

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5903289号
(P5903289)

(45) 発行日 平成28年4月13日 (2016. 4. 13)

(24) 登録日 平成28年3月18日 (2016. 3. 18)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5 / 0 4 (2 0 0 6 . 0 1)

F I

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 3 D

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 D

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 6 F

請求項の数 1 (全 53 頁)

(21) 出願番号	特願2012-23361 (P2012-23361)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成24年2月6日 (2012. 2. 6)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2013-158498 (P2013-158498A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成25年8月19日 (2013. 8. 19)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成26年2月28日 (2014. 2. 28)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	加賀谷 卓宏
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内
		審査官	岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始され、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止され、複数の当選役の中から当選役を抽選する当選役抽選手段と、前記当選役抽選手段による抽選結果に応じた制御内容で前記停止操作に基づいて対応する列の図柄の停止制御を行う停止制御手段と、を備え、前記停止制御により全列の図柄が停止された結果、前記図柄表示手段に停止された図柄による停止結果に対応する制御が行われる遊技機において、

前記当選役抽選手段と前記停止制御手段としての機能を有する主制御部と、
前記主制御部からの制御信号に基づき各種処理を行う副制御部と、を備え、
前記主制御部は、所定条件の成立を契機に、特典を付与するか否かを決定する処理と、
前記遊技の開始を停滞させ、当該遊技の開始を停滞させている間に、停止されている図柄の停止態様から別の停止態様へと変動させるように前記図柄表示手段を制御する処理と、
を行うことが可能であって、
前記副制御部は、遊技者に対して特定の図柄を停止させることを促す停止演出を実行させる処理を行うことが可能であって、
前記特典が付与されないときには、前記停止演出が実行される遊技にて前記特定の図柄が前記図柄表示手段に停止されないように構成されており、
前記特典が付与されるときには、前記停止演出が実行される遊技にて前記特定の図柄が

10

20

前記図柄表示手段に停止される場合と、前記停止演出が実行される遊技にて前記特定の図柄が前記図柄表示手段に停止されずに当該停止演出が実行された次の遊技の開始が停滞されている間に前記特定の図柄が前記図柄表示手段に停止される場合と、が含まれ、

遊技者にとって有利な第1有利遊技状態と、前記第1有利遊技状態とは異なる第2有利遊技状態と、を制御可能に構成されており、

前記第2有利遊技状態において所定の移行条件が成立した場合に前記第1有利遊技状態へと移行するようになっており、

前記第2有利遊技状態において前記特典が付与される場合、前記所定の移行条件が成立した後に前記第1有利遊技状態に制御される期間が延長されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者による開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う1回の遊技が図柄表示手段で開始される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機的一种であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下「パチスロ」と示す）では、遊技媒体としてメダルや遊技球が用いられ、パチスロへの遊技媒体の投入により遊技を開始するようになっている。このようなパチスロとしては、例えば、特許文献1に記載のようなものが挙げられる。このパチスロでは、ボーナス遊技とは異なる遊技者にとって有利な状態での遊技を行わせるようにしている。このような有利な状態での遊技では、再遊技となる「リプレイ」の当選確率を上昇させるとともに、遊技媒体を増やし易くするために遊技のアシストを行うようにすることで、遊技者にとって有利になるようにしている。

【0003】

そして、特許文献1のパチスロでは、有利な状態で遊技が行われているときに、特定の図柄組み合わせとなる「青7揃い」を有効ライン（入賞ライン）上に形成させるように遊技を行うことを促す演出を行っている。また、特許文献1では、前記演出において「青7揃い」が形成された場合、当該「青7揃い」が形成される入賞ラインの数によって、有利な状態で遊技を行える回数が異なるようになっている。このため、特許文献1のパチスロでは、「青7揃い」が形成される入賞ラインの数がどれだけあるかについて遊技者を注目させることができた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2009-142579号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、特許文献1のようなパチスロにおいては、「青7揃い」を入賞ライン上に形成させるように遊技を行うことを促す演出が実行されたとき、「青7揃い」が入賞ライン上に形成されるか否かにまでしか遊技者に注目させることができなかった。このため、遊技者の注目できる場面を増やすことができれば、更に遊技に対する興味を向上させることができるため、改善の余地があった。

【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものである。その目的は、特定の図柄を停止させるように促す演出を実行する遊技に対する興味を効果的に向上させることのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

10

20

30

40

50

上記目的を達成するために請求項 1 に記載の発明は、開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始され、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止され、複数の当選役の中から当選役を抽選する当選役抽選手段と、前記当選役抽選手段による抽選結果に応じた制御内容で前記停止操作に基づいて対応する列の図柄の停止制御を行う停止制御手段と、を備え、前記停止制御により全列の図柄が停止された結果、前記図柄表示手段に停止された図柄による停止結果に対応する制御が行われる遊技機において、前記当選役抽選手段と前記停止制御手段としての機能を有する主制御部と、前記主制御部からの制御信号に基づき各種処理を行う副制御部と、を備え、前記主制御部は、所定条件の成立を契機に、特典を付与するか否かを決定する処理と、前記遊技の開始を停滞させ、当該遊技の開始を停滞させている間に、停止されている図柄の停止態様から別の停止態様へと変動させるように前記図柄表示手段を制御する処理と、を行うことが可能であって、前記副制御部は、遊技者に対して特定の図柄を停止させることを促す停止演出を実行させる処理を行うことが可能であって、前記特典が付与されないときには、前記停止演出が実行される遊技にて前記特定の図柄が前記図柄表示手段に停止されないように構成されており、前記特典が付与されるときには、前記停止演出が実行される遊技にて前記特定の図柄が前記図柄表示手段に停止される場合と、前記停止演出が実行される遊技にて前記特定の図柄が前記図柄表示手段に停止されずに当該停止演出が実行された次の遊技の開始が停滞されている間に前記特定の図柄が前記図柄表示手段に停止される場合と、が含まれ、遊技者にとって有利な第 1 有利遊技状態と、前記第 1 有利遊技状態とは異なる第 2 有利遊技状態と、を制御可能に構成されており、前記第 2 有利遊技状態において所定の移行条件が成立した場合に前記第 1 有利遊技状態へと移行するようになっており、前記第 2 有利遊技状態において前記特典が付与される場合、前記所定の移行条件が成立した後に前記第 1 有利遊技状態に制御される期間が延長されることを要旨とする。

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、特定の図柄を停止させるように促す演出を実行する遊技に対する興趣を効果的に向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図 1】パチスロの機表側を示す正面図。

【図 2】各リールの図柄の配列を示す模式図。

【図 3】入賞ラインを示す模式図。

【図 4】賞態様を示す模式図。

【図 5】パチスロの電氣的構成を示すブロック図。

【図 6】(a) 及び (b) は、当選役決定テーブルを示す模式図。

【図 7】遊技状態の移行の態様を示す模式図。

【図 8】演出状態の移行の態様を示す模式図。

【図 9】(a) ~ (c) は、各種演出を示す模式図。

【図 10】(a) ~ (g) は、白セブンナビ演出の演出態様とともに、停滞演出が実行された際の演出態様を示す模式図。

【図 11】演出フラグ設定処理を示すフローチャート。

【図 12】(a) は、停滞演出の段階数の決定率を示す模式図、(b) は、第 1 報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の決定率を示す模式図、(c) 及び (d) は、停滞演出の段階数と第 1 報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」に基づいて決定される特典パターンの決定率を示す模式図。

【図 13】開始停滞演出処理を示すフローチャート。

【図 14】終了停滞演出処理を示すフローチャート。

【図 15】(a) ~ (f) は、段階数「2」の停滞演出が実行される際の各リールの動作態様と、演出表示装置の表示態様と、を示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下、「パチスロ」と示す）に具体化した一実施形態を図１～図１５に基づいて説明する。

図１には、本実施形態のパチスロ１０の機表側が略示されており、パチスロ１０は、前面を開口した直方体状の本体１１と、当該本体の左側縁側に対して回動開閉可能に軸支された前面扉１２とを備えている。前面扉１２の前面上部には、遊技中（変動ゲーム中）に表示演出を行う液晶表示装置からなる表示演出装置としての演出表示装置１４が配設されている。また、前面扉１２には、該前面扉１２を囲うように各種の演出効果光を発するランプＲが設けられている。また、前面扉１２の左右上部には、音声演出を行うスピーカＳ

10

【0015】

前面扉１２の前面中央には、中央パネル１５が設けられているとともに、当該中央パネル１５には、機内部に配設される図柄表示装置としてのドラムユニット１３を透視可能な透視窓１６が設けられている。透視窓１６は、中央パネル１５と一体形成された合成樹脂板から構成されている。ドラムユニット１３は、各種の図柄が印刷された投光性を有する帯状のリールシートが外周に巻装された左リール１３Ｌと、中リール１３Ｃと、右リール１３Ｒとから構成されている。そして、透視窓１６には、左リール１３Ｌを第１図柄列として、該第１図柄列が配置される右隣には第２図柄列としての中リール１３Ｃが配置され、該第２図柄列が配設される更に右隣には第３図柄列としての右リール１３Ｒが配置されている。ドラムユニット１３の各リール（左リール１３Ｌ、中リール１３Ｃ、及び右リール１３Ｒ）に印刷される各図柄は、図２に示すように、予め定められた順に各図柄がそれぞれに配列されている。ドラムユニット１３の左リール１３Ｌには、図柄Ｌ００～図柄Ｌ２０の２１個の図柄が配列されている。また、中リール１３Ｃには、図柄Ｃ００～図柄Ｃ２０までの２１個の図柄が配列されている。また、右リール１３Ｒには、図柄Ｒ００～図柄Ｒ２０までの２１個の図柄が配列されている。そして、変動ゲームにおいて左リール１３Ｌでは、図柄Ｌ００、図柄Ｌ０１…図柄Ｌ２０、図柄Ｌ００の順に透視窓１６に表示されるように変動する。また、変動ゲームにおいて中リール１３Ｃでは、図柄Ｃ００、図柄Ｃ０１…図柄Ｃ２０、図柄Ｃ００の順に透視窓１６に表示されるように変動する。また、変動ゲームにおいて右リール１３Ｒでは、図柄Ｒ００、図柄Ｒ０１…図柄Ｒ２０、図柄Ｒ

20

30

【0016】

なお、本実施形態において各リールでは、「ベル」を模した図柄（ベル図柄（例えば、図柄Ｌ１８））、「再」の文字が装飾された図柄（リプレイ図柄（例えば、図柄Ｌ１７））、「青色の７」を模した図柄（青セブン図柄（例えば、図柄Ｌ１６））がそれぞれ配列されている。また、各リールでは、「赤色の７」を模した図柄（赤セブン図柄（例えば、図柄Ｌ０２））、「白色の７」を模した図柄（白セブン図柄（例えば、図柄Ｌ１５））、「３つの星が描かれた巻物」を模した図柄（巻物図柄（例えば、図柄Ｌ０８））がそれぞれ配列されている。また、各リールでは、「草履」を模した図柄（草履図柄（例えば、図柄Ｃ０２））、「スイカ（すいか）」を模した図柄（スイカ図柄（例えば、図柄Ｌ１９））、「チェリー」を模した図柄（チェリー図柄（例えば、図柄Ｌ０７））、「徳利」を模した図柄（徳利図柄（例えば、図柄Ｌ２０））がそれぞれ配列されている。以下では、各図柄を、「図柄」を省いて、「ベル」、「リプレイ」、「青セブン」、「赤セブン」、「白セブン」、「草履」、「スイカ」、「チェリー」、「徳利」という場合もある。

40

【0017】

そして、各リールは、各々に対応して設けられたステッピングモータにより独立して縦方向（上下方向）に回転及び停止するように構成されており、各リールが回転することによって透視窓１６には各種図柄が連続的に変化しつつ表示（変動）されるようになっている。そして、各リールの回転が停止した場合、透視窓１６には、各リールのリールシート

50

に印刷された複数の図柄のうち、連続する３つの図柄が上段、中段、下段の位置に停止表示されるようになっている。このため、透視窓１６は、各リールにおいて３つの図柄が表示可能な大きさで形成されている。また、各リールには、該各リールの回転位置を検出するためのリールセンサＳＥ１、ＳＥ２、ＳＥ３（図５に示す）が各リールにそれぞれ対応するように設けられている。

【００１８】

また、パチスロ１０には、図３に示すように、透視窓１６から透視可能な図柄の表示領域において、停止表示される図柄の組み合わせ（導出される表示結果）を規定する複数（本実施形態では、５本）の図柄停止ラインが形成されている。本実施形態では、図柄停止ラインとして、停止表示される図柄の組み合わせを入賞と判定し得る入賞ラインＬ１～Ｌ４（実線で示す）と、停止表示される図柄の組み合わせを入賞と判定し得ない非入賞ラインＬ５（破線で示す）が形成されている。

10

【００１９】

入賞ラインＬ１～Ｌ４は、これら図柄停止ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが賞を付与する態様である場合、該図柄の組み合わせに応じた賞を付与することを有効と判定する有効ラインとなる。以下の説明で、単に「入賞ライン」という場合には、入賞ラインＬ１～Ｌ４を意味する。

【００２０】

また、非入賞ラインＬ５は、図柄停止ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが賞を付与する態様と同一態様であったとしても、該図柄の組み合わせに応じた賞を付与しないこととして無効と判定する無効ラインとなる。以下の説明で、単に「非入賞ライン」という場合には、非入賞ラインＬ５を意味する。

20

【００２１】

具体的に説明すると、本実施形態の透視窓１６では、図３に示すように９つの図柄停止位置Ｄ１～Ｄ９に各列の図柄が停止表示されるようになっている。これら９つの図柄停止位置Ｄ１～Ｄ９は、縦方向に上段、中段、下段に対応するとともに、横方向に左リール１３Ｌ、中リール１３Ｃ、右リール１３Ｒに対応するよう３列に配置されている。そして、遊技者側から見て左側の上に位置する左リール用上停止位置Ｄ１と、遊技者側から見て左側の中央に位置する左リール用中停止位置Ｄ２と、遊技者側から見て左側の下に位置する左リール用下停止位置Ｄ３は、左リール１３Ｌに対応する図柄停止位置とされ、左リール１３Ｌの図柄配列において連続する３個の図柄が表示されるようになっている。また、遊技者側から見て中側の上に位置する中リール用上停止位置Ｄ４と、遊技者側から見て中側の中央に位置する中リール用中停止位置Ｄ５と、遊技者側から見て中側の下に位置する中リール用下停止位置Ｄ６は、中リール１３Ｃに対応する図柄停止位置とされ、中リール１３Ｃの図柄配列において連続する３個の図柄が表示されるようになっている。また、遊技者側から見て右側の上に位置する右リール用上停止位置Ｄ７と、遊技者側から見て右側の中央に位置する右リール用中停止位置Ｄ８と、遊技者側から見て右側の下に位置する右リール用下停止位置Ｄ９は、右リール１３Ｒに対応する図柄停止位置とされ、右リール１３Ｒの図柄配列において連続する３個の図柄が表示されるようになっている。

30

【００２２】

そして、透視窓１６では、左リール用中停止位置Ｄ２、中リール用中停止位置Ｄ５、及び右リール用中停止位置Ｄ８によって入賞ラインＬ１（有効）が形成される。また、透視窓１６では、左リール用上停止位置Ｄ１、中リール用上停止位置Ｄ４、及び右リール用上停止位置Ｄ７によって入賞ラインＬ２（有効）が形成される。また、透視窓１６では、左リール用上停止位置Ｄ１、中リール用中停止位置Ｄ５、及び右リール用下停止位置Ｄ９によって入賞ラインＬ３（有効）が形成される。また、透視窓１６では、左リール用下停止位置Ｄ３、中リール用中停止位置Ｄ５、及び右リール用上停止位置Ｄ７によって入賞ラインＬ４（有効）が形成される。また、透視窓１６では、左リール用下停止位置Ｄ３、中リール用下停止位置Ｄ６、及び右リール用下停止位置Ｄ９によって非入賞ラインＬ５（無効）が形成される。

40

50

【 0 0 2 3 】

また、中央パネル 1 5 には、変動ゲームに関わる情報を報知する各種情報表示部 1 9 が構成されている。各種情報表示部 1 9 には、投入可能表示用ランプ、再遊技表示用ランプ、ウェイト表示用ランプ、状態ランプ、賭数表示部、貯留枚数表示部、賞枚数表示部、ゲーム情報表示部が形成されている。

【 0 0 2 4 】

投入可能表示用ランプは、変動ゲームのベット数を設定可能な状態、又は機本体に遊技媒体としてのメダルを投入可能な状態である時に点灯し、変動ゲームが開始される、又は最大のベット数 (MAX BET) が設定され且つ貯留データ (クレジット) がクレジット上限枚数に達した場合に消灯する。再遊技表示用ランプは、変動ゲームにおいて再遊技役としてのリプレイ役が入賞した場合に点灯する。ウェイト表示用ランプは、ウェイトタイム中にスタート操作が検出された場合に点灯し、ウェイトタイムが経過した後に消灯する。ウェイトタイムは、変動ゲームがあまり速く進行し過ぎてしまうことを規制するために設定された最短遊技時間であり、このウェイトタイム中にスタート操作が検出されると、ウェイトタイムが経過した後に各リールの回転動作が開始するように設定されている。状態ランプは、変動ゲームの進行に合わせて点灯 / 消灯をする。

【 0 0 2 5 】

また、賭数表示部は、3つのランプから構成されており、変動ゲームのベット数に応じてランプが点灯する。1ベット (1 BET) で1つのランプが点灯し、2ベット (2 BET) で2つのランプが点灯し、3ベット (3 BET) で全てのランプが点灯する。貯留枚数表示部は、機内部で貯留しているクレジット数を表示する。賞枚数表示部は、変動ゲーム中に入賞が発生した場合に、当該入賞に基づいて遊技者に付与される賞メダルの枚数が表示される。ゲーム情報表示部では、ボーナス遊技中の払出枚数の総数を表示する。

【 0 0 2 6 】

また、前面扉 1 2 の前面において中央パネル 1 5 の右下方位置には、メダル投入口 2 7 が配設されている。メダル投入口 2 7 の奥方には、メダルの通過を検知するメダルセンサ S E 4 (図 5 に示す) が配設されている。また、前面扉 1 2 の前面において中央パネル 1 5 の左下方位置には、左から順に BET ボタン 2 8 と MAX BET ボタン 2 9 とが設けられている。BET ボタン 2 8 は、機内部で貯留記憶されているクレジットから 1 ベット分 (1 枚分) を変動ゲームのベット数 (賭数) としてベットする (賭ける) 際に押圧 (操作) するボタンである。また、MAX BET ボタン 2 9 は、1 回の変動ゲームにおいて許容されるベット数の最大ベット数 (本実施例では、3 ベット分 (3 枚分)) を変動ゲームのベット数としてベットする (賭ける) 際に押圧 (操作) するボタンである。

【 0 0 2 7 】

また、前面扉 1 2 の前面において各 BET ボタン 2 8 , 2 9 の左下方位置には、精算スイッチ 3 1 が設けられている。精算スイッチ 3 1 は、変動ゲームの開始に伴ってベットされたメダル (遊技媒体)、又は機内部に貯留記憶されているクレジットを払い戻すときに使用 (操作) するスイッチである。また、精算スイッチ 3 1 の右方位置には、変動ゲームを開始する際に操作するスタートレバー 3 2 が設けられている。そして、本実施形態では、ベット数の設定終了後にスタートレバー 3 2 を操作することにより、各リールの回転動作が開始されるようになっている。

【 0 0 2 8 】

スタートレバー 3 2 の右方位置には、遊技者により操作される停止操作受付手段としてのストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R が設けられている。ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R は、回転しているリールを停止させるためのボタンである。また、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R は、各リールにそれぞれ対応している。

【 0 0 2 9 】

また、前面扉 1 2 の前面における下部中央部にはメダル排出口 3 6 が形成されている。また、前面扉 1 2 の前面における下部には、メダル排出口 3 6 から排出されたメダルを受ける受皿 3 7 が配設されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 0 】

また、図 1 に破線で示すように、パチスロ 1 0 本体においてドラムユニット 1 3 の下方となる位置には、パチスロ 1 0 内部において、投入されたメダルを貯留するためのホッパー 3 8 が配置されている。このホッパー 3 8 の下方側にはメダル排出口 3 6 が位置し、図柄の組み合わせが遊技者に賞メダルを付与する予め定める賞態様（役）になった場合には、ホッパー 3 8 に貯留されたメダルがメダル排出口 3 6 へと払出されるようになっている。前面扉 1 2 の裏面側においてメダル投入口 2 7 の下方位置には、該メダル投入口 2 7 とホッパー 3 8 とを繋ぐようにメダルセレクター 3 9 が配設されている。

【 0 0 3 1 】

次に、遊技者が遊技として変動ゲームを行うための操作や、この操作に伴う各種装置の作動状況を説明する。

10

なお、本実施形態では、直前の変動ゲームで各リールの全てが停止されてからベット有効時間（本実施形態では、「 1 0 0 0 m s 」）が経過している状態において、次の変動ゲームに対するメダルの投入又は各 B E T ボタン 2 8 , 2 9 の操作が可能な状態となる。

【 0 0 3 2 】

そして、変動ゲームに対するメダルの投入又は各 B E T ボタン 2 8 , 2 9 の操作が可能な状態において、ベット数を設定するには、B E T ボタン 2 8、又は M A X B E T ボタン 2 9 の何れかを操作する。B E T ボタン 2 8 が操作された場合には、貯留記憶されているクレジットから 1 ベット分の枚数（メダル 1 枚）相当分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。また、M A X B E T ボタン 2 9 が操作された場合には、貯留されているクレジットから対象とする変動ゲームで設定可能な最大ベット数分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。なお、本実施形態では、3 ベットによって、1 回の変動ゲームを許容するようになっている。

20

【 0 0 3 3 】

また、本実施形態では、メダル投入口 2 7 からベット数に相当する枚数のメダルを投入することで各ベット数を設定することが可能であって、メダル 1 枚を投入するとき 1 ベット分のベット数が設定されるとともに、メダル 3 枚を投入するとき 3 ベット分のベット数が設定される。なお、対象とする遊技で設定可能な最大ベット数（本実施形態では、3 ベット）を超える分のメダルがメダル投入口 2 7 から投入される場合、クレジット機能を使用している時にはクレジットとして記憶される一方で、クレジット機能を使用していない時には所定の経路を辿ってメダル排出口 3 6 から遊技者に払出される（返却される）ようになっている。

30

【 0 0 3 4 】

本実施形態では、図 3 に示すように 4 本の入賞ラインを定めている。そして、遊技者により B E T ボタン 2 8、及び M A X B E T ボタン 2 9 が操作されると、それぞれのベット数が設定されるとともに 4 本の入賞ラインが有効となるように設定される。入賞ラインが有効になるとは、当該入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせが有効となることで、有効な入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせに応じた制御（賞メダルの払出しなど）が行われる。本実施形態における変動ゲームでは常に 4 本の入賞ラインが有効となるよう構成されている。

40

【 0 0 3 5 】

上記のようにベット数が設定され、スタートレバー 3 2 の操作が受付可能な状態、すなわち、ゲーム開始可能な状態で遊技者がスタートレバー 3 2 を操作する開始操作を行えば、ドラムユニット 1 3 の各リールが回転（変動ゲームに伴う回転動作）し、透視窓 1 6 には複数種類の図柄が連続的に変化するように表示される。そして、各リールが回転動作してから所定時間が経過すると、各ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の操作が受付可能になる。そして、遊技者により各ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R が操作されると、対応する各リールが停止され、透視窓 1 6 からは対応する列の上段、中段及び下段に図柄が表示される。

【 0 0 3 6 】

50

そして、各リールの全てが停止された時点で、有効化された入賞ラインに停止表示された図柄の組み合わせが予め定めた賞態様を形成する場合に入賞となり、入賞した賞態様に応じた賞が遊技者に付与される。例えば、賞として賞メダルを付与する場合には、入賞した賞態様に応じた枚数のメダルが賞メダルとして遊技者に付与される。また、特に予め定められた図柄の組み合わせが表示されてボーナス役（ＢＮ役）が入賞した場合にあっては、一般遊技とは異なり、遊技者にとって有利な、すなわち賞メダルを連続的に獲得可能なボーナス遊技が遊技者に付与される。なお、一般遊技とは、ボーナス遊技でない変動ゲームを示している。

【００３７】

本実施形態では、ベット数の設定後のスタートレバー３２の開始操作を開始契機として１回の変動ゲームが開始し、ストップボタン３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒの停止操作により図柄の組み合わせが停止表示され、その後に、１回の変動ゲームが終了する。なお、図柄の組み合わせに応じて賞メダルが払出される場合には、賞メダルの払出しが完了し、その後に、１回の変動ゲームが終了する。

【００３８】

本実施形態のパチスロ１０において、入賞ライン上に停止表示される図柄の組み合わせについて図４に基づき説明する。

図４には、内部で決定される当選役に基づき入賞ライン上に停止表示する図柄の組み合わせ（停止結果）と、該図柄の組み合わせに対応する賞とを示した役構成が示されている。

【００３９】

本実施形態では、図４に示される当選役に対応する図柄の組み合わせのいずれも有効とされる入賞ライン上に停止表示されていない場合には、１枚以上の賞メダルが遊技者に付与されないようになっている。なお、以下では、図４に示す図柄の組み合わせのうち何れにも対応しない図柄の組み合わせにより入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「はずれ停止目」という。

【００４０】

また、〔青セブン・青セブン・青セブン〕が入賞ライン上に停止表示される場合には、青セブンボーナス遊技が開始（生起）されて「青セブンボーナスゲーム」を付与することを定めている。また、同様に、〔赤セブン・赤セブン・赤セブン〕が入賞ライン上に停止表示される場合には、赤セブンボーナス遊技が開始（生起）されて「赤セブンボーナスゲーム」を付与することが定められている。以下の説明においては、青セブンボーナス遊技と赤セブンボーナス遊技を纏めて、「ＢＮ遊技」という。また、〔青セブン・青セブン・青セブン〕及び〔赤セブン・赤セブン・赤セブン〕により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「ＢＮ停止目」と示す。そして、ＢＮ停止目は、内部抽選で当選役として青セブンボーナス役又は赤セブンボーナス役（以下、青セブンボーナス役と赤セブンボーナス役を纏めて「ＢＮ役」という）が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【００４１】

また、〔チェリー・ＡＮＹ・ＡＮＹ〕が入賞ライン上に停止表示される場合には、２枚の賞メダルを払出すことを定めている。なお、この場合には、入賞ラインを形成する中リール１３Ｃ及び右リール１３Ｒの停止位置に停止表示される図柄は何れの図柄（「ＡＮＹ」という）でもよい。以下では、〔チェリー・ＡＮＹ・ＡＮＹ〕により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「チェリー停止目」という。そして、チェリー停止目は、内部抽選で当選役として「チェリー役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【００４２】

また、〔スイカ・スイカ・スイカ〕が入賞ライン上に停止表示される場合には、６枚の賞メダルを払出すことを定めている。以下、〔スイカ・スイカ・スイカ〕により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「スイカ停止目」という。そして、スイカ停

10

20

30

40

50

止目は、内部抽選で当選役として「スイカ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【 0 0 4 3 】

また、[ベル・ベル・ベル]が入賞ライン上に停止表示される場合には、9枚の賞メダルを払出すことを定めている。以下、[ベル・ベル・ベル]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「ベル停止目」という。そして、ベル停止目は、内部抽選で当選役として「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び「右正解ベル役」の何れかが決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。また、以下の説明で、単に「ベル役」という場合には、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び「右正解ベル役」を意味する。

10

【 0 0 4 4 】

また、[リプレイ・リプレイ・ベル]が入賞ライン上に停止表示される場合には、遊技者がベット数をベットすることなく内部で自動的にベット数が設定されることで次の変動ゲームを行う再遊技を付与することを定めている。以下、[リプレイ・リプレイ・ベル]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「維持リプレイ停止目」という。そして、維持リプレイ停止目は、内部抽選で当選役として「維持リプレイ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【 0 0 4 5 】

また、[リプレイ・リプレイ・リプレイ]が入賞ライン上に停止表示される場合には、再遊技を付与することを定めている。以下、[リプレイ・リプレイ・リプレイ]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「転落リプレイ停止目」という。そして、転落リプレイ停止目は、内部抽選で当選役として「不問転落リプレイ役」、「左正解転落リプレイ役」、「中正解転落リプレイ役」、及び「右正解転落リプレイ役」の何れかが決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

20

【 0 0 4 6 】

また、[ベル・リプレイ・ベル]が入賞ライン上に停止表示される場合には、再遊技を付与することを定めている。以下、[ベル・リプレイ・ベル]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「上昇リプレイ停止目」という。そして、上昇リプレイ停止目は、内部抽選で当選役として「左正解上昇リプレイ役」、「中正解上昇リプレイ役」、及び「右正解上昇リプレイ役」の何れかが決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

30

【 0 0 4 7 】

このため、本実施形態における「維持リプレイ役」、各「転落リプレイ役」、及び各「上昇リプレイ役」は、入賞ライン上に停止表示される図柄の組み合わせに基づいて再遊技を伴う再遊技入賞の発生を許容する再遊技入賞役（以下、「リプレイ役」という）となる。再遊技が付与される場合、遊技者はベット数をベットすることなく次の変動ゲームを行うことができる。そして、再遊技によりベット数が設定される場合には、再遊技が付与される契機となった変動ゲームで設定されたのと同じベット数を設定することになる。なお、リプレイ役では、リプレイ役が停止表示した変動ゲームが行われたベット数と同じベット数で次の変動ゲームを行うことができるのみであって、賞としてメダルが遊技者に払い出されるわけではない。すなわち、遊技者は、リプレイ役の入賞によっては賞メダルを獲得するわけではない。また、以下の説明で、単に「転落リプレイ役」という場合には、「不問転落リプレイ役」、「左正解転落リプレイ役」、「中正解転落リプレイ役」、及び「右正解転落リプレイ役」を意味する。また、「押し順転落リプレイ役」という場合には、「左正解転落リプレイ役」、「中正解転落リプレイ役」、及び「右正解転落リプレイ役」を意味する。また、単に「上昇リプレイ役」という場合には、「左正解上昇リプレイ役」、「中正解上昇リプレイ役」、及び「右正解上昇リプレイ役」を意味する。

40

【 0 0 4 8 】

また、[德利・赤セブン・赤セブン]が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、シングルボーナス遊技が開始（生起）されて「シングルボーナスゲーム（以下、「S

50

「IN遊技」と示す)」を付与することを定めている。以下、[徳利・赤セブン・赤セブン]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「SIN停止目」と示す。そして、SIN停止目は、内部抽選で当選役として「SIN役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【 0 0 4 9 】

また、[ベル・チェリー・ベル]が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、遊技状態に関係なく1枚以上の賞メダルを払出さないことを定めている。以下、[ベル・チェリー・ベル]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、準備移行表示結果としての「SINこぼし停止目」と示す。そして、SINこぼし停止目は、内部抽選で当選役として「SIN役」が決定されている場合に停止表示可能に定められている。なお、SIN役は、SIN停止目の入賞を契機にSIN遊技を行わせる一方、SINこぼし停止目の入賞を契機にはSIN遊技を行わせない。

10

【 0 0 5 0 】

また、[白セブン・白セブン・白セブン]又は[白セブン・チェリー・白セブン]が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、9枚の賞メダルを払出することを定めている。以下、[白セブン・白セブン・白セブン]及び[白セブン・チェリー・白セブン]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「白セブン停止目」と示す。そして、白セブン停止目は、内部抽選で当選役として「白セブン役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

20

【 0 0 5 1 】

また、左リール13Lの図柄が「徳利、スイカ、巻物、青セブン又は白セブン」であって、中リール13Cの図柄が「白セブン又はチェリー」で、且つ、右リール13Rの図柄が「ベル」となる図柄の組み合わせ（例えば、[白セブン・白セブン・ベル]）が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合、9枚の賞メダルを払出すことが定められている。以下、左リール13Lの図柄が「徳利、スイカ、巻物、青セブン又は白セブン」であって、中リール13Cの図柄が「白セブン又はチェリー」で、且つ、右リール13Rの図柄が「ベル」により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「フェイク停止目」と示す。そして、フェイク停止目は、内部抽選で当選役として「白セブン役」又は「フェイク役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。本実施形態では、前述した「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、「リプレイ役」、「白セブン役」及び「フェイク役」が「小役」となる。

30

【 0 0 5 2 】

また、本実施形態のパチスロ10には、リプレイ役（維持リプレイ役、転落リプレイ役、上昇リプレイ役）の当選確率を変動させて、遊技状態としてBN遊技以外における一般遊技を制御するRT機能（再遊技役確率変動機能）が搭載されている。本実施形態における一般遊技は、RT機能の作動態様に応じた状態に制御されるとともに、RT機能の作動中にはその種類に応じた状態に制御される。そして、RT機能により一般遊技では、RT機能の非作動の状態であってリプレイ役の合算の当選確率が高確率抽選状態に設定された非RT遊技に制御される場合がある。また、RT機能により一般遊技では、RT機能の作動の状態であってリプレイ役の合算の当選確率が低確率抽選状態に設定されたRT1遊技又はRT2遊技に制御される場合がある。なお、後で詳しく説明するがRT1遊技は、BN遊技の終了後にのみ制御されるようになっている。また、RT機能により一般遊技では、RT機能の作動の状態であってリプレイ役の合算の当選確率が高確率抽選状態に設定されたRT3遊技に制御される場合がある。なお、共に高確率抽選状態に設定された非RT遊技とRT3遊技とでは、当選役の対象となるリプレイ役の種類を異ならせている。また、共に低確率抽選状態に設定されたRT1遊技とRT2遊技とでは、当選役の対象となるリプレイ役の種類を異ならせている。以下の説明では、非RT遊技に制御される一般遊技を「非RT遊技」といい、RT1遊技に制御される一般遊技を「BN後RT遊技」といい、RT2遊技に制御される一般遊技を「低確RT遊技」といい、RT3遊技に制御される一般遊技を「高確RT遊技」という。

40

50

【 0 0 5 3 】

次に、パチスロ 1 0 の電氣的構成を図 5 にしたがって説明する。

パチスロ 1 0 の機裏側には、遊技機全体を制御する主制御基板 4 0 が装着されている。主制御基板 4 0 は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号を出力する。また、機裏側には、遊技状態に応じた演出制御等を実行するサブ制御基板 4 1 が装着されている。そして、サブ制御基板 4 1 は、主制御基板 4 0 が出力した各種の制御信号を入力し、該制御信号に基づき所定の制御を実行する。

【 0 0 5 4 】

主制御基板 4 0 には、ドラムユニット 1 3 を構成する各リール（左リール 1 3 L、中リール 1 3 C、及び右リール 1 3 R）、リールセンサ S E 1 ~ S E 3、メダルセンサ S E 4、サブ制御基板 4 1、ホッパー 3 8 が接続されている。また、主制御基板 4 0 には、中央パネル 1 5 に設けられた各種情報表示部 1 9 が接続されている。また、主制御基板 4 0 には、B E T ボタン 2 8 と、M A X B E T ボタン 2 9 と、精算スイッチ 3 1 と、スタートレバー 3 2 と、各ストップボタン 3 3 L、3 3 C、3 3 R とが接続されている。また、サブ制御基板 4 1 には、演出表示装置 1 4 が接続されている。また、サブ制御基板 4 1 には、スピーカ S P やランプ R が接続されている。

【 0 0 5 5 】

以下、主制御基板 4 0 について説明する。

主制御基板 4 0 は、主制御用 C P U 4 0 a を備えており、該主制御用 C P U 4 0 a には、主制御用 R O M 4 0 b 及び主制御用 R A M 4 0 c が接続されている。主制御用 C P U 4 0 a は、当選役決定乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に順次更新し、更新後の値を主制御用 R A M 4 0 c の設定領域に設定して更新前の値を書き換えている。当選役決定乱数は、主制御用 C P U 4 0 a が当選役決定テーブルに従い役（当選役）を決定する際に使用する乱数である。

【 0 0 5 6 】

また、主制御用 C P U 4 0 a には、接続されるリールセンサ S E 1 ~ S E 3 から透視窓 1 6 で表示されている図柄（回転中の各リールの回転位置）に応じて第 1 ~ 第 3 の位置信号が入力されるようになっている。第 1 の位置信号には左リール 1 3 L が対応し、第 2 の位置信号には中リール 1 3 C が対応し、第 3 の位置信号には右リール 1 3 R が対応するようになっている。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、第 1 ~ 第 3 の位置信号により各リールの回転位置及び停止位置を把握し、該第 1 ~ 第 3 の位置信号に基づき各リールの回転及び停止の制御を行う。また、主制御基板 4 0（主制御用 C P U 4 0 a）には、接続されるメダルセンサ S E 4 から該メダルセンサ S E 4 でメダルを検知する毎に、メダルを検知したことを示すメダル検知信号が入力されるようになっている。

【 0 0 5 7 】

また、主制御用 C P U 4 0 a には、接続される B E T ボタン 2 8、M A X B E T ボタン 2 9、精算スイッチ 3 1、スタートレバー 3 2 及びストップボタン 3 3 L、3 3 C、3 3 R が操作されると、各ボタンが操作されたことを示す各種操作信号が入力されるようになっている。また、主制御用 C P U 4 0 a には、ホッパー 3 8 が接続されている。

【 0 0 5 8 】

また、主制御用 R O M 4 0 b には、パチスロ 1 0 を制御するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用 R O M 4 0 b には、遊技状態別、並びに当選役別の内部当選確率が、当選役決定乱数の値の割り当て範囲として定められた複数の当選役決定テーブルが記憶されている。また、主制御用 R O M 4 0 b には、役毎に図柄の組み合わせの停止テーブルが予め定められている。停止テーブルとは、各ストップボタン 3 3 L、3 3 C、3 3 R を遊技者が操作した時の操作のタイミングによって停止表示させる図柄を役毎に定めたものである。また、主制御用 R A M 4 0 c には、パチスロ 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）されるようになっている。

【 0 0 5 9 】

次に、主制御用ROM40bに記憶される当選役決定テーブルT0、T1、T2、T3、T4について、図6(a)及び(b)に基づき説明する。

主制御用ROM40bには、抽選対象となる当選役の種類と、抽選対象となる各当選役の当選確率(抽選対象となる各当選役に振分けられる乱数値(乱数の値の範囲に基づく個数))を遊技状態毎にテーブル化したものが記憶されている。そして、各当選役決定テーブルは、遊技状態に応じて主制御用CPU40aにより用いられる。

【0060】

そして、一般遊技において、非RT遊技に当選役決定テーブルT0が、BN後RT遊技に当選役決定テーブルT1が、低確RT遊技に当選役決定テーブルT2が、高確RT遊技に当選役決定テーブルT3がそれぞれ対応付けられている。また、BN遊技において、当選役決定テーブルT4が対応付けられている。なお、SIN遊技において、SIN役の当選時の一般遊技に基づく当選役決定テーブルが用いられるようになっている。

10

【0061】

このため、図6(a)に示すように、本実施形態における一般遊技では、リプレイ役の合算の当選確率が非RT遊技及び高確RT遊技で、BN後RT遊技及び低確RT遊技に比べて大きく高まるように当選役決定乱数が振分けられている。また、一般遊技では、BN後RT遊技でのみ維持リプレイ役に当選可能であって、該BN後RT遊技ではリプレイ役として維持リプレイ役が主な当選役となるように設定されている。また、一般遊技では、低確RT遊技及び高確RT遊技でのみ不問転落リプレイ役に当選可能であって、低確RT遊技及び高確RT遊技ではリプレイ役として不問転落リプレイ役が主な当選役となるように設定されている。この場合の不問転落リプレイ役の当選確率は、低確RT遊技に比べて高確RT遊技で大きく高まるように、当選役決定乱数が振分けられている。また、一般遊技では、非RT遊技でのみ押し順転落リプレイ役及び上昇リプレイ役に当選可能であって、該非RT遊技ではリプレイ役として押し順転落リプレイ役及び上昇リプレイ役が主な当選役となるように設定されている。この場合の押し順転落リプレイ役の当選確率は、上昇リプレイ役の当選確率に比べて高まるように、当選役決定乱数が振分けられている。また、BN遊技では、リプレイ役を抽選対象としないように当選役決定乱数が振分けられている。

20

【0062】

このため、本実施形態では、リプレイ役の合算の当選確率が高確率抽選状態に設定される非RT遊技及び高確RT遊技において、再遊技が付与され易い分、遊技者の保有するメダルの消費(投入)する場面を減少させることができるといった利益を遊技者に付与することができる。さらに、これら非RT遊技及び高確RT遊技では、遊技者の保有するメダルの消費(投入)を抑えつつ、BN役の抽選を受けてメダルを増加させ得るチャンスを遊技者に付与することができる。このような非RT遊技及び高確RT遊技は、一般遊技における遊技者に有利となる遊技状態(制御状態)である。

30

【0063】

また、本実施形態において、図6(b)に示すように、チェリー役、スイカ役、及びベル役は、一般遊技及びBN遊技で当選可能であって、チェリー役の当選確率がスイカ役やベル役に比べて低くなるように、当選役決定乱数が振分けられている。

40

【0064】

また、BN遊技では、ベル役の合算の当選確率が一般遊技に比して大きく高まるように当選役決定乱数が振分けられている。また、各遊技状態では、左正解ベル役、中正解ベル役、及び右正解ベル役の各当選確率が同一遊技状態であれば同一確率となるように当選役決定乱数が振分けられている。また、BN遊技では、ベル役を主な抽選対象とするように当選役決定乱数が振分けられている。

【0065】

本実施形態では、ベル役の合算の当選確率が一般遊技に比して大きく高まるBN遊技において、ベル役に当選し易く賞メダルを獲得し易い分、遊技者の保有するメダルを増加させることができるといった利益を遊技者に付与することができる。その結果、BN遊技で

50

は、遊技者の保有するメダルを増加させるチャンスを遊技者に付与することができる。

【 0 0 6 6 】

また、S I N 役は、一般遊技でのみ当選可能であって、当選確率がスイカ役に比べて高くベル役の合算に比べて低くなるように、当選役決定乱数が振分けられている。この場合のS I N 役の当選確率は、一般遊技であれば同一確率となるように、当選役決定乱数が振分けられている。

【 0 0 6 7 】

また、白セブン役及びフェイク役は、B N 遊技でのみ当選可能であって、当選確率がベル役の当選確率に比べて低くなるように、当選役決定乱数が振分けられている。また、白セブン役の当選確率は、フェイク役の当選確率に比べて低くなるように、当選役決定乱数が振分けられている。

10

【 0 0 6 8 】

なお、一般遊技では、B N 役の当選確率を所定確率に定めている。本実施形態では、例えば、B N 役の当選確率を $1 / 300$ (300 分の 1) に定めている。また、B N 遊技やS I N 遊技では、B N 役やリプレイ役やS I N 役を役抽選の抽選対象としないことを定めている。また、後述するボーナス待機状態における当選役決定テーブルにおいては、小役の当選確率を所定確率に定めている。そして、後述するボーナス待機状態における当選役決定テーブルにおけるB N 役やS I N 役の当選時には、その当選を他の当選役 (小役又ははずれ役) の当選に置き換える (書き換える) 。

【 0 0 6 9 】

20

以下、サブ制御基板 4 1 について説明する。

サブ制御基板 4 1 は、サブ制御用 C P U 4 1 a を備えており、該サブ制御用 C P U 4 1 a にはサブ制御用 R O M 4 1 b 及びサブ制御用 R A M 4 1 c が接続されている。サブ制御用 R O M 4 1 b には、各種遊技演出を行うためのサブ制御プログラムが記憶されている。また、サブ制御用 R O M 4 1 b には、演出表示装置 1 4 の表示演出態様が示される表示演出パターンや、スピーカ S P の音声出力態様が示される音声演出パターンや、ランプ R の発光態様が示される発光演出パターンが記憶されている。また、サブ制御用 R A M 4 1 c には、パチスロ 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶 (設定) されるようになっている。具体的には、サブ制御用 R A M 4 1 c には、遊技状態に係るサブ用状態情報 (フラグなど) がサブ制御用 C P U 4 1 a により記憶 (設定) されるようになっている。

30

【 0 0 7 0 】

以下、主制御用 C P U 4 0 a がメイン制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

主制御用 C P U 4 0 a は、各種操作信号を入力すると、各種操作信号に定める所定の制御を実行する。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、各種操作信号の入力や各種制御により、各種情報表示部 1 9 の表示制御をその都度実行する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、賞態様の入賞に基づいて賞メダルを払出す場合、クレジット上限枚数 (本実施形態では、「 5 0 (枚) 」) を超えるとき、駆動信号をホッパー 3 8 に出力して、駆動信号を 1 回出力する毎に賞メダルを 1 枚払出させるように制御する。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、クレジットの清算時、駆動信号をホッパー 3 8 に出力して、クレジット分のメダルを遊技者に払出させるように制御する。

40

【 0 0 7 1 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、メダル投入口 2 7 よりメダルが投入される、又は各 B E T ボタン 2 8 , 2 9 の操作信号を入力すると、ベット数を設定する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、各 B E T ボタン 2 8 , 2 9 が操作される毎に、クレジット数を更新する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、メダルの投入によりクレジット数を増加させる場合、クレジット数を更新させる。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、3 ベットのベット数を設定するときに変動ゲームを行うことができるゲーム開始可能な状態を生起する。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、直前の変動ゲームの終了からベット有効時間が経過している状態において、ベット数を設定可能な状態を生起する。

50

【 0 0 7 2 】

続いて、主制御用CPU40aは、ゲーム開始可能な状態において、スタートレバー32の操作信号を入力すると、役抽選（内部抽選）を行う。そして、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cから当選役決定乱数の値を取得し、該値が主制御用ROM40bに記憶されている当選役決定テーブルの各当選役の値の範囲に属しているか否かを判定する役抽選を行う。役抽選において、主制御用CPU40aは、遊技状態に応じた当選役決定テーブルを用いて当選役を決定する。なお、主制御用CPU40aは、遊技状態を示す状態情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに設定して遊技状態を把握している。本実施形態では、このようにして役抽選を行う主制御用CPU40aが当選役抽選手段として機能する。

10

【 0 0 7 3 】

そして、主制御用CPU40aは、当選役を決定すると、決定した当選役の種類を示す役情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに記憶（設定）する。主制御用CPU40aは、BN役の当選の決定時、該BN役が入賞するまでの間、主制御用RAM40cのBN役の役情報を持ち越すようになっている。このようにBN役の役情報が持ち越されている状態は、BN役の入賞を待機しているボーナス待機状態となる。一方、主制御用CPU40aは、小役やSIN役の当選の決定時、これら当選役の入賞の有無に関係なく役抽選の対象とする変動ゲーム（1回）の終了に伴って、主制御用RAM40cの小役やSIN役の役情報を消去する。

【 0 0 7 4 】

20

このため、BN役は、役抽選による当選の決定が、その入賞までの変動ゲームに跨って持越可能な役となる。一方、小役やSIN役は、役抽選による当選の決定が、1回の変動ゲームでのみ有効とされ、その入賞か否かに関係なく以後の変動ゲームに跨って持越不可能な役となる。

【 0 0 7 5 】

また、主制御用CPU40aは、遊技者によるスタートレバー32の操作を検出したタイミング（役抽選等の所定の処理を行った後）で、変動ゲームの開始を指示するとともに、役抽選の抽選結果及び変動ゲームが行われる遊技状態を示した変動ゲーム開始コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。この変動ゲーム開始コマンドは、持ち越されているBN役があればその役情報も合わせて指示する。なお、主制御用CPU40aは、遊技者によるスタートレバー32の操作を検出して直前の変動ゲームの終了からウェイトタイムが経過している状態において、各リールの回転動作を開始させるように各リールを制御する。また、サブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）への変動ゲーム開始コマンドは、各リールの回転動作の開始に合わせて出力するようにしてもよい。

30

【 0 0 7 6 】

続いて、主制御用CPU40aは、遊技者の操作に基づくストップボタン33L, 33C, 33Rの各種操作信号を入力すると、各種操作信号に対応するリールを停止させるための制御（停止制御）を行う。また、主制御用CPU40aは、各リールに対応するリールセンサからの位置信号から、各リールの変動中には各リールの変動状況と、各リールの停止中には各リールの停止状況を把握している。なお、主制御用CPU40aは、ストップボタン33L, 33C, 33Rからの各種操作信号が入力されるまでの間、回転中のリールについて停止制御を行わないで回転動作を維持させる。

40

【 0 0 7 7 】

また、主制御用CPU40aは、ストップボタン33L, 33C, 33Rの各種操作信号を入力すると、各種操作信号をサブ制御用CPU41aに出力する。このストップボタン33L, 33C, 33Rの各種操作信号では、ストップボタン33L, 33C, 33Rの遊技者による操作状況をサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に認識させる。

【 0 0 7 8 】

次に、主制御用CPU40aが行う停止制御について説明する。

50

主制御用CPU40aは、決定した当選役に基づき各ストップボタン33L, 33C, 33Rが遊技者により操作されるタイミングから所定の範囲内(最大で4図柄分)で各リールを停止させて、任意の図柄の組み合わせを停止表示させる。主制御用CPU40aは、回転中の各リールを停止させる場合、当選している当選役と各ストップボタン33L, 33C, 33Rの操作タイミングから主制御用ROM40bに記憶される停止テーブルに基づく図柄の組み合わせを停止表示させる停止制御を行う。このため、各リールは、ストップボタン33L, 33C, 33Rの遊技者による停止操作のタイミングで停止するとは限らず、遊技者による停止操作のタイミングと各リールの停止するタイミングとが一致しない場合(所謂、「すべり」)がある。例えば、「すべり」を伴う制御では、停止させる図柄に対する遊技者による停止操作のタイミングが早いとき、各リールを各リールの変動方向に強制的にすべらせて該停止させる図柄を入賞ライン上に停止させる。

10

【0079】

このため、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が5つ以上なければ、すべり制御を伴う結果、何れかの入賞ライン上に停止させた種類の図柄を停止表示させることができる。一方、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が5つ以上あれば、すべり制御を伴っても、何れの入賞ラインにも停止させた種類の図柄を停止表示させることができない場合がある。本実施形態では、ストップボタン33L, 33C, 33Rの遊技者による停止操作に基づいて各リールの停止制御を行う主制御用CPU40aが停止制御手段として機能する。

20

【0080】

そして、主制御用CPU40aは、BN役の当選(当選の持ち越し)時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、BN停止目を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、BN役の当選(当選の持ち越し)時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合にはBN役の当選の可能性が有ることを示す「チャンス目」を停止させる。なお、この「チャンス目」は、はずれ役の当選時には停止表示されないようになっている。この場合には、BN役の取りこぼし(役情報の持ち越し)を発生させる。

【0081】

また、主制御用CPU40aは、チェリー役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、チェリー停止目を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、チェリー役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合、はずれ停止目を停止表示させる。この場合には、チェリー役の取りこぼしを発生させる。

30

【0082】

また、主制御用CPU40aは、スイカ役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、スイカ停止目を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、スイカ役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合、はずれ停止目を停止表示させる。この場合には、スイカ役の取りこぼしを発生させる。

40

【0083】

また、何れの当選役(BN役及び小役)も決定しない場合(はずれ役の当選時)、主制御用CPU40aは、はずれ停止目を停止表示させる。

次に、ベル役(左正解ベル役、中正解ベル役、及び右正解ベル役)及びリプレイ役(維持リプレイ役、転落リプレイ役、及び上昇リプレイ役)の当選時における停止制御について説明する。

【0084】

本実施形態のパチスロ10では、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び「右正解ベル役」の当選時、3つのストップボタンのうち最初に操作されるストップボタンに基づき、ベル停止目、及びはずれ停止目のうち何れかの停止目が停止表示される。本実施形態では、何れかのベル役の当選に基づいてそれぞれに対応する正解の押し順が選択されるこ

50

とになる。

【 0 0 8 5 】

そして、左正解ベル役の当選時には、左リール 1 3 L を停止指示するストップボタン 3 3 L が最初に操作されることを、押し順正解としてベル停止目が停止表示される。一方、左正解ベル役の当選時には、左リール 1 3 L 以外を停止指示するストップボタン 3 3 C , 3 3 R の何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてはずれ停止目（ベルこぼし目）が停止表示される。

【 0 0 8 6 】

また、中正解ベル役の当選時には、中リール 1 3 C を停止指示するストップボタン 3 3 C が最初に操作されることを、押し順正解としてベル停止目が停止表示される。一方、中正解ベル役の当選時には、中リール 1 3 C 以外を停止指示するストップボタン 3 3 L , 3 3 R の何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてはずれ停止目（ベルこぼし目）が停止表示される。

10

【 0 0 8 7 】

また、右正解ベル役の当選時には、右リール 1 3 R を停止指示するストップボタン 3 3 R が最初に操作されることを、押し順正解としてベル停止目が停止表示される。一方、右正解ベル役の当選時には、右リール 1 3 R 以外を停止指示するストップボタン 3 3 L , 3 3 C の何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてはずれ停止目（ベルこぼし目）が停止表示される。

【 0 0 8 8 】

20

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の当選時、押し順正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくベル停止目を停止表示させる。また、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の当選時、押し順不正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくはずれ停止目（ベルこぼし目）を停止表示させる。なお、本実施形態では、ベルこぼし目として、予め定めた図柄の組み合わせが対応付けられている。

【 0 0 8 9 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、リプレイ役の当選時、当選内容に基づいて行う制御が異なる。本実施形態における主制御用 C P U 4 0 a は、リプレイ役の中でも入賞に関して押し順の概念を有する転落リプレイ役（不問転落リプレイ役を含む）や上昇リプレイ役の当選を決定する場合、同時に維持リプレイ役の当選を重複して決定（重複当選を決定）するようにになっている。すなわち、主制御用 C P U 4 0 a は、リプレイ役の中でも転落リプレイ役や上昇リプレイ役の当選の決定時、転落リプレイ役と維持リプレイ役の当選を重複して示す役情報を設定したり上昇リプレイ役と維持リプレイ役の当選を重複して示す役情報を設定したりすることになる。このため、主制御用 C P U 4 0 a が維持リプレイ役の当選を決定する場合には、転落リプレイ役や上昇リプレイ役の当選に基づく重複当選とする時と、転落リプレイ役や上昇リプレイ役の当選に基づかない単独の当選（単独当選）とする時とがある。以下では、転落リプレイ役や上昇リプレイ役の当選と示す場合には、同時に維持リプレイ役にも当選している時を意味している。

30

【 0 0 9 0 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、単独当選とする維持リプレイ役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく単独当選とする維持リプレイ役の入賞とする維持リプレイ停止目を停止表示させる。

40

【 0 0 9 1 】

また、本実施形態では、転落リプレイ役の当選時、3つのストップボタンのうち最初に操作されるストップボタンが正解となる特定の操作であれば、転落リプレイ停止目が停止表示される。本実施形態では、何れかの転落リプレイ役の当選に基づいてそれぞれに対応する正解の押し順が選択されることになる。

【 0 0 9 2 】

そして、左正解転落リプレイ役の当選時には、左リール 1 3 L を停止指示するストップボタン 3 3 L が最初に操作されることを、押し順正解として転落リプレイ停止目が停止表

50

示される。

【 0 0 9 3 】

また、中正解転落リプレイ役の当選時には、中リール 1 3 C を停止指示するストップボタン 3 3 C が最初に操作されることを、押し順正解として転落リプレイ停止目が停止表示される。

【 0 0 9 4 】

また、右正解転落リプレイ役の当選時には、右リール 1 3 R を停止指示するストップボタン 3 3 R が最初に操作されることを、押し順正解として転落リプレイ停止目が停止表示される。

【 0 0 9 5 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、押し順転落リプレイ役の当選時、押し順正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく転落リプレイ役の入賞とする転落リプレイ停止目を停止表示させる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、押し順転落リプレイ役の当選時、押し順不正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく重複当選とする維持リプレイ役の入賞とする維持リプレイ停止目を停止表示させる。

【 0 0 9 6 】

なお、主制御用 C P U 4 0 a は、転落リプレイ役の中でも不問転落リプレイ役の当選時、3つのストップボタンのうち最初に操作されるストップボタンに関係なく押し順正解として、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく転落リプレイ役の入賞とする転落リプレイ停止目を停止表示させる。このような不問転落リプレイ役の当選時には、維持リプレイ役も重複当選しているが遊技者による停止操作に関係なく転落リプレイ停止目を入賞させ得ることから、維持リプレイ停止目が停止表示され得ないことになる。

【 0 0 9 7 】

また、本実施形態では、上昇リプレイ役の当選時、3つのストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R のうち最初に操作されるストップボタンが正解となる特定の操作であれば、上昇リプレイ停止目が停止表示される。本実施形態では、何れかの上昇リプレイ役の当選に基づいてそれぞれに対応する正解の押し順が選択されることになる。

【 0 0 9 8 】

そして、左正解上昇リプレイ役の当選時には、左リール 1 3 L を停止指示するストップボタン 3 3 L が最初に操作されることを、押し順正解として上昇リプレイ停止目が停止表示される。

【 0 0 9 9 】

また、中正解上昇リプレイ役の当選時には、中リール 1 3 C を停止指示するストップボタン 3 3 C が最初に操作されることを、押し順正解として上昇リプレイ停止目が停止表示される。

【 0 1 0 0 】

また、右正解上昇リプレイ役の当選時には、右リール 1 3 R を停止指示するストップボタン 3 3 R が最初に操作されることを、押し順正解として上昇リプレイ停止目が停止表示される。

【 0 1 0 1 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、上昇リプレイ役の当選時、押し順正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく上昇リプレイ役の入賞とする上昇リプレイ停止目を停止表示させる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、上昇リプレイ役の当選時、押し順不正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく重複当選とする維持リプレイ役の入賞とする維持リプレイ停止目を停止表示させる。

【 0 1 0 2 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、S I N 役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、S I N 停止目を停止表示させる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、S I N 役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合、S I N こぼし停止目を停止表示させる。この場合には、

10

20

30

40

50

S I N 役の取りこぼしを発生させる。このため、本実施形態では、S I N 役の当選時、S I N 取りこぼし停止目の停止表示により S I N 役の取りこぼしを遊技者に把握させ得る。

【 0 1 0 3 】

なお、本実施形態では、S I N 停止目を構成する各列の図柄を各リールの配列のうち 1 図柄のみとしている。このため、S I N 役の当選時には、すべり制御を伴って各列に S I N 停止目に対応する図柄が停止表示されるタイミングで停止操作が行われる場合にのみ S I N 停止目が停止表示され得る。一方、S I N 役の当選時には、すべり制御を伴っても各列に S I N 停止目に対応する図柄の何れも停止表示されないタイミングで停止操作が行われることで S I N 停止目の停止表示が回避されて S I N 取りこぼし停止目が停止表示され得る。なお、本実施形態では、左リール 1 3 L に関しては [チェリー] を停止表示させるタイ

10

【 0 1 0 4 】

次に、白セブン役及びフェイク役の当選時における停止制御について説明する。

本実施形態における主制御用 C P U 4 0 a は、白セブン役の当選を決定する場合、同時にフェイク役の当選を重複して決定（重複当選を決定）するようになっている。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、白セブン役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、白セブン停止目を停止表示させる。なお、このとき主制御用 C P U 4 0 a は、入賞ライン L 4 上に白セブン停止目を停止表示させる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、白セブン役の当選時、遊技者による停止操作のタイ

20

【 0 1 0 5 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、フェイク役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングに応じて、複数種類あるフェイク停止目のうちの何れかのフェイク停止目を停止表示させる。なお、このとき主制御用 C P U 4 0 a は、入賞ライン L 4 上にフェイク停止目を停止表示させる。因みに、主制御用 C P U 4 0 a は、左リール 1 3 L に対する停止操作のタイミングが、左リール用下停止位置 D 3 に [白セブン] を停止表示可能なタイミングである場合には左リール用下停止位置 D 3 に [白セブン] を停止表示させる。更に、主制

30

【 0 1 0 6 】

続いて、主制御用 C P U 4 0 a は、各リールの全てを停止させて図柄の組み合わせを停止表示させると入賞判定を行う。この場合に主制御用 C P U 4 0 a は、主制御用 R A M 4 0 c から役情報を読み出し、読み出した役情報（当選役）に対応する図柄の組み合わせが入賞ライン上に停止表示されているかを判定する入賞判定を行う。また、入賞判定において主制御用 C P U 4 0 a は、各リールの停止に伴って入力する位置信号から入賞ライン上に停止表示した図柄の組み合わせがどのような組み合わせであるかを特定し、その組み合わせが役情報（当選役）に対応する賞態様であるか否かを判定する。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、入賞ライン上に停止表示した図柄の組み合わせが役情報（当選役）に対応する賞態様である場合に入賞（肯定）と判定する一方、役情報（当選役）に対応する賞態様でない場合に非入賞（否定）と判定する。

40

【 0 1 0 7 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、入賞判定で入賞と判定すると賞態様に応じた制御を行う。この場合に主制御用 C P U 4 0 a は、賞態様に応じて遊技状態を移行させる制御や賞メダルを払出す制御を行う。また、主制御用 C P U 4 0 a は、入賞判定により入賞を判定する場合、入賞とした旨を示す入賞指示コマンドをサブ制御基板 4 1（サブ制御用 C P U 4 1 a）に出力する。この入賞指示コマンドでは、変動ゲーム開始コマンドで指示され

50

る当選役が入賞したことをサブ制御基板 4 1 (サブ制御用 C P U 4 1 a) に認識させる。また、この入賞指示コマンドでは、入賞とともに何れの停止目によって入賞したか (賞態様) に関してもサブ制御基板 4 1 (サブ制御用 C P U 4 1 a) に認識させる。

【 0 1 0 8 】

そして、B N 役の入賞を判定する場合、主制御用 C P U 4 0 a は、次の変動ゲームから B N 遊技に移行させる遊技状態の制御を行う。すなわち、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 遊技制御を行う。この B N 遊技制御において、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 遊技の開始後、1 回目の変動ゲームから遊技者に付与した (払出した) 賞メダルの B N 払出枚数のカウントを開始する。また、この B N 遊技制御において、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 遊技の変動ゲームで賞メダルを遊技者に付与する毎に B N 払出枚数を加算して更新する。なお、この B N 遊技制御において、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 払出枚数が最大払出数 (本実施形態では、3 6 0 枚) を超える変動ゲームの終了に伴って B N 遊技を終了させる。

10

【 0 1 0 9 】

また、チェリー役の入賞を判定する場合、主制御用 C P U 4 0 a は、2 枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、チェリー役の当選時にはずれ停止目に基づいてチェリー役の入賞を判定しない場合 (チェリー役の取りこぼしを判定する場合) 、1 枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

【 0 1 1 0 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、スイカ役の入賞を判定する場合、6 枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、スイカ役の当選時にはずれ停止目に基づいてスイカ役の入賞を判定しない場合 (スイカ役の取りこぼしを判定する場合) 、1 枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

20

【 0 1 1 1 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の入賞を判定する場合、9 枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の当選時にはずれ停止目に基づいてベル役の入賞を判定しない場合 (ベル役の取りこぼしを判定する場合) 、1 枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

【 0 1 1 2 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、維持リプレイ役 (単独当選又は重複当選) の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。再遊技させるための制御において、主制御用 C P U 4 0 a は、入賞を判定した変動ゲームと同一のベット数を設定する。なお、後述するようにこの場合に主制御用 C P U 4 0 a は、入賞を判定した変動ゲームの遊技状態を継続させる制御も合わせて行うことになる。

30

【 0 1 1 3 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、転落リプレイ役の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。なお、後述するようにこの場合に主制御用 C P U 4 0 a は、非 R T 遊技であれば該非 R T 遊技を終了させて次の変動ゲームから低確 R T 遊技に移行させる遊技状態の制御も合わせて行う一方、低確 R T 遊技や高確 R T 遊技であれば入賞時の遊技状態を継続させる制御も合わせて行うことになる。

【 0 1 1 4 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、上昇リプレイ役の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。なお、後述するようにこの場合に主制御用 C P U 4 0 a は、非 R T 遊技であれば該非 R T 遊技を終了させて次の変動ゲームから高確 R T 遊技に移行させる遊技状態の制御も合わせて行うことになる。

40

【 0 1 1 5 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、S I N 役の入賞を判定する場合、次の 1 回の変動ゲームを対象として S I N 遊技に移行させる遊技状態の制御を行う。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、S I N 遊技制御を行う。S I N 遊技制御において、主制御用 C P U 4 0 a は、S I N 遊技の対象となる 1 回の変動ゲームの終了に伴って S I N 遊技を終了させる。なお、この場合に主制御用 C P U 4 0 a は、S I N 遊技も含めて該 S I N 遊技の契機となった

50

S I N 役の入賞時の遊技状態となるように制御する。

【 0 1 1 6 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、S I N 役の当選時に S I N こぼし停止目に基づいて S I N 役の入賞を判定しない場合 (S I N 役の取りこぼしを判定する場合)、1 枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。なお、後述するようにこの場合に主制御用 C P U 4 0 a は、B N 後 R T 遊技中であれば該 B N 後 R T 遊技を終了させて次の変動ゲームから非 R T 遊技に移行させる遊技状態の制御も合わせて行う一方、他の遊技状態であれば入賞時の遊技状態を継続させる制御も合わせて行うことになる。

【 0 1 1 7 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、白セブン役の入賞を判定する場合、9 枚の賞メダルを払出す制御を行う。また、主制御用 C P U 4 0 a は、フェイク役の入賞を判定する場合、9 枚の賞メダルを払出す制御を行う。

【 0 1 1 8 】

次に、主制御用 C P U 4 0 a が遊技状態に応じた変動ゲームに基づいて制御する遊技状態の移行の態様を図 7 に基づき説明する。

主制御用 C P U 4 0 a は、遊技状態を移行させる場合、移行先の遊技状態を示す状態指示コマンドをサブ制御基板 4 1 (サブ制御用 C P U 4 1 a) に出力する。この状態指示コマンドでは、主制御用 C P U 4 0 a で管理している遊技状態が何れの状態であるかをサブ制御基板 4 1 (サブ制御用 C P U 4 1 a) に認識させる。

【 0 1 1 9 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、一般遊技で当選した B N 役の入賞 (B N 入賞) を契機として次の変動ゲームから B N 遊技 (B N) に移行させる。この場合に主制御用 C P U 4 0 a は、B N 遊技の終了を契機に、当選時の遊技状態に関係なく次の変動ゲームから B N 後 R T 遊技に移行させる。

【 0 1 2 0 】

また、B N 後 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、S I N 役に当選して S I N 役の取りこぼしに基づく S I N こぼし停止目 (S I N こぼし) の停止表示を契機として次の変動ゲームから非 R T 遊技に移行させる。なお、B N 後 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、S I N 役に当選して S I N 役の入賞に基づく S I N 停止目 (S I N) の停止表示によっては次の変動ゲームからも B N 後 R T 遊技を継続させる。また、B N 後 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、維持リプレイ役に当選して維持リプレイ役の入賞に基づく維持リプレイ停止目の停止表示によっては次の変動ゲームからも B N 後 R T 遊技を継続させる。

【 0 1 2 1 】

B N 後 R T 遊技は、S I N 役の取りこぼしの発生がなければ次のボーナス役の当選まで継続されることから、B N 後 R T 遊技で制御する変動ゲームの回数に関しては、その上限を設けない所謂、「無限」ということになる。一方、B N 後 R T 遊技では、S I N 取りこぼしの発生がなければ非 R T 遊技や高確 R T 遊技にも移行し得ないことになる。

【 0 1 2 2 】

また、非 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、転落リプレイ役に当選して押し順正解による該転落リプレイ役の入賞に基づく転落リプレイ停止目 (転落) の停止表示を契機として次の変動ゲームから低確 R T 遊技に移行させる。また、非 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、上昇リプレイ役に当選して押し順正解による該上昇リプレイ役の入賞に基づく上昇リプレイ停止目 (上昇) の停止表示を契機として次の変動ゲームから高確 R T 遊技に移行させる。なお、非 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、転落リプレイ役や上昇リプレイ役に当選して押し順不正解による維持リプレイ役の入賞に基づく維持リプレイ停止目の停止表示によっては次の変動ゲームからも非 R T 遊技を継続させる。また、非 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、S I N 役に当選して S I N 役が入賞するか否かに関係なく非 R T 遊技を継続させる。

【 0 1 2 3 】

非 R T 遊技は、転落リプレイ役や上昇リプレイ役に当選して押し順正解の発生がなければ次のボーナス役の当選まで付与されることになる。このため、非 R T 遊技では、転落リプレイ役に当選して押し順正解を回避する一方、上昇リプレイ役に当選して押し順正解することで、高確 R T 遊技に移行し得ることになる。

【 0 1 2 4 】

また、低確 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、低確 R T 遊技での変動ゲームを 3 2 回行わせる間、低確 R T 遊技を継続させるとともに、低確 R T 遊技での変動ゲームを 3 2 回行わせたことを契機として次の変動ゲームから非 R T 遊技に移行させる。なお、低確 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、不問転落リプレイ役に当選して押し順正解による該転落リプレイ役の入賞に基づく転落リプレイ停止目の停止表示によっては次の変動ゲームからも低確 R T 遊技を継続させる。また、低確 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、低確 R T 遊技での変動ゲームの 3 2 回目となる場合を除いて、S I N 役に当選して S I N 役が入賞するか否かに関係なく低確 R T 遊技を継続させる。

10

【 0 1 2 5 】

低確 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、低確 R T 遊技に制御してから S I N 遊技も含めて行った変動ゲームの実行回数のカウントを開始し、該実行回数により非 R T 遊技への移行の契機を把握する。なお、この実行回数は、B N 遊技の当選後、B N 後 R T 遊技への移行に伴いクリア（消去）される。

【 0 1 2 6 】

低確 R T 遊技は、低確 R T 遊技で制御する変動ゲームの回数に関してはその上限が有限の「32回」ということになる。このため、低確 R T 遊技では、32回の変動ゲームを経ることで非 R T 遊技に移行して高確 R T 遊技に移行するチャンスのある状態へと移行する。

20

【 0 1 2 7 】

また、高確 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、高確 R T 遊技での変動ゲームを所定回数としての 3 0 回行わせる間、高確 R T 遊技を継続させるとともに、高確 R T 遊技での変動ゲームを 3 0 回行わせたことを契機として次の変動ゲームから非 R T 遊技に移行させる。なお、高確 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、不問転落リプレイ役に当選して押し順正解による該転落リプレイ役の入賞に基づく転落リプレイ停止目の停止表示によっては次の変動ゲームからも高確 R T 遊技を継続させる。また、高確 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、高確 R T 遊技での変動ゲームの 3 0 回目となる場合を除いて、S I N 役に当選して S I N 役が入賞するか否かに関係なく高確 R T 遊技を継続させる。

30

【 0 1 2 8 】

高確 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、高確 R T 遊技に制御してから S I N 遊技も含めて行った変動ゲームの実行回数のカウントを開始し、該実行回数により非 R T 遊技への移行の契機を把握する。なお、この実行回数は、B N 遊技の当選後、B N 後 R T 遊技への移行に伴いクリア（消去）される。

【 0 1 2 9 】

高確 R T 遊技は、高確 R T 遊技で制御する変動ゲームの回数に関してはその上限が有限の「30回」ということになる。このため、高確 R T 遊技は、30回の変動ゲームを経ることで非 R T 遊技に移行して再び高確 R T 遊技に移行するチャンスのある状態へと移行する。

40

【 0 1 3 0 】

本実施形態では、高確 R T 遊技と非 R T 遊技とを比較すると、共にリプレイ役の合算の当選確率が高確率抽選状態である一方で、これらの遊技状態を継続可能とする条件を異ならせている。高確 R T 遊技は、一旦開始されれば途中で B N 役に当選する場合を除いて少なくとも 3 0 回の変動ゲームに跨って継続される。一方、非 R T 遊技は、一旦開始されれば途中で B N 役に当選する場合を除いて転落リプレイ停止目又は上昇リプレイ停止目が停止表示されるまでの変動ゲームに跨って継続される。なお、非 R T 遊技では、上昇リプレ

50

イ役に比べて転落リプレイ役に当選し易いことに加えて、該転落リプレイ役に当選して押し順正解に約 1 / 5 で低確 R T 遊技へと移行し得ることから、高確 R T 遊技に比べて継続され難くなっている。

【 0 1 3 1 】

次に、サブ制御用 C P U 4 1 a がサブ制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

サブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲーム開始コマンドや入賞指示コマンドの各種コマンドを入力すると、該コマンドに指示される内容に基づいて各種演出を実行させるように演出表示装置 1 4 の表示内容などを制御する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、状態指示コマンドを入力すると、遊技状態が何れの遊技状態に制御されているかを示すサブ用状態情報

10

サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶（設定）する。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、サブ用状態情報を設定して主制御用 C P U 4 0 a が制御している遊技状態を把握している。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲーム開始コマンドが入力される毎に各種演出に係る制御を行うようになっている。

【 0 1 3 2 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、演出表示装置 1 4 における演出状態を、主制御用 C P U 4 0 a が制御している遊技状態に応じて制御するようになっている。なお、遊技者は、演出表示装置 1 4 における演出状態に応じて変動ゲームを行うことになる。このような演出状態では、その種類から遊技状態を遊技者に把握させたり、遊技者が遊技を有利に行うことができるような演出を行ったりするようになっている。本実施形態における演出状態は、図 8 に示すように、複数種類に分類されている。

20

【 0 1 3 3 】

そして、演出状態には、遊技状態が高確 R T 遊技である場合に行なわれる A R T モードがある。この場合に演出表示装置 1 4 では、A R T モード用の表示画面が画像表示される。A R T モードは、高確 R T 遊技であることが報知される状態である。また、A R T モードは、ベル役の入賞を補助する演出が行われることで賞メダルを増やすチャンスの状態である。なお、本実施形態では、遊技状態の高確 R T 遊技の移行と、演出状態の A R T モードの移行と、が同期して制御される。

【 0 1 3 4 】

また、演出状態には、遊技状態が低確 R T 遊技又は非 R T 遊技である場合に行われ得る通常モードがある。通常モードの場合に演出表示装置 1 4 では、通常モード用の表示画面が画像表示される。通常モードは、高確 R T 遊技へと繋がるチャンスを手に入れ得ることが報知される状態である。また、通常モードは、ベル役の入賞を困難とするように演出を行うことで賞メダルを増やし難い状態である。

30

【 0 1 3 5 】

また、演出状態には、遊技状態が低確 R T 遊技又は非 R T 遊技である場合に行われ得る高確モードがある。高確モードの場合に演出表示装置 1 4 では、高確モード用の表示画面が画像表示される。高確モードは、高確 R T 遊技へと繋がるチャンスを手に入れ得ることが報知される状態である。また、高確モードは、高確 R T 遊技へと繋がるチャンスを手に入れる期待が通常モードに比べて高い状態である。また、高確モードは、ベル役の入賞を困難とするように演出を行うことで賞メダルを増やし難い状態である。

40

【 0 1 3 6 】

また、演出状態には、遊技状態が非 R T 遊技である場合に行なわれるナビなし確変モードがある。ナビなし確変モードの場合に演出表示装置 1 4 では、ナビなし確変モード用の表示画面が画像表示される。ナビなし確変モードは、高確 R T 遊技へと繋がるチャンスが与えられていることが報知される状態である。また、ナビなし確変モードは、遊技者が自力で高確 R T 遊技への移行を手に入れ得る状態である。また、ナビなし確変モードは、ベル役の入賞を補助する演出が行われることで賞メダルを増やすチャンスの状態である。

【 0 1 3 7 】

また、演出状態には、遊技状態が非 R T 遊技である場合に行なわれる確変モードがある

50

。確変モードの場合に演出表示装置 1 4 では、確変モード用の表示画面が画像表示される。確変モードは、高確 R T 遊技へと繋がるチャンスが与えられていることが報知される状態である。また、確変モードは、高確 R T 遊技への移行が補助されることで、遊技者を高確 R T 遊技へと導く状態である。また、この確変モードは、ベル役の入賞を補助する演出が行われることで賞メダルを増やすチャンスの状態である。

【 0 1 3 8 】

また、演出状態には、遊技状態が B N 後 R T 遊技である場合に行なわれる B N 後モードがある。B N 後モードの場合に演出表示装置 1 4 では、B N 後モード用の表示画面が画像表示される。この B N 後モードは、高確 R T 遊技へと繋がるチャンスが与えられていないことが報知される状態である。また、B N 後モードは、ベル役の入賞を困難とするように演出を行うことで賞メダルを増やし難い状態である。

10

【 0 1 3 9 】

また、演出状態には、遊技状態が B N 後 R T 遊技である場合に行なわれる B N 後確変モードがある。B N 後確変モードの場合に演出表示装置 1 4 では、B N 後確変モード用の表示画面が画像表示される。B N 後確変モードは、高確 R T 遊技へと繋がるチャンスが与えられる確変モードにいずれ移行する状態である。また、B N 後確変モードは、ベル役の入賞を補助する演出が行われることで賞メダルを増やすチャンスの状態である。

【 0 1 4 0 】

また、演出状態には、遊技状態が B N 遊技である場合に行われる B N 演出状態 (B N 中) がある。この場合に演出表示装置 1 4 では、B N 演出状態用の表示画面が画像表示される。

20

【 0 1 4 1 】

本実施形態において、サブ制御用 C P U 4 1 a は、サブ制御用 R A M 4 1 c に演出状態の種類を示す演出フラグ (情報) を設定することで、制御している演出状態を把握する。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、演出フラグに対応する背景画像用の画像表示用データを選択するとともに、この選択した画像表示用データをもとに演出表示装置 1 4 の表示内容 (表示画面) を制御する。

【 0 1 4 2 】

以下、各演出状態における制御内容について、演出表示装置 1 4 における表示演出と合わせて説明する。

30

サブ制御用 C P U 4 1 a は、これから説明する各演出状態での制御を行う結果、図 8 に示す態様で演出状態を移行させるように制御する。

【 0 1 4 3 】

最初に、通常モード又は高確モード (以下、「一般モード」という) における制御内容について説明する。

サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態が低確 R T 遊技又は非 R T 遊技である場合、一般モードに制御する。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態が非 R T 遊技である場合、一般モード以外に制御するときがある。

【 0 1 4 4 】

サブ制御用 C P U 4 1 a が一般モードに制御している間、遊技状態が低確 R T 遊技と、非 R T 遊技と、を行き来することになる。すなわち、通常モードの制御中、低確 R T 遊技での変動ゲームが 3 2 回行われたことで遊技状態が非 R T 遊技に移行する場合には、非 R T 遊技における通常モードで変動ゲームが行われる。また、通常モードの制御中、非 R T 遊技で転落リプレイ役が入賞 (転落) することで遊技状態が低確 R T 遊技に移行する場合には、低確 R T 遊技における通常モードで変動ゲームが行われる。また、高確モードの制御中、低確 R T 遊技での変動ゲームが 3 2 回行われたことで遊技状態が非 R T 遊技に移行する場合には、非 R T 遊技における高確モードで変動ゲームが行われる。また、高確モードの制御中、非 R T 遊技で転落リプレイ役が入賞 (転落) することで遊技状態が低確 R T 遊技に移行する場合には、低確 R T 遊技における高確モードで変動ゲームが行われる。

40

【 0 1 4 5 】

50

また、サブ制御用CPU41aは、一般モードの制御中、当選役の当選及び入賞の指示に基づいた処理を行う。なお、低確RT遊技の一般モードの制御中には、BN役、チェリー役、スイカ役、ベル役、転落リプレイ役、SIN役の当選及び入賞が指示され得る。また、非RT遊技の一般モードの制御中には、BN役、チェリー役、スイカ役、ベル役、転落リプレイ役、上昇リプレイ役、SIN役の当選及び入賞が指示され得る。

【0146】

そして、サブ制御用CPU41aは、一般モードの制御中、BN役の入賞が指示される場合、BN演出状態に移行させるように制御する。これに合わせて遊技状態は、BN遊技に移行している。

【0147】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でも入賞に際してストップボタンの押し順を要するベル役の当選が指示される場合、押し順正解をナビゲート（ナビ）するような演出を行わせないように演出表示装置14を制御する。すなわち、一般モードの制御中には、ベル役の入賞を困難とするように演出が行われる。このため、一般モードの制御中、遊技者はベル役の当選時にたまたま押し順正解となる場面でこれを入賞させ得る。

【0148】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でも入賞に際してストップボタンの押し順を要する転落リプレイ役及び上昇リプレイ役の当選が指示される場合、転落リプレイ役の押し順正解の回避や上昇リプレイ役の押し順正解をナビゲート（ナビ）するような演出を行わせないように演出表示装置14を制御する。なお、本実施形態では、一般モードの制御中、転落リプレイ役及び上昇リプレイ役の当選に関しても積極的に報知しない構成を採用している。すなわち、一般モードの制御中には、転落リプレイ役の入賞の回避や上昇リプレイ役の入賞を困難とするように演出が行われる。このため、一般モードの制御中、転落リプレイ役の当選時にたまたま押し順不正解となる場面でこれの入賞を回避するとともに、上昇リプレイ役の当選時にたまたま押し順正解となる場面でこれを入賞させ得る。なお、本実施形態では、転落リプレイ役及び上昇リプレイ役に非RT遊技における一般モードで当選し得る。このようにサブ制御用CPU41aは、一般モードの制御中、たまたま上昇リプレイ役の入賞（上昇）が指示される場合、ARTモードに移行するように制御する。これに合わせて遊技状態は、高確RT遊技に移行している。

【0149】

また、サブ制御用CPU41aは、一般モードの制御中、小役の中でもチェリー役、スイカ役、又はSIN役の当選が指示される場合、ART移行抽選を行うようになっている。このART移行抽選は、一般モード毎に指示される当選役に基づいて所定の当選確率となるように、「通常モード」、「高確モード」、「確変10」、「確変30」、「確変50」の何れかに乱数を振分けて行われる。

【0150】

そして、ART移行抽選の結果が「通常モード」では制御中の一般モードから通常モードに移行される一方、ART移行抽選の結果が「高確モード」では制御中の一般モードから高確モードへと状態が移行される。また、ART移行抽選の結果が「確変10」、「確変30」、「確変50」の何れかでは、制御中の一般モードからそれぞれに定めた確変回数とする確変モードへと状態が移行されるようになる。なお、「確変10」では、確変回数が「10回」であって少なくとも10回の変動ゲームを対象に制御する確変モードへと状態が移行されるようになる。また、「確変30」では、確変回数が「30回」であって少なくとも30回の変動ゲームを対象に制御する確変モードへと状態が移行されるようになる。また、「確変50」では、確変回数が「50回」であって少なくとも50回の変動ゲームを対象に制御する確変モードへと状態が移行されるようになる。

【0151】

なお、サブ制御用CPU41aは、ART移行抽選や後述する各抽選に用いる乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、これら各抽選に用いる乱数は、所定の周期毎に更新され、サブ制御用RAM41cに記憶されている

10

20

30

40

50

。そして、サブ制御用CPU41aは、各種抽選を行う際にその抽選で用いる乱数をサブ制御用RAM41cから取得し、該取得した乱数に基づき乱数抽選を行う。

【0152】

このようなART移行抽選では、通常モードの制御中、SIN役の当選ではモードの移行を伴わない一方、スイカ役の当選<チェリー役の当選の順に高確モード及び確変モードに移行し易くなっている。また、ART移行抽選では、高確モードの制御中、SIN役の当選では略均等に通常モード及び高確モードの何れかに移行する一方、スイカ役の当選<チェリー役の当選の順に高確モード及び確変モードに移行し易く、且つ確変モードの中でも確変回数の多い確変モードに移行し易くなっている。また、ART移行抽選では、通常モードの制御中<高確モードの制御中の順に高確モード及び確変モードに移行し易く、且つ確変モードの中でも確変回数の多い確変モードに移行し易くなっている。

10

【0153】

また、サブ制御用CPU41aは、ART移行抽選の結果が確変10, 30, 50の場合、該結果に基づく確変回数を示す情報(図8では、「確G」と示す)をサブ制御用RAM41cに記憶(設定)する。この場合にサブ制御用CPU41aは、確変回数をセットしていない「0(零)」であれば(確G=0)、ART移行抽選の結果に基づく確変回数となるようにサブ制御用RAM41cの記憶内容を更新する。一方、サブ制御用CPU41aは、確変回数をセットしている「0(零)」以外であれば(確G>0)、ART移行抽選の結果に基づく確変回数を既に記憶されている回数を加算して上乗せするように更新する。なお、確変回数を示す情報は、途中にBN遊技や他の演出状態への移行を挟んだとしても継続して記憶保持される。本実施形態において、「確変回数がセットされていない」とは「確変回数に「0(零)」が記憶されていること」を意味し、「確変回数がセットされている」とは「確変回数に「0(零)」以外が記憶されていること」を意味する。

20

【0154】

サブ制御用CPU41aは、低確RT遊技における一般モードで確変回数をセットしている場合、該低確RT遊技での変動ゲームが32回行われたことで非RT遊技への移行が指示されることを契機に(「確G>0」)、該非RT遊技での変動ゲームから確変モードに移行させるように制御する。また、サブ制御用CPU41aは、非RT遊技における一般モードで確変回数をセットした後(「確G>0」)、次の変動ゲームから確変モードに移行させるように制御する。

30

【0155】

このようにサブ制御用CPU41aが一般モードに制御している間、ART移行抽選を経て一般モードにおける通常モードと高確モードとの間を行き来することになる。また、サブ制御用CPU41aが一般モードに制御している間、ART移行抽選を経て一般モードから確変モードへと移行することになる。

【0156】

次に、確変モードにおける制御内容について説明する。

サブ制御用CPU41aは、遊技状態が非RT遊技であって確変回数をセットしている場合、確変モードに制御する。

【0157】

また、サブ制御用CPU41aは、確変モードの制御中、当選役の当選及び入賞の指示に基づいた処理を行う。なお、非RT遊技である確変モードの制御中には、BN役、チェリー役、スイカ役、ベル役、転落リプレイ役、上昇リプレイ役、SIN役の当選及び入賞が指示され得る。

40

【0158】

そして、サブ制御用CPU41aは、確変モードの制御中、BN役の入賞が指示される場合、BN演出状態に移行させるように制御する。これに合わせて遊技状態は、BN遊技に移行している。

【0159】

また、サブ制御用CPU41aは、確変モードの制御中、小役の中でも入賞に際してス

50

ストップボタンの押し順を要するベル役の当選が指示される場合、押し順正解をナビゲート（ナビ）する「ベルナビ演出」を行わせる。すなわち、確変モードの制御中には、ベル役の入賞を補助（アシスト）する演出が行われる。このため、確変モードの制御中、遊技者のベル役の入賞が補助される。

【0160】

ベルナビ演出は、演出表示装置14で行われる。ベルナビ演出が実行されるとき演出表示装置14では、ストップボタンを模した画像SGを3つ横並びに表示させるとともに、3つの画像SGうちの1つの画像SGに対して「1」の数字を付す態様で行われる。図9（a）の例では、3つの画像SGのうち、中央の位置に表示される画像SGに「1」が付されていることから、ストップボタン33Cを最初に操作すべきことを遊技者に把握させる。

10

【0161】

このようにしてサブ制御用CPU41aは、変動ゲームの開始に伴ってベルナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。ベルナビ演出では、当選したベル役に基づく押し順正解を報知する内容で行われる。例えば、ベルナビ演出では、中正解ベル役の当選が指定されていれば、ストップボタン33Cを最初に操作する内容で行われる。

【0162】

また、サブ制御用CPU41aは、確変モードの制御中、転落リプレイ役の当選が指示される場合、転落リプレイ役の入賞を回避させるための押し順不正解となる操作方法（ストップボタンの押し順）をナビゲート（ナビ）する「転落リナビ演出」を行わせる。

20

【0163】

本実施形態における転落リナビ演出は、演出表示装置14で行われるとともに、ベルナビ演出と同様の態様で行われる。そして、サブ制御用CPU41aは、変動ゲームの開始に伴って転落リナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。転落リナビ演出では、当選した転落リプレイ役に基づく押し順不正解を報知する内容で行われる。例えば、転落リナビ演出では、中正解転落リプレイ役の当選が指定されていれば、ストップボタン33L又はストップボタン33Rを最初に操作する（ストップボタン33Cを最初に操作しない）内容で行われる。このように、本実施形態では、確変モードの制御中、転落リプレイ役の当選に関しても積極的に報知するようになっている。

30

【0164】

また、サブ制御用CPU41aは、確変モードの制御中、上昇リプレイ役の当選が指示される場合、上昇リプレイ役を入賞させるための押し順正解となる操作方法（ストップボタンの押し順）をナビゲート（ナビ）する「上昇リナビ演出」を行わせる。

【0165】

本実施形態における上昇リナビ演出は、演出表示装置14で行われるとともに、ベルナビ演出と同様の態様で行われる。そして、サブ制御用CPU41aは、変動ゲームの開始に伴って上昇リナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。上昇リナビ演出では、当選した上昇リプレイ役に基づく押し順正解を報知する内容で行われる。例えば、上昇リナビ演出では、中正解上昇リプレイ役の当選が指定されていれば、ストップボタン33Cを最初に操作する内容で行われる。このように、本実施形態では、確変モードの制御中、上昇リプレイ役の当選に関しても積極的に報知するようになっている。

40

【0166】

そして、サブ制御用CPU41aは、確変モードの制御中、転落リプレイ役の入賞（転落）が指示される場合、確変モード（ペナルティ）に移行するように制御する。これに合わせて遊技状態は、低確RT遊技に移行している。確変モードの制御中は、転落リプレイ役の当選時に転落リナビ演出が行われることで通常、転落リプレイ役の入賞を回避することができるようになっている。しかしながら、転落リナビ演出を無視したり気付かなかったりすることで、誤って転落リプレイ役を入賞させてしまって遊技状態を低確RT遊

50

技へ移行させてしまった遊技者に対しては、ベルナビ演出が行われなくなるペナルティが付与される。

【 0 1 6 7 】

すなわち、サブ制御用CPU41aは、確変モード（ペナルティ）の制御中、ベル役の当選時にベルナビ演出を行わせないように制御する。また、サブ制御用CPU41aは、低確RT遊技での変動ゲームが32回行われて遊技状態が非RT遊技への移行が指示される場合、ペナルティの付与直前の確変モードに再び移行させる。

【 0 1 6 8 】

また、サブ制御用CPU41aは、確変モードの制御中、上昇リプレイ役の入賞（上昇）が指示される場合、ARTモードに移行するように制御する。これに合わせて遊技状態は、高確RT遊技に移行している。なお、サブ制御用CPU41aは、ARTモードに制御する場合、制御中の確変モードに関する情報として、サブ制御用RAM41cの確変回数の記憶内容を記憶保持している。

10

【 0 1 6 9 】

なお、サブ制御用CPU41aは、維持リプレイ役の入賞が指示される場合、確変モードの制御を継続する。この場合に遊技状態は、非RT遊技が継続されている。

また、サブ制御用CPU41aは、確変モードの制御中、該確変モードで行った変動ゲームの実行回数をサブ制御用RAM41cでカウントする。サブ制御用CPU41aは、確変モードで変動ゲームが行われる毎に確変回数を減算（-1）して「0（零）」になるまで更新する。

20

【 0 1 7 0 】

また、サブ制御用CPU41aは、確変回数を遊技者に報知する。本実施形態における確変回数の報知（回数報知）は、演出表示装置14で行われる。演出表示装置14では、図9（b）に示すように、「確変残りX回」の画像NG1を表示させる態様で行われる。この「X回」の「X」は確変回数である。これにより、確変モードによる変動ゲームが行われる回数（残り回数）が遊技者に把握される。なお、確変回数として演出表示装置14で報知される回数は、BN役に当選しても該BN役の入賞時まで表示上でのみ減算（-1）を継続して更新表示される。一方、確変回数としてサブ制御用RAM41cで記憶管理される回数は、BN役の当選を以って減算（-1）されることが停止する。また、BN役に基づくBN遊技の開始時には、確変回数としてサブ制御用RAM41cで記憶管理される回数となるように演出表示装置14の表示内容を変化させる。

30

【 0 1 7 1 】

そして、サブ制御用CPU41aは、確変モードの制御中、確変回数をセットしている間、確変モードの制御を継続し得るとともに、転落リプレイ役の入賞を契機として確変モード（ペナルティ）に移行するように制御する一方、上昇リプレイ役の入賞を契機としてARTモードに移行するように制御する。また、サブ制御用CPU41aは、確変モードの制御中、確変回数を「0（零）」とする場合、確変モードの制御を終了してナビなし確変モードに移行するように制御する。この場合に遊技状態は、非RT遊技が継続されている。

40

【 0 1 7 2 】

次に、ナビなし確変モードにおける制御内容について説明する。

サブ制御用CPU41aは、遊技状態が非RT遊技であって確変回数をセットしていないことから確変モードや後述するARTモードから移行する場合、ナビなし確変モードに制御する。

【 0 1 7 3 】

サブ制御用CPU41aは、ナビなし確変モードの制御中、当選役の当選及び入賞の指示に基づいた処理を行う。なお、非RT遊技であるナビなし確変モードの制御中には、BN役、チェリー役、スイカ役、ベル役、転落リプレイ役、上昇リプレイ役、SIN役の当選及び入賞が指示され得る。

【 0 1 7 4 】

50

そして、サブ制御用CPU41aは、ナビなし確変モードの制御中、BN役の入賞が指示される場合、BN演出状態に移行させるように制御する。これに合わせて遊技状態は、BN遊技に移行している。

【0175】

また、サブ制御用CPU41aは、ナビなし確変モードの制御中、小役の中でも入賞に際してストップボタンの押し順を要するベル役の当選が指示される場合、押し順正解をナビゲート(ナビ)する「ベルナビ演出」を行わせる。すなわち、確変モードの制御中には、ベル役の入賞を補助(アシスト)する演出が行われる。このため、ナビなし確変モードの制御中、遊技者のベル役の入賞が補助される。

【0176】

また、サブ制御用CPU41aは、ナビなし確変モードの制御中、転落リプレイ役及び上昇リプレイ役の当選が指示される場合、これらリプレイ役の当選を報知する「チャンス演出」を行わせる。

【0177】

本実施形態におけるチャンス演出は、演出表示装置14で行われる。演出表示装置14では、図9(c)に示すように、ストップボタンを模した画像SGを3つ横並びに表示させるとともに、3つの画像SGに対して「疑問符」を付す態様で行われる。図9(c)では、3つの画像SGに「疑問符」が付されていることから、ストップボタン33L、33C、33Rのうち何れのストップボタンを最初に操作すべきかを遊技者に把握させない。

【0178】

このようにしてサブ制御用CPU41aは、変動ゲームの開始に伴ってチャンス演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。チャンス演出では、何れのストップボタンを最初に操作すべきかを遊技者自身で選択することを報知する内容で行われる。このように、本実施形態では、ナビなし確変モードの制御中、転落リプレイ役及び上昇リプレイ役の当選に関しては積極的に報知するようになっている。

【0179】

そして、サブ制御用CPU41aは、ナビなし確変モードの制御中、転落リプレイ役の入賞(転落)が指示される場合、一般モード(通常モード及び高確モードの何れか)に移行するように制御する。これに合わせて遊技状態は、低確RT遊技に移行している。ナビなし確変モードの制御中は、転落リプレイ役の当選時にチャンス演出が行われるが該転落リプレイ役の入賞の回避までは補助されないことから、たまたま押し順不正解となる場面で該転落リプレイ役の入賞を回避し得る。

【0180】

この場合にサブ制御用CPU41aは、一般移行抽選を行うようになっている。この一般移行抽選は、所定の当選確率となるように、「通常モード」、「高確モード」の何れかに乱数を振分けて行われる。そして、一般移行抽選の結果が「通常モード」では制御中のナビなし確変モードから通常モードに移行される一方、一般移行抽選の結果が「高確モード」では制御中のナビなし確変モードから高確モードへと状態が移行される。これに合わせて遊技状態は、低確RT遊技に移行している。このような一般移行抽選では、高確モードに比べて通常モードに移行し易くなっている。

【0181】

また、サブ制御用CPU41aは、ナビなし確変モードの制御中、上昇リプレイ役の入賞(上昇)が指示される場合、ARTモードに移行するように制御する。これに合わせて遊技状態は、高確RT遊技に移行している。ナビなし確変モードの制御中は、上昇リプレイ役の当選時にチャンス演出が行われるが該上昇リプレイ役の入賞までは補助されないことから、たまたま押し順正解となる場面で該上昇リプレイ役を入賞させ得る。

【0182】

なお、サブ制御用CPU41aは、維持リプレイ役の入賞が指示される場合、ナビなし確変モードの制御を継続する。この場合に遊技状態は、非RT遊技が継続されている。また、サブ制御用CPU41aは、ナビなし確変モードの制御中、確変回数が「0(零)」

10

20

30

40

50

であることから、確変回数の報知も行わないようになっている。

【0183】

次に、ARTモードにおける制御内容について説明する。

サブ制御用CPU41aは、遊技状態が高確RT遊技である場合、ARTモードに制御する。

【0184】

また、サブ制御用CPU41aは、ARTモードの制御中、当選役の当選及び入賞の指示に基づいた処理を行う。なお、高確RT遊技であるARTモードの制御中には、BN役、チェリー役、スイカ役、ベル役、不問転落リプレイ役、SIN役の当選及び入賞が指示され得る。

10

【0185】

そして、サブ制御用CPU41aは、ARTモードの制御中、BN役の入賞が指示される場合、BN演出状態に移行させるように制御する。これに合わせて遊技状態は、BN遊技に移行している。

【0186】

また、サブ制御用CPU41aは、ARTモードの制御中、小役の中でも入賞に際してストップボタンの押し順を要するベル役の当選が指示される場合、押し順正解をナビゲート(ナビ)する「ベルナビ演出」を行わせる。すなわち、確変モードの制御中には、ベル役の入賞を補助(アシスト)する演出が行われる。このため、ARTモードの制御中、遊技者のベル役の入賞が補助される。

20

【0187】

また、サブ制御用CPU41aは、他の演出状態(演出モード)からARTモードに移行させる場合、ARTモードで行う変動ゲームのART回数を示す情報をサブ制御用RAM41cに記憶(設定)する。なお、ART回数を示す情報は、途中にBN遊技への移行を挟む場合に「0(零)」にリセットされる。本実施形態において、「ART回数がセットされていない」とは「ART回数に「0(零)」が記憶されていること」を意味し、「ART回数がセットされている」とは「ART回数に「0(零)」以外が記憶されていること」を意味する。なお、ART回数は、主制御用CPU40aにより管理される高確RT遊技に関する実行回数と同一条件でカウントされていけばよい。

【0188】

30

また、サブ制御用CPU41aは、ARTモードの制御中、該ARTモードで行った変動ゲームの実行回数をサブ制御用RAM41cでカウントする。サブ制御用CPU41aは、他の演出状態(演出モード)からARTモードに移行させる場合、サブ制御用RAM41cにART回数として「30」を設定する。サブ制御用CPU41aは、ARTモードで変動ゲームが行われる毎にART回数を減算(-1)して「0(零)」になるまで更新する。また、サブ制御用CPU41aは、ART回数を遊技者に報知する。これにより、遊技者はARTモードで行われる変動ゲームの残り回数を把握し得る。

【0189】

本実施形態におけるART回数の報知(回数報知)は、演出表示装置14で行われる。演出表示装置14では、図9(b)に示すように、「ART態様で残りX回」の画像NG2を表示させる態様で行われる。この「X回」の「X」はART回数である。これにより、ARTモードによる変動ゲームが行われる回数(残り回数)が遊技者に把握される。なお、ART回数として演出表示装置14に報知される回数は、BN役に当選しても該BN役の入賞時まで表示上でのみ減算(-1)を継続して更新表示される。一方、ART回数としてサブ制御用RAM41cで記憶管理される回数は、BN役の当選を以って減算(-1)されることが停止する。

40

【0190】

なお、ARTモードの制御中の演出表示装置14では、「確変残りX回」の画像NG1も合わせて表示される。これにより、確変モードによる変動ゲームが行われる回数(残り回数)が遊技者に把握される。

50

【 0 1 9 1 】

そして、サブ制御用CPU41aは、ARTモードの制御中、ART回数をセットしている間、ARTモードの制御を継続し得るとともに、ART回数を「0（零）」とする場合、ARTモードの制御を終了してその時の確変回数に基づいて次の変動ゲームから確変モード又はナビなし確変モードに移行するように制御する。この場合には、遊技状態が非RT遊技に移行されている。このため、本実施形態では、上限回数（「30回」）が設定されている高確RT遊技を利用して、30回の変動ゲームを1セットとするARTモードによる変動ゲームを付与するゲーム性を実現している。

【 0 1 9 2 】

また、ARTモードの制御中、「ART回数が「0（零）」となる場合」とは、「ARTモードでの変動ゲームが30回行われる」、すなわち「遊技状態が高確RT遊技から非RT遊技に移行するとき」である。この場合にサブ制御用CPU41aは、ARTモードでの変動ゲームを30回行って確変回数をセットしている場合（確G>0）、確変モードに移行するように制御する。一方、サブ制御用CPU41aは、ARTモードでの変動ゲームを30回行って確変回数をセットしていない場合（確G=0）、ナビなし確変モードに移行するように制御する。

10

【 0 1 9 3 】

また、サブ制御用CPU41aは、ARTモードの制御中、ベル役の当選が指示されると、サブ制御用RAM41cのベル当選回数に「1」を加算し、ベル役に当選した回数をカウントする。また、サブ制御用CPU41aは、他の演出状態（演出モード）からARTモードに移行させる場合、ベル当選回数をリセットする（「0（零）」を設定する）。また、サブ制御用CPU41aは、BN遊技へ移行する場合、ベル当選回数をリセットする。

20

【 0 1 9 4 】

そして、サブ制御用CPU41aは、ARTモードの制御中、ART回数を「0（零）」とする場合、すなわちARTモードの制御を終了する場合、その時のベル当選回数に基づいて確変回数が増加する（確変回数を上乗せする）特殊上乗せ処理を行うときがある。この場合にサブ制御用CPU41aは、ベル当選回数が「0（零）」であれば確変回数に「50」を加算（上乗せ）するようにサブ制御用RAM41cの確変回数を更新することで特殊上乗せ処理を行う。一方、サブ制御用CPU41aは、ベル当選回数が「0（零）」以外であれば特殊上乗せ処理を行わない。この場合には、確変回数がセットされていなくても特殊上乗せ処理に基づく確変回数を「0（零）」に上乗せする（「0（零）」を加算）ことになる。このように特殊上乗せ処理が行われる場合には、ARTモードの終了時に確変回数が「0（零）」であっても、確変回数の上乗せによってナビなし確変モードではなく確変モードへと移行されることになる。

30

【 0 1 9 5 】

次に、BN後モードにおける制御内容について説明する。

サブ制御用CPU41aは、遊技状態がBN後RT遊技であって確変回数をセットしていない場合、BN後モードに制御する。

【 0 1 9 6 】

40

また、サブ制御用CPU41aは、BN後モードの制御中、当選役の当選及び入賞の指示に基づいた処理を行う。なお、BN後RT遊技であるBN後モードの制御中には、BN役、チェリー役、スイカ役、ベル役、維持リプレイ役、SIN役の当選及び入賞が指示され得る。

【 0 1 9 7 】

そして、サブ制御用CPU41aは、BN後モードの制御中、BN役の入賞が指示される場合、BN演出状態に移行させるように制御する。これに合わせて遊技状態は、BN遊技に移行している。

【 0 1 9 8 】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でも入賞に際してストップボタンの押し順

50

を要するベル役の当選が指示される場合、押し順正解をナビゲート（ナビ）するような演出を行わせないように演出表示装置 14 を制御する。すなわち、B N 後モードの制御中には、ベル役の入賞を困難とするように演出が行われる。このため、B N 後モードの制御中、遊技者はベル役の当選時にたまたま押し順正解となる場面でこれを入賞させ得る。

【 0 1 9 9 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N 後モードの制御中、S I N 役の取りこぼし（S I N こぼし）が指示される場合、一般モード（通常モード及び高確モードの何れか）に移行するように制御する。これに合わせて遊技状態は、非 R T 遊技に移行している。B N 後モードの制御中は、S I N 役を取りこぼすタイミングで停止操作が行われることで、S I N 役の入賞を回避して S I N こぼし停止目を停止表示させ得る。

10

【 0 2 0 0 】

この場合にサブ制御用 C P U 4 1 a は、ナビなし確変モードの制御中と同様に、一般移行抽選を行うようになっている。この一般移行抽選は、所定の当選確率となるように、「通常モード」、「高確モード」の何れかに乱数を振分けて行われる。そして、一般移行抽選の結果が「通常モード」では制御中のナビなし確変モードから通常モードに移行される一方、一般移行抽選の結果が「高確モード」では制御中のナビなし確変モードから高確モードへと状態が移行される。これに合わせて遊技状態は、非 R T 遊技に移行している。このような一般移行抽選では、高確モードに比べて通常モードに移行し易くなっている。

【 0 2 0 1 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N 後モードの制御中、S I N 役の入賞が指示される場合（S I N 入賞）、B N 後モードの制御を継続する。この場合に遊技状態は、B N 後 R T 遊技が継続されている。

20

【 0 2 0 2 】

次に、B N 後確変モードにおける制御内容について説明する。

サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態が B N 後 R T 遊技であって確変回数をセットしている場合、B N 後確変モードに制御する。

【 0 2 0 3 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N 後確変モードの制御中、当選役の当選及び入賞の指示に基づいた処理を行う。なお、B N 後 R T 遊技である B N 後モードの制御中には、B N 役、チェリー役、スイカ役、ベル役、維持リプレイ役、S I N 役の当選及び入賞が指示され得る。

30

【 0 2 0 4 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N 後確変モードの制御中、B N 役の入賞が指示される場合、B N 演出状態に移行させるように制御する。これに合わせて遊技状態は、B N 遊技に移行している。

【 0 2 0 5 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N 後確変モードの制御中、小役の中でも入賞に際してストップボタンの押し順を要するベル役の当選が指示される場合、押し順正解をナビゲート（ナビ）する「ベルナビ演出」を行わせる。すなわち、B N 後確変モードの制御中には、ベル役の入賞を補助（アシスト）する演出が行われる。このため、B N 後確変モードの制御中、遊技者のベル役の入賞が補助される。

40

【 0 2 0 6 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N 後確変モードの制御中、S I N 役の取りこぼし（S I N こぼし）が指示される場合、確変モードに移行するように制御する。これに合わせて遊技状態は、非 R T 遊技に移行している。B N 後確変モードの制御中は、S I N 役を取りこぼすタイミングで停止操作が行われることで、S I N 役の入賞を回避して S I N こぼし停止目を停止表示させ得る。

【 0 2 0 7 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N 後確変モードの制御中、S I N 役の入賞（S I N 入賞）が指示される場合、B N 後確変モード（ペナルティ）に移行するように制御する

50

。この場合に遊技状態は、ＢＮ後ＲＴ遊技が継続されている。なお、ＢＮ後確変モードの制御中のＳＩＮ役の入賞によっては、遊技状態がＢＮ後ＲＴ遊技に継続されて演出状態が確変モードにも移行し得ないことから、高確ＲＴ遊技のもとで制御されるＡＲＴモードへの移行が延長されることになる。

【０２０８】

ＢＮ後確変モードの制御中は、ＳＩＮ役を取りこぼすタイミングで遊技が行われることで、ＳＩＮ役の入賞を回避することができるようになっている。しかしながら、停止操作のタイミングを誤ってＳＩＮ役を入賞させてしまつて遊技状態としてＢＮ後ＲＴ遊技を継続させてしまった遊技者に対しては、ペルナビ演出が行われなくなるペナルティが付与される。

10

【０２０９】

すなわち、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、ＢＮ後確変モード（ペナルティ）の制御中、ベル役の当選時にペルナビ演出を行わせないように制御する。この場合にサブ制御用ＣＰＵ４１ａは、次のＳＩＮ役の当選時に遊技状態が非ＲＴ遊技への移行が指示される場合、確変モードに移行するように制御する。なお、ＢＮ後確変モード（ペナルティ）については後で詳しく説明する。

【０２１０】

次に、ＢＮ演出状態における制御内容について説明する。

サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、遊技状態がＢＮ遊技である間、ＢＮ演出状態に制御する。

そして、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、各演出状態からＢＮ演出状態に制御する場合、主制御用ＣＰＵ４０ａが管理するＢＮ払出枚数に対応する枚数を、演出表示装置１４で遊技者に報知する。なお、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、主制御用ＣＰＵ４０ａからの各種コマンドから当選役や賞態様を特定する結果、主制御用ＣＰＵ４０ａが管理するＢＮ払出枚数に対応する枚数を把握し得る。

20

【０２１１】

また、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、ＢＮ演出状態に制御している場合、指示される当選役に基づいた演出を行わせるとともに、これら当選役の入賞に基づいて演出を行わせるように演出表示装置１４の表示内容を制御する。そして、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、ベル役の当選が指示される場合、ＡＲＴモードの制御中と同様に、ペルナビ演出を行わせる。このため、ＢＮ演出状態の制御中、遊技者のベル役の入賞が補助される。

30

【０２１２】

また、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、特定の当選役としての白セブン役又はフェイク役が決定された場合、遊技者に対して特定の図柄としての「白セブン」を停止させるように各ストップボタン３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒを操作することを促す演出（以下、「白セブンナビ演出」と示す）を演出表示装置１４にて行わせる。この「白セブンナビ演出」では、各列に「白セブン」を停止させるように各ストップボタン３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒを操作することと同時に、入賞ライン上に白セブン停止目を停止表示させるように各ストップボタン３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒを操作することを遊技者に対して促している。このように、本実施形態において、停止演出に相当する白セブンナビ演出を実行させるサブ制御用ＣＰＵ４１ａが、停止演出制御手段として機能する。

40

【０２１３】

また、本実施形態のパチスロ１０では、白セブン役に当選した場合に、特典として「確変回数の増加（確変回数の上乗せ）」が行われるようになっている。このため、白セブンナビ演出が実行された変動ゲームにて、「白セブン」を停止表示可能なタイミングでストップボタン３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒが操作されて、白セブン停止目が停止表示された場合には、特典が付与されることを遊技者に認識させることができるようになっている。また、本実施形態のパチスロ１０では、白セブンナビ演出の後、白セブン役の当選に基づいて付与される特典の価値を報知する演出を行うようになっている。なお、付与される特典の価値を報知する演出に関しては、後ほど詳しく説明する。

【０２１４】

50

また、サブ制御用CPU41aは、BN遊技の終了が指示される場合、BN演出状態の制御を終了してその時の確変回数に基づいて次の変動ゲームからBN後モード又はBN後確変モードに移行するように制御する。この場合には、遊技状態がBN後RT遊技に移行されている。この場合にサブ制御用CPU41aは、BN演出状態を終了させて確変回数をセットしていない場合（確G = 0）、BN後モードに移行するように制御する。一方、サブ制御用CPU41aは、BN演出状態を終了させて確変回数をセットしている場合（確G > 0）、BN後確変モードに移行するように制御する。

【0215】

このように構成された本実施形態において、ARTモードは、遊技状態が高確RT遊技であることから遊技者にとって有利であるとともに、変動ゲームを遊技者が有利に行うための演出（ベルナビ演出）が行われる状態である。

10

【0216】

また、一般モードは、ART移行抽選により高確RT遊技へと繋がるチャンスを手に入れることができる状態であるが、変動ゲームを遊技者が有利に行うための演出（ベルナビ演出や各リプナビ演出）が行われない状態である。また、一般モードは、リプレイ役に高確率で当選可能な非RT遊技の遊技状態の場合もあるが、各リプナビ演出が行われないことから低確RT遊技に移行し易くリプレイ役の高確率の恩恵をほとんど得ることのできない状態である。

【0217】

また、確変モードは、遊技状態が非RT遊技であってこのような遊技状態を転落リプナビ演出により継続可能であることから遊技者にとって有利であるとともに、変動ゲームを遊技者が有利に行うための演出（ベルナビ演出や各リプナビ演出）が行われる状態である。また、確変モードは、各リプナビ演出により遊技者を高確RT遊技へと導くことができる状態である。ただし、確変モードは、確変回数がセットされている間のみ付与可能な状態であって、この間に上昇リプレイ役に当選することで高確RT遊技への移行が達成される状態である。

20

【0218】

また、ナビなし確変モードは、遊技状態が非RT遊技であって転落リプレイ役の入賞の回避や上昇リプレイ役の入賞を遊技者が自力で達成してなければ継続可能とならないが、変動ゲームを遊技者が有利に行うための演出（ベルナビ演出やチャンス演出）が行われる状態である。また、ナビなし確変モードは、チャンス演出により遊技者が自力で該ナビなし確変モードの継続や高確RT遊技へと移行させ得る状態である。

30

【0219】

また、BN後モードは、遊技状態がBN後RT遊技であってART移行抽選も行われない高確RT遊技へと繋がるチャンスがない遊技者にとって不利な状態であるとともに、変動ゲームを遊技者が有利に行うための演出（ベルナビ演出）が行われない状態である。

【0220】

また、BN後確変モードでは、遊技状態がBN後RT遊技であるが確変モードにいずれ移行することができる遊技者にとって有利な状態であるとともに、変動ゲームを遊技者が有利に行うための演出（ベルナビ演出）が行われる状態である。ただし、BN後確変モードは、SIN役の取りこぼしの発生までの間のみ付与可能である一方、SIN役の入賞によりペナルティが付与される状態である。

40

【0221】

このようなペナルティとして付与されるBN後確変モード（ペナルティ）は、次のSIN役の当選の到来まで遊技状態がBN後遊技で延長される結果、確変モード、すなわち高確RT遊技への移行が延長される遊技者にとって不利な状態であるとともに、変動ゲームを遊技者が有利に行うための演出（ベルナビ演出）が行われない状態である。

【0222】

以下、BN遊技状態、すなわち、BN演出状態の制御中において、白セブン役の当選に基づいて付与される特典の価値を報知する演出について、詳しく説明する。なお、本実施

50

形態において、白セブン役の当選に基づいて付与される特典の価値を報知する演出は、各リールと演出表示装置 14 にて行われるようになっている。

【0223】

まずは、白セブン役の当選に基づいて付与される特典の価値を報知する演出が行われるときの各リールの動作態様と演出表示装置 14 の表示態様について、白セブンナビ演出とともに、図 10 (a) ~ (g) に基づき説明する。

【0224】

図 10 (a) に示すように変動ゲーム中に白セブンナビ演出が演出表示装置 14 にて行われたとき、[白セブン]を停止表示させるタイミングでストップボタン 33L, 33C, 33R を操作すると、図 10 (b) に示すようにフェイク停止目が停止する場合と、図 10 (c) に示すように白セブン停止目が停止する場合がある。なお、図 10 (c) の時点において演出表示装置 14 では、特典が付与されることと同時に、当該特典の価値を報知する演出が行われる。以下、図 10 (c) に示す時点を、「第 1 報知段階」として説明する。また、第 1 報知段階における図柄の停止態様を、「第 1 図柄停止態様」と示す場合がある。この図 10 (c) における第 1 図柄停止態様は、第 1 報知段階にて付与が報知された特典が少なくとも付与されることに対応する図柄の停止態様となる。

【0225】

また、白セブンナビ演出が行われた変動ゲームにて第 1 図柄停止態様にて図柄が停止表示された際には、当該変動ゲーム終了後の最初の開始操作を行うと、当該開始操作による変動ゲームの開始が停滞され、この停滞中に停滞演出（所謂、フリーズ演出）が各リールにて行われる。そして、この停滞演出において、各リールでは、各リールが下方向への変動と、上方向への変動を交互に繰り返す「リール煽り動作」が行われる。一方で、白セブンナビ演出が行われた変動ゲームにて第 1 図柄停止態様にて図柄が停止表示されなかった場合には、当該変動ゲーム終了後の最初の開始操作を行うと、停滞演出が行われない。なお、「下方向」とは、変動ゲームに伴う各リールの変動方向を示し、「上方向」とは、変動ゲームに伴う各リールの変動方向とは反対の方向を示す。

【0226】

そして、リール煽り動作の後には、図 10 (d) に示すように第 1 図柄停止態様から図柄の停止態様の変動されない場合と、図 10 (e) に示すように第 1 図柄停止態様から入賞ライン L1 上に白セブン停止目に相当する図柄の組み合わせが停止表示する図柄の停止態様へと変動する。なお、図 10 (e) の時点において演出表示装置 14 では、更に特典が付与されることと同時に、図 10 (c) にて報知された特典に加えて付与される特典の価値を報知する演出が行われる。以下、図 10 (e) に示す時点を、「第 2 報知段階」として説明する。また、第 2 報知段階における図柄の停止態様を、「第 2 図柄停止態様」と示す場合がある。なお、図 10 (d) における第 1 図柄停止態様は、第 1 報知段階にて付与が報知された特典が付与されることに対応する図柄の停止態様となる。一方で、図 10 (e) における第 2 図柄停止態様は、第 1 報知段階にて付与が報知された特典と、第 2 報知段階にて付与が報知された特典と、が少なくとも付与されることに対応する図柄の停止態様となる。

【0227】

また、図 10 (d) に示すように第 1 図柄停止態様から図柄の停止態様の変動しなかった場合には、その後、各リールが変動ゲームに伴う回転動作をする。一方、第 1 図柄停止態様から第 2 図柄停止態様へと変動した後は、再びリール煽り動作が行われる。この 2 回目のリール煽り動作の後には、図 10 (f) に示すように第 2 図柄停止態様から図柄の停止態様の変動された場合と、図 10 (g) に示すように第 2 図柄停止態様から入賞ライン L3 上に白セブン停止目に相当する図柄の組み合わせが停止表示する図柄の停止態様へと変動する。なお、図 10 (g) の時点において演出表示装置 14 では、更に特典が付与されることと同時に、図 10 (c) にて報知された特典と図 10 (e) にて報知された特典に加えて付与される特典の価値を報知する演出が行われる。以下、図 10 (g) に示す時点を、「第 3 報知段階」として説明する。また、第 3 報知段階における図柄の停止態様

を、「第3図柄停止態様」と示す場合がある。なお、図10(f)における第2図柄停止態様は、第1報知段階にて付与が報知された特典と、第2報知段階にて付与が報知された特典と、が付与されることに対応する図柄の停止態様となる。一方で、図10(g)における第3図柄停止態様は、第1報知段階にて付与が報知された特典、第2報知段階にて付与が報知された特典、及び第3報知段階にて付与が報知された特典が付与されることに対応する図柄の停止態様となる。

【0228】

そして、第2図柄停止態様から図柄の停止態様が変動しなかった場合、及び第2図柄停止態様から第3図柄停止態様へ図柄の停止態様が変動した場合、その後、各リールが変動ゲームに伴う回転動作をする。なお、図10(c)、(e)、(g)において、「」

10

【0229】

このように、本実施形態では、特典が付与される場合には、白セブンナビ演出が実行された変動ゲームの次の変動ゲームの開始が停滞され、当該停滞中において、各リールにて停滞演出が行われる。また、各リールにて停滞演出が行われる際には、演出表示装置14においても、対応する演出が行われる。なお、変動ゲームの開始が停滞されている間は、当該変動ゲームを開始可能な状態とならない、すなわち、ストップボタン33L、33C、33Rによる各リールの停止を行えないようになっている。

【0230】

また、BN遊技における最終回の変動ゲームにて白セブンナビ演出が行われる場合、当該変動ゲームの次に行われる変動ゲームは、BN遊技でない遊技状態にて行われることになる。このように遊技状態を跨いで、白セブンナビ演出と停滞演出との一連の演出が行われてしまう結果、遊技者を混乱させてしまう虞がある。このため、本実施形態のパチスロ10では、BN遊技における最終回の変動ゲームにて白セブンナビ演出が行われる場合、当該変動ゲームの終了が停滞され、当該停滞中に、前述した停滞演出と同様の演出を各リールにて行われるようになっている。なお、変動ゲームの終了が停滞されている間は、各ストップボタン33L、33C、33Rの操作により各リールが停止された後であるが、次の変動ゲームを開始可能な状態とならない、すなわち、BETボタン28及びMAX BETボタン29によるベット数の設定やスタートレバー32による変動ゲームの開始が行えないようになっている。

20

30

【0231】

また、停滞演出では、図柄の停止態様が別の停止態様へ変動する毎に確変回数が上乗せされるようになっているため、図柄の停止態様が別の停止態様へ変動する回数が多くなればなるほど、確変回数が上乗せされる回数も多くなり、結果的に確変回数が上乗せされる回数も多くなりやすくなっている。

【0232】

因みに、特典が付与される場合であっても、[白セブン]を停止表示可能なタイミングでストップボタン33L、33C、33Rを操作できなかったときには、白セブン停止目ではなくフェイク停止目が停止表示されることになる。

【0233】

40

また、本実施形態における停滞演出は、停滞演出の段階数が「1」～「3」あり、停滞演出の段階数が「1」である場合には、全リールが停止した後、リール煽り動作が行われて、図柄の停止態様が第1図柄停止態様から変動しない(図10(c) 図10(d))。また、停滞演出の段階数が「2」である場合には、全リールが停止した後、リール煽り動作が行われて、図柄の停止態様が第1図柄停止態様から第2図柄停止態様へと変動した後、再びリール煽り動作が行われ、図柄の停止態様が第2図柄停止態様から変動しない(図10(c) 図10(e) 図10(f))。また、停滞演出の段階数が「3」である場合には、段階数が「2」の停滞演出における2回目のリール煽り動作が行われるまでは同じであって、2回目のリール煽り動作が行われた後に、図柄の停止態様が第2図柄停止態様から第3図柄停止態様へと変動する(図10(c) 図10(e) 図10(g))

50

。

【 0 2 3 4 】

以下、停滞演出の実行に係る制御について説明する。

主制御用CPU40aは、変動ゲーム毎に、演出フラグ設定処理、開始停滞演出処理及び終了停滞演出処理を行うことにより、停滞演出の実行に係る制御を行うようになっている。

【 0 2 3 5 】

本実施形態において、主制御用CPU40aは、当選役を決定した後、ウェイトタイムの経過の有無を判定するよりも前に、演出フラグ設定処理を行う。以下、演出フラグ設定処理について、図11に基づき説明する。

10

【 0 2 3 6 】

まず、主制御用CPU40aは、当選役として白セブン役を決定したか否か（白セブン役当選？）を判定する（ステップS11）。ステップS11の判定結果が否定の場合、主制御用CPU40aは、演出フラグ設定処理を終了する。一方で、ステップS11の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU40aは、停滞演出の段階数を決定する（ステップS12）。ステップS12において主制御用CPU40aは、図12（a）に示すように、37%の確率で「1」、50%の確率で「2」、13%の確率で「3」を停滞演出の段階数として決定する。また、ステップS12にて停滞演出の段階数を決定した主制御用CPU40aは、決定した段階数を主制御用RAM40cに記憶するとともに、当該段階数を特定可能な段階数コマンドをサブ制御用CPU41aに出力する。主制御用CPU40aは、停滞演出の段階数を決定することで、停滞演出にて図柄の停止態様を別の停止態様へと変動させる回数（停滞演出の段階数 - 1）を決定していることになる。つまり、停滞演出の段階数は、特典の付与を報知する回数も示している。

20

【 0 2 3 7 】

そして、停滞演出の段階数を決定した主制御用CPU40aは、白セブン当選役に当選した変動ゲーム（遊技）がBN遊技における最終回の変動ゲームとなるか否かを判定する（ステップS13）。ステップS13において主制御用CPU40aは、白セブン役又はフェイク役の入賞による賞メダル（9枚）の払出しによってBN払出枚数が最大払出枚数（本実施形態では、360枚）を超えるか否かを判定する。つまり、ステップS13において主制御用CPU40aは、BN払出枚数が352枚（= 361枚 - 9枚）以上であるか否かを判定する。

30

【 0 2 3 8 】

また、ステップS13の判定結果が肯定の場合、つまり、BN遊技における最終回の変動ゲームの当選役として白セブン役を決定している場合、主制御用CPU40aは、変動ゲームの終了を停滞させて停滞演出を実行することを指示する終了停滞コマンドをサブ制御用CPU41aに出力する（ステップS14）。

【 0 2 3 9 】

また、終了停滞コマンドを出力した主制御用CPU40aは、終了演出フラグに変動ゲームの終了を停滞させて停滞演出を実行することを示す値（本実施形態では、「1」）を設定し（ステップS15）、演出フラグ設定処理を終了する。

40

【 0 2 4 0 】

一方、ステップS13の判定結果が否定の場合、主制御用CPU40aは、当該白セブン役に当選した変動ゲーム終了後の最初の開始操作による変動ゲームの開始を停滞させて停滞演出を実行することを指示する開始停滞コマンドをサブ制御用CPU41aに出力する（ステップS16）。

【 0 2 4 1 】

また、開始停滞コマンドを出力した主制御用CPU40aは、開始演出フラグに変動ゲームの開始を停滞させて停滞演出を実行することを示す値（本実施形態では、「1」）を設定し（ステップS17）、演出フラグ設定処理を終了する。

【 0 2 4 2 】

50

次に、変動ゲームの開始を停滞させて停滞演出を実行するために主制御用CPU40aが行う開始停滞演出処理について、図13に基づき説明する。

主制御用CPU40aは、スタートレバー32が操作されたか否か、つまり、変動ゲームの開始操作が行われたか否かを判定する(ステップS21)。ステップS21の判定結果が否定の場合、主制御用CPU40aは、開始停滞演出処理を終了する。一方で、ステップS21の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU40aは、開始演出フラグに「1」が設定されているか否か、つまり、変動ゲームの開始を停滞させて停滞演出を実行させることを決定しているか否かを判定する(ステップS22)。ステップS22において主制御用CPU40aは、ステップS21におけるスタートレバー32による変動ゲームが、白セブンナビ演出が実行された変動ゲームの次の変動ゲームであるか否かを判定する。

10

【0243】

そして、ステップS22の判定結果が否定の場合、主制御用CPU40aは、開始停滞演出処理を終了する。一方、ステップS22の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている停滞演出の段階数(ステップS12で決定した段階数)を参照し、当該段階数に応じた開始停滞時間を設定する(ステップS23)。ステップS23において主制御用CPU40aは、停滞演出の段階数が「1」の場合には段階数「1」の停滞演出を実行させるために必要な時間を開始停滞時間として設定し、停滞演出の段階数が「2」の場合には段階数「2」の停滞演出を実行させるために必要な時間を開始停滞時間として設定する。また、同様に、主制御用CPU40aは、停滞演出の段階数が「3」の場合には段階数「3」の停滞演出を実行させるために必要な時間を開始停滞時間として設定する。

20

【0244】

また、開始停滞時間を設定した主制御用CPU40aは、停滞演出の段階数に応じて各リールを制御する(ステップS24)。ステップS24において停滞演出の段階数が「1」のとき、主制御用CPU40aは、リール煽り動作を行うように各リールを制御する。

【0245】

また、ステップS24において停滞演出の段階数が「2」のとき、主制御用CPU40aは、リール煽り動作を行うように各リールを制御した後、左リール13Lを上方向に1図柄分だけ変動させるとともに、右リール13Rを下方向に1図柄分だけ変動させるように制御する。その後、主制御用CPU40aは、再びリール煽り動作を行うように、各リールを制御する。

30

【0246】

また、ステップS24において停滞演出の段階数が「3」のとき、主制御用CPU40aは、リール煽り動作を行うように、各リールを制御した後、左リール13Lを上方向に1図柄分だけ変動させるとともに、右リール13Rを下方向に1図柄分だけ変動させるように制御する。その後、主制御用CPU40aは、再びリール煽り動作を行うように各リールを制御した後、左リール13Lを上方向に更に1図柄分だけ変動させるとともに、右リール13Rを下方向に更に1図柄分だけ変動させるように制御する。このように、白セブンナビ演出に従って、各列に[白セブン]を停止可能なタイミングでストップボタン33L, 33C, 33Rが操作されて、白セブン停止目が停止表示された際には、実行される停滞演出の段階数に関係なく、透視窓16内に停止している[白セブン]が、透視窓16内にて変動される。また、このように白セブン停止目が停止表示された際には、その時に停止表示されている入賞ラインとは異なる入賞ライン上に形成される態様で、停滞演出が行われる。

40

【0247】

そして、ステップS24の処理を終了した主制御用CPU40aは、開始停滞時間の経過後、開始演出フラグに変動ゲームの開始を停滞させて停滞演出を実行しないことを示す値(本実施形態では、「0」)を設定し(ステップS25)、開始停滞演出処理を終了する。

【0248】

50

なお、開始停滞演出処理を終了した後、主制御用CPU40aは、ウェイトタイムが経過していれば変動ゲームに伴う各リールの回転動作に係る制御を開始する一方、ウェイトタイムが経過していなければウェイトタイムの経過後に変動ゲームに伴う各リールの回転動作に係る制御を開始する。

【0249】

次に、変動ゲームの終了を停滞させて停滞演出を実行するために主制御用CPU40aが行う終了停滞演出処理について、図14に基づき説明する。

終了停滞演出処理において主制御用CPU40aは、賞メダルの払出しに係る制御が終了したか否かを判定する(ステップS31)。ステップS31の判定結果が否定の場合、主制御用CPU40aは、終了停滞演出処理を終了する。一方で、ステップS31の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU40aは、終了演出フラグに「1」が設定されているか否かを判定する(ステップS32)。ステップS32において主制御用CPU40aは、終了演出フラグに「1」が設定されているか否かを判定することによって、実行した変動ゲームが白セブン役に当選していたか否かを判定する。

【0250】

そして、ステップS32の判定結果が否定の場合、主制御用CPU40aは、終了停滞演出処理を終了する。一方、ステップS32の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている停滞演出の段階数(ステップS12で決定した段階数)を参照し、当該段階数に応じた終了停滞時間を設定する(ステップS33)。ステップS33において主制御用CPU40aは、ステップS23と同様に、停滞演出の段階数が「1」の場合には段階数「1」の停滞演出を実行させるために必要な時間を終了停滞時間として設定し、停滞演出の段階数が「2」の場合には段階数「2」の停滞演出を実行させるために必要な時間を終了停滞時間として設定する。また、同様に、主制御用CPU40aは、停滞演出の段階数が「3」の場合には段階数「3」の停滞演出を実行させるために必要な時間を終了停滞時間として設定する。

【0251】

また、終了停滞時間を設定した主制御用CPU40aは、停滞演出の段階数に応じて各リールを制御する(ステップS34)。ステップS34において停滞演出の段階数が「1」のとき、主制御用CPU40aは、リール煽り動作を行うように各リールを制御する。

【0252】

また、ステップS34において停滞演出の段階数が「2」のとき、主制御用CPU40aは、ステップS24と同様に、リール煽り動作を行うように各リールを制御した後、左リール13Lを上方向に1図柄分だけ変動させるとともに、右リール13Rを下方向に1図柄分だけ変動させるように制御する。その後、主制御用CPU40aは、再びリール煽り動作を行うように、各リールを制御する。

【0253】

また、ステップS34において停滞演出の段階数が「3」のとき、主制御用CPU40aは、ステップS24と同様に、リール煽り動作を行うように、各リールを制御した後、左リール13Lを上方向に1図柄分だけ変動させるとともに、右リール13Rを下方向に1図柄分だけ変動させるように制御する。その後、主制御用CPU40aは、再びリール煽り動作を行うように各リールを制御した後、左リール13Lを上方向に更に1図柄分だけ変動させるとともに、右リール13Rを下方向に更に1図柄分だけ変動させるように制御する。

【0254】

そして、ステップS34の処理を終了した主制御用CPU40aは、各リールの停止目を、停滞演出の実行前の停止目に戻すように各リールを制御する(ステップS35)。因みに、本実施形態のパチスロ10では、ステップS34にて段階数「2」の停滞演出を実行した場合、左リール13Lは停滞演出の実行前から上方向に1図柄分だけ変動し、右リール13Rは停滞演出の実行前から下方向に1図柄分だけ変動している。同様に、ステップS34にて段階数「3」の停滞演出を実行した場合、左リール13Lは停滞演出の実行

前から上方向に2図柄分だけ変動し、右リール13Rは停滞演出の実行前から下方向に2図柄分だけ変動している。そして、本実施形態のパチスロ10では、ステップS35において主制御用CPU40aは、段階数「2」の停滞演出の実行後、左リール13Lを1図柄分だけ下方向に変動させるとともに、右リール13Rを1図柄分だけ上方向に変動させて、停滞演出実行前の停止目に戻す。同様に、ステップS35において主制御用CPU40aは、段階数「3」の停滞演出の実行後、左リール13Lを2図柄分だけ下方向に変動させるとともに、右リール13Rを2図柄分だけ上方向に変動させて、停滞演出実行前の停止目に戻す。

【0255】

そして、ステップS35の処理を終了した主制御用CPU40aは、終了停滞時間が経過した後、終了演出フラグに変動ゲームの終了を停滞させて停滞演出を実行しないことを示す値（本実施形態では、「0」）を設定し（ステップS36）、終了停滞演出処理を終了する。なお、終了停滞演出処理を終了した後、主制御用CPU40aは、今回の変動ゲームを終了させて、次の図柄変動ゲームを開始可能な状態とするように制御する。

【0256】

次に、サブ制御用CPU41aが行う、停滞演出の実行に係る制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、段階数コマンドを入力すると、白セブンナビ演出を実行する変動ゲーム（白セブン役に当選した変動ゲーム）にて、左リール13L、中リール13C、右リール13Rが停止したとき、つまり、第1報知段階にて付与を報知する特典の内容（上乗せする確変回数）を決定する。

【0257】

サブ制御用CPU41aは、図12(b)に示すように、40%の確率で「10回」、35%の確率で「20回」、20%の確率で「30回」、5%の確率で「50回」を、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数（特典）」として決定する。なお、本実施形態において、第1報知段階にて付与を報知する特典が、「特定特典」に相当する。そして、「特定特典」が決定される際には、当選役として白セブン役が決定されており、白セブン停止目が入賞ラインL4上に入賞するように停止表示されることが許容されるため、「特定特典を決定している場合には、白セブン停止目を停止表示させることが許容される」ことになる。

【0258】

また、サブ制御用CPU41aは、入力した段階数コマンドから段階数「2」又は段階数「3」を特定可能な場合、当該特定した段階数と、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」によって、停滞演出にて図柄の停止態様変動する毎に付与を報知する特典を決定する。因みに、サブ制御用CPU41aは、段階数コマンドから段階数「2」を特定した場合、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」とともに、第1図柄停止態様から第2図柄停止態様へ図柄の停止態様変動したとき（第2報知段階）にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」を決定する。また、サブ制御用CPU41aは、段階数コマンドから段階数「3」を特定した場合、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」とともに、第2図柄停止態様から第3図柄停止態様へ図柄の停止態様変動したとき（第3報知段階）にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」と、を決定する。なお、本実施形態において、第2報知段階にて付与を報知する特典及び第3報知段階にて付与を報知する特典が、「特別特典」に相当する。

【0259】

以下、第2報知段階にて報知する「確変回数の上乗せ回数（特典）」、及び第3報知段階にて報知する「確変回数の上乗せ回数（特典）」の決定について説明する。

サブ制御用CPU41aは、段階数コマンドから段階数「2」を特定した場合、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」が予め定められた特典パターンTP1～TP6の中から、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」に応じて決定する。また、サブ制御用CPU41aは、段階数コマンドから段階

10

20

30

40

50

数「3」を特定した場合、第1報知段階～第3報知段階にてそれぞれ付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」が予め定められた特典パターンTP7～TP12の中から、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」に応じて決定する。

【0260】

ここで、特典パターンTP1～TP12について、説明する。

特典パターンTP1～TP12のうち特典パターンTP1～TP6は、図12(c)に示すように、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」が定められた特典パターンであって、段階数「2」の停滞演出を実行する際に決定される特典パターンである。一方、特典パターンTP7～TP12は、図12(d)に示すように、第1報知段階～第3報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」が定めら

10

【0261】

図12(c)に示すように、特典パターンTP1と特典パターンTP2は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として「10回」が定められている特典パターンである。また、特典パターンTP1は、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数が「20回」となる特典パターンであり、特典パターンTP2は、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数が「30回」となる特典パターンである。特典パターンTP1は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数(10回)」と、停滞演出の段階数(「2」)を乗算した回数(20回(=10回×2))が、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数として定められた特典パターンである。また、特典パターンTP2は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数(10回)」と、停滞演出の段階数(「2」)を乗算した回数(20回)よりも多い回数(30回)が、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数として定められた特典パターンである。

20

【0262】

また、図12(d)に示すように、特典パターンTP7と特典パターンTP8は、特典パターンTP1、TP2と同様に、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として「10回」が定められている特典パターンである。また、特典パターンTP7は、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として定められた回数が特典パターンTP1と同じであって、第1報知段階～第3報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数が「30回」となる特典パターンである。また、特典パターンTP8は、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として定められた回数が特典パターンTP2と同じであって、第1報知段階～第3報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数が「60回」となる特典パターンである。特典パターンTP7は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数(10回)」と、停滞演出の段階数(「3」)を乗算した回数(30回(=10回×3))が、第1報知段階～第3報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数として定められた特典パターンである。また、特典パ

30

40

【0263】

また、図12(c)に示すように、特典パターンTP3と特典パターンTP4は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として「20回」が定められている特典パターンである。また、特典パターンTP3は、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数が「40回」となる特典パターンであり、特典パターンTP4は、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回

50

数の上乗せ回数」の合計回数が「50回」となる特典パターンである。特典パターンTP3は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数(20回)」と、停滞演出の段階数(「2」)を乗算した回数(40回(=20回×2))が、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数として定められた特典パターンである。また、特典パターンTP4は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数(20回)」と、停滞演出の段階数(「2」)を乗算した回数(40回)よりも多い回数(50回)が、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数として定められた特典パターンである。

【0264】

また、図12(d)に示すように、特典パターンTP9と特典パターンTP10は、特典パターンTP3、TP4と同様に、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として「20回」が定められている特典パターンである。また、特典パターンTP9は、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として定められた回数が特典パターンTP3と同じであって、第1報知段階～第3報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数が「60回」となる特典パターンである。また、特典パターンTP10は、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として定められた回数が特典パターンTP4と同じであって、第1報知段階～第3報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数が「100回」となる特典パターンである。特典パターンTP9は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数(20回)」と、停滞演出の段階数(「3」)を乗算した回数(60回(=20回×3))が、第1報知段階～第3報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数として定められた特典パターンである。また、特典パターンTP10は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数(20回)」と、停滞演出の段階数(「3」)を乗算した回数(60回)よりも多い回数(100回)が、第1報知段階～第3報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数として定められた特典パターンである。

【0265】

また、図12(c)に示すように、特典パターンTP5は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として「30回」が定められている特典パターンである。また、特典パターンTP5は、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数が「60回」となる特典パターンである。特典パターンTP5は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数(30回)」と、停滞演出の段階数(「2」)を乗算した回数(60回(=30回×2))が、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数として定められた特典パターンである。

【0266】

また、図12(d)に示すように、特典パターンTP11は、特典パターンTP5と同様に、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として「30回」が定められている特典パターンである。また、特典パターンTP11は、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として定められた回数が特典パターンTP5と同じであって、第1報知段階～第3報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数が「90回」となる特典パターンである。特典パターンTP11は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数(30回)」と、停滞演出の段階数(「3」)を乗算した回数(90回(=30回×3))が、第1報知段階～第3報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数として定められた特典パターンである。

【0267】

また、図12(c)に示すように、特典パターンTP6は、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として「50回」が定められている特典パターンである。また、特典パターンTP6は、第1報知段階と第2報知段階にて付与を報知する「確変

回数の上乗せ回数」の合計回数が「１００回」となる特典パターンである。特典パターンＴＰ６は、第１報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数（５０回）」と、停滞演出の段階数（「２」）を乗算した回数（１００回（＝５０回×２））が、第１報知段階と第２報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数として定められた特典パターンである。

【０２６８】

また、図１２（ｄ）に示すように、特典パターンＴＰ１２は、特典パターンＴＰ６と同様に、第１報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として「５０回」が定められている特典パターンである。また、特典パターンＴＰ１２は、第１報知段階と第２報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として定められた回数が特典パターンＴＰ６と同じであって、第１報知段階～第３報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数が「１５０回」となる特典パターンである。特典パターンＴＰ１２は、第１報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数（５０回）」と、停滞演出の段階数（「３」）を乗算した回数（１５０回（＝５０回×３））が、第１報知段階～第３報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数として定められた特典パターンである。

【０２６９】

そして、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、特定した停滞演出の段階数と、第１報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」に基づき、特典パターンを決定する。なお、図１２（ｃ）及び図１２（ｄ）に示すように、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、特定した停滞演出の段階数と、第１報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」に基づき決定可能な特典パターンが複数種類ある場合には、各報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数が少ない特典パターンを決定しやすくなっている。因みに、本実施形態のパチスロ１０では、停滞演出の段階数として「３」が最も決定され難く、第１報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として「５０回」が最も決定され難いことから、特典パターンＴＰ１２に基づく特典の付与が行われ難くなっている。一方、本実施形態のパチスロ１０では、停滞演出の段階数として「２」が最も決定され易く、第１報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として「１０回」が最も決定され易いことから、特典パターンＴＰ１に基づく特典の付与が行われ易くなっている。

【０２７０】

そして、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、特典パターンを決定していない場合には、第１報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」を、確変回数に加算して、サブ制御用ＲＡＭ４１ｃの確変回数を更新し、特典を付与する。また、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、特典パターンを決定している場合には、各報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」の合計回数を、確変回数に加算して、サブ制御用ＲＡＭ４１ｃの確変回数を更新し、特典を付与する。

【０２７１】

また、各報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」を決定したサブ制御用ＣＰＵ４１ａは、開始停滞コマンドを入力している場合には、遊技の開始が停滞されているときに実行される停滞演出における報知段階毎に定められた「確変回数の上乗せ回数」を、報知段階毎に報知するように演出表示装置１４の表示内容を制御する。一方、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、終了停滞コマンドを入力している場合には、遊技の終了が停滞されているときに実行される停滞演出における報知段階毎に定められた「確変回数の上乗せ回数」を、報知段階毎に報知するように演出表示装置１４の表示内容を制御する。なお、前述するように、「報知段階」とは、図柄の停止態様変動した時点を示している。このため、本実施形態のパチスロ１０において、付与される特典の価値の報知は、各リールの動作に同期して行われるようになっている。

【０２７２】

このように、白セブン役とフェイク役の何れかを決定することで特典の付与有無を決定する主制御用ＣＰＵ４０ａと、当選役として白セブン役が決定された場合に特典を決定す

10

20

30

40

50

るサブ制御用CPU41aが、本実施形態において特典決定手段として機能する。更に、白セブン役を当選役として決定した場合に各リールを動作させて演出を行わせる主制御用CPU40aと、特典を報知させるサブ制御用CPU41aが、本実施形態において停滞演出制御手段として機能する。

【0273】

ここで、停滞演出が実行された際の演出態様について、作用とともに図15に基づき説明する。

図15では、BN遊技における最終回以外の変動ゲームの当選役として白セブン役が決定された場合を示しており、段階数「2」の停滞演出が実行されるものとする。また、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」としては「10回」が決定され、停滞演出の段階数と第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」に基づき特典パターンTP2が決定されたものとする。更に、図15では、白セブンナビ演出に従って、[白セブン]を停止表示可能なタイミングでストップボタン33L, 33C, 33Rが操作され、白セブン停止目が入賞ラインL4上に停止表示されるものとする。

【0274】

図15(a)に示すように、白セブン役に当選した変動ゲームが開始されると、各リールは変動ゲームに伴う回転動作をするとともに、演出表示装置14では白セブンナビ演出が行われる。そして、白セブンナビ演出に従って、[白セブン]を停止表示可能なタイミングでストップボタン33L, 33C, 33Rが操作されると、図15(b)に示すように、入賞ラインL4上に白セブン停止目が停止表示される。そして、入賞ラインL4上に白セブン停止目が停止表示されると、演出表示装置14にて、確変回数に「10回」が上乗せされたことが報知される。このとき、遊技者は、スタートレバー32を操作した際に、変動ゲームの開始が停滞され、当該停滞時に図柄の停止態様に変動することを期待する。それとともに、遊技者は、図柄の停止態様に変動した際に、「10回」以上の回数が確変回数に上乗せされることを認識できる。

【0275】

その後、白セブン役に当選した変動ゲームの次の変動ゲームを開始させるためにスタートレバー32が操作されると(開始操作されると)、当該操作による変動ゲームの開始が停滞され、図15(c)に示すように、リール煽り動作が行われる。そのリール煽り動作が所定時間行われた後には、図15(d)に示すように、左リール13Lが上方向に、右リール13Rが下方向に、それぞれ1図柄分だけ変動して、入賞ラインL1上に白セブン停止目に相当する図柄の組み合わせが停止表示される。そして、入賞ラインL1上に白セブン停止目が停止表示されると、演出表示装置14にて、確変回数に「20回」が上乗せされたことが報知される。このとき、遊技者は、合計で「30回」が確変回数に上乗せされることを認識するとともに、図柄の停止態様が更に変動することを期待する。

【0276】

そして、図柄の停止態様に変動してから所定時間後には、図15(e)に示すように、再びリール煽り動作が行われるが、図柄の停止態様は変動しない。そして、更に所定時間が経過した後(開始停滞時間及びウェイトタイムが経過した後)、図15(f)に示すように、各リールは変動ゲームに伴う回転動作をする。このとき、遊技者は、停滞演出が終了したことを認識するとともに、確変回数に上乗せされる回数が「30回」であることを認識する。

【0277】

以上、詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) 白セブンナビ演出(停止演出)が実行された変動ゲーム(遊技)の後には、最初の開始操作による遊技(白セブンナビ演出が実行された遊技の次の遊技)の開始を停滞させ、その停滞中に、付与される特典に対応する停止態様へ停止されている図柄が変動するようにした。このため、白セブンナビ演出が実行された後、図柄の停止態様に変動するか否かについて注目させることができ、白セブンナビ演出が実行される遊技での興趣を向上させることができる。更に、白セブンナビ演出が実行された遊技の次の遊技での興趣も

向上させることができる。

【0278】

(2) 白セブン停止目が停止されたことで特典(特定特典)が付与されることを認識することができ、その後、更に停止されている図柄の停止態様が別の停止態様へと変動した場合には特典(特別特典)が付与されることを認識できるようにした。このため、白セブンナビ演出(停止演出)が実行された際に、特定の図柄(白セブン、白セブン停止目)が停止表示されるか否かについて注目させることができ、更に、開始操作を行うことで図柄の停止態様が変動するか否かについても注目させることができる。その結果、白セブンナビ演出が実行される遊技に対する興味とともに、白セブンナビ演出が実行された遊技の次の遊技に対する興味も向上させることができる。

10

【0279】

(3) BN遊技(ボーナス遊技)中と、BN遊技の終了後では遊技状態(及び、演出状態)が異なるため、BN遊技終了後もBN遊技にて行われた演出が継続してしまう場合には、遊技者を混乱させてしまう可能性がある。そこで、BN遊技における最終回の遊技にて白セブンナビ演出(停止演出)を行う場合には、BN遊技終了後の遊技が開始されるまでに付与される特典(確変回数の上乗せ回数)を報知することで、遊技者を混乱させてしまうようなことを防ぐことができる。

【0280】

また、BN遊技の最終回以外の遊技にて白セブンナビ演出が行われた場合には、その遊技の次の遊技にて停滞演出が行われることが通常であるため、BN遊技の最終回にて白セブンナビ演出を行って、付与する特典を報知する場合には、遊技者を驚かせることができる。

20

【0281】

(4) ボーナスBN遊技(ボーナス遊技)の最終回の変動ゲーム(遊技)にて白セブンナビ演出(停止演出)を行う場合には、当該遊技の終了を停滞させて、停滞中に、停止されている図柄の停止態様から特典に応じた停止態様へと変動させるようにした。このため、BN遊技の最終回の遊技で白セブンナビ演出を行う場合であっても、BN遊技中とBN遊技の終了後を跨ぐことなく、図柄の停止態様を特典に応じた停止態様へと変動させることができる。

【0282】

(5) 図柄の停止態様の変動される毎に付与が報知される特典の価値が低くならない(確変回数に上乗せされる回数が低くならない)ので、図柄の停止態様の変動すると、より良い特典が付与されること(より多い回数が確変回数に上乗せされること)を期待させて、図柄の停止態様に注目させることができる。

30

【0283】

(6) 第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」と、停滞演出の段階数に基づいて、各報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」(特典の価値)が決定されるようにした。また、特典パターンでは、第1報知段階から第3報知段階にかけて、付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」(特典の価値)が低くならないように、各報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」が定められている。このため、特典パターンを決定することによって、第1報知段階～第3報知段階にて付与が報知される「確変回数の上乗せ回数」の合計回数を、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」と、特典の付与が報知される回数と、を乗算した回数以上の回数で決定することができる。

40

【0284】

(7) 第2報知段階及び第3報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」が定められた特典パターンは、停滞演出の段階数と、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」(特定特典)に基づいて決定されるようにした。このため、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」として決定される回数の決定確率を変更すれば、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」に係る期待度等

50

を容易に変更することができる。同様に、停滞演出の段階数（つまり、停滞演出にて図柄の停止態様が別の停止態様へと変動される回数）の選択確率を変更すれば、停滞演出にて図柄の停止態様が別の停止態様へと変動される回数に係る期待度等を容易に変更することができる。その結果、設計の変更を容易に行うことができる。

【0285】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・上記実施形態において、段階数「1」～「3」の停滞演出のうち、最も演出時間の短い段階数「1」の停滞演出を実行する際に開始停滞時間（又は、終了停滞時間）として設定する時間を、ウェイトタイム以上の時間に設定しても良い。このように構成する場合、停滞演出を実行させた後には必ずウェイトタイムが経過している。このため、停滞演出を実行した後に、ウェイトタイムが経過しているか否かの判定を行わないように構成することもできる。すなわち、主制御用CPU40aが行う処理を少なく（軽減）することができる。

10

【0286】

・上記実施形態において、第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」と同じ特典を、第2報知段階と第3報知段階にて付与を報知するように構成しても良い。このように構成した場合には、特典パターンを決定する必要もなくなるため、サブ制御用CPU41aが行う処理を少なくすることができる。

【0287】

・上記実施形態において、3つの各リールが停止した後、入賞判定を行うよりも前に図14に示す終了停滞演出処理を実行するように構成しても良い。このように構成する場合、ステップS31の処理にて、3つの各リールが停止したか否かを判定するように構成すれば良い。

20

【0288】

・上記実施形態において、入賞判定を行った後、払出しに係る制御を行うよりも前に図14に示す終了停滞演出処理を実行するように構成しても良い。このように構成する場合、ステップS31の処理にて、入賞判定に係る制御が終了したか否かを判定するように構成すれば良い。

【0289】

・上記実施形態において、フェイク役が当選役として決定された場合であっても、白セブン停止目が停止表示されるように構成しても良い。すなわち、特典が付与されない場合であっても、白セブンナビ演出に従って、[白セブン]を停止表示可能なタイミングでストップボタン33L、33C、33Rが操作された際には、入賞ラインL4上に白セブン停止目が停止表示されるように構成しても良い。

30

【0290】

・上記実施形態において、停滞演出において図柄の停止態様が異なる停止態様へと変動する毎に報知される特典の価値（確変回数の上乗せ回数）が低くなったり、高くなったりするように構成しても良い。

【0291】

・上記実施形態において、BN遊技における最終回の変動ゲームでは、白セブン役やフェイク役に当選しない、又は、当選したとしてもベル役の当選に書き換えるなどの処理を行うように構成しても良い。このように構成する場合には、遊技状態を跨いで、白セブンナビ演出と停滞演出との一連の演出が行われることを防止することができる。

40

【0292】

・上記実施形態において、BN遊技における最終回の変動ゲーム（遊技）にて白セブン役が当選した場合には、各リールでの演出（図柄の停止態様を変更する演出）は行わず、例えば、演出表示装置14にて「確変回数の上乗せ回数（特典）」を報知するような構成に変更しても良い。このように、演出表示装置14にて特典の付与を報知するタイミングは、BN遊技終了後の最初の変動ゲームの開始操作が行われるまでとすれば良い。

【0293】

50

・上記実施形態において、当選役として白セブン役が決定された変動ゲームと、白セブンナビ演出を実行する変動ゲームを異なる変動ゲームとしても良い。例えば、当選役として白セブン役が決定された変動ゲームと、白セブンナビ演出を実行する変動ゲームの間に、何回かの変動ゲームが行われるような構成でも良い。上記構成を実現するために、例えば、当選役として白セブン役が決定された場合には、その旨を示す情報（以下、「当選情報」と示す）を記憶保持するように構成しても良い。そして、当選情報が記憶されているときであって、所定の当選役（例えば、ベル役）が決定された場合には、白セブン停止目を停止表示させることを許容し、白セブンナビ演出を実行するように構成しても良い。このように構成する場合には、白セブン役を当選役として決定した変動ゲームでは、白セブン停止目やフェイク停止目以外の停止目（例えば、ベル停止目）が停止表示されるように構成することが望ましい。更に、白セブンナビ演出を実行した後は、前記当選情報を消去することが望ましい。このように構成する場合には、ＢＮ遊技における後半にて白セブンナビ演出が行われると、それまで実行された変動ゲームの回数が多いことから、停滞演出が実行されることへの期待感を高めることができるようになる。

【０２９４】

・上記実施形態において、付与される特典（確変回数の上乗せ回数）に応じて、変動後の図柄の停止態様を変更するように構成しても良い。例えば、確変回数に「１０回」が上乗せされる場合には、入賞ラインＬ１上に白セブン停止目が停止表示される図柄の停止態様に変動する一方で、確変回数に「５０回」が上乗せされる場合には、入賞ラインＬ２上に白セブン停止目が停止表示される図柄の停止態様に変動するように構成しても良い。このように構成する場合には、図柄の停止態様が変動する場合であっても、どのような図柄の停止態様へと変動するかについて注目させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【０２９５】

・上記実施形態において、図１４に示す終了停滞演出処理におけるステップＳ３５の処理において、各リールを何周か回転動作させてから、停滞演出の実行前の停止目に戻すように各リールを制御しても良い。

【０２９６】

・上記実施形態において、図１４に示す終了停滞演出処理におけるステップＳ３５の処理を行わなくても良い。すなわち、遊技の終了を停滞させて停滞演出を行う場合であっても、停滞演出の実行前の停止目に戻す必要はない。

【０２９７】

・上記実施形態の停滞演出の実行態様を変更しても良く、例えば、各リールを１回転以上回転させても良いし、変動ゲームに伴う回転動作とは逆方向に各リールを回転動作させるようにするなど各リールの変動態様を変更しても良い。

【０２９８】

・上記実施形態において、停滞演出の段階数の上限を「２」や「４」以上にしても良い。

・上記実施形態において、白セブン役が決定されている場合であっても、白セブン停止目を停止表示させることを規制し、フェイク停止目が停止表示される場合があるように構成しても良い。そして、停滞演出の開始時に、各リールを動作させて、白セブン停止目を一時的に停止表示させるように構成しても良い。このように構成する場合には、白セブンナビ演出が行われた変動ゲームにてフェイク停止目が停止表示されたときであっても、当該変動ゲームの終了後、特典が付与されることを期待させてスタートレバー３２を操作させることができる。

【０２９９】

・上記実施形態において、第１図柄停止態様は、入賞ライン上の全列の図柄が〔白セブン〕となる図柄の組み合わせ以外の図柄の組み合わせ（図柄の停止態様）であっても良い。例えば、〔白セブン・ＡＮＹ・ＡＮＹ〕を第１図柄停止態様としても良い。このように構成する場合には、左リール１３Ｌにおいて〔白セブン〕が停止表示されるようにストッ

ボタン 3 3 L を操作することを白セブンナビ演出にて促すことになる。

【 0 3 0 0 】

・上記実施形態において、各報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」（特典）を、主制御用 CPU 4 0 a が全て決定するように構成しても良い。

・上記実施形態において、図 1 1 に示す演出フラグ設定処理で段階数コマンドを出力しないで、ステップ S 1 2 で決定した停滞演出の段階数に応じた（停滞演出の段階数毎に異なる）終了停止コマンドを出力するように構成しても良い。また、同様に、段階数コマンドを出力しないで、ステップ S 1 2 で決定した停滞演出の段階数に応じた開始停滞コマンドを出力するように構成しても良い。このように構成する場合には、上記実施形態と比較して、主制御用 CPU 4 0 a が出力するコマンドの個数を少なくするとともに、サブ制御用 CPU 4 1 a が入力するコマンドの個数も少なくすることができる。

10

【 0 3 0 1 】

・上記実施形態において、報知段階毎に付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」（特典）は、報知段階毎に、それぞれ決定するように構成しても良い。

・上記実施形態において、フェイク役を設けなくても良い。このように構成する場合には、白セブンナビ演出が実行された時点で、特典が付与されることを認識できるようになるため、白セブンナビ演出が実行されるか否かについての注目度を、更に高めることができる。

【 0 3 0 2 】

・上記実施形態において、B N 遊技における最終回の変動ゲームにて白セブンナビ演出を行う場合、当該変動ゲーム中でなくても、B N 遊技終了後の最初の変動ゲームの開始が行われるまでに、停滞演出が終了するように停滞演出を実行させるように構成しても良い。

20

【 0 3 0 3 】

・上記実施形態において、停滞演出の実行中、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、スタートレバー 3 2 や MAX BET ボタン 2 9 など）が操作されたことを契機に、図柄の停止態様を別の停止態様へと変動させるように構成しても良い。また、停滞演出の実行中、図柄の停止態様を別の停止態様へと変動させない場合には、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、スタートレバー 3 2 や MAX BET ボタン 2 9 など）が操作されたことを契機に、停滞演出を終了させるように構成しても良い。

30

【 0 3 0 4 】

・上記実施形態において、遊技媒体として遊技球（パチンコ球）を用いるパチンコ式スロット機（パチスロ機）に具体化してもよい。

・上記実施形態において、演出表示装置 1 4 での確変回数の報知を行わないように構成しても良い。

【 0 3 0 5 】

・上記実施形態において、非 R T 遊技と高確 R T 遊技でのリプレイ役の合算の当選確率を同一確率に設定しなくても良く、非 R T 遊技におけるリプレイ役の合算の当選確率が低確 R T 遊技や B N 後 R T 遊技よりも高く設定されていれば良い。このため、非 R T 遊技でのリプレイ役の合算の当選確率は、高確 R T 遊技に比べて低確率に設定することもできるし、高確 R T 遊技に比べて高確率に設定することもできる。

40

【 0 3 0 6 】

・上記実施形態において、上昇リプレイ役の当選時には遊技者の押し順（停止操作のタイミング）に関係なく入賞可能な構成に変更しても良い。この場合には、非 R T 遊技から高確 R T 遊技への移行の条件は、上昇リプレイ役の当選ということになる。なお、転落リプレイ役についても同様の構成を採用することができる。このような構成によれば、非 R T 遊技では、転落リプレイ役よりも先に上昇リプレイ役に当選することができれば高確 R T 遊技へと移行される一方、上昇リプレイ役よりも先に転落リプレイ役に当選してしまうことで低確 R T 遊技へと移行されるといった遊技性を実現することができる。なお、上昇リプレイ役及び転落リプレイ役の何れかを当選時には押し順に関係なく入賞可能な構成に

50

変更しても良い。

【0307】

・上記実施形態において、転落リプレイ役を設定しなくても良い。更に、この場合には、上昇リプレイ役の当選に基づく押し順不正解による維持リプレイ役の入賞を転落リプレイ役の入賞に同じ役割を持たせるようにする。このように構成する場合、当選役として転落リプレイ役を決定し得る場面では、維持リプレイ役の当選に置き換えるなどの構成を備えれば良い。

【0308】

・上記実施形態において、遊技状態の構成を任意に変更しても良く、RT性能の異なる一般遊技の種類を減らすこともできるし、BN後RT遊技を設定しないこともできる。例えば、BN遊技の終了後には、低確RT遊技に移行して上昇リプレイ役の入賞等の所定条件の成立を契機に高確RT遊技に移行するように構成しても良い。

10

【0309】

・上記実施形態において、非RT遊技から高確RT遊技への移行の契機として賞メダルの払出しを定める図柄の組み合わせを設定しても良いし、当選役の取りこぼしを設定しても良い。

【0310】

・上記実施形態において、BN後RT遊技から非RT遊技への移行の契機として賞メダルの払出しを定める図柄の組み合わせを設定しても良いし、リプレイ役を設定しても良い。

20

【0311】

・上記実施形態において、低確RT遊技や高確RT遊技の上限回数を任意に変更しても良い。また、低確RT遊技や高確RT遊技に関しては、例えば、上限のない仕様で実現するように詳しい仕様を任意に変更しても良い。

【0312】

・上記実施形態において、BN遊技状態以外においても当選役として白セブン役やフェイク役が決定され得るように構成しても良い。更に、当選役として白セブン役やフェイク役が決定された場合には、BN遊技状態でなくても白セブンナビ演出や停滞演出を実行するように構成して、確変回数の上乗せが行われるようにしても良い。

【0313】

30

・上記実施形態において、転落リプレイ役の当選時に押し順正解で転落リプレイ停止目が停止表示され、押し順不正解で維持リプレイ停止目が停止表示されるように構成したが、転落リプレイ役の当選時に押し順正解で維持リプレイ停止目が停止表示され、押し順不正解で転落リプレイ停止目が停止表示されるように構成しても良い。このように構成する場合には、上記実施形態において、転落リプレイ役の当選時、転落リプレイ停止目(2/3で押し順不正解)よりも維持リプレイ停止目(1/3で押し順正解)が停止表示される割合が高まることになる。

【0314】

・上記実施形態は、演出表示装置14を設けないパチスロに適用することもできる。この場合には、ランプRの発光演出により演出状態を遊技者に報知したり、各演出状態用の専用ランプを設けてこれらを点灯させて演出状態を遊技者に報知したり、スピーカSPの音声演出により演出状態を遊技者に報知したりしても良い。また、ランプRやスピーカSPなどで、リブナビ演出やベルナビ演出、白セブンナビ演出などの各種演出を行うように構成しても良い。

40

【0315】

・上記実施形態において、BN遊技の終了を、入賞回数のみで規定することもできるし、実行回数のみで規定することもできる。また、BN役の種類を増やすこともできるし、BN役としてチャレンジタイム(所謂、「CT」としてもよい。例えば、BN遊技には、獲得枚数の多い「ビッグボーナス」や獲得枚数の少ない「レギュラーボーナス」というように、獲得枚数の異なる複数のBN遊技の入賞を許容する複数のBN役を設定すること

50

もできる。

【 0 3 1 6 】

・上記実施形態において、転落リプレイ役や上昇リプレイ役やベル役における停止目の変化し得る要素として、「ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R を操作するタイミング」としても良い。この場合には、各リール（１つ又は全て）における特定の部分（図柄）を狙うような仕様が考えられる。そして、各種ナビ演出では、ストップボタンを操作するタイミング（特定の部分（図柄））を報知したりするように構成しても良い。

【 0 3 1 7 】

・上記実施形態において、上乗せ抽選処理で確変回数ではなく A R T モードに制御される A R T 回数を上乗せ可能に構成しても良い。この場合には、所定の移行契機の到来がなければ次のボーナス役の当選まで付与されるような変動ゲームの回数に関してはその上限を設けない所謂、「無限」とする仕様で高確 R T 遊技を実現すればよい。また、A R T モードの制御中には、A R T 回数がセットされている間、上記所定の移行契機の回避をナビゲート（ナビ）する演出を行わせるようにすればよい。このような本別例は、確変モードを設定しない仕様のパチスロへの適用を可能にする。

10

【 0 3 1 8 】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（イ）前記特典決定手段は、前記特定特典を決定した場合、前記停滞演出制御手段により図柄の停止態様の変動される回数を決定するように構成され、前記特定特典の価値と前記図柄の停止態様の変動される回数に基づいて、図柄の停止態様の変動される毎に報知する特別特典の価値が前記特定特典の価値よりも低くならないように各特別特典の価値を決定する。

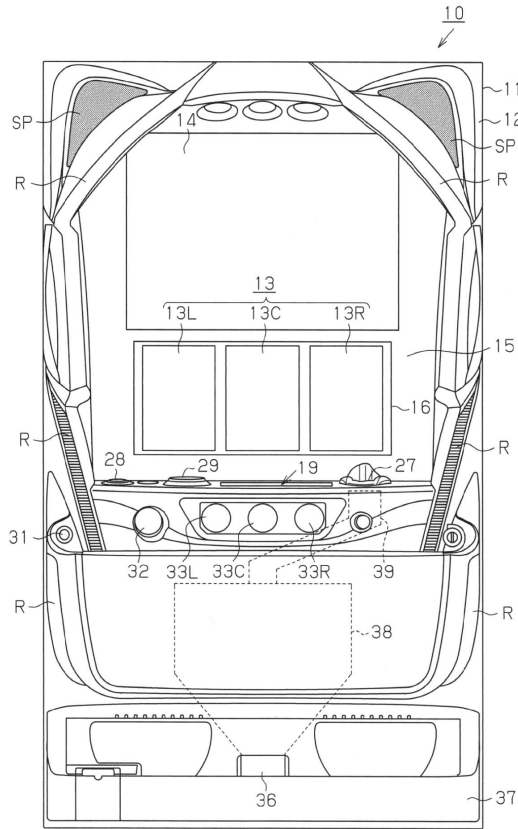
20

【 符号の説明 】

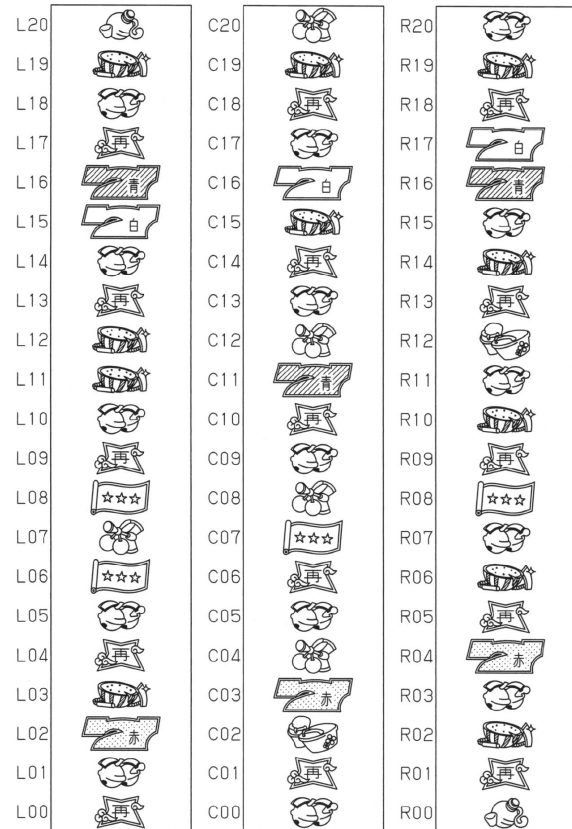
【 0 3 1 9 】

L 1 ~ L 5 ... 図柄停止ライン、1 0 ... パチスロ、1 3 ... リールユニット、1 3 L ... 左リール、1 3 C ... 中リール、1 3 R ... 右リール、1 4 ... 演出表示装置、3 2 ... スタートレバー、3 3 L、3 3 C、3 3 R ... ストップボタン、4 0 ... 主制御基板、4 0 a ... 主制御用 C P U、4 0 b ... 主制御用 R O M、4 0 c ... 主制御用 R A M、4 1 ... サブ制御基板、4 1 a ... サブ制御用 C P U、4 1 b ... サブ制御用 R O M、4 1 c ... サブ制御用 R A M。

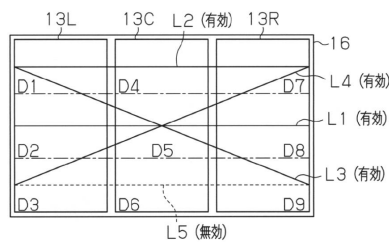
【図 1】



【図 2】



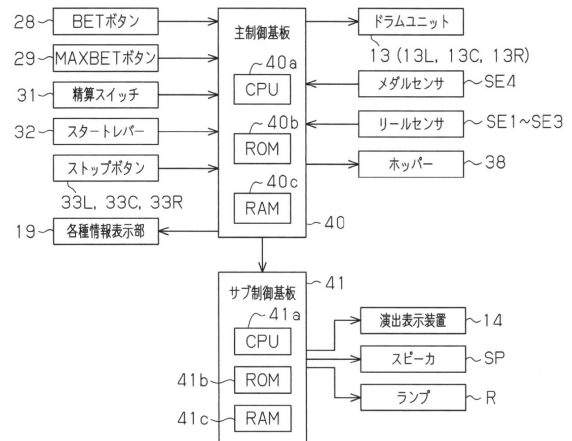
【図 3】



【図 4】

役構成			賞	
			一般遊技	ボーナス遊技
13L	13C	13R	2枚	2枚
L4 (有効)	L1 (有効)	L3 (有効)	6枚	6枚
L5 (無効)			9枚	9枚
D1	D4	D7	再遊技 (維持リプレイ停止目)	
D2	D5	D8	再遊技 (転落リプレイ停止目)	
D3	D6	D9	再遊技 (上昇リプレイ停止目)	
			シングルボーナス遊技 (SIN停止目)	
			SINこぼし停止目	
				9枚
				9枚

【図 5】



【図 6】

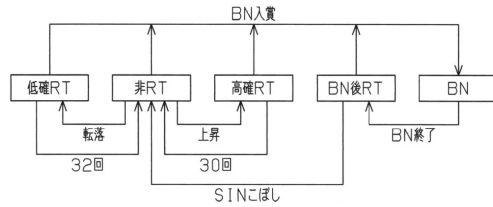
(a)

遊技状態	非RT	BN後RT	低確RT	高確RT	BN
当選決定テーブル	T0	T1	T2	T3	T4
維持リプレイ役	当選確率	1/7.3	—	—	—
不問転落リプレイ役	当選確率	—	1/7.3	1/1.5	—
押し順転落リプレイ役	当選確率	1/1.7	—	—	—
上昇リプレイ役	当選確率	1/12.4	—	—	—
合算	1/1.5	1/7.3	1/7.3	1/1.5	—

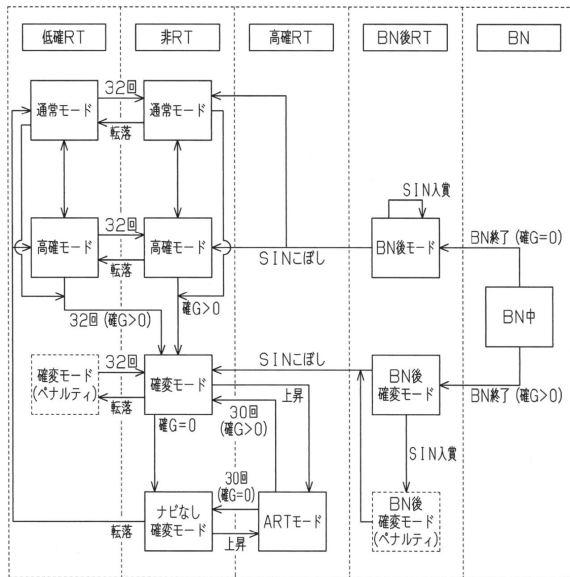
(b)

当選決定テーブル	T0	T1	T2	T3	T4
チェリー役	当選確率	1/90	1/90	1/90	1/90
スイカ役	当選確率	1/85	1/85	1/85	1/85
ベル役	当選確率	1/7	1/7	1/7	1/1.34
SIN役	当選確率	1/17.3	1/17.3	1/17.3	—
白セブン役	当選確率	—	—	—	1/100
フェイク役	当選確率	—	—	—	1/10

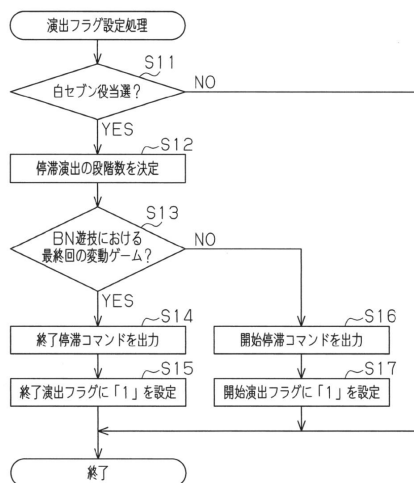
【図 7】



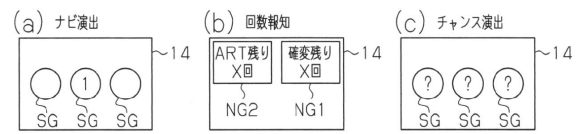
【図 8】



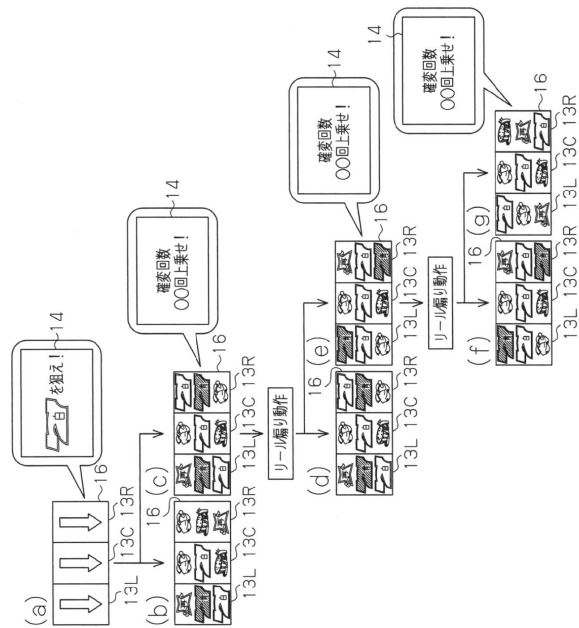
【図 11】



【図 9】



【図 10】



【図 12】

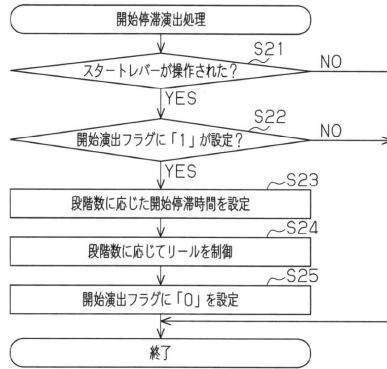
演出フラグ設定処理			
演出フラグ	演出フラグ	演出フラグ	演出フラグ
11	12	13	14
37%	50%	13%	14%

第1報知段階にて付与を報知する「確変回数の上乗せ回数」(特定特典)			
演出フラグ	演出フラグ	演出フラグ	演出フラグ
11	12	13	14
37%	50%	13%	14%

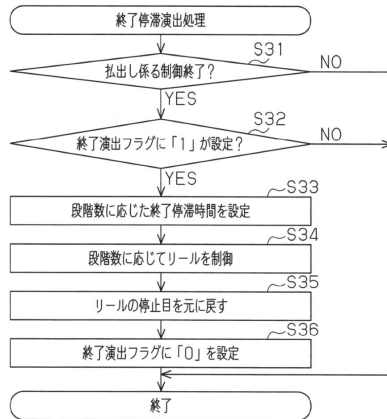
特典ゲーム			
特典ゲーム	特典ゲーム	特典ゲーム	特典ゲーム
11	12	13	14
37%	50%	13%	14%

特典ゲーム			
特典ゲーム	特典ゲーム	特典ゲーム	特典ゲーム
11	12	13	14
37%	50%	13%	14%

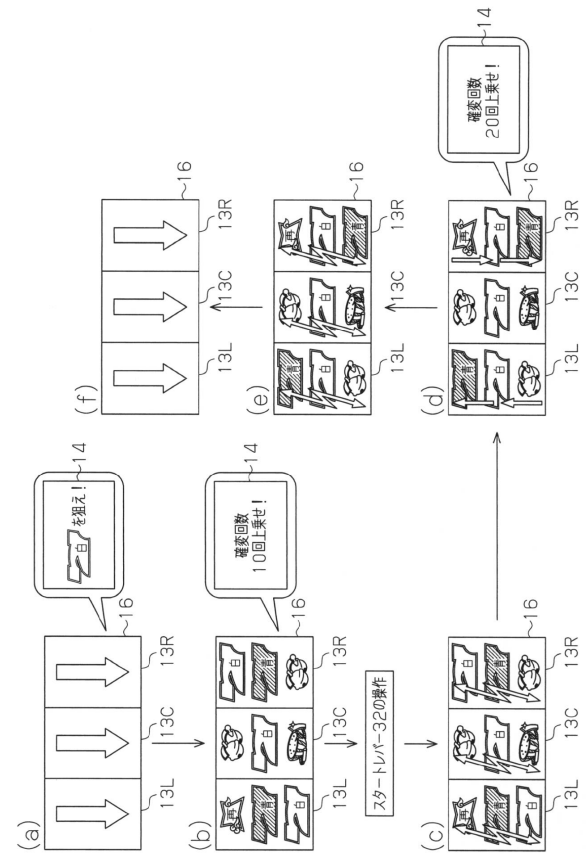
【図 13】



【図 14】



【図 15】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-253153(JP,A)
特開2009-178321(JP,A)
特開2012-110510(JP,A)
特開2011-194138(JP,A)
特開2011-182902(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04