

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5814149号
(P5814149)

(45) 発行日 平成27年11月17日(2015.11.17)

(24) 登録日 平成27年10月2日(2015.10.2)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 2 (全 52 頁)

(21) 出願番号 特願2012-23357 (P2012-23357)
 (22) 出願日 平成24年2月6日 (2012.2.6)
 (65) 公開番号 特開2013-158494 (P2013-158494A)
 (43) 公開日 平成25年8月19日 (2013.8.19)
 審査請求日 平成26年2月28日 (2014.2.28)

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番
 地
 (74) 代理人 100068755
 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】遊戯機

(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る遊戯が図柄表示装置で開始され、前記図柄表示装置に表示結果が導出されることにより遊戯が終了し、前記図柄表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされる遊戯機において、

遊戯状態を制御する手段であって、通常遊戯状態において第1の移行条件が成立したときに第1有利遊戯状態に制御し、前記第1有利遊戯状態において第2の移行条件が成立したときに前記第1有利遊戯状態とは異なる遊戯者にとって有利な第2有利遊戯状態に制御し、前記第2有利遊戯状態において所定回数の遊戯を行うことにより前記第1有利遊戯状態に制御し、特別移行条件が成立したときに特別遊戯状態に制御する遊戯状態制御手段と、

10

前記第1有利遊戯状態と前記第2有利遊戯状態で遊戯者にとって有利となる有利情報を報知するための制御を行う報知制御手段と、を備え、

前記第1有利遊戯状態での前記報知制御手段による前記有利情報を報知する報知期間として遊戯の回数が設定され、前記第1有利遊戯状態における前記有利情報の報知は前記報知期間に基づく回数の遊戯を行うことで終了され、

前記第1有利遊戯状態から前記第2有利遊戯状態に移行した場合には前記報知期間の残り遊戯回数が保持され、

前記第2有利遊戯状態において前記特別移行条件の成立を許容する旨の決定がなされた場合、該第2有利遊戯状態の残り遊戯回数に基づいた遊戯回数が前記第1有利遊戯状態

20

から前記第2有利遊技状態に移行した場合に保持された残り遊技回数に加算されることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

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る遊技が図柄表示装置で開始され、前記図柄表示装置に表示結果が導出されることにより遊技が終了し、前記図柄表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされる遊技機において、

遊技状態を制御する手段であって、通常遊技状態において第1の移行条件が成立したときに第1有利遊技状態に制御し、前記第1有利遊技状態において第2の移行条件が成立したときに前記第1有利遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な第2有利遊技状態に制御し、前記第2有利遊技状態において所定回数の遊技を行うことにより前記第1有利遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

10

前記第1有利遊技状態と前記第2有利遊技状態で遊技者にとって有利となる有利情報を報知するための制御を行う報知制御手段と、を備え、

前記第1有利遊技状態での前記報知制御手段による前記有利情報を報知する報知期間として遊技の回数が設定され、前記第1有利遊技状態における前記有利情報の報知は前記報知期間に基づく回数の遊技を行うことで終了され、

前記第1有利遊技状態から前記第2有利遊技状態に移行した場合には前記報知期間の残り遊技回数が保持され、

前記第2有利遊技状態中において特別条件の成立を許容する旨の決定がなされた場合、当該特別条件に基づく遊技回数が前記第1有利遊技状態から前記第2有利遊技状態に移行した場合に保持された残り遊技回数に加算されることを特徴とする遊技機。

20

【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る遊技が図柄表示装置で開始され、前記図柄表示装置に表示結果が導出されることにより1回の遊技が終了される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一種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）は、一般に、複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する図柄表示装置を備えており、各リールは、遊技者がスタートレバーを操作することにより回転を開始し、また、遊技者各リールに対応して設けられたストップボタンを操作することにより停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果にしたがって入賞が発生する。

30

【0003】

このようなパチスロにおいては、遊技者にとって有利な状態での遊技となる有利遊技状態に制御し、遊技媒体（通常はメダル）を消費することなく次のゲームを行う再遊技役の当選確率を通常時よりも高めるとともに、内部抽選で特定の役に当選したときに該特定の役を入賞させるための操作手順を特定可能な情報を報知するものがある。

40

【0004】

また、このようなパチスロにおいては、特定条件が成立したときに、通常遊技状態から上記有利遊技状態に昇格させるかを抽選する昇格抽選及び上記有利な状態での遊技とする期間として予め定められたゲーム数に上乗せするゲーム数を抽選する上乗せ抽選を行い、抽選結果に応じて上記有利遊技状態に制御するものがある（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2005-065863号公報

【発明の概要】

50

【発明が解決しようとする課題】**【0006】**

しかしながら、特許文献1のパチスロでは、特定条件が成立したときに、毎回同じ抽選条件にしたがって、昇格抽選及び上乗せ抽選が行われる。このため、遊技を進行させたとしても、上記有利遊技状態に制御されること及び上乗せされるゲーム数が多くなることなどの上記有利遊技状態に対する期待感を変化させることができなかった。

【0007】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、有利遊技状態に対する期待感を変化させて遊技の興趣を効果的に向上させることができる遊技機を提供することにある。

10

【課題を解決するための手段】**【0008】**

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る遊技が図柄表示装置で開始され、前記図柄表示装置に表示結果が導出されることにより遊技が終了し、前記図柄表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされる遊技機において、遊技状態を制御する手段であって、通常遊技状態において第1の移行条件が成立したときに第1有利遊技状態に制御し、前記第1有利遊技状態において第2の移行条件が成立したときに前記第1有利遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な第2有利遊技状態に制御し、前記第2有利遊技状態において所定回数の遊技を行うことにより前記第1有利遊技状態に制御し、特別移行条件が成立したときに特別遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、前記第1有利遊技状態と前記第2有利遊技状態で遊技者にとって有利となる有利情報を報知するための制御を行う報知制御手段と、を備え、前記第1有利遊技状態での前記報知制御手段による前記有利情報を報知する報知期間として遊技の回数が設定され、前記第1有利遊技状態における前記有利情報の報知は前記報知期間に基づく回数の遊技を行うことで終了され、前記第1有利遊技状態から前記第2有利遊技状態に移行した場合には前記報知期間の残り遊技回数が保持され、前記第2有利遊技状態中において前記特別移行条件の成立を許容する旨の決定がなされた場合、該第2有利遊技状態の残り遊技回数に基づいた遊技回数が前記第1有利遊技状態から前記第2有利遊技状態に移行した場合に保持された残り遊技回数に加算されることを要旨とする。

20

【0010】

30

上記目的を達成するために請求項2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る遊技が図柄表示装置で開始され、前記図柄表示装置に表示結果が導出されることにより遊技が終了し、前記図柄表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされる遊技機において、遊技状態を制御する手段であって、通常遊技状態において第1の移行条件が成立したときに第1有利遊技状態に制御し、前記第1有利遊技状態において第2の移行条件が成立したときに前記第1有利遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な第2有利遊技状態に制御し、前記第2有利遊技状態において所定回数の遊技を行うことにより前記第1有利遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、前記第1有利遊技状態と前記第2有利遊技状態で遊技者にとって有利となる有利情報を報知するための制御を行う報知制御手段と、を備え、前記第1有利遊技状態での前記報知制御手段による前記有利情報を報知する報知期間として遊技の回数が設定され、前記第1有利遊技状態における前記有利情報の報知は前記報知期間に基づく回数の遊技を行うことで終了され、前記第1有利遊技状態から前記第2有利遊技状態に移行した場合には前記報知期間の残り遊技回数が保持され、前記第2有利遊技状態中において特別条件の成立を許容する旨の決定がなされた場合、該特別条件に基づく遊技回数が前記第1有利遊技状態から前記第2有利遊技状態に移行した場合に保持された残り遊技回数に加算されることを要旨とする。

40

【発明の効果】**【0013】**

本発明によれば、有利遊技状態に対する期待感を変化させて遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

50

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】パチスロの機表側を示す正面図。

【図2】入賞ラインを示す模式図。

【図3】賞態様を示す模式図。

【図4】パチスロの電気的構成を示すブロック図。

【図5】(a), (b)は当選役決定テーブルを示す模式図。

【図6】遊技状態の移行の態様を示す模式図。

【図7】演出状態の移行の態様を示す模式図。

【図8】(a)～(e)は各種演出を示す模式図。

【図9】(a), (b)はART還元処理の処理内容を説明する模式図。

【図10】(a), (b)はART残り回数加算となるART還元処理を説明する模式図。

【図11】(a), (b)は逆転抽選を経てART残り回数加算となるART還元処理を説明する模式図。

【図12】(a), (b)は逆転抽選を経てART経過回数加算となるART還元処理を説明する模式図。

【図13】(a), (b)はBN後確変モードから確変モードへの移行の態様を説明する模式図。

【図14】(a), (b)はBN後確変モード中にペナルティが付与される態様を説明する模式図。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、本発明を遊技機の一種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14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枠用ランプ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SPが配設されている。

【0016】

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隣には第2図柄列としての中リール13Cが配置し、該第2図柄列が配設される隣には第3図柄列としての右リール13Rが配置している。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、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

10

20

30

40

50

ール 13 R では、図柄 R 00、図柄 R 01 … 図柄 R 20、図柄 R 00 の順に透視窓 16 に表示されるように変動する。

【 0 0 1 7 】

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）、「再」の文字が装飾された図柄（リプレイ図柄）、「7」を模した図柄（セブン図柄）がそれぞれ配列されている。また、各リールでは、「スイカ（すいか）」を模した図柄（スイカ図柄）、「チェリー」を模した図柄（チェリー図柄）、「徳利」を模した図柄（徳利図柄）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」、「セブン」、「スイカ」、「チェリー」、「徳利」という場合もある。

【 0 0 1 8 】

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4に示す）が各リールにそれぞれ対応するよう設けられている。

【 0 0 1 9 】

また、パチスロ 10 には、図 2 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うる入賞ライン 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。

【 0 0 2 0 】

入賞ライン L 1 ~ L 4 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として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 L 1 ~ L 4 を意味する。

【 0 0 2 1 】

また、非入賞ライン L 5 は、図柄停止線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 L 5 を意味する。

〔 0 0 2 2 〕

具体的に説明すると、本実施形態の透視窓 1 6 では、図 2 に示すように 9 つの図柄停止位置 D 1 ~ D 9 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 D 1 ~ D 9 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 1 3 L、中リール 1 3 C、右リール 1 3 R 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 D 1 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 D 2 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 D 3 は、左リール 1 3 L に対応する図柄停止位置とされ、左リール 1 3 L 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 D 4 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 D 5 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 D 6 は、中リール 1 3 C に対応する図柄停止位置とされ、中リール 1 3 C 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 D 7 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 D 8 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 D 9 は、右リール 1 3 R に対応する図柄停止位置とされ、右リール 1 3 R 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。

【 0 0 2 3 】

そして、透視窓 1 6 では、左リール用中停止位置 D 2 、中リール用中停止位置 D 5 、及び右リール用中停止位置 D 8 によって入賞ライン L 1 (有効) が形成される。また、透視窓 1 6 では、左リール用上停止位置 D 1 、中リール用上停止位置 D 4 、及び右リール用上停止位置 D 7 によって入賞ライン L 2 (有効) が形成される。また、透視窓 1 6 では、左リール用上停止位置 D 1 、中リール用中停止位置 D 5 、及び右リール用下停止位置 D 9 によって入賞ライン L 3 (有効) が形成される。また、透視窓 1 6 では、左リール用下停止位置 D 3 、中リール用中停止位置 D 5 、及び右リール用上停止位置 D 7 によって入賞ライン L 4 (有効) が形成される。また、透視窓 1 6 では、左リール用下停止位置 D 3 、中リール用下停止位置 D 6 、及び右リール用下停止位置 D 9 によって非入賞ライン L 5 (無効) が形成される。

【 0 0 2 4 】

また、中央パネル 1 5 の透視窓 1 6 の左方には、演出効果光を発する演出用ランプ E R が設けられている。この演出用ランプ E R は、変動ゲーム中、遊技者が視界を向けて注目することになる透視窓 1 6 の左方に設けられている。このため、透視窓 1 6 へと遊技者の視界が向けられていると、このような視界には、演出用ランプ E R が飛び込みうるとともに、遊技を行っている遊技者であれば他の遊技者に比べて該演出用ランプ E R が飛び込み易くなる。一方、パチスロ 1 0 に遊技者の視界が向けられていると、このような視界には、遊技を行っている遊技者であるか否かに關係なく枠用ランプ R が飛び込みうる。このように演出用ランプ E R は、遊技を行っていなければ視界に入り難く認識し難いが遊技を行っていれば視界に入り易く認識し易くなるように設けられている。なお、演出用ランプ E R には、「 C H A N C E 」の文字が装飾されている。この演出用ランプ E R では、遊技者に後述する B N 役等の当選のチャンスであることを点灯や点滅 (フラッシュ) により報知する演出が行われる。

【 0 0 2 5 】

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 6 】

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 (M A X B E T) 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 7 】

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 B E T) で 1 つのランプが点灯し、2 ベット (2 B E T) で 2 つのランプが点灯し、3 ベット (3 B E T) 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。

10

20

30

40

50

【0028】

また、前面扉12の前面において中央パネル15の右下方位置には、メダル投入口27が配設されている。メダル投入口27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4に示す)が配設されている。また、前面扉12の前面において中央パネル15の左下方位置には、左から順にB E Tボタン28とMAX B E Tボタン29とが設けられている。B E Tボタン28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 B E Tボタン29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。

10

【0029】

また、前面扉12の前面において各B E Tボタン28, 29の左下方位置には、精算スイッチ31が設けられている。精算スイッチ31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31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32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32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。

【0030】

スタートレバー32の右方位置には、遊技者により操作される導出操作受付手段としてのストップボタン33L, 33C, 33Rが設けられている。ストップボタン33L, 33C, 33Rは、回転しているリールを停止させるためのボタンであり、各リールに対応して3個のストップボタンがある。

20

【0031】

また、前面扉12の前面における下部中央部にはメダル排出口36が形成されている。また、前面扉12の前面における下部には、メダル排出口36から排出されたメダルを受ける受皿37が配設されている。

【0032】

また、図1に破線で示すように、パチスロ10本体においてドラムユニット13の下方となる位置には、パチスロ10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38が配置されている。このホッパー38の下方側にはメダル排出口36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38に貯留されたメダルがメダル排出口36へと払出されるようになっている。前面扉12の裏面側においてメダル投入口27の下方位置には、該メダル投入口27とホッパー38とを繋ぐようにメダルセレクター39が配設されている。

30

【0033】

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。

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「1000ms」)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28, 29の操作が可能な状態となる。

40

【0034】

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28, 29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28、又はMAX B E Tボタン29の何れかを操作する。B E Tボタン28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、MAX B E Tボタン29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ベットによる変動ゲームを許容するようになっている。

50

【0035】

また、本実施形態では、メダル投入口27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27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図示しない経路を辿ってメダル排出口36から遊技者に払出される（返却される）ようになっている。

【0036】

本実施形態では、図2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BETボタン28、及びMAXBETボタン29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。

【0037】

上記のようにベット数が設定され、スタートレバー32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32を操作する開始操作を行えば、ドラムユニット13の各リールが回転し、透視窓16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。その後、各リールが回転して所定時間が経過すると、各ストップボタン33L, 33C, 33R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33L, 33C, 33Rが操作されると、対応する各リールが停止され、透視窓16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。

【0038】

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。

【0039】

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ることにより1回の遊技が終了する変動ゲームが行われる。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たことを終了の契機として1回の変動ゲームが終了する。

【0040】

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3に基づき説明する。

図3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。

【0041】

本実施形態では、図3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3に示される何れにも対応しない図柄

10

20

30

40

50

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。

【0042】

また、[セブン・セブン・セブン]が入賞ライン上に停止表示される場合には、ボーナス遊技が開始(生起)されて「ボーナスゲーム(以下、「BN遊技」という)」を付与することを定めている。以下、[セブン・セブン・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「BN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。

【0043】

本実施形態において、BN役は、遊技状態としてBN遊技を作動(開始)させる契機となる特別入賞の発生を許容する当選役(ボーナス役)である。

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どれの図柄(「 ANY」)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。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

このため、本実施形態における「チェリー役」、「スイカ役」、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び「右正解ベル役」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賞メダルを払出すことを定める当選役(払出役)となる。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。

【0047】

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。

【0048】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 9 】

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状様に定められている。

【 0 0 5 0 】

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一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。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。

10

20

【 0 0 5 1 】

本実施形態では、上述した「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、及び「リプレイ役」が小役となる。また、本実施形態では、上述した「転落リプレイ役」や「上昇リプレイ役」が特定入賞の発生を許容する特定入賞役に相当する。

【 0 0 5 2 】

また、[徳利・セブン・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 I N遊技」と示す）」を付与することを定めている。以下、[徳利・セブン・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、「S I N停止目」と示す。そして、S I N停止目は、内部抽選で当選役として「S I N役」が決定されている場合に入賞する賞状様に定められている。

30

【 0 0 5 3 】

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い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「S I Nこぼし停止目」と示す。そして、S I Nこぼし停止目は、内部抽選で当選役として「S I N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。

40

【 0 0 5 4 】

本実施形態において、S I N役は、遊技状態としてS I N遊技を作動（開始）させる契機となる特殊入賞の発生を許容する特殊入賞役となる。なお、S I N役は、S I N停止目の入賞を契機にS I N遊技を行わせる一方、S I Nこぼし停止目の入賞を契機にはS I N遊技を行わせない。

【 0 0 5 5 】

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B N遊技以外における一般遊技を制御するR T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

50

る一般遊技は、R T機能の作動態様に応じた状態に制御されるとともに、R T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、R T機能により一般遊技では、R T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R T遊技に制御される場合がある。また、R T機能により一般遊技では、R T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R T 1遊技又はR T 2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R T 1遊技は、B N遊技の終了後にのみ制御されるようになっている。また、R T機能により一般遊技では、R T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R T 3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R T遊技とR T 3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R T 1遊技とR T 2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R T遊技に制御される一般遊技を「非R T遊技」といい、R T 1遊技に制御される一般遊技を「B N後R T遊技」といい、R T 2遊技に制御される一般遊技を「低確R T遊技」といい、R T 3遊技に制御される一般遊技を「高確R T遊技」という。

【0056】

次に、パチスロ10の電気的構成を図4にしたがって説明する。

パチスロ10の機裏側には、遊技機全体を制御する主制御基板40が装着されている。主制御基板40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41が装着されている。そして、サブ制御基板41は、主制御基板40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。

【0057】

主制御基板40には、ドラムユニット13を構成する各リール（左リール13L、中リール13C、及び右リール13R）、リールセンサSE1～SE3、メダルセンサSE4、サブ制御基板41、ホッパー38が接続されている。また、主制御基板40には、中央パネル15に設けられた各種情報表示部19が接続されている。また、主制御基板40には、BETボタン28と、MAXBETボタン29と、精算スイッチ31と、スタートレバー32と、各ストップボタン33L, 33C, 33Rとが接続されている。また、サブ制御基板41には、演出表示装置14が接続されている。また、サブ制御基板41には、スピーカSPや、枠用ランプRや、演出用ランプERが接続されている。

【0058】

以下、主制御基板40について説明する。

主制御基板40は、主制御用CPU40aを備えており、該主制御用CPU40aには、主制御用ROM40b及び主制御用RAM40cが接続されている。主制御用CPU40a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RAM40c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CPU40a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。

【0059】

また、主制御用CPU40aには、接続されるリールセンサSE1～SE3から透視窓16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13Lが対応し、第2の位置信号には中リール13Cが対応し、第3の位置信号には右リール13Rが対応するようになっている。そして、主制御用CPU40a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40（主制御用CPU40a）には、接続されるメダルセンサSE4から該メダルセンサSE4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。

10

20

30

40

50

【0060】

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つている。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。

【0061】

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。

10

【0062】

次に、主制御用 R O M 4 0 b に記憶される当選役決定テーブル T 0, T 1, T 2, T 3, T 4 について、図 5 (a), (b) に基づき説明する。

主制御用 R O M 4 0 b 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 C P U 4 0 a により用いられる。

20

【0063】

そして、一般遊技において、非 R T 遊技に当選役決定テーブル T 0 が、B N 後 R T 遊技に当選役決定テーブル T 1 が、低確 R T 遊技に当選役決定テーブル T 2 が、高確 R T 遊技に当選役決定テーブル T 3 がそれぞれ対応付けられている。また、B N 遊技において、当選役決定テーブル T 4 が対応付けられている。なお、S I N 遊技において、S I N 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。

【0064】

このため、本実施形態において、図 5 (a) に示すように、一般遊技では、リプレイ役の合算の当選確率が非 R T 遊技及び高確 R T 遊技で、B N 後 R T 遊技及び低確 R T 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、B N 後 R T 遊技でのみ維持リプレイ役に当選可能であって、該 B N 後 R T 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 R T 遊技及び高確 R T 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 R T 遊技及び高確 R T 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 R T 遊技に比べて高確 R T 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 R T 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 R T 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、B N 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。

30

【0065】

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 R T 遊技及び高確 R T 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 R T 遊技及び高確 R T 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、B N 役の抽選を受けてメダルを増加させう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 R T 遊技及び高確 R T 遊技は、一般遊技にお

40

50

ける遊技者に有利となる遊技状態（制御状態）である。

【0066】

また、本実施形態において、図5（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。

【0067】

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。 10

【0068】

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、ベル役に当選しやす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。

【0069】

また、SIN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SIN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。 20

【0070】

なお、一般遊技では、BN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、BN役の当選確率を1/300（300分の1）に定めている。また、BN遊技やSIN遊技では、BN役やリプレイ役やSIN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BN役やSIN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）。

【0071】

以下、サブ制御基板41について説明する。

サブ制御基板41は、サブ制御用CPU41aを備えており、該サブ制御用CPU41aにはサブ制御用ROM41b及びサブ制御用RAM41cが接続されている。サブ制御用ROM41b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ROM41bには、演出表示装置14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SPの音声出力態様が示される音声演出パターンや、枠用ランプRや、演出用ランプER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RAM41cには、パチスロ10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RAM41c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CPU41aにより記憶（設定）されるようになっている。 40

【0072】

以下、主制御用CPU40a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CPU40a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CPU40a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19の表示制御をその都度実行する。また、主制御用CPU40a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、「50（枚）」）を超えるとき、駆動信号をホッパー38に出力して、駆動信号を1回出力する毎に賞メダルを1枚払出せるように制御する。なお、主制御用CPU40aは、 50

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せるように制御する。

【 0 0 7 3 】

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。

10

【 0 0 7 4 】

続いて、主制御用 C P U 4 0 a は、ゲーム開始可能な状態において、スタートレバー 3 2 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 C P U 4 0 a は、主制御用 R A M 4 0 c から当選役決定乱数の値を取得し、該値が主制御用 R O M 4 0 b 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 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a は、遊技状態を示す状態情報（フラグなど）を主制御用 R A M 4 0 c 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 C P U 4 0 a が当選役決定手段として機能する。

20

【 0 0 7 5 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a 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 R A M 4 0 c に記憶（設定）する。主制御用 C P U 4 0 a は、B N 役の当選の決定時、該 B N 役が入賞するまでの間、主制御用 R A M 4 0 c の B N 役の役情報を持ち越すようになっている。このように B N 役の役情報が持ち越されている状態は、B N 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 C P U 4 0 a は、小役や S I N 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 R A M 4 0 c の小役や S I N 役の役情報を消去する。

30

【 0 0 7 6 】

このため、B N 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 S I N 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 7 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、遊技者によるスタートレバー 3 2 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 4 1（サブ制御用 C P U 4 1 a ）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 B N 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 C P U 4 0 a は、遊技者によるスタートレバー 3 2 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 4 1（サブ制御用 C P U 4 1 a ）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もよい。

40

【 0 0 7 8 】

続いて、主制御用 C P U 4 0 a は、遊技者の操作に基づくストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R 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 C P U 4 0 a は、各リールに対応するリー

50

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 C P U 4 0 a は、ストップボタン 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R 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。

【 0 0 7 9 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、ストップボタン 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R 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 C P U 4 1 a に出力する。このストップボタン 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R の各種操作信号では、ストップボタン 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R の遊技者による操作状況をサブ制御基板 4 1 (サブ制御用 C P U 4 1 a) に認識させる。

【 0 0 8 0 】

次に、主制御用 C P U 4 0 a が行う停止制御について説明する。

主制御用 C P U 4 0 a は、決定した当選役に基づき各ストップボタン 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R 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 C P U 4 0 a 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 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R の操作タイミングから主制御用 R O M 4 0 b 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 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R 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。

【 0 0 8 1 】

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 つ以上の部分を有していなければ、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 つ以上の部分を有していれば、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 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R 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 C P U 4 0 a が導出制御手段として機能する。

【 0 0 8 2 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 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、B 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、B N 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 B N 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、B N 役の取りこぼし（役情報の持ち越し）を発生させる。

【 0 0 8 3 】

また、主制御用 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a 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。

【 0 0 8 4 】

また、主制御用 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a 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

10

20

30

40

50

役の取りこぼしを発生させる。

【0085】

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。

【0086】

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とになる。

【0087】

そして、左正解ベル役の当選時には、左リール13Lを停止指示するストップボタン33L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13L以外を停止指示するストップボタン33C, 33R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。

【0088】

また、中正解ベル役の当選時には、中リール13Cを停止指示するストップボタン33C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13C以外を停止指示するストップボタン33L, 33R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。

【0089】

また、右正解ベル役の当選時には、右リール13Rを停止指示するストップボタン33R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13R以外を停止指示するストップボタン33L, 33C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。

【0090】

そして、主制御用CPU40a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CPU40a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。

【0091】

また、主制御用CPU40a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CPU40a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）するようになっている。すなわち、主制御用CPU40a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CPU40a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。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 2 】

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。

【 0 0 9 3 】

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 4 】

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示される。

10

【 0 0 9 5 】

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 6 】

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。

20

【 0 0 9 7 】

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 8 】

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うことから、維持リプレイ停止目が停止表示されないことになる。

30

【 0 0 9 9 】

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 1 0 0 】

40

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 1 0 1 】

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 2 】

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

50

される。

【 0 1 0 3 】

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 4 】

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、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 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うる。

10

【 0 1 0 5 】

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うる。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 こぼし停止目が停止表示されうる。なお、本実施形態では、左リール13Lに関しては【 チェリー 】を停止表示させるタイミングで停止操作が行われる場合にS I N 停止目の停止表示を回避可能に構成されている。

20

【 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。

30

【 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41（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る当選役が入賞したことをサブ制御基板41（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41（サブ制御用 C P U 4 1 a ）に認識させる。

40

【 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

50

技の変動ゲームで賞メダルを遊技者に付与する毎にBN払枚数を加算して更新する。なお、このBN遊技制御において、主制御用CPU40aは、BN払枚数が最大払枚数（本実施形態では360）を超える変動ゲームの終了に伴ってBN遊技を終了させる。

【0109】

また、チェリー役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、2枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用CPU40a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。

【0110】

また、主制御用CPU40a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CPU40a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。

10

【0111】

また、主制御用CPU40a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CPU40a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。

【0112】

また、主制御用CPU40a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CPU40a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CPU40a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。

20

【0113】

また、主制御用CPU40a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CPU40aは、非RT遊技であれば該非RT遊技を終了させて次の変動ゲームから低確RT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RT遊技や高確RT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。

30

【0114】

また、主制御用CPU40a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CPU40aは、非RT遊技であれば該非RT遊技を終了させて次の変動ゲームから高確RT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。

【0115】

また、主制御用CPU40aは、SIN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SIN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CPU40aは、SIN遊技制御を行う。SIN遊技制御において、主制御用CPU40aは、SIN遊技の対象となる1回の変動ゲームの終了に伴ってSIN遊技を終了させる。なお、この場合に主制御用CPU40aは、SIN遊技も含めて該SIN遊技の契機となったSIN役の入賞時の遊技状態となるように制御する。

40

【0116】

また、主制御用CPU40aは、SIN役の当選時にSINこぼし停止目に基づいてSIN役の入賞を判定しない場合（SIN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CPU40aは、BN後RT遊技中であれば該BN後RT遊技を終了させて次の変動ゲームから非RT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。

【0117】

50

次に、主制御用CPU40a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6に基づき説明する。

主制御用CPU40a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41(サブ制御用CPU41a)に出力する。この状態指示コマンドでは、主制御用CPU40a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41(サブ制御用CPU41a)に認識させる。

【0118】

そして、主制御用CPU40aは、一般遊技で当選したBN役の入賞(BN入賞)を契機として次の変動ゲームからBN遊技(BN)に移行させる。この場合に主制御用CPU40aは、BN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BN後RT遊技に移行させる。

【0119】

また、BN後RT遊技の制御中、主制御用CPU40aは、SIN役に当選してSIN役の取りこぼしに基づくSINこぼし停止目(SINこぼし)の停止表示を契機として次の変動ゲームから非RT遊技に移行させる。なお、BN後RT遊技の制御中、主制御用CPU40aは、SIN役に当選してSIN役の入賞に基づくSIN停止目(SIN)の停止表示によっては次の変動ゲームからもBN後RT遊技を継続させる。また、BN後RT遊技の制御中、主制御用CPU40a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BN後RT遊技を継続させる。

10

20

【0120】

BN後RT遊技は、SIN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、BN後RT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、BN後RT遊技では、SIN取りこぼしの発生がなければ非RT遊技や高確RT遊技にも移行しえないことになる。

【0121】

また、非RT遊技の制御中、主制御用CPU40a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RT遊技に移行させる。また、非RT遊技の制御中、主制御用CPU40a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RT遊技に移行させる。なお、非RT遊技の制御中、主制御用CPU40a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RT遊技を継続させる。また、非RT遊技の制御中、主制御用CPU40aは、SIN役に当選してSIN役が入賞するか否かに関係なく非RT遊技を継続させる。

30

【0122】

非RT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RT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RT遊技に移行しうることになる。

40

【0123】

また、低確RT遊技の制御中、主制御用CPU40aは、低確RT遊技での変動ゲームを32回行わせる間、低確RT遊技を継続させるとともに、低確RT遊技での変動ゲームを32回行わせたことを契機として次の変動ゲームから非RT遊技に移行させる。なお、低確RT遊技の制御中、主制御用CPU40a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RT遊技を継続させる。また、低確RT遊技の制御中、主制御用CPU40aは、低確RT遊技での変動ゲームの32回目となる場合を除いて、SIN役に当選してSIN役が入賞するか否かに関係なく低確RT遊技を継続させる。

50

【 0 1 2 4 】

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 5 】

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。

10

【 0 1 2 6 】

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30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30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30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。

20

【 0 1 2 7 】

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 8 】

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。

30

【 0 1 2 9 】

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に B N 役に当選する場合を除いて少なくとも30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に 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 遊技へと移行しうることから、高確 R T 遊技に比べて継続され難くなっている。

40

【 0 1 3 0 】

本実施形態では、このように遊技状態の移行を制御する主制御用 C P U 4 0 a が、遊技状態制御手段として機能する。また、本実施形態では、遊技状態として他に比べて遊技者にとって不利となる低確 R T 遊技が通常遊技状態に相当する一方、遊技状態として低確 R T 遊技に比べて遊技者にとって有利な状態となる高確 R T 遊技が有利遊技状態に相当する。また、本実施形態では、低確 R T 遊技から移行可能であるとともに高確 R T 遊技へと移行可能な非 R T 遊技が有利準備遊技状態に相当する。また、本実施形態では、低確 R T 遊技で32回の変動ゲームを経ることが通常時移行条件が成立したときに相当する。また、本実施形態では、非 R T 遊技で転落リプレイ役又は上昇リプレイ役に当選したときを準備時移行条件が成立したときとするとともに、非 R T 遊技で転落リプレイ役の当選に基づき

50

転落リプレイ停止目の停止表示が不利移行表示結果に相当する。また、本実施形態では、非R T遊技で上昇リプレイ役の当選に基づき上昇リプレイ停止目の停止表示が有利移行表示結果に相当する。

【0131】

また、本実施形態では、特別入賞役に相当するB N役の入賞により生起されるB N遊技が特別遊技状態に相当する。また、本実施形態では、遊技状態として他に比べて遊技者にとって有利となる高確R T遊技と該高確R T遊技への移行に繋がる低確R T遊技と非R T遊技とが特殊遊技状態に相当する。また、本実施形態では、B N遊技の終了後から移行可能であるとともに高確R T遊技への移行に繋がる非R T遊技へと移行可能なB N後R T遊技が特殊準備遊技状態に相当する。また、本実施形態では、B N後R T遊技でS I N役の当選に基づきS I Nこぼし停止目の停止表示が準備時移行表示結果に相当する。

10

【0132】

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14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をサブ制御用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。

20

【0133】

そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、演出表示装置14の演出状態を、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14の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7に示すように、複数種類に分類されている。

30

【0134】

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14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。

【0135】

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うる通常モードがある。通常モードの場合に演出表示装置14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う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。

40

【0136】

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うる高確モードがある。高確モードの場合に演出表示装置14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う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/or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。

【0137】

50

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14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うる状態である。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。

【0138】

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。確変モードの場合に演出表示装置14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。

【0139】

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14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。

【0140】

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14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。

【0141】

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14では、B N演出状態用の表示画面が画像表示される。

【0142】

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14の表示内容（表示画面）を制御する。

【0143】

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14における表示演出と合わせて説明する。

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7に示す態様で演出状態を移行させるように制御する。

【0144】

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。

【0145】

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32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

10

20

30

40

50

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32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。

【0146】

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R T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うる。また、非R T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うる。10

【0147】

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。

【0148】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でも入賞に際して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うる。20

【0149】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でも入賞に際して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うる。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R T遊技における一般モードで当選しうる。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R T遊技に移行している。30

【0150】

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。40

【0151】

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50

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。

【0152】

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。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。

10

【0153】

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＜チエ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＜チエ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い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い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。

【0154】

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7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。本実施形態で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

【0155】

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（32回+「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

【0156】

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。

40

【0157】

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。

【0158】

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、チエ

50

リー役、スイカ役、ベル役、転落リプレイ役、上昇リプレイ役、S I N役の当選及び入賞が指示されうる。

【0159】

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。

【0160】

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。

10

【0161】

ベルナビ演出は、演出表示装置14で行われる。演出表示装置14では、図8(a)に示すように、ストップボタンを模した画像を3つ並べて表示させるとともに、3つのうちの一つに対して「1」の数字を付す態様で行われる。図8(a)の例では、3つのうち真ん中に「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。

【0162】

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。

20

【0163】

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「転落リプナビ演出」を行わせる。

【0164】

本実施形態における転落リプナビ演出は、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プ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。転落リプナビ演出では、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、転落リプナビ演出では、中正解転落リプレイ役の当選が指定されれば、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。これにより、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構成を採用することになる。

30

【0165】

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「上昇リプナビ演出」を行わせる。

40

【0166】

本実施形態における上昇リプナビ演出は、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プ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。上昇リプナビ演出では、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、上昇リプナビ演出では、中正解上昇リプレイ役の当選が指定されれば、ストップボタン33Cを最初に操作する内容で行われる。これにより、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構成を採用

50

していることになる。

【0167】

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プ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、転落リプナビ演出を無視したり気付かなかつたりすることで、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。

10

【0168】

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。この場合にサブ制御用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。

【0169】

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。

20

【0170】

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。また、サブ制御用CPU41aは、確変回数を遊技者に報知する。

【0171】

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8（b）に示すように、「確変残りX回」の画像を表示させる様で行われる。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ののみ減算（-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）を停止させる。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

【0172】

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うるとともに、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

【0173】

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

50

制御する。

【0174】

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、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R T遊技であるナビなし確変モードの制御中には、B N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、S I N役の当選及び入賞が指示される。

【0175】

そして、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、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。

10

【0176】

また、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、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。

【0177】

また、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、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。

20

【0178】

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8（c）に示すように、ストップボタンを模した画像を3つ並べて表示させるとともに、3つに対して「疑問符」を付す様で行われる。図8（c）では、3つに「疑問符」が付されていることから、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。

【0179】

このようにしてサブ制御用C P U 4 1 a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。これにより、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構成を採用していることになる。

30

【0180】

そして、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、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R T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うる。

【0181】

40

この場合にサブ制御用C P U 4 1 a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。

【0182】

また、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、上昇リプレイ役の入賞（上昇）が指示される場合、A R Tモードに移行するように制御する。これに合わせて

50

遊技状態は、高確R T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うる。

【0183】

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R T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)」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。

【0184】

次に、ARTモードにおける制御内容について説明する。

10

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

【0185】

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R T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うる。

【0186】

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。また、サブ制御用CPU41aは、制御中のARTモードに関する情報に基づいて確変回数を上乗せして加算(以下、単に「上乗せ」という)するART還元処理を行うようになっている。この場合には、確変回数がセットされていなくてもART還元処理に基づく確変回数を「0(零)」に上乗せすることになる。なお、ART還元処理については後で詳しく説明する。

20

【0187】

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。

30

【0188】

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。本実施形態でART回数がセットされていない場合は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場合は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R T遊技に関する実行回数と同一条件でカウントされればよい。

40

【0189】

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うる。また、このようなARTモードで行われる変動ゲームの残り回数からは、ARTモードの移行時に設定される「30回」との差によりARTモードで行われた変動ゲームの経過回数を把握しうる。

50

。すなわち、本実施形態の A R T 回数は、A R T モードで行う変動ゲームの残り回数を示すとともに、A R T モードで行われた変動ゲームの経過回数を示すことになる。

【 0 1 9 0 】

本実施形態における A R T 回数の報知（回数報知）は、演出表示装置 1 4 で行われる。演出表示装置 1 4 では、図 8 (b) に示すように、「A R T 態様で残り X 回」の画像を表示させる態様で行われる。この「X 回」の「X」は A R T 回数である。これにより、A R T 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、A R T 回数として演出表示装置 1 4 に報知される回数は、B N 役に当選しても該 B N 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、A R T 回数としてサブ制御用 R A M 4 1 c で記憶管理される回数は、B N 役の当選を以って減算（- 1 ）を停止させる。 10

【 0 1 9 1 】

なお、A R T モードの制御中の演出表示装置 1 4 では、「確変残り X 回」の画像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。

【 0 1 9 2 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T モードの制御中、A R T 回数をセットしている間、A R T モードの制御を継続しうるとともに、A R T 回数を「0（零）」とする場合、A R T 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 R T 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 R T 遊技を利用して、30回の変動ゲームを1セットとする A R T 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。 20

【 0 1 9 3 】

また、A R T モードの制御中、A R T 回数が「0（零）」となる場合とは、A R T 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 R T 遊技から非 R T 遊技に移行するときである。この場合にサブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 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制御する。一方、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 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制御する。 30

【 0 1 9 4 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T モードの制御中、ベル役の当選が指示されたベル当選回数を示す情報をサブ制御用 R A M 4 1 c に記憶（設定）する。なお、ベル当選回数を示す情報は、途中に B N 遊技への移行を挟む場合に「0（零）」にリセットされる。

【 0 1 9 5 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T モードの制御中、該 A R T モードでベル役の当選が指示された当選回数をサブ制御用 R A M 4 1 c でカウントする。サブ制御用 C P U 4 1 a は、他の演出状態（演出モード）から A R T モードに移行させる場合、サブ制御用 R A M 4 1 c にベル当選回数として「0（零）」を設定する。サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T モードでベル役の当選が指示される毎にベル当選回数を加算（+ 1 ）して更新する。 40

【 0 1 9 6 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T モードの制御中、A R T 回数を「0（零）」とする場合、すなわち A R T 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 C P U 4 1 a は、ベル当選回数が「0（零）」であれば確変回数に「50」を上乗せするようサブ制御用 R A M 4 1 c 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 C P U 4 1 a は、ベル当選回数が「0（零）」以外であれば特殊上乗せ処理を 50

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り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。

【0197】

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。

【0198】

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うる。

10

【0199】

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。

【0200】

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、BN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、BN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うる。

20

【0201】

そして、サブ制御用CPU41aは、BN後モードの制御中、SIN役の取りこぼし(SIN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RT遊技に移行している。BN後モードの制御中は、SIN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、SIN役の入賞を回避してSINこぼし停止目を停止表示させうる。

【0202】

30

この場合にサブ制御用CPU41aは、ナビなし確変モードの制御中と同様にして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。

【0203】

また、サブ制御用CPU41aは、BN後モードの制御中、SIN役の入賞が指示される場合(SIN入賞)、BN後モードの制御を継続する。この場合に遊技状態は、BN後RT遊技が継続されている。

40

【0204】

次に、BN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る場合、BN後確変モードに制御する。

【0205】

また、サブ制御用CPU41aは、BN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、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うる。

50

【0206】

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。

【0207】

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。

10

【0208】

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うる。

【0209】

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。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。なお、B N後確変モードの制御中のS I N役の入賞によっては、遊技状態がB N後R T遊技に継続されて演出状態が確変モードにも移行しえないことから、高確R T遊技のもとで制御されるA R Tモードへの移行が延長されることになる。

20

【0210】

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遊技が行われることで、S I N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S I N役を入賞させてしまって遊技状態としてB N後R T遊技を継続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。

【0211】

30

すなわち、サブ制御用C P U 4 1 aは、B N後確変モード（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。この場合にサブ制御用C P U 4 1 aは、次のS I N役の当選時に遊技状態が非R T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、B N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。

【0212】

次に、B N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C P U 4 1 aは、遊技状態がB N遊技である間、B N演出状態に制御する。

そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、各演出状態からB N演出状態に制御する場合、主制御用C P U 4 0 aが管理するB N払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C P U 4 1 aは、主制御用C P U 4 0 a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C P U 4 0 aが管理するB N払枚数に対応する枚数を把握しうる。

40

【0213】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、B N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C P U 4 1 aは、ベル役の当選が指示される場合、A R Tモードの制御中と同様に、ベルナビ演出を行わせる。このため、B N演出状態の制御中、遊技者のベル役の入賞が補助される。

【0214】

50

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N 遊技の終了が指示される場合、B N 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B N 後モード又はB N 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B N 後 R T 遊技に移行されている。この場合にサブ制御用 C P U 4 1 a は、B N 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)、B N 後モードに移行するように制御する。一方、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N 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)、B N 後確変モードに移行するように制御する。

【 0 2 1 5 】

このように構成された本実施形態において、A R T モードは、遊技状態が高確 R T 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

【 0 2 1 6 】

また、一般モードは、A R T 移行抽選により高確 R T 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ップナビ演出)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 R T 遊技の遊技状態の場合もあるが、各リップナビ演出が行われないことから低確 R T 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えることのできない状態である。

【 0 2 1 7 】

また、確変モードは、遊技状態が非 R T 遊技であってこのような遊技状態を転落リッ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ップナビ演出)が行われる状態である。また、確変モードは、各リップナビ演出により遊技者を高確 R T 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 R T 遊技への移行が達成される状態である。

20

【 0 2 1 8 】

また、ナビなし確変モードは、遊技状態が非 R T 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 R T 遊技へと移行させうる状態である。

30

【 0 2 1 9 】

また、B N 後モードは、遊技状態がB N 後 R T 遊技であってA R T 移行抽選も行われない高確 R T 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。

【 0 2 2 0 】

また、B N 後確変モードでは、遊技状態がB N 後 R T 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、B N 後確変モードは、S I N 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、S I N 役の入賞によりペナルティが付与される状態である。

40

【 0 2 2 1 】

このようなペナルティとして付与されるB N 後確変モード(ペナルティ)は、次のS I N 役の当選の到来まで遊技状態がB N 後遊技で延長される結果、確変モード、すなわち高確 R T 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。

【 0 2 2 2 】

本実施形態では、ベル役の入賞を補助するベルナビ演出が遊技者にとって有利となる有利情報に相当する。また、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補助す

50

る各リップナビ演出が遊技者にとって有利となる有利情報に相当する。なお、本実施形態では、チャンス演出も有利情報になりうる。また、本実施形態では、BN後RT遊技や非RT遊技や高確RT遊技の遊技状態でこれらベルナビ演出や各リップナビ演出を行わせるよう10に制御するサブ制御用CPU41aが報知制御手段として機能する。また、本実施形態では、有利準備遊技状態に相当する非RT遊技の遊技状態でベルナビ演出や各リップナビ演出が行われる確変モードに制御される期間が有利準備遊技報知期間に相当するとともに、このような確変モードに関する制御を行うサブ制御用CPU41aが有利準備遊技報知期間設定手段として機能する。また、本実施形態では、確変回数が有利準備遊技報知期間を特定する回数であって有利準備遊技報知期間の残り遊技回数に相当するとともに、ART回数が遊技状態の残り遊技回数及び経過遊技回数に相当する。また、本実施形態では、演出表示装置14にART回数を報知せるように制御するサブ制御用CPU41aが表示制御手段として機能する。

【0223】

次に、サブ制御用CPU41aがARTモードの制御中に行うART還元処理について説明する。

図9(a)に示すように、サブ制御用CPU41aは、ARTモードの制御中、BN役の当選が指示される場合、ART回数のカウントを停止させて該ART回数に基づいてART還元処理を行う。また、サブ制御用CPU41aは、ART還元処理を行う契機となつたBN役に基づくBN遊技の終了時にART還元処理の結果を遊技者に報知するよう演出表示装置14の表示内容を制御する。なお、サブ制御用CPU41aは、ART還元処理を行う契機となつたBN役に基づくBN遊技の終了時までの間、ART還元処理により上乗せされた確変回数を遊技者に報知しない。20

【0224】

本実施形態において、ART回数は、ARTモードに制御される変動ゲームの残り回数(以下、「ART残り回数」という)となる。また、ART回数は、ARTに制御される上限となる「30(回)」との差によりARTモードで行われた変動ゲームの経過回数(以下、「ART経過回数」という)となる。また、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ることから、高確RT遊技に制御される変動ゲームの残り回数を意味するとともに、高確RT遊技で行われた変動ゲームの経過回数を意味することになる。30

【0225】

そして、サブ制御用CPU41aは、ART残り回数が6回以上の場合、ART残り回数を確変回数に上乗せするART還元処理を行う。

この場合のART還元処理によつては、図10(a),(b)に示すART残り回数加算の態様で確変回数の上乗せが行われる。なお、図10(a),(b)は、サブ制御用RAM41cに記憶されているART回数が「10」、すなわちART残り回数が「10回」及びART経過数が「20回」を意味する場合であつて、サブ制御用RAM41cに記憶されている確変回数が「14」の場合に行われるART還元処理の例である。

【0226】

すなわち、図10(a)に示すように、この場合のサブ制御用RAM41cにおける記憶内容は、確変回数「14」にART還元処理を経てART残り回数である「10」を上乗せした確変回数「24」に更新される。なお、サブ制御用CPU41aは、ART還元処理を行つた後にART回数を「0(零)」にリセットする。40

【0227】

これにより、図10(b)に示すように、演出表示装置14では、ART還元処理を行う契機となつたBN役に基づくBN遊技の終了時まで「確変残り14回」の画像が表示されるとともに、該BN遊技の終了後時に「+10」の画像を表示させることで今回のART還元処理による上乗せが「10(回)」であることが遊技者に報知される。その後、演出表示装置14では、「確変残り24回」の画像が表示されることでサブ制御用RAM41cの記憶内容のうち確変回数が「24(回)」であることが遊技者に報知される。50

【0228】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 残り回数が 5 回以下の場合、A R T 残り回数又は A R T 経過回数の何れかを確変回数に上乗せする A R T 還元処理を行う。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 残り回数が 5 回以下の場合、図 9 (b) に示すように、A R T 残り回数及び A R T 経過回数の何れを確変回数に上乗せするかを決定する逆転抽選を行うようになっている。この逆転抽選は、所定の当選確率となるように、「A R T 残り回数」、「A R T 経過回数」の何れかに乱数を振分けて行われる。

【0229】

そして、逆転抽選の結果が「A R T 残り回数」では A R T 還元処理により A R T 残り回数が確変回数に上乗せされる一方、逆転抽選の結果が「A R T 経過回数」では A R T 還元処理により A R T 経過回数が確変回数に上乗せされる。

10

【0230】

このような逆転抽選は、A R T 残り回数が 5 回以下であって A R T 残り回数に比べて A R T 経過回数が大きい場合に行われることになる。このため、A R T 還元処理により A R T 経過回数が上乗せされる場合には、A R T 残り回数が上乗せされる場合に比べて確変回数に上乗せされる回数が大きくなる。したがって、このような逆転抽選では、A R T 経過回数の上乗せに比べて A R T 残り回数の上乗せが決定され易くすることで、A R T 経過回数の上乗せに対して遊技者に期待を抱かせるようになっている。

【0231】

この場合の A R T 還元処理によっては、図 11 (a) , (b) に示す逆転抽選 A R T 残り回数加算の態様又は図 12 (a) , (b) に示す逆転抽選 A R T 経過回数加算の態様で確変回数の上乗せが行われる。なお、図 11 (a) , (b) 及び図 12 (a) , (b) は、サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶されている A R T 回数が「4」、すなわち A R T 残り回数が「4回」及び A R T 経過回数が「26回」を意味する場合であって、サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶されている確変回数が「14」の場合に行われる A R T 還元処理の例である。

20

【0232】

すなわち、逆転抽選の結果、A R T 残り回数を上乗せする場合、図 11 (a) に示すように、サブ制御用 R A M 4 1 c における記憶内容は、確変回数「14」に A R T 還元処理を経て A R T 残り回数である「4」を上乗せした確変回数「18」に更新される。

30

【0233】

これにより、図 11 (b) に示すように、演出表示装置 14 では、A R T 還元処理を行う契機となった B N 役に基づく B N 遊技の終了時まで「確変残り 14 回」の画像が表示されるとともに、該 B N 遊技の終了後時に「+4」の画像を表示させることで今回の A R T 還元処理による上乗せが「4(回)」であることが遊技者に報知される。その後、演出表示装置 14 では、「確変残り 18 回」の画像が表示されることでサブ制御用 R A M 4 1 c の記憶内容のうち確変回数が「18(回)」であることが遊技者に報知される。

【0234】

また、逆転抽選の結果、A R T 経過回数を上乗せする場合、図 12 (a) に示すように、サブ制御用 R A M 4 1 c における記憶内容は、確変回数「14」に A R T 還元処理を経て A R T 経過回数である「26」を上乗せした確変回数「40」に更新される。

40

【0235】

これにより、図 12 (b) に示すように、演出表示装置 14 では、A R T 還元処理を行う契機となった B N 役に基づく B N 遊技の終了時まで「確変残り 14 回」の画像が表示されるとともに、該 B N 遊技の終了後時に「+26」の画像を表示させることで今回の A R T 還元処理による上乗せが「26(回)」であることが遊技者に報知される。その後、演出表示装置 14 では、「確変残り 40 回」の画像が表示されることでサブ制御用 R A M 4 1 c の記憶内容のうち確変回数が「40(回)」であることが遊技者に報知される。

【0236】

次に、サブ制御用 C P U 4 1 a が B N 後確変モードの制御中に行う B N 後確変モード (

50

ペナルティ)に係る処理について説明する。

上述したように、BN後確変モード(ペナルティ)に制御する間、サブ制御用CPU41aは、ベルナビ演出の実行を規制してベル役の入賞の補助を行わないように制御する。

【0237】

そして、サブ制御用CPU41aは、BN後確変モード(ペナルティ)の制御中、SIN役の当選が指示される場合、SIN役の当選を遊技者に報知するとともに、SINこぼし停止目を停止表示させる、すなわちSIN役の入賞を回避する停止操作のタイミングも合わせて報知する「SIN報知演出」を行わせる。なお、サブ制御用CPU41aは、このようなSIN報知演出をBN後確変モード(ペナルティ)の制御中にのみ行わせる一方で、BN後一般モードでSIN役を入賞させた後の状態であってもこのようなSIN報知演出を行わせないようにしている。

【0238】

SIN報知演出は、演出表示装置14で行われる。演出表示装置14では、図8(d)に示すように、「注意」の画像を表示させるとともに、「左に[チェリー]を狙え」の画像を表示させる態様で行われる。このため、SIN報知演出では、演出表示装置14に「注意」の画像を表示させることでSIN役の当選とともに入賞の回避を喚起することができる。また、SIN報知演出では、演出表示装置14に「左に[チェリー]を狙え」の画像を表示させることで遊技者にSINこぼし停止目を停止表示させるように操作することを促す報知を行うことができる。これにより、SIN役の当選が遊技者に把握されるとともに、SINこぼし停止目を停止表示させるために具体的にどういった停止操作を行えばよいかが遊技者に把握される。

【0239】

本実施形態において、SIN報知演出は、BN後RT遊技から非RT遊技への移行の契機であってBN後確変モードやBN後確変モード(ペナルティ)に制御されるBN後RT遊技であれば確変モードに制御される非RT遊技への移行の契機を報知することになる。

【0240】

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SIN報知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。

また、サブ制御用CPU41aは、BN後確変モード(ペナルティ)の制御中、変動ゲーム毎に、BN後確変モード(ペナルティ)であることを遊技者に報知する「ペナルティ報知演出」を行わせる。なお、サブ制御用CPU41aは、このようなペナルティ報知演出をBN後確変モード(ペナルティ)の制御中にのみ行わせる一方で、それ以外の演出状態では確変モード(ペナルティ)のようなペナルティの付与中であってもペナルティ報知演出を行わせないようにしている。

【0241】

ペナルティ報知演出は、演出用ランプERで行われる。演出用ランプERでは、図8(e)に示すように、全列のリールが停止されて全列の図柄が停止表示されるタイミングで点滅(フラッシュ)する態様で行われる。なお、図8(e)で「」はリールの変動中を意味している。また、演出用ランプERでは、図8(e)に示すように、全列のリールが停止表示されていない場合、すなわち1列でも変動中「」のリールが存在している場合にペナルティ報知演出が行われないようになっている。このため、ペナルティ報知演出では、遊技者にBN後確変モード(ペナルティ)に制御されていることを全列のリールの停止に合わせて演出用ランプERを点滅させることで報知することができる。

【0242】

このようにしてサブ制御用CPU41aは、変動ゲーム毎に全列のリールが停止されて全列の図柄が停止表示されるタイミングでペナルティ報知演出を行わせるように演出用ランプERの発光態様を制御する。すなわち、サブ制御用CPU41aは、変動ゲームの終了に合わせてペナルティ報知演出を行わせるといえる。また、サブ制御用CPU41aは、ペナルティ報知演出に関しては全列のリールが停止されて全列の図柄が停止表示されてから、ベット有効時間以内(本実施形態では「990ms」)の間、演出用ランプERを

10

20

30

40

50

点滅させるように制御する。このため、サブ制御用CPU41aは、次の変動ゲームを開始可能な状態になってもペナルティ報知演出が行われていることがないように制御する。

【0243】

なお、サブ制御用CPU41aは、一般遊技の遊技状態でBN役や小役の当選時に所定の確率で演出用ランプERを点灯や点滅(フラッシュ)させることで、BN役等のチャンスの到来を遊技者に報知する演出を行わせるように演出用ランプERの発光様を制御するようになっている。このような演出用ランプERを用いた演出に関しては、ペナルティ報知演出が行われるタイミングとは異なるタイミングで行われるようになっている。このため、ペナルティ報知演出により、BN後確変モード(ペナルティ)の制御中であることが遊技者に把握される。

10

【0244】

そして、BN後確変モードからSIN役の入賞の回避(SINこぼし)により確変モードへと移行する場合、図13(a),(b)に示す様で移行が行われる。一方、BN後確変モードからSIN役の入賞(SIN入賞)によりBN後確変モード(ペナルティ)へと移行する場合、図14(a),(b)に示す様で移行が行われる。なお、図13(a)及び図14(a)は、高確RT遊技中のBN役の当選に基づく入賞からBN遊技を経て、BN後RT遊技へと遊技状態が移行する様を示している。また、図13(b)及び図14(b)は、図13(a)及び図14(a)に示す遊技状態に基づき、ARTモード中のBN役の当選に基づく入賞からBN演出状態を経て、BN後確変モードへと演出状態が移行する様を示している。

20

【0245】

そして、図13(a),(b)に示すように、遊技状態がBN後RT遊技であって演出状態がBN後確変モードの制御中には、SIN役の取りこぼし(SINこぼし)の到来により、遊技状態が非RT遊技であって演出状態が確変モードに制御されるようになる。なお、このBN後確変モードの制御中には、ベルナビ演出が行われることでベル役の入賞に基づく賞メダルを獲得しうる。

【0246】

すなわち、この場合には、BN後確変モードからSIN役の当選までベル役の入賞に基づく賞メダルを獲得しつつSIN役の当選の到来を待つことになる。その後のSIN役の当選時には、該SIN役を取りこぼすことで確変モードへの移行が達成されることになる。

30

【0247】

一方、図14(a),(b)に示すように、遊技状態がBN後RT遊技であって演出状態がBN後確変モードの制御中には、SIN役の入賞(SIN入賞)の到来により、遊技状態が非RT遊技であって演出状態が確変モードに移行されない。すなわち、この場合には、遊技状態がBN後RT遊技に継続されて該BN後RT遊技であって演出状態がBN後確変モード(ペナルティ)に制御されるようになる。なお、このBN後確変モードの制御中には、ベルナビ演出が行われることでベル役の入賞に基づく賞メダルを獲得しうる一方、BN後確変モード(ペナルティ)の制御中には、ベルナビ演出が行われないことでベル役の入賞に基づく賞メダルを獲得し難い。

40

【0248】

すなわち、この場合には、BN後確変モードからSIN役の当選までベル役の入賞に基づく賞メダルを獲得しつつSIN役の当選の到来を待つことになる。その後のSIN役の当選時には、該SIN役が入賞することで確変モードへの移行が達成されないで、ベルナビ演出が行われないBN後確変モード(ペナルティ)へと移行することになる。一方、このBN後確変モード(ペナルティ)では、ベルナビ演出が行われないがSIN報知演出が行われるとともにペナルティ報知演出が行われることになる。

【0249】

本実施形態では、BN後確変モード(ペナルティ)が報知規制状態に相当する。なお、本実施形態では、このようなBN後確変モード(ペナルティ)となるように報知制御手段

50

として機能するサブ制御用CPU41aが演出状態を制御している。また、本実施形態では、このようなBN後確変モード(ペナルティ)であることを報知するように制御するサブ制御用CPU41aが報知規制制御手段として機能する。また、本実施形態では、このようなBN後確変モード(ペナルティ)に制御される間にSIN役の当選を報知するように制御するサブ制御用CPU41aが条件報知制御手段として機能する。また、本実施形態では、報知制御手段と報知規制制御手段と条件報知制御手段しての機能を合わせ持つサブ制御用CPU41aが演出制御手段として機能する。

【0250】

このように構成された本実施形態では、ART還元処理による確変回数の上乗せ(加算)に関し、ART残り回数及びART経過回数を対象として確変回数に上乗せする構成としている。これらART残り回数及びART経過回数は、ARTモード(高確RT遊技)の制御中でもBN役の当選が決定されるタイミングによって変化する可能性がある。このため、BN役の当選が決定されるタイミングにより、高確RT遊技に移行しうる非RT遊技が確変モードに制御される期間に変化を与えることができるから、高確RT遊技への移行に対する期待感を変化させるようになる。

10

【0251】

また、確変回数は、ARTモードの制御中のBN役の当選がなされることでART還元処理によりART経過回数を対象として上乗せ可能な構成としている。すなわち、ARTモードの開始付近では、ART残り回数が多く残っていることから安心して遊技を行える状況を遊技者に付与することができるようになる。一方、ARTモードの終了付近では、ART還元処理により確変回数が上乗せされる場合、ART残り回数に比べて多いことになるART経過回数が上乗せ可能になる。

20

【0252】

また、非RT遊技は、高確RT遊技と同様に低確RT遊技に比べてリプレイ役の合算の当選確率を高くする構成としている。これにより、ART還元処理による確変回数が上乗せされる場合には、上乗せ分は非RT遊技が確変モードに制御されるようになることから、リプレイ役に高確率で当選する恩恵に加えて高確RT遊技への移行のチャンスとなる期間も延長されるようになる。

【0253】

また、ART残り回数や確変回数を演出表示装置14で表示するとともに、それに対応する演出状態(遊技状態)で変動ゲームが行われる毎に更新表示する構成としている。また、ARTモードの制御中にBN役の当選がなされた後もBN役の入賞までの間、ART回数の更新表示を継続するように構成している。これにより、演出表示装置14でのART回数の更新表示がBN役に当選しても変わらず行われることから、BN役の当選を遊技者に気付かせ難くすることができる。また、演出表示装置14でのART回数の更新表示からART還元処理が行われる場合の上乗せに期待できる確変回数が遊技者に把握されるようになる。

30

【0254】

また、ARTモードの制御中にBN役の当選がなされた後、変動ゲームが行われてもART回数の更新が停止される構成としている。これにより、BN役の当選がなされて入賞までに変動ゲームを行ってしまっても、このようなBN役の当選から入賞までの変動ゲームがART還元処理で確変回数に上乗せされる回数へ影響を与えないようにすることができる。

40

【0255】

また、ART還元処理によりART経過回数を対象に上乗せ可能にする構成では、ART経過回数が上乗せ(加算)されるかもしれないからといって意図的に該ART経過回数を増やそうとして、BN役の当選後に該BN役の入賞を意図的に遅延させるような行為が行われることもある。そこで、高確RT遊技中にBN役の当選がなされた後、変動ゲームが行われてもサブ制御用RAM41cでのART回数の更新が停止される構成とすることで、BN役の当選後に該BN役の入賞を意図的に遅延することによる恩恵がなくなるよ

50

うになる。

【0256】

また、本実施形態において、BN後確変モード（ペナルティ）に制御されている場合には、該BN後確変モード（ペナルティ）における変動ゲームで各リールに図柄が停止表示された後にペナルティ報知演出を行わせる構成としている。このような各リールに図柄が停止表示されたタイミングは、遊技を行っている遊技者の停止操作により到来するためこのような遊技を行っていれば認識し易いことになる。一方、各リールに図柄が停止表示されたタイミングは、遊技を行っていなければこのようなタイミングが何時到来するか把握し難いことになる。このため、ペナルティ報知演出は、積極的に報知されるのではなく遊技を行っていなければ認識し難いが遊技を行っていれば認識し易くなるように報知されるようになる。10

【0257】

また、BN後確変モード（ペナルティ）では、SIN報知演出を行うことで、SIN役の取りこぼし、すなわちSINこぼし停止目を停止表示させる機会を逃してしまった遊技者に対しては、このような機会を繰り返し逃さないように遊技を補助することができるようになる。

【0258】

また、BN後確変モード（ペナルティ）では、ペナルティ報知演出だけでなくSIN報知演出も行わせることで、SIN役の当選時にSINこぼし停止目を停止表示させる具体的な操作方法、すなわち左リール13Lに[チェリー]が停止表示されるタイミングで停止操作を行うことが遊技者に把握される。これにより、SIN役の当選が報知されても具体的にどのようにすればSINこぼし停止目を停止表示させることができるかが分からぬよう遊技者でもSINこぼし停止目を導出する操作方法を容易に把握することができるようになる。20

【0259】

また、確変モードでの非RT遊技への移行が約束されることで遊技者にとって有利な状況といえるBN後確変モードに制御されるBN後RT遊技には、確変回数がセットされている状態でBN遊技が終了される場合に移行されうる。すなわち、ARTモードの制御中のBN役の当選でART還元処理により確変回数が上乗せされる可能性を高く構成している本実施形態では、主にARTモードの制御中にBN役に当選したときにBN後確変モードに制御されるBN後RT遊技へと移行されるようになっている。その一方で、BN後RT遊技から高確RT遊技には、該BN後RT遊技でSINこぼし停止目が停止表示されなければ到達しえないことから、BN後RT遊技から非RT遊技へと一向に移行しない場合には遊技者にとって不利な状況といえる。このように遊技者にとって有利な状況といえるBN後確変モードであっても確変モードに一向に移行されなければ一遍して不利な状況へと変移してしまう。このため、非RT遊技への移行が延長されてベルナビ演出も行われなくなってしまうBN後確変モード（ペナルティ）の制御中には、ペナルティ報知演出やSIN報知演出を行うことで該BN後確変モード（ペナルティ）が延々と続いてしまうような状況の発生を抑制することができることから、これら報知演出が特に有效地に作用することになる。30

【0260】

なお、BN後モードに制御されるBN後RT遊技には、確変回数がセットされていない状態でBN遊技が終了される場合に移行されうことから、元々確変モードへの移行も約束されていない状況といえる。このようなもともと遊技者にとって不利な状況といえるBN後モードの制御中には、SIN役を入賞させてしまうことで非RT遊技への移行が延長されているからといってペナルティ報知演出やSIN報知演出を行わせたとしても必ずしも有效地に作用するといえない。このため、本実施形態では、BN後RT遊技中であってもBN後確変モードに制御中のSIN役の入賞後にペナルティ報知演出やSIN報知演出を行わせる一方、BN後モードに制御中のSIN役の入賞後にこれら報知演出を行わせない構成としている。40

【 0 2 6 1 】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 確変モードに制御される期間となる確変回数は、高確 R T 遊技中の B N 役の当選がなされることで加算（上乗せ）される構成とした。また、このようにして確変回数に加算される回数としては、高確 R T 遊技中でも B N 役の当選がなされるタイミングによって変化する回数（A R T 残り回数又は A R T 経過回数）を対象としている。このため、高確 R T 遊技中でも B N 役の当選がなされるタイミングにより、有利な状態であって高確 R T 遊技へと繋がりうる確変モードに制御される期間となる確変回数に変化を与えるようになる。このような確変回数の変化に伴っては、特に確変モードに制御される非 R T 遊技が遊技者にとって有利であってさらに高確 R T 遊技に移行するチャンスであることから、高確 R T 遊技に対する期待感に変化を与えるようになる。このようにして特に確変モードに制御される期間に変化を与えるようにすることで、高確 R T 遊技に対する期待感を変化させて遊技の興趣を効果的に向上させることができる。10

【 0 2 6 2 】

(2) 確変モードに制御される期間における有利情報としては、転落リプレイ役や上昇リプレイ役に当選したときに転落リプレイ停止目以外の導出を導く情報を報知する構成とした。これにより、確変モードに制御される期間では、通常モードや高確モードへの移行が効果的に回避されるようになる。すなわち、確変モードに制御される間は、非 R T 遊技を継続可能であることから、高確 R T 遊技に移行するチャンスも継続可能になる。このため、確変モードに制御される期間となる確変回数の変化に伴っては、非 R T 遊技の継続様も変化することから、高確 R T 遊技に対する期待感に変化を与えることができる。20

【 0 2 6 3 】

(3) 非 R T 遊技は、高確 R T 遊技と同様に低確 R T 遊技や B N 後 R T 遊技に比べてリプレイ役に当選する確率を高くする構成とした。これにより、確変回数の加算に伴っては、その加算分は非 R T 遊技も継続可能となることから、リプレイ役による恩恵を受ける場面に加えて高確 R T 遊技に移行するチャンスも増やすことができる。

【 0 2 6 4 】

(4) 高確 R T 遊技の残り遊技回数や確変モードに制御される期間の残り遊技回数を演出表示装置 1 4 で更新表示することで、高確 R T 遊技への期待感の変化を遊技者に効果的に把握させることができる。その一方で、B N 役の当選がなされてもそのタイミングで B N 役の入賞が発生するとは限らない。このため、高確 R T 遊技中の B N 役の当選がなされてそのときの高確 R T 遊技の残り遊技回数に関わる回数（本実施形態では、A R T 残り回数又は A R T 経過回数）を加算するからといって演出表示装置 1 4 での更新表示を止めてしまうと、これにより B N 役の当選を遊技者に容易に把握させてしまう。そこで、高確 R T 遊技中に B N 役の当選がなされた後も該 B N 役の入賞の発生までの間、高確 R T 遊技の残り遊技回数の演出表示装置 1 4 での更新表示を継続することで、高確 R T 遊技への期待感の変化を遊技者に効果的に把握させつつも B N 役の当選を遊技者に容易に把握させてしまうことが抑制される。30

【 0 2 6 5 】

(5) 高確 R T 遊技中において B N 役の当選がなされた後、変動ゲームが行われても高確 R T 遊技のサブ制御用 R A M 4 1 c での残り遊技回数（A R T 回数）の更新を停止する構成とした。これにより、B N 役の当選がなされて該 B N 役の入賞の発生までに変動ゲームを行ってしまっても、高確 R T 遊技の残り遊技回数（A R T 残り回数）の加算の際に遊技者にとって不利益となることを防止することができる。40

【 0 2 6 6 】

また、高確 R T 遊技の経過遊技回数（A R T 経過回数）が加算されるかもしれないからといって意図的に該経過遊技回数を増やすために、B N 役の当選から該 B N 役の入賞の発生を意図的に遅らせるような行為の防止に寄与することができる。

【 0 2 6 7 】

(6) 確変回数は、高確 R T 遊技中の B N 役の当選がなされることで高確 R T 遊技の経50

過遊技回数が加算される構成とした。これにより、高確R T遊技の開始付近であって終了付近（30回付近）に比べて残り遊技回数が多く残っている状況では、安心して変動ゲームを行える状況を創出できる。一方、高確R T遊技の終了付近（30回付近）であって開始付近に比べて経過遊技回数が多く経過している状況では、確変回数の加算に期待を持てる状況を創出できる。このようにして高確R T遊技中でもB N役の当選がなされるタイミングによって変化する遊技経過回数を確変回数に加算することから、高確R T遊技に対する期待感を変化させつつ高確R T遊技中の遊技の興趣も効果的に向上させることができる。

【0268】

（7）B N後確変モード（ペナルティ）に制御されている場合には、変動ゲームで全列の図柄が停止表示された後であって遊技を行っていれば認識し易いタイミングでペナルティ報知演出を行わせる構成とした。このため、ペナルティの付与中であることを積極的に報知するのではなく遊技を行っていなければ認識し難いが遊技を行っていれば認識し易くなるように報知することができる。このようにしてペナルティ報知演出に関して他の遊技者に対してさらし者にされたように思わせないような工夫を施していることから、遊技者が不快になることを抑制することができる。

10

【0269】

また、遊技者が気付くことなくB N後確変モード（ペナルティ）におけるS I Nこぼし停止目が停止表示されうる（S I N役を取りこぼせる）場合にS I N停止目が停止表示されている（S I N役が入賞してしまう）こともある。このような場合には、有利情報（本実施形態では、ベルナビ演出）の報知が行われなくなったことや一向に確変モードに制御される非R T遊技に移行しないことに対する遊技者が疑義を抱きうるようになる。しかしながら、ペナルティ報知演出を行うことでこのような遊技者の抱く疑義が解消されるようになる。さらに加えて、このようなペナルティ報知演出に関して他の遊技者に対してさらし者にされたように思わせないような工夫を施していることから、遊技者が不快になることを抑制しつつ遊技者の抱く疑義を解消することができる。

20

【0270】

（8）B N後確変モード（ペナルティ）に制御されるB N後R T遊技では、確変モードに制御される非R T遊技への移行の契機を報知する構成とした。これにより、確変モードに制御される非R T遊技への移行の機会を逃してしまった遊技者に対しては、このような機会を繰り返し逃さないように遊技を補助することができるようになる。このようにして遊技が補助されることから、いつまでもB N後確変モード（ペナルティ）が続くことを効果的に抑制することができる。

30

【0271】

このような報知として本実施形態では、確変モードに制御される非R T遊技への移行の契機がS I N役の当選であることから、S I N役の当選がなされた旨を報知する構成とした。

【0272】

（9）B N後確変モード（ペナルティ）では、遊技者にS I Nこぼし停止目を停止表示させるように操作することを促す報知を行う構成とした。このようにしてS I Nこぼし停止目の停止表示に必要なより具体的な報知を行うことで、S I Nこぼし停止目を停止表示させる機会を繰り返し逃さないように効果的に遊技を補助することができる。

40

【0273】

（10）B N後確変モードに制御されるB N後R T遊技から高確R T遊技には、S I Nこぼし停止目が停止表示されなければ到達しえない構成とした。B N後確変モードに制御されるB N後R T遊技から確変モードに制御される非R T遊技へと一向に移行しない場合には、高確R T遊技に到達しえないことから遊技者にとって不利な状況と言える。このため、ペナルティ報知演出を全く行わないと遊技者にとって不利な状況がいつまでも続いてしまう事態が発生しうる。このような事態の発生を抑制するには、ペナルティ報知演出が有効に作用するようになる。さらに加えてこのようなペナルティ報知演出に関して他の遊

50

技者に対してさらし者にされたように思わせないような工夫を施すことで、遊技者が不快になることを効果的に抑制しつつ遊技者にとって不利な状況がいつまでも続くことを効果的に抑制することができる。

【0274】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

・本実施形態では、確変回数としてサブ制御用RAM41cで記憶管理される回数の減算(-1)をBN役の当選後も継続するようにしてもよい。

【0275】

・本実施形態では、ART回数としてサブ制御用RAM41cで記憶管理される回数の減算(-1)をBN役の当選後も継続するようにしてもよい。 10

・本実施形態では、確変回数として演出表示装置14で報知される回数の減算(-1)をBN役の当選を以って停止させることもできる。

【0276】

・本実施形態では、演出表示装置14での確変回数の報知を行わないで構成することもできる。

・本実施形態では、ART回数としてサブ制御用RAM41cで記憶管理される回数の減算(-1)をBN役の当選を以って停止させることもできる。

【0277】

・本実施形態では、演出表示装置14でのART回数の報知を行わないで構成することもできる。 20

・本実施形態では、演出表示装置14でART残り回数を報知するかわりにART経過回数を報知することもできる。

【0278】

・本実施形態では、非RT遊技と高確RT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よく、非RT遊技におけるリプレイ役の合算の当選確率が低確RT遊技やBN後RT遊技よりも高く設定されればよい。このため、非RT遊技でのリプレイ役の合算の当選確率は、高確RT遊技に比べて低確率に設定することもできるし高確RT遊技に比べて高確率に設定することもできる。

【0279】

・本実施形態において、有利遊技状態や有利準備遊技状態は、通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利であればよく、例えば、このような遊技者にとって有利な構成をリプレイ役の合算の当選確率とは別の構成で実現することもできる。この場合には、リプレイ役の合算の当選確率を遊技状態に関係なくほとんど変わりなく設定することもできる。 30

【0280】

・本実施形態では、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を採用することもできる。この場合には、非RT遊技から高確RT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RT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RT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RT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どちらかを当選時には押し順に関係なく入賞可能な構成にすることもできる。 40

【0281】

・本実施形態では、転落リプレイ役を設定しないこともできる。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。また、この場合には、当選役として転落リプレイ役を決定しうる場面では、維持リプレイ役の当選に置き換えたりして構成すればよい。

【0282】

・本実施形態では、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 50

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よい。すなわち、本別例では、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。

【0283】

・本実施形態では、ART還元処理によりART残り回数のみを確変回数に上乗せしてもよい。

・本実施形態では、ART還元処理によりART経過回数のみを確変回数に上乗せしてもよい。

10

【0284】

・本実施形態では、ART還元処理により逆転抽選を行うことなく、ART回数が5回以下ならART経過回数を確変回数に上乗せしてもよい。

・本実施形態では、ART還元処理により上乗せされる回数として、ART残り回数やART経過回数にさらに加算して上乗せしたり、これら回数そのものではなくその何割かを上乗せしたりするようにもできる。

【0285】

・本実施形態では、ART還元処理での逆転抽選の態様を任意に変更してもよく、ART残り回数よりもART経過回数を上乗せし易くすることもできる。

・本実施形態では、ART還元処理でART経過回数を上乗せする条件を任意に変更してもよく、ART残り回数を上乗せする条件、ART残り回数又はART経過回数の何れかを上乗せする条件、ART経過回数を上乗せする条件を設定してもよい。また、ART還元処理では、ART残り回数に関係なく逆転抽選を行うようにしてもよい。

20

【0286】

・本実施形態では、ART還元処理をBN役の当選時に行うようにしたが、該BN役に基づくBN遊技の終了時までの何れかのタイミングで行うようにしてもよい。この場合には、ART還元処理を行うまでの間、ART回数に関する情報をサブ制御用RAM41cに記憶保持するようにすればよい。

【0287】

・本実施形態では、ART還元処理の結果をBN遊技の終了時に遊技者に報知するようにしたが、BN役の入賞後のタイミングであれば変更してもよく、BN遊技の開始時やBN遊技の途中で報知したり報知のタイミングを変化可能にすることもできる。

30

【0288】

・本実施形態では、遊技状態の構成を任意に変更してもよく、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もできる。

【0289】

・本実施形態では、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い出しを定める図柄の組み合わせを設定することもできるし、当選役の取りこぼしを設定することもできる。

40

【0290】

・本実施形態では、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い出しを定める図柄の組み合わせを設定することもできるし、リプレイ役を設定することもできる。

【0291】

・本実施形態では、低確RT遊技や高確RT遊技の上限回数を任意に変更することもできる。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よい。

【0292】

50

・本実施形態 S I Nにおいて、報知演出では、S I Nこぼし停止目を停止表示させるために具体的にどういった停止操作を行えばよいかまで報知しないでS I N役の当選のみを報知するように構成してもよい。

【0293】

・本実施形態では、S I N役の入賞には押し順の概念を有するように構成することもできる。この場合には、S I N報知演出にてS I N役の取りこぼし、すなわちS I N役の押し順不正解を報知することになる。

【0294】

・本実施形態では、S I N報知演出を行わないように構成できる。
・本実施形態では、ペナルティ報知演出を他種の演出と演出装置を兼用していなくてもよく、ペナルティ報知演出専用の演出装置を備えてよい。

【0295】

・本実施形態において、ペナルティ報知演出では、B N後確変モード（ペナルティ）であることを遊技者に把握させることができる態様で行われればよく、その実行の態様を任意に変更してもよい。

【0296】

・本実施形態では、ペナルティ報知演出に関しては全列が停止表示された後に報知される態様で構成されれば、枠用ランプRや演出表示装置14等の演出装置で行われるようにもよい。

【0297】

・本実施形態では、ペナルティ報知演出の実行時間をベット有効時間よりも長いがウェイトタイム以下に設定したり、ウェイトタイム以上に設定したりしてもよい。この場合には、次の変動ゲームの開始に関するベットが行われることにより、ペナルティ報知演出を終了させる構成とすることもできる。

【0298】

・本実施形態では、ペナルティ報知演出を確変モード（ペナルティ）の制御中にも行わせたり、B N後モードの制御中にS I N役が入賞した後にも行わせたりしてもよい。

・本実施形態では、何れの演出モードでもA R T移行抽選やこれにかわるA R Tモードに繋がる抽選を行うようにしてもよい。この場合には、確変モード（ペナルティ）やB N後確変モード（ペナルティ）の制御中にはA R Tモードに繋がる抽選を行わない又は当選としないペナルティも付与するようにもできる。また、この場合には、B N後モードの制御中にはS I N役を入賞させた後、S I N役を取りこぼすまでの間、A R Tモードに繋がる抽選を行う又は当選としないペナルティを付与するようにもできる。

【0299】

・本実施形態は、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、各種ランプ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S P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よい。また、この場合には、各種ランプやスピーカS Pなどにより各種ナビ演出などの各種演出を行わせることもできる。

【0300】

・本実施形態では、B N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、B N役の種類を増やすこともできるし、B N役としてチャレンジタイム（所謂、「C T」）としてもよい。例えば、B N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B N遊技の入賞を許容する複数のB N役を設定することもできる。この場合には、B N役の種類に応じてA R T還元処理の態様を異ならせることもできる。例えば、「ビッグボーナス」の当選に基づくA R T還元処理ではA R T残り回数を上乗せする一方、「レギュラーボーナス」の当選に基づくA R T還元処理ではA R T経過回数を上乗せする仕様にしたりできるようになる。

【0301】

10

20

30

40

50

・本実施形態では、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が変化しうる要素として、ストップボタンを操作するタイミングにしてもよい。この場合には、各リール（一つ又は全て）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。

【0302】

・本実施形態は、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。

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。

【0303】

10

（イ）前記遊技状態制御手段は、前記有利遊技状態中において前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされた後、前記遊技が行われても前記有利遊技状態の残り遊技回数の更新を停止する。

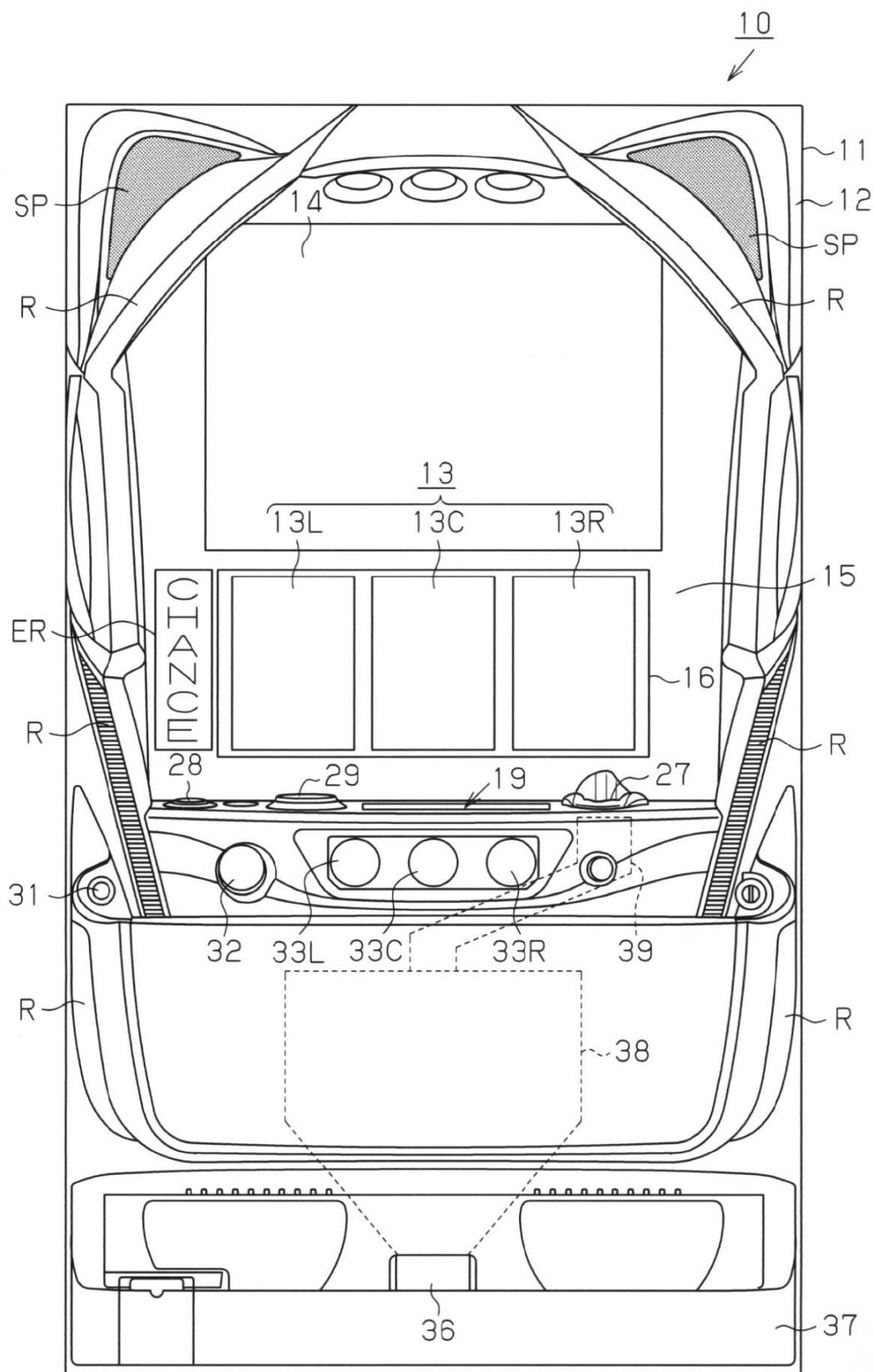
【符号の説明】

【0304】

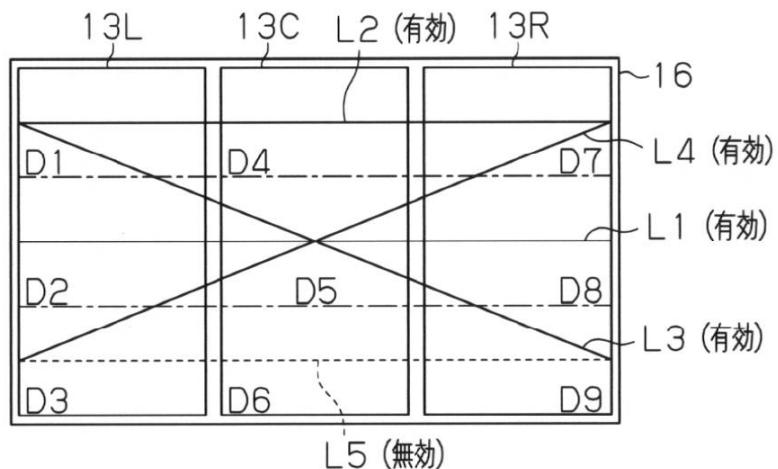
E R …演出用ランプ、L 1 ~ L 5 …図柄停止ライン、1 0 …パチスロ、1 3 …リールユニット、1 4 …演出表示装置、1 3 L …左リール、1 3 C …中リール、1 3 R …右リール、3 2 …スタートレバー、3 3 L、3 3 C、3 3 R …ストップボタン、4 0 …主制御基板、4 0 a …主制御用 C P U、4 0 b …主制御用 R O M、4 0 c …主制御用 R A M、4 1 …サブ制御基板、4 1 a …サブ制御用 C P U、4 1 b …サブ制御用 R O M、4 1 c …サブ制御用 R A M。

20

【図1】



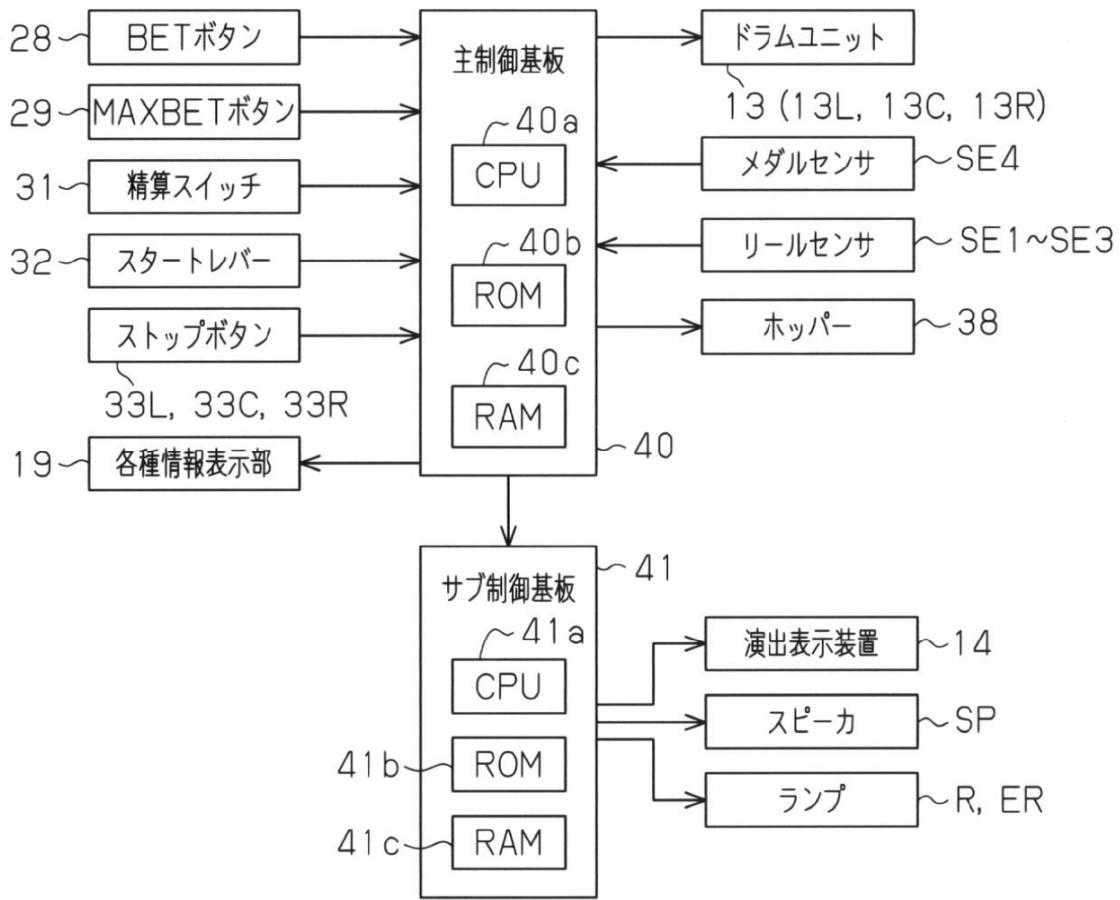
【図2】



【図3】

役構成			賞	
			一般遊技	ボーナス遊技
			ボーナス遊技 (BN)	
	ANY	ANY	2枚	2枚
			6枚	6枚
			9枚	9枚
			再遊技 (維持リプレイ停止目)	
			再遊技 (転落リプレイ停止目)	
			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	

【図4】



【図5】

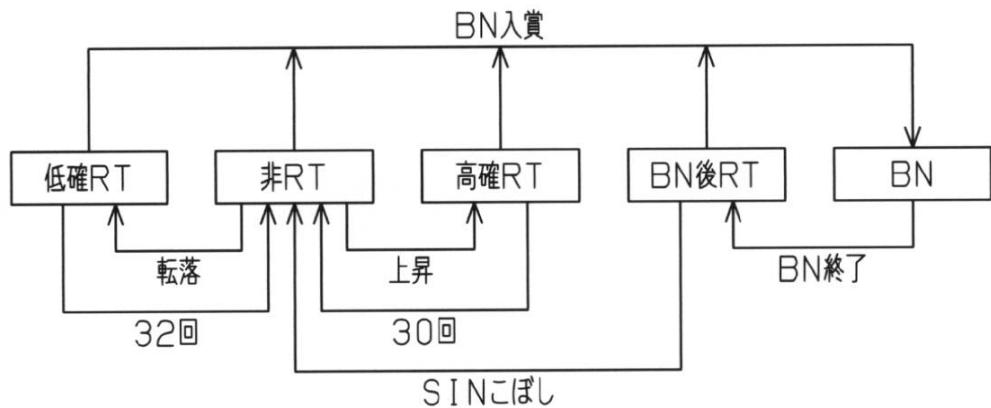
(a)

遊技状態		非RT	BN後RT	低確RT	高確RT	BN
当選役決定テーブル		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	—

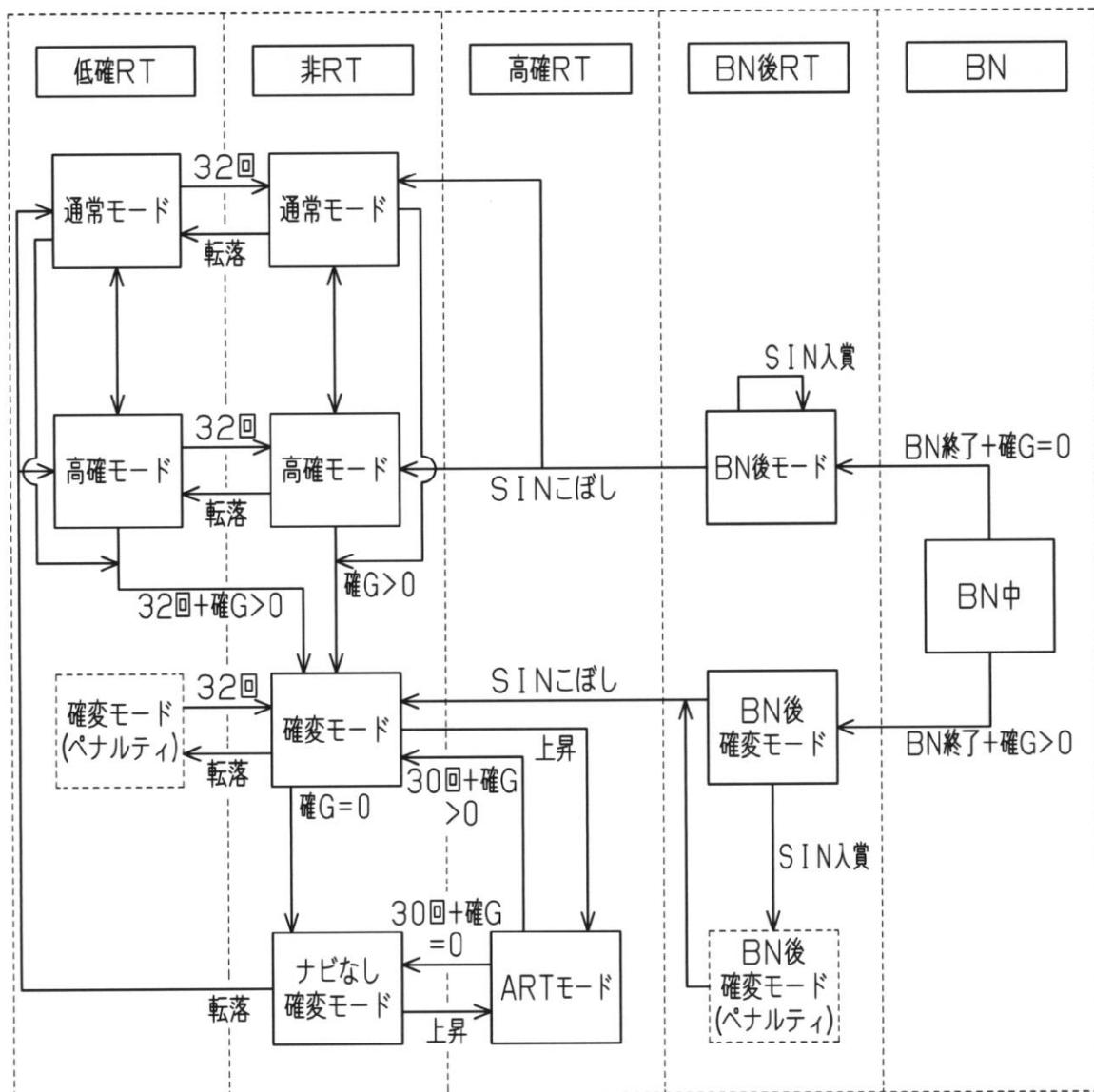
(b)

当選役決定テーブル		T0	T1	T2	T3	T4
チェリー役	当選確率	1/90	1/90	1/90	1/90	1/90
スイカ役	当選確率	1/85	1/85	1/85	1/85	1/85
ベル役	当選確率	1/7	1/7	1/7	1/7	1/1.17
SIN役	当選確率	1/17.3	1/17.3	1/17.3	1/17.3	—

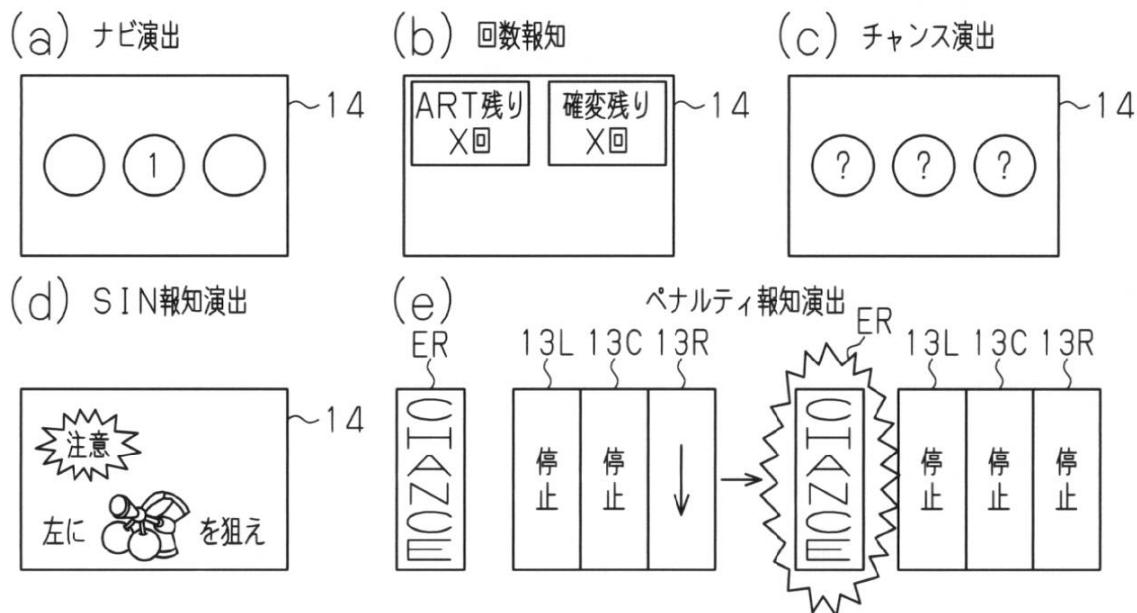
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

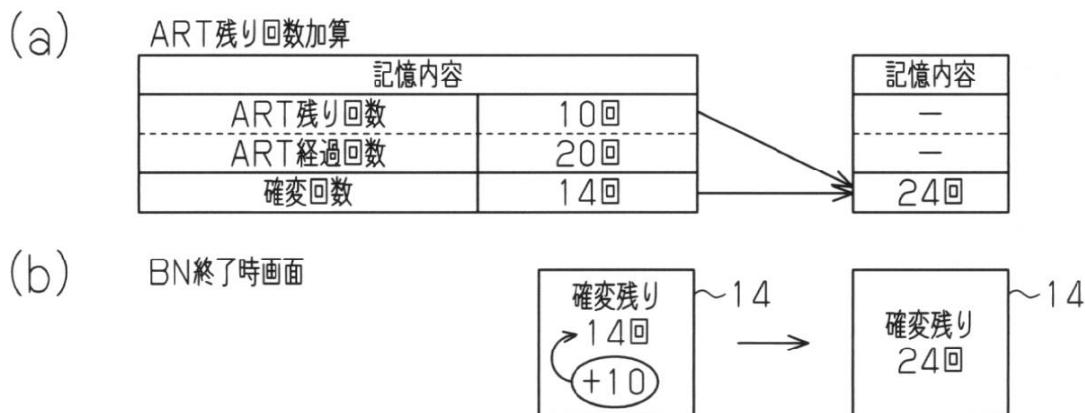
(a) ART還元処理

ART残り回数	還元内容
6回以上	ART残り回数を上乗せ
5回以下	ART残り回数又はART経過回数 を上乗せ(逆転抽選)

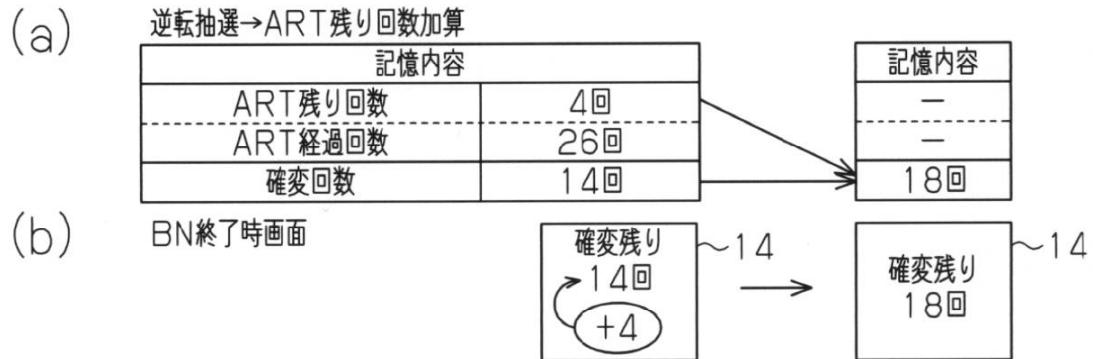
(b) 逆転抽選

当選内容	割合
ART残り回数	80%
ART経過回数	20%

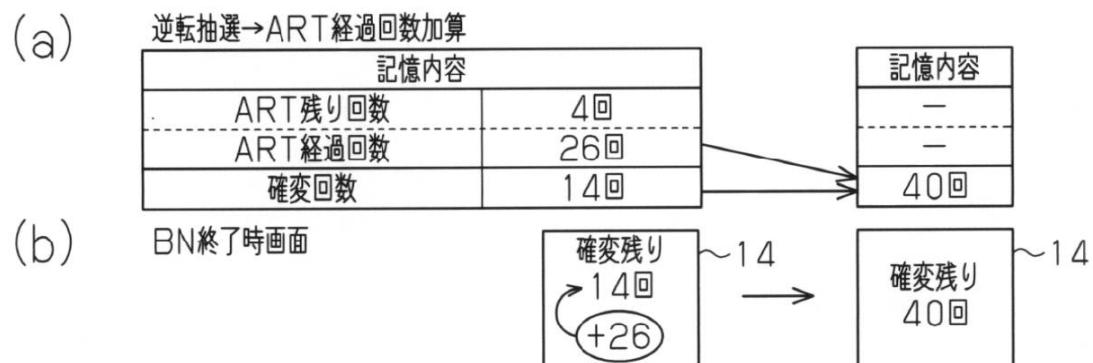
【図10】



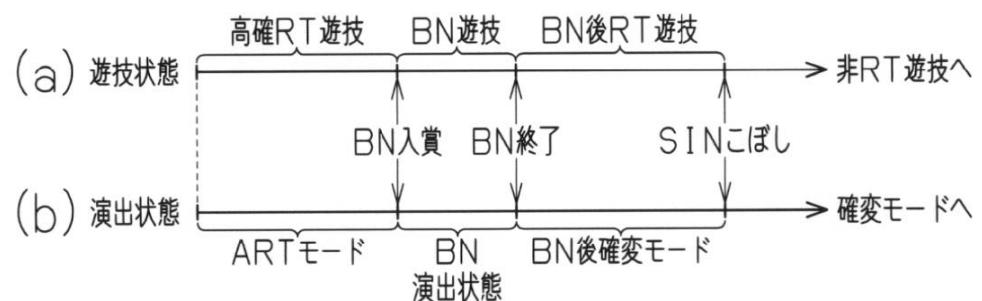
【図11】



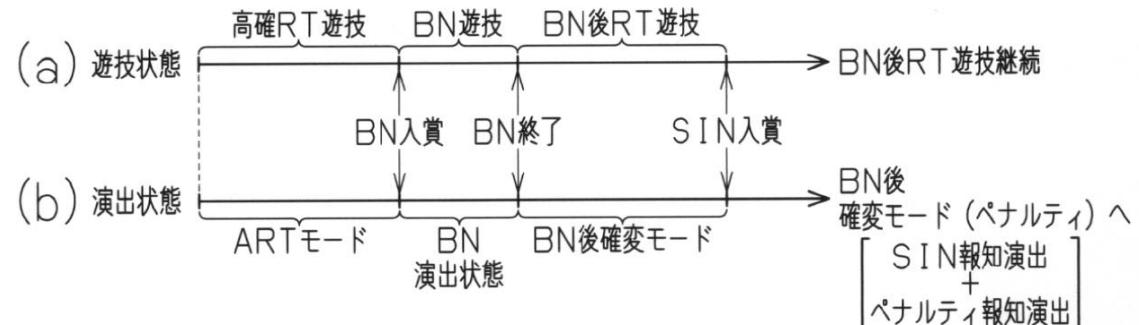
【図12】



【図13】



【図14】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2011-115292(JP, A)
特開2003-010398(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 63 F 5 / 04