

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号  
特許第6173731号  
(P6173731)

(45) 発行日 平成29年8月2日(2017.8.2)

(24) 登録日 平成29年7月14日(2017.7.14)

(51) Int.Cl.

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

F 1

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

請求項の数 3 (全 39 頁)

(21) 出願番号	特願2013-51801 (P2013-51801)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成25年3月14日 (2013.3.14)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-176488 (P2014-176488A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番6地
(43) 公開日	平成26年9月25日 (2014.9.25)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成27年3月13日 (2015.3.13)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	出尾 理
			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	東 治企

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、前記開始操作に基づいて当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づき前記図柄表示手段に表示結果が導出される遊技機において、

通常状態、及び、前記通常状態よりも有利度合いの高い特別状態についての制御を行う状態制御手段と、

特定役の当選又は入賞を条件として、第1計数値を計数可能であるとともに、第2計数値を計数可能である計数手段と、を備え、

前記特別状態は、第1特別状態と第2特別状態とを含み、

前記特定役は、第1特定役と、前記第1特定役とは異なる第2特定役とを含み、

前記通常状態において第2特定役が当選又は入賞する場合よりも、前記通常状態において第1特定役が当選又は入賞し易く、

前記通常状態において第2特定役が当選又は入賞する場合よりも、前記第1特別状態において第2特定役が当選又は入賞し易く、

前記計数手段は、前記第1特定役の当選又は入賞を条件として、第1計数値を計数可能である一方で、前記第2特定役の当選又は入賞を条件として第2計数値を計数可能であり、

前記状態制御手段は、前記計数手段によって計数された前記第1計数値が第1規定値に

達した場合に前記第 1 特別状態に移行させる一方で、前記計数手段によって計数された前記第 2 計数値が第 2 規定値に達した場合に前記第 2 特別状態に移行させる制御を行い、

前記通常状態において前記第 2 計数値が前記第 2 規定値に達する場合よりも、前記通常状態において前記第 1 計数値が前記第 1 規定値に達し易く、前記通常状態において前記第 2 計数値が前記第 2 規定値に達する場合よりも、前記第 1 特別状態において前記第 2 計数値が前記第 2 規定値に達し易い遊技機。

【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て行う遊技が図柄表示手段で開始され、前記開始操作に基づいて当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づき前記図柄表示手段に表示結果が導出される遊技機において、

状態制御手段と、

第 1 計数値を計数する第 1 計数手段と、

第 2 計数値を計数する第 2 計数手段と、を備え、

前記第 1 計数手段は、第 1 特定役の当選又は入賞を条件として計数し、

前記第 2 計数手段は、第 2 特定役の当選又は入賞を条件として計数し、

前記状態制御手段が制御可能な状態には、第 1 状態と、前記第 1 状態に比して有利な第 2 状態と、前記第 1 状態及び前記第 2 状態に比して有利な第 3 状態と、があり、

前記状態制御手段が制御する状態は、前記第 2 状態から前記第 3 状態に切り替わる場合があり、

前記状態制御手段は、前記第 1 計数値が第 1 規定値に達した場合に前記第 2 状態に制御する一方、前記第 2 計数値が第 2 規定値に達した場合に前記第 3 状態に制御することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

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、前記開始操作に基づいて当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づき前記図柄表示手段に表示結果が導出される遊技機において、

状態制御手段と、

第 1 計数値を計数する第 1 計数手段と、

第 2 計数値を計数する第 2 計数手段と、を備え、

前記第 1 計数手段は、第 1 条件の成立を契機に計数し、

前記第 2 計数手段は、第 2 条件の成立を契機に計数し、

前記状態制御手段が制御可能な状態には、第 1 状態と、前記第 1 状態に比して有利な第 2 状態と、前記第 1 状態及び前記第 2 状態に比して有利な第 3 状態と、があり、

前記状態制御手段が制御する状態は、前記第 2 状態から前記第 3 状態に切り替わる場合があり、

前記状態制御手段は、前記第 1 計数値が第 1 規定値に達した場合に前記第 2 状態に制御する一方、前記第 2 計数値が第 2 規定値に達した場合に前記第 3 状態に制御す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。

【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（以下「メダル」という）が用いられ、パチスロへのメダルの投入により遊技が開始され、所定の絵柄の当りが容易に得られる遊技者にとって有利

10

20

30

40

50

な状態（以下「有利遊技状態」という）が行われるようになっている。

【0003】

そして、特許文献1に記載のパチスロでは、所定回数の遊技を上限として有利遊技状態が継続可能であり、その有利遊技状態において特定役（例えばトリプルチェリーなど）が入賞したことを条件として、有利遊技状態の上限となる回数を増加させる（所謂「上乘せ」）ように制御されている。また、このようなパチスロのなかでも、有利遊技状態において、上乘せに関する有利度合いの高い特別状態に移行可能なものも知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

10

【特許文献1】特開2010-82083号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、このようなパチスロにおいて、実行される遊技における当選役や入賞役により特別状態への移行条件として採用されているものの、特別状態への移行について1回の遊技での当選役や入賞役に依存してしまうこととなり、遊技に対する更なる興趣の向上が望まれている。

【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り、その目的は、特別状態への移行について遊技に対する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することにある。

20

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記問題点を解決する遊技機は、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、前記開始操作に基づいて当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づき前記図柄表示手段に表示結果が導出される遊技機において、通常状態、及び、前記通常状態よりも有利度合いの高い特別状態についての制御を行う状態制御手段と、特定役の当選又は入賞を条件として、第1計数値を計数可能であるとともに、第2計数値を計数可能である計数手段と、を備え、前記特別状態は、第1特別状態と第2特別状態とを含み、前記特定役は、第1特定役と、前記第1特定役とは異なる第2特定役とを含み、前記通常状態において第2特定役が当選又は入賞する場合よりも、前記通常状態において第1特定役が当選又は入賞し易く、前記通常状態において第2特定役が当選又は入賞する場合よりも、前記第1特別状態において第2特定役が当選又は入賞し易く、前記計数手段は、前記第1特定役の当選又は入賞を条件として、第1計数値を計数可能である一方で、前記第2特定役の当選又は入賞を条件として第2計数値を計数可能であり、前記状態制御手段は、前記計数手段によって計数された前記第1計数値が第1規定値に達した場合に前記第1特別状態に移行させる一方で、前記計数手段によって計数された前記第2計数値が第2規定値に達した場合に前記第2特別状態に移行させる制御を行い、前記通常状態において前記第2計数値が前記第2規定値に達する場合よりも、前記通常状態において前記第1計数値が前記第1規定値に達し易く、前記通常状態において前記第2計数値が前記第2規定値に達する場合よりも、前記第1特別状態において前記第2計数値が前記第2規定値に達し易い。

30

40

【0008】

上記問題点を解決する遊技機は、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、前記開始操作に基づいて当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づき前記図柄表示手段に表示結果が導出される遊技機において、状態制御手段と、第1計数値を計数する第1計数手段と、第2計数値を計数する第2計数手段と、を備え、前

50

記第 1 計数手段は、第 1 特定役の当選又は入賞を条件として計数し、前記第 2 計数手段は、第 2 特定役の当選又は入賞を条件として計数し、前記状態制御手段が制御可能な状態には、第 1 状態と、前記第 1 状態に比して有利な第 2 状態と、前記第 1 状態及び前記第 2 状態に比して有利な第 3 状態と、があり、前記状態制御手段が制御する状態は、前記第 2 状態から前記第 3 状態に切り替わる場合があり、前記状態制御手段は、前記第 1 計数値が第 1 規定値に達した場合に前記第 2 状態に制御する一方、前記第 2 計数値が第 2 規定値に達した場合に前記第 3 状態に制御する。

【 0 0 1 0 】

上記問題点を解決する遊技機は、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、前記開始操作に基づいて当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づき前記図柄表示手段に表示結果が導出される遊技機において、状態制御手段と、第 1 計数値を計数する第 1 計数手段と、第 2 計数値を計数する第 2 計数手段と、を備え、前記第 1 計数手段は、第 1 条件の成立を契機に計数し、前記第 2 計数手段は、第 2 条件の成立を契機に計数し、前記状態制御手段が制御可能な状態には、第 1 状態と、前記第 1 状態に比して有利な第 2 状態と、前記第 1 状態及び前記第 2 状態に比して有利な第 3 状態と、があり、前記状態制御手段が制御する状態は、前記第 2 状態から前記第 3 状態に切り替わる場合があり、前記状態制御手段は、前記第 1 計数値が第 1 規定値に達した場合に前記第 2 状態に制御する一方、前記第 2 計数値が第 2 規定値に達した場合に前記第 3 状態に制御する。

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

本発明によれば、特別状態への移行について遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】パチスロの機表側を示す正面図。

【図 2】図柄停止ラインを示す模式図。

【図 3】賞態様を示す模式図。

【図 4】パチスロの電氣的構成を示すブロック図。

【図 5】当選役決定テーブルを示す模式図。

【図 6】リプレイ役の詳細を示す模式図。

【図 7】(a) ~ (f) は、各種リプレイ役の入賞態様を示す模式図。

【図 8】(a) ~ (e) は、各種リプレイ役の入賞態様を示す模式図。

【図 9】(a) 及び (b) は、遊技状態及び演出状態の移行の態様を示す模式図。

【図 10】解除ゲーム数決定テーブルを示す模式図。

【図 11】特殊リプナビ抽選テーブルを示す模式図。

【図 12】(a) は、上乗せ抽選テーブルを示す模式図、(b) は、上乗せ回数抽選テーブルを示す模式図。

【図 13】加算値決定テーブルを示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 3 】

[ 第 1 実施形態 ]

以下、図 1 ~ 図 13 を参照して本実施形態におけ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）について説明する。

【 0 0 1 4 】

図 1 に示すように、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 11 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装飾ランプL a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 pが配設されている。

【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手段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透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。また、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が配置され、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、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R00の順に透視窓16に表示されるように変動する。

【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）、「REPLAY」の文字が装飾された図柄（リプレイ図柄）、「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）、「7」の文字が装飾された図柄（7リプレイ図柄）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」、「スイカ」、「チェリー」、「7リプレイ」という場合もある。

【0017】

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。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。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に設けられている。

【0018】

また、図1及び図2に示すように、パチスロ10には、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1本の入賞ラインL1（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4本の非入賞ラインL2～L5（破線で示す）が形成されている。

【0019】

入賞ラインL1は、この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L1を意味する。

## 【 0 0 2 0 】

また、非入賞ライン L 2 ~ L 5 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 2 ~ L 5 を意味する。

## 【 0 0 2 1 】

具体的に説明すると、図 2 に示すように、本実施形態の透視窓 1 6 では、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。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。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。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。

## 【 0 0 2 2 】

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 によって非入賞ライン L 2 (無効) 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 によって非入賞ライン L 3 (無効) 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 によって非入賞ライン L 4 (無効) 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 3 】

また、図 1 に示すように、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 7 が構成されている。各種情報表示部 1 7 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開始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開始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 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。

【0026】

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18が配設されている。メダル投入口18の奥方には、メダルの通過を検知するメダルセンサSE4（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19とM A X B E Tボタン20とが設けられている。B E Tボタン19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、M A X B E Tボタン20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。

【0027】

また、前面扉12の前面において各B E Tボタン19、20の左下方位置には、精算スイッチ21が設けられている。精算スイッチ21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21の右方位置には、変動ゲームを開始する際に操作する遊技開始操作手段としてのスタートレバー22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22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。

【0028】

スタートレバー22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23L、23C、23Rが設けられている。ストップボタン23L、23C、23R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。

【0029】

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24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24から排出されたメダルを受ける受皿25が配設されている。

【0030】

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26が配置されている。このホッパー26の下方側にはメダル排出口24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26に貯留されたメダルがメダル排出口24へと払出される。前面扉12の裏面側においてメダル投入口18の下方位置には、該メダル投入口18とホッパー26とを繋ぐようにメダルセレクター27が配設されている。

【0031】

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について説明する。

変動ゲームに対するメダルの投入又は各B E Tボタン19、20の操作が可能な状態において、各B E Tボタン19、20を操作することでベット数を設定することができる。B E Tボタン19の操作によっては、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20の操作によっては、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

10

20

30

40

50

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。

【0032】

また、本実施形態では、メダル投入口18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も可能であって、メダル1枚の投入で1ベット分のベット数が設定されるとともに、メダル3枚の投入で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18から投入される場合、クレジット機能の使用時にはクレジットとして記憶される一方で、クレジット機能の非使用時には図示しない経路を辿ってメダル排出口24から遊技者に返却される。

【0033】

本実施形態では、遊技者の各BETボタン19, 20の操作により、それぞれに応じたベット数が設定され、1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（賞メダルの払い出しなど）が行われる。本実施形態における変動ゲームでは常に1本の入賞ラインが有効となる。

【0034】

上記のようにベット数が設定され、スタートレバー22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22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23L, 23C, 23Rの操作が受付可能になる。続いて、遊技者により各ストップボタン23L, 23C, 23Rが操作されると、対応する各リールが停止され、対応する列の上段、中段及び下段に図柄が透視窓16に表示される。

【0035】

そして、各リールの全てが停止された時点で、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として、賞メダルの払い出し等が遊技者に付与される。

【0036】

本実施形態の変動ゲームは、ベット数の設定後のスタートレバー22の開始操作を契機に開始し、ストップボタン23L, 23C, 23Rの停止操作による図柄の組み合わせの停止表示を契機に終了することを1回として行われる。なお、賞メダルの払い出しを伴う変動ゲームは、賞メダルの払い出しを完了して終了する。

【0037】

次に、図3を参照して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説明する。

図3に示すように、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可能とな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、が定められている。

【0038】

具体的に、図3に示す当選役に基づき停止表示可能となる図柄の組み合わせの何れも入賞ライン上に停止表示されない場合、賞メダルの遊技者への付与が行われない（1枚以上の賞メダルを付与しない）。以下の説明で、図3に示す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する場合の図柄の組み合わせを「はずれ停止目」という。

【0039】

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枚の賞メダルを払い出すことを定めている。なお、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」）でもよい。以下の説明で、[チェリー・ANY・ANY]により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「チェリー停止目」という。このチェリー停止目は、当選役として「チェリー役」の決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 4 0 】

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枚の賞メダルを払い出すことを定めている。以下の説明で、[ スイカ・スイカ・スイカ ] により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「スイカ停止目」という。このスイカ停止目は、当選役として「スイカ役」の決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。

## 【 0 0 4 1 】

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、12枚の賞メダルを払い出すことを定めている。以下の説明で、[ ベル・ベル・ベル ] により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「ベル停止目」という。このベル停止目は、

10

## 【 0 0 4 2 】

本実施形態において、これら「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」は、入賞に基づいて賞メダルの払い出しを定めた当選役（払出役）となる。

また、[ リプレイ・リプレイ・リプレイ ]、[ フリプレイ・フリプレイ・リプレイ ]、[ フリプレイ・リプレイ・フリプレイ ]、又は[ リプレイ・フリプレイ・フリプレイ ] が入賞ライン上に停止表示される場合には、上述した再遊技を付与することが定められている。以下、[ リプレイ・リプレイ・リプレイ ]、[ フリプレイ・フリプレイ・リプレイ ]、[ フリプレイ・リプレイ・フリプレイ ]、又は[ リプレイ・フリプレイ・フリプレイ ] により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「通常停止目」という。この通常停止目は、当選役として通常リプレイ役（通常入賞役）の決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。

20

## 【 0 0 4 3 】

また、[ フリプレイ・フリプレイ・フリプレイ ] が入賞ライン上に停止表示される場合には、上述した再遊技を付与することを定めている。以下、[ フリプレイ・フリプレイ・フリプレイ ] により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「特殊停止目」という。この特殊停止目は、当選役として特殊リプレイ役の何れかの決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。

## 【 0 0 4 4 】

また、[ スイカ・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、上述した再遊技を付与することを定めている。以下、[ スイカ・リプレイ・リプレイ ] により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「突入停止目」という。この突入停止目は、当選役として突入リプレイ役の何れかの決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。

30

## 【 0 0 4 5 】

なお、本実施形態において、これら各種リプレイ役は、入賞に基づいて再遊技の付与を定めた再遊技役となる。また、上述した再遊技では、遊技者がベット数をベットすることなく変動ゲームを行うことができるのであって、賞メダルの遊技者への付与が行われない（1枚以上の賞メダルを付与しない）。このため、リプレイ役の入賞に基づいて遊技者は賞メダルの払い出しを得ることはない。

40

## 【 0 0 4 6 】

また、本実施形態において、各賞態様の入賞により賞メダルの払い出しや再遊技といった各賞の入賞の発生を許容する「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、及び「リプレイ役」といった当選役が小役となる。

## 【 0 0 4 7 】

また、本実施形態のパチスロ10は、リプレイ役の当選確率を変動させて、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。

## 【 0 0 4 8 】

50

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低確率抽選状態（低確率）に設定された低確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から高確率抽選状態（高確率）へ変動（向上）される高確R T遊技に制御される場合がある。

#### 【0049】

次に、図4に示すパチスロ10の電氣的構成について説明する。

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。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。

10

#### 【0050】

以下、主制御基板40について説明する。

主制御基板40は、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU40aと、主制御用CPU40aの制御プログラムを格納する主制御用ROM40bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM40cが設けられている。また、主制御用CPU40a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が接続されている。また、主制御用CPU40aには、各種情報表示部17が接続されている。また、主制御用CPU40aには、BETボタン19と、MAX BETボタン20と、精算スイッチ21と、スタートレバー22と、各ストップボタン23L、23C、23Rと、ホッパー26とが接続されている。

20

#### 【0051】

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。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が対応している。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。

30

#### 【0052】

また、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。また、主制御用CPU40aには、接続されるBETボタン19、MAX BETボタン20、精算スイッチ21、スタートレバー22及びストップボタン23L、23C、23R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。

#### 【0053】

また、主制御用CPU40aは、各種抽選で用いる当選役決定乱数等の各種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。なお、当選役決定乱数は、主制御用CPU40aが当選役決定テーブルにしたがい役（当選情報群に基づく当選役）を決定する際に使用する乱数である。主制御用CPU40aが決定する当選情報群には、変動ゲームで入賞可能とする単数又は複数の当選役が対応付けられている。当選情報群では、単数の当選役が対応付けられている場合に当該当選役の単独当選を意味し、複数の当選役が対応付けられている場合にこれら当選役の重複当選を意味する。このため、主制御用CPU40aは、当選情報群を決定することで当選とする当選役を決定する。

40

#### 【0054】

また、主制御用ROM40bには、メイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用ROM40bには、遊技状態別、並びに当選情報群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

50

。

#### 【0055】

また、主制御用ROM40b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23L、23C、23R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RAM40c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。

#### 【0056】

次に、サブ制御基板41について説明する。

サブ制御基板41は、制御動作を所定の手順で実行するサブ制御用CPU41aと、サブ制御用CPU41aの制御プログラムを格納するサブ制御用ROM41bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができるサブ制御用RAM41cが設けられている。そして、サブ制御用CPU41aには、演出表示装置14、スピーカSp、装飾ランプLaが接続されている。

#### 【0057】

サブ制御用CPU41aは、各種抽選で用いる各種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、サブ制御用ROM41bには、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、装飾ランプLa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。具体的に、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。

。

#### 【0058】

ここで、図5及び図6に示す主制御用ROM40bに記憶される当選役決定テーブルT1、T2について説明する。

主制御用ROM40bには、抽選対象となる当選情報群の種類と、抽選対象となる各当選情報群の当選確率（抽選対象となる各当選情報群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。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。一般遊技において、低確RT遊技に当選役決定テーブルT1が、高確RT遊技に当選役決定テーブルT2がそれぞれ対応付けられている。

#### 【0059】

図5に示すように、当選役決定テーブルT1、T2では、当選情報群に基づくチェリー役、スイカ役、ベル役、リプレイ役の各当選確率が規定されている。そして、一般遊技では、リプレイ役の当選確率が高確RT遊技（1/1.9）で、低確RT遊技（1/7.3）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一方、リプレイ役以外の各小役の当選確率が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。

#### 【0060】

このため、本実施形態では、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態に設定される高確RT遊技において、再遊技が付与され易い分、遊技者が保有するメダルの消費（投入）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。このような高確RT遊技は、遊技者にとって有利な状態である。

#### 【0061】

また、図6に示すように、リプレイ役の当選確率は、低確RT遊技（当選役決定テーブルT1）において、通常リプレイ役（不問）に対応付けた当選情報群と、突入リプレイ役と通常リプレイ役との重複当選に対応付けた当選情報群とのそれぞれの当選確率を規定している。なお、この突入リプレイ役と通常リプレイ役との重複当選に対応付けた当選情報群には、突入重複リプレイ群1～突入重複リプレイ群4が設定されている。

## 【 0 0 6 2 】

また、リプレイ役の当選確率は、高確 R T 遊技（当選役決定テーブル T 2）において、通常リプレイ役（不問）を対応付けた当選情報群と、特殊リプレイ役と通常リプレイ役との重複当選を対応付けた当選情報群とのそれぞれの当選確率を規定している。なお、この特殊リプレイ役と通常リプレイ役との重複当選を対応付けた当選情報群には、特殊重複リプレイ群 1 ～ 特殊重複リプレイ群 6 が設定されている。

## 【 0 0 6 3 】

また、ベル役の当選確率は、ベル役を対応付けた当選情報群のそれぞれの当選確率の合算を規定している。このベル役の当選情報群には、ベル群 1 ～ ベル群 3 が設定されている。

10

## 【 0 0 6 4 】

以下の説明で、「通常リプレイ役の当選」という場合には、通常リプレイ役（不問）を対応付けた当選情報群の当選を意味する。また、「突入リプレイ役の当選」という場合には、突入重複リプレイ群 1 ～ 突入重複リプレイ群 4 の当選を意味する。また、「特殊リプレイ役の当選」という場合には、特殊重複リプレイ群 1 ～ 特殊重複リプレイ群 6 の当選を意味する。また、「ベル役の当選」という場合には、ベル群 1 ～ ベル群 3 の当選を意味する。また、「チェリー役の当選」という場合には、チェリー役の単独当選を対応付けた当選情報群の当選を意味する。また、「スイカ役の当選」という場合には、スイカ役の単独当選を対応付けた当選情報群の当選を意味する。

## 【 0 0 6 5 】

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。

20

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 7 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い出す場合、クレジット上限枚数（本実施形態では、「50（枚）」）を超えると、駆動信号をホッパー 2 6 に出力して、駆動信号を 1 回出力する毎に賞メダルを 1 枚払い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 2 6 に出力して、クレジット分のメダルを遊技者に払い出させるように制御する。

30

## 【 0 0 6 6 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、メダル投入口 1 8 よりメダルが投入される、又は各 B E T ボタン 1 9 , 2 0 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 1 9 , 2 0 の操作毎に、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。

## 【 0 0 6 7 】

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 2 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とする当選情報群を決定する。このように主制御用 C P U 4 0 a は、当選情報群を決定することで、当該当選情報群に対応付けられた当選役の当選を決定する。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 が当選役抽選手段として機能する。

40

## 【 0 0 6 8 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、当選情報群を決定すると、決定した当選情報群に対

50

応付けられ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。すなわち、主制御用CPU40aは、小役の当選を決定すると、該小役の入賞の発生の有無に関係なく役抽選の対象とする変動ゲーム（1回）の終了により、主制御用RAM40cの小役の役情報を消去（クリア）する。このため、小役は、当選の決定を入賞が発生するか否かに関係なく次以後の変動ゲームに跨って持越不可能な当選役となる。

#### 【0069】

また、主制御用CPU40aは、遊技者によるスタートレバー22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、重複当選であれば複数の役情報を合わせて指示する。なお、主制御用CPU40aは、遊技者によるスタートレバー22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もできる。

#### 【0070】

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23L、23C、23R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SE1～SE3からの位置信号により、各リールの変動又は停止の情報を把握する。すなわち、各リールセンサSE1～SE3からの位置信号は、各リールの変動中に各リールの変動状況を主制御用CPU40aに把握させる一方、各リールの停止中に各リールの停止状況を主制御用CPU40aに把握させる。なお、主制御用CPU40aは、ストップボタン23L、23C、23R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。

#### 【0071】

また、主制御用CPU40aは、ストップボタン23L、23C、23R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23L、23C、23Rの各種操作信号は、ストップボタン23L、23C、23Rの遊技者による操作状況、すなわち何れのストップボタンが操作されたかやストップボタンが操作された押し順をサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に把握させる。

#### 【0072】

次に、主制御用CPU40aが行う停止制御について説明する。

主制御用CPU40aは、決定した当選情報群に基づき各ストップボタン23L、23C、23R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23L、23C、23R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23L、23C、23R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。

#### 【0073】

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い場合、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い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る場合、すべり制御を伴っ

10

20

30

40

50

ても、何れの入賞ラインにも停止させたい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。このようにしてストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 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 7 4 】

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。

10

【 0 0 7 5 】

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、スイカ役の取りこぼしを発生させる。

【 0 0 7 6 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の当選時、遊技者による停止操作の押し順がベル停止目を停止させる押し順である場合、ベル停止目を停止表示させる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の当選時、遊技者による停止操作の押し順がベル停止目を停止させる押し順ではない場合、ベルこぼし停止目を停止表示させる。この場合には、ベル役の取りこぼしを発生させる。

20

【 0 0 7 7 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、突入リプレイ役の当選時、遊技者による停止操作の押し順が突入停止目を停止させる押し順である場合、突入停止目を停止表示させる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、突入リプレイ役の当選時、遊技者による停止操作の押し順が突入停止目を停止させる押し順ではない場合、通常停止目を停止表示させる。

【 0 0 7 8 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、特殊リプレイ役の当選時、遊技者による停止操作の押し順が特殊停止目を停止させる押し順である場合、特殊停止目を停止表示させる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、特殊リプレイ役の当選時、遊技者による停止操作の押し順が特殊停止目を停止させる押し順ではない場合、通常停止目を停止表示させる。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、通常リプレイ役（不問）の当選時、遊技者による停止操作に拘わらず、通常停止目を停止表示させる。

30

【 0 0 7 9 】

そして、小役の何れの当選役も決定しない、すなわちはずれ役の当選時、主制御用 C P U 4 0 a は、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を停止表示させる。

【 0 0 8 0 】

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、該役情報に基づく当選役の入賞（肯定）を判定する。一方、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ない場合、該役情報に基づく当選役の非入賞（否定）、すなわち該役情

40

50

報に基づく当選役の取りこぼしを判定する。

【 0 0 8 1 】

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場合、該入賞と判定した賞態様に応じた制御を行う。すなわち、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い出す制御を行う。また、主制御用 C P U 4 0 a は、入賞判定で入賞と判定する場合、該入賞と判定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は、変動ゲーム開始コマンドで指示される当選役の入賞をサブ制御基板 4 1 ( サブ制御用 C P U 4 1 a ) に把握させる。

【 0 0 8 2 】

具体的に、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 枚の賞メダルを払い出す制御を行う。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、チェリー役の当選時、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払い出さないように制御する。

【 0 0 8 3 】

また、スイカ役の入賞を判定する場合、主制御用 C P U 4 0 a は、6 枚の賞メダルを払い出す制御を行う。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、スイカ役の当選時、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払い出さないように制御する。

【 0 0 8 4 】

また、ベル役の入賞を判定する場合、主制御用 C P U 4 0 a は、1 2 枚の賞メダルを払い出す制御を行う。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の入賞の判定時、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払い出さないように制御する。

【 0 0 8 5 】

また、リプレイ役の入賞を判定する場合、主制御用 C P U 4 0 a は、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。このような制御として主制御用 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ことになる。さらに突入リプレイ役の入賞を判定する場合、後述する遊技状態の移行に関する制御を行う。

【 0 0 8 6 】

ここで、ベル役の当選時における停止制御について説明する。

本実施形態では、ベル役の当選時、3 つのストップボタンを操作する押し順に基づいて行う制御が異なる。

【 0 0 8 7 】

本実施形態では、ベル群毎にベル停止目を停止表示させるためのベル入賞用の押し順がそれぞれ定められている。また、これに対応するように、ベル群毎に専用の停止目 ( 例えば、[ ベル・ベル・リプレイ ] 等 ) のベルこぼし停止目を停止表示させるためのベルこぼし用の押し順がそれぞれ定められている。

【 0 0 8 8 】

主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の当選に基づきベル入賞用の押し順となることで、入賞ラインにベル停止目を停止表示させる。このベル停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の当選に基づきベルこぼし用の押し順となることで、入賞ラインにベルこぼし停止目を停止表示させる。このベルこぼし停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【 0 0 8 9 】

ベル群 1 には、ストップボタン 2 3 L が最初であればその後の順を問わない停止操作がベル入賞用の押し順に定められているとともに、ストップボタン 2 3 L 以外が最初であればその後の順を問わない停止操作がベルこぼし用の押し順に定められている。また、ベル群 2 には、ストップボタン 2 3 C が最初であればその後の順を問わない停止操作がベル入賞用の押し順に定められているとともに、ストップボタン 2 3 C 以外が最初であればその後の順を問わない停止操作がベルこぼし用の押し順に定められている。また、ベル群 3 には、ストップボタン 2 3 R が最初であればその後の順を問わない停止操作がベル入賞用の

10

20

30

40

50

押し順に定められているとともに、ストップボタン 2 3 R 以外が最初であればその後の順を問わない停止操作がベルこぼし用の押し順に定められている。このため、ベル群 1 ~ ベル群 3 は、最初に停止操作されるストップボタンに基づく「3 択」の押し順が定められていることとなる。

【0090】

次に、図 7 を参照して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。

図 7 ( a ) に示すように、主制御用 CPU 4 0 a は、通常リプレイ役が当選する場合、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく入賞ラインに [ リプレイ・リプレイ・リプレイ ] となる通常入賞の停止態様による通常停止目を停止表示させる。

【0091】

また、図 7 ( b ) ~ ( f ) に示すように、本実施形態では、リプレイ役の当選の中でも重複当選となるリプレイ役の当選時、3 つのストップボタンを操作する押し順に基づいて行う制御が異なる。

【0092】

具体的に、図 6 に示すように、本実施形態では、突入重複リプレイ群毎に突入停止目 ( 図 6 では、「突入」と示す ) を停止表示させるための特定の停止操作となる突入入賞用の押し順がそれぞれ定められている。また、これに対応するように、突入重複リプレイ群毎に通常停止目を停止表示させるための通常の停止操作となる通常用の押し順がそれぞれ定められている。

【0093】

図 7 ( b ) に示すように、主制御用 CPU 4 0 a は、突入リプレイ役の当選に基づき突入入賞用の押し順となることで、遊技者による停止操作が特定の停止操作と一致する場合、入賞ラインに [ スイカ・リプレイ・リプレイ ] となる突入入賞の停止態様による突入停止目を停止表示させる。この突入入賞の停止態様による突入停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【0094】

一方、図 7 ( a ) に示すように、主制御用 CPU 4 0 a は、突入リプレイ役の当選に基づき通常用の押し順となることで、遊技者による停止操作が通常の停止操作と一致する場合、入賞ラインに [ リプレイ・リプレイ・リプレイ ] となる通常入賞の停止態様による通常停止目を停止表示させる。この通常入賞の停止態様による通常停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【0095】

例えば、突入重複リプレイ群 1 には、[ 中左右 ] の突入入賞用の押し順が定められているとともに、[ 中左右 ] 以外の通常用の押し順が定められている。また、突入重複リプレイ群 1 ~ 突入重複リプレイ群 4 には、当選情報群の種類に関係なく、[ 左 ] が最初となる通常用の押し順が定められており、[ 左 ] が最初となる突入入賞用の押し順が定められていない。このため、突入重複リプレイ群 1 ~ 突入重複リプレイ群 4 は、[ 左 ] が最初となる突入入賞用の存在しない「左無し 4 択」の押し順が定められていることとなる。

【0096】

また、図 6 に示すように、本実施形態では、特殊重複リプレイ群毎に特殊停止目 ( 図 6 では、「特殊」と示す ) を停止表示させるための特定の停止操作となる特殊入賞用の押し順がそれぞれ定められている。また、これに対応するように、特殊重複リプレイ群毎に通常停止目を停止表示させるための通常の停止操作となる通常用の押し順がそれぞれ定められている。

【0097】

図 7 ( c ) に示すように、主制御用 CPU 4 0 a は、特殊リプレイ役の当選に基づき特殊入賞用の押し順となることで、遊技者による停止操作が特定の停止操作と一致する場合、入賞ラインに [ 7 リプレイ・7 リプレイ・7 リプレイ ] となる特殊入賞の停止態様による特殊停止目を停止表示させる。この特殊入賞の停止態様による特殊停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。



## 【 0 0 9 8 】

一方、図 7 ( d ) ~ 図 7 ( f ) に示すように、主制御用 C P U 4 0 a は、特殊リプレイ役の当選に基づき通常用の押し順となることで、遊技者による停止操作が通常の停止操作と一致する場合、入賞ラインに通常入賞の停止態様による通常停止目を停止表示させる。この場合の通常停止目としては、[ 7 リプレイ・7 リプレイ・リプレイ ]、[ 7 リプレイ・リプレイ・7 リプレイ ]、又は[ リプレイ・7 リプレイ・7 リプレイ ] が該当する。この通常入賞の停止態様による通常停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

## 【 0 0 9 9 】

例えば、特殊重複リプレイ群 1 には、[ 左中右 ] の特殊入賞用の押し順が定められているとともに、[ 左中右 ] 以外の通常用の押し順が定められている。このため、特殊重複リプレイ群 1 ~ 特殊重複リプレイ群 6 は、全ての停止操作されるストップボタンに基づく「6 択」の押し順が定められていることとなる。

10

## 【 0 1 0 0 】

なお、以下の説明で、「突入入賞」という場合には、各突入重複リプレイ群に対応付けた突入リプレイ役に基づく突入停止目の停止表示を意味し、「特殊入賞」という場合には、各特殊重複リプレイ群に対応付けた特殊リプレイ役に基づく特殊停止目の停止表示を意味する。

## 【 0 1 0 1 】

更に、特殊重複リプレイ群に定められた通常用の押し順でストップボタンを操作した場合でも、1 回目及び 2 回目に停止操作されるストップボタンに対応するリールの中段には 7 リプレイが停止表示されるよう、通常停止目が特殊重複リプレイ群毎に定められている。この結果、最後 ( 3 回目 ) のストップボタンを操作するまで、入賞ライン上に停止表示される図柄組み合わせが特殊停止目と非特殊停止目の何れになるかを特定できない。

20

## 【 0 1 0 2 】

具体的な一例として、図 8 ( a ) に示すように、スタートレバー 2 2 の開始操作が行われると、1 回の変動ゲームが開始され、各リールの回転により各種図柄の変動が開始される。

## 【 0 1 0 3 】

この場合、演出表示装置 1 4 では、ストップボタンを模した画像が 3 つ並べて表示され、3 つのそれぞれに対して「1」~「3」の番号が付与される。これにより、[ 右左中 ] というようにストップボタンの押し順が報知される特殊リプレイ演出が実行される。なお、本実施形態において、特殊リプレイ演出としては、特殊停止目が停止表示される特殊報知演出と、通常停止目が停止表示される非特殊報知演出とが含まれている。

30

## 【 0 1 0 4 】

そして、図 8 ( b ) に示すように、1 回目の停止操作としてストップボタン 2 3 R が停止操作されると、その停止操作に対応して右リール 1 3 R の中段 ( 右リール用中停止位置 D 8 ) に 7 リプレイが停止表示される。

## 【 0 1 0 5 】

続いて、図 8 ( c ) に示すように、2 回目の停止操作としてストップボタン 2 3 L が停止操作されると、その停止操作に対応して左リール 1 3 L の中段 ( 左リール用中停止位置 D 2 ) に 7 リプレイが停止表示される。なお、1 回目及び 2 回目の遊技者による停止操作が行われた場合、その遊技者による停止操作が特殊入賞用の押し順であるか通常用の押し順であるかに拘わらず、対応する各リールの中段に 7 リプレイが停止表示される。

40

## 【 0 1 0 6 】

そして、3 回目の停止操作としてストップボタン 2 3 C が停止操作されると、その停止操作に対応して中リール 1 3 C が停止表示されるが、1 回目 ~ 3 回目の遊技者による停止操作が特殊入賞用の押し順であるか通常用の押し順であるかによって中リール 1 3 C の中段 ( 中リール用中停止位置 D 5 ) に 7 リプレイが停止表示されるか否かが異なる。

## 【 0 1 0 7 】

50

図 8 ( d ) に示すように、遊技者による停止操作が特殊入賞用の押し順である場合には、その停止操作に対応して中リール 1 3 C の中段 ( 中リール用中停止位置 D 5 ) に 7 リプレイが停止表示され、入賞ライン L 1 上に跨るように [ 7 リプレイ・7 リプレイ・7 リプレイ ]、すなわち特殊停止目を停止表示させることとなる。

【 0 1 0 8 】

一方、図 8 ( e ) に示すように、遊技者による停止操作が通常用の押し順である場合には、その停止操作に対応して中リール 1 3 C の中段 ( 中リール用中停止位置 D 5 ) に 7 リプレイが停止表示されず、リプレイが停止表示され、入賞ライン L 1 上に跨るように [ 7 リプレイ・リプレイ・7 リプレイ ]、すなわち非特殊停止目を停止表示させることとなる。

10

【 0 1 0 9 】

なお、特殊重複リプレイ群に当選した場合、特殊停止目、及び通常停止目のうち何れの図柄組み合わせが入賞ライン上に停止表示された場合であっても、同じように再遊技が遊技者に付与されることになる。

【 0 1 1 0 】

次に、図 9 を参照して主制御用 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について説明する。

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は、主制御用 C P U 4 0 a で管理している遊技状態をサブ制御用 C P U 4 1 a に把握させる。

20

【 0 1 1 1 】

図 9 ( a ) に示すように、主制御用 C P U 4 0 a は、低確 R T 遊技 ( 図 9 ( a ) では「低確 R T」と示す) の制御中、突入リプレイ役が当選して突入入賞用の押し順により突入入賞の発生を契機に、次の変動ゲームから高確 R T 遊技に移行 ( 突入 ) させる。すなわち、低確 R T 遊技では、突入リプレイ役が当選して突入入賞となる突入停止目が停止表示される場合、高確 R T 遊技 ( 図 9 ( a ) では「高確 R T」と示す) への移行条件が満たされる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、低確 R T 遊技の制御中、突入入賞しない場合、高確 R T 遊技への移行条件が満たされずに次の変動ゲームからも低確 R T 遊技を継続させる。

【 0 1 1 2 】

30

また、主制御用 C P U 4 0 a は、高確 R T 遊技の制御中、ベル役が当選してベルこぼしの発生を契機に、次の変動ゲームから低確 R T 遊技に移行させる。すなわち、高確 R T 遊技では、ベル役が当選してベルこぼしとなるベルこぼし停止目が停止表示された場合、低確 R T 遊技への移行条件が満たされる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、高確 R T 遊技の制御中、ベルこぼしを発生させない場合、低確 R T 遊技への移行条件が満たされずに次の変動ゲームからも高確 R T 遊技を継続させる。このように本実施形態では、これら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。

【 0 1 1 3 】

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。

40

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、スピーカ S p の音声出力内容、装飾ランプ L a の発光態様を制御する。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、入賞指示コマンドを入力しない場合、変動ゲーム開始コマンドで指示される当選役の取りこぼし ( 非入賞 ) を把握する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、各リールの停止状況も把握可能なことから、この停止状況から当選役の取りこぼしを把握することもできる。

【 0 1 1 4 】

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

50

定)する。また、サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドが入力される毎に各種演出を行わせるための制御を行う。

【0115】

また、サブ制御用CPU41aは、演出表示装置14の演出状態を、状態指示コマンドにより指定される遊技状態に応じて管理する。このような演出状態では、その種類から遊技状態に応じて制御する。本実施形態における演出状態は、複数種類に分類されている。

【0116】

具体的には、演出状態には、遊技状態が低確RT遊技である場合に行われる通常モードがある。この場合に演出表示装置14では、通常モード用の表示画像が表示される。この通常モードは、リプレイ役の当選確率が低確率抽選状態であるとともに、突入入賞やベル入賞を補助(アシスト)する演出を行わない状態である。

【0117】

また、演出状態には、遊技状態が低確RT遊技であって、後述するARTモードへの移行権利の発生時の状況で行われる通常モード(ナビ待機)がある。なお、通常モード(ナビ待機)の場合に演出表示装置14では、通常モード用の表示画像と大まかには同一に構成されるとともに、該表示画面中に「待機中」等の文字画像が表示される。この通常モード(ナビ待機)は、リプレイ役の当選確率が通常モード同様に低確率抽選状態である一方、突入入賞やベル入賞を補助する演出を行う状態である。すなわち、本実施形態では、通常遊技状態となる低確RT遊技で、通常モードや通常モード(ナビ待機)を伴いうる。

【0118】

また、演出状態には、遊技状態が高確RT遊技である場合に行われるARTモードがある。この場合に演出表示装置14では、ARTモード用の表示画像が表示される。このARTモードは、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態であるとともに、ベル入賞を補助する演出を行う状態である。また、このARTモードは、特殊入賞を補助する演出(特殊報知を行う特殊リブナビ演出)を行う場合がある状態である。なお、本実施形態におけるARTモードは、突入入賞等の高確RT遊技への移行条件の成立により遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態であり、ART通常モード、ART第1特別モード、及びART第2特別モードというように各小役の当選確率が同じ確率である3種類のモードを含むモードである。また、単に「ARTモード」という場合には、「ART通常モード」、「ART第1特別モード」、及び「ART第2特別モード」を纏めて意味する。

【0119】

また、演出状態には、遊技状態が高確RT遊技である場合に行われる高確RT演出がある。この場合に演出表示装置14では、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態であるとともに、ベル入賞を補助する演出や、特殊入賞を補助する演出を行わない状態である。

【0120】

本実施形態において、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41c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、制御させている演出状態を把握(管理)する。

【0121】

以下、主制御用CPU40aからの各種制御信号に基づきサブ制御用CPU41aが行う演出状態にかかる制御について説明する。なお、サブ制御用CPU41aは、演出情報から特定可能な演出状態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(表示画像)を制御する。

【0122】

まず、通常モードに関する制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、通常モード中(通常モードを示す演出フラグの設定中)、当選役の当選及び入賞(取りこぼし)に基づいた処理を行う。なお、通常モード中は、リプレイ役として、通常リプレイ役(不問)と、突入リプレイ役と、当該突入リプレイ役と重複当選する通常リプレイ役の当選及び入賞が発生し得る。

## 【 0 1 2 3 】

また、サブ制御用CPU41aは、通常モード中、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化するベル役の当選が指示される場合、ベル入賞を補助するベルナビ演出を実行させないように演出表示装置14の表示内容を制御する。

## 【 0 1 2 4 】

また、サブ制御用CPU41aは、通常モード中、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化する突入リプレイ役の当選が指示される場合、突入入賞を補助する突入ナビ演出を実行させないように演出表示装置14の表示内容を制御する。

## 【 0 1 2 5 】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の当選が指示される場合、ART突入抽選を行う。このART突入抽選は、当選役に基づいて所定の当選確率（例えば合算が1/260）となるように、「当選」、「非当選」の何れかに乱数を振り分けて行われる。なお、サブ制御用CPU41aは、ART突入抽選で「当選」の結果を導出する場合、ARTモードへの移行権利を発生させる。一方、サブ制御用CPU41aは、ART突入抽選で「非当選」の結果を導出する場合、ARTモードへの移行権利を発生させない。

10

## 【 0 1 2 6 】

また、サブ制御用CPU41aは、高確RT遊技が終了して低確RT遊技における通常モードに移行する場合に、解除ゲーム数（所謂「天井ゲーム数」）を決定する。そして、サブ制御用CPU41aは、高確RT遊技が終了してから低確RT遊技における通常モードで行われた変動ゲームの回数（以下、「実行回数」という）が、解除ゲーム数に達した場合、ARTモードへの移行権利を発生させる。なお、サブ制御用CPU41aは、決定した解除ゲーム数を実行回数を示す情報としてサブ制御用RAM41cの所定の記憶領域に記憶する。また、サブ制御用CPU41aは、通常モードで変動ゲームの開始が指示される毎に、サブ制御用RAM41cに記憶されている実行回数を「1」減算する。

20

## 【 0 1 2 7 】

具体的に、サブ制御用CPU41aは、図10に示すような解除ゲーム数決定テーブルを参照し、解除ゲーム数を決定する。この解除ゲーム数決定テーブルでは、解除ゲーム数の範囲を決定するように乱数が振り分けられており、解除ゲーム数の範囲が決定された後に、その解除ゲーム数の範囲に含まれる解除ゲーム数から何れかが決定される。なお、本実施形態における解除ゲーム数決定テーブルでは、「1024」～「1535」の範囲の解除ゲーム数の当選確率が高く、「0」～「1023」の範囲の解除ゲーム数の当選確率が低くなるように規定されている。

30

## 【 0 1 2 8 】

また、サブ制御用CPU41aは、ARTモードへの移行権利を発生させる場合、サブ制御用RAM41cの所定の記憶領域に記憶しているARTフラグにARTモードへの移行権利の発生を示す値を設定する。なお、このARTフラグには、ARTモードへの移行権利が発生していないときは、ARTモードへの移行権利の未発生を示す値が設定される。また、ARTフラグにARTモードへの移行権利の発生を示す値が設定されると、ARTモードへ移行可能とし、その後ARTモードに移行した場合においてARTモードが終了することでARTフラグにARTモードへの移行権利の未発生を示す値が設定される。

40

## 【 0 1 2 9 】

そして、サブ制御用CPU41aは、ARTフラグにARTモードへの移行権利の発生を示す値を設定する場合、その変動ゲーム又は所定回数経過後の変動ゲームから、ARTモードへの移行権利の発生を報知する通常モード（ナビ待機）へ移行させる。このときサブ制御用CPU41aは、通常モード（ナビ待機）を示す演出フラグを設定する。因みに、このとき遊技状態は、低確RT遊技が継続されている。

## 【 0 1 3 0 】

また、サブ制御用CPU41aは、通常モードから通常モード（ナビ待機）へ移行させる場合には、通常モードから通常モード（ナビ待機）へ移行させるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

50

## 【 0 1 3 1 】

なお、本実施形態において、サブ制御用CPU41aは、通常モードにおいて、各変動ゲームにてストップボタン23Lが最初に操作されなければ、遊技者にとって不利な状態となるペナルティを付与する。例えば、ペナルティとしては、ART突入抽選を行わなかったり、ART突入抽選を行うが必ず「非当選」の結果が導出されるようにしたりする。また、本実施形態では、ストップボタン23Lの最初の停止操作により突入停止目で停止表示され得ない構成、すなわち突入入賞用の押し順としてストップボタン23Lが最初に停止操作される押し順を設定していない。これにより、通常モード中には、ARTフラグにARTモードへの移行権利の未発生を示す値が設定されている場合、ARTモードへの移行、すなわち高確RT遊技への移行が想定されない状況となる。

10

## 【 0 1 3 2 】

次に、通常モード（ナビ待機）に関する制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、通常モード（ナビ待機）中（通常モード（ナビ待機）を示す演出フラグの設定中）、当選役の当選及び入賞に基づいた処理を行う。なお、通常モード（ナビ待機）中は、リプレイ役として、通常リプレイ役（不問）と、突入リプレイ役と、当該突入リプレイ役と重複当選する通常リプレイ役の当選及び入賞が発生し得る。

## 【 0 1 3 3 】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化するベル役の当選が指示される場合、変動ゲームの開始に伴って、ベル入賞を補助する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。このため、通常モード（ナビ待機）中には、ベル入賞を補助するように演出が行われ、遊技者がベルナビ演出に従って遊技を行うことでベル入賞が発生する。

20

## 【 0 1 3 4 】

演出表示装置14では、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、それぞれに「1」、「2」、「3」の数字を付す態様でベルナビ演出が行われる。例えば、ベル群2の場合であれば、3つの画像のうち真ん中の画像に「1」が付されている場合には、ストップボタン23Cを最初に停止操作すべきことを遊技者に把握させる。なお、本実施形態において、ベル役が当選した場合、3つの画像のうち「1」が付されていない画像に対して「2」、「3」が付される。

## 【 0 1 3 5 】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化する突入リプレイ役の当選が指示される場合、変動ゲームの開始に伴って、突入入賞を補助する突入リブ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。このため、通常モード（ナビ待機）中には、突入入賞を補助するように演出が行われ、遊技者が突入リブナビ演出に従って遊技を行うことで突入入賞が発生する。

30

## 【 0 1 3 6 】

演出表示装置14では、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、それぞれに「1」、「2」、「3」の数字を付す態様で突入リブナビ演出が行われる。例えば、突入重複リプレイ群1の場合であれば、3つの画像のうち、真ん中の画像に「1」が、左の画像に「2」が、右の画像に「3」がそれぞれ付されている場合には、[中左右]という押し順で停止操作すべきことを遊技者に把握させる。なお、本実施形態において、遊技者により容易には特定できないように同じ表示態様でベルナビ演出と突入リブナビ演出とが実行される。

40

## 【 0 1 3 7 】

そして、サブ制御用CPU41aは、通常モード（ナビ待機）中、突入入賞する場合、ARTモードへ移行させる。このときサブ制御用CPU41aは、ARTモード（ART通常モード）を示す演出フラグを設定する。因みに、このときの遊技状態は、低確RT遊技から高確RT遊技に移行する。また、ARTモードを示す演出フラグとしては、ART通常モード、ART第1特別モード、及びART第2特別モードのそれぞれを示す演出フラグが含まれており、単に「ARTモードを示す演出フラグ」という場合には、ARTモ

50

ードとして規定されている各種モードのそれぞれを示す演出フラグを纏めて意味する。

【0138】

また、サブ制御用CPU41aは、通常モード（ナビ待機）からARTモード（ART通常モード）へ移行させる場合には、通常モード（ナビ待機）からARTモード（ART通常モード）へ移行させるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

【0139】

次に、ARTモードに関する制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、ARTモード中（ARTモードを示す演出フラグの設定中）、当選役の当選及び入賞に基づいた処理を行う。なお、ARTモード中は、リプレイ役として、通常リプレイ役（不問）と、特殊リプレイ役と、当該特殊リプレイ役と重複当選する通常リプレイ役の当選及び入賞が発生し得る。

10

【0140】

サブ制御用CPU41aは、ARTモード中、ベル役の当選が指示される場合、ベルナビ演出を実行するように演出表示装置14の表示内容を制御する。すなわち、ARTモード中、ベルこぼしの回避が補助され、ベル入賞が補助されるように演出が行われる。なお、ARTモード中、ベル役の当選時に遊技者がベルナビ演出にしたがうことでベル入賞が発生する。

【0141】

また、サブ制御用CPU41aは、ARTモード中、ベル役の取りこぼしする場合、通常モードへ移行させる。このときサブ制御用CPU41aは、通常モードを示す演出フラグを設定する。因みに、このときの遊技状態は、高確RT遊技から低確RT遊技へ移行する。

20

【0142】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化する特殊リプレイ役の当選が指示される場合、変動ゲームの開始に伴って、特殊入賞を補助可能とする特殊リブ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。このため、ARTモード中には、特殊入賞を補助するように特殊報知演出としての特殊リブナビ演出が行われ、遊技者が特殊リブナビ演出に従って遊技を行うことで特殊入賞が発生する場合がある。

【0143】

30

演出表示装置14では、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、それぞれに「1」、「2」、「3」の数字を付す態様で特殊リブナビ演出が行われる。例えば、特殊重複リプレイ群3の場合であれば、3つの画像のうち、真ん中の画像に「1」が、左の画像に「2」が、右の画像に「3」がそれぞれ付されている場合には、[中左右]という押し順で停止操作すべきことを遊技者に把握させる。

【0144】

なお、本実施形態において、この特殊リブナビ演出には、特殊入賞を補助する特殊報知演出と、特殊入賞を回避する非特殊報知演出とが含まれている。特殊報知演出としての特殊リブナビ演出においては、特殊入賞用の押し順が報知され、非特殊報知演出としての特殊リブナビ演出においては、通常用の押し順が報知されることとなる。なお、本実施形態において、遊技者により容易には特定できないように同じ表示態様でベルナビ演出と突入リブナビ演出と特殊リブナビ演出とが実行される。

40

【0145】

また、本実施形態において、遊技者が特殊リブナビ演出に従わずに通常用の押し順で通常停止目が停止表示された場合であっても、直接的なペナルティが付与されない。しかし、ベルナビ演出と特殊リブナビ演出とが遊技者により特定できないように同じ表示態様で実行される。このため、ナビ演出に従って停止操作されなければ、特殊リブナビ演出が実行されている場合はよいが、ベルナビ演出が実行されている場合には、ベルこぼし停止目で停止表示されてしまい、通常モード（低確RT遊技）へ移行してしまう。このように、ARTモードを継続させるべく、ナビ演出の種類や特殊リブナビ演出の演出内容（特殊報

50

知演出及び非特殊報知演出)に拘わらず、特殊リブナビ演出で報知された押し順に従って停止操作が行われることとなる。

【0146】

また、サブ制御用CPU41aは、図11に示す特殊リブナビ抽選テーブルを参照して、特殊リブナビ演出の演出内容を決定する。特殊リブナビ演出の演出内容としては、特殊入賞用の押し順を報知する特殊報知演出と、通常用の押し順を報知する非特殊報知演出とが含まれている。なお、本実施形態において、特殊リブレイ役が当選した場合には、特殊報知演出、及び非特殊報知演出の何れか一方が必ず実行される。

【0147】

図11に示すように、特殊リブナビ抽選テーブルは、特殊リブナビ演出の演出内容を決定するためのテーブルであり、サブ制御用ROM41bに記憶されている。特殊リブナビ抽選テーブルでは、ARTモードのうち滞在中のモード(ART通常モード、ART第1特別モード、及びART第2特別モード)と、特殊リブナビ演出の演出内容と、特殊リブナビ演出の演出内容を決定するための乱数とが対応するように規定されている。

【0148】

具体的には、ART第1特別モードに滞在しているときには、ART通常モードに滞在しているときよりも特殊リブナビ演出として特殊報知演出が実行される確率が高くなるように規定されている。また、ART第2特別モードに滞在しているときには、ART第1特別モードに滞在しているときよりも特殊リブナビ演出として非特殊報知演出が実行される確率が高くなるように規定されている。つまり、特殊リブナビ演出として特殊報知演出が実行される確率について、ART第1特別モードはART通常モードよりも有利度合いが高く、ART第2特別モードがART第1特別モードよりも有利度合いが更に高くなるように規定されている。

【0149】

また、サブ制御用CPU41aは、ARTモードの制御を開始する際、ARTモードの変動ゲームの最低回数を示す残G数(本実施形態では「30回」)を、サブ制御用RAM41cの所定の記憶領域に記憶する。そして、サブ制御用CPU41aは、ART通常モード中、変動ゲームを行う毎に、残G数から「1」減算する。なお、本実施形態において、サブ制御用CPU41aは、ARTモードのうちART第1特別モード又はART第2特別モード中では、変動ゲームを行うか否かに拘わらず残G数から「1」減算しない。

【0150】

また、サブ制御用CPU41aは、ARTモード中、スイカ役又はチェリー役が当選する、又は特殊入賞すると、残G数を加算するか否かとともに、残G数を加算する場合に残G数に加算する回数(上乗せする際の上乗せ回数)について決定する。なお、残G数を加算するか否かの決定には、図12(a)に示す上乗せ抽選テーブルが参照され、上乗せ回数の決定には、図12(b)に示す上乗せ回数抽選テーブルが参照される。そして、サブ制御用CPU41aは、ARTモード中、上乗せ抽選にて残G数の加算を決定する場合には、上乗せ抽選にて決定した残G数に加算する回数を残G数に加算する。

【0151】

図12(a)に示すように、上乗せ抽選テーブルは、残G数を加算するか否かの上乗せ抽選に当選するか否かを決定するためのテーブルであり、サブ制御用ROM41bに記憶されている。上乗せ抽選テーブルでは、高確RT遊技におけるARTモードのうち滞在中のモード(ART通常モード、ART第1特別モード、及びART第2特別モード)と、役(当選役又は入賞役)と、上乗せ抽選の当落と、上乗せ抽選の当落を決定するための乱数とが対応するように規定されている。

【0152】

具体的には、スイカ役又はチェリー役が当選した場合において、ART第1特別モード、ART第2特別モードに滞在しているときには、ART通常モードに滞在しているときよりも高い確率で上乗せ抽選に当選する。その一方で、特殊入賞した場合には、ART通常モード、ART第1特別モード、ART第2特別モードの何れに滞在していても同じ確

10

20

30

40

50

率で上乗せ抽選に当選する。特に、スイカ役又はチェリー役が当選した場合において、ART第1特別モード、ART第2特別モードに滞在しているときと、特殊入賞した場合には、必ず上乗せ抽選に当選する。

【0153】

このように、滞在中のモード、当選役、及び入賞役に基づいて、上乗せ抽選が行われる。特に、上乗せ抽選に当選する確率について、ART第1特別モード及びART第2特別モードは、ART通常モードよりも有利度合いが高くなるように規定されている。

【0154】

また、図12(b)に示すように、上乗せ回数抽選テーブルは、上乗せ抽選に当選したときに参照され、残G数に加算する上乗せ回数を決定するためのテーブルであり、サブ制御用ROM41bに記憶されている。上乗せ回数抽選テーブルでは、高確RT遊技におけるARTモードのうち滞在中のモード(ART通常モード、ART第1特別モード、及びART第2特別モード)に拘わらず、役(当選役又は入賞役)と、上乗せ回数と、上乗せ回数を決定するための乱数とが対応するように規定されている。なお、本実施形態における上乗せ回数としては、「10回」、「30回」、「50回」、「100回」及び「200回」の何れかが決定される。

【0155】

具体的には、スイカ役が当選した場合、上乗せ回数として、「30回」が他の回数よりも高い確率で決定される。また、チェリー役が当選した場合、上乗せ回数として、「10回」が他の回数よりも高い確率で決定される。また、特殊入賞した場合、上乗せ回数として、「30回」が他の回数よりも高い確率で決定される。

【0156】

このように、上乗せ抽選に当選した場合、上乗せ回数が決定されることとなる。特に、スイカ役が当選した場合には、チェリー役が当選した場合や特殊入賞した場合よりも上乗せ回数が多くなるように規定されている。また、特殊入賞した場合には、チェリー役が当選した場合よりも上乗せ回数が多くなるように規定されている。

【0157】

また、図11に示す特殊リブナビ抽選テーブルが参照されることによって、特殊入賞用の押し順が報知される特殊報知演出が実行されるか、通常用の押し順が報知される非特殊報知演出が実行されるかが決定される。この特殊リブナビ抽選テーブルでは、ART第1特別モードに滞在しているときには、ART通常モードに滞在しているときよりも高い確率で特殊リブナビ演出として特殊報知演出が実行されるように規定されている。また、ART第2特別モードに滞在しているときには、ART第1特別モードに滞在しているときよりも高い確率で特殊リブナビ演出として特殊報知演出が実行されるように規定されている。また、特殊入賞された場合には、上乗せ抽選テーブルが参照され、上乗せ抽選に必ず当選することとなる。つまり、ART第1特別モードに滞在しているときには、ART通常モードに滞在しているときよりも特殊入賞し易く、上乗せ抽選に当選する可能性が高まり、更には上乗せ回数が増大することとなる。そして、ART第2特別モードに滞在しているときには、ART第1特別モードに滞在しているときよりも特殊入賞し易く、上乗せ抽選に当選する可能性が更に高まり、上乗せ回数が更に増大することとなる。

【0158】

また、スイカ役やチェリー役が当選する場合、上乗せ抽選テーブルが参照された結果、上乗せ抽選に当選しないと上乗せが行われない。この上乗せ抽選テーブルでは、スイカ役やチェリー役が当選した場合において、ART第1特別モード又はART第2特別モードに滞在しているときには、ART通常モードに滞在しているときよりも上乗せ抽選に当選する確率が高くなるように規定されている。このため、スイカ役やチェリー役が当選した場合、ART第1特別モード、ART第2特別モードに滞在しているときには、ART通常モードに滞在しているときよりも上乗せ抽選に当選する確率が高くなる。

【0159】

したがって、ART第1特別モードに滞在しているときには、ART通常モードに滞在

10

20

30

40

50



しているときよりも上乗せに関する有利度合いが高くなり、ART第2特別モードに滞在しているときには、ART第1特別モードに滞在しているときよりも上乗せに関する有利度合いが更に高くなる。なお、本実施形態において、上乗せに関する有利度合いとしては、ARTモードの延長に関する有利度合いを示し、上乗せ抽選に当選する可能性と上乗せ回数の大きさとが相当する。また、本実施形態において、スイカ役及びチェリー役が第1特定役（特定役）に、特殊リプレイ役が第2特定役（特定役）にそれぞれ相当する。

【0160】

また、サブ制御用CPU41aは、残G数が「0（零）」となる場合、高確RT演出へ移行させる。このときサブ制御用CPU41aは、高確RT演出を示す演出フラグを設定する。因みに、このときの遊技状態は、高確RT遊技が継続する。また、サブ制御用CPU41aは、ARTモードから高確RT演出へ移行させることに合わせて、ARTフラグにARTモードへの移行権利の未発生を示す値を設定する。

10

【0161】

また、サブ制御用CPU41aは、ARTモード中、残G数を表示す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、ARTモードから高確RT演出へ移行させる場合には、ARTモードから高確RT演出へ移行さ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、ARTモードから通常モードへ移行させる場合には、ARTモードから通常モードへ移行させるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

【0162】

20

次に、高確RT演出に関する制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、高確RT演出中（高確RT演出を示す演出フラグの設定中）、当選役の当選及び入賞に基づいた処理を行う。なお、高確RT演出中は、リプレイ役として、通常リプレイ役（不問）と、特殊リプレイ役と、当該特殊リプレイ役と重複当選する通常リプレイ役の当選及び入賞が発生し得る。

【0163】

サブ制御用CPU41aは、高確RT演出中、ベル役の当選が指示される場合であっても、ベルナビ演出を実行させない。また、サブ制御用CPU41aは、高確RT演出中、特殊リプレイ役の当選が指示される場合であっても、特殊リナビ演出を実行させない。

【0164】

30

また、サブ制御用CPU41aは、高確RT演出中、ベル役の取りこぼしする場合、通常モードへ移行させる。このときサブ制御用CPU41aは、通常モードを示す演出フラグを設定する。因みに、このときの遊技状態は、高確RT遊技から低確RT遊技へ移行する。

【0165】

また、サブ制御用CPU41aは、高確RT演出から通常モードへ移行させる場合には、高確RT演出から通常モードへ移行させるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

【0166】

このように、サブ制御用CPU41aは、通常モード、通常モード（ナビ待機）、ARTモード（ART通常モード、ART第1特別モード、ART第2特別モード）、高確RT演出についての制御を行う。なお、本実施形態において、このような制御を行うサブ制御用CPU41aが演出状態制御手段（状態制御手段）として機能する。

40

【0167】

ここで、図9（b）を参照してARTモード中におけるモードの移行遷移について説明する。

まず、ARTモードで共通する制御について説明する。

【0168】

サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドによりスイカ役の当選が指定されていた場合、入賞指示コマンドによりスイカ停止目が停止表示されたか否かに拘わらず、

50

サブ制御用RAM 41cに割り当てられたスイカ役計数カウンタに所定の加算値を加算する。また、サブ制御用CPU 41aは、変動ゲーム開始コマンドによりチェリー役の当選が指定されていた場合、入賞指示コマンドによりチェリー停止目が停止表示されたか否かに拘わらず、サブ制御用RAM 41cに割り当てられたチェリー役計数カウンタに所定の加算値を加算する。また、サブ制御用CPU 41aは、入賞指示コマンドにより特殊入賞が指定されていた場合には、サブ制御用RAM 41cに割り当てられた特殊リプレイ役計数カウンタに所定の加算値を加算する。サブ制御用CPU 41aは、各計数カウンタに加算する所定の加算値を図13に示す加算値決定テーブルを参照して決定する。

#### 【0169】

なお、本実施形態において、このような制御を行うサブ制御用CPU 41aが計数手段として機能する。また、本実施形態において、スイカ役計数カウンタ、及びチェリー役計数カウンタに設定される値が「第1計数値」に相当し、特殊リプレイ役計数カウンタに設定される値が「第2計数値」に相当する。

#### 【0170】

ここで、図13を参照して各種計数値に加算する加算値を決定するための加算値決定テーブルについて説明する。

加算値決定テーブルは、ARTモードにおいて、スイカ役又はチェリー役の当選、又は特殊入賞に基づき加算値を決定するためのテーブルであり、サブ制御用ROM 41bに記憶されている。加算値決定テーブルでは、役（当選役及び入賞役）と、加算値と、加算値を決定するための乱数とが対応するように規定されている。加算値としては、「1」、「2」、「7」の何れかが決定される。

#### 【0171】

具体的に、スイカ役やチェリー役が当選する場合と、特殊入賞する場合とで同じような確率で加算値が決定されるが、スイカ役やチェリー役が当選する場合に限り、加算値として「7」が決定されることがある。なお、本実施形態において、スイカ役やチェリー役の当選、特殊入賞以外で、各計数カウンタが加算されることはない。

#### 【0172】

このように、当選役や入賞役に基づいて加算値が決定される。特に、当選役がスイカ役及びチェリー役の何れかである場合、特殊入賞の場合には、同等の確率で加算値が決定される。

#### 【0173】

次に、ARTモードの各モードにおける制御について説明する。

まず、ART通常モードに関する移行制御について説明する。

図9(b)に示すように、サブ制御用CPU 41aは、ART通常モード中（ART通常モードを示す演出フラグの設定中）、変動ゲーム開始コマンドを入力すると、サブ制御用RAM 41cに割り当てられたスイカ役計数カウンタ、チェリー役計数カウンタ、及び特殊リプレイ役計数カウンタから値を読み出す。

#### 【0174】

そして、サブ制御用CPU 41aは、スイカ役計数カウンタ及びチェリー役計数カウンタの少なくとも何れかが第1規定値（本実施形態では「7」）以上であるか否かを判定する。サブ制御用CPU 41aは、スイカ役計数カウンタ及びチェリー役計数カウンタの少なくとも何れかが第1規定値以上であると判定した場合、ART第1特別モードへ移行させる。このときサブ制御用CPU 41aは、ART第1特別モードを示す演出フラグを設定するとともに、第1規定値以上であると判定したカウンタを初期化する。

#### 【0175】

このように、サブ制御用CPU 41aは、スイカ役やチェリー役の当選により計数された各計数カウンタが第1規定値以上となったことを条件として、ART通常モードからART第1特別モードに移行させる。

#### 【0176】

一方、サブ制御用CPU 41aは、特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値（本実施

10

20

30

40

50

形態では「7」)以上であるか否かを判定する。サブ制御用CPU41aは、特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上であると判定した場合、ART第2特別モードへ移行させる。このときサブ制御用CPU41aは、ART第2特別モードを示す演出フラグを設定するとともに、特殊リプレイ役計数カウンタを初期化する。

【0177】

このように、サブ制御用CPU41aは、特殊入賞により計数された特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となったことを条件として、ART通常モードからART第2特別モードに移行させる。

【0178】

また、サブ制御用CPU41aは、ART通常モードからART第1特別モードへ移行させる場合には、ART通常モードからART第1特別モードへ移行さ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、ART通常モードからART第2特別モードへ移行させる場合には、ART通常モードからART第2特別モードへ移行させるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

【0179】

次に、ART第1特別モードに関する移行制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、ART第1特別モード中(ART第1特別モードを示す演出フラグの設定中)、変動ゲーム開始コマンドを入力すると、特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上であるか否かを判定する。サブ制御用CPU41aは、特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上であると判定した場合、ART第2特別モードへ移行させる。このときサブ制御用CPU41aは、ART第2特別モードを示す演出フラグを設定するとともに、特殊リプレイ役計数カウンタを初期化する。

【0180】

このように、サブ制御用CPU41aは、特殊入賞により計数された特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となったことを条件として、ART第1特別モードからART第2特別モードに移行させる。

【0181】

一方、サブ制御用CPU41aは、特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上ではないと判定した場合、サブ制御用RAM41cに割り当てられた実行フラグに基づいて前回の変動ゲームにおいて特殊リプレイ演出として特殊報知演出を実行させたか否かを判定する。なお、この実行フラグは、入賞指示コマンドの入力により実行が終了した変動ゲームにおいて特殊リプレイ演出として特殊報知演出が実行されたか否かを特定可能とする値が設定されるフラグである。サブ制御用CPU41aは、前回の変動ゲームにおいて特殊リプレイ演出として特殊報知演出を実行させたと判定した場合、ART通常モードへ移行させる。このときサブ制御用CPU41aは、ART通常モードを示す演出フラグを設定する。

【0182】

このように、サブ制御用CPU41aは、ART第1特別モードにおいて、特殊リプレイ役が当選して特殊リプレイ演出として特殊報知演出が実行された場合に、実際に特殊入賞されたか否かに拘わらず、特殊入賞が可能な1回の変動ゲームが実行されるまで滞在可能に制御する。言い換えると、サブ制御用CPU41aは、特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上とならない場合、特殊入賞したか否かに拘わらず、特殊入賞が可能な1回の変動ゲームが実行されるまではART第1特別モードに滞在可能とし、特殊入賞が可能な1回の変動ゲームが実行されると、ART通常モードに移行させる。

【0183】

また、サブ制御用CPU41aは、ART第1特別モードからART第2特別モードへ移行させる場合には、ART第1特別モードからART第2特別モードへ移行さ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、ART第1特別モードからART通常モードへ移行させる場合には、ART第1特別モードからART通常モードへ移行させるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

## 【 0 1 8 4 】

次に、ART第2特別モードに関する移行制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、ART第2特別モードの制御を開始する際、ART第2特別モードの変動ゲームの最低回数を示す特別残G数（本実施形態では「10回」又は「20回」）を所定確率で決定し、サブ制御用RAM41cの所定の記憶領域に記憶する。そして、サブ制御用CPU41aは、ART第2特別モード中（ART第2特別モードを示す演出フラグの設定中）、変動ゲームを行う毎に、特別残G数から「1」減算する。なお、本実施形態において、サブ制御用CPU41aは、ARTモードのうちART通常モード又はART第1特別モード中では、変動ゲームを行うか否かに拘わらず特別残G数から「1」減算しない。

10

## 【 0 1 8 5 】

また、サブ制御用CPU41aは、特別残G数が「0（零）」となる場合、ART通常モードへ移行させる。このときサブ制御用CPU41aは、ART通常モードを示す演出フラグを設定する。なお、ART第1特別モードでは、特殊リプレイ役が当選して特殊入賞を補助する特殊報知演出が1回実行されたことを上限として滞在させたが、ART第2特別モードでは、このような上限が規定されておらず、特殊リプレイ役が当選して特殊入賞を補助する特殊報知演出が1回実行された後であっても滞在可能である。つまり、サブ制御用CPU41aは、ART第2特別モードにおいては特殊リプレイ役の当選が複数回可能なように滞在させる制御を行うこととなる。

20

## 【 0 1 8 6 】

一方、サブ制御用CPU41aは、ART第2特別モード中、変動ゲーム開始コマンドを入力すると、特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上であるか否かを判定する。サブ制御用CPU41aは、特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上であると判定した場合、ART第2特別モードの変動ゲームの回数を上乗せする特別モード上乗せ回数（本実施形態では「10回」又は「20回」）を所定確率で決定し、特別残G数に加算する。なお、本実施形態において、サブ制御用CPU41aは、ART第2特別モードの制御を開始する際、特殊リプレイ役計数カウンタを初期化し、ART第2特別モードの制御を終了する際には特殊リプレイ役計数カウンタを保持（持ち越し）することとなる。

## 【 0 1 8 7 】

このように、サブ制御用CPU41aは、ART第2特別モードにおいて、特殊入賞により計数された特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となった場合には、ART第2特別モードの滞在を延長させることとなる。

30

## 【 0 1 8 8 】

また、サブ制御用CPU41aは、ART第2特別モード中、特別残G数を表示す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、ART第2特別モードからART通常モードへ移行させる場合には、ART第2特別モードからART通常モードへ移行させるように演出表示装置14の表示内容を制御する。なお、本実施形態において、ART第2特別モードからART第1特別モードに移行しないように制御されている。

## 【 0 1 8 9 】

このようにサブ制御用CPU41aによって制御されることで、ARTモードに含まれる複数のモード間の移行が実現する。なお、本実施形態において、ART通常モードが「通常状態」に、ART第1特別モードが「第1特別状態」に、ART第2特別モードが「第2特別状態」にそれぞれ相当する。

40

## 【 0 1 9 0 】

また、本実施形態において、ART通常モードにおいて特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となる場合よりも、ART通常モードにおいてスイカ役計数カウンタ及びチェリー役計数カウンタの少なくとも何れかが第1規定値以上となり易くなるように規定されている。これは、図11に示す特殊リプナビ抽選テーブルにおいて、ART通常モードで特殊報知演出が実行される確率が極めて低く規定されていることに起因している。具

50

体的には、特殊リプレイ役の当選確率（例えば約  $1/3$ ）と特殊報知演出が実行される確率（例えば約  $1/1000$ ）との積（例えば約  $1/3000$ ）よりも、スイカ役が当選する確率（例えば  $1/90$ ）、チェリー役が当選する確率（例えば  $1/100$ ）のほうが高くなるように規定されている。つまり、ART通常モードにおいて特殊入賞する場合よりも、ART通常モードにおいてスイカ役及びチェリー役が当選し易くなるように規定されている。また、スイカ役やチェリー役が当選した場合と特殊入賞した場合とで同等の確率で加算値が決定されること、第1規定値と第2規定値とが同じであることにも起因している。したがって、ART通常モードに滞在している場合には、ART第1特別モードのほうがART第2特別モードよりも移行し易くなる。

【0191】

また、ART第1特別モードのほうがART通常モードよりも特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となり易くなるように規定されている。これも、図11に示す特殊リプレイ抽選テーブルにおいて、ART第1特別モードで特殊報知演出が実行される確率（例えば約  $1/4$ ）のほうが、ART通常モードで特殊報知演出が実行される確率（例えば約  $1/1000$ ）よりも高く規定されていることに起因している。つまり、特殊リプレイ役が当選した場合において、ART第1特別モードのほうがART通常モードよりも特殊入賞し易くなるように規定されている。また、各モードで、特殊リプレイ役の当選確率が同じであること、特殊入賞した場合で同じ確率で加算値が決定されることにも起因している。したがって、ART通常モードに滞在している場合には、ART第2特別モードへの直接移行よりも、ART第1特別モードに移行させた後にART第2特別モードに移行させるというように段階的にモードを移行させる遊技性を提供することができる。

【0192】

また、ART第1特別モードにおいて特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となる場合よりも、ART第1特別モードからART通常モードに移行し易くなるように規定されている。これは、ART第1特別モードで特殊報知演出の1回の実行によりART通常モードに移行することに起因している。また、ART第1特別モードにおいて、1回の特殊報知演出の実行により特殊入賞されても特殊リプレイ役計数カウンタに加算値として「1」又は「2」が加算され、複数回の特殊入賞により特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となる。したがって、ART通常モードとART第1特別モードとの間を複数回移行している間に、ART第1特別モードからART第2特別モードに移行するような遊技性を提供することができる。

【0193】

また、ART第1特別モードにおいて特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となる場合よりも、ART通常モードにおいてスイカ役計数カウンタ及びチェリー役計数カウンタの少なくとも何れかが第1規定値以上となり易くなるように規定されている。これは、図11に示す特殊リプレイ抽選テーブルにおいて、ART通常モード及びART第1特別モードで特殊報知演出が実行される確率と、ART第1特別モードで特殊報知演出の1回の実行によりART通常モードに移行することとに起因している。具体的には、ART通常モードで特殊報知演出が実行される確率（例えば約  $1/1000$ ）は、ART第1特別モードで特殊報知演出が実行される確率（例えば約  $1/4$ ）よりも極めて低く規定されている。その一方で、ART第1特別モードにおいては、ART通常モードから移行した後、1回の特殊報知演出の実行によりART通常モードに移行する。1回の特殊報知演出の実行により特殊入賞されても特殊リプレイ役計数カウンタに加算値として「1」又は「2」が加算される。このように、スイカ役計数カウンタ及びチェリー役計数カウンタの少なくとも何れかが第1規定値以上とならないと、ART通常モードからART第1特別モードに移行されず、ART通常モードからART第1特別モードへの移行が複数回行われないと、実質的に特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上とならない。つまり、ART第1特別モードにおいて特殊入賞する場合よりも、ART通常モードにおいてスイカ役及びチェリー役が当選し易くなるように規定されている。また、スイカ役やチェリー役が当選した場合と特殊入賞した場合とで同等の確率で加算値が決定されること、第1規

10

20

30

40

50

定値と第2規定値とが同じであることにも起因している。したがって、ART第1特別モードからART第2特別モードへの移行のほうが、ART通常モードからART第1特別モードへの移行よりも移行し難くなり、段階的にモード移行が難しくなる遊技性を提供することができる。

【0194】

また、ART第1特別モードよりもART第2特別モードのほうが、特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となり易くなるように規定されている。これも、図11に示す特殊リナビ抽選テーブルにおいて、ART第2特別モードにおいて特殊報知演出が実行される確率（例えば約3/4）のほうが、ART第1特別モードにおいて特殊報知演出が実行される確率（例えば約1/4）よりも高く規定されていることに起因している。つまり、ART第2特別モードのほうがART特別第1モードよりも特殊入賞し易くなるように規定されている。また、各モードで、特殊リプレイ役の当選確率が同じであること、特殊入賞した場合に同じ確率で第2加算値が決定されることにも起因している。したがって、ART第2特別モードに滞在している場合には、ART第1特別モードに滞在している場合よりも、特殊入賞し易く、ART第2特別モードの滞在を延長させ易くなるという遊技性を提供することができる。

【0195】

また、ART第1特別モードにおいては1回の特殊報知演出の実行を上限として滞在可能である一方で、ART第2特別モードにおいては特殊報知演出の実行についての上限が規定されておらず、1回の特殊報知演出の実行後であっても滞在可能である。このため、特殊報知演出の実行の観点からしても、ART第1特別モードよりもART第2特別モードのほうが、特殊入賞し易くなるように規定されている。特に、ART第2特別モードにおいて、特別リプレイ役の当選確率（例えば1/3）と特殊報知演出が実行される確率（例えば約3/4）との積（例えば約1/4）によれば、特別残G数（例えば10G）の変動ゲームが実行される間に複数回数（例えば平均2.5回）の特殊入賞が可能なように規定されている。

【0196】

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) スイカ役やチェリー役の当選や特殊入賞を条件として、各計数カウンタにおいて各計数値を累積して計数可能とする。そして、ART通常モードにおいてスイカ役やチェリー役の当選による各計数カウンタが第1規定値以上となった場合に、ART通常モードよりも有利度合いの高いART第1特別モードに移行させる。その一方で、ART第1特別モードにおいて特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となった場合に、ART第1特別モードよりも有利度合いの高いART第2特別モードに移行させる。このため、実行が開始される1回の変動ゲームにおける各計数値だけではなく、それ以前の遊技における各計数値と累積して計数されることによって、ARTモードにおける各モードに移行させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0197】

(2) また、ART通常モードからART第2特別モードへの移行よりも、ART通常モードからART第1特別モードに移行され易く、ART第1特別モードのほうがART通常モードよりもART第2特別モードに移行され易く規定されている。このため、例えば、ART通常モードからART第1特別モードに移行させて特殊リプレイ役計数カウンタを第2規定値以上とさせ易くした後に、ART第2特別モードに移行させるように、有利度合いに応じて段階的にモードを移行させるような遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0198】

(3) スイカ役又はチェリー役の当選を条件としてスイカ役計数カウンタ又はチェリー役計数カウンタにおける値を計数可能とする一方で、特殊入賞を条件として特殊リプレイ役計数カウンタを計数可能とする。また、ART通常モードにおいて特殊入賞する場合よりも、ART通常モードにおいてスイカ役又はチェリー役が当選し易くなる。また、AR

T通常モードにおいて特殊入賞する場合よりも、ART第1特別モードにおいて特殊入賞し易くなる。このため、小役の種類に応じて、ART通常モードにおいて、特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となる場合よりも、スイカ役計数カウンタやチェリー役計数カウンタが第1規定値以上となり易い。更には、ART通常モードにおいて特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となる場合よりも、ART第1特別モードにおいて特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となり易い。したがって、例えば、ART通常モードからART第1特別モードに移行させて、特殊リプレイ役を入賞させ易くした後に、更にART第2特別モードに移行させるように、有利度合いに応じて段階的にモードを移行させるような遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

**【0199】**

(4) ART第2特別モードにおいてART通常モードよりも特殊入賞し易く規定されている。そして、ART第1特別モードにおいては特殊リプレイ役の当選による特殊報知演出が1回実行されるまで滞在可能に制御する。その一方で、ART第2特別モードにおいては特殊リプレイ役の当選や入賞、特殊報知演出の実行回数に関する上限が規定されておらず、特殊リプレイ役が当選して1回の特殊報知演出が実行された後でも滞在可能であり、特殊リプレイ役の当選や入賞が複数回可能なように滞在させる。このため、ART第1特別モードへの移行により特殊リプレイ役の当選が1回行われることが可能となり、特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となる機会を提供することができる。したがって、ART第1特別モードへの移行が繰り返し行われることで、ART第2特別モードへの移行に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

**【0200】**

(5) 更にまた、ART第2特別モードにおいては特殊リプレイ役の当選や入賞が複数回可能なように滞在させる。このため、特殊リプレイ役の当選又は入賞について、ART第1特別モードへの滞在よりも、有利度合いの高いART第2特別モードへの滞在が長くなり易く、ART第2特別モードへの移行に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

**【0201】**

(6) ART第2特別モードにおいても、特殊入賞を条件として特殊リプレイ役計数カウンタが計数され、第2規定値以上となった場合にはART第2特別モードへの滞在が延長される。このため、既にART第2特別モードに滞在している場合であっても、特殊入賞により特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となった場合には、ART第2特別モードの滞在が延長されることとなり、特殊入賞に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

**【0202】**

(7) 特に、ART第2特別モードにおいては特殊入賞が複数回可能なように滞在させる場合には、ART第2特別モードの滞在が延長され易くなり、特殊入賞に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

**【0203】**

(8) ART第1特別モードにおいては、特殊リプレイ役が当選して特殊報知演出が実行された場合には、実際に特殊入賞したか否かに拘わらず、ART第1特別モードからART通常モードに移行させる。このため、特殊リプレイ役が当選して、特殊入賞を補助する特殊報知演出が特殊リブナビ演出として実行された場合に、遊技者が意図して特殊入賞させないことがあっても、1回の特殊報知演出の実行によってART第1特別モードからART通常モードに移行させることとなる。したがって、遊技者の意図に拘わらずART第1特別モードの滞在を延長させることを防止することができ、遊技の均衡を保つことができる。

40

**【0204】**

(9) 当選役や入賞役の種類に応じて、ART第1特別モードにおいて特殊リプレイ役

50

計数カウンタが第2規定値以上となる場合よりも、ART通常モードにおいてスイカ役計数カウンタやチェリー役計数カウンタが第1規定値以上となり易い。したがって、有利度合いの高いモードほど移行させ難くなるように、有利度合いに応じて段階的にモードを移行させるような遊技性を提供することができるとともに、当選役や入賞役の種類に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

#### 【0205】

尚、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、ART第2特別モードにおいて特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となった場合に、ART第2特別モードの特別残G数を上乗せすることでART第2特別モードの滞在を延長させたが、これに限らない。例えば、特別残G数が「0」となった場合に、ART第2特別モードの継続抽選の結果に基づいて、ART第2特別モードの滞在を延長させてもよく、ART第2特別モードにおいて特殊リプレイ役計数カウンタが第2規定値以上となった場合に、ART第2特別モードの滞在を延長させ易くしてもよい。また、例えば、ART第2特別モードの滞在を延長させなくても問題ない。

10

#### 【0206】

・上記実施形態において、ART第1特別モードに滞在しているときに特殊リプレイ役が当選して特殊報知演出が1回実行されたことを条件として、ART通常モードに移行させたが、これに限らず、特殊リプレイ役が1回当選したことを条件として、ART通常モードに移行させてもよい。また、例えば、特殊リプレイ役が複数回当選したことや、特殊報知演出が複数回実行されたことを条件として、ART通常モードに移行させてもよい。この場合、ART第1特別モードに滞在しているときに特殊リプレイ役が2回当選したことを条件として、ART通常モードに移行させるなど、ART第1特別モードに滞在しているときに、ART第2特別モードへの移行よりも、ART通常モードへの移行し易くなることが好ましい。もちろん、ART第1特別モードに滞在しているときに、ART第2特別モードへの移行よりも、ART通常モードへの移行し難くなる同じとなるように構成してもよい。

20

#### 【0207】

・上記実施形態において、ART第2特別モードからART第1特別モードに移行しないように制御されているが、これに限らず、例えば、ART第2特別モードからART第1特別モードに移行するように制御されてもよい。また、ARTモードの各モード間における移行度合いが規定されていたが、これに限らない。このように、モードの移行遷移や移行確率については上記実施形態に限らない。

30

#### 【0208】

・上記実施形態において、第1計数値の計数カウンタとして、スイカ役の入賞を条件として計数されるスイカ役計数カウンタと、チェリー役の入賞を条件として計数されるチェリー役計数カウンタとを別々に設定したが、これに限らず、例えば、スイカ役又はチェリー役の入賞を条件として計数される計数カウンタを設定してもよい。

#### 【0209】

・上記実施形態において、第1規定値と第2規定値とを同じ値としたが、これに限らず、例えば、異なる値であってもよい。また、当選又は入賞した小役の種類によって同じような確率で加算値を決定したが、これに限らず、例えば、異なる確率で加算値を決定してもよい。これにより、小役の当選や入賞に対する関心を持たせることができる。

40

#### 【0210】

・上記実施形態において、各計数カウンタに加算する加算値として「1」、「2」、「7」が採用されたが、これに限らず、例えば、加算値として「0」が採用されていてもよい。言い換えると、各計数カウンタに加算値を加算するか否かを抽選し、当選した場合に各計数カウンタに加算値を加算するように制御してもよい。このように、特定役の入賞を条件として各計数値を累積して計数可能すればよい。

#### 【0211】

50



・上記実施形態において、各計数カウンタに加算値を加算することにより計数値を更新したが、これに限らず、例えば、各計数カウンタから所定の減算値を減算することにより計数値を更新してもよい。つまり、各計数値を各規定値に近づけるように更新することにより各計数カウンタを累積して計数可能とすればよい。また、請求項中における「達する」は、各計数値が各規定値に至る又は超える状態を示し、その状態を判定する判定手段としては、各計数カウンタが各規定値を超えたか否かを判定しても、各計数カウンタが各規定値に至ったか否かを判定してもよく、それらの組み合わせであってもよい。

【0212】

・上記実施形態において、特定役の当選や入賞を条件として各計数カウンタを更新したが、これに限らず、例えば、特定役の入賞を条件とせずに特定役の当選を条件として各計数カウンタを更新してもよい。また、例えば、特定役の当選を条件とせずに特定役の入賞を条件として各計数カウンタを更新してもよい。また、ART第1特別モードに滞在しているときに特殊リプレイ役が当選して特殊報知演出が実行されたときに、特殊入賞したか否かに関係なく、ART通常モードに移行させたが、これに限らず、例えば、ART第1特別モードに滞在しているときに特殊入賞したときに、ART通常モードに移行させてもよい。また、例えば、特殊報知演出の実行に拘わらず、特殊リプレイ役の当選を条件としてART通常モードに移行させてもよい。

10

【0213】

・上記実施形態において、変動ゲーム開始コマンドの入力、即ち変動ゲームの開始を契機としてモードを移行させたが、これに限らず、例えば、3回目の停止操作、即ち変動ゲームの終了を契機としてモードを移行させてもよい。また、例えば、変動ゲームの途中であってもよい。また、例えば、モードの移行が決定された後に、それ以降に実行される所定回数の変動ゲームが終了した後に、実際にモードを移行させてもよい。

20

【0214】

・上記実施形態において、ARTモードの滞在中における特定役の当選や入賞により、各計数カウンタを更新したが、これに限らず、例えば、ARTモード以外のモードに滞在中における特定役の当選や入賞により、各計数カウンタを更新してもよい。この場合、ARTモードの制御を開始する際に、各計数カウンタが各規定値以上である場合、最初にART通常モードに移行させずに、ART第1特別モードやART第2特別モードに移行させるように制御してもよい。また、例えば、ARTモード以外で特殊リプレイ役等の第2特定役の当選や入賞が可能なように構成してもよく、更にはARTモード以外でスイカ役やチェリー役等の第1特定役の当選や入賞が行われないように構成してもよい。

30

【0215】

・上記実施形態において、特殊リブナビ演出として「6択」の押し順が、突入リブナビ演出として「4択」の押し順が、ベルナビ演出として「3択」の押し順がそれぞれ定められているが、これに限らない。例えば、ベルナビ演出として「6択」の押し順が定められていてもよい。また、例えば、突入リブナビ演出として「2択」の押し順が定められていてもよい。

【0216】

・上記実施形態において、特殊リブナビ演出、ベルナビ演出、及び突入リブナビ演出をそれぞれ同じ表示態様で実行させたが、これに限らず、例えば、異なる表示態様で実行させてもよい。この場合、上記実施形態において特殊リブナビ演出に従わずに通常用の押し順で停止操作が行われた場合にペナルティを付与しなかったが、これに限らず、例えば、ペナルティを付与してもよい。具体的なペナルティとしては、ARTモードにおける各モードのうち有利度合いの低いモードに移行させること、各計数カウンタを初期化、設定されていたARTフラグのクリア等が該当する。

40

【0217】

・上記実施形態において、ARTモードにおいて特殊リプレイ役が当選した場合には、特殊報知演出か非特殊報知演出かにもよるが、特殊リブナビ演出が必ず実行されたが、これに限らず、例えば、特殊リブナビ演出自体が実行されないことがあってもよい。また、

50

例えば、非特殊報知演出が実行されないように構成されてもよい。

【0218】

・上記実施形態において、特殊リプレイ役の特殊報知演出や非特殊報知演出を演出表示装置14による画像の表示により行ったが、これに限らず、例えば、装飾ランプLaの発光演出、スピーカSpの音声演出により報知してもよく、これらの組み合わせであってもよい。

【0219】

・上記実施形態において、各モードを特定可能なように演出表示装置14で表示内容を異ならせたが、これに限らず、例えば、各モードを容易に特定できないように演出表示装置14で表示内容を制御してもよい。

10

【0220】

・上記実施形態において、スイカ役やチェリー役が当選した場合において、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たことを条件として、遊技者による押し順に関係なくスイカ役やチェリー役を入賞させたが、これに限らない。例えば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくスイカ役やチェリー役を入賞させてもよい。また、例えば、遊技者による停止操作の押し順が通常用の押し順であるときに、スイカ役やチェリー役の取りこぼしを発生させてもよい。

【0221】

・上記実施形態において、特殊リプレイ役が当選した場合において、遊技者による押し順が特殊入賞用の押し順であることを条件として、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく特殊リプレイ役を入賞させたが、これに限らない。例えば、遊技者による停止操作の押し順に関係なく特殊リプレイ役を入賞させてもよい。また、例えば、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ときに、特殊リプレイ役の取りこぼしを発生させてもよい。

20

【0222】

・上記実施形態において、第1特定役としてスイカ役とチェリー役とが採用されたが、これに限らず、例えば、スイカ役が採用されなくてもよい。また、例えば、第1特定役としてチェリー役が採用されなくてもよい。また、例えば、第1特定役として、スイカ役やチェリー役以外でベル役等が採用されてもよい。また、第1特定役として1種類の小役が採用されるか複数種類の小役が採用されるかも問わない。また、第2特定役として特殊リプレイ役が採用されたが、これに限らず、例えば、特殊リプレイ役以外でチェリー役等が採用されてもよい。また、第2特定役として1種類の小役が採用されるか複数種類の小役が採用されるかも問わない。また、特定役として第1特定役と第2特定役とが採用されたが、これに限らず、例えば、特定役として、第1特定役及び第2特定役の何れか一方というように、1種類の小役が採用されてもよい。また、例えば、第1特定役と第2特定役とが異なる種類の小役ではなく、同じ種類の小役として重複して規定されていてもよく、更には特定役という概念があれば、第1特定役及び第2特定役という概念がなくてもよい。

30

【0223】

・上記実施形態において、ARTモードにおける各モードとして、ART通常モード、ART第1特別モード、ART第2特別モードから構成したが、これに限らず、例えば、4種類以上のモードから構成してもよい。この場合、通常状態、第1特別状態、又は第2特別状態に相当するモードと比較して、通常状態、第1特別状態、又は第2特別状態に相当しないモードの有利度合いに限りはない。つまり、第2特別状態よりも有利度合いの高い第3特別状態が規定されていてもよく、通常状態よりも有利度合いの低い低確状態が規定されていてもよい。

40

【0224】

・上記実施形態において、ARTモードにおける各モードでは、特殊リブナビ演出としての特殊報知演出の実行確率により、上乗せ抽選に当選する可能性と、上乗せ回数の大きさとを両方を異ならせ、遊技者にとっての有利度合いが異ならせたが、これに限らない。例えば、上乗せ抽選に当選する可能性と、上乗せ回数の大きさとを何れか一方により、遊

50

技者にとっての有利度合いが異ならせてもよい。つまり、ARTモードにおける各モードを、ARTモードの滞在の延長についての有利度合いが異なるように規定してもよい。また、例えば、特殊リプレイ演出としての特殊報知演出の実行確率が同じであってもよく、小役の当選確率自体を異ならせてもよい。また、各モードとしては、ARTモード中のモードに限らない。

#### 【0225】

・上記実施形態において、低確RT遊技と高確RT遊技とに分類されたが、これに限らず、例えば、3種類以上の遊技に分類されてもよい。具体的な一例としては、低確RT遊技と高確RT1遊技と高確RT2遊技とに分類され、低確RT遊技から高確RT1遊技を経由して、ARTモード等の演出状態を含む高確RT2遊技に移行させるように制御して

10

#### 【0226】

・上記実施形態において、各種リプレイ役の種類の数を変更してもよい。例えば、突入リプレイ役以外に、高確RT遊技から低確RT遊技に移行させる転落リプレイ役や、高確RT1遊技から低確RT遊技に移行させる転落リプレイ役が採用されてもよい。また、例えば、低確RT遊技から高確RT1遊技に移行させる昇格リプレイ役が採用されてもよい。

#### 【0227】

・上記実施形態において、残G数が「0」となった場合に、ARTモードから高確RT演出に移行させるARTモードが採用されたが、これに限らず、例えば、残G数が「0」となった場合であっても、継続抽選の結果によってはARTモードを継続可能なようなARTモードが採用されてもよい。また、有利遊技状態としてARTモードが採用されたが、これに限らず、例えば、リプレイ役の当選確率を高めなくても、高い確率でベル役等の小役が当選するボーナス等が採用されてもよく、これらの組み合わせであってもよい。

20

#### 【0228】

・上記実施形態において、主制御用CPU40aが演出状態や各種ナビ演出の決定や各種ナビ演出の実行指示を行うように構成してもよい。

・上記実施形態において、サブ制御基板41を備えない構成としてもよい。この場合、主制御基板40が、演出表示装置14やスピーカSp、装飾ランプLaなどの演出実行手段を制御することになる。

30

#### 【0229】

・上記実施形態は、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。

#### 【0230】

（イ）前記状態制御手段は、前記第1特別状態においては、前記特定役の当選が1回行われると、前記特定役が入賞したか否かに拘わらず、第1特別状態から通常状態に移行させる制御を行うことを特徴とする。

#### 【0231】

（ロ）前記第1特別状態において第2計数値が第2規定値に達する場合よりも、前記通常状態において第1計数値が第1規定値に達し易く規定されていることを特徴とする。

40

#### 【符号の説明】

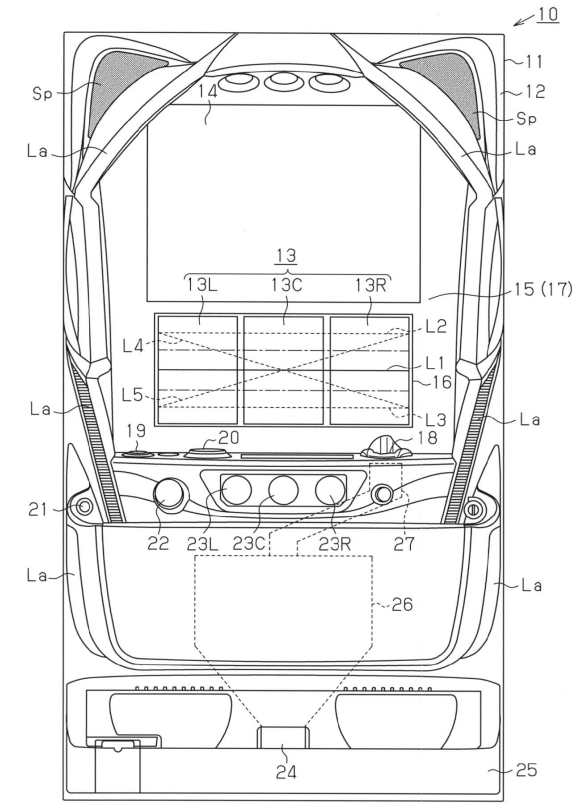
#### 【0232】

L1...入賞ライン、L2～L5...非入賞ライン、10...パチンコ式スロットマシン、13...ドラムユニット（図柄表示手段）、13L...左リール、13C...中リール、13R...右リール、14...演出表示装置（演出実行手段）、22...スタートレバー（遊技開始操作手段）、23L、23C、23R...ストップボタン（導出操作受付手段）、40...主制御基板、40a...主制御用CPU（当選役抽選手段、導出制御手段、遊技状態制御手段）、40b...主制御用ROM、40c...主制御用RAM、41...サブ制御基板、41a...サブ制御用CPU（状態制御手段、演出状態制御手段、計数手段）、41b...サブ制御用RO

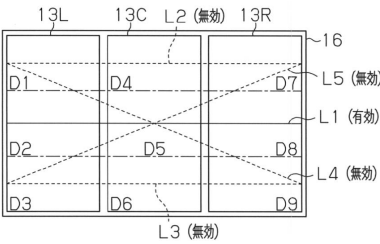
50

M、4 1 c ...サブ制御用 R A M。

【図 1】



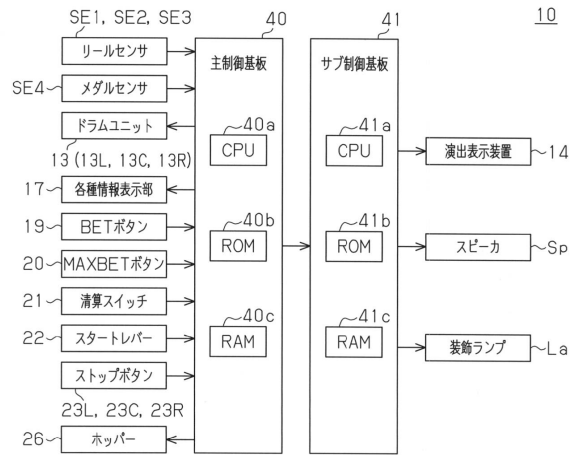
【図 2】



【図 3】

役構成			賞
			一般遊技
	ANY	ANY	2枚
			12枚
			6枚
REPLAY	REPLAY	REPLAY	再遊技 (通常停止目)
		REPLAY	再遊技 (通常停止目)
	REPLAY		再遊技 (通常停止目)
REPLAY			再遊技 (通常停止目)
			再遊技 (特殊停止目)
	REPLAY	REPLAY	再遊技 (突入停止目)

【 図 4 】



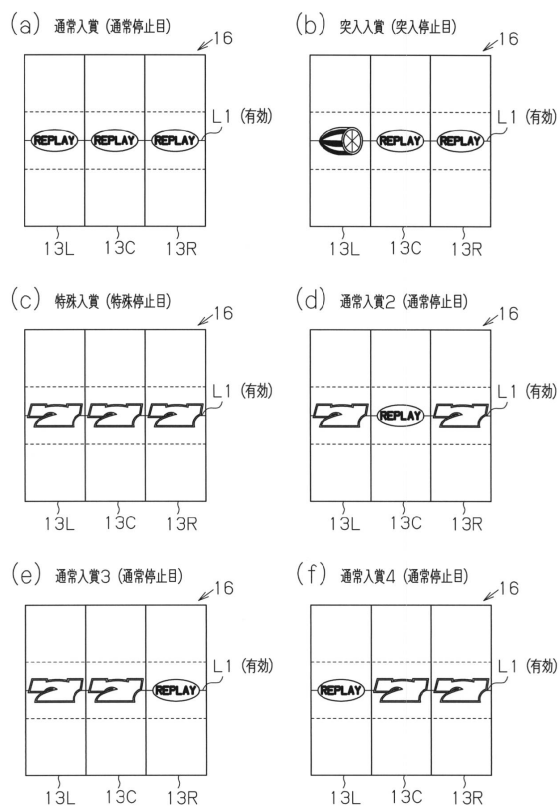
【 図 6 】

[illegible]

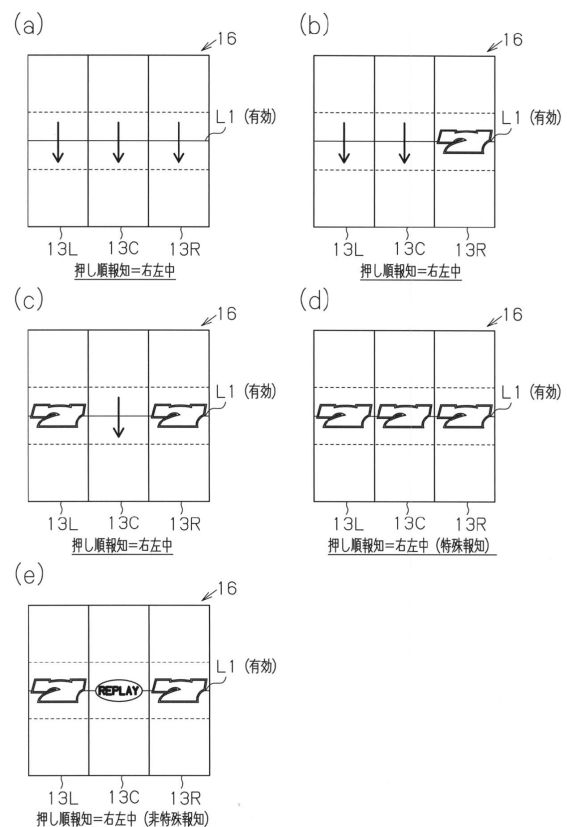
【 図 5 】

遊技状態		低確RT	高確RT
当選役決定テーブル		T1	T2
チェリー	当選確率	1/100	1/100
スイカ	当選確率	1/90	1/90
ベル	当選確率	1/3. 3	1/3. 3
リプレイ	当選確率	1/7. 3	1/1. 9

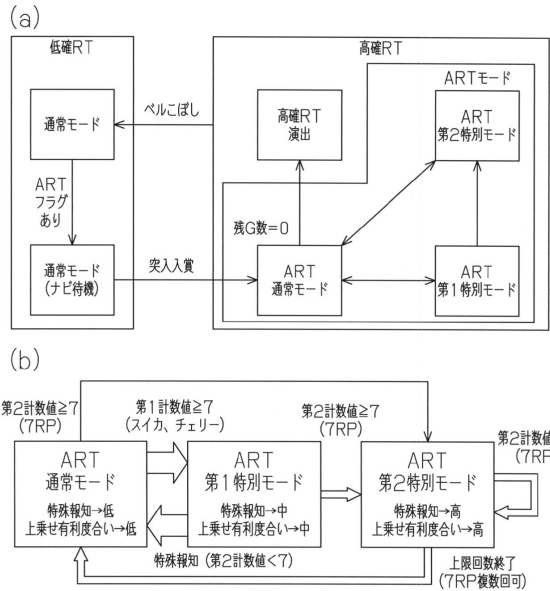
【圖 7】



【 図 8 】



【図 9】



【図 10】

解除ゲーム数	当選確率
0~255	1361/65535
256~511	1365/65535
512~767	1365/65535
768~1023	1365/65535
1024~1279	21847/65535
1280~1535	21847/65535
1536~1791	16385/65535

【図 11】

特殊リナビ抽選テーブル			
制御状態	モード	ナビ内容	
		非特殊	特殊
高確RT	ART通常	65471	64
	ART第1特別	49151	16384
	ART第2特別	16384	49151

【図 12】

(a) 上乗せ抽選テーブル

制御状態	モード	役	上乗せ抽選	
			当選	非当選
高確RT	ART通常	スイカ	4096	61439
		チェリー	2048	63487
		特殊リプレイ	65535	0
	ART第1特別 ART第2特別	スイカ	65535	0
		チェリー	65535	0
		特殊リプレイ	65535	0

(b) 上乗せ回数抽選テーブル

制御状態	モード	役	上乗せ回数				
			10	30	50	100	200
高確RT	問わない	スイカ	0	60159	4096	1024	256
		チェリー	60255	4096	1024	128	32
		特殊リプレイ	0	63487	2048	0	0

【図 13】

加算値決定テーブル			
役	加算値		
	1	2	7
スイカ チェリー	65278	256	1
特殊リプレイ	65279	256	0

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2006-325652(JP,A)  
特開2002-360776(JP,A)  
特開2004-255100(JP,A)  
特開2013-236876(JP,A)  
特開2011-010897(JP,A)  
特開2012-139262(JP,A)  
特開2012-231858(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04