

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6105210号  
(P6105210)

(45) 発行日 平成29年3月29日(2017.3.29)

(24) 登録日 平成29年3月10日(2017.3.10)

(51) Int.Cl.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 512 D

請求項の数 1 (全 39 頁)

(21) 出願番号 特願2012-103251 (P2012-103251)  
 (22) 出願日 平成24年4月27日 (2012.4.27)  
 (65) 公開番号 特開2013-230202 (P2013-230202A)  
 (43) 公開日 平成25年11月14日 (2013.11.14)  
 審査請求日 平成26年4月25日 (2014.4.25)

(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 水戸川 彰  
 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 佐藤 史彬

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】

遊戯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回の遊戯が図柄表示手段で開始され、1回の遊戯の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、遊戯者による停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊戯機において、

実行された遊戯の回数を示す遊戯回数が規定回数に達した場合、遊戯者にとって有利な有利遊戯状態が付与されることを許容する条件判定手段と、

有利遊戯状態が付与される可能性を示唆すると共に、期間の経過を条件として有利遊戯状態が付与されることを許容する第1の特別期間と、有利遊戯状態が付与される可能性を示唆すると共に、期間の経過を条件として有利遊戯状態が付与されることを許容しない第2の特別期間を設定する制御を行う特別期間制御手段と、を備え、

前記特別期間制御手段は、遊戯回数が規定回数に達するまでに予め決められた回数となっていない場合、第2の特別期間を設定可能に構成されているとともに、第2の特別期間を設定する場合、第2の特別期間において実行される遊戯の回数を決定し、決定した回数に亘る遊戯において、第2の特別期間を設定し、

前記規定回数は、第1の規定回数と前記第1の規定回数よりも遊戯回数が多く設定された第2の規定回数とを含む複数種類の回数の中から規定回数を決定するように構成されており、前記第1の規定回数と前記第2の規定回数とは決定され易い規定回数であり、

遊戯回数が第2の規定回数に達するまでの前記第1の規定回数に対応する所定回数である場合に、前記所定回数ではない場合に比較して前記第2の特別期間に設定され易くなつ

10

20

ており、

前記特別期間制御手段によって前記第1の特別期間または前記第2の特別期間が設定されると、前記第1の特別期間中または前記第2の特別期間中に実行される複数の演出種類のうち、何れの演出種類が実行され易いかを示す出現率を規定した複数の演出モードの中から演出モードが設定され、該設定された演出モードに応じた出現率で、遊技の開始に伴って、実行される演出が決定されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者による開始操作が行われることに基づいて遊技が行われる遊技機に関する。 10

【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変動して1回の遊技が開始される。また、遊技者が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。

【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するものがある（例えば、特許文献1）。特許文献1のパチスロでは、予め設定された回数の遊技が実行されたとき、有利遊技状態へ移行可能となるように制御している。このため、遊技者は、次の有利遊技状態に移行するまでの残り遊技回数がいくつであるかを意識して遊技を行うようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2006-6470号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、特許文献1の段落番号【0094】に示すように、特許文献1の遊技機では、有利遊技状態へ移行するための残り遊技回数が所定回数に達した場合、有利遊技状態に移行する可能性を遊技者に示唆する特別な演出（本物の特別期間）を実行している。そして、この特別な演出を通じて、遊技者に有利遊技状態に移行すると認識させることができるようになっている。その一方で、特許文献1では、有利遊技状態へ移行するための残り遊技回数が所定回数に達していない場合、特別な演出を途中まで実行するガセの演出（擬似の特別期間）を実行させている。このようにガセの演出を実行させることにより、特許文献1では、特別な演出又はガセの演出が行われた場合、どちらであるかについて注目させることができる。

【0006】

しかしながら、有利遊技状態へ移行するための残り遊技回数が所定回数に達していない場合、単にガセの演出を実行させても、飽きてしまう場合があった。例えば、ガセの演出の出現率が一定だった場合には、退屈となる可能性があった。

【0007】

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、特別期間中における興奮をより向上させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

## 【0010】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、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、1回の遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、遊技者による停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、実行された遊技の回数を示す遊技回数が規定回数に達した場合、遊技者にとって有利な有利遊技状態が付与されることを許容する条件判定手段と、有利遊技状態が付与される可能性を示唆すると共に、期間の経過を条件として有利遊技状態が付与されることを許容する第1の特別期間と、有利遊技状態が付与される可能性を示唆すると共に、期間の経過を条件として有利遊技状態が付与されることを許容しない第2の特別期間を設定する制御を行う特別期間制御手段と、を備え、前記特別期間制御手段は、遊技回数が規定回数に達するまでに予め決められた回数となつていらない場合、第2の特別期間を設定可能に構成されているとともに、第2の特別期間を設定する場合、第2の特別期間において実行される遊技の回数を決定し、決定した回数に亘る遊技において、第2の特別期間を設定し、前記規定回数は、第1の規定回数と前記第1の規定回数よりも遊技回数が多く設定された第2の規定回数とを含む複数種類の回数の中から規定回数を決定するように構成されており、前記第1の規定回数と前記第2の規定回数とは決定され易い規定回数であり、遊技回数が第2の規定回数に達するまでの前記第1の規定回数に対応する所定回数である場合に、前記所定回数ではない場合に比較して前記第2の特別期間に設定され易くなつてあり、前記特別期間制御手段によって前記第1の特別期間または前記第2の特別期間が設定されると、前記第1の特別期間中または前記第2の特別期間中に実行される複数の演出種類のうち、何れの演出種類が実行され易いかを示す出現率を規定した複数の演出モードの中から演出モードが設定され、該設定された演出モードに応じた出現率で、遊技の開始に伴つて、実行される演出が決定されることを要旨とする。10

## 【発明の効果】

## 【0013】

本発明によれば、特別期間中における興趣をより向上させることができる。

## 【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。30

【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】規定回数決定用テーブルを示す模式図。

【図9】特別期間設定処理を示すフローチャート。

【図10】移行抽選テーブルを示す模式図。

【図11】ゲーム数グループの分類を示す模式図。40

【図12】ゲーム回数抽選テーブルを示す模式図。

【図13】タイミング抽選テーブルを示す模式図。

【図14】特別期間実行処理を示すフローチャート。

【図15】モードテーブルを示す模式図。

【図16】継続ゲーム数決定テーブルを示す模式図。

【図17】発展抽選テーブルを示す模式図。

【図18】(a), (b)は、特別期間の設定タイミングを示すタイミングチャート。

## 【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、

10

20

30

40

50

「パチスロ」と示す)に具体化した一実施形態を説明する。

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演出装置としての演出表示装置14が配設されている。また、前面扉12には、該前面扉12を囲うように各種の演出効果光を発するランプRが設けられている。また、前面扉12の左右上部には、音声演出を行うスピーカ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。

#### 【0017】

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)、「白7(白抜き)」を模した図柄(白セブン図柄)、「赤7(色付き)」を模した図柄(赤セブン図柄)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)、「BAR」の文字が装飾された図柄(バー図柄)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」、「バー」という場合もある。

#### 【0018】

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(図示しない)により独立して縦方向に回転及び停止するよう構成されており、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に設けられている。

#### 【0019】

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(図柄組み合わせ)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。本実施形態のパチスロ10では、図柄停

10

20

30

40

50

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 L 1 (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 L 2 ~ L 5 (破線で示す)が形成されている。

【 0 0 2 0 】

入賞ライン L 1 は、図柄停止ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが賞を付与する態様である場合、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 を意味する。

【 0 0 2 1 】

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 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 3 (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 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 5 (無効) が形成される。

【 0 0 2 4 】

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 5 】

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

10

20

30

40

50

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 6 】

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

#### 【 0 0 2 7 】

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BETボタン28とMAXBETボタン29とが設けられている。BET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、MAXBET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。

#### 【 0 0 2 8 】

また、前面扉12の前面において各BET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、パチスロ10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。

#### 【 0 0 2 9 】

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トップボタン33L, 33C, 33Rが設けられている。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個のトップボタンがある。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。

#### 【 0 0 3 0 】

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。

#### 【 0 0 3 1 】

次に、遊技者が遊技(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

10

20

30

40

50

動状況を説明する。

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遊技（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、本実施形態のパチスロ10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。

#### 【0032】

10

また、パチスロ10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。

#### 【0033】

20

図2に示すように、本実施形態のパチスロ10では、1本の入賞ラインを定めている。そして、遊技者によりB E Tボタン28、及びMAX B E T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よう構成されている。

#### 【0034】

30

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。

#### 【0035】

40

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遊技（変動ゲーム）を示している。

#### 【0036】

本実施形態のパチスロ10では、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（遊技）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（停止）されることを1回とする変動ゲーム（遊技）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契機として1回の変動ゲーム（遊技）が終了する。

#### 【0037】

50

図3に基づき、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。

【0038】

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。

10

【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枚の賞メダルを払出すことを定めている。なお、この場合には、入賞ラインを形成する中リール13C及び右リール13Rの停止位置に停止表示される図柄は何れの図柄（「 ANY」）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。

【0040】

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。

20

【0041】

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。

30

【0042】

また、[スイカ・チェリー・セブン] が入賞ライン上に停止表示される場合には、1枚の賞メダルを払出すことを定めている。以下、[スイカ・チェリー・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「チャンス停止目」という。そして、チャンス停止目は、内部抽選で当選役として「1枚役」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】

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」、「右正解ベル役」、及び「1枚役」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。

40

【0044】

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、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・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「リプレイ停止目」という。そして、リプレイ停止目は、内部抽選で当選役として「通常リプレイ役」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。

【0045】

50

また、[リプレイ・リプレイ・ベル／スイカ]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。また、[ベル／スイカ]は、ベル図柄及びスイカ図柄の何れでもよいことを示す。以下、[リプレイ・リプレイ・ベル／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「突入りプレイ停止目」という。そして、突入りプレイ停止目は、「中正解突入りプレイ役」、及び「右正解突入りプレイ役」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。

#### 【0046】

このため、本実施形態における「通常リプレイ役」、「中正解突入りプレイ役」、及び「右正解突入りプレイ役」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付与することを定める当選役（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「突入りプレイ役」という場合には、「中正解突入りプレイ役」及び「右正解突入りプレイ役」を意味する。

#### 【0047】

本実施形態では、上述した「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、「1枚役」、及び「リプレイ役」が小役となる。

また、[バー・バー・バー]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、「B N遊技」という）」を付与することを定めている。以下、[バー・バー・バー]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「B N停止目」と示す。そして、B N停止目は、内部抽選で当選役として「B 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。

#### 【0048】

本実施形態において、B N役は、遊技状態としてB N遊技を作動（開始）させる契機となる当選役（ボーナス役）である。

また、本実施形態のパチスロ10には、リプレイ役（通常リプレイ役、突入りプレイ役）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一般遊技は、R T機能の作動状態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、一般遊技でリプレイ役（合算）の当選確率が低確率抽選状態に設定されるR T機能の非作動となるN R T遊技に制御される場合と、一般遊技でリプレイ役（合算）の当選確率が高確率抽選状態に設定されるR T機能の作動となるR T遊技に制御される場合とがある。以下の説明で、単に「N R T遊技」という場合には、N R T遊技に制御される一般遊技を意味し、単に「R T遊技」という場合には、R T遊技に制御される一般遊技を意味する。

#### 【0049】

図4にしたがって、パチスロ10の電気的構成を説明する。

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。

#### 【0050】

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S E 1～S E 3、メダルセンサS E 4

10

20

30

40

50

、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、スピーカSP、ランプRが接続されている。

#### 【0051】

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。

#### 【0052】

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。

#### 【0053】

また、主制御用CPU40aには、接続されるBETボタン28、MAXBETボタン29、精算スイッチ31、スタートレバー32及びストップボタン33L, 33C, 33Rが操作されると、各ボタンが操作されたことを示す各種操作信号が入力されるようになっている。また、主制御用CPU40aには、ホッパー38が接続されている。

#### 【0054】

また、主制御用ROM40bには、パチスロ10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ROM40b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33L, 33C, 33R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)されるようになっている。

#### 【0055】

図5(a), (b)に基づいて、主制御用ROM40bに記憶される当選役決定テーブルT1, T2, T3について、説明する。

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

#### 【0056】

そして、一般遊技であればNRT遊技に当選役決定テーブルT1が対応付けられているとともに、RT遊技に当選役決定テーブルT2が対応付けられている。また、BN遊技であれば当選役決定テーブルT3が対応付けられている。

#### 【0057】

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

10

20

30

40

50

の合算の当選確率がR T遊技（当選役決定テーブルT 2）で、N R T遊技（当選役決定テーブルT 1）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、このR T遊技（当選役決定テーブルT 2）では、通常リプレイ役の当選確率がN R T遊技（当選役決定テーブルT 1）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、一般遊技では、N R T遊技（当選役決定テーブルT 1）でのみ突入りリプレイ役に当選可能となるように、当選役決定乱数が振分けられている。また、N R T遊技（当選役決定テーブルT 1）では、中正解突入りリプレイ役及び右正解突入りリプレイ役の各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。また、B N遊技（当選役決定テーブルT 3）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。

10

#### 【0058】

このようにしてR T遊技では、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。すなわち、このR T遊技では、通常リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態に設定されることになる。また、N R T遊技では、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る。すなわち、このN R T遊技では、通常リプレイ役の当選確率が低確率抽選状態に設定されることになる。

#### 【0059】

その結果、本実施形態のパチスロ10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、この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R T遊技は、一般遊技における遊技者に有利となる遊技状態（制御状態）である。

20

#### 【0060】

また、本実施形態において、図5（b）に示すように、B N遊技（当選役決定テーブルT 3）では、ベル役の合算の当選確率が一般遊技（当選役決定テーブルT 1, T 2）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（当選役決定テーブルT 1, T 2）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、B N遊技（当選役決定テーブルT 3）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。

30

#### 【0061】

本実施形態のパチスロ10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B N遊技において、ベル役に当選し易く賞メダルを獲得し易い分、遊技者の保有するメダルを増加させることができるといった利益を遊技者に付与することができる。その結果、B N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。

#### 【0062】

なお、一般遊技及びB N遊技（当選役決定テーブルT 1～T 3）では、チェリー役の当選確率を1/100、スイカ役の当選確率を1/120、1枚役の当選確率を1/250にそれぞれ定めているとともに、これら当選確率がベル役や通常リプレイ役や突入りリプレイ役よりも当選し難い当選確率に定めている。また、一般遊技（当選役決定テーブルT 1, T 2）では、B N役の当選確率を所定確率に定めている。本実施形態では、例えば、B N役の当選確率を1/500に定めている。また、B N遊技（当選役決定テーブルT 3）では、B N役やリプレイ役を役抽選の抽選対象としないことを定めている。また、後述するボーナス待機状態における当選役決定テーブルにおいては、小役の当選確率を所定確率に定めている。そして、後述するボーナス待機状態における当選役決定テーブルにおけるB N役の当選時には、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）。

40

50

## 【0063】

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、ランプRの発光態様が示される発光演出パターンが記憶されている。また、サブ制御用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。10

## 【0064】

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、クレジットの清算時、駆動信号をホッパー38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。20

## 【0065】

そして、主制御用CPU40aは、メダル投入口27よりメダルが投入される、又は各BETボタン28, 29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CPU40aは、各BETボタン28, 29が操作毎に、クレジット数を更新する。また、主制御用CPU40a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CPU40a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。

## 【0066】

続いて、主制御用CPU40aは、ゲーム開始可能な状態において、スタートレバー32の操作信号を入力すると、役抽選（内部抽選）を行う。そして、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cから当選役決定乱数の値を取得し、該値が主制御用ROM40bに記憶されている当選役決定テーブルの各当選役の値の範囲に属しているか否かを判定する役抽選を行う。役抽選において、主制御用CPU40aは、遊技状態に応じた当選役決定テーブルを用いて当選役を決定する。なお、主制御用CPU40aは、遊技状態を示す状態情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに設定して遊技状態を把握している。30

## 【0067】

そして、主制御用CPU40aは、当選役を決定すると、決定した当選役の種類を示す役情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに記憶（設定）する。主制御用CPU40aは、BN役の当選の決定時、該BN役が入賞するまでの間、主制御用RAM40cのBN役の役情報を持ち越すようになっている。このようにBN役の役情報が持ち越されている状態は、BN役の入賞を待機しているボーナス待機状態となる。一方、主制御用CPU40aは、小役の当選の決定時、該小役の入賞の有無に関係なく役抽選の対象とする変動ゲーム（1回）の終了に伴って、主制御用RAM40cの小役の役情報を消去する。40

## 【0068】

このため、BN役は、役抽選による当選の決定が、その入賞までの変動ゲームに跨って持越可能な役となる。一方、小役は、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。50

## 【0069】

続いて、主制御用CPU40aは、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、主制御用CPU40aは、各リールの回転動作の開始に合わせて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。また、変動ゲーム開始コマンドは、持ち越されているBN役があればその役情報も合わせて指示する。なお、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、遊技者によるスタートレバー32の操作を検出したタイミング(役抽選等を行った後)で出力するようにしてもよい。このように構成した場合には、ウェイトタイム中にも各種演出の実行が可能となる。

10

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

20

## 【0071】

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

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

30

## 【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。

40

## 【0074】

そして、主制御用CPU40aは、BN役の当選(当選の持ち越し)時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、BN停止目を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、BN役の当選(当選の持ち越し)時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合にはBN役の当選の可能性が有ることを示す「チャンス目」を停止させる。なお、この「チャンス目」は、はず

50

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。

【0075】

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

【0076】

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

10

【0077】

また、主制御用CPU40aは、1枚役の当選時、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、チャンス停止目を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、1枚役の当選時、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、B N役の取りこぼし時と同様の状況となるように、「チャンス目」を停止させる。この場合には、1枚役の取りこぼしを発生させる。そして、このように1枚役の当選に基づいて「チャンス目」が停止表示される場合には、1枚役の取りこぼしであるのか、B N役の当選（役情報の持越し）であるのかを遊技者に把握させ得ないで、B N役の当選に対して期待を抱かせうるようになっている。

20

【0078】

また、何れの当選役（B N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（通常リプレイ役、及び突入リプレイ役）の当選時における停止制御について説明する。

【0079】

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。

30

【0080】

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。

40

【0081】

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。

【0082】

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, 3

50

3 C の何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてはずれ停止目（ベルこぼし目）が停止表示される。

【0083】

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

【0084】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、リプレイ役の当選時、当選内容に基づいて行う制御が異なる。本実施形態における主制御用 C P U 4 0 a は、リプレイ役の中でも入賞に関して押し順の概念を有する突入りリプレイ役の当選を決定する場合、同時に通常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 C P U 4 0 a は、リプレイ役の中でも突入りリプレイ役の当選の決定時、突入りリプレイ役と通常リプレイ役の当選を重複して示す役情報を設定することになる。このため、主制御用 C P U 4 0 a が通常リプレイ役の当選を決定する場合には、突入りリプレイ役の当選に基づく重複当選とする時と、突入り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、突入りリプレイ役の当選と示す場合には、同時に通常リプレイ役にも当選している時を意味している。

【0085】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、単独当選とする通常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通常リプレイ役の入賞とするリプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。

【0086】

また、本実施形態のパチスロ 1 0 では、突入り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であれば、突入りリプレイ停止目が停止表示される。本実施形態では、何れかの突入り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。

【0087】

そして、中正解突入り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、押し順正解として突入りリプレイ停止目が停止表示される。

【0088】

また、右正解突入り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、押し順正解として突入りリプレイ停止目が停止表示される。

【0089】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、突入り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突入りリプレイ役の入賞とする突入りリプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、突入り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通常リプレイ役の入賞とするリプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。

【0090】

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

10

20

30

40

50

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）に対応する賞状態である場合に入賞（肯定）と判定する一方、役情報（当選役）に対応する賞状態でない場合に非入賞（否定）と判定する。

【 0 0 9 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と賞状態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、賞状態に応じて遊技状態を移行させる制御や賞メダルを払出す制御を行う。また、主制御用 C P U 4 0 a は、入賞判定により入賞を判定する場合、入賞とした旨を示す入賞指示コマンドをサブ制御基板 4 1（サブ制御用 C P U 4 1 a ）に出力する。この入賞指示コマンドでは、変動ゲーム開始コマンドで指示される当選役が入賞したことをサブ制御基板 4 1（サブ制御用 C P U 4 1 a ）に認識させる。また、この入賞指示コマンドでは、入賞とともに何れの停止目によって入賞したか（賞状態）に関してもサブ制御基板 4 1（サブ制御用 C P U 4 1 a ）に認識させる。

10

【 0 0 9 2 】

そして、B N 役の入賞を判定する場合、主制御用 C P U 4 0 a は、次の変動ゲームから B N 遊技に移行させる遊技状態の制御を行う。すなわち、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 遊技制御を行う。この B N 遊技制御において、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 遊技の開始後、1回目の変動ゲームから遊技者に付与した（払出した）賞メダルの B N 払出枚数のカウントを開始する。また、この B N 遊技制御において、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 遊技の変動ゲームで賞メダルを遊技者に付与する毎に B N 払出枚数を加算して更新する。なお、この B N 遊技制御において、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 払出枚数が最大払出数（本実施形態では 73 枚）を超える変動ゲームの終了に伴って B N 遊技を終了させる。

20

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

30

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、1枚役の入賞を判定する場合、1枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、1枚役の当選時にチャンス停止目に基づいて1枚役の入賞を判定しない場合（1枚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。

40

【 0 0 9 7 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、通常リプレイ役（単独当選又は重複当選）の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。再遊技させるための制御において、主制御用 C P U 4 0 a は、入賞を判定した変動ゲームと同一のベット数を設定する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、突入りリプレイ役の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。なお、後述するようにこの場合に主制御用 C P U 4 0 a は、N R T 遊技を終了させて次の変動ゲームから R T 遊技に移行させる遊技状態の制御も合わせて行うことになる。

【 0 0 9 8 】

50

図6に基づいて、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。

#### 【0099】

そして、主制御用CPU40aは、一般遊技で当選したBN役の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NRT遊技に移行させる。10

#### 【0100】

また、NRT遊技の制御中、主制御用CPU40aは、突入りプレイ役に当選して押し順正解に基づく突入りプレイ役の入賞(突入りプレイ停止目の停止表示)を契機として次の変動ゲームからRT遊技に移行させる。また、このNRT遊技の制御中、主制御用CPU40aは、突入りプレイ役に当選して押し順不正解や通常リプレイ役の当選に基づく通常リプレイ役の入賞(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NRT遊技を継続させる。

#### 【0101】

すなわち、突入りプレイ役の当選時には、該突入りプレイ役の押し順正解に基づき突入りプレイ停止目が停止表示されることで、RT遊技への移行条件が満たされる。一方、突入りプレイ役の当選時であっても、該突入りプレイ役の押し順不正解に基づき突入りプレイ停止目が停止表示されないことで、RT遊技への移行条件が満たされないでNRT遊技が継続される。20

#### 【0102】

また、RT遊技の制御中、主制御用CPU40aは、ベル役の当選に基づくベル役の取りこぼしの発生(はずれ停止目の停止表示)までRT遊技を継続させる。このベル役の取りこぼしの発生を契機として遊技状態がNRT遊技に移行される。また、RT遊技の制御中、主制御用CPU40aは、ベル役の当選に基づくベル役の入賞(ベル停止目の停止表示)によっては次の変動ゲームからもRT遊技を継続させる。30

#### 【0103】

すなわち、RT遊技はベル役の取りこぼしさえ発生させなければ次のボーナス役の当選まで付与されることから、この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。このようにしてRT遊技では、ベル役の取りこぼしが回避される状況で継続される。また、このようなRT遊技の終了後には、その後のNRT遊技で突入りプレイ停止目を停止表示させる状況となれば、再びRT遊技に移行される。

#### 【0104】

次に、サブ制御用CPU41a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CPU41a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CPU41a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RAM41cに記憶(設定)する。なお、サブ制御用CPU41aは、サブ用状態情報を設定して主制御用CPU40a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に係る制御を行うようになっている。

#### 【0105】

図7に示すように、サブ制御用CPU41a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 1 4 の演出状態に応じて変動ゲーム（遊技）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。

#### 【 0 1 0 6 】

そして、演出状態には、遊技状態が主に N R T 遊技である場合に行われる通常演出状態がある。この場合に演出表示装置 1 4 では、通常演出状態用の表示画面が画像表示される。この通常演出状態は、主にリプレイ役の当選確率が低確率抽選状態である場合に行われるとともに、ベル役の入賞を困難とするように演出が行われる。

10

#### 【 0 1 0 7 】

また、演出状態には、遊技状態が一般遊技であって主に R T 遊技である場合に行われる A R T 演出状態がある。この場合に演出表示装置 1 4 では、A R T 演出状態用の表示画面が画像表示される。この A R T 演出状態は、主にリプレイ役の当選確率が高確率抽選状態である場合に行われるとともに、ベル役の入賞を補助（アシスト）する演出が行われる。これにより、A R T 演出状態では、ベル役の取りこぼしの回避が補助されるとともにベル役の当選に基づく賞メダルの入賞が補助される。このため、A R T 演出状態は、遊技者にとって有利な状態（有利遊技状態）となる。

#### 【 0 1 0 8 】

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 演出状態がある。この場合に演出表示装置 1 4 では、B N 演出状態用の表示画面が画像表示される。また、演出状態には、遊技状態が一般遊技であって N R T 遊技である場合に行われる準備状態がある。この場合に演出表示装置 1 4 では、準備状態用の表示画面が画像表示される。また、演出状態には、遊技状態が一般遊技であって R T 遊技である場合に行われるエンディング状態がある。この場合に演出表示装置 1 4 では、エンディング状態用の表示画面が画像表示される。

20

#### 【 0 1 0 9 】

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

30

#### 【 0 1 1 0 】

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

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。

40

#### 【 0 1 1 1 】

最初に、通常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、遊技状態が主に N R T 遊技である場合、通常演出状態に制御する。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態が R T 遊技である場合にも通常演出状態に制御する場合がある。

#### 【 0 1 1 2 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常演出状態の制御中、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、N R T 遊技の通常演出状態の制御中には、B N 役、チエリー役、スイカ役、ベル役、1 枚役、通常リプレイ役、突入りリプレイ役の当選及び入賞が指示されうる。

#### 【 0 1 1 3 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常演出状態の制御中、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

50

技に移行する。

【0114】

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、通常演出状態中には、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、通常演出状態中、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。

【0115】

なお、サブ制御用CPU41aは、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。また、サブ制御用CPU41aは、通常演出状態に移行してから実行された変動ゲーム数を計測して、遊技回数として記憶している。

10

【0116】

また、サブ制御用CPU41aは、通常演出状態において遊技回数が予め設定された規定回数に到達した場合、ART演出状態の付与を許容していることを示す情報（フラグ）をサブ制御用RAM41cに設定する。より詳しく説明すると、サブ制御用CPU41aは、遊技回数が予め設定された規定回数に到達した場合、通常演出状態から、ART演出状態の付与を許容する準備状態に移行する。なお、準備状態においては、NRT遊技が継続している。

20

【0117】

前記規定回数は、後述するエンディング状態において終了条件成立時に、抽選により決定されるようになっている。この際、サブ制御用CPU41aは、図8に示す規定回数決定用テーブルを参照して、予め決められた範囲内の回数の中から規定回数を決定する。このとき、規定回数として決定しやすい回数は、規定回数決定用テーブルにより予め決められている。本実施形態では、規定回数として決定しやすい回数（の範囲）と、規定回数として決定しにくい回数（の範囲）が決められている。回数の範囲は、複数回に亘って連續した回数の範囲となっている。例えば、「113回～128回」は、規定回数として決定されやすい一方、「65回～112回」は、規定回数として決定されにくくなっている。なお、規定回数の上限として1280回が設定されている。

30

【0118】

また、準備状態に移行する際、サブ制御用CPU41aは、ストック数の抽選を行う。ストック数の抽選は、所定の当選確率となるように、ストック数[1]、ストック数[2]、ストック数[3]、ストック数[4]、ストック数[5]のいずれかに乱数を振り分けて行われる。サブ制御用CPU41aは、ストック数の抽選結果に基づき、後述するセット単位で「ストック数」セットのART演出状態を発生させることを決定する。例えば、ストック数の抽選でストック数[1]の結果が導出される場合には、[1]セットのART演出状態の発生が保証され、ストック数[2]の結果が導出される場合には、[2]セットのART演出状態の発生が保証される。

40

【0119】

なお、ストック数の抽選を行った場合、サブ制御用CPU41aは、ストック数を示すST数を、サブ制御用RAM41cの所定の記憶領域に記憶する。また、このST数は、BN遊技など他の遊技に移行したとしても、継続して保持（記憶）されるようになっている。

【0120】

そして、サブ制御用CPU41aは、準備状態の制御中、突入りプレイ役の当選が指示される場合、突入りプレイ停止目を停止表示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「リブナビ演出」を行わせる場合があ

50

る。サブ制御用 C P U 4 1 a は、突入りプレイ役の当選が指示される場合、A R T 演出状態への移行を許容していることを示す情報がサブ制御用 R A M 4 1 c に設定されているか否かを確認する。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出状態への移行を許容していることを示す情報が設定されている場合、リップナビ演出を行わせる。

#### 【 0 1 2 1 】

本実施形態におけるリップナビ演出は、演出表示装置 1 4 で行われる。演出表示装置 1 4 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、3 つのうちの一つに対して「1」の数字を付す様で行われる。例えば、3 つのうち真ん中に「1」が付されている場合には、ストップボタン 3 3 C を最初に操作すべきことを遊技者に把握させる。

10

#### 【 0 1 2 2 】

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リップナビ演出を行わせるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。リップナビ演出では、当選した突入り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、リップナビ演出では、中正解突入りプレイ役の当選が指定されれば、ストップボタン 3 3 C を最初に操作する内容で行われる。

#### 【 0 1 2 3 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、準備状態の制御中、突入りプレイ役の入賞（突入りプレイ停止目の停止表示）が指示される場合、これを所定条件の成立としてA R T 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、R T 遊技に移行する。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出状態に制御するのに合わせてA R T 演出状態への移行を許容していることを示す情報をサブ制御用 R A M 4 1 c から消去するように制御する。

20

#### 【 0 1 2 4 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常リプレイ役の入賞（リプレイ停止目の停止表示）が指示される場合、準備状態の制御を継続する。この場合に遊技状態は、その時の遊技状態が継続される。以上により、本実施形態のサブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技者にとって有利な有利遊技状態が付与されることを許容することを許容する条件判定手段を構成する。

#### 【 0 1 2 5 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常演出状態の制御中、ストップボタン 3 3 L が最初に操作されなければ、遊技者にとって不利な状況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、遊技回数をカウントしない（1 加算しない）、若しくは突入りプレイ役の入賞が指示されても演出状態をA R T 演出状態に移行させないようにしたりする。また、突入りプレイ役には、ストップボタン 3 3 L の最初の操作を押し順正解とするものを含まないようにしている。これにより、リップナビ演出が行われなければA R T 演出状態に制御されないようにしている。なお、演出フラグには、A R T 演出状態を示す内容も設定されない。

30

#### 【 0 1 2 6 】

次に、A R T 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、遊技状態が主にR T 遊技である場合、A R T 演出状態に制御する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態がN R T 遊技である場合にもA R T 演出状態に制御する場合がある。

40

#### 【 0 1 2 7 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出状態の制御中、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、R T 遊技のA R T 演出状態の制御中には、B N 役、チエリー役、スイカ役、ベル役、1 枚役、通常リプレイ役の当選及び入賞が指示されうる。

#### 【 0 1 2 8 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出状態の制御中、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 遊技に移行する。

50

## 【0129】

なお、サブ制御用CPU41aは、BN演出状態に制御する場合、制御中のART演出状態に関する情報を記憶して、BN演出状態の終了後の準備状態を経由して該情報に基づいたART演出状態に復帰させるようとする。このような準備状態の制御中には、後述するART回数として「0(零)」以外が設定されていることになる。このようにART回数として「0(零)」以外が設定されている場合、サブ制御用CPU41aは、突入リプレイ役の当選時にリプナビ演出を行わせるように制御する。

## 【0130】

また、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態の制御中、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、ART演出状態中には、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演出状態中、遊技者は、ベル役の取りこぼしの回避が補助されるとともにベル役の入賞が補助される。

10

## 【0131】

ベルナビ演出は、演出表示装置14で行われるとともに、リプ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ベルナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。ベルナビ演出では、当選したベル役に基づく押し順正解を報知する内容で行われる。例えば、ベルナビ演出では、中正解ベル役の当選が指定されていれば、ストップボタン33Cを最初に操作する内容で行われる。

20

## 【0132】

なお、ART演出状態の制御中には、ベル役の当選時にベルナビ演出が行われても停止操作を間違えてベル役の取りこぼしが生じうる。この場合には、ベル役の取りこぼしにより遊技状態がNRT遊技に移行されてしまうが以下に説明するようなART演出状態と同様の処理(ART回数のカウントなど)が行われる。このようなNRT遊技のART演出状態の制御中には、突入リプレイ役にも当選しうるようになるとともに、後述するART回数として「0(零)」以外が設定されていることになる。このため、その後の突入リプレイ役の当選時にサブ制御用CPU41aは、リプナビ演出を行わせてART演出状態(RT遊)に移行しうるよう制御する。

## 【0133】

30

また、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態の制御中、該ART演出状態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、ART演出状態に移行した場合(ART演出状態が開始した場合)、サブ制御用RAM41cにART回数として「30(回)」を設定する。サブ制御用CPU41aは、ART演出状態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。なお、サブ制御用CPU41aは、ART回数を演出表示装置14で遊技者に報知する。これにより、遊技者は、ART演出状態による変動ゲームが少なくとも継続される回数(残り回数)を把握する。

## 【0134】

40

そして、サブ制御用CPU41aは、ART回数が「0(零)」となる場合、サブ制御用RAM41cに記憶されたST数によりその後の演出状態の制御内容が異なるようになっている。すなわち、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態に制御中、ART回数が「0(零)」となる場合、ST数が「0」以外であれば、ST数から1減算してST数を更新すると共にART回数に「30」を再設定して、直前のART回数分のART演出状態の経過後もART演出状態に継続して制御する。これによりART演出状態での変動ゲームが継続されて延長されることになる。

## 【0135】

一方、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態に制御中、ART回数が「0(零)」となる場合、ST数が「0」であればART演出状態を終了させて、直前のART回数分のART演出状態の経過を以ってエンディング状態に移行するように制御する。これに

50

より A R T 演出状態での変動ゲームが終了されることになる。なお、エンディング状態に移行した場合であっても、R T 遊技が継続することとなる。

#### 【 0 1 3 6 】

このため、本実施形態では、A R T 演出状態に移行したとき、設定されたA R T 回数分の変動ゲームを1セット（一単位期間）として区切って制御すると共に、1セット（一単位期間）のA R T 演出状態を、先に行われるストック数の抽選で設定されたストック数分、繰り返し実行させることにより、A R T 演出状態を継続させることになる。

#### 【 0 1 3 7 】

そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、エンディング状態に移行すると、ベルナビ演出が実行されなくなる。このため、エンディング状態の制御中には、ベル役の当選時にベルナビ演出が行われないために、停止操作を間違えてベル役の取りこぼしが生じうる。この場合、ベル役の取りこぼしにより、エンディング状態の終了条件が成立したこととなり、遊技状態がN R T 遊技に移行し、エンディング状態から通常状態に移行する。なお、規定回数は、このとき（終了条件が成立したとき）抽選により決定される。

#### 【 0 1 3 8 】

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。

また、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 払出枚数に対応する枚数を、演出表示装置1 4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状を特定する結果、主制御用C P U 4 0 aが管理するB N 払出枚数に対応する枚数を把握しうる。

#### 【 0 1 3 9 】

そして、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、次の変動ゲームから通常演出状態に制御する。この場合には、遊技状態がN R T 遊技に移行されている。

#### 【 0 1 4 0 】

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1 4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 演出状態と同様に、ベルナビ演出を行わせる。このため、B N 演出状態に制御される変動ゲームでは、ベル停止目により賞メダルを好適に獲得できる。

#### 【 0 1 4 1 】

そして、本実施形態では、A R T 演出状態の付与が許容されるまでの変動ゲーム数が、予め決められた残り回数以下である場合には、A R T 演出状態が付与されることを示唆する第1の特別期間が設定可能に構成されている。より詳しくは、遊技回数が規定回数に達するまでの回数が、予め決められた第1回数以下である場合には、第1の特別期間が設定可能となっている。そして、第1の特別期間の終了する場合には、必ずA R T 演出状態の付与が許容されているように、第1の特別期間が設定されるようになっている。

#### 【 0 1 4 2 】

また、本実施形態では、A R T 演出状態の付与が許容されるまでの変動ゲーム数が、予め決められた残り回数以下でない場合には、A R T 演出状態が付与されることを示唆する第2の特別期間が設定可能に構成されている。より詳しくは、遊技回数が規定回数に達するまでの回数が、予め決められた第2回数以上である場合には、第2の特別期間が設定可能となっている。そして、第2の特別期間が経過したとしても、A R T 演出状態の付与が許容されないように、第2の特別期間が設定されるようになっている。つまり、第2の特別期間は、残り回数（第2回数）よりも少ない回数の遊技（変動ゲーム）に亘って設定されることとなる。なお、第2回数は、第1回数と同じ回数であってもよいし、異なっていても良い。異なる場合、第2回数は、第1回数よりも多い回数であることが望ましい

10

20

30

40

50

。本実施形態では、第1回数を40回とし、第2回数を50回としている。

【0143】

以下、第1の特別期間と、第2の特別期間を設定するための特別期間設定処理について説明する。

図9に示す特別期間設定処理は、第1の特別期間又は第2の特別期間が設定されていない場合であって、通常演出状態である場合に、サブ制御用CPU41aにより変動ゲームが実行される毎に実行されるようになっている。サブ制御用CPU41aは、特別期間設定処理を実行すると、まず、それまで計測した遊技回数が規定回数に到達するまでの残りゲーム数を算出し、算出した残りゲーム数が50回(第2回数)以上であるか否かを判定する(ステップS11)。

10

【0144】

この判定結果が肯定である場合、サブ制御用CPU41aは、第2の特別期間を設定するか否かの抽選を実行するまでのゲーム数を示す抽選ゲーム回数が「0」であるか否かを判定する(ステップS12)。なお、抽選ゲーム回数は、後述するステップS15で設定されるようになっており、また、ゲームが実行されるごとに1減算されて更新されるようになっている。また、抽選ゲーム回数は、サブ制御用RAM41cに記憶されている。

【0145】

ステップS12の判定結果が肯定の場合、サブ制御用CPU41aは、移行抽選テーブルを参照して、第2の特別期間を設定するか否かを判定する(ステップS13)。

20

図10に示すように移行抽選テーブルは、遊技回数毎に当選確率が設定されている。より具体的には、遊技回数は、図11に示すように、複数(本実施形態では7つ)のゲーム数グループに分類されている。各ゲーム数グループには、複数の連続した遊技回数の範囲が1又は複数対応付けられている。例えば、遊技回数が1回~24回である場合には、ゲーム数グループG1に分類される。また、遊技回数が、73回~88回、及び937回~952回である場合には、ゲーム数グループG2に分類される。そして、移行抽選テーブルにおいては、図10に示すように、当該ゲーム数グループG1~G7毎に当選確率が設定されている。例えば、ゲーム数グループG1における当選確率は、1000/65536(はずれ確率が64536/65536)となっており、ゲーム数グループG2における当選確率は、32768/65536(はずれ確率が32768/65536)となっている。

30

【0146】

また、現在の遊技回数が、規定回数として設定されやすい回数から予め決められた第1回数前の遊技回数である場合には、原則として、当選確率が高確率に設定されている。その一方、現在の遊技回数が、規定回数として設定されにくい回数から予め決められた第1回数前の遊技回数である場合には、原則として、当選確率が低確率に設定されている。つまり、規定回数として設定される確率の高低に応じて、当該規定回数から予め決められた第1回数前の時点におけるステップS13の当選確率の高低が設定される(一部例外あり)。つまり、原則として、規定回数として設定される確率が高い範囲であれば、当該規定回数から予め決められた第1回数前の遊技回数におけるステップS13の当選確率が高確率となるように設定されている。

40

【0147】

例えば、図8及び図10に示すように、遊技回数が、73回~88回(ゲーム数グループG2)である場合、規定回数として設定されやすい回数(113回~128回)から予め決められた第1回数(40回)前である為、当選確率が高確率に設定されている。一方、遊技回数が、25回~72回(ゲーム数グループG4)である場合、規定回数として設定されにくい回数(65回~112回)から予め決められた第1回数(40回)前である為、当選確率が低確率に設定されている。

【0148】

なお、本実施形態では、ゲーム数グループG1, G4, G6は、現在の遊技回数が、規定回数として設定されにくい回数から予め決められた第1回数前の遊技回数である場合に

50

設定されうるグループとなっている。ゲーム数グループ G1, G4, G6 における回数で特別期間に移行したとしても、有利遊技状態へ移行する可能性が低いことを認識できる。一方、ゲーム数グループ G2, G5, G7 は、現在の遊技回数が、規定回数として設定されやすい回数から予め決められた第1回数前の遊技回数である場合に設定されうるグループとなっている。つまり、ゲーム数グループ G2, G5, G7 における回数で特別期間に移行した場合、有利遊技状態へ移行する可能性が高いことを認識できる。

#### 【0149】

ステップ S13 の判定結果が肯定の場合、サブ制御用 CPU41a は、ゲーム回数抽選テーブルを参照して、第2の特別期間の長さを決定する（ステップ S14）。

図12に示すようにゲーム回数抽選テーブルは、ゲーム数グループ G1 ~ G7 毎に、すなわち、遊技回数毎に、第2の特別期間として取り得る回数が予め設定されている。また、第2の特別期間として取り得る回数には、回数に応じて少なくとも一部の選択率が異なるように、乱数がそれぞれ振り分けられている。サブ制御用 CPU41a は、取得した乱数に応じて第2の特別期間として取り得る回数を決定し、決定した回数を特別期間中に実行される変動ゲームの回数として設定する。

#### 【0150】

例えば、遊技回数が 73 ~ 88 回（ゲーム数グループ G2）である場合、32 ~ 39 回が取り得る回数として設定されている。また、遊技回数が 73 ~ 88 回（ゲーム数グループ G2）であるとき、回数が多い場合（例えば、38 回又は 39 回）には、回数が少ない場合（例えば、32 回 ~ 35 回）と比較して乱数が多く振り分けられており、第2の特別期間として多くの回数が設定されやすくなっている。具体的には、ゲーム数グループ G2 であるとき、第2の特別期間中に実行される変動ゲームの回数として、32 ~ 35 回が設定される確率は、それぞれ 3000 / 65536 であり、36 回が設定される確率は、3536 / 65536 である。また、ゲーム数グループ G2 であるとき、第2の特別期間中に実行される変動ゲームの回数として、37 回が設定される確率は、10000 / 65536 であり、38 回又は 39 回が設定される確率は、それぞれ 20000 / 65536 である。

#### 【0151】

図12に示すように、本実施形態では、有利遊技状態へ移行する可能性が高いゲーム数グループ G2, G5 における遊技回数で、特別期間が設定された場合には、特別期間が長くなるように設定されやすくなっている。有利遊技状態へ移行する可能性が低いゲーム数グループ G4, G6 における遊技回数で、特別期間が設定された場合には、特別期間が短くなるように設定されやすくなっている。

#### 【0152】

また、ステップ S14 において、サブ制御用 CPU41a は、第2の特別期間が設定されたことを示すため、第2期間フラグに「1」を設定すると共に、決定した特別期間として取り得る回数を特別期間用残り回数として設定する。そして、サブ制御用 CPU41a は、特別期間設定処理を終了する。なお、特別期間残り回数は、特別期間中に実行される変動ゲーム数の残り回数を示し、ゲームが実行される毎に 1 減算されて更新される。

#### 【0153】

一方、ステップ S13 の判定結果が否定の場合（第2の特別期間を設定しない場合）、サブ制御用 CPU41a は、タイミング抽選テーブルを参照して、抽選ゲーム回数を決定し（ステップ S15）、特別期間設定処理を終了する。

#### 【0154】

図13に示すようにタイミング抽選テーブルは、予め決められた範囲内の回数の中から第2の特別期間の有無を次に判定するタイミング（すなわち、抽選ゲーム回数）を決定するために使用するテーブルである。抽選ゲーム回数として決定されうる回数には、それぞれ乱数が振り分けられており、乱数の個数に応じて、それぞれ決定率が決定されるようになっている。例えば、抽選ゲーム回数として設定されうる回数としては、1 ~ 8 回が決定されており、抽選ゲーム回数として 8 回が決定される確率は、32768 / 65536 と

10

20

30

40

50

なっている。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、決定した抽選ゲーム回数を、サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶する。この抽選ゲーム回数は、1回の変動ゲームごとに1減算されて更新されるようになっている。

#### 【 0 1 5 5 】

一方、ステップ S 1 1 の判定結果が否定の場合、サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技回数が、規定回数に到達するまでの残りゲーム数が 40 回（第 1 回数）であるか否かを判定する（ステップ S 1 6）。この判定結果が肯定の場合、サブ制御用 C P U 4 1 a は、ゲーム回数抽選テーブルを参照して、第 1 の特別期間の長さを決定する（ステップ S 1 7）。図 1 2 に示すようにゲーム回数抽選テーブルには、第 1 の特別期間を決定する場合、第 1 の特別期間として取り得る回数の範囲が予め設定されている。また、第 1 の特別期間として取り得る回数には、回数に応じて少なくとも一部の選択率が異なるように、乱数がそれぞれ振り分けられている。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 7 において、第 1 の特別期間の長さを決定すると、決定した長さを記憶して特別期間決定処理を終了する。

#### 【 0 1 5 6 】

なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 1 の特別期間の長さを決定した場合、第 1 の特別期間が終了する時点で遊技回数が規定回数に達するように、第 1 の特別期間の長さに応じて第 1 の特別期間の開始時期を決定する。具体的には、第 1 の特別期間の長さを 32 回とした場合、規定回数に達するまでの残りゲーム回数が 32 回のときに第 1 の特別期間の設定を開始する。これにより、第 1 の特別期間の終了時と、規定回数に達した時期を合わせることができる。そして、第 1 の特別期間を開始した場合、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 1 の特別期間が設定されたことを示すため、第 1 期間フラグに「1」を設定すると共に、設定した期間の長さを示す特別期間用残り回数を設定する。なお、特別期間残り回数は、ゲームが実行される毎に1減算されて更新される。

#### 【 0 1 5 7 】

次に、特別期間が設定された場合における遊技演出を実行させる際の特別期間実行処理について説明する。特別期間実行処理は、ゲームが実行される毎にサブ制御用 C P U 4 1 a により実行される。

#### 【 0 1 5 8 】

図 1 4 に示すように、サブ制御用 C P U 4 1 a は、特別期間実行処理を実行すると、まず特別期間用残り回数が 1 以上であるかについて判定する（ステップ S 2 1）。この判定結果が否定の場合、特別期間中でないことから、サブ制御用 C P U 4 1 a は、特別期間実行処理を終了する。一方、ステップ S 2 1 の判定結果が肯定の場合、サブ制御用 C P U 4 1 a は、特別期間用残り回数が予め決められた所定値（本実施形態では、6）よりも小さい回数であるか否かについて判定する（ステップ S 2 2）。

#### 【 0 1 5 9 】

ステップ S 2 2 の判定結果が否定の場合、サブ制御用 C P U 4 1 a は、次に特別期間（第 1 の特別期間及び第 2 の特別期間）中において設定され、許容されている当選役又は有利遊技状態の付与が許容される可能性を示唆する発展演出の実行中であるか否かについて判定する（ステップ S 2 3）。この判定結果が否定の場合、サブ制御用 C P U 4 1 a は、特別期間（第 1 の特別期間及び第 2 の特別期間）中に設定される演出モードのうち、いずれかがすでに設定されており、当該演出モードにおける遊技演出が行われる演出期間中であるか否かを判定する（ステップ S 2 4）。具体的には、サブ制御用 C P U 4 1 a は、ステップ S 2 4 において、設定された演出モードが継続する継続ゲーム数が「0」であるか否かを判定している。なお、演出モード及び継続ゲーム数については後ほど詳しく説明する。

#### 【 0 1 6 0 】

このステップ S 2 4 の判定結果が否定の場合、サブ制御用 C P U 4 1 a は、設定されている特別期間が終了するまでの残り回数（特別期間用残り回数）が予め決められた範囲内の回数であるか否かを判定する（ステップ S 2 5）。具体的には、ステップ S 2 5 におい

10

20

30

40

50

て、サブ制御用 C P U 4 1 a は、特別期間用残り回数が 6 ~ 8 回、又は 15 ~ 19 回の範囲内であるか否かを判定する。

【 0 1 6 1 】

この判定結果が否定の場合、サブ制御用 C P U 4 1 a は、次に、モードテーブルを参照して、複数種類の演出態様の中から、特別期間（第 1 の特別期間及び第 2 の特別期間）における遊技演出の演出態様（以下、演出モード）を決定し、決定した演出モードを示すモード情報を設定する（ステップ S 2 6）。特別期間における演出モードとして、複数種類の演出モードが設定可能に構成されている。本実施形態における演出モードは、通常演出状態において出現可能な表示演出の出現率を偏らせたものである。つまり、通常演出状態において出現する演出の出現率を変更したものである。

10

【 0 1 6 2 】

より詳しく説明する。パチスロ 10 では、通常演出状態における表示演出として、第 1 系統予告演出と、第 2 系統予告演出と、第 3 系統予告演出と、第 4 系統予告演出が少なくとも実行可能に構成されている。第 1 系統予告演出は、例えば、キャラクタがセリフをしゃべる演出であり、セリフの内容で許容されている当選役を示唆する。同様に、第 2 系統予告演出は、例えば、キャラクタが出現する演出であり、出現するキャラクタの種類で許容されている当選役を示唆する。第 3 系統予告演出は、例えば、キャラクタの色が変化する演出であり、キャラクタの色で許容されている当選役を示唆する。第 4 系統予告演出は、例えば、キャラクタの数が変化する演出であり、キャラクタの数で許容されている当選役を示唆する。第 1 演出モード～第 4 演出モードのいずれもが設定されていない通常モードである場合に、表示演出が行われる場合には、第 1 系統予告演出と、第 2 系統予告演出と、第 3 系統予告演出と、第 4 系統予告演出の中から予め決められた出現率で演出が決定されて、実行される。なお、本実施形態では、通常モードである場合には、第 1 系統予告演出～第 4 系統予告演出の出現率は均等となっている。

20

【 0 1 6 3 】

そして、第 1 演出モードは、通常演出状態において出現可能な第 1 系統予告演出の出現率が通常モードであるときよりも、また、他の予告演出（第 2 系統予告演出～第 4 系統予告演出）の出現率よりも、高確率となるモードである。本実施形態では、第 1 演出モードで表示演出が実行されるときには、第 1 系統予告演出のみが実行されるようになっている。同様に、第 2 演出モードは、通常演出状態において出現可能な第 2 系統予告演出の出現率が通常モードであるときよりも、また、他の予告演出（第 1 系統予告演出、第 3 系統予告演出、第 4 系統予告演出）の出現率よりも、高確率となるモードである。本実施形態では、表示演出が実行されるときには、第 2 系統予告演出のみが実行されるようになっている。同様に、第 3 演出モードは、通常演出状態において出現可能な第 3 系統予告演出の出現率が通常モードであるときよりも、また、他の予告演出（第 1 系統予告演出、第 2 系統予告演出、第 4 系統予告演出）の出現率よりも、高確率となるモードである。本実施形態では、表示演出が実行されるときには、第 3 系統予告演出のみが実行されるようになっている。同様に、第 4 演出モードは、通常演出状態において出現可能な第 4 系統予告演出の出現率が通常モードであるときよりも、また、他の予告演出（第 1 系統予告演出～第 3 系統予告演出）の出現率よりも、高確率となるモードであり、本実施形態では、表示演出が実行されるときには、第 4 系統予告演出のみが実行されるようになっている。

30

【 0 1 6 4 】

図 15 に基づき、ステップ S 2 6 で参照するモードテーブルについて説明する。モードテーブルは、第 1 演出モードから第 4 演出モードに、乱数を振り分けている。このため、サブ制御用 C P U 4 1 a は、取得した乱数に基づき、対応する演出モードを決定するようになっている。また、モードテーブルでは、第 1 の特別期間と第 2 の特別期間のうち、いずれであるかによって、演出モードに振り分けられる乱数（の個数）が一部異なるようになっている。これにより、第 1 の特別期間と第 2 の特別期間の違いにより、演出モードの選択率が変更されるようになっている。例えば、第 1 の特別期間が設定されている場合（第 1 期間フラグ = 1 である場合）、第 3 演出モードの選択率は、19000 / 65536

40

50

である一方、第2の特別期間が設定されている場合（第2期間フラグ = 1 である場合）、第3演出モードの選択率は、 $11000 / 65536$ である。

【0165】

ステップS26の処理を終了すると、サブ制御用CPU41aは、次に、継続ゲーム数決定テーブルを参照して、予め決められたゲーム数（2～5回）の中から、決定した演出モードを特別期間内において継続させる継続ゲーム数（演出期間）を決定する（ステップS27）。

【0166】

図16に示すように継続ゲーム数決定テーブルにおいて、継続ゲーム数として決定される回数毎に乱数が振り分けられている。そして、乱数の個数の多少により、継続ゲーム数決定テーブルにおいて、継続ゲーム数として決定される回数毎の選択率が設定される。なお、設定される演出モードの種類により、選択率の一部が異なっている。例えば、第1演出モードである場合には、継続ゲーム数として2回が選択される選択率は、 $5000 / 65536$ となっており、5回が選択される選択率は、 $10536 / 65536$ となっている。その一方、第2演出モードである場合には、継続ゲーム数として2回が選択される選択率は、 $10536 / 65536$ となっており、5回が選択される選択率は、 $5000 / 65536$ となっている。

10

【0167】

演出モード及び継続ゲーム数を決定すると、サブ制御用CPU41aは、決定した演出モードに対応した出現率で、実行させる演出を決定し、決定した演出を実行させる（ステップS28）。例えば、第1演出モードを決定していた場合には、サブ制御用CPU41aは、第1系統予告演出を実行させることとなる。また、ステップS28において、継続ゲーム数から1減算して継続ゲーム数を更新する。なお、ステップS24において、判定結果が否定の場合、サブ制御用CPU41aは、ステップS28に移行する。すなわち、サブ制御用CPU41aは、モード情報に基づき、演出モードを特定し、特定した演出モードに対応した出現率で、実行させる演出を決定し、決定した演出を実行する。また、サブ制御用CPU41aは、継続ゲーム数から1減算して継続ゲーム数を更新する。そして、ステップS28の処理を終了すると、サブ制御用CPU41aは、特別期間実行処理を終了する。

20

【0168】

一方、ステップS25の判定結果が肯定の場合、すなわち、特別期間用残り回数が予め決められた範囲内である場合、サブ制御用CPU41aは、発展抽選テーブルを参照して、発展演出于実行させるか否かを判定する（ステップS29）。発展演出于、背景画像などが発展演出于用の画像に切り替わり、見た目上、通常モードや第1演出モード～第4演出モードとは異なることが遊技者に判断できる演出である。また、発展演出于は、有利遊技状態の付与が許容されているか否かを示す対決演出が実行される前に実行され、対決演出が実行されるまで複数回のゲームに亘って実行される演出である。このため、遊技者は、発展演出于が実行された場合、特別期間中であることを容易に認識できると共に、対決演出の実行を予想することができる。また、発展演出于中、許容されている当選役、又は有利遊技状態の付与が許容される可能性を示唆するようになっている。

30

【0169】

図17に示すように、発展抽選テーブルでは、特別期間用残り回数毎に、発展演出于の当選確率が定められている。なお、第1の特別期間が設定されている場合と、第2の特別期間が設定されている場合では、特別期間用残り回数が同じであっても、当選確率を異ならせている。具体的には、同じ特別期間用残り回数であっても、第1の特別期間が設定されている場合には、第2の特別期間が設定されている場合よりも、サブ制御用CPU41aは、高確率で、発展演出于を実行させるようになっている。例えば、特別期間用残り回数が15～19回であるときにおいて、第1の特別期間が設定されている場合における発展演出于の当選確率は、 $58000 / 65536$ であり、第2の特別期間が設定されている場合における発展演出于の当選確率は、 $50000 / 65536$ である。このため、第1の特別

40

50

期間が設定されている場合の方が、第2の特別期間が設定されている場合よりも早く発展演出が実行されやすいといえる。このため、特別期間が設定されてからすぐに発展演出が実行された場合、第1の特別期間が設定されているかも知れないと遊技者に期待させることができる。

【0170】

また、特別期間用残り回数が6～8回であるときには、第1の特別期間が設定されているときのみ、発展演出を実行可能に構成されている。このため、特別期間用残り回数が少ないときでも発展演出が実行されうるようになっている。このため、特別期間が長い間設定された後、発展演出が実行された場合には、第1の特別期間であるかも知れないと遊技者に思わせることができる。サブ制御用CPU41aは、ステップS29において、この発展抽選テーブルを参照して、特別期間用残り回数に応じた確率で発展演出を実行させるか否かを判定する。

10

【0171】

ステップS29の判定結果が否定の場合、サブ制御用CPU41aは、ステップS26の処理に移行する。一方、ステップS29の判定結果が肯定の場合、サブ制御用CPU41aは、発展演出の実行を決定したことを示す発展フラグに1を設定する(ステップS30)。なお、ステップS23では、発展演出の実行を決定したことを示す発展フラグに「1」が設定されているか否かを判定することにより、発展演出の実行中であるか否かを判定する。ステップS30の処理を実行すると、サブ制御用CPU41aは、発展演出を実行させ(ステップS31)、特別期間実行処理を終了する。なお、発展演出の実行中、サブ制御用CPU41aは、許容されている当選役又は第1の特別期間が設定されているか否か(つまり、特別期間終了後に有利遊技状態へ移行するか否か)に応じて、発展演出の演出内容を決定し、決定した演出内容で発展演出を実行させている。具体的には、表示させるキャラクタの色で、許容されている当選役を示唆したり、表示させるキャラクタの大きさで有利遊技状態が付与される可能性を示唆したりするようになっている。また、ステップS23の判定結果が肯定の場合、すなわち、発展演出中である場合(発展フラグ=1である場合)、サブ制御用CPU41aは、特別期間実行処理を終了する。なお、発展演出中である場合(発展フラグ=1である場合)、サブ制御用CPU41aは、発展演出の実行を継続する。

20

【0172】

30

一方、ステップS22の判定結果が肯定の場合、サブ制御用CPU41aは、対決演出の実行させ(ステップS32)、特別期間実行処理を終了する。この対決演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが出現し、キャラクタ同士の対決を通じて、有利遊技状態の付与が許容される可能性を示唆し、対決結果(表示結果)に応じて有利遊技状態の付与が許容されるか否かを報知する演出である。つまり、対決結果が味方キャラクタの勝利(有利結果)である場合には、有利遊技状態の付与が許容されることを報知するようになっている。一方、対決結果が味方キャラクタの敗北(非有利結果)である場合には、有利遊技状態の付与が許容されるとは限らないことを報知するようになっている。また、対決演出は、特別期間用残り回数が所定値(本実施形態では「6」)よりも少ない場合に実行される演出であり、特別期間が終了するまで実行される。また、対決演出では、特別期間が終了するゲームにおいて、有利遊技状態の付与が許容されるか否かを示す表示結果が表示されるようになっている。また、対決演出の演出内容は、特別期間の種類(第1の特別期間であるか又は第2の特別期間であるか)と、特別期間用残り回数に基づき決定されるようになっている。すなわち、遊技者は、対決演出の演出内容から、特別期間の種類と、特別期間用残り回数を推測できるようになっている。なお、発展演出が実行中である場合には、発展フラグに「1」を設定して、発展演出を終了させる。

40

【0173】

以上により、本実施形態のサブ制御用CPU41aは、第1の特別期間と、第2の特別期間を設定する制御を行う特別期間制御手段を構成する。また、サブ制御用CPU41aは、特別期間における遊技演出の演出態様を決定する演出態様決定手段を構成する。また

50

、サブ制御用CPU41aは、決定される演出態様で特別期間における遊技演出を実行させる演出期間を決定する演出期間決定手段を構成する。また、サブ制御用CPU41aは、発展演出を実行させる発展演出制御手段を構成する。

#### 【0174】

図18に基づき、特別期間の設定タイミングについてその作用と共に説明する。

図18では、規定回数が256回として設定された場合について説明する。また、遊技回数が88回のとき、第2の特別期間が設定され、当該第2の特別期間が、38回の変動ゲームに亘って設定されるものとして説明する。また、当該第2の特別期間における発展演出は、特別期間用残り回数が、19回のときから実行されるものとして説明する。また、遊技回数が217回のとき、39回の第1の特別期間が設定されるものとして説明する。また、当該第1の特別期間における発展演出は、特別期間用残り回数が8回のときから実行されるものとして説明する。

10

#### 【0175】

図18(a)に示すように、遊技回数が88回となると(時点T11)、前提より第2の特別期間を設定する。その際、特別期間用残り回数として、38回が設定される。このとき、遊技回数が規定回数として設定されやすい回数から第1回数(40回)前である。このため、遊技者が、特別期間の開始時を認識し、当該開始時における遊技回数が規定回数として設定されやすい回数であると認識したときには、特別期間が経過した場合に、規定回数に到達し、有利遊技状態が付与されるのではないかと期待することとなる。

20

#### 【0176】

第2の特別期間が設定されると(時点T11~)、複数の演出モードの中から決定された演出モードで継続ゲーム数分の変動ゲームが実行される。このため、同じ系統の演出が連続した変動ゲームで実行されるため、遊技者に特別期間が設定されたことを認識させることができる。なお、特別期間中、同じ系統の演出が連続した変動ゲームで実行されることが、繰り返されるため、遊技者は容易に特別期間であることを認識できる。その一方で、特別期間が設定されていると認識できた場合であっても、いつまで続くか、及び第1の特別期間であるか否かについては認識しにくい為、引き続き演出について注目させることができる。

#### 【0177】

そして、遊技回数が107回であるとき、つまり、特別期間用残り回数が19回であるとき(時点T12)、前提より発展演出が開始される。これにより、遊技者は、当選役や有利遊技状態が付与される可能性について推測し、遊技の興趣が向上することとなる。また、遊技者は、特別期間がいつまで継続するかについて注目することとなる。そして、遊技回数が121回となったとき、つまり、特別期間用残り回数が5回となったとき(時点T13)、対決演出が実行される。遊技者は、この対決演出を通じて有利遊技状態が付与されるのか否かについて注目し、遊技の興趣が向上する。この対決演出の表示結果は敗北(すなわち、有利結果でない)となり、第2の特別期間が終了する(時点T14)。これにより、遊技者は、特別期間が終了しても規定回数に到達することないと認識することとなる。

30

#### 【0178】

その後、図18(b)に示すように、遊技回数が217回であるとき(時点T15)、規定回数から第1回数以下であることから第1の特別期間が設定される。その際、特別期間用残り回数として、39回が設定される。遊技者は、当該特別期間を認識した場合、第1の特別期間であるか否かについて注目することとなる。

40

#### 【0179】

第1の特別期間が設定されると(時点T15経過後)、複数の演出モードの中から決定された演出モードで継続ゲーム数分のゲームが実行される。このため、同じ系統の演出が連続したゲームで実行されるため、遊技者に特別期間が設定されたことを認識させることができる。なお、特別期間中、同じ系統の演出が連続したゲームで実行されることが、繰り返されるため、遊技者は容易に特別期間であることを認識できる。その一方で、特別期

50

間が設定されていると認識できた場合であっても、いつまで続くか、及び第1の特別期間であるか否かについては認識しにくい為、引き続き演出について注目させることができる。

#### 【0180】

そして、遊技回数が248回であるとき、つまり、特別期間用残り回数が8回であるとき（時点T16）、前提より発展演出が開始される。これにより、遊技者は、第1の特別期間が設定されており、有利遊技状態の付与が許容されることを認識し、遊技の興趣が向上することとなる。また、遊技者は、第1の特別期間がいつまで継続するかについて注目することとなる。そして、遊技回数が251回のとき、特別期間用残り回数が6回より少なくなったとき（時点T17）、対決演出が実行される。遊技者は、この対決演出を通じて有利遊技状態が付与されるのか否かについて注目し、遊技の興趣が向上する。この対決演出の表示結果は勝利（すなわち、有利結果）となり、第1の特別期間が終了する（時点T18）。これにより、遊技者は、第1の特別期間の終了時に、規定回数に到達することを認識できる。つまり、有利遊技状態の付与が許容されることを認識できる。

10

#### 【0181】

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）第2の特別期間が設定される確率は、一定とならないようにした。このため、特別期間が設定されたときに、どちらの特別期間であるかについて、より注目させることができ、退屈させることがない。また、遊技回数に応じて設定確率が異なることから、特別期間が設定されたときの遊技回数に対して注目させ、設定された特別期間が、遊技回数が規定回数に到達するまでに予め決められた第1回数となっているときに行われる第1の特別期間（本物の特別期間）であるか否かについて推測させることができる。

20

#### 【0182】

具体的に説明すると、規定回数をおおよそ予測でき、有利遊技状態に繋がる第1の特別期間が出現する時期も規定回数からおおよそ予測できる場合、当該時期に特別期間が設定されると、遊技者の期待感及び興趣をより向上させることができる。このため、この時期に第2の特別期間が設定される確率が高い場合には、遊技者の期待感及び興趣を向上させやすくなる。そこで、本実施形態では、遊技回数が、規定回数として高確率で設定される回数に到達するまでに予め決められた第1回数となっているときには、高確率で第2の特別期間が設定されるようにしている。これにより、第2の特別期間が設定されたときでも、第1の特別期間が設定されたのではないかと遊技者に思わせ、遊技者の期待感及び興趣を向上させやすくなる。

30

#### 【0183】

逆に、規定回数を予測できない場合であって、遊技回数に応じた第2の特別期間の設定確率を経験上推測できる場合において、遊技回数から見て第2の特別期間の設定確率が低い時期に、特別期間が設定された場合、有利遊技状態の直前であるから出現したかも知れないと思わせることができ、期待感を向上させることができる。

#### 【0184】

（2）第2の特別期間の抽選は、1回の遊技毎に行われるわけではなく、予め決められた範囲の回数の中から決定された回数の遊技が実行されたときに行われるようとした。つまり、第2の特別期間の抽選にはずれたとき、抽選ゲーム回数分の変動ゲームが実行されたとき、再び第2の特別期間を付与するか否かの抽選が行われる。そして、抽選ゲーム数は、1～8回の中から設定されるようになっている。このため、遊技回数に応じた第2の特別期間の設定確率のみに対応して第2の特別期間が設定されるとは限らず、第2の特別期間の実行タイミングを予測しにくい。従って、設定された期間が第2の特別期間であるか否かについて判断しにくく、より注目させることができる。

40

#### 【0185】

（3）サブ制御用CPU41aは、第2の特別期間を設定する場合、第2の特別期間において実行される変動ゲームの回数を決定し、決定した回数に亘る変動ゲームにて第2の特別期間を設定する。このように、第2の特別期間において実行される遊技の回数を決定

50

するため、第2の特別期間を異ならせることができる。従って、第2の特別期間中、退屈することがない。また、第2の特別期間を一定としないことにより、遊技者にいつまで続くのか注目させ、遊技を継続する意欲を持たせることができる。

#### 【0186】

(4) サブ制御用CPU41aは、特別期間が設定されたとき、演出モード(演出態様)と当該演出モードが継続する演出期間を決定するようにした。特別期間における演出モード(遊技演出の演出態様)は複数あることから、遊技者の飽きを防止できる。また、同じ演出態様の遊技演出が演出期間中、継続することから、遊技者に特別期間中であることを認識させやすい。

#### 【0187】

(5) サブ制御用CPU41aは、第1の特別期間が設定されている場合の方が、第2の特別期間が設定されている場合と比較して、発展演出を早期に実行させやすくなっている。つまり、第1の特別期間である場合には、第2の特別期間である場合と比較して発展演出を実行させやすくした。これにより、第1の特別期間中の場合には、より早く発展演出が実行されやすいため、遊技者に発展演出にいつ移行するかについて注目させ、興趣を向上させることができる。

#### 【0188】

(6) 現在の遊技回数が、規定回数として設定されやすい回数から予め決められた第1回数前の遊技回数である場合には、原則として、当選確率が高確率に設定されている。その一方、現在の遊技回数が、規定回数として設定されにくい回数から予め決められた第1回数前の遊技回数である場合には、原則として、当選確率が低確率に設定されている。つまり、第2の特別期間は、遊技回数が、規定回数と設定されやすい回数から第1回数前であるか否かにより、設定されやすさが異なっている。そして、第1の特別期間は、遊技回数が、規定回数から第1回数前以下である場合に設定されるようになっている。このため、遊技回数が、規定回数と設定されやすい回数から第1回数前であるときに、第2の特別期間が設定されたとき、遊技者に第1の特別期間が設定されたのではないかと期待させることができる。従って、例え第2の特別期間が設定された場合であっても、実行された遊技回数が規定回数に近いのではないかと遊技者に期待させ、第2の特別期間に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0189】

(7) 第2の特別期間を設定するか否かに関する抽選にはずれた場合に予め決められた範囲の回数の中から回数を決定する際、予め決められた範囲における回数毎の選択率を異ならせている。このため、第2の特別期間の実行間隔をある程度コントロールすることができる。例えば、本実施形態では、回数が多い方が、選択率を高くしているため、抽選の間隔が大きくなりやすいようにコントロールすることができる。

#### 【0190】

(8) 第2の特別期間を設定するように構成され、第2の特別期間として設定される回数の範囲は、現在の遊技回数に応じてその範囲の少なくとも一部が異なるように設定されている。このため、第2の特別期間がいつまで続くのか予想できないため、遊技者にいつまで続くのか注目させ、遊技を継続する意欲を持たせることができる。また、予測される規定回数から離れた遊技回数である場合には、第2の特別期間を長くすることにより、第1の特別期間かもしれないと遊技者に思わせ、期待感を向上させることができる。また、予測される規定回数から近い遊技回数である場合には、第2の特別期間を長く設定しても、ガセであることが認識されてしまい、興趣が低下する虞がある。このため、予測される規定回数から近い遊技回数である場合には、短く設定して、興趣が低下することを防止できる。

#### 【0191】

(9) 第1の特別期間が設定された場合、有利遊技状態の付与が許容されたときに、有利遊技状態の付与が許容されたことを報知する有利結果を表示する。上記実施形態では、対決演出にて味方キャラクタが勝利する結果を表示することにより、有利遊技状態が付与

10

20

30

40

50

されることを報知する。これにより、有利遊技状態に移行することを容易に認識することができる。

【0192】

(10) 特別期間中、許容されている当選役、又は有利遊技状態の付与が許容される可能性を示唆する発展演示が実行される。発展演示が実行されることにより、特別期間であることを遊技者に確実に認識させることができる。また、第1演出モード～第4演出モードが設定される場合と異なり、発展演示では、有利遊技状態の付与が許容される可能性が示唆される。このため、遊技者は、発展演示の演出内容をみて、有利遊技状態の付与が許容される可能性及び第1の特別期間であるか否かを予想することができ、遊技の興奮を向上できる。

10

【0193】

(11) 特別期間用残り回数が予め決められた回数より少なくなった場合、有利遊技状態の付与が許容されるか否かを報知する対決演出が実行される。このため、対決演出により、有利遊技状態の付与が許容されることを容易に認識できる。また、対決演出の実行により、特別期間の終了、すなわち、有利遊技状態が付与されるまでの期間を明確に示すことができる。

【0194】

(12) 特別期間であるときに設定される第1演出モード～第4演出モードを、特別期間でないときに設定される通常モード中で実行される第1系統予告演出～第4系統予告演出の出現割合を変更することにより実現している。このため、特別期間が設定されたとしても、遊技者が必ずしもすぐに特別期間が設定されたことに気付くとは限らず、遊技者に予想する楽しみを与えることができる。また、特別期間が設定されていないときでも、第1系統予告演出～第4系統予告演出の出現割合が偏ることがあり得るため、特別期間が設定されているのではないかと期待させることも可能となる。また、特別期間の開始時を特定し難いため、特別期間の終了時点やどれだけ特別期間が継続されているかわかりにくい。このため、規定回数に達するまでの回数が第1回数である場合に実行される第1の特別期間であるか予測しにくくすることができる。

20

【0195】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・上記実施形態のステップS29において、発展演示は、設定開始時における特別期間の長さ（設定開始時の特別期間用残り回数）にかかわらず、特別期間用残り回数が予め決められた回数であるときに抽選により決定されていた。この別例として、設定開始時における特別期間の長さが予め定められた回数（例えば、20回）以上であるときのみ、発展演示を設定可能なように構成しても良い。これにより、特別期間用残り回数が短いにもかかわらず、発展演示が実行されることを防止することができる。

30

【0196】

- ・上記実施形態において、BN遊技を付与可能に構成したが、付与しなくても良い。
- ・上記実施形態では、特別期間用残り回数が予め決められた回数より少なくなった場合に、対決演出を実行させていたが、特別期間用残り回数が予め決められた回数より少なくなった場合であって、発展演示が実行されている場合に、対決演出を実行させるようにしてもよい。

40

【0197】

・上記実施形態では、ステップS17において、第1の特別期間の長さを決定していたが、遊技回数が規定回数に達するまで設定してもよい。すなわち、規定回数に達するまでの残りゲーム回数が、必ず第1回数となった時点で第1の特別期間を設定し、第1回数以上の変動ゲームに亘って第1の特別期間を設定しても良い。

【0198】

・上記実施形態では、ステップS16において、規定回数までの残りゲーム回数が、第1回数のとき、第1の特別期間を設定していたが、第1回数以下であれば、いつでも設定して良い。なお、遊技回数が規定回数に達するときに第1の特別期間が終了することが望

50

ましい。

【0199】

・上記実施形態では、現在の遊技回数が、規定回数として設定されやすい回数から予め決められた第1回数前の遊技回数であるか否かに応じて、第2の特別期間の設定確率を変更させたが、変更させなくても良い。

【0200】

・上記実施形態では、ゲーム数グループG1～G7毎に、すなわち、遊技回数毎に、第2の特別期間として取り得る回数が予め設定されていたが、ゲーム数グループG1～G7、すなわち、遊技回数に係わらず第2の特別期間として取り得る回数を設定しても良い。また、ゲーム数グループG1～G7毎、すなわち、遊技回数毎に第2の特別期間として取り得る回数の選択率を変更しなくても良い。 10

【0201】

・上記実施形態では、抽選ゲーム回数を決定することにより、第2の特別期間が設定可能となる時期を抽選で決定していたが、予め決められていても良い。例えば、第2の特別期間が設定可能となる時期を一定（例えば、5ゲームごと）にしても良い。また、抽選ゲーム回数として設定される回数を予めパターン化していてもよい。例えば、最初は、3回を設定し、次に5回を設定し、その次に2回を設定し…というようにパターンを用意しても良い。

【0202】

・上記実施形態では、発展演出を実行させたが、実行させなくても良い。 20  
・上記実施形態では、対決演出を実行させたが、実行させなくても良い。  
・上記実施形態では、対決演出は、特別期間用残り回数が所定回数（6回）よりもすくないときに実行させたが、所定回数は、任意に変更しても良い。また、対決演出の実行の有無を抽選で決定しても良い。

【0203】

・上記実施形態では、発展演出を実行させる確率を第1の特別期間と第2の特別期間とで異なるように設定したが、同じであっても良い。また、第2の特別期間の方が、発展演出を実行させやすくしても良いし、早期に実行させやすくしても良い。

【0204】

・上記実施形態では、規定回数を設定するためのテーブルは、1つだけであったが、複数用意していても良い。そして、複数のテーブルで、規定回数として設定されやすい回数を変更したり、規定回数として設定されうる回数の上限を変更したりしてもよい。これにより、遊技者は、規定回数を予測しにくくなり、それに伴い、特別期間が設定された場合でも第1の特別期間であるか否かについて推測しにくくなる。従って、遊技の興味が向上する。 30

【0205】

・上記実施形態では、特別期間中に演出の出現率を偏らせる演出モードを設定したが、特別な演出を実行させても良い。これにより、特別期間であることを容易に報知することができる。

【0206】

・上記実施形態では、第2の特別期間の有無を抽選する間隔は、予め決められた回数の中から各回数に対応付けられた確率で決定されていたが、遊技回数に応じて回数及び確率を変更しても良い。例えば、遊技回数が、規定回数として設定されやすい回数に達するまでの回数が第1回数である場合には、少ない回数の中から、又は少ない回数を高確率で決定するようにしてもよい。その一方で、遊技回数が、規定回数として設定されやすい回数に達するまでの回数が第1回数でない場合には、多い回数の中から、又は多い回数を高確率で決定するようにしてもよい。このようにすれば、規定回数として設定されやすい回数に達するまでの回数が第1回数である場合には、第2の特別期間の有無を抽選する間隔を短くして、第2の特別期間を設定しやすくすることができる。その一方で、規定回数として設定されやすい回数に達するまでの回数が第1回数でない場合には、第2の特別期間の 50

有無を抽選する間隔を長くして、第2の特別期間を設定しにくくすることができる。

【0207】

・上記実施形態では、第1の特別期間と、第2の特別期間では、同じように演出モードを設定してもよい。

・上記実施形態では、RT遊技への移行契機として、賞メダルの払出しを定める図柄の組み合わせを設定することもできる。

【0208】

・上記実施形態において、有利遊技状態は、遊技者にとって有利であればよく、例えば、リプレイ役の合算の当選確率を他の遊技状態とほとんど変わりなく設定することもできる。この場合、有利遊技状態では、ベルナビ演出が行われる仕様であれば遊技者にとって有利となりうる。

【0209】

・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、ランプRの発光演出により演出状態を遊技者に報知したり、各演出状態用の専用ランプを設けてこれらを点灯させて演出状態を遊技者に報知したり、スピーカSPの音声演出により演出状態を遊技者に報知したりしてもよい。また、この場合には、ランプRやスピーカSPなどによりリプナビ演出やベルナビ演出などの各種演出を行わせることもできる。

【0210】

・本実施形態では、BN遊技の終了を、入賞回数のみで規定することもできるし、実行回数のみで規定することもできる。また、BN役の種類を増やすこともできるし、BN役としてチャレンジタイム(所謂、「CT」)としてもよい。

【0211】

・本実施形態では、突入り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。

【0212】

・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。

・上記実施形態において、サブ制御用CPU41aは、通常演出状態の制御中、小役の中でもチェリー役、スイカ役、又は1枚役の当選が指示される場合、ART抽選を行っても良い。そして、サブ制御用CPU41aは、ART抽選に当選する場合、ART演出状態の付与を許容していることを示す情報(フラグ)をサブ制御用RAM41cに設定する。なお、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態に制御するのに合わせてART演出状態への移行を決定していることを示す情報をサブ制御用RAM41cから消去するよう制御する。

【0213】

また、この場合において、このART抽選は、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当選及び非当選に乱数を振分けて行われるようにしてもよい。例えば、ART抽選では、1枚役の当選時、これよりも役抽選での当選確率が高いチェリー役及びスイカ役に比してART抽選で突入の結果を導出し易くする。また、ART抽選では、チェリー役の当選時、これよりも役抽選での当選確率が高いスイカ役に比してART抽選で突入の結果を導出し易くする。なお、ART抽選は、当選役の入賞ではなく当選役の当選を契機として行われる。

【0214】

・上記実施形態において、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態の制御中、小役の中でもチェリー役、スイカ役、1枚役の当選が指示される場合に延長抽選としての上乗せ抽選を行うようにしてもよい。この上乗せ抽選は、今回のセットにおけるART演出状

10

20

30

40

50

態の A R T 回数を加算して上乗せするか否かとともに上乗せする場合の上乗せ回数を決定することになる。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、 A R T 回数の上乗せ回数を決定する場合、該上乗せ回数を A R T 回数に上乗せするようにサブ制御用 R A M 4 1 c の A R T 回数を更新する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、 A R T 回数の上乗せ回数を決定する場合、該決定をする変動ゲーム中に該上乗せ回数を遊技者に報知する上乗せ回数報知演出を演出表示装置 1 4 で行わせるとともに、演出表示装置 1 4 で報知している A R T 回数に該上乗せ回数を加算して更新するように制御する。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、 A R T 回数の上乗せを決定しても該決定をする変動ゲーム中に上乗せ回数報知演出や演出表示装置 1 4 で報知している A R T 回数の更新を行わない場合もある。本実施形態では、このように A R T 演出状態の A R T 回数を上乗せすることで、今回のセットによる遊技期間が延長され、さらには A R T 演出状態での遊技期間の延長に繋がる。

10

## 【 0 2 1 5 】

・上記実施形態では、ストック数の抽選により予め決定された S T 数分のセットの A R T 演出状態が付与されたが、 A R T 回数が「 0 」となったときに A R T 演出状態を継続するか否かを継続抽選により決定しても良い。そして、継続抽選により、当選した場合には、 A R T 回数に所定回数「 3 0 」を再び設定することとなる。

## 【 0 2 1 6 】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 有利遊技状態が終了する毎に、前記規定回数を決定する規定回数決定手段を備え、前記規定回数として設定されやすい回数と、前記規定回数として設定されにくい回数は、予め決められており、前記第 2 の特別期間の設定確率は、現在の遊技回数が前記規定回数として設定されやすい回数に達するまで予め決められた回数である場合には、前記規定回数として設定されやすい回数に達するまで予め決められた回数でない場合と比較して、高確率に設定されている。

20

## 【 0 2 1 7 】

(ロ) 前記特別期間制御手段は、第 2 の特別期間を設定するか否かに関する抽選に落選した場合に予め決められた範囲の回数の中から回数を決定する際、予め決められた範囲における回数毎の選択率を異ならせている。

## 【 0 2 1 8 】

(ハ) 前記特別期間制御手段は、第 2 の特別期間を設定する場合、第 2 の特別期間において実行される遊技の回数を決定し、決定した回数に亘る遊技において、第 2 の特別期間を設定するように構成され、第 2 の特別期間として設定される回数の範囲は、遊技回数に応じてその範囲の少なくとも一部が異なるように設定されている。

30

## 【 0 2 1 9 】

(二) 前記図柄表示手段は、前記第 1 の特別期間が設定された場合、有利遊技状態の付与が許容されたときに、有利遊技状態が付与されることを報知する有利結果を表示する。

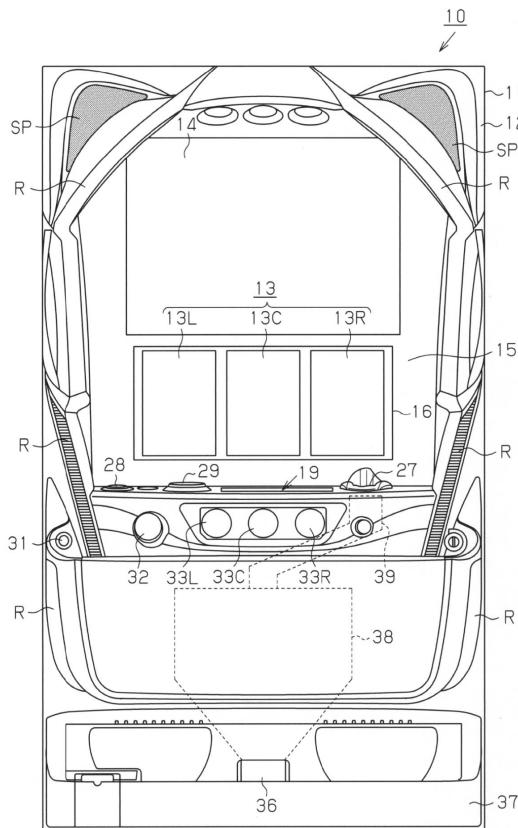
## 【 符号の説明 】

## 【 0 2 2 0 】

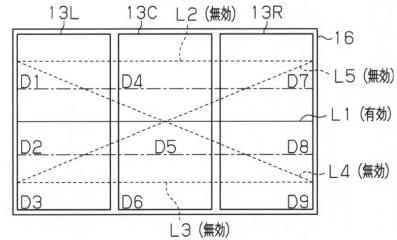
L 1 ~ L 5 ... 図柄停止ライン、 1 0 ... パチスロ、 1 3 ... リールユニット、 1 3 L ... 左リール、 1 3 C ... 中リール、 1 3 R ... 右リール、 3 2 ... スタートレバー、 3 3 L、 3 3 C、 3 3 R ... ストップボタン、 4 0 ... 主制御基板、 4 0 a ... 主制御用 C P U 、 4 0 b ... 主制御用 R O M 、 4 0 c ... 主制御用 R A M 、 4 1 ... サブ制御基板、 4 1 a ... サブ制御用 C P U 、 4 1 b ... サブ制御用 R O M 、 4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

40

【図1】



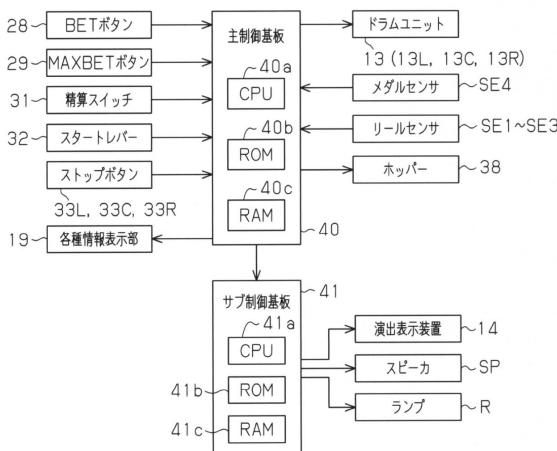
【 図 2 】



【 図 3 】

役構成			賞	
			一般遊技	ボーナス遊技
BAR	BAR	BAR	ボーナス遊技 (B.N)	
	ANY	ANY	2枚	2枚
			6枚	6枚
			9枚	9枚
			1枚	1枚
REPLAY	REPLAY	REPLAY	再遊技 (リプレイ停止目)	
REPLAY	REPLAY		再遊技 (突入りリプレイ停止目)	

【 図 4 】



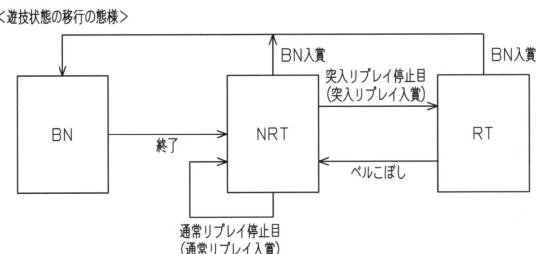
【図5】

(a)	当選投票決定テーブル		T1	T2	T3
	通常リプレイ役	当選確率	1/22	1/1.7	—
中正解突入リプレイ役	当選確率	1/22	—	—	—
右正解突入リプレイ役	当選確率	1/22	—	—	—
合算		1/7.3	1/1.7	—	—

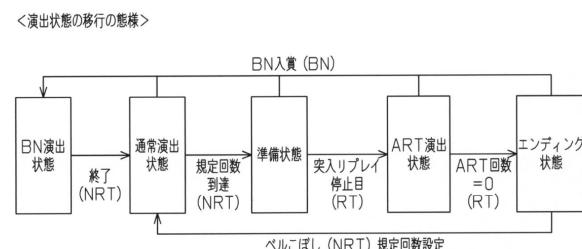
(b)

当選役決定テーブル		T1	T2	T3
左正解ペル役	当選確率	1/21	1/21	1/3.5
中正解ペル役	当選確率	1/21	1/21	1/3.5
右正解ペル役	当選確率	1/21	1/21	1/3.5
合算		1/7	1/7	1/1.17

【図6】



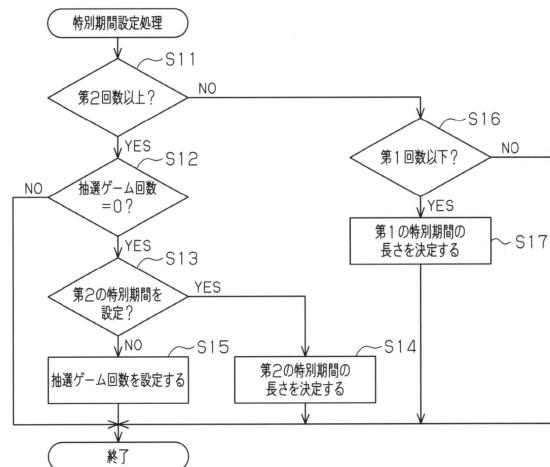
【図 7】



【図8】

ゲーム数	当選確率	(%)
1 ~ 16	0.5	
17 ~ 32	3.4	
33 ~ 48	1.5	
49 ~ 64	1.5	
65 ~ 80	0.5	
81 ~ 96	0.8	
97 ~ 112	0.8	
113 ~ 128	7.6	
•	•	
•	•	
•	•	
~ 1280	10	

【図9】



【 図 1 0 】

抽選結果	ゲーム数グループ						
	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7
はずれ	64536	32768	52536	62536	32768	62536	32768
当選	1000	32768	13000	3000	32768	3000	32768

【 図 1 2 】

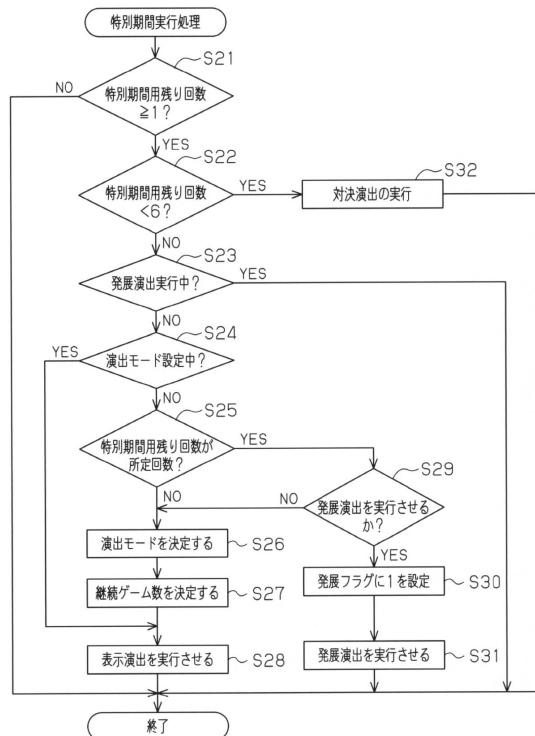
【図 1 1 】

ゲーム数グループの分類						
ゲーム数グループ						
G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7
1 ~ 24	73 ~ 88 937 ~ 952	345 ~ 378 601 ~ 632 953 ~ 1016	25 ~ 72 89 ~ 136 153 ~ 200	137 ~ 152 201 ~ 216 265 ~ 280	379 ~ 480 633 ~ 736 1017 ~ 1140	1141 ~
			217 ~ 264 281 ~ 328 481 ~ 520 537 ~ 584 737 ~ 776 793 ~ 840 857 ~ 936	329 ~ 344 521 ~ 536 585 ~ 600 777 ~ 792 841 ~ 856		

【図13】

タイミング抽選テーブル	
抽選ゲーム回数	乱数の個数
1	346
2	346
3	500
4	3500
5	3500
6	8192
7	16384
8	32768

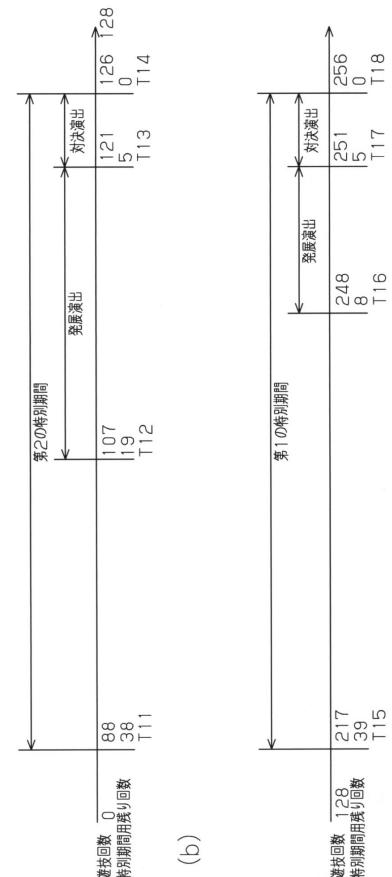
【図14】



【図15】

モードテーブル				
	第1演出モード	第2演出モード	第3演出モード	第4演出モード
第1の特別期間	8000	19536	19000	19000
第2の特別期間	8000	23536	11000	23000

【図18】



【図16】

継続ゲーム数決定テーブル				
継続ゲーム数	第1演出モード	第2演出モード	第3演出モード	第4演出モード
2	5000	10536	10536	5000
3	25000	25000	25000	25000
4	25000	25000	25000	25000
5	10536	5000	5000	10536

【図17】

	特別期間用残り回数								
	6	7	8	15	16	17	18	19	
第1の特別期間	45000/65536			58000/65536					
第2の特別期間	0			50000/65536					

(a)

(b)

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2005-245847(JP,A)  
特開2004-321486(JP,A)  
特開2002-253741(JP,A)  
特開2005-006863(JP,A)  
特開2006-006710(JP,A)  
特開2003-325763(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4