

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5993793号  
(P5993793)

(45) 発行日 平成28年9月14日(2016.9.14)

(24) 登録日 平成28年8月26日(2016.8.26)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

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

請求項の数 4 (全 47 頁)

(21) 出願番号 特願2013-95716 (P2013-95716)  
 (22) 出願日 平成25年4月30日 (2013.4.30)  
 (65) 公開番号 特開2014-213164 (P2014-213164A)  
 (43) 公開日 平成26年11月17日 (2014.11.17)  
 審査請求日 平成27年4月17日 (2015.4.17)

(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 100105957  
 弁理士 恩田 誠  
 (74) 代理人 100068755  
 弁理士 恩田 博宣  
 (72) 発明者 加賀谷 卓宏  
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号  
 ニューギン東京ビル内

審査官 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】

開始操作に基づき複数列の図柄の変動を開始させるとともに、停止操作に基づき該停止操作に対応する列の図柄の変動を停止させて行う遊技を図柄表示手段にて実行可能な遊技機において、

前記開始操作に基づき入賞を許容する当選役を決定する当選役決定手段と、

前記停止操作を受け付ける停止操作受付手段と、

前記当選役決定手段が決定した当選役、及び前記停止操作受付手段が受け付けた停止操作に基づき前記図柄表示手段を制御して表示結果を導出させる導出制御手段と、

非特定遊技状態と比較して遊技者にとって有利な特定遊技状態の生起を許容するか否かの特定判定を実行する特定判定手段と、

前記特定判定の判定結果が肯定であることを条件として前記特定遊技状態を生起させる制御を可能な状態制御手段と、

前記当選役決定手段が決定した当選役に応じて当選役情報を生成する情報生成手段と、

前記情報生成手段が生成した当選役情報を記憶手段に記憶させる記憶制御手段と、を備え、

前記特定判定には、第1特定判定と第2特定判定とを含み、

1回の遊技において前記情報生成手段は、今回の遊技の開始に際して決定された当選役に応じて前記当選役情報を生成し、同じ1回の遊技において前記特定判定手段は、前記第1特定判定及び前記第2特定判定を実行可能に構成されており、前記第1特定判定は、以

前の遊技の実行に伴って生成された当選役情報であって、且つ前記記憶手段に記憶されている当選役情報に基づき行われ、前記第2特定判定は、今回の遊技の開始に際して決定された当選役に基づき行われることを特徴とする遊技機。

**【請求項2】**

開始操作に基づき複数列の図柄の変動を開始させるとともに、停止操作に基づき該停止操作に対応する列の図柄の変動を停止させて行う遊技を図柄表示手段にて実行可能な遊技機において、

前記開始操作に基づき入賞を許容する当選役を決定する当選役決定手段と、

前記停止操作を受け付ける停止操作受付手段と、

前記当選役決定手段が決定した当選役、及び前記停止操作受付手段が受け付けた停止操作に基づき前記図柄表示手段を制御して表示結果を導出させる導出制御手段と、 10

非特定遊技状態と比較して遊技者にとって有利な特定遊技状態の生起を許容するか否かの特定判定を実行する特定判定手段と、

前記特定判定の判定結果が肯定であることを条件として前記特定遊技状態を生起させる制御を可能な状態制御手段と、

前記当選役決定手段が決定した当選役に応じて当選役情報を生成する情報生成手段と、

前記情報生成手段が生成した当選役情報を記憶手段に記憶させる記憶制御手段と、を備え、

前記特定判定には、第1特定判定と第2特定判定とを含み、

前記第1特定判定は、前記記憶手段に記憶されている当選役情報に基づき行われ、

前記第2特定判定は、今回の遊技の開始に際して決定された当選役に基づき行われるようになっており、 20

前記特定判定手段は、前記今回の遊技の実行に伴って、前記第1特定判定及び前記第2特定判定を実行可能に構成され、

前記情報生成手段は、1回の遊技の開始に際して決定された当選役に応じて前記当選役情報を生成し、該当選役情報に基づく第1特定判定を、前記特定判定手段は、次回以降の1回の遊技において実行することを特徴とする遊技機。

**【請求項3】**

前記特定判定で肯定判定される確率を通常確率状態と比較して高確率に変動させる特別確率状態を生起させるか否かの確率変動判定を実行可能な確率変動判定手段と、 30

前記確率変動判定の判定結果が肯定であることを条件として前記特別確率状態を生起させる制御を可能な確率制御手段と、

前記特別確率状態の終了条件が成立した後にも前記特別確率状態を継続して生起させるか否かの継続判定を行う継続判定手段と、をさらに備え、

前記特定判定手段は、前記特別確率状態の生起中であることを条件として、今回の遊技の実行に伴って前記第1特定判定及び前記第2特定判定を実行可能に構成されており、

前記確率制御手段は、前記継続判定の判定結果が肯定であることを条件として前記終了条件の成立後にも前記特別確率状態を継続して生起させる制御を可能である請求項1または2に記載の遊技機。

**【請求項4】**

前記情報生成手段が生成した当選役情報を応じた情報画像を表示するように演出表示手段を制御可能な表示制御手段を備えた請求項1～3のいずれか1項に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

**【技術分野】**

**【0001】**

本発明は、開始操作に基づき複数列の図柄の変動を開始させるとともに、停止操作に基づき該停止操作に対応する列の図柄の変動を停止させて行う遊技を図柄表示手段にて実行可能な遊技機に関するものである。

**【背景技術】**

**【0002】**

10

20

30

40

50

従来から、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）では、遊技媒体としてメダルが用いられるとともに、パチスロへのメダルの投入により遊技を開始するようにしている。

#### 【0003】

このようなパチスロの中には、特定役に当選することを契機として、遊技者にとって有利な特定遊技状態を生起させるか否かの特定抽選（特定判定）を行うとともに、該特定抽選に当選することを条件として特定遊技状態を生起させるものがある（例えば、特許文献1）。特許文献1のパチスロでは、特定役に対応する停止目が停止表示された場合、特定抽選に当選して特定遊技状態が生起されることに対する期待感を抱かせ得る。

#### 【先行技術文献】

10

#### 【特許文献】

#### 【0004】

#### 【特許文献1】特開2011-125532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、特定抽選の結果は、遊技者が獲得できる利益の大小に影響を与えることから、遊技者は特定抽選の結果に大きな関心を寄せつつ遊技を行っているのが一般的である。このため、特定抽選に当選して特定遊技状態が生起される迄の遊技の展開に変化を持たせ、特定遊技状態に期待する遊技者の興味をさらに向上させることが期待されている。

20

#### 【0006】

この発明は、上記従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、遊技者にとって有利な特定遊技状態が生起されることに対する期待感を高め、遊技者の興味を向上できる遊技機を提供することにある。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0007】

上記課題を解決する遊技機は、開始操作に基づき複数列の図柄の変動を開始させるとともに、停止操作に基づき該停止操作に対応する列の図柄の変動を停止させて行う遊技を図柄表示手段にて実行可能な遊技機において、前記開始操作に基づき入賞を許容する当選役を決定する当選役決定手段と、前記停止操作を受け付ける停止操作受付手段と、前記当選役決定手段が決定した当選役、及び前記停止操作受付手段が受け付けた停止操作に基づき前記図柄表示手段を制御して表示結果を導出させる導出制御手段と、非特定遊技状態と比較して遊技者にとって有利な特定遊技状態の生起を許容するか否かの特定判定を実行する特定判定手段と、前記特定判定の判定結果が肯定であることを条件として前記特定遊技状態を生起させる制御を可能な状態制御手段と、前記当選役決定手段が決定した当選役に応じて当選役情報を生成する情報生成手段と、前記情報生成手段が生成した当選役情報を記憶手段に記憶させる記憶制御手段と、を備え、前記特定判定には、第1特定判定と第2特定判定とを含み、1回の遊技において前記情報生成手段は、今回の遊技の開始に際して決定された当選役に応じて前記当選役情報を生成し、同じ1回の遊技において前記特定判定手段は、前記第1特定判定及び前記第2特定判定を実行可能に構成されており、前記第1特定判定は、以前の遊技の実行に伴って生成された当選役情報であって、且つ前記記憶手段に記憶されている当選役情報に基づき行われ、前記第2特定判定は、今回の遊技の開始に際して決定された当選役に基づき行われることを要旨とする。

30

#### 【0008】

40

上記課題を解決する遊技機は、開始操作に基づき複数列の図柄の変動を開始させるとともに、停止操作に基づき該停止操作に対応する列の図柄の変動を停止させて行う遊技を図柄表示手段にて実行可能な遊技機において、前記開始操作に基づき入賞を許容する当選役を決定する当選役決定手段と、前記停止操作を受け付ける停止操作受付手段と、前記当選役決定手段が決定した当選役、及び前記停止操作受付手段が受け付けた停止操作に基づき前記図柄表示手段を制御して表示結果を導出させる導出制御手段と、非特定遊技状態と比

50

較して遊技者にとって有利な特定遊技状態の生起を許容するか否かの特定判定を実行する特定判定手段と、前記特定判定の判定結果が肯定であることを条件として前記特定遊技状態を生起させる制御を可能な状態制御手段と、前記当選役決定手段が決定した当選役に応じて当選役情報を生成する情報生成手段と、前記情報生成手段が生成した当選役情報を記憶手段に記憶させる記憶制御手段と、を備え、前記特定判定には、第1特定判定と第2特定判定とを含み、前記第1特定判定は、前記記憶手段に記憶されている当選役情報に基づき行われ、前記第2特定判定は、今回の遊技の開始に際して決定された当選役に基づき行われるようになっており、前記特定判定手段は、前記今回の遊技の実行に伴って、前記第1特定判定及び前記第2特定判定を実行可能に構成され、前記情報生成手段は、1回の遊技の開始に際して決定された当選役に応じて前記当選役情報を生成し、該当選役情報に基づく第1特定判定を、前記特定判定手段は、次回以降の1回の遊技において実行することを要旨とする。

上記遊技機について、前記特定判定で肯定判定される確率を通常確率状態と比較して高確率に変動させる特別確率状態を生起させるか否かの確率変動判定を実行可能な確率変動判定手段と、前記確率変動判定の判定結果が肯定であることを条件として前記特別確率状態を生起させる制御を可能な確率制御手段と、前記特別確率状態の終了条件が成立した後にも前記特別確率状態を継続して生起させるか否かの継続判定を行う継続判定手段と、をさらに備え、前記特定判定手段は、前記特別確率状態の生起中であることを条件として、今回の遊技の実行に伴って前記第1特定判定及び前記第2特定判定を実行可能に構成されており、前記確率制御手段は、前記継続判定の判定結果が肯定であることを条件として前記終了条件の成立後にも前記特別確率状態を継続して生起させる制御を可能であることが好ましい。

#### 【0009】

上記遊技機について、前記情報生成手段が生成した当選役情報を応じた情報画像を表示するように演出表示手段を制御可能な表示制御手段を備えたことが好ましい。

#### 【発明の効果】

#### 【0012】

本発明によれば、遊技者にとって有利な特定遊技状態が生起されることに対する期待感を高め、遊技者の興趣を向上できる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0013】

【図1】パチンコ式スロットマシン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】賞状様を示す模式図。

【図4】(a)は、情報表示演出の実行態様を示す説明図、(b)は、可動体演出、及び特別情報表示演出の実行態様を示す説明図。

【図5】パチンコ式スロットマシンの電気的構成を示すブロック図。

【図6】(a)は、当選役決定用テーブルを示す説明図、(b)はリプレイ役の当選内容を示す説明図。

【図7】遊技状態の移行態様を示す説明図。

【図8】当選役情報の種類、及び当選役情報と情報画像との対応付けを示す説明図。

【図9】当選役情報振分用テーブルを示す説明図。

【図10】回数振分用テーブルを示す説明図。

【図11】(a)は、第1移行抽選用テーブルを示す説明図、(b)は、第2移行抽選用テーブルを示す説明図。

【図12】第3移行抽選用テーブルを示す説明図。

【図13】第4移行抽選用テーブルを示す説明図。

【図14】継続判定用テーブルを示す説明図。

【図15】(a)～(h)は、変動ゲームの実行態様の一例を示す説明図。

【図16】(a)～(e)は、変動ゲームの実行態様の一例を示す説明図。

10

20

30

40

50

## 【発明を実施するための形態】

## 【0014】

以下、パチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機）の一実施形態について説明する。なお、以下の説明では、パチンコ式スロットマシンを略して「パチスロ」と示す。

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第1演出実行手段としての演出表示装置14が配設されている。

## 【0015】

10

演出表示装置14の下縁部における前面側には、演出用可動体EKが配設されている。演出用可動体EKは、図示しないモータ等のアクチュエータによりそれぞれ左右方向にスライド移動可能に支持された第1可動部材K1、及び第2可動部材K2から構成されている。各可動部材K1、K2には、例えば各種の文字やキャラクタを模した装飾が施されている。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。中央パネル15には、機内部に配設された上述の演出表示装置14、及び演出用可動体EKを透視可能な第1透視窓14aが設けられている。また、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を透視可能な第2透視窓16が設けられている。第1透視窓14a及び第2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、第2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。

20

## 【0017】

30

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の順に第2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の順に第2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の順に第2透視窓16に表示されるように変動する。

40

## 【0018】

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）、「REPLA Y」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」を模した図柄（セブン図柄）がそれぞれ配列されている。また、これら図柄以外にも各リールには、各種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」、「セブン」という場合もある。

## 【0019】

各リールは、各自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第2透視窓16

50

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、第2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、第2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S E 1, S E 2, S E 3（図5に示す）が各リールにそれぞれ対応するように設けられている。

#### 【0020】

また、図2に示すように、パチスロ10には、第2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。

10

#### 【0021】

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。また、非入賞ラインL2～L5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L2～L5を意味する。

20

#### 【0022】

具体的に説明すると、図2に示すように、本実施形態の第2透視窓16では、9つの図柄停止位置D1～D9に各列の図柄が停止表示される。これら9つの図柄停止位置D1～D9は、縦方向に上段、中段、下段に対応するとともに、横方向に左リール13L、中リール13C、右リール13Rに対応するよう3列に配置されている。そして、遊技者側から見て左側の上に位置する左リール用上停止位置D1と、遊技者側から見て左側の中央に位置する左リール用中停止位置D2と、遊技者側から見て左側の下に位置する左リール用下停止位置D3は、左リール13Lに対応する図柄停止位置とされ、左リール13Lの図柄配列において連続する3個の図柄が表示される。また、遊技者側から見て中側の上に位置する中リール用上停止位置D4と、遊技者側から見て中側の中央に位置する中リール用中停止位置D5と、遊技者側から見て中側の下に位置する中リール用下停止位置D6は、中リール13Cに対応する図柄停止位置とされ、中リール13Cの図柄配列において連続する3個の図柄が表示される。また、遊技者側から見て右側の上に位置する右リール用上停止位置D7と、遊技者側から見て右側の中央に位置する右リール用中停止位置D8と、遊技者側から見て右側の下に位置する右リール用下停止位置D9は、右リール13Rに対応する図柄停止位置とされ、右リール13Rの図柄配列において連続する3個の図柄が表示される。

30

#### 【0023】

第2透視窓16では、左リール用中停止位置D2、中リール用中停止位置D5、及び右リール用中停止位置D8によって入賞ラインL1（有効）が形成される。また、第2透視窓16では、左リール用上停止位置D1、中リール用上停止位置D4、及び右リール用上停止位置D7によって非入賞ラインL2（無効）が形成される。また、第2透視窓16では、左リール用下停止位置D3、中リール用下停止位置D6、及び右リール用下停止位置D9によって非入賞ラインL3（無効）が形成される。また、第2透視窓16では、左リール用上停止位置D1、中リール用中停止位置D5、及び右リール用下停止位置D9によって非入賞ラインL4（無効）が形成される。また、第2透視窓16では、左リール用下停止位置D3、中リール用中停止位置D5、及び右リール用上停止位置D7によって非入賞ラインL5（無効）が形成される。

40

#### 【0024】

50

また、図1に示すように、中央パネル15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17が構成されている。各種情報表示部17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。

【0025】

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。

【0026】

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（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。

【0027】

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S E 4（図5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19とMAX BETボタン20とが設けられている。BET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、MAX BET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）又は2ベット分（2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。

【0028】

また、前面扉12の前面において各BET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、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。

【0029】

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。

【0030】

また、前面扉12の前面における下部中央にはメダル排出口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。

10

20

30

40

50

## 【0031】

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。

## 【0032】

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

変動ゲームに対するメダルの投入又は各BETボタン19,20の操作が可能な状態において、各BET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。BET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、MAXBET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。本実施形態では、状況に応じて3ベット又は2ベットによる変動ゲームを許容する。

## 【0033】

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。対象とする遊技で設定可能な最大ベット数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。

## 【0034】

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、合わせて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。

## 【0035】

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、第2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第2透視窓16に表示される。

## 【0036】

上述したように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。

## 【0037】

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。また、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。

10

20

30

40

50

## 【0038】

次に、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表示結果としての図柄の組み合わせと、該図柄の組み合わせに対応する賞とが定められている。

## 【0039】

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。

10

## 【0040】

また、[セブン・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、ボーナス遊技(以下、「BN遊技」という)を付与(生起)することを定めている。以下の説明で、[セブン・チェリー・セブン]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「BN停止目」という。このBN停止目は、当選役としてBN役の決定により入賞可能(停止表示可能)とされている。

## 【0041】

このBN遊技は、払い出した賞メダルの払出枚数が予め定めた規定数となる最大払出数(本実施形態では、32枚)を越える変動ゲームの終了に伴って終了される、所謂、役物連続作動装置に相当する。

20

## 【0042】

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。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。

## 【0043】

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。

30

## 【0044】

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、当選役として「ベル役」の決定により入賞可能(停止表示可能)とされている。

## 【0045】

また、[ベル・チェリー/スイカ・リプレイ]が入賞ライン上に停止表示される場合には、3ベットにより行われる一般遊技では1枚のメダルを、2ベットにより行われるBN遊技(ボーナス遊技)では2枚のメダルを払い出すことを定めている。入賞ラインを形成する中リール13Cの停止位置に停止表示される図柄は[チェリー]及び[スイカ]の何れの図柄([チェリー/スイカ])でもよい。以下の説明で、[ベル・チェリー/スイカ・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「こぼし停止目」という。このこぼし停止目は、当選役として「こぼし役」の決定により入賞可能(停止表示可能)とされている。

40

## 【0046】

本実施形態において、これら「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、及び「こぼし役」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。

50

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。

#### 【0047】

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

10

#### 【0048】

本実施形態において、これら各種リプレイ役は、入賞に基づいて上述した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一定の利益を保障するものであって、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。なお、本実施形態では、各種リプレイ役の当選によっては、該当選に基づくリプレイ役の入賞が、原則、発生してさらに再遊技といった一定の利益が遊技者に付与される。

20

#### 【0049】

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」、「こぼし役」、及び「リプレイ役」といった当選役が小役となる。

#### 【0050】

また、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。この一般遊技は、RT機能の作動態様に応じた内部制御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。

30

#### 【0051】

このため、RT機能により一般遊技では、RT機能の作動の状態であってリプレイ役の合算の当選確率が低確率抽選状態(低確率)に設定された非RT状態に制御される場合がある。また、RT機能により一般遊技では、RT機能の作動の状態であってリプレイ役の合算の当選確率が低確率抽選状態から高確率抽選状態(高確率)へ変動(向上)されるRT状態に制御される場合がある。

#### 【0052】

本実施形態では、一般遊技の中でもBN役の当選後、入賞するまでの間であって、BN役の当選結果の情報(フラグ)の持ち越し中となるボーナス内部中の場合にRT状態に制御される。また、本実施形態では、一般遊技の中でもBN役に当選するまであって、BN役の当選結果の情報(フラグ)を持っていないボーナス非内部中の場合に非RT状態に制御される。以下の説明で、非RT状態に制御されるボーナス非内部中の一般遊技を「非内部中」や「非内部中遊技」といい、RT状態に制御されるボーナス内部中の一般遊技を「内部中」や「内部中遊技」という。

40

#### 【0053】

次に、パチスロ10において用意された、遊技の進行に関連させて実行される各種の遊技演出について説明する。

図4(a)及び(b)に示すように、パチスロ10では、所定条件の成立を契機として、演出用可動体EKを可動させて行う可動体演出を実行可能に構成されている。可動体演出は、各可動部材K1,K2が演出表示装置14の下方において接した初期状態から、第1可動部材K1を左方にスライド移動させるとともに、第2可動部材K2を右方にスライ

50

ド移動させ、各可動部材 K 1 , K 2 が離間した開放状態とする様により実行される。また、可動体演出は、各可動部材 K 1 , K 2 が離間した開放状態から、各可動部材 K 1 , K 2 が接した初期状態に可動されることにより終了される。

【 0 0 5 4 】

また、パチスロ 1 0 では、変動ゲームの開始に際して内部的に決定される当選役に応じた情報画像を複数である所定回数（本実施形態では 4 回）の遊技に跨って演出表示装置 1 4 に表示する情報表示演出を実行可能に構成されている。情報表示演出は、演出表示装置 1 4 に設定された情報表示領域 H 1 ~ H 4 に対して、それぞれ情報画像 G a を 1 つずつ表示する様により実行される。情報表示領域 H 1 , H 2 , H 3 , H 4 は、この順番で上方から下方に向かって並ぶように、演出表示装置 1 4 の右縁部に沿って設定されている。 10

【 0 0 5 5 】

また情報画像 G a は、パチスロ 1 0 と同じく遊技機の一種であるパチンコ遊技機において、始動条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで実行が保留されている図柄の変動表示（図柄変動ゲーム）を示す情報として表示装置に表示される始動保留球を模した画像とされている。なお、情報画像 G a には、変動ゲームの開始に際して内部的に決定された当選役に対応付けられ、該当選役を認識可能な非特定情報画像と、内部的に決定された当選役に対応付けられておらず、当選役を認識不能（困難）な特定情報画像とがある。

【 0 0 5 6 】

そして、図 4 ( b ) に示すように、情報表示演出では、変動ゲームの開始に伴って最も上部に設定された情報表示領域 H 1 に表示された情報画像 G a が非表示とされる。また、情報表示演出では、変動ゲームの開始に伴って情報表示領域 H 2 H 1 、情報表示領域 H 3 H 2 、及び情報表示領域 H 4 H 3 のように、各情報表示領域に表示された情報画像 G a が 1 つ上方に設定された情報表示領域にスライド移動するように表示される。即ち、情報表示演出は、恰もパチンコ遊技機において始動保留球が消化されて変動ゲームが開始される様子を模して行われる。 20

【 0 0 5 7 】

さらに、情報表示演出では、前述した可動体演出の実行中、情報表示領域 H 1 から非表示とされた情報画像 G a が演出用可動体 E K の上部から落下して各可動部材 K 1 , K 2 の間に入球する様子を模した画像（動画）を演出表示装置 1 4 に表示する様により実行される場合がある（以下、「特別情報表示演出」と示す）。即ち、情報表示演出では、開放状態にある演出用可動体 E K をパチンコ遊技機における始動入賞口に見立て、該始動入賞口に始動保留球（遊技球）が入球する様子を模して行われる場合がある。 30

【 0 0 5 8 】

また、パチスロ 1 0 では、所定のキャラクタを模した画像（動画）を複数である所定回数の遊技に跨って演出表示装置 1 4 に表示する特別ゾーン演出を実行可能に構成されている。

【 0 0 5 9 】

次に、図 5 に示すパチスロ 1 0 の電気的構成を説明する。

パチスロ 1 0 の機裏側には、遊技機全体を制御する主制御基板 4 0 が装着されている。主制御基板 4 0 は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号を出力する。また、機裏側には、制御状態に応じた演出制御等を実行するサブ制御基板 4 1 が装着されている。サブ制御基板 4 1 は、主制御基板 4 0 が送出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。 40

【 0 0 6 0 】

以下、主制御基板 4 0 について説明する。

主制御基板 4 0 は、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 C P U 4 0 a と、主制御用 C P U 4 0 a の制御プログラムを格納する主制御用 R O M 4 0 b 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 R A M 4 0 c が設けられている。また、主制御用 C

10

20

30

30

40

50

P U 4 0 a には、ドラムユニット 1 3 を構成する各リール（左リール 1 3 L、中リール 1 3 C、及び右リール 1 3 R）、リールセンサ S E 1 ~ S E 3、メダルセンサ S E 4 が接続されている。また、主制御用 C P U 4 0 a には、各種情報表示部 1 7 が接続されている。また、主制御用 C P U 4 0 a には、B E T ボタン 1 9 と、M A X B E T ボタン 2 0 と、精算スイッチ 2 1 と、スタートレバー 2 2 と、各ストップボタン 2 3 L, 2 3 C, 2 3 R と、ホッパー 2 6 とが接続されている。

#### 【 0 0 6 1 】

主制御用 C P U 4 0 a には、接続されるリールセンサ S E 1 ~ S E 3 から第 2 透視窓 1 6 で表示されている図柄（回転中の各リールの回転位置）に応じて第 1 ~ 第 3 の位置信号が入力される。第 1 の位置信号には左リール 1 3 L が対応し、第 2 の位置信号には中リール 1 3 C が対応し、第 3 の位置信号には右リール 1 3 R が対応している。このため、主制御用 C P U 4 0 a は、第 1 ~ 第 3 の位置信号により各リールの回転位置及び停止位置を把握し、該第 1 ~ 第 3 の位置信号に基づき各リールの回転及び停止の制御を行う。また、主制御用 C P U 4 0 a には、接続されるメダルセンサ S E 4 から該メダルセンサ S E 4 でメダルを検知する毎に、メダルを検知したことを示すメダル検知信号が入力される。また、主制御用 C P U 4 0 a には、接続される B E T ボタン 1 9 、M A X B E T ボタン 2 0 、精算スイッチ 2 1 、スタートレバー 2 2 及びストップボタン 2 3 L, 2 3 C, 2 3 R が操作されると、各ボタンが操作されたことを示す各種操作信号が入力される。

#### 【 0 0 6 2 】

また、主制御用 C P U 4 0 a 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。当選役決定乱数は、主制御用 C P U 4 0 a が当選役決定用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 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a 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。

#### 【 0 0 6 3 】

また、主制御用 R O M 4 0 b には、制御状態別、及び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用テーブルが記憶されている。また、主制御用 R O M 4 0 b には、役毎に図柄の組み合わせの停止テーブルが記憶されている。停止テーブルとは、各ストップボタン 2 3 L, 2 3 C, 2 3 R を遊技者が操作した時の操作のタイミングによって停止表示させる図柄を役毎に定めたものである。また、主制御用 R A M 4 0 c には、パチスロ 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）される。

#### 【 0 0 6 4 】

次に、主制御用 R O M 4 0 b に記憶される当選役決定テーブルについて説明する。

主制御用 R O M 4 0 b には、抽選対象となる当選情報群の種類と、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））を制御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、制御状態に応じて主制御用 C P U 4 0 a により用いられる。例えば、当選役決定テーブル T 0（零）は非内部中遊技に対応付けられているとともに、当選役決定テーブル T 1 は内部中遊技に対応付けられている。

#### 【 0 0 6 5 】

図 6 ( a ) に示すように、当選役決定テーブル T 0 では、B N 役、ベル役、リプレイ役、その他払出役（チェリー役、スイカ役、及びこぼし役を含む）、はずれ（役）の各当選確率が規定されている。また、当選役決定テーブル T 1 では、ベル役、リプレイ役、その他払出役（チェリー役、スイカ役、及びこぼし役を含む）、はずれ（役）の各当選確率が規定されている。

#### 【 0 0 6 6 】

10

20

30

40

50

当選役決定テーブルT0は、非内部中遊技に対応付けられていることからBN役を当選役の対象としているとともに、その当選確率を高確率(1/4)に規定している。また、当選役決定テーブルT0は、はずれとなる場合がなく、BN役及び小役の何れかの当選を決定することを規定している。

【0067】

一方、当選役決定テーブルT1は、内部中遊技に対応付けられていることからBN役を当選役の対象としていないとともに、内部中のリプレイ役の当選確率(1/2.6)及びはずれの確率(1/65536)を非内部中のBN役の当選確率分(1/4)、高確率に規定している。すなわち、内部中遊技では、非内部中遊技であればBN役の当選となる場面でもその当選がリプレイ役の当選及びはずれの何れかに置き換えられる(書き換えられる)とも言える。10

【0068】

このため、一般遊技では、リプレイ役の当選確率が内部中遊技(1/2.6)で、非内部中遊技(1/7.1)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、一般遊技では、リプレイ役以外の小役の当選確率が内部中遊技及び非内部中遊技で同一となるように当選役決定乱数が振分けられている。したがって、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態とされる内部中遊技では、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。このような内部中遊技は、遊技者にとって有利な状態となる。

【0069】

また、上述したリプレイ役の当選確率は、非内部中遊技(当選役決定テーブルT0)及び内部中遊技(当選役決定テーブルT1)において、リプレイ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。なお、リプレイ役を対応付けた当選情報群には、通常リプレイ役の単独当選が対応付けられたリプレイ群1~6、及び演出リプレイ役の単独当選が対応付けられたリプレイ群7,8が設定されている。20

【0070】

図6(b)に示すように、リプレイ群1~8のそれぞれには、3つのストップボタンを操作する押し順のうち特定の押し順がそれぞれ対応付けられている。以下の説明で、[左中右]等は、各リールを停止させる順、すなわちストップボタンの停止操作の順を前から順に並べて表記している。[左中右]の表記はストップボタン23L(左)ストップボタン23C(中)ストップボタン23R(右)の順の停止操作を意味する。30

【0071】

例えば、リプレイ群3には、[中左右]の押し順が特定の押し順として対応付けされている。なお、リプレイ群1,7に対応付けされる「押1」は、主制御用CPU40aが管理する制御状態のうち「メインモード」の種類に応じた押し順となり、「メインモード」が「0(零)」であれば[右左中]の押し順となる一方、「メインモード」が「1」であれば[左中右]の押し順となる。また、リプレイ群2,8に対応付けされる「押2」は、主制御用CPU40aが管理する制御状態のうち「メインモード」の種類に応じた押し順となり、「メインモード」が「0」であれば[右中左]の押し順となる一方、「メインモード」が「1」であれば[左右中]の押し順となる。なお、「メインモード」については後で詳しく説明する。40

【0072】

また、図6(a)に示したBN役の当選確率は、BN役を対応付けた当選情報群の当選確率を規定している。なお、BN役の当選情報群には、BN役とこぼし役の重複当選が対応付けられている。

【0073】

また、図6(a)に示し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、ベル役とこぼし役の重複当選が対応付けられたベル群1、ベル群2、及びベル群3が設定されている。また、ベル群1~3のそれぞれには、3つのストップボタンを操作する押し順のうちベル入賞50

用の押し順がそれぞれ対応付けられている。

【0074】

また、図6(a)に示したその他払出役の当選確率は、チェリー役、スイカ役、又はこぼし役を対応付けた各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。なお、チェリー役の当選情報群には、チェリー役とこぼし役の重複当選が対応付けられている。また、スイカ役の当選情報群には、スイカ役とこぼし役の重複当選が対応付けられている。また、これら以外にもその他払出役の当選確率には、こぼし役の単独当選を対応付けた当選情報群の当選確率も含まれる。

【0075】

以下の説明で、「リプレイ役の当選」という場合には、リプレイ群1～8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1～3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、チェリー役の重複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、スイカ役の重複当選を対応付けた当選情報群の当選を意味する。また、「こぼし役の当選」という場合には、こぼし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。

10

【0076】

また、BN遊技中専用の当選役決定テーブルでは、こぼし役の当選確率のみが規定されているとともに、はなれなくこぼし役に当選することが規定されている。また、BN遊技中専用の当選役決定テーブルでは、こぼし役の当選確率が一般遊技に比べて大きく高まるように当選役決定乱数が振分けられている。

20

【0077】

なお、本実施形態では、BN遊技中は2ベットによる遊技のみが遊技者に許容される一方、各遊技で2枚のメダルの払い出しが遊技者に付与される。すなわち、本実施形態のBN遊技中には、2枚のメダルを遊技者に消費させつつ2枚のメダルの払い出しが遊技者に付与されるように、遊技者が保有するメダルの増減が発生しないこととなる（純増枚数「0（零）」）。

【0078】

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、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、ランプRが接続されている。

30

【0079】

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、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。具体的に、サブ制御用RAM41cには、制御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。

40

【0080】

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。また、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17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）」）を超えるとき、駆動信号をホッパー26に出力して、駆動信号を1回出

50

力する毎に賞メダルを1枚払い出せるように制御する。主制御用CPU40aは、クレジットの清算時、駆動信号をホッパー26に出力して、クレジット分のメダルを遊技者に払い出せるように制御する。

【0081】

また、主制御用CPU40aは、メダル投入口18よりメダルが投入される、又は各BETボタン19, 20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19, 20の操作毎に、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。また、主制御用CPU40aは、3ベットのベット数を設定するときに一般遊技での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一方、2ベットのベット数を設定するときにBN遊技での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。

10

【0082】

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22の操作信号を入力すると、役抽選（内部抽選）を行う。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用テーブルの各当選情報群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、制御状態に応じた当選役決定用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CPU40aは、当選情報群を決定することで、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。また、主制御用CPU40aは、制御状態を示す状態情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに設定して制御状態を把握している。したがって、本実施形態では、主制御用CPU40aが開始操作に基づき入賞を許容する当選役を決定する当選役決定手段として機能する。

20

【0083】

続いて、主制御用CPU40aは、当選情報群（当選役）を決定すると、決定した当選情報群に対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。主制御用CPU40aは、BN役の当選の結果を決定する場合、その決定後からBN役の入賞があるまで複数回の変動ゲームに亘ってその当選結果を持ち越す内部中に制御するようになる。一方、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。

30

【0084】

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（当選役）及び変動ゲームが行われる制御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、重複当選やボーナス内部中の小役の当選であればこれら当選結果に応じて複数の役情報を合わせて指示する。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。

40

【0085】

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、

50

各リールセンサからの位置信号は、各リールの変動中に各リールの変動状況を主制御用 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a に把握させる。主制御用 C P U 4 0 a は、ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R からの各種操作信号が入力されるまでの間、回転中のリールについて停止制御を行わないで回転動作を維持させる。

#### 【 0 0 8 6 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の各種操作信号を入力すると、各種操作信号をサブ制御用 C P U 4 1 a に出力する。このストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の各種操作信号は、ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の遊技者による操作態様、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順番をサブ制御基板 4 1 ( サブ制御用 C P U 4 1 a ) に把握させる。以下の説明では、3つのストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R のうち、最初のストップボタンの操作を第1停止操作、2つめのストップボタンの操作を第2停止操作、3つ目のストップボタンの操作を第3停止操作と示す場合がある。10

#### 【 0 0 8 7 】

次に、主制御用 C P U 4 0 a が行う停止制御について説明する。

主制御用 C P U 4 0 a は、決定した当選情報群に基づき各ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R が遊技者により操作されるタイミングから所定の範囲内（最大で4図柄分）で各リールを停止させて、任意の図柄の組み合わせを停止表示させる。主制御用 C P U 4 0 a は、回転中の各リールを停止させる場合、当選している当選役と各ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の操作タイミングから主制御用 R O M 4 0 b に記憶される停止テーブルに基づく図柄の組み合わせを停止表示させる停止制御を行う。このため、各リールは、ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の遊技者による停止操作のタイミングで停止するとは限らず、遊技者による停止操作のタイミングと各リールの停止するタイミングとが一致しない場合（所謂、「すべり」）がある。例えば、「すべり」を伴う制御では、停止させる図柄に対する遊技者による停止操作のタイミングが早いとき、各リールを各リールの変動方向に強制的にすべらせて該停止させる図柄を入賞ライン上に停止させる。20

#### 【 0 0 8 8 】

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。30

#### 【 0 0 8 9 】

具体的に、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 役の入賞に際しては B N 役を入賞可能な状況において、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る場合に B N 停止目を停止表示させることができる。

#### 【 0 0 9 0 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、チェリー役の入賞に際して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にチェリー停止目を停止表示させることができる。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に重複当選しているこぼし役に基づくこぼし停止目を停止表示させる。なお、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される図柄の組み合わせとされている。この場合には、チェリー役を取りこぼす代わりにこぼし役が入賞することとなる。40

#### 【 0 0 9 1 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、スイカ役の入賞に際して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にスイカ停止目を停止表示させることができる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、スイカ役の当選時、遊技者50

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重複当選しているこぼし役に基づくこぼし停止目を停止表示させる。この場合には、スイカ役を取りこぼす代わりにこぼし役が入賞することとなる。

【0092】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の入賞に際してはベル役の当選時、遊技者による停止操作がベル入賞用の押し順と一致する順で行われる場合にベル停止目を停止表示させることができる。なお、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される図柄の組み合わせとされている。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がベル入賞用の押し順と一致する順で行われない（不一致の順で行われる）場合に重複当選しているこぼし役に基づくこぼし停止目を停止表示させる。この場合には、ベル役を取りこぼす代わりにこぼし役が入賞することとなる。10

【0093】

本実施形態では、ベル群1にはストップボタン23L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。また、ベル群2にはストップボタン23C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。また、ベル群3にはストップボタン23R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。このようにベル群1～3には、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。

【0094】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、リプレイ役の入賞に際しては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（押し順）に関係なくリプレイ停止目を停止表示させることができる。20

【0095】

本実施形態では、遊技者による停止操作がリプレイ群1～8のそれぞれに定められている特定の押し順と一致する順で行われたか否かで停止表示される図柄の組み合わせが変化しないが、特定の押し順と一致する順で行われたか否かについては主制御用 C P U 4 0 a により判定され、その判定結果に応じた制御が行われる。

【0096】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、B N役及び小役の何れの当選にもしないはずれ時、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく上述した何れの停止目でもはずれの停止目を停止表示させる。30

【0097】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、B N役の当選時又はボーナス内部中、同時に小役の当選結果も決定している場合、該小役について優先的に入賞させる小役優先入賞制御による停止制御を行う。

【0098】

本実施形態では、非内部中にはB N役及び小役の何れかに当選するとともに、はずれがないだけでなくチェリー役及びスイカ役に至っては取りこぼしてもこぼし役が入賞することとなる。また、非内部中のB N役の当選時にはこぼし役が重複当選するためB N役の当選時も含めてボーナス内部中となるまでの間、何らかの小役の入賞が発生することとなる。このため、主制御用 C P U 4 0 a は、非内部中には原則、B N役の入賞が発生しないように制御している。40

【0099】

また、本実施形態では、内部中には1/65536の確率ではずれとなる場合を除いて何れかの小役に当選するとともに、仮にはずれ時であっても遊技者による停止操作が予め定めたタイミングで行われなければB N役の入賞が発生しないこととなる。このため、主制御用 C P U 4 0 a は、内部中には1/65536といった極めて低い確率ではずれとなる場合を除いて原則、B N役の入賞が発生しないように制御している。また、主制御用 C P U 4 0 a は、内部中には1/65536といった極めて低い確率ではずれとなる場合でも、遊技者が意識的にタイミングを計って停止操作されなければB N役の入賞が発生しな50

いように制御している。

【0100】

このような本実施形態では、さらに非内部中にBN役の当選が高確率で決定されることから、非内部中遊技であっても数回の遊技で内部中遊技へと移行するとともに、内部中遊技への移行後は1/65536の確率で遊技者による停止操作が予め定めたタイミングとならなければ該内部中遊技が継続される仕様とされている。本実施形態では、例えBN役の入賞が発生してもBN遊技による遊技者への恩恵も極めて低く、むしろ非内部中遊技、すなわち非RT状態となってしまうことで遊技者にとっては不利益にしかならない仕様とされている。ただし、本実施形態では、例えBN役の入賞が発生してもBN遊技の終了後、数回の遊技で内部中遊技への移行（復帰）が叶う仕様にもしている。

10

【0101】

本実施形態では、主制御用CPU40aが停止操作を受け付ける停止操作受付手段として機能する。また、主制御用CPU40aは、当選している当選役と、遊技者によるストップボタン23L, 23C, 23Rの停止操作とに基づいて各リールの停止制御を行い、図柄を導出させる導出制御手段（図柄表示制御手段）として機能する。

【0102】

続いて、主制御用CPU40a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CPU40aは、主制御用RAM40c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ことで入賞判定を行う。また、入賞判定において主制御用CPU40a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CPU40a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CPU40a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）、すなわち該役情報に基づく当選役の取りこぼしを判定する。

20

【0103】

そして、主制御用CPU40a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CPU40aは、賞態様に応じて制御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CPU40a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41（サブ制御用CPU41a）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41（サブ制御用CPU41a）に把握させる。

30

【0104】

具体的に、BN役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、次の変動ゲームからBN遊技に移行させるための制御状態の制御としてBN遊技制御を行う。このBN遊技制御において、主制御用CPU40aは、BN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（払い出した）賞メダルのBN払出枚数のカウントを開始する。また、主制御用CPU40aは、BN遊技中の払出枚数がBN遊技の種類に応じた最大払出数（本実施形態では、32枚）を超える変動ゲームの終了に伴ってBN遊技を終了させる。

40

【0105】

また、チェリー役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、2枚のメダルを払い出す制御を行う。また、スイカ役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、6枚のメダルを払い出す制御を行う。また、ベル役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、9枚のメダルを払い出す制御を行う。

【0106】

また、主制御用CPU40aは、チェリー役やスイカ役やベル役の当選時、これら当選

50

役の取りこぼしを判定する場合、この判定に合わせてこぼし役の入賞を判定することとなり、一般遊技（3ベット）に応じた1枚のメダルを払い出す制御を行う。なお、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時についてはベル役取りこぼしを判定する場合、すなわちこぼし役の入賞を判定する場合、後述する制御状態の移行に関する制御を行う場合もある。

#### 【0107】

また、リプレイ役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40a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CPU40aは、入賞を判定した変動ゲームと同一のベット数を設定することになる。なお、主制御用CPU40aは、リプレイ役の入賞を判定する場合、後述する制御状態の移行に関する制御を行う場合もある。

10

#### 【0108】

次に、主制御用CPU40aが遊技の進行に係る複数の制御状態の移行の態様について説明する。

主制御用CPU40aは、制御状態を移行させる場合、移行先の制御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は、主制御用CPU40aで管理している制御状態をサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に把握させる。このような制御状態として主制御用CPU40aは、BN遊技制御を行う制御状態と、一般遊技に関する制御を行う複数種類の「メインモード」を対応付けた特定の制御状態とを管理するようにしている。

20

#### 【0109】

最初に、主制御用CPU40aが管理する「メインモード」について説明する。

図7の「メイン側」の非内部中に示すように、主制御用CPU40aは、各制御状態からBN役の入賞（BN入賞）を契機に、次の変動ゲームからBN遊技制御を行う制御状態に移行するとともに、BN遊技制御の終了後から非内部中遊技を行わせる制御状態に移行する。

#### 【0110】

図7の「メイン側」の内部中に示すように、主制御用CPU40aは、非内部中遊技を行わせる制御状態中のBN役の当選（BN当選）を契機に、次の変動ゲームから内部中遊技を行わせる制御状態に移行する。その際に主制御用CPU40aは、まず「メインモード」を「0（零）」の制御状態に制御する。なお、この「メインモード」が「0」の制御状態は、サブ制御用CPU41aに対して後述する通常モード又は待機モードに関わる演出状態に制御することとなる。

30

#### 【0111】

続いて、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「0」の制御状態中に特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞が、連続して3回あったこと（リプレイ押し順一致連続3回入賞）を契機に、次の変動ゲームから内部中遊技を行わせる制御状態にかわりないが「メインモード」を「1」の制御状態（第1制御状態）に制御する。ここでいう連続して3回とは、連続した変動ゲームでなくともよくリプレイ役の当選（入賞）のうち連続する3回であって、特定の押し順と一致しない停止操作によるリプレイ役の入賞を挟まない3回を意味する。なお、この「メインモード」が「1」の制御状態は、サブ制御用CPU41aに対して後述するARTモードに関わる演出状態に制御することを指示することになる。この場合に主制御用CPU40aは、リプレイ押し順一致連続3回入賞があったことを示すコマンドをサブ制御用CPU41aに出力する。

40

#### 【0112】

続いて、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「1」の制御状態中にベル役のとりこぼし（ベルこぼしに基づくこぼし停止目の停止表示）があったことを契機に、次の変動ゲームから内部中遊技を行わせる制御状態にかわりないが「メインモード」を「0（零）」の制御状態に制御する。

#### 【0113】

50

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

サブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲーム開始コマンドや入賞指示コマンドの各種コマンドを入力すると、該コマンドに指示される内容に基づいて各種演出を実行させるように演出表示装置 1 4 の表示内容、スピーカ S P の音声出力内容、ランプ R 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 】

10

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、主制御用 C P U 4 0 a が管理する制御状態、すなわち「メインモード」を示すサブ用状態情報をサブ制御用 R A M 4 1 c に記憶（設定）する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲーム開始コマンドが入力される毎に各種演出を行わせるための制御を行う。

【 0 1 1 5 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、演出表示装置 1 4 の演出状態を、主制御用 C P U 4 0 a が制御中の制御状態に応じて制御する。これにより、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、その種類から制御状態が遊技者に把握され、さらに遊技者が遊技を有利に行うことができるような演出が行われる。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。

20

【 0 1 1 6 】

図 7 の「サブ側」に示すように、演出状態には、B N 役の入賞に基づく B N 遊技制御の制御状態に対応付けて行われる B N モードがある。この場合に演出表示装置 1 4 では、B N モード用の表示画面が画像表示される。この B N モードは、こぼし役に連続して当選及び入賞可能な状態である。

【 0 1 1 7 】

また、演出状態には、非内部中遊技及び「メインモード」が「0」に対応付けて行われる通常モードがある。この場合に演出表示装置 1 4 では、通常モード用の表示画面が画像表示される。この通常モードは、非内部中遊技の場合であればリプレイ役の当選確率が低確率抽選状態である一方、「メインモード」が「0」であればリプレイ役の当選確率が高確率抽選状態である。また、この通常モードは、特定の押し順やベル入賞用の押し順を報知する演出を行わない状態である。

30

【 0 1 1 8 】

また、演出状態には、「メインモード」が「0」であって、後述する A R T モードへの移行権利の発生時（A R T フラグあり）の状況に対応付けて行われる待機モードがある。この場合に演出表示装置 1 4 では、待機モード用の表示画面が画像表示される。この待機モードは、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、特定の押し順やベル入賞用の押し順を報知する演出を行う状態である。

【 0 1 1 9 】

40

また、演出状態には、「メインモード」が「1」に対応付けて行われる A R T モードがある。A R T モードの場合に演出表示装置 1 4 では、A R T モード用の表示画面が画像表示される。この A R T 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、特定の押し順やベル入賞用の押し順を報知する演出を行う状態である。

【 0 1 2 0 】

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、制御中又は制御すべき演出状態を把握する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、演出フラグに対応する背景画像用の画像表示用データを選択するとともに、この選択した画像表示用データをもとに演出表示装置 1 4 の表示内容（表示画面）を制御する。

【 0 1 2 1 】

50

以下、主制御用 C P U 4 0 a が管理する制御状態に基づいてサブ制御用 C P U 4 1 a が制御する遊技の進行に係る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。

【 0 1 2 2 】

図 7 の「サブ側」に示すように、サブ制御用 C P U 4 1 a は、以下に説明する各演出状態での制御を行う結果、演出状態の移行を制御する。サブ制御用 C P U 4 1 a は、各演出状態の制御中、当選役の当選及び入賞（取りこぼし）の指示に基づいた処理を行う。

【 0 1 2 3 】

最初に、非内部中遊技又は「メインモード」が「0」に対応付けされる通常モードに係る制御について説明する。

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、ベル入賞用の押し順を報知する演出を行わせないように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。このため、通常モード中には、ベル入賞を困難とするように演出が行われる。なお、通常モード中、ベル役の当選時にたまたま遊技者がベル入賞用の押し順で停止操作する場面でベル入賞が発生する。

【 0 1 2 4 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、リプレイ役の当選が指示される場合、特定の押し順を報知する演出を行わせないように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。このため、通常モード中には、特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞を困難とするように演出が行われる。一方、通常モード中、リプレイ役の当選時にたまたま遊技者が特定の押し順で停止操作する場面で特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞が発生する。

【 0 1 2 5 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲームの開始（変動ゲーム開始コマンドの入力）が指示される場合、「メインモード」が「0」、すなわち内部中遊技であることを条件に、A R T 突入抽選を行う。本実施形態の A R T 移行抽選は、通常モードと比較して遊技者にとって有利な特定遊技状態としての A R T モードの生起を許容するか否かの特定判定となり、A R T 移行抽選を行うサブ制御用 C P U 4 1 a は、特定判定手段として機能する。なお、A R T 移行抽選については後に詳しく説明する。サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 移行抽選に当選する場合、A R T モードへの移行権利を発生させる一方、A R T 移行抽選に当選しない場合（非当選の場合）、A R T モードの移行権利を発生させない。

【 0 1 2 6 】

サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T モードへの移行権利を発生させる場合、サブ制御用 R A M 4 1 c の所定の記憶領域に記憶している A R T フラグに A R T モードへの移行権利の発生を示す情報を設定する。「A R T モードへの移行権利の発生を示す情報」は、該発生後に移行する A R T モードの終了の際にその設定が解除され、A R T モードの中断の際には設定が保持される。以下の説明で、「A R T フラグあり」という場合には、A R T モードへの移行権利の発生を示す情報が A R T フラグに設定されていることを示す。また、「A R T フラグなし」という場合には、A R T モードへの移行権利の発生を示す情報が A R T フラグに設定されていないことを示す。

【 0 1 2 7 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 突入抽選で「当選」の結果を導出し、A R T フラグありとなる場合、「メインモード」が「0」、すなわち内部中遊技であることを条件に、その変動ゲーム又は所定回数経過後の変動ゲームから、通常モードを終了させて A R T モードへの移行を待機する待機モードに移行させるように演出状態を制御する。この場合に「メインモード」が「0」の制御状態が継続される。一方、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 突入抽選で「非当選」の結果を導出する場合、通常モードを継続させるように演出状態を制御する。このため、通常モード中は、原則、A R T フラグなしということとなる。

【 0 1 2 8 】

10

20

30

40

50

上述した A R T 突入抽選や後述する各種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 R A M 4 1 c に記憶されている。サブ制御用 C P U 4 1 a 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 R A M 4 1 c から取得し、該取得した乱数に基づき乱数抽選を行う。

#### 【 0 1 2 9 】

次に、「メインモード」が「0」に対応付けされる待機モードに係る制御について説明する。

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、ベル入賞用の押し順を報知する「ベルナビ演出」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。このため、待機モード中には、ベル入賞を補助（アシスト）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。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 つに対して「1」、「2」、「3」の何れかがそれぞれ付される。例えば、ストップボタンを模した 3 つの画像の真ん中に「1」、左に「2」、右に「3」がそれぞれ付されるベルナビ演出は、ストップボタンを [ 中 左 右 ]、すなわちストップボタン 2 3 C を最初に操作すべきことを遊技者に報知する。

#### 【 0 1 3 0 】

また、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、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 1 4 の表示内容を制御する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、当選が指示されるベル役に応じたベル入賞用の押し順を報知する内容でベルナビ演出を行わせる。例えば、サブ制御用 C P U 4 1 a は、ベル群 2 の場合であれば、ストップボタン 2 3 C を最初に操作すべきことを報知する内容のベルナビ演出を行わせる。

#### 【 0 1 3 1 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、リプレイ役の当選が指示される場合、特定の押し順を報知する「リプナビ演出」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。このため、待機モード中には、特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞を補助（アシスト）するように演出が行われ、遊技者がリプナビ演出に従って遊技を行うことで特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ入賞が発生する。演出表示装置 1 4 では、ベルナビ演出同様に、ストップボタンを模した画像が 3 つ並べて表示され、3 つに対して「1」、「2」、「3」の何れかがそれぞれ付される。

#### 【 0 1 3 2 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、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リ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。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、当選が指示されるリプレイ役に応じた特定の押し順を報知する内容でリプナビ演出を行わせる。例えば、サブ制御用 C P U 4 1 a は、リプレイ群 3 の場合であれば、ストップボタンを [ 中 左 右 ] の押し順で操作すべきことを報知する内容のリプナビ演出を行わせる。

#### 【 0 1 3 3 】

次に、「メインモード」が「0」に対応付けされる通常モード及び待機モードにおいて、リプレイ役の当選時について詳しく説明する。

サブ制御用 C P U 4 1 a は、リプナビ演出を行わせた結果として、特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞が連續して 3 回あったこと（リプレイ押し順一致連續 3 回入賞）が指示される場合、次の変動ゲームから A R T モードに移行させるように演出状態を制御する。すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、待機モード中、リプレイ押し順一致連續 3 回入賞を契機に、A R T モードに移行させる。この場合に「メインモード」が「1」の制御状態に移行される。

#### 【 0 1 3 4 】

このように本実施形態では、待機モード中、リプナビ演出の実行に伴う特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞が、連續して 3 回あったことに対する特典とし

10

20

30

40

50

て A R T モードへの移行を発生させる。このような遊技者に特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ入賞を獲得させることとなるリプナビ演出は、遊技者が遊技を有利に進行させるための有利情報となる。

【 0 1 3 5 】

一方、サブ制御用 C P U 4 1 a は、リプナビ演出を行わせていない結果として、たまたまりプレイ押し順一致連続 3 回入賞が指示される場合、A R T モードに移行させることを規制する。すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常モード中、すなわち A R T フラグなしであってリプナビ演出を行わせない場合、A R T モードに移行させることができない。この場合に「メインモード」が「1」の制御状態に移行される。

【 0 1 3 6 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常モード中、ストップボタン 2 3 L を最初に停止操作する予め定めた停止操作が各変動ゲームで行われない場合、遊技者に不利となるペナルティを付与する。このペナルティは、A R T モードへの移行権利の発生を規制する期間の設定、及び上述したようにリプレイ押し順一致連続 3 回入賞が指示されても A R T モードへの移行の規制により実現される。このように、通常モードにおいてストップボタン 2 3 L を最初に停止操作する操作態様は、制御状態（遊技状態）に応じて推奨される推奨操作態様となり、これと異なる停止操作は、ペナルティが付与されることから推奨されない非推奨操作態様となる。

【 0 1 3 7 】

また、本実施形態では、「メインモード」が「0」であればリプレイ群 1 ~ 8 に対応付けされる特定の押し順として、ペナルティの付与の対象となる特定の押し順のみが対応付けされている。このため、通常モード中には、上述したようにリプレイ押し順一致連続 3 回入賞が原則、発生しないようになっている。

【 0 1 3 8 】

仮にリプレイ押し順一致連続 3 回入賞が発生する場合には、「メインモード」が「1」とされるが演出状態については A R T モードへの移行が規制される。このため、「メインモード」が「1」となっても演出状態に関しては通常モード中の場合、A R T モード中のよう各押し順を報知する演出が行われないので、いずれベルコボしが発生して「メインモード」も「0」となる。

【 0 1 3 9 】

次に、「メインモード」が「1」に対応付けされる A R T モードに係る制御について説明する。

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T モード中、A R T モードで行うことができる変動ゲームの回数を示す残ゲーム数を、サブ制御用 R A M 4 1 c の所定の記憶領域に記憶する。この残ゲーム数は、A R T モードとしてベルナビ演出等により遊技者の遊技の各種補助を行うことができる変動ゲームの回数である。

【 0 1 4 0 】

なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、他のモードへ移行を伴っても A R T モードを終了させるまでの間、残ゲーム数を継続して保持する。このため、サブ制御用 C P U 4 1 a は、例えば A R T モードを中断させて B N モードに移行される場合、中断時点の残ゲーム数でその後、A R T モードを再開させる。本実施形態の A R T モードは、残ゲーム数分の変動ゲームを 1 セットとする単位期間に区切って制御される。以下の説明で、残ゲーム数が 0 (零) の場合を残ゲーム数の非設定中という。また、残ゲーム数が 1 以上の場合を残ゲーム数の設定中という。

【 0 1 4 1 】

サブ制御用 C P U 4 1 a は、残ゲーム数の非設定中から演出状態を A R T モードに移行させる場合、残ゲーム数として [ 5 0 (回) ] を加算する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 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 R A M 4 1 c に記憶されている残ゲーム数を「1」減算する。このようにサブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲームの実行に基づいて、A R T モードで行うことができる変動ゲームの回数を計数する

10

20

30

40

50

。

## 【0142】

このようなA R Tモードで行われる変動ゲームの回数は、演出表示装置14にて遊技者に報知される。このため、サブ制御用C P U 4 1 aは、A R Tモード中、サブ制御用R A M 4 1 cに記憶している残ゲーム数を報知するように演出表示装置14の表示内容を制御する。

## 【0143】

また、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、待機モード同様に「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、A R Tモード中には、ベルこぼしを回避してベル入賞を補助（アシスト）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こぼしが回避されベル入賞が発生する。10

## 【0144】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、ベル入賞が指示される場合、制御中のA R Tモードを継続するように演出状態を制御する。この場合に「メインモード」が「1」の制御状態が継続される。一方、サブ制御用C P U 4 1 aは、ベルこぼし（こぼし停止目的停止表示）が指示される場合、A R Tモードを終了させて通常モードに移行するように演出状態を制御する。この場合に「メインモード」が「0」の制御状態に移行される。

## 【0145】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、サブ制御用R A M 4 1 cに記憶している残ゲーム数が「0」となる場合、各種ナビ演出を行わせないようにする「ナビ終了」を報知するように演出状態を制御する。20

## 【0146】

このようなナビ終了を報知する間、サブ制御用C P U 4 1 aは、残ゲーム数の非設定中であることから、ベル役やリプレイ役に当選しても各種ナビ演出を行わせないように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、ナビ終了の報知中、ベルこぼしの回避、すなわちベル入賞を困難とするように演出が行われる。一方、ナビ終了の報知中、ベル役の当選時にたまたま遊技者がベル入賞用の押し順で停止操作する場面でベル入賞が発生する。

## 【0147】

また、ナビ終了の報知中となった後、サブ制御用C P U 4 1 aは、ベルこぼしを契機に、演出表示装置14の表示画面を通常モードに移行させる。この場合に「メインモード」が「0」の制御状態に移行される。30

## 【0148】

上述したように、制御状態が非内部中遊技で演出状態が通常モードとなる遊技状態は、リプレイ役に当選し難くA R Tモードへの移行権利の発生もないことから遊技者が遊技を有利に行うことができないので、遊技者にとって不利と言える。また、制御状態が内部中遊技、すなわち「メインモード」が「0」で演出状態が通常モードとなる遊技状態は、リプレイ役に当選し易くA R Tモードへの移行権利も発生することから、遊技者にとって制御状態が非内部中遊技で演出状態が通常モードに比べて有利と言える。40

## 【0149】

また、制御状態が内部中遊技、すなわち「メインモード」が「0」で演出状態が待機モードとなる遊技状態は、リプレイ役に当選し易くA R Tフラグありであって遊技者が遊技を有利に行うことができるので、遊技者にとって制御状態に関係なく通常モードに比べて有利と言える。また、制御状態が「メインモード」を「1」で演出状態がA R Tモードとなる遊技状態は、リプレイ役に当選し易くさらに遊技者が遊技を有利に行うことができる。

## 【0150】

次に、内部中遊技での通常モード中におけるA R T移行抽選、及びA R T移行抽選に関連させて各種の遊技演出を実行させるためにサブ制御用C P U 4 1 aが実行する処理内容

(情報記憶処理、確率制御処理、移行抽選処理、第1～第3演出実行処理)について詳しく説明する。なお、サブ制御用CPU41aは、所定の制御周期毎に情報記憶処理、確率制御処理、移行抽選処理、第1演出実行処理、第2演出実行処理、及び第3演出実行処理の順に各処理を実行する。本実施形態では、以下の各種処理を実行するサブ制御用CPU41aが演出制御手段として機能する。

#### 【0151】

まず、当選役に応じた当選役情報を生成してサブ制御用RAM41cに記憶させる情報記憶処理について説明する。本実施形態の当選役情報は、当選役の決定に伴って実行条件が成立したが未だ実行されていない保留中のART移行抽選を示す情報であるとともに、該保留中であるART移行抽選における当選確率を特定可能な情報である。

10

#### 【0152】

情報記憶処理において、サブ制御用CPU41aは、主制御用CPU40aから変動ゲーム開始コマンドを入力したか否かを判定する。サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドを入力していない場合、情報記憶処理を終了する。

#### 【0153】

一方、サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドを入力している場合、該コマンドで指示される当選役に応じた情報として当選役情報を生成するとともに、生成した当選役情報をサブ制御用RAM41cに設定された所定の記憶領域に記憶させる。ここで、情報設定処理においてサブ制御用CPU41aが生成する当選役情報について詳しく説明する。

20

#### 【0154】

図8に示すように、BN役を除く各当選役には、当選役に応じた当選役情報としてそれぞれ特定当選役情報と非特定当選役情報とが対応付けられている。以下、「はずれ」に対応付けられた非特定当選役情報をはずれ情報、リプレイ役に対応付けられた非特定当選役情報をリプレイ役情報、ベル役に対応付けられた非特定当選役情報をベル役情報、スイカ役に対応付けられた非特定当選役情報をスイカ役情報、チェリー役に対応付けられた非特定当選役情報をチェリー役情報と示す。本実施形態では、リプレイ役情報が特殊当選役情報となる。

#### 【0155】

サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドを入力すると、サブ制御用RAM41cに記憶された乱数の値を取得するとともに、該乱数の値と、変動ゲーム開始コマンドで指示された当選役とをもとに当選役情報振分用テーブルT2を参照して当選役情報を決定し、該決定した当選役情報を生成する。当選役情報振分用テーブルT2は、サブ制御用ROM41bに記憶されている。

30

#### 【0156】

図9に示すように、当選役情報振分用テーブルT2には、変動ゲーム開始コマンドで指示される当選役毎に、特定当選役情報の生成と、非特定当選役情報の生成とに対して、乱数の値が該乱数の値のとり得る数値の中から所定個数ずつ振分けられている。当選役情報振分用テーブルT2において、「非特定」は、非特定当選役情報を生成することが示される一方で、「特定」は、特定当選役情報を生成することが示される。サブ制御用CPU41aは、例えば当選役としてチェリー役が指示されている場合であって、非特定当選役情報の生成を決定したときには、当選役情報としてチェリー役情報を生成する一方で、特定当選役情報の生成を決定したときには、該特定当選役情報を生成する。

40

#### 【0157】

当選役情報振分用テーブルT2における乱数の値の振分態様によれば、変動ゲーム開始コマンドにより通常リプレイ役、演出リプレイ役、又ははずれが指示される場合には、特定当選役情報が生成されずに非特定当選役が生成される。その一方で、変動ゲーム開始コマンドによりチェリー役、スイカ役、又はベル役が指示される場合には、特定当選役情報、及び非特定当選役情報の何れかが生成される。当選役情報振分用テーブルT2によれば、スイカ役＜チェリー役＝ベル役の順で、特定当選役情報が生成される可能性が高くなる

50

。したがって、パチスロ10では、はしづれを含み、通常リプレイ役、及び演出リプレイ役が特定当選役情報を生成不能な第2当選役となり、チェリー役、スイカ役、及びベル役が特定当選役情報を生成可能な第1当選役となる。

【0158】

そして、サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドに基づき当選役情報振分用テーブルT2を参照して当選役情報を生成すると、該生成した当選役情報をサブ制御用RAM41cに設定された所定の記憶領域に記憶させる。

【0159】

詳しく説明すると、サブ制御用RAM41cには、当選役情報を記憶させるための記憶領域として、今回実行させる変動ゲームに対応付けた特定記憶領域が設定されている。サブ制御用RAM41cには、今回実行される変動ゲームを基準として1回目(次回)に実行される変動ゲームに対応付けた第1記憶領域、2回目(次々回)に実行される変動ゲームに対応付けた第2記憶領域、3回目に実行される変動ゲームに対応付けた第3記憶領域、4回目に実行される変動ゲームに対応付けた第4記憶領域が設定されている。

10

【0160】

そして、サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドを入力すると、第1記憶領域から特定記憶領域へ、第2記憶領域から第1記憶領域へ、第3記憶領域から第2記憶領域へ、第4記憶領域から第3記憶領域へ、各記憶領域に記憶されている当選役情報をそれぞれシフトさせて記憶させるシフト記憶処理を実行する。さらに、サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドに基づき新たに生成した当選役情報を第4記憶領域に記憶させる。その後、サブ制御用CPU41aは、情報記憶処理を終了する。

20

【0161】

このような構成により、所定の変動ゲームで生成された当選役情報は、まず第4記憶領域に記憶されるとともに、変動ゲームが実行される毎に第4記憶領域 第3記憶領域 第2記憶領域 第1記憶領域の順にシフト記憶され、最終的に特定記憶領域に記憶される。即ち、所定の変動ゲームで生成された当選役情報は、該当選役情報が生成された変動ゲームを基準として4回目の変動ゲームの実行に伴って特定記憶領域に記憶される。

【0162】

パチスロ10では、当選役情報が生成されることでART移行抽選の実行条件が成立する所定の変動ゲームが第1特定遊技となり、該所定の変動ゲームの終了後、この変動ゲームの開始に伴って生成された当選役情報が特定記憶領域に記憶された状態、即ち生成された当選役情報に対応させて実行される他の変動ゲームが第2特定遊技となる。そして、所定の変動ゲームと他の変動ゲームとの間に実行される変動ゲーム(本実施形態では3回の変動ゲーム)が特別遊技となる。

30

【0163】

以下の説明では、所定の変動ゲームを第1特定変動ゲームと示し、該第1特定変動ゲームにて生成された当選役情報に対応させて実行される他の変動ゲームを第2特定変動ゲームと示す場合がある。また、第1特定変動ゲームと第2変動ゲームとの間に実行される変動ゲームを特別変動ゲームと示す場合がある。

【0164】

40

次に、ART移行抽選での当選確率を制御するためのサブ制御用CPU41aが行う確率制御処理について説明する。

まず、ART移行抽選への当選確率を定めた複数の抽選状態(抽選モード)について説明する。本実施形態では、3種類の抽選状態が設定されている。ART移行抽選の抽選状態には、第1確率によりART移行抽選が行われる第1抽選状態、及び第1確率よりも高確率である第2確率によりART移行抽選が行われる第2抽選状態がある。なお、第2抽選状態の生起中には、変動ゲームが前述した可動体演出を伴って行われる。また、ART移行抽選の抽選状態には、ART移行抽選に当選する確率を通常抽選状態としての第1抽選状態及び第2抽選状態と比較して高確率に変動させる特別確率状態としての第3抽選状態がある。なお、第3抽選状態の生起中には、変動ゲームが前述した特別ゾーン演出を伴

50

って行われる。

【0165】

確率制御処理において、サブ制御用CPU41aは、主制御用CPU40aから変動ゲーム開始コマンドを入力しているか否かを判定する。サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドを入力していない場合、確率制御処理を終了する。

【0166】

一方、サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドを入力している場合、第2抽選状態によりART移行抽選を実行する変動ゲームの回数を示す第1ゲーム回数を特定可能な第1ゲーム回数情報を参照し、第1ゲーム回数が0(零)であるか否かを判定する。第1ゲーム回数情報は、サブ制御用RAM41cに記憶されている。第1ゲーム回数が1以上である場合には、ART移行抽選の抽選状態が第2抽選状態であることを特定できる一方で、第1ゲーム回数が0(零)である場合には、ART移行抽選の抽選状態が第2抽選状態ではないことを特定できる。この判定結果が否定である場合(第1ゲーム回数が1以上である場合)、サブ制御用CPU41aは、確率制御処理を終了する。

10

【0167】

一方、第1ゲーム回数が0(零)であるか否かの判定結果が肯定である場合、第3抽選状態によりART移行抽選を実行する変動ゲームの回数を示す第2ゲーム回数を特定可能な第2ゲーム回数情報を参照し、第2ゲーム回数が0(零)であるか否かを判定する。第2ゲーム回数情報は、サブ制御用RAM41cに記憶されている。第2ゲーム回数が1以上である場合には、ART移行抽選の抽選状態が第3抽選状態であることを特定できる一方で、第2ゲーム回数が0(零)である場合には、ART移行抽選の抽選状態が第3抽選状態ではないことを特定できる。即ち、第1ゲーム回数、及び第2ゲーム回数が何れも0(零)である場合には、ART移行抽選の抽選状態が第1抽選状態であることを特定可能である。この判定結果が否定である場合(第2ゲーム回数が1以上である場合)、サブ制御用CPU41aは、確率制御処理を終了する。

20

【0168】

一方、第2ゲーム回数が0(零)であるか否かの判定結果が肯定である場合、サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドで指示された当選役が演出リプレイ役であるか否かを判定する。サブ制御用CPU41aは、演出リプレイ役以外の当選役が指示されている場合、確率制御処理を終了する。

30

【0169】

一方、サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドで指示された当選役が演出リプレイ役である場合、次回からの変動ゲームにおいて第2抽選状態を生起させることを決定する。この場合、サブ制御用CPU41aは、次回からの変動ゲームにおいて第2抽選状態を生起させることを特定可能な情報(フラグなど)として開始情報をサブ制御用RAM41cに記憶させる。なお、開始情報は、後述するように今回の変動ゲームにおいて可動体演出を開始させることを特定可能な情報でもある。

【0170】

次に、サブ制御用CPU41aは、第2抽選状態にてART移行抽選を実行する変動ゲームの回数である第1ゲーム回数を決定する。詳しく説明すると、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cから乱数の値を取得するとともに、該取得した乱数の値をもとに回数振分用テーブルT3を参照して1回~4回の中から第1ゲーム回数を決定する。回数振分用テーブルT3は、サブ制御用ROM41bに記憶されている。

40

【0171】

図10に示すように、回数振分用テーブルT3には、第1ゲーム回数となる1回、2回、3回、及び4回に対してそれぞれ乱数の値が、該乱数の値のとり得る数値の中から所定個数ずつ振分けられている。なお、第1ゲーム回数の最大回数である4回は、内部的に記憶可能な当選役情報の個数、即ち後述するように演出表示装置14に表示可能な情報画像Gaの個数(情報表示領域の個数)と同一個数である。

【0172】

50

回数振分用テーブルT3における乱数の値の振分様によれば、第2抽選状態にてART移行抽選を行う第1ゲーム回数として1回～4回の何れかが決定されるとともに、4回<3回<2回<1回の順に高確率で決定され得る。特に、回数振分用テーブルT3によれば、1回が全ての第1ゲーム回数の中で最も高確率で決定されるとともに、大半の状況下で決定され得る。

#### 【0173】

サブ制御用CPU41aは、第1ゲーム回数を決定すると、該決定した第1ゲーム回数を示す第1ゲーム回数情報をサブ制御用RAM41cに記憶させる。その後、サブ制御用CPU41aは、確率制御処理を終了する。このように、サブ制御用CPU41aは、第2抽選状態とするゲーム回数（第1ゲーム回数）を決定する回数決定手段として機能する。

10

#### 【0174】

次に、ART移行抽選を実行するためにサブ制御用CPU41aが行う移行抽選処理について説明する。パチスロ10では、この移行抽選処理において、第3抽選状態を生起させるか否か（特別ゾーン演出を開始させるか否か）の確率変動判定としての特別抽選が併せて行われる場合がある。したがって、以下に説明する移行抽選処理を行うサブ制御用CPU41aは、確率変動判定手段として機能する。

#### 【0175】

移行抽選処理において、サブ制御用CPU41aは、主制御用CPU40aから変動ゲーム開始コマンドを入力しているか否かを判定する。サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドを入力していない場合、移行抽選処理を終了する。

20

#### 【0176】

その一方で、サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドを入力している場合、サブ制御用RAM41cに開始情報が記憶されているか否かを判定する。サブ制御用CPU41aは、開始情報が記憶されていない場合、サブ制御用RAM41cに記憶されている第1ゲーム回数情報を参照して第1ゲーム回数が0（零）であるか否かの第1ゲーム回数判定を実行する。第1ゲーム回数判定の判定結果が肯定の場合（第1ゲーム回数が0である場合）、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに記憶されている第2ゲーム回数情報を参照して第2ゲーム回数が0（零）であるか否かの第2ゲーム回数判定を実行する。

30

#### 【0177】

第2ゲーム回数判定の判定結果が肯定の場合（第2ゲーム回数が0である場合）、サブ制御用CPU41aは、ART移行抽選の抽選状態が第1抽選状態であることを特定する。この場合、サブ制御用CPU41aは、第1確率（第1抽選状態）にてART移行抽選を実行するとともに、特別抽選を併せて実行する。

#### 【0178】

詳しく説明すると、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cから乱数の値を取得するとともに、該取得した乱数の値と、特定記憶領域に記憶されている当選役情報とをもとに第1移行抽選用テーブルT4を参照し、ART移行抽選への「当選」又は「非当選」、若しくは特別ゾーン演出の開始（第3抽選状態への移行）を決定する。第1移行抽選用テーブルT4は、サブ制御用ROM41bに記憶されている。

40

#### 【0179】

図11（a）に示すように、第1移行抽選用テーブルT4には、当選役情報毎に区分して、ART移行抽選への「当選」又は「非当選」、若しくは「特別ゾーン演出（第3抽選状態）」に対してそれぞれ乱数の値が、該乱数の値のとり得る数値の中から所定個数ずつ振分けられている。なお、第1移行抽選用テーブルT4に示す「特別ゾーン演出」は、特別ゾーン演出の開始、即ち第3抽選状態を生起させることを示す。

#### 【0180】

第1移行抽選用テーブルT4における乱数の値の振分様によれば、特定記憶領域に記憶されている当選役情報が、特別当選役情報=はずれ情報=リプレイ役情報<ベル役情報

50

＜チエリー役情報＜スイカ役情報である順に、A R T 移行抽選への当選確率が高くなる。なお、第1移行抽選用テーブルT 4によれば、特定記憶領域に記憶されている当選役情報が特定当選役情報、はずれ情報又はリプレイ役情報である場合、A R T 移行抽選への当選確率が0(零)であり、A R T 移行抽選に当選しないようになっている。また、第1移行抽選用テーブルT 4によれば、特定記憶領域に記憶されている当選役情報が、はずれ情報=チエリー役情報＜ベル役情報＜スイカ役情報＜リプレイ役情報＜特定当選役情報である順に、「特別ゾーン演出(第3抽選状態)」への当選確率が高くなる。

#### 【0181】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、第1ゲーム回数判定の判定結果が否定の場合(第1ゲーム回数が1以上である場合)、A R T 移行抽選の抽選状態が第2抽選状態であることを特定する。この場合、サブ制御用C P U 4 1 aは、第2確率(第2抽選状態)にてA R T 移行抽選を実行するとともに、特別抽選を併せて実行する。10

#### 【0182】

詳しく説明すると、サブ制御用C P U 4 1 aは、サブ制御用R A M 4 1 cから乱数の値を取得するとともに、該取得した乱数の値と、特定記憶領域に記憶されている当選役情報とをもとに第2移行抽選用テーブルT 5を参照し、A R T 移行抽選への「当選」又は「非当選」、若しくは特別ゾーン演出の開始(第3抽選状態への移行)を決定する。第2移行抽選用テーブルT 5は、サブ制御用R O M 4 1 bに記憶されている。

#### 【0183】

図11(b)に示すように、第2移行抽選用テーブルT 5には、当選役情報毎に区分して、A R T 移行抽選への「当選」又は「非当選」、若しくは「特別ゾーン演出(第3抽選状態)」に対してそれぞれ乱数の値が、該乱数の値のとり得る数値の中から所定個数ずつ振分けられている。なお、第2移行抽選用テーブルT 5に示す「特別ゾーン演出」は、特別ゾーン演出の開始、即ち第3抽選状態を生起させることを示す。20

#### 【0184】

第2移行抽選用テーブルT 5における乱数の値の振分態様によれば、特定記憶領域に記憶されている当選役情報が、特定当選役情報＜はずれ情報=リプレイ役情報＜ベル役情報=チエリー役情報＜スイカ役情報である順に、A R T 移行抽選への当選確率が高くなる。なお、第2移行抽選用テーブルT 5によれば、特定記憶領域にはずれ情報又はリプレイ役情報が記憶されている場合であっても、A R T 移行抽選に当選し得る。また、第2移行抽選用テーブルT 5によれば、特定記憶領域に特定当選役情報が記憶されている場合、A R T 移行抽選に当選することがない。30

#### 【0185】

また、第2移行抽選用テーブルT 5によれば、同じ当選役情報が特定記憶領域に記憶されている場合であっても、第1移行抽選用テーブルT 4を参照する場合と比較して高確率でA R T 移行抽選に当選する。即ち、本実施形態では、第2抽選状態の生起中、第1抽選状態中と比較して高確率でA R T 移行抽選に当選する。

#### 【0186】

また、第2移行抽選用テーブルT 5によれば、特定記憶領域に記憶されている当選役情報が、はずれ情報=リプレイ役情報＜スイカ役情報＜ベル役情報=チエリー役情報＜特定当選役情報である順に、「特別ゾーン演出(第3抽選状態)」への当選確率が高くなる。特に、第2移行抽選用テーブルT 5では、特定当選役情報が記憶されている場合、65535分の65535(1分の1)の確率で特別抽選に当選する。即ち、パチスロ10では、特別変動ゲームの開始に際して演出リプレイ役に当選していることが条件として付されるものの、特定当選役情報が生成されている場合、第1, 第2抽選状態と比較して高確率である当選確率にてA R T 移行抽選を受けられる第3抽選状態が生起されることになる。40

#### 【0187】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、第2ゲーム回数判定の判定結果が否定の場合(第2ゲーム回数が1以上である場合)、A R T 移行抽選の抽選状態が第3抽選状態であることを特定する。この場合、サブ制御用C P U 4 1 aは、第3確率(第3抽選状態)にてA R

T 移行抽選を実行するとともに、特別抽選を併せて実行しない。

【0188】

詳しく説明すると、サブ制御用 C P U 4 1 a は、サブ制御用 R A M 4 1 c から乱数の値を取得するとともに、該取得した乱数の値と、特定記憶領域に記憶されている当選役情報とをもとに第3移行抽選用テーブル T 6 を参照し、A R T 移行抽選への「当選」又は「非当選」を決定する。第3移行抽選用テーブル T 6 は、サブ制御用 R O M 4 1 b に記憶されている。

【0189】

図12に示すように、第3移行抽選用テーブル T 6 には、当選役情報毎に区分して、A R T 移行抽選への「当選」又は「非当選」に対してそれぞれ乱数の値が、該乱数の値のとり得る数値の中から所定個数ずつ振分けられている。

10

【0190】

第3移行抽選用テーブル T 6 における乱数の値の振分様によれば、特定記憶領域に記憶されている当選役情報が、はずれ情報 = リプレイ役情報 < ベル役情報 < チェリー役情報 < 特定当選役情報 < スイカ役情報である順に、A R T 移行抽選への当選確率が高くなる。なお、第3移行抽選用テーブル T 6 によれば、特定記憶領域に特定当選役情報、はずれ情報又はリプレイ役情報が記憶されている場合であっても、A R T 移行抽選に当選し得る。

【0191】

また、第3移行抽選用テーブル T 6 によれば、同じ当選役情報が特定記憶領域に記憶されている場合であっても、各移行抽選用テーブル T 4 , T 5 を参照する場合と比較して高確率で A R T 移行抽選に当選する。即ち、本実施形態では、第3抽選状態の生起中、第1抽選状態中や第2抽選状態中と比較して高確率で A R T 移行抽選に当選する。本実施形態では、各移行抽選用テーブル T 4 ~ T 6 を参照して行われる各抽選状態における A R T 移行抽選が第1特定判定となる。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、「特別ゾーン演出」に当選していることを条件として、第3抽選状態を生起させる制御を可能な確率制御手段として機能する。また、第3抽選状態中の移行抽選処理は、第1特定変動ゲームの実行に伴って特定当選役情報が生成される場合には、非特定当選役情報が生成されるときと比較して、第2特定変動ゲームを含み特別変動ゲームの終了後に行われる所定回数（本実施形態では最大4回）の変動ゲームにおける A R T 移行抽選を高確率で肯定判定する特別判定制御となる。

20

【0192】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第3移行抽選用テーブル T 6 を参照して A R T 移行抽選を行った結果、A R T 移行抽選に非当選となる場合、変動ゲーム開始コマンドで指定される当選役、即ち今回の変動ゲームの開始に際して決定された当選役に基づく第2特定判定としての特別 A R T 移行抽選を実行する。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第3移行抽選用テーブル T 6 を参照する A R T 移行抽選に当選している場合、特別 A R T 移行抽選を実行しない。

30

【0193】

詳しく説明すると、サブ制御用 C P U 4 1 a は、サブ制御用 R A M 4 1 c から乱数の値を取得するとともに、該取得した乱数の値と、指定されている当選役とをもとに第4移行抽選用テーブル T 7 を参照し、A R T 移行抽選への「当選」又は「非当選」を決定する。第4移行抽選用テーブル T 7 は、サブ制御用 R O M 4 1 b に記憶されている。

40

【0194】

図13に示すように、第4移行抽選用テーブル T 7 には、当選役毎に区分して、A R T 移行抽選への「当選（A R T 移行権利の発生）」又は「非当選（A R T 移行権利の非発生）」に対してそれぞれ乱数の値が、該乱数の値のとり得る数値の中から所定個数ずつ振分けられている。第4移行抽選用テーブル T 7 によれば、例えば当選役としてスイカ役が指定されている場合には、65535分の60447の確率で「非当選」が、65535分の5088の確率で「当選」が決定され得る。

【0195】

50

第4移行抽選用テーブルT7における乱数の値の振分様によれば、指定される当選役が、はずれ=通常リプレイ役<演出リプレイ役=ベル役情報<チェリー役情報=スイカ役情報である順に、ART移行抽選への当選確率が高くなる。なお、第4移行抽選用テーブルT7によれば、指定される当選役がはずれ又は通常リプレイ役である場合には、ART移行抽選に当選しない。なお、第4移行抽選用テーブルT7によれば、特定記憶領域に記憶されている当選役情報に示される当選役と、今回の変動ゲームで指定される当選役とが同一である場合であっても、第3移行抽選用テーブルT6を参照するときと比較してART移行抽選への当選確率が低くなる。

#### 【0196】

このように、パチスロ10において、特別ART移行抽選は、第2ゲーム回数情報に示される第2ゲーム回数が1以上である場合、即ち第3抽選状態の生起中であることを条件として実行される。その一方で、特別ART移行抽選は、第2ゲーム回数情報に示される第2ゲーム回数が0である場合、即ち第3抽選状態の非生起中であることを条件として実行されない。

10

#### 【0197】

したがって、第3抽選状態では、第1特定変動ゲームに伴って生成された当選役情報に基づくART移行抽選と、今回の変動ゲームにおける当選役に基づく特別ART移行抽選とが実行される。その一方で、第1抽選状態、及び第2抽選状態では、第1特定変動ゲームに伴って生成された当選役情報に基づくART移行抽選が実行されて、上記特別ART移行抽選が実行されない。

20

#### 【0198】

そして、サブ制御用CPU41aは、各移行抽選用テーブルT6, T7を参照するART移行抽選を終えると、第2ゲーム回数情報から特定可能な第2ゲーム回数から1減算するとともに、該1減算した第2ゲーム回数を示す情報を新たな第2ゲーム回数情報としてサブ制御用RAM41cに記憶させる。本実施形態では、第2ゲーム回数が0(零)となる場合に第3抽選状態の終了条件が成立することとなる。

#### 【0199】

サブ制御用CPU41aは、1減算した後の第2ゲーム回数が0(零)であるか否かを判定するとともに、該判定結果が肯定である場合には、第3抽選状態の終了条件が成立した後にも第3抽選状態を継続して生起させるか否かの継続判定としての継続抽選を行う。本実施形態では、この継続抽選を行うサブ制御用CPU41aが継続判定手段として機能する。なお、サブ制御用CPU41aは、1減算した後の第2ゲーム回数が0(零)であるか否かの判定結果が否定である場合、継続抽選を行わない。

30

#### 【0200】

詳しく説明すると、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cから乱数の値を取得するとともに、該取得した乱数の値と、サブ制御用RAM41cに記憶されている継続回数情報から特定可能な第3抽選状態の継続回数とをもとに継続判定用テーブルT8を参照し、継続抽選への当選となる「継続」又は継続抽選への非当選となる「非継続(終了)」の何れかを決定する。継続判定用テーブルT8は、サブ制御用ROM41bに記憶されている。

40

#### 【0201】

図14に示すように、継続判定用テーブルT8には、第3抽選状態の継続回数毎に区分して、第3抽選状態の「継続」、又は第3抽選状態の「非継続(終了)」に対してそれぞれ乱数の値が、該乱数の値のとり得る数値の中から所定個数ずつ振分けられている。継続判定用テーブルT8によれば、例えば継続回数が0(零)回である場合には、65535分の13107の確率で「非継続」が、65535分の52428の確率で「継続」が決定され得る。

#### 【0202】

継続判定用テーブルT8における乱数の値の振分様によれば、第3抽選状態の継続回数が0回(1回目2回目の継続抽選)である場合には、「継続」に当選する確率が「非

50

「継続」に当選する確率よりも高く（遙かに高く）設定されている。また、継続判定用テーブルT8によれば、第3抽選状態の継続回数が0回（1回目～2回目の継続抽選）である場合には、継続回数が1回以上（2回目以降の継続抽選）である場合と比較して高確率で「継続」に当選するようになっている。即ち、パチスロ10において、1回目から2回目への第3抽選状態の継続は、2回目以降の第3抽選状態の継続と比較して行われやすくなる。

#### 【0203】

サブ制御用CPU41aは、継続抽選において「継続」に当選する場合、第2ゲーム回数として「4回」を示す情報を新たな第2ゲーム回数情報としてサブ制御用RAM41cに再び記憶させ更新する。そして、サブ制御用CPU41aは、継続回数に1加算するとともに、該1加算後の継続回数を特定可能な情報を新たな継続回数情報としてサブ制御用RAM41cに記憶させる。その一方で、サブ制御用CPU41aは、継続抽選において「継続」に当選しない場合（「非継続」を決定する場合）、新たに第2ゲーム情報を特定可能な情報をサブ制御用RAM41cに記憶させないとともに、継続回数情報を消去（クリア）する。

#### 【0204】

このように、サブ制御用CPU41aは、継続抽選に当選していることを条件として、第3抽選状態の終了条件の成立後に該第3抽選状態を継続して生起させる制御を可能である。また、サブ制御用CPU41aは、継続抽選において連続して当選した回数に応じて異なる確率により継続抽選に当選させる。

#### 【0205】

また、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに開始情報を記憶しているか否かの上記判定結果が肯定の場合、第1ゲーム回数情報から特定できる第1ゲーム回数が0であるか否かに関係なく、第1移行抽選用テーブルT4を参照して用いて第1確率（第1抽選状態）にてART移行抽選を実行するとともに、特別抽選を実行する。

#### 【0206】

そして、サブ制御用CPU41aは、各移行抽選用テーブルT4～T7を参照してART移行抽選を行った結果、ART移行抽選に当選する場合（ARTモードへの移行権利を発生させる場合）、ARTフラグにARTモードへの移行権利の発生を示す情報を設定する。その一方で、サブ制御用CPU41aは、各移行抽選用テーブルT4～T7を参照してART移行抽選を行った結果、ART移行抽選に当選しない場合（ARTモードへの移行権利を発生させない場合）、ARTフラグにARTモードへの移行権利の発生を示す情報を設定しない。

#### 【0207】

また、サブ制御用CPU41aは、各移行抽選用テーブルT4、T5を参照して特別抽選を行った結果、該特別抽選に当選する場合（特別ゾーン演出の開始を決定する場合）、第2ゲーム回数として「4回」を示す第2ゲーム回数情報をサブ制御用RAM41cに記憶させる。また、サブ制御用CPU41aは、第3抽選状態の継続回数が0（零）回であることを特定可能な継続回数情報をサブ制御用RAM41cに記憶させる。そして、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに第1ゲーム回数情報が記憶されている場合、該情報を消去（クリア）するとともに、実行中の可動体演出がある場合には該可動体演出の終了を特定可能な情報として演出終了情報をサブ制御用RAM41cに記憶させる。その後、サブ制御用CPU41aは、移行抽選処理を終了する。

#### 【0208】

以上のように、サブ制御用CPU41aは、第1ゲーム回数の変動ゲームにおけるART移行抽選を第2確率（第2抽選状態）により行う。また、サブ制御用CPU41aは、第2ゲーム回数の変動ゲームにおけるART移行抽選を第3確率（第3抽選状態）により行う。また、パチスロ10では、第1ゲーム回数、及び第2ゲーム回数が同時に1以上となることがない。したがって、パチスロ10では、第1抽選状態、第2抽選状態、及び第3抽選状態の何れかの抽選状態を生起させ、該抽選状態によりART移行抽選が行われる

10

20

30

40

50

。

## 【0209】

そして、サブ制御用CPU41aは、特別変動ゲームにおける当選役が演出リプレイ役である場合には、第3抽選状態の生起中を除いて、特定記憶領域に記憶されている当選役情報をもとに、第2移行抽選用テーブルT5を参照して第2特定変動ゲームにおけるART移行抽選を行う。その一方で、サブ制御用CPU41aは、特別変動ゲームにおける当選役が演出リプレイ役とは異なる当選役である場合には、第3抽選状態の生起中を除いて、特定記憶領域に記憶されている当選役情報をもとに、第1移行抽選用テーブルT4を参照して第2特定変動ゲームにおけるART移行抽選を行う。

## 【0210】

10

したがって、本実施形態では、演出リプレイ役が特定当選役となり、演出リプレイ役とは異なる当選役が非特定当選役となる。そして、本実施形態のサブ制御用CPU41aは、第1、第2変動ゲームの間に実行される特別変動ゲームの開始に際して決定された当選役に応じた確率にて、第2特定変動ゲームにおけるART移行抽選にて「当選」の結果を導出する。さらに、サブ制御用CPU41aは、第1特定変動ゲームの開始に際して決定された当選役（当選役情報）と、特別変動ゲームの開始に際して決定された当選役とに応じた確率により、第2特定変動ゲームにおけるART移行抽選にて「当選」の結果を導出する。

## 【0211】

20

また、本実施形態のパチスロ10において、第1特定変動ゲームにおける当選役（当選役情報）に基づくART移行抽選は、該第1特定変動ゲームから数えて所定回数（本実施形態では4回目）の変動ゲームが開始する迄の間、その実行が保留される。そして、パチスロ10において、第1特定変動ゲームにおける当選役（当選役情報）に基づくART移行抽選は、所定回数の変動ゲームにおいて実行される。このように、パチスロ10では、当選役の決定タイミングと、該当選役（当選役情報）に基づくART移行抽選の実行タイミングとが異なっている。したがって、本実施形態の当選役情報は、実行が保留されているART移行抽選を示す情報ともいえる。

## 【0212】

次に、演出実行処理のうち、可動体演出を実行させるためにサブ制御用CPU41aが行う報知演出制御としての第1演出実行処理について説明する。

30

第1演出実行処理において、サブ制御用CPU41aは、主制御用CPU40aから第3停止操作を指示する操作信号を入力したか否かを判定する。サブ制御用CPU41aは、第3停止操作を指示する操作信号を入力していない場合、第1演出実行処理を終了する。

## 【0213】

一方、サブ制御用CPU41aは、第3停止操作を指示する操作信号を入力している場合、サブ制御用RAM41cに開始情報が記憶されているか否かを判定する。サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに開始情報が記憶されている場合には、可動体演出を実行するように演出用可動体EKの動作を制御する。これにより、本実施形態では、変動ゲームの開始に際して演出リプレイ役が決定されていることを条件として、第3停止操作がなされるタイミングにて可動体演出が実行される。なお前述のように、開始情報は、変動ゲームの開始に際して演出リプレイ役が決定されていることを条件としてサブ制御用RAM41cに記憶される情報である。

40

## 【0214】

サブ制御用CPU41aは、開始情報が記憶されていることを条件として可動体演出を開始させると、該開始情報をクリア（消去）する。この場合、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに記憶されている第1ゲーム回数情報を更新せず、第1ゲーム回数を書き換えない。その後、サブ制御用CPU41aは、第1演出実行処理を終了する。

## 【0215】

50

一方、サブ制御用 C P U 4 1 a は、開始情報が記憶されていない場合、サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶されている第 1 ゲーム回数情報を参照して第 1 ゲーム回数が 0 ( 零 ) であるか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合 ( 第 1 ゲーム回数が 0 である場合 ) 、サブ制御用 C P U 4 1 a は、演出用可動体 E K に可動体演出を実行させることなく第 1 演出実行処理を終了する。この場合において、サブ制御用 C P U 4 1 a は、サブ制御用 R A M 4 1 c に演出終了情報が記憶されている場合、即ち可動体演出を実行中である場合には、該可動体演出を終了するように演出用可動体 E K の動作を制御する。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶されている演出終了情報を消去 ( クリア ) する。

## 【 0 2 1 6 】

10

一方、サブ制御用 C P U 4 1 a は、上記第 1 ゲーム回数が 0 ( 零 ) であるか否かの判定結果が否定の場合 ( 第 1 ゲーム回数が 1 以上である場合 ) 、第 1 ゲーム回数情報をもとに特定可能な第 1 ゲーム回数から 1 減算したゲーム回数を示す情報を新たな第 1 ゲーム回数情報としてサブ制御用 R A M 4 1 c に記憶させる。

## 【 0 2 1 7 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 1 ゲーム回数を 1 減算した結果、該第 1 ゲーム回数が 0 ( 零 ) となったか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合 ( 第 1 ゲーム回数が 0 ( 零 ) となった場合 ) 、サブ制御用 C P U 4 1 a は、実行させている可動体演出が終了されるように演出用可動体 E K の動作を制御する。その後、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 1 演出実行処理を終了する。

20

## 【 0 2 1 8 】

サブ制御用 C P U 4 1 a は、1 減算した結果、第 1 ゲーム回数が 0 ( 零 ) となったか否かの判定結果が否定の場合 ( 第 1 ゲーム回数が 1 以上である場合 ) 、実行させている可動体演出が継続されるように演出用可動体 E K の動作を制御する。その後、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 1 演出実行処理を終了する。

## 【 0 2 1 9 】

このような第 1 演出実行制御により、パチスロ 1 0 では、演出リプレイ役に当選した変動ゲームにおける第 3 停止操作のタイミングから、第 1 ゲーム回数情報に示される第 1 ゲーム回数の変動ゲームのうち最終回の変動ゲームにおける第 3 停止操作のタイミング迄の間にかけて演出用可動体 E K による可動体演出が実行される。

30

## 【 0 2 2 0 】

したがって、本実施形態の可動体演出は、演出リプレイ役 ( 特定当選役 ) が決定されたことを報知する報知演出となり、演出用可動体 E K は、報知演出実行手段として機能する。また、可動体演出は、実行が保留されている特定判定の実行を報知する報知演出となり、演出用可動体 E K は、第 2 演出実行手段として機能する。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、演出用可動体 E K を制御可能な報知演出制御手段として機能する。

## 【 0 2 2 1 】

次に、演出実行処理のうち、情報表示演出を実行させるためにサブ制御用 C P U 4 1 a が行う情報表示制御としての第 2 演出実行処理について説明する。

第 2 演出実行処理において、サブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲーム開始コマンドを入力したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合 ( 変動ゲーム開始コマンドを入力していない場合 ) 、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 2 演出実行処理を終了する。

40

## 【 0 2 2 2 】

一方、サブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲーム開始コマンドを入力している場合、サブ制御用 R A M 4 1 c の各記憶領域に記憶されている当選役情報に対応する情報画像 G a が各情報表示領域 H 1 ~ H 4 にそれぞれ表示されるように、演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。

## 【 0 2 2 3 】

ここで、図 8 に示すように、パチスロ 1 0 における当選役情報は、情報表示領域 H 1 ~ H 4 に表示させる情報画像 G a の表示態様を特定可能な情報ともなる。即ち、はずれ情報

50

は「はずれ」を遊技者に認識させる白色の情報画像 G a を、リプレイ役情報は「リプレイ役」を青色の情報画像 G a を、ベル役情報は「ベル役」を遊技者に認識させる黄色の情報画像 G a を表示させることを特定できる。また、スイカ役情報は「スイカ役」を遊技者に認識させる緑色の情報画像 G a を、チエリー役情報は「チエリー役」を遊技者に認識させる赤色の情報画像 G a を表示させることを特定できる。また、特定当選役情報は、例えば特定のキャラクタや家紋を模した情報画像であって、各当選役を認識させない特定の情報画像 G a を表示させることを特定できる。

【 0 2 2 4 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 1 記憶領域に記憶されている当選役情報に対応する情報画像として、情報表示領域 H 1 に表示されていた情報画像 G a を非表示とするように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 2 記憶領域に記憶されている当選役情報に対応する情報画像として、情報表示領域 H 2 に表示されていた情報画像 G a が上方にスライド移動して情報表示領域 H 1 に表示されるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。

10

【 0 2 2 5 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 3 記憶領域に記憶されている当選役情報に対応する情報画像として、情報表示領域 H 3 に表示されていた情報画像 G a が上方にスライド移動して情報表示領域 H 2 に表示されるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 4 記憶領域に記憶されている当選役情報に対応する情報画像として、情報表示領域 H 4 に表示されていた情報画像 G a が上方にスライド移動して情報表示領域 H 3 に表示されるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。

20

【 0 2 2 6 】

即ちサブ制御用 C P U 4 1 a は、第 1 記憶領域に記憶されている当選役情報に対応する情報画像 G a が情報表示領域 H 1 に、第 2 記憶領域に記憶されている当選役情報に対応する情報画像 G a が情報表示領域 H 2 に、第 3 記憶領域に記憶されている当選役情報に対応する情報画像 G a が情報表示領域 H 3 に表示されるように演出表示装置 1 4 を制御する。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、今回の変動ゲームにおける第 3 停止操作を指示する操作信号を入力する迄の間、第 4 記憶領域に記憶されている当選役情報に対応する情報画像 G a を情報表示領域 H 4 に表示させないようになっている。

30

【 0 2 2 7 】

次に、サブ制御用 C P U 4 1 a は、サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶されている第 1 ゲーム回数情報を参照して第 1 ゲーム回数が 0 ( 零 ) であるか否かを判定する。この判定結果が肯定である場合 ( 第 1 ゲーム回数が 0 である場合 ) 、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 2 演出実行処理を終了する。

【 0 2 2 8 】

一方、サブ制御用 C P U 4 1 a は、上記第 1 ゲーム回数が 0 ( 零 ) であるか否かの判定結果が否定の場合 ( 第 1 ゲーム回数が 1 以上である場合 ) 、特定記憶領域に新たに記憶された当選役情報に対応する情報画像 G a が上方から演出用可動体 E K における各可動部材 K 1 , K 2 の間に落下する様子が映し出されるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。即ち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、特別情報表示演出が表示されるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。その後、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 2 演出実行処理を終了する。

40

【 0 2 2 9 】

ここで、第 1 ゲーム回数情報に示される第 1 ゲーム回数が 1 以上である場合には、演出用可動体 E K による可動体演出が実行中である。このため、パチスロ 1 0 において、特別情報表示演出は、可動体演出とともに実行されることになる。即ち、特別情報表示演出は、実行が保留されている A R T 移行抽選の実行を報知する報知演出を構成すると把握できる。そして、演出表示装置 1 4 は、このような報知演出を実行する第 2 演出実行手段を構成するとも把握できる。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 2 ゲーム回数情報に示される第 2 ゲーム回数が 1 以上である場合、所定のキャラクタを模した画像 ( 動画 ) が映し出

50

されるように演出表示装置 14 の表示内容を制御し、特別ゾーン演出を実行させる。

【0230】

次に、演出実行処理のうち、情報表示演出を実行させるためにサブ制御用 CPU41a が行う情報表示制御としての第3演出実行処理について説明する。

第3演出実行処理において、サブ制御用 CPU41a は、第3停止操作を指示する操作信号を入力したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合（操作信号を入力していない場合）、サブ制御用 CPU41a は、第3演出実行処理を終了する。

【0231】

一方、サブ制御用 CPU41a は、上記操作信号を入力したか否かの判定結果が肯定の場合（第3停止操作を指示する操作信号を入力した場合）、サブ制御用 RAM41c の第4記憶領域に記憶されている当選役情報に対応する情報画像 Ga が情報表示領域 H4 に表示されるように演出表示装置 14 の表示内容を制御する。

10

【0232】

したがって、パチスロ 10 では、所定の変動ゲームで生成された当選役情報に対応する情報画像 Ga は、まず情報表示領域 H4 に表示されるとともに、変動ゲームが実行される毎に情報表示領域 H4 H3 H2 H1 の順に移動表示される。パチスロ 10 において、情報画像 Ga は、実行条件が成立するとともに該実行条件の成立に基づく ART 移行抽選の実行が保留されていることを示す保留情報となる。

【0233】

次に、サブ制御用 CPU41a は、第1～第4記憶領域を参照するとともに、各記憶領域に記憶された当選役情報が何れもリプレイ役情報であるか否かを判定する。即ち、サブ制御用 CPU41a は、情報表示領域 H1～H4 にリプレイ役情報に対応する青色の情報画像 Ga が表示されているか否かを判定している。この判定結果が否定の場合、サブ制御用 CPU41a は、第3演出実行処理を終了する。

20

【0234】

その一方で、第1～第4記憶領域にリプレイ役情報が記憶されているか否かの判定結果が肯定の場合（第1～第4記憶領域にリプレイ役情報が記憶されている場合）、サブ制御用 CPU41a は、第4記憶領域に記憶されているリプレイ役情報を特定当選役情報に書き換える。そして、サブ制御用 CPU41a は、情報表示領域 H4 に表示されている青色の情報画像 Ga が特定の情報画像 Ga に変化する様子が映し出されるように演出表示装置 14 の表示内容を制御する。その後、サブ制御用 CPU41a は、第3演出実行処理を終了する。

30

【0235】

したがって、パチスロ 10 では、情報表示領域 H1～H4 に青色の情報画像 Ga が表示される場合、情報表示領域 H4 に一旦表示された青色の情報画像 Ga が特定の情報画像 Ga に変化される。即ち、パチスロ 10 において、サブ制御用 CPU41a は、当選役情報のうち特殊当選役情報を連続して所定回数（本実施形態では 4 回）、生成する場合には、所定回数に生成する当選役情報を特定当選役情報とする特定情報生成制御を実行可能に構成されている。

【0236】

40

次に、上記のように構成されたパチスロ 10 における変動ゲームの実行態様の一例について説明する。

図 15 に示す例では、直前に行われた変動ゲームの終了に伴って、情報表示領域 H1～H4 にそれぞれ白色の情報画像 Ga である白情報画像 Gw（はずれ情報）が表示されている状況を示している。また、1回目の変動ゲームの開始に際して、スイカ役の当選に基づき特定当選役情報が生成されるものとする。また、2回目及び3回目の変動ゲームの開始に際してはずれが決定され、はずれ情報が生成されるものとする。

【0237】

図 15 (a) に示すように、演出表示装置 14 では1回目の変動ゲーム（第1特定変動ゲーム）の開始タイミングにおいて、情報表示領域 H1 に表示されていた白情報画像 Gw

50

が非表示とされるとともに、各情報表示領域 H 2 ~ H 4 に表示されていた白情報画像 G w がそれぞれ各情報表示領域 H 1 ~ H 3 にスライド移動される様子が映し出される。なお、演出表示装置 1 4 では、1 回目の変動ゲーム中、情報表示領域 H 4 に何れの情報画像も表示されていない。

【 0 2 3 8 】

図 15 ( b ) に示すように、演出表示装置 1 4 では、1 回目の変動ゲームの終了 ( 第 3 停止操作 ) のタイミングにおいて、情報表示領域 H 4 に特定役情報に対応する特定の情報画像 G a として特定情報画像 G s が表示される。これにより、遊技者は、特定情報画像 G s に対応する第 2 特定変動ゲームより前の特別変動ゲームにおいて、演出リプレイ役に当選して第 2 抽選状態が生起されるとともに、これに伴う可動体演出の実行中に第 2 特定変動ゲームが実行されることで、特別ゾーン演出 ( 第 3 抽選状態 ) に突入することを認識できる。

10

【 0 2 3 9 】

図 15 ( c ) 及び ( d ) に示すように、演出表示装置 1 4 では、2 回目、及び 3 回目の各変動ゲームの開始タイミングにおいて、情報表示領域 H 1 の白情報画像 G w が非表示とされるとともに、各情報表示領域 H 2 ~ H 4 の情報画像 G w , G s がそれぞれスライド移動される様子が映し出される。これにより、特定情報画像 G s は、2 回目の変動ゲームでは情報表示領域 H 3 に、3 回目の変動ゲームでは情報表示領域 H 2 に表示される。このため、遊技者に対して、有利な当選確率で A R T 移行抽選を受けられる第 3 抽選状態が生起されることに期待させることができる。また、演出表示装置 1 4 では、2 回目、及び 3 回目の各変動ゲームの終了タイミングにおいて、情報表示領域 H 4 に白情報画像 G w が表示される。

20

【 0 2 4 0 】

図 15 ( e ) に示すように、演出表示装置 1 4 では、4 回目の変動ゲーム ( 特別変動ゲーム ) の開始タイミングにおいて、情報表示領域 H 1 の白情報画像 G w が非表示とされるとともに、各情報表示領域 H 2 ~ H 4 の情報画像 G w , G s がそれぞれスライド移動される様子が映し出される。

30

【 0 2 4 1 】

上述のように、変動ゲームの開始に際して演出リプレイ役に当選する場合には、演出用可動体 E K による可動体演出が実行されるとともに、少なくとも次回 ( ここでは 5 回目 ) の変動ゲームにおける A R T 移行抽選を有利な当選確率で受けられる第 2 抽選状態が生起される。さらに、この第 2 抽選状態の生起中、即ち可動体演出の実行中に特定当選役情報 ( 特定情報画像 G s ) に対応する変動ゲームが行われる場合には、1 分の 1 の確率で特別ゾーン演出 ( 第 3 抽選状態 ) に突入する。

【 0 2 4 2 】

このため、図 15 ( d ) に示すように、情報表示領域 H 2 に特定情報画像 G s が表示されている場合、即ち次々回の変動ゲームに対応する当選役情報が特定当選役情報である場合には、変動ゲームの開始操作を行う際に演出リプレイ役に当選することや、停止操作をする際に演出リプレイ停止目が停止表示されることに対して期待感を抱かせ得る。

40

【 0 2 4 3 】

図 15 ( f ) に示すように、演出用可動体 E K では、4 回目の変動ゲームの開始に際して演出リプレイ役に当選している場合、変動ゲームの終了 ( 第 3 停止操作 ) のタイミングで可動体演出が実行される。これにより、遊技者は、少なくとも次回の変動ゲームにおける A R T 移行抽選を高確率である第 2 抽選状態により受けられることを認識できる。さらに、遊技者は、次回の変動ゲームに対応する当選役情報が特定当選役情報であることから、次回の変動ゲームから特別ゾーン演出 ( 第 3 抽選状態 ) に突入することを確定的に認識し得る。

【 0 2 4 4 】

図 15 ( g ) に示すように、演出表示装置 1 4 では、4 回目の変動ゲームの終了タイミングにおいて、情報表示領域 H 4 に青情報画像 G b が表示される。

50

そして、図15(h)に示すように、演出表示装置14では、5回目の変動ゲーム(第2特定変動ゲーム)の開始タイミングにおいて、情報表示領域H1の特定情報画像Gsが非表示とされるとともに、各情報表示領域H2~H4の情報画像Gw, Gbがそれぞれスライド移動される様子が映し出される。また、演出表示装置14では、情報表示領域H1に表示されていた特定情報画像Gsが上方から演出用可動体EKにおける各可動部材K1, K2の間に落下する様子が映し出され、特別情報表示演出が行われる。

#### 【0245】

このため、遊技者は、今回の変動ゲームにおけるART移行抽選が、特定情報画像Gsに対応する特定当選役情報に基づき、第2抽選状態にて行われることを認識できる。その後、演出表示装置14では、所定のキャラクタを模した画像(動画)が少なくとも4回の変動ゲームに跨って表示され、特別ゾーン演出が実行される。なお、特別ゾーン演出が開始された変動ゲームでは、第3停止操作のタイミングで可動体演出が終了される。

#### 【0246】

特別ゾーン演出が実行された状況から、遊技者は、該特別ゾーン演出の実行中に行われる変動ゲームにおけるART移行抽選にて高確率で当選することを認識できる。さらに、遊技者は、情報画像Gaに示される当選役情報(内部的に記憶された当選役情報)に基づくART移行抽選に当選しない場合であっても、今回の変動ゲームの開始に際して決定された当選役に基づく特別ART移行抽選を受けられることを認識できる。したがって、ART移行抽選に当選することに期待する遊技者の興趣を向上できる。

#### 【0247】

また、前述のように、本実施形態の特別ゾーン演出(第3抽選状態)は、1回目の継続抽選に高い確率で当選することから、少なくとも4回の変動ゲームに跨る特別ゾーン演出の終了後、続けて4回の変動ゲームに跨って特別ゾーン演出が行われる可能性が高い。しかしながら、特別ゾーン演出が開始されたにもかかわらず、例えば情報表示領域H1~H4に表示されている情報画像Gaが何れも白情報画像Gwである場合には、ART移行抽選における当選確率が低いことを認識し、遊技者の興趣が十分に高められない虞がある。これに対して、本実施形態のパチスロ10において、特別ゾーン演出(第3抽選状態)は、当選役情報に基づくART移行抽選の実行を保留可能な変動ゲームの回数と同一回数の変動ゲームに区切って実行される。このため、1回の特別ゾーン演出において、特別ART移行抽選に当選する可能性に高いスイカ役に当選した場合には、今回の変動ゲームにおける特別ART移行抽選で当選する可能性があることに加えて、継続後の2回目の特別ゾーン演出において、該スイカ役情報に基づくART移行抽選が行われる可能性が高いことを認識できる。したがって、情報表示領域H1~H4に表示されている情報画像GaがART移行抽選における当選確率が低い当選役情報に対応するものであっても、遊技者の興趣を好適に向上させることができる。

#### 【0248】

また、パチスロ10では、ART移行抽選の実行が保留されている期間にかけて、該ART移行抽選の実行が保留されている当選役情報に対応付けられた情報画像Gaが演出表示装置14に表示される。したがって、遊技者は、演出表示装置14に表示されている情報画像Gaを視認することにより、実行が保留されているART移行抽選に当選する期待度を容易に把握できる。

#### 【0249】

また、パチスロ10では、第2抽選状態が生起されている期間に同期させて、演出用可動体EKにて可動体演出が実行される。このため、遊技者は、可動体演出が実行されている期間中、第2抽選状態が生起されることで有利な当選確率でART移行抽選を受けられることを認識できる。また、パチスロ10では、可動体演出の実行中(第2抽選状態の生起中)に変動ゲームが行われる場合に、特別情報表示演出が行われる。したがって、この特別情報表示演出が実行された状況からも、今回の変動ゲームにおけるART移行抽選を有利な当選確率にて受けられることを認識できる。

#### 【0250】

10

20

30

40

50

なお、4回目の変動ゲームの開始に際して演出リプレイ役が決定されなかった場合には、演出用可動体E Kにおいて可動体演出が実行されない。この場合には、5回目の変動ゲームにおいて特別情報表示演出が行われない。このため、この状況から遊技者は、特別ゾーン演出に突入しないことや、今回の変動ゲームにおけるA R T移行抽選が特定当選役情報に基づき、不利な当選確率となる第1抽選状態にて行われることを認識できる。

【0251】

図16に示す例では、直前に行われた変動ゲームの終了に伴って、情報表示領域H 1 ~ H 4にそれぞれ白情報画像G w(はずれ情報)が表示されている状況を示している。また、1回目~4回目の変動ゲームの開始に際して、通常リプレイ役の当選に基づきリプレイ役情報が生成されるものとする。

10

【0252】

図16(a)~(c)に示すように、1回目、2回目、及び3回目の変動ゲームにおいて、演出表示装置14では、各変動ゲームの終了タイミングにおいて、情報表示領域H 4に青色の情報画像G aである青情報画像G bが表示される。

【0253】

続けて、図16(d)に示すように、4回目の変動ゲームにおいて、演出表示装置14では、変動ゲームの終了タイミングにおいて、情報表示領域H 4に青情報画像G bが表示される。

20

【0254】

そして、図16(e)に示すように、演出表示装置14では、4回連続して青情報画像G bが表示されたことから、情報表示領域H 4に表示されている4つめの青情報画像G bが特定情報画像G sに変化する様子が映し出される。

【0255】

このように、遊技者は、4回の変動ゲームにおいて連続して青情報画像G bが表示されることで、4個目の青情報画像G bが特定情報画像G sに変更されることを認識できる。したがって、遊技者は、3回目の変動ゲームの終了時点において、4回目の変動ゲームで情報表示領域H 4に特定情報画像G sが直接的に表示される状況に加えて、青情報画像G bが表示されることで特定情報画像G sに変更される両方の状況に期待することができる。

【0256】

30

パチスロ10において、情報表示演出は、非内部中遊技(1/7.1)と比較してリプレイ役の当選確率が高確率である内部中遊技(1/2.6)に行われる通常モード中の遊技演出として実行される。このため、パチスロ10では、3回の変動ゲームにおいて連続してリプレイ役に当選してリプレイ役情報が生成される可能性が比較的高くなる。このため、パチスロ10では、上述のように3回連続して青情報画像G bが表示される状況が発生し易いことから、通常モードにおける遊技者の期待感を高めることができる。

【0257】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 第2特定変動ゲームにおけるA R T移行抽選は、特別変動ゲームの開始に際して決定された当選役(演出リプレイ役であるか否か)に応じた当選確率にて行われる。このため、特別変動ゲームにおいて、第2特定変動ゲームでのA R T移行抽選を有利な確率で受けられる当選役が決定されることに期待させることができる。そして、第1特定変動ゲームの実行に伴って生成された当選役情報が特定当選役情報である場合には、非特定当選役情報であるときと比較して、第2特定変動ゲームを含む変動ゲームにて第3抽選状態(特別ゾーン演出)が生起され、A R T移行抽選に高確率で当選する可能性がある。そして、演出表示装置14では、このような特定当選役情報や、非特定当選役情報に応じた情報画像G aが表示される。このため、演出表示装置14に表示されている情報画像G aが特定当選役情報に対応する情報画像G aである場合には、有利な条件でA R T移行抽選が行われる可能性のあることを遊技者が認識できる。したがって、遊技者にとって有利なA R Tモードが生起されることに対する期待感を高め、遊技者の興趣を向上できる。

40

50

## 【0258】

(2) 特定当選役情報に応じた情報画像G aが表示されている場合には、特別変動ゲームにおいて演出リプレイ役に当選することで、有利な条件でA R T移行抽選を受けられる可能性があることを遊技者に認識させることができる。このため、特定変動ゲームにおける当選役に注目させ、A R Tモードに期待する遊技者の興趣を向上できる。

## 【0259】

(3) 特定当選役情報を生成可能な当選役(例えばスイカ役)と、生成不能な当選役(例えば通常リプレイ役)とがあることから、第1特定変動ゲームにおける当選役にも注目させ、変動ゲームに対する遊技者の興趣を向上できる。

## 【0260】

(4) 特別変動ゲームの当選役に加えて、第1特定変動ゲームの当選役情報に応じた確率にてA R T移行抽選に当選する。このため、第1特定変動ゲームにおける当選役情報を認識している遊技者に対して、特別変動ゲームにおける当選役にも注目させ、遊技に対する遊技者の興趣をさらに向上できる。

10

## 【0261】

(5) 演出リプレイ役に当選したことが演出用可動体E Kにより報知されることから、演出リプレイ役に当選した遊技者の興趣をさらに向上できる。

(6) 複数である特定回数(本実施形態では4回)の変動ゲームが第1特定変動ゲームとして行われることに伴って、リプレイ役情報に応じた情報画像G a(青情報画像G b)が連続して表示される場合には、特定当選役情報に応じた情報画像G a(特定情報画像G s)とされることに期待させることができる。したがって、遊技者にとって有利なA R Tモードが生起されることに対する期待感を高め、遊技者の興趣を向上できる。

20

## 【0262】

(7) 演出リプレイ役は比較的高確率で当選する当選役である。このため、リプレイ役情報に応じた情報画像G a(青情報画像G b)が連続して表示される状況が作り出される可能性を高め、リプレイ役情報に応じた情報画像G aが表示されることに期待感を抱かせることができる。

## 【0263】

(8) リプレイ役(再遊技役)に当選することで、再遊技の付与に併せて特定当選役情報に応じた情報画像G a(特定情報画像G s)が表示されることに期待感を抱かせ得る。

30

(9) 第3抽選状態を生起させるか否かの特別抽選に当選している場合に第3抽選状態が生起され得る。そして、第3抽選状態の生起中には、当選役情報と、当該当選役情報が生成される契機となった第1特定変動ゲーム及び今回の第2特定変動ゲームの間に行われた特別変動ゲームの開始に際して決定された当選役と、に基づくA R T移行抽選が行われる。さらに第3抽選状態の生起中には、今回の第2特定変動ゲームの開始に際して決定された当選役に基づく特別A R T移行抽選が行われる。このため、A R T移行抽選に当選してA R Tモードが生起されるまでの変動ゲームの展開に変化を与え、A R Tモードが生起されることに期待する遊技者の興趣を向上できる。

## 【0264】

(10) 現在の第3抽選状態における変動ゲームの実行に伴って2つのA R T移行抽選が行われることに加えて、該変動ゲームの実行に伴って生成される当選役情報に基づくA R T移行抽選が継続後の第3抽選状態における変動ゲームの実行に伴って行われ得る。したがって、A R Tモードの生起に対する遊技者の期待感をより一層高めることができる。

40

## 【0265】

(11) 第3抽選状態の継続抽選では、連続して当選した回数(継続回数)に応じて異なる当選確率により当選する。したがって、第3抽選状態の継続確率が継続回数に応じて変化することから、A R Tモードの生起に対する遊技者の興趣を高めることができる。

## 【0266】

(12) 特定当選役情報が生成されており、且つ特別変動ゲームの開始に際して演出リプレイ役が決定されたことを条件として、特別抽選に1分の1の確率で当選し得ることか

50

ら、特定変動ゲームにおける当選役に注目させ、A R T モードに期待する遊技者の興趣を向上できる。

【 0 2 6 7 】

実施形態は前記に限定されるものではなく、例えば、次のように具体化してもよい。

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常モード中に実行された変動ゲームの回数が所定の規定ゲーム数（所謂「天井ゲーム数」）に到達した場合、A R T モードへの移行権利を発生させてもよい。この場合、パチスロ 1 0 は、規定ゲーム数を決定するための複数のテーブル（遊技モード）を備えるとよい。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、設定中であるテーブル（遊技モード）に応じた確率により、第 1 ~ 第 3 抽選状態の少なくとも 1 つの抽選状態における A R T 移行抽選を実行可能に構成されていてもよい。

10

【 0 2 6 8 】

・ 主制御用 C P U 4 0 a は、上記テーブルを備える場合、設定中であるテーブル（遊技モード）に応じた確率で当選役を決定してもよい。

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 1 ~ 第 4 記憶領域に所定の当選役に対応する当選役情報（例えばチェリー役情報）が記憶されている場合であって、さらに特定の当選役（例えば演出リプレイ役）に当選するときには、上記所定の当選役に対応する当選役情報を、さらに A R T 移行抽選での当選確率が高い当選役情報に書き換えるとよい。この場合には、演出表示装置 1 4 に表示させる情報画像 G a を変化させる（成り上がらせる）ことにより、遊技者の期待感を高めることができる。

20

【 0 2 6 9 】

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 2 記憶領域に A R T 移行抽選における当選確率が高い当選役情報（ベル役情報、スイカ役情報、及びチェリー役情報）が記憶されている場合、開始操作を契機として例えば演出表示装置 1 4 を制御して所定の遊技演出を実行させてもよい。これによれば、所定の遊技演出が開始操作のタイミングで実行されることにより、今回の変動ゲームで演出リプレイ役に当選すれば、当選役情報及び抽選状態の両方が有利な状態で A R T 移行抽選を受けられることを認識させ、遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 2 7 0 】

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 2 記憶領域に特定当選役情報が記憶されている場合、開始操作を契機として例えば演出表示装置 1 4 を制御して所定の遊技演出を実行させてもよい。これによれば、所定の遊技演出が開始操作のタイミングで実行されることにより、今回の変動ゲームで演出リプレイ役に当選すれば第 3 抽選状態が生起されることを認識させ、遊技者の期待感を高めることができる。

30

【 0 2 7 1 】

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 2 抽選状態における開始操作を契機として、演出用の図柄画像を変動表示させる図柄変動演出が映し出されるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御してもよい。この場合、サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 3 停止操作を契機として、A R T 移行抽選に当選したか否かを示す図柄画像が導出されるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御するとよい。

【 0 2 7 2 】

40

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、特別情報表示演出を実行させる場合、該特別情報表示演出に用いる情報画像 G a の表示態様（大きさや輝度など）を変化させることで、A R T 移行抽選に当選している可能性の高低を示す期待度を報知するようにしてもよい。

【 0 2 7 3 】

・ 主制御用 C P U 4 0 a は、演出リプレイ役に当選している場合、ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の停止タイミングによりドラムユニット 1 3 にて導出させる停止目を変化させてもよい。

【 0 2 7 4 】

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、特別ゾーン演出中、演出表示装置 1 4 に表示させるキャラクタの動作や種類によって、今回の変動ゲームにおける A R T 移行抽選に当選してい

50

る可能性の高低を示す期待度を報知してもよい。

【0275】

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、可動体演出の実行中、演出表示装置 1 4 の表示領域のうち、初期状態にある各可動部材 K 1, K 2 により覆われていた領域に所定画像を表示することで、今回の変動ゲームにおける A R T 移行抽選に当選している可能性の高低を示す期待度を報知してもよい。即ち、演出表示装置 1 4 と演出用可動体 E K との連動によって上記期待度を報知してもよい。

【0276】

・ 情報画像 G a は、例えば乗り物や動物を模した画像など異なる画像に変更してもよい。

10

・ 情報表示演出の実行態様を変更してもよい。例えば、情報画像 G a の表示位置、表示タイミングを変更してもよく、第 1 ~ 第 4 記憶領域に記憶された当選役情報に対応する情報画像 G a のうち、一部の情報画像 G a のみを表示してもよい。なお、演出表示装置 1 4 には、特定記憶領域に記憶された当選役情報に対応する情報画像 G a を表示してもよい。

【0277】

・ 可動体演出の実行態様を変更してもよい。例えば、演出用可動体 E K の形状（構成部材）、演出用可動体 E K の配設位置、演出用可動体 E K の動作などを変更してもよい。

・ また、可動体演出の開始タイミング、及び終了タイミングを変更してもよい。例えば、サブ制御用 C P U 4 1 a は、開始操作のタイミングで可動体演出を開始させてもよく、同じく開始操作のタイミングで可動体演出を終了させてもよい。

20

【0278】

・ 通常リプレイ役は、内部中遊技において全ての当選役の中で最も高確率で決定される当選役としてもよい。

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、特別情報表示演出の実行に併せて可動体演出を実行させる一方で、特別情報表示演出の非実行中には可動体演出を非実行としてもよい。

【0279】

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、当選役が指示される場合に、該当選役に対応付けられた 1 つの当選役情報を一義的に生成してもよい。

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 2 抽選状態にて A R T 移行抽選を実行するゲーム回数として「1回」のみを決定可能であってもよく、5 回以上のゲーム回数を決定可能であってもよい。

30

【0280】

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、当選役情報の種類にかかわらず一定の当選確率で A R T 移行抽選を行ってもよい。この場合であっても、特別変動ゲームの開始に際して演出リプレイ役が決定されたか否かに応じて、異なる当選確率で第 2 特定変動ゲームにおける A R T 移行抽選を行える。

【0281】

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、演出リプレイ役の当選が指示される場合に、第 2 抽選状態を生起させるか否かの特別判定を実行し、該特別判定の判定結果が肯定であることを条件に第 2 抽選状態を生起させてもよい。

40

【0282】

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、リプレイ役情報を 2 回又は 3 回、若しくは 5 回以上の回数連続して生成する場合に、特定当選役情報を生成してもよい。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、例えばはずれ情報やベル情報など、リプレイ役情報を生成してもよい。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、例えば「リプレイ役情報、ベル役情報、リプレイ役情報、ベル役情報」の順など、非特定当選役情報を特定の順番で生成された場合に特定当選役情報を生成してもよい。

【0283】

・ サブ制御用 C P U 4 1 a は、第 3 抽選状態を生起させるか否かの特別抽選に当選す

50

る場合、第2ゲーム回数として4回未満の回数を決定してもよく、5回以上の回数を決定してもよい。即ち、サブ制御用CPU41aは、4回とは異なる回数の第2ゲーム回数に区切って第3抽選状態を生起させてもよい。

【0284】

- サブ制御用CPU41aは、第3抽選状態の継続抽選における当選確率を継続回数に応じて変更してもよく、継続回数にかかわらず一定に設定してもよい。また、サブ制御用CPU41aは、第3抽選状態の終了条件が成立した場合には、継続抽選を行うことなく第3抽選状態を終了させてもよい。

【0285】

- サブ制御用CPU41aは、変動ゲームの実行毎に所定の抽選を行い、該抽選に当選することを終了条件として第3抽選状態を終了させてもよい。

10

- サブ制御用CPU41aは、特別変動ゲームにおいて演出リプレイ役（特定当選役）に当選したか否かにかかわらず、特定当選役情報に対応する第2特定変動ゲームの開始に伴って第3抽選状態を生起させてもよい。

【0286】

- サブ制御用CPU41aは、第3抽選状態の生起中、特別ART移行抽選を実行しなくてもよい。但し、遊技者の興趣向上を図る観点からは上記実施形態のように構成することが好ましい。

【0287】

- 演出リプレイ役（特定当選役）が決定されたことを報知する報知演出は、ランプRの発光演出やスピーカSPの音声演出として実行してもよい。また、報知演出を実行しない構成としてもよい。

20

【0288】

- 情報表示演出は、演出表示装置14とは異なるランプや表示装置を用いて実行してもよい。

- 内部中遊技や非内部中遊技にて決定可能なリプレイ役として、さらに異なるリプレイ役を設定してもよい。

【0289】

- 演出状態に係る制御の一部又は全部を主制御用CPU40aが行うようにしてもよい。

30

- ARTモードに制御する期間を時間により定めることもできる。

【0290】

- ARTモードの突入までの演出状態の移行の仕様を変更してもよい。例えば、ARTモードの仕様は、ARTモードをセット単位で管理するストック型にて実現することもできる。

【0291】

- 特定遊技状態は、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、特定遊技状態では、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。また、内部中遊技と非内部中遊技とでは、リプレイ役の合算の当選確率をほとんど変わりなく（同一）にすることもできる。

40

【0292】

- 制御状態（遊技状態）の構成を任意に変更してもよく、RT性能の異なる一般遊技の種類を増やすこともできる。

- 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などによりナビ等の各種演出を行わせてもよい。

【0293】

- リプレイ役やベル役における停止目が変化しうる要素として、ストップボタンを操

50

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。

【0294】

- ・ ボーナス遊技を備えていなくてもよい。
- ・ 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。

【0295】

以下に記載する技術的思想は上記実施形態、及び別例から把握できる。

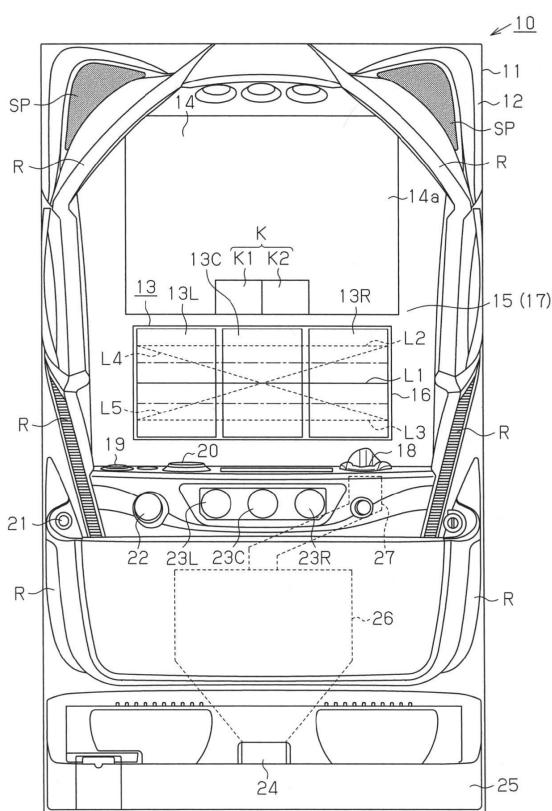
（イ）前記特別遊技の開始に際して前記特定当選役が決定された場合に、前記特定当選役が決定されたことを報知する報知演出を実行するように報知演出実行手段を制御可能な報知演出制御手段をさらに備えることが好ましい。10

【符号の説明】

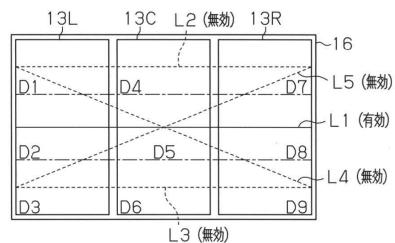
【0296】

E K ... 演出用可動体（報知演出実行手段）、G a , G b , G s , G w ... 情報画像、10 ... パチンコ式スロットマシン（遊技機）、13 ... ドラムユニット（図柄表示手段）、14 ... 演出表示装置（演出表示手段）、40 ... 主制御基板、40a ... 主制御用CPU（当選役決定手段、停止操作受付手段、導出制御手段）、41 ... サブ制御基板、41a ... サブ制御用CPU（特定判定手段、状態制御手段、情報生成手段、表示制御手段、報知演出制御手段、記憶制御手段、確率変動判定手段、確率制御手段、継続判定手段）、41c ... サブ制御用RAM（記憶手段）。20

【図1】



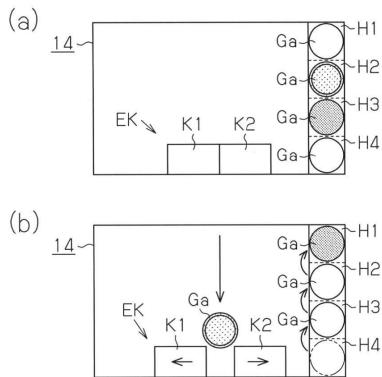
【図2】



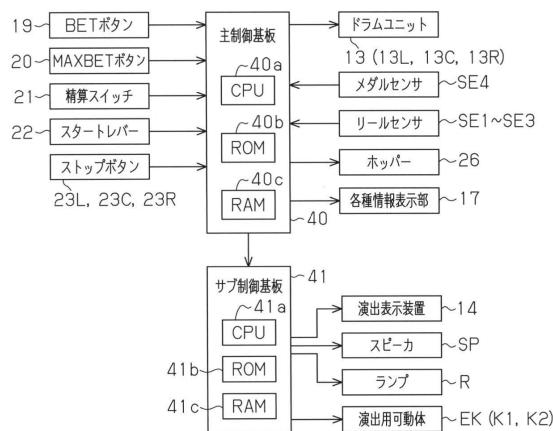
【図3】

役構成	賞		
	一般遊技（3ペット）	ボーナス遊技（2ペット）	
			ボーナス遊技
	ANY	ANY	2枚
			6枚
			9枚
			再遊技
			1枚
			2枚
			再遊技

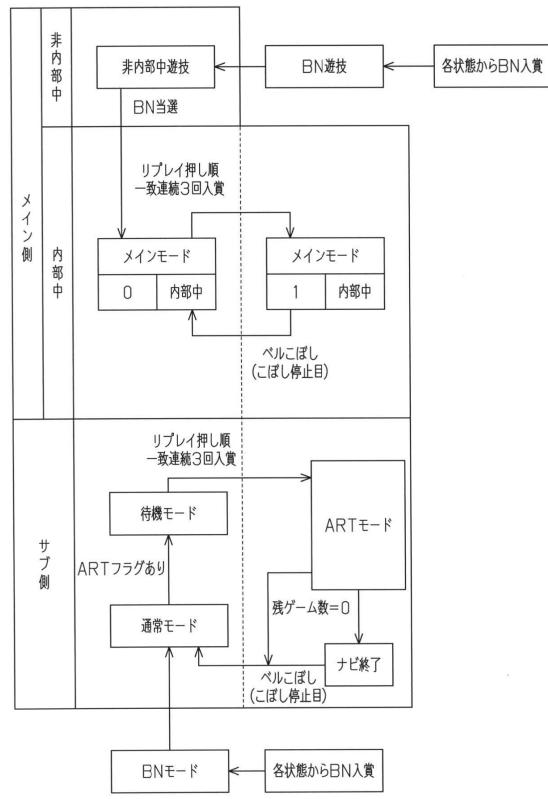
【図4】



【図5】



【図7】



【図6】

制御状態	非内部中 (非RT)	内部中 (RT)
当選役決定用テーブル	T0	T1
BN役	当選確率 1/4	-
その他私出役	当選確率 1/33.3	1/33.3
ベル役	当選確率 1/1.7	1/1.7
リプレイ役	当選確率 1/7.1	1/2.6
はづれ	-	1/65536

リプレイ群	1	2	3	4	5	6	7	8
	押1	押2	中左	中右左	右左中	右中左	押1	押2

※押1 モード0・・・右左中 モード1・・・左中右  
※押2 モード0・・・右中左 モード1・・・左右中

【図8】

当選役	当選役情報	情報画像
BN	---	---
チエリー	チエリー役情報	赤
スイカ	スイカ役情報	緑
ベル	ベル役情報	黄
リプレイ	リプレイ役情報	青
はづれ	はづれ情報	白
(各当選役)	特定当選役情報	特定

【図9】

当選役	当選役情報		
	非特定	特定	合計
チエリー	57015	8520	65535
スイカ	64885	650	65535
ベル	57015	8520	65535
通常リプレイ	65535	0	65535
演出リプレイ	65535	0	65535
はづれ	65535	0	65535

【図10】

回数振分用テーブルT3		
開放回数	振分	
1回	59637	
2回	5243	
3回	654	
4回	1	
合計	65535	

【図 1 1】

		情報画像		非当選		当選		特別ゾーン演出 (第3抽選状態)		合計	
(a)	第1移行抽選用テーブルT4	(BN)	---	---	---	---	---	---	---	---	65535
当選役情報		チヨリ役情報	赤	65534	6	1					
スイカ役情報		緑	64655	550	330	65535					
ペリ役情報		黄	65523	2	10	65535					
リブレイ役情報		青	63535	0	2000	65535					
はずれ情報		白	65534	0	1	65535					
特定当選役情報		特定	60535	0	5000	65535					

		情報画像		非当選		当選		特別ゾーン演出 (第3抽選状態)		合計	
(b)	第2移行抽選用テーブルT5	(BN)	---	---	---	---	---	---	---	---	65535
当選役情報		チヨリ役情報	赤	57835	1200	6500	65535				
スイカ役情報		緑	50685	14200	650	65535					
ペリ役情報		黄	57835	1200	6500	65535					
リブレイ役情報		青	65125	80	330	65535					
はずれ情報		白	65125	80	330	65535					
特定当選役情報		特定	0	0	65535	65535					

【図 1 2】

第3移行抽選用テーブルT6

当選役情報	情報画像	非当選	当選	合計
(BN)	---	---	---	---
チヨリ役情報	赤	52035	13500	65535
スイカ役情報	緑	45415	20120	65535
ペリ役情報	黄	54535	11000	65535
リブレイ役情報	青	63485	2050	65535
はずれ情報	白	63485	2050	65535
特定当選役情報	特定	49415	16120	65535

【図 1 3】

第4移行抽選用テーブルT7

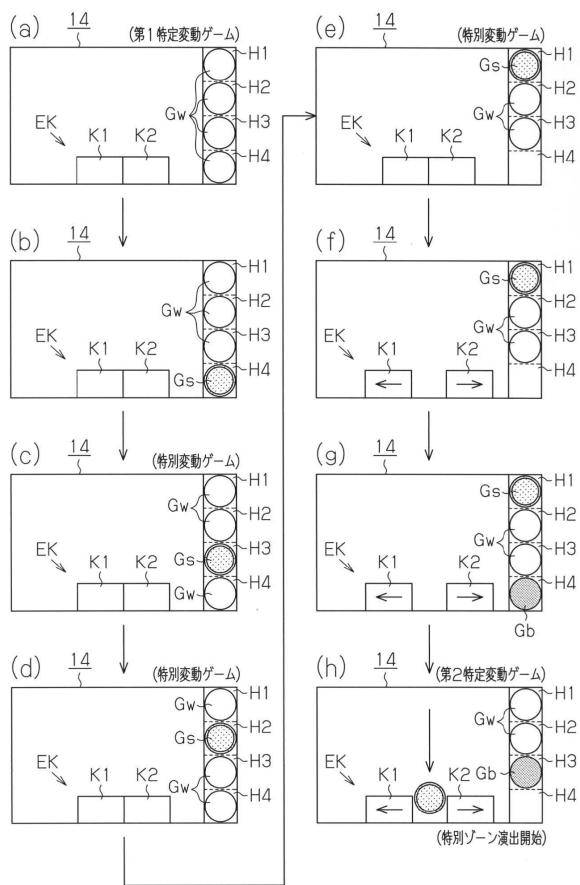
当選役	非当選	当選	合計
(BN)	---	---	---
チヨリ	60447	5088	65535
スイカ	60447	5088	65535
ペル	65035	500	65535
通常リブレイ	65535	0	65535
演出リブレイ	65035	500	65535
はずれ	65535	0	65535

【図 1 4】

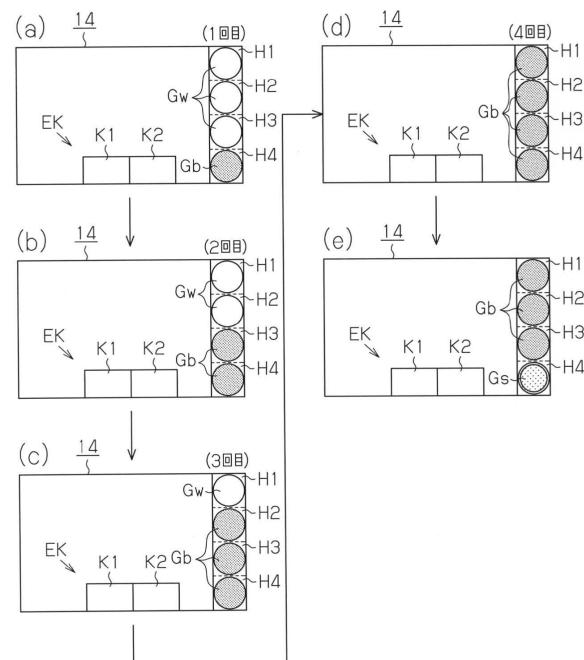
継続判定用テーブルT8

第3抽選状態の 継続回数	振分		
	非継続	継続	合計
0回 (1回目→2回目)	13107	52428	65535
1回以上 (2回目以降)	43908	21627	65535

【図 1 5】



【図 1 6】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2013-000527(JP,A)  
特開2012-200498(JP,A)  
特開2011-083398(JP,A)  
特開2010-167016(JP,A)  
特開2003-175156(JP,A)  
特開2008-194327(JP,A)  
特開2010-240017(JP,A)  
特開2003-093599(JP,A)  
特開2010-082065(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04