

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5946933号
(P5946933)

(45) 発行日 平成28年7月6日 (2016.7.6)

(24) 登録日 平成28年6月10日 (2016.6.10)

(51) Int. Cl. F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 4 (全 37 頁)

(21) 出願番号	特願2015-55131 (P2015-55131)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成27年3月18日 (2015.3.18)		株式会社ニューギン
(62) 分割の表示	特願2012-34180 (P2012-34180)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
原出願日	平成24年2月20日 (2012.2.20)	(74) 代理人	100105957
(65) 公開番号	特開2015-131146 (P2015-131146A)		弁理士 恩田 誠
(43) 公開日	平成27年7月23日 (2015.7.23)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成27年3月18日 (2015.3.18)		弁理士 恩田 博宣
		(72) 発明者	高谷 祥平
			東京都千代田区一ツ橋1-2-2 住友商事竹橋ビル14階 株式会社EXCITE内
		審査官	安藤 達哉

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に制御可能であって、前記有利遊技状態は1回又は複数回の単位期間にわたって制御される遊技機において、

1回の単位期間が終了するまでの期間を延長可能な期間延長手段を備え、

継続抽選に当選した場合には、単位期間の終了後に次の単位期間にわたって前記有利遊技状態に制御され、

前記期間延長手段は、当選確率が高い条件下で前記継続抽選が行われる場合、当選確率が低い条件下で前記継続抽選が行われる場合に比して、制御中の前記単位期間が終了するまでの期間を延長し易いことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に制御可能であって、前記有利遊技状態は1回又は複数回の単位期間にわたって制御される遊技機において、

1回の単位期間が終了するまでの期間を延長可能な期間延長手段を備え、

継続抽選に当選した場合には、単位期間の終了後に次の単位期間にわたって前記有利遊技状態に制御され、

前記期間延長手段は、当選確率が低い条件下で前記継続抽選が行われる場合、当選確率が高い条件下で前記継続抽選が行われる場合に比して、制御中の前記単位期間が終了する

10

20

までの期間を延長し易いことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に制御可能であって、前記有利遊技状態は 1 回又は複数回の単位期間にわたって制御される遊技機において、

1 回の単位期間が終了するまでの期間を延長可能な期間延長手段を備え、

継続抽選に当選した場合には、単位期間の終了後に次の単位期間にわたって前記有利遊技状態に制御され、

前記期間延長手段は、当選確率が高い条件下で前記継続抽選が行われる場合、当選確率が低い条件下で前記継続抽選が行われる場合に比して、制御中の単位期間の次の単位期間が終了するまでの期間を延長し易いことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 4】

所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に制御可能であって、前記有利遊技状態は 1 回又は複数回の単位期間にわたって制御される遊技機において、

1 回の単位期間が終了するまでの期間を延長可能な期間延長手段を備え、

継続抽選に当選した場合には、単位期間の終了後に次の単位期間にわたって前記有利遊技状態に制御され、

前記期間延長手段は、当選確率が低い条件下で前記継続抽選が行われる場合、当選確率が高い条件下で前記継続抽選が行われる場合に比して、制御中の単位期間の次の単位期間が終了するまでの期間を延長し易いことを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

30

【0003】

そして、特許文献 1 のパチスロでは、このような有利な状態で行われる遊技中において、遊技者の利益を大きく左右することになる該有利な状態で行われる遊技の回数を上乘せして加算することで、該有利な状態で行われる遊技の期間を延長させるようにするゲーム数上乘せ抽選を行わせるようにしている。

40

【0004】

このようにして特許文献 1 のパチスロでは、遊技者の利益を大きく左右することになるゲーム数上乘せ抽選を行う権利を如何に多く獲得するかが遊技者の最大の関心事となるようにしている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2011-160844 号公報（段落 [0150] 及び図 14）

【発明の概要】

50

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、このような特許文献1のパチスロにあっては、上述したような遊技者の関心は上乘せによる加算が実現されたか否かにしか向かないようになっている。すなわち、遊技者の関心は、有利な状態で行われる遊技の期間が延長されたか否かにしか向かないようになってしまうため、こうした有利な状態で行われる遊技の期間が延長される構成を利用して遊技の興趣を向上させるうえでは、改善の余地を残すものとなっている。

【0007】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、有利な状態に制御される期間を延長可能とする構成を利用して遊技の興趣を効果的に向上させることができる遊技機を提供することにある。

10

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決する遊技機は、所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に制御可能であって、前記有利遊技状態は1回又は複数回の単位期間にわたって制御される遊技機において、1回の単位期間が終了するまでの期間を延長可能な期間延長手段を備え、継続抽選に当選した場合には、単位期間の終了後に次の単位期間にわたって前記有利遊技状態に制御され、前記期間延長手段は、当選確率が高い条件下で前記継続抽選が行われる場合、当選確率が低い条件下で前記継続抽選が行われる場合に比して、制御中の前記単位期間が終了するまでの期間を延長し易い。

20

【0009】

上記課題を解決する遊技機は、所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に制御可能であって、前記有利遊技状態は1回又は複数回の単位期間にわたって制御される遊技機において、1回の単位期間が終了するまでの期間を延長可能な期間延長手段を備え、継続抽選に当選した場合には、単位期間の終了後に次の単位期間にわたって前記有利遊技状態に制御され、前記期間延長手段は、当選確率が低い条件下で前記継続抽選が行われる場合、当選確率が高い条件下で前記継続抽選が行われる場合に比して、制御中の前記単位期間が終了するまでの期間を延長し易い。

【0010】

上記課題を解決する遊技機は、所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に制御可能であって、前記有利遊技状態は1回又は複数回の単位期間にわたって制御される遊技機において、1回の単位期間が終了するまでの期間を延長可能な期間延長手段を備え、継続抽選に当選した場合には、単位期間の終了後に次の単位期間にわたって前記有利遊技状態に制御され、前記期間延長手段は、当選確率が高い条件下で前記継続抽選が行われる場合、当選確率が低い条件下で前記継続抽選が行われる場合に比して、制御中の単位期間の次の単位期間が終了するまでの期間を延長し易い。

30

【0011】

上記課題を解決する遊技機は、所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に制御可能であって、前記有利遊技状態は1回又は複数回の単位期間にわたって制御される遊技機において、1回の単位期間が終了するまでの期間を延長可能な期間延長手段を備え、継続抽選に当選した場合には、単位期間の終了後に次の単位期間にわたって前記有利遊技状態に制御され、前記期間延長手段は、当選確率が低い条件下で前記継続抽選が行われる場合、当選確率が高い条件下で前記継続抽選が行われる場合に比して、制御中の単位期間の次の単位期間が終了するまでの期間を延長し易い。

40

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、有利な状態に制御される期間を延長可能とする構成を利用して遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

50

【図１】パチスロの機表側を示す正面図。

【図２】入賞ラインを示す模式図。

【図３】賞態様を示す模式図。

【図４】パチスロの電氣的構成を示すブロック図。

【図５】（ａ），（ｂ）は当選役決定テーブルを示す模式図。

【図６】遊技状態の移行の態様を示す模式図。

【図７】演出状態の移行の態様を示す模式図。

【図８】（ａ）～（ｄ）は継続率テーブルを示す模式図。

【図９】（ａ）～（ｄ）は上乗せテーブルを示す模式図。

【図１０】継続率に応じた上乗せの傾向を説明する模式図。

【図１１】（ａ）～（ｅ）は継続率テーブルに基づく上乗せの傾向を説明する模式図。

【発明を実施するための形態】

【００１４】

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下、「パチスロ」と示す）に具体化した一実施形態を図１～図１１に基づいて説明する。

図１には、本実施形態のパチスロ１０の機表側が略示されており、パチスロ１０は、前面を開口した直方体状の本体１１と、当該本体の左側縁側に対して回動開閉可能に軸支された前面扉１２とを備えている。前面扉１２の前面上部には、遊技中（変動ゲーム中）に表示演出を行う液晶表示装置からなる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。

【００１５】

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

【００１６】

なお、本実施形態において各リールでは、「ベル」を模した図柄（ベル図柄）、「ＲＥＰＬＡＹ」の文字が装飾された図柄（リプレイ図柄）、「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。

【0017】

そして、各リールは、各々に対応して設けられたステッピングモータ（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に構成されており、各リールが回転することによって透視窓16には各種図柄が連続的に変化しつつ表示（変動）されるようになっている。そして、各リールの回転が停止した場合、透視窓16には、各リールのリールシートに印刷された複数の図柄のうち、連続する3つの図柄が上段、中段、下段の位置に停止表示されるようになっている。このため、透視窓16は、各リールにおいて3つの図柄が表示可能な大きさで形成されている。また、各リールには、該各リールの回転位置を検出するためのリールセンサSE1、SE2、SE3（図4に示す）が各リールにそれぞれ対応するように設けられている。

10

【0018】

また、パチスロ10には、図2に示すように、透視窓16から透視可能な図柄の表示領域において、停止表示される図柄の組み合わせ（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、図柄停止ラインとして、停止表示される図柄の組み合わせを入賞と判定しうる入賞ラインL1（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L2～L5（破線で示す）が形成されている。

【0019】

入賞ラインL1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L1を意味する。

20

【0020】

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。

【0021】

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

30

40

【0022】

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

50

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

【0023】

また、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19が構成されている。各種情報表示部19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。

10

【0024】

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

20

【0025】

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

【0026】

30

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SE4（図4に示す）が配設されている。また、前面扉12の前面において中央パネル15の左下方位置には、左から順にBETボタン28とMAX BET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、MAX BET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。

【0027】

40

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。

【0028】

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ストップボタン33L、33C、33Rが設けられている。ストップボタン33L、33C、33Rは、回転して

50

いるリールを停止させるためのボタンであり、各リールに対応して3個のストップボタンがある。

【0029】

また、前面扉12の前面における下部中央部にはメダル排出口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。

【0030】

また、図1に破線で示すように、パチスロ10本体においてドラムユニット13の下方となる位置には、パチスロ10内部において、投入されたメダルを貯留するためのホッパー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クター39が配設されている。

10

【0031】

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、BETボタン28、又はMAX BETボタン29の何れかを操作する。BET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 BET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。

20

【0032】

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。

30

【0033】

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

40

【0034】

上記のようにベット数が設定され、スタートレバー32の操作が受付可能な状態、すなわち、ゲーム開始可能な状態で遊技者がスタートレバー32を操作する開始操作を行えば、ドラムユニット13の各リールが回転し、透視窓16には複数種類の図柄が連続的に変化するように表示される。その後、各リールが回転して所定時間が経過すると、各ストップボタン33L、33C、33Rの操作が受付可能になる。そして、遊技者により各ストップボタン33L、33C、33Rが操作されると、対応する各リールが停止され、透視窓16からは対応する列の上段、中段及び下段に図柄が表示される。

50

【0035】

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】

10

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】

本実施形態のパチスロ10において、入賞ライン上に停止表示される図柄の組み合わせについて図3に基づき説明する。

図3には、内部で決定される当選役に基づき入賞ライン上に停止表示する図柄の組み合わせ（停止結果）と、該図柄の組み合わせに対応する賞とを示した役構成が示されている。

20

【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。

【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。

30

【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。

40

【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。

【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

50

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。

【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】

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「突入リプレイ停止目」という。そして、突入リプレイ停止目は、「中正解突入リプレイ役」、及び「右正解突入リプレイ役」の何れかが決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【0046】

このため、本実施形態における「通常リプレイ役」、「中正解突入リプレイ役」、及び「右正解突入リプレイ役」は、入賞ライン上に停止表示される図柄の組み合わせに基づいて再遊技を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じベット数を設定することになる。なお、リプレイ役では、リプレイ役が停止表示した変動ゲームが行われたベット数と同じベット数で次の変動ゲームを行うことができるのみであって、賞としてメダルが遊技者に払い出されるわけではない。すなわち、遊技者は、リプレイ役の入賞によっては賞メダルを獲得するわけではない。以下の説明で、単に「突入リプレイ役」という場合には、「中正解突入リプレイ役」及び「右正解突入リプレイ役」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、「BN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「BN停止目」と示す。そして、BN停止目は、内部抽選で当選役として「BN役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【0048】

本実施形態において、BN役は、遊技状態としてBN遊技を作動（開始）させる契機となる当選役（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、突入リプレイ役）の当選確率を変動させて、遊技状態としてBN遊技以外における一般遊技を制御するRT機能（再遊技役確率変動機能）が搭載されている。本実施形態における一般遊技は、RT機能の作動態様に応じた状態に制御されるとともに、RT機能の作動中にはその種類に

10

20

30

40

50

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】

次に、パチスロ10の電氣的構成を図4にしたがって説明する。

パチスロ10の機裏側には、遊技機全体を制御する主制御基板40が装着されている。主制御基板40は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号を出力する。また、機裏側には、遊技状態に応じた演出制御等を実行するサブ制御基板41が装着されている。そして、サブ制御基板41は、主制御基板40が出力した各種の制御信号を入力し、該制御信号に基づき所定の制御を実行する。

10

【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SE1～SE3、メダルセンサSE4、サブ制御基板41、ホッパー38が接続されている。また、主制御基板40には、中央パネル15に設けられた各種情報表示部19が接続されている。また、主制御基板40には、BETボタン28と、MAX BET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。

20

【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。

30

【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。

40

【0053】

また、主制御用CPU40aには、接続されるBETボタン28、MAX BET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

50

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

【0055】

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

主制御用 R O M 4 0 b には、抽選対象となる当選役の種類と、抽選対象となる各当選役の当選確率（抽選対象となる各当選役に振分けられる乱数値（乱数の値の範囲に基づく回数））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 C P U 4 0 a により用いられる。

10

【0056】

そして、一般遊技であれば N R T 遊技に当選役決定テーブル T 1 が対応付けられているとともに、R T 遊技に当選役決定テーブル T 2 が対応付けられている。また、B N 遊技であれば当選役決定テーブル T 3 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、中正解突入リプレイ役及び右正解突入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。

20

【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。

30

【0059】

その結果、本実施形態のパチスロ 1 0 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。

40

【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。

【0061】

50

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BN遊技において、ベル役に当選し易く賞メダルを獲得し易い分、遊技者の保有するメダルを増加させることができるといった利益を遊技者に付与することができる。その結果、BN遊技では、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BN遊技（当選役決定テーブルT1～T3）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T1, T2）では、BN役の当選確率を所定確率に定めている。本実施形態では、例えば、BN役の当選確率を1/500に定めている。また、BN遊技（当選役決定テーブルT3）では、BN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BN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）。

【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。

【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、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枚払出さ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させるように制御する。

【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ROM40

bに記憶されている当選役決定テーブルの各当選役の値の範囲に属しているか否かを判定する役抽選を行う。役抽選において、主制御用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。

【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。

10

【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。

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

限らず、遊技者による停止操作のタイミングと各リールの停止するタイミングとが一致しない場合（所謂、「すべり」）がある。例えば、「すべり」を伴う制御では、停止させる図柄に対する遊技者による停止操作のタイミングが早いとき、各リールを各リールの変動方向に強制的にすべらせて該停止させる図柄を入賞ライン上に停止させる。

【0073】

このため、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が5つ以上の部分を有していなければ、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。

10

【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、はずれ役の当選時には停止表示されないようになっている。この場合には、BN役の取りこぼし（役情報の持ち越し）を発生させる。

【0075】

20

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。

30

【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、BN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、BN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、BN役の当選に対して期待を抱かせうようになっている。

40

【0078】

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

次に、ベル役（左正解ベル役、中正解ベル役、及び右正解ベル役）及びリプレイ役（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

50

とになる。

【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。

【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。

10

【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、33Cの何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてはずれ停止目（ベルこぼし目）が停止表示される。

【0083】

20

そして、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時、押し順正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくベル停止目（賞態様）を停止表示させる。また、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時、押し順不正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくはずれ停止目（ベルこぼし目）を停止表示させる。なお、本実施形態では、ベルこぼし目として、予め定めた図柄の組み合わせが対応付けられている。

【0084】

また、主制御用CPU40aは、リプレイ役の当選時、当選内容に基づいて行う制御が異なる。本実施形態における主制御用CPU40aは、リプレイ役の中でも入賞に関して押し順の概念を有する突入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CPU40aは、リプレイ役の中でも突入リプレイ役の当選の決定時、突入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CPU40aが通常リプレイ役の当選を決定する場合には、突入リプレイ役の当選に基づく重複当選とする時と、突入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。

30

【0085】

そして、主制御用CPU40a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。

40

【0086】

また、本実施形態のパチスロ10では、突入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、中正解突入リプレイ役の当選時には、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、押し順正解として突入リプレイ停止目が停止表示される。

【0088】

50

また、右正解突入リプレイ役の当選時には、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、押し順正解として突入リプレイ停止目が停止表示される。

【0089】

そして、主制御用CPU40aは、突入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リプレイ役の入賞とする突入リプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、突入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に入賞（肯定）と判定する一方、役情報（当選役）に対応する賞態様でない場合に非入賞（否定）と判定する。

【0091】

そして、主制御用CPU40aは、入賞判定で入賞と判定すると賞態様に応じた制御を行う。この場合に主制御用CPU40aは、賞態様に応じて遊技状態を移行させる制御や賞メダルを払出す制御を行う。また、主制御用CPU40aは、入賞判定により入賞を判定する場合、入賞とした旨を示す入賞指示コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。この入賞指示コマンドでは、変動ゲーム開始コマンドで指示される当選役が入賞したことをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に認識させる。また、この入賞指示コマンドでは、入賞とともに何れの停止目によって入賞したか（賞態様）に関してもサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に認識させる。

【0092】

そして、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遊技に移行させる遊技状態の制御を行う。すなわち、主制御用CPU40aは、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、このBN遊技制御において、主制御用CPU40aは、BN遊技の変動ゲームで賞メダルを遊技者に付与する毎にBN払出枚数を加算して更新する。なお、このBN遊技制御において、主制御用CPU40aは、BN払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BN遊技を終了させる。

【0093】

また、チェリー役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、2枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用CPU40aは、チェリー役の当選時にはずれ停止目に基づいてチェリー役の入賞を判定しない場合（チェリー役の取りこぼしを判定する場合）、1枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

【0094】

また、主制御用CPU40aは、スイカ役の入賞を判定する場合、6枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用CPU40aは、スイカ役の当選時にはずれ停止目に基づいてスイカ役の入賞を判定しない場合（スイカ役の取りこぼしを判定する場合）、1枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

【0095】

また、主制御用CPU40aは、ベル役の入賞を判定する場合、9枚の賞メダルを払出

10

20

30

40

50

す制御を行う。一方、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時にはずれ停止目に基づいてベル役の入賞を判定しない場合（ベル役の取りこぼしを判定する場合）、1枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

【0096】

また、主制御用CPU40a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CPU40a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。

【0097】

また、主制御用CPU40a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。また、主制御用CPU40aは、突入リプレイ役の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。なお、後述するようにこの場合に主制御用CPU40aは、NRT遊技を終了させて次の変動ゲームからRT遊技に移行させる遊技状態の制御も合わせて行うことになる。

【0098】

次に、主制御用CPU40aが遊技状態に応じた変動ゲームに基づいて制御する遊技状態の移行の態様を図6に基づき説明する。

主制御用CPU40aは、遊技状態を移行させる場合、移行先の遊技状態を示す状態指示コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。この状態指示コマンドでは、主制御用CPU40aで管理している遊技状態が何れの状態であるかをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に認識させる。

【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。

【0100】

また、NRT遊技の制御中、主制御用CPU40aは、突入リプレイ役に当選して押し順正解に基づく突入リプレイ役の入賞（突入リ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、突入リ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、突入リプレイ役の当選時には、該突入リプレイ役の押し順正解して突入リ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、突入リプレイ役の当選時には、該突入リプレイ役の押し順不正解して突入リ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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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R T遊技の終了後には、その後のN R T遊技で突入リプレイ停止目を停止表示させる状況で再びR T遊技に移行される。

【0104】

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

サブ制御用C P U 4 1 aは、変動ゲーム開始コマンドや入賞指示コマンドの各種コマンドを入力すると、該コマンドに指示される内容に基づいて各種演出を実行させるように演出表示装置14の表示内容などを制御する。また、サブ制御用C P U 4 1 aは、状態指示コマンドを入力すると、遊技状態が何れの遊技状態に制御されているかを示すサブ用状態情報

10

【0105】

そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、演出表示装置14の演出状態を、主制御用C P U 4 0 aが制御している遊技状態に応じて制御するようになっている。なお、遊技者は、演出表示装置14の演出状態に応じて変動ゲーム（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。

20

【0106】

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うる通常演出状態がある。この場合に演出表示装置14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。

【0107】

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14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。

30

【0108】

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14では、B N演出状態用の表示画面が画像表示される。

本実施形態において、サブ制御用C P U 4 1 aは、サブ制御用R A M 4 1 cに演出状態の種類を示す演出フラグ（情報）を設定することで、制御している演出状態を把握する。そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、演出フラグに対応する背景画像用の画像表示用データを選択するとともに、この選択した画像表示用データをもとに演出表示装置14の表示内容（表示画面）を制御する。

40

【0109】

以下、各演出状態における制御内容について、演出表示装置14における表示演出と合わせて説明する。

サブ制御用C P U 4 1 aは、これから説明する各演出状態での制御を行う結果、図7に示す態様で演出状態を移行させるように制御する。

【0110】

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

50

御する。なお、サブ制御用CPU41aは、遊技状態がRT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。

【0111】

また、サブ制御用CPU41a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、NRT遊技の通常演出状態の制御中には、BN役、チェリー役、スイカ役、ベル役、1枚役、通常リプレイ役、突入リプレイ役の当選及び入賞が指示されうる。

【0112】

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

10

【0113】

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。

【0114】

また、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抽選を行うようになっている。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。また、この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なっている。また、この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なっている。また、この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。また、このART抽選では、当選の結果とする場合にART演出状態に移行させることが決定される一方、非当選の結果とする場合にART演出状態に移行させないことが決定される。

20

【0115】

なお、サブ制御用CPU41aは、ART抽選や後述する各抽選に用いる乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、これら各抽選に用いる乱数は、所定の周期毎に更新され、サブ制御用RAM41cに記憶されている。そして、サブ制御用CPU41aは、各種抽選を行う際にその抽選で用いる乱数をサブ制御用RAM41cから取得し、該取得した乱数に基づき乱数抽選を行う。

30

【0116】

サブ制御用CPU41aは、ART抽選に当選する場合、ART演出状態への移行を決定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から消去するように制御する。

40

【0117】

また、サブ制御用CPU41aは、通常演出状態の制御中、突入リプレイ役の当選が指示される場合、突入リ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「リプナビ演出」を行わせる場合がある。サブ制御用CPU41aは、突入リプレイ役の当選が指示される場合、ART演出状態への移行を決定していることを示す情報がサブ制御用RAM41cに設定されているか否かを確認する。そして、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態への移行を決定していることを示す情報が設定されている場合、リプナビ演出を行わせる。一方、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態への移行を決定していることを示す情報が設定されていない場合、リプナビ演出を行わせないようにする。

50

【0118】

本実施形態におけるリプナビ演出は、演出表示装置14で行われる。演出表示装置14では、ストップボタンを模した画像を3つ並べて表示させるとともに、3つのうちの一つに対して「1」の数字を付す態様で行われる。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33Cを最初に操作すべきことを遊技者に把握させる。

【0119】

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

10

【0120】

また、サブ制御用CPU41aは、通常演出状態の制御中、突入リプレイ役の入賞（突入リ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ART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、RT遊技に移行する。また、サブ制御用CPU41a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、通常演出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。

20

【0121】

また、サブ制御用CPU41aは、通常演出状態の制御中、ストップボタン33L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、突入リプレイ役の入賞が指示されても演出状態をART演出状態に移行させないようにしたりする。また、突入リプレイ役には、ストップボタン33L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、通常演出状態中には、リプナビ演出が行われなければART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、ART演出状態を示す内容も設定されない。

【0122】

次に、ART演出状態における制御内容について説明する。

サブ制御用CPU41aは、遊技状態が主にRT遊技である場合、ART演出状態に制御する。また、サブ制御用CPU41aは、遊技状態がNRT遊技である場合にもART演出状態に制御する場合がある。

30

【0123】

また、サブ制御用CPU41aは、ART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、RT遊技のART演出状態の制御中には、BN役、チェリー役、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。

【0124】

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

40

【0125】

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通常演出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にする。このような通常演出状態の制御中には、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。

【0126】

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

50

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。

【0127】

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。

10

【0128】

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ことになるとともに、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）に移行しうるように制御する。

【0129】

20

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、通常演出状態からART演出状態に移行させる場合、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。

【0130】

そして、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、このような場合に先だって行われる継続抽選の結果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。

30

【0131】

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、先に行われる継続抽選で当選の結果を導出していけば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。

【0132】

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、先に行われる継続抽選で非当選の結果を導出していけば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通常演出状態に制御する。これによりART演出状態での変動ゲームが終了されることになる。

40

【0133】

このため、本実施形態では、ART演出状態がART回数分の変動ゲームを1セットする一単位期間に区切って制御されるようになっている。また、先に行われる継続抽選で当選の結果を導出していけばその時のART回数分の変動ゲーム（1セット、すなわち一単位期間）の経過後もART演出状態に継続して制御されることになる。一方、本実施形態では、先に行われる継続抽選で非当選の結果を導出していけばその時のART回数分の変動ゲーム（1セット、すなわち一単位期間）の経過を以ってART演出状態の制御が終了

50

されることになる。なお、本実施形態では、ART演出状態を継続可能なセットの上限セット数を「6（セット）」、すなわち1セット目～5セット目のART演出状態を継続可能に構成している。

【0134】

このような継続抽選に関してサブ制御用CPU41aは、これから開始させるART演出状態のセット直前の変動ゲームにおける最後に停止されることになるリールの停止操作に合わせて該セットのART回数の経過後もART演出状態を継続させるか否かを決定する継続抽選を行う。

【0135】

すなわち、サブ制御用CPU41aは、1セット目のART回数の経過後もART演出状態を継続させるか否かを決定する継続抽選に関しては通常演出状態からART演出状態に移行させる直前の変動ゲームであって突入リプレイ停止目が停止表示される変動ゲームで最後に停止されることになるリールの停止操作に合わせて継続抽選を行う。また、サブ制御用CPU41aは、2セット目以後の各ART回数の経過後もART演出状態を継続させるか否かを決定する継続抽選に関してはART回数が「0（零）」であって直前のセットのART演出状態で最終の変動ゲームで最後に停止されることになるリールの停止操作に合わせて継続抽選を行う。

【0136】

また、各セットのART演出状態で行われる継続抽選は、今回のセットのART回数の経過後もART演出状態を継続させることが決定されている場合に行われる一方、今回のセットのART回数の経過後もART演出状態を継続させることが決定されていない場合に行われなくなっている。なお、本実施形態の継続抽選については後で詳しく説明する。

【0137】

また、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態に制御中、上限セット数となる6セット目におけるART回数が「0（零）」となる場合、継続抽選を行うことなく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通常演出状態に制御する。この場合には、上限セット数分のART演出状態を経て該ART演出状態での変動ゲームが終了されることになる。

【0138】

また、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態の制御中、各セットの開始に先立って行われる継続抽選の結果が遊技者に把握され難くした態様で演出を行なわせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。なお、サブ制御用CPU41aは、継続抽選に当選しているかもしれないことを遊技者に示唆することは可能であるとともに、場合によっては継続抽選の当選を報知することも可能である。

【0139】

また、サブ制御用CPU41aは、ART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なっている。この上乗せ抽選は、今回のセットにおけるART演出状態のART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CPU41aは、ART回数の上乗せ回数を決定する場合、該上乗せ回数をART回数に上乗せするようにサブ制御用RAM41cのART回数を更新する。また、サブ制御用CPU41aは、ART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14で行わせるとともに、演出表示装置14で報知しているART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CPU41aは、ART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14で報知しているART回数の更新を行わない場合もある。

【0140】

本実施形態では、このようにART演出状態のART回数を上乗せすることで、今回の

10

20

30

40

50

セットによる遊技期間が延長され、さらにはART演出状態での遊技期間の延長に繋がる。すなわち、本実施形態では、「ART回数」が「遊技期間」となるとともに「ART回数の上乗せ」が「遊技期間の延長」となる。なお、本実施形態の上乗せ抽選については後で詳しく説明する。

【0141】

次に、BN演出状態における制御内容について説明する。

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

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

10

【0142】

そして、サブ制御用CPU41aは、BN遊技の終了が指示される場合、BN演出状態の制御を終了し、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NRT遊技に移行されている。

【0143】

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

20

【0144】

次に、サブ制御用CPU41aがART演出状態の制御中に行う継続抽選について詳しく説明する。本実施形態では、以下に説明する継続抽選を行うサブ制御用CPU41aが、継続抽選手段として機能する。

【0145】

本実施形態の継続抽選を行うためにサブ制御用CPU41aは、突入リプレイ役の入賞が指示される場合、その後に移行されるART演出状態に関する継続抽選で用いるための該継続抽選で当選の結果を導出する割合を示す継続率（当選確率）を定めた図8（a）～（d）に示す設定態様としての継続率テーブル1～4の何れかを決定する。なお、このような状況として本実施形態では、突入リプレイ停止目の停止表示（突入リプレイ役の入賞）が指示されることで、新たに上限セット数分を継続可能なART演出状態に制御される場面を想定している。

30

【0146】

そして、本実施形態では、ART演出状態における1セット目～5セット目のART演出状態を継続させるか否かの継続抽選が上述したそれぞれのタイミングで行われるとともに、図8（a）～（d）に示すように各セットに対する各継続抽選での継続率をそれぞれに予め定めてテーブル化して管理するようになっている。本実施形態の継続抽選は、これから説明する継続率テーブルに定めた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。

40

【0147】

各継続率テーブル1～4には、これら各テーブルの中で最も低い最低継続率である「10%」と、これよりも高い中継続率である「50%」と、これよりも高い高継続率である「66%」と、これら各テーブルの中で最高継続率である「75%」がそれぞれに定められている。このため、最低継続率である「10%」による継続抽選で継続の達成は、最も難度が高いことになる。

【0148】

すなわち、図8（a）に示すように、継続率テーブル1は、最低継続率である「10%

50

」と最高継続率である「75%」とを定めたテーブルであって、このテーブルのうち最も低い継続率が最低継続率でもある「10%」となるように構成されている。このため、継続率テーブル1が用いられる場合には、1セット目の継続に関する継続抽選での継続率が最低継続率で行われてこの最低継続率による継続抽選を達成すると、最高継続率による継続抽選での継続率が到来してその後には最低継続率による継続抽選と最高継続率による継続抽選とがこの順に交互に到来することになる。

【0149】

また、図8(b)に示すように、継続率テーブル2は、最低継続率である「10%」と中継続率である「50%」と最高継続率である「75%」とを定めたテーブルであって、このテーブルのうち最も低い継続率が最低継続率でもある「10%」となるように構成されている。このため、継続率テーブル2が用いられる場合には、1セット目の継続に関する継続抽選での継続率が中継続率で行われてこの中継続率による継続抽選を達成すると、最低継続率による継続抽選と最高継続率による継続抽選とがこの順に交互に到来することになる。なお、本実施形態の中継続率である「50%」は、継続率テーブル3のうちでは最も低い継続率に位置付けられる一方、継続率テーブル2のうちでは最も低い継続率とはならないように構成されている。

10

【0150】

また、図8(c)に示すように、継続率テーブル3は、中継続率である「50%」と高継続率である「66%」とを定めたテーブルであって、このテーブルのうち最も低い継続率が中継続率である「50%」となるように構成されている。このため、継続率テーブル3が用いられる場合には、1セット目の継続に関する継続抽選での継続率が中継続率で行われてこの中継続率による継続抽選を達成すると、高継続率による継続抽選と中継続率による継続抽選とがこの順に交互に到来することになる。

20

【0151】

また、図8(d)に示すように、継続率テーブル4は、最高継続率である「75%」のみとなるように構成されている。このため、継続率テーブル4が用いられる場合には、各セット目の継続に関する継続抽選での継続率が最高継続率で行われることになる。

【0152】

このような各継続率テーブルが用いられる場合には、それぞれに以下に示すような傾向を示すことになる。

30

すなわち、継続率テーブル1が用いられる場合には、1セット目で終了され易く2セット目まで非常に継続され難く、非常に継続され難いセットと非常に継続され易いセットとを交互に繰り返す傾向を示す。この継続率テーブル1は、ART演出状態のセットの継続の観点で遊技者にとって最も不利に位置付けられるパターンとなっている。

【0153】

また、継続率テーブル2が用いられる場合には、継続率テーブル1が用いられる場合に比して1セット目で終了され難く2セット目まで継続され易く、2セット目からは非常に継続され難いセットと非常に継続され易いセットとを繰り返す傾向を示す。この継続率テーブル2は、ART演出状態のセットの継続の観点で遊技者にとって継続率テーブル1に比して有利に位置付けられるパターンとなっている。

40

【0154】

また、継続率テーブル3が用いられる場合には、継続率テーブル1が用いられる場合に比して1セット目で終了され難く2セット目まで継続され易く、2セット目からは非常に継続され易くないが5割～6割程度で継続される傾向を示す。この継続率テーブル3は、ART演出状態のセットの継続の観点で遊技者にとって継続率テーブル1、2に比して有利に位置付けられるパターンとなっている。

【0155】

また、継続率テーブル4が用いられる場合には、他の継続率テーブルが用いられる場合に比して各セットで非常に継続され易い傾向を示す。この継続率テーブル4は、ART演出状態のセットの継続の観点で遊技者にとって最も有利に位置付けられるパターンとなっ

50

ている。

【0156】

そして、サブ制御用CPU41aは、継続率テーブルを特定可能な情報（フラグなど）をサブ制御用RAM41cに記憶（設定）している。また、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態に制御すると次に通常演出状態に制御されるまでの間、途中にBN遊技を挟んだとしてもサブ制御用RAM41cにおける継続率テーブルを特定可能な情報を記憶保持する。

【0157】

また、サブ制御用CPU41aは、突入リプレイ停止目の停止表示（突入リプレイ役の入賞）が指示される場合、継続率テーブル1～4の何れかを所定の当選確率（本実施形態では均等な割合）で決定する。また、サブ制御用CPU41aは、継続抽選の対象となる変動ゲームで決定している継続率テーブルにおけるセット数に応じた継続率で継続抽選を行う。また、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態に制御すると次に通常演出状態に制御されるまでの間、途中にBN遊技を挟んだとしても決定している継続率テーブルを継続して用いるようにしている。

【0158】

次に、サブ制御用CPU41aがART演出状態の制御中に行う上乗せ抽選について詳しく説明する。本実施形態では、以下に説明する上乗せ抽選（延長抽選）を行うサブ制御用CPU41aが、期間延長制御手段として機能する。

【0159】

本実施形態の上乗せ抽選を行うためにサブ制御用CPU41aは、ART演出状態の制御中、該上乗せ抽選で当選の結果を導出する割合と当選の場合に上乗せする各上乗せ回数を導出する割合とを示す上乗せ率（各当選確率）を定めた図9（a）～（d）に示す延長態様としての上乗せテーブルA～Dの何れかを設定している。

【0160】

本実施形態におけるサブ制御用CPU41aは、ART演出状態の制御中の継続抽選で継続させるか否かが抽選される対象となるセットの間、該継続抽選で用いる継続率に応じた上乗せテーブルを用いるようになっていて、このサブ制御用CPU41aは、継続抽選の結果が継続であるか否かの抽選結果に関係なく該継続抽選で用いる継続率に応じた上乗せテーブルを用いる。すなわち、図9（a）に示すように上乗せテーブルAは、継続抽選の継続率が「10％」に対応付けられた「10％継続用」のテーブルと定められている。また、図9（b）に示すように上乗せテーブルBは、継続率が「50％」に対応付けられた「50％継続用」のテーブルと定められている。また、図9（c）に示すように上乗せテーブルCは、継続率が「66％」に対応付けられた「66％継続用」のテーブルと定められている。また、図9（d）に示すように上乗せテーブルDは、継続率が「75％」に対応付けられた「75％継続用」のテーブルと定められている。

【0161】

このため、サブ制御用CPU41aは、突入リプレイ停止目の停止表示（突入リプレイ役の入賞）が指示される場合、継続率テーブル1を決定していれば1セット目に対する継続抽選を「10％」の継続率で行うことから、該継続抽選の結果に関係なく1セット目において「10％継続率用」の上乗せテーブルAを用いるように制御する。また、サブ制御用CPU41aは、突入リプレイ停止目の停止表示が指示される場合、継続率テーブル2を決定していれば1セット目に対する継続抽選を「50％」の継続率で行うことから、該継続抽選の結果に関係なく1セット目において「50％継続用」の上乗せテーブルBを用いるように制御する。また、サブ制御用CPU41aは、突入リプレイ停止目の停止表示が指示される場合、継続率テーブル3を決定していれば1セット目に対する継続抽選を「66％」の継続率で行うことから、該継続抽選の結果に関係なく1セット目において「66％継続用」の上乗せテーブルCを用いるように制御する。また、サブ制御用CPU41aは、突入リプレイ停止目の停止表示が指示される場合、継続率テーブル4を決定していれば1セット目に対する継続抽選を「75％」の継続率で行うことから、該継続抽選の結

果に関係なく1セット目において「75%継続用」の上乗せテーブルDを用いるように制御する。

【0162】

また、サブ制御用CPU41aは、2セット目以後において、それぞれの継続抽選の結果に関係なくそれぞれの継続抽選での継続率に定めた上乗せテーブルを用いるように制御する。このようにサブ制御用CPU41aは、ART演出状態の制御中、継続抽選を行なう毎に継続させるか否かが抽選される対象となるセットのART演出状態の開始から該継続抽選の継続率に応じた上乗せテーブルに切り換えて用いるように制御する。

【0163】

そして、本実施形態では、ART回数を上乗せするか否かの上乗せ抽選が上述した特定の小役の当選のタイミングで行われるとともに、図9(a)～(d)に示すように各特定の小役に対する各上乗せ抽選での上乗せ率をそれぞれに予め定めてテーブル化して管理するようになっている。本実施形態の上乗せ抽選は、これから説明する上乗せテーブルに定めた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。

【0164】

各上乗せテーブルA～Dには、チェリー役であれば、上乗せテーブルB以外で上乗せ抽選に当選可能とし、上乗せテーブルD<上乗せテーブルA, Cの順に上乗せ抽選を当選の結果とする当選確率を高めるとともに上乗せ抽選に当選した場合の上乗せ回数を多くするように乱数が振分けられている。

【0165】

また、各上乗せテーブルA～Dには、スイカ役であれば、上乗せテーブルC以外で上乗せ抽選に当選可能とし、上乗せテーブルD<上乗せテーブルA, Bの順に上乗せ抽選を当選の結果とする当選確率を高めるとともに上乗せ抽選に当選した場合の上乗せ回数を多くするように乱数が振分けられている。

【0166】

また、各上乗せテーブルA～Dには、1枚役であれば、何れの上乗せテーブルでも上乗せ抽選に当選可能とし、上乗せテーブルB, C, D<上乗せテーブルAの順に上乗せ抽選を当選の結果とする当選確率を高めるとともに上乗せ抽選に当選した場合の上乗せ回数を多くするように乱数が振分けられている。

【0167】

このため、本実施形態では、特定の小役の全てにおける上乗せ抽選の当選確率及び上乗せ回数が上乗せテーブルAで最も優遇されるように設定されている。このような上乗せテーブルAは、他の上乗せテーブルに比して上乗せ率が高く特定の小役の全てに対して多い回数の上乗せの期待が高い傾向、すなわち「全体的に高期待」な傾向を示すテーブルと位置付けされる。

【0168】

また、本実施形態では、特定の小役の中でスイカ役のみにおける上乗せ抽選の当選確率及び上乗せ回数が上乗せテーブルBで最も優遇されるように設定されている。このような上乗せテーブルBは、各上乗せテーブルの中で特定の小役の中でスイカ役のみにおける上乗せ率が高く特定の小役の中でスイカ役のみに対して多い回数の上乗せの期待が高い傾向、すなわち「スイカに高期待」な傾向を示すテーブルと位置付けされる。

【0169】

また、本実施形態では、特定の小役の中でチェリー役のみにおける上乗せ抽選の当選確率及び上乗せ回数が上乗せテーブルCで最も優遇されるように設定されている。このような上乗せテーブルCは、各上乗せテーブルの中で特定の小役の中でチェリー役のみにおける上乗せ率が高く特定の小役の中でチェリー役のみに対して多い回数の上乗せの期待が高い傾向、すなわち「チェリーに高期待」な傾向を示すテーブルと位置付けされる。

【0170】

また、本実施形態では、特定の小役の全てにおける上乗せ抽選の当選確率及び上乗せ回数が上乗せテーブルDで最も不利とされるように設定されている。このような上乗せテー

10

20

30

40

50

ブルDは、各上乗せテーブルの中で上乗せ率が低く特定の小役の全てに対して多い回数の上乗せの期待が低い傾向、すなわち「全体的に並」な傾向を示すテーブルと位置付けされる。

【0171】

なお、上乗せテーブルB、Cは、スイカ役やチェリー役における上乗せ抽選の当選確率及び上乗せ回数が上乗せテーブルDよりも優遇されるように設定されている。

また、各上乗せテーブルA～Dには、スイカ役の上乗せ抽選に当選した場合の上乗せ回数を他の特定の小役に比して多くするように乱数が振分けられている。また、上乗せテーブルB、Cの間では、上乗せテーブルBにおけるスイカ役の上乗せ抽選に当選した場合の上乗せ回数を上乗せテーブルCにおけるチェリー役に比して多くするように乱数が振分けられている。また、各上乗せテーブルA～Dには、上乗せテーブルAを除いて同一の上乗せテーブルにおいて上乗せ抽選の当選確率及び上乗せ回数が優遇される小役以外であれば、スイカ役<チェリー役<1枚役の順に上乗せ抽選に当選し易いように乱数が振分けられている。

10

【0172】

このため、本実施形態においてスイカ役は、上乗せ抽選に当選すれば他の特定の小役に比して多い回数の上乗せに期待できる小役と位置付けされる。また、本実施形態において1枚役は、上乗せテーブルBにおいて上乗せ抽選にチェリー役に比して当選し易く当選すればこれに比して多い回数の上乗せに期待できる小役と位置付けされる。さらに1枚役は、上乗せテーブルDにおいて上乗せ抽選にスイカ役やチェリー役に比して当選し易く当選すればスイカ役に比して少ないがチェリー役に比して多い回数の上乗せに期待できる小役と位置付けされる。なお、本実施形態では、役抽選での当選確率で言えば1枚役<スイカ役<チェリー役の順に当選確率が高くなっている。

20

【0173】

そして、サブ制御用CPU41aは、上乗せテーブルを特定可能な情報（フラグなど）をサブ制御用RAM41cに記憶（設定）している。また、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態に制御すると次に通常演出状態に制御されるまでの間、途中にBN遊技を挟んだとしてもサブ制御用RAM41cにおける上乗せテーブルを特定可能な情報を記憶保持する。

【0174】

このため、本実施形態では、図10に示すようにART演出状態の制御中の継続抽選で継続させるか否かが抽選される対象となるセットの間、該継続抽選で用いる継続率に応じた上乗せの期待の傾向を示すことになる。

30

【0175】

すなわち、継続抽選が「10%」の継続率で行われたART演出のセットでは、上乗せテーブルAに基づいた「全体的に高期待」の傾向を示すようになる。これにより、特定の小役の当選による上乗せ抽選の当選した割合や上乗せ抽選の当選時の上乗せ回数から「全体的に高期待」の傾向を遊技者に示唆可能にして、該傾向から今回のセットの継続率が「10%」であることを遊技者に推測可能な遊技性を創出している。なお、継続抽選が「10%」の継続率で行われたART演出のセットでは、特定の小役の中でも1枚役の当選による上乗せ抽選の当選の割合が比較的高い傾向を示す点も特徴的となっている。

40

【0176】

また、継続抽選が「50%」の継続率で行われたART演出のセットでは、上乗せテーブルBに基づいた「スイカに高期待」の傾向を示すようになる。これにより、特定の小役の当選による上乗せ抽選の当選した割合や上乗せ抽選の当選時の上乗せ回数から「スイカに高期待」の傾向を遊技者に示唆可能にして、該傾向から今回のセットの継続率が「50%」であることを遊技者に推測可能な遊技性を創出している。なお、継続抽選が「50%」の継続率で行われたART演出のセットでは、特定の小役の中でもチェリー役や1枚役の当選時の半分以上で上乗せされない（上乗せ抽選に当選しない）傾向を示す点も特徴的となっている。

50

【0177】

また、継続抽選が「66%」の継続率で行われたART演出のセットでは、上乗せテーブルCに基づいた「チェリーに高期待」の傾向を示すようになる。これにより、特定の小役の当選による上乗せ抽選の当選した割合や上乗せ抽選の当選時の上乗せ回数から「チェリーに高期待」の傾向を遊技者に示唆可能にして、該傾向から今回のセットの継続率が「66%」であることを遊技者に推測可能な遊技性を創出している。なお、継続抽選が「66%」の継続率で行われたART演出のセットでは、特定の小役の中でもスイカ役や1枚役の当選時の半分以下で上乗せされない（上乗せ抽選に当選しない）傾向を示す点も特徴的となっている。

【0178】

10

また、継続抽選が「75%」の継続率で行われたART演出のセットでは、上乗せテーブルDに基づいた「全体的に並」の傾向を示すようになる。これにより、特定の小役の当選による上乗せ抽選の当選した割合や上乗せ抽選の当選時の上乗せ回数から「全体的に並」の傾向を遊技者に示唆可能にして、該傾向から今回のセットの継続率が「75%」であることを遊技者に推測可能な遊技性を創出している。なお、継続抽選が「75%」の継続率で行われたART演出のセットでは、特定の小役の全てにおける当選時の半分以下で上乗せされない（上乗せ抽選に当選しない）傾向を示す点も特徴的となっている。

【0179】

このようにART演出状態のセットでは、スイカ役の当選時に上乗せされ易い場合、上乗せテーブルA、Bの何れに基づく上乗せ抽選が行われている可能性が高いことを遊技者に推測させる。この場合にART演出状態のセットでは、チェリー役や1枚役の当選時にも上乗せされ易ければ継続率が「10%」である可能性が高いことを遊技者に推測させる一方、チェリー役や1枚役の当選時に上乗せされ難いとき継続率が「50%」である可能性が高いことを遊技者に推測させる。

20

【0180】

また、ART演出状態のセットでは、チェリー役の当選時に上乗せされ易い場合、上乗せテーブルA、Cの何れに基づく上乗せ抽選が行われている可能性が高いことを遊技者に推測させる。この場合にART演出状態のセットでは、スイカ役や1枚役の当選時にも上乗せされ易ければ継続率が「10%」である可能性が高いことを遊技者に推測させる一方、スイカ役や1枚役の当選時に上乗せされ難いとき継続率が「66%」である可能性が高いことを遊技者に推測させる。

30

【0181】

また、ART演出状態のセットでは、特定の小役の全ての当選時に上乗せされ難いが1枚役の当選時に比較的上乗せされ易い場合、上乗せテーブルDに基づく上乗せ抽選が行われている可能性が高いことから継続率が「75%」である可能性が高いことを遊技者に推測させる。

【0182】

また、本実施形態では、継続抽選の継続率が最低継続率である「10%」の場合、これよりも継続率が高い他の継続率に比して上乗せ抽選の当選確率及び上乗せ回数が優遇されるように設定されている。また、本実施形態では、継続抽選の継続率が中継続率である「50%」の場合、他の特定の小役に比して多い回数の上乗せに期待できるスイカ役の当選時の上乗せの当選確率が優遇されることから、これよりも継続率が高い高継続率である「66%」に比して特に上乗せ回数が優遇されるように設定されている。また、本実施形態では、継続抽選の継続率が中継続率である「50%」又は高継続率である「66%」の場合、これらよりも継続率が高い最高継続率である「75%」に比して上乗せ抽選の当選確率及び上乗せ回数が優遇されるように設定されている。これにより、本実施形態において、継続率の高低に関して該継続率が低い場合には、該継続率が高いときよりも継続抽選で継続が決定され難くてもART演出状態の上乗せに関しては優遇されうようになる。

40

【0183】

また、本実施形態では、継続抽選の継続率の間で上乗せ抽選の当選確率及び上乗せ回数

50

が優遇される、すなわち上乗せに期待できる対象とする特定の小役の種類が異なるように設定されている。これにより、A R T演出状態のA R T回数が上乗せされたか否かのみでなく、どの特定の小役により上乗せされたかそれにより継続抽選で用いられる継続率が高いか低いか等にも遊技者の関心を向けることができるようになる。

【0184】

また、本実施形態では、継続抽選の継続率の間で上乗せ抽選に当選可能な特定の小役の種類、すなわち上乗せ抽選の対象とする特定の小役の種類が異なるように設定されている。これにより、継続抽選で用いられる継続率の示唆に際してはA R T演出状態のA R T回数の上乗せがなされた特定の小役の種類を遊技者に認識させればよいことになる。

【0185】

また、継続率の高低に関して該継続率が低い場合には、該継続率が高いときよりも継続抽選で継続が決定され難くてもA R T演出状態の上乗せに関しては優遇されうる前提において、一のセットの開始に先立って該セットの経過後の継続に関する継続抽選を行うようにしている。このため、継続抽選での継続率の高低に関して該継続率が低いことから継続されない場合でも、A R T演出状態のA R T回数を上乗せし易くして少しでもA R T演出状態を引き延ばしうるようになる。

【0186】

このように構成された本実施形態において、A R T演出状態中のセット毎に用いられる上乗せテーブルについて図11(a)～(e)に基づき説明する。

図11(a)は、A R T演出状態の制御が開始されてから変動ゲームが進行する態様を示している。また、図11(a)は、各継続抽選で当選、すなわち継続が達成される例を示している。すなわち、突入リプレイ停止目が停止表示される変動ゲーム（突入リプレイ入賞ゲーム）では、1セット目のA R T演出状態を継続させるか否かを決定するための1セット目継続抽選が行われることになる。続いて、1セット目のA R T演出状態が開始され、1セット目の最終の変動ゲーム（1セット目最終ゲーム）では、2セット目のA R T演出状態を継続させるか否かを決定するための2セット目継続抽選が行われることになる。続いて、2セット目のA R T演出状態が開始され、2セット目の最終の変動ゲーム（2セット目最終ゲーム）では、3セット目のA R T演出状態を継続させるか否かを決定するための3セット目継続抽選が行われることになる。その後には、このような態様が繰り返されることになる。

【0187】

そして、図11(b)は、継続率テーブルとして継続率テーブル1を用いる場合を示している。この場合に1セット目と3セット目のA R T演出状態では、各セット目継続抽選が最低継続率である「10%」で行われて上乗せテーブルAが用いられることから、上乗せの期待の傾向として「全体的に高期待」を示す状況となる。また、この場合に2セット目のA R T演出状態では、2セット目継続抽選が最高継続率である「75%」で行われて上乗せテーブルDが用いられることから、上乗せ期待の傾向が「全体的に並」を示す状況となる。また、この場合に4セット目以後のA R T演出状態では、各セット目継続抽選に応じて用いられる上乗せテーブルに基づく上乗せ期待の傾向を示す状況となる。

【0188】

また、図11(c)は、継続率テーブルとして継続率テーブル2を用いる場合を示している。この場合に1セット目のA R T演出状態では、1セット目継続抽選が中継続率である「50%」で行われて上乗せテーブルBが用いられることから、上乗せの期待の傾向として「スイカに高期待」を示す状況となる。また、この場合に2セット目のA R T演出状態では、2セット目継続抽選が最低継続率である「10%」で行われて上乗せテーブルAが用いられることから、上乗せ期待の傾向が「全体的に高期待」を示す状況となる。また、この場合に3セット目のA R T演出状態では、3セット目継続抽選が最高継続率である「75%」で行われて上乗せテーブルDが用いられることから、上乗せ期待の傾向が「全体的に並」を示す状況となる。また、この場合に4セット目以後のA R T演出状態では、各セット目継続抽選に応じて用いられる上乗せテーブルに基づく上乗せ期待の傾向を示す

10

20

30

40

50

状況となる。

【0189】

また、図11(d)は、継続率テーブルとして継続率テーブル3を用いる場合を示している。この場合に1セット目と3セット目のART演出状態では、各セット目継続抽選が中継続率である「50%」で行われて上乗せテーブルBが用いられることから、上乗せの期待の傾向として「スイカに高期待」を示す状況となる。また、この場合に2セット目のART演出状態では、2セット目継続抽選が高継続率である「66%」で行われて上乗せテーブルCが用いられることから、上乗せ期待の傾向が「チェリーに高期待」を示す状況となる。また、この場合に4セット目以後のART演出状態では、各セット目継続抽選に応じて用いられる上乗せテーブルに基づく上乗せ期待の傾向を示す状況となる。

10

【0190】

また、図11(e)は、継続率テーブルとして継続率テーブル4を用いる場合を示している。この場合に1セット目～3セット目のART演出状態では、各セット目継続抽選が最高継続率である「75%」で行われて上乗せテーブルDが用いられることから、上乗せの期待の傾向として「全体的に並」を示す状況となる。また、この場合に4セット目以後のART演出状態では、各セット目継続抽選に応じて用いられる上乗せテーブルに基づく上乗せ期待の傾向を示す状況となる。

【0191】

このように構成された本実施形態では、図11(b)～(e)のようにART演出状態のセット毎の上乗せの期待の傾向を遊技者に示唆可能にして、該傾向から今回のART演出状態で用いられている継続率テーブルを遊技者に推測可能な遊技性を創出している。

20

【0192】

すなわち、ART演出状態の1セット目では、上乗せの期待が「全体的に高期待」の傾向を示す場合、継続率テーブル1が用いられている可能性が高いことを遊技者に推測させる。この場合にART演出状態の2セット目での上乗せの期待が「全体的に並」、3セット目での上乗せ期待が「全体的に高期待」の傾向を示す場合には、継続率テーブル1が用いられている可能性がさらに高まることを遊技者に推測させる。

【0193】

また、ART演出状態の1セット目では、上乗せの期待が「スイカに高期待」の傾向を示す場合、継続率テーブル2、3が用いられている可能性が高いことを遊技者に推測させる。この場合にART演出状態の2セット目での上乗せの期待が「全体的に高期待」、3セット目での上乗せ期待が「全体的に並」の傾向を示す場合には、継続率テーブル2が用いられている可能性がさらに高まることを遊技者に推測させる。一方、この場合にART演出状態の2セット目での上乗せの期待が「チェリーに高期待」、3セット目での上乗せ期待が「スイカに高期待」の傾向を示す場合には、継続率テーブル3が用いられている可能性がさらに高まることを遊技者に推測させる。

30

【0194】

また、ART演出状態の1セット目では、上乗せの期待が「全体的に並」の傾向を示す場合、継続率テーブル4が用いられている可能性が高いことを遊技者に推測させる。この場合にART演出状態の2セット目以後での上乗せの期待が「全体的に並」の傾向を示す場合には、継続率テーブル4が用いられている可能性がさらに高まることを遊技者に推測させる。

40

【0195】

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) ART演出状態では、該ART演出状態に制御されるART回数を上乗せ可能な構成とするとともに、このようなART回数の上乗せに関してはART演出状態に係る継続抽選で用いられる継続率に応じた上乗せテーブルを用いて上乗せさせる構成とした。このため、ART演出状態の制御中には、該ART演出状態に制御されるART回数の上乗せが継続抽選で用いられる継続率に応じた上乗せテーブルを用いてなされることから、該上乗せテーブルに基づく上乗せの期待の傾向から継続抽選で用いられる継続率を遊技者

50

に示唆可能な遊技性を実現できるようになる。これにより、A R T演出状態に制御されるA R T回数が上乗せされたか否かのみでなく、どのような上乗せテーブルにより上乗せされたかそれにより継続抽選で用いられる継続率が高いか低いか等にも遊技者の関心を向けることができるようになる。このようにしてA R T演出状態に制御されるA R T回数を上乗せ可能とする構成を利用して遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

【0196】

(2) 上乗せテーブルは、継続抽選で用いられる継続率の高低に関して該当選確率が低い場合に高いときよりもA R T演出状態のA R T回数を上乗せし易くなる構成とした。このように継続率の高低に関して該継続率が低い場合には、該継続率が高いときよりも継続抽選で継続が決定され難くてもA R T演出状態のA R T回数の上乗せに関しては優遇されるようになる。その結果、遊技者が落胆するような内容が上乗せテーブルにより示唆される場合でも、A R T演出状態の期間を引き延ばしうるチャンスを好適に遊技者に付与して遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

10

【0197】

(3) 上乗せテーブルは、継続抽選で用いられる継続率に応じてA R T演出状態のA R T回数の上乗せに対して遊技者に期待を持たせる特定の小役の種類が異なる構成とした。これにより、A R T演出状態に制御されるA R T回数が上乗せされたか否かのみでなく、どのような特定の小役により上乗せされたかそれにより継続抽選で用いられる継続率が高いか低いか等にも遊技者の関心を向けることができるようになる。このようにしてA R T演出状態に制御されるA R T回数を上乗せ可能とする構成を利用して遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

20

【0198】

(4) 上乗せテーブルは、継続抽選で用いられる継続率に応じてA R T演出状態のA R T回数を上乗せ可能にする特定の小役の種類が異なる構成とした。これにより、継続抽選で用いられる継続率の示唆に際してはA R T演出状態のA R T回数の上乗せがなされた特定の小役の種類を遊技者に認識させればよいことから、該示唆する内容を遊技者に把握させ易い遊技性を実現することができる。

【0199】

(5) 上乗せテーブルが継続抽選で用いられる継続率の高低に関して該継続率が低い場合に高いときよりもA R T演出状態のA R T回数を上乗せし易い前提において、一のセットの開始に先立って該セットの経過後の継続に関する継続抽選を行う構成とした。このため、継続抽選での継続率の高低に関して該継続率が低いことから継続が決定されない場合でも、A R T演出状態のA R T回数を上乗せし易くして少しでもA R T演出状態の期間を引き延ばしうるチャンスを好適に遊技者に付与することができる。

30

【0200】

(6) A R T演出状態の制御中には、セット毎に継続抽選で用いられている継続率を遊技者に示唆可能な遊技性の前提において、セット毎の上乗せの期待の傾向から今回のA R T演出状態で用いられている継続率テーブルを遊技者に示唆可能な遊技性を実現できるようになる。すなわち、セット毎の上乗せ期待の傾向からセット毎に継続抽選で用いられている継続率を遊技者に示唆するだけでなく、個々の示唆を組み合わせる継続率テーブルを遊技者に示唆するといった新たな遊技性を実現できるようになる。このようにしてA R T演出状態に制御されるA R T回数を上乗せ可能とする構成を利用して遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

40

【0201】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

・本実施形態は、A R T演出状態が継続抽選に当選し続ける限り継続可能な仕様のパチスロに適用してもよい。この場合には、継続抽選の継続率を固定するような仕様も考えられる。すなわち、A R T演出状態が継続抽選により管理される仕様であれば本発明を適用することができる。

【0202】

50

・本実施形態では、継続抽選で継続を決定しているか否かで用いる上乘せテーブルを変化させることもできる。例えば、継続抽選で継続を決定していない場合には、継続抽選の継続率に関係なく上乘せテーブルAを用いるようにすることもできる一方、継続抽選で継続を決定している場合には、継続抽選の継続率に関係なく上乘せテーブルDを用いるようにすることもできる。

【0203】

・本実施形態において、各セットのART回数の経過後もART演出状態を継続させるか否かの継続抽選を行うタイミングは、継続させるか否かの対象となるセットの最終の変動ゲームで行ったり該対象となるセット中の特定の単数又は複数の変動ゲームで行ったりすることもできる。この場合には、以後に行われる継続抽選で用いられる継続率を示唆可能になる。

10

【0204】

・本実施形態では、上乘せテーブルA～Dで上乘せ抽選に当選可能な特定の小役の種類を任意に変更することもできる。例えば、上乘せテーブルA～Dでは、上乘せ抽選に当選可能な特定の小役の種類を同一に設定してもよい。また、上乘せテーブルCではスイカ役で上乘せ抽選に当選し得ないが上乘せテーブルBではチェリー役でも上乘せ抽選に当選可能にしてもよい。また、上乘せテーブルBでは1枚役で上乘せ抽選に当選し得ないがチェリー役でも上乘せ抽選に当選可能にしてもよい。また、上乘せテーブルCでは1枚役で上乘せ抽選に当選し得ないようにしてもよい。

20

【0205】

・本実施形態では、上乘せテーブルA～Dで上乘せに期待できる特定の小役の種類を任意に変更することもできる。例えば、上乘せテーブルA～Dでは、上乘せに期待できる特定の小役の種類を同一にすることもできる。このような特定の小役としては、1種類や複数種類とすることもできる。また、上乘せテーブルBではチェリー役の当選を優遇し、上乘せテーブルCではスイカ役の当選を優遇するようにしてもよい。

【0206】

・本実施形態では、継続抽選で用いられる継続率該継続率が低い場合には、該継続率が高いときよりもART演出状態のART回数の上乗せに関しては優遇されうるように構成されていれば、上乘せテーブルA～Dの仕様を任意に変更してもよい。

30

【0207】

・本実施形態では、継続抽選で用いられる継続率の高低に関して該継続率が高い場合、該継続率が低いときよりもART回数の上乗せに関しては優遇されうるようにしてもよい。また、異なる継続率間でART回数の上乗せに関しては同一の態様（上乘せテーブル）を設定することもできる。例えば、中継続率である「50%」や高継続率である「66%」に応じたART回数の上乗せの関しては同一（同等）に設定することもできる。

【0208】

・本実施形態では、上乘せテーブルA～Dの間で1枚役の当選によるART回数の上乗せに関しては同一に設定することもできる。

・本実施形態では、特定の小役の種類、上乘せ回数の多少、上乘せ抽選の当選確率の高低の少なくとも何れかを用いて継続抽選で用いられる継続率を示唆可能になっていればよい。

40

【0209】

・本実施形態では、上乘せ抽選により上乘せされるART回数をその時のART回数でなく、次セットのART回数を上乘せする仕様にすることもできる。この場合には、次セットもART演出状態が継続されることが決定されているとき等、次セットのART回数を上乘せするための条件を合わせて設定することになる。

【0210】

・本実施形態では、継続率テーブルをART抽選の当選時に決定するようにすることもできる。また、同様に上乘せテーブルを最初に決定するタイミングは、ART演出の当選とするようにすることもできる。

50

【0211】

・本実施形態では、遊技期間を延長させるためにART回数を上乘せするようにしたが、継続抽選の継続率を高めることで遊技期間を延長させたり、継続率テーブルを昇格させたりすることもできる。

【0212】

・本実施形態では、ART演出状態の継続に関して上限セット分がテーブル管理されているとともに継続率として2種類以上が設定されていればよく、その内容を変更することもできる。例えば、継続率テーブルの種類は、2、3種類や5種類以上にすることもできるし、各継続率テーブルに最低継続率を設定したりするようにもできる。また、各継続率テーブルにおける各セットに対する継続率の振分けを異ならせることもでき、例えば、継続率テーブル1では1～3セット目の継続に対して最低継続率となる「10%」を設定することもできる。

10

【0213】

・本実施形態では、ART演出状態に制御する期間を時間により設定することもできる。この場合には、遊技期間を延長させるためにART演出状態に制御する時間を延長させるようにする。

【0214】

・本実施形態では、上乘せ抽選の抽選契機を役抽選での当選役の当選に定めるようにしたが、当選役の入賞や特定の場面でストップボタンの特定の操作や内部的に行う役抽選とは異なる抽選等に定めることもできる。また、上乘せ抽選では、上乘せ対象とする小役を変更することもできる。

20

【0215】

・本実施形態では、継続率テーブルをART抽選の当選時に決定するようにすることもできる。また、同様に上乘せテーブルを最初に決定するタイミングは、ART演出の当選とするようにすることもできる。

【0216】

・本実施形態では、遊技者にとって上乘せ抽選の当選確率を含む要素に関して有利度の異なる複数種類を設定してれいばよく、上乘せテーブルの仕様を変更することもできる。例えば、上乘せテーブルの種類は、2、3種類や5種類以上にすることもできる。

【0217】

・本実施形態では、ART回数の上乗せを報知するタイミングを継続率により変化させることもできる。すなわち、上乘せを報知するタイミングから今回のセットの継続率を遊技者に推測可能な遊技性を創出することができるようになる。

30

【0218】

・本実施形態では、遊技状態の構成を任意に変更してもよく、RT性能の異なる一般遊技を設定したり、RT遊技とNRT遊技の間にさらに一般遊技を介在させたりもできる。このような一般遊技では、突入リプレイ役を当選可能に構成するとともに、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、押し順正解として突入リプレイ停止目を停止表示させる左正解突入リプレイ役をさらに設定することもできる。なお、この場合には、NRT遊技では、突入リプレイ役に当選しないように構成する。

40

【0219】

・本実施形態では、RT遊技への移行契機として、賞メダル of 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。

・本実施形態では、ボーナス遊技を設定しないようなパチスロに適用してもよく、例えば、RT遊技に基づくART演出状態での遊技により遊技者の保有する賞メダルを増加させる仕様のパチスロに適用することもできる。

【0220】

・本実施形態において、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に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

50

利となりうる。

【0221】

・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などによりリブ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。

【0222】

・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。

10

【0223】

・本実施形態では、突入リプレイ役やベル役における停止目が変化する要素として、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。

【0224】

・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。

20

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。

【0225】

（イ）所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に制御可能であって、前記有利遊技状態の制御中にあっては該有利遊技状態に制御される期間を延長可能に構成されるとともに、前記有利遊技状態は所定の単位期間に区切って制御される遊技機において、少なくとも一の前記単位期間の経過後にさらに単位期間にわたって前記有利遊技状態に継続して制御するかを決定する継続抽選を、複数の当選確率のうち何れかの当選確率で行う継続抽選手段と、前記継続抽選手段により前記継続抽選で用いられる当選確率に応じた延長態様で前記有利遊技状態に制御される期間を延長可能とする期間延長手段と、を備え、前記期間延長手段は、制御中の前記単位期間が制御される期間を延長可能とすることを特徴とする遊技機。

30

【0226】

（ロ）所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に制御可能であって、前記有利遊技状態の制御中にあっては該有利遊技状態に制御される期間を延長可能に構成されるとともに、前記有利遊技状態は所定の単位期間に区切って制御される遊技機において、少なくとも一の前記単位期間の経過後にさらに単位期間にわたって前記有利遊技状態に継続して制御するかを決定する継続抽選を、複数の当選確率のうち何れかの当選確率で行う継続抽選手段と、前記継続抽選手段により前記継続抽選で用いられる当選確率に応じた延長態様で前記有利遊技状態に制御される期間を延長可能とする期間延長手段と、を備え、前記期間延長手段は、制御中の前記単位期間の次の単位期間が制御される期間を延長可能とすることを特徴とする遊技機。

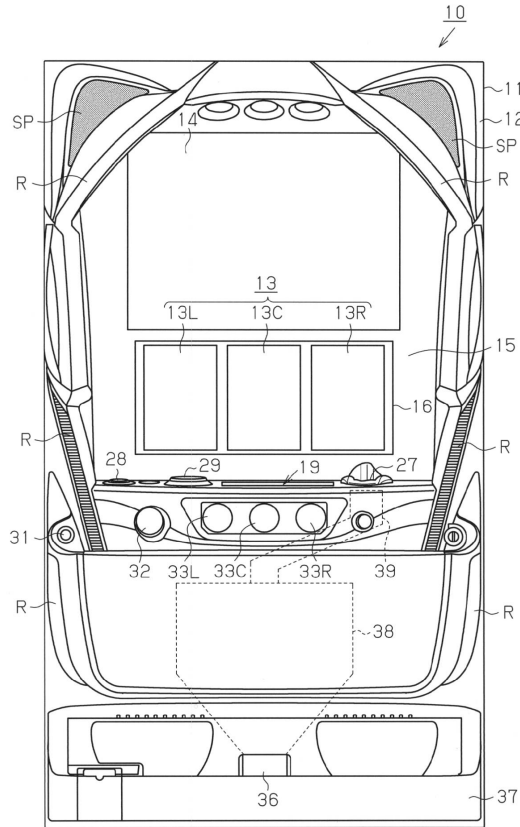
40

【符号の説明】

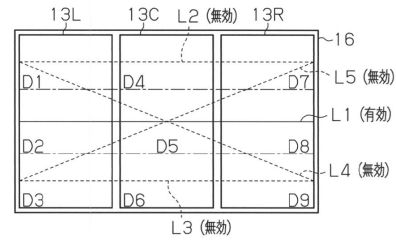
【0227】

L1～L5…図柄停止ライン、10…パチスロ、13…リールユニット、13L…左リール、13C…中リール、13R…右リール、32…スタートレバー、33L、33C、33R…ストップボタン、40…主制御基板、40a…主制御用CPU、40b…主制御用ROM、40c…主制御用RAM、41…サブ制御基板、41a…サブ制御用CPU、41b…サブ制御用ROM、41c…サブ制御用RAM。

【図 1】



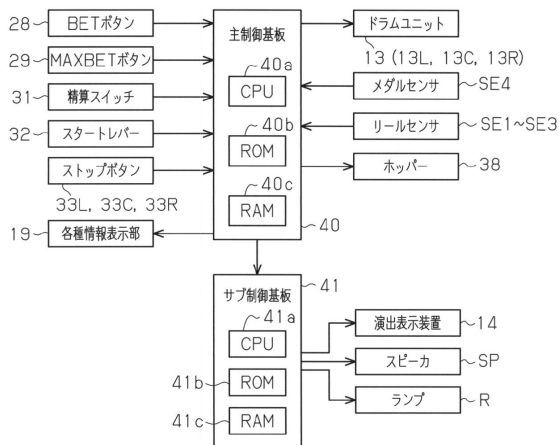
【図 2】



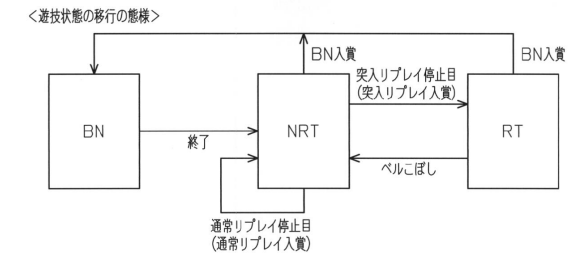
【図 3】

役構成			賞	
			一般遊技	ボーナス遊技
BAR	BAR	BAR	ボーナス遊技 (BN)	
🍒	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 (突入リプレイ停止目)	

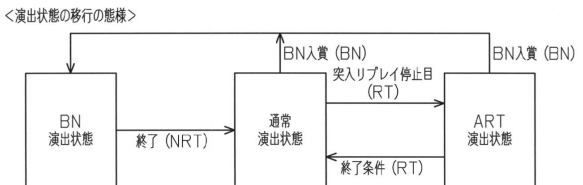
【図 4】



【図 6】



【図 7】



【図 5】

(a)

当選役決定テーブル		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
左正解ベル役	当選確率	1/21	1/21	1/3.5
中正解ベル役	当選確率	1/21	1/21	1/3.5
右正解ベル役	当選確率	1/21	1/21	1/3.5
合算		1/7	1/7	1/1.17

【図 8】

(a)

セット	継続率
1	10%
2	75%
3	10%
4	75%
5	10%

(b)

セット	継続率
1	50%
2	10%
3	75%
4	10%
5	75%

(c)

セット	継続率
1	50%
2	66%
3	50%
4	66%
5	50%

(d)

セット	継続率
1	75%
2	75%
3	75%
4	75%
5	75%

【図 9】

(a) 10%継続率用

上乗せテーブルA						
	当選	10G	30G	50G	100G	
チェリー	95% →	—	45%	50%	5%	
スイカ	95% →	—	—	60%	40%	
1枚役	95% →	—	45%	50%	5%	

(b) 50%継続率用

上乗せテーブルB						
	当選	10G	30G	50G	100G	
チェリー	— →	—	—	—	—	
チェリー	95% →	—	—	60%	40%	
1枚役	45% →	30%	50%	20%	—	

(c) 66%継続率用

上乗せテーブルC						
	当選	10G	30G	50G	100G	
チェリー	95% →	—	45%	50%	5%	
チェリー	— →	—	—	—	—	
1枚役	45% →	30%	50%	20%	—	

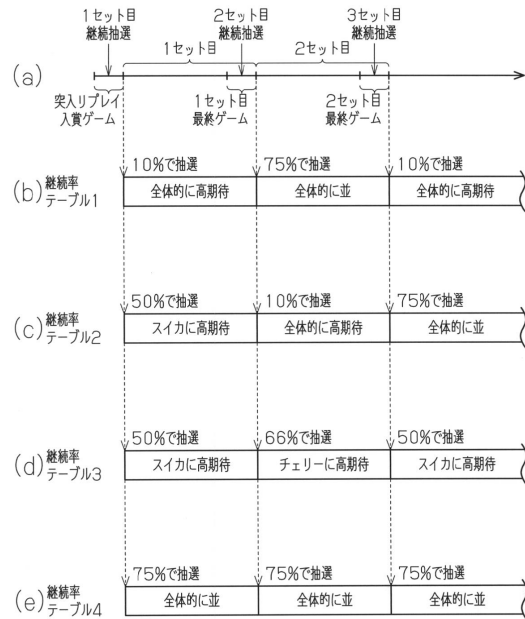
(d) 75%継続率用

上乗せテーブルD						
	当選	10G	30G	50G	100G	
チェリー	30% →	80%	15%	5%	—	
チェリー	5% →	5%	15%	75%	5%	
1枚役	45% →	30%	50%	20%	—	

【図 10】

条件	傾向
10%継続率	全体的に高期待
50%継続率	スイカに高期待
66%継続率	チェリーに高期待
75%継続率	全体的に並

【図 11】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2012-000213 (JP, A)
特開2009-285199 (JP, A)
特開2013-103083 (JP, A)
特開2010-158354 (JP, A)
特開2011-245134 (JP, A)
特開2009-273789 (JP, A)
特開2010-207264 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04