

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6152457号
(P6152457)

(45) 発行日 平成29年6月21日(2017.6.21)

(24) 登録日 平成29年6月2日(2017.6.2)

(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 2 D

請求項の数 2 (全 36 頁)

(21) 出願番号	特願2016-157538 (P2016-157538)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成28年8月10日(2016.8.10)		株式会社ニューギン
(62) 分割の表示	特願2014-203939 (P2014-203939) の分割		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23年11月16日(2011.11.16)	(74) 代理人	100105957
(65) 公開番号	特開2016-190088 (P2016-190088A)		弁理士 恩田 誠
(43) 公開日	平成28年11月10日(2016.11.10)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成28年8月10日(2016.8.10)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72) 発明者	加賀谷 卓宏
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
		審査官	岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始され、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、

所定条件の成立を契機として有利遊技状態に制御する遊技制御手段と、演出を実行させる演出実行手段と、を備え、

前記有利遊技状態には、有利遊技状態での遊技期間を延長可能にする延長条件をそれぞれに定めた複数の有利遊技状態を含み、

前記遊技制御手段は、前記有利遊技状態の制御中であっては制御中でない有利遊技状態に定めた前記延長条件の到来により該制御中でない有利遊技状態での遊技期間を延長可能に構成され、

前記制御中の有利遊技状態の遊技期間が終了した後に前記制御中でない有利遊技状態が制御される場合があり、

前記演出実行手段は、前記制御中の有利遊技状態の遊技期間が終了するに際しては、前記制御中でない有利遊技状態の遊技期間を延長した期間の合計を識別可能とする演出を実行させ、

前記遊技制御手段は、制御中の有利遊技状態に定めた前記延長条件の到来に比して、制御中でない有利遊技状態に定めた前記延長条件の到来による遊技期間の延長を優遇することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始され、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、

所定条件の成立を契機として有利遊技状態に制御する遊技制御手段と、

演出を実行させる演出実行手段と、を備え、

前記有利遊技状態には、第 1 の有利遊技状態と第 2 の有利遊技状態とを含み、

第 1 の延長条件の到来により前記第 1 の有利遊技状態を延長可能とする一方、第 2 の延長条件の到来により前記第 2 の有利遊技状態を延長可能とし、

前記遊技制御手段は、前記第 1 の有利遊技状態の制御中であっては前記第 2 の延長条件の到来により前記第 2 の有利遊技状態での遊技期間を延長可能に構成され、

前記第 1 の有利遊技状態の遊技期間が終了した後に前記第 2 の有利遊技状態が制御される場合があり、

前記演出実行手段は、前記第 1 の有利遊技状態の遊技期間が終了するに際しては、前記第 2 の有利遊技状態の遊技期間を延長した期間の合計を識別可能とする演出を実行させ、

前記遊技制御手段は、前記第 1 の延長条件の到来による前記第 1 の有利遊技状態の遊技期間の延長に比して、前記第 2 の延長条件の到来による前記第 2 の有利遊技状態の遊技期間の延長を優遇することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技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。

【0003】

このような有利な状態での遊技は、所定のタイミングで設定される継続ゲーム数分の遊技が行われることを上限として継続するようにしている。そして、この有利な状態での遊技が行われている間には、抽選により継続ゲーム数を加算可能にして、有利な状態に加えてこのような有利な状態をさらに継続させ得るチャンスを与えるようにしている。

【0004】

このようにして特許文献 1 のパチスロでは、有利な状態での遊技が行われている間の興趣を向上させるようにしている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2011-160844 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、近年におけるこのような有利な状態での遊技を行うようにするパチスロにあっては、特許文献 1 に記載される仕様は一例に過ぎず、このような仕様以外にも該有利な状態での遊技に関する多種多様の仕様が提案されている。このようなことから、こうし

10

20

30

40

50

た有利な状態での遊技が行われている間の興趣を向上させることが望まれている。

【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、有利な状態での遊技が行われている間の興趣を向上させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決する遊技機は、開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始され、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、所定条件の成立を契機として有利遊技状態に制御する遊技制御手段と、演出を実行させる演出実行手段と、を備え、前記有利遊技状態には、有利遊技状態での遊技期間を延長可能にする延長条件をそれぞれに定めた複数の有利遊技状態を含み、前記遊技制御手段は、前記有利遊技状態の制御中であっては制御中でない有利遊技状態に定めた前記延長条件の到来により該制御中でない有利遊技状態での遊技期間を延長可能に構成され、前記制御中の有利遊技状態の遊技期間が終了した後に前記制御中でない有利遊技状態が制御される場合があり、前記演出実行手段は、前記制御中の有利遊技状態の遊技期間が終了するに際しては、前記制御中でない有利遊技状態の遊技期間を延長した期間の合計を識別可能とする演出を実行させ、前記遊技制御手段は、制御中の有利遊技状態に定めた前記延長条件の到来に比して、制御中でない有利遊技状態に定めた前記延長条件の到来による遊技期間の延長を優遇することを要旨とする。

10

20

【0009】

上記課題を解決する遊技機は、開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始され、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、所定条件の成立を契機として有利遊技状態に制御する遊技制御手段と、演出を実行させる演出実行手段と、を備え、前記有利遊技状態には、第1の有利遊技状態と第2の有利遊技状態とを含み、第1の延長条件の到来により前記第1の有利遊技状態を延長可能とする一方、第2の延長条件の到来により前記第2の有利遊技状態を延長可能とし、前記遊技制御手段は、前記第1の有利遊技状態の制御中であっては前記第2の延長条件の到来により前記第2の有利遊技状態での遊技期間を延長可能に構成され、前記第1の有利遊技状態の遊技期間が終了した後に前記第2の有利遊技状態が制御される場合があり、前記演出実行手段は、前記第1の有利遊技状態の遊技期間が終了するに際しては、前記第2の有利遊技状態の遊技期間を延長した期間の合計を識別可能とする演出を実行させ、前記遊技制御手段は、前記第1の延長条件の到来による前記第1の有利遊技状態の遊技期間の延長に比して、前記第2の延長条件の到来による前記第2の有利遊技状態の遊技期間の延長を優遇することを要旨とする。

30

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、有利な状態での遊技が行われている間の興趣を向上させることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0011】

【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)～(c)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。

50

【図 8】(a) ~ (d) は表示演出を示す模式図。

【図 9】通常 ART における上乘せを示す模式図。

【図 10】通常 ART における上乘せを示す模式図。

【図 11】合流 ART における上乘せを示す模式図。

【図 12】(a) は特殊チェリー役の停止表示の態様を示す模式図、(b) はスイカ役の停止表示の態様を示す模式図、(c) は通常チェリー役の停止表示の態様を示す模式図。

【図 13】(a) ~ (l) は ART 回数の変化態様を示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【0012】

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 13 に基づいて説明する。

10

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。

【0013】

前面扉 12 の前面中央には、中央パネル 15 が設けられているとともに、当該中央パネル 15 には、機内部に配設される図柄表示手段としてのドラムユニット 13 を透視可能な透視窓 16 が設けられている。透視窓 16 は、中央パネル 15 と一体形成された合成樹脂板から構成されている。ドラムユニット 13 は、各種の図柄が印刷された投光性を有する帯状のリールシートが外周に巻装された左リール 13L と、中リール 13C と、右リール 13R とから構成されている。そして、透視窓 16 には、左リール 13L を第 1 図柄列として、該第 1 図柄列が配置される隣には第 2 図柄列としての中リール 13C が配置し、該第 2 図柄列が配設される隣には第 3 図柄列としての右リール 13R が配置している。ドラムユニット 13 の各リール(左リール 13L、中リール 13C、及び右リール 13R)に印刷される各図柄は、予め定められた順に各図柄がそれ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。

20

30

【0014】

なお、本実施形態において各リールでは、「REPLAY」の文字が装飾された図柄(リプレイ図柄)、「ベル」を模した図柄(ベル図柄)、「7」を模した図柄(セブン図柄)、「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)などが配列されている。以下では、各図柄を、「図柄」を省いて、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「セブン」、「チェリー」という場合もある。

40

【0015】

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

50

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。

【0016】

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得る入賞ライン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。

10

【0017】

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。

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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によって入賞ライン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によって入賞ラインL5(無効)が形成される。

40

【0021】

50

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。

【0022】

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(MAXBET)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。

10

【0023】

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

20

【0024】

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MAXBETボタン29とが設けられている。BETボタン28は、機内部で貯留記憶されているクレジットから1ベット分(1枚分)を変動ゲームのベット数(賭数)としてベットする(賭ける)際に押圧(操作)するボタンである。また、MAXBETボタン29は、1回の変動ゲームにおいて許容されるベット数の最大ベット数(本実施例では3ベット分(3枚分))を変動ゲームのベット数としてベットする(賭ける)際に押圧(操作)するボタンである。

30

【0025】

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。

40

【0026】

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。

【0027】

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取る受皿37が配設されている。

50

【0028】

また、図1に破線で示すように、パチスロ10本体においてドラムユニット13の下方となる位置には、パチスロ10内部において、投入されたメダルを貯留するためのホッパー38が配置されている。このホッパー38の下方側にはメダル排出口36が位置し、図柄の組み合わせが遊技者に賞メダルを付与する予め定める賞態様(役)になった場合には、ホッパー38に貯留されたメダルがメダル排出口36へと払出されるようになっている。前面扉12の裏面側においてメダル投入口27の下方位置には、該メダル投入口27とホッパー38とを繋ぐようにメダルセレクター39が配設されている。

【0029】

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。

遊技(変動ゲーム)を開始させること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。

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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

10

20

30

40

50

、一般遊技とは異なり、遊技者にとって有利な、すなわち大量の賞メダルを獲得できるボーナス遊技が発生し、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。

【 0 0 3 4 】

本実施形態のパチスロ 1 0 では、スタートレバー 3 2 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 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R 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。

【 0 0 3 5 】

本実施形態のパチスロ 1 0 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。

【 0 0 3 6 】

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。

【 0 0 3 7 】

また、[A N Y ・チェリー・ A N Y] が入賞ライン上に停止表示される場合には、遊技状態に応じて 3 枚又は 9 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左リール 1 3 L の停止位置に停止表示される図柄は何れの図柄（「 A N Y 」）でもよい。また、この場合には、入賞ラインを形成する右リール 1 3 R の停止位置に停止表示される図柄は [ベル] を除く何れの図柄（「 A N Y 」）でもよい。以下では、[A N Y ・チェリー・ A N Y] 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「通常チェリー停止目」という。そして、通常チェリー停止目は、内部抽選で当選役として「通常チェリー役」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。

【 0 0 3 8 】

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、遊技状態に応じて 3 枚又は 9 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。

【 0 0 3 9 】

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、遊技状態に応じて 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。

【 0 0 4 0 】

また、[ベル・チェリー・ベル] が入賞ライン上に停止表示される場合には、遊技状態に応じて 6 枚又は 9 枚の賞メダルを払出すことを定めている。以下、[ベル・チェリー・ベル] により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「特殊チェリー停止目」という。そして、特殊チェリー停止目は、内部抽選で当選役として「特殊チェリー役」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。

【 0 0 4 1 】

このため、本実施形態における「通常チェリー役」、「スイカ役」、「左正解ベル役」

10

20

30

40

50

、「中正解ベル役」、「右正解ベル役」、「特殊チェリー役」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。

【 0 0 4 2 】

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。

10

【 0 0 4 3 】

また、[リプレイ・リプレイ・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。以下、[リプレイ・リプレイ・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。

【 0 0 4 4 】

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ー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。

20

【 0 0 4 5 】

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

30

また、[セブン・セブン・セブン]が入賞ライン上に停止表示される場合には、ボーナス遊技が開始（生起）されて「ボーナスゲーム（以下、「BN遊技」という）」を付与することを定めている。以下、[セブン・セブン・セブン]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「BN停止目」と示す。そして、BN停止目は、内部抽選で当選役として「BN役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【 0 0 4 6 】

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。

40

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応じた状態に制御される。そして、RT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RT機能の非作動となるNRT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RT機能の作動となるRT遊技に制御される場合とがある。以下の説明で、単に「NRT遊技」という場合には、NRT遊技に制御される一般遊技を意味し、単に「RT遊技」という場合には、RT遊技に制御される一般遊技を意味する。

50

【 0 0 4 7 】

次に、パチスロ 1 0 の電氣的構成を図 4 にしたがって説明する。

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、遊技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。そして、サブ制御基板 4 1 は、主制御基板 4 0 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。

【 0 0 4 8 】

主制御基板 4 0 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、サブ制御基板 4 1、ホッパー 3 8 が接続されている。また、主制御基板 4 0 には、中央パネル 1 5 に設けられた各種情報表示部 1 9 が接続されている。また、主制御基板 4 0 には、B E T ボタン 2 8 と、M A X B E T ボタン 2 9 と、精算スイッチ 3 1 と、スタートレバー 3 2 と、各ストップボタン 3 3 L、3 3 C、3 3 R とが接続されている。また、サブ制御基板 4 1 には、演出表示装置 1 4 が接続されている。また、サブ制御基板 4 1 には、スピーカ S P や、ランプ R が接続されている。

【 0 0 4 9 】

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、主制御用 C P U 4 0 a を備えており、該主制御用 C P U 4 0 a には、主制御用 R O M 4 0 b 及び主制御用 R A M 4 0 c が接続されている。主制御用 C P U 4 0 a 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 R A M 4 0 c 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 C P U 4 0 a 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。

【 0 0 5 0 】

また、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ようになっている。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 が対応するようになっている。そして、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、主制御基板 4 0（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ようになっている。

【 0 0 5 1 】

また、主制御用 C P U 4 0 a には、接続される B E T ボタン 2 8、M A X B E T ボタン 2 9、精算スイッチ 3 1、スタートレバー 3 2 及びストップボタン 3 3 L、3 3 C、3 3 R が操作されると、各ボタンが操作されたことを示す各種操作信号が入力されるようになっている。また、主制御用 C P U 4 0 a には、ホッパー 3 8 が接続されている。

【 0 0 5 2 】

また、主制御用 R O M 4 0 b には、パチスロ 1 0 を制御するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用 R O M 4 0 b には、遊技状態別、並びに当選役別の内部当選確率が、当選役決定乱数の値の割り当て範囲として定められた複数の当選役決定テーブルが記憶されている。また、主制御用 R O M 4 0 b には、役毎に図柄の組み合わせの停止テーブルが予め定められている。停止テーブルとは、各ストップボタン 3 3 L、3 3 C、3 3 R を遊技者が操作した時の操作のタイミングによって停止表示させる図柄を役毎に定めたものである。また、主制御用 R A M 4 0 c には、パチスロ 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）されるようになっている。

【 0 0 5 3 】

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

主制御用ROM40bには、抽選対象となる当選役の種類と、抽選対象となる各当選役の当選確率(抽選対象となる各当選役に振分けられる乱数値(乱数の値の範囲に基づく回数))を遊技状態毎にテーブル化したものが記憶されている。そして、各当選役決定テーブルは、遊技状態に応じて主制御用CPU40aにより用いられる。

【0054】

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

10

【0055】

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RT遊技(当選役決定テーブルT2)で、NRT遊技(当選役決定テーブルT1)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RT遊技(当選役決定テーブルT2)では、通常リプレイ役の当選確率がNRT遊技(当選役決定テーブルT1)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、NRT遊技(当選役決定テーブルT1)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。なお、NRT遊技(当選役決定テーブルT1)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、BN遊技(当選役決定テーブルT3)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

【0056】

このようにしてRT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RT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、NRT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NRT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。

【0057】

その結果、本実施形態のパチスロ10では、リプレイ役の合算の当選確率が高確率抽選状態に設定されるRT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RT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、BN役の抽選を受けてメダルを増加させ得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RT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。

30

【0058】

また、本実施形態において、図5(b)に示すように、BN遊技(当選役決定テーブルT3)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T1, T2)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T1, T2)では、左正解ベル役、中正解ベル役、及び右正解ベル役の各当選確率が同一遊技状態であれば同一確率となるように当選役決定乱数が振分けられている。また、BN遊技(当選役決定テーブルT3)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。

40

【0059】

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。

50

【 0 0 6 0 】

また、本実施形態において、図 5 (c) に示すように、一般遊技及び B N 遊技 (当選役決定テーブル T 1 ~ T 3) では、通常チェリー役とスイカ役の当選確率が同一確率となるように当選役決定乱数が振分けられている。また、一般遊技及び B N 遊技 (当選役決定テーブル T 1 ~ T 3) では、特殊チェリー役の当選確率が通常チェリー役やスイカ役の当選確率に比して低くなるように当選役決定乱数が振分けられている。

【 0 0 6 1 】

なお、一般遊技 (当選役決定テーブル T 1 , T 2) では、B N 役の当選確率を所定確率に定めている。本実施形態では、例えば、B N 役の当選確率を 1 / 3 0 0 (3 0 0 分の 1) に定めている。また、B N 遊技 (当選役決定テーブル T 3) では、B N 役やリプレイ役を役抽選の抽選対象としないことを定めている。また、後述するボーナス待機状態における当選役決定テーブルにおいては、小役の当選確率を所定確率に定めている。そして、後述するボーナス待機状態における当選役決定テーブルにおける B N 役の当選時には、その当選を他の当選役 (小役又ははずれ役) の当選に置き換える (書き換える) 。

【 0 0 6 2 】

以下、サブ制御基板 4 1 について説明する。

サブ制御基板 4 1 は、サブ制御用 C P U 4 1 a を備えており、該サブ制御用 C P U 4 1 a にはサブ制御用 R O M 4 1 b 及びサブ制御用 R A M 4 1 c が接続されている。サブ制御用 R O M 4 1 b 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 R O M 4 1 b には、演出表示装置 1 4 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 S P 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 R A M 4 1 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。具体的には、サブ制御用 R A M 4 1 c 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 C P U 4 1 a により記憶 (設定) されるようになっている。

【 0 0 6 3 】

以下、主制御用 C P U 4 0 a がメイン制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

主制御用 C P U 4 0 a は、各種操作信号を入力すると、各種操作信号に定める所定の制御を実行する。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、各種操作信号の入力や各種制御により、各種情報表示部 1 9 の表示制御をその都度実行する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、賞態様の入賞に基づいて賞メダルを払出す場合、クレジット上限枚数 (本実施形態では、「 5 0 (枚) 」) を超えるとき、駆動信号をホッパー 3 8 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 C P U 4 0 a は、クレジットの清算時、駆動信号をホッパー 3 8 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。

【 0 0 6 4 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、メダル投入口 2 7 よりメダルが投入される、又は各 B E T ボタン 2 8 , 2 9 の操作信号を入力すると、ベット数を設定する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、各 B E T ボタン 2 8 , 2 9 が操作毎に、クレジット数を更新する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、メダルの投入によりクレジット数を増加させる場合、クレジット数を更新させる。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、3 ベットのベット数を設定するときに変動ゲームを行うことができるゲーム開始可能な状態を生起する。

【 0 0 6 5 】

続いて、主制御用 C P U 4 0 a は、ゲーム開始可能な状態において、スタートレバー 3 2 の操作信号を入力すると、役抽選 (内部抽選) を行う。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、主制御用 R A M 4 0 c から当選役決定乱数の値を取得し、該値が主制御用 R O M 4 0 b に記憶されている当選役決定テーブルの各当選役の値の範囲に属しているか否かを判定する役抽選を行う。役抽選において、主制御用 C P U 4 0 a は、遊技状態に応じた当選役決定テーブルを用いて当選役を決定する。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、遊技状態を示

す状態情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに設定して遊技状態を把握している。

【0066】

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。

【0067】

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、その入賞が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。

【0068】

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、主制御用CPU40aは、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。

【0069】

続いて、主制御用CPU40aは、遊技者によりストップボタン33L、33C、33Rの各種操作信号を入力すると、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。そして、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。

【0070】

次に、主制御用CPU40aが行う停止制御について説明する。

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

【0071】

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4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

10

20

30

40

50

図柄の間に挟む他の種類の図柄が4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。

【0072】

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。

10

【0073】

また、主制御用CPU40aは、通常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、通常チェリー停止目を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、通常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、通常チェリー役の取りこぼしを発生させる。

【0074】

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。

20

【0075】

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。

【0076】

本実施形態のパチスロ10では、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び「右正解ベル役」の当選時、3つのストップボタンのうち最初に操作されるストップボタンに基づき、ベル停止目、及びはずれ停止目のうち何れかの停止目が停止表示される。本実施形態では、何れかのベル役の当選に基づいてそれぞれに対応する正解の押し順が選択されることになる。

30

【0077】

そして、左正解ベル役の当選時には、左リール13Lを停止指示するストップボタン33Lが最初に操作されることを、押し順正解としてベル停止目が停止表示される。一方、左正解ベル役の当選時には、左リール13L以外を停止指示するストップボタン33C、33Rの何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてはずれ停止目（ベルこぼし目）が停止表示される。

40

【0078】

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。

【0079】

また、右正解ベル役の当選時には、右リール13Rを停止指示するストップボタン33Rが最初に操作されることを、押し順正解としてベル停止目が停止表示される。一方、右正解ベル役の当選時には、右リール13R以外を停止指示するストップボタン33L、3

50

3C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。

【0080】

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。

【0081】

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示している。

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

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。

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

次に、特殊チェリー役の当選時における停止制御について説明する。

主制御用CPU40aは、特殊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、特殊チェリー停止目を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、特殊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、特殊チェリー役の取りこぼしを発生させる。

【0088】

10

20

30

40

50

本実施形態では、左リール13L及び右リール13Rに[ベル][スイカ]の2つの図柄がこの変動順となるように並ぶスイカ付ベル部分を含んでいる。また、本実施形態では、中リール13Cに[チェリー][スイカ]の2つの図柄がこの変動順となるように並ぶスイカ付チェリー部分を含んでいる。

【0089】

そして、主制御用CPU40aは、特殊チェリー役の当選時、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る場合、図12(a)に示すように、特殊チェリー停止目を入賞ライン上に停止表示させるのに合わせて[スイカ・スイカ・スイカ]を入賞ラインの上段ライン、すなわち非入賞ラインL2上に停止表示させるようにしている。このため、特殊チェリー停止目が停止表示される場合には、図柄停止ラインにスイカ停止目に相当する図柄の組み合わせと通常チェリー停止目に相当する[チェリー]の図柄の組み合わせとが合わせて停止表示されることになる。すなわち、本実施形態の特殊チェリー停止目は、スイカ停止目と通常チェリー停止目とを組み合わせで構成されていることになる。本実施形態では、スイカ役が第1の当選役となるとともに、該スイカ役の当選時に停止表示され得るスイカ停止目が第1の図柄の組み合わせとなる。また、本実施形態では、通常チェリー役が第2の当選役となるとともに、該通常チェリー役の当選時に停止表示され得る通常チェリー停止目が第2の図柄の組み合わせとなる。また、本実施形態では、特殊チェリー役が第3の当選役となるとともに、該特殊チェリー役の当選時に停止表示され得る特殊チェリー停止目(特にスイカ停止目と通常チェリー停止目とを組み合わせた停止目)が第3の図柄の組み合わせとなる。

【0090】

なお、主制御用CPU40aは、通常チェリー役の当選時、左リール13Lを停止指示するストップボタン33Lがスイカ付ベル部分を停止表示させるタイミングで操作されれば、左リール13Lにおける停止表示の態様を特殊チェリー停止目と同一となるように制御し得る。また、主制御用CPU40aは、通常チェリー役の当選時、中リール13Cを停止指示するストップボタン33Cがスイカ付チェリー部分を停止表示させるタイミングで操作されれば、中リール13Cにおける停止表示の態様を特殊チェリー停止目と同一となるように制御し得る。このようにして主制御用CPU40aは、左リール13L及び中リール13Cにおける停止表示の態様を特殊チェリー停止目と同一となるように制御したとしても、通常チェリー役の当選時であれば右リール13Rにリプレイを入賞ライン上に停止表示させるように制御することになる。

【0091】

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。

【0092】

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定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

10

20

30

40

50

様) に関してもサブ制御基板 4 1 (サブ制御用 CPU 4 1 a) に認識させる。

【 0 0 9 3 】

そして、BN 役の入賞を判定する場合、主制御用 CPU 4 0 a 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 CPU 4 0 a は、BN 遊技制御を行う。この BN 遊技制御において、主制御用 CPU 4 0 a 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 CPU 4 0 a 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 CPU 4 0 a は、BN 払出枚数が最大払出数 (本実施形態では 3 1 6 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。

10

【 0 0 9 4 】

また、通常チェリー役の入賞を判定する場合、主制御用 CPU 4 0 a は、遊技状態に応じて 3 枚又は 9 枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用 CPU 4 0 a は、通常チェリー役の当選時にはずれ停止目に基づいて通常チェリー役の入賞を判定しない場合 (通常チェリー役の取りこぼしを判定する場合)、1 枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

【 0 0 9 5 】

また、主制御用 CPU 4 0 a は、スイカ役の入賞を判定する場合、遊技状態に応じて 3 枚又は 9 枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用 CPU 4 0 a は、スイカ役の当選時にはずれ停止目に基づいてスイカ役の入賞を判定しない場合 (スイカ役の取りこぼしを判定する場合)、1 枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

20

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

また、主制御用 CPU 4 0 a は、特殊チェリー役の入賞を判定する場合、遊技状態に応じて 6 枚又は 9 枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用 CPU 4 0 a は、特殊チェリー役の当選時にはずれ停止目に基づいて特殊チェリー役の入賞を判定しない場合 (特殊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。

30

【 0 0 9 8 】

また、主制御用 CPU 4 0 a は、通常リプレイ役 (単独当選又は重複当選) の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。再遊技させるための制御において、主制御用 CPU 4 0 a は、入賞を判定した変動ゲームと同一のベット数を設定する。また、主制御用 CPU 4 0 a 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 CPU 4 0 a 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。

40

【 0 0 9 9 】

次に、主制御用 CPU 4 0 a が遊技状態に応じた変動ゲームに基づいて制御する遊技状態の移行の態様を図 6 に基づき説明する。

主制御用 CPU 4 0 a は、遊技状態を移行させる場合、移行先の遊技状態を示す状態指示コマンドをサブ制御基板 4 1 (サブ制御用 CPU 4 1 a) に出力する。この状態指示コマンドでは、主制御用 CPU 4 0 a 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 4 1 (サブ制御用 CPU 4 1 a) に認識させる。

【 0 1 0 0 】

そして、主制御用 CPU 4 0 a 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 CPU 4 0 a は、B

50

N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。

【0101】

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（通常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。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

すなわち、RT遊技はベル役の取りこぼしさえ発生させなければ次のボーナス役の当選まで付与されることから、このRT遊技で制御する変動ゲームの回数に関してはその上限を設けない所謂、「無限」ということになる。このようにしてRT遊技では、ベル役の取りこぼしが回避される状況で継続される。また、このようなRT遊技の終了後には、その後のNRT遊技で突入リプレイ停止目を停止表示させる状況で再びRT遊技に移行される。

【0105】

次に、サブ制御用CPU41aがサブ制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドや入賞指示コマンドの各種コマンドを入力すると、該コマンドに指定される内容に基づいて各種演出を実行させるように演出表示装置14の表示内容などを制御する。また、サブ制御用CPU41aは、状態指示コマンドを入力すると、遊技状態が何れの遊技状態に制御されているかを示すサブ用状態情報をサブ制御用RAM41cに記憶（設定）する。なお、サブ制御用CPU41aは、サブ用状態情報を設定して主制御用CPU40aが制御している遊技状態を把握している。また、サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドが入力される毎に各種演出に係る制御を行うようになっている。

【0106】

そして、サブ制御用CPU41aは、演出表示装置14の演出状態を、主制御用CPU40a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。

【0107】

そして、演出状態には、遊技状態が主にNRT遊技である場合に行われ得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。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 8 】

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。このようなA R T演出状態は、それぞれにスイカA R T、チェリーA R T、合流A R Tの何れかの態様で行われる。この場合に演出表示装置1 4では、スイカA R TであればスイカA R T用の表示画面が、チェリーA R TであればチェリーA R T用の表示画像が、合流A R Tであれば合流A R T用の表示画像がそれぞれ画像表示される。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となる。

10

【 0 1 0 9 】

また、演出状態には、遊技状態がB N遊技である場合に行われるB N演出状態がある。この場合に演出表示装置1 4では、B N演出状態用の表示画面が画像表示される。

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

【 0 1 1 0 】

20

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

サブ制御用C P U 4 1 aは、これから説明する各演出状態での制御を行う結果、図7に示す態様で演出状態を移行させるように制御する。本実施形態では、このように演出状態の移行を制御するサブ制御用C P U 4 1 aが、遊技制御手段として機能する。

【 0 1 1 1 】

最初に、通常演出状態における制御内容について説明する。

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

30

【 0 1 1 2 】

サブ制御用C P U 4 1 aは、通常演出状態の制御中、当選役の当選及び入賞の指示に基づいた処理を行う。なお、N R T遊技の通常演出状態の制御中には、B N役、通常チェリー役、スイカ役、ベル役、特殊チェリー役、突入リプレイ役、通常リプレイ役の当選及び入賞が指示され得る。

【 0 1 1 3 】

そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、通常演出状態の制御中、B N役の入賞が指示される場合、B N演出状態に移行させるように制御する。これに合わせて遊技状態は、B N遊技に移行する。

【 0 1 1 4 】

40

また、サブ制御用C P U 4 1 a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1 4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得る。

【 0 1 1 5 】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、通常演出状態の制御中、小役の中でも通常チェリー役、スイカ役、又は特殊チェリー役の当選が指示される場合、A R T抽選を行うようになっている。このA R T抽選は、指定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A R T抽選では、特殊チェリー役

50

の当選時、これよりも役抽選での当選確率が高い通常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。

【0116】

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。

10

【0117】

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。

【0118】

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。

20

【0119】

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、図8(a)に示すように、ストップボタンを模した画像を3つ並べて表示させるとともに、3つのうちの一つに対して「1」の数字を付す態様で行われる。図8(a)の例では、3つのうち真ん中に「1」が付されていることから、ストップボタン33Cを最初に操作すべきことを遊技者に把握させる。

30

【0120】

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。

【0121】

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、これを所定の条件の成立としてART演出状態に移行するように制御する。この場合にサブ制御用CPU41aは、ART演出状態としてスイカART及びチェリーARTの何れかに制御する。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（通常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。

40

【0122】

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

50

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 3 3 L の最初の操作を押し順正解とするものを含まないようにしている。これにより、通常演出状態中には、リナビ演出が行われなければ A R T 演出状態に制御されないようにしている。なお、演出フラグには、A R T 演出状態を示す内容も設定されない。

【 0 1 2 3 】

次に、A R T 演出状態における制御内容について説明する。

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

【 0 1 2 4 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、制御中の A R T 演出状態に応じて、当選役の当選及び入賞の指示に基づいた処理を行う。なお、R T 遊技の A R T 演出状態の制御中には、B N 役、通常チェリー役、スイカ役、ベル役、特殊チェリー役、通常リプレイ役の当選及び入賞が指示され得る。

【 0 1 2 5 】

サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出状態の制御中、B N 役の入賞が指示される場合、B N 演出状態に移行するように制御する。これに合わせて遊技状態は、B N 遊技に移行する。

【 0 1 2 6 】

なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N 演出状態に制御する場合、制御中の A R T 演出状態に関する情報を記憶して、B N 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 A R T 演出状態に復帰させるようにする。このため、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出状態中に B N 演出状態に制御する場合、該 B N 演出状態の終了後の通常演出状態の制御中、サブ制御用 R A M 4 1 c に A R T 演出状態への移行を決定していることを示す情報を設定して突入リプレイ役の当選時にリナビ演出を行わせるように制御する。

【 0 1 2 7 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出状態の制御中、小役の中でも入賞に際してストップボタンの押し順を要するベル役の当選が指示される場合、押し順正解をナビゲート(ナビ)する「ベルナビ演出」を行わせる。すなわち、A R T 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、A R T 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。

【 0 1 2 8 】

ベルナビ演出は、演出表示装置 1 4 で行われるとともに、図 8 (a) に示すように、リナビ演出と同様の態様で行われる。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲームの開始に伴って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。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 3 3 C を最初に操作する内容で行われる。

【 0 1 2 9 】

なお、A R T 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得る。この場合には、ベル役の取りこぼしにより遊技状態が N R T 遊技に移行されてしまうが以下に説明するような A R T 演出状態と同様の処理(A R T 回数のカウントなど)が行われる。このような N R T 遊技の A R T 演出状態の制御中には、突入リプレイ役にも当選し得るようになる。このため、このような N R T 遊技の A R T 演出状態の制御中には、突入リプレイ役の当選時にリナビ演出が行われて R T 遊技に移行されるように制御される。

【 0 1 3 0 】

次に、A R T 演出状態の中でもスイカ A R T 及びチェリー A R T の制御中の処理について説明する。

サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常演出状態から A R T 演出状態に移行するように制御す

10

20

30

40

50

る場合、有利遊技状態としてのスイカART及びチェリーARTの何れかに制御する。なお、サブ制御用CPU41aは、スイカART及びチェリーARTの何れに制御するかを決定する。この決定では、スイカART及びチェリーARTの何れに移行させるかが均等な割合で決定される。以下の説明で、スイカARTとチェリーARTを「通常ART」という。

【0131】

また、サブ制御用CPU41aは、通常ARTの制御中、制御中の通常ARTで行った変動ゲームの実行回数を通常ART毎にサブ制御用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にスイカARTのART回数として「30(回)」を設定するとともに、サブ制御用RAM41cにチェリーARTのART回数として「30(回)」を設定する。サブ制御用CPU41aは、制御中の通常ARTで変動ゲームが行われる毎に対応する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、図8(b)、(c)に示すように、通常ARTの各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、制御中の通常ARTで後述する継続抽選が行われるまで変動ゲームが継続される回数(残り回数)を把握する。本実施形態では、制御中の通常ARTのART回数が遊技者に報知される一方、非制御中の通常ARTのART回数が遊技者に報知されない。

10

【0132】

また、サブ制御用CPU41aは、通常ARTの制御中、非制御中の通常ARTのART回数が「0(零)」でない待機中となる場合、各変動ゲームを対象として切替抽選を行うようになっている。この切替抽選は、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、この切替抽選は、通常チェリー役、スイカ役、及び特殊チェリー役の当選が指示されない場合に行われる。また、この切替抽選は、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、この切替抽選では、当選の結果とする場合に待機中の通常ARTに切り換えることが決定される一方、非当選の結果とする場合に待機中の通常ARTに切り換えられないことが決定される。

20

【0133】

そして、サブ制御用CPU41aは、切替抽選に当選する場合、待機中の通常ARTがあれば該通常ARTに制御を切り換えるとともに、制御中の通常ARTを非制御の状態にして待機させる。この次の変動ゲームからは、制御中の通常ARTの表示画面から待機中の通常ARTの表示画面に切り換えるように演出表示装置14の表示内容が制御される。この通常ARTの切替後には、変動ゲームが行われる毎に切り換えられた通常ARTのART回数が減算されるようになる。すなわち、図7に示すように、スイカARTからチェリーARTへの切替では、図8(c)に示すチェリーART用の表示画面Gbが画像表示されてチェリーARTのART回数が減算されるように演出表示装置14の表示内容が切り換えられる。また、図7に示すように、チェリーARTからスイカARTへの切替では、図8(b)に示すスイカART用の表示画面Gaが画像表示されてスイカARTのART回数が減算されるように演出表示装置14の表示内容が切り換えられる。

30

40

【0134】

また、サブ制御用CPU41aは、制御中の通常ARTのART回数が「0(零)」となる変動ゲームの次の変動ゲームから連続する5回の変動ゲームを対象として継続抽選を行うようになっている。なお、サブ制御用CPU41aは、継続抽選の対象とする変動ゲームでは切替抽選を行わないようにしている。この継続抽選は、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、この継続抽選は、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、この継続抽選では、当選の結果とする場合に制御中の通常ARTの継続が決定される一方、非当選の結果とする場合に制御中の通常ARTの一旦終了が決定される。これら継続抽選の対象とする変動ゲームは、それまで制御中の通常ARTとして制御されるとともに、それまで

50

制御中の通常ART状態の表示画面が維持される。この場合、演出フラグには、それまで制御中の通常ARTを示す情報が設定されている。

【0135】

なお、サブ制御用CPU41aは、通常演出状態からART演出状態に移行するように制御する場合、継続抽選の対象となる変動ゲームを通して当選に期待できる割合を示す継続率を複数（例えば、3種類）の中から決定し、通常演出状態からART演出状態に移行された後の継続抽選で共通に用いる。

【0136】

そして、サブ制御用CPU41aは、これら継続抽選の対象とする変動ゲームの何れかの継続抽選で当選の結果を導出する場合、制御中の通常ARTのART回数に「30」を再設定して、該通常ARTをさらに継続させるように制御する。これにより、ART演出状態での変動ゲームが継続して延長される。

10

【0137】

また、サブ制御用CPU41aは、これら継続抽選の対象とする変動ゲームの何れの継続抽選でも当選の結果を導出しない場合、待機中の通常ARTがあれば該通常ARTに制御を切り換えるとともに、制御中の通常ARTを非制御の状態にして一旦終了させる。すなわち、図7に示すように、スイカARTの一旦終了時には、チェリーARTが待機中であれば図8(c)に示すチェリーART用の表示画面Gbが画像表示されるように演出表示装置14の表示内容が切り換えられる。また、図7に示すように、チェリーARTの一旦終了時には、スイカARTが待機中であれば図8(b)に示すスイカART用の表示画面Gaが画像表示されるように演出表示装置14の表示内容が切り換えられる。

20

【0138】

また、サブ制御用CPU41aは、これら継続抽選の対象とする変動ゲームの何れの継続抽選でも当選の結果を導出しない場合、待機中の通常ARTがなければ制御中の通常ARTを非制御の状態にして一旦終了させるとともに、ART演出状態を終了させて通常演出状態に移行するように制御する。すなわち、図7に示すように、ART演出状態中には、スイカART及びチェリーARTが一旦終了されることを終了条件として次の変動ゲームから通常演出状態に移行される。この場合には、通常演出状態に移行されるが遊技状態としてRT遊技に維持される。このような通常演出状態中は、RT遊技であってもベル役の入賞が困難なことから、ベル役の取りこぼしの発生によりNRT遊技の通常演出状態へと移行する。

30

【0139】

また、サブ制御用CPU41aは、通常ARTの制御中、小役の中でも通常チェリー役やスイカ役の当選が指示される場合、通常ARTのART回数を加算して上乗せする。本実施形態では、このように通常ARTのART回数を上乗せすることで、対応する通常ART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。また、サブ制御用CPU41aは、通常ARTの制御中にART回数の上乗せする場合、当選役及び制御中のART演出状態の種類に応じて、上乗せの対象とする通常ARTと上乗せする回数を定めている。なお、サブ制御用CPU41aは、通常ARTの制御中の継続抽選の対象とする変動ゲームでも上乗せを行うようにしている。

40

【0140】

以下、通常ARTの制御中におけるART回数の上乗せについて図9及び図10に基づき詳しく説明する。

待機中の通常ARTがある場合には、図9に示すようにして上乗せされる。

【0141】

すなわち、サブ制御用CPU41aは、スイカARTの制御中、スイカ役の当選が指示される場合、制御中のスイカARTのART回数を対象に「30」を加算して上乗せするように更新する。すなわち、スイカARTの制御中には、スイカ役の当選をスイカART

50

用の上乗せ条件（延長条件）に定めている。一方、サブ制御用CPU41aは、スイカARTの制御中、通常チェリー役の当選が指示される場合、待機中のチェリーARTのART回数を対象に「10」を加算して上乗せするように更新する。

【0142】

また、サブ制御用CPU41aは、チェリーARTの制御中、通常チェリー役の当選が指示される場合、制御中のチェリーARTのART回数を対象に「30」を加算して上乗せするように更新する。すなわち、チェリーARTの制御中には、通常チェリー役の当選をチェリーART用の上乗せ条件（延長条件）に定めている。一方、サブ制御用CPU41aは、チェリーARTの制御中、スイカ役の当選が指示される場合、待機中のスイカARTのART回数を対象に「10」を加算して上乗せするように更新する。

10

【0143】

このため、チェリーARTを待機中とするスイカARTの制御中には、チェリーART用の上乗せ条件が到来すると、待機中のチェリーARTのART回数が上乗せされる。また、スイカARTを待機中とするチェリーARTの制御中には、スイカARTの上乗せ条件が到来すると、待機中のスイカARTのART回数が上乗せされる。その結果、待機中の通常ARTがある場合の通常ARTの制御中には、制御中の通常ART用の上乗せ条件だけでなく、待機中の通常ART用の上乗せ条件が到来してもART回数の上乗せがなされてART演出状態での遊技期間が延長される。また、待機中の通常ARTがある場合の通常ARTの制御中には、制御中の通常ARTのART回数の上乗せだけでなく、待機中の通常ARTのART回数が上乗せされる。

20

【0144】

また、チェリーARTを待機中とするスイカARTの制御中には、チェリーART用の上乗せ条件の到来に比してスイカART用の上乗せ条件による上乗せの回数を多くしている。また、スイカARTを待機中とするチェリーARTの制御中には、スイカART用の上乗せ条件の到来に比してチェリーART用の上乗せ条件による上乗せの回数を多くしている。その結果、待機中の通常ARTがある場合の通常ARTの制御中には、待機中の通常ART用の上乗せ条件の到来に比して制御中の通常ART用の上乗せ条件による上乗せが優遇される。

【0145】

また、一旦終了された通常ARTがある場合には、図10に示すようにして上乗せされる。

30

すなわち、サブ制御用CPU41aは、一旦終了された通常ARTがある場合の通常ARTの制御中、一旦終了された通常ART用の上乗せ条件の到来時、該一旦終了された通常ARTを待機中となるように復活させるか否かを決定する復活抽選を行うようになっていいる。この復活抽選は、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、この復活抽選では、当選の結果とする場合に一旦終了中の通常ARTの復活が決定される一方、非当選の結果とする場合に一旦終了中の通常ARTの復活が決定されない。そして、サブ制御用CPU41aは、復活抽選で当選の結果とする場合、一旦終了された通常ARTのART回数に「10」を上乗せ（加算）して待機中となるようにする。

40

【0146】

このため、チェリーARTが一旦終了されているスイカARTの制御中には、チェリーART用の上乗せ条件が到来すると、一旦終了されているチェリーARTが復活され得る。また、スイカARTが一旦終了されているチェリーARTの制御中には、スイカART用の上乗せ条件が到来すると、一旦終了されているスイカARTが復活され得る。その結果、一旦終了された通常ARTがある場合の通常ARTの制御中には、制御中の通常ART用の上乗せ条件だけでなく、一旦終了されている通常ART用の上乗せ条件が到来してもART演出状態での遊技期間の延長に繋がる。

【0147】

また、通常ARTの制御中には、待機中や一旦終了されている通常ARTのART回数

50

を対象に上乗せ（復活）を達成していると、途中で通常ARTが切り換わっても先に上乗せされた分もART演出状態で遊技を行い得るようになる。このため、通常ARTの制御中には、制御中の通常ARTのART回数を対象に上乗せを達成するだけでなく、待機中や一旦終了されている通常ARTのART回数を対象に上乗せ（復活）を達成することでART演出状態での遊技期間の延長に繋がる。

【0148】

次に、ART演出状態の中でも合流ARTの制御中の処理について説明する。

サブ制御用CPU41aは、通常ARTの制御中、特殊チェリー役の当選が指示される特殊条件が成立すると次の変動ゲームから特殊遊技状態となる合流ARTに移行するように制御する。この場合には、特殊チェリー役が入賞しなくても当選を契機として特殊条件の成立としている。すなわち、図7に示すように、通常ARTの制御中の特殊チェリー役の当選後には、図8(d)に示す合流ART用の表示画面Gcが表示されるように演出表示装置14の表示内容が切り換わる。

10

【0149】

また、サブ制御用CPU41aは、合流ARTの制御中の各変動ゲームを対象として合流継続抽選を行うようになっている。この合流継続抽選は、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、この合流継続抽選は、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、この合流継続抽選では、当選の結果とする場合に合流ARTの継続が決定される一方、非当選の結果とする場合に合流ARTの転落が決定される。

20

【0150】

なお、サブ制御用CPU41aは、通常ARTから合流ARTに移行するように制御する場合、合流継続抽選の対象となる変動ゲームを通して当選に期待できる割合を示す継続率を複数（例えば、3種類）の中から決定し、通常ARTから合流ARTに移行された後の合流継続抽選で共通に用いる。

【0151】

そして、サブ制御用CPU41aは、合流継続抽選で非当選の結果を導出する場合、スイカART及びチェリーARTの何れかに制御する。なお、サブ制御用CPU41aは、スイカART及びチェリーARTの何れに制御するかを決定する。この決定では、スイカART及びチェリーARTの何れに移行させるかが均等な割合で決定される。すなわち、図7に示すように、合流ARTの転落時には、図8(b)に示すスイカART用の表示画面Ga及び図8(c)に示すチェリーART用の表示画面Gbの何れかが表示されるように演出表示装置14の表示内容が切り換わる。なお、合流ARTの制御中には、通常ARTの何れのART回数のカウントも行われない。このため、合流ARTの制御中には、ART演出状態の終了条件が成立し得ない。

30

【0152】

また、サブ制御用CPU41aは、合流ARTの制御中、小役の中でも通常チェリー役やスイカ役や特殊チェリー役の当選が指示される場合、通常ARTのART回数を加算して上乗せする。なお、サブ制御用CPU41aは、合流ARTの制御中の場合、通常ARTの各ART回数を対象に上乗せするように定めている。

40

【0153】

このため、本実施形態では、ART演出状態の制御中、スイカARTやチェリーARTや合流ARTの何れの制御中でもART演出状態の遊技期間の延長に繋がるART回数の上乗せが可能とされる。また、このようなART回数の上乗せは、毎変動ゲームの開始に必須となる役抽選に基づいて行われることから、ART演出状態の制御中のどの変動ゲームでもART演出状態の遊技期間の延長に繋がるART回数の上乗せが可能とされる。

【0154】

以下、合流ARTの制御中におけるART回数の上乗せについて図11に基づき詳しく説明する。

すなわち、サブ制御用CPU41aは、合流ARTの制御中、スイカ役、通常チェリー

50

役、又は特殊チェリー役の当選が指示される場合、「60」をART回数として上乗せすることを決定する。

【0155】

サブ制御用CPU41aは、合流ARTの制御中、ART回数を上乗せする場合、該上乗せする回数を一旦、サブ制御用RAM41cに記憶する。また、サブ制御用CPU41aは、合流ARTの制御中、ART回数を複数回上乗せする場合、複数回分の上乗せの回数を累積してサブ制御用RAM41cに記憶する。そして、サブ制御用CPU41aは、合流ARTの転落時、サブ制御用RAM41cに記憶した上乗せの回数を通常ARTの各ART回数に均等に割り振るようにしている。例えば、合流ARTの制御中に「60」の上乗せがあった場合には、通常ARTの各ART回数に「30」をそれぞれ割り振る。なお、サブ制御用CPU41aは、合流ARTの制御中、一旦終了されている通常ARTを対象としては復活抽選を行うことなく対応するART回数を上乗せ(復活)する。

10

【0156】

このため、合流ARTの制御中には、スイカART用の上乗せ条件とチェリーART用の上乗せ条件の何れかが到来すると、通常ARTの各ART回数が上乗せされる。また、合流ARTの制御中には、通常ARTの各ART回数が均等に上乗せされる。すなわち、合流ARTの制御中に上乗せしたART回数に関しては、通常ARTの各ART回数に対して均等に振分けるようにすることで、合流ARTを経由すると通常ARTの何れも行われ得るようになる。

【0157】

また、合流ARTの制御中には、通常ARTの制御中における上乗せ条件の到来に比して上乗せの回数を多くしている。また、合流ARTの制御中には、通常ARTの各ART回数で言えば制御中の通常ARTの上乗せ条件に基づく上乗せの回数と同一にしている。その結果、合流ARTの制御中には、通常ARTの制御中における上乗せ条件の到来に比して上乗せが優遇される。

20

【0158】

また、合流ARTの制御中は、何れの通常ART用の上乗せ条件が到来しても上乗せが行われることから上乗せのチャンスが高まる状態でもある。また、この合流ARTの制御中は、何れの通常ART用の上乗せ条件が到来しても上乗せが優遇されることから上乗せの回数が多くなり易い状態でもある。このため、合流ARTの制御中は、ART演出状態を継続させつつ上乗せへの期待が高まる遊技者にとって有利な状態となる。

30

【0159】

一方、こういった合流ARTの制御中は、通常ARTの各ART回数を延長可能であるのにこれらART回数自体を消化してしまっていては、こういったART回数の上乗せ自体が無意味になってしまう。そこで、こういった合流ARTの制御中には、通常ARTの各ART回数を消化することなく行われる構成とすることで、合流ARTの制御中の上乗せが効果的に行われる。

【0160】

したがって、通常ARTの制御中、遊技者は通常ARTの上乗せに期待を抱きつつこういった合流ARTへの移行にも期待を抱き得る。そして、本実施形態では、通常ARTの制御中に特殊チェリー役の当選を契機として合流ARTに移行される。また、この特殊チェリー役に当選した場合には、図12(a)に示すように、図12(b)に示すスイカ停止目と図12(c)に示す通常チェリー停止目とを組み合わせた特殊チェリー停止目が停止表示され得る。この場合には、左リール13L及び中リール13Cの停止表示時、上段に[スイカ・スイカ]及び中段に「チェリー」が停止表示されると、恰もスイカ役や通常チェリー役に当選しているかのように演出表現される。すなわち、通常ARTの制御中には、スイカART及びチェリーARTのそれぞれに対応するART回数の上乗せに期待を抱かせ得る。その結果、特殊チェリー役の当選時には、全てのリールが停止表示されるまでの間、スイカART用の上乗せ条件とチェリーART用の上乗せ条件だけでなく、合流ARTの移行にも期待を抱かせ得る。

40

50

【 0 1 6 1 】

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。

そして、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得る。

【 0 1 6 2 】

また、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。

【 0 1 6 3 】

また、サブ制御用CPU41aは、BN演出状態に制御している場合、指定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、ベル役の当選が指定される場合、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。

【 0 1 6 4 】

このように構成された本実施形態において、ART演出状態中における通常ARTに対応する各ART回数の変化態様について図13(a)～(1)に基づき説明する。

図13(a)は、通常演出状態からART演出状態への移行時(突入時)であってスイカARTの制御中となる場合を示している。すなわち、各ART回数は、スイカARTとチェリーARTが共に「30」となる。そして、スイカARTの制御中であって対応するART回数「30」が遊技者に報知される状態となる。なお、チェリーARTは待機中となっている。

【 0 1 6 5 】

図13(b)は、続いてスイカARTで20回の変動ゲームが消化され、さらにこの間に待機中のチェリーART用の上乘せ条件が到来している場合を示している。すなわち、各ART回数は、スイカARTが消化分を減算した「10」となるとともに、チェリーARTが上乘せ分を加算した「40」となる。そして、スイカARTの制御中であって対応するART回数「10」が遊技者に報知される状態となる。なお、チェリーARTは待機中となっている。

【 0 1 6 6 】

図13(c)は、続いてスイカARTで5回の変動ゲームの消化時に切換抽選に当選した場合を示している。すなわち、各ART回数は、スイカARTが消化分を減算した「5」となるとともに、チェリーARTが「40」となる。そして、チェリーARTの制御中に切り換えられて対応するART回数「40」が遊技者に報知される状態となる。なお、スイカARTは待機中となっている。

【 0 1 6 7 】

図13(d)は、続いてチェリーARTで30回の変動ゲームが消化され、さらにこの間に制御中のチェリーART用の上乘せ条件が到来している場合を示している。すなわち、各ART回数は、スイカARTが「5」となるとともに、チェリーARTが消化分を減算して上乘せ分を加算した「40」となる。そして、チェリーARTの制御中であって対応するART回数「40」が遊技者に報知される状態となる。なお、スイカARTは待機中となっている。

【 0 1 6 8 】

図13(e)は、続いてチェリーARTで40回の変動ゲームが消化され、さらにこの間に待機中のスイカART用の上乘せ条件が到来(2回)している場合を示している。す

10

20

30

40

50

なわち、各ART回数は、スイカARTが上乗せ分を加算した「25」となるとともに、チェリーARTが消化分を減算した「0（零）」となる。そして、チェリーARTの制御中であって継続抽選が行われる状態となる。なお、スイカARTは待機中となっている。

【0169】

図13(f)は、続いてチェリーARTに基づく継続抽選で当選の結果が導出される場合を示している。すなわち、各ART回数は、スイカARTが「25」となるとともに、チェリーARTが継続抽選の当選分を加算した「30」となる。そして、チェリーARTの制御中であって対応するART回数「30」が遊技者に報知される状態となる。なお、スイカARTは待機中となっている。

【0170】

図13(g)は、続いてチェリーARTで10回の変動ゲームの消化時に特殊チェリー役に当選する場合を示している。すなわち、各ART回数は、スイカARTが「25」となるとともに、チェリーARTが消化分を減算した「20」となる。そして、合流ARTの制御中に切り換えられて合流ARTであることが遊技者に報知される状態となる。なお、スイカART及びチェリーARTは待機中となっている。

【0171】

図13(h)は、続いて合流ARTで30回の変動ゲームの消化時に合流ARTが終了されてスイカARTの制御中となり、さらにこの間に何れかの通常ART用の上乗せ条件や特殊チェリー役が到来している場合を示している。すなわち、各ART回数は、スイカARTが合流ARTの制御中の上乗せ分を加算した「55」となるとともに、チェリーARTが合流ARTの制御中の上乗せ分を加算した「50」となる。そして、スイカARTの制御中であって対応するART回数「55」が遊技者に報知される状態となる。なお、チェリーARTは待機中となっている。

【0172】

図13(i)は、続いてスイカARTで55回の変動ゲームが消化されて継続抽選で非当選の結果が導出され、チェリーARTの制御中となる場合を示している。すなわち、各ART回数は、スイカARTが消化分を減算してさらに継続抽選の非当選による「0（零）」となるとともに、チェリーARTが「50」となる。そして、チェリーARTの制御中であって対応するART回数「50」が遊技者に報知される状態となる。なお、スイカARTは一旦終了された状態となっている。

【0173】

図13(j)は、続いてチェリーARTで40回の変動ゲームが消化され、さらにこの間に一旦終了されているスイカART用の上乗せ条件が到来して復活抽選で当選の結果が導出される場合を示している。すなわち、各ART回数は、スイカARTが復活による上乗せ分を加算した「10」となるとともに、チェリーARTが消化分を減算した「10」となる。そして、チェリーARTの制御中であって対応するART回数「10」が遊技者に報知される状態となる。なお、スイカARTは復活することで一旦終了された状態から待機中となっている。

【0174】

図13(k)は、続いてチェリーARTで10回の変動ゲームが消化されて継続抽選で非当選の結果が導出され、スイカARTの制御中となる場合を示している。すなわち、各ART回数は、スイカARTが「10」となるとともに、チェリーARTが消化分を減算してさらに継続抽選の非当選による「0（零）」となる。そして、スイカARTの制御中であって対応するART回数「10」が遊技者に報知される状態となる。なお、チェリーARTは一旦終了された状態となっている。

【0175】

図13(l)は、続いてスイカARTで10回の変動ゲームが消化されて継続抽選で非当選の結果が導出され、ART演出状態が終了される場合を示している。すなわち、各ART回数は、スイカARTが消化分を減算してさらに継続抽選の非当選による「0（零）」となるとともに、チェリーARTが「0（零）」となる。そして、ART演出状態が終

10

20

30

40

50

了されることが遊技者に報知される状態となる。

【0176】

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) 通常ARTの制御中には、制御中の通常ARTのART回数を上乗せ可能とするだけでなく、制御中でない通常ARTに定めた上乗せ条件の到来によっては該制御中でない通常ARTのART回数の上乗せも可能に構成した。このため、通常ARTの上乗せに関して、遊技者は制御中でない通常ARTに定めた上乗せ条件の到来にも期待を持つことができるようになる。その結果、ART演出状態での変動ゲームが行われている間の興趣を向上させることができる。

【0177】

(2) 通常ARTの制御中には、制御中の通常ARTのART回数を対象に上乗せを達成しているとその分もART演出状態で変動ゲームを行い得る。さらに、この通常ARTの制御中には、制御中でない通常ARTのART回数を対象に上乗せを達成していると、途中で制御中でない通常ARTに切り換わっても先に上乗せさせた分もART演出状態で変動ゲームを行い得るようになる。このため、通常ARTの制御中には、制御中の通常ARTのART回数を対象に上乗せを達成するだけでなく、制御中でない通常ARTのART回数を対象に上乗せを達成することでART演出状態での遊技期間を延長させ得るようになる。その結果、通常ARTの制御中、制御中でない通常ARTに定めた上乗せ条件の到来に対する期待を向上させることができる。

【0178】

(3) 有利な状態での遊技を行うようにする仕様としては、複数の有利な状態を備え、有利な状態毎に継続ゲーム数を加算可能な条件を定めるようなものもある。そうすると、特定の有利な状態での遊技で継続ゲーム数を加算可能な条件も他の有利な状態での遊技では、何の恩恵もないことになる。すなわち、特定の有利な状態での遊技で継続ゲーム数を加算可能な条件の到来も、特定の有利な状態での遊技でなければ何の意味も成さないことになり、遊技者に不利益を与える可能性がある。そこで、ART演出状態での変動ゲームが行われている間における遊技者の不利益を防止するために、通常ARTの制御中には、制御中の通常ARTのART回数を上乗せ可能とするだけでなく、制御中でない通常ARTに定めた上乗せ条件の到来によっては該制御中でない通常ARTのART回数の延長も可能に構成した。さらに、このような通常ARTの制御中には、制御中の通常ARTに定めた上乗せ条件の到来によるART回数の上乗せを制御中でない通常ARTに定めた上乗せ条件の到来よりも優遇するようにした。このため、制御中の通常ARTに定めた上乗せ条件をこの制御中に到来させたことによる対価というものを維持させながら遊技者の不利益を防止することができる。

【0179】

(4) 役抽選は変動ゲームを行う場合に必須となる開始操作を契機に行われることから、ART演出状態での各変動ゲームでART演出状態での変動ゲームを延長させるチャンスが与えられるようになる。このため、ART演出状態での変動ゲームが行われている間の興趣を向上させることができる。

【0180】

(5) 遊技期間の延長として通常ARTで行われるART回数を上乗せすることで、遊技期間の延長に際しては通常ARTでの遊技期間が確実に延長されるようになる。このため、遊技期間の延長による恩恵を確実に遊技者に与えることができる。

【0181】

(6) 通常ARTの制御中には、特殊条件の成立を契機として各通常ARTに定めた上乗せ条件の何れの到来によっても通常ARTのART回数を上乗せ可能にする合流ARTに制御するように構成した。このため、通常ARTの延長に関して、合流ARTであれば、各通常ARTに定めた上乗せ条件の何れの到来にも期待を持つことができるようになる。その結果、ART演出状態での変動ゲームが行われている間の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 2 】

(7) 合流 A R T の制御中には、この間における上乗せ条件の到来による A R T 回数の延長を通常 A R T の制御中における制御中でない通常 A R T に定めた上乗せ条件の到来よりも優遇するようにした。このような合流 A R T の制御中には、直前まで制御中であった通常 A R T に比して上乗せ条件の到来場面が増加することから、直前まで制御中であった通常 A R T に比して A R T 回数の上乗せの回数が多くなり易いようになる。このため、通常 A R T の制御中には合流 A R T に制御されることに対する期待を向上させることができる。

【 0 1 8 3 】

(8) スイカ A R T の制御中には、スイカ役に当選する場合、すなわちスイカ停止目が停止表示され得る場面で A R T 回数を上乗せ可能な一方、チェリー A R T の制御中には、通常チェリー役に当選する場合、すなわち通常チェリー停止目が停止表示され得る場面で A R T 回数を上乗せ可能とするようになる。さらに、これら通常 A R T の制御中には、特殊チェリー役に当選する場合、すなわち特殊チェリー停止目が停止表示され得る場面を契機に合流 A R T に制御されるようになる。そして、特殊チェリー停止目が停止表示される場面では、停止操作の途中でスイカ停止目、通常チェリー停止目、及び特殊チェリー停止目の何れも停止表示される可能性のある状況を創出し得る。このため、スイカ役、通常チェリー役、及び特殊チェリー役の当選役に当選する場面では、遊技の結果を推測させながら遊技者に停止操作を行わせることができるようになる。

【 0 1 8 4 】

また、役抽選は遊技を行う場合に必須となる開始操作を契機に行われることから、通常 A R T での各変動ゲームで通常 A R T の A R T 回数を上乗せさせるチャンスに加えて合流 A R T に制御されるチャンスが与えられるようになるとともに、合流 A R T での各変動ゲームで通常 A R T の A R T 回数を上乗せさせるチャンスが与えられるようになる。このため、通常 A R T や合流 A R T での遊技が行われている間の興趣を向上させることができる。

【 0 1 8 5 】

(9) 合流 A R T で通常 A R T の A R T 回数を上乗せ可能であるのに該 A R T 回数自体を消化してしまっていては、通常 A R T の A R T 回数の上乗せ自体が無意味になってしまう。そこで、合流 A R T を通常 A R T の A R T 回数を消化することなく行われる構成とすることで、合流 A R T における通常 A R T の A R T 回数の上乗せ効果を好適に作用させることができる。

【 0 1 8 6 】

(1 0) 合流 A R T の制御中に上乗せした A R T 回数に関しては、各通常 A R T に対して振分けるようにすることで、該合流 A R T を経由すると各通常 A R T での変動ゲームを行い得るようになる。これにより、合流 A R T の経由後の変動ゲームに変化を与えることもできるようになり合流 A R T の経由後の遊技の興趣の向上に寄与することができる。

【 0 1 8 7 】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

・本実施形態では、遊技期間を延長させるために A R T 回数を上乗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、合流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することもできる。

【 0 1 8 8 】

・本実施形態では、A R T 演出状態（通常 A R T 等）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 A R T 演出状態（通常 A R T 等）に制御する時間を延長させるようにする。

【 0 1 8 9 】

・本実施形態では、上乗せ条件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。

【 0 1 9 0 】

・本実施形態では、スイカ役や通常チェリー役の当選時の一部で上乗せを行う仕様にしてもよい。

・本実施形態では、スイカ役と通常チェリー役の当選確率に高低を定めることもできる。また、スイカ役と通常チェリー役の当選確率に高低を定める場合には、当選確率の低い場合の上乗せを優遇するように構成してもよい。

【 0 1 9 1 】

・本実施形態では、スイカ役や通常チェリー役以外の当選役の当選を上乗せ条件に定めることもできるし、はずれのうち一部を上乗せ条件に定めることもできる。

・本実施形態において、通常ARTの制御中における上乗せに関しては、制御中の通常ARTの種類に関係なく同一回数に設定してもよい。一方、通常ARTの制御中には、制御中の通常ART用の上乗せ条件の到来に比して待機中の通常ART用の上乗せ条件による上乗せを優遇してもよい。

10

【 0 1 9 2 】

・本実施形態では、切換抽選による通常ARTの切り換えに関しては行わない構成を採用することもできる。

・本実施形態では、切換抽選の抽選契機を特定の当選役に定めてもよい。また、切換抽選は、当選役等に関係なく毎変動ゲームで一定の当選確率で行われてもよい。

【 0 1 9 3 】

・本実施形態では、通常ARTで上乗せ条件を異ならせれば、通常ARTの間で有利度の高低を設定することもできる。

・本実施形態では、通常ARTの種類を3種類以上に変更することもできる。この場合には、上乗せ条件を異ならせた複数の通常ARTが含まれていればよい。

20

【 0 1 9 4 】

・本実施形態では、合流ARTの制御中、上乗せの回数を均等に振分けなくてもよく、通常ARTの何れかに対して有利（多く）振分けることもできるし、通常ARTの何れかに対してのみ振分けることもできる。

【 0 1 9 5 】

・本実施形態では、通常ARTのART回数が合算されるようにする合流ARTの仕様とすることもできる。この場合の合流ARTの制御中には、変動ゲームが行われる毎に合算したART回数を減算する処理、継続抽選とこれに係る処理等を通常ARTと同様に行うようにしてもよい。この場合の継続抽選は、合流ARTでの変動ゲームが予め定めた回数の消化後に行われてもよいし、合算したART回数が「0（零）」に達した場合に行われるようにしてもよい。

30

【 0 1 9 6 】

・本実施形態では、特殊条件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。

【 0 1 9 7 】

・本実施形態では、通常ARTの制御中、特殊チェリー役の当選時の一部で合流ARTに移行させる仕様にしてもよい。

・本実施形態では、特殊チェリー役以外の当選役の当選を上乗せ条件に定めることもできるし、はずれのうち一部を特殊条件に定めることもできる。

40

【 0 1 9 8 】

・本実施形態では、特殊チェリー停止目をスイカ停止目や通常チェリー停止目を含まないで構成することもできるし、状況によっては何れかの停止目を含み得るように構成することもできる。

【 0 1 9 9 】

・本実施形態において、合流ARTの制御中における上乗せに関しては、通常ARTの場合に1回の上乗せで期待される回数を同等に設定してもよい。一方、合流ARTの制御

50

中には、合流ARTの制御中の上乗せに比して通常ARTの制御中における待機中の通常ARTに定めた上乗せ条件の到来による上乗せを優遇してもよい。

【0200】

・本実施形態では、合流ARTの制御中、特殊チェリー役の当選によってはART回数を行わないようにすることもできる。

・本実施形態では、通常ARTの制御中、制御中の通常ARTのART回数以外を上乗せしない構成とすることもできる。

【0201】

・本実施形態では、通常ARTの制御中、待機中や一旦終了等の状態に関係なく通常ARTの各ART回数を報知する仕様にて実現することもできる。

・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。

【0202】

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

・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。

【0203】

・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なく設定することもできる。この場合、特別遊技状態では、他の遊技状態で行わないベルナビ演出を行わせる仕様とすることで、遊技者にとって有利となる。

【0204】

・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。

【0205】

・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。

【0206】

・本実施形態においてボーナス遊技は、2ベットによる変動ゲームのみを許容するようにしてもよい。すなわち、2ベットによる変動ゲームによるスイカ役や通常チェリー役や特殊チェリー役の入賞時には9枚の賞メダルの払出しが行われることになる。

【0207】

・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し得る要素として、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。

【0208】

・本実施形態は、遊技媒体として遊技球を（パチンコ球）を用いるパチンコ式スロット機（パチスロ機）に具体化してもよい。

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

【0209】

（イ）前記遊技制御手段は、遊技期間の延長の対象とする前記有利遊技状態で行われる

10

20

30

40

50

遊技回数を上乘せして遊技期間を延長するように構成された遊技機。

(口)前記特殊遊技状態は、前記有利遊技状態での遊技期間を消化することなく行われるように構成された遊技機。

【0210】

(八)前記遊技制御手段は、遊技期間の延長の対象とする前記有利遊技状態で行われる遊技回数を上乘せして遊技期間を延長するように構成されるとともに、前記特殊遊技状態の制御中に上乘せした遊技回数に関しては各有利遊技状態に対して振分けるように構成された遊技機。

【0211】

(二)遊技者による開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う1回の遊技が図柄表示手段で開始され、1回の遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、遊技者による停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、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する遊技制御手段を備え、前記有利遊技状態には、制御中の有利遊技状態での遊技期間を延長可能にする延長条件をそれぞれに定めた複数の有利遊技状態を含み、前記遊技制御手段は、前記有利遊技状態の制御中であっては特殊条件の成立を契機として各有利遊技状態に定めた前記延長条件の何れの到来によっても前記有利遊技状態での遊技期間を延長可能にする特殊遊技状態に制御するように構成されたことを特徴とする遊技機。

【0212】

(ホ)前記遊技制御手段は、前記有利遊技状態の制御中であっては制御中でない有利遊技状態に定めた前記延長条件の到来により該制御中でない有利遊技状態での遊技期間を延長可能とし、制御中でない有利遊技状態に定めた前記延長条件の到来に比して制御中の有利遊技状態に定めた前記延長条件の到来による遊技期間の延長を優遇するように構成された技術的思想(二)に記載の遊技機。

【0213】

(ヘ)前記遊技制御手段は、前記有利遊技状態の制御中における制御中でない有利遊技状態に定めた前記延長条件の到来に比して前記特殊遊技状態の制御中における前記延長条件の到来による遊技期間の延長を優遇するように構成された技術的思想(ホ)に記載の遊技機。

【0214】

(ト)前記開始操作を契機として第1の当選役と第2の当選役と第3の当選役とを含む当選役を抽選する役抽選が行われるようになっており、前記第1の当選役に当選する場合には前記停止操作に基づき前記図柄表示手段に第1の図柄の組み合わせが停止表示され、前記第2の当選役に当選する場合には前記停止操作に基づき前記図柄表示手段に前記第1の図柄の組み合わせとは異なる第2の図柄の組み合わせが停止表示され、前記第3の当選役に当選する場合には前記停止操作に基づき前記図柄表示手段に前記第1の図柄の組み合わせと前記第2の図柄の組み合わせとを組み合わせる第3の図柄の組み合わせが停止表示され、前記有利遊技状態には、制御中に役抽選で前記第1の当選役に当選することを前記延長条件として遊技期間を延長可能な第1の有利遊技状態と制御中に役抽選で前記第2の当選役に当選することを前記延長条件として遊技期間を延長可能な第2の有利遊技状態とを含み、前記遊技制御手段は、前記有利遊技状態の制御中、前記第3の当選役の当選を前記特殊条件として前記特殊遊技状態に制御するように構成された技術的思想(二)、技術的思想(ホ)及び技術的思想(ヘ)のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【符号の説明】

【0215】

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。

10

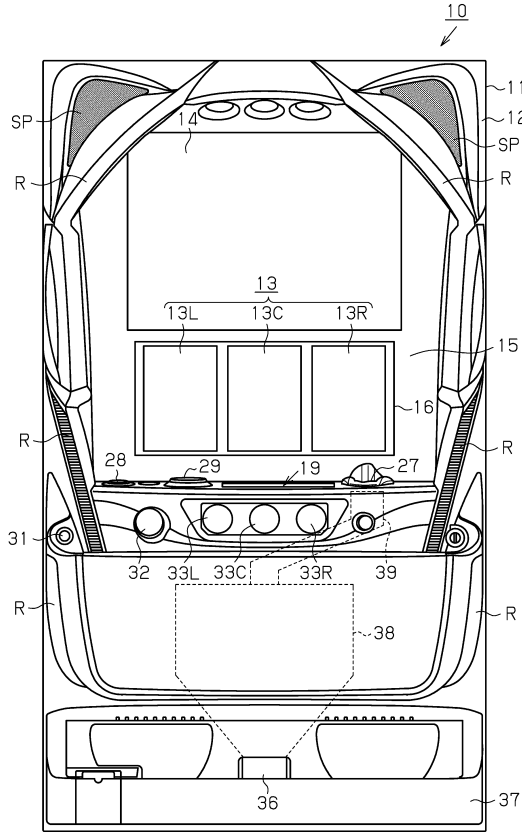
20

30

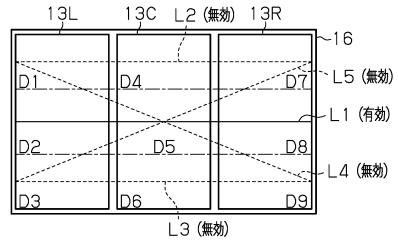
40

50

【図1】



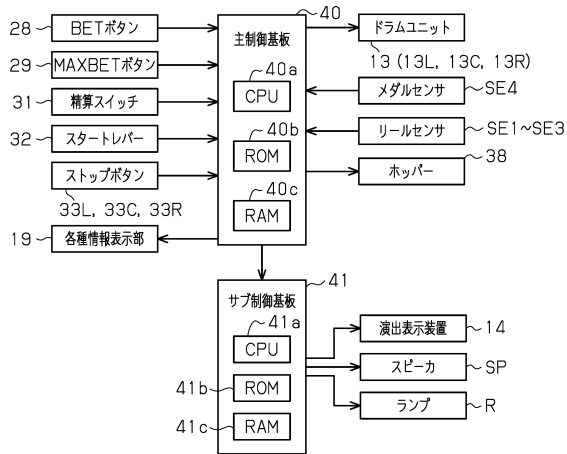
【図2】



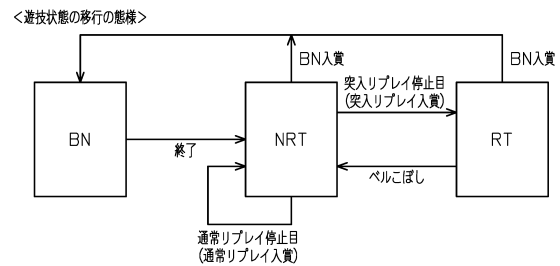
【図3】

役構成			賞	
			一般遊技	ボーナス遊技
			ボーナス遊技 (BN)	
ANY		ANY	3枚 (ただし、右リールに [ベル] 以外)	9枚
			3枚	9枚
			9枚	9枚
			6枚	9枚
			再遊技 (リプレイ停止目)	
			再遊技 (突入リプレイ停止目)	

【図4】



【図6】



【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	-

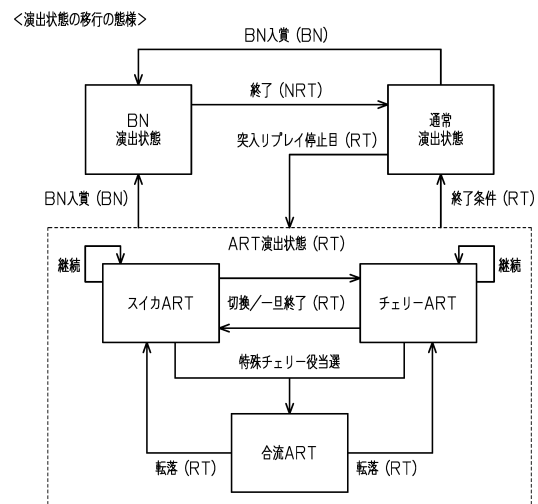
(b)

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

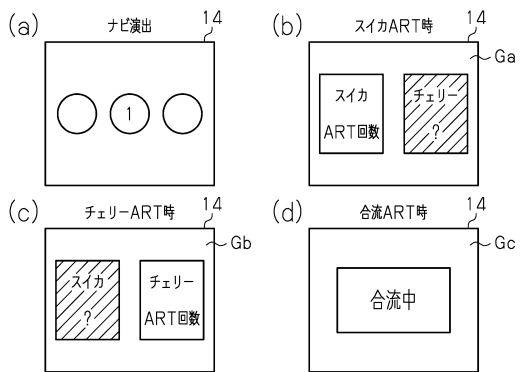
(c)

当選役決定テーブル		T1	T2	T3
通常チェリー役	当選確率	1/100	1/100	1/100
スイカ役	当選確率	1/100	1/100	1/100
特殊チェリー役	当選確率	1/200	1/200	1/200

【図7】



【図8】



【図9】

待機中の通常ARTがある場合

制御中	上乗せ回数	
	スイカ役	通常チェリー役
スイカART	スイカART +30	チェリーART +10
チェリーART	スイカART +10	チェリーART +30

【図10】

待機中の通常ARTがない場合

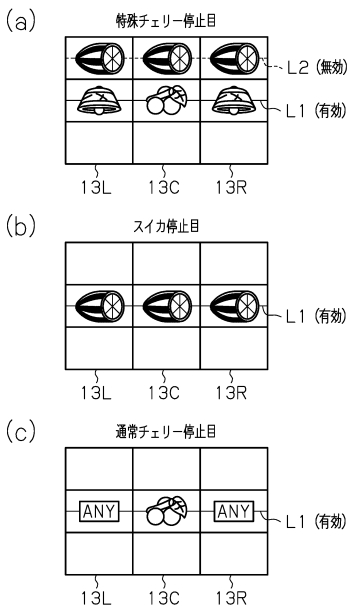
制御中	上乗せ回数	
	スイカ役	通常チェリー役
スイカART	スイカART +30	チェリーART 復活抽選 (+10)
チェリーART	スイカART 復活抽選 (+10)	チェリーART +30

【図11】

合流ARTの場合

制御中	上乗せ回数		
	スイカ役	通常チェリー役	特殊チェリー役
合流ART	+60 (各ART+30)	+60 (各ART+30)	+60 (各ART+30)

【図12】



【図13】

- (a) 突入時

制御中	スイカART	30
待機中	チェリーART	30
- (b) スイカARTを20回消化し、チェリーARTの上乗せ

制御中	スイカART	10	
待機中	チェリーART	30	10

 上乗せ
- (c) スイカARTをさらに5回消化、切り換え

待機中	スイカART	5	
制御中	チェリーART	30	10
- (d) チェリーARTを30回消化し、チェリーARTの上乗せ

待機中	スイカART	5	
制御中	チェリーART	10	30

 上乗せ
- (e) チェリーARTをさらに40回消化して継続抽選へ、この間にスイカARTの上乗せ

待機中	スイカART	5	10	10
制御中	チェリーART	継続抽選		

 上乗せ
- (f) 継続抽選に当選

待機中	スイカART	5	10	10
制御中	チェリーART	30		

 継続
- (g) チェリーARTの10回消化時に特殊チェリー役に当選

待機中	スイカART	5	10	10
制御中	チェリーART	20		
- (h) 合流ARTを30回消化しスイカARTへ転落、この間に上乗せ (+60回)

制御中	スイカART	5	10	10	30
待機中	チェリーART	20	30		

 上乗せ
- (i) スイカARTを55回消化し継続抽選で非当選

一旦終了	スイカART	一旦終了	
制御中	チェリーART	20	30
- (j) チェリーARTを40回消化し、この間にスイカARTの復活

待機中	スイカART	10
制御中	チェリーART	10

 復活
- (k) チェリーARTを10回消化し継続抽選で非当選

制御中	スイカART	10
一旦終了	チェリーART	一旦終了
- (l) スイカARTを10回消化し継続抽選で非当選

一旦終了	スイカART	
一旦終了	チェリーART	

 ART演出状態終了

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2013-34560(JP,A)
特開2004-173909(JP,A)
特開2011-160844(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04