

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5552225号  
(P5552225)

(45) 発行日 平成26年7月16日(2014.7.16)

(24) 登録日 平成26年5月30日(2014.5.30)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D  
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 G  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

請求項の数 8 (全 63 頁)

(21) 出願番号	特願2008-284786 (P2008-284786)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成20年11月5日(2008.11.5)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2010-110434 (P2010-110434A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成22年5月20日(2010.5.20)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成23年10月20日(2011.10.20)		弁理士 重信 和男
前置審査		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝淵 良一
		(74) 代理人	100173048
			弁理士 小椋 正幸
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

各々が識別可能な複数種類の図柄を周期的に移動させることにより変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

少なくともいずれかの可変表示領域に表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞及び該特別入賞以外の一般入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記複数の可変表示領域に表示結果をそれぞれ導出させるための導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域の表示結果として予め定められた引込範囲内に位置する表示結果からいずれかの表示結果を前記事前決定手段の決定結果に基づいて導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかった場合に当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

同一ゲームにおける決定対象として、前記一般入賞のうち第1の一般入賞の発生を許容する旨を単独で決定する第1の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第2の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記一般入賞のうち前記第1の一般入賞と異なる第2の一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第3の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨、前記第2の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第4の決定を行うことが可能であり、

同一ゲームにおいて前記第1の決定がなされる確率と前記第2の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第2の決定がなされる確率の比率よりも、同一ゲームにおいて前記第3の決定がなされる確率と前記第4の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第4の決定がなされる確率の比率が高くなる確率で前記第1～4の決定を行い、

前記導出制御手段は、

前記第1～4の決定がなされたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果として特定の表示態様を導出させる制御を行い、

前記第3の決定または前記第4の決定がなされた場合と、前記第3の決定及び前記第4の決定のいずれもなされていないが前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合と、にのみ、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する複数種類の表示結果のうち特定の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行い、

更に、前記第3の決定または前記第4の決定がなされた場合に、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置せず、前記特定の表示態様を構成する表示結果のうち前記特定の表示結果以外の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置する場合には、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する前記特定の表示結果以外の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項2】

各々が識別可能な複数種類の図柄を周期的に移動させることにより変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

少なくともいずれかの可変表示領域に表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞及び該特別入賞以外の一般入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記複数の可変表示領域に表示結果をそれぞれ導出させるための導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域の表示結果として予め定められた引込範囲内に位置する表示結果からいずれかの表示結果を前記事前決定手段の決定結果に基づいて導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかった場合に当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

同一ゲームにおける決定対象として、前記一般入賞のうち第1の一般入賞の発生を許容

10

20

30

40

50

する旨を単独で決定する第1の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第2の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記一般入賞のうち前記第1の一般入賞と異なる第2の一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第3の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨、前記第2の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第4の決定を行うことが可能であり、

同一ゲームにおいて前記第3の決定がなされる確率と前記第4の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第4の決定がなされる確率の比率よりも、同一ゲームにおいて前記第1の決定がなされる確率と前記第2の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第2の決定がなされる確率の比率が高くなる確率で前記第1～4の決定を行い、

前記導出制御手段は、

前記第1～4の決定がなされたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果として特定の表示態様を導出させる制御を行い、

前記第1の決定または前記第2の決定がなされた場合と、前記第1の決定及び前記第2の決定のいずれもなされていないが前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合と、にのみ、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する複数種類の表示結果のうち特定の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行い、

更に、前記第1の決定または前記第2の決定がなされた場合に、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置せず、前記特定の表示態様を構成する表示結果のうち前記特定の表示結果以外の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置する場合には、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する前記特定の表示結果以外の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項3】

前記事前決定手段の決定結果に応じて複数種類の演出からいずれかの種類の演出を選択する演出種類選択手段と、

前記演出種類選択手段にて選択された種類の演出を実行する演出実行手段と、  
を備え、

前記演出種類選択手段は、前記第1の決定または前記第2の決定がなされたときと、前記第3の決定または前記第4の決定がなされたときと、で異なる選択比率にて前記演出の種類を選択する

ことを特徴とする請求項1または2に記載のスロットマシン。

#### 【請求項4】

各々が識別可能な複数種類の図柄を周期的に移動させることにより変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

少なくともいずれかの可変表示領域に表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞及び該特別入賞以外の一般入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記複数の可変表示領域に表示結果をそれぞれ導出させるための導出操作手段と、

10

20

30

40

50

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域の表示結果として予め定められた引込範囲内に位置する表示結果からいずれかの表示結果を前記事前決定手段の決定結果に基づいて導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかった場合に当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

同一ゲームにおける決定対象として、前記一般入賞のうち第1の一般入賞の発生を許容する旨を単独で決定する第1の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第2の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記一般入賞のうち前記第1の一般入賞と異なる第2の一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第3の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨、前記第2の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第4の決定を行うことが可能であり、

同一ゲームにおいて前記第1の決定がなされる確率と前記第4の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第4の決定がなされる確率の比率よりも、同一ゲームにおいて前記第2の決定がなされる確率と前記第3の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第2の決定がなされる確率の比率が高くなる確率で前記第1～4の決定を行い、

前記導出制御手段は、

前記第1～4の決定がなされたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果として特定の表示態様を導出させる制御を行い、

前記第2の決定または前記第3の決定がなされた場合と、前記第2の決定及び前記第3の決定のいずれもなされていないが前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合と、にのみ、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する複数種類の表示結果のうちの特定の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行い、

更に、前記第2の決定または前記第3の決定がなされた場合に、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置せず、前記特定の表示態様を構成する表示結果のうち前記特定の表示結果以外の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置する場合には、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する前記特定の表示結果以外の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項5】

各々が識別可能な複数種類の図柄を周期的に移動させることにより変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

少なくともいずれかの可変表示領域に表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞及び該特別入賞以外の一般入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記複数の可変表示領域に表示結果をそれぞれ導出させるための導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域の表示

10

20

30

40

50

結果として予め定められた引込範囲内に位置する表示結果からいずれかの表示結果を前記事前決定手段の決定結果に基づいて導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかった場合に当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

同一ゲームにおける決定対象として、前記一般入賞のうち第1の一般入賞の発生を許容する旨を単独で決定する第1の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第2の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記一般入賞のうち前記第1の一般入賞と異なる第2の一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第3の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨、前記第2の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第4の決定を行うことが可能であり、

同一ゲームにおいて前記第2の決定がなされる確率と前記第3の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第2の決定がなされる確率の比率よりも、同一ゲームにおいて前記第1の決定がなされる確率と前記第4の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第4の決定がなされる確率の比率が高くなる確率で前記第1～4の決定を行い、

前記導出制御手段は、

前記第1～4の決定がなされたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果として特定の表示態様を導出させる制御を行い、

前記第1の決定または前記第4の決定がなされた場合と、前記第1の決定及び前記第4の決定のいずれもなされていないが前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合と、にのみ、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する複数種類の表示結果のうち特定の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行い、

更に、前記第1の決定または前記第4の決定がなされた場合に、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置せず、前記特定の表示態様を構成する表示結果のうち前記特定の表示結果以外の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置する場合には、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する前記特定の表示結果以外の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項6】

前記事前決定手段の決定結果に応じて複数種類の演出からいずれかの種類の演出を選択する演出種類選択手段と、

前記演出種類選択手段にて選択された種類の演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出種類選択手段は、前記第1の決定または前記第4の決定がなされたときと、前記第2の決定または前記第3の決定がなされたときと、で異なる選択比率にて前記演出の種類を選択する

ことを特徴とする請求項4または5に記載のスロットマシン。

#### 【請求項7】

前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で、前記特定の表示結果が前記特定の可変表示領域に導出されたことを条件に、特殊演出を実行する特殊演出実行手段を備える

ことを特徴とする請求項1～6のいずれかに記載のスロットマシン。

10

20

30

40

50

## 【請求項 8】

前記第 1 ~ 4 の決定のいずれかがなされたときに、2 以上の所定ゲーム数にわたる演出内容を決定する連続演出内容決定手段と、

前記第 1 ~ 4 の決定のいずれかがなされた後、前記所定ゲーム数にわたり前記連続演出内容決定手段にて決定された演出内容に基づく連続演出を実行する連続演出実行手段と、

前記連続演出が開始した後、前記所定ゲーム数に到達する前に新たに前記特別入賞の発生を許容する旨と同時に決定される可能性のある特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されたときに残りの演出内容を変更する演出内容変更手段と、

をさらに備える

ことを特徴とする請求項 1 ~ 7 のいずれかに記載のスロットマシン。

10

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は 3 つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、各リールは、遊技者がスタートレバーを操作することにより回転を開始し、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組合せ（例えば、7 - 7 - 7、以下図柄の組合せを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。

20

## 【0003】

この種のスロットマシンでは、スタート操作と同時に入賞の発生を許容するか否かを決定する内部抽選を行い、この内部抽選でいずれかの入賞が当選したことを条件に、当選した入賞図柄の組合せを入賞ラインに揃えることが可能に制御される。

## 【0004】

また、内部抽選で遊技者にとって有利な特別役が当選し、かつ特別役を取りこぼすか、特定役が当選した場合にのみ、特定の表示態様を停止させる制御を行うことにより、特定の表示態様が停止することで特別役に当選している可能性を示唆するスロットマシンが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

30

## 【0005】

また、特別役と小役とを排他的に抽選するのではなく、小役の単独当選、小役と特別役の同時当選を可能とすることで、小役の入賞により特別役に当選している可能性を示唆することが可能なスロットマシンが提案されている（例えば、特許文献 2 参照）。

## 【0006】

【特許文献 1】特許第 4 1 3 5 0 3 4 号公報

【特許文献 2】特開 2 0 0 7 - 3 0 1 1 8 2 号公報

## 【発明の開示】

40

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0007】

特許文献 1 に記載のスロットマシンでは、特別役を取りこぼした場合であっても、特定役が当選した場合であっても、共通の特定の表示態様が停止することにより、特定の表示態様が停止することで特別役の当選に対する期待感を高めることができるものの、特定の表示態様が停止しても特定役が入賞した場合には、特別役の当選が否定されてしまうこととなり、このような場合には特別役の当選に対する期待感が損なわれてしまうという問題があった。

## 【0008】

また、特許文献 2 に記載されたスロットマシンのように、小役の単独当選、小役と特別

50

役の同時当選を可能とすることで、小役が入賞した場合であっても、特別役の当選が否定されることがなく、特別役の当選に対する期待感を維持できるが、それ以上に特別役の当選に対する期待感を高めることができるものではなかった。

【 0 0 0 9 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、可変表示領域の表示態様に応じて特別入賞に対する期待感を高めることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 0 】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を周期的に移動させることにより変動表示可能な複数の可変表示領域（左、中、右リール）のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）の全てに前記表示結果が導出されたことにより 1 ゲームが終了し、1 ゲームの結果として前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン 1）であって、

少なくともいずれかの可変表示領域に表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（BB、RB）への移行を伴う特別入賞（特別役）及び該特別入賞以外の一般入賞（再遊技役、小役）を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記複数の可変表示領域に表示結果をそれぞれ導出させるための導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域の表示結果として予め定められた引込範囲内に位置する表示結果からいずれかの表示結果を前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に基づいて導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

を備え、

前記事前決定手段（内部抽選）は、

同一ゲームにおける決定対象として、前記一般入賞のうち第 1 の一般入賞（スイカ）の発生を許容する旨を単独で決定する第 1 の決定（スイカ）、前記第 1 の一般入賞（スイカ）の発生を許容する旨及び前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨を同時に決定する第 2 の決定（特別役 + スイカ）、前記第 1 の一般入賞（スイカ）の発生を許容する旨及び前記一般入賞のうち前記第 1 の一般入賞と異なる第 2 の一般入賞（1 枚）の発生を許容する旨を同時に決定する第 3 の決定（スイカ + 1 枚）、前記第 1 の一般入賞（スイカ）の発生を許容する旨、前記第 2 の一般入賞（1 枚）の発生を許容する旨及び前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨を同時に決定する第 4 の決定（特別役 + スイカ + 1 枚）を行うことが可能であり、

同一ゲームにおいて前記第 1 の決定（スイカ）がなされる確率と前記第 2 の決定（特別役 + スイカ）がなされる確率との合算確率に占める前記第 2 の決定（特別役 + スイカ）がなされる確率の比率よりも、同一ゲームにおいて前記第 3 の決定（スイカ + 1 枚）がなされる確率と前記第 4 の決定（特別役 + スイカ + 1 枚）がなされる確率との合算確率に占める前記第 4 の決定（特別役 + スイカ + 1 枚）がなされる確率の比率が高くなる確率で前記第 1 ~ 4 の決定を行い、

前記導出制御手段は、

前記第 1 ~ 4 の決定（スイカ、特別役 + スイカ、スイカ + 1 枚、特別役 + スイカ + 1 枚）がなされたときに、前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）の表示結果として特定の表示態様（入賞ラインに「スイカ - スイカ - スイカ / BAR」が揃う停止態様）を導

10

20

30

40

50

出させる制御を行い、

前記第3の決定(スイカ+1枚)または前記第4の決定(特別役+スイカ+1枚)がなされた場合と、前記第3の決定(スイカ+1枚)及び前記第4の決定(特別役+スイカ+1枚)のいずれもなされていないが前記特別入賞(特別役)の発生を許容する旨が決定されている場合と、にのみ、前記複数の可変表示領域(左、中、右リール)のうち特定の可変表示領域(左リール)及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域(中、右リール)が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様(入賞ラインに「スイカ-スイカ-スイカ/BAR」が揃う停止態様)を構成する複数種類の表示結果のうち特定の表示結果(7番、14番の「スイカ」の中段停止)を前記特定の可変表示領域(左リール)に導出させる制御を行い、

10

更に、前記第3の決定または前記第4の決定がなされた場合に、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置せず、前記特定の表示態様を構成する表示結果のうち前記特定の表示結果以外の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置する場合には、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する前記特定の表示結果以外の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行う

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、第1の決定がなされる確率と第2の決定がなされる確率との合算確率に占める第2の決定がなされる確率の比率よりも、第3の決定がなされる確率と第4の決定がなされる確率との合算確率に占める第4の決定がなされる確率の比率が高いため、同じ特定の表示態様の導出が許容される場合であっても、第1の決定または第2の決定がなされている場合よりも第3の決定または第4の決定がなされている場合の方が、特別入賞の発生が許容されている可能性が高まる。そして、第3の決定または第4の決定がなされた場合と、第3の決定及び第4の決定のいずれもなされていないが特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合と、にのみ、複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で、特定の表示態様を構成する特定の表示結果が特定の可変表示領域に導出されるようになっており、特定の可変表示領域に特定の表示結果が導出されることで、特別入賞の発生が許容されている可能性が高い旨が示唆されるとともに、事前決定手段の決定結果が、特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定される比率の高い第1の一般入賞の発生を許容する旨及び第2の一般入賞の発生を許容する旨の同時決定であるか、特別入賞の発生を許容する旨の決定であるか、に絞られることとなる。そして、その後特定の表示態様が導出されなかった場合には、さらに特別入賞の発生が許容されている可能性が高まるとともに、特定の表示態様が導出された場合であっても、特別入賞の発生が許容されている可能性の高い第3の決定または第4の決定がなされていることが確定することとなるので、特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で、特定の表示結果が特定の可変表示領域に導出されることにより特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

30

40

尚、所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、前記導出制御手段が、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で、前記特定の表示態様を構成する特定の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行う前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合とは、少なくとも前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合であれば良く、前記特別入賞の発生を許容する旨が単独で決定されている場

50

合（前ゲームから持ち越されている場合も含む）であっても良いし、前記特別入賞の発生を許容する旨が他の一般入賞の発生を許容する旨と同時に決定されている場合（前ゲームから持ち越されている状態で一般入賞の発生を許容する旨が決定された場合も含む）であっても良く、前記特別入賞の発生を許容する旨及び前記第1の一般入賞の発生を許容する旨が同時に決定されている場合、すなわち第2の決定がなされた場合であっても良い。

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を周期的に移動させることにより変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

少なくともいずれかの可変表示領域に表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞及び該特別入賞以外の一般入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記複数の可変表示領域に表示結果をそれぞれ導出させるための導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域の表示結果として予め定められた引込範囲内に位置する表示結果からいずれかの表示結果を前記事前決定手段の決定結果に基づいて導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかった場合に当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

同一ゲームにおける決定対象として、前記一般入賞のうち第1の一般入賞の発生を許容する旨を単独で決定する第1の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第2の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記一般入賞のうち前記第1の一般入賞と異なる第2の一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第3の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨、前記第2の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第4の決定を行うことが可能であり、

同一ゲームにおいて前記第3の決定がなされる確率と前記第4の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第4の決定がなされる確率の比率よりも、同一ゲームにおいて前記第1の決定がなされる確率と前記第2の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第2の決定がなされる確率の比率が高くなる確率で前記第1～4の決定を行い、

前記導出制御手段は、

前記第1～4の決定がなされたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果として特定の表示態様を導出させる制御を行い、

前記第1の決定または前記第2の決定がなされた場合と、前記第1の決定及び前記第2の決定のいずれもなされていないが前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合と、にのみ、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する複数種類の表示結果のうち特定の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行い、

更に、前記第1の決定または前記第2の決定がなされた場合に、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置せず、前記特定の表示態様を構成する表示結果のうち前記特定の表示結果以外

10

20

30

40

50

の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置する場合には、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する前記特定の表示結果以外の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行う

ことを特徴としている。

【0011】

本発明の手段1に記載のロットマシンは、請求項1または2に記載のロットマシンであって、

前記特定の表示態様は、前記複数の可変表示領域に跨って設定された複数のライン（入賞ラインL1～L5）のいずれかに前記特定の図柄組み合わせ（「スイカ-スイカ-スイカ/BAR」）が導出される表示態様であり、

10

前記導出制御手段は、

前記第3の決定（スイカ+1枚）または前記第4の決定（特別役+スイカ+1枚）がなされたときに、前記複数のライン（入賞ラインL1～L5）のうち第1のライン（入賞ラインL1）に、第2のライン（入賞ラインL2～L5）よりも高い割合で前記特定の図柄組み合わせ（「スイカ-スイカ-スイカ/BAR」）を導出させる制御を行い、

前記第1の決定（スイカ）または前記第2の決定（特別役+スイカ）がなされたときに、前記第2のライン（入賞ラインL2～L5）に、前記第1のライン（入賞ラインL1）よりも高い割合で前記特定の図柄組み合わせ（「スイカ-スイカ-スイカ/BAR」）を導出させる制御を行う

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、第3の決定または第4の決定がなされている場合には、第1のラインに特定の図柄組み合わせが導出される可能性が高く、第1の決定または第2の決定がなされている場合には、第2のラインに特定の図柄組み合わせが導出される可能性が高い。すなわち第3の決定または第4の決定がなされている場合に特定の図柄組み合わせが導出された場合と、第1の決定または第2の決定がなされている場合に特定の図柄組み合わせが導出された場合と、で特定の図柄組み合わせが導出されやすいラインが異なる。そして、第1の決定がなされる確率と第2の決定がなされる確率との合算確率に占める第2の決定がなされる確率の比率よりも、第3の決定がなされる確率と第4の決定がなされる確率との合算確率に占める第4の決定がなされる確率の比率が異なるため、特定の図柄組み合わせが導出された際に、特定の図柄組み合わせが導出されたラインによって特別入賞の発生が許容されていることに対する期待度に変化を持たせることができる。さらに、第1のラインに特定の図柄組み合わせが導出された場合にも、第2のラインに特定の図柄組み合わせが導出された場合にも、ともに特別入賞の発生が許容されている可能性が示唆されるが、特定の図柄組み合わせが導出されたラインから特別入賞の発生が許容されているか否かを判別することは不可能であり、特定の図柄組み合わせがいずれのラインに導出された場合でも、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

30

尚、第1のラインに、第2のラインよりも高い割合で前記特定の図柄組み合わせを導出させる制御とは、第1のラインに100%の割合で前記特定の図柄組み合わせを導出させる制御を含む。また、第2のラインに、第1のラインよりも高い割合で前記特定の図柄組

40

み合わせを導出させる制御とは、第2の入賞ラインに100%の割合で前記特定の図柄組み合わせを導出させる制御を含む。

また、特定の図柄組み合わせを構成する図柄は同種の図柄であっても良いし、異なる図柄であっても良い。すなわち特定の図柄組み合わせは、同種の図柄同士の組合せであっても良いし、異なる図柄を含んでいても良い。

【0012】

本発明の請求項3に記載のロットマシンは、請求項1または2に記載のロットマシンであって、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じて複数種類の演出（小役告知A、小役告知B）からいずれかの種類の演出（小役告知演出）を選択する演出種類選択手段と、

50

前記演出種類選択手段にて選択された種類の演出（小役告知演出）を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出種類選択手段は、前記第1の決定（スイカ）または前記第2の決定（特別役＋スイカ）がなされているときと、前記第3の決定（スイカ＋1枚）または前記第4の決定（特別役＋スイカ＋1枚）がなされているときで異なる選択比率にて前記演出の種類（小役告知A、B）を選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の一般入賞及び第2の一般入賞のうち第1の一般入賞が単独で許容されている場合と、第1の一般入賞と第2の一般入賞が同時に当選している場合と、  
で演出の選択比率が異なり、演出の種類から第1の一般入賞と第2の一般入賞が同時に当選しており、特別入賞の発生が許容されている可能性の高い旨が示唆されることとなるため、複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で、特定の表示態様を構成する特定の表示結果が特定の可変表示領域に導出されずに、特定の表示態様が導出された場合であっても、演出の種類に応じて特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

本発明の請求項4に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を周期的に移動させることにより変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

少なくともいずれかの可変表示領域に表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞及び該特別入賞以外の一般入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記複数の可変表示領域に表示結果をそれぞれ導出させるための導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域の表示結果として予め定められた引込範囲内に位置する表示結果からいずれかの表示結果を前記事前決定手段の決定結果に基づいて導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかった場合に当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

同一ゲームにおける決定対象として、前記一般入賞のうち第1の一般入賞の発生を許容する旨を単独で決定する第1の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第2の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記一般入賞のうち前記第1の一般入賞と異なる第2の一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第3の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨、前記第2の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第4の決定を行うことが可能であり、

同一ゲームにおいて前記第1の決定がなされる確率と前記第4の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第4の決定がなされる確率の比率よりも、同一ゲームにおいて前記第2の決定がなされる確率と前記第3の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第2の決定がなされる確率の比率が高くなる確率で前記第1～4の決定を行い、

前記導出制御手段は、

前記第1～4の決定がなされたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果として特定の表示態様を導出させる制御を行い、

前記第2の決定または前記第3の決定がなされた場合と、前記第2の決定及び前記第3

10

20

30

40

50

の決定のいずれもなされていないが前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場合と、にのみ、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する複数種類の表示結果のうち特定の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行い、

更に、前記第2の決定または前記第3の決定がなされた場合に、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置せず、前記特定の表示態様を構成する表示結果のうち前記特定の表示結果以外の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置する場合には、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する前記特定の表示結果以外の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行う

ことを特徴としている。

本発明の請求項5に記載のロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を周期的に移動させることにより変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたロットマシンであって、

少なくともいずれかの可変表示領域に表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞及び該特別入賞以外の一般入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記複数の可変表示領域に表示結果をそれぞれ導出させるための導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域の表示結果として予め定められた引込範囲内に位置する表示結果からいずれかの表示結果を前記事前決定手段の決定結果に基づいて導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかった場合に当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

同一ゲームにおける決定対象として、前記一般入賞のうち第1の一般入賞の発生を許容する旨を単独で決定する第1の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第2の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨及び前記一般入賞のうち前記第1の一般入賞と異なる第2の一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第3の決定、前記第1の一般入賞の発生を許容する旨、前記第2の一般入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第4の決定を行うことが可能であり、

同一ゲームにおいて前記第2の決定がなされる確率と前記第3の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第2の決定がなされる確率の比率よりも、同一ゲームにおいて前記第1の決定がなされる確率と前記第4の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第4の決定がなされる確率の比率が高くなる確率で前記第1～4の決定を行い、

前記導出制御手段は、

前記第1～4の決定がなされたときに、前記複数の可変表示領域の表示結果として特定の表示態様を導出させる制御を行い、

前記第1の決定または前記第4の決定がなされた場合と、前記第1の決定及び前記第4の決定のいずれもなされていないが前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている場

10

20

30

40

50

合と、にのみ、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する複数種類の表示結果のうちの特定の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行い、

更に、前記第 1 の決定または前記第 4 の決定がなされた場合に、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域及び該特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置せず、前記特定の表示態様を構成する表示結果のうち前記特定の表示結果以外の表示結果が前記予め定められた引込範囲内に位置する場合には、前記特定の可変表示領域において前記特定の表示態様を構成する前記特定の表示結果以外の表示結果を前記特定の可変表示領域に導出させる制御を行う

10

ことを特徴としている。

本発明の手段 2に記載のロットマシンは、請求項 1 ~ 5のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記特定の表示態様は、前記複数の可変表示領域に跨って設定された複数のラインのいずれかに特定の図柄組み合わせが導出される表示態様であり、

前記導出制御手段は、

前記第 2 の決定または前記第 3 の決定がなされたときに、前記複数のラインのうちの第 1 のラインに、第 2 のラインよりも高い割合で前記特定の図柄組み合わせを導出させる制御を行い、

20

前記第 1 の決定または前記第 4 の決定がなされたときに、前記第 2 のラインに、前記第 1 のラインよりも高い割合で前記特定の図柄組み合わせを導出させる制御を行う

ことを特徴としている。

本発明の請求項 6に記載のロットマシンは、請求項 4 または 5に記載のロットマシンであって、

前記事前決定手段の決定結果に応じて複数種類の演出からいずれかの種類の演出を選択する演出種類選択手段と、

前記演出種類選択手段にて選択された種類の演出を実行する演出実行手段と、

30

を備え、

前記演出種類選択手段は、前記第 1 の決定または前記第 4 の決定がなされたときと、前記第 2 の決定または前記第 3 の決定がなされたときと、で異なる選択比率にて前記演出の種類を選択する

ことを特徴としている。

【 0 0 1 3 】

本発明の請求項 7に記載のロットマシンは、請求項 1 ~ 6のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）のうち特定の可変表示領域（左リール）以外のいずれかの可変表示領域（中、右リール）が未だ変動している段階で、前記特定の表示結果（7番、14番の「スイカ」の中段停止）が前記特定の可変表示領域（左リール）に導出されたことを条件に、特殊演出（特殊停止音）を実行する特殊演出実行手段を備える

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出が実行されることにより、特定の可変表示領域以外のいずれかの可変表示領域が未だ変動している段階で、特別入賞の発生が許容されている可能性が高い旨が示唆される特定の表示結果が特定の可変表示領域に導出されたことを確実に知らせることが可能となり、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【 0 0 1 4 】

50

本発明の請求項 8 に記載のスロットマシンは、請求項 1 ~ 7 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第 1 ~ 4 の決定（スイカ、特別役 + スイカ、スイカ + 1 枚、特別役 + スイカ + 1 枚）のいずれかがなされたときに、2 以上の所定ゲーム数（5 ゲーム）にわたる演出内容（演出パターン）を決定する連続演出内容決定手段と、

前記第 1 ~ 4 の決定（スイカ、特別役 + スイカ、スイカ + 1 枚、特別役 + スイカ + 1 枚）のいずれかがなされた後、前記所定ゲーム数（5 ゲーム）にわたり前記連続演出内容決定手段にて決定された演出内容（演出パターン）に基づく連続演出（特別役当選示唆演出）を実行する連続演出実行手段と、

前記連続演出（特別役当選示唆演出）が開始した後、前記所定ゲーム数（5 ゲーム）に到達する前に新たに前記特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定される可能性のある特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されたときに残りの演出内容（演出パターン）を変更する演出内容変更手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定される可能性のある特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されたことを契機に開始する連続演出、すなわち特別入賞の発生が許容されている可能性を示す連続演出の終了前に、さらに特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、すなわち特別入賞の発生が許容されている可能性がさらに高まる事象が生じた場合には、それに併せて連続演出の演出内容も変化するため、連続演出中に生じた事象に応じて特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

本発明の実施例を以下に説明する。

【実施例】

【0016】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例を図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン 1 は、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0017】

本実施例のスロットマシン 1 の筐体 1 a の内部には、図 2 に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 から見えるように配置されている。

【0018】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ「黒 7」、「網 7（図中網掛け 7）」、「白 7」、「BAR」、「リプレイ」、「スイカ」、「黒チェリー」、「白チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。

【0019】

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R（図 4 参照）によって回転させることで、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が透視窓 3 に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させることで、透視窓 3 に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

【0020】

リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準

位置を検出するリールセンサ 33L、33C、33Rと、リール 2L、2C、2Rを背面から照射するリールLED 55と、が設けられている。また、リールLED 55は、リール 2L、2C、2Rの連続する3つの図柄に対応する12のLEDからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0021】

前面扉 1bの各リール 2L、2C、2Rの手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器 51（図1参照）の表示領域 51aが配置されている。液晶表示器 51は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で、透過性を有するノーマリーホワイトタイプの液晶パネルを有しており、表示領域 51aの透視窓 3に対応する透過領域 51b及び透視窓 3を介して遊技者側から各リール 2L、2C、2Rが視認できるようになっている。また、表示領域 51aの透過領域 51bを除く領域の裏面には、背後から表示領域 51aを照射するバックライト（図示略）が設けられているとともに、さらにその裏面には、内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられている。

10

【0022】

液晶表示器 51の前面側（図1においては手前側）には、表示面に対する遊技者からの指示（たとえば、タッチ操作）を検出し、当該位置（たとえば、タッチ操作された位置）を特定するためのタッチパネルを構成する発光装置 56a、56bと、受光装置 57a、57bと、が設置されている。発光装置 56a、56bは、赤外線発光素子（たとえば、LED）を複数備えている。受光装置 57a、57bは、赤外線受光素子（たとえば、フォトトランジスタ）を複数備えている。

20

【0023】

発光装置 56aと受光装置 57aとは、液晶表示器 51の表示面を挟んで、水平方向に対に設置されている。発光装置 56aと受光装置 57aとは、発光装置 56aが備える複数の発光素子から放射される赤外線を、受光装置 57aが備える複数の受光素子により受光可能に設置されている。同様に、発光装置 56bと受光装置 57bとは、液晶表示器 51の表示領域を挟んで、垂直方向に対に設置されている。発光装置 56bと受光装置 57bとは、発光装置 56bが備える複数の発光素子から放射される赤外線を、受光装置 57bが備える複数の受光素子により受光可能に設置されている。

【0024】

本実施例では、発光装置 56a、56bから赤外線を投射することにより、液晶表示器 51の表示面に沿って赤外線のグリッドが形成される。そして、表示面に対して遊技者によりタッチ操作が行なわれると、受光装置 57a、57bは、赤外線の遮光を検出し、この検出された受光素子が配置されている位置を特定するための信号を、後述するタッチパネルコントローラ 99に出力する。タッチパネルコントローラ 99は、受光装置 57a、57bからの信号に基づき、液晶表示器 51の表示面に対してタッチ操作された位置を特定することができるようになっており、これらによってタッチパネルが形成されている。

30

【0025】

タッチパネルを構成する発光装置 56a、56bは、液晶表示器 51の表示面の左辺および下辺に設置され、受光装置 57a、57bは、液晶表示器 51の表示面の右辺および上辺に設置されている。タッチパネルは、発光装置 56a、56bおよび受光装置 57a、57bにより囲まれた領域内のタッチ操作を検出し、タッチ操作された位置を特定することができるようになっている。

40

【0026】

前面扉 1bには、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いてメダル 1枚分の賭数を設定する際に操作される 1枚BETスイッチ 5、クレジットを用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例では遊技状態がRBの場合には2、それ以外の遊技状態では3）を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させ

50

る)際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L、2C、2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8R、が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0027】

また、前面扉1bには、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、後述するBB中のメダルの獲得枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器12、入賞の発生により払い出されたメダル枚数が表示されるペイアウト表示器13が設けられている。

【0028】

また、前面扉1bには、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BETLED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BETLED16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、ウェイト(前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態)中である旨を点灯により報知するウェイト中LED19、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられている。

【0029】

MAXBETスイッチ6の内部には、1枚BETスイッチ5及びMAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するBETスイッチ有効LED21(図4参照)が設けられており、ストップスイッチ8L、8C、8Rの内部には、該当するストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効LED22L、22C、22R(図4参照)がそれぞれ設けられている。

【0030】

前面扉1bの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、筐体1a内部に設けられた後述のホッパータンク34a(図2参照)側またはメダル払出口9側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド30、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク34a側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ31を有するメダルセクタ(図示略)、前面扉1bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ25(図4参照)が設けられている。

【0031】

筐体1a内部には、図2に示すように、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ33L、33C、33R(図4参照)からなるリールユニット2、外部出力信号を出力するための外部出力基板1000、メダル投入部4から投入されたメダルを貯留するホッパータンク34a、ホッパータンク34aに貯留されたメダルをメダル払出口9より払い出すためのホッパーモータ34b、ホッパーモータ34bの駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ34cからなるホッパーユニット34、電源ボックス100が設けられている。

【0032】

ホッパーユニット34の側部には、ホッパータンク34aから溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク35が設けられている。オーバーフロータンク35の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一对の導電部材からなる満タンセンサ35aが設けられており、導電部材がオーバーフロータンク35内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

10

20

30

40

50

## 【0033】

電源ボックス100の前面には、後述のBB終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効/無効を選択するための打止スイッチ36a、後述のBB終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効/無効を選択するための自動精算スイッチ36b、起動時に設定変更モードに切り替えるための設定キースイッチ37、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更モードにおいては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット/設定スイッチ38、電源をON/OFFする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

10

## 【0034】

本実施例のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには1枚BETスイッチ5またはMAXBETスイッチ6を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインL1～L5（図1参照）が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、規定数の賭数として遊技状態がRBでは2枚、それ以外の遊技状態では3枚が定められている。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

## 【0035】

20

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図1に示すように、各リール2L、2C、2Rの中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL1、各リール2L、2C、2Rの上段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL2、各リール2L、2C、2Rの下段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL3、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がりやに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL4、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右上がりやに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL5の5種類が入賞ラインとして定められている。

## 【0036】

30

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作すると、各リール2L、2C、2Rが回転し、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。

## 【0037】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、有効化されたいずれかの入賞ラインL1～L5上に予め定められた図柄の組合せ（以下、役とも呼ぶ）が各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口9（図1参照）から払い出されるようになっている。尚、有効化された複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組合せが揃った場合には、有効化された入賞ラインに揃った図柄の組合せそれぞれに対して定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。ただし、1ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限（本実施例では15枚）が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効化されたいずれかの入賞ラインL1～L5上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

40

## 【0038】

50

図4は、スロットマシン1の構成を示すブロック図である。スロットマシン1には、図4に示すように、遊技制御基板40、演出制御基板90、電源基板101が設けられており、遊技制御基板40によって遊技状態が制御され、演出制御基板90によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板101によってスロットマシン1を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【0039】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40及び遊技制御基板40を介して接続された演出制御基板90に供給されるようになっている。

10

【0040】

また、電源基板101には、前述したホッパーモータ34b、払出センサ34c、満タンセンサ35a、打止スイッチ36a、自動精算スイッチ36b、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38、電源スイッチ39が接続されている。

【0041】

遊技制御基板40には、前述した1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10、リセットスイッチ23、投入メダルセンサ31、ドア開放検出スイッチ25、リールセンサ33L、33C、33Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述した払出センサ34c、満タンセンサ35a、打止スイッチ36a、自動精算スイッチ36b、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

20

【0042】

また、遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、遊技補助表示器12、ペイアウト表示器13、1~3BETLED14~16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述したホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載された後述のメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

30

【0043】

遊技制御基板40には、メインCPU41a、ROM41b、RAM41c、I/Oポート41dを備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行うメイン制御部41、所定範囲(本実施例では0~65535)の乱数を発生させる乱数発生回路42、乱数発生回路から乱数を取得するサンプリング回路43、遊技制御基板40に直接または電源基板101を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路44、リールモータ32L、32C、32Rの駆動制御を行うモータ駆動回路45、流路切替ソレノイド30の駆動制御を行うソレノイド駆動回路46、遊技制御基板40に接続された各種表示器やLEDの駆動制御を行うLED駆動回路47、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部41に対して出力する電断検出回路48、電源投入時またはメインCPU41aからの初期化命令が入力されないときにメインCPU41aにリセット信号を与えるリセット回路49、遊技制御基板40と投入メダルセンサ31との間の電氣的な接続状態及び遊技制御基板40と演出制御基板90との間の電氣的な接続状態を監視する断線監視IC50、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

40

【0044】

メインCPU41aは、計時機能、タイマ割込などの割込機能(割込禁止機能を含む)を備え、ROM41bに記憶されたプログラム(後述)を実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板40に搭載された制御回路の各部を直接的または間

50

接的に制御する。ROM 41bは、メインCPU 41aが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶する。RAM 41cは、メインCPU 41aがプログラムを実行する際のワーク領域等として使用される。I/Oポート 41dは、メイン制御部 41が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0045】

また、メイン制御部 41には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM 41cに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0046】

メインCPU 41aは、遊技制御基板 40に接続された各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。また、メインCPU 41aは、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、電断検出回路 48から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理を実行する。また、メインCPU 41aは、一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎にタイマ割込処理を実行する。

【0047】

メインCPU 41aは、I/Oポート 41dを介して演出制御基板 90に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板 40から演出制御基板 90へ送信されるコマンドは一方のみで送られ、演出制御基板 90から遊技制御基板 40へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板 40から演出制御基板 90へ送信されるコマンドの伝送ラインは、ストロブ（INT）信号ライン、データ伝送ライン、グラウンドラインから構成されているとともに、演出中継基板 80を介して接続されており、遊技制御基板 40と演出制御基板 90とが直接接続されない構成とされている。

【0048】

演出制御基板 90には、前述したタッチパネルを構成する受光装置 57a、57bが接続されており、これら接続された受光装置 57a、57bの検出信号がタッチパネルコントローラ 99に入力されるようになっている。

【0049】

演出制御基板 90には、スロットマシン 1の前面扉 1bに配置された液晶表示器 51（図1参照）、演出効果LED 52、スピーカ 53、54、前述したリールLED 55等の電気部品が接続されており、これら電気部品は、演出制御基板 90に搭載された後述のサブ制御部 91による制御に基づいて駆動されるようになっている。また、演出制御基板 90には、前述したタッチパネルを構成する発光装置 56a、56bが接続されており、発光装置 56a、56bは、演出制御基板 90に搭載された後述のタッチパネルコントローラ 99による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0050】

演出制御基板 90には、メイン制御部 41と同様にサブCPU 91a、ROM 91b、RAM 91c、I/Oポート 91dを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部 91、演出制御基板 90に接続された液晶表示器 51の表示制御を行う表示制御回路 92、演出効果LED 52、リールLED 55の駆動制御を行うLED駆動回路 93、スピーカ 53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路 94、電源投入時またはサブCPU 91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU 91aにリセット信号を与えるリセット回路 95、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置 97、スロットマシン 1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ制御部 91に対して出力する電断検出回路 98、受光装置 57a、57bからの信号に基づき、液晶表示器 51の表示面に対してタッチ操作された位置を特定する処理などを行うタッチパネルコントローラ 99、その他の回路等、が搭載されており、サブCPU 91aは、遊技制御基板 40から送信されるコマンド、タッチパネルコントローラ 99からの出力情報を受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 90に搭載された制御回路の各部を直接的または

10

20

30

40

50

間接的に制御する。

【0051】

サブCPU91aは、メインCPU41aと同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブCPU91aは、メイン制御部41がコマンドを送信する際に出力するストローブ（INT）信号の入力に基づいてメイン制御部41からのコマンドを取得し、受信バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブCPU91aは、一定間隔毎に割込を発生させてタイマ割込処理を実行する。また、サブCPU91aは、電断検出回路98から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理を実行する。

【0052】

また、サブ制御部91にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM91cに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0053】

本実施例のロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も払出率が高く、5、4、3、2、1の順に払出率が低くなる。すなわち設定値として6が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に有利度が段階的に低くなる。

【0054】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をON状態としてからロットマシン1の電源をONする必要がある。設定キースイッチ37をON状態として電源をONすると、設定値表示器24に設定値の初期値として1が表示され、リセット/設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更モードに移行する。設定変更モードにおいて、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された設定値が1ずつ更新されていく（設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る）。そして、スタートスイッチ7が操作されると設定値が確定し、確定した設定値がメイン制御部41のRAM41cに格納される。そして、設定キースイッチ37がOFFされると、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0055】

次に、メイン制御部41のRAM41cの初期化について説明する。メイン制御部41のRAM41cの格納領域は、重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、停止相ワーク、非保存ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【0056】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oポート41dの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、BB終了時に初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、BB中のメダル払出総数等、BB終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、演出制御基板90へコマンドを送信するためのデータ、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前のみ初期化されるデータが格納されるワークである。設定値ワークは、内部抽選処理で抽選を行う際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において0が格納された後、1に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。停止相ワークは、リールモータ32L、32C、32Rの停止相を示すデータが格納されるワークであり、リールモータ32L、32C、32Rが停止状態となった際にその停止相を示すデータが格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM41cのデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。未使用領域は、RAM41cの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれかが1つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メインCPU41aのレジスタから退避したデータが格

10

20

30

40

50

納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

【0057】

本実施例においてメインCPU41aは、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がONの状態での起動時、RAM異常エラー発生時、設定キースイッチ37のみがONの状態での起動時、BB終了時、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がOFFの状態での起動時においてRAM41cのデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の6つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる5種類の初期化を行う。

10

【0058】

初期化0は、起動時において設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がONの状態であり、設定変更モードへ移行する場合において、その前に行う初期化、またはRAM異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化0では、RAM41cの格納領域のうち、使用中スタック領域を除く全ての領域(未使用領域及び未使用スタック領域を含む)が初期化される。初期化1は、起動時において設定キースイッチ37のみがONの状態であり、設定変更モードへ移行する場合において、その前に行う初期化であり、初期化1では、RAM41cの格納領域のうち、使用中スタック領域及び停止相ワークを除く全ての領域(未使用領域及び未使用スタック領域を含む)が初期化される。初期化2は、BB終了時に行う初期化であり、初期化2では、RAM41cの格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化3は、起動時において設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がOFFの状態であり、かつRAM41cのデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化3では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化4は、1ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化4では、RAM41cの格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

20

【0059】

尚、本実施例では、初期化0、初期化1を設定変更モードの移行前に行っているが、設定変更モードの終了時、すなわち設定が確定した後に行うようにしても良い。この場合、設定値ワークを初期化してしまうと確定した設定値が失われてしまうこととなるので、設定値ワークの初期化は行われない。

30

【0060】

次に、メインCPU41aが演出制御基板90に対して送信するコマンドについて説明する。

【0061】

本実施例では、メインCPU41aが演出制御基板90に対して、BETコマンド、内部当選コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、初期化コマンド、設定終了コマンド、電源投入コマンド、操作検出コマンド、ドアコマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

40

【0062】

BETコマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、メダル投入時、1枚BETスイッチ5またはMAXBETスイッチ6が操作されて賭数が設定されたときに送信される。

【0063】

内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。

【0064】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドであり、リール2

50

L、2C、2Rの回転が開始されたときに送信される。

【0065】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドであり、各リールの停止制御が行われる毎に送信される。

【0066】

入賞判定コマンドは、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドであり、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。

【0067】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドであり、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

10

【0068】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態（通常遊技状態であるか、RT(1)中であるか、RT(2)中であるか、RT(3)中であるか、RT(4)中であるか、BB中であるか、RB中であるか、等）及びRT(1)の残りゲーム数、現在設定されている設定値を特定可能なコマンドであり、後述する設定終了コマンドの送信後及びゲームの終了時に送信される。

【0069】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、1ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。

20

【0070】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、BB終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【0071】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除を示すコマンドであり、エラーが判定され、エラー状態に制御された時点でエラー状態の発生を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。

30

【0072】

初期化コマンドは、遊技状態が初期化された旨及び設定変更モードの開始を示すコマンドであり、RAM41cが初期化され、設定変更モードに移行した時点で送信される。

【0073】

設定終了コマンドは、設定変更モードの終了を示すコマンドであり、設定終了時、すなわち設定変更モードの終了時に送信される。

40

【0074】

電源投入コマンドは、電源投入時にいずれかの特別役に当選しているか否かを示すコマンドであり、起動時に電断前の状態に復帰することが可能な場合に、電断前の状態に復帰するときに送信される。

【0075】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ25の検出状態、すなわちON（開放状態）/OFF（閉状態）を示すコマンドであり、電源投入時、1ゲーム終了時（ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点）、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化（ONからOFF、OFFからON）した時に送信される。

【0076】

50

操作検出コマンドは、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10の検出状態、すなわちON/OFF、これらスイッチが遊技の進行上有効な状態であるか、無効な状態であるか(1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の操作の受付は、賭数の設定が可能な状態で、かつ規定数の賭数が未だ設定されておらず、さらにクレジットが残っている状態で有効となりそれ以外では無効となる。スタートスイッチ7の操作の受付は、規定数の賭数が設定された後、スタートスイッチ7が操作されるまで有効となり、それ以外では無効となる。ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作の受付は、リールが定速回転となり、リールの停止準備ができた後、それぞれの停止操作が検出されるまで有効となり、それ以外では無効となる。精算スイッチ10は、ゲーム終了後、次ゲームが開始されるまでの期間においてクレジットが残存するか、賭数が設定されている場合に有効となり、それ以外は無効となる。)、を示すコマンドであり、これらスイッチの検出状態が変化したときに、その操作の受付が遊技の進行上、有効な期間であるか、無効な期間であるか、に関わらず送信される。

【0077】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンドを除くコマンドは、後述する起動処理及びゲーム処理において生成され、RAM41cの特別ワークに設けられた通常コマンド送信用バッファに一時格納され、前述したタイマ割込処理(メイン)において送信される。

【0078】

ドアコマンドは、前述したタイマ割込処理(メイン)中のドア監視処理においてRAM41cの特別ワークに設けられたドアコマンド送信用バッファに格納され、前述したタイマ割込処理(メイン)において送信される。

【0079】

操作検出コマンドは、前述したタイマ割込処理(メイン)中のスイッチ監視処理においてRAM41cの特別ワークに設けられた操作検出コマンド送信用バッファに格納され、前述したタイマ割込処理(メイン)において送信される。

【0080】

次に、メインCPU41aが演出制御基板90に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部91が実行する演出の制御について説明する。

【0081】

サブCPU91aは、メインCPU41aからのコマンドの送信を示すストロブ信号を入力した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、RAM91cに設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

【0082】

サブCPU91aは、タイマ割込処理(サブ)において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてROM91bに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の各種演出装置の制御を行う。

【0083】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLEDの点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブCPU91aは、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてRAM91cに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出

10

20

30

40

50

が実行されることとなる。

【 0 0 8 4 】

尚、サブCPU91aは、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【 0 0 8 5 】

特に、本実施例では、演出の実行中に賭数の設定操作がなされたとき、すなわちサブCPU91aが、賭数が設定された旨を示すBETコマンドを受信したときに、実行中の演出を中止するようになっている。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出がキャンセルされ、次のゲームを開始できるので、このような遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。また、演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブCPU91aが、ゲームの終了を示す遊技状態コマンドを受信した後、ゲームの開始を示す内部当選コマンドを受信する前に、払出開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を中止するようになっている。クレジットや賭数の精算を行うのは、遊技を終了する場合であり、このような場合に実行中の演出を終了させることで、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまわないようになっている。

【 0 0 8 6 】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、RAM91cに設定される。演出パターンの選択率は、ROM91bに格納された演出テーブルに登録されており、サブCPU91aは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM91cに設定するようになっている。

【 0 0 8 7 】

制御パターンテーブルには、特定のコマンド（待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、初期化コマンド、設定終了コマンド、特別役の当選を示す電源投入コマンド等）を受信した際に参照される特定の制御パターンが格納されており、サブCPU91aは、これら特定のコマンドを受信した場合には、当該ゲームにおいて設定されている演出パターンに関わらず、当該コマンドに対応する特定の制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の制御を行う。

【 0 0 8 8 】

待機コマンドを受信した場合には、デモ演出（デモンストレーション演出）を実行するためのデモパターンが制御パターンとして参照される。尚、特別役の当選を報知する確定演出が実行されている場合には、デモ演出の実行が禁止されるようになっており、このような状態で待機コマンドを受信してもデモパターンが制御パターンとして参照されることはなく、デモ演出が実行されることもない。

【 0 0 8 9 】

打止状態の発生を示す打止コマンド受信した場合には、打止状態である旨を報知するための打止報知パターンが制御パターンとして参照される。また、打止状態の解除を示す打止コマンドを受信した場合には、前述したデモパターンが制御パターンとして参照される。すなわち打止状態が解除されるとデモ演出が実行されることとなる。

【 0 0 9 0 】

エラー状態の発生を示すエラーコマンドを受信した場合には、エラー状態である旨及びその種類を報知するためのエラー報知パターンが制御パターンとして参照される。また、エラー状態の解除を示すエラーコマンドを受信した場合には、エラー発生時に実行してい

10

20

30

40

50

た制御パターンが参照される。すなわちエラー発生時の演出が最初から実行されることとなる。

【 0 0 9 1 】

初期化コマンドを受信した場合には、設定変更中である旨を報知するための設定中報知パターンが参照される。また、設定終了コマンドを受信した場合には、前述したデモパターンが制御パターンとして参照される。すなわち初期化コマンドを受信すると設定変更中報知が実行され、その後、設定終了コマンドを受信するとデモ演出が実行されることとなる。

【 0 0 9 2 】

特別役の当選を示す電源投入コマンドを受信した場合には、特別役の当選を報知するための特別役告知パターンが参照される。すなわち、特別役の当選を示す電源投入コマンドを受信すると特別役の当選を報知する告知演出が実行されることとなる。尚、特別役の当選を報知する告知演出は、一度実行されると、当該特別役が入賞した旨を示す入賞判定コマンドを受信するまで継続するようになっている。

【 0 0 9 3 】

本実施例のスロットマシン 1 は、前述のように遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。本実施例では、後に説明するが、遊技状態として、レギュラーボーナス（以下では R B と称す）、通常遊技状態、R T ( 1 ) ( リプレイタイム ( 1 ) )、R T ( 2 ) ( リプレイタイム ( 2 ) )、R T ( 3 ) ( リプレイタイム ( 3 ) )、R T ( 4 ) ( リプレイタイム ( 4 ) ) があり、このうち R B では賭数の規定数として 2 が定められており、それ以外の遊技状態では賭数の規定数として 3 が定められている。このため、遊技状態が R B であれば、賭数として 2 が設定されるとゲームを開始させることが可能となり、それ以外の遊技状態であれば、賭数として 3 が設定されるとゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、全ての入賞ライン L 1 ~ L 5 が有効化されるようになっており、R B では賭数として 2 が定められた時点で全ての入賞ライン L 1 ~ L 5 が有効化されることとなり、R B 以外の遊技状態では賭数として 3 が設定された時点で全ての入賞ライン L 1 ~ L 5 が有効化されることとなる。

【 0 0 9 4 】

本実施例のスロットマシン 1 は、全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが R A M 4 1 c に設定されている必要がある。

【 0 0 9 5 】

尚、これら各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例え、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかつた場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

【 0 0 9 6 】

このスロットマシン 1 における役としては、図 5 に示すように、特別役としてビッグボーナス ( 1 ) ~ ( 3 ) ( 以下ではビッグボーナス ( 1 ) ~ ( 3 ) を B B ( 1 ) ~ ( 3 ) と

10

20

30

40

50

する)、レギュラーボーナス(以下ではレギュラーボーナスをRBとする)が、小役として1枚、スイカ、チェリー、ベルが、再遊技役としてリプレイ(1)~(3)が定められている。

【0097】

チェリーは、いずれの遊技状態においても右リールについて入賞ラインのいずれかに「白チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、いずれの遊技状態においても1枚のメダルが払い出される。尚、「白チェリー」の図柄が右リールの上段または下段に停止した場合には、入賞ラインL2、L5または入賞ラインL3、L4の2本の入賞ラインにチェリーの組合せが揃うこととなり、2本の入賞ライン上でチェリーに入賞したことになるので、2枚のメダルが払い出されることとなる。

10

【0098】

スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せが揃ったときに入賞となり、RBでは15枚のメダルが払い出され、RB以外の遊技状態では12枚のメダルが払い出される。1枚は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「ベル-網7-網7」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても1枚のメダルが払い出される。ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「ベル-ベル-ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、RBでは15枚のメダルが払い出され、RB以外の遊技状態では10枚のメダルが払い出される。

【0099】

20

リプレイ(1)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「リプレイ-リプレイ-リプレイ」の組合せ、「BAR-リプレイ-リプレイ」の組合せ、または「黒7-リプレイ-リプレイ」の組合せのうちいずれかの組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ(2)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「スイカ-リプレイ-リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ(3)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒チェリー-リプレイ-リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ(1)~(3)が入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数に対応した3枚のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

30

【0100】

RBは、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網7-網7-黒7」の組合せが揃ったときに入賞となり、遊技状態がRBに移行する。RBは、小役、特にベルの当選確率が高まることによって他の遊技状態よりも遊技者にとって有利となる遊技状態であり、RBが開始した後、12ゲームを消化したとき、または8ゲーム入賞(役の種類は、いずれでも可)したとき、のいずれか早いほうで終了する。

【0101】

BB(1)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒7-黒7-黒7」の組合せが揃ったときに入賞となる。BB(2)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網7-網7-網7」の組合せが揃ったときに入賞となる。BB(3)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「白7-白7-白7」の組合せが揃ったときに入賞となる。

40

【0102】

BB(1)、BB(2)及びBB(3)のうちいずれかのBBが入賞すると、遊技状態がBBに移行するとともに同時にRBに移行し、RBが終了した際に、BBが終了していなければ、再度RBに移行し、BBが終了するまで繰り返しRBに制御される。すなわちBB中は、常にRBに制御されることとなる。そして、BB(1)またはBB(2)は、当該BB中において遊技者に払い出したメダルの総数が465枚を超えたときに終了し、BB(3)は、当該BB中において遊技者に払い出したメダルの総数が300枚を超えたときに終了する。BBの終了時には、RBの終了条件が成立しているか否かに関わらずR

50

Bも終了する。

【0103】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのルール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ7の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、後述するように内部抽選用の乱数（0～65535の整数）が取得される。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役及び役の組合せについて、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役及び役の組合せの判定値数に応じて行われる。本実施例においては、各役及び役の組合せの判定値数から、特別役、小役、再遊技役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲、小役及び特別役また

10

【0104】

本実施例では、図6に示すように、遊技状態が、通常遊技状態、RT(1)であるか、RT(2)であるか、RT(3)であるか、RT(4)であるか、RBであるかによって内部抽選の対象となる役及び役の組合せが異なる。さらに遊技状態が通常遊技状態、RT

20

【0105】

遊技状態が通常遊技状態またはRT(1)であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態では、BB(1)、BB(1)+リプレイ(1)、BB(1)+1枚、BB(1)+スイカ、BB(1)+スイカ+1枚、BB(1)+チェリー、BB(1)+ベル、BB(2)、BB(2)+リプレイ(1)、BB(2)+リプレイ(2)+リプレイ(1)、BB(2)+リプレイ(3)+リプレイ(1)、BB(2)+1枚、BB(2)+スイカ、BB(2)+スイカ+1枚、BB(2)+チェリー、BB(2)+ベル、BB(3)、BB(3)+リプレイ(1)、BB(3)+リプレイ(2)+リプレイ(1)、BB(3)

30

【0106】

遊技状態が通常遊技状態であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態では、リプレイ(1)、リプレイ(2)+リプレイ(1)、リプレイ(3)+リプレイ(1)、1枚、スイカ、スイカ+1枚、チェリー、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0107】

遊技状態がRT(2)では、BB(1)、BB(1)+リプレイ(1)、BB(1)+1枚、BB(1)+スイカ、BB(1)+スイカ+1枚、BB(1)+チェリー、BB(1)+ベル、BB(2)、BB(2)+リプレイ(1)、BB(2)+リプレイ(2)+リプレイ(1)、BB(2)+リプレイ(3)+リプレイ(1)、BB(2)+1枚、BB(2)+スイカ、BB(2)+スイカ+1枚、BB(2)+チェリー、BB(2)+ベル、BB(3)、BB(3)+リプレイ(1)、BB(3)+リプレイ(2)+リプレイ(1)、BB(3)+リプレイ(3)+リプレイ(1)、BB(3)+1枚、BB(3)+スイカ、BB(3)+スイカ+1枚、BB(3)+チェリー、BB(3)+ベル、RB、RB+リプレイ(1)、RB+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚、RB+チェリー、RB+ベル、リプレイ(1)、リプレイ(3)+リプレイ(1)、スイカ、スイカ

40

50

+ 1枚、チェリー、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0108】

遊技状態がRT(3)では、BB(1)、BB(1)+リプレイ(1)、BB(1)+1枚、BB(1)+スイカ、BB(1)+スイカ+1枚、BB(1)+チェリー、BB(1)+ベル、BB(2)、BB(2)+リプレイ(1)、BB(2)+リプレイ(2)+リプレイ(1)、BB(2)+リプレイ(3)+リプレイ(1)、BB(2)+1枚、BB(2)+スイカ、BB(2)+スイカ+1枚、BB(2)+チェリー、BB(2)+ベル、BB(3)、BB(3)+リプレイ(1)、BB(3)+リプレイ(2)+リプレイ(1)、BB(3)+リプレイ(3)+リプレイ(1)、BB(3)+1枚、BB(3)+スイカ、BB(3)+スイカ+1枚、BB(3)+チェリー、BB(3)+ベル、RB、RB+リプレイ(1)、RB+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚、RB+チェリー、RB+ベル、リプレイ(1)、スイカ、スイカ+1枚、チェリー、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

10

【0109】

遊技状態がRT(4)であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態では、BB(1)、BB(1)+リプレイ(1)、BB(1)+1枚、BB(1)+スイカ、BB(1)+スイカ+1枚、BB(1)+チェリー、BB(1)+ベル、BB(2)、BB(2)+リプレイ(1)、BB(2)+リプレイ(2)+リプレイ(1)、BB(2)+リプレイ(3)+リプレイ(1)、BB(2)+1枚、BB(2)+スイカ、BB(2)+スイカ+1枚、BB(2)+チェリー、BB(2)+ベル、BB(3)、BB(3)+リプレイ(1)、BB(3)+リプレイ(2)+リプレイ(1)、BB(3)+リプレイ(3)+リプレイ(1)、BB(3)+1枚、BB(3)+スイカ、BB(3)+スイカ+1枚、BB(3)+チェリー、BB(3)+ベル、RB、RB+リプレイ(1)、RB+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚、RB+チェリー、RB+ベル、リプレイ(1)、スイカ、スイカ+1枚、チェリー、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

20

【0110】

遊技状態がRT(4)であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態では、リプレイ(1)、リプレイ(2)+リプレイ(1)、リプレイ(3)+リプレイ(1)、1枚、スイカ、スイカ+1枚、チェリー、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0111】

遊技状態がRBでは、1枚、スイカ、スイカ+1枚、チェリー、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

30

【0112】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役または役の組合せ、現在の遊技状態及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役または役の組合せに当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率(判定値数/65536)で役または役の組合せが当選することとなる。

【0113】

そして、いずれかの役または役の組合せの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組合せに対応する当選フラグをRAM41cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、特別役+一般役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワーク

40

50

に設定する。尚、いずれの役及び役の組合せにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

【0114】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0115】

メインCPU41aは、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM41bに格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

10

【0116】

テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態（以下、内部当選状態と呼ぶ）別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。尚、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合（例えば、BB(1)+リプレイ(1)当選時と、BB(2)+リプレイ(1)当選時と、で同一の制御を適用する場合など）においては、インデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。

20

【0117】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた滑りコマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスと、からなる。

【0118】

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、更に、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。尚、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

30

40

【0119】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ32L、32C、32Rに、168ステップ(0~167)の周期で1周するステップモータを用いている。すなわちリールモータ32L、32C、32Rを168ステップ駆動させることでリール2L、2C、2Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して16ステップ(1図柄が移動するステップ数)毎に分割した21の領域(コマ)が定められており、これらの領域には、リール基準位置から0~20の領域番号が割り当てられている。一方、1リールに配列された図柄数も21であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から0~20の図柄番号が割り当てられているので、0番図柄から20番図柄に対して、それぞれ0~20の領域番号が

50

順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

**【 0 1 2 0 】**

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング）でストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

10

**【 0 1 2 1 】**

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時においては、そのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。具体的には、まずテーブルインデックスを参照し、内部当選状態に対応するインデックスデータを取得し、そして取得したインデックスデータに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリールが回転中の状態に対応する各リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して全てのリールについて停止制御テーブルを作成する。

**【 0 1 2 2 】**

また、いずれか1つのリールが停止したとき、またはいずれか2つのリールが停止したときには、リール回転開始時に取得したインデックスデータ、すなわちそのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリール及び当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

20

**【 0 1 2 3 】**

次に、メインCPU41aがストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

30

40

**【 0 1 2 4 】**

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置

50

）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【 0 1 2 5 】

また、本実施例では、滑りコマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4コマ図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1図柄分リールを移動させるのに1コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

10

【 0 1 2 6 】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、当選役を入賞ライン上に4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ライン上に揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

20

【 0 1 2 7 】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合（BB(1)+チェリー、BB(1)+ベルなど）には、当選した小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

30

【 0 1 2 8 】

尚、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合のみ、特別役を入賞ライン上に揃える制御を行っているが、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

40

【 0 1 2 9 】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合や特別役と再遊技役が同時に当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合（BB(1)+リプレイ(1)など）には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。尚、この場合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール2L、2C、

50

2 Rのいずれについても5図柄以内、すなわち4コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。尚、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

**【0130】**

複数種類の小役が同時に当選している場合(スイカ+1枚(特別役と同時当選している場合も同じ))には、当選した小役のいずれについても入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した双方の小役を引込可能な停止操作位置については、当選した小役のうち払出枚数の多い小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選した小役のうち払出枚数の多い小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選した小役のうち払出枚数の少ない小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選した小役のうち払出枚数の少ない小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、払出枚数の多い小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、払出枚数の多い小役を引き込めない場合にのみ、払出枚数の少ない小役を入賞させることが可能となる。

**【0131】**

複数種類の再遊技役が同時に当選している場合(リプレイ(2)+リプレイ(1)、リプレイ(3)+リプレイ(1))には、当選した再遊技役のうち優先度の高い再遊技役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、優先度の高い再遊技役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、優先度の低い再遊技役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で優先度の高い再遊技役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で優先度の高い再遊技役を引き込めない場合には、優先度の低い再遊技役を揃えて停止させる制御が行われる。本実施例では、リプレイ(1)よりもリプレイ(2)(3)の方が優先度が高く、リプレイ(1)よりもリプレイ(2)(3)を入賞ライン上に揃える制御が優先され、リプレイ(2)(3)を引き込めない場合にのみ、リプレイ(1)を入賞させることが可能となる。

**【0132】**

尚、複数種類の再遊技役が同時に当選している場合であっても特別役とリプレイ(3)+リプレイ(1)が当選している場合には、第1停止用の左リールの停止制御テーブル、中リール中段に「スイカ」が停止した状態での第2停止用の左リールの停止制御には、当選した再遊技役のうち優先度の高いリプレイ(3)を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込める停止操作位置の一部について、7番または14番の「スイカ」が中段に停止する停止位置を引き込む滑りコマ数が定められており、これらの停止操作位置で停止操作がなされた場合には、優先度の高いリプレイ(3)ではなく、優先度の低いリプレイ(1)を入賞ライン上に揃える制御が行われるようになっている。

**【0133】**

本実施例においてメインCPU41aは、リール2 L、2 C、2 Rの回転が開始した後、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。尚

10

20

30

40

50

、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

【 0 1 3 4 】

尚、本実施例では、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっているが、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合に、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしても良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例え、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

10

【 0 1 3 5 】

従来のスロットマシンでは、内部抽選で特別役が当選し、かつ特別役を取りこぼすか、特定役が当選した場合にのみ、特定の表示態様を停止させる制御を行うものがあり、このようなスロットマシンでは、特別役を取りこぼした場合であっても、特定役が当選した場合であっても、共通の特定の表示態様が停止することとなり、特定の表示態様が停止することで特別役の当選に対する期待感を高めることができるものの、特定の表示態様が停止しても特定役が入賞した場合には、特別役の当選が否定されてしまうこととなり、このよ

20

【 0 1 3 6 】

一方で、小役の単独当選、小役と特別役の同時当選を可能とするスロットマシンが提案されており、このようなスロットマシンでは、小役が入賞した場合であっても、特別役の当選が否定されることがなく、特別役の当選に対する期待感を維持できるものの、それ以上に特別役の当選に対する期待感を高めることができるものではない。

【 0 1 3 7 】

これに対して本実施例では、図 7 ( a ) 及び ( b ) - ( 1 ) に示すように、内部抽選においてスイカ、BB + スイカ ( BB ( 1 ) + スイカ、BB ( 2 ) + スイカ、BB ( 3 ) + スイカ)、RB + スイカの当選確率の合算値 ( A + C + E ) に占める BB + スイカ、RB + スイカの当選確率の合算値 ( A + C ) の比率よりもスイカ + 1 枚、BB + スイカ + 1 枚 ( BB ( 1 ) + スイカ + 1 枚、BB ( 2 ) + スイカ + 1 枚、BB ( 3 ) + スイカ + 1 枚)、RB + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値 ( B + D + F ) に占める BB + スイカ + 1 枚、RB + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値 ( B + D ) の比率が高くなる確率にてスイカ、BB + スイカ、RB + スイカ、スイカ + 1 枚、BB + スイカ + 1 枚、RB + スイカ + 1 枚の抽選を行っている。これによりスイカと 1 枚のうちスイカが単独で当選している場合よりもスイカと 1 枚が同時に当選している場合の方が BB ( 1 ) ~ ( 3 ) または RB、すなわち特別役と同時に当選している割合が高まることとなる。

30

【 0 1 3 8 】

そして、スイカ + 1 枚、BB + スイカ + 1 枚、RB + スイカ + 1 枚が当選しているか、BB または RB が当選している場合 ( BB、RB の単独当選、BB、RB の持越中の一般役ハズレ、BB + 一般役 ( BB + 1 枚、BB + スイカ、BB + チェリー、BB + ベル、BB + リプレイ ( 1 )、BB + リプレイ ( 2 ) + リプレイ ( 1 )、BB + リプレイ ( 3 ) + リプレイ ( 1 ) )、RB + 一般役 ( RB + 1 枚、RB + スイカ、RB + チェリー、RB + ベル、RB + リプレイ ( 1 ) )、BB、RB の持越中の一般役 ( 1 枚、スイカ、チェリー、ベル、リプレイ ( 1 )、リプレイ ( 2 ) + リプレイ ( 1 )、リプレイ ( 3 ) + リプレイ ( 1 ) ) 当選) にのみ、未だ全てのリールが回転中の状態で左リールの停止操作がなされたとき ( 左リール第 1 停止時)、または中リールの中段に「スイカ」が停止しており、かつ左、右リールが未だ回転中の状態で左リールの停止操作がなされたとき ( 中リール停止、左リール第 2 停止時) に、6 番または 1 3 番の停止位置、すなわち 7 番または 1 4 番の

40

50

「スイカ」が中段に停止する停止位置を停止させる制御を行い、スイカ + 1 枚、BB、RB のいずれも当選していない場合には、左リールを第 1 停止とした場合、中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第 2 停止とした場合であっても必ず 6 番または 13 番の停止位置以外の停止位置を停止させる制御を行う。

【0139】

このため、左リールを第 1 停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第 2 停止としたときに、左リールに 7 番または 14 番の「スイカ」が中段に停止することで、その時点で、特別役に当選している可能性が高い旨が示唆されるとともに、内部抽選の結果が、BB または RB が当選しているか、BB、RB と同時に当選する比率の高いスイカ + 1 枚が当選している、のいずれかに絞られることとなる。そして、最終的に左リールに「スイカ」が停止している入賞ライン L1 に「スイカ - スイカ - スイカ」または「スイカ - スイカ - BAR」の組合せが揃わなかった場合には、さらに特別役に当選している可能性が高まる。特に、変動中の中リールにおいて「スイカ」（右リールの場合は「スイカ」または「BAR」）の引込範囲内のタイミングで停止操作を行ったにも関わらず、最終的に入賞ライン L1 に「スイカ - スイカ - スイカ」または「スイカ - スイカ - BAR」の組合せが揃わなかった場合には、特別役の当選が確定し、その旨が示唆されることとなる。

10

【0140】

一方で、左リールを第 1 停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第 2 停止としたときに、左リールに 7 番または 14 番の「スイカ」が中段に停止し、最終的に左リールに「スイカ」が停止している入賞ライン L1 に「スイカ - スイカ - スイカ」または「スイカ - スイカ - BAR」の組合せが揃った場合であっても、BB、RB と同時に当選する比率の高いスイカ + 1 枚が当選しているか、または BB、RB とスイカが当選しているか、のいずれかであることが確定することとなるため、左リールを第 1 停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第 2 停止としたときに、左リールに 7 番または 14 番の「スイカ」が中段に停止することにより特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

20

【0141】

また、本実施例では、図 7 (a) 及び (b) - (2) に示すように、内部抽選において BB + スイカ、RB + スイカの当選確率の合算値 (A + C) に占める BB + スイカの当選確率の合算値 (A) の比率よりも BB + スイカ + 1 枚、RB + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値 (B + D) に占める BB + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値 (B) の比率が高くなる確率にて BB + スイカ、RB + スイカ、BB + スイカ + 1 枚、RB + スイカ + 1 枚の抽選を行っている。これにより、スイカと 1 枚のうちスイカが単独で当選している場合よりもスイカと 1 枚が同時に当選している場合の方が BB (1) ~ (3)、すなわち RB よりも多くのメダルの獲得が期待できる特別役と同時に当選している割合が高まることとなる。

30

【0142】

このため、左リールを第 1 停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第 2 停止としたときに、左リールに 7 番または 14 番の「スイカ」が中段に停止し、最終的に左リールに「スイカ」が停止している入賞ライン L1 に「スイカ - スイカ - スイカ」または「スイカ - スイカ - BAR」の組合せが揃った場合であっても、BB 及び RB のうちより有利度の高い BB と同時に当選している比率の高いスイカ + 1 枚が当選している可能性が高まるため、左リールを第 1 停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第 2 停止としたときに、左リールに 7 番または 14 番の「スイカ」が中段に停止することにより特別役の当選だけでなく、RB よりも有利度の高い BB の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

40

【0143】

また、本実施例では、本実施例では、図 7 (a) 及び (b) - (3) に示すように、内部抽選において、設定値が 1 ~ 3 の場合におけるスイカ、スイカ + 1 枚、BB + スイカ、

50

BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値 ( $A_1 + B_1 + C_1 + D_1 + E_1 + F_1$ ) に占めるスイカ + 1枚、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値 ( $B_1 + D_1 + F_1$ ) の比率よりも設定値が4 ~ 6の場合におけるスイカ、スイカ + 1枚、BB + スイカ、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値 ( $A_2 + B_2 + C_2 + D_2 + E_2 + F_2$ ) に占めるスイカ + 1枚、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値 ( $B_2 + D_2 + F_2$ ) の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ + 1枚、BB + スイカ、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ、RB + スイカ + 1枚の抽選を行っている。これにより、スイカと1枚のうちスイカが単独で当選している場合よりもスイカと1枚が同時に当選している場合の方が、設定値として設定4 ~ 6、すなわち設定1 ~ 3が設定されている場合よりも遊技者にとって有利な設定値が設定されている割合が高まることとなる。

10

## 【0144】

このため、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止し、最終的に左リールに「スイカ」が停止している入賞ラインL1に「スイカ - スイカ - スイカ」または「スイカ - スイカ - BAR」の組合せが揃った場合であっても、設定値が遊技者に有利な設定値である場合に当選する比率の高いスイカ + 1枚が当選している可能性が高まるため、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止することにより特別役の当選だけでなく、設定値が遊技者に有利な設定値であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

20

## 【0145】

また、左リールを第1停止としたときに、左リールに0番の「スイカ」が中段に停止した場合に、7番または14番の「スイカ」が中段に停止した場合と同様に上段には「ベル」が停止し、下段には「リプレイ」が停止することとなり、見た目上は、7番または14番の「スイカ」が中段に停止した場合と類似する表示態様となるが、ベルやリプレイが当選した場合にも、左リールを第1停止としたときに、左リールに0番の「スイカ」を中段に停止させる制御が可能であり、左リールを第1停止とし、左リールの中段に「スイカ」が停止するだけでは、特別役と同時に当選する比率の高いスイカ + 1枚が当選しているか、または特別役が当選しているか、のいずれかであることが確定するものではないが、特別役と同時に当選する比率の高いスイカ + 1枚が当選しているか、または特別役が当選しているか、のいずれかであることが確定する表示態様と類似する表示態様が出現する頻度が高まるため、左リールを第1停止とした場合に特別役の当選に対する期待感を高めることができる。

30

## 【0146】

尚、左リールを第1停止としたときに、左リールに0番の「スイカ」が中段に停止した場合に、見た目上は、7番または14番の「スイカ」が中段に停止した場合と類似する表示態様となるが、図1に示すように、透視窓3からは、上段に停止した図柄の上の図柄、下段に停止した図柄の下図柄を確認できるとともに、0番の「スイカ」の2つ上に配置された図柄、7番の「スイカ」の2つ上に配置された図柄、14番の「スイカ」の2つ上に配置された図柄がそれぞれ異なるため、遊技者は、左リールを第1停止とし、左リールの中段に「スイカ」が停止した場合であっても上段の上に停止した図柄から、左リールに0番の「スイカ」が中段に停止したのか、7番の「スイカ」が中段に停止したのか、14番の「スイカ」が中段に停止したのか、を確認することができる。

40

## 【0147】

尚、本実施例では、スイカ、特別役 (BB、RB) + スイカの当選確率の合算値に占める特別役 + スイカの当選確率の合算値の比率よりもスイカ + 1枚、特別役 (BB、RB) + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占める特別役 + スイカ + 1枚の当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、特別役 + スイカ、スイカ + 1枚、特別役 + スイカ + 1枚の抽選を行い、スイカ + 1枚、特別役 + スイカ + 1枚が当選しているか、特別役が当選し

50

ている場合にのみ、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、7番または14番の「スイカ」が中段に停止する停止位置を停止させる制御を行う構成であるが、スイカ+1枚、特別役+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占める特別役+スイカ+1枚の当選確率の合算値の比率よりもスイカ、特別役+スイカの当選確率の合算値に占める特別役+スイカの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、特別役+スイカ、スイカ+1枚、特別役+スイカ+1枚の抽選を行い、スイカ、特別役+スイカが当選しているか、特別役が当選している場合にのみ、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、7番または14番の「スイカ」が中段に停止する停止位置を停止させる制御を行う構成、スイカ、特別役+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占める特別役+スイカ+1枚の当選確率の合算値の比率よりもスイカ+1枚、特別役+スイカの当選確率の合算値に占める特別役+スイカの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、特別役+スイカ、スイカ+1枚、特別役+スイカ+1枚の抽選を行い、スイカ+1枚、特別役+スイカが当選しているか、特別役が当選している場合にのみ、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、7番または14番の「スイカ」が中段に停止する停止位置を停止させる制御を行う構成、スイカ+1枚、特別役+スイカの当選確率の合算値に占める特別役+スイカ+1枚の当選確率の合算値の比率よりもスイカ、特別役+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占める特別役+スイカ+1枚の当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、特別役+スイカ、スイカ+1枚、特別役+スイカ+1枚の抽選を行い、スイカ、特別役+スイカ+1枚が当選しているか、特別役が当選している場合にのみ、左リールを第1停止としたときに、7番または14番の「スイカ」が中段に停止する停止位置を停止させる制御を行う構成のいずれかの構成とした場合でも、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止することで、その時点で、特別役が当選しているか、特別役と同時に当選する比率の高いスイカまたはスイカ+1枚が当選していることが確定し、特別役に当選している可能性が示唆されることとなり、最終的に左リールに「スイカ」が停止している入賞ラインL1に「スイカ-スイカ-スイカ」または「スイカ-スイカ-BAR」の組合せが揃わなかった場合には、さらに特別役に当選している可能性が高まる一方で、最終的に左リールに「スイカ」が停止している入賞ラインL1に「スイカ-スイカ-スイカ」または「スイカ-スイカ-BAR」の組合せが揃った場合であっても、特別役と同時に当選する比率の高いスイカまたはスイカ+1枚が当選しているか、または特別役とスイカが当選していることが確定することとなるため、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止することにより特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

#### 【0148】

また、本実施例では、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しているか、BB、RBの単独当選、BB、RBの持越中の一般役ハズレ、BB+一般役(BB+1枚、BB+スイカ、BB+チェリー、BB+ベル、BB+リプレイ(1)、BB+リプレイ(2)+リプレイ(1)、BB+リプレイ(3)+リプレイ(1))、RB+一般役(RB+1枚、RB+スイカ、RB+チェリー、RB+ベル、RB+リプレイ(1))、BB、RBの持越中の一般役(1枚、スイカ、チェリー、ベル、リプレイ(1)、リプレイ(2)+リプレイ(1)、リプレイ(3)+リプレイ(1))当選のいずれかの場合にのみ、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、7番または14番の「スイカ」が中段に停止する停止位置を停止させる制御を行っているが、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しているか、BB、RBの単独当選、BB、RBの持越中の一般役ハズレのいずれかの場合にのみ、左リールを第1停止としたとき、または中リール

10

20

30

40

50

の中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、7番または14番の「スイカ」が中段に停止する停止位置を停止させる制御を行うようにしても良く、このような構成とすることで、一般役（スイカ、ベル、リプレイ（1））の入賞時に、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止しなかった場合であっても、BB、RBの当選に対する期待感を持続させることができる。

## 【0149】

また、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しているか、BB+一般役（BB+1枚、BB+スイカ、BB+チェリー、BB+ベル、BB+リプレイ（1）、BB+リプレイ（2）+リプレイ（1）、BB+リプレイ（3）+リプレイ（1））、RB+一般役（RB+1枚、RB+スイカ、RB+チェリー、RB+ベル、RB+リプレイ（1））、BB、RBの持越中の一般役（1枚、スイカ、チェリー、ベル、リプレイ（1）、リプレイ（2）+リプレイ（1）、リプレイ（3）+リプレイ（1））当選のいずれかの場合にのみ、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、7番または14番の「スイカ」が中段に停止する停止位置を停止させる制御を行うようにしても良く、このような構成とすることで、いずれの役も入賞しなかった場合に、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止しなかった場合であっても、BB、RBの当選に対する期待感を持続させることができる。

## 【0150】

また、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しているか、BB、RBのいずれかが当選している場合（BB、RBの単独当選、BB、RBの持越中の一般役ハズレ、BB+1枚、BB+スイカ、BB+チェリー、BB+ベル、BB+リプレイ（1）、BB+リプレイ（2）+リプレイ（1）、BB+リプレイ（3）+リプレイ（1）、RB+1枚、RB+スイカ、RB+チェリー、RB+ベル、RB+リプレイ（1））、BB、RBの持越中の1枚、スイカ、チェリー、ベル、リプレイ（1）、リプレイ（2）+リプレイ（1）、リプレイ（3）+リプレイ（1）当選）のうち、予め定められた特定の場合にのみ、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、7番または14番の「スイカ」が中段に停止する停止位置を停止させる制御を行うようにしても良く、このような構成とすることで、BB、RBが当選した後も、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止する頻度を適度に抑えることが可能となり、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止しなかった場合であっても、BB、RBの当選に対する期待感を持続させることができる。

## 【0151】

また、本実施例では、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、入賞ラインに「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せを揃える制御を行うが、スイカが当選している場合には、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せを入賞ラインL1~L5のいずれにも揃えることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せを入賞ラインL2~L5にのみ揃える制御を行い、BB+スイカ、RB+スイカが当選している場合には、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せを入賞ラインL1~L5のいずれにも揃えることが可能な停止操作位置のうち特定の停止操作位置で停止操作がなされた場合にのみ「スイカ-スイカ-ス

10

20

30

40

50

イカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ライン L 1 に揃える制御を行い、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ライン L 1 ~ L 5 のいずれにも揃えることが可能な停止操作位置のうち特定の停止操作位置以外の停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ライン L 2 ~ L 5 に揃える制御を行うのに対してスイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚が当選している場合には、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ライン L 1 ~ L 5 のいずれにも揃えることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合には、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ライン L 1 に揃える制御を行うようになっている。

10

## 【 0 1 5 2 】

すなわち、スイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ライン L 2 ~ L 5 に優先して制御を行い、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ライン L 2 ~ L 5 よりも入賞ライン L 1 に優先して揃える制御を行うようになっている。

20

## 【 0 1 5 3 】

このため、図 7 ( a ) に示すように、スイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選している場合には、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せが入賞ライン L 2 ~ L 5 に揃う可能性が高く、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚が当選している場合には、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せが入賞ライン L 2 ~ L 5 よりも入賞ライン L 1 に揃う可能性が高い。すなわちスイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選している場合にスイカが入賞した場合と、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚が当選している場合にスイカが入賞した場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せが揃いやすい入賞ラインが異なる。

30

## 【 0 1 5 4 】

そして本実施例では、前述のように、内部抽選においてスイカ、B B + スイカ ( B B ( 1 ) + スイカ、B B ( 2 ) + スイカ、B B ( 3 ) + スイカ )、R B + スイカの当選確率の合算値 ( A + C + E ) に占める B B + スイカ、R B + スイカの当選確率の合算値 ( A + C ) の比率よりもスイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚 ( B B ( 1 ) + スイカ + 1 枚、B B ( 2 ) + スイカ + 1 枚、B B ( 3 ) + スイカ + 1 枚 )、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値 ( B + D + F ) に占める B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値 ( B + D ) の比率が高くなる確率にてスイカ、B B + スイカ、R B + スイカ、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚の抽選を行っている。

40

## 【 0 1 5 5 】

これにより、スイカと 1 枚のうちスイカが単独で当選している場合よりもスイカと 1 枚が同時に当選している場合の方が B B ( 1 ) ~ ( 3 ) または R B、すなわち特別役と同時に当選している割合が高まることとなるため、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せが揃った入賞ラインが、入賞ライン L 1 であるか、入賞ライン L 2 ~ L 5 であるか、によって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができる。

## 【 0 1 5 6 】

さらに、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せが揃った入賞ラインが、入賞ライン L 1 であっても、入賞ライン L 2 ~ L 5 であっても、ともに特別役が当選している可能性が示唆されるが、「スイカ - スイカ - スイカ」の

50

組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せが揃った入賞ラインから特別役が当選しているか否かを判別することは不可能であり、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せがいずれの入賞ラインに揃った場合でも、特別役が当選していることに対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

【 0 1 5 7 】

また、本実施例では、前述のように、内部抽選において B B + スイカ、R B + スイカの当選確率の合算値 ( A + C ) に占める B B + スイカの当選確率の合算値 ( A ) の比率よりも B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値 ( B + D ) に占める B B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値 ( B ) の比率が高くなる確率にて B B + スイカ、R B + スイカ、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚の抽選を行っている。

10

【 0 1 5 8 】

これにより、スイカと 1 枚のうちスイカが単独で当選している場合よりもスイカと 1 枚が同時に当選している場合の方が B B、すなわち R B よりも多くのメダルの獲得が期待できる特別役と同時に当選している割合が高まることとなるため、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せが揃った入賞ラインが、入賞ライン L 1 であるか、入賞ライン L 2 ~ L 5 であるか、によって B B 及び R B のうちより有利度の高い B B の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができる。

【 0 1 5 9 】

さらに、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せが揃った入賞ラインから B B が当選しているか、R B が当選しているか、を判別することは不可能であり、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せがいずれの入賞ラインに揃った場合でも、B B 及び R B のうちより有利度の高い B B の当選に対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

20

【 0 1 6 0 】

また、本実施例では、前述のように、内部抽選において、設定値が 1 ~ 3 の場合におけるスイカ、スイカ + 1 枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値 ( A 1 + B 1 + C 1 + D 1 + E 1 + F 1 ) に占めるスイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値 ( B 1 + D 1 + F 1 ) の比率よりも設定値が 4 ~ 6 の場合におけるスイカ、スイカ + 1 枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値 ( A 2 + B 2 + C 2 + D 2 + E 2 + F 2 ) に占めるスイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値 ( B 2 + D 2 + F 2 ) の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ + 1 枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1 枚の抽選を行っている。

30

【 0 1 6 1 】

これにより、スイカと 1 枚のうちスイカが単独で当選している場合よりもスイカと 1 枚が同時に当選している場合の方が、設定値として設定 4 ~ 6、すなわち設定 1 ~ 3 が設定されている場合よりも遊技者にとって有利な設定値が設定されている割合が高まることとなるため、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せが揃った入賞ラインが、入賞ライン L 1 であるか、入賞ライン L 2 ~ L 5 であるか、によって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができる。

40

【 0 1 6 2 】

さらに、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せが揃った入賞ラインから設定値として設定 1 ~ 3 が設定されているか、設定 4 ~ 6 が設定されているか、を判別することは不可能であり、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せがいずれの入賞ラインに揃った場合でも、設定 1 ~ 6 のうちより有利度の高い設定 4 ~ 6 が設定されていることに対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

【 0 1 6 3 】

また、本実施例では、図 3 に示すように、スイカ + 1 枚が当選した場合に、中リールに

50

おいては、スイカを構成する「スイカ」を入賞ラインL1～L5のいずれにも引込可能な停止位置(3～7番、15～19番)が、1枚を構成する「網7」を入賞ラインL1～L5のいずれにも引込可能な停止位置(20、0～2番、尚、19、3番は、スイカの引込が優先されるため、「網7」は引き込めない)よりも多く定められた停止制御テーブルが用いられ、右リールにおいて、スイカを構成する「スイカ」または「BAR」を入賞ラインL1～L5のいずれにも引込可能な停止位置(1～12番)が、1枚を構成する「網7」を入賞ラインL1～L5のいずれにも引込可能な停止位置(13、14番、尚、10～12番は、スイカの引込が優先されるため、「網7」は引き込めない)よりも多く定められた停止制御テーブルが用いられるので、スイカ+1枚が当選している場合には、スイカを構成する「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せが、1枚を構成する「ベル-網7-網7」の組合せよりも入賞ラインに揃う割合が高まるので、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せが入賞ラインに揃うことによる特別入賞の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

#### 【0164】

尚、本実施例では、内部抽選においてスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の抽選を行っているが、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚のみ抽選対象として、スイカ、スイカ+1枚が当選する場合にはBBまたはRBと必ず同時に当選するようにしても良い。

#### 【0165】

また、本実施例では、スイカ、スイカ+1枚とBB、RBがともに同時当選するが、スイカ、スイカ+1枚とBB、RBのうちいずれか一方のみが同時当選する構成であっても良い。

#### 【0166】

また、本実施例では、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せが入賞ラインL2～L5に揃いやすく、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せが入賞ラインL1に揃いやすくなっているが、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカが当選しているか、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しているか、によって揃いやすい入賞ラインが異なる構成であれば良く、例えば、一方の場合に特定の入賞ラインに揃いやすく、他方の場合に特定の入賞ラインとは異なる入賞ラインに揃いやすい構成であっても良い。

#### 【0167】

また、本実施例では、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せを入賞ラインL2～L5に高い割合で揃える制御を行い、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せを入賞ラインL2～L5よりも高い割合で入賞ラインL1に揃える制御を行うようになっているが、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、「スイカ-スイカ-スイカ」の組合せまたは「スイカ-スイカ-BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可

10

20

30

40

50

能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ライン L 2 ~ L 5 のみに揃える制御を行うようにしたり、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ライン L 1 のみに揃える制御を行うようにしても良い。

【 0 1 6 8 】

また、本実施例では、スイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で揃いやすい入賞ラインが異なるように制御しているが、少なくともスイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で異なる停止態様となりやすく制御することで、スイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選している可能性が高いのか、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚が当選している可能性が高いのか、を識別することが可能となる。

【 0 1 6 9 】

例えば、入賞ラインに「スイカ」を引き込むことが可能な停止操作位置で左、中リールの停止操作がなされ、左、中リールにおいて「スイカ」が揃った入賞ライン上に、「スイカ」及び「B A R」の双方を引き込むことが可能な停止操作位置で右リールが操作された場合に「スイカ」を引き込む制御とするか、「B A R」を引き込む制御とするか、を変更し、スイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せのうち揃いやすい図柄の組合せが異なるように制御することで、スイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選している可能性が高いのか、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚が当選している可能性が高いのか、を識別することが可能となるようにしても良い。

【 0 1 7 0 】

また、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされ、かつその際の滑りコマ数として第 1 の滑りコマ数であっても第 2 の滑りコマ数であっても「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な場合（例えば、0 コマでも 2 コマでも「スイカ」を入賞ラインに停止させることができる場合など）に、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込む際に適用される滑りコマ数を変更し、スイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイ

カ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せが入賞ラインに揃う際に、一方では第1の滑りコマ数が適用されやすく、他方では第2の滑りコマ数が適用されやすくすることで、滑りコマ数の違いからスイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選している可能性が高いのか、スイカ + 1枚、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ + 1枚が当選している可能性が高いのか、を識別することが可能となるようにしても良い。

【0171】

また、本実施例では、内部抽選においてスイカ、B B + スイカ、R B + スイカの当選確率の合算値に占めるB B + スイカ、R B + スイカの当選確率の合算値の比率と、スイカ + 1枚、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるB B + スイカ + 1枚、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてスイカ、B B + スイカ、R B + スイカ、スイカ + 1枚、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ + 1枚の抽選を行い、スイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1枚、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ + 1枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際に異なるように制御することで、その違いによって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができるようになってくるが、内部抽選においてスイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるB B + スイカ + 1枚、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値の比率と、スイカ + 1枚、B B + スイカ、R B + スイカの当選確率の合算値に占めるB B + スイカ、R B + スイカの当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてスイカ、B B + スイカ、R B + スイカ、スイカ + 1枚、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ + 1枚の抽選を行い、スイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ + 1枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1枚、B B + スイカ、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際に異なるように制御することで、その違いによって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせるようにしても良い。

【0172】

また、内部抽選においてスイカ、B B + スイカ、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるB B + スイカ、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値の比率と、スイカ + 1枚、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカの当選確率の合算値に占めるB B + スイカ + 1枚、R B + スイカの当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてスイカ、B B + スイカ、R B + スイカ、スイカ + 1枚、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ + 1枚の抽選を行い、スイカ、B B + スイカ、R B + スイカ + 1枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1枚、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際に異なるように制御することで、その違いによって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせるようにしても良い。

【0173】

また、内部抽選においてスイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカの当選確率の合算

10

20

30

40

50

値に占めるBB + スイカ + 1枚、RB + スイカの当選確率の合算値の比率と、スイカ + 1枚、BB + スイカ、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるBB + スイカ、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値の比率と、異なる確率にてスイカ、BB + スイカ、RB + スイカ、スイカ + 1枚、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ + 1枚の抽選を行い、スイカ、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1枚、BB + スイカ、RB + スイカ + 1枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - BAR」の組合せを入賞ラインに揃える際に異なるように制御することで、その違いによって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせるようにしても良い。

10

## 【0174】

また、本実施例では、内部抽選においてBB + スイカ、RB + スイカの当選確率の合算値に占めるBB + スイカの当選確率の合算値の比率と、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるBB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値の比率と、異なる確率にてBB + スイカ、RB + スイカ、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ + 1枚の抽選を行い、BB + スイカ、RB + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ + 1枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - BAR」の組合せを入賞ラインに揃える際に異なるように制御することで、その違いによってBB及びRBのうちより有利度の高いBBの当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができるようになっているが、内部抽選においてBB + スイカ + 1枚、RB + スイカの当選確率の合算値に占めるBB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値の比率と、BB + スイカ、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるBB + スイカの当選確率の合算値の比率と、異なる確率にてBB + スイカ、RB + スイカ、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ + 1枚の抽選を行い、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、BB + スイカ、RB + スイカ + 1枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - BAR」の組合せを入賞ラインに揃える際に異なるように制御することで、その違いによってBB及びRBのうちより有利度の高いBBの当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができるようにしても良い。

20

30

## 【0175】

また、本実施例では、内部抽選において、設定値が1～3の場合におけるスイカ、スイカ + 1枚、BB + スイカ、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ + 1枚、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値の比率よりも設定値が4～6の場合におけるスイカ、スイカ + 1枚、BB + スイカ、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ + 1枚、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ + 1枚、BB + スイカ、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ、RB + スイカ + 1枚の抽選を行い、スイカ、BB + スイカ、RB + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - BAR」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1枚、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ + 1枚が当選しており、「スイカ - ス

40

50

イカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際に異なるように制御することで、その違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようになってきているが、内部抽選において、設定値が1～3の場合におけるスイカ、スイカ + 1枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ、B B + スイカ、R B + スイカの当選確率の合算値の比率よりも設定値が4～6の場合におけるスイカ、スイカ + 1枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ、B B + スイカ、R B + スイカの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ + 1枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1枚の抽選を行い、スイカ + 1枚、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ + 1枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際に異なるように制御することで、その違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

10

20

## 【0176】

また、設定値が1～3または設定値が4～6のいずれか一方の場合におけるスイカ、スイカ + 1枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ + 1枚、B B + スイカ、R B + スイカの当選確率の合算値の比率よりも設定値が1～3または設定値が4～6のいずれか他方の場合におけるスイカ、スイカ + 1枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ + 1枚、B B + スイカ、R B + スイカの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ + 1枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1枚の抽選を行い、スイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ + 1枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1枚、B B + スイカ、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際に異なるように制御することで、その違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

30

## 【0177】

また、設定値が1～3または設定値が4～6のいずれか一方の場合におけるスイカ、スイカ + 1枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ + 1枚、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカの当選確率の合算値の比率よりも設定値が1～3または設定値が4～6のいずれか他方の場合におけるスイカ、スイカ + 1枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ + 1枚、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ + 1枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1枚の抽選を行い、スイカ、B B + スイカ、R B + スイカ + 1枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1枚、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の

40

50

組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際に異なるように制御することで、その違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

【 0 1 7 8 】

また、設定値が 1 ~ 3 または設定値が 4 ~ 6 のいずれか一方の場合におけるスイカ、スイカ + 1 枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値に占めるスイカ + 1 枚、B B + スイカ、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値の比率よりも設定値が 1 ~ 3 または設定値が 4 ~ 6 のいずれか他方の場合におけるスイカ、スイカ + 1 枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値に占めるスイカ + 1 枚、B B + スイカ、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ + 1 枚、B B + スイカ、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1 枚の抽選を行い、スイカ、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際に異なるように制御することで、その違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

【 0 1 7 9 】

また、本実施例では、B B が当選しているか否かに関わらず、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際の制御の違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようになっていたが、内部抽選において、設定値が 1 ~ 3 の場合における B B + スイカ、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値に占める B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値の比率よりも設定値が 4 ~ 6 の場合における B B + スイカ、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値に占める B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚の当選確率の合算値の比率が高くなる確率にて B B + スイカ、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1 枚の抽選を行い、かつ設定値が 1 ~ 3 の場合におけるスイカ、スイカ + 1 枚の当選確率の合算値に占めるスイカ + 1 枚の当選確率の比率と、設定値が 4 ~ 6 の場合におけるスイカ、スイカ + 1 枚の当選確率の合算値に占めるスイカ + 1 枚の当選確率の比率と、が同じとなる確率にてスイカ、スイカ + 1 枚の抽選を行い、スイカ、B B + スイカ、R B + スイカが当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ + 1 枚、B B + スイカ + 1 枚、R B + スイカ + 1 枚が当選しており、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際に異なるように制御するようにしても良く、このようにすることで、B B または R B が同時に当選していることを条件に、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際の制御の違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようになる。

【 0 1 8 0 】

また、本実施例では、設定値が設定 1 ~ 3 の場合と設定 4 ~ 6 の場合とで「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際の制御が異なるようになっていたが、有利度の異なる複数種類の設定値のうち少なくとも 1 の設定値と他の少なくとも 1 の設定値とで「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せま

たは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際の制御が異なるものであれば良い。

【 0 1 8 1 】

また、本実施例では、B BまたはR Bが当選している場合において、B B及びR Bのうちでより有利度の高いB Bが当選している場合で、かつ設定1～6のうちより有利度の高い設定4～6が設定されている場合に「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際の制御として同じ制御を用いることで、B BまたはR Bが当選している可能性が高く、R Bよりも有利度の高いB Bが当選している可能性が高く、かつ有利度の高い設定値が設定されている可能性が高い旨を示唆するようになっており、スイカが入賞した際に、有利な状態であることに対する遊技者の期待度にメリハリを持たせることができることから好ましいが、B BまたはR Bが当選している場合において、B B及びR Bのうちでより有利度の高いB Bが当選している場合と、設定1～6のうちより有利度の高い設定4～6が設定されている場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際の制御として異なる制御を用いることで、B BまたはR Bが当選している可能性が高い旨が示唆されない場合でも、R Bよりも有利度の高いB Bが当選している可能性或いは有利度の高い設定値が設定されている可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されることとなり、R Bよりも有利度の高いB Bが当選している可能性或いは有利度の高い設定値が設定されている可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されない場合でも、B Bが当選している可能性が高い旨が示唆されることとなるため、一方では不利な可能性が示唆されても他方で有利な可能性を期待させることができる。

10

20

【 0 1 8 2 】

また、B B及びR Bのうちでより有利度の高いB Bが当選している場合において、B BまたはR Bが当選している場合と、設定1～6のうちより有利度の高い設定4～6が設定されている場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際の制御として異なる制御を用いることで、R Bよりも有利度の高いB Bが当選している可能性が高い旨が示唆されない場合でも、B BまたはR Bが当選している可能性或いは有利度の高い設定値が設定されている可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されることとなり、B BまたはR Bが当選している可能性或いは有利度の高い設定値が設定されている可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されない場合でも、R Bよりも有利度の高いB Bが当選している可能性が高い旨が示唆されることとなるため、一方では不利な可能性が示唆されても他方で有利な可能性を期待させることができる。

30

【 0 1 8 3 】

また、設定1～6のうちより有利度の高い設定4～6が設定されている場合において、B BまたはR Bが当選している場合と、B B及びR Bのうちでより有利度の高いB Bが当選している場合と、で「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - B A R」の組合せを入賞ラインに揃える際の制御として異なる制御を用いることで、有利度の高い設定値が設定されている可能性が高い旨が示唆されない場合でも、B BまたはR Bが当選している可能性或いはR Bよりも有利度の高いB Bが当選している可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されることとなり、B BまたはR Bが当選している可能性或いはR Bよりも有利度の高いB Bが当選している可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されない場合でも、有利度の高い設定値が設定されている可能性が高い旨が示唆されることとなるため、一方では不利な可能性が示唆されても他方で有利な可能性を期待させることができる。

40

【 0 1 8 4 】

また、本実施例では、図7(a)及び(b)-(4)に示すように、内部抽選においてB B + チェリー、R B + チェリーの当選確率の合算値(G + H)に占めるB B + チェリーの当選確率の合算値(G)の比率よりもB B + スイカ、B B + スイカ + 1枚、R B + スイカ、R B + スイカ + 1枚の当選確率の合算値(A + B + C + D)に占めるB B + スイカ、

50

BB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値 (A + B) の比率が高くなる確率にてBB + スイカ、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ、RB + スイカ + 1枚、BB + チェリー、RB + チェリーの抽選を行っている。

【0185】

これにより、チェリーと同時に当選している場合よりもスイカと同時に当選している場合の方がBB、すなわちRBよりも多くのメダルの獲得が期待できる特別役と同時に当選している割合が高まることとなるため、スイカが入賞したか、チェリーが入賞したか、によってBB及びRBのうちより有利度の高いBBの当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができる。

【0186】

さらに、入賞した小役からBBが当選しているか、RBが当選しているか、を判別することは不可能であり、スイカが入賞した場合でも、BB及びRBのうちより有利度の高いBBの当選に対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

【0187】

また、本実施例では、図7(a)及び(b) - (5)に示すように、内部抽選においてチェリー、BB + チェリー、RB + チェリーの当選確率の合算値 (G + H + I) に占めるBB + チェリー、RB + チェリーの当選確率の合算値 (G + H) の比率よりもスイカ、BB + スイカ、RB + スイカ、スイカ + 1枚、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値 (A + B + C + D + E + F) に占めるBB + スイカ、RB + スイカ、BB + スイカ + 1枚、RB + スイカ + 1枚の当選確率の合算値 (A + B + C + D) の比率が高くなる確率にてスイカ、BB + スイカ、RB + スイカ、RB + スイカ + 1枚、RB + スイカ + 1枚、チェリー、BB + チェリー、RB + チェリーの抽選を行っている。

【0188】

これにより、チェリーが入賞した場合よりもスイカが入賞した場合の方が特別役と同時に当選している割合が高まることとなるため、スイカが入賞したか、チェリーが入賞したか、によって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができる。

【0189】

さらに、入賞した小役から特別役が当選しているか否かを判別することは不可能であり、スイカが入賞した場合でも、特別役の当選に対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

【0190】

また、本実施例では、図6に示すように、いずれの特別役も当選していない場合には、1枚が当選する際に必ず特別役と同時に当選し、1枚が単独で当選することがなく、1枚が入賞することでいずれかの特別役の当選が確定することとなり、スイカが入賞したか、チェリーが入賞したか、1枚が入賞したか、によって特別役の当選に対する遊技者の期待度をより大きく変化させることができる。

【0191】

また、本実施例では、小役のうちチェリーについては、右リールの停止位置のみで入賞が判定されるので、全リールの停止位置の組合せによって入賞か否かが判定される小役と比較してリールの停止位置、特に入賞の判定とは直接関係のないリール(左リール、中リール)における停止位置の自由度が高い。そして、本実施例では、チェリー、すなわち右リールの停止位置のみで入賞か否かが判定される小役と特別役とが同時に当選するので、全リールの停止位置に対象図柄を引き込む必要のある小役が同時に当選する場合に比較してチェリーが当選した際に導出されるチャンス目やリーチ目の設計を容易に行うことができる。

【0192】

本実施例では、再遊技役が内部抽選及び入賞の対象となる遊技状態として、再遊技役の当選確率のそれぞれ異なる、通常遊技状態、RT(1)、RT(2)、RT(3)、RT(4)が定められている。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 9 3 】

このうち通常遊技状態は、RT(1)、RT(2)、RT(3)、RT(4)以外の遊技状態であり、再遊技役の当選確率がRT(2)~(4)よりも低確率であるが、RT(1)よりも再遊技役の当選確率が高確率であり、特にRT(1)よりもリプレイ(2)+リプレイ(1)、リプレイ(3)+リプレイ(1)の当選確率が高確率である遊技状態(リプレイ(1):約1/4.17、リプレイ(2)+リプレイ(1):約1/106.6、リプレイ(3)+リプレイ(1):約1/885.6)である。尚、通常遊技状態においてBB(1)、RBが持ち越されている場合には、特別役+一般役が内部抽選の対象外となるが、内部抽選の対象外となる特別役+一般役の判定値数が対応する一般役の判定値数に加算された判定値数が用いられるため、通常遊技状態においてはBB(1)、RBが

10

## 【 0 1 9 4 】

RT(1)は、特別役及び小役の抽選確率が通常遊技状態と同じであるが、再遊技役の当選確率が通常遊技状態よりも低確率となり、さらにリプレイ(2)+リプレイ(1)、

リプレイ(3)+リプレイ(1)の当選確率が通常遊技状態よりも低確率となる遊技状態(リプレイ(1):約1/7.3、リプレイ(2)+リプレイ(1):約1/2621.1、リプレイ(3)+リプレイ(1):1/6553.6)である。リプレイ(2)はリプレイ(2)+リプレイ(1)が当選していることを条件に入賞し、リプレイ(3)はリプレイ(3)+リプレイ(1)が当選していることを条件に入賞するとともに、後述のようにリプレイ(2)、リプレイ(3)が入賞することで、遊技者にとって有利となるRT(2)、RT(3)に移行することとなるため、RT(1)は通常遊技状態よりもRT(2)、RT(3)へ移行しにくく、通常遊技状態よりも不利な遊技状態である。また、RT(1)は、通常遊技状態、RT(2)~(4)よりも移行する割合が高く、さらに通常遊技状態、RT(2)~(4)よりも他の遊技状態へ移行する割合が低い遊技状態、すな

わち遊技者がゲームを行う場合において、通常遊技状態、RT(1)~(4)のうち最も大きな割合を占める遊技状態である。RT(1)は、図8に示すように、BBまたはRBが終了したときに移行する。この際、RTワークのRTフラグとしてRT(1)を示す[01]が格納される。そして、RT(1)は、BB(1)~BB(3)、RBが当選したとき、RT(1)に移行後規定ゲーム数(BB終了後は1000ゲーム、RB終了後は800ゲーム)消化したとき、リプレイ(2)またはリプレイ(3)が入賞したとき、のいずれかの契機で終了する。

20

30

## 【 0 1 9 5 】

RT(2)は、特別役及び小役の抽選確率が通常遊技状態と同じであるが、再遊技役の当選確率が通常遊技状態及びRT(1)よりも高確率となり、通常遊技状態やRT(1)よりも1ゲームあたりのメダルの払出率(対象となる役の当選確率×払出枚数の合計値/1ゲームに必要な賭数)が高く、通常遊技状態及びRT(1)よりも有利な遊技状態(リプレイ(1):約1/1.64、リプレイ(2)+リプレイ(1):約1/4369.1、リプレイ(3)+リプレイ(1):約1/98.7)である。RT(2)は、図8に示すように、リプレイ(2)が入賞したときに移行する。この際、RTワークのRTフラグとしてRT(2)を示す[02]が格納される。そして、RT(2)は、BB(1)~BB(3)、RBが当選したとき、リプレイ(3)が入賞したとき、のいずれかの契機で終了する。

40

## 【 0 1 9 6 】

RT(3)は、特別役及び小役の抽選確率が通常遊技状態と同じであるが、再遊技役の

50

当選確率が通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)よりも高確率となり、通常遊技状態やRT(1)、さらにRT(2)よりも1ゲームあたりのメダルの払出率が高く、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)よりも有利な遊技状態(リプレイ(1):約1/1.47、リプレイ(2)+リプレイ(1):約1/4369.1、リプレイ(3)+リプレイ(1):1/8192)である。RT(3)は、図8に示すように、リプレイ(3)が入賞したときに移行する。この際、RTワークのRTフラグとしてRT(3)を示す[03]が格納される。そして、RT(3)は、BB(1)~BB(3)、RBが当選したときに終了する。

#### 【0197】

RT(4)は、特別役及び小役の抽選確率(ただし、持越中は特別役の抽選は行わない)が通常遊技状態と同じであるが、再遊技役の当選確率が通常遊技状態やRT(1)よりも高確率となり、通常遊技状態やRT(1)よりも1ゲームあたりのメダルの払出率が高く、通常遊技状態及びRT(1)よりも有利な遊技状態(リプレイ(1):約1/2.62、リプレイ(2)+リプレイ(1):約1/4369.1、リプレイ(3)+リプレイ(1):1/8192)である。特に本実施例では、RT(4)における再遊技役の当選確率が設定値に関わらず、共通の当選確率となっている。尚、RT(4)においてBB(2)(3)が持ち越されている場合には、特別役+一般役が内部抽選の対象外となるが、内部抽選の対象外となる特別役+一般役の判定値数が対応する一般役の判定値数に加算された判定値数が用いられるため、RT(4)においてはBB(2)(3)が持ち越されているか否かに関わらず、一般役の当選確率は同じ確率となる。RT(4)は、図8に示すように、BB(2)またはBB(3)が当選したときに移行する。この際、RTワークのRTフラグとしてRT(4)を示す[04]が格納される。そして、RT(4)は、BB(2)またはBB(3)が入賞したときに終了する。ただし、RT(4)中に設定変更がなされた場合には、後述するようにBB(2)またはBB(3)が当選せずにBB(1)またはRBが当選したときにも終了する。

#### 【0198】

このように本実施例では、BB、RBの終了後、メダルの払出率の高いRT(2)、RT(3)へ移行するリプレイ(2)(リプレイ(2)+リプレイ(1))、リプレイ(3)(リプレイ(3)+リプレイ(1))の当選確率が通常遊技状態よりも低い遊技者にとって不利なRT(1)に移行するが、RT(1)は、開始後から規定ゲーム数に到達することで終了し、リプレイ(2)、リプレイ(3)の当選確率がRT(1)よりも高い通常遊技状態、すなわちメダル払出率の高いRT(2)、RT(3)へ移行しやすい遊技状態へ移行するため、BB、RBの終了後、特別役も当選せず、RT(2)、RT(3)へ移行しない状態が続いても遊技を続けようとする遊技者の意欲を持続させることができるようになっている。

#### 【0199】

尚、本実施例では、RT(1)の消化ゲーム数が規定ゲーム数に到達し、RT(1)が終了した後、メダル払出率の高いRT(2)、RT(3)へ移行しやすい通常遊技状態へ移行する構成であるが、RT(1)が終了した後、再遊技役の当選確率がRT(1)よりも高く、メダルの払出率がRT(1)よりも高い通常遊技状態へ移行させる構成としても良く、このようにした場合でも、BB、RBの終了後、特別役も当選せず、RT(2)、RT(3)へ移行しない状態が続いても遊技を続けようとする遊技者の意欲を持続させることができる。

#### 【0200】

また、BB(2)、BB(3)のいずれかが当選したときに、通常遊技状態及びRT(1)よりも再遊技役の当選確率が高まるRT(4)に移行するようになっており、再遊技役の入賞頻度が高くなることにより、特別役の当選に対する期待感を高めることができる。また、再遊技役と特別役とが同時に当選した場合には、特別役を構成する図柄の組合せよりも再遊技役を構成する図柄の組合せを入賞ラインに対して優先的に引き込む制御が行われるようになっており、特別役が当選していてもその特別役を構成する図柄の組合せが

10

20

30

40

50

揃いづらく、特別役が当選しているか否かの判別が困難となるため、特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に持続させることができる。

【0201】

また、特別役のうちBB(2)、BB(3)が当選したときのみRT(4)に移行し、BB(1)、RBが当選したときにはRT(4)に移行せず、通常遊技状態に移行するので、RT(1)や通常遊技状態において再遊技役の入賞頻度が高くない状況であっても特別役の当選が否定されてしまうことがない。

【0202】

尚、本実施例では、BB(2)、BB(3)が当選したときにRT(4)に移行し、BB(1)、RBが当選したときには通常遊技状態に移行する構成であるが、全ての特別役について当選時にRT(4)に移行する構成であっても良い。

10

【0203】

また、BB(2)、BB(3)が当選したときに、RT(4)に移行し、BB(1)、RBが当選したときには、通常遊技状態やRT(1)よりも再遊技役の当選確率が高く、さらにRT(4)と再遊技役の当選確率の異なるRT(5)に移行するようにしても良い。このような構成とすることで、再遊技役の入賞頻度が高まることによって特別役の当選に対する期待感を高められるうえに、その入賞頻度から当選している可能性のある特別役の種類を推測することが可能となる。

【0204】

本実施例においてサブCPU91aは、通常遊技状態、RT(1)～(4)において特別役の当選が告知されていないことを条件に、小役が当選した旨を報知する小役告知演出を実行する。

20

【0205】

サブCPU91aは、通常遊技状態、RT(1)～(4)において特別役の当選が告知されておらず、かつ特別役と同時当選する可能性の高いスイカ+1枚、スイカ、チェリーが当選した場合(いずれも特別役との同時当選を含む)に、特別役当選示唆演出を実行するか否か及び実行する小役告知演出の種類を決定する小役告知演出抽選を実行し、いずれかの種類の小役告知演出に当選した場合には、当選した種類の小役告知演出を実行する。

【0206】

小役告知演出は、図9に示すように、小役告知A、Bの2種類からなり、さらに小役告知Aは開始時期の異なる小役告知A-1～3の3種類からなり、小役告知Bは開始時期の異なる小役告知B-1～3の3種類からなる。

30

【0207】

小役告知演出は、液晶表示器51に小役の当選を示唆する画像を表示させることにより小役の当選を報知するパターンであり、さらに小役告知Aと、小役告知Bと、では、液晶表示器51に表示される画像の内容が異なる。

【0208】

また、小役告知A-1～3は、それぞれ開始時期が異なり、小役告知A-1は第1停止時、小役告知A-2は第2停止時、小役告知A-3は第3停止時からそれぞれ演出を開始する。同様に小役告知B-1～3も、それぞれ開始時期が異なり、小役告知B-1は第1停止時、小役告知B-2は第2停止時、小役告知B-3は第3停止時からそれぞれ演出を開始する。

40

【0209】

小役告知演出抽選では、図9に示すように、特別役+スイカ+1枚が当選しているか、特別役+スイカが当選しているか、特別役+チェリーが当選しているか、スイカ+1枚が当選しているか、スイカが当選しているか、チェリーが当選しているか、に応じて異なる確率で、演出なし、小役告知A-1～3、小役告知B-1～3を選択する。

【0210】

本実施例では、特別役に同時に当選している場合に、特別役が当選していない場合よりも開始時期が同一の小役告知A、Bのうち小役告知Bが当選する比率が高く、小役告知演

50

出の開始時期が同じ場合には、小役告知 A が実行された場合よりも小役告知 B が実行された場合の方が特別役に当選している可能性が高い旨が示唆される。

【 0 2 1 1 】

また、スイカまたはスイカ + 1 枚と特別役が同時に当選している場合にのみ、演出なしが当選可能であり、小役告知演出を伴わずにスイカが入賞した場合には、特別役の当選が確定している旨が示唆される。

【 0 2 1 2 】

また、小役告知 A、B のうち小役告知 B が当選する比率が、スイカ > チェリーの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカの方が小役告知 B が実行される比率が高く、特別役の当選が期待できるスイカが入賞した方が高い比率で小役告知 B が実行されることとなるため、入賞した小役の特別役の当選期待度と、小役告知演出の種類による特別役の当選期待度と、がリンクすることとなり、小役告知演出により効果的に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

10

【 0 2 1 3 】

また、小役告知 A、B のうち小役告知 B が当選する比率が、スイカ + 1 枚 > スイカの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカ + 1 枚の方が小役告知 B が実行される比率が高く、特別役の当選が期待できる停止態様にてスイカが入賞した方が高い比率で小役告知 B が実行されることとなるため、スイカ入賞時の停止態様による特別役の当選期待度と、小役告知演出の種類による特別役の当選期待度と、がリンクすることとなり、小役告知演出により効果的に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

20

【 0 2 1 4 】

また、特別役に同時に当選している場合に、特別役が当選していない場合よりも小役告知 A - 1 ~ 3 のうち小役告知 A - 3 が当選している比率が最も高く、特別役が当選していない場合よりも小役告知 A - 1、2 のうち小役告知 A - 2 が当選している比率が高い。また、特別役に同時に当選している場合に、特別役が当選していない場合よりも小役告知 B - 1 ~ 3 のうち小役告知 B - 3 が当選している比率が最も高く、特別役が当選していない場合よりも小役告知 B - 1、2 のうち小役告知 B - 2 が当選している比率が高い。このため、小役告知演出が第 3 停止時から開始した場合に、最も特別役に当選している可能性が高い旨が示唆され、第 1、第 2 停止時のうち第 2 停止時から開始した場合の方が特別役に当選している可能性が高い旨が示唆される。すなわち小役告知演出の開始時期が遅いほど特別役に当選している可能性が高まることとなる。

30

【 0 2 1 5 】

また、小役告知 A - 1 ~ 3 のうち小役告知 A - 3 が当選する比率及び小役告知 A - 1、2 のうち小役告知 A - 2 が当選する比率、小役告知 B - 1 ~ 3 のうち小役告知 B - 3 が当選する比率及び小役告知 B - 1、2 のうち小役告知 B - 2 が当選する比率が、スイカ > チェリーの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカの方が小役告知演出の開始時期として第 3 停止時が選択される比率が高く、さらに第 1、第 2 停止時のうち第 2 停止時が選択される比率が高い。このため、特別役の当選が期待できるスイカが入賞した方が小役告知演出がより遅いタイミングで開始する比率が高くなり、入賞した小役の特別役の当選期待度と、小役告知演出の開始タイミングによる特別役の当選期待度と、がリンクすることとなり、小役告知演出により効果的に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

40

【 0 2 1 6 】

また、小役告知 A - 1 ~ 3 のうち小役告知 A - 3 が当選する比率及び小役告知 A - 1、2 のうち小役告知 A - 2 が当選する比率、小役告知 B - 1 ~ 3 のうち小役告知 B - 3 が当選する比率及び小役告知 B - 1、2 のうち小役告知 B - 2 が当選する比率が、スイカ + 1 枚 > スイカの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカ + 1 枚の方が小役告知演出の開始時期として第 3 停止時が選

50

扱される比率が高く、さらに第1、第2停止時のうち第2停止時が選択される比率が高い。このため、特別役の当選が期待できる停止態様にてスイカが入賞した方が小役告知演出がより遅いタイミングで開始する比率が高くなり、スイカ入賞時の停止態様による特別役の当選期待度と、小役告知演出の開始タイミングによる特別役の当選期待度と、がリンクすることとなり、小役告知演出により効果的に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0217】

尚、本実施例では、スイカ、特別役+スイカが当選しているか、スイカ+1枚、特別役+スイカ+1枚が当選しているか、に関わらず、小役告知A-1~3、小役告知B-1~3の全てが選択され得る構成であるが、小役告知A-1~3、小役告知B-1~3のうち特定の種類の小役告知演出については、スイカ+1枚、特別役+スイカ+1枚が当選している場合にのみ選択されるようにしても良く、このようにすることで、特定の種類の小役告知演出が実行されることで、特別役が当選している可能性の高いスイカ+1枚が当選していることが確定することとなるため、特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

10

【0218】

また、サブCPU91aは、リールの停止操作がなされた際に、停止操作音を出力させる制御を行うとともに、左リールを第1停止とし、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止とし、左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止する場合にのみ、所定の確率で通常停止音に替えて特殊停止音を出力させる一方、他の状況で停止操作がなされた場合には、特殊停止音を出力させない制御を行うようになっており、停止操作時に、通常停止音ではなく特殊停止音が出力されることで、BBまたはRBが当選しているか、BB、RBと同時に当選する比率の高いスイカ+1枚が当選していることが確定する停止態様となった旨を確実に知らせることが可能となり、左リールを第1停止としたとき、または中リールの中段に「スイカ」が停止した状態で左リールを第2停止としたときに、左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止することによる特別役が当選していることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

20

【0219】

また、特殊停止音は、BB、RBが当選している場合に、BB、RBには当選せずにスイカ+1枚が当選している場合よりも高い確率で出力されるようになっており、通常停止音ではなく、特殊停止音が出力されて左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止した方が、特別役に当選している可能性が高まることとなるため、特殊停止音の出力により特別役の当選に対する遊技者の期待感をさらに高めることができる。

30

【0220】

尚、本実施例では、通常停止音ではなく、特殊停止音が出力されることで、左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止したことが報知されるようになっており、例えば、液晶表示器51を特殊な表示態様とするなど、他の方法で左リールに7番または14番の「スイカ」が中段に停止したことを報知しても良い。

【0221】

本実施例においてサブCPU91aは、通常遊技状態、RT(1)~(4)において特別役の当選が告知されていないことを条件に、複数ゲームにわたり継続し、最終的に特別役に当選しているか否かを示す演出結果を導く特別役当選示唆演出を実行する。

40

【0222】

サブCPU91aは、通常遊技状態、RT(1)~(4)において特別役の当選が告知されておらず、特別役当選示唆演出の実行中でもなく、かつ特別役と同時当選する可能性の高いスイカ+1枚、スイカ、チェリーが当選した場合(いずれも特別役との同時当選を含む)に、特別役当選示唆演出を実行するか否か及び実行する特別役当選示唆演出の演出パターンを決定する特別役当選示唆演出抽選を実行し、いずれかの演出パターンの特別役当選示唆演出に当選した場合には、当選した演出パターンの特別役当選示唆演出を実行す

50

る。

【0223】

特別役当選示唆演出は、図10に示すように、演出パターン0～6の7種類からなり、さらに演出パターン1～6には、それぞれ特別役の非当選を示す「-1」の演出パターンと、特別役の当選を示す「-2」の演出パターンと、が定められている。

【0224】

演出パターン0は、特別役当選示唆演出を実行しないパターンであり、当該演出パターンが決定された場合には、特別役当選示唆演出は実行されない。

【0225】

演出パターン1-1は、1ゲーム目に、図11(a)に示す演出開始画面を表示させた後、2ゲーム目に、図11(b)(c)に示すように通常柄の花火を制作する花火制作演出(通常)を実行し、3ゲーム目に、図12(e)(f)(g)(j)に示すように、ゲーム開始後、無効化されているMAXBETスイッチ6の操作を促す画像を表示させた後、MAXBETスイッチ6の操作がなされ、メインCPU41aからMAXBETスイッチ6の操作がなされた旨を示す操作検出コマンドを受信した場合であっても、後述するカットイン演出を伴わずに花火を打ち上げる花火打上演出(カットインなし)を実行し、4ゲーム目に、図12(m)に示すように、打上失敗演出を実行して特別役の非当選を報知するパターンである。演出パターン1-2は、3ゲーム目までは演出パターン1-1と同じであるが、4ゲーム目において打上失敗演出ではなく、図12(k)に示すように、打上成功演出を実行して特別役の当選を報知するパターンである。

10

20

【0226】

演出パターン2-1は、1ゲーム目に、図11(a)に示す演出開始画面を表示させた後、2ゲーム目に、図11(b)(d)に示すように桜柄の花火を制作する花火制作演出(桜柄)を実行し、3ゲーム目に、図12(e)(f)(g)(j)に示すように、ゲーム開始後、無効化されているMAXBETスイッチ6の操作を促す画像を表示させた後、MAXBETスイッチ6の操作がなされ、メインCPU41aからMAXBETスイッチ6の操作がなされた旨を示す操作検出コマンドを受信した場合であっても、後述するカットイン演出を伴わずに花火を打ち上げる花火打上演出(カットインなし)を実行し、4ゲーム目に、図12(m)に示すように、打上失敗演出を実行して特別役の非当選を報知するパターンである。演出パターン2-2は、3ゲーム目までは演出パターン2-1と同じ

30

【0227】

演出パターン3-1は、1ゲーム目に、図11(a)に示す演出開始画面を表示させた後、2ゲーム目に、図11(b)(c)に示すように通常柄の花火を制作する花火制作演出(通常)を実行し、3ゲーム目に、図12(e)(f)(h)(j)に示すように、ゲーム開始後、無効化されているMAXBETスイッチ6の操作を促す画像を表示させた後、MAXBETスイッチ6の操作がなされ、メインCPU41aからMAXBETスイッチ6の操作がなされた旨を示す操作検出コマンドを受信した場合に、表示画面上に画像を割り込ませるカットイン演出(小)を伴う花火を打ち上げる花火打上+カットイン(小)演出を実行し、4ゲーム目に、図12(m)に示すように、打上失敗演出を実行して特別役の非当選を報知するパターンである。演出パターン3-2は、3ゲーム目までは演出パターン3-1と同じであるが、4ゲーム目において打上失敗演出ではなく、図12(k)に示すように、打上成功演出を実行して特別役の当選を報知するパターンである。

40

【0228】

演出パターン4-1は、1ゲーム目に、図11(a)に示す演出開始画面を表示させた後、2ゲーム目に、図11(b)(d)に示すように桜柄の花火を制作する花火制作演出(桜柄)を実行し、3ゲーム目に、図12(e)(f)(h)(j)に示すように、ゲーム開始後、無効化されているMAXBETスイッチ6の操作を促す画像を表示させた後、MAXBETスイッチ6の操作がなされ、メインCPU41aからMAXBETスイッチ

50

6の操作がなされた旨を示す操作検出コマンドを受信した場合に、表示画面上に画像を割り込ませるカットイン演出(小)を伴う花火を打ち上げる花火打上+カットイン(小)演出を実行し、4ゲーム目に、図12(m)に示すように、打上失敗演出を実行して特別役の非当選を報知するパターンである。演出パターン4-2は、3ゲーム目までは演出パターン4-1と同じであるが、4ゲーム目において打上失敗演出ではなく、図12(k)に示すように、打上成功演出を実行して特別役の当選を報知するパターンである。

【0229】

演出パターン5-1は、1ゲーム目に、図11(a)に示す演出開始画面を表示させた後、2ゲーム目に、図11(b)(c)に示すように通常柄の花火を制作する花火制作演出(通常)を実行し、3ゲーム目に、図12(e)(f)(i)(j)に示すように、ゲーム開始後、無効化されているMAXBETスイッチ6の操作を促す画像を表示させた後、MAXBETスイッチ6の操作がなされ、メインCPU41aからMAXBETスイッチ6の操作がなされた旨を示す操作検出コマンドを受信した場合に、表示画面上に演出パターン3、4よりもサイズの大きい画像を割り込ませるカットイン演出(大)を伴う花火を打ち上げる花火打上+カットイン(大)演出を実行し、4ゲーム目に、図12(m)に示すように、打上失敗演出を実行して特別役の非当選を報知するパターンである。演出パターン5-2は、3ゲーム目までは演出パターン5-1と同じであるが、4ゲーム目において打上失敗演出ではなく、図12(k)に示すように、打上成功演出を実行して特別役の当選を報知するパターンである。

【0230】

演出パターン6-1は、1ゲーム目に、図11(a)に示す演出開始画面を表示させた後、2ゲーム目に、図11(b)(d)に示すように桜柄の花火を制作する花火制作演出(桜柄)を実行し、3ゲーム目に、図14(e)(f)(i)(j)に示すように、ゲーム開始後、無効化されているMAXBETスイッチ6の操作を促す画像を表示させた後、MAXBETスイッチ6の操作がなされ、メインCPU41aからMAXBETスイッチ6の操作がなされた旨を示す操作検出コマンドを受信した場合に、表示画面上に演出パターン3、4よりもサイズの大きい画像を割り込ませるカットイン演出(大)を伴う花火を打ち上げる花火打上+カットイン(大)演出を実行し、4ゲーム目に、図12(m)に示すように、打上失敗演出を実行して特別役の非当選を報知するパターンである。演出パターン6-2は、3ゲーム目までは演出パターン6-1と同じであるが、4ゲーム目において打上失敗演出ではなく、図12(k)に示すように、打上成功演出を実行して特別役の当選を報知するパターンである。

【0231】

尚、演出パターン3~6の3ゲーム目において、ゲーム開始後、無効化されているMAXBETスイッチ6の操作を促す画像を表示させたにも関わらず、MAXBETスイッチ6の操作がなされずに、メインCPU41aからMAXBETスイッチ6の操作がなされた旨を示す操作検出コマンドを受信しなかった場合には、カットインを伴わず、カットインを伴うパターンであったか否かを判別することはできないようになっている。

【0232】

特別役当選示唆演出抽選では、図13(a)に示すように、特別役+スイカ+1枚が当選しているか、特別役+スイカが当選しているか、特別役+チェリーが当選しているか、スイカ+1枚が当選しているか、スイカが当選しているか、チェリーが当選しているか、に応じて異なる確率で、演出パターン0~6を選択する。

【0233】

本実施例では、特別役に同時に当選している場合に、特別役が当選していない場合よりも演出パターン(0)~(6)のうち演出パターン(1)~(6)が当選する比率が高く、特別役当選示唆演出が実行されることにより特別役に当選している可能性が高い旨が示唆される。

【0234】

また、演出パターン(0)~(6)のうち演出パターン(1)~(6)が当選する比率

10

20

30

40

50

が、スイカ>チェリーの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカの方が特別役当選示唆演出が実行される比率が高く、特別役の当選が期待できるスイカが入賞した方が高い比率で特別役当選示唆演出が実行されることとなるため、特別役当選示唆演出の開始契機となる小役の入賞による特別役の当選期待度と、特別役当選示唆演出による特別役の当選期待度と、がリンクすることとなり、特別役当選示唆演出により効果的に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0235】

また、演出パターン(0)~(6)のうち演出パターン(1)~(6)が当選する比率が、スイカ+1枚>スイカの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカ+1枚の方が特別役当選示唆演出が実行される比率が高く、特別役の当選が期待できる停止態様にてスイカが入賞した方が高い比率で特別役当選示唆演出が実行されることとなるため、特別役当選示唆演出の開始契機となるスイカ入賞時の停止態様による特別役の当選期待度と、特別役当選示唆演出による特別役の当選期待度と、がリンクすることとなり、特別役当選示唆演出により効果的に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

10

【0236】

また、花火制作演出(通常)及び花火制作演出(桜柄)の演出パターン1~6のうち、花火制作演出(桜柄)の演出パターン2、4、6が当選する比率が、スイカ+1枚、スイカ、チェリーが単独で当選している場合よりも特別役と同時に当選している場合の方が高く、花火制作演出(通常)よりも花火制作演出(桜柄)が実行された方が、特別役に当選している可能性が高くなる。

20

【0237】

また、演出パターン1~6のうち、花火打上+カットイン演出の演出パターン3~6が当選する比率が、スイカ+1枚、スイカ、チェリーが単独で当選している場合よりも特別役と同時に当選している場合の方が高く、MAXBETスイッチ6の操作に応じてカットインを伴わない花火打上演出よりもMAXBETスイッチ6の操作に応じてカットインを伴う花火打上+カットイン演出が実行された方が、特別役に当選している可能性が高くなる。

【0238】

さらに、花火打上+カットイン演出の演出パターン3~6のうち、花火打上+カットイン(大)演出の演出パターン5、6が当選する比率が、スイカ+1枚、スイカ、チェリーが単独で当選している場合よりも特別役と同時に当選している場合の方が高く、MAXBETスイッチ6の操作に応じてカットイン(小)を伴う花火打上+カットイン(小)演出よりもMAXBETスイッチ6の操作に応じてカットイン(大)を伴う花火打上+カットイン(大)演出が実行された方が、特別役に当選している可能性が高くなる。

30

【0239】

また、花火制作演出(通常)及び花火制作演出(桜柄)の演出パターン1~6のうち、花火制作演出(桜柄)の演出パターン2、4、6が当選する比率が、スイカ>チェリーの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカの方が花火制作演出(桜柄)が実行される比率が高く、特別役の当選が期待できるスイカが入賞した方が高い比率で花火制作演出(桜柄)が実行されることとなる。

40

【0240】

また、演出パターン1~6のうち、花火打上+カットイン演出の演出パターン3~6が当選する比率が、スイカ>チェリーの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカの方が花火打上+カットイン演出が実行される比率が高く、特別役の当選が期待できるスイカが入賞した方が高い比率で花火打上+カットイン演出が実行されることとなる。

【0241】

50

さらに、花火打上+カットイン演出の演出パターン3~6のうち、花火打上+カットイン(大)演出の演出パターン5、6が当選する比率が、スイカ>チェリーの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカの方が花火打上+カットイン(大)演出が実行される比率が高く、特別役の当選が期待できるスイカが入賞した方が高い比率で花火打上+カットイン(大)演出が実行されることとなる。

【0242】

このため、入賞した小役の特別役の当選期待度と、特別役当選示唆演出の種類による特別役の当選期待度と、がリンクすることとなり、特別役当選示唆演出により効果的に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

10

【0243】

また、花火制作演出(通常)及び花火制作演出(桜柄)の演出パターン1~6のうち、花火制作演出(桜柄)の演出パターン2、4、6が当選する比率が、スイカ+1枚>スイカの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカ+1枚の方が花火制作演出(桜柄)が実行される比率が高く、特別役の当選が期待できる停止態様にてスイカが入賞した方が高い比率で花火制作演出(桜柄)が実行されることとなる。

【0244】

また、演出パターン1~6のうち、花火打上+カットイン演出の演出パターン3~6が当選する比率が、スイカ+1枚>スイカの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカ+1枚の方が花火打上+カットイン演出が実行される比率が高く、特別役の当選が期待できる停止態様にてスイカが入賞した方が高い比率で花火打上+カットイン演出が実行されることとなる。

20

【0245】

さらに、花火打上+カットイン演出の演出パターン3~6のうち、花火打上+カットイン(大)演出の演出パターン5、6が当選する比率が、スイカ+1枚>スイカの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカ+1枚の方が花火打上+カットイン(大)演出が実行される比率が高く、特別役の当選が期待できる停止態様にてスイカが入賞した方が高い比率で花火打上+カットイン(大)演出が実行されることとなる。

30

【0246】

このため、スイカ入賞時の停止態様による特別役の当選期待度と、特別役当選示唆演出の種類による特別役の当選期待度と、がリンクすることとなり、特別役当選示唆演出により効果的に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0247】

尚、本実施例では、特別役と同時に当選する可能性の高いスイカ+1枚、スイカ、チェリーの当選時に特別役当選示唆演出を実行するようになっているが、これら特別役と同時に当選する可能性の高いスイカやチェリーが入賞した際に、特別役当選示唆演出を実行するようにしても良く、このようにすることでスイカ+1枚、スイカ、チェリーが当選しても取りこぼしたために、そのことが遊技者から判別できない場合には、特別役当選示唆演出が実行されることがなく、遊技者から判別可能な事象を契機として特別役当選示唆演出が実行されることとなり、特別役当選示唆演出の実行による特別役の当選に対する遊技者の期待感をその開始契機の事象とともに効果的に高めることができる。

40

【0248】

また、本実施例では、特別役と同時に当選する可能性の高いスイカ+1枚、スイカ、チェリーの当選時に特別役当選示唆演出を実行するようになっているが、これら特別役と同時に当選する可能性の高いスイカ+1枚、スイカ、チェリーの当選時に加えて、その他の契機(ハズレ、他の小役の当選時など)においても特別役当選示唆演出が実行されるようにしても良く、スイカ+1枚、スイカ、チェリーが長期間当選しない状況が続いても、特別役当選示唆演出が実行されることで、特別役の当選に対する遊技者の期待感を持続させ

50

ることができる。

【0249】

また、サブCPU91aは、特別役当選示唆演出の開始後、演出結果が導かれる前に、特別役と同時に当選する可能性の高いスイカ+1枚、スイカ、チェリーのいずれかが当選したときに、演出パターン変更抽選を実行し、演出パターン変更抽選に当選した場合には、現在実行中の演出パターンを当選した演出パターンに変更し、以後、変更後の演出パターンに基づいて特別役当選示唆演出を実行する。

【0250】

本実施例では、図13(a)に示すように、演出パターン6、5、4、3、2、1の順番で特別役と同時に当選している場合に選択される比率が高く、演出パターン6、5、4、3、2、1の順番で特別役に当選している可能性が高くなる。そして演出パターン変更抽選では、図13(b)に示すように、スイカ+1枚が当選したか、スイカが当選したか、チェリーが当選したか、に応じた確率で、変更なしとするか、変更後の演出パターンを決定する。

10

【0251】

また、演出パターン変更抽選において演出パターンを変更する場合には、現在実行している特別役当選示唆演出の演出パターンよりも特別役の当選期待度の高い演出パターンに必ず変更されるようになっており、現在の演出パターンよりも特別役の当選期待度の低い演出パターンに変更されることはない。図中「+1」とは、1階層、特別役の当選期待度の高い演出パターンを示すものであり、現在の演出パターンが1であれば、変更後の演出パターンが演出パターン2となることを示す。同様に、図中「+2」とは、2階層、特別役の当選期待度の高い演出パターン、図中「+3」とは、3階層、特別役の当選期待度の高い演出パターン、図中「+4」とは、4階層、特別役の当選期待度の高い演出パターン、図中「+5」とは、5階層、特別役の当選期待度の高い演出パターンをそれぞれ示すものである。尚、例えば、演出パターン5の実行中に、「+5」が当選した場合など、それ以上の特別役の当選期待度の高い演出パターンが存在しない場合には、最も特別役の当選期待度の高い演出パターン6が変更後の演出パターンとして決定される。

20

【0252】

本実施例では、特別役に同時に当選している場合に、特別役が当選していない場合よりも演出パターンの変更が当選する比率が高く、スイカやチェリーの入賞後、より特別役の当選期待度の高い演出パターンとなることで、特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

30

【0253】

さらに、特別役に同時に当選している場合に、特別役が当選していない場合よりも、特別役の当選期待度の高い演出パターンが選択される比率が高く、スイカ、チェリーの入賞時に特別役と同時に当選している方が、より特別役の当選期待度の高い演出パターンに変更されやすいので、特別役当選示唆演出の演出パターンを変更したことによる特別役の当選に対する遊技者の期待感をさらに高めることができる。

【0254】

また、演出パターンの変更が当選する比率が、スイカ>チェリーの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカの方が現在より特別役の当選期待度の高い演出パターンに変更される比率が高く、特別役の当選が期待できるスイカが入賞した方が高い比率で、現在より特別役の当選期待度の高い演出パターンに変更されることとなるため、小役の入賞による特別役の当選期待度と、変更後の演出パターンによる特別役の当選期待度と、がリンクすることとなり、特別役当選示唆演出の演出パターンを変更したことによる特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

40

【0255】

また、チェリーよりも特別役と同時に当選する比率が高いスイカが当選した方が、特別役の当選期待度の高い演出パターンが選択される比率が高く、特別役の当選が期待できる

50

スイカが入賞した方が、より特別役の当選期待度の高い演出パターンに変更されやすいので、特別役当選示唆演出の演出パターンを変更したことによる特別役の当選に対する遊技者の期待感をさらに高めることができる。

【0256】

また、演出パターンの変更が当選する比率が、スイカ+1枚>スイカの関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高いスイカ+1枚>スイカの方が現在より特別役の当選期待度の高い演出パターンに変更される比率が高く、特別役の当選が期待できる停止態様にてスイカが入賞した方が高い比率で、現在より特別役の当選期待度の高い演出パターンに変更されることとなるため、スイカ入賞時の停止態様による特別役の当選期待度と、変更後の演出パターンによる特別役の当選期待度と、がリンクすることとなり、特別役当選示唆演出の演出パターンを変更したことによる特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

10

【0257】

また、スイカよりも特別役と同時に当選する比率が高いスイカ+1枚が当選した方が、特別役の当選期待度の高い演出パターンが選択される比率が高く、特別役の当選が期待できる停止態様にてスイカが入賞した方が、より特別役の当選期待度の高い演出パターンに変更されやすいので、特別役当選示唆演出の演出パターンを変更したことによる特別役の当選に対する遊技者の期待感をさらに高めることができる。

【0258】

このように本実施例では、特別役当選示唆演出が開始した後、その終了前に特別役と同時に当選する可能性の高いスイカ+1枚、スイカ、チェリーが当選したときに、現在実行している特別役当選示唆演出の演出パターンよりも、特別役の当選が期待できる演出パターン、すなわち特別役に当選している場合に選択される比率が現在よりも高い演出パターンに変更し、残りの特別役当選示唆演出を変更後の組合せに基づいて実行するようになっている。これにより、特別役に当選している可能性を示す特別役当選示唆演出、特に特別役の当選に対してあまり期待できない演出パターンに基づく特別役当選示唆演出が開始した後、その終了前に、さらに特別役と同時に当選する可能性の高いスイカ、チェリーが入賞して特別役に当選している可能性が示唆され、その可能性が高まった場合には、それに併せて特別役当選示唆演出の演出内容も現在のものより特別役の当選が期待できる内容に変化させることが可能であるため、特別役当選示唆演出中に生じた事象に応じて特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

20

30

【0259】

尚、本実施例では、特別役と同時に当選する可能性の高いスイカ+1枚、スイカ、チェリーの当選時に演出パターンを変更させるようになっているが、これら特別役と同時に当選する可能性の高いスイカやチェリーが入賞した際に、演出パターンを変更させるようにしても良く、このようにすることでスイカ+1枚、スイカ、チェリーが当選しても取りこぼしたために、そのことが遊技者から判別できない場合には、演出パターンが変更されることがなく、遊技者から判別可能な事象に応じてのみ演出パターンが変更されることとなり、特別役当選示唆演出中に生じた事象と、特別役当選示唆演出の演出パターンの内容と、がリンクすることとなる。

40

【0260】

また、本実施例では、特別役当選示唆演出の実行中に特別役と同時に当選する可能性の高いスイカ+1枚、スイカ、チェリーが当選した際に、演出パターン変更抽選を実行し、当選した場合にのみ特別役当選示唆演出の演出パターンを変更するようになっているが、特別役当選示唆演出の実行中に特別役と同時に当選する可能性の高いスイカ+1枚、スイカ、チェリーが当選した際に、最も特別役の当選期待度の高い演出パターンである他は、現在の演出パターンよりも特別役の当選期待度の高い演出パターンに必ず変更するようにしても良い。

【0261】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定される

50

ものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0262】

例えば、前記実施例では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、クレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであっても良い。

【0263】

更に、流路切替ソレノイド30や投入メダルセンサ31など、メダルの投入機構に加えて、遊技球の取込を行う球取込装置、球取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込球検出スイッチを設けるとともに、ホッパーモータ34bや払出センサ34cなど、メダルの払出機構に加えて、遊技球の払出を行う球払出装置、球払出装置により払い出された遊技球を検出する払出球検出スイッチを設け、メダル及び遊技球の双方を用いて賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球が払い出されるスロットマシンに適用しても良い。

【図面の簡単な説明】

【0264】

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】入賞として定められた役の構成を示す図である。

【図6】遊技状態別の内部抽選の対象役を示す図である。

【図7】(a)は、スイカ+1枚、スイカ、チェリーを含む役または役の組合せの当選確率を示す図であり、(b)は、スイカ+1枚、スイカ、チェリーを含む役または役の組合せの当選確率の大小関係を示す図である。(

【図8】RTの概要を示す図である。

【図9】小役告知演出の選択率を示す図である。

【図10】特別役当選示唆演出の演出パターン別の構成を示す図である。

【図11】特別役当選示唆演出の態様を示す図である。

【図12】特別役当選示唆演出の態様を示す図である。

【図13】(a)は、特別役当選示唆演出の演出パターンの選択率を示す図であり、(b)は、演出パターン変更抽選の選択率を示す図である。

【符号の説明】

【0265】

1 スロットマシン

2 L、2 C、2 R リール

7 スタートスイッチ

8 L、8 C、8 R ストップスイッチ

41 メイン制御部

41 a CPU

41 b ROM

41 c RAM

91 サブ制御部

91 a CPU

91 b ROM

91 c RAM

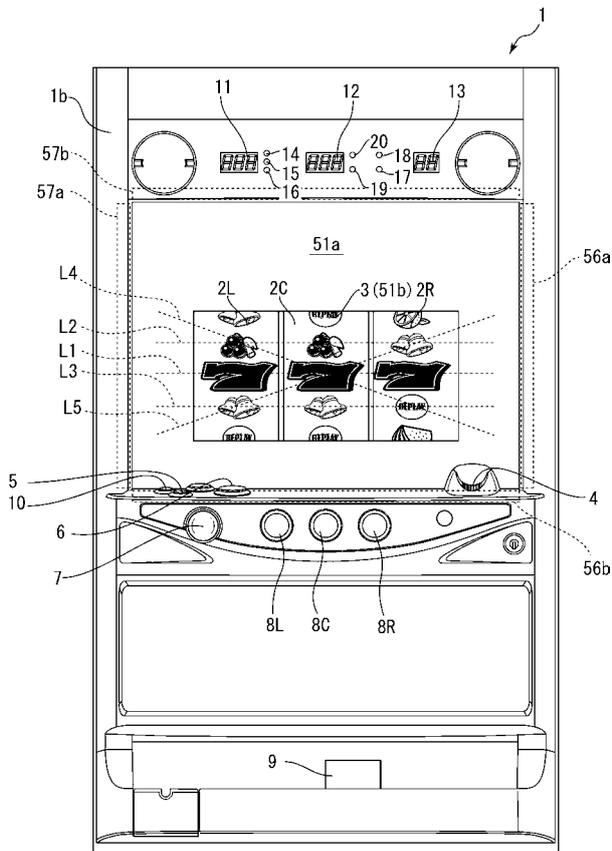
10

20

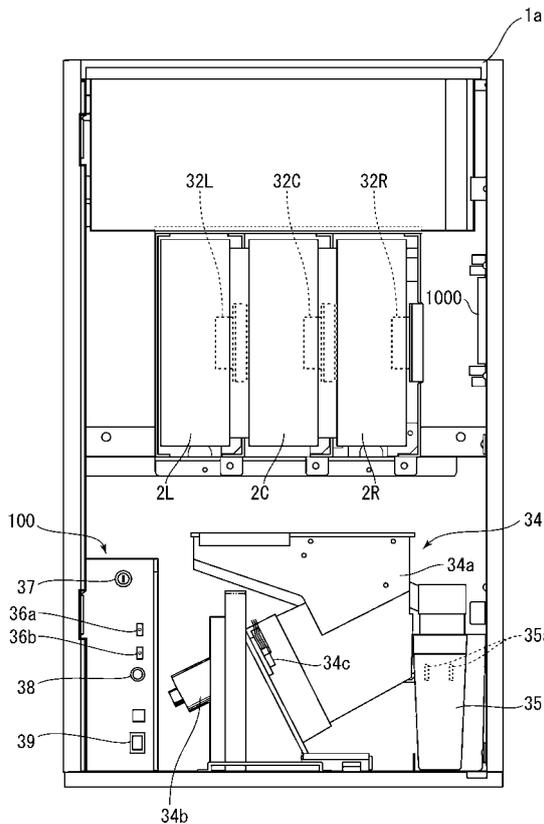
30

40

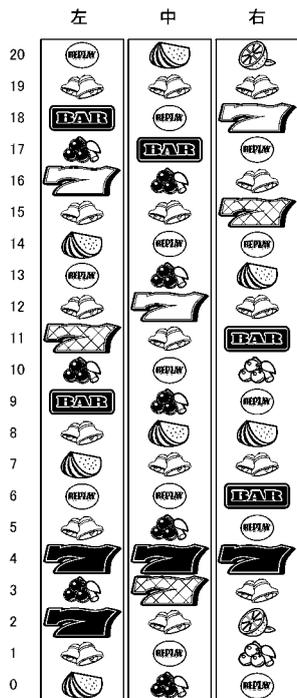
【図1】



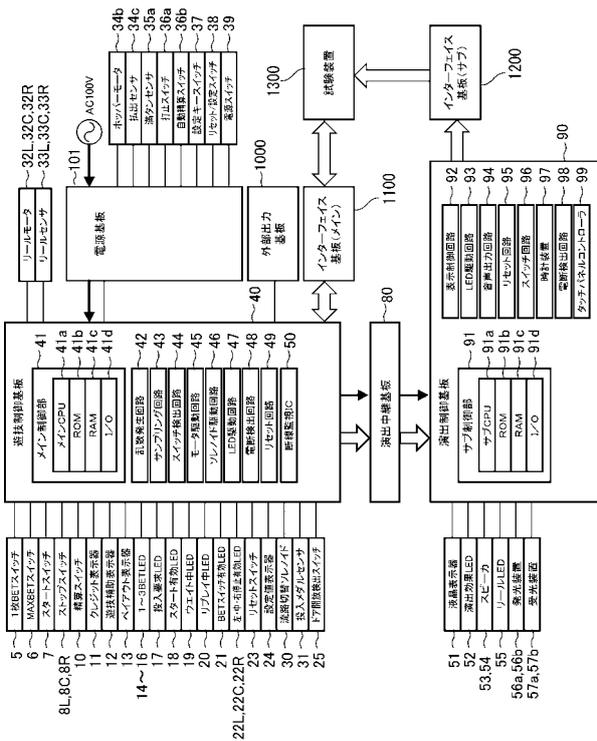
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

役	図柄組み合わせ
BB(1)	黒7-黒7-黒7
BB(2)	網7-網7-網7
BB(3)	白7-白7-白7
RB	網7-網7-黒7
リプレイ(1)	リプレイ-リプレイ-リプレイ
	BAR-リプレイ-リプレイ
	黒7-リプレイ-リプレイ
リプレイ(2)	スイカ-リプレイ-リプレイ
リプレイ(3)	黒チェリー-リプレイ-リプレイ
1枚	ベル-網7-網7
スイカ	スイカ-スイカ-スイカ
	スイカ-スイカ-BAR
チェリー	ANY-ANY-白チェリー
ベル	ベル-ベル-ベル

【図6】

抽選役	遊技状態							
	通常	通常当選中	RT(1)	RT(2)	RT(3)	RT(4)	RT(4)当選中	RB
BB(1)	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(1)+リプレイ(1)	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(1)+1枚	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(1)+スイカ	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(1)+スイカ+1枚	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(1)+チェリー	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(1)+ベル	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(2)	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(2)+リプレイ(1)	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(2)+リプレイ(2)+リプレイ(1)	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(2)+リプレイ(3)+リプレイ(1)	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(2)+1枚	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(2)+スイカ	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(2)+スイカ+1枚	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(2)+チェリー	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(2)+ベル	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(3)	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(3)+リプレイ(1)	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(3)+リプレイ(2)+リプレイ(1)	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(3)+リプレイ(3)+リプレイ(1)	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(3)+1枚	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(3)+スイカ	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(3)+スイカ+1枚	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(3)+チェリー	○	×	○	○	○	○	×	×
BB(3)+ベル	○	×	○	○	○	○	×	×
RB	○	×	○	○	○	○	×	×
RB+リプレイ(1)	○	×	○	○	○	○	×	×
RB+1枚	○	×	○	○	○	○	×	×
RB+スイカ	○	×	○	○	○	○	×	×
RB+スイカ+1枚	○	×	○	○	○	○	×	×
RB+チェリー	○	×	○	○	○	○	×	×
RB+ベル	○	×	○	○	○	○	×	×
リプレイ(1)	○	○	○	○	○	○	○	○
リプレイ(2)+リプレイ(1)	○	○	○	×	×	×	○	×
リプレイ(3)+リプレイ(1)	○	○	○	○	×	×	○	×
1枚	×	○	×	×	×	×	○	○
スイカ	○	○	○	○	○	○	○	○
スイカ+1枚	○	○	○	○	○	○	○	○
チェリー	○	○	○	○	○	○	○	○
ベル	○	○	○	○	○	○	○	○

【図7】

(a)

	優先する 入賞ライン	当選確率	
		設定1~3	設定4~6
BB+スイカ	L2~L5	A1	A2
BB+スイカ+1枚	L1	B1	B2
RB+スイカ	L2~L5	C1	C2
RB+スイカ+1枚	L1	D1	D2
スイカ	L2~L5	E1	E2
スイカ+1枚	L1	F1	F2
BB+チェリー	-	-	G
RB+チェリー	-	-	H
チェリー	-	-	I

(b)

- (1)  $(B+D)/(B+D+F) > (A+C)/(A+C+E)$
- (2)  $B/(B+D) > A/(A+C)$
- (3)  $(B2+D2+F2)/(A2+B2+C2+D2+E2+F2) > (B1+D1+F1)/(A1+B1+C1+D1+E1+F1)$
- (4)  $(A+B)/(A+B+C+D) > G/(G+H)$
- (5)  $(A+B+C+D)/(A+B+C+D+E+F) > (G+H)/(G+H+I)$

【図8】

遊技状態 (RTフラグ)	移行契機	終了契機
通常遊技状態 (00)	RT(1)規定ゲーム数消化 BB(1)、RB当選	BB(2)(3)当選 リプレイ(2)(3)入賞 BB(1)、RB入賞
RT(1) (01)	BB、RB終了	BB(1)(2)(3)、RB当選 規定ゲーム数消化 リプレイ(2)(3)入賞
RT(2) (02)	リプレイ(2)入賞	BB(1)(2)(3)、RB当選 リプレイ(3)入賞
RT(3) (03)	リプレイ(3)入賞	BB(1)(2)(3)、RB当選
RT(4) (04)	BB(2)(3)当選	BB(2)(3)入賞 (BB(1)、RB当選)

【図9】

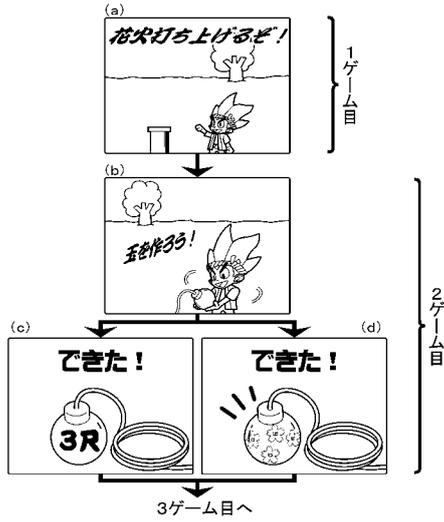
分母:256

	演出なし	小役告知 A-1	小役告知 A-2	小役告知 A-3	小役告知 B-1	小役告知 B-2	小役告知 B-3
特別役+スイカ+1枚	26	13	26	38	25	51	77
特別役+スイカ	26	21	30	41	31	46	61
特別役+チェリー	0	27	37	46	38	48	60
スイカ+1枚	0	42	42	42	42	42	42
スイカ	0	68	51	34	46	34	23
チェリー	0	86	57	28	42	28	15

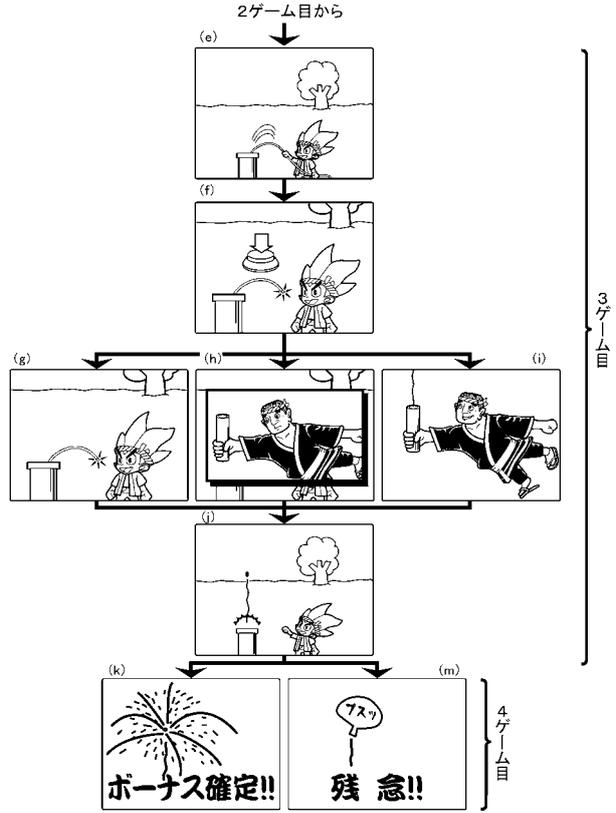
【図10】

演出パターン	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目	4ゲーム目
パターン0	-	-	-	-
パターン1-1	演出開始	花火制作 (通常)	花火打上	打上失敗
パターン1-2	演出開始	花火制作 (通常)	花火打上	打上成功 (ボーナス確定)
パターン2-1	演出開始	花火制作 (桜柄)	花火打上	打上失敗
パターン2-2	演出開始	花火制作 (桜柄)	花火打上	打上成功 (ボーナス確定)
パターン3-1	演出開始	花火制作 (通常)	花火打上 +カットイン(小)	打上失敗
パターン3-2	演出開始	花火制作 (通常)	花火打上 +カットイン(小)	打上成功 (ボーナス確定)
パターン4-1	演出開始	花火制作 (桜柄)	花火打上 +カットイン(小)	打上失敗
パターン4-2	演出開始	花火制作 (桜柄)	花火打上 +カットイン(小)	打上成功 (ボーナス確定)
パターン5-1	演出開始	花火制作 (通常)	花火打上 +カットイン(大)	打上失敗
パターン5-2	演出開始	花火制作 (通常)	花火打上 +カットイン(大)	打上成功 (ボーナス確定)
パターン6-1	演出開始	花火制作 (桜柄)	花火打上 +カットイン(大)	打上失敗
パターン6-2	演出開始	花火制作 (桜柄)	花火打上 +カットイン(大)	打上成功 (ボーナス確定)

【図11】



【図12】



【図13】

(a)

分母: 997

	チェリー	特別役+チェリー	スイカ	特別役+スイカ	スイカー+1枚	特別役+スイカ+1枚
パターン0	800	600	400	300	0	50
パターン1	44	53	115	25	200	50
パターン2	38	48	177	50	365	75
パターン3	34	68	80	70	110	100
パターン4	30	60	90	130	140	150
パターン5	27	90	65	175	87	200
パターン6	24	78	70	247	95	372

(b)

分母: 997

	チェリー	特別役+チェリー	スイカ	特別役+スイカ	スイカー+1枚	特別役+スイカ+1枚
変更なし	844	653	515	325	200	100
+1	38	48	177	50	365	75
+2	34	68	80	70	110	100
+3	30	60	90	130	140	150
+4	27	90	65	175	87	200
+5	24	78	70	247	95	372

---

フロントページの続き

(74)代理人 100156535

弁理士 堅田 多恵子

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

審査官 池谷 香次郎

(56)参考文献 特開2007-202708(JP,A)

特開2008-119392(JP,A)

特開2008-110106(JP,A)

特開2007-301182(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04