

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5294786号
(P5294786)

(45) 発行日 平成25年9月18日 (2013. 9. 18)

(24) 登録日 平成25年6月21日 (2013. 6. 21)

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

請求項の数 6 (全 112 頁)

(21) 出願番号	特願2008-263149 (P2008-263149)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成20年10月9日 (2008. 10. 9)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2010-88740 (P2010-88740A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成22年4月22日 (2010. 4. 22)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成23年9月20日 (2011. 9. 20)		弁理士 重信 和男
		(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	100089336
			弁理士 中野 佳直
		(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予め定められた順番で周期的に移動させることにより変動表示可能な3以上の可変表示領域のそれぞれに変動順に連続する2以上の図柄からなる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3以上の可変表示領域の全てに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3以上の可変表示領域に導出された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3以上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、

前記事前決定手段により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ときに、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、

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位置からいずれかの表示位置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、

を備え、

10

20

前記一般入賞は、前記 3 以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域の表示結果として前記 3 以上の可変表示領域に跨って設定された複数のラインのうちいずれかのラインに特殊図柄が導出され、前記特定の可変表示領域とは異なる所定の可変表示領域の表示結果として前記特殊図柄と同じラインに所定図柄が導出されるのみで発生する特殊一般入賞を含み、

前記特定の可変表示領域には、該特定の可変表示領域の表示結果として前記特殊図柄と前記特別入賞の構成図柄とを同時に異なるラインに導出させることが可能となる順番で図柄が配列されており、

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、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のうち一方が他方の比率よりも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 の決定または前記第 2 の決定がなされた第 1 の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記複数のラインのうち第 1 のラインに特定の図柄組み合わせの構成図柄が停止する第 1 の表示位置及び前記複数のラインのうち第 2 のラインに前記特定の図柄組み合わせの構成図柄が停止する第 2 の表示位置のうち前記第 1 の表示位置のみ位置する場合に前記第 1 の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置の双方が位置する場合に前記第 1 の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置のうち前記第 2 の表示位置のみ位置する場合に前記第 2 の表示位置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 の決定がなされた第 2 の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置のうち前記第 1 の表示位置のみ位置する場合に前記第 1 の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置の双方が位置する場合に前記第 2 の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置のうち前記第 2 の表示位置のみ位置する場合に前記第 2 の表示位置を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予め定められた順番で周期的に移動させることにより変動表示可能な 3 以上の可変表示領域のそれぞれに変動順に連続する 2 以上の図柄からなる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 3 以上の可変表示領域の全てに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 3 以上の可変表示領域に導出された表示

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3以上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、

前記事前決定手段により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ときに、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、

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位置からいずれかの表示位置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、

10

を備え、

前記一般入賞は、前記3以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域の表示結果として前記3以上の可変表示領域に跨って設定された複数のラインのうちいずれかのラインに特殊図柄が導出され、前記特定の可変表示領域とは異なる所定の可変表示領域の表示結果として前記特殊図柄と同じラインに所定図柄が導出されるのみで発生する特殊一般入賞を含み、

前記特定の可変表示領域には、該特定の可変表示領域の表示結果として前記特殊図柄と前記特別入賞の構成図柄とを同時に異なるラインに導出させることが可能となる順番で図柄が配列されており、

20

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、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のうち一方が他方の比率よりも高くなる確率で前記第1～4の決定を行い、

30

前記導出制御手段は、

前記第1の決定または前記第4の決定がなされた第1の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記複数のラインのうち第1のラインに特定の図柄組み合わせの構成図柄が停止する第1の表示位置及び前記複数のラインのうち第2のラインに前記特定の図柄組み合わせの構成図柄が停止する第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、

40

前記第3の決定または前記第2の決定がなされた第2の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記

50

第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置を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】

各々が識別可能な複数種類の図柄を予め定められた順番で周期的に移動させることにより変動表示可能な3以上の可変表示領域のそれぞれに変動順に連続する2以上の図柄からなる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3以上の可変表示領域の全てに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3以上の可変表示領域に導出された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3以上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、

前記事前決定手段により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ときに、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、

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位置からいずれかの表示位置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、

を備え、

前記一般入賞は、前記3以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域の表示結果として前記3以上の可変表示領域に跨って設定された複数のラインのうちいずれかのラインに特殊図柄が導出され、前記特定の可変表示領域とは異なる所定の可変表示領域の表示結果として前記特殊図柄と同じラインに所定図柄が導出されるのみで発生する特殊一般入賞を含み、

前記特定の可変表示領域には、該特定の可変表示領域の表示結果として前記特殊図柄と前記特別入賞の構成図柄とを同時に異なるラインに導出させることが可能となる順番で図柄が配列されており、

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、前記特殊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、前記特殊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、前記特殊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特殊一般入賞と異なる特別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、前記特殊一般入賞の発生を許容する旨、前記特別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、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のうち一方が他方の比率よりも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の決定または前記第2の決定がなされた第1の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記複数のラインのうち第1のラインに前記特殊一般入賞を構成する図柄組み合わせの構成図柄が停止する第1の表示位置及び前記複数のラインのうち第2のラ

10

20

30

40

50

インに前記特殊一般入賞を構成する図柄組み合わせの構成図柄が停止する第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置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の決定がなされた第2の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置を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4】

各々が識別可能な複数種類の図柄を予め定められた順番で周期的に移動させることにより変動表示可能な3以上の可変表示領域のそれぞれに変動順に連続する2以上の図柄からなる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3以上の可変表示領域の全てに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3以上の可変表示領域に導出された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3以上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、

前記事前決定手段により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ときに、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、

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位置からいずれかの表示位置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、

を備え、

前記一般入賞は、前記3以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域の表示結果として前記3以上の可変表示領域に跨って設定された複数のラインのうちいずれかのラインに特殊図柄が導出され、前記特定の可変表示領域とは異なる所定の可変表示領域の表示結果として前記特殊図柄と同じラインに所定図柄が導出されるのみで発生する特殊一般入賞を含み、

前記特定の可変表示領域には、該特定の可変表示領域の表示結果として前記特殊図柄と前記特別入賞の構成図柄とを同時に異なるラインに導出させることが可能となる順番で図柄が配列されており、

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、前記特殊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、前記特殊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、前記特殊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特殊一般入賞と異なる特別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、前記特殊一般入賞の発生を許容する旨、前記特別一般入賞の発生を許容する

10

20

30

40

50

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、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のうち一方が他方の比率よりも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の決定または前記第4の決定がなされた第1の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記複数のラインのうち第1のラインに前記特殊一般入賞を構成する図柄組み合わせの構成図柄が停止する第1の表示位置及び前記複数のラインのうち第2のラインに前記特殊一般入賞を構成する図柄組み合わせの構成図柄が停止する第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、

前記第3の決定または前記第2の決定がなされた第2の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置を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】

第1の遊技状態に制御する第1遊技状態制御手段と、

前記第1の遊技状態よりも相対的に不利な第2の遊技状態に制御する第2遊技状態制御手段と、

前記第1の遊技状態において前記特殊一般入賞が発生したときに前記第2の遊技状態へ移行させる第2遊技状態移行手段と、

前記第2の遊技状態の開始後、規定ゲーム数が経過したときに該第2の遊技状態を終了させる第2遊技状態終了手段と、

を備え、

前記特殊一般入賞は、

前記特定の可変表示領域の表示結果としていずれかのラインに前記特殊図柄が導出され、前記所定の可変表示領域の表示結果として前記特殊図柄と同じラインに前記所定図柄のうち第1の所定図柄が導出されるのみで発生する第1の特殊一般入賞と、

前記特定の可変表示領域の表示結果としていずれかのラインに前記特殊図柄が導出され、前記所定の可変表示領域の表示結果として前記特殊図柄と同じラインに前記所定図柄のうち前記第1の所定図柄と異なる第2の所定図柄が導出されるのみで発生する第2の特殊一般入賞と、

を含み、

前記第2遊技状態終了手段は、前記第1の特殊一般入賞が発生したことを契機に移行した前記第2の遊技状態では、該第2の遊技状態の開始後、第1の規定ゲーム数が経過したときに当該第2の遊技状態を終了させ、前記第2の特殊一般入賞が発生したことを契機に

移行した前記第2の遊技状態では、該第2の遊技状態の開始後、前記第1の規定ゲーム数とは異なる第2の規定ゲーム数が経過したときに当該第2の遊技状態を終了させる

ことを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項6】

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特殊一般入賞の発生を許容する旨の決定がなされた場合以外にも、特殊条件が成立したことを条件に前記特定の可変表示領域の表示結果として前記特殊図柄をいずれかのラインに導出させることが可能であり、

前記スロットマシンは、前記事前決定手段により前記特殊一般入賞の発生を許容する旨が決定されているか、前記特殊条件が成立したことを条件に特殊報知を行う特殊報知手段を備える

10

ことを特徴とする請求項1～5のいずれかに記載のスロットマシン。

【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み合わせ（例えば、7ー7ー7、以下図柄の組み合わせを役とも呼ぶ）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、複数のリールを跨って設定された入賞ラインのうち有効ラインと無効ラインとを備え、有効ラインに役が揃ったときのみ入賞が発生し、無効ラインに役が揃っても入賞が発生しないようにしたものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【0004】

30

また、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み合わせを入賞ラインに揃えることが可能に制御される。

【0005】

また、内部抽選で遊技者にとって有利な特別役と特別役以外の一般役（小役や再遊技役）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し、小役の単独当選時に用いるリールの停止制御と、小役と特別役の同時当選時に用いる停止制御と、を異なるものとするこことで、リールの停止態様（引き込みコマ数や停止位置）に応じて特別役の当選期待度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2参照）。

40

【0006】

【特許文献1】特開2008-161397号公報

【特許文献2】特開2007-202706号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

一般的なスロットマシンでは、リールに配置された図柄のうち表示結果として導出された連続する図柄上に入賞ラインが設定されているため、複数のリールのうち特定のリールについて、特別役の構成図柄と当該特定のリールのみで入賞が確定する単図柄（チェリーが多い）とが隣り合わせて配置されていると、特別役が入賞ライン上に揃った場合に単図

50

柄も他の入賞ラインに停止してしまうことがあり、この場合には、特別役と単図柄入賞とが同時に成立してしまうこととなる。

【0008】

特別役と単図柄入賞とが同時に成立してしまうことを回避するためには、特定のリールにおいて特別役の構成図柄の近辺に単図柄を配置しないことにより、特別役が入賞ライン上に揃った場合には単図柄を他の入賞ラインに停止させない構成とすることが考えられるが、この場合、特定のリールにおいて特別役の構成図柄と単図柄の配置が制約されてしまうこととなる。

【0009】

このため、特許文献1に記載されたスロットマシンのように入賞ラインのうち無効ラインを設定することでリールの図柄配置が制約されてしまうことを回避することは可能であるが、この場合には、無効ラインに役が揃っても入賞することがないことから、役を揃えることが可能となる入賞ラインが制約されてしまうこととなる。

10

【0010】

また、特許文献2に記載されたスロットマシンでは、小役の単独当選、小役と特別役の同時当選を可能とし、小役の単独当選時に用いるリールの停止制御と、小役と特別役の同時当選時に用いる停止制御と、を異なるものとする事で、リールの停止態様に応じて特別役の当選を期待させることができるが、小役の単独当選時の停止態様と、小役と特別役の同時当選時の停止態様と、が異なるため、その停止態様に応じて特別役に当選しているか否かを遊技者から判別できてしまうため、特別役に当選していない場合には、期待感が損なわれてしまうという問題があった。

20

【0011】

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、入賞ラインや図柄の配置が制約されることなく、特別役と他の役との同時入賞を回避できるとともに、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】

【0012】

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予め定められた順番で周期的に移動させることにより変動表示可能な3以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R）のそれぞれに変動順に連続する2以上の図柄からなる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、

30

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3以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R）の全てに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3以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R）に導出された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、

40

前記3以上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、

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位置からいずれかの表示位置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、

を備え、

50

前記一般入賞は、前記 3 以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域（左リール）の表示結果として前記 3 以上の可変表示領域に跨って設定された複数のラインのうちいずれかのラインに特殊図柄（チェリー）が導出され、前記特定の可変表示領域とは異なる所定の可変表示領域（右リール）の表示結果として前記特殊図柄（チェリー）と同じラインに所定図柄（ベル、リプレイ）が導出されるのみで発生する特殊一般入賞（チェリー（1）、チェリー（2））を含み、

前記特定の可変表示領域（左リール）には、該特定の可変表示領域（左リール）の表示結果として前記特殊図柄（チェリー）と前記特別入賞の構成図柄（黒 7）とを同時に異なるライン（入賞ライン L 2 及び L 4 と L 1、入賞ライン L 1 と L 3 及び L 5）に導出させることが可能となる順番（3、4 番図柄）で図柄が配列されており、

10

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（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、

20

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、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のうち一方が他方の比率よりも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 の決定（スイカ）または前記第 2 の決定（特別役＋スイカ）がなされた第 1 の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記複数のラインのうち第 1 のラインに特定の図柄組み合わせの構成図柄が停止する第 1 の表示位置及び前記複数のラインのうち第 2 のラインに前記特定の図柄組み合わせの構成図柄が停止する第 2 の表示位置のうち前記第 1 の表示位置のみ位置する場合に前記第 1 の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置の双方が位置する場合に前記第 1 の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置のうち前記第 2 の表示位置のみ位置する場合に前記第 2 の表示位置を導出させる制御を行い、

30

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）がなされた第 2 の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置のうち前記第 1 の表示位置のみ位置する場合に前記第 1 の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置の双方が位置する場合に前記第 2 の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置のうち前記第 2 の表示位置のみ位置する場合に前記第 2 の表示位置を導出させる制御を行う

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊一般入賞が、特定の可変表示領域においていずれかのラインに特殊図柄が導出されるだけでなく、3 つ以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域と

50

は異なる所定の可変表示領域において特殊図柄と同じラインに所定図柄が導出されることで、特定の可変表示領域及び所定の可変表示領域以外の可変表示領域において特殊図柄と同じラインに導出された図柄は問わずに成立することとする。すなわち特定の可変表示領域及び所定の可変表示領域以外の可変表示領域に導出される図柄は規定されていないことから、遊技者に対して特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出されたのみで特殊一般入賞が発生したように見せること、すなわち特殊一般入賞がいわゆる単図柄入賞のように見せることが可能となる。そして、特殊一般入賞は、特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出されただけでは成立しないため、特定の可変表示領域に、該特定の可変表示領域の表示結果として特殊図柄と特別入賞の構成図柄とを同時に異なるラインに導出させることが可能となる順番で図柄を配列し、特定の可変表示領域の表示結果として特殊図柄と特別入賞の構成図柄とが同時に異なるラインに導出され、特別入賞に対応する図柄の組合せがラインに導出された場合であっても、特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出されたのみでは特殊一般入賞が成立することではなく、特別入賞と特殊一般入賞が同時に成立することを回避できる。このため、図柄の組み合わせが揃うラインや特定の可変表示領域における図柄の配置が制約されることなく、遊技者からすると単図柄入賞のように見える特殊一般入賞と特別入賞との同時入賞を回避できる。

10

また、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1のラインに特定の図柄の組み合わせが導出される可能性が高く、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2のラインに特定の図柄の組み合わせが導出される可能性が高い。すなわち第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の組み合わせが停止した場合と、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の組み合わせが停止した場合と、で特定の図柄の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と、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と、が異なるため、特定の図柄の組み合わせが停止した際に、特定の図柄の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の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の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、特定の図柄の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、特定の図柄の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。

20

30

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予め定められた順番で周期的に移動させることにより変動表示可能な3以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R）のそれぞれに変動順に連続する2以上の図柄からなる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3以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R）の全てに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3以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R）に導出された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、

40

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3以上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

50

フラグ)を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

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位置からいずれかの表示位置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、

を備え、

前記一般入賞は、前記3以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域(左リール)の表示結果として前記3以上の可変表示領域に跨って設定された複数のラインのうちいずれかのラインに特殊図柄(チェリー)が導出され、前記特定の可変表示領域とは異なる所定の可変表示領域(右リール)の表示結果として前記特殊図柄(チェリー)と同じラインに所定図柄(ベル、リプレイ)が導出されるのみで発生する特殊一般入賞(チェリー(1)、チェリー(2))を含み、

10

前記特定の可変表示領域(左リール)には、該特定の可変表示領域(左リール)の表示結果として前記特殊図柄(チェリー)と前記特別入賞の構成図柄(黒7)とを同時に異なるライン(入賞ラインL2及びL4とL1、入賞ラインL1とL3及びL5)に導出させることが可能となる順番(3、4番図柄)で図柄が配列されており、

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(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、

20

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、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のうち一方が他方の比率よりも高くなる確率で前記第1～4の決定を行い、

30

前記導出制御手段は、

前記第1の決定(スイカ)または前記第4の決定(特別役+スイカ+1枚)がなされた第1の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記複数のラインのうち第1のラインに特定の図柄組み合わせの構成図柄が停止する第1の表示位置及び前記複数のラインのうち第2のラインに前記特定の図柄組み合わせの構成図柄が停止する第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、

40

前記第3の決定(スイカ+1枚)または前記第2の決定(特別役+スイカ)がなされた第2の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記

50

予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊一般入賞が、特定の可変表示領域においていずれかのラインに特殊図柄が導出されるだけでなく、3つ以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域とは異なる所定の可変表示領域において特殊図柄と同じラインに所定図柄が導出されることで、特定の可変表示領域及び所定の可変表示領域以外の可変表示領域において特殊図柄と同じラインに導出された図柄は問わずに成立することとする。すなわち特定の可変表示領域及び所定の可変表示領域以外の可変表示領域に導出される図柄は規定されていないことから、遊技者に対して特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出されたのみで特殊一般入賞が発生したように見せること、すなわち特殊一般入賞がいわゆる単図柄入賞のように見せることが可能となる。そして、特殊一般入賞は、特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出されただけでは成立しないため、特定の可変表示領域に、該特定の可変表示領域の表示結果として特殊図柄と特別入賞の構成図柄とを同時に異なるラインに導出させることが可能となる順番で図柄を配列し、特定の可変表示領域の表示結果として特殊図柄と特別入賞の構成図柄とが同時に異なるラインに導出され、特別入賞に対応する図柄の組合せがラインに導出された場合であっても、特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出されたのみでは特殊一般入賞が成立することではなく、特別入賞と特殊一般入賞が同時に成立することを回避できる。このため、図柄の組み合わせが揃うラインや特定の可変表示領域における図柄の配置が制約されることなく、遊技者からすると単図柄入賞のように見える特殊一般入賞と特別入賞との同時入賞を回避できる。

また、第1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の組み合わせが導出される可能性が高く、第3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の組み合わせが導出される可能性が高い。すなわち第1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の組み合わせが停止した場合と、第3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の組み合わせが停止した場合と、で特定の図柄の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と、第3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と、が異なるため、特定の図柄の組み合わせが停止した際に、特定の図柄の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の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の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、特定の図柄の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、特定の図柄の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。

尚、請求項1、2において特定の図柄の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の組み合わせは、同種の図柄同士の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含んでいても良い。

【0013】

本発明の請求項3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予め定められた順番で周期的に移動させることにより変動表示可能な3以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R）のそれぞれに変動順に連続する2以上の図柄からなる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3以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R）の全てに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3以上の可

変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）に導出された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 3 以上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、

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位置からいずれかの表示位置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、

を備え、

前記一般入賞は、前記 3 以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域（左リール）の表示結果として前記 3 以上の可変表示領域に跨って設定された複数のラインのうちいずれかのラインに特殊図柄（チェリー）が導出され、前記特定の可変表示領域とは異なる所定の可変表示領域（右リール）の表示結果として前記特殊図柄（チェリー）と同じラインに所定図柄（ベル、リプレイ）が導出されるのみで発生する特殊一般入賞（チェリー（1）、チェリー（2））を含み、

前記特定の可変表示領域（左リール）には、該特定の可変表示領域（左リール）の表示結果として前記特殊図柄（チェリー）と前記特別入賞の構成図柄（黒 7）とを同時に異なるライン（入賞ライン L 2 及び L 4 と L 1、入賞ライン L 1 と L 3 及び L 5）に導出させることが可能となる順番（3、4 番図柄）で図柄が配列されており、

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、前記特殊一般入賞（チェリー）の発生を許容する旨を単独で決定する第 1 の決定（チェリー）、前記特殊一般入賞（チェリー）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＋チェリー）、前記特殊一般入賞（チェリー）の発生を許容する旨及び前記一般入賞のうち前記特殊一般入賞と異なる特別一般入賞（1 枚）の発生を許容する旨を同時に決定する第 3 の決定（チェリー＋1 枚）、前記特殊一般入賞（チェリー）の発生を許容する旨、前記特別一般入賞（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＋チェリー＋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（チェリー）がなされる確率と前記第 2 の決定（特別役＋チェリー）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＋チェリー）がなされる確率の比率、同一ゲームにおいて前記第 3 の決定（チェリー＋1 枚）がなされる確率と前記第 4 の決定（特別役＋チェリー＋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＋チェリー＋1 枚）がなされる確率の比率のうち一方が他方の比率よりも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 の決定（チェリー）または前記第 2 の決定（特別役＋チェリー）がなされた第 1 の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記複数のラインのうち第 1 のラインに前記特殊一般入賞を構成する図柄組み合わせの構成図柄が停止する第 1 の表示位置及び前記複数のラインのうち第 2 のラインに前記特殊一般入賞を構成する図柄組み合わせの構成図柄が停止する第 2 の表示位置のうち前記第 1 の表示位置のみ位置する場合に前記第 1 の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置の双方が位置する場合に前記第 1 の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可

10

20

30

40

50

変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置のうち前記第 2 の表示位置のみ位置する場合に前記第 2 の表示位置を導出させる制御を行い、

前記第 3 の決定（チェリー＋1 枚）または前記第 4 の決定（特別役＋チェリー＋1 枚）がなされた第 2 の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置のうち前記第 1 の表示位置のみ位置する場合に前記第 1 の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置の双方が位置する場合に前記第 2 の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第 1 の表示位置及び前記第 2 の表示位置のうち前記第 2 の表示位置のみ位置する場合に前記第 2 の表示位置を導出させる制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊一般入賞が、特定の可変表示領域においていずれかのラインに特殊図柄が導出されるだけでなく、3 つ以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域とは異なる所定の可変表示領域において特殊図柄と同じラインに所定図柄が導出されることで、特定の可変表示領域及び所定の可変表示領域以外の可変表示領域において特殊図柄と同じラインに導出された図柄は問わずに成立することとする。すなわち特定の可変表示領域及び所定の可変表示領域以外の可変表示領域に導出される図柄は規定されていないことから、遊技者に対して特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出されたのみで特殊一般入賞が発生したように見せること、すなわち特殊一般入賞がいわゆる単図柄入賞のように見せることが可能となる。そして、特殊一般入賞は、特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出されただけでは成立しないため、特定の可変表示領域に、該特定の可変表示領域の表示結果として特殊図柄と特別入賞の構成図柄とを同時に異なるラインに導出させることが可能となる順番で図柄を配列し、特定の可変表示領域の表示結果として特殊図柄と特別入賞の構成図柄とが同時に異なるラインに導出され、特別入賞に対応する図柄の組合せがラインに導出された場合であっても、特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出されたのみでは特殊一般入賞が成立することではなく、特別入賞と特殊一般入賞が同時に成立することを回避できる。このため、図柄の組み合わせが揃うラインや特定の可変表示領域における図柄の配置が制約されることなく、遊技者からすると単図柄入賞のように見える特殊一般入賞と特別入賞との同時入賞を回避できる。

また、第 1 の決定または第 2 の決定がなされている場合には、特定の可変表示領域において第 1 のラインに特殊図柄が導出される可能性が高く、第 3 の決定または第 4 の決定がなされている場合には、特定の可変表示領域において第 2 のラインに特殊図柄が導出される可能性が高い。すなわち第 1 の決定または第 2 の決定がなされている場合に特殊一般入賞が発生した場合と、第 3 の決定または第 4 の決定がなされている場合に特殊一般入賞が発生した場合と、で特定の可変表示領域において特殊図柄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と、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と、が異なるため、特殊一般入賞が発生した際に、特定の可変表示領域において特殊図柄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、特定の可変表示領域において第 1 のラインに特殊図柄が導出された場合にも、特定の可変表示領域において第 2 のラインに特殊図柄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、特定の可変表示領域において特殊図柄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、特定の可変表示領域において特殊図柄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。

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予め定められた順番で周期的に移動させることにより変動表示可能な3以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R）のそれぞれに変動順に連続する2以上の図柄からなる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3以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R）の全てに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3以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R）に導出された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3以上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、

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位置からいずれかの表示位置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、

を備え、

前記一般入賞は、前記3以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域（左リール）の表示結果として前記3以上の可変表示領域に跨って設定された複数のラインのうちいずれかのラインに特殊図柄（チェリー）が導出され、前記特定の可変表示領域とは異なる所定の可変表示領域（右リール）の表示結果として前記特殊図柄（チェリー）と同じラインに所定図柄（ベル、リプレイ）が導出されるのみで発生する特殊一般入賞（チェリー（1）、チェリー（2））を含み、

前記特定の可変表示領域（左リール）には、該特定の可変表示領域（左リール）の表示結果として前記特殊図柄（チェリー）と前記特別入賞の構成図柄（黒7）とを同時に異なるライン（入賞ラインL2及びL4とL1、入賞ラインL1とL3及びL5）に導出させることが可能となる順番（3、4番図柄）で図柄が配列されており、

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、前記特殊一般入賞（チェリー）の発生を許容する旨を単独で決定する第1の決定（チェリー）、前記特殊一般入賞（チェリー）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＋チェリー）、前記特殊一般入賞（チェリー）の発生を許容する旨及び前記一般入賞のうち前記特殊一般入賞と異なる特別一般入賞（1枚）の発生を許容する旨を同時に決定する第3の決定（チェリー＋1枚）、前記特殊一般入賞（チェリー）の発生を許容する旨、前記特別一般入賞（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＋チェリー＋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（チェリー）がなされる確率と前記第4の決定（特別役＋チェリー＋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＋チェリー＋1枚）がなされる確率の比率、同一ゲームにおいて前記第3の決定（チェリー＋1枚）がなされる確率と前記第2の決定（特別役＋チェリー）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＋チェリー）がなされる確率の比率のうち一方が他方の比率よりも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の決定（チェリー）または前記第4の決定（特別役＋チェリー＋1枚）がなされた第1の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応

10

20

30

40

50

する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記複数のラインのうち第1のラインに前記特殊一般入賞を構成する図柄組み合わせの構成図柄が停止する第1の表示位置及び前記複数のラインのうち第2のラインに前記特殊一般入賞を構成する図柄組み合わせの構成図柄が停止する第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、

10

前記第3の決定（チェリー＋1枚）または前記第2の決定（特別役＋チェリー）がなされた第2の条件が成立したときに、前記導出操作手段が操作され、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第1の表示位置のみ位置する場合に前記第1の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置の双方が位置する場合に前記第2の表示位置を導出させる制御を行い、該導出操作手段に対応する可変表示領域において前記予め定められた引込範囲内に前記第1の表示位置及び前記第2の表示位置のうち前記第2の表示位置のみ位置する場合に前記第2の表示位置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、特殊一般入賞が、特定の可変表示領域においていずれかのラインに特殊図柄が導出されるだけでなく、3つ以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域とは異なる所定の可変表示領域において特殊図柄と同じラインに所定図柄が導出されることで、特定の可変表示領域及び所定の可変表示領域以外の可変表示領域において特殊図柄と同じラインに導出された図柄は問わずに成立することとする。すなわち特定の可変表示領域及び所定の可変表示領域以外の可変表示領域に導出される図柄は規定されていないことから、遊技者に対して特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出されたのみで特殊一般入賞が発生したように見せること、すなわち特殊一般入賞がいわゆる単図柄入賞のように見せることが可能となる。そして、特殊一般入賞は、特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出されただけでは成立しないため、特定の可変表示領域に、該特定の可変表示領域の表示結果として特殊図柄と特別入賞の構成図柄とを同時に異なるラインに導出させることが可能となる順番で図柄を配列し、特定の可変表示領域の表示結果として特殊図柄と特別入賞の構成図柄とが同時に異なるラインに導出され、特別入賞に対応する図柄の組合せがラインに導出された場合であっても、特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出されたのみでは特殊一般入賞が成立することはなく、特別入賞と特殊一般入賞が同時に成立することを回避できる。このため、図柄の組み合わせが揃うラインや特定の可変表示領域における図柄の配置が制約されることなく、遊技者からすると単図柄入賞のように見える特殊一般入賞と特別入賞との同時入賞を回避できる。

30

また、第1の決定または第4の決定がなされている場合には、特定の可変表示領域において第1のラインに特殊図柄が導出される可能性が高く、第3の決定または第2の決定がなされている場合には、特定の可変表示領域において第2のラインに特殊図柄が導出される可能性が高い。すなわち第1の決定または第4の決定がなされている場合に特殊一般入賞が発生した場合と、第3の決定または第2の決定がなされている場合に特殊一般入賞が発生した場合と、で特定の可変表示領域において特殊図柄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4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と、第3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と、が異なるため、特殊一般入賞が発生した際に、特定の可変表示領域において特殊図柄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、特定の可変表示領域において第1のラインに特殊図柄が導出された場合にも、特

40

50

定の可変表示領域において第2のラインに特殊図柄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、特定の可変表示領域において特殊図柄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、特定の可変表示領域において特殊図柄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。

【0014】

尚、請求項1～4において所定数の賭数とは、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。

10

また、請求項1～4において特殊一般入賞を構成する特殊図柄及び所定図柄は同一の図柄であっても良いし、異なる図柄であっても良いが、異なる図柄である方が好ましく、このようにすることで特殊図柄と所定図柄との関連性がわかりにくくなるため、所定の可変表示領域に導出された所定図柄が特殊一般入賞の成立条件となることを極力意識させないことができる。

また、所定図柄は、全ての可変表示領域において同一のラインに導出されることで特殊一般入賞とは異なる一般入賞が成立することとなる図柄であることが好ましく、このような構成とすることで、特殊図柄と所定図柄との関連性がわかりにくくなるため、所定の可変表示領域に導出された所定図柄が特殊一般入賞の成立条件となることを意識させないことができる。

20

また、特定の可変表示領域と所定の可変表示領域は、隣り合わない位置に配置されていること、すなわち特定の可変表示領域と所定の可変表示領域との間に少なくとも1以上の可変表示領域が配置されていることが好ましく、このような構成とすることで、特殊一般入賞の成立時において特殊図柄と所定図柄とが同一ラインに導出されていても、特殊図柄と所定図柄とが導出されたライン上において特殊図柄と所定図柄との間に、あらゆる図柄が導出され得るため、特殊図柄と所定図柄とが同一ラインに導出されていることを特定することが困難となり、所定の可変表示領域に導出された所定図柄が特殊一般入賞の成立条件となることを意識させないことができる。

【0015】

30

本発明の請求項5に記載のスロットマシンは、請求項1～4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

第1の遊技状態に制御する第1遊技状態制御手段と、

前記第1の遊技状態よりも相対的に不利な第2の遊技状態に制御する第2遊技状態制御手段と、

前記第1の遊技状態において前記特殊一般入賞（チェリー）が発生したときに前記第2の遊技状態へ移行させる第2遊技状態移行手段と、

前記第2の遊技状態の開始後、規定ゲーム数が経過したときに該第2の遊技状態を終了させる第2遊技状態終了手段と、

を備え、

40

前記特殊一般入賞（チェリー）は、

前記特定の可変表示領域（左リール）の表示結果としていずれかのラインに前記特殊図柄（チェリー）が導出され、前記所定の可変表示領域（右リール）の表示結果として前記特殊図柄（チェリー）と同じラインに前記所定図柄のうち第1の所定図柄（ベル）が導出されるのみで発生する第1の特殊一般入賞（チェリー（1））と、

前記特定の可変表示領域（左リール）の表示結果としていずれかのラインに前記特殊図柄（チェリー）が導出され、前記所定の可変表示領域（右リール）の表示結果として前記特殊図柄（チェリー）と同じラインに前記所定図柄のうち前記第1の所定図柄と異なる第2の所定図柄（リプレイ）が導出されるのみで発生する第2の特殊一般入賞（チェリー（2））と、

50

を含み、

前記第2遊技状態終了手段は、前記第1の特殊一般入賞（チェリー（1））が発生したことを契機に移行した前記第2の遊技状態では、該第2の遊技状態の開始後、第1の規定ゲーム数が経過したときに当該第2の遊技状態を終了させ、前記第2の特殊一般入賞（チェリー（2））が発生したことを契機に移行した前記第2の遊技状態では、該第2の遊技状態の開始後、前記第1の規定ゲーム数とは異なる第2の規定ゲーム数が経過したときに当該第2の遊技状態を終了させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の遊技状態において第1の特殊一般入賞が発生したことを契機とする第2の遊技状態と、第2の特殊一般入賞が発生したことを契機とする第2の遊技状態と、でその終了条件となる規定ゲーム数が異なる。すなわち第1の遊技状態において第1の特殊一般入賞が発生して移行した場合と、第2の特殊一般入賞が発生して移行した場合と、で遊技者にとって不利となる第2の遊技状態のゲーム数が変動することとなる。一方で、第1の特殊一般入賞と第2の特殊一般入賞とは、特定の可変表示領域における図柄は同一で、所定の可変表示領域における図柄が異なるのみであり、遊技者がどちらの入賞が発生したのかを認識することが困難となるため、その後移行する遊技者にとって不利な第2の遊技状態がどの程度続くのかを推測を困難とすることができる。

【0016】

本発明の請求項6に記載のスロットマシンは、請求項1～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により前記特殊一般入賞（チェリー）の発生を許容する旨の決定（チェリー、チェリー＋1枚、特別役＋チェリー、特別役＋チェリー＋1枚）がなされた場合以外にも、特殊条件（特別役の単独当選）が成立したことを条件に前記特定の可変表示領域（左リール）の表示結果として前記特殊図柄（チェリー）をいずれかのラインに導出させることが可能であり、

前記スロットマシンは、前記事前決定手段（内部抽選）により前記特殊一般入賞（チェリー）の発生を許容する旨が決定されているか、前記特殊条件（特別役の単独当選）が成立したことを条件に特殊報知（チェリー報知）を行う特殊報知手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊報知がなされることで、特殊一般入賞の発生が許容されたこと、すなわち特定の可変表示領域においていずれかのラインに特殊図柄が導出され、かつ所定の可変表示領域において特殊図柄と同じラインに所定図柄が導出される場合に限らず、特定の可変表示領域のラインに特殊図柄が導出され得る状況であることも知らせることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

本発明の実施例を以下に説明する。

【実施例1】

【0018】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例1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1aと、この筐体1aの側端に回動自在に枢支された前面扉1bと、から構成されている。

【0019】

本実施例のスロットマシン1の筐体1a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2L、2C、2R（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2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が前面扉1b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。

【0020】

リール2L、2C、2Rの外周部には、図3に示すように、それぞれ「黒7」、「網7

10

20

30

40

50

(図中網掛け7)」、「白7」、「BAR」、「リプレイ」、「黒スイカ」、「白スイカ」、「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2L、2C、2R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。

【0021】

各リール2L、2C、2Rは、各々対応して設けられリールモータ32L、32C、32R(図4参照)によって回転させることで、各リール2L、2C、2R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2L、2C、2R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。

10

【0022】

リール2L、2C、2Rの内側には、リール2L、2C、2R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LED55と、が設けられている。また、リールLED55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。

【0023】

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。

20

【0024】

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、フォトランジスタ)を複数備えている。

30

【0025】

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。

40

【0026】

本実施例では、発光装置56a、56bから赤外線を放射することにより、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。

【0027】

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

50

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。

【0028】

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に関わらず 3）を設定する際に操作される MAX BET 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。

10

【0029】

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。

20

【0030】

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 1 B E T L E D 14、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 15、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 16、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 L E D 17、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 L E D 18、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 L E D 19、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 L E D 20 が設けられている。

【0031】

30

MAX BET スイッチ 6 の内部には、1 枚 BET スイッチ 5 及び MAX BET 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 L E D 21（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 L E D 22L、22C、22R（図 4 参照）がそれぞれ設けられている。

【0032】

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 を有するメダルセレクタ（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。

40

【0033】

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

50

ルを貯留するホッパータンク 3 4 a、ホッパータンク 3 4 a 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 3 4 b、ホッパーモータ 3 4 b 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 3 4 c からなるホッパーユニット 3 4、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。

【0034】

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 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対の導電部材からなる満タンセンサ 3 5 a が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク 3 5 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

【0035】

電源ボックス 1 0 0 の前面には、後述の B B 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 3 6 a、後述の B B 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 3 6 b、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witch 3 7、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 3 8、電源を ON／OFF する際に操作される電源スイッチ 3 9 が設けられている。

20

【0036】

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 B E T スイッチ 5 または M A X B E T 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 L 1 ～ L 5（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に関わらず 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。

30

【0037】

入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組み合わせが入賞図柄の組み合わ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 2 L、2 C、2 R の中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 1、各リール 2 L、2 C、2 R の上段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 2、各リール 2 L、2 C、2 R の下段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 3、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がりには並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 4、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち右上がりには並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 5 の 5 種類が入賞ラインとして定められている。

40

【0038】

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 2 L、2 C、2 R が回転し、各リール 2 L、2 C、2 R 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 8 L、8 C、8 R を操作すると、対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止し、透視窓 3 に表示結果が導出表示される。

【0039】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R 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 L 1 ～ L 5 上に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、

50

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み合わ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み合わ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み合わせが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

10

【0040】

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。

【0041】

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。

20

【0042】

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。

【0043】

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。

30

【0044】

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。

40

【0045】

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0～16383）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

50

、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 CPU 41a からの初期化命令が入力されないときにメイン CPU 41a 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 IC 50、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

【0046】

メイン CPU 41a 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、ROM 41b 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。

10

【0047】

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。

20

【0048】

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。

【0049】

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。

30

【0050】

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。

【0051】

40

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。

【0052】

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

50

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 10
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間接的に制御する。

【0053】

サブ CPU 91a は、メイン CPU 41a と同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブ CPU 91a 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、受信用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 CPU 91a 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 CPU 91a 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。 20

【0054】

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、RAM 91c 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。

【0055】

本実施例のスロットマシン 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 30
度が段階的に低くなる。

【0056】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 37 を ON 状態としてからスロットマシン 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 RAM 41c に格納される。そして、設定キースイッチ 37 が OFF されると 40
、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0057】

次に、メイン制御部 41 の RAM 41c の初期化について説明する。メイン制御部 41 の RAM 41c 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。

【0058】

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。 50

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、設定開始前に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 32 L、32 C、32 R 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 32 L、32 C、32 R 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 RAM 41 c 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、RAM 41 c 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 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 CPU 41 a のレジスタから退避したデータが格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。

10

【0059】

本実施例においてメイン CPU 41 a 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 RAM 41 c のデータが破壊されて

20

【0060】

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、RAM 41 c 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、RAM 41 c 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、RAM 41 c 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 RAM 41 c 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、RAM 41 c 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。

30

【0061】

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。

40

【0062】

次に、メイン CPU 41 a 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。

【0063】

本実施例では、メイン CPU 41 a 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、

50

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

10

【0066】

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2L、2C、2Rの回転が開始されたときに送信される。

【0067】

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。

【0068】

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。

20

【0069】

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。

【0070】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態（初期遊技状態であるか、RT（1）中であるか、RT（2）中であるか、BB中であるか、RB中であるか、等）及びRT（1）、（2）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。

30

【0071】

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。

【0072】

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。

40

【0073】

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。

【0074】

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。

【0075】

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

50

わち設定変更モードの終了時に送信される。

【0076】

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。

【0077】

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。

10

【0078】

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たおらず、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。

20

【0079】

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。

30

【0080】

通常コマンド送信用バッファには、最大で16個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複数のコマンドを蓄積できるようになっている。

【0081】

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。

【0082】

ドアコマンド送信用バッファは、通常コマンド送信用バッファとは別個に設けられており、ドアコマンドを1個のみ格納可能な領域が割り当てられている。ドアコマンド送信用バッファには、電源投入時または1ゲーム終了時にその時点のドア開放検出スイッチ25の検出状態を示すドアコマンドが格納され、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化した時にその変化後の検出状態を示すドアコマンドが格納される。また、ドアコマンド送信用バッファに格納されたドアコマンドは、当該ドアコマンドが送信された後もクリアされることがなく、その後、新たに格納されるドアコマンドによって上書きされるようになっている。尚、電源投入時または1ゲーム終了時には、ドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドの送信を要求するドアコマンド送信要求1が設定され、ドアコマンド送信要求1が設定されているか、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化したときに、ドアコマンド送信要求2が設定されるようになっており、このドアコマンド送信要求2が設定されることによりドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマン

40

50

ドの送信が命令されるようになっている。

【0083】

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。

【0084】

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。

【0085】

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。

10

【0086】

受信用バッファには、最大で128個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複数のコマンドを蓄積できるようになっている。

【0087】

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。

20

【0088】

尚、本実施例では、サブCPU91aがタイマ割込処理（サブ）を行う時間間隔（1.12ms）が、メインCPU41aがコマンドを送信する時間間隔（2.24ms）よりも短い間隔であるため、通常のゲームに伴う動作が行われていれば、メインCPU41aから連続してコマンドが送信される場合であっても受信用バッファに格納された未処理のコマンドは、次のコマンドを受信するまでにタイマ割込処理（サブ）によって読み出されることとなり、受信用バッファに未処理のコマンドが複数蓄積されることはなく、メインCPU41aから送信されたコマンドを受信すると、その後最初に行われるタイマ割込処理（サブ）によって受信したコマンドは読み出され、コマンドに対応する処理が行われる。

30

【0089】

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が実行されることとなる。

40

【0090】

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。

【0091】

50

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CPU 91a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CPU 91a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

10

【0092】

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、RAM 91cに設定される。演出パターンの選択率は、ROM 91bに格納された演出テーブルに登録されており、サブCPU 91a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RAM 91cに設定するようになっている。

【0093】

20

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CPU 91a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。

【0094】

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。

30

【0095】

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。

【0096】

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。

40

【0097】

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。

【0098】

50

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。

【0099】

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RBと称す）、初期遊技状態、RT（1）（リプレイタイム（1））、RT（2）（リプレイタイム（2））があるが、どの遊技状態においても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RBであるか、初期遊技状態であるか、RT（1）、RT（2）であるか、に関わらず、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L1～L5が有効化されるようになっており、遊技状態に関わらず、賭数として3が設定された時点で全ての入賞ラインL1～L5が有効化されることとなる。

【0100】

本実施例のスロットマシン1は、全てのリール2L、2C、2R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み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。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RAM41cに設定されている必要がある。

【0101】

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み合わせが揃うまで有効とされ、許容された役の組み合わ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、例えば、当該フラグにより許容された役の組み合わせを揃えることができなかった場合にも、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。

【0102】

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）、ビッグボーナス（1）（2）（以下ではビッグボーナスをBB（1）（2）とする）が、小役として黒スイカ、白スイカ、チェリー（1）（2）、1枚、ベルが、再遊技役としてリプレイ（1）～（10）が定められている。

【0103】

チェリー（1）は、いずれの遊技状態においても左リールについて入賞ラインのいずれかに「チェリーーANYーベル」の組み合わせが揃ったとき、すなわち左リールにおいて入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出され、右リールの、左リールに「チェリー」が停止した入賞ラインに「ベル」の図柄が導出されたときに入賞となり、2枚のメダルが払い出される。チェリー（2）は、いずれの遊技状態においても左リールについて入賞ラインのいずれかに「チェリーーANYーリプレイ」の組み合わせが揃ったとき、すなわち左リールにおいて入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出され、右リ

ルの、左リールに「チェリー」が停止した入賞ラインに「リプレイ」の図柄が導出されたときに入賞となり、チェリー（１）と同じ２枚のメダルが払い出される。尚、以下では、チェリー（１）（２）をまとめてチェリーと呼ぶことがある。

【０１０４】

黒スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、１５枚のメダルが払い出される。白スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「白スイカー黒スイカー黒スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、１５枚のメダルが払い出される。尚、以下では、黒スイカ、白スイカをまとめてスイカと呼ぶことがある。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「網７－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、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「ベルーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、１２枚のメダルが払い出される。

10

【０１０５】

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「リプレーリプレーリプレイ」の組み合わ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「リプレーベルーリプレイ」の組み合わ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「リプレーリプレーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

20

【０１０６】

リプレイ（４）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「オレンジーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（５）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ーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（６）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒スイカーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（７）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「白スイカーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（８）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ーリプレーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（９）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ーリプレーリプレーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（１０）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「ＢＡＲーリプレーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（１）～（１０）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

【０１０７】

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ー網７ー黒７」の組み合わ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４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。

40

【０１０８】

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ー黒７ー黒７」の組み合わ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ー網７ー網７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【０１０９】

ＢＢ（１）（２）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

50

るまで繰り返し R B に制御される。すなわち B B 中は、常に R B に制御されることとなる。そして、B B は、当該 B B 中において遊技者に払い出したメダルの総数が 480 枚を超えたときに終了する。B B の終了時には、R B の終了条件が成立しているか否かに関わらず R B も終了する。

【0110】

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 2 L、2 C、2 R 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（0～16383 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み合わせについて、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み合わせの判定値数に応じて行われる。本実施例においては、各役及び役の組み合わせの判定値数から、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は再遊技役及び特別役が重複して当選する判定値の範囲、複数種類の小役が重複して当選する判定値の範囲、複数種類の再遊技役が重複して当選する判定値の範囲、が特定されるようになっており、内部抽選における当選は排他的なものではなく、1 ゲームにおいて複数種類の役が同時に当選することがあり得る。ただし、種類の異なる特別役については、重複して当選する判定値の範囲が特定されることがなく、種類の異なる特別役については、排他的に抽選を行うものである。

【0111】

本実施例では、図 6 及び図 7 に示すように、遊技状態が、初期遊技状態、R T（1）、R T（2）であるか、R B であるかによって内部抽選の対象となる役及び役の組み合わせが異なる。さらに遊技状態が初期遊技状態、R T（1）においては、特別役の持越中であるか否かによっても内部抽選の対象となる役及び役の組み合わせが異なる。

【0112】

遊技状態が初期遊技状態であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態では、R B、B B（1）、B B（2）、R B＋リプレイ（2）、R B＋リプレイ（3）、R B＋スイカ、R B＋スイカ＋1 枚、R B＋チェリー（R B＋チェリー（1）＋チェリー（2））、R B＋チェリー＋1 枚（R B＋チェリー（1）＋チェリー（2）＋1 枚）、B B（1）＋リプレイ（2）、B B（1）＋リプレイ（3）、B B（1）＋リプレイ G R（4）（リプレイ（1）＋リプレイ（8）＋リプレイ（9）＋リプレイ（10））、B B（1）＋リプレイ G R（5）（リプレイ（4）＋リプレイ（5）＋リプレイ（6）＋リプレイ（7））、B B（1）＋スイカ、B B（1）＋スイカ＋1 枚、B B（1）＋チェリー（B B（1）＋チェリー（1）＋チェリー（2））、B B（1）＋チェリー＋1 枚（B B（1）＋チェリー（1）＋チェリー（2）＋1 枚）、B B（2）＋リプレイ（2）、B B（2）＋リプレイ（3）、B B（2）＋リプレイ G R（4）、B B（2）＋リプレイ G R（5）、B B（2）＋スイカ、B B（2）＋スイカ＋1 枚、B B（2）＋チェリー（B B（2）＋チェリー（1）＋チェリー（2））、B B（2）＋チェリー＋1 枚（B B（2）＋チェリー（1）＋チェリー（2）＋1 枚）、リプレイ（2）、リプレイ（3）、リプレイ G R（1）（リプレイ（1）＋リプレイ（4）＋リプレイ（5）＋リプレイ（6）＋リプレイ（7））、リプレイ G R（2）（リプレイ（1）＋リプレイ（4）＋リプレイ（5）＋リプレイ（7））、リプレイ G R（3）（リプレイ（1）＋リプレイ（4）＋リプレイ（6）＋リプレイ（7））、リプレイ G R（4）、リプレイ G R（5）、スイカ、スイカ＋1 枚、チェリー（チェリー（1）＋チェリー（2））、チェリー＋1 枚（チェリー（1）＋チェリー（2）＋1 枚）、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0113】

遊技状態が初期遊技状態であり、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（2）、リプレイ（3）、リプレイ G R（1）、リプレイ G R（2）、リプレイ G R（3）、リプレイ G R（4）、リプレイ G R（5）、スイカ、スイカ＋1 枚、チェリー（チェリー（1）＋チェリー（2））、チェリー＋1 枚（チェリー（1）＋チェリー（2）

+ 1枚)、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0114】

遊技状態が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、RB、BB(1)、BB(2)、RB+リプレイ(2)、RB+リプレイ(3)、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚、RB+チェリー(RB+チェリー(1)+チェリー(2))、RB+チェリー+1枚(RB+チェリー(1)+チェリー(2)+1枚)、BB(1)+リプレイ(2)、BB(1)+リプレイ(3)、BB(1)+リプレイGR(4)(リプレイ(1)+リプレイ(8)+リプレイ(9)+リプレイ(10))、BB(1)+リプレイGR(5)(リプレイ(4)+リプレイ(5)+リプレイ(6)+リプレイ(7))、BB(1)+スイカ、BB(1)+スイカ+1枚、BB(1)+チェリー(BB(1)+チェリー(1)+チェリー(2))、BB(1)+チェリー+1枚(BB(1)+チェリー(1)+チェリー(2)+1枚)、BB(2)+リプレイ(2)、BB(2)+リプレイ(3)、BB(2)+リプレイGR(4)、BB(2)+リプレイGR(5)、BB(2)+スイカ、BB(2)+スイカ+1枚、BB(2)+チェリー(BB(2)+チェリー(1)+チェリー(2))、BB(2)+チェリー+1枚(BB(2)+チェリー(1)+チェリー(2)+1枚)、リプレイ(1)、リプレイGR(1)、リプレイGR(2)、リプレイGR(3)、リプレイGR(4)、リプレイGR(5)、スイカ、スイカ+1枚、チェリー(チェリー(1)+チェリー(2))、チェリー+1枚(チェリー(1)+チェリー(2)+1枚)、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

10

【0115】

遊技状態がRT(1)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(3)、リプレイGR(1)、リプレイGR(2)、リプレイGR(3)、リプレイGR(4)、リプレイGR(5)、スイカ、スイカ+1枚、チェリー(チェリー(1)+チェリー(2))、チェリー+1枚(チェリー(1)+チェリー(2)+1枚)、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

20

【0116】

遊技状態がRT(2)では、RB、BB(1)、BB(2)、RB+リプレイ(2)、RB+リプレイ(3)、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚、RB+チェリー(RB+チェリー(1)+チェリー(2))、RB+チェリー+1枚(RB+チェリー(1)+チェリー(2)+1枚)、BB(1)+リプレイ(2)、BB(1)+リプレイ(3)、BB(1)+リプレイGR(4)(リプレイ(1)+リプレイ(8)+リプレイ(9)+リプレイ(10))、BB(1)+リプレイGR(5)(リプレイ(4)+リプレイ(5)+リプレイ(6)+リプレイ(7))、BB(1)+スイカ、BB(1)+スイカ+1枚、BB(1)+チェリー(BB(1)+チェリー(1)+チェリー(2))、BB(1)+チェリー+1枚(BB(1)+チェリー(1)+チェリー(2)+1枚)、BB(2)+リプレイ(2)、BB(2)+リプレイ(3)、BB(2)+リプレイGR(4)、BB(2)+リプレイGR(5)、BB(2)+スイカ、BB(2)+スイカ+1枚、BB(2)+チェリー(BB(2)+チェリー(1)+チェリー(2))、BB(2)+チェリー+1枚(BB(2)+チェリー(1)+チェリー(2)+1枚)、リプレイ(1)、リプレイ(2)、リプレイ(3)、スイカ、スイカ+1枚、チェリー(チェリー(1)+チェリー(2))、チェリー+1枚(チェリー(1)+チェリー(2)+1枚)、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

30

40

【0117】

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

【0118】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役または役の組み合わせ及び現在の遊技状態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み合わせに当選したものと判定される。

50

【0119】

そして、いずれかの役または役の組み合わ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み合わ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に設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わ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。

10

【0120】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0121】

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。

20

【0122】

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（2）当選時と、BB（2）＋リプレイ（2）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。

30

【0123】

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。

【0124】

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

40

50

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。

【0125】

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周するステッピング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。

10

【0126】

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

20

【0127】

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。

30

【0128】

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。

【0129】

40

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

50

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。

【0130】

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）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。

10

【0131】

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。

20

【0132】

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。

30

【0133】

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。

40

【0134】

50

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。

【0135】

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（2）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、2R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8L、8C、8R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。

【0136】

複数種類の小役が同時に当選している場合（スイカ＋1枚、チェリー＋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ているとともに、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、当選した小役のうち払出枚数の少な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多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。

【0137】

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GR（1）～（5）（特別役と同時当選している場合も同じ））には、図8に示すように、当選した再遊技役のうち同時当選した再遊技役のグループ及び最初に停止操作がなされたリール（第1停止リール）が左リール、中リール、右リールのいずれであるか、に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。

【0138】

リプレイGR（1）（リプレイ（1）＋リプレイ（4）＋リプレイ（5）＋リプレイ（6）＋リプレイ（7））が当選し、左リールを第1停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ（4）～（7）の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。図3に示すように、リプレイ（4）を構成する「オレンジ」、リプレイ（5）を構成する「白7」、リプレイ（6）を構成する「黒スイカ」、リプレイ（7）を構成する「白スイカ」は、左リールにおいて4コマ以内の間隔で配置されているとともに、リプレイ（4）～（7）を構成する「ベル」は、中、右リールにおいて4コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイGR（1）が当選し、左リールを第1停止とした場合には、

ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたタイミングに関わらず、リプレイ (4) ~ (7) のいずれかが必ず入賞するようになっている。

【0139】

一方、リプレイ GR (1) が当選し、中リールまたは右リールを第 1 停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ (1) の組合せをいずれかの入賞ライン上に揃えて停止させる制御を行う。図 3 に示すように、「リプレイ」は全てのリールにおいて 4 コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイ GR (1) が当選し、中リールまたは右リールを第 1 停止とした場合には、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたタイミングに関わらず、リプレイ (1) が必ず入賞するようになっている。

【0140】

リプレイ GR (2) (リプレイ (1) + リプレイ (4) + リプレイ (5) + リプレイ (7)) が当選し、中リールを第 1 停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ (4) (5) (7) の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。図 3 に示すように、リプレイ (4) を構成する「オレンジ」、リプレイ (5) を構成する「白 7」、リプレイ (7) を構成する「白スイカ」は、左リールにおいて 4 コマ以内の間隔で配置されているとともに、リプレイ (4) (5) (7) を構成する「ベル」は、中、右リールにおいて 4 コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイ GR (2) が当選し、中リールを第 1 停止とした場合には、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたタイミングに関わらず、リプレイ (4) (5) (7) のいずれかが必ず入賞するようになっている。

【0141】

一方、リプレイ GR (2) が当選し、左リールまたは右リールを第 1 停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ (1) の組合せをいずれかの入賞ライン上に揃えて停止させる制御を行う。図 3 に示すように、「リプレイ」は全てのリールにおいて 4 コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイ GR (2) が当選し、左リールまたは右リールを第 1 停止とした場合には、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたタイミングに関わらず、リプレイ (1) が必ず入賞するようになっている。

【0142】

リプレイ GR (3) (リプレイ (1) + リプレイ (4) + リプレイ (6) + リプレイ (7)) が当選し、右リールを第 1 停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ (4) (6) (7) の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。図 3 に示すように、リプレイ (4) を構成する「オレンジ」、リプレイ (6) を構成する「黒スイカ」、リプレイ (7) を構成する「白スイカ」は、左リールにおいて 4 コマ以内の間隔で配置されているとともに、リプレイ (4) (6) (7) を構成する「ベル」は、中、右リールにおいて 4 コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイ GR (3) が当選し、右リールを第 1 停止とした場合には、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたタイミングに関わらず、リプレイ (4) (6) (7) のいずれかが必ず入賞するようになっている。

【0143】

一方、リプレイ GR (3) が当選し、左リールまたは中リールを第 1 停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ (1) の組合せをいずれかの入賞ライン上に揃えて停止させる制御を行う。図 3 に示すように、「リプレイ」は全てのリールにおいて 4 コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイ GR (3) が当選し、左リールまたは中リールを第 1 停止とした場合には、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたタイミングに関わらず、リプレイ (1) が必ず入賞するようになっている。

【0144】

リプレイ GR (4) (リプレイ (1) + リプレイ (8) + リプレイ (9) + リプレイ (10)) が当選した場合には、停止操作がなされた際に、入賞ライン上に最大 4 コマの引込範囲で当選した再遊技役のうちリプレイ (8) ~ (10) の組合せ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

10

20

30

40

50

込範囲で当選した再遊技役のうちリプレイ（８）～（１０）の組合せを引き込めない場合には、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲でリプレイ（１）を揃えて停止させる制御が行われる。図３に示すように、リプレイ（８）を構成する「黒７」、リプレイ（９）を構成する「網７」、リプレイ（１０）を構成する「ＢＡＲ」がいずれかの入賞ライン上に停止する停止位置は、左リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているとともに、リプレイ（８）～（１０）を構成する「リプレイ」は、中、右リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイＧＲ（４）が当選し、左リールを第１停止とした場合には、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ（８）～（１０）のいずれかが必ず入賞するようになっている。

【０１４５】

10

一方で、リプレイ（８）を構成する「黒７」、リプレイ（９）を構成する「網７」、リプレイ（１０）を構成する「ＢＡＲ」がいずれかの入賞ライン上に停止する停止位置は、左リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているものの、これら「黒７」「網７」「ＢＡＲ」は、左リールにおいて４コマを超えて配置されている箇所が存在するとともに、中、右リールを第１停止とした場合には、リプレイ（８）～（１０）の組合せが揃い入賞ラインが限定されるため、中、右リールを第１停止とした場合には、中リールまたは右リールにおいて「リプレイ」が停止した入賞ラインにリプレイ（８）を構成する「黒７」、リプレイ（９）を構成する「網７」、リプレイ（１０）を構成する「ＢＡＲ」のいずれかを最大４コマで引込可能なタイミングで停止操作がなされたことを条件に、リプレイ（８）～（１０）が入賞し、それ以外のタイミングで停止操作がなされた場合には、リプレイ（８）～（１０）が入賞することはない。尚、この場合には、リプレイ（１）が必ず入賞する。

20

【０１４６】

リプレイＧＲ（５）（リプレイ（４）＋リプレイ（５）＋リプレイ（６）＋リプレイ（７））が当選した場合には、第１停止リールがいずれのリールであっても、リプレイ（４）～（７）の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。図３に示すように、リプレイ（４）を構成する「オレンジ」、リプレイ（５）を構成する「白７」、リプレイ（６）を構成する「黒スイカ」、リプレイ（７）を構成する「白スイカ」は、左リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているとともに、リプレイ（４）～（７）を構成する「ベル」は、中、右リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイＧＲ（５）が当選した場合には、第１停止リール、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ（４）～（７）のいずれかが必ず入賞するようになっている。

30

【０１４７】

このように本実施例では、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選した場合には、リプレイ（１）、リプレイ（４）～（７）のいずれも入賞させることは可能であるが、リプレイＧＲ（１）が当選したか、リプレイＧＲ（２）が当選したか、リプレイＧＲ（３）が当選したか、によって、リプレイ（４）～（７）の入賞条件となる第１停止リールが異なり、リプレイ（４）～（７）の入賞条件となる第１停止リールが一致すれば、リプレイ（４）～（７）が入賞するが、一致しない場合には、リプレイ（１）が入賞することとなる。

40

【０１４８】

また、リプレイＧＲ（４）が当選した場合には、リプレイ（８）～（１０）が優先的に入賞し、リプレイ（８）～（１０）を入賞させることができない場合には、リプレイ（１）が入賞することとなるが、左リールを第１停止リールとすれば、必ずリプレイ（８）～（１０）のいずれかを入賞させることができる。

【０１４９】

また、リプレイＧＲ（５）が当選した場合には、停止操作のタイミングや第１停止リールがどのリールであるかに関わらず、必ずリプレイ（４）～（７）が入賞することとなる。

【０１５０】

50

本実施例においてメインCPU 41aは、リール2L、2C、2Rの回転が開始した後、ストップスイッチ8L、8C、8R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8L、8C、8R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、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8L、8C、8R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8L、8C、8R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。

【0151】

尚、本実施例では、ストップスイッチ8L、8C、8R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。

【0152】

一般的なスロットマシンでは、本実施例におけるスロットマシン1と同様に、リールに配置された図柄のうち表示結果として導出された連続する図柄上に入賞ラインが設定されているため、複数のリールのうち特定のリールについて、特別役の構成図柄と一般役（のうち当該特定のリールのみで入賞が確定する単図柄（チェリーが多い）とが隣り合わせで配置されていると、特別役が入賞ライン上に揃った場合に単図柄も他の入賞ラインに停止してしまうことがあり、この場合には、特別役と単図柄入賞とが同時に成立してしまうこととなる。

【0153】

特別役と単図柄入賞とが同時に成立してしまうことを回避するためには、特定のリールにおいて特別役の構成図柄の近辺に単図柄を配置しないことにより、特別役が入賞ライン上に揃った場合には単図柄を他の入賞ラインに停止させない構成とすることが考えられるが、この場合、特定のリールにおいて特別役の構成図柄と単図柄の配置が制約されてしま

【0154】

一方で、入賞ラインのうち無効ライン、すなわちその入賞ラインに役が揃っても入賞とは判定しないラインを設定することでリールの図柄配置が制約されてしまうことを回避することは可能であるが、この場合には、無効ラインに役が揃っても入賞することがないことから、役を揃えることが可能となる入賞ラインが制約されてしまうこととなる。

【0155】

これに対して本実施例では、図5及び図9(a)(b)に示すように、いずれかの入賞ラインに「チェリー—ANY—ベル」が揃うこと、すなわち左リールにおいていずれかの入賞ラインに「チェリー」が停止し、右リールにおいて、左リールの「チェリー」と同じ入賞ラインに「ベル」が停止した場合に、中リールの停止図柄に関わらず入賞するチェリー(1)、いずれかの入賞ラインに「チェリー—ANY—リプレイ」が揃うこと、すなわち左リールにおいていずれかの入賞ラインに「チェリー」が停止し、右リールにおいて、左リールの「チェリー」と同じ入賞ラインに「リプレイ」が停止した場合に、中リールの停止図柄に関わらず入賞するチェリー(2)、が一般役として定められている。

【0156】

このように本実施例では、チェリー(1)(2)の入賞の成立要件として左リール及び右リール以外の中リールの図柄は規定されていないため、遊技者に対して左リールの入賞ライン上に「チェリー」が導出されたことのみでチェリー(1)(2)が入賞したように見せること、すなわちチェリー(1)(2)がいわゆる単図柄入賞のように見せることが

10

20

30

40

50

可能となる。

【0157】

一方で、図3に示すように、左リールでは、特別役を構成する「黒7」または「網7」とチェリー(1)(2)を構成する「チェリー」とを連続した配置、或いは1図柄のみ空けた配置、すなわち左リールにおいて特別役の構成図柄とチェリー(1)(2)の構成図柄である「チェリー」とが同時に異なる入賞ラインに停止し得る図柄配列としており、右リールでは、特別役を構成する「黒7」または「網7」とチェリー(1)(2)を構成する「ベル」または「リプレイ」が2図柄以上の間隔を空けた配置、すなわち右リールにおいて特別役の構成図柄とチェリー(1)(2)の構成図柄である「ベル」「リプレイ」とが同時に異なる入賞ラインに停止することのない図柄配列とされている。

10

【0158】

そして、チェリー(1)(2)は、左リールの入賞ラインに「チェリー」が停止しただけでは入賞として成立しないため、本実施例のように左リールにおいて特別役の構成図柄と「チェリー」とが同時に異なる入賞ラインに停止し得る図柄配列とした場合に、特別役の構成図柄と「チェリー」とが同時に異なる入賞ラインに停止し、かつ全てのリールが停止した時点で特別役が入賞ラインに揃った場合であっても、右リールにおいて特別役の構成図柄とチェリー(1)(2)の構成図柄である「ベル」「リプレイ」とが同時に異なる入賞ラインに停止することのない図柄配列とされているため、図9(c)に示すように、いずれの入賞ラインにも「チェリーーANYーベル」または「チェリーーANYーリプレイ」が揃うことがなく、チェリー(1)またはチェリー(2)が入賞することはないので、特別役とチェリー(1)またはチェリー(2)とが同時に成立することを回避できる。

20

【0159】

このため、左リールにおいて特別役の構成図柄とチェリー(1)(2)の構成図柄である「チェリー」とが同時に異なる入賞ラインに停止し得る図柄配列とした場合であっても、特別役とチェリーとの同時成立を避けるために、このような特別役の構成図柄とチェリー(1)(2)の構成図柄である「チェリー」とが同時に異なる入賞ラインに停止する停止位置を停止させないように制御したりすることもないし、入賞ラインを無効化したり、そもそも左リールにおいて特別役の構成図柄とチェリー(1)(2)の構成図柄である「チェリー」とが同時に異なる入賞ラインに停止しないように図柄配列を制約することなく、遊技者からすると単図柄入賞のように見えるチェリー(1)(2)と特別役との同時入賞を回避することができる。

30

【0160】

また、右リールにおいてチェリー(1)を構成する「ベル」及びチェリー(2)を構成する「リプレイ」は、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、チェリーの当選時には、左リールにおいていずれかの入賞ラインに「チェリー」を停止させることができれば、右リールでは、その停止操作のタイミングに関わらず、必ず左リールに「チェリー」が停止した入賞ラインに「ベル」または「リプレイ」が停止してチェリー(1)またはチェリー(2)が入賞することとなる。このため、チェリーの当選時には、左リールの入賞ラインに「チェリー」が停止すれば必ずチェリー(1)またはチェリー(2)が入賞することとなり、左リールに「チェリー」が停止したこののみでチェリー(1)またはチェリー(2)が入賞したように見せることができ、右リールに停止した図柄がチェリー(1)(2)の入賞条件となることを極力意識させないようにできる。

40

【0161】

また、チェリー(1)(2)の右リールの構成図柄として左リールを構成する「チェリー」とは異なる図柄である「ベル」、「リプレイ」を適用しており、このような図柄を右リールの構成図柄として適用することで左リールの「チェリー」との関連性が分かりにくくなるため、右リールに停止した図柄がチェリー(1)(2)の入賞条件となることをさらに意識させないようにできる。

【0162】

50

また、チェリー（１）（２）を構成する右リールの「ベル」、「リプレイ」は、全てのリールにおいて同一の入賞ライン上に停止することでチェリー以外の一般役（ベル、リプレイ）が成立することとなる図柄である。すなわち、チェリー（１）（２）を構成する右リールの「ベル」、「リプレイ」は、本来は同一入賞ラインに揃うことで他の一般役が構成される図柄であり、このような図柄を右リールの構成図柄として適用することで「チェリー」との関連性がさらに分かりにくくなるため、右リールに停止した図柄がチェリー（１）（２）の入賞条件となることをさらに意識させないようにできる。

【０１６３】

また、チェリー（１）（２）を構成する「チェリー」が停止するリールと、「ベル」「リプレイ」が停止するリールと、が隣り合わせのリールではなく、中リールを挟んで離れた位置の左リールと右リールであり、チェリーの構成図柄として中リールは任意であり、何等規定されていないため、チェリー（１）（２）の入賞時において「チェリー」と「ベル」「リプレイ」とが同一入賞ラインに揃っていても、「チェリー」と「ベル」「リプレイ」とが揃った同一入賞ラインにおいて「チェリー」と「ベル」「リプレイ」との間に、あらゆる図柄が停止し得るため、「チェリー」と「ベル」「リプレイ」とが同一入賞ラインに揃っていることを特定することが困難となり、右リールに停止した図柄がチェリー（１）（２）の入賞条件となることをさらに意識させないようにできる。

【０１６４】

また、チェリー（１）とチェリー（２）は、必ず同時に当選するとともに、チェリー（１）（２）のどちらが入賞した場合であっても同じ枚数のメダルが付与されるため、左リールの入賞ラインに「チェリー」が停止した場合には、右リールにおいて、左リールに「チェリー」が停止した入賞ラインに「ベル」が停止した場合であっても「リプレイ」が停止した場合であっても入賞し、かつ同一枚数のメダルが付与されることとなる。すなわち左リールに「チェリー」が停止して入賞した際に、右リールの同一入賞ラインに複数の異なる図柄が停止し得るため、「チェリー」と右リールに停止した図柄との関連性がさらに分かりにくくなり、右リールに停止した図柄がチェリー（１）（２）の入賞条件となることをさらに意識させないようにできる。尚、チェリー当選時において左リールの入賞ラインに「チェリー」が停止した場合には、右リールにおいて、左リールに「チェリー」が停止した入賞ラインに「ベル」を停止させるか、「リプレイ」を停止させるか、は右リールの停止操作位置に応じて定められていれば良い。

【０１６５】

また、本実施例では、チェリー（チェリー＋１枚、特別役＋チェリー、特別役＋チェリー＋１枚を含む）の当選時だけでなく、いずれかの特別役が当選しており、かつ他の役がいずれも当選していない場合にも、左リールのいずれかの入賞ラインに「チェリー」を停止可能に制御し、いずれかの特別役が当選しており、かつ他の役がいずれも当選していない場合に左リールのいずれかの入賞ラインに「チェリー」が停止した場合には、チェリーが当選していないので、右リールにおいて、左リールに「チェリー」が停止した入賞ラインに「ベル」「リプレイ」以外の図柄が停止し、チェリー（１）やチェリー（２）が入賞することはない。

【０１６６】

そして、チェリーの当選時及びいずれかの特別役が当選し、かつ他の役が当選していない場合以外では、左リールのいずれかの入賞ラインに「チェリー」が停止しないように制御しているため、左リールのいずれかの入賞ラインに「チェリー」が停止し、かつチェリー（１）、チェリー（２）が発生しない場合、すなわちメダルの付与を伴わない場合には、いずれかの特別役が当選していることが示唆されることとなる。

【０１６７】

また、ＢＢが当選し、他の役が当選していない場合にのみ、左リールの入賞ラインＬ１に「チェリー」が停止し得るように制御し、ＲＢが当選し、他の役が当選していない場合には、入賞ラインＬ１以外入賞ラインにのみ「チェリー」が停止し得るように制御しているため、左リールの中段に「チェリー」が停止し、かつチェリー（１）、チェリー（２

）が発生しない場合、すなわちメダルの付与を伴わない場合には、R Bよりも有利度の高いB Bが当選していることが示唆されることとなる。

【0168】

また、サブCPU 91aは、チェリーが当選しているか、いずれかの特別役が当選し、かつ他の役が当選していないこと、すなわち左リールの入賞ラインに「チェリー」を停止させることが可能な状態であることを条件に、「チェリー」を示唆するチェリー報知を行う。

【0169】

このため、チェリーが当選し、チェリー（1）またはチェリー（2）が入賞し得る場合に限らず、左リールの入賞ラインに「チェリー」を停止させることが可能な状況であれば、チェリー報知によってその旨を知らせることが可能となり、チェリー（1）またはチェリー（2）が入賞し得ない状況であっても、遊技者は左リールに「チェリー」を停止させることが可能であることを知ることができる。

【0170】

特に、本実施例では、左リールのいずれかの入賞ラインに「チェリー」が停止し、かつチェリー（1）、チェリー（2）が発生しない場合、すなわちメダルの付与を伴わない場合には、いずれかの特別役が当選していることが示唆されることとなるため、チェリー報知によって特別役の当選に対しても期待させることができる。

【0171】

従来のスロットマシンでは、小役の単独当選時に用いるリールの停止制御パターンと、小役と特別役の同時当選時に用いるリールの停止制御パターンと、を異なるものとする。ことで、リールの停止態様に応じて特別役の当選を判別することができるものの、リールの停止態様に応じて特別役の当選以外の情報を示唆するものではなかった。また、従来のスロットマシンでは、小役の単独当選時の停止態様と、小役と特別役の同時当選時の停止態様と、が異なるため、その停止態様に応じて特別役に当選しているか否かを遊技者から判別できてしまい、特別役に当選していない場合には、期待感が損なわれてしまうという問題がある。

【0172】

そこで本実施例では、スイカ、B B（B B（1）（2））+スイカ、R B+スイカ、スイカ+1枚、B B（B B（1）（2））+スイカ+1枚、R B+スイカ+1枚が当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を揃える制御を行うが、スイカ、B B+スイカ、R B+スイカが当選している場合には、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置のうち、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL 1、L 2、L 3にのみ揃えることが可能な停止操作位置及び入賞ライン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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL 1、L 2、L 3に揃える制御を行い、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL 4、L 5にのみ揃えることが可能であり、入賞ラインL 1、L 2、L 3に揃えることができない停止操作位置で停止操作がなされたときのみ「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL 4、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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置のうち、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL 4、L 5にのみ揃えることが可能な停止操作位置及び入賞ライン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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー

10

20

30

40

50

黒スイカ」を入賞ラインL 4、L 5に揃える制御を行い、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL 1、L 2、L 3にのみ揃えることが可能であり、入賞ラインL 4、L 5に揃えることができない停止操作位置で停止操作がなされたときのみ「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL 1、L 2、L 3に揃える制御を行うようになっている。

【0173】

すなわち、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL 4、L 5よりも入賞ラインL 1、L 2、L 3に優先して揃える制御を行い、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL 1、L 2、L 3よりも入賞ラインL 4、L 5に優先して揃える制御を行うようになっている。

10

【0174】

このため、図10(a)に示すように、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカが当選している場合には、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL 1、L 2、L 3に揃う可能性が高く、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選している場合には、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL 4、L 5に揃う可能性が高い。すなわちスイカ、BB+スイカ、RB+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、BB+スイカ+1枚、RB+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「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインが異なる。

20

【0175】

そして本実施例では、図10(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、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、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。

30

【0176】

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ため、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインが、入賞ラインL 1、L 2、L 3であるか、入賞ラインL 4、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。

40

【0177】

さらに、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインが、入賞ラインL 1、L 2、L 3であっても、入賞ラインL 4、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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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。

【0178】

50

また、本実施例では、図10(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。

【0179】

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、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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインが、入賞ラインL1、L2、L3であるか、入賞ラインL4、L5であるか、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。

【0180】

さらに、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインから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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」がいずれの入賞ラインに揃った場合でも、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。

【0181】

また、本実施例では、図10(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、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(A1+B1+C1+D1+E1+F1)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(B1+D1+F1)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(A2+B2+C2+D2+E2+F2)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(B2+D2+F2)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。

【0182】

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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインが、入賞ラインL1、L2、L3であるか、入賞ラインL4、L5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。

【0183】

さらに、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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。

【0184】

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。

10

20

30

40

50

【0185】

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。

【0186】

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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL1、L2、L3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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL4、L5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。

10

【0187】

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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL4、L5よりも高い割合で入賞ラインL1、L2、L3に揃える制御を行い、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL1、L2、L3よりも高い割合で入賞ラインL4、L5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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL1、L2、L3のみに揃える制御を行い、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL4、L5のみに揃える制御を行うようにしても良い。

20

30

【0188】

また、本実施例では、内部抽選においてスイカ、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、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+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、RB+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、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、RB+スイカが当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラ

40

50

イン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いるが、内部抽選においてスイカ、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、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値の比率と、スイカ+1枚、BB+スイカ、RB+スイカの当選確率の合算値に占めるBB+スイカ、RB+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、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+1枚が当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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+スイカが当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ライン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

【0189】

また、内部抽選においてスイカ、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、スイカ+1枚、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、RB+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、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、RB+スイカ+1枚が当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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+スイカが当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ライン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。

20

【0190】

また、内部抽選においてスイカ、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、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、が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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ライン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。

30

40

【0191】

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、が異なる確率にて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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能

50

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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによって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、が異なる確率にて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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによって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。

【0192】

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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ライン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、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、BB+スイカ、RB+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、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、BB+スイカ、RB+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、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+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ライン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。

【0193】

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、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、RB+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、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、RB+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、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+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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+スイカが当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ライン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

【0194】

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、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、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+1枚が当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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+スイカが当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ライン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。

20

30

【0195】

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、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、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、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、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+1枚、RB+スイカが当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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+スイカが当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」

40

50

または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ライン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。

【0196】

また、本実施例では、BBが当選しているか否かに関わらず、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ライン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になっているが、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、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、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」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、で優先して揃える入賞ラインが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、BBまたはRBが同時に当選していることを条件に、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ライン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。

【0197】

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「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインが異なるようにになっているが、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「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインが異なるものであれば良い。

【0198】

また、本実施例では、BBまたはRBが当選している場合において、入賞ラインL1～L5のうち、BB及びRBのうちでより有利度の高いBB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「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインL4、L5に、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすくすることで、BBまたはRBが当選している可能性が高く、RBよりも有利度の高いBB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、BBまたはRBが当選している場合において、入賞ラインL1～L5のうち、BB及びRBのうちでより有利度の高いBBが当選している場合、或いは設定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の少なくともいずれか一方の場合に「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインとは異なる入賞ラインに、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすくすることで、BBまたはRB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、RBよりも有利度の高いBB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、RBよりも有利度の高いBB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。

【0199】

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、入賞ラインL 1～L 5のうち、B BまたはR Bが当選している場合、或いは設定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の少なくともいずれか一方の場合に「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインとは異なる入賞ラインに、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすくなることで、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。

10

【0200】

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、入賞ラインL 1～L 5のうち、B BまたはR Bが当選している場合、或いは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の少なくともいずれか一方の場合に「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインとは異なる入賞ラインに、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすくなることで、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。

20

【0201】

また、本実施例では、チェリー、B B (B B (1) (2)) + チェリー、R B + チェリー、チェリー + 1枚、B B (B B (1) (2)) + チェリー + 1枚、R B + チェリー + 1枚が当選しており、「チェリー—A N Y—ベル」または「チェリー—A N Y—リプレイ」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「チェリー—A N Y—ベル」または「チェリー—A N Y—リプレイ」を揃える制御を行うが、チェリー、B B + チェリー、R B + チェリーが当選している場合には、「チェリー—A N Y—ベル」または「チェリー—A N Y—リプレイ」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は、「チェリー—A N Y—ベル」または「チェリー—A N Y—リプレイ」を入賞ラインL 2～L 5のみに揃える制御を行うのに対して、チェリー + 1枚、B B + チェリー + 1枚、R B + チェリー + 1枚が当選している場合には、「チェリー—A N Y—ベル」または「チェリー—A N Y—リプレイ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置のうち、「チェリー—A N Y—ベル」または「チェリー—A N Y—リプレイ」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、「チェリー—A N Y—ベル」または「チェリー—A N Y—リプレイ」を入賞ラインL 1に揃える制御を行い、「チェリー—A N Y—ベル」または「チェリー—A N Y—リプレイ」を入賞ラインL 2～L 5にのみ揃えることが可能であり、入賞ラインL 1に揃えることができない停止操作位置で停止操作がなされたときのみ「チェリー—A N Y—ベル」または「チェリー—A N Y—リプレイ」を入賞ラインL 2～L 5に揃える制御を行うようになっている。

30

40

【0202】

50

すなわち、チェリー、BB+チェリー、RB+チェリーが当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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、「チェリー」図柄を上段、下段のみに停止させる制御を行い、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚が当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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、「チェリー」図柄を上段、下段よりも高い割合で中段に揃える制御を行うを行うようになっている。

【0203】

このため、図11(a)に示すように、チェリー、BB+チェリー、RB+チェリーが当選している場合には、左リールにおいて「チェリー」図柄が上段または下段のみに停止し、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚が当選している場合には、左リールにおいて「チェリー」図柄が中段に停止する可能性が高い。すなわちチェリー、BB+チェリー、RB+チェリーが当選しており、チェリー(1)(2)が入賞した場合と、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚が当選している場合にチェリー(1)(2)が入賞した場合と、で左リールにおいて「チェリー」図柄が停止しやすい位置が異なる。

10

【0204】

そして本実施例では、図11(a)及び(b)-(1)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(a+c+e)に占めるBB+チェリー、RB+チェリーの当選確率の合算値(a+c)の比率よりもチェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値(b+d+f)に占めるBB+チェリー+1枚、RB+チェリー+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チェリー、チェリー+1枚、BB+チェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の抽選を行っている。

20

【0205】

これにより、チェリーと1枚のうちチェリーが単独で当選している場合よりもチェリーと1枚が同時に当選している場合の方がBB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ため、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が、上段、下段であるか、中段であるか、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。

【0206】

さらに、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が、上段、下段であっても中段であっても、ともに特別役が当選している可能性が示唆されるが、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置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、左リールにおいて「チェリー」図柄が上段、中段、下段のいずれに停止した場合でも、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。

30

【0207】

また、本実施例では、図11(a)及び(b)-(2)に示すように、内部抽選においてBB+チェリー、RB+チェリーの当選確率の合算値(a+c)に占めるBB+チェリーの当選確率(a)の比率よりもBB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値(b+d)に占めるBB+チェリー+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+チェリー、RB+チェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の抽選を行っている。

40

【0208】

これにより、チェリーと1枚のうちチェリーが単独で当選している場合よりもチェリーと1枚が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、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が、上段、下段であるか、中段であるか、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。

50

【0209】

さらに、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置から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、左リールにおいて「チェリー」図柄が上段、中段、下段のいずれに揃った場合でも、BB、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。

【0210】

尚、本実施例では、内部抽選においてチェリー、チェリー+1枚、BB+チェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー、RB+チェリー+1枚の抽選を行っているが、BB+チェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー、RB+チェリー+1枚のみ抽選対象として、チェリー、チェリー+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。

10

【0211】

また、本実施例では、チェリー、チェリー+1枚と同時当選する特別役が複数種類あるが、チェリー、チェリー+1枚と1種類の特別役のみが同時当選する構成であっても良い。

【0212】

また、本実施例では、チェリー、BB+チェリー、RB+チェリーが当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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、「チェリー」図柄が上段、下段にのみ停止し、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚が当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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、「チェリー」図柄が中段に停止しやすくなっているが、チェリー、BB+チェリー、RB+チェリーが当選しているか、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚が当選しているか、によって停止しやすい位置が異なる構成であれば良く、例えば、一方の場合に上段、中段、下段のうちの特定の位置に停止しやすく、他方の場合に特定の位置とは異なる位置に停止しやすい構成であっても良い。

20

【0213】

また、本実施例では、チェリー、BB+チェリー、RB+チェリーが当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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、「チェリー」図柄を上段、下段のみに停止させる制御を行い、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚が当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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、「チェリー」図柄を上段、下段よりも高い割合で中段に揃える制御を行うようになっているが、チェリー、BB+チェリー、RB+チェリーが当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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、「チェリー」図柄を中段よりも高い割合で上段、下段に揃える制御を行うようにしたり、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚が当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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、「チェリー」図柄を中段のみに揃える制御を行うようにしても良い。

30

【0214】

また、本実施例では、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に占めるBB+チェリー、RB+チェリーの当選確率の合算値の比率と、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値に占めるBB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてチェリー、BB+チェリー、RB+チェリー、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の抽選を行い、チェリー、BB+チェリー、RB+チェリーが当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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と、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚が当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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と、で優先して停止させる位置が異なる

40

50

ように制御することで、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置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いるが、内部抽選においてチェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値に占めるBB+チェリー+1枚、RB+チェリーの当選確率の合算値の比率と、チェリー+1枚、BB+チェリー、RB+チェリーの当選確率の合算値に占めるBB+チェリー、RB+チェリーの当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてチェリー、BB+チェリー、RB+チェリー、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の抽選を行い、チェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚が当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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と、チェリー+1枚、BB+チェリー、RB+チェリーが当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置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

【0215】

また、内部抽選においてチェリー、BB+チェリー、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値に占めるBB+チェリー、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値の比率と、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリーの当選確率の合算値に占めるBB+チェリー+1枚、RB+チェリーの当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてチェリー、BB+チェリー、RB+チェリー、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の抽選を行い、チェリー、BB+チェリー、RB+チェリー+1枚が当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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と、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリーが当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置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。

20

【0216】

また、内部抽選においてチェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリーの当選確率の合算値に占めるBB+チェリー+1枚、RB+チェリーの当選確率の合算値の比率と、チェリー+1枚、BB+チェリー、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値に占めるBB+チェリー、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてチェリー、BB+チェリー、RB+チェリー、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の抽選を行い、チェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリーが当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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と、チェリー+1枚、BB+チェリー、RB+チェリー+1枚が当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置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。

30

40

【0217】

また、本実施例では、内部抽選においてBB+チェリー、RB+チェリーの当選確率の合算値に占めるBB+チェリーの当選確率の合算値の比率と、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値に占めるBB+チェリー+1枚の当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてBB+チェリー、RB+チェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の抽選を行い、BB+チェリー、RB+チェリーが当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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と、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚が当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、左リールにおい

50

て「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって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+チェリー、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値に占めるBB+チェリーの当選確率の合算値の比率と、BB+チェリー+1枚、RB+チェリーの当選確率の合算値に占めるBB+チェリー+1枚の当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてBB+チェリー、RB+チェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の抽選を行い、BB+チェリー、RB+チェリー+1枚が当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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と、BB+チェリー+1枚、RB+チェリーが当選しており、左リールにおいて「チェリー」図柄を停止させ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と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって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。

10

【0218】

また、本実施例では、図10(a)及び図11(a)及び(b)－(3)に示すように、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+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)の比率が最も高く、次いでチェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値(b+d+f)に占めるBB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値(b+d)の比率が高く、次いでスイカ、BB+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)の比率が高く、次いでチェリー、BB+チェリー、RB+チェリーの当選確率の合算値(a+c+e)に占めるBB+チェリー、RB+チェリーの当選確率の合算値(a+c)の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、RB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚、チェリー、チェリー+1枚、BB+チェリー、RB+チェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の抽選を行っている。

20

【0219】

これにより、スイカ+1枚が同時当選している場合、すなわち「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL4、L5に揃った場合に特別役に当選している割合が高く、次いでチェリーと1枚が同時に当選している場合、すなわち左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が中段である場合に特別役に当選している割合が高く、次いでスイカが単独で当選している場合、すなわち「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL1、L2、L3に揃った場合に特別役に当選している割合が高く、次いでチェリーが単独で当選している場合、すなわち左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が上段または下段である場合に特別役に当選している割合が高くなる。このため、入賞した小役の種類、入賞した小役がスイカであれば、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインが、入賞ラインL1、L2、L3であるか、入賞ラインL4、L5であるか、入賞した小役がチェリーであれば、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が、上段、下段であるか、中段であるか、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。

30

40

【0220】

また、本実施例では、図10(a)及び図11(a)及び(b)－(4)に示すように、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)の比率が最も高く、次いでBB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値(b+d)に占めるBB+チェリー+1枚の当選確率の合算値(b)の比率が高く、次いで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)の比率が高く、次いでBB+チェリー、RB+チェリーの当選確率の合算値(a+c)に占めるBB+チェリー

50

一の当選確率の合算値（a）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、BB＋チェリー、RB＋チェリー、BB＋チェリー＋1枚、RB＋チェリー＋1枚の抽選を行っている。

【0221】

これにより、スイカ＋1枚が同時当選している場合、すなわち「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL4、L5に揃った場合に、BB及びRBのうちBBに当選している割合が最も高く、次いでチェリーと1枚が同時に当選している場合、すなわち左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が中段である場合にBB及びRBのうちBBに当選している割合が高く、次いでスイカが単独で当選している場合、すなわち「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL1、L2、L3に揃った場合にBB及びRBのうちBBに当選している割合が高く、次いでチェリーが単独で当選している場合、すなわち左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が上段または下段である場合にBB及びRBのうちBBに当選している割合が高くなる。

10

【0222】

このため、入賞した小役の種類、入賞した小役がスイカであれば、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインが、入賞ラインL1、L2、L3であるか、入賞ラインL4、L5であるか、入賞した小役がチェリーであれば、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が、上段、下段であるか、中段であるか、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。

20

【0223】

また、サブCPU91aは、小役の当選時に、当選した小役の種類を報知する小役告知演出を実行する。小役告知演出は、特別役に当選していないときよりも特別役に当選しているときの方が高い割合で実行されるため、小役告知演出が実行されることで、特別役に当選している可能性が示唆されることとなる。

【0224】

また、小役告知演出は、第1の小役告知演出と第2の小役告知演出があり、サブCPU91aは、小役告知演出を実行する際に、その一方を選択し、選択した種類の小役告知演出を実行する。この際、特別役に当選している場合には、特別役が当選していない場合よりも第2の小役告知演出が選択される比率が高いため、第2の小役告知演出が実行されると、第1の小役告知演出が実行された場合よりもさらに特別役に当選している可能性が高い旨が示唆されることとなる。

30

【0225】

また、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第2の小役告知演出が選択される比率が高いため、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインが示唆する特別役が当選している可能性、有利度の高い特別役が当選している可能性、有利度の高い設定値が設定されている可能性と、小役告知演出の種類と、がリンクし、これらリールの表示態様と演出によって特別役の当選、有利度の高い特別役の当選、有利度の高い設定値が設定されていることに対する遊技者の期待感を相乗的に高めることができる。

40

【0226】

また、チェリーと1枚のうちチェリーが単独で当選している場合よりもチェリーと1枚が同時に当選している場合の方が第2の小役告知演出が選択される比率が高いため、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が示唆する特別役が当選している可能性、有利度の高い特別役が当選している可能性と、小役告知演出の種類と、がリンクし、これらリールの表示態様と演出によって特別役の当選、有利度の高い特別役の当選に対する遊技者の期待感を相乗的に高めることができる。

【0227】

また、サブCPU91aは、小役告知演出を実行する際に、その開始タイミングを選択

50

し、選択したタイミングから小役告知演出を開始する。開始タイミングは、ゲーム開始時、第1停止時、第2停止時、第3停止時の4つのタイミングであり、特別役が当選している場合には、第3停止時が選択される比率が最も高く、次いで第2停止時、第1停止時、ゲーム開始時の順でその比率が下がるので、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3停止時、第2停止時、第1停止時の順でその可能性は下がる。

【0228】

また、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第2停止時、第3停止時が選択される比率が高いため、「黒スイカ-黒スイカ-黒スイカ」または「白スイカ-黒スイカ-黒スイカ」が揃った入賞ラインが示唆する特別役が当選している可能性、有利度の高い特別役が当選している可能性、有利度の高い設定値が設定されている可能性と、小役告知演出の開始タイミングと、がリンクし、これらリールの表示態様と演出の開始タイミングによって特別役の当選、有利度の高い特別役の当選、有利度の高い設定値が設定されていることに対する遊技者の期待感を相乗的に高めることができる。

10

【0229】

また、チェリーと1枚のうちチェリーが単独で当選している場合よりもチェリーと1枚が同時に当選している場合の方が第2停止時、第3停止時が選択される比率が高いため、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が示唆する特別役が当選している可能性、有利度の高い特別役が当選している可能性と、小役告知演出の開始タイミングと、がリンクし、これらリールの表示態様と演出の開始タイミングによって特別役の当選、有利度の高い特別役の当選、有利度の高い設定値が設定されていることに対する遊技者の期待感を相乗的に高めることができる。

20

【0230】

本実施例では、遊技状態が、初期遊技状態、RT(1)、RT(2)、RBからなる。

【0231】

このうち初期遊技状態は、RB(BB)、RT(1)(2)以外の遊技状態であり、BBまたはRBの終了後、設定変更後、RT(1)、RT(2)の終了後に移行する。

【0232】

本実施例では、初期遊技状態（いずれかの特別役が当選している状態を除く）においてリプレイ(1)が入賞したときに、特別役及び小役の抽選確率は初期遊技状態と同一であるが、再遊技役の当選確率が初期遊技状態よりも高確率となり、かつ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1未満となるリプレイタイム(2)(RT(2))に制御する。そして、RT(2)は、いずれの特別役も当選せずに規定ゲーム数（本実施例では999ゲーム）に到達するか、リプレイ(2)(3)が入賞するか、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役に当選することで終了するようになっている。

30

【0233】

また、初期遊技状態（いずれかの特別役が当選している状態を除く）においてリプレイ(8)～(10)が入賞したときに、特別役及び小役の抽選確率は初期遊技状態と同一であるが、再遊技役の当選確率が初期遊技状態よりも高確率となり、かつ1ゲームあたりのメダルの払出率が1を超えるリプレイタイム(1)(RT(1))に制御する。そして、RT(1)は、いずれの特別役も入賞せずに規定ゲーム数（本実施例では50ゲーム）に到達するか、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役に入賞することで終了するようになっている。

40

【0234】

尚、RT(1)は、初期遊技状態からのみ移行させることが可能であり、RT(2)中においてリプレイ(8)～(10)が入賞してもRT(2)に移行することではなく、一度RT(2)に制御されると、RT(2)が終了し、その後初期遊技状態においてリプレイ(8)～(10)が入賞するまでは、RT(1)に移行することがない。

50

【0235】

ここで本実施例の遊技状態の移行状況について説明すると、図12に示すように、初期遊技状態（いずれかの特別役が当選している状態を除く）において、リプレイ（8）～（10）のいずれか、すなわちRT（1）への移行表示結果が導出されると、メダルの増加が期待できるRT（1）に移行する。RT（1）は、いずれの特別役も入賞しなければ、規定ゲーム数（50ゲーム）に到達するまで継続する。そして規定ゲーム数を消化した後、いずれの特別役も当選していなければ、再び初期遊技状態に戻る。一方、規定ゲーム数を消化した後、いずれかの特別役が当選していれば、当選した特別役によるBBまたはRBを経て初期遊技状態に戻る。

【0236】

10

また、初期遊技状態においてリプレイ（1）、すなわちRT（2）への移行表示結果が導出されると、メダルの増加が期待できないRT（2）に移行する。RT（2）は、規定ゲーム数（999ゲーム）消化するか、特別役が当選するか、リプレイ（2）、リプレイ（3）が入賞するまで継続する。そして、規定ゲーム数を消化するか、リプレイ（2）、リプレイ（3）が入賞した場合、すなわちRT（2）の終了表示結果が導出された場合には、再び初期遊技状態に戻る。また、特別役が当選した場合（リプレイ（2）、リプレイ（3）との同時当選を含む）には、当選した特別役によるBBまたはRBを経て初期遊技状態に戻る。

【0237】

尚、初期遊技状態においていずれかの特別役が当選した場合には、その後、当選した特別役が入賞するまでの間は、RT（1）、RT（2）に移行することはない。

20

【0238】

このように本実施例では、初期遊技状態（いずれかの特別役が当選している状態を除く）においては、メダルの増加が期待できないRT（2）、メダルの増加が期待できるRT（1）の双方に移行する可能性がある。このため、初期遊技状態からRT（1）へ一度移行すると、RT（1）が終了しても再びRT（1）へ移行する機会が提供されることとなり、RT（1）に周期的に制御することが可能となる。一方、初期遊技状態からRT（2）へ移行すると、当該RT（2）が終了するまでRT（1）へ移行することがないが、RT（2）が終了すると再び初期遊技状態となるため、このような場合でも周期的にRT（1）へ移行する機会が訪れることとなる。すなわち初期遊技状態は、メダルの増加が期待

30

【0239】

また、初期遊技状態においてリプレイ（1）が入賞するとメダルの増加が期待できないRT（2）へ移行することとなるが、本実施例では、リプレイGR（1）～（3）が当選した際に、意図的にリプレイ（1）の入賞を回避すること、すなわちリプレイ（4）～（7）を入賞させることは不可能であり、1/3の確率でリプレイ（4）～（7）を入賞させてメダルの増加が期待できないRT（2）への移行を回避させることはできるが、2/3の確率でリプレイ（1）が入賞するので、この場合にはRT（2）へ移行することとなる。すなわち、初期遊技状態において、リプレイGR（1）～（3）が当選した際に、リプレイ（4）～（7）の入賞条件と一致する操作手順を行うこと、すなわち遊技者の技術介入によってRT（2）への移行を回避させることができる。この際、リプレイGR（1）が当選するか、リプレイGR（2）が当選するか、リプレイGR（3）が当選するか、によって入賞条件となる操作手順が変化するため、遊技者がどのリプレイGRが当選したのかを推察し、それが当たるか否かによってRT（2）への移行を回避するか否かが決定される。

40

【0240】

尚、本実施例では、RT（1）への移行表示結果、RT（2）への移行表示結果、RT（2）の終了表示結果としてそれぞれ再遊技役を適用しているが、これらの表示結果とし

50

て小役を適用しても良いし、いずれの役も入賞しない特定の表示結果（例えば、小役の取りこぼし時に導出される表示結果など）を適用しても良い。

【0241】

また、本実施例では、当選役の組合せによってRT（2）への移行表示結果の導出を回避するためのリールの停止順が異なる構成であるが、当選役または当選役の組合せによってRT（2）への移行表示結果の導出を回避するためのリールの停止操作のタイミングが異なる構成としても良い。

【0242】

また、本実施例では、RT（1）への移行表示結果とRT（2）への移行表示結果が個別に当選するが、RT（1）への移行表示結果とRT（2）への移行表示結果が同時に当選し、RT（1）への移行表示結果を導出させるための操作手順で停止操作がなされた場合に、RT（1）への移行表示結果が導出され、RT（1）への移行表示結果を導出させるための操作手順とは異なる操作手順で停止操作がなされた場合にRT（2）への移行表示結果が導出される構成でも良く、このようにすることでRT（2）への移行を回避すると同時にRT（1）へ移行させることができる。さらに、RT（1）への移行表示結果とRT（2）への移行表示結果といずれにも移行しない表示結果とが同時に当選し、RT（1）への移行表示結果を導出させるための操作手順で停止操作がなされた場合に、RT（1）への移行表示結果が導出され、RT（2）への移行表示結果を導出させるための操作手順で停止操作がなされた場合に、RT（2）への移行表示結果が導出され、これら以外の操作手順で停止操作がなされた場合にいずれのRTにも移行しない移行表示結果が導出され、この場合には、初期遊技状態が維持される構成としても良い。

【0243】

また、本実施例では、メダルの増加が期待できるRT（1）が開始した後、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役が当選した場合には、RT（1）を終了させず、いずれかの特別役が入賞したとき、またはいずれの特別役も入賞せずに規定ゲーム数に到達したときにRT（1）を終了させるようになっており、RT（1）の開始後、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役が当選しても、その当選した特別役が入賞しなければ、特別役の当選をもってRT（1）が終了することがなく、当選した特別役を入賞させなければ、規定ゲーム数に到達するまでRT（1）に継続して制御することが可能となるため、RT（1）において特別役が当選してもその当選した特別役を入賞させなければ、規定ゲーム数に到達するまでRT（1）を消化することが可能となる。

【0244】

また、特別役の当選フラグは、該特別役が入賞するまで次ゲーム以降に持ち越されるため、RT（1）が規定ゲーム数に到達することによって終了した後に、その間に当選した特別役を入賞させることが可能となる。また、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ラインに揃える制御が優先されるため、再遊技役の当選確率の高いRT（1）が継続している間は、特別役が当選しているか否かを判別することが困難であり、RT（1）の終了時に特別役が当選していることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0245】

また、本実施例では、遊技者にとって不利な遊技状態であり、かつRT（1）へ移行することのないRT（2）においてリプレイ（2）またはリプレイ（3）が入賞すると、当該RT（2）が終了して再び遊技者にとって有利なRT（1）に移行する可能性のある初期遊技状態へ移行するので、遊技者にとって不利な遊技状態であり、かつRT（1）へ移行することのないRT（2）であっても、再び遊技者にとって有利なRT（1）へ移行することに対する期待感を持続させることができる。

【0246】

また、RT（2）において、当該RT（2）が終了することとなるリプレイ（2）（3）が単独で当選する場合と、特別役と同時に当選する場合と、があり、RT（2）においてリプレイ（2）（3）が入賞した場合には、遊技者にとって不利なRT（2）が終了し

、初期遊技状態へ移行するだけでなく、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】

また、R T (2) においては、内部抽選においてリプレイ (2)、特別役+リプレイ (2) の当選確率の合算確率に占める特別役+リプレイ (2) の当選確率の比率よりも、リプレイ (3)、特別役+リプレイ (3) の当選確率の合算確率に占める特別役+リプレイ (3) の当選確率の比率が高くなる確率にてリプレイ (2)、リプレイ (3)、特別役+リプレイ (2)、特別役+リプレイ (3) の抽選を行っており、R T (2) においては、リプレイ (2) が入賞した場合よりもリプレイ (3) が入賞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ので、R T (2) においては、リプレイ (2)、リプレイ (3) のどちらが入賞しても遊技者にとって不利な R T (2) が終了するとともに、特別役に当選している可能性が示唆されるが、リプレイ (2) が入賞したか、リプレイ (3) 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。

10

【0248】

また、R T (1) においてリプレイ (2)、リプレイ (3) が当選する場合には、必ず特別役と同時に当選するようになっており、R T (2) であれば当該 R T (2) が終了することとなるリプレイ (2)、リプレイ (3) が R T (1) において入賞した場合には、必ず特別役も当選しており、リプレイ (2)、リプレイ (3) が入賞することにより特別役の当選が示唆されるので、R T (2) のみならず、R T (1) においてもリプレイ (2)、リプレイ (3) が有意な入賞となる。

20

【0249】

また、R T (2) においてリプレイ (4) ~ (7) が当選する場合には、必ず特別役と同時に当選するようになっており、初期遊技状態において R T (2) へ移行することとなるリプレイ (1) の入賞を回避した際に出現するリプレイ (4) ~ (7) のいずれかが入賞した場合には、必ず特別役も当選しているため、初期遊技状態であれば、リプレイ (4) ~ (7) が入賞することにより R T (2) への移行を回避した旨を報知することができ、R T (2) であれば、リプレイ (4) ~ (7) が入賞することにより特別役の当選が示唆されるので、初期遊技状態のみならず、R T (2) においてもリプレイ (4) ~ (7) が有意な入賞となる。

30

【0250】

また、R T (2) においてリプレイ (8) ~ (10) が当選する場合にも、必ず特別役と同時に当選するようになっており、初期遊技状態において遊技者にとって有利な R T (1) へ移行することとなるリプレイ (8) ~ (10) のいずれかが入賞した場合にも、必ず特別役も当選しているため、初期遊技状態であれば、リプレイ (8) ~ (10) が入賞することにより遊技者にとって有利な R T (1) に移行し、R T (2) であれば、リプレイ (8) ~ (10) が入賞することにより特別役の当選が示唆されるので、初期遊技状態のみならず、R T (2) においてもリプレイ (8) ~ (10) が有意な入賞となる。

【0251】

尚、本実施例では、R T (2) の開始後、規定ゲーム数に到達する前に、終了表示結果 (リプレイ (2)、リプレイ (3)) が導出されることで、R T (2) が終了し、初期遊技状態に移行するようになっているが、終了表示結果を設けず、規定ゲーム数に到達するか、特別役が当選したときに R T (2) を終了させるようにしても良いし、規定ゲーム数を設けず、終了表示結果が導出されるか、特別役が当選したときに R T (2) を終了させるようにしても良い。

40

【0252】

また、本実施例では、いずれの契機で移行した初期遊技状態であっても、R T (1) への移行契機となるリプレイ (8) ~ (10) (リプレイ G R (4)) の当選確率及び R T (2) への移行契機となるリプレイ (1) (リプレイ G R (1) ~ (3)) の当選確率が共通であるが、R T (2) がリプレイ (2) の入賞により終了して移行した初期遊技状態

50

と、リプレイ（３）の入賞により終了して移行した初期遊技状態と、でＲＴ（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイＧＲ（４））の当選確率、ＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、ＲＴ（２）がリプレイ（２）の入賞により終了したか、リプレイ（３）の入賞により終了したか、すなわち複数種類の終了表示結果のうちどの終了表示結果が導出されたかによって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行する割合、遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。

【０２５３】

例えば、一方の初期遊技状態において、他方の初期遊技状態よりもＲＴ（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイＧＲ（４））の当選確率を高くすると、一方の初期遊技状態の方が他方の初期遊技状態よりもＲＴ（１）へ移行する可能性が高まる。この際、一方の初期遊技状態において、他方の初期遊技状態よりもＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率を低くすると、一方の初期遊技状態の方が他方の初期遊技状態よりもＲＴ（１）へ移行する可能性が高まることとなり、一方の初期遊技状態において、他方の初期遊技状態よりもＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率を高くすると、一方の初期遊技状態の方が他方の初期遊技状態よりも少ないゲーム数でＲＴ（１）またはＲＴ（２）のいずれかに移行することとなる。

【０２５４】

このため、例えば、リプレイ（３）が入賞して初期遊技状態に移行した場合には、リプレイ（２）が入賞して初期遊技状態に移行した場合よりも、ＲＴ（１）へ移行する可能性を高くすることで、ＲＴ（２）においてリプレイ（３）が入賞した際に、リプレイ（２）が入賞した場合よりもＲＴ（１）へ移行することへの期待感を高めることができる。

【０２５５】

また、リプレイ（２）、リプレイ（３）が入賞してＲＴ（２）が終了して移行した初期遊技状態と、規定ゲーム数の消化によってＲＴ（２）が終了して移行した初期遊技状態と、でＲＴ（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイＧＲ（４））の当選確率、ＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、ＲＴ（２）が終了表示結果の導出により終了したか、規定ゲーム数の消化により終了したか、によって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行する割合、遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。例えば、規定ゲーム数の消化によってＲＴ（２）が終了して初期遊技状態に移行した場合には、リプレイ（２）、リプレイ（３）が入賞してＲＴ（２）が終了して初期遊技状態に移行した場合よりも、ＲＴ（１）へ移行する可能性を高くすることで、規定ゲーム数が経過する前にＲＴ（２）が終了した場合よりも規定ゲーム数まで到達してＲＴ（２）が終了した場合の方が、ＲＴ（１）へ移行することへの期待感を高めることができる。

【０２５６】

また、ＢＢまたはＲＢの終了後に移行した初期遊技状態と、ＲＴ（１）またはＲＴ（２）が終了して移行した初期遊技状態と、でＲＴ（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイＧＲ（４））の当選確率、ＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、ＢＢまたはＲＢの終了後に移行した初期遊技状態、すなわちボーナスの終了後に移行したか、ＲＴ（１）またはＲＴ（２）が終了して移行したか、によって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行する割合、遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることがで

きる。例えば、R T (1) の終了後に初期遊技状態に移行した場合には、B B または R B の終了後に初期遊技状態に移行した場合よりも、R T (1) へ移行する可能性を高くすることで、B B や R B の終了時よりも一度 R T (1) へ移行した後の方が、再び R T (1) へ移行することへの期待感を高めることができる。また、R T (1) の終了後に初期遊技状態に移行した場合には、B B または R B の終了後に初期遊技状態に移行した場合よりも、滞在期間を短くすることで、一度 R T (1) へ移行した後は、初期遊技状態と R T (1) のループの流れを早めることができる。

【 0 2 5 7 】

また、R T (1) が終了して移行した初期遊技状態と、R T (2) が終了して移行した初期遊技状態と、で R T (1) への移行契機となるリプレイ (8) ~ (1 0) (リプレイ G R (4)) の当選確率、R T (2) への移行契機となるリプレイ (1) (リプレイ G R (1) ~ (3)) の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、遊技者にとって有利な R T (1) の終了後に移行したか、遊技者にとって不利な R T (2) が終了して移行したか、によって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利な R T (1) へ移行する割合、遊技者にとって不利な R T (2) へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。例えば、R T (2) が終了して初期遊技状態に移行した場合には、R T (1) が終了して初期遊技状態に移行した場合よりも、R T (1) へ移行する可能性を高くすることで、R T (1) の終了時よりも R T (2) の終了時の方が R T (1) への移行が期待できるので、R T (2) が終了するまでゲームを継続しようという意欲を持続させることができる。

【 0 2 5 8 】

また、B B が終了して移行した初期遊技状態と、R B が終了して移行した初期遊技状態と、で R T (1) への移行契機となるリプレイ (8) ~ (1 0) (リプレイ G R (4)) の当選確率、R T (2) への移行契機となるリプレイ (1) (リプレイ G R (1) ~ (3)) の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、複数種類のボーナスのうちどの種類のボーナスの終了後に移行したかによって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利な R T (1) へ移行する割合、遊技者にとって不利な R T (2) へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。例えば、B B が終了して初期遊技状態に移行した場合に、R B が終了して移行した初期遊技状態よりも、R T (1) へ移行する可能性を高くすることで、B B の終了時において R B の終了時よりも R T (1) へ移行することへの期待感を高めることができる。

【 0 2 5 9 】

また、設定変更後に移行した初期遊技状態と、その他の契機で移行した初期遊技状態と、で R T (1) への移行契機となるリプレイ (8) ~ (1 0) (リプレイ G R (4)) の当選確率、R T (2) への移行契機となるリプレイ (1) (リプレイ G R (1) ~ (3)) の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、設定変更後に移行したか、それ以外の契機で移行したか、によって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利な R T (1) へ移行する割合、遊技者にとって不利な R T (2) へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができるとともに、朝一の初期遊技状態において R T (1) へ移行するか、R T (2) へ移行するか、或いは、初期遊技状態の滞在期間の違いによって設定変更されたか否かを推測することができる。また、設定変更後に初期遊技状態に移行した場合には、その他の契機で初期遊技状態に移行した場合よりも、R T (1) へ移行する可能性を高くすることで、設定変更後に有利な R T (1) へ移行することが期待できるため、開店直後のスロットマシンの稼働を向上させることができる。

【 0 2 6 0 】

また、本実施例では、初期遊技状態においてリプレイ (1) が入賞したときに、遊技者にとって不利な R T (2) へ移行し、R T (2) は、規定ゲーム数消化することで終了す

る構成であり、チェリー（１）とチェリー（２）が必ず同時に当選する構成であるが、チェリー（１）、チェリー（２）を単独で当選可能な構成とし、初期遊技状態においてチェリー（１）及びチェリー（２）のうち一方が入賞したときに、遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行し、他方が入賞してもＲＴ（２）へ移行することなく、初期遊技状態が維持されるようにしても良い。このような構成とすることで、チェリー（１）とチェリー（２）との違いは右リールにおいて、左リールに「チェリー」が停止した入賞ラインに、「ベル」が停止するか、「リプレイ」が停止するか、のみであり、左リールにおいては、ともに「チェリー」が停止し、かつ遊技者に対しては、左リールの「チェリー」を意識させ、極力右リールの停止図柄を意識させないようにしており、遊技者がどちらの入賞が発生したのかを認識することが困難となるため、左リールに「チェリー」が停止してチェリー（１）またはチェリー（２）が入賞した際に、初期遊技状態が終了して遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行してしまうのか、初期遊技状態が継続するのか、を判別することが困難であり、このような状況であっても初期遊技状態が継続することへの期待感を維持することができる。

10

【０２６１】

尚、初期遊技状態から遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行する場合に限らず、例えば、遊技者にとって相対的に有利なＲＴから遊技者にとって相対的に不利なＲＴ、或いは遊技者にとって相対的に不利な通常状態へ移行する場合にも上記の構成を適用可能であり、このような構成に適用した場合でも上記と同様の効果を得られる。

【０２６２】

20

また、チェリー（１）、チェリー（２）を単独で当選可能な構成とし、初期遊技状態においてチェリー（１）及びチェリー（２）いずれが入賞した場合でも、遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行するが、チェリー（１）が入賞して移行したＲＴ（２）と、チェリー（２）が入賞して移行したＲＴ（２）と、でＲＴ（２）の終了条件となる規定ゲーム数が異なる構成としても良い。例えば、ＲＴ（２）へ移行後、チェリー（１）の入賞を契機とするＲＴ（２）であれば、当該ＲＴ（２）の開始後、第１のゲーム数が経過したときに、ＲＴ（２）を終了させるようにし、チェリー（２）の入賞を契機とするＲＴ（２）であれば、当該ＲＴ（２）の開始後、第１のゲーム数と異なる第２のゲーム数が経過したときに、ＲＴ（２）を終了させるようにすれば良い。このような構成とすることで、初期遊技状態においてチェリー（１）が入賞してＲＴ（２）へ移行した場合と、初期遊技状態においてチェリー（２）が入賞してＲＴ（２）へ移行した場合と、でその後移行した遊技者にとって不利なＲＴ（２）のゲーム数が変動することとなる。一方で、チェリー（１）またはチェリー（２）が入賞した際に、遊技者がどちらの入賞が発生したのかを認識することが困難となるため、左リールに「チェリー」が停止してチェリー（１）またはチェリー（２）が入賞した際に、その後移行する遊技者にとって不利なＲＴ（２）がどの程度続くのかを推測を困難とすることができる。

30

【０２６３】

尚、初期遊技状態から遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行する場合に限らず、例えば、遊技者にとって相対的に有利なＲＴから遊技者にとって相対的に不利なＲＴ、或いは遊技者にとって相対的に不利な通常状態へ移行する場合にも上記の構成を適用可能であり、このような構成に適用した場合でも上記と同様の効果を得られる。

40

【０２６４】

また、初期遊技状態においてチェリー（１）及びチェリー（２）いずれが入賞した場合でも、遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行するが、チェリー（１）が入賞して移行したＲＴ（２）と、チェリー（２）が入賞して移行したＲＴ（２）と、でＲＴ（２）の終了条件となる規定ゲーム数が異なる構成とし、さらにチェリー（１）を構成する右リールの図柄が入賞ラインに停止する停止操作位置と、チェリー（２）を構成する右リールの図柄が入賞ラインに停止する停止操作位置と、が異なる構成とし、初期遊技状態においてチェリー（１）＋チェリー（２）が当選し、左リールの入賞ラインに「チェリー」が停止した際に、右リールの停止操作のタイミングによって右リールにおいて停止させる図柄、すな

50

わちチェリー（１）を入賞させるか、チェリー（２）を入賞させるか、を選択できるようにしても良く、このような構成とすることで、初期遊技状態においてチェリー（１）が入賞してＲＴ（２）へ移行した場合と、初期遊技状態においてチェリー（２）が入賞してＲＴ（２）へ移行した場合と、でその後移行した遊技者にとって不利なＲＴ（２）のゲーム数変動することとなる。このため、遊技者の技術介入によってチェリー（１）、チェリー（２）のどちらを入賞させるか選択することが可能となり、それによって有利度を変動させることができる。

【０２６５】

尚、初期遊技状態から遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行する場合に限らず、例えば、遊技者にとって相対的に有利なＲＴから遊技者にとって相対的に不利なＲＴ、或いは遊技者にとって相対的に不利な通常状態へ移行する場合にも上記の構成を適用可能であり、このような構成に適用した場合でも上記と同様の効果を得られる。

10

【０２６６】

本実施例においてサブＣＰＵ９１ａは、ＢＢ中においてはＢＢに固有のＢＢ中演出、ＲＢ（ＢＢ中のＲＢを除く）中においてはＲＢに固有のＲＢ中演出、ＲＴ（１）中においてはＲＴ（１）に固有のＲＴ中演出をそれぞれ実行するようになっている。

【０２６７】

これらＢＢ中演出、ＲＢ中演出、ＲＴ中演出は、それぞれ複数種類からなり、サブＣＰＵ９１ａは、ＢＢ入賞時、ＲＢ入賞時、ＲＴ（１）の移行時にいずれかの種類を選択し、選択した種類のＢＢ中演出、ＲＢ中演出、ＲＴ中演出を実行するようになっている。

20

【０２６８】

また、サブＣＰＵ９１ａは、ＲＴ（２）において当選した特別役が入賞した時点、ＲＴ（２）または設定変更後に移行した初期遊技状態において当選した特別役が入賞した時点、ＲＴ（２）または設定変更後に移行した初期遊技状態においてＲＴ（１）に移行した時点のいずれかを起点として、その後、ＲＴ（２）以外の遊技状態（初期遊技状態、ＲＴ（１）、ＢＢ、ＲＢ）が継続している期間（以下、ループ期間と呼ぶ）におけるメダルの純増枚数（払出枚数－賭数設定に消費された枚数）を計数する。

【０２６９】

そして、サブＣＰＵ９１ａは、ループ期間においてＢＢ入賞した場合には、当該ループ期間におけるメダルの純増枚数が１０００枚を超えているか否かを判定し、超えていると判定したことを条件に、通常のＢＢ中演出とは異なる特殊ＢＢ中演出を実行するようになっている。

30

【０２７０】

また、サブＣＰＵ９１ａは、ループ期間においてＲＢ入賞した場合にも、当該ループ期間におけるメダルの純増枚数が１０００枚を超えているか否かを判定し、超えていると判定したことを条件に、通常のＲＢ中演出とは異なる特殊ＲＢ中演出を実行するようになり、ループ期間においてＲＴ（１）に移行した場合にも、当該ループ期間におけるメダルの純増枚数が１０００枚を超えているか否かを判定し、超えていると判定したことを条件に、通常のＲＴ中演出とは異なる特殊ＲＴ中演出を実行するようになっている。

【０２７１】

40

このように本実施例では、ループ期間、すなわち遊技者にとって有利な状態が継続している期間におけるメダルの純増枚数と、ＢＢ中演出、ＲＢ中演出、ＲＴ中演出と、が関連して変化するため、遊技者が多くのメダルを獲得したことに対する達成感や優越感を効果的に高めることができる。

【０２７２】

さらにサブＣＰＵ９１ａは、ループ期間におけるメダルの純増枚数に加えて、ループ期間におけるＲＴ（１）への移行回数についても計数し、ループ期間が継続している場合に、ループ期間における純増枚数が２０００枚を超え、かつループ期間中におけるＲＴ（１）への移行回数が１０回を超えているか否かを判定し、ループ期間における純増枚数が２０００枚を超え、かつループ期間におけるＲＴ（１）への移行回数が１０回を超えている

50

と判定されたことを条件に、大量獲得演出を実行するようになっている。このように大量獲得演出は、ループ期間における純増枚数が2000枚を超え、かつループ期間中におけるRT(1)への移行回数が10回を超えるという難易度の高い条件を達成しなければ実行されることがないため、大量獲得演出によって遊技者が多くのメダルを獲得したことやRT(1)に多くの回数移行させたことのみならず、より難易度の高い条件を達成したことに対する遊技者の達成感や優越感を効果的に高めることができる。

【0273】

本実施例においてサブCPU91aは、現在の遊技状態や特別役に当選している可能性などを示唆する特定示唆演出を実行するようになっている。

【0274】

特定示唆演出は、サブCPU91aが行う特定示唆演出抽選にて当選した場合に実行する。また、サブCPU91aは、特定示唆演出抽選の当選確率が低い演出低確率モードと、特定示唆演出抽選の当選確率が演出低確率モードよりも高い演出高確率モードと、からなる2種類の演出確率モードに制御するようになっており、演出確率モードは、サブCPU91aが行う演出確率モード移行抽選によっていずれかの演出確率モードが選択され、選択された演出確率モードに移行する。

【0275】

演出確率モード移行抽選における演出高確率モードの当選確率は、RT(2)において、このRT(2)の残りゲーム数が100ゲーム未満である場合に、残りゲーム数が100ゲーム以上の場合に比較して高い確率に設定されている。このため、RT(2)の終了が近づくと演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが選択される確率が高くなり、特定示唆演出が出現頻度が高まるので、特定示唆演出が頻出することにより、RT(2)が終了し、RT(1)に移行する可能性のある初期遊技状態に移行することに対する期待感を高めることができる。

【0276】

さらに、演出確率モード移行抽選における演出高確率モードの当選確率は、遊技状態が初期遊技状態である場合においてRT(2)である場合よりも高い確率に設定されている。このため、RT(2)が終了して初期遊技状態に移行すると、演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが選択される確率が高くなり、特定示唆演出が出現頻度が一層高まるので、特定示唆演出が頻出することにより、RT(2)が終了し、RT(1)に移行する可能性のある初期遊技状態に移行していることに対しても期待感を高めることができる。

【0277】

また、演出確率モード移行抽選における演出高確率モードの当選確率は、RT(1)においていずれかの特別役が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高い確率に設定されている。このため、RT(1)においていずれかの特別役が当選している場合には、演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが選択される確率が高くなり、特定示唆演出が出現頻度が高まるので、RT(1)中に特定示唆演出が頻出することにより、RT(1)の終了後、特別役が当選していることに対する期待感を高めることができる。

【0278】

さらに、演出確率モード移行抽選における演出高確率モードの当選確率は、RT(1)においていずれかの特別役と同時に当選する可能性のあるスイカ、スイカ+1枚、チェリー、チェリー+1枚、リプレイGR(4)、リプレイGR(5)が当選している場合に、スイカ、スイカ+1枚、チェリー、チェリー+1枚、リプレイGR(4)、リプレイGR(5)が当選していない場合よりも高い確率に設定されている。このため、RT(1)において特別役と同時に当選する可能性のあるスイカ、スイカ+1枚、チェリー、チェリー+1枚、リプレイGR(4)、リプレイGR(5)が当選したとき、すなわち特別役の当選可能性が高まる事象が生じた場合には、それに併せて演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが選択される確率が高くなり、特定示唆演出が出現頻度が高まるので、RT

10

20

30

40

50

(1)中に生じた事象に応じてRT(1)の終了後、特別役が当選していることに対する期待感を効果的に高めることができる。

【0279】

このように本実施例では、特定示唆演出の出現頻度から、RT(2)において遊技状態が近いうちに初期遊技状態に移行するか、あるいは既にRT(2)が終了し、初期遊技状態に移行している可能性を推察することができるとともに、RT(1)においては、特定示唆演出の出現頻度から特別役に当選している可能性を推察できるようになっている。

【0280】

また、サブCPU91aは、液晶表示器51の背景画像として複数の異なる背景からいずれかの背景を選択して表示させるようになっている。

10

【0281】

背景画像は、昼、夕方、夜の3種類からなり、サブCPU91aが行う背景選択抽選によっていずれかの背景が選択され、液晶表示器51の背景画像が変更されるようになっている。

【0282】

背景選択抽選における夕方の当選確率は、RT(2)において、このRT(2)の残りゲーム数が100ゲーム未満である場合に、残りゲーム数が100ゲーム以上の場合に比較して高い確率に設定されている。このため、RT(2)の終了が近づくと背景選択抽選にて夕方背景が選択される確率が高くなるので、背景画像が夕方背景に移行することにより、RT(2)が終了し、RT(1)に移行する可能性のある初期遊技状態に移行することに対する期待感を高めることができる。

20

【0283】

さらに、背景選択抽選における夕方の当選確率は、遊技状態が初期遊技状態である場合においてRT(2)である場合よりも高い確率に設定されている。このため、RT(2)が終了して初期遊技状態に移行すると、背景選択抽選にて夕方背景が選択される確率が一層高くなるので、背景画像が夕方背景に移行することにより、RT(2)が終了し、RT(1)に移行する可能性のある初期遊技状態に移行していることに対しても期待感を高めることができる。

【0284】

また、背景選択抽選では、遊技状態がRT(2)である場合に、このRT(2)の残りゲーム数が100ゲーム未満であるか、RT(2)が終了し、初期遊技状態に移行していることを条件に夜背景が当選するようになっており、背景画像が夜背景に移行することにより、近いうちに初期遊技状態に移行するか、或いは既に初期遊技状態に移行していることが報知されるようになっている。

30

【0285】

また、背景選択抽選における夕方の当選確率は、RT(1)においていずれかの特別役が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高い確率に設定されている。このため、RT(1)においていずれかの特別役が当選している場合には、背景選択抽選にて夕方背景が選択される確率が一層高くなるので、背景画像が夕方背景に移行することにより、RT(1)の終了後、特別役が当選していることに対する期待感を高めることができる。

40

【0286】

また、背景選択抽選では、遊技状態がRT(1)である場合に、いずれかの特別役が当選していることを条件に夜背景が当選するようになっており、RT(1)において背景画像が夜背景に移行することにより、特別役が当選している旨が報知されるようになっている。

【0287】

このように本実施例では、背景画像の違いから、RT(2)において遊技状態が近いうちに初期遊技状態に移行するか、あるいは既にRT(2)が終了し、初期遊技状態に移行している可能性を推察することができるようになっている。

50

【0288】

また、RT(1)においては、背景画像の違いから特別役に当選している可能性を推察できるようになっている。

【0289】

また、サブCPU91aは、特定示唆演出を契機に背景選択抽選を行い、背景選択抽選に当選した場合には、特定示唆演出を介して背景を変更するようになっている。このため、背景画像が変化する頻度、すなわち演出の背景から現在の遊技状態や特別役の当選可能性を推察できる頻度が常に一定ではなく、演出確率モードの違いによって変化するもので、これらの頻度を特定示唆演出の頻度に関連付けて変化させることができる。

【0290】

10

また、サブCPU91aは、特定示唆演出を契機に背景選択抽選を行い、背景選択抽選に当選した場合には、特定示唆演出を介して背景を変更するようになっている。このため、背景画像が変化する頻度、すなわち演出の背景から現在の遊技状態や特別役の当選可能性を推察できる頻度が常に一定ではなく、演出確率モードの違いによって変化するもので、これらの頻度を特定示唆演出の頻度に関連付けて変化させることができる。

【0291】

また、演出確率モード移行抽選における演出高確率モードの当選確率は、背景画像が夕方または夜である場合に昼である場合よりも高い確率に設定されている。このため、近いうちに初期遊技状態に移行する場合或いは既に初期遊技状態に移行している場合には、背景画像が夕方または夜となる割合が高いうえに、背景画像が夕方または夜に変化すること

20

【0292】

また、演出確率モード移行抽選における演出高確率モードの当選確率は、背景画像が夕方または夜である場合に昼である場合よりも高い確率に設定されている。このため、近いうちに初期遊技状態に移行する場合或いは既に初期遊技状態に移行している場合には、背景画像が夕方または夜となる割合が高いうえに、背景画像が夕方または夜に変化することによって相乗的に特定示唆演出の出現頻度も高まる。

【0293】

一方、背景選択抽選における夕方または夜の当選確率は、演出確率モードが演出高確率モードである場合に演出低確率モードに比較して高く設定されている。このため、近いうちに初期遊技状態に移行する場合或いは既に初期遊技状態に移行している場合、RT(1)において特別役に当選している場合には、特定示唆演出の出現頻度が高まるうえに、特定示唆演出の出現頻度が高まることによって相乗的に夕方背景や夜背景となる割合も高まる。

30

【0294】

一方、背景選択抽選における夕方または夜の当選確率は、演出確率モードが演出高確率モードである場合に演出低確率モードに比較して高く設定されている。このため、近いうちに初期遊技状態に移行する場合或いは既に初期遊技状態に移行している場合、RT(1)において特別役に当選している場合には、特定示唆演出の出現頻度が高まるうえに、特定示唆演出の出現頻度が高まることによって相乗的に夕方背景や夜背景となる割合も高まる。

40

【0295】

このように、近いうちに初期遊技状態に移行する場合或いは既に初期遊技状態に移行している場合、RT(1)において特別役に当選している場合には、背景画像が夕方または夜に変化することによって相乗的に特定示唆演出の出現頻度も高まり、特定示唆演出の出現頻度が高まることによって相乗的に夕方背景や夜背景となる割合も高まるので、特定示唆演出の出現頻度と背景画像の違いから近いうちに初期遊技状態に移行すること或いは既に初期遊技状態に移行していること、RT(1)において特別役に当選していることの推察が容易となる。

【0296】

50

また、サブCPU91aは、起動時において、演出確率モード及び背景画像がバックアップされているか否かに関わらず、演出確率モードとして演出低確率モードを設定するとともに、起動後、最初のゲームにおける演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率が2ゲーム目以降よりも高く設定されている。このため、スロットマシン1が設置された遊技店の開店後、最初のゲームにおいて特定示唆演出の出現頻度及び背景画像が変更される可能性が高まるので、開店直後の特定示唆演出の出現頻度や背景画像をばらつかせることができる。

【0297】

また、サブCPU91aは、起動時において、演出確率モード及び背景画像がバックアップされているか否かに関わらず、演出確率モードとして演出低確率モードを設定するとともに、起動後、最初のゲームにおける演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率が2ゲーム目以降よりも高く設定されている。このため、スロットマシン1が設置された遊技店の開店後、最初のゲームにおいて特定示唆演出の出現頻度及び背景画像が変更される可能性が高まるので、開店直後の特定示唆演出の出現頻度や背景画像をばらつかせることができる。

10

【0298】

また、起動後、最初のゲームにおける演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率が、出玉率の設定値に応じて異なるように定められており、開店直後の特定示唆演出の出現頻度や背景画像から設定値を推測することが可能となるため、開店直後のスロットマシンの稼働を向上させることができる。

20

【0299】

また、起動後、最初のゲームにおける演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率が、出玉率の設定値に応じて異なるように定められており、開店直後の特定示唆演出の出現頻度や背景画像から設定値を推測することが可能となるため、開店直後のスロットマシンの稼働を向上させることができる。

【0300】

尚、演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率は、設定値1～6のそれぞれが異なるものである必要はなく、例えば、演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率設定値1～3と設定値4～6とで異なるように定められている場合であっても上記と同様の効果を得られる。

30

【0301】

尚、演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率は、設定値1～6のそれぞれが異なるものである必要はなく、例えば、演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率設定値1～3と設定値4～6とで異なるように定められている場合であっても上記と同様の効果を得られる。

【0302】

本実施例においてサブCPU91aは、RT(2)において、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連続演出を実行する。

40

【0303】

サブCPU91aは、特別役と同時当選する可能性のあるチェリー、チェリー+1枚、スイカ、スイカ+1枚の当選時に連続演出を実行するか否かを決定する連続演出抽選を実行し、連続演出抽選に当選した場合に連続演出を実行する。連続演出抽選では、特別役と同時当選する可能性の高い役または役の組合せの当選時ほど連続演出の当選確率が高く、連続演出の当選確率の高い順に、スイカ+1枚、チェリー+1枚、スイカ、チェリーとなる。また、その際、特別役に当選している方が、特別役に当選していない場合よりも連続演出の当選確率が高く、連続演出が実行されることで、特別役の当選に対して期待できる

50

ようになっている。

【0304】

また、本実施例では、最大引込範囲が4コマであるため、左、中リールにおいてはBB(1)を構成する「黒7」と、BB(2)、RBを構成する「網7」と、を同時に狙うことができず、右リールにおいてはBB(1)、RBを構成する「黒7」と、BB(2)を構成する「網7」と、を同時に狙うことができない。このためBB(1)と、BB(2)と、RBとは、それぞれ入賞させるための操作手順が異なり、最低でも3通りの操作手順を試行しなければBB(1)(2)、RBのいずれも当選していないことを判別することができない。

【0305】

そして、本実施例では、入賞させるための操作手順がそれぞれ重複しない特別役の数をX、連続演出中の再遊技役の当選確率をY1、連続演出(RT(2))中の小役の当選確率をY2、連続演出の継続ゲーム数をZとした場合に、 $Z < X + (Y1 + Y2) \cdot Z$ が成立するように連続演出の継続ゲーム数が定められている。本実施例では、 $X = 3$ (BB(1)、BB(2)、RB)であり、 $Y1 = 1/7.3$ 、 $Y2 = 1/6$ であるので、 $Z < X + (Y1 + Y2) \cdot Z$ が成立するためには、Zは約4.31未満の値である必要があり、そのうち最大の4ゲームにわたり連続演出が継続するようになっている。

【0306】

このように、本実施例では、連続演出中に特別役を入賞させることが困難となる再遊技役及び小役の当選が期待されるゲーム数($(Y1 + Y2) \cdot Z$)と、入賞させるための操作手順がそれぞれ重複しない特別役の数、すなわち確実にいずれかの特別役が当選しているか否かを判別するのに必要なゲーム数と、を加算した値よりも少ないゲーム数にわたり連続演出が実行されるので、連続演出が終了するまでは、連続演出によって示唆された特別役が当選しているか否かを確実に判断することが困難となるので、連続演出が終了するまで特別役の当選に対する遊技者の期待感を持続させることができるうえに、連続演出中に特別役を入賞させることが困難となる再遊技役及び小役の当選確率を考慮して連続演出のゲーム数が決まるため、入賞させるための操作手順がそれぞれ異なる特別役の数を増やすことなく、それ以上に連続演出の継続ゲーム数を増やすことができる。

【0307】

また、連続演出の契機となる内部抽選の結果に応じて入賞させるための操作手順がそれぞれ重複しない特別役の数が異なる場合には、その契機に合わせて連続演出の継続ゲーム数も変化させるようになっており、連続演出の契機に関わらず、連続演出が終了するまで特別役の当選に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0308】

尚、連続演出が実行される期間の再遊技役の当選確率を複数備える場合、例えば、RT(2)に加えて初期遊技状態やRT(1)において連続演出を実行する場合においては、連続演出の継続ゲーム数をZとし、当該連続演出が実行される遊技状態における再遊技役の当選確率をY1'とし、 $Z < X + (Y1' + Y2) \cdot Z$ が成立するものであれば上記と同様の効果を得られる。特に、再遊技役の当選確率が高い遊技状態であれば、それだけ連続演出の継続ゲーム数を増やすことができる。

【0309】

また、本実施例では、入賞させるための操作手順がそれぞれ重複しない特別役の数をX、連続演出中の再遊技役の当選確率をY1、連続演出中の小役の当選確率をY2、連続演出の継続ゲーム数をZとした場合に、 $Z < X + (Y1 + Y2) \cdot Z$ が成立するように連続演出の継続ゲーム数が定められる構成であるが、入賞させるための操作手順がそれぞれ重複しない特別役の数をX、連続演出中の再遊技役の当選確率をY1、連続演出中の取りこぼしなしの小役(本実施例では、ベル)の当選確率をY2'、連続演出の継続ゲーム数をZとした場合に、 $Z < X + (Y1 + Y2') \cdot Z$ が成立するように連続演出の継続ゲーム数が定められるようにしても良く、このようにすることで、連続演出中に特別役を入賞させることが不可能となる再遊技役及び取りこぼしのない小役(特別役の持越中に再遊技役

10

20

30

40

50

または取りこぼしのない小役が当選した場合、再遊技役または取りこぼしのない小役が必ず入賞し、特別役が入賞することがない）の当選が期待されるゲーム数（ $(Y1 + Y2) \cdot Z$ ）と、入賞させるための操作手順がそれぞれ重複しない特別役の数、すなわち確実にいずれかの特別役が当選しているか否かを判別するのに必要なゲーム数と、を加算した値よりも少ないゲーム数にわたり連続演出が実行されることとなるため、連続演出が終了するまでは、連続演出によって示唆された特別役が当選しているか否かを確実に判断することが不可能となるので、連続演出が終了するまで特別役の当選に対する遊技者の期待感を確実に持続させることができる。

【0310】

また、入賞させるための操作手順がそれぞれ重複しない特別役の数を X 、連続演出中の再遊技役の当選確率を Y 、連続演出の継続ゲーム数を Z とした場合に、 $Z < X + Y \cdot Z$ が成立するように連続演出の継続ゲーム数が定められる構成としても良く、このような構成であっても、連続演出が終了するまで特別役の当選に対する遊技者の期待感を持続させることができるうえに、連続演出中に特別役を入賞させることが困難となる再遊技役の当選確率を考慮して連続演出のゲーム数が決まるため、入賞させるための操作手順がそれぞれ異なる特別役の数を増やすことなく、それ以上に連続演出の継続ゲーム数を増やすことができる。特に、小役よりも特別役が優先して導出される場合には、 $Z < X + Y \cdot Z$ が成立するように連続演出の継続ゲーム数が定められる構成とすることで、連続演出が終了するまで特別役の当選に対する遊技者の期待感を確実に持続させることができる。

【0311】

本実施例では、連続演出を構成する各ゲームの演出パターンとして複数種類の組み合わせが予め定められている。そしてサブCPU 91aは、連続演出を開始する際に、これら演出パターンの組み合わせを特別役に当選しているか否かに応じた割合で選択する。例えば、第1の組み合わせと第2の組み合わせのうち第1の組み合わせが選択される比率が、特別役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高いと、第1の組み合わせで連続演出が実行された際に、第2の組み合わせで連続演出が実行された場合に比較して特別役の当選に対する期待感を高めることができる。

【0312】

一方、連続演出が開始した後、その終了前であっても特別役と同時に当選する可能性の高い一般役（チェリーやスイカ）が入賞することがあり、この場合には、さらに特別役に当選している可能性が高まることとなるが、上記のように予め演出パターンの組み合わせが決まっていると、特別役と同時に当選する可能性の高い一般役（チェリーやスイカ）が入賞しても、連続演出の流れに変化がなく、連続演出による特別役の期待度も変化することがない。

【0313】

このため、本実施例では、連続演出が開始した後、その終了前に特別役と同時に当選する可能性の高い一般役（チェリーやスイカ）が入賞したときに、現在実行している連続演出の演出パターンの組み合わせよりも、特別役の当選を期待できる演出パターンの組み合わせ、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の組み合わせよりも高い演出パターンの組み合わせに変更し、残りの連続演出を変更後の組み合わ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連続演出、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の組み合わせに基づく連続演出が開始した後、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一般役（チェリーやスイカ）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、それに併せて連続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するため、連続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。

【0314】

また、この際、リールの停止結果が示す特別役の当選可能性が高いほど高い確率で演出内容の変更が決定されることが好ましい。すなわち、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」

または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL 4、L 5に揃ったときに最も高く、次いで次いで左リールの中段に「チェリー」が停止したとき、次いで「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL 1～L 3に揃ったとき、次いで左リールの上段または下段に「チェリー」が停止したときに高い確率で演出内容の変更が決定されるようにすることが好ましく、このようにすることで、演出内容の変更により適切に遊技者の期待感を高めることができる。

【0315】

尚、本実施例では、連続演出が開始した後、その終了前に特別役と同時に当選する可能性の高い一般役（チェリーやスイカ）が入賞したときに、現在実行している連続演出の演出パターンの組み合わせよりも、特別役の当選を期待できる演出パターンの組み合わせに変更し、残りの連続演出を変更後の組み合わせに基づいて実行するようになっているが、連続演出が開始した後、その終了前に特別役と同時に当選する可能性の高い一般役（チェリーやスイカ）が入賞したときに、残りの連続演出のうち少なくとも1ゲームの演出パターン（例えば、残り1ゲームの演出パターンなど）について、当初実行している演出パターンの組み合わせよりも特別役の当選を期待できる演出パターンの組み合わせに該当する演出パターンに変更するようにしても良く、このようにした場合にも、特別役に当選している可能性を示す連続演出が開始した後、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一般役（チェリーやスイカ）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、それに併せて連続演出の演出内容もより特別役の当選が期待できる内容に変化するため、連続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。

【0316】

本実施例では、前述のようにRT（2）において終了表示結果が導出されることでRT（2）が終了するようになっているが、規定ゲーム数の定められていないRT（2）中に、終了表示結果が導出されることで、規定ゲーム数の定められた終了用RTに移行させることによりRT（2）を終了させるようにしても良い。

【0317】

また、規定ゲーム数の定められていないRT（2）中に、終了表示結果が導出されることで、規定ゲーム数の定められた終了用RTに移行させることによりRT（2）を終了させる構成とした場合には、終了用RTにおける再遊技役の当選確率をRT（2）よりも高く設定するとともに、終了表示結果と特別役が同時可能とし、終了表示結果と同時当選する特別役の当選時においては再遊技役の当選確率がRT（2）よりも高く設定された当選後RTに移行させるようにすることが好ましく、前述のように再遊技役と特別役が同時に当選した場合には再遊技役の入賞が優先され、特別役の入賞が困難となるので、RT（2）において終了表示結果が導出された後、終了用RTが終了するまでは、特別役に当選しているか否かを判別することが困難となるため、RT（2）において終了表示結果が導出されたことに伴う特別役の当選に対する期待感を持続させることができる。

【0318】

また、サブCPU91aは、終了用RTへの移行契機であり、かつ特別役が当選している可能性を示すリプレイ（2）（3）が入賞したときに、終了用RTの継続ゲーム数にわたり前述した連続演出を実行することが好ましい。このようにすることで、連続演出が特別役が当選しているか否かの判別が困難なRTと重複して実行されることとなるので、連続演出の結果、すなわち特別役が当選しているか否かの演出結果に対して注目させることができる。

【0319】

また、連続演出の結果、特別役が当選していない場合であっても、その後は遊技者にとって有利なRT（1）へ移行する可能性のある初期遊技状態へ移行するので、RT（2）においてリプレイ（2）（3）が入賞して連続演出が実行された場合には、その結果に関わらず、遊技者の期待感を高めることができる。

【0320】

本実施例では、初期遊技状態においてR T (1) に移行する契機となるリプレイ (8) ~ (1 0) の入賞が許容されるリプレイG R (4) が特別役と同時に当選することがあり、R T (1) においてリプレイG R (4) と特別役が同時に当選し、リプレイ (8) ~ (1 0) のいずれかが入賞した場合でも、R T (1) へ移行しないようになっている。

【0321】

一方サブC P U 9 1 a は、初期遊技状態においてリプレイ (8) ~ (1 0) のいずれかが入賞して、R T (1) に移行した際に、R T (1) へ移行する旨を報知するR T 移行報知演出を実行するとともに、R T (1) においてリプレイG R (4) と特別役が同時に当選し、リプレイ (8) ~ (1 0) のいずれかが入賞した場合には、前述のようにR T (1) へ移行することはないが、一旦R T 移行報知演出を実行してR T (1) へ移行する旨を報知し、その後特別役に当選している旨を報知するようになっている。

10

【0322】

このため、初期遊技状態においてリプレイ (8) ~ (1 0) が入賞した場合に、通常であればR T (1) に移行することとなるが、リプレイG R (4) と特別役が同時に当選した場合、すなわちR T (1) へ移行することはないが、R T (1) よりも遊技者にとって有利なB B やR B への移行が許容されている場合には、有利度の低い方の遊技状態から段階的に有利度の高い遊技状態への移行が許容されている旨が報知されるので、最初から特別役の当選が報知される場合に比較して興趣をより高めることができる。

【0323】

また、本実施例では、初期遊技状態においてリプレイG R (4) が当選した際に、左リールを第1停止リールとして停止操作を行えば、R T (1) への移行表示結果であるリプレイ (8) ~ (1 0) のいずれかが必ず導出され、R T (1) へ移行させることが可能であるが、初期遊技状態において当選役または当選役の組合せに応じて、R T (1) への移行表示結果の導出条件となる操作手順が異なるようにしても良い。

20

【0324】

例えば、リプレイG R (1) ~ (3) のように、当選役の組合せによってR T (1) への移行表示結果の導出条件となるリールの停止順が異なるようにしても良いし、当選役または当選役の組合せによってR T (1) への移行表示結果の導出条件となるリールの停止操作のタイミングが異なるようにしても良い。後者であれば、リプレイ (1) + リプレイ (8) 、リプレイ (1) + リプレイ (9) 、リプレイ (1) + リプレイ (1 0) をそれぞれ抽選し、リプレイ (1) + リプレイ (8) が当選するか、リプレイ (1) + リプレイ (9) が当選するか、リプレイ (1) + リプレイ (1 0) が当選するか、に応じてリプレイ (8) ~ (1 0) の導出条件となる左リールの停止操作のタイミングが異なる構成とすれば良い。

30

【0325】

このようにすることで、初期遊技状態においてR T (1) への移行表示結果の導出条件が当選した場合でも、遊技者が選択した操作手順と当選役または当選役の組合せの種類に対応する導出条件となる操作手順とが一致しなければ、R T (1) へ移行させることができず、導出条件となる操作手順を推測する必要があるため、初期遊技状態におけるゲーム性を高めることができる。

40

【0326】

また、R T (1) への移行表示結果と特別役とが同時当選する構成とした場合には、特別役が同時当選した場合に、当選役または当選役の組合せに対応して導出条件となる操作手順のうちのいずれの操作手順であってもR T (1) への移行表示結果が導出されることが好ましい。

【0327】

特別役が同時当選した場合に、当選役または当選役の組合せに対応して導出条件となる操作手順のうちのいずれの操作手順であってもR T (1) への移行表示結果を導出させるためには、R T (1) への移行表示結果が入賞する停止順がそれぞれ別個に定められた当選役の組合せとは別に、停止順に関係なくR T (1) への移行表示結果が導出される当選

50

役の組合せを特別役と同時に当選させるようにすれば良く、特別役が同時当選した場合に、停止操作のタイミングに関わらず、R T (1) への移行表示結果を導出させるためには、全ての操作タイミングがカバーされるように複数種類の当選役または当選役の組合せを特別役と同時に当選させるようにすれば良い。

【 0 3 2 8 】

このようにすることで、初期遊技状態において R T (1) への移行表示結果が単独で当選している場合には、遊技者が選択した操作手順と当選役または当選役の組合せの種類に対応する導出条件となる操作手順とが一致しなければ入賞することはないが、初期遊技状態において R T (1) への移行表示結果と同時に特別役が当選している場合には、当選役または当選役の組合せに対応して導出条件となる操作手順のうちのいずれの操作手順であっても R T (1) への移行表示結果が導出されるので、初期遊技状態において R T (1) への移行表示結果が導出された場合には、相対的に特別役も同時に当選している可能性が高まり、初期遊技状態において R T (1) への移行表示結果が導出された際に、特別役が当選したことに対する期待感を効果的に高めることができる。

10

【 0 3 2 9 】

本実施例では、リプレイ G R (1) ~ (3) のいずれかが当選した場合に、第 1 停止リールとしてどのリールが選択された場合でも必ずリプレイ (1) またはリプレイ (4) ~ (7) のいずれかが入賞するので、そのゲームだけで見れば払出期待値に差はないが、前述のように初期遊技状態においてリプレイ (1) が入賞すると、初期遊技状態が終了し、メダルの増加が期待できず、かつ R T (1) へ移行することのない R T (2) へ移行してしまうこととなるため、リプレイ G R (1) ~ (3) が当選した際に、リプレイ (1) ではなく、リプレイ (4) ~ (7) を入賞させることで、初期遊技状態が終了してしまうことを回避することができる。

20

【 0 3 3 0 】

しかしながら、リプレイ G R (1) ~ (3) のいずれかが当選した場合に、その種類が分からなければ意図的にリプレイ (4) ~ (7) が入賞することとなる第 1 停止リールを選択することはできず、1 / 3 の割合でリプレイ (4) ~ (7) が入賞することとなる第 1 停止リールが選択されるが、2 / 3 の割合でリプレイ (1) が入賞することとなる第 1 停止リールが選択され、初期遊技状態が終了して R T (2) へ移行してしまうこととなる。

30

【 0 3 3 1 】

これに対してサブ C P U 9 1 a は、リプレイ G R (1) ~ (3) のいずれかが当選した場合に、リプレイ (4) ~ (7) が入賞することとなる第 1 停止リール (リプレイ G R (1) の当選時であれば左リール、リプレイ G R (2) の当選時であれば中リール、リプレイ G R (3) の当選時であれば右リール) を報知する停止順報知を実行することが可能であり、停止順報知が実行されることにより、遊技者はリプレイ (4) ~ (7) が入賞することとなる第 1 停止リールを特定することが可能となり、報知されたリールを第 1 停止とすることでリプレイ (1) ではなくリプレイ (4) ~ (7) を入賞させることが可能となり、初期遊技状態が終了して R T (2) へ移行してしまうことを回避することができるようになる。

40

【 0 3 3 2 】

また、本実施例では、初期遊技状態においてリプレイ G R (4) が当選した際に、左リールを第 1 停止とすれば、R T (1) へ移行させるためのリプレイ (8) ~ (1 0) を確実に入賞させることが可能であるが、左リール以外のリールを第 1 停止とした場合には、リプレイ (8) ~ (1 0) を取りこぼす可能性があるうえに、リプレイ (1) が入賞してしまい、初期遊技状態が終了してしまう可能性があるが、サブ C P U 9 1 a は、初期遊技状態においてリプレイ G R (4) が当選した場合に、左リールを報知する停止順報知を実行することが可能であり、停止順報知が実行されることにより、遊技者はリプレイ (8) ~ (1 0) が入賞することとなる第 1 停止リールを特定することが可能となり、報知されたリールを第 1 停止とすることでリプレイ (1) ではなくリプレイ (8) ~ (1 0) を入

50

賞させることが可能となり、遊技者にとって有利な R T (1) へ移行させることができるうえに、初期遊技状態が終了して R T (2) へ移行してしまうことを回避することができるようになっている。

【 0 3 3 3 】

尚、停止順報知は、第 1 停止リールを遊技者が認識可能なものであれば良く、第 1 停止リールまたは停止順を示唆する画像などを液晶表示器 5 1 に表示することで報知するものや、対応する L E D の点灯、対応する音声の出力などによって報知するものであっても良い。

【 0 3 3 4 】

従来から、内部抽選で特定の役が当選したときに、さらに複数の異なるリールの停止順から入賞条件となる停止順を選択する停止順抽選を行い、この停止順抽選で当選した停止順と一致する停止順で各リールの停止操作が行われたことを条件に、内部抽選で当選した特定の役が入賞可能とし、停止順抽選で当選した停止順とは異なる停止順で各リールの停止操作が行われた場合には、内部抽選で特定の役が当選しても、この特定の役を入賞不可能とするとともに、特定の役が当選した際に、停止順抽選で当選した停止順が報知されるか否かによって遊技者の有利度に変化を持たせるようにしたスロットマシンが提案されている。

10

【 0 3 3 5 】

しかしながら、従来のスロットマシンでは、複数の異なるリールの停止順から入賞条件となる停止順を決めるために、内部抽選とは別に停止順抽選を行う必要があり、入賞条件となる停止順を決定するための制御が複雑となってしまうという問題があった。また、入賞条件が、本来入賞を許容するか否かを決定する内部抽選とは別の入賞条件のみを決定する停止順抽選で決定されることから特定の入賞条件が選択される乱数の範囲が大きくなり、乱数の周期から停止順抽選によって特定の入賞条件が選択されるタイミングを特定することが容易となり、これを利用して不正行為がなされる可能性が高まるので、遊技の公正を害する虞があった。

20

【 0 3 3 6 】

これに対して本実施例では、リプレイ G R (1) が当選したか、リプレイ G R (2) が当選したか、リプレイ G R (3) が当選したか、に応じて初期遊技状態から R T (2) へ移行する契機となるリプレイ (1) 以外の再遊技役が入賞することとなる第 1 停止リール、すなわち R T (2) への移行表示結果の導出を回避するための操作手順が異なり、リプレイ G R (1) ～ (3) のいずれかが当選した場合に、その種類が分からなければ意図的にリプレイ (1) 以外の再遊技役が入賞することとなる第 1 停止リールを選択することができないことを利用して、停止順報知により最初に停止すべきリールが報知されるか否かによって遊技者にとって不利な R T (2) への移行を回避することができるようになっている。

30

【 0 3 3 7 】

また、複数の異なる順番からリプレイ (1) 以外の再遊技役を入賞させる停止操作の順番が、入賞の発生を許容するか否かを決定する内部抽選のみによって決定されるため、これら停止操作の順番を決定するための制御が複雑となることがないうえに、内部抽選以外の抽選結果によってゲームの結果が左右されることがないので、遊技の公正を害する虞もない。

40

【 0 3 3 8 】

また、本実施例では、初期遊技状態においてリプレイ G R (1) ～ (3) が当選したときに停止順報知が実行されるようになっており、初期遊技状態においてにおいて遊技者は R T (2) への移行を回避するために、操作タイミングをはかった停止操作（いわゆる目押し）を行う必要がなく、初期遊技状態におけるゲームの消化スピードを高めることができるため、スロットマシンの稼働を上げることができる。

【 0 3 3 9 】

本実施例においてサブ C P U 9 1 a は、初期遊技状態において、リプレイ G R (1) ～

50

(3) が当選したとき及びリプレイGR(4) が当選したときに前述した停止順報知が実行されるスーパーチャンスゾーン(以下、SCZと称す)、リプレイGR(1)～(3) が当選したときに停止順報知が実行されず、リプレイGR(4) が当選したときのみ停止順報知が実行されるチャンスゾーン(以下、CZと称す)のいずれかに制御するようになっている。

【0340】

SCZでは、リプレイGR(1)～(3) が当選したときに、停止順報知が実行され、RT(2)へ移行することとなるリプレイ(1)の入賞を回避する操作手順を特定できるため、RT(2)への移行を回避しつつ、リプレイGR(4)の当選を待って、リプレイ(8)～(9)を入賞させてRT(1)へ移行させることが可能となるので、SCZに制

10

【0341】

尚、本実施例では、当選役の組合せによってRT(2)への移行表示結果の導出を回避するためのリールの停止順が異なる構成であるが、当選役または当選役の組合せによってRT(2)への移行表示結果の導出を回避するためのリールの停止操作のタイミングが異なる構成としても良く、この場合には、SCZにおいて当選役または当選役の組合せに応じてRT(2)への移行表示結果の導出を回避するためのリールの停止操作のタイミングを特定可能に報知すれば、上記のようにSCZ確実にRT(1)へ移行させることが可能となる。

20

【0342】

一方CZでは、リプレイGR(1)～(3) が当選したときに、停止順報知が実行されないで、リプレイ(1)の入賞を回避する操作手順を特定することができないので、1/3の割合でリプレイ(1)の入賞を回避することはできるが、2/3の割合でリプレイ(1)が入賞し、RT(2)へ移行してしまうこととなる。この場合でも、リプレイGR(1)～(3) が当選する前に、リプレイ(8)～(10)を入賞させたり、リプレイGR(1)～(3) が当選してもリプレイ(1)の入賞を回避し続け、リプレイ(1)が入賞する前にリプレイ(8)～(10)が入賞させることで、RT(1)へ移行させることは可能である。

【0343】

このように、初期遊技状態において停止順報知が実行されないCZであっても自力でRTへ移行させることが可能であるため、初期遊技状態においてSCZに制御されない場合であっても、RT(1)へ移行することに対する期待感を持続させることができる。

30

【0344】

さらに、初期遊技状態の開始時点ではCZであっても、10ゲーム間、リプレイ(1)もリプレイ(8)～(10)が入賞せずに初期遊技状態が継続した場合、またはリプレイ(1)もリプレイ(8)～(10)が入賞せずに初期遊技状態が継続している状態でチェリーまたはチェリー+1枚が単独で当選した場合には、以後、その初期遊技状態ではSCZに制御されるようになっている。すなわちCZであっても、10ゲーム継続するか、チェリーまたはチェリー+1枚が当選することで、SCZに昇格するため、以後、リプレイGR(1)～(3) が当選しても、停止順報知が実行され、リプレイ(1)の入賞を回避することができるので、RT(1)へ確実に移行させることが可能となる。

40

【0345】

サブCPU91aは、SCZに制御するか否かを決定するSCZ抽選と、SCZ抽選においてSCZに当選した場合に、そのSCZの継続率を決定する継続率選択抽選と、SCZを継続させるか否かを決定するSCZ継続抽選と、を行う。

【0346】

SCZ抽選では、SCZに制御するか否かを決定し、継続率選択抽選では、SCZ抽選においてSCZに当選した場合に、継続率として5%、50%、60%、75%、90%、100%のいずれかを選択する。

50

【0347】

尚、本実施例では、SCZに制御するか否かとSCZの継続率を2回の抽選で決定するようになっているが、例えば、継続率として0%、5%、50%、60%、75%、90%、100%のいずれかを選択することで、SCZに制御するか否か（継続率0%はSCZ非当選を示す）とSCZの継続率を1回の抽選で決定するようにしても良い。

【0348】

SCZ抽選は、図13に示す契機1～6、8で行う。すなわちBB（1）またはBB（2）の当選時（契機1）、BB中（契機2）、RB中（契機3）、CZ10ゲーム継続（契機4）、CZ中チェリー、チェリー+1枚当選（契機5）、CZ中リプレイ（8）～（10）入賞時（RT（1）移行時）（契機6）、RT（2）天井到達時（契機8）においてSCZ抽選が行われ、次回初期遊技状態においてSCZに制御するか否かが決定され、SCZ抽選において、SCZに当選した場合には、SCZ抽選に次いで継続率選択抽選が行われ、SCZの継続率が決定される。また、SCZ継続抽選は、図13に示す契機7で行う。すなわちSCZ中のリプレイ（8）～（10）入賞時においてSCZ継続抽選が行われ、次回RT（1）の終了時に再びSCZに制御するか否かが決定される。

10

【0349】

図13に示すように、BB（1）またはBB（2）が当選すると、BB当選時及びBB中にSCZ抽選を行う。また、RBが当選すると、RB中にSCZ抽選を行う。そして、SCZに当選した場合には、BB、RBの終了後の初期遊技状態においてSCZに制御し、SCZに当選しなかった場合には、BB、RBの終了後の初期遊技状態においてCZに

20

【0350】

また、CZの開始後、10ゲームが経過したとき、または10ゲームが経過する前にチェリーまたはチェリー+1枚が当選したときにSCZ抽選を行う。この際、100%の割合でSCZに当選するので、CZの開始後、10ゲームが経過した場合、または10ゲームが経過する前にチェリーまたはチェリー+1枚が当選した場合には、必ずSCZに制御する。

【0351】

また、CZにおいてリプレイ（8）～（10）が入賞した場合にもSCZ抽選を行う。そして、SCZに当選した場合には、リプレイ（8）～（10）の入賞に伴うRT（1）の終了後の初期遊技状態においてSCZに制御し、SCZに当選しなかった場合には、RT（1）の終了後の初期遊技状態においてCZに制御する。

30

【0352】

また、RT（2）の天井到達時、すなわちRT（2）へ移行後、999ゲームが経過してRT（2）が終了する際に、SCZ抽選を行う。この際、100%の割合でSCZに当選するので、RT（2）が天井に到達して初期遊技状態に移行した場合には、必ずSCZに制御される。

【0353】

また、BB中やRB中、CZ中など、初期遊技状態に移行する前に複数回、SCZ抽選を行う場合には、一度SCZに当選してもSCZ抽選を引き続き行うようになっており、この場合には、後にSCZが当選した際に選択したSCZの継続率がそれ以前にSCZが当選した際に選択したSCZの継続率を超える場合のみ、後にSCZが当選した際に選択したSCZの継続率に上書きするようになっており、SCZに当選した後、後にSCZが当選した際に選択したSCZの継続率が低い場合でも、それによって不利益が生じることはない。

40

【0354】

また、SCZ抽選でのSCZの初当たり後、SCZからRT（1）への移行時（リプレイ（8）～（10）の入賞時）において、SCZの初当たり時の継続率選択抽選で選択されたSCZ継続率に基づいてSCZ継続抽選を行うようになっており、SCZ継続抽選に当選した場合には、RT（1）の終了後に移行する初期遊技状態において再びSCZに制

50

御し、SCZ継続抽選に当選しなかった場合には、RT(1)の終了後の初期遊技状態においてSCZには制御されず、CZに制御する。

【0355】

このように本実施例では、SCZ抽選でのSCZの初当たり後、SCZとRT(1)のループが続いている間は、SCZの初当たり時に選択された継続率にてSCZ継続抽選を行うようになっており、初当たり時に高い継続率が当選するほど、SCZとRT(1)のループが継続することとなる。

【0356】

尚、本実施例では、継続率選択抽選でSCZの継続率を決定するとともに、この継続率に基づいて、その後RT(1)への移行時に行われるSCZ継続抽選を行うことにより、初当たり時の継続率選択抽選で選択された継続率にてSCZを継続する構成であるが、継続率ではなくSCZの継続回数を選択するとともに、SCZに1回制御する毎に継続回数を減算し、継続回数が0となるまで初期遊技状態に移行する毎にSCZに制御する構成としても良い。

【0357】

また、本実施例では、SCZ抽選において1回の初期遊技状態の期間にわたり、リプレイGR(1)～(3)が当選したときに100%の割合で停止順報知が行われる権利(SCZ)が付与される構成であり、SCZ抽選またはSCZ継続抽選に当選することで、その後移行した初期遊技状態において当該初期遊技状態が終了するまでは、リプレイGR(1)～(3)が当選したときに100%の割合で停止順報知が行われる構成であるが、SCZ抽選に替えて、停止順報知の実行確率を0%を含む複数の確率から決定する報知確率抽選を実行し、その後、RT(2)へ移行するまでの初期遊技状態においてリプレイGR(1)～(3)が当選したときに、報知確率抽選にて当選した実行確率で停止順報知を実行するか否かを決定する報知実行抽選を行い、この報知実行抽選に当選したときに停止順報知を実行する構成としても良い。また、SCZ抽選に替えて、停止順報知の実行回数を0回を含む複数の回数から決定する報知回数抽選を実行し、その後、RT(2)へ移行するまでの初期遊技状態においてリプレイGR(1)～(3)が当選したときに、停止順報知の実行回数が残っていることを条件に停止順報知を実行し、停止順報知を実行する毎に実行回数を減算する構成としても良い。

【0358】

サブCPU91aは、BB中またはRB中にSCZ抽選を行う際に、SCZとRT(1)のループ中以外で当該BBまたはRBの契機となった特別役が当選した場合には、図15に示すように、SCZの当選確率が低く定められた低確率テーブル、SCZの当選確率が低確率テーブルよりも高く定められた高確率テーブルのいずれか一方の抽選テーブルを用いてSCZ抽選を行う。また、SCZとRT(1)のループ中に当該BBまたはRBの契機となった特別役が当選した場合には、図15に示すように、ループ中のSCZの継続率に応じて異なる当選確率が定められた抽選テーブルを用いてSCZ抽選を行う。本実施例では、SCZとRT(1)のループ中においていずれかの特別役が当選した場合には、SCZの継続率が高いほど、SCZの当選確率が高く、SCZとRT(1)が継続している期間が長いほど、再びSCZに当選することに対する期待感を高めることができる。

【0359】

また、サブCPU91aは、BB中またはRB中にSCZ抽選においてSCZに当選し、継続率選択抽選を行う際に、SCZとRT(1)のループ中以外で当該BBまたはRBの契機となった特別役が当選した場合には、図16に示すように、高い継続率が選択される割合が高く、平均継続率(各継続率とその選択率をそれぞれ乗算して得られた値を積算した値)が高くなる高継続率テーブル、低い継続率が選択される割合が高く、平均継続率が高継続率テーブルを用いた場合よりも低くなる低継続率テーブルのいずれか一方の継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。また、SCZとRT(1)のループ中に当該BBまたはRBの契機となった特別役が当選した場合には、特に図示しないが、ループ中のSCZの継続率に応じて異なる選択率が定められた継続率テーブルを用いて継続率選択

抽選を行う。本実施例では、S C ZとR T (1)のループ中においていずれかの特別役が当選した場合には、S C Zの継続率が高いほど、次回S C Zの継続率として高い継続率が選択されやすく、S C ZとR T (1)が継続している期間が長いほど、次回S C ZとR T (1)のループも長期間にわたり継続することに対する期待感を高めることができる。

【0360】

サブCPU 91aは、S C ZとR T (1)のループ中以外の状態で、複数の抽選モードのうちいずれかの抽選モードに制御する。抽選モードは、低モード、高モード(1)、高モード(2)及び高モード(3)からなり、特別役が当選した際に滞在している抽選モード、当選した特別役の種類に応じて、その後移行するB B中またはR B中のS C Z抽選の当選確率及び継続率選択抽選における継続率の選択率が異なる。

10

【0361】

詳しくは、図14に示すように、抽選モードが低モードである場合には、その間にいずれの特別役が当選した場合でも、これら特別役の入賞に伴い移行するB B中またはR B中のS C Z抽選において低確率テーブルが用いられ、継続率選択抽選においては低継続率テーブルが用いられる。すなわち低モードにおいては、どの特別役が当選した場合でもS C Zの当選確率は低く、S C Zに当選した場合でも低い継続率が選択されやすい。

【0362】

抽選モードが高モード(1)である場合には、B B (1)またはR Bが当選した場合に、B B (1)の入賞に伴い移行するB B中またはR Bの入賞に伴い移行するR B中のS C Z抽選において高確率テーブルが用いられ、継続率選択抽選においては高継続率テーブルが用いられる。一方、B B (2)が当選した場合に、B B (2)の入賞に伴うB B中のS C Z抽選において低確率テーブルが用いられ、継続率選択抽選においては低継続率テーブルが用いられる。すなわち高モード(1)においては、B B (1)またはR Bが当選した場合にはS C Zの当選確率が高く、S C Zに当選した場合には高い継続率が選択されやすいが、B B (2)が当選した場合にはS C Zの当選確率は低く、S C Zに当選した場合でも低い継続率が選択されやすい。

20

【0363】

抽選モードが高モード(2)である場合には、B B (2)またはR Bが当選した場合に、B B (2)の入賞に伴い移行するB B中またはR Bの入賞に伴い移行するR B中のS C Z抽選において高確率テーブルが用いられ、継続率選択抽選においては高継続率テーブルが用いられる。一方、B B (1)が当選した場合に、B B (1)の入賞に伴うB B中のS C Z抽選において低確率テーブルが用いられ、継続率選択抽選においては低継続率テーブルが用いられる。すなわち高モード(2)においては、B B (2)またはR Bが当選した場合にはS C Zの当選確率が高く、S C Zに当選した場合には高い継続率が選択されやすいが、B B (1)が当選した場合にはS C Zの当選確率は低く、S C Zに当選した場合でも低い継続率が選択されやすい。

30

【0364】

抽選モードが高モード(3)である場合には、いずれの特別役が当選した場合でも、この特別役の入賞に伴い移行するB B中またはR B中のS C Z抽選において高確率テーブルが用いられ、継続率選択抽選においては高継続率テーブルが用いられる。すなわち高モード(3)においては、いずれの特別役が当選した場合でもS C Zの当選確率が高く、S C Zに当選した場合には高い継続率が選択されやすい。

40

【0365】

このように、抽選モードが低モードの状態では、どの特別役が当選した場合においても、S C Zに制御される可能性は低く、S C Zに制御された場合でもS C ZとR T (1)のループが短期間で終了する可能性が高い。

【0366】

また、抽選モードが高モード(1)の状態では、B B (1)が当選した場合には、S C Zに制御される可能性が高く、S C Zに制御された場合にはS C ZとR T (1)のループが長期間にわたり継続する可能性が高いが、B B (2)が当選した場合には、S C Zに制

50

御される可能性は低く、S C Zに制御された場合でもS C ZとR T (1)のループが短期間で終了する可能性が高い。

【0367】

また、抽選モードが高モード(2)の状態では、高モード(1)と異なり、B B (2)が当選した場合には、S C Zに制御される可能性が高く、S C Zに制御された場合にはS C ZとR T (1)のループが長期間にわたり継続する可能性が高いが、B B (1)が当選した場合には、S C Zに制御される可能性は低く、S C Zに制御された場合でもS C ZとR T (1)のループが短期間で終了する可能性が高い。

【0368】

また、抽選モードが高モード(3)の状態では、B B (1) (2)のどちらが当選した場合でも、S C Zに制御される可能性が高く、S C Zに制御された場合にはS C ZとR T (1)のループが長期間にわたり継続する可能性が高い。

10

【0369】

また、R Bは、高モード(1)～(3)のいずれの状態であっても当選することで、S C Zに制御される可能性が高く、S C Zに制御された場合にはS C ZとR T (1)のループが長期間にわたり継続する可能性が高い。

【0370】

また、本実施例では、B B (2)よりもB B (1)の当選確率が高い。このため、高モード(2)に制御されているよりも高モード(1)に制御されている方が、S C Zに制御される可能性が高く、S C Zに制御された場合にはS C ZとR T (1)のループが長期間にわたり継続する可能性が高くなる。

20

【0371】

また、R Bは、B B (1) (2)よりも当選確率が低い、高モード(1)～(3)のいずれに制御されている場合でも、S C Zに制御される可能性が高く、S C Zに制御された場合にはS C ZとR T (1)のループが長期間にわたり継続する可能性が高くなる。

【0372】

尚、本実施例では、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じてS C Z抽選に用いる抽選テーブルを低確率テーブルまたは高確率テーブルから選択することでS C Zの当選確率を変化させるようになっているが、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じた抽選テーブルをそれぞれ登録し、対応する抽選テーブルを用いてS C Z抽選を行うことによりS C Zの当選確率を変化させるようにしても良い。

30

【0373】

また、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じて継続率選択抽選に用いる継続率テーブルを低継続率テーブルまたは高継続率テーブルから選択することでS C Zの継続率の選択率を変化させるようになっているが、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じた継続率テーブルをそれぞれ登録し、対応する継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行うことによりS C Zの継続率の選択率を変化させるようにしても良い。

【0374】

従来から複数種類の特別役を備え、特別役が当選したことを契機に、当選した特別役の種類に応じて有利度が異なる有利な遊技状態を付与するスロットマシンが提案されているが、この種のスロットマシンでは、特別役の種類に応じて、付与される遊技状態の有利度が異なるため、特別役の当選後の期間においてはゲームの流れに変化があるものの、特別役の種類により有利が一義的に決まってしまうため、一の特別役に対して有利度が変化することがなく、その結果、特別役が内部抽選の対象となる遊技状態、すなわち特別役が当選するまでの期間においてゲーム性が単調になってしまうという問題があった。

40

【0375】

これに対して本実施例では、特別役が当選していない状態において複数種類の抽選モードに制御するとともに、抽選モードが高モード(1)の状態ではB B (1)が当選したときに、B B (2)が当選したときよりも高い割合でS C Zに制御され、抽選モードが高モード(2)の状態ではB B (2)が当選したときに、B B (1)が当選したときよりも高い割合

50

合でS C Zに制御される。すなわち、抽選モードが、高モード（１）であるか、高モード（２）であるか、によって、その間に当選することでS C Zに制御されやすい特別役の種類が変化するため、特別役が当選するまでの期間におけるゲーム性に変化を持たせることができる。

【０３７６】

また、本実施例では、抽選モードが高モード（１）の状態ではB B（１）が当選したときに、B B（２）が当選したときよりも高い継続率が選択されやすく、高モード（２）の状態ではB B（２）が当選したときに、B B（１）が当選したときよりも高い継続率が選択されやすい。すなわち、抽選モードが、高モード（１）であるか、高モード（２）であるか、によって、その間に当選することで高い継続率が選択されやすい特別役の種類が変化するため、特別役が当選するまでの期間におけるゲーム性に変化を持たせることができる。

10

【０３７７】

また、B B（１）、B B（２）のうち一方の当選時には、S C Zに制御される可能性が高く、S C Zに制御された場合にはS C ZとR T（１）のループが長期間にわたり継続する可能性が高いが、他方の当選時には、S C Zに制御される可能性が低く、S C Zに制御された場合にはS C ZとR T（１）のループが短期間で終了する可能性が高い高モード（１）、高モード（２）、すなわち類似する抽選モードであっても、B B（２）よりもB B（１）の当選確率が高いため、高モード（２）に制御されているよりも高モード（１）に制御されている方が、S C Zに制御される可能性が高く、S C Zに制御された場合にはS C ZとR T（１）のループが長期間にわたり継続する可能性が高くなり、高モード（１）に制御されている方が、S C Zに制御されること、より有利度の高いS C Zに制御されることに対する期待感を高めることができる。

20

【０３７８】

また、抽選モードが高モード（３）である場合には、B B（１）、B B（２）のどちらが当選しても、高い割合でS C Zに制御されるので、高モード（３）に制御されることによって、S C Zに制御されることに対する期待感を高めることができる。

【０３７９】

また、抽選モードが高モード（３）である場合には、B B（１）、B B（２）のどちらが当選しても、高い継続率が選択されやすいので、高モード（３）に制御されることによって、S C Zに制御されることのみならず、S C Zが長期間継続することに対する期待感も高めることができる。

30

【０３８０】

また、抽選モードが高モード（１）であっても高モード（２）であっても、R Bが当選した場合には高い割合でS C Zに制御されるので、高モード（１）、高モード（２）のどちらの抽選モードに制御されていても、R Bが当選することで、S C Zに制御されることに対する期待感を高めることができる。

【０３８１】

また、抽選モードが高モード（１）であっても高モード（２）であっても、R Bが当選した場合には高い継続率が選択されやすいので、高モード（１）、高モード（２）のどちらの抽選モードに制御されていても、R Bが当選することで、S C Zに制御されることのみならず、S C Zが長期間継続することに対する期待感も高めることができる。

40

【０３８２】

尚、本実施例では、S C Zの有利度として継続率を選択する構成であるが、S C Zが継続する回数やS C Z中に停止順報知が実行される確率をS C Zの有利度として選択するようにしても良く、この場合には、S C Zが継続する回数や停止順報知が実行される確率の選択率が、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じて異なる構成であれば良い。

【０３８３】

サブC P U 9 1 aは、S C Z抽選の当選確率、継続率選択抽選の選択率が異なる複数の抽選モードに制御する。抽選モードは、サブC P U 9 1 aが行う抽選モード移行抽選によっていずれかの抽選モードが選択され、選択された抽選モードに移行する。

50

【0384】

サブCPU91aは、スイカ、スイカ+1枚、チェリー、チェリー+1枚、リプレイGR(1)～(3)が当選したときに抽選モード移行抽選を行う。抽選モードの選択率は、移行前の抽選モード及び抽選モード移行抽選を行う契機となった当選役に応じて異なる。

【0385】

詳しくは、低モードにおいては、スイカが当選した場合には、高モード(2)、高モード(3)よりも高モード(1)が選択される確率が高く、高モード(1)～(3)が選択されなかった場合には、低モードが維持される。チェリーが当選した場合には、高モード(1)、高モード(3)よりも高モード(2)が選択される確率が高く、高モード(1)～(3)が選択されなかった場合には、低モードが維持される。スイカ+1枚、チェリー+1枚が当選した場合には、必ず高モード(3)が選択される。尚、リプレイGR(1)～(3)が当選した場合には必ず低モードが選択され、低モードが維持される。

10

【0386】

高モード(1)、高モード(2)においては、スイカ、スイカ+1枚、チェリー、チェリー+1枚が当選した場合には、必ず高モード(3)が選択され、リプレイGR(1)～(3)が当選した場合には、所定確率で低モードが選択され、低モードが選択されなかった場合には、高モード(1)または高モード(2)が維持される。

【0387】

高モード(3)においては、スイカ、スイカ+1枚、チェリー、チェリー+1枚が当選した場合には、必ず高モード(3)が選択され、高モード(3)が維持される。また、リプレイGR(1)～(3)が当選した場合には、所定確率で高モード(1)または高モード(2)が選択され、高モード(1)または高モード(2)が選択されなかった場合には、高モード(3)が維持されることとなる。すなわち高モード(3)においてリプレイGR(1)～(3)が当選しても直ちに低モードに移行することはない。

20

【0388】

このように本実施例では、低モードにおいてスイカが当選した場合には、高モード(1)に移行する割合が高く、チェリーが当選した場合には、高モード(2)に移行する割合が高い。すなわち低モードにおいて当選した役の種類に応じて移行しやすい抽選モードが異なるので、ゲーム性に変化を持たせることができる。

【0389】

また、スイカよりもチェリーの当選確率が高く、高モード(1)よりも高モード(2)に移行しやすい。一方で、前述したようにBB(2)よりもBB(1)の当選確率が高いため、高モード(2)に制御されているよりも高モード(1)に制御されている方が、SCZに制御される可能性が高く、SCZに制御された場合にはSCZとRT(1)のループが長期間にわたり継続する可能性が高い。このため、低モードから高モード(1)へは移行し難いが、高モード(1)へ移行すると高モード(2)よりもSCZに制御されること、有利度の高いSCZに制御されることに期待できる一方、低モードから高モード(2)へは移行しやすいが、高モード(2)では、高モード(1)ほどSCZに制御されること、有利度の高いSCZに制御されることに対して期待できない。

30

【0390】

また、スイカ+1枚、チェリー+1枚は、スイカ、チェリーよりも当選確率が低いものの、当選することで必ず高モード(3)、すなわち高モード(1)(2)よりもSCZに制御される可能性が高く、SCZに制御された場合にはSCZとRT(1)のループが長期間にわたり継続する可能性が高い抽選モードに移行することとなる。また、高モード(3)では、リプレイGR(1)～(3)が当選しても直接低モードに移行することはない。このため、高モード(3)は低モードから最も移行し難いが、一度移行すると低モードに直ちに移行することがなく、必ず高モード(1)または高モード(2)を介して低モードに移行するので、一度移行すると高モード(1)(2)よりもSCZに制御されること、有利度の高いSCZに制御されることに期待できる。

40

【0391】

50

また、高モード（１）（２）では、スイカ＋１枚、スイカ、チェリー、チェリー＋１枚のどれが当選した場合であっても必ず高モード（３）に移行するので、低モードにおいて高モード（１）に移行しやすいスイカが高モード（１）で当選した場合や、低モードにおいて高モード（２）に移行しやすいチェリーが当選した場合であっても、同じ高モード（１）（２）が維持されるのではなく、高モード（１）（２）よりも有利な高モード（３）に移行するので、高モード（１）（２）においてスイカ、チェリーが当選した場合でもこれらの役が無駄引きとなることなく、遊技者に損失感を与えてしまうことがない。

【０３９２】

本実施例において、サブCPU 91aは、抽選モードの種類を推測可能に示唆するモード示唆演出を実行するようになっている。

10

【０３９３】

モード示唆演出は、液晶表示器51の演出ステージとして複数の異なる演出ステージからいずれかの演出ステージを表示させる演出である。

【０３９４】

演出ステージは、砂漠ステージ、海岸ステージ、高原ステージ、洞窟ステージ、街ステージからなり、サブCPU 91aが行う演出ステージ選択抽選によって、いずれかの演出ステージが選択され、液晶表示器51の演出ステージが変更されるようになっている。また、演出ステージ選択抽選は、小役が当選したときに行われるようになっており、小役当選時の抽選モードに応じて定められた演出ステージ選択率にていずれかの演出ステージが選択されるようになっている。

20

【０３９５】

図17に示すように、演出ステージ選択抽選では、抽選モードが低モードである場合には、砂漠ステージが最も高い選択率で選択され、抽選モードが高モード（１）である場合には、海岸ステージが最も高い選択率で選択され、抽選モードが高モード（２）である場合には、高原ステージが最も高い選択率で選択され、抽選モードが高モード（３）である場合には、洞窟ステージが最も高い選択率で選択されるようになっている。また、抽選モードが高モード（３）である場合のみ、街ステージが選択される。このため、砂漠ステージでは現在の抽選モードが低モードである可能性が高く、海岸ステージでは現在の抽選モードが高モード（１）である可能性が高く、高原ステージでは現在の抽選モードが高モード（２）である可能性が高く、洞窟ステージでは現在の抽選モードが高モード（３）である可能性高く、街ステージでは現在の抽選モードが高モード（３）である旨が確定する。

30

【０３９６】

このように抽選モードに応じて最も高い割合で選択される演出ステージがそれぞれ異なっているので、演出ステージの違いによって現在滞在している可能性の高い抽選モードが示唆されるようになっており、演出ステージの違いから現在の抽選モードを推測することができるようになっている。

【０３９７】

一方、低モードであっても海岸ステージ、高原ステージまたは洞窟ステージが選択される場合があり、高モード（１）であっても砂漠ステージ、高原ステージまたは洞窟ステージが選択される場合があり、高モード（２）であっても砂漠ステージ、海岸ステージまたは洞窟ステージが選択される場合があり、高モード（３）であっても砂漠ステージ、海岸ステージ、高原ステージまたは街ステージが選択される場合があり、必ずしも演出ステージの種類と抽選モードの種類とが一致するものではない。このため、低モードが示唆される砂漠ステージであっても高モード（１）～（３）に制御されている可能性もあり、どの演出ステージであってもSCZに制御されること、有利度の高いSCZに制御されることに対する期待感を維持することができる。また、BB（１）が当選することでSCZに制御されやすく、高い継続率が選択されやすい高モード（１）が示唆される海岸ステージが選択されているときにBB（２）が当選した場合でも、実際の抽選モードは高モード（２）であるためにSCZに制御されたり、高い継続率が選択されることがあったり、BB（２）が当選することでSCZに制御されやすく、高い継続率が選択されやすい高モード（

40

50

2) が示唆される高原ステージが選択されているときに、BB(1) が当選した場合でも、実際の抽選モードは高モード(1) であるためにSCZに制御されたり、高い継続率が選択されることがあるので、遊技者に意外性を与えることができる。

【0398】

また、抽選モードが高モード(3) である場合のみ、街ステージが選択される可能性があり、街ステージが選択されることで、いずれの特別役が当選してもSCZ抽選に制御され易く、高い継続率がされ易い高モード(3) に滞在していることが確定するので、街ステージが選択されることでSCZに制御されること、有利度の高いSCZに制御されることに対する期待感を高めることができる。

【0399】

サブCPU91aは、前述したBB中演出として、BBモードA～Cのいずれかの演出モードのうちBB(1)(2)の入賞時に遊技者が選択した演出モードのBB演出を実行する。詳しくは、BB(1)(2)の入賞時に液晶表示器51にBBモードA～Cを選択可能に表示し、所望のBBモードが表示されている領域をタッチすることによってその選択されたBBモードが設定されるようになっている。

【0400】

サブCPU91aは、図15に示すように、BB中にSCZ抽選を行う際に、遊技者が選択したBBモードに応じて異なる当選確率を適用する。尚、RB中にSCZ抽選を行う際には、一律BBモードAに対応する当選確率を適用する。

【0401】

また、サブCPU91aは、図16に示すように、BB中にSCZに当選し、継続率選択抽選を行う際に、遊技者が選択したBBモードに応じて異なる選択率を適用する。尚、RB中にSCZに当選し、継続率選択抽選を行う際には、一律BBモードAに対応する選択率を適用する。

【0402】

また、本実施例では、BB(RB)中の内部抽選の当選確率として、ベルが最も当選確率が高く、チェリー、スイカ、チェリー+1枚、スイカ+1枚の順で当選確率が低くなるように定められているとともに、BBモード(A)～(C)のいずれが選択された場合でも、BB中において比較的当選確率の高いベルの当選時におけるSCZの当選確率は低く、ベルに比較して当選確率の低いスイカ、スイカ+1枚、チェリー+1枚の当選時におけるSCZの当選確率が高い当選確率が適用されるので、出現率の低いスイカの入賞時や左リールの中段に「チェリー」が停止したときにSCZの当選に対する期待感を高めることができる。また、BBモード(C)では、BBモード(A)(B)に比較してスイカ、スイカ+1枚、チェリー+1枚の当選時におけるSCZの当選確率が低い、BBモード(A)(B)に比較してベルの当選時におけるSCZの当選確率が高く、出現率の高いベルの入賞時においてもSCZの当選が期待できるので、BB中常にSCZの当選が期待できる。BBモード(B)では、スイカ+1枚、チェリー+1枚が当選した場合に100%の確率でSCZに当選するので、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」がL4、L5に揃うことでSCZの当選に対する期待感を高めることができ、左リールの中段に「チェリー」が停止し、かつチェリーが入賞することで、SCZの当選が確定することとなる。

【0403】

また、BB中にSCZに当選する確率は、BBモード(C)、(A)、(B)の順で高く、継続率選択抽選の選択率は、BBモード(B)、(A)、(C)の順で高い継続率が選択されやすい。このため、BBモード(C)を選択した場合には、SCZに当選する可能性は低い、当選した場合には高い継続率が選択されやすく、BBモード(C)を選択した場合には、SCZに当選する可能性は高い、当選した場合には低い継続率が選択されやすい。このため、どのBBモードを選択するか、によってもゲーム性が変化することとなる。

【0404】

サブCPU91aは、BBモード(A)が選択された場合に、BB中のゲームにおいて演出が実行されるタイミングによってSCZに当選した可能性を示唆するSCZ示唆演出を実行する。

【0405】

SCZ示唆演出は、12種類のパターンからなり、サブCPU91aは、BB中においてこれら12種類のパターンからいずれかのパターンを選択し、選択したパターンに基づいてSCZ示唆演出を実行する。

【0406】

SCZ示唆演出のパターンは、(1)演出なし、(2)第1停止まで、(3)第2停止まで、(4)第3停止+銅メダル表示、(5)第3停止+銀メダル表示、(6)第3停止+金メダル表示、(7)第2、第3停止+銅メダル表示、(8)第2、第3停止+銀メダル表示、(9)第2、第3停止+金メダル表示、(10)第2停止まで、BB終了時に銅メダル表示、(11)第2停止まで、BB終了時に銀メダル表示、(11)第2停止まで、BB終了時に金メダル表示の12種類である。

【0407】

これらSCZ示唆演出のパターンは、図18に示すように、SCZ非当選時のゲームでは、当選役に応じた確率で選択され、SCZ当選時のゲームでは、継続率に応じた確率で選択される。

【0408】

SCZ非当選時のゲームでは、SCZの当選が期待できないハズレやベルの当選時に(1)演出なしまたは(2)第1停止のパターンのみが選択され、そのうち(1)演出なしが選択される確率が高い。また、SCZの当選が期待できるスイカ、スイカ+1枚やチェリー+1枚では、(3)第1停止、第2停止のパターンのみが選択される。

【0409】

SCZ当選時のゲームでは、(4)～(6)第3停止+メダル表示、(7)～(9)第2、第3停止+メダル表示、(10)～(12)第2停止まで、BB終了時メダル表示のいずれかがSCZの継続率に応じて選択されるので、SCZ示唆演出のパターンからSCZの継続率を推測することが可能となる。例えば、継続率60%、75%、90%の場合には、継続率5%、50%の場合に比較して(7)～(9)のパターン、すなわち第1停止のタイミングで演出が行われず、第2停止、第3停止のタイミングで演出が行われるパターン、(10)～(12)のパターン、すなわち第2停止まで演出が行われ、その後はBB終了時までSCZの当選が告知されることのないパターンが選択される比率が高く、これら(7)～(9)のパターン、または(10)～(12)のパターンに基づくSCZ示唆演出が実行されることで、継続率5%、50%よりも継続率60%、75%、90%が当選していることが期待できる。また、継続率5%、50%の場合には、継続率60%、75%、90%の場合よりも高い比率で(4)～(6)のパターン、すなわち第1停止及び第2停止のタイミングで演出が行われず、第3停止のタイミングで演出が行われるパターンが選択されるが、継続率100%の場合に(4)～(6)のパターンが選択される比率が継続率5%、50%の場合と同一比率であるため、(4)～(6)のパターンに基づくSCZ示唆演出が実行された場合には、継続率5%、50%の可能性が高い反面、継続率100%が当選していることにも期待できることとなる。

【0410】

尚、前述のように、SCZの継続回数に基づきSCZに制御する構成であれば、SCZ示唆演出のパターンが、SCZ当選時のゲームにおいて継続回数に応じた確率で選択されるようにすることで、SCZ示唆演出のパターンからSCZの継続回数を推測することが可能となる。また、報知確率抽選にて当選した実行確率で停止順報知を実行する構成であれば、SCZ示唆演出のパターンが、報知確率抽選にて当選した停止順報知の実行確率に応じた確率で選択されるようにすることで、SCZ示唆演出のパターンから停止順報知の実行確率を推測することが可能となる。また、停止順報知の実行回数に基づいて停止順報知を実行する構成であれば、SCZ示唆演出のパターンが、報知回数抽選にて当選した停

10

20

30

40

50

止順報知の実行回数に応じた確率で選択されるようにすることで、S C Z 示唆演出のパターンから停止順報知の実行回数を推測することが可能となる。

【0411】

また、S C Z 当選時のゲームで選択される S C Z 示唆演出のパターンのうち (4) ~ (9) のパターンでは、第1停止のタイミングで演出が行われず、第3停止のタイミング、または第2停止、第3停止のタイミングで演出が行われるのに対して、S C Z 非当選時のゲームでは、S C Z 示唆演出を行う場合、必ず第1停止のタイミングで演出が行われるため、第2停止または第3停止から演出が開始することで、S C Z の当選が確定することとなる。

【0412】

また、(10) ~ (12) のパターンでは、第2停止まで演出が行われ、その後は B B 終了時まで S C Z の当選が告知されることはないので、見た目上は、S C Z 非当選時のゲームにおいて選択される可能性のある (3) のパターンと変わらないため、第2停止まで演出が行われた場合には、第3停止のタイミングで演出がない場合であっても、S C Z の当選に期待できる。特に、S C Z 非当選時のゲームにおいても、(3) のパターンは、S C Z の当選が期待できるスイカ、スイカ+1枚、チェリー+1枚の当選時に選択されるので、第2停止まで演出が行われ、第3停止のタイミングで演出がない場合でも、第2停止まで演出が行われるゲームでは、S C Z の当選が期待できる、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が L 4、L 5 に揃う可能性やチェリーが左リールの中段に停止する可能性、すなわち S C Z の当選が期待できる表示結果となる可能性が高いので、S C Z の当選を効果的に期待させることができる。

【0413】

また、S C Z 当選ゲームで選択されるパターンは、必ず B B の終了までにメダルが表示されるパターンであり、メダルの表示によって S C Z の当選が報知されることとなる。また、B B の終了までに銅メダルが表示される (4) (7) (10) のパターンは、継続率 100% を除いてどの継続率でも選択される可能性があるが、B B の終了までに銀メダルが表示される (5) (8) (11) のパターンは、継続率が 60% 以上でのみ選択され、B B の終了までに金メダルが表示される (6) (9) (12) のパターンは、継続率が 75% 以上でのみ選択されるので、B B の終了までにメダルが表示されることで S C Z の当選が報知されるだけでなく、これら B B の終了までに表示されるメダルの色によって S C Z の継続率も示唆されるようになっている。

【0414】

サブCPU 91a は、B B モード (B) が選択された場合に、B B 中のゲームにおいて S C Z に当選したときに、そのゲームの最後に S C Z 当選報知を実行する。

【0415】

S C Z 当選報知は、(1) 銅メダル表示、(2) 銀メダル表示、(3) 金メダル表示の3種類のパターンからなり、サブCPU 91a は、B B 中において S C Z に当選した際にこれら3種類のパターンからいずれかのパターンを選択し、選択したパターンに基づいて S C Z 当選報知を実行する。

【0416】

これら S C Z 当選報知のパターンは、図19に示すように、継続率に応じた確率で選択される。銅メダルが表示される (1) のパターンは、継続率 100% を除いてどの継続率でも選択される可能性があるが、銀メダルが表示される (2) のパターンは、継続率が 60% 以上でのみ選択され、金メダルが表示される (3) のパターンは、継続率が 75% 以上でのみ選択されるので、メダルが表示されることで S C Z の当選が報知されるだけでなく、表示されるメダルの色によって S C Z の継続率も示唆されるようになっている。

【0417】

尚、前述のように、S C Z の継続回数に基づき S C Z に制御する構成であれば、S C Z 当選報知のパターンが、継続回数に応じた確率で選択されるようにすることで、S C Z 当選報知のパターンから S C Z の継続回数を推測することが可能となる。また、報知確率抽

選にて当選した実行確率で停止順報知を実行する構成であれば、S C Z当選報知のパターンが、報知確率抽選にて当選した停止順報知の実行確率に応じた確率で選択されるようにすることで、S C Z当選報知のパターンから停止順報知の実行確率を推測することが可能となる。また、停止順報知の実行回数に基づいて停止順報知を実行する構成であれば、S C Z当選報知のパターンが、報知回数抽選にて当選した停止順報知の実行回数に応じた確率で選択されるようにすることで、S C Z当選報知のパターンから停止順報知の実行回数を推測することが可能となる。

【0418】

サブCPU91aは、B Bモード（C）が選択された場合に、B Bの終了時においてS C Zに当選しているか否かを報知するルーレット演出を実行する。

10

【0419】

ルーレット演出は、演出開始時に「銅メダル」、「銀メダル」、「金メダル」、「CHANCE」のいずれかの図柄のうち3つの図柄の組合せを表示し、その後、表示された図柄のいずれかを順次表示し、最終的に表示された図柄が「銅メダル」、「銀メダル」、「金メダル」のいずれかであれば、S C Zに当選した旨が報知され、最終的に表示された図柄が「CHANCE」であれば、S C Zに当選していない旨が報知される演出である。

【0420】

演出開始時に表示される図柄の組合せ及び表示順は予め定められており、サブCPU91aは、S C Zに当選しているか否かに応じた確率で図柄の組合せ及び表示順を選択し、選択した図柄の組合せを選択した表示順で表示するようになっている。

20

【0421】

図柄の組合せ及び表示順のパターンは、図20に示すように、35種類からなり、このうち（1）～（9）のパターンは、最終的に「CHANCE」が表示されるパターンであり、S C Zに当選していない場合に選択される。図20に示すパターンは、図柄が表示される順番を示すとともに、左3つの図柄が演出開始時に表示される図柄の組合せを示す。（10）～（35）の順番は、最終的に「銅メダル」、「銀メダル」、「金メダル」のいずれかが表示されるパターンであり、S C Zに当選している場合に選択される。

【0422】

さらにこれら（10）～（35）のパターンは、図20に示すように、S C Zの継続率に応じた確率で選択される。

30

【0423】

すなわちB Bモード（C）においては、S C Zに当選しているか否かに応じた確率で図柄の組合せ及び表示順が選択されるとともに、S C Zに当選している場合には、その継続率に応じた確率で図柄の組合せ及び表示順が選択されるので、演出開始時に表示された図柄の組合せによって最終的な結果を待つまでもなくS C Zの当選可能性、期待できる継続率を推測できるとともに、図柄が1つ表示される毎に、S C Zの当選可能性、期待できる継続率が変化するようになっている。

【0424】

尚、ルーレット演出では、S C Zに当選しているか否かまたはS C Zの継続率に応じた確率で図柄の組合せ及び表示順が選択されるようになっているが、S C Zに当選しているか否かまたはS C Zの継続率に応じた確率で図柄の組合せ及び表示順のうちいずれか一方が選択されるようにしても良い。

40

【0425】

また、前述のように、S C Zの継続回数に基づきS C Zに制御する構成であれば、図柄の組合せ及び表示順が、継続回数に応じた確率で選択されるようにすることで、演出開始時に表示された図柄の組合せによって最終的な結果を待つまでもなくS C Zの当選可能性、期待できる継続回数を推測できるとともに、図柄が1つ表示される毎にS C Zの当選可能性、期待できる継続回数を変化させることができる。また、報知確率抽選にて当選した実行確率で停止順報知を実行する構成であれば、図柄の組合せ及び表示順が、報知確率抽選にて当選した停止順報知の実行確率に応じた確率で選択されるようにすることで、演出

50

開始時に表示された図柄の組合せによって最終的な結果を待つまでもなく S C Z の当選可能性、期待できる停止順報知の実行確率を推測できるとともに、図柄が 1 つ表示される毎に期待できる停止順報知の実行確率を変化させることができる。また、停止順報知の実行回数に基づいて停止順報知を実行する構成であれば、図柄の組合せ及び表示順が、報知回数抽選にて当選した停止順報知の実行回数に応じた確率で選択されるようにすることで、演出開始時に表示された図柄の組合せによって最終的な結果を待つまでもなく S C Z の当選可能性、期待できる停止順報知の実行回数を推測できるとともに、図柄が 1 つ表示される毎に期待できる停止順報知の実行回数を変化させることができる。

【0426】

また、最終的に「銀メダル」が表示されるパターンは、継続率が 60 % 以上でのみ選択され、最終的に「金メダル」が表示されるパターンは、継続率が 75 % 以上でのみ選択されるので、最終的にメダルが表示されることで S C Z の当選が報知されるだけでなく、最終的に表示されるメダルの色によって S C Z の継続率も示唆されるようになっている。

【0427】

また、(1) ~ (9) のパターン、すなわち S C Z の非当選時に選択されるパターンでは、必ず 3 番目までに「CHANCE」が表示されるのに対して、S C Z の当選時にのみ選択される (28) ~ (35) のパターンでは、3 番目まで「CHANCE」が表示されることがないので、3 番目まで「CHANCE」、すなわち最終的に表示されることで S C Z の非当選を示す図柄が表示されないことで、その時点で S C Z の当選が確定することとなる。

【0428】

また、(10) ~ (35) のパターン、すなわち S C Z の当選時に選択されるパターンでは、「CHANCE」を含まない図柄の組合せもあり、このようなパターンが選択された場合には、演出開始時点において S C Z の当選が確定することとなる。

【0429】

また、「銅メダル」を含まない図柄の組合せもあり、この場合には、S C Z に当選していることが前提となるものの、演出開始時点において 60 % 以上の S C Z の継続率が期待できるとともに、さらに「CHANCE」を含まない図柄の組合せであれば、S C Z に当選しており、かつ 60 % 以上の継続率が確定することとなる。

【0430】

また、S C Z に当選していない場合、S C Z に当選していても継続率が 90 % を下回る場合にも選択される (1) ~ (34) のパターンでは、3 番目までに「銀メダル」や「銅メダル」「CHANCE」が必ず表示されるのに対して、S C Z に当選しており、かつ継続率が 90 % 以上であることを条件に選択される (35) のパターンでは、3 番目まで全て「金メダル」が表示されるので、3 番目までに表示された図柄が全て「金メダル」の場合には、S C Z に当選し、かつ継続率が 90 % 以上であることが確定することとなる。特に、継続率 100 % では、(35) のパターンのみを選択し、3 番目までに表示された図柄が全て「金メダル」の場合にのみ、継続率 100 %、すなわち次回ボーナスまで S C Z と R T (1) のループが確定する継続率が期待できることとなる。

【0431】

また、S C Z に当選していない場合、S C Z に当選していても継続率が 90 % を下回る場合にも選択される (1) ~ (34) のパターンでは、演出開始時に表示される図柄として必ず「金メダル」以外の図柄が含まれているのに対して、S C Z に当選しており、かつ継続率が 90 % 以上であることを条件に選択される (35) のパターンでは、演出開始時に表示される図柄が全て「金メダル」であるため、演出開始時に表示された図柄が全て「金メダル」である場合には、S C Z に当選し、かつ継続率が 90 % 以上であることが確定することとなる。特に、継続率 100 % では、(35) のパターンのみを選択し、演出開始時に表示された図柄が全て「金メダル」である場合にのみ、継続率 100 %、すなわち次回ボーナスまで S C Z と R T (1) のループが確定する継続率が期待できることとなる。

。

10

20

30

40

50

【0432】

また、(1)～(9)のパターン、すなわちSCZの非当選時に選択されるパターンでは、3番目までに「銅メダル」が表示されるパターン((1)(2)(4)(5)(7)(8)の順番)が選択される比率(937/997)が、3番目までに「銅メダル」以外の図柄が表示されるパターン((3)(6)(9)の順番)が選択される比率(60/997)よりも低く、さらに(10)～(35)のパターン、すなわちSCZ当選時に選択されるパターンでは、3番目までに「銅メダル」以外の図柄が表示されるパターン((14)(15)(26)(27)(33)～(35)のパターン)が、継続率60%以上であることを条件に選択されるので、3番目までに「CHANCE」が表示されても「銅メダル」表示されないことで、SCZの当選が期待できるうえに、60%以上の継続率に当選していることに対しても期待できる。

10

【0433】

また、BBモード(C)においては、SCZに当選しておらず、かつBB中にスイカ、チェリー+1枚のいずれも当選しなかった場合に、図20に示す確率で図柄の組合せ及び表示順を選択するが、SCZに当選しておらず、かつBB中にスイカ、スイカ+1枚、チェリー+1枚のいずれかが1回以上当選した場合には、3番目までに「銅メダル」以外の図柄が表示されるパターン((3)(6)(9)のパターン)が選択される比率がBB中にスイカ、スイカ+1枚、チェリー+1枚のいずれも当選しなかった場合よりも高い確率を適用するようになっており、SCZの当選が期待できる、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」がL4、L5に揃った場合やチェリーが左リールの中段に停止可能な場合に、SCZの当選している可能性の高いパターンが選択されやすくなるので、BB中に当選した役に応じてSCZの当選を効果的に期待させることができる。

20

【0434】

このように本実施例では、BB中の内部抽選結果に応じたSCZの当選確率として、遊技者が選択したBBモードの違いにより異なる当選確率が適用されるので、遊技者が遊技に積極的に参加しているという意識を高めることができる。

【0435】

また、遊技者が選択したBBモードの違いにより、SCZの当選報知も異なるタイミングで行われるようになっており、SCZの当選役別のSCZの当選確率とSCZの当選が報知されるタイミングとを適格に関連させることができる。例えば、本実施例では、BBモード(A)(B)のように、SCZの当選が期待できる役がスイカ、スイカ+1枚、チェリー+1枚のように一部の役に極端に偏っている場合、すなわちBB中においてSCZの当選が期待できる契機が極端に偏っており、スイカ、スイカ+1枚、チェリー+1枚が当選しなければほとんどSCZの当選が期待できない場合には、SCZの当選時にその旨が報知される割合が高いが、BBモード(C)のように、BBモード(A)(B)に比較してスイカ、スイカ+1枚、チェリー+1枚の当選時にSCZの当選が期待できないが、スイカ、スイカ+1枚、チェリー+1枚以外の役の当選時にもSCZの当選が期待できる場合、すなわちBB中においてまんべんなくSCZの当選が期待できる場合には、SCZの当選時ではなく、BBの終了時にSCZの当選が報知されることで、BB中の間、常にSCZの当選に対する期待感を持続できるようになっている。

30

40

【0436】

尚、本実施例では、いずれのBBモードであっても当選役に関わらず、SCZ抽選を行う構成であるが、遊技者が選択したBBモードに応じてSCZ抽選を行う契機が異なるようにしても良い。

【0437】

例えば、BBモードAが選択されている場合には、BB中に当選確率の高いベルが当選したときにSCZ抽選を実行し、BB演出モードBが選択されている場合には、BB中にベルが当選しなかったとき、すなわちベル以外の役が当選したとき、またはハズレのときに100%の当選確率でSCZ抽選を実行し、BB演出モードCが選択されている場合に

50

は、B B中にベルが当選したときに、第1停止リールを左、中、右のうちからランダムに決定し、遊技者が最初に停止させたリールと事前に決定した第1停止リールが一致したときにS C Z抽選を実行する構成としても良い。

【0438】

また、上記の構成においては、B Bモード(A)が選択されており、S C Z抽選に当選した場合、すなわち当選確率の高いベル当選時にS C Z抽選に当選した場合には、B B終了時にS C Zに当選した旨を報知し、B Bモード(B)が選択されており、S C Z抽選に当選した場合、すなわちベルが当選しなかった場合には、その時点ですぐにS C Zに当選した旨を報知し、B Bモード(C)が選択されており、S C Z抽選に当選した場合、すなわちベルが当選し、かつランダムに決定した第1停止リールと遊技者が選択した第1停止リールとが一致した際にS C Z抽選に当選した場合には、以後ベルが当選し、かつランダムに決定した第1停止リールと遊技者が選択した第1停止リールとが一致した場合に一定の確率でS C Zに当選した旨を報知し、B Bの終了までに報知されなければ当該B Bの終了時にS C Zに当選した旨を報知するといったように、B Bモードに応じてS C Zの抽選契機が異なる場合において、そのB Bモードに対応するタイミングでS C Zの当選が報知されることが好ましく、このようにすることで、S C Z抽選のタイミングとその当選が報知されるタイミングとを適格に関連させることができる。

10

【0439】

また、本実施例においてサブCPU91aは、前述のようにB B中においてS C Zに制御するか否かを決定するS C Z抽選を行うとともに、B Bは、開始後、B B中の総払出枚数が予め定められた上限値(本実施例では480枚)を超えたことのみを条件として終了する構成であり、チェリー、スイカなど取りこぼしのある役の当選時に敢えて入賞を発生させずにB Bの終了を遅らせることによってS C Z抽選の機会が増えることとなるため、無用にB Bの終了が遅れて稼働率が低下してしまう虞がある。

20

【0440】

このため、本実施例のサブCPU91aは、B B開始後のゲーム数を計数し、B B開始から経過したゲーム数が規定値(本実施例では45ゲーム)に到達するまでS C Z抽選を行い、B B開始から経過したゲーム数が規定値を超えた場合にS C Z抽選を行わないようになっている。すなわちB B中のS C Z抽選を、B B開始から経過したゲーム数が規定値を超えていないことを条件に行い、S C Z抽選を行うゲームが制限されるため、取りこぼしのある役を敢えて取りこぼすことにより無用にB Bの終了を遅らせてスロットマシンの稼働が低下してしまうことを防止できる。

30

【0441】

尚、本実施例では、B B中においてS C Z抽選が行われるゲーム数(規定値)として、B B中の払出総数が上限値を超えるのに要する最低ゲーム数(本実施例では、1ゲームで最大15枚の払出があるため、上限値である480枚を超えるためには、最低33ゲームを要する)よりも大きいゲーム数が定められているため、B B中に15枚未満の小役が当選した場合や小役を意図せずに取りこぼした場合など、遊技者が意図せずに最低ゲーム数でB Bが終了しなかった場合には、最大12ゲームはS C Z抽選を受けることができるうえに、敢えて小役を取りこぼすことにより最大最大12ゲーム、S C Z抽選の機会を増やすことが可能となる。すなわちB Bの終了が極端に遅らせると遊技者に不利となるが、多少遅らせる分には遊技者に有利となり、B B中のゲームの進め方によって攻略要素が付加されるため、B B中の興趣を高めることができる。

40

【0442】

また、上記では、サブCPU91aが、B B開始後のゲーム数に応じてS C Z抽選を行うようになっているが、B B中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のB B中の総払出枚数を計数し、B B中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のB B中の総払出枚数が規定値(例えば、600枚)に到達するまでS C Z抽選を行い、B B中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のB B中の総払出枚数が規定値を超えた場合にS C Z抽選を行わない構成、すなわちB B中のS C Z抽選を、B B中に当選した役が

50

全て入賞したものとみなした場合のBB中の総払出枚数が規定値を超えていないことを条件に行う構成としても良く、このような構成とした場合でも取りこぼしのある役を取って取りこぼすことにより無用にBBの終了を遅らせてスロットマシンの稼働が低下してしまうことを防止できるうえに、BB中に15枚未満の小役が当選した場合や小役を意図せずに取りこぼした場合など、遊技者が意図せずに最低ゲーム数でBBが終了しなかった場合であっても、BBが終了するまで確実にSCZ抽選を受けることが可能となる。

【0443】

また、上記の構成においては、BB中においてSCZ抽選が行われる規定値として、BBが終了することとなる上限値（本実施例では、480枚）よりも大きい値が定められていることが好ましく、BB中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のBB中の総払出枚数が規定値を超えない範囲で取って小役を取りこぼすことにより、SCZ抽選の機会を増やすことが可能となるので、BBの終了が極端に遅らせると遊技者に不利となるが、多少遅らせる分には遊技者に有利となり、BB中のゲームの進め方によって攻略要素が付加されるため、BB中の興味を高めることができる。

10

【0444】

また、サブCPU91aは、前述のようにBB中に加えてBB当選時、すなわちBBに移行する前のタイミングでもSCZ抽選を行うとともに、BB当選時にSCZに当選したことを条件に、当該BBのBB中演出としてBB当選時にSCZに当選している場合のみ実行されるBB中演出であり、BB当選時にSCZに当選していない場合には実行されることのない態様のSCZ確定BB中演出を実行するようになっており、BB中にSCZに当選することが大半であるが、BB中においてSCZ確定BB中演出が実行された場合には、BB中のSCZ抽選を待つまでもなく、BB中演出の開始と同時にSCZに当選していることが確定するため、遊技者に対して意外感を与えることができる。

20

【0445】

本実施例のサブCPU91aは、RT(1)の残りゲーム数が所定ゲーム数（本実施例では6ゲーム）となったときに、RT(1)の終了にかけて、すなわち所定ゲーム数にわたり特別役の当選可能性及びSCZの継続可能性を示唆するバトル演出を実行する。

【0446】

バトル演出では、図21に示すように、1ゲーム目においてまず、敵キャラクタと味方キャラクタが対峙するオープニング演出(1)を実行する。2ゲーム目においては、敵キャラクタの攻撃を示す敵キャラクタ登場演出(2-A)、味方キャラクタの攻撃を示す味方キャラクタ登場演出(2-B)のいずれかに移行し、2ゲーム目が敵キャラクタ登場演出(2-A)である場合には、3ゲーム目において敵キャラクタが弱攻撃を行う弱攻撃演出(3-A)または敵キャラクタが弱攻撃よりも強力な強攻撃を行う強攻撃演出(3-B)のいずれかに移行する。

30

【0447】

図22に示すように、3ゲーム目が弱攻撃演出(3-A)である場合には、4ゲーム目において弱攻撃が味方にヒットする味方HIT演出(4-A、4-A')、弱攻撃をよける味方回避演出(4-B)、弱攻撃を受け止める特殊回避演出(4-C)のいずれかに移行し、4ゲーム目が味方HIT演出(4-A、4-A')である場合には、5ゲーム目において敵の攻撃に耐える味方耐える演出(5-A)、敵の攻撃によってノックアウト(KO)される味方KO演出(5-B)のいずれかに移行する。

40

【0448】

5ゲーム目が味方耐える演出(5-A)である場合には、最終ゲーム(6ゲーム目)においてSCZが継続する旨を報知するSCZ継続報知演出(6-A)に移行し、バトル演出を終了し、5ゲーム目が味方KO演出(5-B)である場合には、最終ゲーム(6ゲーム目)においてCZに突入する旨、特別役も当選せずSCZも継続しない旨を報知するCZ突入演出(6-B)、復活して特別役に当選している旨を報知する復活→ボーナス確定演出(6-C、6-C')のいずれかに移行してバトル演出を終了する。

【0449】

50

4 ゲーム目が味方回避演出（4－B）である場合には、5 ゲーム目において敵と対峙する対峙演出1（5－C）に移行し、最終ゲーム（6 ゲーム目）においてS C Zが継続する旨を報知するS C Z継続報知演出（6－A）に移行し、バトル演出を終了する。

【0450】

4 ゲーム目が味方特殊回避演出（4－C）である場合には、5 ゲーム目において敵と対峙する対峙演出2（5－D）に移行し、最終ゲーム（6 ゲーム目）においてS C Zが継続する旨を報知するS C Z継続報知演出（6－A）に移行し、バトル演出を終了する。

【0451】

図23に示すように、3 ゲーム目が強攻撃演出（3－B）である場合には、4 ゲーム目において強攻撃が味方にヒットする味方H I T演出（4－D、4－D'）、強攻撃をよける味方回避演出（4－E）、強攻撃を受け止める特殊回避演出（4－F）のいずれかに移行し、4 ゲーム目が味方H I T演出（4－D、4－D'）である場合には、5 ゲーム目において味方耐える演出（5－A）、味方K O演出（5－B）のいずれかに移行する。

【0452】

5 ゲーム目が味方耐える演出（5－A）である場合には、最終ゲーム（6 ゲーム目）においてS C Z継続報知演出（6－A）に移行し、バトル演出を終了し、5 ゲーム目が味方K O演出（5－B）である場合には、最終ゲーム（6 ゲーム目）においてC Z突入演出（6－B）、復活→ボーナス確定演出（6－C、6－C'）のいずれかに移行してバトル演出を終了する。

【0453】

4 ゲーム目が味方回避演出（4－E）である場合には、5 ゲーム目において敵と対峙する対峙演出3（5－E）に移行し、最終ゲーム（6 ゲーム目）においてS C Z継続報知演出（6－A）に移行し、バトル演出を終了する。

【0454】

4 ゲーム目が味方特殊回避演出（4－F）である場合には、5 ゲーム目において敵と対峙する対峙演出4（5－F）に移行し、最終ゲーム（6 ゲーム目）においてS C Z継続報知演出（6－A）に移行し、バトル演出を終了する。

【0455】

図21に示すように、2 ゲーム目が味方キャラクタ登場演出（2－B）である場合には、3 ゲーム目において味方キャラクタが弱攻撃を行う弱攻撃演出（3－C）、味方キャラクタが弱攻撃よりも強力な強攻撃を行う強攻撃演出（3－D）、味方キャラクタが強攻撃よりもさらに強力な特殊攻撃を行う特殊攻撃演出（3－E）のいずれかに移行する。

【0456】

図24に示すように、3 ゲーム目が弱攻撃演出（3－C）である場合には、4 ゲーム目において弱攻撃が敵にヒットする敵H I T演出（4－G、4－G'）、弱攻撃をよける敵回避演出（4－H）のいずれかに移行し、4 ゲーム目が敵H I T演出（4－G、4－G'）である場合には、味方の攻撃によってノックアウト（K O）される敵K O演出（5－G）、5 ゲーム目において味方の攻撃に耐える敵耐える演出（5－H）のいずれかに移行する。

【0457】

5 ゲーム目が敵K O演出（5－G）である場合には、最終ゲーム（6 ゲーム目）において特別役に当選している旨を示すボーナス確定演出（6－C）に移行してバトル演出を終了し、5 ゲーム目が敵耐える演出（5－H）である場合には、最終ゲーム（6 ゲーム目）においてS C Z継続報知演出（6－A）に移行し、バトル演出を終了する。

【0458】

4 ゲーム目が敵回避演出（4－H）である場合には、5 ゲーム目において敵と対峙する対峙演出5（5－I）に移行し、最終ゲーム（6 ゲーム目）においてS C Z継続報知演出（6－A）に移行し、バトル演出を終了する。

【0459】

図25に示すように、3 ゲーム目が強攻撃演出（3－D）である場合には、4 ゲーム目

10

20

30

40

50

において強攻撃が敵にヒットする敵H I T演出（４－I、４－G'）、強攻撃をよける敵回避演出（４－J）のいずれかに移行し、４ゲーム目が敵H I T演出（４－I、４－G'）である場合には、５ゲーム目において敵K O演出（５－G）、敵耐える演出（５－H）のいずれかに移行する。

【0460】

５ゲーム目が敵耐える演出（５－H）である場合には、最終ゲーム（６ゲーム目）においてS C Z継続報知演出（６－A）に移行し、バトル演出を終了し、５ゲーム目が敵K O演出（５－G）である場合には、最終ゲーム（６ゲーム目）においてボーナス確定演出（６－C'）に移行してバトル演出を終了する。

【0461】

４ゲーム目が敵方回避演出（４－J）である場合には、５ゲーム目において敵と対峙する対峙演出（５－I）に移行し、最終ゲーム（６ゲーム目）においてS C Z継続報知演出（６－A）に移行し、バトル演出を終了する。

【0462】

図26に示すように、３ゲーム目が特殊攻撃演出（３－E）である場合には、４ゲーム目において特殊攻撃が敵にヒットする敵H I T演出（４－K、４－G'）に移行し、５ゲーム目において敵K O演出（５－G）に移行し、最終ゲームにおいてボーナス確定演出（６－C'）に移行してバトル演出を終了する。

【0463】

尚、本実施例では、バトル演出の間に敵と味方の勝負を１回行う構成であるが、１回のバトル演出の期間中に敵と味方が複数回の勝負を行い、複数勝負の結果から最終結果を導く演出であっても良い。

【0464】

また、本実施例では、R T（１）の終盤において特別役の当選可能性及びS C Zの継続可能性を示唆する演出として敵と味方が戦うバトル演出を例示しているが、例えば、敵と味方が競争をする競争演出、敵と味方がカードゲームなどのゲームで勝負をするゲーム演出、与えられた目的を達成するミッション演出などであっても良い。

【0465】

図27に示すように、これらバトル演出の各ゲームを構成する演出内容の組合せパターンが予め定められており、サブC P U 9 1 aは、バトル演出の開始時に、特別役に当選しているか否か、特別役に当選していない場合には、当該バトル演出が行われるR T（１）の開始時にS C Zの継続抽選に当選しているか否か、さらにS C Zの継続抽選に当選している場合には、S C Zの継続率に応じた確率で複数の組合せパターンからいずれかの組合せパターンを選択する演出組合せパターン選択処理を行い、選択した演出内容の組合せパターンに基づいてバトルゲームを構成する各ゲームの演出を実行する。

【0466】

演出組合せパターン選択処理では、図27に示すように、いずれかの特別役が当選している場合には最終的に味方が勝利するパターンが選択され、いずれの特別役も当選していないがS C Z継続抽選に当選している場合には最終的に味方が勝利もせず敗北もしないパターンが選択され、いずれの特別役も当選しておらず、S C Z継続抽選にも当選していない場合には最終的に味方が敗北するパターンが選択されるようになっており、最終的に味方が勝利すれば特別役の当選が報知され、最終的に味方が勝利もせず敗北しなければS C Zが継続する旨が報知され、最終的に味方が敗北した場合には特別役も当選していないしS C Zも継続しない旨（C Zへの突入）が報知されることとなる。

【0467】

このようにR T（１）の終盤に実行されるバトル演出では、特別役の当選可能性及びS C Zの継続可能性の双方が示唆されるようになっており、バトル演出によって、R T（１）の終了時に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高められることに加えて、特別役が当選していない場合であっても、S C Zの継続、すなわちその後の初期遊技状態においてR T（２）へ移行させることなく再びR T（１）へ移行させる権利が付与されていること

10

20

30

40

50

に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0468】

また、本実施例では、バトル演出の開始時点では、特別役に当選していなかったものの、バトル演出の途中で特別役に当選した場合には、当初選択された組合せパターンに基づいて演出を行い、最終結果としてSCZの継続またはCZへの突入が一旦報知された後、次ゲーム以降において特別役の当選が報知されるようになっており、SCZの継続が報知された場合には、より有利度が高い遊技状態への移行が許容されている旨が報知され、CZ突入が報知された場合には、有利度が低い状態から一転して有利度が高い状態への移行が許容されている旨が報知されるので、最初から特別役の当選が報知される場合に比較して興趣をより高めることができる。

10

【0469】

また、演出組合せパターン選択処理では、特別役が当選しているか、SCZ継続が当選していることを条件に、バトル演出を構成する各ゲームの演出のうち演出組合せパターンに応じて最初に分岐する2ゲーム目の演出において、味方登場演出が実行される(3)～(9)の組合せパターンが選択されるようになっており、2ゲーム目において味方登場演出が実行されることで、特別役の当選またはSCZの継続のいずれかが確定するため、バトル演出の初期の段階から遊技者の注意を引きつけることができる。

【0470】

特に本実施例では、味方の攻撃を示す味方登場演出が実行されること、すなわちバトル演出が遊技者側(味方側)にとって有利な展開から始まることで、特別役の当選またはSCZの継続のいずれかが確定するため、演出の展開と最終的に示す演出結果が示す内容とが一致しており、バトル演出が示す内容が分かりやすいものとなる。

20

【0471】

尚、本実施例では、演出組合せパターンに応じて最初に分岐する2ゲーム目の演出パターンに応じて特別役の当選またはSCZの継続のいずれかが確定する構成であるが、少なくともバトル演出の前半までの演出パターンに応じて特別役の当選またはSCZの継続のいずれかが確定する構成であれば、バトル演出の初期の段階から遊技者の注意を引きつけることができる。

【0472】

また、本実施例では、敵と味方が戦うバトル演出において、味方の攻撃を示す味方登場演出が実行されること、すなわちバトル演出が遊技者側(味方側)にとって有利な展開から始まることで、特別役の当選またはSCZの継続のいずれかが確定するようになっているが、前述した競争演出を適用した場合には、味方が敵をリードしている状態や競争する敵の数が少ない状態などの有利な展開から特別役の当選またはSCZの継続のいずれかが確定するようにすれば良い。また、ゲーム演出を適用した場合には、ポーカーやブラックジャックなどにおいて味方にとって有利な手札が配られるなどの有利な展開から特別役の当選またはSCZの継続のいずれかが確定するようにすれば良い。また、ミッション演出を適用した場合には、明らかに達成可能な目的が提示されるなどの有利な展開から特別役の当選またはSCZの継続のいずれかが確定するようにすれば良い。

30

【0473】

また、演出組合せパターン選択処理では、SCZ継続が当選している場合に、当該SCZの初当たり時に当選したSCZの継続率、すなわちRT(1)の終了後再びSCZが継続する確率に応じた確率でバトル演出の演出組合せパターンを選択するようになっており、実行されたバトル演出の展開によってRT(1)の継続率を推測することができるため、RT(1)とSCZのループが継続することへの遊技者の期待感にメリハリを持たせることができる。

40

【0474】

特に本実施例では、バトル演出を構成する各ゲームの演出内容の組合せが異なるパターンがSCZ継続率に応じて変化するので、バトル演出中の各ゲーム毎に段階を追ってRT(1)とSCZのループの継続率を推測することが可能となるため、バトル演出の興趣を

50

一層高めることができる。

【0475】

尚、前述のように、SCZの継続回数に基づきSCZに制御する構成であれば、SCZが継続する場合に、SCZの残り継続回数、すなわちRT(1)とSCZとのループを継続させることが可能な回数に応じた確率でバトル演出の演出組合せパターンを選択することが好ましく、このようにすることで、実行されたバトル演出の展開によってRT(1)とSCZとのループを継続させることが可能な回数を推測することができるため、RT(1)とSCZのループが継続することへの遊技者の期待感にメリハリを持たせることができる。また、報知確率抽選にて当選した実行確率で停止順報知を実行する構成であれば、停止順報知の実行確率に応じた確率でバトル演出の演出組合せパターンを選択することが好ましく、このようにすることで、実行されたバトル演出の展開によって停止順報知の実行確率を推測することができるため、RT(1)とSCZのループが継続することへの遊技者の期待感にメリハリを持たせることができる。また、停止順報知の実行回数に基づいて停止順報知を実行する構成であれば、停止順報知の残り実行回数に応じた確率でバトル演出の演出組合せパターンを選択することが好ましく、このようにすることで、実行されたバトル演出の展開によって停止順報知の残り実行回数を推測することができるため、RT(1)とSCZのループが継続することへの遊技者の期待感にメリハリを持たせることができる。

10

【0476】

また、演出組合せパターン選択処理では、SCZ継続が当選している場合に、当該SCZの初当たり時に当選したSCZの継続率、すなわちRT(1)の終了後再びSCZが継続する確率が所定確率以上（本実施例では、継続率60%以上）であることを条件に、敵の強攻撃、すなわち特別役も当選しておらず、SCZの継続もしない場合に受けやすい強攻撃に対して最終的に敗北しない(11)(13)(15)の組合せパターンが選択されるようになっており、これらの組合せパターンに基づくバトル演出が実行されることで、SCZの継続率が所定確率以上であること、すなわちRTの終了後、再びSCZに制御される確率が高く、長期間にわたりRT(1)とSCZのループが継続する可能性が高い状態が確定するので、RT(1)とSCZのループが長期間継続することへの安心感と優越感をともに与えることができるとともに、その間に大量のメダルを獲得できることへの期待感を高めることができる。

20

30

【0477】

特に本実施例では、SCZの継続率が所定確率以上（本実施例では、継続率60%以上）であることを条件に、攻撃力の異なる強攻撃及び弱攻撃のうち強攻撃を敵から受けた場合であっても最終的に味方が敗北しないパターンが選択されるようになっており、敵の強い攻撃にも関わらず、それでも敗北しないこと、すなわち味方の防御力が高く、味方が打たれ強い場合には、それだけ長期間にわたりRT(1)とSCZのループが継続する可能性が高い旨が確定するため、バトル演出の展開とそれによって示される内容（ループの継続率）とが一致することとなり、バトル演出が示す内容が分かりやすいものとなる。

【0478】

尚、本実施例では、攻撃の違いとして弱攻撃ではパンチを強攻撃ではキックを適用しているが、例えば、攻撃に用いる武器の違い（色や種類の違いなど）や大きさ、技の違いなどによって攻撃力が異なるようにしても良い。

40

【0479】

また、本実施例では、敵の強い攻撃にも関わらず、それでも敗北しないこと、すなわち味方の防御力が高く、味方が打たれ強い場合には、それだけ長期間にわたりRT(1)とSCZのループが継続する可能性が高い旨が確定するようになっており、前述した競争演出を適用した場合には、レベルの高い敵に負けなかったり、相手が反則をしているのに負けなかったりした場合に、それだけ長期間にわたりRT(1)とSCZのループが継続する可能性が高い旨が確定するようになれば良い。また、ゲーム演出を適用した場合には、敵に配られた手札が強力であるにも関わらず負けなかった場合に、それだけ長期間にわ

50

たり R T (1) と S C Z のループが継続する可能性が高い旨が確定するようにすれば良い。また、ミッション演出を適用した場合には、難易度の高い目的を達成した場合に、それだけ長期間にわたり R T (1) と S C Z のループが継続する可能性が高い旨が確定するようにすれば良い。

【 0 4 8 0 】

また、前述のように、S C Z の継続回数に基づき S C Z に制御する構成であれば、S C Z が継続する場合に、S C Z の残り継続回数、すなわち R T (1) と S C Z とのループを継続させることが可能な回数が所定回数以上であることを条件に、敵の強攻撃に対して最終的に敗北しない (1 1) (1 3) (1 5) の組合せパターンが選択されることが好ましく、これらの組合せパターンに基づくバトル演出が実行されることで、S C Z の継続回数が所定回数以上であること、すなわち R T の終了後、再び S C Z に制御される確率が高く、長期間にわたり R T (1) と S C Z のループが継続することが確定するので、R T (1) と S C Z のループが長期間継続することへの安心感と優越感をともに与えることができるとともに、その間に大量のメダルを獲得できることへの期待感を高めることができる。

10

【 0 4 8 1 】

また、報知確率抽選にて当選した実行確率で停止順報知を実行する構成であれば、停止順報知の実行確率が所定確率以上であることを条件に、敵の強攻撃に対して最終的に敗北しない (1 1) (1 3) (1 5) の組合せパターンが選択されることが好ましく、これらの組合せパターンに基づくバトル演出が実行されることで、停止順報知の実行確率が所定確率以上であることが確定するので、R T (1) と S C Z のループが長期間継続することへの安心感と優越感をともに与えることができるとともに、その間に大量のメダルを獲得できることへの期待感を高めることができる。

20

【 0 4 8 2 】

また、停止順報知の実行回数に基づいて停止順報知を実行する構成であれば、停止順報知の実行回数が所定回数以上であることを条件に、敵の強攻撃に対して最終的に敗北しない (1 1) (1 3) (1 5) の組合せパターンが選択されることが好ましく、これらの組合せパターンに基づくバトル演出が実行されることで、停止順報知の実行回数が所定回数以上であることが確定するので、R T (1) と S C Z のループが長期間継続することへの安心感と優越感をともに与えることができるとともに、その間に大量のメダルを獲得できることへの期待感を高めることができる。

30

【 0 4 8 3 】

また、演出組合せパターン選択処理では、いずれかの特別役が当選している場合に味方が強攻撃或いは味方が特殊攻撃を行う (4) (5) (1 7) の組合せパターンを選択する比率 (4 9 7 / 9 7 7) が、S C Z 継続が当選している場合に味方が強攻撃或いは味方が特殊攻撃を行う (7) (9) の組合せパターンを選択する比率 (5 / 9 7 7 ~ 4 0 / 9 7 7) よりも高い確率で組合せパターンが選択されるので、味方が強攻撃或いは特殊攻撃を行うパターンでのバトル演出が実行されたか、それ以外のパターンのバトル演出が実行されたか、に応じて特別役に当選している可能性が高いのか、それとも S C Z が継続する可能性が高いのか、を推測することが可能となり、バトル演出による興味を一層高めることができる。

40

【 0 4 8 4 】

特に本実施例では、特別役が当選している場合、すなわち最終的に味方が勝利する場合の方が、S C Z 継続に当選している場合、すなわち味方が敗北はしないものの勝利もしない場合よりも、味方に優勢なパターン (弱攻撃に比較して攻撃力の強い強攻撃や特殊攻撃による味方の攻撃パターン) に基づいてバトル演出が実行される比率が高まるので、演出の内容と最終結果が示す内容が一致するうえに、S C Z 継続よりも有利度の高い特別役の当選を示す場合には、味方が優勢となる比率が高まるため、演出の優劣と最終的に報知される結果の有利度も一致するため、バトル演出が示す内容を一層わかりやすいものにできる。

【 0 4 8 5 】

50

尚、本実施例では、味方に優勢なパターンとして味方の攻撃パターンを例示しているが、例えば、味方の人数が多いパターン、敵の人数が少ないパターン、味方が所持する武器が大きかったり、武器の種類が強力であるパターン、敵の防御が薄いパターンなど、味方が勝ちやすそうなパターンであれば良い。また、前述した競争演出を適用した場合には、敵のレベルが弱かったり、味方の乗り物やアイテムが強力であるパターンなどを優勢なパターンとして適用すれば良い。また、ゲーム演出を適用した場合には、味方に配られた手札が敵に配られた手札に対して強力なパターンなどを優勢なパターンとして適用すれば良い。また、ミッション演出を適用した場合には、早い段階で目的を達成するパターンや目的の難易度が低いパターンなどを優勢なパターンとして適用すれば良い。

【0486】

10

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。

【0487】

例えば、前記実施例では、リールの停止制御の方法として、予めROM 41bに登録されているテーブル作成用データから作成される停止制御テーブルによる停止制御（以下テーブル方式とも呼ぶ）を適用しているが、停止操作のタイミング毎に引込可能位置を検索し、その検索結果に基づく停止制御（以下コントロール方式とも呼ぶ）を適用しても良いし、テーブル方式とコントロール方式の双方による停止制御（以下テーブル＋コントロール方式とも呼ぶ）を適用しても良い。

20

【0488】

また、これら複数の方式を併用しても良い。例えば、内部抽選の結果、リールの停止時期（第1停止か、第2停止か、第3停止か、第4停止か）に応じてテーブル方式の停止制御と、コントロール方式による停止制御と、を併用することで、内部抽選による全ての結果、リールの全ての停止時期について停止制御テーブルを予め用意する必要がないため、停止制御テーブルの格納容量が少なくて済む。

【0489】

また、停止操作のタイミングによっては取りこぼしの生じる役の当選時に、取りこぼしのある役の当選時よりも相対的に多くの停止時期について停止制御テーブルを用いたテーブル方式による停止制御を行うことで、取りこぼしの生じる役が当選し、かつ当選した役を取りこぼした場合の表示結果を多様化できる。

30

【0490】

特に、これら取りこぼしの生じる役のうち、特別役の当選時に、停止制御テーブルを用いたテーブル方式による停止制御を行うことで、特別役を取りこぼした際の表示結果を多様化できる。また、いずれの役も当選していないハズレの場合にも、停止制御テーブルを用いたテーブル方式による停止制御を行うことで、ハズレの場合の表示結果も多様化することが可能となり、結果として特別役の当選時にも、非当選時にも出現し得る表示結果の設計の自由度が広がる。すなわちハズレの場合の停止位置を停止制御テーブルによって制限できるため、特別役に当選している可能性の高い出目となる停止位置やその出現割合の調整が容易となる。

40

【0491】

一方、取りこぼしの生じない役の当選時には、特別役を取りこぼした際の表示結果との関連が薄い。すなわち取りこぼしの生じない役が出現した時点で特別役の当選があまり期待できないため、取りこぼしの生じない役の当選時に、表示結果を多様化させる必要性が低い。このため、取りこぼしの生じない役の当選時に、取りこぼしの生じる役の当選時よりも相対的に多くの停止時期について停止制御テーブルを用いないコントロール方式による停止制御を行うことで、効果的に停止制御テーブルの格納容量を削減することが可能となる。すなわち内部抽選の結果の性質に合わせて表示結果を多様にすることも停止制御テーブルの格納容量を削減することも可能となる。

【0492】

50

また、第1停止について必ずテーブル方式で停止制御を行うことで、特別役の当選時に、特別役の非当選時に選択される停止制御テーブルからは停止することのない停止位置となる滑りコマ数が登録された停止制御テーブルを選択して第1停止の停止制御を行うことで、第1停止のリールに表示結果が導出された時点で成立するリーチ目（いわゆる1確目）を導出させる制御を容易に設計することが可能となる。

【0493】

前記実施例では、RT(1)が開始した後、いずれかの特別役が入賞したとき、いずれの特別役も入賞せずに規定ゲーム数に到達したときにRT(1)を終了させるようになっているが、転落役が入賞したときにRT(1)を終了させるようにしても良い。

【0494】

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。

【0495】

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。

【実施例2】

【0496】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例2について説明する。尚、本実施例のスロットマシンの構成は、前述した実施例1と同一の構成を含むため、ここでは異なる点について主に説明する。

【0497】

前述した実施例1では、内部抽選の対象となる再遊技役としてリプレイ(1)、リプレイ(2)、リプレイ(3)、リプレイGR(1)～(5)が適用されていたが、本実施例では、内部抽選の対象となる再遊技役としてリプレイ(2)、リプレイ(3)、リプレイGR(1)～(3)が適用されている。すなわちリプレイ(1)は、リプレイGR(1)～(3)が当選した場合のみ入賞し、リプレイ(1)が単独で当選することはない。

【0498】

また、前述した実施例1では、遊技状態が初期遊技状態、RT(1)、RT(2)、RBであったのに対して本実施例では、遊技状態が通常遊技状態、RT(3)、RBからなる。

【0499】

通常遊技状態は、RT(3)、RB以外の遊技状態であり、設定変更後、RT(3)の終了後に移行する。RBは前述した実施例1と同じである。

【0500】

本実施例では、BBまたはRBの終了後、特別役及び小役の当選確率は通常遊技状態と同一であるが、再遊技役(リプレイGR(1)～(3))の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となり、1ゲームあたりのメダル払出率が通常遊技状態よりも高くなるリプレイタイム(3)(RT(3))に制御する。そして、RT(3)は、いずれかの特別役が当選するか、いずれかの特別役が当選する前にリプレイ(1)が入賞すること、すなわちリプレイ(1)が入賞ラインに揃うことで終了するようになっている。

【0501】

上述のようにRT(3)においてリプレイ(1)が入賞するとRT(3)が終了し、メダル払出率の低い通常遊技状態へ移行することとなるが、本実施例では、リプレイGR(

10

20

30

40

50

1) ~ (3) が当選した際に、意図的にリプレイ (1) の入賞を回避すること、すなわちリプレイ (4) ~ (7) を入賞させることは不可能であり、1 / 3 の確率でリプレイ (4) ~ (7) を入賞させて R T (3) の終了を回避させることはできるが、2 / 3 の確率でリプレイ (1) が入賞するので、この場合には R T (3) が終了することとなる。すなわち、R T (3) において、リプレイ G R (1) ~ (3) が当選した際に、リプレイ (4) ~ (7) の入賞条件と一致する操作手順を行うこと、すなわち遊技者の技術介入によって R T (3) の終了を回避させることができる。この際、リプレイ G R (1) が当選するか、リプレイ G R (2) が当選するか、リプレイ G R (3) が当選するか、によって入賞条件となる操作手順が変化するため、遊技者がどのリプレイ G R が当選したのかを推察し、それが当たるか否かによって R T (3) の終了を回避するか否かが決定される。

10

【0502】

尚、本実施例では、R T (3) の終了条件となる R T (3) の終了表示結果として再遊技役を適用しているが、終了表示結果として小役を適用しても良いし、いずれの役も入賞しない特定の表示結果（例えば、小役の取りこぼし時に導出される表示結果など）を適用しても良い。

【0503】

また、本実施例では、当選役の組合せによって R T (3) の終了表示結果の導出を回避するためのリールの停止順が異なる構成であるが、当選役または当選役の組合せによって R T (3) の終了表示結果の導出を回避するためのリールの停止操作のタイミングが異なる構成としても良い。

20

【0504】

本実施例では、リプレイ G R (1) ~ (3) のいずれかが当選した場合に、第1停止リールとしてどのリールが選択された場合でも必ずリプレイ (1) またはリプレイ (4) ~ (7) のいずれかが入賞するので、そのゲームだけで見れば払出期待値に差はないが、前述のように R T (3) においてリプレイ (1) が入賞すると、R T (3) が終了し、メダル払出率の低い通常遊技状態へ移行してしまうこととなるため、リプレイ G R (1) ~ (3) が当選した際に、リプレイ (1) ではなく、リプレイ (4) ~ (7) を入賞させることで、R T (3) が終了してしまうことを回避することができる。

【0505】

しかしながら、リプレイ G R (1) ~ (3) のいずれかが当選した場合に、その種類が分からなければ意図的にリプレイ (4) ~ (7) が入賞することとなる第1停止リールを選択することはできず、1 / 3 の割合でリプレイ (4) ~ (7) が入賞することとなる第1停止リールが選択されるが、2 / 3 の割合でリプレイ (1) が入賞することとなる第1停止リールが選択され、R T (3) が終了して通常遊技状態へ移行してしまうこととなる。

30

【0506】

これに対して本実施例のサブCPU 91aは、リプレイ G R (1) ~ (3) のいずれかが当選した場合に、リプレイ (4) ~ (7) が入賞することとなる第1停止リール（リプレイ G R (1) の当選時であれば左リール、リプレイ G R (2) の当選時であれば中リール、リプレイ G R (3) の当選時であれば右リール）を報知する停止順報知を実行することが可能であり、停止順報知が実行されることにより、遊技者はリプレイ (4) ~ (7) が入賞することとなる第1停止リールを特定することが可能となり、報知されたリールを第1停止とすることでリプレイ (1) ではなくリプレイ (4) ~ (7) を入賞させることが可能となり、R T (3) が終了して通常遊技状態へ移行してしまうことを回避することができるようにしている。

40

【0507】

尚、停止順報知の詳細については実施例1と同じであるため、ここでの説明は省略する。

【0508】

本実施例においてサブCPU 91aは、R T (3) において、リプレイ G R (1) ~ (

50

3) が当選したときに停止順報知が実行される停止順報知状態に制御することが可能である。

【0509】

停止順報知状態では、リプレイGR(1)～(3)が当選したときに、停止順報知が実行され、RT(3)が終了することとなるリプレイ(1)の入賞を回避する操作手順を特定できるため、RT(3)の終了を回避することが可能となり、停止順報知状態に制御された場合には、停止順報知に従ってゲームを行うことで少なくとも停止順報知状態が終了するまではRT(3)の終了を回避することができる。

【0510】

尚、本実施例では、当選役の組合せによってRT(3)の終了表示結果の導出を回避するためのリールの停止順が異なる構成であるが、当選役または当選役の組合せによってRT(3)の終了表示結果の導出を回避するためのリールの停止操作のタイミングが異なる構成とした場合には、停止順報知状態において当選役または当選役の組合せに応じてRT(3)の終了表示結果の導出を回避するためのリールの停止操作のタイミングを特定可能に報知すれば、上記のようにRT(3)の終了を回避することができる。

10

【0511】

サブCPU91aは、停止順報知状態に制御するか否かを決定する停止順報知状態抽選、停止順報知状態抽選において停止順報知状態に当選した場合に、その停止順報知状態の継続率を決定する継続率選択抽選、停止順報知状態を継続させるか否かを決定する停止順報知状態継続抽選を行う。

20

【0512】

停止順報知状態抽選は、BB中、RB中に行われ、その終了後において停止順報知状態に制御するか否かが決定される。継続率選択抽選は、停止順報知状態抽選に当選した場合に行われ、停止順報知状態の継続率が決定される。停止順報知状態継続抽選は、停止順報知状態の制御が開始する際に行われるとともに、その後、所定ゲーム数(本実施例では30ゲーム)毎に行われる。そして停止順報知状態継続抽選では、所定ゲーム数後、さらに停止順報知状態に継続して制御するか否かが当該停止順報知状態の当選時に決定された継続率にて決定される。すなわち停止順報知状態継続では、所定ゲーム数前の時点において、その時点から所定ゲーム数後、さらに停止順報知状態を継続させるか否かが決定されるようになっている。

30

【0513】

また、本実施例では、通常遊技状態において実施例1と同様に低モード、高モード1、高モード2、高モード3のいずれかの抽選モードに制御されるようになっており、特別役が当選した際に滞在している抽選モード、当選した特別役の種類に応じて、その後のBB中またはRB中における停止順報知状態抽選の当選確率及び継続率選択抽選における継続率の選択率が異なる。尚、抽選モードに係る制御及びBB中、RB中における停止状態報知抽選及び継続率選択抽選は、実施例1におけるSCZ抽選及び継続率選択抽選と同様の方法で行われるものであり、ここでの詳細な説明は省略する。

【0514】

以上説明したように本実施例では、BBまたはRB終了後に移行するRT(3)においてRT(3)の終了を回避する操作手順が報知される停止順報知状態に制御するか否か、さらに停止順報知状態の継続率が、RT(3)に移行する契機となったBB中またはRB中に決定されるとともに、停止順報知状態に制御される確率、停止順報知状態の継続率の選択率が、これらBBまたはRBの契機となった特別役が当選した際の、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じて異なり、抽選モードが変化することによって停止順報知状態に制御されやすい特別役の種類、停止順報知状態の継続率として高い継続率が選択されやすい特別役の種類が変化するので、特別役が当選するまでの期間におけるゲームの流れに変化を持たせることができる。

40

【0515】

尚、本実施例では、停止順報知状態の有利度として継続率を選択する構成であるが、停

50

止順報知状態が継続するゲーム数や停止順報知状態が継続する回数、停止順報知状態において停止順報知が実行される確率を停止順報知状態の有利度として選択するようにしても良く、この場合には、停止順報知状態が継続するゲーム数や停止順報知状態が継続する回数、停止順報知状態において停止順報知が実行される確率の選択率が、これらBBまたはRBの契機となった特別役が当選した際の、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じて異なる構成であれば良い。

【0516】

以上、本発明の実施例2を説明してきたが、本発明はこの実施例2に限定されるものではなく、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。また、実施例1と同一もしくは類似する構成については、実施例1で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1について例示した変形例についても実施例2に適用可能である。

【実施例3】

【0517】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例3について説明する。尚、本実施例のスロットマシンの構成は、前述した実施例1と同一の構成を含むため、ここでは異なる点について主に説明する。

【0518】

本実施例では、実施例2と同様に内部抽選の対象となる再遊技役としてリプレイ(2)、リプレイ(3)、リプレイGR(1)～(3)が適用されている。すなわちリプレイ(1)は、リプレイGR(1)～(3)が当選した場合のみ入賞し、リプレイ(1)が単独で当選することはない。

【0519】

また、本実施例では、実施例2と同様に遊技状態が通常遊技状態、RT(3)、RBからなる。通常遊技状態、RT(3)、RBは実施例2と同じである。

【0520】

本実施例のサブCPU91aは、実施例2と同様に、RT(3)において、リプレイGR(1)～(3)が当選したときに停止順報知が実行される停止順報知状態に制御することが可能である。

【0521】

停止順報知状態では、リプレイGR(1)～(3)が当選したときに、停止順報知が実行され、RT(3)が終了することとなるリプレイ(1)の入賞を回避する操作手順を特定できるため、RT(3)の終了を回避することが可能となり、停止順報知状態に制御された場合には、停止順報知に従ってゲームを行うことで少なくとも停止順報知状態が終了するまではRT(3)の終了を回避することができる。

【0522】

サブCPU91aは、停止順報知状態に制御するか否かを決定する停止順報知状態抽選、停止順報知状態の継続率を決定する継続率選択抽選、停止順報知状態を継続させるか否かを決定する停止順報知状態継続抽選を行う。

【0523】

停止順報知状態抽選は、BB中、RB中に行われ、その終了後において停止順報知状態に制御するか否かが決定される。継続率選択抽選は、停止順報知状態抽選に当選した場合に行われ、停止順報知状態の継続率が決定される。停止順報知状態抽選に当選すると、そのBBまたはRBの終了後のRT(3)においていずれかの特別役が当選するまで停止順報知状態に制御される。そして、停止順報知状態継続抽選は、停止順報知状態においていずれかの特別役が当選したときに行われ、当該停止順報知状態の当選時に決定された継続率にて、当選した特別役の入賞に伴うBBまたはRBの終了後のRT(3)において停止順報知状態に継続して制御するか否かが決定される。

【0524】

このように本実施例では、停止順報知状態抽選に当選すると、その後のRT(3)にお

10

20

30

40

50

いていずれかの特別役が当選するまで停止順報知状態に制御され、その後、いずれかの特別役が当選する毎に、当初決定された継続率にて次回特別役が当選するまで停止順報知状態を継続させるか否かが決定されるようになっている。

【0525】

また、本実施例では、通常遊技状態において実施例1と同様に低モード、高モード1、高モード2、高モード3のいずれかの抽選モードに制御されるようになっており、特別役が当選した際に滞在している抽選モード、当選した特別役の種類に応じて、その後のBB中またはRB中における停止順報知状態抽選の当選確率及び継続率選択抽選における継続率の選択率が異なる。尚、抽選モードに係る制御及びBB中、RB中における停止状態報知抽選及び継続率選択抽選は、実施例1におけるSCZ抽選及び継続率選択抽選と同様の方法で行われるものであり、ここでの詳細な説明は省略する。

10

【0526】

以上説明したように本実施例では、BBまたはRB終了後に移行するRT(3)においてRT(3)の終了を回避する操作手順が報知される停止順報知状態に制御するか否か、さらに停止順報知状態の継続率が、RT(3)に移行する契機となったBB中またはRB中に決定されるとともに、停止順報知状態に制御される確率、停止順報知状態の継続率の選択率が、これらBBまたはRBの契機となった特別役が当選した際の、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じて異なり、抽選モードが変化することによって停止順報知状態に制御されやすい特別役の種類、停止順報知状態の継続率として高い継続率が選択されやすい特別役の種類が変化するので、特別役が当選するまでの期間におけるゲームの流れに変化を持たせることができる。

20

【0527】

尚、本実施例では、停止順報知状態の有利度として継続率を選択する構成であるが、停止順報知状態が継続するゲーム数や停止順報知状態が継続する回数、停止順報知状態において停止順報知が実行される確率を停止順報知状態の有利度として選択するようにしても良く、この場合には、停止順報知状態が継続するゲーム数や停止順報知状態が継続する回数、停止順報知状態において停止順報知が実行される確率の選択率が、これらBBまたはRBの契機となった特別役が当選した際の、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じて異なる構成であれば良い。

【0528】

30

以上、本発明の実施例3を説明してきたが、本発明はこの実施例3に限定されるものではなく、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。また、実施例1、2と同一もしくは類似する構成については、実施例1、2で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1、2について例示した変形例についても実施例3に適用可能である。

【実施例4】

【0529】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例4について説明する。尚、本実施例のスロットマシンの構成は、前述した実施例1と同一の構成を含むため、ここでは異なる点について主に説明する。

40

【0530】

前述した実施例1では、内部抽選の対象となる小役としてスイカ、スイカ+1枚、チェリー、チェリー+1枚、ベルが適用されており、入賞の対象となる小役として黒スイカ、白スイカ、チェリー(1)、チェリー(2)、1枚、ベルが適用されていたが、本実施例では、内部抽選及び入賞の対象となる小役としてスイカ、スイカ+1枚、チェリー、チェリー+1枚、15枚(1)~(3)が適用され、入賞の対象となる小役として黒スイカ、白スイカ、チェリー(1)、チェリー(2)、1枚、15枚(1)~(3)が適用されている。また、前述した実施例1では、内部抽選の対象となる再遊技役としてリプレイ(1)、リプレイ(2)、リプレイ(3)、リプレイGR(1)~(5)が適用されており、入賞の対象となる再遊技役としてリプレイ(1)~(10)が適用されていたが、本実施

50

例では、内部抽選の対象となる再遊技役としてリプレイ（１）～（３）が適用され、入賞の対象となる再遊技役としてリプレイ（１）～（３）が適用されている。

【０５３１】

１５枚（１）は、遊技状態に関わらず「黒７ーベルーベルーオレンジ」がいずれかの入賞ライン上に揃ったときに入賞となり、１５枚のメダルの払出を伴う。１５枚（２）は、遊技状態に関わらず「ＢＡＲーベルーベルーオレンジ」がいずれかの入賞ライン上に揃ったときに入賞となり、１５枚のメダルの払出を伴う。１５枚（３）は、遊技状態に関わらず「網７ーベルーベルーオレンジ」がいずれかの入賞ライン上に揃ったときに入賞となり、１５枚のメダルの払出を伴う。

【０５３２】

本実施例では、通常遊技状態における１ゲームあたりのメダルの払出率は当選した小役が全て入賞したとしても１未満となる。また、左リールにおいて１５枚（１）を構成する「黒７」、１５枚（２）を構成する「ＢＡＲ」、１５枚（３）を構成する「網７」は、それぞれ６コマの間隔を空けて配置されており、これら「黒７」、「ＢＡＲ」、「白７」を同時に狙うことができない配列となっている。このため、１５枚（１）～（３）は、これらの役を構成する図柄を同時に狙うことができず、実質的な出現率は１／３となり、実質的な１ゲームあたりの払出期待値、実質的な１ゲームあたりの払出率はさらに低くなる。

【０５３３】

前述した実施例１では、遊技状態が初期遊技状態、ＲＴ（１）、ＲＴ（２）、ＲＢであったのに対して本実施例では、遊技状態が通常遊技状態、ＲＴ（４）、ＲＢからなる。

【０５３４】

通常遊技状態は、ＲＴ（４）、ＲＢ以外の遊技状態であり、設定変更後、ＢＢまたはＲＢの終了後に移行する。ＲＢは前述した実施例１と同じである。

【０５３５】

本実施例では、通常遊技状態においていずれかの特別役が当選したときに、小役の抽選確率は通常遊技状態と同一であるが、再遊技役の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となるリプレイタイム（４）（ＲＴ（４））に制御する。そして、ＲＴ（４）は、当選した特別役が入賞したときに終了する。

【０５３６】

ＲＴ（４）における１ゲームあたりのメダル払出率は当選した小役を全て入賞させた場合に１を超えるためメダルの増加が期待できるが、１５枚（１）～（３）は、これらの役を構成する図柄を同時に狙うことができず、実質的な出現率は１／３となり、これを考慮するとＲＴ（４）における実質的な１ゲーム当たりのメダルの払出率は１未満となり、メダルは減少することとなる。

【０５３７】

本実施例のサブＣＰＵ９１ａは、ＲＴ（４）において、１５枚（１）～（３）のいずれかが当選した際に、その種類を報知する当選役種類報知が実行される当選役種類報知状態に制御することが可能である。

【０５３８】

当選役種類報知状態では、１５枚（１）～（３）が当選したときに、当選役種類報知が実行され、当選した１５枚（１）～（３）を全て入賞させることが可能となるため、ＲＴ（４）において当選役種類報知状態に制御されることによって、１ゲームあたりのメダル払出率は１を超えることとなる。

【０５３９】

このため、いずれかの特別役が当選し、ＲＴ（４）に制御された際に、当選役種類報知状態に制御されている間は、メダルが増加することとなるため、当選した特別役を入賞させずに、ＲＴ（４）を継続させた方がより多くのメダルを獲得することが可能となる。一方、当選役種類報知状態の終了後は、メダルが減少するうえに、特別役の抽選も行われることはないため、当選した特別役を入賞させてＲＴ（４）を終了させた方が遊技者にとって是有利となる。

10

20

30

40

50

【0540】

サブCPU91aは、いずれかの特別役が当選したときに、その後移行するRT(4)において当選役種類報知状態に制御するか否かを決定する当選役種類報知状態抽選、当選役種類報知状態の継続率を決定する継続率選択抽選、当選役種類報知状態を継続させるか否かを決定する当選役種類報知状態継続抽選を行う。当選役種類報知状態継続抽選は、当選役種類報知状態の制御が開始する際に行われるとともに、その後、所定ゲーム数(本実施例では30ゲーム)毎に行われる。そして当選役種類報知状態継続抽選では、所定ゲーム数後、さらに当選役種類報知状態に継続して制御するか否かが当該当選役種類報知状態の当選時に決定された継続率にて決定される。すなわち当選役種類報知状態では、所定ゲーム数前の時点において、その時点から所定ゲーム数後、さらに当選役種類報知状態を継続させるか否かが決定されるようになっている。

10

【0541】

また、本実施例では、通常遊技状態において実施例1と同様に低モード、高モード1、高モード2、高モード3のいずれかの抽選モードに制御されるようになっており、特別役が当選した際に滞在している抽選モード、当選した特別役の種類に応じて、当選役種類報知状態抽選の当選確率及び継続率選択抽選における継続率の選択率が異なる。

【0542】

詳しくは、抽選モードが低モードである状態でいずれかの特別役が当選した場合には、当選役種類報知状態の当選確率が低い低確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、相対的に低い継続率が選択されやすい低継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。

20

【0543】

抽選モードが高モード(1)である状態でBB(1)またはRBが当選した場合には、高確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、高継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。一方、抽選モードが高モード(1)である状態でBB(2)が当選した場合には、低確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、低継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。

【0544】

抽選モードが高モード(2)である状態でBB(2)またはRBが当選した場合には、高確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、高継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。一方、抽選モードが高モード(2)である状態でBB(1)が当選した場合には、低確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、低継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。

30

【0545】

抽選モードが高モード(3)である状態でどの特別役が当選した場合でも、高確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、高継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。

【0546】

このように、抽選モードが低モードの状態では、どの特別役が当選した場合においても、当選役種類報知状態に制御される可能性は低く、当選役種類報知状態に制御された場合でも短期間で終了する可能性が高い。

40

【0547】

また、抽選モードが高モード(1)の状態では、BB(1)が当選した場合には、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高いが、BB(2)が当選した場合には、当選役種類報知状態に制御される可能性は低く、当選役種類報知状態に制御された場合でも短期間で終了する可能性が高い。

【0548】

50

また、抽選モードが高モード（２）の状態では、高モード（１）と異なり、ＢＢ（２）が当選した場合には、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高いが、ＢＢ（１）が当選した場合には、当選役種類報知状態に制御される可能性は低く、当選役種類報知状態に制御された場合でも短期間で終了する可能性が高い。

【０５４９】

また、抽選モードが高モード（３）の状態では、ＢＢ（１）、ＢＢ（２）のどちらが当選した場合でも、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高い。

【０５５０】

また、ＲＢは、高モード（１）～（３）のいずれの状態であっても当選することで、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高い。

【０５５１】

また、本実施例では、実施例１と同様にＢＢ（１）よりもＢＢ（２）の当選確率が高いため、高モード（２）に制御されているよりも高モード（１）に制御されている方が、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高くなる。

【０５５２】

以上説明したように本実施例では、いずれかの特別役が当選した際に移行移行するＲＴ（４）において当選役種類報知状態に制御するか否か、さらに当選役種類報知状態の継続率が決定されるとともに、当選役種類報知状態に制御される確率、当選役種類報知状態の継続率の選択率が、これら抽選の契機となった特別役が当選した際の、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じて異なり、抽選モードが変化することによって停止順報知状態に制御されやすい特別役の種類、停止順報知状態の継続率として高い継続率が選択されやすい特別役の種類が変化するので、特別役が当選するまでの期間におけるゲーム性に変化を持たせることができる。

【０５５３】

また、ＢＢ（１）、ＢＢ（２）のうち一方の当選時には、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高いが、他方の当選時には、当選役種類報知状態に制御される可能性が低く、当選役種類報知状態に制御された場合には短期間で終了する可能性が高い高モード（１）、高モード（２）、すなわち類似する抽選モードであっても、ＢＢ（２）よりもＢＢ（１）の当選確率が高いため、高モード（２）に制御されているよりも高モード（１）に制御されている方が、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高くなり、高モード（１）に制御されている方が、当選役種類報知状態に制御されること、より有利度の高い当選役種類報知状態に制御されることに対する期待感を高めることができる。

【０５５４】

また、高モード（１）、高モード（２）のいずれの抽選モードに制御されている場合であっても、ＲＢが当選した場合には、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高くなり、ＲＢが当選することで、当選役種類報知状態に制御されること、より有利度の高い当選役種類報知状態に制御されることに対する期待感を高めることができる。

【０５５５】

また、高モード（３）に制御されている場合であれば、ＢＢ（１）、ＢＢ（２）のどちらが当選した場合でも、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高くなり、高モード（３）に制御されることで、当選役種類報知状態に制御されること、より有利度の高い当選役種類報知状態に制御されることに対する期待感を高めることができる。

10

20

30

40

50

【0556】

尚、本実施例では、当選役種類報知状態の有利度として継続率を選択する構成であるが、当選役種類報知状態が継続するゲーム数や当選役種類報知状態が継続する回数、当選役種類報知状態において当選役種類報知が実行される確率を当選役種類報知状態の有利度として選択するようにしても良く、この場合には、当選役種類報知状態が継続するゲーム数や当選役種類報知状態が継続する回数、当選役種類報知状態において当選役種類報知が実行される確率の選択率が、RT(4)へ移行する契機となる特別役が当選した際の、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じて異なる構成であれば良い。

【0557】

以上、本発明の実施例4を説明してきたが、本発明はこの実施例4に限定されるものではなく、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。また、実施例1～3と同一もしくは類似する構成については、実施例1～3で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1～3について例示した変形例についても実施例4に適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【0558】

【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】リプレイGRを構成する再遊技役の組合せを示す図である。

【図8】リプレイGR当選時において操作手順別に入賞ラインに揃う再遊技役を示す図である。

【図9】(a)～(c)は、リールの停止態様を示す図である。

【図10】(a)は、スイカ、スイカ+1枚を含む役または役の組み合わせの当選確率を示す図であり、(b)は、スイカ、スイカ+1枚を含む役または役の組み合わせの当選確率の大小関係を示す図である。

【図11】(a)は、チェリー、チェリー+1枚を含む役または役の組み合わせの当選確率を示す図であり、(b)は、チェリー、チェリー+1枚を含む役または役の組み合わせの当選確率の大小関係を示す図である。

【図12】遊技状態の移行状況を示す図である。

【図13】SCZ抽選の抽選契機を示す図である。

【図14】特別役の種類及び抽選モードの種類に応じて適用されるSCZ抽選の抽選テーブル及び継続率選択抽選の継続率テーブルを示す図である。

【図15】BBモード別のSCZ抽選の当選確率を示す図である。

【図16】継続率テーブル別のSCZ継続率の選択率を示す図である。

【図17】抽選モード別の演出ステージ選択率を示す図である。

【図18】BBモードAにおけるSCZ示唆演出の選択率を示す図である。

【図19】BBモードBにおけるSCZ報知演出の選択率を示す図である。

【図20】BBモードCにおけるルーレット演出の選択率を示す図である。

【図21】バトル演出の移行状況を示す図である。

【図22】バトル演出の移行状況を示す図である。

【図23】バトル演出の移行状況を示す図である。

【図24】バトル演出の移行状況を示す図である。

【図25】バトル演出の移行状況を示す図である。

【図26】バトル演出の移行状況を示す図である。

【図27】バトル演出の選択率を示す図である。

【符号の説明】

10

20

30

40

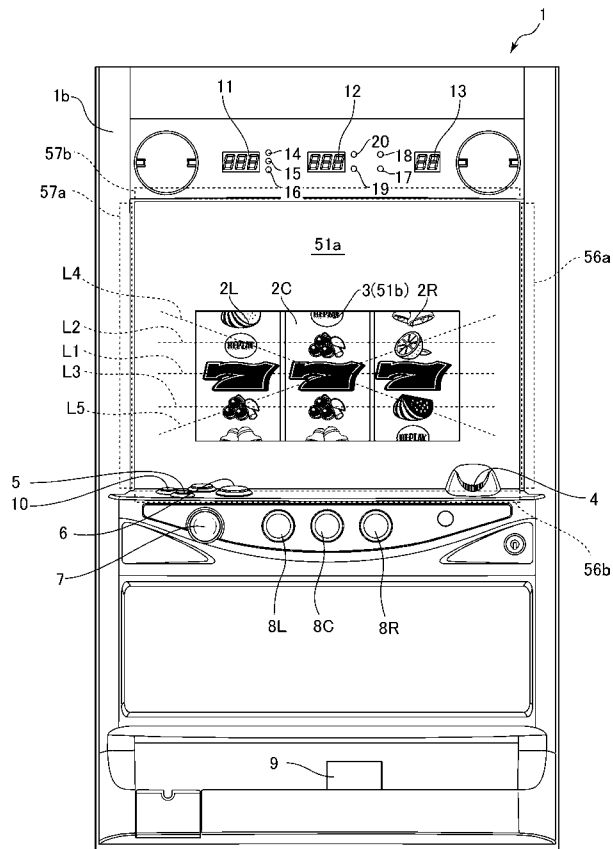
50

【0559】

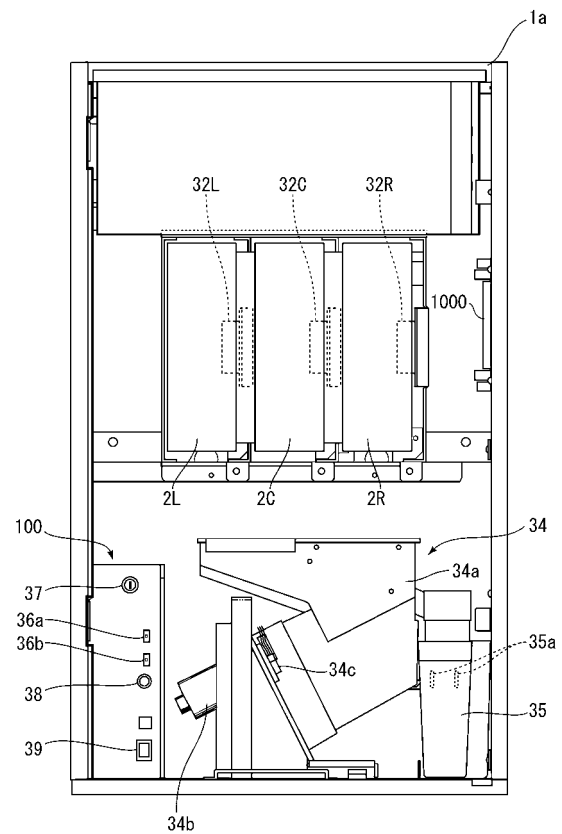
- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 4 1 メイン制御部
- 4 1 a CPU
- 4 1 b ROM
- 4 1 c RAM
- 9 1 サブ制御部
- 9 1 a CPU
- 9 1 b ROM
- 9 1 c RAM

10

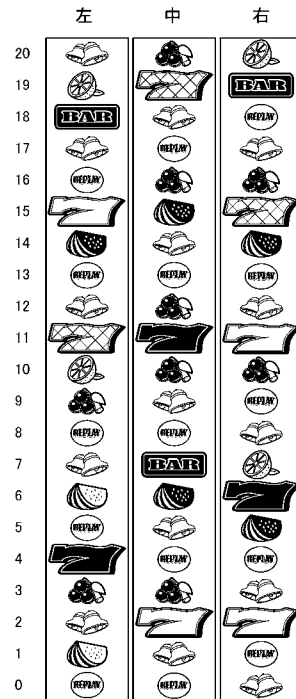
【図 1】



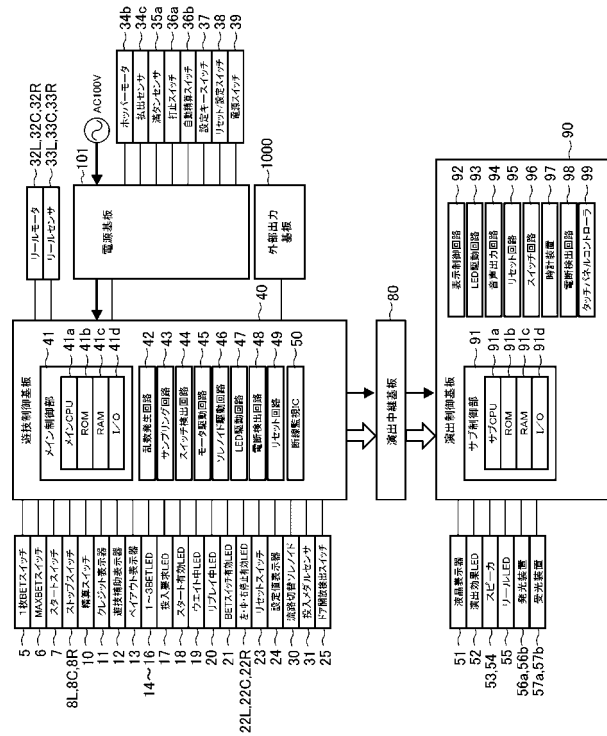
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

役	回稱組み合わせ
RB	網7-網7-黒7
BB(1)	黒7-黒7-黒7
BB(2)	網7-網7-網7
リプレイ(1)	リプレイ-リプレイ-リプレイ
リプレイ(2)	リプレイ-ベル-リプレイ
リプレイ(3)	リプレイ-リプレイ-ベル
リプレイ(4)	オレンジ-ベル-ベル
リプレイ(5)	白7-ベル-ベル
リプレイ(6)	黒スイカ-ベル-ベル
リプレイ(7)	白スイカ-ベル-ベル
リプレイ(8)	黒7-リプレイ-リプレイ
リプレイ(9)	網7-リプレイ-リプレイ
リプレイ(10)	BAR-リプレイ-リプレイ
黒スイカ	黒スイカ-黒スイカ-黒スイカ
白スイカ	白スイカ-黒スイカ-黒スイカ
チェリー(1)	チェリー-ANY-ベル
チェリー(2)	チェリー-ANY-リプレイ
1枚	網7-BAR-BAR
ベル	ベル-ベル-ベル

【図 6】

抽選役	遊技状態					
	初期	RT(1)	RT(2)	初勝(当選中)	RT(1)(普通中)	RB
RB	○	○	○	×	×	×
BB(1)	○	○	○	×	×	×
BB(2)	○	○	○	×	×	×
RB+リプレイ(2)	○	○	○	×	×	×
RB+リプレイ(3)	○	○	○	×	×	×
RB+スイカ	○	○	○	×	×	×
RB+スイカ+1枚	○	○	○	×	×	×
RB+チェリー	○	○	○	×	×	×
RB+チェリー+1枚	○	○	○	×	×	×
BB(1)+リプレイ(2)	○	○	○	×	×	×
BB(1)+リプレイ(3)	○	○	○	×	×	×
BB(1)+リプレイGR(4)	○	○	○	×	×	×
BB(1)+リプレイGR(5)	○	○	○	×	×	×
BB(1)+スイカ	○	○	○	×	×	×
BB(1)+スイカ+1枚	○	○	○	×	×	×
BB(1)+チェリー	○	○	○	×	×	×
BB(1)+チェリー+1枚	○	○	○	×	×	×
BB(2)+リプレイ(2)	○	○	○	×	×	×
BB(2)+リプレイ(3)	○	○	○	×	×	×
BB(2)+リプレイGR(4)	○	○	○	×	×	×
BB(2)+リプレイGR(5)	○	○	○	×	×	×
BB(2)+スイカ	○	○	○	×	×	×
BB(2)+スイカ+1枚	○	○	○	×	×	×
BB(2)+チェリー	○	○	○	×	×	×
BB(2)+チェリー+1枚	○	○	○	×	×	×
リプレイ(1)	×	○	○	×	○	×
リプレイ(2)	○	×	○	○	○	×
リプレイ(3)	○	×	○	○	○	×
リプレイGR(1)	○	○	×	○	○	×
リプレイGR(2)	○	○	×	○	○	×
リプレイGR(3)	○	○	×	○	○	×
リプレイGR(4)	○	○	×	○	○	×
リプレイGR(5)	○	○	×	○	○	×
スイカ	○	○	○	○	○	○
スイカ+1枚	○	○	○	○	○	○
チェリー	○	○	○	○	○	○
チェリー+1枚	○	○	○	○	○	○
ベル	○	○	○	○	○	○

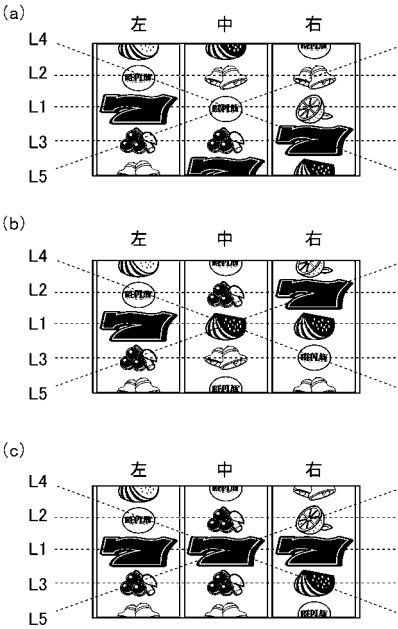
【図 7】

リプレイ GR(1)	リプレイ(1) +リプレイ(4) +リプレイ(5) +リプレイ(6) +リプレイ(7)
リプレイ GR(2)	リプレイ(1) +リプレイ(4) +リプレイ(5) +リプレイ(7)
リプレイ GR(3)	リプレイ(1) +リプレイ(4) +リプレイ(6) +リプレイ(7)
リプレイ GR(4)	リプレイ(1) +リプレイ(8) +リプレイ(9) +リプレイ(10)
リプレイ GR(5)	リプレイ(4) +リプレイ(5) +リプレイ(6) +リプレイ(7)

【図 8】

当選役	第1停止ルール	入賞役
リプレイ GR(1)	左	リプレイ(4)～(7)のいずれか
	中or右	リプレイ(1)
リプレイ GR(2)	中	リプレイ(4)、(5)、(7)のいずれか
	左or右	リプレイ(1)
リプレイ GR(3)	右	リプレイ(4)、(6)、(7)のいずれか
	左or中	リプレイ(1)
リプレイ GR(4)	左	リプレイ(8)～(10)のいずれか
	中or右	+リプレイ(8)～(10)のいずれかを優先 +リプレイ(8)～(10)を入賞ラインに 引込不可の場合は、リプレイ(1)
リプレイ GR(5)	左or中or右	リプレイ(4)～(7)のいずれか

【図 9】



【図 10】

(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	L1・L2・L3	A1	A2
BB+スイカ+1枚	L4・L5	B1	B2
RB+スイカ	L1・L2・L3	C1	C2
RB+スイカ+1枚	L4・L5	D1	D2
スイカ	L1・L2・L3	E1	E2
スイカ+1枚	L4・L5	F1	F2

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

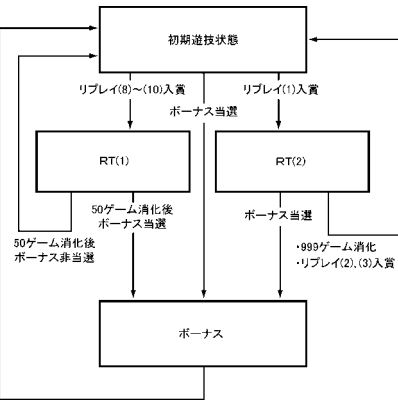
【図 11】

(a)

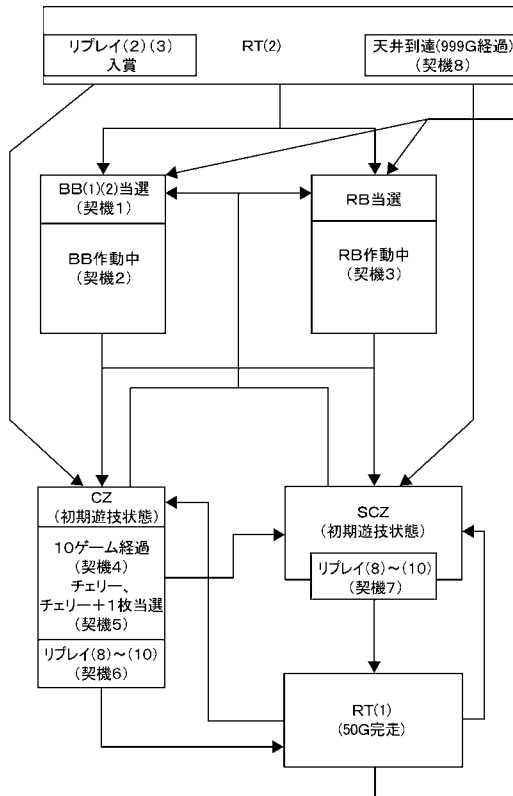
	優先する 入賞ライン	当選確率
BB+チェリー	L2～L5	a
BB+チェリー+1枚	L1	b
RB+チェリー	L2～L5	c
RB+チェリー+1枚	L1	d
チェリー	L2～L5	e
チェリー+1枚	L1	f

- (b)
- (1) $(b+d)/(b+d+f) > (a+c)/(a+c+e)$
- (2) $b/(b+d) > a/(a+c)$
- (3) $(B+D)/(B+D+F) > (b+d)/(b+d+f) > (A+C)/(A+C+E) > (a+c)/(a+c+e)$
- (4) $B/(B+D) > b/(b+d) > A/(A+C) > a/(a+c)$

【図 12】



【図 1 3】



【図 14】

	抽選モード			
ボーナス	低モード	高モード(1)	高モード(2)	高モード(3)
BB(1)	低確率 低継続率	高確率 高継続率	低確率 低継続率	高確率 高継続率
BB(2)	低確率 低継続率	低確率 低継続率	高確率 高継続率	高確率 高継続率
RB	低確率 低継続率	高確率 高継続率	高確率 高継続率	高確率 高継続率

【図 15】

		BBモードA	BBモードB	BBモードC
低確率	ハズレ	0.00%	0.00%	0.07%
	ベル	0.00%	0.00%	0.37%
	スイカ	13.96%	8.30%	5.99%
	チェリー	1.14%	0.00%	0.19%
	スイカ+1枚/チェリー+1枚	50.00%	100.00%	33.27%
高確率	ハズレ	0.00%	0.00%	0.22%
	ベル	0.00%	0.00%	1.40%
	スイカ	57.58%	82.15%	38.68%
	チェリー	8.02%	2.32%	0.56%
	スイカ+1枚/チェリー+1枚	89.96%	100.00%	50.09%
5%	ハズレ	0.00%	0.00%	0.00%
	ベル	0.00%	0.00%	0.71%
	スイカ	53.98%	56.18%	24.24%
	チェリー	0.22%	0.00%	0.07%
	スイカ+1枚/チェリー+1枚	77.97%	100.00%	49.78%
50%	ハズレ	1.20%	0.00%	0.31%
	ベル	0.14%	0.00%	1.34%
	スイカ	73.97%	85.97%	39.78%
	チェリー	3.05%	2.52%	0.26%
	スイカ+1枚/チェリー+1枚	83.96%	100.00%	53.22%
60%	ハズレ	3.00%	1.62%	0.82%
	ベル	0.15%	0.12%	2.25%
	スイカ	84.98%	100.00%	55.58%
	チェリー	16.59%	10.94%	1.76%
	スイカ+1枚/チェリー+1枚	87.96%	100.00%	71.67%
75%	ハズレ	10.44%	9.02%	3.22%
	ベル	0.53%	0.71%	2.94%
	スイカ	89.96%	100.00%	79.37%
	チェリー	15.01%	13.11%	3.08%
	スイカ+1枚/チェリー+1枚	100.00%	100.00%	88.37%
90%	ハズレ	19.99%	19.99%	8.24%
	ベル	1.20%	1.20%	4.00%
	スイカ	100.00%	100.00%	100.00%
	チェリー	38.34%	32.99%	10.00%
	スイカ+1枚/チェリー+1枚	100.00%	100.00%	100.00%
100%	ハズレ	0.00%	0.00%	0.00%
	ベル	0.00%	0.00%	0.71%
	スイカ	53.98%	56.18%	24.24%
	チェリー	0.22%	0.00%	0.07%
	スイカ+1枚/チェリー+1枚	77.97%	100.00%	49.78%

【図 16】

	高継続率テーブル			低継続率テーブル		
継続率	BBモード'A	BBモード'B	BBモード'C	BBモード'A	BBモード'B	BBモード'C
5%	10%	5%	40%	45%	15%	55%
50%	20%	9%	15%	25%	25%	17%
60%	20%	13%	15%	13%	15%	13%
75%	20%	20%	15%	9%	15%	10%
90%	20%	25%	13%	7%	12%	5%
100%	10%	28%	7%	5%	8%	0%

【図 18】

No.	パターン	SCZ非準定時				SCZ準定時						100%
		ハズレ	ベル	スライ	チェリー	スクイリ チリ チリ	5%	50%	60%	75%	90%	
1	満タリなし	897	847	0	0	0	0	0	0	0	0	
2	第1停止まで	100	130	0	500	0	0	0	0	0	0	
3	第2停止まで	0	0	997	497	997	0	0	0	0	0	
4	第3停止 - 第1メダル	0	0	0	0	702	702	377	247	187	0	
5	第3停止 - 第2メダル	0	0	0	0	0	0	220	220	185	0	
6	第3停止 - 第3メダル	0	0	0	0	0	0	0	110	185	702	
7	第2、3停止 - 第1メダル	0	0	0	0	75	75	75	50	35	0	
8	第2、3停止 - 第2メダル	0	0	0	0	0	0	75	80	75	0	
9	第2、3停止 - 第3メダル	0	0	0	0	0	0	0	40	75	75	
10	第4停止まで、目終了時、第4メダル	0	0	0	0	220	220	145	100	75	0	
11	第4停止まで、目終了時、第5メダル	0	0	0	0	0	0	105	100	90	0	
12	第5停止まで、目終了時、第6メダル	0	0	0	0	0	0	0	50	90	220	

分母 997

【图 17】

演出ステージ選択率					
	演出ステージ				
抽選モード	砂漠	海岸	高原	洞窟	街
低モード	60%	15%	15%	10%	-
高モード(1)	20%	50%	15%	15%	-
高モード(2)	20%	15%	50%	15%	-
高モード(3)	10%	15%	15%	55%	15%

【図 19】

BBモードBのSCZ報知演出選択率

パターン	SCZ当選時					
	5%	50%	60%	75%	90%	100%
1 銅メダル	997	997	697	500	397	0
2 銀メダル	0	0	300	347	300	0
3 金メダル	0	0	0	150	300	997

分母 997

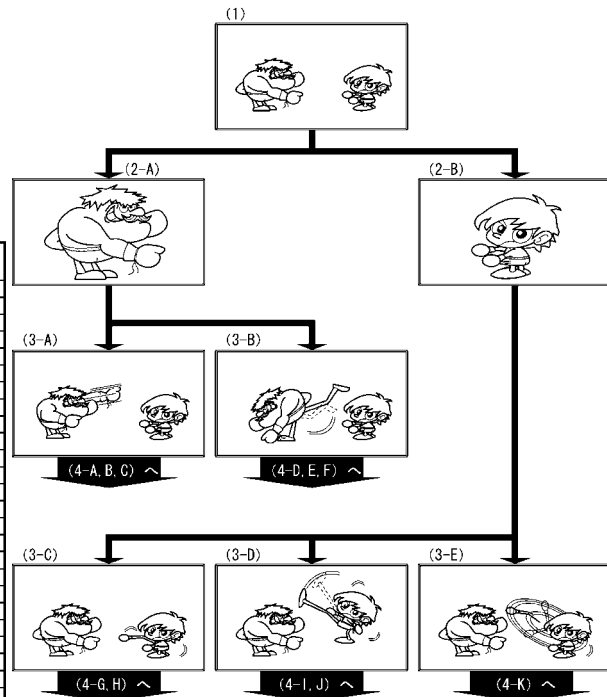
【図 20】

BBモードCのルーレット演出選択率

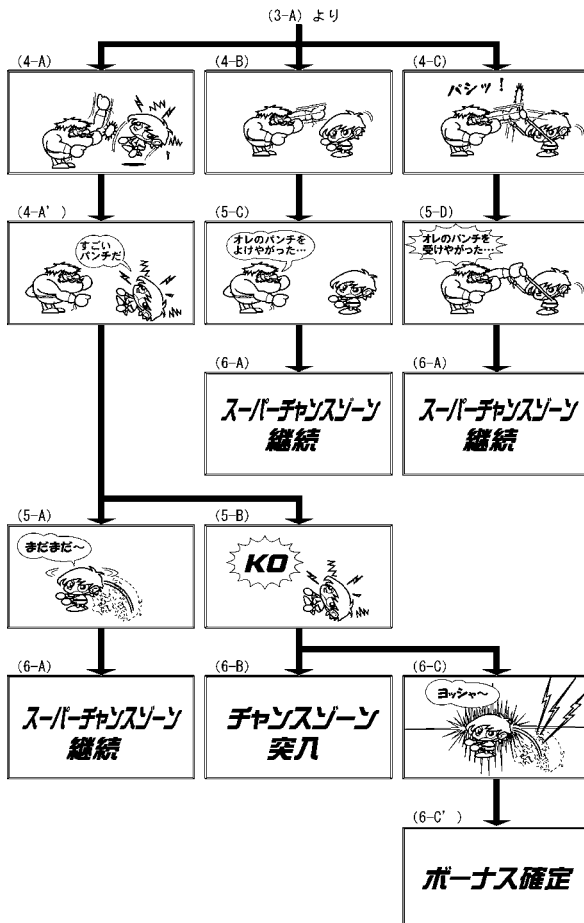
		SCZ非当選時	SCZ当選時					
	パターン	ハズレ	5%	50%	60%	75%	90%	100%
1	銅 C 銀 C	500	0	0	0	0	0	0
2	銅 C 金 C	100	0	0	0	0	0	0
3	銀 C 金 C	50	0	0	0	0	0	0
4	銀 銅 C C	237	0	0	0	0	0	0
5	金 銅 C C	50	0	0	0	0	0	0
6	金 銀 C C	5	0	0	0	0	0	0
7	C 銅 銀 C	40	0	0	0	0	0	0
8	C 銅 金 C	10	0	0	0	0	0	0
9	C 銀 金 C	5	0	0	0	0	0	0
10	銅 C 銀 銅	0	297	247	125	80	77	0
11	銅 C 銀 銀	0	0	0	97	70	70	0
12	銅 C 金 銅	0	150	160	100	80	60	0
13	銅 C 金 金	0	0	0	0	18	30	0
14	銀 C 金 銀	0	0	0	35	35	30	0
15	銀 C 金 金	0	0	0	0	18	30	0
16	銀 銅 C 銅	0	150	130	90	50	35	0
17	銀 銅 C 銀	0	0	0	35	30	30	0
18	金 銅 C 銅	0	150	120	90	90	60	0
19	金 銅 C 金	0	0	0	0	18	30	0
20	金 銀 C 銀	0	0	0	35	30	30	0
21	金 銀 C 金	0	0	0	0	18	30	0
22	C 銅 銀 銅	0	150	120	90	75	60	0
23	C 銅 銀 銀	0	0	0	55	50	40	0
24	C 銅 金 銅	0	100	120	90	75	60	0
25	C 銅 金 金	0	0	0	0	18	30	0
26	C 銀 金 銀	0	0	0	30	30	30	0
27	C 銀 金 金	0	0	0	0	18	30	0
28	銀 銅 銀 銅	0	0	0	30	30	25	0
29	銀 銅 銀 銀	0	0	0	0	30	30	0
30	銅 銀 金 銅	0	0	100	60	50	30	0
31	銅 銀 金 銀	0	0	0	25	30	30	0
32	銅 銀 金 金	0	0	0	0	12	30	0
33	金 銀 金 銀	0	0	0	10	30	30	0
34	金 銀 金 金	0	0	0	0	12	30	0
35	金 金 金 金	0	0	0	0	0	30	997

分母 997

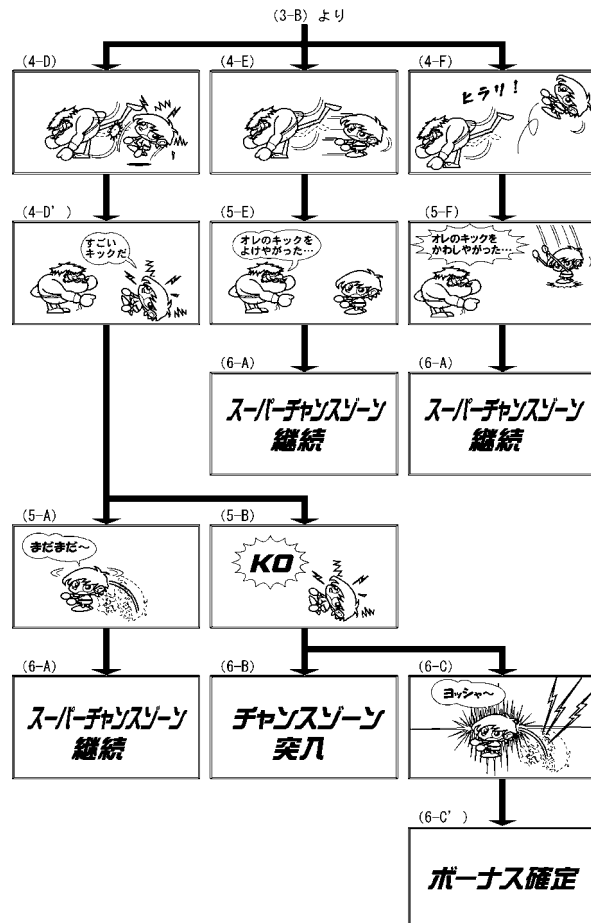
【図 21】



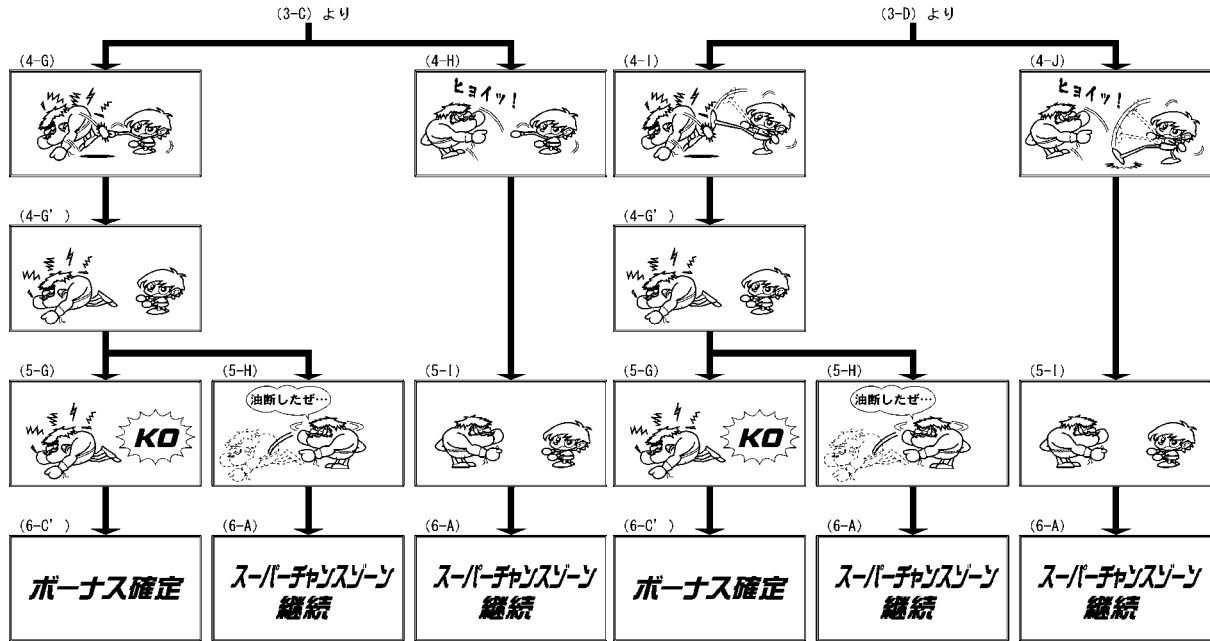
【図 22】



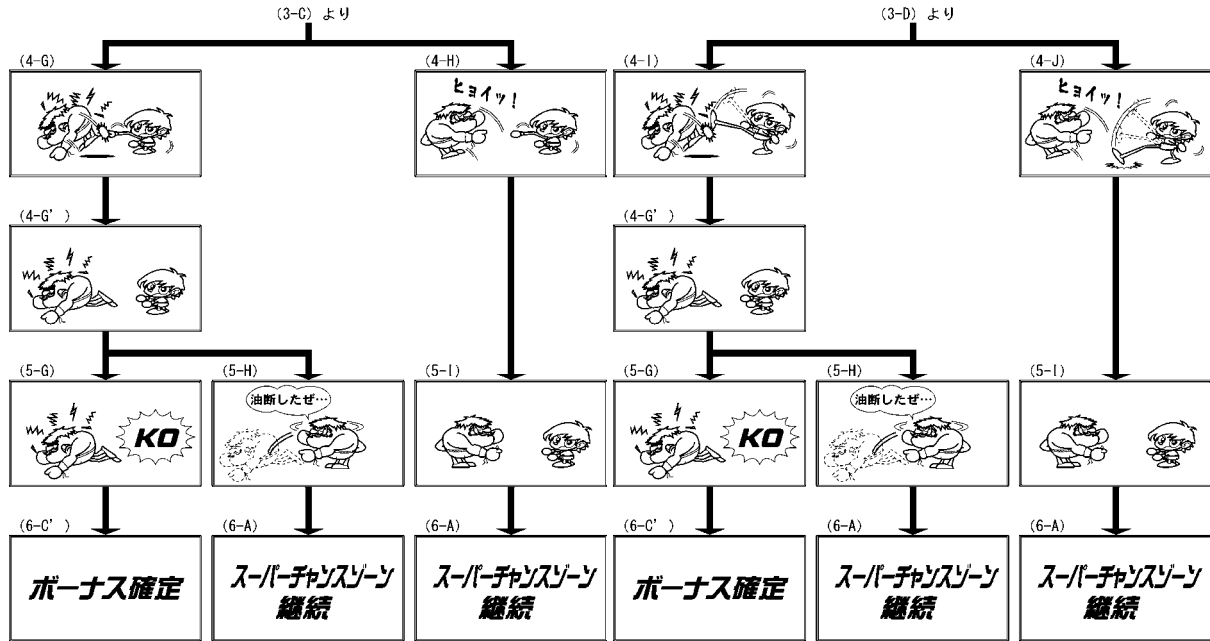
【図 23】



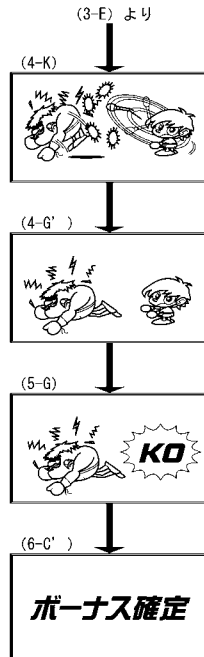
【図 24】



【図 25】



【図 26】



【図 27】

		SCC確率										分母 997	
		終了	5%	50%	60%	75%	80%	100%	ボーナス				
1	ハズラン	ボーナス	397	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
2	ボーナス	ボーナス	600	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
3	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
4	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
5	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
6	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
7	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
8	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
9	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
10	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
11	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
12	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
13	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
14	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
15	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
16	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0
17	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0	ボーナス	0	0	0

フロントページの続き

(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 太田 恒明

(56)参考文献 特許第4641541 (JP, B2)

特許第4649462 (JP, B2)

特許第5036507 (JP, B2)

特開2008-148829 (JP, A)

特開2007-105407 (JP, A)

特開2007-75289 (JP, A)

特開2006-345956 (JP, A)

特開2007-202613 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04