

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5804531号
(P5804531)

(45) 発行日 平成27年11月4日(2015.11.4)

(24) 登録日 平成27年9月11日(2015.9.11)

(51) Int.Cl.	F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 1 (全 81 頁)

(21) 出願番号	特願2013-218000 (P2013-218000)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年10月21日(2013.10.21)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2009-76953 (P2009-76953)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
原出願日	平成21年3月26日(2009.3.26)	(74) 代理人	100098729
(65) 公開番号	特開2014-100529 (P2014-100529A)		弁理士 重信 和男
(43) 公開日	平成26年6月5日(2014.6.5)	(74) 代理人	100116757
審査請求日	平成25年10月21日(2013.10.21)		弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

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識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
 前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
 表示結果が導出される前に、再遊技の付与を伴う再遊技入賞と、遊技に使用可能な遊技用価値の付与を伴う小役入賞と、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、
 遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
 前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
 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の遊技状態とは異なる第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の遊技状態及び前記第2の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である第3の遊技状態に制御する第3遊技状態制御手段と、
 前記第1の遊技状態において必ずしも成立するとは限らない特定の移行条件が成立したときに前記第2の遊技状態に移行させる第2遊技状態移行手段と、
 前記第2の遊技状態において必ずしも成立するとは限らない所定の移行条件が成立したことを条件に前記第3の遊技状態へ移行させる第3遊技状態移行手段と、
 を備え、
 前記第1の遊技状態から前記第3の遊技状態に直接移行させることがなく、前記第1の

10

20

遊技状態から前記第3の遊技状態への移行は、必ず前記第2の遊技状態を介在し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定の小役入賞の発生を許容する複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果となった場合において当該特定結果の種類に対応する操作手順で前記導出操作手段が操作されたときに、前記特定の小役入賞が発生する入賞表示結果を導出させる制御を行い、当該特定結果の種類に対応する操作手順とは異なる操作手順で前記導出操作手段が操作されたときに、前記再遊技の付与も前記遊技用価値の付与も伴わない特定の非入賞表示結果を導出させる制御を行い、

前記特定の移行条件は、前記特定の非入賞表示結果の導出であり、

前記事前決定手段は、前記第1の遊技状態、前記第2の遊技状態及び前記第3の遊技状態において前記複数種類の特定結果を同一の確率で決定し、

前記スロットマシンは、前記第3の遊技状態において前記特定結果の種類に対応する操作手順を特定可能に報知することが可能な報知手段をさらに備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【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合せ（以下図柄の組合せを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。

【0003】

この種のスロットマシンには、特許文献1に記載のものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2007-275377号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上記特許文献1に記載されたスロットマシンにあっては、面白みに欠けるという問題があった。

【0008】

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、興趣を向上させ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】

【0009】

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識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、再遊技の付与を伴う再遊技入賞と、遊技に使用可能な遊技用価値の付与を伴う小役入賞と、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、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

10

20

30

40

50

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
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の遊技状態とは異なる第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の遊技状態及び前記第2の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である第3の遊技状態に制御する第3遊技状態制御手段と、
前記第1の遊技状態において必ずしも成立するとは限らない特定の移行条件が成立したときに前記第2の遊技状態に移行させる第2遊技状態移行手段と、
前記第2の遊技状態において必ずしも成立するとは限らない所定の移行条件が成立したことを条件に前記第3の遊技状態へ移行させる第3遊技状態移行手段と、
を備え、

10

前記第1の遊技状態から前記第3の遊技状態に直接移行させることがなく、前記第1の遊技状態から前記第3の遊技状態への移行は、必ず前記第2の遊技状態を介在し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果（小役GR(1)～(6)）が特定の小役入賞の発生を許容する複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果となった場合において当該特定結果の種類に対応する操作手順で前記導出操作手段が操作されたときに、前記特定の小役入賞が発生する入賞表示結果を導出させる制御を行い、当該特定結果の種類に対応する操作手順とは異なる操作手順で前記導出操作手段が操作されたときに、前記再遊技の付与も前記遊技用価値の付与も伴わない特定の非入賞表示結果を導出させる制御を行い、

20

前記特定の移行条件は、前記特定の非入賞表示結果の導出であり、

前記事前決定手段は、前記第1の遊技状態、前記第2の遊技状態及び前記第3の遊技状態において前記複数種類の特定結果を同一の確率で決定し、

前記スロットマシンは、前記第3の遊技状態において前記特定結果の種類に対応する操作手順を特定可能に報知することが可能な報知手段（操作手順報知）をさらに備える

ことを特徴としている。

本発明の手段1に記載のスロットマシンは、

遊技用価値（メダル、クレジット）を用いて1ゲームに対して所定数（3）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、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（1）であって、

30

前記可変表示装置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）を含む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（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、

ゲームが終了してから次ゲームが開始されるまでの期間において、遊技者の操作に応じて複数種類の演出モード（演出モードA～C）からいずれかの演出モードを選択可能な演出モード選択手段（サブCPU91a）と、

40

前記演出モード選択手段により選択された演出モードに対応した演出（小役告知演出、確定演出）を実行するモード別演出実行手段（サブCPU91a）と、

複数ゲームに亘り継続して前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている可能性を示唆する連続演出（特別役当選示唆演出）を実行する連続演出実行手段（サブCPU91a）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ていること（特別役の当選）を条件に、該特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることを告知する告知手段（確定演出）と、

前記告知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ていることが告知されているか否か（確定演出が実行されているか否か）に関わらず、前記連続演出実行手段に

50

よる前記連続演出の実行中ではなく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ている場合（特別役が当選している場合）に、ゲームが終了してから次ゲームが開始されるまでの期間であっても前記演出モード選択手段による演出モードの選択を禁止する（演出モード切替スイッチ５８の操作を無効とする）第１の演出モード選択禁止手段（演出モード切替フラグの設定、図１７（ｂ）、図１８（ｂ）参照）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ているか否かに関わらず前記連続演出の実行中であって当該実行中の連続演出が終了せずに次ゲームも継続する場合（連続演出カウンタ＞０の場合）に、ゲームが終了してから次ゲームが開始されるまでの期間であっても前記演出モード選択手段による演出モードの選択を禁止する（演出モード切替スイッチ５８の操作を無効とする）第２の演出モード選択禁止手段（演出モード切替フラグの設定、図１８（ａ）（ｂ）参照）と、

10

を備え、

前記スロットマシンは、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ておらず、かつ前記連続演出実行手段により前記連続演出が実行中でないときに前記演出モード選択手段により前記演出モードの選択が可能となり、前記連続演出の実行中以外において前記第１の演出モード選択禁止手段により前記演出モードの選択が禁止されることで前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることが示唆される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、告知手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定が告知されているか否かに関わらず、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨が決定されると、ゲームが終了してから次ゲームが開始されるまでの期間であっても演出モードの選択ができなくなり、これにより遊技者は特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることを認識できるため、遊技者に意外性を与えることができる。

20

また、前記連続演出の実行中であって当該実行中の連続演出が終了せずに次ゲームも継続する場合は、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かに関わらず、ゲームが終了してから次ゲームが開始されるまでの期間であっても演出モードの選択ができなくなることで、実行中の連続演出が終了するまでは、演出モードの選択操作により特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かを確認することはできないため、特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

尚、前記ゲームは、可変表示装置において図柄の変動表示が開始されたときに開始され、可変表示装置に表示結果が導出されたときに終了するが、賭数の設定や、可変表示装置に入賞表示結果が導出された場合に行われる遊技用価値の付与や遊技状態の移行の処理等もゲームに含まれてもよい。

30

また、前記連続演出とは、ストーリーが複数ゲームに亘り展開していく演出だけでなく、ストーリーが１ゲームで完結する単発の演出が複数ゲームに亘り連続して実行される演出等を含む。

また、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。

40

【００１０】

本発明の手段２に記載のスロットマシンは、手段１に記載のスロットマシンであって、前記事前決定手段（内部抽選）により前記特別入賞（特別役）の発生が許容されたこと（特別役の内部当選）を契機に、遊技者にとって有利となる付加価値（報知状態回数）を付与する付加価値付与手段（サブＣＰＵ９１ａ）を備え、

前記付加価値付与手段は、

前記複数種類の演出モードのうち第１の演出モード（演出モードＡ）が選択されている場合において前記特別入賞のうち第１の特別入賞（ＢＢ（１））の発生が許容されたときに、前記特別入賞のうち第２の特別入賞（ＢＢ（２））の発生が許容されたときよりも有利度の高い付加価値（平均獲得回数が大きい報知状態回数）を付与する確率が高く、

50

前記複数種類の演出モードのうち第2の演出モード（演出モードB）が選択されている場合において前記第2の特別入賞（BB（2））の発生が許容されたときに、前記第1の特別入賞（BB（1））の発生が許容されたときよりも有利度の高い付加価値を付与する確率が高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段により発生を許容する旨が決定された特別入賞の種類と、該特別入賞の発生を許容する旨が決定されたときに選択されている演出モードの種類と、の組合せに応じて、付加価値付与手段により付与される付加価値の有利度が異なるため、選択した演出モードに応じて有利度の高い付加価値が付与されることに対する期待感を高めることができる。

また、特別入賞の発生を許容する旨が決定されてからは演出モードの選択ができなくなることで、特別入賞の発生を許容する旨が決定されたことを気が付かないまま演出モードを切り替え、そのまま特別入賞が発生することで有利度が変わってしまうことがないので、遊技者に不信感を与えることがない。

【0011】

本発明の手段3に記載のスロットマシンは、手段2に記載のスロットマシンであって、前記事前決定手段（内部抽選）は、前記第1の特別入賞（BB（1））の発生を許容する旨の決定（BB（1）の内部当選フラグの設定）及び前記第2の特別入賞の発生を許容する旨の決定（BB（2）の内部当選フラグの設定）を同一確率（約1/300）で行う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの演出モードを選択していても、有利度の高い付加価値が得られる確率が同一となるため、遊技者に不公平感を与えることがない。

尚、前記第1の特別入賞及び前記第2の特別入賞の発生を許容する旨の決定を同一確率で行わない場合でも、前記第1の特別入賞が発生した場合及び前記第2の特別入賞が発生した場合に付与される付加価値の合算期待値{（前記第1の特別入賞の当選確率×前記第1の特別入賞の発生により付与される付加価値）+（前記第2の特別入賞の当選確率×前記第2の特別入賞により付与される付加価値）}が、選択されている演出モードの種類に関わらず同一であれば、遊技者はいずれの演出モードを選択している場合でも同一の付加価値が付与されることを期待できるため、遊技者に不公平感を与えることがない。

【0012】

本発明の手段4に記載のスロットマシンは、手段2または3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記連続演出（特別役当選示唆演出）は複数種類（演出パターン1～7）からなり、該複数種類の連続演出から前記連続演出実行手段が実行する連続演出の種類（演出パターン）を選択する連続演出選択手段を備え、

前記連続演出選択手段は、

前記第1の演出モード（演出モードA）が選択されている場合において前記第1の特別入賞（BB（1））の発生が許容されたときに、前記第2の特別入賞（BB（2））の発生が許容されたときよりも高い割合で前記複数種類の連続演出のうち特定の連続演出（演出パターン6）を選択し、

前記第2の演出モード（演出モードB）が選択されている場合において前記第2の特別入賞（BB（2））の発生が許容されたときに、前記第1の特別入賞（BB（1））の発生が許容されたときよりも高い割合で前記特定の連続演出に特有の演出態様（花火制作演出（桜柄）+カットイン（大））を含む連続演出（演出パターン6）を選択する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの演出モードが選択されている場合でも、有利度の高い付加価値が付与される特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときには、特定の連続演出に特有の演出態様を含む連続演出が選択される割合が高いため、特有の演出態様を含む連続演出の実行に対する遊技者の期待感を高めることができる。

10

20

30

40

50

尚、前記演出態様とは、例えば表示装置等にて表示される画像、文字、模様、絵柄の表示態様、発光装置による点灯態様、音出力装置の出力態様等や、あるいはストーリーの発展パターン、キャラクタの出現パターン等を含む。

また、前記特定の連続演出に特有の演出態様を含む連続演出とは、特定の連続演出に特有の演出態様が含まれていれば、他の部分の演出態様が異なってもよいし、全ての演出態様が同一であってもよい。

具体的には、例えば他の連続演出における画像の表示態様がアニメーション画像であるのに対し、特定の連続演出における画像の表示態様を実写画像である場合、特定の連続演出に特有の演出態様は実写画像の表示であり、このように画像の表示方式が特有であるものも含まれる。尚、特定の連続演出に特有の演出態様を含む連続演出において、実写画像

10

内容は特定の連続演出と異なっても共通であってもよい。

また、他の連続演出では連続演出の途中で割込み画像が表示画面上に割り込んで表示されないのに対し、特定の連続演出では連続演出の途中で割込み画像が表示画面上に割り込んで表示される場合、特定の連続演出に特有の演出態様は割込画像の割込み表示であり、このように画像の表示パターンが特有であるものも含まれる。尚、特定の連続演出に特有の演出態様を含む連続演出において、割込み画像内容は特定の連続演出と異なっても共通であってもよい。

また、特定の連続演出において他の連続演出では出現しない種類のキャラクタが表示される場合、特定の連続演出に特有の演出態様は、他の連続演出では出現しない種類のキャラクタの表示であり、このように表示対象物の種類が特有であるものも含まれる。

20

尚、前記特定の連続演出に特有の演出態様は、単一の演出態様が特有であるものに限定されるものではなく、複数の演出態様の組合せ態様が特有であるものを含む。

【 0 0 1 3 】

本発明の手段 5 に記載のロットマシンは、手段 2 ~ 4 のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）は、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）を有し、

前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出表示されたことにより 1 ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域を通る複数の入賞ライン（入賞ライン L 1 ~ L 5）のうちいずれかの入賞ライン上に導出された図柄の組合せに応じて入賞が発生可能であって、

30

前記複数の可変表示領域それぞれに表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じて前記複数の可変表示領域それぞれに表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と

を備え、

前記事前決定手段は、

前記特別入賞とは異なる一般入賞（小役、再遊技役）のうち第 1 の一般入賞（チェリー）の発生を許容する旨及び前記第 1 の特別入賞（BB（1））を同時に決定する第 1 の決定（BB（1）+チェリー）、前記第 1 の一般入賞（チェリー）の発生を許容する旨及び前記第 2 の特別入賞（BB（2））の発生を許容する旨を同時に決定する第 2 の決定（BB（2）+チェリー）、前記第 1 の一般入賞（チェリー）の発生を許容する旨、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及び前記第 1 の特別入賞を同時に決定する第 3 の決定（BB（1）+チェリー+1 枚）、前記第 1 の一般入賞（チェリー）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第 2 の特別入賞（BB（2））を同時に決定する第 4 の決定（BB（2）+チェリー+1 枚）を行うことが可能であり、

40

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 1 の決定がなされる確率の比率と、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 3 の決定がなされる確率の比率と、が異な

50

る確率で前記第 1 ～ 4 の決定を行い（図 9（f）参照）、

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、前記複数の入賞ラインのうちの第 1 の入賞ライン（L2 ～ L5）に、第 2 の入賞ラインよりも高い割合で前記第 1 の一般入賞が入賞する図柄の組合せ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、前記第 2 の入賞ライン（L1）に、前記第 1 の入賞ラインよりも高い割合で前記第 1 の一般入賞が入賞する図柄の組合せを導出させる制御を行う（図 9（e）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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 の入賞ラインに第 1 の一般入賞が入賞する図柄の組合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 の入賞ラインに第 1 の一般入賞が入賞する図柄の組合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第 1 の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第 1 の一般入賞が発生した場合と、で第 1 の一般入賞が入賞する図柄の組合せが導出されやすい入賞ラインが異なる。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 1 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 3 の決定がなされる確率の比率と、が異なるため、第 1 の一般入賞が発生した際に、第 1 の一般入賞が発生する図柄の組合せが導出された入賞ラインとそのときに選択されている演出モードとによって、特別入賞の発生が許容されていることだけでなく、有利度の高い付加価値が付与され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 の入賞ラインに第 1 の一般入賞が発生する図柄の組合せが導出された場合にも、第 2 の入賞ラインに第 1 の一般入賞が発生する図柄の組合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ことが示唆されるが、第 1 の一般入賞が発生する図柄の組合せが導出された入賞ラインから第 1 の特別入賞または第 2 の特別入賞のいずれの発生が許容されているかを判別することは不可能であり、第 1 の一般入賞が発生する図柄の組合せがいずれの入賞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、第 1 の入賞ラインに、第 2 の入賞ラインよりも高い割合で前記第 1 の一般入賞が発生する図柄の組合せを導出させる制御とは、第 1 の入賞ラインに 100% の割合で前記第 1 の一般入賞が発生する図柄の組合せを導出させる制御を含む。また、第 2 の入賞ラインに、第 1 の入賞ラインよりも高い割合で前記第 1 の一般入賞が発生する図柄の組合せを導出させる制御とは、第 2 の入賞ラインに 100% の割合で前記第 1 の一般入賞が発生する図柄の組合せを導出させる制御を含む。

【0014】

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

前記連続演出実行手段は、前記連続演出（特別役当選示唆演出）の実行中において遊技者が前記複数種類の演出モード（演出モード A ～ C）からいずれかの演出モードを選択するための演出モード選択操作部（演出モード切替スイッチ 58）が操作されたときに、該実行中の連続演出の演出態様を変化させる（表示画像上に画像を割り込ませる）連続演出態様変化手段（カットイン演出）を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続演出の実行中で演出モードの選択ができない状況でも、演出モードを選択するための演出モード選択操作部を有効に利用することができる。

【0015】

本発明の手段 7 に記載のスロットマシンは、手段 1 ～ 6 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記特別入賞（特別役）とは異なる優先入賞（小役

、再遊技役)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し、

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と前記優先入賞の発生を許容する旨が同時に決定されたときに前記特別入賞に対応する入賞表示結果よりも前記優先入賞に対応する入賞表示結果を優先する優先入賞優先導出制御手段と、

を備え、

入賞を発生させるための操作手順が互いに重複しない前記特別入賞の種類数： X 、前記連続演出中に前記事前決定手段により前記優先入賞の発生を許容する旨が決定される確率： Y 、前記連続演出の継続ゲーム数： Z 、とした場合に、 $Z < X + Y \cdot Z$ が成立する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続演出中に特別入賞を発生させることが困難となる優先入賞の発生が期待されるゲーム数と、入賞を発生させるための操作手順が互いに重複しない特別入賞の種類数、すなわち確実に許容された特別入賞を発生させるのに必要なゲーム数と、を加算した値よりも少ない複数ゲームに亘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、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かを確実に判断することが困難となり、連続演出が終了するまで特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。また、連続演出中に特別入賞を発生させることが困難となる優先入賞の発生が期待されるゲーム数を考慮して連続演出のゲーム数が決まるため、操作手順が互いに重複しない特別入賞の種類数を大幅に増やすことなく、連続演出の継続ゲーム数を増やすことができる。

また、優先入賞とは、特別入賞とは異なる入賞であり、遊技用価値の付与を伴う小役入賞や遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技が付与される再遊技入賞などのうち、特別入賞よりも優先して入賞表示結果が導出される入賞である。

また、入賞を発生させるための操作手順が互いに重複しない前記特別入賞の種類数とは、一方の特別入賞を発生させるための操作手順で操作を行った場合には、その操作手順のうち一部の操作手順であっても他方の特別入賞を発生させることができない特別入賞の数であり、一部でも入賞を発生させるための操作手順が重複するものは同じ種類とみなし、その種類数には算入しないものである。例えば、3つの特別入賞について、2つの特別入賞は操作手順が重複し、これら操作手順が重複する2つの特別入賞の操作手順と、残りの特別入賞の操作手順とが、それぞれ重複しない場合であっても、2種類となる。

また、前記連続演出中に前記事前決定手段により前記優先入賞の発生を許容する旨が決定される確率： Y は、前記連続演出が実行されている期間において前記優先入賞(一般役)の発生を許容する旨が決定される確率であり、例えば、特別入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、所定の移行表示結果が導出されたときに、通常よりも優先入賞の発生を許容する旨が決定される確率が高くなる優先入賞高確率遊技状態に制御される場合など、優先入賞の発生を許容する旨が決定される確率を複数備える場合においては、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いて優先入賞の発生を許容する旨が決定される確率を Y とし、 $Z < X + Y \cdot Z$ が成立するものであれば良い。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【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、小役GR当選時において操作手順別に入賞ラインに揃う小役等を示す図である。

【図9】(a)は、チェリー、チェリー+1枚を含む役または役の組合せの当選確率を示す図であり、(b)は、チェリー、チェリー+1枚を含む役または役の組合せの当選確率

10

20

30

40

50

の大小関係を示す図である。(c)は、リプレイ(1)、ベル、チェリー、チェリー+1枚を含む役または役の組合せの当選確率を示す図であり、(d)は、リプレイ(1)、ベル、チェリー、チェリー+1枚を含む役または役の組合せの当選確率の大小関係を示す図であり、(e)は変形例としてチェリー、チェリー+1枚を含む特別役または特別役の組合せの当選確率を示す図であり、(f)は、チェリー、チェリー+1枚を含む特別役または特別役の組合せの当選確率の大小関係を示す図である。

【図10】RTの移行状況を示す図である。

【図11】RTの概要を示す図である。

【図12】特別役当選示唆演出の演出パターン別の構成を示す図である。

【図13】特別役当選示唆演出の態様を示す図である。

10

【図14】特別役当選示唆演出の態様を示す図である。

【図15】特別役当選示唆演出の演出パターンの選択率を示す図である。

【図16】(a)は演出モードと入賞した特別役の種類に応じて付与される報知状態回数の期待値を示す図であり、(b)(c)は変形例としての演出モードと入賞した特別役の種類に応じて付与される報知状態回数の期待値を示す図である。

【図17】(a)は通常時における演出モード切替禁止フラグの設定状況を示す図であり、(b)は特別役当選時における演出モード切替禁止フラグの設定状況を示す図である。

【図18】(a)は特別役非当選時に実行された連続演出と演出モード切替禁止フラグの設定状況との関係を示す図であり、(b)特別役当選時に実行された連続演出と演出モード切替禁止フラグの設定状況との関係を示す図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0017】

本発明の実施例を以下に説明する。

【実施例】

【0018】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例を図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン1は、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回転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。

30

【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(図中網掛け7)」、「白7」、「BAR」、「リプレイ」、「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。

40

【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。

【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

50

ル 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 1 2 の L E D 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。

【 0 0 2 3 】

前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器 5 1（図 1 参照）の表示領域 5 1 a が配置されている。液晶表示器 5 1 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 5 1 a の透視窓 3 に対応する透過領域 5 1 b 及び透視窓 3 を介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。また、表示領域 5 1 a の透過領域 5 1 b を除く領域の裏面には、背後から表示領域 5 1 a を照射するバックライト（図示略）が設けられているとともに、さらにその裏面には、内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられている。

10

【 0 0 2 4 】

液晶表示器 5 1 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 5 6 a、5 6 b と、受光装置 5 7 a、5 7 b と、が設置されている。発光装置 5 6 a、5 6 b は、赤外線の実光素子（たとえば、L E D）を複数備えている。受光装置 5 7 a、5 7 b は、赤外線の実光素子（たとえば、フォトランジスター）を複数備えている。

【 0 0 2 5 】

発光装置 5 6 a と受光装置 5 7 a とは、液晶表示器 5 1 の表示面を挟んで、水平方向に對に設置されている。発光装置 5 6 a と受光装置 5 7 a とは、発光装置 5 6 a が備える複数の実光素子から放射される赤外線を、受光装置 5 7 a 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 5 6 b と受光装置 5 7 b とは、液晶表示器 5 1 の表示面を挟んで、垂直方向に對に設置されている。発光装置 5 6 b と受光装置 5 7 b とは、発光装置 5 6 b が備える複数の実光素子から放射される赤外線を、受光装置 5 7 b 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。

20

【 0 0 2 6 】

本実施例では、発光装置 5 6 a、5 6 b から赤外線を投射することにより、液晶表示器 5 1 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 5 7 a、5 7 b 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 9 9 に出力する。タッチパネルコントローラ 9 9 は、受光装置 5 7 a、5 7 b からの信号に基づき、液晶表示器 5 1 の表示面に対してタッチ操作された位置を特定することができるようになっており、これらによってタッチパネルが形成されている。

30

【 0 0 2 7 】

タッチパネルを構成する発光装置 5 6 a、5 6 b は、液晶表示器 5 1 の表示面の左辺および下辺に設置され、受光装置 5 7 a、5 7 b は、液晶表示器 5 1 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 5 6 a、5 6 b および受光装置 5 7 a、5 7 b により囲まれた領域内のタッチ操作を検出し、タッチ操作された位置を特定することができるようになっている。

40

【 0 0 2 8 】

前面扉 1 b 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 B E T 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 M A X B E T 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 1 0、液晶表示器 5 1 の表示領域 5 1 a への画像の表示によって行われる演出の演出モードを切り替えるための演出モード切替スイッチ 5 8、ゲームを開始する際に操作されるスタ

50

ートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R 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 8 L、8 C、8 R が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【 0 0 2 9 】

また、前面扉 1 b 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 1 1、後述する B B 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 1 2、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 1 3 が設けられている。

【 0 0 3 0 】

また、前面扉 1 b 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 1 4、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 1 5、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 1 6、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 1 7、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 1 8、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 1 9、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 2 0 が設けられている。

【 0 0 3 1 】

M A X B E T スイッチ 6 の内部には、1 枚 B E T スイッチ 5 及び M A X B E T 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 B E T スイッチ有効 L E D 2 1（図 4 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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 2 2 L、2 2 C、2 2 R（図 4 参照）がそれぞれ設けられている。

【 0 0 3 2 】

前面扉 1 b 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 2 3、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 2 4、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体 1 a 内部に設けられた後述のホッパータンク 3 4 a（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 3 0、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク 3 4 a 側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1 を有するメダルセクタ（図示略）、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5（図 4 参照）が設けられている。

【 0 0 3 3 】

筐体 1 a 内部には、図 2 に示すように、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R（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 1 0 0 0、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク 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。

【 0 0 3 4 】

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。

【 0 0 3 5 】

10

20

30

40

50

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

【００３６】

10

本実施例のスロットマシン１においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部４から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには１枚ＢＥＴスイッチ５またはＭＡＸＢＥＴスイッチ６を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインＬ１～Ｌ５（図１参照）が有効となり、スタートスイッチ７の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず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。

【００３７】

20

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

【００３８】

30

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

【００３９】

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

40

【００４０】

50

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

【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。

10

【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witch37、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witch37、リセット/設定スイッチ38が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

20

【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。

30

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

40

【0046】

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

50

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

【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。

【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。

【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】

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とともに、演出モードを切り替えるための演出モード切替スイッチ 58が接続されている。

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

10

20

30

40

50

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 からコマンドを取得し、受信バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ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。

【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、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。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 32L、32C、32R の停止相を示すデータが格納されるワークであり、リールモータ 32L、32C、32R が停止状態となった際にその停止相を示すデータが格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時に RAM 41c 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 41c 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

10

20

30

40

50

ることとなる。スタック領域は、メインCPU 41a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。

【0059】

本実施例においてメインCPU 41a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 41cのデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の6つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に

10

【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 41c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 41c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 41c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 41c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 41cの格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

20

【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。

30

【0062】

次に、メインCPU 41a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 41aが演出制御基板90に対して、BETコマンド、内部当選コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、初期化コマンド、設定終了コマンド、電源投入コマンド、操作検出コマンド、ドアコマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

40

【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MAX BET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。

【0066】

50

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドであり、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始されたときに送信される。

【 0 0 6 7 】

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。

【 0 0 6 8 】

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。

【 0 0 6 9 】

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。

【 0 0 7 0 】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態（R T（0）～（6）のいずれかであるか、B B 中であるか、R B 中であるか等）及び R T 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。

【 0 0 7 1 】

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。

【 0 0 7 2 】

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、B B 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。

【 0 0 7 3 】

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。

【 0 0 7 4 】

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、R A M 4 1 c 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。

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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。

【 0 0 7 7 】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態、すなわち O N（開放状態）/ O F F（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 2 5 の検出状態が変化（O N から O F F、O F F から O N）した時に送信される。

【 0 0 7 8 】

10

20

30

40

50

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

10

【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。

【００８０】

20

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ドの送信が命令されるようになっている。

30

40

【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】

操作検出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及びドアコマンド送信用バッファとは別個に設けられており、操作検出コマンドを１個のみ格納可能な領域が割り当てられている。操作検出コマンド送信用バッファには、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の検出状態が変化した時にその変化後の検出状態、及びその時点の各スイッ

50

チの有効／無効を示す操作検出コマンドが格納される。また、操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドは、当該操作検出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、新たに格納される操作検出コマンドによって上書きされるようになっている。尚、これらスイッチのうちいずれかの検出状態が変化したときに、操作検出コマンド送信要求が設定されるようになっており、この操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドの送信が命令されるようになっている。

【 0 0 8 5 】

本実施例においてメインCPU 41aは、0.56msの間隔でタイマ割込処理を実行する。また、タイマ割込処理では、タイマ割込1～4が繰り返し行われるようになっており、これらタイマ割込1～4に特有な処理が2.24msの間隔で行われることとなる。そして、通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンド、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、及び操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドの送信を行うコマンド送信処理は、タイマ割込2で実行されるので、コマンド送信処理も2.24msの間隔で実行されることとなる。

【 0 0 8 6 】

一方、サブCPU 91aでは、後述する受信用バッファにバッファしたコマンドを1.12msの間隔で実行するタイマ割込処理（サブ）において取得する。このため、メインCPU 41aがタイマ割込処理を実行する毎、すなわち0.56msの間隔でコマンドの送信処理を行った場合には、サブ制御部91側でコマンドを正常に受信できない可能性がある。

【 0 0 8 7 】

しかしながら、本実施例では、前述のようにメインCPU 41aがタイマ割込処理4回につき1回の割合、すなわち2.24msの間隔でコマンド送信処理を実行するとともに1回のコマンド送信処理では、通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンド、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、及び操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドのうちの1つのみ送信することで、複数のコマンドが連続して送信される場合でも、最低2.24msの間隔をあけて送信されることとなり、サブ制御部91側でこれら連続して送信されるコマンドを確実に取得することができる。

【 0 0 8 8 】

本実施例では、起動処理またはゲーム処理においてゲームの進行に応じてドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドを生成し、通常コマンド送信用バッファに格納する。ドアコマンドは、起動処理またはゲーム処理において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が設定された場合、またはドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化した場合に、ドアコマンド送信用バッファに格納される。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のいずれかの検出状態が変化した場合に、操作検出コマンド送信用バッファに格納される。

【 0 0 8 9 】

タイマ割込2内のコマンド送信処理において通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納された未送信のドアコマンドの送信要求、または操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドの送信要求が検知されると、遅延時間が設定され、設定した遅延時間が経過した時点で、通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンド、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、または操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドが送信される。

【 0 0 9 0 】

具体的には、コマンド送信処理において通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンド、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、または操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドを検知すると、0～17の範囲に

10

20

30

40

50

設定された遅延用乱数値を取得し、RAM 41cの特別ワークに設けられた遅延カウンタに設定する。

【0091】

この際、当該遅延カウンタ値を設定したコマンド送信処理及びその後のタイマ割込2内において実行するコマンド送信処理において遅延カウンタ値を1ずつ減算していき、遅延カウンタ値が0となった時点で、通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンド、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、または操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドを送信する。

【0092】

すなわち、コマンド送信処理において検知されたコマンドは、コマンド送信処理の実行間隔(2.24ms)の倍数に相当する時間、詳しくはその際取得した遅延カウンタの値から1を減算した値にコマンド送信処理の実行間隔(2.24ms)を乗じた時間{遅延カウンタの値は0~17の値なので0~35.84ms}が経過した後、送信されることとなる。

【0093】

尚、通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンド、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及び操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドは、基本処理に割り込んで行うタイマ割込処理(メイン)内で行われるため、コマンドの遅延により処理が滞ってしまうことがない。

【0094】

また、本実施例では、通常コマンド送信用バッファに複数のコマンドを格納可能な領域が設けられており、通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンド、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、または操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドの送信を待たずに、新たに生成したコマンドを通常コマンド送信用バッファの空き領域に格納することが可能とされている。すなわち通常コマンド送信用バッファには複数のコマンドを蓄積できるようになっている。このため、コマンドの送信が遅延されることに伴ってゲームの進行が停止してしまうことを回避できる。尚、通常コマンド送信用バッファが未送信のコマンドで満タンの場合はこの限りでない。

【0095】

また、コマンド格納処理では、通常コマンド送信用バッファに複数のコマンドを格納する際にこれらコマンドをその生成順に格納するとともに、コマンド送信処理では通常コマンド送信用バッファに格納された順番でコマンドを送信するようになっている。すなわち通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンドは、生成された順番で送信されるようになっている。

【0096】

尚、電源投入コマンド及び初期化コマンドについては、最優先で送信されるようになっており、電源投入コマンドまたは初期化コマンドが通常コマンド送信用バッファに格納されるよりも前に他の通常コマンド(以下、ドアコマンド、操作検出コマンド、電源投入コマンド及び初期化コマンド以外のコマンドを通常コマンドと呼ぶ)が既に格納されている場合(初期化コマンドの場合、その前に通常コマンド送信用バッファ内の格納データもクリアされるため、既に通常コマンドが格納されていることはない)であっても、電源投入コマンドまたは初期化コマンドが優先して送信される。

【0097】

また、通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納されている状態で、ドアコマンドの送信が要求された場合(ドアコマンド送信要求2が設定されている場合)には、原則として通常コマンド送信用バッファに格納されているコマンドよりも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を優先して送信するようになっている。

【0098】

尚、通常コマンド送信用バッファに格納されているコマンドが電源投入コマンド、初期化コマンドである場合、または通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマン

10

20

30

40

50

ドの送信待ち（遅延中）の状態ドアコマンドの送信が要求された場合にはこの限りではなく、電源投入コマンド、初期化コマンド、または送信待ちの通常コマンドを優先して送信し、電源投入コマンド、初期化コマンド、または送信待ちの通常コマンドが送信された後、ドアコマンドを送信する。送信待ちの通常コマンドを送信した後、通常コマンド送信バッファに未送信の通常コマンドが残っている場合には、ドアコマンド送信バッファに格納されているドアコマンドを優先して送信する。

【0099】

また、通常コマンド送信バッファに通常コマンドが格納されている状態で、操作検出コマンドの送信が要求された場合（操作検出コマンド送信要求が設定されている場合）、またはドアコマンドの送信と操作検出コマンドの送信が同時に要求された場合には、原則として操作検出コマンド送信バッファに格納されている操作検出コマンドよりも通常コマンド送信バッファに格納されているコマンド、またはドアコマンド送信バッファに格納されているドアコマンドを優先して送信するようになっている。

【0100】

尚、操作検出コマンド送信バッファに格納されている操作検出コマンドの送信待ち（遅延中）の状態通常コマンド送信バッファに通常コマンドが格納された場合、またはドアコマンドの送信が要求された場合にはこの限りではなく、送信待ちの操作検出コマンドを優先して送信し、送信待ちの操作検出コマンドが送信された後、通常コマンドまたはドアコマンドを送信する。

【0101】

メインCPU41aは、約100ms毎にドア開放検出スイッチ25の検出状態を監視する。詳しくは、タイマ割込処理（メイン）のタイマ割込1～4のいずれでも行う、すなわち0.56ms毎に行うポート入力処理においてドア開放検出スイッチ25からの検出信号を正論理化した入力状態（ドア開放検出スイッチ25ON=1（ドア開放状態）、ドア開放検出スイッチ25OFF=0（ドア閉塞状態））を取得し、タイマ割込処理（メイン）のタイマ割込2で行う、すなわち2.24ms毎に行うドア監視処理において、前述のポート入力処理において取得したドア開放検出スイッチ25の検出信号の確定状態（2回連続同一となった入力状態）を、約100ms（ドア監視処理45回）論理和し続け、その結果を使用してドア開放検出スイッチ25の検出状態を判定する。そして、約100msが経過した時点で算出結果が1の場合、すなわちその間に1回でもドア開放検出スイッチ25のON（開放状態）が検出された場合には、ドア開放検出スイッチ25のONと判定し、算出結果が0の場合、すなわちその間に1回もドア開放検出スイッチ25のON（開放状態）が検出されていない場合には、ドア開放検出スイッチ25のOFFと判定する。この判定の結果と、ドアコマンド送信バッファに格納されているドアコマンドが示すドア開放検出スイッチ25の検出状態と、が一致すればドア開放検出スイッチ25の検出状態に変化なしと判定し、一致しなければドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化したと判定し、ドアコマンド送信バッファに格納されているドアコマンドを、変化後の検出状態を示すドアコマンドに更新し、ドアコマンド送信要求2を設定して当該ドアコマンドの送信を命令する。また、メインCPU41aは、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化したと判定した場合に、ドアコマンドの送信命令に加えて、外部出力基板1000に対するドア開放信号の出力状態の更新を要求する。

【0102】

また、メインCPU41aは、電源投入時または1ゲーム終了時に、起動処理またはゲーム処理においてドアコマンド送信要求1を設定し、ドアコマンド送信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。一方ドア監視処理においては、ドアコマンド送信要求1が設定されているか否かを判定し、ドアコマンド送信要求1が設定されている場合には、ドアコマンドの送信要求ありと判定し、ドアコマンド送信要求2を設定してドアコマンド送信バッファに格納されているドアコマンドの送信を命令する。また、メインCPU41aは、ドアコマンド送信要求1が設定されている場合に、ドアコマンドの送信命令に加えて、外部出力基板1000に対するドア開放信号の出力状態の更新を要求す

る。

【0103】

このようにドアコマンドの送信を命令する場合には、併せて外部出力基板1000に対するドア開放信号の出力状態の更新も要求されるため、ドア開放信号の出力状態は、ドアコマンドの送信命令にリンクして更新されるようになっている。

【0104】

本実施例では、前述のようにドアコマンドを通常コマンドよりも優先して行うとともに、ドアコマンドについても他のコマンドと同様にランダムに決定された遅延時間が経過した後に送信される。一方、コマンドの遅延時間の最大が35.84msであるので、通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納されている状態でドアコマンドの送信が要求された場合には、ドアコマンドを送信した後、さらに通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを送信するまでに約72ms必要とするが、ドア開放検出スイッチ25の監視間隔がドアコマンドを送信した後、さらに通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを送信するまでに要する約72msよりも短いと、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が連続して変化した場合に、その変化し続けている間は、通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドが送信されないこととなるため、通常コマンド送信用バッファがオーバーフローしてしまう可能性がある。このため、本実施例では、ドア開放検出スイッチ25の監視間隔が、ドアコマンドを送信した後、さらに通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを送信するまでに要する約72msよりも長い約100msに設定されており、これにより、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が連続して変化した場合でも、ドアコマンドが送信された後、次のドアコマンドが送信されるまでの間に、通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを少なくとも1つ以上送信することが可能となり、通常コマンド送信用バッファがオーバーフローしないようになっている。

【0105】

メインCPU41aは、約10ms毎に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の検出状態を監視する。詳しくは、0.56ms毎に行う前述のポート入力処理において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からの検出信号を正論理化した入力状態(ON=1、OFF=0)をそれぞれ取得し、タイマ割込処理(メイン)のタイマ割込2で行う、すなわち2.24ms毎に行うスイッチ監視処理において、前述のポート入力処理において取得した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の検出信号の確定状態(2回連続同一となった入力状態)を、約10ms(ドア監視処理5回)それぞれ別個に論理和し続け、その結果を使用して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の検出状態を判定する。そして、約10msが経過した時点で算出結果が1の場合、すなわちその間に1回でもONが検出された場合には、該当するスイッチのONと判定し、算出結果が0の場合、すなわちその間に1回もONが検出されていない場合には、該当するスイッチのOFFと判定する。この判定の結果と、操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドが示す各スイッチの検出状態と、が一致すれば検出状態に変化なしと判定し、一致しなければいずれかのスイッチの検出状態が変化すると判定し、操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドを、変化後の検出状態を示すとともに、その時点の各スイッチの有効/無効を示す操作検出コマンドに更新し、操作検出コマンド送信要求を設定して当該操作検出コマンドの送信を命令する。

【0106】

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。

【0107】

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。

【0108】

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。

【0109】

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。

【0110】

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。

【0111】

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LED55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。

【0112】

特に本実施例では、液晶表示器51の表示領域51aへの画像の表示によって行われる演出の演出モードとして、演出モードA、演出モードB、演出モードCの3種類がある。これら各種演出モードA～Cでは、演出に登場するキャラクタの種類、背景に用いられる画像の種類、演出の実行確率、演出の実行態様等がそれぞれ異なる。

【0113】

尚、本実施例では、各種演出モードA～Cで演出に登場するキャラクタの種類、背景に用いられる画像の種類、演出の実行確率、演出の実行態様等がそれぞれ異なるが、例えば演出に登場するキャラクタの種類と背景に用いられる画像の種類とは異なるが、演出の実行確率や実行態様等を同じとし、各演出モードA～Cそれぞれに対して同じ演出パターンの演出があることにしてもよい。

【0114】

これら演出モードA～Cは、遊技者の演出モード切替スイッチ58の操作によって演出モードA～Cのいずれかに切り替えることができるようになっている。具体的には、ゲームが実行されていない期間において演出モード切替スイッチ58が操作されると、液晶表示器51の表示領域51aの表示が演出モード切替画面(図示略)に切り替わり、該演出モード切替画面が表示されている状態で演出モード切替スイッチ58を操作することによ

10

20

30

40

50

り演出モードの種類が切り替わり所望するモードを選択できるようになっている。そして、いずれかの演出モードが選択されている状態で賭数の設定操作（メダル投入またはMAX BETスイッチ6や1枚BETスイッチ5の操作）を行うことで、その時点で選択されている演出モードに決定されるようになっている。

【0115】

本実施例では、賭数の設定操作が行われてから全てのリール2L、2C、2Rの回転が停止して表示結果が導出されるまでの期間（ゲームの実行中）と、ゲーム実行中でなくても、後述する特別役当選示唆演出（連続演出とも言う）やボーナス中演出等が実行されている場合には演出モード切替スイッチ58の操作が無効とされ、演出モードを切り替えできなくなるようになっている（図17及び図18参照）。尚、演出モード切替スイッチ58の操作の有効、無効期間についての詳細は後述することとする。

10

【0116】

また、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。

【0117】

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

20

30

【0118】

また、本実施例では、サブCPU91aは、後述する特別役当選示唆演出の実行中であって該特別役当選示唆演出が次ゲームも継続する場合に賭数の設定操作がなされたときには、賭数が設定された旨を示すBETコマンドを受信したときであっても、実行中の演出を中止しないようになっている。

【0119】

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

40

【0120】

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

50

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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。

10

【 0 1 2 3 】

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。

【 0 1 2 4 】

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。

20

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

サブCPU91aは、ドアコマンドの受信に基づき、前面扉1bが開放されている旨を示すドア開放報知を行う。詳しくは、サブCPU91aがドアコマンドを受信したときに、その後、100ms経過しても新たにドアコマンドを受信しなかった場合に、受信したドアコマンドが示すドア開放検出スイッチ25の検出状態を確定検出状態とし、確定検出状態がON（ドア開放）であれば、ドア開放報知を行う。ドア開放報知では、演出効果LED52を点滅させ、液晶表示器51にドア開放報知画面を表示させるとともに、エラー警告音を出力する。そして、その後ドアコマンドを受信し、100ms経過しても新たにドアコマンドを受信せずにドアコマンドが示す検出状態が確定検出状態となり、確定検出状態がOFF（ドア閉塞）であれば、ドア開放報知を停止し、もとの演出に復帰する。

30

【 0 1 2 7 】

また、最後にドアコマンドを受信してから、100ms経過しないうちに新たにドアコマンドを受信したときは、その前に受信したコマンドが示すドア開放検出スイッチ25の検出状態を確定検出状態とせず、新たなドアコマンドの受信後、100ms経過してもさらにドアコマンドを受信しなかった場合に、最後に受信したドアコマンドが示すドア開放検出スイッチ25の検出状態と確定検出状態とし、確定検出状態がON（ドア開放）であれば、ドア開放報知を行い、確定検出状態がOFF（ドア閉塞）であれば、ドア開放報知を停止する。

40

【 0 1 2 8 】

このため、ドア開放報知を行っていない状態で、ドア開放検出スイッチ25のON（ドア開放）を示すドアコマンドを受信しても、その後100ms以内にドア開放検出スイッ

50

チ 2 5 の O F F (ドア閉塞) を示すドアコマンドを受信した場合には、ドア開放報知は行われず、ドア開放報知を行っている状態で、ドア開放検出スイッチ 2 5 の O F F (ドア閉塞) を示すドアコマンドを受信しても、その後 1 0 0 m s 以内にドア開放検出スイッチ 2 5 の O N (ドア開放) を示すドアコマンドを受信した場合には、ドア開放報知を停止しない。

【 0 1 2 9 】

サブCPU 9 1 a は、操作検出コマンドの受信に基づいて 1 枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0 の操作がなされたか否かを判定する。詳しくは、サブCPU 9 1 a が操作検出コマンドを受信したときに、その後、1 0 0 m s 経過しても新たに操作検出コマンドを受信しなかった場合に、受信した操作検出コマンドが示す各スイッチの検出状態を確定検出状態とし、前回の確定検出状態と比較していずれかのスイッチが O F F の状態から O N の状態に変化していれば、該当するスイッチが操作された旨を判定し、いずれかのスイッチが O N の状態から O F F の状態に変化していれば、該当するスイッチの操作が解除された旨を判定する。

【 0 1 3 0 】

このため、操作検出コマンドを受信し、いずれかのスイッチの検出状態が変化している場合でも、その後 1 0 0 m s 以内に、変化前と同じ検出状態を示す操作検出コマンドを受信した場合には、スイッチの操作またはその操作の解除は判定されない。

【 0 1 3 1 】

このように本実施例では、1 枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0 の検出状態、すなわち O N / O F F、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、を示す操作検出コマンドが、これらスイッチの検出状態が変化したときに、これらスイッチ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ようになっており、サブCPU 9 1 a もメインCPU 4 1 a が検出した操作を、その操作が有効に操作されたか否かに関わらず特定できるので、1 枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0 の操作が有効になされて遊技の制御が進行するタイミングと一致するタイミングに加えて、これらのスイッチの操作が無効な状態で操作された場合、すなわち遊技の進行の制御に直接関わらないタイミングで演出を実行することが可能となる。

【 0 1 3 2 】

すなわち演出用の操作を行うために、新たな検出手段を搭載せずとも、本来であればゲームを進行させるために搭載され、メインCPU 4 1 a が検出する操作手段を用いて、これら操作手段がゲームの進行上は無効化されている状態であっても演出用の操作を行うことが可能となり、サブCPU 9 1 a は、これら操作手段の操作を利用して演出を実行できるので、演出のタイミングに多様性を持たせることができる。

【 0 1 3 3 】

また、操作検出コマンドから各スイッチの操作が有効な状態であるか、無効な状態であるか、を特定できるようになっており、サブCPU 9 1 a は、操作検出コマンドを受信した際に、スイッチの操作の受付が有効な期間にされているか否かに応じて適切な演出を実行することができる。

【 0 1 3 4 】

また、メインCPU 4 1 a は、操作検出コマンドを送信するにあたり、1 枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0 の検出状態を示す操作検出コマンドを送信するのみで、その検出状態からスイッチが操作されているか否かの判定は行わず、サブCPU 9 1 a が、メインCPU 4 1 a から受信した操作検出コマンドが示す検出状態に基づいて 1 枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0 が操作されているか否かの判定を行い、その判定結果に基づいてこ

れらスイッチの操作状況を把握できるようになっているため、メインCPU 41aは、操作検出コマンドを送信するにあたって、無効な期間にあるスイッチ、すなわち遊技の進行制御上は関係のないスイッチについてまで操作されているか否かの判定（チャタリング防止判定など）を行う必要がなく、メインCPU 41aの制御負荷を軽減することができる。

【0135】

尚、無効な期間にあるスイッチ、すなわち遊技の進行上は関係のないスイッチが操作された場合のみ、操作検出コマンドを送信するようにしても良く、このような構成とした場合には、サブCPU 91aが、有効に操作されたことに伴う他のコマンドと重複して操作検出コマンドを受信する必要がなく、無駄な操作検出コマンドの受信を除外できることとなるため、サブCPU 91a側の制御負荷を軽減することができる。

10

【0136】

サブCPU 91aは、遊技の進行上有効な状態（賭数の設定が可能な状態で、かつ規定数の賭数が未だ設定されておらず、さらにクレジットが残っている状態）で送信された1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6の検出状態を示す操作検出コマンドを受信した場合には、演出モード切替スイッチ58の検出を無効とする演出モード切替無効フラグを設定するとともに、その後遊技状態コマンドを受信したときに演出モード切替無効フラグをクリアするようになっている。つまり、ゲームが開始してから終了するまでの期間において前述した演出モードA～Cの切り替え操作が無効とされ、演出モードの選択が禁止されるようになっている。

20

【0137】

尚、遊技状態コマンドを受信したときに、後述する特別役当選示唆演出の実行ゲーム数を計数する連続演出カウンタのカウンタ値（0～3）、特別役の内部当選フラグ及びボーナス中フラグの設定状況を確認し、連続演出カウンタのカウンタ値が0ではない場合（カウンタ値＝1～3）または特別役の内部当選フラグが設定されている場合またはボーナス中フラグが設定されている場合には、演出モード切替無効フラグをクリアせずに維持するようになっている。

【0138】

つまり、ゲームが終了した段階で、特別役当選示唆演出の実行中であり、かつ該特別役当選示唆演出が次ゲームに継続する場合（特別役当選示唆演出の最終ゲームの終了時（連続演出カウンタ＝0）を除く1～3ゲーム目の終了時（連続演出カウンタ＝3～1））、特別役が内部当選して後述するように次ゲームへ持ち越されている場合及びボーナス中である場合には、ゲームが終了してから次ゲームが開始されるまでの期間であっても、演出モード切替スイッチ58による演出モードの切り替え操作が無効となるようになっている。尚、特別役当選示唆演出や演出モード切替無効フラグの設定状況の詳細については後述することとする。

30

【0139】

また、メインCPU 41aは、通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納されている状態で、操作検出コマンドの送信が要求された場合（操作検出コマンド送信要求が設定されている場合）、またはドアコマンドの送信と操作検出コマンドの送信が同時に要求された場合には、原則として操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドよりも通常コマンド送信用バッファに格納されているコマンド、また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を優先して送信するようになっており、操作検出コマンドの送信によって通常コマンドやドアコマンドの送信が遅れてしまうことがない。

40

【0140】

尚、操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドの送信待ち（遅延中）の状態通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納された場合、またはドアコマンドの送信が要求された場合には、遅延中の操作検出コマンドを優先して送信するようになっており、既に遅延時間の計時を開始しているにも関わらず、それに割り込む

50

ことによって遅延制御が複雑化してしまうことがない。

【0141】

また、本実施例では、操作検出コマンドの送信を命令する操作検出コマンド送信要求が一度設定されると、当該命令に基づく操作検出コマンドが送信されるまで、いずれかのスイッチの検出状態が変化しても操作検出コマンドが更新されないようになっており、操作検出コマンドが未送信のまま上書きされてしまうことを防止できる。

【0142】

また、本実施例では、通常コマンド送信用バッファ及びドアコマンド送信用バッファとは別個に操作検出コマンド送信用バッファが設けられており、通常コマンドやドアコマンドを操作検出コマンドよりも優先して送信する場合に、その送信管理が煩雑となってしまうことがない。

10

【0143】

また、本実施例では、操作検出コマンドを基本処理に定期的に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）内で送信用バッファに格納するのに対して、通常コマンドは、基本処理において送信用バッファに格納する構成であるため、操作検出コマンドと通常コマンドとを同一の送信用バッファに格納する場合には、通常コマンドを送信用バッファに格納する際に割込を禁止する必要がある（通常コマンドを送信用バッファに格納している最中に割り込んで操作検出コマンドが格納されると、処理中の通常用コマンドが上書きされてしまううえに、復帰後にさらに操作検出コマンドが部分的に上書きされてしまうなどの不具合がある）、このような構成とした場合には、通常コマンドを格納する毎に割込が禁止され、リールの回転のブレやメダルの払出時のブレが発生するなど、他の制御に影響を及ぼす虞があるが、上記のように通常コマンド送信用バッファとは別個に操作検出コマンド送信用バッファが設けられることで、操作検出コマンドを基本処理に定期的に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）内で送信用バッファに格納し、通常コマンドを基本処理において送信用バッファに格納する構成としても、通常コマンドを格納する際に割込を禁止する必要がなくなり、上記のような不具合を解消することができる。

20

【0144】

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）、RT(0)（リプレイタイム(0)）或いは初期遊技状態）、RT(1)（リプレイタイム(1)）、RT(2)（リプレイタイム(2)）、RT(3)（リプレイタイム(3)）、RT(4)（リプレイタイム(4)）、RT(5)（リプレイタイム(5)）、RT(6)（リプレイタイム(6)）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、RT(0)～(6)のいずれであるか、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。

30

40

【0145】

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合せが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM41cに設定されている

50

必要がある。

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

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 R B とする）、ビッグボーナス（ 1 ）（ 2 ）（以下ではビッグボーナス（ 1 ）（ 2 ）を B B （ 1 ）（ 2 ）とする）が、小役としてチェリー、1 枚（ 1 ）（ 2 ）、1 2 枚（ 1 ）～（ 3 ）、1 1 枚（ 1 ）～（ 3 ）、ベルが、再遊技役としてリプレイ（ 1 ）～（ 6 ）が定められている。

【 0 1 4 8 】

チェリーは、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 - A N Y - A N Y 」の組合せが揃ったとき、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」の図柄が導出されたときに入賞となり、1 枚のメダルが払い出される。尚、「チェリー」の図柄が左リールの上段または下段に停止した場合には、入賞ライン L 2、L 3 または入賞ライン L 4、L 5 の 2 本の入賞ラインにチェリーの組合せが揃うこととなり、2 本の入賞ライン上でチェリーに入賞したこととなるので、2 枚のメダルが払い出されることとなる。

【 0 1 4 9 】

1 枚（ 1 ）は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「スイカ - 黒 7 - 白 7 」の組合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。1 枚（ 2 ）は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「スイカ - 網 7 - 黒 7 」の組合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。尚、以下では、1 枚（ 1 ）、1 枚（ 2 ）をまとめて単に 1 枚と呼ぶことがある。1 2 枚（ 1 ）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 7 - ベル - 白チェリー」の組合せが揃ったときに入賞となり、1 2 枚のメダルが払い出される。1 2 枚（ 2 ）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 - ベル - 白チェリー」の組合せが揃ったときに入賞となり、1 2 枚のメダルが払い出される。1 2 枚（ 3 ）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 7 - ベル - 白チェリー」の組合せが揃ったときに入賞となり、1 2 枚のメダルが払い出される。尚、以下では、1 2 枚（ 1 ）～（ 3 ）をまとめて単に 1 2 枚と呼ぶことがある。1 1 枚（ 1 ）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 7 - スイカ - スイカ」の組合せが揃ったときに入賞となり、1 1 枚のメダルが払い出される。1 1 枚（ 2 ）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 - スイカ - スイカ」の組合せが揃ったときに入賞となり、1 1 枚のメダルが払い出される。1 1 枚（ 3 ）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 7 - スイカ - スイカ」の組合せが揃ったときに入賞となり、1 1 枚のメダルが払い出される。尚、以下では、1 1 枚（ 1 ）～（ 3 ）をまとめて単に 1 1 枚と呼ぶことがある。ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「ベル - ベル - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、9 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 5 0 】

リプレイ（ 1 ）は、R B 以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ（ 2 ）は、R B 以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「リプレイ - リプレイ - スイカ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ（ 3 ）は、R B 以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒 7 - リプレイ - スイカ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ（ 4 ）は、R B 以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網 7 - リプレイ - スイカ

」の組合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「ベル - ベル - 黒チェリー」の組合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「ベル - ベル - BAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ(1)～(6)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と実質的には同じこととなる。

【0151】

RBは、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網7 - 網7 - 白7」の組合せが揃ったときに入賞となり、遊技状態がRBに移行する。RBは、小役、特にベルとチェリー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。

【0152】

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

【0153】

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が終了するまで繰り返しRBに制御される。すなわちBB中は、常にRBに制御されることとなる。そして、BBは、当該BB中において遊技者に払い出したメダルの総数が360枚を超えたときに終了する。BBの終了時には、RBの終了条件が成立しているか否かに関わらずRBも終了する。

【0154】

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、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前に(実際には、スタートスイッチ7の検出時)決定するものである。内部抽選では、まず、後述するように内部抽選用の乱数(0～16383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合せについて、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役及び役の組合せの判定値数に応じて行われる。本実施例においては、各役及び役の組合せの判定値数から、特別役、小役、再遊技役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲、小役及び特別役また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。

【0155】

本実施例では、図6及び図7に示すように、遊技状態が、RT(0)であるか、RT(1)～(5)であるか、RT(6)であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象となる役及び役の組合せが異なる。

【0156】

遊技状態がRT(0)では、RB、BB(1)、BB(2)、RB+チェリー、RB+チェリー+1枚(1)、RB+チェリー+1枚(2)、RB+リプレイ(1)、RB+ベル、BB(1)+チェリー、BB(1)+チェリー+1枚(1)、BB(1)+チェリー+1枚(2)、BB(1)+リプレイ(1)、BB(1)+ベル、BB(2)+チェリー、BB(2)+チェリー+1枚(1)、BB(2)+チェリー+1枚(2)、BB(2)+リプレイ(1)、BB(2)+ベル、リプレイ(1)、リプレイGR(1)(リプレイ

10

20

30

40

50

(2) + リプレイ (3))、リプレイ G R (2) (リプレイ (2) + リプレイ (4))、リプレイ G R (3) (リプレイ (5) + リプレイ (6))、チェリー、チェリー + 1 枚 (1)、チェリー + 1 枚 (2)、小役 G R (1) (1 2 枚 (1) + 1 1 枚 (2))、小役 G R (2) (1 2 枚 (1) + 1 1 枚 (3))、小役 G R (3) (1 2 枚 (2) + 1 1 枚 (1))、小役 G R (4) (1 2 枚 (2) + 1 1 枚 (3))、小役 G R (5) (1 2 枚 (3) + 1 1 枚 (1))、小役 G R (6) (1 2 枚 (3) + 1 1 枚 (2))、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 1 5 7 】

遊技状態が R T (1) ~ (5) では、R B、B B (1)、B B (2)、R B + チェリー、R B + チェリー + 1 枚 (1)、R B + チェリー + 1 枚 (2)、R B + リプレイ (1)、R B + ベル、B B (1) + チェリー、B B (1) + チェリー + 1 枚 (1)、B B (1) + チェリー + 1 枚 (2)、B B (1) + リプレイ (1)、B B (1) + ベル、B B (2) + チェリー、B B (2) + チェリー + 1 枚 (1)、B B (2) + チェリー + 1 枚 (2)、B B (2) + リプレイ (1)、B B (2) + ベル、リプレイ (1)、チェリー、チェリー + 1 枚 (1)、チェリー + 1 枚 (2)、小役 G R (1)、小役 G R (2)、小役 G R (3)、小役 G R (4)、小役 G R (5)、小役 G R (6)、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 1 5 8 】

遊技状態が R T (6) では、リプレイ (1)、チェリー、チェリー + 1 枚 (1)、チェリー + 1 枚 (2)、小役 G R (1)、小役 G R (2)、小役 G R (3)、小役 G R (4)、小役 G R (5)、小役 G R (6)、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 1 5 9 】

遊技状態が R B では、チェリー、チェリー + 1 枚 (1)、チェリー + 1 枚 (2)、小役 G R (1)、小役 G R (2)、小役 G R (3)、小役 G R (4)、小役 G R (5)、小役 G R (6)、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 1 6 0 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役または役の組合せ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合せに当選したものと判定される。

【 0 1 6 1 】

そして、いずれかの役または役の組合せの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組合せに対応する当選フラグを R A M 4 1 c 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合せにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

【 0 1 6 2 】

また、本実施例では、B B (1) 及び B B (2) の判定値数は同一とされており、設定値 6 における内部当選確率はそれぞれ約 1 / 3 0 0 とされている。また、R B の設定値 6 における内部当選確率は約 1 / 6 0 0 とされている。

【 0 1 6 3 】

次に、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御について説明する。

【 0 1 6 4 】

メインCPU 41a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、ROM 41b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。

【0165】

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

【0166】

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。

【0167】

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

【0168】

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。

【0169】

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

10

20

30

40

50

止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング）でストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

【0170】

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。

10

【0171】

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

20

【0172】

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

30

【0173】

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。

40

【0174】

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

50

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。

【0175】

本実施例では、入賞ラインとして図1に示すL1～L5の態様を採用しており、役の構成図柄のうち中リールの構成図柄が、中段に停止し、かつ左、右リールの構成図柄が、上段、中段、下段のいずれかに停止すれば、当該役がいずれかの入賞ライン上に揃うこととなる。このため、中リールについては、4図柄以内の間隔で配置された図柄(「スイカ」「リプレイ」「ベル」)であれば、停止操作のタイミングに関わらず、必ずいずれかの入賞ラインに停止させることが可能であり、左、右リールについては、6図柄以内の間隔で配置された図柄(左リールでは「オレンジ」「ベル」「リプレイ」、右リールでは「スイカ」「ベル」「リプレイ」「白チェリー」)であれば、停止操作のタイミングに関わらず、必ずいずれかの入賞ラインに停止させることが可能である。また、中リールについては、停止操作の順番に関わらず、図柄の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えるためには、その図柄を含む5図柄の範囲で停止操作を行う必要があるが、左、右リールについては、停止操作の順番に関わらず、図柄の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えるためには、その図柄を含む7図柄の範囲で停止操作を行えば良い。

【0176】

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。

【0177】

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。

【0178】

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。

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

複数種類の小役が同時に当選している場合（チェリー＋１枚（特別役と同時当選している場合も同じ）や小役ＧＲ（１）～（６））には、当選した小役のいずれについても入賞ラインに４コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した双方の小役を引込可能な停止操作位置については、当選した小役のうち払出枚数の多い小役を入賞ラインに４コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で当選した小役のうち払出枚数の多い小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で当選した小役のうち払出枚数の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。

【 0 1 8 1 】

また、本実施例では、図８に示すように、小役ＧＲ（１）～（６）が当選している場合に、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、さらに左リールを第１停止とした場合には、その停止操作がなされたタイミングに応じて異なる図柄の組合せを入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

【 0 1 8 2 】

小役ＧＲ（１）（１２枚（１）＋１１枚（２））が当選し、左リールを第１停止とし、かつ左リールの停止操作が「黒７」の引込範囲（６～１２番図柄）内のタイミングでなされた場合、中リールまたは右リールを第１停止とし、かつ左リールの停止操作が「黒７」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「黒７－ベル－白チェリー」が揃い、ＲＴ（０）（１）（４）からＲＴ（２）への移行契機となる１２枚（１）が入賞し、左リールを第１停止とし、かつ左リールの停止操作が「網７」の引込範囲（２０、０～５番図柄）内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「網７－スイカ－スイカ」が揃い、１１枚（２）が入賞し、左リールを第１停止とし、かつ左リールの停止操作が「白７」の引込範囲（１３～１９番図柄）内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「白７－スイカ－リプレイ」が揃い、ＲＴ（１）からＲＴ（０）への移行契機となる移行役（３）が成立する。

【 0 1 8 3 】

小役GR(2)(12枚(1)+11枚(3))が当選し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「黒7」の引込範囲(6~12番図柄)内のタイミングでなされた場合、中リールまたは右リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「黒7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「黒7-ベル-白チェリー」が揃い、RT(0)(1)(4)からRT(2)への移行契機となる12枚(1)が入賞し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「白7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「白7-スイカ-スイカ」が揃い、11枚(3)が入賞し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「網7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「網7-スイカ-リプレイ」が揃い、RT(1)からRT(0)への移行契機となる移行役(2)が成立する。

10

【0184】

小役GR(3)(12枚(2)+11枚(1))が当選し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「網7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合、中リールまたは右リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「網7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「網7-ベル-白チェリー」が揃い、RT(0)(1)(4)からRT(2)への移行契機となる12枚(2)が入賞し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「黒7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「黒7-スイカ-スイカ」が揃い、11枚(1)が入賞し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「白7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「白7-スイカ-リプレイ」が揃い、RT(1)からRT(0)への移行契機となる移行役(3)が成立する。

20

【0185】

小役GR(4)(12枚(2)+11枚(3))が当選し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「網7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合、中リールまたは右リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「網7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「網7-ベル-白チェリー」が揃い、RT(0)(1)(4)からRT(2)への移行契機となる12枚(2)が入賞し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「白7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「白7-スイカ-スイカ」が揃い、11枚(3)が入賞し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「黒7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「黒7-スイカ-リプレイ」が揃い、RT(1)からRT(0)への移行契機となる移行役(1)が成立する。

30

【0186】

小役GR(5)(12枚(3)+11枚(1))が当選し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「白7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合、中リールまたは右リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「白7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「白7-ベル-白チェリー」が揃い、RT(0)(1)(4)からRT(2)への移行契機となる12枚(3)が入賞し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「黒7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「黒7-スイカ-スイカ」が揃い、11枚(1)が入賞し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「網7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「網7-スイカ-リプレイ」が揃い、RT(1)からRT(0)への移行契機となる移行役(2)が成立する。

40

【0187】

小役GR(6)(12枚(3)+11枚(2))が当選し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「白7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合、中リールまたは右リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「白7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「白7-ベル-白チェリー」が揃い、RT(0)(1)(4)からRT(2)への移行契機となる12枚(3)が入賞し、左

50

リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「網7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「網7 - スイカ - スイカ」が揃い、11枚(2)が入賞し、左リールを第1停止とし、かつ左リールの停止操作が「黒7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「黒7 - スイカ - リプレイ」が揃い、RT(1)からRT(0)への移行契機となる移行役(1)が成立する。

【0188】

このように本実施例では、左リールにおいて12枚(1)~(3)、11枚(1)~(3)、移行役(1)~(3)を構成する「黒7」「網7」「白7」の引込範囲がそれぞれ異なり、小役GR(1)~(6)の当選時においては、左リールを第1停止とし、左リールの停止操作のタイミングを選択することで、12枚を入賞させるか、11枚を入賞させるか、移行役を成立させるか、を選択することが可能となる。

10

【0189】

一方で、小役GR(1)~(6)が当選した場合に、その種類が分からなければ意図的に12枚を入賞させるか、11枚を入賞させるか、移行役を成立させるか、を選択することは不可能であり、小役GR(1)~(6)が当選し、左リールを第1停止とした場合には、それぞれ1/3の確率で12枚、11枚、移行役のいずれかが入賞または成立することとなる。本実施例では、RT(0)~RT(6)において小役GR(1)~(6)の当選確率がそれぞれ約1/48であり、約1/8で小役GR(1)~(6)のいずれかが当選することとなるため、RT(0)~(6)では、それぞれ約1/24の確率で12枚、11枚、移行役のいずれかが入賞または成立することとなる。

20

【0190】

また、左リールの領域のうちどの領域についても12枚(1)~(3)、11枚(1)~(3)、移行役(1)~(3)を構成する「黒7」「網7」「白7」をいずれかの入賞ラインに引き込む領域が存在しており、「黒7」「網7」「白7」を入賞ラインに引き込むことを回避可能な領域が存在せず、意図的に12枚、11枚、移行役を入賞または成立を回避することは不可能であり、小役GR(1)~(6)が当選した場合には、12枚、11枚、移行役のいずれかが入賞または成立することとなる。

【0191】

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)~(3))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左リールの停止操作のタイミングまたは右リールの停止操作のタイミングに応じて定められた再遊技役を入賞ラインに停止させる制御が行われる。

30

【0192】

リプレイGR(1)(リプレイ(2)+リプレイ(3))が当選し、左リールの停止操作が「黒7」の引込範囲(6~12番図柄)内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「黒7 - リプレイ - スイカ」が揃い、RT(0)からRT(3)への移行契機となるリプレイ(3)が入賞し、左リールの停止操作が「網7」の引込範囲(20、0~5番図柄)内のタイミングまたは「白7」の引込範囲(13~19番図柄)内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「リプレイ - リプレイ - スイカ」が揃い、RT(0)からRT(5)への移行契機となるリプレイ(2)が入賞する。図3に示すように、左リールにおいてリプレイ(3)を構成する「黒7」、リプレイ(2)を構成する「リプレイ」は6コマ以内の間隔で配置され、中リールにおいてリプレイ(2)(3)を構成する「リプレイ」は4コマ以内の間隔で配置され、右リールにおいてリプレイ(2)(3)を構成する「スイカ」は6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(2)(3)のいずれかが必ず入賞するようになっている。

40

【0193】

リプレイGR(2)(リプレイ(2)+リプレイ(4))が当選し、左リールの停止操作が「網7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「網7 - リプレイ - スイカ」が揃い、RT(0)からRT(3)への移行契機となるリプレ

50

イ(4)が入賞し、左リールの停止操作が「黒7」の引込範囲内のタイミングまたは「白7」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「リプレイ - リプレイ - スイカ」が揃い、RT(0)からRT(5)への移行契機となるリプレイ(2)が入賞する。図3に示すように、左リールにおいてリプレイ(4)を構成する「黒7」、リプレイ(2)を構成する「リプレイ」は6コマ以内の間隔で配置され、中リールにおいてリプレイ(2)(3)を構成する「リプレイ」は4コマ以内の間隔で配置され、右リールにおいてリプレイ(2)(3)を構成する「スイカ」は6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(2)(4)のいずれかが必ず入賞するようになっている。

10

【0194】

リプレイGR(3)(リプレイ(5)+リプレイ(6))が当選し、右リールの停止操作が「黒チェリー」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「ベル - ベル - 黒チェリー」が揃い、RT(0)からRT(4)への移行契機となるリプレイ(5)が入賞し、右リールの停止操作が「BAR」の引込範囲内のタイミングでなされた場合には、いずれかの入賞ラインに「ベル - ベル - BAR」が揃い、RT(0)からRT(4)への移行契機となるリプレイ(6)が入賞する。図3に示すように、右リールにおいてリプレイ(5)(6)を構成する「ベル」は6コマ以内の間隔で配置され、中リールにおいてリプレイ(5)(6)を構成する「ベル」は4コマ以内の間隔で配置され、右リールにおいてリプレイ(5)を構成する「黒チェリー」、リプレイ(6)を構成する「BAR」は6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(5)(6)のいずれかが必ず入賞するようになっている。

20

【0195】

このように本実施例では、リプレイGR(1)(2)が当選した場合には、リプレイ(2)~(4)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、によって、リプレイ(3)(4)の入賞条件となる左リールの停止操作のタイミングが異なり、リプレイ(3)(4)の入賞条件となる左リールの停止操作のタイミングが一致すれば、RT(0)からRT(3)への移行契機となるリプレイ(3)またはリプレイ(4)が入賞するが、一致しない場合には、RT(0)からRT(5)への移行契機となるリプレイ(2)が入賞することとなる。尚、リプレイGR(1)が当選したか、リプレイGR(2)が当選したか、が分からなければ、意図的にリプレイ(3)(4)を入賞させることは不可能であり、リプレイGR(1)(2)のいずれかが当選した場合には、リプレイ(3)の入賞条件となる操作手順、リプレイ(4)の入賞条件となる操作手順のいずれかで停止操作を行うことにより、1/2の確率でRT(0)からRT(3)への移行契機となるリプレイ(3)またはリプレイ(4)が入賞し、1/2の確率でRT(0)からRT(5)への移行契機となるリプレイ(2)が入賞することとなる。本実施例では、RT(0)においてリプレイGR(1)(2)の当選確率がそれぞれ約1/6.3であり、約1/3.14でリプレイGR(1)(2)のいずれかが当選することとなるため、RT(0)では、リプレイ(3)の入賞条件となる操作手順、リプレイ(4)の入賞条件となる操作手順のいずれかで停止操作を行うことにより、約1/6.3の確率でリプレイ(3)またはリプレイ(4)が入賞し、約1/6.3の確率でリプレイ(2)が入賞することとなる。

30

40

【0196】

また、リプレイGR(3)が当選した場合には、停止操作の手順に関わらず、RT(0)からRT(4)への移行契機となるリプレイ(5)またはリプレイ(6)が必ず入賞することとなる。本実施例では、RT(0)においてリプレイGR(3)が約1/94の確率で当選するため、RT(0)では、約1/94の確率でリプレイ(5)またはリプレイ(6)が入賞することとなる。

【0197】

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。

【0198】

10

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。

【0199】

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でき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。

20

【0200】

そこで本実施例では、チェリー、BB(BB(1)(2))+チェリー、RB+チェリー、
チェリー+1枚、BB(BB(1)(2))+チェリー+1枚、RB+チェリー+1
枚が当選しており、「チェリー-ANY-ANY」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-ANY-ANY」
を揃える制御を行うが、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、「チェリー-ANY-ANY」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-ANY-ANY」を入賞ラインL2~L5
のみに揃える制御を行うのに対して、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、「チェリー-ANY-ANY」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-ANY-ANY」を入賞ラインL
1~L5のいずれにも揃えることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合には、
「チェリー-ANY-ANY」を入賞ラインL1に揃える制御を行い、「チェリー-AN
Y-ANY」を入賞ラインL2~L5にのみ揃えることが可能であり、入賞ラインL1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-ANY-
ANY」を入賞ラインL2~L5に揃える制御を行うようになっている。

30

40

【0201】

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ようになっている。

【0202】

50

このため、図9(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。

【0203】

そして本実施例では、図9(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、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枚の抽選を行っている。

10

【0204】

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。

20

【0205】

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。

【0206】

また、本実施例では、図9(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の合算値(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。

30

【0207】

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。

40

【0208】

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、下段のいずれに停止した場合でも、BB及びRBのうちより有利度の高いBBの当選に対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

【0209】

また、本実施例では、図9(a)及び(b)-(3)に示すように、内部抽選において

50

、設定値が1～3の場合におけるチェリー、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枚の当選確率の合算値(A1+B1+C1+D1+E1+F1)に占めるチェリー+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(B1+D1+F1)の比率よりも設定値が4～6の場合におけるチェリー、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枚の当選確率の合算値(A2+B2+C2+D2+E2+F2)に占めるチェリー+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(B2+D2+F2)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、RB+チェリー+1枚の抽選を行っている。

10

【0210】

これにより、チェリーと1枚のうちスイカ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、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、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。

【0211】

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、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、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。

20

【0212】

また、本実施例では、左リールにおいてチェリーを構成する「チェリー」を引き込むことが可能な停止操作位置と左リールにおいて1枚(1)(2)を構成する「スイカ」を引き込むことが可能な停止操作位置とが異なり、左リールにおいてこれら「チェリー」と「スイカ」とを同時に狙って停止操作を行うことができないようになっている。また、チェリーは、左リールにおいていずれかの入賞ラインに「チェリー」が停止するのみで入賞するが、1枚(1)(2)は、中、右リールにおいてそれぞれ同時に引き込むことが可能な停止操作位置が存在しない図柄「中リールでは「黒7」と「網7」、右リールでは「白7」と「黒7」」にて構成されており、1枚(1)、1枚(2)の双方を入賞させることが可能な停止操作の手順は存在しない。すなわち、チェリー+1枚の当選時には、左リールにおいて「チェリー」を狙って停止操作を行っていれば、チェリーを確実に入賞させることができるが、チェリーと同時に当選する1枚が1枚(1)であるか、1枚(2)であるか、が分からなければ、1枚(1)、1枚(2)についてはどちらか一方しか入賞させることができず、どちらか一方は取りこぼすこととなる。このため、1枚(1)(2)よりもチェリーを狙って停止操作を行うことを遊技者に対して促すことが可能となり、特別役の当選可能性などが示唆される左リールの「チェリー」の停止位置に対して効果的に着目させることができる。

30

40

【0213】

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。

【0214】

また、本実施例では、チェリー、チェリー+1枚とBB、RBがともに同時当選するが、チェリー、チェリー+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。

50

【0215】

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。

10

【0216】

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。

20

【0217】

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＋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、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。

30

40

【0218】

50

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。

10

【0219】

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。

20

【0220】

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。

30

40

【0221】

また、本実施例では、内部抽選において、設定値が1～3の場合におけるチェリー、チ

50

チェリー + 1 枚、B B + チェリー、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー、R B + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値に占めるチェリー + 1 枚、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値の比率よりも設定値が 4 ~ 6 の場合におけるチェリー、チェリー + 1 枚、B B + チェリー、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー、R B + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値に占めるチェリー + 1 枚、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてチェリー、チェリー + 1 枚、B B + チェリー、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー、R B + チェリー + 1 枚の抽選を行い、チェリー、B B + チェリー、R B + 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、B B + チェリー + 1 枚、R B + 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、で優先して揃える入賞ライン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設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようになってきているが、内部抽選において、設定値が 1 ~ 3 の場合におけるチェリー、チェリー + 1 枚、B B + チェリー、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー、R B + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値に占めるチェリー、B B + チェリー、R B + チェリーの当選確率の合算値の比率よりも設定値が 4 ~ 6 の場合におけるチェリー、チェリー + 1 枚、B B + チェリー、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー、R B + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値に占めるチェリー、B B + チェリー、R B + チェリーの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてチェリー、チェリー + 1 枚、B B + チェリー、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー、R B + チェリー + 1 枚の抽選を行い、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、B B + チェリー、R B + 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、で優先して揃える入賞ライン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設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

【 0 2 2 2 】

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チェリー、チェリー + 1 枚、B B + チェリー、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー、R B + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値に占めるチェリー + 1 枚、B B + チェリー、R B + チェリー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チェリー、チェリー + 1 枚、B B + チェリー、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー、R B + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値に占めるチェリー + 1 枚、B B + チェリー、R B + チェリーの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてチェリー、チェリー + 1 枚、B B + チェリー、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー、R B + チェリー + 1 枚の抽選を行い、チェリー、B B + チェリー + 1 枚、R B + 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、B B + チェリー、R B + 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、で優先して揃える入賞ライン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設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

【 0 2 2 3 】

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チェリー、チェリー + 1 枚、B B + チェリー、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー、R B + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値に占めるチェリー + 1 枚、B B + チェリー + 1 枚、R B + チェリー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チェリー、チェリー + 1 枚、B B + チェリー、B B + チェリー + 1

枚、RB + チェリー、RB + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値に占めるチェリー + 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、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、で優先して揃える入賞ライン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

【0224】

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 枚の当選確率の合算値に占めるチェリー + 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 枚の当選確率の合算値に占めるチェリー + 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、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

20

【0225】

また、本実施例では、特別役が当選しているか否かに関わらず、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 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よりも設定値が 4 ~ 6 の場合における 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が高くなる確率にて BB + チェリー、BB + チェリー + 1 枚、RB + チェリー、RB + チェリー + 1 枚の抽選を行い、かつ設定値が 1 ~ 3 の場合におけるチェリー、チェリー + 1 枚の当選確率の合算値に占めるチェリー + 1 枚の当選確率の比率と、設定値が 4 ~ 6 の場合におけるチェリー、チェリー + 1 枚の当選確率の合算値に占めるチェリー + 1 枚の当選確率の比率と、が同じとなる確率にてチェリー、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、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。

30

40

【0226】

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ようになっているが、有利度の異なる

50

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ものであれば良い。

【0227】

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「チェリー - ANY - ANY」が揃いやすい入賞ラインL1に、「チェリー - ANY - ANY」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、チェリーが入賞した際に、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「チェリー - ANY - ANY」が揃いやすい入賞ラインとは異なる入賞ラインに、「チェリー - ANY - ANY」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、BB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。

【0228】

また、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において、入賞ラインL1～L5のうち、BBまたはRB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「チェリー - ANY - ANY」が揃いやすい入賞ラインとは異なる入賞ラインに、「チェリー - ANY - ANY」が揃いやすくすることで、RBよりも有利度の高いBB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、BBまたはRB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、BBまたはRB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、RBよりも有利度の高いBB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。

【0229】

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L1～L5のうち、BBまたはRBが当選している場合、或いは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の少なくともいずれか一方の場合に「チェリー - ANY - ANY」が揃いやすい入賞ラインとは異なる入賞ラインに、「チェリー - ANY - ANY」が揃いやすくすることで、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、BBまたはRBが当選している可能性或いはRBよりも有利度の高いBB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、BBまたはRBが当選している可能性或いはRBよりも有利度の高いBB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。

【0230】

また、本実施例では、図9(c)及び(d)に示すように、チェリー+1枚、特別役+チェリー+1枚の当選確率の合算値(d+h)に占める特別役+チェリー+1枚の当選確率の合算値(d)の比率が最も高く、次いでチェリー、特別役+チェリーの当選確率の合

算値 (c + g) に占める特別役 + チェリーの当選確率の合算値 (c) の比率が高く、次いでベル、特別役 + ベルの当選確率の合算値 (b + f) に占める特別役 + ベルの当選確率の合算値 (b) の比率が高く、次いでリプレイ (1)、特別役 + リプレイ (1) の当選確率の合算値 (a + e) に占める特別役 + リプレイ (1) の当選確率の合算値 (e) の比率が高くなる確率にてチェリー、チェリー + 1 枚、ベル、リプレイ (1)、特別役 + チェリー、特別役 + チェリー + 1 枚、特別役 + ベル、特別役 + リプレイ (1) の抽選を行っている。

【0231】

これにより、チェリー + 1 枚が同時当選している場合、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最も高く、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、次いでベルが当選している場合、すなわち「ベル - ベル - ベル」がいずれかの入賞ラインに揃った場合に特別役に当選している割合が高く、次いでリプレイ (1) 当選している場合、すなわち「リプレイ - リプレイ - リプレイ」がいずれかの入賞ラインに揃った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。

【0232】

図 9 (e) (f) には、本発明の変形例が示されている。本変形例では、BB (1) + チェリー、BB (2) + 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に停止し、BB (1) + チェリー + 1 枚、BB (2) + 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 BB (1) + チェリー、BB (2) + チェリーが当選しており、チェリーが入賞した場合と、BB (1) + チェリー + 1 枚、BB (2) + チェリー + 1 枚が当選しており、チェリーが入賞した場合と、で左リールにおいて「チェリー」図柄が停止しやすい位置 (入賞ライン) が異なる。

【0233】

そして図 9 (f) - (1) (2) に示すように、内部抽選において BB (1) + チェリー + 1 枚、BB (2) + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値 (B + D) に占める BB (1) + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値 (B) の比率よりも BB (1) + チェリー、BB (2) + チェリーの当選確率の合算値 (A + C) に占める BB (1) + チェリーの当選確率の合算値 (A) の比率が高く、BB (1) + チェリー、BB (2) + チェリーの当選確率の合算値 (A + C) に占める BB (2) + チェリーの当選確率の合算値 (C) の比率よりも BB (1) + チェリー + 1 枚、BB (2) + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値 (B + D) に占める BB (2) + チェリー + 1 枚の当選確率の合算値 (D) の比率が高くなる確率にて、BB (1) + チェリー、BB (2) + チェリー、BB (1) + チェリー + 1 枚、BB (2) + チェリー + 1 枚の抽選を行っている。

【0234】

この場合、「チェリー」図柄が上段または下段に停止した場合には、BB (1) が内部当選している可能性が高く、「チェリー」図柄が中段に停止した場合には、BB (2) が内部当選している可能性が高くなる。

【0235】

すなわち、チェリー入賞が発生したときに演出モード A が選択されている場合には、「チェリー」図柄が中段に停止した場合よりも、上段または下段に停止した方が後述する報知状態回数の平均獲得回数が多い BB (1) が内部当選している可能性が高く、チェリー入賞が発生したときに演出モード B が選択されている場合には、「チェリー」図柄が上段または下段に停止した場合よりも、中段に停止した方が報知状態回数の平均獲得回数が多い BB (2) が内部当選している可能性が高くなる。

【0236】

このように、BB(1) + チェリー、BB(2) + チェリーの当選確率の合算値(A + C)に占めるBB(1) + チェリーの当選確率の合算値(A)の比率と、BB(1) + チェリー + 1枚、BB(2) + チェリー + 1枚の当選確率の合算値(B + D)に占めるBB(1) + チェリー + 1枚の当選確率の合算値(B)の比率と、が異なるため、チェリーが入賞した際に、「チェリー」図柄が停止した入賞ラインと、そのときに選択されている演出モードA ~ Cと、によって、報知状態回数の獲得回数に対する期待感に変化を持たせることができる。

【0237】

また、上段または下段に「チェリー」図柄が停止した場合にも、中段に「チェリー」図柄が停止した場合にも、ともにBBが内部当選しているが、「チェリー」図柄が停止した位置(入賞ライン)からBB(1)またはBB(2)のいずれが内部当選したかを判別することは不可能であり、「チェリー」図柄がいずれの位置に停止した場合でも、BBの内部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。

10

【0238】

次に、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、各演出モードA ~ Cそれぞれに対応する小役告知パターンが登録されており、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。

20

【0239】

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。

【0240】

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。

30

【0241】

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。

40

【0242】

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。

50

【 0 2 4 3 】

また、サブCPU91aは、内部抽選により特別役が当選した場合に、該特別役が当選した旨及び当選した特別役の種類を報知する確定演出（告知演出）を実行する。確定演出は、各演出モードA～Cそれぞれに対応する確定告知パターンが登録されており、特別役が内部当選したゲーム（成立ゲーム）において、後述する特別役当選示唆演出に当選せず、かつ、当該ゲームにおいて特別役が入賞せずに該特別役の内部当選フラグが次ゲーム以降に持ち越された場合に実行される。

【 0 2 4 4 】

詳しくは、成立ゲーム以降のゲームにおいて、後述する特別役当選示唆演出が実行されていないことを条件に、全てのリール2L、2C、2Rの回転が停止されるまでの間に確定演出抽選を実行し、該確定演出抽選に当選した場合にのみ、その開始タイミングを選択し、選択したタイミングで確定演出を開始する。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、成立ゲームにおいて演出モードAが選択されているときにBB（1）が内部当選した場合または演出モードBが選択されているときにBB（2）が内部当選した場合または演出モードCが選択されているときにRBが内部当選した場合（後述する報知状態回数の平均獲得個数が最も大きい場合）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、報知状態回数の平均獲得個数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。

【 0 2 4 5 】

尚、本実施例では、各演出モードA～Cそれぞれに対応する確定告知パターンが予め登録されており、確定演出抽選に当選した場合には、その時点で選択されている演出モードA～Cに対応する確定告知パターンに基づく確定演出が実行されるようになっていたが、成立ゲームにおいて演出モードAが選択されているときにBB（1）が内部当選した場合または演出モードBが選択されているときにBB（2）が内部当選した場合または演出モードCが選択されているときにRBが内部当選した場合に、これら以外の場合よりも高い割合で、その時点で選択されている演出モードとは異なる演出モードに対応する確定告知パターンに基づく確定演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 2 4 6 】

本実施例では、図11に示すように、BB中またはRB中を除いてRT（0）～（6）のいずれかに制御される。

【 0 2 4 7 】

RT（0）は、RT（1）（4）において移行役（1）～（3）のいずれかが成立するか、RT（2）（3）（5）において規定ゲーム数消化し、これらRT（2）（3）（5）が終了したときに移行し、RT（0）に移行してからのゲーム数に関わらず、いずれかの特別役が当選するか、リプレイ（2）～（6）、12枚（1）～（3）のいずれかが入賞するまで継続し、いずれかの特別役が当選してRT（6）に移行するか、リプレイ（2）が入賞してRT（5）に移行するか、リプレイ（3）（4）が入賞してRT（3）に移行するか、RT（5）（6）が入賞してRT（4）に移行するか、12枚（1）～（3）が入賞してRT（2）に移行することで終了する。RT（0）におけるリプレイ（1）の当選確率は、通常確率（約1/7.3）であり、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未満となるが、RT（1）～（6）では抽選の対象とならない役であり、RT（3）への移行契機となるリプレイ（3）（4）を入賞させることが可能となるリプレイGR（1）（2）と、RT（4）への移行契機となるリプレイ（5）（6）を入賞させることが可能となるリプレイGR（3）が高確率（リプレイGR（1）：約1/6.3、リプレイGR（2）：約1/6.3、リプレイGR（3）：約1/93.6）で当選する。

【 0 2 4 8 】

RT（1）は、BBまたはRBの終了後に移行し、RT（1）に移行してからのゲーム

数に関わらず、いずれかの特別役が当選するか、12枚(1)~(3)のいずれかが入賞するか、移行役(1)~(3)のいずれかが成立するまで継続し、いずれかの特別役が当選してRT(6)に移行するか、12枚(1)~(3)が入賞してRT(2)に移行するか、移行役(1)~(3)のいずれかが成立してRT(0)に移行することで終了する。RT(1)におけるリプレイ(1)の当選確率は、通常確率(約1/7.3)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率が1未満であり、リプレイGR(1)~(3)は抽選対象とならない。

【0249】

RT(2)は、RT(0)(1)(4)において12枚(1)~(3)のいずれかが入賞したときに移行し、規定ゲーム数(本実施例では5000G)消化してRT(0)に移行するか、特別役が当選してRT(6)に移行することで終了する。RT(2)におけるリプレイ(1)の当選確率は、通常確率(約1/7.3)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率が1未満であり、リプレイGR(1)~(3)は抽選対象とならない。

10

【0250】

RT(3)は、RT(0)においてリプレイ(3)(4)のいずれかが入賞したときに移行し、規定ゲーム数(本実施例では30G)消化してRT(0)に移行するか、特別役が当選してRT(6)に移行することで終了する。RT(3)におけるリプレイ(1)の当選確率は、高確率(約1/1.48)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率が1以上であり、リプレイGR(1)~(3)は抽選対象とならない。

20

【0251】

RT(4)は、RT(0)においてリプレイ(5)(6)のいずれかが入賞したときに移行し、RT(4)に移行してからのゲーム数に関わらず、いずれかの特別役が当選するか、12枚(1)~(3)のいずれかが入賞するか、移行役(1)~(3)のいずれかが成立するまで継続し、いずれかの特別役が当選してRT(6)に移行するか、12枚(1)~(3)が入賞してRT(2)に移行するか、移行役(1)~(3)のいずれかが成立してRT(0)に移行することで終了する。RT(4)におけるリプレイ(1)の当選確率は、高確率(約1/1.34)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率が1以上であり、リプレイGR(1)~(3)は抽選対象とならない。

【0252】

RT(5)は、RT(0)においてリプレイ(2)が入賞したときに移行し、規定ゲーム数(本実施例では999G)消化してRT(0)に移行するか、特別役が当選してRT(6)に移行することで終了する。RT(3)におけるリプレイ(1)の当選確率は、通常確率(約1/7.3)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率が1未満であり、リプレイGR(1)~(3)は抽選対象とならない。

30

【0253】

RT(6)は、RT(0)~(5)のいずれにおいても特別役が当選したときに移行し、RT(6)に移行してからのゲーム数に関わらず、当選した特別役が入賞するまで継続し、当選した特別役が入賞してBBまたはRBに移行することで終了する。RT(6)におけるリプレイ(1)の当選確率は、高確率(約1/2.43)であり、RT(3)(4)よりも低く、1ゲームあたりのメダルの払出率が1未満であるが、RT(0)~(2)(5)よりも高い。リプレイGR(1)~(3)は抽選対象とならない。

40

【0254】

これらRT(0)~RT(6)のうちRT(0)(1)(2)(5)におけるリプレイ(1)の当選確率は、それぞれ異なるもののその差は微少であり、ほぼ同じ確率である。

【0255】

また、RT(0)~(5)における特別役の当選確率及び小役の当選確率は同一の確率であり、RT(6)では、特別役が抽選対象とならないが、小役の当選確率は、RT(0)~(5)と同一確率である。

【0256】

また、これらRT(0)~(5)のうちRT(3)(4)は、リプレイ(1)の当選確

50

率が $RT(0)(1)(2)(5)(6)$ よりも高く、1 ゲームあたりのメダルの払出率が1以上となるため、 $RT(0)(1)(2)(5)(6)$ に比較して相対的に有利な遊技状態となる。

【0257】

また、 $RT(0)$ は、リプレイ(1)の当選確率が $RT(1)(2)(5)$ とほぼ同じ確率であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が1未満となるが、リプレイ $GR(1) \sim (3)$ が高確率(リプレイ $GR(1)(2)$: 約 $1/3.14$ 、リプレイ $GR(3)$: 約 $1/94$)で当選し、1 ゲームあたりのメダルの払出率も $RT(1)(2)(5)$ より高く、かつ $RT(1)(2)(5)$ から直接移行することのない遊技者にとって有利な $RT(3)(4)$ へ移行する可能性があるため、 $RT(1)(2)(5)$ に比較して相対的に

10

【0258】

また、 $RT(1)$ は、リプレイ(1)の当選確率が $RT(2)(5)$ とほぼ同じ確率であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が1未満となり、かつ1 ゲームあたりのメダルの払出率が $RT(2)(5)$ とほぼ同じであるが、 $RT(2)(5)$ よりも遊技者にとって有利な $RT(3)(4)$ へ移行する可能性がある $RT(0)$ へ移行することが期待できる($RT(2)$ では5000G、 $RT(5)$ では999G消化したとき以外は、 $RT(0)$ へ移行することがないのに対して、 $RT(1)$ では、約 $1/24$ の確率で成立する移行役(1)~(3)が成立することで $RT(0)$ へ移行することとなる)ため、 $RT(2)(5)$ に比較して相対的に有利な遊技状態となる。

20

【0259】

また、 $RT(2)(5)$ は、リプレイ(1)の当選確率が $RT(1)$ とほぼ同じ確率であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が1未満となり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が $RT(1)$ とほぼ同じであるが、 $RT(1)$ よりも遊技者にとって有利な $RT(3)(4)$ へ移行する可能性がある $RT(0)$ へ移行することが期待できないため、 $RT(1)$ に比較して相対的に不利な遊技状態となる。また、 $RT(5)$ では999G消化することで $RT(0)$ へ移行するのにに対して、 $RT(2)$ では5000G消化するまでは $RT(0)$ へ移行することがないので、 $RT(5)$ は、 $RT(2)$ に比較して相対的に不利な遊技状態となる。

【0260】

30

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10に示すように、 $RT(0) \sim (5)$ のいずれかにおいて特別役が当選すると、 $RT(6)$ に移行し、その後、特別役が入賞してBBまたはRBに移行し、BBまたはRBが終了すると、 $RT(1)$ に移行する。

【0261】

$RT(1)$ では、移行役(1)~(3)のいずれかが成立することで遊技者にとって有利な $RT(3)(4)$ に移行する可能性のある $RT(0)$ に移行する。また、12枚(1)~(3)のいずれかが入賞することで遊技者にとって不利な $RT(2)$ に移行し、一度 $RT(2)$ に移行すると特別役が当選するか、規定ゲーム数消化するまでは他の RT に移行することはない。移行役(1)~(3)または12枚(1)~(3)は小役 $GR(1) \sim (6)$ のいずれかが当選したときに成立または入賞可能であり、小役 $GR(1) \sim (6)$ の当選時には、それぞれ $1/3$ の確率で、12枚(1)~(3)、移行役(1)~(3)が入賞または成立するので、 $RT(1)$ では小役 $GR(1) \sim (6)$ が当選した場合の $1/3$ の確率で $RT(0)$ または $RT(2)$ のいずれかに移行することとなる。尚、 $RT(1)$ からは $RT(3) \sim (5)$ に直接移行することはない。

40

【0262】

$RT(0)$ では、リプレイ(3)またはリプレイ(4)が入賞することで遊技者にとって有利な $RT(3)$ に移行し、 $RT(3)$ に移行後、特別役が当選した場合を除いて規定ゲーム数(30G)消化後、再び $RT(0)$ に戻る。リプレイ(2)が入賞することで遊技者にとって有利な $RT(3)(4)$ へ移行することのない遊技者にとって不利な $RT($

50

５）に移行し、規定ゲーム数（９９９Ｇ）消化後、再びＲＴ（０）に戻る。リプレイ（２）～（４）は、リプレイＧＲ（１）またはリプレイＧＲ（２）が当選したときに入賞させることが可能であり、リプレイＧＲ（１）（２）の当選時には、リプレイ（３）の入賞条件となる操作手順、リプレイ（４）の入賞条件となる操作手順のいずれかで停止操作を行うことにより、１／２の確率でリプレイ（３）またはリプレイ（４）が入賞し、１／２の確率でリプレイ（２）が入賞するので、リプレイＧＲ（１）（２）の当選時には、リプレイ（３）の入賞条件となる操作手順、リプレイ（４）の入賞条件となる操作手順のいずれかで停止操作を行うことにより、それぞれ１／２の確率で遊技者にとって有利なＲＴ（３）、遊技者にとって不利なＲＴ（５）のいずれかに移行する。

【０２６３】

10

また、ＲＴ（０）では、リプレイ（５）（６）が入賞することで、遊技者にとって有利なＲＴ（４）に移行する。リプレイ（５）（６）はリプレイＧＲ（３）の当選時に必ず入賞するので、リプレイＧＲ（３）の当選時には必ず遊技者にとって有利なＲＴ（４）に移行する。

【０２６４】

また、ＲＴ（０）では、１２枚（１）～（３）のいずれかが入賞することで遊技者にとって不利なＲＴ（２）に移行し、一度ＲＴ（２）に移行すると特別役が当選するか、規定ゲーム数消化するまでは他のＲＴに移行することはない。１２枚（１）～（３）は小役ＧＲ（１）～（６）のいずれかが当選したときに入賞可能であり、小役ＧＲ（１）～（６）の当選時には、１／３の確率で１２枚（１）～（３）が入賞するので、ＲＴ（０）では小役ＧＲ（１）～（６）が当選した場合の１／３の確率でＲＴ（２）に移行することとなる。

20

【０２６５】

ＲＴ（４）では、移行役（１）～（３）のいずれかが成立することで再びＲＴ（０）に戻り、１２枚（１）～（３）のいずれかが入賞することで遊技者にとって不利なＲＴ（２）に移行し、一度ＲＴ（２）に移行すると特別役が当選するか、規定ゲーム数消化するまでは他のＲＴに移行することはない。移行役（１）～（３）または１２枚（１）～（３）は小役ＧＲ（１）～（６）のいずれかが当選したときに成立または入賞可能であり、小役ＧＲ（１）～（６）の当選時には、それぞれ１／３の確率で、１２枚（１）～（３）、移行役（１）～（３）が入賞または成立するので、ＲＴ（４）では小役ＧＲ（１）～（６）が当選した場合の１／３の確率でＲＴ（０）またはＲＴ（２）のいずれかに移行することとなる。

30

【０２６６】

このように本実施例では、ＲＴ（１）に滞在している場合には、直接、遊技者にとって有利なＲＴ（３）やＲＴ（４）へ移行することがなく、ＲＴ（１）からＲＴ（３）やＲＴ（４）へ移行させる場合には、ＲＴ（１）において必ずしも成立するとは限らない移行役が成立することで移行するＲＴ（０）を必ず介して移行することとなる。さらにＲＴ（０）からＲＴ（３）、ＲＴ（４）へ移行させる場合にも、ＲＴ（０）において必ずしも成立するとは限らないリプレイ（３）またはリプレイ（４）を入賞させる必要がある。すなわちＲＴ（１）からＲＴ（３）やＲＴ（４）へ移行するためには、必ずしも成立するとは限らない複数の条件を満たすことが必要となるため、遊技者にとって有利なＲＴ（３）やＲＴ（４）へ移行するまでのゲーム性が単調化することがなく、ＲＴ（１）からＲＴ（３）やＲＴ（４）へ移行するまでの興趣を効果的に高めることができる。

40

【０２６７】

尚、本実施例では、ＲＴ（１）からＲＴ（０）へ移行する条件として、移行役の成立を適用しているが、ＲＴ（１）からＲＴ（０）へ移行する条件は、必ずしも成立するとは限らない条件であれば上記の効果が得られる。必ずしも成立するとは限らない条件とは、ＲＴ（１）において１００％成立する条件（例えば、ＲＴ（０）への移行条件が規定ゲーム数経過することのみである場合など）以外の条件、すなわちＲＴ（１）からＲＴ（０）へ移行する条件とともにＲＴ（０）へ移行しない他の条件（本実施例では１１枚、１２枚の

50

入賞)が成立し得るものであり、RT(1)からRT(0)へ移行する条件が成立することが不確定なものであれば良く、例えば、RT(1)において当選確率100%を含まない抽選に当選すること、複数の操作手順のうち特定の操作手順で停止操作されることが該当し、さらには、RT(1)からRT(0)への移行条件が規定ゲーム数経過することで成立するものであっても、他にRT(0)へ移行しない条件(例えば、特定役の入賞など)が成立し得る場合には、このような条件であっても必ずしも成立するとは限らない条件に該当する。

【0268】

また、本実施例では、RT(0)からRT(3)、RT(4)へ移行する条件として、リプレイ(3)~(6)の入賞を適用しているが、RT(0)からRT(3)、RT(4)へ移行する条件は、必ずしも成立するとは限らない条件であれば上記の効果が得られる。必ずしも成立するとは限らない条件とは、RT(0)において100%成立する条件(例えば、RT(3)(4)への移行条件が規定ゲーム数経過することのみである場合など)以外の条件、すなわちRT(0)からRT(3)、RT(4)へ移行する条件とともにRT(3)、RT(4)へ移行しない他の条件(本実施例では12枚、リプレイ(2)の入賞)が成立し得るものであり、RT(0)からRT(3)、RT(4)へ移行する条件が成立することが不確定なものであれば良く、例えば、RT(0)において当選確率100%を含まない抽選に当選すること、複数の操作手順のうち特定の操作手順で停止操作されることが該当し、さらには、RT(0)からRT(3)、RT(4)への移行条件が規定ゲーム数経過することで成立するものであっても、他にRT(3)、RT(4)へ移行しない条件(例えば、特定役の入賞など)が成立し得る場合には、このような条件であっても必ずしも成立するとは限らない条件に該当する。

【0269】

また、本実施例では、RT(0)から遊技者にとって有利なRT(3)、RT(4)へ直接移行させる構成であるが、RT(0)からRT(3)、RT(4)へ移行させる場合に、RT(0)において成立することが不確定な所定の条件が成立することで移行する他の遊技状態を介してRT(3)、RT(4)へ移行させるもの、すなわちさらに他の遊技状態を介してRT(3)、RT(4)に移行させる構成、さらには、RT(0)から複数の遊技状態を介してRT(3)、RT(4)へ移行させる構成であっても良く、このような構成とした場合でも、RT(1)からRT(3)やRT(4)へ移行するためには、必ずしも成立するとは限らない複数の条件を満たすことが必要となるため、遊技者にとって有利なRT(3)やRT(4)へ移行するまでのゲーム性が単調化することがなく、RT(1)からRT(3)やRT(4)へ移行するまでの興趣を効果的に高めることができる。

【0270】

また、本実施例では、RT(1)において11枚と12枚が同時に当選し、これら当選した11枚及び12枚の双方を取りこぼした際に導出される移行役が成立したときに、RT(1)からRT(0)に移行するようになっており、RT(1)において11枚と12枚とが同時に当選し、かつ11枚及び12枚の双方を取りこぼしてメダルを獲得できなかった場合であっても、遊技者にとって有利なRT(3)(4)へ移行させることが可能なRT(0)へ移行するので、RT(1)においては、11枚(1)と12枚(2)が同時に当選した場合には、当選した11枚、12枚を取りこぼしたか否かに関わらず、遊技者にとって利益となる。

【0271】

尚、本実施例では、RT(1)において11枚と12枚が同時に当選し、これら当選した11枚及び12枚の双方を取りこぼした際に導出される移行役が成立したときに、RT(1)からRT(0)に移行するようになっているが、RT(1)からRT(0)への移行条件は、これに限らず、特定の一般役の入賞であっても良いし、1ゲームのみRT(0)~RT(6)よりも小役の当選確率が高まるシングルボーナスの付与を伴うシングルボーナス(以下、SBと称す)の入賞であっても良い。また、これらの役が単独で入賞した

場合に限らず、同時に複数の役が入賞ラインに揃ったことに伴う複合入賞が生じた場合に R T (1) から R T (0) に移行する構成としても良い。

【 0 2 7 2 】

また、R T (1) において R T (1) において入賞条件となる操作手順の異なる 1 1 枚と 1 2 枚が同時に当選し、そのうち払出枚数の少ない 1 1 枚の入賞時に、R T (1) から R T (0) へ移行させるようにしても良く、このようにすれば、払出枚数の異なる複数種類の小役が同時に当選し、当選した小役のうち払出枚数の少ない方の小役を入賞させた場合、すなわち獲得できるメダル数が少ない場合であっても、遊技者にとって有利な R T (3) (4) へ移行させることが可能な R T (0) へ移行するので、R T (1) においては、1 1 枚 (1) と 1 2 枚 (2) が同時に当選した場合には、当選した 1 1 枚、1 2 枚を取りこぼしたか否かに関わらず、遊技者にとって利益となる。また、このような構成とした場合には、R T (0) へ移行することとなる払出枚数の少ない小役は常に払出枚数の多い小役または特別役、S B などと同時に当選させることが好ましく、このようにすることで、R T (0) へ移行させることができなかった場合には、常に R T (0) への移行条件となる小役よりも多い数のメダルまたは遊技者にとって有利な B B や R B、S B が付与されることとなるため、いずれの場合であっても遊技者にとって有利となる。

10

【 0 2 7 3 】

また、本実施例では、R T (0) において 1 2 枚が入賞したときに、遊技者にとって有利な R T (3) (4) へ移行することがなく、かつ R T (3) (4) よりも再遊技役の当選確率の低い相対的に不利な R T (2) へ移行するようになっており、R T (1) からは、R T (3) (4) への移行契機となる R T (0) だけでなく、移行役が成立する前に 1 2 枚が入賞することで遊技者にとって不利な R T (2) へ移行することもあるため、R T (0) では、遊技者に対して緊張感の伴うより興趣の高いゲーム性を提供することができる。

20

【 0 2 7 4 】

尚、本実施例では、R T (1) から遊技者にとって不利な R T (2) へ移行する条件として、1 2 枚の入賞が適用されているが、他の小役や再遊技役、S B の入賞、さらにはこれらの取りこぼし時に導出される特定の停止態様となったときに R T (2) へ移行する構成としても良い。

【 0 2 7 5 】

また、R T (1) から R T (2) へ移行することなく、R T (1) へ移行すると、R T (0) への移行条件が成立するまで R T (1) が維持される構成であっても良い。

30

【 0 2 7 6 】

また、R T (0) においては、メダルの増加が期待できない R T (5)、メダルの増加が期待できる R T (3) の双方に移行する可能性がある。そして R T (3) は、終了後再び R T (0) に戻るため、R T (0) から R T (3) へ一度移行すると、R T (3) が終了しても再び R T (3) へ移行する機会が提供されることとなり、R T (3) に周期的に制御することが可能となる。一方、R T (0) から R T (5) へ移行すると、当該 R T (5) が終了するまで R T (3) へ移行することがないが、R T (5) が終了すると再び R T (0) となるため、このような場合でも周期的に R T (3) へ移行する機会が訪れることとなる。すなわち R T (0) は、メダルの増加が期待できる R T (3) へ移行する可能性のあるチャンスゾーンとして機能し、このようなチャンスゾーンが R T (5) へ移行した場合でも R T (3) へ移行した場合でも周期的に訪れることとなる。

40

【 0 2 7 7 】

また、R T (0) では、メダルの増加が期待できる R T (3)、R T (4) のいずれにも移行する可能性があり、R T (3) へ移行すると、規定ゲーム数消化することにより終了するのに対して、R T (4) へ移行すると、移行役が成立して R T (0) に再び戻るか、1 2 枚が入賞して R T (2) へ移行するまで継続するようになっている。すなわち R T (0) からは、終了条件の異なる複数種類の遊技者にとって有利な R T へ移行するので、ゲームの流れが単調化することがない。

50

【0278】

尚、本実施例では、リプレイ(3)またはリプレイ(4)が入賞することでRT(3)へ移行し、リプレイ(5)またはリプレイ(6)が入賞することでRT(4)へ移行するようになっているが、これら遊技者にとって有利なRTへの移行契機は、これらリプレイ(3)～(5)の入賞に限らず、他の役の入賞であっても良いし、特定の役を取りこぼした際に導出される特定の停止態様が成立することであっても良い。

【0279】

また、RT(3)へは、リプレイGR(1)(2)のいずれかが当選し、かつリプレイ(3)(4)の入賞条件となる操作手順にて停止操作がなされたことを条件に移行するようになっているが、特定の役の当選時において、停止操作の操作手順に関わらず、必ず導出される停止態様を契機としてRT(3)へ移行するようにしても良い。

10

【0280】

また、RT(0)では、終了条件の異なる複数種類の遊技者にとって有利なRTへ移行させることが可能であるが、少なくとも1種類の有利なRTへ移行させることが可能な構成であれば良い。

【0281】

また、RT(0)では、リプレイ(2)が入賞することで遊技者にとって不利なRT(5)へ移行し、12枚が入賞することで、RT(5)よりもさらに遊技者にとって不利なRT(2)へ移行する構成であるが、RT(0)からはいずれか一方の不利なRTのみへ移行する構成であっても良い。また、RT(5)へ移行することとなるリプレイ(2)が遊技者にとって有利なRT(3)へ移行することとなるリプレイ(3)またはリプレイ(4)と同時に当選するようになっているが、それぞれ別個に当選するようにしても良い。また、RT(0)から遊技者にとって不利なRT(2)、RT(5)へ移行しない構成であっても良い。

20

【0282】

また、本実施例では、BBまたはRBの終了後に、RT(1)へ移行するようになっているが、RT(2)やRT(5)において移行条件(特定役の入賞、特定役の取りこぼし時に導出される特定の停止態様の成立など)が成立したときにRT(1)へ移行する構成でも良い。

【0283】

本実施例では、小役GR(1)～(6)のいずれかが当選した場合に、12枚、11枚、移行役のいずれかを入賞または成立させることが可能となる。

30

【0284】

前述のようにRT(1)において移行役が成立することで遊技者にとって有利なRT(3)(4)へ移行する可能性のあるRT(0)に移行するのに対して12枚が入賞すると特別役が当選するか規定ゲーム数消化するまでは他のRTに移行することのないRT(2)に移行してしまうこととなるため、RT(1)において小役GR(1)～(6)が当選した際に、12枚を入賞させることなく移行役を成立させることで、RT(2)へ移行してしまうことを回避し、かつRT(0)へ移行させることができる。

【0285】

また、前述のようにRT(0)においても12枚が入賞すると特別役が当選するか規定ゲーム数消化するまでは他のRTに移行することのないRT(2)に移行してしまうこととなるため、RT(0)において小役GR(1)～(6)が当選した際に、12枚の入賞を回避することでRT(2)への移行を回避することができる。さらにRT(0)においては、小役GR(1)～(6)が当選した際に、11枚を入賞させることでRT(2)への移行を回避し、さらに11枚のメダルを獲得することも可能となる。

40

【0286】

また、前述のようにRT(4)においても12枚が入賞すると特別役が当選するか規定ゲーム数消化するまでは他のRTに移行することのないRT(2)に移行してしまうこととなるうえに、移行役が成立するとRT(4)よりも不利なRT(0)に戻ってしまうた

50

め、R T (4) において小役 G R (1) ~ (6) が当選した際に、12枚の入賞を回避することでR T (2) への移行を回避することができ、移行役の成立を回避することでR T (0) へ戻ってしまうことも回避できる。さらにR T (4) においては、小役 G R (1) ~ (6) が当選した際に、11枚を入賞させることでR T (2) への移行、R T (0) へ戻ることを回避し、さらに11枚のメダルを獲得することも可能となる。

【0287】

また、前述のようにR T (3) においては12枚が入賞しても他の遊技状態へ移行することがないため、R T (3) において小役 G R (1) ~ (6) が当選した際に、12枚を入賞させることで12枚のメダルを獲得することが可能となる。

【0288】

しかしながら、小役 G R (1) ~ (6) 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12枚の入賞を回避すること、意図的に移行役を成立させること、意図的に移行役の成立を回避すること、意図的に11枚を入賞させることは不可能であり、それぞれ1/3の確率で12枚、11枚、移行役が入賞または成立することとなる。

【0289】

また、本実施例では、リプレイ G R (1) が当選した場合に、リプレイ (2) またはリプレイ (3) のいずれかを入賞させることが可能となり、リプレイ G R (2) が当選した場合に、リプレイ (2) またはリプレイ (4) のいずれかを入賞させることが可能となる。

【0290】

前述のようにR T (0) においてリプレイ (3) またはリプレイ (4) が入賞することで遊技者にとって有利なR T (3) に移行するのに対してリプレイ (2) が入賞すると特別役が当選するか規定ゲーム数消化するまでは他のR T に移行することのないR T (5) に移行してしまうこととなるため、R T (0) においてリプレイ G R (1) (2) のいずれかが当選した際に、リプレイ (2) を入賞させることなくリプレイ (3) またはリプレイ (4) を入賞させることで、R T (5) へ移行してしまうことを回避し、かつR T (3) へ移行させることができる。

【0291】

しかしながら、リプレイ G R (1) (2) 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 (2) の入賞を回避してリプレイ (3) またはリプレイ (4) を入賞させることは不可能であり、1/2の確率でリプレイ (3) またはリプレイ (4) が入賞するが、1/2の確率でリプレイ (2) が入賞してしまうこととなる。

【0292】

これに対してサブCPU 91aは、R T (0) (1) (3) (4) において小役 G R (1) ~ (6) のいずれかが当選したとき、R T (0) においてリプレイ G R (1) (2) のいずれかが当選したときに、当選した小役 G R またはリプレイ G R の種類に応じて遊技者にとって有利となる操作手順を報知する操作手順報知を行うことが可能である。

【0293】

操作手順報知は、左リールに停止させるべき「7」の色または模様を報知することにより遊技者にとって有利となる操作手順を報知する。

【0294】

詳しくは、R T (1) において小役 G R (1) ~ (6) が当選した場合には、移行役を成立させることでR T (2) へ移行してしまうことを回避し、かつR T (0) へ移行させることができるため、小役 G R (1) (3) の当選時には、移行役 (3) が成立する条件となる「白7」を示唆する白色を報知し、小役 G R (2) (5) の当選時には、移行役 (2) が成立する条件となる「網7」を示唆する網模様を報知し、小役 G R (4) (6) の当選時には、移行役 (1) が成立する条件となる「黒7」を示唆する黒色を報知する。

【0295】

R T (0) において小役 G R (1) ~ (6) が当選した場合には、11枚を入賞させることでR T (2) へ移行してしまうことを回避し、かつメダルも獲得できるため、小役 G

10

20

30

40

50

R (1) (6) の当選時には、 1 1 枚 (2) が入賞する条件となる「網 7」を示唆する網模様を報知し、小役 G R (2) (4) の当選時には、 1 1 枚 (3) が入賞する条件となる「白 7」を示唆する白色を報知し、小役 G R (3) (5) の当選時には、 1 1 枚 (1) が入賞する条件となる「黒 7」を示唆する黒色を報知する。

【 0 2 9 6 】

R T (3) において小役 G R (1) ~ (6) が当選した場合には、 1 2 枚を入賞させることで他の遊技状態へ移行することなくメダルを獲得できるため、小役 G R (1) (2) の当選時には、 1 2 枚 (1) が入賞する条件となる「黒 7」を示唆する黒色を報知し、小役 G R (3) (4) の当選時には、 1 2 枚 (2) が入賞する条件となる「網 7」を示唆する網模様を報知し、小役 G R (5) (6) の当選時には、 1 2 枚 (3) が入賞する条件となる「白 7」を示唆する白色を報知する。

10

【 0 2 9 7 】

R T (4) において小役 G R (1) ~ (6) が当選した場合には、 1 1 枚を入賞させることで R T (2) へ移行してしまうこと、R T (0) へ戻ってしまうことを回避し、かつメダルも獲得できるため、小役 G R (1) (6) の当選時には、 1 1 枚 (2) が入賞する条件となる「網 7」を示唆する網模様を報知し、小役 G R (2) (4) の当選時には、 1 1 枚 (3) が入賞する条件となる「白 7」を示唆する白色を報知し、小役 G R (3) (5) の当選時には、 1 1 枚 (1) が入賞する条件となる「黒 7」を示唆する黒色を報知する。

【 0 2 9 8 】

20

R T (0) においてリプレイ G R (1) (2) が当選した場合には、リプレイ (3) またはリプレイ (4) を入賞させることで R T (5) へ移行してしまうことを回避し、かつ遊技者にとって有利な R T (3) へ移行させることができるため、リプレイ G R (1) の当選時には、リプレイ (3) が入賞する条件となる「黒 7」を示唆する黒色を報知し、リプレイ G R (2) の当選時には、リプレイ (4) が入賞する条件となる「網 7」を示唆する網模様を報知する。

【 0 2 9 9 】

このため、遊技者は操作手順報知によって報知された色または模様の「 7 」図柄を左リールに狙って停止操作を行うことにより、その時点で遊技者にとって有利となる停止態様を導出させることが可能となる。

30

【 0 3 0 0 】

尚、操作手順報知は、R T の種類、当選役の種類に応じて遊技者にとって有利な操作手順を遊技者が認識可能なものであれば良く、現在の遊技状態と当選役の種類そのもの、或いは停止させるべき図柄組合せ、停止させるべき役の種類によって異なる図柄、現在の遊技状態と当選役の種類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。更には、指標となる図柄 (目的図柄の近くに位置し、目的図柄よりも目立つ図柄など) 、当該指標図柄を示唆する画像などを報知するようにしても良い。また、操作手順がリールの停止順であれば、その停止順を示唆する画像、音声、対応する L E D の点灯態様などによって報知するようにしても良い。

40

【 0 3 0 1 】

また、本実施例では、R T (0) (1) (3) (4) において小役 G R (1) ~ (6) のいずれかが当選したときにも、R T (0) においてリプレイ G R (1) (2) のいずれかが当選したときにも、操作手順 (停止させるべき「 7 」図柄の種類) が同じであれば同一の態様で操作手順報知を行うようになっており、遊技者は、常に報知態様から示唆される色または模様の「 7 」図柄を狙って停止操作を行えば良いので、遊技者を混乱させることを防止できることから好ましいが、R T の種類の違いや当選役の種類によって同じ操作手順を報知する場合に、異なる態様で報知するようにしても良い。

【 0 3 0 2 】

サブ C P U 9 1 a は、R T (3) においては、小役 G R (1) ~ (6) のいずれかが当

50

選したときに操作手順報知を行う。このため、R T (3) では、操作手順報知に従って停止操作を行うことにより 1 2 枚を入賞させてメダルを獲得することが可能となる。

【 0 3 0 3 】

また、サブ C P U 9 1 a は、R T (4) に移行した際に、継続ゲーム数を複数のゲーム数から決定し、決定した継続ゲーム数に到達するまで小役 G R (1) ~ (6) のいずれかが当選したときに、1 1 枚を入賞させるための操作手順報知を行う。このため、R T (4) に移行すると、その際決定された継続ゲーム数が経過するまでは操作手順報知に従って措置し操作を行うことで、R T (2) へ移行すること、R T (0) に戻ることを回避し、かつメダルを獲得することが可能となる。また、移行時に決定された継続ゲーム数が経過した後は、移行役を成立させるための操作手順報知を行うようになっており、継続ゲーム数が経過した後に操作手順報知に従って停止操作を行えば、R T (2) へ移行することを回避しつつ、再び R T (0) へ移行させることが可能となる。

10

【 0 3 0 4 】

また、サブ C P U 9 1 a は、R T (1) において特殊条件が成立している場合には、小役 G R (1) ~ (6) のいずれかが当選したときに操作手順報知を行う。特殊条件は、B B (1) の当選、R T (0) (3) (4) 中の特別役の当選、B B 中のチェリー + 1 枚 (2) の当選であり、これらの特殊条件が満たされた後、最初に移行した R T (0) において小役 G R (1) ~ (6) のいずれかが当選すると操作手順報知が実行される。このため、これら特殊条件が満たされた後の R T (1) では、操作手順報知に従って停止操作を行うことにより R T (0) へ移行させることが可能となる。

20

【 0 3 0 5 】

また、サブ C P U 9 1 a は、R T (0) において、小役 G R (1) ~ (6) が当選したとき及びリプレイ G R (1) (2) が当選したときに操作手順報知が実行される報知状態に制御することが可能である。R T (0) において報知状態に制御されると、小役 G R (1) ~ (6) が当選したとき及びリプレイ G R (1) (2) が当選したときに操作手順報知が実行されるため、操作手順報知に従って停止操作を行うことにより R T (3) へ移行させることが可能となる。

【 0 3 0 6 】

また、サブ C P U 9 1 a は、R T (0) において報知状態に制御する報知状態回数を 0 ~ n 回 (n は 2 以上の整数) の間で決定する報知状態抽選を実行する。報知状態抽選は、R T (2) (5) に移行後、消化ゲーム数が特定のゲーム数に到達する毎、R T (3) (4) において再遊技役が所定回数連続したとき、特別役の当選時に実行され、当選した報知状態回数を記憶する。また、報知状態回数が残っている状態で新たに当選した場合には、残っている回数に対して新たに当選した回数が加算される。

30

【 0 3 0 7 】

そしてサブ C P U 9 1 a は、R T (0) へ移行した際に、報知状態回数が残っているか否かを確認し、報知状態回数が残っている場合には、報知状態回数を 1 減算し、報知状態に制御する。このため、報知状態回数が残っている場合には、その回数に亘り、R T (0) と R T (3) を 1 セットとして繰り返し R T (0) と R T (3) に継続して制御させることが可能となる。

40

【 0 3 0 8 】

尚、報知状態回数は、設定変更がなされたとき以外にクリアされることはなく、報知状態回数が残っている状態で、R T (2) や R T (5) へ移行してしまった場合には、そのまま報知状態回数は維持されることとなる。このため、R T (2) や R T (5) が長い期間継続した場合や、B B や R B の後、R T (1) から R T (0) へ移行しない状態が続くと、報知状態回数が貯まっている可能性が高まる。そして、報知状態回数が多数貯まっている状態では、R T (0) に移行することで R T (0) と R T (3) が長期間ループすることとなる。

【 0 3 0 9 】

また、サブ C P U 9 1 a が特別役の当選時に実行する報知状態抽選により当選する報知

50

状態の平均獲得回数は、図16(a)に示すように、特別役の当選時に選択されている演出モードA～Cの種類と特別役の種類との関係により異なっている。

【0310】

具体的には、報知状態回数の平均獲得回数は、演出モードAが選択されているときはB B(1)の内部当選時が最も大きく、B B(2)、R Bの内部当選時の順に小さくなる。演出モードBが選択されているときはB B(2)の内部当選時が最も大きく、B B(1)、R Bの内部当選時の順に小さくなる。演出モードCが選択されているときはR Bの内部当選時の平均獲得回数が最も大きく、B B(1)、B B(2)の内部当選時はほぼ同じである。

【0311】

10

また、演出モードCが選択されているときにR Bが内部当選した場合の平均獲得回数が最も大きく(特大)、演出モードAが選択されているときにB B(1)が内部当選した場合及び演出モードBが選択されているときにB B(2)が内部当選した場合の平均獲得回数(大)、演出モードAが選択されているときにB B(2)が内部当選した場合及び演出モードBが選択されているときにB B(1)が内部当選した場合の平均獲得回数(中)、演出モードAまたは演出モードBが選択されているときにR Bが内部当選した場合及び演出モードCが選択されているときにB B(1)(2)が内部当選した場合の平均獲得回数(小)の順に小さくなる。

【0312】

このように、内部当選した特別役の種類と、該特別役が内部当選したときに選択されている演出モードの種類と、の組合せに応じて、報知状態回数の獲得回数の平均値が異なる、つまり遊技者の有利度が異なるため、演出モードの選択に対する遊技者の期待感を高めることができる。

20

【0313】

また、B B(1)またはB B(2)の内部当選確率は同一であり、各演出モードA～CにおいてB B(1)が内部当選した場合の平均獲得回数の合算値(大+中+小)と、各演出モードA～CにおいてB B(2)が内部当選した場合の平均獲得回数の合算値(中+大+小)とはほぼ同一であることで、B B(1)またはB B(2)が内部当選した場合における平均獲得回数は変わらないため、遊技者に不公平感を与えることがない。

【0314】

30

また、演出モードAまたは演出モードBが選択されているときには、R Bが内部当選した場合よりもB B(1)またはB B(2)が内部当選した場合の方が報知状態回数の平均獲得回数は大きいのにに対し、演出モードCが選択されているときには、B B(1)またはB B(2)が内部当選した場合よりもR Bが内部当選した場合の方が報知状態回数の平均獲得回数は大きい。

【0315】

つまり、特別役の当選時に選択されている演出モードによって、報知状態回数の平均獲得回数が大きく異なることがないように報知状態回数が決定されるため、遊技者に不公平感を与えることがない。

【0316】

40

また、演出モードCが選択されているときに、B B(1)及びB B(2)の内部当選確率の合算値よりも当選確率が低く、しかもボーナス中の獲得メダル枚数が少ないR Bが内部当選した場合には、演出モードAが選択されているときにB B(1)が内部当選した場合または演出モードBが選択されているときにB B(2)が内部当選した場合よりも報知状態回数の平均獲得回数が大きい。つまり、当選する確率は低く、しかもボーナス中の獲得メダル枚数が少ないものの、当選した場合には多くの報知状態回数の獲得が期待できる。このように、演出モードの種類により、B B(1)、B B(2)、R Bが当選したときの報知状態回数の平均獲得回数がそれぞれ異なるため、遊技者は好みに応じて演出モードを選択することができる。

【0317】

50

図16(b)には、変形例としての特別役の当選時に選択されている演出モードA～Cの種類と特別役の種類との関係が示されている。

【0318】

報知状態回数の平均獲得回数は、演出モードAが選択されているときにBB(1)またはRBが内部当選した場合が最も大きく(大)、BB(2)が内部当選した場合が最も小さい(小)。演出モードBが選択されているときにBB(2)またはRBが内部当選した場合が最も大きく(大)、BB(1)が内部当選した場合が最も小さい(小)。演出モードCが選択されているときにRBが内部当選した場合が最も大きく(大)、BB(1)またはBB(2)が内部当選した場合は同じである(中)。

【0319】

このように、BB(1)またはBB(2)の内部当選確率は同一であり、各演出モードA～CにおいてBB(1)が内部当選した場合の平均獲得回数の合算値(大+中+小)と、各演出モードA～CにおいてBB(2)が内部当選した場合の平均獲得回数の合算値(中+大+小)とはほぼ同一であることで、BB(1)またはBB(2)が内部当選した場合における平均獲得回数は変わらないため、遊技者に不公平感を与えることがない。

【0320】

また、BB(1)(2)よりも内部当選確率が低く、しかもボーナス中における獲得メダル枚数が低いRBが内部当選した場合は、いずれの演出モードA～Cが選択されている場合でも、報知状態回数の平均獲得回数は、演出モードB、Cが選択されているときにBB(1)が内部当選した場合または演出モードA、Cが選択されているときにBB(2)が内部当選した場合の平均獲得回数よりも大きいため、遊技者に不公平感を与えることがない。

【0321】

尚、本実施例では、特別役の当選時に選択されている演出モードA～Cの種類及び特別役の種類に応じた報知状態回数の振り分け率が予め設定されていたが、例えば遊技者が適宜設定できるようにしてもよい。

【0322】

本実施例においてサブCPU91aは、RT(0)～(6)において、複数ゲームに亘り継続し、最終的に特別役に当選しているか否かを示す演出結果を導く特別役当選示唆演出(連続演出)を実行する。

【0323】

サブCPU91aは、特別役と同時当選する可能性のあるリプレイ(1)、ベル、チェリー、チェリー+1枚の当選時に特別役当選示唆演出を実行するか否か及び実行する特別役当選示唆演出の演出パターンを決定する特別役当選示唆演出抽選を実行し、いずれかの演出パターンの特別役当選示唆演出に当選した場合には、当選した演出パターンの特別役当選示唆演出を実行する。

【0324】

また、本実施例では、最大引込範囲が4コマであるため、左リールにおいては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、中リールにおいてBB(1)を構成する「黒7」、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)を構成する「黒7」と、BB(2)を構成する「網7」、RBを構成する「白7」と、を同時に狙うことができない。このためBB(1)(2)、RB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。

【0325】

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、前述のように $X = 3$ (BB(1

10

20

30

40

50

)(2)、RB)であり、 $Y1 = 1/7.3$ (最低値)、 $Y2 = 1/6$ であるので、 $Z < X + (Y1 + Y2) \cdot Z$ が成立するためには、Zは約4.3未満の値である必要があり、そのうち最大の4ゲームに亘り連続演出が継続するようになっている。

【0326】

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亘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。

10

【0327】

尚、本実施例のように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。

【0328】

20

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亘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。

30

【0329】

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。

40

【0330】

特別役当選示唆演出は、演出モードA～Cの種類それぞれに対応する特別役当選示唆演

50

出 A 1 , B 1 , C 1 が登録されており、特別役当選示唆演出抽選にて当選したときに選択されている演出モード A ~ C に対応する特別役当選示唆演出 A 1 , B 1 , C 1 が選択されるようになっている。さらにこれら各特別役当選示唆演出 A 1 , B 1 , C 1 は、図 1 2 に示すように、それぞれ演出パターン 0 ~ 7 の 8 種類からなり、さらに演出パターン 1 ~ 6 には、それぞれ特別役の非当選を示す「 - 1 」の演出パターンと、特別役の当選を示す「 - 2 」の演出パターンと、が定められている。

【 0 3 3 1 】

図 1 3 , 1 4 には、特別役当選示唆演出 A 1 の演出パターンが示されている。尚、特別役当選示唆演出 B 1 , C 1 の演出パターンは特に図示しないが、特別役当選示唆演出 B 1 では、登場するキャラクタ（花火を打上るキャラクタ及び後述するカットインで登場するキャラクタ）が女性キャラクタとされ、特別役当選示唆演出 C 1 では、登場するキャラクタ（花火を打上るキャラクタ及び後述するカットインで登場するキャラクタ）が動物キャラクタとされている。このように各演出モード A ~ C に対応する特別役当選示唆演出 A 1 , B 1 , C 1 は、それぞれ登場するキャラクタが異なるが、後述するように花火を打上げるという実行パターンは共通とされている。

【 0 3 3 2 】

また、サブ CPU 9 1 a は、特別役当選示唆演出抽選を実行し、いずれかの演出パターンの特別役当選示唆演出に当選した場合には、図示しない連続演出カウンタのカウント値に「 3 」を設定し（連続演出カウンタ = 0 ）、各ゲームが開始される毎に該カウント値を 1 ずつ減算更新する。

【 0 3 3 3 】

演出パターン 0 は、特別役当選示唆演出を実行しないパターンであり、当該演出パターンが決定された場合には、特別役当選示唆演出は実行されない。尚、特別役が内部当選している場合にこの演出パターン 0 が決定されたときに、前述した確定演出抽選が実行される。

【 0 3 3 4 】

演出パターン 1 - 1 は、 1 ゲーム目に、図 1 3 (a) に示す演出開始画面を表示させた後、 2 ゲーム目に、図 1 3 (b) (c) に示すように通常柄の花火を制作する花火制作演出（通常）を実行し、 3 ゲーム目に、図 1 4 (g) (h) (i) (m) に示すように、ゲーム開始後、無効化されている演出モード切替スイッチ 5 8 の操作を促す画像を表示させた後、演出モード切替スイッチ 5 8 の操作がなされた場合であっても、後述するカットイン演出を伴わずに花火を打ち上げる花火打上演出（カットインなし）を実行し、 4 ゲーム目に、図 1 4 (p) に示すように、打上失敗演出を実行して特別役の非当選を報知するパターンである。演出パターン 1 - 2 は、 3 ゲーム目までは演出パターン 1 - 1 と同じであるが、 4 ゲーム目において打上失敗演出ではなく、図 1 4 (n) に示すように、打上成功演出を実行して特別役の当選を報知するパターンである。

【 0 3 3 5 】

演出パターン 2 - 1 は、 1 ゲーム目に、図 1 3 (a) に示す演出開始画面を表示させた後、 2 ゲーム目に、図 1 3 (b) (d) に示すように桜柄の花火を制作する花火制作演出（桜柄）を実行し、 3 ゲーム目に、図 1 4 (g) (h) (i) (m) に示すように、ゲーム開始後、無効化されている演出モード切替スイッチ 5 8 の操作を促す画像を表示させた後、演出モード切替スイッチ 5 8 の操作がなされた場合であっても、後述するカットイン演出を伴わずに花火を打ち上げる花火打上演出（カットインなし）を実行し、 4 ゲーム目に、図 1 4 (p) に示すように、打上失敗演出を実行して特別役の非当選を報知するパターンである。演出パターン 2 - 2 は、 3 ゲーム目までは演出パターン 2 - 1 と同じであるが、 4 ゲーム目において打上失敗演出ではなく、図 1 4 (n) に示すように、打上成功演出を実行して特別役の当選を報知するパターンである。

【 0 3 3 6 】

演出パターン 3 - 1 は、 1 ゲーム目に、図 1 3 (a) に示す演出開始画面を表示させた後、 2 ゲーム目に、図 1 3 (b) (c) に示すように通常柄の花火を制作する花火制作演

出（通常）を実行し、3ゲーム目に、図14（g）（h）（j）（m）に示すように、ゲーム開始後、無効化されている演出モード切替スイッチ58の操作を促す画像を表示させた後、演出モード切替スイッチ58の操作がなされた場合に、表示画面上に画像を割り込ませるカットイン演出（小）を伴う花火を打ち上げる花火打上+カットイン（小）演出を実行し、4ゲーム目に、図14（p）に示すように、打上失敗演出を実行して特別役の非当選を報知するパターンである。演出パターン3-2は、3ゲーム目までは演出パターン3-1と同じであるが、4ゲーム目において打上失敗演出ではなく、図14（n）に示すように、打上成功演出を実行して特別役の当選を報知するパターンである。

【0337】

演出パターン4-1は、1ゲーム目に、図13（a）に示す演出開始画面を表示させた後、2ゲーム目に、図13（b）（d）に示すように桜柄の花火を制作する花火制作演出（桜柄）を実行し、3ゲーム目に、図14（g）（h）（j）（m）に示すように、ゲーム開始後、無効化されている演出モード切替スイッチ58の操作を促す画像を表示させた後、演出モード切替スイッチ58の操作がなされた場合に、表示画面上に画像を割り込ませるカットイン演出（小）を伴う花火を打ち上げる花火打上+カットイン（小）演出を実行し、4ゲーム目に、図14（p）に示すように、打上失敗演出を実行して特別役の非当選を報知するパターンである。演出パターン4-2は、3ゲーム目までは演出パターン4-1と同じであるが、4ゲーム目において打上失敗演出ではなく、図14（n）に示すように、打上成功演出を実行して特別役の当選を報知するパターンである。

【0338】

演出パターン5-1は、1ゲーム目に、図13（a）に示す演出開始画面を表示させた後、2ゲーム目に、図13（b）（c）に示すように通常柄の花火を制作する花火制作演出（通常）を実行し、3ゲーム目に、図14（g）（h）（k）（m）に示すように、ゲーム開始後、無効化されている演出モード切替スイッチ58の操作を促す画像を表示させた後、演出モード切替スイッチ58の操作がなされた場合に、表示画面上に演出パターン3、4よりもサイズの大きい画像を割り込ませるカットイン演出（大）を伴う花火を打ち上げる花火打上+カットイン（大）演出を実行し、4ゲーム目に、図14（p）に示すように、打上失敗演出を実行して特別役の非当選を報知するパターンである。演出パターン5-2は、3ゲーム目までは演出パターン5-1と同じであるが、4ゲーム目において打上失敗演出ではなく、図14（n）に示すように、打上成功演出を実行して特別役の当選を報知するパターンである。

【0339】

演出パターン6-1は、1ゲーム目に、図13（a）に示す演出開始画面を表示させた後、2ゲーム目に、図13（b）（d）に示すように桜柄の花火を制作する花火制作演出（桜柄）を実行し、3ゲーム目に、図14（g）（h）（k）（m）に示すように、ゲーム開始後、無効化されている演出モード切替スイッチ58の操作を促す画像を表示させた後、演出モード切替スイッチ58の操作がなされた場合に、表示画面上に演出パターン3、4よりもサイズの大きい画像を割り込ませるカットイン演出（大）を伴う花火を打ち上げる花火打上+カットイン（大）演出を実行し、4ゲーム目に、図14（p）に示すように、打上失敗演出を実行して特別役の非当選を報知するパターンである。演出パターン6-2は、3ゲーム目までは演出パターン6-1と同じであるが、4ゲーム目において打上失敗演出ではなく、図14（n）に示すように、打上成功演出を実行して特別役の当選を報知するパターンである。

【0340】

本実施例では、演出パターン3～6においては、ゲーム開始後、無効化されている演出モード切替スイッチ58の操作を促す画像を表示させた後、演出モード切替スイッチ58の操作がなされた場合に、表示画面上に所定サイズの画像を割り込ませるカットイン演出を伴う演出を実行するようになっていたため、特別役当選示唆演出の実行中で演出モードA～Cの選択ができない状況でも、演出モードA～Cを選択するための演出モード切替スイッチ58（演出モード選択操作部）を、演出モードの選択以外の演出を実行することを

10

20

30

40

50

目的とした操作部として有効に利用することができる。

【0341】

尚、本実施例では、ゲーム開始後、演出モードA～Cの選択が無効化されている演出モード切替スイッチ58が操作されることにより、表示画面上に所定サイズの画像を割り込ませるカットイン演出を伴う演出を実行するようになっていたが、実行中の演出態様に変化する演出が実行されれば、例えば表示画面上のキャラクタや背景等の表示画像の態様に変化する演出を実行するようにしてもよいし、あるいは、表示画面上以外の演出装置の演出態様（例えば演出用LEDの点灯態様、スピーカ53、54から出力される出力音態様、役物（機械的構造物）の可動態様等）が変化するものであってもよい。

【0342】

また、本実施例では、無効化されている演出モード切替スイッチ58が操作されることにより、表示画面上に所定サイズの画像を割り込ませるカットイン演出を伴う演出を実行するようになっていたが、例えば無効化されているMAXBETスイッチ6の操作を促す画像を表示させた後、MAXBETスイッチ6の操作がなされ、メインCPU41aからMAXBETスイッチ6の操作がなされた旨を示す操作検出コマンドを受信した場合に、実行中の演出態様に変化する演出を実行してもよい。

【0343】

また、演出パターン3～6の3ゲーム目において、ゲーム開始後、無効化されている演出モード切替スイッチ58の操作を促す画像を表示させたにも関わらず、演出モード切替スイッチ58の操作がなされなかった場合には、カットインを伴わず、カットインを伴うパターンであったか否かを判別することはできないようになっている。

【0344】

演出パターン7は、1ゲーム目に、図13(a)に示す演出開始画面を表示させた後、2ゲーム目に、図13(b)(e)(f)に示すように鼠花火を制作する花火制作演出（鼠）を実行してそのまま終了するパターンである。

【0345】

尚、本実施例では、特別役当選示唆演出抽選にて当選したときに選択されている演出モードA～Cの種類に対応した特別役当選示唆演出A1、B1、C1の演出パターン1～7のうちのいずれかが実行されるようになっているが、特別役当選示唆演出抽選にて当選したときに選択されている演出モードA～Cに関わらず、これら各演出モードA～Cに共通する特別役当選示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【0346】

このようにいずれの演出モードA～Cが選択されている場合にも共通するいずれかの演出パターン1～7に基づく特別役当選示唆演出が実行される場合、特別役当選示唆演出の実行中に、そのときに選択されている演出モードの種類を表示するようにしてもよく、このようにすることで、特別役当選示唆演出の実行中においていずれの演出モードが選択されているかを遊技者が確認できるようになる。

【0347】

また、演出モードA～Cの種類に対応した特別役当選示唆演出を実行可能とする場合、各種演出モードA～Cに対応した特別役当選示唆演出の演出パターンは共通とすることが好ましい。共通の演出パターンとは、登場するキャラクタや背景等が各種演出モードに応じて異なるが、特別役当選示唆演出のストーリーや展開パターン（花火の制作、花火打上、打上の成功・失敗等）が共通するものであればよい。

【0348】

また、本実施例では、特別役当選示唆演出の一例として、花火を制作して打上げるというストーリーが複数ゲームに亘り展開していく連続演出を適用しているが、特別役当選示唆演出は上記のようにストーリーが複数ゲームに亘り展開していく連続演出に限定されるものではなく、例えば、ストーリーが1ゲームで完結する単発の示唆演出が複数ゲームに亘り継続して実行される連続演出（例えば、1ゲームで花火を制作して失敗する演出を複数ゲームに亘り継続して実行し、最終ゲームで花火の制作に成功または失敗する演出）等

10

20

30

40

50

を含む。

【 0 3 4 9 】

特別役当選示唆演出抽選では、図 1 5 に示すように、当選した小役の種類、特別役の当選の有無、報知状態回数の残存数（ストック）に応じて異なる確率で演出パターン 0 ～ 7 を選択する。

【 0 3 5 0 】

特に、チェリーまたはチェリー + 1 枚が特別役と同時当選した場合には、当選した小役の種類、特別役の当選の有無、報知状態回数の残存数（ストック）及びそのときに選択されている演出モード A ～ C の種類に応じて異なる確率で演出パターン 0 ～ 7 を選択する。詳しくは、図 1 5 に示すように、演出モード A が選択されているときに B B (2) または R B がチェリーと同時当選した場合、演出モード B が選択されているときに B B (1) または R B がチェリーと同時当選した場合、演出モード C が選択されているときに B B (1) または B B (2) がチェリーと同時当選した場合には、特別役（低）+ チェリーのテーブルが参照され、演出モード A が選択されているときに B B (2) または R B がチェリー + 1 枚と同時当選した場合、演出モード B が選択されているときに B B (1) または R B がチェリー + 1 枚と同時当選した場合、演出モード C が選択されているときに B B (1) または B B (2) がチェリー + 1 枚と同時当選した場合には特別役（低）+ チェリー + 1 枚のテーブルが参照される。

【 0 3 5 1 】

一方、演出モード A が選択されているときに B B (1) がチェリーと同時当選した場合、演出モード B が選択されているときに B B (2) がチェリーと同時当選した場合、演出モード C が選択されているときに R B がチェリーと同時当選した場合には特別役（高）+ チェリーのテーブルが参照され、演出モード A が選択されているときに B B (1) がチェリー + 1 枚と同時当選した場合、演出モード B が選択されているときに B B (2) がチェリー + 1 枚と同時当選した場合、演出モード C が選択されているときに R B がチェリー + 1 枚と同時当選した場合には特別役（高）+ チェリー + 1 枚のテーブルが参照される。

【 0 3 5 2 】

尚、本実施例では、チェリーまたはチェリー + 1 枚が特別役と同時当選した場合にのみ、当選した小役の種類、特別役の当選の有無、報知状態回数の残存数（ストック）及びそのときに選択されている演出モード A ～ C の種類に応じて異なる確率で演出パターン 0 ～ 7 を選択するようになっているが、リプレイ、ベルが特別役と同時当選した場合にも、そのときに選択されている演出モード A ～ C の種類に応じて異なる確率で演出パターン 0 ～ 7 を選択するようにしてもよい。

【 0 3 5 3 】

本実施例では、演出パターン（ 0 ）～（ 7 ）のうち演出パターン（ 1 ）～（ 7 ）が当選する比率が、チェリー + 1 枚 > チェリー > ベル > リプレイ（ 1 ）の関係となり、特別役と同時当選する比率と一致する。すなわち特別役と同時に当選する比率が高い一般役ほど特別役当選示唆演出が実行される可能性が高く、特別役の当選が期待できる一般役が入賞したときほど高い確率で特別役当選示唆演出が実行されることとなるため、特別役当選示唆演出の開始契機となる一般役の入賞時における特別役の当選期待度と、特別役当選示唆演出の実行確率と、がリンクすることとなり、特別役当選示唆演出により効果的に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 3 5 4 】

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

【 0 3 5 5 】

一方で、花火制作演出（通常）及び花火制作演出（桜柄）の演出パターン 1 ～ 6 のうち

、花火制作演出（通常）の演出パターン１、３、５が当選する比率が、ベルが単独で当選している場合よりも特別役と同時に当選している場合の方が高く、ベルが入賞した場合には、花火制作演出（桜柄）よりも花火制作演出（通常）が実行された方が、特別役に当選している可能性が高くなる。

【０３５６】

すなわちリプレイ（１）、チェリーが入賞したときと、ベルが入賞したときと、で特別役の当選が期待できる演出のパターンが異なり、前者では花火制作演出（桜柄）が実行された方が特別役の当選が期待できる一方、後者では花火制作演出（通常）が実行された方が特別役の当選が期待できるようになっている。

【０３５７】

また、演出パターン１～６のうち、花火打上＋カットイン演出の演出パターン３～６が当選する比率が、リプレイ（１）、ベル、チェリー、チェリー＋１枚が単独で当選している場合よりも特別役と同時に当選している場合の方が高く、演出モード切替スイッチ５８の操作に応じてカットインを伴わない花火打上演出よりも演出モード切替スイッチ５８の操作に応じてカットインを伴う花火打上＋カットイン演出が実行された方が、特別役に当選している可能性が高くなる。

【０３５８】

さらに、花火打上＋カットイン演出の演出パターン３～６のうち、花火打上＋カットイン（大）演出の演出パターン３～６が当選する比率が、リプレイ（１）、ベル、チェリー、チェリー＋１枚が単独で当選している場合よりも特別役と同時に当選している場合の方が高く、演出モード切替スイッチ５８の操作に応じてカットイン（小）を伴う花火打上＋カットイン（小）演出よりも演出モード切替スイッチ５８の操作に応じてカットイン（大）を伴う花火打上＋カットイン（大）演出が実行された方が、特別役に当選している可能性が高くなる。

【０３５９】

また、チェリー＋１枚が当選した場合には、特別役と同時に当選している場合のみ演出パターン０が当選するようになっており、左リール中段にチェリーが停止して特別役当選示唆演出が実行されない場合には、特別役の当選が確定することとなる。

【０３６０】

また、本実施例では、演出パターン（０）～（７）のうち演出パターン（１）～（７）が当選する比率が、チェリー＋１枚が当選した場合を除いて、報知状態回数（ストック）が残存していない場合よりも１以上残存している方が高く、リプレイ（１）、ベル、チェリー（左リール中段にチェリーが停止した場合を除く）の入賞時において、特別役当選示唆演出が実行された際に、特別役当選示唆演出が実行されなかった場合よりも報知状態回数が１以上残存している可能性が高くなる。

【０３６１】

また、花火制作演出（通常）及び花火制作演出（桜柄）の演出パターン１～６のうち、花火制作演出（桜柄）の演出パターン２、４、６が当選する比率が、リプレイ（１）、チェリー、チェリー＋１枚が当選している場合には、報知状態回数（ストック）が残存していない場合よりも１以上残存している方が高く、リプレイ（１）、チェリーが入賞した場合には、花火制作演出（通常）よりも花火制作演出（桜柄）が実行された方が、報知状態回数が１以上残存している可能性が高くなる。

【０３６２】

一方で、花火制作演出（通常）及び花火制作演出（桜柄）の演出パターン１～６のうち、花火制作演出（通常）の演出パターン１、３、５が当選する比率が、ベルが当選している場合には、報知状態回数（ストック）が残存していない場合よりも１以上残存している方が高く、ベルが入賞した場合には、花火制作演出（桜柄）よりも花火制作演出（通常）が実行された方が、報知状態回数が１以上残存している可能性が高くなる。

【０３６３】

すなわちリプレイ（１）、チェリーが入賞したときと、ベルが入賞したときと、で報知

10

20

30

40

50

状態回数（ストック）が1以上残存している可能性の高い演出のパターンが異なり、前者では花火制作演出（桜柄）が実行された方が報知状態回数（ストック）が1以上残存していることに期待できる一方、後者では花火制作演出（通常）が実行された方が報知状態回数（ストック）が1以上残存していることに期待できるようになっている。

【0364】

また、前述のようにリプレイ（1）、チェリーが入賞した場合には、花火制作演出（通常）よりも花火制作演出（桜柄）が実行された方が、特別役に当選している可能性が高く、ベルが入賞した場合には、花火制作演出（通常）よりも花火制作演出（桜柄）が実行された方が、特別役に当選している可能性が高いうえに、報知状態回数が1以上残存している可能性も高くなる。

10

【0365】

また、前述のようにベルが入賞した場合には、花火制作演出（桜柄）よりも花火制作演出（通常）が実行された方が、特別役に当選している可能性が高く、ベルが入賞した場合には、花火制作演出（桜柄）よりも花火制作演出（通常）が実行された方が、特別役に当選している可能性が高いうえに、報知状態回数が1以上残存している可能性も高くなる。

【0366】

また、演出パターン1～6のうち、花火打上＋カットイン演出の演出パターン3～6が当選する比率が、報知状態回数（ストック）が残存していない場合よりも1以上残存している方が高く、演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットインを伴わない花火打上演出よりも演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットインを伴う花火打上＋カットイン演出が実行された方が、報知状態回数（ストック）が1以上残存している可能性が高くなる。

20

【0367】

また、演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットインを伴わない花火打上演出よりも演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットインを伴う花火打上＋カットイン演出が実行された方が、特別役に当選している可能性が高く、演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットインを伴わない花火打上演出よりも演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットインを伴う花火打上＋カットイン演出が実行された方が、特別役に当選している可能性が高いうえに、報知状態回数が1以上残存している可能性も高くなる。

30

【0368】

さらに、花火打上＋カットイン演出の演出パターン3～6のうち、花火打上＋カットイン（大）演出の演出パターン3～6が当選する比率が、報知状態回数（ストック）が残存していない場合よりも1以上残存している方が高く、演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットイン（小）を伴う花火打上＋カットイン（小）演出よりも演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットイン（大）を伴う花火打上＋カットイン（大）演出が実行された方が、報知状態回数（ストック）が1以上残存している可能性が高くなる。

【0369】

また、演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットイン（小）を伴う花火打上＋カットイン（小）演出よりも演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットイン（大）を伴う花火打上＋カットイン（大）演出が実行された方が、特別役に当選している可能性が高く、演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットイン（小）を伴う花火打上＋カットイン（小）演出よりも演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットイン（大）を伴う花火打上＋カットイン（大）演出が実行された方が、特別役に当選している可能性が高いうえに、報知状態回数が1以上残存している可能性も高くなる。

40

【0370】

また、演出パターン1～7のうち、演出パターン6、すなわち花火制作演出（桜柄）及び花火打上＋カットイン（大）演出の双方が実行される演出パターンがリプレイ（1）、チェリー、チェリー＋1枚が単独で当選している場合に当選する確率と、演出パターン6がリプレイ（1）、チェリー、チェリー＋1枚と特別役とが同時に当選している場合に当

50

選する確率と、の合算確率に占める、演出パターン6がリプレイ(1)、チェリー、チェリー+1枚と特別役とが同時に当選している場合に当選する確率の比率が、演出パターン1~5、7のそれに比較して最も高く、リプレイ(1)、チェリーの入賞時において、特別役当選示唆演出が実行された際に、花火制作演出(桜柄)及び花火打上+カットイン(大)演出の双方が実行されることで、最も特別役に当選している可能性が高くなる。

【0371】

そして、リプレイ(1)、チェリー、チェリー+1枚が単独で当選し、特別役に当選していない場合には、報知状態回数(ストック)が1以上残存している場合にのみ演出パターン6が当選するので、リプレイ(1)、チェリー入賞時の特別役当選示唆演出において最も特別役の当選が期待できる花火制作演出(桜柄)及び花火打上+カットイン(大)演出の双方が実行されたにも関わらず、特別役に当選していない場合には、報知状態回数(ストック)が1以上残存していることが確定する。

10

【0372】

また、演出パターン1~7のうち、演出パターン5、すなわち花火制作演出(通常)及び花火打上+カットイン(大)演出の双方が実行される演出パターンがベルが単独で当選している場合に当選する確率と、演出パターン5がベルと特別役とが同時に当選している場合に当選する確率と、の合算確率に占める、演出パターン6がベルと特別役とが同時に当選している場合に当選する確率の比率が、演出パターン1~4、6、7のそれに比較して最も高く、ベルの入賞時において、特別役当選示唆演出が実行された際に、花火制作演出(通常)及び花火打上+カットイン(大)演出の双方が実行されることで、最も特別役に当選している可能性が高くなる。

20

【0373】

そして、ベルが単独で当選し、特別役に当選していない場合には、報知状態回数(ストック)が1以上残存している場合にのみ演出パターン5が当選するので、ベル入賞時の特別役当選示唆演出において最も特別役の当選が期待できる花火制作演出(通常)及び花火打上+カットイン(大)演出の双方が実行されたにも関わらず、特別役に当選していない場合には、報知状態回数(ストック)が1以上残存していることが確定する。

【0374】

また、演出パターン1~7のうち、演出パターン7、すなわち他の演出パターンに比較して継続ゲーム数の短い演出パターンが一般役が単独で当選している場合に当選する確率と、演出パターン7が一般役と特別役とが同時に当選している場合に当選する確率と、の合算確率に占める、演出パターン7が一般役と特別役とが同時に当選している場合に当選する確率の比率が、演出パターン1~6のそれに比較して最も低く、特別役当選示唆演出が実行された際に、他の演出パターンに比較して継続ゲーム数が短い場合には、他の演出パターンに比較して特別役に当選している可能性が低くなる。

30

【0375】

また、演出パターン7は、最も特別役に当選している可能性が高いチェリー+1枚の当選時においてのみ当選するにも関わらず、特別役当選示唆演出が実行された際に、他の演出パターンに比較して継続ゲーム数が短い場合には、他の演出パターンに比較して特別役に当選している可能性が低くなる。

40

【0376】

一方で、演出パターン7は、報知状態回数(ストック)が5以上残存している場合のみ当選するので、最も特別役に当選している可能性が高いチェリー+1枚の当選時において、特別役当選示唆演出が実行された際に、他の演出パターンに比較して継続ゲーム数が短い場合には、他の演出パターンに比較して特別役に当選している可能性が低くなるが、報知状態回数(ストック)が5以上残存していることが確定する。

【0377】

このように本実施例では、特別役と同時に当選する可能性のあるリプレイ(1)、ベル、チェリー、チェリー+1枚が当選したことを契機に特別役当選示唆演出が実行されるので、特別役当選示唆演出に伴い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

50

ることができるとともに、リプレイ(1)、ベル、チェリーが入賞した後、特別役当選示唆演出により特別役が当選しているか否かが報知されるまでの期間に亘り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。

【0378】

また、特別役当選示唆演出は、複数種類の演出パターンからなり、これら複数種類の演出パターンから選択されたいずれかのパターンの特別役当選示唆演出が実行されるとともに、特別役当選示唆演出の契機となった一般役の種類及び報知状態回数の残り回数に応じて異なる確率で演出パターンが選択されるようになっており、特別役当選示唆演出が実行される契機となった一般役の種類及び特別役当選示唆演出の演出パターンの組合せから報知状態回数の残り数が示唆され、推測することが可能となるため、特別役当選示唆演出の結果、特別役が当選していなかった場合であっても、遊技者にとって特別役当選示唆演出が有意なものとなる。

10

【0379】

尚、本実施例では、特別役が当選しているか否かに関わらず、特別役当選示唆演出の契機となった一般役の種類及び報知状態回数の残り回数に応じて異なる確率で演出パターンが選択されるようになっているが、少なくとも特別役に当選していない場合において、特別役当選示唆演出の契機となった一般役の種類及び報知状態回数の残り回数に応じて異なる確率で演出パターンが選択される構成であれば良く、このような構成であれば、特別役当選示唆演出の結果、特別役が当選していなかった場合に、遊技者にとって特別役当選示唆演出が有意なものとなる。

20

【0380】

また、本実施例では、特別役と同時に当選する可能性のある一般役の当選時において、当選した一般役の種類に関わらず、演出パターン7を除き共通の演出パターンが選択されるようになっているが、少なくとも一部の一般役について共通の演出パターンが選択される構成であれば良く、これら一般役の全てについて共通の演出パターンが選択される構成でなくとも良い。

【0381】

また、本実施例では、特別役と同時に当選する可能性ある一般役の当選時において特別役当選示唆演出が実行されるようになっているが、少なくとも特別役と同時に当選する可能性ある一般役の当選時において特別役当選示唆演出が実行されるものであれば良く、これら一般役の当選時に加え、一般役の当選時以外を契機、すなわちいずれの役も当選していない場合や特別役が単独で当選した場合に特別役当選示唆演出が実行されるものであっても良く、この場合には上記と同様に報知状態回数に応じて異なる確率で演出パターンを選択することにより、内部抽選の結果及び特別役当選示唆演出の演出パターンの組合せから報知状態回数の残り数が示唆され、推測することが可能となるため、特別役当選示唆演出の結果、特別役が当選していなかった場合であっても、遊技者にとって特別役当選示唆演出が有意なものとなる。

30

【0382】

また、本実施例では、複数種類の演出パターンのうち演出パターン7が、報知状態回数が5以上残存していることを条件に選択されるようになっており、演出パターン7に基づく特別役当選示唆演出が実行されることで報知状態回数が5以上残存していることが確定するため、RT(0)とRT(3)とのループがより多く継続することへの期待感を高めることができる。

40

【0383】

また、演出パターン7は、チェリー+1枚が当選している場合のみ選択されるようになっており、報知状態回数が5以上残存していることが確定する演出パターン7に基づく特別役当選示唆演出は、チェリー+1枚が当選した場合のみ実行されるので、他の一般役の当選を契機として、演出パターン7以外の特別役当選示唆演出が実行されても、報知状態回数が5以上残っている可能性があり、このような状況であってもRT(0)とRT(3)とのループがより多く継続することへの期待感を維持することができる。

50

【0384】

また、演出パターン7は、最も特別役に当選している可能性が高いチェリー+1枚が当選している場合にのみ選択される演出パターンであるにも関わらず、他の演出パターンと比較して特別役に当選している可能性の低い演出パターンであるが、このような特別役に当選している可能性の高いチェリー+1枚が当選して、演出パターン7に基づく特別役当選示唆演出が実行され、特別役の当選可能性の低い旨が示唆された場合であっても、報知状態回数が5以上残っていることが確定することとなるため、RT(0)とRT(3)とのループがより多く継続することへの期待感を高めることができる。

【0385】

また、演出パターン7は、他の演出パターンと比較して継続ゲーム数が短く、演出パターン7に基づく特別役当選示唆演出が実行された場合には、他の演出パターンよりも短い期間で終了してしまい、他の演出パターンと比較すると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ないものの、報知状態回数が5以上残っていることが確定することとなるため、このような状況であっても、RT(0)とRT(3)とのループがより多く継続することへの期待感を高めることができる。

10

【0386】

また、本実施例では、演出モードAが選択されているときにBB(1)がチェリーと同時当選した場合、演出モードBが選択されているときにBB(2)がチェリーと同時当選した場合、演出モードCが選択されているときにRBがチェリーと同時当選した場合(特別役(高)+チェリー)に、演出モードAが選択されているときにBB(2)またはRBがチェリーと同時当選した場合、演出モードBが選択されているときにBB(1)またはRBがチェリーと同時当選した場合、演出モードCが選択されているときにBB(1)またはBB(2)がチェリーと同時当選した場合(特別役(低)+チェリー)よりも高い割合で演出パターン6が当選する。

20

【0387】

また、演出モードAが選択されているときにBB(1)がチェリー+1枚と同時当選した場合、演出モードBが選択されているときにBB(2)がチェリー+1枚と同時当選した場合、演出モードCが選択されているときにRBがチェリー+1枚と同時当選した場合(特別役(高)+チェリー+1枚)に、演出モードAが選択されているときにBB(2)またはRBがチェリー+1枚と同時当選した場合、演出モードBが選択されているときにBB(1)またはRBがチェリー+1枚と同時当選した場合、演出モードCが選択されているときにBB(1)またはBB(2)がチェリー+1枚と同時当選した場合(特別役(低)+チェリー+1枚)よりも高い割合で演出パターン6が当選する。

30

【0388】

このように、いずれの演出モードA~Cが選択されている場合でも、演出パターン6が実行されたときには、特別役と同時当選していることだけでなく、報知状態回数の平均獲得回数が高い特別役(高)が当選したことを期待できるようになる。

【0389】

尚、本実施例では、特別役(高)とチェリーとが同時当選した場合に、特別役(低)とチェリーとが同時当選した場合よりも高い割合で当選する演出パターンと、特別役(高)とチェリー+1枚とが同時当選した場合に、特別役(低)とチェリー+1枚とが同時当選した場合よりも高い割合で当選する演出パターンと、が同一の演出パターンであったが、例えば演出パターン6において出現するキャラクタや背景等が異なるものの、実行パターン(花火制作、花火打上、打上失敗・成功等のストーリー)が共通する他の演出であってもよい。

40

【0390】

尚、本実施例では、他の演出パターンと比較して継続ゲーム数の短い演出パターンが、報知状態回数が所定回数以上残っていることを条件に選択される構成であるが、報知状態回数が所定回数以上残っている場合に、報知状態回数が所定回数未満である場合よりも、他の演出パターンと比較して継続ゲーム数の短い演出パターンが選択される比率が高くな

50

る確率で演出パターンを選択する構成とした場合でも、他の演出パターンに比較すると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ないものの、報知状態回数が5以上残っている可能性が高まることとなるため、このような状況であっても、RT(0)とRT(3)とのループがより多く継続することへの期待感を高めることができる。

【0391】

また、本実施例では、他の演出パターンよりも短いゲーム数で終了することで報知状態回数が所定回数以上残っていることが確定するようになっているが、特別役当選示唆演出の演出結果として特別役の非当選が示される最終結果において報知状態回数が所定回数以上残っていることが確定するようにしても良く、このような構成とすることで、特別役当選示唆演出の演出結果として特別役の非当選が確定した場合であっても、RT(0)とRT(3)とのループがより多く継続することへの期待感を高めることができる。

10

【0392】

また、本実施例では、一般役が単独で当選している場合よりも特別役と同時に当選している場合に選択される比率の高い演出パターンほど、報知状態回数が残っていない場合よりも1以上残っている場合に選択される比率が高く、特別役の当選可能性が高い演出パターンに基づく特別役当選示唆演出が実行され、結果的に特別役が当選していない旨が報知された場合には、報知状態回数が1以上残っている可能性が高まるため、特別役の当選が期待できる特別役当選示唆演出で特別役に当選していなかった場合であっても、RT(0)とRT(3)とのループがより多く継続することへの期待感を高めることができる。

【0393】

20

特に本実施例では、最も特別役に当選している可能性が高い演出パターンに基づく特別役当選示唆演出が実行され、特別役に当選していなかった場合には、報知状態回数が1以上残っていることが確定するため、特別役の当選が期待できる特別役当選示唆演出で特別役に当選していなかった場合であっても、このような状況で特別役に当選していなかったことによる損失感を軽減できる。

【0394】

また、本実施例では、演出パターン1～6のうち、花火打上+カットイン演出の演出パターン3～6が当選する比率が、報知状態回数が残存していない場合よりも1以上残存している方が高く、演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットインを伴わない花火打上演出よりも演出モード切替スイッチ58の操作に応じてカットインを伴う花火打上+カットイン演出が実行された方が、報知状態回数が1以上残存している可能性が高くなる一方、演出パターン3～6が選択された場合であっても、演出モード切替スイッチ58が操作されなかった場合には、カットイン演出を伴わず、カットイン演出を伴うか否かの違いから、報知状態回数が1以上残っているか否かを推測することができないようになっている。すなわち特別役当選示唆演出において遊技の進行に関与しない操作がなされることで、報知状態回数が1以上残っていることを知ることができるため、遊技の進行に関与しない演出のための操作を伴う特別役当選示唆演出に対して遊技者が積極的に参加する意欲を高めることができる。

30

【0395】

また、本実施例では、RT(0)において遊技者にとって不利なRT(2)及びRT(5)への移行を回避し、かつ遊技者にとって有利なRT(3)へ移行させるための操作手順が報知される報知状態の残り回数及び特別役当選示唆演出の契機となった一般役の種類に応じて特別役当選示唆演出の演出パターンが選択されるようになっているが、少なくとも遊技者にとって有利な操作手順が報知される回数と特別役当選示唆演出の契機となった一般役の種類とに基づいて特別役当選示唆演出が選択される構成であれば、特別役当選示唆演出が実行される契機となった一般役の種類及び特別役当選示唆演出の演出パターンの組合せから遊技者にとって有利な操作手順を報知する回数の残り数が示唆され、推測することが可能となるため、特別役当選示唆演出の結果、特別役が当選していなかった場合であっても、遊技者にとって特別役当選示唆演出が有意なものとなる。

40

【0396】

50

遊技者にとって有利な操作手順としては、例えば、遊技者にとって有利な遊技状態が終了することとなる終了役の当選時において、その終了役の成立を回避する操作手順（停止順や操作タイミング、またはその組合せ）を適用しても良い。また、入賞条件となる操作手順（停止順や操作タイミング、またはその組合せ）の異なる複数種類の小役が当選するものにおいて、当選した小役の入賞条件となる操作手順を適用しても良い。

【 0 3 9 7 】

また、本実施例では、遊技者にとって有利な操作手順の残り回数が、R T (0) へ 1 回移行する毎に減算されるようになっていたが、操作手順の残り回数が、1 回報知される毎に減算されるものであっても良いし、一定回数報知される毎に減算されるものであっても良いし、一定ゲーム数毎に報知されるか否かに関わらず減算されるものであっても良い。

10

【 0 3 9 8 】

次に、図 1 7 及び図 1 8 のタイミングチャートに基づいて、サブ C P U 9 1 a がゲームの進行に応じて行う演出モード切替禁止フラグの設定状況について説明する。

【 0 3 9 9 】

尚、以下の説明において“ゲーム”といった場合には、狭義には、スタートスイッチ 7 の操作からリール 2 L、2 C、2 R を停止するまでをいうものとする。もっとも、ゲームを行う際には、スタートスイッチ 7 の操作前の賭け数の設定や、リール 2 L、2 C、2 R の停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれるものとする。

【 0 4 0 0 】

20

まず、図 1 7 (a) に示すように、ゲームが実行されていない状態で賭数の設定操作が検出されたとき（賭数の設定が可能で、かつ規定数の賭数が未だ設定されておらず、さらにクレジットが残っている状態でメダルの投入が行われたときまたは 1 枚 B E T スイッチ 5 か M A X B E T スイッチ 6 の操作が検出されたとき）に、演出モード切替禁止フラグを設定する。これにより演出モード切替スイッチ 5 8 の操作が無効になり、演出モードの切り替えができなくなる。そしてスタートスイッチ 7 の操作が検出されたことによりリール 2 L、2 C、2 R が回転を開始することによりゲームが開始される。

【 0 4 0 1 】

その後、全てのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止して表示結果が導出されることでゲームが終了する。ここで、リール 2 L、2 C、2 R の表示結果としてハズレ表示結果が導出された場合にはその時点でゲームが終了となり、設定されていた演出モード切替禁止フラグがクリアされ、これにより演出モード切替スイッチ 5 8 の操作が有効になり、演出モードの切り替えが可能となる。

30

【 0 4 0 2 】

また、リール 2 L、2 C、2 R の表示結果としてリプレイ入賞表示結果が導出されてリプレイ入賞が発生した場合には、ゲームの終了と同時に当該ゲームと同一の賭数が自動的に設定されるため、設定されている演出モード切替禁止フラグはクリアされずにそのまま維持される。つまり、リプレイ入賞が発生した場合、ゲーム終了後も演出モード切替スイッチ 5 8 の操作は無効のままとされる。

【 0 4 0 3 】

40

また、リール 2 L、2 C、2 R の表示結果としてメダルの払い出しを伴う小役入賞表示結果が導出されて小役入賞が発生した場合には、メダルの払い出しが終了するまで演出モード切替禁止フラグは維持され、メダルの払い出しが終了した時点でクリアされる。つまり、小役入賞が発生した場合、メダルの払い出しが終了した時点でゲームが終了したことになり、演出モード切替スイッチ 5 8 の操作が有効となる。

【 0 4 0 4 】

次に、図 1 7 (b) に示すように、内部抽選により特別役が内部当選し、かつ、これに応じて実行された特別役当選示唆演出において演出パターン 0 が当選した場合、つまり特別役当選示唆演出を実行しないことが決定され、特別役が当選したゲームで特別入賞が発生せずに内部当選フラグが持ち越された場合、設定されている演出モード切替禁止フラグ

50

をクリアせずに維持する。そして、当選した特別役フラグが持ち越されている間は、該特別役フラグに対応する特別入賞が発生するまでは、ゲームが終了してから次ゲームの賭数が設定されるまでの期間であっても、設定されている演出モード切替禁止フラグをクリアせずに維持するため、演出モード切替スイッチ 58 の操作は無効となる。

【0405】

また、最終的に特別役に対応する特別入賞が発生した場合においては、次ゲームからボーナスゲームが開始されることで、特別入賞が発生したゲームが終了した時点でも、設定されている演出モード切替禁止フラグをクリアせずに維持するため、演出モード切替スイッチ 58 の操作は無効となる。

【0406】

このように、確定演出により特別役の内部当選フラグが設定されている旨が既に告知されているか否かに関わらず、特別役の内部当選フラグが設定されると、当該ゲーム以降のゲームにあっては、ゲームが終了してから次ゲームが開始されるまでの期間であっても演出モードの選択ができなくなる。

【0407】

よって、遊技者は、ゲームが終了してから次ゲームが開始されるまでの期間において演出モード切替スイッチ 58 の操作をしたときに、演出モードの切替操作が無効とされて演出モードの選択ができない場合には、BB(1)、BB(2)、RBのいずれかの内部当選フラグが設定されていることを認識できるため、遊技者に意外性を与えることができる。

【0408】

次に、図18(a)に示すように、スタートスイッチ7の操作が検出され内部抽選が行われた結果、特別役と同時に当選する可能性がある小役が内部当選し、かつ、これに応じて実行された特別役当選示唆演出においていずれかの演出パターン1～7が当選した場合、つまり特別役当選示唆演出を実行することが決定された場合には、連続演出カウンタのカウンタ値に「3」が設定され、これに基づいて特別役当選示唆演出が開始される。

【0409】

その後は、ゲームが開始する毎に連続演出カウンタのカウンタ値が1ずつ減算更新され、ゲームが終了した時点で、連続演出カウンタのカウンタ値の値が「1」以上であるか否かを確認する。そして、カウンタ値が「1」以上である場合、つまり特別役当選示唆演出を実行中であり、かつ、次ゲームに継続する場合には、特別役の内部当選フラグが設定されているか否かに関わらず、設定されている演出モード切替禁止フラグをクリアせずに維持するため、演出モード切替スイッチ 58 の操作は無効となる。

【0410】

そして、ゲーム終了時において連続演出カウンタのカウンタ値が0である場合、つまり特別役当選示唆演出を開始してから4ゲーム目のゲームが終了した時点で、特別役の内部当選フラグが設定されているか否かを判定し、内部当選フラグが設定されていないと判定した場合には、設定されている演出モード切替禁止フラグをクリアするため、演出モード切替スイッチ 58 の操作が有効となる。

【0411】

このように、特別役が内部当選していない場合でも、特別役当選示唆演出の実行中であり、かつ、該特別役当選示唆演出が終了されずに次ゲームも継続する場合(特別役当選示唆演出を開始してから3ゲーム目が終了するまで)には、ゲームが終了してから次ゲームが開始されるまでの期間であっても、演出モード切替スイッチ 58 の操作は無効とされるが、ゲームが終了した時点で特別役当選示唆演出の実行中であっても、次ゲームに継続しない場合、つまり、当該ゲームが特別役当選示唆演出の最終ゲームであった場合には、設定されている演出モード切替禁止フラグをクリアして演出モード切替スイッチ 58 の操作を有効とする。

【0412】

詳しくは、特別役当選示唆演出の最終ゲームにおいては、ゲームが終了した時点で特別

10

20

30

40

50

役に内部当選しているか否かを示す確定報知が行われ、内部当選していない旨が遊技者に報知されるため、確定報知を示す画像等が表示されたままとなっても、ゲームが終了した時点で演出モード切替スイッチ５８の操作は有効となる。よって、この時点で演出モード切替スイッチ５８が操作された場合、モード選択画面に切り替わることになる。

【０４１３】

次に、図１８（ｂ）に示すように、内部抽選により特別役と小役とが同時当選し、かつ、これに応じて実行された特別役当選示唆演出においていずれかの演出パターン１～７が当選した場合、つまり特別役当選示唆演出を実行することが決定された場合には、連続演出カウンタのカウンタ値に３が設定され、これに基づいて特別役当選示唆演出が開始される。

10

【０４１４】

その後、ゲームが終了した時点で連続演出カウンタのカウンタ値が１以上である場合、つまり特別役当選示唆演出を実行中であり、かつ、次ゲームに継続するとともに、特別役の内部当選フラグが設定されていることで、設定されている演出モード切替禁止フラグをクリアせずに維持するため、演出モード切替スイッチ５８の操作は無効となる。

【０４１５】

そして、ゲーム終了時において連続演出カウンタのカウンタ値がクリアされて「０」となり、特別役当選示唆演出が次ゲームに継続しない最終ゲームが終了しても、特別役の内部当選フラグが設定されていることで、設定されている演出モード切替禁止フラグをクリアせずに維持するため、演出モード切替スイッチ５８の操作は無効のままとなる。

20

【０４１６】

以上説明したように、本発明の実施例としてのスロットマシン１にあっては、特別役当選示唆演出を実行中であり、かつ、該実行中の特別役当選示唆演出が終了されずに次ゲームも継続する場合（連続演出カウンタ＞０）、または特別役の内部当選フラグが設定されている場合には、ゲームが終了してから次ゲームが開始されるまでの期間であっても、演出モード切替禁止フラグをクリアせずに維持するため、演出モード切替スイッチ５８の操作は無効のままとなる。

【０４１７】

すなわち、例えば特別役の内部当選フラグが設定されたときにのみ演出モード切替スイッチ５８の操作を無効とすると、特別役と同時当選する可能性がある小役が内部当選したことを契機に特別役当選示唆演出が実行された場合、ゲームが終了してから次ゲームが開始されるまでの期間は演出モード切替禁止フラグがクリアされて演出モード切替スイッチ５８の操作が有効となる。この場合、遊技者により特別役当選示唆演出の実行中に演出モード切替スイッチ５８が操作されると、演出モードが切り替え可能となる。つまり、これにより特別役が内部当選していないことが判明してしまうので、特別役当選示唆演出が実行中であり次ゲームに継続する場合でも、その時点で特別役の内部当選に対する遊技者の期待感が減衰してしまうことになる。

30

【０４１８】

しかし、本実施例では、特別役が内部当選した場合だけでなく、特別役当選示唆演出を実行中であり、かつ、該実行中の特別役当選示唆演出が終了されずに次ゲームも継続する場合は、特別役の内部当選フラグが設定されていなくても、特別役当選示唆演出が終了するまで、演出モード切替スイッチ５８の操作が無効とされるため、特別役の入賞に対する遊技者の期待感を、少なくとも特別役当選示唆演出が終了するまで持続させることができる。

40

【０４１９】

また、本実施例では、特別役当選示唆演出の終了ゲーム（４ゲーム目）が終了した時点で特別役に内部当選していない場合、表示領域５１ａに特別役が内部当選していない旨を示す確定報知画面が表示されるため、該確定報知画面が表示されたままであっても（特別役示唆演出が終了してなくても）、ゲームが終了した時点で演出モード切替禁止フラグをクリアして演出モード切替スイッチ５８の操作を有効としていたが、特別役当選示唆演出

50

の終了ゲーム、つまり特別役当選示唆演出を実行中であり、かつ、次ゲームに継続しない場合でも、演出モード切替禁止フラグを設定したままとして演出モード切替スイッチ５８の操作を無効としてもよい。

【０４２０】

また、特に図示はしないが、特別役当選示唆演出の実行中において特別役が内部当選した場合は、そのゲームが終了したときから演出モード切替禁止フラグを維持したまま演出モード切替スイッチ５８の操作を無効とすることになる。この場合、例えば特別役当選示唆演出の結果が変わることになるため、データの一部を差し替える差替演出に変更するか、４ゲーム目まで特別役当選示唆演出を実行して特別役が内部当選していない旨を示す確定報知画面が表示した後、５ゲーム目で復活演出を実行して特別役が内部当選した旨を示す確定報知画面を表示する追加演出を実行することとなる。

10

【０４２１】

このように５ゲーム目で追加演出を実行することがある場合には、特別役当選示唆演出の終了ゲームでも演出モード切替禁止フラグを設定したままとして演出モード切替スイッチ５８の操作を無効としておくことで、特別役当選示唆演出の終了ゲームで特別役が内部当選していない旨を示す確定報知画面が表示された場合でも、遊技者は次ゲームで追加演出が実行されることを期待できることになるため、期待感を持続させることができる。

【０４２２】

また、特別役当選示唆演出が実行されていない場合でも、特別役の内部当選により演出モード切替スイッチ５８の操作が無効とされることで、例えば遊技者が特別役が内部当選していることを気が付かずに演出モード切替スイッチ５８の操作したときに、ゲーム中以外であるにも関わらず演出モードの切り替えができないことで、特別役に内部当選していることを認識することができるため、遊技者に意外性を与えることができる。

20

【０４２３】

また、特別役の内部当選により演出モードの選択ができなくなることで、例えば遊技者が特別役が内部当選していることを気が付かないまま演出モードの切り替え操作を行い、そのまま特別入賞が発生してしまうことがないので、遊技者に不信感を与えることがない。具体的には、例えばＢＢ（１）が内部当選したときに演出モードＡが選択されていたにも関わらず、入賞するまでに演出モードをＢやＣに変更してしまった場合、図１６（ａ）に示すように、報知状態回数の平均獲得回数が小さくなってしまい、遊技者に不信感を与えてしまう虞があるが、特別役が内部当選した成立ゲームが終了した時点で演出モードの選択ができなくなるため、上記のような不信感を与えることはない。

30

【０４２４】

尚、本実施例では、内部抽選により特別役が内部当選したことを契機に、遊技者にとって有利となる付加価値の一例である、小役ＧＲ（１）～（６）が当選したとき及びリプレイＧＲ（１）（２）が当選したときに操作手順報知が実行される報知状態に制御する報知状態回数の獲得回数を、特別役が内部当選したときの演出モード及び内部当選した特別役の種類に応じて異なる割合で決定するようになっていたが、遊技者にとって有利となる付加価値は、上記のように遊技者にとって有利となる操作手順報知の実行回数に限定されるものではなく、報知状態に制御される割合や、報知状態に制御される期間の長さ等を、特別役が内部当選したときの演出モード及び内部当選した特別役の種類に応じて異なる割合で決定するようにしてもよい。

40

【０４２５】

具体的には、特別役が内部当選したときの演出モード及び内部当選した特別役の種類に応じて、例えば報知状態とするか否かを異なる割合で決定するものや、報知する回数を異なる割合で決定するものや、報知状態に制御する回数を異なる割合で決定するものや、報知状態の継続確率を異なる割合で決定するものや、報知状態が実行されるゲーム数を異なる割合で決定するものや、報知状態を発生させるまでに要する継続ゲーム数を異なる確率で決定するもの等であってもよい。

【０４２６】

50

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。

【 0 4 2 7 】

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

【 0 4 2 8 】

更に、流路切替ソレノイド 3 0 や投入メダルセンサ 3 1 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 3 4 b や払出センサ 3 4 c 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。

10

【符号の説明】

【 0 4 2 9 】

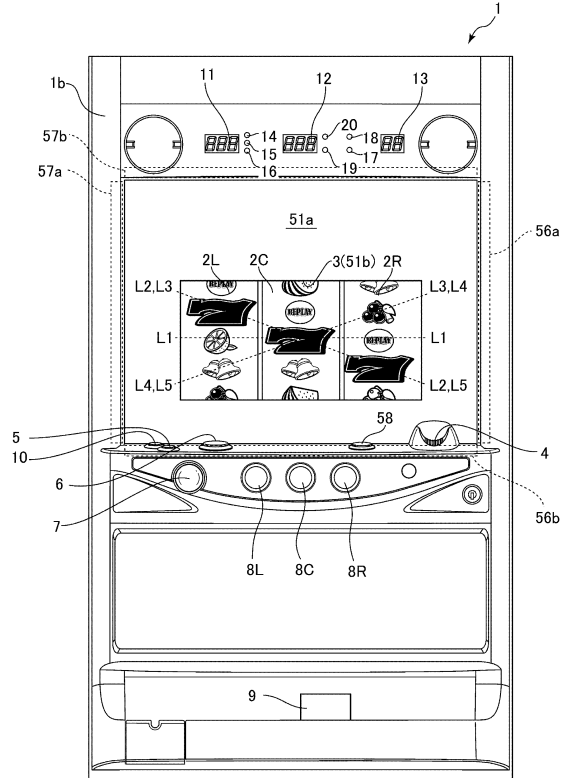
- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 4 1 メイン制御部
- 4 1 a C P U
- 4 1 b R O M
- 4 1 c R A M
- 9 1 サブ制御部
- 9 1 a C P U
- 9 1 b R O M
- 9 1 c R A M

20

30

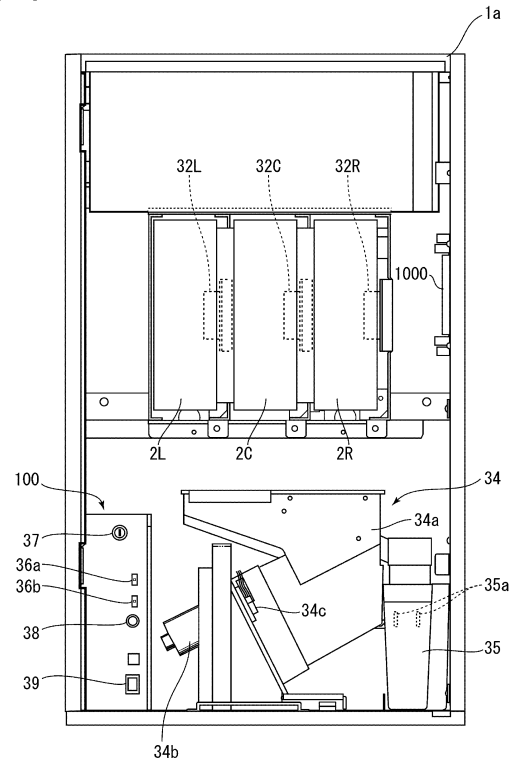
【図 1】

【図 1】



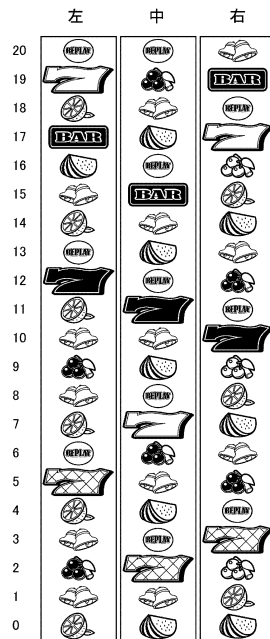
【図 2】

【図 2】



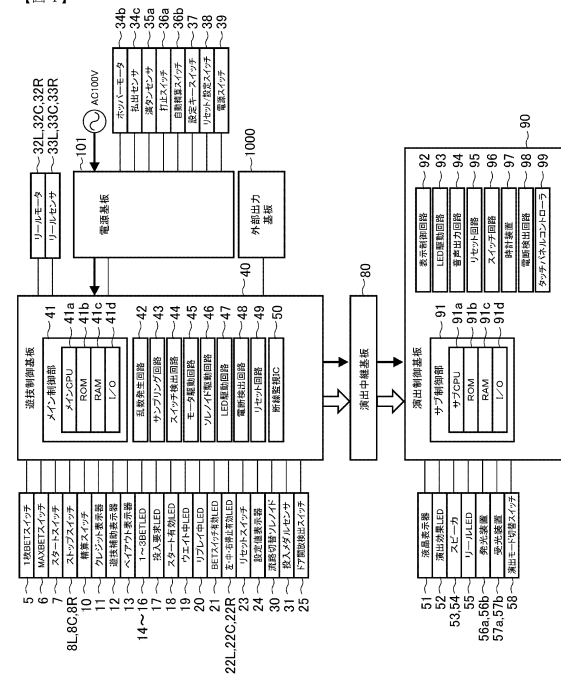
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



【図 5】

【図 5】

役	図柄組み合わせ	配当
RB	網7-網7-白7	RB
BB(1)	黒7-黒7-黒7	BB
BB(2)	網7-網7-網7	BB
リプレイ(1)	リプレイ-リプレイ-リプレイ	リプレイ
リプレイ(2)	リプレイ-リプレイ-スイカ	リプレイ
リプレイ(3)	黒7-リプレイ-スイカ	リプレイ
リプレイ(4)	網7-リプレイ-スイカ	リプレイ
リプレイ(5)	ベル-ベル-黒チェリー	リプレイ
リプレイ(6)	ベル-ベル-BAR	リプレイ
チェリー	チェリー-ANY-ANY	1
1枚(1)	スイカ-黒7-白7	1
1枚(2)	スイカ-網7-黒7	1
12枚(1)	黒7-ベル-白チェリー	12
12枚(2)	網7-ベル-白チェリー	12
12枚(3)	白7-ベル-白チェリー	12
11枚(1)	黒7-スイカ-スイカ	11
11枚(2)	網7-スイカ-スイカ	11
11枚(3)	白7-スイカ-スイカ	11
ベル	ベル-ベル-ベル	9

【図 6】

【図 6】

抽選役	遊技状態							
	RT(0)	RT(1)	RT(2)	RT(3)	RT(4)	RT(5)	RT(6)	RB
RB	○	○	○	○	○	○	×	×
BB(1)	○	○	○	○	○	○	×	×
BB(2)	○	○	○	○	○	○	×	×
RB+チェリー	○	○	○	○	○	○	×	×
RB+チェリー+1枚(1)	○	○	○	○	○	○	×	×
RB+チェリー+1枚(2)	○	○	○	○	○	○	×	×
RB+リプレイ(1)	○	○	○	○	○	○	×	×
RB+ベル	○	○	○	○	○	○	×	×
BB(1)+チェリー	○	○	○	○	○	○	×	×
BB(1)+チェリー+1枚(1)	○	○	○	○	○	○	×	×
BB(1)+チェリー+1枚(2)	○	○	○	○	○	○	×	×
BB(1)+リプレイ(1)	○	○	○	○	○	○	×	×
BB(1)+ベル	○	○	○	○	○	○	×	×
BB(2)+チェリー	○	○	○	○	○	○	×	×
BB(2)+チェリー+1枚(1)	○	○	○	○	○	○	×	×
BB(2)+チェリー+1枚(2)	○	○	○	○	○	○	×	×
BB(2)+リプレイ(1)	○	○	○	○	○	○	×	×
BB(2)+ベル	○	○	○	○	○	○	×	×
リプレイ(1)	○	○	○	○	○	○	○	×
リプレイGR(1)	○	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR(2)	○	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR(3)	○	×	×	×	×	×	×	×
チェリー	○	○	○	○	○	○	○	○
チェリー+1枚(1)	○	○	○	○	○	○	○	○
チェリー+1枚(2)	○	○	○	○	○	○	○	○
小役GR(1)	○	○	○	○	○	○	○	○
小役GR(2)	○	○	○	○	○	○	○	○
小役GR(3)	○	○	○	○	○	○	○	○
小役GR(4)	○	○	○	○	○	○	○	○
小役GR(5)	○	○	○	○	○	○	○	○
小役GR(6)	○	○	○	○	○	○	○	○
ベル	○	○	○	○	○	○	○	○

【図 9】

【図 9】

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

$$(b) \quad (1) (B+D)/(B+D+F) > (A+C)/(A+C+E)$$

$$(2) B/(B+D) > A/(A+C)$$

$$(3) (B2+D2+F2)/(A2+B2+C2+D2+E2+F2) > (B1+D1+F1)/(A1+B1+C1+D1+E1+F1)$$

	当選確率
特別役+リプレイ(1)	a
特別役+ベル	b
特別役+チェリー	c
特別役+チェリー+1枚	d
リプレイ(1)	e
ベル	f
チェリー	g
チェリー+1枚	h

$$(d) \quad d/(d+h) > c/(c+g) > b/(b+f) > a/(a+e)$$

	優先する 入賞ライン	当選確率
BB(1)+チェリー	L2~L5	A
BB(1)+チェリー+1枚	L1	B
BB(2)+チェリー	L2~L5	C
BB(2)+チェリー+1枚	L1	D

$$(f) \quad (1) A/(A+C) > B/(B+D)$$

$$(2) D/(B+D) > C/(A+C)$$

【図 7】

【図 7】

リプレイ GR(1)	リプレイ(2) +リプレイ(3)
リプレイ GR(2)	リプレイ(2) +リプレイ(4)
リプレイ GR(3)	リプレイ(5) +リプレイ(6)
小役 GR(1)	12枚(1) +11枚(2)
小役 GR(2)	12枚(1) +11枚(3)
小役 GR(3)	12枚(2) +11枚(1)
小役 GR(4)	12枚(2) +11枚(3)
小役 GR(5)	12枚(3) +11枚(1)
小役 GR(6)	12枚(3) +11枚(2)

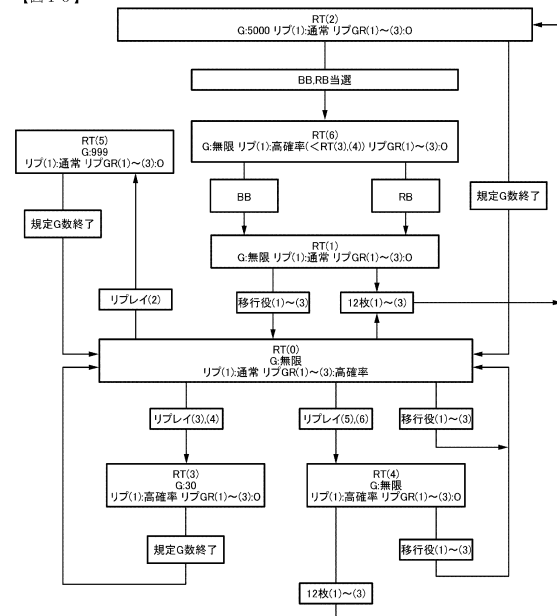
【図 8】

【図 8】

当選役	操作手順	入賞ラインに揃う図柄組合せ
リプレイ GR(1)	左黒7	黒7-リプレイ-スイカ(リプレイ(3))
	左白7or左網7	リプレイ-リプレイ-スイカ(リプレイ(2))
リプレイ GR(2)	左網7	網7-リプレイ-スイカ(リプレイ(4))
	左黒7or左白7	リプレイ-リプレイ-スイカ(リプレイ(2))
リプレイ GR(3)	右黒チェリー	ベル-ベル-黒チェリー(リプレイ(5))
	右BAR	ベル-ベル-BAR(リプレイ(6))
小役 GR(1)	第1左・左黒7or第1中・左黒7or第1右・左黒7	黒7-ベル-白チェリー(12枚(1))
	第1左・網7	網7-スイカ-スイカ(11枚(2))
	第1左・白7	白7-スイカ-リプレイ(移行役(3))
小役 GR(2)	第1左・左黒7or第1中・左黒7or第1右・左黒7	黒7-ベル-白チェリー(12枚(1))
	第1左・白7	白7-スイカ-スイカ(11枚(3))
	第1左・網7	白7-スイカ-リプレイ(移行役(2))
小役 GR(3)	第1左・左網7or第1中・左網7or第1右・左網7	網7-ベル-白チェリー(12枚(2))
	第1左・黒7	黒7-スイカ-スイカ(11枚(1))
	第1左・白7	白7-スイカ-リプレイ(移行役(3))
小役 GR(4)	第1左・左網7or第1中・左網7or第1右・左網7	網7-ベル-白チェリー(12枚(2))
	第1左・白7	白7-スイカ-スイカ(11枚(3))
	第1左・黒7	黒7-スイカ-リプレイ(移行役(1))
小役 GR(5)	第1左・左白7or第1中・左白7or第1右・左白7	白7-ベル-白チェリー(12枚(3))
	第1左・黒7	黒7-スイカ-スイカ(11枚(1))
	第1左・網7	網7-スイカ-リプレイ(移行役(2))
小役 GR(6)	第1左・左白7or第1中・左白7or第1右・左白7	白7-ベル-白チェリー(12枚(3))
	第1左・網7	網7-スイカ-スイカ(11枚(2))
	第1左・黒7	黒7-スイカ-リプレイ(移行役(1))

【図 10】

【図 10】



【図 1 1】

【図 1 1】

	開始条件	終了条件	ゲーム数	リプレイ確率
RT(0)	RT(1)(4)→移行役停止 RT(2)(3)(5)→RT規定G数終了	BB、RB当選、リプレイ(2)～(6)入賞 12枚(1)～(3)入賞	無限	リプレイ(1):通常 リプレイGR(1)～(3):高確率
RT(1)	BB、RB後	BB、RB当選、12枚(1)～(3)入賞 移行役停止	無限	リプレイ(1):通常 リプレイGR(1)～(3):0
RT(2)	RT(0)(1)(4)→12枚(1)～(3)入賞	規定ゲーム数、BB、RB当選	5000	リプレイ(1):通常 リプレイGR(1)～(3):0
RT(3)	RT(0)→リプレイ(3)(4)入賞	規定ゲーム数、BB、RB当選	30	リプレイ(1):高確率 リプレイGR(1)～(3):0
RT(4)	RT(0)→リプレイ(5)(6)入賞	BB、RB当選、12枚(1)～(3)入賞 移行役停止	無限	リプレイ(1):高確率 リプレイGR(1)～(3):0
RT(5)	RT(0)→リプレイ(2)入賞	規定ゲーム数、BB、RB当選	999	リプレイ(1):通常 リプレイGR(1)～(3):0
RT(6)	BB、RB当選	BB、RB入賞	無限	リプレイ(1):高確率<RT(3)(4) リプレイGR(1)～(3):0

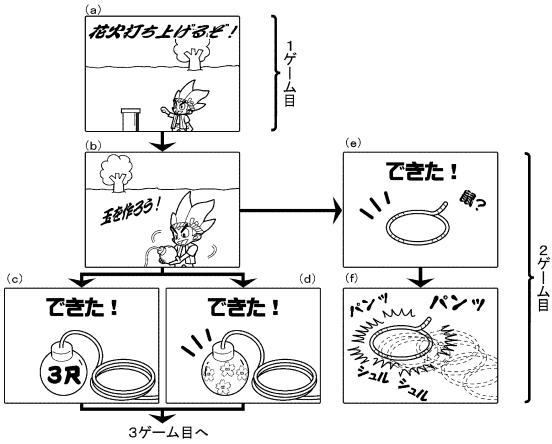
【図 1 2】

【図 1 2】

演出パターン	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目	4ゲーム目
パターン0	—	—	—	—
パターン1-1	演出開始	花火制作 (通常)	花火打上	打上失敗
パターン1-2	演出開始	花火制作 (通常)	花火打上	打上成功 (ボーナス確定)
パターン2-1	演出開始	花火制作 (格納)	花火打上	打上失敗
パターン2-2	演出開始	花火制作 (格納)	花火打上	打上成功 (ボーナス確定)
パターン3-1	演出開始	花火制作 (通常)	花火打上 +カットイン(小)	打上失敗
パターン3-2	演出開始	花火制作 (通常)	花火打上 +カットイン(小)	打上成功 (ボーナス確定)
パターン4-1	演出開始	花火制作 (格納)	花火打上 +カットイン(小)	打上失敗
パターン4-2	演出開始	花火制作 (格納)	花火打上 +カットイン(小)	打上成功 (ボーナス確定)
パターン5-1	演出開始	花火制作 (通常)	花火打上 +カットイン(大)	打上失敗
パターン5-2	演出開始	花火制作 (通常)	花火打上 +カットイン(大)	打上成功 (ボーナス確定)
パターン6-1	演出開始	花火制作 (格納)	花火打上 +カットイン(大)	打上失敗
パターン6-2	演出開始	花火制作 (格納)	花火打上 +カットイン(大)	打上成功 (ボーナス確定)
パターン7	演出開始	花火制作 (嵐)	—	—

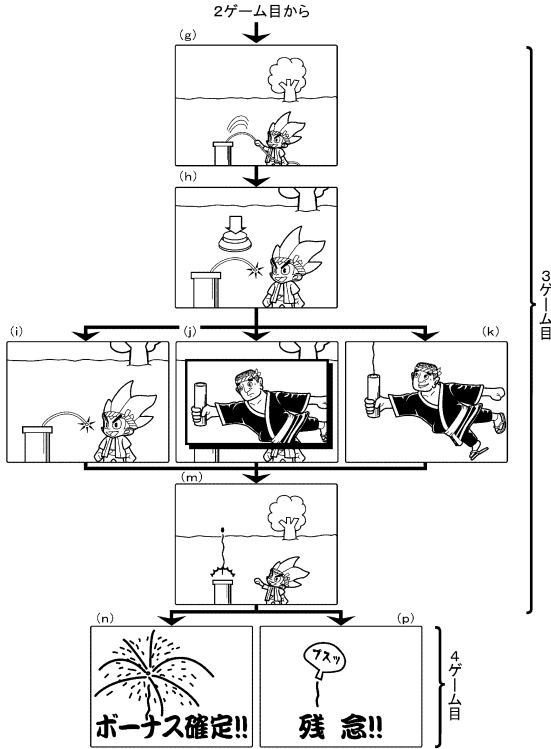
【図 1 3】

【図 1 3】



【図 1 4】

【図 1 4】



【図 15】

【図 15】

分母:987

	リプレイ(1)		特別役+リプレイ(1)		ベル		特別役+ベル	
	ストック≧1	ストック=0	ストック≧1	ストック=0	ストック≧1	ストック=0	ストック≧1	ストック=0
パターン0	900	952	700	750	800	865	600	650
パターン1	20	16	30	24	44	30	53	45
パターン2	24	11	36	30	38	36	48	40
パターン3	14	8	43	37	34	22	68	60
パターン4	17	6	48	42	30	26	60	52
パターン5	10	4	60	52	27	0	90	80
パターン6	12	9	80	62	24	18	78	70
パターン7	0	0	0	0	0	0	0	0

	チェリー		特別役(低)+チェリー		特別役(高)+チェリー	
	ストック≧1	ストック=0	ストック≧1	ストック=0	ストック≧1	ストック=0
パターン0	400	480	300	390	0	0
パターン1	115	197	25	35	50	85
パターン2	177	130	50	65	75	105
パターン3	80	100	70	80	100	120
パターン4	90	60	130	110	160	140
パターン5	65	90	175	150	215	190
パターン6	70	0	247	207	397	357
パターン7	0	0	0	0	0	0

	チェリー+1枚			特別役(低)+チェリー+1枚			特別役(高)+チェリー+1枚		
	ストック≧5	4≦ストック≦1	ストック=0	ストック≧5	4≦ストック≦1	ストック=0	ストック≧5	4≦ストック≦1	ストック=0
パターン0	0	0	0	30	50	0	30	50	0
パターン1	150	200	452	50	50	85	27	27	50
パターン2	195	365	255	75	75	105	54	54	75
パターン3	120	110	175	100	100	120	56	56	100
パターン4	130	140	115	150	150	140	112	112	160
パターン5	97	87	0	200	200	190	232	232	215
パターン6	105	95	0	372	372	357	466	466	397
パターン7	200	0	0	20	0	0	20	0	0

※注釈	特別役(低)	特別役(高)
モードA	BB(2), RB	BB(1)
モードB	BB(1), RB	BB(2)
モードC	BB(1), BB(2)	RB

【図 16】

【図 16】

(a)

内部当選時の演出モード	内部当選時の報知状態平均獲得回数		
	BB(1)	BB(2)	RB
モードA	大	中	小
モードB	中	大	小
モードC	小	小	特大

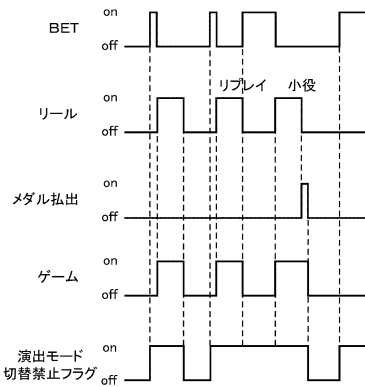
(b)

内部当選時の演出モード	内部当選時の報知状態平均獲得回数		
	BB(1)	BB(2)	RB
モードA	大	小	大
モードB	小	大	大
モードC	中	中	大

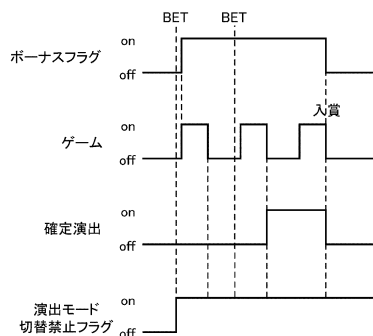
【図 17】

【図 17】

(a)



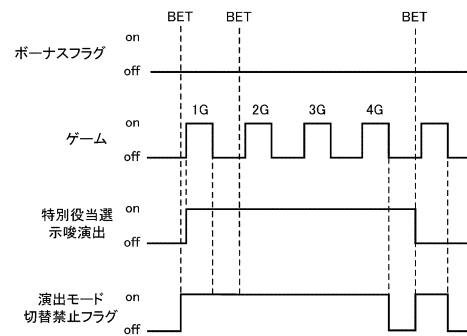
(b)



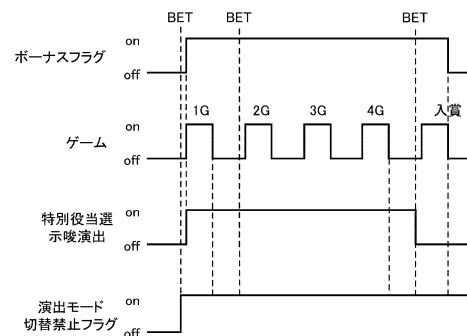
【図 18】

【図 18】

(a)



(b)



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２番１４号 株式会社三共内

審査官 大澤 元成

(56)参考文献 特開２００８－３０７１２５（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－２９５９１３（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－０５０４２１（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－２００１３３（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－１３０３３０（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－３１２８５３（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－３２５８８７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A 6 3 F 5 / 0 4