

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-82315

(P2010-82315A)

(43) 公開日 平成22年4月15日(2010.4.15)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A63F 5/04 512D

テーマコード (参考)

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 109 頁)

(21) 出願番号 特願2008-256324 (P2008-256324)
 (22) 出願日 平成20年10月1日 (2008. 10. 1)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 100098729
 弁理士 重信 和男
 (74) 代理人 100116757
 弁理士 清水 英雄
 (74) 代理人 100123216
 弁理士 高木 祐一
 (74) 代理人 100089336
 弁理士 中野 佳直
 (74) 代理人 100148161
 弁理士 秋庭 英樹

最終頁に続く

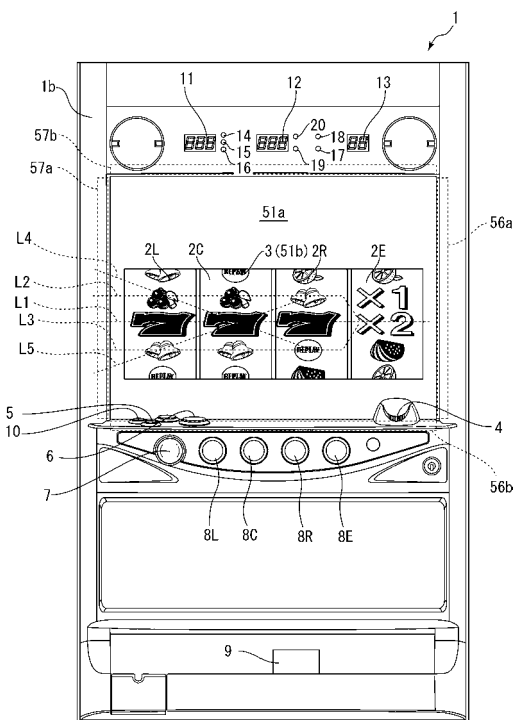
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 リールの図柄配列やリール制御を極力制限することなく、特別役の種類を増やすことが可能となり、かつ継続ゲーム数を増加させても連続演出が終了するまで特別役に当選しているか否かを確実に判別できないようにしたスロットマシンを提供すること。

【解決手段】 左、中、右、EXリールからなる4つのリールに導出された図柄の組合せによって異なる複数種類の特別役を備える。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を定める。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出表示させることが可能な可変表示装置を備え、

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

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

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

前記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、

複数ゲームに亘り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を実行する連続演出実行手段と、

を備え、

前記可変表示装置を構成する可変表示領域は、少なくとも 4 個以上からなり、前記特別入賞は、前記 4 個以上の可変表示領域に導出された表示結果の組合せに応じて異なる複数種類の特別入賞を含み、

入賞が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するスロットマシン。

【請求項 2】

前記 4 個以上の可変表示領域に対応してそれぞれ設けられ、該対応する可変表示領域に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記事前決定手段の決定結果に応じて該導出操作手段に対応する可変表示領域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 4 個以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域の表示結果として特定図柄が導出されるのみで他の可変表示領域に導出された表示結果に関わらず発生する特定入賞を含み、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定入賞の発生を許容する旨が決定され、前記他の可変表示領域のうち少なくとも予め定められた一の可変表示領域に対応する導出操作手段が、予め定められた複数のタイミングのうち特定のタイミングで操作されたことを条件に、前記他の可変表示領域の表示結果として特定の組合せを導出させる制御を行い、前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、該特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、該特定の可変表示領域に前記特定図柄を導出させる制御を行う

ことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記 4 個以上の可変表示領域に対応してそれぞれ設けられ、該対応する可変表示領域に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記事前決定手段の決定結果に応じて該導出操作手段に対応する可変表示領域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４個以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域以外の他の可変表示領域の表示結果として所定の組合せが導出され、前記特定の可変表示領域の表示結果として所定図柄が導出されたときに発生する所定入賞を含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記所定入賞の発生を許容する旨が決定された場合に、前記他の可変表示領域の表示結果として前記所定の組合せを導出させる制御を行い、前記他の可変表示領域の表示結果として前記所定の組合せが導出された状態において前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、該特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、該特定の可変表示領域に前記所定図柄を導出させる制御を行い、

10

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り、かつ前記所定入賞の発生を許容する旨が決定されていない場合に、前記他の可変表示領域の表示結果として前記所定の組合せを導出させる制御を行い、前記他の可変表示領域の表示結果として前記所定の組合せが導出された状態において前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、該特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、該特定の可変表示領域に前記所定図柄以外の図柄を導出させる制御を行う

ことを特徴とする請求項１または２に記載のスロットマシン。

【請求項４】

前記４個以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域以外の他の可変表示領域の表示結果として予め定められた組合せが導出され、前記特定の可変表示領域の表示結果として第１の図柄が導出されたときに発生する第１の入賞と、前記他の可変表示領域の表示結果として前記予め定められた組合せが導出され、前記特定の可変表示領域の表示結果として第２の図柄が導出されたときに発生し、前記第１の入賞と同一価値の付与を伴う第２の入賞と、を含み、

20

前記事前決定手段は、

前記第１の入賞の発生を許容する旨を単独で決定する第１の決定、前記第１の入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第２の決定、前記第２の入賞の発生を許容する旨を単独で決定する第３の決定、前記第２の入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第４の決定を行うことが

30

可能であり、
前記第１の決定がなされる確率と前記第２の決定がなされる確率との合算確率に占める前記第２の決定がなされる確率の比率と、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４の決定がなされる確率の比率と、が異なる確率で前記第１～４の決定を行う

ことを特徴とする請求項１～３のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項５】

前記４個以上の可変表示領域のうち特定の可変表示領域以外の他の可変表示領域の表示結果として特殊な組合せが導出され、前記特定の可変表示領域の表示結果として第３の図柄が導出されたときに発生する第３の入賞と、前記他の可変表示領域の表示結果として前記特殊な組合せが導出され、前記特定の可変表示領域の表示結果として第４の図柄が導出されたときに発生し、前記第３の入賞と異なる価値の付与を伴う第４の入賞と、を含む

40

ことを特徴とする請求項１～４のいずれかに記載のスロットマシン。

【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】

50

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

【0003】

そしてこの種のスロットマシンには、遊技者にとって有利な特別役に当選した可能性を示唆する演出を複数ゲームにわたり連続して行うことで、複数ゲームにわたり特別役の当選に対する期待感を持続させるようにしたスロットマシンが提案されており、さらに、入賞のための停止操作が互いに排他的な複数種類の特別役を備え、これら特別役の種類数以下のゲーム数にわたり連続演出を行うことで、例え、特別役に当選していない場合であっても連続演出が終了するまで特別役に当選しているか否かを確実に判別できないようにしたスロットマシンが提案されている（特許文献1参照）。

10

【0004】

【特許文献1】特開2006-158460号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

引用文献1に記載されたスロットマシンのように、連続演出の継続ゲーム数を、入賞のための停止操作が互いに排他的な特別役の種類数以下とする構成の場合、連続演出の継続ゲーム数を増加させようとする、入賞のための停止操作が互いに排他的な特別役の種類を増やす必要があり、それによってリールの図柄配列やリール制御が制限されてしまうという問題があった。

20

【0006】

また、一般的なスロットマシンでは、通常リールが3つであり、特別役の種類を増やすためには、いずれかのリールにおいて配置される特別役の図柄数を増やす必要があり、やはりリールの図柄配列やリール制御が制限されてしまうという問題があった。

【0007】

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、リールの図柄配列やリール制御を極力制限することなく、特別役の種類を増やすことが可能となり、かつ継続ゲーム数を増加させても連続演出が終了するまで特別役に当選しているか否かを確実に判別できないようにしたスロットマシンを提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な複数の可変表示領域（リール2L、2C、2R、2E）のそれぞれに表示結果を導出表示させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2R、2E）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（リール2L、2C、2R、2E）に導出表示された表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

40

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

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選

50

フラグ)を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞(特別役)の発生を許容する旨と前記優先入賞(再遊技役、小役)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(特別役)に対応する入賞表示結果よりも前記優先入賞(再遊技役、小役)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、

複数ゲームに亘り前記特別入賞(特別役)の発生を許容する旨が決定されている可能性を示唆する連続演出を実行する連続演出実行手段と、

を備え、

前記可変表示装置を構成する可変表示領域(リール2L、2C、2R、2E)は、少なくとも4個以上からなり、前記特別入賞(特別役)は、前記4個以上の可変表示領域(リール2L、2C、2R、2E)に導出された表示結果の組合せに応じて異なる複数種類の特別入賞(RB(1)(2)、BB(1)~(4))を含み、

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(特別役)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(再遊技役、小役)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、4個以上の可変表示領域に導出された表示結果の組合せに応じて異なる種類の特別入賞を発生させることが可能であり、可変表示領域において配置される特別入賞の図柄数を増やすことなく、特別入賞の種類数を増やすことが可能となるため、従来の3つのリールからなるスロットマシンに比較して、図柄配列やリール制御が制限されてしまうことを少なくできる。

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わたり連続演出が実行されるので、連続演出が終了するまでは、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。

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

また、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。

【0009】

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、請求項1に記載のスロットマシンであって、

前記4個以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R、2E）に対応してそれぞれ設けられ、該対応する可変表示領域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8L、8C、8R、8E）と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R、8E）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該導出操作手段に対応する可変表示領域（リール2L、2C、2R、2E）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4個以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R、2E）のうち特定の可変表示領域（リール2E）の表示結果として特定図柄（黒スイカ）が導出されるのみで他の可変表示領域（リール2L、2C、2R）に導出された表示結果に関わらず発生する特定入賞（スイカ）を含み、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定入賞（スイカ）の発生を許容する旨が決定され、前記他の可変表示領域（リール2L、2C、2R）のうち少なくとも予め定められた一の可変表示領域に対応する導出操作手段が、予め定められた複数のタイミングのうち特定のタイミング（引込範囲内のタイミング）で操作されたことを条件に、前記他の可変表示領域（リール2L、2C、2R）の表示結果として特定の組合せ（黒スイカー黒スイカー黒スイカ、白スイカー黒スイカー黒スイカ）を導出させる制御を行い、前記特定の可変表示領域（リール2E）に対応する導出操作手段が操作されたときに、該特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、該特定の可変表示領域（リール2E）に前記特定図柄（黒スイカ）を導出させる制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定入賞の発生が許容された場合には、特定の可変表示領域以外の他の可変表示領域では、遊技者がタイミングをとって導出操作を行うこと（いわゆる目押し）によって特定の組合せが導出されるため、技術介入が加わることにより遊技者の達成感を高めることができるとともに、他の可変表示領域に特定の組合せが導出されずとも、特定の可変表示領域には、導出操作のタイミングに関わらず、必ず特定図柄が導出され、特定入賞が発生するので、他の可変表示領域において導出操作のタイミングを誤っても遊技者に損失が生じることがない。

【0010】

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

前記4個以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R、2E）に対応してそれぞれ設けられ、該対応する可変表示領域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8L、8C、8R、8E）と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R、8E）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該導出操作手段に対応する可変表示領域（リール2L、2C、2R、2E）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4個以上の可変表示領域（リール2L、2C、2R、2E）のうち特定の可変表示領域（リール2E）以外の他の可変表示領域（リール2L、2C、2R）の表示結果として所定の組合せ（リプレーリプレーリプレイ／ベルーベルーベル）が導出され、前記

特定の可変表示領域（リール 2 E）の表示結果として所定図柄（オレンジ／× 1、× 2）が導出されたときに発生する所定入賞（リプレイ（1）／ベル（1）（2））を含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記所定入賞（リプレイ（1）／ベル（1）（2））の発生を許容する旨が決定された場合に、前記他の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果として前記所定の組合せ（リプレイーリプレイーリプレイ／ベルーベルーベル）を導出させる制御を行い、前記他の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果として前記所定の組合せ（リプレイーリプレイーリプレイ／ベルーベルーベル）が導出された状態において前記特定の可変表示領域（リール 2 E）に対応する導出操作手段が操作されたときに、該特定の可変表示領域（リール 2 E）に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、該特定の可変表示領域（リール 2 E）に前記所定図柄（オレンジ／× 1、× 2）を導出させる制御を行い、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されており、かつ前記所定入賞（リプレイ（1）／ベル（1）（2））の発生を許容する旨が決定されていない場合に、前記他の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果として前記所定の組合せ（リプレイーリプレイーリプレイ／ベルーベルーベル）を導出させる制御を行い、前記他の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果として前記所定の組合せ（リプレイーリプレイーリプレイ／ベルーベルーベル）が導出された状態において前記特定の可変表示領域（リール 2 E）に対応する導出操作手段が操作されたときに、該特定の可変表示領域（リール 2 E）に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、該特定の可変表示領域（リール 2 E）に前記所定図柄（オレンジ／× 1、× 2）以外の図柄を導出させる制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の可変表示領域以外の他の可変表示領域の表示結果として所定の組合せが導出され、特定の可変表示領域に所定図柄が導出されることで所定入賞が発生するが、特別入賞の発生が許容され、かつ所定入賞の発生が許容されていない場合にも、他の可変表示領域の表示結果として所定の組合せが導出されるが、特定の可変表示領域に所定図柄が導出されることはなく、所定入賞が発生することもないため、他の可変表示領域の表示結果として所定の組合せが導出されたにも関わらず、所定入賞が発生しないことにより特別入賞の発生が許容されている旨が示唆されることとなり、遊技者に対して意外性をもって特別入賞の発生が許容された旨を知らせることができる。

【0011】

本発明の請求項 4 に記載のスロットマシンは、請求項 1 ～ 3 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記 4 個以上の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R、2 E）のうち特定の可変表示領域（リール 2 E）以外の他の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果として予め定められた組合せ（リプレイーベルーリプレイ／チェリーー A N Yー A N Y）が導出され、前記特定の可変表示領域（リール 2 E）の表示結果として第 1 の図柄（× 1）が導出されたときに発生する第 1 の入賞（リプレイ（2）／チェリー（1））と、前記他の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果として前記予め定められた組合せ（リプレイーベルーリプレイ／チェリーー A N Yー A N Y）が導出され、前記特定の可変表示領域（リール 2 E）の表示結果として第 2 の図柄（× 2）が導出されたときに発生し、前記第 1 の入賞（リプレイ（2）／チェリー（1））と同一価値の付与を伴う第 2 の入賞（リプレイ（3）／チェリー（2））と、を含み、

前記事前決定手段は、

前記第 1 の入賞の発生を許容する旨を単独で決定する第 1 の決定（リプレイ（2）／チェリー（1）／チェリー（1）＋1 枚）、前記第 1 の入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第 2 の決定（特別役＋リプレイ（2）／特別役＋チェリー（1）／特別役＋チェリー（1）＋1 枚）、前記第 2 の入賞の発生を許容する旨を単独で決定する第 3 の決定（リプレイ（3）／チェリー（2）／チェリー（2）＋

1枚)、前記第2の入賞の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第4の決定(特別役+リプレイ(3)/特別役+チェリー(2)/特別役+チェリー(2)+1枚)を行うことが可能であり、

前記第1の決定(リプレイ(2)/チェリー(1)/チェリー(1)+1枚)がなされる確率と前記第2の決定(特別役+リプレイ(2)/特別役+チェリー(1)/特別役+チェリー(1)+1枚)がなされる確率との合算確率に占める前記第2の決定(特別役+リプレイ(2)/特別役+チェリー(1)/特別役+チェリー(1)+1枚)がなされる確率の比率と、前記第3の決定(リプレイ(3)/チェリー(2)/チェリー(2)+1枚)がなされる確率と前記第4の決定(特別役+リプレイ(3)/特別役+チェリー(2)/特別役+チェリー(2)+1枚)がなされる確率との合算確率に占める前記第4の決定(特別役+リプレイ(3)/特別役+チェリー(2)/特別役+チェリー(2)+1枚)がなされる確率の比率と、が異なる確率で前記第1~4の決定を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1~4の決定のいずれがなされている場合でも、特定の可変表示領域以外の他の可変表示領域の表示結果として予め定められた組合せが導出され、最終的に同一の価値の付与を伴うが、第1の決定または第2の決定がなされている場合には、特定の可変表示領域の表示結果として第1の図柄が導出され、第3の決定または第4の決定がなされている場合には、特定の可変表示領域の表示結果として第2の図柄が導出される。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他の可変表示領域の表示結果として予め定められた組合せが導出された場合と、第3の決定または第4の決定がなされている場合に他の可変表示領域の表示結果として予め定められた組合せが導出された場合と、で最終的に付与される価値は同一であるが、特定の可変表示領域の表示結果として導出される図柄が異なる。そして、第1の決定がなされる確率と第2の決定がなされる確率との合算確率に占める第2の決定がなされる確率の比率と、第3の決定がなされる確率と第4の決定がなされる確率との合算確率に占める第4の決定がなされる確率の比率と、が異なり、他の可変表示領域の表示結果として予め定められた組合せが導出された際に、特定の可変表示領域の表示結果として導出された図柄によって特別入賞の発生が許容されていることに対する期待度に変化を持たせることができるため、特定の可変表示領域の表示結果に対して着目させることができる。さらに、特定の可変表示領域の表示結果として第1の図柄が導出された場合にも、第2の図柄が導出された場合にも、ともに特別入賞の発生が許容されている可能性が示唆されるが、特定の可変表示領域の表示結果として導出された図柄から特別入賞の発生が許容されているか否かを判別することは不可能であり、他の可変表示領域の表示結果として予め定められた組合せが導出された際に、特定の可変表示領域の表示結果として導出された図柄が第1の図柄、第2の図柄のいずれであっても、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。

【0012】

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

前記4個以上の可変表示領域(リール2L、2C、2R、2E)のうち特定の可変表示領域(リール2E)以外の他の可変表示領域(リール2L、2C、2R)の表示結果として特殊な組合せ(ブルーブルーベル)が導出され、前記特定の可変表示領域(リール2E)の表示結果として第3の図柄(×1)が導出されたときに発生する第3の入賞(ベル(1))と、前記他の可変表示領域(リール2L、2C、2R)の表示結果として前記特殊な組合せ(ブルーブルーベル)が導出され、前記特定の可変表示領域(リール2E)の表示結果として第4の図柄(×2)が導出されたときに発生し、前記第3の入賞(ベル(1))と異なる価値の付与を伴う第4の入賞(ベル(2))と、を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の可変表示領域以外の他の可変表示領域の表示結果として特殊な組合せが導出された際に、特定の可変表示領域の表示結果として第3の図柄が導出され

た場合と、第4の図柄が導出された場合と、で付与される価値が異なる。すなわち他の可変表示領域の表示結果として特殊な組合せが導出された際には、特定の可変表示領域の表示結果として導出された図柄によってその価値が決まるため、特定の可変表示領域の表示結果に対して着目させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0013】

本発明の実施例を以下に説明する。

【実施例1】

【0014】

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

【0015】

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、2E（以下、左リール、中リール、右リール、エクストラ（EX）リールともいう）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、2E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。

【0016】

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」、「黒スイカ」、「白スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」、「×1」、「×2」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、2E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。

【0017】

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

【0018】

リール2L、2C、2R、2Eの内側には、リール2L、2C、2R、2E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、33Eと、リール2L、2C、2R、2Eを背面から照射するリールLED55と、が設けられている。また、リールLED55は、リール2L、2C、2R、2Eの連続する3つの図柄に対応する12のLEDからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0019】

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

【0020】

液晶表示器51の前面側（図1においては手前側）には、表示面に対する遊技者からの指示（たとえば、タッチ操作）を検出し、当該位置（たとえば、タッチ操作された位置）を特定するためのタッチパネルを構成する発光装置56a、56bと、受光装置57a、

10

20

30

40

50

５７ｂと、が設置されている。発光装置５６ａ、５６ｂは、赤外線が発光素子（たとえば、ＬＥＤ）を複数備えている。受光装置５７ａ、５７ｂは、赤外線を受光素子（たとえば、フォトトランジスター）を複数備えている。

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

タッチパネルを構成する発光装置５６ａ、５６ｂは、液晶表示器５１の表示面の左辺および下辺に設置され、受光装置５７ａ、５７ｂは、液晶表示器５１の表示面の右辺および上辺に設置されている。タッチパネルは、発光装置５６ａ、５６ｂおよび受光装置５
30 7 ａ、５７ｂにより囲まれた領域内のタッチ操作を検出し、タッチ操作された位置を特定することができるようになっている。

【００２４】

前面扉１ｂには、メダルを投入可能なメダル投入部４、メダルが払い出されるメダル払出口９、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いてメダル１枚分の賭数を設定する際に操作される１枚ＢＥＴスイッチ５、クレジットを用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本
35 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ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ１
0、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ７、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ、２
Ｅの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、８Ｅが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【００２５】

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

【００２６】

また、前面扉１ｂには、賭数が１設定されている旨を点灯により報知する１ＢＥＴＬＥＤ１４、賭数が２設定されている旨を点灯により報知する２ＢＥＴＬＥＤ１５、賭数が３設定されている旨を点灯により報知する３ＢＥＴＬＥＤ１６、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求ＬＥＤ１７、スタートスイッチ７の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中ＬＥＤ１
50 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ＬＥＤ２０が設けられている。

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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witch37、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。

【0032】

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。

【0033】

入賞ラインとは、各リール2 L、2 C、2 R、2 Eの透視窓3に表示された図柄の組み合わせが入賞図柄の組み合わせであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図1に示すように、各リール2 L、2 C、2 R、2 Eの中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL 1、各リール2 L、2 C、2 Rの上段及びリール2 Eの中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL 2、各リール2 L、2 C、2 Rの下段及びリール2 Eの中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL 3、リール2 Lの上段、リール2 Cの中段、リール2 Rの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄及びリール2 Eの中段に跨って設定された入賞ラインL 4、リール2 Lの下段、リール2 Cの中段、リール2 Rの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄及びリール2 Eの中段に跨って設定された入賞ラインL 5の5種類が入賞ラインとして定められている。

10

【0034】

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

【0035】

そして全てのリール2 L、2 C、2 R、2 Eが停止されることで1ゲームが終了し、有効化されたいずれかの入賞ラインL 1～L 5上に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が各リール2 L、2 C、2 R、2 E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み合わせが揃った場合には、有効化された入賞ラインに揃った図柄の組み合わせそれぞれに対して定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。ただし、1ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限（本実施例では15枚）が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効化されたいずれかの入賞ラインL 1～L 5上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール2 L、2 C、2 R、2 Eの表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

20

30

【0036】

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。

【0037】

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。

40

【0038】

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

【0039】

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

50

タートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、8 E、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 33 L、33 C、33 R、33 E 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 34 c、満タンセンサ 35 a、打止スイッチ 36 a、自動精算スイッチ 36 b、設定キースwitch 37、リセット／設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【0040】

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、1～3 B E T L E D 14～16、投入要求 L E D 17、スタート有効 L E D 18、ウェイト中 L E D 19、リプレイ中 L E D 20、B E T スwitch 有効 L E D 21、左、中、右、E X 停止有効 L E D 22 L、22 C、22 R、22 E、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールモータ 32 L、32 C、32 R、32 E 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 34 b 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。

【0041】

遊技制御基板 40 には、メイン C P U 41 a、R O M 41 b、R A M 41 c、I / O ポート 41 d を備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行うメイン制御部 41、所定範囲（本実施例では 0～16383）の乱数を発生させる乱数発生回路 42、乱数発生回路から乱数を取得するサンプリング回路 43、遊技制御基板 40 に直接または電源基板 101 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 44、リールモータ 32 L、32 C、32 R 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 L E D の駆動制御を行う L E D 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 C P U 41 a からの初期化命令が入力されないときにメイン C P U 41 a 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 I C 50、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

【0042】

メイン C P U 41 a 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、R O M 41 b に記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 40 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。R O M 41 b は、メイン C P U 41 a 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。R A M 41 c は、メイン C P U 41 a 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 41 d 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。

【0043】

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、R A M 41 c 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。

【0044】

メイン C P U 41 a 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 C P U 41 a 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 C P U 41 a は、一定時間間隔（本実施例では、約 0.56 ms）毎にタイマ割込処理を実行する。

【0045】

メインCPU 41 aは、I/Oポート 41 d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。

【0046】

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 57 a、57 bが接続されており、これら接続された受光装置 57 a、57 b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。

10

【0047】

演出制御基板 90には、スロットマシン 1の前面扉 1 b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 56 a、56 bが接続されており、発光装置 56 a、56 b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。

【0048】

20

演出制御基板 90には、メイン制御部 41と同様にサブCPU 91 a、ROM 91 b、RAM 91 c、I/Oポート 91 d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 91 a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 91 a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 57 a、57 b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 91 aは、遊技制御基板 40から送信されるコマンド、タッチパネルコントローラ 99からの出力情報を受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

30

【0049】

サブCPU 91 aは、メインCPU 41 aと同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブCPU 91 a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ブ（INT）信号の入力に基づいてメイン制御部 41からのコマンドを取得し、受信用バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブCPU 91 a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 91 a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。

40

【0050】

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 91 c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。

【0051】

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

50

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。

【0052】

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RAM41cに格納される。そして、設定キースイッチ37がOFFされると、遊技の進行が可能な状態に移行する。

10

【0053】

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

【0054】

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、32E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、32Eが停止状態となった際にその停止相を示すデータが格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM41cのデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。未使用領域は、RAM41cの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メインCPU41aのレジスタから退避したデータが格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。

20

30

【0055】

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

40

【0056】

初期化0は、起動時において設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38の双方がONの状態であり、設定変更モードへ移行する場合において、その前に行う初期化、またはRAM異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化0では、RAM41cの格納領域のうち、使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）が初期化される。初期化1は、起動時において設定キースイッチ37のみがON

50

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

10

【0057】

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。

【0058】

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

【0059】

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

20

【0060】

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

【0061】

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。

30

【0062】

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

【0063】

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、EX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。

40

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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

50

るか、R T (2) 中であるか、B B 中であるか、R B 中であるか、等) 及び R T (1) 、 (2) の残りゲーム数、現在設定されている設定値を特定可能なコマンドであり、後述する設定終了コマンドの送信後及びゲームの終了時に送信される。

【 0 0 6 7 】

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 6 8 】

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 6 9 】

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 0 】

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 1 】

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 2 】

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 3 】

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 4 】

操作検出コマンドは、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 、 8 E 、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 (1 枚 B E T スイッチ 5 、 M A X B E T スイッチ 6 の操作の受付は、賭数の設定が可能な状態で、かつ規定数の賭数が未だ設定されたおらず、さらにクレジットが残っている状態で有効となりそれ以外では無効となる。スタートスイッチ 7 の操作の受付は、規定数の賭数が設定された後、スタートスイッチ 7 が操作されるまで有効となり、それ以外では無効となる。ストップスイッチ 8 L 、 8 C 、 8 R 、 8 E 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 1 0 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。

【 0 0 7 5 】

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

10

20

30

40

50

起動処理及びゲーム処理において生成され、R A M 4 1 c 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。

【0076】

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。

【0077】

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R A M 4 1 c 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。

10

【0078】

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。

20

【0079】

操作検出コマンドは、前述したタイマ割込処理（メイン）中のスイッチ監視処理においてR A M 4 1 c の特別ワークに設けられた操作検出コマンド送信用バッファに格納され、前述したタイマ割込処理（メイン）において送信される。

【0080】

次に、メインC P U 4 1 a 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。

30

【0081】

サブC P U 9 1 a は、メインC P U 4 1 a からのコマンドの送信を示すストロー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、R A M 9 1 c に設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

【0082】

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。

【0083】

サブC P U 9 1 a 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R O M 9 1 b 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L E D 5 2、スピーカ53、54、リールL E D 5 5等の各種演出装置の制御を行う。

40

【0084】

尚、本実施例では、サブC P U 9 1 a がタイマ割込処理（サブ）を行う時間間隔（1.12ms）が、メインC P U 4 1 a 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C P U 4 1 a

50

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CPU 41a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。

【0085】

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

10

【0086】

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

20

【0087】

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。

30

【0088】

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

【0089】

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。

【0090】

50

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。

【0091】

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

【0092】

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。

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

本実施例のスロットマシン1は、前述のように遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。本実施例では、後に説明するが、遊技状態として、レギュラーボーナス（以下ではRBと称す）、初期遊技状態、RT（1）（リプレイタイム（1））、RT（2）（リプレイタイム（2））があるが、どの遊技状態においても賭数の規定数として3が定められている。このため、遊技状態がRBであるか、初期遊技状態であるか、RT（1）、RT（2）であるか、に関わらず、賭数として3が設定されるとゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、全ての入賞ラインL1～L5が有効化されるようになっており、遊技状態に関わらず、賭数として3が設定された時点で全ての入賞ラインL1～L5が有効化されることとなる。

30

40

【0096】

本実施例のスロットマシン1は、全てのリール2L、2C、2R、2Eが停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず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RAM41

50

cに設定されている必要がある。

【0097】

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

【0098】

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(1)(2)(以下ではレギュラーボーナスをRB(1)(2)とする)、ビッグボーナス(1)～(4)(以下ではビッグボーナスをBB(1)～(4)とする)が、小役としてスイカ、チェリー(1)(2)、1枚、ベル(1)(2)が、再遊技役としてリプレイ(1)～(10)が定められている。

【0099】

チェリー(1)は、いずれの遊技状態においても左リールについて入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出され、EXリールの中段に「×1」が導出されたときに入賞となり、2枚のメダルが払い出される。チェリー(2)は、いずれの遊技状態においても左リールについて入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出され、EXリールの中段に「×2」が導出されたときに入賞となり、2枚のメダルが払い出される。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てEXリールの中段に「×1」または「×2」が停止した場合には、入賞ラインL2、L4または入賞ラインL3、L5の2本の入賞ラインにチェリー(1)またはチェリー(2)の組み合わせが揃うこととなり、2本の入賞ライン上でチェリー(1)またはチェリー(2)に入賞したこととなるので、4枚のメダルが払い出されることとなる。

【0100】

スイカは、いずれの遊技状態においてもEXリールの中段に「黒スイカ」が導出されたときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。1枚は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「網7-BAR-BAR-×1」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、1枚のメダルが払い出される。ベル(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「ブルーブルーブルー-×1」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、6枚のメダルが払い出される。ベル(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「ブルーブルーブルー-×2」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、12枚のメダルが払い出される。

【0101】

リプレイ(1)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「リプレーリプレーリプレーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(2)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「リプレーブルーリプレー-×1」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(3)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「リプレーブルーリプレー-×2」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0102】

リプレイ(4)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「チェリーブルーブルーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(5)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「白7-ブルーブルーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(6)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒スイカーブルーブルーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(7)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「白スイカーブルーブルーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(

10

20

30

40

50

8) 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ーリプレイーリプレイーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ (9) 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ーリプレイーリプレイーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ (10) は、R B 以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「B A Rーリプレイーリプレイーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ (1) ~ (10) が入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数に対応した 3 枚のメダルが払い出されると実質的には同じこととなる。

【0103】

R B (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「網 7ー網 7ー黒 7ー×1」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、遊技状態が R B に移行する。R B (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「網 7ー網 7ー黒 7ー×2」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、遊技状態が R B に移行する。R B は、小役、特にベル (2) 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、R B 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。

【0104】

B B (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「黒 7ー黒 7ー黒 7ー×1」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。B B (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「黒 7ー黒 7ー黒 7ー×2」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。B B (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「網 7ー網 7ー網 7ー×1」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。B B (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ー網 7ー網 7ー×2」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0105】

B B (1) ~ (4) が入賞すると、遊技状態が B B に移行するとともに同時に R B に移行し、R B が終了した際に、B B が終了していなければ、再度 R B に移行し、B B が終了するまで繰り返し R B に制御される。すなわち B B 中は、常に R B に制御されることとなる。そして、B B の終了条件は、当該 B B の契機となった B B 入賞の種類によって異なり、B B (1) (3) を契機とする B B は、当該 B B 中において遊技者に払い出したメダルの総数が 240 枚を超えたときに終了し、B B (2) (4) を契機とする B B は、当該 B B 中において遊技者に払い出したメダルの総数が 480 枚を超えたときに終了する。B B の終了時には、R B の終了条件が成立しているか否かに関わらず R B も終了する。

【0106】

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 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出表示される以前に (実際には、スタートスイッチ 7 の検出時) 決定するものである。内部抽選では、まず、後述するように内部抽選用の乱数 (0 ~ 16383 の整数) が取得される。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役及び役の組み合わせについて、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役及び役の組み合わせの判定値数に応じて行われる。本実施例においては、各役及び役の組み合わせの判定値数から、特別役、小役、再遊技役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲、小役及び特別役または再遊技役及び特別役が重複して当選する判定値の範囲、複数種類の小役が重複して当選する判定値の範囲、複数種類の再遊技役が重複して当選する判定値の範囲、が特定されるようになっており、内部抽選における当選は排他的なものではなく、1 ゲームにおいて複数種類の役が同時に当選することがあり得る。ただし、種類の異なる特別役については、重複して当選する判定値の範囲が特定されることがなく、種類の異なる特別役については、排他的に抽選を行うものである。

【0107】

本実施例では、図6～図8に示すように、遊技状態が、初期遊技状態、RT(1)、RT(2)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み合わせが異なる。さらに遊技状態が初期遊技状態、RT(1)においては、特別役の持越中であるか否かによっても内部抽選の対象となる役及び役の組み合わせが異なる。

【0108】

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

【0109】

遊技状態が初期遊技状態であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態では、リプレイ(2)、リプレイ(3)、リプレイGR(1)、リプレイGR(2)、リプレイGR(3)、リプレイGR(4)、リプレイGR(5)、スイカ、スイカ+1枚、チェリー(1)、チェリー(2)、チェリー(1)+1枚、チェリー(2)+1枚、ベル(1)、ベル(2)が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0110】

遊技状態がRT(1)であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態では、RB(1)、RB(2)、BB(1)、BB(2)、BB(3)、BB(4)、RB(1)+リプレイ(2)、RB(2)+リプレイ(2)、RB(1)+リプレイ(3)、RB(2)+リプレイ(3)、RB(1)+スイカ、RB(2)+スイカ、RB(1)+スイカ+1枚、RB(2)+スイカ+1枚、RB(1)+チェリー(1)、RB(2)+チェリー(1)、RB(1)+チェリー(1)+1枚、RB(2)+チェリー(1)+1枚、BB(1)+リプレイ(2)、BB(2)+リプレイ(2)、BB(1)+リプレイ(3)、BB(2)+リプレイ(3)、BB(1)+リプレイGR(4)(リプレイ(1)+リプレイ(8)+リプレイ(9)+リプレイ(10))、BB(2)+リプレイGR(4)、B

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

10

【0111】

遊技状態が RT (1) であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態では、リプレイ (1)、リプレイ (2)、リプレイ (3)、リプレイ GR (1)、リプレイ GR (2)、リプレイ GR (3)、リプレイ GR (4)、リプレイ GR (5)、スイカ、スイカ + 1 枚、チェリー (1)、チェリー (2)、チェリー (1) + 1 枚、チェリー (2) + 1 枚、ベル (1)、ベル (2) が内部抽選の対象役として順に読み出される。

20

【0112】

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

30

40

【0113】

50

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

【0114】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役または役の組み合わせ及び現在の遊技状態に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役または役の組み合わせに当選したものと判定される。

【0115】

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

【0116】

次に、リール2L、2C、2R、2Eの停止制御について説明する。

【0117】

メインCPU41aは、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM41bに格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8R、8E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、8Eに対応するリール2L、2C、2R、2Eの回転を停止させる制御を行う。

【0118】

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

【0119】

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。

【0120】

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、EX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

ルが停止しているか、左、E Xリールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、中、E Xリールが停止しているか、右、E Xリールが停止しているか、左、中、右リールが停止しているか、左、中、E Xリールが停止しているか、左、右、E Xリールが停止しているか、中、右、E X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。

10

【0121】

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、32E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、32Eを168ステップ駆動させることでリール2L、2C、2R、2E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。

20

【0122】

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

30

【0123】

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

40

【0124】

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、またはいずれか3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。

50

【0125】

次に、メインCPU 41aがストップスイッチ8L、8C、8R、8E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、8E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。

10

【0126】

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。

20

【0127】

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

30

【0128】

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。

40

【0129】

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（1）、BB（1）＋ベル（1）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

50

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。

10

【0130】

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、小役を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。

【0131】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合や特別役と再遊技役が同時に当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合（BB（1）+リプレイ（2）など）には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。尚、この場合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール2L、2C、2R、2E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、8E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。

20

30

【0132】

複数種類の小役が同時に当選している場合（スイカ+1枚、チェリー（1）+1枚、チェリー（2）+1枚（特別役と同時当選している場合も同じ））には、当選した小役のうち払出枚数の多い小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役のうち払出枚数の多い小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した小役のうち払出枚数の少ない小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選した小役のうち払出枚数の多い小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選した小役のうち払出枚数の多い小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選した小役のうち払出枚数の少ない小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、払出枚数の多い小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、払出枚数の多い小役を引き込めない場合にのみ、払出枚数の少ない小役を入賞させることが可能となる。

40

【0133】

複数種類の再遊技役が同時に当選している場合（リプレイGR（1）～（5）（特別役

50

と同時当選している場合も同じ)) には、図 9 に示すように、当選した再遊技役のうち同時当選した再遊技役のグループ及び最初に停止操作がなされたリール (第 1 停止リール) が左リール、中リール、右リール、EX リールのいずれであるか、に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大 4 コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。

【0134】

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

10

【0135】

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

20

【0136】

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

30

【0137】

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

40

【0138】

リプレイ GR (3) (リプレイ (1) + リプレイ (4) + リプレイ (6) + リプレイ (7)) が当選し、右リールを第 1 停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ (4) (6) (7) の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。図 3 に示すように、左リールにおいてリプレイ (4) を構成する「チェリー」、リプレイ (

50

6)を構成する「黒スイカ」、リプレイ(7)を構成する「白スイカ」は4コマ以内の間隔で配置されているとともに、中、右リールにおいてリプレイ(4)(6)(7)を構成する「ベル」及びEXリールにおいてリプレイ(4)(6)(7)を構成する「オレンジ」は4コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイGR(3)が当選し、右リールを第1停止とした場合には、ストップスイッチ8L、8C、8R、8Eが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ(4)(6)(7)のいずれかが必ず入賞するようになっている。

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

一方で、左リールにおいてリプレイ(8)を構成する「黒7」、リプレイ(9)を構成する「網7」、リプレイ(10)を構成する「BAR」がいずれかの入賞ライン上に停止する停止位置は、左リールにおいて4コマ以内の間隔で配置されているものの、これら「黒7」「網7」「BAR」は、左リールにおいて4コマを超えて配置されている箇所が存在するとともに、中、右リールを第1停止とした場合またはEXリールを第1停止とした状態で中、右リールを第2停止とした場合には、リプレイ(8)~(10)の組合せが揃いうる入賞ラインが限定されるため、中、右リールを第1停止とした場合またはEXリールを第1停止とした状態で中、右リールを第2停止とした場合には、中リールまたは右リールにおいて「リプレイ」が停止した入賞ラインにリプレイ(8)を構成する「黒7」、リプレイ(9)を構成する「網7」、リプレイ(10)を構成する「BAR」のいずれかを最大4コマで引込可能なタイミングで停止操作がなされたことを条件に、リプレイ(8)~(10)が入賞し、それ以外のタイミングで停止操作がなされた場合には、リプレイ(8)~(10)が入賞することはない。尚、この場合には、リプレイ(1)が必ず入賞する。

【0142】

リプレイGR(5)(リプレイ(4)+リプレイ(5)+リプレイ(6)+リプレイ(7))が当選した場合には、第1停止リールがいずれのリールであっても、リプレイ(4)~(7)の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。図3に示す

ように、左リールにおいてリプレイ（４）を構成する「チェリー」、リプレイ（５）を構成する「白７」、リプレイ（６）を構成する「黒スイカ」、リプレイ（７）を構成する「白スイカ」は４コマ以内の間隔で配置されているとともに、中、右リールにおいてリプレイ（４）～（７）を構成する「ベル」及びＥＸリールにおいてリプレイ（４）～（７）を構成する「オレンジ」は４コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイＧＲ（５）が当選した場合には、第１停止リール、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、８Ｅが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ（４）～（７）のいずれかが必ず入賞するようになっている。

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

本実施例では、従来のスロットマシン同様に左、中、右リールを備えるとともに、さらにこれら左、中、右リールとは別にＥＸリールを備え、これら左、中、右、ＥＸリールを通る入賞ラインＬ１～Ｌ５に揃った図柄の組合せによって入賞が成立するようになっている。

【０１４７】

特に本実施例では、ＥＸリールに倍数を示唆する「×１」、「×２」が配置されており、さらに、いずれかの入賞ライン上に「ブルーブルーブルー×１」が揃うことで入賞するベル（１）、いずれかの入賞ライン上に「ブルーブルーブルー×２」が揃うこと、すなわち左、中、右リールに揃う図柄の組合せは、ベル（１）と共通であるが、ＥＸリールにベル（１）とは異なる図柄が揃うことで入賞するベル（２）が入賞役として定められている。そして、ベル（１）が入賞すると６枚のメダルが付与されるのに対して、ベル（２）が入賞すると、ベル（１）の入賞時に付与されるメダル枚数の２倍の１２枚のメダルが付与される。

【０１４８】

このため、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「ブルーブルーベル」が揃った際に、ＥＸリールにおいて、「ブルーブルーベル」が揃った入賞ライン上に２倍を示唆する「×２」が導出されることで、「×１」が導出された場合に付与されるメダル数に対して「×２」が示唆する倍数（２倍）を乗算した数量のメダルが付与されることとなる。すなわち左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「ブルーブルーベル」が揃った際には、ＥＸリールにおいて導出された図柄によって付与されるメダルの数量が決まるため、ＥＸリールの表示結果に対して着目させることができる。

【０１４９】

また、本実施例では、いずれかの入賞ライン上に「黒７ー黒７ー黒７ー×１」が揃うことで入賞するＢＢ（１）、いずれかの入賞ライン上に「黒７ー黒７ー黒７ー×２」が揃うこと、すなわち左、中、右リールに揃う図柄の組合せは、ＢＢ（１）と共通であるが、Ｅ

XリールにBB(1)とは異なる図柄が揃うことで入賞するBB(2)、いずれかの入賞ライン上に「網7ー網7ー網7ー×1」が揃うことで入賞するBB(3)、いずれかの入賞ライン上に「網7ー網7ー網7ー×2」が揃うこと、すなわち左、中、右リールに揃う図柄の組合せは、BB(3)と共通であるが、EXリールにBB(4)とは異なる図柄が揃うことで入賞するBB(4)が入賞役として定められている。そして、BB(1)またはBB(3)の入賞を契機とするBBでは、BB中の総払出枚数が240枚を超えることで終了条件が成立するのに対して、BB(2)またはBB(4)の入賞を契機とするBBでは、BB中の総払出枚数が、BB(1)またはBB(3)の入賞を契機とするBBの2倍の480枚を超えることで終了条件が成立する。

【0150】

10

このため、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「黒7ー黒7ー黒7」または「網7ー網7ー網7」が揃った際に、EXリールにおいて、「黒7ー黒7ー黒7」または「網7ー網7ー網7」が揃った入賞ライン上に2倍を示唆する「×2」が導出されることで、その後移行するBBの終了条件となる総払出枚数が、「×1」が導出された場合に移行するBBの終了条件となる総払出枚数に対して「×2」が示唆する倍数(2倍)を乗算した数量となる。すなわち左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「黒7ー黒7ー黒7」または「網7ー網7ー網7」が揃った際には、EXリールにおいて導出された図柄によってその後移行するBBにおいて獲得可能なメダルが数量が決まるため、EXリールの表示結果に対して着目させることができる。

【0151】

20

また、本実施例では、いずれかの入賞ライン上に「網7ー網7ー黒7ー×1」が揃うことで入賞するRB(1)、いずれかの入賞ライン上に「網7ー網7ー黒7ー×2」が揃うこと、すなわち左、中、右リールに揃う図柄の組合せは、RB(1)と共通であるが、EXリールにRB(1)とは異なる図柄が揃うことで入賞するRB(2)が入賞役として定められている。そして、RB(1)、RB(2)では、その後移行するRBの終了条件やRB中のメダルの獲得期待枚数に差異はないが、後述するようにRB中に実行するSCZ抽選及び継続率選択抽選の当選確率が異なる。詳しくは、後述の低モードでのRB(1)の入賞を契機とするRBでは、SCZの当選確率が低く定められた低確率テーブル及び平均継続率が低く定められた低継続率テーブルが用いられるのに対して、低モードでのRB(2)の入賞を契機とするRBでは、SCZの当選確率が高く定められた低確率テーブル及び平均継続率が高く定められた低継続率テーブルが用いられる。

30

【0152】

このため、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「網7ー網7ー黒7」が揃った際に、EXリールにおいて、「網7ー網7ー黒7」が揃った入賞ライン上に「×2」が導出されることで、その後移行するRBの終了条件は、「×1」が導出された場合と同じであるが、そのRB中において実行されるSCZ抽選の当選確率が「×1」が導出された場合よりも高く、さらに「×1」が導出された場合よりも継続率選択抽選において高い継続率が選択される可能性が高くなる。すなわち左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「網7ー網7ー黒7」が揃った際には、EXリールにおいて導出された図柄によってその後移行するRBにおいて獲得可能なメダルの数量は変わらないが、RB中において実行されるSCZ抽選及び継続率選択抽選の当選確率が決まるため、EXリールの表示結果に対して着目させることができる。

40

【0153】

また、従来の一般的なスロットマシンでは、通常リールが3つであり、特別役の種類を増やすためには、いずれかのリールにおいて配置される特別役の図柄数を増やす必要があり、リールの図柄配列やリール制御が制限されてしまうという問題があるが、本実施例では、左、中、右リールに加えてEXリールを有しており、これら左、中、右、EXリールに停止した図柄の組合せによって異なる種類の特別役を入賞させることが可能であり、左、中、右リールに配列される特別役の構成図柄数を増やすことなく、特別役の種類を増やすことが可能となるため、従来の3つのリールからなるスロットマシンに比較して、各リ

50

ールの図柄配列やリール制御が制限されてしまうことを極力なくすることができる。

【0154】

また、本実施例では、いずれかの入賞ライン上に「リプレイーベルーリプレイー×1」が揃うことで入賞するリプレイ(2)、いずれかの入賞ライン上に「リプレイーベルーリプレイー×2」が揃うこと、すなわち左、中、右リールに揃う図柄の組合せは、リプレイ(2)と共通であるが、EXリールにリプレイ(2)とは異なる図柄が揃うことで入賞するリプレイ(3)が入賞役として定められている。

【0155】

そして、図10(a)及び図10(b)－(1)に示すように、内部抽選においてBB(BB(1)～(4))+リプレイ(2)、RB(RB(1)(2))+リプレイ(2)、リプレイ(2)の当選確率の合算値($R1+R3+R5$)に占めるBB+リプレイ(2)、RB+リプレイ(2)の当選確率の合算値($R1+R3$)の比率よりもBB+リプレイ(3)、RB+リプレイ(3)、リプレイ(3)の当選確率の合算値($R2+R4+R6$)に占めるBB+リプレイ(3)、RB+リプレイ(3)の当選確率の合算値($R2+R4$)の比率が高くなる確率にてBB+リプレイ(2)、BB+リプレイ(3)、RB+リプレイ(2)、RB+リプレイ(3)、リプレイ(2)、リプレイ(3)の抽選を行っている。

【0156】

これにより、リプレイ(2)が当選している場合よりもリプレイ(3)が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、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「リプレイーベルーリプレイー」が揃った際に、EXリールにおいて、「リプレイーベルーリプレイー」が揃った入賞ライン上に「×1」が導出された場合であっても、「×2」が導出された場合であっても、ともにリプレイゲームが付与されるが、EXリールに「×1」が導出されるか、「×2」が導出されるか、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。

【0157】

さらに、EXリールにおいて、「リプレイーベルーリプレイー」が揃った入賞ライン上に「×1」が導出された場合であっても、「×2」が導出された場合であっても、ともに特別役が当選している可能性が示唆されるが、EXリールに導出された図柄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、EXリールに「×1」が導出された場合であっても、「×2」が導出された場合であっても、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。

【0158】

また、図10(a)及び図10(b)－(2)に示すように、内部抽選においてBB+リプレイ(2)、RB+リプレイ(2)の当選確率の合算値($R1+R3$)に占めるBB+リプレイ(2)の当選確率($R1$)の比率よりもBB+リプレイ(3)、RB+リプレイ(3)の当選確率の合算値($R2+R4$)に占めるBB+リプレイ(3)の当選確率($R2$)の比率が高くなる確率にてBB+リプレイ(2)、BB+リプレイ(3)、RB+リプレイ(2)、RB+リプレイ(3)の抽選を行っている。

【0159】

これにより、リプレイ(2)が当選している場合よりもリプレイ(3)が当選している場合の方がBBまたはRBのうちより多くのメダルの獲得が期待できるBBに当選している割合が高まることとなるため、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「リプレイーベルーリプレイー」が揃った際に、EXリールにおいて、「リプレイーベルーリプレイー」が揃った入賞ライン上に「×1」が導出された場合であっても、「×2」が導出された場合であっても、ともにリプレイゲームが付与されるが、EXリールに「×1」が導出されるか、「×2」が導出されるか、によってより有利度の高い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。

【0160】

さらに、E Xリールにおいて、「リプレイーブルーリプレイ」が揃った入賞ライン上に「× 1」が導出された場合であっても、「× 2」が導出された場合であっても、E Xリールに導出された図柄からB Bが当選しているか、R Bが当選しているか、を判別することは不可能であり、E Xリールに「× 1」が導出された場合であっても、「× 2」が導出された場合であっても、より有利度の高いB B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。

【0161】

また、本実施例では、いずれかの入賞ライン上に「チェリーーA N YーA N Yー× 1」が揃うことで入賞するチェリー（1）、いずれかの入賞ライン上に「チェリーーA N YーA N Yー× 2」が揃うこと、すなわち左、中、右リールに揃う図柄の組合せは、チェリー（1）と共通であるが、E Xリールにチェリー（1）とは異なる図柄が揃うことで入賞するチェリー（2）が入賞役として定められている。

【0162】

そして、図12（a）及び図12（b）ー（3）に示すように、内部抽選においてB B＋チェリー（1）、R B＋チェリー（1）、チェリー（1）の当選確率の合算値（ $a1 + c + e1$ ）に占めるB B＋チェリー（1）、R B＋チェリー（1）の当選確率の合算値（ $a1 + c$ ）の比率よりもB B＋チェリー（2）、チェリー（2）の当選確率の合算値（ $a2 + e2$ ）に占めるB B＋チェリー（2）の当選確率（ $a2$ ）の比率が高くなる確率にてB B＋チェリー（1）、B B＋チェリー（2）、R B＋チェリー（1）、チェリー（1）、チェリー（2）の抽選を行っており、B B＋チェリー（1）＋1枚、R B＋チェリー（1）＋1枚、チェリー（1）＋1枚の当選確率の合算値（ $b1 + d + f1$ ）に占めるB B＋チェリー（1）＋1枚、R B＋チェリー（1）＋1枚の当選確率の合算値（ $b1 + d$ ）の比率よりもB B＋チェリー（2）＋1枚、チェリー（2）＋1枚の当選確率の合算値（ $b2 + f2$ ）に占めるB B＋チェリー（2）＋1枚の当選確率の合算値（ $b2$ ）の比率が高くなる確率にてB B＋チェリー（1）＋1枚、B B＋チェリー（2）＋1枚、R B＋チェリー（1）＋1枚、チェリー（1）＋1枚、チェリー（2）＋1枚の抽選を行っている。

【0163】

これにより、チェリー（1）が当選している場合よりもチェリー（2）が当選している場合の方がB BまたはR B、すなわち特別役と同時に当選している割合が高まり、チェリー（1）＋1枚が当選している場合よりもチェリー（2）＋1枚が当選している場合の方がB BまたはR B、すなわち特別役と同時に当選している割合が高まることとなるため、左リールにおいていずれかの入賞ライン上に「チェリー」が導出された際に、E Xリールにおいて入賞ライン上に「× 1」が導出された場合であっても、「× 2」が導出された場合であっても、ともに同一枚数（チェリーが停止した入賞ラインに応じて2枚または4枚）のメダルが付与されるが、E Xリールに「× 1」が導出されるか、「× 2」が導出されるか、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。

【0164】

さらに、左リールにおいていずれかの入賞ライン上に「チェリー」が導出された際に、E Xリールにおいて「× 1」が導出された場合であっても、「× 2」が導出された場合であっても、ともに特別役が当選している可能性が示唆されるが、E Xリールに導出された図柄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、E Xリールに「× 1」が導出された場合であっても、「× 2」が導出された場合であっても、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。

【0165】

また、図6に示すように、内部抽選においてR Bとチェリー（2）は同時に当選することはないので、左リールにおいていずれかの入賞ライン上に「チェリー」が導出された際に、E Xリールにおいて「× 1」が導出された場合であっても、「× 2」が導出された場合であっても、ともにリプレイゲームが付与されるが、「× 2」が導出され、かついずれかの特別役が当選している場合には、より有利度の高いB Bの当選が確定することとなり

、左リールにおいていずれかの入賞ライン上に「チェリー」が導出された際には、EXリールに導出された図柄によってBB、RBのうちより有利度の高いBBの当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができる。

【0166】

また、本実施例では、EXリールに配列された全ての図柄（「オレンジ」、「×1」、「×2」、「黒スイカ」）が、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ようになっている。

【0167】

さらに本実施例では、EXリールの入賞ライン上に「黒スイカ」が導出されるのみで入賞するスイカが入賞役として定められており、スイカの当選時は、停止操作のタイミングに関わらず必ずスイカが入賞するようになっている。

10

【0168】

一方、左、中、右リールにおいては、「黒スイカ」及び「白スイカ」が5図柄を超えて、すなわち4コマを超える間隔で配置されている箇所があり、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を揃えるためには、「黒スイカ」及び「白スイカ」が引込範囲内となるタイミングで停止操作を行う必要がある。

【0169】

そして本実施例では、スイカまたはスイカ+1枚の当選時において、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を引込範囲内で入賞ライン上に引き込む制御が行われるようになっており、スイカまたはスイカ+1枚当選時に、左、中、右リールにおいて「黒スイカ」、「白スイカ」を狙って停止操作を行うことにより、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ライン上に揃えることが可能となる。

20

【0170】

このため、スイカまたはスイカ+1枚の当選時には、左、中、右リールでは、遊技者がタイミングをとって停止操作を行うこと（いわゆる目押し）によって「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ライン上に揃うため、技術介入が加わることにより遊技者の達成感を高めることができるとともに、左、中、右リールに「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃わない場合であっても、EXリールには、停止操作のタイミングに関わらず、必ず「黒スイカ」が導出され、スイカが入賞するので、左、中、右リールにおいて停止操作のタイミングを誤っても遊技者に損失が生じることがない。

30

【0171】

また、スイカまたはスイカ+1枚当選時においては、遊技者がタイミングをとって停止操作を行うか否かに関わらず、スイカが入賞することとなるが、後述するように、左、中、右リールに「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインに応じて特別役の当選可能性、BB、RBのうちのBBの当選可能性、設定値を推測できることから、遊技者に対してスイカまたはスイカ+1枚当選時の技術介入を促すことができる。

40

【0172】

また、スイカまたはスイカ+1枚と特別役が同時に当選している場合には、左、中、右リールにおいて当選した特別役の構成図柄の引込範囲内で停止操作が行われた場合であっても、当選した特別役が入賞ライン上に揃わないように制御を行い、EXリールの入賞ライン上に「黒スイカ」を導出させて必ずスイカを入賞させるようになっている。

【0173】

このため、スイカまたはスイカ+1枚の当選時において、特別役が当選していても必ずスイカが入賞し、特別役が入賞することはなく、特別役の構成図柄を狙って停止操作を行ったにも関わらず、スイカが入賞した場合であっても、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。

50

【0174】

また、本実施例では、リプレイ（１）の当選時に、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「リプレイーリプレイーリプレイ」を導出させる制御を行い、左、中、右リールの入賞ライン上に「リプレイーリプレイーリプレイ」が導出された状態でEXリールの停止操作がなされると、EXリールの停止操作のタイミングに関わらず、EXリールにおいて「リプレイーリプレイーリプレイ」が揃った入賞ライン上に必ず「オレンジ」が導出され、リプレイ（１）が入賞することとなる。

【0175】

一方、リプレイ（１）（リプレイGR（１）～（４）、特別役との同時当選、特別役の持越中を含む）の当選時以外では、いずれかの特別役が当選していること（特別役の持越中も含む）を条件に、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「リプレイーリプレイーリプレイ」を導出させる制御を行い、リプレイ（１）も特別役も当選していない場合には、左、中、右リールにおいていずれの入賞ライン上にも「リプレイーリプレイーリプレイ」が導出されないように制御される。そして、リプレイ（１）の当選時以外で、いずれかの特別役が当選しており、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「リプレイーリプレイーリプレイ」を導出された状態でEXリールの停止操作がなされると、EXリールの停止操作のタイミングに関わらず、EXリールにおいて「リプレイーリプレイーリプレイ」が揃った入賞ライン上に必ず「オレンジ」以外の図柄が導出され、リプレイ（１）が入賞することはない。

【0176】

また、本実施例では、ベル（１）またはベル（２）の当選時に、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「ベルーベルーベル」を導出させる制御を行い、左、中、右リールの入賞ライン上に「ベルーベルーベル」が導出された状態でEXリールの停止操作がなされると、ベル（１）の当選時には、EXリールの停止操作のタイミングに関わらず、EXリールにおいて「ベルーベルーベル」が揃った入賞ライン上に必ず「×１」が導出され、ベル（１）が入賞し、ベル（２）の当選時には、EXリールの停止操作のタイミングに関わらず、EXリールにおいて「ベルーベルーベル」が揃った入賞ライン上に必ず「×２」が導出され、ベル（２）が入賞することとなる。

【0177】

一方、ベル（１）またはベル（２）（特別役の持越中を含む）の当選時以外では、いずれかの特別役が当選していること（特別役の持越中も含む）を条件に、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「ベルーベルーベル」を導出させる制御を行い、ベル（１）またはベル（２）も特別役も当選していない場合には、左、中、右リールにおいていずれの入賞ライン上にも「ベルーベルーベル」が導出されないように制御される。そして、ベル（１）またはベル（２）の当選時以外で、いずれかの特別役が当選しており、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「ベルーベルーベル」を導出された状態でEXリールの停止操作がなされると、EXリールの停止操作のタイミングに関わらず、EXリールにおいて「ベルーベルーベル」が揃った入賞ライン上に必ず「×１」及び「×２」以外の図柄が導出され、ベル（１）やベル（２）が入賞することはない。

【0178】

このように本実施例では、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「リプレイーリプレイーリプレイ」が揃い、EXリールの入賞ライン上に「オレンジ」が停止することでリプレイ（１）が入賞するが、いずれかの特別役が当選しており、リプレイ（１）が当選していない場合にも、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「リプレイーリプレイーリプレイ」が揃うことがあり、この場には、EXリールの入賞ライン上に「オレンジ」が導出されることはなく、リプレイ（１）が入賞することがない。

【0179】

また、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「ベルーベルーベル」が揃い、EXリールの入賞ライン上に「×１」または「×２」が停止することでベル（１）またはベル（２）が入賞するが、いずれかの特別役が当選しており、ベル（１）またはベル

(2) が当選していない場合にも、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「ベルーベルーベル」が揃うことがあり、この場合には、EXリールの入賞ライン上に「×1」、「×2」が導出されることはなく、ベル(1)、ベル(2)が入賞することがない。

【0180】

このため、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「リプレーリプレーリプレー」が揃ったにも関わらずリプレー(1)が入賞しないこと、左、中、右リールにおいていずれかの入賞ライン上に「ベルーベルーベル」が揃ったにも関わらずベル(1)、ベル(2)が入賞しないことにより特別役の当選が示唆されることとなり、遊技者に対して意外性をもって特別役の当選を知らせることができる。

10

【0181】

また、本実施例では、EXリールにおいて特別役を構成する「×1」「×2」図柄が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ようになっており、いずれかの特別役が当選している場合には、EXリールを最初に停止させた場合に、その停止操作のタイミングに関わらず、必ず「×1」「×2」のいずれかが入賞ライン上に停止することとなる。

【0182】

一方で、いずれの役も当選していない場合においてEXリールを最初に停止させた場合にも、その停止操作のタイミングに関わらず、必ず「×1」「×2」のいずれかを入賞ライン上に停止させる制御を行う。詳しくは、いずれの役も当選していない場合で、かつ全てのリールが停止していない状況において、EXリールの停止制御テーブルとして「×1」または「×2」のいずれかが入賞ライン上に停止する滑りコマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、EXリールの停止制御が行われる。この停止制御テーブルには、停止操作位置に対して「×1」「×2」のいずれかを入賞ライン上に停止させる0～4コマの滑りコマ数がランダムに配置されており、停止操作位置が異なることによって、「×1」「×2」のいずれかがランダムに導出されるようになっており、いずれの特別役も当選していない場合にEXリールの入賞ライン上に導出される図柄がどちらか一方に偏ることなく、適度にばらけるようになっている。

20

【0183】

このように本実施例では、いずれの役も当選していない場合においてEXリールを最初に停止させた場合にも、特別役が当選した場合においてEXリールを最初に停止させた場合と同様に、その停止操作のタイミングに関わらず、必ず「×1」「×2」のいずれかを入賞ライン上に停止させる制御を行うようになっており、EXリールを最初に停止させた場合であっても、特別役の当選に対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

30

【0184】

本実施例においてメインCPU41a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。

40

【0185】

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

50

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。

【0186】

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。

10

【0187】

そこで本実施例では、スイカ、BB（BB（1）～（4））＋スイカ、RB（RB（1）（2））＋スイカ、スイカ＋1枚、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、左、中、右リールにおいて入賞ラインに「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を揃える制御を行うが、スイカ、BB＋スイカ、RB＋スイカが当選している場合には、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置のうち、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL1、L2、L3にのみ揃えることが可能な停止操作位置及び入賞ラインL1～L5のいずれにも揃えることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合には、「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL1、L2、L3に揃える制御を行い、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL4、L5にのみ揃えることが可能であり、入賞ラインL1、L2、L3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左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL4、L5に揃える制御を行うのに対して、スイカ＋1枚、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚が当選している場合には、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置のうち、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL4、L5にのみ揃えることが可能な停止操作位置及び入賞ラインL1～L5のいずれにも揃えることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合には、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL4、L5に揃える制御を行い、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL1、L2、L3にのみ揃えることが可能であり、入賞ラインL4、L5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左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL1、L2、L3に揃える制御を行うようになっている。

20

30

40

【0188】

すなわち、スイカ、BB＋スイカ、RB＋スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL4、L5よりも入賞ラインL1、L2、L3に優先して揃える制御を行い、スイカ＋1枚、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚が当選しており、左、中

50

、右リールにおいて「黒スイカ－黒スイカ－黒スイカ」または「白スイカ－黒スイカ－黒スイカ」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、左、中、右リールにおいて「黒スイカ－黒スイカ－黒スイカ」または「白スイカ－黒スイカ－黒スイカ」を入賞ラインL 1、L 2、L 3よりも入賞ラインL 4、L 5に優先して揃える制御を行うようになっている。

【0189】

このため、図11(a)に示すように、スイカ、BB＋スイカ、RB＋スイカが当選している場合には、左、中、右リールにおいて「黒スイカ－黒スイカ－黒スイカ」または「白スイカ－黒スイカ－黒スイカ」が入賞ラインL 1、L 2、L 3に揃う可能性が高く、スイカ＋1枚、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚が当選している場合には、左、中、右リールにおいて「黒スイカ－黒スイカ－黒スイカ」または「白スイカ－黒スイカ－黒スイカ」が入賞ラインL 4、L 5に揃う可能性が高い。すなわちスイカ、BB＋スイカ、RB＋スイカが当選している場合にスイカが入賞した場合と、スイカ＋1枚、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚が当選している場合にスイカが入賞した場合と、で左、中、右リールにおいて「黒スイカ－黒スイカ－黒スイカ」または「白スイカ－黒スイカ－黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインが異なる。

【0190】

そして本実施例では、図11(a)及び(b)－(1)に示すように、内部抽選においてスイカ、BB＋スイカ、RB＋スイカの当選確率の合算値(A＋C＋E)に占めるBB＋スイカ、RB＋スイカの当選確率の合算値(A＋C)の比率よりもスイカ＋1枚、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚の当選確率の合算値(B＋D＋F)に占めるBB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚の当選確率の合算値(B＋D)の比率が高くなる確率にてスイカ、BB＋スイカ、RB＋スイカ、スイカ＋1枚、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚の抽選を行っている。

【0191】

これにより、スイカと1枚のうちスイカが単独で当選している場合よりもスイカと1枚が同時に当選している場合の方がBBまたはRB、すなわち特別役と同時に当選している割合が高まることとなるため、左、中、右リールにおいて「黒スイカ－黒スイカ－黒スイカ」または「白スイカ－黒スイカ－黒スイカ」が揃った入賞ラインが、入賞ラインL 1、L 2、L 3であるか、入賞ラインL 4、L 5であるか、によって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができる。

【0192】

さらに、左、中、右リールにおいて「黒スイカ－黒スイカ－黒スイカ」または「白スイカ－黒スイカ－黒スイカ」が揃った入賞ラインが、入賞ラインL 1、L 2、L 3であっても、入賞ラインL 4、L 5であっても、ともに特別役が当選している可能性が示唆されるが、左、中、右リールにおいて「黒スイカ－黒スイカ－黒スイカ」または「白スイカ－黒スイカ－黒スイカ」が揃った入賞ライン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、中、右リールにおいて「黒スイカ－黒スイカ－黒スイカ」または「白スイカ－黒スイカ－黒スイカ」がいずれの入賞ラインに揃った場合でも、特別役が当選していることに対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

【0193】

また、本実施例では、図11(a)及び(b)－(2)に示すように、内部抽選においてBB＋スイカ、RB＋スイカの当選確率の合算値(A＋C)に占めるBB＋スイカの当選確率の合算値(A)の比率よりもBB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚の当選確率の合算値(B＋D)に占めるBB＋スイカ＋1枚の当選確率の合算値(B)の比率が高くなる確率にてBB＋スイカ、RB＋スイカ、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚の抽選を行っている。

【0194】

これにより、スイカと1枚のうちスイカが単独で当選している場合よりもスイカと1枚が同時に当選している場合の方がBB、すなわちRBよりも多くのメダルの獲得が期待で

きる特別役と同時に当選している割合が高まることとなるため、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインが、入賞ラインL 1、L 2、L 3であるか、入賞ラインL 4、L 5であるか、によって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。

【0195】

さらに、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインからBBが当選しているか、RBが当選しているか、を判別することは不可能であり、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」がいずれの入賞ラインに揃った場合でも、BB及びRBのうちより有利度の高いBBの当選に対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

10

【0196】

また、本実施例では、図11(a)及び(b)－(3)に示すように、内部抽選において、設定値が1～3の場合におけるスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値(A 1+B 1+C 1+D 1+E 1+F 1)に占めるスイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値(B 1+D 1+F 1)の比率よりも設定値が4～6の場合におけるスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値(A 2+B 2+C 2+D 2+E 2+F 2)に占めるスイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値(B 2+D 2+F 2)の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の抽選を行っている。

20

【0197】

これにより、スイカと1枚のうちスイカが単独で当選している場合よりもスイカと1枚が同時に当選している場合の方が、設定値として設定4～6、すなわち設定1～3が設定されている場合よりも遊技者にとって有利な設定値が設定されている割合が高まることとなるため、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインが、入賞ラインL 1、L 2、L 3であるか、入賞ラインL 4、L 5であるか、によって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。

30

【0198】

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

【0199】

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

40

【0200】

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

【0201】

また、本実施例では、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、左、中、

50

右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL1、L2、L3に揃いやすく、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL4、L5に揃いやすくなっているが、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカが当選しているか、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しているか、によって揃いやすい入賞ラインが異なる構成であれば良く、例えば、一方の場合に特定の入賞ラインに揃いやすく、他方の場合に特定の入賞ラインとは異なる入賞ラインに揃いやすい構成であっても良い。

10

【0202】

また、本実施例では、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL4、L5よりも高い割合で入賞ラインL1、L2、L3に揃える制御を行い、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL1、L2、L3よりも高い割合で入賞ラインL4、L5に揃える制御を行うようになっているが、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL1、L2、L3のみに揃える制御を行い、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインL4、L5のみに揃える制御を行うようにしても良い。

20

30

【0203】

また、本実施例では、内部抽選においてスイカ、BB+スイカ、RB+スイカの当選確率の合算値に占めるBB+スイカ、RB+スイカの当選確率の合算値の比率と、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占めるBB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてスイカ、BB+スイカ、RB+スイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の抽選を行い、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができるようにな

40

50

っているが、内部抽選においてスイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占めるBB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値の比率と、スイカ+1枚、BB+スイカ、RB+スイカの当選確率の合算値に占めるBB+スイカ、RB+スイカの当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてスイカ、BB+スイカ、RB+スイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の抽選を行い、スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ+1枚、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせるようにしても良い。

10

【0204】

また、内部抽選においてスイカ、BB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占めるBB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値の比率と、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカの当選確率の合算値に占めるBB+スイカ+1枚、RB+スイカの当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてスイカ、BB+スイカ、RB+スイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の抽選を行い、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカ+1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせるようにしても良い。

20

【0205】

また、内部抽選においてスイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカの当選確率の合算値に占めるBB+スイカ+1枚、RB+スイカの当選確率の合算値の比率と、スイカ+1枚、BB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占めるBB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてスイカ、BB+スイカ、RB+スイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の抽選を行い、スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ+1枚、BB+スイカ、RB+スイカ+1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせるようにしても良い。

30

40

【0206】

また、本実施例では、内部抽選においてBB+スイカ、RB+スイカの当選確率の合算値に占めるBB+スイカの当選確率の合算値の比率と、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占めるBB+スイカ+1枚の当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてBB+スイカ、RB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の抽選を行い、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、左、中、右リールにおい

50

て「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによってBB及びRBのうちより有利度の高いBBの当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができるようになっていたが、内部抽選においてBB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカの当選確率の合算値に占めるBB＋スイカ＋1枚の当選確率の合算値の比率と、BB＋スイカ、RB＋スイカ＋1枚の当選確率の合算値に占めるBB＋スイカの当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてBB＋スイカ、RB＋スイカ、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚の抽選を行い、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、BB＋スイカ、RB＋スイカ＋1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによってBB及びRBのうちより有利度の高いBBの当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができるようにしても良い。

【0207】

また、本実施例では、内部抽選において、設定値が1～3の場合におけるスイカ、スイカ＋1枚、BB＋スイカ、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ、RB＋スイカ＋1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ＋1枚、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚の当選確率の合算値の比率よりも設定値が4～6の場合におけるスイカ、スイカ＋1枚、BB＋スイカ、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ、RB＋スイカ＋1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ＋1枚、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚の当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ＋1枚、BB＋スイカ、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ、RB＋スイカ＋1枚の抽選を行い、スイカ、BB＋スイカ、RB＋スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ＋1枚、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようになっていたが、内部抽選において、設定値が1～3の場合におけるスイカ、スイカ＋1枚、BB＋スイカ、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ、RB＋スイカ＋1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ、BB＋スイカ、RB＋スイカの当選確率の合算値の比率よりも設定値が4～6の場合におけるスイカ、スイカ＋1枚、BB＋スイカ、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ、RB＋スイカ＋1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ、BB＋スイカ、RB＋スイカの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ＋1枚、BB＋スイカ、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ、RB＋スイカ＋1枚の抽選を行い、スイカ＋1枚、BB＋スイカ＋1枚、RB＋スイカ＋1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ、BB＋スイカ、RB＋スイカが当選しており、左、中、右

リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

【0208】

また、設定値が1～3または設定値が4～6のいずれか一方の場合におけるスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ+1枚、BB+スイカ、RB+スイカの当選確率の合算値の比率よりも設定値が1～3または設定値が4～6のいずれか他方の場合におけるスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ+1枚、BB+スイカ、RB+スイカの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の抽選を行い、スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ+1枚、BB+スイカ、RB+スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

【0209】

また、設定値が1～3または設定値が4～6のいずれか一方の場合におけるスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカの当選確率の合算値の比率よりも設定値が1～3または設定値が4～6のいずれか他方の場合におけるスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の抽選を行い、スイカ、BB+スイカ、RB+スイカ+1枚が当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

【0210】

また、設定値が1～3または設定値が4～6のいずれか一方の場合におけるスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ+1枚、BB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値の比率よりも設定値が1～3または設定値が4～6のいずれか他方の場合におけるスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値に占めるスイカ+1枚、BB+スイカ、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、

BB+スイカ+1枚、RB+スイカ、RB+スイカ+1枚の抽選を行い、スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、スイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカが当選しており、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」を入賞ラインに引き込むことが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して揃える入賞ラインが異なるように制御することで、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインの違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

10

【0211】

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

20

30

【0212】

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、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインが異なるようになっていて、有利度の異なる複数種類の設定値のうち少なくとも1の設定値と他の少なくとも1の設定値とで左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインが異なるものであれば良い。

40

【0213】

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左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインL4、L5に、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすくすることで、BBまたはRBが当選している可能性が高く、RBよりも有利度の高いBBが当選している可能性が高く、かつ有利度の高い設定値が設定されている可能性が高い旨を示唆するようになって

50

おり、スイカが入賞した際に、有利な状態であることに対する遊技者の期待度にメリハリを持たせることができることから好ましいが、BBまたはRBが当選している場合において、入賞ラインL1～L5のうち、BB及びRBのうちでより有利度の高いBBが当選している場合、或いは設定1～6のうちより有利度の高い設定4～6が設定されている場合の少なくともいずれか一方の場合に左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインとは異なる入賞ラインに、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすくすることで、BBまたはRBが当選している可能性が高い旨が示唆されない場合でも、RBよりも有利度の高いBBが当選している可能性或いは有利度の高い設定値が設定されている可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されることとなり、RBよりも有利度の高いBBが当選している可能性或いは有利度の高い設定値が設定されている可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されない場合でも、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。

10

【0214】

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左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインとは異なる入賞ラインに、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすくすることで、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。

20

【0215】

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左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすい入賞ラインとは異なる入賞ラインに、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃いやすくすることで、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。

30

40

【0216】

また、本実施例では、チェリー（チェリー（1）（2））、BB（BB（1）～（4））＋チェリー、RB（RB（1）（2））＋チェリー、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、「チェリー」図柄を入賞ライン上に引き込むことが可能な停止操作位置で左リールの停止操作がなされた場合に、左リールの入賞ライン上に「チェリー」図柄を停止させる制御を行うが、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、左リールにおいて「チェリー」図柄を入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置のうち、「チェリー」図柄を上段、下段（入賞

50

ラインL 2、L 4またはL 3、L 5)にのみ停止させることが可能な停止操作位置及び上段、中段、下段(入賞ラインL 2、L 4またはL 1またはL 3、L 5)のいずれにも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は、「チェリー」図柄を左リールの上段または下段に停止させ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、左リールにおいて「チェリー」図柄を入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置のうち、「チェリー」図柄を上段、中段、下段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」図柄を左リールの中段(入賞ラインL 1)に停止させる制御を行い、「チェリー」図柄を上段、下段にのみ揃えることが可能であり、中段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」図柄を左リールの上段、下段に揃える制御を行うようになっている。

10

【0217】

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」図柄を左リールの入賞ライン上に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、「チェリー」図柄を左リールの入賞ライン上に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、下段よりも中段に優先して停止させる制御を行うようになっている。

【0218】

20

このため、図12(a)に示すように、チェリー、BB+チェリー、RB+チェリーが当選している場合には、左リールにおいて「チェリー」図柄が上段または下段のみに停止し、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚が当選している場合には、左リールにおいて「チェリー」図柄が中段に停止する可能性が高い。すなわちチェリー、BB+チェリー、RB+チェリーが当選しており、チェリー(1)(2)が入賞した場合と、チェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚が当選している場合にチェリー(1)(2)が入賞した場合と、で左リールにおいて「チェリー」図柄が停止しやすい位置が異なる。

【0219】

そして本実施例では、図12(a)及び(b)-(1)に示すように、内部抽選においてチェリー、BB+チェリー、RB+チェリーの当選確率の合算値(a+c+e)に占めるBB+チェリー、RB+チェリーの当選確率の合算値(a+c)の比率よりもチェリー+1枚、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値(b+d+f)に占めるBB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値(b+d)の比率が高くなる確率にてチェリー、チェリー+1枚、BB+チェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の抽選を行っている。

30

【0220】

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。

40

【0221】

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。

【0222】

50

また、本実施例では、図12(a)及び(b)－(2)に示すように、内部抽選においてBB+チェリー、RB+チェリーの当選確率の合算値(a+c)に占めるBB+チェリーの当選確率(a)の比率よりもBB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の当選確率の合算値(b+d)に占めるBB+チェリー+1枚の当選確率の合算値(b)の比率が高くなる確率にてBB+チェリー、RB+チェリー、BB+チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚の抽選を行っている。

【0223】

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。

【0224】

さらに、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置からBBが当選しているか、RBが当選しているか、を判別することは不可能であり、左リールにおいて「チェリー」図柄が上段、中段、下段のいずれに揃った場合でも、BB、RBのうちより有利度の高いBBの当選に対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

【0225】

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。

【0226】

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

【0227】

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。

【0228】

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くが、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

10

20

30

40

50

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。

【0229】

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。

【0230】

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。

【0231】

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。

【0232】

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。

【0233】

また、本実施例では、図11(a)及び図12(a)及び(b)-(3)に示すように、チェリー(2)+1枚、BB+チェリー(2)+1枚の当選確率の合算値($b2+f2$)に占めるBB+チェリー(2)+1枚($b2$)の当選確率の比率が最も高く、次いでスイカ+1枚、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値($B+D+F$)に占めるBB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚の当選確率の合算値($B+D$)の比率が高く、次いでチェリー(1)+1枚、BB+チェリー(1)+1枚、RB+チェリー(1)+1枚の当選確率の合算値($b1+d+f1$)に占めるBB+チェリー(1)+1枚、RB+チェリー(1)+1枚の当選確率の合算値($b1+d$)の比率が高く、次いでチェリー(2)、BB+チェリー(2)の当選確率の合算値($a2+e2$)に占めるBB+チェリー(2)($a2$)の当選確率の比率が高く、次いでスイカ、BB+スイカ、RB+スイカの当選確率の合算値($A+C+E$)に占めるBB+スイカ、RB+スイカの当選確率の合算値($A+C$)の比率が高く、次いでチェリー(1)、BB+チェリー(1)、RB+チェリー(1)の当選確率の合算値($a1+c+e1$)に占めるBB+チェリー(1)、RB+チェリー(1)の当選確率の合算値($a1+c$)の比率が高くなる確率にてスイカ、スイカ+1枚、BB+スイカ、RB+スイカ、BB+スイカ+1枚、RB+スイカ+1枚、チェリー(1)、チェリー(2)、チェリー(1)+1枚、チェリー(2)+1枚、BB+チェリー(1)、BB+チェリー(2)、RB+チェリー(1)、BB+チェリー(1)+1枚、BB+チェリー(2)+1枚、RB+チェリー(1)+1枚の抽選を行っている。

【0234】

これにより、チェリー(2)と1枚が同時に当選している場合、すなわち左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が中段であり、かつEXリールの入賞ラインに「×2」が停止した場合に、最も特別役に当選している割合が高く、次いでスイカ+1枚が同

時当選している場合、すなわち左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL 4、L 5に揃った場合に特別役に当選している割合が高く、次いでチェリー（１）と１枚が同時に当選している場合、すなわち左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が中段であり、かつEXリールの入賞ラインに「×１」が停止した場合に特別役に当選している割合が高く、次いでチェリー（２）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り、かつEXリールの入賞ラインに「×２」が停止した場合に特別役に当選している割合が高く、次いでスイカが単独で当選している場合、すなわち左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL 1、L 2、L 3に揃った場合に特別役に当選している割合が高く、次いでチェリー（１）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り、かつEXリールの入賞ラインに「×１」が停止し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、入賞した小役がスイカであれば、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインが、入賞ラインL 1、L 2、L 3であるか、入賞ラインL 4、L 5であるか、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、さらにEXリールの入賞ラインに停止した図柄が「×１」であるか、「×２」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。

【０２３５】

また、本実施例では、図１１（a）及び図１２（a）及び（b）－（４）に示すように、BB＋スイカ＋１枚、RB＋スイカ＋１枚の当選確率の合算値（B＋D）に占めるBB＋スイカ＋１枚の当選確率の合算値（B）の比率が最も高く、次いでBB＋チェリー（１）＋１枚、RB＋チェリー（１）＋１枚の当選確率の合算値（b 1＋d）に占めるBB＋チェリー（１）＋１枚の当選確率の合算値（b 1）の比率が高く、次いでBB＋スイカ、RB＋スイカの当選確率の合算値（A＋C）に占めるBB＋スイカの当選確率の合算値（A）の比率が高く、次いでBB＋チェリー（１）、RB＋チェリー（１）の当選確率の合算値（a 1＋c）に占めるBB＋チェリー（１）の当選確率の合算値（a 1）の比率が高くなる確率にてBB＋スイカ、RB＋スイカ、BB＋スイカ＋１枚、RB＋スイカ＋１枚、BB＋チェリー（１）、RB＋チェリー（１）、BB＋チェリー（１）＋１枚、RB＋チェリー（１）＋１枚の抽選を行っている。

【０２３６】

これにより、スイカ＋１枚が同時当選している場合、すなわち左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL 4、L 5に揃った場合に、BB及びRBのうちBBに当選している割合が最も高く、次いでチェリー（１）と１枚が同時に当選している場合、すなわち左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が中段であり、かつEXリールの入賞ラインに「×１」が停止した場合にBB及びRBのうちBBに当選している割合が高く、次いでスイカが単独で当選している場合、すなわち左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL 1、L 2、L 3に揃った場合にBB及びRBのうちBBに当選している割合が高く、次いでチェリー（１）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り、かつEXリールの入賞ラインに「×１」が停止した場合にBB及びRBのうちBBに当選している割合が高くなる。尚、チェリー（２）、チェリー（２）＋１枚はBBのみと同時当選し、RBと同時当選することはないので、チェリー（２）が入賞した場合、すなわち左リールにおいて「チェリー」図柄が停止し、かつEXリールの入賞ラインに「×２」が停止した場合には、BBにのみ当選している可能性がある。

【０２３７】

このため、入賞した小役の種類、入賞した小役がスイカであれば、左、中、右リールに

において「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインが、入賞ラインL1、L2、L3であるか、入賞ラインL4、L5であるか、入賞した小役がチェリーであれば、左リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が、上段、下段であるか、中段であるか、によってBB及びRBのうちより有利度の高いBBの当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができる。

【0238】

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

10

【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、スイカと1枚のうちスイカが単独で当選している場合よりもスイカと1枚が同時に当選している場合の方が第2の小役告知演出が選択される比率が高いため、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が揃った入賞ラインが示唆する特別役が当選している可能性、有利度の高い特別役が当選している可能性、有利度の高い設定値が設定されている可能性と、小役告知演出の種類と、がリンクし、これらリールの表示態様と演出によって特別役の当選、有利度の高い特別役の当選、有利度の高い設定値が設定されていることに対する遊技者の期待感を相乗的に高めることができる。

20

【0241】

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

【0242】

また、チェリー(1)が当選している場合よりもチェリー(2)が当選している場合の方が、チェリー(2)が当選している場合よりもチェリー(1)+1枚が当選している場合の方が、チェリー(1)+1枚が当選している場合よりもチェリー(2)+1枚が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、EXリールに停止した図柄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。

40

【0243】

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。

50

【0244】

また、スイカと1枚のうちスイカが単独で当選している場合よりもスイカと1枚が同時に当選している場合の方が第2停止時、第3停止時が選択される比率が高いため、左、中、右リールにおいて「黒スイカ-黒スイカ-黒スイカ」または「白スイカ-黒スイカ-黒スイカ」が揃った入賞ラインが示唆する特別役が当選している可能性、有利度の高い特別役が当選している可能性、有利度の高い設定値が設定されている可能性と、小役告知演出の開始タイミングと、がリンクし、これらリールの表示態様と演出の開始タイミングによって特別役の当選、有利度の高い特別役の当選、有利度の高い設定値が設定されていることに対する遊技者の期待感を相乗的に高めることができる。

【0245】

10

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。

【0246】

また、チェリー(1)が当選している場合よりもチェリー(2)が当選している場合の方が、チェリー(2)が当選している場合よりもチェリー(1)+1枚が当選している場合の方が、チェリー(1)+1枚が当選している場合よりもチェリー(2)+1枚が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、EXリールに停止した図柄が示唆する特別役が当選している可能性、有利度の高い特別役が当選している可能性と、小役告知演出の開始タイミングと、がリンクし、これらリールの表示態様と演出の開始タイミングによって特別役の当選、有利度の高い特別役の当選、有利度の高い設定値が設定されていることに対する遊技者の期待感を相乗的に高めることができる。

20

【0247】

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

【0248】

30

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

【0249】

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

40

【0250】

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

【0251】

50

尚、R T (1) は、初期遊技状態からのみ移行させることが可能であり、R T (2) 中においてリプレイ (8) ～ (1 0) が入賞しても R T (2) に移行することはなく、一度 R T (2) に制御されると、R T (2) が終了し、その後初期遊技状態においてリプレイ (8) ～ (1 0) が入賞するまでは、R T (1) に移行することがない。

【 0 2 5 2 】

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 1 3 に示すように、初期遊技状態 (いずれかの特別役が当選している状態を除く) において、リプレイ (8) ～ (1 0) のいずれか、すなわち R T (1) への移行表示結果が導出されると、メダルの増加が期待できる R T (1) に移行する。R T (1) は、いずれの特別役も入賞しなければ、規定ゲーム数 (5 0 ゲーム) に到達するまで継続する。そして規定ゲーム数を消化した後、いずれの特別役も当選していなければ、再び初期遊技状態に戻る。一方、規定ゲーム数を消化した後、いずれかの特別役が当選していれば、当選した特別役による B B または R B を経て初期遊技状態に戻る。

10

【 0 2 5 3 】

また、初期遊技状態においてリプレイ (1) 、すなわち R T (2) への移行表示結果が導出されると、メダルの増加が期待できない R T (2) に移行する。R T (2) は、規定ゲーム数 (9 9 9 ゲーム) 消化するか、特別役が当選するか、リプレイ (2) 、リプレイ (3) が入賞するまで継続する。そして、規定ゲーム数を消化するか、リプレイ (2) 、リプレイ (3) が入賞した場合、すなわち R T (2) の終了表示結果が導出された場合には、再び初期遊技状態に戻る。また、特別役が当選した場合 (リプレイ (2) 、リプレイ (3) との同時当選を含む) には、当選した特別役による B B または R B を経て初期遊技状態に戻る。

20

【 0 2 5 4 】

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

【 0 2 5 5 】

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

30

【 0 2 5 6 】

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

40

50

される。

【0257】

尚、本実施例では、R T (1) への移行表示結果、R T (2) への移行表示結果、R T (2) の終了表示結果としてそれぞれ再遊技役を適用しているが、これらの表示結果として小役を適用しても良いし、いずれの役も入賞しない特定の表示結果（例えば、小役の取りこぼし時に導出される表示結果など）を適用しても良い。

【0258】

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

10

【0259】

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

20

【0260】

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

30

【0261】

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

40

【0262】

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

50

【0263】

また、RT(2)において、当該RT(2)が終了することとなるリプレイ(2)(3)が単独で当選する場合と、特別役と同時に当選する場合と、があり、RT(2)においてリプレイ(2)(3)が入賞した場合には、遊技者にとって不利なRT(2)が終了し、初期遊技状態へ移行するだけでなく、特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0264】

また、RT(2)においては、内部抽選においてリプレイ(2)、特別役+リプレイ(2)の当選確率の合算確率に占める特別役+リプレイ(2)の当選確率の比率よりも、リプレイ(3)、特別役+リプレイ(3)の当選確率の合算確率に占める特別役+リプレイ(3)の当選確率の比率が高くなる確率にてリプレイ(2)、リプレイ(3)、特別役+リプレイ(2)、特別役+リプレイ(3)の抽選を行っており、RT(2)においては、リプレイ(2)が入賞した場合よりもリプレイ(3)が入賞した場合の方が特別役に当選している可能性が高い旨が示唆されるので、RT(2)においては、リプレイ(2)、リプレイ(3)のどちらが入賞しても遊技者にとって不利なRT(2)が終了するとともに、特別役に当選している可能性が示唆されるが、リプレイ(2)が入賞したか、リプレイ(3)が入賞したか、によって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができる。

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

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

【0268】

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

【0269】

また、本実施例では、いずれの契機で移行した初期遊技状態であっても、R T (1) への移行契機となるリプレイ (8) ~ (1 0) (リプレイ G R (4)) の当選確率及び R T (2) への移行契機となるリプレイ (1) (リプレイ G R (1) ~ (3)) の当選確率が共通であるが、R T (2) がリプレイ (2) の入賞により終了して移行した初期遊技状態と、リプレイ (3) の入賞により終了して移行した初期遊技状態と、で R T (1) への移行契機となるリプレイ (8) ~ (1 0) (リプレイ G R (4)) の当選確率、R T (2) への移行契機となるリプレイ (1) (リプレイ G R (1) ~ (3)) の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、R T (2) がリプレイ (2) の入賞により終了したか、リプレイ (3) の入賞により終了したか、すなわち複数種類の終了表示結果のうちどの終了表示結果が導出されたかによって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利な R T (1) へ移行する割合、遊技者にとって不利な R T (2) へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。

10

【 0 2 7 0 】

例えば、一方の初期遊技状態において、他方の初期遊技状態よりも R T (1) への移行契機となるリプレイ (8) ~ (1 0) (リプレイ G R (4)) の当選確率を高くすると、一方の初期遊技状態の方が他方の初期遊技状態よりも R T (1) へ移行する可能性が高まる。この際、一方の初期遊技状態において、他方の初期遊技状態よりも R T (2) への移行契機となるリプレイ (1) (リプレイ G R (1) ~ (3)) の当選確率を低くすると、一方の初期遊技状態の方が他方の初期遊技状態よりも R T (1) へ移行する可能性が高まることとなり、一方の初期遊技状態において、他方の初期遊技状態よりも R T (2) への移行契機となるリプレイ (1) (リプレイ G R (1) ~ (3)) の当選確率を高くすると、一方の初期遊技状態の方が他方の初期遊技状態よりも少ないゲーム数で R T (1) または R T (2) のいずれかに移行することとなる。

20

【 0 2 7 1 】

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

【 0 2 7 2 】

また、リプレイ (2) 、リプレイ (3) が入賞して R T (2) が終了して移行した初期遊技状態と、規定ゲーム数の消化によって R T (2) が終了して移行した初期遊技状態と、で R T (1) への移行契機となるリプレイ (8) ~ (1 0) (リプレイ G R (4)) の当選確率、R T (2) への移行契機となるリプレイ (1) (リプレイ G R (1) ~ (3)) の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、R T (2) が終了表示結果の導出により終了したか、規定ゲーム数の消化により終了したか、によって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利な R T (1) へ移行する割合、遊技者にとって不利な R T (2) へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。例えば、規定ゲーム数の消化によって R T (2) が終了して初期遊技状態に移行した場合には、リプレイ (2) 、リプレイ (3) が入賞して R T (2) が終了して初期遊技状態に移行した場合よりも、R T (1) へ移行する可能性を高くすることで、規定ゲーム数が経過する前に R T (2) が終了した場合よりも規定ゲーム数まで到達して R T (2) が終了した場合の方が、R T (1) へ移行することへの期待感を高めることができる。

30

40

【 0 2 7 3 】

また、B B または R B の終了後に移行した初期遊技状態と、R T (1) または R T (2) が終了して移行した初期遊技状態と、で R T (1) への移行契機となるリプレイ (8) ~ (1 0) (リプレイ G R (4)) の当選確率、R T (2) への移行契機となるリプレイ (1) (リプレイ G R (1) ~ (3)) の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、B B または R B の終了後に移行した初期遊技状態、すな

50

わちボーナスの終了後に移行したか、R T (1) または R T (2) が終了して移行したか、によって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利な R T (1) へ移行する割合、遊技者にとって不利な R T (2) へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。例えば、R T (1) の終了後に初期遊技状態に移行した場合には、B B または R B の終了後に初期遊技状態に移行した場合よりも、R T (1) へ移行する可能性を高くすることで、B B や R B の終了時よりも一度 R T (1) へ移行した後の方が、再び R T (1) へ移行することへの期待感を高めることができる。また、R T (1) の終了後に初期遊技状態に移行した場合には、B B または R B の終了後に初期遊技状態に移行した場合よりも、滞在期間を短くすることで、一度 R T (1) へ移行した後は、初期遊技状態と R T (1) のループの流れを早めることができる。

10

【 0 2 7 4 】

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

20

【 0 2 7 5 】

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

30

【 0 2 7 6 】

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

40

50

ることが期待できるため、開店直後のスロットマシンの稼働を向上させることができる。

【0277】

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

【0278】

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

【0279】

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

【0280】

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

【0281】

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

【0282】

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

【0283】

さらにサブCPU91aは、ループ期間におけるメダルの純増枚数に加えて、ループ期間におけるRT（1）への移行回数についても計数し、ループ期間が継続している場合に、ループ期間における純増枚数が2000枚を超え、かつループ期間中におけるRT（1）への移行回数が10回を超えているか否かを判定し、ループ期間における純増枚数が2000枚を超え、かつループ期間中におけるRT（1）への移行回数が10回を超えていると判定されたことを条件に、大量獲得演出を実行するようになっている。このように大量獲得演出は、ループ期間における純増枚数が2000枚を超え、かつループ期間中におけるRT（1）への移行回数が10回を超えるという難易度の高い条件を達成しなければ実行されることがないため、大量獲得演出によって遊技者が多くのメダルを獲得したことやRT（1）に多くの回数移行させたことのみならず、より難易度の高い条件を達成したことに対する遊技者の達成感や優越感を効果的に高めることができる。

【0284】

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

【0285】

特定示唆演出は、サブCPU91aが行う特定示唆演出抽選にて当選した場合に実行す

10

20

30

40

50

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

【0286】

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

10

【0287】

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

20

【0288】

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

【0289】

さらに、演出確率モード移行抽選における演出高確率モードの当選確率は、RT(1)においていずれかの特別役と同時に当選する可能性のあるスイカ、スイカ+1枚、チェリー(1)、チェリー(2)、チェリー(1)+1枚、チェリー(2)+1枚、リプレイGR(4)、リプレイGR(5)が当選している場合に、スイカ、スイカ+1枚、チェリー(1)、チェリー(2)、チェリー(1)+1枚、チェリー(2)+1枚、リプレイGR(4)、リプレイGR(5)が当選していない場合よりも高い確率に設定されている。このため、RT(1)において特別役と同時に当選する可能性のあるスイカ、スイカ+1枚、チェリー(1)、チェリー(2)、チェリー(1)+1枚、チェリー(2)+1枚、リプレイGR(4)、リプレイGR(5)が当選したとき、すなわち特別役の当選可能性が高まる事象が生じた場合には、それに併せて演出確率モード移行抽選にて演出高確率モードが選択される確率が高くなり、特定示唆演出が出現頻度が高まるので、RT(1)中に生じた事象に応じてRT(1)の終了後、特別役が当選していることに対する期待感を効果的に高めることができる。

30

40

【0290】

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

【0291】

また、サブCPU91aは、液晶表示器51の背景画像として複数の異なる背景からい

50

いずれかの背景を選択して表示させるようになっている。

【0292】

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

【0293】

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

10

【0294】

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

【0295】

20

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

【0296】

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

30

【0297】

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

【0298】

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

40

【0299】

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

【0300】

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

50

【0301】

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

【0302】

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

10

【0303】

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

【0304】

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

20

【0305】

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

30

【0306】

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

40

【0307】

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

【0308】

また、サブCPU91aは、起動時において、演出確率モード及び背景画像がバックア

50

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

【0309】

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

10

【0310】

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

【0311】

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

20

【0312】

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

30

【0313】

本実施例においてサブCPU91aは、RT(2)において、複数ゲームにわたり継続し、最終的に特別役に当選しているか否かを示す演出結果を導く連続演出を実行する。

【0314】

サブCPU91aは、特別役と同時当選する可能性のあるチェリー(1)、チェリー(2)、チェリー(1)+1枚、チェリー(2)+1枚、スイカ、スイカ+1枚の当選時に連続演出を実行するか否かを決定する連続演出抽選を実行し、連続演出抽選に当選した場合に連続演出を実行する。連続演出抽選では、特別役と同時当選する可能性の高い役または役の組合せの当選時ほど連続演出の当選確率が高く、連続演出の当選確率の高い順に、チェリー(2)+1枚、スイカ+1枚、チェリー(1)+1枚、チェリー(2)、スイカ、チェリー(1)となる。また、その際、特別役に当選している方が、特別役に当選していない場合よりも連続演出の当選確率が高く、連続演出が実行されることで、特別役の当選に対して期待できるようになっている。

40

【0315】

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

50

なければ B B (1) ~ (4) 、 R B (1) (2) 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。

【 0 3 1 6 】

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 Y 1 、連続演出 (R T (2)) 中の小役の当選確率を Y 2 、連続演出の継続ゲーム数を Z とした場合に、 $Z < X + (Y 1 + Y 2) \cdot Z$ が成立するように連続演出の継続ゲーム数が定められている。本実施例では、 $X = 3$ (B B (1) (2) 、 B B (3) (4) 、 R B (1) (2)) であり、 $Y 1 = 1 / 7$ 、 3 、 $Y 2 = 1 / 6$ であるので、 $Z < X + (Y 1 + Y 2) \cdot Z$ が成立するためには、Z は約 4 . 3 1 未満の値である必要があり、そのうち最大の 4 ゲームにわたり連続演出が継続するようになっている。

10

【 0 3 1 7 】

尚、チェリー (2) 、チェリー (2) + 1 枚は、B B (1) ~ (4) とのみ同時当選する可能性があり、R B (1) (2) と同時当選することではなく、チェリー (2) の入賞時においては、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が 2 となる。このため、チェリー (2) 、チェリー (2) + 1 枚の当選を契機とする連続演出において $Z < X + (Y 1 + Y 2) \cdot Z$ が成立するためには、Z は約 2 . 8 7 未満の値である必要があり、このような場合には、そのうち最大の 2 ゲームにわたり連続演出が継続するようになっている。

【 0 3 1 8 】

20

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 ($(Y 1 + Y 2) \cdot Z$) と、入賞させるための操作手順がそれぞれ重複しない特別役の数、すなわち確実にいずれかの特別役が当選しているか否かを判別するのに必要なゲーム数と、を加算した値よりも少ないゲーム数にわたり連続演出が実行されるので、連続演出が終了するまでは、連続演出によって示唆された特別役が当選しているか否かを確実に判断することが困難となるので、連続演出が終了するまで特別役の当選に対する遊技者の期待感を持続させることができるうえに、連続演出中に特別役を入賞させることが困難となる再遊技役及び小役の当選確率を考慮して連続演出のゲーム数が決まるため、入賞させるための操作手順がそれぞれ異なる特別役の数を増やすことなく、それ以上に連続演出の継続ゲーム数を増やすことができる。

30

【 0 3 1 9 】

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

【 0 3 2 0 】

尚、連続演出が実行される期間の再遊技役の当選確率を複数備える場合、例えば、R T (2) に加えて初期遊技状態や R T (1) において連続演出を実行する場合においては、連続演出の継続ゲーム数を Z とし、当該連続演出が実行される遊技状態における再遊技役の当選確率を Y 1 ' とし、 $Z < X + (Y 1 ' + Y 2) \cdot Z$ が成立するものであれば上記と同様の効果を得られる。特に、再遊技役の当選確率が高い遊技状態であれば、それだけ連続演出の継続ゲーム数を増やすことができる。

40

【 0 3 2 1 】

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 Y 1 、連続演出中の小役の当選確率を Y 2 、連続演出の継続ゲーム数を Z とした場合に、 $Z < X + (Y 1 + Y 2) \cdot Z$ 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 Y 1 、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 Y 2 ' 、連続演出の継続ゲーム数を Z とした場合に、 $Z < X + (Y 1 + Y 2 ') \cdot Z$ が成立するように連続演出の継続ゲーム

50

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わたり連続演出が実行されることとなるため、連続演出が終了するまでは、連続演出によって示唆された特別役が当選しているか否かを確実に判断することが不可能となるので、連続演出が終了するまで特別役の当選に対する遊技者の期待感を確実に持続させることができる。

10

【0322】

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。

20

【0323】

本実施例では、連続演出を構成する各ゲームの演出パターンとして複数種類の組み合わせが予め定められている。そしてサブCPU91aは、連続演出を開始する際に、これら演出パターンの組み合わせを特別役に当選しているか否かに応じた割合で選択する。例えば、第1の組み合わせと第2の組み合わせのうち第1の組み合わせが選択される比率が、特別役に当選している場合に特別役が当選していない場合よりも高いと、第1の組み合わせで連続演出が実行された際に、第2の組み合わせで連続演出が実行された場合に比較して特別役の当選に対する期待感を高めることができる。

【0324】

一方、連続演出が開始した後、その終了前であっても特別役と同時に当選する可能性の高い一般役（チェリー（1）（2）やスイカ）が入賞することがあり、この場合には、さらに特別役に当選している可能性が高まることとなるが、上記のように予め演出パターンの組み合わせが決まっていると、特別役と同時に当選する可能性の高い一般役（チェリー（1）（2）やスイカ）が入賞しても、連続演出の流れに変化がなく、連続演出による特別役の期待度も変化することがない。

30

【0325】

このため、本実施例では、連続演出が開始した後、その終了前に特別役と同時に当選する可能性の高い一般役（チェリー（1）（2）やスイカ）が入賞したときに、現在実行している連続演出の演出パターンの組み合わせよりも、特別役の当選を期待できる演出パターンの組み合わせ、すなわち特別役に当選している場合に選択される比率が現在の組み合わせよりも高い演出パターンの組み合わせに変更し、残りの連続演出を変更後の組み合わせに基づいて実行するようになっている。これにより、特別役に当選している可能性を示す連続演出、特に特別役の当選に対してあまり期待できない演出パターンの組み合わせに基づく連続演出が開始した後、その終了前に、さらに特別役と同時に当選する可能性の高い一般役（チェリー（1）（2）やスイカ）が入賞して、特別役に当選している可能性が示唆され、その可能性が高まった場合には、それに併せて連続演出の演出内容も現在のものより特別役の当選が期待できる内容に変化するため、連続演出中に生じた事象に応じて特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

40

【0326】

50

また、この際、リールの停止結果が示す特別役の当選可能性が高いほど高い確率で演出内容の変更が決定されることが好ましい。すなわち、左リールの中段に「チェリー」が停止し、EXリールに「×2」が停止したときに最も高く、次いで左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL4、L5に揃ったとき、次いで左リールの中段に「チェリー」が停止し、EXリールに「×1」が停止したとき、次いで左リールの上段または下段に「チェリー」が停止し、EXリールに「×2」が停止したとき、次いで左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」が入賞ラインL1～L3に揃ったとき、次いで左リールの上段または下段に「チェリー」が停止し、EXリールに「×1」が停止したときに高い確率で演出内容の変更が決定されるようにすることが好ましく、このようにすることで、演出内容の変更により適切に遊技者の期待感を高めることができる。

【0327】

尚、本実施例では、連続演出が開始した後、その終了前に特別役と同時に当選する可能性の高い一般役（チェリー（1）（2）やスイカ）が入賞したときに、現在実行している連続演出の演出パターンの組み合わせよりも、特別役の当選を期待できる演出パターンの組み合わせに変更し、残りの連続演出を変更後の組み合わせに基づいて実行するようになっているが、連続演出が開始した後、その終了前に特別役と同時に当選する可能性の高い一般役（チェリー（1）（2）やスイカ）が入賞したときに、残りの連続演出のうち少なくとも1ゲームの演出パターン（例えば、残り1ゲームの演出パターンなど）について、当初実行している演出パターンの組み合わせよりも特別役の当選を期待できる演出パターンの組み合わせに該当する演出パターンに変更するようにしても良く、このようにした場合にも、特別役に当選している可能性を示す連続演出が開始した後、その終了前に、さらに特別役と同時に当選する可能性の高い一般役（チェリー（1）（2）やスイカ）が入賞して、特別役に当選している可能性が示唆され、その可能性が高まった場合に、それに併せて連続演出の演出内容もより特別役の当選が期待できる内容に変化するため、連続演出中に生じた事象に応じて特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0328】

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

【0329】

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

【0330】

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

ができる。

【0331】

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

【0332】

本実施例では、初期遊技状態においてRT(1)に移行する契機となるリプレイ(8)～(10)の入賞が許容されるリプレイGR(4)が特別役と同時に当選することがあり、RT(1)においてリプレイGR(4)と特別役が同時に当選し、リプレイ(8)～(10)のいずれかが入賞した場合でも、RT(1)へ移行しないようになっている。

10

【0333】

一方サブCPU91aは、初期遊技状態においてリプレイ(8)～(10)のいずれかが入賞して、RT(1)に移行した際に、RT(1)へ移行する旨を報知するRT移行報知演出を実行するとともに、RT(1)においてリプレイGR(4)と特別役が同時に当選し、リプレイ(8)～(10)のいずれかが入賞した場合には、前述のようにRT(1)へ移行することはないが、一旦RT移行報知演出を実行してRT(1)へ移行する旨を報知し、その後特別役に当選している旨を報知するようになっている。

【0334】

このため、初期遊技状態においてリプレイ(8)～(10)が入賞した場合に、通常であればRT(1)に移行することとなるが、リプレイGR(4)と特別役が同時に当選した場合、すなわちRT(1)へ移行することはないが、RT(1)よりも遊技者にとって有利なBBやRBへの移行が許容されている場合には、有利度の低い方の遊技状態から段階的に有利度の高い遊技状態への移行が許容されている旨が報知されるので、最初から特別役の当選が報知される場合に比較して興趣をより高めることができる。

20

【0335】

また、本実施例では、初期遊技状態においてリプレイGR(4)が当選した際に、左リールを第1停止リールとして停止操作を行えば、RT(1)への移行表示結果であるリプレイ(8)～(10)のいずれかが必ず導出され、RT(1)へ移行させることが可能であるが、初期遊技状態において当選役または当選役の組合せに応じて、RT(1)への移行表示結果の導出条件となる操作手順が異なるようにしても良い。

30

【0336】

例えば、リプレイGR(1)～(3)のように、当選役の組合せによってRT(1)への移行表示結果の導出条件となるリールの停止順が異なるようにしても良いし、当選役または当選役の組合せによってRT(1)への移行表示結果の導出条件となるリールの停止操作のタイミングが異なるようにしても良い。後者であれば、リプレイ(1)+リプレイ(8)、リプレイ(1)+リプレイ(9)、リプレイ(1)+リプレイ(10)をそれぞれ抽選し、リプレイ(1)+リプレイ(8)が当選するか、リプレイ(1)+リプレイ(9)が当選するか、リプレイ(1)+リプレイ(10)が当選するか、に応じてリプレイ(8)～(10)の導出条件となる左リールの停止操作のタイミングが異なる構成とすれば良い。

40

【0337】

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

【0338】

また、RT(1)への移行表示結果と特別役とが同時当選する構成とした場合には、特別役が同時当選した場合に、当選役または当選役の組合せに対応して導出条件となる操作

50

手順のうちのいずれの操作手順であっても R T (1) への移行表示結果が導出されることが好ましい。

【 0 3 3 9 】

特別役が同時当選した場合に、当選役または当選役の組合せに対応して導出条件となる操作手順のうちのいずれの操作手順であっても R T (1) への移行表示結果を導出させるためには、R T (1) への移行表示結果が入賞する停止順がそれぞれ別個に定められた当選役の組合せとは別に、停止順に関係なく R T (1) への移行表示結果が導出される当選役の組合せを特別役と同時に当選させるようにすれば良く、特別役が同時当選した場合に、停止操作のタイミングに関わらず、R T (1) への移行表示結果を導出させるためには、全ての操作タイミングがカバーされるように複数種類の当選役または当選役の組合せを特別役と同時に当選させるようにすれば良い。

10

【 0 3 4 0 】

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

20

【 0 3 4 1 】

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

30

【 0 3 4 2 】

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

【 0 3 4 3 】

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

40

【 0 3 4 4 】

また、本実施例では、初期遊技状態においてリプレイ G R (4) が当選した際に、左リールを第 1 停止とすれば、R T (1) へ移行させるためのリプレイ (8) ~ (1 0) を確

50

実に入賞させることが可能であるが、左リール以外のリールを第1停止とした場合には、リプレイ(8)～(10)を取りこぼす可能性があるうえに、リプレイ(1)が入賞してしまい、初期遊技状態が終了してしまう可能性があるが、サブCPU91aは、初期遊技状態においてリプレイGR(4)が当選した場合に、左リールを報知する停止順報知を実行することが可能であり、停止順報知が実行されることにより、遊技者はリプレイ(8)～(10)が入賞することとなる第1停止リールを特定することが可能となり、報知されたリールを第1停止とすることでリプレイ(1)ではなくリプレイ(8)～(10)を入賞させることが可能となり、遊技者にとって有利なRT(1)へ移行させることができるうえに、初期遊技状態が終了してRT(2)へ移行してしまうことを回避することができるようになっている。

10

【0345】

尚、停止順報知は、第1停止リールを遊技者が認識可能なものであれば良く、第1停止リールまたは停止順を示唆する画像などを液晶表示器51に表示することで報知するものや、対応するLED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。

【0346】

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

20

【0347】

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

30

【0348】

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

40

【0349】

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

【0350】

50

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

【0351】

本実施例においてサブCPU91aは、初期遊技状態において、リプレイGR(1)～(3)が当選したとき及びリプレイGR(4)が当選したときに前述した停止順報知が実行されるスーパーチャンスゾーン(以下、SCZと称す)、リプレイGR(1)～(3)が当選したときに停止順報知が実行されず、リプレイGR(4)が当選したときのみ停止順報知が実行されるチャンスゾーン(以下、CZと称す)のいずれかに制御するようになっている。

10

【0352】

SCZでは、リプレイGR(1)～(3)が当選したときに、停止順報知が実行され、RT(2)へ移行することとなるリプレイ(1)の入賞を回避する操作手順を特定できるため、RT(2)への移行を回避しつつ、リプレイGR(4)の当選を待って、リプレイ(8)～(9)を入賞させてRT(1)へ移行させることが可能となるので、SCZに制御された場合には、停止順報知に従ってゲームを行うことで確実にRT(1)へ移行させることが可能となる。

【0353】

20

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

【0354】

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

30

【0355】

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

40

【0356】

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

【0357】

50

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

【0358】

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

【0359】

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

【0360】

SCZ抽選は、図14に示す契機1～6、8で行う。すなわちBB(1)またはBB(2)の当選時（契機1）、BB中（契機2）、RB中（契機3）、CZ10ゲーム継続（契機4）、CZ中チェリー、チェリー+1枚当選（契機5）、CZ中リプレイ（8）～（10）入賞時（RT(1)移行時）（契機6）、RT(2)天井到達時（契機8）においてSCZ抽選が行われ、次回初期遊技状態においてSCZに制御するか否かが決定され、SCZ抽選において、SCZに当選した場合には、SCZ抽選に次いで継続率選択抽選が行われ、SCZの継続率が決定される。また、SCZ継続抽選は、図14に示す契機7で行う。すなわちSCZ中のリプレイ（8）～（10）入賞時においてSCZ継続抽選が行われ、次回RT(1)の終了時に再びSCZに制御するか否かが決定される。

【0361】

図14に示すように、BB(1)またはBB(2)が当選すると、BB当選時及びBB中にSCZ抽選を行う。また、RBが当選すると、RB中にSCZ抽選を行う。そして、SCZに当選した場合には、BB、RBの終了後の初期遊技状態においてSCZに制御し、SCZに当選しなかった場合には、BB、RBの終了後の初期遊技状態においてCZに制御する。

【0362】

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

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

また、BB中やRB中、CZ中など、初期遊技状態に移行する前に複数回、SCZ抽選を行う場合には、一度SCZに当選してもSCZ抽選を引き続き行うようになっており、この場合には、後にSCZが当選した際に選択したSCZの継続率がそれ以前にSCZが当選した際に選択したSCZの継続率を超える場合のみ、後にSCZが当選した際に選択したSCZの継続率に上書きするようになっており、SCZに当選した後、後にSCZが

10

20

30

40

50

当選した際に選択した S C Z の継続率が低い場合でも、それによって不利益が生じることはない。

【0366】

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

【0367】

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

【0368】

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

【0369】

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

【0370】

サブ C P U 91 a は、B B 中または R B 中に S C Z 抽選を行う際に、S C Z と R T (1) のループ中以外で当該 B B または R B の契機となった特別役が当選した場合には、図 16 に示すように、S C Z の当選確率が低く定められた低確率テーブル、S C Z の当選確率が低確率テーブルよりも高く定められた高確率テーブルのいずれか一方の抽選テーブルを用いて S C Z 抽選を行う。また、S C Z と R T (1) のループ中に当該 B B または R B の契機となった特別役が当選した場合には、図 16 に示すように、ループ中の S C Z の継続率に応じて異なる当選確率が定められた抽選テーブルを用いて S C Z 抽選を行う。本実施例では、S C Z と R T (1) のループ中においていずれかの特別役が当選した場合には、S C Z の継続率が高いほど、S C Z の当選確率が高く、S C Z と R T (1) が継続している期間が長いほど、再び S C Z に当選することに対する期待感を高めることができる。

【0371】

また、サブ C P U 91 a は、B B 中または R B 中に S C Z 抽選において S C Z に当選し、継続率選択抽選を行う際に、S C Z と R T (1) のループ中以外で当該 B B または R B

10

20

30

40

50

の契機となった特別役が当選した場合には、図 17 に示すように、高い継続率が選択される割合が高く、平均継続率（各継続率とその選択率をそれぞれ乗算して得られた値を積算した値）が高くなる高継続率テーブル、低い継続率が選択される割合が高く、平均継続率が高継続率テーブルを用いた場合よりも低くなる低継続率テーブルのいずれか一方の継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。また、SCZとRT(1)のループ中に当該BBまたはRBの契機となった特別役が当選した場合には、特に図示しないが、ループ中のSCZの継続率に応じて異なる選択率が定められた継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。本実施例では、SCZとRT(1)のループ中においていずれかの特別役が当選した場合には、SCZの継続率が高いほど、次回SCZの継続率として高い継続率が選択されやすく、SCZとRT(1)が継続している期間が長いほど、次回SCZとRT(1)のループも長期間にわたり継続することに対する期待感を高めることができる。

【0372】

サブCPU91aは、SCZとRT(1)のループ中以外の状態で、複数の抽選モードのうちいずれかの抽選モードに制御する。抽選モードは、低モード、高モード(1)、高モード(2)及び高モード(3)からなり、特別役が当選した際に滞在している抽選モード、当選した特別役の種類に応じて、その後移行するBB中またはRB中のSCZ抽選の当選確率及び継続率選択抽選における継続率の選択率が異なる。

【0373】

詳しくは、図 15 に示すように、抽選モードが低モードである場合には、その間にBB(1)～(4)、RB(1)のいずれかが当選した場合でも、これら特別役の入賞に伴い移行するBB中またはRB中のSCZ抽選において低確率テーブルが用いられ、継続率選択抽選においては低継続率テーブルが用いられる。一方でRB(2)に当選した場合には、RB(2)の入賞に伴い移行するRB中のSCZ抽選において高確率テーブルが用いられ、継続率選択抽選においては高継続率テーブルが用いられる。すなわち低モードにおいては、RB(2)を除いてどの特別役が当選した場合でもSCZの当選確率は低く、SCZに当選した場合でも低い継続率が選択されやすい。

【0374】

抽選モードが高モード(1)である場合には、BB(1)(2)またはRB(1)(2)が当選した場合に、BB(1)(2)の入賞に伴い移行するBB中またはRB(1)(2)の入賞に伴い移行するRB中のSCZ抽選において高確率テーブルが用いられ、継続率選択抽選においては高継続率テーブルが用いられる。一方、BB(3)(4)が当選した場合に、BB(3)(4)の入賞に伴うBB中のSCZ抽選において低確率テーブルが用いられ、継続率選択抽選においては低継続率テーブルが用いられる。すなわち高モード(1)においては、BB(1)(2)またはRB(1)(2)が当選した場合にはSCZの当選確率が高く、SCZに当選した場合には高い継続率が選択されやすいが、BB(3)(4)が当選した場合にはSCZの当選確率は低く、SCZに当選した場合でも低い継続率が選択されやすい。

【0375】

抽選モードが高モード(2)である場合には、BB(3)(4)またはRB(1)(2)が当選した場合に、BB(3)(4)の入賞に伴い移行するBB中またはRB(1)(2)の入賞に伴い移行するRB中のSCZ抽選において高確率テーブルが用いられ、継続率選択抽選においては高継続率テーブルが用いられる。一方、BB(1)(2)が当選した場合に、BB(1)(2)の入賞に伴うBB中のSCZ抽選において低確率テーブルが用いられ、継続率選択抽選においては低継続率テーブルが用いられる。すなわち高モード(2)においては、BB(3)(4)またはRB(1)(2)が当選した場合にはSCZの当選確率が高く、SCZに当選した場合には高い継続率が選択されやすいが、BB(1)(2)が当選した場合にはSCZの当選確率は低く、SCZに当選した場合でも低い継続率が選択されやすい。

【0376】

抽選モードが高モード(3)である場合には、いずれの特別役が当選した場合でも、こ

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

【０３７７】

このように、抽選モードが低モードの状態では、B B（１）（２）、B B（３）（４）のどちらが当選した場合においても、S C Z に制御される可能性は低く、S C Z に制御された場合でも S C Z と R T（１）のループが短期間で終了する可能性が高い。

【０３７８】

また、抽選モードが高モード（１）の状態では、B B（１）（２）が当選した場合には、S C Z に制御される可能性が高く、S C Z に制御された場合には S C Z と R T（１）のループが長期間にわたり継続する可能性が高いが、B B（３）（４）が当選した場合には、S C Z に制御される可能性は低く、S C Z に制御された場合でも S C Z と R T（１）のループが短期間で終了する可能性が高い。

10

【０３７９】

また、抽選モードが高モード（２）の状態では、高モード（１）と異なり、B B（３）（４）が当選した場合には、S C Z に制御される可能性が高く、S C Z に制御された場合には S C Z と R T（１）のループが長期間にわたり継続する可能性が高いが、B B（１）（２）が当選した場合には、S C Z に制御される可能性は低く、S C Z に制御された場合でも S C Z と R T（１）のループが短期間で終了する可能性が高い。

20

【０３８０】

また、抽選モードが高モード（３）の状態では、B B（１）～（４）のどれが当選した場合でも、S C Z に制御される可能性が高く、S C Z に制御された場合には S C Z と R T（１）のループが長期間にわたり継続する可能性が高い。

【０３８１】

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

【０３８２】

また、R B（２）は、どのモードであっても当選することで、S C Z に制御される可能性が高く、S C Z に制御された場合には S C Z と R T（１）のループが長期間にわたり継続する可能性が高い。

30

【０３８３】

また、本実施例では、B B（３）（４）よりも B B（１）（２）の当選確率が高い。このため、高モード（２）に制御されているよりも高モード（１）に制御されている方が、S C Z に制御される可能性が高く、S C Z に制御された場合には S C Z と R T（１）のループが長期間にわたり継続する可能性が高くなる。

【０３８４】

また、R B（１）は、B B（１）～（４）よりも当選確率が低い、高モード（１）～（３）のいずれに制御されている場合でも、S C Z に制御される可能性が高く、S C Z に制御された場合には S C Z と R T（１）のループが長期間にわたり継続する可能性が高くなる。

40

【０３８５】

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

【０３８６】

尚、本実施例では、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じて S C Z 抽選に用いる抽選テーブルを低確率テーブルまたは高確率テーブルから選択することで S C Z の当選確率を変化させるようになっているが、抽選モード及び当選した特別役の種類に応じた抽選

50

テーブルをそれぞれ登録し、対応する抽選テーブルを用いて S C Z 抽選を行うことにより S C Z の当選確率を変化させるようにしても良い。

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

これに対して本実施例では、特別役が当選していない状態において複数種類の抽選モードに制御するとともに、抽選モードが高モード（１）の状態では B B（１）（２）が当選したときに、B B（３）（４）が当選したときよりも高い割合で S C Z に制御され、抽選モードが高モード（２）の状態では B B（３）（４）が当選したときに、B B（１）（２）が当選したときよりも高い割合で S C Z に制御される。すなわち、抽選モードが、高モード（１）であるか、高モード（２）であるか、によって、その間に当選することで S C Z に制御されやすい特別役の種類が変化するため、特別役が当選するまでの期間におけるゲーム性に変化を持たせることができる。

【0390】

また、本実施例では、抽選モードが高モード（１）の状態では B B（１）（２）が当選したときに、B B（３）（４）が当選したときよりも高い継続率が選択されやすく、高モード（２）の状態では B B（３）（４）が当選したときに、B B（１）（２）が当選したときよりも高い継続率が選択されやすい。すなわち、抽選モードが、高モード（１）であるか、高モード（２）であるか、によって、その間に当選することで高い継続率が選択されやすい特別役の種類が変化するため、特別役が当選するまでの期間におけるゲーム性に変化を持たせることができる。

【0391】

また、B B（１）（２）、B B（３）（４）のうち一方の当選時には、S C Z に制御される可能性が高く、S C Z に制御された場合には S C Z と R T（１）のループが長期間にわたり継続する可能性が高いが、他方の当選時には、S C Z に制御される可能性が低く、S C Z に制御された場合には S C Z と R T（１）のループが短期間で終了する可能性が高い高モード（１）、高モード（２）、すなわち類似する抽選モードであっても、B B（３）（４）よりも B B（１）（２）の当選確率が高いため、高モード（２）に制御されているよりも高モード（１）に制御されている方が、S C Z に制御される可能性が高く、S C Z に制御された場合には S C Z と R T（１）のループが長期間にわたり継続する可能性が高くなり、高モード（１）に制御されている方が、S C Z に制御されること、より有利度の高い S C Z に制御されることに対する期待感を高めることができる。

【0392】

また、抽選モードが高モード（３）である場合には、B B（１）（２）、B B（３）（４）のどちらが当選しても、高い割合で S C Z に制御されるので、高モード（３）に制御されることによって、S C Z に制御されることに対する期待感を高めることができる。

【0393】

また、抽選モードが高モード（３）である場合には、B B（１）（２）、B B（３）（

4)のどちらが当選しても、高い継続率が選択されやすいので、高モード(3)に制御されることによって、SCZに制御されることのみならず、SCZが長期間継続することに対する期待感も高めることができる。

【0394】

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

【0395】

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

10

【0396】

また、抽選モードがどのモードであっても、RB(2)が当選した場合には高い割合でSCZに制御されるので、どの抽選モードに制御されていても、RB(2)が当選することで、SCZに制御されることに対する期待感を高めることができる。

【0397】

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

20

【0398】

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

【0399】

サブCPU91aは、SCZ抽選の当選確率、継続率選択抽選の選択率が異なる複数の抽選モードに制御する。抽選モードは、サブCPU91aが行う抽選モード移行抽選によっていずれかの抽選モードが選択され、選択された抽選モードに移行する。

30

【0400】

サブCPU91aは、スイカ+1枚、チェリー(1)+1枚、チェリー(2)、チェリー(2)+1枚、リプレイGR(1)~(3)が当選したときに抽選モード移行抽選を行う。抽選モードの選択率は、移行前の抽選モード及び抽選モード移行抽選を行う契機となった当選役に依りて異なる。

【0401】

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

40

【0402】

高モード(1)、高モード(2)においては、スイカ+1枚、チェリー(1)+1枚、チェリー(2)、チェリー(2)+1枚が当選した場合には、必ず高モード(3)が選択され、リプレイGR(1)~(3)が当選した場合には、所定確率で低モードが選択され

50

、低モードが選択されなかった場合には、高モード（１）または高モード（２）が維持される。

【０４０３】

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

10

【０４０４】

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

【０４０５】

また、スイカ＋１枚よりもチェリー（１）＋１枚、チェリー（２）の当選確率が高く、高モード（１）よりも高モード（２）に移行しやすい。一方で、前述したようにＢＢ（３）（４）よりもＢＢ（１）（２）の当選確率が高いため、高モード（２）に制御されているよりも高モード（１）に制御されている方が、ＳＣＺに制御される可能性が高く、ＳＣＺに制御された場合にはＳＣＺとＲＴ（１）のループが長期間にわたり継続する可能性が高い。このため、低モードから高モード（１）へは移行し難いが、高モード（１）へ移行すると高モード（２）よりもＳＣＺに制御されること、有利度の高いＳＣＺに制御されることに期待できる一方、低モードから高モード（２）へは移行しやすいが、高モード（２）では、高モード（１）ほどＳＣＺに制御されること、有利度の高いＳＣＺに制御されることに対して期待できない。

20

【０４０６】

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

30

【０４０７】

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

40

【０４０８】

本実施例において、サブＣＰＵ９１ａは、抽選モードの種類を推測可能に示唆するモード示唆演出を実行するようになっている。

【０４０９】

50

モード示唆演出は、液晶表示器 5 1 の演出ステージとして複数の異なる演出ステージからいずれかの演出ステージを表示させる演出である。

【0410】

演出ステージは、砂漠ステージ、海岸ステージ、高原ステージ、洞窟ステージ、街ステージからなり、サブCPU 9 1 aが行う演出ステージ選択抽選によって、いずれかの演出ステージが選択され、液晶表示器 5 1 の演出ステージが変更されるようになっている。また、演出ステージ選択抽選は、小役が当選したときに行われるようになっており、小役当選時の抽選モードに応じて定められた演出ステージ選択率にていずれかの演出ステージが選択されるようになっている。

【0411】

図 1 8 に示すように、演出ステージ選択抽選では、抽選モードが低モードである場合には、砂漠ステージが最も高い選択率で選択され、抽選モードが高モード（1）である場合には、海岸ステージが最も高い選択率で選択され、抽選モードが高モード（2）である場合には、高原ステージが最も高い選択率で選択され、抽選モードが高モード（3）である場合には、洞窟ステージが最も高い選択率で選択されるようになっている。また、抽選モードが高モード（3）である場合のみ、街ステージが選択される。このため、砂漠ステージでは現在の抽選モードが低モードである可能性が高く、海岸ステージでは現在の抽選モードが高モード（1）である可能性が高く、高原ステージでは現在の抽選モードが高モード（2）である可能性が高く、洞窟ステージでは現在の抽選モードが高モード（3）である可能性高く、街ステージでは現在の抽選モードが高モード（3）である旨が確定する。

【0412】

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

【0413】

一方、低モードであっても海岸ステージ、高原ステージまたは洞窟ステージが選択される場合があり、高モード（1）であっても砂漠ステージ、高原ステージまたは洞窟ステージが選択される場合があり、高モード（2）であっても砂漠ステージ、海岸ステージまたは洞窟ステージが選択される場合があり、高モード（3）であっても砂漠ステージ、海岸ステージ、高原ステージまたは街ステージが選択される場合があり、必ずしも演出ステージの種類と抽選モードの種類とが一致するものではない。このため、低モードが示唆される砂漠ステージであっても高モード（1）～（3）に制御されている可能性もあり、どの演出ステージであってもSCZに制御されること、有利度の高いSCZに制御されることに対する期待感を維持することができる。また、BB（1）（2）が当選することでSCZに制御されやすく、高い継続率が選択されやすい高モード（1）が示唆される海岸ステージが選択されているときにBB（3）（4）が当選した場合でも、実際の抽選モードは高モード（2）であるためにSCZに制御されたり、高い継続率が選択されることがあったり、BB（3）（4）が当選することでSCZに制御されやすく、高い継続率が選択されやすい高モード（2）が示唆される高原ステージが選択されているときに、BB（1）（2）が当選した場合でも、実際の抽選モードは高モード（1）であるためにSCZに制御されたり、高い継続率が選択されることがあるので、遊技者に意外性を与えることができる。

【0414】

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

【0415】

10

20

30

40

50

サブCPU91aは、前述したBB中演出として、BBモードA～Cのいずれかの演出モードのうちBB(1)～(4)の入賞時に遊技者が選択した演出モードのBB演出を実行する。詳しくは、BB(1)～(4)の入賞時に液晶表示器51にBBモードA～Cを選択可能に表示し、所望のBBモードが表示されている領域をタッチすることによってその選択されたBBモードが設定されるようになっている。

【0416】

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

【0417】

また、サブCPU91aは、図17に示すように、BB中にSCZに当選し、継続率選択抽選を行う際に、遊技者が選択したBBモードに応じて異なる選択率を適用する。尚、RB中にSCZに当選し、継続率選択抽選を行う際には、一律BBモードAに対応する選択率を適用する。

【0418】

また、本実施例では、BB(RB)中の内部抽選の当選確率として、ベル(ベル(1)(2))が最も当選確率が高く、チェリー(1)、スイカ、チェリー(2)、チェリー(1)+1枚、スイカ+1枚、チェリー(2)+1枚の順で当選確率が低くなるように定められているとともに、BBモード(A)～(C)のいずれが選択された場合でも、BB中において比較的当選確率の高いベル、チェリー(1)の当選時におけるSCZの当選確率は低く、ベル、チェリー(1)に比較して当選確率の低いスイカ、チェリー(2)、チェリー(1)+1枚、スイカ+1枚、チェリー(2)+1枚の当選時におけるSCZの当選確率が高い当選確率が適用されるので、出現率の低いスイカの入賞時やチェリーの中段停止時、チェリー(2)の入賞時にSCZの当選に対する期待感を高めることができる。また、BBモード(C)では、BBモード(A)(B)に比較してスイカ、チェリー(2)、チェリー(1)+1枚、スイカ+1枚、チェリー(2)+1枚の当選時におけるSCZの当選確率が低い、BBモード(A)(B)に比較してベル、チェリー(1)の当選時におけるSCZの当選確率が高く、出現率の高いベル、チェリー(1)の入賞時においてもSCZの当選が期待できるので、BB中常にSCZの当選が期待できる。BBモード(B)では、スイカ+1枚、チェリー(2)+1枚が当選した場合に100%の確率でSCZに当選するので、左、中、右リールにおいて「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」または「白スイカー黒スイカー黒スイカ」がL4、L5に揃うことでSCZの当選に対する期待感を高めることができ、左リールの中段に「チェリー」が停止し、かつチェリー(2)が入賞することで、SCZの当選が確定することとなる。

【0419】

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

【0420】

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

【0421】

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

10

20

30

40

50

【0422】

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

【0423】

これらSCZ示唆演出のパターンは、図19に示すように、SCZ非当選時のゲームでは、当選役に応じた確率で選択され、SCZ当選時のゲームでは、継続率に応じた確率で選択される。

10

【0424】

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

【0425】

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

20

30

【0426】

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

40

【0427】

また、SCZ当選時のゲームで選択されるSCZ示唆演出のパターンのうち(4)～(9)のパターンでは、第1停止のタイミングで演出が行われず、第3停止のタイミング、または第2停止、第3停止のタイミングで演出が行われるのに対して、SCZ非当選時の

50

ゲームでは、S C Z 示唆演出を行う場合、必ず第 1 停止のタイミングで演出が行われるため、第 2 停止または第 3 停止から演出が開始することで、S C Z の当選が確定することとなる。

【0428】

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

【0429】

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

【0430】

サブ C P U 9 1 a は、B B モード(B)が選択された場合に、B B 中のゲームにおいて S C Z に当選したときに、そのゲームの最後に S C Z 当選報知を実行する。

【0431】

S C Z 当選報知は、(1)銅メダル表示、(2)銀メダル表示、(3)金メダル表示の 3 種類のパターンからなり、サブ C P U 9 1 a は、B B 中において S C Z に当選した際にこれら 3 種類のパターンからいずれかのパターンを選択し、選択したパターンに基づいて S C Z 当選報知を実行する。

【0432】

これら S C Z 当選報知のパターンは、図 20 に示すように、継続率に応じた確率で選択される。銅メダルが表示される(1)のパターンは、継続率 100%を除いてどの継続率でも選択される可能性があるが、銀メダルが表示される(2)のパターンは、継続率が 60%以上でのみ選択され、金メダルが表示される(3)のパターンは、継続率が 75%以上でのみ選択されるので、メダルが表示されることで S C Z の当選が報知されるだけでなく、表示されるメダルの色によって S C Z の継続率も示唆されるようになっている。

【0433】

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

率で選択されるようにすることで、S C Z 当選報知のパターンから停止順報知の実行回数を推測することが可能となる。

【0434】

サブCPU 91a は、B B モード (C) が選択された場合に、B B の終了時において S C Z に当選しているか否かを報知するルーレット演出を実行する。

【0435】

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

10

【0436】

演出開始時に表示される図柄の組合せ及び表示順は予め定められており、サブCPU 91a は、S C Z に当選しているか否かに応じた確率で図柄の組合せ及び表示順を選択し、選択した図柄の組合せを選択した表示順で表示するようになっている。

【0437】

図柄の組合せ及び表示順のパターンは、図21に示すように、35種類からなり、このうち(1)～(9)のパターンは、最終的に「C H A N C E」が表示されるパターンであり、S C Z に当選していない場合に選択される。図21に示すパターンは、図柄が表示される順番を示すとともに、左3つの図柄が演出開始時に表示される図柄の組合せを示す。(10)～(35)の順番は、最終的に「銅メダル」、「銀メダル」、「金メダル」のいずれかが表示されるパターンであり、S C Z に当選している場合に選択される。

20

【0438】

さらにこれら(10)～(35)のパターンは、図21に示すように、S C Z の継続率に応じた確率で選択される。

【0439】

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

30

【0440】

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

【0441】

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

40

50

演出開始時に表示された図柄の組合せによって最終的な結果を待つまでもなく S C Z の当選可能性、期待できる停止順報知の実行回数を推測できるとともに、図柄が 1 つ表示される毎に期待できる停止順報知の実行回数を変化させることができる。

【0442】

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

【0443】

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

【0444】

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

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

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

【0448】

また、(1) ~ (9) のパターン、すなわち S C Z の非当選時に選択されるパターンでは、3 番目までに「銅メダル」が表示されるパターン ((1) (2) (4) (5) (7) (8) の順番) が選択される比率 (937 / 997) が、3 番目までに「銅メダル」以外の図柄が表示されるパターン ((3) (6) (9) の順番) が選択される比率 (60 / 9

10

20

30

40

50

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

【0449】

また、BBモード(C)においては、SCZに当選しておらず、かつBB中にスイカ、チェリー+1枚のいずれも当選しなかった場合に、図21に示す確率で図柄の組合せ及び表示順を選択するが、SCZに当選しておらず、かつBB中にスイカ+1枚、チェリー(2)+1枚、チェリー(1)+1枚のいずれかが1回以上当選した場合には、3番目までに「銅メダル」以外の図柄が表示されるパターン((3)(6)(9)のパターン)が選択される比率がBB中にスイカ+1枚、チェリー(2)+1枚、チェリー(1)+1枚のいずれも当選しなかった場合よりも高い確率を適用するようになっており、SCZの当選が期待できる、左、中、右リールにおいて「黒スイカ-黒スイカ-黒スイカ」または「白スイカ-黒スイカ-黒スイカ」がL4、L5に揃った場合やチェリーが左リールの中段に停止可能な場合に、SCZの当選している可能性の高いパターンが選択されやすくなるので、BB中に当選した役に応じてSCZの当選を効果的に期待させることができる。

【0450】

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

【0451】

また、遊技者が選択したBBモードの違いにより、SCZの当選報知も異なるタイミングで行われるようになっており、SCZの当選役別のSCZの当選確率とSCZの当選が報知されるタイミングとを適格に関連させることができる。例えば、本実施例では、BBモード(A)(B)のように、SCZの当選が期待できる役がスイカ+1枚やチェリー(2)+1枚、チェリー(1)+1枚のように一部の役に極端に偏っている場合、すなわちBB中においてSCZの当選が期待できる契機が極端に偏っており、スイカ+1枚やチェリー(2)+1枚、チェリー(1)+1枚が当選しなければほとんどSCZの当選が期待できない場合には、SCZの当選時にその旨が報知される割合が高いが、BBモード(C)のように、BBモード(A)(B)に比較してスイカ+1枚やチェリー(2)+1枚、チェリー(1)+1枚の当選時にSCZの当選が期待できないが、スイカ+1枚やチェリー(2)+1枚、チェリー(1)+1枚以外の役の当選時にもSCZの当選が期待できる場合、すなわちBB中においてまんべんなくSCZの当選が期待できる場合には、SCZの当選時ではなく、BBの終了時にSCZの当選が報知されることで、BB中の間、常にSCZの当選に対する期待感を持続できるようになっている。

【0452】

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

【0453】

例えば、BBモードAが選択されている場合には、BB中に当選確率の高いベル、チェリー(1)が当選したときにSCZ抽選を実行し、BB演出モードBが選択されている場合には、BB中にベル、チェリー(1)が当選しなかったとき、すなわちベル、チェリー(1)以外の役が当選したとき、またはハズレのときに100%の当選確率でSCZ抽選を実行し、BB演出モードCが選択されている場合には、BB中にベル、チェリー(1)が当選したときに、第1停止リールを左、中、右のうちからランダムに決定し、遊技者が最初に停止させたリールと事前に決定した第1停止リールが一致したときにSCZ抽選を実行する構成としても良い。

【0454】

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

10

【0455】

また、本実施例においてサブCPU91aは、前述のようにBB中においてSCZに制御するか否かを決定するSCZ抽選を行うとともに、BBは、開始後、BB中の総払出枚数が予め定められた上限値（本実施例では480枚または240枚）を超えたことのみを条件として終了する構成であり、チェリー（1）（2）など取りこぼしのある役の当選時に敢えて入賞を発生させずにBBの終了を遅らせることによってSCZ抽選の機会が増えることとなるため、無用にBBの終了が遅れて稼働率が低下してしまう虞がある。

20

【0456】

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

30

【0457】

尚、本実施例では、BB中においてSCZ抽選が行われるゲーム数（規定値）として、BB中の払出総数が上限値を超えるのに要する最低ゲーム数（本実施例では、1ゲームで最大15枚の払出があるため、上限値である480枚または240枚を超えるためには、最低33ゲームまたは17ゲームを要する）よりも大きいゲーム数が定められているため、BB中に15枚未満の小役が当選した場合や小役を意図せずに取りこぼした場合など、遊技者が意図せず最低ゲーム数でBBが終了しなかった場合には、最大12ゲームまたは28ゲームはSCZ抽選を受けることができるうえに、敢えて小役を取りこぼすことにより最大最大12ゲームまたは28ゲーム、SCZ抽選の機会を増やすことが可能となる。すなわちBBの終了が極端に遅らせると遊技者に不利となるが、多少遅らせる分には遊技者に有利となり、BB中のゲームの進め方によって攻略要素が付加されるため、BB中の興趣を高めることができる。

40

【0458】

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

50

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

【0459】

また、上記の構成においては、BB中においてSCZ抽選が行われる規定値として、BBが終了することとなる上限値（本実施例では、480枚または240枚）よりも大きい値が定められていることが好ましく、BB中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のBB中の総払出枚数が規定値を超えない範囲で敢えて小役を取りこぼすことにより、SCZ抽選の機会を増やすことが可能となるので、BBの終了が極端に遅らせると遊技者に不利となるが、多少遅らせる分には遊技者に有利となり、BB中のゲームの進め方によって攻略要素が付加されるため、BB中の興味を高めることができる。

【0460】

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

【0461】

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

【0462】

バトル演出では、図22に示すように、1ゲーム目においてまず、敵キャラクターと味方キャラクターが対峙するオープニング演出(1)を実行する。2ゲーム目においては、敵キャラクターの攻撃を示す敵キャラクター登場演出(2-A)、味方キャラクターの攻撃を示す味方キャラクター登場演出(2-B)のいずれかに移行し、2ゲーム目が敵キャラクター登場演出(2-A)である場合には、3ゲーム目において敵キャラクターが弱攻撃を行う弱攻撃演出(3-A)または敵キャラクターが弱攻撃よりも強力な強攻撃を行う強攻撃演出(3-B)のいずれかに移行する。

【0463】

図23に示すように、3ゲーム目が弱攻撃演出(3-A)である場合には、4ゲーム目において弱攻撃が味方にヒットする味方HIT演出(4-A、4-A')、弱攻撃をよける味方回避演出(4-B)、弱攻撃を受け止める特殊回避演出(4-C)のいずれかに移行し、4ゲーム目が味方HIT演出(4-A、4-A')である場合には、5ゲーム目において敵の攻撃に耐える味方耐える演出(5-A)、敵の攻撃によってノックアウト(KO)される味方KO演出(5-B)のいずれかに移行する。

【0464】

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

【0465】

4ゲーム目が味方回避演出(4-B)である場合には、5ゲーム目において敵と対峙す

10

20

30

40

50

る対峙演出 1 (5-C) に移行し、最終ゲーム (6 ゲーム目) において S C Z が継続する旨を報知する S C Z 継続報知演出 (6-A) に移行し、バトル演出を終了する。

【0466】

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

【0467】

図 24 に示すように、3 ゲーム目が強攻撃演出 (3-B) である場合には、4 ゲーム目において強攻撃が味方にヒットする味方 H I T 演出 (4-D、4-D')、強攻撃をよける味方回避演出 (4-E)、強攻撃を受け止める特殊回避演出 (4-F) のいずれかに移行し、4 ゲーム目が味方 H I T 演出 (4-D、4-D') である場合には、5 ゲーム目において味方耐える演出 (5-A)、味方 K O 演出 (5-B) のいずれかに移行する。

【0468】

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

【0469】

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

【0470】

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

【0471】

図 22 に示すように、2 ゲーム目が味方キャラクタ登場演出 (2-B) である場合には、3 ゲーム目において味方キャラクタが弱攻撃を行う弱攻撃演出 (3-C)、味方キャラクタが弱攻撃よりも強力な強攻撃を行う強攻撃演出 (3-D)、味方キャラクタが強攻撃よりもさらに強力な特殊攻撃を行う特殊攻撃演出 (3-E) のいずれかに移行する。

【0472】

図 25 に示すように、3 ゲーム目が弱攻撃演出 (3-C) である場合には、4 ゲーム目において弱攻撃が敵にヒットする敵 H I T 演出 (4-G、4-G')、弱攻撃をよける敵回避演出 (4-H) のいずれかに移行し、4 ゲーム目が敵 H I T 演出 (4-G、4-G') である場合には、味方の攻撃によってノックアウト (K O) される敵 K O 演出 (5-G)、5 ゲーム目において味方の攻撃に耐える敵耐える演出 (5-H) のいずれかに移行する。

【0473】

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

【0474】

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

【0475】

図 26 に示すように、3 ゲーム目が強攻撃演出 (3-D) である場合には、4 ゲーム目において強攻撃が敵にヒットする敵 H I T 演出 (4-I、4-G')、強攻撃をよける敵

10

20

30

40

50

回避演出（４－Ｊ）のいずれかに移行し、４ゲーム目が敵ＨＩＴ演出（４－Ｉ、４－Ｇ’）である場合には、５ゲーム目において敵ＫＯ演出（５－Ｇ）、敵耐える演出（５－Ｈ）のいずれかに移行する。

【０４７６】

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

【０４７７】

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

【０４７８】

図２７に示すように、３ゲーム目が特殊攻撃演出（３－Ｅ）である場合には、４ゲーム目において特殊攻撃が敵にヒットする敵ＨＩＴ演出（４－Ｋ、４－Ｇ’）に移行し、５ゲーム目において敵ＫＯ演出（５－Ｇ）に移行し、最終ゲームにおいてボーナス確定演出（６－Ｃ’）に移行してバトル演出を終了する。

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

図２８に示すように、これらバトル演出の各ゲームを構成する演出内容の組合せパターンが予め定められており、サブＣＰＵ９１ａは、バトル演出の開始時に、特別役に当選しているか否か、特別役に当選していない場合には、当該バトル演出が行われるＲＴ（１）の開始時にＳＣＺの継続抽選に当選しているか否か、さらにＳＣＺの継続抽選に当選している場合には、ＳＣＺの継続率に応じた確率で複数の組合せパターンからいずれかの組合せパターンを選択する演出組合せパターン選択処理を行い、選択した演出内容の組合せパターンに基づいてバトルゲームを構成する各ゲームの演出を実行する。

【０４８２】

演出組合せパターン選択処理では、図２８に示すように、いずれかの特別役が当選している場合には最終的に味方が勝利するパターンが選択され、いずれの特別役も当選していないがＳＣＺ継続抽選に当選している場合には最終的に味方が勝利もせず敗北もしないパターンが選択され、いずれの特別役も当選しておらず、ＳＣＺ継続抽選にも当選していない場合には最終的に味方が敗北するパターンが選択されるようになっており、最終的に味方が勝利すれば特別役の当選が報知され、最終的に味方が勝利もせず敗北しなければＳＣＺが継続する旨が報知され、最終的に味方が敗北した場合には特別役も当選していないしＳＣＺも継続しない旨（ＣＺへの突入）が報知されることとなる。

【０４８３】

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

【0484】

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

【0485】

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

【0486】

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

【0487】

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

【0488】

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

【0489】

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

【0490】

特に本実施例では、バトル演出を構成する各ゲームの演出内容の組合せが異なるパターンがSCZ継続率に応じて変化するので、バトル演出中の各ゲーム毎に段階を追ってRT(1)とSCZのループの継続率を推測することが可能となるため、バトル演出の興趣を一層高めることができる。

10

20

30

40

50

【0491】

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

10

【0492】

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

20

【0493】

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

30

【0494】

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

40

【0495】

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

50

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

【 0 4 9 6 】

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

10

【 0 4 9 7 】

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

20

【 0 4 9 8 】

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

【 0 4 9 9 】

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

30

【 0 5 0 0 】

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

40

【 0 5 0 1 】

尚、本実施例では、味方に優勢なパターンとして味方の攻撃パターンを例示しているが

50

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

【0502】

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。

10

【0503】

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

【0504】

20

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

【0505】

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

30

【0506】

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

【0507】

40

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

【0508】

また、第1停止について必ずテーブル方式で停止制御を行うことで、特別役の当選時に

50

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

【0509】

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

【0510】

前記実施例では、左、中、右、EXリールの4つのリールの表示結果の組合せに応じて入賞の判定を行う例を適用しているが、5つ以上のリールの表示結果の組合せに応じて入賞の判定を行うようにしても良い。

10

【0511】

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。

【0512】

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

20

【実施例2】

【0513】

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

30

【0514】

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

【0515】

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

40

【0516】

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

【0517】

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

50

【0518】

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

10

【0519】

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

【0520】

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

20

【0521】

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

30

【0522】

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

【0523】

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

40

【0524】

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

50

。

【0525】

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

【0526】

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

10

【0527】

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

【0528】

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

20

【0529】

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

30

【0530】

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

40

【0531】

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

50

に変化を持たせることができる。

【0532】

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

【0533】

以上、本発明の実施例2を説明してきたが、本発明はこの実施例2に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1と同一もしくは類似する構成については、実施例1で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1について例示した変形例についても実施例2に適用可能である。

【実施例3】

【0534】

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

【0535】

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

【0536】

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

【0537】

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

【0538】

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

【0539】

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

【0540】

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

10

20

30

40

50

順報知状態に継続して制御するか否かが決定される。

【0541】

このように本実施例では、停止順報知状態抽選に当選すると、その後のRT(3)においていずれかの特別役が当選するまで停止順報知状態に制御され、その後、いずれかの特別役が当選する毎に、当初決定された継続率にて次回特別役が当選するまで停止順報知状態を継続させるか否かが決定されるようになっている。

【0542】

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

【0543】

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

【0544】

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

【0545】

以上、本発明の実施例3を説明してきたが、本発明はこの実施例3に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1、2と同一もしくは類似する構成については、実施例1、2で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1、2について例示した変形例についても実施例3に適用可能である。

【実施例4】

【0546】

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

【0547】

前述した実施例1では、内部抽選の対象となる小役としてスイカ、スイカ+1枚、チェリー(1)、チェリー(2)、チェリー(1)+1枚、チェリー(2)+1枚、ベル(1)、ベル(2)が適用されており、入賞の対象となる小役としてスイカ、チェリー(1)、チェリー(2)、1枚、ベル(1)、ベル(2)が適用されていたが、本実施例では、内部抽選及び入賞の対象となる小役としてスイカ、スイカ+1枚、チェリー(1)、チェリー(2)、チェリー(1)+1枚、チェリー(2)+1枚、15枚(1)~(3)が適

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

【０５４８】

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

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

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

【０５５５】

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

【０５５６】

このため、いずれかの特別役が当選し、ＲＴ（４）に制御された際に、当選役種類報知

10

20

30

40

50

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

【 0 5 5 7 】

サブ C P U 9 1 a は、いずれかの特別役が当選したときに、その後移行する R T (4) において当選役種類報知状態に制御するか否かを決定する当選役種類報知状態抽選、当選役種類報知状態の継続率を決定する継続率選択抽選、当選役種類報知状態を継続させるか否かを決定する当選役種類報知状態継続抽選を行う。当選役種類報知状態継続抽選は、当選役種類報知状態の制御が開始する際に行われるとともに、その後、所定ゲーム数（本実施例では 3 0 ゲーム）毎に行われる。そして当選役種類報知状態継続抽選では、所定ゲーム数後、さらに当選役種類報知状態に継続して制御するか否かが当該当選役種類報知状態の当選時に決定された継続率にて決定される。すなわち当選役種類報知状態では、所定ゲーム数前の時点において、その時点から所定ゲーム数後、さらに当選役種類報知状態を継続させるか否かが決定されるようになっている。

10

【 0 5 5 8 】

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

20

【 0 5 5 9 】

詳しくは、抽選モードが低モードである状態で B B (1) (2)、B B (3) (4) または R B (1) が当選した場合には、当選役種類報知状態の当選確率が低い低確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、相対的に低い継続率が選択されやすい低継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。また、抽選モードが低モードである状態で R B (2) が当選した場合には、当選役種類報知状態の当選確率が高い高確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、相対的に高い継続率が選択されやすい高継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。

30

【 0 5 6 0 】

抽選モードが高モード (1) である状態で B B (1) (2) または R B (1) (2) が当選した場合には、高確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、高継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。一方、抽選モードが高モード (1) である状態で B B (3) (4) が当選した場合には、低確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、低継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。

【 0 5 6 1 】

抽選モードが高モード (2) である状態で B B (3) (4) または R B (1) (2) が当選した場合には、高確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、高継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。一方、抽選モードが高モード (2) である状態で B B (1) (2) が当選した場合には、低確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、低継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。

40

【 0 5 6 2 】

抽選モードが高モード (3) である状態で B B (1) (2)、B B (3) (4) または R B (1) (2) が当選した場合には、高確率テーブルを用いて当選役種類報知状態抽選を行い、当選役種類報知状態に当選した場合には、高継続率テーブルを用いて継続率選択抽選を行う。

【 0 5 6 3 】

50

このように、抽選モードが低モードの状態では、R B (2) を除くどの特別役が当選した場合においても、当選役種類報知状態に制御される可能性は低く、当選役種類報知状態に制御された場合でも短期間で終了する可能性が高い。

【 0 5 6 4 】

また、抽選モードが高モード (1) の状態では、B B (1) (2) が当選した場合には、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高いが、B B (3) (4) が当選した場合には、当選役種類報知状態に制御される可能性は低く、当選役種類報知状態に制御された場合でも短期間で終了する可能性が高い。

【 0 5 6 5 】

また、抽選モードが高モード (2) の状態では、高モード (1) と異なり、B B (3) (4) が当選した場合には、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高いが、B B (1) (2) が当選した場合には、当選役種類報知状態に制御される可能性は低く、当選役種類報知状態に制御された場合でも短期間で終了する可能性が高い。

【 0 5 6 6 】

また、抽選モードが高モード (3) の状態では、B B (1) (2) 、B B (3) (4) のどちらが当選した場合でも、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高い。

【 0 5 6 7 】

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

【 0 5 6 8 】

また、R B (2) は、どのモードであっても当選することで、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高い。

【 0 5 6 9 】

また、本実施例では、実施例 1 と同様に B B (1) (2) よりも B B (3) (4) の当選確率が高いため、高モード (2) に制御されているよりも高モード (1) に制御されている方が、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高くなる。

【 0 5 7 0 】

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

【 0 5 7 1 】

また、B B (1) (2) 、B B (3) (4) のうち一方の当選時には、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高いが、他方の当選時には、当選役種類報知状態に制御される可能性が低く、当選役種類報知状態に制御された場合には短期間で終了する可能性が高い高モード (1) 、高モード (2) 、すなわち類似する抽選モードであっても、B B (3) (4) よりも B B (1) (2) の当選確率が高いため、高モード (2) に制御されているよりも高モード (1) に制御されている方が、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高くなり、高

10

20

30

40

50

モード（１）に制御されている方が、当選役種類報知状態に制御されること、より有利度の高い当選役種類報知状態に制御されることに対する期待感を高めることができる。

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

また、高モード（３）に制御されている場合であれば、ＢＢ（１）（２）、ＢＢ（３）（４）のどちらが当選した場合でも、当選役種類報知状態に制御される可能性が高く、当選役種類報知状態に制御された場合には長期間にわたり継続する可能性が高くなり、高モード（３）に制御されることで、当選役種類報知状態に制御されること、より有利度の高い当選役種類報知状態に制御されることに対する期待感を高めることができる。

【０５７５】

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

【０５７６】

以上、本発明の実施例４を説明してきたが、本発明はこの実施例４に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例１～３と同一もしくは類似する構成については、実施例１～３で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例１～３について例示した変形例についても実施例４に適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【０５７７】

【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】遊技状態別の内部抽選の対象役を示す図である。

【図８】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９】リプレイＧＲ当選時において操作手順別に入賞ラインに揃う再遊技役を示す図である。

【図１０】（ａ）は、リプレイ（２）、リプレイ（３）を含む役または役の組み合わせの当選確率を示す図であり、（ｂ）は、リプレイ（２）、リプレイ（３）を含む役または役の組み合わせの当選確率の大小関係を示す図である。

10

20

30

40

50

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

【図 1 2】 (a) は、チェリー、チェリー + 1 枚を含む役または役の組み合わせの当選確率を示す図であり、(b) は、チェリー、チェリー + 1 枚を含む役または役の組み合わせの当選確率の大小関係を示す図である。

【図 1 3】 遊技状態の移行状況を示す図である。

【図 1 4】 S C Z 抽選の抽選契機を示す図である。

【図 1 5】 特別役の種類及び抽選モードの種類に応じて適用される S C Z 抽選の抽選テーブル及び継続率選択抽選の継続率テーブルを示す図である。

10

【図 1 6】 B B モード別の S C Z 抽選の当選確率を示す図である。

【図 1 7】 継続率テーブル別の S C Z 継続率の選択率を示す図である。

【図 1 8】 抽選モード別の演出ステージ選択率を示す図である。

【図 1 9】 B B モード A における S C Z 示唆演出の選択率を示す図である。

【図 2 0】 B B モード B における S C Z 報知演出の選択率を示す図である。

【図 2 1】 B B モード C におけるルーレット演出の選択率を示す図である。

【図 2 2】 バトル演出の移行状況を示す図である。

【図 2 3】 バトル演出の移行状況を示す図である。

【図 2 4】 バトル演出の移行状況を示す図である。

【図 2 5】 バトル演出の移行状況を示す図である。

20

【図 2 6】 バトル演出の移行状況を示す図である。

【図 2 7】 バトル演出の移行状況を示す図である。

【図 2 8】 バトル演出の選択率を示す図である。

【符号の説明】

【0 5 7 8】

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

30

4 1 a C P U

4 1 b R O M

4 1 c R A M

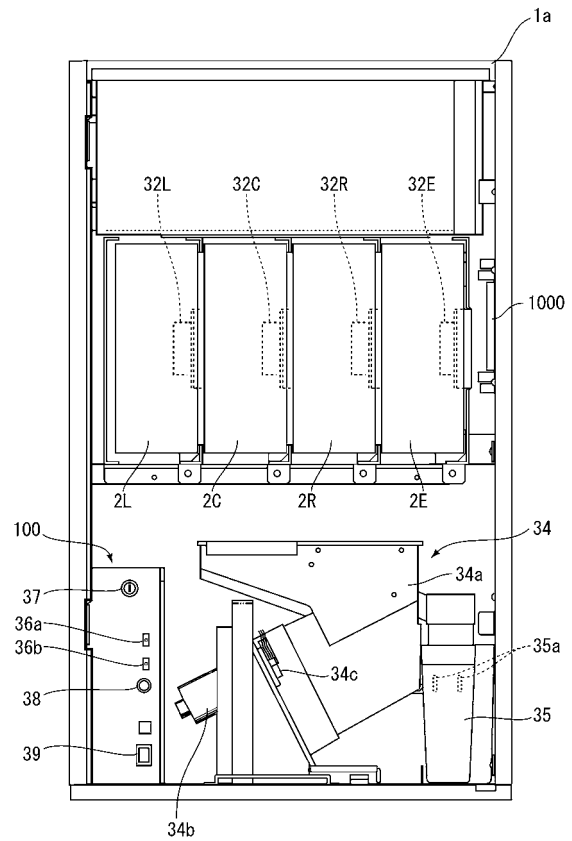
9 1 サブ制御部

9 1 a C P U

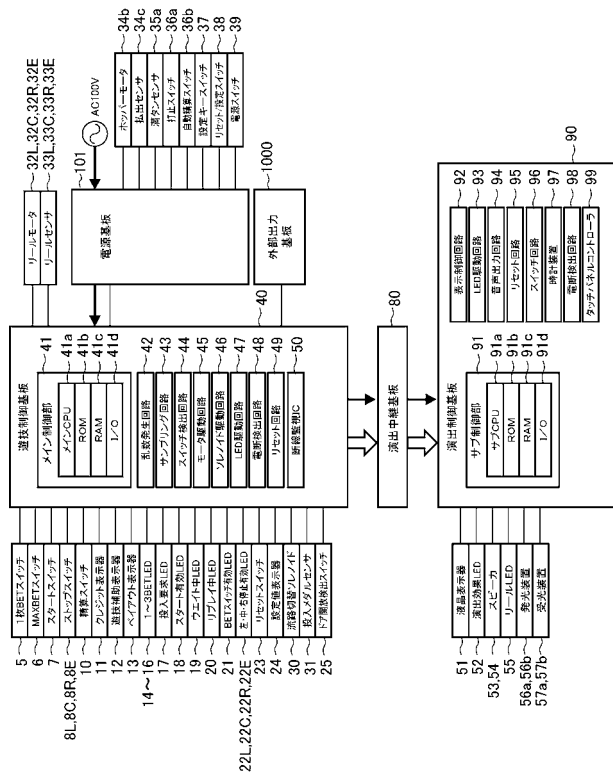
9 1 b R O M

9 1 c R A M

【圖 2】



【 図 4 】



【図 5】

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

【図 6】

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

【図 7】

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

【図 8】

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

【図 9】

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

【図 10】

(a)

	当選確率
BB+リプレイ(2)	R1
BB+リプレイ(3)	R2
RB+リプレイ(2)	R3
RB+リプレイ(3)	R4
リプレイ(2)	R5
リプレイ(3)	R6

(b)

$$(1) (R2+R4)/(R2+R4+R6) > (R1+R3)/(R1+R3+R5)$$

$$(2) R2/(R2+R4) > R1/(R1+R3)$$

【図 1 1】

(a)

	優先する 入賞ライン	当選確率	
		設定1~3	設定4~6
BB+スイカ	L1・L2・L3	A1	A2
BB+スイカ+1枚	L4・L5	B1	B2
RB+スイカ	L1・L2・L3	C1	C2
RB+スイカ+1枚	L4・L5	D1	D2
スイカ	L1・L2・L3	E1	E2
スイカ+1枚	L4・L5	F1	F2

(b)

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

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

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

【図 1 2】

(a)

	優先する 入賞ライン	当選確率
BB+チェリー(1)	L2, L4orL3, L5	a1
BB+チェリー(2)	L2, L4orL3, L5	a2
BB+チェリー(1)+1枚	L1	b1
BB+チェリー(2)+1枚	L1	b2
RB+チェリー(1)	L2, L4orL3, L5	c
RB+チェリー(1)+1枚	L1	d
チェリー(1)	L2, L4orL3, L5	e1
チェリー(2)	L2, L4orL3, L5	e2
チェリー(1)+1枚	L1	f1
チェリー(2)+1枚	L1	f2

(b)

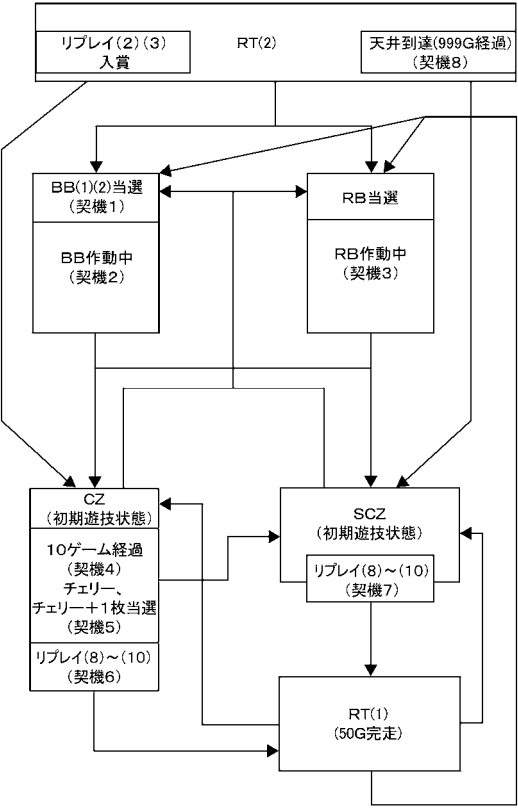
(1) $(b+d)/(b+d+f) > (a+c)/(a+c+e)$

(2) $b/(b+d) > a/(a+c)$

(3) $b2/(b2+f2) > (B+D)/(B+D+F) > (b1+d)/(b1+d+f1) > a2/(a2+f2) > (A+C)/(A+C+E) > (a1+c)/(a1+c+e1)$

(4) $B/(B+D) > b1/(b1+d) > A/(A+C) > a1/(a1+c)$

【図 1 4】



【図 1 5】

ボーナス	抽選モード			
	低モード	高モード(1)	高モード(2)	高モード(3)
BB(1)(2)	低確率 低継続率	高確率 高継続率	低確率 低継続率	高確率 高継続率
BB(3)(4)	低確率 低継続率	低確率 低継続率	高確率 高継続率	高確率 高継続率
RB(1)	低確率 低継続率	高確率 高継続率	高確率 高継続率	高確率 高継続率
RB(2)	高確率 高継続率	高確率 高継続率	高確率 高継続率	高確率 高継続率

【図 16】

SCZ当選確率				
		BBモードA	BBモードB	BBモードC
低確率	ハズレ	0.00%	0.00%	0.07%
	ベル/チェリー(1)	0.00%	0.00%	0.37%
	チェリー(1)+1枚	13.96%	8.30%	5.99%
	スイカ/チェリー(2)	1.14%	0.00%	0.19%
	スイカ+1枚/チェリー(2)+1枚	50.00%	100.00%	33.27%
高確率	ハズレ	0.00%	0.00%	0.22%
	ベル/チェリー(1)	0.00%	0.00%	1.40%
	チェリー(1)+1枚	57.58%	82.15%	38.68%
	スイカ/チェリー(2)	8.02%	2.32%	0.56%
	スイカ+1枚/チェリー(2)+1枚	89.96%	100.00%	50.09%
5%	ハズレ	0.00%	0.00%	0.00%
	ベル/チェリー(1)	0.00%	0.00%	0.71%
	チェリー(1)+1枚	53.98%	56.18%	24.24%
	スイカ/チェリー(2)	0.22%	0.00%	0.07%
	スイカ+1枚/チェリー(2)+1枚	77.97%	100.00%	49.78%
50%	ハズレ	1.20%	0.00%	0.31%
	ベル/チェリー(1)	0.14%	0.00%	1.34%
	チェリー(1)+1枚	73.97%	85.97%	39.78%
	スイカ/チェリー(2)	3.05%	2.52%	0.26%
	スイカ+1枚/チェリー(2)+1枚	83.96%	100.00%	53.22%
60%	ハズレ	3.00%	1.62%	0.82%
	ベル/チェリー(1)	0.15%	0.12%	2.25%
	チェリー(1)+1枚	84.96%	100.00%	55.58%
	スイカ/チェリー(2)	16.59%	10.94%	1.76%
	スイカ+1枚/チェリー(2)+1枚	87.96%	100.00%	71.67%
75%	ハズレ	10.44%	9.02%	3.22%
	ベル/チェリー(1)	0.83%	0.71%	2.94%
	チェリー(1)+1枚	89.96%	100.00%	79.37%
	スイカ/チェリー(2)	15.01%	13.11%	3.08%
	スイカ+1枚/チェリー(2)+1枚	100.00%	100.00%	88.37%
90%	ハズレ	19.99%	19.99%	8.24%
	ベル/チェリー(1)	1.20%	1.20%	4.00%
	チェリー(1)+1枚	100.00%	100.00%	100.00%
	スイカ/チェリー(2)	38.34%	32.99%	10.00%
	スイカ+1枚/チェリー(2)+1枚	100.00%	100.00%	100.00%
100%	ハズレ	0.00%	0.00%	0.00%
	ベル/チェリー(1)	0.00%	0.00%	0.71%
	チェリー(1)+1枚	53.98%	56.18%	24.24%
	スイカ/チェリー(2)	0.22%	0.00%	0.07%
	スイカ+1枚/チェリー(2)+1枚	77.97%	100.00%	49.78%

【図 17】

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

【図 19】

BBモードAのSCZ示唆演出選択率											
パターン			SCZ非当選時			SCZ当選時			ハズレ		
ハズレ			ベル/チェリー(1)			スイカ+1枚/チェリー(2)			スイカ/チェリー(2)		
ハズレ			ハズレ			ハズレ			ハズレ		
1	演出なし		887	0	0	0	0	0	0	0	0
2	演出なし		100	150	0	0	0	0	0	0	0
3	演出なし		0	0	997	497	0	0	0	0	0
4	演出なし		0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	演出なし		0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	演出なし		0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	演出なし		0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	演出なし		0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	演出なし		0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	演出なし		0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	演出なし		0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	演出なし		0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図 18】

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

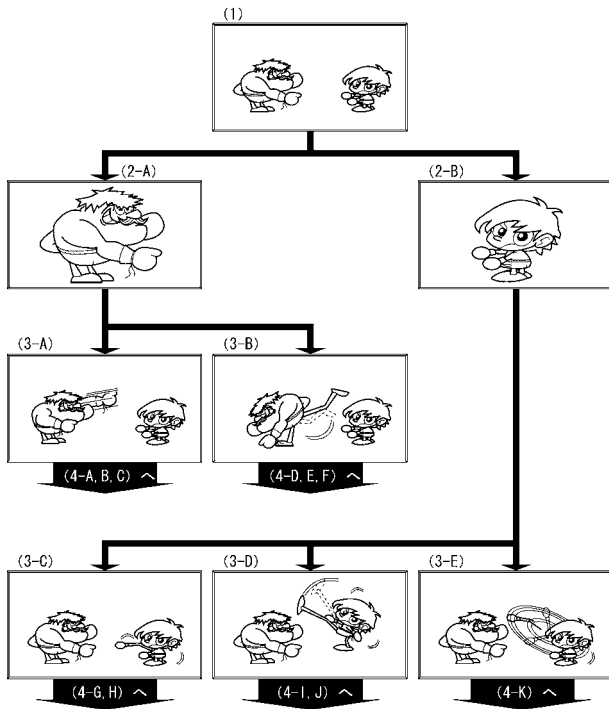
【図 20】

BBモードBのSCZ報知演出選択率						
パターン	SCZ当選時					
	5%	50%	60%	75%	90%	100%
1	銀メダル	997	997	697	500	397
2	銀メダル	0	0	300	347	300
3	金メダル	0	0	0	150	300

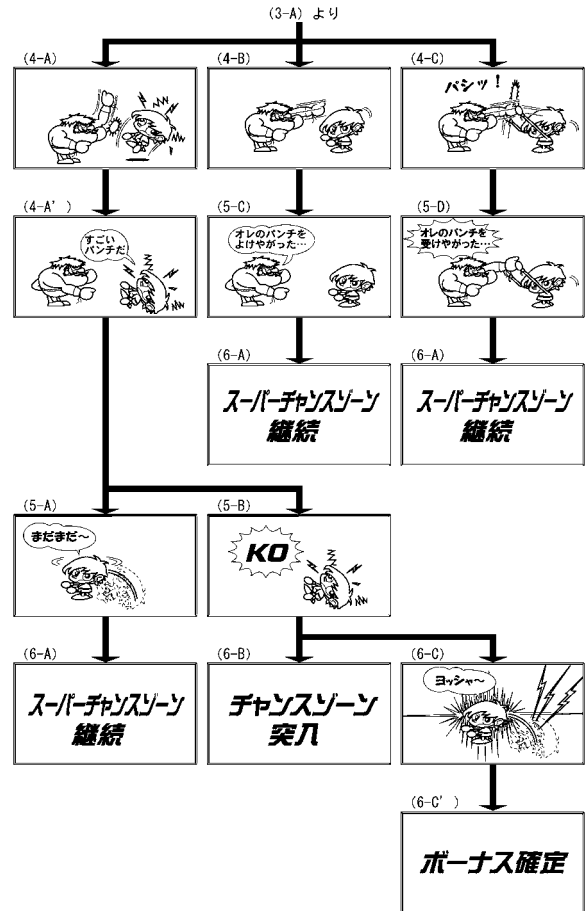
【図 21】

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

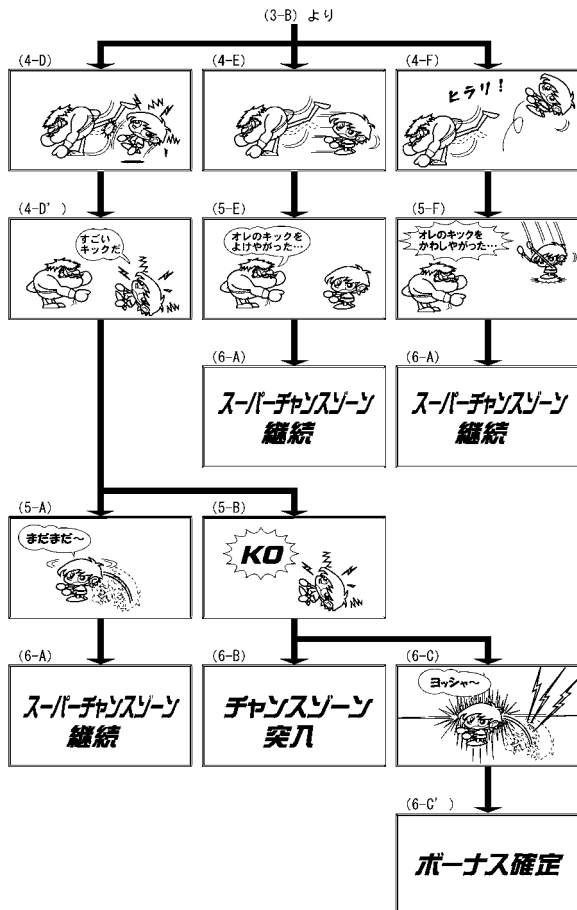
【図 2 2】



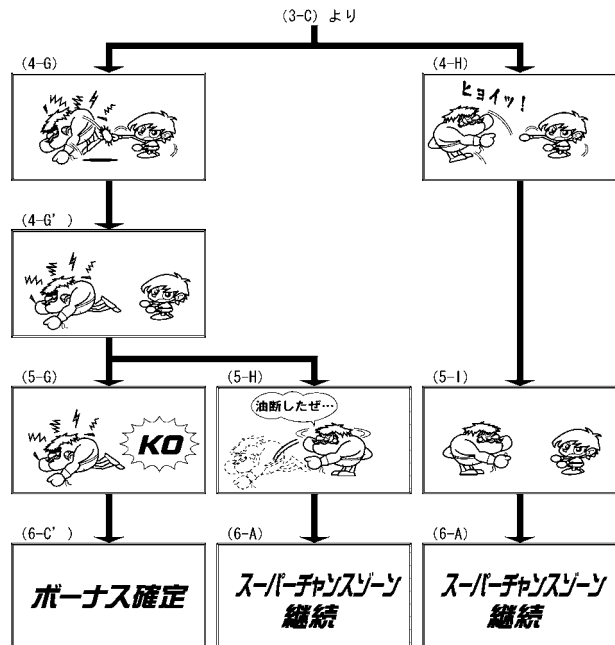
【図 2 3】



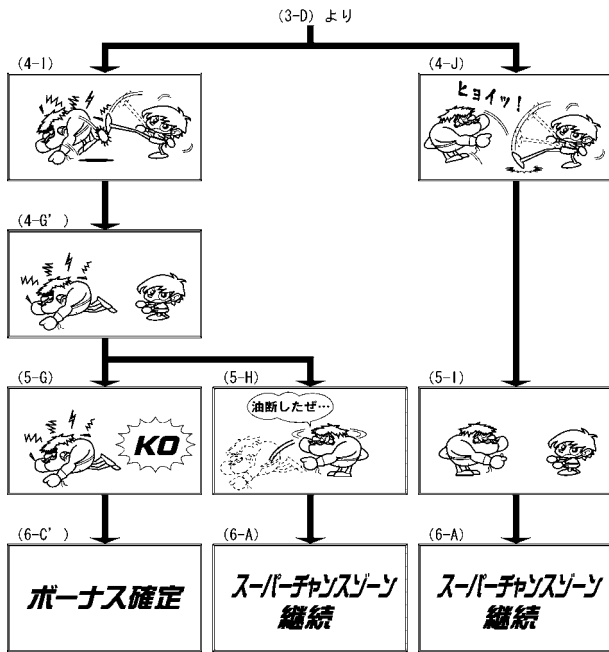
【図 2 4】



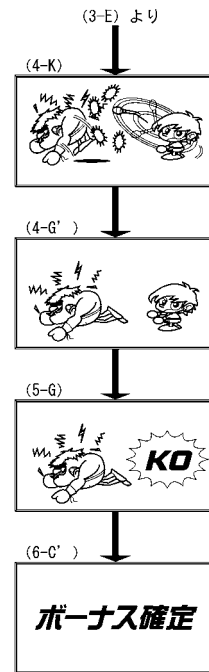
【図 2 5】



【図 26】



【図 27】



【図 28】

		SCZ継続率													
		1G	2G	3G	4G	5G	6G	終了	5%	50%	60%	75%	90%	100%	ボーナス
1	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
2	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
3	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
4	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
5	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
6	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
7	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
8	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
9	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
10	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
11	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
12	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
13	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
14	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
15	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
16	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
17	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	ボーナス	0	0	0	0	0	0	0

分母 987

フロントページの続き

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB12 AB16 AB25 AB27 AB29 AC23 AC34 AC36
AC52 AC64 AC65 AC77 AC82 BA02 BA05 BA07 BA22 BA32
BA35 BA38 BB02 BB03 BB13 BB14 BB15 BB23 BB24 BB46
BB48 BB52 BB54 BB55 BB83 BB84 BB94 CA02 CA25 CA27
CB01 CB12 CB23 CB33 CB42 CB49 CC01 CC12 CC24 CC28
CC51 CD12 CD16 CD17 CD31 CD41 CE03 CE12 CE14 DA13
DA32 DA52 DA55 DA58