

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5858552号
(P5858552)

(45) 発行日 平成28年2月10日(2016.2.10)

(24) 登録日 平成27年12月25日(2015.12.25)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

請求項の数 1 (全 53 頁)

(21) 出願番号 特願2015-91155 (P2015-91155)
 (22) 出願日 平成27年4月28日 (2015.4.28)
 (62) 分割の表示 特願2014-245514 (P2014-245514)
 原出願日 平成23年10月12日 (2011.10.12)
 (65) 公開番号 特開2015-134239 (P2015-134239A)
 (43) 公開日 平成27年7月27日 (2015.7.27)
 審査請求日 平成27年5月26日 (2015.5.26)
 (31) 優先権主張番号 特願2010-232033 (P2010-232033)
 (32) 優先日 平成22年10月14日 (2010.10.14)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100113228
 弁理士 中村 正
 (72) 発明者 今野 潤也
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内
 (72) 発明者 上田 政成
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内
 (72) 発明者 藤生 直樹
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄が表示され、横方向に並列に設けられた3個のリールと、
 前記リールごとに設けられ、対応する前記リールを停止させるときに遊技者が操作する
 ストップスイッチと、

遊技の進行を制御するメイン制御手段と、

前記メイン制御手段から情報が送信され、演出の出力を制御するサブ制御手段とを備え

、
 前記メイン制御手段は、リプレイの当選及び特定小役の当選を有するように役の抽選を行
 う役抽選手段を備え、

遊技状態として、前記リプレイの当選確率が異なる複数の遊技状態を有し、

前記役抽選手段は、前記複数の遊技状態のうちの所定の遊技状態において、前記前記リ
 プレイの当選として、前記ストップスイッチの押し順に応じて特定の図柄の組合せを表示
 可能なリプレイ第1当選と、前記ストップスイッチの押し順によらずに前記特定の図柄の
 組合せを表示しないリプレイ第2当選とを有するように役の抽選を行い、

前記サブ制御手段は、

前記リプレイの当選時及び前記特定小役の当選時に、前記ストップスイッチの操作情報
 を報知可能にする報知遊技を有し、

前記報知遊技を実行する条件を満たしたときは、その終了条件を満たすまで前記報知遊
 技を実行し、

前記メイン制御手段は、前記リプレイ第2当選時に、前記ストップスイッチの押し順のうち、左側の前記リールに対応する前記ストップスイッチと異なる所定のストップスイッチが最初に操作される変則押し順の中から一つの押し順が定まるようにし、定まった前記一つの押し順の情報を前記サブ制御手段が判別できるようにコマンドを送信し、

前記サブ制御手段は、前記コマンドを受信した遊技において、前記一つの押し順を報知する条件を満たすときは、前記一つの押し順を報知し、

前記メイン制御手段は、特定の状況下において、前記リプレイ第2当選時に定まった前記一つの押し順で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記報知遊技の実行に関する情報を外部に出力するように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、当選役及びストップスイッチの押し順に基づいて、報知遊技の実行に関する情報を外部に出力するように制御するスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、メイン制御手段とサブ制御手段とを有し、メイン制御手段からサブ制御手段に情報を送信するとともに、サブ制御手段側で報知遊技（A T）を実行するスロットマシンが知られている（例えば、特許文献1参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-183954号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

前述の従来の技術において、メイン制御手段は、サブ制御手段側で報知遊技を実行しているか否かを知ることができなかった。

【0005】

30

本発明が解決しようとする課題は、報知遊技の実行時に、メイン制御手段がその旨の情報を外部に出力するように制御することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。なお、かっこ書きにて、対応する実施形態を示す。

請求項1の発明（<第9実施形態>の（第1例）に相当）は、

複数種類の図柄が表示され、横方向に並列に設けられた3個のリール（31）と、

前記リールごとに設けられ、対応する前記リールを停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（42）と、

40

遊技の進行を制御するメイン制御手段（60）と、

前記メイン制御手段から情報が送信され、演出の出力を制御するサブ制御手段（70）とを備え、

前記メイン制御手段は、リプレイの当選（リプレイAを含む当選）及び特定小役の当選（小役3Aの重複当選）を有するように役の抽選を行う役抽選手段を備え、

遊技状態として、前記リプレイの当選確率が異なる複数の遊技状態（非R T、R T 1～R T 7）を有し、

前記役抽選手段は、前記複数の遊技状態のうちの所定の遊技状態（非R T又はR T 2）において、前記前記リプレイの当選として、前記ストップスイッチの押し順に応じて特定の図柄の組合せ（リプレイBの図柄の組合せ）を表示可能なリプレイ第1当選（リプレイ

50

重複 A 群) と、前記ストップスイッチの押し順によらずに前記特定の図柄の組合せを表示しないリプレイ第 2 当選 (リプレイ A の単独当選) とを有するように役の抽選を行い、前記サブ制御手段は、

前記リプレイの当選時及び前記特定小役の当選時に、前記ストップスイッチの操作情報を報知可能にする報知遊技 (E × . チャンス) を有し、

前記報知遊技を実行する条件を満たしたときは、その終了条件を満たすまで前記報知遊技を実行し、

前記メイン制御手段は、前記リプレイ第 2 当選時に、前記ストップスイッチの押し順のうち、左側の前記リールに対応する前記ストップスイッチ (左ストップスイッチ 4 2) と異なる所定のストップスイッチ (中又は右ストップスイッチ 4 2) が最初に操作される変則押し順の中から一つの押し順が定まるようにし、定まった前記一つの押し順の情報を前記サブ制御手段が判別できるようにコマンドを送信し、

前記サブ制御手段は、前記コマンドを受信した遊技において、前記一つの押し順を報知する条件を満たすとき (E × . チャンスの開始時) は、前記一つの押し順を報知し、

前記メイン制御手段は、特定の状況下 (E × . チャンスを開始するときの非 R T 遊技又は R T 2 遊技) において、前記リプレイ第 2 当選時に定まった前記一つの押し順で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記報知遊技の実行に関する情報を外部に出力するように制御する

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 7 】

本発明によれば、メイン制御手段で、特定の状況下においてリプレイ第 2 当選時に定まった押し順でストップスイッチが操作されたか否かを判断することにより、報知遊技の実行に関する情報を外部に出力するように制御することができる。また、遊技者に変則押しをさせても一定の図柄の組合せを表示することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1 】スロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 2 】本実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。

【図 3 】表示窓とリールとの関係、及び有効ラインを示す図である。

【図 4 】役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【図 5 】非 R T 遊技、 R T 1 遊技 ~ R T 3 遊技の役抽選テーブルを示す図である。

【図 6 】 R T 4 遊技 ~ R T 7 遊技の役抽選テーブルを示す図である。

【図 7 】 S B 当選時の停止出目を示す図である。

【図 8 】小役 3 A を含む重複当選時におけるストップスイッチの押し順と払出し枚数との関係を示す図である。

【図 9 】リプレイの重複当選時 (重複 A 群及び重複 B 群) におけるストップスイッチの押し順と入賞役との関係を示す図である。

【図 10 】遊技状態の移行を説明する図である。

【図 11 】 E × . タイム、スーパー E × . タイム、及び E × . チャンスの当選確率を示す図である (R T 5 遊技の 1 ~ 2 7 遊技時) 。

【図 12 】 E × . タイム、スーパー E × . タイム、及び E × . チャンスの当選確率を示す図である (リプレイ A ・ 3 連、 4 連以上時) 。

【図 13 】 E × . タイム、スーパー E × . タイム、及び E × . チャンスの当選確率を示す図である (R T 5 遊技の 2 8 遊技目以降及び非 R T 遊技時) 。

【図 14 】 E × . チャンスの遊技回数の当選確率を示す図である。

【図 15 】 E × . チャンスの遊技回数の当選確率を示す図である (リプレイ A ・ 5 連時) 。

。

【図 16 】スーパー E × . タイム中の役の当選回数と、 E × . チャンスの遊技回数との関係を示す図である。

10

20

30

40

50

【図17】E×. チャンスの加算遊技回数の当選確率を示す図である。

【図18】遊技状態の移行を説明する図である（第2実施形態）。

【図19】非RT遊技中及びRT8遊技中の役抽選テーブルを示す図である（第2実施形態）。

【図20】リプレイの重複B群に当選したときのストップスイッチ42の押し順と入賞役との関係を示す図である（第2実施形態）。

【図21】遊技状態の移行を説明する図である（第3実施形態）。

【図22】リプレイA3連時のE×. タイム、スーパーE×. タイム、及びE×. チャンスの当選確率を示す図である（第4実施形態）。

【図23】非RT遊技でのリプレイの重複当選を示す図である（第5実施形態）。 10

【図24】リプレイの重複B1群及び重複B2群に当選したときの押し順と入賞役との関係を示す図である（第5実施形態）。

【図25】リプレイの重複A群及び重複B群当選時の押し順と入賞役との関係を示す図である（第6実施形態）。

【図26】リプレイJ～Mの図柄の組合せ、及びリプレイ重複当選JK、LMを示す図である（第7実施形態）。

【図27】遊技状態の移行を説明する図である（第7実施形態）。

【図28】リプレイの重複当選の種類と、押し順と入賞役との関係を示す図である（第8実施形態）。

【発明を実施するための形態】 20

【0009】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

＜第1実施形態＞

図1は、本実施形態によるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。スロットマシン10は、遊技の進行を制御するメイン制御手段（遊技制御手段）60と、演出の出力を制御するサブ制御手段70とを備える。

メイン制御手段60は、役の抽選、リール31の駆動制御、入賞時の払出し等を制御する。メイン制御手段60は、メイン制御基板（図示せず）上に設けられており、演算等を行うCPU、遊技の進行等に必要なプログラム等を記憶しておくROM、CPUが各種の制御を行うときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておくRAM等を備える。 30

【0010】

また、サブ制御手段70は、演出の選択・出力、後述するE×. タイム、スーパーE×. タイム、E×. チャンスの抽選・決定、ストップスイッチ42の報知の指令等を制御する。サブ制御手段70は、サブ制御基板（図示せず）上に設けられており、上記メイン制御基板と同様に、演算等を行うCPU、演出の出力に必要なプログラム等を記憶しておくROM、CPUが各種の制御を行うときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておくRAM等を備える。

また、メイン制御基板とサブ制御基板は、別体で構成されるとともに、メイン制御基板からサブ制御基板に対し、遊技に関する情報（遊技結果等）を送信可能なように両者が電気的に接続されている。 40

【0011】

図1に示すように、メイン制御手段60の入力側（図1中、左側）には、ベットスイッチ40、スタートスイッチ41、及びストップスイッチ42が電気的に接続されている。

ベットスイッチ40は、遊技者が貯留メダルを当該遊技のために投入するときに操作するスイッチである。本実施形態でのベットスイッチ40は、3枚（max）投入専用のスイッチであり、遊技者は、いずれの遊技状態においても、常に3枚のメダルを投入して遊技を行うようになっている。

なお、メダル投入口43は、実際のメダルを遊技者が投入する部分であり、メダル投入口43からメダルを投入することは、ベットスイッチ40を操作することと同様の役割を果たす。 50

【0012】

また、スタートスイッチ41は、（左、中、右のすべての）リール31を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

さらにまた、（左、中、右）ストップスイッチ42は、3つ（左、中、右）のリール31に対応して3つ設けられ、対応するリール31を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

【0013】

メイン制御手段60の出力側（図1中、右側）には、モータ32が電気的に接続されている。

モータ32は、リール31を回転させるためのものであり、各リール31の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段64によって制御される。ここで、リール31は、左リール31、中リール31、右リール31からなり、左リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が左ストップスイッチ42であり、中リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であり、右リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が右ストップスイッチ42である。

10

【0014】

リール31は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄の組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。図2は、本実施形態におけるリール31の図柄配列を示す図である。図2では、図柄番号を併せて図示している。図2に示すように、本実施形態では、各リール31ごとに、21個の図柄が等間隔で配置されている。

20

なお、図2に示すように、本実施形態では、「赤7」と、この「赤7」に類似する図柄として「橙7」を設けている。

【0015】

また、図3は、スロットマシン10のフロントマスク部（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓）11と、各リール31との位置関係を示す図である。各リール31は、本実施形態では横方向に並列に3つ（左リール31、中リール31、及び右リール31）設けられている。さらに、各リール31は、表示窓11から、上下に連続する3図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン10の表示窓11から、合計9個の図柄が見えるように配置されている。

30

【0016】

なお、本明細書では、図3中、左リール31の「RP」、中リール31の「赤チェリー」、及び右リール31の「橙7」の図柄が停止している位置を「上段」と称し、左、中及び右リール31の「赤7」の図柄が停止している位置を「中段」と称し、左リール31の「橙7」、中リール31の「RP」、及び右リール31の「ベル」の図柄が停止している位置を「下段」と称する。

【0017】

さらにまた、図3に示すように、スロットマシン10の表示窓11を含む部分には、有効ラインL1～L4が設けられている。

ここで、「有効ライン」とは、リール31の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させる図柄組合せラインであり、かつ、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。本実施形態では、図3に示すように、水平方向上段の有効ラインL1、水平方向中段の有効ラインL2、斜め右下がり一直線の有効ラインL3、斜め右上がり一直線の有効ラインL4から構成されている。

40

【0018】

また、本実施形態では、中リール31の下段を通過する有効ラインは設けられていない。さらにまた、中リール31の上段を通過する有効ラインは、有効ラインL1の1本である。これに対し、中リール31の中段を通過する有効ラインは、有効ラインL2、L3及びL4の3本である。

50

【0019】

なお、有効ライン L 1 ~ L 4 以外の図柄組合せラインは、本実施形態では、すべて無効ラインである。例えば、図 3 中、左リール 3 1、中リール 3 1、及び右リール 3 1 のそれぞれ下段を通過する図柄組合せラインも考えられるが、このようなラインは、本実施形態では無効ラインとなっている。無効ラインは、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象となっていないラインである。

【0020】

また、従来より、メダルの投入枚数に応じて有効ライン数が異なるスロットマシンが知られている。例えば、メダル投入枚数が 1 枚のときは有効ラインは 1 本、メダル投入枚数が 2 枚のときは有効ライン数は 3 本、メダル投入枚数が 3 枚のときは有効ライン数は 5 本に設定すること等が挙げられる。これに対し、本実施形態では、いずれの遊技中においても、3 枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、すべての遊技において、有効ライン L 1 ~ L 4 の 4 本すべてが当該遊技での有効ラインとなる。

【0021】

さらに、図 1 において、サブ制御手段 7 0 の出力側には、ランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 等の演出出力機器が電気的に接続されている。

ランプ 2 1 は、スロットマシン 1 0 の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、ランプ 2 1 には、各リール 3 1 の内周側に配置され、リール 3 1 に表示された図柄（表示窓 1 1 から見える上下に連続する 3 図柄）を背後から照らすためのバックランプ（図示せず）や、スロットマシン 1 0 の筐体前面に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ及びサイドランプ（図示せず）等が含まれる。

【0022】

また、スピーカ 2 2 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置 2 3 は、液晶ディスプレイやドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像や、ストップスイッチ 4 2 の押し順等を表示するものである。

【0023】

図 4 は、本実施形態における役（後述する役抽選手段 6 1 で抽選される役）の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。図 4 に示すように、役としては、大別して、特別役、小役、及びリブレイが設けられている。

そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。これにより、すべてのリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（その役が入賞する）と、その役に対応する枚数のメダルの払出し又は自動投入が行われる（ただし、特別役を除く。）。

なお、本明細書では、説明の便宜上、「いずれかの役に対応する図柄の組合せがいずれかの有効ラインに停止する」ことを、「その役が“入賞”する」と称する。

【0024】

役において、まず、特別役とは、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。本実施形態では、図 4 に示すように、特別役として、1 B B（第 1 種ビッグボーナス）、R B（レギュラーボーナス）、及び S B（シングルボーナス）が設けられている。

特別役（1 B B、R B、S B）が入賞すると、それぞれ、当該遊技におけるメダルの払い出しへないが、次遊技から、特別遊技（1 B B 遊技、R B 遊技、S B 遊技）に移行する。特別遊技は、特定の役（本実施形態では小役 3 A）が高確率で当選・入賞する遊技状態であり、出玉率が 1 を超えるように設定されていることで、遊技者にとって有利な遊技である。

【0025】

さらに、本実施形態の1BBは、1BBA、1BBB、及び1BBCの3種類を有する。これらは図柄の組合せが異なるように設定されているとともに、別個の当選フラグ63a(後述)を有している。なお、1BBA～1BBCのいずれが入賞した場合であっても、1BB遊技に移行する。

同様に、本実施形態のRBは、RBA、及びRBBの2種類を有する。これらは図柄の組合せが異なるように設定されているとともに、別個の当選フラグ63aを有している。なお、RBA又はRBBのいずれが入賞した場合であっても、RB遊技に移行する。

【0026】

また、小役とは、予め定められた枚数のメダルが払い出される役であり、本実施形態では、大別して、小役1、小役2、及び小役3を備えており、各小役ごとに図柄の組合せが異なるように設定されている。なお、小役3Aにおける「any」とは、任意の図柄を意味する。すなわち、小役3Aは、中リール31の「ベル」の図柄がいずれかの有効ライン(上段又は中段)に停止した時点で、左リール31及び右リール31の停止図柄にかかわらず、小役3Aの入賞が確定する。

【0027】

さらにまた、小役1は、小役1Aと小役1Bとの2種類を備え、小役1Aに対応する図柄の組合せは4種類、小役1Bに対応する図柄の組合せは2種類設けられている。なお、これらは、図柄の組合せごとに当選フラグ63aが設けられているのではなく、小役1Aとして1個、小役1Bとして1個を備える。

さらに、小役3は、小役3A～小役3Dの4種類を備えている。これら小役3A～小役3Dは、それぞれ個別の当選フラグ63aを備える。

【0028】

さらに、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技で投入したメダル枚数(本実施形態では3枚)を維持した再遊技が行えるようにした役である。本実施形態では、リプレイは、リプレイA～リプレイGの7種類を備え、それぞれ個別の(リプレイとして7個の)当選フラグ63aを備える。

さらに、リプレイA、リプレイB、リプレイF、リプレイGに対応する図柄の組合せは、それぞれ1種類であるのに対し、リプレイC、リプレイD、及びリプレイEに対応する図柄の組合せは、それぞれ4種類設けられている。

【0029】

さらにまた、図4において、各役の払出し枚数は、1本の有効ラインあたりの払出し枚数を意味する。すなわち、例えば小役3Aに対応する図柄の組合せがいずれか1本の有効ラインに停止したときは、メダル払出し枚数は4枚という意味である。したがって、小役3Aに対応する図柄の組合せが当該遊技で同時に3本の有効ラインに停止したときは、有効ライン1本あたりのメダル払出し枚数に有効ライン数を乗じた枚数が払い出されるので、この場合は12枚の払出しとなる。

【0030】

具体的には、中リール31の停止時に、上段に「ベル」の図柄が停止したときは、図3中、有効ラインL1(1本)に小役3Aに対応する図柄の組合せが停止したこととなるので、4枚のメダルが払い出される。

これに対し、中リール31の停止時に、中段に「ベル」の図柄が停止したときは、図3中、有効ラインL2、L3及びL4の3本に小役3Aに対応する図柄の組合せが停止したこととなるので、4枚×3=12枚のメダルが払い出される。

【0031】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

持ち越される役としては、特別役のうち、1BB及びRBが挙げられる。1BB又はRBに当選したときは、リール31の停止時に、1BB又はRBに対応する図柄の組合せが

10

20

30

40

50

有効ラインに停止するまでの遊技において、1 B B 又は R B の当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【 0 0 3 2 】

このように、1 B B 及び R B の当選は持ち越されるのに対し、1 B B 及び R B 以外の役 (S B、小役、及びリプレイ) は、持ち越されない。役の抽選において、1 B B 及び R B 以外の役に当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止 (入賞) 可能なようにリール 3 1 が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

10

【 0 0 3 3 】

なお、1 B B 又は R B に当選していない遊技中 (1 B B 又は R B の当選が持ち越されていない遊技中) を、「非内部中」という。また、当該遊技以前の遊技において1 B B 又は R B に当選しているが、当選した1 B B 又は R B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止していない (入賞していない) 遊技中 (1 B B 又は R B の当選が持ち越されている遊技中) を「内部中」という。

【 0 0 3 4 】

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ 4 0 を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口 4 3 からメダルを投入し、スタートスイッチ 4 1 を操作 (オン) する。スタートスイッチ 4 1 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段 6 0 に入力される。メイン制御手段 6 0 (具体的には、後述するリール制御手段 6 4) は、この信号を受信すると、すべてのモータ 3 2 を駆動制御して、すべてのリール 3 1 を回転させるように制御する。このようにしてリール 3 1 がモータ 3 2 によって回転されることで、リール 3 1 上の図柄は、所定の速度で表示窓 1 1 内で上下方向に移動表示される。

20

【 0 0 3 5 】

そして、遊技者は、ストップスイッチ 4 2 を押すことで、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 (例えば、左ストップスイッチ 4 2 に対応する左リール 3 1) の回転を停止させる。ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段 6 0 に入力される。メイン制御手段 6 0 (具体的には、後述するリール制御手段 6 4) は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ 4 2 に対応するモータ 3 2 を駆動制御して、そのモータ 3 2 に係るリール 3 1 の停止制御を行う。そして、すべてのリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき (その役の入賞となったとき) は、入賞した役に対応するメダルの払い出し等が行われる。

30

【 0 0 3 6 】

図 1 に示すように、メイン制御手段 6 0 は、以下の役抽選手段 6 1 等を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、メイン制御手段 6 0 は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【 0 0 3 7 】

役抽選手段 6 1 は、役 (上述した特別役、小役、及びリプレイ) の抽選を行うものである。役抽選手段 6 1 は、例えば、役抽選用の乱数発生手段 (ハードウェア乱数等) と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数值に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

40

【 0 0 3 8 】

乱数発生手段は、所定の領域 (例えば 10 進法で 0 ~ 65535) の乱数を発生させる。乱数は、例えば 2000 n (ナノ) sec で 1 カウントを行うカウンターが 0 ~ 65535 の範囲を 1 サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン 1 0 の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【 0 0 3 9 】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊

50

技者によりスタートスイッチ 4 1 が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する役抽選テーブル 6 2 と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値が 1 B B A の当選領域に属する場合は、1 B B A の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

【0040】

役抽選テーブル 6 2 は、抽選される役の種類と、各役の当選確率とを定めたものである。図 5 及び図 6 は、本実施形態における役抽選テーブル 6 2（62A～62H）を示す図である。役抽選テーブル 6 2 は、遊技状態ごとに設けられている。役抽選テーブル 6 2 は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有し、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、抽選される役が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。10

【0041】

まず、本実施形態の「遊技状態」としては、非 R T 遊技、R T 1 遊技～R T 7 遊技を備える。非 R T 遊技、R T 2 遊技～R T 5 遊技は、通常遊技（特別遊技以外の遊技）かつ非内部中遊技である。また、R T 1 遊技は、通常遊技かつ内部中遊技である。さらにまた、R T 6 遊技及び R T 7 遊技は、特別遊技である。特に、R T 6 遊技は R B 遊技又は S B 遊技であり、R T 7 遊技は 1 B B 遊技である。

【0042】

なお、「R T（リプレイタイム）遊技」とは、広義には、非 R T 遊技とリプレイの当選確率が異なる遊技状態であることを意味する。したがって、本実施形態では、R T 1～R T 7 遊技は、非 R T 遊技に対して、それぞれリプレイの当選確率が異なるように設定されている。非 R T 遊技と R T 2 遊技とでは、図 5 ではいずれもリプレイの当選確率の合算値が「1 / 1 . 4」に設定されているが、各リプレイの当選確率の具体的な振分けが異なっている。20

なお、非 R T 遊技よりもリプレイの当選確率が高く設定された遊技状態を「R T 遊技」と称する場合もある。

【0043】

さらに、図 5 及び図 6 の役抽選テーブル 6 2 において、「+」とは、重複（同時）当選を意味する。例えば図 5 中、「小役 3 A + 小役 3 B」とあるのは、小役 3 A と小役 3 B とが当該遊技で重複（同時）当選することを意味する。30

【0044】

また、図 5 及び図 6 では、リプレイの当選確率の合算値を示すとともに、各当選確率の振分け（倍率）を図示している。例えば、役抽選テーブル 6 2 A において、「リプレイ A + リプレイ B」の当選確率を「× 4 / 3 2」と表示しているのは、「1 / 1 . 4 × 4 / 3 2」であることを意味している。

さらにまた、リプレイにおいて「重複 A 群」とは、リプレイ A と他のリプレイ（リプレイ B～リプレイ G のうち、少なくとも 1 つ）とが重複当選する場合である。同様に、「重複 B 群」とは、リプレイ B と他のリプレイ（リプレイ A、及びリプレイ C～リプレイ G のうち、少なくとも 1 つ）とが重複当選する場合である。40

さらに、「小役 3 A 重複」とは、小役 3 A と他の小役 3（小役 3 B～小役 3 D のうち、少なくとも 1 つ）とが重複当選する場合である。

【0045】

図 5 に示すように、役抽選テーブル 6 2 A は非 R T 遊技で用いられ、役抽選テーブル 6 2 B は R T 1 遊技で用いられ、役抽選テーブル 6 2 C は R T 2 遊技で用いられ、役抽選テーブル 6 2 D は R T 3 遊技で用いられるものである。

なお、上述したように、R T 1 遊技は、内部中遊技である。また、後述するように、R T 2 遊技は、本実施形態の「E X . (エキストラ) チャンス」中である場合がある。さらにまた、R T 3 遊技は、1 B B 遊技及び R B 遊技の終了後に移行する遊技状態である。さらに、非 R T 遊技は、E X . チャンス中である場合がある。50

【0046】

さらに、図6に示すように、役抽選テーブル62EはRT4遊技で用いられ、役抽選テーブル62FはRT5遊技で用いられ、役抽選テーブル62GはRT6遊技で用いられ、役抽選テーブル62HはRT7遊技で用いられるものである。

なお、後述するように、RT4遊技は、本実施形態の「EX.（エキストラ）タイム」に相当する。また、RT6遊技はRB遊技又はSB遊技に相当し、RT7遊技は1BB遊技に相当する。なお、いわゆる「通常時」に相当するのは、本実施形態では、RT5遊技及び非RT遊技である。

【0047】

図5に示すように、役抽選テーブル62B（RT1遊技（内部中遊技））では、特別役は抽選されない。ただし、図5中、特別役と小役との重複当選は、役抽選テーブル62Bでは、小役の単独当選となる（図5中、「*」印）。例えば役抽選テーブル62Bにおいて、「1BBA+小役1A」は、小役1Aの単独当選（当選確率1/2000）となる。

【0048】

さらにまた、小役1Bは、内部中遊技（役抽選テーブル62B）でのみ抽選される。したがって、小役1Bが入賞したときは、特別役の重複当選時か内部中かのいずれかの場合となるので、特別役の当選が確定することとなる。

さらに、小役3Aの単独当選は、役抽選テーブル62G（RT6遊技（RB遊技））及び役抽選テーブル62H（RT7遊技（1BB遊技））でのみ設けられている。

その他の遊技状態では、小役3Aは、単独当選せず、小役3B～小役3Dの少なくとも1つと重複当選する。

【0049】

また、役抽選テーブル62Aでは、リプレイの当選確率の合算値は1/1.4に設定されている。さらに、リプレイの当選の中で、複数種類のリプレイの重複当選として、重複A群として6種類、重複B群として6種類設けられている。

さらにまた、役抽選テーブル62Bでは、リプレイの当選確率の合算値は1/6.0に設定されている。さらに、重複A群及び重複B群は、役抽選テーブル62Aと同様である（ただし、当選確率は異なる）。

【0050】

また、役抽選テーブル62Cのリプレイの重複当選は、重複A群のみ設けられ、重複B群は設けられていない。さらにまた、役抽選テーブル62Dでは、リプレイAの単独当選のみが抽選され、重複A群及び重複B群は設けられていない。

さらに、図6中、役抽選テーブル62E～62Hでは、役抽選テーブル62Dと同様に、リプレイAの単独当選のみが設けられ、重複A群及び重複B群は設けられていない。

【0051】

また、役抽選テーブル62Gでは、小役3Aの単独当選についても抽選される。さらにまた、役抽選テーブル62Hでは、小役3Aの単独当選が設けられているが、小役3Aと他の小役3との重複当選については設けられていない。

さらに、役抽選テーブル62G及び62Hは、それぞれRB遊技中及び1BB遊技中に用いられるものであるので、特別役（単独当選及び小役との重複当選）については抽選されない。

【0052】

なお、スロットマシン10では、出玉率を定めるための設定値が設けられており、複数の設定値（本実施形態では、設定1～設定6の6段階）の中からいずれか1つの設定値が設定される。そして、設定値が高いほど、1BB及びRBの当選確率が高く設定されている。このため、図5及び図6で示した1BB及びRBの当選確率は、いずれか1つの設定値の当選確率の例示である。

【0053】

説明を図1に戻す。

当選フラグ制御手段63は、役抽選手段61による役の抽選結果に基づいて、各役に対

10

20

30

40

50

応する当選フラグ 63a のオン / オフを制御するものである。本実施形態では、当選役に対応するように、1BBA～1BBC、RBA 及びRBB、SB、小役 1A 及び小役 1B、小役 2、小役 3A～小役 3D、リプレイ A～リプレイ G の各当選フラグ 63a を備える。そして、役抽選手段 61 による役の抽選において当選したときは、対応する役の当選フラグ 63a をオンにする（当選フラグ 63a を立てる）。

【0054】

例えば、非 RT 遊技中（役抽選テーブル 62A）において小役 1A に単独当選したときは、小役 1A に係る当選フラグ 63a がオンとなり、それ以外の役の当選フラグ 63a はオフのままである。また、例えばリプレイの重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、及びリプレイ C に重複当選したときは、これら 3 つの当選フラグ 63a がオンとなり、それ以外の役に係る当選フラグ 63a はオフのままである。

10

【0055】

さらにまた、上述したように、SB、小役及びリプレイの当選は持ち越されないので、当該遊技で SB、小役及びリプレイに当選し、これらの役の当選フラグ 63a がオンにされても、当該遊技の終了時にその当選フラグ 63a がオフにされる。

これに対し、1BB 及び RB の当選は持ち越されるので、当該遊技で 1BB 又は RB に当選し、1BB 又は RB に係る当選フラグ 63a が一旦オンになったときは、その 1BB 又は RB が入賞するまでオンの状態が維持され、1BB 又は RB が入賞した時点でオフにされる。

20

【0056】

例えば、役抽選手段 61 で 1BBA 及び小役 1A に重複当選したときは、当該遊技では、1BBA 及び小役 1A の 2 つの当選フラグ 63a がオンにされる。そして、この遊技で 1BBA が入賞しなかったときは、1BBA の当選フラグ 63a のオンの状態は維持される。これに対し、当該遊技で小役 1A が入賞したか否かにかかわらず、当該遊技で小役 1A に係る当選フラグ 63a はオフにされる。

【0057】

そして、次遊技の内部中の遊技（RT1 遊技）で、例えばリプレイ A に単独当選したときは、すでにオンである 1BBA に係る当選フラグ 63a のほか、リプレイ A の当選フラグ 63a がオンにされる。そして、当該遊技の終了時に、1BBA が非入賞の場合は 1BB に係る当選フラグ 63a のオンの状態が維持されるとともに、リプレイ A の当選フラグ 63a はオフにされる。

30

【0058】

図 1において、リール制御手段 64 は、リール 31 の回転開始命令を受けたとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ 41 が操作されたときに、すべて（3つ）のリール 31 の回転を開始するように制御するものである。さらに、リール制御手段 64 は、役抽選手段 61 により役の抽選が行われた後、当該遊技における当選フラグ 63a のオン / オフを参照して当選フラグ 63a のオン / オフに対応する停止位置決定テーブル 65 を選択するとともに、ストップスイッチ 42 が操作されたときに、ストップスイッチ 42 が操作されたときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ 42 に対応するリール 31 の停止位置を決定するとともに、モータ 32 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 31 を停止させるように制御するものである。

40

【0059】

例えば、リール制御手段 64 は、少なくとも 1 つの当選フラグ 63a がオンである遊技では、リール 31 の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグ 63a がオンになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にリール 31 を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグ 63a がオフになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール 31 を停止制御する。

【0060】

ここで、「リール 31 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 42 が操作された瞬間からリール 31 が実際に停止するまでのリール 31 の回転量（移動図柄数）の範囲内

50

を意味し、本実施形態では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄からの移動図柄数が 4 図柄以内（ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄を含めて 5 図柄以内）に設定されている。いいかえると、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまでの時間は、190 ms 以内に設定されている。

【0061】

これにより、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知した瞬間の図柄から数えてリール 3 1 の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄が有効ラインに停止するように制御されることとなる。

【0062】

すなわち、役の当選時にストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選した役に係るその図柄が有効ラインに停止しないときには、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選した役に係る図柄ができる限り有効ラインに停止させるように制御するものである。

【0063】

また逆に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように制御する。

【0064】

さらに、リール制御手段 6 4 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順（操作順番）を検出する押し順検出手段 6 4 a を備える。押し順検出手段 6 4 a は、遊技者によりストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ 4 2 のうち、いずれが操作されたかを検出するものである。押し順検出手段 6 4 a は、毎遊技、一律にストップスイッチ 4 2 の押し順を検出してもよいが、特に本実施形態では、小役 3 A と他の小役 3 との重複当選時、及びリプレイの重複当選時（重複 A 群又は重複 B 群の中のいずれかに当選したとき）に、操作されたストップスイッチ 4 2 が、左、中又は右のいずれであるかを検出する。

【0065】

ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号が押し順検出手段 6 4 a に入力されるようになっている。この信号を判別することで、押し順検出手段 6 4 a は、どのストップスイッチ 4 2 が操作されたかを検出する。

【0066】

停止位置決定テーブル 6 5 は、当選フラグ 6 3 a のオン / オフの状態ごと、すなわち役抽選手段 6 1 による役の抽選結果ごとに応じて設けられており、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置に対する、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブル 6 5 には、例えば 0 番の図柄（左リール 3 1 であれば「ベル」の図柄）が上段を通過する瞬間にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して、何番の図柄を上段に停止させる、というように停止位置が定められている。

【0067】

停止位置決定テーブル 6 5 は、以下の 1 B B A テーブル等を備える。

1 B B A テーブルは、1 B B A の当選フラグ 6 3 a のみがオンであるとき、すなわち当該遊技で 1 B B A に単独当選したとき、又は当該遊技以前に 1 B B A に当選し、かつ当該遊技で非当選であることを条件として用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、1 B B A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、1 B B A 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

10

20

30

40

50

【0068】

また、1 BBB テーブル、1 BBC テーブル、RBA テーブル、RBB テーブルについても、1 BBA テーブルと同様である。1 BBB テーブル、1 BBC テーブル、RBA テーブル、RBB テーブルは、それぞれ、1 BBA テーブル中、「1 BBA」を、「1 BBB」、「RBA」、「RBB」と読み替えたものに相当する。

【0069】

SB テーブルは、当該遊技で SB に当選したときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、SB に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、SB 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

10

【0070】

ここで、SB に対応する図柄の組合せは、図 4 に示すように、「青チェリー」 - 「BAR」 - 「白チェリー」である。そして、左リール 3 1 の「青チェリー」、中リール 3 1 の「BAR」、及び右リール 3 1 の「白チェリー」は、それぞれ当該リール 3 1 に 1 図柄のみ設けられている。よって、SB 当選時であっても、遊技者は、当該遊技で SB に当選していることが知らなければ、SB に対応する図柄を有効ラインに停止させることができない（入賞させることができない）可能性が高い。そして、SB に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、SB テーブルは、SB こぼし目（SB を取りこぼしたときの特有の停止出目）を停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

20

【0071】

図 7 は、SB 当選時において、入賞時の図柄の組合せと、非入賞時の SB こぼし目とを示す図である。SB こぼし目としては、本実施形態では 4 つ設けられている。詳細は後述するが、左及び中リール 3 1 の「RP」の図柄は、常に、有効ラインに停止させることが可能となっている（PB（引込み率）= 1）。また、右リール 3 1 の図柄は、「赤 7」、「白 7」、「BAR」、「赤チェリー」の 4 種類有するが、少なくとも 1 種類を、常に、有効ラインに停止させることができている。したがって、本実施形態では、SB こぼし目は、「PB = 1」に設定されている。よって、SB 当選時かつ SB 非入賞時は、常に SB こぼし目を有効ラインに停止させることができる。

【0072】

30

小役 1 A テーブルは、小役 1 A（のみ）の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、小役 1 A 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0073】

小役 1 B テーブル、小役 2 テーブル、リプレイ A テーブルについても、小役 1 A テーブルと同様である。小役 1 B テーブル、小役 2 テーブル、リプレイ A テーブルは、それぞれ、小役 1 A テーブル中、「小役 1 A」を、「小役 1 B」、「小役 2」、「リプレイ A」と読み替えたものに相当する。

【0074】

40

小役 3 A テーブルは、小役 3 A（のみ）の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、小役 3 A 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0075】

さらに、小役 3 A テーブルは、後述する小役 3 A と他の小役 3 との重複当選時と異なり、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置が定められている。

さらに、小役 3 A テーブルでは、中リール 3 1 の停止時に、中段に「ベル」の図柄を停止させるように停止位置が定められている。これにより、小役 3 A に対応する図柄の組合

50

である「any」 - 「ベル」 - 「any」は、左及び右リール31の停止位置にかかりず、3本の有効ラインL2～L4に停止することとなる。よって、メダル払い枚数は12枚となる。

【0076】

さらに本実施形態では、有効ラインL2～L4のいずれかに、「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」の図柄の組合せを優先して停止させるように、左及び右リール31の停止位置が定められている。有効ラインL2～L4のいずれかに「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」を停止させることで、遊技者に対し、小役3Aが入賞したことを容易に知らせることができるためである。

【0077】

なお、後述する小役3重複当選テーブル1～小役3重複当選テーブル5は、ストップスイッチ42の押し順によって小役3Aが入賞する有効ラインが異なるが、小役3Aテーブルについては、どのような押し順であっても、一律に、中リール31の停止時には中段に「ベル」の図柄が停止するように制御される。

10

【0078】

小役3重複当選テーブル1は、小役3A及び小役3Bの当選フラグ63aがオンであるとき（小役3A + 小役3Bの重複当選時）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」であるときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL2～L4に停止させる、すなわち中リール31の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる（12枚のメダルの払い枚数となる）ようにリール31の停止位置を定めている。

20

【0079】

これに対し、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」以外のときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL1に停止させる、すなわち中リール31の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる（4枚のメダルの払い枚数となる）ようにリール31の停止位置を定めている。

なお、小役3B～小役3Dは、小役3Aとの重複当選させるために設けられた制御役としての役割を有するものであり、小役3Aと他の小役3との重複当選時に、小役3B～小役3Dに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止することはない。ただし、例えば内部中遊技に限り、特別役当選確定演出の1つとして、これらの図柄の組合せを有効ラインに停止可能であるときは、停止させるようにしてもよい。

30

【0080】

小役3重複当選テーブル2は、小役3A及び小役3Cの当選フラグ63aがオンであるとき（小役3A + 小役3Cの重複当選時）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「左右中」であるときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL2～L4に停止させる（中リール31の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール31の停止位置を定めている。

【0081】

これに対し、ストップスイッチ42の押し順が「左右中」以外のときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL1に停止させる（中リール31の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール31の停止位置を定めている。

40

【0082】

小役3重複当選テーブル3は、小役3A及び小役3Dの当選フラグ63aがオンであるとき（小役3A + 小役3Dの重複当選時）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「中左右」又は「中右左」であるとき（すなわち、最初に操作されたストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であるとき）は、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL2～L4に停止させる（中リール31の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール31の停止位置を定めている。

【0083】

50

これに対し、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」又は「中右左」以外であるとき（すなわち、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が左又は右ストップスイッチ 4 2 であるとき）は、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 8 4 】

小役 3 重複当選テーブル 4 は、小役 3 A、小役 3 B 及び小役 3 C の当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C の重複当選時）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」であるときは、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 2 ~ L 4 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。10

【 0 0 8 5 】

これに対し、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」以外のときは、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 8 6 】

小役 3 重複当選テーブル 5 は、小役 3 A、小役 3 B 及び小役 3 D の当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 D の重複当選時）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」であるときは、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 2 ~ L 4 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。20

【 0 0 8 7 】

これに対し、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」以外のときは、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 8 8 】

なお、図 2 に示すように、すべてのリール 3 1 において、「ベル」の図柄は、5 図柄以内の間隔で配置されている。これにより、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、常に、所望の位置に「ベル」の図柄を停止させることができる。よって、小役 3 A の単独当選時又は他の小役 3 との重複当選時には、中リール 3 1 の停止時には、上段又は中段のいずれにも「ベル」の図柄を停止させることができる。30

【 0 0 8 9 】

図 8 は、以上説明した、小役 3 A と他の小役 3 との重複当選時に、ストップスイッチ 4 2 の押し順とメダル払い枚数との関係を示す図である。図 8 中、「4」とは、4 枚の払い出し（中リール 3 1 停止時に、上段に「ベル」の図柄が停止）を意味し、「12」とは、12 枚の払い出し（中リール 3 1 停止時に、中段に「ベル」の図柄が停止）を示す。

【 0 0 9 0 】

なお、本実施形態では、小役 3 A に対応する図柄の組合せは、「a n y」 - 「ベル」 - 「a n y」としているので、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その時点で中リール 3 1 の停止位置を決定しなければならない。このため、ストップスイッチ 4 2 の押し順として、「中左右」と「中右左」とを 1 つにし、小役 3 A + 小役 3 D の重複当選時には、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させている。40

【 0 0 9 1 】

そして、このように制御する場合、最初に中ストップスイッチ 4 2 を操作したときが最も有利にならないようにするために、図 5 及び図 6 に示すように、役抽選テーブル 6 2 A ~ 6 2 F においては、小役 3 A + 小役 3 D の重複当選確率を 1 / 6 0 に設定し、他の小50

役3の重複当選確率を1/30に設定している。これにより、毎遊技、最初に中ストップスイッチ42を操作しても、12枚払出しとなる小役3Aの入賞が多くなって遊技者に有利になることはない。

【0092】

リプレイ重複当選テーブルA1は、重複A群のうち、リプレイA及びリプレイBの重複当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」であるときは、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が上記以外のときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めている。

【0093】

リプレイ重複当選テーブルA2は、重複A群のうち、リプレイA、リプレイB、及びリプレイCの重複当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「左右中」であるときは、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が上記以外のときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めている。

【0094】

リプレイ重複当選テーブルA3は、重複A群のうち、リプレイA、リプレイB、リプレイD及びリプレイEの重複当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「中左右」であるときは、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が上記以外のときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めている。

【0095】

リプレイ重複当選テーブルA4は、重複A群のうち、リプレイA、リプレイB及びリプレイFの重複当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「中右左」であるときは、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が上記以外のときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めている。

【0096】

リプレイ重複当選テーブルA5は、重複A群のうち、リプレイA、リプレイB及びリプレイGの重複当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「右左中」であるときは、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が上記以外のときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めている。

【0097】

リプレイ重複当選テーブルA6は、重複A群のうち、リプレイA、リプレイB、リプレイF及びリプレイGの重複当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「右中左」であるときは、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が上記以外のときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めている。

【0098】

なお、図2に示すように、すべてのリール31において、「RP」の図柄は、5図柄以内の間隔で配置されている。これにより、リール31がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ42が操作されても、リール制御手段64は、所望の有効ラインに「RP」の図柄を停止させることができる。よって、リール制御手段64は、常に、所望の有効ラインに、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる。

10

20

30

40

50

【0099】

さらに、図2に示すように、右リール31において「ベル」の図柄は、5図柄以内の間隔で配置されている。したがって、リール31がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ42が操作されても、リール制御手段64は、所望の有効ラインにリプレイBに対応する図柄の組合せを停止させることができる。

【0100】

リプレイ重複当選テーブルB1は、重複B群のうち、リプレイB、リプレイC、リプレイD及びリプレイEの重複当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」であるときはリプレイCに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が「左右中」であるときはリプレイD又はリプレイEに対応する図柄の組合せ（いずれか1つ）を有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が上記2つ以外のときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めている。

10

【0101】

なお、本実施形態では、リプレイD又はリプレイEの少なくとも一方の図柄を、常にいずれかの有効ラインに停止させることができるように、リール31の図柄が配列されている。

具体的には、左リール31については、「R P」の図柄を常に有効ラインに停止させることができる。また、中リール31については、「赤7」、「BAR」、「スイカ」又は「白チェリー」のいずれか1つを常に有効ラインに停止させることができる。さらにまた、右リール31については、「スイカ」又は「白チェリー」のいずれか1つを常に有効ラインに停止させることができる。

20

このことは、以下のリプレイ重複当選テーブルB2～B6についても同様である。

【0102】

リプレイ重複当選テーブルB2は、重複B群のうち、リプレイA、リプレイB、リプレイC、リプレイD及びリプレイEの重複当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「左右中」であるときはリプレイCに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」であるときはリプレイD又はリプレイEに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が上記2つ以外のときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めている。

30

【0103】

リプレイ重複当選テーブルB3は、重複B群のうち、リプレイB、リプレイC、リプレイD、リプレイE及びリプレイFの重複当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「中左右」であるときはリプレイCに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が「中右左」であるときはリプレイD又はリプレイEに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が上記2つ以外のときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めている。

【0104】

40

リプレイ重複当選テーブルB4は、重複B群のうち、リプレイB、リプレイC、リプレイD、リプレイE及びリプレイGの重複当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「中右左」であるときはリプレイCに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が「中左右」であるときはリプレイD又はリプレイEに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が上記2つ以外のときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めている。

【0105】

リプレイ重複当選テーブルB5は、重複B群のうち、リプレイA、リプレイB、リプレイC、リプレイD、リプレイE及びリプレイFの重複当選時に用いられ、リール31の停

50

止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「右左中」であるときはリプレイCに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が「右中左」であるときはリプレイD又はリプレイEに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が上記2つ以外のときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めている。

【0106】

リプレイ重複当選テーブルB6は、重複B群のうち、リプレイA、リプレイB、リプレイC、リプレイD、リプレイE及びリプレイGの重複当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「右中左」であるときはリプレイCに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が「右左中」であるときはリプレイD又はリプレイEに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ42の押し順が上記2つ以外のときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めている。

【0107】

図9は、以上説明した、リプレイの重複A群、重複B群の当選時におけるストップスイッチ42の押し順と、入賞役との関係を示す図である。図中、「A」、「B」、「C」、「D, E」は、それぞれ入賞役がリプレイA、リプレイB、リプレイC、リプレイD又はEであることを示している。

図9に示すように、リプレイの重複A群となった遊技では、いずれか1つのストップスイッチ42の押し順ではリプレイAが入賞し、他の5通りのストップスイッチ42の押し順ではリプレイBが入賞する。

すなわち、リプレイの重複A群となった遊技では、リプレイAの入賞率は1/6であり、リプレイBの入賞率は5/6である。

【0108】

また、リプレイの重複B群となった遊技では、いずれか1つのストップスイッチ42の押し順ではリプレイCが入賞し、他の1つのストップスイッチ42の押し順ではリプレイD又はリプレイEが入賞し、残りの4通りのストップスイッチ42の押し順ではリプレイBが入賞する。

すなわち、リプレイの重複B群となった遊技では、リプレイCの入賞率は1/6、リプレイD又はリプレイEの入賞率は1/6、リプレイBの入賞率は4/6である。

【0109】

なお、中リール31については、「赤7」、「B A R」、「スイカ」、「白チェリー」のうちいずれかの図柄が5図柄以内の間隔で配置されている。

したがって、リール制御手段64は、中リール31の停止時に、いずれかの有効ラインに、「赤7」、「B A R」、「スイカ」、「白チェリー」のうちいずれか1つを停止させることができる。したがって、リール31がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ42が操作されても、リール制御手段64は、所望の有効ラインにリプレイCに対応する図柄の組合せを停止させることができる。

【0110】

同様に、右リール31については、「スイカ」又は「白チェリー」のうちいずれかの図柄が5図柄以内の間隔で配置されている。

したがって、リール制御手段64は、右リール31の停止時に、いずれかの有効ラインに、「スイカ」又は「白チェリー」のうちいずれか1つを停止させることができる。よって、リール31がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ42が操作されても、リール制御手段64は、所望の有効ラインにリプレイD又はリプレイEに対応する図柄の組合せを停止させることができる。

【0111】

また、非当選テーブルは、すべての当選フラグ63aがオフであるときに用いられ、い

10

20

30

40

50

ずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0112】

なお、内部中遊技において、小役又はリプレイの当選（単独当選時及び重複当選時）には、当該遊技で当選した小役又はリプレイの入賞が優先される停止位置決定テーブル65が用いられる。

例えば1BBAの内部中の遊技において小役1Bに単独当選したときは、まず、小役1Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、小役1Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、1BBAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御する。さらに、1BBAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように制御する。

【0113】

説明を図1に戻す。

停止図柄判断手段66は、リール31の停止時に、有効ラインに停止したリール31の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判断するものである。停止図柄判断手段66は、例えばモータ32の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

ただし、停止図柄判断手段66は、ストップスイッチ42が操作され、停止位置決定テーブル65を用いて停止位置が決定された時に、そのリール31が停止したか否かにかかわらず、停止図柄を判断することが可能である。

【0114】

払出し手段67は、停止図柄判断手段66により、リール31の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時には、メダルを払い出すことなく、当該遊技で投入されたメダル枚数（3枚）を自動投入するように制御する。

【0115】

また、払出し手段67は、役に対応する図柄の組合せが複数の有効ラインに同時に停止したときは、その有効ライン数分を乗じた枚数を払い出すように制御する。

また、小役3Aは、1本の有効ラインL1に停止するとき（中リール31の停止時に上段に「ベル」の図柄が停止したとき）と、3本の有効ラインL2、L3及びL4に同時に停止するとき（中リール31の停止時に中段に「ベル」の図柄が停止したとき）とを有する。前者の場合には、払出し枚数は、4枚×1（有効ライン数）=4枚であるが、後者の場合には、払出し枚数は、4枚×3（有効ライン数）=12枚となる。

【0116】

特別遊技制御手段68は、特別遊技の開始、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技の終了を制御するものである。

1BBA～1BBCのいずれかに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、1BBの入賞となり、特別遊技制御手段68は、次遊技から1BB遊技を開始するように制御する。

1BB遊技では、上述した役抽選テーブル62Hを用いて役の抽選が行われる。これにより、1BB遊技では、小役3Aの単独当選確率が高くなる。

【0117】

また、本実施形態では、1BB遊技の終了条件として、1BB遊技中に払い出されたメダル枚数が260枚以上になったことに設定されている。

このため、特別遊技制御手段68は、1BB遊技では、メダル払い出し枚数をカウントし続け、カウント値が上記値になったと判断したときは、当該遊技をもって1BB遊技を終了するように制御する。なお、1BB遊技の終了後は、RT3遊技に移行する。

10

20

30

40

50

【0118】

同様に、RBA又はRBのいずれかに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、RBの入賞となり、特別遊技制御手段68は、次遊技からRB遊技を開始するよう制御する。

RB遊技では、上述した役抽選テーブル62Gを用いて役の抽選が行われる。これにより、RB遊技では、小役3Aの単独当選、又は小役3Aと他の小役3との重複当選確率が高くなる。

【0119】

また、本実施形態では、RB遊技の終了条件として、RB遊技中に払い出されたメダル枚数が40枚以上になったことに設定されている。

このため、特別遊技制御手段68は、RB遊技では、メダル払出し枚数をカウントし続け、カウント値が上記値になったと判断したときは、当該遊技をもってRB遊技を終了するよう制御する。なお、RB遊技の終了後は、RT3遊技に移行する。

【0120】

さらにまた、SBに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、SBの入賞となり、特別遊技制御手段68は、次遊技の1遊技のみ、SB遊技を行うよう制御する。

SB遊技では、上述した役抽選テーブル62Gを用いて役の抽選が行われる。そして、1遊技（当該遊技）終了時に、SB遊技を終了するよう制御する。なお、SB遊技の終了後は、SB入賞前の遊技状態に戻る。例えばRT5遊技中にSBが入賞したときは、次遊技でSB遊技が行われ、このSB遊技の終了後はRT5遊技に戻る。

【0121】

遊技状態制御手段69は、遊技状態間の移行を制御するものである。図10は、遊技状態の移行を説明する図である。

なお、後述するEx.タイム、スーパーEx.タイム、及びEx.チャンスの抽選又は決定、及びこれに基づく遊技状態の移行（誘導）は、後述するサブ制御手段70（サブ状態制御手段73）によって制御される。

これに対し、メイン制御手段60側の遊技状態制御手段69は、所定遊技回数の消化や、入賞役等に基づいて遊技状態を移行するよう制御する。

【0122】

本実施形態の遊技状態の移行条件は、遊技状態に応じて、遊技回数消化（RT5遊技又はRT4遊技）、特定停止出目（本実施形態ではSBこぼし目）の出現（RT3遊技）、特定のリプレイの入賞（非RT遊技又はRT2遊技）、1BB又はRBの当選（RT1遊技に移行）、1BB又はRBの入賞（RT6遊技又はRT7遊技に移行）、1BB遊技又はRB遊技の終了（RT3遊技に移行）に設定されている。

【0123】

先ず、非内部中遊技であるRT3遊技、RT5遊技、非RT遊技、RT4遊技、RT2遊技では、いずれも1BB及びRBの抽選が行われ、これらのいずれかに当選し、当該遊技で当選した1BB又はRBが入賞しなかったときは、次遊技から、内部中遊技であるRT1遊技に移行する。

RT1遊技では、当選した1BB又はRBが入賞するまで継続される。当選したRBが入賞すると、RT6遊技であるRB遊技に移行する。また、当選した1BBが入賞すると、RT7遊技である1BB遊技に移行する。

【0124】

RB遊技及び1BB遊技が終了すると、RT3遊技に移行する。RT3遊技では、SBに当選し、かつSBこぼし目が停止するまで継続される。

RT3遊技でSBこぼし目が停止すると、非RT遊技に移行する。

非RT遊技は、リプレイB、リプレイC、リプレイD又はリプレイEが入賞するまで継続される。非RT遊技でリプレイBが入賞すると、RT5遊技に移行する。また、非RT遊技でリプレイCが入賞すると、RT4遊技に移行する。さらにまた、非RT遊技でリブ

10

20

30

40

50

レイD又はリプレイEが入賞すると、RT2遊技に移行する。

【0125】

RT4遊技では、15遊技(ゲーム)を消化するまで継続され、15遊技消化後は非RT遊技に移行する。

また、RT2遊技では、SBこぼし目が停止するか、又はリプレイBが入賞するまで継続される。SBこぼし目が停止すると非RT遊技に移行し、リプレイBが入賞するとRT5遊技に移行する。

RT5遊技では、32遊技(ゲーム)を消化するまで継続され、32遊技消化後は非RT遊技に移行する。

以上のようにして、遊技状態制御手段69は、各遊技状態(非RT遊技又はRT遊技)では、遊技状態の移行条件を満たすか否かを判断し、遊技状態の移行条件を満たすと判断したときは、それぞれ所定の遊技状態に移行するように制御する。 10

【0126】

また、メイン制御手段60は、サブ制御手段70に対し、各種の情報(コマンド)を送信するように制御する。送信される情報としては、メダルが投入された旨の情報、スタートスイッチ41が操作された旨の情報、役の抽選結果(当選役)の情報、リール31の回転が開始された旨の情報、ストップスイッチ42が操作されたかの情報、リール31が停止した旨の情報、各リール31の停止位置(有効ラインに停止した図柄)の情報、入賞役の情報、メダルの払出しの情報、遊技状態の情報等が挙げられる。

【0127】

説明を図1に戻す。

図1において、サブ制御手段70は、演出制御手段71等を備える。

演出制御手段71は、上述したランプ21、スピーカ22、及び画像表示装置23からの演出の出力を制御するものである。

演出制御手段71は、遊技ごとに、遊技の開始時等に、役抽選手段61による役の抽選結果に基づいて、ソフトウェア乱数を用いた抽選によって演出を選択し、出力する。

演出には、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで(スタートスイッチ41の操作時や各ストップスイッチ42の操作時等)、どのような演出を出力するか(ランプ21をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ22からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置23にどのような画像を表示させるか等)を定めたものである。 30

【0128】

また、サブ制御手段70は、押し順報知手段72を備える。

本実施形態では、押し順報知の対象として、上述した小役3Aと他の小役3との重複当選時、リプレイの重複A群又は重複B群のいずれかの当選時が挙げられる。

例えば、押し順報知手段72は、小役3Aの重複当選時にストップスイッチ42の押し順を報知するときは、12枚の払出しとなる押し順を報知する。具体的には、図8に示すように、「小役3A + 小役3C」の重複当選時には、画像表示装置23で、「左右中」、あるいは「132」等のような報知を行う。また、「小役3A + 小役3D」の重複当選時には、画像表示装置23で、「中左右」又は「中右左」(例えば、抽選で決定した任意の一方)を報知する。 40

【0129】

さらにまた、押し順報知手段72は、非RT遊技でEx.タイム(RT4遊技)への移行権利を有するときには、リプレイの重複A群の当選時にはリプレイAを入賞させるための押し順を報知し、リプレイの重複B群の当選時にはリプレイCを入賞させるための押し順を報知する。

【0130】

さらに、押し順報知手段72は、非RT遊技又はRT2遊技中のEx.チャンス中は、リプレイの重複A群の当選時にはリプレイAを入賞させるための押し順を報知し、リプレイの重複B群の当選時(非RT遊技の場合)にはリプレイD又はリプレイEを入賞させる 50

ための押し順を報知し、小役 3 A の重複当選時は、上述したように 12 枚の払出しとなる押し順を報知する。

【0131】

なお、押し順報知手段 72 によるストップスイッチ 42 の押し順（遊技者にとって有利なリール停止態様（入賞役等）となるための押し順）を報知する遊技は、「A T（アシストタイム）遊技」と称される。

【0132】

さらにまた、サブ制御手段 70 は、サブ状態制御手段 73 を備える。

サブ状態制御手段 73 は、メイン制御手段 60 から送信されてくる役抽選手段 61 の役抽選結果に基づいて、本実施形態における E x . タイム、スーパー E x . タイム、及び E x . チャンスの移行（実行）権利を付与するか否かの抽選又は決定、E x . チャンスの遊技回数（加算遊技回数の決定を含む）の決定、E x . チャンスの遊技回数のカウント等を制御するものである。

【0133】

上述のように、R T 5 遊技は、1 B B 又は R B に当選又は入賞した場合を除き、32 遊技を消化するまで継続される。そして、32 遊技消化後は、非 R T 遊技に移行し、この非 R T 遊技でリプレイ B が入賞すると、再度、R T 5 遊技に戻るように制御される。このため、本実施形態では、いわゆる通常時であって、E x . タイムや E x . チャンス以外のときは、非 R T 遊技と R T 5 遊技との間を行き来する確率が最も高く（非 R T 遊技と R T 5 遊技の滞在率が最も高く）なるように設定されている。

【0134】

非 R T 遊技では、図 5 に示したように、リプレイの重複 A 群及び重複 B 群の抽選が行われる。

リプレイの重複 A 群の合算した当選確率は、

$$1 / 1 . 4 \times 24 / 32 \quad 54 / 100$$

となり、ほぼ 2 ゲームに 1 回の割合で当選する。

そして、リプレイの重複 A 群に当選した場合において、リプレイ A を入賞させるためのストップスイッチ 42 の押し順を知らなければ（押し順が報知されなければ）、上述したように、1 / 6 の確率でリプレイ A が入賞し、5 / 6 の確率でリプレイ B が入賞する。

したがって、非 R T 遊技中において、リプレイの重複 A 群に基づいてリプレイ B が入賞する確率は、

$$1 / 1 . 4 \times 24 / 32 \times 5 / 6 \quad 45 / 100$$

となる。

【0135】

また、非 R T 遊技において、リプレイの重複 B 群の合算した当選確率は、

$$1 / 1 . 4 \times 6 / 32 \quad 14 / 100$$

となる。

そして、リプレイの重複 B 群に当選した場合において、リプレイ C ~ リプレイ E を入賞させるためのストップスイッチ 42 の押し順を知らなければ（押し順が報知されなければ）、上述したように、4 / 6 の確率でリプレイ B が入賞する。

【0136】

したがって、非 R T 遊技中において、リプレイの重複 B 群に基づいてリプレイ B が入賞する確率は、

$$1 / 1 . 4 \times 6 / 32 \times 4 / 6 \quad 9 / 100$$

となる。

以上より、非 R T 遊技においてリプレイ B が入賞する確率は、

$$45 / 100 + 9 / 100 = 54 / 100$$

となる。

【0137】

一方、非 R T 遊技において、リプレイの重複 B 群に当選し、リプレイ C が入賞すると R

10

20

30

40

50

T 4 遊技に移行し、リプレイD又はリプレイEが入賞するとR T 2 遊技に移行する。

非R T 遊技において、リプレイCを入賞させるためのストップスイッチ4 2 の押し順を知らないとき（押し順が報知されないとき）は、リプレイCが入賞してR T 4 遊技に移行する確率は、

1 / 1 . 4 × 6 / 3 2 × 1 / 6 2 / 1 0 0

となる。

【0138】

非R T 遊技において、リプレイD又はリプレイEを入賞させるためのストップスイッチ4 2 の押し順を知らないとき（押し順が報知されないとき）に、リプレイD又はリプレイEが入賞してR T 2 遊技に移行する確率も、上記と同様に「2 / 1 0 0」となる。 10

【0139】

以上より、非R T 遊技中に、ストップスイッチ4 2 の押し順を知らないとき（押し順が報知されないとき）は、毎遊技、約54 / 1 0 0 の確率でリプレイBが入賞し、約2 / 1 0 0 の確率でリプレイCが入賞し、約2 / 1 0 0 の確率でリプレイD又はリプレイEが入賞することとなる。

【0140】

したがって、非R T 遊技中にストップスイッチ4 2 の押し順を知らないとき（押し順が報知されないとき）は、稀にR T 2 遊技又はR T 4 遊技に移行する場合もあるが、ほとんどは、リプレイBが入賞してR T 5 遊技に移行する。

なお、非R T 遊技から偶然にR T 4 遊技に移行したときであっても、1 5 遊技間、R T 4 遊技が実行され、1 5 遊技消化後は、再度、非R T 遊技に戻る。そして、後述するE x . タイムの権利を有さないでR T 4 遊技に移行したときは、そのR T 4 遊技では、E x . チャンスの権利を発生させるか否かの決定も行われない。 20

【0141】

また、非R T 遊技から、後述するE x . チャンスの権利を有さないで偶然にR T 2 遊技に移行したときは、ストップスイッチ4 2 の操作順番は報知されない。

ここで、図5に示すように、R T 2 遊技中は、リプレイの重複A群の抽選が行われる。そして、リプレイAを入賞させるためのストップスイッチ4 2 の押し順が報知されないときは、リプレイBが入賞する確率は、図5より、

1 / 1 . 4 × 6 / 3 2 × 5 / 6 1 1 / 1 0 0

となる。

したがって、いずれは、リプレイBが入賞してR T 5 遊技に移行することとなる。

【0142】

サブ状態制御手段7 3は、R T 5 遊技及び非R T 遊技では、E x . タイム、スーパーE x . タイム、又はE x . チャンスを実行するか否かの決定（抽選）を行う。

本実施形態では、R T 5 遊技中又は非R T 遊技中に、

1) リプレイAが3遊技連続で入賞したとき（以下、適宜、リプレイAがN遊技連続で入賞することを、「リプレイAのN連」と称する。）、

2) 小役1 Aが当選したとき、

3) 小役2が当選したとき

に、E x . タイム、スーパーE x . タイム、又はE x . チャンスを実行するか否かの決定を行う。 40

【0143】

図11は、R T 5 遊技の1遊技目～27遊技目でリプレイA 3連時、小役1 A当選時、小役2当選時における設定値ごとのE x . タイム、スーパーE x . タイム、又はE x . チャンスの当選確率を示す図である。

【0144】

サブ状態制御手段7 3は、R T 5 遊技の1遊技目～27遊技目で、リプレイA 3連時、小役1 A当選時、小役2当選時には、この当選確率に従い、ソフトウェア乱数を用いて抽選を行う。 50

図11に示すように、本実施形態では、リプレイA 3連時には、非当選となる場合はなく、常に、Ex.タイム、スーパーEx.タイム、又はEx.チャンスのいずれかに当選するように設定されている。なお、これに限らず、非当選となる場合を有するように設定してもよいのはもちろんである。

また、小役1A当選時と小役2当選時とを比較すると、小役1A当選時の方がEx.タイム、スーパーEx.タイム、又はEx.チャンスのいずれかに当選する確率が高く設定されている。

【0145】

また、図11で示したリプレイA 3連の終了時は、RT5遊技の27遊技目までに限られる。例えば、RT5遊技において、25遊技目～27遊技目の3遊技で連続してリプレイAが入賞したときは、図11の上段に示す当選確率に従って抽選が行われる。
10

これに対し、以下の1)～4)の場合には、図12の上段に示す当選確率に従って抽選を行うように制御する。

【0146】

1) RT5遊技のリプレイAの最初の入賞は27遊技目までであったが、28遊技目以降でリプレイA 3連が終了したとき(例えば、RT5遊技の26～28遊技目でリプレイAが3連したとき)、

2) RT5遊技のリプレイAの最初の入賞が28遊技以降であったとき(例えば、RT5遊技の29～31遊技目でリプレイAが3連したとき)、

3) RT5遊技と非RT遊技とをまたいでリプレイAが3連したとき(例えば、RT5遊技の31～32遊技目、及び非RT遊技の1遊技目でリプレイAが3連したとき)、
20

4) 非RT遊技中にリプレイAが3連したとき(例えば、非RT遊技の1～3遊技目でリプレイAが3連したとき)

【0147】

なお、非RT遊技中のリプレイAの3連には、リプレイAの単独当選時の入賞に限らず、リプレイの重複A群となり、かつリプレイAが入賞した場合も含まれる。

本実施形態では、後述するように、スーパーEx.タイムは、RT5遊技の30～32遊技目の3遊技で行われる。このため、この遊技間にかかるときにリプレイAが3連してもスーパーEx.タイムを実行することができない。また、RT5遊技の30遊技目直前にリプレイAが3連しても、演出等の都合上、直ちにスーパーEx.タイムに切り替えることはできない。よって、この場合には、サブ状態制御手段73は、スーパーEx.タイムには当選させずに、Ex.タイム又はEx.チャンスのみに当選するように抽選を行う(図12参照)。
30

【0148】

また、サブ状態制御手段73は、リプレイAに3遊技連続で当選したときは、次遊技の役抽選手段61の抽選結果を待って、Ex.タイム等の抽選を行うように制御する。そして、次遊技でリプレイAに当選しなかったときは、図11の「リプレイA・3連時」の当選確率に従って抽選を行う。これに対し、次遊技でさらにリプレイAに当選・入賞したときは、リプレイAが4遊技連続で入賞したこととなる。この場合は、図12の「リプレイA・4連以上時」に示す確率でEx.タイム等の抽選を行う。特に本実施形態では、リプレイA・4連以上時は、Ex.タイム又はスーパーEx.タイムに当選することはなく(かつ、非当選となることもなく)、常に(100%の確率で)Ex.チャンスを実行することに決定する。
40

【0149】

なお、リプレイAに4連したときは、スーパーEx.タイムに当選することはないので、リプレイA 4連時の遊技がRT5遊技の27遊技までであるか、又は28遊技目以降又は非RT遊技であるかにかかわらず、Ex.チャンスを実行するように決定する。

【0150】

また、本実施形態では、小役1A当選時や小役2当選時には、図11に示す当選確率で抽選を行うようにしたが、これに限らず、リプレイAと同様に、小役1Aの2連時、小役
50

2の2連時には、図12の「リプレイA・4連以上時」と同様に、常にE×.チャンスを実行するように決定してもよい。

【0151】

また、小役1A又は小役2当選時の遊技が、RT5遊技の28遊技目以降又は非RT遊技中であるときは、上記と同様に、スーパーE×.タイムを実行することができないので、サブ状態制御手段73は、E×.タイム又はE×.チャンスのみに当選するように抽選を行う。

図13は、RT5遊技の28遊技目以降又は非RT遊技中における小役1A又は小役2当選時のE×.タイム又はE×.チャンスの当選確率を示す図である。

【0152】

以上の抽選において、先ず、E×.タイム当選時（RT4遊技への移行権利の獲得時）には、RT5遊技から非RT遊技に移行した後、リプレイの重複A群となったときは、リプレイAを入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番が報知される。これにより、遊技者は、その報知に従うことで、リプレイAを入賞させることができる。よって、リプレイの重複A群に当選しても、非RT遊技を維持できる。すなわち、非RT遊技中にリプレイの重複A群となり、リプレイBが入賞してしまうと、RT5遊技に移行してしまうためである。

【0153】

さらに、E×.タイムの権利獲得後の非RT遊技では、リプレイの重複B群となったときは、リプレイCを入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番が報知される。これにより、遊技者は、その報知に従うことで、リプレイCを入賞させることができる。よって、RT4遊技、すなわちE×.タイムに移行することができる。また、リプレイCを入賞させることで、結果としてリプレイBの入賞を回避できるので、RT5遊技に移行してしまうことを防止することができる。

【0154】

上述のように、本実施形態では、E×.タイムに当選したときは、非RT遊技中のリプレイの重複A群となったときにリプレイAを入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番が報知される。

これに対し、リプレイA3連がRT5遊技と非RT遊技とをまたいだり、あるいは非RT遊技中にE×.タイムの権利を獲得した場合において、その後の非RT遊技でリプレイの重複B群となったときは、リプレイCを入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番が報知される。これに対し、リプレイの重複A群となったときはストップスイッチ42の操作順番は報知しないように制御する。

【0155】

よって、この場合には、既にE×.タイムの権利を獲得していても、E×.タイム（RT4遊技）に移行する前にリプレイの重複A群となり、リプレイBが入賞してRT5遊技に移行する場合がある。この場合は、RT5遊技の32遊技を消化してから再度非RT遊技に移行すれば、この非RT遊技では、リプレイの重複A群の当選時にはリプレイAを入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番を報知し、リプレイの重複B群の当選時にはリプレイCを入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番を報知する。

したがって、E×.タイムの権利獲得後、RT5遊技に移行したときは、そのRT5遊技は、いわゆるE×.タイム内部中（潜伏中）となる。

【0156】

RT4遊技に移行すると、1遊技目から、E×.タイムが開始される。E×.タイムは、15遊技行われるとともに、E×.チャンスの実行権利（RT2遊技への移行権利）を獲得するための遊技期間である。

サブ状態制御手段73は、E×.タイム（RT4遊技）中に、リプレイAが4連するか、又はいずれかの役の入賞回数が7回以上となったときは、E×.チャンスの実行権利を付与するように制御する。

【0157】

10

20

30

40

50

したがって、例えば E x . タイムに移行後、1 ~ 3 遊技目でリプレイ A が 3 連したが、次遊技（4 遊技目）で役の非当選（非入賞）となったときは、5 遊技目以降で改めてリプレイ A が 4 連する必要がある。ただし、リプレイ A が単発、2 連又は3 連で終了しても、15 遊技間で7 回、いずれかの役が当選すればよいので、例えば、リプレイ A 2 連 役非入賞 リプレイ A 3 連 役非入賞 リプレイ A 入賞 役非入賞 リプレイ A 入賞となった場合でも、役の当選回数7 回という条件を満たす。

また、当選役についてはリプレイ A に限定されないので、小役 1 A や小役 2 等の当選であっても7 回のカウント対象となる。

【0158】

また、E x . タイム中に、リプレイ A が 4 連した後は、次遊技もまたリプレイ A が入賞するか否かが判断される。E x . タイム中にリプレイ A が 4 連すれば E x . チャンスの実行権利は確定するが、5 連（又はそれ以上）したときは、後述するように、さらに遊技者にとって有利となる。

【0159】

さらにまた、リプレイ A が 4 連以上した後、リプレイ A の連続入賞が途切れたときは、それ以降は、リプレイ A の連続入賞があってもカウントされない。

さらに、リプレイ A が 4 連したとき等、E x . チャンスの実行権利を付与した後、小役 1 A 又は小役 2 に当選したか否かについては判断される。そして、E x . チャンスの実行権利を付与した後に小役 1 A 又は小役 2 に当選したときは、後述するように、遊技者にとってさらに有利となる。

【0160】

E x . タイム（R T 4 遊技）は、15 遊技まで継続され、15 遊技消化後は非 R T 遊技に移行する。

そして、E x . タイム中に E x . チャンスへの移行権利を獲得できなったときは、非 R T 遊技に移行しても、ストップスイッチ 4 2 の操作順番は報知されない。すなわち、上述した通常時と同様に、R T 5 遊技から非 R T 遊技に移行した場合と同じである。

よって、この場合には、非 R T 遊技に移行しても、ほとんどの場合はリプレイ B が入賞し、R T 5 遊技に移行する。

【0161】

これに対し、E x . タイム中に E x . チャンスへの実行権利を獲得したときは、非 R T 遊技に移行すると、その非 R T 遊技から、E x . チャンスが実行される。すなわち、非 R T 遊技と、その後に移行する R T 2 遊技とで E x . チャンスが実行される（E x . チャンスの遊技回数は、非 R T 遊技と R T 2 遊技とを合算した遊技回数となる）。

【0162】

なお、非 R T 遊技と R T 2 遊技とでは、図 5 に示すように、役の当選確率（リプレイについての合算値）は同一に設定されている。すなわち、出玉率が同一に設定されている。よって、ストップスイッチ 4 2 の押し順について同一の報知が行われれば（ただし、非 R T 遊技中は、リプレイの重複 B 群当選時も報知）、出玉率に変化はないため、遊技者から見れば、非 R T 遊技又は R T 2 遊技のいずれに滞在していても、E x . チャンス中であれば損得はない。

【0163】

E x . チャンス中の非 R T 遊技では、リプレイの重複 A 群、重複 B 群、及び小役 3 A 重複当選時に、ストップスイッチ 4 2 の操作順番が報知される。

また、E x . チャンス中の R T 2 遊技では、リプレイの重複 A 群、及び小役 3 A 重複当選時に、ストップスイッチ 4 2 の操作順番が報知される。

【0164】

よって、E x . チャンス中は、リプレイの重複 A 群に当選したときに、リプレイ A を入賞させ、リプレイ B の入賞を回避できるので、R T 5 遊技に移行してしまう（E x . チャンスのパンク）を回避することができる。

また、非 R T 遊技の E x . チャンス中は、リプレイの重複 A 群に当選したときは上記と

10

20

30

40

50

同様であり、さらに、リプレイの重複B群に当選したときに、リプレイD又はリプレイE Aを入賞させる（よって、RT2遊技に移行する）ことができ、上記と同様にリプレイBの入賞を回避できる。

【0165】

さらにまた、Ex.チャンス中は、非RT遊技及びRT2遊技のいずれも、小役3Aの重複当選時は、12枚の払出しとなる押し順が報知される。

ここで、Ex.チャンス中でないときは、小役3Aの重複当選時に、12枚の払出しとなるストップスイッチ42の押し順が報知されない（遊技者はわからない）ので、1/6の確率で12枚の払出しとなるが、5/6の確率で4枚の払出しとなる。

【0166】

これに対し、Ex.チャンス中は、小役3Aの重複当選時には、常に、12枚の払出しとなるストップスイッチ42の押し順が遊技者に報知される。したがって、遊技者は、その報知に従ってストップスイッチ42を操作すれば、12枚の払出しを得ることができる。さらに、RT2遊技では、リプレイの当選確率が1/1.4と高確率である。よって、Ex.チャンス中は、報知に従うことで出玉率が1を越え、メダルを増加させることができる。

なお、Ex.タイム（RT4遊技）中に、Ex.チャンスの実行権利を獲得した後は、その後のRT4遊技中に小役3Aに重複当選したときに、12枚の払出しとなる押し順を報知するようにしてもよい。

【0167】

次に、RT5遊技でスーパーEx.タイムに当選したときについて説明する。

サブ状態制御手段73は、RT5遊技でスーパーEx.タイムに当選したときは、RT5遊技の残り3遊技（すなわち、RT5遊技の30～32遊技）で、スーパーEx.タイムを実行する。そして、この3遊技間の最低1回で、いずれかの役（いずれも役でも可）に当選したときは、Ex.チャンスの実行の権利を付与する。

なお、後述するように、役の当選回数が2回、さらに3回であったときは、より有利なEx.チャンスの実行の権利を付与する。

【0168】

RT5遊技のスーパーEx.タイムでEx.チャンスの実行の権利を獲得して非RT遊技に移行すると、上述したEx.タイム（RT4遊技）中にEx.チャンスの実行権利を獲得して非RT遊技に移行したときと同様に、その非RT遊技から、Ex.チャンスが実行される。すなわち、非RT遊技と、その後に移行するRT2遊技とでEx.チャンスが実行される。よって、Ex.チャンスの遊技回数は、非RT遊技とRT2遊技とを合算した遊技回数となる。

【0169】

これに対し、スーパーEx.タイムの3遊技中に、1回も役に当選しなかったときは、Ex.チャンスの実行の権利は獲得できない。よって、この場合には、通常時のRT5遊技から非RT遊技に移行したときと同様に、RT5遊技（スーパーEx.タイム）を終了して非RT遊技に移行しても、この非RT遊技ではストップスイッチ42の操作順番は報知されない。したがって、いずれは、非RT遊技からRT5遊技に移行する。

【0170】

続いて、Ex.チャンスの遊技回数について説明する。

図14は、Ex.タイムでリプレイA4連時若しくは役の当選回数が7回となったとき、又はRT5遊技若しくは非RT遊技でのEx.チャンス当選時における、Ex.チャンスの遊技回数とその当選確率を示す図である。

本実施形態のEx.チャンスでは、小チャンス、中チャンス、及び大チャンスの少なくとも1つが少なくとも1回実行される。これらの小チャンス、中チャンス、及び大チャンスは、いずれも非RT遊技又はRT2遊技中に実行されるEx.チャンス中の遊技であり、役の当選確率やストップスイッチ42の報知は同一である。

【0171】

10

20

30

40

50

図14に示すように、小チャンスの遊技回数は「25」、中チャンスの遊技回数は「50」、大チャンスの遊技回数は「100」と定められている。

そして、Ex.チャンスの実行権利の獲得時に、小チャンス、中チャンス、大チャンスの各実行回数を抽選で決定する。本実施形態では、図14に示すように、遊技回数の当選パターンとして、当選番号「01」～「18」の18種類を備える。

【0172】

例えば図14中、当選番号「12」は、小チャンス=2(25遊技×2回)、中チャンス=2(50遊技×2回)、大チャンス=1(100遊技×1回)に設定されていることを意味する。

なお、図14の例では、当選番号「01」～「18」までの18種類を設けているが、これに限らず、これより少なくてもよく、あるいはさらに多くのパターン(例えば、小チャンス=3、中チャンス=0、大チャンス=3、等)を設けてもよい。

【0173】

また、本実施形態では、小チャンス 中チャンス 大チャンスの順に出力していくとともに、Ex.チャンスの遊技回数を消化していく。なお、これに限らず、小チャンス、中チャンス、及び大チャンスの出力順を抽選等で決定してランダムに消化してもよい。例えば、当選番号「12」の当選時は、小チャンス 大チャンス 中チャンス 小チャンス 中チャンスとしてもよい。

【0174】

例えば当選番号「12」に当選し、小チャンス 中チャンス 大チャンスの順に演出を出力していくときは、最初に小チャンスを実行する旨を演出で出力し、画像表示装置23には、トップスイッチ42の押し順を報知する遊技回数として「残り25」と表示する。そして、その遊技回数が「残り0」となったとき又はそれより少し前の遊技で、その後に小チャンス、中チャンス、又は大チャンスのいずれかが残っているかの期待感演出を出力し、残っているときは、例えば「小チャンス！」と報知して、再度、25遊技の小チャンスを実行する。

【0175】

なお、例えば当選番号「12」に当選したときは、Ex.チャンスの遊技回数の総数は、「250」であるが、最初からEx.チャンスの遊技回数の総数のみを抽選で決定してもよく、小チャンス、中チャンス、又は大チャンスと分けることなくEx.チャンスを消化するようにしてもよい。さらに、この場合には、Ex.チャンスの途中又は終了時に、次遊技以降もEx.チャンスが継続されるか否かの期待感演出を出力してもよい。

【0176】

また、図15は、Ex.タイム中にリプレイAに5連したときのEx.チャンスの遊技回数とその当選確率を示す図である。Ex.タイムでリプレイAに4連した時点でEx.チャンスが確定し、図14に示す当選確率でEx.チャンスの遊技回数が決定されるが、Ex.タイムでリプレイAに5連したときは、図15に示す当選確率で、すなわちより有利な確率で(より長い遊技回数が選択されやすいように)抽選を行う。

【0177】

なお、実施形態のEx.タイム中では、リプレイA 5連までを例示したが、リプレイAの連続入賞(連チャン)が終了するまでその遊技回数をカウントし、リプレイAが6連、7連、・となるにしたがって、より有利な遊技回数が選択されるようにしてもよい。例えば、Ex.チャンスの遊技回数の最大値(初期値)を「500」に設定したとき、Ex.タイム中にリプレイAに10連したときは、小チャンス=0、中チャンス=0、大チャンス=5(100遊技×5回)等に設定することが挙げられる。

さらにまた、リプレイAが5連した際には、5連以上するごとに加算遊技回数の抽選や、一定遊技回数の加算を行うようにしてもよく、あるいは、リプレイAが連続入賞するごとに、加算遊技回数が大きくなるように加算遊技回数の抽選を行うか又は加算遊技回数を設定してもよい。

【0178】

10

20

30

40

50

さらにまた、上述のように、R T 5 遊技においてリプレイ A に 4 連したときは、E x . チャンスが確定し、図 14 に示す当選確率で E x . チャンスの遊技回数を抽選するようにした。

ここで、R T 5 遊技や非 R T 遊技においても、リプレイ A が 3 連となったときは、リプレイ A の連続入賞が終了するまでその遊技回数をカウントし、リプレイ A が 5 連、6 連等したときは、図 14 の当選確率に代えて、図 15 に示す当選確率（さらには、もっと有利な当選確率）で E x . チャンスの遊技回数を抽選するようにしてもよい。

【0179】

図 16 は、スーパー E x . タイム（3 遊技間）における役の当選回数と、E x . チャンスの遊技回数との関係を示す図である。

10

本実施形態では、スーパー E x . タイム中に、役が 1 回当選するごとに、大チャンスを 1 つ付与する。したがって、スーパー E x . タイム中の役の当選回数が「0」であれば、E x . チャンスへの実行権利を獲得することができない。これに対し、役の当選回数が「1」であれば大チャンス × 1 回（100 遊技）、「2」であれば大チャンス × 2 回（200 遊技）、「3」であれば大チャンス × 3 回（300 遊技）に決定する。

よって、スーパー E x . タイムでの E x . チャンスの遊技回数は、抽選ではなく、役の当選回数に基づいて決定する。

【0180】

また、本実施形態では、E x . チャンスの実行権利の獲得後であって E x . チャンスの実行前、又は E x . チャンスの実行中には、E x . チャンスの遊技回数の加算（上乗せ）抽選を行い、この抽選に当選したときは、遊技回数の加算を行う。

20

本実施形態では、小役 1 A 又は小役 2 当選時に、遊技回数を加算するか否か、及び加算する場合のその遊技回数を抽選で決定する。

【0181】

図 17 は、小役 1 A 又は小役 2 当選時の加算遊技回数の当選確率を示す図である。例えば、設定 1 では、小役 1 A 当選時に、加算遊技回数が「10」、「20」、又は「30」に決定される確率がそれぞれ 20 % であり、「50」に決定される確率が 15 % であり、「100」に設定される確率が 5 % に設定されている。また、小役 1 A に当選しても、遊技回数が加算されない確率は 20 % に設定されている。

なお、図 14 に示すように、本実施形態では、加算時の遊技回数の最小数を「10」とし、最大数を「100」に設定しているが、これに限られるものではない。

30

また、小役 1 A 又は小役 2 当選時にのみに遊技回数を加算するのではなく、リプレイ A の連チャン数が所定回数となったとき等も加算するようにしてもよい。

【0182】

E x . チャンスの実行前に遊技回数が加算されたときは、最初に実行される小チャンス、中チャンス、又は大チャンスのいずれかに対して遊技回数を加算する。例えば、E x . チャンスの権利獲得時に、小チャンス = 2、中チャンス = 1、大チャンス = 1 と決定され、小チャンス、中チャンス、大チャンスの順に出力されると仮定する。そして、加算遊技回数が「30」に決定されたとする。

【0183】

この場合、最初の小チャンスの遊技回数は「25 + 30 = 55」、次の小チャンスの遊技回数は「25」、その次の中チャンスの遊技回数は「50」、さらにその次の大チャンスの遊技回数は「100」となる。

40

また、演出制御手段 71 は、遊技回数が加算されるときは、演出でその旨を遊技者に報知するように制御する。例えば遊技回数の加算の対象となる小チャンスの実行中に、いずれかのタイミングで、「+ 30！」等と画像表示することが挙げられる。

【0184】

なお、以上の E x . チャンスの遊技回数は、非 R T 遊技又は R T 2 遊技において、リプレイの重複 A 群、重複 B 群、又は小役 3 A 重複当選時にストップスイッチ 4 2 の押し順が報知される「遊技期間」をいう。

50

したがって、例えば、E × . チャンスの遊技回数（総数）が「100」であるとき、100遊技目までは、上記の各当選時にストップスイッチ42の押し順が報知される。

【0185】

そして、100遊技目でE × . チャンスが終了すると、101遊技目以降は、ストップスイッチ42の押し順が報知されない。したがって、RT2遊技中は、E × . チャンス中である場合もあれば、E × . チャンス中でない場合もある。

そして、ストップスイッチ42の押し順が報知されないと、リプレイの重複A群となつたときは、5/6の確率でリプレイBが入賞するので、RT2遊技を終了してRT5遊技に移行する機会が増加する。

【0186】

続いて、他の実施形態について説明する。なお、以下の第2実施形態以降において、特記がない点については、第1実施形態と同一であるものとする。

＜第2実施形態＞

上記第1実施形態では、スーパーE × . タイムに当選すると、RT5遊技のラスト3ゲームでスーパーE × . タイムを行うようにした。

これに対し、第2実施形態では、スーパーE × . タイム専用のRTを設けたものである。図18は、第2実施形態における遊技状態の移行を説明する図であり、第1実施形態の図10に相当する図である。

【0187】

第2実施形態では、RT5遊技においてスーパーE × . タイムに当選したときは、RT5遊技を32遊技行い（第1実施形態のようにRT5遊技中にスーパーE × . タイムを行うことなく）、32遊技消化後に非RT遊技に移行する。

なお、スーパーE × . タイムの抽選方法は、第1実施形態と同様である。

そして、非RT遊技においてリプレイHが入賞したときは、RT8遊技（スーパーE × . タイム）に移行する。

【0188】

ここで、第2実施形態では、リプレイHが設けられており、その図柄の組合せは、「ベル」-「RP」-「RP」に設定されている。すなわち、どのタイミングでストップスイッチ42が操作されても、リール制御手段64は、リプレイHを入賞させることができるように、図柄の組合せが設定されている。

また、スーパーE × . タイムは、第1実施形態と同様に3ゲーム行われ、この3遊技間の最低1回で、いずれかの役に当選したときは、E × . チャンスの実行の権利を付与する。

【0189】

RT8遊技を終了すると、再度、非RT遊技に移行する。この非RT遊技においては、その前の遊技状態であるRT8遊技にてE × . チャンスの実行の権利が付与されたときは、リプレイの重複B群の当選時に、リプレイD又はEを入賞させるための押し順が報知される。

【0190】

図19は、第2実施形態における役抽選テーブル62であって、非RT遊技中の役抽選テーブル62A、及びRT8遊技中の役抽選テーブル62Iを示す図である。

第2実施形態では、リプレイの重複B群において、すべて、リプレイHが重複当選するように設定されている点が第1実施形態（図5）と異なる。そして、リプレイの重複B群に当選したときは、ストップスイッチ42の押し順に応じて、リプレイB、C、D若しくはE、又はHのいずれかが入賞する。

【0191】

図20は、第2実施形態において、リプレイの重複B群に当選したときのストップスイッチ42の押し順と入賞役との関係を示す図である。

図20において、リプレイの重複A群当選時は、第1実施形態と同一である。

また、リプレイの重複B群当選時は、1つの押し順でリプレイCが入賞し、1つの押し

10

20

30

40

50

順でリプレイD又はEが入賞し（以上は第1実施形態と同一）、1つの押し順でリプレイHが入賞する。また、その他の3つの押し順では、リプレイBが入賞する。

【0192】

そして、非RT遊技において、RT8遊技、すなわちスーパーEx.タイムの実行の権利を有するときは、リプレイの重複B群当選時に、リプレイHを入賞させるための押し順を報知する。この押し順に従うことで、遊技者は、遊技状態をRT8遊技に移行させることができる。

【0193】

図19において、役抽選テーブル62Iは、RT8遊技で用いられる役抽選テーブル62であり、第1実施形態で示した役抽選テーブル62F（RT5遊技中の役抽選テーブル62）と同一に設定されている。なお、これに限らず、例えばリプレイAの当選確率等を異ならせることが可能である。

10

【0194】

なお、第2実施形態において、以下のような変形も可能である。

非RT遊技中のリプレイの重複当選として、リプレイの重複H群（6種類）を設け、すべて、重複当選するリプレイにリプレイA及びHが含まれるようにする。そして、リプレイの重複H群となったときは、いずれか1つの押し順でリプレイHが入賞し、他の押し順ではリプレイAが入賞するようにリール31を停止制御する。

【0195】

非RT遊技において、スーパーEx.タイムの実行権利を有する場合にリプレイの重複H群に当選したときは、リプレイHが入賞する押し順を報知し、それ以外の場合は報知を行わない。これにより、スーパーEx.タイムの実行権利を有するときはリプレイHを入賞させ、それ以外の場合はリプレイAが高確率で入賞するように設定する。非RT遊技中にリプレイAが入賞したときは、非RT遊技を維持する。

20

【0196】

＜第3実施形態＞

第3実施形態では、第1に、スーパーEx.タイムを設けていない。

また第2に、Ex.タイムとして、通常Ex.タイムと、高確Ex.タイムとを備えている。通常Ex.タイムは、第1実施形態のEx.タイムと同一である。

これに対し、高確Ex.タイムは、通常Ex.タイムよりも、Ex.チャンスの実行権利が付与される確率を高く設定したものである。

30

RT5遊技においてEx.タイムに当選したときに、高確Ex.タイムと通常Ex.タイムとの振分け抽選を行うようにする（例えば、両者ともに50%の確率とする）。

【0197】

図21は、第3実施形態における遊技状態の移行を説明する図である。

第3実施形態では、非RT遊技中に第2実施形態と同様のリプレイの重複B群（リプレイHを含む）の抽選を行う。そして、リプレイの重複B群に当選したときに、通常Ex.タイムへの移行権利を有するときはリプレイCを入賞させるための押し順を報知し、高確Ex.タイムへの移行権利を有するときはリプレイHを入賞させるための押し順を報知する。

40

【0198】

図21において、RT9遊技は、高確Ex.タイムであり、通常Ex.タイムと同様に、15ゲーム行われる。

ここで、通常Ex.タイムのリプレイAの当選確率は、1/2.5であるが、高確Ex.タイムのリプレイAの当選確率は、1/2.0に設定されている。したがって、通常Ex.タイムよりも、高確Ex.タイムの方が、Ex.チャンスの実行権利が付与される確率（具体的には、リプレイAが4連、又はいずれかの役の入賞回数が7回となる確率）が高くなる。

【0199】

なお、RT9遊技は、上記に限らず、リプレイAの当選確率をさらに高く設定してもよ

50

く、あるいは、通常 E × . タイムでのリプレイ A の当選確率を低く（例えば 1 / 3 . 0 ）設定してもよい。

また、R T 9 遊技では、リプレイ A が 3 連、又はいずれかの役の入賞回数が 6 回以上であるときに E × . チャンスの実行権利を付与する等、通常 E × . タイムでの条件よりも緩い条件に設定してもよい。

【0200】

さらにまた、第 3 実施形態において、通常 E × . タイムと高確 E × . タイムとの振分け抽選を行わないようにすることも可能である。

この場合、例えばリプレイ C 又はリプレイ H を入賞させるための押し順を報知することが挙げられる。具体的には、リプレイの重複 B 群に当選したときのストップスイッチ 4 2 の押し順と入賞役との対応関係（図 20）において、リプレイ H とリプレイ D 又は E の押し順を入れ替える。これにより、リプレイ H とリプレイ D 又は E を入賞させるための押し順のうち最初に操作するストップスイッチ 4 2 が同じとなる。そして、最初に操作すべきストップスイッチ 4 2 のみ報知を行い、残りの押し順は報知を行わないことで、高確 E × . タイムと通常 E × . タイムとのどちらに移行するかを遊技者の選択（運）に委ねることができる。

【0201】

<第 4 実施形態>

第 4 実施形態は、リプレイ A 3 連時における E × . タイムの当選確率を異ならせたものである。

第 1 実施形態では、図 11 及び図 12 に示すように、R T 5 遊技の 1 ~ 2 7 遊技までのリプレイ A 3 連時は、E × . タイムの当選確率を 9 4 %（設定 1 の場合）とし、R T 5 遊技の 2 8 ~ 3 2 遊技及び非 R T 遊技でのリプレイ A 3 連時は、9 9 %（設定 1 の場合）とした。すなわち、R T 5 遊技の 2 8 ~ 3 2 遊技及び非 R T 遊技では、スーパー E × . タイムの当選確率を 0 % とし、R T 5 遊技の 1 ~ 2 7 遊技でのスーパー E × . タイムの当選確率（設定 1 の場合は 5 %）を、R T 5 遊技の 2 8 ~ 3 2 遊技及び非 R T 遊技での E × . タイムの当選確率に上乗せするように設定した。

【0202】

これに対し、第 4 実施形態では、R T 5 遊技でのリプレイ A 3 連時と、非 R T 遊技でのリプレイ A 3 連時とで、E × . タイムの当選確率を異ならせる。

図 22 は、第 4 実施形態におけるリプレイ A 3 連時の E × . タイム、スーパー E × . タイム、及び E × . チャンスの当選確率を示す図である。

なお、図 22 の例では、第 2 実施形態と同様に、R T 8 遊技でスーパー E × . タイムを行うものとする。したがって、非 R T 遊技中にスーパー E × . タイムに当選する場合があるものとする。

【0203】

図 22 に示すように、R T 5 遊技でのリプレイ A 3 連時には、非当選となる確率が 3 %（設定 1 ~ 3 ）又は 2 %（設定 4 ~ 6 ）に設定されている。

これに対し、非 R T 遊技でのリプレイ A 3 連時は、非当選となる確率を 0 % とし、その分、E × . タイムの当選確率を高めている。

【0204】

R T 5 遊技では、リプレイ A 3 連となる確率は、約 1 / 3 8 9 である。

これに対し、非 R T 遊技では、リプレイ A に単独当選するか又はリプレイの重複 A 群当選時の押し順正解時が 3 連したときに、リプレイ A 3 連となるので、約 1 / 4 1 6 である。したがって、R T 5 遊技よりも非 R T 遊技の方が、リプレイ A 3 連の確率が低い。すなわち、非 R T 遊技の方がリプレイ A 3 連を達成することが困難となる。このため、非 R T 遊技でのリプレイ A 3 連時は、R T 5 遊技でのリプレイ A 3 連時よりも高確率で E × . タイムに当選するように設定している。

【0205】

なお、R T 5 遊技と非 R T 遊技とで、リプレイ A 3 連の確率にさらに差がある場合等に

10

20

30

40

50

は、両者のEX.タイムの当選確率にさらに差を設けてもよい。あるいは、非RT遊技でのリプレイA3連時は、RT5遊技のときよりも、スーパーEX.タイムやEX.チャンスの当選確率が高くなるように設定してもよい。

【0206】

さらに、RT5遊技と非RT遊技とをまたいでリプレイAが3連する場合がある。

具体的には、

1. RT5遊技でリプレイA入賞2回、非RT遊技でリプレイA入賞1回

2. RT5遊技でリプレイA入賞1回、非RT遊技でリプレイA入賞2回

の場合である。

【0207】

10

このような場合には、非RT遊技でのリプレイAの入賞回数が多いほど、遊技者に有利となるように設定する(EX.タイムの当選確率を高くする)ことが挙げられる。

例えば、EX.タイムの当選確率を、

「RT5遊技でリプレイA3連」<「RT5遊技でリプレイA2回、非RT遊技でリプレイA1回」<「RT5遊技でリプレイA1回、非RT遊技でリプレイA2回」<「非RT遊技でリプレイA3連」

とすることが挙げられる。

【0208】

20

<第5実施形態>

第1実施形態では、リプレイの重複群として、重複A群及び重複B群を設けた。これに対し、第5実施形態では、リプレイの重複A群、重複B1群、及び重複B2群を設けたものである。

図23は、第5実施形態において、非RT遊技でのリプレイの重複当選を示す図である。図23中、リプレイの重複A群の重複当選パターンは、第1実施形態と同一である。ただし、第5実施形態では、それぞれの当選確率が「1/1.4×2/32」に設定されている。

【0209】

また、リプレイの重複B1群は、6パターン有し、いずれも、リプレイA、B及びCを含むリプレイの重複当選となっている。また、各当選確率は、いずれも「1/1.4×1/32」に設定されている。

30

さらにまた、リプレイの重複B2群は、6パターン有し、いずれも、リプレイA、B、D及びEを含むリプレイの重複当選となっている。また、各当選確率は、いずれも「1/1.4×2/32」に設定されている。

【0210】

図24は、第5実施形態において、リプレイの重複B1群及び重複B2群に当選したときの押し順と入賞役との関係を示す図であり、第1実施形態の図9に相当する図である。

図24において、リプレイの重複B1群となったときは、いずれか1つの押し順でリプレイCが入賞し、他の1つの押し順でリプレイAが入賞し、これら以外の4つの押し順ではリプレイBが入賞するようにリール31が停止制御される。

また、リプレイの重複B2群となったときは、いずれか1つの押し順でリプレイD又はEが入賞し、他の1つの押し順でリプレイAが入賞し、これら以外の4つの押し順ではリプレイBが入賞するようにリール31が停止制御される。

40

【0211】

第5実施形態では、遊技状態の移行は、第1実施形態(図10)と同一である。非RT遊技において、リプレイの重複B1群の当選となったときに、リプレイCが入賞すればRT4遊技(EX.タイム)に移行し、リプレイBが入賞すればRT5遊技に移行する。

また、非RT遊技において、リプレイの重複B2群の当選となったときに、リプレイD又はEが入賞すればRT2遊技(EX.チャンス)に移行し、リプレイBが入賞すればRT5遊技に移行する。

そして、リプレイの重複B1群又はB2群の当選時に、リプレイAの入賞時は、非RT

50

遊技を維持する。

【0212】

このため、非RT遊技において、RT4遊技(E×.タイム)への移行権利を有する場合に、リプレイの重複B2群に当選したときは、リプレイAを入賞させる押し順を報知するように制御する。これにより、当該遊技ではリプレイAが入賞するので、非RT遊技が維持され、RT2遊技又はRT5遊技に移行することはない。

【0213】

また、非RT遊技において、RT2遊技(E×.チャンス)への移行権利を有する場合に、リプレイの重複B1群に当選したときは、リプレイAを入賞させる押し順を報知するように制御する。これにより、当該遊技ではリプレイAが入賞するので、非RT遊技が維持され、RT4遊技又はRT5遊技に移行することはない。

10

【0214】

<第6実施形態>

第6実施形態では、リプレイの重複B群を1つのみ設けるとともに、非RT遊技中にリプレイの重複B群に当選したときは、ストップスイッチ42の押し順に応じて、RT2遊技への移行、RT4遊技への移行、RT5遊技への移行、非RT遊技の維持を行うものである。

図25は、第6実施形態におけるリプレイの重複A群及び重複B群当選時の押し順と入賞役との関係を示す図である。

【0215】

20

図25において、リプレイの重複A群の重複当選の種類、当選確率、押し順と入賞役との関係は、第1実施形態と同一である。

また、リプレイの重複B群は、6パターン有し、いずれも、重複当選にリプレイA、B、C、D、及びEを含むものである。これらの各当選確率は、第1実施形態のリプレイの重複B群と同一である。

【0216】

また、リプレイの重複B群当選時は、1つの押し順でリプレイCが入賞し、1つの押し順でリプレイD又はEが入賞し(以上は第1実施形態と同一)、1つの押し順でリプレイAが入賞する。また、その他の3つの押し順では、リプレイBが入賞する。

そして、非RT遊技においてリプレイB入賞時、リプレイC入賞時、リプレイD又はE入賞時の遊技状態の移行は、第1実施形態と同一である。また、非RT遊技においてリプレイA入賞時は、非RT遊技を維持する。

30

【0217】

なお、図25のリプレイの重複B群では、リプレイIが設けられている。リプレイIは、入賞させるように制御する役ではないので、図柄の組合せは任意であるが、例えば第1実施形態のリプレイFやGに類似させて、「橙7」-「赤7」-「赤7」とすることが挙げられる。

【0218】

以上より、非RT遊技において、RT4遊技(E×.タイム)への移行権利を有する場合に、リプレイの重複B群に当選したときは、リプレイCを入賞させる押し順を報知する。また、RT2遊技(E×.チャンス)への移行権利を有する場合に、リプレイの重複B群に当選したときは、リプレイD又はEを入賞させる押し順を報知する。

40

さらに、非RT遊技の維持を必要とする場合(この点については後述する)に、リプレイの重複B群に当選したときは、リプレイAを入賞させる押し順を報知する。

なお、リプレイの重複B群のみ抽選するようにし、リプレイの重複A群の抽選をしないようにしてもよい。このようにする場合には、リプレイの重複A群の当選確率の分を、リプレイの重複B群に振り分けることで、リプレイの重複B群の合算の当選確率を高くすることも可能である。

【0219】

<第7実施形態>

50

第7実施形態は、非R T遊技において遊技状態を移行させるためのリプレイを、第1実施形態と異ならせたものである。具体的には、第1実施形態では、リプレイの重複当選時に、ストップスイッチ4 2の押し順で入賞役が異なるようにしたが、第7実施形態では、ストップスイッチ4 2の操作タイミング(目押し)によって入賞役が異なるようにしたものである。

【0220】

第7実施形態では、リプレイとして、第1実施形態におけるリプレイA及びBに加え、リプレイJ、K、L、及びMを備える。

図26は、リプレイJ～Mの図柄の組合せ、及びリプレイ重複JK、LMを示す図である。図26に示すように、リプレイJ～Mは、「赤7」又は「白7」からなる図柄の組合せに設定されている。10

なお、第7実施形態における図柄配列は、第1実施形態(図2)と同一である。

【0221】

これにより、リプレイJ～Mを入賞させるときは、当該図柄が有効ラインに停止可能なタイミングでストップスイッチ4 2が操作されないと、その図柄を有効ラインに停止させることができない。

具体的には、いずれのリール3 1についても、「赤7」が有効ラインに停止可能なタイミングでストップスイッチ4 2が操作されたときは、「白7」を有効ラインに停止させることができない。

同様に、「白7」が有効ラインに停止可能なタイミングでストップスイッチ4 2が操作されたときは、「赤7」を有効ラインに停止させることができない。20

【0222】

第7実施形態では、第1実施形態と同様のリプレイの重複A群が設けられている。

また、第7実施形態では、第1実施形態のリプレイの重複B群の代わりに、図26に示すリプレイの重複JK、及びLMが設けられている。そして、非R T遊技では、リプレイの重複A群、及びリプレイ重複JK、リプレイ重複LMが抽選される。

【0223】

リプレイ重複JKは、ストップスイッチ4 2の操作タイミングに応じて、リプレイB、リプレイJ、又はリプレイKが入賞可能となる。リプレイ重複JK当選時は、先ず、リプレイJ又はリプレイKの入賞を優先し、リプレイJ又はリプレイKを入賞させることができないときは、リプレイBを入賞させるように制御する。なお、第1実施形態と同様に、リプレイBは、常に入賞可能である。30

【0224】

また、リプレイ重複LMは、ストップスイッチ4 2の操作タイミングに応じて、リプレイB、リプレイL、又はリプレイMが入賞可能となる。リプレイ重複LM当選時は、先ず、リプレイL又はリプレイMの入賞を優先し、リプレイL又はリプレイMを入賞させることができないときは、リプレイBを入賞させるように制御する。

【0225】

図27は、第7実施形態における遊技状態の移行を説明する図である。

第7実施形態では、非R T遊技において、リプレイJK当選時に、リプレイJが入賞したときはRT4遊技(E x. タイム)に移行し、リプレイKが入賞したときはRT2遊技(E x. チャンス)に移行する。同様に、非R T遊技において、リプレイLM当選時に、リプレイLが入賞したときはRT4遊技(E x. タイム)に移行し、リプレイMが入賞したときはRT2遊技(E x. チャンス)に移行する。これに対し、リプレイJK又はLM当選時に、これらのリプレイJ～Mが入賞せず、リプレイBが入賞したときはRT5遊技に移行する。40

【0226】

このため、第7実施形態では、非R T遊技におけるリプレイJK当選時に、RT4遊技(E x. タイム)への移行権利を有しているときは、リプレイJを入賞させるためのストップスイッチ4 2の操作情報、すなわちどの図柄を狙うべきかを遊技者に報知する。例え50

ばリプレイJの入賞を促す報知を行う場合は、「「赤7」-「白7」-「白7」を狙え！」等の報知を行う。リプレイLM当選時においても、RT4遊技への移行権利を有しているときは、リプレイLを入賞させるために、「「白7」-「赤7」-「赤7」を狙え！」等の報知を行う。

【0227】

一方、非RT遊技においてRT2遊技(Ex.チャンス)への移行権利を有している場合には、リプレイJK当選時にはリプレイKの入賞を促す報知を行い、リプレイLM当選時にはリプレイMの入賞を促す報知を行う。

これに対し、非RT遊技においてRT2遊技又はRT4遊技への移行権利を有さないときは、上記の報知を行わない。これにより、リプレイJK又はLM当選時は、リプレイBの入賞率が高くなり、RT5遊技への移行確率が高くなる。

【0228】

<第8実施形態>

第1実施形態では、リプレイの重複当選時に押し順に応じて入賞役が異なるようにし、第7実施形態では、リプレイの重複当選時に目押しにより入賞役が異なるようにした。

これに対し、第8実施形態では、リプレイの重複当選時に、目押しかつ押し順に応じて入賞役が異なるようにしたものである。

【0229】

第8実施形態では、第1実施形態と同様のリプレイA、B、F、Gを備え、かつ、第7実施形態と同様のリプレイJ~Mを備える。

図28は、第8実施形態におけるリプレイの重複当選の種類と、押し順と入賞役との関係を示す図である。

図28において、リプレイの重複JM群の各当選確率は、いずれも、第1実施形態のリプレイの重複B群と同様に、「1/1.4×1/32」ずつに割り当てられている。

【0230】

図28において、例えばリプレイの重複JM群1に当選したときは、第1に、ストップスイッチ42の押し順が左中右であるときにリプレイJが入賞可能となり、左右中であるときにリプレイKが入賞可能となる。それ以外の4通りの押し順であるときは、一律に、リプレイBを入賞させるように制御する。

【0231】

第2に、リプレイの重複JM群1に当選したときは、押し順が左中右であっても、ストップスイッチ42の操作タイミングが適切でないと(目押しをしないと)、リプレイJを入賞させることができない。すなわち、この場合には、左リール31については「赤7」を狙い、中及び右リール31については「白7」を狙ってストップスイッチ42を操作しないと、リプレイJを入賞させることができない。

リプレイの重複JM群1となった場合において押し順が左右中であるときのリプレイKについても同様に、「赤7」-「白7」-「赤7」が停止するように目押しをしないとリプレイMは入賞しない。

【0232】

さらに、リプレイの重複JM群2に当選したときは、第1に、ストップスイッチ42の押し順が左中右であるときにリプレイLが入賞可能となり、左右中であるときにリプレイMが入賞可能となる。それ以外の4通りの押し順であるときは、一律に、リプレイBを入賞させるように制御する。

【0233】

第2に、リプレイの重複JM群2に当選したときは、押し順が左中右であっても、ストップスイッチ42の操作タイミングが適切でないと、リプレイLを入賞させることができない。すなわち、この場合には、左リール31については「白7」を狙い、中及び右リール31については「赤7」を狙ってストップスイッチ42を操作しないと、リプレイLを入賞させることができない。

リプレイの重複JM群2となった場合において押し順が左右中であるときのリプレイM

10

20

30

40

50

についても同様に、「白7」-「赤7」-「白7」が停止するように目押しをしないとリプレイMは入賞しない。

【0234】

さらに、リプレイの重複JM群3~6となった場合においても、ストップスイッチ42の押し順が合致し、かつ当該図柄を狙わないと、リプレイJ~Mを入賞させることができないようリール31が停止制御される。

【0235】

第8実施形態では、遊技状態の移行は、第7実施形態(図27)と同様である。非RT遊技中にリプレイJ又はLが入賞するとRT4遊技に移行し、リプレイK又はMが入賞するとRT2遊技に移行する。

10

また、第8実施形態における非RT遊技中のRT4遊技(EX.タイム)への移行権利を有している場合において、リプレイの重複JM群1~6のいずれかに当選したときは、リプレイJ又はLを入賞させるためのストップスイッチ42の押し順、かつどの図柄を狙うべきかを遊技者に報知する。

【0236】

例えればリプレイの重複JM群5に当選し、リプレイJの入賞を促す報知を行う場合は、第1リール31停止時に「右リール31の「白7」を狙え！」等と報知する。右リール31の停止時に「白7」が停止したときは、次の第2リール31停止時に「左リール31の「赤7」を狙え！」等と報知する。そして、左リール31の停止時に「赤7」が停止したときは、最後の第3リール31停止時に「中リール31の「白7」を狙え！」等と報知する。

20

【0237】

また、非RT遊技中のRT2遊技(EX.チャンス)への移行権利を有している場合において、リプレイの重複JM群1~6となったときは、リプレイK又はMを入賞させるためのストップスイッチ42の押し順、かつどの図柄を狙うべきかを、上記と同様に遊技者に報知する。

これに対し、非RT遊技においてRT2遊技又はRT4遊技への移行権利を有さないときは、上記の報知を行わない。これにより、リプレイの重複JM群1~6のいずれかに当選したときは、リプレイBの入賞率が高くなり、RT5遊技への移行確率が高くなる。

30

【0238】

なお、第8実施形態では、リプレイについて、目押しかつ押し順に応じて入賞役が異なるようにしたが、これに限らず、小役、例えば小役3A重複当選時に、小役3Aを入賞させるため(あるいは、最大枚数の払出しとなるため)の目押しや、目押しかつ押し順を設け、目押し又は目押しかつ押し順に応じて入賞の有無又は入賞態様(払出し枚数)が異なるようにしてもよい。

【0239】

<第9実施形態>

第9実施形態では、EX.チャンスを開始したときは、外部にその旨の情報を送信(出力)するようにしたものである。

EX.チャンスを開始するごとに、例えばスロットマシンの設置店側のホールコンピュータにその旨の情報を送信することで、スロットマシンの設置店では、今日1日で何回EX.チャンスが実行されたかを把握することができ、管理も容易となる。

40

【0240】

また、各スロットマシンの上部等に設置されたカウンターに送信すれば、そのスロットマシンでは、今日、既に何回のEX.チャンスが実行されたかを遊技者に知らせることができる。

なお、この場合は、メイン制御基板と外部端子基板とを接続し、外部端子基板を通じて外部に情報を送信することが挙げられる。

【0241】

上記を実施する方法としては、以下を例示することができる。

50

(第1例)

例えば非R T遊技に移行したときは、メイン制御手段6 0は、(1回又は複数回の)リプレイAの単独当選時に、いずれかの変則押し順(第1停止が中又は右)を決定し、それをサブ制御手段7 0に送信する。サブ制御手段7 0の押し順報知手段7 2は、当該非R T遊技がE x . チャンス中であるときは、その押し順を報知するように制御する。なお、リプレイA単独当選時は、いかなる押し順でもリプレイAが常に入賞するので問題はない。

【0242】

メイン制御手段6 0の押し順検出手段6 4は、当該遊技の押し順を検知するとともに、当該遊技で決定した押し順と合致するときは、E x . チャンスに突入したと判断し、それを外部に送信する。

10

なお、非R T遊技で上記押し順を検知する前にR T2遊技(E x . チャンス)に移行したときは、そのR T2遊技で上記と同様にリプレイAの単独当選時に変則押し順を決定し、サブ制御手段7 0の押し順報知手段7 2がその押し順を報知するようにしてもよい。そして、メイン制御手段6 0の押し順検知手段6 4が当該遊技の押し順を検知し、当該遊技で決定した押し順と合致するときは、E x . チャンスに突入したと判断し、それを外部に送信すればよい。

【0243】

(第2例)

第6実施形態において、E x . チャンス突入後の非R T遊技において、リプレイの重複B群当選時に、所定回数、非R T遊技を維持する(リプレイAを入賞させる)ための押し順を報知する。そして、メイン制御手段6 0は、当該遊技の押し順を検知して、リプレイAを入賞させる押し順と合致しているときは、E x . チャンスに突入したと判断する。

20

また、リプレイの重複B群に当選したときに限らず、リプレイの重複A群に当選したときのリプレイAを入賞させる押し順を上記判断に含めてよい。

【0244】

(第3例)

上記第2例の変形例として、E x . チャンス突入後の非R T遊技において、役の非当選時に、変則押し順を決定してそれを報知するように制御する。そして、当該遊技で決定した押し順と検知した押し順とが合致するときは、E x . チャンスに突入したと判断し、それを外部に送信する。

30

この場合は、E x . チャンス突入後の非R T遊技において、役の非当選時遊技になるまでR T2遊技に移行させないように制御する。すなわち、役の非当選時遊技になる前にリプレイの重複B群に当選した遊技となったときは、リプレイAを入賞させる押し順を報知する。

【0245】

なお、第1実施形態～第8実施形態では、いずれもメイン制御基板での遊技結果を参照してサブ制御基板側で遊技者に有利となる報知遊技を行うことで遊技状態の移行を行うようにし、より遊技性の高いスロットマシンを提供できる構成となっている。

このことに起因して、単純にメイン制御基板上の情報のみで外部端子基板から外部へ情報を送信することが困難であるという、管理情報送信上での課題が生じるおそれがある。

40

しかし、第9実施形態の各例によれば、遊技状態の移行態様や報知方法等を工夫することにより、メイン制御基板と外部端子基板とを接続し、外部端子基板を通じて外部に情報を送信することが可能となり、この結果、適切な情報の提供が可能となる。

【0246】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

(1) R T5遊技や非R T遊技において、レア小役を設け(例えば小役1 Bを、内部中に限らず、非内部中も抽選を行い)、このレア小役に当選した場合には、ほぼ100%でE x . チャンスの実行権利を付与してもよい。

【0247】

50

また、どのような条件を満たしたときに、E x . タイム等（スーパーE x . タイム、第3実施形態の高確／通常E x . タイム、E x . チャンス）の権利を付与するかの条件については、種々設定することができる。

例えば、

- a) 特定の役抽選結果となったとき（特定の役に当選したとき）、
- b) 特定の図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（特定の役が入賞したとき）、
- c) 表示窓11内に停止した図柄の停止態様が特定の停止態様であるとき、
- d) 上記a) ~ c) の組合せ

等、特定の遊技結果となった遊技が、複数回連続したとき、又は所定遊技回数内で予め定められた回数に到達したときが挙げられる。

【0248】

(2) 上記実施形態のRT3遊技では、E x . タイム、スーパーE x . タイム、E x . チャンスの抽選を行わないようにした。しかし、これに限らず、RT3遊技中もこれらを抽選するようにしてもよい。

ただし、RT3遊技では、仮にスーパーE x . タイムに当選しても、RT3遊技でSBこぼし目が停止して非RT遊技に移行し、この非RT遊技からRT5遊技に移行し、さらに29遊技を消化しないとスーパーE x . タイムを実行できない。よって、RT3遊技では、E x . タイム又はE x . チャンスのみに当選し、スーパーE x . タイムには当選しないようにしてもよい。

【0249】

(3) 第1実施形態等では、非RT遊技中にリプレイの重複A群及び重複B群を設け、リプレイB入賞時はRT5遊技に移行し、リプレイC入賞時はRT4遊技に移行し、リプレイD又はリプレイE入賞時はRT2遊技に移行するようにした。

しかし、このような重複当選に限らず、例えば非RT遊技で当選R1及び当選R2を設ける。そして、当選R1となった遊技では、ストップスイッチ42の操作（押し順を含む）に応じて、リール停止態様P1又はP2となるようにリール31を停止制御する。

【0250】

ここで、非RT遊技で当選R1となった場合において、RT2遊技又はRT4遊技に移行させないときはストップスイッチ42の操作情報の報知を行わず、RT2遊技又はRT4遊技に移行させるときは、リール停止態様P1となるためのストップスイッチ42の操作情報を報知する。リール停止態様P1となったときは非RT遊技を維持し、リール停止態様P2となったときはRT5遊技に移行するように制御する。

【0251】

また、非RT遊技で当選R2となった遊技では、ストップスイッチ42の操作（押し順を含む）に応じて、リール停止態様P3又はP4となるようにリール31を停止制御する。

非RT遊技において当選R2となった遊技では、RT4遊技に移行させることはリール停止態様P3となるストップスイッチ42の操作情報を報知し、リール停止態様P3となったときはRT4遊技に移行するように制御する。

【0252】

これに対し、当選R2となった遊技では、RT2遊技に移行させることはリール停止態様P4となるストップスイッチ42の操作情報を報知し、リール停止態様P4となったときはRT2遊技に移行するように制御する。

このように、重複当選を用いずに遊技状態の移行を制御することも可能である。なお、「リール停止態様」には、特定の停止出目等、役の非入賞時の停止態様も含まれる。

【0253】

(4) 第1実施形態等では、E x . タイムとスーパーE x . タイムとを設けたが、E x . タイムのみを設ける（スーパーE x . タイムを設けない）ことも可能であり、あるいは、スーパーE x . タイムのみを設ける（E x . タイムを設けない）ことも可能である。

スーパーE x . タイムのみを設ける場合には、RT4遊技を設ける必要はない。また、

10

20

30

40

50

非 R T 遊技では、R T 4 遊技に移行するためのリプレイ C を設ける必要もない。

【 0 2 5 4 】

(5) また、E x . チャンスの実行権利の獲得後、又はE x . チャンス中に、E x . チャンスの遊技回数を加算するか否かの抽選（決定）を行うことは任意である。また、例えば遊技回数を加算する抽選を行わないが、新たなE x . タイム、スーパーE x . タイム、又はE x . チャンスを実行するか否かの抽選を行うようにしてもよい。

そして、この抽選に当選したときは、E x . チャンスの終了後、R T 2 遊技からR T 5 遊技に移行した後に、新たに当選したE x . タイム、スーパーE x . タイム、又はE x . チャンスを実行するようにしてもよい。

【 0 2 5 5 】

10

(6) 図 11 ~ 図 15 、及び図 17 で示したように、E x . タイム、スーパーE x . タイム、又はE x . チャンスの当選確率や、加算遊技回数の当選確率は、設定値が高い方が有利となるように設定した。しかし、これに限らず、全設定共通の当選確率であってもよく、あるいは奇数設定と偶数設定とで異なるようにしてもよい。例えば偶数設定では、E x . チャンスの長い遊技回数は当選しにくいかE x . チャンス自体には当選しやすくし、奇数設定では、E x . チャンスの長い遊技回数に当選しやすいがE x . チャンス自体には当選しにくくすること等が挙げられる。

【 0 2 5 6 】

(7) 第 1 実施形態等では、非 R T 遊技から偶然に R T 4 遊技に移行したときは、E x . タイムではない R T 4 遊技を実行するとともに、この場合の R T 4 遊技では、E x . チャンスの権利を発生させるか否かの決定も行わないようにした。しかし、これに限らず、非 R T 遊技から偶然に R T 4 遊技に移行したときは、E x . タイムの権利を有していない E x . タイムを実行してもよい。

20

また、E x . タイム、E x . チャンスの権利を有していない非 R T 遊技中に、リプレイの重複 B 群に当選したときのみ、E x . タイム（R T 4 遊技）への移行可能性を示唆する演出を出力（画像表示等）してもよい。その際、リプレイ C が入賞すれば E x . タイムを実行（R T 4 遊技に移行）するが、リプレイ D 又はリプレイ E が入賞しても E x . チャンスは行わないように制御する。

【 0 2 5 7 】

30

(8) 実施形態では、E x . タイム中にリプレイ A が 4 連するか、又はいずれかの役の入賞回数が 7 回以上となったときに、E x . チャンスの実行権利を付与するようにした。

しかし、E x . チャンスの実行権利の付与の条件は、必ずしも上記に限られるものではなく、たとえばいずれかの役の当選（又は入賞）が 4 連したときや、リプレイ A が 7 回以上入賞したこと等、種々設定することができる。

また、例えば E x . タイムでは、リプレイ A が 4 連するか、又はリプレイ A の入賞回数が 7 回以上となったときに E x . チャンスの実行権利を付与してもよい。すなわち、リプレイ A (又はリプレイ A 以外の所定役) のみに限定することも可能である。あるいは、リプレイ A を含むいずれかの役が 4 連するか、又はいずれかの役の入賞回数が 7 回以上となったときとしてもよい。

さらに、スーパーE x . タイムでは、いずれかの役に 1 回でも当選すれば E x . チャンスの実行の権利を付与するようにした。しかし、これに限らず、当選役をリプレイ A (又はリプレイ A 以外の所定役) に限定することも可能である。

【 0 2 5 8 】

40

<付記>

本願の出願当初の請求項に係る発明（当初発明）が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来の技術において、複数の R T 遊技を設けておき、成立役（入賞役）に応じて遊技回数の異なる（有利度の異なる）R T 遊技に移行するようにした場合には、特許文献 1 に記載のように、ストップスイッチの操作順番を、R T 遊技期間の長短の決定に反映させるこ

50

とができる。

しかし、R T 遊技期間の長短のみが異なるだけであるので、結局は、通常遊技（遊技者にとって不利な遊技）とR T 遊技（遊技者にとって有利な遊技）との間を行き来するだけであった。

【0259】

したがって、当初発明が解決しようとする課題は、遊技者にとって不利な遊技状態と、遊技者にとって有利な遊技状態とを設け、さらに、遊技者にとって有利な遊技状態への移行権利を獲得する機会を与える遊技又は遊技状態を設けるとともに、遊技者にとって有利な遊技状態への移行権利を獲得した場合にはその遊技状態に誘導し、遊技者にとって有利な遊技状態への移行権利を獲得できなかった場合には遊技者にとって有利な遊技状態に誘導しないことで、複数の遊技状態間の移行に特徴を持たせることである。

10

【0260】

（b）当初発明に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、以下の解決手段によって、上述の当初課題を解決する。

第1の解決手段は、遊技状態として、出玉率が1未満に設定され、遊技回数N1（32遊技）を消化するまで継続される遊技状態A（R T 5遊技）と、遊技状態Aよりも出玉率が高く設定された遊技状態であって、遊技状態Aにおいて所定遊技回数N1を消化した後に移行する遊技状態B（非R T遊技）と、遊技状態Bから移行可能な遊技状態であって、遊技回数N2（15遊技）を消化するまで継続される遊技状態C（R T 4遊技：E x . タイム）と、遊技状態Bから移行可能な遊技状態であって、遊技状態Bと出玉率がほぼ同一に設定された遊技状態D（R T 2遊技：E x . チャンス）とを有し、役の抽選を行う役抽選手段（61）と、ストップスイッチの操作情報を報知する操作情報報知手段（押し順報知手段72）と、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、リールを停止制御するリール制御手段（64）と、少なくとも遊技状態A（R T 5遊技及び非R T遊技）において、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて（リプレイAの3連等）遊技状態Cに移行させるか否かを決定する遊技状態制御手段（遊技状態制御手段69及びサブ状態制御手段73）とを備え、前記役抽選手段は、遊技状態Bでは、当選R1（リプレイの重複A群）を有するように役の抽選を行い、前記リール停止制御手段は、当選R1となった遊技では、前記ストップスイッチの操作に応じて、リール停止態様P1（リプレイAの入賞）又はP2（リプレイBの入賞）となる場合を有するようにリールを停止制御し、遊技状態Bにおいて当選R1となった遊技では、前記操作情報報知手段による報知が行われることでリール停止態様P1となるように前記ストップスイッチを操作可能であり、前記操作情報報知手段は、遊技状態Bで当選R1となった場合において、遊技状態Cに移行させないときは前記操作情報報知手段による報知を行わず、遊技状態Cに移行させるときは前記操作情報報知手段による報知を行うように制御し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態Bにおいてリール停止態様P1となったときは遊技状態Bを維持するとともに、リール停止態様P2となったときは遊技状態Aに移行するように制御し、前記役抽選手段は、遊技状態Bでは、当選R2（リプレイの重複B群）を有するように役の抽選を行い、前記リール制御手段は、当選R2となった遊技では、前記ストップスイッチの操作に応じて、リール停止態様P3（リプレイCの入賞）又はP4（リプレイD又はEの入賞）となる場合を有するようにリールを停止制御し、遊技状態Bにおいて当選R2となった遊技では、前記操作情報報知手段による報知が行われることでリール停止態様P3又はP4となるように前記ストップスイッチを操作可能であり、前記操作情報報知手段は、遊技状態Bから遊技状態Cに移行させる場合において、遊技状態Bでは、当選R2となったときはリール停止態様P3となるための前記ストップスイッチの操作情報を報知し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態Bにおいてリール停止態様P3となったときは遊技状態Cに移行するように制御し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態Cでは、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて遊技状態Dに移行させるか否かを決定するとともに、遊技回数N2を消化したときは、遊技状態Bに移行するように制御し、前記操作情報報知手段は、遊技状態Cにおいて

20

30

40

50

遊技状態 D に移行させることに決定したときは、遊技状態 C から遊技状態 B に移行した後、その遊技状態 B で当選 R 2 となったときにリール停止態様 P 4 となるための前記ストップスイッチの操作情報を報知するとともに、当選 R 1 となったときはリール停止態様 P 1 となるための前記ストップスイッチの操作情報を報知し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態 B でリール停止態様 P 4 となったときは、遊技状態 D に移行するように制御し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態 D の終了条件を満たしたときは、遊技状態 A に移行するように制御することを特徴とする。

【 0 2 6 1 】

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、前記役抽選手段は、遊技状態 B では、当選 R 1 となる確率を当選 R 2 となる確率よりも高く設定し、当選 R 1 となった遊技では、前記操作情報報知手段による報知が行われないときはリール停止態様 P 1 よりもリール停止態様 P 2 となる確率が高くなるように設定され、前記リール制御手段は、当選 R 2 となった遊技において、リール停止態様 P 3 又は P 4 となるように前記ストップスイッチが操作されなかったときは、リール停止態様 P 2 となるようにリールを停止制御し、当選 R 2 となった遊技では、前記操作情報報知手段による報知が行われないときはリール停止態様 P 3 又は P 4 となるよりもリール停止態様 P 2 となる確率が高くなるように設定されていることを特徴とする。

【 0 2 6 2 】

第 3 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段において、前記役抽選手段は、前記ストップスイッチの操作情報が報知されたときはその情報が報知されないときよりも有利な停止態様とすることが可能な特定小役（4 枚のメダル払出し又は 12 枚のメダル払出しとなる小役 3 A）を含めて役の抽選を行い、前記操作情報報知手段は、遊技状態 C において遊技状態 D に移行させることに決定したときは、遊技状態 C から遊技状態 B に移行した後、その遊技状態 B とその次に移行する遊技状態 D では、前記ストップスイッチの操作情報を報知する遊技の終了条件を満たすまで、前記役抽選手段で前記特定小役に当選したときに有利な停止態様となる前記ストップスイッチの操作情報を報知するように制御することを特徴とする。

【 0 2 6 3 】

第 4 の解決手段は、第 3 の解決手段において、前記役抽選手段は、遊技状態 B と遊技状態 D とでは、役の当選確率を同一に設定し、前記操作情報報知手段は、遊技状態 D への移行権利を有する遊技状態 B とその次に移行する遊技状態 D において、当選 R 1 となった遊技ではリール停止態様 P 1 となるための前記ストップスイッチの操作情報を報知するとともに、当選 R 2 となった遊技ではリール停止態様 P 4 となるための前記ストップスイッチの操作情報を報知し、さらに、前記ストップスイッチの操作情報を報知する期間の終了後は、当選 R 1 又は R 2 となった遊技であっても前記ストップスイッチの操作情報を報知せず、前記遊技状態制御手段は、遊技状態 D において、当選 R 1 又は R 2 となった遊技でリール停止態様 P 2 となったときは、遊技状態 A に移行するように制御することを特徴とする。

【 0 2 6 4 】

第 5 の解決手段は、第 1 ~ 第 4 の解決手段において、前記遊技状態制御手段は、遊技状態 A において、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、遊技状態 A の残り遊技回数 N 4 (R T 5 遊技における 30 ~ 32 遊技の 3 遊技間) の遊技で、特定遊技 (スーパー E x . タイム) を実行するか否かを決定 (役の当選の有無で決定) し、遊技状態 A では、最後の遊技から数えて残り遊技回数 N 4 を含む所定遊技回数の遊技 (R T 5 遊技における 28 ~ 32 遊技の 5 遊技間) では、前記特定遊技を実行するか否かの決定を行わないようにし、前記所定遊技回数以外の遊技では、遊技状態 C に移行させるか否かの決定と、前記特定遊技を実行するか否かの決定を行い、前記特定遊技では、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、遊技状態 D に移行させるか否かを決定し、前記操作情報報知手段は、前記特定遊技で遊技状態 D に移行させることに決定したときは、遊技状態 A から遊技状態 B に移行した後、その遊技状態 B で当選 R 2 となったときにリール停止態様 P 4 となる

10

20

30

40

50

ための前記ストップスイッチの操作情報を報知することを特徴とする。

【0265】

第6の解決手段は、第1～第5の解決手段において、前記遊技状態制御手段は、遊技状態A又は遊技状態Bにおいて、複数回の連続する遊技で所定の遊技結果となったときに遊技状態Cに移行させるか否かを決定し、遊技状態Bでは、遊技状態Aよりも前記所定の遊技結果となる確率が低くなるように設定されており、遊技状態Bを含む複数回の連続する遊技で前記所定の遊技結果となったときは、遊技状態Aの複数回の連続する遊技で前記所定の遊技結果となったときよりも、遊技状態Cに移行させることに決定する確率を高く設定することを特徴とする。

【0266】

第7の解決手段は、遊技状態として、出玉率が1未満に設定され、遊技回数N1(32遊技)を消化するまで継続される遊技状態A(RT5遊技)と、遊技状態Aよりも出玉率が高く設定された遊技状態であって、遊技状態Aにおいて所定遊技回数N1を消化した後に移行する遊技状態B(非RT遊技)と、遊技状態Bから移行可能な遊技状態であって、遊技状態Bと出玉率がほぼ同一に設定された遊技状態D(RT2遊技:EX.チャンス)とを有し、役の抽選を行う役抽選手段(61)と、ストップスイッチの操作情報を報知する操作情報報知手段(押し順報知手段72)と、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、リールを停止制御するリール制御手段(64)と、遊技状態Aにおいて、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて遊技状態Dに移行させるか否かを決定する遊技状態制御手段(遊技状態制御手段69及びサブ状態制御手段73)とを備え、前記役抽選手段は、遊技状態Bでは、当選R1(リプレイの重複A群)を有するように役の抽選を行い、前記リール停止制御手段は、当選R1となった遊技では、前記ストップスイッチの操作に応じて、リール停止態様P1(リプレイAの入賞)又はP2(リプレイBの入賞)となる場合を有するようにリールを停止制御し、遊技状態Bにおいて当選R1となった遊技では、前記操作情報報知手段による報知が行われることでリール停止態様P1となるように前記ストップスイッチを操作可能であり、前記操作情報報知手段は、遊技状態Bで当選R1となった場合において、遊技状態Dに移行させないとときは前記操作情報報知手段による報知を行わず、遊技状態Dに移行させるときは前記操作情報報知手段による報知を行うように制御し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態Bにおいてリール停止態様P1となったときは遊技状態Bを維持するとともに、リール停止態様P2となったときは遊技状態Aに移行するように制御し、前記役抽選手段は、遊技状態Bでは、当選R2(リプレイの重複B群)を有するように役の抽選を行い、前記リール制御手段は、当選R2となった遊技では、前記ストップスイッチの操作に応じて、リール停止態様P4(リプレイD又はEの入賞)となる場合を有するようにリールを停止制御し、遊技状態Bにおいて当選R2となった遊技では、前記操作情報報知手段による報知が行われることでリール停止態様P4となるように前記ストップスイッチを操作可能であり、前記操作情報報知手段は、遊技状態Bから遊技状態Dに移行させる場合において、遊技状態Bでは、当選R2となったときはリール停止態様P4となるための前記ストップスイッチの操作情報を報知し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態Bでリール停止態様P4となったときは、遊技状態Dに移行するように制御し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態Dの終了条件を満たしたときは、遊技状態Aに移行するように制御することを特徴とする。

【0267】

(作用)

第1の解決手段においては、少なくとも遊技状態Aでは、遊技状態Cに移行させるか否かが決定される。

遊技状態Cに移行させることに決定されると、遊技状態Aから移行した遊技状態Bでは、当選R1となったときに、遊技状態Bを維持するために、リール停止態様P1となるための報知が行われる。

また、遊技状態Bでは、当選R2となったときに、リール停止態様P3となるための報知が行われる。そして、遊技状態Bでリール停止態様P3となると、遊技状態Cに移行す

10

20

30

40

50

る。

【0268】

次に、遊技状態Cでは、遊技状態Dに移行させるか否かが決定される。

遊技状態Cの終了後は遊技状態Bに戻るが、遊技状態Dに移行させることに決定されたときは、遊技状態Cから移行した遊技状態Bでは、当選R2となったときにリール停止態様P4となるための報知が行われる。そして、遊技状態Bでリール停止態様P4となると、遊技状態Dに移行する。

【0269】

これに対し、遊技状態Aで、遊技状態Cに移行させないことに決定されると、遊技状態Aから移行する遊技状態Bでは、当選R1又は当選R2となったときでも、遊技状態Cに移行するための報知が行われない。その結果、遊技状態Bでは、当選R1となったときに、リール停止態様P2となる機会が増加する。そして、遊技状態Bでリール停止態様P2となると、遊技状態Aに移行する。

【0270】

また、第5の解決手段においては、遊技状態Aでは、遊技状態Aの残り遊技回数N4の遊技で、特定遊技を実行するか否かが決定される。

特定遊技が実行されると、その特定遊技では、遊技状態Dに移行させるか否かが決定される。遊技状態Dに移行させることに決定されると、遊技状態Aから移行した遊技状態Bで、当選R2となったときにリール停止態様P4となるための報知が行われる。そして、遊技状態Bでリール停止態様P4となると、遊技状態Dに移行する。したがって、遊技状態Cを経由しないで遊技状態Dに移行させることができる。

【0271】

(c) 当初発明の効果

当初発明によれば、遊技状態A～遊技状態Dを設け、遊技者にとって有利な遊技状態に移行させるか否かの決定(抽選)結果に従った報知を行うことで、これらの遊技状態間の移行を制御することができる。

具体的には、遊技者にとって有利な遊技状態に移行させることに決定されないときは、遊技者にとって不利な(出玉率が1未満の)遊技状態Aの滞在期間を長くすることができる。一方、遊技者にとって有利な遊技状態に移行させることに決定されたときは、所定の遊技状態を経由しつつ、所定の報知を行うことで、遊技者にとって有利な遊技状態に誘導することができる。

【符号の説明】

【0272】

10 スロットマシン

11 表示窓

21 ランプ

22 スピーカ

23 画像表示装置

31 リール

32 モータ

40 ベットスイッチ

41 スタートスイッチ

42 ストップスイッチ

43 メダル投入口

60 メイン制御手段(遊技制御手段)

61 役抽選手段

62 (62A～62H) 役抽選テーブル

63 当選フラグ制御手段

63a 当選フラグ

64 リール制御手段

10

20

30

40

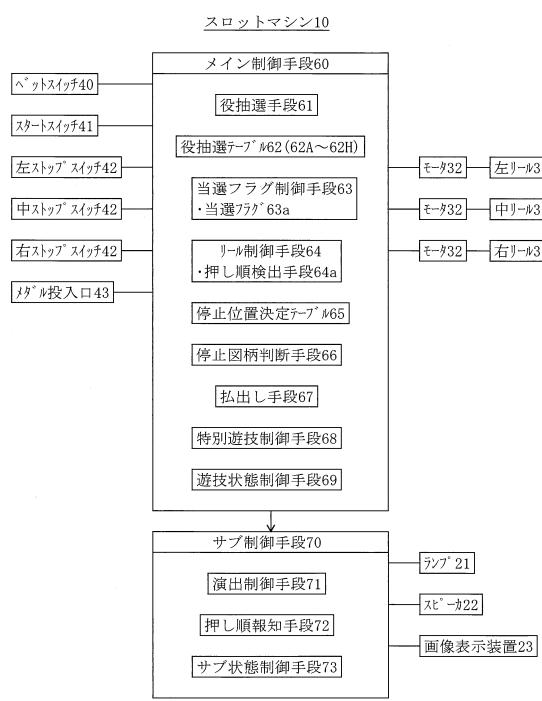
50

- 6 4 a 押し順検出手段
 6 5 停止位置決定テーブル
 6 6 停止図柄判断手段
 6 7 払出し手段
 6 8 特別遊技制御手段
 6 9 遊技状態制御手段
 7 0 サブ制御手段
 7 1 演出制御手段
 7 2 押し順報知手段
 7 3 サブ状態制御手段

L 1 ~ L 4 有効ライン (図柄組合せライン)

10

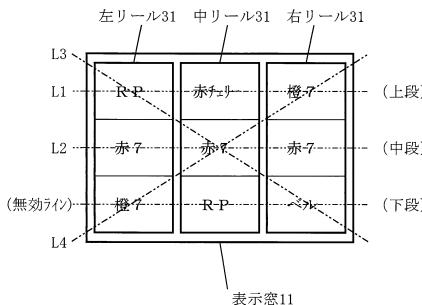
【図 1】



【図 2】

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	ベル	ベル	R P
2 0 .	R P	赤チエリー	スイカ
1 9 .	白 7	白 7	白 7
1 8 .	スイカ	白チエリー	ベル
1 7 .	ベル	R P	R P
1 6 .	R P	ベル	白チエリー
1 5 .	B A R	赤チエリー	赤チエリー
1 4 .	赤チエリー	スイカ	ベル
1 3 .	スイカ	R P	R P
1 2 .	ベル	ベル	スイカ
1 1 .	R P	赤チエリー	オレンジ
1 0 .	赤 7	赤 7	赤 7
9 .	オレンジ	R P	ベル
8 .	ベル	ベル	R P
7 .	R P	赤チエリー	スイカ
6 .	青チエリー	スイカ	赤チエリー
5 .	ベル	R P	ベル
4 .	R P	ベル	R P
3 .	白 7	赤チエリー	スイカ
2 .	赤チエリー	B A R	B A R
1 .	スイカ	R P	ベル

【図3】



【図4】

役		払出し枚数等	図柄の組合せ
特別役	1 B B A	0枚+1BB遊技	「赤7」-「赤7」-「赤7」
	1 B B B	0枚+1BB遊技	「白7」-「白7」-「白7」
	1 B B C	0枚+1BB遊技	「BAR」-「BAR」-「BAR」
	R B A	0枚+RB遊技	「赤7」-「赤7」-「BAR」
	R B B	0枚+RB遊技	「白7」-「白7」-「BAR」
	S B	0枚+SB遊技	「青2」-「BAR」-「白7」
小役1	小役1 A	2枚	「赤7」-「赤7」-「R P」 「赤7」-「BAR」-「R P」 「赤7」-「スイカ」-「R P」 「赤7」-「白7」-「R P」
	小役1 B	2枚	「白7」-「白7」-「赤7」 「BAR」-「白7」-「赤7」
	小役2	5枚	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」
	小役3 A	4枚	「a n y」-「ベル」-「a n y」
小役3	小役3 B	4枚	「橙7」-「白7」-「BAR」
	小役3 C	4枚	「橙7」-「BAR」-「白7」
	小役3 D	4枚	「橙7」-「白7」-「白7」
	リプレイA	再遊技	「R P」-「R P」-「R P」
リプレイ	リプレイB	再遊技	「R P」-「R P」-「ベル」
	リプレイC	再遊技	「R P」-「赤7」-「R P」 「R P」-「BAR」-「R P」 「R P」-「スイカ」-「R P」 「R P」-「白7」-「R P」
	リプレイD	再遊技	「R P」-「赤7」-「スイカ」 「R P」-「BAR」-「スイカ」 「R P」-「スイカ」-「スイカ」 「R P」-「白7」-「スイカ」
	リプレイE	再遊技	「R P」-「赤7」-「白7」 「R P」-「BAR」-「白7」 「R P」-「スイカ」-「白7」 「R P」-「白7」-「白7」
	リプレイF	再遊技	「橙7」-「白7」-「赤7」
	リプレイG	再遊技	「橙7」-「白7」-「白7」

【図5】

役抽選テーブル 6 2 A ~ 6 2 D

当選役	遊技状態	当選確率			
		非R T	R T 1 (内局中)	R T 2 (Ex. チャンス)	R T 3 (ボーナス後)
1 B B A	役抽選テーブル 62	6 2 A	6 2 B	6 2 C	6 2 D
1 B B B		1/2000	—	1/2000	1/2000
1 B B C		1/2000	—	1/2000	1/2000
R B A		1/3000	—	1/3000	1/3000
R B B		1/3000	—	1/3000	1/3000
S B		1/15	—	1/15	1/15
1 B B A + 小役1 A		1/2000*	1/2000	1/2000	1/2000
1 B B B + 小役1 B		1/2000	1/2000	1/2000	1/2000
1 B B C + 小役2		1/2000	1/2000*	1/2000	1/2000
R B A + 小役1 A		1/3000	1/3000*	1/3000	1/3000
R B A + 小役1 B		1/3000	1/3000	1/3000	1/3000
R B B + 小役2		1/3000	1/3000*	1/3000	1/3000
小役1 A		1/100	1/100	1/100	1/100
小役1 B		—	1/100	—	—
小役2		1/80	1/80	1/80	1/80
小役3 A		—	—	—	—
小役3 A + 小役3 B		1/30	1/30	1/30	1/30
役2 小役3 A + 小役3 C		1/30	1/30	1/30	1/30
3A 小役3 A + 小役3 D		1/60	1/60	1/60	1/60
4 小役3 A + 小役3 B + 小役3 C		1/30	1/30	1/30	1/30
複5 小役3 A + 小役3 B + 小役3 D		1/30	1/30	1/30	1/30
(リプレイ合算値)		1/1. 4	1/6. 0	1/1. 4	1/7. 3
リプレイA		×2/32	×116/128	×26/32	×1/1
1 リプレイA+リプレイB		×4/32	×1/128	×1/32	—
2 リプレイA+リプレイB+リプレイC		×4/32	×1/128	×1/32	—
3 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD		×4/32	×1/128	×1/32	—
A 4 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD		×4/32	×1/128	×1/32	—
群5 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD		×4/32	×1/128	×1/32	—
6 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE		×4/32	×1/128	×1/32	—
1 リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE		×1/32	×1/128	—	—
2 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE		×1/32	×1/128	—	—
3 リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE		×1/32	×1/128	—	—
重複4 リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF		×1/32	×1/128	—	—
5 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF		×1/32	×1/128	—	—
B群6 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF+リプレイG		×1/32	×1/128	—	—

【図6】

役抽選テーブル 6 2 E ~ 6 2 H

当選役	遊技状態	当選確率			
		R T 4 (Ex. タイム)	R T 5 (有限32G)	R T 6 (RB-G, SB-G中)	R T 7 (1BB-G中)
役抽選テーブル 62	6 2 E	6 2 F	6 2 G	6 2 H	
1 B B A		1/2000	1/2000	—	—
1 B B B		1/2000	1/2000	—	—
1 B B C		1/2000	1/2000	—	—
R B A		1/3000	1/3000	—	—
R B B		1/3000	1/3000	—	—
S B		1/15	1/15	—	—
1 B B A + 小役1 A		1/2000	1/2000	—	—
1 B B B + 小役1 B		1/2000	1/2000	—	—
1 B B C + 小役2		1/2000	1/2000	—	—
R B A + 小役1 A		1/3000	1/3000	—	—
R B A + 小役1 B		1/3000	1/3000	—	—
R B B + 小役2		1/3000	1/3000	—	—
小役1 A		1/100	1/100	1/6	1/10
小役1 B		—	—	—	—
小役2		1/80	1/80	1/32	1/20
小役3 A		—	—	1/2. 5	1/1. 2
小役3 A + 小役3 B		1/30	1/30	1/16	—
役2 小役3 A + 小役3 C		1/30	1/30	1/16	—
3A 小役3 A + 小役3 D		1/60	1/60	1/16	—
4 小役3 A + 小役3 B + 小役3 C		1/30	1/30	1/16	—
複5 小役3 A + 小役3 B + 小役3 D		1/30	1/30	1/16	—
(リプレイ合算値)		1/2. 5	1/7. 3	1/7. 0	1/1000
リプレイA		×1/1	×1/1	×1/1	×1/1
1 リプレイA+リプレイB		—	—	—	—
2 リプレイA+リプレイB+リプレイC		—	—	—	—
3 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE		—	—	—	—
A 4 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD		—	—	—	—
群5 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE		—	—	—	—
6 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF		—	—	—	—
1 リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE		—	—	—	—
2 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF		—	—	—	—
3 リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF		—	—	—	—
重複4 リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF+リプレイG		—	—	—	—
B群5 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF+リプレイG		—	—	—	—
6 リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF+リプレイG		—	—	—	—

【図7】

SB当選時	
入賞時	非入賞時 (SBこぼし目)
「青チエリー」「BAR」「白チエリー」	「RP」「RP」「赤7」
	「RP」「RP」「白7」
	「RP」「RP」「BAR」
	「RP」「RP」「赤チエリー」

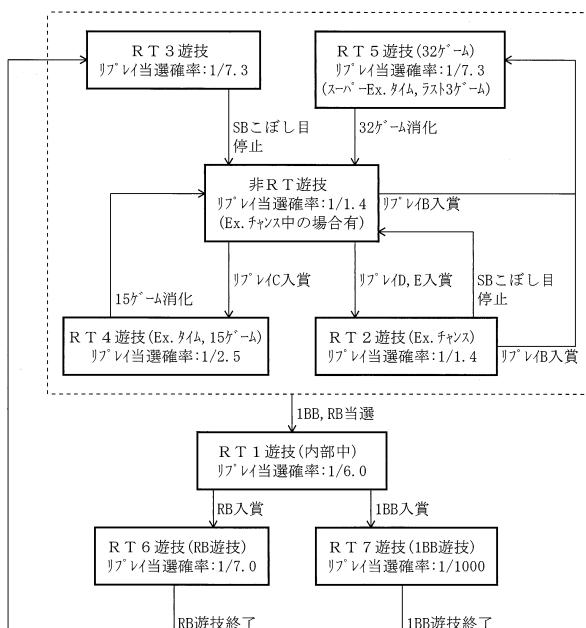
【図8】

当選役	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
小役3A+小役3B	1 2	4	4	4	4	4
小役3A+小役3C	4	1 2	4	4	4	4
小役3A+小役3D	4	4	1 2	1 2	4	4
小役3A+小役3B+小役3C	4	4	4	4	1 2	4
小役3A+小役3B+小役3D	4	4	4	4	4	1 2

【図9】

当選役	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
重複A群	リブレイA+リブレイB	A	B	B	B	B
	リブレイA+リブレイB+リブレイC	B	A	B	B	B
	リブレイA+リブレイB+リブレイD+リブレイE	B	B	A	B	B
	リブレイA+リブレイB+リブレイF	B	B	B	A	B
	リブレイA+リブレイB+リブレイG	B	B	B	B	A
	リブレイA+リブレイB+リブレイD+リブレイE	B	B	B	B	A
重複B群	リブレイB+リブレイC+リブレイD+リブレイE	C	D, E	B	B	B
	リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイD+リブレイE+リブレイF	D, E	C	B	B	B
	リブレイB+リブレイC+リブレイD+リブレイE+リブレイF	B	B	C	D, E	B
	リブレイA+リブレイC+リブレイD+リブレイE+リブレイG	B	B	D, E	C	B
	リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイD+リブレイE+リブレイF	B	B	B	C	D, E
	リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイD+リブレイE+リブレイF+リブレイG	B	B	B	D, E	C

【図10】



【図11】

リブレイA・3連時 (RT5遊技の1~27遊技)

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
E x. タイム	9.4%	9.4%	9.4%	9.5%	9.5%	9.5%
ス-バ-Ex. タイム	5%	5%	5%	4%	4%	4%
E x. チャンス	1%	1%	1%	1%	1%	1%
非当選	0%	0%	0%	0%	0%	0%

小役1A当選時 (RT5遊技の1~27遊技)

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
E x. タイム	3.5%	4.0%	4.5%	4.4%	4.3%	4.8%
ス-バ-Ex. タイム	4%	4%	4%	5%	5%	5%
E x. チャンス	1%	1%	1%	1%	2%	2%
非当選	6.0%	5.5%	5.0%	5.0%	5.0%	4.5%

小役2当選時 (RT5遊技の1~27遊技)

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
E x. タイム	1.6%	1.6%	1.6%	2.0%	2.5%	2.4%
ス-バ-Ex. タイム	4%	4%	4%	4%	4%	5%
E x. チャンス	0%	0%	0%	1%	1%	1%
非当選	8.0%	8.0%	8.0%	7.5%	7.0%	7.0%

【図12】

リプレイA・3連時 (RT5遊技の28~32遊技、及び非RT遊技)

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
E x. タイム	9 9 %	9 9 %	9 9 %	9 9 %	9 9 %	9 9 %
ス~バ~E x. タイム	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
E x. チャンス	1 %	1 %	1 %	1 %	1 %	1 %
非当選	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

【図13】

小役1 A当選時 (RT5遊技の28~32遊技、及び非RT遊技)

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
E x. タイム	3 9 %	4 4 %	4 9 %	4 9 %	4 8 %	5 3 %
ス~バ~E x. タイム	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
E x. チャンス	1 %	1 %	1 %	1 %	2 %	2 %
非当選	6 0 %	5 5 %	5 0 %	5 0 %	5 0 %	4 5 %

リプレイA・4連以上時 (RT5遊技、及び非RT遊技)

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
E x. タイム	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
ス~バ~E x. タイム	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
E x. チャンス	1 0 0 %	1 0 0 %	1 0 0 %	1 0 0 %	1 0 0 %	1 0 0 %
非当選	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

小役2当選時 (RT5遊技の28~32遊技、及び非RT遊技)

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
E x. タイム	2 0 %	2 0 %	2 0 %	2 4 %	2 9 %	2 9 %
ス~バ~E x. タイム	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
E x. チャンス	0 %	0 %	0 %	1 %	1 %	1 %
非当選	8 0 %	8 0 %	8 0 %	7 5 %	7 0 %	7 0 %

【図14】

E x. タイム (RT4遊技) 中のリプレイA・4連時若しくは役の当選回数7回、又はRT5遊技若しくは非RT遊技でのE x. チャンス当選時

当選番号	E x. チャンス			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
	小チャンス (25G)	中チャンス (50G)	大チャンス (100G)						
01	2	0	0	2 0 %	2 0 %	2 0 %	1 5 %	1 5 %	1 0 %
02	3	0	0	2 0 %	2 0 %	2 0 %	2 0 %	1 5 %	1 0 %
03	1	1	0	1 5 %	1 5 %	1 5 %	2 0 %	2 0 %	2 5 %
04	2	1	0	1 5 %	1 5 %	1 5 %	1 5 %	2 0 %	2 5 %
05	1	2	0	3 %	3 %	3 %	3 %	2 %	2 %
06	2	2	0	3 %	3 %	3 %	3 %	2 %	2 %
07	3	1	0	3 %	3 %	3 %	3 %	2 %	2 %
08	3	2	0	3 %	3 %	3 %	3 %	2 %	2 %
09	1	0	1	3 %	3 %	3 %	3 %	3 %	2 %
10	1	1	1	2 %	2 %	2 %	2 %	3 %	3 %
11	2	1	1	2 %	2 %	2 %	2 %	2 %	2 %
12	2	2	1	2 %	2 %	2 %	2 %	2 %	2 %
13	0	0	2	2 %	2 %	2 %	2 %	2 %	3 %
14	1	0	2	2 %	2 %	2 %	2 %	2 %	2 %
15	1	1	2	2 %	2 %	2 %	2 %	2 %	2 %
16	1	2	2	1 %	1 %	1 %	1 %	2 %	2 %
17	2	2	2	1 %	1 %	1 %	1 %	2 %	2 %
18	0	0	3	1 %	1 %	1 %	1 %	2 %	2 %

【図15】

E x. タイム (RT4遊技) 中のリプレイA・5連時

当選番号	E x. チャンス			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
	小チャンス (25G)	中チャンス (50G)	大チャンス (100G)						
01	2	0	0	6 %	6 %	6 %	5 %	5 %	5 %
02	3	0	0	6 %	6 %	6 %	5 %	5 %	5 %
03	1	1	0	6 %	6 %	6 %	5 %	5 %	5 %
04	2	1	0	6 %	6 %	6 %	5 %	5 %	5 %
05	1	2	0	6 %	6 %	6 %	5 %	5 %	5 %
06	2	2	0	6 %	6 %	6 %	5 %	5 %	5 %
07	3	1	0	6 %	6 %	6 %	5 %	5 %	5 %
08	3	2	0	6 %	6 %	6 %	5 %	5 %	5 %
09	1	0	1	6 %	6 %	6 %	6 %	6 %	6 %
10	1	1	1	6 %	6 %	6 %	6 %	6 %	6 %
11	2	1	1	5 %	5 %	5 %	6 %	6 %	6 %
12	2	2	1	5 %	5 %	5 %	6 %	6 %	6 %
13	0	0	2	5 %	5 %	5 %	6 %	6 %	6 %
14	1	0	2	5 %	5 %	5 %	6 %	6 %	6 %
15	1	1	2	5 %	5 %	5 %	6 %	6 %	6 %
16	1	2	2	5 %	5 %	5 %	6 %	6 %	6 %
17	2	2	2	5 %	5 %	5 %	6 %	6 %	6 %
18	0	0	3	5 %	5 %	5 %	6 %	6 %	6 %

【図16】

スーパーE x. タイム中の役の当選回数と、
E x. チャンスの遊技回数との関係

スーパーE x. タイム 中の役の当選回数	E x. チャンス		
	小チャンス(25G)	中チャンス(50G)	大チャンス(100G)
0	0	0	0
1	0	0	1
2	0	0	2
3	0	0	3

【図17】

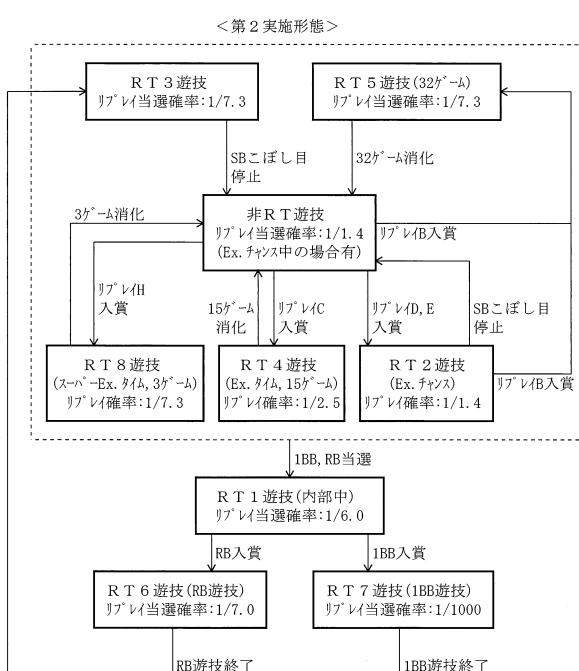
小役1 A 当選時の加算遊技回数

加算遊技回数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1 0	2 0 %	2 0 %	2 0 %	1 5 %	1 0 %	1 0 %
2 0	2 0 %	2 0 %	2 0 %	2 0 %	2 0 %	2 0 %
3 0	2 0 %	2 0 %	2 0 %	3 0 %	3 0 %	3 0 %
5 0	1 5 %	1 5 %	1 5 %	2 0 %	2 0 %	2 0 %
1 0 0	5 %	5 %	5 %	5 %	1 0 %	1 0 %
0 (加算なし)	2 0 %	2 0 %	2 0 %	1 0 %	1 0 %	1 0 %

小役2 当選時の加算遊技回数

加算遊技回数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1 0	1 4 %	1 4 %	1 8 %	1 3 %	1 0 %	1 0 %
2 0	5 %	5 %	1 0 %	1 0 %	1 5 %	1 0 %
3 0	5 %	5 %	5 %	1 0 %	1 2 %	2 0 %
5 0	5 %	5 %	5 %	5 %	1 0 %	1 5 %
1 0 0	1 %	1 %	2 %	2 %	3 %	5 %
0 (加算なし)	7 0 %	7 0 %	6 0 %	6 0 %	5 0 %	4 0 %

【図18】



【図19】

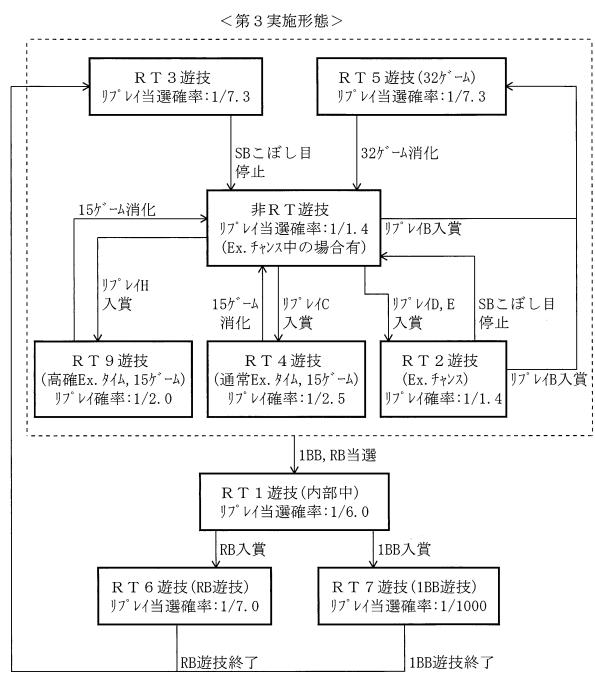
＜第2実施形態＞
役抽選テーブル 6 2 A～6 2 D

当選役	遊技状態	当選確率	
		非R T (スーパーEx. タイム)	R T 8 (スーパーEx. タイム)
6 2 A	役抽選テーブル #62	1/2000	1/2000
1 B B A		1/2000	1/2000
1 B B B		1/2000	1/2000
1 B B C		1/2000	1/2000
R B A		1/3000	1/3000
R B B		1/3000	1/3000
S B		1/15	1/15
1 B B A + 小役 1 A		1/2000	1/2000
1 B B B + 小役 1 B		1/2000	1/2000
1 B B C + 小役 2		1/2000	1/2000
R B A + 小役 1 A		1/3000	1/3000
R B A + 小役 1 B		1/3000	1/3000
R B B + 小役 2		1/3000	1/3000
小役 1 A		1/100	1/100
小役 1 B		—	—
小役 2		1/80	1/80
小役 3 A		—	—
小 1 [小役 3 A + 小役 3 B]		1/30	1/30
役 2 [小役 3 A + 小役 3 C]		1/30	1/30
3 A 3 [小役 3 A + 小役 3 D]		1/60	1/60
重 4 [小役 3 A + 小役 3 C + 小役 3 D]		1/30	1/30
複 5 [小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 D]		1/30	1/30
(リプレイ合算値)		1/1.4	1/7.3
リプレイ A		×2/32	×1/1
1 [リプレイ A + リプレイ B]		×4/32	—
2 [リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C]		×4/32	—
3 [リプレイ A + リプレイ B + リプレイ D + リプレイ E]		×4/32	—
A 4 [リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D]		×4/32	—
群 5 [リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E]		×4/32	—
6 [リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F]		×4/32	—
1 [リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F + リプレイ G]		×1/32	—
2 [リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F + リプレイ G + リプレイ H]		×1/32	—
3 [リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F + リプレイ G + リプレイ H + リプレイ I]		×1/32	—
4 [リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F + リプレイ G + リプレイ H + リプレイ I + リプレイ J]		×1/32	—
5 [リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F + リプレイ G + リプレイ H + リプレイ I + リプレイ J + リプレイ K]		×1/32	—
6 [リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F + リプレイ G + リプレイ H + リプレイ I + リプレイ J + リプレイ K + リプレイ L]		×1/32	—

【図20】

当選役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
重複A群	1 リブ'レIA+リブ'レIB	A	B	B	B	B	B
	2 リブ'レIA+リブ'レIB+リブ'レIC	B	A	B	B	B	B
	3 リブ'レIA+リブ'レIB+リブ'レID+リブ'レIE	B	B	A	B	B	B
	4 リブ'レIA+リブ'レIB+リブ'レF	B	B	B	A	B	B
	5 リブ'レIA+リブ'レIB+リブ'レG	B	B	B	B	A	B
	6 リブ'レIA+リブ'レIB+リブ'レF+リブ'レG	B	B	B	B	B	A
重複B群	1 リブ'レIB+リブ'レIC+リブ'レID+リブ'レIE+リブ'レH	C	D, E	B	B	H	B
	2 リブ'レIA+リブ'レIB+リブ'レC+リブ'レD+リブ'レH+リブ'レE+リブ'レI	D, E	C	B	B	B	H
	3 リブ'レIB+リブ'レIC+リブ'レD+リブ'レE+リブ'レF+リブ'レH	H	B	C	D, E	B	B
	4 リブ'レIB+リブ'レC+リブ'レD+リブ'レE+リブ'レG+リブ'レH	B	H	D, E	C	B	B
	5 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC+リブ'レD+リブ'レE+リブ'レF+リブ'レH	B	B	H	B	C	D, E
	6 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC+リブ'レD+リブ'レE+リブ'レF+リブ'レG+リブ'レH	B	B	B	H	D, E	C

【図21】



【図22】

＜第4実施形態＞
R T 5遊技（1～32遊技）でのリブレイ A・3連時

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
E x. タイム	9.1%	9.1%	9.1%	9.2%	9.2%	9.2%
スパートE x. タイム	5%	5%	5%	4%	4%	4%
E x. チャンス	1%	1%	1%	2%	2%	2%
非当選	3%	3%	3%	2%	2%	2%

非R T遊技でのリブレイ A・3連時

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
E x. タイム	9.4%	9.4%	9.4%	9.4%	9.4%	9.4%
スパートE x. タイム	5%	5%	5%	4%	4%	4%
E x. チャンス	1%	1%	1%	2%	2%	2%
非当選	0%	0%	0%	0%	0%	0%

＜第5実施形態＞
役抽選テーブル6 2 A（非R T遊技）におけるリブレイ当選確率
(特別役及び小役の当選確率は第1実施形態と同一)

当選役 (リブレイ合算値)	当選確率
リブレイ A	1/1.4
1 リブ'レIA+リブ'レIB	×2/32
2 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC	×2/32
重複 3 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レD+リブ'レE	×2/32
A 4 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レF	×2/32
5 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レF+リブ'レG	×2/32
6 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レF+リブ'レG	×2/32
1 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC+リブ'レD	×1/32
重複 2 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC+リブ'レE	×1/32
3 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC+リブ'レF	×1/32
B 4 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC+リブ'レG	×1/32
5 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC+リブ'レH	×1/32
1 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC+リブ'レD+リブ'レF	×1/32
6 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC+リブ'レF+リブ'レG	×1/32
1 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC+リブ'レD+リブ'レE	×2/32
2 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レD+リブ'レE+リブ'レF	×2/32
重複 3 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レD+リブ'レE	×2/32
B 4 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC+リブ'レD+リブ'レG	×2/32
5 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レC+リブ'レD+リブ'レF	×2/32
6 リブ'レIA+リブ'レB+リブ'レD+リブ'レE+リブ'レG	×2/32

【図24】

当選役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
重複B群	1 リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイD	C	A	B	B	B	B
	2 リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイE	A	C	B	B	B	B
	3 リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイF	B	B	C	A	B	B
	4 リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイG	B	B	A	C	B	B
	5 リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイD+リブレイF	B	B	B	B	C	A
	6 リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイF+リブレイG	B	B	B	B	A	C
重複B群	1 リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイD+リブレイE	A	D, E	B	B	B	B
	2 リブレイA+リブレイB+リブレイD+リブレイE+リブレイF	D, E	A	B	B	B	B
	3 リブレイA+リブレイB+リブレイD+リブレイE+リブレイG	B	B	A	D, E	B	B
	4 リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイD+リブレイE+リブレイF	B	B	D, E	A	B	B
	5 リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイD+リブレイE+リブレイF+リブレイG	B	B	B	A	D, E	
	6 リブレイA+リブレイB+リブレイD+リブレイE+リブレイF+リブレイG	B	B	B	B	D, E	A

【図25】

当選役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
重複A群	1 リブレイA+リブレイB	A	B	B	B	B	B
	2 リブレイA+リブレイB+リブレイC	B	A	B	B	B	B
	3 リブレイA+リブレイB+リブレイD+リブレイE	B	B	A	B	B	B
	4 リブレイA+リブレイB+リブレイF	B	B	B	A	B	B
	5 リブレイA+リブレイB+リブレイG	B	B	B	B	A	B
	6 リブレイA+リブレイB+リブレイF+リブレイG	B	B	B	B	B	A
重複B群	1 リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイD+リブレイE	C	D, E	B	B	A	B
	2 リブレイA+リブレイB+リブレイD+リブレイE+リブレイF	D, E	C	B	B	B	A
	3 リブレイA+リブレイB+リブレイD+リブレイE+リブレイG	A	B	C	D, E	B	B
	4 リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイD+リブレイE+リブレイF	B	A	D, E	C	B	B
	5 リブレイA+リブレイB+リブレイC+リブレイD+リブレイE+リブレイF+リブレイG	B	B	A	B	C	D, E
	6 リブレイA+リブレイB+リブレイD+リブレイE+リブレイF+リブレイG	B	B	B	A	D, E	C

【図26】

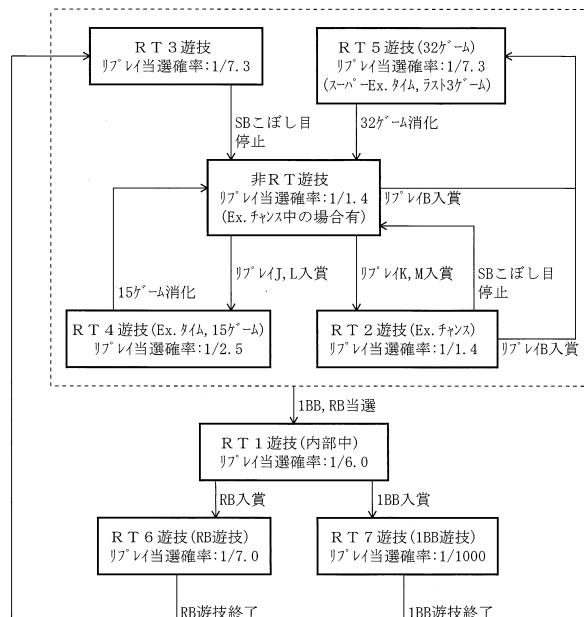
【図27】

<第7実施形態>

	図柄の組合せ
リブレイJ	「赤7」—「白7」—「白7」
リブレイK	「赤7」—「白7」—「赤7」
リブレイL	「白7」—「赤7」—「赤7」
リブレイM	「白7」—「赤7」—「白7」

		当選確率
リブレイ重複JK	リブレイB+リブレイJ+リブレイK	1/1.4×3/32
リブレイ重複LM	リブレイB+リブレイL+リブレイM	1/1.4×3/32

<第7実施形態>



【図28】

<第8実施形態>

当選役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
重複群A	1 リプ'レイA+リプ'レイB	A	B	B	B	B	B
	2 リプ'レイA+リプ'レイB+リプ'レイC	B	A	B	B	B	B
	3 リプ'レイA+リプ'レイB+リプ'レイD+リプ'レイE	B	B	A	B	B	B
	4 リプ'レイA+リプ'レイB+リプ'レイF	B	B	B	A	B	B
	5 リプ'レイA+リプ'レイB+リプ'レイG	B	B	B	B	A	B
	6 リプ'レイA+リプ'レイB+リプ'レイF+リプ'レイG	B	B	B	B	B	A
重複群J	1 リプ'レイB+リプ'レイF+リプ'レイJ+リプ'レイK	J	K	B	B	B	B
	2 リプ'レイB+リプ'レイF+リプ'レイL+リプ'レイM	L	M	B	B	B	B
	3 リプ'レイB+リプ'レイG+リプ'レイJ+リプ'レイK	B	B	J	K	B	B
	4 リプ'レイB+リプ'レイG+リプ'レイL+リプ'レイM	B	B	L	M	B	B
	5 リプ'レイB+リプ'レイF+リプ'レイG+リプ'レイJ+リプ'レイK	B	B	B	B	J	K
	6 リプ'レイB+リプ'レイF+リプ'レイG+リプ'レイL+リプ'レイM	B	B	B	B	L	M

フロントページの続き

審査官 岡崎 彦哉

(56)参考文献 特開2009-178190(JP,A)
特開2011-110149(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04