

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6853595号
(P6853595)

(45) 発行日 令和3年3月31日 (2021.3.31)

(24) 登録日 令和3年3月16日 (2021.3.16)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 5 / 0 4 (2006.01)

F 1
A 6 3 F 5 / 0 4 6 2 0

請求項の数 2 (全 71 頁)

(21) 出願番号	特願2020-22661 (P2020-22661)	(73) 特許権者	390026620
(22) 出願日	令和2年2月13日 (2020.2.13)		山佐株式会社
(62) 分割の表示	特願2016-54231 (P2016-54231)		岡山県新見市高尾 3 6 2 - 1
	の分割	(72) 発明者	佐野 慎一
原出願日	平成28年3月17日 (2016.3.17)		岡山県新見市高尾 3 6 2 の 1 山佐株式会
(65) 公開番号	特開2020-96908 (P2020-96908A)		社内
(43) 公開日	令和2年6月25日 (2020.6.25)	(72) 発明者	石原 恭兵
審査請求日	令和2年3月11日 (2020.3.11)		岡山県新見市高尾 3 6 2 の 1 山佐株式会
早期審査対象出願			社内
		(72) 発明者	奥村 哲也
			岡山県新見市高尾 3 6 2 の 1 山佐株式会
			社内
		審査官	三田村 陽平
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技者に特典を付与する遊技機において、

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送信されるコマンドに基づいた演出を演出装置で実行する制御を行うサブ制御手段と、を備え、
前記メイン制御手段は、

ボーナス役、再遊技役及び所定役を含む複数の役のうちのいずれの役に当選したか否かを遊技開始に基づいて生成される抽選値により決定する役抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選手段の役抽選結果と、前記停止操作手段の操作態様とに基づいて前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる制御を行う停止制御手段と、

通常演出状態と補助演出状態とを含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、前記補助演出状態において第 1 カウンタのカウント値を更新して前記第 1 カウンタの値が閾値に達したことに基づいて前記補助演出状態を終了させる補助演出状態制御手段と、

通常区間と有利区間とを設定可能であって、前記通常区間において特定抽選に当選したことに基づいて前記有利区間を開始させ、前記有利区間において第 2 カウンタの値を当該有利区間が終了するまで更新し、当該有利区間にて特定終了条件が成立するか、前記第 2 カウンタの値が閾値に達したことに基づいて演出状態を前記通常演出状態に初期化する初

10

20

期化処理を実行する初期化手段と、

前記補助演出状態である場合に前記所定役の入賞を補助する補助演出を前記演出装置に実行させるための特定コマンドを送信する情報送信手段と、

前記補助演出状態であるときに前記ボーナス役の当選に基づき当該補助演出状態を中断する遊技状態に移行したときでも前記第2カウンタの更新は継続するカウント更新手段と、

を備え、

前記サブ制御手段は、前記特定コマンドの受信に基づいて前記演出装置において前記補助演出を実行する制御を行う補助演出制御手段を備え、

前記特定抽選の当選は、前記役抽選で前記有利区間の移行を許容する有利区間移行許容役に当選することであり、

前記補助演出状態制御手段は、前記有利区間において前記役抽選で前記補助演出状態の移行を許容する補助演出状態移行役に当選したことに基づいて演出状態を前記補助演出状態に移行させ、

前記有利区間移行許容役は、前記再遊技役に含まれる特定再遊技役が含まれ、

前記初期化手段は、前記補助演出状態において前記第2カウンタの値が閾値に達した場合には前記第1カウンタの値が閾値に達していなくても前記初期化処理によって強制的に前記補助演出状態を終了させることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技者に特典を付与する遊技機において、

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送信されるコマンドに基づいた演出を演出装置で実行する制御を行うサブ制御手段と、を備え、

前記メイン制御手段は、

ボーナス役、再遊技役及び所定役を含む複数の役のうちのいずれの役に当選したか否かを遊技開始に基づいて生成される抽選値により決定する役抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選手段の役抽選結果と、前記停止操作手段の操作態様とに基づいて前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる制御を行う停止制御手段と、

前記ボーナス役を前記役抽選の対象とした内部抽選が行われる通常状態と、前記ボーナス役に対応する図柄組合せが停止したことに基づいて移行するボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、

通常演出状態と補助演出状態とを含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、前記補助演出状態において第1カウンタのカウント値を更新して前記第1カウンタの値が閾値に達したことに基づいて前記補助演出状態を終了させる補助演出状態制御手段と、

通常区間と有利区間とを設定可能であって、前記通常区間において特定抽選に当選したことに基づいて前記有利区間を開始させ、前記有利区間において第2カウンタの値を当該有利区間が終了するまで更新し、当該有利区間にて特定終了条件が成立するか、前記第2カウンタの値が閾値に達したことに基づいて演出状態を前記通常演出状態に初期化する初期化処理を実行する初期化手段と、

前記補助演出状態である場合に前記所定役の入賞を補助する補助演出を前記演出装置に実行させるための特定コマンドを送信する情報送信手段と、

前記補助演出状態であるときに前記ボーナス役の当選に基づき当該補助演出状態を中断する遊技状態に移行したときでも前記第2カウンタの更新は継続するカウント更新手段と、

を備え、

前記サブ制御手段は、前記特定コマンドの受信に基づいて前記演出装置において前記補助演出を実行する制御を行う補助演出制御手段を備え、

前記特定抽選の当選は、前記役抽選で前記有利区間の移行を許容する有利区間移行許容

10

20

30

40

50

役に当選することであり、

前記補助演出状態制御手段は、前記有利区間において前記役抽選で前記補助演出状態の移行を許容する補助演出状態移行役に当選したことに基づいて演出状態を前記補助演出状態に移行させ、

前記有利区間移行許容役は、前記再遊技役に含まれる特定再遊技役が含まれ、

遊技状態が前記通常状態である場合に前記特定抽選に当選可能とし、遊技状態が前記ボーナス状態である場合には前記特定抽選に当選しないことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技者に特典を付与する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一つであるスロットマシンでは、遊技に関する制御を行うメイン制御部と、演出に関する制御を行うサブ制御部とを備え、サブ制御部が演出用周辺機器を制御することで、メイン制御部の処理負荷をサブ制御部に分散させることが一般的に行われる。また、この種のスロットマシンでは、遊技者が所持するメダルを減少させない、あるいは、増加させることが可能なアシストタイム（以下、これを「AT」という）機能を備えたものの（以下、これを「AT機」という）が提供されている（特許文献1、2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-94277号公報（段落0004、0058～0061、図3ほか）

【特許文献2】特開2002-172200号公報（段落0005、0066、0104～0106、0134、図12ほか）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明は、ATの継続期間に上限を設けることで、遊技者の射幸心を煽るのを防止することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記した目的を達成するために、複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技者に特典を付与する遊技機において、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送信されるコマンドに基づいた演出を演出装置で実行する制御を行うサブ制御手段と、を備え、前記メイン制御手段は、ボーナス役、再遊技役及び所定役を含む複数の役のうちのいずれの役に当選したか否かを遊技開始に基づいて生成される抽選値により決定する役抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選手段の役抽選結果と、前記停止操作手段の操作態様とに基づいて前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる制御を行う停止制御手段と、通常演出状態と補助演出状態とを含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、前記補助演出状態において第1カウンタのカウント値を更新して前記第1カウンタの値が閾値に達したことに基づいて前記補助演出状態を終了させる補助演出状態制御手段と、通常区間と有利区間とを設定可能であって、前記通常区間において特定抽選に当選したことに基づいて前記有利区間を開始させ、前記有利区間において第2カウンタの値を当該有利区間が終了するまで更新し、当該有利区間にて特定終了条件が成立するか、前記第2カウンタの値が

10

20

30

40

50

閾値に達したことに基づいて演出状態を前記通常演出状態に初期化する初期化処理を実行する初期化手段と、前記補助演出状態である場合に前記所定役の入賞を補助する補助演出を前記演出装置に実行させるための特定コマンドを送信する情報送信手段と、前記補助演出状態であるときに前記ボーナス役の当選に基づき当該補助演出状態を中断する遊技状態に移行したときでも前記第2カウンタの更新は継続するカウント更新手段と、を備え、前記サブ制御手段は、前記特定コマンドの受信に基づいて前記演出装置において前記補助演出を実行する制御を行う補助演出制御手段を備え、前記特定抽選の当選は、前記役抽選で前記有利区間の移行を許容する有利区間移行許容役に当選することであり、前記補助演出状態制御手段は、前記有利区間において前記役抽選で前記補助演出状態の移行を許容する補助演出状態移行役に当選したことに基づいて演出状態を前記補助演出状態に移行させ、 10
前記有利区間移行許容役は、前記再遊技役に含まれる特定再遊技役が含まれ、前記初期化手段は、前記補助演出状態において前記第2カウンタの値が閾値に達した場合には前記第1カウンタの値が閾値に達していなくても前記初期化処理によって強制的に前記補助演出状態を終了させることを特徴としている。

【0006】

この構成によると、ATの継続期間に上限を設けることで、遊技者の射幸心を煽るのを防止することができる。また、本発明にかかる他の遊技機は、複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技者に特典を付与する遊技機において、遊技の進行を制御するメイン制御手段と、前記メ 20
イン制御手段から送信されるコマンドに基づいた演出を演出装置で実行する制御を行うサブ制御手段と、を備え、前記メイン制御手段は、ボーナス役、再遊技役及び所定役を含む複数の役のうちのいずれの役に当選したか否かを遊技開始に基づいて生成される抽選値により決定する役抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選手段の役抽選結果と、前記停止操作手段の操作態様とに基づいて前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる制御を行う停止制御手段と、前記ボーナス役を前記役抽選の対象とした内部抽選が行われる通常状態と、前記ボーナス役に対応する図柄組合せが停止したことに基づいて移行するボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、通常演出状態と補助演出状態とを含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、前記補助演出状態において第1カウンタのカウント値を更新して前記第1カウンタ 30
の値が閾値に達したことに基づいて前記補助演出状態を終了させる補助演出状態制御手段と、通常区間と有利区間とを設定可能であって、前記通常区間において特定抽選に当選したことに基づいて前記有利区間を開始させ、前記有利区間において第2カウンタの値を当該有利区間が終了するまで更新し、当該有利区間にて特定終了条件が成立するか、前記第2カウンタの値が閾値に達したことに基づいて演出状態を前記通常演出状態に初期化する初期化処理を実行する初期化手段と、前記補助演出状態である場合に前記所定役の入賞を補助する補助演出を前記演出装置に実行させるための特定コマンドを送信する情報送信手段と、前記補助演出状態であるときに前記ボーナス役の当選に基づき当該補助演出状態を中断する遊技状態に移行したときでも前記第2カウンタの更新は継続するカウント更新手段と、を備え、前記サブ制御手段は、前記特定コマンドの受信に基づいて前記演出装置に 40
おいて前記補助演出を実行する制御を行う補助演出制御手段を備え、前記特定抽選の当選は、前記役抽選で前記有利区間の移行を許容する有利区間移行許容役に当選することであり、前記補助演出状態制御手段は、前記有利区間において前記役抽選で前記補助演出状態の移行を許容する補助演出状態移行役に当選したことに基づいて演出状態を前記補助演出状態に移行させ、前記有利区間移行許容役は、前記再遊技役に含まれる特定再遊技役が含まれ、遊技状態が前記通常状態である場合に前記特定抽選に当選可能とし、遊技状態が前記ボーナス状態である場合には前記特定抽選に当選しないことを特徴としている。この構成によると、ATの継続期間に上限を設けることで、遊技者の射幸心を煽るのを防止することができる。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の一実施形態にかかる遊技機の一例であるスロットマシンの斜視図である。

【図2】リールの図柄を示す図であって、(a)は各リールの図柄配列を示し、(b)は図柄の種類を示す図である。

【図3】図1のスロットマシンの電氣的構成を示すブロック図である。

【図4】図2のメイン制御基板およびサブ制御基板の機能を示す機能ブロック図である。

【図5】遊技を説明するための図である。

【図6】入賞図柄を構成する図柄の組合せ名称と図柄組合せグループとの関係および入賞したときの配当(払出数)を示す図である。 10

【図7】入賞図柄を構成する図柄の組合せ名称と図柄組合せグループとの関係および入賞したときの配当(払出数)を示す図である。

【図8】入賞図柄を構成する図柄の組合せ名称と図柄組合せグループとの関係および入賞したときの配当(払出数)を示す図である。

【図9】役に対応付けられた役番号と役を構成する図柄組合せグループとを示す図である。

【図10】図9の役により構成される当選役グループの識別番号と遊技状態との関係を示す図である。

【図11】遊技状態(RT0)での抽選値と設定値との関係を示す図である。 20

【図12】遊技状態(RT1)での抽選値と設定値との関係を示す図である。

【図13】遊技状態(RT2)での抽選値と設定値との関係を示す図である。

【図14】遊技状態(RT3)での抽選値と設定値との関係を示す図である。

【図15】遊技状態(BB1)での抽選値と設定値との関係を示す図である。

【図16】遊技状態(RT0)での役と内部当選時のコマンドとの関係を示す図である。

【図17】遊技状態(RT1)での役と内部当選時のコマンドとの関係を示す図である。

【図18】遊技状態(RT2)での役と内部当選時のコマンドとの関係を示す図である。

【図19】遊技状態(RT3)での役と内部当選時のコマンドとの関係を示す図である。

【図20】遊技状態(BB1)での役と内部当選時のコマンドとの関係を示す図である。

【図21】役と抽選値との関係を示す図である。 30

【図22】AT許容当選の識別番号とAT許容当選時ゲーム数振分テーブルとの関係を示す図である。

【図23】AT許容当選時ゲーム数振分テーブルの一例示す図である。

【図24】AT許容当選時ゲーム数振分テーブルの他の例示す図である。

【図25】AT権利当選の識別番号とAT上乗せ抽選テーブルとの関係を示す図である。

【図26】AT上乗せ抽選テーブルの一例を示す図である。

【図27】AT上乗せ抽選テーブルの他の例を示す図である。

【図28】昇格リプレイ1～6内部当選時の動作を説明するための図であって、(a)は各昇格リプレイ1～6の押し順と停止し得る図柄組合せグループとの関係を示し、(b)は各昇格リプレイ1～6の報知態様を説明するための図である。 40

【図29】転落リプレイ1～3内部当選時の動作を説明するための図であって、(a)は各転落リプレイ1～3の押し順と停止し得る図柄組合せグループとの関係を示し、(b)および(c)は各転落リプレイの報知態様を説明するための図である。

【図30】特殊リプレイ(BAR揃いリプレイ、フェイクリプレイ)内部当選時の動作を説明するための図であって、(a)は各特殊リプレイの押し順と停止し得る図柄組合せグループとの関係を示し、(b)は各特殊リプレイの報知態様を説明するための図である。

【図31】押し順ベル(左中右正解ベル1～4)内部当選時の動作を説明するための図であって、(a)は各押し順ベルの押し順と停止し得る図柄組合せグループとの関係を示し、(b)は各押し順ベルの報知態様を説明するための図である。

【図32】ボーナス持越し状態(RT3)での通常リプレイ内部当選時の動作を説明する 50

ための図であって、(a)はRT2およびRT3それぞれにおける役と抽選値との関係および役に対応付けられた報知態様を示し、(b)は演出用のATを決定するための抽選テーブルを示し、(c)は(b)による抽選結果に基づく報知態様を示す図である。

【図33】ART中の押し順不問ベル内部当選時の動作を説明するための図であって、(a)は押し順不問ベル内部当選時の報知態様を決定するための抽選テーブルを示し、(b)は(a)による抽選結果に基づく報知態様を示す図である。

【図34】メイン報知態様の一例を示す図であって、(a)～(d)はそれぞれ異なるメイン報知態様を示す図である。

【図35】図34に続くメイン報知態様の一例を示す図であって、(a)～(d)はそれぞれ異なるメイン報知態様を示す図である。

【図36】メイン報知態様の他の例を示す図であって、(a)～(c)はそれぞれ異なるメイン報知態様を示す図である。

【図37】遊技の具体例を示す図であって、(a)は「AT許容+AT権利+赤7ビッグ」に当選したときの例を示し、(b)は「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+チェリー」に当選したときの例を示し、(c)は「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+通常リプレイ」に当選したときの例を示す。

【図38】遊技の具体例を示す図であって、(a)は「AT許容+AT権利+チェリー」に当選したときの例を示し、(b)は「AT許容+AT権利+通常リプレイ」に当選したときの例を示す。

【図39】遊技の具体例を示す図であって、(a)は「赤7ビッグ+チェリー」に当選したときの例を示し、(b)は「チェリー」に当選したときの例を示す。

【図40】リミッタ条件成立後にAT許容当選が可能となるタイミングを説明するための図であって、(a)～(c)はそれぞれ異なる状態を説明するための図である。

【図41】AT権利当選を決定する抽選値の割当状況についての変形例を示す図である。

【図42】AT許容役を含む識別番号の抽選値の変形例を示す図であって、(a)は通常RT(RT1:設定値1)の場合、(b)は有利RT(RT2:設定値1)の場合を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

本発明の一実施形態について、図1～図42を参照して説明する。

【0009】

(構成)

本実施形態に係る遊技機の一例であるスロットマシン1は、予め設定された複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態において、メダルなどの遊技媒体が規定数(例えば、3枚)投入され、後述するスタートスイッチ19が操作されることを条件に一回の遊技が実行開始されるものであり、図1のように構成されている。

【0010】

筐体3の前面は、前面扉5により開閉自在に閉塞され、この前面扉5のほぼ中央高さの位置に操作板7が配設される。操作板7の上方に正面板9が配設されている。正面板9には横長矩形の表示窓11が設けられている。また、表示窓11の内側には、複数種類の図柄を予め定められた順序で可変表示する左・中・右リール13L、13M、13Rが配置されている。左・中・右リール13L、13M、13Rには、図2に示すように、複数種類の図柄(この実施形態では、「赤7」「青7」「BAR」「BL」「WM(スイカ)」「CH(チェリー)」「RP1」「RP2」「BE1(ベル)」「BE2(ベル)」)が合計20個、所定の配列でそれぞれ設けられている。

【0011】

また、各図柄には、0番から19番までのコマ番号が順に付されている。この場合、例えば、コマ番号0番から19番までの図柄が印刷されたリールテープが各リール13L、13M、13Rの周面に貼り付けられている。そして、各リール13L、13M、13Rが回転すると、コマ番号19番、18番、…、0番、19番、…の予め定められた順に複

10

20

30

40

50

数の図柄がそれぞれ表示窓 1 1 に変動表示される。表示窓 1 1 からは、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の回転が停止すると、図柄が上段、中段および下段にそれぞれ 1 個の合計 3 個ずつ覗くように設定されている。すなわち、3 個すべてのリール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R が停止すると、縦 3 列横 3 行に配列された合計 9 個の図柄が表示窓 1 1 に停止表示されるようになっている。なお、この実施形態では、入賞判定に使用される表示窓 1 1 内の入賞ラインとして、左リール 1 3 L の中段、中リール 1 3 M の中段、右リール 1 3 R の中段により構成されるいわゆる中段ラインが設定されている。

【0012】

また、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R を独立して回転駆動できるように、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R それぞれには、ステッピングモータで構成されるリールモータ 1 4 L, 1 4 M, 1 4 R (図 3 参照) が連結されている。なお、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R と各々のリールモータ 1 4 L, 1 4 M, 1 4 R とで構成されたリールユニット (図示省略) によりスロットマシン 1 の表示手段が構成されている。

【0013】

更に、操作板 7 には、内部に貯留されているクレジットメダルから 1 枚ずつのメダル投入を指示するためのベットスイッチ 1 5、クレジットメダルから 1 ゲーム (遊技) あたりの最大投入枚数 (ここでは 3 枚に設定されている) のメダル投入を指示するための最大ベットスイッチ 1 7、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R を回転させて各図柄の可変表示を開始させるレバー状のスタートスイッチ 1 9、左・中・右リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の回転をそれぞれ停止させて各図柄の可変表示を停止させる左・中・右ストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R (停止操作手段)、クレジットメダルを払い出すための精算スイッチ 2 3、およびメダル投入口 2 5 が設けられている。なお、この実施形態では、1 ゲームに必要なメダル投入数 (規定数) は、3 枚の 1 種類が設定されている。また、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R により複数種類の図柄を可変表示する複数の可変表示列が形成されており、各ストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R は、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R それぞれに対応して設けられている。

【0014】

また、正面板 9 の上方のほぼ中央には、動画などを表示して遊技者に当選や入賞などを告知したり、各ストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の操作態様を報知したりする演出を行うための液晶表示器 2 7 が設けられている。液晶表示器 2 7 のすぐ上方には、各種の入賞図柄が表示された説明パネル 2 9 が設けられ、液晶表示器 2 7 および説明パネル 2 9 の左右には、音楽や音声などによる演出を行うためのスピーカ 3 1 L, 3 1 R がそれぞれ設けられている。また、説明パネル 2 9 およびスピーカ 3 1 L, 3 1 R の上辺には中央ランプ部 3 3 M が配設され、その左右には左・右ランプ部 3 3 L, 3 3 R がそれぞれ配設されている。各ランプ部 3 3 M, 3 3 L, 3 3 R には、それぞれ発光ダイオードなどの光源が配設されている。これらのランプ部 3 3 M, 3 3 L, 3 3 R は一体的に形成され、遊技者に当選や入賞を告知するなどの演出を行うための上部ランプ部 3 3 を構成している。

【0015】

また、操作板 7 の下方には、装飾画などが表示された下部パネル 3 5 が設けられ、この下部パネル 3 5 の左右には、それぞれ複数の光源が例えば 2 列に並んで配置された下部ランプ部 3 7 L, 3 7 R が設けられている。また、下部パネル 3 5 の下方には、メダルのメダル払出口 3 9 や、このメダル払出口 3 9 から払い出されるメダルを受けるメダル受け 4 1 が設けられている。また、正面板 9 には入賞ラインが描かれ、正面板 9 の左下隅にはクレジットメダルの貯留枚数を表示するクレジット表示器 4 5 が配設されている。このクレジット表示器 4 5 は、例えば 2 個の 7 セグメント L E D で構成され、2 桁の貯留枚数 (最大で 50 枚) が表示可能になっている。

【0016】

また、正面板 9 の表示窓 1 1 の下方には、左ストップスイッチ 2 1 L, 中ストップスイッチ 2 1 M, 右ストップスイッチ 2 1 R を操作する順番や、役抽選の結果など、メイン制御基板 6 3 の制御に関する情報を報知 (表示) するための報知用表示器 6 0 が配設されて

いる。報知用表示器 60 は、図 34 (a) に示すように、例えば 2 個の 7 セグメント LED 60a, 60b と、LED により構成された報知ランプ 60c とを備えている。したがって、両 7 セグメント LED 60a, 60b それぞれが有する各セグメント S1~S7 の点灯態様を変化させることによって、例えば、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作順序や操作タイミング等の操作手順を報知できるように構成されている。また、例えば、報知ランプ 60c を点灯することにより、スロットマシン 1 の状態が AT 許容状態（特殊遊技許容状態）であることを報知することができ、例えば、報知ランプ 60c を消灯することにより、スロットマシン 1 の状態が AT 非許容状態（特殊遊技許容状態）であることを報知することができる。なお、報知用表示器 60 の報知態様については、後で詳述する。

10

【0017】

また、各リール 13L, 13M, 13R を支持する支持枠体が、筐体 3 内の後壁に固定されている。筐体 3 内の支持枠体の下方には、メダルをメダル払出口 39 に排出するためのホッパーユニット 43 が配設されている。また、メダル投入口 25 付近の裏面側には、メダル投入口 25 に投入されたメダルが正規のものか否かを選別して正規のメダルのみをホッパーユニット 43 に導くメダルセクタ 48 が配設されている。

【0018】

続いて、スロットマシン 1 の電氣的な構成について図 3 を参照して説明する。

【0019】

図 3 に示すように、投入センサ 53 が、筐体 3 内部のメダル投入口 25 近傍であってメダルセクタ 48 部分に設けられ、メダル投入口 25 に投入されたメダルを 1 枚ずつ検出する。払出センサ 54 が、ホッパーユニット 43 の出口に設けられ、メダル払出口 39 に払い出されるメダルを 1 枚ずつ検出する。

20

【0020】

左・中・右位置センサ 55L, 55M, 55R は、左・中・右リール 13L, 13M, 13R の回転位置をそれぞれ検出するもので、例えば左・中・右リール 13L, 13M, 13R にそれぞれ設けられた突起部を検出するフォトインタラプタからなり、左・中・右リール 13L, 13M, 13R が回転すると、一周ごとに突起部を検出してその検出信号をメイン制御基板 63 に出力する。この実施形態では、例えば左・中・右位置センサ 55L, 55M, 55R が上記突起部を検出したときに、それぞれコマ番号 19 番の図柄が表示窓 11 の中段に位置するように構成されている。

30

【0021】

ホッパーモータ 57 は、ホッパーユニット 43 に配設されて、その駆動によりメダルをメダル払出口 39 に向けて払い出す。

【0022】

また、スロットマシン 1 には、遊技の進行に関する制御を行うメイン CPU 61 が実装されたメイン制御基板 63（メイン制御手段）と、メイン制御基板 63 から送信された情報に基づき遊技の進行に合わせた演出の制御を行うサブ CPU 71 が実装されたサブ制御基板 73（サブ制御手段）とが別々に設けられ、メイン制御基板 63 からサブ制御基板 73 に対して一方向に各種のデータが送信される。なお、メイン制御基板 63 は、外部から不正にアクセスすることができないように、基板ケース内に厳重に封印されている。また、基板ケースには、不正に解放されたことを確実に視認することができるように、種々の対策が講じられている。

40

【0023】

また、図 3 に示すように、メイン制御基板 63 の RAM 65 は、メイン CPU 61 内部の記憶容量であり、スロットマシン 1 の遊技状態などの遊技に関するデータを一時的に記憶するものであって、図 4 に示すフラグ格納領域 651、決定結果記憶領域 652、許容期間遊技数カウンタ 653、AT 期間遊技数カウンタ 654、総遊技数カウンタ 655、総許容期間遊技数カウンタ 656 を構成する記憶領域が RAM 65 により形成される。また、図 3 に示すように、メイン制御基板 63 の ROM 67 は、メイン CPU 61 内部の記

50

憶容量であり、図4に示す予め設定されたデータである役抽選テーブル671、停止テーブル672、AT許容当選時ゲーム数振分テーブル673、AT上乗せ抽選テーブル674などを含むスロットマシン1用のプログラム（遊技機用プログラム）を格納する。

【0024】

メイン制御基板63のメインCPU61は、タイマ割込などの割込機能を有し、ROM67に記憶された遊技機用プログラムを実行することにより、遊技の進行に関する処理を行う。この、メインCPU61は、後述する役抽選手段103による役抽選処理における役抽選結果に関するデータ、各ストップスイッチ21L、21M、21R、スタートスイッチ19等の遊技者により操作される操作器具の操作に関するデータなどの種々のデータを、所定のコマンド形式でサブ制御基板73（サブCPU71）に送信する。

10

【0025】

サブ制御基板73のメモリ75は、各種データを一時的に記憶するRAM部と、演出用の各種プログラムなどを記憶するROM部とを備えている。また、サブ制御基板73のサブCPU71は、タイマ割込などの割込機能を有し、サブCPU71は、メインCPU61から送信されるスロットマシン1に関する各種のデータ（後述する役抽選手段103による役抽選処理における役抽選結果、各ストップスイッチ21L、21M、21R、スタートスイッチ19等の操作器具が操作されたか、などに関するデータ）に基づいてメモリ75に格納されたプログラムを実行し、遊技者に対する遊技に関連する演出の内容を決定する。また、サブ制御基板73のサブCPU71は、決定された演出の内容に基づいて、サブ制御基板73が有するI/Oポートを介して、液晶表示器27やスピーカ31L、31Rなどの演出機器の制御を行う。

20

【0026】

（メイン制御基板）

次に、メイン制御基板63について、図4を参照して詳細に説明する。図4に示すように、メイン制御基板63は、ROM67に格納されたプログラムを実行することにより実現される種々の機能や、ハードウェアが制御されることにより実現される種々の機能を備えている。

【0027】

（1）遊技制御手段100

図4の遊技制御手段100は、予め設定された複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態においてスロットマシン1の遊技を制御するものである。具体的には、図5に示すように、遊技制御手段100は、一般遊技状態（初期RT（RT0）、通常RT（RT1）、有利RT（RT2）、ボーナス内部当選中（RT3））において一般的な遊技である一般遊技を実行し、一般遊技状態よりも遊技者に有利なボーナス役に基づくボーナス遊技状態（BB1：特別遊技状態やボーナス遊技中と称する場合もある）においてボーナス遊技（特別遊技）を実行する。

30

【0028】

また、ボーナス遊技状態（BB1）での遊技であるボーナス遊技とは異なる遊技者に有利な遊技として、後述する役抽選手段103の役抽選結果が、各ストップスイッチ21L、21M、21Rの操作手順によって遊技者に付与する有利度の異なる特定役（昇格リプレイ、転落リプレイ、押し順ベルなど：図9参照）に当選している特定役当選結果となったときに当該特定役に対応する有利な各ストップスイッチ21L、21M、21Rの操作手順を特定可能に報知するAT遊技（特殊遊技）がある。遊技制御手段100は、図5に示すAT許容状態、かつ、AT期間中の遊技において役抽選手段103の役抽選結果が特定役当選結果である場合はAT遊技を行う。

40

【0029】

そして、遊技制御手段100は、図4に示すように、操作態様判定手段100a、遊技状態設定手段100b、AT許容状態設定手段100c、初期権利付与手段100d、期間中上乗せ手段100e、AT遊技可能状態決定手段100fを備えている。

【0030】

50

(1-1) 操作態様判定手段100a

操作態様判定手段100aは、スロットマシン1に対する遊技者の操作態様を判定するものである。具体的には、各ベットスイッチ15、17、スタートスイッチ19、各ストップスイッチ21L、21M、21Rなどのスロットマシン1が備える各種スイッチに対する遊技者による操作の態様や、メダル投入口25への遊技者によるメダルの投入操作の態様など、遊技者によるスロットマシン1に対する種々の操作の態様を判定する。

【0031】

(1-2) 遊技状態設定手段100b

遊技状態設定手段100bは、役抽選手段103による役抽選処理の結果や、図柄判定手段110による有効ライン（中段ライン）上の図柄組合せの判定結果などに基づいて、
10
予め設定された複数の遊技状態のうちのいずれか1つにスロットマシン1の遊技状態を設定するものである。

【0032】

具体的には、図5に示すように、この実施形態では、遊技状態として、初期RT（RT0）、通常RT（RT1）、有利RT（RT2）、ボーナス内部当選中（RT3）、ボーナス遊技状態（BB1）とを備えている。ここで、初期RT（RT0）、通常RT（RT1）、有利RT（RT2）、ボーナス内部当選中（RT3）により構成される一般遊技状態において一般遊技が実行され、ボーナス遊技状態（BB1）においてボーナス遊技が実行される。また、初期RT（RT0）は、後述する設定変更時やボーナス遊技状態（BB1）の終了後に移行する遊技状態である。
20

【0033】

図5に示すように、初期RT（RT0）において、押し順ベル（左中右正解ベル1～4、左右中正解ベル1～4、中左右正解ベル1～4、中右左正解ベル1～4、右左中正解ベル1～4、右中左正解ベル1～4：図9参照）の取りこぼしが生じると、遊技状態設定手段100bは遊技状態を通常RT（RT1）に設定し、遊技状態が通常RT（RT1）に移行する。また、通常RT（RT1）において、昇格リプレイ1～6（図9参照）のいずれかにUリプで入賞すると、遊技状態設定手段100bは遊技状態を有利RT（RT2）に設定し、遊技状態が有利RT（RT2）に移行する。

【0034】

なお、図21に示すように、通常RT（RT1）における役抽選手段103（図4）による役抽選で全ての役に非当選（ハズレ）となる抽選値のうちの一部の特定抽選値については、有利RT（RT2）における役抽選手段103による役抽選で再遊技役であるリプレイ（特定の一般役）に当選となるように設定されており、有利RT（RT2）は、通常RT（RT1）よりも再遊技役（リプレイ）の当選確率が高く設定された遊技状態である。
30
また、図5に示すように、有利RTで押し順ベルの取りこぼしが生じたり、転落リプレイ1～3（図9参照）のいずれかにDリプで入賞したりすると、遊技状態設定手段100bは遊技状態を通常RT（RT1）に設定し、遊技状態が通常RT（RT1）に移行する。

【0035】

また、図5に示すように、初期RT（RT0）、通常RT（RT1）、有利RT（RT2）のいずれかの遊技状態において、ボーナス役（赤7ビッグ、BARビッグ：図9参照）に当選したときに、全てのリール13L、13M、13Rが停止したときの図柄組合せがボーナス入賞にかかる図柄組合せでない場合（非入賞）、遊技状態設定手段100bは遊技状態をボーナス内部当選中（RT3）に設定し、遊技状態がボーナス内部当選中（RT3）に移行する。また、ボーナス内部当選中（RT3）においてボーナス役に入賞すると、遊技状態設定手段100bは遊技状態をボーナス遊技状態（BB1）に設定し、遊技状態がボーナス遊技状態（BB1）に移行する。また、ボーナス遊技状態（BB1）において、所定のボーナス遊技終了条件が成立すると、遊技状態設定手段100bは遊技状態を初期RT（RT0）に設定し、遊技状態が初期RT（RT0）に移行する。この実施形態では、ボーナス遊技終了条件として、払出し枚数が規定値になることが設定されている
40
50

(例えば、赤7ビッグ入賞のときは300枚、BARビッグ入賞のときは100枚に設定される)。

【0036】

このように、各遊技状態は、その遊技状態それぞれに設定された移行条件の成立で他の遊技状態に移行するように構成されている。なお、移行条件に関する上述の「押し順ベルの取りこぼし」、「昇格リプレイ入賞」、転落リプレイ入賞」等については後述する。

【0037】

(1-3) AT許容状態設定手段100c

AT許容状態設定手段100cは、図5に示すように、AT遊技を許容しないAT非許容状態(特殊遊技非許容状態)、および、AT遊技を許容するAT許容状態(特殊遊技許容状態)のいずれか1つにスロットマシン1の状態を設定するものである。

【0038】

a) AT許容当選によるAT非許容状態からAT許容状態への移行

図10および図21に示すように、AT非許容状態(初期RT(RT0)、通常RT(RT1)、有利RT(RT2))での遊技における抽選値の一部にAT許容役が対応付けられている。ここで、図5に示すように、スタートスイッチ19の操作による遊技開始に基づいて役抽選手段103の抽選値生成手段103aが生成した抽選値により抽選値判定決定手段103bがAT許容状態にすると決定すると(AT許容当選)、AT許容状態設定手段100cはスロットマシン1をAT許容状態に設定する。

【0039】

このとき、AT許容状態設定手段100cは、報知用表示器60の報知ランプ60c(図34参照)を点灯することにより、AT許容状態であることを特定可能に報知する。AT許容状態であることを外部に報知することにより、スロットマシン1がAT許容状態でないときにAT遊技が実行された場合に、スロットマシン1が異常状態であって故障や不正の可能性があることを即座に判断することができる。なお、AT許容状態であることの報知(点灯)のタイミングは、AT許容役を含む識別番号の種類ごとに定められており、詳しくは後で説明する。

【0040】

ところで、図5に示すように、通常RT(RT1)から有利RT(RT2)に移行するためには、通常RT(RT1)において昇格リプレイ1~6のいずれかでUリプに入賞する必要があるが、図27(a)に示すように、昇格リプレイ1~6のそれぞれにUリプで入賞するための有利なストップスイッチ21L、21M、21Rの押し順が設定されている。そのため、通常はAT遊技においてこの有利な押し順が報知されなければ、昇格リプレイ1~6で有利なUリプに入賞することが困難である。

【0041】

また、有利RT(RT2)において転落リプレイ1~3のいずれかでDリプに入賞すると通常RT(RT1)に移行するが、図28(a)に示すように、転落リプレイ1~3のそれぞれにDリプに入賞しないでNリプに入賞するための有利なストップスイッチ21L、21M、21Rの押し順が設定されている。そのため、通常はAT遊技においてこの有利な押し順が報知されなければ、転落リプレイ1~3で有利なNリプに入賞することが困難である。

【0042】

したがって、ストップスイッチ21L、21M、21Rの有利な操作手順を報知するAT遊技が行われなければ有利RT(RT2)に留まることが困難であるため、通常は遊技状態が初期RT(RT0)または通常RT(RT1)であるときにAT許容当選し、AT許容状態設定手段100cがスロットマシン1をAT許容状態に設定する。そして、後述する初期権利付与手段100dまたは期間中上乗せ手段100eが、AT許容状態においてAT遊技を行う権利(AT実行権利)として所定のAT期間遊技数(ゲーム数)をAT期間遊技数カウンタ654(図4)に設定する。この設定により、役抽選手段103の役抽選結果が特定役当選結果である場合にストップスイッチ21L、21M、21Rの有利

な操作手順を報知するA T遊技を行うことができるA T遊技可能状態となる。なお、A T期間遊技数カウンタ6 5 4によりカウントされているA T期間遊技数のゲーム数が残っている場合に、フラグ格納領域6 5 1（図4）に格納されているA T期間中フラグの状態がA T遊技可能状態決定手段1 0 0 fによりONに設定される（A T遊技可能状態）。

【0 0 4 3】

また、初期R T（R T 0）または通常R T（R T 1）においてA T遊技可能状態となると非A T中からA T準備中となり、A T準備中での通常R T（R T 1）において昇格リプレイ1～6のいずれかに当選すると、有利R T（R T 2）に移行するUリプに入賞するためのストップスイッチ2 1 L，2 1 M，2 1 Rの有利な押し順を報知するA T遊技を実行する（図1 7，図3 0（a）参照）。そして、昇格リプレイ1～6のいずれかにおいてUリプに入賞すれば、A T実行権利が付与されたA T遊技可能状態での有利R T（R T 2）、いわゆるA R Tに移行する。

10

【0 0 4 4】

また、A T許容状態設定手段1 0 0 cは、初期権利付与手段1 0 0 dによりA T期間遊技数カウンタ6 5 4にカウント値が設定された後は、一般遊技かA T遊技かに関わらず遊技が実行される毎にA T期間遊技数カウンタ6 5 4のカウント値から1を減算することにより、A T期間遊技数（A T実行権利）の残りゲーム数をカウントする。また、A T許容状態設定手段1 0 0 cは、スロットマシン1をA T許容状態に設定（報知ランプ6 0 cを点灯）した後の遊技において、遊技の種類に関係なく遊技が実行される毎に許容期間遊技数カウンタ6 5 3のカウント値に1を加算することにより、A T許容状態の継続期間をカウントする。なお、A T許容状態設定手段1 0 0 cは、スロットマシン1をA T許容状態に設定する際に、リミッタ条件として予め設定されている遊技数（例えば1 5 0 0ゲーム）を許容期間遊技数カウンタ6 5 3に設定し、A T許容状態において遊技が実行される毎に許容期間遊技数カウンタ6 5 3のカウント値から1を減算することにより、A T許容状態の継続期間をカウントしてもよい。

20

【0 0 4 5】

また、A T許容状態設定手段1 0 0 cは、A T期間遊技数カウンタ6 5 4のカウント値が0になるか、または、A T期間遊技数カウンタ6 5 4のカウント値が0になった後で転落抽選に当選するかのいずれかの終了条件が成立するか、あるいは、A T許容状態の継続ゲーム数が1 5 0 0ゲームとなってリミッタ条件が成立した場合は、スロットマシン1をA T非許容状態に設定する（A T許容状態の終了）。また、A T許容状態設定手段1 0 0 cは、スロットマシン1をA T非許容状態に設定する際に報知ランプ6 0 cを消灯する。なお、A T許容状態設定手段1 0 0 cは、リミッタによりA T許容状態が終了した場合は、許容期間遊技数カウンタ6 5 3およびA T期間遊技数カウンタ6 5 4それぞれのカウント値を「0」にリセットする。

30

【0 0 4 6】

また、A T許容状態の終了条件は、A T許容当選となった識別番号（図1 0参照）、A T許容後の条件（A T許容後の役抽選結果、A T許容状態に移行してからの経過ゲーム数、A T許容状態に移行してからのメダルの獲得枚数）などに応じて適宜変更してもよい。A T許容状態の終了条件を様々に変更できることにより、より一層の遊技性向上を図ることができる。

40

【0 0 4 7】

（1－4）初期権利付与手段1 0 0 d

初期権利付与手段1 0 0 dは、後述する役抽選手段1 0 3の抽選値判定決定手段1 0 3 bがスロットマシン1をA T許容状態とすることを決定（A T許容当選）した遊技において、A T許容当選時ゲーム数振分テーブル6 7 3（図4、図2 3、図2 4参照）に基づいて、A T期間の初期継続期間を決定するものである。なお、図2 2に示すように、後述する抽選値判定決定手段1 0 3 bの判定結果がA T許容当選となる各識別番号に対応してA T許容当選時ゲーム数振分テーブル6 7 3が個別に設定されている。

【0 0 4 8】

50

例えば、識別番号3（「AT許容+AT権利+通常リプレイ」）に当選した場合、初期権利付与手段100dは、図23に示す識別番号3用のAT許容当選時ゲーム数振分テーブル673を用いてAT期間の初期継続期間（初期ゲーム数）を決定する。このテーブル673は、 $1/2$ の確率でAT期間の初期ゲーム数として3ゲーム分が付与され、同じく $1/2$ の確率でAT期間の初期ゲーム数が3ゲーム+50ゲーム=53ゲーム分が付与されるように構成されている。初期権利付与手段100dは、AT期間の初期ゲーム数を決定すると、AT期間遊技数カウンタ654にそのゲーム数のカウント値を設定する。

【0049】

また、識別番号4（「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+通常リプレイ」）に当選した場合、初期権利付与手段100dは、図24に示す識別番号4用のAT許容当選時ゲーム数振分テーブル673を用いてAT期間の初期ゲーム数を決定する。このテーブル673は、 $1/2$ の確率でボーナス終了後に3ゲームの初期ゲーム数が付与され、同じく $1/2$ の確率でボーナス終了後に3ゲーム+50ゲーム=53ゲーム分の初期ゲーム数が付与されるように構成されている。初期権利付与手段100dは、AT期間の初期ゲーム数を決定すると、AT期間遊技数カウンタ654にそのゲーム数のカウント値を設定する。なお、初期ゲーム数を消化するまでの間に期間中上乗せ手段100eによるゲーム数の上乗せがない場合は、初期ゲーム数を消化したときにAT期間が終了するとともに、AT許容状態が終了する。

【0050】

また、識別番号25（「AT許容+AT権利+スイカA」）に当選した場合、初期権利付与手段100dは、上述と同様に識別番号25用のAT許容当選時ゲーム数振分テーブル673を用いてAT期間の初期ゲーム数を決定する。例えば、このテーブル673では、 $1/2$ の確率でAT期間の初期ゲーム数として3ゲーム分が付与され、同じく $1/2$ の確率でAT期間の初期ゲーム数が3ゲーム+50ゲーム分が付与されるように構成されている。また、この実施形態では、スイカ（スイカAまたはスイカB）とAT許容役とを含む識別番号に当選した場合、AT期間（AT期間遊技数カウンタ654のカウント値が0）が終了してもAT許容状態は継続し、AT期間の終了後の転落抽選に当選したときにAT許容状態が終了するようになっている。この転落抽選は、AT期間の終了後、スイカやチェリーなどのいわゆるレア役以外の役に当選したゲームごとに行われ、 $1/8$ の確率で転落（当選）するようになっている。また、転落抽選に当選するまでの間にAT権利を含む識別番号に当選した場合は、AT期間に復帰する。

【0051】

また、この実施形態では、AT許容役を含む識別番号に当選した場合、初期権利付与手段100dにより少なくとも3ゲーム分の初期ゲームが付与されるように構成したが、例えば、 $1/3$ の確率で3ゲーム、 $1/3$ の確率で53ゲーム、 $1/3$ の確率でハズレのように、初期ゲーム数が全く付与されない場合があるように構成してもよい。

【0052】

なお、初期権利付与手段100dは、役抽選手段103の役抽選に用いられる抽選値と同一の抽選値を利用して上記した振り分け抽選を行うことによりAT期間の初期ゲーム数を決定してもよいし、振り分け用の乱数値（抽選値）を新たに生成し、これを利用して上記した振り分けを行うようにしてもよい。また、AT許容当選時ゲーム数振分テーブル673は、AT非許容状態で使用されるものであり、各識別番号（役抽選の抽選値）に対して1つのAT許容当選時ゲーム数振分テーブル673が設けられている。

【0053】

（1-5）期間中上乗せ手段100e

期間中上乗せ手段100eは、AT許容状態設定手段100cがスロットマシン1をAT許容状態に設定していることを条件（AT期間中）に、AT権利役を含む識別番号（図25参照）に当選したときに、初期ゲーム数に加算するゲーム数（上乗せゲーム数）を決定するものである。具体的には、図10および図25に示すように、AT許容状態（初期RT（RT0）、通常RT（RT1）、有利RT（RT2）、ボーナス遊技状態（BB1

10

20

30

40

50

))での遊技における抽選値の一部にAT権利役が対応付けられている。ここで、スタートスイッチ19の操作による遊技開始に基づいて役抽選手段103の抽選値生成手段103aが生成した抽選値により抽選値判定決定手段103bがAT遊技を行う権利を付与することを決定すると(AT権利当選)、期間中上乗せ手段100eは、AT上乗せ抽選テーブル674を用いて上乗せゲーム数の振分抽選(ゲーム数上乗せ抽選)を行う。

【0054】

例えば、AT期間中に識別番号3(「AT許容+AT権利+通常リプレイ」)に当選した場合、期間中上乗せ手段100eは、図26に示す識別番号3用のAT上乗せ抽選テーブル674を用いて上乗せゲーム数を決定する。このテーブル674は、10ゲーム、20ゲーム、30ゲーム、50ゲームの4種類の上乗せゲーム数がそれぞれ1/4の確率で付与されるように構成されている。

10

【0055】

また、AT期間中に、ボーナス遊技(BB1)中のみに役抽選の対象となる識別番号14(「AT権利+BAR揃いリプレイ」)に当選した場合、期間中上乗せ手段100eは、図27に示す識別番号14用のAT上乗せ抽選テーブル674を用いて上乗せゲーム数を決定する。このテーブル674は、1/2の確率で30ゲーム、1/4の確率で50ゲーム、1/4の確率で100ゲームの上乗せゲーム数が付与されるように構成されている。なお、期間中上乗せ手段100eは、ゲーム数上乗せ抽選により上乗せゲーム数を決定すると、AT期間遊技数カウンタ654のカウント値に上乗せゲーム数に相当する値を加算する。AT権利役を含む他の識別番号についても、個別にAT上乗せ抽選テーブル674が設けられている(図25参照)。

20

【0056】

図25のAT上乗せ抽選テーブル674では、必ずゲーム数の上乗せがあるように構成されているが、ゲーム数の上乗せがないハズレに振り分けられる場合を設け、AT権利役を含む識別番号に当選したにも関わらず、所定の確率で上乗せゲーム数を獲得できないようにしてもよい。

【0057】

また、AT上乗せ抽選テーブル674は、それぞれ各設定値(出玉率)で共通のものを用いつつ、各テーブル674を、AT許容後の役抽選結果、役抽選の履歴、AT許容後の経過ゲーム数、AT許容後からのメダルの獲得枚数などに応じて適宜変更してもよい。

30

【0058】

このように、役抽選に用いる抽選値によりAT権利当選か否かを一意に決定するようにしてセキュリティ性の向上を図る一方で、期間中上乗せ手段100eがどのように上乗せを行うかを自由に設計することができるので、AT遊技の設計の自由度を高めることができる。

【0059】

また、期間中上乗せ手段100eは、役抽選手段103の役抽選に用いられる抽選値と同一の抽選値を利用して上記したゲーム数上乗せ抽選、上乗せ継続率抽選を行ってもよいし、乱数値(抽選値)を新たに生成し、これを利用して上記した各抽選を行ってもよい。

40

【0061】

(1-6) AT遊技可能状態決定手段100f

AT遊技可能状態決定手段100fは、図5に示すAT非許容状態において、AT許容役を含む識別番号(図22参照)に当選すると、後述する役抽選手段103の役抽選結果が特定役の場合にAT遊技を行うことができるAT遊技可能状態であると決定し、フラグ格納領域651に設定されているAT期間中フラグをONに設定する。

【0062】

(1-7) 遊技の概略

次に、スロットマシン1において実行される遊技の概略について説明する。

【0063】

50

スロットマシン1は、3枚のメダルの投入により1回のゲーム（遊技）が行われるように構成され、投入センサ53、ベットスイッチ15または最大ベットスイッチ17により3枚のメダルのスロットマシン1への投入が検出されると、表示窓11の中央（中段）の水平な入賞ライン（センターライン）が有効となる。ここでスタートスイッチ19が操作されると、乱数を使用した抽選処理により、予め設定された役抽選結果のいずれかが役抽選手段103による抽選処理により選択される。また、左・中・右リール13L、13M、13Rの全ての回転が開始すると、表示窓11に表示される各リール13L、13M、13Rの図柄の判別が各リール13L、13M、13Rの回転角に基づいて開始される。

【0064】

その後、左・中・右リール13L、13M、13Rが加速して、すべてのストップスイッチ21L、21M、21Rの操作が有効となり、すべてのストップスイッチ21L、21M、21Rの操作が有効となった後、左ストップスイッチ21Lの操作が検出されると左リール13Lが停止され、中ストップスイッチ21Mの操作が検出されると中リール13Mが停止され、右ストップスイッチ21Rの操作が検出されると右リール13Rが停止される。このように、各ストップスイッチ21L、21M、21Rの操作により、各ストップスイッチ21L、21M、21Rに対応する左・中・右リール13L、13M、13Rの回転が停止される。

【0065】

3個すべての左・中・右ストップスイッチ21L、21M、21Rのすべてが操作されると、左・中・右リール13L、13M、13Rの回転が停止される。このとき、所定の図柄が有効となった表示窓11の中段の入賞ライン上の所定の位置に停止すると、すなわち、各リール13L、13M、13Rの図柄が役への入賞に係る図柄組合せで表示窓11に表示されると入賞となり、入賞態様に応じた枚数のメダルが、クレジットされるか、メダル払出口39から払い出される。なお、メダルの払い出しに代えて、あるいはメダルの払い出しとともに、遊技者に対して所定の利益（特典）が付与されることもある。この所定の利益としては、例えば、後述のボーナス役の入賞によるボーナス遊技状態（BB1）への移行や後述の再遊技役の入賞による新たなメダルを投入することなく当該入賞遊技と同じ賭数で次遊技を行うために自動的に設定される賭数および遊技状態の移行等が挙げられる。

【0066】

図6～図8に示すように、役の種類として、ボーナス役と、一般役（再遊技役、小役）とが予め設定されている。ボーナス役は、ボーナス遊技状態への移行役である。再遊技役（以下、リプレイとも称することがある）は、入賞すると、新たなメダルを投入することなく当該入賞遊技と同じ賭数で次遊技を行うことができる役である。小役は、入賞すると所定の配当（払出数）が得られる役である。

【0067】

・ボーナス役

ボーナス役は、入賞にかかる図柄組合せの種類として、組合せ「RBB1」および「RBB2」の2種類設定されている。ここで、組合せ「RBB1」にかかる図柄組合せ（赤7ー赤7ー赤7）で各リール13L、13M、13Rが停止すると入賞となって、遊技状態がボーナス遊技状態（BB1）に移行する。組合せ「RBB2」にかかる図柄組合せ（BARーBARーBAR）で各リール13L、13M、13Rが停止すると入賞となって、遊技状態がボーナス遊技状態（BB1）に移行する。このとき、組合せ「RBB1」により図柄組合せグループ「ビッグ1」が形成され、組合せ「RBB2」により図柄組合せグループ「ビッグ2」が形成されている。なお、この実施形態では、入賞ラインに組合せ「RBB1」および「RBB2」の図柄組合せが揃っても配当はないが、所定の枚数の配当を付与してもよい。

【0068】

・再遊技役

再遊技役は、入賞態様にかかる図柄組合せの種類として、組合せ「NR P1」～「NR

10

20

30

40

50

P12」、「URP1」～「URP24」、「DRP1」～「DRP16」、「CRP」、「SRP1」～「SRP4」の複数種類が設定されている。組合せ「NRP1」～「NRP12」は、いずれも遊技状態の移行に無関係な再遊技役であり、当該各組合せ「NRP1」～「NRP12」により図柄組合せグループ「Nリブ」が形成されている。

【0069】

組合せ「URP1」～「URP24」は、いずれも遊技状態の移行に関係する再遊技役であり、これらの図柄組合せが入賞ラインに停止すると、遊技状態が有利RT（RT2）に移行する。また、これらの組合せ「URP1」～「URP24」により、図柄組合せグループ「Uリブ」が形成されている。

【0070】

組合せ「DRP1」～「DRP16」は、いずれも遊技状態の移行に関係する再遊技役であり、これらの図柄組合せが入賞ラインに停止すると、遊技状態が通常RT（RT1）に移行する。また、これらの組合せ「DRP1」～「DRP16」により、図柄組合せグループ「Dリブ」が形成されている。

【0071】

その他の再遊技役には、組合せ「CRP」、「SRP1」～「SRP4」があり、組合せ「CRP」により図柄組合せグループ「CHリブ」が形成され、組合せ「SRP1」により図柄組合せグループ「SPリブ1」が形成され、組合せ「SRP2」により図柄組合せグループ「SPリブ2」が形成され、組合せ「SRP3」により図柄組合せグループ「SPリブ3」が形成され、組合せ「SRP4」により図柄組合せグループ「SPリブ4」が形成される。

【0072】

・小役

小役は、入賞にかかる図柄組合せの種類として、組合せ「TBE1」～「TBE2」、「CDBE1」～「CDBE4」、「CBE1」～「CBE4」、「CUBE1」、「KYBE1」～「KYBE2」、「BBE1」～「BBE4」、「ATA1」～「ATA8」、「ATB1」～「ATB4」、「ATC1」～「ATC8」、「ATL1」～「ATL48」、「ATC1-1」～「ATC1-16」、「ATC2-1」～「ATC2-16」、「ATR1」～「ATR16」、「BCH」、「CDWM1」～「CDWM4」、「CWM」の複数種類が設定されている。

【0073】

また、この実施形態では、組合せ「TBE1」～「TBE2」により図柄組合せグループ「Tベル」が形成され、組合せ「CDBE1」～「CDBE4」により図柄組合せグループ「CDベル」が形成され、組合せ「CBE1」～「CBE4」により図柄組合せグループ「Cベル」が形成され、組合せ「CUBE1」により図柄組合せグループ「CUベル」が形成され、組合せ「KYBE1」～「KYBE2」により図柄組合せグループ「KYベル」が形成され、組合せ「BBE1」～「BBE4」により図柄組合せグループ「Bベル」が形成され、組合せ「ATA1」～「ATA8」により図柄組合せグループ「左正解AT」が形成され、組合せ「ATB1」～「ATB4」により図柄組合せグループ「中正解AT」が形成され、組合せ「ATC1」～「ATC8」により図柄組合せグループ「右正解AT」が形成され、組合せ「ATL1」～「ATL48」により、図柄組合せグループ「A左不正解AT」、「B左不正解AT」、「C左不正解AT」、「D左不正解AT」が形成され、組合せ「ATC1-1」～「ATC1-16」により図柄組合せグループ「A1中不正解AT」、「B1中不正解AT」、「C1中不正解AT」、「D1中不正解AT」が形成され、組合せ「ATC2-1」～「ATC2-16」により図柄組合せグループ「A2中不正解AT」、「B2中不正解AT」、「C2中不正解AT」、「D2中不正解AT」が形成され、組合せ「ATR1」～「ATR16」により図柄組合せグループ「A右不正解AT」、「B右不正解AT」、「C右不正解AT」、「D右不正解AT」が形成され、組合せ「BCH」により図柄組合せグループ「Bチェリー」が形成され、組合せ「CDWM1」～「CDWM4」により図柄組合せグループ「CDスイカ」が形成され、

10

20

30

40

50

組合せ「CWM」により図柄組合せグループ「Cスイカ」が形成されている。

【0074】

・押し順ベル

図9に示すように、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作順序（押し順）によって、遊技者の有利度が異なる当選役として、当選役「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」が設定されている。これらの当選役は、押し順によって、組合せ「TBE1」～「TBE2」、「CDBE1」～「CDBE4」、「CBE1」～「CBE4」、「CUBE1」、「KYBE1」～「KYBE2」、「BBE1」～「BBE4」、「ATA1」～「ATA8」、「ATB1」～「ATB4」、「ATC1」～「ATC8」、「ATL1」～「ATL48」、「ATC1-1」～「ATC1-16」、「ATC2-1」～「ATC2-16」、「ATR1」～「ATR16」のうちのいずれかとなるように各リール13L, 13M, 13Rの停止制御が行われる。

【0075】

なお、これらの当選役（「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」）それぞれが図5の押し順ベル（特定役）に相当し、これらの当選役をまとめて「押し順ベル」と称する場合もある。

【0076】

次に、押し順ベルに係る各図柄組合せ、または、押し順ベルに係る各図柄組合せグループについて説明する。

【0077】

i) 押し順が正解の場合

組合せ「TBE1」および「TBE2」（図柄組合せグループ「Tベル」）は、いずれも表示窓11内の左リール13Lの上段、中リール13Mの上段および右リール13Rの上段それぞれに図柄「BE1」または「BE2」が表示されることで、上段ラインにベルが揃う図柄組合せである。これらは、当選役「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」（図9参照）のいずれかに当選した場合で、左リール13Lを第1停止、中リール13Mを第2停止、右リール13Rを第3停止の押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rを操作したときに入賞ラインに停止する図柄組合せとして設けられている。これらの組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、メダル払出数「9」の配当が得られる。

【0078】

組合せ「CDBE1」～「CDBE4」（図柄組合せグループ「CDベル」）は、いずれも表示窓11内の左リール13Lの上段、中リール13Mの中段、右リール13Rの下段それぞれに図柄「BE1」または「BE2」が表示されることで、右下がりラインにベルが揃う図柄組合せである。これらは、当選役「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」（図9参照）のいずれかに当選した場合で、左リール13Lを第1停止、右リール13Rを第2停止、中リール13Mを第3停止の押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rを操作したときに入賞ラインに停止する図柄組合せとして設けられている。これらの組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「9」の配当が得られる。

【0079】

組合せ「CBE1」～「CBE4」（図柄組合せグループ「Cベル」）は、いずれも入賞ライン（中段ライン）に図柄「BE1」または「BE2」が表示されることで、中段ラインにベルが揃う図柄組合せである。これらは、当選役「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」（図9参照）のいずれかに当選した場合で、中リール13Mを第1停止、左リール13Lを第2停止、右リール13Rを第3停止の押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rを操作したときに入賞ラインに停止する図柄組合せとして設けられてい

る。これらの組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「9」の配当が得られる。

【0080】

組合せ「CUBE1」（図柄組合せグループ「CUBEル」）は、表示窓11内の左リール13Lの下段、中リール13Mの中段、右リール13Rの上段それぞれに図柄「BE1」または「BE2」が表示されることで、右上がりにはベルが揃う図柄組合せである。この組合せは、当選役「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」（図9参照）のいずれかに当選した場合で、中リール13Mを第1停止、右リール13Rを第2停止、左リール13Lを第3停止の押し順でストップスイッチ21L、21M、21Rを操作したときに入賞ラインに停止する図柄組合せとして設けられている。この組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「9」の配当が得られる。

10

【0081】

組合せ「KYBE1」および「KYBE2」（図柄組合せグループ「KYベル」）は、いずれも表示窓11内の左リール13Lの下段、中リール13Mの中段、右リール13Rの下段それぞれに図柄「BE1」または「BE2」が表示されることで、小山型にベルが揃う図柄組合せである。これらの組合せは、当選役「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」（図9参照）のいずれかに当選した場合で、右リール13Rを第1停止、左リール13Lを第2停止、中リール13Mを第3停止の押し順でストップスイッチ21L、21M、21Rを操作したときに入賞ラインに停止する図柄組合せとして設けられている。これらの組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「9」の配当が得られる。

20

【0082】

組合せ「BBE1」～「BBE4」（図柄組合せグループ「Bベル」）は、いずれも表示窓11内の左リール13Lの下段、中リール13Mの下段、右リール13Rの下段それぞれに図柄「BE1」または「BE2」が表示されることで、下段ラインにベルが揃う図柄組合せである。これらの組合せは、当選役「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」（図9参照）のいずれかに当選した場合で、右リール13Rを第1停止、中リール13Mを第2停止、左リール13Lを第3停止の押し順でストップスイッチ21L、21M、21Rを操作したときに入賞ラインに停止する図柄組合せとして設けられている。これらの組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「9」の配当が得られる。

【0083】

30

i i) 第1停止が正解の場合

図柄組合せグループ「左正解AT」は、当選役「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」（図9参照）のいずれかに当選したときに、第1停止が左リール13Lで押し順が正解し、第2停止リールの押し順が不正解の場合に入賞ラインに停止する図柄組合せのグループとして設けられている。当該グループを形成する組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「1」の配当が得られる。

【0084】

図柄組合せグループ「中正解AT」は、当選役「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」（図9参照）のいずれかに当選したときに、第1停止が中リール13Mで押し順が正解し、第2停止リールの押し順が不正解の場合に入賞ラインに停止する図柄組合せのグループとして設けられている。当該グループを形成する組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「1」の配当が得られる。

40

【0085】

図柄組合せグループ「右正解AT」は、当選役「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」（図9参照）のいずれかに当選したときに、第1停止が右リール13Rで押し順が正解し、第2停止リールの押し順が不正解の場合に入賞ラインに停止する図柄組合せのグループとして設けられている。当該グループを形成する組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「1」の配当が得られ

50

る。

【0086】

i i i) 第1停止が左で不正解の場合

図柄組合せグループ「A左不正解AT」、「B左不正解AT」、「C左不正解AT」および「D左不正解AT」は、いずれも第1停止が左リール13Lで押し順が不正解の場合に、入賞ラインに停止し得る図柄組合せのグループとして設けられている。当該グループを形成する組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「1」の配当が得られる。なお、これらの図柄組合せグループを形成する各組合せは、いずれも第2および第3停止の操作タイミングが合わなければ、入賞しないように構成されている（取りこぼし）。なお、入賞しない場合があるのは、これらを含む当選役は、これらの図柄組合せグループのうちの1つしかなく、操作タイミングによっては、5コマ（操作タイミングのコマ+後述する最大滑りの4コマ）以内に図柄組合せを構成する図柄がないためである。

10

【0087】

i v) 第1停止が中で不正解の場合

図柄組合せグループ「A1中不正解AT」、「B1中不正解AT」、「C1中不正解AT」、「D1中不正解AT」、「A2中不正解AT」、「B2中不正解AT」、「C2中不正解AT」、「D2中不正解AT」は、いずれも第1停止が中リール13Mで押し順が不正解の場合に、入賞ラインに停止し得る図柄組合せのグループとして設けられている。当該グループを形成する組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「1」の配当が得られる。なお、これらの図柄組合せグループを形成する各組合せは、いずれも第2および第3停止の操作タイミングが合わなければ、入賞しないように構成されている（取りこぼし）。なお、入賞しない場合があるのは、これらを含む当選役は、これらの図柄組合せグループのうちの1つしかなく、操作タイミングによっては、5コマ（操作タイミングのコマ+後述する最大滑りの4コマ）以内に図柄組合せを構成する図柄がないためである。

20

【0088】

v) 第1停止が右で不正解の場合

図柄組合せグループ「A右不正解AT」、「B右不正解AT」、「C右不正解AT」、「D右不正解AT」は、いずれも第1停止が右リール13Mで押し順が不正解の場合に、入賞ラインに停止し得る図柄組合せのグループとして設けられている。当該グループを形成する組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「1」の配当が得られる。なお、これらの図柄組合せグループを形成する各組合せは、いずれも第2および第3停止の操作タイミングが合わなければ、入賞しないように構成されている（取りこぼし）。なお、入賞しない場合があるのは、これらを含む当選役は、これらの図柄組合せグループのうちの1つしかなく、操作タイミングによっては、5コマ（操作タイミングのコマ+後述する最大滑りの4コマ）以内に図柄組合せを構成する図柄がないためである。

30

【0089】

以上のように、当選役「押し順ベル」のいずれかに当選した場合、当該当選役に設定された押し順に正解した場合は9枚の払出しを得られるのに対して、不正解の場合は1枚の払出ししか得られないか、入賞しない場合もある。したがって、「押し順ベル」は、押し順によって遊技者の有利度が異なる当選役（特定役）となる。

40

【0090】

・チェリー

組合せ「BCH」（図柄組合せグループ「Bチェリー」）は、表示窓11内の左リール13Lの下段に図柄「CH（チェリー）」が表示される図柄組合せで、5コマ（操作タイミングのコマ+最大滑りの4コマ）以内に図柄組合せを構成する図柄がないリール13L、13M、13Rがあるため、ストップスイッチ21L、21M、21Rの操作タイミングが合わなければ、入賞しない組合せとして設けられている。なお、当該組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「1」の配当が得られる。

【0091】

50

・ スイカ

組合せ「CDWM1」～「CDWM4」（図柄組合せグループ「CDスイカ」）は、いずれも表示窓11内の左リール13Lの上段、中リール13Mの中段、右リール13Rの下段それぞれに図柄「WM（スイカ）」が表示されることで、右下がりラインにスイカが揃う図柄組合せである。当該組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「4」の配当が得られる。なお、これらの組合せは、コマ（操作タイミングのコマ+最大滑りの4コマ）以内に図柄組合せを構成する図柄がないリール13L、13M、13Rがあるため、いずれもストップスイッチ21L、21M、21Rの操作タイミングが合わなければ、入賞しないように構成されている。

【0092】

10

組合せ「CWM」（図柄組合せグループ「Cスイカ」）は、入賞ライン（中段ライン）に図柄「WM」が表示されることで、中段ラインにスイカが揃う図柄組合せである。当該組合せが入賞ラインに揃うと入賞となって、払出数「4」の配当が得られる。なお、これらの組合せは、コマ（操作タイミングのコマ+最大滑りの4コマ）以内に図柄組合せを構成する図柄がないリール13L、13M、13Rがあるため、ストップスイッチ21L、21M、21Rの操作タイミングが合わなければ、入賞しないように構成されている。

【0093】

（2）設定制御手段101

図4の設定制御手段101は、出玉率の異なる複数の設定値（設定1～設定6）から一の設定値を設定するものである。この設定値は、後述するテーブル選択手段102により選択される役抽選テーブル671を選択するためのものであり、ROM67に格納された複数の役抽選テーブル671のそれぞれに各設定値のいずれかが対応付けられている。そして、設定制御手段101は、電源投入時に変更処理開始スイッチ（図示省略）のON、OFF状態を判定し、変更処理開始スイッチがONの状態では電源が投入されると、所定の設定変更処理を開始する。

20

【0094】

ここで、一般遊技での抽選における当選確率は複数種類の設定値（ここでは6種類）により区別される複数段階に設定されており、複数段階の設定値のそれぞれに、図4に示す役抽選テーブル671（一般遊技用抽選テーブル）が対応付けられている。そして、上記設定変更処理が開始されると、スロットマシン1を設置するパチンコホールの管理者が、この設定値を変更することが可能になる。

30

【0095】

（3）テーブル選択手段102

図4のテーブル選択手段102は、メイン制御基板63における遊技制御手段100により制御される遊技の種類（RT0、RT1、RT2、RT3、BB1など）、設定制御手段101により設定される設定値（設定1から設定6）に基づき、図4に示す複数の役抽選テーブル671から1つの抽選テーブルを選択するものである。すなわち、例えば一般遊技では、テーブル選択手段102は、役抽選テーブルとして、入賞確率の設定値（設定1～設定6）に応じて役抽選テーブル671（一般遊技用抽選テーブル）を選択する。

【0096】

40

（4）役抽選手段103

図4の役抽選手段103は、スタートスイッチ19が操作されて遊技を開始するタイミングで、特定役を含む複数の一般役（小役、再遊技役）と、ボーナス役を含む複数の役（図10参照）のうちのいずれの役に当選したか否かを、遊技開始に基づいて生成される抽選値により決定する役抽選を行うものである。また、役抽選手段103は、AT非許容状態において、初期RT（RT0）、通常RT（RT1）、有利RT（RT2）である場合には（図10参照）、役抽選に用いられる抽選値と同じ抽選値を用いて、AT許容状態とするAT許容役に当選（AT許容当選）か否かを決定する。また、役抽選手段103は、AT許容状態において、初期RT（RT0）、通常RT（RT1）、有利RT（RT2）、ボーナス遊技状態（BB1）である場合には、役抽選に用いられる抽選値と同じ抽選

50

値を用いて、A T 権利役に当選（A T 権利当選）か否かを決定する（図 10 参照）。役抽選手段 103 は、抽選値生成手段 103 a と、抽選値判定決定手段 103 b とを備えている。

【0097】

（4-1）抽選値生成手段 103 a

抽選値生成手段 103 a は、発振回路と、この発振回路が発生させたクロック信号をカウントするカウンタ回路とによって構成された乱数発生手段が、所定の範囲内（例えば、10進数で0～16383）で発生させた抽選用の乱数を、スタートスイッチ19が操作されたタイミングで抽出することにより、役抽選およびA T 許容当選決定用およびA T 権利当選決定用の抽選値を生成する。なお、乱数発生手段は、カウンタ回路などによって構成されるため、乱数発生手段が発生させる数値は厳密には乱数ではない。しかしながら、スタートスイッチ19が操作されるタイミングはランダムであると考えられるため、抽選値生成手段 103 a が生成する抽選値は、実質的には乱数として取り扱うことができる。なお、抽選値生成手段 103 a は、乱数発生器が生成する乱数により抽選値を生成してもよいし、ソフトウェア乱数により抽選値を生成してもよい。また、抽選値生成手段 103 a は、抽出した乱数値や生成した乱数値に所定の演算を行うことにより抽選値を生成してもよい。

10

【0098】

（4-2）抽選値判定決定手段 103 b

抽選値判定決定手段 103 b は、抽選値生成手段 103 a が生成した抽選値を判定することにより、A T 許容役およびA T 権利役を含む複数の役のうちのいずれの役に当選したか否かを決定する。

20

【0099】

具体的には、図 21 に示すように、役抽選テーブル 671 には、乱数発生手段が発生させる範囲内の各抽選値について、図 9 に示す複数の役（A T 許容役、A T 権利役、小役、BB1 中役、再遊技役、ボーナス役）のうちのどの役に当選するか、または、ハズレか、を決定するための抽選値と役との対応関係が予め設定されている。抽選値判定決定手段 103 b は、テーブル選択手段 102 が選択した役抽選テーブル 671 を参照し、抽選値生成手段 103 a が生成した抽選値がどの役の当選に設定されているのか、または、ハズレに設定されているのかを判定することにより、A T 許容役およびA T 権利役を含む複数の役のうちのいずれの役に当選したか否かを決定する。

30

【0100】

すなわち、抽選値生成手段 103 a が生成する抽選値の全範囲について、A T 許容状態に移行すると決定（A T 許容当選）する値の範囲と、A T 許容状態に移行しないと決定（A T 許容非当選）する値の範囲とが役抽選テーブル 671 に予め設定されており、抽選値判定決定手段 103 b は、遊技開始に基づいて抽選値生成手段 103 a が役抽選のために生成した抽選値を、A T 許容状態に移行するか否かを決定するのにも使用する。また、抽選値生成手段 103 a が生成する抽選値の全範囲について、A T 権利当選（ゲーム数上乘せ抽選、上乘せ継続率抽選）とする値の範囲と、A T 権利非当選とする値の範囲とが役抽選テーブル 671 に予め設定されており、抽選値判定決定手段 103 b は、遊技開始に基づいて抽選値生成手段 103 a が役抽選のために生成した抽選値を、A T 許容状態においてゲーム数上乘せ抽選を行うか否かを決定するのにも使用する。

40

【0101】

また、役抽選テーブル 671 では、一部の抽選値については複数の役の当選に重複して設定されているため、抽選値判定決定手段 103 b が抽選値生成手段 103 a により生成される抽選値の全範囲について判定を行った場合に、すなわち、役抽選手段 103 の役抽選結果として、図 10 に示す当選役グループが構成され、各当選役グループには固有の識別番号が付与されている。なお、図 10 に示す識別番号（当選役グループ）のうち、複数の役により構成されている識別番号の当選役グループについては、当該識別番号の当選役グループを構成する全ての役にかかる図柄組合せが入賞ラインに揃うことが許容された状

50

態である。なお、図10の識別番号34～57は、それぞれ、図9に示す、下位役番号が“11h”～“28h”の押し順ベルに相当するが、図示省略されている。

【0102】

また、AT非許容状態において当選した識別番号（当選役グループ）にAT許容役が含まれている場合にはAT許容当選となり、AT許容状態設定手段100cによりスロットマシン1がAT許容状態に設定され、当選した識別番号に対応したAT許容当選時ゲーム数振分テーブル673（図4、図22参照）を利用した振り分け抽選が初期権利付与手段100dにより行われる。また、AT許容状態において当選した識別番号（当選役グループ）にAT権利役が含まれている場合にはAT権利当選となり、当選した識別番号に対応したAT上乗せ抽選テーブル674（図25参照）を利用したゲーム数上乗せ抽選または期間中上乗せ手段100eにより行われる。

10

【0103】

なお、図21に示すように、通常RT（RT1）における役抽選手段103（図4）による役抽選で全ての役に非当選（ハズレ）となる抽選値のうちの一部の特定抽選値については、有利RT（RT2）における役抽選手段103による役抽選で再遊技役であるリプレイ（特定の一般役）に当選となり、特定抽選値を除く抽選値については、通常RT（RT1）および有利RT（RT2）における役抽選手段103に役抽選結果が同一となるように役抽選テーブル671が設定されている。また、図21に示すように、特定抽選値には、AT許容状態にすると決定されるAT許容役に当選する抽選値が含まれていない。

20

【0104】

このように構成すると、AT許容当選とする抽選値が、遊技状態によって一般役当選となるか否かが変化する抽選値に含まれていないため、遊技状態の変化に応じた一般役の当選確率の高低の変化によらずに、AT許容当選について一律の期待感を遊技者に付与することができる。

【0105】

また、図11～図15に示すように、各遊技状態（RT0、RT1、RT2、RT3、BB1）において、各当選役グループの識別番号に所定範囲の抽選値が予め対応付けられているが、AT許容役およびAT権利役のすくなくともいずれか一方の当選を含む識別番号には、設定値に関わらず、同一のデータ（抽選値）が対応付けられている。すなわち、AT遊技非許容状態での遊技で抽選値判定決定手段103bによりAT許容当選と決定される抽選値は設定値の種類によらずに同一であり、AT遊技許容状態での遊技で抽選値判定決定手段103bによりAT権利当選と決定される抽選値は設定値の種類によらずに同一である。

30

【0106】

このように構成すると、設定制御手段101により設定される設定値によって、AT許容当選する期待値と、AT権利当選する期待値とが変化しないので、遊技者は、AT許容当選およびAT権利当選について常に一律の期待感を有することができるので、遊技者の興趣向上を図ることができる。

【0107】

なお、図11～図15に示す例において、設定値ごとに異なる抽選値の範囲が設定されている識別番号（例えば押し順ベル：識別番号34～57）についても、設定値の種類によらずに同一の抽選値の範囲を設定してもよい。

40

【0108】

次に、図10の各識別番号の当選役グループを構成する役の名称について具体的に説明する。

【0109】

図9に示すように、役名称が「AT許容」、「AT権利」、「赤7ビッグ」、「BARビッグ」、「通常リプレイ」、「昇格リプレイ1」～「昇格リプレイ6」、「転落リプレイ1」～「転落リプレイ3」、「BAR揃いリプレイ」、「フェイクリプレイ」、「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」、「押し順不問ベル」、「左中右正解ベル1」～「

50

左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」、「BB1中役」である複数種類の役が設定されている。「AT許容」、「AT権利」を除くこれらの役は、それぞれ、1または複数種類の図柄組合せグループで構成される。

【0110】

ここで、複数の図柄組合せグループで構成される役を含む当選役グループ（識別番号）に当選した場合は（図10参照）、当該役を構成する図柄組合せグループの全てが入賞ラインに揃って入賞することが許容されている状態である。具体的には、例えば、図9に示す「昇格リプレイ6」に当選した場合は、図柄組合せグループ「Nリプ」「Uリプ」「SP1」「SP2」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに揃うことが許容されている状態である。

10

【0111】

図9に示すように、「赤7ビッグ」および「BARビッグ」はボーナス役であり、「通常リプレイ」は遊技状態の移行に無関係な再遊技役である。また、「昇格リプレイ1」～「昇格リプレイ6」は、いずれも押し順によって遊技状態が昇格（RT1→RT2）するという特典が付与される特定役として設けられた再遊技役である。また、「転落リプレイ1」～「転落リプレイ3」は、いずれも押し順によって遊技状態が転落（RT2→RT1）せずに維持される（RT2→RT2）という特典が付与される特定役として設けられた再遊技役である。

20

【0112】

また、「BAR揃いリプレイ」は、ボーナス遊技中（BB1）においてのみ抽選の対象となる再遊技役であり、この当選役に当選した遊技では、全てのリール13L、13M、13Rで目押しすると図柄「BAR」が揃うように構成されている。具体的には、左リール13Lを第1停止させるときに図柄「CH（チェリー）」を目押しすると中段に図柄「CH（チェリー）」が停止する。このとき、上段には図柄「BAR」が停止しており、第2、第3停止時に図柄「BAR」を狙うと図柄「BAR」が直線状（斜め下がり）に揃うようになっている。第1停止で図柄「CH（チェリー）」を目押ししない場合など、その他の場合は、図柄組合せグループ「Nリプ」が入賞ラインに揃うようになっている。なお、この実施形態では、AT許容役とボーナス役（BB1）とを含む識別番号に当選した場合の当該ボーナス遊技中に「BAR揃いリプレイ」（識別番号13）に当選すると、第2～第15セットの初期ゲーム数が一律10ゲーム加算されるという特典が付与される。

30

【0113】

また、「フェイクリプレイ」は、ボーナス遊技状態（BB1）でのみ抽選の対象となる再遊技役であり、この当選役に当選した遊技で、図柄「BAR」を目押しすると、図柄「BAR」がテンパイするが最終停止で揃わないように構成されている。具体的には、左リール13Lを第1停止させるときに図柄「CH（チェリー）」を目押しすると中段に図柄「CH（チェリー）」が停止する。このとき、上段には図柄「BAR」が停止しており、第2停止時に図柄「BAR」を狙うと図柄「BAR」が斜め下がりにテンパイする。次に第3停止で図柄「BAR」を目押ししても揃わないようになっている。また、第1停止で図柄「CH（チェリー）」を目押ししない場合は、図柄組合せグループ「Nリプ」を構成する各組合せ「NRP1」～「NRP12」のいずれかが入賞ラインに揃うようになっている。また、逆押し（右→中→左）時は図柄組合せグループ「SRP1」～「SRP4」のいずれかが入賞ラインに揃うようになっている。

40

【0114】

また、「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」は、いずれもメダル（遊技価値）の払出しにかかる小役である。なお、これらの小役を構成する図柄組合せグループには、5コマ（操作タイミングのコマ+最大滑りの4コマ）以内に入賞にかかる図柄の組合せを構成する図柄がないリール13L、13M、13Rがあるため、ストップスイッチ21L、21M、21Rの操作タイミングが合わないとき取りこぼし（非入賞）が発生する。

50

【0115】

「押し順不問ベル」は、どのような押し順であっても、入賞ラインに図柄組合せグループ「Cベル」の図柄が揃う小役である。なお、図5に示すAT許容状態でのART中に当該当選役に当選すると、遊技者に押し順を報知する演出が実行される場合がある。

【0116】

また、「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」は、いずれもストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作順序（押し順）によって遊技者の有利度（配当）が異なる特定役としての小役である。これらの当選役に当選した場合、第1停止が左リール13L、第2停止が中リール13M、第3停止が右リール13Rの押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rで操作すると、図柄組合せグループ「Tベル」にかかる図柄が入賞ラインに揃って「9枚」の配当が付与される。これ以外の押し順で操作すると、配当が「1枚」の図柄組合せグループにかかる図柄が入賞ラインに揃うか、取りこぼしが発生する。

10

【0117】

また、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」は、いずれもストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作順序によって遊技者の有利度（配当）が異なる特手役としての小役である。これらの当選役に当選した場合、第1停止が左リール13L、第2停止が右リール13R、第3停止が中リール13Mの押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rで操作すると、図柄組合せグループ「CDベル」にかかる図柄が入賞ラインに揃って「9枚」の配当が付与される。これ以外の押し順で操作すると、配当が「1枚」の図柄組合せグループにかかる図柄が入賞ラインに揃うか、取りこぼしが発生する。

20

【0118】

また、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」は、いずれもストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作順序によって遊技者の有利度（配当）が異なる特定役としての小役である。これらの当選役に当選した場合、第1停止が中リール13M、第2停止が左リール13L、第3停止が右リール13Rの押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rで操作すると、図柄組合せグループ「Cベル」にかかる図柄が入賞ラインに揃って「9枚」の配当が付与される。これ以外の押し順で操作すると、配当が「1枚」の図柄組合せグループにかかる図柄が入賞ラインに揃うか、取りこぼしが発生する。

【0119】

また、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」は、いずれもストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作順序によって遊技者の有利度（配当）が異なる特定役としての小役である。これらの当選役に当選した場合、第1停止が中リール13M、第2停止が右リール13R、第3停止が左リール13Lの押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rで操作すると、図柄組合せグループ「CUベル」にかかる図柄が入賞ラインに揃って「9枚」の配当が付与される。これ以外の押し順で操作すると、配当が「1枚」の図柄組合せグループにかかる図柄が入賞ラインに揃うか、取りこぼしが発生する。

30

【0120】

また、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」は、いずれもストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作順序によって遊技者の有利度（配当）が異なる特定役としての小役である。これらの当選役に当選した場合、第1停止が右リール13R、第2停止が左リール13L、第3停止が中リール13Mの押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rで操作すると、図柄組合せグループ「KYベル」にかかる図柄が入賞ラインに揃って「9枚」の配当が付与される。これ以外の押し順で操作すると、配当が「1枚」の図柄組合せグループにかかる図柄が入賞ラインに揃うか、取りこぼしが発生する。

40

【0121】

また、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」は、いずれもストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作順序によって遊技者の有利度（配当）が異なる特定役としての小役である。これらの当選役に当選した場合、第1停止が右リール13R、第2停止が中リール13M、第3停止が左リール13Lの押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rで操作すると、図柄組合せグループ「KYベル」にかかる図柄が入賞ラインに揃

50

って「9枚」の配当が付与される。これ以外の押し順で操作すると、配当が「1枚」の図柄組合せグループにかかる図柄が入賞ラインに揃うか、取りこぼしが発生する。

【0122】

また、「BB1中役」は、ボーナス遊技中(BB1)中のみに抽選の対象となる当選役である。この当選役に当選すると、押し順によらずに、図柄組合せグループ「Cベル」にかかる図柄が入賞ラインに揃って「9枚」の配当が付与される。

【0123】

また、図10に示すように、役抽選手段103の役抽選結果が、例えば、識別番号19「赤7ビッグ+チェリー」である場合、「チェリー」および「赤7ビッグ」の両方の役にかかる図柄組合せが入賞ラインに揃うことが許容された状態であり、図柄組合せ「RBB1」(図6参照)、「BCH」(図8参照)にかかる図柄が入賞ラインに揃う可能性がある。なお、ボーナス役を含むその他の識別番号(役抽選結果)として、「BARビッグ+チェリー」(識別番号22)、「AT権利+赤7ビッグ+スイカA」(識別番号27)、「BARビッグ+スイカA」(識別番号28)、「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+スイカB」(識別番号31)、「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+チェリー」(識別番号20)、「AT権利+赤7ビッグ+チェリー」(識別番号21)、「AT許容+AT権利+BARビッグ+チェリー」(識別番号23)が構成されている。したがって、当選役「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」にかかる図柄組合せが入賞ライン上に揃うと、ボーナス役への入賞の期待度が上がる。

【0124】

なお、ボーナス内部当選中(RT3)は、ボーナス役への当選状態が持ち越されている状態のため、役抽選手段103の役抽選結果が、「赤7ビッグ+チェリー」(識別番号19)、「BARビッグ+チェリー」(識別番号22)、「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+チェリー」(識別番号20)、「AT権利+赤7ビッグ+チェリー」(識別番号21)、「AT許容+AT権利+BARビッグ+チェリー」(識別番号23)のいずれかである場合は、新たな種類のボーナス役が当選することではなく、持ち越されているボーナス役以外に許容される図柄組合せとして、当選役「チェリー」にかかる図柄組合せのみが入賞ラインに揃うことが許容される。また、役抽選手段103の役抽選結果が、識別番号「AT権利+赤7ビッグ+スイカA」、「BARビッグ+スイカA」、「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+スイカB」のいずれかである場合は、新たな種類のボーナス役が当選することではなく、持ち越されているボーナス役以外に許容される図柄組合せとして、役名称「スイカA」または「スイカB」にかかる図柄組合せのみが入賞ラインに揃うことが許容される。

【0125】

なお、図10に示すように、この実施形態では、ボーナス遊技状態(BB1)中にはAT許容役に当選しないように構成されているが、例えば、BB1中もAT許容役に当選するように構成し、抽選値がAT許容当選となる場合に、BB1中であればAT許容当選を無効にするように制御してもよい。また、この実施形態では、AT許容役および/またはAT権利役に単独で当選しないように構成されているが、AT許容役および/またはAT権利役に単独で当選するように構成してもよい。

【0126】

(5) 決定結果記憶手段104

図4の決定結果記憶手段104は、抽選値判定決定手段103bによる決定結果として、ボーナス役に当選しているか否かを特定可能な情報を決定結果記憶領域652の第1データ領域に記憶し、一般役に当選しているか否かを特定可能な情報を決定結果記憶領域652の第2データ領域に記憶し、AT許容状態(AT許容当選)であるか否かを特定可能な情報を決定結果記憶領域652の第3データ領域に記憶し、AT権利当選であるか否かを特定可能な情報を決定結果記憶領域652の第4データ領域に記憶する。

【0127】

具体的には、図9に示すように、AT許容役に固有の16進数の最上位役番号1が割り

当てられ、A T 権利役に固有の 16 進数の最上位役番号 2 が割り当てられ、各ボーナス役のそれぞれに固有の 16 進数の上位役番号が割り当てられ、各一般役（再遊技役、小役、B B 1 役）のそれぞれに固有の 16 進数の下位役番号が割り当てられている。そして、決定結果記憶手段 104 は、役抽選手段 103 の役抽選結果である識別番号（当選役グループ）を構成する役（ハズレの場合を含む）に割り当てられている役番号を、決定結果記憶領域 652 の対応するデータ領域に記憶する。

【0128】

すなわち、役抽選手段 103 の役抽選結果が、図 10 に示す A T 許容役を含む識別番号（当選役グループ）のいずれかである場合には、決定結果記憶手段 104 は、当選した A T 許容役に割り当てられている最上位役番号 1 " 01h " を決定結果記憶領域 652 の 10
1 バイトの第 3 データ領域に記憶する。なお、決定結果記憶手段 104 は、A T 許容役にハズレ（非当選）の場合には、当該データ領域にハズレに割り当てられている最上位役番号 1 " 00h " を記憶する。また、最上位役番号 1 として " 01h " を記憶した後はこの値を維持することにより新たな A T 許容役当選があっても無視し、終了条件もしくはリミッタ条件が成立することにより最上位役番号 1 として " 00h " を記憶した後に、A T 許容当選が可能となるように構成されている。

【0129】

また、役抽選手段 103 の役抽選結果が、図 10 に示す A T 権利役を含む識別番号（当選役グループ）のいずれかである場合には、最上位役番号 2 " 01h " を決定結果記憶領域 652 の 1 バイトの第 4 データ領域に記憶する。なお、決定結果記憶手段 104 は、A
20 T 権利役にハズレ（非当選）の場合には、当該データ領域にハズレに割り当てられている最上位役番号 2 " 00h " を記憶する。ここで、A T 許容当選および A T 権利当選のそれぞれについては、当選か否かを 1 ビットで構成されたフラグの ON、OFF で判断することができる。そのため、役抽選における記憶容量削減のため、ボーナス役や一般役とは異なり、A T 許容当選および A T 権利当選のそれぞれについては 1 バイトも記憶容量を用いずに、A T 許容当選および A T 権利当選のそれぞれに対応して、ON、OFF を格納することができる 1 ビットのフラグを設け、それぞれに対応して設けられたフラグの ON、OFF を設定することにより、A T 許容当選および A T 権利当選それぞれの状態を判断（記憶）するようにしてもよい。

【0130】

また、役抽選手段 103 の役抽選結果が、図 10 に示すボーナス役を含む識別番号（当選役グループ）のいずれかである場合には、決定結果記憶手段 104 は、当選したボーナス役に割り当てられている上位役番号 " 01h " および " 02h " のいずれかを決定結果記憶領域 652 の 1 バイトの第 1 データ領域に記憶する。なお、決定結果記憶手段 104
30 は、ボーナス役にハズレ（非当選）の場合には、当該データ領域にハズレに割り当てられている上位役番号 " 00h " を記憶する。また、上位役番号として " 01h " または " 02h " を記憶した後は、ボーナス役に入賞するまでこの値を維持することにより、ボーナス役を持ち越すように構成されている。

【0131】

また、役抽選手段 103 の役抽選結果が、図 10 に示す一般役（再遊技役、小役、B B
40 1 中役）を含む識別番号（当選役グループ）のいずれかである場合には、決定結果記憶手段 104 は、当選した一般役に割り当てられている下位役番号 " 01h " ~ " 29h " のいずれかを決定結果記憶領域 652 の 1 バイトの第 2 データ領域に記憶する。なお、決定結果記憶手段 104 は、一般役にハズレ（非当選）の場合には、当該データ領域にハズレに割り当てられている下位役番号 " 00h " を記憶する。

【0132】

このように構成すると、ボーナス役当選と、一般役当選と、A T 許容当選、A T 権利当選とを並列的に記憶して管理するため、同一の抽選値を用いてこれらの当選を決定するときは各当選をまとめて管理することができる。また、このようにデータを記憶して管理することにより、一の制御において必要とするデータ種類だけを参照して判定することがで
50

きるので、効率的に処理を行うことができる。

【0133】

なお、A T 許容の状態を格納するためのA T 許容状態用記憶領域をさらに設けてもよい。この場合には、A T 許容当選である場合に、一旦、最上位役番号1 " 0 1 h " を決定結果記憶領域6 5 2 に格納し、別途設けたA T 許容状態用記憶領域に格納されたデータを確認して、A T 許容状態用記憶領域に " 0 0 h " が格納されていれば、A T 許容状態用記憶領域に " 0 1 h " を格納するようにすればよい。そして、A T 許容状態用記憶領域に " 0 1 h " を格納した後は、終了条件もしくはリミッタ条件が成立するまでこの値を維持するようにすればよい。

【0134】

また、この実施形態では、複数の一般役が同時に当選することがないように構成されているが、複数の一般役が同時に当選するように構成されている場合には、当選した複数の一般役それぞれに割り当てられている下位役番号の全てを記憶することができるように、決定結果記憶領域6 5 2 の第2 データ領域の記憶容量を設定すればよい。また、同時当選する一般役の各組み合わせに対して下位役番号を新たに割り当て、同時当選した一般役の組み合わせに割り当てた下位役番号を決定結果記憶領域6 5 2 の第2 データ領域に記憶するようにしてもよい。

【0135】

また、役抽選手段1 0 3 の役抽選結果を確認する際に、スロットマシン1 がA T 非許容状態に設定されているときは、A T 許容役についての最上位役番号1 が記憶された決定結果記憶領域6 5 2 の第3 データ領域は参照するが、A T 権利役についての最上位役番号2 が記憶された決定結果記憶領域6 5 2 の第4 データ領域は参照しないように構成され、スロットマシン1 がA T 許容状態に設定されているときは、A T 権利役についての最上位役番号2 が記憶された決定結果記憶領域6 5 2 の第4 データ領域は参照するが、A T 許容役についての最上位役番号1 が記憶された決定結果記憶領域6 5 2 の第3 データ領域は参照しないように構成されている。

【0136】

(6) 停止制御手段1 0 5

図4の停止制御手段1 0 5 は、遊技者による各ストップスイッチ2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の操作態様と役抽選手段1 0 3 の役抽選結果とに基づき、停止テーブル6 7 2 を用いて各リール1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の停止制御を行うものである。停止制御手段1 0 5 は、役抽選手段1 0 3 が決定した識別番号に属する役名称に入賞させるために、基本的にリール1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の全てで、引き込み可能範囲内において構成図柄を入賞ライン(中段)に停止させる停止制御を行う。なお、各リール1 3 L, 1 3 M, 1 3 R には、許容されるすべりコマ数(引き込み可能範囲:通常、最大4コマ)が設定されているため、操作タイミングが合わなければ入賞ラインに当選役にかかる図柄を揃えることができない場合があり、このような場合は、取りこぼし(非入賞)が発生する。

【0137】

「通常リプレイ」は、入賞にかかる組合せ「N R P 1」～「N R P 1 2」を構成する図柄が、ストップスイッチ2 1 L, 2 1 M, 2 1 R をどのタイミングで操作しても、引き込み可能な位置に配置されているため、必ず組合せ「N R P 1」～「N R P 1 2」のいずれかが入賞ラインに揃うように、停止制御手段1 0 5 がリール制御を行う。

【0138】

「昇格リプレイ1」は、図柄組合せグループ「Nリプ」および「Uリプ」の2種類で構成されている。この実施形態では、当該役を含む識別番号に当選した場合、押し順に応じて優先して揃える図柄組合せグループの優先順位が設定されている。具体的には、停止制御手段1 0 5 は、当該役を含む識別番号の当選時において、「左→中→右」の押し順の場合は、図柄組合せグループ「Uリプ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリプ」を優先してリール1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の停止制御を行う(図28(a)参照)。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先され

た図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。なお、図柄組合せグループ「Uリプ」は有利RT（RT2）への移行にかかるものであるため、「昇格リプレイ1」では、「左→中→右」の押し順が遊技者に有利な押し順となる。

【0139】

「昇格リプレイ2」は、図柄組合せグループ「Nリプ」、「Uリプ」および「SPリプ1」の3種類で構成されている。当該役を含む識別番号に当選した場合も、押し順に応じて優先して揃える図柄組合せグループの優先順位が設定されている。具体的には、停止制御手段105は、当該役を含む識別番号の当選時において、「左→右→中」の押し順の場合は、図柄組合せグループ「Uリプ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリプ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う（図28（a）参照）。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先された図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。ここで、図柄組合せグループ「SPリプ1」は、当該役を構成する図柄組合せグループではあるが、実際は揃わない図柄組合せグループである。なお、「昇格リプレイ2」では、「左→右→中」の押し順（「Uリプ」）が遊技者に有利な押し順となる。

10

【0140】

「昇格リプレイ3」は、図柄組合せグループ「Nリプ」、「Uリプ」および「SPリプ2」の3種類で構成されている。当該役を含む識別番号に当選した場合も、押し順に応じて優先して揃える図柄組合せグループの優先順位が設定されている。具体的には、停止制御手段105は、当該役を含む識別番号の当選時において、「中→左→右」の押し順の場合は、図柄組合せグループ「Uリプ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリプ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う（図28（a）参照）。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先された図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。ここで、図柄組合せグループ「SPリプ2」は、当該役を構成する図柄組合せグループではあるが、実際は揃わない図柄組合せグループである。なお、「昇格リプレイ3」では、「中→左→右」の押し順（「Uリプ」）が遊技者に有利な押し順となる。

20

【0141】

「昇格リプレイ4」は、図柄組合せグループ「Nリプ」、「Uリプ」および「SPリプ3」の3種類で構成されている。当該役を含む識別番号に当選した場合も、押し順に応じて優先して揃える図柄組合せグループの優先順位が設定されている。具体的には、停止制御手段105は、当該役を含む識別番号の当選時において、「中→右→左」の押し順の場合は、図柄組合せグループ「Uリプ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリプ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う（図28（a）参照）。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先された図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。ここで、図柄組合せグループ「SPリプ3」は、当該役を構成する図柄組合せグループではあるが、実際は揃わない図柄組合せグループである。なお、「昇格リプレイ4」では、「中→右→左」の押し順（「Uリプ」）が遊技者に有利な押し順となる。

30

【0142】

「昇格リプレイ5」は、図柄組合せグループ「Nリプ」、「Uリプ」および「SPリプ4」の3種類で構成されている。当該役を含む識別番号に当選した場合も、押し順に応じて優先して揃える図柄組合せグループの優先順位が設定されている。具体的には、停止制御手段105は、当該役を含む識別番号の当選時において、「右→左→中」の押し順の場合は、図柄組合せグループ「Uリプ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリプ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う（図28（a）参照）。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先された図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。ここで、図柄組合せグループ「SPリプ4」は、当該役を構成する図柄組合せグループではあるが、実際は揃わない図柄組合せグループである。なお、「昇格リプレイ5」では、「右→左→中」の押し順（「Uリプ」）

40

50

が遊技者に有利な押し順となる。

【0143】

「昇格リプレイ6」は、図柄組合せグループ「Nリプ」、「Uリプ」、「SPリプ1」および「SPリプ2」の4種類で構成されている。当該役を含む識別番号に当選した場合も、押し順に応じて優先して揃える図柄組合せグループの優先順位が設定されている。具体的には、停止制御手段105は、当該役を含む識別番号の当選時において、「右→中→左」の押し順の場合は、図柄組合せグループ「Uリプ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリプ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う（図28（a）参照）。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先された図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。ここで、図柄組合せグループ「SPリプ1」および「SPリプ2」は、当該役を構成する図柄組合せグループではあるが、実際は揃わない図柄組合せグループである。なお、「昇格リプレイ6」では、「右→中→左」の押し順（「Uリプ」）が遊技者に有利な押し順となる。

10

【0144】

「転落リプレイ1」は、図柄組合せグループ「Nリプ」および「Dリプ」の2種類で構成されている。当該役を含む識別番号に当選した場合、リール13L、13M、13Rの第1停止の態様に依拠して優先して揃える図柄組合せグループの優先順位が設定されている。具体的には、停止制御手段105は、当該役を含む識別番号の当選時において、左リール13Lが第1停止の場合は、図柄組合せグループ「Nリプ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Dリプ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う（図29（a）参照）。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先された図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。なお、図柄組合せグループ「Dリプ」は有利RT（RT2）から通常RT（RT1）への移行にかかるものであるため、「転落リプレイ1」では、左リール13Lが第1停止の押し順が遊技者に有利な押し順となる。

20

【0145】

「転落リプレイ2」は、図柄組合せグループ「Nリプ」、「Dリプ」および「SPリプ1」の3種類で構成されている。当該役を含む識別番号に当選した場合も、リール13L、13M、13Rの第1停止の態様に依拠して優先して揃える図柄組合せグループの優先順位が設定されている。具体的には、停止制御手段105は、当該役を含む識別番号の当選時において、中リール13Mが第1停止の場合は、図柄組合せグループ「Nリプ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Dリプ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う（図29（a）参照）。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先された図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。ここで、図柄組合せグループ「SPリプ1」は、当該役を構成する図柄組合せグループではあるが、実際は揃わない図柄組合せグループである。なお、「転落リプレイ2」では、中リール13Mが第1停止の押し順（「Nリプ」）が遊技者に有利な押し順となる。

30

【0146】

「転落リプレイ3」は、図柄組合せグループ「Nリプ」、「Dリプ」および「SPリプ2」の3種類で構成されている。当該役を含む識別番号に当選した場合も、リール13L、13M、13Rの第1停止の態様に依拠して優先して揃える図柄組合せグループの優先順位が設定されている。具体的には、停止制御手段105は、当該役を含む識別番号の当選時において、右リール13Mが第1停止の場合は、図柄組合せグループ「Nリプ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Dリプ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う（図29（a）参照）。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先された図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。ここで、図柄組合せグループ「SPリプ2」は、当該役を構成する図柄組合せグループではあるが、実際は揃わない図柄組合せグループである。なお、「転落リプレイ3」では、右リール13Rが第1停止の押し順（「Nリプ」）が遊技者に有利な押し順となる。

40

【0147】

50

「BAR揃いリプレイ」は、図柄組合せグループ「CHリプ」および「Nリプ」の2種類で構成されている。停止制御手段105は、当該役を含む識別番号に当選した場合、第1停止が左リール13Lの場合は、図柄組合せグループ「CHリプ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリプ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う（図30（a）参照）。例えば、左リール13Lに図柄「CH（チェリー）」を引き込めるタイミングで操作された場合は、左リール13Lの中段に図柄「CH（チェリー）」が停止する。このとき、図柄「BAR」が上段に位置する。第2、第3停止とともに図柄「BAR」が目押しされた場合、停止制御手段105は、図柄「BAR」が直線状に揃うようにリール13L、13M、13Rの停止制御を行う。なお、第1停止が左リール13Lだが、図柄「CH（チェリー）」を引き込めない操作タイミングであった場合、停止制御手段105は、図柄組合せグループ「Nリプ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う。

10

【0148】

「フェイクリプレイ」は、図柄組合せグループ「CHリプ」、「Nリプ」および「SPリプ1」～「SPリプ4」の6種類で構成されている。停止制御手段105は、当該役を含む識別番号に当選した場合、第1停止が左リール13Lの場合は、図柄組合せグループ「CHリプ」を優先して、リール13L、13M、13Rの停止制御を行う（図30（a）参照）。例えば、左リール13Lに図柄「CH（チェリー）」を引き込めるタイミングで操作された場合は、左リール13Lの中段に図柄「CH（チェリー）」が停止する。このとき、図柄「BAR」が上段に位置する。第2停止で中リール13Mの図柄「BAR」が目押しされると、停止制御手段105は、図柄「BAR」がテンパイするように中リール13Mの停止制御を行う。最終停止で右リール13Rの図柄「BAR」が目押しされると、停止制御手段105は、図柄「BAR」が揃わないようにリール13L、13M、13Rの停止制御を行う。逆押し（右→中→左）の場合、停止制御手段105は、図柄組合せグループ「SPリプ1」～「SPリプ4」のいずれかが揃うようにリール13L、13M、13Rの停止制御を行う。第1停止が中リール13Mであったり、第1停止が左リール13Lだが、図柄「CH（チェリー）」を引き込めない操作タイミングであった場合、停止制御手段105は、図柄組合せグループ「Nリプ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う。

20

【0149】

「チェリー」は、図柄組合せグループ「Bチェリー」で構成されている。停止制御手段105は、当該役を含む識別番号に当選した場合、図柄組合せグループ「Bチェリー」を入賞させるために、リール13L、13M、13Rの全てで、引き込み可能範囲内において構成図柄を入賞ライン（中段）に停止させる停止制御を行う。例えば、左リール13Lにおいて図柄「BAR」を引き込める操作タイミングでストップスイッチ21Lが操作されると、中段に図柄「BAR」が停止するように左リール13Lの停止制御を行う。中リール13Mおよび右リール13Rは、いずれも、どのタイミングでストップスイッチ21M、21Rが操作されても、中段に停止可能（引き込み可能）な位置に入賞にかかる図柄「CH」が配置されているため、停止制御手段105は、それぞれ中段に図柄「CH」が停止するように中リール13Mまたは右リール13Rの停止制御を行う。なお、停止制御手段105は、左リール13Lで図柄「BAR」を引き込み可能な操作タイミングでストップスイッチ21Lが操作されなかった場合、ハズレとなるように各リール13L、13M、13Rの停止制御を行う。

30

40

【0150】

「スイカA」は、図柄組合せグループ「CDスイカ」で構成されている。停止制御手段105は、当該役を含む識別番号に当選した場合、中リール13Mにおいて図柄「WM」を引き込める操作タイミングで中ストップスイッチ21Mが操作されると、中段に図柄「WM」が停止するように中リール13Mの停止制御を行う。左リール13Lおよび右リール13Rは、いずれも、どのタイミングでストップスイッチ21M、21Rが操作されても、中段に停止可能（引き込み可能）な位置に入賞にかかる図柄「BE1」または「BE

50

2」が配置されているため、停止制御手段105は、それぞれ中段に図柄「BE1」または「BE2」が停止するように左リール13Lまたは右リール13Rの停止制御を行う。なお、停止制御手段105は、中リール13Mで図柄「WM」を引き込み可能な操作タイミングで中ストップスイッチ21Mが操作されなかった場合、ハズレとなるように各リール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う。

【0151】

「スイカB」は、図柄組合せグループ「CDスイカ」および図柄組合せグループ「Cスイカ」で構成されている。停止制御手段105は、当該役を含む識別番号に当選した場合、中リール13Mにおいて図柄「WM」を引き込める操作タイミングで中ストップスイッチ21Mが操作されると、中段に図柄「WM」が停止するように中リール13Mの停止制御を行う。左リール13Lおよび右リール13Rは、いずれも、どのタイミングでストップスイッチ21M, 21Rが操作されても、中段に停止可能（引き込み可能）な位置に入賞にかかる図柄（CDスイカ：「BE1」または「BE2」、Cスイカ：「WM」）が配置されているため、停止制御手段105は、それぞれ中段に図柄「BE1」、「BE2」および「WM」のいずれかが停止するように左リール13Lまたは右リール13Rの停止制御を行う。この実施形態では、図柄組合せグループ「CDスイカ」および図柄組合せグループ「Cスイカ」については、ストップスイッチ21Lの操作タイミングに応じてどちらかが優先して入賞するように構成されている。なお、停止制御手段105は、中リール13Mで図柄「WM」を引き込み可能な操作タイミングで中ストップスイッチ21Mが操作されなかった場合、ハズレとなるように各リール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う。

10

20

【0152】

図10に示すように、この実施形態では、ボーナス役、小役、再遊技役のうちの2種類が同時に当選する識別番号が設定されているが、このような識別番号に当選した場合は、再遊技役、ボーナス役、小役の優先順序で入賞するように構成されている。

【0153】

例えば、識別番号4（「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+通常リプレイ」）は、図柄組合せグループ「Nリプ」および「ビッグ1」で構成されている。当該識別番号4に当選したゲームで、第1停止で左ストップスイッチ21Lを押したときに、ボーナス入賞にかかる図柄（図柄「赤7」）と再遊技入賞にかかる図柄（図柄「RP1」または「RP2」）の両方を引き込み可能な場合、停止制御手段105は、再遊技入賞にかかる図柄が入賞ラインに停止するようにリール制御を行う。上述のように、通常リプレイは取りこぼしが発生しないようになっているため、当該識別番号4の当選したゲームでは、赤7ビッグに入賞せずに必ず通常リプレイに入賞する。

30

【0154】

識別番号27（「AT権利+赤7ビッグ+スイカA」）は、図柄組合せグループ「CDスイカ」および「ビッグ1」で構成されている。当該識別番号27に当選したゲームで、第1停止で左ストップスイッチ21Lを押したときに、ボーナス入賞にかかる図柄（図柄「赤7」）とスイカA入賞にかかる図柄（図柄「BE1」または「BE2」）の両方を引き込み可能な場合、停止制御手段105は、ボーナス入賞にかかる図柄が入賞ラインに停止するようにリール制御を行う。

40

【0155】

識別番号19～21（「（AT許容+AT権利+）赤7ビッグ+チェリー」）は、図柄組合せグループ「Bチェリー」および「ビッグ1」で構成されている。停止制御手段105は、当該識別番号に当選した場合、ボーナス優先のリール制御を行う。

【0156】

識別番号22～23（「（AT許容+AT権利+）BARビッグ+チェリー」）は、図柄組合せグループ「Bチェリー」および「ビッグ2」で構成されている。停止制御手段105は、当該識別番号に当選した場合、ボーナス優先のリール制御を行う。

【0157】

50

識別番号28(「BARビッグ+スイカA」)は、図柄組合せグループ「CDスイカ」および「ビッグ2」で構成されている。停止制御手段105は、当該識別番号に当選した場合、ボーナス優先のルール制御を行う。

【0158】

識別番号31(「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+スイカB」)は、図柄組合せグループ「CDスイカ」、「Cスイカ」および「ビッグ1」で構成されている。停止制御手段105は、当該役を含む識別番号に当選した場合、ボーナス優先のルール制御を行う。

【0159】

なお、「スイカA」は、ボーナス役である「赤7ビッグ」と「BARビッグ」の両方と同時当選する役として設定されているが、「スイカB」は、「赤7ビッグ」のみと同時当選する役として設定されている。したがって、「スイカB」当選時しか出現しない図柄組合せグループ「Cスイカ」の図柄組合せが入賞ラインに揃った場合は、「赤7ビッグ」の当選への期待が高まる。

【0160】

「押し順不問ベル」に当選した場合、停止制御手段105は、押し順の如何に関わらず、図柄組合せグループ「Cベル」が入賞ラインに揃うようにリール13L、13M、13Rの停止制御を行う。当該図柄組合せグループは、操作タイミングがどのような場合であっても、入賞ラインに引き込めるよう構成図柄が各リール13L、13M、13Rに配置されているため、必ず入賞する。

【0161】

「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」は、いずれも押し順によって優先して入賞する図柄組合せグループが異なるように構成される。

【0162】

例えば、「左中右正解ベル1」に当選した場合、停止制御手段105は、「左→中→右」の押し順の場合(押し順が正解の場合)は、配当が最も高い図柄組合せグループ「Tベル」が優先して入賞するようにリール13L、13M、13Rの停止制御を行う(図30(a)参照)。当該図柄組合せグループは取りこぼし(非入賞)のない図柄組合せグループであるため、必ず入賞する。

【0163】

第1停止が左リール13Lで、第2停止が右リール13Rの場合、すなわち、第2停止で不正解の場合、停止制御手段105は、図柄組合せグループ「左正解AT」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う(図31(a)参照)。当該図柄組合せグループは取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、必ず入賞する。

【0164】

第1停止が中リール13Mの場合(第1停止で不正解の場合)、停止制御手段105は、図柄組合せグループ「A1中不正解AT」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う(図31(a)参照)。具体的には、図柄組合せグループ「A1中不正解AT」の中リール13Mの入賞にかかる図柄は「BE1」であるため、停止制御手段105は、当該図柄が中リール13Mの中段に停止するように中リール13Mの停止制御を行う。なお、当該図柄は取りこぼしがないので必ず中リール13Mの中段に停止する。続いて、例えば、第2停止が左リール13Lの場合、図柄組合せグループ「A1中不正解AT」の左リール13Lの入賞にかかる図柄は「BAR」または「BE1」であるため、これらのいずれか一方でも引き込めるタイミングで左リール13Lが停止操作された場合、停止制御手段105は、当該図柄が左リール13Lの中段に停止するように左リール13Lの停止制御を行う。これ以外のタイミングの場合は、第3停止の操作タイミングにかかわらず、取りこぼし(非入賞)となる(図31(a)参照)。なお、両方の図柄を引き込み可能な場合は、どちらか一方を優先して停止制御するようにするとよい。また、第2停止

(左リール13L)で入賞図柄を引き込めるタイミングで操作された場合の最終停止(右リール13R)において、図柄組合せグループ「A1中不正解AT」の右リール13Rの入賞にかかる図柄である「赤7」および「BL」の一方でも引き込めるタイミングで左リール13Lが停止操作された場合、停止制御手段105は、当該図柄が右リール13Rの中段に停止するように右リール13Rの停止制御を行う。これ以外のタイミングの場合は、第1、第2停止リールで入賞図柄が停止しているにもかかわらず、取りこぼし(非入賞)となる(図31(a)参照)。第2停止リールが右リール13Rの場合も同様の停止制御が行われる。

【0165】

また、第1停止が右リール13Rの場合(第1停止で不正解の場合)、停止制御手段105は、図柄組合せグループ「A右不正解AT」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う(図31(a)参照)。具体的には、図柄組合せグループ「A右不正解AT」の右リール13Rの入賞にかかる図柄は「CH」であるため、停止制御手段105は、当該図柄が右リール13Mの中段に停止するように中リール13Mの停止制御を行う。なお、当該図柄は取りこぼしがないので必ず右リール13Mの中段に停止する。続いて、例えば、第2停止が左リール13Lの場合、図柄組合せグループ「A右不正解AT」の左リール13Lの入賞にかかる図柄は「BAR」または「BE1」であるため、これらのいずれか一方でも引き込めるタイミングで左リール13Lが停止操作された場合、停止制御手段105は、当該図柄が左リール13Lの中段に停止するように左リール13Lの停止制御を行う。これ以外のタイミングの場合は、第3停止の操作タイミングにかかわらず、取りこぼし(非入賞)となる。なお、両方の図柄を引き込み可能な場合は、どちらかを優先して停止制御するようにするとよい。また、第2停止(左リール13L)で入賞図柄を引き込めるタイミングで操作された場合の最終停止(右リール13R)において、図柄組合せグループ「A1中不正解AT」の中リール13Mの入賞にかかる図柄である「BAR」および「RP1」の一方でも引き込めるタイミングで左リール13Lが停止操作された場合、停止制御手段105は、当該図柄が右リール13Rの中段に停止するように右リール13Rの停止制御を行う。これ以外のタイミングの場合は、第1、第2停止リールで入賞図柄が停止しているにもかかわらず、取りこぼし(非入賞)となる。第2停止リールが中リール13Mの場合も同様の停止制御が行われる。なお、「左中右正解ベル1」の場合、最も高い配当の図柄組合せグループ「Tベル」が入賞ラインに揃う押し順(左→中→右)が遊技者に有利な押し順となる。

【0166】

「左中右正解ベル2」～「左中右正解ベル4」並びに「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」についても、「左中右正解ベル1」と同じく、押し順に応じて優先される図柄組合せグループが異なるようになっている。すなわち、これらの役を含むどの識別番号も、押し順6通りのうち、1通り(第1停止正解および第2停止正解)が100%入賞して9枚が払い出され、1通り(第1停止正解および第2停止不正解)が100%入賞して1枚が払い出され、4通り(第1停止不正解)がその後の停止リールの操作タイミングが合えば入賞して1枚が払い出される。

【0167】

(7) 報知表示制御手段106

図4の報知表示制御手段106は、報知用表示器60での報知が後述する報知態様決定手段107で決定された報知態様となるように制御するものである。報知用表示器60の報知態様については後述する。

【0168】

(8) 報知態様決定手段107

図4の報知態様決定手段107は、役抽選手段103の役抽選結果やスロットマシン1の状態(非AT、AT準備中、AT中)などに基づいて、報知用表示器60での報知態様

10

20

30

40

50

を決定するものである。

【0169】

具体的には、報知態様決定手段107は、遊技状態が初期RT(RT0)で、非AT中の状態である場合またはAT準備中の状態である場合においては、「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」を含む識別番号以外のどの識別番号に当選したとしても、報知用表示器60で何も報知しないという報知態様に決定する(図16の報知種類「0」参照)。

【0170】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態が初期RT(RT0)で、非AT中の状態である場合またはAT準備中の状態である場合において「チェリー」を含む識別番号に内部当選した場合、押し順(左→中→右)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図16の報知種類「1」参照)、および、押し順(左→右→中)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図16の報知種類「2」参照)のいずれかに決定する。両報知態様のいずれかが、例えば、抽選により決定される。なお、押し順(左→中→右)および押し順(左→右→中)は、いずれも、「(AT許容+) (AT権利+) 赤7ビッグ+チェリー」に同時当選したときに、「チェリー」か「赤7ビッグ」の両方に入賞し得る押し順である。

10

【0171】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態が初期RT(RT0)で、非AT中の状態である場合またはAT準備中の状態である場合において「スイカA」または「スイカB」を含む識別番号に内部当選した場合、いずれも、押し順(中→左→右)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図16の報知種類「3」参照)、および、押し順(中→右→左)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図16の報知種類「4」参照)のいずれかに決定する。両報知態様のいずれかが、例えば、抽選により決定される。なお、押し順(中→左→右)および押し順(中→右→左)は、いずれも、「(AT権利+) 赤7ビッグ+スイカA」、「スイカA+BARRビッグ」、「(AT許容+) (AT権利+) 赤7ビッグ+スイカB」に当選したときに、小役(「スイカA」/「スイカB」)か、ボーナス役(「赤7ビッグ」/「BARRビッグ」)の両方に入賞し得る押し順である。

20

【0172】

なお、報知種類「0」は、報知しないという報知態様ではなく、別の報知態様でもよい。その場合、少なくとも全てのリール13L, 13M, 13Rが回転している状態から第3停止操作が行われるまで報知態様は変化しない方が好ましい。

30

【0173】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態が通常RT(RT1)で非AT中の状態である場合においては、「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」を含む識別番号以外のどの識別番号に内部当選したとしても、報知用表示器60で何も報知しないという報知態様に決定する(図17の報知種類「0」参照)。また、報知態様決定手段107は、遊技状態が通常RT(RT1)であって、AT準備中またはAT中の状態である場合で、かつ、役抽選結果が「通常リプレイ」、「押し順不問ベル」のいずれかに内部当選の識別番号または「ハズレ」の識別番号の場合においても、報知用表示器60で何も報知しないという報知態様に決定する(図17の報知種類「0」参照)。

40

【0174】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態が通常RT(RT1)で「チェリー」を含む識別番号に当選した場合は、非AT中、AT準備中、AT中のいずれの状態でも、押し順(左→中→右)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図17の報知種類「1」参照)、および、押し順(左→右→中)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図17の報知種類「2」参照)のいずれかに決定する。

【0175】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態が通常RT(RT1)で「スイカA」または「スイカB」を含む識別番号に当選した場合は、非AT中、AT準備中、AT中のいずれの状態でも、押し順(中→左→右)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図1

50

7の報知種類「3」参照)、および、押し順(中→右→左)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図17の報知種類「4」参照)のいずれかに決定する。

【0176】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態が通常RT(RT1)であって、AT準備中またはAT中の状態である場合で、かつ、役抽選結果が「昇格リプレイ1」に内部当選の識別番号の場合においては、報知用表示器60で有利な押し順(左→中→右)を特定可能な情報を報知するという報知態様に決定する(図17の報知種類「1」参照)。このとき、「昇格リプレイ2」～「昇格リプレイ6」の場合も、報知態様決定手段107は、報知用表示器60で有利な押し順を特定可能な情報を報知するという報知態様に決定する(図17の報知種類「2」～「6」参照)。

10

【0177】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態が通常RT(RT1)であって、AT準備中またはAT中の状態である場合で、かつ、役抽選結果が「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」のいずれかに内部当選の識別番号の場合においても、報知用表示器60でそれぞれの有利な押し順を特定可能な情報を報知するという報知態様に決定する(図17の報知種類「1」～「6」参照)。

【0178】

20

また、報知態様決定手段107は、遊技状態が有利RT(RT2)のAT中の状態であって、役抽選結果が「転落リプレイ1」に内部当選の識別番号の場合、報知用表示器60で有利な押し順の一つである「左→中→右」の押し順を特定可能な情報を報知するという報知態様に決定する(図18の報知種類「1」参照)。このとき、役抽選結果が「転落リプレイ2」および「転落リプレイ3」に内部当選の識別番号の場合も同様に、報知態様決定手段107は、報知用表示器60でそれぞれ有利な押し順の一つを特定可能な情報を報知するという報知態様に決定する(図18の報知種類「3」「5」参照)。

【0179】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態が有利RT(RT2)で「チェリー」を含む識別番号に当選した場合は、非AT中、AT中のいずれの状態でも、押し順(左→中→右)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図18の報知種類「1」参照)、および、押し順(左→右→中)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図18の報知種類「2」参照)のいずれかに決定する。

30

【0180】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態が有利RT(RT2)で「スイカA」または「スイカB」を含む識別番号に内部当選した場合は、非AT中、AT中のいずれの状態でも、押し順(中→左→右)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図18の報知種類「3」参照)、および、押し順(中→右→左)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図18の報知種類「4」参照)のいずれかに決定する。

【0181】

40

また、報知態様決定手段107は、遊技状態が有利RT(RT2)のAT中の状態であって、役抽選結果が「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」のいずれかに内部当選の識別番号の場合、報知用表示器60で有利な押し順を特定可能な情報を報知するという報知態様に決定する(図18の報知種類「1」～「6」参照)。

【0182】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態が有利RT(RT2)のAT中の状態であって、役抽選結果が「押し順不問ベル」に内部当選の識別番号の場合は、押し順「左→中

50

→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」の5種類の中から1つの押し順を抽選で決定し(図33(a)参照)、報知用表示器60で当該押し順を特定可能な情報を報知するという報知態様に決定する(図18の報知種類「1~5」参照)。

【0183】

また、この実施形態では、有利RT(RT2)およびボーナス内部当選中(RT3)は、通常RT(RT1)と比較すると、小役の当選確率は変化ないが、再遊技役の当選確率が高く設定されている。また、有利RTでは、「転落リプレイ1」~「転落リプレイ3」が抽選の対象となっているところ、ボーナス内部当選中(RT3)では、再遊技役が「通常リプレイ」のみ抽選の対象となっている(図32(a)参照)。ここで、ART遊技中にボーナス役に当選してボーナス内部当選中(RT3)に移行した場合を想定すると、ボーナス役の当選前は、「転落リプレイ1」~「転落リプレイ3」に内部当選の識別番号のときに遊技状態の転落を回避する報知がなされるが、ボーナス内部当選中(RT3)では回避の報知がされなくなる。そうすると、遊技者はボーナス役当選の告知演出の前のリプレイ入賞時に報知がなされないことで、ボーナス役当選を予想してしまうおそれがある。また、ART中に回避の報知がなされると、遊技者はボーナス役当選の可能性が低いことを予想し、いずれにせよ遊技者の楽しみを削ぐ結果となる。そこで、この実施形態の報知態様決定手段107は、遊技状態がボーナス内部当選中(RT3)のAT中の状態であって、かつ、ボーナス役当選の告知前の状態で、役抽選結果が「通常リプレイ」に内部当選の識別番号の場合は、i)押し順の報知を行わない、ii)押し順(左→中→右)を特定可能な情報を報知する、iii)押し順(中→左→右)を特定可能な情報を報知する、iv)押し順(右→左→中)を特定可能な情報を報知するという4種類の報知態様のうちの1つを抽選により決定し(図32(b)参照)、当該決定された報知態様を報知用表示器60の報知態様に決定する(図19の報知種類「0or1or3or5」参照)。ここで決定される報知態様は、回避の報知と同じ報知態様とするのが好ましい。

【0184】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態がボーナス内部当選中(RT3)で「チェリー」を含む識別番号に当選した場合は、非AT中、AT準備中、AT中のいずれの状態でも、押し順(左→中→右)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図19の報知種類「1」参照)、および、押し順(左→右→中)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図19の報知種類「2」参照)のいずれかに決定する。

【0185】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態がボーナス内部当選中(RT3)で「スイカA」または「スイカB」を含む識別番号に当選した場合は、非AT中、AT準備中、AT中のいずれの状態でも、押し順(中→左→右)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図19の報知種類「3」参照)、および、押し順(中→右→左)を特定可能な情報を報知するという報知態様(図19の報知種類「4」参照)のいずれかに決定する。

【0186】

また、報知態様決定手段107は、遊技状態がボーナス遊技状態(BB1)であって、役抽選結果が「BAR揃いリプレイ」または「フェイクリプレイ」に内部当選の識別番号の場合は、図5に示すAT許容状態のときは、報知用表示器60で左からBARを狙えば有利となる可能性がある旨の情報を報知するという報知態様に決定し(図20の報知種類「7」参照)、図5に示すAT非許容状態のときは、報知用表示器60で何も報知しないという報知態様に決定する(図20の報知種類「0」参照)。なお、図5に示すAT非許容状態のときに、報知用表示器60でBARが揃わないようなストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作手順を示唆する報知を行ってもよい。

【0187】

(9) コマンド作成手段108

図4のコマンド作成手段108は、役抽選手段103の役抽選結果に関する情報、各ストップスイッチ21L, 21M, 21R、スタートスイッチ19等の遊技者により操作さ

10

20

30

40

50

れる操作器具の操作に関する情報、などの種々の情報をサブ制御基板73（サブCPU71）に送信するためのコマンドを生成するものである。そして、コマンド作成手段108により生成されたコマンドは、後述するようにコマンド送信手段113によりサブ制御基板73に送信される。サブ制御基板73では、メイン制御基板63から送られてきたコマンドに基づき、実行する演出を選択する。換言すれば、サブ制御基板73において実行される演出内容を指示するコマンドがコマンド作成手段108により作成される。

【0188】

また、コマンド作成手段108は、スロットマシン1の状態および役抽選手段103の役抽選結果に基づいて、報知用表示器60の報知態様に対応するコマンドを作成する。具体的には、図16～図20に示すように、役抽選手段103の役抽選結果（当選役グループの識別番号）を構成する役の種類を特定可能なコマンド（例えば、「通常リプレイ」の場合は「\$01」）を作成するとともに、報知用表示器60の報知態様の種類（図16～図20中の「報知種類」に相当）を特定可能なコマンド（例えば、初期RT（RT0）で非ART中の場合に「チェリー」に当選した場合は「0」）を作成する。

10

【0189】

なお、図16～図20では、AT許容役、AT権利役、ボーナス役（「赤7ビッグ」、「BARビッグ」）を省略しているが、コマンド作成手段108は、これらの役を含む識別番号の当選役グループに当選しているか否か、および、内部当選しているときにその種類を特定可能なコマンドも作成する。

20

【0190】

（10）リール検出手段109

図4のリール検出手段109は、左・中・右位置センサ55L、55M、55Rの検出信号と、左・中・右リール13L、13M、13Rを駆動する各リールモータ14L、14M、14Rへの供給パルス数とに基づき、左・中・右リール13L、13M、13Rの回転位置をそれぞれ検出するものである。この場合、リール検出手段109は、左・中・右リール13L、13M、13Rの回転中および回転停止時に、所定の基準位置（この実施形態では例えば、表示窓11の中段）に位置する図柄に対応するコマ番号をそれぞれ検出する。

【0191】

（11）図柄判定手段110

図4の図柄判定手段110は、各リール13L、13M、13Rそれぞれの回転位置に基づき、停止制御手段105により停止制御されて停止した各リール13L、13M、13Rの図柄の表示態様が、予め定められた表示態様であるかどうかの判定を行うものであり、リール13L、13M、13Rが停止したときの図柄の表示結果が所定の入賞態様であるかどうかを判定する。

30

【0192】

（12）払出制御手段111

図4の払出制御手段111は、図柄判定手段110による判定結果に基づき、遊技者に所定の特典（利益）を付与するものであり、図柄判定手段110により、いずれかの役に入賞したと判定されたときに、メダル払い出しのある入賞であれば、クレジットメダルの貯留枚数が上限値（この実施形態では例えば50枚）に達した後は、ホッパーユニット43を動作させ、入賞した役に対応した払出数だけメダルを払い出して遊技者に利益を付与する。また、払出制御手段111は、クレジットメダルの貯留枚数が上限値に達するまでは、メダル払い出しとして、ホッパーユニット43の動作に代えて上記払出数だけクレジットメダルを増加させる。

40

【0193】

さらに、払出制御手段111は、図柄判定手段110により再遊技役に入賞したと判定されたときに、規定数（3枚）のメダルが投入されたものとして次遊技の入賞ラインを有効とする。

【0194】

50

(13) メダル制御手段112

図4のメダル制御手段112は、メダルセクタ48の動作を制御することにより、メダル受入可と受入不可とを切替えるものである。

【0195】

(14) コマンド送信手段113

図4のコマンド送信手段113は、メイン制御基板63からサブ制御基板73へ、コマンド作成手段108により作成された種々の情報を含むコマンドを一方通行で送信するものである。この場合、一般遊技状態(RT0、RT1、RT2)およびボーナス遊技状態(BB1)などの遊技状態、役抽選手段103の役抽選結果、図柄判定手段110による図柄判定結果、各リール13L、13M、13Rの回転・停止状態、払出制御手段111

10

【0196】

また、コマンド送信手段113は、投入センサ53による投入メダルの検出状態、ベットスイッチ15および最大ベットスイッチ17の操作状態などを表すデータを含むコマンドをサブ制御基板73に送信する。また、コマンド送信手段113は、スタートスイッチ19およびストップスイッチ21L、21M、21Rなどの各種スイッチが遊技者により操作されたことを示すデータを含むコマンドをサブ制御基板73に送信する。

【0197】

(15) 許容状態比率算出手段114

20

許容状態比率算出手段114は、スロットマシン1の総ゲーム期間(総ゲーム数)の中でAT許容状態である期間の比率を算出するものである。許容状態比率算出手段114は、1ゲームを消化するごとに、総遊技数カウンタ655のカウンタ値を1ずつ加算する。当該カウンタ655は基本的にクリアされることなく半永久的に1ゲーム消化ごとに加算され続ける。また、許容状態比率算出手段114は、AT許容状態設定手段100cによりAT許容状態に設定されているゲームであるか否かを1ゲームごとに判定し、AT許容状態に設定されているゲーム(1ゲーム)を消化するたびに、総許容期間遊技数カウンタ656のカウンタ値を1ずつ加算する。総許容期間遊技数カウンタ656も総遊技数カウンタ655と同様に基本的にクリアされないように構成されている。そして、許容状態比率算出手段114は、総遊技数カウンタ655のカウンタ値と総許容期間遊技数

30

【0198】

また、この実施形態では、許容状態比率算出手段114が算出したAT許容状態の比率は、入賞時のメダルの払出枚数を表示する、2つの7セグメントLEDで構成されたペイアウト表示器(図示省略)を利用して所定の契機で表示できるようになっている。例えば、許容状態比率算出手段114は、前面扉5を開けた状態でエラーの解除や設定変更時の設定値変更にも用いることもあるリセットスイッチ(図示省略)を押したときに(所定の契機)AT許容状態の比率を算出し、該算出した比率(%)をペイアウト表示器に表示する。また、表示した比率は、リセットスイッチを離すとクリアされる。なお、当該比率については、例えば、設定値の変更や確認するための変更処理開始スイッチ(図示省略)をONに設定したときに算出/表示するようにしてもよい。また、例えば、液晶表示器27にデモ画面を表示している状態や、賭数が設定可能状態などの遊技が行われていない状態で、所定の操作が行われたときに、表示するようにしてもよい。所定の操作としては、専用の操作手段を設けたり、スタートスイッチ19、ストップスイッチ21L、21M、21R、ベットスイッチ15、17、精算スイッチ23などの既存の設備を兼用してもよい。ただし、このような操作手段は、筐体内部に設けられているものを利用するのが好ましい。リセットスイッチや変更処理開始スイッチは、筐体内部に設けられているため、遊技者

40

50

が意図しないのに A T 許容状態の比率が表示されて、不信感を持ったり、設定値を推測されたりするのを防止することができる。

【0199】

また、ペイアウト表示器の代わりに例えば、クレジット表示器 45 や設定値を表示する設定値表示器（図示省略）を利用してもよい。また、例えば、メイン制御基板 63 に別途専用の表示器を設け、該表示器に表示するようにしてもよい。メイン制御基板 63 は、基板ケースで覆われており外部からアクセスしにくくなっているため、このようにすると、表示器を不正して当該比率を不正表示するのを防止することができる。また、遊技を行っているときにも算出／表示できるようにしてもよい。

【0200】

また、エラー表示に用いられる表示器を当該比率の表示器に兼用する場合は、エラー表示との混同を防止するために、エラーが表示されたゲームでは当該比率の表示を許可しないようにするのが好ましい。また、この場合、エラー解除後一定期間（例えば 10 秒）は操作しても比率を表示しないようにしてもよい。

【0201】

（サブ制御基板）

次に、サブ制御基板 73 について詳細に説明する。図 4 のサブ制御基板 73 は、メイン制御基板 63 から送信されたコマンドを受信し、メイン制御基板 63 の動作や状態に応じた演出を行うものである。サブ制御基板 73 は、メモリ 75（図 3 参照）に格納されたプログラムを実行することにより実現される種々の機能や、ハードウェアが制御されることにより実現される種々の機能を備えている。

【0202】

（1）コマンド受信手段 200

図 4 のコマンド受信手段 200 は、メイン制御基板 63 のコマンド送信手段 113 により送信された種々の情報を含むコマンドを受信するものである。コマンド受信手段 200 は、メイン制御基板 63 から送信されるコマンドを受信すれば、コマンドの種類に応じてサブ制御基板 73 が備える各機能に通知を行う。

【0203】

（2）演出内容決定手段 201

図 4 の演出内容決定手段 201 は、コマンド受信手段 200 により受信されたコマンドに応じて、演出の内容を決定するためのものである。具体的には、遊技の進行や、役抽選手段 103 の役抽選結果などに対応して予め設定された演出パターンから、液晶表示器 27 に表示される動画を決定したり、スピーカ 31 L、31 R から流れる音楽や音声を決定したり、上部ランプ部 33 や下部ランプ部 37 L、37 R の光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの演出を決定する。この場合、演出内容決定手段 201 は、報知用表示器 60 の報知態様に対応する報知演出を実行する演出内容に決定する。

【0204】

そして、演出内容決定手段 201 は、決定した演出内容に関するデータを含む信号を表示制御手段 202 および音声制御手段 203 に送信する。

【0205】

（3）表示制御手段 202

図 4 の表示制御手段 202 は、演出内容決定手段 201 から送信された信号に含まれるデータに基づいて、液晶表示器 27 に動画（画像）を表示したり、上部ランプ部 33 や下部ランプ部 37 L、37 R などの光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの制御を行うものである。

【0206】

（4）音声制御手段 203

図 4 の音声制御手段 203 は、演出内容決定手段 201 から送信された信号に含まれるデータに基づいて、スピーカ 31 L、31 R から音楽を流したり、音声を出力したりするなど制御を行うものである。

【0207】

(報知演出の具体例)

次に、サブ制御基板73で制御される報知演出の態様、および、メイン制御基板63で制御される報知用表示器60の報知態様例について具体的に説明する。

【0208】

図34(a)に示すように、報知用表示器60は、第1、第2の7セグメントLED60a, 60bと、報知ランプ60cとで構成されており、例えば、押し順の報知を行わないという報知態様の場合は、両7セグメントLED60a, 60bそれぞれにおいて、全てのセグメントS1~S7を点灯させない(報知種類「0」)。

【0209】

具体的には、報知態様決定手段107により、報知用表示器60において報知種類「0」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド(「0」のコマンド)を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、押し順の示唆に関する演出ではなく、コマンドとして送信された情報から特定される内部当選にかかる役(ボーナス役や小役や再遊技役)に対応する演出を実行演出に決定する。ここで決定される演出の一例としては、例えば送信されたコマンドから役名称「通常リプレイ」を特定できる場合、当該当選役を含む識別番号の当選役グループに内部当選していることを示唆する青演出(背景や特定箇所を青く表示する演出)などの演出を行う。

【0210】

また、例えば図34(b)に●で示すように(消灯状態は○で示す)、AT許容状態設定手段100cが報知ランプ60cを点灯することにより、スロットマシン1がAT許容状態に設定されていることを報知することができる。

【0211】

ところで、第1の7セグメントLED60aは、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの停止操作が行われると次の停止操作を示唆する報知態様に変化するように構成されている。これに対して、第2の7セグメントLED60bは、報知種類を特定するためのもので、報知してから最終停止まで同一の報知を継続するように構成されている。また、原則として、第1の7セグメントLED60aのセグメントS1の点灯は、左リール13Lの停止を示唆し、セグメントS3の点灯は中リール13Mの停止を示唆し、セグメントS6の点灯は右リール13Rの停止を示唆している。

【0212】

・昇格リプレイ

図28(a)に示すように、「昇格リプレイ1」~「昇格リプレイ6」は、いずれも図柄組合せグループ「Uリプ」が入賞ラインに停止すると、通常RT(RT1)よりも再遊技役の当選確率が高く設定された有利RT(RT2)に移行するため、押し順によって有利度が異なる再遊技役である。

【0213】

図28(b)に示すように、報知用表示器60は、AT中の「昇格リプレイ1」に内部当選の識別番号のときには、遊技者に有利となる押し順(左→中→右)を示唆する報知種類「1」の報知態様で遊技者に報知を行う。この場合、図34(b)に示すように、報知種類「1」の場合、報知用表示器60は、スタートスイッチ19のON~第1停止までの間、第1の7セグメントLED60aのセグメントS1のみを点灯させて左リール13Lの停止を示唆するとともに、第2の7セグメントLED60bのセグメントS1のみを点灯させる。なお、第2の7セグメントLED60bのセグメントS1の点灯は、報知種類が「1」であることを報知している。続いて、第1停止~第2停止までの間は、第1の7セグメントLED60aの点灯をセグメントS3に変化させ、中リール13Mの停止を示唆する。第2停止~第3停止までの間は、第1の7セグメントLED60aの点灯をセグメントS6に変化させ、右リール13Rの停止を示唆する。第3停止後は、第1、第2の7セグメントLED60a, 60bの全てのセグメントS1~S7を消灯させる。このよ

うにすると、遊技者に対して、押し順（左→中→右）で操作すると有利となることを報知することができる。

【0214】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60において報知種類「1」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド（「1」のコマンド）を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、図28（b）に示すように、液晶表示器27に「123」のような画像を表示して遊技者に押し順（左→中→右）が有利な押し順であることを報知する報知演出（操作順序示唆演出）を実行する演出内容に決定する。このようにすると、報知用表示器60の報知内容と、液晶表示器27の報知内容とをリンクさせることができる。

10

【0215】

また、報知用表示器60は、AT中の「昇格リプレイ2」に内部当選の識別番号のときに、遊技者に有利となる押し順（左→右→中）を示唆する報知種類「2」の報知態様で遊技者に報知を行う。この場合、図34（c）に示すように、スタートスイッチ19のON～第1停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS1を点灯させ、第1停止～第2停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS6を点灯させ、第2停止～第3停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS3を点灯させる。また、第2の7セグメントLED60bについては、スタートスイッチ19のON～第3停止までの間、セグメントS3を点灯させて、報知種類が「2」であることを報知する。このとき、コマンド受信手段200は、報知種類「2」を特定できるコマンド（「2」のコマンド）を受信しているため、演出内容決定手段201は、例えば、図28（b）に示すように、液晶表示器27に「132」のような画像を表示して遊技者に押し順（左→右→中）が有利な押し順であることを報知する報知演出を実行演出の内容に決定する。

20

【0216】

また、報知用表示器60は、AT中の「昇格リプレイ3」に内部当選の識別番号のときに、遊技者に有利となる押し順（中→左→右）を示唆する報知種類「3」の報知態様で遊技者に報知する。この場合、図34（d）に示すように、スタートスイッチ19のON～第1停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS3を点灯させ、第1停止～第2停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS1を点灯させ、第2停止～第3停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS6を点灯させる。また、第2の7セグメントLED60bについては、スタートスイッチ19のON～第3停止までの間、セグメントS6を点灯させて、報知種類が「3」であることを報知する。このとき、コマンド受信手段200は、報知種類「3」を特定できるコマンド（「3」のコマンド）を受信しているため、演出内容決定手段201は、例えば、図28（b）に示すように、液晶表示器27に「213」のような画像を表示して遊技者に押し順（中→左→右）が有利な押し順であることを報知する報知演出を実行演出の内容に決定する。

30

【0217】

また、報知用表示器60は、AT中の「昇格リプレイ4」に内部当選の識別番号のときには、遊技者に有利となる押し順（中→右→左）を示唆する報知種類「4」の報知態様で遊技者に報知する。この場合、図35（a）に示すように、スタートスイッチ19のON～第1停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS3を点灯させ、第1停止～第2停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS6を点灯させ、第2停止～第3停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS1を点灯させる。また、第2の7セグメントLED60bについては、スタートスイッチ19のON～第3停止までの間、セグメントS4を点灯させて、報知種類が「4」であることを報知する。このとき、コマンド受信手段200は、報知種類「4」を特定できるコマンド（「4」のコマンド）を受信しているため、演出内容決定手段201は、例えば、図28（b）に示すように、液晶表示器27に「312」のような画像を表示して遊技者に押し

40

50

し順（中→左→右）が有利な押し順であることを報知する報知演出を実行演出の内容に決定する。

【0218】

また、報知用表示器60は、AT中の「昇格リプレイ5」に内部当選の識別番号のときに、遊技者に有利となる押し順（右→左→中）を示唆する報知種類「5」の報知態様で遊技者に報知する。この場合、図35（b）に示すように、スタートスイッチ19のON～第1停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS6を点灯させ、第1停止～第2停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS1を点灯させ、第2停止～第3停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS3を点灯させる。また、第2の7セグメントLED60bについては、スタートスイッチ19のON～第3停止までの間、セグメントS2を点灯させて、報知種類が「5」であることを報知する。このとき、コマンド受信手段200は、報知種類「5」を特定できるコマンド（「5」のコマンド）を受信しているため、演出内容決定手段201は、例えば、図28（b）に示すように、液晶表示器27に「231」のような画像を表示して遊技者に押し順（右→左→中）が有利な押し順であることを報知する報知演出を実行演出の内容に決定する。

10

【0219】

また、報知用表示器60は、AT中の「昇格リプレイ6」に内部当選の識別番号のときに、遊技者に有利となる押し順（右→中→左）を示唆する報知種類「6」の報知態様で遊技者に報知する。この場合、図35（c）に示すように、スタートスイッチ19のON～第1停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS6を点灯させ、第1停止～第2停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS3を点灯させ、第2停止～第3停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS1を点灯させる。また、第2の7セグメントLED60bについては、スタートスイッチ19のON～第3停止までの間、セグメントS7を点灯させて、報知種類が「6」であることを報知する。このとき、コマンド受信手段200は、報知種類「6」を特定できるコマンド（「6」のコマンド）を受信しているため、演出内容決定手段201は、例えば、図28（b）に示すように、液晶表示器27に「321」のような画像を表示して遊技者に押し順（右→中→左）が有利な押し順であることを報知する報知演出を実行演出の内容に決定する。なお、押し順の報知がなされたにもかかわらず、当該押し順と異なる操作が行われた場合は、第1、第2のセグメントLED60a、60bの点灯を中止するようにしてもよい。

20

30

【0220】

・転落リプレイ

図29（a）に示すように、「転落リプレイ1」～「転落リプレイ3」は、いずれも図柄組合せグループ「Dリップ」が入賞ラインに停止すると、遊技状態が有利RT（RT2）から通常RT（RT1）に転落し、図柄組合せグループ「Nリップ」が入賞ラインに停止すると、遊技状態が有利RT（RT2）に維持されるため、押し順によって有利度が異なる再遊技役である。

【0221】

図29（b）に示すように、報知用表示器60は、AT中の「転落リプレイ1」に内部当選の識別番号のときに、遊技者に有利となる押し順の一つである「押し順（左→中→右）」を示唆する報知種類「1」の報知態様で遊技者に報知する（図34（b）参照）。

40

【0222】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60において報知種類「1」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド（「1」のコマンド）を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、図29（b）に示すように、液晶表示器27に「123」のような画像を表示して遊技者に押し順（左→中→右）が有利な押し順であることを報知する報知演出を実行する演出内容に決定する。

50

【0223】

また、報知用表示器60は、AT中の「転落リプレイ2」に内部当選の識別番号のときに、遊技者に有利となる押し順の一つである「押し順（中→左→右）」を示唆する報知種類「3」の報知態様で遊技者に報知する（図34（d）参照）。

【0224】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60において報知種類「3」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド（「3」のコマンド）を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、図29（b）に示すように、液晶表示器27に「213」のような画像を表示して遊技者に押し順（中→左→右）が有利な押し順であることを報知する報知演出を実行する演出内容に決定する。

10

【0225】

また、報知用表示器60は、AT中の「転落リプレイ3」に内部当選の識別番号のときに、遊技者に有利となる押し順の一つである「押し順（右→左→中）」を示唆する報知種類「5」の報知態様で遊技者に報知する（図35（b）参照）。

【0226】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60において報知種類「5」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド（「5」のコマンド）を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、図29（b）に示すように、液晶表示器27に「231」のような画像を表示して遊技者に押し順（右→左→中）が有利な押し順であることを報知する報知演出を実行する演出内容に決定する。

20

【0227】

なお、「転落リプレイ1」～「転落リプレイ3」は、いずれも有利な押し順が第1停止のみで決まるため、例えば、報知用表示器60で第1停止のみを報知する報知態様としてもよい。この場合、報知用表示器60は、AT中の「転落リプレイ1」に内部当選の識別番号のときに、例えば、図29（c）に示すように、遊技者に有利となる第1停止のリールが左リール13Lであることを示唆する報知種類「α」の報知態様で遊技者に報知する。具体的には、図36（a）に示すように、報知用表示器60は、スタートスイッチ19のON～第1停止までの間、第1の7セグメントLED60aのセグメントS1のみを点灯させて左リール13Lの停止を示唆するとともに、第2の7セグメントLED60bのセグメントS1およびセグメントS2を点灯させる。なお、第2の7セグメントLED60bのセグメントS1およびセグメントS2の点灯は、報知種類が「α」であることを報知している。続いて、第1停止～第3停止までの間は、第1の7セグメントLED60aの全てのセグメントS1～S7を消灯させて、残りのリール13M、13Rの押し順が不問であることを示唆する。このようにすると、遊技者に対して、第1停止が左リール13Lとなるようにストップスイッチ21Lを操作すると有利となることを報知することができる。

30

【0228】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60において報知種類「α」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド（例えば「α」のコマンド）を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、図29（c）に示すように、液晶表示器27に「1ー」のような画像を表示して遊技者に左リール13Lを第1停止することが有利な押し順であることを報知する報知演出を実行する演出内容に決定する。

40

【0229】

「転落リプレイ2」および「転落リプレイ3」に内部当選の識別番号のときの場合も同様な報知を行う。この場合、「転落リプレイ2」に内部当選の識別番号のときの場合の報知用表示器60の報知種類を「β」とし、中リール13Mを第1停止することが有利な押し順である旨を報知する。また、液晶表示器27には、図29（c）に示すように「ー1

50

ー」のような画像を表示して遊技者に中リール13Mを第1停止することが有利な押し順であることを報知する。当選役「転落リプレイ3」の場合の報知用表示器60の報知種類を「γ」とし、右リール13Rを第1停止することが有利な押し順である旨を報知する。また、液晶表示器27には、図29(c)に示すように「ー1」のような画像を表示して遊技者に右リール13Rを第1停止することが有利な押し順である旨を報知する。

【0230】

・BAR揃いリプレイ、フェイクリプレイ

図30(a)に示すように、ボーナス遊技状態(BB1)中のみに当選し得る「BAR揃いリプレイ」および「フェイクリプレイ」は、いずれも第1停止で左リール13Lに図柄「BAR」を狙い、第2停止で中リール13Mに図柄「BAR」を狙うと、右下がり(斜め下がり)に図柄「BAR」がテンパイするが、最終停止で図柄「BAR」を狙った際、右下がりに図柄「BAR」が揃うか揃わないかで異なる。また、AT許容状態で「BAR揃いリプレイ」に内部当選すると、目押しで図柄「BAR」が右下がりに揃うか否かにかかわらず、期間中上乗せ手段100eによるゲーム数上乗せ抽選が行われ、該抽選で決定されたゲーム数の分だけAT期間の継続ゲーム数が上乗せされる(図27参照)。すなわち、押し順によって遊技者の有利度が変わらない当選役である。

【0231】

このような場合、遊技者に左から図柄「BAR」を狙うように誘導すると、AT遊技を行う権利が付与されるか否かのスリル感を与えることができるため、遊技者の興味を高めることができる。そこで、報知用表示器60は、ボーナス遊技状態(BB1)中の「BAR揃いリプレイ」または「フェイクリプレイ」の内部当選時には、遊技者に左から図柄「BAR」を狙うように誘導する報知種類「7」の報知態様で遊技者に報知を行う(図30(b)参照)。具体的には、図35(d)に示すように、報知用表示器60は、スタートスイッチ19のON～第1停止までの間、第1の7セグメントLED60aのセグメントS1およびセグメントS2を点灯させて左リール13Lの停止を示唆するとともに、第2の7セグメントLED60bのセグメントS1およびセグメントS3を点灯させる。なお、このときの7セグメントLED60aのセグメントS2は、「図柄「BAR」を狙うこと」を示している。第2の7セグメントLED60bでは第1停止～第3停止までの間、セグメントS1およびセグメントS3の点灯を維持する。なお、第2の7セグメントLED60bのセグメントS1およびセグメントS3の点灯は、報知種類が「7」であることを報知している。続いて、第1停止～第3停止までの間は、例えば、第1の7セグメントLED60aの点灯をセグメントS2、セグメントS3およびセグメントS6に変化させる。この場合、第2、第3停止は、どちらのリールでもよいから、報知用表示器60では、セグメントS3とセグメントS6の両方が点灯しており、さらに図柄「BAR」を狙うことがセグメントS2でわかるようになっている。すなわち、第1停止と同じように推奨する操作リールと操作タイミングを報知している。

【0232】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60において報知種類「7」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド(「7」のコマンド)を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、図30(b)に示すように、液晶表示器27に「左からBARを狙え!!」のような画像を表示して遊技者に押し順(左→中→右)で図柄「BAR」を狙うように誘導する演出を実行する演出内容に決定する。

【0233】

・押し順ベル

図31(a)に示すように、役名称「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」は、いずれも図柄組合せグループ「Tベル」が入賞ラインに停止すると、他の図柄組合せグループよりも高い配当「9枚」が得られるため、押し順によって有利度が異なる小役(特定役)である。

【0234】

図31(b)に示すように、報知用表示器60は、AT中の「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」に内部当選の識別番号のときに、遊技者に有利となる押し順（左→中→右）を示唆する報知種類「1」の報知態様で遊技者に報知する（図34(b)参照）。

【0235】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60において報知種類「1」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド（「1」のコマンド）を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、液晶表示器27に「123」のような画像を表示して遊技者に押し順（左→中→右）が有利な押し順であることを報知する報知演出を実行する演出内容に決定する（図31(b)の「AT時のサブ報知」参照）。

10

【0236】

AT中の「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」に内部当選の識別番号のときの報知態様も同様である。例えば、AT中の「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」に内部当選の識別番号のときには、遊技者に有利となる押し順（中→左→右）を示唆する報知種類「3」の報知態様で遊技者に報知を行う（図34(d)参照）。

【0237】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60において報知種類「3」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド（「3」のコマンド）を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、液晶表示器27に「213」のような画像を表示して遊技者に押し順（中→左→右）が有利な押し順であることを報知する報知演出を実行する演出内容に決定する。

20

【0238】

・RT3中の通常リプレイでのダミー報知

報知態様決定手段107は、遊技状態がボーナス内部当選中（RT3）のAT中の状態であって、かつ、ボーナス役当選の告知前の状態で、役抽選結果が「通常リプレイ」の場合は（識別番号2, 3）、i) 押し順の報知を行わない、ii) 押し順（左→中→右）を特定可能な情報を報知する、iii) 押し順（中→左→右）を特定可能な情報を報知する、iv) 押し順（右→左→中）を特定可能な情報を報知するという4種類の報知態様のうちの1つを抽選により決定し（図32(b)参照）、この抽選で、ii)～iv)のいずれかの報知態様を報知用表示器60の報知態様にする場合、報知用表示器60は、当該報知態様の押し順を特定可能な情報を報知する報知種類「1」または「3」または「5」の報知を行う。

30

【0239】

具体的には、報知態様決定手段107により、ii)の報知態様に決定された場合、報知用表示器60は、図32(c)に示すように、押し順（左→中→右）を示唆する報知種類「1」の報知態様で遊技者に報知する（図34(b)参照）。また、報知態様決定手段107により、iii)の報知態様に決定された場合、報知用表示器60は、図32(c)に示すように、押し順（中→左→右）を示唆する報知種類「3」の報知態様で遊技者に報知する（図34(d)参照）。また、報知態様決定手段107により、iv)の報知態様に決定された場合、報知用表示器60は、図32(c)に示すように、押し順（右→左→中）を示唆する報知種類「5」の報知態様で遊技者に報知する（図35(b)参照）。

40

【0240】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60において報知種類「1」または「3」または「5」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド（「1」または「3」または「5」のコマンド）を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、図32(c)に示すように、液晶表示器27に報知態様決定手段107で決定された押し順を特定可能な画像を表

50

示して、当該押し順を報知する演出を実行演出の内容に決定する。

【0241】

・押し順不問ベル

報知態様決定手段107は、遊技状態が有利RT(RT2)のAT中の状態であって、役抽選結果が「押し順不問ベル」に内部当選の識別番号の場合は、押し順「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」の5種類の中から1つの押し順を抽選で決定し(図33(a)参照)、報知用表示器60において当該決定した押し順を特定可能な情報を報知するという報知態様に決定する(図18の報知種類「1~5」参照)。

【0242】

例えば、図33(b)に示すように、報知態様決定手段107で押し順「左→中→右」に決定された場合、報知用表示器60は、当該押し順(左→中→右)を示唆する報知種類「1」の報知態様で遊技者に報知する(図34(b)参照)。その他の押し順に決定された場合も同様である。

【0243】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60において報知種類「1」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド(「1」のコマンド)を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、図33(b)に示すように、液晶表示器27に「123」のような画像を表示して押し順(左→中→右)を報知する演出を実行する演出内容に決定する。その他の押し順に決定された場合も同様である。

【0244】

・第1停止のみ報知

ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの押し順を報知する報知演出の他の例として、例えば、一部の押し順を報知しつつ、残りの押し順を遊技者に選択させるように構成してもよい。例えば、第1停止を左リール13Lとして、第2、第3停止のリール13M, 13Rを遊技者に選択させる場合、図36(b)に示すように、スタートスイッチ19のON~第1停止までの間、第1の7セグメントLED60aのセグメントS1を点灯させるとともに、第2の7セグメントLED60bのセグメントS1およびセグメントS7を点灯させる。第1の7セグメントLED60aのセグメントS1は左リール13Lに対応するため、第1停止すべきリールが左リール13Lであること示唆することができる。また、第1停止~第3停止までの間、第1のスタートスイッチ19のON~第3停止までの間、7セグメントLED60aのセグメントS3およびセグメントS6を点灯させる。第1の7セグメントLED60aのセグメントS3は中リール13Mに対応し、セグメントS6は右リール13Rに対応するため、これらの両セグメントを点灯させることで、第2、第3停止で中リール13Mと右リール13Rの押し順を選択させることができる。なお、第2の7セグメントLED60bのセグメントS1およびセグメントS7の点灯は、当該報知態様にかかる報知種類が「Z」であることを報知する。

【0245】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60で報知種類「Z」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド(「Z」のコマンド)を受信する。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、液晶表示器27に「1??」のような画像を表示して遊技者に第1停止リールが左リール13Lで残りの押し順の選択を誘導する演出を実行する演出内容に決定する。

【0246】

・7の目押し

他の報知例として、例えば、7を目押しするように誘導する旨の報知を行ってもよい。この場合、図36(c)に示すように、スタートスイッチ19のON~第3停止までの間、第1の7セグメントLED60aのセグメントS1、セグメントS3、セグメントS5、セグメントS6を点灯させるとともに、第2の7セグメントLED60bのセグメント

S1およびセグメントS5を点灯させる。このとき、押し順は任意であるため、第1の7セグメントLED60aのセグメントS1、セグメントS3、セグメントS6を点灯させる。また、第1の7セグメントLED60aのセグメントS5は、「7を狙え」という意味とする。なお、第2の7セグメントLED60bのセグメントS1およびセグメントS5の点灯は、当該報知態様にかかる報知種類が「y」であることを報知する。

【0247】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60において報知種類「y」の報知態様で報知することが決定された場合、コマンド受信手段200は、当該報知種類を特定できるコマンド（「y」のコマンド）を受信する。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、液晶表示器27に「7を狙え！！」のような画像を表示して遊技者に図柄「赤7」の目押しを促す演出を実行する演出内容に決定する。

10

【0248】

・レア小役

次に、「チェリー」、「スイカA」および「スイカB」を含む識別番号に内部当選した場合の報知用表示器60および液晶表示器27の報知態様について説明する。上述のように、「チェリー」、「スイカA」および「スイカB」は、ボーナス役（「赤7ビッグ」／「BARビッグ」）と同時当選する場合があるが、この実施形態では、これらの役を含む識別番号に内部当選した場合、報知用表示器60においては、いずれも単独当選の場合と同時当選の場合とで同じ報知態様で報知を行う。

20

【0249】

例えば、「チェリー」、「（AT許容+）（AT権利+）赤7ビッグ+チェリー」および「（AT許容+AT権利+）BARビッグ+チェリー」のいずれかに内部当選し、報知態様決定手段107により報知種類「1」に決定された場合、報知用表示器60は、スタートスイッチ19のON～第1停止までの間、第1の7セグメントLED60aのセグメントS1のみを点灯させて左リール13Lの停止を示唆するとともに、第2の7セグメントLED60bのセグメントS1のみを点灯させる。第1停止～第2停止までの間は、第1の7セグメントLED60aの点灯をセグメントS3に変化させ、中リール13Mの停止を示唆する。第2停止～第3停止までの間は、第1の7セグメントLED60aの点灯をセグメントS6に変化させ、右リール13Rの停止を示唆する。第3停止後は、第1、第2の7セグメントLED60a、60bの全てのセグメントS1～S7を消灯させる。つまり、報知態様決定手段107により同じ報知種類が決定された場合は、役抽選手段103の役抽選結果等が異なる場合であっても、同じ報知態様で報知用表示器60の報知が行われる。

30

【0250】

・チェリー

「（AT許容+）（AT権利+）チェリー」、「（AT許容+）（AT権利+）赤7ビッグ+チェリー」および「（AT許容+AT権利+）BARビッグ+チェリー」のいずれかに内部当選した場合、コマンド受信手段200は、内部当選送信グループ種類（図16～図20参照）を特定できるコマンド（「\$05」のコマンド）を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、スタートスイッチ19のON～第2停止までの間、液晶表示器27に「チャンス！！」のような画像を表示して遊技者にチェリーやスイカなどのいわゆるレア役に内部当選していることを示唆する示唆演出を実行する演出内容に決定する。なお、「赤7ビッグ+チェリー」や「BARビッグ+チェリー」に内部当選した場合も、当該ゲームでは、ボーナス役（「赤7ビッグ」、「BARビッグ」）に内部当選したことは報知せずにレア役の内部当選のみを報知する。このようにすると、レア役の単独当選の場合も遊技者にボーナス役に当選したかもしれないという期待を与えることができる。また、液晶表示器27に表示する「チャンス！！」の画像は、レバーON～第3停止前のどのタイミングで表示してもかまわない。

40

【0251】

・スイカ

50

次に、例えば、「(AT許容+)(AT権利+)スイカA」、「(AT権利+)赤7ビッグ+スイカA」、「BARビッグ+スイカA」、「(AT許容+)(AT権利+)スイカB」および「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+スイカB」のいずれかに内部当選し、報知態様決定手段107により報知種類「3」に決定された場合、報知用表示器60は、スタートスイッチ19のON～第1停止の間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS3を点灯させ、第1停止～第2停止の間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS1を点灯させ、第2停止～第3停止の間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS6を点灯させる。また、第2の7セグメントLED60bについては、スタートスイッチ19のON～第3停止までの間、セグメントS6を点灯させて、報知種類が「3」であることを報知する。このように報知すると、押し順(中→左→右)でストップスイッチ21L, 21M, 21Rを操作することが遊技者に促される。

10

【0252】

また、「(AT許容+)(AT権利+)スイカA」、「AT権利+赤7ビッグ+スイカA」、「BARビッグ+スイカA」、「(AT許容+)(AT権利+)スイカB」および「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+スイカB」のいずれかに内部当選した識別番号の場合、コマンド受信手段200は、内部当選送信グループ種類(図16～図20参照)を特定できるコマンド(スイカA、スイカBともに「\$06」のコマンド)を受信している。この場合、演出内容決定手段201は、例えば、スタートスイッチ19のON～第2停止までの間、液晶表示器27に「チャンス!!」のような画像を表示して遊技者に「スイカA」または「スイカB」に内部当選していることを示唆する示唆演出を実行する演出内容に決定する。「AT権利+赤7ビッグ+スイカA」、「BARビッグ+スイカA」および「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+スイカB」のいずれかの同時当選役に内部当選した識別番号の場合も、当該ゲームでは、ボーナス役(「赤7ビッグ」、「BARビッグ」)に内部当選したことは報知せずに「スイカA」または「スイカB」の内部当選のみを報知する。このようにすると、「スイカA」または「スイカB」の単独当選の場合も遊技者にボーナス役に当選したかもしれないという期待を与えることができる。なお、液晶表示器27に表示する「チャンス!!」の画像は、レバーON～第3停止前のどのタイミングで表示してもかまわない。なお、役抽選手段103の決定結果を示唆する示唆演出については、上記した「チェリー」を含む識別番号に内部当選時の演出のように、完全に当選した役の種類が判明する演出だけでなく、「特定の役」について、当該演出の発生により、演出がないときよりも「特定の役」の内部当選の期待度が向上する演出も含まれる。

20

30

【0253】

・ボーナス告知

演出内容決定手段201は、ボーナス内部当選中(RT3)の場合、所定の契機(例えば、ボーナス役の当選ゲームの4ゲーム後)で、ボーナス役に内部当選したことを報知する演出であるボーナス確定演出を実行演出の内容に決定する。この場合、例えば、液晶表示器27に「ボーナス確定!!」のような画像を表示してボーナス役の内部当選を報知する。また、演出内容決定手段201は、ボーナス内部当選中(RT3)のボーナス確定演出が行われた後のゲームで、役名称「スイカA」または「スイカB」に内部当選した場合には、例えば、液晶表示器27の所定の領域に「スイカ」の文字等を表示するという演出を実行演出の内容に決定する。このとき、報知用表示器60では、押し順(中→左→右)または押し順(中→右→左)を特定可能な報知態様で報知を行う(図19の報知種類「3」または「4」参照)。このようにすると、遊技者は、ボーナス内部当選中(RT3)に役名称「スイカA」または「スイカB」に内部当選したことが分かる。

40

【0254】

また、この実施形態では、ボーナス役、チェリー、スイカのいずれかを含む識別番号に当選した場合、そのゲームの次のゲームから3ゲームの間、AT許容当選やボーナス当選を期待させる連続演出が行われる。例えば、3ゲームの間、主人公と敵キャラクタとが戦闘する画像が液晶表示器27に表示され、最終ゲームである3ゲーム目で主人公か敵キャラクタのどちらかが勝利する画像が表示される。

50

【0255】

例えば、識別番号59（「AT許容+AT権利+赤7ビッグ」）、識別番号20（「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+チェリー」）および識別番号4（「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+通常プレイ」）に当選した場合、いずれもAT許容役およびボーナス役の両方に当選しているため、当該識別番号に当選したゲームのあとの3ゲーム目の最後で主人公が勝利する画像が表示されるとともに、当該ゲームの最後に「WIN」の文字が表示される（図37（a）～図37（c）参照）。なお、この実施形態では、ボーナス役およびAT許容役の同時当選の場合、ボーナス遊技を行った後にAT期間が開始するように構成される。そのため、「WIN」の文字が表示されたゲームの次のゲームでは「ボーナス確定！！」の文字が液晶表示器27に表示され、まず、ボーナス告知が行われる。当該ボーナスが終了すると、その次のゲームから3ゲームの間、同様の連続演出が行われる。なお、これらの識別番号59、20、4に当選した場合、初期権利付与手段100dによりAT期間の初期ゲーム数が決定されるが、この初期ゲーム数に応じて、後述する識別番号17（「AT許容+AT権利+チェリー」）に当選した場合の連続演出と同様の演出が行われる。

10

例えば、初期ゲーム数が3ゲームと決定された場合、ボーナスが終了した後の3ゲーム目で主人公が敵キャラクタに敗北する画像が表示されるとともに、当該ゲームの最後に「LOSE」の文字が表示される（図38（a）のLOSEの場合参照）。ボーナスが終了したあとの4ゲーム目から通常画面となる。なお、ボーナス終了後3ゲームの間はAT期間であるため、この間に例えば押し順ベルに当選すると、有利な押し順が報知される。一方、初期権利付与手段100dにより初期ゲーム数が53ゲームに決定された場合は、ボーナスが終了した後の3ゲーム目で主人公が敵キャラクタに勝利する画像が表示されるとともに、当該ゲームの最後に「WIN」の文字が表示される。ボーナスが終了したあとの4ゲーム目から50ゲーム分のAT期間が開始する（図38（a）のWINの場合参照）。

20

【0256】

識別番号17（「AT許容+AT権利+チェリー」）および識別番号3（「AT許容+AT権利+通常プレイ」）に当選した場合、初期権利付与手段100dによりAT期間の初期ゲーム数が決定される。ここで、例えばAT期間の初期ゲーム数が3ゲームと決定された場合、当該識別番号に当選したゲームのあとの3ゲーム目で主人公が敵キャラクタに敗北する画像が表示されるとともに、当該ゲームの最後に「LOSE」の文字が表示され、その次のゲームから通常画面となる（図38（a）および図38（b）参照）。一方、AT期間の初期ゲーム数が53ゲームと決定された場合、当該識別番号に当選したゲームのあとの3ゲーム目で主人公が敵キャラクタに勝利する画像が表示されるとともに、当該ゲームの最後に「WIN」の文字が表示され、その次のゲームから50ゲーム分のAT期間が開始する（図38（a）および図38（b）参照）。なお、3ゲームの連続演出中はAT期間であるため、この間に例えば押し順ベルに当選すると、有利な押し順が報知される。

30

【0257】

識別番号19（「赤7ビッグ+チェリー」）に当選した場合、ボーナス役に当選しているため、当該識別番号に当選したゲームのあとの3ゲーム目で主人公が勝利する画像が表示されるとともに、当該ゲームの最後に「WIN」の文字が表示される（図39（a）参照）。

40

【0258】

識別番号16（「チェリー」）に当選した場合、ボーナス役およびAT許容役のいずれにも当選していないため、当該識別番号に当選したゲームのあとの3ゲーム目で主人公が敵キャラクタに敗北する画像が表示されるとともに、当該ゲームの最後に「LOSE」の文字が表示され、その次のゲームから通常画面となる（図39（b）参照）。これらの演出内容は、演出内容決定手段201により決定される。このようにすると、連続演出で主人公が勝利した場合であっても、そのゲームではAT許容当選したかボーナスに当選したかが分からないため、遊技者の興味を高めることができる。

50

【0259】

また、この実施形態では、敵キャラクタが複数設定されており、当選した識別番号（チェリーまたはスイカを含む識別番号）の種類ごとに、選択され得る敵キャラクタが異なるように構成されている。例えば、敵キャラクタAと敵キャラクタBの2種類がある場合、敵キャラクタAは、ボーナス役は含むがAT許容役を含まない識別番号（例えば、識別番号21（「AT権利+赤7ビッグ+チェリー」））、ボーナス役とAT許容役の両方を含む識別番号（例えば、識別番号20（「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+チェリー」））、ボーナス役およびAT許容役のいずれも含まない識別番号（例えば、識別番号16（「チェリー」））のいずれかに当選した場合に選択される。この場合、主人公と敵キャラクタAとで連続演出が行われる。また、敵キャラクタBは、ボーナス役とAT許容役の両方を含む識別番号（例えば、識別番号20（「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+チェリー」））またはボーナス役およびAT許容役のいずれも含まない識別番号（例えば、識別番号16（「チェリー」））に当選した場合に選択される。この場合、主人公と敵キャラクタBとで連続演出が行われる。このようにすると、主人公が敵キャラクタBに勝利してボーナス告知が行われた場合は、AT許容役にも当選していることが分かるため、連続演出に対して遊技者がより興味を持つようにすることができる。

10

【0260】

（遊技の具体例）

次に、図37～図39を参照して報知ランプ60cの点灯タイミングの具体例について説明する。なお、報知ランプ60cの点灯／消灯タイミングは、上述のようにAT許容状態設定手段100cにより制御される。

20

【0261】

（1）「AT許容+AT権利+赤7ビッグ」当選（識別番号59）

AT非許容状態で「AT許容+AT権利+赤7ビッグ」に当選した場合、当該ゲームの次のゲームからAT許容状態の継続期間を示す許容期間遊技数カウンタ653のカウントが開始される。しかしながら、AT許容状態設定手段100cは、図37（a）に示すように、直ちに報知ランプ60cを点灯させずに当該ボーナスが入賞するまで報知ランプ60cの点灯を延期する。点灯した報知ランプ60cは、i）初期権利付与手段100dにより付与された初期ゲーム数を消化したとき、ii）初期ゲーム数を消化するまでに期間中上乗せ手段100eによりゲーム数の上乗せがあった場合は初期ゲーム数に上乗せゲーム数を加算したゲーム数を消化したとき、iii）AT許容状態の継続期間が1500ゲームに到達したときのi）～iii）のいずれかが成立したときに消灯される。

30

【0262】

（2）「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+チェリー」（識別番号20）

AT非許容状態で「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+チェリー」に当選した場合、当該ゲームの次のゲームからAT許容状態の継続期間を示す許容期間遊技数カウンタ653のカウントが開始される。また、赤7ビッグ（ボーナス役）とチェリー（小役）とが同時に当選しているゲームにおいて、停止制御手段105は、ボーナスを優先して入賞ラインに揃うようにリール制御を行うため、遊技者の技量によってボーナス入賞のタイミングが変化する。このような場合、AT許容状態設定手段100cは、図37（b）に示すように、直ちに報知ランプ60cを点灯させずに当該ボーナスが入賞するまで報知ランプ60cの点灯を延期する。点灯した報知ランプ60cは、i）初期権利付与手段100dにより付与された初期ゲーム数を消化したとき、ii）初期ゲーム数を消化するまでに期間中上乗せ手段100eによりゲーム数の上乗せがあった場合は初期ゲーム数に上乗せゲーム数を加算したゲーム数を消化したとき、iii）AT許容状態の継続期間が1500ゲームに到達したときのi）～iii）のいずれかが成立したときに消灯される。

40

【0263】

（3）「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+通常リプレイ」（識別番号4）

AT非許容状態で「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+通常リプレイ」に当選した場合、当該ゲームの次のゲームからAT許容状態の継続期間を示す許容期間遊技数カウンタ6

50

53のカウントが開始される。また、赤7ビッグ（ボーナス役）と通常リプレイ（再遊技役）とが同時に当選しているゲームにおいて、停止制御手段105は、再遊技役を優先して入賞ラインに揃うようにリール制御を行うため、遊技者の技量によってボーナス入賞のタイミングは変化しない。このような場合、AT許容状態設定手段100cは、図37（c）に示すように、当選ゲームが開始（スタートスイッチ19を押下したとき）してから次のゲームが開始するまでの間に報知ランプ60cを点灯する。点灯した報知ランプ60cは、i）初期権利付与手段100dにより付与された初期ゲーム数を消化したとき、ii）初期ゲーム数を消化するまでに期間中上乗せ手段100eによりゲーム数の上乗せがあった場合は初期ゲーム数に上乗せゲーム数を加算したゲーム数を消化したとき、iii）AT許容状態の継続期間が1500ゲームに到達したときのi）～iii）のいずれかが成立したときに消灯される。

10

【0264】

（4）「AT許容+AT権利+チェリー」（識別番号17）

AT非許容状態で「AT許容+AT権利+チェリー」に当選した場合、当該ゲームの次のゲームからAT許容状態の継続期間を示す許容期間遊技数カウンタ653のカウントが開始される。この識別番号に当選した場合、AT許容状態設定手段100cは、図38（a）に示すように、当選ゲームが開始（スタートスイッチ19を押下したとき）してから次のゲームが開始するまでの間に報知ランプ60cを点灯する。点灯した報知ランプ60cは、i）初期権利付与手段100dにより付与された初期ゲーム数を消化したとき、ii）初期ゲーム数を消化するまでに期間中上乗せ手段100eによりゲーム数の上乗せがあった場合は初期ゲーム数に上乗せゲーム数を加算したゲーム数を消化したとき、iii）AT許容状態の継続期間が1500ゲームに到達したときのi）～iii）のいずれかが成立したときに消灯される。なお、チェリーは、識別番号20のようにボーナス役と同時に当選する場合があります、この場合は上述のようにボーナス入賞まで報知ランプ60cの点灯が延期されるため、チェリー当選したゲームの次のゲームが開始するまでに報知ランプ60cが点灯すると、ボーナス役には当選していないことが判明する。

20

【0265】

（5）「AT許容+AT権利+通常リプレイ」（識別番号3）

AT非許容状態で「AT許容+AT権利+通常リプレイ」に当選した場合、当該ゲームの次のゲームからAT許容状態の継続期間を示す許容期間遊技数カウンタ653のカウントが開始される。この識別番号に当選した場合、AT許容状態設定手段100cは、図38（b）に示すように、当選ゲームが開始（スタートスイッチ19を押下したとき）してから次のゲームが開始するまでの間に報知ランプ60cを点灯する。点灯した報知ランプ60cは、i）初期権利付与手段100dにより付与された初期ゲーム数を消化したとき、ii）初期ゲーム数を消化するまでに期間中上乗せ手段100eによりゲーム数の上乗せがあった場合は初期ゲーム数に上乗せゲーム数を加算したゲーム数を消化したとき、iii）AT許容状態の継続期間が1500ゲームに到達したときのi）～iii）のいずれかが成立したときに消灯される。なお、通常リプレイは、識別番号4のようにボーナス役と同時に当選する場合があります、この場合も次のゲームが開始するまでの間に報知ランプ60cが点灯するため、この時点ではボーナス当選しているか否かは分からない。

30

40

【0266】

（6）「赤7ビッグ+チェリー」（識別番号19）

AT非許容状態で「赤7ビッグ+チェリー」に当選した場合、AT許容役に同時当選していないため、図39（a）に示すように、報知ランプ60cが点灯することはない。なお、チェリーは、識別番号20のように、AT許容役および赤7ビッグと同時に当選する場合があります、この場合は上述のようにボーナス入賞まで報知ランプ60cの点灯が延期されるため、「赤7ビッグ+チェリー」に当選した場合、ボーナス入賞するまではAT許容役に当選しているか否かは分からず、ボーナス入賞したときに報知ランプ60cが点灯しなかった時点でAT許容役に当選していなかったことが判明する。

【0267】

50

(7) 「チェリー」識別番号16

A T非許容状態で「チェリー」に当選した場合、A T許容役に同時当選していないため、図39(b)に示すように、報知ランプ60cが点灯することはない。なお、チェリーは、識別番号20のように、A T許容役および赤7ビッグと同時当選する場合があります、この場合は上述のようにボーナス入賞まで報知ランプ60cの点灯が延期されるため、「チェリー」に当選した場合、ボーナス入賞するまではA T許容役に当選しているかもボーナス役に当選しているかも分からず、連続演出で主人公が敗北した時点でA T許容役にもボーナス役にも当選していなかったことが判明する。

【0268】

また、この実施形態では、上述した識別番号3、4、17のように当選したゲームの次のゲームが開始する前に報知ランプ60cが点灯する場合において、A T許容状態設定手段100cは、その識別番号の種類に応じて、当該次のゲームが開始するまでの間で報知ランプ60cの点灯タイミングが異なるように制御する。具体的には、例えば、識別番号4(「A T許容+A T権利+赤7ビッグ+通常リプレイ」)の場合、A T許容状態設定手段100cは、当選ゲームの第3停止で押したストップスイッチ21L、21M、21Rを離したときに報知ランプ60cを点灯させる。これに対して、識別番号17(「A T許容+A T権利+チェリー」)の場合、A T許容状態設定手段100cは、当選ゲームのスタートスイッチ19を押した直後に報知ランプ60cを点灯させる。このように報知ランプ60cの点灯タイミングを変化させることで、遊技者の興味を向上することができる。また、識別番号17の場合は、チェリーを取りこぼす場合があるが、識別番号17の当選ゲームでは、リール13L、13M、13Rが第1停止する前に報知ランプ60cが点灯するため、チェリー当選の報知も併せて行うことができる。なお、このような報知ランプ60cの点灯開始タイミングの変化は、識別番号の種類に応じて変える場合に限らず、例えば、識別番号の種類によらずに、複数種類の点灯開始タイミングの中から1種類を抽選で決定するようにしてもよい。

【0269】

なお、A T期間中にボーナス役に当選した場合には、A T期間遊技数カウンタ654の減算および許容期間遊技数カウンタ653の加算を継続した上で、A T期間を中断してボーナス内部当選中(R T3)に移行し、ボーナス遊技状態(B B1)を経てA T期間に復帰する。また、A T期間中、かつ、ボーナス内部当選中(R T3)は、ゲーム数上乗せ抽選や上乗せ継続率抽選を行わず、ナビ(A T遊技)も行わないように構成されているが、A T期間中の場合は、出玉率が1未満となるようにナビ(A T遊技)を行うようにしてもよい。なお、この実施形態では、A T期間中にボーナス役に当選してからボーナス終了までの間は、報知ランプ60cの点灯が維持されるように構成されているが、ボーナス役に当選してから入賞するまでの間(ボーナス内部中(R T3))までは、報知ランプ60cを一旦消灯してもよい。この実施形態では、A T期間中であってもボーナス内部中(R T3)は、A T遊技やゲーム数上乗せ抽選などが行われないように構成されているため、遊技者のメダルが減る場合がある。したがって、このように報知ランプ60cを消灯すると、遊技者に早期のボーナス入賞を促すことができる。

【0270】

なお、この実施形態では、A T許容役を含む識別番号(図22参照)に当選したゲームの次のゲームからA T許容状態に移行するように構成したが、A T当選を示唆する前兆期間を設ける場合は、この期間が終わった次の遊技からボーナス遊技状態またはA T許容状態に移行するように構成してもよい(A T許容状態の継続期間の開始)。また、A T期間についても同様に、前兆期間が終了したゲームの次のゲームからA T期間遊技数カウンタ654の減算を開始するようにしてもよい。また、初期権利付与手段100dにより3ゲームの初期ゲーム数が選択された場合は、当該3ゲームの間は期間中上乗せ手段100eによるゲーム数上乗せ抽選を行わないようにしてもよい。

【0271】

(リミッタ条件成立後の動作について)

次に、図40を参照してリミッタ条件成立後にAT許容当選可能となるタイミングについて説明する。

【0272】

(1) RT1またはRT0に移行後にAT許容当選可能となる場合

図40(a)に示すように、リミッタ条件(1500ゲーム)が成立すると、AT非許容状態にセットされると共に("01h"→"00h")、リミッタフラグがON("0"→"1")に設定される。このとき、リミッタフラグがONに設定されている間は、AT許容当選となる抽選値を獲得しても、AT許容当選しないように構成されている。そして、転落図柄で入賞することにより遊技状態がRT1に設定され、リミッタフラグがOFF("1"→"0")に設定されることで、AT許容当選可能となるように構成されている。

10

【0273】

なお、リミッタフラグがONに設定されている間、例えば報知ランプ60cの色や輝度等の点灯状態を変更することにより、通常期間待ち状態であることが報知される。

【0274】

一方、図40(b)に示すように、AT期間残りゲーム数が0となってAT実行権利が終了してAT非許容状態にセットされた場合には("01h"→"00h")、転落図柄で入賞して遊技状態がRT1に設定されるまでは報知ランプ60cの点灯状態が維持される。このとき、報知ランプ60cの点灯状態が維持されている間にAT許容当選した場合には、AT期間遊技数の上乗せを行ってAT許容状態に復帰("00h"→"01h")するように構成されている。

20

【0275】

なお、AT期間残りゲーム数が0となってAT実行権利が終了してAT非許容状態にセットされた場合に("01h"→"00h")、リミッタ条件が成立したときと同様に、リミッタフラグがON("0"→"1")に設定されて、リミッタフラグがONに設定されている間は、AT許容当選となる抽選値を獲得しても、AT許容当選しないように構成してもよい。

【0276】

(2) リミッタ条件成立後の次のゲームからAT許容当選可能となる場合

図40(c)に示すように、リミッタ条件(1500ゲーム)が成立してAT非許容状態にセットされると("01h"→"00h")、報知ランプ60cを消灯し、報知ランプ60cの消灯後はAT許容当選することができるよう構成されている。このように、RT2においてAT許容当選できるように構成しても、ボーナス役と同様に遊技状態に関係なくAT許容当選する抽選値が一律に構成されているので、公平性を担保することができる。

30

【0277】

なお、RT2中にAT許容当選した場合に、RT2を維持してAT期間遊技数のカウントを開始してもよいし、一旦、RT2→RT1に移行させ、再度、RT2に移行させた後にAT期間遊技数のカウントを開始するようにしてもよい。また、この場合に、リミッタ条件を判定するためのAT許容状態の継続期間のカウントは0から開始するように構成されている。

40

【0278】

(AT権利当選を決定する抽選値の割当状況についての変形例)

次に、図41を参照してAT権利当選を決定する抽選値の割当状況についての変形例について説明する。

【0279】

図41(a)に示すように、この変形例が上記した実施形態と異なるのは、AT許容状態が、それぞれAT権利当選(ゲーム数の上乗せ)のし易さが異なる、第1状況a、第2状況b、第3状況cを含み、上記した実施形態では識別番号3(図10参照)で示される当選役グループ「AT許容+AT権利+通常リプレイ」に割り当てられた抽選値範囲(3

50

0：図11～図14参照)を、第1～第3状況a, b, cに応じてAT当選状態が異なるように振り分けた、識別番号3a, 3b, 3cの当選役グループが構成されている点である。したがって、図41(a)に示すように、識別番号3a, 3b, 3c全体に割り当てられた抽選値範囲が、図10に示す識別番号3に割り当てられた抽選値範囲と同一(30：図11～図14参照)となるように構成されると共に、上記した実施形態と同様に、各識別番号3a, 3b, 3cに割り当てられた抽選値範囲が、設定値の種類によらずに抽選値の範囲が同一となるように構成されている。そして、遊技開始の際に抽選値生成手段103aにより生成された抽選値に基づいて、各識別番号3a, 3b, 3cのどの当選役グループに当選したのかが抽選値判定決定手段103bにより決定される。

【0280】

また、第1状況a(通常AT許容状態)は、第2、第3状況b, cを除くAT許容状態であり、第2状況bは、AT許容状態に移行してから300ゲーム以上経過した後のAT許容状態である。また、第3状況cは、AT許容状態における押し順不問ベル当選時の移行抽選に1/2の当選確率で当選すると、50ゲーム継続するAT許容状態であり、第3状況cの継続中にAT許容状態が終了したら第3状況cも併せて終了する。また、第2状況b中に第3状況cへの移行抽選に当選したときは、第2状況よりも第3状況cを優先し、第3状況cの終了時に第2状況bの条件を満たしていれば、第1状況aよりも第2状況bを優先するように構成されている。なお、各状況a, b, cを変化させる契機については上記した例に限定されるものではなく、AT許容後の役抽選結果、役抽選の履歴、AT許容後からの経過ゲーム数、AT許容後からのメダルの獲得枚数等に応じて、各状況a, b, cを適宜変化させることができる。

【0281】

また、図41(b)に示すように、第1状況aでの遊技で上乗せゲーム数を期間中上乗せ手段100eにより決定するために参照するデータが格納された第1状況用判定テーブル674aが、識別番号3a用のAT上乗せ抽選テーブル674の一部を構成している。また、図41(b), (c)に示すように、第2状況bでの遊技で上乗せゲーム数を期間中上乗せ手段100eにより決定するために参照するデータが格納された第2状況用判定テーブル674bが、識別番号3a, 3b用のAT上乗せ抽選テーブル674の一部を構成している。また、図41(b), (c), (d)に示すように、第3状況cでの遊技で上乗せゲーム数を期間中上乗せ手段100eにより決定するために参照するデータが格納された第3状況用判定テーブル674cが、識別番号3a, 3b, 3c用のAT上乗せ抽選テーブル674の一部を構成している。

【0282】

このとき、役抽選手段103の役抽選結果が識別番号3aに当選のときに、第1状況aであれば、期間中上乗せ手段100eは、図41(b)に示す第1状況用判定テーブル674aを用いてゲーム数上乗せ抽選を行い、第2状況bであれば、期間中上乗せ手段100eは、図41(b)に示す第2状況用判定テーブル674bを用いてゲーム数上乗せ抽選を行い、第3状況cであれば、期間中上乗せ手段100eは、図41(b)に示す第3状況用判定テーブル674cを用いてゲーム数上乗せ抽選を行う。

【0283】

また、役抽選手段103の役抽選結果が識別番号3bに当選のときに、第1状況aであれば、AT権利非当選となり、第2状況bであれば、期間中上乗せ手段100eは、図41(c)に示す第2状況用判定テーブル674bを用いてゲーム数上乗せ抽選を行い、第3状況cであれば、期間中上乗せ手段100eは、図41(c)に示す第3状況用判定テーブル674cを用いてゲーム数上乗せ抽選を行う。また、役抽選手段103の役抽選結果が識別番号3cに当選のときに、第1、第2状況a, bであれば、AT権利非当選となり、第3状況cであれば、期間中上乗せ手段100eは、図41(d)に示す第3状況用判定テーブル674cを用いてゲーム数上乗せ抽選を行う。

【0284】

このように構成すると、期間中上乗せ手段100eが初期ゲーム数を上乗せするかどうか

かを決定するために参照するデータを、A T 許容状態が含む各状況 a, b, c に応じて異ならせることができるので、公平性を保ちながら遊技性向上を達成することができる。このように、第 2 状況 b は、第 1 状況 a に比べて A T 権利当選し易く、第 3 状況 c は、第 2 状況 b と第 1 状況 a に比べて A T 権利当選し易いように構成されている。

【0285】

また、本変形例では、決定結果記憶手段 104 は、A T 許容当選、A T 権利当選についての判定結果を、1 ビットで構成されて ON、OFF を格納するフラグを用いて、例えば次のように決定結果記憶領域 652 に記憶することができる。すなわち、各ビットが、i) A T 許容当選、ii) 第 1 状況 a での A T 権利当選、iii) 第 2 状況 b での A T 権利当選、iv) 第 3 状況 c での A T 権利当選、に対応する 4 ビットの領域を決定結果記憶領域 652 に確保し、決定結果記憶手段 104 は、役抽選手段 103 の役抽選結果である識別番号（当選役グループ）に応じて、上記した各ビットの ON、OFF をセットすることにより、A T 許容当選および A T 権利当選についての判定結果を一括して管理することができる。

10

【0286】

このとき、役抽選手段 103 の役抽選結果を確認する際に、スロットマシン 1 が A T 許容状態に設定されているときは、A T 許容役についての判定結果が記憶された決定結果記憶領域 652 のビットは参照するが、A T 権利役についての判定結果が記憶された決定結果記憶領域 652 の各ビットは参照しないように構成され、スロットマシン 1 が A T 許容状態に設定されているときは、A T 権利役についての判定結果が記憶された各ビットのうち現在の A T 許容状態の状況に対応するビットは参照するが、A T 権利役についての他の状況に対応するビットと、A T 許容役についての判定結果が記憶された決定結果記憶領域 652 のビットは参照しないように構成されている。このようにすることにより、複数の状況における抽選結果を格納する場合に、各状況に対応して 1 バイトの記憶容量を設ける構成では各状況における抽選結果を格納するのに大量の記憶容量が必要となるが、各状況についての抽選結果を 1 ビットで構成されたフラグで格納することにより、抽選結果を格納するための記憶容量を大幅に削減することができるのでより好ましい。

20

【0287】

したがって、上記した実施形態によれば、A T 遊技を許容する特殊遊技許容状態が 1500 ゲーム継続すると終了（リミッタ）するため、A T 期間の継続期間に上限を設けることができる。そのため、A T 期間が長期に継続して大量のメダルを獲得できるという遊技者の射幸心を抑えることができる。また、停止制御手段 105 は、ボーナス役と再遊技役とが同時に当選した場合、ストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作手順に関わらず再遊技役の入賞を優先するリールの停止制御を行うが、再遊技役は当選した遊技で必ず入賞するように構成されているため、当該当選遊技で必ず再遊技役に入賞する。ここで、ボーナス役と再遊技役と A T 許容役とを含む識別番号に当選した場合は、次のゲームが開始するまでに報知ランプ 60c が点灯して A T 許容状態に移行したことが報知される。このように、遊技者の技量によらずに再遊技役が入賞する場合においては、A T 許容状態になることをすぐに報知することで、遊技者の技量の優劣に関わらず、一様に A T 許容状態に移行することの喜び与えることができる。また、停止制御手段 105 は、ボーナス役と小役とが同時当選した場合、ストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作手順に関わらずボーナス役の入賞を優先するリールの停止制御を行うため、遊技者の技量の優劣でボーナス入賞するか否かが変わる。そこで、ボーナス役と小役と A T 許容役とを含む識別番号に当選した場合は、報知ランプ 60c による A T 許容状態の報知が、当選ゲームの次のゲームが開始するまでに行われず、当該ボーナス役に入賞するまで延期される。このように、遊技者の技量によってボーナス入賞するか否かが変わる状況においては、報知ランプ 60c による A T 許容状態の報知をボーナス入賞まで延期することで、ボーナス入賞まで A T 許容状態に移行するか否かが分からないようにすることができるため、ボーナス入賞により着目させることができる。

30

40

【0288】

50

なお、ボーナス役と小役とが同時当選した場合に小役入賞を優先するリール制御を行う構成の場合であっても、あるタイミングでストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R を操作すると、引き込み範囲内にボーナス入賞にかかる図柄しかないようなリールの図柄配列を構成しているスロットマシンでは、遊技者の技量の優劣でボーナス入賞するか否かが変わる。このような場合は、小役入賞を優先するリール制御を行っていても、ボーナス役と小役と A T 許容役とを含む識別番号に当選した場合は、報知ランプ 6 0 c による A T 許容状態の報知が、当選ゲームの次のゲームが開始するまでに行われず、当該ボーナス役に入賞するまで延期されるようにしてもよい。このような場合においても、報知ランプ 6 0 c による A T 許容状態の報知をボーナス入賞まで延期することで、ボーナス入賞まで A T 許容状態に移行するか否かが分からないようにすることができるため、ボーナス入賞により着目させることができる。

10

【0 2 8 9】

また、チェリーやスイカは、例えば識別番号 1 7 や識別番号 2 5 のように、ボーナス役と同時当選しない場合でも A T 許容役に同時当選する場合があるが、この場合は報知ランプ 6 0 c による A T 許容状態の報知が、当選ゲームの次のゲームが開始する前に行われる。このように、遊技者の技量によってボーナス入賞するか否かが変化しない状況では、特殊遊技許容状態になることをすぐに報知することで、遊技者の技量の優劣に関わらず、一様に特殊遊技状態に移行することの喜びを与えることができる。

【0 2 9 0】

また、この実施形態では、遊技者に有利な A T 遊技を許容する A T 遊技許容状態とすることが、A T 遊技を許容しない A T 遊技非許容状態での遊技において役抽選手段 1 0 3 が役抽選を行うときに用いた抽選値と同じ抽選値により決定される。また、ゲーム数上乘せ抽選および上乘せ継続率抽選を行うか否かが、A T 許容状態での遊技において、役抽選手段 1 0 3 が役抽選を行うときに用いる抽選値により決定される。すなわち、メイン制御基板 6 3 において一般的にセキュリティ性が高く不正を行い難く設計されている役抽選用の抽選値に、役抽選手段 1 0 3 の各役抽選結果と共に A T 許容当選か否かが一対一に対応付けされ、さらに A T 権利当選か否かが一対一に対応付けされている。そのため、遊技開始に基づいて生成される抽選値に基づいて A T 許容当選か否かが一意に決定され、さらに A T 権利当選か否かが一意に決定されるので、A T 遊技に対する不正を行い難くすることができる。したがって A T 許容当選か否かを公正な抽選により決定し、A T 権利当選か否かを公正な抽選により決定することにより、A T 遊技に対する不正対策をさらに効率的に行うことができる。

20

30

【0 2 9 1】

さらに、遊技開始に基づいて生成される抽選値を用いることにより、役抽選手段 1 0 3 が常に同じ期待値で当選したか否かを決定するボーナス役と同様に、A T 許容当選か否か、および、A T 権利当選か否か、も常に同じ期待値で決定することができるので、ゲーム毎に、ボーナス役当選か否かを期待するのと同様に、A T 非許容状態では A T 許容当選か否かを期待することができ A T 許容状態では A T 権利当選か否かを期待することができるので、遊技者の興趣向上を図ることができる。また、1 つの抽選値により、どの役に当選したか否かと、A T 許容当選か否かと、A T 権利当選か否かとが決定されるため、遊技者は、どの役に当選したかに基づいて A T 許容状態となるか否か、A T 権利当選か否かを推測することができ、遊技に対する興趣向上を図ることができる。また、1 つの抽選値により 3 つの決定を行うことにより、抽選値生成のための処理の負荷を低減することができる。

40

【0 2 9 2】

また、この実施形態では、非 A T 中に押し順ベル（識別番号 3 3 ～ 5 6）のいずれかに当選した場合は、押し順ベル（\$07）のいずれかに当選したことは分かるが、有利な押し順が特定できないように、報知種類「0」のコマンドがサブ制御基板 7 3 に送信される。しかしながら、「左中右正解 1 ～ 4」、「左右中正解 1 ～ 4」、「中左右正解 1 ～ 4」、「中右左正解 1 ～ 4」、「右左中正解 1 ～ 4」、「右中左正解 1 ～ 4」それぞれの乱数値

50

範囲の幅が同じでないと、押し順によって出玉の期待値が異なることになる。この場合、正解の押し順が分からなくても、当選役が押し順ベルであるという情報を得るだけで、当該情報を得ない遊技者よりも有利になる。そこで、不正を確実に防止するために、「押し順ベル」を構成する各役の乱数値範囲の幅は、いずれも同じにするのが好ましい。

【0293】

なお、本発明は上記した実施形態に限定されるものではなく、その趣旨を逸脱しない限りにおいて上述したもの以外に種々の変更を行うことが可能である。例えば、この実施形態では、A T 許容役を含む識別番号は、必ずA T 権利役を含むように構成したが、A T 許容役を含む識別番号がA T 権利役を含まない場合があってもよい。

【0294】

また、上記した実施形態では、A T 許容状態の継続期間のカウントが、A T 許容役を含む識別番号に当選したゲームの次のゲームから開始するように構成したが、例えば、A T 許容役とボーナス役とを含む識別番号に当選した場合は、ボーナス入賞したゲームからA T 許容状態の継続期間のカウントを開始するなど、報知ランプ60cの点灯とA T 許容状態の継続期間のカウントとがリンクするようにしてもよい。

【0295】

また、上記した実施形態では、A T 許容役とボーナス役とチェリー役とを含む識別番号のように、遊技者の技量によってボーナス入賞するかが変わる識別番号に当選した場合は、当該ボーナス入賞するまで報知ランプ60cの点灯を延期するように構成したが、当該識別番号の当選ゲームの次のゲームからボーナス入賞までに再遊技役を含む識別番号に当選した場合は、ボーナス入賞を待たずにこのゲームの終了までに報知ランプ60cを点灯するようにしてもよい。ボーナス入賞を持ち越した状態で再遊技役を含む識別番号に当選した場合、当該ゲームでは遊技者の技量の優劣に関わらずボーナス入賞しないため、このような状況では報知ランプ60cを点灯することで、遊技者の技量の優劣に関わらず、一様にA T 許容状態に移行することの喜びを与えることができる。

【0296】

また、上記した実施形態では、R T 遊技状態(R T 0、R T 1、R T 2、R T 3)の種類に関わらずA T 許容役を含む識別番号が同じである場合について説明したが、例えば、図42(a)に示すように、R T 遊技状態(R T 0、R T 1、R T 2、R T 3)の種類ごとに、A T 許容役を含む再遊技役の種類を変えてもよい。但し、この場合は、R T 遊技状態の種類が変わっても再遊技役に当選した場合ときにA T 当選する確率が同じとなるように、いずれのR T 遊技状態でもA T 許容役および再遊技役の両方を含む識別番号の抽選値範囲の合算が同じとなるようにするのが好ましい(図42参照)。なお、図42(a)は、通常R T (R T 1)の再遊技役を含む識別番号の抽選値の一例を示し、図42(b)は、有利R T (R T 2)の再遊技役を含む識別番号の抽選値の一例を示している。また、この実施形態では、ボーナス遊技(B B 1)中の役抽選では、A T 許容役を含む識別番号(図22参照)を抽選しないように構成したが、A T 許容役を含む識別番号を抽選してもかまわない。ただし、この場合は、R T 遊技状態およびボーナス遊技状態の種類が変わってもA T 当選する確率($(A T \text{ 許容役を含む識別番号の抽選値の合算}) / \text{抽選母数} \times 100 [\%]$)が同じとなるように、A T 許容役を含む識別番号の抽選値の合算が、R T 遊技状態およびボーナス遊技状態の種類が変わっても同じ値になるようにするのが好ましい。

【0297】

また、上記した実施形態では、報知ランプ60cを点灯させることによりスロットマシン1がA T 許容状態であることを報知しているが、スロットマシン1がエラー状態となったときに、第1、第2の7セグメントLED60a、60bは消灯してもよいが、A T 許容状態である場合には、報知ランプ60cを点灯したままにしておくもよい。また、スロットマシン1がA T 許容状態であることを示す情報を外部端子からホールコンピュータ等へ出力するように構成してもよい。

【0298】

ところで、「ボーナス役」を含み「A T 許容当選」および「A T 権利当選」を含まない

10

20

30

40

50

当選役グループ（以下「識別番号X」と称する）について、設定値の種類に応じて当選確率に差が生じるように抽選値の範囲が設定されている場合に、ボーナス遊技中に「AT権利当選」することがあるように構成されているときは、識別番号Xには「AT権利当選」が含まれていないが、ボーナス遊技状態に移行するかどうか（ボーナス役当選するかどうか）に設定差があるので、ボーナス遊技中の「AT権利当選」の抽選値が設定値によらずに同一に設定されていても、ボーナス遊技中の「AT権利当選」の期待値が設定値によって異なる状態になるおそれがある。

【0299】

この状態を防止するために、「AT権利当選」を含む第1ボーナス状態と、「AT権利当選」を含まない第2ボーナス状態とを設け、当選確率に設定差が設けられていない第1ボーナス役を含む識別番号Y（抽選値が設定値の種類によらずに同一）に当選したときは、「AT権利当選」を含む第1ボーナス状態に移行し、当選確率に設定差が設けられている第2ボーナス役を含む識別番号Z（抽選値が設定値の種類に応じて異なる）に当選したときは、「AT権利当選」を含まない第2ボーナス状態に移行するように構成するとよい。このように構成すると、AT権利当選の期待値が設定値によって変化しないため、設定値に関わらずより一律の期待が持てる遊技機を提供できる。

【0300】

また、上記した実施形態では、AT許容状態の継続期間が1500ゲームとなることでリミッタ条件が成立し、AT許容状態を終了（リミッタによるAT許容状態終了）するように構成されているが、リミッタ条件はAT許容状態での全遊技の消化数（AT許容期間の継続ゲーム数）に限定されるものではない。例えば、AT許容状態を開始してから当該AT許容状態中でのメダルの獲得枚数に基づいてAT許容状態を終了するリミッタ条件を設定してもよい。具体的には、AT許容状態を開始してから当該AT許容期間中に、メダルの獲得枚数が一定枚数に到達することでリミッタ条件が成立し、AT許容状態を終了（リミッタによるAT許容期間の終了）するようにするとよい。

【0301】

この場合には、AT許容状態を開始してから当該AT許容期間中に、メダル払い出しのある全ての当選役について、各当選役に入賞することによるメダルの獲得枚数を計数し、メダルの総獲得枚数が一定枚数（例えば3000枚）を超えるとAT許容状態を終了するようにすればよい。一方、遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知する複数の特定役（例えば「押し順ベル」）について、各特定役に入賞することによるメダルの獲得枚数のみを計数し、メダルの総獲得枚数が一定枚数を超えるとAT許容期間を終了するようにしてもよい。

【0302】

なお、払い出されたメダルの枚数を計数した総払出枚数をメダルの総獲得枚数として、リミッタ条件が成立したか否かを判定してもよいし、払い出されたメダルの枚数からメダル投入口25へのメダルの投入枚数を減算した純増枚数を計数することで得た総獲得枚数に基づいて、リミッタ条件が成立したか否かを判定してもよい。

【0303】

また、1つの報知用表示器60で役抽選結果を報知する場合について説明したが、この報知用表示器60と同様、2つの7セグメントLEDで構成された報知用表示器を別途設け、一方の報知用表示器を、押し順ベルの有利な押し順を報知するのに使用し、他方の報知用表示器を、所定小役（「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」）の単独当選およびこれらの同時当選時に押し順を示唆するのに使用してもよい。この場合、同じ押し順を報知する場合は、両報知用表示器の報知態様が同じであってもよい。また、このとき、押し順ベル用の報知用表示器の周囲（正面板9）が装飾されているなど、押し順ベル用の報知用表示器が、「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」を含む当選役グループ用の報知用表示器よりも認識しやすいように構成されていてもよいし、「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」のいずれかを含む当選役グループ用の報知用表示器を、押し順ベル用の報知用表示器よりも小さくしてもよい。このようにすると、小さい方の報知用表示器で報

知される役抽選結果が、A T中などに遊技者に有利な操作順序が報知される押し順ベル（当選役グループ）とは関係がない結果であることを、遊技者に認識させることができる。

【0304】

また、押し順ベル（特定役）と、「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」のいずれかを含む当選役グループとで有利な押し順が同じ場合であっても、報知用表示器60による報知態様が異なるように構成してもよい。この場合、押し順を特定可能な情報を報知する第1の7セグメントLED60aは同じ報知態様として、報知態様の種類を示す第2の7セグメントLED60bの報知態様を当選役グループの種類に応じて変えるようにするとよい。また、このとき、押し順ベル、「チェリー」を含む当選役グループ、「スイカA」を含む当選役グループ、「スイカB」を含む当選役グループで別々の報知態様（例えば、第2の7セグメントLED60b）としてもよいし、この中で「スイカA」を含む当選役グループと「スイカB」を含む当選役グループとは同じ報知態様するようにしてもよい。

10

【0305】

また、報知用表示器60の報知態様には、報知をしない態様（報知種類「0」）が設定されているため、報知用表示器60で報知が行われたときに当該報知に着目させることができる。

【0306】

また、報知用表示器60の第1の7セグメントLED60aは、停止操作が行われたことによって次の停止態様を示唆する報知態様に变化するが、第2の7セグメントLED60bは、停止操作前後で同一の報知を継続して報知種類を報知する。この場合、第1の7セグメントLED60aによりその時点での適切な操作順序を把握することができるとともに、第2の7セグメントLED60bによりその遊技（ゲーム）における適切な操作順序を、一部の停止操作が行われた後でも把握することができる。

20

【0307】

また、A T中に当選役グループ「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」のいずれかに内部当選した場合は、当該当選役グループの有利な押し順の報知にかかる報知種類が報知態様に決定されるが、A T中に当選役グループ「通常リプレイ」に内部当選し、当該抽選で決定された押し順正解によってA T期間遊技数が付与されると決定される状態になると、当該押し順を特定不能な報知種類が報知態様に決定されるなど、当選役の種類によって報知態様の種類が異なるため、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

30

【0308】

また、上記した実施形態では、ボーナス役と所定小役の同時当選時の有利な押し順を報知する場合について説明したが、例えば、種類の異なる小役の同時当選役などの種類の異なる役の同時当選役があって、押し順によって、どちらか一方の入賞確率が異なることで、有利な押し順が生じるようにしてもよい。

【0309】

例えば、上記した実施形態では、メイン制御基板63からサブ制御基板73に送信する役抽選結果のコマンドとして、内部当選している当選役グループを構成する役の種類を示すコマンドと、報知種類を示すコマンドとを個別に作成する場合について説明したが、これらの種類の両方が一義的に分かる1つのコマンドを作成し、当該コマンドを受信したサブ制御基板73で、内部当選している当選役グループを構成する役の種類と報知種類の両方が分かるように構成されていてもよい。

40

【0310】

また、報知用表示器60に代わりに、クレジット表示器45を報知表示制御手段106が兼用して制御するようにしてもよい。また、入賞による払出数を特定するためのペイアウト表示器（図示省略）を報知用表示器60が兼用して制御するようにしてもよい。なお

50

、ペイアウト表示器は、用途を考えると、第3停止操作終了から遊技開始までに使用できればよく、報知については遊技開始から第3停止操作まで行えばよい。特にペイアウト表示器を兼用して制御するのが好ましい。

【0311】

また、サブ制御基板73で制御される報知演出等を液晶表示器27で行う場合を例として説明したが、例えば、上部ランプ部33、下部ランプ部37L、37Rおよびスピーカ31L、31Rとともに報知演出を行うようにしてもよい。

【0312】

また、上記した実施形態では、報知表示制御手段106がメイン制御基板63（メイン制御手段）で制御される場合について説明したが、サブ制御基板73と独立したもので制御されていけばよい。

10

【0313】

また、上記した各実施形態では、本発明の遊技機としてスロットマシン1を例に挙げて説明したが、スロットマシンとパチンコ機とを組み合わせたパロットと称される遊技機に本発明を適用してもよく、このような遊技機に本発明を適用する場合、遊技用価値としての遊技球（パチンコ玉）を採用すればよい。さらに、本発明の遊技機を、コンピュータプログラムが実行されることによるビデオゲームに適用してもよい。また、本発明の表示手段を、液晶ディスプレイやCRTなどの画像表示装置を用いて、この画像表示装置に複数の図柄を順次表示させることにより構成してもよい。また、可変表示列の数は2列以上であればよく、遊技の態様に応じて適宜最適な数の可変表示列を構成すればよい。

20

【0314】

そして、複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技者に特典を付与する遊技機に本発明を広く適用することができる。

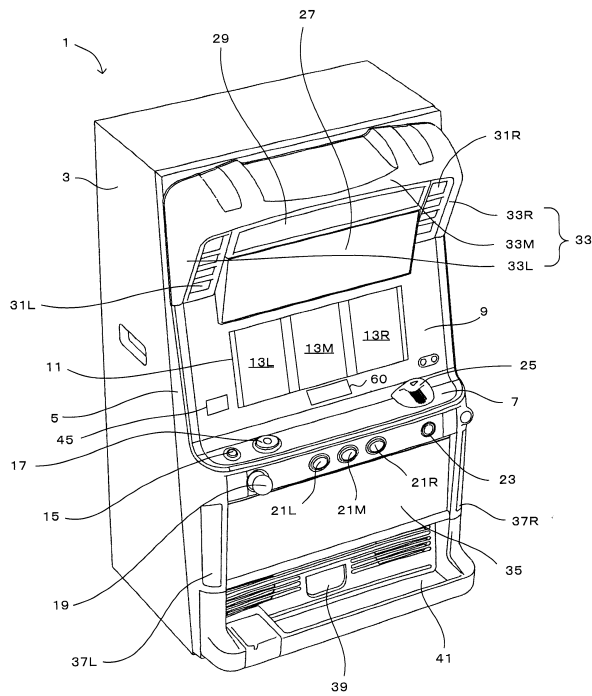
【符号の説明】

【0315】

1…スロットマシン（遊技機）、13L、13M、13R…リール（可変表示列、表示手段）、14L、14M、14R…リールモータ（表示手段）、21L、21M、21R…ストップスイッチ（停止操作手段）、60…報知用表示器（報知手段）、63…メイン制御基板（メイン制御手段）、73…サブ制御基板（サブ制御手段）、100…遊技制御手段（特殊遊技制御手段）、100b…遊技状態設定手段（持ち越し手段）、100c…AT許容状態設定手段（報知制御手段）、100d…初期権利付与手段（権利継続期間決定手段）、100e…期間中上乗せ手段（権利継続期間決定手段）、103…役抽選手段、103b…抽選値判定決定手段（許容状態決定手段）、105…停止制御手段

30

【図 1】



【図 2】

(a)

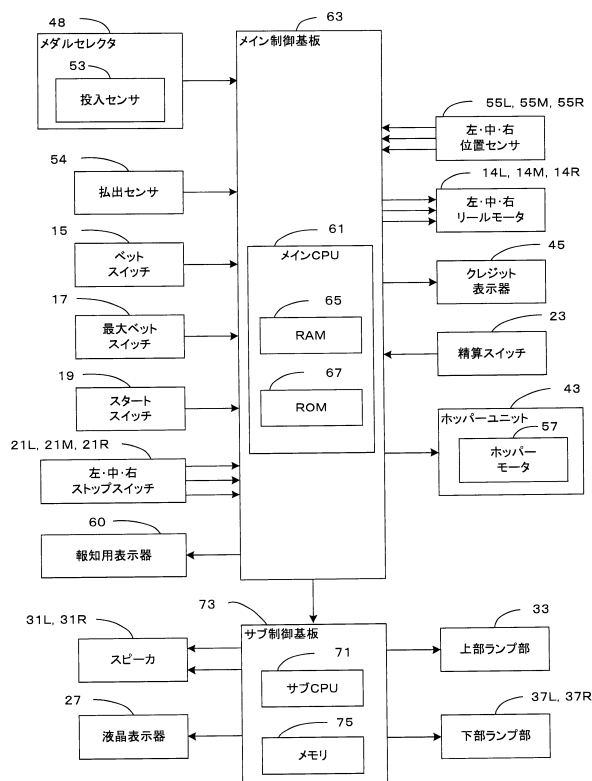
番号	左	中	右
0	RP2	CH	BE1
1	WM	BL	WM
2	赤7	赤7	赤7
3	WM	RP1	CH
4	BE1	BE1	RP2
5	RP1	CH	BE1
6	BAR	WM	WM
7	CH	BAR	BL
8	WM	RP1	CH
9	BE1	BE1	RP1
10	RP1	CH	BE1
11	BL	WM	WM
12	BL	青7	BAR
13	WM	RP2	CH
14	BE2	BE1	RP1
15	RP1	CH	BE2
16	青7	BL	WM
17	BL	BE2	青7
18	WM	RP2	CH
19	BE2	BE1	RP1

中段1ラインのみ有効

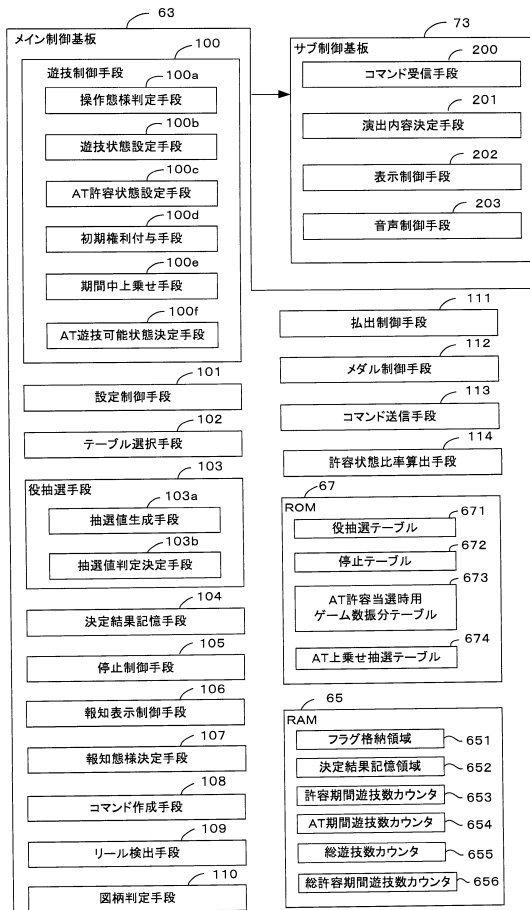
(b)

図柄の種類
赤7
青7
BAR
BL
WM
CH
RP1
RP2
BE1
BE2

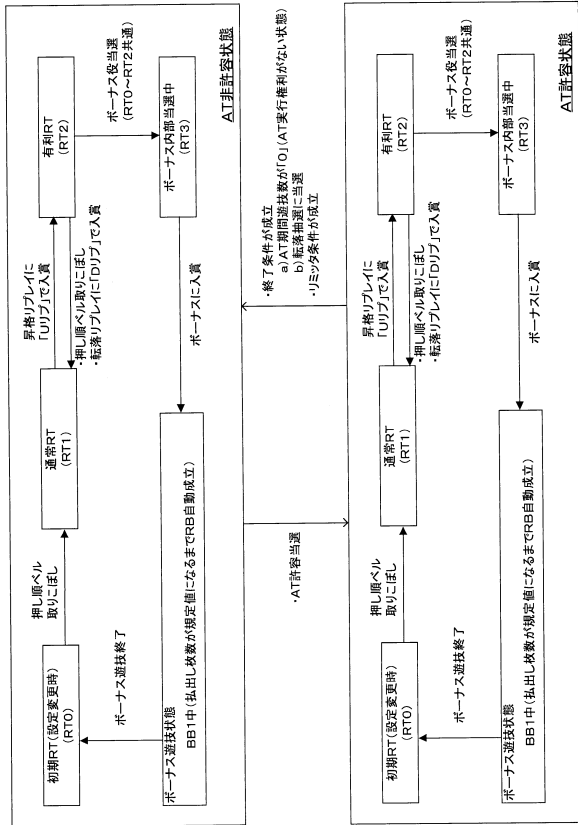
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

役の種類	組合せ名称	図柄組合せグループ名	図柄組合せ	移行先	払出数	備考
ポーンズ	BBB2	ビッグ	BAR BAR BAR	BB1		
再遊技(リプレイ)	NRP1	ビッグ	RP1 RP1 RP1			
	NRP2	ビッグ	RP1 RP1 RP2			
	NRP3	ビッグ	RP1 RP2 RP1			
	NRP4	ビッグ	RP1 RP2 RP2			
	NRP5	ビッグ	RP2 RP1 RP1			
	NRP6	ビッグ	RP2 RP1 RP2			
	NRP7	ビッグ	RP2 RP2 RP1			
	NRP8	ビッグ	RP2 RP2 RP2			
	NRP9	ビッグ	BE1 RP2 BE1			
	NRP10	ビッグ	BE1 RP2 BE2			
	NRP11	ビッグ	BE2 RP2 BE1			
	NRP12	ビッグ	BE2 RP2 BE2			
	URP1	ビッグ	RP1 RP1 RP1			
	URP2	ビッグ	RP1 RP1 BE2	RT2		
	URP3	ビッグ	RP1 RP2 BE1	RT2		
	URP4	ビッグ	RP1 RP2 BE2	RT2		
	URP5	ビッグ	RP2 RP1 BE1	RT2		
	URP6	ビッグ	RP2 RP1 BE2	RT2		
	URP7	ビッグ	RP2 RP2 BE1	RT2		
	URP8	ビッグ	RP2 RP2 BE2	RT2		
	URP9	ビッグ	BE1 赤7 RP1	RT2		
	URP10	ビッグ	BE1 赤7 RP2	RT2		
	URP11	ビッグ	BE1 青7 RP1	RT2		
	URP12	ビッグ	BE1 青7 RP2	RT2		
	URP13	ビッグ	BE1 BAR RP1	RT2		
	URP14	ビッグ	BE1 BAR RP2	RT2		
	URP15	ビッグ	BE1 BE2 RP1	RT2		
	URP16	ビッグ	BE1 BE2 RP2	RT2		
	URP17	ビッグ	赤7 RP1	RT2		
	URP18	ビッグ	赤7 RP2	RT2		
	URP19	ビッグ	青7 RP1	RT2		
	URP20	ビッグ	青7 RP2	RT2		
	URP21	ビッグ	BAR RP1	RT2		
	URP22	ビッグ	BAR RP2	RT2		
	URP23	ビッグ	BE2 RP1	RT2		
	URP24	ビッグ	BE2 RP2	RT2		
	DRP1	ビッグ	赤7 RT1			
	DRP2	ビッグ	RP1 RP1 BAR	RT1		
	DRP3	ビッグ	RP1 RP1 BL	RT1		
	DRP4	ビッグ	RP1 RP2 赤7	RT1		
	DRP5	ビッグ	RP1 RP2 青7	RT1		
	DRP6	ビッグ	RP1 RP2 BL	RT1		
	DRP7	ビッグ	RP2 RP1 赤7	RT1		
	DRP8	ビッグ	RP2 RP1 青7	RT1		
	DRP9	ビッグ	RP2 RP1 BL	RT1		
	DRP10	ビッグ	RP2 RP2 赤7	RT1		
	DRP11	ビッグ	RP2 RP2 BAR	RT1		
	DRP12	ビッグ	RP2 RP2 BL	RT1		
	DRP13	ビッグ	RP2 RP2 赤7	RT1		
	DRP14	ビッグ	RP2 RP2 青7	RT1		
	DRP15	ビッグ	RP2 RP2 BAR	RT1		
	DRP16	ビッグ	RP2 RP2 BL	RT1		
	GRP	ビッグ	CH			
	SRP1	SPリブ	RP1 CH RP1			
	SRP2	SPリブ	RP1 CH RP2			
	SRP3	SPリブ	RP2 CH RP1			
	SRP4	SPリブ	RP2 CH RP2			

【図 7】

役の種類	組合せ名称	図柄組合せグループ名	図柄組合せ	移行先	払出数	備考
小役	TBE1	Tベル	RP1 CH WM	9		LCR正解時BE(上段揃い)
	TBE2	Tベル	RP2 CH WM	9		(左名: C, B, R, E)
	CDBE1	CDベル	RP1 BE1 RP1	9		LRC正解時BE(右下がり揃い)
	CDBE2	CDベル	RP1 BE1 RP2	9		
	CDBE3	CDベル	RP2 BE1 RP1	9		
	CDBE4	CDベル	RP2 BE1 RP2	9		
	CBE1	Cベル	BE1 BE1 BE1	9		CLR正解時BE(中段揃い)
	CBE2	Cベル	BE1 BE1 BE2	9		
	CBE3	Cベル	BE2 BE1 BE1	9		
	CBE4	Cベル	BE2 BE1 BE2	9		
	CJBE1	CJベル	WM BE1 WM	9		CRL正解時BE(右上がり揃い)
	KYBE1	KYベル	WM BE1 RP1	9		RLC正解時BE(小山揃い)
	KYBE2	KYベル	WM BE1 RP2	9		
	BBE1	Bベル	WM RP1 RP1	9		RCL正解時BE(下段揃い)
	BBE2	Bベル	WM RP1 RP2	9		
	BBE3	Bベル	WM RP2 RP1	9		
	BBE4	Bベル	WM RP2 RP2	9		
	ATA1	左正解AT	RP1 BL BE1	1		第1左正解、第2失敗時入賞の1枚役
	ATA2	左正解AT	RP1 BL BE2	1		
	ATA3	左正解AT	RP1 WM BE1	1		
	ATA4	左正解AT	RP1 WM BE2	1		
	ATA5	左正解AT	RP2 BL BE1	1		
	ATA6	左正解AT	RP2 BL BE2	1		
	ATA7	左正解AT	RP2 WM BE1	1		
	ATA8	左正解AT	RP2 WM BE2	1		
	ATB1	中正解AT	BE1 BE1 RP1	1		第1中正解、第2失敗時入賞の1枚役
	ATB2	中正解AT	BE1 BE1 RP2	1		
	ATB3	中正解AT	BE2 BE1 RP1	1		
	ATB4	中正解AT	BE2 BE1 RP2	1		
	ATC1	右正解AT	BE1 BL RP1	1		第1右正解、第2失敗時入賞の1枚役
	ATC2	右正解AT	BE1 BL RP2	1		
	ATC3	右正解AT	BE1 WM RP1	1		
	ATC4	右正解AT	BE1 WM RP2	1		
	ATC5	右正解AT	BE2 BL RP1	1		
	ATC6	右正解AT	BE2 BL RP2	1		
	ATC7	右正解AT	BE2 WM RP1	1		
	ATC8	右正解AT	BE2 WM RP2	1		
	ATL1	A左不正解AT	RP1 赤7 BL	1		第1停止左で失敗の場合の1枚役
	ATL2	A左不正解AT	RP1 赤7 RP2	1		(タイミング合わないとき入賞しない)
	ATL3	A左不正解AT	RP1 BAR 赤7	1		
	ATL4	A左不正解AT	RP1 BAR RP2	1		
	ATL5	A左不正解AT	RP2 赤7 青7	1		
	ATL6	A左不正解AT	RP2 赤7 BAR	1		
	ATL7	A左不正解AT	RP2 BE2 青7	1		
	ATL8	A左不正解AT	RP2 BE2 BAR	1		
	ATL9	B左不正解AT	RP1 赤7 青7	1		第1停止左で失敗の場合の1枚役
	ATL10	B左不正解AT	RP1 赤7 BAR	1		(タイミング合わないとき入賞しない)
	ATL11	B左不正解AT	RP1 BE2 青7	1		
	ATL12	B左不正解AT	RP1 BAR 青7	1		
	ATL13	B左不正解AT	RP1 BAR BAR	1		
	ATL14	B左不正解AT	RP1 BAR BE2	1		
	ATL15	B左不正解AT	RP2 赤7 赤7	1		
	ATL16	B左不正解AT	RP2 赤7 BL	1		
	ATL17	B左不正解AT	RP2 赤7 RP2	1		
	ATL18	B左不正解AT	RP2 BE2 赤7	1		
	ATL19	B左不正解AT	RP2 BE2 BL	1		
	ATL20	B左不正解AT	RP2 BE2 RP2	1		
	ATL21	C左不正解AT	RP1 赤7 赤7	1		第1停止左で失敗の場合の1枚役
	ATL22	C左不正解AT	RP1 赤7 BL	1		(タイミング合わないとき入賞しない)
	ATL23	C左不正解AT	RP1 赤7 RP2	1		
	ATL24	C左不正解AT	RP1 BE2 赤7	1		
	ATL25	C左不正解AT	RP1 BE2 BAR	1		
	ATL26	C左不正解AT	RP2 赤7 赤7	1		
	ATL27	C左不正解AT	RP2 赤7 BL	1		
	ATL28	C左不正解AT	RP2 赤7 RP2	1		
	ATL29	C左不正解AT	RP2 BAR 赤7	1		
	ATL30	C左不正解AT	RP2 BAR BL	1		
	ATL31	C左不正解AT	RP2 BAR RP2	1		

【図 8】

役の種類	組合せ名称	図柄組合せグループ名	図柄組合せ	移行先	払出数	備考
小役	ATL9	D左不正解AT	RP1 赤7 BAR	1		第1停止左で失敗の場合の1枚役
	ATL10	D左不正解AT	RP1 BE2 赤7	1		(タイミング合わないとき入賞しない)
	ATL11	D左不正解AT	RP1 BE2 BL	1		
	ATL12	D左不正解AT	RP2 赤7 青7	1		
	ATL13	D左不正解AT	RP2 赤7 BAR	1		
	ATL14	D左不正解AT	RP2 赤7 BE2	1		
	ATL15	D左不正解AT	RP2 BAR 青7	1		
	ATL16	D左不正解AT	RP2 BAR BAR	1		
	ATL17	A1中不正解AT	BAR BE1 赤7	1		第1停止左で失敗の場合の1枚役
	ATL18	A1中不正解AT	BAR BE1 BL	1		(タイミング合わないとき入賞しない)
	ATL19	A1中不正解AT	SE1 BE1 赤7	1		
	ATL20	A1中不正解AT	SE1 BE1 BL	1		
	ATL21	A1中不正解AT	BAR BE1 青7	1		
	ATL22	A1中不正解AT	BAR BE1 BL	1		
	ATL23	A1中不正解AT	SE1 BE1 BAR	1		
	ATL24	A1中不正解AT	SE1 BE1 赤7	1		
	ATL25	A1中不正解AT	SE1 BE1 BL	1		
	ATL26	A1中不正解AT	BE2 BE1 赤7	1		
	ATL27	A1中不正解AT	BE2 BE1 BL	1		
	ATL28	A1中不正解AT	青7 BE1 青7	1		
	ATL29	A1中不正解AT	青7 BE1 BAR	1		
	ATL30	A1中不正解AT	BE2 BE1 青7	1		
	ATL31	A1中不正解AT	BE2 BE1 BAR	1		
	ATL32	A2中不正解AT	BAR CH 赤7	1		
	ATL33	A2中不正解AT	BAR CH BL	1		
	ATL34	A2中不正解AT	BE1 CH 赤7	1		
	ATL35	A2中不正解AT	BE1 CH BL	1		
	ATL36	A2中不正解AT	BAR CH 青7	1		
	ATL37	A2中不正解AT	BE1 CH 青7	1		
	ATL38	A2中不正解AT	BE1 CH BAR	1		
	ATL39	A2中不正解AT	青7 CH 赤7	1		
	ATL40	A2中不正解AT	青7 CH BL	1		
	ATL41	A2中不正解AT	BE2 CH 赤7	1		
	ATL42	A2中不正解AT	BE2 CH BL	1		
	ATL43	A2中不正解AT	BAR RP1 CH	1		
	ATL44	A2中不正解AT	BE1 RP1 CH	1		
	ATL45	A2中不正解AT	BE1 RP2 CH	1		
	ATL46	A2中不正解AT	BE1 BE2 CH	1		
	ATL47	A2中不正解AT	BE1 BE2 CH	1		
	ATL48	A2中不正解AT	青7 BAR CH	1		
	ATL49	A2中不正解AT	青7 221 CH	1		
	ATL50	A2中不正解AT	BE2 RP1 CH	1		
	ATL51	A2中不正解AT	青7 RP2 CH	1		
	ATL52	A2中不正解AT	青7 BE2 CH	1		
	ATL53	A2中不正解AT	BE2 RP2 CH	1		
	ATL54	A2中不正解AT	BE2 BE2 CH	1		
	ATL55	A2中不正解AT	BAR CH	1		
	ATL56	A2中不正解AT	BE1 WM BE1	4		
	ATL57	A2中不正解AT	BE2 WM BE1	4		
	ATL58	A2中不正解AT	BE2 WM BE2	4		
	ATL59	A2中不正解AT	WM WM WM	4		

【図 13】

RT2		※設定2～5は省略		
設定に関わらず 同一データ使用	抽選有無	識別番号	設定1	設定6
	○	1	502...	425
	○	2	9700...	9730
○	○	3	30	
○	○	4	5	
	×	5		
	×	6		
	×	7		
	×	8		
	×	9		
	×	10		
	○	11	1000...	1000
	○	12	1000...	1000
	○	13	1000...	1000
○	×	14		
	×	15		
	○	16	100...	130
○	○	17	15	
○	○	18	20	
○	○	19	5...	7
○	○	20	3	
○	○	21	3	
○	○	22	5...	7
○	○	23	5	
○	○	24	12...	18
○	○	25	10	
○	○	26	10	
○	○	27	2	
○	○	28	0...	1
○	○	29	5	
○	○	30	5	
○	○	31	1	
○	○	32	35...	40
○	○	33	7	
	○	34～57	120...	120
	○	58	10...	12
○	○	59	10	
	○	60	4...	3
	×	61		
		合計範囲	16384	

【図 14】

RT3		※設定2～5は省略		
設定に関わらず同 一データ使用	抽選有無	識別番号	設定1	設定6
	×	★ 1	3502	3425
	○	2	9700...	9730
○	○	3	30	
○	○	4	5	
	×	5		
	×	6		
	×	7		
	×	8		
	×	9		
	×	10		
	×	11		
	×	12		
	×	13		
○	×	14		
	×	15		
	○	16	100...	130
○	○	17	15	
○	○	18	20	
	○	19	5...	7
○	○	20	3	
○	○	21	3	
○	○	22	5...	7
○	○	23	5	
○	○	24	12...	18
○	○	25	10	
○	○	26	10	
○	○	27	2	
○	○	28	0...	1
○	○	29	5	
○	○	30	5	
○	○	31	1	
○	○	32	35...	40
○	○	33	7	
	○	34～57	120...	120
	×	★ 58	10...	12
○	×	★ 59	10	
	×	★ 60	4...	3
	×	61		
		合計範囲	16384	

★ 抽選値が割り当てられているが無効となる

【図 15】

BB1		※設定2～5は省略		
設定に関わらず同 一データ使用	抽選有無	識別番号	設定1	設定6
	×	1		
	×	2		
○	×	3		
○	×	4		
	×	5		
	×	6		
	×	7		
	×	8		
	×	9		
	×	10		
	×	11		
	×	12		
	×	13		
○	○	14	160	
	○	15	500...	550
	×	16		
○	×	17		
○	×	18		
○	×	19		
○	×	20		
○	×	21		
	×	22		
○	×	23		
	×	24		
○	×	25		
○	×	26		
○	×	27		
	×	28		
○	×	29		
○	×	30		
○	×	31		
○	×	32		
○	×	33		
	×	34～57		
	×	58		
○	×	59		
	×	60		
	○	61	15724...	15674
		合計範囲	16384	

【図 16】

★RT0		○: 抽選する ×: 抽選しない				
		内部当選送信 グループ種類	報知種類			
		番号	RT0	非AT中	AT準備中	AT中
小役・再選抜・BB1中役						
通常リプレイ		\$01	○	0	0	
昇格リプレイ1	\$02		×			
昇格リプレイ2			×			
昇格リプレイ3			×			
昇格リプレイ4			×			
昇格リプレイ5			×			
昇格リプレイ6			×			
転落リプレイ1	\$03		×			
転落リプレイ2			×			
転落リプレイ3			×			
BAR揃いリプレイ	\$04		×			
フェイクリプレイ			×			
チェリー	\$05	○	1 or 2	1 or 2		
スイカA	\$06	○	3 or 4	3 or 4		
スイカB		○	3 or 4	3 or 4		
押し順不問ベル	\$07		○	0	0	
左中右正解ベル1			○	0	0	
左中右正解ベル2			○	0	0	
左中右正解ベル3			○	0	0	
左中右正解ベル4			○	0	0	
左右中正解ベル1			○	0	0	
左右中正解ベル2			○	0	0	
左右中正解ベル3			○	0	0	
左右中正解ベル4			○	0	0	
中左右正解ベル1			○	0	0	
中左右正解ベル2			○	0	0	
中左右正解ベル3			○	0	0	
中左右正解ベル4			○	0	0	
中右左正解ベル1			○	0	0	
中右左正解ベル2			○	0	0	
中右左正解ベル3			○	0	0	
中右左正解ベル4			○	0	0	
右左中正解ベル1			○	0	0	
右左中正解ベル2			○	0	0	
右左中正解ベル3			○	0	0	
右左中正解ベル4			○	0	0	
右中左正解ベル1			○	0	0	
右中左正解ベル2			○	0	0	
右中左正解ベル3			○	0	0	
右中左正解ベル4		○	0	0		
BB1中役	\$08	×				
ハズレ	\$00	○	0	0		

非AT中: AT非許容状態、または、AT許容状態でAT実行権利なし(AT遊技非可能状態)
AT準備中、AT中: AT許容状態でAT実行権利あり(AT遊技可能状態)

【図 17】

★RT1 ○: 抽選する ×: 抽選しない

小役・再遊技・BB1中役	番号	RT1	非AT中	AT準備中	AT中
通常リプレイ	\$01	○	0	0	0
昇格リプレイ1		○	0	1	1
昇格リプレイ2		○	0	2	2
昇格リプレイ3		○	0	3	3
昇格リプレイ4		○	0	4	4
昇格リプレイ5		○	0	5	5
昇格リプレイ6		○	0	6	6
転落リプレイ1		×			
転落リプレイ2		×			
転落リプレイ3		×			
BAR揃いリプレイ		×			
フェイクリプレイ		×			
チェリー	\$05	○	1 or 2	1 or 2	1 or 2
スイカA		○	3 or 4	3 or 4	3 or 4
スイカB	\$06	○	3 or 4	3 or 4	3 or 4
押し順不問ベル		○	0	0	0
左中右正解ベル1		○	0	1	1
左中右正解ベル2		○	0	1	1
左中右正解ベル3		○	0	1	1
左中右正解ベル4		○	0	1	1
左右中正解ベル1		○	0	2	2
左右中正解ベル2		○	0	2	2
左右中正解ベル3		○	0	2	2
左右中正解ベル4		○	0	2	2
中左右正解ベル1		○	0	3	3
中左右正解ベル2		○	0	3	3
中左右正解ベル3		○	0	3	3
中左右正解ベル4		○	0	4	4
中左右正解ベル1		○	0	4	4
中左右正解ベル2		○	0	4	4
中左右正解ベル3		○	0	4	4
中左右正解ベル4		○	0	4	4
右左中正解ベル1		○	0	5	5
右左中正解ベル2		○	0	5	5
右左中正解ベル3		○	0	5	5
右左中正解ベル4		○	0	5	5
右中左正解ベル1		○	0	6	6
右中左正解ベル2		○	0	6	6
右中左正解ベル3		○	0	6	6
右中左正解ベル4		○	0	6	6
BB1中役	\$08	×			
ハズレ	\$00	○	0	0	0

非AT中: AT非許容状態、または、AT許容状態でAT実行権利なし(AT遊技非可能状態)
AT準備中、AT中: AT許容状態でAT実行権利あり(AT遊技可能状態)

【図 18】

★RT2 ○: 抽選する ×: 抽選しない

小役・再遊技・BB中役	番号	RT2	非AT中	AT準備中	AT中
通常リプレイ	\$01	○	0		0
昇格リプレイ1		×			
昇格リプレイ2		×			
昇格リプレイ3		×			
昇格リプレイ4		×			
昇格リプレイ5		×			
昇格リプレイ6		×			
転落リプレイ1		○	0		1
転落リプレイ2		○	0		3
転落リプレイ3		○	0		5
BAR揃いリプレイ		×			
フェイクリプレイ		×			
チェリー	\$05	○	1 or 2		1 or 2
銀スイカ		○	3 or 4		3 or 4
鐘スイカ	\$06	○	3 or 4		3 or 4
押し順不問ベル		○	0		1~5
左中右正解ベル1		○	0		1
左中右正解ベル2		○	0		1
左中右正解ベル3		○	0		1
左中右正解ベル4		○	0		1
左右中正解ベル1		○	0		2
左右中正解ベル2		○	0		2
左右中正解ベル3		○	0		2
左右中正解ベル4		○	0		2
中左右正解ベル1		○	0		3
中左右正解ベル2		○	0		3
中左右正解ベル3		○	0		3
中左右正解ベル4		○	0		4
中左右正解ベル1		○	0		4
中左右正解ベル2		○	0		4
中左右正解ベル3		○	0		4
中左右正解ベル4		○	0		5
右左中正解ベル1		○	0		5
右左中正解ベル2		○	0		5
右左中正解ベル3		○	0		5
右左中正解ベル4		○	0		6
右中左正解ベル1		○	0		6
右中左正解ベル2		○	0		6
右中左正解ベル3		○	0		6
右中左正解ベル4		○	0		6
BB1中役	\$08	×			
BB2中役正解役		×			
BB2中役正解役	\$09	×			
ハズレ	\$00	○	0		0

非AT中: AT非許容状態、または、AT許容状態でAT実行権利なし(AT遊技非可能状態)
AT準備中、AT中: AT許容状態でAT実行権利あり(AT遊技可能状態)

【図 19】

★RT3 ○: 抽選する ×: 抽選しない

小役・再遊技・BB1中役	番号	RT3	非AT中	AT準備中	AT中
通常リプレイ	\$01	○	0	0	0 or 1 or 3 or 5
昇格リプレイ1		×			
昇格リプレイ2		×			
昇格リプレイ3		×			
昇格リプレイ4		×			
昇格リプレイ5		×			
昇格リプレイ6		×			
転落リプレイ1		×			
転落リプレイ2		×			
転落リプレイ3		×			
BAR揃いリプレイ		×			
フェイクリプレイ		×			
チェリー	\$05	○	1 or 2	1 or 2	1 or 2
スイカA		○	3 or 4	3 or 4	3 or 4
スイカB	\$06	○	3 or 4	3 or 4	3 or 4
押し順不問ベル		○	0	0	0
左中右正解ベル1		○	0	1	1
左中右正解ベル2		○	0	1	1
左中右正解ベル3		○	0	1	1
左中右正解ベル4		○	0	1	1
左右中正解ベル1		○	0	2	2
左右中正解ベル2		○	0	2	2
左右中正解ベル3		○	0	2	2
左右中正解ベル4		○	0	2	2
中左右正解ベル1		○	0	3	3
中左右正解ベル2		○	0	3	3
中左右正解ベル3		○	0	3	3
中左右正解ベル4		○	0	4	4
中左右正解ベル1		○	0	4	4
中左右正解ベル2		○	0	4	4
中左右正解ベル3		○	0	4	4
中左右正解ベル4		○	0	5	5
右左中正解ベル1		○	0	5	5
右左中正解ベル2		○	0	5	5
右左中正解ベル3		○	0	5	5
右左中正解ベル4		○	0	6	6
右中左正解ベル1		○	0	6	6
右中左正解ベル2		○	0	6	6
右中左正解ベル3		○	0	6	6
右中左正解ベル4		○	0	6	6
BB1中役	\$08	×			
ハズレ	\$00	○	0	0	0

非AT中: AT非許容状態、または、AT許容状態でAT実行権利なし(AT遊技非可能状態)
AT準備中、AT中: AT許容状態でAT実行権利あり(AT遊技可能状態)

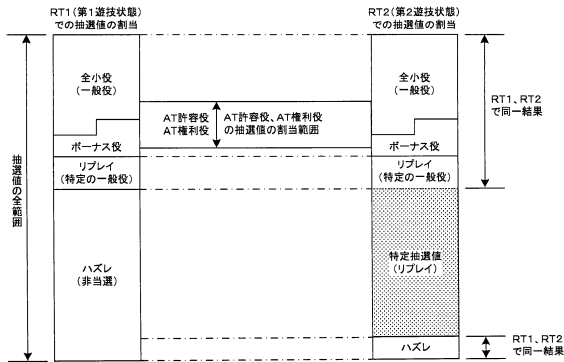
※1: ボーナス当選しているが、小役、再遊技役全てに当選していない状況なので○としている。

【図 20】

★BB1 ○: 抽選する ×: 抽選しない

小役・再遊技・BB1中役	番号	BB1	BB1中
通常リプレイ	\$01	×	
昇格リプレイ1		×	
昇格リプレイ2		×	
昇格リプレイ3		×	
昇格リプレイ4		×	
昇格リプレイ5		×	
昇格リプレイ6		×	
転落リプレイ1		×	
転落リプレイ2		×	
転落リプレイ3		×	
BAR揃いリプレイ		○	0 or 7
フェイクリプレイ		○	0 or 7
チェリー	\$05	×	
スイカA		×	
スイカB	\$06	×	
押し順不問ベル		×	
左中右正解ベル1		×	
左中右正解ベル2		×	
左中右正解ベル3		×	
左中右正解ベル4		×	
左右中正解ベル1		×	
左右中正解ベル2		×	
左右中正解ベル3		×	
左右中正解ベル4		×	
中左右正解ベル1		×	
中左右正解ベル2		×	
中左右正解ベル3		×	
中左右正解ベル4		×	
中左右正解ベル1		×	
中左右正解ベル2		×	
中左右正解ベル3		×	
中左右正解ベル4		×	
右左中正解ベル1		×	
右左中正解ベル2		×	
右左中正解ベル3		×	
右左中正解ベル4		×	
右中左正解ベル1		×	
右中左正解ベル2		×	
右中左正解ベル3		×	
右中左正解ベル4		×	
BB1中役	\$08	○	0
ハズレ	\$00	×	

【図 2 1】



【図 2 2】

識別番号	最上位役番号1 (AT許容役)※	最上位役番号2 (AT権利役)	上位役番号 (ボーナス役)	下位役番号 (一般役)	振り分け用のテーブル	備考(全てのAT許容当選に共通)
3	AT許容	AT権利	赤7ビグ	通常リプレイ	識別番号3AT許容当選時ゲーム数分テーブル	(1) 2ゲームからAT許容状態の継続期間のカウント開始
4	AT許容	AT権利	赤7ビグ	通常リプレイ	識別番号4AT許容当選時ゲーム数分テーブル	(2) 3ゲーム分のAT実行権利(AT実行)が付与される。→3ゲーム消化する間に押し連べれに当選するとデモ発生
17	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号17AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
20	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号20AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
23	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号23AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
25	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号25AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
30	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号30AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
31	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号31AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
33	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号33AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
59	AT許容	AT権利	赤7ビグ	押し連べれ	識別番号59AT許容当選時ゲーム数分テーブル	

【図 2 3】

識別番号	最上位役番号1 (AT許容役)※	最上位役番号2 (AT権利役)	上位役番号 (ボーナス役)	下位役番号 (一般役)	振り分け用のテーブル	備考(全てのAT許容当選に共通)
3	AT許容	AT権利	赤7ビグ	通常リプレイ	識別番号3AT許容当選時ゲーム数分テーブル	(1) 2ゲームからAT許容状態の継続期間のカウント開始
4	AT許容	AT権利	赤7ビグ	通常リプレイ	識別番号4AT許容当選時ゲーム数分テーブル	(2) 3ゲーム分のAT実行権利(AT実行)が付与される。→3ゲーム消化する間に押し連べれに当選するとデモ発生
17	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号17AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
20	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号20AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
23	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号23AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
25	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号25AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
30	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号30AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
31	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号31AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
33	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号33AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
59	AT許容	AT権利	赤7ビグ	押し連べれ	識別番号59AT許容当選時ゲーム数分テーブル	

※1 AT許容状態では、AT権利当選に基づく権利付与(上乗せ)抽選により、AT期間遊技数の上乗せ可能性
 ※2 3ゲーム消化するまでに上乗せ抽選によるAT期間遊技数の上乗せ可能性有

【図 2 5】

識別番号	最上位役番号1 (AT許容役)※	最上位役番号2 (AT権利役)	上位役番号 (ボーナス役)	下位役番号 (一般役)	振り分け用のテーブル	備考(全てのAT許容当選に共通)
3	AT許容	AT権利	赤7ビグ	通常リプレイ	識別番号3AT許容当選時ゲーム数分テーブル	(1) 2ゲームからAT許容状態の継続期間のカウント開始
4	AT許容	AT権利	赤7ビグ	通常リプレイ	識別番号4AT許容当選時ゲーム数分テーブル	(2) 3ゲーム分のAT実行権利(AT実行)が付与される。→3ゲーム消化する間に押し連べれに当選するとデモ発生
17	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号17AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
20	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号20AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
23	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号23AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
25	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号25AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
30	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号30AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
31	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号31AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
33	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号33AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
59	AT許容	AT権利	赤7ビグ	押し連べれ	識別番号59AT許容当選時ゲーム数分テーブル	

【図 2 4】

識別番号	最上位役番号1 (AT許容役)※	最上位役番号2 (AT権利役)	上位役番号 (ボーナス役)	下位役番号 (一般役)	振り分け用のテーブル	備考(全てのAT許容当選に共通)
3	AT許容	AT権利	赤7ビグ	通常リプレイ	識別番号3AT許容当選時ゲーム数分テーブル	(1) 2ゲームからAT許容状態の継続期間のカウント開始
4	AT許容	AT権利	赤7ビグ	通常リプレイ	識別番号4AT許容当選時ゲーム数分テーブル	(2) 3ゲーム分のAT実行権利(AT実行)が付与される。→3ゲーム消化する間に押し連べれに当選するとデモ発生
17	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号17AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
20	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号20AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
23	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号23AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
25	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号25AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
30	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号30AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
31	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号31AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
33	AT許容	AT権利	赤7ビグ	チェリー	識別番号33AT許容当選時ゲーム数分テーブル	
59	AT許容	AT権利	赤7ビグ	押し連べれ	識別番号59AT許容当選時ゲーム数分テーブル	

※1 AT許容状態では、AT権利当選に基づく権利付与(上乗せ)抽選により、AT期間遊技数の上乗せ可能性
 ※2 3ゲーム消化するまでに上乗せ抽選によるAT期間遊技数の上乗せ可能性有

※ AT許容状態では参照しない

【図 2 6】

(識別番号3AT上乗せ抽選テーブル)

振分確率	AT期間遊技数(上乗せ数)
1/4	10ゲーム
1/4	20ゲーム
1/4	30ゲーム
1/4	50ゲーム

【図 2 9】

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
	左第1停止		中第1停止		右第1停止	
(a) 転落リプレイ1	Nリブ		Dリブ		Dリブ	
転落リプレイ2	Dリブ		Nリブ		Dリブ	
転落リプレイ3	Dリブ		Dリブ		Nリブ	

【図 2 7】

(識別番号14AT上乗せ抽選テーブル)

振分確率	AT期間遊技数(上乗せ数)
1/2	30ゲーム
1/4	50ゲーム
1/4	100ゲーム

	AT時のメイン報知	AT時のサブ報知
(b) 転落リプレイ1	1	1 2 3
転落リプレイ2	3	2 1 3
転落リプレイ3	5	2 3 1

【図 2 8】

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
(a) 昇格リプレイ1	Uリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ
昇格リプレイ2	Nリブ	Uリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ
昇格リプレイ3	Nリブ	Nリブ	Uリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ
昇格リプレイ4	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Uリブ	Nリブ	Nリブ
昇格リプレイ5	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Uリブ	Nリブ
昇格リプレイ6	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Uリブ

	AT時のメイン報知	AT時のサブ報知
(b) 昇格リプレイ1	1	1 2 3
昇格リプレイ2	2	1 3 2
昇格リプレイ3	3	2 1 3
昇格リプレイ4	4	3 1 2
昇格リプレイ5	5	2 3 1
昇格リプレイ6	6	3 2 1

【図 3 0】

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
	左第1停止		中第1停止		右第1停止	
(a) BAR揃いリプレイ	CHリブ+ 斜め下がりBAR揃い※1		Nリブ		Nリブ	
フェイクリプレイ	CHリブ+ 斜め下がりBAR揃わない ※2		Nリブ		SPリブ1~4の いずれか	

※1: BARを揃わないと揃わない

※2: BARを狙うとBARテンパイするが最終停止でBAR揃わない

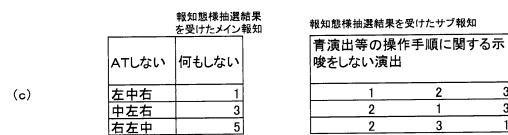
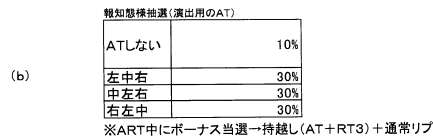
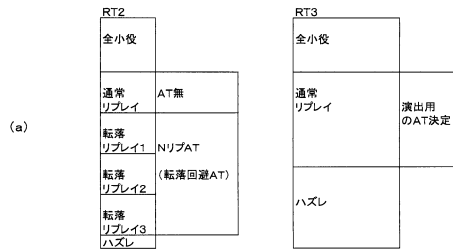
	当選時のメイン報知	当選時のサブ報知
(b) BAR揃いリプレイ	7	左からBARを狙え！！
フェイクリプレイ	7	左からBARを狙え！！

【図 3 1】

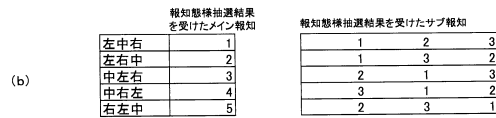
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
(a) 左中右正解ベル1	Tベル	左正解AT	A1中不正解AT または 取りこぼし		A右不正解AT または 取りこぼし	
左中右正解ベル2	Tベル	左正解AT	B1中不正解AT または 取りこぼし		B右不正解AT または 取りこぼし	
左中右正解ベル3	Tベル	左正解AT	C1中不正解AT または 取りこぼし		C右不正解AT または 取りこぼし	
左中右正解ベル4	Tベル	左正解AT	D1中不正解AT または 取りこぼし		D右不正解AT または 取りこぼし	

	AT時のメイン報知	AT時のサブ報知
(b) 左中右正解ベル1	1	1 2 3
左中右正解ベル2		
左中右正解ベル3		
左中右正解ベル4		

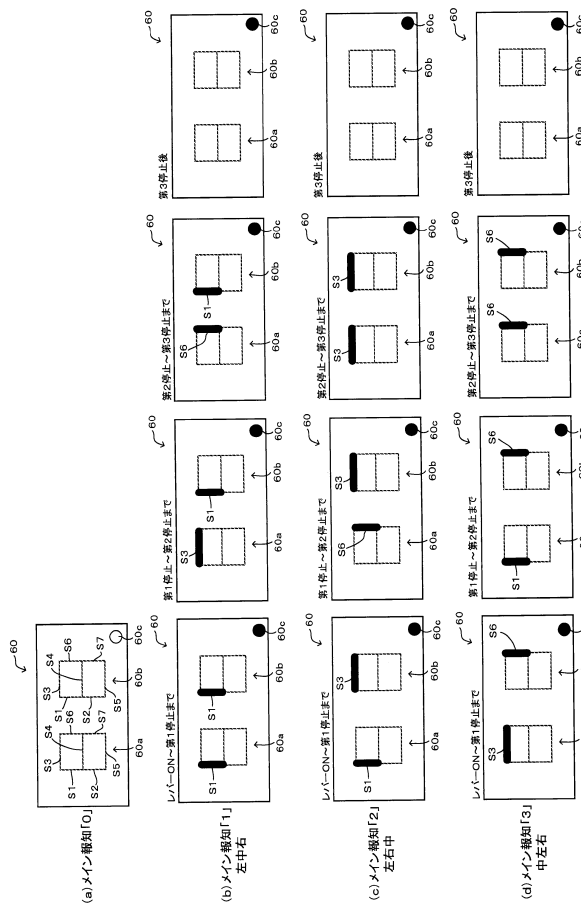
【図 3 2】



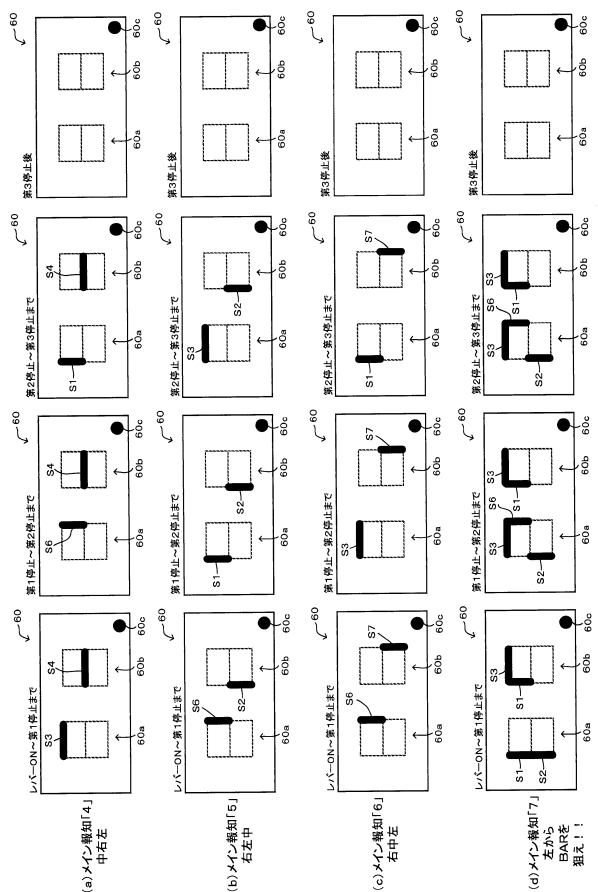
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



【図 4 0】

(a)

ゲーム数	～1400	—	1499	1500	1501	—	1510	1511
停止図柄	—	—	—	—	—	—	転落図柄	—
遊技状態	RT2	←	←	←	←	←	←	RT1
AT許容	01h	←	←	←	00h	←	←	←
AT期間残りゲーム数	300	←	201	200	0	←	←	←
リミットフラグ	0	←	←	←	1	←	←	0
報知ランプ								

(b)

ゲーム数	～400	—	499	500	501	—	510	511
停止図柄	—	—	—	—	—	—	転落図柄	—
遊技状態	RT2	←	←	←	←	←	←	RT1
AT許容	01h	←	←	←	←	←	←	00h
AT期間残りゲーム数	100	←	1	0	←	←	←	←
リミットフラグ	0	←	←	←	←	←	←	←
報知ランプ								

(c)

ゲーム数	～1400	—	1499	1500	1501	—	1510	1511
停止図柄	—	—	—	—	—	—	転落図柄	—
遊技状態	RT2	←	←	←	←	←	←	RT1
AT許容	01h	←	←	←	00h	←	←	←
AT期間残りゲーム数	300	←	201	200	0	←	←	←
リミットフラグ	0	←	←	←	←	←	←	←
報知ランプ								

【図 4 1】

(a)

識別番号	最上位役番号1 (AT許容役)	最上位役番号2a～2c(AT権利役)	上位役番号 (ボーナス役)	下位役番号 (一般役)	抽選値範囲
2		第1状況a	第2状況b	第3状況c	通常リプレイ
3a	AT許容	AT権利	AT権利	AT権利	通常リプレイ
3b	AT許容	AT権利	AT権利	AT権利	通常リプレイ
3c	AT許容	AT権利	AT権利	AT権利	通常リプレイ

(b)

第1状況aのとき		第2状況bのとき		第3状況cのとき	
振分確率	AT期間遊技数 (上乗せ数)	振分確率	AT期間遊技数 (上乗せ数)	振分確率	AT期間遊技数 (上乗せ数)
1/3	10	1/2	20	1/1	50
1/3	20	1/2	50		
1/3	50				

(c)

第2状況bのとき		第3状況cのとき	
振分確率	AT期間遊技数 (上乗せ数)	振分確率	AT期間遊技数 (上乗せ数)
1/2	10	1/1	50
1/2	50		

(d)

第3状況cのとき	
振分確率	AT期間遊技数 (上乗せ数)
1/2	50
1/2	50

(備考)

第1状況a: 第2、第3状況b、cを除くAT許容状態(通常AT許容状態)

第2状況b: AT許容状態に移行してから300ゲーム以上経過

第3状況c: 押し順不問ベル当選時の移行抽選に1/2の当選確率で当選すると、50ゲーム継続

(第3状況cの継続中にAT許容状態が終了したら第3状況cは併せて終了)

優先度: 第2状況b中に第3状況cへの移行抽選に当選したときは第3状況cを優先

有効度: 第2状況bの終了時に第2状況bの条件を満たしていれば第2状況bを優先

第3状況cは、第1状況aに比べてAT権利当選し易い

第3状況cは、第2状況bと第1状況aに比べてAT権利当選し易い
(通常リプレイだけ考慮すると第3状況cでは第1状況aよりも2倍以上AT期間遊技数を上乗せする)

【図 4 2】

(a)

RT1(設定1)				
識別番号	最上位役番号1 (AT許容役)	下位役番号 (一般役)	抽選値	AT許容役 抽選値合算
2		通常リプレイ	300	2000
3		通常リプレイ	30	
4	AT許容	昇格リプレイ1	400	
5	AT許容	昇格リプレイ2	400	
6	AT許容	昇格リプレイ3	400	
7	AT許容	昇格リプレイ4	400	
8	AT許容	昇格リプレイ5	400	
9		昇格リプレイ6	400	
10		転落リプレイ1	400	
11		転落リプレイ2	400	
12		転落リプレイ3	400	
13		BAR揃いリプレイ		
14		フェイクリプレイ		

(b)

RT2(設定1)				
識別番号	最上位役番号1 (AT許容役)	下位役番号 (一般役)	抽選値	AT許容役 抽選値合算
2		通常リプレイ	9700	2000
3		通常リプレイ	30	
4		昇格リプレイ1		
5		昇格リプレイ2		
6		昇格リプレイ3		
7		昇格リプレイ4		
8		昇格リプレイ5		
9		昇格リプレイ6		
10	AT許容	転落リプレイ1	1000	
11	AT許容	転落リプレイ2	1000	
12		転落リプレイ3	1000	
13		BAR揃いリプレイ		
14		フェイクリプレイ		

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2014-083099 (JP, A)
特開2017-144012 (JP, A)
特開2017-158860 (JP, A)
特開2017-153724 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04