(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2017-184882
(P2017-184882A)
(43)公開日　平成29年10月12日(2017.10.12)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	516D	2C082
		A63F	5/04	512D	
		A63F	5/04	516F	
		A63F	5/04	512Z	

審査請求 未請求　請求項の数 5　OL　（全 79 頁）

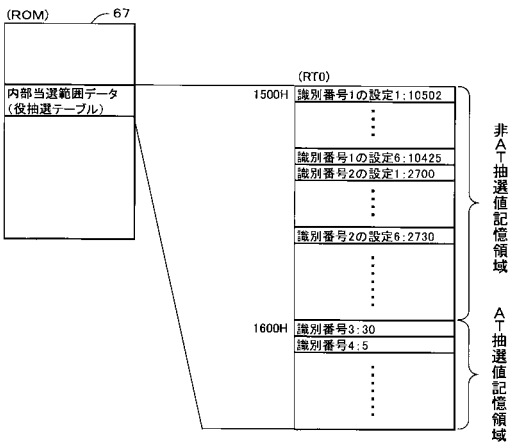
(21)出願番号　特願2016-74594(P2016-74594)
(22)出願日　平成28年4月1日(2016.4.1)

(71)出願人　390026620
山佐株式会社
岡山県新見市高尾３６２－１
(74)代理人　100105980
弁理士　梁瀬　右司
(74)代理人　100178995
弁理士　丸山　陽介
(72)発明者　佐野　慎一
岡山県新見市高尾３６２の１　山佐株式会社内
(72)発明者　石原　恭兵
岡山県新見市高尾３６２の１　山佐株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技者に有利なＡＴ遊技を許容するＡＴ許容状態とするか否かを役抽選用に生成された抽選値を用いて決定することにより、ＡＴ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遊技機を提供する。
【解決手段】スロットマシン１は、役抽選に用いられる役抽選テーブル６７１のデータの記憶領域が、ＡＴ許容役を含む識別番号（当選役）の抽選範囲データを記憶するＡＴ抽選値記憶領域と、ＡＴ許容役を含まない識別番号の抽選範囲データを記憶する非ＡＴ抽選値記憶領域で構成される。このようにすると、ＡＴ許容状態に移行したときにどの記憶領域の抽選範囲データが用いられたかを判定することで、不正行為や異常動作でＡＴ許容状態になったのか否かを簡易に検査できる。
【選択図】図２２



【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を備え、
前記メイン制御手段は、
前記停止操作手段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役抽選を行う役抽選手段と、
前記役抽選に用いられる役の抽選範囲が記憶される抽選範囲記憶領域を有する抽選範囲記憶手段と、
前記役抽選手段の役抽選結果が前記特定役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操作手順を特定可能に報知する特殊遊技を行う特殊遊技制御手段と、
前記特殊遊技を許容しない特殊遊技非許容状態での遊技において、前記特殊遊技を許容する特殊遊技許容状態とするか否かを前記役抽選手段の決定結果に応じて決定する許容状態決定手段と、
前記特殊遊技を行う権利が継続する期間である特殊遊技継続期間を決定する権利継続期間決定手段と、
を備え、
前記特殊遊技許容状態は、前記権利継続期間決定手段が決定した前記特殊遊技継続期間が終了したことを含む所定の終了条件が成立したとき、または、前記終了条件が成立することなく所定期間継続したときに終了するものであり、
前記特殊遊技制御手段は、前記特殊遊技許容状態、かつ、前記特殊遊技継続期間の遊技において、前記役抽選手段の役抽選結果が前記特定役当選結果であるときに前記特殊遊技を行い、
前記複数の役は、
前記許容状態決定手段により前記特殊遊技許容状態にすると決定されるか、または、前記特殊遊技許容状態に決定され得る役である複数種類の第１役と、
前記許容状態決定手段により前記特殊遊技許容状態にすると決定されることのない役である複数種類の第２役と、
で構成され、
前記抽選範囲記憶領域は、
前記第１役に対応する第１抽選範囲データが種類ごとに記憶される一方、前記第２役に対応する第２抽選範囲データは記憶されない第１領域と、
前記第２抽選範囲データが前記第２役の種類ごとに記憶される一方、前記第１抽選範囲データは記憶されない第２領域と、
で構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
出玉率が異なる複数種類の設定値を備え、
前記第２領域には、設定値の種類ごとに異なる位置に前記第２抽選範囲データが記憶される一方、前記第１領域には、設定値の種類によらず共通の位置に前記第１抽選範囲データが記憶され、
前記役抽選手段は、前記第２役の場合は、設定値の種類に応じた前記第２抽選範囲データを用いて役抽選を行い、前記第１役の場合は、設定値によらず共通の前記第１抽選範囲データを用いて役抽選を行うことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記第２領域には、前記第１役の種類ごとに予備記憶領域があり、
すべての前記予備記憶領域には、予備であることを特定可能な所定データが記憶されて

いることを特徴とする請求項１または２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記メイン制御手段は、前記役抽選において前記第１役に当選したか否かの判定に前記予備記憶領域に記憶された前記所定データが用いられた場合は、異常と判定する異常抽選判定手段をさらに備えることを特徴とする請求項３に記載の遊技機。
【請求項５】
前記役抽選手段は、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と前記抽選範囲データとにより決定し、
前記許容状態決定手段は、前記特殊遊技非許容状態から前記特殊遊技許容状態とするか否かを当該遊技における前記抽選値と前記抽選範囲データとにより決定することを特徴とする請求項１ないし４のいずれかに記載の遊技機。

【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の数を減少させない、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（以下、これを「ＡＴ機」という）が提供されている（例えば、特許文献１参照）。
【０００３】
この種のＡＴ機の中には、例えば、配当が異なる複数の役に同時に当選する同時当選役が設定され、これらのうちのどの役に優先的に入賞させるかが、ストップスイッチの押し順などの操作手順に応じて定められているものがある。この場合、ＡＴ中は、同時当選役に当選したときに、液晶表示器などの演出用周辺機器を用いた演出により、より配当が高い役に入賞するための押し順（有利な押し順）が報知される。具体的には、役抽選により内部当選した役の種類の情報や、同時当選役に内部当選した場合の有利な押し順に関する情報が、メイン制御部からサブ制御部に送信される。サブ制御部は、ＡＴ中に液晶表示器やＬＥＤランプなどを制御し、受信した有利な押し順を遊技者に報知する報知演出を実行する（以下、報知演出が実行される遊技を「ＡＴ遊技」と称する）。ここで、遊技者が報知された押し順でストップスイッチを操作すると、配当が高い役に入賞するため、遊技者が所持するメダルの数を増やすことが可能となる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】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】
【０００５】
ところで、上述のＡＴ機では、ＡＴに移行するか否かはサブ制御部で決定されるため、ＡＴ中の遊技以外においても、上記した押し順等のストップスイッチの操作態様を確認できる情報が、メイン制御部からサブ制御部に送信される。したがって、例えば、特定の操

作を行えばＡＴが発生するようにサブ制御部を改造し、強制的にＡＴを発生させるという不正行為が行われるおそれがある。また、メイン制御部からサブ制御部に送信される情報が、途中の信号線へのアクセスにより不正に抽出された場合は、ＡＴ中でないのに有利な押し順が特定されるおそれがある。

【０００６】

これらの問題を解決する方策として、例えば、ＡＴに移行するか否かをサブ制御部よりもセキュリティ性が高いメイン制御部で決定することが考えられる。ＡＴに移行するか否かをメイン制御部で決定すると、サブ制御部を改造して強制的にＡＴを発生させるのが困難になるだけでなく、例えば、同時当選役の有利な押し順に関する情報を、ＡＴ中の場合にのみサブ制御部に送信することでＡＴ遊技が実行可能になるため、ＡＴ中でないときに途中の信号線にアクセスされても有利な押し順が特定されることがない。しかしながら、その一方で、ＡＴ遊技のような遊技者に有利な特殊遊技を許容するか否かを、メイン制御部においてさらに公正に決定できる技術が要望されている。

【０００７】

本発明は、上記課題に鑑みてなされたものであり、特殊遊技に対する不正対策を効率的に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

上記した目的を達成するために、本発明にかかる遊技機は、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を備え、前記メイン制御手段は、前記停止操作手段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役抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選に用いられる役の抽選範囲が記憶される抽選範囲記憶領域を有する抽選範囲記憶手段と、前記役抽選手段の役抽選結果が前記特定役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操作手順を特定可能に報知する特殊遊技を行う特殊遊技制御手段と、前記特殊遊技を許容しない特殊遊技非許容状態での遊技において、前記特殊遊技を許容する特殊遊技許容状態とするか否かを前記役抽選手段の決定結果に応じて決定する許容状態決定手段と、前記特殊遊技を行う権利が継続する期間である特殊遊技継続期間を決定する権利継続期間決定手段と、を備え、前記特殊遊技許容状態は、前記権利継続期間決定手段が決定した前記特殊遊技継続期間が終了したことを含む所定の終了条件が成立したとき、または、前記終了条件が成立することなく所定期間継続したときに終了するものであり、前記特殊遊技制御手段は、前記特殊遊技許容状態、かつ、前記特殊遊技継続期間の遊技において、前記役抽選手段の役抽選結果が前記特定役当選結果であるときに前記特殊遊技を行い、前記複数の役は、前記許容状態決定手段により前記特殊遊技許容状態にすると決定されるか、または、前記特殊遊技許容状態に決定され得る役である複数種類の第１役と、前記許容状態決定手段により前記特殊遊技許容状態にすると決定されることのない役である複数種類の第２役と、で構成され、前記抽選範囲記憶領域は、前記第１役に対応する第１抽選範囲データが種類ごとに記憶される一方、前記第２役に対応する第２抽選範囲データは記憶されない第１領域と、前記第２抽選範囲データが前記第２役の種類ごとに記憶される一方、前記第１抽選範囲データは記憶されない第２領域と、で構成されていることを特徴としている。

【０００９】

この構成によると、遊技者に有利な特殊遊技を許容する特殊遊技許容状態とするか否かが、役抽選手段の決定結果に応じて決定される（以下、「特殊遊技許容状態とすると決定された」ことを、単に「特殊遊技許容当選」と称することもある）。すなわち、メイン制御手段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手段の各決定結果に応じて特殊遊技許容当選か否かが決定される。そのため、特殊遊技に対する不正を行い難くすることができ、特殊遊技許容当選か否かを公正な方法で決定すること

により、特殊遊技に対する不正対策を効率的に行うことができる。また、特殊遊技許容状態への移行にかかる第１役の抽選範囲データと、特殊遊技許容状態への移行とは関係のない第２役の抽選範囲データとが、抽選範囲記憶領域の第１領域と第２領域とに分かれて記憶される。このようにすると、特殊遊技許容状態になった際、そのときの抽選範囲データが、第１領域か第２領域のどちらに記憶されていたデータかを判定することで、不正行為や異常動作で特殊遊技許容状態になったのか否かを簡易に検査できるようになるため、より遊技機の公平性を保つことができる。

【００１０】

また、出玉率が異なる複数種類の設定値を備え、前記第２領域には、設定値の種類ごとに異なる位置に前記第２抽選範囲データが記憶される一方、前記第１領域には、設定値の種類によらず共通の位置に前記第１抽選範囲データが記憶され、前記役抽選手段は、前記第２役の場合は、設定値の種類に応じた前記第２抽選範囲データを用いて役抽選を行い、前記第１役の場合は、設定値によらず共通の前記第１抽選範囲データを用いて役抽選を行うようにしてもよい。

【００１１】

この構成によると、特殊遊技許容状態への移行にかかる第１役と、特殊遊技許容状態への移行とは関係がない第２役という性質の異なる役の抽選範囲データを、別の領域（第１領域、第２領域）に分けて記憶するだけでなく、当該データの持ち方も第１領域と第２領域とで異なるため、不正行為や異常動作で特殊遊技許容状態になったのか否かの検査を行い易く、また、抽選範囲データの設計も容易になる。

【００１２】

また、前記第２領域には、前記第１役の種類ごとに予備記憶領域があり、すべての前記予備記憶領域には、予備であることを特定可能な所定データが記憶されていてもよい。

【００１３】

この構成によると、例えば、第１役に属する役を第２役に属する役に設計変更する場合でも、第２役の抽選範囲データの追加で他の抽選範囲データの記憶位置にずれが発生してプログラム変更が煩雑になることがなく、設計変更を容易に行うことができる。また、予備記憶領域のデータは、予備であることを特定可能であるため、正規データとの混同を防止することができる。

【００１４】

また、前記メイン制御手段は、前記役抽選において前記第１役に当選したか否かの判定に前記予備記憶領域に記憶された前記所定データが用いられた場合は、異常と判定する異常抽選判定手段をさらに備えていてもよい。

【００１５】

この構成によると、予備記憶領域の所定データを用いる不正があった場合に、その不正を確実に判定することができる。

【００１６】

また、前記役抽選手段は、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と前記抽選範囲データとにより決定し、前記許容状態決定手段は、前記特殊遊技非許容状態から前記特殊遊技許容状態とするか否かを当該遊技における前記抽選値と前記抽選範囲データとにより決定してもよい。

【００１７】

この構成によると、メイン制御手段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、役抽選手段の各決定結果と共に、特殊遊技許容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、特殊遊技許容当選か否かが一意に決定されるので、特殊遊技に対する不正を行い難くすることができる。また、特殊遊技許容当選か否かを公正な抽選により決定することにより、特殊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。

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【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気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。
【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。
【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。
【図２２】役抽選テーブルのデータ構成を示す図である。
【図２３】図２２の役抽選テーブルの変形例を示す図である。
【図２４】ＡＴ許容当選の識別番号とＡＴ許容当選時用ゲーム数振分テーブルとの関係を示す図である。
【図２５】ＡＴ許容当選時用ゲーム数振分テーブルの一例示す図である。
【図２６】ＡＴ許容当選時用ゲーム数振分テーブルの他の例示す図である。
【図２７】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２８】ＡＴ上乗せ抽選テーブルの一例を示す図である。
【図２９】ＡＴ上乗せ抽選テーブルの他の例を示す図である。
【図３０】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。
【図３１】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３２】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３３】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３４】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

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３５】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３６】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３７】図３６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３８】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３９】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４０】メイン処理を示すフローチャートである。
【図４１】図４０の遊技開始待ち処理を示すフローチャートである。
【図４２】図４０の遊技開始待ち処理を示すフローチャートであって、図４１に続くフローチャートである。
【図４３】図４０の各種ゲーム数更新処理を示すフローチャートである。
【図４４】図４２の許容状態滞在比率確認処理を示すフローチャートである。
【図４５】タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４６】タイマ割込処理を示すフローチャートであって、図４５に続くフローチャートである。
【図４７】図４５の使用領域外割込処理を示すフローチャートである。
【図４８】図４６のエラー処理を示すフローチャートである。
【図４９】図４６のエラー処理を示すフローチャートであって、図４８に続くフローチャートである。
【図５０】図４７の許容状態滞在比率表示処理を示すフローチャートである。
【図５１】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５２】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】
【００１９】
本発明の一実施形態について、図１～図５２を参照して説明する。
【００２０】
（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。
【００２１】
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。

【００２２】
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数の図柄がそれぞれ表示窓１１に変動表示される。表示窓１１からは、各リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒ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１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒ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１１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１１内の入賞ラインとして、左リール１３Ｌの中段、中リール１３Ｍの中段、右リール１３Ｒ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。
【００２３】
また、各リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒを独立して回転駆動できるように、各リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒ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１４Ｌ，１４Ｍ，１４Ｒ（図３参照）が連結されている。なお、各リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒと各々のリールモータ１４Ｌ，１４Ｍ，１４Ｒ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。
【００２４】
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１５、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１７、各リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒ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１９、左・中・右リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒ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２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒ（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２３、およびメダル投入口２５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１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒ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２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒは、各リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒそれぞれに対応して設けられている。
【００２５】
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２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒ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２７が設けられている。液晶表示器２７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２９が設けられ、液晶表示器２７および説明パネル２９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３１Ｌ，３１Ｒがそれぞれ設けられている。また、説明パネル２９およびスピーカ３１Ｌ，３１Ｒの上辺には中央ランプ部３３Ｍが配設され、その左右には左・右ランプ部３３Ｌ，３３Ｒがそれぞれ配設されている。各ランプ部３３Ｍ，３３Ｌ，３３Ｒ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３３Ｍ，３３Ｌ，３３Ｒ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３３を構成している。
【００２６】
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３５が設けられ、この下部パネル３５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３７Ｌ，３７Ｒが設けられている。また、下部パネル３５の下方には、メダルのメダル払出口３９や、このメダル払出口３９から払い出されるメダルを受けるメダル受け４１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４５が配設されている。このクレジット表示器４５は、例えば２個の７セグメントＬＥＤ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。
【００２７】
また、クレジット表示器４５の下方には、入賞時のメダルの払い出し枚数を表示するためのペイアウト表示器４６が配設される。この表示器４６は、クレジット表示器４５と同様、２個の７セグメントＬＥＤで構成されている。なお、ペイアウト表示器４６は、エラー情報の表示と、後述する許容状態滞在比率の表示とに兼用される。
【００２８】
また、正面板９の表示窓１１の下方には、左ストップスイッチ２１Ｌ，中ストップスイッチ２１Ｍ，右ストップスイッチ２１Ｒを操作する順番や、役抽選の結果など、メイン制御基板６３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６０が配設されている。報知用表示器６０は、図３６（ａ）に示すように、例えば２個の７セグメントＬＥＤ６０ａ，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ＬＥＤ６０ａ，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（特殊遊技非許容状態）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。
【００２９】
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に導くメダルセレクタ４８が配設されている。また、スロットマシン１の正面から見てホッパーユニット４３の左側には、操作ボックス４９（図３参照）が筐体３内の左側壁に固定されている。この操作ボックス４９には、電源のＯＮ、ＯＦＦを切り換える電源スイッチ５０（図３参照）が設けられるとともに、設定変更処理用のキーシリンダからなる変更処理開始スイッチ５６（図３参照）、設定変更時の設定値の切り換えを行うのに用いられるリセットスイッチ５２（図３参照）が設けられている。なお、リセットスイッチ５２は、エラーが発生した際のエラー解除や、許容状態滞在比率を表示するためのスイッチとしても用いられる。
【００３０】
続いて、スロットマシン１の電気的な構成について図３を参照して説明する。
【００３１】
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レクタ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。
【００３２】
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。
【００３３】
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。

【００３４】

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ＣＰＵ６１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ＣＰＵ７１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。

【００３５】

また、図３に示すように、メイン制御基板６３のＲＡＭ６５は、メインＣＰＵ６１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、許容状態滞在比率記憶領域６５７を構成する記憶領域がＲＡＭ６５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ＲＯＭ６７は、メインＣＰＵ６１内部の記憶容量であり、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許容当選時用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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

（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。

【００３９】

（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。

【００４０】

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。ここで、遊技制御手段１００によるＡＴ遊技を実行する機能が、本発明の「特殊遊技制御手段」に相当する。

【００４１】

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。

【００４２】

（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。

【００４３】

（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、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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。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。

【００４７】

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（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）。

【００４８】

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。

【００４９】

（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。

【００５０】

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。

【００５１】

このとき、ＡＴ許容状態設定手段１００ｃは、報知用表示器６０の報知用ランプ６０ｃ（図３６参照）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。

【００５２】

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３０（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。

【００５３】

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３１（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。

【００５４】

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ＡＴ遊技を行うことができるＡＴ遊技可能状態となる。なお、ＡＴ期間遊技数カウンタ６５４によりカウントされているＡＴ期間遊技数のゲーム数が残っている場合に、フラグ格納手段６５１（図４）に格納されているＡＴ期間中フラグの状態がＡＴ遊技可能状態決定手段１００ｆによりＯＮに設定される（ＡＴ遊技可能状態）。

【００５５】

また、初期ＲＴ（ＲＴ０）または通常ＲＴ（ＲＴ１）においてＡＴ遊技可能状態となると非ＡＴ中からＡＴ準備中となり、ＡＴ準備中での通常ＲＴ（ＲＴ１）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ＲＴ（ＲＴ２）に移行するＵリプに入賞するためのストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの有利な押し順を報知するＡＴ遊技を実行する（図１７，図３０（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、ＡＴ実行権利が付与されたＡＴ遊技可能状態での有利ＲＴ（ＲＴ２）、いわゆるＡＲＴに移行する。

【００５６】

また、ＡＴ許容状態設定手段１００ｃは、初期権利付与手段１００ｄによりＡＴ期間遊技数カウンタ６５４にカウント値が設定された後は、一般遊技かＡＴ遊技かに関わらず遊技が実行される毎にＡＴ期間遊技数カウンタ６５４のカウント値から１を減算することにより、ＡＴ期間遊技数（ＡＴ実行権利）の残りゲーム数をカウントする。また、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（報知ランプ６０ｃ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６５３のカウント値に１を加算することにより、ＡＴ許容状態の継続期間をカウントする。なお、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１５００ゲーム）を許容期間遊技数カウンタ６５３に設定し、ＡＴ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６５３のカウント値から１を減算することにより、ＡＴ許容状態の継続期間をカウントしてもよい。

【００５７】

また、ＡＴ許容状態設定手段１００ｃは、ＡＴ期間遊技数カウンタ６５４のカウント値が０になるか、または、ＡＴ期間遊技数カウンタ６５４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、ＡＴ許容状態の継続ゲーム数が１５００ゲーム（本発明の「所定期間」に相当）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ＡＴ非許容状態に設定する（ＡＴ許容状態の終了）。また、ＡＴ許容状態設定手段１００ｃは、スロットマシン１をＡＴ非許容状態に設定する際に報知ランプ６０ｃを消灯する。なお、ＡＴ許容状態設定手段１００ｃは、リミッタによ

りＡＴ許容状態が終了した場合は、許容期間遊技数カウンタ６５３およびＡＴ期間遊技数カウンタ６５４それぞれのカウント値を「０」にリセットする。

【００５８】

また、ＡＴ許容状態の終了条件は、ＡＴ許容当選となった識別番号（図１０参照）、ＡＴ許容後の条件（ＡＴ許容後の役抽選結果、ＡＴ許容状態に移行してからの経過ゲーム数、ＡＴ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。ＡＴ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。

【００５９】

（１－４）初期権利付与手段１００ｄ

初期権利付与手段１００ｄは、後述する役抽選手段１０３の抽選値判定決定手段１０３ｂがスロットマシン１をＡＴ許容状態とすることを決定（ＡＴ許容当選）した遊技において、ＡＴ許容当選時用ゲーム数振分テーブル６７３（図４、図２５、図２６参照）に基づいて、ＡＴ期間の初期継続期間を決定するものである。なお、図２４に示すように、後述する抽選値判定決定手段１０３ｂの判定結果がＡＴ許容当選となる各識別番号に対応してＡＴ許容当選時用ゲーム数振分テーブル６７３が個別に設定されている。

【００６０】

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２５に示す識別番号３用のＡＴ許容当選時用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。

【００６１】

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２６に示す識別番号４用のＡＴ許容当選時用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（本発明の「特殊遊技継続期間」に相当）が終了するとともに、ＡＴ許容状態が終了する（本発明の「所定の終了条件」に相当）。

【００６２】

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許容当選時用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。

【００６３】

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。

【００６４】

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許容当選時用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許容当選時用ゲーム数振分テーブル６７３が設けられている。

【００６５】

（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２７参照）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２７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））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。

【００６６】

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２８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。

【００６７】

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２９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２７参照）。

【００６８】

図２７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。

【００６９】

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許容後からの経過ゲーム数、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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

なお、初期権利付与手段１００ｄによるＡＴ期間の初期ゲーム数を決定する機能、および、期間中上乗せ手段１００ｅによる上乗せゲーム数を決定する機能が本発明の「権利継続期間決定手段」に相当する。

【００７３】

（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２４参照）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。

【００７４】

（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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

・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－赤７－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－ＢＡＲ－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。

【００８０】

・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「ＮＲＰ１」～「ＮＲＰ１２」、「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リプ」が形成されている。

【００８１】

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リプ」が形成されている。

【００８２】

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リプ」が形成されている。

【００８３】

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リプ」が形成され、組合せ「ＳＲＰ１」により図柄組合せグループ「ＳＰリプ１」が形成され、組合せ「ＳＲＰ２」により図柄組合せグループ「ＳＰリプ２」が形成され、組合せ「ＳＲＰ３」により図柄組合せグループ「ＳＰリプ３」が形成され、組合せ「ＳＲＰ４」により図柄組合せグループ「ＳＰリプ４」が形成される。

【００８４】

・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」～「ＡＴＣ２－１

６」、「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ１６」、「ＢＣＨ」、「ＣＤＷＭ１」～「ＣＤＷＭ４」、「ＣＷＭ」の複数種類が設定されている。

【００８５】

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、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。

【００８６】

・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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

組合せ「ＣＵＢＥ１」（図柄組合せグループ「ＣＵベル」）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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

ｉｉ）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。

【００９６】

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。

【００９７】

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」の配当が得られる。

【００９８】

ｉｉｉ）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。

【００９９】

ｉｖ）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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

・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。

【０１０３】

・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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

（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（電源スイッチ５０をＯＮにした時）に変更処理開始スイッチ５６のＯＮ、ＯＦＦ状態を判定し、変更処理開始スイッチ５６がＯＮの状態で電源が投入されると、所定の設定変更処理を開始する。

【０１０６】

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。このときにリセットスイッチ５２が用いられ、設定変更処理が開始された後に、リセットスイッチ５２が押される度に、設定値が１ずつ増加して変更できるようになっている。なお、設定６のときにリセットスイッチ５２が押されると、設定１に戻る。

【０１０７】

（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。

【０１０８】

（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、ボーナス役とを含む複数の役（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値を用いて、ＡＴ権利役に当選（ＡＴ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１０３ａと、抽選値判定決定手段１０３ｂとを備えている。

【０１０９】

（４－１）抽選値生成手段１０３ａ

抽選値生成手段１０３ａ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ＡＴ許容当選決定用およびＡＴ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１０３ａ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１０３ａ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１０３ａ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。

【０１１０】

（４－２）抽選値判定決定手段１０３ｂ

抽選値判定決定手段１０３ｂは、抽選値生成手段１０３ａが生成した抽選値を判定することにより、ＡＴ許容役およびＡＴ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。

【０１１１】

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（ＡＴ許容役、ＡＴ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１０３ｂ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１０３ａ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、ＡＴ許容役およびＡＴ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。

【０１１２】

すなわち、抽選値生成手段１０３ａが生成する抽選値の全範囲について、ＡＴ許容状態に移行すると決定（ＡＴ許容当選）する値の範囲と、ＡＴ許容状態に移行しないと決定（ＡＴ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１０３ｂは、遊技開始に基づいて抽選値生成手段１０３ａが役抽選のために生成した抽選値を、ＡＴ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１０３ａが生成する抽選値の全範囲について、ＡＴ権利当選（ゲーム数上乗せ抽選、上乗せ継続率抽選）とする値の範囲と、ＡＴ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１０３ｂは、遊技開始に基づいて抽選値生成手段１０３ａが役抽選のために生成した抽選値を、ＡＴ許容状態においてゲーム数上乗せ抽選を行うか否かを決定するのにも使用する。

【０１１３】

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１０３ｂが抽選値生成手段１０３ａ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。

【０１１４】

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許容当選時用ゲーム数振分テーブル６７３（図４、図２４参照）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２７参照）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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

なお、この実施形態では、メイン制御基板６３のＲＯＭ６７（本発明の「抽選範囲記憶手段」に相当）は、遊技の進行にかかる遊技プログラムやデータを記憶する遊技プログラム等記憶領域（使用領域）と、これ以外の領域（使用外領域）とで構成され、遊技の進行にかかるデータとそれ以外のデータとが明確に分けられている。使用外領域では、例えば、不正判定を行うためのプログラムやデータが記憶されている。上述の役抽選テーブル６７１のデータは、ＲＯＭ６７の記憶領域の中で遊技プログラム等記憶領域に記憶されている。

【０１１８】

ここで、役抽選テーブル６７１のデータについて、図２２を参照して具体的に説明すると、メイン制御基板６３のＲＯＭ６７の役抽選テーブル６７１を記憶する領域（本発明の「抽選範囲記憶領域」に相当）は、ＡＴ許容役またはＡＴ権利役の少なくとも一方を含む識別番号（例えば、識別番号３：第１役）の抽選値範囲データ（本発明の「第１抽選範囲データ」に相当）を記憶するＡＴ抽選値記憶領域（本発明の「第１領域」に相当）と、これらのいずれも含まない識別番号（例えば、識別番号２：第２役）の抽選範囲データ（本発明の「第２抽選範囲データ」に相当）を記憶する非ＡＴ抽選値記憶領域（本発明の「第２領域」に相当）とで構成されている。このとき、ＡＴ抽選値記憶領域には、ＡＴ許容役やＡＴ権利役を含まない識別番号の抽選範囲データは記憶されない一方、非ＡＴ抽選値記憶領域には、ＡＴ許容役やＡＴ権利役を含む識別番号の抽選範囲データは記憶されないように構成されている。

【０１１９】

この実施形態では、ＡＴ許容役およびＡＴ権利役と含む各識別番号（例えば、識別番号３）は、遊技状態や設定値の種類が異なっていても同じ値の抽選範囲データ（共通データ）が設定されているのに対して、ＡＴ許容役およびＡＴ権利役と含まない各識別番号（例えば、識別番号２）は、遊技状態や設定値の種類に応じて個別に抽選範囲データが設定されている（図１１～図１５参照）。また、非ＡＴ抽選値記憶領域では、各識別番号の抽選範囲データの記憶領域が、遊技状態の種類ごとであって、設定値の種類ごとに異なる位置（アドレス）に設定されている。一方、ＡＴ抽選値記憶領域では、各識別番号の抽選範囲データの記憶領域が、設定値や遊技状態の種類によらず、共通の位置（アドレス）に設定されている。

【０１２０】

なお、この実施形態では、ＲＯＭ６７の役抽選テーブル６７１のデータを記憶する領域を、ＡＴ許容役やＡＴ権利役を含まない識別番号の抽選範囲データを記憶する領域と、これらを含まない識別番号の抽選範囲データを記憶する領域との２つの領域に区分するようにしたが、例えば、ＡＴ許容役を含むがＡＴ権利役を含まない識別番号の抽選範囲データを記憶する領域と、ＡＴ権利役を含むがＡＴ許容役は含まない識別番号の抽選範囲データを記憶する領域と、ＡＴ許容役もＡＴ権利役も含まない識別番号の抽選範囲データを記憶する領域とに区分して、これらを別々の領域に記憶するように構成してもよい。また、ＡＴ許容役を含む識別番号の抽選範囲データを記憶する領域と、ＡＴ許容役を含まない識別番号の抽選範囲データを記憶する２つの領域に区分して、これらをＲＯＭ６７の別々の領域に記憶するようにしてもよい。このようにすると、ＡＴ期間の上乗せ抽選や、ＡＴ許容抽選の当選時に、役抽選でどの領域の抽選範囲データが用いられたかを判定することで、不正や不具合を容易に判定することができる。

【０１２１】

また、図２３に示すように、非ＡＴ抽選値記憶領域において、ＡＴ許容役やＡＴ権利役を含む識別番号の種類ごとに予備の抽選範囲データを記憶する予備記憶領域が設けられていてもよい。この場合、予備記憶領域には、ＡＴ許容役やＡＴ権利役を含む各識別番号それぞれに対して、遊技状態の種類ごと、かつ、設定値の種類ごとに異なる位置に予備の抽選値範囲データの記憶領域が設けられ、この実施形態では、それぞれの位置に０の値（本発明の「所定データ」に相当）が記憶されている。なお、予備記憶領域に記憶するデータは、予備のデータであることを特定可能なデータであればよく、０以外に、例えば６５５

３６やＦＦなどのデータを記憶するようにしてもよい。また、この場合、役抽選において、ＡＴ許容役やＡＴ権利役を含む識別番号に当選したか否かの判定に予備記憶領域のデータが用いられた場合は、異常な役抽選が行われたと判定する異常抽選判定手段を設けるようにしてもよい。この場合、異常抽選判定手段は、例えば、内部当選した識別番号がＡＴ許容役やＡＴ権利役を含むものであった場合に、その役抽選に用いられた抽選範囲データを判定し、その値が０や、６５５３６や、ＦＦであった場合は、異常な役抽選が行われたと判定するとよい。このようにすると、例えば、ＡＴ許容役やＡＴ権利役を含む識別番号を、ＡＴ許容役やＡＴ権利役を含まない識別番号に設計変更する場合でも、ＡＴ許容役やＡＴ権利役を含まない識別番号の抽選範囲データの追加で他の抽選範囲データの記憶位置にずれが発生してプログラム変更が煩雑になることがなく、設計変更を容易に行うことができる。また、予備記憶領域のデータは、予備であることを特定可能であるため、正規データとの混同を防止することができる。また、予備記憶領域のデータを用いる不正があった場合に、異常抽選判定手段により、その不正を確実に判定することができる。

【０１２２】

また、上述のように、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。

【０１２３】

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。なお、ＡＴ非許容状態で抽選値判定決定手段１０３ｂがＡＴ許容役に当選したか否かを決定する機能が、本発明の「許容状態決定手段」に相当する。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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」～「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。

【０１２７】

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」「Ｓ

Ｐ１」「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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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取りこぼし（非入賞）が発生する。

【０１３２】

「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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

（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。

【０１４４】

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、ＡＴ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、ＢＢ１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。

【０１４５】

すなわち、役抽選手段１０３の役抽選結果が、図１０に示すＡＴ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ＡＴ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、ＡＴ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、最上役位番号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ＡＴ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、ＡＴ許容当選が可能となるように構成されている。

【０１４６】

また、役抽選手段１０３の役抽選結果が、図１０に示すＡＴ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、ＡＴ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、ＡＴ許容当選およびＡＴ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、ＡＴ許容当選およびＡＴ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、ＡＴ許容当選およびＡＴ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、ＡＴ許容当選およびＡＴ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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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、ＢＢ１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。

【０１４９】

このように構成すると、ボーナス役当選と、一般役当選と、ＡＴ許容当選、ＡＴ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きるので、効率的に処理を行うことができる。

【０１５０】

なお、ＡＴ許容の状態を格納するためのＡＴ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、ＡＴ許容当選である場合に、一旦、最上位役番号１”０１ｈ”を決定結果記憶領域６５２に格納し、別途設けたＡＴ許容状態用記憶領域に格納されたデータを確認して、ＡＴ許容状態用記憶領域に”００ｈ”が格納されていれば、ＡＴ許容状態用記憶領域に”０１ｈ”を格納するようにすればよい。そして、ＡＴ許容状態用記憶領域に”０１ｈ”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。

【０１５１】

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６５２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６５２の第２データ領域に記憶するようにしてもよい。

【０１５２】

また、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ＡＴ非許容状態に設定されているときは、ＡＴ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６５２の第３データ領域は参照するが、ＡＴ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６５２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ＡＴ許容状態に設定されているときは、ＡＴ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６５２の第４データ領域は参照するが、ＡＴ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６５２の第３データ領域は参照しないように構成されている。

【０１５３】

（５）停止制御手段１０５

図４の停止制御手段１０５は、遊技者による各ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの操作態様と役抽選手段１０３の役抽選結果とに基づき、停止テーブル６７２を用いて各リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒの停止制御を行うものである。停止制御手段１０５は、役抽選手段１０３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。なお、各リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒ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。

【０１５４】

「通常リプレイ」は、入賞にかかる組合せ「ＮＲＰ１」～「ＮＲＰ１２」を構成する図柄が、ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒ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「ＮＲＰ１」～「ＮＲＰ１２」のいずれかが入賞ラインに揃うように、停止制御手段１０５がリール制御を行う。

【０１５５】

「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１０５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１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒの停止制御を行う（図３０（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。

【０１５６】

「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３０（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。

【０１５７】

「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３０（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。

【０１５８】

「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３０（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。

【０１５９】

「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３０（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」）が遊技者に有利な押し順となる。

【０１６０】

「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３０（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。

【０１６１】
「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３１（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。
【０１６２】
「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３１（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。
【０１６３】
「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３１（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。
【０１６４】
「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３２（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停止でともに図柄「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。
【０１６５】

「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３２（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。

【０１６６】

「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。

【０１６７】

「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「ＢＥ２」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。

【０１６８】

「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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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、ボーナス優先のリール制御を行う。

【０１７５】

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、ボーナス優先のリール制御を行う。

【０１７６】

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。

【０１７７】
「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。
【０１７８】
「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。
【０１７９】
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３３（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。
【０１８０】
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３３（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。
【０１８１】
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３３（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３３（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３３（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。
【０１８２】
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３３（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１０

５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。

【０１８３】

「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。

【０１８４】

（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。

【０１８５】

（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での報知態様を決定するものである。

【０１８６】

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）。

【０１８７】

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。

【０１８８】

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＋ＢＡＲ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」／「ＢＡＲビッグ」）の両方に入賞し得る押し順である。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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）。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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１７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。

【０１９３】

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）。

【０１９４】

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）。

【０１９５】

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）。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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）。

【０１９９】

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→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３５（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）。

【０２００】

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３４（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３４（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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

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。

【０２０３】

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。

【０２０４】

（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。

【０２０５】

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。
【０２０６】
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。
【０２０７】
（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。
【０２０８】
（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。
【０２０９】
（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。
【０２１０】
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。
【０２１１】
（１３）メダル制御手段１１２
図４のメダル制御手段１１２は、メダルセレクタ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換えるものである。
【０２１２】
（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によるメダルの払出状態などのスロットマシン１の状態を表す情報を含むコマンドをサブ制御基板７３へ送信する。
【０２１３】

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。

【０２１４】

（１５）許容状態比率算出手段１１４

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のカウント値を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のカウント値を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ることが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のカウント値と総許容期間遊技数カウンタ６５のカウント値とに基づいて、スロットマシン１のＡＴ許容状態である期間の比率を算出する。この比率は、許容状態滞在比率記憶領域６５７に記憶される。また、許容状態比率算出手段１１４は、毎ゲームで、全てのリール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒが停止してから当該ゲームが終了するまでの処理においてこの比率の算出をするとともに、該算出値を許容状態滞在比率記憶領域６５７に上書きして記憶させる。なお、毎ゲーム算出するのではなく、当該比率を表示するためにリセットスイッチ５２が押されたときなど、所定の契機で算出してもよい。このとき、リセットスイッチ５２が押されたときに、総遊技数カウンタ６５５に記憶されているカウント値と、総許容期間遊技数カウンタ６５６に記憶されているカウント値とに基づいて当該比率を算出する。このようにすると、許容状態比率算出手段１１４は、毎ゲームではなく、表示タイミングで許容状態滞在比率を算出するため、通常の遊技処理において過度の負担がかからなくすることができ、処理の効率化を図りながら遊技機の公平性を確保することができる。また、総ゲーム数が一定期間になる度に当該比率を算出し、一定値以上（例えば、６０％）になった回数を記憶するようにしてもよい。

【０２１５】

（１６）許容状態比率表示制御手段

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許容状態の滞在比率（許容状態滞在比率）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４６を利用して表示できるようになっている。報知用表示器６０を示す図３６（ａ）を参照して説明すると、例えば、第１の７セグメントＬＥＤ６０ａのセグメントＳ１、Ｓ３、Ｓ６、Ｓ７、Ｓ５、Ｓ２を点灯し、第２の７セグメントＬＥＤ６０ｂのセグメントＳ６、Ｓ７を点灯すると、「０１」が表示でき、第１のセグメントＬＥＤ６０ａのセグメントＳＳ３、Ｓ６、Ｓ４、Ｓ２、Ｓ５を点灯し、第２の７セグメントＬＥＤ６０ｂのセグメントＳ３、Ｓ６、Ｓ４、Ｓ５、Ｓ６、Ｓ７を点灯すると「２３」が表示できる。このように、２つの７セグメントＬＥＤを用いて２桁の数字ができるため、この実施形態では、ペイアウト表示器４６を用いて許容状態比率算出手段１１４が算出した許容状態滞在比率を表示する。

【０２１６】

許容状態比率表示制御手段１１５は、ペイアウト表示器４６によるＡＴ許容状態の滞在比率の表示を制御するものである。具体的には、許容状態比率表示制御手段１１５は、前面扉５を開けた状態でリセットスイッチ５２を押すと、そのタイミングで許容状態滞在比率記憶領域６５７に記憶されているＡＴ許容状態の滞在比率がペイアウト表示器４６に表示されるように制御する。このとき、許容状態比率表示制御手段１１５は、リセットスイ

ッチ５２を押してから離すまでの間、ペイアウト表示器４６にＡＴ許容状態の滞在比率が継続して表示されるように制御する。なお、ペイアウト表示器４６は、エラー情報の表示にも兼用されるとともに、リセットスイッチ５２は、エラーが発生したときに、そのエラーを解除するためのスイッチとしても使用される。エラー解除はペイアウト表示器４６のエラー情報の表示を終了させるものであるため、エラー解除時のリセットスイッチ５２の操作でＡＴ許容状態の滞在比率が表示されると情報が錯綜するおそれがある。そこで、許容状態比率表示制御手段１１５は、エラー解除のためにリセットスイッチ５２を押下したとき、および、エラー解除した後の一定期間（この実施形態では１０秒）は、ペイアウト表示器４６でＡＴ許容状態の滞在比率を表示しない規制制御を行う。したがって、この場合は、エラー解除のためのリセットスイッチ５２が押されてから１０秒を経過したあとに、再度リセットスイッチ５２を押すと、比率が表示される。

【０２１７】

また、総ゲーム数が少ない場合は、ＡＴ許容状態の滞在比率の算出結果にばらつきが生じて、設計されている値よりも高くなるおそれがある。そこで、この実施形態では、許容状態比率表示制御手段１１５は、総遊技数カウンタ６５５のカウント値が、一定値に満たない場合は、該一定値を超えている場合とは異なる表示態様でＡＴ許容状態の滞在比率が表示されるようにペイアウト表示器４６の制御を行う。この実施形態では、総ゲーム数が１７５０００ゲームに満たない場合は、ＡＴ許容状態の滞在比率を点滅表示し、１７５０００ゲームを超えると点灯表示する。このようにすると、ペイアウト表示器４６に表示されるＡＴ許容状態の滞在比率の精度を判定できるため、より遊技機の公平性を正確に判定することができる。

【０２１８】

なお、ＡＴ許容状態の滞在比率の表示の規制制御を行う一定期間は、適宜、変更することができる。例えば、許容状態比率表示制御手段１１５は、エラー解除に伴うリセットスイッチ５２の操作（押下）のときは、ＡＴ許容状態の滞在比率の表示は規制するが、次にリセットスイッチ５２を押下したときは、１０秒を待たずにＡＴ許容状態の滞在比率の表示を許可するように制御してもよい。このようにすると、エラー解除の操作と許容状態滞在比率の表示の操作とを独立させることができるため、エラー情報の表示であるか、許容状態滞在比率の表示であるかをより明確に把握することができる。また、エラー解除を行ってから１ゲームを消化することを条件に、ＡＴ許容状態の滞在比率の表示の規制制御を解除するようにしてもよい。このようにすると、エラー解除時は１回の遊技を行わないと許容状態滞在比率の表示ができないため、ペイアウト表示器４６の表示が混同されるのを防止でき、ペイアウト表示器４６の表示内容の明確性を向上することができる。また、この実施形態では、エラー解除した後の一定期間、すなわち、エラー解除のためにリセットスイッチ５２を押したタイミングから一定期間、許容状態滞在比率を表示しないように構成したが、エラー解除のためにリセットスイッチ５２を押した後に離したタイミングから一定期間、許容状態滞在比率を表示しないようにしてもよい。また、エラー解除のためにリセットスイッチ５２を押した後、前面扉５を閉めて正常な遊技を行うことができる状態になった後でなければ、ペイアウト表示器４６に許容状態滞在比率が表示されないようにしてもよい。

【０２１９】

また、許容状態滞在比率の表示中にエラーが発生することが考えられるが、この場合は、当該比率の表示を中止し、ペーアウト表示器４６にエラー情報を表示する。そして、リセットスイッチ５２を押してエラー解除（エラー表示の終了）を行ったあと、再度リセットスイッチ５２を押すと許容状態滞在比率が再表示されるようにするか、エラー解除後に一端、前面扉５を閉じて正常な遊技が行える状態になった後、再度前面扉５を開けてリセットスイッチ５２を押すと、許容状態滞在比率が表示されるようにするとよい。

【０２２０】

また、ＡＴ許容状態の滞在比率については、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５２や変更処理開始スイッチ５６は、筐体内部に設けられているため、遊技者が意図しないのにＡＴ許容状態の滞在比率が表示されて、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。

【０２２１】

また、この実施形態では、リセットスイッチ５２を押下すると許容状態滞在比率が表示される場合について説明したが、これに加えて、例えば、全払出枚数に対する役物が連続する赤７ビッグ（ＢＢ１）で払い出された枚数の比率（ＢＢ１払出比率）や、全払出枚数に対する赤７ビッグおよびＢＡＲビッグである全ての役物で払い出された枚数の比率（全ボーナス払出比率）など、複数種類の項目をペイアウト表示器４６で表示する構成であってもよい。この場合、リセットスイッチ５２を１回押すと、項目の種類を示すコード（例えば、許容状態滞在比率のコードが「Ａ」の場合は「０Ａ」）が表示された後に、その比率が表示され、このコード表示と比率表示とが交互に繰り返し表示されるようにする。この表示が行われた状態で、再度、リセットスイッチ５２を１回押すと、次の項目の表示に変化し、例えば、ＢＢ１払出比率のコードが「Ｂ」の場合は、ペイアウト表示器４６の「０Ｂ」が表示された後に、その比率が表示され、同じようにこのコード表示と比率表示とが交互に繰り返し表示されるようにする。次の項目も同様であり、１回リセットスイッチ５２を押す度に表示する項目の種類が順次変化するようにする。そして、最後の項目が表示されている状態でリセットスイッチ５２を押すと、最初の項目の表示に戻るように構成する。

【０２２２】

なお、途中の項目を表示した状態で表示を終了し、前面扉５を閉めて正常遊技に戻った場合は、表示項目の順序をリセットし、再度表示する際は、最初の項目から表示を始めるようにしてもよい。また、表示する項目の比率に、基準値（例えば～％以下）がある場合は、項目の種類の表示、比率の表示の後に、さらにこの基準値（例えば、７０％以下の場合は「７０」）を表示するか、あるいは、コードの種類の表示に一方の７セグメントＬＥＤを使用し、基準値の表示に他方の７セグメントＬＥＤ（例えば、許容状態滞在比率の基準値が６０％以下の場合は「Ａ６」）を使用して、コードの種類と基準値とを同時に表示して、その後、比率を表示するようにすればよい。このようにすると、比率を表示するときに不正や不具合の発生が分かり易くなる。

【０２２３】

また、この構成でエラー情報がペイアウト表示器４６に表示された場合も、前面扉５を開けてエラー解除のためにリセットスイッチ５２を押した後、再度リセットスイッチ５２を押すと項目のコード表示と比率表示が行われるようにするとよい。また、エラー解除後に、一端前面扉５を閉じて正常な遊技が行える状態になった後、再度前面扉５を開けてリセットスイッチ５２を押すと、項目のコード表示と比率表示とが行われるようにしてもよい。また、エラー解除後、一定期間の間は、リセットスイッチ５２を押しても項目のコード表示と比率表示とが行われないように規制してもよい。

【０２２４】

また、ペイアウト表示器４６において、項目のコード表示と比率表示とが行われている最中に、エラーが発生した場合は、エラー情報の表示に切り換えられる。ここで、前面扉５が開いた状態で、再度エラー解除を行うためにリセットスイッチ５２を押すと、エラー解除されてエラー情報の表示が終了するが、この表示の終了後は、再度リセットスイッチ５２を押さなくても、再び項目のコード表示と比率表示とが行われるようにしてもよい。この場合、エラー情報の表示に切り換えられる前の項目のコード表示と比率表示とを行う

ようにしてもよいし、最初の項目に戻ってコード表示と比率表示とを行うようにしてもよい。また、この場合も、エラー解除後に一端、前面扉５を閉じて正常な遊技が行える状態になった後、再度前面扉５を開けてリセットスイッチ５２を押すと、項目のコード表示と比率表示とが行われるようにしてもよい。また、エラー解除後、一定期間の間は、リセットスイッチ５２を押しても項目のコード表示と比率表示とが行われないように規制してもよい。

【０２２５】

また、リセットスイッチ５２を押すためには、前面扉５を開けなければならないが、前面扉５を開けると、ペイアウト表示器４６にエラー表示が行われる場合がある。このような場合は、前面扉５を開けた後の１回目のリセットスイッチ５２を押したときには、エラー解除（エラー表示の終了）が行われ、２回目のリセットスイッチ５２を押したときに、許容状態滞在比率の表示が開始されるようにするか、１回目のリセットスイッチ５２を押すとエラー表示が終了し、その後の一定期間（例えば、１０秒）はリセットスイッチ５２を押しても許容状態滞在比率の表示を規制し、１０秒経過した後にリセットスイッチ５２を押すと、許容状態滞在比率が表示されるようにしてもよい。

【０２２６】

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。なお、ＡＴ許容状態の滞在比率の表示にクレジット表示器４５を用いる場合は、表示中にメダル等の投入や賭数設定ができるとクレジットが変化してＡＴ許容状態の滞在比率の表示終了後にクレジットの表示が変わってしまい、遊技者に不信感を与えるおそれがある。そのため、このような場合は、滞在比率の表示中は、メダル投入を禁止（クレジットを用いた賭数設定や、精算も不可）とするように制御するのが好ましい。

【０２２７】

（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。

【０２２８】

（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。

【０２２９】

（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３１Ｌ，３１Ｒ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３７Ｌ，３７Ｒ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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

（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３７Ｌ，３７Ｒ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。

【０２３２】

（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３１Ｌ，３１Ｒ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。

【０２３３】

（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。

【０２３４】

図３６（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」）。

【０２３５】

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。

【０２３６】

また、例えば図３６（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。

【０２３７】

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。

【０２３８】

・昇格リプレイ

図３０（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。

【０２３９】
図３０（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３６（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。

【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」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３０（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。

【０２４１】
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３６（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６０ａ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６０ａ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６０ａ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３０（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。

【０２４２】
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３６（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６０ａ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６０ａ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６０ａ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３０（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。

【０２４３】

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３７（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６０ａ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６０ａ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６０ａ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３０（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。

【０２４４】

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３７（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６０ａ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６０ａ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６０ａ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３０（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。

【０２４５】

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３７（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６０ａ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６０ａ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６０ａ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３０（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。

【０２４６】

・転落リプレイ

図３１（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。

【０２４７】

図３１（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３６（ｂ）参照）。
【０２４８】
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３１（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。
【０２４９】
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３６（ｄ）参照）。
【０２５０】
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３１（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。
【０２５１】
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３７（ｂ）参照）。
【０２５２】
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３１（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。
【０２５３】
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３１（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３８（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。
【０２５４】
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２

０１は、例えば、図３１（ｃ）に示すように、液晶表示器２７に「１－－」のような画像を表示して遊技者に左リール１３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。

【０２５５】

「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３１（ｃ）に示すように「－１－」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３１（ｃ）に示すように「－－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。

【０２５６】

・ＢＡＲ揃いリプレイ、フェイクリプレイ

図３２（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２９参照）。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。

【０２５７】

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、遊技者の興趣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３２（ｂ）参照）。具体的には、図３７（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ため、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。

【０２５８】

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３２（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。
【０２５９】
・押し順ベル
図３３（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。
【０２６０】
図３３（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３６（ｂ）参照）。
【０２６１】
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３３（ｂ）の「ＡＴ時のサブ報知」参照）。
【０２６２】
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３６（ｄ）参照）。
【０２６３】
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。
【０２６４】
・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３４（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の報知態様にすると決定した場合、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。
【０２６５】
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３４（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３６（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３４（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３６（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３４（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３７（ｂ）参照）。

【０２６６】

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３４（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。

【０２６７】

・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３５（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）。

【０２６８】

例えば、図３５（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３６（ｂ）参照）。その他の押し順に決定された場合も同様である。

【０２６９】

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３５（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。

【０２７０】

・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３８（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。

【０２７１】

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。

【０２７２】

・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３８（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。

【０２７３】

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。

【０２７４】

・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。

【０２７５】

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。

【０２７６】

・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。

【０２７７】

・スイカ

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６０ａ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６０ａ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６０ａ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。

【０２７８】

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。

【０２７９】

・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。

【０２８０】

（リミッタ条件成立後の動作について）

次に、図３９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。

【０２８１】

（１）ＲＴ１またはＲＴ０に移行後にＡＴ許容当選可能となる場合

図３９（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。

【０２８２】

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。

【０２８３】

一方、図３９（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。

【０２８４】

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。

【０２８５】

（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３９（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に構成されている。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。

【０２８６】

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。

【０２８７】

続いて、図４０～図５０を参照してスロットマシン１の動作の一例について説明する。

【０２８８】

１．メイン制御処理

図４０のメイン制御処理は、メイン制御基板６３のメインＣＰＵ６１において実行され

る処理である。

【０２８９】

まず、スロットマシン１は、遊技開始を可能にする設定処理を含む遊技開始待ち処理が行われる（ステップＳ１）。遊技開始待ち処理で遊技開始可能な設定が行われた状態で、スタートスイッチ１９をＯＮにすると、役抽選手段１０３により役抽選（ＡＴ許容抽選を含む）が行われるとともに、各リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒの回転を開始する（ステップＳ３）。各ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒを操作すると、停止制御手段１０５により各リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒの停止制御が行われ（ステップＳ４）、全てのリール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒが停止すると、図柄判定手段１１０により当選役の入賞判定が行われる（ステップＳ５）。入賞判定の結果、当選役に入賞となると、当該当選役に設定されたメダルを払い出すためのメダル払出処理が行われる（ステップＳ６）。メダル払出処理が終了すると、後述する各種ゲーム数更新処理が実行されて１ゲームが終了する（ステップＳ７）。

【０２９０】

２．遊技開始待ち処理

図４１および図４２に示す遊技開始待ち処理は、メイン制御基板６３のメインＣＰＵにおいて実行される処理である。

【０２９１】

まず、メダルの投入枚数が規定数（この実施形態では３枚）以上になったか否かがメイン判定され（ステップＳ１００）、投入メダルが規定枚数に達していた場合（ステップＳ１００でＹＥＳ）は、遊技開始を許可する遊技開始可設定が行われ（ステップＳ１０１）、投入メダルが規定枚数に達していない場合（ステップＳ１００でＮＯ）は、遊技開始を許可しない遊技開始不可設定が行われる（ステップＳ１０２）。この設定は、例えば、メイン制御基板６３のＲＡＭ６５に遊技開始可能フラグの記憶領域を設け、このフラグをＯＮにすると遊技開始可設定とし、ＯＦＦにすると遊技開始不可設定とすることができる。

【０２９２】

遊技開始可設定または遊技開始不可設定が行われると、前のゲームで再遊技役に当選したか否か、つまり、次のゲームがメダル投入不要なゲームであるか否かが判定される（ステップＳ１０３）。前のゲームで再遊技役に当選していなかった場合（ステップＳ１０３でＮＯ）は、投入メダルが無しかどうかが判定され（ステップＳ１０４）、投入メダルが無い場合（ステップＳ１０４でＹＥＳ）は、遊技開始待ち開始から３０秒経過したか否かが判定される（ステップＳ１０５）。遊技開始待ち開始から３０秒経過していた場合（ステップＳ１０５でＹＥＳ）は、ペイアウト表示器４６および投入表示ランプ（図示省略）を消灯する。ペイアウト表示器４６および投入表示ランプを消灯（ステップＳ１０６）した後、または、遊技開始待ち開始から３０秒経過していない場合（ステップＳ１０５でＮＯ）は、変更処理開始スイッチ５６がＯＮか否かが判定される（ステップＳ１０７）。ここで、変更処理開始スイッチ５６がＯＮの場合（ステップＳ１０７でＹＥＳ）の場合は、設定確認処理が行われ（ステップＳ１０８）、この処理が終了すると、ステップＳ１００に戻る。設定確認処理は、現在の設定値を確認するための処理で、所定の表示器に設定値を表示する処理である。

【０２９３】

ステップＳ１０７において、変更処理開始スイッチ５６がＯＮでない場合（ステップＳ１０７でＮＯ）は、ベットスイッチ１５がＯＮされたか否かが判定される（ステップＳ１０９）。ここで、ＯＮ判定の場合（ステップＳ１０９でＹＥＳ）は、クレジット表示器４５の値を１つ減算表示するとともに、１枚のメダルが投入されたされたものと取り扱う処理が行われ（ステップＳ１１４）、この処理が終了するとステップＳ１００に戻る。ベットスイッチ１５がＯＮされていないと判定された場合（ステップＳ１０９でＮＯ）は、最大ベットスイッチ１７がＯＮされたか否かが判定される（ステップＳ１１０）。ここで、ＯＮ判定の場合（ステップＳ１１０でＹＥＳ）は、クレジット表示器４５の値を３つ減算表示するとともに、３枚のメダルが投入されたされたものと取り扱う処理が行われ（ステ

ップＳ１１５）、この処理が終了するとステップＳ１００に戻る。
【０２９４】
ステップＳ１１０で最大ベットスイッチ１７がＯＮされていないと判定された場合（ステップＳ１１０でＮＯ）、または、ステップＳ１０３で、前のゲームで再遊技役に当選したと判定された場合（ステップＳ１０３でＹＥＳ）は、リセットスイッチ５２がＯＮされたか否かが判定される（ステップＳ１１１）。ここで、リセットスイッチ５２がＯＮ判定の場合（ステップＳ１１１でＹＥＳ）は、後述する許容状態滞在比率確認処理が行われ（ステップＳ１１６）、ＯＦＦ判定の場合（ステップＳ１１１でＮＯ）は、精算スイッチ２３がＯＮか否かが判定される（ステップＳ１１２）。ステップＳ１１２で精算スイッチ２３がＯＮ判定の場合は、クレジット表示器４５に表示されている枚数のメダルをメダル払出口３９から払い出す精算処理を行って（ステップＳ１１３）、この処理が終了するとステップＳ１００に戻る。一方、精算スイッチ２３がＯＦＦ判定の場合（ステップＳ１１２でＮＯ）は、精算処理を行わずにステップＳ１００に戻る。
【０２９５】
３．各種ゲーム数更新処理
図４３の各種ゲーム数更新処理は、メイン制御基板６３のメインＣＰＵ６１において実行される処理であって、許容状態比率算出手段１１４により行われる処理である。
【０２９６】
図４０のメイン処理のステップＳ６でメダル払出処理が行われた後、許容状態比率算出手段１１４は、総遊技数カウンタ６５５のカウント値を＋１加算する（ステップＳ２００）。次に、当該終了にかかるゲームがＡＴ許容状態中であるか否かが判定され（ステップＳ２０１）、ＡＴ許容状態中のゲームである場合（ステップＳ２０１でＹＥＳ）、許容状態比率算出手段１１４は、総許容期間遊技数カウンタ６５６のカウント値を＋１加算する（ステップＳ２０２）。一方、ステップＳ２０１でＡＴ許容状態中のゲームでないと判定された場合、または、ステップＳ２０２で総許容期間遊技数カウンタ６５６のカウント値が＋１加算した後、許容状態比率算出手段１１４は、それぞれ加算したあとの総遊技数カウンタ６５５のカウント値と、総許容期間遊技数カウンタ６５６のカウント値とに基づいて、ＡＴ許容状態の滞在比率（許容状態滞在比率）を算出する（ステップＳ２０３）。この許容状態滞在比率は、（総許容期間遊技数カウンタ６５６のカウント値）÷（総遊技数カウンタ６５５のカウント値）×１００[％]で算出される。許容状態滞在比率の算出後は、許容状態比率算出手段１１４は、当該算出結果を許容状態比率記憶領域６５７に上書きして記憶し直し（ステップＳ２０４）、処理を終了する。
【０２９７】
４．許容状態滞在比率確認処理
図４４の許容状態滞在比率確認処理は、メイン制御基板６３のメインＣＰＵ６１において実行される処理であって、許容状態比率表示制御手段１１５により行われる処理である。
【０２９８】
図４２の遊技開始待ち処理のステップ１１０でリセットスイッチ５２がＯＮ判定の場合（ステップＳ１１０でＹＥＳ）、許容状態滞在比率表示制御手段１１５は、許容状態滞在比率表示フラグをＯＮに設定する。許容状態滞在比率表示フラグがＯＮ設定されると、許容状態比率表示制御手段１１５は、リセットスイッチ５２がＯＦＦに変わったか否かを判定する（ステップＳ３０１）。このＯＮ設定は、リセットスイッチ５２がＯＮ状態からＯＦＦ状態に変わるまで（ステップＳ３０１でＮＯ）維持され、ＯＦＦ状態になると（ステップＳ３０１でＹＥＳ）、ＯＦＦ設定に切り換えられる（ステップＳ３０２）。許容状態滞在比率表示フラグがＯＦＦに設定された後は、遊技開始待ち処理のステップＳ１００に戻る。なお、このフラグの設定は、例えば、メイン制御基板６３のＲＡＭ６５の所定の記憶領域を設けることで行われる。
【０２９９】
５．タイマ割込処理

図４５および図４６に示すタイマ割込処理は、メイン制御基板６３のメインＣＰＵ６１における割込み処理の毎に実行される処理である。

【０３００】

まず、各リールモータ１４Ｌ，１４Ｍ，１４Ｒの位相を出力し（ステップＳ４００）、出力ポートにセットされたコマンドを送信する（ステップＳ４０１）。次に、電圧監視用ＩＣに接続されている入力ポートの状態をチェックし、電断状態であれば（ステップＳ４０２でＹＥＳ）、遊技用処理を中断し、電断処理（ステップＳ４１５）を実行して、タイマ割込処理に復帰する。電断処理は、例えば、退避処理のあと、スロットマシン１の状態を所定の記憶領域の保存し、復帰処理を行う。

【０３０１】

一方、電断状態でなければ（ステップＳ４０２でＮＯ）、クレジット表示器４５や報知用表示器６０の点灯状態を現在のスロットマシン１の制御状態（各スイッチ類の操作、メダルの投入、ＡＴ期間中であるか否か、など）に合わせて更新するランプ処理を実行する（ステップＳ４０３）。次に、メイン制御基板６３に接続された、各スイッチ、各センサの状態を入力するための入力ポートの最新の状態をＲＡＭ６５の所定の記憶領域に設定する（ステップＳ４０４）。続いて、遊技用処理を中断し、図４７を参照して後述する使用領域外用割込処理（ステップＳ４０５）を実行する。

【０３０２】

遊技用処理の再開後、コマンド送信手段１１３は、ＲＡＭ６５の所定の記憶領域に送信用エラーコマンドが設定されていれば（ステップＳ４０６でＹＥＳ）、送信用エラーコマンドをサブ制御基板７３に送信する（ステップＳ４０７）。そして、コマンド送信手段１１３によるコマンドの送信後、または、所定の記憶領域に送信用エラーコマンドが設定されていなければ（ステップＳ４０８のＮＯ）、メダルが正常に投入されたかを判定するとともに（ステップＳ４０９）、メダルが正常に払い出されたかを判定する（ステップＳ４１０）。一方、使用領域外用割込処理でエラーがあった場合（ステップＳ４０８でＹＥＳ）は、後述するエラー処理を実行してタイマ割込処理に復帰する（ステップＳ４１６）。

【０３０３】

続いて、メダルの投入間隔や払出間隔などの時間を計測するためのタイマを更新し（ステップＳ４１１）、出力ポートから外部に出力する情報（データ）を取得し（ステップＳ４１２）、当該取得したデータを外部に出力し（ステップＳ４１３）、各停止リールの制御データを取得するとともに、全てのリールのインデックス信号をリセットし（ステップＳ４１４）して処理を終了する。

【０３０４】

６．使用領域外用割込処理

図４７に示す使用領域外用割込処理は、図４５のタイマ割込処理における遊技用処理を中断した後に、ＲＯＭ６７の遊技の進行に関するプログラムが記憶されている使用領域とは異なる使用領域外の記憶領域に格納された不正判定用プログラムを実行することにより実施する処理である。

【０３０５】

まず、メダル投入が正常に行われているか否かを監視するセレクターセンサ監視処理を実行する（ステップＳ５００）。セレクターセンサ監視処理では、異なる位置に設置された複数の投入センサ５３のＯＮとＯＦＦの検出状態の変化に基づいて、正常にメダルが投入されているか否かが判定され、異常の場合は送信用エラーコマンドが設定される。

【０３０６】

続いて、メダル払出しが正常に行われているか否かを監視する払出センサ監視処理を実行する（ステップＳ５０１）。払出センサ監視処理では、ホッパーモータ５７の作動状態や、払出センサ５４の検出状態などに基づいて、メダル払出しが正常に行われているか否かが判定され、異常の場合は送信用エラーコマンドが設定される。

【０３０７】

次に、前面扉５の開閉状態が正常であるか否かを監視するドア監視処理を実行する（ス

テップＳ５０２）。ドア開閉スイッチ（図示省略）のＯＮ／ＯＦＦ状態や、遊技の進行状態などに基づいて、正常な状態で前面扉５の開閉が行われているか否かが判定され、異常の場合は送信用エラーコマンドが設定される。

【０３０８】

続いて、後述する許容状態滞在比率表示処理を実行してタイマ割込処理に復帰する（ステップＳ５０３）。

【０３０９】

７．エラー処理

図４８および図４９に示すエラー処理は、メイン制御基板６３のメインＣＰＵにおいて実行される処理である。

【０３１０】

まず、図４６のステップＳ４０８において、使用領域外用割込処理でエラーがあった場合は、現在の遊技状態（通常遊技、ボーナス遊技、ＡＴ許容状態など）が、ＲＡＭ６５の所定の記憶領域に保存される（ステップＳ６００）。次に、エラー状態である旨がサブ制御基板７３に送信される（ステップＳ６０１）。次に、ペイアウト表示器４６の表示内容がＲＡＭ６５の所定の記憶領域に保存された後（ステップＳ６０２）、ペイアウト表示器４６に、エラー情報（エラーコード）を表示する（ステップＳ６０２）。続いて、ホッパーの状態と、メダルの投入を受け付けるか否かを決定するキャンセルコイルの状態をＲＡＭ６５の所定の記憶領域に保存した上で（ステップＳ６０４）、ホッパーが作動しない状態にするとともに、メダルの投入を受け付けないようにする（ステップＳ６０５）。

【０３１１】

ホッパーとキャンセルコイルがＯＦＦ状態になった後は、エラー解除のためにリセットスイッチ５２がＯＮされるまで待機し（ステップＳ６０６でＮＯ）、ＯＮされると（ステップＳ６０６でＹＥＳ）、ドア開閉検知スイッチがＯＮ（前面扉５が閉状態）されたか否かが判定される（ステップＳ６０７）。ドア開閉検知スイッチがＯＦＦ判定されるまでは、リセットスイッチ５２のＯＮ／ＯＦＦ判定と、ドア開閉検知スイッチのＯＮ／ＯＦＦ判定とを繰り返し、ドア開閉検知スイッチがＯＦＦ判定されると（ステップＳ６０７でＮＯ）、投入センサ５３と払出センサ５４の両方がＯＦＦとなっているか否かが判定される（ステップＳ６０８）。この判定で投入センサ５３および払出センサ５４の少なくとも一方がＯＮ判定された場合（ステップＳ６０８でＹＥＳ）は、両方のセンサ５３，５４がＯＦＦ判定されるまで、リセットスイッチ５２のＯＮ／ＯＦＦ判定、ドア開閉検知スイッチのＯＮ／ＯＦＦ判定、投入センサ５３および払出センサ５４のＯＮ／ＯＦＦ判定の順に繰り返しステップＳ６０６～ステップＳ６０８の処理が繰り返される。

【０３１２】

投入センサ５３と払出センサ５４の両方がＯＦＦになると（ステップＳ６０８でＮＯ）、ホッパーとキャンセルコイルの状態を復帰した後（ステップＳ６０９）、ペイアウト表示器４６に表示されていたエラー情報の表示をクリアするとともに（ステップＳ６１０）、ペイアウト表示器４６の表示内容を復帰する（ステップＳ６１１）。このとき、遊技状態の復帰（ステップＳ６１２）と、エラー解除が行われた旨の情報のサブ制御基板７３への送信（ステップＳ６１３）とを併せて行う。最後に、許容状態比率表示保留タイマに１０秒を設定して処理を終了する（ステップＳ６１４）。

【０３１３】

８．許容状態滞在比率表示処理

図５０に示す許容状態滞在比率表示処理は、メイン制御基板６３のメインＣＰＵにおいて実行される処理であって、ＲＯＭ６７の遊技の進行にかかる遊技プログラムが記憶されている使用領域とは異なる記憶領域（使用領域外記憶領域）に記憶されたプログラムを許容状態比率表示制御手段１１５が実行することにより行われる処理である。

【０３１４】

図４７のステップＳ５０２において、ドア監視処理が行われた後は、図４９のエラー処理のステップ６１４で設定された許容状態比率表示保留タイマを１秒ごとに減らす（－１

）。
【０３１５】
次に、許容状態比率表示制御手段１１５は、ドア開閉検知スイッチがＯＦＦ状態（開状態）であるか否かを判定し（ステップＳ７０１）、前面扉５が開状態の場合はエラー中であるか否かを判定する（ステップＳ７０２）。エラー中でない場合（ステップＳ７０２でＹＥＳ）は、許容状態滞在比率表示フラグがＯＮであるか否かを判定し（ステップＳ７０３）、ＯＮである場合（ステップＳ７０３でＹＥＳ）は、許容状態滞在比率表示保留タイマが０になっているか否かを判定する（ステップＳ７０４）。なお、前面扉５が閉状態の場合（ステップＳ７０１でＮＯ）、エラー中の場合（ステップＳ７０２でＹＥＳ）、許容状態滞在比率表示フラグがＯＦＦ（ステップＳ７０３でＮＯ）、許容状態滞在比率表示保留タイマが０でない場合（ステップＳ７０４でＮＯ）の場合は、いずれの場合も処理を終了する。
【０３１６】
許容状態滞在比率表示保留タイマが０になっている場合（ステップＳ７０４でＹＥＳ）、許容状態比率表示制御手段１１５は、総遊技数カウンタ６５５のカウント値が１７５０００ゲームを超えているか否かを判定し（ステップＳ７０５）、超えている場合（ステップＳ７０５でＹＥＳ）は、許容状態滞在比率記憶領域６５７に記憶されている許容状態滞在比率をペイアウト表示器４６に点灯表示して処理を終了する（ステップＳ７０６）。一方、総遊技数カウンタ６５５のカウント値が１７５０００ゲームを超えていない場合（ステップＳ７０５でＮＯ）は、許容状態滞在比率記憶領域６５７に記憶されている許容状態滞在比率をペイアウト表示器４６に点滅表示して処理を終了する（ステップＳ７０７）。この場合、エラー解除してから一定期間（１０秒）経過するまで、許容状態滞在比率が表示されないことになる。
【０３１７】
（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５１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。
【０３１８】
図５１（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（３０：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５１（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。
【０３１９】
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。

【０３２０】

また、図５１（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５１（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５１（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。

【０３２１】

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５１（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５１（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５１（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。

【０３２２】

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５１（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５１（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５１（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。

【０３２３】

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を決定するために参照するデータを、ＡＴ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ＡＴ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ＡＴ権利当選し易いように構成されている。

【０３２４】

また、本変形例では、決定結果記憶手段１０４は、ＡＴ許容当選、ＡＴ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）ＡＴ許容当選、ｉｉ）第１状況ａでのＡＴ権利当選、ｉｉｉ）第２状況ｂでのＡＴ権利当選、ｉｖ）第３状況ｃでのＡＴ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、ＡＴ許容当選およびＡＴ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。

【０３２５】

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ＡＴ非許容状態に設定されているときは、ＡＴ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、ＡＴ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ＡＴ許容状態に設定されているときは、ＡＴ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ＡＴ許容状態の状況に対応するビットは参照するが、ＡＴ権利役についての他の状況に対応するビットと、ＡＴ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。

【０３２６】

したがって、上記した実施形態によれば、遊技者に有利なＡＴ遊技を許容するＡＴ許容状態とするか否かが、メイン制御手段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手段の決定結果に応じて決定される。そのため、ＡＴ遊技に対する不正を行い難くすることができ、ＡＴ許容当選か否かを公正な方法で決定することにより、ＡＴ遊技に対する不正対策を効率的に行うことができる。さらに、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手段の各決定結果とともにＡＴ許容当選か否かが一対一に対応付けされているため、ＡＴ許容当選か否かをより公正な方法で決定することができる。

【０３２７】

また、ＡＴ許容状態への移行にかかるＡＴ許容役を含む識別番号の抽選範囲データと、ＡＴ許容役を含まない識別番号の抽選範囲データとが、メイン制御基板６３のＲＯＭ６７の役抽選テーブル６７１を記憶する領域の中で、ＡＴ抽選値記憶領域と、非ＡＴ抽選値記憶領域とに分かれて記憶される。このようにすると、ＡＴ許容状態になった際、そのときの抽選範囲データが、ＡＴ抽選値記憶領域か非ＡＴ抽選値記憶領域のどちらに記憶されていたデータかを判定することで、不正行為や異常動作でＡＴ許容状態になったのか否かを簡易に検査できるようになるため、より遊技機の公平性を保つことができる。

【０３２８】

また、非ＡＴ抽選値記憶領域には、設定値の種類ごとに異なる位置に抽選範囲データが記憶される一方、ＡＴ抽選値記憶領域には、設定値の種類によらず共通の位置に抽選範囲データが記憶され、役抽選手段１０３は、ＡＴ許容役を含まない識別番号の場合は、設定値の種類に応じた抽選範囲データを用いて役抽選を行い、ＡＴ許容役を含む識別番号の場合は、設定値によらず共通の抽選範囲データを用いて役抽選を行う。このように、ＡＴ許容役を含む識別番号は、設定値共通の抽選範囲データと、ＡＴ許容役を含まない識別番号という性質の異なる識別番号の抽選範囲データを、別の領域に分けて記憶するだけでなく、当該抽選範囲データの持ち方もＡＴ抽選値記憶領域と非ＡＴ抽選値記憶領域とで異なるように構成されているため、不正行為や異常動作でＡＴ許容状態になったのか否かの検査を行い易く、また、抽選範囲データの設計も容易になる。

【０３２９】

また、この実施形態では、遊技者に有利なＡＴ遊技を許容するＡＴ許容状態とするか否かが、ＡＴ遊技を許容しないＡＴ非許容状態での遊技において役抽選手段１０３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、ゲーム数上乗せ抽選を行うか否かが、ＡＴ許容状態での遊技において、役抽選手段１０３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６３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１０３の各役抽選結果と共にＡＴ許容当選か否かが一対一に対応付けされ、さらにＡＴ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ＡＴ許容当選か否かが一意に決定され、さらにＡＴ権利当選か否かが一意に決定されるので、ＡＴ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ＡＴ許容当選か否かを公正な抽選により決定し、ＡＴ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、ＡＴ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。

【０３３０】
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１０３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、ＡＴ許容当選か否か、および、ＡＴ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、ＡＴ非許容状態ではＡＴ許容当選か否かを期待することができＡＴ許容状態ではＡＴ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、ＡＴ許容当選か否かと、ＡＴ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ＡＴ許容状態となるか否か、ＡＴ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。

【０３３１】
また、この実施形態では、非ＡＴ中に押し順ベル（識別番号３３～５６）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７３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。

【０３３２】
また、許容状態滞在比率をペイアウト表示器４６で表示できるように構成されているため、実際に遊技機が設計された許容状態滞在比率となっているか否かを判定できる。そのため、遊技機において実際にＡＴ遊技で過度の特典の付与が発生して遊技機の異常や不正の判定を要する状態となる前に、遊技機の異常や不正を判定することができるため、遊技機の公平性が増す。また、ペイアウト表示器４６を、エラー情報の表示と許容状態滞在比率の表示とに兼用することで、部品（表示器）の共用化が図れるため、遊技機のコストの削減を図ることができる。また、エラー解除のためリセットスイッチ５２を操作しても、許容状態滞在比率は表示されず、その操作が終了して再度リセットスイッチ５２を操作しなければ許容状態滞在比率は表示されないため、エラー解除と、許容状態滞在比率の表示とを同じリセットスイッチ５２で行う構成であっても、エラー解除の操作と許容状態滞在比率の表示の操作とを独立させることができ、その結果、エラー情報の表示であるか、許容状態滞在比率の表示であるかをより明確に把握することができる。さらに、エラー解除のためのリセットスイッチ５２の操作が終了してから一定期間（この実施形態では、１０秒）は許容状態滞在比率が表示されないよう構成されているため、エラー情報の表示と許容状態滞在比率の表示との混同を確実に防止できる。

【０３３３】
また、この実施形態では、許容状態滞在比率算出手段１１４は、毎ゲームで許容状態滞在比率を算出し、これを許容状態滞在比率記憶領域６５７に上書きして記憶し直した上で、許容状態滞在比率を表示するためのリセットスイッチ５２が操作されたタイミングで、このときに許容状態滞在比率記憶領域６５７に記憶されている許容状態滞在比率を表示する構成されている。このようにすると、どのタイミングで許容状態滞在比率を表示しようとも、データを読み出す処理を行うことで簡易に表示できるため、例えば、設定変更処理や、設定確認処理などの別の処理が発生するタイミングで許容状態滞在比率の表示に係る処理を行っても負荷になることがなく、好適に許容状態滞在比率を表示することができる。

【０３３４】
ＡＴ遊技を許容するＡＴ許容状態が１５００ゲーム継続すると終了（リミッタ）するた

め、ＡＴ期間の継続期間に上限を設けることができる。そのため、ＡＴ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。

【０３３５】

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、ＡＴ許容役を含む識別番号は、必ずＡＴ権利役を含むように構成したが、ＡＴ許容役を含む識別番号がＡＴ権利役を含まない場合があってもよい。

【０３３６】

また、上記した実施形態では、ＲＴ遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１，ＲＴ２，ＲＴ３）の種類に関わらずＡＴ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５２（ａ）に示すように、ＲＴ遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１，ＲＴ２，ＲＴ３）の種類ごとに、ＡＴ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、ＲＴ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ＡＴ当選する確率が同じとなるように、いずれのＲＴ遊技状態でもＡＴ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５２参照）。なお、図５２（ａ）は、通常ＲＴ（ＲＴ１）の再遊技役を含む識別番号の抽選値の一例を示し、図５２（ｂ）は、有利ＲＴ（ＲＴ２）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（ＢＢ１）中の役抽選では、ＡＴ許容役を含む識別番号（図２４参照）を抽選しないように構成したが、ＡＴ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、ＲＴ遊技状態およびボーナス遊技状態の種類が変わってもＡＴ当選する確率（（ＡＴ許容役を含む識別番号の抽選値の合算）／抽選母数×１００[％]）が同じとなるように、ＡＴ許容役を含む識別番号の抽選値の合算が、ＲＴ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。

【０３３７】

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ＡＴ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、ＡＴ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とよい。また、スロットマシン１がＡＴ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に出力するように構成してもよい。

【０３３８】

ところで、「ボーナス役」を含み「ＡＴ許容当選」および「ＡＴ権利当選」を含まない当選役グループ（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否か（ボーナス役当選するか否か）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。

【０３３９】

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。

【０３４０】

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。

【０３４１】

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。

【０３４２】

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。

【０３４３】

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、ＡＴ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。

【０３４４】

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。

【０３４５】

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。

【０３４６】

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変化するが、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。

【０３４７】

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。

【０３４８】

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４６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、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ため、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。

【０３４９】

また、上記した実施形態では、報知用表示器６０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ればよい。

【０３５０】

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。

【０３５１】

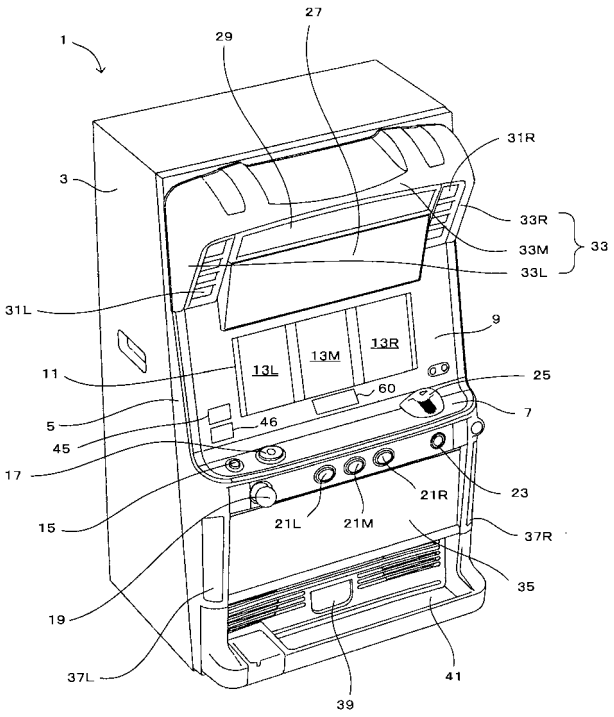
そして、複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技者に特典を付与する遊技機に本発明を広く適用することができる。

【符号の説明】

【０３５２】

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）、６３…メイン制御基板（メイン制御手段）、６７…ＲＯＭ（抽選範囲記憶手段）、１００…遊技制御手段（特殊遊技制御手段）、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）

【図１】



【図２】

(a)

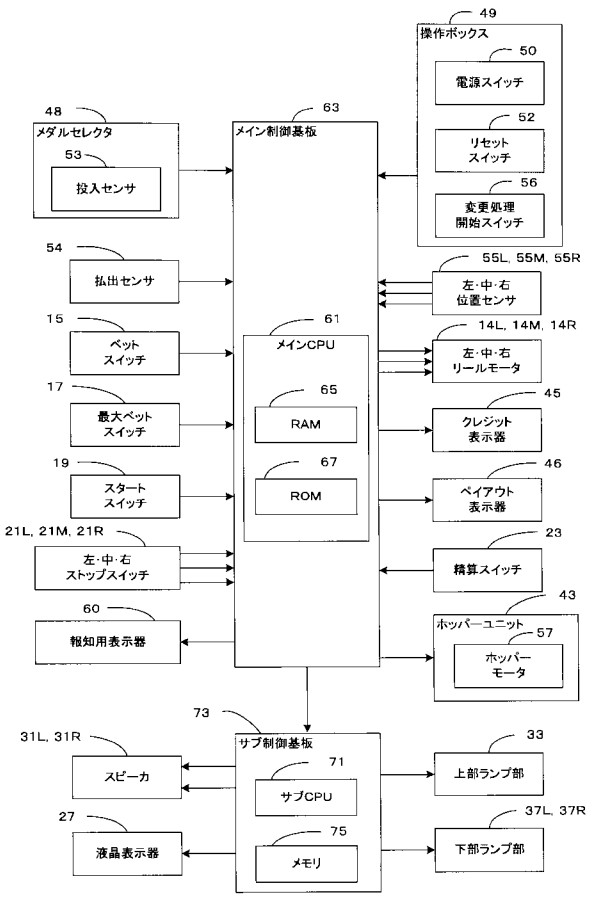
番号	左	中	右
0	RP2	CH	BE1
1	WM	BL	WM
2	赤7	赤7	赤7
3	WM	RP1	CH
4	BE1	BE1	RP2
5	RP1	CH	BE1
6	BAR	WM	WM
7	CH	BAR	BL
8	WM	RP1	CH
9	BE1	BE1	RP1
10	RP1	CH	BE1
11	BL	WM	WM
12	BL	青7	BAR
13	WM	RP2	CH
14	BE2	BE1	RP1
15	RP1	CH	BE2
16	青7	BL	WM
17	BL	BE2	青7
18	WM	RP2	CH
19	BE2	BE1	RP1

中段1ラインのみ有効

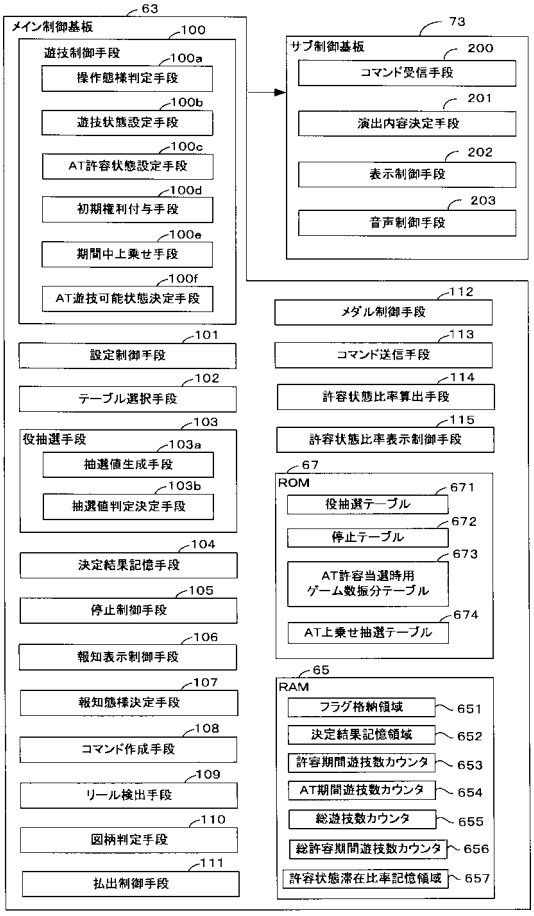
(b)

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

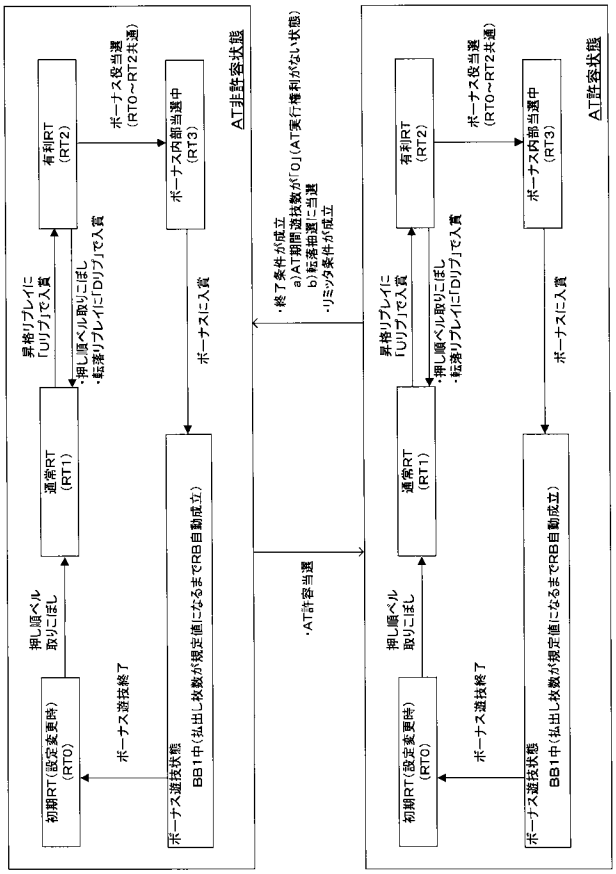
【図３】



【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
ボーナス	RBB1	ビッグ1	赤7	赤7	赤7	BB1		
	RBB2	ビッグ2	BAR	BAR	BAR	BB1		
再遊技(リプレイ)	NRP1	Nリプ	RP1	RP1	RP1			
	NRP2		RP1	RP1	RP2			
	NRP3		RP1	RP2	RP1			
	NRP4		RP1	RP2	RP2			
	NRP5		RP2	RP1	RP1			
	NRP6		RP2	RP1	RP2			
	NRP7		RP2	RP2	RP1			
	NRP8		RP2	RP2	RP2			
	NRP9		BE1	RP2	BE1			
	NRP10		BE1	RP2	BE2			
	NRP11		BE2	RP2	BE1			
	NRP12		BE2	RP2	BE2			
	URP1	Uリプ	RP1	RP1	BE1	RT2		昇格リプレイ1～6に当選、有利なストップスイッチ操作で、「Uリプ」に入賞：RT1→RT2
	URP2		RP1	RP1	BE2	RT2		
	URP3		RP1	RP2	BE1	RT2		
	URP4		RP1	RP2	BE2	RT2		
	URP5		RP2	RP1	BE1	RT2		
	URP6		RP2	RP1	BE2	RT2		
	URP7		RP2	RP2	BE1	RT2		
	URP8		RP2	RP2	BE2	RT2		
	URP9		BE1	赤7	RP1	RT2		
	URP10		BE1	赤7	RP2	RT2		
	URP11		BE1	青7	RP1	RT2		
	URP12		BE1	青7	RP2	RT2		
	URP13		BE1	BAR	RP1	RT2		
	URP14		BE1	BAR	RP2	RT2		
	URP15		BE1	BE2	RP1	RT2		
	URP16		BE1	BE2	RP2	RT2		
	URP17		BE2	赤7	RP1	RT2		
	URP18		BE2	赤7	RP2	RT2		
	URP19		BE2	青7	RP1	RT2		
	URP20		BE2	青7	RP2	RT2		
	URP21		BE2	BAR	RP1	RT2		
	URP22		BE2	BAR	RP2	RT2		
	URP23		BE2	BE2	RP1	RT2		
	URP24		BE2	BE2	RP2	RT2		
	DRP1	Dリプ	RP1	RP1	赤7	RT1		転落リプレイ1～3に当選、不利なストップスイッチ操作で、「Dリプ」に入賞：RT2→RT1
	DRP2		RP1	RP1	青7	RT1		
	DRP3		RP1	RP1	BAR	RT1		
	DRP4		RP1	RP1	BL	RT1		
	DRP5		RP1	RP2	赤7	RT1		
	DRP6		RP1	RP2	青7	RT1		
	DRP7		RP1	RP2	BAR	RT1		
	DRP8		RP1	RP2	BL	RT1		
	DRP9		RP2	RP1	赤7	RT1		
	DRP10		RP2	RP1	青7	RT1		
	DRP11		RP2	RP1	BAR	RT1		
	DRP12		RP2	RP1	BL	RT1		
	DRP13		RP2	RP2	赤7	RT1		
	DRP14		RP2	RP2	青7	RT1		
	DRP15		RP2	RP2	BAR	RT1		
	DRP16		RP2	RP2	BL	RT1		
	CRP	CHリプ	CH	–	–			
	SRP1	SPリプ1	RP1	CH	RP1			
	SRP2	SPリプ2	RP1	CH	RP2			
	SRP3	SPリプ3	RP2	CH	RP1			
	SRP4	SPリプ4	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		RP2	CH	WM		9	(L:左,C:中,R:右)
	CDBE1	CDベル	RP1	BE1	RP1		9	LRC正解時BE(右下がり揃い)
	CDBE2		RP1	BE1	RP2		9	
	CDBE3		RP2	BE1	RP1		9	
	CDBE4		RP2	BE1	RP2		9	
	CBE1	Cベル	BE1	BE1	BE1		9	CLR正解時BE(中段揃い)
	CBE2		BE1	BE1	BE2		9	
	CBE3		BE2	BE1	BE1		9	
	CBE4		BE2	BE1	BE2		9	
	CUBE1	CU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		WM	BE1	RP2		9	
	BBE1	Bベル	WM	RP1	RP1		9	RCL正解時BE(下段揃い)
	BBE2		WM	RP1	RP2		9	
	BBE3		WM	RP2	RP1		9	
	BBE4		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		RP1	BL	BE2		1	
	ATA3		RP1	WM	BE1		1	
	ATA4		RP1	WM	BE2		1	
	ATA5		RP2	BL	BE1		1	
	ATA6		RP2	BL	BE2		1	
	ATA7		RP2	WM	BE1		1	
	ATA8		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		BE1	BE1	RP2		1	
	ATB3		BE2	BE1	RP1		1	
	ATB4		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		BE1	BL	RP2		1	
	ATC3		BE1	WM	RP1		1	
	ATC4		BE1	WM	RP2		1	
	ATC5		BE2	BL	RP1		1	
	ATC6		BE2	BL	RP2		1	
	ATC7		BE2	WM	RP1		1	
	ATC8		BE2	WM	RP2		1	
	ATL1	A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(タイミング合わないと入賞しない)
	ATL4		RP1	赤7	BL		1	
	ATL5		RP1	赤7	RP2		1	
	ATL13		RP1	BAR	赤7		1	
	ATL16		RP1	BAR	BL		1	
	ATL17		RP1	BAR	RP2		1	
	ATL32		RP2	青7	青7		1	
	ATL33		RP2	青7	BAR		1	
	ATL36		RP2	青7	BE2		1	
	ATL44		RP2	BE2	青7		1	
	ATL45		RP2	BE2	BAR		1	
	ATL48		RP2	BE2	BE2		1	
	ATL2	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(タイミング合わないと入賞しない)
	ATL3		RP1	赤7	BAR		1	
	ATL6		RP1	赤7	BE2		1	
	ATL14		RP1	BAR	青7		1	
	ATL15		RP1	BAR	BAR		1	
	ATL18		RP1	BAR	BE2		1	
	ATL31		RP2	青7	赤7		1	
	ATL34		RP2	青7	BL		1	
	ATL35		RP2	青7	RP2		1	
	ATL43		RP2	BE2	赤7		1	
	ATL46		RP2	BE2	BL		1	
	ATL47		RP2	BE2	RP2		1	
	ATL7	C左不正解AT	RP1	青7	赤7		1	第1停止左で失敗の場合の1枚役(タイミング合わないと入賞しない)
	ATL10		RP1	青7	BL		1	
	ATL11		RP1	青7	RP2		1	
	ATL19		RP1	BE2	赤7		1	
	ATL21		RP1	BE2	BAR		1	
	ATL24		RP1	BE2	BE2		1	
	ATL25		RP2	赤7	赤7		1	
	ATL28		RP2	赤7	BL		1	
	ATL29		RP2	赤7	RP2		1	
	ATL37		RP2	BAR	赤7		1	
	ATL40		RP2	BAR	BL		1	
	ATL41		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	ATL8	D左不正解AT	RP1	青7	青7		1	第1停止左で失敗の場合の1枚役(タイミング合わないと入賞しない)
	ATL9		RP1	青7	BAR		1	
	ATL12		RP1	青7	BE2		1	
	ATL20		RP1	BE2	青7		1	
	ATL22		RP1	BE2	BL		1	
	ATL23		RP1	BE2	RP2		1	
	ATL26		RP2	赤7	青7		1	
	ATL27		RP2	赤7	BAR		1	
	ATL30		RP2	赤7	BE2		1	
	ATL38		RP2	BAR	青7		1	
	ATL39		RP2	BAR	BAR		1	
	ATL42		RP2	BAR	BE2		1	
	ATC1－5	A1中不正解AT	BAR	BE1	赤7		1	第1停止中で失敗の場合の1枚役(タイミング合わないと入賞しない)
	ATC1－8		BAR	BE1	BL		1	
	ATC1－9		BE1	BE1	赤7		1	
	ATC1－12		BE1	BE1	BL		1	
	ATC1－6	B1中不正解AT	BAR	BE1	青7		1	
	ATC1－7		BAR	BE1	BAR		1	
	ATC1－10		BE1	BE1	青7		1	
	ATC1－11		BE1	BE1	BAR		1	
	ATC1－1	C1中不正解AT	青7	BE1	赤7		1	
	ATC1－4		青7	BE1	BL		1	
	ATC1－13		BE2	BE1	赤7		1	
	ATC1－16		BE2	BE1	BL		1	
	ATC1－2	D1中不正解AT	青7	BE1	青7		1	
	ATC1－3		青7	BE1	BAR		1	
	ATC1－14		BE2	BE1	青7		1	
	ATC1－15		BE2	BE1	BAR		1	
	ATC2－5	A2中不正解AT	BAR	CH	赤7		1	
	ATC2－8		BAR	CH	BL		1	
	ATC2－9		BE1	CH	赤7		1	
	ATC2－12		BE1	CH	BL		1	
	ATC2－6	B2中不正解AT	BAR	CH	青7		1	
	ATC2－7		BAR	CH	BAR		1	
	ATC2－10		BE1	CH	青7		1	
	ATC2－11		BE1	CH	BAR		1	
	ATC2－1	C2中不正解AT	青7	CH	赤7		1	
	ATC2－4		青7	CH	BL		1	
	ATC2－13		BE2	CH	赤7		1	
	ATC2－16		BE2	CH	BL		1	
	ATC2－2	D2中不正解AT	青7	CH	青7		1	
	ATC2－3		青7	CH	BAR		1	
	ATC2－14		BE2	CH	青7		1	
	ATC2－15		BE2	CH	BAR		1	
	ATR5	A右不正解AT	BAR	BAR	CH		1	第1停止右で失敗の場合の1枚役(タイミング合わないと入賞しない)
	ATR6		BAR	RP1	CH		1	
	ATR9		BE1	BAR	CH		1	
	ATR10		BE1	RP1	CH		1	
	ATR7	B右不正解AT	BAR	RP2	CH		1	
	ATR8		BAR	BE2	CH		1	
	ATR11		BE1	RP2	CH		1	
	ATR12		BE1	BE2	CH		1	
	ATR1	C右不正解AT	青7	BAR	CH		1	
	ATR2		青7	RP1	CH		1	
	ATR13		BE2	BAR	CH		1	
	ATR14		BE2	RP1	CH		1	
	ATR3	D右不正解AT	青7	RP2	CH		1	
	ATR4		青7	BE2	CH		1	
	ATR15		BE2	RP2	CH		1	
	ATR16		BE2	BE2	CH		1	
	BCH	Bチェリー	BAR	CH	CH		1	下段チェリー(取りこぼし有)
	CDWM1	CDスイカ	BE1	WM	BE1		4	右下がりスイカ(取りこぼし有)
	CDWM2		BE1	WM	BE2		4	
	CDWM3		BE2	WM	BE1		4	
	CDWM4		BE2	WM	BE2		4	
	CWM	Cスイカ	WM	WM	WM		4	中段スイカ(取りこぼし有)

【図９】

AT許容役

最上位役番号1	役名称
00h	ハズレ
01h	AT許容

AT権利役

最上位役番号2	役名称
00h	ハズレ
01h	AT権利

ボーナス役

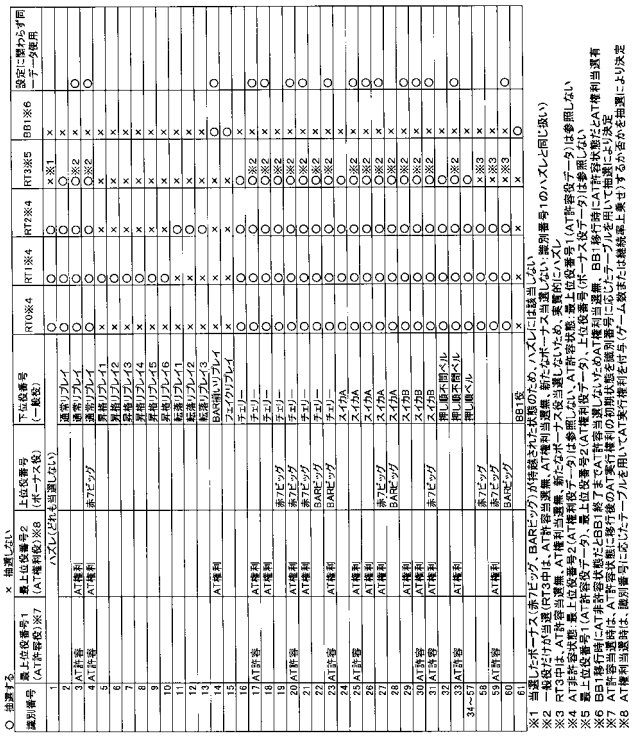
上位役番号	役名称	当選する図柄組合せグループ
00h	ハズレ	-
01h	赤7ビッグ	ビッグ1
02h	BARビッグ	ビッグ2

再遊技・小役・BB1中役

下位役番号	役名称	当選する図柄組合せグループ			
00h	ハズレ	-			
01h	通常リプレイ	Nリプ			
02h	昇格リプレイ1	Nリプ	Uリプ		
03h	昇格リプレイ2	Nリプ	Uリプ	SPリプ1	
04h	昇格リプレイ3	Nリプ	Uリプ	SPリプ2	
05h	昇格リプレイ4	Nリプ	Uリプ	SPリプ3	
06h	昇格リプレイ5	Nリプ	Uリプ	SPリプ4	
07h	昇格リプレイ6	Nリプ	Uリプ	SPリプ1	SPリプ2
08h	転落リプレイ1	Nリプ	Dリプ		
09h	転落リプレイ2	Nリプ	Dリプ	SPリプ1	
0Ah	転落リプレイ3	Nリプ	Dリプ	SPリプ2	
0Bh	BAR揃いリプレイ	Nリプ	CHリプ		
0Ch	フェイクリプレイ	Nリプ	CHリプ	SPリプ1～4	
0Dh	チェリー	Bチェリー			
0Eh	スイカA	CDスイカ			
0Fh	スイカB	CDスイカ	Cスイカ		
10h	押し順不問ベル	Cベル			
11h	左中右正解ベル1	Tベル	左正解AT	A1中不正解AT	A右不正解AT
12h	左中右正解ベル2	Tベル	左正解AT	B1中不正解AT	B右不正解AT
13h	左中右正解ベル3	Tベル	左正解AT	C1中不正解AT	C右不正解AT
14h	左中右正解ベル4	Tベル	左正解AT	D1中不正解AT	D右不正解AT
15h	左右中正解ベル1	CDベル	左正解AT	A2中不正解AT	A右不正解AT
16h	左右中正解ベル2	CDベル	左正解AT	B2中不正解AT	B右不正解AT
17h	左右中正解ベル3	CDベル	左正解AT	C2中不正解AT	C右不正解AT
18h	左右中正解ベル4	CDベル	左正解AT	D2中不正解AT	D右不正解AT
19h	中左右正解ベル1	Cベル	中正解AT	A左不正解AT	A右不正解AT
1Ah	中左右正解ベル2	Cベル	中正解AT	B左不正解AT	B右不正解AT
1Bh	中左右正解ベル3	Cベル	中正解AT	C左不正解AT	C右不正解AT
1Ch	中左右正解ベル4	Cベル	中正解AT	D左不正解AT	D右不正解AT
1Dh	中右左正解ベル1	CUベル	中正解AT	A左不正解AT	A右不正解AT
1Eh	中右左正解ベル2	CUベル	中正解AT	B左不正解AT	B右不正解AT
1Fh	中右左正解ベル3	CUベル	中正解AT	C左不正解AT	C右不正解AT
20h	中右左正解ベル4	CUベル	中正解AT	D左不正解AT	D右不正解AT
21h	右左中正解ベル1	KYベル	右正解AT	A左不正解AT	A1中不正解AT
22h	右左中正解ベル2	KYベル	右正解AT	B左不正解AT	B1中不正解AT
23h	右左中正解ベル3	KYベル	右正解AT	C左不正解AT	C1中不正解AT
24h	右左中正解ベル4	KYベル	右正解AT	D左不正解AT	D1中不正解AT
25h	右中左正解ベル1	Bベル	右正解AT	A左不正解AT	A2中不正解AT
26h	右中左正解ベル2	Bベル	右正解AT	B左不正解AT	B2中不正解AT
27h	右中左正解ベル3	Bベル	右正解AT	C左不正解AT	C2中不正解AT
28h	右中左正解ベル4	Bベル	右正解AT	D左不正解AT	D2中不正解AT
29h	BB1中役	全小役			

〈備考〉
「押し順不問ベル」:ART中に演出として押し順を報知する場合有
「BB1中役」:BB1中の全小役当選時は、操作手順によらずCベル入賞

【図１０】



【図１１】

RT0　※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	10502	…	10425
	○	2	2700	…	2730
○	○	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			
			16384		

【図１２】

RT1　※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	10502	…	10425
	○	2	300	…	330
○	○	3	30		
○	○	4	5		
	○	5	400	…	400
	○	6	400	…	400
	○	7	400	…	400
	○	8	400	…	400
	○	9	400	…	400
	○	10	400	…	400
	×	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		

【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】

★RTO　○：抽選する　×：抽選しない

小役・再遊技・BB1中役	内部当選送信グループ種類 番号	RTO	報知種類 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	$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	内部当選送信グループ種類 番号	RT1	報知種類 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	$02	○	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	$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	1 or 2
スイカA	$06	○	3 or 4	3 or 4	3 or 4
スイカB		○	3 or 4	3 or 4	3 or 4
押し順不問ベル	$07	○	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	3	3
中右左正解ベル1		○	0	4	4
中右左正解ベル2		○	0	4	4
中右左正解ベル3		○	0	4	4
中右左正解ベル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	内部当選送信グループ種類 番号	RT2	報知種類 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	$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	○	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	$04	×			
フェイクリプレイ		×			
チェリー	$05	○	1 or 2		1 or 2
弱スイカ	$06	○	3 or 4		3 or 4
強スイカ		○	3 or 4		3 or 4
押し順不問ベル	$07	○	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		3
中右左正解ベル1		○	0		4
中右左正解ベル2		○	0		4
中右左正解ベル3		○	0		4
中右左正解ベル4		○	0		4
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		5
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中左正解役	$09	×			
BB2中右正解役		×			
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遊技不可能状態）
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	内部当選送信グループ種 番号	RT3	報知種類 非AT中	AT準備中 BB告知前	AT準備中 BB告知後	AT中 BB告知前	AT中 BB告知後
通常リプレイ	$01	○	0	0	0	0 or 1 or 3 or 5	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	1 or 2	1 or 2	1 or 2
スイカA	$06	○	3 or 4	3 or 4	3 or 4	3 or 4	3 or 4
スイカB		○	3 or 4	3 or 4	3 or 4	3 or 4	3 or 4
押し順不問ベル	$07	○	0	0	0	0	0
左中右正解ベル1		○	0	1	0	1	0
左中右正解ベル2		○	0	1	0	1	0
左中右正解ベル3		○	0	1	0	1	0
左中右正解ベル4		○	0	1	0	1	0
左右中正解ベル1		○	0	2	0	2	0
左右中正解ベル2		○	0	2	0	2	0
左右中正解ベル3		○	0	2	0	2	0
左右中正解ベル4		○	0	2	0	2	0
中左右正解ベル1		○	0	3	0	3	0
中左右正解ベル2		○	0	3	0	3	0
中左右正解ベル3		○	0	3	0	3	0
中左右正解ベル4		○	0	3	0	3	0
中右左正解ベル1		○	0	4	0	4	0
中右左正解ベル2		○	0	4	0	4	0
中右左正解ベル3		○	0	4	0	4	0
中右左正解ベル4		○	0	4	0	4	0
右左中正解ベル1		○	0	5	0	5	0
右左中正解ベル2		○	0	5	0	5	0
右左中正解ベル3		○	0	5	0	5	0
右左中正解ベル4		○	0	5	0	5	0
右中左正解ベル1		○	0	6	0	6	0
右中左正解ベル2		○	0	6	0	6	0
右中左正解ベル3		○	0	6	0	6	0
右中左正解ベル4		○	0	6	0	6	0
BB1中役	$08	×					
ハズレ	$00	○※1	0	0	0	0	0

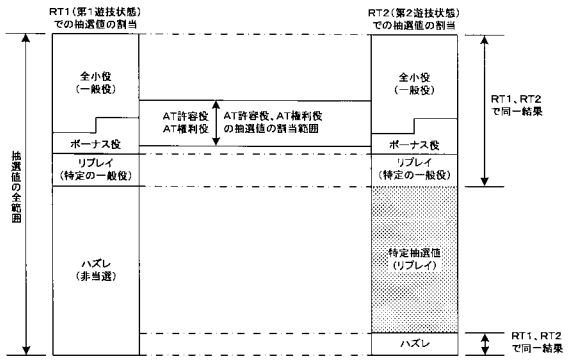
非AT中：AT非許容状態、または、AT許容状態でAT実行権利なし（AT遊技非可能状態）
AT準備中、AT中：AT許容状態でAT実行権利あり（AT遊技可能状態）
※1：ボーナス当選しているが、小役、再遊技役全てに当選していない状況なので○としている。

【図２０】

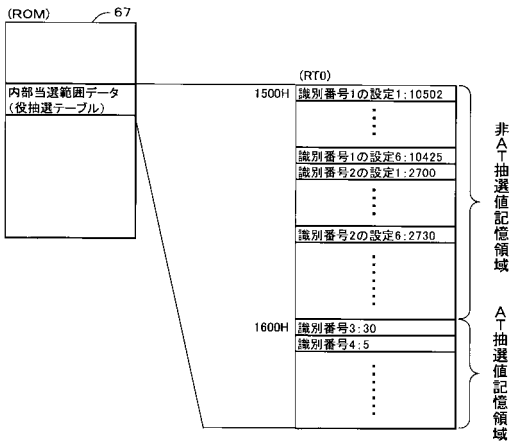
★BB1　○：抽選する　×：抽選しない

小役・再遊技・BB1中役	内部当選送信グループ種類 番号	BB1	報知種類 BB1中
通常リプレイ	$01	×	
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	○	0 or 7
フェイクリプレイ		○	0 or 7
チェリー	$05	×	
スイカA	$06	×	
スイカB		×	
押し順不問ベル	$07	×	
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		×	
中右左正解ベル1		×	
中右左正解ベル2		×	
中右左正解ベル3		×	
中右左正解ベル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	×	

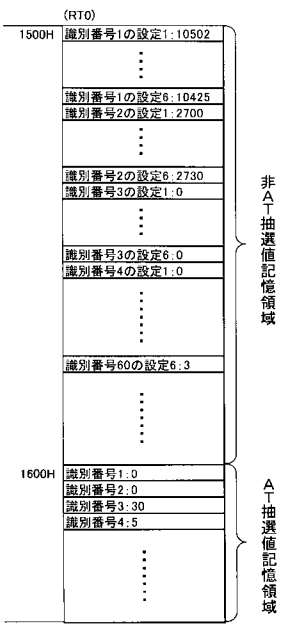
【図２１】



【図２２】



【図２３】



【図２４】

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		通常リプレイ	識別番号3AT許容当選時用ゲーム数振分テーブル	(1)次ゲームからAT許容状態の継
	4 AT許容	AT権利	赤7ビッグ	通常リプレイ	識別番号4AT許容当選時用ゲーム数振分テーブル	続期間のカウント開始
	17 AT許容	AT権利		チェリー	識別番号17AT許容当選時用ゲーム数振分テーブル	(2)3ゲーム分のAT実行権利(AT継
	20 AT許容	AT権利	赤7ビッグ	チェリー	識別番号20AT許容当選時用ゲーム数振分テーブル	続)が付与されると、→3ゲーム消化す
	23 AT許容	AT権利	BAR比ッグ	チェリー	識別番号23AT許容当選時用ゲーム数振分テーブル	る際に押し順ベルに当選するとナビ
	25 AT許容	AT権利		スイカA	識別番号25AT許容当選時用ゲーム数振分テーブル	発生
	30 AT許容	AT権利		スイカB	識別番号30AT許容当選時用ゲーム数振分テーブル	
	31 AT許容	AT権利	赤7ビッグ	スイカB	識別番号31AT許容当選時用ゲーム数振分テーブル	
	33 AT許容	AT権利		押し順不問ベル	識別番号33AT許容当選時用ゲーム数振分テーブル	
	59 AT許容	AT権利	赤7ビッグ		識別番号59AT許容当選時用ゲーム数振分テーブル	

※ AT非許容状態では参照しない

【図２５】

（識別番号3AT許容当選時用ゲーム数振分テーブル）

振分確率	AT実行権利の種類（リミッタによる終了を除くAT許容状態終了条件）※1
1/2	3ゲーム分（AT期間）のAT実行権利付与（※2） ★ 3ゲーム消化後にAT実行権利を有していなければAT許容状態終了 ★ このAT許容状態中は、AT権利当選しても上乗せ抽選しないようにしてもよい（ガセ確定）
1/2	3ゲーム分（AT期間）のAT実行権利（※2）＋50ゲームのAT実行権利付与 ★ 50ゲーム消化後にAT実行権利を有していなければAT許容状態終了

※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２６】

（識別番号4AT許容当選時用ゲーム数振分テーブル）

振分確率	AT実行権利の種類（リミッタによる終了を除くAT許容状態終了条件）※1
1/2	ボーナス終了後に3ゲーム分（AT期間）のAT実行権利付与（※2） ★ 3ゲーム消化後にAT実行権利を有していなければAT許容状態終了 ★ このAT許容状態中は、AT権利当選しても上乗せ抽選しないようにしてもよい（ガセ確定）
1/2	ボーナス遊技後に3ゲーム分（AT期間）のAT実行権利（※2）＋50ゲームのAT実行権利付与 ★ 50ゲーム消化後にAT実行権利を有していなければAT許容状態終了

※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２７】

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）	上乗せ抽選用のテーブル
3	AT許容	AT権利		通常リプレイ	識別番号3AT上乗せ抽選テーブル
4	AT許容	AT権利	赤7ビッグ	通常リプレイ	識別番号4AT上乗せ抽選テーブル
14		AT権利		BAR揃いリプレイ	識別番号14AT上乗せ抽選テーブル
17	AT許容	AT権利		チェリー	識別番号17AT上乗せ抽選テーブル
18		AT権利		チェリー	識別番号18AT上乗せ抽選テーブル
20	AT許容	AT権利	赤7ビッグ	チェリー	識別番号20AT上乗せ抽選テーブル
21		AT権利	赤7ビッグ	チェリー	識別番号21AT上乗せ抽選テーブル
23	AT許容	AT権利	BARビッグ	チェリー	識別番号23AT上乗せ抽選テーブル
25	AT許容	AT権利		スイカA	識別番号25AT上乗せ抽選テーブル
26		AT権利		スイカA	識別番号26AT上乗せ抽選テーブル
27		AT権利	赤7ビッグ	スイカA	識別番号27AT上乗せ抽選テーブル
29		AT権利		スイカB	識別番号29AT上乗せ抽選テーブル
30	AT許容	AT権利		スイカB	識別番号30AT上乗せ抽選テーブル
31	AT許容	AT権利	赤7ビッグ	スイカB	識別番号31AT上乗せ抽選テーブル
33	AT許容	AT権利		押し順不問ベル	識別番号33AT上乗せ抽選テーブル
59	AT許容	AT権利	赤7ビッグ		識別番号59AT上乗せ抽選テーブル

※ AT許容状態では参照しない

【図２８】

（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２９】

（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

【図３０】

(a)

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

(b)

	AT時のメイン報知
昇格リプレイ1	1
昇格リプレイ2	2
昇格リプレイ3	3
昇格リプレイ4	4
昇格リプレイ5	5
昇格リプレイ6	6

AT時のサブ報知		
1	2	3
1	3	2
2	1	3
3	1	2
2	3	1
3	2	1

【図３１】

(a)

	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	
転落リプレイ1	Nリプ		Dリプ		Dリプ	
転落リプレイ2	Dリプ		Nリプ		Dリプ	
転落リプレイ3	Dリプ		Dリプ		Nリプ	

(b)

	AT時のメイン報知
転落リプレイ1	1
転落リプレイ2	3
転落リプレイ3	5

AT時のサブ報知		
1	2	3
2	1	3
2	3	1

(c)

	AT時のメイン報知
転落リプレイ1	α
転落リプレイ2	β
転落リプレイ3	γ

AT時のサブ報知
1
1
1

【図３２】

(a)

	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	
BAR揃いリプレイ	CHリプ＋ 斜め下がりBAR揃い※1		Nリプ		Nリプ	
フェイクリプレイ	CHリプ＋ 斜め下がりBAR揃わない ※2		Nリプ		SPリプ1～4の いずれか	

※1：BARを狙わないと揃わない

※2：BARを狙うとBARテンパイするが最終停止でBAR揃わない

(b)

	当選時のメイン報知
BAR揃いリプレイ	7
フェイクリプレイ	7

当選時のサブ報知
左からBARを狙え！！
左からBARを狙え！！

【図３３】

(a)

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
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	

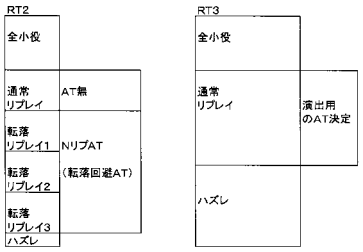
(b)

	AT時のメイン報知
左中右正解ベル1	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	

AT時のサブ報知		
1	2	3

【図３４】

(a)



(b)

報知態様抽選（演出用のAT）

ATしない	10%
左中右	30%
中左右	30%
右左中	30%

※ART中にボーナス当選→持越し（AT＋RT3）＋通常リプ

(c)

	報知態様抽選結果を受けたメイン報知
ATしない	何もしない
左中右	1
中左右	3
右左中	5

報知態様抽選結果を受けたサブ報知

青演出等の操作手順に関する示唆をしない演出		
1	2	3
2	1	3
2	3	1

【図３５】

(a)

報知態様抽選（演出用のAT）

左中右	20%
左右中	20%
中左右	20%
中右左	20%
右左中	20%

※ART中に押し順不問ベル当選時

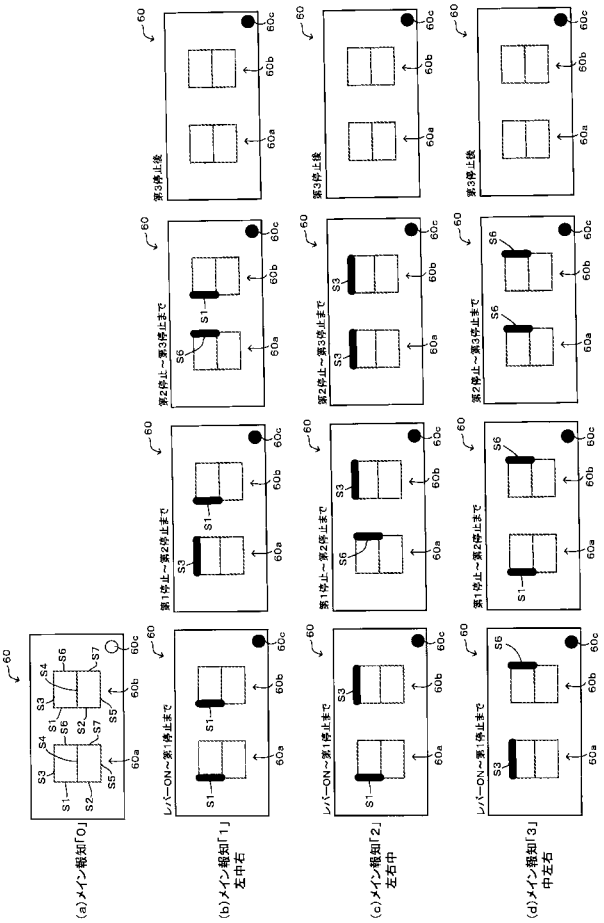
(b)

報知態様抽選結果を受けたメイン報知	
左中右	1
左右中	2
中左右	3
中右左	4
右左中	5

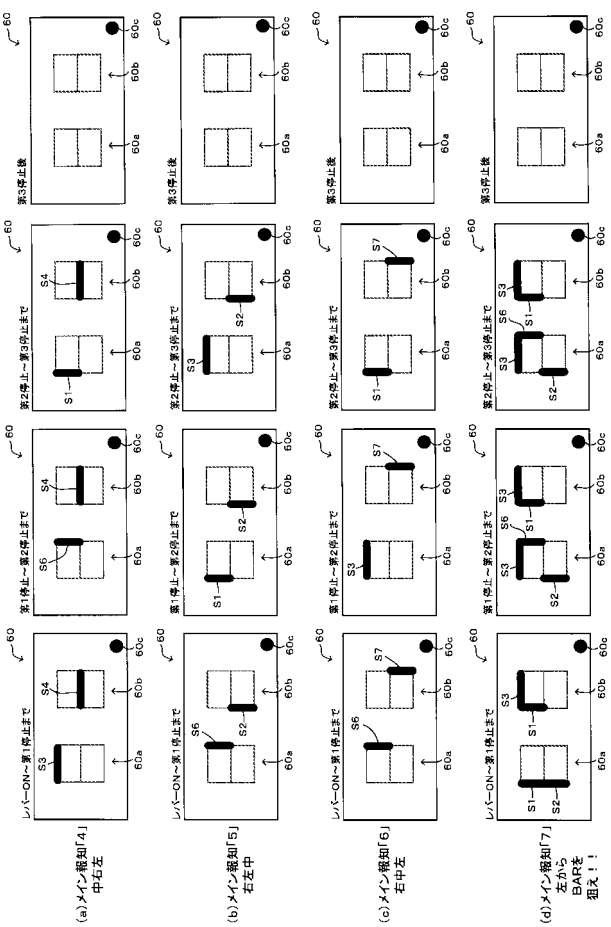
報知態様抽選結果を受けたサブ報知

1	2	3
1	3	2
2	1	3
3	1	2
2	3	1

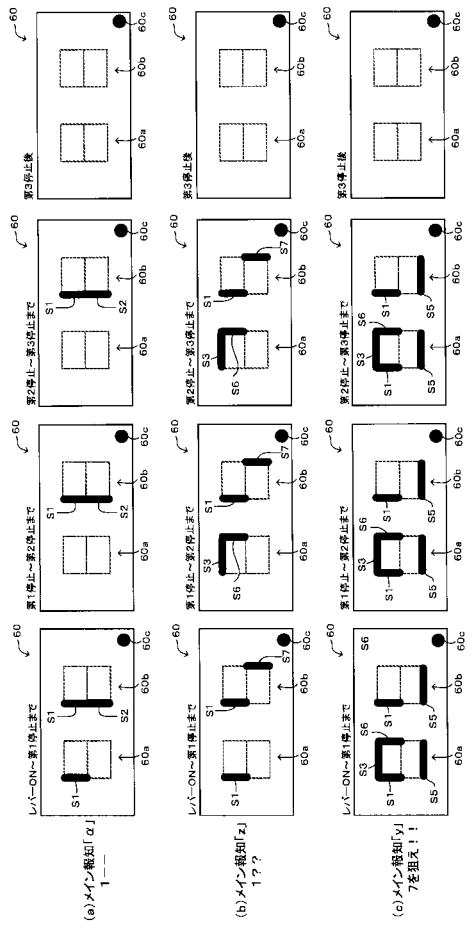
【図３６】



【図３７】



【図３８】



【図３９】

(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	↑	↑	↑
リミッタフラグ	0	↑	↑	↑	1	↑	↑	0
報知ランプ								

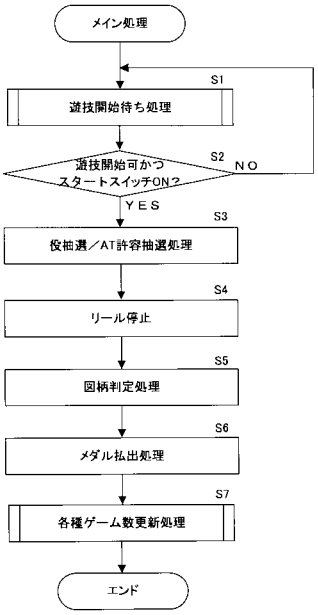
(b)

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	↑	↑	↑	↑
リミッタフラグ	0	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
報知ランプ								

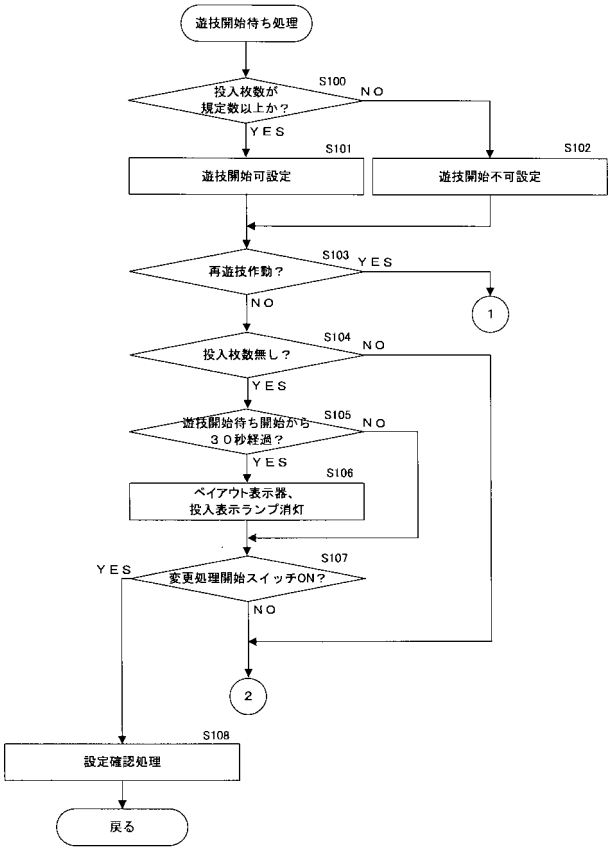
(c)

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	↑	↑	↑
報知ランプ								

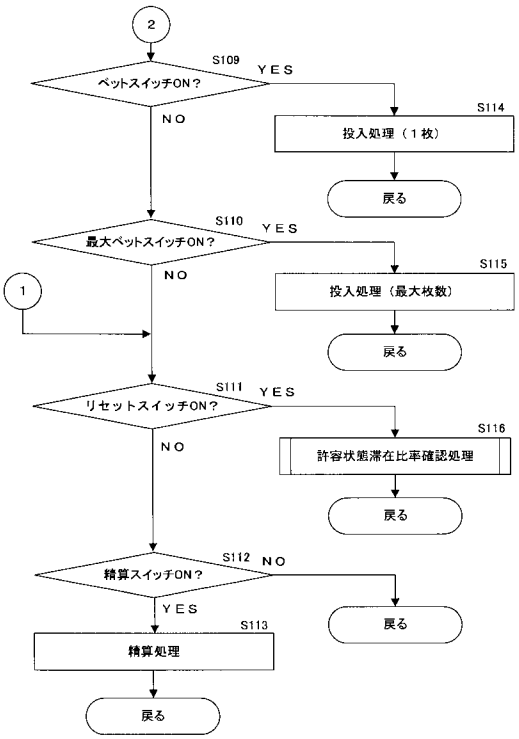
【図４０】



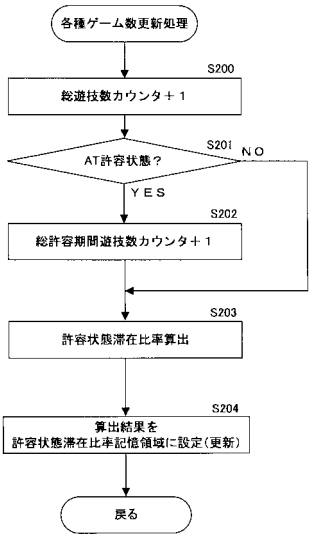
【図４１】



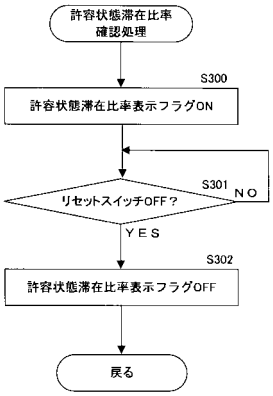
【図４２】



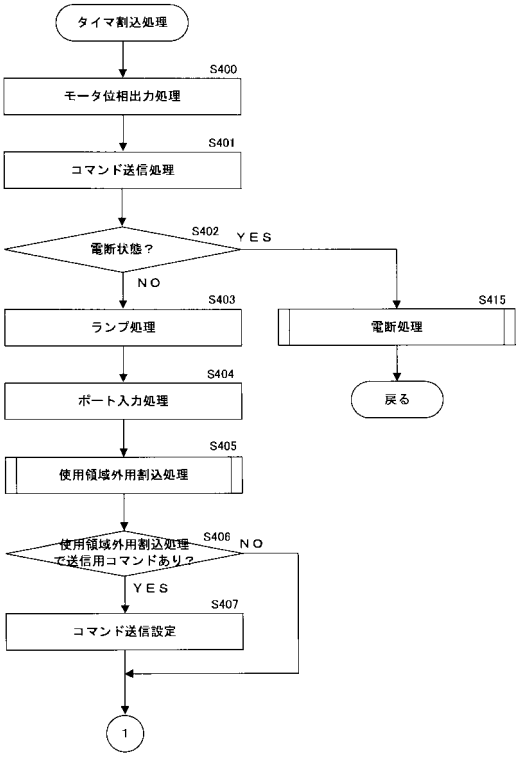
【図４３】



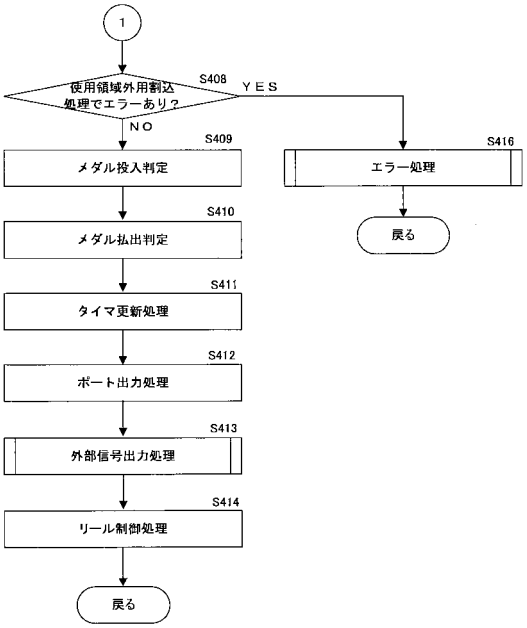
【図４４】



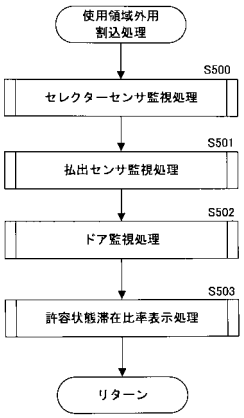
【図４５】



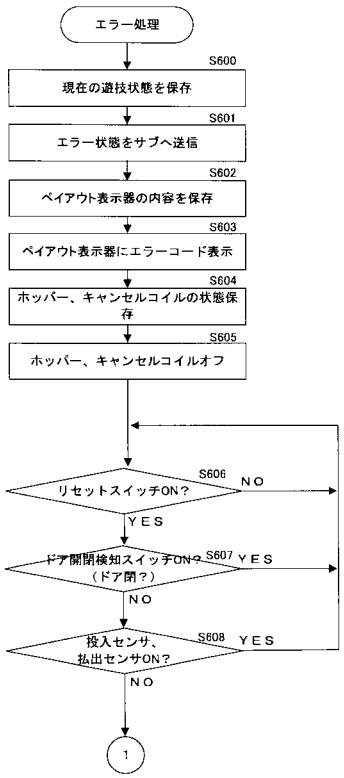
【図４６】



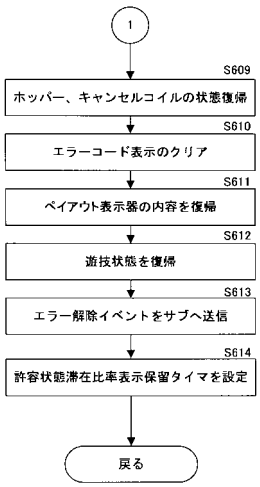
【図４７】



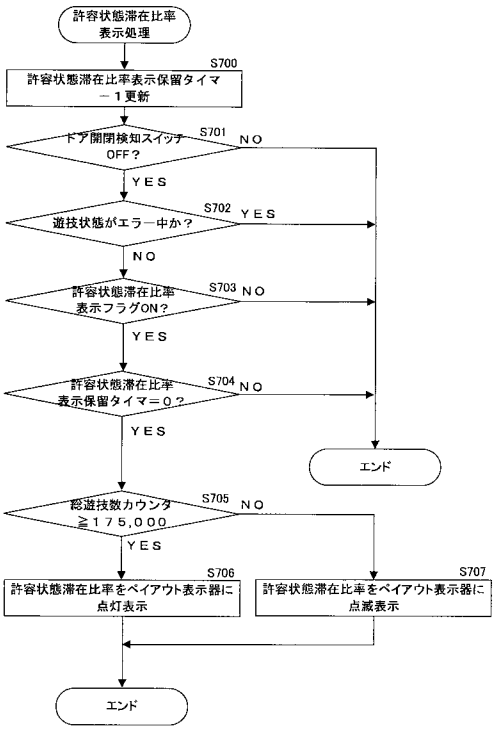
【図４８】



【図４９】



【図５０】



【図５１】

(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） 第1状況a	第2状況b	第3状況c	上位役番号（ボーナス役）	下位役番号（一般役）	抽選値範囲	
2						通常リプレイ	遊技状態で変化	
3a	AT許容	AT権利	AT権利	AT権利		通常リプレイ	15	合計30
3b	AT許容		AT権利	AT権利		通常リプレイ	5	
3c	AT許容			AT権利		通常リプレイ	10	

(b)

（識別番号3aAT上乗せ抽選テーブル）

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				

674a　674b　674c

(c)

（識別番号3aAT上乗せ抽選テーブル）

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	30
1/2	30		

674b　674c

(d)

（識別番号3aAT上乗せ抽選テーブル）

第3状況cのとき	
振分確率	AT期間遊技数（上乗せ数）
1/2	30
1/2	50

674c

（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
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2状況bを優先
有利度：第2状況b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５２】

(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	
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	2000
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	
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		2000
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

(72)発明者　奥村　哲也
岡山県新見市高尾３６２の１　山佐株式会社内

Ｆターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34 AC38
AC52 AC64 AC65 AC77 AC82 BA03 BA13 BA17 BA22 BA32
BA35 BB02 BB16 BB24 BB34 BB42 BB44 BB46 BB78 BB80
BB83 BB93 BB94 BB96 CA02 CA03 CA23 CA24 CA27 CB04
CB23 CB33 CB42 CC01 CC13 CD01 CD12 CD18 CD25 CD31
CD41 CD47 CE12 DA29 DA52 DA54 DA58 DA63 DA64 DA65
DA80 DA83