

(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2017-42352
(P2017-42352A)

(43) 公開日 平成29年3月2日(2017.3.2)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5 / 0 4 (2006.01) A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 D 2 C 0 8 2

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 53 頁)

(21) 出願番号 特願2015-167000 (P2015-167000)
(22) 出願日 平成27年8月26日 (2015.8.26)

(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 100105935
弁理士 振角 正一
(74) 代理人 100178995
弁理士 丸山 陽介
(72) 発明者 藤澤 啓司
岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会
社内
(72) 発明者 井上 道男
岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会
社内

最終頁に続く

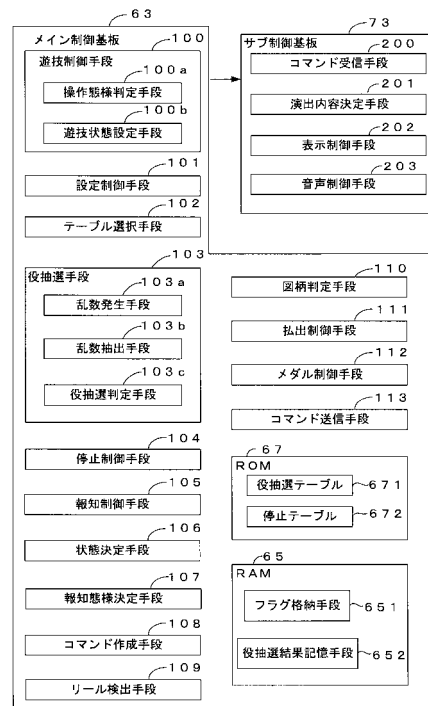
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】サブ制御部の故障や不正改造を容易に発見することができ、遊技者に不利益が生じるのを未然に防止できるようにすることを目的とする。

【解決手段】役抽選手段103の役抽選結果等に関する報知は、メイン制御基板63で制御される報知用表示器60とサブ制御基板73で制御される液晶表示器27の両方で行われる。したがって、サブ制御基板73や液晶表示器27が故障したり、不正改造がなされたりした場合には、メイン制御基板63で制御された報知用表示器60で表示された報知内容を確認することで、容易に発見することができ、遊技者に不当な不利益が生じるのを未然に防止することができる。

【選択図】図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

遊技の進行を制御するメイン制御手段と、

前記メイン制御手段から送信される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制御手段と、

前記メイン制御手段に基づいて所定情報を報知する報知手段と、

前記サブ制御手段に基づいて演出を行う演出実行手段とを備え、

10

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いずれ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、

第 1 状態を含む複数の状態のうちいずれかの状態を決定する状態決定手段と、

前記役抽選手段の決定結果および前記状態決定手段の決定結果に基づいて、前記報知手段の報知態様を決定する報知態様決定手段と、

前記サブ制御手段に前記役抽選手段の決定結果および前記報知態様決定手段の決定結果を特定可能な情報を送信する情報送信手段と、

前記役抽選手段の決定結果および前記停止操作手段の操作に基づいて前記可変表示列を停止させる停止制御手段とを備え、

20

前記サブ制御手段は、

前記情報送信手段により送信された情報を受信する情報受信手段と、

前記情報受信手段で受信した情報に基づいて前記演出実行手段の制御を行う演出制御手段とを備え、

前記報知態様決定手段は、

前記役抽選手段の決定結果が特定役であり、前記状態決定手段の決定結果が前記第 1 状態であるときに、遊技者に有利となる操作手順が特定可能となる情報である第 1 報知態様を決定し、

前記演出制御手段は、

前記情報受信手段で受信した情報が前記第 1 報知態様の決定を特定可能な情報であるときに、遊技者に有利となる操作手順が特定可能な操作手順報知演出を前記演出実行手段が行うように制御し、

30

前記メイン制御手段は、前記第 1 報知態様で報知されているときに、報知内容と異なる操作手順で停止操作を行った場合は、当該停止操作以降は前記報知手段の報知を中止することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記報知手段による前記第 1 報知態様は、正しい手順で操作されたときは、次の最適操作に対応した報知に変化するように構成されていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

40

前記報知手段は、第 1 報知手段と、第 2 報知手段とを含み、

前記メイン制御手段は、報知内容と異なる操作手順で停止操作が行われた場合、前記第 1 報知手段では当該停止操作以降の報知を中止するように制御するが、前記第 2 報知手段では報知を継続するように制御す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】

前記報知態様決定手段は、前記役抽選手段の決定結果が特定役であり、前記状態決定手段の決定結果が前記第 1 状態と異なる第 2 状態であるときに、遊技者に有利となる操作手順が特定不能となる情報である第 2 報知態様を決定することを特徴とする請求項 1 ないし 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

50

前記報知態様決定手段は、前記役抽選手段の決定結果が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に変化のない所定役であり、前記状態決定手段の決定結果が所定条件を満たしているときに、一の操作手順が特定可能となる情報である第3報知態様に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、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有する遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

20

AT機では、AT期間に移行すると、メイン制御部で乱数抽選による複数役についての役抽選処理が実行され、例えば入賞時のメダルの払出枚数が同数の3種類の特定役のいずれかに内部当選したときに、どの特定役に内部当選したかや、内部当選した特定役に入賞するための各ストップスイッチの押し順などが、例えば液晶表示器などの演出用周辺機器を用いた演出により報知される。したがって、報知された内容に基づいて、遊技者が、所定のタイミングで各ストップスイッチを操作したり、所定の押し順で各ストップスイッチを操作したりすれば、内部当選した特定役に入賞し易くなる。

【0004】

具体的には、この種のスロットマシン（例えば、AT機）では、役抽選により内部当選した特定役の情報や、当該特定役への入賞が成立するための各ストップスイッチの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。サブ制御部では、AT期間中に液晶表示器やLEDランプなどを制御し、受信した各ストップスイッチの押し順を遊技者に報知する報知演出を実行する（特許文献1参照）。したがって、遊技者が報知演出に従って各ストップスイッチを操作すると、内部当選した特定役に入賞し、該入賞役に応じたメダルが遊技者に払い出される。

30

【0005】

ところで、上記したAT機では、AT期間に移行するか否かはサブ制御部で決定されるため、AT期間中の遊技（以下、これを「AT遊技」と称する）以外においても、上記した押し順等の各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。この場合、本来報知演出が行われるはずのない遊技でも報知演出を受けることができるため、想定されている以上のメダルが遊技者に払い出されることになる。また別のケースでは、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るおそれがあり、特定役への入賞に係る押し順等の各ストップスイッチの操作態様に関する情報が、AT中でないにも関わらず抽出される事態が起こり得る。

40

【0006】

これらの不正の対処法として、サブ制御部を基板ケース内に封印したり、信号線をカバーしたり、サブ制御部に搭載されるサブCPU（メモリ）をセキュリティチップにより構成したりすることが考えられているが、部品点数や製造工程を増やす必要が生じ、製造コ

50

ストが増大するという新たな問題が生じる。

【0007】

そこで、サブ制御部により受信されたコマンドが正規なものかを判定するために、不正判定用の特殊な信号を含むコマンドを、常にメイン制御部からサブ制御部に送信し、サブ制御部において受信されたコマンドに特殊な信号が含まれていなかった場合に、何らかの不正が行われているとサブ制御部において判断することが提案されている（特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2002-172200号公報（段落0005、0066、0104～0106、0134、図12ほか）

【特許文献2】特開2014-57703号公報（段落0027～0032、図2～図3、要約書など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

しかしながら、上記した特許文献2に記載の遊技機では、サブ制御部において不正が行われたか否かが判断されるので、サブ制御部が故障しているのか、あるいは、サブ制御部が不正に改造されているのかの判断が難しい場合がある。また、サブ制御部が故障したり、サブ制御部が不正に改造された場合には、遊技者に対して適正な演出を行うことができず、予め遊技機に設定されているメダルの払出率を担保することができないため、遊技者に不利益となる場合がある。

【0010】

本発明は、上記課題に鑑みてなされたものであり、サブ制御部の故障や不正改造を容易に発見して、遊技者に不利益が及ぶのを未然に防止できるようにすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

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と、前記メイン制御手段から送信される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制御手段と、前記メイン制御手段に基づいて所定情報を報知する報知手段と、前記サブ制御手段に基づいて演出を行う演出実行手段とを備え、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いずれ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、第1状態を含む複数の状態のうちいずれかの状態を決定する状態決定手段と、前記役抽選手段の決定結果および前記状態決定手段の決定結果に基づいて、前記報知手段の報知態様を決定する報知態様決定手段と、前記サブ制御手段に前記役抽選手段の決定結果および前記報知態様決定手段の決定結果を特定可能な情報を送信する情報送信手段と、前記役抽選手段の決定結果および前記停止操作手段の操作に基づいて前記可変表示列を停止させる停止制御手段とを備え、前記サブ制御手段は、前記情報送信手段により送信された情報を受信する情報受信手段と、前記情報受信手段で受信した情報に基づいて前記演出実行手段の制御を行う演出制御手段とを備え、前記報知態様決定手段は、前記役抽選手段の決定結果が特定役であり、前記状態決定手段の決定結果が前記第1状態であるときに、遊技者に有利となる操作手順が特定可能となる情報である第1報知態様を決定し、前記演出制御手段は、前記情報受信手段で受信した情報が前記第1報知態様の決定を特定可能な情報であるときに、遊技者に有利となる操作手順が特定可能な操作手順報知演出を前記演出実行手段が行うように制御し、前記メイン制御手段は、前記第1報知態様で報知されているときに、報知内容と異なる操作手順

10

20

30

40

50

で停止操作を行った場合は、当該停止操作以降は前記報知手段の報知を中止することを特徴としている。

【0012】

この構成によると、サブ制御手段や演出実行手段が故障したり、改造された場合には、報知手段の報知内容と演出実行手段の演出内容とが互いに関連のない内容となるので、サブ制御手段や演出実行手段の故障や不正改造を容易に発見することができる。また、サブ制御手段や演出実行手段に何らかの異常が生じて演出実行手段が適正な演出を行えない状態であっても、遊技者は、報知手段の報知を利用して適切な演出が行える状態であるときならば、操作手順が有利度に関わる演出である操作手順報知演出が行われていることを認識することができる。その結果、遊技を中断してサブ制御手段を修理しなくても、予め遊技機に設定されているメダルの払出率を担保することができ、遊技者に不当な不利益が及ぶのを未然に防止することができる。また、メイン制御手段は、第1報知態様で報知されているときに、報知内容と異なる操作手順で停止操作を行った場合は、当該停止操作以降は報知手段の報知を中止する。このように、異なる操作手順で停止操作が行われた場合に、例えば演出制御手段でも操作手順報知演出を中止するように構成されていると、報知手段で演出実行手段の操作手順報知演出が中止されたことを確認することができる。そのため、サブ制御手段や演出実行手段が故障したり、改造された場合でもより適切な遊技状態の把握ができる。

10

【0013】

また、前記報知手段による前記第1報知態様は、正しい手順で操作されたときは、次の最適操作に対応した報知に変化するように構成されていてもよい。

20

【0014】

この構成によると、次の最適操作の把握が容易にできるので、遊技者は報知手段の報知だけで、演出実行手段の操作手順報知演出を確実に把握できる。

【0015】

また、前記報知手段は、第1報知手段と、第2報知手段とを含み、前記メイン制御手段は、報知内容と異なる操作手順で停止操作が行われた場合、前記第1報知手段では当該停止操作以降の報知を中止するように制御するが、前記第2報知手段では報知を継続するように制御するようにしてもよい。

【0016】

この構成によると、第1報知手段によりその時点での適切な操作手順を把握することができるとともに、第2報知手段によりその遊技(ゲーム)における適切な操作手順を、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。特に、全ての可変表示列で可変表示が行われている状態で報知されている報知を、最後まで可変表示している可変表示列の停止操作がなされるまで継続して報知することがより好ましい。

30

【0017】

また、前記報知態様決定手段は、前記役抽選手段の決定結果が特定役であり、前記状態決定手段の決定結果が前記第1状態と異なる第2状態であるときに、遊技者に有利となる操作手順が特定不能となる情報である第2報知態様を決定するようにしてもよい。

【0018】

この構成によると、状態決定手段で決定される状態によっては、演出実行手段で有利な操作手順が特定不能となる演出が実行される場合に、報知手段において演出実行手段で当該演出が行われていることを把握できる。

40

【0019】

また、前記報知態様決定手段は、前記役抽選手段の決定結果が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に変化のない所定役であり、前記状態決定手段の決定結果が所定条件を満たしているときに、一の操作手順が特定可能となる情報である第3報知態様に決定するようにしてもよい。

【0020】

この構成によると、演出実行手段で前記一の操作手順が特定可能な報知演出が実行され

50

るように構成される場合に、報知手段で当該報知演出が実行されていることを把握できる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【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】リールの図柄配列と図柄の種類を示す図である。

【図3】図1のスロットマシンの電氣的構成を示すブロック図である。

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

【図5】遊技を説明するための図である。

10

【図6】図柄組合せ名称と図柄組合せグループとの関係および配当を示す図である。

【図7】図柄組合せ名称と図柄組合せグループとの関係および配当を示す図である。

【図8】図柄組合せ名称と図柄組合せグループとの関係および配当を示す図である。

【図9】役と図柄組合せグループとの関係を示す図である。

【図10】遊技状態と抽選対象となる当選役グループとの関係を示す図である。

【図11】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12】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13】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14】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15】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。

20

【図16】遊技状態(BB2)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】昇格リプレイ内部当選時の押し順と停止し得る図柄組合せグループの関係および報知態様を説明するための図である。

【図18】転落リプレイ内部当選時の押し順と停止し得る図柄組合せグループの関係および報知態様を示す図である。

【図19】特殊リプレイ内部当選時の押し順と停止し得る図柄組合せグループの関係および報知態様を示す図である。

【図20】ベル内部当選時の押し順と停止し得る図柄組合せグループの関係および報知態様を示す図である。

【図21】BB2中役内部当選時の押し順と停止し得る図柄組合せグループの関係および報知態様を示す図である。

30

【図22】上乗せ抽選の当選態様および上乗せ抽選結果の報知態様を示す図である。

【図23】ボーナス持越し状態(RT3)の通常リプレイ内部当選時の報知態様を説明するための図である。

【図24】ART中の押し順不問ベル内部当選時の報知態様を示す図である。

【図25】メイン報知態様の一例を示す図である。

【図26】図25に続くメイン報知態様の一例を示す図である。

【図27】図26に続くメイン報知態様の一例を示す図である。

【図28】メイン報知態様の他の例を示す図である。

【図29】報知に従わなかった場合のメイン報知および液晶表示の一例を示す図である。

40

【図30】図29のメイン報知の変形例を示す図である。

【図31】図29のメイン報知の他の変形例を示す図である。

【図32】メイン報知および液晶報知の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0022】

<実施形態>

本発明の一実施形態について、図1～図5を参照して説明する。

【0023】

(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

50

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。

【0024】

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（本発明の「可変表示列」に相当）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。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の中段のいわゆる中段ラインが設定されている。

10

20

【0025】

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が本発明の「表示手段」に相当する。

【0026】

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（本発明の「停止操作手段」に相当）、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。

30

40

【0027】

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

50

されている。各ランプ部 3 3 M , 3 3 L , 3 3 R には、それぞれ発光ダイオードなどの光源が配設されている。これらのランプ部 3 3 M , 3 3 L , 3 3 R は一体的に形成され、遊技者に当選や入賞を告知するなどの演出を行うための上部ランプ部 3 3 を構成している。

【 0 0 2 8 】

また、操作板 7 の下方には、装飾画などが表示された下部パネル 3 5 が設けられ、この下部パネル 3 5 の左右には、それぞれ複数の光源が例えば 2 列に並んで配置された下部ランプ部 3 7 L , 3 7 R が設けられている。また、下部パネル 3 5 の下方には、メダルのメダル払出口 3 9 や、このメダル払出口 3 9 から払い出されるメダルを受けるメダル受け 4 1 が設けられている。また、正面板 9 には入賞ラインが描かれ、正面板 9 の左下隅にはクレジットメダルの貯留枚数を表示するクレジット表示器 4 5 が配設されている。このクレジット表示器 4 5 は、例えば 2 個の 7 セグメント L E D で構成され、2 桁の貯留枚数（最大で 5 0 枚）が表示可能になっている。

10

【 0 0 2 9 】

また、正面板 9 の表示窓 1 1 の下方には、左ストップスイッチ 2 1 L , 中ストップスイッチ 2 1 M , 右ストップスイッチ 2 1 R を操作する順番や、役抽選の結果などを報知（表示）するための報知用表示器 6 0 （本発明の「報知手段」に相当）が配設されている。報知用表示器 6 0 は、例えば 2 個の 7 セグメント L E D 6 0 a , 6 0 b で構成されている。したがって、両 7 セグメント L E D 6 0 a , 6 0 b のセグメントの点灯態様によって、例えば、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順等を報知できるように構成されている。なお、報知用表示器 6 0 の報知態様については、後で詳述する。

20

【 0 0 3 0 】

また、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R 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 3 9 に排出するためのホッパーユニット 4 3 が配設されている。また、メダル投入口 2 5 付近の裏面側には、メダル投入口 2 5 に投入されたメダルが正規のものが否かを選別して正規のメダルのみをホッパーユニット 4 3 に導くメダルセクタ 4 8 が配設されている。

【 0 0 3 1 】

続いて、スロットマシン 1 の電気的な構成について図 3 の各ブロック図を参照して説明する。

【 0 0 3 2 】

図 3 に示すように、投入センサ 5 3 が、筐体 3 内部のメダル投入口 2 5 近傍であってメダルセクタ 4 8 部分に設けられ、メダル投入口 2 5 に投入されたメダルを 1 枚ずつ検出する。払出センサ 5 4 が、ホッパーユニット 4 3 の出口に設けられ、メダル払出口 3 9 に払い出されるメダルを 1 枚ずつ検出する。

30

【 0 0 3 3 】

左・中・右位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R は、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R 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 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R 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 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R 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 6 3 に出力する。この実施形態では、例えば左・中・右位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R が上記突起部を検出したときに、それぞれコマ番号 1 9 番の図柄が表示窓 1 1 の中段に位置するように構成されている。

40

【 0 0 3 4 】

ホッパーモータ 5 7 は、ホッパーユニット 4 3 に配設されて、その駆動によりメダルをメダル払出口 3 9 に向けて払い出す。

【 0 0 3 5 】

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 C P U 6 1 が実装されたメイン制御基板 6 3 と、メイン制御基板 6 3 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 C P U 7 1 が実装されたサブ制御基板 7 3 とが別々に設けられ、メイン制御基板 6 3 からサブ制御基板 7 3 に対して一方向に各種のデータが送

50

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。

【0036】

メイン制御基板 63 の RAM 65 は、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り、これにより、フラグ格納手段 651 などの各種の記憶領域が形成される。

【0037】

また、メイン制御基板 63 の ROM 67 は、予め設定されたデータ（抽選テーブル、停止テーブルなど）を含む遊技機用プログラム（スロットマシン 1 用のプログラム）を記憶する。

10

【0038】

メイン制御基板 63 のメイン CPU 61 は、タイマ割込などの割込機能を有し、ROM 67 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 CPU 61 は、後述する役抽選手段 103 による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 CPU 71）に送信する。

【0039】

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 CPU 71 は、タイマ割込などの割込機能を有し、サブ CPU 71 は、メイン CPU 61 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 CPU 71 は、決定された演出の内容に基づいて、サブ制御基板 73 が有する I/O ポートを介して、液晶表示器 27 やスピーカ 31L, 31R などの演出機器の制御を行う。

20

【0040】

なお、この実施形態では、メイン制御基板 63 により本発明の「メイン制御手段」が構成され、サブ制御基板 73 により本発明の「サブ制御手段」が構成されている。

30

【0041】

（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、ROM 67 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。

【0042】

（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 の遊技を制御して、一般的な遊技である通常遊技および遊技者にとって通常遊技よりも有利な遊技である特別遊技を実行するものであり、操作態様判定手段 100a および遊技状態設定手段 100b を備えている。

40

【0043】

a) 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

50

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。

【 0 0 4 4 】

b) 遊技状態設定手段 1 0 0 b

遊技状態設定手段 1 0 0 b は、役抽選手段 1 0 3 による役抽選処理の結果や、図柄判定手段 1 0 5 による有効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。

【 0 0 4 5 】

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 R T (R T 0)、通常 R T (R T 1)、有利 R T (R T 2)、ボーナス内部当選中 (R T 3)、ボーナス遊技がある。ここで、初期 R T (R T 0)、通常 R T (R T 1)、有利 R T (R T 2)、ボーナス内部当選中 (R T 3) により通常遊技が構成され、ボーナス遊技により特別遊技が構成される。初期 R T (R T 0) は、設定変更時やボーナス遊技の終了後に移行する遊技状態である。

10

【 0 0 4 6 】

初期 R T (R T 0) において、押し順ベルの取りこぼしが生じると、遊技状態設定手段 1 0 0 b により遊技状態が通常 R T (R T 1) に設定され、遊技状態が通常 R T (R T 1) に移行する。通常 R T (R T 1) で昇格リプレイに入賞すると、遊技状態設定手段 1 0 0 b により遊技状態を有利 R T (R T 2) に設定され、遊技状態が有利 R T (R T 2) に移行する。有利 R T は、通常 R T よりも再遊技役の当選確率が高く設定された遊技状態である。有利 R T で押し順ベルの取りこぼしが生じたり、転落リプレイに入賞したりすると、遊技状態設定手段 1 0 0 b により遊技状態を通常 R T (R T 1) に設定され、遊技状態が通常 R T (R T 1) に移行する。

20

【 0 0 4 7 】

初期 R T (R T 0)、通常 R T (R T 1)、有利 R T (R T 2) のいずれかの遊技状態において、ボーナス (B B 1 , B B 2) に当選すると、遊技状態設定手段 1 0 0 b により遊技状態がボーナス内部当選中 (R T 3) に移行する。当該遊技状態 (R T 3) でボーナスに入賞すると、遊技状態設定手段 1 0 0 b により遊技状態がボーナス遊技 (B B 1 または B B 2) に設定され、遊技状態がボーナス遊技 (B B 1 または B B 2) に移行する。ボーナス遊技 (B B 1 または B B 2) において、所定の終了条件が成立すると、遊技状態設定手段 1 0 0 b により遊技状態が初期 R T (R T 0) に設定され、遊技状態が初期 R T (R T 0) に移行する。この実施形態では、ボーナス遊技 (B B 1 または B B 2) の終了条件として、払出し枚数が規定値になることが設定されている。

30

【 0 0 4 8 】

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、転落リプレイ入賞」等については後述する。

【 0 0 4 9 】

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。

【 0 0 5 0 】

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 5 3、ベットスイッチ 1 5 または最大ベットスイッチ 1 7 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 1 1 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 1 9 が操作されたことが検出されると、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 1 0 3 による抽選処理により選択される。また、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の全ての回転が開始すると、表示窓 1 1 に表示される各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の図柄の判別が各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転角に基づいて開始される。

40

【 0 0 5 1 】

50

その後、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が加速されて、すべてのストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作が有効となり、すべてのストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作が有効となった後、左ストップスイッチ 2 1 L の操作が検出されると左リール 1 3 L が停止され、中ストップスイッチ 2 1 M の操作が検出されると中リール 1 3 M が停止され、右ストップスイッチ 2 1 R の操作が検出されると右リール 1 3 R が停止される。このように、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R に対応する左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転が停止される。

【 0 0 5 2 】

3 個すべての左・中・右ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R のすべてが操作されると、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R 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 1 1 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 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の図柄が役への入賞に係る図柄組合せで表示窓 1 1 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 3 9 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 (B B 1 , B B 2) 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。なお、押し順ベルの取りこぼしは入賞にかかる図柄組合せではないが、前述のように、表示されることにより遊技状態が R T 1 へ移行する場合があるように設定されている。

【 0 0 5 3 】

図 6 ~ 図 8 に示すように、この実施形態では、役の種類として、ボーナス役、再遊技役、小役、B B 2 中役が予め設定されている。ボーナス役は、特別遊技への移行役である。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。B B 2 中役は、入賞すると所定の配当 (払出数) が得られる役であり、ボーナス遊技 (B B 2) においてのみ抽選対象になる役である。

【 0 0 5 4 】

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「 R B B 1 」および「 R B B 2 」の 2 種類設定されている。ここで、組合せ「 R B B 1 」にかかる図柄組合せ (赤 7 - 赤 7 - 赤 7) で各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が停止すると入賞となって、遊技状態がボーナス遊技 (B B 1) に移行する。組合せ「 R B B 2 」にかかる図柄組合せ (B A R - B A R - B A R) で各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が停止すると入賞となって、遊技状態がボーナス遊技 (B B 2) に移行する。このとき、組合せ「 R B B 1 」により図柄組合せグループ「ビッグ 1 」が形成され、組合せ「 R B B 2 」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「 R B B 1 」および「 R B B 2 」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。

【 0 0 5 5 】

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「 N R P 1 」 ~ 「 N R P 1 2 」、「 U R P 1 」 ~ 「 U R P 2 4 」、「 D R P 1 」 ~ 「 D R P 1 6 」、「 C R P 」、「 S R P 1 」 ~ 「 S R P 4 」の複数種類が設定されている。組合せ「 N R P 1 」 ~ 「 N R P 1 2 」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「 N R P 1 」 ~ 「 N R P 1 2 」により図柄組合せグループ「 N リプ 」が形成されている。

【 0 0 5 6 】

組合せ「 U R P 1 」 ~ 「 U R P 2 4 」は、いずれも遊技状態の移行に係る再遊技役であり、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 R T (R T 2) に移行する。また、これらの組合せ「 U R P 1 」 ~ 「 U R P 2 4 」により、図柄組合せグ

ループ「Uリブ」が形成されている。

【0057】

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

【0058】

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

10

【0059】

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

20

【0060】

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」が形成されている。

30

40

【0061】

ところで、この実施形態では、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作手順(押し順)によって、遊技者の有利度が異なる当選役グループ「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」(図10参照)が設定されている。これらの当選役グループは、押し順によって、組合せ「TBE1」～「TBE2」、「CDBE1」～「CDBE4」、「CBE1」～「CBE4

50

」、 「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。以下、これらの組合せまたは、各図柄組合せグループについて説明する。

【0062】

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、当選役グループ「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」（図10参照）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。

10

【0063】

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、当選役グループ「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」（図10参照）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。

20

【0064】

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、当選役グループ「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」（図10参照）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。

30

【0065】

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、右上がりラインにベルが揃う図柄組合せである。この組合せは、当選役グループ「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」（図10参照）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。

40

【0066】

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、当選役グループ「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」（図10参照）のいずれかに当選した場合で、右リール13Rを第1停

50

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。

【0067】

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、当選役グループ「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」(図10参照)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。なお、以下、上述の当選役グループ「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」をまとめて「押し順ベル」と言う場合もある。

10

【0068】

図柄組合せグループ「左正解AT」は、当選役グループ「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」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。

20

【0069】

図柄組合せグループ「中正解AT」は、当選役グループ「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」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。

30

【0070】

図柄組合せグループ「右正解AT」は、当選役グループ「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。

【0071】

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。なお、入賞しない場合があるのは、これらを含む当選役グループは、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。

40

【0072】

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

50

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。なお、入賞しない場合があるのは、これらを含む当選役グループは、これらの図柄組合せグループのうちの一つしかなく、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。

【0073】

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。なお、入賞しない場合があるのは、これらを含む当選役グループは、これらの図柄組合せグループのうちの一つしかなく、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。以上のように、「押し順ベル」の当選役グループのいずれかに当選した場合、当該当選役グループ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。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グループとなる。

10

20

【0074】

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。

【0075】

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。

30

【0076】

BB2中役は、入賞にかかる図柄組合せの種類として、組合せ「ZKY1」～「ZKY6」の複数種類が設定されている。この実施形態では、組合せ「ZKY1」～「ZKY4」により図柄組合せグループ「右不正解BB2中KY」が形成され、組合せ「ZKY5」および「ZKY6」により図柄組合せグループ「左不正解BB中KY」が形成されている。BB2中役はボーナス遊技（BB2）のみで抽選対象となる役であり、ボーナス遊技（BB2）中に、後述するATを付与するか否かに関わるチャンス役として設けられている。

40

【0077】

(2) 設定制御手段101

図4の設定制御手段101は、設定値（設定1～設定6）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

50

れに各設定値のいずれかが対応付けられている。そして、設定制御手段101は、電源投入時に変更処理開始スイッチ（図示省略）のON、OFF状態を判定し、変更処理開始スイッチがONの状態では電源が投入されると、所定の設定変更処理を開始する。

【0078】

ここで、通常遊技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（通常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。

【0079】

(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、BB2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、例えば通常遊技では、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（通常遊技用抽選テーブル）を選択する。

【0080】

(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が操作されたタイミングで、複数の当選役グループ（本発明の「複数の役」に相当）のいずれかに当選したか否かを決定する役抽選を行うものであり、乱数発生手段103a、乱数抽出手段103bおよび役抽選判定手段103cを備え、ROM67に記憶されている役抽選テーブル671を用いる。ここで、乱数発生手段103aは、抽選用の乱数を、所定の範囲内（例えば、10進数で0～16383）で発生させるものであり、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ている。また、乱数抽出手段103bは、乱数発生手段103aが発生させた乱数を、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。なお、乱数発生手段103a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103aが発生させる数値は、厳密には乱数ではない。ただし、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、乱数抽出手段103bが抽出する数値は、実質的には乱数として取り扱うことができる。なお、乱数発生器により乱数を生成してもよい。

【0081】

さらに、役抽選テーブル671は、乱数発生手段103aが発生させる範囲内の各乱数について、予め設定されている当選役グループの当選範囲が予め定められたものである。また、役抽選判定手段103cは、乱数抽出手段103bにより抽出された乱数と、役抽選テーブル671とを照合して、抽出された乱数が、複数の当選役グループのうちのいずれの当選範囲に該当するかを判定する。

【0082】

役抽選手段103による役抽選は、上述のように、図10に示す当選役グループ単位で当否が決定される。各当選役グループは1または複数種類の役名称で構成されている。複数の役名称で構成された当選役グループに当選した場合は、当該当選役グループを構成する全ての役名称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ことを意味する。ここで、当選役グループを構成する役名称について具体的に説明すると、図9に示すように、この実施形態では、役名称「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」、「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

10

20

30

40

50

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」、「BB 1 中役」、「BB 2 中左正解役」、「BB 2 中右正解役」の複数種類の役名称が設定されている。これらの役名称は、1 または複数種類の図柄組合せグループで構成されている。ここで、複数の図柄組合せグループで構成される役名称を含む当選役グループに当選した場合は、当該役名称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うことを許容している状態となっていることを意味する。例えば、役名称「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」「SP 1」「SP 2」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに揃うことを許容している状態となっていることを意味する。

【0083】

役名称「赤 7 ビッグ」および「BAR ビッグ」は、ボーナス役にかかる役名称として設けられている。役名称「通常リプレイ」は遊技状態の移行に無関係な再遊技役にかかる役名称として設けられている。役名称「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 (RT 1 RT 2) する当選役として設けられている。役名称「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 (RT 2 RT 1) する役名称として設けられている。なお、AT 中において、役名称「通常リプレイ」で構成される当選役グループ「通常リプレイ」に当選した場合、その一部で押し順の抽選が行われ、当該抽選で決定された押し順に正解すると、AT のゲーム数の上乘せが付与される。

【0084】

役名称「BAR 揃いリプレイ」は、ボーナス遊技 (BB 1) でのみ抽選の対象となる当選役グループ「BAR 揃いリプレイ」を構成する役名称であり、この当選役グループに当選した遊技では、全てのリール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R で目押しすると図柄「BAR」が揃う。具体的には、左リール 1 3 L 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。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。なお、当選役グループ「BAR 揃いリプレイ」に当選した場合、ボーナス遊技 (BB 1) の終了後に、後述する AT (アシストタイム) が付与される。

【0085】

役名称「フェイクリプレイ」は、ボーナス遊技 (BB 1) でのみ抽選の対象となる当選役グループ「フェイクリプレイ」を構成する役名称であり、この当選役グループに当選した遊技で、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。具体的には、左リール 1 3 L 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。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「NRP 1」～「NRP 1 2」のいずれかが入賞ラインに揃う。逆押し (右 中 左) 時は図柄組合せグループ「SRP 1」～「SRP 4」のいずれかが入賞ラインに揃う。

【0086】

役名称「チェリー」および「スイカ」は、いずれもメダル (遊技価値) の払出しにかかる役名称であり、AT 付与抽選および AT 中の上乘せ抽選の契機となる当選役グループ「チェリー」、「スイカ」、「チェリー + 赤 7 ビッグ」、「チェリー + BAR ビッグ」、「スイカ + 赤 7 ビッグ」、「スイカ + BAR ビッグ」を構成する役名称として設定されている。これらの役名称は、5 コマ (操作タイミングのコマ + 最大滑りの 4 コマ) 以内に図柄組合せを構成する図柄がないリール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R があるため、ストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R 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

10

20

30

40

50

る。

【 0 0 8 7 】

役名称「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」の図柄が揃う当選役グループ「押し順不問ベル」を構成する役名称として設定されている。なお、当該当選役グループは、AT中の当選の一部で遊技者に押し順が報知される。

【 0 0 8 8 】

役名称「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の操作手順(押し順)によって遊技者の有利度(配当)が異なる当選役グループ「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」を構成する役名称として設定されている。これらの当選役グループに当選した場合、第1停止が左リール13L、第2停止が中リール13M、第3停止が右リール13Rの押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rで操作すると、図柄組合せグループ「Tベル」にかかる図柄が入賞ラインに揃って「9枚」の配当が付与される。これ以外の押し順で操作すると、配当が「1枚」の図柄組合せグループにかかる図柄が入賞ラインに揃うか、取りこぼしが発生する。

10

【 0 0 8 9 】

役名称「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の操作手順(押し順)によって遊技者の有利度(配当)が異なる当選役グループ「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」を構成する役名称として設定されている。これらの当選役グループに当選した場合、第1停止が左リール13L、第2停止が右リール13R、第3停止が中リール13Mの押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rで操作すると、図柄組合せグループ「CDベル」にかかる図柄が入賞ラインに揃って「9枚」の配当が付与される。これ以外の押し順で操作すると、配当が「1枚」の図柄組合せグループにかかる図柄が入賞ラインに揃うか、取りこぼしが発生する。

20

【 0 0 9 0 】

役名称「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の操作手順(押し順)によって遊技者の有利度(配当)が異なる当選役グループ「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」として設定されている。これらの当選役グループに当選した場合、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。

30

【 0 0 9 1 】

役名称「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の操作手順(押し順)によって遊技者の有利度(配当)が異なる当選役グループ「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」を構成する役名称として設定されている。これらの当選役グループに当選した場合、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。

40

【 0 0 9 2 】

役名称「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の操作手順(押し順)によって遊技者の有利度(配当)が異なる当選役グループ「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」を構成する役名称として設定されている。これらの当選役グループに当選した場合、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

50

」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。

【0093】

役名称「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2 1 L, 2 1 M, 2 1 Rの操作手順(押し順)によって遊技者の有利度(配当)が異なる当選役グループ「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」を構成する役名称として設定されている。これらの当選役グループに当選した場合、第1停止が右リール1 3 R、第2停止が中リール1 3 M、第3停止が左リール1 3 Lの押し順でストップスイッチ2 1 L, 2 1 M, 2 1 R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。

10

【0094】

役名称「BB1中役」は、ボーナス遊技(BB1)中のみ抽選の対象となる当選役グループ「BB1中役」を構成する役名称として設けられている。この当選役グループに当選すると、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。

【0095】

役名称「BB2中左正解役」および「BB2中右正解役」は、いずれもボーナス遊技(BB2)でのみ抽選の対象となる当選役グループ「BB2中左正解役」および「BB2中右正解役」を構成する役名称として設けられている。これらの当選役グループに当選したときに、押し順が正解すると、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とともに、ボーナス遊技(BB2)終了後にATが付与される。押し順が不正解の場合は、図柄組合せグループ「右不正解BB2中KY」または「左不正解BB2中KY」に係る図柄が入賞ラインに揃って「9枚」の配当が付与される。

20

【0096】

図10に示すように、役抽選手段103の役抽選の対象となる当選役グループの中で、例えば、当選役グループ「チェリー+赤7ビッグ」に当選した場合、役名称「チェリー」および「赤7ビッグ」の両役名称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ことを意味する。すなわち、図6の組合せ「RBB1」、「BCH」にかかる図柄が入賞ラインに揃う可能性がある。なお、複数種類の役名称で構成されるその他の当選役グループは、「チェリー+BARビッグ」、「スイカ+赤7ビッグ」、「スイカ+BARビッグ」である。したがって、役名称「チェリー」および「スイカ」にかかる図柄組合せが入賞ラインに揃うと、ボーナス役への入賞の期待度が上がる。その他の当選役グループは、1種類の役名称で構成されている。

30

【0097】

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越されている状態のため、当選役グループ「チェリー+赤7ビッグ」または「チェリー+BARビッグ」に当選した場合は、役名称「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、当選役グループ「スイカ+赤7ビッグ」または「スイカ+BARビッグ」に当選した場合は、役名称「スイカ」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。

40

【0098】

また、図9に示すように、各役名称には、それぞれ固有の上位役番号または下位役番号が16進数で対応付けされている。そして、役抽選手段103の抽選結果に基づいて、当選した当選役グループに属する役名称に上位役番号が対応付けされていれば、当該役名称に対応付けされている上位役番号が役抽選結果記憶手段652の上位記憶領域に格納される。また、当選した当選役グループに属する役名称に下位役番号が対応付けされていれば、当該役名称に対応付けされている下位役番号が役抽選結果記憶手段652の下位記憶領域に格納される。

【0099】

50

具体的には、この実施形態では、役抽選結果記憶手段652は、RAM65に2バイトのデータ領域として割当てられており、この中の1バイトのデータ領域が割当てられた、ボーナス役に関する役抽選結果を記憶する上位記憶領域と、小役、再遊技役およびBB2中役に関する役抽選結果を記憶する下位記憶領域とを備えている。

【0100】

そして、図10に示す、ボーナス役(当選役「赤7ビッグ」、「BARビッグ」)を含む当選役グループのいずれかに当選した場合には、当選したボーナス役に対応付けされている“01h”または“02h”のいずれかが上位記憶領域に記憶される。また、図10に示す、小役、BB中増加役および再遊技役を含む当選役グループのいずれかに当選した場合には、当該当選役に対応付けされている“01h”~“2Ah”のいずれかが下位記憶領域に記憶される。

10

【0101】

なお、当選役グループ「ハズレ」は、役抽選手段103による役抽選結果がハズレである場合を示し、この場合は、図9に示すように、役抽選結果記憶領域652の上位記憶領域および下位記憶領域の両方に“00h”が格納される。また、ボーナス役と小役との同時当選の当選役グループに当選した場合は、ボーナス役に対応する上位役番号が上位記憶領域に記憶されるとともに、小役に対応する下位役番号が下位記憶領域に記憶される。例えば、当選役グループ「チェリー+赤7ビッグ」に当選した場合、上位記憶領域には“01h”が記憶されるとともに、下位記憶領域には“0Dh”が記憶される。

【0102】

20

(5) 停止制御手段104

停止制御手段104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、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104は、役抽選手段103が決定した当選役グループに属する図柄組合せが入賞ラインに停止するように各リール13L, 13M, 13Rを制御する。なお、各リール13L, 13M, 13Rには、許容されるすべりコマ数が設定(通常、最大4コマ)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。

【0103】

30

当選役グループ「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104がリール制御を行う。

【0104】

当選役グループ「昇格リプレイ1」は、図柄組合せグループ「Nリブ」および「Uリブ」の2種類で構成されている。この実施形態では、当該当選役グループに当選した場合、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104は、当該当選役グループの当選時において、「左 中 右」の押し順の場合は、図柄組合せグループ「Uリブ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリブ」を優先してリール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う(図17(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リブ」は有利RT(RT2)への移行にかかるものであるため、当選役グループ「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。

40

【0105】

当選役グループ「昇格リプレイ2」は、図柄組合せグループ「Nリブ」、「Uリブ」および「SPリブ1」の3種類で構成されている。当該当選役グループに当選した場合も、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104は、当該当選役グループの当選時において、「左 右 中」の

50

押し順の場合は、図柄組合せグループ「Uリブ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリブ」を優先してルール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う(図17(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リブ1」は、当該当選役グループ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、当選役グループ「昇格リプレイ2」では、「左 右 中」の押し順(「Uリブ」)が遊技者に有利な押し順となる。

【0106】

当選役グループ「昇格リプレイ3」は、図柄組合せグループ「Nリブ」、「Uリブ」および「SPリブ2」の3種類で構成されている。当該当選役グループに当選した場合も、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104は、当該当選役グループの当選時において、「中 左 右」の押し順の場合は、図柄組合せグループ「Uリブ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリブ」を優先してルール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う(図17(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リブ2」は、当該当選役グループ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、当選役グループ「昇格リプレイ3」では、「中 左 右」の押し順(「Uリブ」)が遊技者に有利な押し順となる。

10

【0107】

当選役グループ「昇格リプレイ4」は、図柄組合せグループ「Nリブ」、「Uリブ」および「SPリブ3」の3種類で構成されている。当該当選役グループに当選した場合も、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104は、当該当選役グループの当選時において、「中 右 左」の押し順の場合は、図柄組合せグループ「Uリブ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリブ」を優先してルール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う(図17(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リブ3」は、当該当選役グループ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、当選役グループ「昇格リプレイ4」では、「中 右 左」の押し順(「Uリブ」)が遊技者に有利な押し順となる。

20

30

【0108】

当選役グループ「昇格リプレイ5」は、図柄組合せグループ「Nリブ」、「Uリブ」および「SPリブ4」の3種類で構成されている。当該当選役グループに当選した場合も、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104は、当該当選役グループの当選時において、「右 左 中」の押し順の場合は、図柄組合せグループ「Uリブ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリブ」を優先してルール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う(図17(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リブ4」は、当該当選役グループ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、当選役グループ「昇格リプレイ5」では、「右 左 中」の押し順(「Uリブ」)が遊技者に有利な押し順となる。

40

【0109】

当選役グループ「昇格リプレイ6」は、図柄組合せグループ「Nリブ」、「Uリブ」、「SPリブ1」および「SPリブ2」の4種類で構成されている。当該当選役グループに当選した場合も、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104は、当該当選役グループの当選時において、「右 中 左」の押し順の場合は、図柄組合せグループ「Uリブ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリブ」を優先してルール13L, 13M, 13Rの停止制御

50

を行う（図17(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リブ1」および「SPリブ2」は、当該当選役グループ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、当選役グループ「昇格リプレイ6」では、「右 中 左」の押し順（「Uリブ」）が遊技者に有利な押し順となる。

【0110】

当選役グループ「転落リプレイ1」は、図柄組合せグループ「Nリブ」および「Dリブ」の2種類で構成されている。当該当選役グループに当選した場合、リール13L, 13M, 13Rの第1停止の態様に依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104は、当該当選役グループの当選時において、左リール13Lが第1停止の場合は、図柄組合せグループ「Nリブ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Dリブ」を優先してリール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う（図18(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リブ」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、当選役グループ「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。

10

【0111】

当選役グループ「転落リプレイ2」は、図柄組合せグループ「Nリブ」、「Dリブ」および「SPリブ1」の3種類で構成されている。当該当選役グループに当選した場合も、リール13L, 13M, 13Rの第1停止の態様に依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104は、当該当選役グループの当選時において、中リール13Mが第1停止の場合は、図柄組合せグループ「Nリブ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Dリブ」を優先してリール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う（図18(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リブ1」は、当該当選役グループ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、当選役グループ「転落リプレイ2」では、中リール13Mが第1停止の押し順（「Nリブ」）が遊技者に有利な押し順となる。

20

30

【0112】

当選役グループ「転落リプレイ3」は、図柄組合せグループ「Nリブ」、「Dリブ」および「SPリブ2」の3種類で構成されている。当該当選役グループに当選した場合も、リール13L, 13M, 13Rの第1停止の態様に依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104は、当該当選役グループの当選時において、右リール13Mが第1停止の場合は、図柄組合せグループ「Nリブ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Dリブ」を優先してリール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う（図18(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リブ2」は、当該当選役グループ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、当選役グループ「転落リプレイ3」では、右リール13Rが第1停止の押し順（「Nリブ」）が遊技者に有利な押し順となる。

40

【0113】

当選役グループ「BAR揃いリプレイ」は、図柄組合せグループ「CHリブ」および「Nリブ」の2種類で構成されている。停止制御手段104は、当該当選役グループに当選した場合、第1停止が左リール13Lの場合は、図柄組合せグループ「CHリブ」を優先し、その他の場合は図柄組合せグループ「Nリブ」を優先してリール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う（図19(a)参照）。例えば、左リール13Lに図柄「CH（チ

50

エリー）」を引き込めるタイミングで操作された場合は、左リール13Lの中段に図柄「CH（チェリー）」が停止する。このとき、図柄「BAR」が上段に位置する。第2、第3停止とともに図柄「BAR」が目押しされた場合、停止制御手段104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104は、図柄組合せグループ「Nリップ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う。また、当該当選役グループは、ボーナス遊技（BB1）でのみ抽選対象となっており、当選時には、図柄「BAR」の直線状に揃う／揃わないに関わらず、ボーナス遊技（BB1）終了後にATが付与される構成になっている。

10

【0114】

当選役グループ「フェイクリプレイ」は、図柄組合せグループ「CHリップ」、「Nリップ」および「SPリップ1」～「SPリップ4」の6種類で構成されている。停止制御手段104は、当該当選役グループに当選した場合、第1停止が左リール13Lの場合は、図柄組合せグループ「CHリップ」を優先して、リール13L、13M、13Rの停止制御を行う（図19（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104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104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104は、図柄組合せグループ「SPリップ1」～「SPリップ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104は、図柄組合せグループ「Nリップ」を優先してリール13L、13M、13Rの停止制御を行う。

20

【0115】

当選役グループ「押し順不問ベル」に当選した場合、停止制御手段104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。

30

【0116】

当選役グループ「左中右正解ベル1」～「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」～「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」～「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」～「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」～「右中左正解ベル4」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。

40

【0117】

例えば、当選役グループ「左中右正解ベル1」に当選した場合、停止制御手段104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20（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。

【0118】

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104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20（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。

50

【 0 1 1 9 】

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104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20(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104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104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20(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104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20(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。

10

20

【 0 1 2 0 】

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104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20(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104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104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104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、当選役グループ「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。

30

40

【 0 1 2 1 】

当選役グループ「左中右正解ベル2」~「左中右正解ベル4」並びに当選役グループ「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、当選役グルー

50

ブ「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、どの当選役グループも、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。

【0122】

(6) 報知制御手段105

報知制御手段105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。

10

【0123】

(7) 状態決定手段106

状態決定手段106は、報知態様決定手段107で報知用表示器60の報知態様を決定するための状態を決定するためのものである。この実施形態では、通常遊技(RT0、RT1、RT2)で当選役「チェリー」または「スイカ」に当選した場合、抽選により、それぞれ所定の確率でAT(アシストタイム)が付与されるように構成されている(AT抽選)。AT遊技では、役抽選結果が液晶表示器27等により報知されるため、遊技者に有利となる遊技である。状態決定手段106は、AT抽選に当選した状態であるか否かを含む複数の状態から、一の状態を決定する。なお、この実施形態では、AT抽選に当選すると所定契機で準備状態となり、該準備状態で通常RT(RT1)から有利RT(RT2)に移行するとATのカウントが開始されるようになっており、この場合は、AT(アシストタイム)とRT(リプレイタイム)とを兼ね備えたいわゆるART遊技が構成される。なお、ART移行前の状態においても、押し順ベルをナビすることがある(図12のAT準備中を参照)。したがって、状態としては、非AT、AT準備中、AT中という状態がある。また、ART遊技で、当選役グループ「チェリー」および「スイカ」に内部当選した場合は、それぞれ所定の確率でART遊技のゲーム数の上乘せが行われるように構成されている。この実施形態のART遊技は、ゲーム数の上乘せがある場合を除き、所定のゲーム数(例えば、50ゲーム)を消化するとATが終了する。また、この実施形態では、AT抽選はメイン制御基板63で行われるように構成されている。なお、状態とはAT状態だけで区別されるものではなく、状態決定手段106は、例えば後述する図22における通常リプレイによる押し順正解によってATが付与されると決定された状態も一つの状態として決定できるようになっている。また、ATのカウントが開始される契機は、有利RT(RT2)への移行に限らず、開始条件が成立したときに開始すればよい。

20

30

【0124】

また、AT抽選に当選した場合、フラグ格納手段651のAT期間中フラグの状態がONに設定され、終了するとOFFに設定される。なお、AT準備中フラグをさらに備える構成であってもよい。

【0125】

(8) 報知態様決定手段107

報知態様決定手段107は、役抽選手段103の役抽選結果および状態決定手段106の状態決定結果に基づいて、報知用表示器60での報知態様を決定するものである。具体的には、報知態様決定手段107は、状態決定手段106の決定結果が、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、どの当選役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11の報知種類「0」参照)。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ほうが好ましい。

40

【0126】

50

また、報知態様決定手段107は、状態決定手段106の決定結果が、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、どの当選役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12の報知種類「0」参照)。また、報知態様決定手段107は、状態決定手段106の決定結果が、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、役抽選結果が当選役グループ「通常リプレイ」、「チェリー」、「スイカ」、「押し順不問ベル」のいずれかに内部当選または「ハズレ」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12の報知種類「0」参照)。

【0127】

また、報知態様決定手段107は、状態決定手段106の決定結果が、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(本発明の「第1状態」に相当する)で、かつ、役抽選結果が当選役グループ「昇格リプレイ1」に内部当選の場合においては、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12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12の報知種類「2」~「6」参照)。

【0128】

また、報知態様決定手段107は、状態決定手段106の決定結果が、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(本発明の「第1状態」に相当)で、かつ、役抽選結果が当選役グループ「左中右正解ベル1」~「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」~「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」~「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」~「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」~「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」~「右中左正解ベル4」のいずれかに内部当選の場合においても、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12の報知種類「1」~「6」参照)。

【0129】

また、報知態様決定手段107は、状態決定手段106の決定結果が、遊技状態が有利RT(RT2)のAT中の状態(本発明の「第1状態」に相当)であって、役抽選結果が当選役グループ「転落リプレイ1」に内部当選の場合、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13の報知種類「1」参照)。このとき、当選役グループ「転落リプレイ2」および「転落リプレイ3」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13の報知種類「3」「5」参照)。

【0130】

また、報知態様決定手段107は、状態決定手段106の決定結果が、遊技状態が有利RT(RT2)のAT中の状態(本発明の「第1状態」に相当)であって、役抽選結果が当選役グループ「左中右正解ベル1」~「左中右正解ベル4」、「左右中正解ベル1」~「左右中正解ベル4」、「中左右正解ベル1」~「中左右正解ベル4」、「中右左正解ベル1」~「中右左正解ベル4」、「右左中正解ベル1」~「右左中正解ベル4」、「右中左正解ベル1」~「右中左正解ベル4」のいずれかに内部当選の場合、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13の報知種類「1」~「6」参照)。

【0131】

ところで、この実施形態では、ART遊技(有利RT(RT2)+AT)の状態で、当選役「通常リプレイ」に内部当選した場合は、ART遊技の上乗せの契機を付与するかが抽選により決定される。ここで、状態決定手段106により上乗せの契機を付与すると決定される状態(本発明の「第2状態」に相当)と決定されている場合は、これに併せて押し順が抽選で決定される(図22(a)参照)。そして、当該抽選で決定された押し

10

20

30

40

50

順に正解すると、ART遊技の遊技数の上乘せが行われるように構成されている。そこで、報知態様決定手段107は、状態決定手段106の決定結果が、遊技状態が有利RT(RT2)のAT中の場合(ART中)であって、役抽選結果が当選役グループ「通常リプレイ」に内部当選して上乘せの契機を付与しないと決定された状態の場合は、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13の報知種類「0」参照)。これに対して、上乘せの契機を付与すると決定された状態の場合は、報知用表示器60で正解の押し順は特定不能であるが押し順に正解するとART遊技のゲーム数が上乘せされることが分かる情報を報知するという報知態様に決定する(図13の報知種類「9」参照)。

【0132】

また、遊技状態が有利RT(RT2)でAT中の場合で、当選役グループ「押し順不問ベル」の内部当選時に、押し順に関する情報が報知されるとすると、この状態で押し順に関する情報が報知されない場合(報知種類「0」)は、役名称「通常リプレイ」、「チェリー」、「スイカ」、「ハズレ」で含む当選役グループのいずれかとなる。特に役名称「チェリー」および「スイカ」は、ART遊技のゲーム数の上乘せの可能性がある当選役のため、報知されない場合に当選の可能性がある役名称の種類を減らすと、ART遊技中に報知されない状態が生じたときにART遊技のゲーム数の上乘せの期待が高まる。そこで、この実施形態の報知態様決定手段107は、状態決定手段106の決定結果が、遊技状態が有利RT(RT2)のAT中の状態であって、役抽選結果が当選役グループ「押し順不問ベル」に内部当選の場合は、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24(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13の報知種類「1~5」参照)。

【0133】

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RT2では、当選役グループ「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、再遊技役が当選役グループ「通常リプレイ」のみ抽選の対象となっている(図23(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、当選役グループ「転落リプレイ1」~「転落リプレイ3」の内部当選時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、状態決定手段106の決定結果が、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、ボーナス当選の告知前の状態で、役抽選結果が当選役グループ「通常リプレイ」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23(b)参照)、当該決定された報知態様を報知表示器60の報知態様に決定する(図14の報知種類「0 or 1 or 3 or 5」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。

【0134】

また、報知態様決定手段107は、状態決定手段106の決定結果が、遊技状態がボーナス遊技(BB1)の状態であって、役抽選結果が当選役グループ「BAR揃いリプレイ」または「フェイクリプレイ」の場合は、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する(図15の報知種類「

10

20

30

40

50

7」参照)。

【0135】

また、報知態様決定手段107は、状態決定手段106の決定結果が、遊技状態がボーナス遊技(BB2)の状態であって、役抽選結果が当選役グループ「BB2中左正解役」または「BB2中右正解役」の場合は、報知用表示器60で“左を先に押すか?”“右を先に押すか?”の2択に正解すると有利となる旨の情報を報知するという報知態様に決定する(図16の報知種類「8」参照)。なお、報知用表示器60の具体的な報知態様については後述する。

【0136】

(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109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。

【0137】

また、コマンド作成手段108は、状態決定手段106の状態決定結果および役抽選手段103の役抽選結果に基づいて、サブ制御基板73に送信するコマンドを作成する。このとき、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11~図16に示すように、役抽選手段103の役抽選結果(内部当選した当選役グループ)を構成する役名称の種類を特定可能なコマンド(例えば、役名称「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11~図16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中の場合に当選役「チェリー」に当選した場合は「0」)を作成する。なお、図11~16では、ボーナス役にかかる役名称「赤7ビッグ」および「BARビッグ」を省略しているが、コマンド作成手段108は、これらの役名称を含む当選役グループに内部当選した場合もその種類を特定可能なコマンドを作成する。

【0138】

ところで、通常、遊技者は、当選した役をできるだけ取りこぼさないようにするために、いわゆる、DDT打法やKKK打法(目押し)を実施するのが一般的である。この実施形態における、当該目押しの手順は、まず、左リール13Lの中段に番号7の図柄「CH(チェリー)」を目押しする。そうすると、役名称「チェリー」に当選している場合は、下段に図柄「CH(チェリー)」が停止して取りこぼしを防止できる。役名称「スイカ」に当選している場合は、左リール13Lが滑って番号「3」の図柄「WM(スイカ)」が上段に停止する。この状態で停止すると、遊技者は役名称「スイカ」が成立している可能性を認識するため、次の中リール13Mで、図柄「WM(スイカ)」を目押しする(例えば、図柄「BAR」の上の番号「6」の図柄「WM(スイカ)」)。中リール13Mの図柄「WM(スイカ)」の引き込みに成功すると、右リール13Rでは、取りこぼしがない位置で図柄「WM(スイカ)」が配置されているため、役名称「スイカ」の取りこぼしを防止できる。

【0139】

なお、この実施形態において、入賞ラインに図柄「青7」が揃う役を、ボーナス役と同時当選する可能性があったり、AT抽選の対象役となるチャンス役として設定したとする。上述のDDTまたはKKK打法を実践した場合、リール13Lの引き込める範囲に図柄「青7」が配置されていないため、当該チャンス役の取りこぼしが発生し得る。このような場合であっても、コマンド作成手段108は、当選した役の種類を特定可能なコマンド(例えば、内部当選送信グループ種類「\$0A」)を作成し、コマンド送信手段113が当

10

20

30

40

50

該コマンドをサブ制御基板 73 に送信するようにしてもよい。なお、この場合のチャンス役は、配当が「1枚」であるのが好ましい。

【0140】

また、当選役グループ「スイカ+赤7ビッグ」に当選した場合、この実施形態では、役名称「スイカ」を優先的に入賞させるように、停止制御手段104のリール制御が行われる。ここで、例えば、左リール13Lの停止時(第1停止)に、図柄「赤7」を目押ししても、その引き込める範囲内には、必ずいずれかの図柄「WM(スイカ)」が配置されているため、図柄「赤7」が入賞ラインに停止することはなく、順押し(左 中 右)の場合は、役名称「スイカ」のみが入賞し得る。一方、中リール13Mを第1停止リールとした場合、図柄「赤7」を目押しすると、その引き込める範囲内に図柄「WM(スイカ)」が配置されないコマが存在するため、役名称「赤7ビッグ」が入賞し得る。このような場合であっても、コマンド作成手段108は、当選した役の種類を特定可能なコマンド(内部当選送信グループ種類「\$06」)を作成し、コマンド送信手段113が当該コマンドをサブ制御基板73に送信する。

10

【0141】

(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。

20

【0142】

(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104により停止制御されて停止した各リール13L, 13M, 13Rの図柄の表示態様が、予め定められた表示態様であるかどうかの判定を行うものであり、リール13L, 13M, 13Rが停止したときの図柄の表示結果が所定の入賞態様であるかどうかを判定する。

30

【0143】

(12) 払出制御手段111

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

40

【0144】

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。

【0145】

(13) メダル制御手段112

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

【0146】

(14) コマンド送信手段113

50

図4のコマンド送信手段113(本発明の「情報送信手段」に相当)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、通常遊技状態および特別遊技状態などの遊技状態、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。

【0147】

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。

【0148】

(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。

【0149】

(1)コマンド受信手段200

コマンド受信手段200(本発明の「情報受信手段」に相当)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。

【0150】

(2)演出内容決定手段201

演出内容決定手段201(本発明の「演出制御手段」に相当)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。なお、液晶表示器27、スピーカ31L, 31R、上部ランプ部33、下部ランプ部37L, 37Rが、本発明の「演出実行手段」に相当する。

【0151】

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。

【0152】

(3)表示制御手段202

図4の表示制御手段202(本発明の「演出制御手段」に相当)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。

【0153】

(4)音声制御手段203

図4の音声制御手段203(本発明の「演出制御手段」に相当)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

10

20

30

40

50

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。

【0154】

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。

【0155】

図17(a)に示すように、役名称「昇格リプレイ1」～「昇格リプレイ6」は、上述のように、いずれも図柄組合せグループ「Uリブ」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役名称である。そこで、図17(b)に示すように、報知用表示器60は、AT中の当選役グループ「昇格リプレイ1」の内部当選時には、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。

10

【0156】

具体的には、図25(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」)。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名称(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、図22(b)に示すように、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、当該役名称を含む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)を行う。

20

【0157】

ところで、第1の7セグメントLED60a(本発明の「第1報知手段」に相当)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(本発明の「第2報知手段」に相当)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は、左リール13Lの停止を示唆し、セグメントS3は中リール13Mの停止を示唆し、セグメントS6は右リール13Rの停止を示唆している。

30

【0158】

したがって、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。

40

【0159】

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

50

、例えば、図17(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。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の報知内容とがリンクする。

【0160】

また、報知用表示器60は、AT中の当選役グループ「昇格リプレイ2」の内部当選時に、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25(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17(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。

10

【0161】

また、報知用表示器60は、AT中の当選役グループ「昇格リプレイ3」の内部当選時に、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25(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17(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。

20

30

【0162】

また、報知用表示器60は、AT中の当選役グループ「昇格リプレイ4」の内部当選時には、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26(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17(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。

40

【0163】

また、報知用表示器60は、AT中の当選役「昇格リプレイ5」の内部当選時に、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26(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

50

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17（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。

【0164】

また、報知用表示器60は、AT中の当選役「昇格リプレイ6」の内部当選時に、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26（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17（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。

【0165】

図18（a）に示すように、役名称「転落リプレイ1」～「転落リプレイ3」は、上述のように、いずれも図柄組合せグループ「Dリブ」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リブ」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役名称である。そこで、図18（b）に示すように、報知用表示器60は、AT中の当選役グループ「転落リプレイ1」の内部当選時に、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25（b）参照）。

【0166】

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18（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。

【0167】

また、報知用表示器60は、AT中の当選役グループ「転落リプレイ2」の内部当選時に、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25（d）参照）。

【0168】

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18（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。

【0169】

また、報知用表示器60は、AT中の当選役グループ「転落リプレイ3」の内部当選時

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26(b)参照)。

【0170】

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18(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。

【0171】

なお、当選役グループ「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中の当選役グループ「転落リプレイ13」の内部当選時に、例えば、図18(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「」の報知態様で遊技者に報知する。具体的には、図28(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「」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。

【0172】

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「」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「」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18(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。

【0173】

当選役グループ「転落リプレイ2」および「転落リプレイ3」の場合も同様な報知を行う。この場合、当選役グループ「転落リプレイ2」の場合の報知用表示器60の報知種類を「」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18(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「」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18(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。

【0174】

図19(a)に示すように、ボーナス遊技(BB1)中のみに当選し得る当選役グループ「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、当選役グループ「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、ボーナス遊技(BB1)終了後にATが付与される。すなわち、

10

20

30

40

50

押し順によって遊技者の有利度が変わらない当選役グループである。

【0175】

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が付与されるか否かのスリル感を与えることができるため、遊技者の興味を高めることができる。そこで、報知用表示器60は、ボーナス遊技(BB1)中の当選役グループ「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19(b)参照)。具体的には、図26(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。

10

20

【0176】

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19(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。

【0177】

また、図20(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役名称である。そこで、図17(b)に示すように、報知用表示器60は、AT中の当選役グループ「左中右正解ベル1」~「左中右正解ベル4」の内部当選時に、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25(b)参照)。

30

【0178】

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20(b)の「AT時のサブ報知」参照)。

40

【0179】

AT中の当選役グループ「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」の内部当選時の報知態様も同様である。例えば、AT中の当選役グループ「中左右正解ベル1」~「中左右正解ベル4」の内部当選時には、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25(d)参照)

50

。

【0180】

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。

【0181】

図21(a)に示すように、役名称「BB2中左正解役」は、左リール13Lを第1停止させると図柄組合せグループ「Cベル」が入賞ラインに揃ってボーナス遊技（BB2）の終了後にATが付与され、右リール13Rを第1停止させると図柄組合せグループ「右不正解BB2中KY」が入賞ラインに揃ってボーナス遊技（BB2）の終了後にATが付与されない。また、役名称「BB2中右正解役」は、右リール13Rを第1停止させると図柄組合せグループ「Cベル」が入賞ラインに揃ってボーナス遊技（BB2）の終了後にATが付与され、左リール13Lを第1停止させると図柄組合せグループ「左不正解BB2中KY」が入賞ラインに揃ってボーナス遊技（BB2）の終了後にATが付与されない。したがって、役名称「BB2中左正解役」および「BB2中右正解役」は、いずれも押し順によって遊技者の有利度が異なる役名称である。また、両役名称を含む当選役グループに当選した場合、いずれの場合も6択の押し順のうちの半分、すなわち1/2の確率でATが付与される。このような場合、内部当選時に、「左リール13Lを先に停止させるか？」あるいは「右リール13Rを先に停止させるか？」の2択を遊技者に選択させることで、1/2の確率でATが得られるというスリル感を与えることができるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0182】

したがって、この実施形態では、ボーナス遊技（BB2）中の当選役グループ「BB2中左正解役」または「BB2中右正解役」の内部当選時に、報知用表示器60は遊技者に第1停止リールを左リール13Lとするか、あるいは、右リール13Rとするかの2択を促す報知種類「8」の報知態様で遊技者に報知する。この場合、図27(a)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およびセグメント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S6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に対応し、セグメントS6は右リール13Rに対応するため、これら両方のセグメントを報知用表示器60で点灯させることで、上述の2択を促す報知態様を創出できる。また、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S6の点灯は、報知種類が「8」であることを報知する。

【0183】

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「8」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（「8」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「運命の2択、左を先に押す？右を先に押す？」のような画像を表示して遊技者に第1停止を左リール13Lとするか、右リール13Rとするかの選択を促す演出を実行する演出内容に決定する。

【0184】

また、上述のように、報知態様決定手段107は、ART遊技（有利RT（RT2）+AT）の状態、当選役グループ「通常リプレイ」に内部当選した場合は、ART遊技の上乗せの契機を付与するか否かが抽選により決定される。ここで、上乗せの契機を付与すると決定される場合は、これに併せて押し順が抽選で決定される。このように押し順が決定された場合に、全ての押し順の中から一の押し順を遊技者に選択させるようにすると、1/6の確率でAT遊技のゲーム数の上乗せが得られるため、遊技者の興味を高めることができる。

10

20

30

40

50

【0185】

そこで、この実施形態では、ART遊技（有利RT（RT2）+AT）の状態、当選役グループ「通常リプレイ」に内部当選した場合であって、報知態様決定手段107により、上乘せの契機を付与する押し順が決定された場合、報知用表示器60は、遊技者に対して、上乘せが得られる押し順は特定できないが、6択の押し順に正解すると上乘せが得られることを示唆する報知種類「9」の報知態様で遊技者に報知する。

【0186】

具体的には、図27（b）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およびセグメント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S4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に対応し、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、スタートスイッチ19のON～第3停止までの間、これらのセグメントを点灯させることで、有利な押し順が特定不能な情報となる報知態様を創出できる。また、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S4の点灯は、報知種類が「9」であることを報知する。

10

【0187】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60においてが報知種類「9」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（「9」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22（b）に示すように、液晶表示器27に「6択に正解すればAT（上乘せ）GET：??？」のような画像を表示して、有利な押し順の特定は不能であるが、押し順によって有利度が異なることを報知する演出を実行演出の内容に決定する。

20

【0188】

また、報知態様決定手段107が、状態決定手段106の決定結果が、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、ボーナス当選の告知前の状態で、役抽選結果が当選役グループ「通常リプレイ」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23（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。

30

【0189】

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23（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25（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23（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25（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23（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26（b）参照）。

40

【0190】

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23（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。

【0191】

50

また、上述のように、報知態様決定手段107は、状態決定手段106の決定結果が、遊技状態が有利RT(RT2)のAT中の状態であって、役抽選結果が当選役グループ「押し順不問ベル」に内部当選の場合は、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24(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13の報知種類「1~5」参照)。

【0192】

例えば、図24(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25(b)参照)。その他の押し順に決定された場合も同様である。

10

【0193】

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24(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。

【0194】

なお、上述の押し順を報知する場合の他の例として、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28(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。

20

30

【0195】

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。

40

【0196】

また、その他の報知例として、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28(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。

50

【0197】

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。

【0198】

なお、報知用表示器60および液晶表示器27で、押し順が報知されているときに、この報知の押し順と異なる手順で停止操作が行われた場合、報知制御手段105では、当該停止操作以降の報知を中止するように報知表示器60を制御してもよい。

10

【0199】

報知の中止について、押し順（左 中 右）を示唆する報知種類「1」を例として説明すると、図29に示すように、まず、スタートスイッチ19がONされると、報知制御手段105は、報知種類「1」の第1停止の最適操作（左リール13L）を報知すべく、報知用表示器60の第1の7セグメントLED60aのセグメントS1を点灯するとともに、報知種類「1」であることを報知すべく第2の7セグメントLED60bのセグメントS1を点灯する。このとき、演出内容決定手段201は、押し順（左 中 右）を報知すべく、液晶表示器27に「123」の文字が表示するという演出を実行演出に決定する。このとき、現時点（第1停止前）の最適操作が左リール13Lの停止操作であることを把握し易くするために、数字「1」を他の数字「2」「3」よりも大きく表示する。

20

【0200】

遊技者が当該報知に従って、左リール13Lの停止操作を行った場合、報知制御手段105は、第1の7セグメントLED60aで次の最適操作（中リール13M）を報知すべく、点灯箇所をセグメントS1からS3に変化させる。このとき、演出内容決定手段201は、第1停止操作が正解であったことを報知すべく、液晶表示器27に「OK」「2」「3」の文字および数字を表示するという演出を実行演出に決定する。このとき、次（第2停止）の最適操作が中リール13Mの停止操作であることを把握し易くするために、数字「2」を他の文字または数字「OK」「3」よりも大きく表示する。

【0201】

遊技者が当該報知に従って、中リール13Mの停止操作を行った場合、報知制御手段105は、第1の7セグメントLED60aで次の最適操作（右リール13R）を報知すべく、点灯箇所をセグメントS3からS6に変化させる。このとき、演出内容決定手段201は、第2停止操作も正解であったことを報知すべく、液晶表示器27に「OK」「OK」「3」の文字および数字を表示するという演出を実行演出に決定する。このとき、次（第3停止）の最適操作が右リール13Rの停止操作であることを把握し易くするために、数字「3」を他の文字「OK」「OK」よりも大きく表示する。

30

【0202】

遊技者が当該報知に従って、右リール13Rの停止操作（最後の停止操作）を行った場合、報知制御手段105は、第1および第2の7セグメントLED60a、60bそれぞれの全てのセグメントを消灯する。このとき、演出内容決定手段201は、全ての停止操作が正解であることを通知すべく、液晶表示器27に、例えば「GET」の文字を表示するという演出を実行演出に決定する。なお、第2の7セグメントLED60bについては、スタートスイッチ19をONしてから全てのリール13L、13M、13Rの停止操作が行われるまで、報知種類「1」を示すセグメントS1の点灯を維持し、最後の停止操作が行われたときに、全てのセグメントを消灯する。

40

【0203】

一方、スタートスイッチ19がONされ、報知用表示器60および液晶表示器17で第1停止の最適操作の報知（第1停止：左リール13L）が行われたのにも関わらず、遊技者が当該報知と異なる停止操作を行った場合、報知制御手段105は、第1の7セグメントLED60aで、その停止操作以降の報知を中止する。すなわち、第1停止操作が行わ

50

れたときから第3停止操作が行われた後まで、全てのセグメントを消灯する。また、報知制御手段105は、第2の7セグメント60bでは、報知に従ったか否かに関わらず、報知種類「1」を示すセグメントS1の点灯を維持する。このとき、演出内容決定手段201は、押し順の報知通りに停止操作が行われなかったことを通知すべく、液晶表示器27に「MISS」の文字を表示するという演出を実行演出に決定するとともに、第2、第3停止において、何も表示させないか、あるいは、「MISS」の表示が継続するという演出を実行演出に決定する。なお、演出内容決定手段201による「MISS」表示の演出内容の決定は、例えば、コマンド送信手段113から送信された、報知用表示器60による報知の中止に関する情報に基づいて行ってもよいし、コマンド送信手段113から送信される停止操作にかかるストップスイッチ21L, 21M, 21Rの情報に基づいて、報知内容と異なる停止操作が行われたか否かを判断した上で行ってもよい。

10

【0204】

このようにすると、報知と異なる操作手順で停止操作が行われた場合に、報知用表示器60側で液晶表示器27の報知演出が中止されたことを確認できる。そのため、サブ制御基板73や液晶表示器27が故障したり、改造されたりした場合でも適切な遊技状態の把握ができる。

【0205】

また、第1の7セグメントLED60aでは、正しい手順で操作されたときは、次の最適操作を報知するようにセグメントの点灯位置が変化するため、その時点での最適操作の把握が容易になる。また、遊技者は、第1の7セグメントLED60aの表示を確認するだけで、その時点で行われている液晶表示器27の報知演出の内容を確実に把握することができる。

20

【0206】

また、第2の7セグメントLED60bでは、報知通りの操作手順で停止操作が行われたか否かに関わらず、報知種類の報知が維持されるため、その遊技における適切な操作手順を、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。なお、押し順を誤ったことを特定するために、例えば、精算ランプや投入ランプ等、押し順の報知では用いない特定箇所を用いて報知を行ってもよい。

【0207】

(報知の変形例)

報知用表示器60が、第1の7セグメントLED60aのみで構成されていてもよい。この場合の報知の中止について、押し順(左 中 右)を示唆する報知種類「1」を例として説明する。図30に示すように、報知制御手段105は、その時点での最適操作を報知すべく、第1の7セグメントLED60aの点灯制御を行うが、当該報知と異なる停止操作が行われた場合は、当該停止操作以降の報知を中止する(全てのセグメントの消灯制御)。すなわち、報知制御手段105は、図29に示す報知用表示器60の第1の7セグメントLED60aの部分と同じ制御を行う。

30

【0208】

また、報知用表示器60が、第2の7セグメントLED60bのみで構成されていてもよい。この場合の報知の中止について、押し順(左 中 右)を示唆する報知種類「1」を例として説明する。図31に示すように、報知制御手段105は、報知種類「1」の押し順と異なる停止操作が行われたか否かに関わらず、スタートスイッチ19がONされてから全ての停止操作が行われるまで、第2の7セグメントLED60bによる報知種類「1」の報知を維持する。すなわち、報知制御手段105は、図29に示す報知用表示器60の第2の7セグメントLED60bの部分と同じ制御を行う。なお、報知用表示器60が、第1の7セグメントLED60aのみで構成される場合でも、第2の7セグメントLED60bのみで構成される場合でも、押し順を誤ったことを特定するために、例えば、精算ランプや投入ランプ等、押し順の報知では用いない特定箇所を用いて報知を行ってもよい。

40

【0209】

50

また、第1停止の前は、遊技者に有利な押し順を報知せずに、遊技者の第1停止リールの停止操作が正解の場合は、第2、第3停止の正解の押し順を報知するような構成があってもかまわない。例えば、押し順（左 右 中）が正解の場合を例として説明すると、まず、スタートスイッチ19がONされると、第1の7セグメントLED60aのセグメントS1、セグメントS3およびセグメント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S2を点灯させる。このようにして有利な押し順が特定不能な情報となる報知態様が創出される。また、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「a」であることを報知する。

【0210】

報知態様決定手段107により、報知用表示器60においてが報知種類「a」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（「a」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「??？」のような画像を表示して、有利な押し順の特定は不能であるが、押し順によって有利度が異なることを報知する演出を実行演出の内容に決定する。

10

【0211】

この報知後に遊技者が左リール13Lの停止操作を行うと、第1停止操作が正解となる。この場合、第2停止の正解の押し順（右リール13R）を報知すべく、第1の7セグメントLED60aではセグメントS6のみを点灯させる。また、第2の7セグメントLED60bでは、セグメントS1の点灯からセグメントS5の点灯に変化させて、報知種類「a」から「-右中」に変化したことを報知する。このとき、第1停止以降でも、第1停止前の報知種類が「a」であったことが分かるように、セグメントS5とともにS2を点灯させるようにしてもよい。

20

【0212】

報知用表示器60の報知種類が「a」から「-右中」に変化した場合、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（「-右中」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「OK」「3」「2」の文字および数字を表示して、第1停止が正解であったことを通知するとともに、第2、第3停止の正解の押し順を報知するという演出を実行演出に決定する。このとき、第2停止の最適操作が右リール13Rの停止操作であることを把握し易くするために、数字「2」を他の文字および数字「OK」「3」よりも大きく表示する。

30

【0213】

第2停止後は、第3停止の正解の押し順（中リール13M）を報知すべく、第1の7セグメントLED60aではセグメントS3のみを点灯させる。また、第2の7セグメントLED60bでは、セグメントS5の点灯を維持する。

【0214】

このとき、演出内容決定手段201は、液晶表示器27に「OK」「3」「OK」の文字および数字を表示して、第1、第2停止がともに正解であったことを通知するとともに、第3停止の正解の押し順を報知するという演出を実行演出に決定する。このとき、第3停止の最適操作が中リール13Mの停止操作であることを把握し易くするために、数字「3」を他の文字「OK」よりも大きく表示する。

40

【0215】

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を消灯する。また、液晶表示器27には、全ての押し順が正解したことを通知するために、例えば「GET」の文字を表示する。なお、第2停止の際、正解の押し順が報知されたのにもかかわらず、遊技者が当該押し順と異なる手順で停止操作を行った場合は、上述と同様に、その停止操作以降（第2停止以降）の報知を中止するようにしてもよい。また、この場合も、押し順を誤ったことを特定するために、例えば、精算ランプや投入ランプ等、押し順の報知では用いない特定箇所を用いて報知を行ってもよい。

50

【0216】

また、遊技者に、第1停止で揃える図柄を選択させる構成があってもかまわない。例えば、図32(c)および(d)を参照して、「青7」か「BAR」のいずれかを遊技者に選択させる場合の報知態様について説明すると、まず、スタートスイッチ19がONされると、第1の7セグメントLED60aのセグメントS1、セグメントS2およびセグメントS5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S5を点灯させる。ここで、第1の7セグメントLED60aのセグメントS1は、「左リール13L」に対応し、セグメントS2が「BAR」に対応し、セグメントS5が「青7」に対応している。第2の7セグメントLED60bのセグメントS5は、報知態様の種類が、順押しで「青7」か「BAR」を狙うことを誘導する報知種類「b」であることを表示している。

10

【0217】

報知用表示器60で報知種類「b」の報知態様で報知される場合、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(「b」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(d)に示すように、液晶表示器27に「順押しで「青7」か「BAR」を狙え!!」のような画像を表示して、「青7」か「BAR」を狙うことを誘導する演出を実行演出の内容に決定する。

【0218】

第1停止(左リール13L)で、遊技者が例えば「青7」を目押しした場合、第2停止で引き続き「青7」を狙うのを誘導すべく、第1の7セグメントLED60aのセグメントS3およびセグメントS5を点灯させる。ここで、セグメントS3は「中リール13M」に対応し、セグメントS5は「青7」に対応している。また、第2の7セグメントLED60bでは、セグメントS7を点灯させる。このセグメント7は、報知態様の種類が、「青7」を狙うのを誘導する報知種類であることを表示している。なお、第1停止後でも、第1停止前の報知態様の種類が「b」であることが分かるように、第2の7セグメントLED60bのセグメントS5をセグメントS7とともに点灯させるようにしてもよい。

20

【0219】

第1、第2停止(左リール13L、中リール13M)で、遊技者が「青7」を目押しした場合、第3停止で引き続き「青7」を狙うのを誘導すべく、第1の7セグメントLED60aのセグメントS6およびセグメントS5を点灯させる。ここで、セグメントS3は「右リール13L」に対応し、セグメントS5は「青7」に対応している。また、第2の7セグメントLED60bでは、セグメントS7の点灯を維持する。

30

【0220】

なお、第1、第2停止後において、演出内容決定手段201は、選択した「青7」を引き続き狙うのを誘導すべく、液晶表示器27に「順押し「青7」」のような表示する演出を実行演出に決定する。

【0221】

したがって、上記した実施形態によれば、サブ制御手段73で制御される液晶表示器27の演出内容と、メイン制御手段63で制御される報知用表示器60の報知態様とが対応付けされているため、サブ制御手段73や液晶表示器27が故障したり、改造された場合には、報知用表示器60の報知内容と液晶表示器27の演出内容とが互いに関連のない内容となるので、サブ制御手段73や液晶表示器27の故障や不正改造を容易に発見することができる。また、サブ制御手段73や液晶表示器27に何らかの異常が生じて液晶表示器27で適正な演出を行えない状態であっても、遊技者は、報知用表示器60の報知を利用して正しい報知内容を認識することができる。その結果、遊技を中断してサブ制御手段73や液晶表示器27を修理しなくても、予めスロットマシン1に設定されているメダルの払出率を担保することができ、遊技者に不当な不利益が及ぶのを未然に防止することができる。

40

【0222】

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

50

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。

【0223】

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

10

【0224】

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、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名称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名称の種類と報知種類の両方が分かるよ

20

【0225】

また、報知用表示器60の報知に関しては、報知の押し順と異なる押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されると、それ以降の報知が中止されるように構成したが、例えば、第1の7セグメントLED60aについては、それ以降の報知を中止し、第2の7セグメントLED60bについては中止しないなど、一部の報知を中止するようにしてもよい。

【0226】

また、報知用表示器60に代わりに、クレジット表示器45を報知手段に兼用してもよい。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を報知用表示器60に兼用してもよい。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

30

【0227】

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

【0228】

また、上記した実施形態では、報知制御手段105がメイン制御基板63(報知手段108)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

40

【0229】

なお、上記した実施形態では、報知と異なる停止操作が行われた場合であっても、第2の7セグメントLED60bによる報知種類の報知は維持するように構成したが、報知と異なる停止操作が行われた場合は、第1、第2の7セグメントLED60a, 60bの両方の報知を中止するようにしてもよい。

【0230】

ところで、ATの機能を備えるスロットマシン(AT機)では、例えば特開2014-184162の段落0263や、特開2014-30674の段落0006および段落0374~0378に記載されているように、6000ゲームおよび17500ゲームの消

50

化を対象とした各種の性能試験（検査）が行われる。この検査項目の中に、このようなゲーム数内において、総投入枚数 a に対して払い出された総払出枚数 b を百分率示した払出率 $= b / a * 100$ が一定値以上であると性能試験で「不適合」となるものがある。（具体的には、6000ゲームで150%、17500ゲームで120%）

【0231】

また、AT機では、一のAT当選契機に当選した場合に、遊技者が期待できる獲得枚数が一定値以上となる、遊技者に有利な特定契機が設けられるものがあり、例えば、特開2015-3098では1度の契機で複数個のストックが得られることが記載されている。ここで、上述の性能試験は、予め定められたゲーム数の消化による払出率が判定基準となるが、特定契機に当選することなく予め定められたゲーム数が消化されると、特定契機を考慮した払出率の判定が行われず、スロットマシンが有する射幸性を十分に確認することができないおそれがあり、性能試験で適度な射幸性を有するスロットマシンであるか否かを判断できないおそれがあった。

10

【0232】

そこで、本発明のスロットマシンでは、スロットマシンの射幸性を適切に判断するための第1の対策として、遊技者が期待できる獲得枚数が一定値以上となる遊技者に有利な特定契機の発生確率は、予め定められている性能試験のゲーム数の一つである特定数の逆数よりも高い確率で発生するように構成するのが好ましい。例えば、特定数が6000ゲームとすると、特定契機は $1 / 6000$ 以上の確率で発生するように構成するとよい。このようにすると、特定数のゲーム消化で、1回は特定契機が発生することが期待できるので、性能試験で特定契機の発生を踏まえた払出率の判定ができ、適度な射幸性を有するスロットマシンか否かを適切に判断することができる。

20

【0233】

また、性能試験では、特定数よりも大きい特別数のゲーム数の消化による払出率の判定も行われている。また、特定契機が複数設けられたスロットマシンがある。このような場合にスロットマシンの射幸性を適切に判断するための第2の対策として、各特定契機の発生確率を、分子を1として分数で示した場合に、各特定契機の分母の値を合算した合算値は、特別数よりも小さくなるように構成するのが好ましい。例えば、特別数は17500（特定数は6000）であり、特定契機が3つある場合に、各特定契機の発生確率を、分子を1とした分数で、 $1 / 6000$ 、 $1 / 5500$ 、 $1 / 5500$ に設定する。このとき、分母の合算値は $6000 + 5500 + 5500 = 17000 < 17500$ となる。このように、分母の合算値が大きな値にならないようにすることで、特定契機を必要以上に設けることなく、過度な射幸性を有することない適度な射幸性を有するスロットマシンであるか否かを適切に判断することができる。

30

【0234】

また、上記した実施形態では、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遊技機（所謂、パロット）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れば、遊技媒体としてのパチンコ球を採用すればよい。また、本発明の遊技機として、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を採用してもよい。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。

40

【0235】

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、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有する遊技機に広く適用することができる。

【符号の説明】

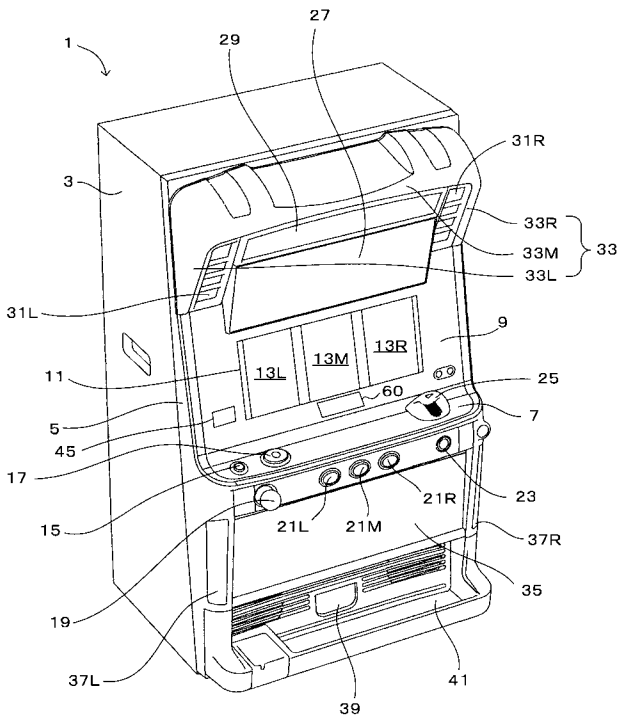
【0236】

1...スロットマシン（遊技機）、13L, 13M, 13R...リール（表示手段）、14

50

L, 14 M, 14 R... リールモータ (表示手段)、21 L, 21 M, 21 R... ストップスイッチ (停止操作手段)、27... 液晶表示器 (演出実行手段)、31 L, 31 R... スピーカ (演出実行手段)、60... 報知用表示器 (報知手段)、60 a... 第1の7セグメントLED (第1報知手段)、60 b... 第2の7セグメントLED (第2報知手段)、63... メイン制御基板、73... サブ制御基板、103... 役抽選手段、104... 停止制御手段、106... 状態決定手段、107... 報知態様決定手段、113... コマンド送信手段 (情報送信手段)、200... コマンド受信手段 (情報受信手段)、201... 演出内容決定手段 (演出制御手段)、202... 表示制御手段 (演出制御手段)、203... 音声制御手段 (演出制御手段)

【図1】



【図2】

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

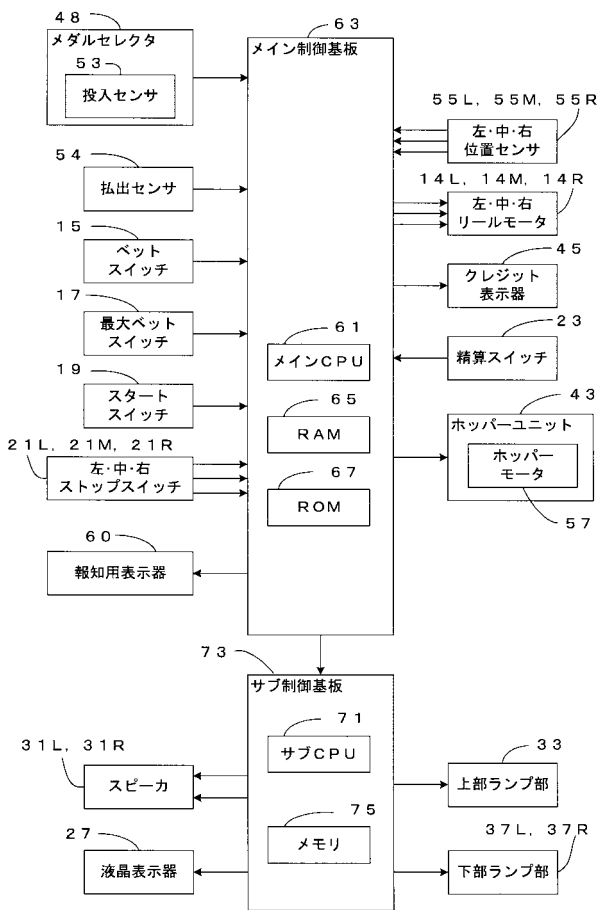
中段1ラインのみ有効

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

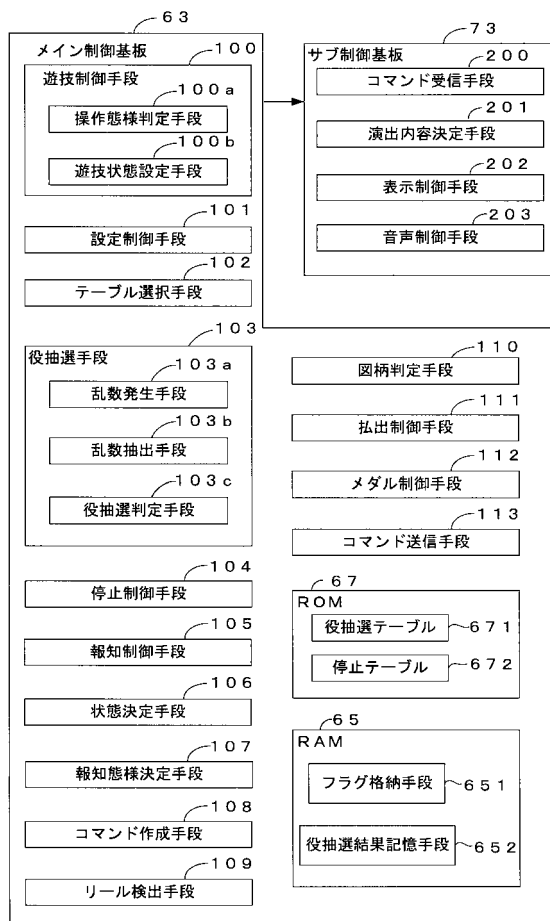
(a)

(b)

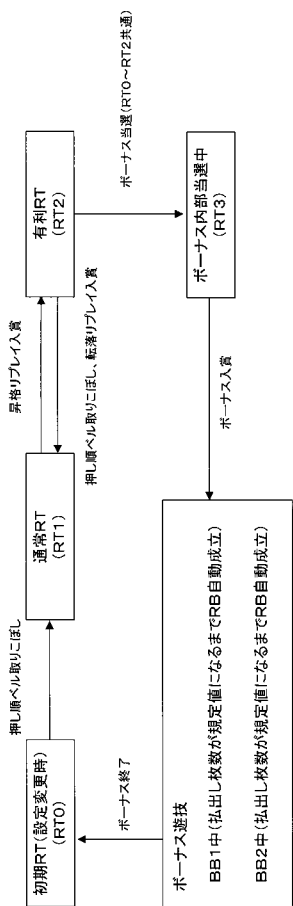
【図3】



【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		BAR BAR BAR	BB2		
再遊技	NR1	Nリブ	RP1 RP1 RP1			
	NR2		RP1 RP2 RP2			
	NR3		RP1 RP2 RP1			
	NR4		RP1 RP2 RP2			
	NR5		RP2 RP1 RP1			
	NR6		RP2 RP1 RP2			
	NR7		RP2 RP2 RP1			
	NR8		RP2 RP2 RP2			
	NR9		RP2 BE1			
	NR10		BE1 RP2 BE2			
	NR11		BE2 RP2 BE1			
	NR12		BE2 RP2 BE2			
	UR1		RP1 BE1 RT2			
	UR2		RP1 RP1 BE2 RT2			
	UR3		RP1 RP2 BE1 RT2			
	UR4		RP1 RP2 BE2 RT2			
	UR5		RP2 RP1 BE1 RT2			
	UR6		RP2 RP1 BE2 RT2			
	UR7		RP2 RP2 BE1 RT2			
	UR8		RP2 RP2 BE2 RT2			
	UR9		BE1 青7 RP1 RT2			
	UR10		BE1 赤7 RP2 RT2			
	UR11		BE1 青7 RP1 RT2			
	UR12		BE1 青7 RP2 RT2			
UR13	BE1 BAR RP1 RT2					
UR14	BE1 BAR RP2 RT2					
UR15	BE1 BE2 RP1 RT2					
UR16	BE1 BE2 RP2 RT2					
UR17	BE2 赤7 RP1 RT2					
UR18	BE2 赤7 RP2 RT2					
UR19	BE2 青7 RP1 RT2					
UR20	BE2 青7 RP2 RT2					
UR21	BE2 BAR RP1 RT2					
UR22	BE2 BAR RP2 RT2					
UR23	BE2 BE2 RP1 RT2					
UR24	BE2 BE2 RP2 RT2					
DR1	RP1 RP1 青7 RT1	Dリブ				
DR2	RP1 RP1 BAR RT1					
DR3	RP1 RP1 BL RT1					
DR4	RP1 RP2 赤7 RT1					
DR5	RP1 RP2 青7 RT1					
DR6	RP1 RP2 青7 RT1					
DR7	RP1 RP2 BAR RT1					
DR8	RP1 RP2 BL RT1					
DR9	RP2 RP1 赤7 RT1					
DR10	RP2 RP1 青7 RT1					
DR11	RP2 RP1 BAR RT1					
DR12	RP2 RP1 BL RT1					
DR13	RP2 RP2 赤7 RT1					
DR14	RP2 RP2 青7 RT1					
DR15	RP2 RP2 BAR RT1					
DR16	RP2 RP2 BL RT1					
CRP	CH	CHリブ				
SRP1	SPリブ1		CH	RP1		
SRP2	SPリブ2		RP1	CH	RP2	
SRP3	SPリブ3		RP2	CH	RP1	
SRP4	SPリブ4	RP2	CH	RP2		

【 図 1 1 】

★RT0 ○: 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		報知種類		
	番号	RT0	非AT中	AT準備中	AT中
通常リプレイ	\$01	○	0	0	
昇格リプレイ1		×			
昇格リプレイ2		×			
昇格リプレイ3	\$02	×			
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	○	0	0	
スイカ	\$06	○	0	0	
押し順不問ベル		○	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	\$07	○	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	×			
BB2中左正解役	\$09	×			
BB2中右正解役	\$09	×			
ハズレ	\$00	○	0	0	

【 図 1 2 】

★RT1 ○: 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		報知種類			
	番号	RT1	非AT中	AT準備中	AT中	
通常リプレイ	\$01	○	0	0	0	
昇格リプレイ1		○	0	1	1	
昇格リプレイ2		○	0	2	2	
昇格リプレイ3	\$02	○	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	○	0	0	0	
スイカ	\$06	○	0	0	0	
押し順不問ベル		○	0	0	0	
左中右正解ベル1		○	0	1	1	
左中右正解ベル2		○	0	1	1	
左中右正解ベル3		○	0	1	1	
左中右正解ベル4		○	0	1	1	
左右中正解ベル1		○	0	2	2	
左右中正解ベル2		○	0	2	2	
左右中正解ベル3		○	0	2	2	
左右中正解ベル4		○	0	2	2	
中左右正解ベル1		○	0	3	3	
中左右正解ベル2		○	0	3	3	
中左右正解ベル3		○	0	3	3	
中左右正解ベル4	\$07	○	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	×				
BB2中左正解役	\$09	×				
BB2中右正解役	\$09	×				
ハズレ	\$00	○	0	0	0	

【 図 1 3 】

★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		報知種類		
	番号	RT2	非AT中	AT準備中	AT中
通常リプレイ	\$01	○	0		0 or 9
昇格リプレイ1		×			
昇格リプレイ2		×			
昇格リプレイ3	\$02	×			
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	○	0		0
スイカ	\$06	○	0		0
押し順不問ベル		○	0		1~5
左中右正解ベル1		○	0		1
左中右正解ベル2		○	0		1
左中右正解ベル3		○	0		1
左中右正解ベル4		○	0		1
左右中正解ベル1		○	0		2
左右中正解ベル2		○	0		2
左右中正解ベル3		○	0		2
左右中正解ベル4		○	0		2
中左右正解ベル1		○	0		3
中左右正解ベル2		○	0		3
中左右正解ベル3		○	0		3
中左右正解ベル4	\$07	○	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	\$09	×			
ハズレ	\$00	○	0		0

【 図 1 4 】

★RT3 ○: 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		報知種類				
	番号	RT3	非AT中	AT準備中 BB告知前	AT準備中 BB告知後	BB告知前 BB告知後	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		×					
昇格リプレイ2		×					
昇格リプレイ3	\$02	×					
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	○	0	0	0	0	0
スイカ	\$06	○	0	0	0	0	0
押し順不問ベル		○	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	\$07	○	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	×					
BB2中左正解役	\$09	×					
BB2中右正解役	\$09	×					
ハズレ	\$00	○※1	0	0	0	0	0

※1: ボーナス当選しているが、小役・再遊技・BB2中役全てに当選していない状況なので○としている。

【 図 1 5 】

★BB1 ○:抽選する ×:抽選しない

内部当選送信 グループ種類	報知種類		
	BB1	BB1中	
小役・再遊技・BB中役			
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	○	7
フェイクリプレイ		○	7
チェリー	\$05	×	
スイカ		×	
押し順不問ベル	\$06	×	
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	\$07	×	
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
BB2中左正解役	\$09	×	
BB2中右正解役		×	
ハズレ	\$00	×	

【 図 1 6 】

★BB2 ○:抽選する ×:抽選しない

内部当選送信 グループ種類	報知種類		
	BB2	BB2中	
小役・再遊技・BB中役			
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	×	
フェイクリプレイ		×	
チェリー	\$05	×	
スイカ		×	
押し順不問ベル	\$06	×	
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	\$07	×	
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	○	8
BB2中左正解役		○	8
BB2中右正解役	\$09	○	8
ハズレ		\$00	×

【 図 1 7 】

(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リブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ
昇格リプレイ2	Nリブ	Uリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ
昇格リプレイ3	Nリブ	Nリブ	Uリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ
昇格リプレイ4	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Uリブ	Nリブ	Nリブ
昇格リプレイ5	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Uリブ	Nリブ
昇格リプレイ6	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Nリブ	Uリブ

(b)

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

【 図 1 9 】

(a)

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

※1:BARを揃わないと揃わない
※2:BARを狙うとBARテンパイするが最終停止でBAR揃わない

(b)

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

【 図 1 8 】

(a)

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

(b)

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

(c)

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

【図 2 0】

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

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

【図 2 1】

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
(a) BB2中左正解役	左→右			右→左		
BB2中右正解役	Cベル			右不正解BB2中KY		
	左不正解BB2中KY			Cベル		

※Cベルの入賞時にAT付与 1/2で正解

	当選時のメイン報知	当選時のサブ報知
(b) BB2中左正解役	8	通余の2択 左を先に押す？ 右を先に押す？
BB2中右正解役	8	

【図 2 2】

	通常リプレイ当選時の上乗せ抽選
(a) ハズレ	94%
左中右でAT付与	1%
左右中でAT付与	1%
中左右でAT付与	1%
中右左でAT付与	1%
右左中でAT付与	1%
右中左でAT付与	1%

	上乗せ抽選結果を受けたメイン報知	上乗せ抽選結果を受けたサブ報知
(b) ハズレ	何もしない	青演出等の操作手順に関する示唆をしない演出 6択に正解すればATGET！！ ? ? ?
左中右でAT付与	9	
左右中でAT付与		
中左右でAT付与		
中右左でAT付与		
右左中でAT付与		
右中左でAT付与		

【図 2 3】

	RT2	RT3
(a) 全小役	AT無	演出用のAT決定
通常リプレイ		
転落リプレイ1		
転落リプレイ2		
転落リプレイ3		
ハズレ		

	報知態様抽選(演出用のAT)
(b) ATししない	10%
左中右	30%
中左右	30%
右左中	30%

※ART中にボーナス当選一持越し(AT+RT3)+通常リブ

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

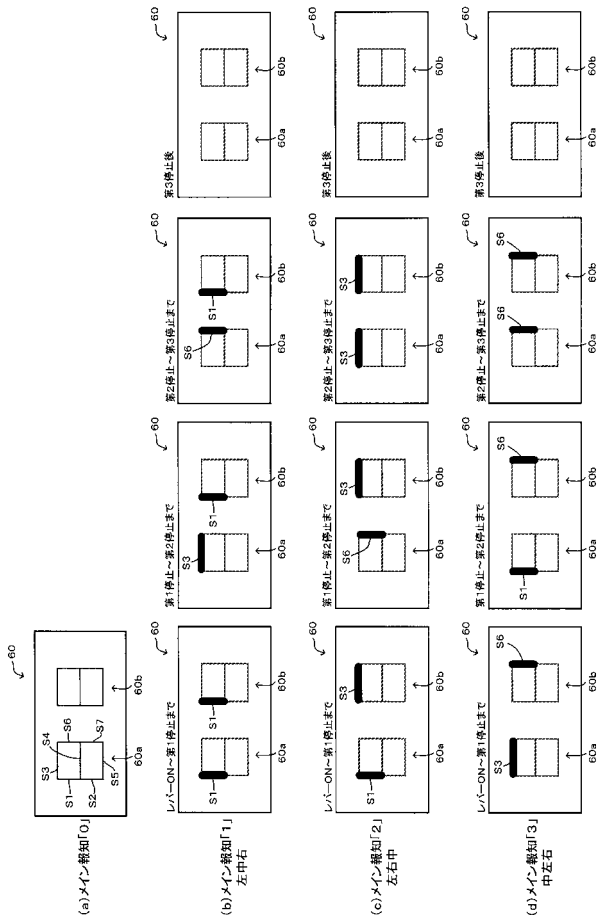
【図 2 4】

	報知態様抽選(演出用のAT)
(a) 左中右	20%
左右中	20%
中左右	20%
中右左	20%
右左中	20%

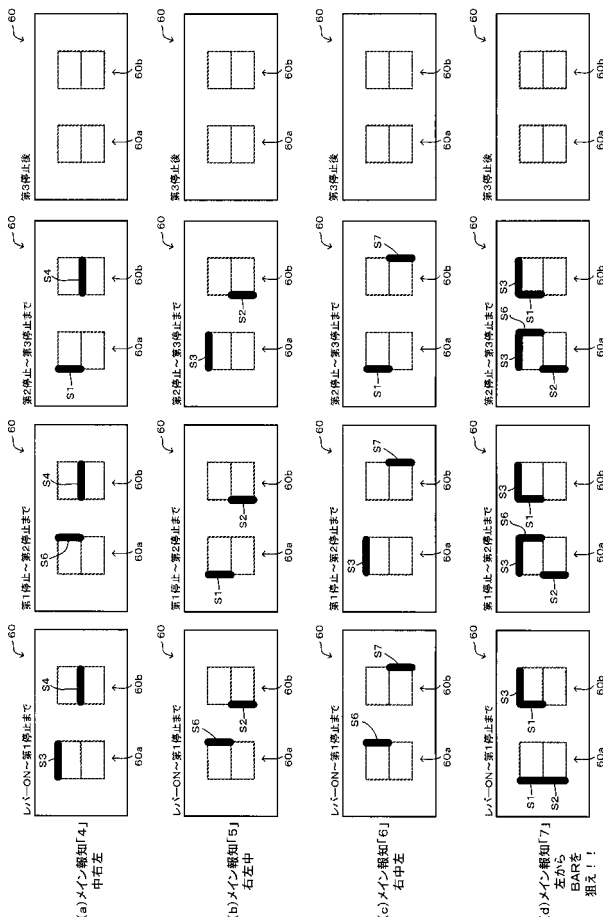
※ART中に押し順不問ベル当選時

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

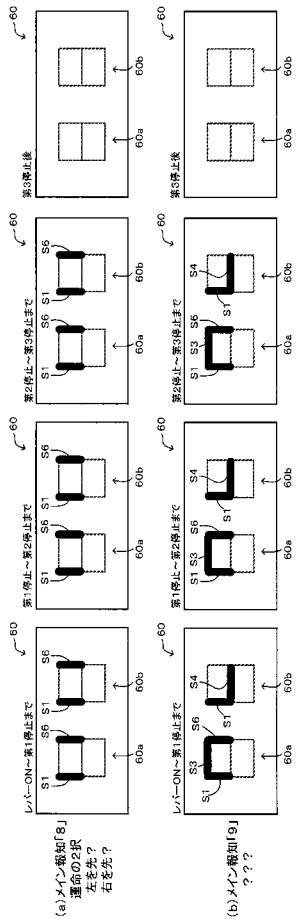
【 25 】



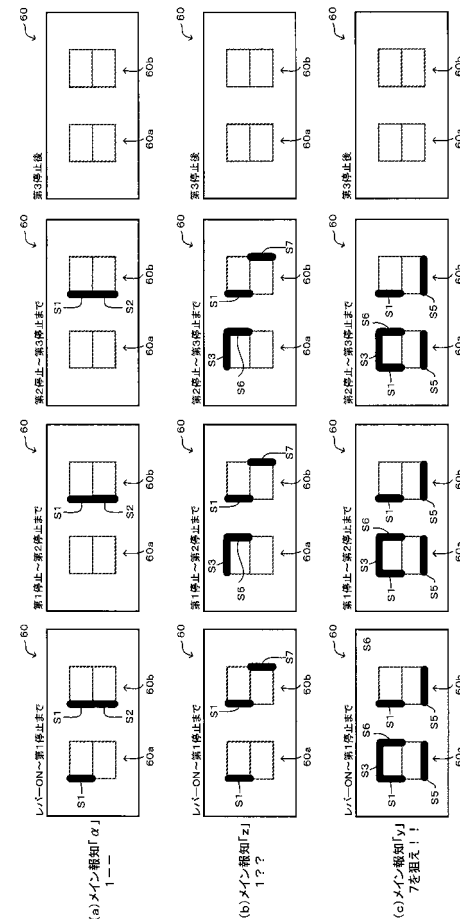
【 26 】



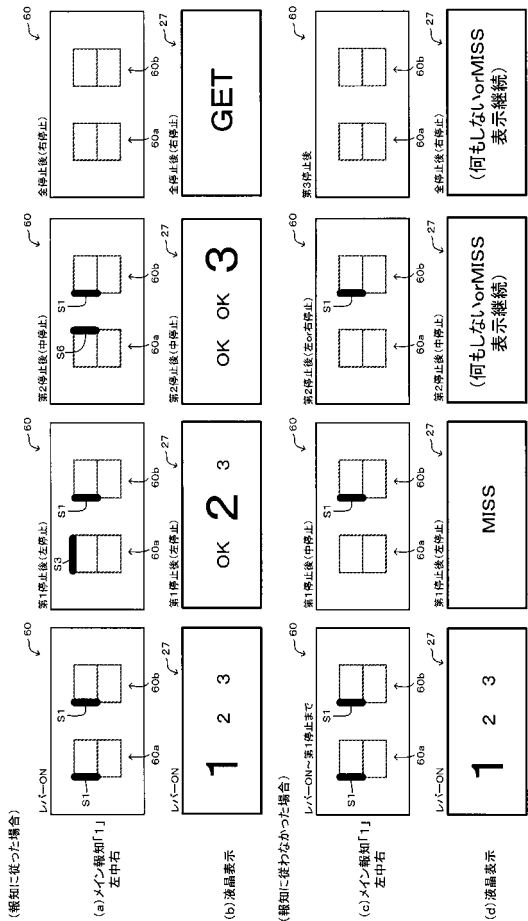
【 27 】



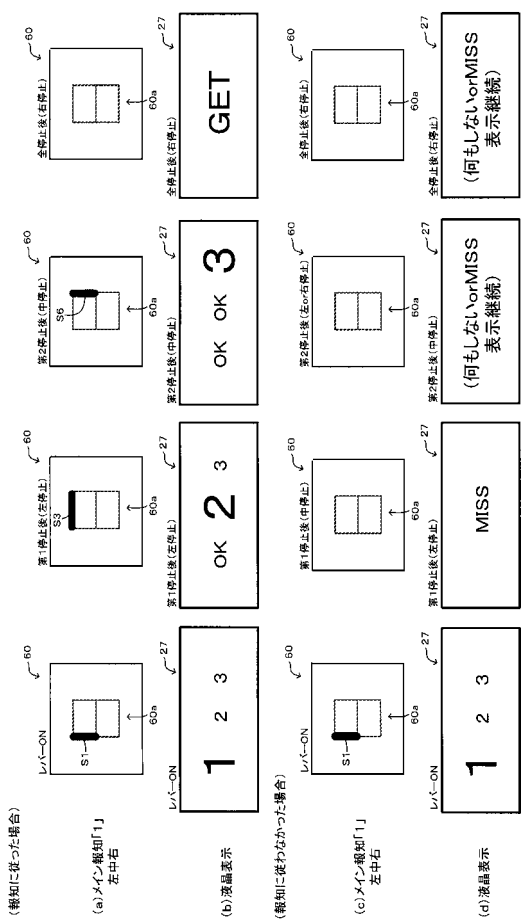
【 28 】



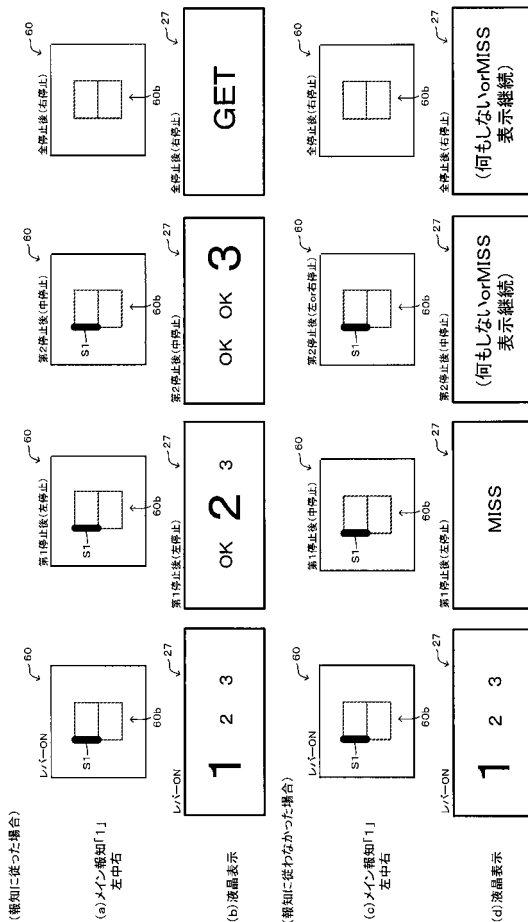
【図 29】



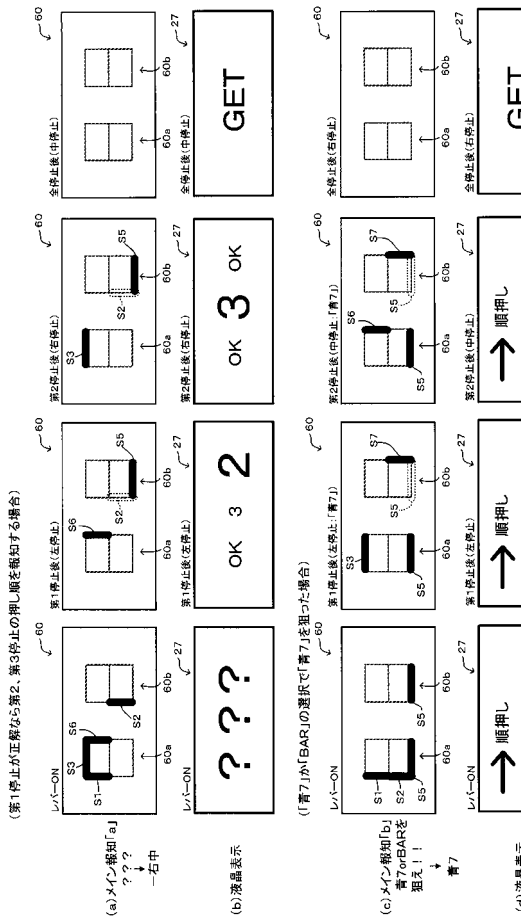
【図 30】



【図 31】



【図 32】



【図 33】



【図 34】



フロントページの続き

(72)発明者 小坂 雅之

岡山県新見市高尾3 6 2の1 山佐株式会社内

(72)発明者 橋本 祐二

岡山県新見市高尾3 6 2の1 山佐株式会社内

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB12 AC14 AC23 AC27 AC52 AC77 AC82 BA02 BA17
BA22 BB02 BB16 BB78 BB80 BB83 BB93 BB96 CA02 CA23
CA24 CA25 CA27 CB04 CB23 CB33 CC01 CC13 CC24 CD12
CD18 CD25 CD31 CD47 CD48 DA02 DA52 DA54 DA58 DA63