

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6662667号
(P6662667)

(45) 発行日 令和2年3月11日(2020.3.11)

(24) 登録日 令和2年2月17日(2020.2.17)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全 70 頁)

(21) 出願番号	特願2016-54231 (P2016-54231)	(73) 特許権者	390026620
(22) 出願日	平成28年3月17日 (2016.3.17)		山佐株式会社
(65) 公開番号	特開2017-164379 (P2017-164379A)		岡山県新見市高尾362-1
(43) 公開日	平成29年9月21日 (2017.9.21)	(74) 代理人	100105980
審査請求日	平成31年2月28日 (2019.2.28)		弁理士 梁瀬 右司
早期審査対象出願		(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) 【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に基づいて所定情報を報知する報知手段と、
を備え、

前記メイン制御手段は、

前記停止操作手段の操作態様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小役と、再遊技役とを含む複数の役のうちのいずれの役に当選したか否かを遊技開始に基づいて生成される抽選値により決定する役抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選手段の役抽選結果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態様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、

10

20

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、

前記許容状態決定手段は、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ける前記抽選値に基づき前記特殊遊技許容状態とするか否かを決定し、

前記特殊遊技非許容状態であるときの遊技状態として、第1遊技状態と第2遊技状態とを含み、

前記抽選値のうちの一部であって、前記第1遊技状態における前記役抽選手段による役抽選で前記再遊技役に非当選となり前記第2遊技状態における前記役抽選手段による役抽選で前記再遊技役に当選となる特定抽選値に含まれる前記抽選値全ては、前記許容状態決定手段にて前記特殊遊技許容状態にすると決定するものではない

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

遊技機の一つであるスロットマシンでは、遊技に関する制御を行うメイン制御部と、演出に関する制御を行うサブ制御部とを備え、サブ制御部が演出用周辺機器を制御することで、メイン制御部の処理負荷をサブ制御部に分散させることが一般的に行われる。また、この種のスロットマシンでは、遊技者が所持するメダル数を減少させない、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（特許文献1，2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

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

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

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本発明は、ATに対する不正を行い難くし、また、公正な抽選により決定することにより、不正対策をさらに効率的に行うことを目的とする。

【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、を備え、前記メイン制御手段は、前記停止操作手段の操作態様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小

10

20

30

40

50

役と、再遊技役とを含む複数の役のうちのいずれの役に当選したか否かを遊技開始に基づいて生成される抽選値により決定する役抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選手段の役抽選結果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態様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、前記許容状態決定手段は、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ける前記抽選値に基づき前記特殊遊技許容状態とするか否かを決定し、前記特殊遊技非許容状態であるときの遊技状態として、第1遊技状態と第2遊技状態とを含み、前記抽選値のうちの一部であって、前記第1遊技状態における前記役抽選手段による役抽選で前記再遊技役に非当選となり前記第2遊技状態における前記役抽選手段による役抽選で前記再遊技役に当選となる特定抽選値に含まれる前記抽選値全ては、前記許容状態決定手段にて前記特殊遊技許容状態にすると決定するものではないことを特徴としている。

10

【0009】

20

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を用いて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氣的構成を示すブロック図である。

30

【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。

40

【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。

50

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

【図 23】AT許容当選時ゲーム数振分テーブルの一例を示す図である。

【図 24】AT許容当選時ゲーム数振分テーブルの他の例を示す図である。

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

【図 26】AT上乗せ抽選テーブルの一例を示す図である。

【図 27】AT上乗せ抽選テーブルの他の例を示す図である。

10

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

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

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

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

20

【図 32】ボーナス持越し状態（RT3）での通常リプレイ内部当選時の動作を説明するための図であって、（a）はRT2およびRT3それぞれにおける役と抽選値との関係および役に対応付けられた報知態様を示し、（b）は演出用のATを決定するための抽選テーブルを示し、（c）は（b）による抽選結果に基づく報知態様を示す図である。

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

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

30

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

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

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

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

40

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

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

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

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

50

【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42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 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作態様を報知したりする演出を行うための液晶表示器 2 7 が設けられている。液晶表示器 2 7 のすぐ上方には、各種の入賞図柄が表示された説明パネル 2 9 が設けられ、液晶表示器 2 7 および説明パネル 2 9 の左右には、音楽や音声などによる演出を行うためのスピーカ 3 1 L , 3 1 R がそれぞれ設けられている。また、説明パネル 2 9 およびスピーカ 3 1 L , 3 1 R の上辺には中央ランプ部 3 3 M が配設され、その左右には左・右ランプ部 3 3 L , 3 3 R がそれぞれ配設されている。各ランプ部 3 3 M , 3 3 L , 3 3 R には、それぞれ発光ダイオードなどの光源が配設されている。これらのランプ部 3 3 M , 3 3 L , 3 3 R は一体的に形成され、遊技者に当選や入賞を告知するなどの演出を行うための上部ランプ部 3 3 を構成している。

10

【 0 0 2 6 】

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。

【 0 0 2 7 】

20

また、正面板 9 の表示窓 1 1 の下方には、左ストップスイッチ 2 1 L , 中ストップスイッチ 2 1 M , 右ストップスイッチ 2 1 R を操作する順番や、役抽選の結果など、メイン制御基板 6 3 の制御に関する情報を報知（表示）するための報知用表示器 6 0（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、図 3 4（a）に示すように、例えば 2 個の 7 セグメント L E D 6 0 a , 6 0 b と、L E D により構成された報知ランプ 6 0 c とを備えている。したがって、両 7 セグメント L E D 6 0 a , 6 0 b それぞれが有する各セグメント S 1 ~ S 7 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 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R 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 6 0 c を点灯することにより、スロットマシン 1 の状態が A T 許容状態（特殊遊技許容状態）であることを報知することができる。例えば、報知ランプ 6 0 c を消灯することにより、スロットマシン 1 の状態が A T 非許容状態（特殊遊技許容状態）であることを報知することができる。なお、報知用表示器 6 0 の報知態様については、後で詳述する。

30

【 0 0 2 8 】

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 4 3 に導くメダルセクタ 4 8 が配設されている。

【 0 0 2 9 】

40

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

【 0 0 3 0 】

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。

【 0 0 3 1 】

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

50

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。

【 0 0 3 2 】

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 3 】

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 (メイン制御手段)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 (サブ制御手段)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信される。なお、メイン制御基板 6 3 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。

【 0 0 3 4 】

また、図 3 に示すように、メイン制御基板 6 3 の R A M 6 5 は、メイン C P U 6 1 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 6 5 1、決定結果記憶領域 6 5 2、許容期間遊技数カウンタ 6 5 3、A T 期間遊技数カウンタ 6 5 4、総遊技数カウンタ 6 5 5、総許容期間遊技数カウンタ 6 5 6 を構成する記憶領域が R A M 6 5 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 6 3 の R O M 6 7 は、メイン C P U 6 1 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 6 7 1、停止テーブル 6 7 2、A T 許容当選時ゲーム数振分テーブル 6 7 3、A T 上乗せ抽選テーブル 6 7 4 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。

【 0 0 3 5 】

メイン制御基板 6 3 のメイン C P U 6 1 は、タイマ割込などの割込機能を有し、R O M 6 7 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 C P U 6 1 は、後述する役抽選手段 1 0 3 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 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R、スタートスイッチ 1 9 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 7 3 (サブ C P U 7 1)に送信する。

【 0 0 3 6 】

サブ制御基板 7 3 のメモリ 7 5 は、各種データを一時的に記憶する R A M 部と、演出用の各種プログラムなどを記憶する R O M 部とを備えている。また、サブ制御基板 7 3 のサブ C P U 7 1 は、タイマ割込などの割込機能を有し、サブ C P U 7 1 は、メイン C P U 6 1 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 1 0 3 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 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R、スタートスイッチ 1 9 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 7 5 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 7 3 のサブ C P U 7 1 は、決定された演出の内容に基づいて、サブ制御基板 7 3 が有する I / O ポートを介して、液晶表示器 2 7 やスピーカ 3 1 L , 3 1 R などの演出機器の制御を行う。

【 0 0 3 7 】

(メイン制御基板)

次に、メイン制御基板 6 3 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 6 3 は、R O M 6 7 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。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 8 】

(1) 遊技制御手段 1 0 0

図 4 の遊技制御手段 1 0 0 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 1 0 0 は、一般遊技状態（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（B B 1：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。

【 0 0 3 9 】

また、ボーナス遊技状態（B B 1）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 1 0 3 の役抽選結果が、各ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R 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 2 1 L、2 1 M、2 1 R の操作手順を特定可能に報知する A T 遊技（特殊遊技）がある。遊技制御手段 1 0 0 は、図 5 に示す A T 許容状態、かつ、A T 期間中の遊技において役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果が特定役当選結果である場合は A T 遊技を行う。ここで、遊技制御手段 1 0 0 による A T 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。

【 0 0 4 0 】

そして、遊技制御手段 1 0 0 は、図 4 に示すように、操作態様判定手段 1 0 0 a、遊技状態設定手段 1 0 0 b、A T 許容状態設定手段 1 0 0 c、初期権利付与手段 1 0 0 d、期間中上乗せ手段 1 0 0 e、A T 遊技可能状態決定手段 1 0 0 f を備えている。

【 0 0 4 1 】

(1 - 1) 操作態様判定手段 1 0 0 a

操作態様判定手段 1 0 0 a 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 1 5、1 7、スタートスイッチ 1 9、各ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R 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 2 5 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。

【 0 0 4 2 】

(1 - 2) 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 1 0 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。

【 0 0 4 3 】

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）、ボーナス遊技状態（B B 1）とを備えている。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（B B 1）においてボーナス遊技が実行される。また、初期 R T（R T 0）は、後述する設定変更時やボーナス遊技状態（B B 1）の終了後に移行する遊技状態である。

【 0 0 4 4 】

図 5 に示すように、初期 R T（R T 0）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 1 0 0 b は遊技状態を通常 R T（R T 1）に設定し、遊技状態が通常 R T（R T 1）に移行する。また、通常 R T（R T 1）において、昇格リプレイ 1 ~ 6（図 9 参照）のい

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。

【0045】

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。

10

【0046】

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)。なお、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に遊技状態設定手段100bが、遊技状態をボーナス内部当選中(RT3)に設定することで、ボーナス入賞にかかる図柄組合せになるまで(ボーナス入賞)当該ボーナス役の当選をボーナス内部当選として持ち越す機能が、本発明の「持ち越し手段」に相当する。

20

30

【0047】

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。

【0048】

(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。

40

【0049】

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。

【0050】

このとき、AT許容状態設定手段100c(本発明の「報知制御手段」に相当)は、報

50

知用表示器 6 0 の報知ランプ 6 0 c (図 3 4 参照) を点灯することにより、A T 許容状態であることを特定可能に報知する。A T 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 A T 許容状態でないときに A T 遊技が実行された場合に、スロットマシン 1 が異常状態であって故障や不正の可能性があることを即座に判断することができる。なお、A T 許容状態であることの報知 (点灯) のタイミングは、A T 許容役を含む識別番号の種類ごとに定められており、詳しくは後で説明する。

【 0 0 5 1 】

ところで、図 5 に示すように、通常 R T (R T 1) から有利 R T (R T 2) に移行するためには、通常 R T (R T 1) において昇格リプレイ 1 ~ 6 のいずれかで U リブに入賞する必要があるが、図 2 7 (a) に示すように、昇格リプレイ 1 ~ 6 のそれぞれに U リブで入賞するための有利なストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R の押し順が設定されている。そのため、通常は A T 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 リブに入賞することが困難である。

10

【 0 0 5 2 】

また、有利 R T (R T 2) において転落リプレイ 1 ~ 3 のいずれかで D リブに入賞すると通常 R T (R T 1) に移行するが、図 2 8 (a) に示すように、転落リプレイ 1 ~ 3 のそれぞれに D リブに入賞しないで N リブに入賞するための有利なストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R の押し順が設定されている。そのため、通常は A T 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 リブに入賞することが困難である。

20

【 0 0 5 3 】

したがって、ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R の有利な操作手順を報知する A T 遊技が行われなければ有利 R T (R T 2) に留まることが困難であるため、通常は遊技状態が初期 R T (R T 0) または通常 R T (R T 1) であるときに A T 許容当選し、A T 許容状態設定手段 1 0 0 c がスロットマシン 1 を A T 許容状態に設定する。そして、後述する初期権利付与手段 1 0 0 d または期間中上乘せ手段 1 0 0 e が、A T 許容状態において A T 遊技を行う権利 (A T 実行権利) として所定の A T 期間遊技数 (ゲーム数) を A T 期間遊技数カウンタ 6 5 4 (図 4) に設定する。この設定により、役抽選手段 1 0 3 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 2 1 L、2 1 M、2 1 R の有利な操作手順を報知する A T 遊技を行うことができる A T 遊技可能状態となる。なお、A T 期間遊技数カウンタ 6 5 4 によりカウントされている A T 期間遊技数のゲーム数が残っている場合に、フラグ格納領域 6 5 1 (図 4) に格納されている A T 期間中フラグの状態が A T 遊技可能状態決定手段 1 0 0 f により ON に設定される (A T 遊技可能状態) 。

30

【 0 0 5 4 】

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

40

【 0 0 5 5 】

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

50

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。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

（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許容当選時ゲーム数振分テーブル673（図4、図23、図24参照）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22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許容当選時ゲーム数振分テーブル673が個別に設定されている。

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

10

20

30

40

50

付与手段100dは、上述と同様に識別番号25用のAT許容当選時ゲーム数振分テーブル673を用いてAT期間の初期ゲーム数を決定する。例えば、このテーブル673では、1/2の確率でAT期間の初期ゲーム数として3ゲーム分が付与され、同じく1/2の確率でAT期間の初期ゲーム数が3ゲーム+50ゲーム分が付与されるように構成されている。また、この実施形態では、スイカ（スイカAまたはスイカB）とAT許容役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。

10

【0062】

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。

【0063】

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

20

【0064】

（1-5）期間中上乗せ手段100e

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

30

【0065】

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

40

【0066】

また、AT期間中に、ボーナス遊技（BB1）中のみに役抽選の対象となる識別番号14（「AT権利+BAR揃いリプレイ」）に当選した場合、期間中上乗せ手段100eは、図27に示す識別番号14用のAT上乗せ抽選テーブル674を用いて上乗せゲーム数を決定する。このテーブル674は、1/2の確率で30ゲーム、1/4の確率で50ゲーム、1/4の確率で100ゲームの上乗せゲーム数が付与されるように構成されている。なお、期間中上乗せ手段100eは、ゲーム数上乗せ抽選により上乗せゲーム数を決定すると、AT期間遊技数カウンタ654のカウント値に上乗せゲーム数に相当する値を加算する。AT権利役を含む他の識別番号についても、個別にAT上乗せ抽選テーブル67

50

4 が設けられている（図 2 5 参照）。

【 0 0 6 7 】

図 2 5 の A T 上乗せ抽選テーブル 6 7 4 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、A T 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。

【 0 0 6 8 】

また、A T 上乗せ抽選テーブル 6 7 4 は、それぞれ各設定値（出玉率）で共通のものをを用いつつ、各テーブル 6 7 4 を、A T 許容後の役抽選結果、役抽選の履歴、A T 許容後の経過ゲーム数、A T 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。

10

【 0 0 6 9 】

このように、役抽選に用いる抽選値により A T 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 1 0 0 e 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、A T 遊技の設計の自由度を高めることができる。

【 0 0 7 0 】

また、期間中上乗せ手段 1 0 0 e は、役抽選手段 1 0 3 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。

20

【 0 0 7 1 】

なお、初期権利付与手段 1 0 0 d による A T 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 1 0 0 e 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。

【 0 0 7 2 】

（ 1 - 6 ） A T 遊技可能状態決定手段 1 0 0 f

A T 遊技可能状態決定手段 1 0 0 f は、図 5 に示す A T 非許容状態において、A T 許容役を含む識別番号（図 2 2 参照）に当選すると、後述する役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果が特定役の場合に A T 遊技を行うことができる A T 遊技可能状態であると決定し、フラグ格納領域 6 5 1 に設定されている A T 期間中フラグを O N に設定する。

30

【 0 0 7 3 】

（ 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。

【 0 0 7 4 】

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 7 5 】

その後、左・中・右リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R が加速して、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

50

Rの回転が停止される。

【0076】

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。

10

【0077】

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

【0078】

20

・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。

30

【0079】

・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。

【0080】

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。

40

【0081】

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。

【0082】

その他の再遊技役には、組合せ「CRP」、「SRP1」~「SRP4」があり、組合

50

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

【0083】

・小役

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

【0084】

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。

【0085】

・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。

【0086】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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「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。

【００９２】

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

10

20

30

40

50

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。

【００９３】

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１３

10

【００９４】

i i) 第１停止が正解の場合

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

20

【００９５】

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。

【００９６】

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。

30

【００９７】

i i i) 第１停止が左で不正解の場合

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

40

【００９８】

i v) 第１停止が中で不正解の場合

図柄組合せグループ「Ａ１中不正解ＡＴ」、「Ｂ１中不正解ＡＴ」、「Ｃ１中不正解ＡＴ」、「Ｄ１中不正解ＡＴ」、「Ａ２中不正解ＡＴ」、「Ｂ２中不正解ＡＴ」、「Ｃ２中

50

不正解 A T」、「D 2 中不正解 A T」は、いずれも第 1 停止が中リール 1 3 M 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】

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 A T」、「B 右不正解 A T」、「C 右不正解 A T」、「D 右不正解 A T」は、いずれも第 1 停止が右リール 1 3 M 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】

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。

【0101】

・チェリー

組合せ「B C H」（図柄組合せグループ「B チェリー」）は、表示窓 1 1 内の左リール 1 3 L の下段に図柄「C H（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 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。

【0102】

・スイカ

組合せ「C D W M 1」～「C D W M 4」（図柄組合せグループ「C D スイカ」）は、いずれも表示窓 1 1 内の左リール 1 3 L の上段、中リール 1 3 M の中段、右リール 1 3 R の下段それぞれに図柄「W M（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 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R があるため、いずれもストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングが合わなければ、入賞しないように構成されている。

【0103】

組合せ「C W M」（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「W M」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 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ければ、入賞しないように構成されている。

【 0 1 0 4 】

(2) 設定制御手段 1 0 1

図 4 の設定制御手段 1 0 1 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 1 0 2 により選択される役抽選テーブル 6 7 1 を選択するためのものであり、ROM 6 7 に格納された複数の役抽選テーブル 6 7 1 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 1 0 1 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 の状態で電源が投入されると、所定の設定変更処理を開始する。

【 0 1 0 5 】

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 6 7 1（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。

【 0 1 0 6 】

(3) テーブル選択手段 1 0 2

図 4 のテーブル選択手段 1 0 2 は、メイン制御基板 6 3 における遊技制御手段 1 0 0 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 1 0 1 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 6 7 1 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 1 0 2 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 6 7 1（一般遊技用抽選テーブル）を選択する。

【 0 1 0 7 】

(4) 役抽選手段 1 0 3

図 4 の役抽選手段 1 0 3 は、スタートスイッチ 1 9 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 1 0 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 1 0 3 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 1 0 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 1 0 3 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 1 0 参照）。役抽選手段 1 0 3 は、抽選値生成手段 1 0 3 a と、抽選値判定決定手段 1 0 3 b とを備えている。

【 0 1 0 8 】

(4 - 1) 抽選値生成手段 1 0 3 a

抽選値生成手段 1 0 3 a は、発振回路と、この発振回路が発生させたクロック信号をカウントするカウンタ回路とによって構成された乱数発生手段が、所定の範囲内（例えば、10 進数で 0 ～ 1 6 3 8 3）で発生させた抽選用の乱数を、スタートスイッチ 1 9 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 1 9 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 1 0 3 a が生成する抽選値は、実質的には乱数として取り扱うことができる。なお、抽選値生成手段 1 0 3 a は、乱数発生器が生成する乱数により抽選値を生成してもよいし、ソフトウェア乱数により抽選値を生成してもよい。また、抽選値生成手段 1 0 3 a は、抽出した乱数値や生成した乱数値に所定の演算を行うことにより抽選値を生成して

10

20

30

40

50

もよい。

【0109】

(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。

【0110】

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。

10

【0111】

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(ゲーム数上乘せ抽選、上乘せ継続率抽選)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乘せ抽選を行うか否かを決定するのにも使用する。

20

【0112】

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。

30

【0113】

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

40

【0114】

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(R

50

T 1) および有利 R T (R T 2) における役抽選手段 1 0 3 に役抽選結果が同一となるように役抽選テーブル 6 7 1 が設定されている。また、図 2 1 に示すように、特定抽選値には、A T 許容状態にすると決定される A T 許容役に当選する抽選値が含まれていない。

【 0 1 1 5 】

このように構成すると、A T 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、A T 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。

【 0 1 1 6 】

また、図 1 1 ~ 図 1 5 に示すように、各遊技状態 (R T 0 、 R T 1 、 R T 2 、 R T 3 、 B B 1) 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、A T 許容役および A T 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、A T 遊技非許容状態での遊技で抽選値判定決定手段 1 0 3 b により A T 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、A T 遊技許容状態での遊技で抽選値判定決定手段 1 0 3 b により A T 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。

【 0 1 1 7 】

このように構成すると、設定制御手段 1 0 1 により設定される設定値によって、A T 許容当選する期待値と、A T 権利当選する期待値とが変化しないので、遊技者は、A T 許容当選および A T 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、A T 非許容状態で抽選値判定決定手段 1 0 3 b が A T 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。

【 0 1 1 8 】

なお、図 1 1 ~ 図 1 5 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 3 4 ~ 5 7) 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。

【 0 1 1 9 】

次に、図 1 0 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。

【 0 1 2 0 】

図 9 に示すように、役名称が「A T 許容」、「A T 権利」、「赤 7 ビッグ」、「B A R 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」、「B A R 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」、「B B 1 中役」である複数種類の役が設定されている。「A T 許容」、「A T 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。

【 0 1 2 1 】

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 1 0 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 リブ」「U リブ」「S P 1」「S P 2」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。

【 0 1 2 2 】

図 9 に示すように、「赤 7 ビッグ」および「B A R ビッグ」はボーナス役であり、「通

10

20

30

40

50

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。

【０１２３】

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停止させるときの図柄「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リップ」が入賞ラインに揃うようになっている。なお、この実施形態では、ＡＴ許容役とボーナス役（ＢＢ１）とを含む識別番号に当選した場合の当該ボーナス遊技中に「ＢＡＲ揃いリプレイ」（識別番号１３）に当選すると、第２～第１５セットの初期ゲーム数が一律１０ゲーム加算されるという特典が付与される。

【０１２４】

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停止させるときの図柄「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リップ」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。

【０１２５】

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

【０１２６】

「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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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２

10

20

30

40

50

1 L, 2 1 M, 2 1 R 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 1 3 L、第 2 停止が右リール 1 3 R、第 3 停止が中リール 1 3 M 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「C D 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。

【0 1 2 9】

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 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R 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 1 3 M、第 2 停止が左リール 1 3 L、第 3 停止が右リール 1 3 R 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「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。

【0 1 3 0】

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 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R 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 1 3 M、第 2 停止が右リール 1 3 R、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「C U 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。

【0 1 3 1】

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 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R 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 1 3 R、第 2 停止が左リール 1 3 L、第 3 停止が中リール 1 3 M 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「K Y 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。

【0 1 3 2】

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 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R 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 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「K Y 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。

【0 1 3 3】

また、「B B 1 中役」は、ボーナス遊技中（B B 1）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。

【0 1 3 4】

また、図 10 に示すように、役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果が、例えば、識別番号 1 9 「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「R B B 1」（図 6 参照）、「B C H」（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、「B A R ビッグ + チェリー」（識別番号 2 2）、「A T 権利 + 赤 7 ビッグ + スイカ A」（識別番号 2 7）、「B A R ビッグ + スイカ A」（識別番号 2 8）、「A T 許容 + A T 権利 + 赤 7 ビッグ + ス

10

20

30

40

50

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。

【0135】

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

【0136】

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。

【0137】

(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。

【0138】

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。

【0139】

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、最上位役番号1として"01h"を記憶した後はこの値を維持することにより新たな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 " 0 0 h " を記憶した後に、A T 許容当選が可能となるように構成されている。

【 0 1 4 0 】

また、役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果が、図 1 0 に示す A T 権利役を含む識別番号（当選役グループ）のいずれかである場合には、最上位役番号 2 " 0 1 h " を決定結果記憶領域 6 5 2 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 1 0 4 は、A T 権利役にハズレ（非当選）の場合には、当該データ領域にハズレに割り当てられている最上位役番号 2 " 0 0 h " を記憶する。ここで、A T 許容当選および A T 権利当選のそれぞれについては、当選か否かを 1 ビットで構成されたフラグの O N、O F F で判断することができる。そのため、役抽選における記憶容量削減のため、ボーナス役や一般役とは異なり、A T 許容当選および A T 権利当選のそれぞれについては 1 バイトも記憶容量を用いずに、A T 許容当選および A T 権利当選のそれぞれに対応して、O N、O F F 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 O N、O F F を設定することにより、A T 許容当選および A T 権利当選それぞれの状態を判断（記憶）するようにしてもよい。

10

【 0 1 4 1 】

また、役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果が、図 1 0 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 1 0 4 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 " 0 1 h " および " 0 2 h " のいずれかを決定結果記憶領域 6 5 2 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 1 0 4 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 " 0 0 h " を記憶する。また、上位役番号として " 0 1 h " または " 0 2 h " 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。

20

【 0 1 4 2 】

また、役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果が、図 1 0 に示す一般役（再遊技役、小役、B B 1 中役）を含む識別番号（当選役グループ）のいずれかである場合には、決定結果記憶手段 1 0 4 は、当選した一般役に割り当てられている下位役番号 " 0 1 h " ~ " 2 9 h " のいずれかを決定結果記憶領域 6 5 2 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 1 0 4 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 " 0 0 h " を記憶する。

30

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

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

40

【 0 1 4 5 】

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、決定結果記憶領域 6 5 2 の第 2 データ領域の記憶容量を設定すればよい。また、同時当選

50

する一般役の各組み合わせに対して下位役番号を新たに割り当て、同時当選した一般役の組み合わせに割り当てた下位役番号を決定結果記憶領域 6 5 2 の第 2 データ領域に記憶するようにしてもよい。

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

(6) 停止制御手段 1 0 5

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

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

「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、当該役を含む識別番号に当選した場合、押し順に応じて優先して揃える図柄組合せグループの優先順位が設定されている。具体的には、停止制御手段 1 0 5 は、当該役を含む識別番号の当選時において、「左 中 右」の押し順の場合は、図柄組合せグループ「U リブ」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 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御を行う (図 2 8 (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 R T (R T 2) 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。

【 0 1 5 0 】

「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「S P リブ 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 1 0 5 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 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御を行う (図 2 8 (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「S P リブ 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 リブ」)

が遊技者に有利な押し順となる。

【 0 1 5 1 】

「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 28 (a) 参照）。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先された図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。ここで、図柄組合せグループ「SPリブ 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リブ」）が遊技者に有利な押し順となる。

10

【 0 1 5 2 】

「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 28 (a) 参照）。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先された図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。ここで、図柄組合せグループ「SPリブ 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リブ」）が遊技者に有利な押し順となる。

20

【 0 1 5 3 】

「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 28 (a) 参照）。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先された図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。ここで、図柄組合せグループ「SPリブ 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リブ」）が遊技者に有利な押し順となる。

30

【 0 1 5 4 】

「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 28 (a) 参照）。両図柄組合せグループは、取りこぼしのない図柄組合せグループであるため、優先された図柄組合せグループが必ず揃う（入賞する）。ここで、図柄組合せグループ「SPリブ 1」および「SPリブ 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リブ」）が遊技者に有利な押し順となる。

40

【 0 1 5 5 】

50

「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。当該役を含む識別番号に当選した場合、リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R 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 1 0 5 は、当該役を含む識別番号の当選時において、左リール 1 3 L 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 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の停止制御を行う（図 2 9 (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 R T (R T 2) から通常 R T (R T 1) 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 1 3 L が第 1 停止の押し順が遊技者に有利な押し順となる。

10

【 0 1 5 6 】

「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「S P リブ 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 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R 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 1 0 5 は、当該役を含む識別番号の当選時において、中リール 1 3 M 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 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の停止制御を行う（図 2 9 (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「S P リブ 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 1 3 M 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

【 0 1 5 7 】

「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「S P リブ 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 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R 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 1 0 5 は、当該役を含む識別番号の当選時において、右リール 1 3 M 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 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の停止制御を行う（図 2 9 (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「S P リブ 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 1 3 R 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。

30

【 0 1 5 8 】

「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 1 0 5 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 1 3 L 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 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の停止制御を行う（図 3 0 (a) 参照）。例えば、左リール 1 3 L 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 1 3 L 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 1 0 5 は、図柄「BAR」が直線状に揃うようにリール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の停止制御を行う。なお、第 1 停止が左リール 1 3 L 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 1 0 5 は、図柄組合せグループ「Nリブ」を優先してリール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の停止制御を行う。

40

【 0 1 5 9 】

「フェイクリプレイ」は、図柄組合せグループ「CHリブ」、「Nリブ」および「S P

50

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リップ」を優先して、リール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う(図30(a)参照)。例えば、左リール13Lに図柄「CH(チェリー)」を引き込めるタイミングで操作された場合は、左リール13Lの中段に図柄「CH(チェリー)」が停止する。このとき、図柄「BAR」が上段に位置する。第2停止で中リール13Mの図柄「BAR」が目押しされると、停止制御手段105は、図柄「BAR」がテンパイするように中リール13Mの停止制御を行う。最終停止で右リール13Rの図柄「BAR」が目押しされると、停止制御手段105は、図柄「BAR」が揃わないようにリール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う。逆押し(右 中 左)の場合、停止制御手段105は、図柄組合せグループ「SPリップ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105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。

【0160】

「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。

【0161】

「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。

【0162】

「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。

【０１６３】

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。

10

【０１６４】

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。

20

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

30

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

40

【０１７０】

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。

【０１７１】

50

「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。

【０１７２】

「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。

10

【０１７３】

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

【０１７４】

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

20

【０１７５】

第１停止が中リール１３Ｍの場合（第１停止で不正解の場合）、停止制御手段１０５は、図柄組合せグループ「Ａ１中不正解ＡＴ」を優先してリール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒの停止制御を行う（図３１（ａ）参照）。具体的には、図柄組合せグループ「Ａ１中不正解ＡＴ」の中リール１３Ｍの入賞にかかる図柄は「ＢＥ１」であるため、停止制御手段１０５は、当該図柄が中リール１３Ｍの中段に停止するように中リール１３Ｍの停止制御を行う。なお、当該図柄は取りこぼしがないので必ず中リール１３Ｍの中段に停止する。続いて、例えば、第２停止が左リール１３Ｌの場合、図柄組合せグループ「Ａ１中不正解ＡＴ」の左リール１３Ｌの入賞にかかる図柄は「ＢＡＲ」または「ＢＥ１」であるため、これらのいずれか一方でも引き込めるタイミングで左リール１３Ｌが停止操作された場合、停止制御手段１０５は、当該図柄が左リール１３Ｌの中段に停止するように左リール１３Ｌの停止制御を行う。これ以外のタイミングの場合は、第３停止の操作タイミングにかかわらず、取りこぼし（非入賞）となる（図３１（ａ）参照）。なお、両方の図柄を引き込み可能な場合は、どちらか一方を優先して停止制御するようにするとよい。また、第２停止（左リール１３Ｌ）で入賞図柄を引き込めるタイミングで操作された場合の最終停止（右リール１３Ｒ）において、図柄組合せグループ「Ａ１中不正解ＡＴ」の右リール１３Ｒの入賞にかかる図柄である「赤７」および「ＢＬ」の一方でも引き込めるタイミングで左リール１３Ｌが停止操作された場合、停止制御手段１０５は、当該図柄が右リール１３Ｒの中段に停止するように右リール１３Ｒの停止制御を行う。これ以外のタイミングの場合は、第１、第２停止リールで入賞図柄が停止しているにもかかわらず、取りこぼし（非入賞）となる（図３１（ａ）参照）。第２停止リールが右リール１３Ｒの場合も同様の停止制御が行われる。

30

40

【０１７６】

また、第１停止が右リール１３Ｒの場合（第１停止で不正解の場合）、停止制御手段１０５は、図柄組合せグループ「Ａ右不正解ＡＴ」を優先してリール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒの停止制御を行う（図３１（ａ）参照）。具体的には、図柄組合せグループ「Ａ右不正解ＡＴ」の右リール１３Ｒの入賞にかかる図柄は「ＣＨ」であるため、停止制御手段１０５は、当該図柄が右リール１３Ｒの中段に停止するように中リール１３Ｍの停止制御を行

50

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。

【０１７７】

「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。

【０１７８】

（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。

【０１７９】

（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。

【０１８０】

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）。

【０１８１】

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」

10

20

30

40

50

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。

【0182】

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。

10

【0183】

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。

【0184】

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)。

20

【0185】

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。

30

【0186】

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。

【0187】

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)。

40

【0188】

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」

50

～「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）。

【０１８９】

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）。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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）。

【０１９３】

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３３（ａ）参照）、報知用表示器６０で当該押し順を特定可能な情報を報知するという報知態様に決定する（図１８の報知種類「１～５」参照）。

【０１９４】

また、この実施形態では、有利ＲＴ（ＲＴ２）およびボーナス内部当選中（ＲＴ３）は、通常ＲＴ（ＲＴ１）と比較すると、小役の当選確率は変化ないが、再遊技役の当選確率が高く設定されている。また、有利ＲＴでは、「転落リプレイ１」～「転落リプレイ３」が抽選の対象となっているところ、ボーナス内部当選中（ＲＴ３）では、再遊技役が「通常リプレイ」のみ抽選の対象となっている（図３２（ａ）参照）。ここで、ＡＲＴ遊技中にボーナス役に当選してボーナス内部当選中（ＲＴ３）に移行した場合を想定すると、ボーナス役の当選前は、「転落リプレイ１」～「転落リプレイ３」に内部当選の識別番号のときに遊技状態の転落を回避する報知がなされるが、ボーナス内部当選中（ＲＴ３）では回避の報知がされなくなる。そうすると、遊技者はボーナス役当選の告知演出の前のリブ

10

20

30

40

50

レイ入賞時に報知がなされないことで、ボーナス役当選を予想してしまうおそれがある。また、ART中に回避の報知がなされると、遊技者はボーナス役当選の可能性が低いことを予想し、いずれにせよ遊技者の楽しみを削ぐ結果となる。そこで、この実施形態の報知態様決定手段107は、遊技状態がボーナス内部当選中(RT3)のAT中の状態であって、かつ、ボーナス役当選の告知前の状態で、役抽選結果が「通常リプレイ」に内部当選の識別番号の場合は、i)押し順の報知を行わない、ii)押し順(左 中 右)を特定可能な情報を報知する、iii)押し順(中 左 右)を特定可能な情報を報知する、iv)押し順(右 左 中)を特定可能な情報を報知するという4種類の報知態様のうちの1つを抽選により決定し(図32(b)参照)、当該決定された報知態様を報知用表示器60の報知態様に決定する(図19の報知種類「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。

10

【0195】

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ART中、ART準備中、ART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。

【0196】

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ART中、ART準備中、ART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。

20

【0197】

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。

30

【0198】

(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。

40

【0199】

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。

50

【 0 2 0 0 】

なお、図 1 6 ~ 図 2 0 では、A T 許容役、A T 権利役、ボーナス役（「赤 7 ビッグ」、「B A R ビッグ」）を省略しているが、コマンド作成手段 1 0 8 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。

【 0 2 0 1 】

(1 0) リール検出手段 1 0 9

図 4 のリール検出手段 1 0 9 は、左・中・右位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R の検出信号と、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を駆動する各リールモータ 1 4 L , 1 4 M , 1 4 R への供給パルス数とに基づき、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ある。この場合、リール検出手段 1 0 9 は、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R 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 1 1 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。

10

【 0 2 0 2 】

(1 1) 図柄判定手段 1 1 0

図 4 の図柄判定手段 1 1 0 は、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R それぞれの回転位置に基づき、停止制御手段 1 0 5 により停止制御されて停止した各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R 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 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R 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。

20

【 0 2 0 3 】

(1 2) 払出制御手段 1 1 1

図 4 の払出制御手段 1 1 1 は、図柄判定手段 1 1 0 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 1 1 0 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 5 0 枚）に達した後は、ホッパーユニット 4 3 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 1 1 1 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 4 3 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。

30

【 0 2 0 4 】

さらに、払出制御手段 1 1 1 は、図柄判定手段 1 1 0 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。

【 0 2 0 5 】

(1 3) メダル制御手段 1 1 2

図 4 のメダル制御手段 1 1 2 は、メダルセクタ 4 8 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。

【 0 2 0 6 】

(1 4) コマンド送信手段 1 1 3

図 4 のコマンド送信手段 1 1 3 は、メイン制御基板 6 3 からサブ制御基板 7 3 へ、コマンド作成手段 1 0 8 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（R T 0、R T 1、R T 2）およびボーナス遊技状態（B B 1）などの遊技状態、役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果、図柄判定手段 1 1 0 による図柄判定結果、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転・停止状態、払出制御手段 1 1 1 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 7 3 へ送信する。

40

【 0 2 0 7 】

また、コマンド送信手段 1 1 3 は、投入センサ 5 3 による投入メダルの検出状態、ベッ

50

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。

【0208】

(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 656 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、毎ゲームで算出してもよいし、所定の契機で算出してもよい。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。

【0209】

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

【0210】

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。

【0211】

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

【 0 2 1 2 】

(サブ制御基板)

次に、サブ制御基板 7 3 について詳細に説明する。図 4 のサブ制御基板 7 3 は、メイン制御基板 6 3 から送信されたコマンドを受信し、メイン制御基板 6 3 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 7 3 は、メモリ 7 5 (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。

【 0 2 1 3 】

(1) コマンド受信手段 2 0 0

図 4 のコマンド受信手段 2 0 0 は、メイン制御基板 6 3 のコマンド送信手段 1 1 3 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 2 0 0 は、メイン制御基板 6 3 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 7 3 が備える各機能に通知を行う。

10

【 0 2 1 4 】

(2) 演出内容決定手段 2 0 1

図 4 の演出内容決定手段 2 0 1 は、コマンド受信手段 2 0 0 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 1 0 3 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 2 7 に表示される動画を決定したり、スピーカ 3 1 L , 3 1 R から流れる音楽や音声を決定したり、上部ランプ部 3 3 や下部ランプ部 3 7 L , 3 7 R の光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの演出を決定する。この場合、演出内容決定手段 2 0 1 は、報知用表示器 6 0 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。

20

【 0 2 1 5 】

そして、演出内容決定手段 2 0 1 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 2 0 2 および音声制御手段 2 0 3 に送信する。

【 0 2 1 6 】

(3) 表示制御手段 2 0 2

図 4 の表示制御手段 2 0 2 は、演出内容決定手段 2 0 1 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 2 7 に動画 (画像) を表示したり、上部ランプ部 3 3 や下部ランプ部 3 7 L , 3 7 R などの光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの制御を行うものである。

30

【 0 2 1 7 】

(4) 音声制御手段 2 0 3

図 4 の音声制御手段 2 0 3 は、演出内容決定手段 2 0 1 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 3 1 L , 3 1 R から音楽を流したり、音声を出力したりするなど制御を行うものである。

【 0 2 1 8 】

(報知演出の具体例)

次に、サブ制御基板 7 3 で制御される報知演出の態様、および、メイン制御基板 6 3 で制御される報知用表示器 6 0 の報知態様例について具体的に説明する。

40

【 0 2 1 9 】

図 3 4 (a) に示すように、報知用表示器 6 0 は、第 1、第 2 の 7 セグメント LED 6 0 a , 6 0 b と、報知ランプ 6 0 c 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 LED 6 0 a , 6 0 b それぞれにおいて、全てのセグメント S 1 ~ S 7 を点灯させない (報知種類「 0 」)。

【 0 2 2 0 】

具体的には、報知態様決定手段 1 0 7 により、報知用表示器 6 0 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 2 0 0 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 2 0 1 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

50

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。

【0221】

また、例えば図34(b)に示すように（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。

【0222】

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。

【0223】

・昇格リプレイ

図28(a)に示すように、「昇格リプレイ1」～「昇格リプレイ6」は、いずれも図柄組合せグループ「Uリブ」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再遊技役である。

【0224】

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

【0225】

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

【0226】

また、報知用表示器60は、AT中の「昇格リプレイ2」に内部当選の識別番号のときに、遊技者に有利となる押し順（左 右 中）を示唆する報知種類「2」の報知態様で遊技者に報知を行う。この場合、図34(c)に示すように、スタートスイッチ19のON

10

20

30

40

50

～第1停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS1を点灯させ、第1停止～第2停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS6を点灯させ、第2停止～第3停止までの間は第1の7セグメントLED60aのセグメントS3を点灯させる。また、第2の7セグメントLED60bについては、スタートスイッチ19のON～第3停止までの間、セグメントS3を点灯させて、報知種類が「2」であることを報知する。このとき、コマンド受信手段200は、報知種類「2」を特定できるコマンド（「2」のコマンド）を受信しているため、演出内容決定手段201は、例えば、図28（b）に示すように、液晶表示器27に「132」のような画像を表示して遊技者に押し順（左 右 中）が有利な押し順であることを報知する報知演出を実行演出の内容に決定する。

10

【0227】

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

20

【0228】

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

30

【0229】

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

40

50

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。

【0230】

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

10

【0231】

・転落リプレイ

20

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

【0232】

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

【0233】

30

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

【0234】

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

40

【0235】

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

【0236】

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

50

類「５」の報知態様で遊技者に報知する（図３５（ｂ）参照）。

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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２９（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１３Ｌを第１停止することが有利な押し順であることを報知する報知演出を実行する演出内容に決定する。

【０２４０】

「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「」とし、中リール１３Ｍを第１停止することが有利な押し順である旨を報知する。また、液晶表示器２７には、図２９（ｃ）に示すように「- 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２９（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。

【０２４１】

・ＢＡＲ揃いリプレイ、フェイクリプレイ

図３０（ａ）に示すように、ボーナス遊技状態（ＢＢ１）中のみに当選し得る「ＢＡＲ揃いリプレイ」および「フェイクリプレイ」は、いずれも第１停止で左リール１３Ｌに図柄「ＢＡＲ」を狙い、第２停止で中リール１３Ｍに図柄「ＢＡＲ」を狙うと、右下がり（斜め下がり）に図柄「ＢＡＲ」がテンパイするが、最終停止で図柄「ＢＡＲ」を狙った際、右下がり（斜め下がり）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（斜め下がり）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

10

20

30

40

50

定されたゲーム数の分だけ A T 期間の継続ゲーム数が上乗せされる（図 27 参照）。すなわち、押し順によって遊技者の有利度が変わらない当選役である。

【0242】

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、A T 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 30（b）参照）。具体的には、図 35（d）に示すように、報知用表示器 60 は、スタートスイッチ 19 の ON ～ 第 1 停止までの間、第 1 の 7 セグメント LED 60 a 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 13 L の停止を示唆するとともに、第 2 の 7 セグメント LED 60 b 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 LED 60 a 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 LED 60 b 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 LED 60 b 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 LED 60 a 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。

【0243】

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

【0244】

・押し順ベル

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

【0245】

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

【0246】

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

【0247】

A T 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、A T中の「中左右正解ベル1」～「中左右正解ベル4」に内部当選の識別番号のときには、遊技者に有利となる押し順（中 左右）を示唆する報知種類「3」の報知態様で遊技者に報知を行う（図34（d）参照）。

【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「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。

10

【0249】

・R T 3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（R T 3）のA T中の状態であって、かつ、ボーナス役当選の告知前の状態で、役抽選結果が「通常リプレイ」の場合は（識別番号2, 3）、i）押し順の報知を行わない、ii）押し順（左 中 右）を特定可能な情報を報知する、iii）押し順（中 左 右）を特定可能な情報を報知する、iv）押し順（右 左 中）を特定可能な情報を報知するという4種類の報知態様のうちの1つを抽選により決定し（図32（b）参照）、この抽選で、ii）～iv）のいずれかの報知態様を報知用表示器60の報知態様にすると決定した場合、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。

20

【0250】

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

30

【0251】

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

【0252】

・押し順不問ベル

報知態様決定手段107は、遊技状態が有利R T（R T 2）のA T中の状態であって、役抽選結果が「押し順不問ベル」に内部当選の識別番号の場合は、押し順「左 中 右」、「左 右 中」、「中 左 右」、「中 右 左」、「右 左 中」の5種類の中から1つの押し順を抽選で決定し（図33（a）参照）、報知用表示器60において当該決定した押し順を特定可能な情報を報知するという報知態様に決定する（図18の報知種類「1～5」参照）。

40

【0253】

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

50

【 0 2 5 4 】

報知態様決定手段 1 0 7 により、報知用表示器 6 0 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 2 0 0 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 2 0 1 は、例えば、図 3 3（ b ）に示すように、液晶表示器 2 7 に「 1 2 3 」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。

【 0 2 5 5 】

・ 第 1 停止のみ報知

ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R 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 1 3 L として、第 2、第 3 停止のリール 1 3 M , 1 3 R を遊技者に選択させる場合、図 3 6（ b ）に示すように、スタートスイッチ 1 9 の ON ~ 第 1 停止までの間、第 1 の 7 セグメント L E D 6 0 a のセグメント S 1 を点灯させるとともに、第 2 の 7 セグメント L E D 6 0 b のセグメント S 1 およびセグメント S 7 を点灯させる。第 1 の 7 セグメント L E D 6 0 a のセグメント S 1 は左リール 1 3 L に対応するため、第 1 停止すべきリールが左リール 1 3 L 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 1 9 の ON ~ 第 3 停止までの間、7 セグメント L E D 6 0 a のセグメント S 3 およびセグメント S 6 を点灯させる。第 1 の 7 セグメント L E D 6 0 a のセグメント S 3 は中リール 1 3 M に対応し、セグメント S 6 は右リール 1 3 R 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 1 3 M と右リール 1 3 R 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 L E D 6 0 b のセグメント S 1 およびセグメント S 7 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。

【 0 2 5 6 】

報知態様決定手段 1 0 7 により、報知用表示器 6 0 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 2 0 0 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 2 0 1 は、例えば、液晶表示器 2 7 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 1 3 L 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。

【 0 2 5 7 】

・ 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 3 6（ c ）に示すように、スタートスイッチ 1 9 の ON ~ 第 3 停止までの間、第 1 の 7 セグメント L E D 6 0 a のセグメント S 1、セグメント S 3、セグメント S 5、セグメント S 6 を点灯させるとともに、第 2 の 7 セグメント L E D 6 0 b のセグメント S 1 およびセグメント S 5 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 L E D 6 0 a のセグメント S 1、セグメント S 3、セグメント S 6 を点灯させる。また、第 1 の 7 セグメント L E D 6 0 a のセグメント S 5 は、「 7 を狙え」という意味とする。なお、第 2 の 7 セグメント L E D 6 0 b のセグメント S 1 およびセグメント S 5 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。

【 0 2 5 8 】

報知態様決定手段 1 0 7 により、報知用表示器 6 0 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 2 0 0 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 2 0 1 は、例えば、液晶表示器 2 7 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。

【 0 2 5 9 】

・ 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。

【0260】

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 LED 60 a のセグメント S1 のみを点灯させて左リール 13 L の停止を示唆するとともに、第 2 の 7 セグメント LED 60 b 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 LED 60 a の点灯をセグメント S3 に変化させ、中リール 13 M 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 LED 60 a の点灯をセグメント S6 に変化させ、右リール 13 R 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 LED 60 a, 60 b 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。

【0261】

・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。

【0262】

・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 LED 60 a 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 LED 60 a 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 LED 60 a のセグメント S6 を点灯させる。また、第 2 の 7 セグメント LED 60 b 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 21 L, 21 M, 21 R を操作することが遊技者に促される。

【0263】

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。

【０２６４】

・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。

【０２６５】

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

【０２６６】

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

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

10

【0267】

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

20

【0268】

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

【0269】

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

30

【0270】

また、この実施形態では、敵キャラクタが複数設定されており、当選した識別番号(チェリーまたはスイカを含む識別番号)の種類ごとに、選択され得る敵キャラクタが異なるように構成されている。例えば、敵キャラクタAと敵キャラクタBの2種類がある場合、敵キャラクタAは、ボーナス役は含むがAT許容役を含まない識別番号(例えば、識別番号21(「AT権利+赤7ビッグ+チェリー」))、ボーナス役とAT許容役の両方を含む識別番号(例えば、識別番号20(「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+チェリー」))、ボーナス役およびAT許容役のいずれも含まない識別番号(例えば、識別番号16(「チェリー」))のいずれかに当選した場合に選択される。この場合、主人公と敵キャラクタAとで連続演出が行われる(本発明の「第1演出」に相当)。また、敵キャラクタBは、ボーナス役とAT許容役の両方を含む識別番号(例えば、識別番号20(「AT許容+AT権利+赤7ビッグ+チェリー」))またはボーナス役およびAT許容役のいずれも含まない識別番号(例えば、識別番号16(「チェリー」))に当選した場合に選択される。この場合、主人公と敵キャラクタBとで連続演出が行われる(本発明の「第2演出」

40

50

に相当)。このようにすると、主人公が敵キャラクタ B に勝利してボーナス告知が行われた場合は、A T 許容役にも当選していることが分かるため、連続演出に対して遊技者がより興味を持つようにすることができる。

【0271】

(遊技の具体例)

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

【0272】

(1)「A T 許容 + A T 権利 + 赤7ビッグ」当選(識別番号59)

10

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

【0273】

20

(2)「A T 許容 + A T 権利 + 赤7ビッグ + チェリー」(識別番号20)

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

30

【0274】

(3)「A T 許容 + A T 権利 + 赤7ビッグ + 通常リプレイ」(識別番号4)

A T 非許容状態で「A T 許容 + A T 権利 + 赤7ビッグ + 通常リプレイ」に当選した場合、当該ゲームの次のゲームからA T 許容状態の継続期間を示す許容期間遊技数カウンタ653のカウンタが開始される。また、赤7ビッグ(ボーナス役)と通常リプレイ(再遊技役)とが同時に当選しているゲームにおいて、停止制御手段105は、再遊技役を優先して入賞ラインに揃うようにリール制御を行うため、遊技者の技量によってボーナス入賞のタイミングは変化しない。このような場合、A T 許容状態設定手段100cは、図37(c)に示すように、当選ゲームが開始(スタートスイッチ19を押下したとき)してから次のゲームが開始するまでの間に報知ランプ60cを点灯する。点灯した報知ランプ60cは、i)初期権利付与手段100dにより付与された初期ゲーム数を消化したとき、ii)初期ゲーム数を消化するまでに期間中上乗せ手段100eによりゲーム数の上乗せがあった場合は初期ゲーム数に上乗せゲーム数を加算したゲーム数を消化したとき、iii)A T 許容状態の継続期間が1500ゲームに到達したときのi)～iii)のいずれかが成立したときに消灯される。

40

【0275】

(4)「A T 許容 + A T 権利 + チェリー」(識別番号17)

50

A T 非許容状態で「A T 許容 + A T 権利 + チェリー」に当選した場合、当該ゲームの次のゲームから A T 許容状態の継続期間を示す許容期間遊技数カウンタ 6 5 3 のカウントが開始される。この識別番号に当選した場合、A T 許容状態設定手段 1 0 0 c は、図 3 8 (a) に示すように、当選ゲームが開始 (スタートスイッチ 1 9 を押下したとき) してから次のゲームが開始するまでの間に報知ランプ 6 0 c を点灯する。点灯した報知ランプ 6 0 c は、i) 初期権利付与手段 1 0 0 d により付与された初期ゲーム数を消化したとき、i i) 初期ゲーム数を消化するまでに期間中上乗せ手段 1 0 0 e によりゲーム数の上乗せがあった場合は初期ゲーム数に上乗せゲーム数を加算したゲーム数を消化したとき、i i i) A T 許容状態の継続期間が 1 5 0 0 ゲームに到達したときの i) ~ i i i) のいずれかが成立したときに消灯される。なお、チェリーは、識別番号 2 0 のようにボーナス役と同時当選する場合があります、この場合は上述のようにボーナス入賞まで報知ランプ 6 0 c の点灯が延期されるため、チェリー当選したゲームの次のゲームが開始するまでに報知ランプ 6 0 c が点灯すると、ボーナス役には当選していないことが判明する。

10

【 0 2 7 6 】

(5) 「A T 許容 + A T 権利 + 通常リプレイ」 (識別番号 3)

A T 非許容状態で「A T 許容 + A T 権利 + 通常リプレイ」に当選した場合、当該ゲームの次のゲームから A T 許容状態の継続期間を示す許容期間遊技数カウンタ 6 5 3 のカウントが開始される。この識別番号に当選した場合、A T 許容状態設定手段 1 0 0 c は、図 3 8 (b) に示すように、当選ゲームが開始 (スタートスイッチ 1 9 を押下したとき) してから次のゲームが開始するまでの間に報知ランプ 6 0 c を点灯する。点灯した報知ランプ 6 0 c は、i) 初期権利付与手段 1 0 0 d により付与された初期ゲーム数を消化したとき、i i) 初期ゲーム数を消化するまでに期間中上乗せ手段 1 0 0 e によりゲーム数の上乗せがあった場合は初期ゲーム数に上乗せゲーム数を加算したゲーム数を消化したとき、i i i) A T 許容状態の継続期間が 1 5 0 0 ゲームに到達したときの i) ~ i i i) のいずれかが成立したときに消灯される。なお、通常リプレイは、識別番号 4 のようにボーナス役と同時当選する場合があります、この場合も次のゲームが開始するまでの間に報知ランプ 6 0 c が点灯するため、この時点ではボーナス当選しているか否かは分からない。

20

【 0 2 7 7 】

(6) 「赤 7 ビッグ + チェリー」 (識別番号 1 9)

A T 非許容状態で「赤 7 ビッグ + チェリー」に当選した場合、A T 許容役に同時当選していないため、図 3 9 (a) に示すように、報知ランプ 6 0 c が点灯することはない。なお、チェリーは、識別番号 2 0 のように、A T 許容役および赤 7 ビッグと同時当選する場合があります、この場合は上述のようにボーナス入賞まで報知ランプ 6 0 c の点灯が延期されるため、「赤 7 ビッグ + チェリー」に当選した場合、ボーナス入賞するまでは A T 許容役に当選しているか否かは分からず、ボーナス入賞したときに報知ランプ 6 0 c が点灯しなかった時点で A T 許容役に当選していなかったことが判明する。

30

【 0 2 7 8 】

(7) 「チェリー」識別番号 1 6

A T 非許容状態で「チェリー」に当選した場合、A T 許容役に同時当選していないため、図 3 9 (b) に示すように、報知ランプ 6 0 c が点灯することはない。なお、チェリーは、識別番号 2 0 のように、A T 許容役および赤 7 ビッグと同時当選する場合があります、この場合は上述のようにボーナス入賞まで報知ランプ 6 0 c の点灯が延期されるため、「チェリー」に当選した場合、ボーナス入賞するまでは A T 許容役に当選しているかもボーナス役に当選しているかも分からず、連続演出で主人公が敗北した時点で A T 許容役にもボーナス役にも当選していなかったことが判明する。

40

【 0 2 7 9 】

また、この実施形態では、上述した識別番号 3、4、17 のように当選したゲームの次のゲームが開始する前に報知ランプ 6 0 c が点灯する場合において、A T 許容状態設定手段 1 0 0 c は、その識別番号の種類に応じて、当該次のゲームが開始するまでの間で報知ランプ 6 0 c の点灯タイミングが異なるように制御する。具体的には、例えば、識別番号

50

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

10

【0280】

なお、AT期間中にボーナス役に当選した場合には、AT期間遊技数カウンタ654の減算および許容期間遊技数カウンタ653の加算を継続した上で、AT期間を中断してボーナス内部当選中(RT3)に移行し、ボーナス遊技状態(BB1)を経てAT期間に復帰する。また、AT期間中、かつ、ボーナス内部当選中(RT3)は、ゲーム数上乗せ抽選や上乗せ継続率抽選を行わず、ナビ(AT遊技)も行わないように構成されているが、AT期間中の場合は、出玉率が1未満となるようにナビ(AT遊技)を行うようにしてもよい。なお、この実施形態では、AT期間中にボーナス役に当選してからボーナス終了までの間は、報知ランプ60cの点灯が維持されるように構成されているが、ボーナス役に当選してから入賞するまでの間(ボーナス内部中(RT3))までは、報知ランプ60cを一旦消灯してもよい。この実施形態では、AT期間中であってもボーナス内部中(RT3)は、AT遊技やゲーム数上乗せ抽選などが行われないように構成されているため、遊技者のメダルが減る場合がある。したがって、このように報知ランプ60cを消灯すると、遊技者に早期のボーナス入賞を促すことができる。

20

【0281】

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

30

【0282】

(リミッタ条件成立後の動作について)

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

【0283】

40

(1) RT1またはRT0に移行後にAT許容当選可能となる場合

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

【0284】

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

50

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。

【 0 2 8 5 】

一方、図 4 0 (b) に示すように、A T 期間残りゲーム数が 0 となって A T 実行権利が終了して A T 非許容状態にセットされた場合には (" 0 1 h " " 0 0 h ")、転落図柄で入賞して遊技状態が R T 1 に設定されるまでは報知ランプ 6 0 c の点灯状態が維持される。このとき、報知ランプ 6 0 c の点灯状態が維持されている間に A T 許容当選した場合には、A T 期間遊技数の上乘せを行って A T 許容状態に復帰 (" 0 0 h " " 0 1 h ") するように構成されている。

【 0 2 8 6 】

なお、A T 期間残りゲーム数が 0 となって A T 実行権利が終了して A T 非許容状態にセットされた場合に (" 0 1 h " " 0 0 h ")、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 O N (" 0 " " 1 ") に設定されて、リミッタフラグが O N に設定されている間は、A T 許容当選となる抽選値を獲得しても、A T 許容当選しないように構成してもよい。

【 0 2 8 7 】

(2) リミッタ条件成立後の次のゲームから A T 許容当選可能となる場合

図 4 0 (c) に示すように、リミッタ条件 (1 5 0 0 ゲーム) が成立して A T 非許容状態にセットされると (" 0 1 h " " 0 0 h ")、報知ランプ 6 0 c を消灯し、報知ランプ 6 0 c の消灯後は A T 許容当選することができるよう構成されている。このように、R T 2 において A T 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 A T 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。

【 0 2 8 8 】

なお、R T 2 中に A T 許容当選した場合に、R T 2 を維持して A T 期間遊技数のカウントを開始してもよいし、一旦、R T 2 R T 1 に移行させ、再度、R T 2 に移行させた後に A T 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 A T 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。

【 0 2 8 9 】

(A T 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 4 1 を参照して A T 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。

【 0 2 9 0 】

図 4 1 (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、A T 許容状態が、それぞれ A T 権利当選 (ゲーム数の上乘せ) 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 1 0 参照) で示される当選役グループ「A T 許容 + A T 権利 + 通常リプレイ」に割り当てられた抽選値範囲 (3 0 : 図 1 1 ~ 図 1 4 参照) を、第 1 ~ 第 3 状況 a, b, c に応じて A T 当選状態が異なるように振り分けた、識別番号 3 a, 3 b, 3 c 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 4 1 (a) に示すように、識別番号 3 a, 3 b, 3 c 全体に割り当てられた抽選値範囲が、図 1 0 に示す識別番号 3 に割り当てられた抽選値範囲と同一 (3 0 : 図 1 1 ~ 図 1 4 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 3 a, 3 b, 3 c 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 1 0 3 a により生成された抽選値に基づいて、各識別番号 3 a, 3 b, 3 c 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 1 0 3 b により決定される。

【 0 2 9 1 】

また、第 1 状況 a (通常 A T 許容状態) は、第 2、第 3 状況 b, c を除く A T 許容状態であり、第 2 状況 b は、A T 許容状態に移行してから 3 0 0 ゲーム以上経過した後の A T 許容状態である。また、第 3 状況 c は、A T 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。

【0292】

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

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

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。

【0296】

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。

【 0 2 9 7 】

このとき、役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果を確認する際に、スロットマシン 1 が A T 非許容状態に設定されているときは、A T 許容役についての判定結果が記憶された決定結果記憶領域 6 5 2 のビットは参照するが、A T 権利役についての判定結果が記憶された決定結果記憶領域 6 5 2 の各ビットは参照しないように構成され、スロットマシン 1 が A T 許容状態に設定されているときは、A T 権利役についての判定結果が記憶された各ビットのうち現在の A T 許容状態の状況に対応するビットは参照するが、A T 権利役についての他の状況に対応するビットと、A T 許容役についての判定結果が記憶された決定結果記憶領域 6 5 2 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。

10

【 0 2 9 8 】

したがって、上記した実施形態によれば、A T 遊技を許容する特殊遊技許容状態が 1 5 0 0 ゲーム継続すると終了（リミッタ）するため、A T 期間の継続期間に上限を設けることができる。そのため、A T 期間が長期に継続して大量のメダルを獲得できるという遊技者の射幸心を抑えることができる。また、停止制御手段 1 0 5 は、ボーナス役と再遊技役とが同時に当選した場合、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順に関わらず再遊技役の入賞を優先するリールの停止制御を行うが、再遊技役は当選した遊技で必ず入賞するように構成されているため、当該当選遊技で必ず再遊技役に入賞する。ここで、ボーナス役と再遊技役と A T 許容役とを含む識別番号に当選した場合は、次のゲームが開始するまでに報知ランプ 6 0 c が点灯して A T 許容状態に移行したことが報知される。このように、遊技者の技量によらずに再遊技役が入賞する場合においては、A T 許容状態になることをすぐに報知することで、遊技者の技量の優劣に関わらず、一様に A T 許容状態に移行することの喜び与えることができる。また、停止制御手段 1 0 5 は、ボーナス役と小役とが同時当選した場合、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順に関わらずボーナス役の入賞を優先するリールの停止制御を行うため、遊技者の技量の優劣でボーナス入賞するか否かが変わる。そこで、ボーナス役と小役と A T 許容役とを含む識別番号に当選した場合は、報知ランプ 6 0 c による A T 許容状態の報知が、当選ゲームの次のゲームが開始するまでに行われず、当該ボーナス役に入賞するまで延期される。このように、遊技者の技量によってボーナス入賞するか否かが変わる状況においては、報知ランプ 6 0 c による A T 許容状態の報知をボーナス入賞まで延期することで、ボーナス入賞まで A T 許容状態に移行するか否かが分からないようにすることができるため、ボーナス入賞により着目させることができる。

20

30

【 0 2 9 9 】

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

40

【 0 3 0 0 】

また、チェリーやスイカは、例えば識別番号 1 7 や識別番号 2 5 のように、ボーナス役

50

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

【 0 3 0 1 】

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

【 0 3 0 2 】

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

【 0 3 0 3 】

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

【 0 3 0 4 】

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

【 0 3 0 5 】

また、上記した実施形態では、A T 許容状態の継続期間のカウントが、A T 許容役を含む識別番号に当選したゲームの次のゲームから開始するように構成したが、例えば、A T 許容役とボーナス役とを含む識別番号に当選した場合は、ボーナス入賞したゲームから A

T許容状態の継続期間のカウントを開始するなど、報知ランプ60cの点灯とAT許容状態の継続期間のカウントとがリンクするようにしてもよい。

【0306】

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

【0307】

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42(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42参照)。なお、図42(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42(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22参照)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($(\text{AT許容役を含む識別番号の抽選値の合算}) / \text{抽選母数} \times 100 [\%]$)が同じとなるように、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。

【0308】

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もよい。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。

【0309】

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。

【0310】

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。

【０３１１】

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。

10

【０３１２】

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。

20

【０３１３】

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。

【０３１４】

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。

30

【０３１５】

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。

40

50

【0316】

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。

【0317】

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

10

【0318】

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期間遊技数が付与されると決定される状態になると、当該押し順を特定不能な報知種類が報知態様に決定されるなど、当選役の種類によって報知態様の種類が異なるため、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

20

【0319】

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

【0320】

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。

30

【0321】

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

40

【0322】

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。

【0323】

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

【0324】

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

50

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。

【 0 3 2 5 】

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】

【 0 3 2 6 】

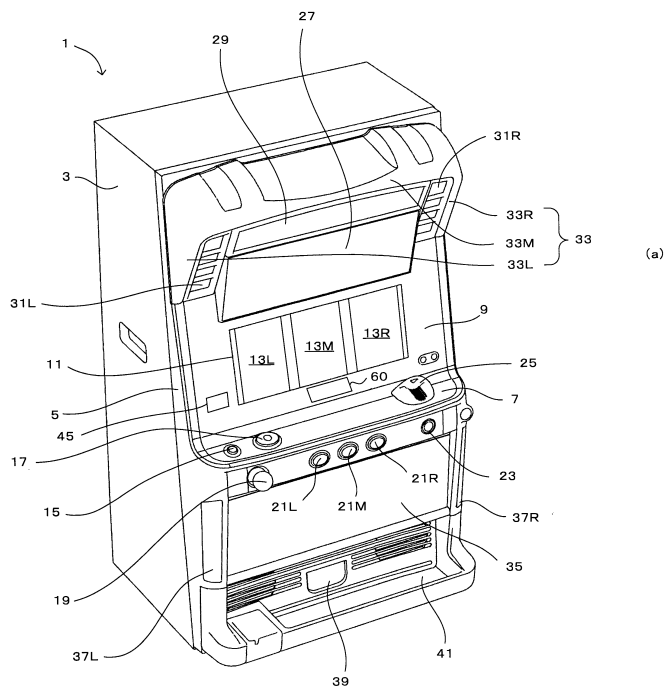
１ ... スロットマシン（遊技機）、１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒ ... リール（可変表示列、表示手段）、１４Ｌ，１４Ｍ，１４Ｒ ... リールモータ（表示手段）、２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒ ... ストップスイッチ（停止操作手段）、６０ ... 報知用表示器（報知手段）、６３ ... メイン制御基板（メイン制御手段）、７３ ... サブ制御基板（サブ制御手段）、１００ ... 遊技制御手段（特殊遊技制御手段）、１００ｂ ... 遊技状態設定手段（持ち越し手段）、１００ｃ ... ＡＴ許容状態設定手段（報知制御手段）、１００ｄ ... 初期権利付与手段（権利継続期間決定手段）、１００ｅ ... 期間中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

10

20

【 図 1 】

【圖 2】



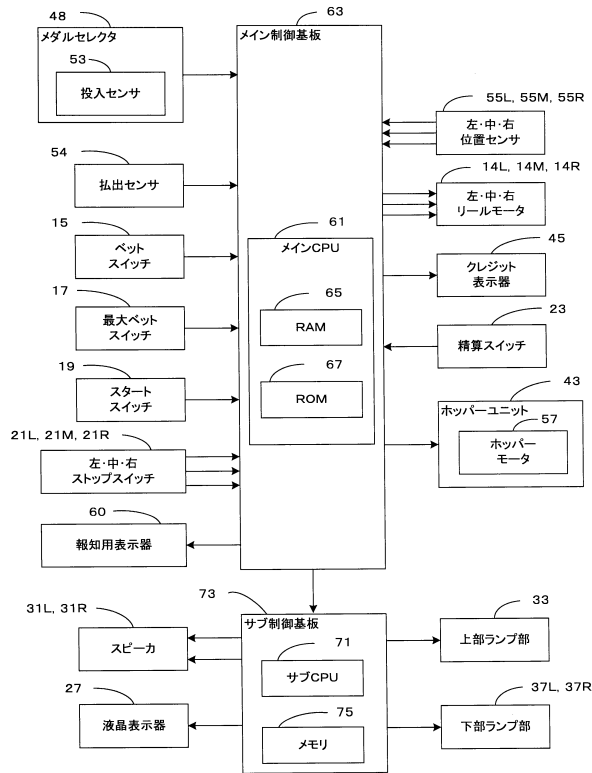
番号	左	中	右
0	RP2	CH	BE1
1	WM	BL	WM
2	赤7	赤7	赤7
3	WM	RP1	CH
4	BE1	BE1	RP2
5	RP1	CH	BE1
6	BAR	WM	WM
7	CH	BAR	BL
8	WM	RP1	CH
9	BE1	BE1	RP1
10	RP1	CH	BE1
11	BL	WM	WM
12	BL	青7	BAR
13	WM	RP2	CH
14	BE2	BE1	RP1
15	RP1	CH	BE2
16	青7	BL	WM
17	BL	BE2	青7
18	WM	RP2	CH
19	BE2	BE1	RP1

中段1ラインのみ有効

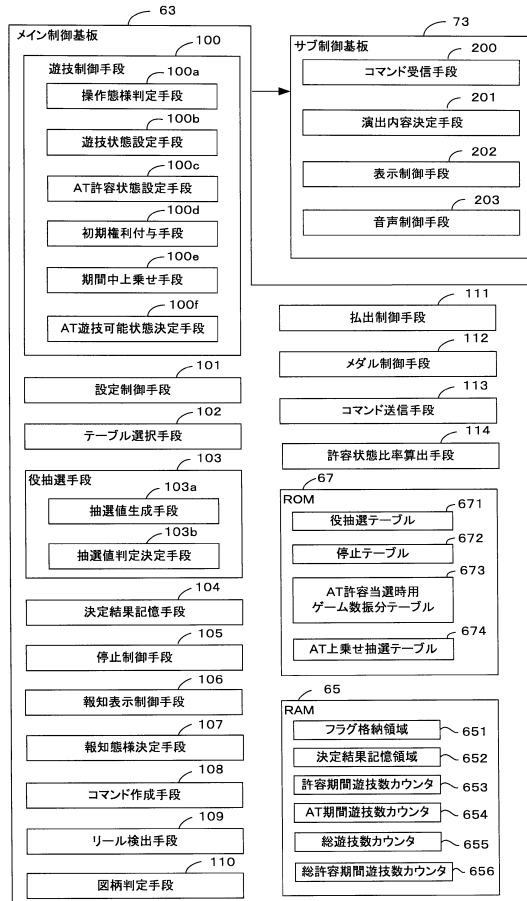
図柄の種類
赤7
青7
BAR
BL
WM
CH
RP1
RP2
BE1
BE2

(b)

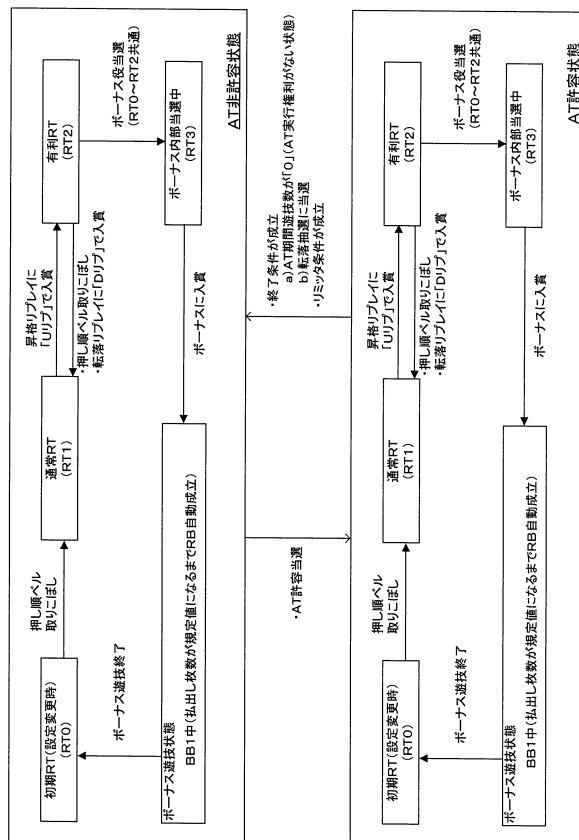
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

役の種類	組合せ名	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	BAR BAR BAR	BB1		
再遊技	RBB2	ビッグ2	BAR BAR BAR	BB1		
(リプレイ)	RRP1	Nリブ	RP1 RP1 RP1			
	RRP2		RP1 RP1 RP1			
	RRP3		RP1 RP1 RP1			
	RRP4		RP1 RP1 RP1			
	RRP5		RP1 RP1 RP1			
	RRP6		RP1 RP1 RP1			
	RRP7		RP1 RP1 RP1			
	RRP8		RP1 RP1 RP1			
	RRP9		RP1 RP1 RP1			
	RRP10		RP1 RP1 RP1			
	RRP11		RP1 RP1 RP1			
	RRP12		RP1 RP1 RP1			
	URP1		RP1 RP1 RP1			
	URP2		RP1 RP1 RP1			
	URP3		RP1 RP1 RP1			
(リプレイ)	URP4	Uリブ	RP1 RP1 RP1			
	URP5		RP1 RP1 RP1			
	URP6		RP1 RP1 RP1			
	URP7		RP1 RP1 RP1			
	URP8		RP1 RP1 RP1			
	URP9		RP1 RP1 RP1			
	URP10		RP1 RP1 RP1			
	URP11		RP1 RP1 RP1			
	URP12		RP1 RP1 RP1			
	URP13		RP1 RP1 RP1			
	URP14		RP1 RP1 RP1			
	URP15		RP1 RP1 RP1			
	URP16		RP1 RP1 RP1			
	URP17		RP1 RP1 RP1			
	URP18		RP1 RP1 RP1			
(リプレイ)	URP19	Dリブ	RP1 RP1 RP1			
	URP20		RP1 RP1 RP1			
	URP21		RP1 RP1 RP1			
	URP22		RP1 RP1 RP1			
	URP23		RP1 RP1 RP1			
	URP24		RP1 RP1 RP1			
	DRP1		RP1 RP1 RP1			
	DRP2		RP1 RP1 RP1			
	DRP3		RP1 RP1 RP1			
	DRP4		RP1 RP1 RP1			
	DRP5		RP1 RP1 RP1			
	DRP6		RP1 RP1 RP1			
	DRP7		RP1 RP1 RP1			
	DRP8		RP1 RP1 RP1			
	DRP9		RP1 RP1 RP1			
	DRP10		RP1 RP1 RP1			
(リプレイ)	DRP11	CHリブ	RP1 RP1 RP1			
	DRP12		RP1 RP1 RP1			
	DRP13		RP1 RP1 RP1			
	DRP14		RP1 RP1 RP1			
(リプレイ)	DRP15	CHリブ	RP1 RP1 RP1			
	DRP16		RP1 RP1 RP1			
	SRP1		RP1 RP1 RP1			
	SRP2		RP1 RP1 RP1			
(リプレイ)	SRP3	CHリブ	RP1 RP1 RP1			
	SRP4		RP1 RP1 RP1			

【図 7】

図の種類	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	Tベル	RP1	WM	9	1	LOR正解時BE(上段揃い)
		RP2	WM	9	1	(L, 左, C, 中, R, 右)
		RP1	BE1	RP1	9	LRC正解時BE(右下がり揃い)
		RP2	BE1	RP2	9	
CDベル	CDベル	RP1	BE1	RP1	9	
		RP2	BE1	RP2	9	
		RP1	BE1	RP1	9	
		RP2	BE1	RP2	9	
Cベル	Cベル	BE1	BE1	BE1	9	CLR正解時BE(中段揃い)
		BE2	BE1	BE2	9	
		BE1	BE1	BE1	9	
		BE2	BE1	BE2	9	
CUベル	CUベル	WM	BE1	WM	9	GRL正解時BE(右上がり揃い)
		WM	BE1	RP1	9	RLC正解時BE(右下がり揃い)
		WM	RP1	RP1	9	RCL正解時BE(下段揃い)
		WM	RP2	RP2	9	
KYベル	KYベル	WM	BE1	RP1	9	
		WM	RP2	RP2	9	
		WM	RP1	RP1	9	
		WM	RP2	RP2	9	
左正解AT	左正解AT	RP1	BL	BE1	1	第1左正解、第2失敗時入賞の1枚役
		RP1	WM	BE1	1	
		RP1	WM	BE2	1	
		RP2	BL	BE2	1	
中正解AT	中正解AT	RP2	WM	BE1	1	
		RP2	WM	BE2	1	
		BE1	BE1	RP1	1	第1中正解、第2失敗時入賞の1枚役
		BE1	BE1	RP2	1	
右正解AT	右正解AT	BE2	BE1	RP1	1	
		BE2	BE1	RP2	1	第1右正解、第2失敗時入賞の1枚役
		BE1	BL	RP1	1	
		BE1	WM	RP2	1	
A左不正解AT	A左不正解AT	BE1	BL	RP2	1	
		BE1	WM	RP1	1	
		BE1	WM	RP2	1	
		BE2	BL	RP2	1	
B左不正解AT	B左不正解AT	BE2	WM	RP1	1	
		BE2	WM	RP2	1	
		BE1	BE1	RP1	1	第1停止左で失敗の場合の1枚役
		BE1	BE1	RP2	1	(タイミング合わないとき入賞しない)
C左不正解AT	C左不正解AT	RP1	BAR	BAR	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
B右不正解AT	B右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
C右不正解AT	C右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
D右不正解AT	D右不正解AT	RP1	BAR	RP2	1	
		RP1	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2	1	
		RP2	BAR	RP2		

【図 1 1】

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			
			合計範囲		
			16384		

【図 1 2】

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 1 3】

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 1 4】

RT3		※設定2～5は省略			
設定に関わらず同一データ使用	抽選有無	識別番号	設定1	...	設定6
	×	★	1	3502...	3425
	○	2	9700...		9730
○	○	3		30	
○	○	4		5	
	×	5			
	×	6			
	×	7			
	×	8			
	×	9			
	×	10			
	×	11			
	×	12			
	×	13			
○	×	14			
	×	15			
	○	16	100...		130
○	○	17		15	
○	○	18		20	
○	○	19	5...		7
○	○	20		3	
○	○	21		3	
○	○	22	5...		7
○	○	23		5	
○	○	24	12...		18
○	○	25		10	
○	○	26		10	
○	○	27		2	
○	○	28	0...		1
○	○	29		5	
○	○	30		5	
○	○	31		1	
○	○	32	35...		40
○	○	33		7	
	○	34～57	120...		120
	×	★	58	10...	12
○	×	★	59		10
	×	★	60	4...	3
	×		61		
			合計範囲		
			16384		

★ 抽選値が割り当てられているが無効となる

【図 15】

BB1		※設定2～5は省略			
設定に関わらず同一データ使用	抽選有無	識別番号	設定1	...	設定6
	×	1			
	×	2			
○	×	3			
○	×	4			
	×	5			
	×	6			
	×	7			
	×	8			
	×	9			
	×	10			
	×	11			
	×	12			
	×	13			
○	○	14	160		
	○	15	500	...	550
	×	16			
○	×	17			
○	×	18			
	×	19			
○	×	20			
○	×	21			
	×	22			
○	×	23			
	×	24			
○	×	25			
○	×	26			
○	×	27			
	×	28			
○	×	29			
○	×	30			
○	×	31			
	×	32			
○	×	33			
	×	34～57			
	×	58			
○	×	59			
	×	60			
	○	61	15724	...	15674
		合計範囲	16384		

【図 16】

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

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

【図 18】

★RT2		○：抽選する ×：抽選しない			
		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
小役・再遊技・BB中役					
通常リプレイ	\$01	○	0	0	0
昇格リプレイ1		×			
昇格リプレイ2		×			
昇格リプレイ3		×			
昇格リプレイ4	\$02	×			
昇格リプレイ5		×			
昇格リプレイ6		×			
転落リプレイ1		○	0	1	1
転落リプレイ2	\$03	○	0	3	3
転落リプレイ3		○	0	5	5
BAR揃いリプレイ		×			
フェイクリプレイ	\$04	×			
チェリー	\$05	○	1 or 2	1 or 2	1 or 2
弱スイカ		○	3 or 4	3 or 4	3 or 4
強スイカ	\$06	○	3 or 4	3 or 4	3 or 4
押し順不問ベル		○	0	1～5	
左中右正解ベル1		○	0	1	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
中左右正解ベル1		○	0	4	4
中左右正解ベル2		○	0	4	4
中左右正解ベル3		○	0	4	4
中左右正解ベル4		○	0	4	4
右左中正解ベル1		○	0	5	5
右左中正解ベル2		○	0	5	5
右左中正解ベル3		○	0	5	5
右左中正解ベル4		○	0	5	5
右中左正解ベル1		○	0	6	6
右中左正解ベル2		○	0	6	6
右中左正解ベル3		○	0	6	6
右中左正解ベル4		○	0	6	6
BB2中役	\$08	×			
BB2中役正解役	\$09	×			
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

内部当選送信グループ種		報知種類					
小役・再遊技・BB1中役	番号	RT3	非AT中	AT準備中 BB告知前	BB告知後	AT中 BB告知前	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	\$03	×					
転落リプレイ1		×					
転落リプレイ2		×					
転落リプレイ3	\$04	×					
BAR揃いリプレイ		×					
フェイクリプレイ	\$05	○	1 or 2	1 or 2	1 or 2	1 or 2	1 or 2
チェリー	\$06	○	3 or 4	3 or 4	3 or 4	3 or 4	3 or 4
スイカA		○	3 or 4	3 or 4	3 or 4	3 or 4	3 or 4
スイカB	\$07	○	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
右中左正解ベル1		○	0	2	0	2	0
右中左正解ベル2		○	0	2	0	2	0
右中左正解ベル3		○	0	2	0	2	0
右中左正解ベル4		○	0	2	0	2	0
中左中右正解ベル1		○	0	3	0	3	0
中左中右正解ベル2		○	0	3	0	3	0
中左中右正解ベル3		○	0	3	0	3	0
中左中右正解ベル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

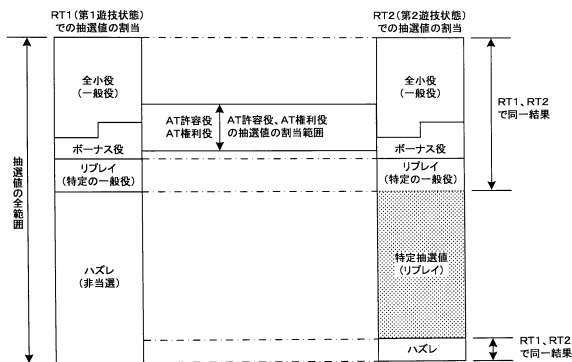
非AT中・AT非許可状態、または、AT許可状態でAT実行権利なし(AT遊技非可能状態)
AT準備中、AT中・AT許可状態でAT実行権利あり(AT遊技可能状態)
※1:ボーナス当選しているが、小役、再遊技役全てに当選していない状態なので○としている。

【図 20】

★BB1

内部当選送信グループ種類		報知種類	
小役・再遊技・BB1中役	番号	BB1	BB1中
通常リプレイ	\$01	×	
昇格リプレイ1	\$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	\$03	×	
転落リプレイ1		×	
転落リプレイ2		×	
転落リプレイ3	\$04	○	0 or 7
BAR揃いリプレイ		○	0 or 7
フェイクリプレイ	\$05	×	
チェリー	\$06	×	
スイカA		×	
スイカB	\$07	×	
押し順不問ベル		×	
左中右正解ベル1		×	
左中右正解ベル2		×	
左中右正解ベル3		×	
左中右正解ベル4		×	
左中右正解ベル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		×	
中左中右正解ベル1		×	
中左中右正解ベル2		×	
中左中右正解ベル3		×	
中左中右正解ベル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】

最上位役番号1 (AT許可役)	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許可状態に共通)
3 AT許可	AT権利	赤7ビュッ	通常リプレイ	振別番号3AT許可当選時ゲーム数分テーブル	(1) 及びゲームからAT許可状態の確
4 AT許可	AT権利	赤7ビュッ	通常リプレイ	振別番号4AT許可当選時ゲーム数分テーブル	率期間のカウント開始
17 AT許可	AT権利	赤7ビュッ	チェリー	振別番号17AT許可当選時ゲーム数分テーブル	(2) 3ゲーム分のAT実行権利(AT許可
20 AT許可	AT権利	赤7ビュッ	チェリー	振別番号20AT許可当選時ゲーム数分テーブル	間) が付与される。→3ゲーム消化す
23 AT許可	AT権利	BARビュッ	チェリー	振別番号23AT許可当選時ゲーム数分テーブル	8時に押し順ベルに当選するとナ
23 AT許可	AT権利	BARビュッ	チェリー	振別番号23AT許可当選時ゲーム数分テーブル	発生
30 AT許可	AT権利	スイカA	スイカA	振別番号30AT許可当選時ゲーム数分テーブル	
30 AT許可	AT権利	スイカB	スイカB	振別番号30AT許可当選時ゲーム数分テーブル	
33 AT許可	AT権利	押し順不問ベル	押し順不問ベル	振別番号33AT許可当選時ゲーム数分テーブル	
59 AT許可	AT権利	赤7ビュッ	押し順不問ベル	振別番号59AT許可当選時ゲーム数分テーブル	

※ AT非許可状態では参照しない

【図 2 3】

(識別番号3AT許容当選時用ゲームデータテーブル)

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 2 4】

(識別番号4AT許容当選時用ゲームデータテーブル)

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 2 6】

(識別番号3AT上乗せ抽選テーブル)

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

【図 2 7】

(識別番号14AT上乗せ抽選テーブル)

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

【図 2 8】

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

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

【図 2 5】

識別番号	最上位役番号1 (AT許容役) ※	最上位役番号2 (AT権利役)	上位役番号 (ボーナス役)	下位役番号 (一般役)	上乗せ抽選用のテーブル
3	AT許容	AT権利	赤7ビッパ	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ビッパ	通常リプレイ	識別番号4AT上乗せ抽選テーブル
14	AT許容	AT権利	赤7ビッパ	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	赤7ビッパ	チェリー	識別番号17AT上乗せ抽選テーブル
18	AT許容	AT権利	赤7ビッパ	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ビッパ	チェリー	識別番号20AT上乗せ抽選テーブル
21	AT許容	AT権利	赤7ビッパ	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	赤7ビッパ	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	赤7ビッパ	スイカA	識別番号25AT上乗せ抽選テーブル
26	AT許容	AT権利	赤7ビッパ	スイカA	識別番号26AT上乗せ抽選テーブル
27	AT許容	AT権利	赤7ビッパ	スイカA	識別番号27AT上乗せ抽選テーブル
29	AT許容	AT権利	赤7ビッパ	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	赤7ビッパ	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ビッパ	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	赤7ビッパ	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ビッパ	押し順不問ベル	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 2 9】

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

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

	AT時のメイン報知	AT時のサブ報知
(c) 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 3 0】

(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		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 3 1】

(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		AT時のサブ報知		
左中右正解ベル1	1	1 2 3		
左中右正解ベル2				
左中右正解ベル3				
左中右正解ベル4				

【図 3 2】

(a)

RT2		RT3	
全小役		全小役	
通常 リプレイ	AT無	通常 リプレイ	演出用 のAT決定
転落 リプレイ1	NリプAT		
転落 リプレイ2	(転落回避AT)		
転落 リプレイ3			
ハズレ		ハズレ	

(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		報知態様抽選結果を受けたサブ報知	
AT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	
左中右	1	1	2 3
中左右	3	2	1 3
右左中	5	2	3 1

【図 3 3】

(a)

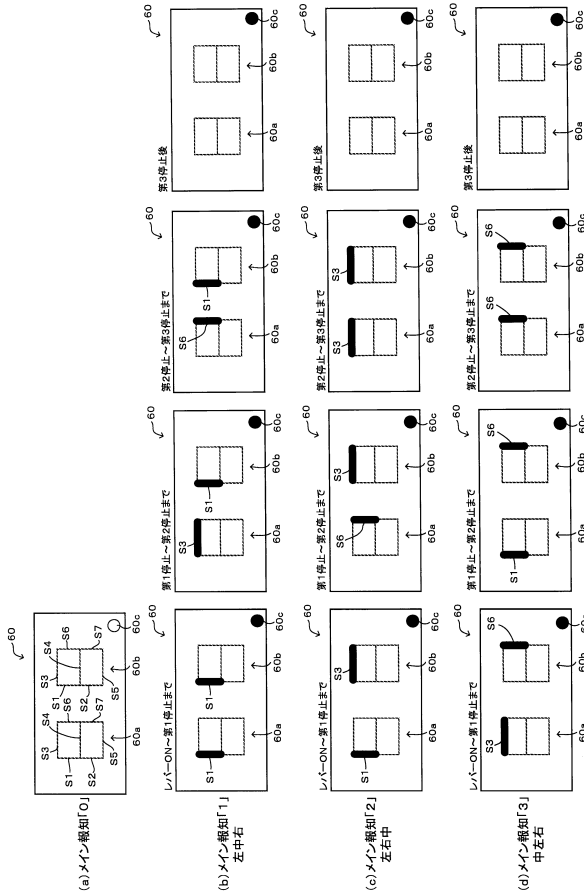
報知態様抽選 (演出用のAT)	
左中右	20%
左右中	20%
中左右	20%
中右左	20%
右左中	20%

※ART中に押し順不問ベル当選時

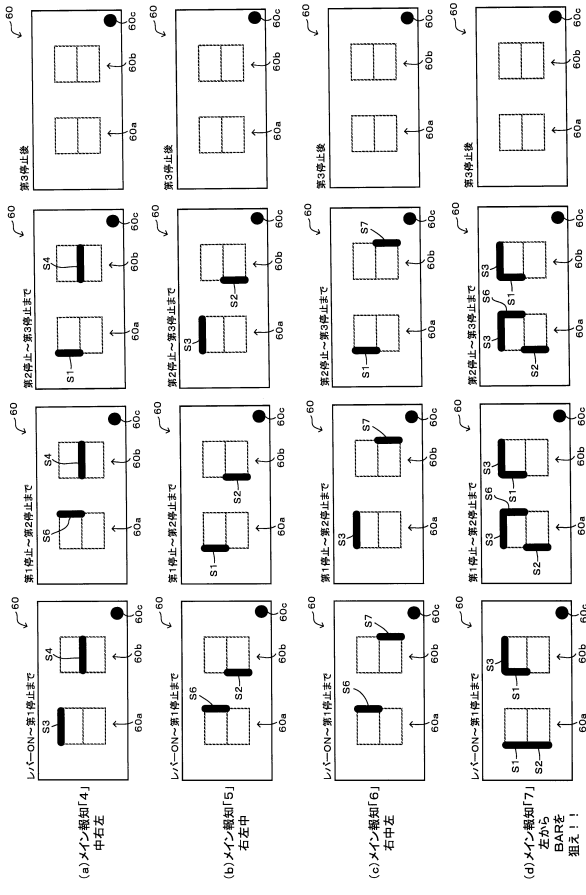
(b)

報知態様抽選結果 を受けたメイン報知		報知態様抽選結果を受けたサブ報知		
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

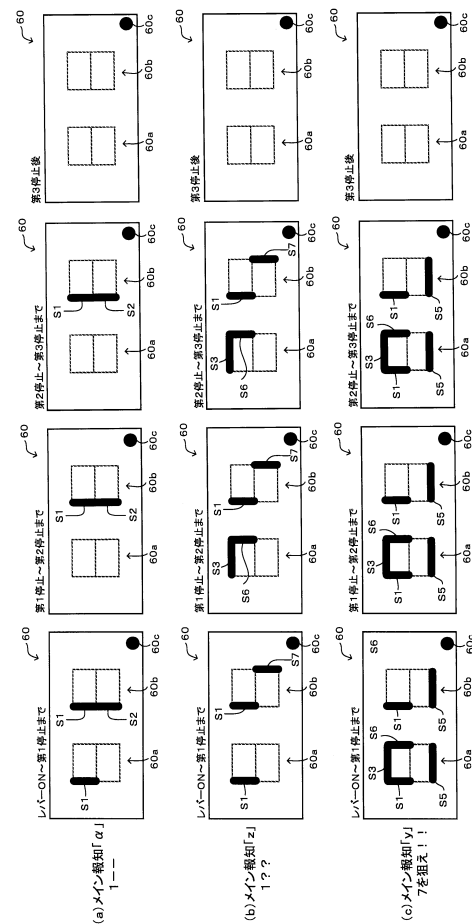
【図 34】



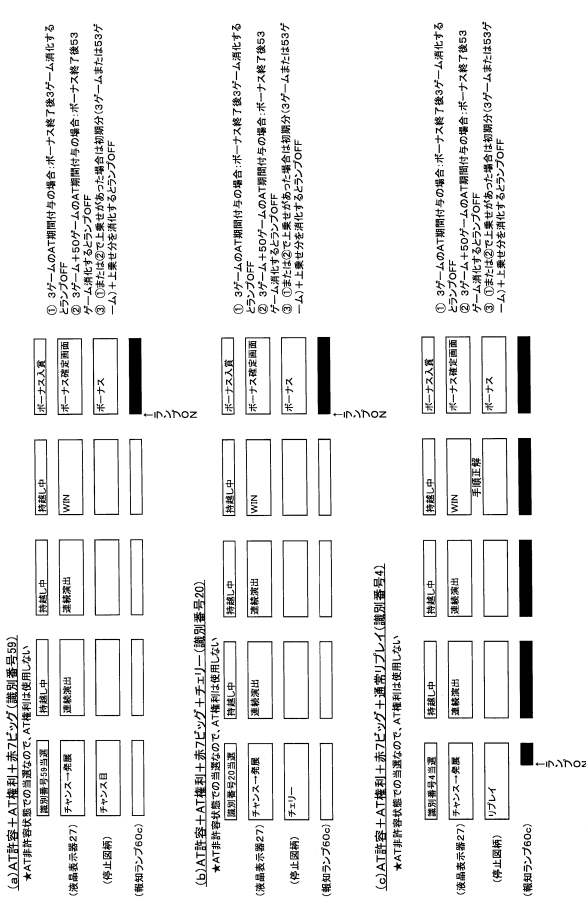
【図 35】



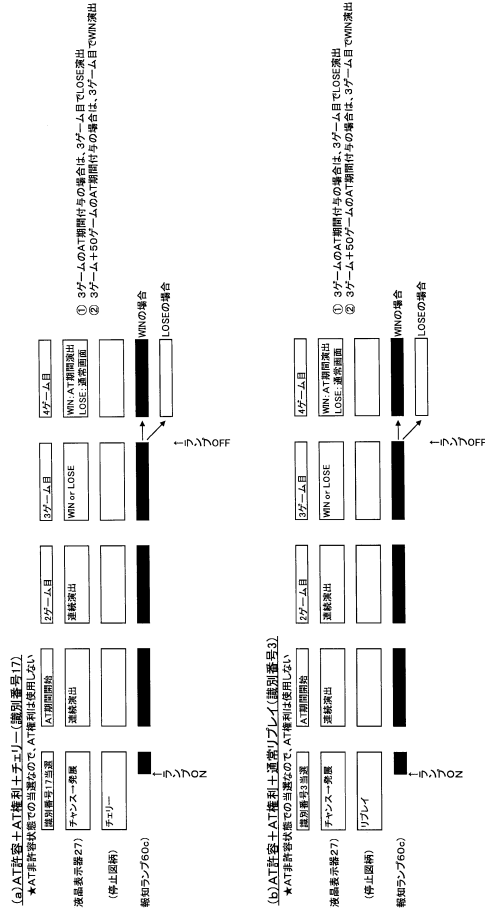
【図 36】



【図 37】



【図 38】



【図 40】

(a)

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

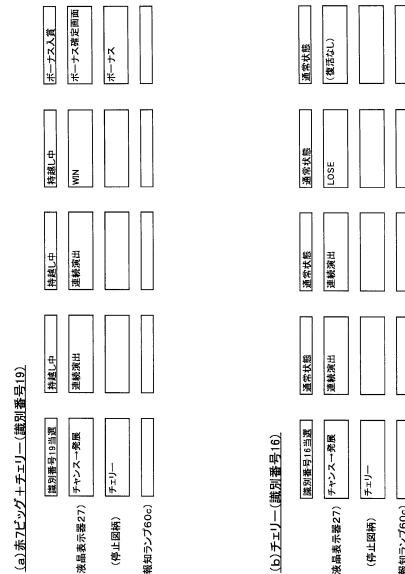
(b)

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

(c)

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

【図 39】



【図 41】

(a)

識別番号	最上位役番号1 (AT許容役)	最上位役番号2a～2c(AT権利役)	上位役番号 第2状況b (ポーンズ役)	下位役番号 第3状況c (ポーンズ役)	抽選確率
2	—	—	—	—	抽選確率で変化
3a(AT許容)	AT権利	AT権利	AT権利	通常リプレイ	15
3b(AT許容)	—	AT権利	AT権利	通常リプレイ	5
3c(AT許容)	—	AT権利	AT権利	通常リプレイ	30

(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	振分確率	振分確率
AT期間遊技数 (上乗せ数)	AT期間遊技数 (上乗せ数)	AT期間遊技数 (上乗せ数)
1/3	15	25
1/3	25	1/1
1/3	50	50

(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	振分確率
AT期間遊技数 (上乗せ数)	AT期間遊技数 (上乗せ数)
1/2	15
1/2	30

(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
1/2

(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
 有効度: 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 4 2】

(a)

RT1(設定1)			
識別番号	最上位役番号1 (AT許容役)	下位役番号 (一般役)	抽選値
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
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	
			2000

(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
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	
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	
			2000

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

審査官 三田村 陽平

(56)参考文献 特開2017-144012(JP,A)

特開2011-161053(JP,A)

特開2014-050676(JP,A)

特開2013-111153(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04