

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6152456号
(P6152456)

(45) 発行日 平成29年6月21日(2017.6.21)

(24) 登録日 平成29年6月2日(2017.6.2)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 81 頁)

(21) 出願番号	特願2016-152017 (P2016-152017)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成28年8月2日(2016.8.2)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-262790 (P2014-262790) の分割		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
原出願日	平成26年12月25日(2014.12.25)	(74) 代理人	110000383
(65) 公開番号	特開2016-195861 (P2016-195861A)		特許業務法人 エビス国際特許事務所
(43) 公開日	平成28年11月24日(2016.11.24)	(72) 発明者	中野 莉生
審査請求日	平成28年8月2日(2016.8.2)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		審査官	東 治企

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】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、
 前記開始操作検出手段による開始操作に基づき、図柄が配置された各リールの変動を制御するリール制御手段と、
 各リールそれぞれに対応付けて設けられている操作手段に対する停止操作を検知する停止操作検知手段と、
 前記停止操作が検知された場合に前記リールに配置された図柄のうちの一部の図柄を遊技者に視認可能に表示する表示窓と、
 前記開始操作検出手段によって開始操作を検出することに基づき、所定の操作順序で前記停止操作を行うことにより遊技者に遊技価値を付与可能となる特定当選役を含む複数の当選役からいずれかの当選役を決定する当選役決定手段と、
 前記当選役決定手段によって決定した前記特定当選役の入賞を、前記所定の操作順序を報知することによって補助する補助遊技を行う補助遊技状態に移行するか否かを判定する補助遊技状態判定手段と、
 前記補助遊技状態判定手段によって補助遊技状態へ移行すると判定されると、前記補助遊技状態で、該補助遊技状態を終了する終了条件が成立したと判定されるまでの所定の遊技数に亘って行われる前記補助遊技を制御する補助遊技制御手段と、
 前記当選役決定手段が決定した当選役が前記複数の当選役のうち第1の所定の当選役、または第2の所定の当選役とともに決定されることが可能な特別当選役であることに基

10

20

づいて、通常状態よりも遊技者に有利な特別状態を制御し得る特別状態制御手段と、
前記補助遊技制御手段によって制御される前記補助遊技の終了条件を遊技者に有利となるように更新する終了条件更新手段と、

前記複数の当選役に応じて前記終了条件更新手段によって更新され得る前記終了条件の更新値を記憶する記憶手段と、

を具備し、

前記特別当選役は、前記第1の所定の当選役とともに決定される場合よりも、前記第2の所定の当選役とともに決定される場合の方が多く、

前記記憶手段は、

前記第1の所定の当選役が決定された場合に前記特別当選役も決定される割合に基づいた前記更新値と、前記第2の所定の当選役が決定された場合に前記特別当選役も決定される割合に基づいた前記更新値とを記憶する遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例である回胴式遊技機（以下、「スロットマシン」とも称する）では、所定枚数のメダル（遊技媒体）を用いてゲームの開始操作が遊技者によって行われると、当選役の抽選処理が行われる。そして、このスロットマシンでは、この当選役に対する図柄の組み合わせによって入賞すると、その当選役に対して設定されたメダルの払出を行うとともにその遊技における各種の状態を変更する処理が行われることがある。

20

【0003】

このときの状態として、遊技者にとって有利なメダルの払出を受ける状態としてART（アシストリプレイタイム）状態等がある。

【0004】

このART状態における各ゲームにおいては、そのART状態において行われるゲーム数に新たなゲーム数を追加する（上乘せする）ための上乘せゲーム数抽選処理が行われることがあり、この抽選処理において当選すると所定の上乗せゲーム数がART状態において行われるゲーム数に追加加算される。

30

【0005】

このほか、このスロットマシンでは、遊技者にとって有利なメダルの払出を受ける他の状態としてボーナス遊技が行われる状態やAT（アシストタイム）状態がある。このボーナス遊技は、所定の図柄の組合せに基づいて予め指定された所定枚数の払出を受けることが可能な遊技であって、このボーナス遊技は所定の確率によって実行されるように設定されている。また、AT状態は、所定のゲーム数に亘って、若しくは所定のメダルの払い出しを受けるまで等の終了条件が成立するまで、当選役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン上に容易に表示させることができるATゲームが行われる状態である。

【0006】

40

以下の特許文献1には、特別役に当選したときにその特別役とともにBB（ビッグボーナス）のほか、RB（レギュラーボーナス）に当選する信頼度が、予告演出の種別毎に設定されていることが記載されている。

【0007】

さらに、特許文献2には、所定の当選役に当選することによって、その当選した当選役に対して払い出されるメダルの払出枚数が指定され、これらの役に当選したときにART抽選およびボーナス抽選を同時に行うことが記載されている。このほか、この特許文献2には、当選役ごとに異なるART抽選の当選率が設定されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

50

【0008】

【特許文献1】特開2013-116384号公報

【特許文献2】特開2013-056075号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

上記において示すように、所定の当選役に当選すると、その当選役に当選したと同時にARTのほか、BBやRBなどボーナスの抽選処理が行われる技術が公開されている。さらには、ARTの状態で遊技が行われている際に所定の当選役に当選したときには、一例として、新たなゲーム数を追加する上乗せゲーム数抽選処理が行われる。これはあくまで一例であって、このほか予め指定した払い出し枚数が上乗せされる上乗せ払い出し枚数抽選処理が行われることもある。

10

【0010】

このように、所定の当選役に当選したときには同時にさまざまな抽選処理が行われているが、特に、上乗せゲーム数抽選処理では、あくまで所定の当選役に当選したことによってその所定の当選役に応じた新たなゲーム数が追加されることに過ぎない。

【0011】

そこで、本発明は、従来に比べて遊技性をさらに向上させることを可能とした遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

20

【0012】

上記目的を達成するため、請求項1の発明は、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、前記開始操作検出手段による開始操作に基づき、図柄が配置された各リールの変動を制御するリール制御手段と、各リールそれぞれに対応付けて設けられている操作手段に対する停止操作を検知する停止操作検知手段と、前記停止操作が検知された場合に前記リールに配置された図柄のうちの一部の図柄を遊技者に視認可能に表示する表示窓と、前記開始操作検出手段によって開始操作を検出することに基づき、所定の操作順序で前記停止操作を行うことにより遊技者に遊技価値を付与可能となる特定当選役を含む複数の当選役からいずれかの当選役を決定する当選役決定手段と、前記当選役決定手段によって決定した前記特定当選役の入賞を、前記所定の操作順序を報知することによって補助する補助遊技を行う補助遊技状態に移行するか否かを判定する補助遊技状態判定手段と、前記補助遊技状態判定手段によって補助遊技状態へ移行すると判定されると、前記補助遊技状態で、該補助遊技状態を終了する終了条件が成立したと判定されるまでの所定の遊技数に亘って行われる前記補助遊技を制御する補助遊技制御手段と、前記当選役決定手段が決定した当選役が前記複数の当選役のうち第1の所定の当選役、または第2の所定の当選役とともに決定されることが可能な特別当選役であることに基づいて、通常状態よりも遊技者に有利な特別状態を制御し得る特別状態制御手段と、前記補助遊技制御手段によって制御される前記補助遊技の終了条件を遊技者に有利となるように更新する終了条件更新手段と、前記複数の当選役に応じて前記終了条件更新手段によって更新され得る前記終了条件の更新値を記憶する記憶手段と、を具備し、前記特別当選役は、前記第1の所定の当選役とともに決定される場合よりも、前記第2の所定の当選役とともに決定される場合の方が多く、前記記憶手段は、前記第1の所定の当選役が決定された場合に前記特別当選役も決定される割合に基づいた前記更新値と、前記第2の所定の当選役が決定された場合に前記特別当選役も決定される割合に基づいた前記更新値とを記憶する。

30

40

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、従来に比べて遊技性をさらに向上させることが可能となるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0014】

50

- 【図1】本発明の実施の形態における遊技機の正面図の一例を示す図。
- 【図2】キャビネットの内部構造の一例を示す図。
- 【図3】前面扉の裏面の一例を示す図。
- 【図4】遊技機全体のブロック図の一例を示す図。
- 【図5】図柄配置テーブルの一例を示す図。
- 【図6】図柄コードテーブルの一例を示す図。
- 【図7】図柄組み合わせテーブルの一例を示す図。
- 【図8】ボタンの停止操作に基づく当選役の入賞状態を示すテーブル図のほか、遊技状態間の移行状態を示す図。
- 【図9】RT0用当選エリア決定テーブルの一例を示す図。 10
- 【図10】RT1用当選エリア決定テーブルの一例を示す図。
- 【図11】RT2用当選エリア決定テーブルの一例を示す図。
- 【図12】RT3用当選エリア決定テーブルの一例を示す図。
- 【図13】RT4用当選エリア決定テーブルの一例を示す図。
- 【図14】RB用当選エリア決定テーブルの一例を示す図。
- 【図15】ボーナス当選割合指定テーブルの一例を示す図。
- 【図16】状態管理テーブルの一例を示す図。
- 【図17】状態移行図の一例を示す図。
- 【図18】演出決定テーブルの一例を示す図。
- 【図19】ART準備状態移行ゲーム数決定テーブルの一例を示す図。 20
- 【図20】Bonus状態用ARTゲーム数決定テーブルの一例を示す図。
- 【図21】上乗せゲーム数設定テーブルの一例を示す図。
- 【図22】メイン制御基板におけるプログラム開始処理を示す図。
- 【図23】メイン制御基板におけるメインループ処理を示す図。
- 【図24】メイン制御基板におけるスタートレバーチェック処理を示す図。
- 【図25】メイン制御基板における内部抽選処理を示す図。
- 【図26】メイン制御基板における図柄コード設定処理を示す図。
- 【図27】メイン制御基板におけるリール回転開始準備処理を示す図。
- 【図28】メイン制御基板におけるリール回転中処理を示す図。
- 【図29】メイン制御基板における表示判定処理を示す図。 30
- 【図30】メイン制御基板における遊技状態移行処理を示す図。
- 【図31】メイン制御基板におけるBonus作動中処理を示す図。
- 【図32】メイン制御基板におけるBonus作動時処理を示す図。
- 【図33】メイン制御基板における割込処理を示す図。
- 【図34】サブ制御基板におけるメイン処理を示す図。
- 【図35】サブ制御基板における主基板通信処理を示す図。
- 【図36】サブ制御基板におけるコマンド解析処理を示す図。
- 【図37】サブ制御基板におけるリール回転開始受付コマンド受信時処理を示す図。
- 【図38】サブ制御基板における通常状態用処理を示す図。
- 【図39】サブ制御基板におけるART準備状態用処理を示す図。 40
- 【図40】サブ制御基板におけるART状態用処理を示す図。
- 【図41】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時処理を示す図。
- 【図42】サブ制御基板におけるART突入リプレイ表示時処理を示す図。
- 【図43】サブ制御基板におけるブランク表示時処理を示す図。
- 【図44】サブ制御基板における特殊リプレイ表示時処理を示す図。
- 【図45】サブ制御基板におけるBonus表示時処理を示す図。
- 【図46】サブ制御基板におけるBonus終了コマンド受信時処理を示す図。
- 【図47】サブ制御基板における擬似ボーナス状態用処理の詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図48】液晶表示装置に表示されるアニメーション1を示す図。 50

【図49】液晶表示装置に表示されるアニメーション2を示す図。

【図50】追加ゲーム数が加算されたことを遊技者に示す画面を表す図(その1)。

【図51】追加ゲーム数が加算されたことを遊技者に示す画面を表す図(その2)。

【図52】追加ゲーム数が加算されたことを遊技者に示す画面を表す図(その3)。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、本発明の実施の形態における遊技機について説明する。

【0016】

まず、図1～図3を用いて、本発明の実施の形態における遊技機1の構成について具体的に説明する。図1は、遊技機の正面図の一例を示す図であり、図2は、キャビネット2の内部構造の一例を示す図である。また、図3は、前面扉の裏面の一例を示す図である。

10

【0017】

本実施形態における遊技機1は、後述のキャビネット2と、前面扉3等から構成されている。

【0018】

キャビネット2は、略矩形状の箱体であって、正面側に開口を有する。また、キャビネット2の正面左側に設けられた蝶番機構2aにより、前面扉3を開閉可能に軸支する。

【0019】

鍵穴4は、前面扉3の中央右側に設けられ、図示しない施錠装置により前面扉3を開錠するために設けられている。ここで、遊技店の店員等がメンテナンス作業や、設定値の変更等を行う場合に、前面扉3に設けられている図示しない施錠装置の開錠が行われる。まず、前面扉3の鍵穴4に図示しない専用の鍵を挿入して時計回り方向に所定角度回転することにより開錠する。次に、前面扉3を開放し、メンテナンス作業や、設定値の変更等の作業を行う。そして、メンテナンス作業や、設定値の変更等が終了すると、前面扉3を閉じることにより施錠される。

20

【0020】

サイドランプ5a、5bは、前面扉3の正面視左右両端に設けられるとともに、高輝度発光ダイオードを内蔵している。また、サイドランプ5a、5bは、遊技者の視覚に訴える形状及び色彩、模様、絵柄等を施してデザイン設計されており、後述のART状態中等の所定のタイミングにおいて、後述の演出制御基板410により点灯又は点滅する制御が行われる。なお、サイドランプ5a、5bを総称して「サイドランプ5」と記載する場合がある。

30

【0021】

メダル投入口6は、後述の十字キー19の正面視右側に設けられ、遊技者がメダルを投入するために設けられている。

【0022】

1BETボタン7は、後述のスタートランプ23の下方に設けられ、クレジットされたメダルのうち、「1」枚のメダルを遊技に使用するために設けられている。

【0023】

MAX-BETボタン8は、1BETボタン7の正面視右側に設けられ、貯留(クレジット)されたメダルのうち、一遊技(1ゲーム)において使用可能な最大枚数のメダルを、遊技に使用するために設けられている。ここで、本実施形態において、一遊技において、使用可能なメダルの最大値は「3」枚である。なお、1BETボタン7と、MAX-BETボタン8を総称して「BETボタン7、8」と記載する場合がある。

40

【0024】

精算ボタン9は、1BETボタン7の下方に設けられ、遊技者が獲得したメダルのうち、貯留されているメダルの精算を行うために設けられている。なお、本実施形態において、貯留可能なメダルの最大枚数は「50」枚である。

【0025】

スタートレバー10は、精算ボタン9の正面視右側に設けられ、遊技者により、後述の

50

左リール17a、中リール17b、右リール17cの回転を開始する契機となる開始操作を検出するために設けられている。ここで、遊技者による開始操作が検出されたことに基づいて、後述のメイン制御基板300は、ハード乱数を取得する処理や、後述の左リール17a、中リール17b、右リール17cの回転を開始する処理を行う。また、スタートレバー10の握り玉の部分は、透光性を有する樹脂により形成されており、握り玉部には、後述のスタートレバー演出用ランプ42が内蔵されている。そして、後述の演出制御基板410は、所定の条件が充足されたことに基づいて、スタートレバー演出用ランプ42の点灯・点滅制御を行う。これにより、遊技者の視覚に訴える演出が行われる。

【0026】

左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13は、スタートレバー10の正面視右側に設けられ、停止ボタンユニット14によりユニット化されている。また、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13は、遊技者により後述の左リール17a、中リール17b、右リール17cの回転を停止する契機となる停止操作を検出するために設けられている。なお、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を総称して「停止ボタン11、12、13」と記載する場合がある。

【0027】

返却ボタン15は、停止ボタンユニット14の正面視右側に設けられている。また、返却ボタン15は、メダル投入口6に投入されたメダルが後述のセクター16に詰まった場合に、詰まったメダルを返却するために設けられている。

【0028】

セクター16は、メダル投入口6の内部に設けられ、メダル投入口6に投入されたメダルの材質や形状等が適正であるか否かを判別するために設けられている。また、セクター16には、適正なメダルの通過を検出するためのメダルセンサ16sが設けられている。そして、このメダルセンサ16sにより、メダル投入口6に投入されたメダルが適正なメダルであると判別された場合には、当該適正なメダルを後述のホッパーガイド部材522により、後述のホッパー520へ案内する。一方で、メダルセンサ16sにより、メダル投入口6に投入されたメダルが適正なメダルでないと判別された場合には、後述のガイド部材523により後述のメダル払出口33から排出する。

【0029】

左リール17a、中リール17b、右リール17cは、キャビネット2の内部に設けられており、それぞれ円筒状の構造を有している。また、左リール17a、中リール17b、右リール17cの円筒状の構造の周面には、透光性のシートが装着されており、当該シートには、複数種類の図柄が一行に描かれている。そして、左リール17a、中リール17b、右リール17cは、後述のステッピングモータ101、102、103を励磁することにより回転駆動され、複数種類の図柄が変動表示される。また、本実施形態において、左リール17a、中リール17b、右リール17cは、リールユニット17dによりユニット化されており、遊技機1に対して、左リール17a、中リール17b、右リール17cの着脱が容易となっている。なお、左リール17a、中リール17b、右リール17cを総称して「リール17」と記載する場合がある。

【0030】

演出ボタン18は、MAX-BETボタン8の正面視右側に設けられており、遊技者が所定のタイミングで操作するために設けられている。また、演出ボタン18は、演出ボタン検出スイッチ18swが接続されており、後述のサブ制御基板400は、演出ボタン検出スイッチ18swが演出ボタン18の操作を検出した場合に、後述の演出制御基板410を介して、後述の液晶表示装置46の制御を行う。なお、演出ボタン18を設けずに、1BETボタン7や、MAX-BETボタン8を演出ボタン18と共用とすることもできる。この場合において、後述のメイン制御基板300は、(a)1BETスイッチ7swにより1BETボタン7の操作が検出された場合、(b)MAX-BETスイッチ8swによりMAX-BETボタン8の操作が検出された場合に、後述のサブ制御基板400に対して所定のコマンドを送信する制御を行う。そして、後述のサブ制御基板400は、所

10

20

30

40

50

定のコマンドを受信したことに基づいて、後述の液晶表示装置 4 6 の制御等を行う。これにより、別途演出ボタン 1 8 を設ける必要が無いため、部品点数を削減することができる。

【 0 0 3 1 】

十字キー 1 9 は、演出ボタン 1 8 の正面視右側に設けられており、少なくとも 2 方向（通常 4 方向）へ押圧操作が可能であり、遊技者が所定のタイミングで操作するために設けられている。また、十字キー 1 9 は、十字キー検出スイッチ 1 9 s w が接続されており、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、十字キー検出スイッチ 1 9 s w が十字キー 1 9 の操作を検出した場合に、後述の演出制御基板 4 1 0 を介して、後述の液晶表示装置 4 6 の制御を行う。

10

【 0 0 3 2 】

パネル 2 0 は、表示窓 2 1、演出用ランプ 2 2 a ~ 2 2 j、スタートランプ 2 3、B E T ランプ 2 4 a ~ 2 4 c、貯留枚数表示器 2 5、遊技状態表示ランプ 2 6、払出枚数表示器 2 7、投入可能表示ランプ 2 8、再遊技表示ランプ 2 9 及び停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c から構成されている。

【 0 0 3 3 】

表示窓 2 1 は、パネル 2 0 の中央部に設けられ、リール 1 7 を視認可能とするために設けられている。具体的には、パネル 2 0 のうち、表示窓 2 1 に該当する領域を透過させることにより、リール 1 7 の周面に描かれた図柄を視認可能としている。

【 0 0 3 4 】

演出用ランプ 2 2 a ~ 2 2 j は、パネル 2 0 の左右両端の透過部分の背面側に設けられており、所定の条件下で発光することにより、現在の状態（例えば、後述の A R T 状態）を報知するために設けられている。より具体的には、演出用ランプ 2 2 a ~ 2 2 e は、表示窓 2 1 の正面視左側に設けられており、演出用ランプ 2 2 f ~ 2 2 j は、表示窓 2 1 の正面視右側に設けられている。なお、演出用ランプ 2 2 a ~ 2 2 j を総称して「演出用ランプ 2 2」と記載する場合がある。

20

【 0 0 3 5 】

スタートランプ 2 3 は、1 B E T ボタン 7 の上部に設けられており、スタートレバー 1 0 の開始操作を受け付けることが可能であるか否かを報知するために設けられている。具体的には、メイン制御基板 3 0 0 は、(a) メダル投入口 6 にメダルが「 3 」枚投入された場合、または、(b) 貯留されているメダルの枚数が「 3 」枚以上の状態で、B E T ボタン 7、8 の操作がなされたことにより、投入枚数が「 3 」枚となった場合に、スタートランプ 2 3 を点灯することにより、スタートレバー 1 0 による開始操作を受け付けることが可能である旨を報知する制御を行う。

30

【 0 0 3 6 】

B E T ランプ 2 4 a ~ 2 4 c は、スタートランプ 2 3 の正面視右側に設けられており、遊技に使用するメダルの投入枚数を報知するために設けられている。具体的には、遊技に使用するメダルの投入枚数が「 1 」枚の場合には、B E T ランプ 2 4 a が点灯し、遊技に使用するメダルの投入枚数が「 2 」枚の場合には、B E T ランプ 2 4 b が点灯し、遊技に使用するメダルの投入枚数が「 3 」枚の場合には、B E T ランプ 2 4 c が点灯する。なお、B E T ランプ 2 4 a ~ 2 4 c を総称して「B E T ランプ 2 4」と記載する場合がある。

40

【 0 0 3 7 】

貯留枚数表示器 2 5 は、B E T ランプ 2 4 の正面視右側に設けられている。また、貯留枚数表示器 2 5 は、遊技者のメダルであって、遊技機 1 に貯留されているメダルの貯留枚数を表示するために設けられている。

【 0 0 3 8 】

遊技状態表示ランプ 2 6 a、2 6 b は、貯留枚数表示器 2 5 の正面視右側に設けられている。また、遊技状態表示ランプ 2 6 a、2 6 b は、メイン制御基板 3 0 0 による発光制御がなされることにより、現在の遊技状態が報知される。なお、遊技状態表示ランプ 2 6 a、2 6 b を総称して「遊技状態表示ランプ 2 6」と記載する場合がある。

50

【0039】

払出枚数表示器27は、遊技状態表示ランプ26bの正面視右側に設けられている。また、払出枚数表示器27は、BETボタン7、8を操作することにより有効化された有効ライン上に揃った図柄の組み合わせに応じて払い出されるメダルの払出枚数を表示するために設けられている。また、払出枚数表示器27は、遊技機1がエラー状態となった場合に、エラー状態になったことを表示するために設けられている。

【0040】

ここで、本実施形態において、有効ラインは、表示窓21に表示された左リール17a、中リール17b、右リール17cそれぞれの3つの図柄のうち、左リール17aの中段に表示された図柄と、中リール17bの中段に表示された図柄と、右リール17cの中段に表示された図柄を直線で結んだ「中段ライン」のみを有効ラインとしている。なお、中段ラインを単に「中段」と記載する場合がある。

10

【0041】

なお、左リール17aの上段に表示された図柄と、中リール17bの上段に表示された図柄と、右リール17cの上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「上段」または「上段ライン」と記載する場合がある。また、左リール17aの下段に表示された図柄と、中リール17bの下段に表示された図柄と、右リール17cの下段に表示された図柄を直線で結んだラインを「下段」または「下段ライン」と記載する場合がある。また、左リール17aの下段に表示された図柄と、中リール17bの中段に表示された図柄と、右リール17cの上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「右上がり」または「右上がりライン」と記載する場合がある。また、左リール17aの上段に表示された図柄と、中リール17bの中段に表示された図柄と、右リール17cの下段に表示された図柄を直線で結んだラインを「右下がり」または「右下がりライン」と記載する場合がある。

20

【0042】

投入可能表示ランプ28は、払出枚数表示器27の正面視右側に設けられている。ここで、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6に投入されたメダルを貯留することが可能である場合には、投入可能表示ランプ28を点灯させる制御を行う。一方、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6に投入されたメダルを貯留することが不可能である場合には、投入可能表示ランプ28を消灯させる制御を行う。

【0043】

なお、本実施形態においては、貯留可能なメダルの最大枚数は「50枚」であるため、後述のメイン制御基板300は、貯留しているメダルの枚数が「50枚」未満の場合に投入可能表示ランプ28を点灯する制御を行い、貯留しているメダルの枚数が「50枚」の場合に投入可能表示ランプ28を消灯する制御を行う。また、有効ライン上に後述の再遊技に係る図柄の組み合わせが表示された場合にも、投入可能表示ランプ28を消灯する制御を行う。

30

【0044】

再遊技表示ランプ29は、投入可能表示ランプ28の下方に設けられている。また、再遊技表示ランプ29は、有効ライン上に後述の再遊技に係る図柄の組み合わせが表示された場合に点灯する。これにより、遊技者に対して、有効ライン上に「再遊技」に係る図柄の組み合わせが表示されたことと、遊技者に対して、メダルを使用することなく、次の遊技を行うことが可能である旨を報知している。

40

【0045】

停止操作順序表示ランプ30a～30cは、表示窓21の下部に設けられている。具体的には、停止操作順序表示ランプ30aは、左リール17aの下方に設けられており、停止操作順序表示ランプ30bは、中リール17bの下方に設けられており、停止操作順序表示ランプ30cは、右リール17cの下方に設けられている。また、停止操作順序表示ランプ30a～30cは、後述のメイン制御基板300により決定された当選エリア（以下、「当選役」とも称する）に基づいて、停止ボタン11、12、13の最適な停止操作順序を遊技者に対して報知するために設けられている。具体的には、左停止ボタン11を

50

停止操作することが最適なタイミングである場合には、停止操作順序表示ランプ 30 a を点灯又は点滅させ、中停止ボタン 12 を停止操作することが最適なタイミングである場合には、停止操作順序表示ランプ 30 b を点灯又は点滅させ、右停止ボタン 13 を停止操作することが最適なタイミングである場合には、停止操作順序表示ランプ 30 c を点灯又は点滅させることにより最適な停止操作順序の報知を行う。なお、停止操作順序表示ランプ 30 a ~ 30 c を総称して「停止操作順序表示ランプ 30」と記載する場合がある。

【0046】

腰部パネル 31 は、停止ボタンユニット 14 の下方に設けられ、機種名やモチーフ等を遊技者へ認識させるために設けられている。具体的には、登場キャラクタの絵などが描かれている。また、腰部パネル 31 の背面には図示しないライトが設けられており、当該図示しないライトを発光させることにより、遊技機 1 の機種名やモチーフ等を遊技者へ認識し易くしている。

10

【0047】

受皿ユニット 32 は、腰部パネル 31 の下方に設けられており、後述のメダル払出口 33 から排出されたメダルを受け入れて貯留するために設けられている。

【0048】

メダル払出口 33 は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、メダルの払出を行う場合において、後述のホッパー 520 を駆動した際に、ホッパー 520 により払い出されるメダルを排出するために設けられている。また、メダルセンサ 16 s により、メダル投入口 6 に投入されたメダルが適正なメダルでないと判別された場合や、メダルの投入受付禁止時において、メダル投入口 6 にメダルが投入された場合に、メダル投入口 6 に投入されたメダルを、メダル払出口 33 を介して受皿ユニット 32 に排出するために設けられている。

20

【0049】

ここで、本実施形態において、メダルの投入受付禁止時とは、(a)左リール 17 a、中リール 17 b、右リール 17 c が回転している場合や、(b)再遊技に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されている場合をいう。

【0050】

下部スピーカ 34 a、34 b は、メダル払出口 33 の左右両側に設けられており、演出を行う際に BGM や音声、効果音等を出力するために設けられている。なお、下部スピーカ 34 a、34 b を総称して「下部スピーカ 34」と記載する場合がある。

30

【0051】

上部スピーカ 35 a、35 b は、後述の液晶表示装置 46 の左右両側に設けられており、下部スピーカ 34 と同様に、演出を行う際に BGM や音声、効果音等を出力するために設けられている。なお、上部スピーカ 35 a、35 b を総称して「上部スピーカ 35」と記載する場合があり、下部スピーカ 34 及び上部スピーカ 35 を総称して「スピーカ 34、35」と記載する場合がある。

【0052】

設定表示部 36 は、現在の設定値を表示するために設けられている。具体的には、図示しない設定変更用の鍵を図示しない鍵穴に挿入した状態で所定角度回動させると、メイン制御基板 300 は、現在設定されている設定値を設定表示部 36 に表示する制御を行う。

40

【0053】

設定変更ボタン 37 は、設定値を変更するために設けられている。ここで、設定値を変更する方法は、まず、上述した通り、図示しない設定変更用の鍵を鍵穴に挿入した状態で所定角度回動させることにより、現在設定されている設定値が設定表示部 36 に表示される。

【0054】

次に、設定変更ボタン 37 を操作することにより、設定表示部 36 に表示されている設定値が切替表示されるので、決定したい設定値が設定表示部 36 に表示されるまで設定変更ボタン 37 を繰り返し操作する。

50

【 0 0 5 5 】

そして、決定したい設定値が設定表示部 3 6 に表示されている状態で、スタートレバー 1 0 を操作する。次に、回動されている設定変更用の鍵を抜差可能な角度に戻す操作を行う。これらの操作を行うことにより、設定値が変更される。

【 0 0 5 6 】

ここで、本実施形態において、遊技機 1 でエラーが発生した場合に、エラーを解除するためのエラー解除ボタンを設けていない。このため、メイン制御基板 3 0 0 は、遊技機 1 でエラーが発生した場合において、後述の設定変更スイッチ 3 7 s w が設定変更ボタン 3 7 の操作を検出したことに基づいて、エラー状態から復帰する制御を行う。即ち、本実施形態において、設定変更ボタン 3 7 は、設定値を切り替える機能と、エラー状態から復帰するための機能を有する。

10

【 0 0 5 7 】

なお、本実施形態において、設定値は、「設定 1」から「設定 6」の 6 段階の設定値が設けられており、設定表示部 3 6 に「1」が表示されている状態において、設定変更ボタン 3 7 が操作されると、設定表示部 3 6 に「2」が表示され、以降、設定変更ボタン 3 7 を操作する毎に、設定表示部 3 6 に表示される設定値が「1」ずつ加算表示される。ただし、設定表示部 3 6 に「6」が表示されている状態において、設定変更ボタン 3 7 が操作されると、設定表示部 3 6 には「1」が表示される。

【 0 0 5 8 】

液晶表示装置 4 6 は、リール 1 7 の上方に設けられ、動画像・静止画像等を表示する演出を行うために設けられている。また、液晶表示装置 4 6 は、後述の内部抽選処理の結果に係る情報を報知したり、入賞に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に停止表示させるために必要な情報を報知したりするために設けられている。具体的には、液晶表示装置 4 6 は、停止操作順序表示ランプ 3 0 と同様に、後述のメイン制御基板 3 0 0 により決定された当選エリアに基づいて、停止ボタン 1 1、1 2、1 3 の最適な停止操作順序を遊技者に対して報知する。

20

【 0 0 5 9 】

メイン制御基板 3 0 0 は、キャビネット 2 の内部であって、リール 1 7 の上方に設けられており、遊技機 1 の制御を行うために設けられている。なお、メイン制御基板 3 0 0 についての詳細は後述する。

30

【 0 0 6 0 】

サブ制御基板 4 0 0 は、前面扉 3 の裏面上方に設けられており、液晶表示装置 4 6 や、スピーカ 3 4、3 5 の制御を行うために設けられている。なお、サブ制御基板 4 0 0 についての詳細は後述する。

【 0 0 6 1 】

電源装置 5 1 0 は、キャビネット 2 の内部であって、後述のホッパー 5 2 0 の正面視左側に設けられており、遊技機 1 に電力を供給するために設けられている。

【 0 0 6 2 】

ホッパー 5 2 0 は、キャビネット 2 の内部であって、電源装置 5 1 0 の正面視右側に設けられており、遊技者に対してメダルを払い出すために設けられている。また、ホッパー 5 2 0 は、後述のメイン制御基板 3 0 0 からの所定の信号に基づいて、駆動制御が行われる。また、後述の電源基板 5 0 0 は、ホッパーに設けられたメダルセンサ（図示せず）により、所定枚数のメダルが排出されたか否かを判断し、所定枚数のメダルが排出されたと判断された場合に、メイン制御基板 3 0 0 に対して、所定枚数のメダルの払出が完了した旨の信号を送信する。これにより、後述のメイン制御基板 3 0 0 は、所定枚数のメダルの払出が完了したことを認識することができる。

40

【 0 0 6 3 】

排出スリット 5 2 1 は、ホッパー 5 2 0 に設けられており、ホッパー 5 2 0 からメダルを排出するために設けられている。

【 0 0 6 4 】

50

ホッパーガイド部材 5 2 2 は、メダルセンサ 1 6 s により、メダル投入口 6 に投入されたメダルが適正なメダルであると判別された場合に、当該判別されたメダルをホッパー 5 2 0 へ案内するために設けられている。

【 0 0 6 5 】

ガイド部材 5 2 3 は、メダル投入口 6 に異物が投入された場合や、メダルセンサ 1 6 s により、メダル投入口 6 に投入されたメダルが適正なメダルでないと判別された場合に、遺物や、適正なメダルでないと判別されたメダルをメダル払出口 3 3 へ案内するために設けられている。

【 0 0 6 6 】

払出ガイド部材 5 2 4 は、ホッパー 5 2 0 の排出スリット 5 2 1 から排出されたメダルを受皿ユニット 3 2 のメダル払出口 3 3 側に案内するために設けられている。

【 0 0 6 7 】

補助貯留部 5 3 0 は、ホッパー 5 2 0 に貯留されているメダルが溢れた場合に、溢れたメダルを収納するために設けられている。

【 0 0 6 8 】

次に、図 4 を用いて、本発明における遊技機 1 の構成について具体的に説明する。

【 0 0 6 9 】

遊技機 1 は、遊技機 1 の主たる動作を制御するメイン制御基板 3 0 0 に対して、リール制御基板 1 0 0、中継基板 2 0 0、サブ制御基板 4 0 0、電源基板 5 0 0 が接続されている。

【 0 0 7 0 】

メイン制御基板 3 0 0 は、メイン CPU 3 0 1、メイン ROM 3 0 2、メイン RAM 3 0 3、乱数発生器 3 0 4、I / F (インタフェース) 回路 3 0 5 を有している。また、メイン制御基板 3 0 0 には、設定表示部 3 6、設定変更スイッチ 3 7 s w、外部集中端子板 3 8 が接続されている。

【 0 0 7 1 】

メイン CPU 3 0 1 は、メイン ROM 3 0 2 に記憶されているプログラムを読み込み、遊技の進行に合わせて所定の演算処理を行うことにより、リール制御基板 1 0 0、中継基板 2 0 0、サブ制御基板 4 0 0、電源基板 5 0 0 に対して所定の信号を送信する。

【 0 0 7 2 】

メイン ROM 3 0 2 は、メイン CPU 3 0 1 により実行される制御プログラム、当選エリア決定テーブル等のデータテーブル、サブ制御基板 4 0 0 に対するコマンドを送信するためのデータ等を記憶している。具体的には、メイン ROM 3 0 2 は、後述の図柄配置テーブル、後述の図柄コードテーブル、後述の図柄組み合わせテーブル、後述の RT 0 用当選エリア決定テーブル、後述の RT 1 用当選エリア決定テーブル、後述の RT 2 用当選エリア決定テーブル、後述の RT 3 用当選エリア決定テーブル、後述の RT 4 用当選エリア決定テーブル、後述の RB 用当選エリア決定テーブル等を記憶している。ここに示したテーブルはメイン ROM 3 0 2 に記憶している一部のテーブルを示しているに過ぎず、これら以外にもさまざまなテーブルを記憶している。

【 0 0 7 3 】

メイン RAM 3 0 3 は、メイン CPU 3 0 1 によるプログラムの実行により決定された各種データを格納する格納領域が設けられている。具体的には、メイン RAM 3 0 3 には、(a) 後述のサブ制御基板 4 0 0 に対してコマンドを送信するための演出用伝送データ格納領域、(b) 再遊技が作動している旨を記憶するための再遊技作動中フラグ格納領域、(c) 後述の内部抽選処理を行う際に、後述の乱数発生器 3 0 4 により抽出した乱数値を記憶するための当選エリア決定用乱数値格納領域、(d) 遊技状態を格納するための遊技状態格納領域、(e) 後述の内部抽選処理を行う際に、抽選回数を記憶するための抽選回数格納領域、(f) ステッピングモータ 1 0 1、1 0 2、1 0 3 により、リール 1 7 が回転している状態において、停止ボタン 1 1、1 2、1 3 が操作された際に取得する押圧基準位置を記憶する押圧基準位置格納領域、(g) メダル投入口 6 に投入されたメダルの

10

20

30

40

50

枚数を記憶するメダル投入枚数格納領域、(h)後述の内部抽選処理により決定された当選エリアに係る情報を記憶する当選エリア格納領域、(i)RB遊技状態において遊技可能なゲーム数を記憶するための遊技可能回数カウンタ、(j)RB遊技状態において入賞可能な回数を記憶するための入賞回数カウンタ、(k)ボーナス遊技(「特別遊技」のほか、「BB」や「Bonus」とも称する)で払い出したメダルの枚数計数するための払出枚数カウンタ等が設けられている。このボーナス遊技は、所定の枚数、メダルが払い出されることを終了条件としており、この終了条件が成立することで終了する。このときの終了条件を「ボーナス終了条件」とも称する。

【0074】

乱数発生器304は、当選エリア等を決定するための乱数を生成するために設けられている。ここで、本実施形態において、乱数発生器304は、「0」～「65535」の範囲で乱数値を生成する。

10

【0075】

I/F(インタフェース)回路305は、メイン制御基板300と、リール制御基板100、中継基板200、サブ制御基板400、電源基板500間での信号(コマンド)の送受信を行うための回路である。

【0076】

設定変更スイッチ37swは、設定変更ボタン37が操作されたことを検出するためのスイッチである。また、図示しない設定変更用の鍵を鍵穴に挿入した状態で所定角度回転させた状態において、設定変更スイッチ37swにより、設定変更ボタン37の操作が検出された場合に、メインCPU301は、設定表示部36に設定値を切替表示する制御を行う。

20

【0077】

また、メインCPU301は、エラー状態において、設定変更スイッチ37swにより設定変更ボタン37の操作が検出されたことに基づいて、エラー状態から復帰する制御を行う。

【0078】

外部集中端子板38は、遊技機1の内部に設けられ、図示しないホールコンピュータに対して、(a)メダル投入口6に投入したメダルの枚数を特定可能なメダル投入信号、(b)遊技者に対して払い出したメダルの枚数を特定可能なメダル払出信号、(c)RT3遊技状態へ移行したことを特定可能な遊技状態移行信号、(d)リール17の回転が開始したことを特定可能なリール回転開始信号等の所定の信号を出力するために設けられている。

30

【0079】

中継基板200には、1BETスイッチ7sw、MAX-BETスイッチ8sw、精算スイッチ9sw、スタートスイッチ10sw、左停止スイッチ11sw、中停止スイッチ12sw、右停止スイッチ13sw、メダルセンサ16s、スタートランプ23、BETランプ24、貯留枚数表示器25、遊技状態表示ランプ26、払出枚数表示器27、投入可能表示ランプ28、再遊技表示ランプ29、セレクターセンサ39s、リセットキーセンサ40s、ドア開放センサ41sが接続されている。

40

【0080】

1BETスイッチ7swは、遊技者による1BETボタン7の操作を検出するためのスイッチである。また、1BETスイッチ7swにより、遊技者による1BETボタン7の操作が検出された場合に、中継基板200は、メイン制御基板300のI/F回路305に対して所定の信号を送信する。そして、メインCPU301は、中継基板200から所定の信号を受信したに基づいて、遊技者が貯留しているメダルから「1」枚のメダルを使用する制御を行う。

【0081】

MAX-BETスイッチ8swは、遊技者によるMAX-BETボタン8の操作を検出するためのスイッチである。また、MAX-BETスイッチ8swにより、MAX-BE

50

Tボタン8の遊技者による操作が検出された場合に、中継基板200は、メイン制御基板300のI/F回路305に対して所定の信号を送信する。そして、メインCPU301は、中継基板200から所定の信号を受信したことに基づいて、遊技者が貯留しているメダルから「3」枚のメダルを使用する制御を行う。なお、1BETスイッチ7swと、MAX-BETスイッチ8swを総称して「BETスイッチ7sw、8sw」と記載する場合がある。

【0082】

精算スイッチ9swは、遊技者による精算ボタン9の操作を検出するためのスイッチである。また、精算スイッチ9swにより、遊技者による精算ボタン9の操作が検出された場合に、中継基板200は、メイン制御基板300のI/F回路305に対して所定の信号を送信する。そして、メインCPU301は、中継基板200から所定の信号を受信したことに基づいて、電源基板500に対して、貯留しているメダルの返却を行う旨の信号を出力する。そして、電源基板500は、ホッパー520により、貯留しているメダルを返却する制御を行う。

10

【0083】

スタートスイッチ10swは、遊技者によるスタートレバー10の操作を検出するためのスイッチである。また、スタートスイッチ10swにより、遊技者によるスタートレバー10の操作が検出された場合に、中継基板200は、メイン制御基板300のI/F回路305に対して所定の信号を送信する。そして、メインCPU301は、中継基板200から所定の信号を受信したことに基づいて、リール17の回転を開始する制御等を行う。

20

【0084】

左停止スイッチ11swは、遊技者による左停止ボタン11の操作を検出するためのスイッチである。また、左停止スイッチ11swにより、遊技者による左停止ボタン11の操作が検出された場合に、中継基板200は、メイン制御基板300のI/F回路305に対して所定の信号を送信する。そして、メインCPU301は、中継基板200から所定の信号を受信したことに基づいて、回転中の左リール17aを停止する制御を行う。

【0085】

中停止スイッチ12swは、遊技者による中停止ボタン12の操作を検出するためのスイッチである。また、中停止スイッチ12swにより、遊技者による中停止ボタン12の操作が検出された場合に、中継基板200は、メイン制御基板300のI/F回路305に対して所定の信号を送信する。そして、メインCPU301は、中継基板200から所定の信号を受信したことに基づいて、回転中の中リール17bを停止する制御を行う。

30

【0086】

右停止スイッチ13swは、遊技者による右停止ボタン13の操作を検出するためのスイッチである。また、右停止スイッチ13swにより、遊技者による右停止ボタン13の操作が検出された場合に、中継基板200は、メイン制御基板300のI/F回路305に対して所定の信号を送信する。そして、メインCPU301は、中継基板200から所定の信号を受信したことに基づいて、回転中の右リール17cを停止する制御を行う。なお、左停止スイッチ11sw、中停止スイッチ12sw、右停止スイッチ13swを総称して「停止スイッチ11sw、12sw、13sw」と記載する場合がある。

40

【0087】

なお、本実施形態において、停止スイッチ11sw、12sw、13swは、停止ボタン11、12、13の操作のON/OFFが検出可能に設けられている。従って、遊技者により停止ボタン11、12、13の操作がされたとき(ONエッジ)、及び遊技者が停止ボタン11、12、13の操作した後、遊技者の指が停止ボタン11、12、13から離れたとき(OFFエッジ)を検出可能に設けられている。

【0088】

メダルセンサ16sは、メダル投入口6に適正なメダルが投入されたこと検出するためのセンサである。また、メダルセンサ16sにより、正常なメダルの通過が検出された場

50

合に、中継基板 200 は、メイン制御基板 300 の I / F 回路 305 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン CPU 301 は、中継基板 200 から所定の信号を受信したことに基づいて、メダルが投入された時に行われる処理を行う。

【0089】

セレクターセンサ 39s は、不正行為を検出するためのセンサである。また、セレクターセンサ 39s により、不正行為が検出された場合に、中継基板 200 は、メイン制御基板 300 の I / F 回路 305 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン CPU 301 は、中継基板 200 から所定の信号を受信したことに基づいて、不正行為を検出した時に行われる処理を行う。

【0090】

リセットキーセンサ 40s は、鍵穴 4 に図示しない専用の鍵が挿入され、反時計回り方向に所定角度回動されたことを検出するためのセンサである。また、リセットキーセンサ 40s により、鍵穴 4 に図示しない専用の鍵が挿入され、反時計回り方向に所定角度回動されたことが検出された場合において、中継基板 200 は、メイン制御基板 300 の I / F 回路 305 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン CPU 301 は、中継基板 200 から所定の信号を受信したことに基づいて、エラー状態から復帰する制御を行う。

【0091】

ドア開放センサ 41s は、鍵穴 4 の裏面側に設けられ、前面扉 3 の開放を検知するためのセンサである。なお、本実施形態において、ドア開放センサ 41s は、発光部と受光部からなり、鍵穴 4 に図示しない専用の鍵を挿入し、当該専用の鍵を時計回り方向に所定角度回動させると、図示しない施錠部が回動することとなる。そして、当該施錠部が回動することにより、発光部から発光された光が受光部に届かなくなる。これにより、ドア開放センサ 41s は、前面扉 3 の開放を検知することとなる。

【0092】

電源基板 500 には、電源装置 510、ホッパー 520、補助貯留部満タンセンサ 530s が接続されている。

【0093】

電源装置 510 は、電源ボタン 511、及び電源スイッチ 511sw を有している。

【0094】

電源ボタン 511 は、遊技店の店員等が遊技機 1 に電力を供給する操作を行うために設けられている。また、電源ボタン 511 は、電源スイッチ 511sw が接続されている。

【0095】

電源スイッチ 511sw は、電源ボタン 511 が操作されたことを検出するためのスイッチである。また、電源スイッチ 511sw により、電源ボタン 511 の操作が検出されたことに基づいて、遊技機 1 全体に電力を供給する。

【0096】

補助貯留部満タンセンサ 530s は、補助貯留部 530 に所定数を超えるメダルが貯留されたことを検出するためのセンサである。また、補助貯留部満タンセンサ 530s により補助貯留部 530 に所定数を超えるメダルが貯留されたことが検出された場合に、電源基板 500 は、メイン制御基板 300 の I / F 回路 305 に対して、所定の信号を出力する。そして、メイン制御基板 300 が所定の信号を入力した場合には、エラー状態とする制御を行う。

【0097】

リール制御基板 100 には、ステッピングモータ 101、102、103、左リールセンサ 111s、中リールセンサ 112s、右リールセンサ 113s が接続されている。

【0098】

ステッピングモータ 101、102、103 は、リール 17 を回転駆動するために設けられる。また、ステッピングモータ 101、102、103 は、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。そして、ステッピングモータ 101、102、103 の駆動力は、所定の減速比をもったギアを介してリール 17 に伝達される。こ

10

20

30

40

50

れにより、リール17は、ステッピングモータ101、102、103に対して1回のパルスが出力されるごとに、一定の角度で回転する。なお、メインCPU301は、リールインデックスを検出してからステッピングモータ101、102、103に対してパルスを出力した回数をカウントすることによって、リール17の回転角度を管理する。

【0099】

左リールセンサ111sは、発光部と受光部とを有する光センサにより、左リール17aが1回転したことを示すリールインデックスを検出するためのセンサである。

【0100】

中リールセンサ112sは、発光部と受光部とを有する光センサにより、中リール17bが1回転したことを示すリールインデックスを検出するためのセンサである。

10

【0101】

右リールセンサ113sは、発光部と受光部とを有する光センサにより、右リール17cが1回転したことを示すリールインデックスを検出するためのセンサである。なお、左リールセンサ111s、中リールセンサ112s、右リールセンサ113sを総称して「リールセンサ111s、112s、113s」と記載する場合がある。

【0102】

サブ制御基板400は、主として演出を制御するための基板である。また、サブ制御基板400は、I/F(インタフェース)回路401、サブCPU402、乱数発生器403、サブROM404、サブRAM405、RTC(Real Time Clock)装置406を有している。また、サブ制御基板400には、演出ボタン検出スイッチ18

20

sw、十字キー検出スイッチ19sw、演出制御基板410、及びアンプ制御基板440が接続されている。

【0103】

演出ボタン検出スイッチ18swは、遊技者による演出ボタン18の操作を検出するためのスイッチである。また、演出ボタン検出スイッチ18swにより、遊技者による演出ボタン18の操作が検出された場合に、サブ制御基板400は、遊技者による演出ボタン18の操作に基づいた制御を行う。

【0104】

十字キー検出スイッチ19swは、遊技者による十字キー19の操作を検出するためのスイッチである。また、十字キー検出スイッチ19swにより、遊技者による十字キー19の操作が検出された場合に、サブ制御基板400は、遊技者による十字キー19の操作に基づいた制御を行う。

30

【0105】

I/F(インタフェース)回路401は、メイン制御基板300のI/F回路305からの信号等を受信するために設けられている。

【0106】

サブCPU402は、サブROM404に記憶されている演出用のプログラムを読み込み、メイン制御基板300からのコマンドや、演出ボタン検出スイッチ18swや、十字キー検出スイッチ19swの入力信号に基づいて所定の演算を行い、当該演算の結果を演出制御基板410やアンプ制御基板440に供給するために設けられている。

40

【0107】

乱数発生器403は、液晶表示装置46や、スピーカ34、35等により行われる演出等を決定する際に用いられる乱数を発生させるために設けられている。また、乱数発生器403は、後述のART準備状態への移行抽選や、後述のART状態におけるゲーム数の上乘せゲーム数を決定するための乱数を発生させるために設けられている。

【0108】

サブROM404は、演出を実行するためのプログラム、後述の各種テーブル情報を記憶するために設けられている。また、サブROM404は、主に、プログラム記憶領域とテーブル記憶領域によって構成される。

【0109】

50

サブRAM 405は、サブCPU 402の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。具体的には、メイン制御基板300から送信された当選エリア等の各種データを格納する格納領域や、決定された演出内容及び演出データを格納する格納領域が設けられている。具体的には、サブRAM 405には、(a)サブ制御基板400により管理している状態を格納する状態番号格納領域、(b)後述のART状態で遊技可能なゲーム数を記憶するためのARTゲーム数カウンタ、(c)後述の通常状態において、ART準備状態に移行するまでのゲーム数を記憶するためのART準備状態移行ゲーム数カウンタ等が設けられている。

【0110】

RTC装置406は、後述のフレームカウンタ425により計数される計数值とは異なる計数間隔で所定のカウンタ値を計数するために設けられている。また、RTC装置406は、現在の日付や時刻を取得するために設けられている。

10

【0111】

演出制御基板410は、主として演出を実行するための基板である。また、演出制御基板410は、画像制御部420と、ランプ制御部430により構成されている。

【0112】

画像制御部420は、主として演出を行う時に、液晶表示装置46の表示を制御するために設けられている。また、画像制御部420は、VDP (Video Display Processor) 421、液晶制御CPU 422、液晶制御ROM 423、液晶制御RAM 424、フレームカウンタ425、CGROM (Character Generator Read Only Memory) 426、VRAM 427、音源IC 428、音源ROM 429を有している。また、画像制御部420には、汎用基板45、ランプ制御部430が接続されている。

20

【0113】

汎用基板45は、画像制御部420と、液晶表示装置46との間に設けられており、画像データを表示させる際に所定の画像形式に変換して出力するブリッジ機能を有している。また、汎用基板45は、画像データを表示する液晶表示装置46の性能に対応する画像形式に変換するブリッジ機能を有している。例えば、SXGA (1280ドット×1080ドット)の19インチの液晶表示装置46を接続したときと、XGA (1024ドット×768ドット)の17インチの液晶表示装置46を接続したときとの解像度の違い等を吸収する。

30

【0114】

VDP 421は、いわゆる画像プロセッサであり、液晶制御CPU 422からの指示に基づいて、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域のうち「表示用フレームバッファ領域」から画像データを読み出す制御を行う。そして、読み出した画像データに基づいて、映像信号(例えば、LVDS信号やRGB信号)を生成して、汎用基板45に出力することにより、液晶表示装置46に画像を表示する制御が行われる。なお、VDP 421は、図示しない制御レジスタ、CGバス I/F、CPU I/F、クロック生成回路、伸長回路、描画回路、表示回路、メモリコントローラ等を備えており、これらはバスによって接続されている。

40

【0115】

液晶制御CPU 422は、サブ制御基板400から受信したコマンドに基づいてディスプレイリストを作成し、このディスプレイリストをVDP 421に対して送信するために設けられている。また、液晶制御CPU 422は、CGROM 426に記憶されている画像データを液晶表示装置46に表示させる制御を行う。

【0116】

液晶制御ROM 423は、マスクROM等で構成されており、液晶制御CPU 422の制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報等が記憶されている。ここでいうアニメパターンは、演出パターンアニメーション

50

ンを表示するにあたり参照され、演出パターンに含まれるアニメーション情報の組み合わせや各アニメーション情報の表示順序等を記憶している。また、アニメーション情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、パラメータ（スプライトの表示位置、転送先アドレス等）、描画方法、演出画像を表示する表示装置を指定した情報等の情報を記憶している。

【0117】

液晶制御RAM424は、液晶制御CPU422に内蔵されている。また、液晶制御RAM424は、液晶制御CPU422の演算処理時におけるデータのワークエリアとしても機能し、液晶制御ROM423から読み出されたデータを一時的に記憶するために設けられている。

10

【0118】

フレームカウンタ425は、電源基板500からの電力供給を受けてフレームカウンタ値を計数するために設けられている。また、フレームカウンタ425は、電源基板500からの電力の供給が停止されると、フレームカウンタ値の計数を停止する。そして、フレームカウンタ425は、電源基板500による電力の供給が再開されると、レジスタに登録しているフレームカウンタ値を初期化して計数を再開する。

【0119】

CGROM426は、フラッシュメモリ、EEPROM(Electrically Erasable Programmable Read Only Memory)、EPROM(Erasable Programmable Read Only Memory)、マスクROM等から構成されている。また、CGROM426は、所定範囲の画素(例えば、32ピクセル×32ピクセル)における画素情報の集合からなる画像データ(例えば、スプライト、ムービー)等を圧縮して記憶している。そして、この画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と、画像の透明度を示す値とから構成されている。また、CGROM426は、VDP421によって画像データ単位で読み出しが行われ、フレームの画像データ単位で画像処理が行われる。さらに、CGROM426には、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。

20

【0120】

なお、本実施形態において、CGROM426は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶しているが、これに限らず、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、MPEG4等の種々の圧縮方式を用いることができる。

30

【0121】

VRAM427は、SRAM(Static Random Access Memory)により構成されている。ここで、SRAMとは、読み込み、書き込みが可能なメモリであって、一時的にデータを保持するための揮発性メモリの一種である。そして、VRAM427をSRAMで構成することにより、画像データの書込や読出を高速で処理することができる。また、VRAM427は、任意領域、ディスプレイリスト領域1、ディスプレイリスト領域2、フレームバッファ領域1及びフレームバッファ領域2からなるメモリマップによって構成されている。

40

【0122】

音源IC428は、音源ROM429から音声に関するプログラムやデータを読み込み、スピーカ34、35を駆動するための音声信号を生成するために設けられている。

【0123】

音源ROM429は、演出を実行するためのプログラムやデータを記憶するために設けられている。具体的には、音声に関するプログラムやデータ等を記憶している。

【0124】

ランプ制御部430は、主として演出を行う時に、サイドランプ5、演出用ランプ22、停止操作順序表示ランプ30、スタートレバー演出用ランプ42を制御するための基板

50

である。また、ランプ制御部 4 3 0 は、ランプ制御 CPU 4 3 1、ランプ制御 ROM 4 3 2、及びランプ制御 RAM 4 3 3 を有している。また、ランプ制御部 4 3 0 には、サイドランプ 5、演出用ランプ 2 2、停止操作順序表示ランプ 3 0、スタートレバー演出用ランプ 4 2、ドライブ基板 4 3 が接続されている。

【 0 1 2 5 】

スタートレバー演出用ランプ 4 2 は、高輝度発光ダイオードからなり、所定の条件が充足されたことに基づいて、遊技者に対して視覚に訴える演出を行うために設けられている。ここで、ランプ制御部 4 3 0 は、後述の内部抽選処理において、所定の当選エリアが当選された場合等の所定の条件が充足されたことに基づいて、スタートレバー演出用ランプ 4 2 の点灯・点滅制御を行う。

10

【 0 1 2 6 】

ドライブ基板 4 3 は、演出装置 4 4 を可動する制御を行うための基板である。また、ドライブ基板 4 3 は、ランプ制御部 4 3 0 からの所定の信号を受信したことに基づいて、演出装置 4 4 を可動させる制御を行う。

【 0 1 2 7 】

演出装置 4 4 は、液晶表示装置 4 6 の背面側に設けられている。ここで、ランプ制御部 4 3 0 は、サブ制御基板 4 0 0 から所定の信号を受信したことに基づいて、ドライブ基板 4 3 を介して、演出装置 4 4 を液晶表示装置 4 6 の前面側に可動させる制御を行うことにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行う。

【 0 1 2 8 】

ランプ制御 CPU 4 3 1 は、ランプ制御 ROM 4 3 2 に記憶されているランプや LED の発光に関するプログラムやデータを読み込み、サイドランプ 5、演出用ランプ 2 2、停止操作順序表示ランプ 3 0 及びスタートレバー演出用ランプ 4 2 を発光するための信号を生成するために設けられている。また、ランプ制御 CPU 4 3 1 は、ランプ制御 ROM 4 3 2 に記憶されているプログラムやデータを読み込み、演出装置 4 4 や液晶表示装置 4 6 を可動する制御を行うための信号を生成し、ドライブ基板 4 3 に送信するために設けられている。

20

【 0 1 2 9 】

ランプ制御 ROM 4 3 2 は、演出を実行するためのプログラムやデータを記憶するために設けられている。具体的には、ランプ制御 ROM 4 3 2 は、サイドランプ 5、演出用ランプ 2 2、停止操作順序表示ランプ 3 0 及びスタートレバー演出用ランプ 4 2 の発光に関するプログラムやデータ等を記憶している。また、ランプ制御 ROM 4 3 2 は、ドライブ基板 4 3 を介して演出装置 4 4 や、液晶表示装置 4 6 を可動するためのプログラムやデータ等を記憶している。

30

【 0 1 3 0 】

ランプ制御 RAM 4 3 3 は、サイドランプ 5、演出用ランプ 2 2、停止操作順序表示ランプ 3 0 及びスタートレバー演出用ランプ 4 2 を発光制御する際の一時的な記憶領域として設けられている。また、ランプ制御 RAM 4 3 3 は、ドライブ基板 4 3 を介して演出装置 4 4 や、液晶表示装置 4 6 を可動する際の一時的な記憶領域として設けられている。

【 0 1 3 1 】

アンプ制御基板 4 4 0 は、主としてスピーカ 3 4、3 5 から音声データを出力するための基板である。また、アンプ制御基板は、下部スピーカ用アンプ 4 4 1、及び上部スピーカ用アンプ 4 4 2 が接続されている。

40

【 0 1 3 2 】

下部スピーカ用アンプ 4 4 1 は、音源 IC 4 2 8 からの音声信号を増幅して下部スピーカ 3 4 に出力するために設けられている。

【 0 1 3 3 】

上部スピーカ用アンプ 4 4 2 は、音源 IC 4 2 8 からの音声信号を増幅して上部スピーカ 3 5 に出力するために設けられている。

【 0 1 3 4 】

50

次に、図5に基づいて、図柄配置テーブルの説明を行う。

【0135】

図柄配置テーブルは、メインROM302に設けられており、メインCPU301がリールインデックスを検出するとき、表示窓21の中段の図柄位置を「00」と規定している。また、図柄位置「00」を基準としてリールの回転方向の順に、図柄カウンタに対応する「00」～「20」が各図柄に割り当てられている。

【0136】

次に、図6に基づいて、図柄コードテーブルについて説明を行う。

【0137】

図柄コードテーブルは、左リール17a、中リール17b、右リール17cに配された各図柄に対応する図柄コードと、当該各図柄に対応するデータが記憶されている。ここで、本実施形態においては、図柄コードが「01」の場合、「赤7」の図柄に対応するデータとして「00000001」が記憶されている。同様に、図柄コードが「02」～「10」の場合についても各図柄に対応するデータが記憶されている。

【0138】

また、図柄カウンタの値（「00」～「20」）と、図柄配置テーブル（図5参照）と、図柄コードテーブル（図6参照）とに基づいて、表示窓21に表示されている図柄の種類を特定することができる。例えば、左リール17aに対応する図柄カウンタの値が「00」であるとき、表示窓21の中段には、図柄位置「00」の「ベル」の図柄が表示されていることを特定することができる。同様に、左リール17aに対応する図柄カウンタの値が「00」であるとき、表示窓21の上段には、図柄位置「01」の「スイカ」の図柄が表示されていることを特定することができ、表示窓21の下段には、図柄位置「20」の「リプレイ2」の図柄が表示されていることを特定することができる。そして、メインCPU301は、表示窓21に表示されている図柄が特定されると、メインRAM303に設けられている所定の格納領域に、図6に示す図柄コードテーブルに示されているデータの「00000110」を記憶する。

【0139】

次に、図7に基づいて、図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【0140】

図柄組み合わせテーブルは、メインROM302に記憶されており、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組み合わせと、払出枚数とを規定している。ここで、メインCPU301は、有効ライン上に沿って表示される図柄の組み合わせが、図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致する場合に、メダルの払出、再遊技の作動、ボーナス遊技（特別遊技）の作動といった特典が遊技者に対して与えられる。

【0141】

例えば、「赤7」-「赤7」-「赤7」の図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたとき、メインCPU301は、「Bonus」に係る図柄の組み合わせが表示されたと判定する。

【0142】

なお、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせが、図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致しない場合は、「ハズレ」となる。

【0143】

このほか、図7に示す図柄組み合わせテーブルにおいて規定された図柄組み合わせ以外にも、一般的に「擬似ボーナス」と称される特別な遊技状態に移行させるための契機となる特別な図柄組み合わせを規定してもよい。例えば、図5に示す図柄配置テーブルで規定されている図柄のうち、有効ライン上に「赤7」（図柄位置19）-「青7」（図柄位置10）-「赤7」（図柄位置03）の図柄組み合わせを表示させることと規定できる。

【0144】

このときの「擬似ボーナス」とは、払出枚数が制限されたボーナス状態（Bonus状態）に見立てた遊技であって、所定枚数の払い出しが行われる遊技（差枚数管理による遊

10

20

30

40

50

技)、または、所定のゲーム数に亘って行われる遊技(ゲーム数管理による遊技)である。なお、この所定枚数の払い出しが行われたこと、所定のゲーム数に亘って行われるゲームが実行されたことは、いずれも擬似ボーナスを終了する終了条件(「疑似ボーナス終了条件」とも称する)が成立したことと同義である。

【0145】

より詳細には、後述する「ベル」、「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される可能性(確率)が、通常状態と比べて高く設定された状態(擬似ボーナス状態)であって、これらの図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための補助演出(ナビ演出)が行われてボタンの押下順序が報知されることがある遊技である。

【0146】

よって、遊技者は、「擬似ボーナス」においては、メダルの消費を最小限に抑えつつ、多くのメダルの払い出しを受けること(メダルを獲得すること)が可能になる。

【0147】

この「擬似ボーナス」に係る図柄の組み合わせは、予め指定された遊技状態においてのみ発生するものである。本実施例においては、後述するように、ART状態にあるときのみ発生しうるものである。但し、本実施例においてはART状態にあるときに擬似ボーナスに係る図柄の組み合わせが発生しうるものであるとしているが、これに限定されることなく、図16において示す状態管理テーブルの番号が「01」である「通常状態」において、擬似ボーナスに係る図柄の組み合わせが発生しうるものとしてもよい。

【0148】

ここで、「払出枚数」とは、遊技者に対して払い出すメダルの枚数をいい、払出枚数として「1」以上の数値が決定された場合には、メダルの払出が行われる。具体的には、払出枚数として「1」以上の数値が規定されている図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたときに、メダルの払出が行われる。

【0149】

なお、本実施形態においては、「中段ベル」、「上段ベル01~12」、「チェリー」、「スイカ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、メダルの払出が行われる。

【0150】

ここで、「中段ベル」、「上段ベル01~12」、「チェリー」、「スイカ」に係る図柄の組み合わせを総称して、「入賞に係る図柄の組み合わせ」と記載する場合がある。また、「中段ベル」、「上段ベル01~12」を総称して、単に「ベル」と記載する場合がある。

【0151】

また、本実施形態において、「中段リプレイ01~04」、「準備リプレイ01~02」、「ART突入リプレイ01~02」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたときは、再遊技の作動が行われる。

【0152】

ここで、「中段リプレイ01~04」、「準備リプレイ01~02」、「ART突入リプレイ01~02」を総称して、「再遊技」または「リプレイ」と記載する場合がある。

【0153】

また、「中段リプレイ01~04」を総称して、単に「中段リプレイ」と記載する場合がある。また、「準備リプレイ01~02」を総称して、単に「準備リプレイ」と記載する場合がある。また、「ART突入リプレイ01~02」を総称して、単に「ART突入リプレイ」と記載する場合がある。

【0154】

また、「ブランク01~22」を総称して、単に「ブランク」と記載する場合がある。

【0155】

このほか、本実施例では、入賞に係る図柄の組み合わせの一例として、「チェリー」に係る図柄の組み合わせを示しているが、このほか、「チェリー1」に係る図柄の組み合わ

10

20

30

40

50

せと、「チェリー２」に係る図柄の組み合わせとを設けることも可能である。

【 0 1 5 6 】

すなわち、「チェリー」に係る図柄の組み合わせとして、複数種類の類似するチェリー図柄を設けることも可能であることを示しており、「チェリー」に当選した場合に、「チェリー１」に係る図柄の組み合わせ、または、「チェリー２」に係る図柄の組み合わせが、表示窓内に停止表示されることを示している。

【 0 1 5 7 】

このとのチェリー図柄の形状は同一であるものの、配色が異なるものとすることができる。もちろん、チェリー図柄を同一のものとしてもよい。

【 0 1 5 8 】

「チェリー１」に係る図柄の組み合わせが入賞したときと、「チェリー２」に係る図柄の組み合わせが入賞したときとの払い出し枚数は、同一とすることができる。

【 0 1 5 9 】

本実施例においては、「チェリー１」に係る図柄の組み合わせと、「チェリー２」に係る図柄の組み合わせとを総称して「チェリー」に係る図柄の組み合わせと示すことも可能である。

【 0 1 6 0 】

このほか、本実施例では、入賞に係る図柄の組み合わせの一例として、「スイカ」に係る図柄の組み合わせを示しているが、この「スイカ」においても、上記に示す「チェリー」と同様に、「スイカ１」に係る図柄の組み合わせと、「スイカ２」に係る図柄の組み合わせとを設けることも可能である。

【 0 1 6 1 】

本実施例においては、「スイカ１」に係る図柄の組み合わせと、「スイカ２」に係る図柄の組み合わせとを総称して「スイカ」に係る図柄の組み合わせと示すことも可能である。

【 0 1 6 2 】

この「チェリー」に係る図柄の組み合わせ、および、「スイカ」に係る図柄の組み合わせは、ボーナス遊技が行われる特別当選役に当選した（決定した）場合に、表示窓内に停止表示され得る図柄と同一または類似する図柄を示している。

【 0 1 6 3 】

すなわち、ボーナス遊技が行われる特別当選役は、チェリーやスイカの図柄が、表示窓内に停止表示し得る当選役である。

【 0 1 6 4 】

図 8 は、ボタンの停止操作に基づく当選役の入賞状態を示すテーブル図のほか、遊技状態間の移行状態を示す図を示している。

【 0 1 6 5 】

図 8 (a) には、当選エリアに対してその当選エリアにより示される当選役に関する情報のほか、その当選役が入賞しうる遊技状態とその入賞のために必要なボタンの停止操作の順序を示している。

【 0 1 6 6 】

この図 8 (a) は、図 9 乃至図 1 4 に示して後述する R T 0 用当選エリアテーブル、R T 1 用当選エリアテーブル、R T 2 用当選エリアテーブル、R T 3 用当選エリアテーブル、R T 4 用当選エリアテーブル、及び R B 用当選エリアテーブルを総称したテーブル図である。

【 0 1 6 7 】

これらの当選エリアテーブルは、「 0 0 」から「 2 9 」までの全 3 0 個の当選エリアがそれぞれ規定されているが、全ての遊技状態において、全ての当選エリアが決定され得るとは限らない状態を図 8 (a) において示している。

【 0 1 6 8 】

例えば、R T 0 遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、R T 4 遊技状態において

10

20

30

40

50

、当選エリア「00」の内容（当選役）として「ハズレ」を決定する可能性がある一方、RT3遊技状態およびRB遊技状態において、当選エリア「00」の内容（当選役）として「ハズレ」を決定する可能性はないことを示している。また、RT2遊技状態において、当選エリア「05」の内容（当選役）として「ART突入リプレイ01」を決定する可能性がある一方、RT0遊技状態、RT1遊技状態、RT3遊技状態、RT4遊技状態、RB遊技状態において、当選エリア「05」の内容（当選役）として「ART突入リプレイ01」を決定する可能性はないことを示している。さらに、RT3遊技状態において、当選エリア「29」の内容（当選役）として「特殊リプレイ」を決定する可能性がある一方、RT0遊技状態、RT1遊技状態、RT2遊技状態、RT4遊技状態、RB遊技状態において、当選エリア「29」の内容（当選役）として「特殊リプレイ」を決定する可能性はないことを示している。

10

【0169】

本実施形態において、同じ図柄位置で停止ボタン11、12、13を操作しても、遊技者による停止操作順序によって、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なる当選エリアが設けられている。

【0170】

具体的には、後述の内部抽選処理により、「準備リプレイ01～02」、「ART突入リプレイ01～02」、「押し順ベル01～04」、「BB用ベル」が当選エリアの内容（当選役）として決定された場合においては、遊技者による停止ボタン11、12、13の停止操作順序によって、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なる。例えば、後述の内部抽選処理により、当選エリア「11」の内容（当選役）として「BB用ベル」が決定された場合において、同じ図柄位置で停止ボタン11、12、13を操作しても、最初に左停止ボタン11を操作した場合と、最初に右停止ボタン13を操作した場合とで、異なる図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。

20

【0171】

すなわち、最初に左停止ボタン11を操作した場合には、上段ラインに「ベル-ベル-ベル」の図柄の組み合わせが揃うこととなり、このとき、有効ライン（中段ライン）には、上段ベルに係る図柄の組み合わせが表示された状態となる。より詳細には、図7に示す図柄の組み合わせテーブルの「組み合わせ名称」に、「上段ベル01～12」と示された図柄の組み合わせのいずれかが表示されることを示している。

30

【0172】

また、最初に右停止ボタン13若しくは中停止ボタン12を操作した場合には、中段ラインに「ベル-ベル-ベル」の図柄の組み合わせが有効ラインに揃うことにより、有効ライン（中段ライン）に中段ベルの図柄の組み合わせが表示されることとなることを示している。より詳細には、図7に示す図柄の組み合わせテーブルの「組み合わせ名称」に、「中段ベル」と示された図柄の組み合わせが表示されることを示している。

【0173】

一方、同じ図柄位置で停止ボタン11、12、13を操作した場合には、遊技者による停止操作順序がどのような順序であっても、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なる当選エリアも設けられている。

40

【0174】

例えば、後述の内部抽選処理により、当選エリア「00」の内容（当選役）として「ハズレ」、当選エリア「02」の内容（当選役）として「通常リプレイ」、当選エリア「01」の内容（当選役）として「Bonus」、当選エリア「12」の内容（当選役）として「共通ベル」、当選エリア「13」の内容（当選役）として「弱スイカ」、当選エリア「14」の内容（当選役）として「強スイカ」が決定された場合においては、遊技者によってどのような順序で停止ボタン11、12、13が操作されたとしても、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせは同じである。なお、適切なタイミングで左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作がなされなければ、入賞に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されない場合がある。

50

【0175】

この図8(a)に示すテーブルでは、当選役として規定されている当選役の複数を含む、当選役(特に、「重複当選役」若しくは「特定当選役」と称する)も規定されている。すなわち、当選エリア「15」~「18」の4個の当選役と、当選エリア「21」~「28」の8個の当選役とが重複当選役であり、全12個の当選役が重複当選役であることを示している。

【0176】

その一例として、図8(a)には、当選エリア「01」の内容(当選役)として「Bonus」が規定されており、さらに、当選エリア「13」の内容(当選役)として「弱スイカ」がそれぞれ規定されているほか、これらの当選役(BB、弱スイカ)の両方を含む重複当選役として、当選エリア「15」の内容(当選役)として「弱スイカ+BB」が規定されている。この当選役は、弱スイカに当選するとともに、Bonus(BB)についても重複して当選したことを示すものである。

10

【0177】

この重複当選役は、特別状態で行われるボーナスや擬似ボーナス等の特別遊技を制御可能とする(契機となる)所定の図柄の組み合わせにおける特別当選役である。言い換えれば、この特別当選役は、遊技者が所定の操作順序でリールに対応するボタンを停止する操作(停止操作)を行うことによってメダルの払い出し(遊技価値の付与)が可能となる当選役である。

【0178】

図8(b)は、各遊技状態間の移動状態を示す図である。

20

【0179】

遊技状態移行図は、(a)現在の遊技状態と、(b)遊技状態の移行条件と、(c)遊技状態の移行条件を充足した場合の移行先の遊技状態とを規定している。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT0遊技状態である場合において、「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、遊技状態をRT0遊技状態からRT1遊技状態に移行する制御を行う。また、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT0遊技状態である場合において、後述の内部抽選処理により、「Bonus」に当選したことに基づいて、遊技状態をRT0遊技状態からRT4遊技状態に移行する制御を行う。

30

【0180】

一方、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT1遊技状態である場合において、「準備リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、遊技状態をRT1遊技状態からRT2遊技状態に移行する制御を行う。また、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT1遊技状態である場合において、後述の内部抽選処理により、「Bonus」に当選したことに基づいて、遊技状態をRT1遊技状態からRT4遊技状態に移行する制御を行う。

【0181】

一方、メインCPU301は、RT2遊技状態において、「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、遊技状態をRT2遊技状態からRT1遊技状態に移行する制御を行う。また、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT2遊技状態である場合において、後述の内部抽選処理により、「Bonus」に当選したことに基づいて、遊技状態をRT2遊技状態からRT4遊技状態に移行する制御を行う。

40

【0182】

また、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT2遊技状態である場合において、「ART突入りリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、遊技状態をRT2遊技状態からRT3遊技状態に移行する制御を行う。

【0183】

50

一方、メインCPU301は、RT3遊技状態において、「ブランク」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、遊技状態をRT3遊技状態からRT1遊技状態に移行する制御を行う。また、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT3遊技状態である場合において、後述の内部抽選処理により、「Bonus」に当選したことに基づいて、遊技状態をRT3遊技状態からRT4遊技状態に移行する制御を行う。

【0184】

一方、メインCPU301は、RT4遊技状態において、「Bonus」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、遊技状態をRT4遊技状態からRB遊技状態に移行する制御を行う。

10

【0185】

一方、メインCPU301は、RB遊技状態において、「280」枚を超えるメダルの払出が行われたこと（所定の払出枚数が払い出されたこと）に基づいて、遊技状態をRB遊技状態からRT1遊技状態に移行する制御を行う。

【0186】

なお、以下において、RT0遊技状態を「非RT遊技状態」や「一般遊技状態」と記載する場合があります、RT1遊技状態～RT4遊技状態を総称して「RT遊技状態」と記載する場合があります。

【0187】

また、RB遊技状態は、単に「ボーナス遊技状態」とも称し、上記に示すように特別遊技状態を示すものであって、RB遊技およびBB遊技等の遊技状態を含むものである。すなわち、BB（ビッグボーナス）は、複数のRB（レギュラーボーナス）によって構成されていることから、このBBの元はRBであると言える。また、ボーナス遊技は、特別当選役であることに基づいて、通常状態よりも遊技者に有利な特別状態を制御し得るものである。

20

【0188】

次に、図9～図14に基づいて、当選エリア決定テーブルについて説明を行う。これらの当選エリア決定テーブル（より詳細には、図9に示すRT0用当選エリア決定テーブル、図10に示すRT1用当選エリア決定テーブル、図11に示すRT2用当選エリア決定テーブル、図12に示すRT3用当選エリア決定テーブル、図13に示すRT4用当選エリア決定テーブル、図14に示すRB用当選エリア決定テーブル）は、メインROM302に記憶されている。

30

【0189】

図9乃至図14に示す全6個の当選エリア決定テーブルを構成する「当選エリア」の項目と、「内容（当選役）」の項目とは、全て共通であって、各当選役に対して設定値ごとに割り振られた割り振り数が異なっている。

【0190】

図9は、RT0用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。

【0191】

このRT0用当選エリア決定テーブルには、当選エリアの内容（当選役）として、「ハズレ」、「Bonus」、「通常リプレイ」、「押し順ベル01～04」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱スイカ+BB01」、「弱スイカ+BB02」、「強スイカ+BB01」、「強スイカ+BB02」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チェリー+BB01」、「弱チェリー+BB02」、「強チェリー+BB01」、「強チェリー+BB02」、「特殊役01+BB01」、「特殊役01+BB02」、「特殊役02+BB01」、「特殊役02+BB02」に抽選値が規定されている。

40

【0192】

すなわち、これら以外の抽選値は規定されておらず、RT0遊技状態においては、「準備リプレイ01～02」、「ART突入リプレイ01～02」、「BB用ベル」および「特殊リプレイ」が当選エリアの内容（当選役）として決定されることは無いことを示して

50

いる。

【0193】

図9に示すRT0用当選エリア決定テーブルにおいて、当選エリア「13」～「18」には、「スイカ」に係る図柄の組み合わせに基づく当選役およびこの「スイカ」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役について規定されている。

【0194】

「スイカ」に係る図柄の組み合わせのみの当選役と、「スイカ」に係る図柄の組み合わせのみの当選役以外の「スイカ」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役との当選比率は、およそ「1対9」である。

【0195】

また、図9に示すRT0用当選エリア決定テーブルにおいて、当選エリア「19」～「24」には、「チェリー」に係る図柄の組み合わせに基づく当選役およびこの「チェリー」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役について規定されている。

【0196】

「チェリー」に係る図柄の組み合わせのみの当選役と、「チェリー」に係る図柄の組み合わせのみの当選役以外の「チェリー」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役との当選比率（当選割合）は、およそ「1対1」である。

【0197】

図10は、RT1用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。

【0198】

このRT1用当選エリア決定テーブルには、当選エリアの内容（当選役）として、「ハズレ」、「Bonus」、「準備リプレイ01～02」、「押し順ベル01～04」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱スイカ+BB01」、「強スイカ+BB01」、「弱スイカ+BB02」、「強スイカ+BB02」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チェリー+BB01」、「弱チェリー+BB02」、「強チェリー+BB01」、「強チェリー+BB02」、「特殊役01+BB01」、「特殊役01+BB02」、「特殊役02+BB01」、「特殊役02+BB02」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は規定されておらず、RT1遊技状態においては、「通常リプレイ」、「ART突入りリプレイ01～02」、「BB用ベル」および「特殊リプレイ」が当選エリアの内容（当選役）として決定されることは無いことを示している。

【0199】

図10に示すRT1用当選エリア決定テーブルにおいて、当選エリア「13」～「18」には、「スイカ」に係る図柄の組み合わせに基づく当選役およびこの「スイカ」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役について規定されている。

【0200】

「スイカ」に係る図柄の組み合わせのみの当選役と、「スイカ」に係る図柄の組み合わせのみの当選役以外の「スイカ」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役との当選比率（当選割合）は、およそ「1対9」である。

【0201】

また、図10に示すRT1用当選エリア決定テーブルにおいて、当選エリア「19」～「24」には、「チェリー」に係る図柄の組み合わせに基づく当選役およびこの「チェリー」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役について規定されている。

【0202】

「チェリー」に係る図柄の組み合わせのみの当選役と、「チェリー」に係る図柄の組み合わせのみの当選役以外の「チェリー」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役との当選比率は、およそ「1対1」である。

【0203】

図11は、RT2用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。

【0204】

このRT2用当選エリア決定テーブルには、当選エリアの内容（当選役）として、「ハ

10

20

30

40

50

ズレ」、「Bonus」、「ART突入リプレイ01~02」、「押し順ベル01~04」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱スイカ+BB」、「強スイカ+BB」、「弱スイカ+RB」、「強スイカ+RB」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱スイカ+BB01」、「弱スイカ+BB02」、「強スイカ+BB01」、「強スイカ+BB02」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チェリー+BB01」、「弱チェリー+BB02」、「強チェリー+BB01」、「強チェリー+BB02」、「特殊役01+BB01」、「特殊役01+BB02」、「特殊役02+BB01」、「特殊役02+BB02」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は規定されておらず、RT2遊技状態においては、「通常リプレイ」、「準備リプレイ01~02」、「BB用ベル」および特殊リプレイ」が当選エリアの内容（当選役）として決定されることは無いことを示している。

10

【0205】

図11に示すRT2用当選エリア決定テーブルにおいて、当選エリア「13」~「18」には、「スイカ」に係る図柄の組み合わせに基づく当選役およびこの「スイカ」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役について規定されている。

【0206】

「スイカ」に係る図柄の組み合わせのみの当選役と、「スイカ」に係る図柄の組み合わせのみの当選役以外の「スイカ」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役との当選比率は、およそ「1対9」である。

【0207】

また、図11に示すRT2用当選エリア決定テーブルにおいて、当選エリア「19」~「24」には、「チェリー」に係る図柄の組み合わせに基づく当選役およびこの「チェリー」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役について規定されている。

20

【0208】

「チェリー」に係る図柄の組み合わせのみの当選役と、「チェリー」に係る図柄の組み合わせのみの当選役以外の「チェリー」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役との当選比率（当選割合）は、およそ「1対1」である。

【0209】

図12は、RT3用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。

【0210】

このRT3用当選エリア決定テーブルには、当選エリアの内容（当選役）として、「Bonus」、「通常リプレイ」、「押し順ベル01~04」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱スイカ+BB01」、「強スイカ+BB01」、「弱スイカ+BB02」、「強スイカ+BB02」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チェリー+BB01」、「弱チェリー+BB02」、「強チェリー+BB01」、「強チェリー+BB02」、「特殊役01+BB01」、「特殊役01+BB02」、「特殊役02+BB01」、「特殊役02+BB02」および「特殊リプレイ」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は規定されておらず、RT3遊技状態においては、「ハズレ」、「準備リプレイ01~02」、「ART突入リプレイ01~02」、及び「BB用ベル」が当選エリアの内容（当選役）として決定されることは無いことを示している。

30

40

【0211】

このRT3用当選エリア決定テーブルのみに、当選エリア「29」の特殊リプレイに対して抽選値が規定されている。これは、RT3遊技状態（サブ制御基板400において記憶するART遊技状態）において特殊リプレイに係る図柄が表示されることを示している。

【0212】

図12に示すRT3用当選エリア決定テーブルにおいて、当選エリア「13」~「18」には、「スイカ」に係る図柄の組み合わせに基づく当選役およびこの「スイカ」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役について規定されている。

【0213】

50

「スイカ」に係る図柄の組み合わせのみの当選役と、「スイカ」に係る図柄の組み合わせのみの当選役以外の「スイカ」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役との当選比率は、およそ「1対9」である。

【0214】

また、図12に示すRT3用当選エリア決定テーブルにおいて、当選エリア「19」～「24」には、「チェリー」に係る図柄の組み合わせに基づく当選役およびこの「チェリー」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役について規定されている。

【0215】

「チェリー」に係る図柄の組み合わせのみの当選役と、「チェリー」に係る図柄の組み合わせのみの当選役以外の「チェリー」に係る図柄の組み合わせを含む重複当選役との当選比率（当選割合）は、およそ「1対1」である。

10

【0216】

図13は、RT4用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。

【0217】

このRT4用当選エリア決定テーブルには、当選エリアの内容（当選役）として、「ハズレ」、「通常リプレイ」、「押し順ベル01～04」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は規定されておらず、RT4遊技状態においては、「Bonus」、「準備リプレイ01～02」、「ART突入リプレイ01～02」、「BB用ベル」、「弱スイカ+BB01」、「強スイカ+BB01」、「弱スイカ+BB02」、「強スイカ+BB02」、「弱チェリー+BB01」、「強チェリー+BB01」、「弱チェリー+BB02」、「強チェリー+BB02」、「特殊役01+BB01」、「特殊役01+BB02」、「特殊役02+BB01」、「特殊役02+BB02」、「特殊リプレイ」が当選エリアの内容（当選役）として決定されることは無いことを示している。

20

【0218】

なお、詳しくは後述するが、前回以前の遊技において、「Bonus」が当選エリアとして決定され、この「Bonus」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されていない場合には、「Bonus」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるまでの間、「Bonus」に係る図柄の組み合わせを有効ラインに表示することが許容される。

30

【0219】

図14は、RB用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。

【0220】

このRB用当選エリア決定テーブルには、当選エリアの内容（当選役）として、「BB用ベル」のみに抽選値が規定されている。即ち、「BB用ベル」以外の抽選値は規定されておらず、RB遊技状態においては、「ハズレ」、「Bonus」、「通常リプレイ」、「準備リプレイ01～02」、「ART突入リプレイ01～02」、「押し順ベル01～04」、「共通ベル」、「弱スイカ+BB01」、「強スイカ+BB01」、「弱スイカ+BB02」、「強スイカ+BB02」、「弱チェリー+BB01」、「強チェリー+BB01」、「弱チェリー+BB02」、「強チェリー+BB02」、「特殊役01+BB01」、「特殊役01+BB02」、「特殊役02+BB01」、「特殊役02+BB02」、「特殊リプレイ」が当選エリアの内容（当選役）として決定されることはないことを示している。

40

【0221】

なお、RT0用当選エリア決定テーブル、RT1用当選エリア決定テーブル、RT2用当選エリア決定テーブル、RT3用当選エリア決定テーブル、RT4用当選エリア決定テーブル、及びRB用当選エリア決定テーブルを総称して、RT遊技状態における「当選エリア決定テーブル」と記載する場合がある。

【0222】

なお、本実施形態において、RT2遊技状態は、RT0遊技状態およびRT1遊技状態

50

と比較して、当選エリアとして「ハズレ」が決定される確率が低いため、遊技者にとって相対的に有利な遊技状態である。RT3遊技状態は、RT2遊技状態と比較して、当選エリアとして「ハズレ」が決定される確率がないため、遊技者にとって相対的に有利な遊技状態である。

【0223】

また、本実施形態において、RT4遊技状態は、後述の内部抽選処理において、「Bonus」が決定されたときに移行する遊技状態であって、「Bonus」に係る図柄の組み合わせ（例えば、「青7」-「青7」-「青7」からなる図柄）を有効ライン上に表示することが許容されている遊技状態であるので、遊技者にとって他の遊技状態と比べて相対的に有利な遊技状態である。

10

【0224】

本実施形態において、RB遊技状態は、他の遊技状態と比較して、「ベル」（BB用ベル）に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される確率が高いため、遊技者にとって相対的に有利な遊技状態である。

【0225】

図15は、図9乃至図14に示す当選エリア決定テーブルにおける重複当選役と、その重複当選役として重複当選する単独の当選役として「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」の各当選役とにおける重複当選割合に関する情報を総括したものである。

【0226】

すなわち、図9乃至図14に示す当選エリア決定テーブルにおいて重複当選役に当選するための抽選値に基づいて遊技が行われるものであるが、図15は、所定の当選役に当選するとともにボーナスにも当選する重複当選役への当選割合を示すボーナス当選割合指定テーブルを示す概念図である。

20

【0227】

なお、このボーナスは、当選エリア決定テーブルにおいて当選エリア「01」に規定する「Bonus」を示しているが、これに限定されることなく、「擬似ボーナス」としてもよい。

【0228】

図15において、ボーナス当選割合指定テーブルは、[識別情報]項目1501、[当選役]項目1502、[当選役備考]項目1503、[ボーナス当選割合]項目1504、[当選役ID]項目1505によって構成されている。

30

【0229】

この図15に示すボーナス当選割合指定テーブルは、メイン制御基板300において参照されるテーブル情報であって、アシストタイム(AT)やアシストリプレイタイム(ART)と称される補助遊技中に、所定の当選役に当選したときに行われるボーナス遊技が制御される実行割合を示した概念情報である。

【0230】

このときの補助遊技は、通常遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態において行われる遊技であって、メダルの払出を通常遊技状態よりも多く払い出される若しくは通常遊技状態よりもメダルの減りが少ない状態において行われる遊技である。

40

【0231】

このときの通常遊技状態は、ボーナス遊技状態（特別遊技状態）以外の状態を示している。

【0232】

このテーブルを構成する[識別情報]項目1501は、[当選役]項目1502において示している当選役と、その当選役に対して設定されている、ボーナスを含む当選役に当選する割合に関する情報とを対応付けてレコードを識別する情報である。

【0233】

また、[当選役]項目1502は、メイン制御基板において行われた役の抽選処理によ

50

て当選した当選役を指定する情報である。

【0234】

このときの当選役として、有効ライン上にその当選役に基づくリール図柄が遊技者のボタン操作によって停止したときに入賞する役に、所定枚数の払出が完了することによって終了するボーナス遊技の種別が対応付けられたものも指定することができる。

【0235】

例えば、当選役として「スイカ」があり、この当選役のみを当選役と指定するほか、この当選役「スイカ」にビッグボーナス（BB）が対応付けられたものを当選役として指定することができる。

【0236】

このときのボーナス遊技の種類として、上記のビッグボーナス（BB）のほか、レギュラーボーナス（RB）やミドルボーナス（MB）がある。図15に示す例では、当選役として当選役に対してビッグボーナスが対応付けられた例を示している。上記に示すように、これらのボーナスに代えて「擬似ボーナス」としてもよい。

10

【0237】

この[当選役]項目1502に示される当選役は、その当選役に当選することでボーナス遊技が行われる可能性がある役が示されている。すなわち、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能な再遊技役等は、この[当選役]項目1502には示されていないことから、有効ライン上にその当選役に基づくリール図柄が遊技者の操作によって停止したときに入賞する当選役であるものの、ボーナス遊技が行われる可能性がある役として指定されたものでないことを示している。

20

【0238】

また、[当選役備考]項目1503は、[当選役]項目1502に示された当選役についての説明事項が記載された情報である。すなわち、当選役に当選役のみが示されている場合にはボーナスには当選しないことを示したものであって、当選役にビッグボーナスが示されている場合には当選したボーナスが指定されていることを説明している。

【0239】

また、[ボーナス当選割合]項目1504は、所定の当選役に当選したときにボーナス遊技が行われる割合およびボーナス遊技が行われない割合を模式的に示した情報である。この割合は、特定の当選役に当選したときを全体集合とした場合に、特定の当選役に当選したもののボーナスには当選しない状態と、特定の当選役に当選するとともにボーナスにも当選した状態とを部分集合として扱うとしたときの全体集合に対する部分集合の割合を示したものである。

30

【0240】

言い換えれば、当選役に当選する割合を「100%」の全体集合としたときに、特定の当選役に当選したもののボーナスには当選しない状態となる部分集合の割合と、特定の当選役に当選するとともにボーナスにも当選した状態となる部分集合の割合とを示したものである。

【0241】

そして、[当選役ID]項目1505は、[当選役]項目1502において示された当選役に当選したときにメイン制御基板からサブ制御基板において送信される情報であって、当選役を識別する情報である。

40

以下では、図15を用いて具体例を説明する。

【0242】

[識別情報]項目1501に「1」、「2」、「3」が設定されたレコードは、当選役として「スイカ（弱スイカ、強スイカ）」が単独で当選する当選役（「単独当選役」とも称する）、「スイカ（弱スイカ、強スイカ）」とともにボーナスにも重複して当選する重複当選役のいずれかに当選した場合における情報を示している。

【0243】

このうち、[識別情報]項目1501が「1」であるレコードは、[当選役]項目1502

50

に「弱スイカ、強スイカ」が示されていることから、当選役として「弱スイカ」、「強スイカ」のいずれかに単独当選したことを示している。

【0244】

また、[識別情報]項目1501が「2」であるレコードは、[当選役]項目1502に「弱スイカ+BB01」、「強スイカ+BB01」が示されていることから、当選役として「弱スイカ+BB01」、「強スイカ+BB01」に当選したことを示しており、これは、「弱スイカ」若しくは「強スイカ」とともに、「BB01」にも重複当選した状態を示している。

【0245】

さらに、[識別情報]項目1501が「3」であるレコードは、[当選役]項目1502に「弱スイカ+BB02」、「強スイカ+BB02」に当選したことを示しており、これは、「弱スイカ」若しくは「強スイカ」とともに、「BB02」にも重複当選した状態を示している。

10

【0246】

また、[当選役]項目1502に「弱スイカ」若しくは「強スイカ」とともにボーナスが重複当選する重複当選役に対する、[ボーナス当選割合]項目1504に「10%」が示されている。

【0247】

これは、「弱スイカ」若しくは「強スイカ」が含まれる重複当選役に当選したときと、「弱スイカ」若しくは「強スイカ」の単独当選役に当選したときとの割合を示している。すなわち、[識別情報]項目1501で示す識別情報が「1」、「2」および「3」を母体としたときにおける、同識別情報が「2」、「3」となる割合を示している。

20

【0248】

これは、言い換えれば、「弱スイカ」若しくは「強スイカ」とともにボーナスに当選する割合（期待度）を示すものである。

【0249】

より詳細には、[当選役]項目1502が「弱スイカ+BB01」若しくは「強スイカ+BB01」であるレコードには、[ボーナス当選割合]項目1504として「5%」が示されており、また、[当選役]項目1502が「弱スイカ+BB02」若しくは「強スイカ+BB02」であるレコードには、[ボーナス当選割合]項目1504として「5%」が示されている。

30

【0250】

このことから、メイン制御基板における役の抽選処理において「弱スイカ」若しくは「強スイカ」を含む重複当選役に当選したときに、その「弱スイカ」若しくは「強スイカ」とともにボーナス遊技が行われない割合が「90%」であり、反対に、「弱スイカ」若しくは「強スイカ」に当選するとともにボーナス遊技が行われる割合が「10%」であることを示している。

【0251】

以上のことから、当選役として「弱スイカ」若しくは「強スイカ」に当選したときに、ボーナス遊技が行われる可能性（割合）が「10%」であることを示している。

40

【0252】

これは、所定の当選役に当選したことを前提とし、その当選役に当選するとともにボーナス遊技の種類を問わずボーナス遊技が行われる総割合を示したものである。

【0253】

このほか、図15には、他の当選役である「弱チェリー」若しくは「強チェリー」のいずれかに当選した場合、「50%」でボーナス遊技が行われることを示しており、その中でも「BB01」のボーナス遊技が行われる確率が「20%」であって、「BB02」のボーナス遊技が行われる確率が「30%」である。すなわち、種類の異なるボーナス遊技が行われる確率が異なっている。

【0254】

50

さらに、当選役として「特殊役01」若しくは「特殊役02」のいずれかに当選した場合、「100%」でボーナス遊技が行われることを示している。

【0255】

このことから、図15においてボーナス遊技が行われる可能性がある役（重複当選役）として規定された3つの役「スイカ（弱スイカ、強スイカ）」、「チェリー（弱チェリー、強チェリー）」、「特殊役（特殊役01、特殊役02）」それぞれでボーナス遊技が行われる割合が異なることを示している。

【0256】

これは、遊技者からみれば、当選した当選役のうち、「スイカ（弱スイカ、強スイカ）」、「チェリー（弱チェリー、強チェリー）」、「特殊役（特殊役01、特殊役02）」によってボーナス遊技が行われる可能性を推定することとなる。言い換えれば、これらの当選役によってボーナス遊技が行われる信頼度（期待度）（ボーナス信頼度（期待度））が異なることとなる。

10

【0257】

このときの演出を、ボーナスに当選したか否かを遊技者に煽る演出（例えば、演出ボタンを押下したことによってボーナスに当選したか否かを報知する演出）とすることで、遊技者は、ボーナスに当選したことを期待することとなる遊技性が向上することとなる。

【0258】

なお、図15においては、当選役として「特殊役01」若しくは「特殊役02」に当選した場合、ボーナス遊技が行われない割合が「0%」であることから、ビッグボーナス01（BB01）若しくはビッグボーナス02（BB02）のいずれかが必ず（100%）行われることを示している。

20

【0259】

次に、図16に基づいて、状態管理テーブルについて説明を行う。

【0260】

状態管理テーブルは、サブROM404に設けられており、サブCPU402が現在の状態を認識するために設けられている。具体的には、状態管理テーブルは、状態名と、各状態名に対応する番号について規定されており、本実施形態における状態管理テーブルには、状態番号が「01」の「通常状態」、状態番号が「02」の「ART準備状態」、状態番号が「03」の「ART状態」、状態番号が「04」の「Bonus当選状態」、状態番号が「05」の「Bonus状態」および状態番号が「06」の「擬似ボーナス状態」が規定されている。なお、本実施形態においては、状態管理テーブルを設けていることとしているが、これに限らず、状態管理テーブルを設けなくてもよい。状態管理テーブルを設けない場合において、サブCPU402は、所定の条件が充足された場合に、サブROM404に記憶されているプログラムに基づいて、状態番号を更新する制御を行う。

30

【0261】

次に、図17に基づいて、状態移行図についての説明を行う。

【0262】

状態移行図は、（a）サブ制御基板400により管理される状態と、（b）サブ制御基板400により管理される状態が移行するための条件と、（c）サブ制御基板400により管理される状態が移行するための条件を充足した場合に、サブ制御基板400により管理される状態の移行先の状態について規定している。

40

【0263】

具体的には、通常状態において、サブRAM405に設けられているART準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」となったこと、若しくは、サブRAM405に設けられているARTゲーム数カウンタの値が「0」でないこと、即ち、ARTゲーム数カウンタの値が「1」以上であることに基づいて、サブ制御基板400により管理される状態が、通常状態からART準備状態に移行される。なお、後者は、後述するART状態において、「Bonus」に当選することで後述するBonus当選状態を経てBonus状態においてボーナス遊技が行われた後に、再開されるART遊技が開始される条件である。

50

【0264】

更に、通常状態において、後述のルール回転開始受付コマンドに含まれる情報が、当選エリアとして「Bonus」を決定した旨の情報を有する場合（例えば、「弱スイカ+B B 01」等）には、サブ制御基板400により管理される状態が、通常状態からBonus当選状態に移行される。

【0265】

一方、ART準備状態において、後述の表示判定コマンドに含まれる情報が、ART突入リプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された旨を示す情報である場合に、サブ制御基板400により管理される状態が、ART準備状態からART状態に移行される。また、ART準備状態において、後述のルール回転開始受付コマンドに含まれる情報が、当選エリアとして「Bonus」を決定した旨の情報を有する場合には、サブ制御基板400により管理される状態が、ART準備状態からBonus当選状態に移行される。

10

【0266】

このART準備状態は、後述するART状態に移行する前の状態を示しており、ART状態に移行するための、ART突入リプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるまでに滞在する状態である。

【0267】

また、ART状態において、サブRAM405に設けられているARTゲーム数カウンタの値が「0」であって、かつ、後述の表示判定コマンドに含まれる情報が、blankに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された旨を示す情報である場合に、サブ制御基板400により管理される状態が、ART状態から通常状態に移行される。また、ART状態において、後述のルール回転開始受付コマンドに含まれる情報が、当選エリアとして「Bonus」を決定した旨の情報を有する場合には、サブ制御基板400により管理される状態が、ART状態からBonus当選状態に移行される。さらに、ART状態において、後述の表示判定コマンドに含まれる情報が、擬似ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された旨を示す情報である場合に、サブ制御基板400により管理される状態が、ART状態から擬似ボーナス状態に移行される。

20

【0268】

このART状態は、遊技者に対して、サブCPU402が、メダル等の遊技媒体の払出を受ける当選役の一例であるベルに係る図柄の組み合わせ、および、再遊技（リプレイ）（より詳細には、停止ボタン11、12、13の操作順序の如何に関わらずリプレイが成立する通常リプレイは除く）に係る図柄の組み合わせが有効ラインに揃うための停止ボタン11、12、13の停止操作（操作手順）の順序を液晶表示装置46に表示（報知）する制御を行う状態である。これによって、遊技者は、この停止順序の表示内容に基づいて停止ボタン11、12、13を停止操作することにより、メダル等の遊技媒体の払出を受ける当選役の一例である特定当選役に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示することができる。

30

【0269】

この特定当選役の一例が「ベル」であって、このベルに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることで、所定枚数のメダルの払出を受けることができることとなる。

40

【0270】

また、Bonus当選状態において、後述の表示判定コマンドに含まれる情報が、「Bonus」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された旨を示す情報である場合に、サブ制御基板400により管理される状態が、Bonus当選状態からBonus状態に移行される。

【0271】

また、Bonus状態（特別遊技状態）において、Bonus終了コマンドを受信したことに基づいて、サブ制御基板400により管理される状態が、Bonus状態から通常状態に移行される。

50

【 0 2 7 2 】

この Bonus 状態は、所定枚数のメダルの払出を受けられる状態を示しており、各ゲームごとに、サブ CPU 4 0 2 が、メダル等の遊技媒体の払出を受ける当選役の一例であるベルに係る図柄の組み合わせを報知する状態を示し、その所定枚数の払出が完了することによってメイン制御基板から Bonus 終了コマンドを受信することにより終了する。

【 0 2 7 3 】

また、擬似ボーナス状態（特定遊技状態）において、所定遊技数（擬似ボーナスゲーム数）のゲームが終了すると、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が、擬似ボーナス状態から ART 状態に移行される。このときの移行後の ART 状態は、擬似ボーナス状態に移行する直前の状態（残りの ART ゲーム数カウンタ等の状態）でゲームが行われることとなる。

10

【 0 2 7 4 】

この擬似ボーナス状態は、所定の遊技数（擬似ボーナスゲーム数）の間、遊技者に対して、サブ CPU 4 0 2 が、メダル等の遊技媒体の払出を受ける当選役の一例であるベルに係る図柄の組み合わせが有効ラインに揃うための停止ボタン 1 1、1 2、1 3 の停止操作（操作手順）の順序を液晶表示装置 4 6 に表示（報知）する制御を行う状態である。

【 0 2 7 5 】

また、状態移行図は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態と、メイン制御基板 3 0 0 により管理される遊技状態との対応関係について規定している。具体的には、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が通常状態の場合、メイン制御基板 3 0 0 により管理される遊技状態は、原則として RT 0 遊技状態、または RT 1 遊技状態である。同様に、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が ART 準備状態の場合、メイン制御基板 3 0 0 により管理される遊技状態は、原則として RT 2 遊技状態であり、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が ART 状態の場合、メイン制御基板 3 0 0 により管理される遊技状態は、原則として RT 3 遊技状態であり、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が Bonus 当選状態の場合、メイン制御基板 3 0 0 により管理される遊技状態は、原則として RT 4 遊技状態であり、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が Bonus 状態の場合、メイン制御基板 3 0 0 により管理される遊技状態は、原則として RB 遊技状態である。

20

【 0 2 7 6 】

なお、例外として、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が通常状態の場合であっても、メイン制御基板 3 0 0 により管理される遊技状態が RT 0 遊技状態、または RT 1 遊技状態でない場合がある。例えば、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が通常状態の場合であって、メイン制御基板 3 0 0 により管理される遊技状態が RT 1 遊技状態の場合において、後述の内部抽選処理により当選エリア「0 5」が決定され、遊技者が中停止ボタン 1 2、左停止ボタン 1 1、右停止ボタン 1 3 の順序で操作すると、準備リプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され、メイン制御基板 3 0 0 により管理される遊技状態は、RT 2 遊技状態となるが、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態は、通常状態のままである。

30

【 0 2 7 7 】

また、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が ART 準備状態の場合の例外として、例えば、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が ART 準備状態の場合であって、メイン制御基板 3 0 0 により管理される遊技状態が RT 2 遊技状態の場合において、後述の内部抽選処理により当選エリア「1 0」が決定され、遊技者により左停止ボタン 1 1 が最初に操作され、ブランクに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、メイン制御基板 3 0 0 により管理される遊技状態は、RT 1 遊技状態となるが、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態は、ART 準備状態のままである。

40

【 0 2 7 8 】

また、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が ART 状態の場合の例外として、例えば、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が ART 状態であって、ART ゲーム数

50

カウンタの値が「0」ではなく、メイン制御基板300により管理される遊技状態がRT3遊技状態の場合において、後述の内部抽選処理により当選エリア「10」が決定され、遊技者により左停止ボタン11が最初に操作され、ブランクに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、メイン制御基板300により管理される遊技状態は、RT1遊技状態となるが、サブ制御基板400により管理される状態は、ART状態のままである。

【0279】

上記に示す例では、サブ制御基板400により管理される状態と、メイン制御基板300により管理される遊技状態との対応関係について規定しているが、これに限定されることなく、同一の基板においてそれぞれの状態を管理するような構成であってもよい。より具体的には、ART準備状態、ART状態、ART準備状態およびART準備状態のいずれでもない通常状態の3つの状態とともに、メイン制御基板において、RT遊技状態(RT0遊技状態~RT4遊技状態、RB遊技状態)を管理することとしてもよい。

10

【0280】

次に、図18に基づいて、演出決定テーブルについて説明を行う。

【0281】

演出決定テーブルは、サブROM404に設けられており、各状態において行われる演出を決定するために設けられている。具体的には、「演出No.」と、「演出No.」に対応する演出内容が規定されている。また、演出決定テーブルは、サブCPU402により管理される状態等の演出を実行するための条件が規定されている。

20

【0282】

ここで、本実施形態において、演出決定テーブルは、(a)サブCPU402により管理される状態が通常状態の場合に用いられる通常状態用演出決定テーブルと、(b)サブCPU402により管理される状態がART準備状態の場合に用いられるART準備状態用演出決定テーブルと、(c)サブCPU402により管理される状態がART状態の場合に用いられるART状態用演出決定テーブルと、(d)サブCPU402により管理される状態がBonus当選状態の場合に用いられるBonus当選状態用演出決定テーブルと、(e)サブCPU402により管理される状態がBonus状態の場合に用いられるBonus状態用演出決定テーブルと、(f)サブCPU402により管理される状態が擬似ボーナス状態の場合に用いられる擬似ボーナス状態用演出決定テーブルが設けられている。

30

【0283】

なお、演出決定処理の詳細については、フローチャートを用いて後述する。

【0284】

次に、図19に基づいて、ART準備状態移行ゲーム数決定テーブルについて説明を行う。

【0285】

ART準備状態移行ゲーム数決定テーブルは、サブROM404に設けられており、ART準備状態に移行するまでのゲーム数を決定するために設けられている。具体的には、ART準備状態移行ゲーム数決定テーブルは、ART準備状態に移行するまでのゲーム数の範囲と、抽選値について規定されている。

40

【0286】

ここで、ART準備状態移行ゲーム数決定テーブルの抽選値は、設定値毎に設けられており、設定値毎に各ゲーム数の範囲毎に規定されている抽選値が異なる。特に、本実施形態において、ART準備状態移行ゲーム数決定テーブルの抽選値は、設定値が高ければ高い程、サブCPU402が早いゲーム数の範囲を決定する確率が高くなる様に規定されている。これにより、サブCPU402は、ART準備状態に移行するためのゲーム数として短いゲーム数を決定する割合が高くなる。

【0287】

次に、図20に基づいて、Bonus状態用ARTゲーム数決定テーブルについて説明

50

を行う。

【0288】

Bonus状態用ARTゲーム数決定テーブルは、サブROM404に設けられている。また、Bonus状態用ARTゲーム数決定テーブルは、サブ制御基板400が、メイン制御基板300から受信する後述の表示判定コマンドに含まれる図柄の組み合わせに係る情報に基づいて、ART状態で遊技可能なゲーム数に加算するゲーム数を決定するために設けられている。

【0289】

また、Bonus状態用ARTゲーム数決定テーブルは、(a)「BB」時に用いられるBonus状態用ARTゲーム数決定テーブルにより構成されており、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、何れかのBonus状態用ARTゲーム数決定テーブルを参照して、ART状態で遊技可能なゲーム数に加算するゲーム数を決定する処理が行われる。

10

【0290】

具体的には、サブRAM405に設けられているBB情報格納領域に「BB」に係る情報が記憶されている場合において、メイン制御基板300から受信した後述の表示判定コマンドに含まれている図柄の組み合わせに係る情報が「上段ベル」に係る情報である場合、サブCPU402は、「16384/65536」の確率で、加算するゲーム数として「5」ゲームを決定し、「32768/65536」の確率で、加算するゲーム数として「10」ゲームを決定し、「16384/65536」の確率で、加算するゲーム数として「20」ゲームを決定する。

20

【0291】

一方、サブRAM405に設けられているBB情報格納領域に「BB」に係る情報が記憶されている場合において、メイン制御基板300から受信した後述の表示判定コマンドに含まれている図柄の組み合わせに係る情報が「中段ベル」に係る情報である場合、加算するゲーム数として「0」ゲームが決定される。具体的には後述するが、サブ制御基板400は、サブRAM405に設けられているBB情報格納領域に「BB」に係る情報が記憶されている場合において、以降のBonus状態において、「上段ベル」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるための停止ボタン11、12、13の停止操作順序を報知する制御を行う。従って、メイン制御基板300から受信した後述の表示判定コマンドに含まれている図柄の組み合わせに係る情報が「中段ベル」に係る情報である場合、遊技者は、サブ制御基板400により報知された停止ボタン11、12、13の停止操作順序を無視したこととなるため、ペナルティとして、加算するゲーム数として「0」ゲームを決定する制御を行う。

30

【0292】

図21は、本発明の実施の形態における遊技機において所定の当選役への入賞を補助する補助遊技(AT遊技、ART遊技)のゲームに加算(上乘せ、追加)されるゲーム数(追加ゲーム数)を設定した上乘せゲーム数設定テーブルの一例を示す図である。

【0293】

図21において、上乘せゲーム数設定テーブルは、サブROM404において記憶しており、サブCPU402によって参照されるテーブルであって、[当選役ID]項目2101、[当選役]項目2102、[上乘せゲーム数]項目2103、[上乘せゲーム数の説明]項目2104によって構成されている。

40

【0294】

このときの[当選役ID]項目2101は、図15に示すボーナス当選割合指定テーブルを構成する[当選役ID]項目1505に対応する項目であって、メイン制御基板300からサブ制御基板400に送出される指示コマンドに含まれており、この当選役IDによって当選した役を識別することができる。上記では、この当選役IDを当選エリアとも称している。

【0295】

50

この当選役IDは、単に当選した役（当選役）を識別するものに限られず、その当選役に対するボーナス当選割合の情報を特定することができる情報でもある。

【0296】

例えば、[当選役ID]項目2101に示された「役ID002」は、当選役として「スイカ（弱スイカ、強スイカ）」であって、この当選役によって「ビッグボーナス01（BB01）」にも当選したことを示しており、ビッグボーナスの当選割合が、当選役「スイカ」に当選したときの「10%」であると特定することができる。また、[当選役ID]項目2101に示された「役ID006」は、当選役として「チェリー（弱チェリー、強チェリー）」であってこの当選役によって「ビッグボーナス02（BB02）」にも当選したことを示しており、ビッグボーナスの当選割合が、当選役「チェリー」に当選したときの「50%」であると特定することができる。

10

【0297】

[当選役]項目2102は、当選した役（当選役）に関する情報である。

【0298】

[上乗せゲーム数]項目2103は、メイン制御基板からの指示コマンドを受信したサブ制御基板において当選役IDに対して指定された上乗せゲーム数を設定した項目であって、補助遊技中のゲームに加算（上乗せ）するゲーム数（上乗せゲーム数）が示されている。この上乗せゲーム数は、後述するように、遊技者によって有利なART遊技終了条件を更新する値であることから、単に、「更新値」とも称されることがある。

【0299】

20

このことから、この上乗せゲーム数は、当選役IDによって識別される当選役およびその当選役に当選したときのボーナスの当選割合に対応付けて（関連付けて）設定されたものである。

【0300】

このとき、[上乗せゲーム数]項目2103において設定されたゲーム数は、当選役およびその当選役に当選したときのボーナスの当選割合に対応付けて（関連付けて）設定されたものの、当選役の種類ごとに上乗せゲーム数が設定されている。すなわち、当選役「スイカ」、「チェリー」、「特殊役」それぞれに上乗せゲーム数が設定されている。

【0301】

この上乗せゲーム数は、当選役に当選したときのボーナスの当選割合（期待度）に基づく情報であって、ART遊技を終了する終了条件（「ART遊技終了条件」という）であるART遊技のゲーム回数に追加して上乗せされるゲーム数（追加遊技数）である。言い換えれば、ART遊技の終了条件を延長すること（若しくは、更新すること）を示しており、遊技者にとって延長される前（更新される前）によりも有利となることを示している。このときの終了条件を「ART遊技（補助遊技）終了条件」とも称する。

30

【0302】

図21には、上乗せゲーム数が、当選役の種類ごとに設定された状態を示している。

【0303】

この上乗せゲーム数は、当選役に応じた値（更新値）であると言える。

【0304】

40

このほか、図21において、この上乗せゲーム数は、当選役に当選したときのボーナスの当選割合に応じて設定された値であることから、ボーナスの当選割合に応じた値であるともいえる。この値は、ボーナスの当選割合の割合値と同一若しくは近似値（当選割合の割合値と関連する値）である。

【0305】

その一例として、図21の[当選役ID]項目2101が「役ID001」、「役ID002」、「役ID003」に対して上乗せゲーム数「10ゲーム」が対応付けられている。これは、図15の[ボーナス当選割合]項目1504にこの当選役「スイカ（弱スイカ若しくは強スイカ）」に当選した場合におけるボーナスの当選割合として「10%」が示されていることから、このボーナスの当選割合の割合値である「10」と同値の「10ゲー

50

ム」を上乗せゲーム数として設定したものである。

【0306】

また、図21の[当選役ID]項目2101に示された当選役IDが「役ID004」、「役ID005」、「役ID006」は、当選役「チェリー（弱チェリー若しくは強チェリー）」に対応するものであって、この当選役「チェリー（弱チェリー若しくは強チェリー）」に当選した場合におけるボーナスの当選割合として、図15の[ボーナス当選割合]項目1504に「50%」が示されていることから、このボーナスの当選割合の割合値である「50」と同値の「50ゲーム」を上乗せゲーム数として設定したものである。

【0307】

さらに、図21の[当選役ID]項目2101に示された当選役IDが「役ID007」、「役ID008」は、当選役「特殊役（特殊役01、特殊役02）」に対応するものであって、この当選役「特殊役（特殊役01、特殊役02）」に当選した場合におけるボーナスの当選割合として、図15の[ボーナス当選割合]項目1504に「100%」が示されていることから、このボーナスの当選割合の割合値である「100」と同値の「100ゲーム」を上乗せゲーム数として設定したものである。

10

【0308】

なお、図21に示す例では、当選役に当選したときにその当選役とともにボーナスに当選する当選割合の割合値と同一の値を上乗せゲーム数としているが、これに限定することはなく、当選役に当選したときにその当選役とともにボーナスに当選する当選割合の割合値に、所定の許容率を用いて算出した値としてもよい。すなわち、必ずしも、当選役に当選する当選割合の割合値と、上乗せゲーム数とを同値とする必要はないことを示す。

20

【0309】

この許容率を用いて上乗せゲーム数を算出（小数点以下は四捨五入若しくは切り捨て）すると、以下のようなになる。

【0310】

許容率が「20%」であるとした場合、当選役「スイカ（弱スイカ若しくは強スイカ）」に当選したときの上乗せゲーム数は「8～12」の範囲となり、当選役「チェリー（弱チェリー若しくは強チェリー）」が当選したときの上乗せゲーム数は「40～60」の範囲となり、当選役「特殊役（特殊役01若しくは特殊役02）」に当選したときの上乗せゲーム数は「80～120」の範囲となる。

30

【0311】

これらの範囲で上乗せゲーム数を設定してもよい。

【0312】

以上のことから、ART遊技状態（補助遊技）におけるゲーム数（補助遊技数）に追加する上乗せゲーム数（追加補助遊技数）は、ボーナス遊技（特別遊技）が制御される実行割合に対応付けられており、さらに、この上乗せゲーム数（追加補助遊技数）は、特定の当選役（特定当選役、より具体的には重複当選役）に対応付けられていることを示している。

【0313】

上記では、ゲーム数を消化することによって終了条件が成立することとしたが、単に、ゲーム数を消化するだけに限られず、所定枚数の払い出しが行われたことによって終了条件が成立したこともよい。また上記では、上乗せゲーム数を追加することによって（すなわち、更新値が更新されることによって）終了条件が変更される（更新される）ことを示しているが、単にゲーム数を追加（上乗せ）するだけに限られず、所定の払い出し枚数を追加することによって終了条件が変更されることもよい。

40

【0314】

すなわち、予め指定されたゲーム数を実行することによって終了条件が成立するのではなく、所定枚数の払い出しが完了するまでのゲーム数を実行することによって終了条件が成立することとするものである。

【0315】

50

さらに言えば、このように、所定枚数の払い出しが完了するまでのゲーム数を実行することによって終了条件が成立することは、払い出し枚数によって、ART遊技状態での補助遊技を終了する終了条件を管理しているとも言える（差枚数管理）。

【0316】

この「所定枚数の払い出しが行われたこと」とは、払い出しが行われた枚数（払い出し枚数）から、補助遊技に際して投入された遊技媒体数（メダル数）を差し引いた枚数が所定の枚数（差枚数）となったこと等を示している。

【0317】

[上乗せゲーム数の説明]項目2104は、[上乗せゲーム数]項目2103に示された上乗せゲーム数の説明を記載する項目である。

10

【0318】

所定の当選役への入賞を補助する補助遊技（AT遊技、ART遊技）のゲームにおいて、上記に示す追加ゲーム数が加算（追加、上乗せ）されたことを遊技者に示す画面の例を図50、図51、図52に示している。

【0319】

図50は、2回に分けて合計「10G」の上乗せが行われたことを示す画面である。すなわち、「スイカ（弱スイカ、強スイカ）」に関する当選役に当選したときに、ボーナス遊技が行われる期待度である「10%」に基づくゲーム数を上乗せしたことを報知するものである。

【0320】

図51は、5回に分けて合計「50G」の上乗せが行われたことを示す画面である。すなわち、「チェリー（弱チェリー、強チェリー）」に関する当選役に当選したときに、ボーナス遊技が行われる期待度である「50%」に基づくゲーム数を上乗せしたことを報知するものである。

20

【0321】

図52は、4回に分けて合計「100G」の上乗せが行われたことを示す画面である。すなわち、「特殊役（特殊役01、特殊役02）」に関する当選役に当選したときに、ボーナス遊技が行われる期待度である「100%」に基づくゲーム数を上乗せしたことを報知するものである。

【0322】

次に、図22に基づいて、メイン制御基板300により行われるプログラム開始処理についての説明を行う。なお、プログラム開始処理は、電源スイッチ511swがONとなったことに基づいて行われる処理である。

30

【0323】

S1において、メインCPU301は、初期設定処理を行う。具体的には、遊技機1の内部レジスタを設定するためのテーブルの番地を設定し、当該テーブルに基づいて、レジスタの番地をセットする処理を行う。そして、S1の処理が終了すると、S2に処理を移行する。

【0324】

S2において、メインCPU301は、設定変更スイッチがONであるか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態においては、図示しない設定変更用の鍵が鍵穴に挿入された状態で、所定角度回動されることにより、設定変更スイッチ37swがONとなる。このため、S2において、メインCPU301は、図示しない設定変更用の鍵が鍵穴に挿入された状態で、所定角度回動されているか否かを判定する処理を行う。そして、設定変更スイッチがONであると判定された場合には（S2でYes）、S3に処理を移行し、設定変更スイッチがOFFであると判定された場合には（S2でNo）、S5に処理を移行する。

40

【0325】

S3において、メインCPU301は、設定変更処理を行う。具体的には、メインCPU301は、設定変更スイッチ37swが設定変更ボタン37の操作を検出したことに基

50

づいて、設定表示部 36 に表示する設定値を切り替え表示する処理や、スタートスイッチ 10sw がスタートレバー 10 の操作を検出したことに基づいて、設定表示部 36 に表示されている設定値を確定する処理を行う。そして、S3 の処理が終了すると、S4 に処理を移行する。

【0326】

S4 において、メイン CPU 301 は、設定変更コマンドをセットする処理を行う。具体的には、S3 で確定された設定値に係る情報を有する設定変更コマンドを、メイン RAM 303 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、S4 の処理が終了すると、図 23 のメインループ処理に移行する。

【0327】

S5 において、メイン CPU 301 は、電断復帰処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、遊技機 1 に対して電源の供給が遮断された後、電源の供給が開始された場合に、退避されたレジスタの値や、保存されたスタックポインタの値を復帰させる処理等を行う。また、電断復帰処理においては、メイン RAM 303 の初期化処理が行われる。そして、S5 の処理が終了すると、図 23 のメインループ処理に移行する。

【0328】

次に、図 23 に基づいて、メインループ処理についての説明を行う。

【0329】

S101 において、メイン CPU 301 は、初期化処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、スタックポインタをセットしたり、メイン RAM 303 の初期化処理を行ったりする処理を行う。なお、S101 の処理は、毎ゲーム行われる初期化処理である。そして、S101 の処理が終了すると、S102 に処理を移行する。

【0330】

S102 において、メイン CPU 301 は、遊技開始管理処理を行う。具体的には、払出枚数をクリアする処理や、現在の遊技状態をセットする処理を行う。そして、S102 の処理が終了すると、S103 に処理を移行する。

【0331】

S103 において、メイン CPU 301 は、オーバーフロー表示処理を行う。具体的には、補助貯留部満タンセンサ 530s により、補助貯留部 530 に所定数を超えるメダルが貯留されていることが検出されたことに基づいて、メイン CPU 301 は、中継基板 200 を介して、払出枚数表示器 27 により所定のエラー表示を行う処理を行う。そして、S103 の処理が終了すると、S104 に処理を移行する。

【0332】

S104 において、メイン CPU 301 は、メダル受付開始処理を行う。当該処理において、メイン CPU 301 は、再遊技が作動していない場合に、メダルの受付を許可する処理等を行う。そして、S104 の処理が終了すると、S105 に処理を移行する。

【0333】

S105 において、メイン CPU 301 は、メダル管理処理を行う。当該処理において、メイン CPU 301 は、メダル投入口 6 にメダルが投入されたか否かをチェックする処理等を行う。そして、S105 の処理が終了すると、S106 に処理を移行する。

【0334】

S106 において、メイン CPU 301 は、後で図 24 を用いて詳述するスタートレバーチェック処理を行う。当該処理において、メイン CPU 301 は、スタートスイッチ 10sw が ON であるか否かを判定する処理等を行う。そして、S106 の処理が終了すると、S107 に処理を移行する。

【0335】

S107 において、メイン CPU 301 は、後で図 25 を用いて詳述する内部抽選処理を行う。当該処理において、メイン CPU 301 は、抽選により当選エリアを決定する処理等を行う。そして、S107 の処理が終了すると、S108 に処理を移行する。

【0336】

10

20

30

40

50

S 1 0 8において、メインCPU301は、後で図26を用いて詳述する図柄コード設定処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、内部抽選処理により決定された当選エリアが「Bonus」である場合に、メインRAM303に設けられているキャリアフラグ格納領域の値を更新する処理等を行う。そして、S 1 0 8の処理が終了すると、S 1 0 9に処理を移行する。

【0337】

S 1 0 9において、メインCPU301は、リール回転開始受付コマンドをセットする処理を行う。具体的には、S 1 0 7で決定された当選エリアに係る情報等を有するリール回転開始受付コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、S 1 0 9の処理が終了すると、S 1 1 0に処理を移行する。

10

【0338】

S 1 1 0において、メインCPU301は、後で図27を用いて詳述するリール回転開始準備処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、最小1遊技時間をセットする処理等を行う。そして、S 1 1 0の処理が終了すると、S 1 1 1に処理を移行する。

【0339】

S 1 1 1において、メインCPU301は、リール回転開始処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール制御基板100を介して、ステッピングモータ101、102、103を駆動することにより、リール17を定速回転させるためのデータをセットする処理を行う。そして、S 1 1 1の処理が終了すると、S 1 1 2に処理を移行する。

20

【0340】

S 1 1 2において、メインCPU301は、後で図28を用いて詳述するリール回転中処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、停止スイッチ11sw、12sw、13swが遊技者による停止ボタン11、12、13に対する停止操作を検出したことに基づいて、対応するリール17の回転を停止させる制御等を行う。そして、S 1 1 2の処理が終了すると、S 1 1 3に処理を移行する。

【0341】

S 1 1 3において、メインCPU301は、リール停止コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301がサブ制御基板400に対して、停止したリール17の種別に係る情報や、停止スイッチ11sw、12sw、13swが遊技者による停止ボタン11、12、13に対する停止操作を検出した際の図柄位置に係る情報、当該図柄位置に対応する図柄コードに係る情報を有するリール停止コマンドを送信するために、当該リール停止コマンドをメインRAM303の演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、S 1 1 3の処理が終了すると、S 1 1 4に処理を移行する。

30

【0342】

S 1 1 4において、メインCPU301は、全リールが停止済みであるか否かを判定する。具体的には、メインCPU301は、S 1 1 0のリール回転開始処理により回転されたリール17が、停止ボタン11、12、13の操作により、全て停止したか否かを判定する処理を行う。そして、全リールが停止済みであると判定された場合には(S 1 1 4でYes)、S 1 1 5に処理を移行し、何れかのリールが停止済みでないと判定された場合には(S 1 1 4でNo)、S 1 1 2に処理を移行する。

40

【0343】

S 1 1 5において、メインCPU301は、後で図29を用いて詳述する表示判定処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、入賞した図柄の組み合わせに応じて払出枚数を算定する処理等を行う。そして、S 1 1 5の処理が終了すると、S 1 1 6に処理を移行する。

【0344】

S 1 1 6において、メインCPU301は、払出処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、電源基板500を介してホッパー520を駆動することによりメダルを払い出す処理等を行う。そして、S 1 1 6の処理が終了すると、S 1 1 7に処理を移行

50

する。

【0345】

S117において、メインCPU301は、後で図30を用いて詳述する遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。そして、S117の処理が終了すると、S101に処理を移行し、メインループ処理を繰り返し実行する。

【0346】

次に、図24に基づいて、図23のS106の処理により行われるスタートレバーチェック処理についての説明を行う。なお、図24はスタートレバーチェック処理のサブルーチンを示す図である。

10

【0347】

S106-1において、メインCPU301は、スタートスイッチがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、(a)メインRAM303に設けられているメダル投入枚数格納領域の値が「3」である場合、または(b)メインRAM303に設けられている再遊技作動中フラグ格納領域の再遊技作動中フラグがONである場合において、スタートスイッチ10swが遊技者によるスタートレバー10の操作を検出したか否かを判定する処理を行う。そして、スタートスイッチがONであると判定された場合には(S106-1でYes)、S106-2に処理を移行し、スタートスイッチがONではないと判定された場合には(S106-1でNo)、スタートスイッチがONとなるまで、S106-1の処理を繰り返し実行する。

20

【0348】

S106-2において、メインCPU301は、再遊技作動中フラグをOFFにする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている再遊技作動中フラグ格納領域の値をOFFにする処理を行う。そして、S106-2の処理が終了すると、スタートレバーチェック処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のS107に処理を移行する。

【0349】

次に、図25に基づいて、図23のS107の処理により行われる内部抽選処理についての説明を行う。なお、図25は内部抽選処理のサブルーチンを示す図である。

【0350】

S107-1において、メインCPU301は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、乱数発生器304により生成した乱数値を抽出する処理を行う。ここで、メインCPU301は、乱数発生器304が生成した乱数値を抽出した場合に、メインRAM303に設けられている当選エリア決定用乱数値格納領域に格納する処理を行う。そして、S107-1の処理が終了すると、S107-2に処理を移行する。

30

【0351】

S107-2において、メインCPU301は、遊技状態を取得する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、遊技状態を取得する処理を行う。そして、S107-2の処理が終了すると、S107-3に処理を移行する。

40

【0352】

S107-3において、メインCPU301は、抽選回数を取得する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、S107-2の処理により取得した遊技状態に基づいて、抽選回数を取得する処理を行う。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域の値がどの値であっても、抽選回数として「14」を取得し、メインRAM303に設けられている抽選回数格納領域に格納する処理を行う。そして、S107-3の処理が終了すると、S107-4に処理を移行する。

【0353】

S107-4において、メインCPU301は、抽選データ取得処理を行う。具体的に

50

は、メインCPU301は、現在の抽選回数に対応する当選エリアの抽選値を取得する処理を行う。例えば、設定値が「1」の場合において、抽選回数が「14」の場合には、「チェリー」に係る乱数値「289」を取得する処理を行う。また、設定値が「1」の場合において、抽選回数が「13」の場合には、「スイカ」に係る乱数値「600」を取得する処理を行う。そして、S107-4の処理が終了すると、S107-5に処理を移行する。

【0354】

S107-5において、メインCPU301は、演算更新処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選エリア決定用乱数値格納領域に格納されている乱数値の値から、S107-4の処理により取得した現在の抽選回数に対応する当選エリアの抽選値を減算する処理を行い、メインRAM303に設けられている当選エリア決定用乱数値格納領域に格納されている乱数値の値を、減算した結果の値に更新する処理を行う。そして、S107-5の処理が終了すると、S107-6に処理を移行する。

10

【0355】

S107-6において、メインCPU301は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303の当選エリア決定用乱数値格納領域に格納されている値が負の値であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(S107-6でYes)、S107-7に処理を移行する。一方、当選していないと判定された場合には(S107-6でNo)、S107-8に処理を移行する。

20

【0356】

S107-7において、メインCPU301は、データ格納処理を行う。具体的には、メインCPU301は、S107-6の処理により当選となったと判定された当選エリアを、メインRAM303に設けられている当選エリア格納領域に格納する処理を行う。そして、S107-7の処理が終了すると、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のS108に処理を移行する。

【0357】

S107-8において、メインCPU301は、抽選回数から「1」減算する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている抽選回数格納領域に記憶されている値から「1」減算する処理を行う。そして、S107-8の処理が終了すると、S107-9に処理を移行する。

30

【0358】

S107-9において、メインCPU301は、抽選回数が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、S107-8の処理により、メインRAM303に設けられている抽選回数格納領域に記憶されている値から「1」減算された結果、抽選回数格納領域の値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、抽選回数が「0」であると判定された場合には(S107-9でYes)、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のS108に処理を移行する。一方、抽選回数が「0」ではないと判定された場合には(S107-9でNo)、S107-4に処理を移行する。

40

【0359】

なお、本実施形態において、抽選回数が「0」となった場合には(S107-9でYES)、当選エリアとして「00」の「ハズレ」が決定されることとなる。

【0360】

次に、図26に基づいて、図23のS108の処理により行われる図柄コード設定処理についての説明を行う。なお、図26は図柄コード設定処理のサブルーチンを示す図である。

【0361】

この図柄コード設定処理において、メインCPU301は、まず、内部抽選処理(図2

50

5参照)のS107-7の処理により格納されたデータをロードする当選エリア取得処理を行う(S108-1)。

【0362】

続いて、メインCPU301は、Bonus当選時であるか否かを判定する処理を行う(108-2)。具体的には、S108-1の処理によりロードされたデータに基づいて、Bonusに係るデータが格納されたか否かを判定する処理を行う。

【0363】

そして、Bonus当選時であると判定された場合には(S108-2でYes)、メインCPU301は、内部抽選処理(図25参照)のS107-7の処理により格納されたデータと、ボーナスチェックデータ(図示せず)の論理積演算を行い、当該演算結果をメインRAM303に設けられているキャリアフラグ格納領域に格納する処理を行う(S108-3)。

10

【0364】

それに対して、Bonus当選時ではないと判定された場合には(S108-2でNo)、メインCPU301は、S108-5の処理を行う。

【0365】

続いて、メインCPU301は、RT4遊技状態をセットする処理を行う(S108-4)。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に「RT4遊技状態に係る情報」を格納する処理を行う。

20

【0366】

この処理によって、ボーナス遊技を行うと判断するときに、そのボーナス遊技(特別遊技)を行うボーナス遊技状態(特別遊技状態)に関する状態情報として、RT4遊技状態の情報を遊技状態格納領域にセットされ、保持された状態となる。

【0367】

この状態が保持されているときに、ボーナス遊技に係る図柄が表示されると、以降のゲームにおいてボーナス遊技(特別遊技)を制御することとなる。

【0368】

このような処理が行われると、図柄コード設定処理のサブルーチンを終了する。

【0369】

また、S108-2におけるボーナス当選時における処理であるか否かの判断処理において、ボーナス当選時ではないと判断すると、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選エリア格納領域の値と、キャリアフラグ格納領域の値の排他的論理和演算を行い、当該演算結果をメインRAM303に設けられている当選エリア格納領域に格納するBonusフラグ設定処理を行う(S108-5)。

30

【0370】

これによって、図柄コード設定処理のサブルーチンを終了する。

【0371】

次に、図27に基づいて、図23のS110の処理により行われるリール回転開始準備処理についての説明を行う。なお、図27はリール回転開始準備処理のサブルーチンを示す図である。

40

【0372】

S110-1において、メインCPU301は、最小1遊技時間が経過したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、前回の遊技において、後述のS110-2の処理により設定されたタイマカウンタの値が「0」になったか否かを判定する処理を行う。そして、最小1遊技時間が経過したと判定された場合には(S110-1でYes)、S110-2に処理を移行し、最小1遊技時間が経過していないと判定された場合には(S110-1でNo)、最小1遊技時間が経過するまで、S110-1の処理を繰り返し実行する。

【0373】

S110-2において、メインCPU301は、最小1遊技時間をセットする処理を行

50

う。具体的には、メインCPU301は、遊技に対する射幸性を抑えるために、今回の遊技におけるS110-2の処理から次の遊技におけるS110-2の処理までの時間が最小1遊技時間未満とならないように、最小1遊技時間をタイマカウンタにセットする処理を行う。ここで、本実施形態において、最小1遊技時間は、約4.1秒である。そして、S110-2の処理が終了すると、S110-3に処理を移行する。

【0374】

S110-3において、メインCPU301は、定速回転待ち時間をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール17の回転速度が定速になるまでの待ち時間をセットする処理を行う。そして、S110-3の処理が終了すると、S110-4に処理を移行する。

10

【0375】

S110-4において、メインCPU301は、リール回転開始コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301がサブ制御基板400に対して、リール17の回転が開始される旨の情報等を有するリール回転開始コマンドを送信するために、当該リール回転開始コマンドをメインRAM303の演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、S110-4の処理が終了すると、リール回転開始準備処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のS111に処理を移行する。

【0376】

次に、図28に基づいて、図23のS112の処理により行われるリール回転中処理についての説明を行う。なお、図28はリール回転中処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0377】

S112-1において、メインCPU301は、停止ボタン押圧時か否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、停止スイッチ11sw、12sw、13swが遊技者による停止ボタン11、12、13の操作を検出したか否かを判定する処理を行う。そして、停止ボタンが押圧されたと判定された場合には(S112-1でYes)、S112-2に処理を移行し、停止ボタンが押圧されていないと判定された場合には(S112-1でNo)、リール回転中処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のS113に処理を移行する。

【0378】

S112-2において、メインCPU301は、押圧基準位置取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、対象となるリール17と、ステッピングモータ101、102、103に供給しているパルスのカウンタ値に基づいて、押圧基準位置を取得し、メインRAM303に設けられている押圧基準位置格納領域に格納する処理を行う。そして、S112-2の処理が終了すると、S112-3に処理を移行する。

30

【0379】

S112-3において、メインCPU301は、滑りコマ数取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられている滑りコマ数決定テーブル(図示せず)、内部抽選処理により決定された当選エリア、停止ボタン11、12、13の停止操作順序等に基づいて、滑りコマ数を取得する処理を行う。ここで、本実施の形態において、メインCPU301は、滑りコマ数として、「0」コマから「4」コマの範囲内で滑りコマ数を決定する処理を行う。そして、S112-3の処理が終了すると、S112-4に処理を移行する。

40

【0380】

S112-4において、メインCPU301は、リール停止処理を行う。具体的には、メインCPU301は、S112-2の処理により取得した押圧基準位置と、S112-3の処理により取得した滑りコマ数とに基づいて、制御リールを停止させる処理を行う。そして、S112-4の処理が終了すると、リール回転中処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のS113に処理を移行する。

【0381】

次に、図29に基づいて、図23のS115の処理により行われる表示判定処理につい

50

ての説明を行う。なお、図 29 は表示判定処理のサブルーチンを示す図である。

【0382】

S115-1において、メインCPU301は、表示判定エラー検出処理を行う。具体的には、メインCPU301は、内部抽選処理により決定された当選エリアと、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせとに基づいて、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせが異常でないか否かの判定を行う。そして、S115-1の処理が終了すると、S115-2に処理を移行する。

【0383】

S115-2において、メインCPU301は、表示判定エラーを検出したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、S115-1の表示判定エラー検出処理により異常が検出されたか否かを判定する処理を行う。そして、表示判定エラーを検出したと判定された場合には(S115-2でYes)、S115-3に処理を移行し、表示判定エラーを検出していないと判定された場合には(S115-2でNo)、S115-5に処理を移行する。

10

【0384】

S115-3において、メインCPU301は、表示判定エラーコマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301がサブ制御基板400に対して、表示判定エラーに係る情報を有する表示判定エラーコマンドを送信するために、当該表示判定エラーコマンドをメインRAM303の演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、S115-3の処理が終了すると、S115-4に処理を移行する。

20

【0385】

S115-4において、メインCPU301は、表示エラー検出時処理を行う。具体的には、メインCPU301は、S115-2の処理において、表示判定エラーを検出したと判定していることから(S115-2でYes)、内部抽選処理により決定されていない当選エリアに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたこととなるため、エラー状態から復帰不可能とするための表示判定エラー検出時処理を行う。そして、メインCPU301は、S115-4の処理が終了すると、図23のメインループ処理に復帰せず、処理を終了する。

【0386】

S115-5において、メインCPU301は、再遊技表示時か否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、再遊技に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、再遊技表示時であると判定された場合には(S115-5でYes)、S115-6に処理を移行し、再遊技表示時ではないと判定された場合には(S115-5でNo)、S115-7に処理を移行する。

30

【0387】

S115-6において、メインCPU301は、再遊技作動中フラグをONにする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303の再遊技作動中フラグ格納領域の再遊技作動中フラグをONにする処理を行う。そして、S115-6の処理が終了すると、S115-9に処理を移行する。

【0388】

S115-7において、メインCPU301は、入賞図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、入賞に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、入賞図柄が表示されたと判定された場合には(S115-7でYes)、S115-8に処理を移行し、入賞図柄が表示されていないと判定された場合には(S115-7でNo)、S115-9に処理を移行する。

40

【0389】

S115-8において、メインCPU301は、払出枚数算定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、有効ライン上に表示された入賞に係る図柄の組み合わせと、図柄組み合わせテーブル(図7参照)とに基づいて、払出枚数を算定する処理を行う。そし

50

て、S 1 1 5 - 8 の処理が終了すると、S 1 1 5 - 9 に処理を移行する。

(S 1 1 5 - 9)

【 0 3 9 0 】

S 1 1 5 - 9 において、メインCPU 3 0 1 は、表示判定コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1 がサブ制御基板 4 0 0 に対して、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに係る情報を有する表示判定コマンドを送信するために、当該表示判定コマンドをメインRAM 3 0 3 の演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、S 1 1 5 - 1 3 の処理が終了すると、表示判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のS 1 1 6 に処理を移行する。

【 0 3 9 1 】

次に、図 3 0 に基づいて、図 2 3 のS 1 1 7 の処理により行われる遊技状態移行処理についての説明を行う。なお、図 3 0 は遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 3 9 2 】

S 1 1 7 - 1 において、メインCPU 3 0 1 は、RB 遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、メインRAM 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、現在の遊技状態がRB 遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、RB 遊技状態であると判定された場合には (S 1 1 7 - 1 で Y e s)、S 1 1 7 - 2 に処理を移行し、RB 遊技状態ではないと判定された場合には (S 1 1 7 - 1 で N o)、S 1 1 7 - 3 に処理を移行する。

【 0 3 9 3 】

S 1 1 7 - 2 において、メインCPU 3 0 1 は、後で図 3 1 を用いて詳述する B o n u s 作動中処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1 は、メインRAM 3 0 3 に設けられている払出枚数カウンタの値が負の値となったか否かを判定し、負の値となった場合に、メインRAM 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域に R T 1 遊技状態をセットする処理等を行う。そして、S 1 1 7 - 2 の処理が終了すると、S 1 1 7 - 1 9 に処理を移行する。

【 0 3 9 4 】

S 1 1 7 - 3 において、メインCPU 3 0 1 は、R T 0 遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、メインRAM 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、現在の遊技状態がR T 0 遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、R T 0 遊技状態であると判定された場合には (S 1 1 7 - 3 で Y e s)、S 1 1 7 - 4 に処理を移行し、R T 0 遊技状態ではないと判定された場合には (S 1 1 7 - 3 で N o)、S 1 1 7 - 6 に処理を移行する。

【 0 3 9 5 】

S 1 1 7 - 4 において、メインCPU 3 0 1 は、ブランクが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、有効ライン上にブランクに係る図柄の組み合わせが表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ブランクが表示されたと判定された場合には (S 1 1 7 - 4 で Y e s)、S 1 1 7 - 5 に処理を移行し、ブランクが表示されていないと判定された場合には (S 1 1 7 - 4 で N o)、S 1 1 7 - 1 7 に処理を移行する。

【 0 3 9 6 】

S 1 1 7 - 5 において、メインCPU 3 0 1 は、R T 1 遊技状態をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、メインRAM 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域に R T 1 遊技状態に係る情報を格納する処理を行う。そして、S 1 1 7 - 5 の処理が終了すると、S 1 1 7 - 1 7 に処理を移行する。

【 0 3 9 7 】

S 1 1 7 - 6 において、メインCPU 3 0 1 は、R T 1 遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、メインRAM 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、現在の遊技状態がR T 1 遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、R T 1 遊技状態であると判定された場合には (S 1 1 7 - 6 で Y e s

10

20

30

40

50

)、S 1 1 7 - 7 に処理を移行し、R T 1 遊技状態ではないと判定された場合には (S 1 1 7 - 6 で N o)、S 1 1 7 - 9 に処理を移行する。

【 0 3 9 8 】

S 1 1 7 - 7 において、メイン C P U 3 0 1 は、準備リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、有効ライン上に準備リプレイに係る図柄の組み合わせが表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、準備リプレイが表示されたと判定された場合には (S 1 1 7 - 7 で Y e s)、S 1 1 7 - 8 に処理を移行し、準備リプレイが表示されていないと判定された場合には (S 1 1 7 - 7 で N o)、S 1 1 7 - 1 7 に処理を移行する。

【 0 3 9 9 】

S 1 1 7 - 8 において、メイン C P U 3 0 1 は、R T 2 遊技状態をセットする処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域に R T 2 遊技状態に係る情報を格納する処理を行う。そして、S 1 1 7 - 8 の処理が終了すると、S 1 1 7 - 1 7 に処理を移行する。

【 0 4 0 0 】

S 1 1 7 - 9 において、メイン C P U 3 0 1 は、R T 2 遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、現在の遊技状態が R T 2 遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、R T 2 遊技状態であると判定された場合には (S 1 1 7 - 9 で Y e s)、S 1 1 7 - 1 0 に処理を移行し、R T 2 遊技状態ではないと判定された場合には (S 1 1 7 - 9 で N o)、S 1 1 7 - 1 4 に処理を移行する。

【 0 4 0 1 】

S 1 1 7 - 1 0 において、メイン C P U 3 0 1 は、ブランクが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、有効ライン上にブランクに係る図柄の組み合わせが表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ブランクが表示されたと判定された場合には (S 1 1 7 - 1 0 で Y e s)、S 1 1 7 - 1 1 に処理を移行し、ブランクが表示されていないと判定された場合には (S 1 1 7 - 1 0 で N o)、S 1 1 7 - 1 2 に処理を移行する。

【 0 4 0 2 】

S 1 1 7 - 1 1 において、メイン C P U 3 0 1 は、R T 1 遊技状態をセットする処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域に R T 1 遊技状態に係る情報を格納する処理を行う。そして、S 1 1 7 - 1 1 の処理が終了すると、S 1 1 7 - 1 7 に処理を移行する。

【 0 4 0 3 】

S 1 1 7 - 1 2 において、メイン C P U 3 0 1 は、A R T 突入リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、有効ライン上に A R T 突入リプレイに係る図柄の組み合わせが表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、A R T 突入リプレイが表示されたと判定された場合には (S 1 1 7 - 1 2 で Y e s)、S 1 1 7 - 1 3 に処理を移行し、A R T 突入リプレイが表示されていないと判定された場合には (S 1 1 7 - 1 2 で N o)、S 1 1 7 - 1 7 に処理を移行する。

【 0 4 0 4 】

S 1 1 7 - 1 3 において、メイン C P U 3 0 1 は、R T 3 遊技状態をセットする処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域に R T 3 遊技状態に係る情報を格納する処理を行う。そして、S 1 1 7 - 1 3 の処理が終了すると、S 1 1 7 - 1 7 に処理を移行する。

【 0 4 0 5 】

S 1 1 7 - 1 4 において、メイン C P U 3 0 1 は、R T 3 遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、現在の遊技状態が R T 3 遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、R T 3 遊技状態であると判定された場合には (S 1 1 7 - 1 4 で Y

10

20

30

40

50

es)、S117-15に処理を移行し、RT3遊技状態ではないと判定された場合には(S117-14でNo)、S117-17に処理を移行する。

【0406】

S117-15において、メインCPU301は、ブランクが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、有効ライン上にブランクに係る図柄の組み合わせが表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ブランクが表示されたと判定された場合には(S117-15でYes)、S117-16に処理を移行し、ブランクが表示されていないと判定された場合には(S117-15でNo)、S117-17に処理を移行する。

【0407】

S117-16において、メインCPU301は、RT1遊技状態をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域にRT1遊技状態に係る情報を格納する処理を行う。そして、S117-16の処理が終了すると、S117-17に処理を移行する。

【0408】

S117-17において、メインCPU301は、Bonusに係る図柄が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。この処理は、ボーナス遊技(特別遊技)を開始するための条件としてボーナスに係る図柄が有効ライン上に表示されることとしたものであり、この条件が、特別遊技を開始するための条件(特別遊技開始条件)である。よって、ボーナスに係る図柄が有効ライン上に表示されたときに、特別遊技開始条件を満たす操作が行われたと判断することができ、ボーナス遊技が開始することが可能となる。

【0409】

そして、Bonusが表示されたと判定された場合、すなわち、ボーナスに係る図柄が有効ライン上に表示されて特別遊技開始条件を満たす操作が行われたと判断する場合には(S117-17でYes)、S117-18に処理を移行し、Bonusが表示されていないと判定された場合には(S117-17でNo)、S117-19に処理を移行する。

【0410】

S117-18において、メインCPU301は、後で図32を用いて詳述するBonus作動時処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている払出枚数カウンタの値に「280」をセットする処理等を行う。そして、S117-18の処理が終了すると、S117-19に処理を移行する。

【0411】

S117-19において、メインCPU301は、遊技状態コマンドをセットする処理を行う。具体的には、現在の遊技状態に係る情報等を有する遊技状態コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、S117-19の処理が終了すると、遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のS101に処理を移行する。

【0412】

次に、図31に基づいて、図30のS117-2の処理により行われるBonus作動中処理についての説明を行う。なお、図31はBonus作動中処理のサブルーチンを示す図である。

【0413】

S117-2-1において、メインCPU301は、遊技可能回数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技可能回数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、S117-2-1の処理が終了すると、S117-2-2に処理を移行する。

【0414】

S117-2-2において、メインCPU301は、遊技可能回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、S117-

10

20

30

40

50

2 - 1の処理により、メインRAM303に設けられている遊技可能回数カウンタの値から「1」減算した結果、メインRAM303に設けられている遊技可能回数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、遊技可能回数カウンタの値が「0」とであると判定された場合には(S117-2-2でYes)、S117-2-5に処理を移行し、遊技可能回数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(S117-2-2でNo)、S117-2-3に処理を移行する。

【0415】

S117-2-3において、メインCPU301は、入賞回数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている入賞回数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、S117-2-3の処理が終了すると、S117-2-4に処理を移行する。

10

【0416】

S117-2-4において、メインCPU301は、入賞回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、S117-2-3の処理により、メインRAM303に設けられている入賞回数カウンタの値から「1」減算した結果、メインRAM303に設けられている入賞回数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、入賞回数カウンタの値が「0」とであると判定された場合には(S117-2-4でYes)、S117-2-5に処理を移行し、入賞回数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(S117-2-4でNo)、S117-2-7に処理を移行する。

20

【0417】

S117-2-5において、メインCPU301は、入賞回数カウンタの値に「8」をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている入賞回数カウンタの値に「8」をセットする処理を行う。そして、S117-2-5の処理が終了すると、S117-2-6に処理を移行する。

【0418】

S117-2-6において、メインCPU301は、遊技可能回数カウンタの値に「12」をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技可能回数カウンタの値に「12」をセットする処理を行う。そして、S117-2-6の処理が終了すると、S117-2-7に処理を移行する。

30

【0419】

S117-2-7において、メインCPU301は、払出枚数カウンタ減算処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている払出枚数カウンタの値から、S116の処理により払い出されたメダルの枚数に対応する値を減算する処理を行う。そして、S117-2-7の処理が終了すると、S117-2-8に処理を移行する。

【0420】

S117-2-8において、メインCPU301は、払出枚数カウンタの値が「0」未満であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、S117-2-7の処理により、メインRAM303に設けられている払出枚数カウンタの値からS116の処理により払い出されたメダルの枚数に対応する値を減算した結果、メインRAM303に設けられている払出枚数カウンタの値が負の値となったか否かを判定する処理を行う。そして、払出枚数カウンタの値が「0」未満であると判定された場合には(S117-2-8でYes)、S117-2-9に処理を移行し、払出枚数カウンタの値が「0」未満ではないと判定された場合には(S117-2-8でNo)、Bonus作動中処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のS117-19に処理を移行する。

40

【0421】

S117-2-9において、メインCPU301は、RT1遊技状態をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域にRT1遊技状態に係る情報を格納する処理を行う。そして、S117-2

50

- 9の処理が終了すると、S 1 1 7 - 2 - 1 0に処理を移行する。

【 0 4 2 2 】

S 1 1 7 - 2 - 1 0において、メインCPU301は、Bonus終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、Bonusが終了した旨の情報等を有するBonus終了コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、S 1 1 7 - 2 - 1 0の処理が終了すると、S 1 1 7 - 2 - 1 1に処理を移行する。

【 0 4 2 3 】

S 1 1 7 - 2 - 1 1において、メインCPU301は、Bonus終了時の初期化処理を行う。具体的には、メインRAM303に設けられている遊技可能回数カウンタの値や、入賞回数カウンタの値、払出枚数カウンタの値を夫々「0」とする処理を行う。そして、S 1 1 7 - 2 - 1 1の処理が終了すると、Bonus作動中処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のS 1 1 7 - 1 9に処理を移行する。

10

【 0 4 2 4 】

次に、図32に基づいて、図30のS 1 1 7 - 1 8の処理により行われるBonus作動時処理についての説明を行う。なお、図32はBonus作動時処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 4 2 5 】

S 1 1 7 - 1 8 - 1において、メインCPU301は、RB遊技状態をセットする処理を行う。この処理では、ボーナスに係る図柄が有効ライン上に表示されて特別遊技開始条件を満たすと判断されたときに、ボーナス遊技を行うために、ボーナス遊技を行うボーナス遊技状態(RB遊技状態)に係る情報をメインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に格納する処理である。そして、S 1 1 7 - 1 8 - 1の処理が終了すると、S 1 1 7 - 1 8 - 2に処理を移行する。

20

【 0 4 2 6 】

S 1 1 7 - 1 8 - 2において、メインCPU301は、入賞回数カウンタの値に「8」をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている入賞回数カウンタの値に「8」をセットする処理を行う。そして、S 1 1 7 - 1 8 - 2の処理が終了すると、S 1 1 7 - 1 8 - 3に処理を移行する。

【 0 4 2 7 】

S 1 1 7 - 1 8 - 3において、メインCPU301は、遊技可能回数カウンタの値に「12」をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技可能回数カウンタの値に「12」をセットする処理を行う。そして、S 1 1 7 - 1 8 - 3の処理が終了すると、S 1 1 7 - 1 8 - 4に処理を移行する。

30

【 0 4 2 8 】

S 1 1 7 - 1 8 - 4において、メインCPU301は、払出枚数カウンタの値に「280」をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている払出枚数カウンタの値に「280」をセットする処理を行う。そして、S 1 1 7 - 1 8 - 4の処理が終了すると、S 1 1 7 - 1 8 - 5に処理を移行する。

【 0 4 2 9 】

S 1 1 7 - 1 8 - 5において、メインCPU301は、Bonus開始コマンドをセットする処理を行う。具体的には、Bonusが開始した旨の情報等を有するBonus開始コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、S 1 1 7 - 1 8 - 5の処理が終了すると、Bonus作動時処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のS 1 1 7 - 1 9に処理を移行する。

40

【 0 4 3 0 】

次に、図33に基づいて、割込処理についての説明を行う。ここで、割込処理は、メインループ処理に対して、「1.49ms」毎に割り込んで行われる処理である。

【 0 4 3 1 】

S 2 0 1において、メインCPU301は、レジスタを退避する処理を行う。具体的に

50

は、メインCPU301は、S201の時点で使用しているレジスタの値を退避する処理を行う。そして、S201の処理が終了すると、S202に処理を移行する。

【0432】

S202において、メインCPU301は、入力ポート読込処理を行う。具体的には、メインCPU301は、I/F回路305を通じて、リール制御基板100、中継基板200、電源基板500からの信号を受信する処理を行う。そして、S202の処理が終了すると、S203に処理を移行する。

【0433】

S203において、メインCPU301は、タイマ計測処理を行う。具体的には、メインCPU301は、最小1遊技時間等を計測するためのタイマカウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、S203の処理が終了すると、S204に処理を移行する。

10

【0434】

S204において、メインCPU301は、リール駆動制御処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール制御基板100を介して、ステッピングモータ101、102、103を駆動することにより、リール17の加速、定速、減速制御等を行う。そして、S204の処理が終了すると、S205に処理を移行する。

【0435】

S205において、メインCPU301は、外部信号出力処理を行う。具体的には、メインCPU301は、外部集中端子板38に対して信号を出力する処理を行う。そして、S205の処理が終了すると、S206に処理を移行する。

20

【0436】

S206において、メインCPU301は、LED表示処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタートランプ23、BETランプ24、貯留枚数表示器25、遊技状態表示ランプ26、払出枚数表示器27、投入可能表示ランプ28、及び再遊技表示ランプ29の発光制御を行う。そして、S206の処理が終了すると、S207に処理を移行する。

【0437】

S207において、メインCPU301は、制御コマンド送信処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットされた各種コマンドをサブ制御基板400に対して送信する処理を行う。そして、S207の処理が終了すると、S208に処理を移行する。

30

【0438】

S208において、メインCPU301は、レジスタの復帰処理を行う。具体的には、メインCPU301は、S201の処理において、退避したレジスタの値を復帰させる処理を行う。そして、S208の処理が終了すると、割込処理を終了し、メインループ処理に復帰する。

【0439】

次に、図34に基づいて、サブ制御基板におけるメイン処理についての説明を行う。なお、サブ制御基板におけるメイン処理は、電源スイッチ511swがONとなったことに基づいて行われる処理である。

40

【0440】

S301において、サブCPU402は、初期化処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405のエラーチェック等の処理を行う。そして、S301の処理が終了すると、S302に処理を移行する。

【0441】

S302において、サブCPU402は、後で図35を用いて詳述する主基板通信処理を行う。当該処理において、サブCPU402は、メイン制御基板300から送信されたコマンドを解析する処理等を行う。そして、S302の処理が終了すると、S303に処理を移行する。

【0442】

50

S 3 0 3において、サブCPU 4 0 2は、サウンド制御処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 2は、後述の演出決定処理により決定された演出内容に基づいて、アンプ制御基板 4 4 0を介して、スピーカ 3 4、3 5から音声を出力する処理等を行う。そして、S 3 0 3の処理が終了すると、S 3 0 4に処理を移行する。

【 0 4 4 3 】

S 3 0 4において、サブCPU 4 0 2は、ランプ制御処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 2は、後述の演出決定処理により決定された演出内容に基づいて、演出制御基板 4 1 0を介して、サイドランプ 5、演出用ランプ 2 2、停止操作順序表示ランプ 3 0、及びスタートレバー演出用ランプ 4 2の制御を行う。また、サブCPU 4 0 2は、後述の演出決定処理により決定された演出内容に基づいて、演出制御基板 4 1 0と、ドライブ基板 4 3を介して、演出装置 4 4の制御を行う。そして、S 3 0 4の処理が終了すると、S 3 0 5に処理を移行する。

10

【 0 4 4 4 】

S 3 0 5において、サブCPU 4 0 2は、画像制御処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 2は、後述の演出決定処理により決定された演出内容に基づいて、演出制御基板 4 1 0と、汎用基板 4 5を介して、液晶表示装置 4 6の制御を行う。そして、S 3 0 5の処理が終了すると、S 3 0 6に処理を移行する。

【 0 4 4 5 】

S 3 0 6において、サブCPU 4 0 2は、各種スイッチ検出時処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 2は、(a)演出ボタン検出スイッチ 1 8 s wが演出ボタン 1 8の操作を検出したときに実行する処理や、(b)十字キー検出スイッチ 1 9 s wが、十字キー 1 9の操作を検出したときに実行する処理を行う。そして、S 3 0 6の処理が終了すると、S 3 0 2に処理を移行する。

20

【 0 4 4 6 】

次に、図 3 5に基づいて、主基板通信処理についての説明を行う。なお、図 3 5は、主基板通信処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 4 4 7 】

S 3 0 2 - 1において、サブCPU 4 0 2は、異なるコマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 2は、メイン制御基板 3 0 0のI / F回路 3 0 5から送信されたコマンドが前回送信されたコマンドと異なるコマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、異なるコマンドを受信したと判定された場合には(S 3 0 2 - 1でY e s)、S 3 0 2 - 2に処理を移行し、異なるコマンドを受信していないと判定された場合には(S 3 0 2 - 1でN o)、主基板通信処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS 3 0 3に処理を移行する。

30

【 0 4 4 8 】

S 3 0 2 - 2において、サブCPU 4 0 2は、遊技情報格納処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 2は、メイン制御基板 3 0 0のI / F回路 3 0 5から送信されたコマンドが前回送信されたコマンドと異なるコマンドであるため、当該前回送信されたコマンドと異なるコマンドに基づいて、遊技情報を作成し、サブRAM 4 0 5の所定の格納領域に格納する処理を行う。そして、S 3 0 2 - 2の処理が終了すると、S 3 0 2 - 3に処理を移行する。

40

【 0 4 4 9 】

S 3 0 2 - 3において、サブCPU 4 0 2は、後で図 3 6を用いて詳述するコマンド解析処理を行う。当該処理において、サブCPU 4 0 2は、S 3 0 2 - 2の処理により格納した遊技情報に基づいた処理を実行する。そして、S 3 0 2 - 3の処理が終了すると、主基板通信処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS 3 0 3に処理を移行する。

【 0 4 5 0 】

次に、図 3 6に基づいて、コマンド解析処理についての説明を行う。なお、図 3 6はコマンド解析処理のサブルーチンを示す図である。

50

【 0 4 5 1 】

S 3 0 2 - 3 - 1において、サブCPU 4 0 2は、設定変更コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 2は、S 3 0 2 - 2の遊技情報格納処理により格納されたコマンドが設定変更コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、設定変更コマンドを受信したと判定された場合には(S 3 0 2 - 3 - 1でYes)、S 3 0 2 - 3 - 2に処理を移行し、設定変更コマンドを受信していないと判定された場合には(S 3 0 2 - 3 - 1でNo)、S 3 0 2 - 3 - 3に処理を移行する。

【 0 4 5 2 】

S 3 0 2 - 3 - 2において、サブCPU 4 0 2は、設定変更コマンド受信時処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 2は、受信した設定変更コマンドに含まれている情報に基づいて、設定変更時の演出内容を決定する処理等を行う。当該処理により、サブCPU 4 0 2は、液晶表示装置 4 6 に設定変更中である旨の画像データを表示する旨の演出を決定したり、設定変更が完了した旨の画像データを表示する旨の演出を決定したりする制御を行う。そして、S 3 0 2 - 3 - 2の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS 3 0 3に処理を移行する。

10

【 0 4 5 3 】

S 3 0 2 - 3 - 3において、サブCPU 4 0 2は、リール回転開始受付コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 2は、S 3 0 2 - 2の遊技情報格納処理により格納されたコマンドがリール回転開始受付コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、リール回転開始受付コマンドを受信したと判定された場合には(S 3 0 2 - 3 - 3でYes)、S 3 0 2 - 3 - 4に処理を移行し、リール回転開始受付コマンドを受信していないと判定された場合には(S 3 0 2 - 3 - 3でNo)、S 3 0 2 - 3 - 5に処理を移行する。

20

【 0 4 5 4 】

S 3 0 2 - 3 - 4において、サブCPU 4 0 2は、後で図 3 7 を用いて詳述するリール回転開始受付コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU 4 0 2は、受信したリール回転開始受付コマンドに含まれている情報に基づいて、演出内容を決定する処理等を行う。そして、S 3 0 2 - 3 - 4の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS 3 0 3に処理を移行する。

【 0 4 5 5 】

S 3 0 2 - 3 - 5において、サブCPU 4 0 2は、リール回転開始コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 2は、S 3 0 2 - 2の遊技情報格納処理により格納されたコマンドがリール回転開始コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、リール回転開始コマンドを受信したと判定された場合には(S 3 0 2 - 3 - 5でYes)、S 3 0 2 - 3 - 6に処理を移行し、リール回転開始コマンドを受信していないと判定された場合には(S 3 0 2 - 3 - 5でNo)、S 3 0 2 - 3 - 7に処理を移行する。

30

【 0 4 5 6 】

S 3 0 2 - 3 - 6において、サブCPU 4 0 2は、リール回転開始コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU 4 0 2は、受信したリール回転開始コマンドに含まれている情報に基づいて、リール回転開始時の演出内容を決定する処理等を行う。そして、S 3 0 2 - 3 - 6の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS 3 0 3に処理を移行する。

40

【 0 4 5 7 】

S 3 0 2 - 3 - 7において、サブCPU 4 0 2は、リール停止コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 2は、S 3 0 2 - 2の遊技情報格納処理により格納されたコマンドがリール停止コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、リール停止コマンドを受信したと判定された場合には(S 3 0 2 - 3 - 7でYes)、S 3 0 2 - 3 - 8に処理を移行し、リール停止コマンドを受信していないと判定された場合には(S 3 0 2 - 3 - 7でNo)、S 3 0 2 - 3 - 9に処理を移行する。

50

【0458】

S302-3-8において、サブCPU402は、リール停止コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU402は、受信したリール停止コマンドに含まれている情報に基づいて、演出内容を決定する処理等を行う。そして、S302-3-8の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS303に処理を移行する。

【0459】

S302-3-9において、サブCPU402は、エラーコマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、S302-2の遊技情報格納処理により格納されたコマンドがエラーコマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、エラーコマンドを受信したと判定された場合には(S302-3-9でYes)、S302-3-10に処理を移行し、エラーコマンドを受信していないと判定された場合には(S302-3-9でNo)、S302-3-11に処理を移行する。

10

【0460】

なお、ここでいうエラーコマンドとは、表示判定エラーコマンド等の種々のエラーに係るコマンドが含まれる。例えば、補助貯留部満タンセンサ530sが補助貯留部530に所定数を超えるメダルが貯留されていることを検出した場合の補助貯留部エラーや、入賞に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され、ホッパー520に貯留されているメダルが無く、メダルの払出を行うことができない場合のホッパーエラー、メダルセンサ16sがメダルの通過を正常に検出できなかった場合のセレクターエラー等が生じた場合にも、メインCPU301は、I/F回路305を介してサブ制御基板400に対して夫々のエラーコマンドを送信する。

20

【0461】

S302-3-10において、サブCPU402は、エラーコマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU402は、受信したエラーコマンドに含まれている情報に基づいて、演出内容を決定する処理等を行う。当該処理により、サブCPU402は、演出内容として、エラーが検出された旨の画像データを液晶表示装置46に表示する演出を決定したり、エラーが検出された際に出力する音声データをスピーカ34、35から出力する演出を決定したりする制御を行う。そして、S302-3-10の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS303に処理を移行する。

30

【0462】

S302-3-11において、サブCPU402は、表示判定コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、S302-2の遊技情報格納処理により格納されたコマンドが表示判定コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、表示判定コマンドを受信したと判定された場合には(S302-3-11でYes)、S302-3-12に処理を移行し、表示判定コマンドを受信していないと判定された場合には(S302-3-11でNo)、S302-3-13に処理を移行する。

【0463】

S302-3-12において、サブCPU402は、後で図41を用いて詳述する表示判定コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU402は、受信した表示判定コマンドに含まれている情報に基づいて、入賞等が成立した時の演出内容を決定する処理等を行う。そして、S302-3-12の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS303に処理を移行する。

40

【0464】

S302-3-13において、サブCPU402は、Bonus開始コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、S302-2の遊技情報格納処理により格納されたコマンドがBonus開始コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、Bonus開始コマンドを受信したと判定された場合には(S302-3-13でYes)、S302-3-14に処理を移行し、Bonus開始コマン

50

ドを受信していないと判定された場合には (S 3 0 2 - 3 - 1 3 で N o)、 S 3 0 2 - 3 - 1 5 に処理を移行する。

【 0 4 6 5 】

S 3 0 2 - 3 - 1 4 において、サブ C P U 4 0 2 は、 B o n u s 開始受信時処理を行う。当該処理において、サブ C P U 4 0 2 は、受信した B o n u s 開始コマンドに含まれている情報に基づいて、演出内容を決定する処理等を行う。そして、 S 3 0 2 - 3 - 1 4 の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理の S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 4 6 6 】

S 3 0 2 - 3 - 1 5 において、サブ C P U 4 0 2 は、 B o n u s 終了コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 2 は、 S 3 0 2 - 2 の遊技情報格納処理により格納されたコマンドが B o n u s 終了コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、 B o n u s 終了コマンドを受信したと判定された場合には (S 3 0 2 - 3 - 1 5 で Y e s)、 S 3 0 2 - 3 - 1 6 に処理を移行し、 B o n u s 終了コマンドを受信していないと判定された場合には (S 3 0 2 - 3 - 1 5 で N o)、 S 3 0 2 - 3 - 1 7 に処理を移行する。

10

【 0 4 6 7 】

S 3 0 2 - 3 - 1 6 において、サブ C P U 4 0 2 は、後で図 4 6 を用いて詳述する B o n u s 終了コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブ C P U 4 0 2 は、受信した B o n u s 終了コマンドに含まれている情報に基づいて、 B o n u s 終了時の演出内容を決定する処理等を行う。そして、 S 3 0 2 - 3 - 1 6 の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理の S 3 0 3 に処理を移行する。

20

【 0 4 6 8 】

S 3 0 2 - 3 - 1 7 において、サブ C P U 4 0 2 は、受信したコマンドに応じた処理を実行する制御を行う。当該処理において、サブ C P U 4 0 2 は、 S 3 0 2 - 2 の遊技情報格納処理により格納されたコマンドに基づいて、演出内容を決定する処理を行う。そして、 S 3 0 2 - 3 - 1 7 の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理の S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 4 6 9 】

次に、図 3 7 に基づいて、リール回転開始受付コマンド受信時処理についての説明を行う。なお、図 3 7 はリール回転開始受付コマンド受信時処理のサブルーチンを示す図である。

30

【 0 4 7 0 】

S 3 0 2 - 3 - 4 - 1 において、サブ C P U 4 0 2 は、状態番号が「 0 1 」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 2 は、サブ R A M 4 0 5 に設けられている状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「 0 1 」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「 0 1 」であると判定された場合には (S 3 0 2 - 3 - 4 - 1 で Y e s)、 S 3 0 2 - 3 - 4 - 2 に処理を移行し、状態番号が「 0 1 」でないと判定された場合には (S 3 0 2 - 3 - 4 - 1 で N o)、 S 3 0 2 - 3 - 4 - 3 に処理を移行する。

40

【 0 4 7 1 】

S 3 0 2 - 3 - 4 - 2 において、サブ C P U 4 0 2 は、通常状態用処理を行う。当該処理において、サブ C P U 4 0 2 は、 A R T 準備状態移行ゲーム数カウンタの値から「 1 」減算する処理等を行う。そして、 S 3 0 2 - 3 - 4 - 2 の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理の S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 4 7 2 】

S 3 0 2 - 3 - 4 - 3 において、サブ C P U 4 0 2 は、状態番号が「 0 2 」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 2 は、サブ R A M 4 0 5 に設けら

50

れている状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「02」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「02」であると判定された場合には（S302-3-4-3でYes）、S302-3-4-4に処理を移行し、状態番号が「01」でないと判定された場合には（S302-3-4-3でNo）、S302-3-4-5に処理を移行する。

【0473】

S302-3-4-4において、サブCPU402は、ART準備状態用処理を行う。当該処理において、サブCPU402は、リール回転開始受付コマンドに含まれる当選エリアに係る情報にBonusに係る情報が含まれている場合に、状態番号として「04」をセットする処理等を行う。そして、S302-3-4-4の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS303に処理を移行する。

10

【0474】

S302-3-4-5において、サブCPU402は、遊技者の操作による該当選役への入賞を補助する補助遊技状態（ART状態若しくはAT状態）を示す状態番号が「03」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられている状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「03」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「03」であると判定された場合（S302-3-4-5でYes）、すなわち、補助遊技状態へ移行すると判定されると、S302-3-4-6に処理を移行し、状態番号が「03」でないと判定された場合には（S302-3-4-5でNo）、S302-3-4-7に処理を移行する。

20

【0475】

補助遊技状態へ移行すると判定されると、S302-3-4-6において、サブCPU402は、ART状態用処理として、その補助遊技状態で所定の補助遊技数（ARTゲーム数）からなる補助遊技（ART状態での遊技）を制御する処理を行う。当該処理において、サブCPU402は、リール回転開始受付コマンドに含まれる当選エリアに係る情報に基づいて、補助遊技数（ARTゲーム数）に追加（上乘せ）する追加補助遊技数（上乘せARTゲーム数）を抽選する処理を行う。

【0476】

そして、S302-3-4-6の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS303に処理を移行する。

30

【0477】

S302-3-4-7において、サブCPU402は、状態番号「04」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられている状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「04」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「04」であると判定された場合には（S302-3-4-7でYes）、S302-3-4-8に処理を移行し、状態番号が「04」でないと判定された場合には（S302-3-4-7でNo）、S302-3-4-9に処理を移行する。

【0478】

S302-3-4-8において、サブCPU402は、Bonus当選状態用処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブROM404に設けられているBonus当選状態用演出決定テーブル（図18(d)参照）と、S302-2の遊技情報格納処理により格納された当選エリアに係る情報とに基づいて、演出内容を決定する処理を行う。そして、S302-3-4-8の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS303に処理を移行する。

40

【0479】

S302-3-4-9において、サブCPU402は、状態番号「05」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられている状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「04」であるか否

50

かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「04」であると判定された場合には（S302-3-4-7でYes）、S302-3-4-8に処理を移行し、状態番号が「05」でないと判定された場合には（S302-3-4-9でNo）、S302-3-4-11に処理を移行する。

【0480】

S302-3-4-10において、サブCPU402は、Bonus状態用処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブROM404に設けられているBonus状態用演出決定テーブル（図18（e）参照）と、S302-2の遊技情報格納処理により格納された当選エリアに係る情報とに基づいて、演出内容を決定する処理を行う。そして、S302-3-4-10の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS303に処理を移行する。

10

【0481】

S302-3-4-11において、サブCPU402は、擬似ボーナス状態用処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブROM404に設けられている擬似ボーナス状態用演出決定テーブル（図18（f）参照）と、S302-2の遊技情報格納処理により格納された当選エリアに係る情報とに基づいて、演出内容を決定する処理を行う。そして、S302-3-4-11の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS303に処理を移行する。

【0482】

次に、図38に基づいて、通常状態用処理についての説明を行う。なお、図38は通常状態用処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0483】

S302-3-4-2-1において、サブCPU402は、ARTゲーム数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられているARTゲーム数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する処理を行う。そして、ARTゲーム数カウンタの値が「1」以上であると判定された場合には（S302-3-4-2-1でYes）、S302-3-4-2-4に処理を移行し、ARTゲーム数カウンタの値が「1」以上ではないと判定された場合には（S302-3-4-2-1でNo）、S302-3-4-2-2に処理を移行する。

【0484】

30

S302-3-4-2-2において、サブCPU402は、ART準備状態移行ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に格納されているART準備状態移行ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、S302-3-4-2-2の処理が終了すると、S302-3-4-2-3に処理を移行する。

【0485】

S302-3-4-2-3において、サブCPU402は、ART準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、S302-3-2-2の処理によりART準備状態移行ゲーム数カウンタの値から「1」減算した結果、ART準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。すなわち、遊技者の操作による該当選役への入賞を補助する補助遊技状態（ART状態若しくはAT状態）に移行するか否かを判定する処理を行う。

40

【0486】

そして、ART準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には（S302-3-4-2-3でYes）、S302-3-4-2-4に処理を移行し、ART準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」でないと判定された場合には（S302-3-4-2-3でNo）、S302-3-4-2-5に処理を移行する。

【0487】

S302-3-4-2-4において、遊技者の操作による該当選役への入賞を補助する補助遊技状態（ART状態若しくはAT状態）に移行すると判定されたときにサブCPU

50

402は、ART状態へ移行する前の状態であるART準備状態に移行するために、状態番号として「02」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられている状態番号格納領域の値を「02」に更新する処理を行う。そして、S302-3-4-2-4の処理が終了すると、S302-3-4-2-5に処理を移行する。

【0488】

S302-3-4-2-5において、サブCPU402は、Bonus当選時であるかを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、S302-2の遊技情報格納処理により格納された当選エリアに係る情報に基づいて、Bonus当選時であるかを判定する処理を行う。そして、Bonus当選時であると判定された場合には(S302-3-4-2-5でYes)、S302-3-4-2-6に処理を移行し、Bonus当選時ではないと判定された場合には(S302-3-4-2-5でNo)、S302-3-4-2-7に処理を移行する。

10

【0489】

S302-3-4-2-6において、サブCPU402は、状態番号として「04」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられている状態番号格納領域の値を「04」に更新する処理を行う。そして、S302-3-4-2-6の処理が終了すると、S302-3-4-2-7に処理を移行する。

【0490】

S302-3-4-2-7において、サブCPU402は、演出決定処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブROM404に設けられている通常状態用演出決定テーブル(図18(a)参照)と、S302-2の遊技情報格納処理により格納された当選エリアに係る情報とに基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

20

【0491】

具体的には、これらの情報に対応付けて指定されている演出からいずれかを選択する処理を行い、この選択処理によって選択した演出の識別番号(「演出No.」とも称する)に対応する演出に決定する。

【0492】

もちろん、これらの情報のほか、さらに、ART準備状態移行ゲーム数カウンタに対する演出のシナリオ情報に基づいて演出を決定するようにしてもよい。このときのシナリオ情報は、複数ゲームに跨って1つのシナリオによって成り立つ演出を指定したものである。すなわち、各ゲームにおいて選択されうる演出のほか、シナリオ情報に基づいて行われる演出を行うためのゲーム数が、シナリオ情報として指定されている。

30

【0493】

そして、S302-3-4-2-7の処理が終了すると、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS303に処理を移行する。

【0494】

次に、図39に基づいて、ART準備状態用処理についての説明を行う。なお、図39はART準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0495】

S302-3-4-4-1において、サブCPU402は、Bonus当選時であるかを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、S302-2の遊技情報格納処理により格納された当選エリアに係る情報に基づいて、Bonus当選時であるかを判定する処理を行う。そして、Bonus当選時であると判定された場合には(S302-3-4-4-1でYes)、S302-3-4-4-2に処理を移行し、Bonus当選時ではないと判定された場合には(S302-3-4-4-1でNo)、S302-3-4-4-3に処理を移行する。

40

【0496】

S302-3-4-4-2において、サブCPU402は、状態番号として「04」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられ

50

ている状態番号格納領域の値を「04」に更新する処理を行う。そして、S302-3-4-4-2の処理が終了すると、S302-3-4-4-3に処理を移行する。

【0497】

S302-3-4-4-3において、サブCPU402は、演出決定処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブROM404に設けられているART準備状態用演出決定テーブル(図18(b)参照)と、S302-2の遊技情報格納処理により格納された当選エリアに係る情報とに基づいて、演出内容を決定する処理を行う。そして、S302-3-4-4-3の処理が終了すると、ART準備状態用処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS303に処理を移行する。

【0498】

次に、図40に基づいて、ART状態用処理についての説明を行う。なお、図40は、ART状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0499】

ART状態に移行した状態にあって、サブCPU402は、所定の補助遊技数からなる補助遊技を制御する。

【0500】

この制御処理として、サブCPU402は、まず、ARTゲーム数カウンタの値から「1」を減算する処理を行う(S302-3-4-6-1)。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられているARTゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。

【0501】

ARTゲーム数カウンタ値から「1」の減算処理が行われると、サブCPU402は、ARTゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う(S302-3-4-6-2)。そして、ARTゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合(S302-3-4-6-2でYes)には、S302-3-4-6-6に処理を移行する。

【0502】

また、ARTゲーム数カウンタの値が「0」でないと判定された場合には(S302-3-4-6-2でNo)、サブCPU402は、続いて、上乘せゲーム数設定テーブル(図21参照)と、リール回転開始受付コマンドに含まれる当選エリアに係る情報に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数の上乘せ抽選を行う(S302-3-4-6-3)。

【0503】

そして、サブCPU402は、この上乘せゲーム数の抽選処理によってARTゲーム数上乘せ抽選に当選したか否かを判定する処理を行う(S302-3-4-6-4)。

【0504】

ここで、サブCPU402は、ARTゲーム数上乘せ抽選処理を行った結果、上乘せゲーム数として、「0」ゲームを決定しなかった場合、すなわち、上乘せゲーム数として「10」ゲーム以上のゲーム数を決定した場合に、ARTゲーム数上乘せ抽選に当選したと判定する。この判定処理によって、ARTゲーム数上乘せ抽選に当選したと判定された場合には(S302-3-4-6-4でYes)、サブCPU402は、当選した上乘せゲーム数を、サブRAM405に設けられているARTゲーム数カウンタの値に加算する処理を行う(S302-3-4-6-5)。

【0505】

また、ARTゲーム数上乘せ抽選処理によって、ARTゲーム数上乘せ抽選に当選していないと判定された場合には(S302-3-4-6-4でNo)、サブCPU402は、Bonus当選時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、S302-2の遊技情報格納処理により格納された当選エリアに係る情報に基づいて、Bonus当選時であるか否かを判定する処理を行う(S302-3-4-6-6)。そして、Bonus当選時であると判定された場合には(S302-3-4-6-6でY

10

20

30

40

50

es)、サブCPU402は、Bonus状態への移行前の状態であるBonus準備状態における状態番号「04」をセットする処理を行う(S302-3-4-6-7)。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられている状態番号格納領域の値を「04」に更新する処理を行う。

【0506】

続いて、サブCPU402は、擬似ボーナス当選時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、S302-2の遊技情報格納処理により格納された当選エリアに係る情報に基づいて、擬似ボーナス当選時であるか否かを判定する処理を行う(S302-3-4-6-8)。そして、擬似ボーナス当選時であると判定された場合には(S302-3-4-6-8でYes)、サブCPU402は、擬似ボーナス状態における状態番号「06」をセットする処理を行う(S302-3-4-6-9)。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられている状態番号格納領域の値を「06」に更新する処理を行う。

10

【0507】

それに対して、擬似ボーナス当選時であるか否かを判定する処理(S302-3-4-6-8)において、擬似ボーナス当選時ではないと判定された場合には(S302-3-4-6-8でNo)、サブCPU402は、演出決定処理を行う(S302-3-4-6-10)。具体的には、サブCPU402は、サブROM404に設けられている擬似ボーナス状態用演出決定テーブル(図18(f)参照)と、S302-2の遊技情報格納処理により格納された当選エリアに係る情報とに基づいて、演出内容を決定する処理を行って、ART状態用処理のサブルーチンを終了する。

20

【0508】

次に、図41に基づいて、表示判定コマンド受信時処理についての説明を行う。なお、図41は表示判定コマンド受信時処理のサブルーチンを示す図である。

【0509】

サブCPU402は、ART突入リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う(S302-3-12-1)。具体的には、サブCPU402は、S302-2の遊技情報格納処理により格納された表示判定コマンドに係る情報に基づいて、ART突入リプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。

【0510】

そして、ART突入リプレイが表示されたと判定された場合には(S302-3-12-1でYES)、サブCPU402は、後で図42を用いて詳述するART突入リプレイ表示時処理を行う(S302-3-12-2)。当該処理において、サブCPU402は、サブRAM405に設けられているARTゲーム数カウンタの値をセットする処理を行う。この処理が終了すると、S302-3-12-9に処理を移行する。

30

【0511】

サブCPU402は、ART突入リプレイが表示されていないと判定された場合に(S302-3-12-1でNO)、ブランクが表示されたか否かを判定する処理を行う(S302-3-12-3)。具体的には、サブCPU402は、S302-2の遊技情報格納処理により格納された表示判定コマンドに係る情報に基づいて、ブランクに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。

40

【0512】

そして、ブランクが表示されたと判定された場合には(S302-3-12-3でYES)、サブCPU402は、後で図43を用いて詳述するブランク表示時処理を行う(S302-3-12-4)。当該処理において、サブCPU402は、ART準備状態に移行するためのゲーム数を決定する処理等を行う。

【0513】

続いて、サブCPU402は、ART準備状態に移行するためのゲーム数を決定したとき、また、ブランクが表示されていないと判定された場合に(S302-3-12-3でNO)、特殊リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う(S302-3-12-

50

5)。具体的には、サブCPU402は、S302-2の遊技情報格納処理により格納された表示判定コマンドに係る情報に基づいて、特殊リプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。

【0514】

そして、特殊リプレイが表示されたと判定された場合には(S302-3-12-5でYES)、サブCPU402は、後で図44を用いて詳述する特殊リプレイ表示時処理を行う(S302-3-12-6)。

【0515】

そして、サブCPU402は、Bonusが表示されたか否かを判定する処理を行う(S302-3-12-7)。具体的には、サブCPU402は、S302-2の遊技情報格納処理により格納された表示判定コマンドに係る情報に基づいて、Bonusに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。

10

【0516】

そして、Bonusが表示されたと判定された場合には(S302-3-12-7でYES)、サブCPU402は、後で図45を用いて詳述するBonus表示時処理を行う(S302-3-12-8)。当該処理において、サブCPU402は、サブRAM405に設けられている状態番号格納領域の値を更新する処理等を行う。

【0517】

それに対して、Bonusが表示されたか否かの判定処理(S302-3-12-7)によって、Bonusが表示されていないと判定された場合には(S302-3-12-7でNO)、S302-3-12-9に処理を移行する。

20

【0518】

そして、サブCPU402は、演出決定処理を行う(S302-3-12-9)。具体的には、サブCPU402は、リール回転開始受付コマンド受信時において決定された演出と、停止ボタン11、12、13の停止操作位置や、停止操作順序等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。そして、S302-3-12-9の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS303に処理を移行する。

【0519】

次に、図42に基づいて、ART突入リプレイ表示時処理についての説明を行う。なお、図42はART突入リプレイ表示時処理のサブルーチンを示す図である。

30

【0520】

S302-3-12-2-1において、サブCPU402は、状態番号が「02」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられている状態番号格納領域に状態番号「02」が格納されているか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「02」であると判定された場合には(S302-3-12-2-1でYes)、S302-3-12-2-2に処理を移行し、状態番号が「02」でないと判定された場合には(S302-3-12-2-1でNo)、ART突入リプレイ表示時処理のサブルーチンを終了し、表示判定コマンド受信時処理のS302-3-12-9に処理を移行する。

40

【0521】

S302-3-12-2-2において、サブCPU402は、ARTゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられているARTゲーム数カウンタの値が「0」とであるか否かを判定する処理を行う。そして、ARTゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(S302-3-12-2-2でYes)、S302-3-12-2-3に処理を移行し、ARTゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(S302-3-12-2-2でNo)、S302-3-12-2-4に処理を移行する。

【0522】

S302-3-12-2-3において、サブCPU402は、ARTゲーム数カウンタ

50

の値に「50」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられているARTゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。そして、S302-3-12-2-3の処理が終了すると、S302-3-12-2-4に処理を移行する。

【0523】

S302-3-12-2-4において、サブCPU402は、状態番号として「03」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられている状態番号格納領域の値を「03」に更新する処理を行う。そして、S302-3-12-2-4の処理が終了すると、ART突入リプレイ表示時処理のサブルーチンを終了し、表示判定コマンド受信時処理のS302-3-12-9に処理を移行する。

10

【0524】

次に、図43に基づいて、ブランク表示時処理についての説明を行う。なお、図43はブランク表示時処理のサブルーチンを示す図である。

【0525】

S302-3-12-4-1において、サブCPU402は、状態番号が「03」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられている状態番号格納領域に状態番号「03」が格納されているか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「03」であると判定された場合には(S302-3-12-4-1でYes)、S302-3-12-4-2に処理を移行し、状態番号が「03」でないと判定された場合には(S302-3-12-4-1でNo)、ブランク表示時処理のサブルーチンを終了し、表示判定コマンド受信時処理のS302-3-12-5に処理を移行する。

20

【0526】

S302-3-12-4-2において、サブCPU402は、ARTゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられているARTゲーム数カウンタの値が「0」とであるか否かを判定する処理を行う。そして、ARTゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(S302-3-12-4-2でYes)、S302-3-12-4-3に処理を移行し、ARTゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(S302-3-12-4-2でNo)、ブランク表示時処理のサブルーチンを終了し、表示判定コマンド受信時処理のS302-3-12-5に処理を移行する。

30

【0527】

S302-3-12-4-3において、サブCPU402は、状態番号として「01」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブRAM405に設けられている状態番号格納領域の値を「01」に更新する処理を行う。そして、S302-3-12-4-3の処理が終了すると、S302-3-12-4-4に処理を移行する。

【0528】

S302-3-12-4-4において、サブCPU402は、ART準備状態移行ゲーム数決定処理を行う。具体的には、サブCPU402は、サブROM404に設けられているART準備状態移行ゲーム数決定テーブル(図19参照)に基づいて、ART準備状態に移行するまでのゲーム数の範囲を決定し、決定されたゲーム数の範囲内で、ART準備状態に移行するまでのゲーム数を抽選により決定する制御を行う。そして、サブCPU402は、決定されたART準備状態に移行するまでのゲーム数を、サブRAM405に設けられているART準備状態移行ゲーム数カウンタに格納する処理を行う。そして、S302-3-12-4-4の処理が終了すると、ブランク表示時処理のサブルーチンを終了し、表示判定コマンド受信時処理のS302-3-12-5に処理を移行する。

40

【0529】

次に、図44に基づいて、特殊リプレイ表示時処理についての説明を行う。

【0530】

サブCPU402は、状態番号が「06」であるか否かを判定する処理を行う(S30

50

2 - 3 - 1 2 - 6 - 1)。具体的には、サブCPU 4 0 2 は、サブRAM 4 0 5 に設けられている状態番号格納領域に状態番号「0 6」が格納されているか否かを判定する処理を行う。

【0 5 3 1】

そして、状態番号が「0 6」であると判定された場合 (S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 6 - 1 で Yes)、サブCPU 4 0 2 は、擬似ボーナス遊技において行われるゲーム数の初期値を記憶領域にセットする処理を行う (S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 6 - 2)。

【0 5 3 2】

それに対して、サブCPU 4 0 2 は、状態番号が「0 6」でないと判定される (S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 6 - 1 で No) と、特殊リプレイ表示時処理のサブルーチンを終了する。 10

【0 5 3 3】

次に、図 4 5 に基づいて、Bonus 表示時処理についての説明を行う。

【0 5 3 4】

サブCPU 4 0 2 は、状態番号が「0 4」であるか否かを判定する処理を行う (S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 1)。具体的には、サブCPU 4 0 2 は、サブRAM 4 0 5 に設けられている状態番号格納領域に状態番号「0 4」が格納されているか否かを判定する処理を行う。

【0 5 3 5】

そして、状態番号が「0 4」であると判定された場合には (S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 1 で Yes)、S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 2 に処理を移行し、状態番号が「0 4」でないと判定された場合には (S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 1 で No)、Bonus 表示時処理のサブルーチンを終了し、表示判定コマンド受信時処理の S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 9 に処理を移行する。 20

【0 5 3 6】

サブCPU 4 0 2 は、状態番号として「0 5」をセットする処理を行う (S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 2)。具体的には、サブCPU 4 0 2 は、サブRAM 4 0 5 に設けられている状態番号格納領域の値を「0 5」に更新する処理を行う。そして、S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 2 の処理が終了すると、S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 3 に処理を移行する。

【0 5 3 7】

サブCPU 4 0 2 は、「BB」表示時であるか否かを判定する処理を行う (S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 3)。具体的には、サブCPU 4 0 2 は、S 3 0 2 - 2 の遊技情報格納処理により格納された表示判定コマンドに係る情報に基づいて、「BB」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、「BB」が表示されたと判定された場合には (S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 3 で YES)、S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 4 に処理を移行し、「BB」が表示されていないと判定された場合には (S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 3 で NO)、Bonus 表示時処理のサブルーチンを終了する。 30

【0 5 3 8】

サブCPU 4 0 2 は、「BB」表示時処理を行う (S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 4)。具体的には、サブCPU 4 0 2 は、サブRAM 4 0 5 に設けられているBB情報格納領域の値に「BB」に係る情報をセットする処理等を行う。そして、S 3 0 2 - 3 - 1 2 - 8 - 4 の処理が終了すると、Bonus 表示時処理のサブルーチンを終了する。 40

【0 5 3 9】

次に、図 4 6 に基づいて、Bonus 終了コマンド受信時処理についての説明を行う。なお、図 4 6 は Bonus 終了コマンド受信時処理のサブルーチンを示す図である。

【0 5 4 0】

サブCPU 4 0 2 は、状態番号として「0 1」をセットする処理を行う (S 3 0 2 - 3 - 1 4 - 1)。具体的には、サブCPU 4 0 2 は、サブRAM 4 0 5 に設けられている状態番号格納領域の値を「0 1」に更新する処理を行う。そして、S 3 0 2 - 3 - 1 4 - 1 の処理が終了すると、S 3 0 2 - 3 - 1 4 - 2 に処理を移行する。

【0 5 4 1】

サブCPU402は、演出決定処理を行う(S302-3-14-2)。具体的には、サブCPU402は、Bonus終了コマンドに基づいて、Bonus終了時の演出内容を決定する処理を行う。そして、S302-3-14-2の処理が終了すると、Bonus終了コマンド受信時処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のS303に処理を移行する。

【0542】

図47は、擬似ボーナス状態用処理の流れを示すフローチャートである。

【0543】

図47において、リール回転開始受付コマンド受信時処理によって状態番号が「06」であると判断されると処理が開始され、まず、サブCPU402は、サブRAM405に記憶され、初期ゲーム数が設定されている擬似ボーナスゲーム数カウンタを読み出し、この擬似ボーナスゲーム数カウンタから「1」を減算する(S302-3-15-1)。

【0544】

続いて、サブCPU402は、この擬似ボーナスゲーム数カウンタが「0(ゼロ)」であるか否かを判断する(S302-3-15-2)。この擬似ボーナスゲーム数カウンタが「0(ゼロ)」ある場合、すなわち、擬似ボーナス遊技を終了する場合(S302-3-15-2でYES)には、状態番号を「06」から「03」へと変更する(書き換える)(S302-3-15-3)。

【0545】

そして、擬似ボーナスゲーム数カウンタが「0(ゼロ)」であるか否かの判断処理(S302-3-15-2)において、擬似ボーナスゲーム数カウンタが「0(ゼロ)」でない場合(S302-3-15-2でNO)、および、状態番号を「06」から「03」へと変更する(書き換える)(S302-3-15-3)処理が行われると、サブCPU402は、サブROM404に設けられている擬似ボーナス状態用演出決定テーブルと、遊技情報格納処理により格納された当選エリアに係る情報とに基づいて、演出内容を決定する処理を行う(S302-3-15-4)。

【0546】

(液晶表示装置46に表示されるアニメーション1)

【0547】

次に、図48に基づいて、ART状態において、液晶表示装置46に表示されるアニメーションについての説明を行う。

【0548】

ART状態においては、図48に示す通り、ART状態で遊技可能なゲーム数と、ART状態で遊技を行ったゲーム数と、ART状態で獲得したメダルの枚数が液晶表示装置46に表示される。また、サブCPU402は、ART状態において、S302-2の遊技情報格納処理により格納されたリール回転開始受付コマンドに含まれる当選エリアに係る情報に基づいて、停止ボタン11、12、13の停止操作の順序を表示する。

【0549】

例えば、S302-2の遊技情報格納処理により格納されたリール回転開始受付コマンドに含まれる当選エリアに係る情報が、「07」の場合において、サブCPU402は、ベルに係る図柄の組み合わせが有効ラインに揃うための停止ボタン11、12、13の停止操作の順序を液晶表示装置46に表示する制御を行う。この場合において、遊技者は、最初に中停止ボタン12を操作し、次に左停止ボタン11を操作し、最後に右停止ボタン13を操作することによりベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示することができる。

【0550】

次に、図49に基づいて、Bonus当選状態において、「BB」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、Bonus状態に移行した場合に、液晶表示装置46に表示されるアニメーションについての説明を行う。

【0551】

10

20

30

40

50

図49(a)に示す通り、Bonusに当選した後、所定の条件が充足された場合に、Bonus確定画面が表示される。ここで、図49(a)では、Bonusに当選した旨と、「赤7 - 赤7 - 赤7」、「青7 - 青7 - 青7」、「BAR - BAR - BAR」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に揃えることができる旨を報知している。

【0552】

そして、図49(b)は、図49(a)の状態において、「BB」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、Bonus状態に移行された場合の最初のゲームで、内部抽選処理により当選エリア「11」が決定された場合に液晶表示装置46に表示される図である。ここで、Bonus状態においては、(a)メインRAM303に設けられている払出枚数カウンタの値を表示する払出枚数カウンタ表示領域601と、(b)Bonus状態において加算されたARTゲーム数カウンタの値を表示するARTゲーム数カウンタ表示領域602と、(c)Bonus状態において獲得したメダルの枚数を表示する獲得枚数表示領域603と、(d)停止ボタン11、12、13の停止操作順序を報知するための停止操作順序表示領域604とが液晶表示装置46に表示される。

10

【0553】

そして、図49(c)は、「上段ベル」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示され、ARTゲーム数カウンタ加算抽選処理により、サブRAM405に設けられているARTゲーム数カウンタの値に「10」ゲーム加算することが決定された場合に、液晶表示装置46に「+10G」と表示される。

20

【0554】

そして、サブCPU402は、ARTゲーム数カウンタ表示領域602に表示されている「0000G」という表示を「0010G」に更新して表示する制御を行う。

【0555】

また、本実施形態によれば、回胴式遊技機(スロットマシン)に用いる遊技機について説明をしたが、パチンコ遊技機、雀球遊技機、アレンジボール遊技機に用いてもよい。

【符号の説明】

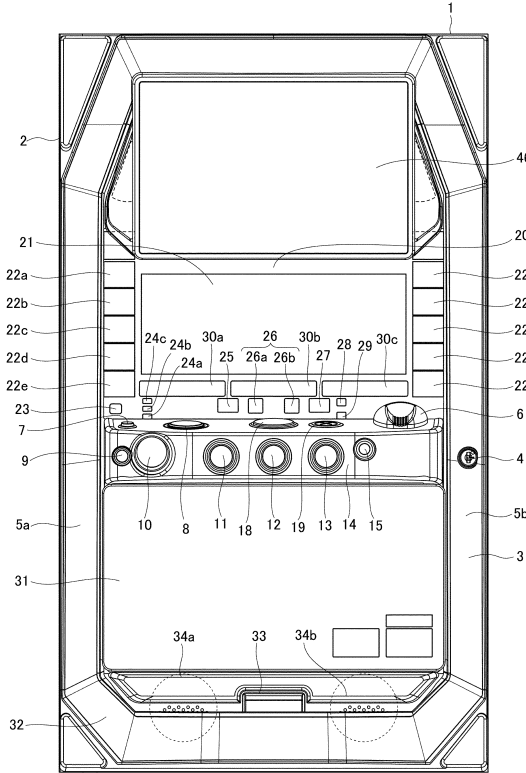
【0556】

1	遊技機	
2	キャビネット	30
2 a	蝶番機構	
3	前面扉	
4	鍵穴	
5 a、5 b	サイドランプ	
6	メダル投入口	
7	1 BET ボタン	
7 s w	1 BET スイッチ	
8	MAX - BET ボタン	
8 s w	MAX - BET スイッチ	
9	精算ボタン	40
9 s w	精算スイッチ	
10	スタートレバー	
10 s w	スタートスイッチ	
11	左停止ボタン	
11 s w	左停止スイッチ	
12	中停止ボタン	
12 s w	中停止スイッチ	
13	右停止ボタン	
13 s w	右停止スイッチ	
14	停止ボタンユニット	50

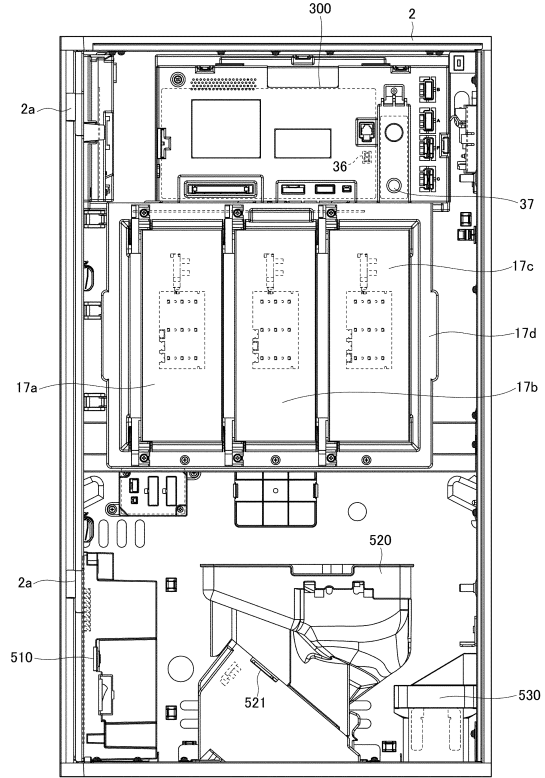
1 5	返却ボタン	
1 6	セレクター	
1 6 s	メダルセンサ	
1 7 a	左リール	
1 7 b	中リール	
1 7 c	右リール	
1 7 d	リールユニット	
1 8	演出ボタン	
1 8 s w	演出ボタン検出スイッチ	
1 9	十字キー	10
1 9 s w	十字キー検出スイッチ	
2 0	パネル	
2 1	表示窓	
2 2 a ~ 2 2 j	演出用ランプ	
2 3	スタートランプ	
2 4 a ~ 2 4 c	B E Tランプ	
2 5	貯留枚数表示器	
2 6 a ~ 2 6 b	遊技状態表示ランプ	
2 7	払出枚数表示器	
2 8	投入可能表示ランプ	20
2 9	再遊技表示ランプ	
3 0 a ~ 3 0 c	停止操作順序表示ランプ	
3 1	腰部パネル	
3 2	受皿ユニット	
3 3	メダル払出口	
3 4 a、3 4 b	下部スピーカ	
3 5 a、3 5 b	上部スピーカ	
3 6	設定表示部	
3 7	設定変更ボタン	
3 7 s w	設定変更スイッチ	30
3 8	外部集中端子板	
3 9 s	セレクターセンサ	
4 0 s	リセットキーセンサ	
4 1 s	ドア開放センサ	
4 2	スタートレバー演出用ランプ	
4 3	ドライブ基板	
4 4	演出装置	
4 5	汎用基板	
4 6	液晶表示装置	
1 0 0	リール制御基板	40
1 0 1 ~ 1 0 3	ステッピングモータ	
1 1 1 s	左リールセンサ	
1 1 2 s	中リールセンサ	
1 1 3 s	右リールセンサ	
2 0 0	中継基板	
3 0 0	メイン制御基板	
3 0 1	メイン C P U	
3 0 2	メイン R O M	
3 0 3	メイン R A M	
3 0 4	乱数発生器	50

3 0 5	I / F 回路	
4 0 0	サブ制御基板	
4 0 1	I / F 回路	
4 0 2	サブCPU	
4 0 3	乱数発生器	
4 0 4	サブROM	
4 0 5	サブRAM	
4 0 6	RTC装置	
4 1 0	演出制御基板	
4 2 0	画像制御部	10
4 2 1	VDP	
4 2 2	液晶制御CPU	
4 2 3	液晶制御ROM	
4 2 4	液晶制御RAM	
4 2 5	フレームカウンタ	
4 2 6	CGROM	
4 2 7	VRAM	
4 2 8	音源IC	
4 2 9	音源ROM	
4 3 0	ランプ制御部	20
4 3 1	ランプ制御CPU	
4 3 2	ランプ制御ROM	
4 3 3	ランプ制御RAM	
4 4 0	アンプ制御基板	
4 4 1	下部スピーカ用アンプ	
4 4 2	上部スピーカ用アンプ	
5 0 0	電源基板	
5 1 0	電源装置	
5 1 1	電源ボタン	
5 1 1 s w	電源スイッチ	30
5 2 0	ホッパー	
5 2 1	排出スリット	
5 2 2	ホッパーガイド部材	
5 2 3	ガイド部材	
5 2 4	払出ガイド部材	
5 3 0	補助貯留部	
5 3 0 s	補助貯留部満タンセンサ	
6 0 1	払出枚数カウンタ表示領域	
6 0 2	ARTゲーム数カウンタ表示領域	
6 0 3	獲得枚数表示領域	40
6 0 4	停止操作順序表示領域	

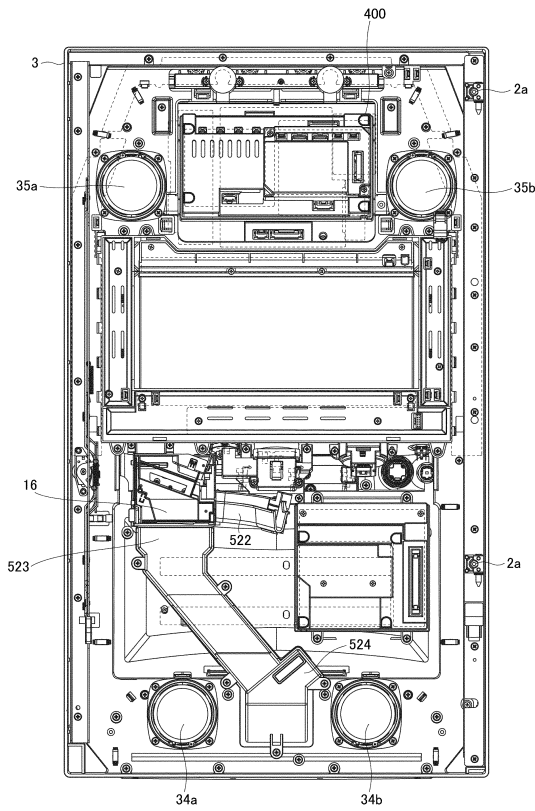
【図1】



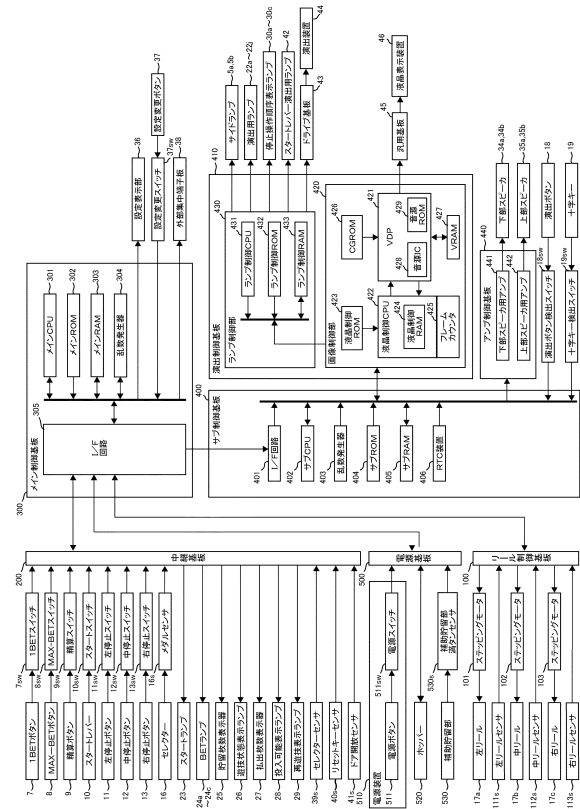
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
20	リプレイ2	20	リプレイ2	20	ベル
19	赤7	19	ベル	19	ブランク1
18	チェリー	18	スイカ	18	リプレイ2
17	赤7	17	リプレイ2	17	ブランク2
16	ベル	16	ベル	16	青7
15	リプレイ1	15	スイカ	15	ベル
14	スイカ	14	ブランク2	14	チェリー
13	ベル	13	チェリー1	13	リプレイ1
12	リプレイ1	12	リプレイ2	12	ベル
11	BAR	11	ベル	11	チェリー
10	チェリー	10	青7	10	リプレイ2
09	スイカ	09	チェリー	09	スイカ
08	ベル	08	ブランク2	08	BAR
07	リプレイ2	07	リプレイ2	07	ベル
06	青7	06	ベル	06	チェリー
05	チェリー	05	スイカ	05	リプレイ2
04	スイカ	04	赤7	04	ブランク2
03	ベル	03	BAR	03	赤7
02	リプレイ2	02	リプレイ2	02	ベル
01	スイカ	01	ベル	01	ブランク1
00	ベル	00	ブランク1	00	リプレイ1

【図6】

図柄コードテーブル

図柄コード	内容	
	図柄	データ
01	赤7	00000001
02	青7	00000010
03	BAR	00000011
04	リプレイ1	00000100
05	リプレイ2	00000101
06	ベル	00000110
07	スイカ	00000111
08	チェリー	00001000
09	ブランク1	00001001
10	ブランク2	00001010

【図7】

図柄組み合わせテーブル

組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			抽出枚数 投入枚数:3	備考
	左	中	右		
BB	赤7	赤7	赤7	-	RB遊技状態に移行
中役リプレイ01	リプレイ1	リプレイ2	リプレイ1	-	-
中役リプレイ02	リプレイ1	リプレイ2	リプレイ2	-	-
中役リプレイ03	リプレイ2	リプレイ2	リプレイ1	-	-
中役リプレイ04	リプレイ2	リプレイ2	リプレイ2	-	-
準賞リプレイ01	リプレイ1	リプレイ2	ベル	-	RT2遊技状態へ移行
準賞リプレイ02	リプレイ2	リプレイ2	ベル	-	RT2遊技状態へ移行
ART突入リプレイ01	ベル	リプレイ2	リプレイ1	-	RT3遊技状態へ移行
ART突入リプレイ02	ベル	リプレイ2	リプレイ2	-	RT3遊技状態へ移行
中役ベル	ベル	ベル	ベル	9	-
上役ベル01	リプレイ1	青7	チェリー	9	-
上役ベル02	リプレイ1	青7	ブランク1	9	-
上役ベル03	リプレイ1	スイカ	チェリー	9	-
上役ベル04	リプレイ1	スイカ	ブランク1	9	-
上役ベル05	リプレイ1	ブランク1	チェリー	9	-
上役ベル06	リプレイ1	ブランク1	ブランク1	9	-
上役ベル07	リプレイ2	青7	チェリー	9	-
上役ベル08	リプレイ2	青7	ブランク1	9	-
上役ベル09	リプレイ2	スイカ	チェリー	9	-
上役ベル10	リプレイ2	スイカ	ブランク1	9	-
上役ベル11	リプレイ2	ブランク1	チェリー	9	-
上役ベル12	リプレイ2	ブランク1	ブランク1	9	-
チェリー	ANY	ANY	ANY	3	-
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5	-
ブランク01	リプレイ1	青7	リプレイ1	-	左LAST RT1遊技状態に移行
ブランク02	リプレイ1	青7	リプレイ2	-	左LAST RT1遊技状態に移行
ブランク03	リプレイ1	スイカ	リプレイ1	-	左LAST RT1遊技状態に移行
ブランク04	リプレイ1	スイカ	リプレイ2	-	左LAST RT1遊技状態に移行
ブランク05	リプレイ1	ブランク1	リプレイ1	-	左LAST RT1遊技状態に移行
ブランク06	リプレイ1	ブランク1	リプレイ2	-	左LAST RT1遊技状態に移行
ブランク07	リプレイ2	青7	リプレイ1	-	左LAST RT1遊技状態に移行
ブランク08	リプレイ2	青7	リプレイ2	-	左LAST RT1遊技状態に移行
ブランク09	リプレイ2	スイカ	リプレイ1	-	左LAST RT1遊技状態に移行
ブランク10	リプレイ2	スイカ	リプレイ2	-	左LAST RT1遊技状態に移行
ブランク11	リプレイ2	ブランク1	リプレイ1	-	左LAST RT1遊技状態に移行
ブランク12	リプレイ2	ブランク1	リプレイ2	-	左LAST RT1遊技状態に移行
ブランク13	リプレイ1	ベル	チェリー	-	中LAST RT1遊技状態に移行
ブランク14	リプレイ1	ベル	ブランク1	-	中LAST RT1遊技状態に移行
ブランク15	リプレイ2	ベル	チェリー	-	中LAST RT1遊技状態に移行
ブランク16	リプレイ2	ベル	ブランク1	-	中LAST RT1遊技状態に移行
ブランク17	ベル	青7	チェリー	-	右LAST RT1遊技状態に移行
ブランク18	ベル	青7	ブランク1	-	右LAST RT1遊技状態に移行
ブランク19	ベル	スイカ	チェリー	-	右LAST RT1遊技状態に移行
ブランク20	ベル	スイカ	ブランク1	-	右LAST RT1遊技状態に移行
ブランク21	ベル	ブランク1	チェリー	-	右LAST RT1遊技状態に移行
ブランク22	ベル	ブランク1	ブランク1	-	右LAST RT1遊技状態に移行

【図8】

(a) 遊技機の状態遷移に関する、大まかな動作概要

図柄組合せ	RT1遊技状態	RT2遊技状態	RT3遊技状態	RT4遊技状態	RB遊技状態	ART突入リプレイ	準賞リプレイ	中役リプレイ	中役ベル	上役ベル	チェリー	スイカ	青7	ベル
赤7	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
青7	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BAR	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
リプレイ1	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
リプレイ2	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スイカ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
チェリー	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ブランク1	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ブランク2	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ART突入リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
準賞リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
上役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
チェリー	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スイカ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
青7	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ART突入リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
準賞リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
上役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
チェリー	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スイカ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
青7	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ART突入リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
準賞リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
上役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
チェリー	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スイカ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
青7	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ART突入リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
準賞リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
上役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
チェリー	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スイカ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
青7	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ART突入リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
準賞リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
上役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
チェリー	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スイカ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
青7	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ART突入リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
準賞リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
上役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
チェリー	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スイカ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
青7	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ART突入リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
準賞リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
上役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
チェリー	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スイカ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
青7	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ART突入リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
準賞リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
上役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
チェリー	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スイカ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
青7	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ART突入リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
準賞リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役リプレイ	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
上役ベル	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
チェリー	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スイカ	○	○	○	○	-	-	-							

【図9】

RT0用当選エリア決定テーブル

当選エリア	内容(当選役)	設定1	～	設定6
00	ハズレ	42817		42724
01	Bonus	152		172
02	通常リプレイ	8918		8898
03	準備リプレイ01	0		0
04	準備リプレイ02	0		0
05	ART突入りプレイ01	0		0
06	ART突入りプレイ02	0		0
07	押し順ベル01	2536		2536
08	押し順ベル02	2536		2536
09	押し順ベル03	2536		2536
10	押し順ベル04	2536		2536
11	BB用ベル	0		0
12	共通ベル	2536		2536
13	弱スイカ	314		353
14	強スイカ	210		236
15	弱スイカ+BB01	9	...	8
16	強スイカ+BB01	20		25
17	弱スイカ+BB02	9		8
18	強スイカ+BB02	20		25
19	弱チェリー	90		100
20	強チェリー	73		63
21	弱チェリー+BB01	16		16
22	強チェリー+BB01	49		49
23	弱チェリー+BB02	25		25
24	強チェリー+BB02	74		74
25	特殊役01+BB01	15		20
26	特殊役02+BB01	15		20
27	特殊役01+BB02	15		20
28	特殊役02+BB02	15		20
29	特殊リプレイ	0		0

【図10】

RT1用当選エリア決定テーブル

当選エリア	内容(当選役)	設定1	～	設定6
00	ハズレ	42755		42642
01	Bonus	152		172
02	通常リプレイ	0		0
03	準備リプレイ01	4490		4490
04	準備リプレイ02	4490		4490
05	ART突入りプレイ01	0		0
06	ART突入りプレイ02	0		0
07	押し順ベル01	2536		2536
08	押し順ベル02	2536		2536
09	押し順ベル03	2536		2536
10	押し順ベル04	2536		2536
11	BB用ベル	0		0
12	共通ベル	2536		2536
13	弱スイカ	314		353
14	強スイカ	210		236
15	弱スイカ+BB01	9	...	8
16	強スイカ+BB01	20		25
17	弱スイカ+BB02	9		8
18	強スイカ+BB02	20		25
19	弱チェリー	90		100
20	強チェリー	73		63
21	弱チェリー+BB01	16		16
22	強チェリー+BB01	49		49
23	弱チェリー+BB02	25		25
24	強チェリー+BB02	74		74
25	特殊役01+BB01	15		20
26	特殊役02+BB01	15		20
27	特殊役01+BB02	15		20
28	特殊役02+BB02	15		20
29	特殊リプレイ	0		0

【図11】

RT2用当選エリア決定テーブル

当選エリア	内容(当選役)	設定1	～	設定6
00	ハズレ	17735		17622
01	Bonus	152		172
02	通常リプレイ	0		0
03	準備リプレイ01	0		0
04	準備リプレイ02	0		0
05	ART突入りプレイ01	17000		17000
06	ART突入りプレイ02	17000		17000
07	押し順ベル01	2536		2536
08	押し順ベル02	2536		2536
09	押し順ベル03	2536		2536
10	押し順ベル04	2536		2536
11	BB用ベル	0		0
12	共通ベル	2536		2536
13	弱スイカ	314		353
14	強スイカ	210		236
15	弱スイカ+BB01	9	...	8
16	強スイカ+BB01	20		25
17	弱スイカ+BB02	9		8
18	強スイカ+BB02	20		25
19	弱チェリー	90		100
20	強チェリー	73		63
21	弱チェリー+BB01	16		16
22	強チェリー+BB01	49		49
23	弱チェリー+BB02	25		25
24	強チェリー+BB02	74		74
25	特殊役01+BB01	15		20
26	特殊役02+BB01	15		20
27	特殊役01+BB02	15		20
28	特殊役02+BB02	15		20
29	特殊リプレイ	0		0

【図12】

RT3用当選エリア決定テーブル

当選エリア	内容(当選役)	設定1	～	設定6
00	ハズレ	0		0
01	Bonus	152		172
02	通常リプレイ	51635		51517
03	準備リプレイ01	0		0
04	準備リプレイ02	0		0
05	ART突入りプレイ01	0		0
06	ART突入りプレイ02	0		0
07	押し順ベル01	2536		2536
08	押し順ベル02	2536		2536
09	押し順ベル03	2536		2536
10	押し順ベル04	2536		2536
11	BB用ベル	0		0
12	共通ベル	2536		2536
13	弱スイカ	314		353
14	強スイカ	210		236
15	弱スイカ+BB01	9	...	8
16	強スイカ+BB01	20		25
17	弱スイカ+BB02	9		8
18	強スイカ+BB02	20		25
19	弱チェリー	90		100
20	強チェリー	73		63
21	弱チェリー+BB01	16		16
22	強チェリー+BB01	49		49
23	弱チェリー+BB02	25		25
24	強チェリー+BB02	74		74
25	特殊役01+BB01	15		20
26	特殊役02+BB01	15		20
27	特殊役01+BB02	15		20
28	特殊役02+BB02	15		20
29	特殊リプレイ	100		105

【図13】

RT4用当選エリア決定テーブル

当選エリア	内容(当選役)	設定1	～	設定6
00	ハズレ	42916		42813
01	Bonus	0		0
02	通常リプレイ	8981		8981
03	準備リプレイ01	0		0
04	準備リプレイ02	0		0
05	ART突入リプレイ01	0		0
06	ART突入リプレイ02	0		0
07	押し順ベル01	2536		2536
08	押し順ベル02	2536		2536
09	押し順ベル03	2536		2536
10	押し順ベル04	2536		2536
11	BB用ベル	0		0
12	共通ベル	2536		2536
13	弱スイカ	343		386
14	強スイカ	239	...	269
15	弱スイカ+BB01	0		0
16	強スイカ+BB01	0		0
17	弱スイカ+BB02	0		0
18	強スイカ+BB02	0		0
19	弱チェリー	200		233
20	強チェリー	177		174
21	弱チェリー+BB01	0		0
22	強チェリー+BB01	0		0
23	弱チェリー+BB02	0		0
24	強チェリー+BB02	0		0
25	特殊役01+BB01	0		0
26	特殊役02+BB01	0		0
27	特殊役01+BB02	0		0
28	特殊役02+BB02	0		0
29	特殊リプレイ	0		0

【図14】

RB用当選エリア決定テーブル

当選エリア	内容(当選役)	設定1	～	設定6
00	ハズレ	0		0
01	Bonus	0		0
02	通常リプレイ	0		0
03	準備リプレイ01	0		0
04	準備リプレイ02	0		0
05	ART突入リプレイ01	0		0
06	ART突入リプレイ02	0		0
07	押し順ベル01	0		0
08	押し順ベル02	0		0
09	押し順ベル03	0		0
10	押し順ベル04	0		0
11	BB用ベル	65536		65536
12	共通ベル	0		0
13	弱スイカ	0		0
14	強スイカ	0	...	0
15	弱スイカ+BB01	0		0
16	強スイカ+BB01	0		0
17	弱スイカ+BB02	0		0
18	強スイカ+BB02	0		0
19	弱チェリー	0		0
20	強チェリー	0		0
21	弱チェリー+BB01	0		0
22	強チェリー+BB01	0		0
23	弱チェリー+BB02	0		0
24	強チェリー+BB02	0		0
25	特殊役01+BB01	0		0
26	特殊役02+BB01	0		0
27	特殊役01+BB02	0		0
28	特殊役02+BB02	0		0
29	特殊リプレイ	0		0

【図15】

当選役に対するボーナス期待度を示すテーブル

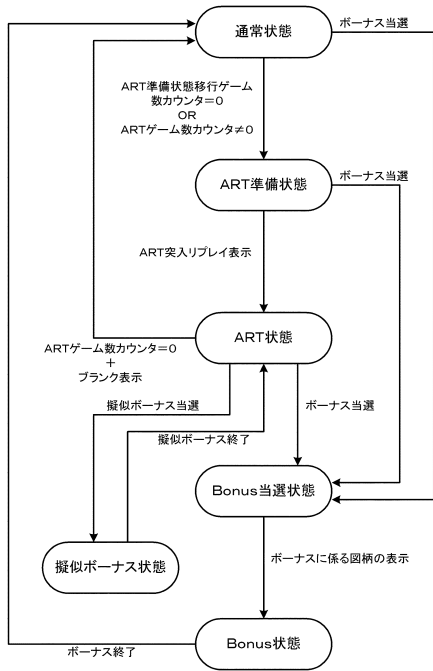
識別情報	当選役	当選役備考	ボーナスを含む当選役に当選する割合(設定を問わず)(期待度)	当選役ID
1	弱スイカ 強スイカ	-	(ボーナスを含まない当選役に当選する割合(90%))	役ID001
2	弱スイカ 強スイカ	BB01	10% 5%	役ID002
3	弱スイカ 強スイカ	BB02	5%	役ID003
4	弱チェリー 強チェリー	-	(ボーナスを含まない当選役に当選する割合(50%))	役ID004
5	弱チェリー 強チェリー	BB01	50% 20%	役ID005
6	弱チェリー 強チェリー	BB02	30%	役ID006
7	特殊役01 特殊役02	BB01	50%	役ID007
8	特殊役01 特殊役02	BB02	50%	役ID008

【図16】

状態管理テーブル

番号	状態名
01	通常状態
02	ART準備状態
03	ART状態
04	Bonus当選状態
05	Bonus状態
06	擬似ボーナス状態

【図17】



【図18】

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出A1
003	演出A2
004	演出A3
005	演出A4
006	演出A5
007	演出A6
008	演出A7
.	.
.	.

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出B1
003	演出B2
004	演出B3
005	演出B4
006	演出B5
007	演出B6
008	演出B7
.	.
.	.

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出C1
003	演出C2
004	演出C3
005	演出C4
006	演出C5
007	演出C6
008	演出C7
.	.
.	.

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出D1
003	演出D2
004	演出D3
005	演出D4
006	演出D5
007	演出D6
008	演出D7
.	.
.	.

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出E1
003	演出E2
004	演出E3
005	演出E4
006	演出E5
007	演出E6
008	演出E7
.	.
.	.

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出F1
003	演出F2
004	演出F3
005	演出F4
006	演出F5
007	演出F6
008	演出F7
.	.
.	.

【図19】

ART準備状態移行ゲーム数決定テーブル

ゲーム数		抽選値	
		設定1	設定6
1	~	32	6587
33	~	64	8586
65	~	96	10254
97	~	128	15898
129	~	256	480
257	~	512	3587
513	~	768	8596
769	~	1024	11548

【図20】

Bonus状態用ARTゲーム数決定テーブル

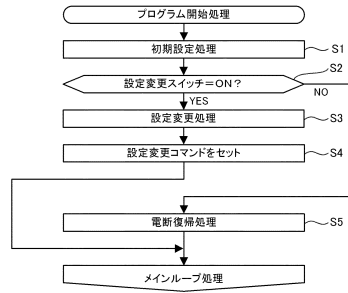
	0G	5G	10G	15G	20G
上段ベル表示時	0	16384	32768	16384	0
中段ベル表示時	0	0	0	0	0

【図 2 1】

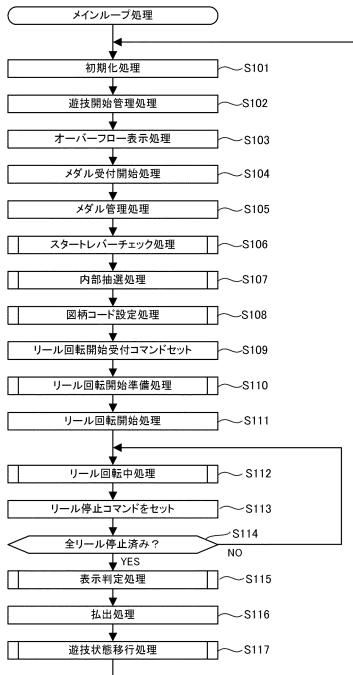
上乗せゲーム数設定テーブル

2101 当選役ID	2102 当選役		2103 上乗せ ゲーム数	2104 上乗せゲーム数の説明
役ID001	弱スイカ 強スイカ	—	10ゲーム	小役とともにボーナスに当選 する割合(10%)の割合値(10) に基づくゲーム数
役ID002	弱スイカ 強スイカ	BB01		
役ID003	弱スイカ 強スイカ	BB02		
役ID004	弱チェリー 強チェリー	—	50ゲーム	小役とともにボーナスに当選 する割合(50%)の割合値(50) に基づくゲーム数
役ID005	弱チェリー 強チェリー	BB01		
役ID006	弱チェリー 強チェリー	BB02		
役ID007	特殊役01 特殊役02	BB01	100ゲーム	小役とともにボーナスに当選 する割合(100%)の割合値(100) に基づくゲーム数
役ID008	特殊役01 特殊役02	BB02		

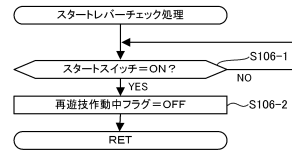
【図 2 2】



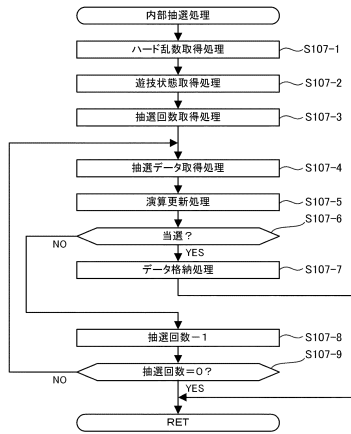
【図 2 3】



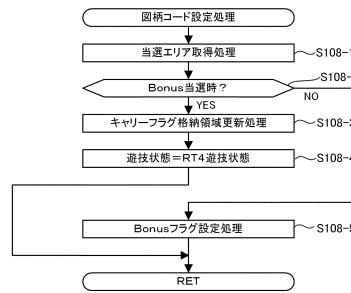
【図 2 4】



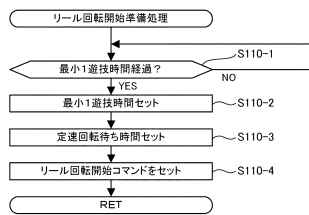
【図 25】



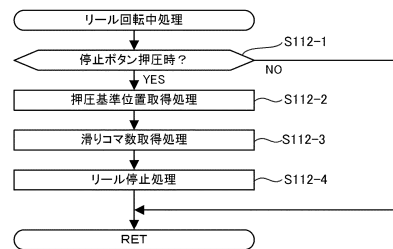
【図 26】



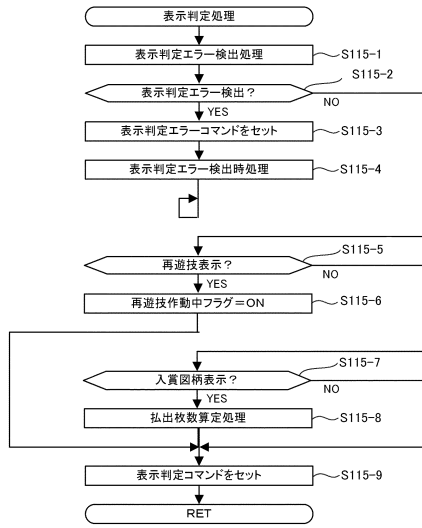
【図 27】



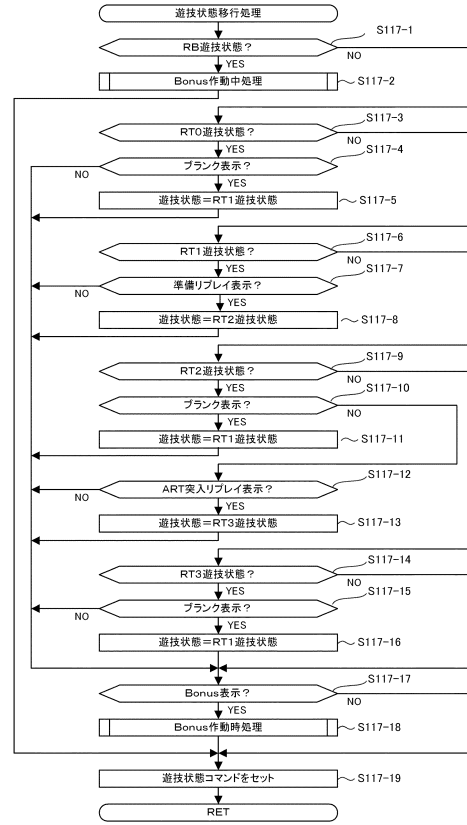
【図 28】



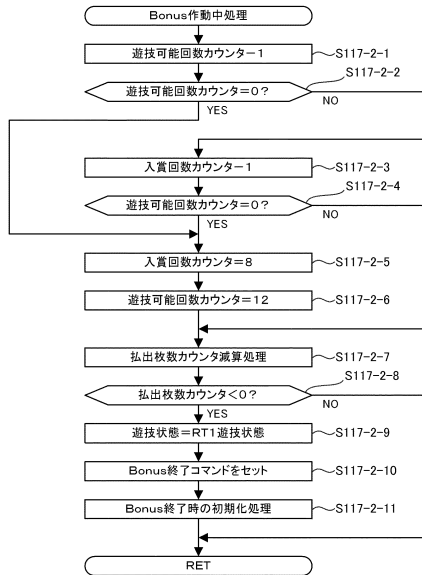
【図 29】



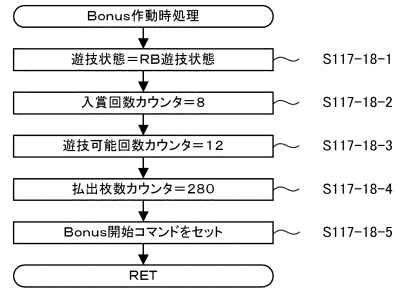
【図 30】



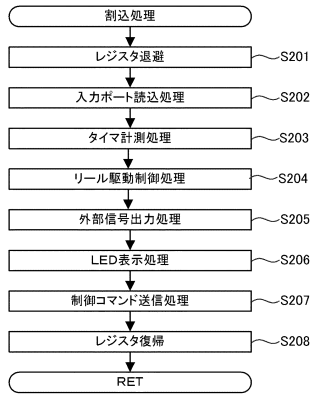
【図 31】



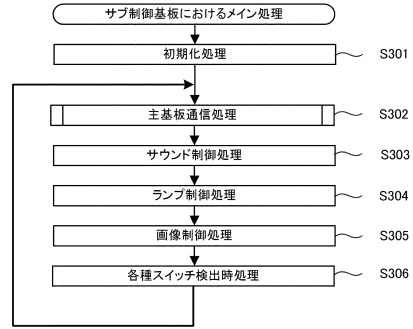
【図 32】



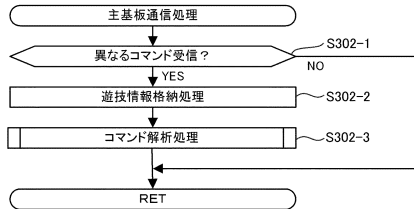
【図33】



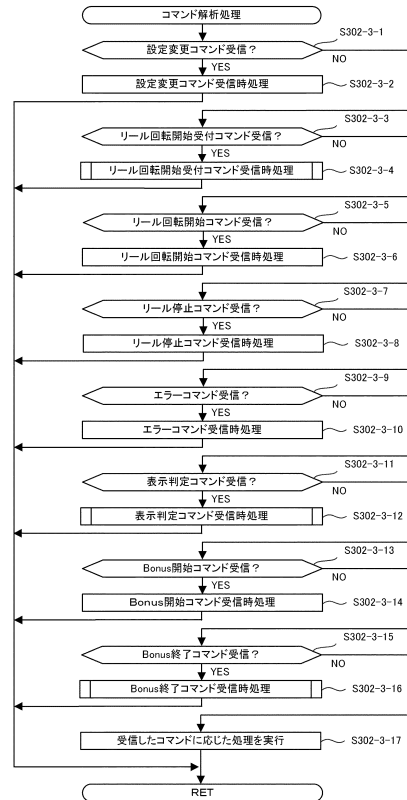
【図34】



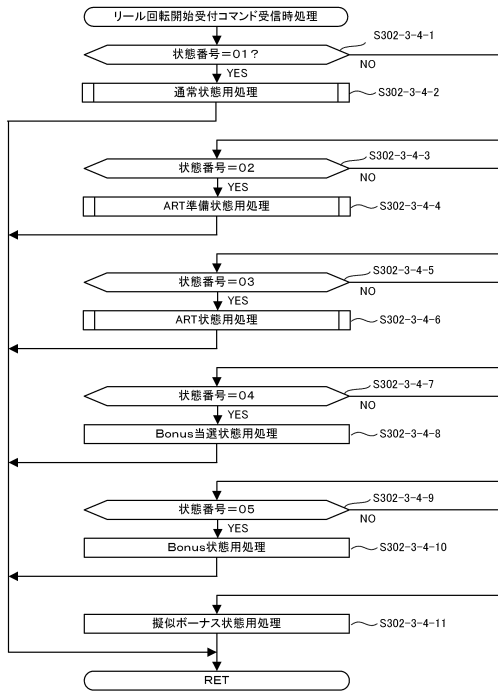
【図35】



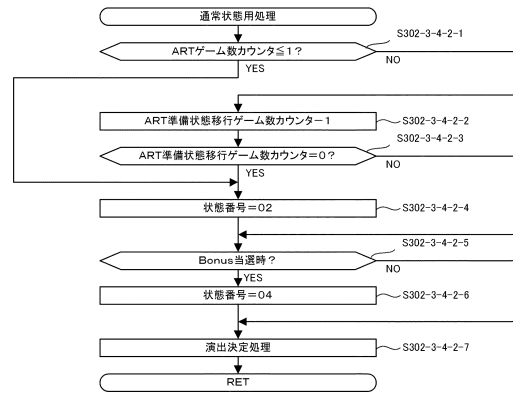
【図36】



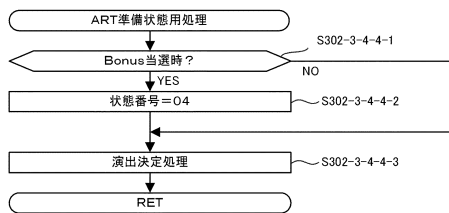
【図37】



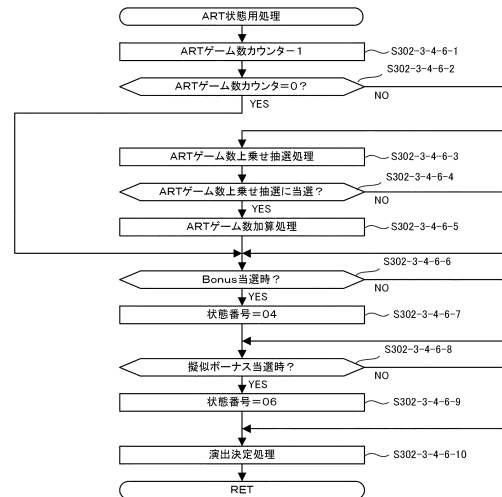
【図38】



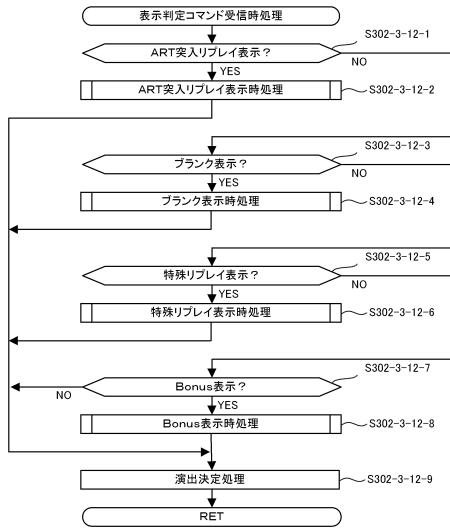
【図39】



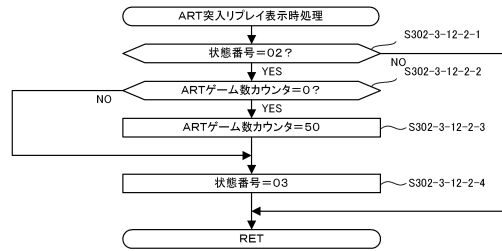
【図40】



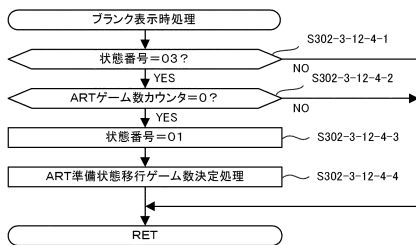
【図 4 1】



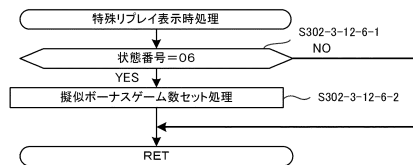
【図 4 2】



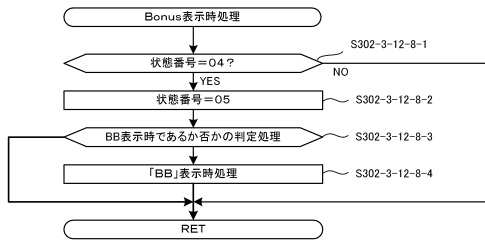
【図 4 3】



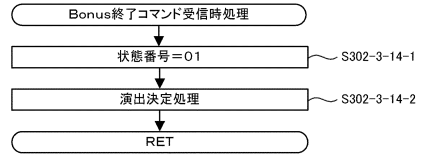
【図 4 4】



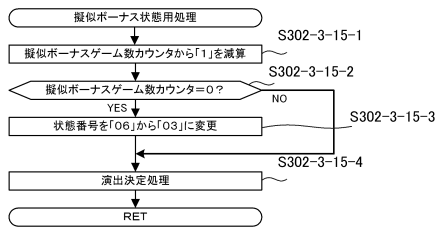
【 図 4 5 】



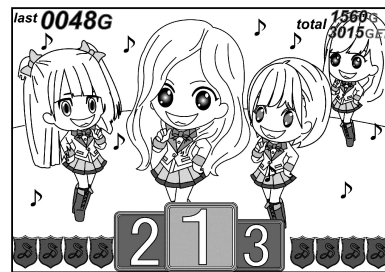
【 図 4 6 】



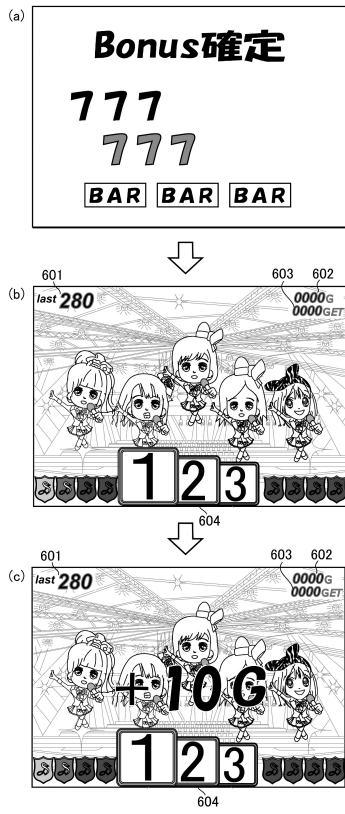
【 図 4 7 】



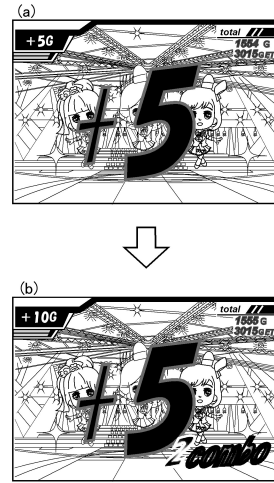
【 図 4 8 】



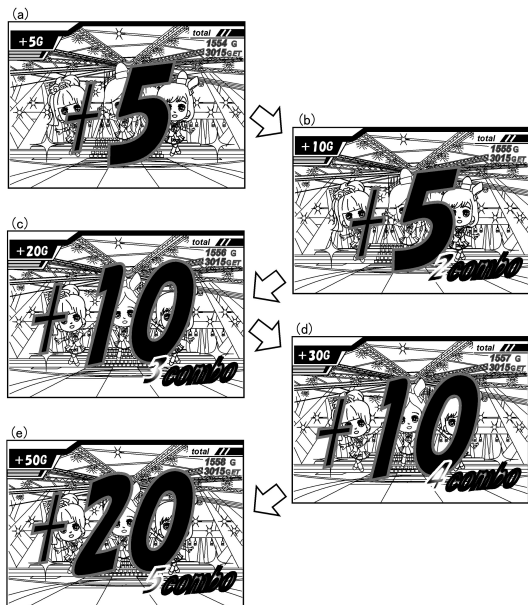
【 図 49 】



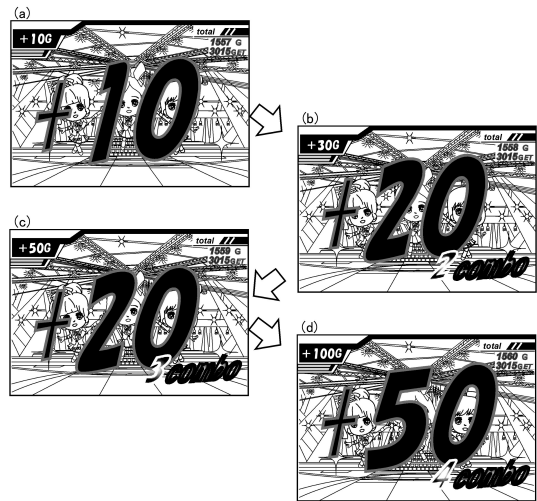
【 図 50 】



【 図 51 】



【 図 52 】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5988277(JP, B2)
特開2014-188118(JP, A)
特開2014-171641(JP, A)
特開2014-151148(JP, A)
特開2014-128407(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04