

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-213082

(P2017-213082A)

(43) 公開日 平成29年12月7日(2017.12.7)

(51) Int.Cl.
A63F 5/04 (2006.01)F1
A63F 5/04 512Zテーマコード(参考)
2C082

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 77 頁)

(21) 出願番号 特願2016-107622 (P2016-107622)
(22) 出願日 平成28年5月30日(2016.5.30)(71) 出願人 000161806
京楽産業、株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(74) 代理人 110000383
特許業務法人 エビス国際特許事務所
(72) 発明者 森本 良
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
(72) 発明者 松田 佑介
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
(72) 発明者 蟹江 小五郎
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

最終頁に続く

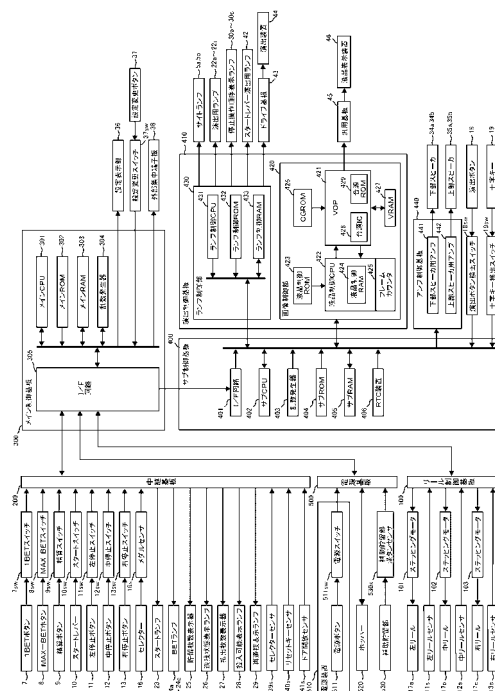
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 演出内容に応じたデータをもとに表示情報を確実に表示できるようにした遊技機の提供。

【解決手段】 演出を制御する演出制御手段と、演出制御手段と接続されており、演出に関連する演出表示の表示制御を行う表示制御手段と、演出制御手段と接続されており、発光部材の発光制御を行う発光制御手段とを備えた構成において、演出制御手段が、一の条件が成立した場合は、送受信手段を介して演出に係る第1のデータを表示制御手段に送信し、その後第1のデータを受信したことに基づいて表示制御手段が生成し送信する演出表示に係る第2のデータを受信すると、この第2のデータを発光制御手段に送信する。また、一の条件とは異なる他の条件が成立した場合は、送受信手段を介して第3のデータを表示制御手段に送信し、その後第3のデータを受信したことに基づいて表示制御手段が生成し送信する第4のデータを受信すると、第5のデータを発光制御手段に送信する。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体を用いた遊技において行われる演出を制御する演出制御手段と、
前記演出制御手段と接続されており、前記演出に関連する演出表示の表示制御を行う表示制御手段と、

前記演出制御手段と接続されており、発光部材の発光制御を行う発光制御手段と
を備え、

前記演出制御手段は、

前記表示制御手段または前記発光制御手段との間でデータの送受信を行う送受信手段を具備するとともに、

一の条件が成立した場合は、前記送受信手段を介して、前記演出に係る第 1 のデータを前記表示制御手段に送信し、前記表示制御手段が当該第 1 のデータを受信したことに基づいて生成し送信する、前記演出表示に係る第 2 のデータを受信すると、当該第 2 のデータを前記発光制御手段に送信し、

前記一の条件とは異なる他の条件が成立した場合は、前記送受信手段を介して、第 3 のデータを前記表示制御手段に送信し、前記表示制御手段から当該第 3 のデータを受信すると、第 4 のデータを前記発光制御手段に送信することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、

当該演出制御手段のバージョン情報を記憶し、

前記送受信手段は、

前記表示制御手段から前記第 3 のデータを受信すると、当該第 3 のデータを前記発光制御手段に送信するとともに、前記バージョン情報を前記第 4 のデータとして前記発光制御手段に送信することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【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】

遊技媒体を用いた遊技を提供する遊技機として、スロットマシンやパチンコ機と称されるものがある。特に、第 1 種パチンコ機は、表示装置に複数の図柄それぞれを変動表示させ、この変動表示した図柄が停止したときの組み合わせが予め指定した図柄組み合わせとなることで大当たり等の遊技者によって有利な特別遊技が行われる。このパチンコ機では、この遊技に際して遊技者に高い興趣を提供するために各種の演出が行われており、この演出として、表示装置にキャラクタ等を用いた演出画像を表示するものがある。

【0003】

また、スロットマシンは、スタートレバーと称される遊技の開始装置を用いることで、図柄が描かれた複数のリールが回転してその一部が遊技者から視認できるようにしたものがある。このスロットマシンでは、各リールの所定位置にそれぞれ停止させることで各図柄同士の組み合わせが予め指定されたライン上に表示された状態となることでその図柄の組み合わせに応じた特典が提供されることとなる。

【0004】

このスロットマシンにおいても、遊技者に高い興趣を提供するために各種の演出が行われており、この演出として、表示装置にキャラクタ等を用いた演出画像を表示するものがある。

【0005】

このような遊技機においては、特許文献 1 に示すように、演出を演出制御基板において制御し、この制御内容に基づく演出画像を表示装置に表示させるための表示制御処理を液晶制御基板で行っている。また、演出制御基板における演出の制御内容に基づくランプの

10

20

30

40

50

発光制御をランプ制御基板において行っている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2015-208435号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

このように、演出制御基板において制御された演出内容に応じた信号を液晶制御基板が受信して、この液晶制御基板がこの信号に基づく演出画像を表示制御しており、また、同様に、演出制御基板において制御された演出内容に応じた信号をランプ制御基板が受信して、このランプ制御基板この信号に基づくランプの発光制御を行っている。

【0008】

本発明は、演出内容に応じたデータをもとに表示情報を確実に表示できるようにするとともに、発光部材を発光させることができるように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】

【0009】

上記の課題に対して、本発明の請求項1に係る遊技機は、遊技媒体を用いた遊技において行われる演出を制御する演出制御手段と、前記演出制御手段と接続されており、前記演出に関連する演出表示の表示制御を行う表示制御手段と、前記演出制御手段と接続されており、発光部材の発光制御を行う発光制御手段とを備え、前記演出制御手段は、前記表示制御手段または前記発光制御手段との間でデータの送受信を行う送受信手段を具備するとともに、一の条件が成立した場合は、前記送受信手段を介して、前記演出に係る第1のデータを前記表示制御手段に送信し、前記表示制御手段が当該第1のデータを受信したことに基づいて生成し送信する、前記演出表示に係る第2のデータを受信すると、当該第2のデータを前記発光制御手段に送信し、前記一の条件とは異なる他の条件が成立した場合は、前記送受信手段を介して、第3のデータを前記表示制御手段に送信し、前記表示制御手段から当該第3のデータを受信すると、第4のデータを前記発光制御手段に送信することを特徴とする。

【0010】

また、本発明の請求項2に係る遊技機は、請求項1に係る発明において、前記演出制御手段は、当該演出制御手段のバージョン情報を記憶し、前記送受信手段は、前記表示制御手段から前記第3のデータを受信すると、当該第3のデータを前記発光制御手段に送信するとともに、前記バージョン情報を前記第4のデータとして前記発光制御手段に送信することを特徴とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、演出内容に応じたデータをもとに表示情報を確実に表示できるようにするとともに、発光部材を発光させることができるようになるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【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】図柄配置テーブルを示す図。

【図6】図柄組み合わせテーブルを示す図と有効ラインを示す図。

【図7】当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係を示す図。

【図8】非RT遊技状態用当選役決定テーブルを示す図。

10

20

30

40

50

- 【図 9】 B B 中非 R T 遊技状態用当選役決定テーブルを示す図。
- 【図 10】 B B 中 R B 遊技状態用当選役決定テーブルを示す図。
- 【図 11】 第 1 R T 遊技状態用当選役決定テーブルを示す図。
- 【図 12】 第 2 R T 遊技状態用当選役決定テーブルを示す図。
- 【図 13】 B B 中第 2 R T 遊技状態用当選役決定テーブルを示す図。
- 【図 14】 第 3 R T 遊技状態用当選役決定テーブルを示す図。
- 【図 15】 B B 中第 3 R T 遊技状態用当選役決定テーブルを示す図。
- 【図 16】 第 4 R T 遊技状態用当選役決定テーブルを示す図。
- 【図 17】 第 5 R T 遊技状態用当選役決定テーブルを示す図。
- 【図 18】 各遊技状態間を移行するための条件（移行条件）と、その移行条件が成立する前後の遊技状態を示す図 10
- 【図 19】 メイン制御基板により管理される状態の一覧を示すテーブル。
- 【図 20】 遊技種別に対する当選役の指示内容に関する図。
- 【図 21】 メイン制御基板により行われるプログラム開始処理の詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図 22】 メインループ処理における詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図 23】 図 22 に示す内部抽選処理の詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図 24】 図 22 に示す当選役に基づく「情報の設定処理 1」の詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図 25】 図 22 に示す当選役に基づく「情報の設定処理 2」の詳細な流れを示すフローチャート。 20
- 【図 26】 図 22 に示す当選役に基づく「情報の設定処理 3」の詳細な流れを示すフローチャート（その 1）。
- 【図 27】 図 22 に示す当選役に基づく「情報の設定処理 3」の詳細な流れを示すフローチャート（その 2）。
- 【図 28】、図 22 に示すリール回転開始準備処理の詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図 29】 図 22 に示すリール回転中処理の詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図 30】 図 22 に示すに基づいて、図 22 に示す表示判定処理の詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図 31】 図 22 における遊技状態移行処理の詳細な流れを示すフローチャート（その 1） 30
- 【図 32】 図 22 における遊技状態移行処理の詳細な流れを示すフローチャート（その 2）。
- 【図 33】 図 22 における遊技状態移行処理の詳細な流れを示すフローチャート（その 3）。
- 【図 34】 割込処理の詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図 35】 電源断復帰処理の詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図 36】 電源断処理の詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図 37】 サブ制御基板におけるメイン処理の詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図 38】 メイン制御基板通信処理の詳細な流れを示すフローチャート。 40
- 【図 39】 電源投入時処理の詳細な流れを示すフローチャート。
- 【図 40】 遊技種別に応じた演出決定テーブルを示す図。
- 【図 41】 A R T 状態で電源断、電源断復帰処理が行われたことによる電源断前後の画面を示す図。
- 【図 42】 B B 状態（通常 B B 状態、A R T 中通常 B B 状態、A R T 中特別 B B 状態を含む）で電源断、電源断復帰処理が行われたことによる電源断前後の画面を示す図。
- 【図 43】 通常遊技状態中であって、非遊技中に電源断が行われたときと遊技中に電源断が行われたときとにおける画面遷移を示す図。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0013】 50

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。

【0014】

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。

【0015】

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。

【0016】

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。

【0017】

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。

【0018】

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発光部材（発光手段）である。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。

【0019】

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（遊技媒体の一例）を投入するために設けられている。

【0020】

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。

【0021】

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。

【0022】

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。

【0023】

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（変動開始操作）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。これによって、図柄の変動表示が可能となる。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

10

20

30

40

50

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。

【００２４】

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。

10

【００２５】

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。

【００２６】

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。

20

【００２７】

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。

30

【００２８】

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４６の制御等を行う。これにより、別途演出ボタン１８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。

40

【００２９】

十字キー１９は、演出ボタン１８の正面視右側に設けられており、少なくとも２方向（

50

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１９は、十字キー検出スイッチ１９ｓｗが接続されており、後述のサブ制御基板４００は、十字キー検出スイッチ１９ｓｗが十字キー１９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。

【００３０】

パネル２０は、表示窓２１、演出用ランプ２２ａ～２２ｊ、スタートランプ２３、ＢＥＴランプ２４ａ～２４ｃ、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及び停止操作順序表示ランプ３０ａ～３０ｃの発光部材（発光手段）から構成されている。

10

【００３１】

表示窓２１は、パネル２０の中央部に設けられ、リール１７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２０のうち、表示窓２１に該当する領域を透過させることにより、リール１７の周面に描かれた図柄を視認可能としている。

【００３２】

演出用ランプ２２ａ～２２ｊは、パネル２０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ＡＲＴ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２２ａ～２２ｅは、表示窓２１の正面視左側に設けられており、演出用ランプ２２ｆ～２２ｊは、表示窓２１の正面視右側に設けられている。なお、演出用ランプ２２ａ～２２ｊを総称して「演出用ランプ２２」と記載する場合がある。

20

【００３３】

スタートランプ２３は、１ＢＥＴボタン７の上部に設けられており、スタートレバー１０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３００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、ＢＥＴ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２３を点灯することにより、スタートレバー１０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。

【００３４】

ＢＥＴランプ２４ａ～２４ｃは、スタートランプ２３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、ＢＥＴランプ２４ａ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、ＢＥＴランプ２４ｂ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、ＢＥＴランプ２４ｃが点灯する。なお、ＢＥＴランプ２４ａ～２４ｃを総称して「ＢＥＴランプ２４」と記載する場合がある。

30

【００３５】

貯留枚数表示器２５は、ＢＥＴランプ２４の正面視右側に設けられている。また、貯留枚数表示器２５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。

40

【００３６】

遊技状態表示ランプ２６ａ、２６ｂは、貯留枚数表示器２５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２６ａ、２６ｂは、メイン制御基板３００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２６ａ、２６ｂを総称して「遊技状態表示ランプ２６」と記載する場合がある。

【００３７】

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

50

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。

【0038】

ここで、本実施形態における有効ラインとして、図6(b)に示すようなライン構成であって、全4個の有効ラインからなる。つまり、これらの有効ラインに表示された図柄の組み合わせに応じてメダルの払い出しが行われる。

【0039】

より詳細には、第1の有効ラインとして、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有効ラインがあり、また、第2の有効ラインとして、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有効ラインがあり、また、第3の有効ラインとして、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有効ラインがあり、さらに、また、第4の有効ラインとして、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有効ラインがある。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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30a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30b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30c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30a～30c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。

【0044】

腰部パネル 3 1 は、停止ボタンユニット 1 4 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 3 1 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。

【0045】

受皿ユニット 3 2 は、腰部パネル 3 1 の下方に設けられており、後述のメダル払出口 3 3 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。

【0046】

メダル払出口 3 3 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 5 2 0 を駆動した際に、ホッパー 5 2 0 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 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 3 3 を介して受皿ユニット 3 2 に排出するために設けられている。

【0047】

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 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 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。

【0048】

下部スピーカ 3 4 a、3 4 b は、メダル払出口 3 3 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 3 4 a、3 4 b を総称して「下部スピーカ 3 4」と記載する場合がある。

【0049】

上部スピーカ 3 5 a、3 5 b は、後述の液晶表示装置 4 6 の左右両側に設けられており、下部スピーカ 3 4 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 3 5 a、3 5 b を総称して「上部スピーカ 3 5」と記載する場合があり、下部スピーカ 3 4 及び上部スピーカ 3 5 を総称して「スピーカ 3 4、3 5」と記載する場合がある。

【0050】

設定表示部 3 6 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 3 0 0 は、現在設定されている設定値を設定表示部 3 6 に表示する制御を行う。

【0051】

設定変更ボタン 3 7 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 3 6 に表示される。

【0052】

次に、設定変更ボタン 3 7 を操作することにより、設定表示部 3 6 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 3 6 に表示されるまで設定変更ボタン 3 7 を繰り返し操作する。

【0053】

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。

【0054】

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

10

20

30

40

50

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 37 s w が設定変更ボタン 37 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 37 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。

【0055】

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 36 に「1」が表示されている状態において、設定変更ボタン 37 が操作されると、設定表示部 36 に「2」が表示され、以降、設定変更ボタン 37 を操作する毎に、設定表示部 36 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 36 に「6」が表示されている状態において、設定変更ボタン 37 が操作

10

【0056】

液晶表示装置 46 は、リール 17 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 46 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、後述する A R T に関する状態（「A R T 準備状態」、「A R T 状態」、「A R T 中持越状態」、「第 1 A R T 上乗せ状態」、「第 2 A R T 上乗せ状態」、「無限 A R T 状態」の各状態）の情報を報知したり、後述するボーナスに関する状態（「通常 B B 状態」、「A R T 中通常 B B 状態」、「A R T 中特別 B B 状態」の各状態）の情報を報知したりする。この演出表示装置が表示手段を構成する。

20

【0057】

具体的には、液晶表示装置 46 は、停止操作順序表示ランプ 30 と同様に、後述のメイン制御基板 300 により決定された当選エリアに基づいて、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。

【0058】

この液晶表示装置 46 には、各遊技における状態に対応する演出に関する情報（演出画像）を表示する。例えば、後述する A R T に関する状態（「A R T 準備状態」、「A R T 状態」、「A R T 中持越状態」、「第 1 A R T 上乗せ状態」、「第 2 A R T 上乗せ状態」、「無限 A R T 状態」の各状態）の情報として、獲得したメダルの枚数や残りのゲーム数（残ゲーム数、残カウンタ）等を表示することが可能であって、また、後述するボーナス

30

【0059】

このほか、液晶表示装置 46 では、後述する電源装置 510 からの電力供給が開始されて後述するメイン制御基板 300 で行われる電源断復帰処理が行われているときであって、所定の復帰条件を満たすまでは「電源復帰中」若しくは「電源復旧中」を示す画面を表示する。

【0060】

このときの復帰条件とは、遊技における安定動作できる状態とするまでの処理が完了することであるほか、電力供給が開始された後に、後述する遊技状態や遊技種別等をメイン制御基板 300 におけるメイン C P U 301 が正常に認識（確認）し、その状態等に応じて正常に遊技を再開できると判断する処理（操作）が行われたことである。後者の例として、具体的には、A R T 状態での遊技中に電力供給が停止した当該ゲームに続いて行われる次ゲームを開始するためにスタートレバー 10 が操作されたことのほか、図柄が停止後、次ゲームにおけるメダル受付開始処理によりメダルの受付が可能となったことである。

40

【0061】

メイン制御基板 300 は、キャビネット 2 の内部であって、リール 17 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 300 についての詳細は後述する。

50

【0062】

サブ制御基板400は、前面扉3の裏面上方に設けられており、液晶表示装置46や、スピーカ34、35の制御を行うために設けられている。なお、サブ制御基板400についての詳細は後述する。

【0063】

電源装置510は、キャビネット2の内部であって、後述のホッパー520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。このことから、「電力供給装置」とも称することがある。

【0064】

ホッパー520は、キャビネット2の内部であって、電源装置510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520は、後述のメイン制御基板300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500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300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300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。

【0065】

排出スリット521は、ホッパー520に設けられており、ホッパー520からメダルを排出するために設けられている。

【0066】

ホッパーガイド部材522は、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、当該判別されたメダルをホッパー520へ案内するために設けられている。

【0067】

ガイド部材523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、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33へ案内するために設けられている。

【0068】

払出ガイド部材524は、ホッパー520の排出スリット521から排出されたメダルを受皿ユニット32のメダル払出口33側に案内するために設けられている。

【0069】

補助貯留部530は、ホッパー520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。

【0070】

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。

【0071】

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300に対して、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が接続されている。

【0072】

メイン制御基板300は、メインCPU301、メインROM302、メインRAM303、乱数発生器304、I/F（インタフェース）回路305を有している。また、メイン制御基板300には、設定表示部36、設定変更スイッチ37sw、外部集中端子板38が接続されている。

【0073】

メインCPU301は、メインROM302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100、中継基板200、サブ制御基板400、電源基板500に対して所定の信号を送信する。

【0074】

メインROM302は、メインCPU301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400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ROM302は、図5に示す図柄配置テーブル、図6に示す図柄組み合わせテーブル、図8～図17に示す各種の遊技状態用当選役決定テーブル等を記憶している。これらのテーブルはあくまで例であって、これら以外にもさまざまなテーブルを記憶している。以下で、各テーブルについて説明しているが、各テーブルは、特段の記載がない限り、メインROM302において記憶したものである。

【0075】

メインRAM303は、メイン制御基板300に設けられている。また、メインRAM303は、メインCPU301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記憶するために設けられている。具体的には、メインRAM303には、後述の投入枚数カウンタ等の各種カウンタや、後述の設定値格納領域等の各種格納領域が設けられている。

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

さらに、メインCPU301は、後述する電源基板500からの各種の通知に応じた処理を行う。具体的には、電源基板500より電力供給が開始されたことの通知（電力供給開始通知）を受信することで、後述する電源断復帰処理を行い、また、電源基板500より電力供給が停止されたことの通知（電力供給停止通知）を受信することで後述する電源断処理を行う。

【0081】

このほか、メインCPU301では、電力供給が開始されたことの通知（電力供給開始通知）、電力供給が停止されたことの通知（電力供給停止通知）をサブ制御基板400に送信する（具体的には、サブ制御基板400のI/F回路401へと送信する）。

【0082】

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。

【0083】

10

20

30

40

50

中継基板 200 には、1 BET スイッチ 7 s w、MAX-BET スイッチ 8 s w、精算スイッチ 9 s w、スタートスイッチ 10 s w、左停止スイッチ 11 s w、中停止スイッチ 12 s w、右停止スイッチ 13 s w、メダルセンサ 16 s、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 39 s、リセットキーセンサ 40 s、ドア開放センサ 41 s が接続されている。

【0084】

1 BET スイッチ 7 s w は、遊技者による 1 BET ボタン 7 の操作を検出するためのスイッチである。また、1 BET スイッチ 7 s w により、遊技者による 1 BET 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 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、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。

10

【0085】

MAX-BET スイッチ 8 s w 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 8 s w により、MAX-BET 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 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、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、1 BET スイッチ 7 s w と、MAX-BET スイッチ 8 s w を総称して「BET スイッチ 7 s w、8 s w」と記載する場合がある。

20

【0086】

精算スイッチ 9 s w 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 9 s w 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 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、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。

30

【0087】

スタートスイッチ 10 s w 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 10 s w 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 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、リール 17 の回転を開始する制御等を行う。

【0088】

左停止スイッチ 11 s w 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 11 s w 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 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、回転中の左リール 17 a を停止する制御を行う。

40

【0089】

中停止スイッチ 12 s w 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 12 s w 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 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、回転中の中リール 17 b を停止する制御を行う。

【0090】

50

右停止スイッチ 1 3 s w は、遊技者による右停止ボタン 1 3 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 1 3 s w により、遊技者による右停止ボタン 1 3 の操作が検出された場合に、中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン C P U 3 0 1 は、中継基板 2 0 0 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 1 7 c を停止する制御を行う。なお、左停止スイッチ 1 1 s w、中停止スイッチ 1 2 s w、右停止スイッチ 1 3 s w を総称して「停止スイッチ 1 1 s w、1 2 s w、1 3 s w」と記載する場合がある。

【0091】

なお、本実施形態において、停止スイッチ 1 1 s w、1 2 s w、1 3 s w は、停止ボタン 1 1、1 2、1 3 の操作の O N / O F F 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 1 1、1 2、1 3 の操作がされたとき（O N エッジ）、及び遊技者が停止ボタン 1 1、1 2、1 3 の操作した後、遊技者の指が停止ボタン 1 1、1 2、1 3 から離れたとき（O F F エッジ）を検出可能に設けられている。

【0092】

メダルセンサ 1 6 s 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 1 6 s により、正常なメダルの通過が検出された場合に、中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン C P U 3 0 1 は、中継基板 2 0 0 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。

【0093】

セレクトーセンサ 3 9 s は、不正行為を検出するためのセンサである。また、セレクトーセンサ 3 9 s により、不正行為が検出された場合に、中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン C P U 3 0 1 は、中継基板 2 0 0 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。

【0094】

リセットキーセンサ 4 0 s 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 4 0 s 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 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン C P U 3 0 1 は、中継基板 2 0 0 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。

【0095】

ドア開放センサ 4 1 s 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 4 1 s 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 4 1 s は、前面扉 3 の開放を検知することとなる。

【0096】

電源基板 5 0 0 には、電源装置 5 1 0、ホッパー 5 2 0、補助貯留部満タンセンサ 5 3 0 s が接続されている。この電源基板 5 0 0 が電力供給手段を構成する。

【0097】

電源装置 5 1 0 は、電源ボタン 5 1 1、及び電源スイッチ 5 1 1 s w を有している。

【0098】

電源ボタン 5 1 1 は、遊技店の店員等が遊技機 1 に電力を供給する操作（「電力供給操作」、「電力投入操作」、「電源投入操作」、「電源断復帰操作」、「電源断復旧操作」などとも称する）を行うため、若しくは、電力の供給を遮断する操作（「電力供給停止操作」、「電断操作」、「電源断操作」などとも称する）を行うために設けられている。また、電源ボタン 5 1 1 は、電源スイッチ 5 1 1 s w が接続されている。

【0099】

電源スイッチ511swは、電源ボタン511に対する操作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の電力供給操作が検出されたことに基づいて、遊技機1全体に電力を供給して電源基板500を介してメイン制御基板300へと電力供給が開始されたことを通知（電力供給開始通知）する。もちろん、電源基板500は、一定の電力供給状態となることでメイン制御基板300へと通知するようにしてもよい。なお、このとき、メイン制御基板300dでは、後述する電源断復帰処理が行われることとなる。

【0100】

さらに、電源スイッチ511swにより、電源ボタン511の電力供給停止操作が検出されたことに基づいて、遊技機1全体への電力供給を停止して電源基板500を介してメイン制御基板300へと電力供給の停止を通知（電力供給停止通知）する。なお、このとき、メイン制御基板300では、後述する電源断処理が行われることとなる。

【0101】

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。

【0102】

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。

【0103】

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

【0104】

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が一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。

【0105】

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が一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。

【0106】

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が一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。

【0107】

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18sw、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。より詳細には、演出制御基板410は、後述するように、ランプ制御

部 4 3 0 と、画像制御部 4 2 0 とによって構成されていることから、サブ制御基板 4 0 0 は、演出制御基板 4 1 0 を構成するランプ制御部 4 3 0 と、画像制御部 4 2 0 とそれぞれ接続されている。このサブ制御基板 4 0 0 が演出制御手段を構成する。

【0108】

演出ボタン検出スイッチ 1 8 s w は、遊技者による演出ボタン 1 8 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 1 8 s w により、遊技者による演出ボタン 1 8 の操作が検出された場合に、サブ制御基板 4 0 0 は、遊技者による演出ボタン 1 8 の操作に基づいた制御を行う。

【0109】

十字キー検出スイッチ 1 9 s w は、遊技者による十字キー 1 9 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 1 9 s w により、遊技者による十字キー 1 9 の操作が検出された場合に、サブ制御基板 4 0 0 は、遊技者による十字キー 1 9 の操作に基づいた制御を行う。

【0110】

I / F (インタフェース) 回路 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 からの信号等を受信するために設けられているほか、演出制御基板 4 1 0 を構成するランプ制御部 4 3 0、画像制御部 4 2 0 との相互通信を行うために設けられている。

【0111】

すなわち、I / F (インタフェース) 回路 4 0 1 を有するサブ制御基板 4 0 0 は、ランプ制御部 4 3 0 からの信号を中継して画像制御部 4 2 0 へと送信することができるほか、画像制御部 4 2 0 からの信号を中継してランプ制御部 4 3 0 へと送信することができる。このことから、ランプ制御部 4 3 0 と画像制御部 4 2 0 との通信(送受信)においてサブ制御基板 4 0 0 は中継機能(送受信機能)を有することとなる。よって、サブ制御基板 4 0 0 は、送受信手段を有している。

【0112】

サブCPU 4 0 2 は、サブROM 4 0 4 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 3 0 0 からのコマンドや、演出ボタン検出スイッチ 1 8 s w や、十字キー検出スイッチ 1 9 s w 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 4 1 0 やランプ制御基板 4 4 0 に供給するために設けられている。

【0113】

このサブCPU 4 0 2 では、メイン制御基板 3 0 0 から各種の指示を含むコマンドを受信するほか、演出ボタン検出スイッチ 1 8 s w や、十字キー検出スイッチ 1 9 s w の入力信号を受け付けたことを条件として、送受信機能を介して、このコマンドや入力信号に基づく演出を指示するコマンド(演出指定コマンド、演出指示コマンド)(第1のデータ)を画像制御部 4 2 0 およびランプ制御部 4 3 0 へと送信する。少なくとも画像制御部 4 2 0、ランプ制御部 4 3 0 のいずれか一方に送信する。

【0114】

このとき、サブCPU 4 0 2 では、後述する図 3 8 に示すような処理を行うことによって、図 4 0 に示すような各種の演出決定テーブルをもとに決定した演出に基づくコマンドや信号等のデータ(第1のデータ)を送信することとなる。

【0115】

画像制御部 4 2 0 では、サブCPU 4 0 2 からデータ(第1のデータ)を受信したことに基づいて、表示する演出(画像)に係るデータ(第2のデータ)を生成して、このデータ(第2のデータ)をサブCPU 4 0 2 に送信する。

【0116】

これによって、サブCPU 4 0 2 は、画像制御部 4 2 0 から演出表示に係るデータ(第2のデータ)を受信する。そして、サブCPU 4 0 2 は、この受信したデータ(第2のデータ)をランプ制御部 4 3 0 へと送信する。

【0117】

画像制御部 4 2 0 がサブCPU 4 0 2 へと送信するデータ(第2のデータ)は、演出に

10

20

30

40

50

基づくコマンドや信号等のデータ（第１のデータ）に基づいて画像制御部４２０で行われる、演出（画像）の表示に係るデータである。具体的には、画像制御部４２０が、液晶表示装置４６に演出を表示させるための表示コマンドである。

【０１１８】

サブＣＰＵ４０２が、メイン制御基板３００から各種の指示を含むコマンドを受信するほか、演出ボタン検出スイッチ１８ｓｗや、十字キー検出スイッチ１９ｓｗの入力信号を受け付けたことによる条件は、演出を指示するコマンドや信号を送受信するための条件であることから「送受信開始条件」、「送受信条件」や「一の条件」などと称することができる。

【０１１９】

また、サブＣＰＵ４０２は、メイン制御基板３００からＩ／Ｆ回路４０１を介して受信した電力供給が開始されたことの通知（電力供給開始通知）に基づく処理を行う。この通知を受信したことは、所定のデータやコマンド等の送受信を開始するための条件の１つであって、「送受信開始条件」、「送受信条件」や「一の条件」などと称する。

【０１２０】

なお、サブＣＰＵ４０２が、メイン制御基板３００から各種の指示を含むコマンドを受信するほか、演出ボタン検出スイッチ１８ｓｗや、十字キー検出スイッチ１９ｓｗの入力信号を受け付けたことによる条件（「送受信開始条件」、「送受信条件」や「一の条件」）と区別するため、メイン制御基板３００からＩ／Ｆ回路４０１を介して受信した電力供給が開始されたことの通知（電力供給開始通知）に基づく処理を行うための条件を「一の条件とは異なる他の条件」と称することもある。

【０１２１】

そして、この送受信開始条件が成立したとサブＣＰＵ４０２が判断することによって、具体的には、この電力供給開始通知を受信したと判断することによって、サブＣＰＵ４０２は、ランプ制御部４３０と画像制御部４２０に対して電源供給開始通知を行う。

【０１２２】

この電源供給開始通知を受信したランプ制御部４３０と画像制御部４２０は、それぞれで記憶しているバージョン情報をサブＣＰＵ４０２に対して送信する。

【０１２３】

これにより、サブＣＰＵ４０２は、ランプ制御部４３０および画像制御部４２０からバージョン情報を受信する。そして、サブＣＰＵ４０２では、サブＲＡＭ４０５にこのバージョン情報を送信元に対応付けて記憶しておく。サブＣＰＵ４０２がランプ制御部４３０および画像制御部４２０から受信するバージョン情報は、ランプ制御部４３０と画像制御部４２０それぞれのバージョンを示す情報である。

【０１２４】

以上に示すように、サブＣＰＵ４０２が送信した電源供給開始通知に対して、画像制御部４２０およびランプ制御部４３０からその応答としてバージョン情報を受信したこととなる。すなわち、サブ制御基板４００と画像制御部４２０、および、サブ制御基板４００とランプ制御部４３０の間で、所定のデータの相互通信（送受信）が可能であることが確認されたこととなる。

【０１２５】

その後、サブＣＰＵ４０２は、中継するデータ（第３のデータ）（サブＣＰＵ４０２がそのデータそのものに対して何らかの制御処理を行う必要がなく、中継（スルー、ブリッジ）する処理のみを行うデータ）をメイン制御基板３００や外部シミュレータ等から受信すると、この受信に基づいて、そのデータ（第３のデータ）を画像制御部４２０へと送信する。これによって、画像制御部４２０では、このデータ（第３のデータ）を受信した状態となる。

【０１２６】

その後、画像制御部４２０は、その受信したデータ（第３のデータ）をサブＣＰＵ４０２へと送信する。すなわち、データ（第３のデータ）は、サブＣＰＵ４０２と画像制御部

10

20

30

40

50

420との間で循環する（ループする）こととなる。

【0127】

これによって、サブCPU402は、画像制御部420から上記のデータ（第3のデータ）を受信すると、このデータを受信したことを契機として、サブ制御基板400におけるバージョン情報であって、後述するサブRAM405において記憶しているバージョン情報（第4のデータ）を画像制御部420およびランプ制御部430に送信する。このときの送信順序として、データを受信している画像制御部420に最初に送信し、続いて、ランプ制御部430に続いて送信する。これは、サブCPU402が画像制御部420からデータを受信しているため、送受信のエラーの発生確率が、ランプ制御部430のそれと比べて低いと考えられるためである。

10

【0128】

もちろん、サブCPU402は、サブ制御基板400のバージョン情報とともに、電源供給開始通知に対してランプ制御部430および画像制御部420から受信している各バージョン情報を、そのバージョン情報の送信元にそれぞれ送信するようにしてもよい。

【0129】

つまり、サブCPU402は、電源供給開始通知に対応してランプ制御部430から受信しているバージョン情報をそのランプ制御部430へと送信し、電源供給開始通知に対応して画像制御部420から受信しているバージョン情報をその画像制御部420へと送信することとしてもよい。

【0130】

なお、上記においては、サブCPU402は、画像制御部420から上記のデータ（第3のデータ）を受信したことを契機として、バージョン情報（第4のデータ）を画像制御部420およびランプ制御部430に送信しているが、これに限定されることなく、画像制御部420では、上記のデータ（第3のデータ）を受信し、このデータ（第3のデータ）をもとに新たに生成した新たなデータ（第5のデータ）をサブCPU402へと送信することによって、サブCPU402がバージョン情報（第4のデータ）を画像制御部420およびランプ制御部430に送信することとしてもよい。

20

【0131】

このときのデータ（第3のデータ）とは、所定のビット列からなる検査コマンドや通信確認コマンドであって、任意のタイミング（電源投入時や電源投入後であって所定時間経過後等のタイミング）でサブ制御基板400がメイン制御基板300や外部シミュレータ等から受信したコマンドである。つまり、このコマンドによって通信状況を検査することとなる。

30

【0132】

なお、画像制御部420では、新たなデータ（第5のデータ）を生成（作成）することを可能としているが、この新たなデータ（第5のデータ）は、データ（第3のデータ）と同様に、検査コマンドや通信確認コマンドであって、その形式や構成する内容がデータ（第3のデータ）とは異なるものである。つまり、第3のデータと第5のデータとは同種の内容からなるデータである。

【0133】

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乗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。

40

【0134】

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。

【0135】

サブRAM405は、サブCPU402の演算処理時におけるデータのワークエリアと

50

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。

【0136】

このほか、サブ RAM 405 は、サブ CPU 402 において用いられるバージョン情報を記憶している。このバージョン情報は、サブ CPU 402 やサブ RAM 405 を搭載するサブ制御基板 400 のバージョン (版) を表している。このバージョン情報は、サブ制御基板 400 がランプ制御部 430 や画像制御部 420 と通信する際の通信状況を把握するために用いられるとともに、ランプ制御部 430 や画像制御部 420 がサブ制御基板 400 に対応するものであるかを判断するために用いられる。

【0137】

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値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。

【0138】

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。

【0139】

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 への演出 (画像) の表示制御を行う。また、画像制御部 420 は、VDP 421 (Video Display Processor)、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 426 (Character Generator Read Only Memory)、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。この画像制御部 420 が表示制御手段を構成する。

【0140】

この画像制御部 420 では、サブ CPU 402 からデータ (第 1 のデータ) を受信したことに基づいて表示する演出 (画像) に係るデータ (第 2 のデータ) を生成して、このデータ (第 2 のデータ) をサブ CPU 402 に送信する。

【0141】

このときのデータ (第 2 のデータ) は、演出に基づくコマンドや信号等のデータ (第 1 のデータ) に基づいて画像制御部 420 で行われる、演出 (画像) の表示に係るデータである。

【0142】

このほか、画像制御部 420 では、サブ CPU 402 から受信したデータ (第 3 のデータ) を画像制御部 420 へと応答する (循環させる)。このほか、画像制御部 420 では、このサブ CPU 402 から受信したデータ (第 3 のデータ) をもとに新たなデータを生成することとしてもよい。この後者の場合、サブ CPU 402 では、生成した新たなデータを元に、サブ CPU 402 がバージョン情報 (第 4 のデータ) を画像制御部 420 およびランプ制御部 430 に送信することとしてもよい。

【0143】

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

10

20

30

40

50

×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。

【0144】

VDP421は、いわゆる画像プロセッサであり、液晶制御CPU422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、VDP421は、図示しない制御レジスタ、CGバスI/F、CPUI/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。

10

【0145】

液晶制御CPU422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VDP421に対して送信するために設けられている。また、液晶制御CPU422は、CGROM426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。

【0146】

液晶制御ROM423は、マスクROM等で構成されており、液晶制御CPU422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。

20

【0147】

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。

30

【0148】

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。

【0149】

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α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。

40

【0150】

50

なお、本実施形態において、C G R O M 4 2 6 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、M P E G 4 等の種々の圧縮方式を用いることができる。

【0151】

V R A M 4 2 7 は、S R A M (S t a t i c R a n d o m A c c e s s M e m o r y) により構成されている。ここで、S R A M 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、V R A M 4 2 7 を S R A M 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、V R A M 4 2 7 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。

10

【0152】

音源 I C 4 2 8 は、音源 R O M 4 2 9 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 3 4、3 5 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。

【0153】

音源 R O M 4 2 9 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。

【0154】

ランプ制御部 4 3 0 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 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 の発光制御を行う基板である。また、ランプ制御部 4 3 0 は、ランプ制御 C P U 4 3 1、ランプ制御 R O M 4 3 2、及びランプ制御 R A M 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。このランプ制御部 4 3 0 が発光制御手段を構成する。

20

【0155】

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。

30

【0156】

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。

【0157】

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。このときのランプ演出は、画像制御部 4 2 0 によって行われる演出と関連するものである。

40

【0158】

ランプ制御 C P U 4 3 1 は、ランプ制御 R O M 4 3 2 に記憶されているランプや L E D 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 C P U 4 3 1 は、ランプ制御 R O M 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。

50

【0159】

ランプ制御ROM432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ROM432は、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及びスタートレバー演出用ランプ42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ROM432は、ドライブ基板43を介して演出装置44や、液晶表示装置46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。

【0160】

ランプ制御RAM433は、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及びスタートレバー演出用ランプ42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RAM433は、ドライブ基板43を介して演出装置44や、液晶表示装置46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。

【0161】

アンプ制御基板440は、主としてスピーカ34、35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441、及び上部スピーカ用アンプ442が接続されている。

【0162】

下部スピーカ用アンプ441は、音源IC428からの音声信号を増幅して下部スピーカ34に出力するために設けられている。

【0163】

上部スピーカ用アンプ442は、音源IC428からの音声信号を増幅して上部スピーカ35に出力するために設けられている。

【0164】

図5は、図柄配置テーブルを示す図である。

【0165】

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に、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。

【0166】

図6には、図柄組み合わせテーブルを示す図と、有効ラインを示す図を示している。

【0167】

図6(a)に示す図柄組み合わせテーブルは、左リール17a、中リール17b、右リール17cに配された各図柄の組み合わせを示したものであって、各図柄の組み合わせに対して、図柄組み合わせ名称、作動する条件装置、払出枚数を対応付けたものである。

【0168】

図6(a)には、ボーナス図柄に係る図柄の組み合わせとして、図柄組み合わせ名称が「赤BAR」であって、条件装置が「BB01」である図柄の組み合わせ（赤BARー赤BARー赤BAR）、図柄組み合わせ名称が「青BAR」であって、条件装置が「BB02」である図柄の組み合わせ（青BARー青BARー青BAR）、図柄組み合わせ名称が「黄BAR」であって、条件装置が「BB03」である図柄の組み合わせ（黄BARー黄BARー黄BAR）が示されている。これらのボーナス図柄の組み合わせは、「第1種BBに係る図柄の組み合わせ」とも称される。なお、これらのボーナス図柄に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に成立することによって、ボーナス入賞（ボーナス図柄の成立（表示））となる。

【0169】

また、リプレイ（再遊技）に係る図柄の組み合わせとして、図柄組み合わせ名称が「通常リプレイ」であって、条件装置が「REP1」である図柄の組み合わせ（リプレイヤーリプレイヤーリプレイ）、図柄組み合わせ名称が「チャンスリプレイ」であって、条件装置が「REP2」である図柄の組み合わせ（リプレイヤーリプレイヤーベル）、図柄組み合わせ名

10

20

30

40

50

称が「R T 1 移行リプレイ」であって、条件装置が「R E P 3」である図柄の組み合わせ（リプレイーリプレイスイカ等）、図柄組み合わせ名称が「R T 3 移行リプレイ 1」であって、条件装置が「R E P 4」である図柄の組み合わせ（リプレイーチェリーーチェリー）、図柄組み合わせ名称が「R T 3 移行リプレイ 2」であって、条件装置が「R E P 5」である図柄の組み合わせ（黒セブンー黄 B A Rー黄 B A R等）、図柄組み合わせ名称が「R T 4 移行リプレイ」であって、条件装置が「R E P 6」である図柄の組み合わせ（リプレイーリプレイー黒セブン等）が示されている。なお、これらのリプレイ図柄に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に成立することによって、リプレイ入賞（リプレイ図柄の成立（表示））となる。

【0170】

また、入賞に係る図柄の組み合わせとして、図柄組み合わせ名称が「ベル」であって、条件装置が「N M L 1」である図柄の組み合わせ（A N YーベルーA N Y）、図柄組み合わせ名称が「チェリー 1」であって、条件装置が「N M L 2」である図柄の組み合わせ（チェリーータグーリプレイ等）、図柄組み合わせ名称が「チェリーこぼし」であって、条件装置が「N M L 3」である図柄の組み合わせ（黄 B A Rー黒セブンーリプレイ等）、図柄組み合わせ名称が「スイカ 1」であって、条件装置が「N M L 4」である図柄の組み合わせ（スイカースイカーベル等）、図柄組み合わせ名称が「スイカ 2」であって、条件装置が「N M L 5」である図柄の組み合わせ（スイカーチェリーーベル等）、図柄組み合わせ名称が「チェリー 2」であって、条件装置が「N M L 5」である図柄の組み合わせ（チェリーー黄 B A Rーリプレイ）、図柄組み合わせ名称が「チェリー 3」であって、条件装置が「N M L 7」である図柄の組み合わせ（チェリーー青 B A Rーリプレイ）、図柄組み合わせ名称が「チェリー 4」であって、条件装置が「N M L 8」である図柄の組み合わせ（チェリーー赤 B A Rーリプレイ）が示されている。なお、これらの入賞に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に成立することによって、入賞となる。

【0171】

続いて、図 6（b）は、有効ラインについて説明する図である。

【0172】

図 6（b）に示す有効ラインは、4 本の有効ラインからなり、上記において示すように、停止した図柄の組み合わせを特定するラインである。この有効ライン上に停止した図柄の組み合わせが、図 6（a）に示す図柄組み合わせテーブルで規定された図柄組み合わせと一致する場合に、その図柄組み合わせに対して指定された枚数のメダルが払い出される。

【0173】

図 6（a）に示す図柄組み合わせ名称が「ベル」である図柄の組み合わせとして、左リール 17 a が「A N Y」であって、中リール 17 b が「ベル」であって、右リール 17 c が「A N Y」であることが示されている。この「A N Y」とはいずれの図柄であってもよいという意味である。

【0174】

この状態で、例えば、上記に示す第 1 の有効ライン（左リール 17 a の上段に表示された図柄と、中リール 17 b の上段に表示された図柄と、右リール 17 c の上段に表示された図柄を直線で結んだ有効ライン）に、図柄組み合わせ名称が「ベル」である図柄の組み合わせが停止すると、図 6（a）に示すテーブルにおいて示された、この図柄組み合わせ名称が「ベル」に対する払出枚数である「3 枚」が払い出される。

【0175】

また、図柄組み合わせ名称が「ベル」である図柄の組み合わせが、左リール 17 a の中段、中リール 17 b の中段、右リール 17 c の中段に停止すると、3 つの有効ライン上（上記で示す、第 2 の有効ライン、第 3 の有効ライン、第 4 の有効ライン）上に、「ベル」が停止したこととなる。このため、「3 ライン」×「3 枚」として合計「9 枚」のメダルの払い出しが行われることとなる。

【0176】

また、いずれの有効ライン上に表示された図柄の組み合わせが、図6(a)に示す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、「はずれ」となる。

【0177】

ここで、図6(a)に示す図柄組み合わせ名称が「ベル」、「チェリー1」、「チェリー2」、「チェリー3」、「チェリー4」、「チェリーこぼし」、「スイカ1」、「スイカ2」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、「チェリー1」、「チェリー2」、「チェリー3」、「チェリー4」、「チェリーこぼし」を総称して、単に「チェリー」と記載する場合があり、「スイカ1」、「スイカ2」を総称して、単に「スイカ」と記載する場合がある。

10

【0178】

また、図6(a)に示す図柄組み合わせ名称が「通常リプレイ」、「チャンスリプレイ」、「RT1移行リプレイ」、「RT3移行リプレイ1」、「RT3移行リプレイ2」、「RT4移行リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたときは、再遊技の作動が行われる。

【0179】

ここで、「通常リプレイ」、「チャンスリプレイ」、「RT1移行リプレイ」、「RT3移行リプレイ1」、「RT3移行リプレイ2」、「RT4移行リプレイ」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。

【0180】

20

図7は、当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係を示す図である。

【0181】

図7において、当選エリアに対する当選役に対して、条件装置の組み合わせのほか、各遊技状態において当選可能であるか否か、停止ボタン（左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13）の操作順序に基づく図柄の組み合わせおよび払出枚数を規定している。

【0182】

遊技者によるスタートレバー10の操作をスタートスイッチ10swによって検出したことで行われる内部抽選処理によって当選役が決定されると、この決定された当選役に対する条件装置が特定され、この条件装置に対して図6(a)に示す図柄組み合わせテーブルで規定された図柄の組み合わせが、有効ライン上に停止表示されることが許可（許容）されることとなる。

30

【0183】

図8乃至図17は、各遊技状態における当選役決定テーブルを示す図である。

【0184】

図8乃至図17に示す当選役決定テーブルは、全10個の遊技状態それぞれに応じたものである。具体的には、遊技状態が「非RT遊技状態」（以下および図中「非RT」とも称する）、「BB中RB遊技状態」（以下および図中「BB中RB」とも称する）、「第1RT遊技状態」（以下および図中「RT1」とも称する）、「第2RT遊技状態」（以下および図中「RT2」とも称する）、「BB中第2RT遊技状態」（以下および図中「BB中RT2」とも称する）、「第3RT遊技状態」（以下および図中「RT3」とも称する）、「BB中第3RT遊技状態」（以下および図中「BB中RT3」とも称する）、「第4RT遊技状態」（以下および図中「RT4」とも称する）、「第5RT遊技状態」（以下および図中「RT5」とも称する）、「BB中非RB遊技状態」（以下および図中「BB中非RB」とも称する）である場合の当選役決定テーブルである。

40

【0185】

これら各当選役決定テーブルでは、当選エリアにおける当選役に対して、設定値（1～6）毎に抽選値が規定されている。すなわち、設定値が異なれば、同一の当選役であっても異なる抽選値が指定されることがある。なお、図8乃至図17においては、設定値1と設定値6における抽選値を例示しており、設定値2～5の抽選値については例示を省略し

50

ている。

【0186】

この当選役決定テーブルにおいて、抽選値が多ければ多いほど、その抽選値が設定された当選役に当選しやすいことを示しており、抽選値として「0」が設定されていれば、その抽選値「0」が設定された当選役には当選しないことを示している。

【0187】

各当選役決定テーブルにおいて設定された抽選値については、図8乃至図17を参照すれば一目瞭然であるので、詳細な説明については省略する。また、各遊技状態における説明は、図18を用いて後述する。

【0188】

図18は、各遊技状態間を移行するための条件（移行条件）と、その移行条件が成立する前後の遊技状態を示す図である。

【0189】

図18に示す遊技状態移行図は、「現在の遊技状態（移行前の遊技状態）」、「遊技状態を移行させるための移行条件」、「変更後の遊技状態（移行後の遊技状態）」によって構成されている。

【0190】

例えば、図18において、「現在の遊技状態」が「非RT遊技状態」にあるときに内部抽選処理の結果、当選役「赤BAR」、「青BAR」、「黄BAR」のいずれか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よって移行条件が成立したと判断することができ、このとき、遊技状態を「第5RT遊技状態」へと移行させる制御を行う。また同様に、現在の遊技状態が、「第2RT遊技状態」、「第3RT遊技状態」、「第4RT遊技状態」である場合においても、当選役「赤BAR」、「青BAR」、「黄BAR」のいずれかに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されれば、遊技状態を「第5RT遊技状態」へと移行させる制御を行うことを示している。

【0191】

また別の例として、図18では、現在の遊技状態が「BB中第2RT遊技状態」にある場合において、「53枚を超える（メダルの）払い出し」が行われると移行条件が成立したと判断して、遊技状態を「第2RT遊技状態」へと移行させる制御を行う。なお、「BB中第2RT遊技状態」の遊技状態においては、「RB表示」が行われたこと、若しくは、「RB持ち越し」が行われたことによっても移行条件が成立したと判断することができ、「第2RT遊技状態」へと移行させる制御を行う。

【0192】

このときの「RB表示」とは、図7に示すテーブルにおける当選エリア「48」の「RB」に係る図柄の組み合わせが表示されたことを示し、「RB持ち越し」とは、この図柄の組み合わせが成立（表示）するまでの持越しされた状態を示している。

【0193】

以下では、図8～図18を用いて、各遊技状態について説明する。

【0194】

「非RT遊技状態」は、「第1RT遊技状態」と同一または近似する当選役の当選確率が設定された遊技状態であって、主に、設定値が変更されたときに滞在する遊技状態である。

【0195】

「第1RT遊技状態」は、「RT4遊技状態」からのみ移行する遊技状態であって、図19に示す、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」であるときに主に滞在する遊技状態（「通常遊技状態」、「一般遊技状態」とも称する）である。この「第1RT遊技状態」は、一般的に、遊技者にとって不利な遊技状態と称することができる。これは、他の遊技状態（特に、「第2RT遊技状態」、「BB中第2RT遊技状態」、「第3RT遊技状態」、「BB中第3RT遊技状態」、「第4RT遊技状態」、「第5RT遊技状態」）に比べて遊技者がメダルを獲得し難い状態であるためである。

【0196】

また、「第2RT遊技状態」は、ボーナスに係る図柄の組み合わせが成立したときに移行する遊技状態であって、再抽選を作動させる当選役である「RT2リプレイ」の確立が他の遊技状態に比べて高く設定されている。一方で、「第1RT遊技状態」に設定されている「通常リプレイ」、「チャンスリプレイ」、「プレミアムリプレイ」に当選する確率がなくなっている。

【0197】

よって、この「第2RT遊技状態」は、「第1RT遊技状態」に比べて有利な遊技状態（「有利遊技状態」、「特別遊技状態」と称する）であると言える。

【0198】

続いて、「第3RT遊技状態」は、「非RT遊技状態」、「第1RT遊技状態」、「第2RT遊技状態」、「第4RT遊技状態」から移行する遊技状態であって、「通常リプレイ」、「RT3中リプレイ1」、「RT3中リプレイ2」、「RT3中リプレイ3」、「RT3中リプレイ4」、「RT3中リプレイ5」に当選する確立が高く設定されており、「第1RT遊技状態」において設定されている「チャンスリプレイ」、「プレミアムリプレイ」に当選する確率は設定されておらず、また、「第2RT遊技状態」において設定されている「RT2リプレイ」に当選する確率も設定されていない。

【0199】

また、この「第3RT遊技状態」は、図19に示す、メイン制御基板300により管理される状態が「通常BB状態」であるボーナス遊技中に、「JAC」に係る図柄の組み合わせ（RB）が当選することによって移行する遊技状態である。この「第3RT遊技状態」は、主に、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」にあるときに滞在する遊技状態である。

【0200】

このため、「第3RT遊技状態」は、「第1RT遊技状態」および「第2RT遊技状態」に比べて有利な遊技状態（「有利遊技状態」、「特別遊技状態」と称する）であると言える。

【0201】

次に、「第4RT遊技状態」は、「第3RT遊技状態」からのみ移行する遊技状態であって、図19に示す、メイン制御基板により管理される「ART状態」を終了するときに移行する遊技状態である。この「第4RT遊技状態」は、原則、ART状態の終了時に遊技状態を「RT1遊技状態」へと移行させるための遊技状態である。

【0202】

このほか、「第4RT遊技状態」からは、ボーナスに関する図柄の組み合わせが表示されたときに「RT5遊技状態」へと移行し、また、第3RT遊技状態移行リプレイが表示されたときに「第3RT遊技状態」へと移行する。

【0203】

「第5RT遊技状態」は、「非RT遊技状態」、「第1RT遊技状態」、「第2RT遊技状態」、「第3RT遊技状態」、「第4RT遊技状態」において、ボーナスに関する当選役に当選することで移行する遊技状態である（ボーナスに係る図柄の組み合わせ成立前）。この「第5RT遊技状態」は、ボーナスに関する当選役に当選し、ボーナスに関する図柄の組み合わせが成立するまでのボーナスが持ち越された状態（後述する、「持越状態」）における遊技状態である。

【0204】

この「第5RT遊技状態」では、ボーナスに関する図柄の組み合わせが表示されることによってボーナス遊技が行われる遊技状態へと移行することとなる。このとき移行する遊技状態として、「BB中第2RT遊技状態」が示されている。すなわち、「第5RT遊技状態」は、「非RT遊技状態」、「第1RT遊技状態」、「第2RT遊技状態」、「第3RT遊技状態」、「第4RT遊技状態」のいずれかにおいて当選した当選役のボーナス（BB01、BB02若しくはBB03）が持ち越された状態であることから、このボーナ

10

20

30

40

50

スに係る当選役に対する図柄の組み合わせが成立すること（表示されること）によって「BB中第2RT遊技状態」に移行することとなる。

【0205】

「BB中第2RT遊技状態」は、「第5RT遊技状態」からのみ移行する遊技状態であって、ボーナス遊技が行われている状態を示す遊技状態である。この「BB中第2RT遊技状態」は、当選役「ベル」（当選エリア「20～29」）の当選確率が、「非RT遊技状態」、「第1RT遊技状態」、「第2RT遊技状態」、「第3RT遊技状態」、「第4RT遊技状態」、「第5RT遊技状態」のそれに比べて、高く設定されており、メダルをより多く獲得することができる、遊技者にとって有利な遊技状態（有利遊技状態、特別遊技状態）である。このほか、当選役「RB」に当選する確率も設定されている。

10

【0206】

したがって、メダルの払い出しが受けられる当選役「ベル」（当選エリア「20～29」）に当選する確率および当選役「RB」に当選する確率が、「非RT遊技状態」、「第1RT遊技状態」、「第2RT遊技状態」、「第3RT遊技状態」、「第4RT遊技状態」、「第5RT遊技状態」のそれに比べて高い点で、「BB中第2RT遊技状態」は、これらの遊技状態に比べて有利な遊技状態（有利遊技状態、特別遊技状態）であると言える。

【0207】

この「BB中第2RT遊技状態」は、「53枚を超える払い出し」が終了するとボーナス遊技を終了して「第2RT遊技状態」へと移行するほか、当選役「RB」に当選してこの「RB」に係る図柄の組み合わせが表示されることで「BB中RB遊技状態」へと移行する。また、当選役「RB」に当選せず、「53枚を超える払い出し」が終了する「RB持ち越し」となると、「BB中第3RT遊技状態」へと移行する。

20

【0208】

「BB中第3RT遊技状態」は、「BB中第2RT遊技状態」からのみ移行する遊技状態であって、「BB中第2RT遊技状態」と同様、ボーナス遊技が行われていることを示す遊技状態である。この「BB中第3RT遊技状態」は、「BB中第2RT遊技状態」に比べて、「通常リプレイ」、「RT3中リプレイ1」、「RT3中リプレイ2」、「RT3中リプレイ3」、「RT3中リプレイ4」、「RT3中リプレイ5」に当選する確率を高めている。

30

【0209】

この「BB中第3RT遊技状態」は、「53枚を超える払い出し」が終了するとボーナス遊技を終了して「第3RT遊技状態」へと移行する。

【0210】

「BB中RB遊技状態」は、「BB中第2RT遊技状態」において、当選役「RB」に係る図柄の組み合わせが表示されたことによって移行する遊技状態である。

【0211】

この「BB中RB遊技状態」は、「BB中第2RT遊技状態」と同様に、「ベル」に関する当選役の当選確率が、「非RT遊技状態」、「第1RT遊技状態」、「第2RT遊技状態」、「第3RT遊技状態」、「第4RT遊技状態」、「第5RT遊技状態」、「BB中第3RT遊技状態」よりも高く設定されている。これによって、「BB中RB遊技状態」は、これらの遊技状態よりも当選役「ベル」（当選エリア「20～29」）に当選しやすいことから、この点では、「BB中第2RT遊技状態」および「BB中RB遊技状態」は、「非RT遊技状態」、「第1RT遊技状態」、「第2RT遊技状態」、「第3RT遊技状態」、「第4RT遊技状態」、「第5RT遊技状態」、「BB中第3RT遊技状態」に比べて、有利な遊技状態（有利遊技状態、特別遊技状態）であると言える。

40

【0212】

この「BB中RB遊技状態」では、4回の入賞（4回入賞）または4回の遊技を行った場合に「BB中非RT遊技状態」へと移行するほか、「53枚を超える払い出し」が行われた場合には「非RT遊技状態」へと移行する。

50

【0213】

このときの入賞とは、上記に示すように、図6(a)に示す図柄組み合わせテーブルにおいて示されている「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ことを示している。なお、「入賞に係る図柄の組み合わせ」とは、「ベルに係る図柄の組み合わせ」、「チェリー1に係る図柄の組み合わせ」、「チェリーこぼしに係る図柄の組み合わせ」、「スイカ1に係る図柄の組み合わせ」、「スイカ2に係る図柄の組み合わせ」、「チェリー2に係る図柄の組み合わせ」、「チェリー3に係る図柄の組み合わせ」、「チェリー4に係る図柄の組み合わせ」である。

【0214】

上記に示す「非RT遊技状態」、「第1RT遊技状態」、「第2RT遊技状態」、「第3RT遊技状態」、「第4RT遊技状態」では、ボーナスに係る当選役に当選する可能性があることを有している。具体的には、これら5つの遊技状態においては、当選エリア「30～47」の全18個のボーナスに係る当選役に当選する可能性を有している。

【0215】

一方で、「第5RT遊技状態」は、既にボーナスに係る当選役に当選している状態であり、「BB中第2RT遊技状態」、「BB中第3RT遊技状態」、「BB中RB遊技状態」、「BB中非RB遊技状態」においては、ボーナス遊技中であることから、当選エリア「30～47」の全18個のボーナスに係る当選役に当選する可能性はない（「ゼロ」である）。

【0216】

また、当然に、「非RT遊技状態」、「BB中RB遊技状態」、「第1RT遊技状態」、「第2RT遊技状態」、「BB中第2RT遊技状態」、「第3RT遊技状態」、「BB中第3RT遊技状態」、「第4RT遊技状態」、「第5RT遊技状態」、「BB中非RB遊技状態」の各遊技状態はそれぞれ異なる遊技状態であることから、任意のいずれかの遊技状態は他の遊技状態とは異なるものであると表現できる。

【0217】

図19は、メイン制御基板300により管理される状態の一覧を示すテーブルである。

【0218】

図19において、全「11」個の遊技の状態を示している。つまり、メイン制御基板300は、これらの遊技の状態での制御が可能である（これらの遊技状態を制御可能である）。

【0219】

このメイン制御基板300では、「通常状態」、「持越状態」、「通常BB状態」、「ART状態」、「ART中持越状態」、「ART中通常BB状態」、「ART中特別BB状態」、「第1ART上乘せ状態」、「第2ART上乘せ状態」、「無限ART状態」、「ART準備状態」のいずれかの状態を管理している。

【0220】

これらのメイン制御基板300により管理される各状態は、遊技の種別（以下、「遊技種別」と称することがある）として管理される。より詳細には、メイン制御基板300を構成するメインRAM303の遊技種別格納領域において記憶されている。以下、遊技種別が設定されるとは、この遊技種別格納領域に遊技種別が記憶、更新されることを示している。

【0221】

遊技種別「通常状態」は、「持越状態」、「通常BB状態」、「ART状態」、「ART中持越状態」、「ART中通常BB状態」、「ART中特別BB状態」、「第1ART上乘せ状態」、「第2ART上乘せ状態」、「無限ART状態」、「ART準備状態」とは異なる遊技種別であって、これらの遊技種別に比べて、遊技者が不利な状態である。この「通常状態」は、「通常遊技状態」、「一般遊技状態」、「不利遊技状態」とも称される。

【0222】

遊技種別「持越状態」は、ボーナスに係る当選役（条件装置：BB01、BB02、BB03）に当選することで移行する状態であり、ボーナス図柄が成立するまでの状態である。この持越状態を「BB内部中」とも称することがある。この「持越状態」は、「通常状態」に比べて遊技者にとって有利な状態である。この「持越状態」は、「通常状態」に比べて遊技者にとって有利な状態であることから、「有利状態」、「特別状態」とも称される。

【0223】

遊技種別「通常BB状態」は、ボーナス図柄が成立（表示）されたことによって「持越状態」からのみ移行する状態であって、「通常状態」から「持越状態」を経由してのみ移行する状態である。この「通常BB状態」は、ボーナス遊技が行われている状態を示している。すなわち、ボーナス遊技中とは、遊技種別が「通常BB状態」に設定されていることが一例である。この「通常BB状態」は、「通常状態」に比べて遊技者にとって有利な状態であることから、「有利状態」、「特定状態」、「特別遊技状態」とも称される。

10

【0224】

遊技種別「ART状態」は、ボーナスに係る状態（「通常BB状態」、「ART中通常BB状態」）からと、ARTに係る状態（「第2ART上乗せ状態」、「ART準備状態」）から移行する状態である。

【0225】

この「ART状態」は、「第3RT遊技状態」の遊技状態で管理され、この遊技状態「第3RT遊技状態」における当選役決定テーブルに基づいて、押し順ベルに係る当選役（当選エリア「20」～「29」）に当選することで、該当する操作順序が報知されて、その操作順序に基づいて操作することでその当選役に応じたメダルの払い出しが行われる遊技が行われる。この「ART状態」は「1」セット「40」ゲームからなるART状態で行われる遊技（ART遊技）である。

20

【0226】

この「ART状態」は、「通常状態」に比べて有利な状態であることから、「有利状態」、「特定状態」、「特定遊技状態」とも称される。

【0227】

このとき、「通常BB状態」と「ART状態」は、ともに「通常状態」に比べて有利な状態であるものの、「通常BB状態」と「ART状態」は異なる状態であることから、「通常BB状態」は、「通常状態」に比べて有利な状態であって、「ART状態」とは異なる状態であると称されるほか、さらに、「ART状態」は、「通常状態」に比べて有利な状態であって、「通常BB状態」とは異なる状態であると称される。

30

【0228】

遊技種別「ART中持越状態」は、「ART状態」においてボーナスに係る当選役に当選することで移行する状態である。この「ART中持越状態」は、「ART内部中」とも称することがある。

【0229】

遊技種別「ART中通常BB状態」は、「ART中持越状態」からのみ移行する状態であって、この「ART中通常BB状態」は、ボーナス遊技中の一例である。この「ART中通常BB状態」において、ボーナス遊技が終了すると、「ART状態」へと移行するか、または、「第1ART上乗せ状態」に当選していれば、「第1ART上乗せ状態」へと移行する。

40

【0230】

遊技種別「ART中特別BB状態」は、「ART中持越状態」からのみ移行する状態であって、この「ART中特別BB状態」は、ボーナス遊技中の一例である。この「ART中特別BB状態」において、ボーナス遊技が終了すると、必ず「第1ART上乗せ状態」へと移行する。

【0231】

すなわち、「ART中通常BB状態」および「ART中特別BB状態」のいずれの状態

50

からも、「第1ART上乗せ状態」へと移行する可能性はあるものの、前者は抽選に当選する必要があるものの、後者は抽選を行うことなく必ず移行する。この「第1ART上乗せ状態」は、後述するように、「第1ART上乗せ状態」を継続するか否かを当選役に応じて抽選しており、この継続抽選に当選すれば、「第1ART上乗せ状態」を継続することとなる状態である。つまり、「ART状態」での遊技が継続することとなる。このため、この「第1ART上乗せ状態」に必ず移行する「ART中特別BB状態」は、「ART中通常BB状態」に比べて有利な状態である。

【0232】

遊技種別「第1ART上乗せ状態」は、「ART状態」、「ART中通常BB状態」、「ART中特別BB状態」から移行する状態であって、「ART状態」での遊技が継続する抽選（以下、「第1ART上乗せ継続抽選」と称する）を行う状態である。すなわち、ART状態での「1」セット「10」ゲームを継続するか否かを抽選する。

10

【0233】

このときの第1ART上乗せ継続抽選には、第1ART上乗せ状態用の抽選テーブルが用いられる。この第1ART上乗せ状態用の抽選テーブルは、当選エリア「00」～「29」における当選役それぞれに対して当選確率（当選割合）が設定されており、より詳細には、当選と非当選にそれぞれ割り振られた値がある。もちろん、設定値に応じた割り振りを設定しても良い。

【0234】

より具体的には、当選エリア「20」～「29」の「ベル」に係る当選役に対しては当選確率として「30%」が設定されており（当選の割り振り値が「78/256」であって、非当選の割り振り値が「178/256」）、また、当選エリア「00」の「はずれ」、および、当選エリア「01」～「14」のリプレイに係る当選役に対しては当選確率として「2%」が設定されており（当選の割り振り値が「6/256」であって、非当選の割り振り値が「250/256」）、また、当選エリア「15」の当選役「中段チェリー」、当選エリア「16」の当選役「スイカ」、当選エリア「17」の当選役「チェリー」、当選エリア「18」の当選役「チャンス目1」、当選エリア「19」の当選役「チャンス目2」に対しては当選確率として「100%」が設定されている（非当選の割り振りはなし、全て当選の割り振り）。

20

【0235】

この第1ART上乗せ継続抽選に当選すれば、「第1ART上乗せ状態」を継続することとなる。（言い換えれば、移行前後の両方が「第1ART上乗せ状態」となる。）また、「第1ART上乗せ状態」において、第1ART上乗せ継続抽選に当選しなければ、「第2ART上乗せ状態」に移行する。

30

【0236】

遊技種別「第2ART上乗せ状態」は、「第1ART上乗せ状態」のみから移行する状態であって、ART状態での遊技が継続する抽選（以下、「第2ART上乗せ継続抽選」と称する）を行う状態である。すなわち、ART状態で行う「1」セット「10」ゲームからなるセット数（以下、「ARTセット数」とも称する）を決定する抽選を行う。

【0237】

このときの第2ART上乗せ継続抽選には、第2ART上乗せ状態用の抽選テーブルが用いられる。この第2ART上乗せ状態用の抽選テーブルは、当選エリア「00」～「29」における当選役それぞれに対して、「0（ゼロ）」セットを含む複数のセット数（例えば、「1」セット、「2」セット、「3」セット等）それぞれに当選割合が設定されている。

40

【0238】

より具体的には、当選エリア「00」の当選役「はずれ」、「01」～「14」のリプレイに係る当選役に対して、「0」セットに決定される割合として「80%」が設定され、「1」セットに決定される割合として「20%」が設定され、「2」セットおよび「3」セットに決定される割合として「0%」が設定されている。また、「20」～「29」

50

のベルに係る当選役に対して、「0」セットに決定される割合として「50%」が設定され、「1」セットに決定される割合として「50%」が設定され、「2」セットおよび「3」セットに決定される割合として「0%」が設定されている。また、当選エリア「15」の当選役「中段チェリー」に対して、「0」セットに決定される割合として「0%」が設定され、「1」セット、「2」セットおよび「3」セットに決定される割合としてそれぞれ「33%」が設定されている（合計100%となるように設定されている）。また、当選エリア「16」の当選役「スイカ」に対して、「0」セットに決定される割合として「0%」が設定され、「1」セットに決定される割合として「95%」が設定されており、「2」セットに決定される割合として「3%」が設定されており、「3」セットに決定される割合として「2%」が設定されている。また、当選エリア「17」の当選役「チェリー」に対して、「0」セットに決定される割合として「0%」が設定され、「1」セットに決定される割合として「95%」が設定されており、「2」セットに決定される割合として「4%」が設定されており、「3」セットに決定される割合として「1%」が設定されている。また、当選エリア「18」の当選役「チャンス目1」、および、当選エリア「19」の当選役「チャンス目2」に対して、「0」セットに決定される割合として「0%」が設定され、「1」セットに決定される割合として「90%」が設定されており、「2」セットに決定される割合として「8%」が設定されており、「3」セットに決定される割合として「2%」が設定されている。

10

【0239】

遊技種別「無限ART状態」は、「通常状態」からのみ移行する状態である。この無限ART状態は、ボーナスに関する当選役が決定されるまで継続するART状態である。そして、ボーナスに関する当選役が決定されることによって、「ART中特別BB状態」へと移行させる。

20

【0240】

なお、「無限ART状態」では、ボーナスに関する当選役が決定されるまで「ART状態」を継続させるものであるが、「ART状態」で行われる最低のゲーム数（「40」ゲーム）を保証した上で、ボーナスに関する当選役が決定されるまでART状態を継続させることとしてもよい。つまり、「ART状態」でのゲーム数が「40」ゲームである場合、この「40」ゲーム間は、たとえ、ボーナスに関する当選役が決定されたとしても、すぐに「ART中特別BB状態」へと移行するのではなく、継続して「ART状態」での遊技が行われるようにしてもよい。

30

【0241】

遊技種別「ART準備状態」は、「通常BB状態」にあって、この「通常BB状態」の終了時に遊技状態が「BB中第2RT遊技状態」にあるときに移行する状態である。これは、すなわち、「通常BB状態」において、当選役「RB」に当選することなく、その「通常BB状態」を終了することで移行することを示している。

【0242】

なお、上記例では、「通常BB状態」を、「有利状態」、「特定状態」、「特別遊技状態」と称しているが、「通常BB状態」のみならず、「持越状態」、「ART中持越状態」、「ART中通常BB状態」、「ART中特別BB状態」においても、「有利状態」、「特定状態」、「特別遊技状態」と称することが可能である。

40

【0243】

なお、上記例では、「ART状態」を、「有利状態」、「特定状態」、「特定遊技状態」と称しているが、「ART状態」のみならず、「第1ART上乘せ状態」、「第2ART上乘せ状態」、「無限ART状態」、「ART準備状態」においても、「有利状態」、「特定状態」、「特定遊技状態」と称することが可能である。

【0244】

図20は、遊技種別に対する当選役の指示内容に関する図である。

【0245】

遊技種別の状態において、当選エリア「00」～「29」に示す当選役に当選したとき

50

に行う指示内容を示すものである。このときの指示内容とは、停止ボタンの操作順序を指示する内容である。

【0246】

このとき、指示内容に「ー」と記載されている場合、操作順序を指示しないことを示しており、また、指示内容に数字「1」、「2」、「3」が単数若しくは複数記載されている場合には対応する停止ボタンを操作する指示を示したものである。

【0247】

数字「1」には左停止ボタン11が対応し、数字「2」には中停止ボタン12が対応し、数字「3」には右停止ボタン13が対応している。また、指示内容として単数の数字が示されている場合には、その数字に対応する停止ボタンを最初に操作すれば、その後の操作はいずれであってもよいことを指示したものである。さらに、指示内容として複数の数字が示されている場合には、示された数字の順番で対応する停止ボタンを操作することを指示するものである。

【0248】

例えば、指示内容に「3」と単数の数字が示されている場合、この数字「3」に対応する右停止ボタン13を最初に操作し、その後、左停止ボタン11または中停止ボタン12をいずれの順序で操作しても良いことを示している。また、指示内容に「132」と複数の数字が示されている場合、この「132」の順番で対応する停止ボタン（左停止ボタン11→右停止ボタン13→中停止ボタン12）を操作することを指示している。

【0249】

図20には、遊技種別が「通常状態」と「持越状態」である場合、いずれの当選役であっても、指示を行わないことを示している。それに対して、遊技種別が「通常BB状態」、「ART中通常BB状態」、「ART中特別BB状態」、「ART準備状態」、「ART状態」、「無限ART状態」、「第1ART上乘せ状態」、「第2ART上乘せ状態」である場合、当選エリア「05」～「14」の当選役が当選したときと、当選エリア「20」～「29」の当選役が当選したときに、その対応する指示内容で操作することを示すものである。

【0250】

図21は、メイン制御基板300により行われるプログラム開始処理の詳細な流れを示すフローチャートである。

【0251】

図21において、メイン制御基板300（メインCPU301）は、電源スイッチ511swが「ON」となったことに基づいて開始されると、初期設定処理を行う（S2101）。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。

【0252】

続いて、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、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。

【0253】

そして、設定変更スイッチがONであると判定された場合（S2102でYES）、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設定変更処理を行う（S2103）。

【0254】

この設定変更処理が行われると、メインCPU301は、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RAM303に設けられている演出用伝送データ格

10

20

30

40

50

納領域にセットする設定変更コマンドセット処理を行う（S 2 1 0 4）。

【0 2 5 5】

また、S 2 1 0 2 の処理において、メインCPU 3 0 1 は、設定変更スイッチが「OFF」であると判定する場合（S 2 1 0 2 でNO）、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電断復帰処理を行う（S 2 1 0 5）。以後、図 2 2 示すようなメインループ処理が開始されることとなる。

【0 2 5 6】

図 2 2 は、メインループ処理における詳細な流れを示すフローチャートである。

【0 2 5 7】

メインCPU 3 0 1 は、メインRAM 3 0 3 の初期化処理を行ったりする初期化処理を行う（S 2 2 0 1）。この初期化処理は、ゲームごとに行われる処理である。この初期化処理としては、直前のゲームにおける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遊技開始管理処理のほか、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メダル受付開始処理が行われる。再遊技が作動している場合にはメダルの受付を拒否することとなる。

【0 2 5 8】

初期化処理におけるメダル受付開始処理が完了すると、メインCPU 3 0 1 では、メダルの受付が可能となり、遊技者から遊技に関する操作を受け付けることが可能となった状態であることを認識する。つまり、初期化処理として、遊技開始管理処理やメダル受付開始処理等が行われたときとは、「前ゲームが終了後であって、次ゲームが開始する前である」か、「電源基板 5 0 0 からの電力の供給が遮断（電断）され、その後、電源基板 5 0 0 から電力の供給が再開された後の最初のゲームが開始する前である」かのいずれかであると言える。このとき、メダル受付開始処理によってメダルの受付が可能となったことによって、遊技が可能となる。

【0 2 5 9】

すなわち、前者の場合、「前ゲームの終了後であってメダル受付開始処理によりメダルの受付が可能となる前」は、遊技を行っていない状態と言える。すなわち、「遊技開始前」と称することができる。反対に、「メダル受付開始処理によりメダルの受付が可能」となれば、遊技を行っている状態と言える。すなわち、「遊技開始後」と称することができる。

【0 2 6 0】

このほか、前ゲームの終了後であってメダル受付開始処理によりメダルの受付が可能となった後であっても、遊技者によるスタートレバー 1 0 の操作が行われる前は実質的な遊技が開始されないことから、「前ゲームの終了後であってスタートレバー 1 0 の操作が行われる前」が遊技を行っていない状態と言える。すなわち、「遊技開始前」と称することができる。

【0 2 6 1】

なお、後者の場合、メインCPU 3 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 に対して、電源基板 5 0 0 より電力供給が開始されたことの通知（電力供給開始通知）を送信する。これによって、サブ制御基板 4 0 0 は、電力供給に伴う演出（電源復旧中である旨の表示等）を行うことが可能となる。

【0 2 6 2】

続いて、メインCPU 3 0 1 は、（後述の再遊技作動中フラグが「ON（有効）」ではない場合に）メダル投入口 6 にメダルが投入されたこと（メインRAM 3 0 3 に設けられているメダル投入枚数格納領域の値が「3」であること）を検知した後、スタートレバー 1 0 やMAX-BET ボタン 8 に対する操作が検出されたことによってスタートスイッチが「ON（有効）」となったか否かを判断する（S 2 2 0 2）。

【0 2 6 3】

このとき、遊技者によって精算ボタン 9 に対する操作を検出すると、貯留されているメ

10

20

30

40

50

ダルを精算（遊技者に返却）する処理等を行う。

【0264】

なお、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（有効）」である場合、メダルが投入されたことを検知することなく、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、この操作を検出すると、メインCPU301は、再遊技作動中フラグを「OFF（無効）」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（無効）」にする処理を行う。

【0265】

このようにしてスタートスイッチが「ON」となったこと（スタートレバー10が操作されたこと）を検知すると（S2202でYES）、メインCPU301は、当選エリア（当選役）を決定する内部抽選処理を行う（S2203）。この内部抽選処理の詳細な流れを示すフローチャートを図23に示し、後述する。なお、スタートスイッチが「ON」となったことを検知するまで（S2202でNO）は待機する。

【0266】

続いて、メインCPU301は、内部抽選処理によって決定した当選エリア（当選役）に基づいて各種情報を設定する処理（S2204、S2205、S2206）を行う。この情報の設定処理は、遊技状態や遊技種別を設定、更新する処理のほか、条件装置を指定したコマンド（条件装置コマンド）をセットする処理等が行われるものである。

【0267】

これらの情報の設定処理が行われると、メインCPU301は、続いて、当選役に基づく停止制御番号の設定処理を行う（S2207）。この停止制御番号の設定処理は、上記の内部抽選処理によって決定した当選役に基づいて、その当選役に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に停止させるための停止制御番号を設定する処理である。

【0268】

メインCPU301は、内部抽選処理によって決定した当選役に基づいて有効ライン上に表示することを許容する図柄の組み合わせを設定する処理を行う（S2208）。

【0269】

次に、メインCPU301は、内部抽選処理によって決定した当選役に対する条件装置コマンドを、サブ制御基板400に対して送信するために所定の領域に格納する処理を行う（S2209）。

【0270】

このような処理が行われることによって、メインCPU301は、遊技者によるスタートレバー10の操作が行われたことによる遊技の開始が可能となり、サブ制御基板400に送信する、当選エリア（当選役）に係る情報等を含むリール回転開始受付コマンドを所定の領域に設定する処理を行う（S2210）。

【0271】

続いて、メインCPU301では、最小一遊技時間をセットするリール回転開始準備処理を行う（S2211）。このリール回転開始準備処理における詳細な流れを示すフローチャートを図28に示し、後述する。

【0272】

このリール回転開始準備処理が行われると、続いて、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リール回転開始処理を行う（S2212）。

【0273】

このようなリール回転開始処理が行われ、リール17が回転している状況は、遊技者によって遊技が行われている状況にあると言える。すなわち、所定の遊技が行われている遊技状況にあると言える。

【0274】

所定の遊技状況にあるとき、つまり、遊技中であるときは、上記に示すようないずれか

10

20

30

40

50

の遊技状態が設定されている。言い換えれば、いずれの遊技状態中に所定の遊技状態にあると称することができる。

【0275】

これに対して、上記の所定の遊技状況にないとき（所定の遊技状況とは異なるとき、所定の遊技状態以外のとき）は、遊技が行われていない状態、すなわち、非遊技中であると言える。この所定の遊技状況にないときとは所定の遊技状況以外の遊技状況にあるときとも言える。

【0276】

更に言えば、所定の遊技状況にあるときとないとき、若しくは所定の遊技状況にあるときとこの所定の遊技状況以外の遊技状況にあるときは、如何なる遊技状況であっても（において）と表現できる。

10

【0277】

このようなリール回転開始処理を行うことによってリールが回転した状態となると、続いて、メインCPU301は、リール回転中処理を行う（S2213）。このリール回転中処理は、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処理である。このリール回転中処理の詳細な流れを示すフローチャートを図30に示し、後述する。

【0278】

そして、遊技者による停止ボタンの停止操作を検出してリール17が停止すると、メインCPU301は、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設定する処理を行う（S2214）。これによって、リール停止コマンドをサブ制御基板400へと送信可能となる。

20

【0279】

また、メインCPU301は、全てのリール17が停止済みであるか否かを判定する（S2215）。この判定処理において、全てのリール17が停止済みではなく、何れかのリールが回転中であると判定されると（S2215でNO）、全てのリール17が停止するまで待機状態となる。

30

【0280】

これに対して、全てのリール17が停止済みであると判定されると（S2215でYES）、メインCPU301は、表示判定処理を行う（S2216）。この表示判定処理は、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である。この表示判定処理の詳細な流れを示すフローチャートを図30に示し、後述する。

【0281】

これによって、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払出処理を行う（S2217）。

【0282】

そして、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遊技状態移行処理を行う（S2218）。

40

【0283】

このようにして遊技状態移行処理が行われると、メインループ処理が終了することとなる。これは、1回の遊技（1ゲーム）が終了したことを示すものである。また、このとき、次ゲームの開始にあたり、S2201に示す初期化処理が行われて、遊技者によるスタートレバー10の操作を受け付けることが可能となる。

【0284】

すなわち、「遊技終了後」とは、メインループ処理における最後の処理が終了したときであると言える。また、「遊技終了前」とは、メインループ処理における最後の処理が終了する前であると言える。

50

【0285】

以上のことから、上記に示す「遊技開始前」と「遊技終了後」の間が、遊技者によって遊技が行われていない状態であることを示すものである。この遊技開始前と遊技終了後の間を「非遊技中」、「非ゲーム中」、「遊技が行われていない状態」若しくは「所定の遊技状況以外の遊技状況にあるとき」と称する。これとは反対に、「非遊技中」でないとき、すなわち、遊技開始後であって遊技終了前の間が、遊技を行っているときであることから、「遊技中」、「ゲーム中」、「遊技を行っている状態」若しくは「所定の遊技状況にあるとき」と称する。

【0286】

図23は、図22に示す内部抽選処理の詳細な流れを示すフローチャートである。

10

【0287】

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ハード乱数取得処理を行う。このハード乱数取得処理は、乱数発生器304が生成した乱数値を抽出し、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(S2301)。

【0288】

次に、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(S2302)。

【0289】

このようにして遊技状態を取得すると、メインCPU301は、この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(S2303)。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。

20

【0290】

次に、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抽選データ取得処理を行う。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(S2304)。

30

【0291】

そして、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抽選データ取得処理によって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演算更新処理を行う(S2305)。

【0292】

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ことによって、当選したか否かを判定する(S2306)。そして、メインCPU301は、当選したと判定された場合には(S2306でYES)、当選し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データ格納処理を行う(S2307)。またその一方で、メインCPU301は、当選していないと判定された場合(S2306でNO)、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(デクリメントする)処理を行う(S2308)。

40

【0293】

そして、メインCPU301は、減算する処理の結果、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(S2309)。

【0294】

50

そして、この判定処理において、メインCPU301は、抽選回数が「0」であると判定する場合（S2309でYES）、内部抽選処理を終了する。また、判定処理において、メインCPU301は、抽選回数が「0」であると判定しない場合（S2309でNO）、S2304に示す処理以降を繰り返し行う。なお、本実施形態において、抽選回数が「0」となった場合は、当選エリアとして「00」の「はずれ」が決定されることとなることを意味している。

【0295】

図24は、図22に示す当選役に基づく「情報の設定処理1」の詳細な流れを示すフローチャートである。

【0296】

図24において、情報の設定処理1は、図23に示すような内部抽選処理が完了したことによって処理が開始され、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に格納されている値をもとに、当選役を取得する処理（当選役取得処理若しくは当選役決定処理）を行う（S2401）。そして、メインCPU301は、この取得した当選役を元に、本「情報の設定処理1」が、ボーナス当選時の処理であるか否かを判断する（S2402）。

【0297】

このときのボーナス当選時とは、「BB01」、「BB02」、「BB03」、「RB」の条件装置が作動する当選役に当選したときを示している。このとき、メインCPU301は、メインRAM303に設けられた払出枚数カウンタに「53」を設定する。

【0298】

このときの払出枚数カウンタである「53」は、ボーナスの終了条件に基づく情報（上限値）であって、ボーナスによるメダル払い出しが行われることで、その払い出しが行われた枚数を払出枚数カウンタから減算していく。そして、払出枚数カウンタである「53」枚を超えたメダルの払出が行われることでボーナス遊技を終了する。

【0299】

このときの払出枚数カウンタに設定された「53」は、ボーナス遊技中に払出可能な払出枚数であって、この払出枚数（「53」枚）が払い出されることによってボーナス遊技が終了することを示している。このため、払出可能な払出枚数は、ボーナス遊技における状態（「ボーナス遊技状態」、「特別遊技状態」とも称する）を終了する終了条件を構成する項目（情報）であって、払出可能な払出枚数「53」枚の払出が終了したことによって終了条件が成立したと判断する。

【0300】

続いて、ボーナス当選時の処理であると判断すると（S2402でYES）、メインCPU301は、続いて、当選したボーナスのうち、「RB」の条件装置が作動する当選時であるか否かを判断する（S2403）。

【0301】

この判断処理において、「RB」の条件装置が作動する当選時であると判断する場合（S2403でYES）、メインCPU301は、ボーナス遊技中に「RB」に当選したと判断して、遊技状態を「BB中第3RT遊技状態」に設定する（S2407）。当選役の「RB」に当選するタイミングは、図7に示すテーブルからも明らかな通り、「BB内部中」でしか当選し得ないものである。

【0302】

これに対して、S2403に示す判断処理において、「RB」の条件装置が作動する当選時であると判断しない場合（S2403でNO）、メインCPU301は、遊技状態を「第5RT遊技状態」に設定する（S2404）。このとき、メインCPU301は、同時に、遊技種別を「持越状態」に設定する処理を行う（S2405）。

【0303】

そして、メインCPU301は、サブ制御基板400等に対してボーナス種別の表示を指示する（S2406）。

10

20

30

40

50

【0304】

なお、本「情報の設定処理1」が、ボーナス当選時の処理であるか否かを判断する処理（S2402）において、ボーナス当選時の処理であると判断しない場合（S2402でNO）、メインCPU301は、本フローチャートを終了する。

【0305】

以上に示すような「情報の設定処理1」によって、ボーナスに当選したときに係る情報が設定されることとなる。

【0306】

図25は、図22に示す当選役に基づく「情報の設定処理2」の詳細な流れを示すフローチャートである。

【0307】

図25において、「情報の設定処理2」は、図23に示すような内部抽選処理が完了して図24に示すような「情報の設定処理1」が行われた後に行われる処理である。

【0308】

メインCPU301は、遊技種別をメインRAM303に設けられている遊技種別格納領域より取得する（S2501）。

【0309】

そして、メインCPU301は、遊技種別格納領域から取得した遊技種別が「通常状態」であるか否かを判断する（S2502）。この判断処理によって遊技種別が「通常状態」と判断すると（S2502でYES）、メインCPU301は、続いて、内部抽選処理によって取得して当選エリア格納領域に格納している当選役に応じて各種情報の設定、更新する処理を行う（S2503）。例えば、各種天井のカウンタ値を更新する処理を行う。

【0310】

このときの各種天井のカウンタ値として、図7に示す当選役のうち所定の当選役ごとに設けられた値であって、この設けられた天井カウンタ値に対応する当選役に当選するごとにその天井カウンタ値を更新していく。

【0311】

このときの天井カウンタ値として、例えば、全ての当選役のいずれかに当選したときに更新されるゲーム数天井カウンタ値や、チャンスリプレイの当選役に当選したときにのみ更新されるチャンスリプレイ天井カウンタ値があり、このほか、プレミアムリプレイの当選役に当選したときにのみ更新されるプレミアムリプレイ天井カウンタ値などもある。これらの天井カウンタ値はあくまでも一例であって、他の当選役に対する天井カウンタ値を設けるような構成であってもよい。

【0312】

これらの天井カウンタ値が更新されて「0」以下となることによって、メインCPU301は、その天井カウンタ値毎に設定された所定の処理を行う。例えば、ゲーム数天井カウンタ値が「0」となったときの所定の処理として、遊技種別を「ART状態」に更新して、この更新後の「ART状態」に基づく処理を行う。

【0313】

このほか、プレミアムリプレイ天井カウンタ値が「0（ゼロ）」となったときの所定の処理として、遊技種別を「無限ART状態」に更新してこの「無限ART状態」に基づく処理を行う。このときのART残カウンタに、所定のARTゲーム数（「40」ゲーム）を設定するほか、ARTセット数（「1」セット）を設定する。もちろん、プレミアムリプレイ天井カウンタ値が「0（ゼロ）」となったときの所定の処理として、「ART準備状態」の遊技種別を経由して「無限ART状態」に更新することも可能である。この場合、遊技種別「ART準備状態」における処理において「ART残カウンタ」に所定のARTゲーム数（「40」ゲーム）を設定する処理が行われることとなる（図33に示すS3303での処理）。

【0314】

10

20

30

40

50

なお、S 2 5 0 3における、当選役に応じて各種情報の設定、更新する処理として、メインCPU 3 0 1が、「ART状態」での遊技を行うか否かを抽選する処理を行い、この抽選処理に当選したことによって、「ART状態」で行われるARTセット数をインクリメントして設定、更新する処理を行ってもよい。

【0 3 1 5】

このようにして、遊技種別格納領域から取得した遊技種別が「通常状態」である場合の処理は終了する。

【0 3 1 6】

続いて、遊技種別格納領域から取得した遊技種別が「通常状態」であると判断されない場合（S 2 5 0 2でNO）、メインCPU 3 0 1は、続いて、遊技種別が「持越状態」であるか否かを判断する（S 2 5 0 4）。 10

【0 3 1 7】

遊技種別が「持越状態」であると判断されると（S 2 5 0 4でYES）、メインCPU 3 0 1は、この「持越状態」におけるゲーム（例えば、「8ゲーム」）の各ゲームにおいて、「ART状態」での遊技を行うか否かを抽選する処理を行う（S 2 5 0 5）。

【0 3 1 8】

続いて、メインCPU 3 0 1は、この抽選処理に当選したか否かを判断する（S 2 5 0 6）。この抽選処理に当選すると（S 2 5 0 6でYES）、メインCPU 3 0 1は、遊技種別が「ART状態」で行われるARTセット数をインクリメントする（S 2 5 0 7）。すなわち、遊技種別が「持越状態」にあるゲームにおいて複数回、抽選に当選した場合、その当選した回数だけのARTセット数となる。 20

【0 3 1 9】

このようにして、遊技種別格納領域から取得した遊技種別が「持越状態」である場合の処理は終了する。

【0 3 2 0】

続いて、遊技種別格納領域から取得した遊技種別が「持越状態」であると判断されない場合（S 2 5 0 4でNO）、メインCPU 3 0 1は、続いて、遊技種別が「通常BB状態」、「ART中通常BB状態」、「ART中特別BB状態」のいずれかであるか否かを判断する（S 2 5 0 8）。 30

【0 3 2 1】

まず、遊技種別が「通常BB状態」である場合、メインCPU 3 0 1は、遊技種別が「通常BB状態」における抽選テーブルに基づいてARTセット数をインクリメントするかどうかを抽選する処理を行う（S 2 5 0 9）。この抽選処理に用いられる「通常BB状態」における抽選テーブルは、当選エリア「0 0」～「2 9」の各当選役に対して設定値ごとに、ARTセット数をインクリメントする当選確率が設定されている。もちろん、全ての設定値に対して同一の当選確率であってもよい。

【0 3 2 2】

メインCPU 3 0 1は、この「通常BB状態」における抽選テーブルに基づいて行われた抽選処理に当選したか否かを判断する（S 2 5 1 0）。この抽選処理に当選したと判断するとき（S 2 5 1 0でYES）、メインCPU 3 0 1は、ARTセット数をインクリメントする（S 2 5 1 1）。なお、抽選処理に当選していないとき（S 2 5 1 0でNO）、本フローチャートの処理を終了する。 40

【0 3 2 3】

続いて、遊技種別が「ART中通常BB状態」である場合、メインCPU 3 0 1は、遊技種別が「ART中通常BB状態」における抽選テーブルに基づいてARTセット数をインクリメントするかどうかを抽選する処理を行う（S 2 5 1 2）。この抽選処理に用いられる「ART中通常BB状態」における抽選テーブルは、当選エリア「0 0」～「2 9」の各当選役に対して設定値ごとに、ARTセット数をインクリメントする当選確率が設定されている。もちろん、全ての設定値に対して同一の当選確率であってもよい。

【0 3 2 4】

なお、「ART中通常BB状態」における抽選テーブルと、上記の「通常BB状態」における抽選テーブルとの各当選エリアの当選役に対して設定された当選確率は同一であってもよいが、「通常BB状態」における抽選テーブルの方が、総じて高い当選確率が設定されている。

【0325】

メインCPU301は、この「ART中通常BB状態」における抽選テーブルに基づいて行われた抽選処理に当選したか否かを判断する（S2513）。この抽選処理に当選したと判断するとき（S2513でYES）、メインCPU301は、ARTセット数をインクリメントする（S2514）。なお、抽選処理に当選していないとき（S2513でNO）、本フローチャートの処理を終了する。

10

【0326】

そして、遊技種別が「ART中特別BB状態」である場合、メインCPU301は、遊技種別が「ART中特別BB状態」における抽選テーブルに基づいて「第2ART上乘せ状態」におけるゲーム数の抽選を行う（S2515）。この抽選処理に用いられる「ART中特別BB状態」における抽選テーブルは、当選エリア「00」～「29」の各当選役に対して、「第2ART上乘せ状態」でのゲーム数が複数規定されており（例えば、1ゲーム、3ゲーム、5ゲームなど）、これら各ゲーム数に対して所定の当選確率が設定されている。

【0327】

メインCPU301は、この「ART中特別BB状態」における抽選テーブルに基づいて行われた抽選処理に当選したか否かを判断する（S2516）。この抽選処理に当選したと判断するとき（S2516でYES）、メインCPU301は、当選したゲーム数をARTセット数に加算する（S2517）。なお、この抽選処理に当選していないとき（S2516でNO）、本フローチャートの処理を終了する。

20

【0328】

図26および図27は、図22に示す当選役に基づく「情報の設定処理3」の詳細な流れを示すフローチャートである。この図26および図27に示す処理は、図23に示すような内部抽選処理が完了して図24に示すような情報の設定処理1および図25に示すような情報の設定処理2が行われた後に行われる処理である。

【0329】

図26において、メインCPU301は、図25に示すS2501において取得した遊技種別を元に、遊技種別が「ART状態」であるか否かを判断する（S2601）。

30

【0330】

そして、この判断処理の結果、遊技種別が「ART状態」と判断する場合（S2601でYES）、メインCPU301は、遊技種別が「ART状態」に設定されたときにART状態で行われる遊技回数としてARTゲーム数（「ART残カウンタ」、「ART状態残カウンタ」、「ARTゲーム残カウンタ」とも称する）をデクリメントする（S2602）。

【0331】

そして、メインCPU301は、図24に示すS2401における当選役取得処理において取得した当選役が、いずれかのボーナスに関する当選役（「BB01」、「BB02」、「BB03」の条件装置が指定されている当選役）であるかを判断する（S2603）。

40

【0332】

この当選役が、ボーナスに関する当選役であると判断すると（S2603でYES）、メインCPU301は、ボーナスに当選したものと判断して、遊技種別を「ART状態」から「ART中持越状態」に設定する（S2604）。

【0333】

このようにして遊技種別が「ART中持越状態」に設定されると、メインCPU301は、ボーナス種別の抽選処理を行う（S2605）。このボーナス種別の抽選処理は、「

50

ART中通常BB状態」での遊技を行うか、または、「ART中特別BB状態」での遊技を行うかのいずれかを抽選（選択）する処理である。

【0334】

この抽選は、予め設定されている設定値に応じて、「ART中通常BB状態」に当選する当選確率と、「ART中特別BB状態」に当選する当選確率とが設定されている抽選テーブルを用いて行う。この抽選テーブルでは、設定値が高くなればなるほど（設定値「6」に近いほど）、「ART中通常BB状態」に当選する当選確率よりも、この「ART中通常BB状態」よりも遊技者にとって有利な「ART中特別BB状態」に当選する当選確率が高く設定されている。

【0335】

10

そして、S2605に示す抽選処理において、「ART中通常BB状態」に当選すると、メインCPU301は、「ART中通常BB状態」の役物作動フラグを設定し、反対に、「ART中特別BB状態」に当選すると、メインCPU301は、「ART中特別BB状態」の役物作動フラグを設定する（S2606）。

【0336】

これによって、遊技種別が「ART状態」である場合における処理を終了する。

【0337】

続いて、S2603に示す判断処理において、当選役がボーナスに関する当選役であると判断しない場合（S2603でNO）、つまり、「BB01」、「BB02」、「BB03」の条件装置が指定されている当選役とは異なる他の当選役に当選している場合、さらに言い換えれば、遊技種別が「ART状態」にあるもののボーナスには当選していないとき、メインCPU301は、その当選した当選役に応じてARTセット数の上乗せ抽選を行う（S2607）。

20

【0338】

そして、メインCPU301は、このARTセット数の上乗せ抽選における処理に当選したか否かを判断する（S2608）。このARTセット数の上乗せ抽選に当選した場合（S2608でYES）、メインCPU301は、ARTセット数をインクリメントする（S2609）。すなわち、1セット当たりのゲーム数（例えば、「40」ゲーム）が複数回行われることを示す。また、ARTセット数の上乗せ抽選に当選しない場合（S2608でNO）、メインCPU301は、ARTセット数のインクリメント処理を行わない。

30

【0339】

続いて、メインCPU301は、現在の遊技種別「ART状態」から新たに「第1ART上乗せ状態」に移行するか否かの抽選処理を行う（S2610）。そして、この「第1ART上乗せ状態」に移行するか否かの抽選に当選したか否かを判断し（S2611）、当選したと判断する場合（S2611でYES）、メインCPU301は、遊技種別を「ART状態」から「第1ART上乗せ状態」へと更新（変更）する（S2612）。「第1ART上乗せ状態」に移行するか否かの抽選に当選しない場合（S2611でNO）は、本フローチャートの処理を終了する。

【0340】

40

このようにして、「第1ART上乗せ状態」に移行するか否かの抽選に当選し、遊技種別を「第1ART上乗せ状態」へと更新すると、メインCPU301は、遊技種別が「第1ART上乗せ状態」で行われる所定ゲーム数（例えば、「10」ゲーム）を設定する（S2613）。

【0341】

続いて、S2601における、遊技種別が「ART状態」であるか否かを判断する処理において、遊技種別が「ART状態」であると判断されない場合（S2601でNO）、メインCPU301は、続いて、遊技種別が「無限ART状態」であるか否かを判断する（S2614）。

【0342】

50

この判断処理において、遊技種別が「無限ART状態」であると判断すると（S2614でYES）、メインCPU301は、続いて、図24に示すS2401における当選役取得処理において取得した当選役が、いずれかのボーナスに関する当選役（「BB01」、「BB02」、「BB03」の条件装置が指定されている当選役）であるかを判断する（S2615）。

【0343】

この判断処理において、取得している当選役がいずれかのボーナスに関する当選役であると判断すると（S2615でYES）、メインCPU301は、遊技種別を現在の「ART状態」から「ART中持越状態」に更新（変更）する（S2616）とともに、メインCPU301は、「ART中特別BB状態」に対応する役物作動フラグを設定する（S2617）。

10

【0344】

すなわち、遊技種別が「無限ART状態」で行われる遊技は、ボーナスに関する当選役に当選することによって終了することとなる。

【0345】

続いて、S2614における遊技種別が「無限ART状態」であるか否かの判断処理において、遊技種別が「無限ART状態」であると判断しない場合（S2614でNO）、メインCPU301は、続いて、遊技種別が「第1ART上乘せ状態」であるか否かを判断する（S2618）。

【0346】

この遊技種別が「第1ART上乘せ状態」であると判断する場合（S2618でYES）、メインCPU301は、この「第1ART上乘せ状態」におけるART残カウンタが「0（ゼロ）」であるかを判断する（S2619）。

20

【0347】

このART残カウンタが「0（ゼロ）」であると判断しない場合（S2619でNO）、すなわち、ARTゲームが継続しているとき、メインCPU301は、この「第1ART上乘せ状態」におけるART残カウンタをデクリメントする（S2620）。

【0348】

そして、メインCPU301は、この遊技種別「第1ART上乘せ状態」での遊技を継続するか否かの継続抽選を行う（S2621）。続いて、メインCPU301は、この継続抽選に当選したか否かを判断する（S2622）。

30

【0349】

この継続抽選の抽選結果、「第1ART上乘せ状態」での遊技を継続する抽選に当選したと判断する場合（S2622でYES）、メインCPU301は、「第1ART上乘せ状態」に対する役物作動フラグを設定する（S2623）。

【0350】

それに対して、継続抽選の抽選結果、「第1ART上乘せ状態」での遊技を継続する抽選に当選したと判断しない場合（S2622でNO）、メインCPU301は、「第2ART上乘せ状態」で行うゲーム数（ART残カウンタ）を抽選して、当選した場合に、「第2ART上乘せ状態」で行うゲーム数（ART残カウンタ）を設定する処理を行う（S2624）。

40

【0351】

このため、「第1ART上乘せ状態」での遊技を継続するか否かの継続抽選に当選すれば、「第1ART上乘せ状態」が継続することとなる（上記に示す例では、「第1ART上乘せ状態」で行われる「10」ゲームが継続することとなる）。

【0352】

なお、「第2ART上乘せ状態」で行うゲーム数（ART残カウンタ）の抽選に用いられる抽選テーブルは、当選エリア「00」～「29」の各当選役に対して、「第2ART上乘せ状態」でのゲーム数が複数規定されており（例えば、1ゲーム、3ゲーム、5ゲームなど）、これら各ゲーム数に対して所定の当選確率が設定されている。

50

【0353】

このようにして継続抽選が行われると、続いて、メインCPU301は、取得した当選役がボーナスに関する当選役（「BB01」、「BB02」、「BB03」の条件装置が指定されている当選役）であるか否かを判断する（S2625）。

【0354】

当選役がいずれかのボーナスに関する当選役である場合（S2625でYES）、メインCPU301は、遊技種別に「ART中持越状態」を設定する（S2626）。また、メインCPU301は、「ART中特別BB状態」の役物作動フラグを設定する（S2627）。また、当選役がいずれかのボーナスに関する当選役でない場合（S2625でNO）、本フローチャートにおける処理を終了する。

10

【0355】

続いて、S2618に示す遊技種別が「第1ART上乘せ状態」であるかの判断処理において、遊技種別が「第1ART上乘せ状態」であると判断しない場合（S2618でNO）、メインCPU301は、続いて、遊技種別が「第2ART上乘せ状態」であるか否かを判断する（S2628）。

【0356】

この判断処理において、遊技種別が「第2ART上乘せ状態」であると判断すると（S2628でYES）、メインCPU301は、「第2ART上乘せ状態」におけるART残カウンタをデクリメントする（S2629）。

【0357】

続いて、取得した当選役が「はずれ」であるか否かを判断し（S2630）、当選役が「はずれ」であると判断する場合（S2630でYES）、メインCPU301は、本フローチャートにおける処理を終了する。

20

【0358】

また、当選役が「はずれ」であると判断しない場合（S2630でNO）、メインCPU301は、「第2ART上乘せ状態」でのARTセット数を抽選する（S2631）。このときの抽選に用いられる抽選テーブルは、当選エリア「00」～「29」における当選役それぞれに対して当選割合が設定されており、より詳細には、当選と非当選にそれぞれ割り振られた値がある。もちろん、設定値に応じた割り振りとしても良い。

【0359】

より具体的には、当選エリア「20」～「29」のベルに係る当選役に対しては当選確率として「50%」が設定されており（当選の割り振り値が「128/256」であって、非当選の割り振り値が「128/256」）、また、当選エリア「00」の「はずれ」に係る当選役に対しては当選確率として「0%」が設定されており（当選の割り振り値が「0/256」であって、非当選の割り振り値が「256/256」）、また、当選エリア「01」～「14」のリプレイに係る当選役に対しては当選確率として「20%」が設定されており（当選の割り振り値が「51/256」であって、非当選の割り振り値が「205/256」）、また、当選エリア「15」の当選役「中段チェリー」、当選エリア「16」の当選役「スイカ」、当選エリア「17」の当選役「チェリー」、当選エリア「18」の当選役「チャンス目1」、当選エリア「19」の当選役「チャンス目2」に対しては当選確率として「100%」が設定されている（非当選の割り振りはなし、全て当選の割り振り）。

30

40

【0360】

そして、この抽選テーブルを用いたARTセット数の抽選に当選したか否かを判断し（S2632）、メインCPU301は、抽選に当選したと判断する場合（S2632でYES）、その当選したARTセット数を現在のARTセット数に加算する（S2633）。

【0361】

また、抽選に当選したと判断しない場合（S2632でNO）、メインCPU301は、その当選したARTセット数を現在のARTセット数に加算することはない。

50

【0362】

続いて、メインCPU301は、取得した当選役がボーナスに関する当選役（「BB01」、「BB02」、「BB03」の条件装置が指定されている当選役）であるか否かを判断する（S2634）。

【0363】

当選役がいずれかのボーナスに関する当選役である場合（S2634でYES）、メインCPU301は、遊技種別に「ART中持越状態」を設定する（S2635）。また、メインCPU301は、「ART中特別BB状態」の役物作動フラグを設定する（S2636）。また、当選役がいずれかのボーナスに関する当選役でない場合（S2634でNO）、本フローチャートにおける処理を終了する。

10

【0364】

続いて、S2628に示す遊技種別が「第2ART上乘せ状態」であるかの判断処理において、遊技種別が「第2ART上乘せ状態」であると判断しない場合（S2628でNO）、メインCPU301は、続いて、遊技種別が「ART準備状態」であるか否かを判断する（S2637）。

【0365】

この判断処理において、遊技種別が「ART準備状態」であると判断すると（S2637でYES）、メインCPU301は、「ART状態」で行うゲームのARTセット数を抽選する（S2638）。

【0366】

この抽選処理に当選したか否かを判断し（S2639）、抽選処理に当選したと判断する場合（S2639でYES）、メインCPU301は、現在のARTセット数に当選したセット数を加算する（S2640）。抽選処理に当選したと判断しない場合（S2639でNO）、メインCPU301は、現在のARTセット数に当選したセット数を加算することはない。

20

【0367】

続いて、メインCPU301は、取得した当選役がボーナスに関する当選役（「BB01」、「BB02」、「BB03」の条件装置が指定されている当選役）であるか否かを判断する（S2641）。当選役がいずれかのボーナスに関する当選役でない場合（S2641でNO）、本フローチャートにおける処理を終了する。

30

【0368】

また、当選役がいずれかのボーナスに関する当選役である場合（S2641でYES）、メインCPU301は、その当選役に対して、設定する役物作動フラグを「ART中通常BB状態」とするか、「ART中特別BB状態」とするかを決定する処理として、ボーナスの振り分けテーブルを用いて、「ART中特別BB状態」の役物作動フラグを設定する抽選に当選したか否かを判断する（S2642）。

【0369】

この「ART中特別BB状態」の役物作動フラグを設定する抽選に当選していれば（S2642でYES）、メインCPU301は、「ART中特別BB状態」の役物作動フラグを設定する（S2643）。それに対して、「ART中特別BB状態」の役物作動フラグを設定する抽選に当選していなければ（S2642でNO）、メインCPU301は、「ART中通常BB状態」の役物作動フラグを設定する（S2644）。

40

【0370】

このようにしていずれかの役物作動フラグが設定されると、メインCPU301は、遊技種別を「ART準備状態」に設定する（S2645）。

【0371】

このときのボーナス振り分けテーブルは、当選エリア「00」～「29」における当選役それぞれに対して当選割合が設定されており、より詳細には、当選と非当選にそれぞれ割り振られた値がある。もちろん、設定値に応じた割り振りとしても良い。

【0372】

50

より具体的には、当選エリア「20」～「29」のベルに係る当選役に対しては当選確率として「2%」が設定されており、また、当選エリア「00」の「はずれ」、および、当選エリア「01」～「14」のリプレイに係る当選役に対しては当選確率として「2%」が設定されており、また、当選エリア「15」の当選役「中段チェリー」に係る当選役に対しては当選確率として「100%」が設定されており、当選エリア「16」の当選役「スイカ」に係る当選役に対しては当選確率として「10%」が設定されており、当選エリア「17」の当選役「チェリー」に係る当選役に対しては当選確率として「10%」が設定されており、当選エリア「18」の当選役「チャンス目1」、当選エリア「19」の当選役「チャンス目2」に対しては当選確率として「50%」が設定されている。

【0373】

図28は、図22に示すリール回転開始準備処理の詳細な流れを示すフローチャートである。

【0374】

図28において、メインCPU301は、最小一遊技時間（例えば、4.1秒）が経過したか否かを判定する処理を行う（S2801）。この判定処理において、最小一遊技時間が経過したと判定された場合（S2801でYES）、メインCPU301は、次の遊技における最小一遊技時間をセットする処理を行う（S2802）。

【0375】

また、最小一遊技時間が経過したと判定されない場合（S2801でNO）、メインCPU301は、最小一遊技時間が経過するまで待機する。

【0376】

最小一遊技時間が経過して次の遊技における最小一遊技時間がセットされると、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である定速回転待ち時間を設定する処理を行う（S2803）。

【0377】

そして、メインCPU301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、その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（S2804）。

【0378】

図29は、図22に示すリール回転中処理の詳細な流れを示すフローチャートである。

【0379】

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（S2901）。そして、停止ボタンが押圧されたと判定された場合（S2901でYES）、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押圧基準位置取得処理を行う（S2902）。

【0380】

また、停止ボタンが押圧されていないと判定された場合（S2901でNO）、メインCPU301は、本フローチャートにおける処理を終了する。

【0381】

停止ボタンが押圧され、押圧基準位置取得処理が行われると、メインCPU301は、続いて、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滑りコマ数取得処理を行う（S2903）。

【0382】

また、メインCPU301は、押圧基準位置と、滑りコマ数取得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リール停止処理を行う（S2904）。

10

20

30

40

50

【0383】

図30は、図22に示すに基づいて、図22に示す表示判定処理の詳細な流れを示すフローチャートである。

【0384】

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表示判定エラー検出処理を行う（S3001）。

【0385】

次に、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（S3002）。これは、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である。

10

【0386】

表示判定エラーを検出したと判定された場合（S3002でYES）、メインCPU301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（S3003）。

【0387】

そして、メインCPU301は、表示判定エラーを検出したと判定していることから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（S3004）。

20

【0388】

このとき、遊技を開始せず、処理を終了することとなる。

【0389】

続いて、S3002における処理において、表示判定エラーを検出していないと判定された場合（S3002でNO）、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（S3005）。

【0390】

この判定処理において、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場合（S3005でYES）、メインCPU301は、再遊技作動中フラグを「ON」にする処理を行う（S3006）。

30

【0391】

これに対して、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ない場合（S3005でNO）、メインCPU301は、続いて、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（S3007）。

【0392】

この判定処理において、入賞図柄が表示されたと判定された場合（S3007でYES）、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とに基づいて、払出枚数を算定する処理を行う（S3008）。

【0393】

また、入賞図柄が表示されていないと判定された場合（S3007でNO）、メインCPU301は、払出枚数を算出する処理が行われることはない。

40

【0394】

そして、メインCPU301は、再遊技作動中フラグを「ON」にする処理（S3006）を行った後、および、払出枚数を算定する処理（S3008）が行われると、メインCPU301は、メインCPU301がサブ制御基板400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、その表示判定コマンドをメイン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（S3009）。

【0395】

50

図 3 1、図 3 2、図 3 3 は、図 2 2 における遊技状態移行処理の詳細な流れを示すフローチャートである。

【0396】

図 3 1 において、メインCPU 301 は、有効ライン上に表示された表示図柄の組み合わせを確認し、ボーナス図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う（S 3 1 0 1）。

【0397】

この判定処理において、ボーナス図柄が表示されたと判定された場合（S 3 1 0 1 で YES）、メインCPU 301 は、続いて、「RB」図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う（S 3 1 0 2）。

【0398】

「RB」図柄が表示されたと判定された場合（S 3 1 0 2 で YES）、メインCPU 301 は、遊技状態を「BB 中 RB 遊技状態」に設定する（S 3 1 0 3）。このようにして、遊技状態を「BB 中 RB 遊技状態」に設定すると、図 3 2 に示す「A」以降の処理が行われる。なお、詳細については後述する。

【0399】

これに対して、「RB」図柄が表示されたと判定されない場合（S 3 1 0 2 で NO）、メインCPU 301 は、遊技状態を「BB 中第 2 RT 遊技状態」に設定する（S 3 1 0 4）。続いて、メインCPU 301 は、遊技種別が「通常状態」または「持越状態」であるか否かを判断する（S 3 1 0 5）。

【0400】

遊技種別が「通常状態」または「持越状態」であると判断する場合（S 3 1 0 5 で YES）、メインCPU 301 は、遊技種別を「通常 BB 状態」に設定し（S 3 1 0 6）、「ART 中特別 BB 状態」の役物作動フラグが「ON」となっている否かを判断する（S 3 1 0 8）。

【0401】

「ART 中特別 BB 状態」の役物作動フラグが「ON」となっていると判断する場合（S 3 1 0 8 で YES）、メインCPU 301 は、遊技種別を「ART 中特別 BB 状態」に設定し（S 3 1 0 9）、「ART 中特別 BB 状態」の役物作動フラグを「OFF」に設定する（S 3 1 1 0）。その後、図 3 2 に示す「A」以降の処理が行われる。なお、詳細については後述する。「ART 中特別 BB 状態」の役物作動フラグが「ON」となっていると判断しない場合（S 3 1 0 8 で NO）にも、図 3 2 に示す「A」以降の処理が行われる。なお、詳細については後述する。

【0402】

また、遊技種別が「通常状態」または「持越状態」であると判断しない場合（S 3 1 0 5 で NO）、すなわち、遊技種別として「ART 状態」が設定されている場合、メインCPU 301 は、遊技種別を「ART 中通常 BB 状態」に設定する（S 3 1 0 7）。その後、図 3 2 に示す「A」以降の処理が行われる。なお、詳細については後述する。

【0403】

続いて、S 3 1 0 1 における、有効ライン上に表示された表示図柄の組み合わせがボーナス図柄であるか否かを判定する処理において、ボーナス図柄が表示されたと判定されない場合（S 3 1 0 1 で NO）、メインCPU 301 は、続いて、BB の図柄の組み合わせが表示されて払出枚数カウンタにセットされた「53」に係るメダルの払い出しが終了することで、ボーナスの終了時であるか否かを判断する（S 3 1 1 1）。

【0404】

このボーナスの終了時であるか否かの判断処理において、ボーナス終了時であると判断されない場合（S 3 1 1 1 で NO）、メインCPU 301 は、表示された図柄の組み合わせに基づく遊技状態を設定する（S 3 1 1 2）。例えば、第 3 RT 遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせが表示されたときは、「第 3 RT 遊技状態」に設定し、第 4 RT 遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせが表示されたときは、「第 4 RT 遊技状態」に設定する。さらには、第 1 RT 遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせが表示

10

20

30

40

50

された場合には、「第1 R T遊技状態」に設定する。その後、図32に示す「A」以降の処理が行われる。なお、詳細については後述する。

【0405】

また、ボーナスの終了時であるか否かの判断処理において、ボーナス終了時であると判断された場合（S3111でYES）、メインCPU301は、続いて、ARTセット数が設定されているか否か（ARTセット数が「1」以上であるか否か）を判断する（S3113）。

【0406】

このときのARTセット数が設定されている場合とは、例えば、遊技種別が「通常状態」であるとき、遊技種別が「持越状態」であるとき、または、遊技種別が「通常BB状態」、「ART中通常BB状態」、「ART中特別BB状態」であるときに、行われたARTセットの抽選処理に当選したことによってARTセット数が設定された場合を示している。

10

【0407】

この判断処理の結果、ARTセット数が設定されていると判断する場合（S3113でYES）、メインCPU301は、ART残カウンタに、所定のARTゲーム数（「40」ゲーム）を設定する（S3114）。このときの所定のARTゲーム数を「初期ARTゲーム数」とも称する。

【0408】

このときの「1」セット「40」ゲームは、ART状態での遊技（ART遊技）中に実行可能なゲーム数（遊技回数）であって、このゲーム数（遊技回数）（「40」ゲーム）が実行されることによってART遊技が終了することを示している。このため、実行可能なゲーム数は、ART遊技における状態（「特定遊技状態」）を終了する終了条件を構成する項目（情報）であって、実行可能なゲーム数（「40」ゲーム）の実行が終了したことによって終了条件が成立したと判断する。

20

【0409】

続いて、ART残カウンタに、所定のARTゲーム数（「40」ゲーム）を設定した場合、S3113の処理において、ARTセット数が設定されていると判断しない場合（S3113でNO）、メインCPU301は、図32に示す「A」以降の処理を行う。なお、詳細については後述する。

30

【0410】

続いて、図31に示す「B」以降の処理として、有効ライン上に表示された表示図柄の組み合わせがボーナス図柄であるか否かを判定する処理を行い（S3115）、ボーナス終了時であると判断された場合（S3115でYES）、メインCPU301は、ボーナス遊技に用いられていたメインRAMの領域を初期化する処理を行う（S3116）。また、ボーナス終了時であると判断されない場合（S3115でNO）、メインCPU301は、本フローチャートにおける処理を終了する。

【0411】

これによって、遊技状態移行処理を終了する。

【0412】

続いて、図32に示す遊技状態移行処理について説明する。

40

【0413】

この図32における処理は、図31に示す遊技状態移行処理の続きであって、S3103、S3106およびS3107が行われた後に開始される処理である。すなわち、「A」以降の処理である。

【0414】

まず、メインCPU301は、遊技種別が「通常状態」であるか否かを判断する（S3201）。遊技種別が「通常状態」であると判断すると（S3201でYES）、メインCPU301は、続いて、ARTセット数が設定されているか否かを判断する（S3202）。例えば、メインRAM303において管理するARTセット数格納領域等に格納さ

50

れている情報を用いて判断する。

【0415】

この判断処理において、ARTセット数が設定されていると判断する場合（S3202でYES）、メインCPU301は、ART残カウンタに所定のARTゲーム数を設定する（S3203）。

【0416】

また、この判断処理において、ARTセット数が設定されていると判断しない場合（S3202でNO）、メインCPU301は、続いて、第1RT遊技状態移行リプレイが表示されて「第4RT遊技状態」から移行した「第1RT遊技状態」が遊技状態として設定されているか否かを判断する（S3204）。 10

【0417】

「第4RT遊技状態」から移行した「第1RT遊技状態」が遊技状態として設定されていなければ（S3204でNO）、メインCPU301は、本フローチャートにおける処理を終了する。また、「第4RT遊技状態」から移行した「第1RT遊技状態」が遊技状態として設定されていれば（S3204でYES）、メインCPU301は、遊技種別に「通常状態」を設定して処理を終了する（S3205）。

【0418】

続いて、S3201における処理によって、遊技種別が「通常状態」とであると判断されない場合（S3201でNO）、メインCPU301は、続いて、遊技種別が「通常BB状態」であるか、または「ART中通常BB状態」であるかを判断する（S3206）。 20
より詳細には、「通常BB状態」または「ART中通常BB状態」のいずれかの役物作動フラグが設定されているか否かを判断する。

【0419】

いずれかの遊技種別であって（いずれかの役物作動フラグが設定されているときであって）、ボーナスが行われている状態にあるとき（S3206でYES）、メインCPU301は、続いて、そのボーナスが行われている状態でのメダル払出枚数が、ボーナスの状態での遊技の終了条件である「53枚」を超えるメダルの払い出しが行われたか否かを判断する（S3207）。

【0420】

ボーナスが行われている状態でのメダル払出枚数が、「53枚」を超えるメダルの払い出しが行われるまで（S3207でNO）は、ボーナスの状態を継続することから、本フローチャートにおける処理を終了する。つまり、図31に示す「B」以降の処理が行われる。 30

【0421】

また、ボーナスが行われている状態でのメダル払出枚数が、「53枚」を超えてメダルの払い出しが行われると（S3207でYES）、メインCPU301は、続いて、遊技種別が「通常BB状態」であるかを判断する（S3208）。より詳細には、「通常BB状態」の役物作動フラグが設定されているか否かを判断する。

【0422】

遊技種別が「通常BB状態」である場合（S3208でYES）、メインCPU301は、遊技状態を「BB中第2RT遊技状態」に設定する（S3209）。また、遊技種別が「通常BB状態」でない場合（S3208でNO）、つまり、「ART中通常BB状態」の役物作動フラグが設定されている場合、メインCPU301は、遊技状態を「BB中第2RT遊技状態」に設定することはない。 40

【0423】

続いて、メインCPU301は、遊技状態が「BB中第2RT遊技状態」に設定されているかを判断する（S3210）。すなわち、遊技種別が「通常BB状態」であることによって、遊技状態に「BB中第2RT遊技状態」が設定されている場合、メインCPU301は、続いて、遊技種別を「ART状態」に設定し（S3211）、ARTセット数をインクリメントする（S3212）。 50

【0424】

遊技状態が「BB中第2RT遊技状態」に設定されていなければ（S3210でNO）、メインCPU301は、遊技種別を「ART状態」に設定することはない。つまり、遊技種別は「ART中通常BB状態」のままである。

【0425】

そして、これらのいずれかの遊技種別にある状態で、続いて、メインCPU301は、ARTセット数が設定されているか否かを判断する（S3213）。ARTセット数が設定されている場合（S3213でYES）、すなわち、ART状態での遊技を行うと判断できる場合、メインCPU301は、ART残カウンタに所定のARTゲーム数（例えば、「40」ゲーム）を設定する（S3214）。それに対して、ARTセット数が設定されていない場合（S3213でNO）、すなわち、ART状態での遊技を行わない場合、メインCPU301は、遊技種別を「通常状態」に設定する（S3215）。 10

【0426】

そして、本フローチャートにおける処理を終了する。つまり、図31に示す「B」以降の処理が行われる。

【0427】

続いて、S3206における、遊技種別が「通常BB状態」であるか、または「ART中通常BB状態」であるかの判断処理において、いずれかの遊技種別でもない判断されるとき（S3206でNO）、メインCPU301は、続いて、遊技種別が「ART中特別BB状態」であるか否かを判断する（S3216）。つまり、「ART中特別BB状態」の役物作動フラグが設定されているか否かを判断する。 20

【0428】

遊技種別が「ART中特別BB状態」であると判断する場合（S3216でYES）、メインCPU301は、続いて、ボーナスの状態での遊技の終了条件である「53枚」を超えるメダルの払い出しが行われたかを判断する（S3217）。

【0429】

「53枚」を超えるメダルの払い出しが行われたと判断する場合（S3217でYES）、メインCPU301は、遊技種別に「第1ART上乗せ状態」を設定し（S3218）、この「第1ART上乗せ状態」における残カウンタに所定ゲーム数（例えば、「10」ゲーム）を設定する（S3219）。 30

【0430】

そして、本フローチャートにおける処理を終了する。つまり、図31に示す「B」以降の処理が行われる。「53枚」を超えるメダルの払い出しが行われたと判断しない場合（S3217でNO）にも同様に、本フローチャートにおける処理を終了する。

【0431】

続いて、S3216における、遊技種別が「ART中特別BB状態」であるか否かの判断処理において、遊技種別が「ART中特別BB状態」であると判断しない場合（S3216でNO）、メインCPU301は、続いて、図33に示すフローチャートで、遊技種別が「ART準備状態」であるか否かを判断する（S3301）。 40

【0432】

遊技種別が「ART準備状態」であると判断する場合（S3301でYES）、メインCPU301は、続いて、遊技状態が「第3RT遊技状態」であるか否かを判断する（S3302）。

【0433】

この判断処理において、遊技状態が「第3RT遊技状態」であると判断する場合（S3302でYES）、メインCPU301は、ART残カウンタに所定のARTゲーム数（例えば、「40」ゲーム）を設定する（S3303）。

【0434】

そして、本フローチャートにおける処理を終了する。つまり、図31に示す「B」以降の処理が行われる。また、S3302の遊技状態が「第3RT遊技状態」であるか否かの 50

判断処理において、「第3 R T遊技状態」でないと判断された場合（S 3 3 0 2でN O）も同様に、本フローチャートにおける処理を終了する。

【0 4 3 5】

続いて、S 3 3 0 1における、遊技種別が「A R T準備状態」であるか否かの判断処理において、遊技種別が「A R T準備状態」でないと判断された場合（S 3 3 0 1でN O）、続いて、メインC P U 3 0 1は、遊技種別が「A R T状態」であるか否かを判断する（S 3 3 0 4）。

【0 4 3 6】

この判断処理において、遊技種別が「A R T状態」であると判断されると（S 3 3 0 4でY E S）、メインC P U 3 0 1は、続いて、「A R T状態」でのA R T残カウンタが「0（ゼロ）」であるか否かを判断する（S 3 3 0 5）。 10

【0 4 3 7】

「A R T状態」でのA R T残カウンタが「0（ゼロ）」であると判断する場合（S 3 3 0 5でY E S）、A R Tセット回数をデクリメントする（S 3 3 0 6）。

【0 4 3 8】

続いて、S 3 3 0 4における、遊技種別が「A R T状態」であるか否かの判断処理において、遊技種別が「A R T状態」でないと判断された場合（S 3 3 0 4でN O）、続いて、メインC P U 3 0 1は、遊技種別が「第1 A R T上乗せ状態」であるか否かを判断する（S 3 3 0 7）。 20

【0 4 3 9】

この判断処理において、遊技種別が「第1 A R T上乗せ状態」であると判断すると（S 3 3 0 7でY E S）、メインC P U 3 0 1は、続けて、「第1 A R T上乗せ状態」でのA R T残カウンタが「0（ゼロ）」であるか否かを判断する（S 3 3 0 7）。すなわち、最終ゲームにおける処理であるかを判断する。

【0 4 4 0】

A R T残カウンタが「0（ゼロ）」であると判断する場合（S 3 3 0 7でY E S）、メインC P U 3 0 1は、本フローチャートにおける処理を終了する。また、A R T残カウンタが「0（ゼロ）」であると判断しない場合（S 3 3 0 7でN O）、メインC P U 3 0 1は、続けて、「第1 A R T上乗せ状態」の抽選に当選しているか否かを判断する（S 3 3 0 9）。 30

【0 4 4 1】

「第1 A R T上乗せ状態」の抽選に当選していると判断する場合（S 3 3 0 9でY E S）、メインC P U 3 0 1は、「第1 A R T上乗せ状態」でのA R Tセット数を加算する（S 3 3 1 0）。そして、「第2 A R T上乗せ状態」でのA R Tセット数をインクリメントする（S 3 3 1 1）。そして、本フローチャートにおける処理を終了する。

【0 4 4 2】

すなわち、「第1 A R T上乗せ状態」での遊技が継続することとなると、「第2 A R T上乗せ状態」での遊技が行われること、および、継続する回数分、「第2 A R T上乗せ状態」での遊技が行われること、を示している。

【0 4 4 3】

また、「第1 A R T上乗せ状態」の抽選に当選しているか否かの判断処理において、「第1 A R T上乗せ状態」に当選していると判断しない場合（S 3 3 0 9でN O）、メインC P U 3 0 1は、続いて、「第2 A R T上乗せ状態」でのA R T残カウンタが「0（ゼロ）」であるか否かを判断する（S 3 3 1 2）。 40

【0 4 4 4】

A R T残カウンタが「0（ゼロ）」であると判断する場合（S 3 3 1 2でY E S）、メインC P U 3 0 1は、「A R T状態」での遊技を行うために、A R T残カウンタに所定のA R Tゲーム数（「4 0」ゲーム）を設定する（S 3 3 1 3）。そして、本フローチャートにおける処理を終了する。

【0 4 4 5】

また、ART残カウンタが「0（ゼロ）」であると判断しない場合（S3312でNO）、メインCPU301は、遊技種別に「第2ART上乗せ状態」を設定する（S3314）。そして、本フローチャートにおける処理を終了する。

【0446】

S3307における、「第1ART上乗せ状態」でのART残カウンタが「0（ゼロ）」であるか否かの判断処理において、「第1ART上乗せ状態」でのART残カウンタが「0（ゼロ）」であると判断されない場合（S3307でNO）、メインCPU301は、続いて、遊技種別が「第2ART上乗せ状態」であるか否かを判断する（S3315）。

【0447】

遊技種別が「第2ART上乗せ状態」であると判断すると（S3315でYES）、メインCPU301は、続いて、「第2ART上乗せ状態」のでART残カウンタが「0（ゼロ）」であるか否かを判断する（S3316）。

【0448】

「第2ART上乗せ状態」のでART残カウンタが「0（ゼロ）」であると判断された場合（S3316でYES）、メインCPU301は、「ART状態」での遊技を行うために、ART残カウンタに所定のARTゲーム数（「40」ゲーム）を設定する（S3317）。そして、本フローチャートにおける処理を終了する。また、「第2ART上乗せ状態」のでART残カウンタが「0（ゼロ）」であると判断しない場合（S3316でNO）、および、遊技種別が「第2ART上乗せ状態」でないと判断する場合（S3315でNO）にも、本フローチャートにおける処理を終了する。

【0449】

なお、遊技種別が「ART持越状態」であるときには遊技状態の移行処理は行われない。より詳細には、遊技状態が変更されることはない。

【0450】

図34は、割込処理の詳細な流れを示すフローチャートである。ここで、割込処理は、メインループ処理に対して、所定時間（例えば、1.49ミリ秒）毎に割り込んで行われる処理である。

【0451】

メインCPU301は、使用しているレジスタの値を退避する処理を行う（S3401）。

【0452】

次に、メインCPU301は、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入力ポート読込処理を行う（S3402）。

【0453】

次に、メインCPU301は、最小一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」減算するタイマ計測処理を行う（S3403）。

【0454】

また、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、減速制御等のリール駆動制御処理を行う（S3404）。

【0455】

続いて、メインCPU301は、外部集中端子板38に対して信号を出力する外部信号出力処理を行い（S3405）、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LED表示処理（発光制御）を行う（S3406）。

【0456】

また、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に対して送信する制御コマンド送信処理を行う（S3407）。

10

20

30

40

50

【0457】

そして、メインCPU301は、S3401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（S3408）。この割込処理が終了すると、メインループ処理に復帰することとなる。

【0458】

図35は、電源断復帰処理の詳細な流れを示すフローチャートである。

【0459】

図35において、メインCPU301は、電源ボタン511が操作され、これを電源スイッチ511swが検知したことによって電源基板500が外部電力をメイン制御基板300へと供給を開始すると処理が開始される。

10

【0460】

まず、メインCPU301は、電力の供給により復帰させるデータが正常であるかを判断する（S3501）。このデータとは、メインROM302やメインRAM303に記憶されたデータである。この処理として、例えば、メインRAM303におけるデータを、後述する電源断処理において作成されたチェックサムデータを用いてチェックする処理等がある。

【0461】

電力の供給により復帰させるデータが正常であると判断されない場合（S3501でNO）、メインCPU301は、復帰不可能であることを示すエラー処理を行う（S3506）。

20

【0462】

また、電力の供給により復帰させるデータが正常であると判断すると（S3501でYES）、メインCPU301は、メインRAM303を初期化する（S3502）。このときの初期化処理とは、後述する電源断処理においてプロテクトされた状態を解除するほか、メインRAM303内の作業領域を初期化する処理である。

【0463】

これによって、メインCPU301は、メインRAM303に記憶する情報を用いて図36に示すような電源断処理が行われる前の状態に戻すことが可能となる。具体的には、表示していた演出（画像）を再表示することができるようになる。

【0464】

続いて、メインCPU301は、入力ポート及び出力ポートのポート読み込み処理を行う（S3503）。そして、メインCPU301は、電力供給が開始されたことの通知（電力供給開始通知）等を含むサブコマンドをサブ制御基板400に一括送信する（S3504）とともに、メイン制御基板300を識別するチップIDをも送信する（S3505）。

30

【0465】

このときのチップIDは、メイン制御基板300を識別する情報であるほか、メイン制御基板300の版情報（バージョン情報）をも含まれている。

【0466】

以上のことから、メインCPU301（メイン制御基板300）は、電力供給が開始されると、サブ制御基板400に対して情報を送信することで、サブ制御基板400との通信路を確立するとともに、サブ制御基板400からの情報を受付可能な状態とする（いつでもサブ制御基板400から情報を受け付けられる状態に設定する）。

40

【0467】

このような電源断復帰処理は、図36に示すような電源断処理が、いずれの遊技状態、遊技状況にあるときであっても発生しうる処理であることから、その電源断復帰処理においてもいずれの遊技状態、遊技状況において発生しうるものである。

【0468】

特に、通常状態（通常遊技状態）、ART状態（特定遊技状態）またはBB状態（通常BB状態、ART中通常BB状態、ART中特別BB状態を含む）（特別遊技状態）に発

50

生したとき、その状態に応じた処理が行われる。具体的には、図 4 1、図 4 2、図 4 3 に示すような、異なる画面遷移とする処理が行われる。

【0469】

つまり、表示される画面の遷移が異なるほか、電源断される前と、電源断復帰した後とで表示される表示内容が異なる。

【0470】

図 3 6 は、電源断処理の詳細な流れを示すフローチャートである。

【0471】

図 3 6 において、メイン CPU 3 0 1 は、電源ボタン 5 1 1 が操作され、これを電源スイッチ 5 1 1 s w が検知したことによって電源基板 5 0 0 が外部電力からの電力供給が停止する旨の信号を受信することによって処理が開始される。

10

【0472】

まず、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 の格納領域に記憶しているデータに対するチェックサムデータを作成する (S 3 6 0 1)。このチェックサムデータは、各格納領域に対するデータ毎に作成しても良いし、格納領域全てのデータに対して 1 つのチェックサムデータを作成してもよい。

【0473】

チェックサムデータを作成すると、メイン CPU 3 0 1 は、続いて、メイン RAM 3 0 3 をプロテクト (保護) する (S 3 6 0 2)。このプロテクト処理とは、そのメイン RAM 3 0 3 に記憶しているデータ (全て若しくはその一部) を外部からアクセスできないように保護する処理である。このようにプロテクト処理を行うことで、電源断における処理によって意図しない動作により、データが消去、書き換えられてしまうことを防止する。

20

【0474】

このプロテクトによって、図 3 5 に示すような電源断復帰処理が行われた後、電源断前の状態に戻ることができるようになる。具体的には、表示していた演出 (画像) を再表示することができるようになる。

【0475】

そして、メイン CPU 3 0 1 は、予め指定された待機時間を経過したか否かを判断し (S 3 6 0 3)、待機時間を経過するまで (S 3 6 0 3 で NO) は電源断を行わず、また、待機時間を経過すると (S 3 6 0 3 で YES)、供給された電力をカットする (通電をカットする) (S 3 6 0 4)。

30

【0476】

このような電源断処理は、いずれの遊技状態、遊技状況にあるときであっても発生する処理であって、特に、通常状態 (通常遊技状態)、ART 状態 (特定遊技状態) または BB 状態 (通常 BB 状態、ART 中通常 BB 状態、ART 中特別 BB 状態を含む) (特別遊技状態) に発生しうる。

【0477】

図 3 7 は、サブ制御基板におけるメイン処理の詳細な流れを示すフローチャートである。なお、サブ制御基板におけるメイン処理は、電源スイッチ 5 1 1 s w が「ON」となったことに基づいて行われる処理である。

40

【0478】

サブ CPU 4 0 2 は、サブ RAM 4 0 5 のエラーチェック等の初期化処理を行う (S 3 7 0 1)。

【0479】

また、サブ CPU 4 0 2 は、メイン制御基板 3 0 0 から送信されたコマンドを解析するメイン制御基板通信処理等を行う (S 3 7 0 2)。

【0480】

続いて、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サウンド制御処理等を行う (S 3 7 0 3)。また、サブ CPU 4 0 2 は、後述の演出決定処理により

50

決定された演出内容に基づいて、演出制御基板 410 を介して、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、及びスタートレバー演出用ランプ 42 のランプ制御処理を行う (S3704)。このほか、サブ CPU 402 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 410 と、ドライブ基板 43 を介して、演出装置 44 の制御を行う。

【0481】

さらに、サブ CPU 402 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 410 と、汎用基板 45 を介して、液晶表示装置 46 に表示する画像の画像制御処理を行う (S3705)。

【0482】

そして、サブ CPU 402 は、(a) 演出ボタン検出スイッチ 18 sw が演出ボタン 18 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 19 sw が、十字キー 19 の操作を検出したときに実行する各種スイッチ検出時処理を行って (S3706)、本フローチャートの処理を終了する。

【0483】

図 38 は、メイン制御基板通信処理の詳細な流れを示すフローチャートである。

【0484】

図 38 において、サブ CPU 402 は、メイン制御基板 300 の I/F 回路 305 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 (S3801)。そして、異なるコマンドを受信したと判定された場合 (S3801 で YES)、サブ CPU 402 は、メイン制御基板 300 の I/F 回路 305 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 405 の所定の格納領域に格納する遊技情報格納処理を行う (S3802)。また、異なるコマンドを受信したと判定されない場合 (S3801 で NO)、サブ CPU 402 は、本フローチャートを終了する。

【0485】

続いて、サブ CPU 402 は、上記の処理によって格納した遊技情報に基づくコマンド解析処理を行う (S3803)。そして、サブ CPU 402 は、このコマンド解析処理によって解析した内容に基づく処理を行う (S3804)。

【0486】

例えば、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに関する情報等が指定された表示判定コマンドを受信したとき、サブ CPU 402 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い、その決定した演出内容の制御を行う。

【0487】

また、Bonus 開始コマンドを受信したとき、サブ CPU 402 は、受信した Bonus 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い、Bonus 終了コマンドを受信したとき、Bonus 終了コマンドに含まれている情報に基づいて、Bonus 終了時の演出内容を決定する処理等を行い、その決定した演出内容の制御を行う。

【0488】

これらの表示判定コマンドに含まれている情報として、例えば、メイン制御基板 300 において管理している、遊技状態や遊技種別に関する情報であり、すなわち、表示判定コマンドには、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに関する情報のほか、遊技状態や遊技種別に関する情報が含まれている。

【0489】

この表示判定コマンドを受信したサブ制御基板 400 は、図 40 に示すような演出決定テーブルを用いて行う演出内容を決定することとなる。

【0490】

図 39 は、電源投入時処理の詳細な流れを示すフローチャートである。

【0491】

図 39 において、サブ CPU 402（サブ制御基板 400）は、メイン制御基板 300 から電力供給が開始されたことを受信すると、ランプ制御部 430 および画像制御部 420 に電源投入されたことを通知する（S3901）。このメイン制御基板 300 から受信する電力供給が開始されたことによって、サブ制御基板 400 は、電力供給が開始されたことの通知（電力供給開始通知）等を含むサブコマンドを受信する。

【0492】

そして、サブ CPU 402 は、ランプ制御部 430 および画像制御部 420 からバージョン情報を受け付けたか否かを判断する（S3902）。このときのバージョン情報は、
版管理情報であって、ランプ制御部 430 および画像制御部 420 においてもそれぞれ記憶するほか、サブ制御基板 400 においても記憶している。

【0493】

それぞれで記憶するバージョン情報は、各制御部のバージョン情報を示すものであって、必ずしも同一のバージョン情報であるとは限らない。もちろん、同一のバージョン情報であってもよい。

【0494】

このようにしてサブ CPU 402 がランプ制御部 430 および画像制御部 420 から受信したバージョン情報は、送信元に対応付けて記憶しておく。すなわち、ランプ制御部 430 から受信したバージョン情報をランプ制御部 430 に対応付けて記憶しておき、また、画像制御部 420 から受信したバージョン情報を画像制御部 420 に対応付けて記憶しておく（S3903）。

【0495】

続いて、サブ CPU 402 は、サブ CPU 402（サブ制御基板 400）が中継機能としてのみ果たすデータを画像制御部 420 から受信したか否かを判断する（S3904）。このときのデータは、例えば、検査コマンド等である。

【0496】

この検査コマンドは、サブ CPU 402 がメイン制御基板 300 若しくは外部装置（シミュレータ等）から受信したときに画像制御部 420 へと送信したデータであって、画像制御部 420 は、受信したデータそのものをサブ CPU 402 へと応答したものである。

【0497】

これによって、サブ制御基板 400 とランプ制御部 430 との間、および、サブ制御基板 400 と画像制御部 420 との間において、それぞれの通信経路が確立されていることを確認することができる。

【0498】

このデータを受信したと判断しない場合（S3904 で NO）までは待機する。また、このデータを受信したと判断する場合（S3904 で YES）、サブ CPU 402 は、続いて、サブ制御基板 400 におけるサブ RAM 405 やサブ ROM 404 等で記憶している、サブ制御基板 400 におけるバージョン情報をランプ制御部 430 および画像制御部 420 へと送信する（S3905）。

【0499】

このランプ制御部 430 へとサブ制御基板 400 のバージョン情報を送信する際、ランプ制御部 430 から既に受信して記憶しているバージョン情報をも送信するように構成してもよい。また、画像制御部 420 へとサブ制御基板 400 のバージョン情報を送信する際、画像制御部 420 から既に受信して記憶しているバージョン情報をも送信するように構成してもよい。

【0500】

これによって、サブ制御基板 400 とランプ制御部 430、サブ制御基板 400 と画像制御部 420 の間で通信が可能となる。

【0501】

このとき、サブ制御基板400は、電力の供給が開始されたときにサブRAM405において記憶している情報をランプ制御部430および画像制御部420へと送信する。なお、サブRAM405は、不揮発性メモリによって構成されていてもよいし、電力供給が停止する際に、サブCPU402がサブRAM405をプロテクト（保護）してデータが消去されないようにしてもよい。

【0502】

このように構成することで、サブ制御基板400に電力供給が開始されたとき、電力供給停止前の情報を用いて遊技（演出）を再開することが可能となる。

【0503】

図40は、遊技種別に応じた演出決定テーブルを示す図である。

10

【0504】

図40は、図38に示すメイン制御基板通信処理において行われるコマンド解析処理で解析したコマンドに基づいて行われる演出内容を示した演出決定テーブルである。

【0505】

図40では、演出決定テーブルとして、全6個の演出決定テーブルを示しており、これらは遊技種別に応じたテーブルとなっている。具体的には、図40（a）には、遊技種別が「通常状態」であるときに用いる演出決定テーブルを示しており、図40（b）には、遊技種別が「BB状態」であるときに用いる演出決定テーブルを示しており、図40（c）には、遊技種別が「ART状態」であるときに用いる演出決定テーブルを示しており、図40（d-1）には、遊技種別が「第1ART上乗せ状態」であるときに用いる演出決定テーブルを示しており、図40（d-2）には、遊技種別が「第2ART上乗せ状態」であるときに用いる演出決定テーブルを示しており、図40（e）には、遊技種別が「無限ART状態」であるときに用いる演出決定テーブルを示している。

20

【0506】

一例として、図40（c）に示すART状態用演出決定テーブルは、表示判定コマンドに含まれている遊技種別に関する情報が「ART状態」であるときに参照される演出決定テーブルである。この演出決定テーブルを用いて、表示判定コマンドに含まれる、図柄の組み合わせに関する情報に対して行う演出内容を決定する。

【0507】

図41は、ART状態で電源断、電源断復帰処理が行われたことによる電源断前後の画面を示す図である。

30

【0508】

この図41は、一例として、図40（c）に示すART状態用演出決定テーブルにおいて、演出番号として「002」、演出内容として「演出C1」が決定された際に行われる演出内容を示している。

【0509】

具体的には、図41（a）では、ART状態中において、当選エリア「20」～「29」の「押し順ベル」に係る当選役に当選したときに行われる演出内容を示している。

【0510】

この図41（a）は、遊技者によってスタートレバー10が操作されて左リール17a、中リール17b、右リール17cが変動している状態で各リールに対応する停止ボタンの操作順序を示している（ナビしている）状態である。なお、図41（a）は、当選エリア「20」に示す「押し順ベル123A」に係る当選役に当選したときに表示される画面である。

40

【0511】

すなわち、左リール17aに対応する左停止ボタン11を「第1」に操作し、次に、中リール17bに対応する中停止ボタン12を「第2」に操作し、そして、右リール17cに対応する左停止ボタン11を「第3」に操作することが表示されている。

【0512】

また、図41（a）には、ART状態での遊技が終了するまでの残りのゲーム数（残り

50

の遊技回数) が示されている (図 4 1 (a) では、「l a s t 0 0 4 8 G」と表示) ほ
か、現在までの A R T 状態で行われたゲーム回数 (遊技回数)、および、A R T 状態の遊
技において払い出された払出枚数 (獲得した獲得枚数) を表示している。

【0513】

この図 4 1 (a) に示す画面に表示されている、残りのゲーム数、ゲーム回数 (遊技回
数)、払出枚数 (獲得した獲得枚数) は、A R T 状態での遊技 (A R T 遊技) を終了する
(特定遊技状態を終了する) 終了条件を構成する項目 (情報) である。このことから、図
4 1 (a) には、特定遊技状態を終了する条件に係る表示が行われていると言える。

【0514】

このような表示状態で、電源基板 5 0 0 からの電力供給が停止すると (電源断となると
)、メイン制御基板 3 0 0 においては、図 3 6 に示すような電源断処理が行われる。これ
によって、画像を表示する処理を行う画像制御部 4 2 0 においても電力供給が行われない
ことから、画像制御部 4 2 0 は画像の表示処理が行えず画面は非表示となる。

【0515】

そして、遊技者により電源ボタン 5 1 1 が操作されて電源基板 5 0 0 からの電力供給が
開始すると、メイン制御基板 3 0 0 では、図 3 5 に示すような電源断復帰処理を行う。ま
た、サブ制御基板 4 0 0 においてもこのメイン制御基板 3 0 0 で行われる電源断復帰処理
と同じ処理が行われ、画像制御部 4 2 0 にも電力の供給が開始される。

【0516】

電力の供給が開始されたとき、サブ制御基板 4 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 (メイン
C P U 3 0 1) からメイン R A M 3 0 3 に記憶した情報を受信したことによって、その情
報に基づく指示を、ランプ制御部 4 3 0 および画像制御部 4 2 0 へと送信することから、
ランプ制御部 4 3 0 および画像制御部 4 2 0 では、この情報をもとに、電力供給の停止前
の状態を再現することが可能となる。

【0517】

図 4 1 (b) は、電力供給が再開されたときに表示される画面であって、「電源復帰中
」若しくは「電源復旧中」であることが示されている。この画面は、電力供給が再開され
たときの後述する図 4 1 (c) に示すような画面が直ぐに表示されるものではなく、復帰
条件が成立したときに図 4 1 (c) に示すような画面を表示するための前段階で表示する
画面である。

【0518】

このときの復帰条件として、A R T 状態での遊技中に電力供給が停止した当該ゲームに
続いて行われる次ゲームを開始するためにスタートレバー 1 0 が操作されたことである。

【0519】

図 4 1 (c) には、サブ制御基板 4 0 0 および画像制御部 4 2 0 への電力供給が復帰し
たときに表示される画面である。この図 4 1 (c) に示す画面は、図 4 1 (a) と同様、
遊技者によってスタートレバー 1 0 が操作されて左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リ
ール 1 7 c が変動している状態で各リールに対応する停止ボタンの操作順序を示している
(ナビしている) 状態である。

【0520】

このことから、A R T 状態では、電力供給が停止して画面が非表示となったとしても、
電力供給が再開されれば、電力供給停止前に表示されていた画面 (同一の画面) が表示さ
れることを示している。

【0521】

特に、画像制御部 4 2 0 では、A R T 状態での遊技中に、この A R T 状態を終了する条
件に係る表示として、残りの A R T ゲーム数 (A R T 残カウンタ) を表示している図 4 1
(a) に示すような状態で、電力の供給が停止し、その後、電力の供給が再開されたとき
、電源断前と同様に、この A R T 状態を終了する条件に係る表示である、残りの A R T ゲ
ーム数 (A R T 残カウンタ) をも表示する。

【0522】

図 4 2 は、B B 状態（通常 B B 状態、A R T 中通常 B B 状態、A R T 中特別 B B 状態を含む）で電源断処理、電源断復帰処理が行われたことによる電源断前後の画面を示す図である。

【0523】

図 4 2（a）は、電力供給が停止される前の B B 状態において表示される画面であって、ボーナス遊技における全ゲーム回数、残りのゲーム回数、獲得メダル枚数が表示されている。もちろん、残りの払出可能な枚数（払出可能枚数）を表示することも可能である。この残りの払出可能な枚数は、ボーナス遊技における払出可能枚数「53」枚から現在までに払い出された枚数を減算して算出することが可能である。

【0524】

このような表示状態で、電源基板 500 からの電力供給が停止すると（電源断となると）、メイン制御基板 300 においては、図 3 6 に示すような電源断処理が行われる。これによって、画像を表示する処理を行う画像制御部 420 においても電力供給が行われないことから、画像制御部 420 は画像の表示処理が行えず画面は非表示となる。

【0525】

そして、遊技者により電源ボタン 511 が操作されて電源基板 500 からの電力供給が開始すると、メイン制御基板 300 では、図 3 5 に示すような電源断復帰処理を行う。また、サブ制御基板 400 においてもこのメイン制御基板 300 で行われる電源断復帰処理と同じ処理が行われ、画像制御部 420 にも電力の供給が開始される。

【0526】

電力の供給が開始されたとき、サブ制御基板 400 は、メイン制御基板 300（メイン CPU 301）からメイン RAM 303 に記憶した情報を受信したことによって、その情報に基づく指示を、ランプ制御部 430 および画像制御部 420 へと送信することから、ランプ制御部 430 および画像制御部 420 では、この情報をもとに、電力供給の停止前の状態を再現することが可能となる。

【0527】

図 4 2（a）に示す画面に表示されている、ボーナス遊技における全ゲーム回数、残りのゲーム回数、獲得メダル枚数のほか、表示可能な残りの払出可能な枚数（払出可能枚数）は、ボーナス遊技を終了する（特別遊技状態を終了する）終了条件を構成する項目（情報）である。このことから、この図 4 2（a）には、特別遊技状態を終了する条件に係る表示が行われていると言える。

【0528】

図 4 2（b）は、電力供給が再開されたときに表示される画面であって、「電源復帰中」若しくは「電源復旧中」であることが示されている。この画面は、電力供給が再開されたときの後述する図 4 2（c）に示すような画面が直ぐに表示されるものではなく、復帰条件が成立したときに図 4 2（c）に示すような画面を表示するための前段階で表示する画面である。

【0529】

このときの復帰条件として、A R T 状態での遊技中に電力供給が停止した当該ゲームに続いて行われる次ゲームを開始するためにスタートレバー 10 が操作されたことのほか、図柄が停止後、次ゲームにおけるメダル受付開始処理によりメダルの受付が可能となったことである。

【0530】

図 4 2（c）は、B B 状態において、電力供給が再開されたときに表示される画面である。この図 4 2（c）において示す画面は、B B 状態において表示される画面である。

【0531】

この図 4 2（c）に示す画面には、図 4 2（c）において電源断前に表示されていたボーナス遊技に関する情報が表示されていない。すなわち、ボーナス遊技における全ゲーム回数、残りのゲーム回数、獲得メダル枚数、残りの獲得可能な枚数が表示されていない。

【0532】

10

20

30

40

50

画像制御部 420 では、BB 状態（通常 BB 状態、ART 中通常 BB 状態、ART 中特別 BB 状態を含む）での遊技中に、この BB 状態を終了する条件に係る表示として、ボーナス遊技における全ゲーム回数、残りのゲーム回数、獲得メダル枚数、残りの払出可能な枚数（払出可能枚数）を表示している図 42（a）に示すような状態で、電力の供給が停止し、その後、電力の供給が再開されたとき、電源断前に表示されていた BB 状態を終了する条件に係る表示として、ボーナス遊技における全ゲーム回数、残りのゲーム回数、獲得メダル枚数、残りの払出可能な枚数（払出可能枚数）を表示しない。

【0533】

以上のことから、ART 状態および BB 状態において電源断が行われると、所定の復帰条件が成立するまでは「電源復旧中」などの画面を表示し、電源断前の状態（ART 状態、BB 状態）における画面の表示を行わない。

10

【0534】

図 43 は、通常遊技状態中であって、非遊技中に電源断が行われたときと遊技中に電源断が行われたときにおける画面遷移を示す図である。

【0535】

図 43（a）は、通常状態（通常遊技状態中）での遊技に則した演出を表示した状態で、非遊技中に電源断が行われたときの画面遷移を示しており、また、図 43（b）は、通常状態（通常遊技状態中）での遊技に則した演出を表示した状態で、遊技中に電源断が行われたときの画面遷移を示しており、また、図 43（c）は、有利状態（特定遊技状態（ART 状態）、特別遊技状態（通常 BB 状態等））での遊技に則した演出を表示した状態で、非遊技中および遊技中のいずれかで電源断が行われたときの画面遷移を示している。

20

【0536】

図 43（a）において、図 43（a-1）は、通常遊技状態中であって非遊技中（所定の遊技状況以外の遊技状況）であるときに表示されている演出（画像）であり、図 43（a-2）は、通常遊技状態中であって非遊技中に電源断が行われて電力供給が再開したときに表示される演出（画像）である。

【0537】

すなわち、図 43（a）において、図 43（a-1）に示す演出（画像）と図 43（a-2）に示す演出（画像）とは同一である。言い換えれば、電力の供給が再開されたときに、電力供給の再開前と同じ、通常遊技状態で非遊技中（所定の遊技状況以外の遊技状況）の制御が行われることを示している。また、後述する図 43（b-2）に示すような電源の供給が再開された旨を表す画像が表示されることなく、電源の供給再開後の図 43（a-2）に示すような演出（画像）が表示されることを示している。

30

【0538】

図 43（b）において、図 43（b-1）は、通常遊技状態中であって遊技中（所定の遊技状況）であるときに表示されている演出（画像）であって、図 43（b-2）は、電力の供給が再開された状況を示す演出（画像）であって、図 43（b-3）は、通常遊技状態であって遊技中に電源断後の電力供給が再開したときに表示される演出（画像）である。

【0539】

すなわち、図 43（b）において、図 43（b-1）に示す演出（画像）が表示された状態で、電源断が行われてその後、電力の供給が再開したときには、図 43（b-2）に示すような、電力の供給が再開された状況を示す演出（画像）を表示し、その後、所定の復帰条件（例えば、スタートレバー 10 を操作すること、または、メダルの受け付けが可能となること）が成立したこと（スタートレバー 10 が操作されたこと、または、メダルの受け付けが可能となったこと）によって、図 43（b-3）に示す演出（画像）を表示する。

40

【0540】

このときの図 43（b-1）に示す演出（画像）と図 43（b-3）に示す演出（画像）とは同一である。言い換えれば、電力の供給が再開されたときに、電力供給の再開前と

50

同じ、通常遊技状態で遊技中（所定の遊技状況）の制御が行われることを示している。

【0541】

図43（c）において、図43（c-1）は、特別遊技状態中若しくは特定遊技状態中であって遊技中（所定の遊技状況）と非遊技中（所定の遊技状況以外の遊技状況）のいずれかであるときに表示されている演出（画像）であって、図43（c-2）は、電力の供給が再開された状況を示す演出（画像）であって、図43（c-3）は、特別遊技状態中若しくは特定遊技状態中であって遊技中（所定の遊技状況）と非遊技中（所定の遊技状況以外の遊技状況）のいずれかであるときに電源断後の電力供給が再開したときに表示される演出（画像）である。

【0542】

すなわち、図43（c）において、図43（c-1）に示す演出（画像）が表示された状態で、電源断が行われてその後、電力の供給が再開したときには、図43（c-2）示すような、電力の供給が再開された状況を示す演出（画像）を表示し、その後、所定の復帰条件（例えば、スタートレバー10を操作すること、または、メダルの受け付けが可能となること）が成立したこと（スタートレバー10が操作されたこと、または、メダルの受け付けが可能となったこと）によって、図43（c-3）に示す演出（画像）を表示する。

【0543】

このときの図43（c-1）に示す演出（画像）と図43（c-3）に示す演出（画像）とは同一である。言い換えれば、電力の供給が再開されたときに、電力供給の再開前と同じ、特別遊技状態中若しくは特定遊技状態中であって遊技中（所定の遊技状況）と非遊技中（所定の遊技状況以外の遊技状況）のいずれかで制御が行われることを示している。

【0544】

また、図43（c-2）に示す演出（画像）、つまり、電力の供給が再開された旨の表示は、特別遊技状態中若しくは特定遊技状態中において電源断され、その後電力の供給が再開されたときの如何なる遊技状況においても表示されることとなる。

【0545】

これによって、電力の供給が再開された状態で、直前の遊技状態、遊技状況を確認することができる。また、導入された店舗で営業開始時に、電力の供給が再開されたときに、通常遊技状態等から移行する状態である特別遊技状態や特定遊技状態となっていて遊技者の興趣を低下することを防止できる。

【0546】

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】

【0547】

1	遊技機
2	キャビネット
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 B E T ボタン
7 s w	1 B E T スイッチ
8	M A X - B E T ボタン
8 s w	M A X - B E T スイッチ
9	精算ボタン
9 s w	精算スイッチ
10	スタートレバー

10

20

30

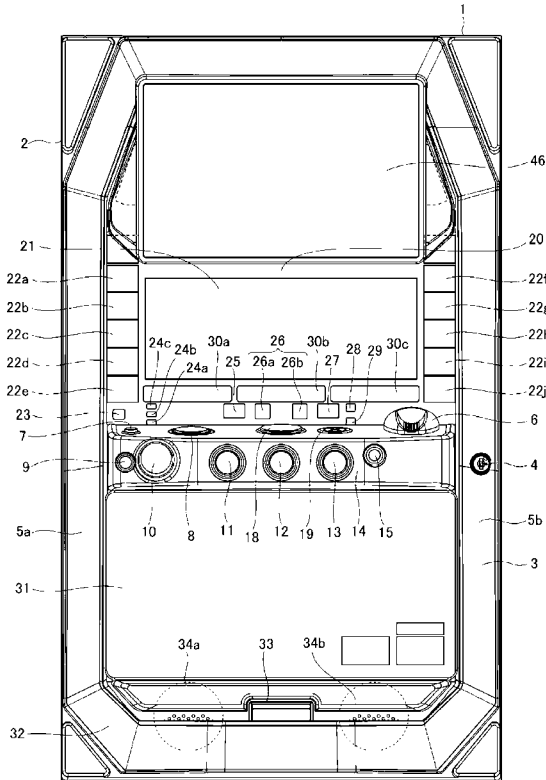
40

50

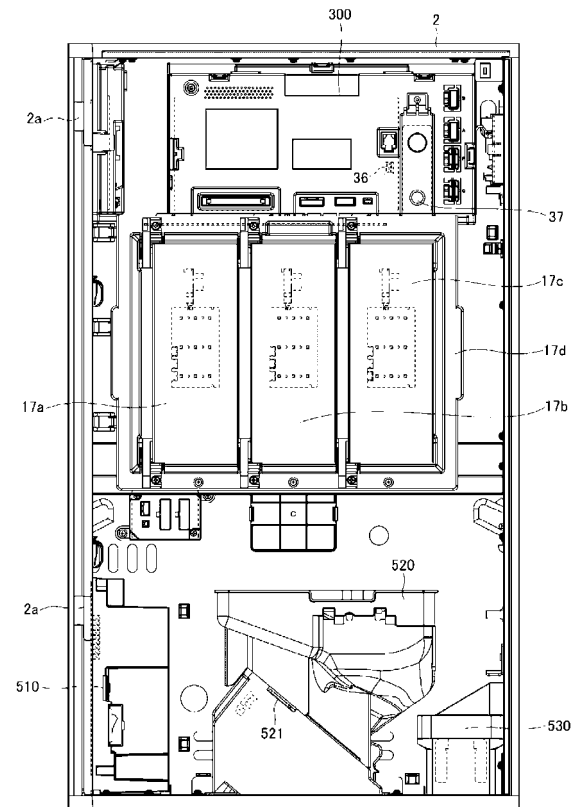
1 0 s w	スタートスイッチ	
1 1	左停止ボタン	
1 1 s w	左停止スイッチ	
1 2	中停止ボタン	
1 2 s w	中停止スイッチ	
1 3	右停止ボタン	
1 3 s w	右停止スイッチ	
1 4	停止ボタンユニット	
1 5	返却ボタン	
1 6	セレクター	10
1 6 s	メダルセンサ	
1 7 a	左リール	
1 7 b	中リール	
1 7 c	右リール	
1 7 d	リールユニット	
1 8	演出ボタン	
1 8 s w	演出ボタン検出スイッチ	
1 9	十字キー	
1 9 s w	十字キー検出スイッチ	
2 0	パネル	20
2 1	表示窓	
2 2 a ~ 2 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	
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	30
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	
3 8	外部集中端子板	
3 9 s	セレクターセンサ	40
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	
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	50

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CPU	
3 0 2	メインROM	
3 0 3	メインRAM	
3 0 4	乱数発生器	
3 0 5	I / F回路	
4 0 0	サブ制御基板	10
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	
4 2 1	VDP	
4 2 2	液晶制御CPU	20
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	
4 3 1	ランプ制御CPU	
4 3 2	ランプ制御ROM	30
4 3 3	ランプ制御RAM	
4 4 0	ランプ制御基板	
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	
5 2 0	ホッパー	
5 2 1	排出スリット	40
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	

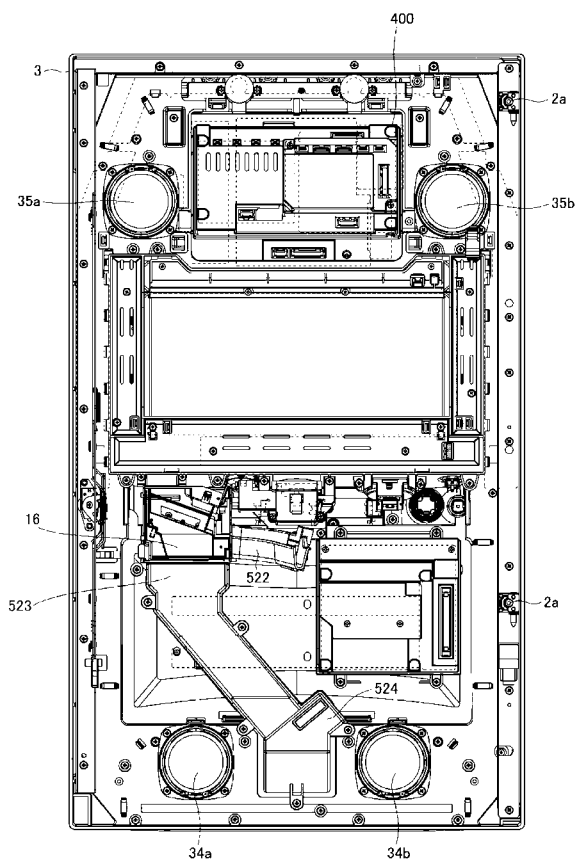
【図 1】



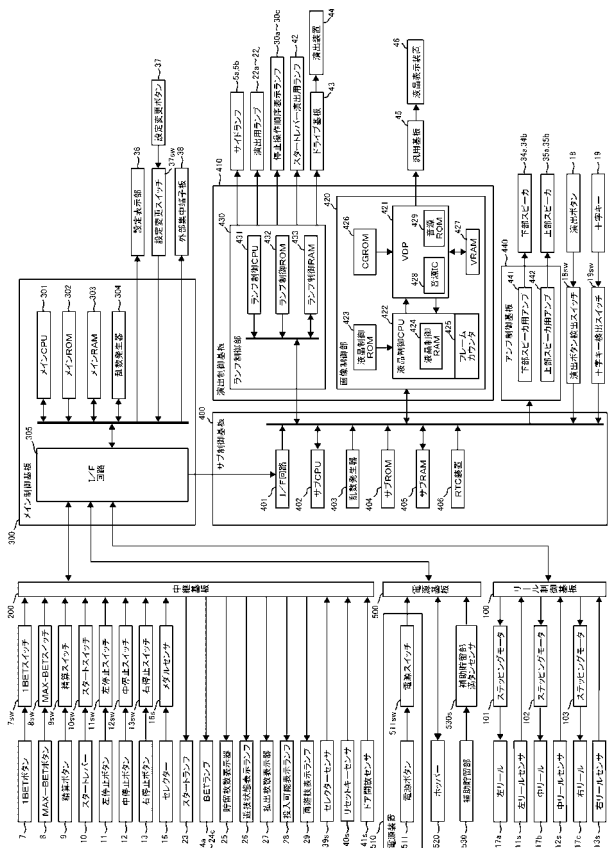
【図 2】



【図 3】



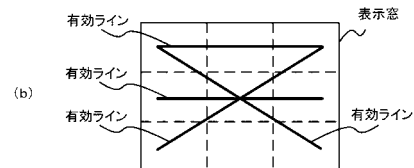
【図 4】



【図 6】

(a) 図柄組み合わせテーブル

図柄組み合わせ名称		条件装置	図柄の組み合わせ			私出枚数
			左	中	右	
赤BAR		BB01	赤BAR	赤BAR	赤BAR	1
青BAR		BB02	青BAR	青BAR	青BAR	
黄BAR		BB03	黄BAR	黄BAR	黄BAR	
JAC		RB	タグ	赤BAR	チェリー	
通常リプレイ		REP1	リプレイ	リプレイ	リプレイ	
チャンスリプレイ		REP2	リプレイ	リプレイ	ベル	
RT1移行リプレイ		REP3	リプレイ	リプレイ	スイカ	
RT3移行リプレイ1		REP4	リプレイ	チェリー	チェリー	
RT3移行リプレイ2		REP5	黄セブン	黄BAR	黄BAR	
			...	...	...	
			黄セブン	青BAR	青BAR	
			...	...	...	
RT4移行リプレイ		REP6	黄セブン	赤BAR	赤BAR	
			リプレイ	リプレイ	黒セブン	
			...	...	...	
			リプレイ	リプレイ	赤BAR	
ベル		NML1	ANY	ベル	ANY	3枚
チェリー1		NML2	チェリー	タグ	リプレイ	3枚
			チェリー	黒セブン	リプレイ	
チェリーこぼし		NML3	黄BAR	黒セブン	リプレイ	3枚
			タグ	黒セブン	リプレイ	
			青BAR	黒セブン	リプレイ	
			赤BAR	黒セブン	リプレイ	
			スイカ	スイカ	ベル	
スイカ1		NML4	スイカ	チェリー	ベル	3枚
			ブランク	スイカ	ベル	
			ブランク	チェリー	ベル	
			スイカ	チェリー	リプレイ	
スイカ2		NML5	ベル	チェリー	リプレイ	3枚
			ブランク	チェリー	リプレイ	
			チェリー	黄BAR	リプレイ	
チェリー2		NML6	チェリー	黄BAR	リプレイ	3枚
チェリー3		NML7	チェリー	青BAR	リプレイ	3枚
チェリー4		NML8	チェリー	赤BAR	リプレイ	3枚



【図 8】

非RT選抜状態用当選役決定テーブル			
当選エリア	当選役	抽選値	
		設定1	設定6
01	通常リプレイ	7978	7978
02	チャンスリプレイ	975	975
03	プレミアムリプレイ	1	1
04	RT2中リプレイ	0	0
05	RT3中リプレイ1	0	0
06	RT3中リプレイ2	0	0
07	RT3中リプレイ3	0	0
08	RT3中リプレイ4	0	0
09	RT3中リプレイ5	0	0
10	RT4中リプレイ1	0	0
11	RT4中リプレイ2	0	0
12	RT4中リプレイ3	0	0
13	RT4中リプレイ4	0	0
14	RT4中リプレイ5	0	0
15	中段チェリー	0	0
16	スイカ	594	594
17	チェリー	844	844
18	チャンス目1	64	64
19	チャンス目2	64	64
20	押し順ベル123A	1785	1785
21	押し順ベル132A	1785	1785
22	押し順ベル2A	1785	1785
23	押し順ベル312A	1785	1785
24	押し順ベル321A	1785	1785
25	押し順ベル123B	1785	1785
26	押し順ベル132B	1785	1785
27	押し順ベル2B	1785	1785
28	押し順ベル312B	1785	1785
29	押し順ベル321B	1785	1785
30	BB01+チャンスリプレイ	5	5
31	BB01+中段チェリー	2	2
32	BB01+スイカ	10	18
33	BB01+チェリー	81	110
34	BB01+チャンス目1	24	24
35	BB01+チャンス目2	24	24
36	BB02+チャンスリプレイ	10	10
37	BB02+中段チェリー	3	3
38	BB02+スイカ	28	44
39	BB02+チェリー	82	94
40	BB02+チャンス目1	24	16
41	BB02+チャンス目2	24	16
42	BB03+チャンスリプレイ	10	10
43	BB03+中段チェリー	3	3
44	BB03+スイカ	28	44
45	BB03+チェリー	48	78
46	BB03+チャンス目1	16	24
47	BB03+チャンス目2	16	24
48	RB	0	0

【図 9】

BB中非RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選エリア	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	7978	～	7978
02	チャンスリプレイ	1000		1000
03	プレミアムリプレイ	1		1
04	RT2中リプレイ	0		0
05	RT3中リプレイ1	0		0
06	RT3中リプレイ2	0		0
07	RT3中リプレイ3	0		0
08	RT3中リプレイ4	0		0
09	RT3中リプレイ5	0		0
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	8		8
16	スイカ	660	～	700
17	チェリー	1055		1126
18	チャンス目1	128		128
19	チャンス目2	128		128
20	押し順ベル123A	1785		1785
21	押し順ベル132A	1785		1785
22	押し順ベル2A	1785		1785
23	押し順ベル312A	1785		1785
24	押し順ベル321A	1785		1785
25	押し順ベル123B	1785		1785
26	押し順ベル132B	1785		1785
27	押し順ベル2B	1785		1785
28	押し順ベル312B	1785		1785
29	押し順ベル321B	1785		1785
30	BB01+チャンスリプレイ	0	～	0
31	BB01+中段チェリー	0		0
32	BB01+スイカ	0		0
33	BB01+チェリー	0		0
34	BB01+チャンス目1	0		0
35	BB01+チャンス目2	0		0
36	BB02+チャンスリプレイ	0		0
37	BB02+中段チェリー	0		0
38	BB02+スイカ	0		0
39	BB02+チェリー	0		0
40	BB02+チャンス目1	0		0
41	BB02+チャンス目2	0		0
42	BB03+チャンスリプレイ	0		0
43	BB03+中段チェリー	0		0
44	BB03+スイカ	0		0
45	BB03+チェリー	0		0
46	BB03+チャンス目1	0		0
47	BB03+チャンス目2	0		0
48	RB	36728		36617

【図 10】

BB中RB遊技状態用当選役決定テーブル

当選エリア	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	7978	～	7978
02	チャンスリプレイ	1000		1000
03	プレミアムリプレイ	3		3
04	RT2中リプレイ	0		0
05	RT3中リプレイ1	0		0
06	RT3中リプレイ2	0		0
07	RT3中リプレイ3	0		0
08	RT3中リプレイ4	0		0
09	RT3中リプレイ5	0		0
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	0		0
16	スイカ	660	～	700
17	チェリー	1055		1126
18	チャンス目1	128		128
19	チャンス目2	128		128
20	押し順ベル123A	5437		5437
21	押し順ベル132A	5437		5437
22	押し順ベル2A	5437		5437
23	押し順ベル312A	5437		5437
24	押し順ベル321A	5437		5437
25	押し順ベル123B	5437		5437
26	押し順ベル132B	5437		5437
27	押し順ベル2B	5437		5437
28	押し順ベル312B	5437		5437
29	押し順ベル321B	5437		5437
30	BB01+チャンスリプレイ	0	～	0
31	BB01+中段チェリー	0		0
32	BB01+スイカ	0		0
33	BB01+チェリー	0		0
34	BB01+チャンス目1	0		0
35	BB01+チャンス目2	0		0
36	BB02+チャンスリプレイ	0		0
37	BB02+中段チェリー	0		0
38	BB02+スイカ	0		0
39	BB02+チェリー	0		0
40	BB02+チャンス目1	0		0
41	BB02+チャンス目2	0		0
42	BB03+チャンスリプレイ	0		0
43	BB03+中段チェリー	0		0
44	BB03+スイカ	0		0
45	BB03+チェリー	0		0
46	BB03+チャンス目1	0		0
47	BB03+チャンス目2	0		0
48	RB	0		0

【図 11】

第1RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選エリア	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	7977	～	7977
02	チャンスリプレイ	975		975
03	プレミアムリプレイ	1		1
04	RT2中リプレイ	0		0
05	RT3中リプレイ1	0		0
06	RT3中リプレイ2	0		0
07	RT3中リプレイ3	0		0
08	RT3中リプレイ4	0		0
09	RT3中リプレイ5	0		0
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	0		0
16	スイカ	594	～	594
17	チェリー	844		844
18	チャンス目1	64		64
19	チャンス目2	64		64
20	押し順ベル123A	1785		1785
21	押し順ベル132A	1785		1785
22	押し順ベル2A	1785		1785
23	押し順ベル312A	1785		1785
24	押し順ベル321A	1785		1785
25	押し順ベル123B	1785		1785
26	押し順ベル132B	1785		1785
27	押し順ベル2B	1785		1785
28	押し順ベル312B	1785		1785
29	押し順ベル321B	1785		1785
30	BB01+チャンスリプレイ	5	～	5
31	BB01+中段チェリー	2		2
32	BB01+スイカ	10		18
33	BB01+チェリー	81		110
34	BB01+チャンス目1	24		24
35	BB01+チャンス目2	24		24
36	BB02+チャンスリプレイ	10		10
37	BB02+中段チェリー	3		3
38	BB02+スイカ	28		44
39	BB02+チェリー	82		94
40	BB02+チャンス目1	24		16
41	BB02+チャンス目2	24		16
42	BB03+チャンスリプレイ	10		10
43	BB03+中段チェリー	3		3
44	BB03+スイカ	28		44
45	BB03+チェリー	48		78
46	BB03+チャンス目1	16		24
47	BB03+チャンス目2	16		24
48	RB	0		0

【図 12】

第2RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選エリア	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	0	～	0
02	チャンスリプレイ	0		0
03	プレミアムリプレイ	0		0
04	RT2中リプレイ	8954		8954
05	RT3中リプレイ1	0		0
06	RT3中リプレイ2	0		0
07	RT3中リプレイ3	0		0
08	RT3中リプレイ4	0		0
09	RT3中リプレイ5	0		0
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	0		0
16	スイカ	594	～	594
17	チェリー	844		844
18	チャンス目1	64		64
19	チャンス目2	64		64
20	押し順ベル123A	1785		1785
21	押し順ベル132A	1785		1785
22	押し順ベル2A	1785		1785
23	押し順ベル312A	1785		1785
24	押し順ベル321A	1785		1785
25	押し順ベル123B	1785		1785
26	押し順ベル132B	1785		1785
27	押し順ベル2B	1785		1785
28	押し順ベル312B	1785		1785
29	押し順ベル321B	1785		1785
30	BB01+チャンスリプレイ	5	～	5
31	BB01+中段チェリー	2		2
32	BB01+スイカ	10		18
33	BB01+チェリー	81		110
34	BB01+チャンス目1	24		24
35	BB01+チャンス目2	24		24
36	BB02+チャンスリプレイ	10		10
37	BB02+中段チェリー	3		3
38	BB02+スイカ	28		44
39	BB02+チェリー	82		94
40	BB02+チャンス目1	24		16
41	BB02+チャンス目2	24		16
42	BB03+チャンスリプレイ	10		10
43	BB03+中段チェリー	3		3
44	BB03+スイカ	28		44
45	BB03+チェリー	48		78
46	BB03+チャンス目1	16		24
47	BB03+チャンス目2	16		24
48	RB	0		0

【図 13】

BB中第2RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選エリア	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	0	0	0
02	チャンスリプレイ	25	25	25
03	プレミアムリプレイ	0	0	0
04	RT2中リプレイ	8954	8954	8954
05	RT3中リプレイ1	0	0	0
06	RT3中リプレイ2	0	0	0
07	RT3中リプレイ3	0	0	0
08	RT3中リプレイ4	0	0	0
09	RT3中リプレイ5	0	0	0
10	RT4中リプレイ1	0	0	0
11	RT4中リプレイ2	0	0	0
12	RT4中リプレイ3	0	0	0
13	RT4中リプレイ4	0	0	0
14	RT4中リプレイ5	0	0	0
15	中段チェリー	8	8	8
16	スイカ	860	700	594
17	チェリー	1055	1126	844
18	チャンス目1	128	128	64
19	チャンス目2	128	128	64
20	押し順ベル123A	5437	5437	1785
21	押し順ベル132A	5437	5437	1785
22	押し順ベル2A	5437	5437	1785
23	押し順ベル312A	5437	5437	1785
24	押し順ベル321A	5437	5437	1785
25	押し順ベル123B	5437	5437	1785
26	押し順ベル132B	5437	5437	1785
27	押し順ベル2B	5437	5437	1785
28	押し順ベル312B	5437	5437	1785
29	押し順ベル321B	5437	5437	1785
30	BB01+チャンスリプレイ	0	0	5
31	BB01+中段チェリー	0	0	2
32	BB01+スイカ	0	0	18
33	BB01+チェリー	0	0	110
34	BB01+チャンス目1	0	0	24
35	BB01+チャンス目2	0	0	24
36	BB02+チャンスリプレイ	0	0	10
37	BB02+中段チェリー	0	0	3
38	BB02+スイカ	0	0	44
39	BB02+チェリー	0	0	94
40	BB02+チャンス目1	0	0	16
41	BB02+チャンス目2	0	0	16
42	BB03+チャンスリプレイ	0	0	10
43	BB03+中段チェリー	0	0	3
44	BB03+スイカ	0	0	44
45	BB03+チェリー	0	0	78
46	BB03+チャンス目1	0	0	24
47	BB03+チャンス目2	0	0	24
48	RB	36723	36617	0

【図 14】

第3RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選エリア	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	8182	8182	8071
02	チャンスリプレイ	0	0	0
03	プレミアムリプレイ	0	0	0
04	RT2中リプレイ	0	0	0
05	RT3中リプレイ1	7500	7500	7500
06	RT3中リプレイ2	7500	7500	7500
07	RT3中リプレイ3	7500	7500	7500
08	RT3中リプレイ4	7500	7500	7500
09	RT3中リプレイ5	7500	7500	7500
10	RT4中リプレイ1	0	0	0
11	RT4中リプレイ2	0	0	0
12	RT4中リプレイ3	0	0	0
13	RT4中リプレイ4	0	0	0
14	RT4中リプレイ5	0	0	0
15	中段チェリー	0	0	0
16	スイカ	594	594	594
17	チェリー	844	844	844
18	チャンス目1	64	64	64
19	チャンス目2	64	64	64
20	押し順ベル123A	1785	1785	1785
21	押し順ベル132A	1785	1785	1785
22	押し順ベル2A	1785	1785	1785
23	押し順ベル312A	1785	1785	1785
24	押し順ベル321A	1785	1785	1785
25	押し順ベル123B	1785	1785	1785
26	押し順ベル132B	1785	1785	1785
27	押し順ベル2B	1785	1785	1785
28	押し順ベル312B	1785	1785	1785
29	押し順ベル321B	1785	1785	1785
30	BB01+チャンスリプレイ	5	5	5
31	BB01+中段チェリー	2	2	2
32	BB01+スイカ	10	10	18
33	BB01+チェリー	81	81	110
34	BB01+チャンス目1	24	24	24
35	BB01+チャンス目2	24	24	24
36	BB02+チャンスリプレイ	10	10	10
37	BB02+中段チェリー	3	3	3
38	BB02+スイカ	28	28	44
39	BB02+チェリー	82	82	94
40	BB02+チャンス目1	24	24	16
41	BB02+チャンス目2	24	24	16
42	BB03+チャンスリプレイ	10	10	10
43	BB03+中段チェリー	3	3	3
44	BB03+スイカ	28	28	44
45	BB03+チェリー	48	48	78
46	BB03+チャンス目1	16	16	24
47	BB03+チャンス目2	16	16	24
48	RB	0	0	0

【図 15】

BB中第3RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選エリア	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	8182	8182	8071
02	チャンスリプレイ	25	25	25
03	プレミアムリプレイ	0	0	0
04	RT2中リプレイ	0	0	0
05	RT3中リプレイ1	7500	7500	7500
06	RT3中リプレイ2	7500	7500	7500
07	RT3中リプレイ3	7500	7500	7500
08	RT3中リプレイ4	7500	7500	7500
09	RT3中リプレイ5	7500	7500	7500
10	RT4中リプレイ1	0	0	0
11	RT4中リプレイ2	0	0	0
12	RT4中リプレイ3	0	0	0
13	RT4中リプレイ4	0	0	0
14	RT4中リプレイ5	0	0	0
15	中段チェリー	8	8	8
16	スイカ	560	700	594
17	チェリー	1055	1126	844
18	チャンス目1	128	128	64
19	チャンス目2	128	128	64
20	押し順ベル123A	1785	1785	1785
21	押し順ベル132A	1785	1785	1785
22	押し順ベル2A	1785	1785	1785
23	押し順ベル312A	1785	1785	1785
24	押し順ベル321A	1785	1785	1785
25	押し順ベル123B	1785	1785	1785
26	押し順ベル132B	1785	1785	1785
27	押し順ベル2B	1785	1785	1785
28	押し順ベル312B	1785	1785	1785
29	押し順ベル321B	1785	1785	1785
30	BB01+チャンスリプレイ	0	0	5
31	BB01+中段チェリー	0	0	2
32	BB01+スイカ	0	0	18
33	BB01+チェリー	0	0	110
34	BB01+チャンス目1	0	0	24
35	BB01+チャンス目2	0	0	24
36	BB02+チャンスリプレイ	0	0	10
37	BB02+中段チェリー	0	0	3
38	BB02+スイカ	0	0	44
39	BB02+チェリー	0	0	94
40	BB02+チャンス目1	0	0	16
41	BB02+チャンス目2	0	0	16
42	BB03+チャンスリプレイ	0	0	10
43	BB03+中段チェリー	0	0	3
44	BB03+スイカ	0	0	44
45	BB03+チェリー	0	0	78
46	BB03+チャンス目1	0	0	24
47	BB03+チャンス目2	0	0	24
48	RB	0	0	0

【図 16】

第4RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選エリア	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	1602	1602	1571
02	チャンスリプレイ	0	0	0
03	プレミアムリプレイ	0	0	0
04	RT2中リプレイ	0	0	0
05	RT3中リプレイ1	0	0	0
06	RT3中リプレイ2	0	0	0
07	RT3中リプレイ3	0	0	0
08	RT3中リプレイ4	0	0	0
09	RT3中リプレイ5	0	0	0
10	RT4中リプレイ1	8800	8800	8800
11	RT4中リプレイ2	8800	8800	8800
12	RT4中リプレイ3	8800	8800	8800
13	RT4中リプレイ4	8800	8800	8800
14	RT4中リプレイ5	8800	8800	8800
15	中段チェリー	0	0	0
16	スイカ	594	594	594
17	チェリー	844	844	844
18	チャンス目1	64	64	64
19	チャンス目2	64	64	64
20	押し順ベル123A	1785	1785	1785
21	押し順ベル132A	1785	1785	1785
22	押し順ベル2A	1785	1785	1785
23	押し順ベル312A	1785	1785	1785
24	押し順ベル321A	1785	1785	1785
25	押し順ベル123B	1785	1785	1785
26	押し順ベル132B	1785	1785	1785
27	押し順ベル2B	1785	1785	1785
28	押し順ベル312B	1785	1785	1785
29	押し順ベル321B	1785	1785	1785
30	BB01+チャンスリプレイ	5	5	5
31	BB01+中段チェリー	2	2	2
32	BB01+スイカ	10	10	18
33	BB01+チェリー	81	81	110
34	BB01+チャンス目1	24	24	24
35	BB01+チャンス目2	24	24	24
36	BB02+チャンスリプレイ	10	10	10
37	BB02+中段チェリー	3	3	3
38	BB02+スイカ	28	28	44
39	BB02+チェリー	82	82	94
40	BB02+チャンス目1	24	24	16
41	BB02+チャンス目2	24	24	16
42	BB03+チャンスリプレイ	10	10	10
43	BB03+中段チェリー	3	3	3
44	BB03+スイカ	28	28	44
45	BB03+チェリー	48	48	78
46	BB03+チャンス目1	16	16	24
47	BB03+チャンス目2	16	16	24
48	RB	0	0	0

【図 1 7】

第5RT遊技状態用当選役決定テーブル			
当選エリア	当選役	抽選値	
		設定1	設定6
01	通常リプレイ	19000	19000
02	チャンスリプレイ	1000	1000
03	プレミアムリプレイ	0	0
04	RT2中リプレイ	0	0
05	RT3中リプレイ1	0	0
06	RT3中リプレイ2	0	0
07	RT3中リプレイ3	0	0
08	RT3中リプレイ4	0	0
09	RT3中リプレイ5	0	0
10	RT4中リプレイ1	0	0
11	RT4中リプレイ2	0	0
12	RT4中リプレイ3	0	0
13	RT4中リプレイ4	0	0
14	RT4中リプレイ5	0	0
15	中段チェリー	8	8
16	スイカ	660	700
17	チェリー	1055	1126
18	チャンス目1	128	128
19	チャンス目2	128	128
20	押し順ベル123A	1785	1785
21	押し順ベル132A	1785	1785
22	押し順ベル2A	1785	1785
23	押し順ベル312A	1785	1785
24	押し順ベル321A	1785	1785
25	押し順ベル123B	1785	1785
26	押し順ベル132B	1785	1785
27	押し順ベル2B	1785	1785
28	押し順ベル312B	1785	1785
29	押し順ベル321B	1785	1785
30	BB01+チャンスリプレイ	0	0
31	BB01+中段チェリー	0	0
32	BB01+スイカ	0	0
33	BB01+チェリー	0	0
34	BB01+チャンス目1	0	0
35	BB01+チャンス目2	0	0
36	BB02+チャンスリプレイ	0	0
37	BB02+中段チェリー	0	0
38	BB02+スイカ	0	0
39	BB02+チェリー	0	0
40	BB02+チャンス目1	0	0
41	BB02+チャンス目2	0	0
42	BB03+チャンスリプレイ	0	0
43	BB03+中段チェリー	0	0
44	BB03+スイカ	0	0
45	BB03+チェリー	0	0
46	BB03+チャンス目1	0	0
47	BB03+チャンス目2	0	0
48	RB	0	0

【図 1 8】

遊技状態移行図		
現在の遊技状態 (移行前の遊技状態)	遊技状態を移行させるための移行条件	変更後の遊技状態 (移行後の遊技状態)
非RT遊技状態	BB当選	第5RT遊技状態
	プレミアムリプレイ表示	第3RT遊技状態
第1RT遊技状態	BB当選	第5RT遊技状態
	プレミアムリプレイ表示	第3RT遊技状態
	第3RT遊技状態移行リプレイ表示	第3RT遊技状態
第2RT遊技状態	BB当選	第5RT遊技状態
	第3RT遊技状態移行リプレイ表示	第3RT遊技状態
第3RT遊技状態	BB当選	第5RT遊技状態
	第4RT遊技状態移行リプレイ表示	第4RT遊技状態
第4RT遊技状態	BB当選	第5RT遊技状態
	第3RT遊技状態移行リプレイ表示	第3RT遊技状態
	第1RT遊技状態移行リプレイ表示	第1RT遊技状態
第5RT遊技状態	BB表示	BB中第2RT遊技状態
BB中第2RT遊技状態	53枚を超える払い出し	第2RT遊技状態
	RB表示	BB中RB遊技状態
	RB持ち越し	BB中第3RT遊技状態
BB中第3RT遊技状態	53枚を超える払い出し	第3RT遊技状態
BB中RB遊技状態	4回入賞 or 4回遊技	BB中非RT遊技状態
	53枚を超える払い出し	非RT遊技状態
BB中非RB遊技状態	RB表示	BB中RB遊技状態
	RB持ち越し	BB中第3RT遊技状態
	53枚を超える払い出し	非RT遊技状態

【図 1 9】

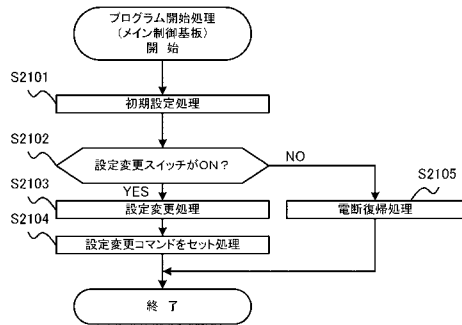
番号	移行前の状態	移行条件	番号	移行後の状態
01	通常状態	BB当選	02	特選状態
02	特選状態	第3RT遊技状態移行リプレイ表示	10	無限ART状態
03	通常BB状態	BB表示	03	通常BB状態
04	通常BB状態	BB終了+ARTセット発「O」	01	通常状態
05	ART状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	04	ART状態
06	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	13	ART準備状態
07	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	05	第1ART上乗せ状態
08	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	08	第1ART上乗せ状態
09	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	06	第1ART上乗せ状態
10	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	07	第1ART上乗せ状態
11	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	04	第1ART上乗せ状態
12	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	06	第1ART上乗せ状態
13	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	08	第1ART上乗せ状態
14	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	05	第1ART上乗せ状態
15	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	08	第1ART上乗せ状態
16	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	09	第1ART上乗せ状態
17	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	04	第1ART上乗せ状態
18	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	05	第1ART上乗せ状態
19	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	08	第1ART上乗せ状態
20	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	05	第1ART上乗せ状態
21	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	08	第1ART上乗せ状態
22	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	09	第1ART上乗せ状態
23	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	04	第1ART上乗せ状態
24	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	05	第1ART上乗せ状態
25	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	08	第1ART上乗せ状態
26	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	09	第1ART上乗せ状態
27	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	04	第1ART上乗せ状態
28	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	05	第1ART上乗せ状態
29	ART中特選状態	BB終了+ARTセット発「O」以上	08	第1ART上乗せ状態

【図 2 0】

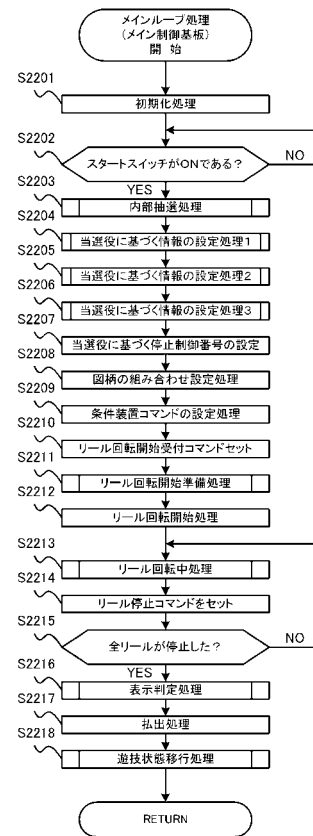
遊技種別に対する当選役の指示内容1			
遊技種別	当選エリア	当選役	指示内容
通常状態 持越状態	00~29	(全て)	—

遊技種別に対する当選役の指示内容2			
遊技種別	当選エリア	当選役	指示内容
通常BB状態 ART中通常BB状態 ART中特別BB状態 ART準備状態 ART状態 無限ART状態 第1ART上乗せ状態 第2ART上乗せ状態	00	はずれ	—
	01	通常リプレイ	—
	02	チャンスリプレイ	—
	03	プレミアムリプレイ	—
	04	RT2中リプレイ	—
	05	RT3中リプレイ1	123
	06	RT3中リプレイ2	132
	07	RT3中リプレイ3	213
	08	RT3中リプレイ4	231
	09	RT3中リプレイ5	3
	10	RT4中リプレイ1	123
	11	RT4中リプレイ2	132
	12	RT4中リプレイ3	2
	13	RT4中リプレイ4	312
	14	RT4中リプレイ5	321
	15	中段チェリー	—
	16	スイカ	—
	17	チェリー	—
	18	チャンス目1	—
	19	チャンス目2	—
	20	押し順ベル123A	123
	21	押し順ベル132A	132
	22	押し順ベル2A	2
	23	押し順ベル312A	312
	24	押し順ベル321A	321
	25	押し順ベル123B	123
	26	押し順ベル132B	132
	27	押し順ベル2B	2
	28	押し順ベル312B	312
	29	押し順ベル321B	321

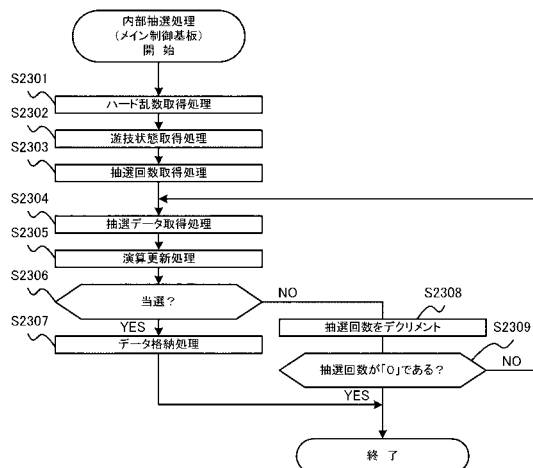
【図 2 1】



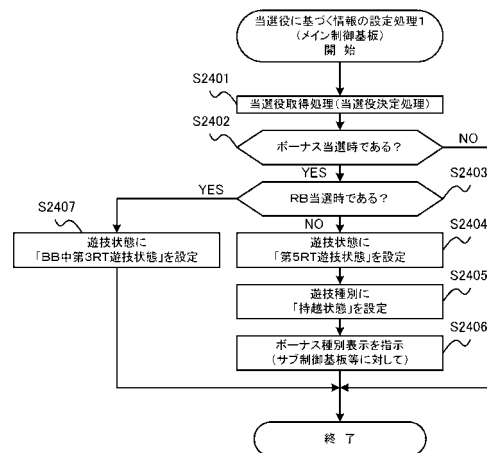
【図 2 2】



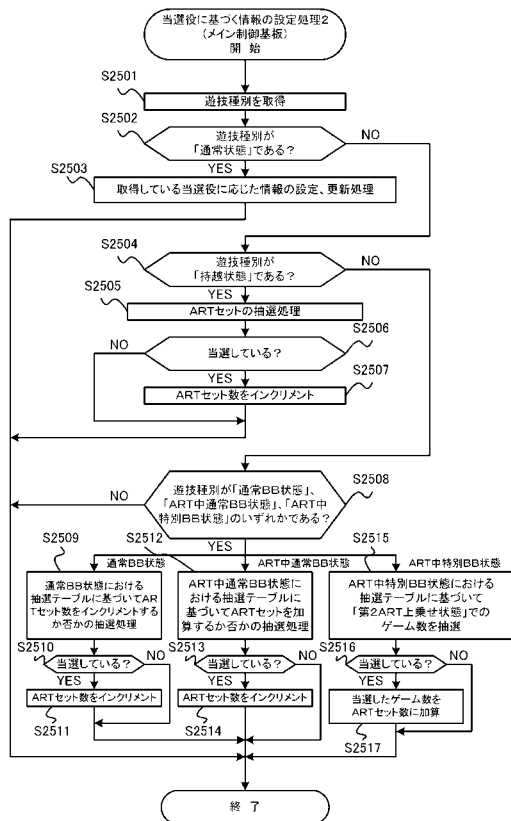
【図 2 3】



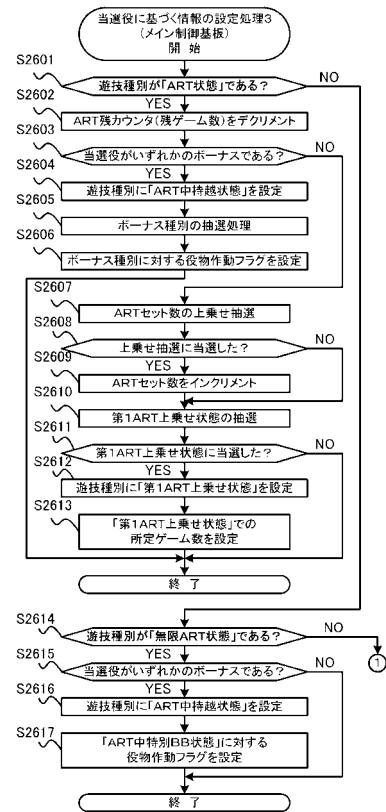
【図 2 4】



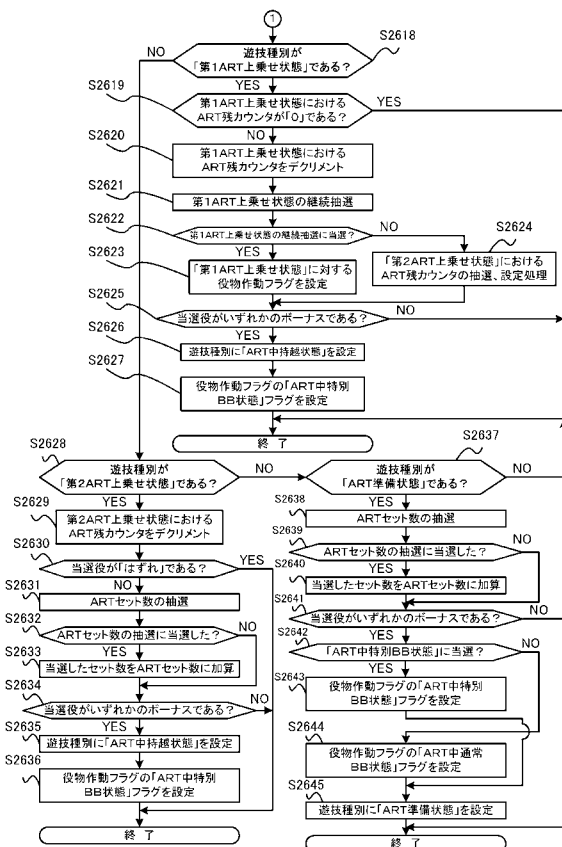
【図 25】



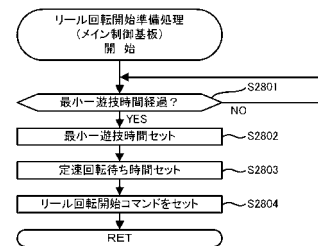
【図 26】



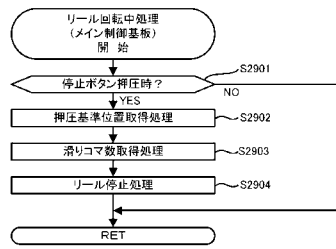
【図 27】



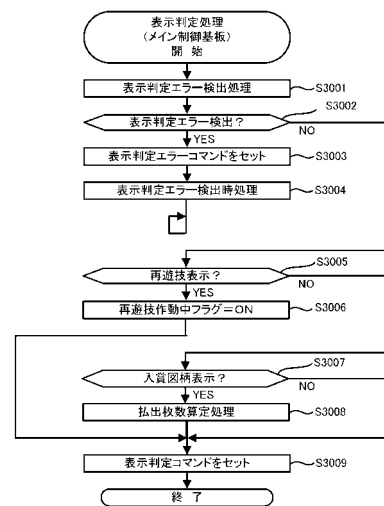
【図 28】



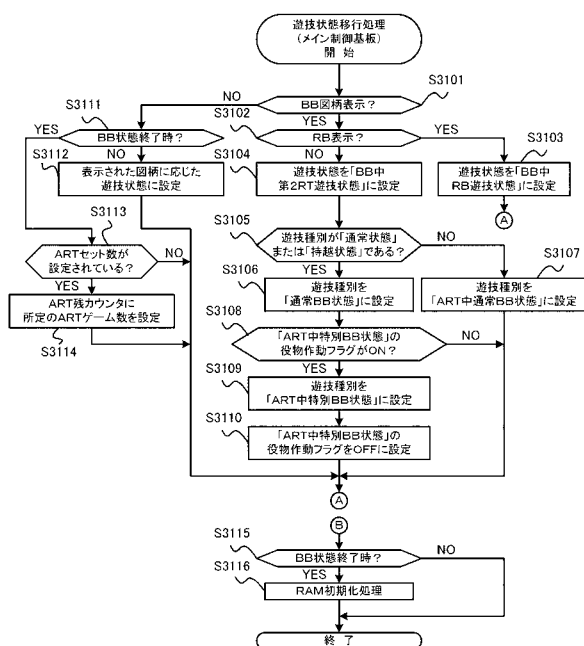
【図 29】



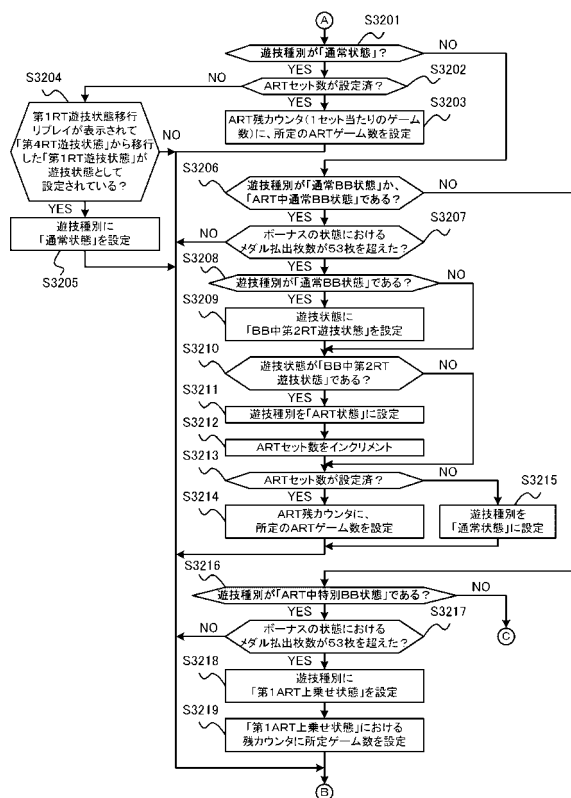
【図 30】



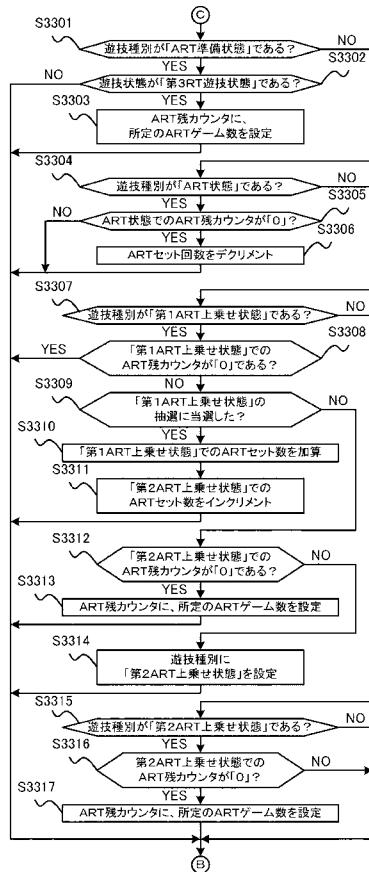
【図 31】



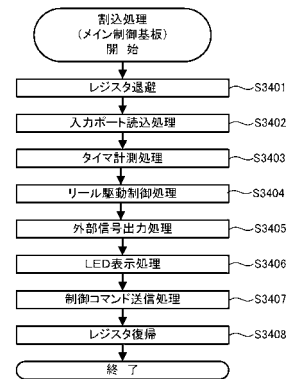
【図 32】



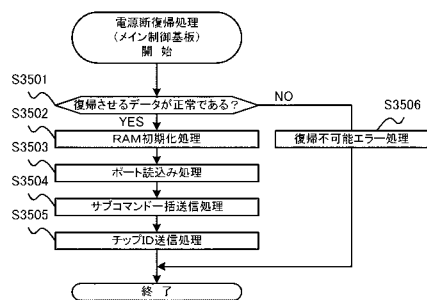
【図 3 3】



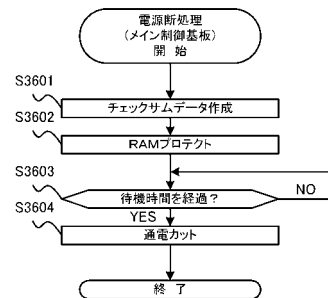
【図 3 4】



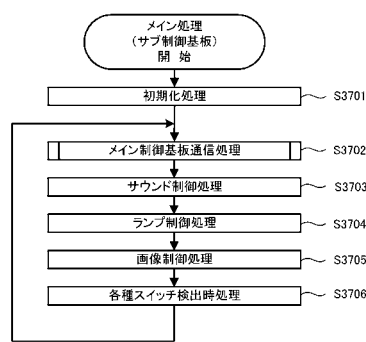
【図 3 5】



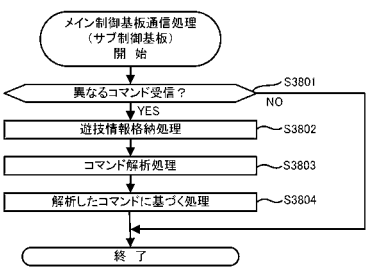
【図 3 6】



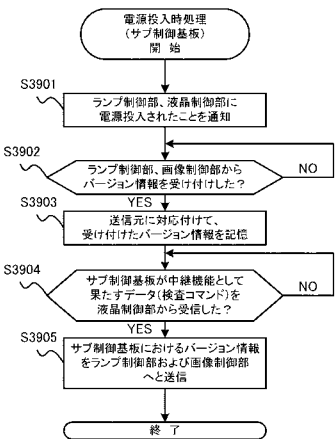
【図 37】



【図 38】



【図 39】



【図 40】

通常状態用演出決定テーブル

(a)

演出番号	演出内容
001	—(演出なし)
002	演出A1
003	演出A2
004	演出A3
...	...

BB状態用演出決定テーブル

(b)

演出番号	演出内容
001	—(演出なし)
002	演出B1
003	演出B2
004	演出B3
...	...

ART状態用演出決定テーブル

(c)

演出番号	演出内容
001	—(演出なし)
002	演出C1
003	演出C2
004	演出C3
...	...

(d-1)

第1ART上乗せ状態用演出決定テーブル

演出番号	演出内容
001	—(演出なし)
002	演出D1-1
003	演出D2-1
004	演出D3-1
...	...

(d-2)

第2ART上乗せ状態用演出決定テーブル

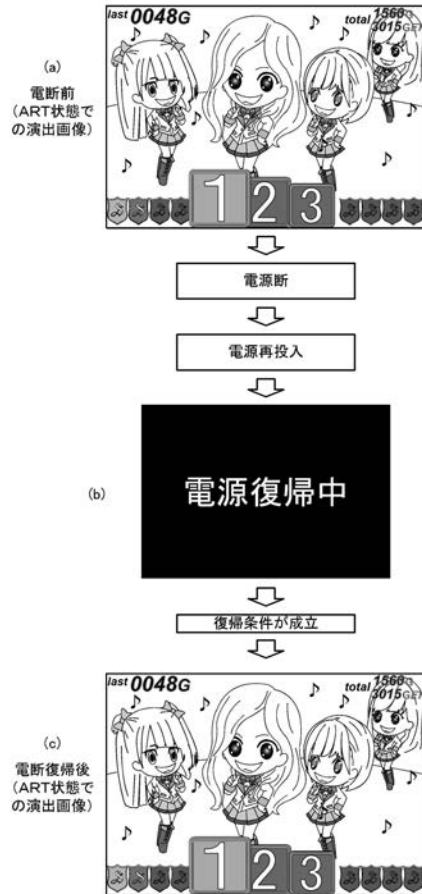
演出番号	演出内容
001	—(演出なし)
002	演出D1-2
003	演出D2-2
004	演出D3-2
...	...

無限ART状態用演出決定テーブル

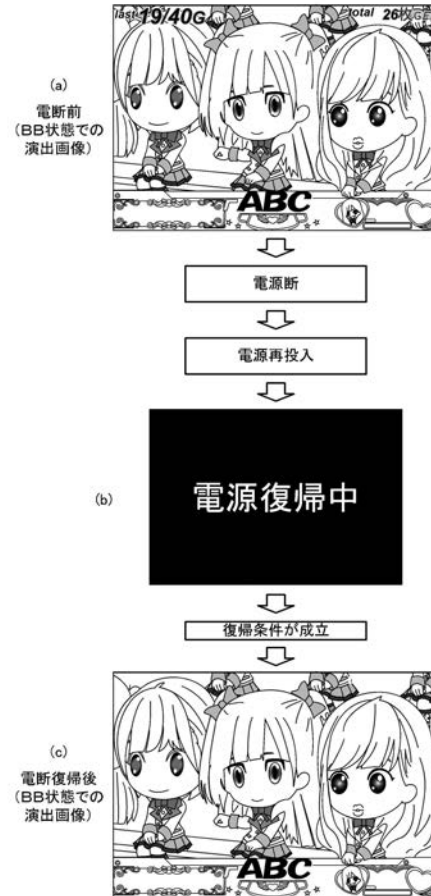
(e)

演出番号	演出内容
001	—(演出なし)
002	演出E1
003	演出E2
004	演出E3
...	...

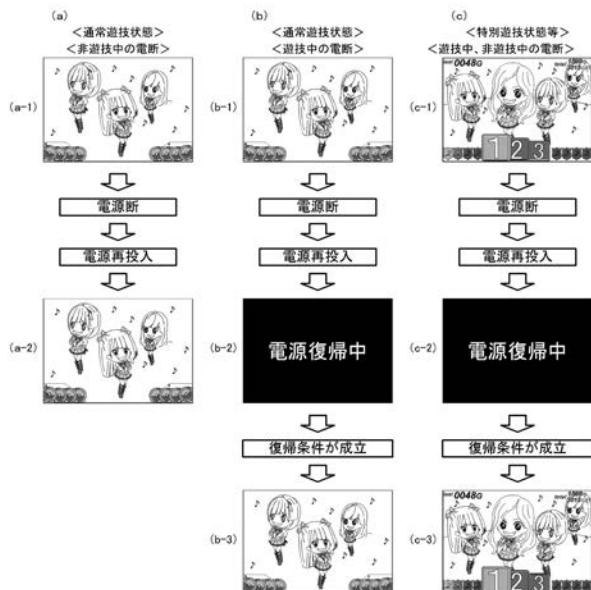
【図 4 1】



【図 4 2】



【図 4 3】



【手続補正書】

【提出日】平成29年7月12日(2017.7.12)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体を用いた遊技において行われる演出を制御する演出制御手段と、

前記演出制御手段と接続されており、前記演出に関連する演出表示の表示制御を行う表示制御手段と、

前記演出制御手段と接続されており、発光部材の発光制御を行う発光制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記表示制御手段または前記発光制御手段との間でデータの送受信を行う送受信手段を具備するとともに、

一の条件が成立した場合は、前記送受信手段を介して、前記演出に係る第 1 のデータを前記表示制御手段に送信し、前記表示制御手段が当該第 1 のデータを受信したことに基づいて生成し送信する、前記演出表示に係る第 2 のデータを受信すると、当該第 2 のデータを前記発光制御手段に送信し、

前記一の条件とは異なる他の条件が成立した場合は、前記送受信手段を介して、第 3 のデータを前記表示制御手段に送信し、前記表示制御手段から当該第 3 のデータを受信すると、前記表示制御手段に対して第 4 のデータを送信した後に、該第 4 のデータを前記発光制御手段に送信することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、

当該演出制御手段のバージョン情報を記憶し、

前記送受信手段は、

前記表示制御手段から前記第 3 のデータを受信すると、前記バージョン情報を前記第 4 のデータとして前記表示制御手段と前記発光制御手段とに送信することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記の課題に対して、本発明の請求項 1 に係る遊技機は、遊技媒体を用いた遊技において行われる演出を制御する演出制御手段と、前記演出制御手段と接続されており、前記演出に関連する演出表示の表示制御を行う表示制御手段と、前記演出制御手段と接続されており、発光部材の発光制御を行う発光制御手段とを備え、前記演出制御手段は、前記表示制御手段または前記発光制御手段との間でデータの送受信を行う送受信手段を具備するとともに、一の条件が成立した場合は、前記送受信手段を介して、前記演出に係る第 1 のデータを前記表示制御手段に送信し、前記表示制御手段が当該第 1 のデータを受信したことに基づいて生成し送信する、前記演出表示に係る第 2 のデータを受信すると、当該第 2 のデータを前記発光制御手段に送信し、前記一の条件とは異なる他の条件が成立した場合は、前記送受信手段を介して、第 3 のデータを前記表示制御手段に送信し、前記表示制御手段から当該第 3 のデータを受信すると、前記表示制御手段に対して第 4 のデータを送信した後に、該第 4 のデータを前記発光制御手段に送信することを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

また、本発明の請求項 2 に係る遊技機は、請求項 1 に係る発明において、前記演出制御手段は、当該演出制御手段のバージョン情報を記憶し、前記送受信手段は、前記表示制御手段から前記第 3 のデータを受信すると、前記バージョン情報を前記第 4 のデータとして前記表示制御手段と前記発光制御手段とに送信することを特徴とする。

フロントページの続き

- (72)発明者 中村 雅哉
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 野口 賢一
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 生田 昌平
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 山内 義貴
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC34 AC36 AC38
AC52 AC64 AC77 AC82 BA02 BA13 BA17 BA22 BA35 BB02
BB14 BB16 BB46 BB80 BB83 BB94 CA02 CA27 CA29 CB04
CB23 CB33 CC01 CC13 CD12 CD18 CD32 CD47 CD48 CD49
CE14 CE23 DA52 DA54 DA63