(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6031476号
(P6031476)
(45)発行日　平成28年11月24日(2016.11.24)　(24)登録日　平成28年10月28日(2016.10.28)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 512D
A63F 5/04 516F

請求項の数 1　(全 155 頁)

(21)出願番号　特願2014-168877(P2014-168877)
(22)出願日　平成26年8月22日(2014.8.22)
(65)公開番号　特開2016-43000(P2016-43000A)
(43)公開日　平成28年4月4日(2016.4.4)
審査請求日　平成26年8月22日(2014.8.22)

(73)特許権者　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　100085660
弁理士　鈴木　均
(72)発明者　末松　崇洋
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　木村　哲秀
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)【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数種類の図柄を変動表示するとともに、遊技の結果としての前記図柄の組合せを停止表示する可変表示手段と、
遊技者の操作を受付けて遊技を開始させる遊技開始手段と、
遊技が開始された場合に、複数種類の当選役の何れかを抽選により決定する内部抽選手段と、
前記図柄を停止させる場合に遊技者により操作される停止操作手段と、
前記内部抽選手段が決定した前記当選役と前記停止操作手段に対する遊技者の操作態様とに応じて前記各図柄を停止させる図柄変動制御手段と、
前記可変表示手段に停止表示された前記図柄の組合せを判定する入賞判定手段と、
通常遊技状態より有利な特定遊技状態への移行を決定する特定遊技決定手段と、
前記通常遊技状態において特定の条件が成立した場合にポイントを付与するポイント付与手段と、
前記ポイント付与手段により付与されるポイントに応じてポイント表示手段の表示態様を更新する表示更新手段と、
前記ポイント付与手段が付与したポイントの合計が所定の閾値に到達した場合、前記通常遊技状態と比較して前記特定遊技状態に移行しやすいチャンス遊技状態へ移行するチャンス遊技移行手段と、
初期化条件が成立した場合、前記ポイント表示手段の表示態様を初期化する初期化手段

と、
前記ポイント表示手段の初期化時点の前後において、前記ポイント付与手段が付与したポイントを保持可能なポイント保持手段とを具備し、
前記表示更新手段は、前記ポイント表示手段が初期化されてから前記特定の条件が成立するまでの期間において、前記ポイント保持手段が前記ポイントを保持している場合であっても、前記ポイント表示手段を初期化した表示態様に維持可能であり、前記特定の条件が成立した場合、前記ポイント付与手段が付与するポイントと前記ポイント保持手段が保持しているポイントとに応じて前記ポイント表示手段の表示態様を更新可能な遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチスロ機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来から、通常遊技状態より有利な特定遊技状態（例えばＡＴ状態）を設け、通常遊技状態の各遊技で加算される移行カウンタ（例えば遊技回数を計数するカウンタ）が所定の閾値に到達した場合、通常遊技状態と比較して特定遊技状態に移行しやすいチャンス遊技状態に移行する遊技機が提案されている（例えば、特許文献１）。また、移行カウンタの数値に応じた態様で表示される表示装置（例えば液晶表示装置）を具備し、移行カウンタの現在値を報知する技術が従来から知られている（例えば、特許文献２）。また、遊技機の出玉率に関する設定値を変更する場合、移行カウンタを初期化する技術が知られている。さらに、上述した遊技機において、電源が遮断された場合、電源の復帰時に表示装置の表示態様を初期化する技術が知られている。ただし、電源が遮断された場合であっても、設定値が変更されない場合は、移行カウンタは保持される。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１３－１８８６２２公報
【特許文献２】特開２０１１－２５１０５９公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上述した従来技術においては、数値「０」より大きい移行カウンタが保持された状態で、電源が遮断された場合、電源が復帰した時点で、内部的に保持された移行カウンタの値と表示装置の表示態様とが対応しなくなる。すなわち、内部的に保持された移行カウンタは、数値「０」より大きいのに対して、表示装置は移行カウンタが数値「０」（初期値）の場合の表示態様となる。また、仮に、電源復帰後に加算された移行カウンタの数値のみに応じて、表示装置の表示態様が更新される構成を想定する。以上の構成においては、電源復帰前に保持された移行カウンタの値は、表示装置の表示態様には反映されない。したがって、表示装置の表示態様が移行カウンタの閾値を示す以前に、内部的な移行カウンタが閾値に達し、チャンス遊技状態に移行する事態が生じ得る。以上の場合、遊技者は、内部的に移行カウンタが初期化されていない旨、すなわち、設定値が変更されていない旨を認識することができる。遊技者によっては、設定値が変更されていることを期待して遊技をする場合があるから、従来技術においては、遊技者の遊技に対する意欲を低下させる問題が生じる。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
以上の課題を解決するために、本発明に係る遊技機は、複数種類の図柄を変動表示するとともに、遊技の結果としての図柄の組合せを停止表示する可変表示手段と、遊技者の操作を受付けて遊技を開始させる遊技開始手段と、遊技が開始された場合に、複数種類の当

選役の何れかを抽選により決定する内部抽選手段と、図柄を停止させる場合に遊技者により操作される停止操作手段と、内部抽選手段が決定した当選役と停止操作手段に対する遊技者の操作態様とに応じて各図柄を停止させる図柄変動制御手段と、可変表示手段に停止表示された図柄の組合せを判定する入賞判定手段と、通常遊技状態より有利な特定遊技状態への移行を決定する特定遊技決定手段と、通常遊技状態において特定の条件が成立した場合にポイントを付与するポイント付与手段と、ポイント付与手段により付与されるポイントに応じてポイント表示手段の表示態様を更新する表示更新手段と、ポイント付与手段が付与したポイントの合計が所定の閾値に到達した場合、通常遊技状態と比較して特定遊技状態に移行しやすいチャンス遊技状態へ移行するチャンス遊技移行手段と、初期化条件が成立した場合、ポイント表示手段の表示態様を初期化する初期化手段と、ポイント表示手段の初期化時点の前後において、ポイント付与手段が付与したポイントを保持可能なポイント保持手段とを具備し、表示更新手段は、ポイント表示手段が初期化されてから特定の条件が成立するまでの期間において、ポイント保持手段がポイントを保持している場合であっても、ポイント表示手段を初期化した表示態様に維持可能であり、特定の条件が成立した場合、ポイント付与手段が付与するポイントとポイント保持手段が保持しているポイントとに応じてポイント表示手段の表示態様を更新可能である。

【０００６】

以上の構成によれば、初期化の直前にポイント保持手段が保持していたポイントに応じてポイント表示手段の表示態様が更新されるため、ポイント表示手段の初期化の直前にポイント保持手段が保持していたポイントをポイント表示手段の表示態様に反映させることが可能であり、例えば、ポイント付与手段が付与するポイントとポイント表示手段の初期化の直前にポイント保持手段が保持していたポイントとの合計とポイント表示手段の表示とを一致させることが可能となる。したがって、ポイント表示手段がポイントの閾値を示す以前に、チャンス遊技状態に移行することが抑制され、設定値の変更の有無が特定し難くなる。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、設定値の変更の有無が特定されたことによる遊技意欲の低下が抑制される。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】遊技機の正面図である。
【図２】キャビネットの内部構造を示す図である。
【図３】前面扉の裏面を示す図である。
【図４】各リールに配列された各図柄を示す図である。
【図５】表示窓に設定される有効ラインの概念図である。
【図６】遊技機の機能ブロック図である。
【図７】図柄配置テーブルの概念図である。
【図８】図柄コードテーブルの概念図である。
【図９】ＲＴ０遊技状態の当選エリア抽選テーブルの概念図である。
【図１０】ＲＴ１遊技状態の当選エリア抽選テーブルの概念図である。
【図１１】当選役決定テーブルの概念図である。
【図１２】当選役規定テーブルの概念図である。
【図１３】各停止操作順序において停止するリプレイを説明する図である。
【図１４】各停止操作順序において停止するベルを説明する図である。
【図１５】回胴演出テーブルの概念図である。
【図１６】移行操作抽選テーブルの概念図である。
【図１７】ＡＴ開始回胴演出の説明図である。
【図１８】ＡＴ開始ライン決定テーブルの概念図である。
【図１９】ＳＰ開始回胴演出の説明図である。

【図２０】赤セブン回胴演出の説明図である。
【図２１】赤セブン回胴演出抽選テーブルおよび赤セブンライン抽選テーブルの概念図である。
【図２２】ＳＰ終了回胴演出の説明図である。
【図２３】白黒セブン回胴演出の説明図である。
【図２４】白黒セブン回胴演出で参照される、白黒セブン演出抽選テーブルおよび白黒セブン停止パターンテーブルの概念図である。
【図２５】コンボ回胴演出の第１ステージの説明図である。
【図２６】コンボ回胴演出の第２ステージおよび第３ステージの説明図である。
【図２７】コンボ回胴演出で参照される、白黒セブン演出抽選テーブルおよび白黒セブン停止パターンテーブルの概念図である。
【図２８】ラッシュ回胴演出の説明図である。
【図２９】白セブン停止時変動の説明図である。
【図３０】黒セブン停止時変動の説明図である。
【図３１】ラッシュ回胴演出で用いる各テーブルの概念図である。
【図３２】リールロック抽選テーブルの概念図である。
【図３３】メイン状態の遷移の説明図である。
【図３４】サブ状態の説明図である。
【図３５】サブ状態の遷移の説明図である。
【図３６】通常抽選テーブルの概念図である。
【図３７】第１加算テーブルの概念図である。
【図３８】加算モードシナリオの説明図である。
【図３９】シナリオ状態移行テーブルの概念図である。
【図４０】加算状態決定テーブルの概念図である。
【図４１】抽選モードシナリオの説明図である。
【図４２】抽選状態決定テーブルの概念図である。
【図４３】通常状態におけるモードおよび状態の説明図である。
【図４４】初期ＨＰテーブルの概念図である。
【図４５】周期チャンス状態で用いる各テーブルの概念図である。
【図４６】特殊勝利決定テーブルの概念図である。
【図４７】周期チャンス状態の画像の模式図である。
【図４８】通常状態の画像の模式図である。
【図４９】敵キャラ決定テーブルの概念図である。
【図５０】敵キャラ表示部の表示の変化の説明図である。
【図５１】敵キャラ表示値決定テーブルの概念図である。
【図５２】裏モード決定テーブルの概念図である。
【図５３】付加値決定テーブルの概念図である。
【図５４】演出抽選テーブルの概念図である。
【図５５】第１表示部および第２表示部における演出を説明図である。
【図５６】特別チャンス状態で用いる各テーブルの概念図である。
【図５７】特別チャンス状態の画像の模式図である。
【図５８】背景変更テーブルの概念図である。
【図５９】特別チャンス状態のタイムチャートである。
【図６０】特殊前兆状態の画像の模式図である。
【図６１】特殊前兆状態および連続演出のタイムチャートである。
【図６２】ＡＴレベル決定テーブルの概念図である。
【図６３】第２加算テーブルの概念図である。
【図６４】ＡＴ中加算状態決定テーブルの概念図である。
【図６５】ＡＴ状態の画像の模式図である。
【図６６】上乗せ枚数決定テーブルの概念図である。

【図６７】特別加算演出決定テーブルの概念図である。
【図６８】第２カウンタの閾値以下の加算値が加算される特別加算演出の各画像の模式図である。
【図６９】第２カウンタの閾値より大きい加算値が加算される特別加算演出の各画像の模式図である。
【図７０】特別ＡＴ決定テーブルの概念図である。
【図７１】復帰決定処理で参照される各テーブルの概念図である。
【図７２】ストック数決定テーブルの概念図である。
【図７３】各遊技状態で報知される停止操作順序の説明図である。
【図７４】メインＣＰＵの起動処理のフローチャートである。
【図７５】メインＣＰＵの設定変更処理のフローチャートである。
【図７６】メインＣＰＵの遊技制御処理のフローチャートである。
【図７７】メインＣＰＵの初期設定処理のフローチャートである。
【図７８】メインＣＰＵの自動投入処理のフローチャートである。
【図７９】メインＣＰＵの遊技開始前処理のフローチャートである。
【図８０】メインＣＰＵの投入メダル受付処理のフローチャートである。
【図８１】メインＣＰＵのＢＥＴ操作受付処理のフローチャートである。
【図８２】メインＣＰＵの精算操作受付処理のフローチャートである。
【図８３】メインＣＰＵのデモ表示コマンド送信処理のフローチャートである。
【図８４】メインＣＰＵの内部抽選処理のフローチャートである。
【図８５】メインＣＰＵの回胴演出制御処理のフローチャートである。
【図８６】メインＣＰＵのＡＴ開始回胴演出処理のフローチャートである。
【図８７】メインＣＰＵのＳＰ開始回胴演出処理のフローチャートである。
【図８８】メインＣＰＵのコンボ回胴演出処理およびラッシュ回胴演出処理のフローチャートである。
【図８９】メインＣＰＵのウェイト処理のフローチャートである。
【図９０】メインＣＰＵの停止前処理のフローチャートである。
【図９１】優先順位格納領域の概念図である。
【図９２】メインＣＰＵの優先順位格納処理のフローチャートである。
【図９３】メインＣＰＵの停止制御処理のフローチャートである。
【図９４】メインＣＰＵの表示判定処理のフローチャートである。
【図９５】メインＣＰＵのホッパー駆動処理のフローチャートである。
【図９６】メインＣＰＵのメイン状態移行処理のフローチャートである。
【図９７】メインＣＰＵの通常状態制御処理のフローチャートである。
【図９８】メインＣＰＵのリプレイ時処理のフローチャートである。
【図９９】メインＣＰＵのＡＴ状態制御処理のフローチャートである。
【図１００】メインＣＰＵのＳＰ状態制御処理のフローチャートである。
【図１０１】メインＣＰＵの割込処理のフローチャートである。
【図１０２】サブＣＰＵのサブ起動処理のフローチャートである。
【図１０３】サブＣＰＵの各タスクのフローチャートである。
【図１０４】サブＣＰＵのコマンド解析処理のフローチャートである。
【図１０５】サブＣＰＵの演出制御処理のフローチャートである。
【図１０６】サブＣＰＵの開始操作時処理のフローチャートである。
【図１０７】サブＣＰＵの特別チャンス状態処理のフローチャートである。
【図１０８】サブＣＰＵの通常状態処理のフローチャートである。
【図１０９】サブＣＰＵの周期チャンス状態管理処理およびＡＴ状態管理処理のフローチャートである。
【図１１０】サブＣＰＵの周期チャンス状態管理処理およびＡＴ状態管理処理のフローチャートである。
【図１１１】サブＣＰＵ４１２の演出ボタン入力タスクのフローチャートである。

【図１１２】第２実施形態の特殊遊技状態のタイムチャートである。
【図１１３】第３実施形態の当選役決定テーブルの概念図と特殊遊技状態のタイムチャートである。
【図１１４】変形例のメインＲＡＭの各記憶領域の概念図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
＜第１実施形態＞
以下、本発明を図面に示した実施の形態により詳細に説明する。
＜遊技機の構造＞
図１～図３を用いて、第１実施形態における遊技機１の構造について具体的に説明する。図１は、遊技機１の正面図の一例を示す図である。遊技者は、遊技媒体（例えばメダルや遊技球）を用いて遊技機１で遊技する。本実施形態においては、遊技媒体としてメダルが使用される遊技機１（パチスロ機）を例示する。
【００１０】
遊技機１は、正面側（遊技者側）に開口を有する箱状のキャビネット２と、前面扉３とを含んで構成される。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。図２に示すように、キャビネット２には蝶番機構２ａが設けられている。前面扉３は、蝶番機構２ａにより、キャビネット２の開口を開閉可能に軸支される。また、図３は、前面扉３の裏面（遊技機１の内部側の面）の正面図の一例を示す図である。
【００１１】
前面扉３の正面の左右両端側の各々には、サイドランプ５（５ａ、５ｂ）が設けられている。各サイドランプ５は、例えば、発光ダイオード（Light Emitting Diode）などの発光体と、当該発光体を覆う光透過性のレンズとから構成される。サイドランプ５は、遊技機１における各演出に応じた態様で発光する。
【００１２】
前面扉３には、図１に示すように、腰部パネル６が設けられている。腰部パネル６は、遊技機１の名称などが描かれている。遊技機１の内部には、腰部パネル６を照射する発光体が設けられている。腰部パネル６を照射する発光体としては、例えば、発光ダイオードや冷陰極管が採用される。また、腰部パネル６の下側には、メダルを貯留する受皿ユニット７が設けられている。受皿ユニット７は、貯留したメダルを遊技者が自由に取り出すことができる形状に形成される。
【００１３】
前面扉３には、メダルが投入される開口を有するメダル投入部８と、遊技機１の内部からのメダルが排出されるメダル払出口９とが設けられている。メダル投入部８から規定枚数（例えば３枚）のメダルが投入されると、一回の遊技が開始可能になる。規定枚数は、遊技の状態に応じて設定される。メダル払出口９から排出されたメダルは、受皿ユニット７に貯留される。
【００１４】
前面扉３の正面の中央側には、パネル１０が設けられている。パネル１０の中央には、略矩形状の表示窓１１が形成されている。表示窓１１からは、キャビネット２の内部に設けられた複数のリール１２（１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ）を視認することができる。
【００１５】
各リール１２は、略円筒状のドラム部と、ドラム部の外周面に装着された帯状のシート部材とを含んで構成される。リール１２のシート部材は、光透過性であり、複数種類の図柄が一列に描かれている。各リール１２は、回転自在に設けられ、図２に示すように、相互に隣り合うように水平方向に配列されている。具体的には、各リール１２は、回転軸が略同一の直線上に位置するように配列される。また、各リール１２は、リール支持体１２Ｆに固定される。複数のリール１２は、各々に個別に設けられたステッピングモータ１０１（１０１Ｌ、１０１Ｃ、１０１Ｒ）により回転する。
【００１６】

図４は、本実施形態の各リール１２に配列された各図柄を示す図である。図４に示すように、複数のリール１２の各々の外周は、２１個の単位領域Ｕ（いわゆる「コマ」）に区分される。図４に示すように、単位領域Ｕの各々には１個の図柄が描かれている。図４に示すように、各リール１２には、図柄「ベル」や図柄「リプレイｘ」を含む複数種類の図柄が描かれている。

【００１７】

図１に示した前面扉３の表示窓１１には、リール１２毎に３個の図柄が停止表示される。すなわち、３個のリール１２が停止した状態では、表示窓１１に合計９個の図柄が停止表示される。リール１２の各図柄は、当該リール１２が回転中であっても、遊技者が概ね識別可能である。したがって、遊技者は、特定の図柄が表示窓１１内を通過するタイミングで、リール１２を停止させる操作（いわゆる目押し）をすることができる。

【００１８】

規定枚数のメダルがメダル投入部８に投入されると、有効ラインが設定される。図５は、有効ラインの概念図である。有効ラインは、表示窓１１に停止表示された単位領域のうち、リール１２Ｌの何れか１個の単位領域Ｕとリール１２Ｃの何れか１個の単位領域Ｕとリール１２Ｒの何れか１個の単位領域Ｕとを結ぶ領域である。本実施形態の有効ラインは、表示窓１１に停止表示される単位領域Ｕのうちリール１２Ｌの単位領域ＵＬ１とリール１２Ｃの単位領域ＵＣ２とリール１２Ｒの単位領域ＵＲ１とを結ぶラインである。

【００１９】

有効ラインには、遊技の結果としての図柄の組合せが停止表示される。有効ラインに予め定められた図柄の組合せが停止表示された場合、当該停止した図柄の組合せに応じて遊技者に利益が付与される。例えば、入賞に係る図柄の組合せが有効ラインに停止表示された場合は、遊技者にメダルが付与される。また、再遊技に係る図柄の組合せが有効ラインに停止表示された場合は、遊技者に再遊技の権利が付与される。具体的には、再遊技に係る図柄の組合せが今回の遊技で表示された場合、メダルの投入がされないでも次回の遊技が開始可能になる。有効ラインに停止表示することが可能な図柄の組合せは、後述する内部抽選処理の結果に応じて遊技毎に決定される。

【００２０】

本実施形態において、リール１２Ｌの上段の単位領域ＵＬ１とリール１２Ｃの上段の単位領域ＵＣ１とリール１２Ｒの上段の単位領域ＵＲ１とを結んだラインを「上段ライン」と記載する場合がある。同様に、リール１２Ｌの中段の単位領域ＵＬ２とリール１２Ｃの中段の単位領域ＵＣ２とリール１２Ｒの中段の単位領域ＵＲ２とを結んだラインを「中段ライン」と記載する場合がある。また、リール１２Ｌの下段の単位領域ＵＬ３とリール１２Ｃの下段の単位領域ＵＣ３とリール１２Ｒの下段の単位領域ＵＲ３とを結んだラインを「下段ライン」と記載する場合がある。また、リール１２Ｌの下段の単位領域ＵＬ３と、リール１２Ｃの中段の単位領域ＵＣ２と、リール１２Ｒの上段の単位領域ＵＲ１とを結んだラインを「右上りライン」と記載する場合がある。同様に、リール１２Ｌの上段の単位領域ＵＬ１と、リール１２Ｃの中段の単位領域ＵＣ２と、リール１２Ｒの下段の単位領域ＵＲ３とを結んだラインを「右下りライン」と記載する場合がある。

【００２１】

図１に示すように、パネル１０には、投入可能表示ランプ１３、ＢＥＴランプ１４（１４ａ、１４ｂ、１４ｃ）、スタートランプ１５、払出枚数表示器１６、貯留枚数表示器１７、再遊技表示ランプ１８、ウェイトランプ１９と打ち止ランプ２０とを含む複数の表示器（以下「メイン表示器ＭＬ」という）が設けられている。

【００２２】

投入可能表示ランプ１３は、メダル投入部８からのメダルを受付ることが可能な状態であるか否かを報知する。具体的には、メダル投入部８からのメダルを受付ることが可能な状態では、投入可能表示ランプ１３が点灯する。一方で、メダルを受付ることができない状態では、投入可能表示ランプ１３が消灯する。例えば、リール１２が回転している期間においては、メダルを受付けることができない状態であるため、投入可能表示ランプ１３

は消灯する。一方で、全てのリール１２が停止してメダルを受付可能な状態になった場合は、投入可能表示ランプが点灯する。

【００２３】

ＢＥＴランプ１４は、賭けメダルの枚数を表示する。また、ＢＥＴランプ１４は、１枚ランプ１４ａと２枚ランプ１４ｂと３枚ランプ１４ｃとを含んでいる。１枚の賭けメダルが設定されると１枚ランプ１４ａが点灯し、２枚の賭けメダルが設定されると１枚ランプ１４ａおよび２枚ランプ１４ｂが点灯し、３枚の賭けメダルが設定されると１枚ランプ１４ａ、２枚ランプ１４ｂおよび３枚ランプ１４ｃが点灯する。

【００２４】

スタートランプ１５は遊技の開始操作（後述のスタートレバー２４の操作）を受け付けることが可能であるか否かを報知する。具体的には、規定枚数の賭けメダルが設定された場合や再遊技に係る図柄の組合せが有効ラインに停止した場合などに、スタートランプ１５が点灯する。

【００２５】

払出枚数表示器１６は、入賞図柄の組合せが有効ラインに表示れた場合に、遊技者に付与されるメダルの枚数を表示する。例えば、図柄の組合せ「リプレイｘ‐ベル‐ベル」が有効ラインに停止表示された場合、８枚のメダルが遊技者に付与され、払出枚数表示器１６は数値「８」を表示する。

【００２６】

遊技者に付与されたメダルの枚数は、遊技機１（後述のメインＲＡＭ３０３）において電気的に記憶（貯留）することができる（以下、貯留されているメダルの枚数を「クレジット数」という）。クレジット数は、遊技の結果メダルが付与された場合に加算される。また、クレジット数は、規定枚数の賭けメダルが投入された状態において、さらにメダル投入部８からメダルが投入された場合に加算される。ただし、クレジット数には上限値（５０枚）がある。

【００２７】

貯留枚数表示器１７は、クレジット数を表示する。具体的には、貯留枚数表示器１７は、数値「０」から数値「５０」までを、記憶されているクレジット数に応じて可変に表示する。

【００２８】

再遊技表示ランプ１８は、再遊技中である旨を報知する。具体的には、今回の遊技で再遊技に係る図柄の組合せが有効ラインに停止表示されてから、次回の遊技が終了するまで再遊技表示ランプ１８は点灯する。再遊技表示ランプ１８が点灯することで、メダルを使用することなく次回の遊技の開始操作が可能であることが遊技者に報知される。

【００２９】

ウェイトランプ１９は、遊技の開始操作（後述のスタートレバー２４の操作）がされてから各リール１２の回転が開始されるまでのウェイト期間に点灯する。ウェイト期間は、１回の遊技に要する平均の時間長を所定の時間長（約４．１秒）以上にするために設けられる。打ち止ランプ２０は、遊技が不可能な打ち止め状態である旨を報知する。

【００３０】

図１に示すように、前面扉３には、１ＢＥＴボタン２１、ＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２、精算ボタン２３、スタートレバー２４、複数の停止ボタン２５（２５Ｌ、２５Ｃ、２５Ｒ）、演出ボタン２６と方向指定ボタン２７とを含む複数の操作部が設けられている。各操作部は、遊技者により操作される。

【００３１】

１ＢＥＴボタン２１は、貯留されたメダルを用いて１枚の賭けメダルを設定する場合に操作される。例えば、賭けメダルが設定されていない状態で１ＢＥＴボタン２１が操作されると、クレジット数から数値「１」を減算して、賭けメダルが１枚に設定される。すなわち、遊技者は、１ＢＥＴボタン２１を操作することで、貯留されたメダルを利用して１枚の賭けメダルを設定することができる。

【００３２】
ＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２は、貯留されたメダルを用いて規定枚数の賭けメダルを設定する場合に操作される。例えば、賭けメダルが設定されていない状態でＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２が操作された場合、クレジット数から３枚（規定枚数）が減算され、３枚の賭けメダルが設定される。
【００３３】
精算ボタン２３は、クレジット数として記憶されたメダルおよび賭けメダルを精算する場合に操作される。精算ボタン２３が操作されると、クレジット数と賭けメダルとを合計した枚数のメダルがメダル払出口９から払い出される。なお、精算ボタン２３の１度目の操作で賭けメダルを精算し、２度目の操作でクレジット数を精算する構成としてもよい。
【００３４】
スタートレバー２４は、遊技が開始される場合に遊技者により操作される。遊技者は、遊技が開始可能な状態において、スタートレバー２４に対して開始操作をすることで、遊技の開始を指示することができる。本実施形態のスタートレバー２４は、前面扉３に対して略垂直な状態から３６０度何れの方向にも傾動可能である。また、スタートレバー２４の握玉部は、透光性を有する樹脂により形成されており、レバー演出用ランプ４２が内蔵されている。レバー演出用ランプ４２は、所定の演出において点灯・点滅する。
【００３５】
停止ボタン２５は、回転しているリール１２を停止させる場合に遊技者により操作される。また、停止ボタン２５は、停止ボタン２５Ｌと停止ボタン２５Ｃと停止ボタン２５Ｒとを含んでいる。停止ボタン２５Ｌはリール１２Ｌに対応し、停止ボタン２５Ｃはリール１２Ｃに対応し、停止ボタン２５Ｒはリール１２Ｒに対応する。リール１２が回転している期間において、当該リール１２に対応する停止ボタン２５が操作（以下「停止操作」という）されると、当該リール１２は停止する。
【００３６】
以下、本実施形態においては、各遊技における最初の停止操作を第１停止操作という。同様にして、２番目の停止操作を第２停止操作、３番目の停止操作を第３停止操作という。また、遊技機１（後述のメインＣＰＵ３０１）が第１停止操作に基づいてリール１２を停止させる制御を第１停止制御という。同様にして、第２停止操作に基づくリール１２の停止制御を第２停止制御、第３停止操作に基づくリール１２の停止制御を第３停止制御という。また、停止操作がされた時点において表示窓１１の有効ラインに位置するリール１２のコマ（単位領域Ｕ）を停止操作位置という。
【００３７】
全てのリール１２が停止すると、遊技の結果としての図柄の組合せが有効ラインに表示され、当該遊技が終了する。なお、後述するように、遊技が開始されると、各リール１２は一定の回転速度まで加速する。各リール１２が一定の回転速度の期間（リール１２が定常回転している期間）において、遊技（後述の通常遊技）の結果を有効ラインに停止表示させるための停止操作が可能になる。一方で、各リール１２が回転を開始してから定常回転するまでの加速期間では、リール１２が回転中であっても、通常遊技の結果を表示させるための停止操作は受付られない。
【００３８】
演出ボタン２６は、演出に関する指示をする場合に遊技者により操作される。例えば、利用者は、演出ボタン２６を操作することで特定の演出の実行を指示することができる。すなわち、当該特定の演出は、演出ボタン２６の操作を契機（トリガ）に実行される。なお、ＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２に演出ボタン２６の機能を兼備させることも可能である。以上の構成によれば、演出ボタン２６が省略され、部品点数を削減することができる。
【００３９】
方向指定ボタン２７は、例えば、液晶表示装置３０にメニュー画像が表示されている場合に、遊技者により操作される。方向指定ボタン２７は、上ボタン、下ボタン、右ボタン

および左ボタンを含んで構成される。例えば、方向指定ボタン２７の操作により、メニュー画像に表示された選択肢を指定するカーソルを移動させることができる。具体的には、上ボタンが操作されると、メニュー画像内のカーソルが上方向に移動する。同様に、下ボタンが操作されると下方向にカーソルが移動し、右ボタンが操作されると右方向にカーソルが移動し、左ボタンが操作されると左方向にカーソルが移動する。

【００４０】

図１に示すように、前面扉３のパネル１０には、上述したメイン表示器ＭＬに加え、複数の演出用ランプ２８（２８ａ～２８ｊ）と複数の停止操作順序表示ランプ２９（２９Ｌ、２９Ｃ、２９Ｒ）とが設けられている。複数の演出用ランプ２８のうち演出用ランプ２８ａから演出用ランプ２８ｅは、正面視で表示窓１１の左側に設けられており、演出用ランプ２８ｆから演出用ランプ２８ｊは、正面視で表示窓１１の右側に設けられている。各演出用ランプ２８は、現在の演出状態（例えば、ＡＴ状態）等を報知する。

【００４１】

各停止操作順序表示ランプ２９は、パネル１０のうち表示窓１１より下側の領域に設けられ、遊技者に対して各停止ボタン２５の操作の順序（操作態様）を報知する。具体的には、停止操作順序表示ランプ２９Ｌは、リール１２Ｌに対応する位置（表示窓１１の左下側）に設けられ、停止操作順序表示ランプ２９Ｃは、リール１２Ｃに対応する位置（表示窓１１の中央下側）に設けられ、停止操作順序表示ランプ２９Ｒは、リール１２Ｒに対応する位置（表示窓１１の右下側）に設けられている。例えば、第１停止操作で停止ボタン２５Ｒ、第２停止操作で停止ボタン２５Ｃ、第３停止操作で停止ボタン２５Ｌの順序（いわゆる逆押し）を遊技者に対して報知する場合を想定する。以上の場合、遊技が開始された時点で停止操作順序表示ランプ２９Ｒが点灯し、停止ボタン２５Ｒが操作された後に停止操作順序表示ランプ２９Ｃが点灯し、停止ボタン２５Ｃが操作された後に停止操作順序表示ランプ２９Ｌが点灯する。

【００４２】

図１に示すように、前面扉３の表示窓１１の上側には、各種の画像を表示する液晶表示装置３０が設けられている。液晶表示装置３０は、遊技機１で実行される演出に応じて動画像および静止画像を表示する。具体的には、液晶表示装置３０は、後述の内部抽選処理の結果に係る情報、演出状態を示唆する情報などを報知する。

【００４３】

図１および図３に示すように、前面扉３には、スピーカ３１（３１Ｌ、３１Ｒ）とスピーカ３２（３２Ｌ、３２Ｒ）とが設けられている。スピーカ３１は、前面扉３の下端側に設けられ、遊技者側から見て左側に取り付けられるスピーカ３１Ｌと右側に取り付けられるスピーカ３１Ｒとを含んでいる。また、スピーカ３２は、前面扉３の上端側に設けられ、遊技者側から見て左側に取り付けられるスピーカ３２Ｌと右側に取り付けられるスピーカ３２Ｒとを含んでいる。スピーカ３１とスピーカ３２とは、演出に応じた音響（楽曲、音声および効果音）を出力する。例えば、スピーカ３１とスピーカ３２とは、上述した液晶表示装置３０、演出用ランプ２８、サイドランプ５、停止操作順序表示ランプ２９またはレバー演出用ランプ４２で実行される演出に関連した音響を出力する。スピーカ３１とスピーカ３２とは、前面扉３の裏面に取り付けられ、前面扉３の表面には、スピーカ３１とスピーカ３２との各々に対応する位置に、複数の放音孔が形成されている。

【００４４】

前面扉３には、返却ボタン３３が設けられている。返却ボタン３３は、遊技機１の内部のメダル流路におけるメダル詰まりを解消するために操作される。返却ボタン３３を操作することで、メダル流路で詰まっているメダルがメダル払出口９から排出される。

【００４５】

前面扉３には、鍵穴が形成された施錠装置４が設けられている。キャビネット２の係止片（図示略）に前面扉３の施錠装置４が係合することで、前面扉３が施錠される。図１に示すように、施錠装置４の鍵穴は、前面扉３の前面に位置し、前面扉３を解錠するための鍵（図示略）が挿入可能である。後述するように、キャビネット２の内部には各種の操作

部（例えば設定変更ボタン３７）が設けられている。キャビネット２の内部の各操作部は、前面扉３を解錠する鍵の管理者（例えば遊技機１が設置される遊技場の店員）によって操作される。

【００４６】

図３に示すように、前面扉３の裏面には、メダル投入部８から投入されたメダルの流路を切替可能なセレクター３４が設けられている。具体的には、セレクター３４は、ソレノイド（図示略）を具備し、当該ソレノイドのＯＮＯＦＦの状態に応じてメダルの流路が切替えられる。また、ソレノイドのＯＮＯＦＦの状態は、メダルの投入が許可されているか否かに応じて変更される。例えば、メダルの投入が許可されている場合、セレクター３４のソレノイドはＯＮ状態であり、セレクター３４は、メダル投入部８から投入されたメダルを遊技機１の内部に導く。図３に示すように、正面視でセレクター３４の右側の近傍には、投入メダルガイド部材５２２が設けられている。投入メダルガイド部材５２２は、セレクター３４を通過したメダルを、キャビネット２の内部に設けられたホッパー５２０に導く。

【００４７】

一方で、メダルの投入が許可されていない場合（例えばリール１２が回転している場合）、セレクター３４のソレノイドはＯＦＦ状態であり、セレクター３４は、メダル投入部８から投入されたメダルを遊技機１の外部に導く。また、セレクター３４は、メダルの投入が許可されている場合であっても、メダル投入部８から投入された不正なメダルや異物を遊技機１の外部に導く。図３に示すように、正面視でセレクター３４の下側の近傍には、排出メダルガイド部材５２３が設けられている。排出メダルガイド部材５２３は、セレクター３４からのメダル等を、前面扉３の正面側のメダル払出口９へ導く。

【００４８】

図２に示すように、キャビネット２の内部には、メダルを貯留するタンク部５２１ａとメダルを排出する排出スリット５２１ｂとを含んで構成されるホッパー５２０が設けられている。メダル投入部８から投入されたメダルがタンク部５２１ａに貯留され、タンク部５２１ａに貯留されたメダルが排出スリット５２１ｂからメダル払出口９を介して受皿ユニット７に払出される。例えば、ホッパー５２０は、入賞に係る図柄の組合せが有効ラインに表示された場合や精算ボタン２３が操作された場合にメダルを払い出す。

【００４９】

図３に示すように、前面扉３の裏面には、払出メダルガイド部材５２４が設けられている。払出メダルガイド部材５２４は、ホッパー５２０からのメダルをメダル払出口９に案内する。具体的には、払出メダルガイド部材５２４は開口を有し、当該開口は、前面扉３が閉塞された状態で、ホッパー５２０の排出スリット５２１ｂに対向する。排出スリット５２１ｂから排出されたメダルは、払出メダルガイド部材５２４の開口に入り、払出メダルガイド部材５２４によりメダル払出口９に案内される。

【００５０】

図２に示すように、キャビネット２の内部には、補助貯留部５３０が設けられている。補助貯留部５３０は、ホッパー５２０から溢れたメダルを貯留する。なお、補助貯留部５３０の底部とキャビネット２の底部とを貫通する孔を設け、ホッパーから溢れたメダルを、当該孔を介して遊技機１の外部に排出する構成としてもよい。

【００５１】

図２に示すように、キャビネット２の内部には、メイン制御基板３００が設けられている。具体的には、メイン制御基板３００は、透明の基板ケースに収められ、キャビネット２の背面板に取り付けられている。メイン制御基板３００には、後述のメインＣＰＵ３０１を含む各種の電子部品が実装される。また、メイン制御基板３００は、後述のリール基板１００、中継基板２００、サブ制御基板４００および電源基板５００を含む各種の基板とコネクタを介して電気的に接続される。なお、上述した各種の基板は、単一の基板で構成してもよいし、複数の基板で構成してもよい。

【００５２】

図２に示すように、キャビネット２の内部には、設定表示部３６および設定変更ボタン３７とが形成される。設定表示部３６は、遊技機１に設定される設定値を表示する。設定値とは、遊技機１の出玉率に関する数値であり、各遊技において設定値に応じた確率で各種の抽選が実行される。例えば、設定値は「１」から「６」までが設けられ、設定値「６」が設定されている場合が最も出玉率が高くなる。本実施形態においては、設定変更用の鍵穴（図示略）に設定変更キー（図示略）を挿入して回転した場合に、設定表示部３６は、設定値に対応する数値を表示する。

【００５３】

設定変更ボタン３７は、設定表示部３６の数値を変更させる場合に操作される。例えば、設定表示部３６に数値「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に数値「２」が表示される。以降、設定変更ボタン３７が操作される毎に、設定表示部３６は、数値を１づつ加算して表示する。ただし、設定表示部３６に数値「６」が表示されている状態において、設定変更ボタン３７が操作された場合、設定表示部３６には数値「１」が表示される。設定表示部３６に設定値が表示される期間において、例えば、スタートレバー２４が操作されると、当該操作の時点で設定表示部３６に表示されている数値が設定値として設定される。

【００５４】

図３に示すように、前面扉３の裏面には、サブ制御基板４００が設けられている。サブ制御基板４００は、演出制御基板４１０、画像制御基板４２０およびサウンド基板４３０を含む各種の基板とを含んで構成される。

【００５５】

図２に示すように、キャビネット２の内部には、電源装置５１０が設けられている。電源装置５１０は、ＡＣ－ＤＣコンバータおよびＤＣ－ＤＣコンバータ（何れも図示略）を具備し、遊技機１の外部から供給される交流電圧から直流電圧を生成し、生成した直流電圧から複数種類の直流電圧を生成する。例えば、電源装置５１０は、モータやソレノイドの駆動に利用される３２Ｖの直流電圧と、液晶表示装置３０に供給される１２Ｖの直流電圧と、電子回路基板（例えばメイン制御基板３００）に供給される５Ｖの直流電圧とを生成する。

【００５６】

電源装置５１０には、図２に示すように、電源ボタン５１１およびリセットボタン５１２が設けられている。電源ボタン５１１をＯＮ状態に操作した場合、遊技機１に電源が供給され、電源ボタン５１１をＯＦＦ状態に操作した場合、電源が遮断される。リセットボタン５１２は、遊技状態などをリセットする場合に操作される。

【００５７】

図２に示すように、電源ボタン５１１およびリセットボタン５１２の前面側には遮蔽板５１３が位置している。遮蔽板５１３は、電源ボタン５１１およびリセットボタン５１２を遮蔽する位置と遮蔽しない位置とに移動することができる。具体的には、前面扉３が閉じている状態では、遮蔽板５１３は、電源ボタン５１１およびリセットボタン５１２を遮蔽する。以上の構成によれば、例えば、遊技機１の外部からスピーカ３１の放音孔に針金を挿入し、遊技機１の内部の電源ボタン５１１またはリセットボタン５１２を操作する不正行為が抑止される。

【００５８】

＜遊技機の回路＞

遊技機１の構造の説明は以上である。以下において、図６を用いて遊技機１が備える各回路の機能について説明する。遊技機１は、図６に示すように、メイン制御基板３００、サブ制御基板４００、リール基板１００、中継基板２００、サブ制御基板４００および電源基板５００を具備している。

【００５９】

＜メイン制御基板＞

メイン制御基板３００は、図６に示すように、メインＣＰＵ３０１とメインＲＯＭ３０

２とメインＲＡＭ３０３と乱数発生器３０４とＩ／Ｆ（インターフェース）回路３０５とを含んで構成される。なお、メインＣＰＵ３０１とメインＲＯＭ３０２とメインＲＡＭ３０３とを、別体の電子機器として具備してもよいし、各要素が一体的に構成されたワンチップ型のマイクロコンピュータとして具備してもよい。

【００６０】

メインＲＯＭ３０２は、メインＣＰＵ３０１により実行される制御プログラムと各種のデータ（例えば当選エリア抽選テーブル）を不揮発的に記憶する。メインＲＡＭ３０３は、メインＣＰＵ３０１が実行する各処理で用いられる各種のデータを格納する。

【００６１】

メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている制御プログラムを読み込み、遊技の進行に合わせて所定の処理を行うことにより、サブ制御基板４００と各リール１２とホッパー５２０とメイン表示器ＭＬとを含む各種の機器を制御する。

【００６２】

乱数発生器３０４は、後述する内部抽選処理において用いられる乱数値Ｒ１を生成する。本実施形態の乱数発生器３０４は、カウンタ回路とサンプリング回路とパルス発生回路（何れも図示略）とを具備し、ハードウェア乱数を生成する。具体的には、パルス発生回路は所定の周期でカウンタ回路に信号を出力する。カウンタ回路の数値は、パルス発生回路から信号が入力される毎に「１」だけインクリメントされる。サンプリング回路は、遊技者が遊技の開始操作をした場合に、カウンタ回路の数値を乱数値Ｒ１として記憶する。乱数値Ｒ１は、数値「０」～「６５５３５」の範囲で生成される。なお、ソフトウェア乱数を乱数値Ｒ１として採用してもよい。

【００６３】

本実施形態においては、乱数値Ｒ１に加え乱数値Ｒ２が生成される。乱数値Ｒ２は、メインＣＰＵ３０１に内蔵されるレジスタから取得されるソフトウェア乱数であり、数値「０」～「２５５」の範囲で生成される。後述するように、乱数値Ｒ２は、回胴演出制御処理で用いられる。

【００６４】

Ｉ／Ｆ回路３０５は、各種の操作部（例えばスタートレバー２４）の各スイッチＳＷ（例えばスタートスイッチ２４ＳＷ）からの信号および各センサＳＥ（例えばメダルセンサ３４ＳＥ）をメインＣＰＵ３０１に入力する。各スイッチＳＷおよび各センサＳＥからの信号は、ハイレベルまたはローレベルの信号である。なお、本実施形態においては、説明のため、第１のレベル（ハイレベルまたはローレベル）の信号をＯＮ信号と表記し、第２のレベル（ローレベルまたはハイレベル）の信号をＯＦＦ信号と表記する。ＯＮ信号である第１のレベルがハイレベルであるかローレベルであるかは、スイッチＳＷまたはセンサＳＥの種別に応じて設定されている。

【００６５】

Ｉ／Ｆ回路３０５は、メイン表示器ＭＬ、ホッパー５２０および各リール１２を駆動させる各種の信号をメイン制御基板３００の外部に出力する。また、Ｉ／Ｆ回路３０５は、サブ制御基板４００に各種のコマンドを出力する。なお、不正なコマンドがメイン制御基板に入力されることを防止するため、サブ制御基板４００からのコマンドは、メイン制御基板３００で受信されない。

【００６６】

リール基板１００には、メイン制御基板３００からの信号が入力される。リール基板１００は、メイン制御基板３００からの信号に応じて、駆動パルスを各リール１２に出力する。リール基板１００からの駆動パルスに応じて、各リール１２の各ステッピングモータ１０１が駆動される。

【００６７】

ステッピングモータ１０１は、複数個（４つ）のコイルを具備する。各コイルのうち励磁されるコイルの組合せは、リール基板１００から駆動パルスが入力される毎に順次に切り替わり、励磁されるコイルの組合せが順次に切り替わることにより、各リール１２が回

転する。具体的には、ステッピングモータ１０１の励磁されるコイルの組合せが１回だけ切り替えられると、リール１２が所定の角度だけ回転する。例えば、パルスが２４回付与された場合に、リール１２は１コマ（単位領域Ｕ）分の角度だけ回転し、パルスが５０４回付与された場合に、リール１２は１回転する。以上の構成では、駆動パルスが付与される時間間隔が短い場合は、長い場合と比較して、リールの回転速度は速くなる。

【００６８】

メイン制御基板３００には、複数のリールセンサ１１１（１１１Ｌ、１１１Ｃ、１１１Ｒ）からのＯＮＯＦＦ信号がリール基板１００を介して入力される。各リールセンサ１１１のうちリールセンサ１１１Ｌはリール１２Ｌに対応し、リールセンサ１１１Ｃはリール１２Ｃに対応し、リールセンサ１１１Ｒはリール１２Ｒに対応する。各リールセンサ１１１は、対応するリール１２の回転角度が基準位置である場合にＯＮ信号を出力する。他方で、各リールセンサ１１１は、各リール１２の回転角度が基準位置以外である場合にＯＦＦ信号を出力する。メイン制御基板３００のメインＣＰＵ３０１は、各リールセンサ１１１からの信号と各ステッピングモータ１０１へ駆動パルスが出力された回数とから、各リール１２の回転角度を判別することができる。

【００６９】

中継基板２００は、メイン制御基板３００からメイン表示器ＭＬへの信号を中継する。メイン制御基板３００から出力された信号に応じて、メイン表示器ＭＬが駆動される。また、中継基板２００は、各操作部（スタートレバー２４など）の操作を検出する各センサ（後述のスタートスイッチ２４ＳＷなど）からメイン制御基板３００に入力されるＯＮ／ＯＦＦ信号を中継する。

【００７０】

１ＢＥＴスイッチ２１ＳＷは、遊技者による１ＢＥＴボタン２１の操作を検出する。また、１ＢＥＴスイッチ２１ＳＷからのＯＮ信号は、中継基板２００を介して、メイン制御基板３００のＩ／Ｆ回路３０５に入力される。メインＣＰＵ３０１は、１ＢＥＴスイッチ２１ＳＷからのＯＮ信号が入力された場合に、１枚のメダルを賭けメダルに加算する。

【００７１】

ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２２ＳＷは、遊技者によるＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２の操作を検出する。また、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２２ＳＷからのＯＮ信号は、中継基板２００を介して、メイン制御基板３００のＩ／Ｆ回路３０５に入力される。メインＣＰＵ３０１は、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２２ＳＷからのＯＮ信号が入力された場合に、規定枚数のメダルを賭けメダルとして設定する。以下において、１ＢＥＴスイッチ２１ＳＷとＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２２ＳＷとを総称して「ＢＥＴスイッチ」と記載する場合がある。

【００７２】

精算スイッチ２３ＳＷは、遊技者による精算ボタン２３の操作を検出する。精算スイッチ２３ＳＷからのＯＮ信号は、中継基板２００を介して、メイン制御基板３００のＩ／Ｆ回路３０５に入力される。

【００７３】

精算スイッチ２３ＳＷからのＯＮ信号が入力された場合や、入賞にかかる図柄の組合せが有効ラインに表示された場合、メインＣＰＵ３０１は、ホッパー５２０に対してホッパー駆動信号を出力する。ホッパー駆動信号は、メイン制御基板３００から電源基板５００を介してホッパー５２０に入力される。ホッパー５２０は、ホッパー駆動信号が入力されると、メダルの払出しを行う。

【００７４】

払出センサ１１２ＳＥは、ホッパー５２０から１枚のメダルが払い出される毎に、払出信号をメイン制御基板３００に入力する。払出信号は、電源基板５００を介してメイン制御基板３００に入力される。例えば、ホッパー５２０の排出スリット５２１ｂを通過するメダルが検知される位置に払出センサ１１２ＳＥを設け、メダルを検知した場合に、払出センサ１１２ＳＥは、払出信号を出力する。メインＣＰＵ３０１は、払出信号が入力された回数を計数することで、払い出されたメダルの枚数を判別することができる。

【００７５】
満タンセンサ５３０ＳＥは、補助貯留部５３０が満タンであることを検出する。具体的には、満タンセンサ５３０ＳＥは、補助貯留部５３０の底部から所定の高さに設けられ、補助貯留部５３０の内部のメダルが増加して満タンセンサ５３０ＳＥの位置に到達した場合に、ＯＮ信号をメイン制御基板３００に出力する。満タンセンサ５３０ＳＥのＯＮ信号は、電源基板５００を介してメイン制御基板３００に入力される。メインＣＰＵ３０１は、満タンセンサ５３０ＳＥのＯＮ信号が入力された場合に、例えば液晶表示装置３０に「ホッパーフルエラー」というメッセージを表示し、エラー状態に移行する。当該メッセージが表示された場合、例えば遊技店の店員が補助貯留部５３０のメダルを回収した後に、リセットボタン５１２を操作することで、エラー状態が解除される。

【００７６】
電源スイッチ５１１ＳＷは、電源ボタン５１１の操作によりＯＮ状態またはＯＦＦ状態に切り替えられる。電源スイッチ５１１ＳＷがＯＮ状態では、電源装置５１０から遊技機１に電源が供給され、電源スイッチＳＷがＯＦＦ状態では、電源装置５１０から遊技機１への電源が遮断される。電源装置５１０は、電源が供給されると直流電圧を生成する。電源装置５１０で生成された直流電圧は、電源基板５００を介してホッパー５２０を含む各種の装置に供給される。

【００７７】
リセットスイッチ５１２ＳＷは、電源装置５１０に設けられ、リセットボタン５１２が操作されるとメイン制御基板３００にリセット信号を出力する。リセット信号は、電源基板５００を介してメイン制御基板３００に入力される。メインＣＰＵ３０１は、リセット信号を受信すると、例えばエラー状態を解除する。なお、複数個のリセットスイッチ５１２ＳＷ（リセットボタン５１２）を設ける構成としてもよい。例えば、電源装置５１０に設けられたリセットスイッチ５１２ＳＷに加え、施錠装置４にリセットスイッチを設けてもよい。例えば、施錠装置４の鍵穴に鍵を挿入し、右に鍵を回転させた場合に前面扉３が解錠され、左に鍵を回転させた場合にリセットスイッチからリセット信号が出力される構成が好適に採用される。

【００７８】
設定変更スイッチ３７ＳＷは、設定変更ボタン３７の操作を検出する。設定変更スイッチ３７ＳＷからのＯＮ信号は、メイン制御基板３００に入力される。設定変更スイッチ３７ＳＷからのＯＮ信号が入力されると、メインＣＰＵ３０１は、設定表示部３６の表示を更新する。なお、設定表示部３６に設定値が表示されない期間において、設定変更スイッチ３７ＳＷからのＯＮ信号が入力された場合、メインＣＰＵ３０１は、リセットスイッチ５１２ＳＷからリセット信号が入力された場合と同様に、所定のリセット動作をする構成としてもよい。

【００７９】
メダルセンサ３４ＳＥは、メダル投入部８から投入されたメダルを検出する。具体的には、メダルセンサ３４ＳＥは、メダル流路のうちセレクター３４の内部にメダルが位置する場合にＯＮ信号を出力する。一方で、メダルセンサ３４ＳＥは、セレクター３４の内部にメダルが位置しない場合に、ＯＦＦ信号を出力する。メダルセンサ３４ＳＥからのＯＮ／ＯＦＦ信号は、中継基板２００を介してメイン制御基板３００に入力される。なお、上述したセレクター３４のメダルセンサ３４ＳＥに加え、セレクター３４の下流に位置する投入メダルガイド部材５２２にメダルセンサを設けてもよい。以上の構成において、セレクター３４のメダルセンサ３４ＳＥのＯＮ信号が入力された後に、投入メダルガイド部材５２２のメダルセンサのＯＮ信号が入力された場合に、メインＣＰＵ３０１は、適切なメダルが投入されたと判断してもよい。一方で、例えば、セレクター３４のメダルセンサ３４ＳＥのＯＮ信号が入力された後に、投入メダルガイド部材５２２のメダルセンサのＯＮ信号が入力されない場合は、メダル流路でメダルが滞留している可能性があるため、メインＣＰＵ３０１がエラーの報知をしてもよい。

【００８０】

メイン制御基板３００には、複数の停止スイッチ２５ＳＷ（２５ＳＷＬ、２５ＳＷＣ、２５ＳＷＲ）からのＯＮＯＦＦ信号が中継基板２００を介して入力される。各停止スイッチ２５ＳＷのうち停止スイッチ２５ＳＷＬは停止ボタン２５Ｌに対応し、停止スイッチ２５ＳＷＣは停止ボタン２５Ｃに対応し、停止スイッチ２５ＳＷＲは停止ボタン２５Ｒに対応する。メインＣＰＵ３０１は、ＯＮ信号が入力された停止スイッチ２５ＳＷに対応するリール１２の停止制御をする。具体的には、停止スイッチ２５ＳＷＬからＯＮ信号が入力された場合は、リール１２Ｌの停止制御をする。同様に、メインＣＰＵ３０１は、停止スイッチ２５ＳＷＣからＯＮ信号が入力された場合は、リール１２Ｃの停止制御をし、停止スイッチ２５ＳＷＲからＯＮ信号が入力された場合は、リール１２Ｒの停止制御をする。

【００８１】

スタートスイッチ２４ＳＷは、遊技者によるスタートレバー２４の操作を検出する。スタートスイッチ２４ＳＷからのＯＮ信号は、中継基板２００を介して、メイン制御基板３００のＩ／Ｆ回路３０５に入力される。メインＣＰＵ３０１は、スタートスイッチ２４ＳＷからのＯＮ信号が入力された場合に、例えば、各ステッピングモータ１０１を制御して各リール１２を回転させる。また、設定変更スイッチ３７ＳＷからのＯＮ信号がメイン制御基板３００に入力される。

【００８２】

本実施形態のスタートスイッチ２４ＳＷは、スタートレバー２４が操作された方向を検出可能に形成される。具体的には、スタートスイッチ２４ＳＷは、遊技者側から見てスタートレバー２４を押上げる押上操作、押下げる押下操作、右側に倒す右側操作、左側に倒す左側操作の何れかを個別に検出可能である。例えば、スタートスイッチ２４ＳＷを、スタートレバー２４が押上操作された場合にＯＮ信号を出力するスタートスイッチ２４ＳＷＵと、押下操作された場合にＯＮ信号を出力するスタートスイッチ２４ＳＷｄと、右側操作された場合にＯＮ信号を出力するスタートスイッチ２４ＳＷＲと、左側操作された場合にＯＮ信号を出力するスタートスイッチ２４ＳＷＬとを含む複数のセンサで構成する。以上の構成によれば、例えば、スタートレバー２４が押下操作された場合と押上操作された場合とで、実行される演出を異ならせることができる。

【００８３】

＜サブ制御基板＞

サブ制御基板４００は、液晶表示装置３０、スピーカ（３１、３２）および各ランプ（例えば演出用ランプ２８）を制御する。図６に示すように、サブ制御基板４００は、演出制御基板４１０と画像制御基板４２０とサウンド基板４３０とを含む複数の基板で構成される。また、サブ制御基板４００には、演出ボタンスイッチ２６ＳＷと方向指定スイッチ２７ＳＷとを含む各種のセンサと、サイドランプ５と演出用ランプ２８と停止操作順序表示ランプ２９とレバー演出用ランプ４２とを含む各種のランプが電気的に接続されている。

【００８４】

演出制御基板４１０は、図６に示すように、Ｉ／Ｆ回路４１１とサブＣＰＵ４１２とサブＲＯＭ４１３とサブＲＡＭ４１４とを含んで構成される。演出制御基板４１０（サブＣＰＵ４１２）は、サイドランプ５と演出用ランプ２８と停止操作順序表示ランプ２９とレバー演出用ランプ４２とを含む各種のランプとサウンド基板４３０とを制御する。また、演出制御基板４１０は、画像制御基板４２０に対して、液晶表示装置３０に画像を表示させるコマンドを与える。

【００８５】

サブＲＯＭ４１３は、サブＣＰＵ４１２により実行される制御プログラムと各種のデータを記憶する。例えば、演出の種類を決定するための演出抽選テーブルや各種のランプの点滅パターンを示すランプデータがサブＲＯＭ４１３に記憶されている。

【００８６】

サブＲＡＭ４１４は、各種のデータを揮発的（一時的に）に格納するワーク領域として機能する。Ｉ／Ｆ回路４１１は、メイン制御基板３００（Ｉ／Ｆ回路３０５）からのコマ

ンドを受信する。Ｉ／Ｆ回路４１１で受信されたコマンドは、サブＣＰＵ４１２に供給される。Ｉ／Ｆ回路４１１が受信するコマンドは、例えば、有効ラインに停止した当選役の種別を示す表示当選役コマンドを含む。

【００８７】

サブＣＰＵ４１２は、サブＲＯＭ４１３が記憶する制御プログラムを実行し、サブＲＯＭ４１３が記憶する各データに基づいて各種のランプ（例えばサイドランプ５）とサウンド基板４３０とを制御する。例えば、サブＣＰＵ４１２は、サブＲＯＭ４１３からサイドランプ５の点滅パターンを示すデータを読み出して、サイドランプ５を点滅させる。また、サブＣＰＵ４１２は、後述する演出制御処理などで用いる乱数値Ｒ３を生成する。乱数値Ｒ３としては、例えば範囲０～６５５３５の乱数が好適に採用される。なお、サブＲＯＭ４１３は、単一の電子部品で構成してもよいし、複数の電子部品（記憶装置）で構成してもよい。

【００８８】

画像制御基板４２０は、演出制御基板４１０からのコマンドに応じて、液晶表示装置３０に各種の画像を表示させる。画像制御基板４２０は、図６に示すように、液晶制御ＣＰＵ４２１と液晶制御ＲＯＭ４２２とＶＤＰ（Video Display Processor）４２３とＣＧＲＯＭ４２４とＶＲＡＭ４２５とを含んで構成される。

【００８９】

液晶制御ＣＰＵ４２１は、液晶制御ＲＯＭ４２２が記憶する制御プログラムを実行し、演出制御基板４１０からのコマンドに応じた指示をＶＤＰ４２３に与える。ＣＧＲＯＭ４２４は、圧縮符号化された画像データ（例えばテクスチャデータ）を記憶する。ＶＤＰ４２３は、画像デコーダと描画回路とを含んで構成される（何れも図示略）。液晶制御ＣＰＵ４２１からの指示がＶＤＰ４２３に入力されると、画像デコーダは、当該指示に応じてＣＧＲＯＭ４２４から画像データを読出す。画像デコーダは、読み出した画像データを伸長（デコード）し、ＶＲＡＭ４２５に格納する。描画回路は、ＶＲＡＭ４２５に格納された画像データに応じて、各種の画像を液晶表示装置３０に表示させる。

【００９０】

サウンド基板４３０は、サブＣＰＵ４１２に制御されて、音響信号を生成する。サウンド基板４３０で生成された音響信号は、スピーカ３１およびスピーカ３２に供給され、音波として出力される。図６に示すように、サウンド基板４３０は、音源ＩＣ４３１と音源ＲＯＭ４３２とアンプ４３３とを含んで構成される。サブＣＰＵ４１２は、メイン制御基板３００からのコマンドに応じてサウンド基板４３０を制御する。

【００９１】

音源ＲＯＭ４３２は、複数の音響データを圧縮して記憶する。各音響データは、例えば、特定の遊技状態の楽曲、遊技者が停止ボタン２５を操作する毎に出力される音声、エラー状態に出力されるエラー音を含む音響の各々を示すデータである。

【００９２】

音源ＩＣ４３１は、音源ＲＯＭ４３２の音響データから音響信号を生成し、デコーダと制御レジスタとＡ／Ｄ変換器（何れも図示略）とを含んで構成される。音源ＩＣ４３１のデコーダは、サブＣＰＵ４１２からの指示に応じて音源ＲＯＭ４３２から音響データを読出す。また、音源ＩＣ４３１のデコーダは、読出した音響データの音量を調整した後に、当該音響データを制御レジスタに格納する。制御レジスタには複数の音響データが格納され、制御レジスタに格納された各音響データは、格納された順序でＡ／Ｄ変換器に供給される。Ａ／Ｄ変換器は、音響データから音響信号を生成してアンプ４３３に供給する。

【００９３】

アンプ４３３は、音源ＩＣ４３１（Ａ／Ｄ変換器）から供給された音響信号を増幅してスピーカ３１およびスピーカ３２に供給する。なお、本実施形態においては、サブＣＰＵ４１２が音源ＩＣ４３１を制御して音響信号を生成する構成を示したが、例えば、上述した液晶制御ＣＰＵ４２１が音源ＩＣ４３１を制御する構成としてもよいし、音源ＩＣ４３１を制御するＣＰＵを、サブＣＰＵ４１２および液晶制御ＣＰＵ４２１とは別に設ける構

成としてもよい。

【００９４】

＜メインＣＰＵが用いる各データ＞

遊技機１の各回路の説明は以上の通りである。以下、図面を用いて、メインＲＯＭ３０２に記憶される各種のデータを説明する。メインＲＯＭ３０２には、図７に示す図柄配置テーブル、図８に示す図柄コードテーブル、図９および図１０に示す当選エリア抽選テーブル、図１１に示す当選役決定テーブル、図１２に示す当選役規定テーブル、図１５に示す回胴演出テーブル、図１６に示す移行操作抽選テーブル、図１８に示すＡＴ開始ライン決定テーブル、図２１に示す赤セブン回胴演出抽選テーブルおよび赤セブンライン抽選テーブル、図２４に示す白黒セブン抽選テーブルおよび白黒セブン停止パターンテーブル、図２７に示す黒セブン可否抽選テーブルおよび黒セブン停止パターンテーブル、図３１に示す白セブン継続率抽選テーブル、ラッシュ開始位置抽選テーブル、初期ストック抽選テーブル、ストック継続率抽選テーブルおよびラッシュ変動抽選テーブル、図３２に示すリールロック抽選テーブルを含む各種のデータが記憶されている。

【００９５】

図７は、図柄配置テーブルの概念図である。図柄配置テーブルにおいて、図柄位置と当該図柄位置の図柄の種別とが対応付けられている。図柄配置テーブルの各図柄位置（「００」から「２０」）は、図４に示した各単位領域Ｕに対応し、図柄配置テーブルの各図柄は、図４に示したリール１２に描画された各図柄に対応する。回転中に中段ラインに位置する図柄位置が、メインＲＡＭ３０３の図柄カウンタに記憶される。

【００９６】

図８は、図柄コードテーブルの概念図である。図柄コードテーブルは、各リール１２の各図柄を特定するデータ（図柄コード）を含んで構成される。図４または図７から理解されるとおり、各リール１２には、「赤セブン」「黒セブン」「白セブン」「ＳＰ図柄」「リプレイｘ」「リプレイｙ」「リプレイｚ」「ベル」「スイカ」「チェリー」の１０種類の図柄が配列される。図８に示すように、各図柄コードは、１０種類の各図柄に対応する。具体的には、「赤セブン」には図柄コード０１の「００００００００１」が対応し、「黒セブン」には図柄コード０２の「００００００１０」が対応し、「白セブン」には図柄コード０３の「００００００１１」が対応し、「ＳＰ図柄」には図柄コード０４の「０００００１００」が対応し、「リプレイｘ」には図柄コード０５の「００００００１０１」が対応し、「リプレイｙ」には図柄コード０６の「００００００１１０」が対応し、「リプレイｚ」には図柄コード０７の「００００００１１１」が対応し、「ベル」には図柄コード０８の「０００１０００」が対応し、「スイカ」には図柄コード０９の「０００１００１」が対応し、「チェリー」には図柄コード１０の「０００１０１０」が対応する。

【００９７】

図９および図１０は、当選エリア抽選テーブルの概念図である。メインＣＰＵ３０１は、後述する内部抽選処理において、当選エリア抽選テーブルと乱数値Ｒ１とを用いて、当選エリアを決定する。

【００９８】

図９および図１０に示すように、各当選エリア抽選テーブルは、複数の当選エリアと各当選エリアに対応する抽選値とを含んで構成される。図９および図１０には、各当選エリアの名称が示されている。当選エリア抽選テーブルは、設定値（１から６）毎にメインＲＯＭ３０２に記憶される。図９および図１０には、設定値が「１」の場合に参照される当選エリア抽選テーブルが例示されている。

【００９９】

当選エリア抽選テーブルの各当選エリアは、図１１に示す当選役決定テーブルで規定される各当選役を指定する。例えば、当選エリア「０５」の「共通ベル」が内部抽選処理で決定された場合を想定する。当選エリア「０５」は、当選役「押し順不問ベル」と当選役「正解ベル」とを指定する。すなわち、複数種類の当選役が重複して当選する場合がある。

【０１００】
当選エリアで指定された当選役の図柄の組合せは、有効ラインへの停止が許可される。具体的には、当選エリアのうち当選エリア「００」から「２２」が当選した場合、各当選役は、当選した遊技において有効ラインへの停止が許可され、次回以降の遊技に持ち越されない。他方で、当選エリア「２３」の「ボーナス」が当選した場合、当選役「ボーナス役」は、次回以降の遊技に持ち越すことができる。すなわち、当選役「ボーナス役」を有効ラインへ停止することが出来なかった場合、次回以降の遊技に当選役「ボーナス役」が持ち越される。
【０１０１】
当選役「ボーナス役」が持ち越されていない場合、ＲＴ０遊技状態となる。他方で、当選役「ボーナス役」が持ち越されている場合、ＲＴ１遊技状態となる。すなわち、ＲＴ０遊技状態において当選エリア「ボーナス」が当選した以降の遊技は、ＲＴ１遊技状態となる。図１０から理解される通り、「ボーナス役」が持ち越されている遊技（ＲＴ１遊技状態）においては、当選エリア「ボーナス」の抽選値は「０」であり、ＲＴ１遊技状態においては「ボーナス」が当選しない。
【０１０２】
当選エリア抽選テーブルの各抽選値は、内部抽選処理において乱数値Ｒ１に減算される数値である。具体的には、内部抽選処理において、メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ１から各当選エリアに対応する各抽選値を当選エリアの昇順（「００」から「２３」の順番）に減算していく。内部抽選処理においては、乱数値Ｒ１から抽選値を減算した結果が負数となったときの当選エリアが決定される。抽選値が大きいほど乱数値Ｒ１に減算した場合に負数になる確率は高くなる。すなわち、当選エリアのうち抽選値が大きい当選エリアほど当選する確率が高くなる。
【０１０３】
図９および図１０に示す複数の当選エリア抽選テーブルのうち、ＲＴ遊技状態に応じた当選エリア抽選テーブルが内部抽選処理で用いられる。本実施形態のＲＴ遊技状態は、ＲＴ０遊技状態とＲＴ１遊技状態とを含んでいる。図９は、ＲＴ０遊技状態の当選エリア抽選テーブルであり、図１０は、ＲＴ１遊技状態の当選エリア抽選テーブルである。
【０１０４】
図９および図１０から理解されるとおり、当選エリア「００」から「０４」（以下「再遊技当選エリア」という）の各抽選値がＲＴ遊技状態毎に相違する。具体的には、ＲＴ０遊技状態では、図９に示すように、再遊技当選エリアのうち「打順リプレイＸ１」の当選エリアに抽選値「８９７８」が割り振られ、その他の再遊技当選エリアの抽選値は数値「０」である。すなわち、ＲＴ０遊技状態では、再遊技当選エリアのうち「打順リプレイＸ１」が当選し、再遊技当選エリアが決定される確率は８９７８／６５５３６である。
【０１０５】
図１０に示すように、ＲＴ１遊技状態では、再遊技当選エリアのうち当選エリア「打順リプレイＸ１」に抽選値「９２３１」、当選エリア「打順リプレイＸ２」に抽選値「９２３０」、当選エリア「打順リプレイＹ１」および「打順リプレイＹ２」の各々に抽選値「４４８９」、当選エリア「ＳＰ確定リプレイ」に抽選値「２」が割り振られている。すなわち、ＲＴ１遊技状態では、再遊技当選エリアのうち「打順リプレイ」および「ＳＰ確定リプレイ」が当選し、再遊技当選エリアが決定される確率は２７４４１／６５５３６である。図９および図１０から理解されるとおり、当選エリア「０５」から「２２」（以下「入賞当選エリア」という）の各抽選値はＲＴ遊技状態毎に共通する。
【０１０６】
ボーナス役が有効ラインに停止した場合、ボーナス遊技状態に移行する。ボーナス遊技状態の各遊技においては、内部抽選処理が行われず、当選エリア「０５」から「２２」の当選役の何れかが有効ラインに停止する。また、ボーナス遊技状態は、規定枚数が２枚であり（ボーナス遊技状態以外では３枚）、合計で２８枚のメダルが付与された場合に終了する。規定枚数が２枚の遊技においては、入賞当選エリアの当選役が有効ラインに停止す

ると、２枚のメダルが払出される。すなわち、ボーナス遊技状態におけるメダルの純増枚数（払出メダルと賭けメダルとの差）は、０枚である。

【０１０７】

図１２は、各当選役の図柄の組合せを規定する当選役規定テーブルの概念図である。当選役規定テーブルは、図１２に示すように、各当選役の許可ビット番号と、各当選役の図柄の組合せと、各当選役が有効ラインに停止した場合のメダルの払出枚数とを含んで構成される。図１２には、規定枚数が３枚の遊技状態において各当選役が有効ラインに停止した場合の払出し枚数を示す。

【０１０８】

例えば、当選役「通常リプレイ」が当選した遊技（当選エリア「００」から「０４」が当選した遊技）では、「通常リプレイ」の図柄の組合せが有効ラインに停止可能となる。具体的には、リール１２Ｌの単位領域ＵＬ１に図柄「ベル」、リール１２Ｃの単位領域ＵＣ２に図柄「リプレイｘ」または「リプレイｙ」、リール１２Ｒの単位領域ＵＲ１に図柄「赤セブン」「白セブン」「リプレイｚ」または「チェリー」の図柄の組合せが停止可能となる。

【０１０９】

図１２に示すように、当選役「押し順不問ベル」「正解ベル」「不正解役１～６、Ｃ、Ｒ」「スイカ１、２」「１枚役Ａ～Ｋ」「制御用１枚役」（入賞当選エリアが当選した遊技で指定される当選役）が有効ラインに表示されると、各当選役に応じた払出枚数のメダルが遊技者に付与される。本実施形態においては、有効ラインに表示された場合にメダルが払い出される当選役を「入賞当選役」という。また、「通常リプレイ」「特殊リプレイ」「制御用リプレイ１～３」「ＳＰ揃いリプレイ」「フォローリプレイ１、２」（再遊技当選エリアが当選した遊技で指定される当選役）が有効ラインに表示されると、次回の遊技が再遊技に設定される。本実施形態においては、有効ラインに表示された場合に次回の遊技が再遊技に設定される当選役を総称してリプレイという。

【０１１０】

本実施形態において、ボーナス役が持ち越された各遊技では、リプレイおよび入賞当選役の何れかが必ず当選する。また、ボーナス役と入賞当選役との双方が有効ラインに停止可能な遊技においては、入賞当選役の各図柄がボーナス役の各図柄より優先して有効ラインに停止表示される。さらに、ボーナス役とリプレイとの双方が有効ラインに停止可能な遊技においては、リプレイの各図柄がボーナス役の各図柄より優先して有効ラインに停止表示される。以上の構成において、図４に示すように各図柄を配列した場合、ボーナス役は有効ラインに停止することがない。

【０１１１】

上述したように、ＲＴ１遊技状態は、ＲＴ０遊技状態よりリプレイの当選確率が高いため、遊技者にとって有利な遊技状態である。本実施形態においては、ボーナス役が持ち越された場合、その後、ボーナス役が有効ラインに停止表示されないため、ボーナス役が持ち越された状態が維持される。すなわち、遊技者にとって有利なＲＴ１遊技状態が維持される。

【０１１２】

当選役規定テーブルの各許可ビット番号は、メインＲＡＭ３０３の表示許可ビット格納領域の各表示許可ビットを指定する。表示許可ビット格納領域は、複数の表示許可ビットを含んで構成され、各表示許可ビットは、各当選役に対応する。例えば、当選エリア「０６」の打順ベルＡ１が当選して、当選役「正解ベル」「不正解役１」「不正解役Ｃ」が有効ラインに停止を許可された場合を想定する。以上の場合では、表示許可ビット格納領域の許可ビット番号「９」「１０」「１６」で指定される各表示許可ビットが「１」に設定され、その他のビットは「０」に設定される。

【０１１３】

メインＲＡＭ３０３は、後述の表示判定処理において、表示許可ビット格納領域と対比される表示役格納領域を記憶する。表示役格納領域は、複数の表示可能ビットを含んで構

成され、各表示可能ビットは、各当選役に対応する（表示許可ビット格納領域と同様）。また、各表示可能ビットは、当該表示可能ビットに対応する当選役が有効ラインに停止する可能性がある場合に「１」に設定され、対応する当選役が有効ラインに停止する可能性がない場合に「０」に設定される。例えば、各リール１２が回転を開始した時点においては、全ての当選役が有効ラインに停止する可能性があるため、全ての表示可能ビットが「１」に設定される。また、表示役格納領域の各表示可能ビットは、各リール１２が停止する毎に更新され、全てのリール１２が停止した時点において、実際に有効ラインに停止した当選役に対応する表示可能ビットのみが「１」になる。

【０１１４】

内部抽選処理で当選した当選役は、遊技者の各停止ボタン２５の操作態様に応じて、有効ラインに停止する。具体的には、各当選役は、各停止ボタン２５の停止操作位置および停止操作の順序に応じて、有効ラインに停止する。例えば、停止操作位置から４コマ（停止操作位置を含めて５コマ）の範囲（以下「引き込み範囲」という）内に位置する図柄が有効ラインに停止可能であり、当該範囲外に位置する図柄は、当選役を構成する図柄であっても有効ラインに停止されない（いわゆる「取りこぼし」が発生する）。また、上述したとおり、一回の遊技において、複数種類の当選役が重複して当選する場合がある。複数種類の当選役が当選した遊技においては、例えば停止操作の順序に応じて、有効ラインに停止する当選役が選択される。

【０１１５】

図１３および図１４は、当選エリアと停止操作順序と各停止操作順序で停止操作がされた場合に有効ラインに停止する当選役（有効ラインに停止する図柄の組合せ）との対応関係の説明図である。

【０１１６】

図１３は、リプレイが当選した遊技において、各停止操作順序で有効ラインに停止する当選役を説明する図である。

【０１１７】

図１３に示すように、当選エリア「打順リプレイ」（Ｘ１、Ｘ２、Ｙ１、Ｙ２）の何れかが当選した場合、停止操作の態様に応じて「通常リプレイ」または「特殊リプレイ」が有効ラインに停止する。具体的には、当選エリア「打順リプレイＸ１」が決定された遊技において、停止ボタン２５Ｌまたは停止ボタン２５Ｃが第１停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。一方で、停止ボタン２５Ｒが第１停止操作された場合、「特殊リプレイ」が有効ラインに停止する。また、当選エリア「打順リプレイＸ２」が決定された遊技において、停止ボタン２５Ｌまたは停止ボタン２５Ｒが第１停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。一方で、停止ボタン２５Ｃが第１停止操作された場合、「特殊リプレイ」が有効ラインに停止する。

【０１１８】

図１３に示すように、当選エリア「打順リプレイＹ１」が決定された遊技において、停止ボタン２５Ｌまたは停止ボタン２５Ｒが第１停止操作された場合、「特殊リプレイ」が有効ラインに停止する。一方で、停止ボタン２５Ｃが第１停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。また、当選エリア「打順リプレイＹ２」が決定された遊技において、停止ボタン２５Ｌまたは停止ボタン２５Ｃが第１停止操作された場合、「特殊リプレイ」が有効ラインに停止する。一方で、停止ボタン２５Ｒが第１停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。

【０１１９】

図１３に示すように、当選エリア「ＳＰ確定リプレイ」が当選した場合、停止操作の態様に応じて「ＳＰ揃いリプレイ」「フォローリプレイ１、２」または「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。具体的には、当選エリア「ＳＰ確定リプレイ」が当選した遊技において、停止ボタン２５Ｌまたは停止ボタン２５Ｒが第１停止操作された場合であって、「ＳＰ揃いリプレイ」の各図柄の引込範囲内で各リール１２が停止操作された場合、有効ラインに「ＳＰ揃いリプレイ」が停止表示される。

【０１２０】
一方で、当選エリア「ＳＰ確定リプレイ」が当選した遊技において、停止ボタン２５Ｌまたは停止ボタン２５Ｒが第１停止操作された場合であって、「ＳＰ揃いリプレイ」の各図柄の引込範囲内で各リール１２が停止操作されない場合、有効ラインに「フォローリプレイ１」または「フォローリプレイ２」が停止表示される。具体的には、「ＳＰ揃いリプレイ」の各図柄の引込範囲内で各リール１２が停止操作されない場合であって、停止ボタン２５Ｌが第１停止操作された場合、「フォローリプレイ１」が有効ラインに停止表示される。また、停止ボタン２５Ｒが第１停止操作された場合のうち停止ボタン２５Ｃが第２停止操作された場合（右中左の押し順の場合）は、停止操作位置に関わらず「フォローリプレイ２」が有効ラインに停止表示され、停止ボタン２５Ｌが第２停止操作された場合（右左中の押し順の場合）は、停止操作位置に応じて「フォローリプレイ１」または「フォローリプレイ２」が有効ラインに停止表示される。また、当選エリア「ＳＰ確定リプレイ」が当選した遊技において、停止ボタン２５Ｃが第１停止操作された場合は、停止操作位置に関わらず、通常リプレイが有効ラインに停止表示される。

【０１２１】
図１４は、当選エリア「０６」から「１３」の何れかが当選した遊技において、各停止操作順序で有効ラインに停止する当選役を説明する図である。当選エリア「０６」から「１３」の何れかが決定された場合、「正解ベル」「不正解役１～６、Ｃ、Ｒ」および「１枚役Ａ」の何れかが当選役として指定される（図１１参照）。

【０１２２】
当選エリア「０６」から「１３」の何れかが当選した遊技において、停止ボタン２５Ｌが第１停止操作された場合、「不正解役１～６」またはハズレ目が有効ラインに停止表示される。具体的には、停止ボタン２５Ｌが第１停止操作された場合、リール１２Ｌにおいて、停止操作位置によらず「不正解役１～６」の左図柄「ベル」が有効ラインに停止される。一方、中図柄および右図柄は停止操作位置によっては有効ラインに停止表示することができない。例えば、不正解役１の左図柄「ベル」は、停止操作位置に関わらず有効ラインに停止させることができるが、中図柄「赤セブン」および右図柄「リプレイｘ」「スイカ」は、停止操作位置によっては有効ラインに停止させることができない。以上の説明から理解される通り、「打順ベル」が当選した遊技においてリール１２Ｌを第１停止操作した場合、図１４に示すように、何れかの「不正解役」が有効ラインに停止表示されるか、取りこぼしが発生してハズレ目が停止する。

【０１２３】
図１４に示すように、当選エリア「打順ベルＡ１」が当選した場合であって、リール１２Ｃが第１停止操作、リール１２Ｌが第２停止操作、リール１２Ｒが第３停止操作される停止操作順序（以下単に「中左右」の停止操作順序という）の場合、当選役「正解ベル」が有効ラインに停止表示される。同様に、当選エリア「打順ベルＡ２」が当選した遊技において「中右左」の順序で停止操作がされた場合、当選エリア「打順ベルＡ３」が当選した遊技において「中左右」の順序で停止操作がされた場合、当選エリア「打順ベルＡ４」が当選した遊技において「中右左」の順序で停止操作がされた場合、「正解ベル」が有効ラインに停止表示される。

【０１２４】
また、当選エリア「打順ベルＢ１」が当選した遊技において「右左中」の順序で停止操作がされた場合、当選エリア「打順ベルＢ２」が当選した遊技において「右中左」の順序で停止操作がされた場合、当選エリア「打順ベルＢ３」が当選した遊技において「右左中」の順序で停止操作がされた場合、当選エリア「打順ベルＢ４」が当選した遊技において「右中左」の順序で停止操作がされた場合、「正解ベル」が有効ラインに停止表示される。本実施形態において、何れかの当選エリア「打順ベル」（Ａ１～４、Ｂ１～４）が当選した遊技で当選役「正解ベル」を有効ラインに停止表示する停止操作順序を正解押し順という。

【０１２５】

図１４に示すように、当選エリア「打順ベル」が当選した場合であって、第１停止操作がリール１２Ｌ以外で、且つ、正解押し順以外の順序で停止操作がされた場合、不正解役Ｃまたは不正解役Ｒが有効ラインに停止表示される。具体的には、当選エリア「打順ベルＡ１～４」が当選した場合であって、第１停止操作がリール１２Ｌ以外、且つ、正解押し順以外の順序で停止操作がされた場合、不正解役Ｃが有効ラインに停止表示される。また、当選エリア「打順ベルＢ１～４」が当選した場合であって、第１停止操作がリール１２Ｌ以外、且つ、正解押し順以外の順序で停止操作がされた場合、不正解役Ｒが有効ラインに停止表示される。例えば、図１４に示すように、「打順ベルＡ１」が当選した遊技（正解押し順は「中左右」）において、「中右左」「右左中」「右中左」の順序で停止操作がされた場合、「不正解役Ｃ」が有効ラインに停止表示される。

【０１２６】

以上の説明から理解される通り、当選エリア「打順ベル」が当選した遊技においては、正解押し順で停止操作がされた場合、「正解ベル」（払出枚数は８枚）が有効ラインに停止し、正解押し順以外で停止操作がされた場合、「不正解役」（払出枚数は１枚）またはハズレ目が有効ラインに停止する。したがって、正解押し順で遊技をした場合、正解押し順以外で遊技した場合と比較して、遊技者にとって有利となる。詳細には後述するが、サブＣＰＵ４１２はＡＴ状態の場合、正解ベルの正解押し順を報知する。なお、ＡＴ状態は、払出されたメダルの枚数に応じて減算される残り枚数カウンタが終了値（０枚）まで減算された場合に終了する。

【０１２７】

図１５は、回胴演出テーブルの概念図である。本実施形態では、遊技が開始されてから当該遊技の結果が停止表示されるまでの期間において、各リール１２を特定の態様で変動する回胴演出が実行される場合がある。図１５に示すように、各回胴演出には、ＡＴ開始回胴演出、ＳＰ開始回胴演出、赤セブン回胴演出、ＳＰ終了回胴演出、白黒セブン回胴演出、コンボ回胴演出、ラッシュ回胴演出が含まれる。各回胴演出は、各回胴演出番号（１～７）に対応する。

【０１２８】

メインＣＰＵ３０１は、何れかの回胴演出の実行を決定した場合、メインＲＡＭ３０３の回胴演出番号格納領域に、当該回胴演出に対応する回胴演出番号を格納する。また、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態０とメイン状態１とメイン状態２とを含むメイン状態に応じた回胴演出を実行する。具体的には、図１５に示すように、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態０からメイン状態１に移行する場合、ＡＴ開始回胴演出を実行する。また、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態０またはメイン状態１からメイン状態２に移行する場合、ＳＰ開始回胴演出を実行し、メイン状態２からメイン状態１に移行する場合、ＳＰ終了回胴演出を実行する。また、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態１において、白黒セブン回胴演出とコンボ回胴演出とラッシュ回胴演出とを実行し、メイン状態２において、赤セブン回胴演出を実行する。

【０１２９】

メインＣＰＵ３０１は、メイン状態０において、特定の順序（以下「移行操作順序」という）で停止操作がされたことを条件に、メイン状態１またはメイン状態２に移行する。同様に、メイン状態１において、特定の順序で停止操作がされたことを条件に、メイン状態０に移行する。

【０１３０】

メインＣＰＵ３０１は、移行操作順序を移行操作抽選処理により決定する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、打順リプレイ（Ｘ１、Ｘ２、Ｙ１、Ｙ２）が当選した遊技において、乱数値Ｒ２と移行操作抽選テーブルとを用いて、移行操作順序を決定する。

【０１３１】

図１６は、各移行操作抽選テーブルの概念図である。各移行操作抽選テーブルは、図１６の部分（ａ）に示す、第１移行操作抽選テーブルと、図１６の部分（ｂ）に示す、第２移行操作抽選テーブルとを含んでいる。第１移行操作抽選テーブルは、打順リプレイＸ１

または打順リプレイＹ１が当選した場合に用いられ、第２移行操作抽選テーブルは、打順リプレイＸ２または打順リプレイＹ２が当選した場合に用いられる。各移行操作抽選テーブルは、各設定パターン（ａ１～ａ４、ｂ１～ｂ４）の各抽選値を含んで構成される。各抽選値は、順次に乱数値Ｒ２に減算され、減算結果が負数になった設定パターンが決定される。

【０１３２】

メインＣＰＵ３０１は、移行操作抽選処理で決定された設定パターンに応じて、各停止操作順序（中左右、中右左、右左中、右中左）の何れかを移行操作順序として設定する。移行操作順序は、順序１と順序２と順序３とを含み、順序１から順序３は、互いに異なる停止操作順序に設定される。

【０１３３】

図１６の部分（ａ）に示すように、打順リプレイＸ１および打順リプレイＹ１が当選した遊技においては、設定パターンａ１～ａ４の何れかが決定される。設定パターンａ１が決定された場合、停止操作順序のうち「中左右」の操作順序が順序１に設定され、「中右左」の操作順序が順序２に設定され、「右左中」の操作順序が順序３に設定される。同様に、パターンａ２が決定された場合、「中左右」の操作順序が順序１に設定され、「中右左」の操作順序が順序２に設定され、「右中左」の操作順序が順序３に設定される。また、パターンａ３が決定された場合、「中右左」の操作順序が順序１に設定され、「中左右」の操作順序が順序２に設定され、「右左中」の操作順序が順序３に設定される。パターンａ４が決定された場合、停止操作順序のうち「中右左」の操作順序が順序１に設定され、「中左右」の操作順序が順序２に設定され、「右中左」の操作順序が順序３に設定される。

【０１３４】

図１６の部分（ｂ）に示すように、打順リプレイＸ２および打順リプレイＹ２が当選した遊技においては、設定パターンｂ１～ｂ４の何れかが決定される。設定パターンｂ１が決定された場合、停止操作順序のうち「右左中」の操作順序が順序１に設定され、「右中左」の操作順序が順序２に設定され、「中左右」の操作順序が順序３に設定される。同様に、パターンｂ２が決定された場合、「右左中」の操作順序が順序１に設定され、「右中左」の操作順序が順序２に設定され、「中右左」の操作順序が順序３に設定される。また、パターンｂ３が決定された場合、「右中左」の操作順序が順序１に設定され、「右左中」の操作順序が順序２に設定され、「中左右」の操作順序が順序３に設定される。パターンｂ４が決定された場合、停止操作順序のうち「右中左」の操作順序が順序１に設定され、「右左中」の操作順序が順序２に設定され、「中右左」の操作順序が順序３に設定される。

【０１３５】

例えば、メイン状態０において、順序１で停止操作された場合、ＡＴ開始回胴演出（図１５参照）が実行されるとともに、メイン状態１に移行する。具体的には、打順リプレイが当選した各遊技において、２回連続して順序１で停止操作されると、ＡＴ開始回胴演出が実行され、メイン状態１に移行する。すなわち、打順リプレイが当選した遊技において順序１で停止操作され、その後、再び打順リプレイが当選した遊技において再度順序１で停止操作された場合、ＡＴ開始回胴演出が実行され、メイン状態１に移行する。

【０１３６】

また、メイン状態０において、打順リプレイが当選した各遊技で２回連続して順序３で停止操作がされた場合、ＡＴ開始回胴演出を実行しないで、メイン状態１に移行する。また、例えば、メイン状態０において、打順リプレイが当選した各遊技で２回連続して順序２で停止操作された場合、ＳＰ開始回胴演出が実行されるとともに、メイン状態２に移行する。さらに、メイン状態１において、打順リプレイが当選した各遊技で２回連続して順序１で停止操作がされた場合、白黒セブン回胴演出（図１５参照）の実行が決定される。メイン状態１において、順序１～３に設定された操作順序以外で停止操作がされた場合、メイン状態０に移行する。

【０１３７】
以上の説明から理解される通り、本実施形態の構成によれば、打順リプレイが当選した遊技において、遊技者の停止操作順序に応じてメイン状態が移行するとともに、回胴演出（ＡＴ開始回胴演出、ＳＰ開始回胴演出、白黒セブン回胴演出）の実行が決定される。詳細には後述するが、サブＣＰＵ４１２は、移行操作順序を適宜に報知する。遊技者は、報知された移行操作順序に従うことで、各回胴演出を実行させることができる。
【０１３８】
ところで、移動操作順序（順序１～３）がランダムに設定されない構成を採用することも可能である。例えば、打順リプレイが当選した全ての遊技で、「中左右」を順序１、「中右左」を順序２、「右左中」を順序３に設定する構成としてもよい。ただし、以上の構成においては、回胴演出を故意に実行させることが容易になる。以上の事情を考慮して、本実施形態においては、移行操作順序がランダムに設定される構成とした。本実施形態によれば、回胴演出を故意に実行することが抑制される。
【０１３９】
図１７は、ＡＴ開始回胴演出における各リール１２の動作を説明する図である。メインＣＰＵ３０１は、サブＣＰＵ４１２がＡＴ状態に移行する場合にＡＴ開始回胴演出を実行する。ＡＴ開始回胴演出は、遊技が開始されてから各リール１２が定常回転するまでの期間（当該遊技の結果を表示するための停止操作が可能となるまでの期間）において実行される。
【０１４０】
ＡＴ開始回胴演出が開始されると、各リール１２は、定常回転と略等しい速度で回転する（図１７の（１））。その後、各リール１２の回転中に、各停止ボタン２５の何れかが操作されると、当該停止ボタン２５に対応するリール１２が停止して、図柄「赤セブン」が停止表示される。
【０１４１】
ＡＴ開始回胴演出においては、停止ボタン２５が何れのタイミングで操作された場合であっても、図柄「赤セブン」が停止表示される。すなわち、引込範囲（停止操作位置のコマを含めて５コマ）以内に図柄「赤セブン」が位置しないタイミングで停止ボタン２５が操作された場合であっても、図柄「赤セブン」が停止表示される。なお、本実施形態においては、回胴演出における停止ボタン２５の操作を「疑似停止操作」という。
【０１４２】
ＡＴ開始回胴演出における各リール１２の回転は、対応する停止ボタン２５が操作されるか、予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過まで継続する。図１７の例においては、停止ボタン２５Ｌが疑似停止操作されてリール１２Ｌに図柄「赤セブン」が表示され（図１７の（２））、その後、停止ボタン２５Ｃが疑似停止操作されてリール１２Ｃに図柄「赤セブン」が表示される（図１７の（３））。その後、停止ボタン２５Ｒが疑似停止操作されてリール１２Ｒに図柄「赤セブン」が表示される（図１７の（４））。全ての停止ボタン２５が疑似停止操作されると、「赤セブン－赤セブン－赤セブン」の図柄の組合せ（以下、「赤セブン揃い」という）が停止表示される。また、メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ開始回胴演出が開始されてから規定時間が経過した時点でリール１２が停止していない場合、当該リール１２を自動的に停止させて、赤セブン揃いを停止表示させる。
【０１４３】
なお、図１７においては、赤セブン揃いが中段ラインに停止表示される例を示すが、後述するように、赤セブン揃いは、中段ライン、上段ライン、下段ライン、右上りラインおよび右下りラインの何れかに停止する。また、図１７においては、停止ボタン２５Ｌ（左）、停止ボタン２５Ｃ（中）、停止ボタン２５Ｒ（右）の順に操作される例を示したが、ＡＴ開始回胴演出において、遊技者は、各停止ボタン２５を任意の順序で操作することができる。
【０１４４】
図１７に示すように、赤セブン揃いが停止表示されると、告知期間が開始される。告知

期間においては、例えば、液晶表示装置３０に「ＡＴ開始！」というメッセージが表示される。告知期間は、例えば、５秒の時間長の期間である。告知期間が終了した後に、スタートレバー２４が操作されるか、予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過すると回胴演出が終了して、各リール１２が定常回転する。

【０１４５】

各リール１２が回転を開始してから定常回転に至るまでの期間（すなわち、当該遊技の停止操作が可能となるまでの期間）において、各リール１２間の位置関係が調整される。具体的には、各リール１２間の位置関係は、直前の遊技が終了した時点の相対的な位置関係に調整される。すなわち、ＡＴ開始回胴演出が実行された場合と、仮にＡＴ開始回胴演出が実行されなかった場合とで、定常回転している各リール１２の相対的な位置関係は同じになる。

【０１４６】

メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ開始回胴演出における赤セブン揃いが停止表示されるラインを、ＡＴ開始ライン決定処理により決定する。具体的には、ＡＴ開始ライン決定処理において、乱数値Ｒ２とＡＴ開始ライン決定テーブルとを用いて、赤セブン揃いが停止表示されるラインが決定される。

【０１４７】

図１８は、ＡＴ開始ライン決定テーブルの概念図である。図１８に示すように、ＡＴ開始ライン決定テーブルは、赤セブン揃いが停止表示されるライン毎の各抽選値を含んで構成される。メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ開始ライン決定処理において、乱数値Ｒ２に各抽選値を順次に減算し、減算結果が負数になったラインを、ＡＴ開始回胴演出において赤セブン揃いが停止表示されるラインに決定する。詳細には後述するが、ＡＴ開始回胴演出における赤セブン揃いが停止表示されるラインに応じて、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴレベルを決定する。

【０１４８】

図１９は、ＳＰ開始回胴演出における各リール１２の動作を説明する図である。メインＣＰＵ３０１は、サブＣＰＵ４１２がＳＰ状態に移行する場合、ＳＰ開始回胴演出を実行する。ＳＰ開始回胴演出は、遊技が開始されてから各リール１２が定常回転するまでの期間において実行される。

【０１４９】

ＳＰ開始回胴演出は、図１９に示すように、ＳＰ揃いパターンＡとＳＰ揃いパターンＢとを含んでいる。何れのＳＰ揃いパターンにおいても、回胴演出の終了時点においてＳＰ図柄の組合せ（以下「ＳＰ図柄揃い」という）が停止表示されるが、ＳＰ揃いが停止表示されるまでの各リール１２の変動の態様が各ＳＰ揃いパターンで相違する。ＳＰ開始回胴演出の種類は抽選により決定される。本実施形態においては、確率３／４でＳＰ揃いパターンＡが選択され、確率１／４でＳＰ揃いパターンＢが選択される。

【０１５０】

ＳＰ揃いパターンＡが選択された場合、遊技の開始操作がされると、各リール１２は、定常回転と略等しい速度で回転する（図１９の（１ａ））。各リール１２の回転中に、各停止ボタン２５の何れかが操作されると、当該停止ボタン２５に対応するリール１２が停止して、「ＳＰ図柄」が停止表示される。ＳＰ揃いパターンＡが選択された場合、全ての停止ボタン２５が疑似停止操作されると、ＳＰ図柄揃いが中段ラインに停止表示される（図１９の（２ａ））。また、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ揃いパターンＡが開始されてから規定時間（例えば２０秒）が経過した時点でリール１２が停止していない場合、当該リール１２を自動的に停止させて、ＳＰ図柄揃いを停止表示させる。ＳＰ図柄揃いが停止表示されると、告知期間（５秒）が開始される。告知期間が経過した後に、スタートレバー２４が操作されるか、予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過すると、各リール１２が定常回転する。

【０１５１】

一方で、ＳＰ揃いパターンＢが選択された場合、遊技の開始操作がされた後に、各停止

ボタン２５の疑似停止操作がされると、各リール１２に図柄「赤セブン」が停止表示される。具体的には、停止ボタン２５Ｌが疑似停止操作されると、リール１２Ｌの中段に「赤セブン」が停止する。同様に、停止ボタン２５Ｃが疑似停止操作されると、リール１２Ｃの中段に「赤セブン」が停止する。すなわち、停止ボタン２５Ｌと停止ボタン２５Ｃとが疑似停止操作されると、「赤セブン」がテンパイする。一方で、停止ボタン２５Ｒが疑似停止操作されると、図柄「赤セブン」は、中段ではなく下段に停止表示される。したがって、ＳＰ揃いパターンＢにおいては、赤セブン揃いの右図柄がずれた図柄の組合せ（以下「赤セブン外れ」という）が停止表示される（図１９の（２ｂ））。また、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ揃いパターンＢを開始してから規定時間（例えば２０秒）が経過した時点でリール１２が停止していない場合、当該リール１２を自動的に停止させて、赤セブン外れを停止表示させる。

【０１５２】

ＳＰ揃いパターンＢにおいて、赤セブン外れが停止表示されると、昇格告知期間（例えば５秒）が開始する。昇格告知期間においては、例えば、液晶表示装置３０に「ＳＰに昇格！」というメッセージが表示される。昇格告知期間が経過した後に、スタートレバー２４が操作されるか、予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過すると、ＳＰ揃いパターンＡが開始される。

【０１５３】

以上の通り、ＳＰ揃いパターンＢにおいては、リール１２Ｌおよびリール１２Ｃの停止位置がＡＴ開始回胴演出と共通になる。したがって、停止ボタン２５Ｒの疑似停止操作がされるまで（昇格告知期間が開始されるまで）は、実行されている回胴演出の種類がＡＴ開始回胴演出であるのかＳＰ開始回胴演出であるのかを、各リール１２の停止位置によっては、特定することができない。したがって、本実施形態によれば、例えば、ＳＰ揃いパターンＢを設けない構成と比較して、ＳＰ図柄揃いに対する遊技者の期待を長期間維持することができる。

【０１５４】

ＳＰ開始回胴演出が実行されると、メインＣＰＵ３０１がメイン状態２に移行するとともに、サブＣＰＵ４１２がＳＰ状態に移行する。メイン状態２の各遊技においては、赤セブン回胴演出（図１５参照）を実行するか否かが抽選により決定される。図２０は、赤セブン回胴演出における各リール１２の動作を説明する図である。赤セブン回胴演出は、遊技が開始されてから各リール１２が定常回転するまでの期間において実行される。

【０１５５】

赤セブン回胴演出は、図２０に示すように、赤セブン揃いパターンと赤セブン外れパターンとを含んでいる。赤セブン揃いパターンにおいては、赤セブン揃い（赤セブン－赤セブン－赤セブン）が停止表示される。一方で、赤セブン外れパターンにおいては、赤セブン外れ（赤セブン－赤セブン－赤セブン以外、赤セブン－赤セブン以外－赤セブン、赤セブン以外－赤セブン－赤セブン）が停止表示される。

【０１５６】

赤セブン揃いパターンが選択された場合、遊技の開始操作がされると、各リール１２は、定常回転と略等しい速度で回転する（図２０の（１ａ））。各リール１２の回転中に、各停止ボタン２５の何れかが操作されると、当該停止ボタン２５に対応するリール１２が停止して、「赤セブン」が停止表示される。赤セブン揃いパターンが選択された場合、全ての停止ボタン２５が疑似停止操作されると、赤セブン揃いが何れかのラインに停止表示される（図２０の（３ａ））。また、赤セブン揃いパターンが開始されてから規定時間（例えば２０秒）が経過した時点でリール１２が停止していない場合、メインＣＰＵ３０１は、当該リール１２を自動的に停止させて、赤セブン揃いを停止表示させる。赤セブン揃いが停止表示されると、告知期間（５秒）が開始される。告知期間が経過した後に、スタートレバー２４が操作されるか、予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過すると、各リール１２が定常回転する。

【０１５７】

赤セブン外れパターンが選択された場合、遊技の開始操作がされた後に、停止ボタン２５の何れか２個の疑似停止操作がされると、図柄「赤セブン」がテンパイして表示される（２ａ）。本実施形態においては、図柄「赤セブン」がテンパイするライン（図２０の例では下段ライン）は、抽選により決定される。また、何れの操作順序で疑似停止操作がされた場合であっても、図柄「赤セブン」が何れかのラインにテンパイする。３個目の停止ボタン２５の疑似停止操作がされると、何れかのラインに赤セブン外れが停止表示される（図２０の（３ｂ））。また、赤セブン外れパターンが開始されてから規定時間（例えば２０秒）が経過した時点でリール１２が停止していない場合、メインＣＰＵ３０１は、当該リール１２を自動的に停止させて、赤セブン外れを停止表示させる。

【０１５８】

以上の構成によれば、２個の停止ボタン２５が疑似停止操作された時点における各リール１２の表示の態様は、赤セブン揃いパターンと赤セブン外れパターンとで共通する。したがって、遊技者は、全てのリール１２が停止する以前において、各リール１２の停止位置によっては、赤セブン揃いパターンであるのか赤セブン外れパターンであるのかを特定できない。

【０１５９】

全てのリール１２が停止して、赤セブン外れが停止表示されると告知期間（例えば５秒）が開始する。当該告知期間が経過した後に、スタートレバー２４が操作されるか、予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過すると、各リール１２が定常回転する。

【０１６０】

赤セブン回胴演出の実行が決定された場合、赤セブン回胴演出予約フラグをＯＮ状態にする。赤セブン回胴演出予約フラグは、例えば、メインＲＡＭ３０３に記憶される。詳細には後述するが、赤セブン回胴演出予約フラグがＯＮ状態に設定された次回の遊技において、赤セブン回胴演出が実行される。

【０１６１】

メイン状態２（ＳＰ状態）の各遊技においては、赤セブン回胴演出を実行するか否かが赤セブン回胴演出抽選テーブルを用いて決定される。また、赤セブン回胴演出のうち赤セブン揃いパターンの実行が決定された場合、赤セブン揃いを停止表示するラインがＳＰ中赤セブンライン抽選テーブルを用いて決定される。図２１の部分（ａ）は、赤セブン回胴演出抽選テーブルの概念図であり、図２１の部分（ｂ）は、ＳＰ中赤セブンライン抽選テーブルの概念図である。

【０１６２】

図２１の部分（ａ）に示すように、赤セブン回胴演出抽選テーブルは、「演出なし」の抽選値と「赤セブン外れ」の抽選値と「赤セブン揃い」の抽選値とを含んで構成される。各抽選値は、赤セブン演出抽選処理において乱数値Ｒ２に減算される。「演出なし」の抽選値を減算した結果が負数になった場合、次回の遊技において赤セブン回胴演出が実行されない。一方で、「赤セブン外れ」の抽選値を減算した結果が負数になった場合、次回の遊技において赤セブン外れパターンの回胴演出が実行される。また、「赤セブン揃い」の抽選値を減算した結果が負数になった場合、次回の遊技において赤セブン揃いパターンの回胴演出が実行される。

【０１６３】

図２１の部分（ｂ）に示すように、赤セブンライン抽選テーブルは、赤セブン回胴演出において赤セブン揃いが停止表示されるライン毎の各抽選値を含んで構成される。各抽選値は、乱数値Ｒ２に順次に減算され、減算結果が負数になったラインに赤セブン揃いが停止表示される。

【０１６４】

図２２は、ＳＰ終了回胴演出における各リール１２の変動の態様を説明する図である。メイン状態２（ＳＰ状態）は、所定回数の遊技で終了する。本実施形態においては、２０回の遊技が行われると、メイン状態２が終了し、メイン状態２の最後の遊技（２０回目の遊技）において、ＳＰ終了回胴演出が実行される。ＳＰ終了回胴演出においては、赤セブ

ン回胴演出（メイン状態２の１～１９回目までに実行される回胴演出）と同様に、全ての停止ボタン２５が疑似停止操作された後に、赤セブン揃いまたは赤セブン外れが停止表示される。

【０１６５】

メイン状態２の最終遊技においては、前回の赤セブン演出抽選処理において「演出なし」が決定された場合においても、ＳＰ終了回胴演出が実行される。また、ＳＰ終了回胴演出における赤セブン揃いおよび赤セブン外れが停止表示されるラインは、赤セブン回胴演出における赤セブン揃いおよび赤セブン外れが停止表示されるラインと同様な方法により決定される。

【０１６６】

ＳＰ終了回胴演出の開始操作がされると、各リール１２は、定常回転と略等しい速度で回転する（図２２の（１））。各リール１２の回転中に、各停止ボタン２５の何れかが操作されると、当該停止ボタン２５に対応するリール１２が停止して、「赤セブン」が停止表示される。

【０１６７】

ＳＰ終了回胴演出において、全ての停止ボタン２５について疑似停止操作がされると、メイン状態２の各遊技（１～１９回目の遊技）で赤セブン揃いパターンが１回以上決定されたか否か（赤セブン揃いが停止表示されたか否か）と、前回の赤セブン演出抽選処理において赤セブン揃いパターンが決定されたか否かとに応じて、赤セブン揃いまたは赤セブン外れを停止表示させる。また、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ終了回胴演出を開始してから規定時間（例えば２０秒）が経過した時点でリール１２が停止していない場合、当該リール１２を自動的に停止させて、赤セブン揃いまたは赤セブン外れを停止表示させる。

【０１６８】

具体的には、前回の赤セブン演出抽選処理で赤セブン揃いパターンが非当選の場合であって、メイン状態２の１回目から１９回目までの各遊技で赤セブン揃いパターンが１回以上決定されている場合は、赤セブン外れが停止表示される（２ａ）。一方で、前回の赤セブン演出抽選処理で赤セブン揃いパターンが当選した場合、または、メイン状態２の１回目から１９回目までの各遊技で赤セブン揃いパターンが一度も決定されされていない場合、赤セブン揃いが停止表示される（２ｂ）。

【０１６９】

以上の説明から理解される通り、本実施形態の構成によれば、赤セブン揃いパターンの実行がメイン状態２で決定されないと判断された場合、当該メイン状態２の特定の遊技（最終ゲーム）において、赤セブン揃いパターンが実行される。すなわち、本実施形態においては、メイン状態２においては、少なくとも１回の赤セブン揃いが保障されているとも換言される。なお、詳細には後述するが、ＳＰ状態において赤セブン揃いが停止表示される毎に、サブＲＡＭ４１４のＡＴセット数カウンタが加算される。

【０１７０】

全ての停止ボタン２５が疑似停止操作されると、リザルト告知期間が開始される。リザルト告知期間は、例えば５秒間である。リザルト告知期間においては、今回のＳＰ状態（メイン状態２）において赤セブン揃いが停止表示された回数が告知される。例えば、今回のＳＰ状態において、３回の赤セブン揃いが停止表示された場合、液晶表示装置３０に「３セット獲得！」というメッセージが表示される。リザルト告知期間が経過した後に、スタートレバー２４が操作されるか、予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過すると、各リール１２が定常回転する。

【０１７１】

図２３は、白黒セブン回胴演出における各リール１２の変動の態様を説明する図である。詳細には後述するが、サブ状態がＡＴ状態の各遊技において、特定の条件（特殊リプレイの停止表示）で第２カウンタが加算され、第２カウンタが所定の閾値を超えた場合に、白黒セブン回胴演出が実行される。

【０１７２】

図２３に示すように白黒セブン回胴演出は、黒セブン揃いパターンと白セブン揃いパターンとを含む。白黒セブン回胴演出が開始された場合、黒セブン揃いパターンまたは白セブン揃いパターンが抽選により決定される。図２３に示すように、黒セブン揃いパターンが決定された場合、各リール１２は、定常回転と略等しい速度で回転し（図２３の（１ａ））、その後、全ての停止ボタン２５の疑似停止操作されるか、予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過すると、「黒セブン－黒セブン－黒セブン」の図柄の組合せ（以下「黒セブン揃い」という）が停止表示される（図２３の（２ａ））。図２３においては、上段ラインに黒セブン揃いが停止表示される例を示したが、後述する白黒セブン抽選テーブルを用いた抽選の結果と疑似停止操作の順序とに応じたラインに黒セブン揃いは表示される。

【０１７３】

図２３に示すように、黒セブン揃いが停止表示された後に、上乗せ告知期間が開始する。サブＣＰＵ４１２は、黒セブン揃いが停止表示された場合に、残り枚数カウンタに加算される上乗せ枚数を決定する。残り枚数カウンタは、払出されたメダルの枚数に応じて減算さる。詳細には後述するが、ＡＴ状態は、残り枚数カウンタが終了値（０枚）まで減算された場合に終了する。

【０１７４】

上乗せ告知期間は、例えば５秒間の期間である。また、上乗せ告知期間においては、例えば、液晶表示装置３０において上乗せ枚数が表示される。上乗せ告知期間が終了した後に、スタートレバー２４の操作がされるか、規定時間（２０秒）が経過すると、各リール１２は、定常回転を開始する。

【０１７５】

一方で、白セブン揃いパターンにおいては、各リールが回転した後に（図２３の（１ｂ））全ての停止ボタン２５が疑似停止操作されるか、予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過すると、「白セブン－白セブン－白セブン」の図柄の組合せ（以下「白セブン揃い」という）が停止表示される（図２３の（２ｂ））。図２３においては、中段ラインに白セブン揃いが停止表示される例を示したが、黒セブン揃いパターンにおける黒セブン揃いが停止表示されるラインと同様に、後述する白黒セブン抽選テーブルを用いた抽選結果と疑似停止操作の順序とに応じたラインに白セブン揃いは表示される。

【０１７６】

図２３に示すように、白セブン揃いが停止表示された場合は、コンボ突入告知期間が開始する。コンボ突入告知期間は、上乗せ枚数の表示とともにコンボ回胴演出（図１５参照）が実行される旨が報知される期間である。コンボ突入期間の時間長としては、例えば、５秒が設定される。コンボ突入告知期間が終了した後に、スタートレバー２４が操作されるか、規定時間（２０秒）が経過すると、コンボ回胴演出が実行される。

【０１７７】

以上の説明から理解される通り、白黒セブン回胴演出において、黒セブン揃いが停止表示された場合は、回胴演出が終了して各リール１２は定常回転する。一方で、白セブン揃いが停止表示された場合は、その後、コンボ回胴演出が実行される。すなわち、白黒セブン回胴演出において、白セブン揃いが停止表示される場合は、コンボ回胴演出が実行され、黒セブン揃いが停止表示される場合は、コンボ回胴演出が実行されない。

【０１７８】

図２４の部分（ａ）は、白黒セブン回胴演出で用いられる白黒セブン抽選テーブルの概念図である。白黒セブン抽選テーブルは、各制御パターンの各抽選値を含んで構成される。各抽選値は乱数値Ｒ２に減算され、減算結果が負数になった制御パターンが決定される。各制御パターンは、黒セブン揃いパターンＸと黒セブン揃いパターンＹと白セブンパターンＸと白セブンパターンＹと白セブンパターンＺとを含んでいる。黒セブン揃いパターンＸと黒セブン揃いパターンＹとでは、各停止ボタン２５の疑似停止操作の順序が同じであっても、黒セブン揃いが停止表示されるラインが異なる。また、白セブン揃いパターンＸと白セブン揃いパターンＹと白セブン揃いパターンＺとでは、各停止ボタン２５の疑似

停止操作の順序が同じであっても、白セブン揃いが停止表示されるラインが異なる。

【０１７９】

図２４の部分（ｂ）は、白黒セブン停止パターンテーブルの概念図である。白黒セブン停止パターンテーブルは、各制御パターンにおいて黒セブン揃いまたは白セブン揃いが停止表示されるラインを規定する。具体的には、白黒セブン停止パターンテーブルは、各順序（「左中右」「左右中」「中左右」「中右左」「右左中」「右中左」）で疑似停止操作された場合に、各リール１２の下段に位置する図柄を規定する。例えば、黒セブンパターンＸが決定された場合であって、左中右の順序で疑似停止操作された場合、リール１２Ｌの下段に図柄位置「６」の図柄が停止し、リール１２Ｃの下段に図柄位置「６」の図柄が停止し、リール１２Ｒの下段に図柄位置「４」の図柄が停止する。以上の場合、中段ラインに黒セブン揃いが停止表示される。

【０１８０】

また、黒セブンパターンＹが決定された場合であって、左中右の順序で疑似停止操作がされた場合、リール１２Ｌの下段に図柄位置「５」の図柄が停止し、リール１２Ｃの下段に図柄位置「５」の図柄が停止し、リール１２Ｒの下段に図柄位置「３」の図柄が停止する。以上の場合、下段ラインに黒セブン揃いが停止表示される。すなわち、左中右の順序で疑似停止操作された場合、黒セブンパターンＸにおいては中段ラインに黒セブン揃いが停止表示され、黒セブンパターンＹにおいては下段ラインに黒セブン揃いが停止表示される。

【０１８１】

上述したように、白黒セブン回胴演出において白セブン揃いが停止表示した場合、当該白黒セブン回胴演出に続いてコンボ回胴演出が実行される。本実施形態のコンボ回胴演出は、第１ステージと第２ステージと第３ステージとを含んで構成される。コンボ回胴演出が開始されると、第１ステージが開始し、第１ステージで特定の条件（黒セブン揃いの停止表示）を満たすと第２ステージに移行する。同様に、第２ステージで特定の条件を満たすと第３ステージに移行する。また、第３ステージにおいて特定の条件を満たすと、ラッシュ回胴演出に移行する。

【０１８２】

図２５は、コンボ回胴演出の第１ステージにおける各リール１２の変動の態様を説明する図である。図２５に示すように、第１ステージが開始されると、各リール１２は、定常回転と略等しい速度で回転する。その後、全ての停止ボタン２５が疑似停止操作されるか、予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過すると、黒セブン揃い、または、黒セブン揃いの各「黒セブン」図柄のうち何れか１個がずれた図柄の組合せ（以下「黒セブン外れ」という）が停止表示される。

【０１８３】

以上の通り、回胴演出において、スタートレバー２４の操作に応じて各リール１２が回転し、各停止ボタン２５の操作（疑似停止操作）に応じて各リール１２が停止し、黒セブン揃いを含む各種の図柄の組合せが停止表示される。なお、本実施形態において、回胴演出の期間における以上の一連の遊技を「疑似遊技」という。また、当選役を決定する開始操作がされてから遊技の結果としての図柄の組合せ（例えば、メダルが払出される入賞当選役の図柄の組合せ）が停止表示するまでの遊技を、疑似遊技と区別して「通常遊技」という場合がある。また、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技の各操作を受け付けた場合、当該操作を受け付けたことを示すコマンドをサブ制御基板（サブＣＰＵ４１２）４００に送信する。例えば、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技の開始操作がされた旨を示す疑似遊技開始コマンドを送信する。

【０１８４】

コンボ回胴演出の疑似遊技の結果として黒セブン揃いを停止表示させるか否かは、黒セブン抽選処理により決定される。具体的には、各疑似遊技において、確率約１／２で黒セブン揃いが停止表示され、確率約１／２で黒セブン外れが停止表示される。図２５に示すように、黒セブン揃いが停止表示された場合、第１ステージから第２ステージに移行する

（第１ステージは終了する）。他方で、疑似遊技の結果として、黒セブン外れが停止表示された場合、告知期間が開始する。当該告知期間において、例えば、今回の疑似遊技で黒セブン揃いが停止表示されなかった旨が報知される。なお、当該告知期間において、第１ステージで実行可能な疑似遊技の残り回数を報知してもよい。告知期間が経過した後に、スタートレバー２４が操作されるか規定時間（２０秒）が経過すると、次回の疑似遊技が開始される。

【０１８５】

図２５に示すように、コンボ回胴演出において黒セブン外れが３回停止表示されると、リザルト告知期間が開始し、その後、各リール１２が定常回転する。すなわち、第１ステージの３回の疑似遊技において、黒セブン揃いが停止表示されない場合、第１ステージから第２ステージに移行することなくコンボ回胴演出が終了する。第１ステージのリザルト告知期間においては、例えば、白黒セブン回胴演出で獲得した上乗せ遊技回数の合計値が液晶表示装置３０に表示される。

【０１８６】

図２６の部分（ａ）は、コンボ回胴演出の第２ステージにおける各リール１２の変動の態様を説明する図である。図２６の部分（ａ）に示すように、第２ステージが開始されると、各リール１２は、定常回転と略等しい速度で回転する。その後、全ての停止ボタン２５が疑似停止操作されるか、予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過すると、第１ステージと同様に、黒セブン揃いまたは黒セブン外れが停止表示される。

【０１８７】

図２６の部分（ａ）に示すように、黒セブン揃いが停止表示された場合、第２ステージから第３ステージに移行する。他方で、疑似遊技の結果として、黒セブン外れが停止表示された場合、告知期間が開始する。当該告知期間において、例えば、今回の疑似遊技で黒セブン揃いが停止表示されなかった旨が報知される。なお、当該告知期間において、第２ステージで実行可能な疑似遊技の残り回数を報知してもよい。当該告知期間が経過した後に、スタートレバー２４が操作されるか規定時間（２０秒）が経過すると、次回の疑似遊技が開始される。

【０１８８】

図２６の部分（ａ）に示すように、コンボ回胴演出において黒セブン外れが２回停止表示されると、リザルト告知期間が開始し、その後、各リール１２が定常回転する。すなわち、第２ステージの２回の疑似遊技において、黒セブン揃いが停止表示されない場合、第２ステージから第３ステージに移行することなくコンボ回胴演出が終了する。第２ステージのリザルト告知期間においては、例えば、第１ステージで獲得した上乗せ遊技回数と白黒セブン回胴演出で獲得した上乗せ遊技回数との合計値が液晶表示装置３０に表示される。

【０１８９】

図２６の部分（ｂ）は、コンボ回胴演出の第３ステージにおける各リール１２の変動の態様を説明する図である。図２６の部分（ｂ）に示すように、第３ステージが開始されると、各リール１２は、定常回転と略等しい速度で回転する。その後、全ての停止ボタン２５が疑似停止操作されるか、予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過すると、第１ステージおよび第２ステージと同様に、黒セブン揃いまたは黒セブン外れが停止表示される。第３ステージの疑似遊技において、黒セブン揃いが停止表示されると、ラッシュ回胴演出に移行する。

【０１９０】

他方で、黒セブン外れが停止表示されると、リザルト告知期間が開始され、その後、回胴演出が終了して定常回転へ移行する。すなわち、第３ステージの１回の疑似遊技において、黒セブン揃いが停止表示されない場合、ラッシュ回胴演出が実行されることなく回胴演出が終了する。第３ステージのリザルト告知期間においては、例えば、第１ステージおよび第２ステージで獲得した上乗せ遊技回数と白黒セブン回胴演出で獲得した上乗せ遊技回数との合計値が液晶表示装置３０に表示される。

【０１９１】
以上の説明から理解される通り、コンボ回胴演出は複数のステージ（第１ステージから第３ステージ）に区分さる。また、第１ステージは最大で３ゲーム、第２ステージは最大で２ゲーム、第３ステージは１ゲームの疑似遊技が可能である。また、黒セブン揃いを停止表示するか否かが、何れのステージの各疑似遊技においても確率約１／２で抽選される。したがって、最大で３ゲーム継続する第１ステージにおいては、第２ステージおよび第３ステージと比較して、黒セブン揃いが表示される確率が高くなる。また、最大で２ゲーム継続する第２ステージにおいては、第３ステージと比較して、黒セブン揃いが表示される確率が高くなる。具体的には、第１ステージの何れかの疑似遊技で黒セブン揃いが停止表示される確率（以下「確率Ｐ１」という）は、約７／８である。第２ステージの何れかの疑似遊技で黒セブン揃いが停止表示される確率（以下「確率Ｐ２」という）は、約３／４（＜確率Ｐ１）である。第３ステージの疑似遊技で黒セブン揃いが停止表示される確率（以下「確率Ｐ３」という）は、約１／２（＜確率Ｐ２）である。
【０１９２】
図２７の部分（ａ）は、コンボ回胴演出において用いられる黒セブン可否抽選テーブルの概念図である。図２７の黒セブン可否抽選テーブルは、白黒セブン回胴演出において参照される白黒セブン抽選テーブル（図２４の部分（ａ）参照）と同様に、各制御パターンの各抽選値を含んで構成される。黒セブン可否抽選テーブルの各抽選値は、各ステージ毎に割り振られている。各抽選値は、コンボ回胴演出処理において乱数値Ｒ２に減算され、減算結果が負数になった抽選値の制御パターンが決定される。
【０１９３】
図２７の部分（ａ）から理解される通り、黒セブン可否抽選処理においては、制御パターンのうち黒セブン揃いパターン（Ｘ、Ｙ）または黒セブン外れパターンが決定される。黒セブン外れパターンは、疑似停止操作により黒セブン外れが停止表示される制御パターンである。
【０１９４】
図２７の部分（ｂ）は、黒セブン停止パターンテーブルの概念図である。黒セブン停止パターンテーブルは、各制御パターンにおいて、黒セブン揃いまたは黒セブン外れが停止表示されるラインを規定する。具体的には、黒セブン停止パターンテーブルは、図２４の部分（ｂ）に示した白黒セブン停止パターンテーブルと同様に、各制御パターンで各リール１２の下段に停止する図柄を、疑似停止操作の順序毎に規定する。
【０１９５】
図２８は、ラッシュ回胴演出における各リール１２の変動の態様を説明する図である。図２８には、コンボ回胴演出の第３ステージで停止表示した黒セブン揃いが示されている（図２８の（０））。スタートレバー２４が操作され、ラッシュ回胴演出が開始されると、各リール１２は、定常回転と比較して遅い速度で予め定められた期間（例えば２秒間）逆回転する（図２８の（１））。その後、各リール１２は、回転方向を切り替えて、定常回転と略等しい速度で回転し（図２８の（２））、自動的にラッシュ開始位置で停止する（図２８の（３））。
【０１９６】
ラッシュ開始位置は、白セブン揃い、または、黒セブン揃い（以下、単に「セブン揃い」という）が表示される位置であり、後述のラッシュ開始位置抽選処理において決定される。ラッシュ開始位置で各リール１２が停止された後に、各リール１２は、ラッシュ変動する。
【０１９７】
ラッシュ変動において、セブン揃いが連続して自動的に停止表示される。具体的には、ラッシュ変動において、白セブン停止時変動および黒セブン停止時変動が繰り返し実行され、セブン揃いが複数回停止表示される。例えば、図２８に示すように、ラッシュ開始位置が白セブン揃いであった場合を想定する。以上の場合、白セブン停止時変動が実行され、その後、セブン揃いの何れかが停止表示される。図２８の例では、ラッシュ開始位置か

ら白セブン停止時変動を実行し、白セブン揃いが停止表示される。一方で、ラッシュ変動において黒セブン揃いが停止表示された場合、黒セブン停止時変動が実行され、その後、セブン揃いの何れかが停止表示される。

【０１９８】

図２９は、ラッシュ変動の白セブン停止時変動における各リール１２の変動の態様を説明する図である。図２９に示すように、白セブン停止時変動は、白セブン停止時変動Ａと白セブン停止時変動Ｂと白セブン停止時変動Ｃとを含んでいる。白セブン停止時変動の種類は、後述するラッシュ変動抽選処理において決定される。

【０１９９】

図２９に示すように、白セブン停止時変動Ａにおいては、リール１２Ｌ、リール１２Ｃ、リール１２Ｒの順（左中右の順）に変動し、黒セブン揃いを停止表示させる。具体的には、白セブン停止時変動Ａが開始すると、図２９に示すように、図柄「黒セブン」（図柄位置「５」）がリール１２Ｌの上段に移動される（図２９の（１ａ））。すなわち、リール１２Ｌを逆回転方向に３コマ移動させて停止する。その後、リール１２Ｃを逆回転方向に１コマ移動させて（図２９の（２ａ））、図柄「黒セブン」（図柄位置「５」）をリール１２Ｃの中段に停止し、リール１２Ｒを順回転方向（定常回転の方向）に３コマ移動させて（図２９（３ａ））、図柄「黒セブン」（図柄位置「３」）をリール１２Ｒの下段に停止させる。

【０２００】

以上の通り、白セブン停止時変動Ａが実行された場合、白セブン揃いに替えて黒セブン揃いが停止表示される。なお、本実施形態の白セブン停止時変動Ａにおいては、各リールを左中右の順に変動させる例を示したが、各リール１２を変動させる順序は、上述の例に限定されない。例えば、右中左の順に変動させてもよい。また、各リール１２を略同時に変動させてもよい。すなわち、図２９の（１ａ）から（３ａ）までの変動を略同時に実行してもよい。

【０２０１】

図２９に示すように、白セブン停止時変動Ｂにおいては、定常回転と略等しい速度で順回転方向に各リール１２が回転し（図２９の（１ｂ））、白セブン揃いが再度停止表示される。具体的には、白セブン停止時変動Ｂにおいては、各リール１２が１回転し、変動前と同じ位置（白セブン揃い）で各リール１２が停止される。

【０２０２】

図２９に示すように、白セブン停止時変動Ｃにおいては、各リール１２が３コマ逆回転した後に、各リール１２が左中右の順に元の位置に移動し、白セブン揃いが再度停止表示される。具体的には、白セブン停止時変動Ｃが開始すると、各リール１２が略同時に逆回転方向に３コマ移動する（図２９の（１ｃ））。各リール１２が逆回転方向に３コマ移動すると、図柄「白セブン」および図柄「黒セブン」は、表示窓１１の外側に移動する。その後、リール１２Ｌが元の位置に移動して（図２９の（２ｃ））、リール１２Ｌの下段に図柄「白セブン」が停止され、リール１２Ｃが元の位置に移動して（図２９の（３ｃ））、リール１２Ｃの中段に図柄「白セブン」が停止され、リール１２Ｒが元の位置に移動して（図２９の（４ｃ））、リール１２Ｒの上段に図柄「白セブン」が停止される。

【０２０３】

以上の通り、白セブン停止時変動Ｃが実行された場合、白セブン揃いが再度停止表示される。なお、本実施形態の白セブン停止時変動Ｃにおいては、各リールを左中右の順に変動させる例を示したが、各リール１２を変動させる順序は、上述の例に限定されない。また、各リール１２を略同時に変動させてもよい。すなわち、図２９の（２ｃ）から（４ｃ）までの変動を略同時に実行してもよい。

【０２０４】

図３０は、ラッシュ変動の黒セブン停止時変動における各リール１２の変動の態様を説明する図である。黒セブン停止時変動は、黒セブン停止時変動Ａと黒セブン停止時変動Ｂと黒セブン停止時変動Ｃとを含んでいる。黒セブン停止時変動の種類は、白セブン停止時

変動の種類と同様に、後述するラッシュ変動抽選処理において決定される。

【０２０５】

図３０に示すように、黒セブン停止時変動Ａにおいては、リール１２が左中右の順に変動し、白セブン揃いを停止表示する。具体的には、黒セブン停止時変動Ａが開始すると、図３０に示すように、図柄「白セブン」（図柄位置「４」）がリール１２Ｌの下段に移動される（図３０の（１ａ））。すなわち、リール１２Ｌを順回転方向に３コマ移動させて停止する。その後、リール１２Ｃを順回転方向に１コマ移動させて（図３０の（２ａ））、図柄「白セブン」（図柄位置「４」）をリール１２Ｃの中段に停止し、リール１２Ｒを逆回転方向に３コマ移動させて（図２９（３ａ））、図柄「白セブン」（図柄位置「４」）をリール１２Ｒの上段に停止させる。

【０２０６】

以上の通り、黒セブン停止時変動Ａが実行された場合、黒セブン揃いに替えて白セブン揃いが停止表示される。なお、本実施形態の黒セブン停止時変動Ａにおいては、各リールを左中右の順に変動させる例を示したが、各リール１２を変動させる順序は、上述の例に限定されない。また、各リール１２を略同時に変動させてもよい。すなわち、図３０の（１ａ）から（３ａ）までの変動を略同時に実行してもよい。

【０２０７】

図３０に示すように、黒セブン停止時変動Ｂにおいては、各リール１２が順回転方向に定常回転と略等しい速度で回転し（図３０の（１ｂ））、黒セブン揃いが再度停止表示される。具体的には、黒セブン停止時変動Ｂにおいては、各リール１２が１回転し、変動前と同じ位置（黒セブン揃い）で各リール１２が停止される。

【０２０８】

図３０に示すように、黒セブン停止時変動Ｃにおいては、各リール１２が３コマ逆回転した後に、各リール１２が左中右の順に元の位置に移動し、黒セブン揃いが再度停止表示される。具体的には、黒セブン停止時変動Ｃが開始すると、各リール１２が略同時に逆回転方向に３コマ移動する（図３０の（１ｃ））。各リール１２が逆回転方向に３コマ移動すると、図柄「白セブン」および図柄「黒セブン」は、表示窓１１の外側に移動する。その後、リール１２Ｌが元の位置に移動して（図３０の（２ｃ））、リール１２Ｌの上段に図柄「黒セブン」が停止し、リール１２Ｃが元の位置に移動して（図３０の（３ｃ））、リール１２Ｃの中段に図柄「黒セブン」が停止し、リール１２Ｒが元の位置に移動して（図３０の（４ｃ））、リール１２Ｒの下段に図柄「黒セブン」が停止する。

【０２０９】

以上の通り、黒セブン停止時変動Ｃが実行された場合、黒セブン揃いが再度停止表示される。なお、本実施形態の黒セブン停止時変動Ｃにおいては、各リールを左中右の順に変動させる例を示したが、各リール１２を変動させる順序は、上述の例に限定されない。また、各リール１２を略同時に変動させてもよい。すなわち、図３０の（２ｃ）から（４ｃ）までの変動を略同時に実行してもよい。

【０２１０】

上述したように、ラッシュ回胴演出（ラッシュ）においては、白セブン停止時変動または黒セブン停止時変動が繰り返し実行され、各変動が実行される毎にセブン揃いが停止表示される。また、白セブン停止時変動または黒セブン停止時変動においては、順回転方向と逆回転方向とに各リール１２が変動するから、セブン揃いが停止表示されるまでの各リール１２の変動の態様が変化に富む。

【０２１１】

図２８に説明を戻す。ラッシュ変動が終了すると、図２８に示すように、各リール１２が停止する。その後、スタートレバー２４が操作されると、各リール１２が定常回転と略等しい速度で回転を開始する（図２８の（４））。その後、各リール１２が疑似停止操作されるか予め定められた規定時間（例えば２０秒）が経過すると、白セブン揃いまたは白セブン外れが停止表示される。白セブン揃いが停止表示された場合は（図２８の（５））、ラッシュ回胴演出が繰り返される（図２８の（１）に戻る）。具体的には、ラッシュ回

胴演出において、疑似停止操作がされて白セブン揃いが停止表示された場合、その後、スタートレバー２４が操作されると、図２８の（１）～（３）の変動が再び開始される。

【０２１２】

他方で、白セブン外れが停止表示された場合は（図２８の（６））、リザルト告知期間（５秒間）が経過した後に定常回転に移行する。白セブン揃いは、後述の白セブン継続抽選処理において継続に当選した場合に停止表示される。また、詳細には後述するが、ラッシュ変動においてセブン揃いが停止表示された場合、残り枚数カウンタに上乗せ枚数が加算される。ラッシュ回胴演出のリザルト告知期間においては、当該ラッシュ回胴演出のラッシュ変動で加算された上乗せ枚数の合計値および白黒セブン回胴演出とコンボ回胴演出とラッシュ回胴演出との一連の各回胴演出で加算された上乗せ遊技回数の合計値が告知される。

【０２１３】

図３１の部分（ａ）は、白セブン継続率抽選テーブルの概念図である。上述したように、白セブン継続抽選処理で継続に当選した場合、ラッシュ変動が終了した後に再度ラッシュ変動が実行される。白セブン継続抽選処理で継続に当選する確率（以下「白セブン継続率」という）は、継続率ＰＷＬ、継続率ＰＷＭおよび継続率ＰＷＨが設けられている。

【０２１４】

白セブン継続率抽選テーブルは、白セブン継続抽選処理における白セブン継続率ＰＷの決定に用いられ、各白セブン継続率（ＰＷＬ、ＰＷＭ、ＰＷＨ）の各抽選値を含んで構成される。白セブン継続率抽選処理において、各抽選値が乱数値Ｒ２に減算され、減算結果が負数になった白セブン継続率ＰＷが決定される。例えば、乱数値Ｒ２が数値「２００」の場合を想定する。以上の場合においては、継続率ＰＷＬの抽選値を減算し、その後、継続率ＰＷＭの抽選値を減算した場合に減算結果が負数となるため、継続率ＰＷＭ（約５０％）が決定される。したがって、ラッシュ変動を終了した後に、白セブン揃いが約５０％の確率で停止表示され、再度ラッシュ変動が実行される。

【０２１５】

図３１の部分（ｂ）は、ラッシュ開始位置抽選テーブルの概念図である。ラッシュ開始位置抽選テーブルは、各開始位置の各抽選値を含んで構成される。ラッシュ開始位置は、白セブン揃いまたは黒セブン揃いの何れかである。メインＣＰＵ３０１は、上述したラッシュ開始位置抽選処理において、各抽選値を乱数値Ｒ２に減算し、減算結果が負数になったラッシュ開始位置を決定する。

【０２１６】

図３１の部分（ｃ）は、初期ストック抽選テーブルの概念図である。初期ストック抽選テーブルを用いて決定された初期ストック数が、ラッシュストックカウンタに格納される。ラッシュストックカウンタは、ラッシュ変動において、セブン揃いが停止表示される毎に減算され、ラッシュ変動は、ラッシュストックカウンタの数値が終了値（数値「０」）になるまで継続する。ラッシュストックカウンタは、例えば、メインＲＡＭ３０３に記憶される。本実施形態においては、５個、７個、１０個、１５個の何れかの初期ストック数が決定される。したがって、１回のラッシュ変動において、セブン揃いが少なくとも５回は停止表示される。

【０２１７】

上述したように、ラッシュストックカウンタは、セブン揃いが停止表示された場合に減算されるが、セブン揃いが停止表示された場合であっても、以下で説明するストック継続抽選処理で継続に当選した場合は減算されない。すなわち、１個のラッシュストックにより複数回のセブン揃いが停止表示され得る。また、各ラッシュストックは、ストック継続抽選処理で継続が当選する確率（以下「ストック継続率」という）が互いに異なる場合がある。具体的には、各ラッシュストックの各ストック継続率は、継続率ＰＲＬ（約５０％）、継続率ＰＲＭ（約６６％）および継続率ＰＲＨ（約７５％）の何れかに設定される。

【０２１８】

図３１の部分（ｄ）は、ストック継続率抽選テーブルの概念図である。ストック継続率

抽選テーブルは、各継続率（ＰＲＬ、ＰＲＭ、ＰＲＨ）の各抽選値を含んでいる。各抽選値は、ストック継続率抽選処理で乱数値Ｒ２に減算され、減算結果が負数になったストック継続率が決定される。例えば、乱数値Ｒ２が数値「１００」の場合、継続率ＰＲＬの抽選値を乱数値Ｒ２に減算した結果が負数になり、継続率ＰＲＬが決定される。以上の場合、ストック継続抽選において５０％で継続が当選し、５０％の継続が当選する限り、ラッシュストックは消滅しない（ラッシュストックカウンタが減算されない）。例えば、ストック継続抽選で５０％の継続に２回当選し、３回目のストック継続抽選で継続に当選しなかった場合、セブン揃いが３回停止表示されるまでラッシュストックカウンタが減算されない。

【０２１９】

図３１の部分（ｅ－１）から（ｅ－４）は、ラッシュ変動抽選処理で用いられるラッシュ変動抽選テーブルの概念図である。メインＣＰＵ３０１は、停止しているセブン揃いの種類およびラッシュストックカウンタの現在値に応じて、次回のセブン揃いを停止表示するまでの各リール１２の変動の種類を決定する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、停止しているセブン揃いが黒セブン揃いであって、ラッシュストックカウンタが数値「５」以上である場合は、第１ラッシュ変動抽選テーブルを用いて各リール１２の変動の種類を決定する。一方で、メインＣＰＵ３０１は、停止しているセブン揃いが黒セブン揃いであって、ラッシュストックカウンタが数値「４」以下である場合は、第２ラッシュ変動抽選テーブルを用いて各リール１２の変動の種類を決定する。また、メインＣＰＵ３０１は、停止しているセブン揃いが白セブン揃いであって、ラッシュストックカウンタが数値「５」以上である場合は、第３ラッシュ変動抽選テーブルを用いて各リール１２の変動の種類を決定し、ラッシュストックカウンタが数値「４」以下である場合は、第４ラッシュ変動抽選テーブルを用いて各リール１２の変動の種類を決定する。

【０２２０】

図３１の部分（ｅ－１）に示すように、第１ラッシュ変動抽選テーブルは、黒セブン停止時変動Ａの抽選値と、黒セブン停止時変動Ｂの抽選値と、黒セブン停止時変動Ｃの抽選値とを含んで構成される。各抽選値は、ラッシュ変動抽選処理で乱数値Ｒ２に減算され、減算結果が負数になった変動が決定される。一方で、図３１の部分（ｅ－２）に示すように、第２ラッシュ変動テーブルは、黒セブン停止時変動Ａの抽選値と、黒セブン停止時変動Ｂの抽選値とを含んで構成され、黒セブン停止時変動Ｃを含まない点において、第１ラッシュ変動抽選テーブルと相違する。すなわち、ラッシュストックの残り個数が５個以上である場合は、黒セブン停止時変動Ｃが決定され、ラッシュストックの残り個数が４個以下である場合は、黒セブン停止時変動Ｃが決定されない。

【０２２１】

以上の通り、本実施形態においては、ラッシュストックが所定の数値「５」より小さい場合に決定されないラッシュ変動における図柄の変動の態様を設けた。以上の構成によれば、ラッシュ変動において、黒セブン停止時変動Ｃで各リール１２が変動した場合に、ラッシュストックが５個以上残っていること遊技者に認識させることができる。

【０２２２】

上述したように、黒セブン停止時変動Ａで各リール１２が変動した場合は、白セブン揃いが停止表示される。また、黒セブン停止時変動Ｂまたは黒セブン停止時変動Ｃで各リール１２が変動した場合は、黒セブン揃いが停止表示される。すなわち、各リール１２の変動の態様を決定することは、次回のセブン揃いの種類（黒セブン揃いまたは白セブン揃い）を決定することとも換言される。本実施形態においては、図３１の部分（ｅ－１）および部分（ｅ－２）から理解される通り、今回の変動で黒セブン揃いが停止表示された場合、次回は白セブン揃いが停止表示される変動が決定されやすく構成されている。具体的には、今回の変動で黒セブン揃いが停止表示された場合であって、ラッシュストックの残りが５個以上の場合は、確率１８４／２５６で白セブン揃いが停止表示される変動が決定され、確率７２／２５６で黒セブン揃いが停止表示される変動が決定される。また、今回の変動で黒セブン揃いが停止表示された場合であって、ラッシュストックの残りが４個以下

の場合は、確率１９２／２５６で白セブン揃いが停止表示される変動が決定され、確率６４／２５６で黒セブン揃いが停止表示される変動が決定される。

【０２２３】

図３１の部分（ｅ－３）に示すように、第３ラッシュ変動抽選テーブルは、白セブン停止時変動Ａから白セブン停止時変動Ｃまでの各抽選値を含んで構成される。また、図３１の部分（ｅ－４）に示すように、第４ラッシュ変動抽選テーブルは、白セブン停止時変動Ａおよび白セブン停止時変動Ｂの各抽選値を含んで構成され、白セブン停止時変動Ｃの抽選値を含まない点において、第３ラッシュ変動抽選テーブルと相違する。すなわち、白セブン停止時変動Ｃは、黒セブン停止時変動Ｃと同様に、ラッシュストックの残り個数が４個以下の場合は決定されない。したがって、白セブン停止時変動Ｃで各リール１２が変動した場合、ラッシュストックの残り個数が５個以上であることを遊技者に認識させることができる。また、図３１の部分（ｅ－３）および部分（ｅ－４）から理解される通り、今回の変動で白セブン揃いが停止表示される場合、次回は黒セブン揃いが停止表示される変動が決定されやすい。

【０２２４】

例えば、ラッシュ変動におけるセブン揃いを、前回停止したセブン揃いとは無関係に決定する構成を想定する。以上の構成においては、本実施形態と比較して、同じ種類のセブン揃いが連続して停止表示されやすくなる。本実施形態においては、前回停止したセブン揃いと異なるセブン揃いが次回のセブン揃いとして決定されやすい。すなわち、各セブン揃いが交互に表示されやすい。本実施形態によれば、停止表示されるセブン揃いが変化しやすいため、ラッシュ変動におけるリールの変動態様が変化に富むという効果は、格別に顕著である。

【０２２５】

図３２は、各リールロック抽選テーブル（Ａ～Ｄ）の概念図である。各リールロック抽選テーブルは、リールロック抽選テーブルＡとリールロック抽選テーブルＢとリールロック抽選テーブルＣとリールロック抽選テーブルＤとを含んで構成される。リールロック抽選テーブルＡは、当選エリア「０５」（共通ベル）が当選した場合に参照される。リールロック抽選テーブルＢは、当選エリア「１４」（弱スイカ）、当選エリア「１６」（弱チェリー）または当選エリア「２０」（弱チャンス目）（以下「弱レア役」という）が当選した場合に参照される。リールロック抽選テーブルＣは、当選エリア「１５」（強スイカ）、当選エリア「１８」（中段チェリー）、当選エリア「１７」（強チェリー）または当選エリア「２１」（強チャンス目）（以下「強レア役」という）が当選した場合に参照される。リールロック抽選テーブルＤは、当選エリア「１９」（最強チェリー）、当選エリア「２２」（最強目）または当選エリア「２３」（ボーナス）（以下「確定役」という）が当選した場合に参照される。

【０２２６】

図３２に示すように、各リールロック抽選テーブルは、各リールロック（ショートロック、ミドルロック、ロングロック）に対応する各抽選値を含んで構成される。各抽選値は、リールロック抽選処理において、乱数値Ｒ２に減算される。リールロック抽選処理では、各抽選値が順次に乱数値Ｒ２に減算され、減算の結果が負数になったリールロックが決定される。

【０２２７】

本実施形態においては、ショートロックとミドルロックとロングロックとを含むリールロックが実行される。ショートロックは、遊技の開始が指示された時点（スタートレバー２４が操作された時点）から所定の時間長（例えば約１０００ｍｓ）だけ各リール１２を停止した状態に維持し、所定の時間長が経過した後に各リール１２を定常回転させる。ミドルロックは、遊技の開始が指示された時点から所定の時間長（例えば約２０００ｍｓ）だけ各リール１２を停止した状態に維持し、所定の時間長が経過した後に各リール１２を定常回転させる。各リール１２の停止が維持される時間長は、ミドルロックの方がショートロックと比較して長くなっている。ロングロックは、遊技の開始が指示された時点から

所定の時間長（例えば約５０００ｍｓ）だけ各リール１２を停止した状態に維持し、所定の時間長が経過した後に各リール１２を定常回転させる。各リール１２の停止が維持される時間長は、ロングロックの方がミドルロックと比較して長くなっている。

【０２２８】

メインＲＡＭ３０３には、有効ラインへの停止が許可された図柄の組合せを示す表示許可ビット格納領域、設定表示部３６に表示される数値が格納される表示設定値格納領域、設定値が格納される設定値格納領域、乱数値Ｒ１が格納される乱数値Ｒ１格納領域、乱数値Ｒ２が格納される乱数値Ｒ２格納領域、サブ制御基板４００に送信するコマンドを格納するコマンド格納領域、各種のランプの表示態様を示すデータを格納するランプ関連データ格納領域、当選エリアを格納する当選エリア格納領域、停止操作がされていない停止ボタン２５の個数を示す未停止操作カウンタ、各停止ボタン２５の操作順序を格納する停止順序格納領域を含む格納領域が設けられている。

【０２２９】

また、メインＲＡＭ３０３は、現在のメイン状態を格納するメイン状態格納領域を具備する。メイン状態格納領域には、図３３の部分（ａ）に示すように、メイン状態０の場合に数値「０」、メイン状態１の場合に数値「１」、メイン状態２の場合に数値「２」が格納される。また、メイン状態格納領域は、メイン状態が移行する毎に更新される。

【０２３０】

図３３の部分（ｂ）は、メイン状態の遷移を示す図である。例えば、メイン状態０においてＡＴ開始回胴演出が実行された場合、メイン状態１に移行して、メイン状態格納領域が数値「０」から数値「１」に更新される。また、メイン状態０またはメイン状態１において、ＳＰ確定リプレイ（当選エリア「０４」）が当選した場合、メイン状態２に移行して、メイン状態格納領域が数値「０」または「１」から数値「２」に更新される。また、メイン状態０において、ＳＰ開始回胴演出が実行された場合、メイン状態２に移行して、メイン状態格納領域が数値「０」から数値「２」に更新される。さらに、メイン状態２において２０ゲームの遊技がされた場合、メイン状態１に移行して、メイン状態格納領域が数値「２」から数値「１」に更新される。また、メイン状態１において特定の操作順序で停止操作がされた場合（図１６参照）、メイン状態０に移行して、メイン状態格納領域が数値「１」から数値「０」に更新される。

【０２３１】

＜サブＣＰＵが用いる各データ＞

以下、図面を用いて、サブＲＯＭ４１３に記憶される各種のデータを説明する。サブＲＯＭ４１３は、図３６に示す通常抽選テーブル、図３７に示す第１加算テーブル、図３９に示すシナリオ状態移行テーブル、図４０に示す加算状態決定テーブル、図４２に示す抽選状態決定テーブル、図４４に示す初期ＨＰテーブル、図４５に示す周期チャンス状態で用いる各テーブル、図４６に示す特殊勝利決定テーブル、図４９に示す敵キャラ決定テーブル、図５１に示す敵キャラ表示値決定テーブル、図５２に示す裏モード決定テーブル、図５３に示す付加値決定テーブル、図５４に示す演出抽選テーブル、図５６に示す特別チャンス状態で用いる各テーブル、図５８に示す背景変更テーブル、図６２に示すＡＴレベル決定テーブル　、図６３に示す第２加算テーブル、図６４に示すＡＴ中加算状態決定テーブル、図６６に示す上乗せ枚数決定テーブル、図６７に示す特別加算演出決定テーブル、図７０に示す特別ＡＴ決定テーブル、図７１に示す復帰決定処理で参照される各テーブル、図７２に示すストック数決定テーブルを含む各種のデータを記憶する。

【０２３２】

サブＣＰＵ４１２はサブ状態に応じて各種の処理を実行する。現在のサブ状態は、サブＲＡＭ４１４に記憶される。各サブ状態は、図３４に示すように、通常状態、前兆状態、周期チャンス状態、特別チャンス状態、開始準備状態、ＡＴ状態、終了準備状態、ＳＰ状態、上乗せ待機状態および特別ＡＴ状態を含んでいる。また、各サブ状態は、各条件を満たした場合（例えば、特定の抽選に当選した場合）に、移行する。図３５は、各サブ状態の遷移を示す図である。

【０２３３】
図３６は、通常抽選テーブルの概念図である。詳細には後述するが、サブＣＰＵ４１２は、抽選モードと抽選状態との組合せに応じた通常抽選テーブルを用いて通常抽選処理を実行する。抽選モードは、周期チャンス状態が終了する毎に切替えられ、抽選状態は、レア役が当選した場合に切替えられる。図３６においては、抽選モードが第１抽選モードであり抽選状態が第１抽選状態の遊技において用いられる通常抽選テーブルを例示する。
【０２３４】
サブＣＰＵ４１２は、通常状態の各遊技において、通常抽選テーブルと乱数値Ｒ３（０～６５５３５）とを用いて、通常抽選処理を実行する。通常抽選処理においては、ＡＴ状態（ＡＴレベル０～３）、ＳＰ状態および特別チャンス状態（モード１～３）の何れかへの移行が決定される。
【０２３５】
ＡＴ状態は、ＡＴレベル０とＡＴレベル１とＡＴレベル２とＡＴレベル３とＡＴレベルＥＸとを含んでいる。各ＡＴレベルは、利益の度合い（例えば、後述の第２カウンタの加算値の各遊技における期待値）が互いに異なる。また、特別チャンス状態は、モード１からモード３を含み、通常状態と比較してＡＴ状態に当選しやすいサブ状態である。詳細には後述するが、特別チャンス状態においては、打順ベルの正解押し順が予め定められた回数報知される。打順ベルの正解押し順が報知される回数はモード（１～３）に応じて決定される。また、サブＣＰＵ４１２は、通常状態の遊技において、確定役（最強チェリー、最強目、ボーナス）が当選した場合、ＳＰ状態への移行を決定する。
【０２３６】
サブＣＰＵ４１２は、通常抽選処理においてＡＴ状態を決定した場合、ＡＴセット数カウンタに数値「１」を加算する。ＡＴセット数カウンタはＡＴレベル毎に設けられ、決定されたＡＴレベルに応じたＡＴセット数カウンタが加算される。ＡＴセット数カウンタは、例えば、サブＲＡＭ４１４に設けられる。
【０２３７】
図３６に示すように、通常抽選テーブルは、「はずれ」（移行なし）の抽選値、「ＡＴ状態」（レベル０～３）の各抽選値、「ＳＰ状態」の抽選値および「特別チャンス状態」（モード１～３）の各抽選値を含んで構成される。また、各抽選値は、当選エリアと当該当選エリアが当選した遊技のリールロック（ショートロック、ミドルロック、ロングロック）の種類との組合せ毎に設けられる。各抽選値は、乱数値Ｒ３に減算され、減算結果が負数になった抽選値のサブ状態への移行が決定される。例えば、弱スイカが当選した遊技において、乱数値Ｒ３が数値「５００００」であった場合を想定する。以上の遊技において、リールロックの種類が「ロックなし」「ショート」「ミドル」の何れかである場合は、「はずれ」の抽選値「６３８２１」が乱数値Ｒ３に減算された結果が負数になり、サブ状態は移行しない。一方で、当選役が弱スイカで乱数値Ｒ３が数値「５００００」の遊技において、リールロックの種類が「ロング」である場合は、ＡＴ状態（レベル０）の抽選値「４３９０３」が乱数値Ｒ３に減算され、その後、ＡＴ状態（レベル１）の抽選値「１６３８４」が減算された結果が負数になる。したがって、ＡＴレベル１のＡＴ状態への移行が決定される。
【０２３８】
通常状態において、弱レア役（弱スイカ、弱チェリー、弱チャンス目）または強レア役（強スイカ、強チェリー、中段チェリー、強チャンス目）に当選した場合、前兆状態に移行する（図３５の（Ａ））。前兆状態は、本前兆状態とガセ前兆状態を含む。本前兆状態は、通常抽選処理においてＡＴ状態、ＳＰ状態または特別チャンス状態に当選した場合に移行する。一方で、ガセ前兆状態へは、例えば、弱レア役または強レア役に当選した場合であって、通常抽選処理においてＡＴ状態、ＳＰ状態および特別チャンス状態に当選しなかった場合に移行する。
【０２３９】
前兆状態は所定の回数の遊技で終了する。具体的には、ＡＴ状態またはＳＰ状態に当選

して本前兆状態に移行し、当該本前兆状態が終了した場合は、開始準備状態に移行する（図３５の（Ｂ））。また、特別チャンス状態に当選し、当該本前兆状態が終了した場合は、特別チャンス状態に移行する（図３５の（Ｃ））。一方で、ガセ前兆状態が終了した場合は、通常状態に移行する（図３５の（Ｄ））。また、特別チャンス状態において、ＡＴ状態に当選した場合は、開始準備状態に移行し（図３５の（Ｅ））、ＡＴ状態に当選しなかった場合は、通常状態に移行する（図３５の（Ｆ））。さらに、通常状態における１５００回の遊技でＡＴ状態に当選しない場合、前兆状態に移行した後に、ＡＴ状態に移行する。

【０２４０】

ＳＰ状態に当選した場合、開始準備状態において、移行操作順序のうち順序２が報知され、ＳＰ開始回胴演出が実行される。ＳＰ開始回胴演出が実行されると、ＳＰ状態に移行する（図３５の（Ｍ））。なお、ＳＰ確定リプレイが当選した場合、サブ状態はＳＰ状態に移行する。上述したように、ＳＰ状態においては、少なくとも一回の赤セブン揃いの停止表示が保障され、ＳＰ状態が終了した後の遊技は、ＡＴ状態となる（図３５の（Ｎ））。

【０２４１】

通常状態の各遊技においては、上述した通常抽選処理に加え、第１カウンタ加算処理が実行される。第１カウンタ加算処理は、第１カウンタに加算値を加算する処理である。第１カウンタは、例えば、サブＲＡＭ４１４に設けられる。サブＣＰＵ４１２は、第１カウンタが所定の閾値「２５６」に到達した場合に、周期チャンス状態に移行する（図３５の（Ｇ））。周期チャンス状態は、通常状態と比較して、ＡＴ状態への移行が決定されやすいサブ状態である。また、詳細には後述するが、周期チャンス状態は、第１チャンス状態と第２チャンス状態と第３チャンス状態とを含む。

【０２４２】

第１カウンタは、通常遊技の各遊技において数値「１」加算される。また、第１カウンタ加算処理において、加算値が決定された場合、当該加算値が第１カウンタに加算される。加算値は、リプレイ（打順リプレイＸ、Ｙ）が当選した遊技において決定される。また、第１カウンタの加算値は、リプレイ連続カウンタの数値に応じて決定される。リプレイ連続カウンタは、リプレイが当選した遊技で加算され、リプレイ以外が当選した遊技で初期化される。すなわち、リプレイ連続カウンタは、リプレイが連続して当選した回数を意味する。リプレイ連続カウンタは、例えば、サブＲＡＭ４１４に設けられている。

【０２４３】

ＡＴ状態の各遊技においては、リプレイが当選した遊技で第２カウンタ加算処理が実行され、第２カウンタが加算される。第２カウンタは、例えば、サブＲＡＭ４１４に設けられる。第２カウンタが所定の閾値に到達した場合、上乗せ待機状態に移行し、白黒セブン回胴演出が実行される。またＡＴ状態の各遊技においては、特別ＡＴ状態に移行するか否かの抽選がされ、当該抽選に当選すると特別ＡＴ状態に移行する。特別ＡＴ状態は、ＡＴ状態と比較して、第２カウンタの加算値が決定されやすいサブ状態であり、予め定められた回数（３０回または６０回）の遊技で終了する。特別ＡＴ状態の残りゲーム数は、例えば、サブＲＡＭ４１４に記憶される。

【０２４４】

図３７は、第１カウンタ加算処理で用いられる第１加算テーブルの概念図である。詳細には後述するが、サブＣＰＵ４１２は、加算モードと加算状態との組合せに応じた第１加算テーブルを用いて第１カウンタ加算処理を実行する。加算モードは、上述した抽選モードと同様に、周期チャンス状態が終了する毎に切替えられる。また、加算状態は、上述した抽選状態と同様に、レア役が当選した場合に切替えられる。図３７においては、加算モードが第１加算モードであり加算状態が第１加算状態の遊技において用いられる第１加算テーブルを例示する。

【０２４５】

図３７に示すように、第１加算テーブルは、各加算値の各抽選値を含んで構成される。

サブＣＰＵ４１２は、第１カウンタ加算処理において、各抽選値を乱数値Ｒ３に減算し、減算結果が負数になった加算値を第１カウンタに加算する。また、各加算値の各抽選値は、リプレイ連続カウンタの数値毎に設けられ、リプレイ連続カウンタが大きいほど加算値の期待値が大きくなる。具体的には、打順リプレイＸが当選した遊技において、リプレイの連続当選回数が「１」（すなわち、前回の遊技でリプレイ以外が当選した場合）または「２」の場合の加算値の期待値は約４．５であり、リプレイの連続当選回数が「３」または「４」の場合は約９であり、リプレイの連続当選回数が「５回」の場合は約１６である。なお、リプレイの連続当選回数が６回以上の場合、リプレイの連続当選回数が５回の場合の各抽選値が乱数値Ｒ２に減算される。

【０２４６】

本実施形態においては、打順リプレイＸが当選した遊技と打順リプレイＹが当選した遊技とで異なる第１加算テーブルが用いられる。図３７の部分（ａ）は、打順リプレイＸが当選した遊技で用いられる第１加算テーブルであり、図３７の部分（ｂ）は、打順リプレイＹが当選した遊技で用いられる第１加算テーブルである。上述したように、打順リプレイＸ（１、２）が当選した遊技において、停止ボタン２５Ｌが最初に停止操作された場合（第１停止が左）の場合は、通常リプレイが有効ラインに停止表示され、打順リプレイＹ（１、２）が当選した遊技において、停止ボタン２５Ｌが最初に停止操作された場合は、特殊リプレイが停止表示される（図１３参照）。

【０２４７】

通常状態において、遊技者は、原則的に停止ボタン２５Ｌを第１停止操作する。したがって、通常状態において、打順リプレイＸが当選した遊技では通常リプレイが停止表示され、打順リプレイＹが当選した遊技では特殊リプレイが停止表示される。すなわち、図３７の部分（ａ）の第１加算テーブルは、通常リプレイが停止表示される遊技で用いられ、図３７の部分（ｂ）の第１加算テーブルは、特殊リプレイが停止表示される遊技で用いられるとも換言される。

【０２４８】

図３７から理解される通り、リプレイ連続カウンタが数値「１」の場合、各加算値の各抽選値は、打順リプレイＸが当選した場合と打順リプレイＹが当選した場合とで等しい。一方で、リプレイ連続カウンタが数値「２」の場合の各抽選値は、打順リプレイＸが当選した場合と打順リプレイＹが当選した場合とで異なる。具体的には、打順リプレイＸが当選した遊技でリプレイ連続カウンタが数値「２」の場合、加算値の期待値は、上述したように約４．５であるのに対し、打順リプレイＹが当選した場合は約９である。同様に、リプレイ連続カウンタが数値「３」の場合、各加算値の各抽選値は、打順リプレイＸが当選した場合と打順リプレイＹが当選した場合とで等しい。また、リプレイ連続カウンタが数値「４」および「５」である場合の各抽選値は、打順リプレイＹが当選した遊技の方が、打順リプレイＸが当選した遊技より加算値の期待値が大きくなるように設定されている。以上の説明から理解される通り、特殊リプレイが停止表示される遊技において、通常リプレイが停止表示される遊技と比較して、大きな加算値が決定されやすい。

【０２４９】

サブ状態が周期チャンス状態に移行し、当該周期チャンス状態においてＡＴ状態に当選した場合は、開始準備状態に移行する（図３５の（Ｈ））。開始準備状態において、上述したＡＴ開始回胴演出が実行されると、ＡＴ状態に移行する（図３５の（Ｉ））。ＡＴ状態は、上述したように、残り枚数カウンタが終了値に到達した場合に終了し、ＡＴ状態が終了した場合、終了準備状態に移行する（図３５の（Ｊ））。終了準備状態において、メイン状態がメイン状態０に移行した場合、その後、サブ状態は通常状態に移行する（図３５の（Ｋ））。

【０２５０】

周期チャンス状態においてＡＴ状態に当選しない場合は、通常状態に移行する（図３５の（Ｌ））。本実施形態においては、前回の周期チャンス状態が終了してから今回の周期チャンス状態に移行するまでの通常状態の遊技の期間を「１周期」という。前回のＡＴ状

態が終了してからの周期の回数（周期チャンス状態の失敗回数）は、サブＲＡＭ４１４の周期カウンタに記憶される。１周期の遊技の回数は、上述した第１カウンタ加算処理の結果に応じて各周期で異なり得る。ただし、本実施形態においては、第１カウンタは、リプレイが当選しない遊技において、少なくとも数値「１」が加算されるため、最大で２５６ゲームで１周期が終了する。

【０２５１】

通常状態は、各遊技で決定される加算値の期待値が互いに異なる複数の加算モードに切換可能に構成される。具体的には、通常状態は、第１加算モードと当該第１加算モードと比較して各遊技で決定される加算値の期待値が大きい第２加算モードとに切換られる。加算モードは、１周期が終了する毎（１回の周期チャンス状態が終了する毎）に切替えられる。

【０２５２】

図３８は、各加算モードシナリオを説明する図である。サブＣＰＵ４１２は、周期チャンス状態が終了した場合に、加算モードシナリオテーブルと周期カウンタの値とを用いて、次回の周期の加算モードを決定する。例えば、ＡＴ状態が終了した後の最初の周期（周期カウンタ＝０）の加算モードは、確率１／２で第１加算モードが決定され、確率１／２で第２加算モードが決定される。

【０２５３】

本実施形態において、通常Ａ、通常Ｂ、天国Ａ、天国Ｂおよび超天国を含む複数種類のシナリオ状態が設けられる。各加算モードシナリオは、シナリオ状態に応じて選択される。本実施形態においては、通常Ａまたは通常Ｂで２０周期目の周期チャンス状態（以下「天井周期チャンス状態」という）に移行した場合、当該周期チャンス状態におけるＡＴ状態の当選の有無にかかわらず、その後、ＡＴ状態に移行する。

【０２５４】

天国Ａ、天国Ｂまたは超天国においては、１周期目の周期チャンス状態が天井周期チャンス状態となり、当該周期チャンス状態におけるＡＴ状態の当選の有無にかかわらず、その後、ＡＴ状態に移行する。また、ＡＴ状態が終了した後に、１５００回の遊技（通常状態、周期チャンス状態、特別チャンス状態を含む）の期間で次回のＡＴ状態が当選しない場合は、ＡＴ状態に移行する。

【０２５５】

図３８の部分（ａ）は、通常Ａの加算モードシナリオ、図３８の部分（ｂ）は、通常Ｂの加算モードシナリオを例示する。図３８から理解される通り、各加算モードシナリオは、各周期における加算モードが異なる場合がある。例えば、通常Ａと通常Ｂとで第４周期目の加算モードは、第１加算モードで共通するが、第３周期目の加算モードは、通常Ａが第２加算モードであり、通常Ｂが第１加算モードであり相違する。

【０２５６】

以上の構成によれば、各加算モード（各周期）において、各遊技の加算値の期待度が相違する。また、周期チャレンジ状態に移行する第１カウンタの数値は各周期で共通（２５６）である。したがって、本実施形態によれば、各周期が終了するまでに要する遊技数の平均を各周期で異ならせることができ、通常状態の遊技が単調になることを抑止することができる。また、本実施形態は、加算シナリオモードを複数種類備え、加算シナリオモード毎に第２加算モードとなる周期が相違する。したがって、通常状態の遊技が単調になることを抑止することができるという効果は格別に顕著である。

【０２５７】

図３９は、シナリオ状態移行テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態（終了準備状態）が終了した場合、当該ＡＴ状態の直前のシナリオ状態（移行元のシナリオ状態）に応じて、当該ＡＴ状態が終了した後のシナリオ状態（移行先のシナリオ状態）を決定する。例えば、移行元のシナリオ状態が通常Ａである場合、移行先のシナリオ状態は、約３５％で再度通常Ａとなる。また、移行元のシナリオ状態が通常Ａである場合、移行先のシナリオ状態は、約５０％で通常Ｂ、約１３％で天国Ａ、約１．６％で天国Ｂ、約

０．４％で超天国となる。

【０２５８】

以上が加算モードに関する構成の説明である。以下、加算状態に関する構成について説明する。図４０は、加算状態を切替える場合に参照される加算状態決定テーブルの概念図である。上述した通り、加算モードは周期チャンス状態が終了する毎に変更されるのに対し、加算状態は各遊技の当選エリアに応じて変更される。各加算状態は、第１加算状態と、第１加算状態より各遊技における加算値の期待値が大きい第２加算状態と、当該第２加算状態より各遊技における加算値の期待値が大きい第３加算状態とを含んでいる。本実施形態では、第３加算状態において加算値が決定された場合、第２加算状態または第１加算状態と比較して、大きな加算値が決定されやすい。また、第２加算状態において加算値が決定された場合、第１加算状態と比較して、大きな加算値が決定されやすい。各加算状態は、当選エリアのうち弱レア役または強レア役が当選した場合に上位の状態に変更され得る。一方で、各加算状態は、打順ベル（Ａ１～４、Ｂ１～４）が当選した場合に下位の状態に変更され得る。

【０２５９】

各加算状態決定テーブルは、図４０の部分（ａ）に示す第１加算状態で用いられる加算状態決定テーブルと、図４０の部分（ｂ）に示す第２加算状態で用いられる加算状態決定テーブルと、図４０の部分（ｃ）に示す第３加算状態で用いられる加算状態決定テーブルとを含んでいる。また、各加算状態決定テーブルは、各加算状態の各抽選値を含む。サブＣＰＵ４１２は、加算状態決定処理において、各抽選値を乱数値Ｒ３に減算し、減算結果が負数になった加算状態に移行する。また、各抽選値は、当選エリアと当該当選エリアが当選した遊技のリールロック（ショートロック、ミドルロック、ロングロック）の種類との組合せ毎に設けられる。

【０２６０】

図４０から理解される通り、第１加算状態において打順ベルが当選した場合、加算状態は変更されない。一方で、弱レア役または強レア役が当選した場合、所定の確率で第２加算状態または第３加算状態に変更される。第２加算状態において打順ベルが当選した場合、約１／１８の確率で第１加算状態に変更（転落）される。一方で、弱レア役または強レア役が当選した場合、所定の確率で第３加算状態に変更される。第３加算状態において打順ベルが当選した場合、約１／１８の確率で第２加算状態に変更される。一方で、弱レア役または強レア役が当選した場合、加算状態は変更されない。なお、ＡＴ状態が終了した後の１周期目の加算状態は、約１／４の確率で第１加算状態、約１／４の確率で第２加算状態、約１／２の確率で第３加算状態となる。

【０２６１】

本実施形態においては、加算モードと加算状態との組合せに応じた第１加算テーブル（図３７）が用いられることで、加算モードと加算状態とに応じた期待値で各遊技において加算値が決定される。例えば、加算モードが第１加算モードで加算状態が第１加算状態の遊技は、加算値の期待値が最も小さく、加算モードが第２加算モードで加算状態が第２加算状態の遊技は、加算値の期待値が最も大きくなる。

【０２６２】

サブＣＰＵ４１２は、抽選モードと抽選状態との組合せに応じて、ＡＴ状態および特別チャンス状態の決定で参照する通常抽選テーブル（図３６）を決定する。以下において詳細に説明するが、抽選モードは、第１抽選モードと当該第１抽選モードと比較してＡＴ状態または特別チャンス状態に当選しやすい第２抽選モードとを含み、上述した加算モードと同様に、周期チャンス状態が終了する毎に変更される。また、抽選状態は、第１抽選状態と当該第１抽選状態と比較してＡＴ状態および特別チャンス状態に当選しやすい第２抽選状態とを含み、上述した加算状態と同様に、通常状態の各遊技の当選エリアに応じて変更される。

【０２６３】

図４１は、各抽選モードシナリオの説明図である。サブＣＰＵ４１２は、周期チャンス

状態が終了した場合に、抽選モードシナリオと周期カウンタの値とを用いて、次回の周期の抽選モードを決定する。また、抽選モードシナリオは、上述した加算モードシナリオと同様に、通常Ａ、通常Ｂ、天国Ａ、天国Ｂおよび超天国を含むシナリオ状態毎に設けられている。図４１の部分（ａ）は、通常Ａの抽選モードシナリオ、図４１の部分（ｂ）は、通常Ｂの抽選モードシナリオを例示する。

【０２６４】

図４１から理解される通り、通常Ａの抽選モードシナリオと通常Ｂの抽選モードシナリオとでは、各周期の抽選モードが相違する。具体的には、通常Ａおよび通常Ｂの何れにおいても１周期目の抽選モードは第１抽選モードとなる。一方で、第２周期目以降の各周期の抽選モードは、通常Ａの場合、奇数の周期が第２抽選モードとなり、通常Ｂの場合は、偶数番目の周期が第２抽選モードとなる。

【０２６５】

図４２は、抽選状態を切替える場合に用いられる抽選状態決定テーブルの概念図である。上述した通り、抽選モードは周期チャンス状態が終了する毎に変更されるのに対し、抽選状態は各遊技の当選エリアに応じて変更される。各抽選状態は、第１抽選状態と、第１抽選状態よりＡＴ状態および特別チャンス状態に当選しやすい第２抽選状態と、第２抽選状態よりＡＴ状態および特別チャンス状態に当選しやすい第３抽選状態とを含んで構成される。また、各抽選状態は、上述した各加算状態と同様に、当選エリアのうち弱レア役または強レア役が当選した場合に上位の状態に変更され、打順ベル（Ａ１～４、Ｂ１～４）が当選した場合に下位の状態に変更される。

【０２６６】

各抽選状態決定テーブルは、図４２の部分（ａ）に示す、第１抽選状態で参照される抽選状態決定テーブルと、図４２の部分（ｂ）に示す、第２抽選状態で参照される抽選状態決定テーブルと、図４２の部分（ｃ）に示す、第３抽選状態で参照される抽選状態決定テーブルとを含んでいる。また、各抽選状態決定テーブルは、各抽選状態の各抽選値を含む。サブＣＰＵ４１２は、抽選状態決定処理において、各抽選値を乱数値Ｒ３に減算し、減算結果が負数になった抽選状態に移行する。また、各抽選値は、当選エリアと当該当選エリアが当選した遊技のリールロック（ショートロック、ミドルロック、ロングロック）の種類との組合せ毎に設けられる。

【０２６７】

図４２から理解される通り、第１抽選状態において打順ベルが当選した場合、抽選状態は変更されない。一方で、弱レア役または強レア役が当選した場合、所定の確率で第２抽選状態または第３抽選状態に変更される。第２抽選状態において打順ベルが当選した場合、約１／１８の確率で第１抽選状態に変更（転落）される。一方で、弱レア役または強レア役が当選した場合、所定の確率で第３抽選状態に変更される。第３抽選状態において打順ベルが当選した場合、約１／１８の確率で第２抽選状態に変更される。一方で、弱レア役または強レア役が当選した場合、抽選状態は変更されない。

【０２６８】

図４３は、各モードおよび各状態の遷移の具体例を説明する図である。図４３には、４周期目から６周期目までの各モードおよび各状態が示されている。図４３に示すように、４周期目は、第１加算モード且つ第１抽選モードの通常状態となり、５周期目は、第１加算モード且つ第２抽選モードの通常状態となり、６周期目は、第２加算モード且つ第１抽選モードの通常状態となる（図３８および図４１参照）。各モードは、各周期中の遊技においては変更されない。一方で、加算状態および抽選状態は、各周期中の遊技において当選エリア（レア役または打順ベル）に応じてが変更される。

【０２６９】

図４４は、初期ＨＰ（ヒットポイント）テーブルの概念図である。初期ＨＰは、敵ＨＰカウンタの初期値として、周期チャンス状態毎に設定される。周期チャンス状態の各遊技においては、当選エリアに応じて敵ＨＰカウンタが減算される。敵ＨＰカウンタは、例えば、サブＲＡＭ４１４に記憶される。周期チャンス状態において、初期ＨＰから数値「０

」まで敵ＨＰが減算された場合、ＡＴ状態への移行が決定される。

【０２７０】

上述したように、周期チャンス状態は、第１チャンス状態と第２チャンス状態と第３チャンス状態とを含んで構成され、各周期が終了する毎に何れかの周期チャンス状態に移行する。第１チャンス状態は、敵キャラクタＡに対応し、第２チャンス状態は、敵キャラクタＢに対応し、第３チャンス状態は、敵キャラクタＣに対応する。

【０２７１】

図４４に示すように、第１チャンス状態においては、敵ＨＰカウンタの初期値として数値「３００」が設定される。また、第２チャンス状態においては、敵ＨＰカウンタの初期値として数値「２００」が設定され、第３チャンス状態においては、敵ＨＰカウンタの初期値として数値「１００」が設定される。

【０２７２】

以上の通り、本実施形態においては、敵ＨＰカウンタの初期値が第１チャンス状態、第２チャンス状態および第３チャンス状態で相違する。すなわち、各周期チャンス状態は、ＡＴ状態への移行が決定される確率が互いに異なる複数のチャンス状態を含んでいる。以上の構成によれば、例えば、敵ＨＰカウンタの初期値が各周期チャンス状態で同じである構成と比較して、周期チャンス状態が変化に富み、遊技性が向上する。

【０２７３】

周期チャンス状態は、予め定められた回数の遊技で終了する。本実施形態においては、周期チャンス状態は、１０回の遊技で終了する。周期チャンス状態の残りゲーム数は、例えば、サブＲＡＭ４１４のゲーム数カウンタに格納される。また、周期チャンス状態の各遊技には、武器Ｗ（ＷＸ、ＷＹ、ＷＺ）が割当てられる。サブＣＰＵ４１２は、周期チャンス状態の各遊技の武器Ｗに応じて、当該遊技で敵ＨＰカウンタに減算する数値（以下「ダメージ」という）を決定する。各武器Ｗは、武器ＷＸと武器ＷＹと武器ＷＺとを含み、武器ＷＸが割当てられた遊技と、武器ＷＹが割当てられた遊技と、武器ＷＺが割当てられた遊技とでは、決定されるダメージが異なる。

【０２７４】

図４５の部分（ａ）は、武器テーブルの概念図である。武器テーブルは、各遊技の各武器Ｗ（ＷＸ、ＷＹ、ＷＺ）により、敵ＨＰカウンタから減算可能な各ダメージを含んで構成される。また、各武器Ｗのダメージは、通常ヒットのダメージとクリティカルヒットのダメージとを含んでいる。具体的には、武器ＷＸの通常ヒットのダメージは数値「１０」であり、クリティカルヒットのダメージは数値「２０」である。また、武器ＷＹの通常ヒットのダメージは数値「３０」でクリティカルヒットのダメージは数値「６０」である。武器ＷＺの通常ヒットのダメージは数値「５０」でクリティカルヒットのダメージは数値「１００」である。すなわち、クリティカルヒットのダメージは、通常ヒットのダメージの２倍である。周期チャンス状態の各遊技において、通常ヒットまたはクリティカルヒットが、当該遊技の当選エリアに応じて決定される。

【０２７５】

図４５の部分（ｂ）は、ダメージ種類テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、ダメージ種類テーブルを参照して、今回の遊技におけるダメージの種類を決定する。具体的には、打順リプレイＸ（左第１停止で通常リプレイが停止表示）が当選した遊技においては、ダメージの種類として通常ヒットが決定される。したがって、武器ＷＸの遊技で打順リプレイＸが当選した場合は、ダメージ「１０」が敵ＨＰカウンタから減算される。また、武器ＷＹの遊技で打順リプレイＸが当選した場合は、ダメージ「３０」が敵ＨＰカウンタから減算され、武器ＷＺの遊技で打順リプレイＸが当選した場合は、ダメージ「５０」が敵ＨＰカウンタから減算される。レア役（スイカ、チャンス目等）が当選した遊技においては、打順リプレイＸが当選した遊技と同様に、通常ヒットが決定される。

【０２７６】

周期チャンス状態において、打順リプレイＹ（左第１停止で特殊リプレイが停止表示）が当選した場合、ダメージの種類としてクリティカルヒットが決定される。したがって、

武器ＷＸの遊技で打順リプレイＹが当選した場合は、ダメージ「２０」が敵ＨＰカウンタから減算される。また、武器ＷＹの遊技で打順リプレイＹが当選した場合は、ダメージ「６０」が敵ＨＰカウンタから減算され、武器ＷＺの遊技で打順リプレイＹが当選した場合は、ダメージ「１００」が敵ＨＰカウンタから減算される。すなわち、打順リプレイＹが当選した遊技においては、打順リプレイＸまたはレア役が当選した遊技と比較して、大きなダメージが決定されやすい。

【０２７７】

一方で、当選エリアが「打順ベル」または「共通ベル」の遊技においては、敵ＨＰカウンタから当該遊技の武器Ｗに応じたダメージが減算されない。周期チャンス状態の各遊技の武器Ｗは当該周期チャンス状態が開始される際に割振られ、今回の武器Ｗによるダメージが減算されない場合であっても、次回の武器Ｗに切替えられる。

【０２７８】

ところで、以上の構成の場合、周期チャンス状態が開始されてからベルに連続して当選すると、敵ＨＰカウンタが全く減算されていない状態で残りの周期チャンス状態を消化することになる。例えば、周期チャンス状態が残り２ゲームで敵ＨＰカウンタが「３００」である場合、敵ＨＰカウンタを「０」まで減算することは不可能である（ただし、後述の特殊勝利に当選した場合は除く）。以上の場合、周期チャンス状態の残りの遊技に対する意欲が失われてしまう。そこで、本実施形態においては、周期チャンス状態において連続してベルに当選した場合、遊技者に対して特典を付与する構成とした。具体的には、周期チャンス状態において１０回連続してベルに当選した場合、ＡＴ状態への移行が決定される。

【０２７９】

図４５の部分（ｃ）は、複数の武器シナリオの概念図である。図４５の部分（ｃ）に示すように、各武器シナリオは、各遊技（１回目のゲーム～１０回目のゲーム）の武器Ｗの割振りが相違する。例えば、周期チャンス状態の開始時に、武器シナリオ１が決定された場合、図４５の部分（ｃ）に示すように、奇数ゲーム目に武器ＷＸが割当てられ、１０ゲーム目を除く偶数ゲーム目に武器ＷＹが割当てられ、１０ゲーム目に武器ＷＺが割当てられる。また、武器シナリオ２が決定された場合、３ゲーム目を除く奇数ゲーム目に武器ＷＸが割当てられ、１０ゲーム目を除く偶数ゲーム目に武器ＷＹが割当てられ、３ゲーム目および１０ゲーム目に武器ＷＺが割当てられる。

【０２８０】

図４６は、特殊勝利決定テーブルの概念図である。周期チャンス状態の各遊技においては、当選エリアに応じて、上述した敵ＨＰカウンタに減算するダメージが決定されるとともに、特殊勝利決定テーブルを用いて特殊勝利の当否が決定される。特殊勝利は、一撃勝利と復活勝利とを含む。

【０２８１】

一撃勝利が当選した場合、当該一撃勝利が当選した遊技において、敵ＨＰカウンタにダメージ「３００」が減算される。敵キャラクタの初期ＨＰの最大値は敵キャラクタＣの「３００」であるため（図４４参照）、一撃勝利に当選した場合は、敵ＨＰカウンタが数値「０」以下に減算される。一方で、復活勝利に当選した場合は、今回の周期チャンス状態が終了した場合（１０回の遊技が消化された場合）に、敵ＨＰカウンタにダメージ「３００」が減算される。したがって、復活勝利が当選した場合、今回の周期チャンス状態が終了すると、敵ＨＰカウンタが数値「０」以下に減算される。以上の通り、特殊勝利に当選した場合は、敵ＨＰが数値「０」以下に減算され、ＡＴ状態への移行が決定される。

【０２８２】

図４６に示すように、特殊勝利決定テーブルは、ハズレの抽選値と一撃勝利の抽選値と復活勝利の抽選値とを含んでいる。各抽選値は、乱数値Ｒ３に減算され、一撃勝利の抽選値の減算結果が負数になった場合は、一撃勝利が決定され、復活勝利の抽選値の減算結果が負数になった場合は、復活勝利が決定され、ハズレの抽選値の減算結果が負数になった場合は、一撃勝利および復活勝利の何れも当選しない。また、各抽選値は、当選エリア毎

に振り分けられている。図４６から理解される通り、一撃勝利に当選する確率は、リプレイ、弱レア役、強レア役の順に高く、当選エリアがベルの場合は当選しない。また、復活勝利に当選する確率は、当選エリアがリプレイおよびベルの場合で等しく、リプレイおよびベルより弱レア役が高く、弱レア役より強レア役が高い。

【０２８３】

図４７は、周期チャンス状態において液晶表示装置３０が表示する画像ＭＡの模式図である。画像ＭＡは、複数（７個）の武器図像ＧＷ（ＧＷＸ、ＧＷＹ、ＧＷＺ）と敵キャラ表示部ＧＥと敵ＨＰ図像ＧＰと残りゲーム数図像ＧＬと、表示領域ＦＥとを含んで構成される。

【０２８４】

残りゲーム数図像ＧＬは、周期チャンス状態の残りゲーム数を表示する。具体的には、周期チャンス状態が開始した直後においては、数値「１０」を表示し、遊技毎に表示する数値を減算し、周期チャンス状態の最終遊技においては数値「０」を表示する。

【０２８５】

武器図像ＧＷは、武器ＷＸに対応する武器図像ＧＷＸと武器ＷＹに対応する武器図像ＧＷＹと武器ＷＺに対応する武器図像ＧＷＺとを含む。各武器図像ＧＷは、当該武器図像ＧＷに対応する武器Ｗの通常ダメージを表示する。具体的には、図４７に示すように、武器図像ＧＷＸは数値「１０」を表示し、武器図像ＧＷＹは数値「３０」を表示し、武器図像ＧＷＺは数値「５０」を表示する。

【０２８６】

図４７の例においては、７個の武器図像ＧＷが、武器シナリオに応じた順序で配列される。具体的には、今回の遊技の武器図像ＧＷと、次回以降の６回の遊技の武器図像ＧＷとが配列される。また、図４７に示すように、今回の遊技の武器図像ＧＷは、他の武器図像ＧＷと比較して大きく表示される。また、次回の遊技の武器図像ＧＷは、次々回以降の遊技の武器図像ＧＷと比較して大きく表示される。

【０２８７】

例えば、今回の遊技の武器図像ＧＷとして武器図像ＧＷＸが表示されている場合、打順リプレイＸに当選すると、当該武器図像ＧＷＸが表示する数値「１０」が敵ＨＰカウンタから減算される。一方で、打順リプレイＹに当選すると、当該武器図像ＧＷＸが表示する数値「１０」の２倍の数値「２０」が敵ＨＰカウンタから減算される。同様に、今回の遊技の武器図像ＧＷとして武器図像ＧＷＹが表示されている場合に、打順リプレイＸに当選すると、当該武器図像ＧＷＹが表示する数値「３０」が敵ＨＰカウンタから減算され、打順リプレイＹに当選すると、当該武器図像ＧＷＹが表示する数値「３０」の２倍の数値「６０」が敵ＨＰカウンタから減算される。また、今回の遊技の武器図像ＧＷとして武器図像ＧＷＺが表示されている場合、打順リプレイＸに当選すると、当該武器図像ＧＷＺが表示する数値「５０」が敵ＨＰカウンタから減算され、打順リプレイＹに当選すると、当該武器図像ＧＷＺが表示する数値「５０」の２倍の数値「１００」が敵ＨＰカウンタから減算される。

【０２８８】

敵キャラ表示部ＧＥは、敵キャラクタ（Ａ、Ｂ、Ｃ）の何れかを表示する。具体的には、第１チャンス状態において、敵キャラ表示部ＧＥに敵キャラクタＡが表示され、第２チャンス状態において、敵キャラ表示部ＧＥに敵キャラクタＢが表示され、第３チャンス状態において、敵キャラ表示部ＧＥに敵キャラクタＣが表示される。遊技者は、敵キャラ表示部ＧＥが表示する敵キャラクタにより、今回の周期チャンス状態の種類を把握することができる。詳細には後述するが、周期チャンス状態に移行する以前の通常状態において、当該周期チャンス状態の種類（敵キャラクタ）が報知される場合がある。

【０２８９】

敵ＨＰ図像ＧＰは、敵ＨＰカウンタの値を表示する。具体的には、敵ＨＰカウンタの現在値（以下「残り敵ＨＰ」という）と初期値とを表示する。図４７の例では、敵キャラクタＡの敵ＨＰカウンタの初期値「３００」と、現在値「２９０」とが表示されている。遊

技者は、敵ＨＰ図像ＧＰが表示する残り敵ＨＰにより、ＡＴ状態が決定するまでに必要なダメージを把握することができる。

【０２９０】

表示領域ＦＥは、敵キャラクタに応じた敵オブジェクト（図示略）等が表示される。例えば、ダメージが決定された場合、当該敵オブジェクトが攻撃を受ける表示がされる。また、表示領域ＦＥの表示態様は、残り敵ＨＰに応じて異なる。例えば、敵ＨＰが減算されていない場合は、無傷の敵オブジェクトが表示される。一方で、残り敵ＨＰが少ない場合は、負傷した敵オブジェクトが表示される。

【０２９１】

以上の通り、周期チャンス状態においては、各遊技の武器Ｗと当選エリアとの組合せに応じて敵キャラクタのダメージが変化する。したがって、例えば、各遊技において、当選エリアのみに応じて敵キャラクタのダメージを決定する構成と比較して、決定されるダメージが変化に富み、遊技性が向上する。

【０２９２】

また、本実施形態においては、周期チャンス状態の次回以降の各遊技の武器Ｗの種類が事前に報知される。仮に、次回以降の各遊技の武器Ｗが報知されない構成を想定する。以上の構成では、遊技者によっては、例えば、周期チャンス状態の終盤で残りＨＰが多い場合、当該周期チャンス状態のクリアを諦めてしまう場合がある。しかし、本実施形態においては、大きなダメージが決定されやすい遊技（武器ＷＺの遊技）が後に控えていることを遊技者に事前に報知することができる。したがって、周期チャンス状態のクリアに対する意欲を持続させることができる。

【０２９３】

図４８は、液晶表示装置３０が通常状態において表示する画像ＭＢの模式図である。通常状態においては、周期チャンス状態に関連する各種の情報が報知される。図４８に示すように、画像ＭＢは、第１表示部ＰＡと第２表示部ＰＢと複数（５個）のリプ連回数図像ＧＲとを含んで構成される。また、第２表示部ＰＢは、第１メーター図像ＧＭ１と周期表示部ＧＣと敵キャラ表示部ＧＥとを含んで構成される。さらに、図４８に示すように、第１メーター図像ＧＭ１は、端部ＭＴを含んでいる。

【０２９４】

図４８の各リプ連回数図像ＧＲは、リプレイ連続カウンタ（図３７参照）の現在値を表示する。図４８に示すように５個のリプ連回数図像ＧＲが配列される。各リプ連回数図像ＧＲは、第１の色彩または第２の色彩で表示される。例えば、リプレイが連続して当選していない場合は、全てのリプ連回数図像ＧＲが第２の色彩で表示される。一方で、リプレイの連続当選回数が１回の場合は、１個のリプ連回数図像ＧＲが第１の色彩で表示され、４つのリプ連回数図像ＧＲが第２の色彩で表示される。同様に、リプレイの連続当選回数が２回の場合は、２個のリプ連回数図像ＧＲが第１の色彩で表示され、３個のリプ連回数図像ＧＲが第２の色彩で表示される。リプレイの連続当選回数が３回の場合は、３個のリプ連回数図像ＧＲが第１の色彩で表示され、２個のリプ連回数図像ＧＲが第２の色彩で表示される。リプレイの連続当選回数が４回の場合は、４個のリプ連回数図像ＧＲが第１の色彩で表示され、１個のリプ連回数図像ＧＲが第２の色彩で表示される。リプレイの連続当選回数が５回以上の場合は、全てのリプ連回数図像ＧＲが第１の色彩で表示される。リプ連回数図像ＧＲにより、遊技者は、リプレイの連続当選回数を把握することができる。

【０２９５】

第１メーター図像ＧＭは、第１カウンタの数値に応じて段階的に表示態様が変化する。具体的には、第１メーター図像ＧＭ１のうち端部ＭＴの位置を第１カウンタの数値に応じて段階的に移動する。例えば、第１カウンタが加算される毎に、端部ＭＴが正面視で右側に移動し、第１カウンタが閾値「２５６」に到達した場合に、端部ＭＴが第１メーター図像ＧＭ１の右端部側（ＭＡＸ位置）まで移動する。以上の構成によれば、第１メーター図像ＧＭ１により、第１カウンタの現在値が報知される。したがって、遊技者は、第１メーター図像ＧＭ１の表示態様（端部ＭＴの位置）により、第１カウンタが上述した閾値に到

達するまでの期間（遊技回数）を推定することが可能となる。すなわち、本実施形態の構成によれば、周期チャンス状態までの期間を推定することが可能であるとも換言される。

【０２９６】

サブＣＰＵ４１２は、今回の周期チャンス状態が終了した場合、次回の周期チャンス状態の敵キャラクタを敵キャラ決定処理により決定する。具体的には、サブＣＰＵ４１２は、通常Ａ、通常Ｂ、天国Ａ、天国Ｂおよび超天国を含むシナリオ状態（図３９参照）に応じた敵キャラ決定テーブルを参照して、次回の周期チャンス状態の敵キャラクタ、すなわち、次回の周期チャンス状態が第１チャンス状態から第３チャンス状態の何れであるかを決定する。

【０２９７】

図４９は、通常Ａで参照される敵キャラ決定テーブルの概念図である。敵キャラ決定テーブルは、各周期における各敵キャラクタが選択される確率を規定する。例えば、１周期目においては、敵キャラクタＡ（第１チャンス状態）が確率約５９％で選択され、敵キャラクタＢ（第２チャンス状態）が確率約２５％で選択され、敵キャラクタＣ（第３チャンス状態）が確率約１６％で選択される。なお、図４９に示すように、２０周期目の敵キャラクタ（すなわち、天井周期チャンス状態の敵キャラクタ）を、敵キャラクタＡ～Ｃから抽選により決定しているが、天井周期チャンス状態にのみ選択される敵キャラクタＤが必ず決定される構成としてもよい。

【０２９８】

図４９に示すように、各敵キャラクタが選択される確率は、周期毎に相違する。具体的には、敵キャラクタＣが決定される確率は、７周期目が他の周期と比較して高い。また、敵キャラクタＣが決定される確率は、７周期目に次いで３周期目が高い。さらに、敵キャラクタＢが決定される確率は、３周期目が他の周期と比較して高く、３周期目に次いで７周期目が高い。上述したように、敵キャラクタＣの初期ＨＰは「１００」、敵キャラクタＢの初期ＨＰは「２００」、敵キャラクタＡの初期ＨＰは「３００」であり、周期チャンス状態のうち、第３チャンス状態は、第１チャンス状態および第２チャンス状態と比較してＡＴ状態への移行が決定されやすい（敵ＨＰが数値「０」まで減算されやすい）。また、第２チャンス状態は、第１チャンス状態よりＡＴ状態への移行が決定されやすい。

【０２９９】

以上の説明から理解される通り、３周期目および７周期目の周期チャンス状態においては、他の周期と比較してＡＴ状態への移行が決定されやすい。以上の構成によれば、例えばＡＴ状態への移行しやすさが全ての周期で等しい構成と比較して、遊技が変化に富む。なお、ＡＴ状態への移行が決定されやすい周期は、上述した態様に限られない。例えば、３周期目と７周期目に替えて、偶数番目の周期の周期チャンス状態を他の周期と比較してＡＴ状態に移行しやすくしてもよい。また、シナリオ状態に応じてＡＴ状態に移行しやすい周期を異ならせてもよい。例えば、シナリオ状態が通常Ａの場合は、３周期目と７周期目とがＡＴ状態に移行しやすく、シナリオ状態が通常Ｂの場合は、４周期目と８周期目とがＡＴ状態に移行しやすくしてもよい。

【０３００】

図４８に説明を戻す。図４８に示すように、画像ＭＢにおける敵キャラ表示部ＧＥは、周期チャンス状態の画像ＭＡの敵キャラ表示部ＧＥと同様に、敵キャラクタＡから敵キャラクタＣの何れかを表示する。画像ＭＢにおける敵キャラ表示部ＧＥは、次回の周期チャンス状態の敵キャラクタである。すなわち、次回の周期チャンス状態の敵キャラクタが、今回の周期が終了する以前において報知される。

【０３０１】

以上の構成によれば、例えば、敵キャラ表示部ＧＥが敵キャラクタＣを表示した場合、次回の周期チャンス状態が他の周期チャンス状態と比較してＡＴ状態に移行しやすい第３チャンス状態である旨を遊技者は認識することができる。したがって、次回の周期チャンス状態まで遊技する意欲を向上することができる。

【０３０２】

しかし、敵キャラ表示部ＧＥに次回の周期チャンス状態の敵キャラクタを表示させる構成においては、例えば、今回の周期チャンス状態が終了した直後の通常状態において、敵キャラクタＡが表示された場合、次回の周期チャンス状態まで遊技する意欲が低下してしまう場合がある。そこで、本実施形態においては、今回の周期チャンス状態が終了してから所定の期間は、敵キャラ表示部ＧＥに敵キャラクタを表示しない構成を採用した。具体的には、本実施形態においては、第１カウンタが敵キャラ表示値以上になった場合、敵キャラ表示部ＧＥに敵キャラクタを表示する。

【０３０３】

図５０の部分（ａ）は、第１カウンタが敵キャラ表示値より小さい場合の第２表示部ＰＢの模式図であり、図５０の部分（ｂ）は、第１カウンタが敵キャラ表示値以上の場合の第２表示部ＰＢの模式図である。図５０の部分（ａ）から理解される通り、第１カウンタが敵キャラ表示値より小さい場合、敵キャラ表示部ＧＥは、何れの敵キャラクタも表示しない。以上の場合、例えば、敵キャラ表示部ＧＥは文字「？」等を表示する。一方で、図５０の部分（ｂ）から理解される通り、第１カウンタが敵キャラ表示値以上の場合、敵キャラ表示部ＧＥは、敵キャラ決定処理で決定された敵キャラクタを表示する。

【０３０４】

図５１は、敵キャラ表示値決定テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、敵キャラ表示値決定処理において、敵キャラ表示値決定テーブルが規定する確率で敵キャラ表示値を決定する。例えば、敵キャラクタＡの敵キャラ表示値は、確率約１％で数値「０」、確率約１０％で数値「３２」、確率約１％で数値「６４」、確率約５％で数値「９６」、確率役１０％で数値「１２８」、確率約１５％で数値「１６０」、確率約８％で数値「１９２」、確率約８％で数値「２２４」、確率約４２％で数値「２５６」が決定される。なお、敵キャラ表示値が数値「０」である場合は、今回の周期が開始した直後（前回の周期チャンス状態が終了した直後）に敵キャラクタが表示される。また、敵キャラ表示値が数値「２５６」である場合は、今回の周期が終了すると同時（次回の周期チャンス状態が開始すると同時）に敵キャラクタが表示される。

【０３０５】

図５１から理解される通り、敵キャラクタに応じて、敵キャラ表示部ＧＥに表示される時期の傾向が異なる。例えば、敵キャラクタＡは、第１カウンタが数値「０」から数値「１２８」まで加算される期間において、確率約２７％（１％＋１０％＋１％＋５％＋１０％）で表示される。一方で、敵キャラクタＢは、第１カウンタが数値「０」から数値「１２８」まで加算される期間において、確率約４０％（２％＋１０％＋２％＋７％＋１９％）で表示される。敵キャラクタＣは、第１カウンタが数値「０」から数値「１２８」まで加算される期間において、確率約７０％（４％＋１０％＋８％＋８％＋４０％）で表示される。

【０３０６】

また、次回の周期チャンス状態が開始されるまで敵キャラクタが表示されない確率（敵キャラ表示値「２５６」の選択確率）は、敵キャラクタＡが約４２％、敵キャラクタＢが約３２％、敵キャラクタＣが約１０％である。すなわち、次回の周期チャンス状態が開始される以前に、敵キャラクタＡは約５８％の確率で表示され、敵キャラクタＢは約６８％で表示され、敵キャラクタＣは約９０％で表示されるとも換言される。以上の説明から理解される通り、敵キャラクタＡは、敵キャラクタＢおよび敵キャラクタＣと比較して遅い時期に表示される傾向になる。また、敵キャラクタＣは、敵キャラクタＡおよび敵キャラクタＢと比較して早い時期に表示される傾向になる。

【０３０７】

以上の通り、本実施形態においては、第１カウンタが敵キャラ表示値より小さい場合は、敵キャラ表示部ＧＥに敵キャラクタを表示させない。したがって、他の敵キャラクタと比較して撃破しにくい敵キャラクタＡが今回の周期の開始直後に表示され、次回の周期チャンス状態までの遊技の意欲を低下させる事態を抑制することができる。また、本実施形態においては、敵キャラクタに応じて、表示される時期の傾向が異なる。具体的には、敵

キャラクタＡは、他の敵キャラクタと比較して表示される時期を遅い傾向とした。以上の構成によれば、敵キャラクタＡは、他の敵キャラクタと比較して、今回の周期の開始直後に表示されにくくなる。したがって、次回の周期チャンス状態までの遊技意欲の低下を抑制するという効果は格別に顕著である。

【０３０８】

しかし、遊技者によっては、敵キャラクタが表示された時期にかかわらず、次回の周期チャンス状態に移行する以前に、当該敵キャラクタの撃破を諦めて、遊技を終了してしまう場合がある。例えば、遊技者によっては、敵キャラクタＡの撃破は不可能であると考えている場合がある。当該遊技者は、今回の周期の終盤まで遊技した場合であっても、敵キャラクタＡが表示された場合は、その時点で遊技を終了してしまう場合がある。以上の事情を考慮して、本実施形態においては、各敵キャラクタに「表モード」と「裏モード」とを設けた。裏モードの場合、敵キャラクタの初期ＨＰは、表モードの場合の初期ＨＰと比較して小さい。

【０３０９】

具体的には、表モードの各敵キャラクタの初期ＨＰは、初期ＨＰテーブル（図４４参照）に示した通り、敵キャラクタＡが「３００」、敵キャラクタＢが「２００」、敵キャラクタＣが「１００」である。一方で、裏モードが選択された場合、各敵キャラクタの初期ＨＰは、当該敵キャラクタの表モードの初期ＨＰの１／２になる。すなわち、裏モードの敵キャラクタＡの初期ＨＰは「１５０」、裏モードの敵キャラクタＢの初期ＨＰは「１００」、裏モードの敵キャラクタＣの初期ＨＰは「５０」になる。

【０３１０】

図５２は、裏モード決定テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、裏モード決定処理において、今回の周期の敵キャラクタを裏モードにするか否かを決定する。図５２から理解される通り、裏モードが決定される確率は、敵キャラクタに応じて互いに異なる。具体的には、今回の周期が敵キャラクタＡの場合、確率約７５％で表モードが決定され、確率約２５％で裏モードが決定される。また、今回の周期が敵キャラクタＢの場合、確率約８９％で表モードが決定され、確率約１１％で裏モードが決定される。今回の周期が敵キャラクタＣの場合、確率約９６％で表モードが決定され、確率約４％で裏モードが決定される。

【０３１１】

以上の構成によれば、今回の周期で敵キャラクタが表示された場合であっても、当該敵キャラクタのモードが裏モードの可能性がある。裏モードの場合は、表モードの場合と比較して初期ＨＰが小さいため、ＡＴ状態へ移行しやすい。したがって、例えば、敵キャラクタの裏モードを設けない構成と比較して、敵キャラクタが表示されたことで、遊技者が遊技を終了してしまう事態を抑制することができる。

【０３１２】

また、本実施形態においては、図５２から理解される通り、裏モードが決定される確率は、敵キャラクタＡが敵キャラクタＢおよび敵キャラクタＣと比較して高い。また、敵キャラクタＢの裏モードが決定される確率は、敵キャラクタＣの裏モードが決定される確率と比較して高い。すなわち、表モードの初期ＨＰが大きい敵キャラクタほど、裏モードが決定されやすく構成されている。したがって、敵キャラクタが表示されたことで、遊技者が遊技を終了してしまう事態を抑制することができるという効果は格別に顕著である。

【０３１３】

説明を図４８に戻す。図４８に示すように、周期表示部ＧＣは、周期カウンタに応じた態様で表示される。具体的には、周期カウンタの数値が「０」から「１９」に更新される各周期において、周期表示部ＧＣは文字列「１周期目」から「２０周期目」を表示する。例えば、周期カウンタが数値「０」の場合、周期表示部ＧＣは「１周期目」という文字列を表示する。

【０３１４】

本実施形態においては、遊技機１の設定値（１～６）が変更された場合、第１カウンタ

が初期化される。したがって、第２表示部ＰＢ（第１メーター図像ＧＭ１と周期表示部ＧＣと敵キャラ表示部ＧＥとを含む）は、設定値が変更された場合に初期化される。具体的には、設定値が変更された場合、第１メーター図像ＧＭ１は、周期チャンス状態が終了した直後の態様（第１カウンタが数値「０」の場合の態様）で表示され、周期表示部ＧＣには、文字列「１周期目」が表示される。また、本実施形態においては、電源をＯＦＦ状態にした場合、設定値が変更されない場合であっても、第２表示部ＰＢの表示態様が初期化される。ただし、電源が遮断された場合であって、設定値が変更されない場合は、第１カウンタは保持される。

【０３１５】

以上の構成では、数値「０」より大きい第１カウンタが保持された状態で、電源が遮断された場合、電源が復帰した時点で、内部的に記憶された第１カウンタの値と第２表示部ＰＢ（第１メーター図像ＧＭ１）の表示態様とが対応しなくなる。すなわち、内部的に記憶された第１カウンタは、数値「０」より大きいのに対して、第１メーター図像ＧＭ１は第１カウンタが数値「０」の場合の表示態様となる。

【０３１６】

仮に、電源復帰後に獲得された第１カウンタの値のみに応じて、第１メーター図像ＧＭ１の表示態様が更新される構成（以下「対比例」という）を想定する。以上の対比例においては、電源遮断時（電源復帰前）に保持された第１カウンタの値は、第１メーター図像ＧＭ１の表示態様には反映されない。例えば、電源遮断時の第１カウンタが数値「１００」であり、電源復帰後に数値「１５６」が第１カウンタに加算された場合、内部的な第１カウンタは閾値「２５６」に到達するため、周期チャンス状態が開始される。しかし、周期チャンス状態が開始される時点において、第１メーター図像ＧＭ１は、第１カウンタが数値「１５６」の場合の態様で表示される。すなわち、対比例においては、第１メーター図像ＧＭ１の端部ＭＴがＭＡＸ位置に達していない時点で、周期チャンス状態に移行する事態が生じ得る。以上の場合、遊技者は、第１カウンタが初期化されていない旨、すなわち、設定値が変更されていない旨を認識することができる。

【０３１７】

しかし、遊技者によっては、設定値が変更されていることを期待して遊技をする場合がある。したがって、対比例においては、設定値が変更されていない旨が認識され得るため、遊技者の遊技に対する意欲を低下させる問題が生じる。

【０３１８】

以上の事情を考慮して、本実施形態においては、電源断時に保持した第１カウンタの数値と電断復帰後に獲得した第１カウンタの数値とに応じて、第１メーター図像ＧＭ１の表示態様を更新する。以上の構成によれば、電源断時に保持した第１カウンタの数値を第１メーター図像ＧＭ１の表示態様に反映させることができる。例えば、第１メーター図像ＧＭ１の表示態様を内部的な第１カウンタの数値（電断前後の第１カウンタの合計値）に対応させることができる。したがって、第１メーター図像ＧＭ１の端部ＭＴがＭＡＸ位置に達していない時点で周期チャンス状態に移行する事態が抑制され、設定値の変更の有無が特定し難くなる。

【０３１９】

上述した本実施形態の構成を、以下において詳細に説明する。サブＣＰＵ４１２は、電源断時に第１カウンタの数値を保持カウンタに記憶する。保持カウンタは、例えば、サブＲＡＭ４１４に設けられる。また、第１カウンタ加算処理において加算値が決定された場合（リプレイが当選した場合。図３７参照。）であって、保持カウンタが数値「０」以上の場合、当該加算値に加えて付加値を第１カウンタに加算する。

【０３２０】

図５３は、付加値決定テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、リプレイ（Ｘ、Ｙ）が当選した場合であって、保持カウンタが数値「０」以上の場合、上述した第１カウンタ加算処理に加え、付加値決定処理を実行する。サブＣＰＵ４１２は、付加値決定処理において付加値決定テーブルを用いて付加値を決定する。すなわち、リプレイが当選した

場合であって、保持カウンタが数値「０」以上の場合、加算値と付加値とが第１カウンタに加算される。また、サブＣＰＵ４１２は、決定した付加値を保持カウンタから減算する。具体例として、第１カウンタ加算処理で加算値「５ｐｔ」が決定され、付加値決定処理で付加値「１０ｐｔ」が決定された場合を想定する。以上の場合、第１カウンタに「１５ｐｔ」（５ｐｔ＋１０ｐｔ）が加算され、保持カウンタから「１０ｐｔ」が減算される。

【０３２１】

付加値決定テーブルは、図５３に示すように、各付加値の各抽選値を含んで構成される。なお、図５３に示す付加値のうち「全て」が決定された場合、保持カウンタの現在値が付加値として決定される。例えば、保持カウンタに数値「１」が保持されている場合、「全て」が決定され、付加値は「１ｐｔ」となる。

【０３２２】

付加値決定テーブルの各抽選値は、付加値決定処理において乱数値Ｒ３に減算され、減算結果が負数になった付加値が決定される。また、各抽選値は、保持カウンタの現在値の範囲毎に設けられる。したがって、各付加値が決定される確率は、保持カウンタの現在値に応じて相違する。

【０３２３】

具体的には、保持カウンタが数値「１１～２０」の場合は、付加値「全て」または「１０ｐｔ」が決定される。以上の場合、付加値「全て」が決定される確率は約７／８であり、付加値「１０ｐｔ」が決定される確率は約１／８である。保持カウンタが数値「２１～３０」の場合は、付加値「全て」、「１０ｐｔ」または「２０ｐｔ」が決定される。以上の場合、付加値「全て」が決定される確率は約７／８であり、付加値「１０ｐｔ」が決定される確率と付加値「２０ｐｔ」が決定される確率とは何れも約１／１６である。保持カウンタが数値「３１～５０」の場合は、付加値「全て」「１０ｐｔ」「２０ｐｔ」「３０ｐｔ」「４０ｐｔ」の何れかが決定される。以上の場合、付加値「全て」が決定される確率は約７／８であり、付加値「１０ｐｔ」が決定される確率、付加値「２０ｐｔ」が決定される確率、付加値「３０ｐｔ」が決定される確率、付加値「４０ｐｔ」が決定される確率は、何れも約１／３２である。保持カウンタが数値「５１以上」の場合、付加値「全て」、または、「１０ｐｔ」「２０ｐｔ」「３０ｐｔ」「４０ｐｔ」「５０ｐｔ」の何れかが決定される。以上の場合、付加値「全て」が決定される確率は約７／８であり、付加値「１０ｐｔ」が決定される確率、付加値「２０ｐｔ」が決定される確率、付加値「３０ｐｔ」が決定される確率、付加値「４０ｐｔ」が決定される確率、付加値「５０ｐｔ」が決定される確率は、何れも約１／４０である。保持カウンタが数値「１０以下」の場合は、付加値「全て」が決定される。

【０３２４】

以上の通り、本実施形態においては、保持カウンタの数値に応じて第１メーター図像ＧＭ１の表示態様が更新される。したがって、電断時に保持していた第１カウンタの数値を電断復帰後の第１メーター図像ＧＭ１の表示態様の更新に反映させることができる。以上の構成によれば、電断復帰時に第１メーター図像ＧＭ１を初期化しつつ、その後、電断時に保持した第１カウンタの数値と電断復帰後に獲得した第１カウンタの数値との合計値を示す態様で第１メーター図像ＧＭ１を表示することができる。したがって、第１メーター図像ＧＭ１の端部ＭＴがＭＡＸ位置に達していない時点で周期チャンス状態に移行する事態が抑制され、設定値の変更が特定し難くなる。

【０３２５】

また、例えば、当選役にかかわらず付加値を第１カウンタに加算する対比例を想定する。以上の対比例においては、付加値が保持されている場合、すなわち、設定値が変更されていない場合は、リプレイが当選していない場合であっても、第１カウンタに「１」より大きい数値が加算される場合がある。一方で、設定値が変更されている場合は、付加値は保持されないから、リプレイが当選しない場合は、第１カウンタに「１」より大きい数値が加算される場合がない。したがって、当選役にかかわらず付加値が加算される対比例においては、リプレイが当選した場合に第１カウンタに「１」より大きい数値が加算された

場合、設定値が変更されていないことが特定されてしまう。

【０３２６】

以上の事情を考慮して、本実施形態においては、リプレイが当選した遊技において、加算値とともに付加値が第１カウンタに加算される。すなわち、加算値が加算される契機に付加値が第１カウンタに加算される。加算値が加算される場合は、設定値が変更された場合と変更されない場合との双方で、第１カウンタに「１」より大きい数値が加算される。したがって、以上の構成によれば、付加値が加算されたことを遊技者が認識し難く、設定値の変更の有無が特定されることが抑制されるという効果は格別に顕著である。

【０３２７】

また、保持された付加値の全てを、１回の遊技で第１カウンタに加算する構成を対比例として想定する。以上の対比例においては、例えば、保持カウンタが数値「２００」である場合、１回の遊技で第１カウンタに数値「２００」が加算される。しかし、上述したように、加算値の最大値は「１００ｐｔ」である。したがって、１回の遊技で第１カウンタに数値「１００」より大きい数字が加算された場合、遊技者は、付加値が加算されたこと、すなわち、設定値が変更されていないことを認識することができる。以上の事情を考慮して、本実施形態においては、電源断時に保持カウンタに保持された第１カウンタの数値は、付加値として複数回に分けて第１カウンタに加算される。したがって、設定値が変更されていないことを認識されることが抑制されるという効果は格別に顕著である。

【０３２８】

以上が第２表示部ＰＢの表示についての説明である。図４８の第１表示部ＰＡは、当選エリア等に応じて各種の演出を実行する表示部である。具体的には、第１表示部ＰＡは、上述した抽選状態（ＡＴ状態および特別チャンス状態の抽選状態。図３６参照。）と当選エリアとに応じた演出を実行する。

【０３２９】

図５４は、演出抽選テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、サブ状態などに応じて演出抽選テーブルを選択し、各遊技で実行する演出を決定する。図５４には、当選エリア「ハズレ」が決定された通常状態または前兆状態の各遊技で参照される各演出抽選テーブルを例示する。当該各演出抽選テーブルを用いて決定された演出は、例えば、第１表示部ＰＡにおいて実行される。図５４に示すように、各演出抽選テーブルは、演出番号と各演出番号の各抽選値とを含んで構成される。各抽選値は、演出番号の順序で乱数値Ｒ３に減算され、減算の結果が負数になった演出番号が決定される。演出抽選処理で決定された演出番号は、サブＲＡＭ４１４の演出番号格納領域に格納される。

【０３３０】

通常状態および前兆状態においては、演出Ａ１から演出Ａｎ（ｎは２以上の整数）の何れかが決定される。図５４から理解される通り、第１抽選状態から第３抽選状態、ガセ前兆状態および本前兆状態においては、演出Ａ１を含む各演出が共通して選択され得る。したがって、遊技者は、上述したサブ状態の各遊技において、原則、現在のサブ状態を特定できない。ただし、「演出なし」が選択される確率は、各状態で異なるため（第１抽選状態＞第２抽選状態＞第３抽選状態＞ガセ前兆状態＞本前兆状態）、遊技者は演出Ａ１から演出Ａｎまでの何れかが実行された確率から現在のサブ状態を推測することができる。また、例えば、図５４に示す演出Ａｎは、本前兆状態以外では決定されない。したがって、演出Ａｎが決定された場合、遊技者は、現在のサブ状態が本前兆状態であると特定することができる。

【０３３１】

画像ＭＢ（第１表示部ＰＡ、第２表示部ＰＢ）で実行される各種の演出は、例えば、遊技の操作毎に実行される。例えば、スタートレバー２４の操作（遊技の開始操作）がされた場合、および、各停止ボタン２５の操作がされた場合に、各演出が実行される。具体的には、画像ＭＢにおいて、何れも後述する、特リプ示唆演出、メーターアップ演出およびメーターＭＡＸ演出を含む各種の演出が実行される。

【０３３２】

図５５は、第１表示部ＰＡにおける演出と第２表示部ＰＢにおける各演出とを説明する図である。図５５においては、説明のため、図４８に示した画像ＭＢを構成する要素のうち第１表示部ＰＡと第２表示部ＰＢとを抜粋して示す。また、図５５においては、画像ＭＢにおける位置関係とは変更して各表示部を配置する。

【０３３３】

図５５の部分（ａ）は、特リプ示唆演出を説明する図である。特リプ示唆演出が実行される遊技においては、全てのリール１２が停止する以前に、当該遊技で特殊リプレイが停止表示される旨を示唆する。例えば、図５５の部分（ａ）に示すように、スタートレバー２４が操作された際に、第２表示部ＰＢに特リプ示唆図像ＧＦＡが表示される。特リプ示唆図像ＧＦＡは、今回の遊技で特殊リプレイが停止表示されることを示唆する。ただし、特リプ示唆演出が実行された遊技であっても、特殊リプレイが停止表示されない場合があってもよい。

【０３３４】

図５５の部分（ａ）に示すように、第２表示部ＰＢに特リプ示唆図像ＧＦＡが表示される期間において、第１表示部ＰＡは演出態様Ａで表示される。演出態様Ａは、特殊リプレイが停止表示されることを示唆するものであってもよいし、示唆しないものであってもよい。また、演出態様Ａは、特殊リプレイが停止表示されるか否かに応じて実行が決定されてもよいし、特殊リプレイが停止表示されるか否かによらず実行が決定されてもよい。例えば、演出態様Ａにより、通常抽選処理の結果に応じて決定され、ＡＴ状態の当選の有無および特別チャンス状態の当選の有無を報知する。

【０３３５】

特リプ示唆演出が実行された場合、その後の各操作に応じて、後述のメーターアップ演出（またはメーターＭＡＸ演出）が実行される場合がある。すなわち、特リプ示唆演出とメーターアップ演出とが１回の遊技で実行される場合がある。

【０３３６】

図５５の部分（ｂ）は、メーターアップ演出を説明する図である。メーターアップ演出は、特殊リプレイが停止表示された場合に実行される。すなわち、メーターアップ演出は、第１カウンタが加算される場合に実行される。例えば、図５５の部分（ｂ）に示すように、全てのリール１２が停止された際に、第１メーター図像ＧＭ１の端部ＭＴが正面視で右側に距離Ｄだけ移動する。図５５の部分（ｂ）には、メーターアップ演出が実行される直前の端部ＭＴが破線で示されている。また、距離Ｄは、今回の遊技における第１カウンタの加算値に応じる。具体的には、距離Ｄは、加算値が大きいほど長くなる。以上の構成によれば、距離Ｄの長さにより、今回の遊技で決定された加算値の大きさを遊技者が認識することができる。また、メーターアップ演出においては、図５５の部分（ｂ）に示すように、第２表示部ＰＢにメーターアップ報知図像ＧＦＢが表示される。メーターアップ報知図像ＧＦＢは、今回の遊技で第１カウンタに加算値が加算されたことを報知する。

【０３３７】

図５５の部分（ｂ）に示すように、第２表示部ＰＢがメーターアップ演出を実行する期間において、第１表示部ＰＡは演出態様Ｂで表示される。演出態様Ｂは、演出態様Ａと同様に、特殊リプレイが停止表示されることを示唆するものであってもよいし、示唆しないものであってもよい。また、特殊リプレイが停止表示されるか否かに応じて実行が決定されてもよいし、特殊リプレイが停止表示されるか否かによらず実行が決定されてもよい。

【０３３８】

図５５の部分（ｃ）は、メーターＭＡＸ演出を説明する図である。メーターＭＡＸ演出は、特殊リプレイが停止表示される場合であって、第１カウンタが閾値に達した場合に実行される。また、メーターＭＡＸ演出は、全てのリール１２が停止表示した時期に実行される。例えば、図５５の部分（ｃ）に示すように、第２表示部ＰＢに周期終了報知図像ＧＦＣが表示される。周期終了報知図像ＧＦＣは、今回の遊技で第１カウンタが閾値に到達したことを報知する。すなわち、周期終了報知図像ＧＦＣは、今回の周期が終了したことを報知する。また、メーターＭＡＸ演出においては、図５５の部分（ｃ）に示すＭＡＸ位

置に端部ＭＴが位置する。

【０３３９】

図５５の部分（ｃ）に示すように、メーターＭＡＸ演出において、第１表示部ＰＡは演出態様Ｃで表示される。演出態様Ｃは、今回の遊技で第１カウンタが閾値に到達したことを報知する。メーターＭＡＸ演出が実行された次回の遊技から周期チャンス状態が開始される。

【０３４０】

以上の通り、特殊リプレイが停止表示される遊技（リプレイＹが当選した遊技）においては、特殊リプレイが停止表示される以前に特リプ示唆演出が実行される。また、特リプ示唆演出が実行された遊技において、特殊リプレイが停止表示された場合は、メーターアップ演出またはメーターＭＡＸ演出が実行され、メーターＭＡＸ演出が実行された場合は、その後、周期チャンス状態に移行する。以上の構成によれば、特リプ示唆演出が実行されることで、特殊リプレイが停止表示される期待感を煽ることができる。また、特殊リプレイが停止表示された場合、メーターアップ演出およびメーターＭＡＸ演出の何れが実行されるかに注目させることができる。

【０３４１】

図５６の部分（ａ）は、特別チャンスセット数テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、通常抽選処理において特別チャンス状態に当選した場合に、特別チャンスセット数テーブルを参照して特別チャンス状態のセット数を決定する。

【０３４２】

上述したように、特別チャンス状態は、第１モードと第２モードと第３モードとを含んで構成され、通常抽選処理において、何れかのモードの特別チャンス状態が当選する（図３６参照）。特別チャンス状態のセット数は、通常抽選処理で決定された特別チャンス状態の各モードに応じて決定される。具体的には、第１モードの特別チャンス状態が当選した場合は、確率約９７％で１セットが決定され、確率約３％で２セットが決定される。同様に、第２モードの特別チャンス状態が当選した場合は、確率約８７．５％で１セットが決定され、確率約１２．５％で２セットが決定される。また、第３モードの特別チャンス状態が当選した場合は、確率約５０％で１セットが決定され、確率約５０％で２セットが決定される。

【０３４３】

特別チャンス状態が１セットに決定された場合、サブＣＰＵ４１２は、特別チャンスセット数カウンタに数値「１」を加算する。また、特別チャンス状態が２セットに決定された場合、サブＣＰＵ４１２は、特別チャンスセット数カウンタに数値「２」を加算する。また、前兆状態を経て特別チャンス状態に移行すると（図３５参照）、特別チャンスセット数カウンタから数値「１」を減算し、ベルナビカウンタに数値「６」をセットする。ベルナビカウンタは、打順ベルの正解押し順が報知される毎に減算される。ベルナビカウンタが所定の終了値（数値「０」）まで減算された場合に、１セットの特別チャンス状態が終了する。特別チャンスセット数カウンタおよびベルナビカウンタは、例えば、サブＲＡＭ４１４に設けられる。

【０３４４】

図５６の部分（ｂ）は、上乗せナビ決定テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、特別チャンス状態の各遊技において、当選エリアに応じて、上乗せナビ回数を決定する。上乗せナビ回数は、ベルナビカウンタに加算される数値である。したがって、上乗せナビ回数（１回以上）が決定された場合、上乗せナビ回数が決定されない場合と比較して、特別チャンス状態の期間は長くなりやすい。

【０３４５】

図５６の部分（ｂ）に示すように、上乗せナビ決定テーブルは、各当選エリアの各抽選値を含んで構成される。また、各当選エリアの各抽選値は、上乗せナビ回数（０～５回、１０回、２０回）毎に割振られる。各抽選値は、上乗せナビ回数０回から順に、乱数値Ｒ３に減算され、減算結果が負数になった上乗せナビ回数が決定される。

【０３４６】
図５６の部分（ｃ）は、特別チャンスクリア決定テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、特別チャンス状態の各遊技において、当該特別チャンス状態がクリアされるか否かを決定する。具体的には、サブＣＰＵ４１２は、特別チャンス状態においてリプレイ（Ｘ、Ｙ）が当選した場合に、当該特別チャンス状態がクリアされるか否かを決定する。特別チャンス状態がクリアされた場合、ＡＴ状態（開始準備状態）への移行が決定される。例えば、リプレイＸが当選した場合、確率約３％でＡＴ状態に当選する。また、リプレイＹが当選した場合、確率約１０％でＡＴ状態に当選する。すなわち、通常リプレイが停止表示される遊技と比較して、特殊リプレイが停止表示される遊技は、ＡＴ状態に当選しやすい。また、サブＣＰＵ４１２は、特別チャンス状態においてリプレイが当選した場合、リプレイカウンタを加算する。リプレイカウンタは、特別チャンス状態におけるリプレイの当選回数を記憶し、後述の背景変更テーブルの選択に用いられる。リプレイカウンタは、例えば、サブＲＡＭ４１４に記憶される。
【０３４７】
本実施形態においては、リールロックのうちロングロックをメインＣＰＵ３０１が決定した場合、特別チャンス状態のクリアが確定する。特別チャンス状態においてＡＴ状態への移行が決定された場合、当選状態フラグがＯＮ状態に設定される。当選状態フラグは、例えば、サブＲＡＭ４１４に記憶される。
【０３４８】
図５７は、液晶表示装置３０が表示する特別チャンス状態の画像ＭＣの模式図である。図５７に示すように、画像ＭＣは、押し順指示図像ＧＳと残りナビ回数図像ＧＮと背景図像ＧＨとを含んで構成される。
【０３４９】
上述したように、特別チャンス状態においては、各打順ベル（Ａ１～４、Ｂ１～４）の何れかが当選した場合、当該打順ベルの正解押し順を報知する。具体的には、押し順指示図像ＧＳに打順ベルの正解押し順を表示させる。遊技者は、押し順指示図像ＧＳの表示に従って各停止ボタン２５を操作することにより、正解ベルを停止表示させることができる。
【０３５０】
残りナビ回数図像ＧＮは、ベルナビカウンタの現在値を表示する。具体的には、特別チャンス状態の開始直後において、ベルナビカウンタの初期値「６」を表示し、打順ベルが当選する毎に数値を減算させて表示する。また、上乗せナビ回数が決定された場合は、上乗せナビ回数が加算された数値を表示する。なお、本実施形態においては、当選エリアのうち共通ベルが当選した場合、ベルナビカウンタを減算しないが、共通ベルが当選した場合にベルナビカウンタが減算される構成としてもよい。
【０３５１】
背景図像ＧＨは、各図像の背後に表示される。具体的には、図５７に示すように、背景図像ＧＨは、特定の色彩で表示される環状の図像である。背景図像ＧＨの外周縁は、画面ＭＣの内周に位置し、背景図像ＧＨの内周縁は、波形に表示される。また、背景図像ＧＨは、複数の表示態様（色彩）に切替えて表示される。具体的には、白色、青色、緑色、赤色または虹色に背景図像ＧＨの色彩が切替えられる。サブＣＰＵ４１２は、背景変更処理において、背景図像ＧＨの色彩を切替えるか否かを決定する。
【０３５２】
図５８は、背景変更処理において用いられる複数の背景変更テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、特別チャンス状態において、当選状態フラグ（ＡＴ状態が当選しているか否か）と特別チャンスセット数カウンタ（残りセット数の有無）とリプレイカウンタ（リプレイの当選回数）とに応じて背景変更テーブルを選択する。具体的には、各背景変更テーブルは、第１グループから第４グループの何れかに属し、サブＣＰＵ４１２は、当選状態フラグと特別チャンスセット数カウンタとリプレイカウンタとに応じて何れかのグループを選択し、選択したグループの何れかの背景変更テーブルを決定する。

【０３５３】
第１グループの背景変更テーブルは、当選状態フラグがＯＦＦ状態（ＡＴ非当選）の場合であって、当選状態リプレイカウンタが数値「１０」以下の場合に選択される。また、第２グループの背景変更テーブルは、当選状態フラグがＯＦＦ状態の場合であって、当選状態リプレイカウンタが数値「１０」より大きい場合に選択される。本実施形態においては、第２グループの背景変更テーブルが選択された場合、第１グループの背景変更テーブルが選択された場合と比較して、背景が変更されやすい。すなわち、リプレイの当選回数が多いほど、背景図像ＧＨの表示が変更されやすい。
【０３５４】
第３グループの背景変更テーブルは、当選状態フラグがＯＮ状態（ＡＴ当選済み）の場合であって特別チャンスセット数カウンタが数値「０」ではない場合に選択される。また、第４グループの背景変更テーブルは、当選状態フラグがＯＮ状態の場合であって、特別チャンスセット数カウンタが数値「０」の場合に選択される。詳細には後述するが、第４グループの背景変更テーブルによっては、背景図像ＧＨの色彩が「虹色」に変更され得る。一方で、第３グループの背景変更テーブルによっては、背景図像ＧＨの色彩が「虹色」に変更されない。
【０３５５】
図５８の部分（ａ）は、第１グループの背景変更テーブルの概念図である。図５８の部分（ａ）に示すように、第１グループの背景変更テーブルが用いられる場合（当選状態フラグ＝ＯＦＦ、リプレイカウンタ≦１０）、背景図像ＧＨの色彩が白色の場合は、確率約９４％で色彩が白色に維持され、確率約５％で青色に変更され、確率約１％で緑色に変更される。同様に、背景図像ＧＨの色彩が青色の場合は、確率約９４％で色彩が青色に維持され、確率約５％で緑色に変更され、確率約１％で赤色に変更される。また、背景図像ＧＨの色彩が緑色の場合は、確率約９５％で色彩が緑色に維持され、確率約５％で赤色に変更される。背景図像ＧＨの色彩が赤色の場合は、確率１００％で色彩が赤色に維持される。すなわち、第１グループの背景変更テーブルが選択された場合、背景図像ＧＨの色彩は、虹色には変更されない。
【０３５６】
図５８の部分（ｂ）は、第２グループの背景変更テーブルの概念図である。図５８の部分（ｂ）に示すように、第２グループの背景変更テーブルが用いられる場合（当選状態フラグ＝ＯＦＦ、リプレイカウンタ＞１０）、背景図像ＧＨの色彩が白色の場合は、確率約８９％で色彩が白色に維持され、確率約１０％で青色に変更され、確率約１％で緑色に変更される。同様に、背景図像ＧＨの色彩が青色の場合は、確率約８９％で色彩が青色に維持され、確率約１０％で緑色に変更され、確率約１％で赤色に変更される。また、背景図像ＧＨの色彩が緑色の場合は、確率約９０％で色彩が緑色に維持され、確率約１０％で赤色に変更される。背景図像ＧＨの色彩が赤色の場合は、確率１００％で色彩が赤色に維持される。すなわち、第２グループの背景変更テーブルが選択された場合、第１グループの背景変更テーブルが選択された場合と同様に、背景図像ＧＨの色彩は、虹色には変更されない。
【０３５７】
図５８の部分（ｃ）は、第４グループに属する背景変更テーブルの概念図である。図５８の部分（ｃ）に示すように、第４グループの背景変更テーブルが用いられる場合（当選状態フラグ＝ＯＮ、特別チャンスセット数カウンタ＝０）、背景図像ＧＨの色彩が白色の場合は、確率約８９％で色彩が白色に維持され、確率約１０％で青色に変更され、確率約１％で緑色に変更される。同様に、背景図像ＧＨの色彩が青色の場合は、確率約８９％で色彩が青色に維持され、確率約１０％で緑色に変更され、確率約１％で赤色に変更される。また、背景図像ＧＨの色彩が緑色の場合は、確率約８９％で色彩が緑色に維持され、確率約１０％で赤色に変更され、確率約１％で虹色に変更される。背景図像ＧＨの色彩が赤色の場合は、確率約９０％で色彩が赤色に維持され、確率約１０％で虹色に変更される。
【０３５８】

図５８の部分（ｄ）は、第３グループに属する背景変更テーブルの概念図である。第３グループの背景変更テーブルが用いられる場合（当選状態フラグ＝ＯＮ、特別チャンスセット数カウンタ≠０）、背景図像ＧＨの色彩が白色の場合は、確率約８９％で色彩が白色に維持され、確率約１０％で青色に変更され、確率約１％で緑色に変更される。同様に、背景図像ＧＨの色彩が青色の場合は、確率約８９％で色彩が青色に維持され、確率約１０％で緑色に変更され、確率約１％で赤色に変更される。また、背景図像ＧＨの色彩が緑色の場合は、確率約９０％で色彩が緑色に維持され、確率約１０％で赤色に変更される。背景図像ＧＨの色彩が赤色の場合は、確率１００％で色彩が赤色に維持される。

【０３５９】

以上の説明から理解される通り、ＡＴ状態が当選しているか否かに応じて背景変更テーブルが選択されるため、背景図像ＧＨの色彩により、ＡＴ状態に当選していることを示唆することができる。また、背景図像ＧＨの色彩は、ＡＴ状態が当選している場合に虹色に変更される一方で、ＡＴ状態が当選していない場合は虹色に変更されない。したがって、背景図像ＧＨの色彩が虹色に変更することにより、ＡＴ状態が当選している旨が報知される。

【０３６０】

また、以上の説明から理解される通り、ＡＴ状態に当選している場合であって、特別チャンス状態の残りセット数がない場合、ＡＴ状態の当選が報知される（背景図像ＧＨが虹色に表示される）。一方で、ＡＴ状態に当選している場合であっても、特別チャンス状態の残りセット数がある場合は、ＡＴ状態の当選が報知されない。本実施形態においては、ＡＴ状態に当選している期間であって、特別チャンス状態の残りセット数がない期間を「確定報知可能期間」という。また、ＡＴ状態に当選している期間であって、特別チャンス状態の残りセット数がある期間を「確定報知禁止期間」という。

【０３６１】

図５９は、特別チャンス状態が当選した場合の遊技のタイムチャートである。図５９において、特別チャンスセット数カウンタを「ＣＳ」と表記する。また、ベルナビカウンタを「ＣＮ」と表記し、当選状態フラグを「ＦＴ」と表記する。なお、図５９の数値「Ｎ」は、１より大きい自然数である。

【０３６２】

図５９の部分（ａ）は、１セットの特別チャンス状態が当選（図５６の部分（ａ）参照）した場合の遊技のタイムチャートである。以上の場合において、特別チャンスセット数カウンタに数値「１」が加算される。その後、前兆状態が終了すると、特別チャンスセット数カウンタから数値「１」が減算され、ベルナビカウンタが初期値「６」にセットされ、特別チャンス状態に移行する（図５９（ａ）のＡ－１）。特別チャンス状態において、打順ベルの正解押し順が報知されると、ベルナビカウンタが数値「１」減算される（図５９（ａ）のＡ－２）。

【０３６３】

特別チャンス状態において、ＡＴ状態に当選すると、当選状態フラグがＯＮ状態（数値「１」）に設定される（図５９（ａ）のＡ－３）。また、ＡＴ状態に当選すると、サブＣＰＵ４１２は、参照する背景変更テーブルを切替える。具体的には、背景図像ＧＨの色彩として虹色が選択されない背景変更テーブルから虹色が選択される背景変更テーブルに切替える。すなわち、特別チャンスセット数カウンタが数値「０」の状態でＡＴ状態に当選すると、確定報知可能期間が開始する。また、ベルナビカウンタが数値「０」まで減算された場合（図５８（ａ）のＡ－４）、特別チャンス状態が終了して開始準備状態に移行する。

【０３６４】

図５９の部分（ｂ）は、２セットの特別チャンス状態が当選した場合の遊技のタイムチャートである。以上の場合において、特別チャンスセット数カウンタに数値「２」が加算される。その後、前兆状態が終了すると、特別チャンスセット数カウンタから数値「１」が減算され、ベルナビカウンタが初期値「６」にセットされ、特別チャンス状態（１セッ

ト目）に移行する（図５９（ｂ）のＢ－１）。
【０３６５】
特別チャンス状態において、ＡＴ状態に当選すると、当選状態フラグがＯＮ状態に設定され（図５９（ｂ）のＢ－２）、サブＣＰＵ４１２は、参照する背景変更テーブルを切替える。特別チャンスセット数カウンタが数値「０」以外の場合、ＡＴ状態に当選した後に確定報知禁止期間が開始し、当該確定報知禁止期間で参照される背景変更テーブルにおいては、背景図像ＧＨの色彩として虹色が選択されない。すなわち、２セットの特別チャンス状態が当選した場合、１セット目にＡＴ状態が当選した場合であっても、その後の１セット目の特別チャンス状態において、背景図像ＧＨの色彩は虹色に変更されない。
【０３６６】
図５９の部分（ｂ）に示すように、２セットの特別チャンス状態が当選した場合は、ベルナビカウンタが数値「０」まで減算されると、１セット目の特別チャンス状態が終了し、その後、２セット目の特別チャンス状態が開始する（図５９（ｂ）のＢ－３）。２セット目の特別チャンス状態が開始される場合は、１セット目が開始される場合と同様に、特別チャンスセット数カウンタが数値「１」減算され、ベルナビカウンタに初期値「６」が格納される。図５９の部分（ｂ）に示すように、２セット目の特別チャンス状態は、確定報知可能期間である。
【０３６７】
図５９の部分（ｃ）は、対比例の遊技のタイムチャートである。対比例においては、確定報知禁止期間が設けられていない点において、本実施形態と相違する。仮に、対比例において、２セットの特別チャンス状態が当選し、且つ、１セット目の特別チャンス状態においてＡＴ状態が当選した場合を想定する。以上の場合、１セット目の特別チャンス状態おいて、背景図像ＧＨの色彩が虹色に変更され得る。すなわち、２セット目が開始される以前に、遊技者に対してＡＴ状態に当選した旨が報知される。
【０３６８】
ところで、遊技者によっては、ＡＴ状態の当選が報知された場合、残りナビ回数図像ＧＮが表示する打順ベルの残りナビ回数が数値「０」まで減算された後に、ＡＴ状態（開始準備状態）に移行することを期待している場合がある。しかし、対比例の構成においては、打順ベルの残りナビ回数が数値「０」に減算された後に、再度数値「６」に変更され、特別チャンス状態が継続する。以上の構成においては、１セット目が終了した後にＡＴ状態に移行することを期待していた遊技者にとっては、２セット目の特別チャンス状態が煩わしく感じる場合がある。
【０３６９】
以上の問題を解決する構成として、ＡＴ状態に当選した遊技において、その旨を報知するとともに、当該報知を実行した直後に特別チャンス状態を終了してＡＴ状態に移行させる構成が採用され得る。以上の構成によれば、ＡＴ状態の当選が報知されているにもかかわらず、特別チャンス状態が継続することがない。しかし、以上の構成においては、打順ベルの正解押し順が６回報知される以前に特別チャンス状態が終了する場合がある。また、遊技者によっては、ＡＴ状態に当選した場合であっても、残りナビ回数を消化した後にＡＴ状態に移行することを希望する場合がある。したがって、ＡＴ状態の当選報知の直後に特別チャンス状態を終了する構成においては、上述した遊技者の希望に沿うことができない。
【０３７０】
以上の事情を考慮して、本実施形態の特別チャンス状態においては、全ての残りナビ回数を消化した後にＡＴ状態に移行するとともに、２セット目に継続する場合は１セット目に背景図像ＧＨが虹色に変化しない。以上の構成によれば、ＡＴ状態の当選が報知されたセットが終了した場合にＡＴ状態に移行することを希望する遊技者と、全ての残りナビ回数を消化した後にＡＴ状態に移行することを希望する遊技者との双方の希望に沿うことが出来る。
【０３７１】

次に、前兆状態における各種の演出について説明する。上述したように、通常状態においてレア役が当選すると、通常抽選処理が実行され（図３６参照）、ＡＴ状態またはＳＰ状態が当選した場合は本前兆状態に移行し、当選しない場合はガセ前兆状態に移行する。本実施形態においては、前兆状態が終了する場合に、複数の遊技（例えば３ゲーム）に亘り連続演出が実行される場合がある。また、当該連続演出の最終遊技（前兆状態の最終遊技）において、ＡＴ状態またはＳＰ状態の当選の有無が報知される。さらに、連続演出が開始される以前の遊技において、特殊前兆状態（本前兆状態またはガセ前兆状態）に移行する場合がある。特殊前兆状態においては、通常状態に表示される画像ＭＢ（図４８参照）に替えて、画像ＭＤが液晶表示装置３０に表示される。

【０３７２】

前兆状態に移行するか否かは、レア役当選時に抽選により決定される。前兆状態への移行が決定された場合、前兆状態のゲーム数を「０」～「３２」ゲームのうちの何れかに決定する。また、連続演出を実行するか否かは、前兆状態のゲーム数に応じて決定される。具体的には、前兆ゲーム数として「３」ゲーム以上が決定された場合に、連続演出を実行するか否かが抽選により決定される。また、連続演出を実行する場合は、当該連続演出のゲーム数が決定される。

【０３７３】

特殊前兆状態に移行するか否かは、前兆状態のゲーム数と連続演出のゲーム数とに応じて決定される。具体的には、前兆状態のゲーム数から連続演出のゲーム数を減算した結果が「１０」ゲーム以上である場合に、特殊前兆状態に移行するか否かが抽選により決定される。一方で、減算結果が「１０」ゲームより小さい場合は、特殊前兆状態に移行しない。

【０３７４】

図６０は、特殊前兆状態で表示される画像ＭＤの模式図である。画像ＭＤは、第１の領域ＦＡと第２の領域ＦＢとを含んで構成される。第１の領域ＦＡには、複数の味方キャラクタＧＫ（ＧＫＡ、ＧＫＢ、ＧＫＣ）の何れかが表示される。具体的には、特殊前兆状態の各遊技において、味方キャラクタＧＫＡ、味方キャラクタＧＫＢまたは味方キャラクタＧＫＣの何れかが所定の確率で第１の領域ＦＡに表示される。第１の領域ＦＡに表示する味方キャラクタＧＫは、各遊技において抽選により決定される。一方で、第２の領域ＦＢには、味方キャラクタＧＫＤが表示される。味方キャラクタＧＫＤは、特殊前兆状態において第２の領域ＦＢに継続して表示される。また、第１の領域ＦＡおよび第２の領域ＦＢにおいては、サブ状態（本前兆中であるか否か）と当選エリアと特殊前兆状態の残り遊技回数とに応じて各演出が実行される。

【０３７５】

図６１の部分（ａ）は、特殊前兆状態および連続演出を説明するためのタイムチャートである。図６１の部分（ａ）に示すように、特殊前兆状態は、第１期間と第２期間とに区分される。第１期間は、特殊前兆状態の残りゲーム数が６ゲーム以上の期間であり、第２期間は、特殊前兆状態の残りゲーム数が５ゲーム以下の期間である。第１期間においては、第１の確率で第１の領域ＦＡの味方キャラクタＧＫが切替えられる。一方で、第２期間においては、第１の確率より高い第２の確率で第１の領域ＦＡの味方キャラクタＧＫが切替えられる。ただし、第２期間の最終遊技（特殊前兆状態の最終遊技）において第１の領域ＦＡに表示される味方キャラクタＧＫは、最終遊技以外における抽選（第１の確率または第２の確率による抽選）とは異なる確率で抽選される。

【０３７６】

具体的には、第１期間においては、前回の遊技で第１の領域ＦＡに味方キャラクタＧＫＡが表示されている場合、今回の遊技において、確率約１／２で味方キャラクタＧＫＡが継続して表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＢが表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＣが表示される。同様に、前回の遊技で第１の領域ＦＡに味方キャラクタＧＫＢが表示されている場合、今回の遊技において、確率約１／２で味方キャラクタＧＫＢが継続して表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＡが表示され、確率約１／

４で味方キャラクタＧＫＣが表示される。前回の遊技で第１領域ＦＡに味方キャラクタＧＫＣが表示されている場合、今回の遊技において、確率約１／２で味方キャラクタＧＫＣが継続して表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＡが表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＢが表示される。

【０３７７】

一方、第２期間においては、前回の遊技で第１の領域ＦＡに味方キャラクタＧＫＡが表示されている場合、今回の遊技において、確率約１／５で味方キャラクタＧＫＡが継続して表示され、確率約２／５で味方キャラクタＧＫＢが表示され、確率約２／５で味方キャラクタＧＫＣが表示される。同様に、前回の遊技で第１の領域ＦＡに味方キャラクタＧＫＢが表示されている場合、今回の遊技において、確率約１／５で味方キャラクタＧＫＢが継続して表示され、確率約２／５で味方キャラクタＧＫＡが表示され、確率約２／５で味方キャラクタＧＫＣが表示される。前回の遊技で第１領域ＦＡに味方キャラクタＧＫＣが表示されている場合、今回の遊技において、確率約１／５で味方キャラクタＧＫＣが継続して表示され、確率約２／５で味方キャラクタＧＫＡが表示され、確率約２／５で味方キャラクタＧＫＢが表示される。

【０３７８】

特殊前兆状態の最終遊技においては、本前兆状態とガセ前兆状態とで異なる確率で第１の領域ＦＡの味方キャラクタＧＫが切替えられる。具体的には、本前兆状態の特殊前兆状態の最終遊技においては、前回の遊技で第１の領域ＦＡに味方キャラクタＧＫＡが表示されている場合、今回の遊技において、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＡが継続して表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＢが表示され、確率約１／２で味方キャラクタＧＫＣが表示される。同様に、前回の遊技で第１の領域ＦＡに味方キャラクタＧＫＢが表示されている場合、今回の遊技において、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＢが継続して表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＡが表示され、確率約１／２で味方キャラクタＧＫＣが表示される。前回の遊技で第１領域ＦＡに味方キャラクタＧＫＣが表示されている場合、今回の遊技において、確率約１／２で味方キャラクタＧＫＣが継続して表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＡが表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＢが表示される。すなわち、本前兆状態の場合、特殊前兆最終遊技においては、味方キャラクタＧＫＣが表示されやすい。

【０３７９】

一方で、ガセ前兆状態の場合、特殊前兆状態の最終遊技においては、前回の遊技で第１の領域ＦＡに味方キャラクタＧＫＡが表示されている場合、確率約１／２で味方キャラクタＧＫＡが継続して表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＢが表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＣが表示される。同様に、前回の遊技で第１の領域ＦＡに味方キャラクタＧＫＢが表示されている場合、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＢが継続して表示され、確率約１／２で味方キャラクタＧＫＡが表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＣが表示される。また、前回の遊技で第１領域ＦＡに味方キャラクタＧＫＣが表示されている場合、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＣが継続して表示され、確率約１／２で味方キャラクタＧＫＡが表示され、確率約１／４で味方キャラクタＧＫＢが表示される。すなわち、ガセ前兆状態の場合、特殊前兆最終遊技においては、味方キャラクタＧＫＣ以外が表示されやすい。

【０３８０】

以上の構成においては、味方キャラクタＧＫＣの遊技で特殊前兆状態が終了（連続演出に発展）した場合、他の味方キャラクタＧＫよりＡＴ状態に当選している可能性が高いため、遊技者は、味方キャラクタＧＫＣが表示されている遊技では、当該遊技で特殊前兆状態が終了することを期待する。一方で、味方キャラクタＧＫＣ以外が表示されている遊技では、特殊前兆状態が継続することを期待する。特殊前兆状態が終了すると、連続演出が実行され、連続演出の最終遊技（前兆状態の最終遊技）において、ＡＴ状態に当選していたか否かが報知される。

【０３８１】

図６１の部分（ｂ）は、対比例における第１の領域ＦＡの味方キャラクタＧＫの切替の態様を説明する図である。対比例においては、味方キャラクタＧＫＡ、味方キャラクタＧＫＢ、味方キャラクタＧＫＣの順に段階的に表示が切替えられ、味方キャラクタＧＫＢが表示された以降の遊技においては、味方キャラクタＧＫＡが表示されず、味方キャラクタＧＫＣが表示された以降の遊技においては、味方キャラクタＧＫＡおよび味方キャラクタＧＫＢが表示されない点において本実施形態と相違する。

【０３８２】

対比例においても、味方キャラクタＧＫＣが表示された遊技で特殊前兆状態が終了した場合は、味方キャラクタＧＫＣ以外が表示された遊技で特殊前兆状態が終了した場合と比較して、ＡＴ状態に当選している期待度が高い。したがって、遊技者は、特殊前兆状態において、味方キャラクタＧＫＣが表示されていない場合は、味方キャラクタＧＫＣに切替わることを希望しながら遊技することとなる。しかし、味方キャラクタＧＫＣが表示された以降は、第１の領域ＦＡの味方キャラクタＧＫＣは切替わらないため、遊技者によっては、第１の領域ＦＡに対する興味が失われる場合がある。

【０３８３】

本実施形態においては、味方キャラクタＧＫＡ、味方キャラクタＧＫＢおよび味方キャラクタＧＫＣが相互に切替えて表示される。すなわち、味方キャラクタＧＫＣが表示された場合であっても、その後、味方キャラクタＧＫＣ以外に切り替わる可能性がある。したがって、味方キャラクタＧＫＣが表示された以降の遊技においても、第１の領域ＦＡに表示される味方キャラクタＧＫに遊技者の興味を引くことができる。

【０３８４】

また、本実施形態においては、特殊前兆状態の第２期間（特殊前兆状態の終盤）において、第１期間（特殊前兆状態の序盤）と比較して、第１の領域ＦＡに表示される味方キャラクタＧＫが頻繁に切替わる。したがって、第１の領域ＦＡに表示される味方キャラクタＧＫに遊技者の興味を引くことができるという効果は格別に顕著である。

【０３８５】

図６２は、ＡＴレベル決定テーブルの概念図である。ＡＴレベル決定テーブルは、上述したＡＴ開始回胴演出（図１７参照）が実行される場合、すなわち、サブ状態がＡＴ状態に移行する場合に用いられる。本実施形態においては、ＡＴレベル決定テーブルを用いて決定されるＡＴレベルを「最終ＡＴレベル」という場合がある。また、上述したように、サブＣＰＵ４１２は、通常抽選処理において、ＡＴレベル０からＡＴレベル３の何れかのＡＴ状態を決定する（図３６参照）。本実施形態においては、通常抽選処理で決定されるＡＴレベルを「先決めＡＴレベル」という場合がある。なお、先決めＡＴレベルは、例えば、前兆状態において演出により示唆される場合がある。

【０３８６】

最終ＡＴレベルは、先決めＡＴレベルとＡＴ開始回胴演出で赤セブン揃いが停止表示されたライン（中段、下段、上段、右上りおよび右下りライン。図１８参照。）とに応じて決定される。なお、上述したように、通常状態において１５００回遊技した場合、ＡＴ状態に移行する。以上の場合において、先決めＡＴレベルは、ＡＴレベル２またはＡＴレベル３になる。

【０３８７】

図６２に示すように、ＡＴレベル決定テーブルは、先決めＡＴレベル毎に設けられる。図６２の部分（ａ）は、先決めＡＴレベル０の場合に参照されるＡＴレベル決定テーブルであり、図６２の部分（ｂ）は、先決めＡＴレベル１の場合に参照されるＡＴレベル決定テーブルであり、図６２の部分（ｃ）は、先決めＡＴレベル２の場合に参照されるＡＴレベル決定テーブルであり、図６２の部分（ｄ）は、先決めＡＴレベル３の場合に参照されるＡＴレベル決定テーブルである。

【０３８８】

ＡＴレベル決定テーブルは、最終ＡＴレベル毎の各抽選値を含み、各抽選値は、ＡＴ開始回胴演出における赤セブン揃いの停止ライン毎に設けられている。例えば、図６２の部

分（ａ）に示すように、先決めＡＴレベル０の場合であって、赤セブン揃いの停止ラインが中段の場合、最終ＡＴレベル０以外の抽選値は「０」である。したがって、先決めＡＴレベル０の場合であって、赤セブン揃いの停止ラインが中段の場合、最終ＡＴレベル０が決定される。一方で、赤セブン揃いが下段ラインに停止表示した場合、最終ＡＴレベル１から最終ＡＴレベル３の各々に数値「０」以上の抽選値が割り振られている。したがって、先決めＡＴレベル０の場合であって、赤セブン揃いの停止ラインが下段ラインの場合、最終ＡＴレベル１から最終ＡＴレベル３の何れかが決定される。同様に、赤セブン揃いが上段ラインまたは右上りラインに停止表示した場合、最終ＡＴレベル２または最終ＡＴレベル３が決定される。赤セブン揃いの停止ラインが右下がりラインの場合、ＡＴレベル３以外の抽選値は「０」であり、ＡＴレベル３が決定される。

【０３８９】

以上の通り、ＡＴ開始回胴演出における赤セブン揃いの停止ラインに応じて、先決めＡＴレベルよりＡＴレベルが昇格する。具体的には、赤セブン揃いの停止ラインが下段ラインの場合、ＡＴレベル１以上に昇格する。また、赤セブン揃いの停止ラインが上段ラインまたは右上りラインの場合、ＡＴレベル２以上に昇格する。また、赤セブン揃いの停止ラインが右下りラインの場合、ＡＴレベル３に昇格する。

【０３９０】

図６２の部分（ｂ）および部分（ｃ）から理解されるように、先決めＡＴレベル１および先決めＡＴレベル２の場合も、先決めＡＴレベル０の場合と同様に、赤セブン揃いが中段ライン以外に停止表示された場合、ＡＴレベルが昇格する場合がある。先決めＡＴレベル３の場合は、図６２の部分（ｄ）から理解される通り、最終ＡＴレベル３になる。

【０３９１】

以上の通り、本実施形態によれば、先決めＡＴレベルより高いレベルの最終ＡＴレベルが、赤セブン揃いの停止ラインに応じて決定され得る。したがって、赤セブン揃いの停止ラインに応じて、より高いＡＴレベルのＡＴ状態への期待感を遊技者に付与することができる。

【０３９２】

図６３は、第２加算テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、ＡＴレベルと後述するＡＴ中加算状態（低確率状態、高確率状態、超高確率状態）とに応じた第２加算テーブルを用いて、第２カウンタの加算値を決定する。ＡＴレベルは、上述したＡＴレベル０からＡＴレベル３とＡＴレベルＥＸとを含んでいる。ＡＴレベルＥＸは、通常状態からＳＰ状態を介してＡＴ状態に移行した場合に決定される。本実施形態においては、ＡＴレベルとＡＴ中加算状態との組合せに応じた第２加算テーブルが用いられることで、各遊技における加算値の期待値は、ＡＴレベルとＡＴ中加算状態とに応じた大きさになる。例えば、ＡＴレベル０でＡＴ中加算状態が低確率状態の遊技と比較して、ＡＴレベルＥＸでＡＴ中加算状態が超高確率状態の遊技は、各遊技で決定される加算値の期待値が大きい。

【０３９３】

ＡＴ状態において、サブＣＰＵ４１２は、特殊リプレイが停止表示される遊技において加算値を決定する。また、ＡＴ状態においては、特殊リプレイが停止表示される停止操作順序が報知される。

【０３９４】

図６３に示すように、第２加算テーブルは、各加算値の各抽選値を含んで構成される。サブＣＰＵ４１２は、第２カウンタ加算処理において、各抽選値を乱数値Ｒ３に減算し、減算結果が負数になった加算値を第２カウンタに加算する。具体的には、特殊リプレイが停止表示された場合は、「１ｐｔ」「３ｐｔ」「５ｐｔ」「１０ｐｔ」「２０ｐｔ」「５０ｐｔ」の何れかの加算値が決定される。また、各加算値の各抽選値は、リプレイ連続カウンタの数値毎に設けられ、リプレイ連続カウンタが大きいほど加算値の期待値が大きくなる。

【０３９５】

図６４は、ＡＴ中加算状態を切替える場合に参照されるＡＴ中加算状態決定テーブルの

概念図である。ＡＴ中加算状態は、通常状態における加算状態（図４０参照）と同様に、各遊技の当選エリアに応じて変更される。ＡＴ中加算状態は、低確率状態と、低確率状態より各遊技での加算値の期待値が大きい高確率状態と、高確率状態より各遊技での加算値の期待値が大きい超高確率状態とを含んで構成される。本実施形態においては、超高確率状態は、高確率状態および低確率状態と比較して、特殊リプレイの正解押し順が報知されやすい。また、高確率状態は、低確率状態と比較して、特殊リプレイの正解押し順が報知されやすい。さらに、超高確率状態で特殊リプレイが停止表示された場合、高確率状態および低確率状態と比較して、大きな加算値が決定されやすい。また、高確率状態で特殊リプレイが停止表示された場合、低確率状態と比較して、大きな加算値が決定されやすい。ＡＴ中加算状態は、当選エリアのうち弱レア役または強レア役が当選した場合に上位の状態に変更され、打順ベル（Ａ１～４、Ｂ１～４）が当選した場合に下位の状態に変更される。

【０３９６】

各ＡＴ中加算状態決定テーブルは、図６４の部分（ａ）に示す低確率状態で参照される加算状態決定テーブルと、図６４の部分（ｂ）に示す高確率状態で参照される加算状態決定テーブルと、図６４の部分（ｃ）に示す超高確率状態で参照される加算状態決定テーブルとを含んで構成される。また、各ＡＴ中加算状態決定テーブルは、各ＡＴ中加算状態の各抽選値を含む。サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ中加算状態決定処理において、各抽選値を乱数値Ｒ３に減算し、減算結果が負数になったＡＴ中加算状態に移行する。また、各抽選値は、当選エリアと当該当選エリアが当選した遊技のリールロック（ショートロック、ミドルロック、ロングロック）の種類との組合せ毎に設けられる。

【０３９７】

図６５は、ＡＴ状態において液晶表示装置３０に表示される画像ＭＥの模式図である。図６５に示すように、画像ＭＥは、表示領域ＦＭと第３表示部ＰＣと押し順指示図像ＧＳとを含んで構成される。表示領域ＦＭにおいて、例えば、当選エリアに応じた演出、ＡＴレベルおよびＡＴ中加算状態を示唆する演出、後述する特別ＡＴ状態の当選を示唆する演出を含む各種の演出が実行される。ＡＴ状態（特別ＡＴ状態を含む）において、押し順指示図像ＧＳにより、打順ベルの正解押し順および特殊リプレイを停止表示するための停止操作順序が報知される。

【０３９８】

第３表示部ＰＣは、第２メーター図像ＧＭ２を含んで構成される。第２メーター図像ＧＭ２は、第２カウンタに応じた態様で表示される。具体的には、第２メーター図像ＧＭ２は端部ＭＴを含んで構成される。端部ＭＴは、第２カウンタが加算される毎に第３表示部ＰＣの内周の近傍を時計回りに移動し、第２カウンタが所定の閾値「１００」に到達した場合、図６５に示す位置ＭＴｍａｘまで移動する。また、第３表示部ＰＣには、第２カウンタの現在値を示す文字列が表示される。例えば、第２カウンタの現在値が「２０」である場合、第３表示部ＰＣに「２０ｐｏｉｎｔ」という文字列が表示される。

【０３９９】

画像ＭＥには、残り枚数カウンタの現在値を報知する情報（図６５の「ＬＡＳＴ１５０枚」という文字列）、ＡＴ状態の遊技回数（図６５の「ＴＯＴＡＬ１００ゲーム」という文字列）、および、ＡＴ状態において獲得したメダルの枚数（図６５の「ＧＥＴ２７０枚」という文字列）が表示される。残り枚数カウンタは、例えば、サブＲＡＭ４１４に設けられている。また、ＡＴ状態の遊技回数および獲得したメダルの枚数は、例えば、サブＲＡＭ４１４に記憶される。本実施形態においては、ＡＴ状態が開始された場合、残り枚数カウンタの初期値として「１５０」または「３００」が格納される。本実施形態においては、残り枚数カウンタの初期値は、確率約１５／１６で「１５０」が決定され、確率約１／１６で「３００」が決定される。

【０４００】

第２カウンタが閾値「１００」に到達した場合、サブ状態が上乗せ待機状態に移行する。上乗せ待機状態においては、上述した白黒セブン回胴演出（図２３参照）が実行可能と

なる停止操作順序（図１６に示す順序１）が報知される。また、白黒セブン回胴演出において白セブン揃いが停止表示された場合は、コンボ回胴演出およびラッシュ回胴演出が実行される。各回胴演出において、白セブン揃いまたは黒セブン揃いが停止表示される毎に、上乗せ枚数が決定される。

【０４０１】

図６６は、各上乗せ枚数決定テーブルの概念図である。図６６に示すように、上乗せ枚数決定テーブルは、各上乗せ枚数の各抽選値を含んで構成される。サブＣＰＵ４１２は、各抽選値を乱数値Ｒ３に減算し、減算結果が負数になった上乗せ枚数を決定する。決定された上乗せ枚数は、残り枚数カウンタに加算される。セブン揃いが停止表示される際に決定された上乗せ枚数は、当該セブン揃いが停止表示される時期に、例えば、液晶表示装置３０により報知される。

【０４０２】

図６６の部分（ａ）は、白黒セブン回胴演出における上乗せ枚数の決定に用いる上乗せ枚数決定テーブルの概念図である。当該上乗せ枚数決定テーブルの各抽選値は、各回胴演出で停止表示されるセブン揃いの種類（白セブン揃い、黒セブン揃い）毎に設けられている。図６６の部分（ａ）から理解されるように、白黒セブン回胴演出において黒セブン揃いが停止表示される場合、上乗せ枚数「３０枚」「５０枚」「１００枚」「２００枚」「３００枚」「４００枚」「５００枚」の何れかが決定される。一方で、白セブン揃いが停止表示される場合、上乗せ枚数「５０枚」または「１００枚」が決定される。すなわち、白セブン揃いが停止表示された場合は、黒セブン揃いが停止表示された場合と異なり、「２００枚」以上の上乗せ枚数が決定されない。ただし、上述したように、白黒セブン回胴演出において白セブン揃いが停止表示された場合は、その後、特殊遊技状態（コンボ回胴演出およびラッシュ回胴演出）に移行し、特殊遊技状態において上乗せ枚数が決定され得る。一方で、白黒セブン回胴演出において黒セブン揃いが停止表示された場合は、その後、回胴演出が終了し、特殊遊技状態に移行しない。

【０４０３】

以上の通り、本実施形態では、白黒セブン回胴演出において、黒セブン揃いが停止表示された場合は、上乗せ枚数という第１の特典のみが付与され、白セブン揃いが停止表示された場合は、上乗せ枚数（第１の特典）に加え特殊遊技状態への移行という第２の特典が付与される。すなわち、第２カウンタが所定の閾値に到達し、特典が付与される場合において、第２の特典が付与される場合と、付与されない場合とがある。以上の構成によれば、特定の条件（第２カウンタが閾値を超えたこと）により付与される特典が変化しない構成と比較して。２カウンタの数値に応じて付与される特典が多様化し、遊技性が向上する。

【０４０４】

図６６の部分（ｂ）は、コンボ回胴演出における上乗せ枚数の決定に用いられる上乗せ枚数決定テーブルの概念図である。図６６の部分（ｂ）に示すように、コンボ回胴演出で用いる上乗せ枚数決定テーブルは、コンボ回胴演出の各ステージ（図２５および図２６参照）の各抽選値を含んで構成される。図６６の部分（ｂ）から理解される通り、コンボ回胴演出の第１ステージで黒セブン揃いが停止表示された場合、上乗せ枚数「３０枚」が決定される。また、第２ステージで黒セブン揃いが停止表示された場合、上乗せ枚数「５０枚」が決定される。第３ステージで黒セブン揃いが停止表示された場合、上乗せ枚数「１００枚」が決定される。ただし、上述したように、コンボ回胴演出の各疑似遊技で黒セブン揃いが停止表示される確率は、約１／２であり、且つ、各ステージは、予め定められた回数の疑似遊技で終了する。したがって、コンボ回胴演出の各ステージにおいては、上乗せ枚数が決定されるとは限らない。なお、第１ステージにおいて、上乗せ枚数「５０枚」または上乗せ枚数「１００枚」が決定され得る構成としてもよい。また、第２ステージにおいて、上乗せ枚数「３０枚」または上乗せ枚数「１００枚」が決定され得る構成としてもよいし、第３ステージにおいて、上乗せ枚数「３０枚」または上乗せ枚数「５０枚」が決定され得る構成としてもよい。

【０４０５】
また、上述したように、コンボ回胴演出の各ステージは、実行可能な疑似遊技の回数が異なる。具体的には、第１ステージが３回、第２ステージが２回、第３ステージが１回の疑似遊技が実行可能である。したがって、各ステージで上乗せ枚数が決定される確率（黒セブン揃いの停止表示に成功する確率）は、各ステージで相違する。具体的には、第１ステージにおいては、約７／８の確率で上乗せ枚数が決定され、第２ステージでは約３／４の確率で上乗せ枚数が決定され、第３ステージでは約１／２の確率で上乗せ枚数が決定される。すなわち、コンボ回胴演出が実行される特殊遊技状態（複数の疑似遊技が実行される区間）は、上乗せ枚数の決定されやすさが各遊技で互いに相違する上乗せ状態に区分されるとも換言される。本実施形態においては、特殊遊技状態のうちコンボ回胴演出の第１ステージの区間を第１上乗せ状態（最大３回の疑似遊技が実行される状態）といい、同様に、第２ステージの区間を第２上乗せ状態（最大２回の疑似遊技が実行される遊技状態）、第３ステージの区間を第３上乗せ状態（１回の疑似遊技が実行される遊技状態）という。

【０４０６】
本実施形態の構成によれば、第１上乗せ状態において特定の条件が成立した場合（黒セブン揃いが停止表示された場合）に第２上乗せ状態に移行する。また、第２上乗せ状態において特定の条件が成立した場合、第３上乗せ状態に移行する。したがって、例えば、上乗せ状態が変化しない構成と比較して、遊技状態が変化に富み、遊技性が向上する。

【０４０７】
ラッシュ回胴演出においては、ラッシュ変動（図２８参照）において白セブン揃いまたは黒セブン揃いが停止表示される毎に上乗せ枚数が決定される。図６６の部分（ｃ）は、ラッシュ回胴演出における上乗せ枚数の決定に用いる上乗せ決定テーブルの概念図である。当該上乗せ決定テーブルは、上乗せ枚数「１０枚」「２０枚」「３０枚」「４０枚」および「５０枚」の各抽選値を含んで構成される。また、各抽選値は、セブン揃い毎に設けられている。図６６の部分（ｃ）から理解される通り、ラッシュ変動において黒セブン揃いが停止表示された場合は、上乗せ枚数「１０枚」「２０枚」「３０枚」「４０枚」または「５０枚」の何れかが決定される。一方で、ラッシュ変動において白セブン揃いが停止表示された場合は、上乗せ枚数「２０枚」または「３０枚」が決定される。

【０４０８】
本実施形態においては、ＡＴ状態において上乗せ枚数が決定されない。したがって、特殊遊技状態の各疑似遊技は、ＡＴ状態の各遊技と比較して上乗せ枚数が決定されやすいといえる。なお、ＡＴ状態の各遊技においても、上乗せ枚数が決定される構成を採用してもよい。例えば、ＡＴ状態においてレア役が当選した場合に、上乗せ枚数が決定される構成としてもよい。

【０４０９】
上述したように、特殊リプレイが停止表示された場合（リプレイが当選した場合の一部）において、第２カウンタが加算される。本実施形態においては、以上の場合に加え、レア役（弱スイカ等）が当選した場合、特別加算演出の実行を抽選により決定し、当該特別加算演出で第２カウンタを加算する。なお、特別加算演出が決定された直後に実行される構成としてもよいし、特別加算演出が決定された後に前兆状態を介して実行される構成としてもよい。

【０４１０】
図６７の部分（ａ）は、特別加算演出決定テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態においてレア役に当選した場合、特別加算演出決定テーブルを参照して特別加算演出を実行するか否かを決定する。図６７の部分（ａ）に示すように、特別加算演出決定テーブルは、演出レベル（１～３）毎の各抽選値を含んで構成される。特別加算演出決定処理において、「演出レベル１」「演出レベル２」または「演出レベル３」が決定された場合、特別加算演出が実行される。演出レベル２の特別加算演出は、演出レベル１の特別加算演出と比較して、第２カウンタに加算される加算値が大きくなりやすい。また、

演出レベル３の特別加算演出は、演出レベル２の特別加算演出と比較して、第２カウンタに加算される加算値が大きくなりやすい。一方で、「非当選」が決定された場合、特別加算演出は実行されない。

【０４１１】

また、特別加算演出決定テーブルの各抽選値は、当選エリアと当該当選エリアが当選した遊技のリールロック（ショートロック、ミドルロック、ロングロック）の種類との組合せ毎に設けられる。サブＣＰＵ４１２は、特別加算演出決定処理において、各抽選値を乱数値Ｒ３から減算し、減算結果が負数になった演出レベルを決定する。

【０４１２】

図６７の部分（ａ）から理解されるように、当選エリアのうち弱スイカまたは強スイカが当選した場合と比較して、弱チェリーまたは強チェリーが当選した場合は特別加算演出が決定されやすい。一方で、弱チェリーまたは強チェリーが当選した場合は、演出レベル１が決定され得るが、弱スイカまたは強スイカが当選した場合は特別加算演出が決定される場合は、演出レベル２および演出レベル３の何れかが決定される。以上の通り、本実施形態においては、当選エリアに応じて、各演出レベルが決定される確率が相違するとともに、決定され得る演出レベルが相違する。したがって、特別加算演出決定処理において特別加算演出が決定される確率および決定され得る演出レベルが変化に富み、遊技性が向上する。

【０４１３】

図６７の部分（ｂ）は、特別加算演出が決定された場合に用いられる第２加算テーブルの概念図である。当該第２加算テーブルは、上述した特殊リプレイが停止表示された場合に参照される第２加算テーブル（図６３参照）と同様に、各加算値の各抽選値を含んで構成される。上述したように、特殊リプレイが停止表示された場合に決定される加算値は、「１ｐｔ」「３ｐｔ」「５ｐｔ」「１０ｐｔ」「２０ｐｔ」「５０ｐｔ」のうちの何れかである。一方で、図６７の部分（ｂ）から理解される通り、特別加算演出においては、「５０ｐｔ」「１００ｐｔ」「１５０ｐｔ」「２００ｐｔ」「２５０ｐｔ」「３００ｐｔ」のうちの何れかの加算値が決定される。すなわち、特殊リプレイが停止表示した場合に決定され得る加算値と、特別加算演出において決定され得る加算値とは互いに異なる。具体的には、特殊リプレイが停止表示した場合に決定され得る各加算値は、第２カウンタの閾値「１００」より小さいのに対し、特別加算演出において決定され得る各加算値は、第２カウンタの閾値より大きい場合がある。

【０４１４】

特別加算演出の加算値は、加算演出用カウンタに格納される。加算演出用カウンタは、例えば、サブＲＡＭ４１４に設けられる。

【０４１５】

図６８は、特別加算演出において液晶表示装置３０が表示する各画像ＭＦの模式図である。液晶表示装置３０は、特別加算演出の進行に応じて、図６８の部分（ａ）から部分（ｅ）の各画像ＭＦを含む画像を順次に表示する。図６８においては、第２カウンタの加算値として「５０ｐｔ」が決定された場合を例示する。すなわち、第２カウンタの閾値より小さい加算値が決定された場合を例示する。なお、第２カウンタの閾値より大きい加算値が決定された場合の各画像ＭＦは、後述の図６９に例示する。

【０４１６】

図６８の部分（ａ）は、特別加算演出が開始した直後の画像ＭＦである。図６８の部分（ａ）に示すように、特別加算演出が開始すると、第３表示部ＰＣの近傍に第４表示部ＰＤが表示される。第４表示部ＰＤは、第２カウンタの加算値を表示する。ただし、第４表示部ＰＤが表示する数値は、特別加算演出が開始した直後においては数値「０」が表示され、遊技者が演出ボタン２６を押下する毎に更新（加算）される。第３表示部ＰＣは、特別加算演出において、当該特別加算演出が開始される直前の第２カウンタの数値を表示する。また、図６８の部分（ａ）に示すように、画像ＭＦにおいて、演出ボタン２６の押下を指示するメッセージが表示される。

【０４１７】
本実施形態においては、特別加算演出での第４表示部ＰＤの数値を更新する操作を「更新操作」という。また、特別加算演出における更新操作が有効となる期間を「更新操作有効期間」という。さらに、更新操作が無効となる期間を「更新操作無効期間」という。
【０４１８】
更新操作有効期間において、更新操作がされる毎に、第４表示部ＰＤの数値が特定の数値（以下「部分加算値」という）加算される。部分加算値は、加算演出用カウンタの現在値より小さく、更新操作毎に決定される。具体的には、更新操作がされた場合、数値「１」「５」「１０」「３０」「１００」のうちの何れかが部分加算値としてランダムに決定される。更新操作に応じて決定された部分加算値は、加算演出用カウンタの現在値から減算される。
【０４１９】
図６８の部分（ｂ）は、更新操作有効期間の画像ＭＦである。更新操作有効期間において、更新操作がされると、上述した部分加算値が決定され、当該部分加算値を表示する部分加算値図像ＧＤが出現する。部分加算値図像ＧＤは、図６８の部分（ｂ）に示すように、第４表示部ＰＤの近傍に表示される。また、部分加算値図像ＧＤは、所定の表示期間（例えば、約１秒）に表示され、当該表示期間が経過した場合に非表示になる。したがって、例えば、今回の更新操作から１秒が経過する以前に次回以降の更新操作がされた場合、複数個の部分加算値図像ＧＤが同一の画面に表示される（図６８の部分（ｂ）の例では３個）。
【０４２０】
ところで、上述したように、第３表示部ＰＣが表示する数値と第４表示部ＰＤが表示する数値との合計が第２カウンタの閾値「１００」以上になった場合、上乗せ枚数を獲得する権利（すなわち、上述した白黒セブン回胴演出を実行する権利。以下「上乗せ権利」という）が付与される。したがって、遊技者は、第４表示部ＰＤの数値が更新される期間においても、第３表示部ＰＣの数値（加算値が加算される以前の第２カウンタの数値）を確認したい場合がある。以上の事情を考慮して、本実施形態においては、図６８の部分（ｂ）に示すように、第３表示部ＰＣと第４表示部ＰＤとの双方が更新操作有効期間において画像ＭＦに表示される構成とした。したがって、第４表示部ＰＤの数値の更新がされる期間においても、第３表示部ＰＣの数値を確認することができる。
【０４２１】
図６８の部分（ｃ）に示すように、部分加算値の合計が加算値「５０」に到達した場合、第４表示部ＰＤの数値を第３表示部ＰＣの数値に加算し、第４表示部ＰＤを非表示にする。また、第４表示部ＰＤの数値を第３表示部ＰＣの数値に加算した後に、図６８の部分（ｅ）に示すように、今回の特別加算演出において加算された加算値を表示する。
【０４２２】
図６９は、第２カウンタの加算値として「１５０ｐｔ」が決定された場合の特別加算演出の各画像ＭＦである。すなわち、第２カウンタの閾値より大きい加算値が決定された特別加算演出の各画像ＭＦが図６９に例示される。第２カウンタの閾値より大きい加算値が加算される特別加算演出は、更新操作無効期間が設けられる点において、第２カウンタの閾値より小さい加算値が加算される特別加算演出と相違する。
【０４２３】
図６９の部分（ａ）は、特別加算演出が開始した直後の画像ＭＦの模式図である。図６９の部分（ａ）に示すように、特別加算演出が開始すると、第３表示部ＰＣの近傍に第４表示部ＰＤが表示され、第４表示部ＰＤの数値が更新操作により更新される。図６９の部分（ｂ）は、更新操作有効期間の画像ＭＦの模式図である。
【０４２４】
図６９の部分（ｃ）は、更新操作有効期間において、第２カウンタの閾値より第４表示部ＰＤの数値が大きくなった時点における画像ＭＦの模式図である。例えば、第４表示部ＰＤの数値が「９３」である場合に、部分加算値「１０」が決定されると、図６９の部分

（ｃ）に示すように、第４表示部ＰＤの数値が「１０３」に更新される。第４表示部ＰＤが第２カウンタの閾値を上回った場合、更新操作が無効となる更新操作無効期間が開始される。

【０４２５】

図６９の部分（ｄ）は、更新操作無効期間の画像ＭＦの模式図である。更新操作無効期間においては、所定の演出が実行される。例えば、更新操作無効期間において、第４表示部ＰＤの数値が第２カウンタの閾値を上回った旨が報知される。また、更新操作無効期間において、上乗せ権利が付与された旨が報知される。更新操作無効期間は、例えば、上述した演出が終了するまでに要する時間（例えば５秒）が経過した場合に終了する。

【０４２６】

図６９の部分（ｅ）は、更新操作無効期間が終了した直後の画像ＭＦである。第４表示部ＰＤは、更新操作無効期間の直前の数値（図６９の部分（ｃ）では数値「１０３」）から第２カウンタの閾値を減算した数値（図６９の部分（ｅ）では数値「３」）を、当該更新操作無効期間の終了直後に表示する。また、図６９の部分（ｅ）に示すように、今回の特別加算演出において付与された上乗せ権利の個数を表示する。

【０４２７】

図６９の部分（ｆ）に示すように、更新操作無効期間が終了した場合であって、加算演出用カウンタが数値「０」ではない場合、更新操作有効期間が再開される。更新操作有効期間が再開された後に、加算演出用カウンタが数値「０」に減算された場合、第４表示部ＰＤの数値の更新が停止する。例えば、加算値「１５０ｐｔ」が決定されていた場合、再開された更新操作有効期間において、第４表示部ＰＤの数値が「５０」まで加算される。

【０４２８】

加算演出用カウンタが数値「０」に減算されると、図６９の部分（ｇ）に示すように、第４表示部ＰＤの数値を第３表示部ＰＣの数値に加算し、第４表示部ＰＤを非表示にする。また、第４表示部ＰＤの数値を第３表示部ＰＣの数値に加算した後に、図６９の部分（ｈ）に示すように、今回の特別加算演出において加算された加算値の合計を表示する。

【０４２９】

以上の通り、本実施形態では、演出ボタン２６が繰り返し操作される特別加算演出において、第４表示部ＰＤの数値が第２カウンタの閾値以上に更新された場合、更新操作が無効になる更新操作無効期間を備えた。また、更新操作無効期間においては、所定の演出が実行される。したがって、遊技者は、所定の演出が実行される期間において、演出ボタン２６の操作を一旦中止することになる。以上の構成によれば、所定の演出により報知される情報を確実に遊技者に伝えることができる。

【０４３０】

本実施形態においては、特別加算演出において上乗せ権利が付与された場合、当該特別加算演出が終了した後に上乗せ待機状態に移行する。また、複数個の上乗せ権利が付与された場合、白黒セブン回胴演出または特殊遊技状態（コンボ回胴演出）が終了した直後に、再び上乗せ待機状態に移行する。

【０４３１】

例えば、複数個の上乗せ権利が付与された旨が報知されたにもかかわらず、１回の特殊遊技状態が終了した後に、ＡＴ状態を介して上乗せ待機状態に移行する構成を想定する。以上の構成では、遊技者によっては、特殊遊技状態間に介在するＡＴ状態を煩わしく感じる場合がある。本実施形態においては、特殊遊技状態が終了した直後に、再び上乗せ待機状態に移行するため、上述した煩わしさがない。

【０４３２】

ＡＴ状態において、レア役が当選した場合、上述した特別加算演出を実行するか否かに加え、特別ＡＴ状態に移行するか否かが抽選により決定される。なお、ＡＴ状態において確定役が当選した場合は、特別ＡＴ状態への移行が確定する。特別ＡＴ状態は、ＡＴ状態と比較して、特殊リプレイが停止表示される停止操作順序が報知されやすいサブ状態である。すなわち、特別ＡＴ状態は、ＡＴ状態と比較して、第２カウンタの加算値が決定され

やすいとも換言される。また、特別ＡＴ状態は、第１特別ＡＴ状態と第２特別ＡＴ状態とを含む。第１特別ＡＴ状態は、３０回の遊技で終了し、第２特別ＡＴ状態は、６０回の遊技で終了する。

【０４３３】

図７０は、特別ＡＴ決定テーブルの概念図である。特別ＡＴ決定テーブルは、図７０に示すように、「ハズレ」、「第１特別ＡＴ」および「第２特別ＡＴ」の各抽選値を含んで構成される。また、各抽選値は、当選エリア毎に設けられている。サブＣＰＵ４１２は、第１特別ＡＴ状態の抽選値を乱数値Ｒ３に減算した結果が負数になった場合、第１特別ＡＴ状態への移行を決定する。また、第２特別ＡＴ状態の抽選値を乱数値Ｒ３に減算した結果が負数になった場合、第２特別ＡＴ状態への移行を決定する。特別ＡＴ状態への移行が決定された場合、例えば、所定のゲーム数の前兆状態が終了した後に、特別ＡＴ状態へ移行する。

【０４３４】

なお、以上の構成において、レア役が当選した遊技で、特別ＡＴ状態と特別加算演出とが重複して当選する構成としてもよく、何れか一方のみが当選する構成としてもよい。また、特別ＡＴ状態と特別加算演出とが重複して当選する構成においては、特別ＡＴ状態が終了した後に特別加算演出を実行してもよいし、特別加算演出が終了した後に特別ＡＴ状態を実行してもよい。さらに、特別ＡＴ状態の何れかの遊技で特別加算演出を実行してもよい。また、特別ＡＴ状態の各遊技において、特別加算演出を実行するか否かの抽選をしてもよい。

【０４３５】

サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態が終了する場合、復帰決定処理を実行する。具体的には、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態が終了する場合の第２カウンタの数値、および、ＡＴ状態が終了する場合の出玉率に応じて、復帰決定処理を実行する。出玉率とは、各遊技で払出されたメダルの総枚数と賭けメダルの総枚数とから算出される。例えば、払出メダルの総枚数と賭けメダルの総枚数とが等しい場合、出玉率は１００％である。本実施形態においては、電源が投入されてからＡＴ状態が終了するまでの賭けメダルの総枚数と払出メダルの総枚数とから出玉率が算出される。復帰決定処理において、ＡＴ状態への復帰が決定された場合、今回のＡＴ状態が終了した後に再度残り枚数カウンタに初期値が設定され、次回のＡＴ状態が開始される。

【０４３６】

図７１の部分（ａ）は、復帰モード決定テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態が終了する場合の第２カウンタの数値に基づいて、復帰モードを決定する。具体的には、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態が終了する場合の第２カウンタが数値「０」から数値「２５」の範囲にある場合、復帰モードをモードＡに決定する。また、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態が終了する場合の第２カウンタが数値「２６」から数値「７５」の範囲にある場合、復帰モードをモードＢに決定し、第２カウンタが数値「７６」から数値「９９」の範囲にある場合、モードＣに決定する。

【０４３７】

図７１の部分（ｂ）（ｂ－１～ｂ－３）は、復帰決定テーブルの概念図である。復帰テーブルは、ＡＴ状態に復帰する確率（以下「復帰確率」という）を規定する。また、復帰決定テーブルは、ＡＴ状態が終了する場合の出玉率が７５％以下の場合の復帰確率を規定する復帰決定テーブル（図７１の部分（ｂ－１））と、ＡＴ状態が終了する場合の出玉率が７６％から１２４％の範囲にある場合の復帰確率を規定する復帰決定テーブル（図７１の部分（ｂ－２））と、ＡＴ状態が終了する場合の出玉率が１２５％以上の場合の復帰確率を規定する復帰決定テーブル（図７１の部分（ｂ－３））とを含んでいる。サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態が終了する場合の出玉率に応じた復帰確率で、ＡＴ状態に復帰するか否かを決定する。

【０４３８】

図７１の部分（ｂ－１）に示すように、ＡＴ状態が終了する場合の出玉率が７５％以下

の場合であって、復帰モードＡの場合、復帰確率は約６％である。また、復帰モードＢの場合、復帰確率は約１２％であり、復帰モードＣの場合、復帰確率は約５０％である。すなわち、ＡＴ状態が終了する場合の第２カウンタの数値が大きいほど復帰確率が高くなる。また、ＡＴ状態が終了する場合の出玉率が７５％から１２４％の範囲にある場合、図７１の部分（ｂ－２）に示すように、復帰モードＡの場合、復帰確率は約３％であり、復帰モードＢの場合、復帰確率は約６％であり、復帰モードＣの場合、復帰確率は約２５％であり、ＡＴ状態が終了する場合の第２カウンタの数値が大きいほど復帰確率が高くなる。また、ＡＴ状態が終了する場合の出玉率が１２５％以上の場合、図７１の部分（ｂ－３）に示すように、復帰モードＡの場合、復帰確率は約２％であり、復帰モードＢの場合、復帰確率は約３％であり、復帰モードＣの場合、復帰確率は約１３％であり、ＡＴ状態が終了する場合の第２カウンタの数値が大きいほど復帰確率が高くなる。

【０４３９】

仮に、ＡＴ状態が終了する時点における第２カウンタに応じた特典が付与されない構成を想定する。以上の構成においては、獲得した加算値が無駄になり、遊技者の遊技に対する意欲を低下させる可能性がある。以上の事情を考慮して、本実施形態においては、ＡＴ状態が終了する場合の第２カウンタが大きいほど復帰確率が高くなる構成とした。したがって、ＡＴ状態が終了する場合の第２カウンタに応じた特典が付与され、獲得した加算値が無駄になる事態が抑制される。

【０４４０】

また、本実施形態においては、図７１の部分（ｂ）から理解されるように、出玉率が低いほど復帰確率が高く構成される。例えば、復帰モードＡの復帰確率は、出玉率が７５％以下の場合が約６％、出玉率が７５％から１２４％の範囲にある場合が約３％、出玉率が１２５％以上の場合が約２％である。すなわち、出玉率が低いほど復帰モードＡの復帰確率が高い。復帰モードＢおよび復帰モードＣの場合も、復帰モードＡの場合と同様に、出玉率が低いほど復帰確率が高い。以上の構成によれば、出玉率が過剰に低くなることを抑制しつつ、出玉率が過剰に高くなることが抑制される。

【０４４１】

図７２の部分（ａ）は、ＳＰ状態において参照されるストック数決定テーブルの概念図である。上述したように、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ状態（メイン状態２）において赤セブン回胴演出を実行する。サブＣＰＵ４１２は、赤セブン回胴演出で赤セブン揃いが停止表示される場合、ストック数決定テーブルを参照してストック数を決定する。

【０４４２】

図７２の部分（ａ）に示すように、ストック数決定テーブルは、各ストック数の各抽選値を含んで構成される。サブＣＰＵ４１２は、各抽選値を乱数値Ｒ３に減算し、減算結果が負数になったセット数が決定される。また、各抽選値は、赤セブン回胴演出で赤セブン揃いが停止表示されたライン毎に設けられる。具体的には、赤セブン揃いが停止表示するラインが「中段ライン」「下段ライン」「上段ライン」「右上りライン」である場合、ストック数「１」の抽選値が「６４２２５」であり、ストック数「２」および「３」の抽選値が「６５５」である。一方で、赤セブン揃いが停止表示するラインが「右下りライン」である場合、ストック数「１」の抽選値が「０」であり、ストック数「２」の抽選値が「６４８８０」であり、ストック数「３」の抽選値が「６５５」である。すなわち、「右下りライン」に赤セブン揃いが停止表示された場合、ストック数「２」以上が決定される。

【０４４３】

以上の構成によれば、赤セブン揃いが停止表示されるラインに応じて、各ストック数が決定される確率、および、決定され得るストック数の種類が相違する。したがって、赤セブン揃いが停止表示された場合のストック数が変化に富み、遊技性が向上する。

【０４４４】

ＳＰ状態においてストック数が決定された場合、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴセット数カウンタ（ＡＴレベル０～３、ＥＸ）にストック数を加算する。ＳＰ状態において加算されるＡＴセット数カウンタは、当該ＳＰ状態が当選したサブ状態に応じて決定される。具体

的には、ＳＰ状態がＡＴレベル０のＡＴ状態で当選した場合、ＡＴレベル０のＡＴセット数カウンタを加算する。同様に、ＳＰ状態がＡＴレベル１のＡＴ状態で当選した場合、ＡＴレベル１のＡＴセット数カウンタを加算し、ＳＰ状態がＡＴレベル２のＡＴ状態で当選した場合、ＡＴレベル２のＡＴセット数カウンタを加算し、ＳＰ状態がＡＴレベル３のＡＴ状態で当選した場合、ＡＴレベル３のＡＴセット数カウンタを加算し、ＳＰ状態がＡＴレベルＥＸのＡＴ状態で当選した場合、ＡＴレベルＥＸのＡＴセット数カウンタを加算する。

【０４４５】

以上の説明から理解される通り、ＡＴ状態においてＳＰ状態が当選した場合、当該ＡＴ状態と同じＡＴレベルのセット数がストックされる。一方で、通常状態でＳＰ状態が当選した場合、当該ＳＰ状態において決定されたストック数は、ＡＴレベルＥＸのＡＴセット数カウンタに加算される。

【０４４６】

以上の構成によれば、図７２の部分（ｂ）に示すように、ＡＴ状態でＳＰ状態が当選した場合、ＡＴレベルは変化しない。一方で、通常状態でＳＰ状態に当選した場合は、上述したように、ＡＴレベルＥＸのＡＴ状態がストックされ、当該ＳＰ状態が終了した後のＡＴ状態はＡＴレベルＥＸになる。すなわち、本実施形態においては、通常状態においてＳＰ状態に当選した場合に付与される特典（ＡＴレベルＥＸのＡＴ状態へ移行する権利）が、ＡＴ状態においてＳＰ状態に当選した場合に付与されないとも換言される。

【０４４７】

ところで、ＡＴ状態は、打順ベルの正解押し順が報知されるため、通常状態より有利な遊技状態である。したがって、仮に、通常状態でＳＰ状態に当選した場合に付与される特典を、ＡＴ状態でＳＰ状態に当選した場合も同様に付与する構成とした場合、過剰な利益が獲得される不都合が生じ得る。本実施形態においては、ＳＰ状態がＡＴ状態で当選した場合は、当該ＳＰ状態の後のＡＴ状態をＡＴレベルＥＸにしない。したがって、ＡＴ状態において過剰な利益が獲得されることを抑制することができる。

【０４４８】

上述したように、サブＣＰＵ４１２は、有効ラインに特定の当選役（正解ベル、特殊リプレイ）が停止表示される停止操作順序の報知をする。また、サブＣＰＵ４１２は、メイン状態を移行させる停止操作順序を報知する（図１６参照）。

【０４４９】

図７３は、サブ状態とメイン状態との組合せに応じて報知される停止操作順序を説明する図である。図７３に示すように、通常状態、前兆状態および周期チャンス状態においては、停止操作順序の報知がされない。本実施形態においては、停止操作順序が報知されない遊技状態で、各停止ボタン２５のうち停止ボタン２５Ｌ以外を最初に停止操作した場合、遊技者に対して警告が実行される。例えば、サブＣＰＵ４１２は、「左リールから押してください」というメッセージを液晶表示装置３０に表示させて警告をする。したがって、原則として、遊技者は、停止操作順序が報知されない遊技状態においては、停止ボタン２５Ｌを最初に停止操作することになる。なお、停止操作順序が報知されない遊技状態に停止ボタン２５Ｌ以外が最初に操作された場合、上述した警告に加えて、遊技者に対して遊技上のペナルティを与えてもよい。例えば、停止ボタン２５Ｌ以外が停止操作されてから所定の期間（例えば５ゲームの期間）が経過するまでは、通常抽選処理がされない構成が採用され得る。

【０４５０】

図７３に示すように、特別チャンス状態においては、正解ベルが有効ラインに停止する正解押し順（停止操作順序）が報知される。したがって、特別チャンス状態の遊技のうち打順ベルが当選した遊技において、遊技者は、当選した打順ベルの正解押し順で停止操作をする。一方で、特別チャンス状態の遊技のうち打順リプレイ（Ｘ、Ｙ）が当選した遊技においては、停止操作順序が報知されないため、遊技者は、左第１停止の順序で操作をする。上述したように、打順リプレイが当選した遊技において、左第１停止の順序で操作し

た場合、メイン状態０に移行する。したがって、特別チャンス状態は、原則、メイン状態０となる。

【０４５１】

図７３に示すように、開始準備状態においては、順序１から順序２が報知される。具体的には、通常状態、周期チャンス状態または特別チャンス状態においてＡＴ状態に当選し、開始準備状態に移行した場合、順序１が報知される。メイン状態０において、打順リプレイが当選した遊技で順序１で停止操作され、その直後の打順リプレイが当選した遊技で再度順序１で停止操作された場合、ＡＴ開始回胴演出が実行される。なお、ＡＴ開始回胴演出が実行される以前に、メイン状態１またはメイン状態２に滞在している場合、停止操作順序が報知されず、メイン状態０に移行し、その後、順序１が報知される。

【０４５２】

一方、通常状態またはＡＴ状態においてＳＰ状態に当選し、開始準備状態に移行した場合、順序２が報知される。メイン状態０（通常状態）またはメイン状態１（ＡＴ状態）において、打順リプレイが当選した遊技で順序２で停止操作され、その直後の打順リプレイが当選した遊技で再度順序２で停止操作された場合、ＳＰ開始回胴演出が実行される。なお、ＡＴ開始回胴演出が実行される以前に、メイン状態２に滞在している場合、停止操作順序が報知されず、メイン状態０に移行し、その後、順序２が報知される。

【０４５３】

図７３に示すように、ＡＴ状態においては、正解ベルおよび特殊リプレイの正解押し順が報知される。ただし、特殊リプレイの正解押し順は、打順リプレイが当選した各遊技のうち、一部の遊技において報知される。すなわち、ＡＴ状態では、操作順序によっては特殊リプレイが停止表示され得る遊技においても、特殊リプレイの正解押し順が報知されない場合がある。本実施形態のＡＴ状態においては、打順リプレイが当選した遊技の確率Ｘ（Ｘ＞０）で特殊リプレイの正解押し順が報知される。以上の構成において、例えば、ＡＴ状態において、特定の条件で特殊リプレイの正解押し順が報知される確率を可変としてもよい。例えば、レア役が当選した場合、上述した確率Ｘを、確率Ｙ（Ｙ＞Ｘ）に変更してもよい。

【０４５４】

図７３に示すように、特別ＡＴ状態においては、正解ベルおよび特殊リプレイの正解押し順が報知される。具体的には、特別ＡＴ状態においては、打順リプレイが当選した遊技の確率約１００％で特殊リプレイの正解押し順が報知される。したがって、特別ＡＴ状態においては、ＡＴ状態と比較して特殊リプレイが停止表示されやすくなる。また、図７３に示すように、ＳＰ状態においては、正解ベルの正解押し順が報知される。

【０４５５】

上乗せ待機状態においては、順序１が報知される。メイン状態１において、打順リプレイが当選した遊技で順序１で停止操作され、その直後の打順リプレイが当選した遊技で再度順序１で停止操作された場合、白黒回胴演出が実行される。なお、ＡＴ状態のメイン状態は、原則、メイン状態１になる。したがって、ＡＴ状態から移行する上乗せ待機状態もメイン状態１になる。

【０４５６】

ただし、報知された順序とは異なる順序で遊技者が停止操作した場合、サブ状態が上乗せ待機状態の場合であっても、メイン状態０の場合がある。以上の場合、白黒セブン回胴演出を実行可能なメイン状態１に移行させる必要がある。例えば、メイン状態０の上乗せ待機状態において、順序１を報知し、メイン状態１に移行させる構成が考え得る。しかし、順序１で停止操作されメイン状態１に移行する際には、ＡＴ開始回胴演出が実行される。したがって、以上の構成においては、ＡＴ状態が既に開始している上乗せ待機状態において、ＡＴ開始回胴演出が実行され、遊技者に違和感を与える場合がある。

【０４５７】

そこで、本実施形態においては、移行操作順序の順序３で停止操作された場合、ＡＴ開始回胴演出を実行しないでメイン状態１に移行可能な構成とした。以上の構成によれば、

順序１によりメイン状態１に移行する場合は、ＡＴ開始回胴演出が実行される。一方で、順序３によりメイン状態１に移行する場合は、ＡＴ開始回胴演出が実行されない。また、図７３に示すように、サブ状態が上乗せ待機状態の場合であって、メイン状態がメイン状態０である場合は、順序３が報知される。以上の構成によれば、通常状態からＡＴ状態に移行する場合は、ＡＴ回胴演出を実行し、ＡＴ状態に移行した後の遊技においては、ＡＴ回胴演出を実行せずにメイン状態１に移行（復帰）することができる。

【０４５８】

図７３に示すように、終了準備状態においては、停止操作順序の報知がされない。したがって、遊技者は、終了準備状態において、左第１停止の操作順序で遊技をする。終了準備状態は、ＡＴ状態が終了した場合に移行するサブ状態である。したがって、終了準備状態に移行した直後の遊技のメイン状態は、メイン状態１である。終了準備状態の打順リプレイが当選した遊技で左第１停止の操作順序（移行操作順序以外の操作順序）がされると、メイン状態０に移行し、サブ状態が通常状態に移行する。

【０４５９】

＜メインＣＰＵが実行する各処理＞

メインＣＰＵ３０１は、上述した各種のデータを参照して各種の処理を実行する。図７４は、メインＣＰＵ３０１の起動処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、リセット回路（図示略）からのリセット信号が入力された場合に起動処理を実行する。リセット回路は、メイン制御基板３００に供給される電源電圧が所定の閾値を超えた場合に、リセット信号を出力する。例えば、電源スイッチ５１１ＳＷがＯＮ状態になることでメイン制御基板３００への電源電圧の供給が開始された場合に、起動処理が実行される。

【０４６０】

起動処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、メイン制御基板３００の各レジスタおよび周辺回路などを初期化する（Ｓ１）。なお、メインＣＰＵ３０１は、各レジスタおよび周辺回路などを初期化する以前に、メインＲＯＭ３０２が記憶する制御プログラムの正当性を判断するセキュリティチェック処理を実行してもよい。

【０４６１】

メインＣＰＵ３０１は、設定スイッチがＯＮ状態であるか否かを判定する（Ｓ２）。設定スイッチは、遊技機１の内部に設けられた鍵穴に設定キー（図示略）を挿入し回転した場合にＯＮ状態になる。メインＣＰＵ３０１は、設定スイッチがＯＮ状態であると判断した場合（Ｓ２：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に設定変更開始コマンドを設定し（Ｓ３）、図７５に示す設定変更処理に移行する。

【０４６２】

一方で、設定スイッチがＯＮ状態ではないと判断した場合（Ｓ２：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３にバックアップフラグが記憶されているか否かを判定する（Ｓ４）。本実施形態においては、メイン制御基板３００に供給される電源電圧が所定の閾値を下回った場合（電源が遮断された場合）に、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３が記憶する各データをバックアップし、メインＲＡＭ３０３にバックアップフラグを記憶させる。すなわち、電源が遮断される際に正常にバックアップが実行されていれば、バックアップフラグがメインＲＡＭ３０３に記憶される。

【０４６３】

メインＣＰＵ３０１は、バックアップフラグが記憶されていると判断した場合（Ｓ４：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ３０３が記憶するデータのチェックサムを算出する（Ｓ５）。本実施形態においては、電源が遮断された場合においても、起動処理のステップＳ４と同様に、メインＲＡＭ３０３のチェックサムが算出されて記憶されている。

【０４６４】

メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ４で算出したチェックサム（電源投入時のチェックサム）と電源の遮断時に算出したチェックサムとが一致するか否かを判定する（Ｓ６）。電源が遮断されてから投入されるまでの期間に、メインＲＡＭ３０３のデータが変化しないで保持されている場合は、電源投入時のチェックサムと電源遮断時のチェックサムとは

一致する。一方で、電源が遮断されてから投入されるまでの期間に、メインＲＡＭ３０３のデータが変化（劣化）した場合は、電源投入時のチェックサムと電源遮断時のチェックサムとは一致しない。

【０４６５】

メインＣＰＵ３０１は、電源投入時のチェックサムと電源遮断時のチェックサムとが一致すると判断した場合（Ｓ６：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ３０３が記憶する各データに基づいて、電源が遮断された時点（バックアップが実行された時点）の状態に各レジスタを復帰させる（Ｓ７）。各レジスタの状態を復帰させることで、メイン制御基板３００は、電源が遮断された時点の状態に復帰する。メインＣＰＵ３０１は、各レジスタの状態（メイン制御基板３００の状態）を復帰させると、電源が遮断された時点のステップから処理を再開する。なお、メインＣＰＵ３０１は、メイン制御基板３００の状態を復帰させる場合、遊技機１の演出状態を復帰させるのに必要な各種の情報（例えば後述のＲＴ種別コマンド）をサブ制御基板４００に送信する。

【０４６６】

図７４に示すように、メインＣＰＵ３０１は、バックアップフラグが記憶されていないと判断した場合（Ｓ４：ＮＯ）、または、電源投入時のチェックサムと電源遮断時のチェックサムとが一致しないと判断した場合（Ｓ６：ＮＯ）、メインＲＡＭ３０３の異常を示すメインＲＡＭ異常フラグを設定する（Ｓ８）。すなわち、バックアップが実行できなかった場合、または、電源が遮断されている期間にメインＲＡＭ３０３のデータが変化した場合に、メインＲＡＭ異常フラグが設定される。メインＲＡＭ異常フラグが設定されている期間において、メインＣＰＵ３０１は、例えばメイン表示器ＭＬを用いてメインＲＡＭの異常を報知する。メインＲＡＭ異常フラグは、例えば、設定値変更処理が正常に実行された場合にクリアされる。

【０４６７】

メインＲＡＭ異常フラグを設定した後に、メインＣＰＵ３０１は、ＲＡＭエラー処理に移行する。ＲＡＭエラー処理においては、遊技の進行が禁止される。なお、ＲＡＭエラー処理において、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の異常を報知させるコマンドをサブ制御基板４００に送信し、例えば、液晶表示装置３０が警告画像を表示する構成としてもよい。

【０４６８】

図７５は、設定変更処理のフローチャートである。設定変更処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、前面扉３が開放されているか否かを判定する（Ｓ１１）。例えば、前面扉３が閉じている場合にＯＦＦ信号を出力し、前面扉３が開放されている場合にＯＮ信号を出力するドアセンサを設け、ドアセンサからの信号に応じて前面扉３が開放されているか否かをメインＣＰＵ３０１が判定する構成が採用され得る。上述した通り、設定スイッチ（設定キーの鍵穴）は、遊技機１の内部に設けられているため、設定変更処理は、前面扉３が開放されている期間に実行されるのが通常である。したがって、前面扉３が閉じた状態で設定変更処理が実行された場合は、不正行為により設定スイッチおよび電源スイッチＳＷのＯＮ信号が入力された場合が想定される。以上の事情を考慮して、前面扉３が開放されていないと判断した場合（Ｓ１１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、設定スイッチ異常フラグをＯＮ状態に設定し（Ｓ１２）、設定スイッチエラー処理に移行する。設定スイッチエラー処理においては、遊技の進行が禁止される。また、設定スイッチエラー処理において、メインＣＰＵ３０１は、設定スイッチの異常を報知させるエラーコマンドをサブ制御基板４００に送信し、例えば、液晶表示装置３０が警告画像を表示する構成としてもよい。設定スイッチ異常フラグは、起動処理が再度開始され、設定値変更処理が正常に実行された場合にクリアされる。

【０４６９】

他方、前面扉３が開放されていると判断した場合（Ｓ１１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、設定値に対応する数値を設定表示部３６に表示する（Ｓ１３）。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の表示設定値格納領域に格納さている数値を設

定表示部３６に表示する。

【０４７０】

メインＣＰＵ３０１は、設定変更ボタン３７が操作されたか否かを判定する（Ｓ１４）。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、設定変更スイッチ３７ＳＷからのＯＮ信号が入力されているか否かを判定する。設定変更ボタン３７が操作されたと判断した場合（Ｓ１４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の表示設定値格納領域に格納された数値をインクリメントして（Ｓ１５）、ステップＳ１６に処理を移行する。他方で、設定変更ボタン３７が操作されていないと判断した場合（Ｓ１４：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、表示設定値格納領域の数値をインクリメントしないでステップＳ１６に処理を移行する。

【０４７１】

ステップＳ１６において、メインＣＰＵ３０１は、スタートレバー２４が操作されたか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、スタートスイッチ２４ＳＷのＯＮ信号が入力されているか否かを判定する。メインＣＰＵ３０１は、スタートレバー２４が操作されたと判断するまで、ステップＳ１３からステップＳ１５までの処理を繰り返す（Ｓ１６：ＮＯ）。以上の説明から理解される通り、設定変更ボタン３７が操作されて表示設定値格納領域の数値がステップＳ１５で加算される毎に、ステップＳ１３で設定表示部３６に表示される数値が加算される。

【０４７２】

一方で、スタートレバー２４が操作されたと判断した場合（Ｓ１６：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、設定表示部３６に表示されている数値を設定値として決定する（Ｓ１７）。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、表示設定値格納領域に格納されている数値を、メインＲＡＭ３０３の設定値格納領域に格納する。また、メインＣＰＵ３０１は、設定値を示す設定値コマンドをコマンド格納領域に格納する（Ｓ１８）。メインＣＰＵ３０１は、設定値コマンドを格納した後に、設定値変更処理を終了して遊技制御処理に移行する。

【０４７３】

図７６は、メインＣＰＵ３０１の遊技制御処理のフローチャートである。遊技制御処理は、遊技者が一回の遊技を行う毎に実行される。詳細には後述するが、メインＣＰＵ３０１は、遊技制御処理が実行される期間において、所定の時間間隔（例えば１．４９ｍｓ）で割込処理（図１０１参照）を実行する。すなわち、メインＣＰＵ３０１は、遊技制御処理と割込処理とを所定の時間間隔で交互に実行する。詳細には後述するが、例えば、サブ制御基板４００に送信されるコマンド（例えば後述の開始操作コマンド）は、遊技制御処理でセットされ、割込処理でサブ制御基板４００に送信される。また、遊技制御処理でセットされたタイマ（例えばウェイトタイマ）は、割込処理で減算される。

【０４７４】

メインＣＰＵ３０１は、遊技制御処理を開始すると、初期設定処理を実行する（Ｓ１０１）。ステップＳ１０１の初期設定処理は、一回の遊技が終了する毎に実行される。メインＲＡＭ３０３の記憶領域のうち遊技毎に初期化される記憶領域は、当該処理で初期化される。

【０４７５】

メインＣＰＵ３０１は、初期設定処理の後に、自動投入処理（Ｓ１０２）に処理を移行する。前回の遊技の結果、有効ラインにリプレイが揃った場合に、前回の遊技と同数の賭けメダルが自動投入処理で設定される。

【０４７６】

メインＣＰＵ３０１は、自動投入処理の後に、遊技開始前処理（Ｓ１０３）に処理を移行する。遊技開始前処理において、メインＣＰＵ３０１は、メダル投入部８からのメダルの検知、および、精算ボタン２３の操作の検出をする。また、メインＣＰＵ３０１は、遊技開始前処理において、スタートレバー２４の操作（すなわち遊技の開始操作）を検出する。

【０４７７】

メインＣＰＵ３０１は、遊技開始前処理で遊技の開始操作を検知すると、設定値確認処理（Ｓ１０４）を実行する。設定値確認処理において、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の設定値格納領域に格納されている設定値の適否を判断する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、設定値確認処理において、設定値格納領域に格納されている設定値が数値「１」から数値「６」の範囲内であるか否かを判定する。設定値が数値「１」から数値「６」の範囲内でないと判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、設定値の異常を意味する設定値異常コマンドを設定し、設定値エラー処理に移行する。設定値格納領域に格納されている設定値が、例えば、ノイズにより変更された場合、設定値エラー処理が実行される。設定値エラー処理において、メインＣＰＵ３０１は、遊技制御処理を中止（遊技の進行を禁止）する。設定値エラー処理が実行された場合は、例えば、電源ボタン５１１をＯＦＦ状態にした後に再度ＯＮ状態にして、メインＣＰＵ３０１に起動処理および設定変更処理を実行させ、正常な設定値が設定されることで、遊技が可能な状態に復帰する。

【０４７８】

また、メインＣＰＵ３０１は、遊技の開始操作を検知すると、乱数値Ｒ１および乱数値Ｒ２を取得する（Ｓ１０５）。乱数値Ｒ１は、乱数発生器３０４で生成されるハードウェア乱数であり、内部抽選処理において用いられる。乱数値Ｒ２は、メインＣＰＵ３０１に内蔵されるレジスタから取得されるソフトウェア乱数であり、後述の回胴演出制御処理等において用いられる。メインＣＰＵ３０１は、取得した乱数値Ｒ１をメインＲＡＭ３０３の乱数値Ｒ１格納領域に格納する。同様に、メインＣＰＵ３０１は、取得した乱数値Ｒ２をメインＲＡＭ３０３の乱数値Ｒ２格納領域に格納する。

【０４７９】

メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ１および乱数値Ｒ２をメインＲＡＭ３０３に格納した後に、内部抽選処理（Ｓ１０６）を実行する。内部抽選処理においては、乱数発生器３０４が生成した乱数値Ｒ１と当選エリア抽選テーブル（図９および図１０）とに基づいて、当選エリアを決定する。

【０４８０】

メインＣＰＵ３０１は、内部抽選処理を実行した後に、回胴演出制御処理（Ｓ１０７）を実行する。上述したとおり、メインＣＰＵ３０１は、各リール１２に回胴演出を実行させる。回胴演出制御処理においては、例えば、乱数値Ｒ２とリールロック抽選テーブル（図３２）とを用いてリールロックの有無が決定される。

【０４８１】

メインＣＰＵ３０１は、回胴演出制御処理を実行した後に、ウェイト処理（Ｓ１０８）を実行する。ウェイト処理は、各遊技の時間長を所定値以上にするための処理である。メインＣＰＵ３０１は、ウェイト処理において、ウェイト期間が経過したか否かを判定し、ウェイト期間が経過していないと判断した場合は、ウェイト処理から後述の停止前処理に移行しない。

【０４８２】

ウェイト期間が経過した場合、メインＣＰＵ３０１は、停止前処理（Ｓ１０９）を実行する。停止前処理においては、内部抽選処理で決定された当選エリアに応じて各種のデータ（後述の優先順位等）がメインＲＡＭ３０３に格納される。後述の停止制御処理において、停止前処理で格納された各データに応じて各リール１２が停止されることにより、当選エリアで指定される当選役が有効ラインに停止表示される。

【０４８３】

メインＣＰＵ３０１は、停止前処理を実行した後に、停止制御処理（Ｓ１１０）を実行する。停止制御処理においては、各停止ボタン２５が操作される毎に、操作された停止ボタン２５に対応するリール１２を停止させる。各リール１２は、上述した停止前処理で設定した各データに応じた停止位置で停止される。

【０４８４】

停止制御処理で全てのリール１２を停止すると、メインＣＰＵ３０１は、表示判定処理（Ｓ１１１）を実行する。表示判定処理において、メインＣＰＵ３０１は、有効ラインに

表示された図柄の組合せの判定をする。また、メインＣＰＵ３０１は、有効ラインに表示された図柄の組合せの種別に応じて各種のデータを設定する。例えば、リプレイが有効ラインに停止表示していると判定した場合、メインＣＰＵ３０１は、再遊技作動中フラグをＯＮ状態に設定する。また、メインＣＰＵ３０１は、有効ラインに入賞当選役が停止していると判断した場合、当該入賞当選役の種別に応じた枚数のメダルをクレジット数に加算する。

【０４８５】

メインＣＰＵ３０１は、表示判定処理を実行した後に、メイン状態移行処理（Ｓ１１２）を実行する。メイン状態移行処理において、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態を移行する。例えば、メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ開始回胴演出を実行した場合、メイン状態をメイン状態１に移行させる。メインＣＰＵ３０１は、メイン状態移行処理を終了すると、ステップＳ１０１に処理を戻す。

【０４８６】

図７７は、遊技終了時の初期設定処理のフローチャートである。初期設定処理において、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の格納領域のうち一回の遊技に必要な情報を格納する格納領域を初期化する（Ｓ１０１－１）。例えば、前回の遊技の当選エリアが格納された当選エリア格納領域は、初期設定処理で初期化される。

【０４８７】

メインＲＡＭ３０３を初期化した後に、メインＣＰＵ３０１は、補助貯留部５３０が満タンであるか否かを判定する（Ｓ１０１－２）。すなわち、メインＣＰＵ３０１は、満タンセンサ５３０ＳＥからのＯＮ信号が入力されているか否かを判定する。補助貯留部５３０が満タンであると判断した場合（Ｓ１０１－２：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、満タンエラーコマンドを設定し（Ｓ１０１－３）、満タンエラー処理に移行する。

【０４８８】

満タンエラー処理において、メインＣＰＵ３０１は、払出枚数表示器１６を用いて満タンエラーを報知する。例えば、満タンエラー処理を実行する期間において、メインＣＰＵ３０１は、払出枚数表示器１６に「ＨＦ」（ホッパーフル）という文字を表示させる。なお、満タンエラーを他の表示器（例えば貯留枚数表示器１７）で報知する構成としてもよい。メインＣＰＵ３０１は、補助貯留部５３０が満タンではないと判断した場合（Ｓ１０１－２：ＮＯ）、遊技開始前処理を終了して自動投入処理に移行する。

【０４８９】

図７８は、自動投入処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、自動投入処理を開始すると、前回の遊技で有効ラインにリプレイが揃っているか否かを判定する（Ｓ１０２－１）。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、前回の遊技制御処理の表示判定処理（Ｓ１０９）で再遊技作動中フラグが設定されているか否かを判定する。前回の遊技でリプレイが有効ラインに揃っていない場合は（Ｓ１０２－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、自動投入処理を終了する。

【０４９０】

一方で、前回の遊技でリプレイが有効ラインに揃っていると判断した場合（Ｓ１０２－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域にメダル自動投入コマンドを格納する（Ｓ１０２－２）。メダル自動投入コマンドは、一枚の賭けメダルが自動投入されることを示す。

【０４９１】

メダル自動投入コマンドを格納した後に、メインＣＰＵ３０１は、自動投入タイマをセットする（Ｓ１０２－３）。自動投入タイマは、サブ制御基板４００にメダル自動投入コマンドが送信される時間間隔を所定の時間長以上に確保するためのタイマである。

【０４９２】

自動投入タイマをセットすると、メインＣＰＵ３０１は、自動投入タイマがタイムアップしたか否かを判定する（Ｓ１０２－４）。メインＣＰＵ３０１は、自動投入タイマがタイムアップしたと判断するまでステップＳ１０２－４を繰り返す（Ｓ１０２－４：ＮＯ）

。
【０４９３】
自動投入タイマがタイムアップしたと判断した場合（Ｓ１０２－４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、賭数カウンタに数値「１」を加算する（Ｓ１０２－５）。賭数カウンタは、今回の遊技の賭けメダルの枚数を示す。また、メインＣＰＵ３０１は、賭数カウンタの値に応じて、ＢＥＴランプ１４（１４ａ、１４ｂ、１４ｃ）の表示の態様を示すＢＥＴランプ表示データを生成する（Ｓ１０２－６）。具体的には、賭数カウンタが数値「１」の場合は、ＢＥＴランプ１４のうち１枚ランプ１４ａを点灯させるＢＥＴランプ表示データを生成する。同様に、賭数カウンタが数値「２」の場合は、ＢＥＴランプ１４のうち１枚ランプ１４ａおよび２枚ランプ１４ｂを点灯させるＢＥＴランプ表示データを生成し、賭数カウンタが数値「３」の場合は、ＢＥＴランプ１４のうち１枚ランプ１４ａ、２枚ランプ１４ｂおよび３枚ランプ１４ｃを点灯させるＢＥＴランプ表示データを生成する。ＢＥＴランプ表示データは、メインＲＡＭ３０３のランプ関連データ格納領域に格納される。
【０４９４】
メインＣＰＵ３０１は、賭数カウンタの数値と前回の遊技の賭けメダルとが一致したか否かを判定する（Ｓ１０２－７）。メインＣＰＵ３０１は、賭数カウンタの数値と前回の遊技の賭けメダルとが一致したと判断するまで、ステップＳ１０２－２からステップＳ１０２－６までの処理を繰り返す（Ｓ１０２－７：ＮＯ）。他方で、賭数カウンタの数値と前回の遊技の賭けメダルとが一致したと判断した場合（Ｓ１０２－７：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、自動投入処理を終了する。以上の説明から理解されるとおり、前回の遊技の結果、リプレイが有効ラインに揃った場合は、前回の遊技の賭けメダルと同じの賭けメダルが今回の遊技で設定される。
【０４９５】
図７９は、遊技開始前処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、遊技開始前処理を開始すると、メインＲＡＭ３０３の遊技状態格納領域の遊技状態フラグを参照して規定枚数を設定する（Ｓ１０３－１）。本実施形態においては、ボーナス遊技状態の規定枚数は数値「２」であり、ボーナス遊技状態以外（ＲＴ遊技状態）の規定枚数は数値「３」である。
【０４９６】
遊技状態に応じた規定枚数を設定した後に、メインＣＰＵ３０１は、投入メダル受付処理に移行する（Ｓ１０３－２）。投入メダル受付処理において、メインＣＰＵ３０１は、メダル投入部８からのメダルを受付ける。また、メインＣＰＵ３０１は、メダル投入部８からのメダルを受付けた場合、賭数カウンタまたはクレジット数を加算する。
【０４９７】
メインＣＰＵ３０１は、投入メダル受付処理を実行した後に、ＢＥＴ操作受付処理（Ｓ１０３－３）に移行する。メインＣＰＵ３０１は、ＢＥＴ操作受付処理において、遊技者の１ＢＥＴボタン２１の操作またはＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２の操作を受け付ける。
【０４９８】
メインＣＰＵ３０１は、ＢＥＴ操作受付処理を実行した後に、精算操作受付処理（Ｓ１０３－４）に移行する。メインＣＰＵ３０１は、精算操作受付処理において、遊技者の精算ボタン２３の操作を受付ける。
【０４９９】
メインＣＰＵ３０１は、精算操作受付処理を実行した後に、デモ表示コマンド送信処理（Ｓ１０３－５）を実行する。デモ表示コマンド送信処理において、メインＣＰＵ３０１は、遊技の操作（メダルの投入やスタートレバー２４の操作）を受付けない期間（非遊技期間）が所定の時間長より長いか否かを判定し、所定の時間長より長いと判断した場合は、デモ表示コマンドをサブ制御基板４００に送信する。デモ表示コマンドは、液晶表示装置３０等にデモンストレーションを実行させるコマンドである。
【０５００】

デモ表示コマンド送信処理を実行した後に、メインＣＰＵ３０１は、賭数カウンタが規定枚数であるか否かを判定する（Ｓ１０３－６）。上述した、ステップＳ１０２の自動投入処理、ステップＳ１０３－２の投入メダル受付処理またはステップＳ１０３－３のＢＥＴ操作受付処理において、賭数カウンタが規定枚数まで加算された場合、メインＣＰＵ３０１は、賭数カウンタが規定枚数であると判断し（Ｓ１０３－６：ＹＥＳ）、ステップＳ１０３－７に処理を移行する。

【０５０１】

ステップＳ１０３－７において、メインＣＰＵ３０１は、遊技者によりスタートレバー２４が操作されたか否かを判定する。スタートレバー２４が操作されたと判断した場合（Ｓ１０３－７：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に開始操作コマンドを格納する（Ｓ１０３－８）。開始操作コマンドを格納すると、メインＣＰＵ３０１は、遊技開始前処理を終了して設定値確認処理（Ｓ１０４）に移行する。

【０５０２】

一方で、賭数カウンタが規定枚数に達していない場合（Ｓ１０３－６：ＮＯ）や、スタートレバーが操作されていない場合（Ｓ１０３－７：ＮＯ）は、投入メダル受付処理（Ｓ１０３－２）とＢＥＴ操作受付処理（Ｓ１０３－３）と精算操作受付処理（Ｓ１０３－４）とを含む各処理を繰り返し実行する。すなわち、メインＣＰＵ３０１は、メダル投入部８からのメダルの投入操作とＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２の操作と１ＢＥＴボタン２１の操作とを受け付け可能な状態で、遊技の開始操作がされるまで待機する。

【０５０３】

図８０は、投入メダル受付処理のフローチャートである。投入メダル受付処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、投入不可フラグがＯＮ状態であるか否かを判定する（Ｓ１０３－２－１）。投入不可フラグは、賭数カウンタが上限値であり、且つ、クレジット数が上限値である場合に、後述のＳ１０３－２－８でＯＮ状態に設定される。メインＣＰＵ３０１は、投入不可フラグがＯＮ状態であると判定した場合（Ｓ１０３－２－１：ＹＥＳ）、投入メダル受付処理を終了する。他方で、メインＣＰＵ３０１は、投入不可フラグがＯＮ状態でないと判定した場合（Ｓ１０３－２－１：ＮＯ）、メダル投入部８からメダルが投入されたか否かを判定する（Ｓ１０３－２－２）。

【０５０４】

具体的には、上述したように、メダル投入部８から投入されたメダルは、メダルセンサ３４ＳＥからの信号により検知される。本実施形態においては、メインＣＰＵ３０１は、周期的に実行される割込処理の入力ポート読込処理で、メダルセンサ３４ＳＥからの信号を読込み、メダルセンサ３４ＳＥからの信号に応じて、メインＲＡＭ３０３のメダル検知フラグをＯＮ状態に設定する。メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０３－２－２において、メダル検知フラグがＯＮ状態であるか否かを判定する。

【０５０５】

メインＣＰＵ３０１は、メダル投入部８からメダルが投入されたと判断した場合（Ｓ１０３－２－２：ＹＥＳ）、メダルが投入されたことを示す投入コマンドをコマンド格納領域に格納する（Ｓ１０３－２－３）。また、メインＣＰＵ３０１は、賭数カウンタが規定枚数の３枚であるか否かを判定する（Ｓ１０３－２－４）。賭数カウンタが規定枚数でない場合（Ｓ１０３－２－４：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、賭数カウンタに数値「１」を加算し（Ｓ１０３－２－５）、投入メダル受付処理を終了する。他方で、賭数カウンタが規定枚数の３枚である場合（Ｓ１０３－２－４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、クレジット数に数値「１」を加算する（Ｓ１０３－２－６）。

【０５０６】

メインＣＰＵ３０１は、クレジット数を加算した後に、クレジット数が上限である数値「５０」に一致するか否かを判定する（Ｓ１０３－２－７）。クレジット数が数値「５０」である場合（Ｓ１０３－２－７：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、メダル投入不可フラグをＯＮ状態に設定し（Ｓ１０３－２－８）、投入メダル受付処理を終了する。他方で

、メインＣＰＵ３０１は、クレジット数が数値「５０」ではない場合（Ｓ１０３－２－７：ＮＯ）、メダル投入不可フラグをＯＮ状態に設定することなく、投入メダル受付処理を終了する。なお、メダル投入不可フラグがＯＮ状態に設定される期間において、メインＣＰＵ３０１は、メダル投入部８から投入されたメダルが、遊技機１の外部に導かれる状態にセレクター３４を制御する。したがって、メダル投入部８から投入されたメダルは、メダル投入不可フラグがＯＮ状態の期間において、遊技機１の外部に排出される。

【０５０７】

図８１は、ＢＥＴ操作受付処理のフローチャートである。ＢＥＴ操作受付処理において、メインＣＰＵ３０１は、クレジット数が数値「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０３－３－１）。クレジット数が数値「０」である場合（Ｓ１０３－３－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、ＢＥＴ操作受付処理を終了する。

【０５０８】

クレジット数が「０」でない場合（Ｓ１０３－３－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、１ＢＥＴボタン２１が操作されたか否かを判定する（Ｓ１０３－３－２）。１ＢＥＴボタン２１が操作されたと判断した場合（Ｓ１０３－３－２：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、投入要求カウンタに数値「１」をセットする（Ｓ１０３－３－３）。また、ステップＳ１０３－３－３において、メインＣＰＵ３０１は、１ＢＥＴボタン２１の操作を報知するための１ＢＥＴ操作コマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納する。他方で、１ＢＥＴボタン２１が操作されていないと判断した場合（Ｓ１０３－３－２：ＮＯ）は、メインＣＰＵ３０１は、ＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２が操作されたか否かを判定する（Ｓ１０３－３－４）。ＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２が操作されたと判断した場合（Ｓ１０３－３－４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、投入要求カウンタに数値「３」をセットする（Ｓ１０３－３－５）。また、ステップＳ１０３－３－５において、メインＣＰＵ３０１は、ＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２の操作を報知するためのＭＡＸ－ＢＥＴ操作コマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納する。ＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２が操作されていないと判断した場合（Ｓ１０３－３－４：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ＢＥＴ操作受付処理を終了する。本実施形態においては、メダル自動投入コマンド、メダル投入コマンド、１ＢＥＴ操作コマンドおよびＭＡＸ－ＢＥＴ操作コマンドを総称して投入関連コマンドという。

【０５０９】

ステップＳ１０３－３－３またはステップＳ１０３－３－５において、投入要求カウンタに所定の数値がセットされた場合、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０３－３－６に移行する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、投入要求カウンタにセットされた数値から「１」を減算する（Ｓ１０３－３－６）。投入要求カウンタを「１」減算すると、メインＣＰＵ３０１は、クレジットカウンタを「１」減算し（Ｓ１０３－３－７）、賭数カウンタに「１」を加算する（Ｓ１０３－３－８）。賭数カウンタに「１」を加算した後に、メインＣＰＵ３０１は、賭数カウンタが規定枚数と一致するか否かを判定する（Ｓ１０３－３－９）。メインＣＰＵ３０１は、賭数カウンタが規定枚数と一致する場合（Ｓ１０３－３－９：ＹＥＳ）は、ＢＥＴ操作受付処理を終了する。他方で、賭数カウンタが規定枚数と一致しない場合（Ｓ１０３－３－９：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、投入要求カウンタが数値「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０３－３－１０）。投入要求カウンタが数値「０」である場合（Ｓ１０３－３－１０：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、ＢＥＴ操作受付処理を終了する。一方で、投入要求カウンタが数値「０」でない場合（Ｓ１０３－３－１０：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、クレジット数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０３－３－１１）。メインＣＰＵ３０１は、クレジット数が「０」である場合（Ｓ１０３－３－１１：ＹＥＳ）は、ＢＥＴ操作受付処理を終了し、クレジットカウンタが「０」でない場合（Ｓ１０３－３－１１：ＮＯ）はステップＳ１０３－３－６に処理を戻す。

【０５１０】

以上の説明から理解されるとおり、メインＣＰＵ３０１は、１ＢＥＴボタン２１の操作

を受け付けた場合（Ｓ１０３－３－２：ＹＥＳ）、および、ＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２の操作を受け付けた場合（Ｓ１０３－３－４：ＹＥＳ）は、賭数カウンタが規定枚数に到達した場合（Ｓ１０３－３－９：ＹＥＳ）、投入要求カウンタが「０」まで減算された場合（Ｓ１０３－３－１０：ＹＥＳ）、または、クレジット数が「０」になる場合（Ｓ１０３－３－１１：ＹＥＳ）まで、ステップＳ１０３－３－８の処理を繰り返し実行して、賭数カウンタを加算していく。

【０５１１】

図８２は、精算操作受付処理のフローチャートである。精算操作受付処理において、メインＣＰＵ３０１は、精算ボタン２３が遊技者に操作されたか否かを判定する（Ｓ１０３－４－１）。精算ボタン２３が操作されたと判定した場合（Ｓ１０３－４－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、払出要求カウンタに精算メダルを設定する（Ｓ１０３－４－２）。精算メダルは、精算ボタン２３が操作された時点における、賭数カウンタとクレジット数との合計である。また、メインＣＰＵ３０１は、精算ボタン２３の操作を示す精算操作コマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納し（Ｓ１０３－４－３）、メダル投入不可フラグをＯＦＦ状態に設定する（Ｓ１０３－４－４）。

【０５１２】

精算ボタン２３が操作されていないと判定した場合（Ｓ１０３－４－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、精算操作受付処理を終了する。なお、詳細には後述するが、ホッパー駆動処理においては、払出要求カウンタの枚数のメダルがホッパー５２０からメダル払出口９を介して受皿ユニット７に排出される。

【０５１３】

図８３は、デモ表示コマンド送信処理のフローチャートである。デモ表示コマンド送信処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、賭数カウンタが数値「１」以上であるか否かを判定する（Ｓ１０３－５－１）。賭数カウンタが数値「１」以上であると判断した場合（Ｓ１０３－５－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、デモ表示コマンド送信処理を終了する。

【０５１４】

一方で、賭数カウンタが数値「１」以上ではないと判断した場合（Ｓ１０３－５－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、非遊技時間カウンタがタイムアップしたか否かを判定する（Ｓ１０３－５－２）。非遊技時間カウンタは、遊技者による操作（メダルの投入操作や遊技の開始操作など）を受付けない期間が所定の時間長（例えば１分間）より長くなった場合にタイムアップする。具体的には、非遊技時間カウンタは、遊技開始前処理が開始されるとカウントを開始し、メインＣＰＵ３０１が何れかのコマンドをサブ制御基板４００に送信する毎に初期化される。例えば、メインＣＰＵ３０１は、メダル投入部８からメダルが投入されて投入コマンドを送信すると、非遊技時間カウンタを初期化する。

【０５１５】

非遊技時間カウンタがタイムアップしたと判断した場合（Ｓ１０３－５－２：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、デモ表示コマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納し（Ｓ１０３－３）、その後、デモ表示コマンド送信処理を終了する。一方で、非遊技時間カウンタがタイムアップしていないと判断した場合（Ｓ１０３－５－２：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、デモ表示コマンドを格納しないで、デモ表示コマンド送信処理を終了する。なお、デモ表示コマンドを精算操作受付処理の終了時に格納する構成としてもよい。

【０５１６】

図８４は、内部抽選処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、内部抽選処理を開始すると、ＲＴ遊技状態に応じて当選エリア抽選テーブル（図９および図１０）を設定する（Ｓ１０６－１）。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３のＲＴ遊技状態格納領域に格納されたＲＴ遊技状態の種別を示すＲＴフラグに応じて、当選エリア抽選テーブルを設定する。

【０５１７】

内部抽選処理において、メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ１格納領域に格納した乱数値Ｒ１を取得する（Ｓ１０６－２）。乱数値Ｒ１は、ステップ１０５において乱数値Ｒ１格納領域に格納される。また、メインＣＰＵ３０１は、当選エリアオフセット値を初期値である数値「００」に設定する（Ｓ１０６－３）。当選エリアオフセット値は、各当選エリアを指定する。また、当選エリアオフセット値は、順次に更新され、更新される毎に異なる当選エリアを指定する。例えば、当選エリアオフセット値は、数値「００」で「打順リプレイＸ１」の当選エリアを指定する。

【０５１８】

メインＣＰＵ３０１は、当選エリアオフセット値が指定する当選エリアの抽選値を取得する（Ｓ１０６－４）。例えば、図９に示すＲＴ０遊技状態の当選エリア抽選テーブルが設定された場合は、当選エリアオフセット値が数値「００」であれば、抽選値「８９７８」が取得される。

【０５１９】

メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０６－１で取得した乱数値Ｒ１からステップＳ１０６－４で取得した抽選値を減算する（Ｓ１０６－５）。また、メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ１から抽選値を減算した結果が負数であるか否かを判定する（Ｓ１０６－６）。例えば、ＲＴ０遊技状態の遊技において、数値「８９７８」より小さい乱数値Ｒ１が取得された場合、当選エリア「００」の抽選値「８９７８」を乱数値Ｒ１から減算した結果は負数になる。他方で、数値「８９７８」より大きい乱数値Ｒ１が取得された場合、当選エリア「００」の抽選値を乱数値Ｒ１から減算した結果は負数にならない。

【０５２０】

メインＣＰＵ３０１は、減算結果が負数ではないと判断した場合（Ｓ１０６－６：ＮＯ）、当選エリアオフセット値で全ての当選エリア（当選エリア「００」から「２３」）を指定したか否かを判定する（Ｓ１０６－７）。全ての当選エリアが指定済みでない場合（Ｓ１０６－７：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、当選エリアオフセット値を更新（数値「１」を加算）して（Ｓ１０６－８）、ステップＳ１０６－４に処理を戻す。ステップＳ１０６－４では、更新された当選エリアオフセット値で指定される当選エリアの抽選値が取得され、ステップＳ１０６－５では、当該抽選値を前回の減算結果に減算する。ステップＳ１０６－４からステップＳ１０６－８までの処理は、演算結果が負数であると判断（Ｓ１０６－６：ＹＥＳ）されるか全ての当選エリアが指定されるまで（Ｓ１０６－７：ＹＥＳ）繰り返される。

【０５２１】

演算結果が負数であると判断した場合または全ての当選エリアが指定された場合、メインＣＰＵ３０１は、データ格納処理（Ｓ１０６－９）を実行する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、現在の当選エリアオフセット値をメインＲＡＭ３０３の当選エリア格納領域に格納する。例えば、減算結果が負数になった当選エリアオフセット値が「１２」の場合は、数値「１２」が当選エリア格納領域に格納される。また、メインＣＰＵ３０１は、データ格納処理において、当選エリアを示す当選エリアコマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納する。また、データ格納処理において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ遊技状態格納領域に格納されるＲＴフラグを示すＲＴ種別コマンドをコマンド格納領域に格納する。データ格納処理を終了すると、メインＣＰＵ３０１は、内部抽選処理を終了する。

【０５２２】

図８５は、回胴演出制御処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、回胴演出制御処理を開始すると、移行操作抽選処理を実行する（Ｓ１０７－１）。メインＣＰＵ３０１は、移行操作抽選処理において、順序１から順序３の何れかを決定する。具体的には、移行操作抽選処理において、メインＣＰＵ３０１は、打順リプレイ（Ｘ１、Ｘ２、Ｙ１、Ｙ２）が当選したか否かを判定する。打順リプレイが当選していないと判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、移行操作抽選処理を終了する。

【０５２３】

一方で、打順リプレイが当選していると判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、打順リプレイの種類に応じた移行操作抽選テーブル（図１６参照）を参照して順序１から順序３の何れかを決定する。具体的には、打順リプレイＸ１または打順リプレイＹ１が当選したと判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、第１移行操作抽選テーブルを（図１６の部分（ａ））用いて順序１から順序３の何れかが決定される。また、打順リプレイＸ２または打順リプレイＹ２が当選したと判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、第２移行操作抽選テーブル（図１６の部分（ｂ））を用いて順序１から順序３の何れかが決定される。メインＣＰＵ３０１は、決定した順序を順序格納領域に格納する。順序格納領域は、例えば、メインＲＡＭ３０３に設けられる。詳細には後述するが、メインＣＰＵ３０１は、移行操作抽選処理で決定された順序を用いて、メイン状態移行処理（Ｓ１１２）でメイン状態を移行させる。

【０５２４】

メインＣＰＵ３０１は、移行操作抽選処理を実行した後に、回胴演出カウンタが数値「１」であるか否かを判定する（Ｓ１０７－２）。回胴演出カウンタは、後述するように、メイン状態移行処理などにおいて設定される。メインＣＰＵ３０１は、回胴演出カウンタが数値「１」であると判断した場合（Ｓ１０７－２：ＹＥＳ）、ＡＴ開始回胴演出処理（Ｓ１０７－３）に移行する。ＡＴ開始回胴演出処理において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ開始回胴演出を実行する。ＡＴ開始回胴演出処理を実行した後に、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出制御処理を終了する。

【０５２５】

回胴演出カウンタが数値「１」ではないと判断した場合（Ｓ１０７－２：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出カウンタが数値「２」であるか否かを判定する（Ｓ１０７－４）。メインＣＰＵ３０１は、回胴演出カウンタが数値「２」であると判断した場合（Ｓ１０７－４：ＹＥＳ）、ＳＰ開始回胴演出処理（Ｓ１０７－５）に移行する。ＳＰ開始回胴演出処理において、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ開始回胴演出を実行する。ＳＰ開始回胴演出処理を実行した後に、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出制御処理を終了する。

【０５２６】

回胴演出カウンタが数値「２」ではないと判断した場合（Ｓ１０７－４：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出カウンタが数値「３」であるか否かを判定する（Ｓ１０７－６）。メインＣＰＵ３０１は、回胴演出カウンタが数値「３」であると判断した場合（Ｓ１０７－６：ＹＥＳ）、赤セブン回胴演出処理（Ｓ１０７－７）に移行する。赤セブン回胴演出処理において、メインＣＰＵ３０１は、赤セブン回胴演出またはＳＰ終了回胴演出を実行する。赤セブン回胴演出処理を実行した後に、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出制御処理を終了する。なお、本実施形態においては、赤セブン回胴演出およびＳＰ終了回胴演出が赤セブン回胴演出処理において実行される構成としたが、赤セブン回胴演出を実行する処理とＳＰ終了回胴演出を実行する処理とを別に設けてもよい。

【０５２７】

回胴演出カウンタが数値「３」ではないと判断した場合（Ｓ１０７－６：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出カウンタが数値「４」であるか否かを判定する（Ｓ１０７－８）。メインＣＰＵ３０１は、回胴演出カウンタが数値「４」であると判断した場合（Ｓ１０７－８：ＹＥＳ）、白黒セブン回胴演出処理（Ｓ１０７－９）に移行する。白黒セブン回胴演出処理において、メインＣＰＵ３０１は、白黒セブン回胴演出を実行する。白黒セブン回胴演出処理を実行した後に、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出制御処理を終了する。なお、回胴演出カウンタは、各回胴演出が実行された後に、数値「０」に初期化される。

【０５２８】

回胴演出カウンタが数値「４」ではないと判断した場合（Ｓ１０７－８：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態２であるか否かを判定する（Ｓ１０７－１０）。メインＣＰＵ３０１は、メイン状態２であると判断した場合（Ｓ１０７－１０：ＹＥＳ）、赤セブン回胴演出抽選処理（Ｓ１０７－１１）に移行する。赤セブン回胴演出抽選処理において

、メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ２と赤セブン回胴演出抽選テーブル（図２１の部分（ａ））とを用いて、赤セブン回胴演出の実行の有無および、赤セブン回胴演出の種別（赤セブン揃いパターン、赤セブン外れパターン）を決定する。赤セブン回胴演出の実行が決定された場合、メインＣＰＵ３０１は、赤セブン回胴演出予約フラグをＯＮ状態にする。

【０５２９】

また、メインＣＰＵ３０１は、赤セブン回胴演出抽選処理において、赤セブン揃いパターンの実行を決定した場合、赤セブン揃いが停止表示されるラインを決定する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ２と赤セブンライン抽選テーブル（図２１の部分（ｂ））とを用いて赤セブン揃いが停止表示されるラインを決定する。

【０５３０】

メイン状態２ではないと判断した場合（Ｓ１０７－１０：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、リールロック抽選処理（Ｓ１０７－１２）を実行する。リールロック抽選処理において、メインＣＰＵ３０１は、当選エリアに応じて、各リールロックの何れかを決定する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、リールロック抽選処理において、まず、今回の遊技の当選エリアが「共通ベル」であるか否かを判定する。当選エリアが「共通ベル」であると判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、リールロック抽選テーブルＡをセットする。一方で、「共通ベル」ではないと判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、今回の遊技の当選エリアが「弱レア役」（弱チェリーなど）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ３０１は、当選エリアが「弱レア役」であると判断した場合、リールロック抽選テーブルＢをセットする。また、今回の遊技の当選エリアが「弱レア役」ではないと判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、「強レア役」（強チェリーなど）であるか否かを判定し、「強レア役」であると判断した場合、リールロック抽選テーブルＣをセットする。また、今回の遊技の当選エリアが「強レア役」ではないと判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、当選エリアが「確定役」（最強目など）であるか否かを判定し、「確定役」であると判断した場合、リールロック抽選テーブルＤをセットする。

【０５３１】

当選エリアが「共通ベル」「弱レア役」「強レア役」「確定役」の何れでもない場合、今回の遊技のリールロックは「ロックなし」が決定される。一方で、当選エリアが「共通ベル」「弱レア役」「強レア役」「確定役」の何れかである場合、メインＣＰＵ３０１は、セットしたリールロック抽選テーブルと乱数値Ｒ２とを用いて、今回の遊技におけるリールロックの種類を「ロックなし」「ショートロック」「ミドルロック」「ロングロック」の何れかから決定する。メインＣＰＵ３０１は、決定したリールロックの種類をメインＲＡＭ３０３の回胴演出番号格納領域に格納して、回胴演出制御処理を終了する。

【０５３２】

図８６の部分（ａ）は、ＡＴ開始回胴演出処理のフローチャートである。ＡＴ開始回胴演出処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技開始処理（Ｓ１０７－３－１）を実行する。メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技開始において、疑似遊技を開始するためのスタートレバー２４の操作を受付ける。

【０５３３】

疑似遊技の開始操作を受付けると、メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ開始ライン決定処理（Ｓ１０７－３－２）を実行する。ＡＴ開始ライン決定処理において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ開始回胴演出において赤セブン揃いが停止表示されるラインを決定する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ開始ライン決定テーブル（図１８）と乱数値Ｒ２とを用いて、中段ライン、下段ライン、上段ライン、右上りラインおよび右下りラインの何れかを決定する。また、メインＣＰＵ３０１は、決定したラインをメインＲＡＭ３０３の赤セブンライン格納領域に格納する（Ｓ１０７－３－３）。その後、メインＣＰＵ３０１は、疑似停止操作を受付けるための疑似遊技制御処理（Ｓ１０７－３－４）に移行し、疑似遊技制御処理を実行した後に、ＡＴ開始回胴演出処理を終了する。

【０５３４】

図８６の部分（ｂ）は、疑似遊技開始処理のフローチャートである。疑似遊技開始処理

は、ＡＴ開始回胴演出処理において実行されるとともに、後述するように、ＳＰ開始回胴演出処理、赤セブン回胴演出処理および白黒セブン回胴演出処理においても実行される。

【０５３５】

メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技開始処理において、規定時間（２０秒）をセットする（Ｓａ１）。その後、メインＣＰＵ３０１は、スタートレバー２４が操作されたか否かを判定し（Ｓａ２）、スタートレバー２４が操作されたと判断した場合（Ｓａ２：ＹＥＳ）、疑似遊技開始コマンドをコマンド格納領域に格納し（Ｓａ４）、疑似遊技開始処理を終了する。他方で、スタートレバー２４が操作されていないと判断した場合（Ｓａ２：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳａ１でセットした規定時間が経過したか否かを判定する（Ｓａ３）。規定時間が経過していないと判断した場合（Ｓａ３：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳａ２とステップＳａ３とを繰り返す。他方で、規定時間が経過したと判断した場合（Ｓａ３：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技開始コマンドをコマンド格納領域に格納し（Ｓａ４）、疑似遊技開始処理を終了する。すなわち、疑似遊技は、スタートレバー２４が操作されるか規定時間が経過すると開始される。

【０５３６】

図８６の部分（ｃ）は、疑似遊技制御処理のフローチャートである。疑似遊技制御処理は、疑似遊技開始処理と同様に、ＡＴ開始回胴演出処理において実行されるとともに、後述するように、ＳＰ開始回胴演出処理、赤セブン回胴演出処理および白黒セブン回胴演出処理においても実行される。

【０５３７】

メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技制御処理を開始すると、規定時間（２０秒）をセットし（Ｓｂ１）、各リール１２を定常回転と略等しい速度で回転させる（Ｓｂ２）。各リール１２の回転を開始させた後に、メインＣＰＵ３０１は、規定時間が経過したか否かを判定する（Ｓｂ３）。規定時間が経過したと判断した場合（Ｓｂ３：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、回転している全てのリール１２を自動停止処理（Ｓｂ７）により停止させる。一方で、規定時間が経過していないと判断した場合（Ｓｂ３：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、回転しているリール１２に対応する停止ボタン２５が疑似停止操作されたか否かを判定する（Ｓｂ４）。停止ボタン２５が疑似停止操作されていないと判断した場合（Ｓｂ４：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳｂ３およびステップＳｂ４を繰り返す。一方で、回転しているリール１２に対応する停止ボタン２５が疑似停止操作されたと判断した場合（Ｓｂ４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、当該リール１２の停止制御をする（Ｓｂ５）。

【０５３８】

リール１２を停止した後に、メインＣＰＵ３０１は、全てのリール１２が疑似停止操作されたか否かを判定する（Ｓｂ６）。全てのリール１２が疑似停止操作されていないと判断した場合（Ｓｂ６：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳｂ３からステップＳｂ５までの処理を繰り返す。

【０５３９】

他方で、全てのリール１２が疑似停止操作されたと判断した場合（Ｓｂ６：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、今回の疑似遊技で停止表示された図柄の組合せを示す疑似遊技結果コマンドをコマンド格納領域に格納する（Ｓｂ８）。疑似遊技結果コマンドを格納した後に、メインＣＰＵ３０１は、告知ウェイト処理（Ｓｂ９）を実行し、疑似遊技制御処理を終了する。告知ウェイト処理の期間において、サブＣＰＵ４１２は、例えば、サブ状態の移行、または、今回の疑似遊技の上乗せ枚数を報知する。具体的には、ＡＴ開始回胴演出処理の告知ウェイト処理の期間において、ＡＴ状態への移行が報知される。また、白黒セブン回胴演出において黒セブン揃いが停止表示された場合、告知ウェイト処理の期間において、上乗せ枚数が報知される。また、白セブン揃いが停止表示された場合、告知ウェイト処理の期間において、上乗せ枚数およびコンボ回胴演出への移行が報知される。同様に、コンボ回胴演出の告知ウェイト処理の期間において、今回の疑似遊技の上乗せ枚数が報知される。

【０５４０】
図８７の部分（ａ）は、ＳＰ開始回胴演出処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ開始回胴演出において、まず、疑似遊技開始処理（Ｓ１０７－５－１）を実行する。すなわち、疑似遊技の開始操作を受付ける。疑似遊技が開始されると、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ揃いパターンを抽選により決定する（Ｓ１０７－５－２）。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、確率約３／４でＳＰ揃いパターンＡを決定し、確率約１／４でＳＰ揃いパターンＢを決定する（図１９参照）。
【０５４１】
ＳＰ揃いパターンが決定されると、メインＣＰＵ３０１は、当該ＳＰ揃いパターンに応じて疑似遊技制御処理（Ｓ１０７－５－３）を実行する。ステップＳ１０７－５－２において、ＳＰ揃いパターンＡが決定された場合、ステップＳ１０７－５－３の疑似遊技制御処理では、各停止ボタン２５が疑似停止操作されると、ＳＰ図柄揃いが中段ラインに停止表示される。一方で、ステップＳ１０７－５－２において、ＳＰ揃いパターンＢが決定された場合、ステップＳ１０７－５－３の疑似遊技制御処理では、各停止ボタン２５が疑似停止操作されると、赤セブン外れが停止表示される。
【０５４２】
ステップＳ１０７－５－３の疑似遊技制御処理が実行された後に、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ揃いパターンＡが決定されたか否かを判定し（Ｓ１０７－５－４）、ＳＰ揃いパターンＡが決定されたと判断した場合（Ｓ１０７－５－４：ＹＥＳ）、ＳＰ開始回胴演出処理を終了する。一方で、ＳＰ揃いパターンＡが決定されていないと判断した場合（Ｓ１０７－５－４：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、再び疑似遊技開始処理（Ｓ１０７－５－５）と疑似遊技制御処理（Ｓ１０７－５－６）とを実行する。当該疑似遊技制御処理においては、各リール１２が疑似停止操作されると、中段ラインにＳＰ図柄揃いが停止表示される。以上の通り、ＳＰ揃いパターンＢが決定された場合は、２回の疑似遊技が実行され、２回目の疑似遊技においてＳＰ図柄揃いが中段ラインに停止表示される。
【０５４３】
図８７の部分（ｂ）は、メイン状態２（ＳＰ状態）で赤セブン回胴演出が決定された場合に実行される赤セブン回胴演出処理のフローチャートである。赤セブン回胴演出を実行するか否かは、赤セブン回胴演出抽選処理において決定される。赤セブン回胴演出処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技開始処理（Ｓ１０７－７－１）を実行する。メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技の開始操作を受付けると、赤セブン揃いパターン（図２０参照）が赤セブン回胴演出抽選処理で決定されたか否かを判定する（Ｓ１０７－７－２）。赤セブン揃いパターンが決定された場合（Ｓ１０７－７－２：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、赤セブンライン抽選処理（Ｓ１０７－７－３）を実行する。
【０５４４】
赤セブンライン抽選処理において、メインＣＰＵ３０１は、赤セブンライン抽選テーブル（図２１の部分（ｂ））と乱数値Ｒ２とを用いて、赤セブン揃いが停止表示するラインを決定する。また、メインＣＰＵ３０１は、赤セブン揃いが停止表示されるラインをメインＲＡＭ３０３に格納し（Ｓ１０７－７－４）、疑似遊技制御処理（Ｓ１０７－７－５）に移行する。他方で、赤セブン外れパターンが決定された場合（Ｓ１０７－７－２：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０７－７－３およびステップＳ１０７－７－４を実行しないで、疑似遊技制御処理に移行する。
【０５４５】
赤セブン回胴演出処理の疑似遊技制御処理において、全てのリール１２が疑似停止操作されると、赤セブン揃いパターンの場合は、ステップＳ１０７－７－３で決定されたラインに赤セブン揃いが停止表示される。他方で、赤セブン外れパターンの場合は、赤セブン外れが停止表示される。赤セブン揃いまたは赤セブン外れを停止表示した後に、メインＣＰＵ３０１は、赤セブン回胴演出処理を終了する。
【０５４６】
図８７の部分（ｃ）は、メイン状態１（上乗せ待機状態）で白黒セブン回胴演出が決定

された場合に実行される白黒セブン回胴演出処理のフローチャートである。白黒セブン回胴演出処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技開始処理（Ｓ１０７－９－１）を実行して、疑似遊技の開始操作を受付ける。また、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技が開始されると、白黒セブン停止パターン決定処理（Ｓ１０７－９－２）を実行する。白黒セブン停止パターン決定処理において、メインＣＰＵ３０１は、白黒セブン抽選テーブル（図２４の部分（ａ））と乱数値Ｒ２とを用いて、黒セブン揃いパターンおよび白セブン揃いパターンの何れかの制御パターンを決定する。

【０５４７】

制御パターンを決定した後に、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技制御処理（Ｓ１０７－９－３）を実行する。当該疑似遊技制御処理においては、ステップＳ１０７－９－２で決定した制御パターンと白黒セブン停止パターンテーブル（図２４の部分（ｂ））により規定される疑似停止操作の順序とに応じて、黒セブン揃いまたは白セブン揃いを停止表示する。例えば、制御パターンとして、黒セブン揃いパターンＸが決定された場合を想定する。以上の場合、左中右の順序で停止操作がされると、黒セブン揃いが中段ラインに停止表示される。

【０５４８】

Ｓ１０７－９－３の疑似遊技制御処理を終了すると、メインＣＰＵ３０１は、今回の疑似遊技（白黒セブン回胴演出）において白セブン揃いが停止表示されたか否か（制御パターンとして白セブン揃いパターンが決定されたか否か）を判定する（Ｓ１０７－９－４）。白セブン揃いが停止表示されたと判断した場合（Ｓ１０７－９－４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、コンボ回胴演出処理に移行する。他方で、白セブン揃いが停止表示されなかったと判断した場合（Ｓ１０７－９－４：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、コンボ回胴演出処理を実行することなく、白黒セブン回胴演出処理を終了する。

【０５４９】

図８８の部分（ａ）は、コンボ回胴演出処理のフローチャートである。コンボ回胴演出処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技開始処理（Ｓ１１３－１）を実行する。メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技の開始操作を受付けると、黒セブン可否抽選処理（Ｓ１１３－２）を実行する。黒セブン可否抽選処理においては、黒セブン可否抽選テーブル（図２７の部分（ａ））と乱数値Ｒ２とを用いて、黒セブン揃いパターンＸ、黒セブン揃いパターンＹまたは黒セブン外れパターンの制御パターンを決定する。黒セブン揃いパターン（Ｘ、Ｙ）が決定される確率は約１／２である。

【０５５０】

白黒セブン可否抽選処理の後に、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技制御処理（Ｓ１１３－３）に移行する。当該疑似遊技制御処理において、黒セブン可否抽選処理で決定した制御パターンに応じて各リール１２が停止される。具体的には、黒セブン可否抽選処理で黒セブン揃いパターンが決定された場合は、全てのリール１２が疑似停止操作されると黒セブン揃いが停止表示される。一方で、黒セブン可否抽選処理で黒セブン外れパターンが決定された場合は、黒セブン外れが停止表示される。

【０５５１】

Ｓ１１３－３の疑似遊技制御処理が終了すると、メインＣＰＵ３０１は、今回の疑似遊技で黒セブン揃いが停止表示されたか否かを判定する（Ｓ１１３－４）。黒セブン揃いが停止表示されなかったと判断した場合（Ｓ１１３－４：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、第１失敗カウンタに数値「１」を加算する（Ｓ１１３－５）。第１失敗カウンタは、コンボ回胴演出の第１ステージ（図２５参照）における、黒セブン外れの表示回数を記憶し、例えば、メインＲＡＭ３０３に設けられる。

【０５５２】

第１失敗カウンタを加算した後に、メインＣＰＵ３０１は、第１失敗カウンタが数値「３」以上であるか否かを判定する（Ｓ１１３－６）。第１失敗カウンタが数値「３」より小さいと判断した場合（Ｓ１１３－６：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１３－１に処理を戻し、疑似遊技を繰り返す。他方で、第１失敗カウンタが数値「３」以上

であると判断した場合（Ｓ１１３－６：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、コンボ回胴演出を終了する。すなわち、第１ステージの３回の疑似遊技において、黒セブン揃いが停止表示されない場合は、コンボ回胴演出が終了する。

【０５５３】

ステップＳ１１３－４において、黒セブン揃いが停止表示されたと判断した場合（Ｓ１１３－４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、第２ステージの疑似遊技開始処理（Ｓ１１３－７）に移行する。第２ステージの各処理においても、第１ステージと同様に、疑似遊技の開始操作が受付けられた場合、黒セブン可否抽選処理（Ｓ１１３－８）が実行され、黒セブン可否抽選処理で決定された制御パターンに応じて疑似遊技制御処理（Ｓ１１３－９）で黒セブン揃いまたは黒セブン外れが停止表示される。また、疑似遊技の結果、黒セブン揃いが停止表示されたか否かが判定される（Ｓ１１３－１０）。

【０５５４】

第２ステージにおいて、黒セブン揃いが停止表示されなかった場合（Ｓ１１３－１０：ＮＯ）、第２失敗カウンタに数値「１」が加算される（Ｓ１１３－１１）。また、第２失敗カウンタを加算した後に、メインＣＰＵ３０１は、第２失敗カウンタが数値「２」以上であるか否かを判定する（Ｓ１１３－１２）。第２失敗カウンタが数値「２」より小さいと判断した場合（Ｓ１１３－１２：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１１３－７に戻し、疑似遊技を繰り返す。他方で、第２失敗カウンタが数値「２」以上であると判断した場合（Ｓ１１３－１２：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、ラッシュ回胴演出を終了する。すなわち、第２ステージの２回の疑似遊技において、黒セブン揃いが停止表示されない場合は、コンボ回胴演出が終了する。

【０５５５】

メインＣＰＵ３０１は、第２ステージにおいて、黒セブン揃いが停止表示された場合（Ｓ１１３－１０：ＹＥＳ）、第３ステージの疑似遊技開始処理（Ｓ１１３－１３）に移行する。第３ステージの各処理においても、第１ステージおよび第２ステージと同様に、疑似遊技の開始操作が受付けられ、黒セブン可否抽選処理（Ｓ１１３－１４）が実行され、黒セブン可否抽選処理で決定された制御パターンに応じて疑似遊技制御処理（Ｓ１１３－１５）で黒セブン揃いまたは黒セブン外れが停止表示される。また、疑似遊技の結果、黒セブン揃いが停止表示されたか否かが判定される（Ｓ１１３－１６）。

【０５５６】

第３ステージにおいて、疑似遊技で黒セブン揃いが停止表示されなかったと判断された場合（Ｓ１１３－１６：ＮＯ）、コンボ回胴演出が終了する。他方で、黒セブン揃いが停止表示されたと判断した場合（Ｓ１１３－１６：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、白セブン継続率抽選処理（Ｓ１１３－１７）を実行する。白セブン継続率抽選処理において、メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ２と白セブン継続率抽選テーブル（図３１の部分（ａ））とを用いて、白セブン継続率を決定する。白セブン継続率を決定すると、メインＣＰＵ３０１は、ラッシュ回胴演出に移行する。

【０５５７】

図８８の部分（ｂ）は、ラッシュ回胴演出処理のフローチャートである。ラッシュ回胴演出処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、スタートレバー２４が操作されたか否かを判定する（Ｓ１１４－１）。スタートレバー２４が操作されていないと判断した場合（Ｓ１１４－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１４－１を繰り返し実行する。

【０５５８】

スタートレバー２４が操作されたと判断した場合（Ｓ１１４－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、初期ストック抽選処理（Ｓ１１４－２）を実行する。初期ストック抽選処理において、メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ２と初期ストック抽選テーブル（図３１の部分（ｃ））とを用いて、ラッシュストックカウンタの初期値を決定する。メインＣＰＵ３０１は、決定した初期値をラッシュストックカウンタに格納する。

【０５５９】

また、メインＣＰＵ３０１は、スタートレバー２４が操作されると、ストック継続率抽選処理（Ｓ１１４－３）を実行する。ストック継続率抽選処理において、メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ２とストック継続率抽選テーブル（図３１の部分（ｄ））とを用いて、ストック継続率を決定する。

【０５６０】

ストック継続率抽選処理を実行した後に、メインＣＰＵ３０１は、ラッシュ開始位置抽選処理（Ｓ１１４－４）を実行する。ラッシュ開始位置抽選処理において、メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ２とラッシュ開始位置抽選テーブル（図３１の部分（ｂ））とを用いて、ラッシュ変動における１回目のセブン揃いの種類（白セブン揃い、黒セブン揃い）を決定する。また、メインＣＰＵ３０１は、定常回転と比較して遅い速度で各リール１２を逆回転し、その後、回転方向を切り替えて定常回転の速度で各リール１２を回転し、決定したラッシュ開始位置で停止させる。

【０５６１】

ラッシュ開始位置抽選処理の後に、メインＣＰＵ３０１は、各リール１２をラッシュ変動させる（図２８参照）。ラッシュ変動において、メインＣＰＵ３０１は、セブン揃いが停止表示される毎にラッシュ変動抽選処理（Ｓ１１４－５）を実行する。ラッシュ変動抽選処理において、メインＣＰＵ３０１は、停止しているセブン揃いの種類（各リール１２の停止位置）とラッシュストックカウンタの数値とに応じたラッシュ変動抽選テーブル（図３１の部分（ｅ））を参照する。また、メインＣＰＵ３０１は、ラッシュ変動抽選テーブルと乱数値Ｒ２とを用いて、白セブン停止時変動（Ａ～Ｃ）または黒セブン停止時変動（Ａ～Ｃ）の何れかを決定する。メインＣＰＵ３０１は、決定した変動のパターンで各リール１２を変動し、セブン揃いを各リール１２に停止表示する（Ｓ１１４－６）。なお、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１４－６で停止表示されるセブン揃いの種類を示すコマンドをサブＣＰＵ４１２に送信する。サブＣＰＵ４１２は、当該コマンドに応じて、上乗せ枚数を決定する。

【０５６２】

ラッシュ変動において、メインＣＰＵ３０１は、ストック継続抽選処理（Ｓ１１４－７）を実行する。ストック継続抽選処理においては、ステップＳ１１４－５で決定したストック継続率ＰＲ（ＰＲＬ＝５０％、ＰＲＭ＝６６％、ＰＲＨ＝７５％）で継続に当選する。メインＣＰＵ３０１は、ストック継続抽選処理で継続に当選したか否かを判定し（Ｓ１１４－８）、継続に当選したと判断した場合（Ｓ１１４－８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１４－５に処理を戻す。

【０５６３】

他方で、ストック継続抽選処理で継続に非当選と判断した場合（Ｓ１１４－８：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ラッシュストックカウンタから数値「１」を減算し（Ｓ１１４－９）、ラッシュストックカウンタが数値「０」であるか否かを判定する（Ｓ１１４－１０）。メインＣＰＵ３０１は、ラッシュストックカウンタが数値「０」であると判断した場合（Ｓ１１４－１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１４－１１に移行する。他方で、ラッシュストックカウンタが数値「０」ではないと判断した場合（Ｓ１１４－１０：ＮＯ）、ステップＳ１１４－５に処理を戻す。

【０５６４】

以上の説明から理解される通り、メインＣＰＵ３０１は、ラッシュストックカウンタが数値「０」に減算されるまでステップＳ１１４－５からステップＳ１１４－１０を繰り返す。すなわち、ラッシュストックカウンタが数値「０」になるまでセブン揃いが繰り返し停止表示される（Ｓ１１４－６が繰り返される）。他方で、ラッシュストックカウンタが数値「０」に減算されると、ラッシュ変動が終了する。

【０５６５】

ラッシュ変動が終了すると、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技開始処理（Ｓ１１４－１１）を実行し、疑似遊技の開始操作を受け付ける。メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技の開始操作を受け付けると、白セブン継続抽選処理（Ｓ１１４－１２）を実行する。白セブン

継続抽選処理においては、ステップＳ１１３－１７で決定した白セブン継続率ＰＷ（ＰＷＬ＝３４％、ＰＷＭ＝５０％、ＰＷＨ＝６４％）で継続に当選する。メインＣＰＵ３０１は、白セブン継続抽選処理で継続に当選した場合、その後の疑似遊技制御処理（Ｓ１１４－１３）において、疑似停止操作がされると、白セブン揃いを停止表示する。他方で、白セブン継続抽選処理で継続に非当選の場合、疑似遊技制御処理において、白セブン外れを停止表示する。

【０５６６】

メインＣＰＵ３０１は、Ｓ１１４－１３の疑似遊技制御処理を実行した後に、白セブン揃いが停止表示したか否かを判定し（Ｓ１１４－１４）、白セブン揃いが停止表示されたと判断した場合（Ｓ１１４－１４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１４－１に処理を戻す。すなわち、ラッシュ変動が終了した後の疑似遊技において、白セブン揃いが停止表示された場合、ラッシュ変動が再度実行される。他方で、白セブン揃いが停止表示されていないと判断した場合（Ｓ１１４－１４：ＮＯ）、ラッシュ回胴演出処理を終了する。

【０５６７】

図８９は、ウェイト処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、回胴演出の実行期間、または、単位遊技の時間長を所定の長さ以上にするためのウェイト期間が経過するまでウェイト処理を実行する。

【０５６８】

ウェイト処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出番号格納領域の回胴演出番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０８－１）。すなわち、リールロック抽選処理（図８５のＳ１０７－１０）で「演出なし」が決定されたか否かを判定する。回胴演出番号が「０」である場合（Ｓ１０８－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、ウェイトタイマが数値「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０８－２）。ウェイトタイマは、割込処理が実行される毎に減算される。ウェイトタイマがタイムアップしていない（ウェイトタイマ≠０）と判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０８－２を繰り返す（Ｓ１０８－２：ＮＯ）。

【０５６９】

一方で、ウェイトタイマがタイムアップしたと判断した場合（Ｓ１０８－２：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、新たにウェイトタイマを初期値（約４２００ｍｓ）にセットする（Ｓ１０８－３）。また、メインＣＰＵ３０１は、各リール１２が始動したことを示すリール始動コマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納し（Ｓ１０８－４）、各リール１２の回転を開始させて、ウェイト処理を終了する。

【０５７０】

メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０８－１において、回胴演出番号が「０」以外であると判断した場合、回胴演出番号がショートロック演出を示す「１」であるか否かを判定する（Ｓ１０８－５）。回胴演出番号が「１」であると判断した場合（Ｓ１０８－５：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出タイマにショートロック期間（１０００ｓｍ）をセットする（Ｓ１０８－６）。

【０５７１】

一方で、回胴演出番号が「１」ではないと判断した場合（Ｓ１０８－５：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出番号がミドルロック演出を示す番号「２」であるか否かを判定する（Ｓ１０８－７）。回胴演出番号が「２」であると判断した場合（Ｓ１０８－７：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出タイマにミドルロック期間（２０００ｓｍ）をセットする（Ｓ１０８－８）。

【０５７２】

回胴演出番号が「２」ではないと判断した場合（Ｓ１０８－７：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出タイマにロングロック期間（５０００ｓｍ）をセットする（Ｓ１０８－１０）。

【０５７３】

メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０８－６、ステップＳ１０８－８、ステップＳ１

０８－９で回胴演出タイマをセットすると、回胴演出タイマが数値「０」まで減算されたか否かを判定する（Ｓ１０８－１０）。回胴演出タイマは、割込処理が実行される毎に減算される。メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０８－１２を回胴演出タイマがタイムアップするまで（すなわち、リールロックが終了するまで）繰り返し（Ｓ１０８－１０：ＮＯ）、回胴演出タイマがタイムアップしたと判断した場合（Ｓ１０８－１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１０８－２に処理を移行させる。

【０５７４】

図９０は、停止前処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、停止前処理を開始すると、加速ウェイトタイマに初期値をセットする（Ｓ１０９－１）。加速ウェイトタイマの初期値は、各リール１２が始動を開始してから定常回転まで加速するのに要する時間長に設定される。メインＣＰＵ３０１は、加速ウェイトタイマがタイムアップしたか否かを判定する（Ｓ１０９－２）。メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－２を加速ウェイトタイマがタイムアップするまで繰り返し（Ｓ１０９－２：ＮＯ）、加速ウェイトタイマがタイムアップした場合（Ｓ１０９－２：ＹＥＳ）、ステップＳ１０９－３に処理を移行する。

【０５７５】

ステップＳ１０９－３において、メインＣＰＵ３０１は、停止操作がされていない停止ボタン２５（２５Ｌ、２５Ｃ、２５Ｒ）の個数を示す未停止操作カウンタに数値「３」を格納する。また、メインＣＰＵ３０１は、表示役格納領域の設定処理をする（Ｓ１０９－４）。上述したように、表示役格納領域の各表示可能ビットは、各当選役に対応し、対応する当選役が有効ラインに停止する可能性がある場合は数値「１」である。したがって、全てのリール１２が回転しているステップＳ１０９－４においては、全ての当選役が有効ラインに停止可能であるため、表示役格納領域の全てのビットが数値「１」に設定される。

【０５７６】

メインＣＰＵ３０１は、表示役格納領域の設定処理の後に、優先順位格納処理（Ｓ１０９－５）に移行する。図９１は、優先順位格納処理で設定される複数の優先順位格納領域Ｐ（ＰＬ、ＰＣ、ＰＲ）の概念図である。優先順位格納領域Ｐは、図９１に示すように、リール１２Ｌに対応する左リール優先順位格納領域ＰＬと、リール１２Ｃに対応する中リール優先順位格納領域ＰＣと、リール１２Ｒに対応する右リール優先順位格納領域ＰＲとを含んで構成される。また、各優先順位格納領域Ｐは、複数個（２１個）の領域Ｑに区分される。各領域Ｑは、リール１２の各図柄位置（単位領域Ｕ）に対応する。

【０５７７】

優先順位格納処理が実行されると、各領域Ｑには、当該領域Ｑの図柄の優先順位が格納される。例えば、有効ラインに停止した場合に、当選していない当選役が表示される領域Ｑには、優先順位「ＨＦＦ」が格納される。また、有効ラインに停止させることが可能な図柄の領域Ｑには優先順位「００」が格納され、当選役を構成する図柄の領域Ｑには、数値「Ｈ０１」が格納される。

【０５７８】

図９２は、優先順位格納処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、優先順位格納処理を開始すると、未停止操作カウンタを検索回数として格納する（Ｓ１０９－５－１）。また、メインＣＰＵ３０１は、未だ停止操作がされていないリール１２のうち１つのリール１２を対象リールとして決定する（Ｓ１０９－５－２）。

【０５７９】

メインＣＰＵ３０１は、優先順位テーブル選択処理（Ｓ１０９－５－３）を実行する。優先順位テーブルは、各当選役の優先順位を規定し、複数の優先順位テーブルのうちの一つが選択される。例えば、当選エリア「打順ベルＡ１」（正解押し順が中左右）が当選した遊技を想定する。以上の場合、全てのリール１２が未停止の状態では、メインＣＰＵ３０１は、打順ベルＡ１の優先順位テーブルを参照して、左リール優先順位格納領域ＰＬにおいては「不正解役１」の図柄の優先順位が最も高く、右リール優先順位格納領域ＰＲに

おいては「不正解役Ｃ」の図柄の優先順位が最も高くなるように、優先順位を格納する。したがって、打順ベルＡ１が当選した遊技において、左第１停止または右第１停止の場合は、「正解ベル」は有効ラインに停止表示されない。一方で、全てのリール１２が未停止の状態では、中リール優先順位格納領域ＰＣにおいては「不正解役Ｃ」および「正解ベル」の図柄（共に「ベル」）の優先順位が最も高くなる。したがって、中第１停止の場合は、「不正解役Ｃ」および「正解ベル」をリール１２Ｃの有効ライン上に停止表示可能である。リール１２Ｃが第１停止操作された場合、メインＣＰＵ３０１は、打順ベルＡ１の優先順位テーブルを参照して「正解ベル」の図柄の優先順位が最も高くなるように、左リール優先順位格納領域ＰＬを変更する。したがって、左第２停止の場合は、「正解ベル」をリール１２Ｌの有効ライン上に停止表示可能である。一方で、リール１２Ｃが第１停止操作された場合は、「不正解役Ｃ」の図柄の優先順位が最も高くなるように、右リール優先順位格納領域ＰＲが変更される。したがって、右第２停止の場合は、「不正解役Ｃ」が有効ライン上に停止表示され、「正解ベル」を停止表示させることができなくなる。リール１２Ｃが第１停止操作され、且つ、リール１２Ｌが第２停止操作された場合（正解ベルがテンパイした場合）、メインＣＰＵ３０１は、打順ベルＡ１の優先順位テーブルを参照して「正解ベル」の図柄の優先順位が最も高くなるように、右リール優先順位格納領域ＰＲを変更する。以上の通り、正解押し順で停止操作された場合は、「正解ベル」が有効ラインに停止表示されるように、優先順位格納領域Ｐがリール１２の停止操作毎に変更される。以上の構成によれば、優先順位テーブルが適宜に選択されることにより、有効ラインに停止される図柄が停止操作順序の態様に応じて変化する。

【０５８０】

メインＣＰＵ３０１は、領域ポインタに初期値「００」を格納し、領域残数に初期値「２１」を格納する（Ｓ１０９－５－４）。領域ポインタは、対象リールの領域Ｑを指定する。また、領域残数は、当該対象リールにおいて、優先順位が格納されていない領域Ｑの個数を意味する。

【０５８１】

メインＣＰＵ３０１は、領域ポインタで指定される図柄位置の図柄コード（図柄の種別）を取得する（Ｓ１０９－５－５）。また、メインＣＰＵ３０１は、当該図柄コードと当選エリア（当選役）と優先順位テーブルとに応じて、優先順位を決定する（Ｓ１０９－５－６）。メインＣＰＵ３０１は、決定した優先順位を現在の領域ポインタが指定する領域Ｑに格納する（Ｓ１０９－５－７）。

【０５８２】

メインＣＰＵ３０１は、領域ポインタに数値「１」を加算し、領域残数から数値「１」を減算する（Ｓ１０９－５－８）。その後、メインＣＰＵ３０１は、領域残数が数値「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０９－５－９）。領域残数が「０」ではないと判断した場合（Ｓ１０９－５－９：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－５－５からステップＳ１０９－５－９までを繰り返し実行する。他方で、領域残数が「０」であると判断した場合（Ｓ１０９－５－９：ＹＥＳ）、すなわち、対象リールの優先順位格納領域の生成が終了した場合、メインＣＰＵ３０１は、検索回数から「１」を減算する（Ｓ１０９－５－１０）。

【０５８３】

検索回数を減算した後に、メインＣＰＵ３０１は、検索回数が終了したか否かを判定する（Ｓ１０９－５－１１）。検索回数が終了していないと判断した場合（Ｓ１０９－５－１１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－５－２に処理を戻し、対象リールを変更してステップＳ１０９－５－２からステップＳ１０９－５－１１までを繰り返し実行する。一方で、検索回数が終了したと判断した場合（Ｓ１０９－５－１１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、優先順位格納処理を終了する。

【０５８４】

図９３は、停止制御処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、回転中のリール１２に対応する停止ボタン２５が操作されたか否かを判定する（Ｓ１１０－１）。回

転中のリール１２に対応する停止ボタン２５が操作されるまで、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１０－１を繰り返し実行する（Ｓ１１０－１：ＮＯ）。他方で、回転中のリール１２に対応する停止ボタン２５が操作された場合（Ｓ１１０－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、停止操作された停止ボタン２５の種別を示す停止操作コマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納する（Ｓ１１０－２）。

【０５８５】

停止操作コマンドを格納すると、メインＣＰＵ３０１は、停止順序格納領域を更新する（Ｓ１１０－３）。また、メインＣＰＵ３０１は、未停止操作カウンタから数値「１」を減算する（Ｓ１１０－４）。メインＣＰＵ３０１は、操作された停止ボタン２５に対応するリール１２を、停止対象リールとして設定する（Ｓ１１０－５）。

【０５８６】

メインＣＰＵ３０１は、図柄カウンタの現在値（すなわち、中段ライン上に位置する図柄番号）を停止操作位置として取得する（Ｓ１１０－６）。メインＣＰＵ３０１は、対象リールの優先順序格納領域の各領域Ｑのうち、停止操作位置の領域Ｑと当該停止操作位置の次のコマから４コマ分の領域Ｑとの優先順位（すなわち、５コマ分の優先順位）を取得する（Ｓ１１０－７）。また、メインＣＰＵ３０１は、取得した５コマ分の優先順位のうち最も優先順位が高いコマを停止予定位置に決定するとともに、停止操作位置から停止予定位置までのコマ数を滑りコマ数として設定する（Ｓ１１０－８）。

【０５８７】

メインＣＰＵ３０１は、停止予定位置の図柄コード（すなわち、停止予定位置の図柄の種別）に応じて、表示役格納領域の各ビットを更新する（Ｓ１１０－９）。例えば、停止制御処理でリール１２Ｌが停止して有効ラインに「ベル」が停止した場合、左リールの図柄が「ベル」ではない当選役（例えば「スイカ」）は、有効ラインに停止する可能性がなくなるため、表示役格納領域の各ビットのうち当該当選役に対応するビットは数値「０」になる。

【０５８８】

表示役格納領域を更新した後に、メインＣＰＵ３０１は、未停止操作カウンタが「０」であるか否かを判定する（Ｓ１１０－１０）。未停止操作カウンタが数値「０」であることは、全てのリール１２について停止操作がされたことを意味する。未停止操作カウンタが「０」であると判断した場合（Ｓ１１０－１０：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、停止制御処理を終了する。他方で、未停止操作カウンタが「０」では無いと判断した場合（Ｓ１１０－１０：ＮＯ）、停止前処理でも実行した優先順位格納処理（図９２参照）を実行する（Ｓ１１０－１１）。ステップＳ１１０－１１においても停止前処理のステップＳ１０９－３と同様に、回転中のリール１２の優先順位格納領域Ｐに優先順位が格納される。ただし、当選エリア格納領域の当選エリアで示される当選役を構成する図柄であっても、何れかのリール１２が停止したことにより有効ラインに表示される可能性が無くなった当選役の図柄は、他の図柄と比較して優先順位が高く設定されない。

【０５８９】

メインＣＰＵ３０１は、優先順位格納処理を実行した後に、ステップＳ１１０－１に処理を戻す。メインＣＰＵ３０１は、全てのリール１２に対して停止操作がされるまで、すなわち、未停止操作カウンタが「０」であると判断されるまで、ステップＳ１１０－１からステップ１１０－１１までの処理を繰り返し実行する。未停止操作カウンタが「０」であると判断された場合（Ｓ１１０－１０：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、リール停止制御処理を終了する。

【０５９０】

図９４は、表示判定処理（Ｓ１１１）のフローチャートである。表示判定処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、有効ラインに停止した当選役が、当該遊技で有効ラインへの停止が許可された当選役であるか否かを判定する（Ｓ１１１－１）。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１１－１において、表示役格納領域の表示可能ビットのうち「１」に設定された表示可能ビットに対応する当選役について、当該当選役に対応す

る表示許可ビットが「１」に設定されているか否かを判定する。表示許可ビットが「０」に設定されている場合、メインＣＰＵ３０１は、不正入賞が発生したと判断する。

【０５９１】

メインＣＰＵ３０１は、不正入賞が発生したと判断した場合（Ｓ１１１－１：ＹＥＳ）、不正入賞コマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納し（Ｓ１１１－２）、不正入賞エラー処理に移行して遊技の進行を禁止する。不正入賞エラー処理が実行された場合は、例えば、電源ボタン５１１をＯＦＦ状態にした後に再度ＯＮ状態にして、メインＣＰＵ３０１に起動処理および設定変更処理を実行させ、正常な設定値が設定されることで遊技が可能となる。

【０５９２】

有効ラインへの停止が許可されている当選役が停止したと判定した場合（Ｓ１１１－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、有効ラインにリプレイが停止しているか否かを判定する（Ｓ１１１－３）。リプレイが有効ラインに停止していると判定した場合（Ｓ１１１－３：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、再遊技作動中フラグをＯＮ状態に設定して（Ｓ１１１－４）、再遊技コマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納し（Ｓ１１１－５）、表示判定処理を終了する。再遊技コマンドは、有効ラインにリプレイが停止したことを示す。

【０５９３】

他方で、リプレイが有効ラインに停止していないと判定した場合（Ｓ１１１－３：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、再遊技作動中フラグをＯＦＦ状態に設定し（Ｓ１１１－６）、入賞当選役が有効ラインに停止しているか否かを判定する（Ｓ１１１－７）。入賞当選役が有効ラインに停止していると判定した場合（Ｓ１１１－７：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、入賞当選役コマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納する（Ｓ１１１－８）。入賞当選役コマンドは、有効ラインに揃った入賞当選役の種別を示す。

【０５９４】

メインＣＰＵ３０１は、有効ラインに停止した入賞当選役の種別に応じた枚数のメダルをクレジット数に加算する（Ｓ１１１－９）。クレジット数を加算した後に、メインＣＰＵ３０１は、クレジット数の上限値である数値「５０」よりも加算した結果が大きいか否かを判定する（Ｓ１１１－１０）。クレジット数が「５０」より大きい場合（Ｓ１１１－１０：ＹＥＳ）、クレジット数の上限値を上回った分のメダル枚数（例えば、ステップＳ１１１－９の加算結果が「５５」である場合は数値「５」）を、メダル要求カウンタに設定する（Ｓ１１１－１１）。メダル要求カウンタにメダル枚数を設定した後に、メインＣＰＵ３０１は、ホッパー駆動処理に移行する。他方で、クレジット数が「５０」以下である場合（Ｓ１１１－１０：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、表示判定処理を終了させる。

【０５９５】

メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１１－７において、入賞当選役が有効ラインに停止していないと判断した場合（Ｓ１１１－７：ＮＯ）、ハズレ表示コマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納する（Ｓ１１１－１２）。ハズレ表示コマンドは、有効ラインに当選役が停止していないことを示す。本実施形態においては、再遊技コマンドと入賞当選役コマンドとハズレ表示コマンドとを表示当選役コマンドと総称する。

【０５９６】

図９５は、ホッパー駆動処理のフローチャートである。ホッパー駆動処理は、表示判定処理、または、遊技開始前処理の精算操作受付処理において、払出要求カウンタが設定された場合に実行される。ホッパー駆動処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、払出開始コマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納する（Ｓ１２０）。払出開始コマンドは、ホッパー５２０におけるメダル排出の開始を示す。また、メインＣＰＵ３０１は、払出期間監視タイマに初期値を設定する（Ｓ１２１）。払出期間監視タイマは、ホッパー駆動処理が開始してから所定の時間長（例えば３０秒）が経過した場合にタイムアップする。

【０５９７】

メインＣＰＵ３０１は、ホッパー駆動信号の出力を開始する（Ｓ１２２）。ホッパー駆動信号が出力される期間において、ホッパー５２０からメダルが順次に排出される。ホッパー駆動信号の出力を開始した後に、メインＣＰＵ３０１は、払出期間監視タイマがタイムアップしたか否かを判定する（Ｓ１２３）。メインＣＰＵ３０１は、払出期間監視タイマがタイムアップしたと判断した場合（Ｓ１２３：ＹＥＳ）、エラーコマンドをコマンド格納領域に格納し（Ｓ１２４）、ホッパーエンプティエラー処理に移行する。ホッパー駆動処理の開始から払出期間監視タイマがタイムアップするまでに、払出要求カウンタの枚数のメダルの排出が完了しなかった場合、メインＣＰＵ３０１は、ホッパーエンプティーエラー処理を実行し、遊技の進行を禁止する。ホッパーエンプティー処理が実行された場合、例えば、ホッパー５２０にメダルが補充され、リセットボタン５１２が操作された場合に、遊技の進行が許可される。

【０５９８】

メインＣＰＵ３０１は、ホッパー５２０からの払出信号を検出したか否かを判定する（Ｓ１２５）。上述したとおり、払出信号は、ホッパー５２０から１枚のメダルが払い出される毎に、払出センサ１１２ＳＥから出力される。メインＣＰＵ３０１は、払出信号を検出したと判断するまで、ステップＳ１２５を繰り返し実行する（Ｓ１２５：ＮＯ）。

【０５９９】

メインＣＰＵ３０１は、払出信号を検出したと判断した場合（Ｓ１２５：ＹＥＳ）、払出要求カウンタを「１」減算する（Ｓ１２６）。その後、メインＣＰＵ３０１は、払出要求カウンタが数値「０」まで減算されたか否かを判定する（Ｓ１２７）。払出要求カウンタが数値「０」まで減算されたと判断した場合（Ｓ１２７：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、ホッパー駆動信号の出力を停止し（Ｓ１２８）、払出終了コマンドをメインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域に格納する（Ｓ１２９）。例えば、サブ制御基板４００は、メインＣＰＵ３０１から払出開始コマンドを受信した場合に払出の効果音の出力を開始し、払出終了コマンドを受信した場合に払出の効果音の出力を停止する。メインＣＰＵ３０１は、払出終了コマンドを格納すると、ホッパー駆動処理を終了する。他方で、払出要求カウンタが「０」でないと判断した場合（Ｓ１２７：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１２３からステップ１２７を繰り返し実行する。

【０６００】

図９６は、メイン状態移行処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、メイン状態移行処理において、今回の遊技の停止操作順序などに応じて、メイン状態を移行させる。また、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態移行処理において、回胴演出カウンタの値を変更する。回胴演出カウンタの数値が変更された場合、次回の遊技において、回胴演出カウンタに応じた回胴演出が実行される（図８５参照）。

【０６０１】

メインＣＰＵ３０１は、メイン状態移行処理を開始すると、ＲＴ０遊技状態またはボーナス遊技状態であるか否かを判定する（Ｓ１１２－１）。メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ０遊技状態またはボーナス遊技状態であると判断した場合（Ｓ１１２－１：ＹＥＳ）、メイン状態移行処理を終了する。

【０６０２】

他方で、ＲＴ０遊技状態またはボーナス遊技状態ではないと判断した場合（Ｓ１１２－１：ＮＯ）、すなわち、ＲＴ１遊技状態である場合、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態２であるか否かを判定する（Ｓ１１２－２）。メイン状態２であると判断した場合（Ｓ１１２－２：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ状態制御処理（Ｓ１１２－３）に移行する。ＳＰ状態制御処理において、メインＣＰＵ３０１は、例えば、回胴演出カウンタに数値「３」を格納して、次回の遊技で赤セブン回胴演出が実行されるように設定する。他方でメイン状態２ではないと判断した場合（Ｓ１１２－２：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態１であるか否かを判定する（Ｓ１１２－４）。

【０６０３】

メイン状態１であると判断した場合（Ｓ１１２－４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は

、ＡＴ状態制御処理（Ｓ１１２－５）に移行する。ＡＴ状態制御処理において、メインＣＰＵ３０１は、例えば、回胴演出カウンタに数値「４」を格納して、次回の遊技で白黒セブン回胴演出が実行されるように設定する。

【０６０４】

メインＣＰＵ３０１は、メイン状態１ではないと判断した場合（Ｓ１１２－４：ＮＯ）、すなわち、メイン状態０である場合、通常状態制御処理（Ｓ１１２－６）に移行する。通常状態制御処理において、メインＣＰＵ３０１は、例えば、回胴演出カウンタに数値「１」を格納して、次回の遊技でＡＴ開始回胴演出が実行されるように設定する。また、メインＣＰＵ３０１は、通常状態制御処理において、回胴演出カウンタに数値「２」を格納して、次回の遊技でＳＰ開始回胴演出が実行されるように設定する。

【０６０５】

図９７は、通常状態制御処理（メイン状態０）のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、通常状態制御処理において、回胴演出カウンタを設定する（後述のステップＳ１３２－２およびステップＳ１３３－２）。また、メインＣＰＵ３０１は、通常状態制御処理において、メイン状態を移行させる（後述のステップＳ１３０－２、ステップＳ１３２－３およびステップＳ１３３－３）。

【０６０６】

通常状態制御処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ確定リプレイが当選したか否かを判定する（Ｓ１３０－１）。ＳＰ確定リプレイが当選したと判断した場合（Ｓ１３０－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態２に移行する（Ｓ１３０－２）。また、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ残りカウンタに数値「１９」を格納する（Ｓ１３０－３）。ＳＰ残りカウンタは、メイン状態２（ＳＰ状態）の残りの遊技回数であり、遊技毎に減算される。また、ＳＰ残りカウンタは、例えば、メインＲＡＭ３０３に設けられる。

【０６０７】

一方で、当選エリアがＳＰ確定リプレイではないと判断した場合（Ｓ１３０－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、当選エリアが打順リプレイであるか否かを判断する（Ｓ１３０－４）。当選エリアが打順リプレイで派内と判断した場合（Ｓ１３０－４：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、通常状態制御処理を終了する。他方で、当選エリアが打順リプレイであると判断した場合（Ｓ１３０－４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態に応じたリプレイ時処理（Ａ０～Ａ３）を実行する（Ｓ１３０－６、Ｓ１３０－８、Ｓ１３０－１０、Ｓ１３０－１１）。上述したように、打順リプレイが当選した遊技では、移行操作抽選処理（図８５のＳ１０７－１）において、順序１から順序３が抽選により決定される。メインＣＰＵ３０１は、移行操作抽選処理で決定した順序と遊技者の停止操作順序とが一致するか否かに応じて、正解状態を変更する。

【０６０８】

本実施形態の正解状態は、正解状態０と正解状態１と正解状態２と正解状態３とを含んでいる。正解状態０は、打順リプレイが当選した遊技において、順序１から順序３以外の停止操作順序で各停止ボタン２５が操作された場合に移行する。正解状態１は、打順リプレイが当選した遊技において、順序１で停止操作された場合に移行する。正解状態２は、打順リプレイが当選した遊技において、順序２で停止操作された場合に移行する。正解状態３は、打順リプレイが当選した遊技において、順序３で停止操作された場合に移行する。

【０６０９】

メインＣＰＵ３０１は、正解状態０であるか否かを判定し（Ｓ１３０－５）、正解状態０であると判断した場合（Ｓ１３０－５：ＹＥＳ）、リプレイ時処理Ａ０（Ｓ１３０－６）に移行する。一方で、正解状態０ではないと判断した場合（Ｓ１３０－５：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態１であるか否かを判定する（Ｓ１３０－７）。メインＣＰＵ３０１は、正解状態１であると判断した場合（Ｓ１３０－７：ＹＥＳ）、リプレイ時処理Ａ１（Ｓ１３０－８）に移行する。

【０６１０】
正解状態１ではないと判断した場合（Ｓ１３０－７：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態２であるか否かを判定する（Ｓ１３０－９）。正解状態２であると判断した場合（Ｓ１３０－９：ＹＥＳ）、リプレイ時処理Ａ２（Ｓ１３０－１０）に移行する。一方で、正解状態２ではないと判断した場合（Ｓ１３０－９：ＮＯ）、すなわち、正解状態３である場合、リプレイ時処理Ａ３（Ｓ１３０－１１）に移行する。リプレイ時処理Ａを実行した後に、メインＣＰＵ３０１は、通常状態制御処理を終了する。
【０６１１】
図９８の部分（ａ）は、正解状態０で実行されるリプレイ時処理Ａ０のフローチャートである。リプレイ時処理Ａ０を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、遊技開始時に決定した順序１と当該遊技における停止操作順序とが一致するか否かを判定する（Ｓ１３１－１）。停止操作順序が順序１に一致すると判断した場合（Ｓ１３１－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態を正解状態０から正解状態１に変更する（Ｓ１３１－２）。メインＣＰＵ３０１は、正解状態を変更した後に、リプレイ時処理Ａ０を終了する。
【０６１２】
停止操作順序が順序１ではないと判断した場合（Ｓ１３１－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、今回の遊技の停止操作順序が順序２と一致するか否かを判定する（Ｓ１３１－３）。停止操作順序が順序２と一致すると判断した場合（Ｓ１３１－３：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態を正解状態０から正解状態２に変更する（Ｓ１３１－４）。メインＣＰＵ３０１は、正解状態を変更した後に、リプレイ時処理Ａ０を終了する。
【０６１３】
一方、今回の遊技の停止操作順序が順序２ではないと判断した場合（Ｓ１３１－３：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、今回の遊技の停止操作順序が順序３と一致するか否かを判定する（Ｓ１３１－５）。停止操作順序が順序３に一致すると判断した場合（Ｓ１３１－５：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態を正解状態０から正解状態３に変更する（Ｓ１３１－６）。
【０６１４】
図９８の部分（ｂ）は、正解状態１で実行されるリプレイ時処理Ａ１のフローチャートである。リプレイ時処理Ａ１を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、遊技開始時に決定した順序１と当該遊技における停止操作順序とが一致するか否かを判定する（Ｓ１３２－１）。
【０６１５】
停止操作順序が順序１と一致すると判断した場合（Ｓ１３２－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出カウンタに数値「１」を格納する（Ｓ１３２－２）。今回の遊技で回胴演出カウンタに数値「１」が格納された場合は、次回の遊技においてＡＴ開始回胴演出が実行される。以上の説明から理解される通り、打順リプレイが当選した各遊技において、順序１で連続して２回停止操作されると、ＡＴ開始回胴演出が実行される。回胴演出カウンタに数値「１」を格納した後に、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態１に移行し（Ｓ１３２－３）。その後、メインＣＰＵ３０１は、正解状態１から正解状態０に移行（クリア）し（Ｓ１３２－４）、リプレイ時処理Ａ１を終了する。
【０６１６】
他方で、停止操作順序が順序１ではないと判断した場合（Ｓ１３２－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、停止操作順序が順序２と一致するか否かを判定する（Ｓ１３２－５）。停止操作順序が順序２ではないと判断した場合（Ｓ１３２－５：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態１から正解状態０に移行し、リプレイ時処理Ａ１を終了する。また、停止操作順序が順序２と一致すると判断した場合（Ｓ１３２－５：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態２に移行し（Ｓ１３２－６）、リプレイ時処理Ａ１を終了する。
【０６１７】
図９８の部分（ｃ）は、リプレイ時処理Ａ２のフローチャートである。リプレイ時処理Ａ２を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、遊技開始時に決定した順序２と当該遊技にお

ける停止操作順序とが一致するか否かを判定する（Ｓ１３３－１）。上述したように、リプレイ時処理Ａ２は、今回の遊技で打順リプレイが当選した場合であって、前回の打順リプレイが当選した遊技において順序２で停止操作された場合に実行される。すなわち、ステップＳ１３３－１においては、打順リプレイが当選した各遊技において、連続して順序２で停止操作がされたか否かを判断する。

【０６１８】

停止操作順序が順序２と一致すると判断した場合（Ｓ１３３－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出カウンタに数値「２」を格納する（Ｓ１３３－２）。今回の遊技で回胴演出カウンタに数値「２」が格納された場合、次回の遊技においてＳＰ開始回胴演出が実行される。以上の説明から理解される通り、打順リプレイが当選した各遊技において、順序２で連続して２回停止操作されると、ＡＴ開始回胴演出が実行される。回胴演出カウンタに数値「２」を格納した後に、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態２に移行する（Ｓ１３３－３）。その後、メインＣＰＵ３０１は、正解状態０に移行し（Ｓ１３３－４）、リプレイ時処理Ａ２を終了する。

【０６１９】

他方で、停止操作順序が順序２ではないと判断した場合（Ｓ１３３－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、停止操作順序が順序１と一致するか否かを判定する（Ｓ１３３－５）。停止操作順序が順序１ではないと判断した場合（Ｓ１３３－５：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態０に移行し（Ｓ１３３－４）、リプレイ時処理Ａ２を終了する。また、停止操作順序が順序１と一致すると判断した場合（Ｓ１３３－５：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態１に移行し（Ｓ１３３－６）、リプレイ時処理Ａ２を終了する。

【０６２０】

図９８の部分（ｄ）は、リプレイ時処理Ａ３のフローチャートである。リプレイ時処理Ａ３を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、遊技開始時に決定した順序３と当該遊技における停止操作順序とが一致するか否かを判定する（Ｓ１３４－１）。上述したように、リプレイ時処理Ａ３は、今回の遊技で打順リプレイが当選した場合であって、前回の打順リプレイが当選した遊技において順序３で停止操作された場合に実行される。すなわち、ステップＳ１３４－１においては、打順リプレイが当選した各遊技において、連続して順序３で停止操作がされたか否かを判断する。停止操作順序が順序３と一致すると判断した場合（Ｓ１３４－２）、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態１に移行するとともに（Ｓ１３４－２）、正解状態０に移行して（Ｓ１３４－３）、リプレイ時処理Ａ３を終了する。

【０６２１】

図９９の部分（ａ）は、ＡＴ状態制御処理（メイン状態１）のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ状態制御処理において、通常状態制御処理と同様に、当選エリアに応じてメイン状態を移行させる。具体的には、当選エリア「０５」（０ＳＰ確定リプレイ）または当選エリア「００」～「０３」（打順リプレイ）が当選した場合に、当該当選エリアに応じてメイン状態を移行させる。ＡＴ状態制御処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ確定リプレイが当選したか否かを判定する（Ｓ１４０－１）。ＳＰ確定リプレイが当選したと判断した場合（Ｓ１４０－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態２に移行する（Ｓ１４０－２）。また、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ残りカウンタに数値「１９」を格納する（Ｓ１４０－３）。

【０６２２】

一方で、当選エリアがＳＰ確定リプレイではないと判断した場合（Ｓ１４０－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、当選エリアが打順リプレイであるか否かを判断する（Ｓ１４０－４）。

当選エリアが打順リプレイではないと判断した場合（Ｓ１４０－４：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ状態制御処理を終了する。他方で、当選エリアが打順リプレイであると判断した場合（Ｓ１４０－４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態０であるか否かを判定し（Ｓ１４０－５）、正解状態０であると判断した場合（Ｓ１４０－５：ＹＥＳ）、リプレイ時処理Ｂ０（Ｓ１４０－６）に移行する。一方で、正解状態０ではないと判

断した場合（Ｓ１４０－５：ＮＯ）、リプレイ時処理Ｂ１（Ｓ１４０－７）に移行する。

【０６２３】

ＡＴ状態制御処理において、正解状態は、停止操作順序に応じて、正解状態０または正解状態１に変更される。上述した通り、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態１において、打順リプレイが当選した遊技が正解状態０である場合、リプレイ時処理Ｂ０（図９９の部分（ｂ））を実行し、正解状態１である場合、リプレイ時処理Ｂ１（図９９の部分（ｃ））を実行する。リプレイ時処理を実行した後に、メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ状態制御処理を終了する。

【０６２４】

図９９の部分（ｂ）は、リプレイ時処理Ｂ０のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、リプレイ時処理Ｂ０を開始すると、今回の遊技の停止操作順序が順序１または順序３であるか否かを判定する（Ｓ１４１－１）。停止操作順序が順序１または順序３であると判断した場合（Ｓ１４１－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態１に移行し（Ｓ１４１－２）、終了準備フラグをＯＦＦ状態にする（Ｓ１４１－３）。終了準備フラグは、例えば、メインＲＡＭ３０３に記憶される。

【０６２５】

一方で、停止操作順序が順序１または順序３ではないと判断した場合（Ｓ１４１－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、停止操作順序が順序２であるか否かを判定する（Ｓ１４１－４）。停止操作順序が順序２であると判断した場合（Ｓ１４１－４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、終了準備フラグをＯＦＦ状態にして（Ｓ１４１－３）、リプレイ時処理Ｂ０を終了する。

【０６２６】

ステップＳ１４１－４において、停止操作順序が順序２ではないと判断した場合、すなわち、停止操作順序が順序１から順序３の何れでもない場合、メインＣＰＵ３０１は、終了準備フラグがＯＮ状態であるか否かを判定する（Ｓ１４１－５）。終了準備フラグがＯＮ状態ではない場合（Ｓ１４１－５：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、終了準備フラグをＯＮ状態にして（Ｓ１４１－６）、リプレイ時処理Ｂ０を終了する。他方で、終了準備フラグがＯＮ状態の場合（Ｓ１４１－５：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、メイン状態０に移行し（Ｓ１４１－７）、リプレイ時処理Ｂ０を終了する。

【０６２７】

図９９の部分（ｃ）は、リプレイ時処理Ｂ１のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、リプレイ時処理Ｂ１を開始すると、今回の遊技の停止操作順序が順序１または順序３であるか否かを判定する（Ｓ１４２－１）。停止操作順序が順序１または順序３ではないと判断した場合（Ｓ１４２－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、正解状態０に移行し（Ｓ１４２－３）、リプレイ時処理Ｂ１を終了する。他方で、停止操作順序が順序１または順序３であると判断した場合（Ｓ１４２－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出カウンタに数値「４」を格納し、次回の遊技で白黒セブン回胴演出が実行されるようにする。回胴演出カウンタに数値「４」を格納した後に、メインＣＰＵ３０１は、正解状態０に移行し、リプレイ時処理Ｂ１を終了する。

【０６２８】

図１００の部分（ａ）は、ＳＰ状態制御処理のフローチャートである。ＳＰ状態制御処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ残りカウンタから数値「１」を減算する（Ｓ１５０－１）。メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ残りカウンタを減算した後に、ＳＰ残りカウンタが数値「０」まで減算されたか否かを判定する（Ｓ１５０－２）。ＳＰ残りカウンタが数値「０」ではないと判断した場合（Ｓ１５０－２：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ中設定処理（Ｓ１５０－３）を実行する。

【０６２９】

一方で、ＳＰ残りカウンタが数値「０」であると判断した場合（Ｓ１５０－２：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ終了処理（Ｓ１５０－４）を実行する。ＳＰ中設定処理またはＳＰ終了処理を実行した後に、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ状態制御処理を終了す

る。
【０６３０】
図１００の部分（ｂ）は、ＳＰ中設定処理のフローチャートである。ＳＰ中設定処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、赤セブン回胴演出予約フラグがＯＮ状態であるか否かを判定する（Ｓ１５１－１）。上述したように、回胴演出制御処理（赤セブン回胴演出抽選処理）において、赤セブン回胴演出の実行が決定された場合、赤セブン回胴演出予約フラグがＯＮ状態に設定される。
【０６３１】
赤セブン回胴演出予約フラグがＯＮ状態ではないと判断した場合（Ｓ１５１－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ中設定処理を終了する。他方で、赤セブン回胴演出予約フラグがＯＮ状態であると判断した場合（Ｓ１５１－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、今回の遊技で決定（予約）した赤セブン回胴演出が赤セブン揃いパターンであるか否かを判定する（Ｓ１５１－２）。すなわち、メインＣＰＵ３０１は、次回の遊技で赤セブン揃いが停止表示されるか否かを判定する。
【０６３２】
次回の遊技で赤セブン外れパターンが実行される場合（Ｓ１５１－２：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出カウンタに数値「３」を格納し（Ｓ１５１－４）、ＳＰ中設定処理を終了する。他方で、次回の遊技で赤セブン揃いパターンが実行される場合（Ｓ１５１－２：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、赤セブン揃い済みフラグをＯＮ状態に設定し（Ｓ１５１－３）、その後、回胴演出カウンタに数値「３」を格納してＳＰ中設定処理を終了する。赤セブン揃い済みフラグは、赤セブン揃いが今回のＳＰ状態において停止表示されたか否かを示し、例えば、サブＲＡＭ４１４に設けられる。
【０６３３】
図１００の部分（ｃ）は、ＳＰ終了処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ終了処理を開始すると、赤セブン揃い済みフラグがＯＮ状態であるか否かを判定する（Ｓ１５２－１）。すなわち、メインＣＰＵ３０１は、ＳＰ状態（メイン状態２）が終了する場合、当該ＳＰ状態において赤セブン揃いが停止表示されたか否かを判断する。
【０６３４】
赤セブン揃い済みフラグがＯＮ状態ではないと判断した場合（Ｓ１５２－１：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、今回の遊技の赤セブン回胴演出抽選処理の結果を「赤セブン揃いパターン」に上書きする（Ｓ１５２－２）。具体的には、今回の遊技の赤セブン回胴演出抽選処理において、「演出なし」または「赤セブン外れパターン」が決定された場合を想定する。以上の場合であっても、赤セブン揃い済みフラグがＯＮ状態ではないこと（一度も赤セブン揃いが停止表示されていないこと）を条件に、赤セブン回胴演出抽選処理の結果が「赤セブン揃いパターン」に上書きされる。したがって、ＳＰ状態において、赤セブン揃いパターンの実行が保障される。
【０６３５】
赤セブン回胴演出抽選処理の結果を変更した後に、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１５２－３に移行する。他方で、赤セブン揃い済みフラグがＯＮ状態であると判断した場合（Ｓ１５２－１：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３０１は、赤セブン回胴演出抽選処理の結果を変更しないで、ステップＳ１５２－３に移行する。ステップＳ１５２－３において、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出カウンタに数値「３」を格納する。その後、メインＣＰＵ３０１は、赤セブン揃い済みフラグをＯＦＦ状態に設定し（Ｓ１５２－４）、メイン状態１に移行して（Ｓ１５２－５）、ＳＰ終了処理を終了する。
【０６３６】
図１０１は、割込処理のフローチャートである。上述したように、メインＣＰＵ３０１は、遊技制御処理を実行している期間に、１．４９ｍｓ毎に割込処理を実行する。
【０６３７】
メインＣＰＵ３０１は、割込処理を開始すると、各種のレジスタのデータを退避させる（Ｓ２０１）。その後、メインＣＰＵ３０１は、入力ポート読込処理（Ｓ２０２）を実行

する。入力ポート読込処理において、メインＣＰＵ３０１は、Ｉ／Ｆ回路３０５に入力された各種の信号を読込む。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、入力ポート読込処理において、スタートスイッチ２４ＳＷ、各停止スイッチ２５ＳＷ、メダルセンサ３４ＳＥ、精算スイッチ２３ＳＷなどのＯＮ信号を読込む。メインＣＰＵ３０１は、ＯＮ信号を読み込んだセンサの検知フラグをＯＮ状態に設定する。

【０６３８】

メインＣＰＵ３０１は、タイマ計測処理（Ｓ２０３）を実行する。タイマ計測処理において、メインＣＰＵ３０１は、各種のタイマから所定値を減算する。メインＣＰＵ３０１は、タイマ計測処理において、例えば、ホッパー駆動処理で設定された払出期間監視タイマ、ウェイト処理で設定された回胴演出タイマおよびウェイトタイマを減算する。

【０６３９】

メインＣＰＵ３０１は、回転しているリールから駆動対象リールを選択し（Ｓ２０４）、駆動対象リールの駆動制御処理（Ｓ２０５）を実行する。駆動制御処理において、メインＣＰＵ３０１は、駆動対象リールのステッピングモータに駆動パルスを出力する。駆動パルスが入力された場合、ステッピングモータの励磁パターンが切替わる。

【０６４０】

メインＣＰＵ３０１は、全てのリール１２の駆動制御処理が実行されたか否かを判定する（Ｓ２０６）。全てのリール１２の駆動制御処理が実行されていないと判断した場合（Ｓ２０６：ＮＯ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ２０４とステップＳ２０５とを繰り返す。他方で、全てのリール１２の駆動制御処理を実行したと判断した場合（Ｓ２０６：ＹＥＳ）メインＣＰＵ３０１は、外部信号出力処理（Ｓ２０７）に移行する。

【０６４１】

メインＣＰＵ３０１は、外部信号出力処理において、遊技機１の外部に所定の信号を出力する。例えば、設定変更処理を開始した場合、メインＣＰＵ３０１は、設定変更処理の開始を示す信号を遊技機１の外部に出力する。

【０６４２】

メインＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ表示処理（Ｓ２０８）において、各種のランプを駆動する。例えば、メインＣＰＵ３０１は、遊技制御処理で生成したＢＥＴランプ表示データが示す態様で、ＢＥＴランプ１４を表示する。また、メインＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ表示処理において、再遊技作動中フラグがＯＮ状態に設定されている場合に再遊技表示ランプ１８を点灯する。また、メインＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ表示処理において、クレジット数を貯留枚数表示器１７に表示する。

【０６４３】

メインＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ表示処理の後に、制御コマンド送信処理（Ｓ２０９）に移行する。上述したように、メインＲＡＭ３０３のコマンド格納領域には、遊技制御処理において各種のコマンドが格納される。コマンド格納領域に格納されたコマンドは、制御コマンド送信処理において、サブ制御基板４００に送信される。

【０６４４】

制御コマンド送信処理の後に、メインＣＰＵ３０１は、レジスタ復帰処理（Ｓ２１０）を実行し、ステップＳ２１０で退避したデータをレジスタを復帰させる。レジスタ復帰処理を実行すると、メインＣＰＵ３０１は、割込処理を開始した際に実行していた遊技制御処理のステップＳに処理を復帰させる。

【０６４５】

＜サブＣＰＵが実行する各処理＞

図１０２は、サブＣＰＵ４１２のサブ起動処理のフローチャートである。サブＣＰＵ４１２は、リセット回路（図示略）からのリセット信号が入力された場合にサブ起動処理を実行する。リセット回路は、サブ制御基板４００に供給される電源電圧が所定の閾値を超えた場合に、リセット信号を出力する。すなわち、例えば、電源スイッチＳＷが操作されてサブ制御基板４００への電源電圧の供給が開始された場合に、サブ起動処理が実行される。

【０６４６】
サブ起動処理を開始すると、サブＣＰＵ４１２は、起動時初期化処理（Ｓ３０１）を実行する。サブ起動処理においては、サブ制御基板４００の各種のレジスタを初期化し、サブＲＡＭ４１４の各種のカウンタに初期値を設定する。具体的には、第１カウンタに初期値「０」を設定する。なお、第１カウンタの数値は、電源が遮断される場合、保持カウンタに保存される。
【０６４７】
サブ起動処理において、サブＣＰＵ４１２は、サブＲＡＭ４１４のバックアップ異常の有無を判定する。バックアップ異常である場合、サブＣＰＵ４１２は、バックアップデータを初期化する。また、サブＣＰＵ４１２は、起動時初期化処理において、ＣＧＲＯＭ４２４を含む各種のＲＯＭに記憶されたデータが適正であるか否かを判定する。例えば、各ＲＯＭの特定のアドレスに格納されたデータを読み出し、当該データが適正であるか否かを判定する。各種のＲＯＭに異常が発見された場合、サブＣＰＵ４１２は、所定のエラー処理に移行する。
【０６４８】
サブＣＰＵ４１２は、サブ起動処理において、ランプ制御タスクの起動（Ｓ３０２）、音響制御タスクの起動（Ｓ３０３）、画像制御基板通信タスクの起動（Ｓ３０４）、メイン制御基板通信タスクの起動（Ｓ３０５）、演出ボタン入力タスクの起動（Ｓ３０６）を行う。
【０６４９】
図１０３は、サブ起動処理において起動される各タスクのフローチャートである。サブＣＰＵ４１２は、ランプ制御タスクにより、サイドランプ５と演出用ランプ２８とを含む各種のランプを制御する。また、サブＣＰＵ４１２は、音響制御タスクにより、スピーカ（３１、３２）を制御する。また、サブＣＰＵ４１２は、画像制御基板通信タスクにより、画像制御基板４２０にコマンドを送信し、メイン制御基板通信タスクにおいてメイン制御基板３００からのコマンドを受信し、演出ボタン入力タスクにおいて演出ボタン２６および方向指定ボタン２７の操作を受付ける。
【０６５０】
サブＣＰＵ４１２には、タイマ割込信号が所定の時間間隔で入力される。サブＣＰＵ４１２は、タイマ割込信号を受信すると、各タスクのうちの何れかを実行する。すなわち、各種のランプおよびスピーカ（３１、３２）を含む各周辺装置は、時分割で制御される。
【０６５１】
図１０３の部分（ａ）は、ランプ制御タスクのフローチャートである。サブＣＰＵ４１２は、ランプ制御タスクを開始すると、各種のランプを制御するためのデータを初期化する（Ｓ３０２－１）。サブＣＰＵ４１２は、各種のデータを初期化すると、ランプデータ解析処理（Ｓ３０２－２）に処理を移行する。ランプデータは、各種のランプの点滅パターンを示すデータである。例えば、特定のランプを点灯状態にする時間を示すデータと消灯状態にする時間を示すデータとの時系列（３００ｍｓ点灯→３００ｍｓ消灯→３００ｍｓ点灯→……）がランプデータとして採用される。
【０６５２】
サブＣＰＵ４１２は、ランプ制御処理（Ｓ３０２－３）において、ランプデータにより指定される態様で特定のランプを点滅させる。ランプデータ解析処理とランプ演出実行処理とは、タイマ割込信号が入力されるまで繰り返し実行される。
【０６５３】
図１０３の部分（ｂ）は、音響制御タスクのフローチャートである。サブＣＰＵ４１２は、音響制御タスクを開始すると、スピーカ（３１、３２）を制御するための各種のデータを初期化する（Ｓ３０３－１）。サブＣＰＵ４１２は、各種のデータを初期化すると、音響解析処理（Ｓ３０３－２）に処理を移行する。
【０６５４】
サブＣＰＵ４１２は、音響制御処理（Ｓ３０３－３）において、音響データ解析処理の

結果に応じてサウンド基板４３０（音源ＩＣ４３１）に指示をする。音源ＩＣ４３１は、サブＣＰＵ４１２からの指示に応じて音源ＲＯＭ４３２から音響データを読み出し、音響データから音響信号を生成してスピーカ（３１、３２）に供給する。音響データ解析処理と音響制御処理とは、タイマ割込信号が入力されるまで繰り返し実行される。

【０６５５】

図１０３の部分（ｃ）は、画像制御基板通信処理のフローチャートである。サブＣＰＵ４１２は、画像制御基板通信タスクを開始すると、サブＲＡＭ４１４に格納されている演出番号に応じて演出コマンドをセットする（Ｓ３０４－１）。演出番号は、遊技機１において実行される演出の種別を示し、後述する演出抽選処理においてサブＲＡＭ４１４の演出番号格納領域に格納される。サブＣＰＵ４１２は、ステップＳ３０４－１でセットした演出コマンドを画像制御基板４２０に送信して（Ｓ３０４－２）、画像制御基板通信タスクを終了する。なお、画像制御基板通信タスクにおいて、画像制御基板４２０からのコマンドを受信可能な構成としてもよい。

【０６５６】

図１０３の部分（ｄ）は、メイン制御基板通信タスクのフローチャートである。メイン制御基板通信タスクを開始すると、サブＣＰＵ４１２は、格納されているコマンドなどをクリアする通信開始前処理（Ｓ３０５－１）を実行する。通信開始前処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、受信コマンドチェック処理（Ｓ３０５－２）に移行する。受信コマンドチェック処理においては、メイン制御基板３００から受信したコマンドの内容をチェックする。

【０６５７】

サブＣＰＵ４１２は、今回の受信コマンドチェック処理でチェックしたコマンドと前回の受信コマンドチェック処理でチェックしたコマンドとが異なるか否かを判定する（Ｓ３０５－３）。すなわち、ステップＳ３０５－３において、サブＣＰＵ４１２は、メイン制御基板３００からのコマンドが変化したか否かを判定する。サブＣＰＵ４１２は、メイン制御基板３００からのコマンドが変化するまで、ステップＳ３０５－３を繰り返し実行する（Ｓ３０５－３：ＮＯ）。メイン制御基板３００からのコマンドが変化した場合（Ｓ３０５－３：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、コマンド解析処理（Ｓ３０５－４）に移行する。

【０６５８】

コマンド解析処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、遊技情報更新処理（Ｓ３０５－５）を実行する。遊技情報更新処理において、サブＣＰＵ４１２は、メイン制御基板３００から受信したコマンドに応じて遊技情報を更新する。遊技情報は、例えば、通常状態における遊技回数を示す遊技カウンタを含む各種の情報である。サブＣＰＵ４１２は、ステップＳ３０５－５において、複数種類の遊技情報更新処理のうちの何れかを実行する。具体的には、サブＣＰＵ４１２は、複数種類の遊技情報更新処理のうちメイン制御基板３００から受信したコマンドの種別に応じた遊技情報更新処理を実行する。例えば、サブＣＰＵ４１２は、開始操作コマンドを受信した場合、遊技カウンタを更新するための遊技情報更新処理を実行する。遊技情報を更新した後に、サブＣＰＵ４１２は、ステップＳ３０５－２に処理を戻し、次回のタイマ割込信号が入力されるまでステップＳ３０５－２からステップＳ３０５－５までの処理を繰り返す。

【０６５９】

図１０４は、コマンド解析処理のフローチャートである。サブＣＰＵ４１２は、コマンド解析処理を開始すると、演出制御処理（Ｓ４０１）を実行する。後述するように、サブＣＰＵ４１２は、演出制御処理において、例えば、遊技機１で実行する演出を決定する。

【０６６０】

演出制御処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、演出に応じたランプデータを決定し（Ｓ４０２）、決定したランプデータをサブＲＡＭ４１４に格納する（Ｓ４０３）。また、サブＣＰＵ４１２は、演出制御処理で決定した演出に応じて、音響データを決定し（Ｓ４０４）、決定した音響データをサブＲＡＭ４１４に格納する（Ｓ４０５）。音響デー

タを格納すると、サブＣＰＵ４１２は、コマンド解析処理を終了する。
【０６６１】
図１０５は、演出制御処理のフローチャートである。サブＣＰＵ４１２は、演出制御処理を開始すると、メイン制御基板３００から受信したコマンドが設定変更開始コマンドまたは設定値コマンドであるか否かを判定する（Ｓ４０１－１）。メイン制御基板３００から受信したコマンドが設定変更開始コマンドまたは設定値コマンドであると判断した場合（Ｓ４０１－１：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、設定変更開始／終了処理（Ｓ４０１－２）に処理を移行する。
【０６６２】
具体的には、設定変更開始コマンドを受信したと判断した場合、サブＣＰＵ４１２は、設定変更処理が実行中である旨を報知をする。例えば、サブＣＰＵ４１２は、液晶表示装置３０に「設定変更中です」というメッセージを表示させ、各スピーカーに当該メッセージの音声を出力させる。また、設定値コマンドを受信したと判断した場合（すなわち、設定変更処理が終了した場合）、サブＣＰＵ４１２は、設定値コマンドが示す設定値をサブＲＡＭ４１４に格納して設定変更処理の報知を終了する。また、設定値コマンドが受信された場合、サブＣＰＵ４１２は、保持カウンタを初期化する。設定変更開始／終了処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、演出制御処理を終了する。
【０６６３】
メイン制御基板３００から受信したコマンドが設定変更開始コマンドまたは設定値コマンドではないと判断した場合（Ｓ４０１－１：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、デモ表示コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４０１－３）。デモ表示コマンドを受信したと判断した場合（Ｓ４０１－３：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、デモ表示コマンド受信時処理に移行する（Ｓ４０１－４）。デモ表示コマンド受信時処理において、サブＣＰＵ４１２は、液晶表示装置３０にデモンストレーション画像を表示するとともに、サブＲＡＭ４１４のデモ状態フラグをＯＮ状態にする。デモ表示コマンド受信時処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、演出制御処理を終了する。
【０６６４】
受信したコマンドがデモ表示コマンドではないと判断した場合（Ｓ４０１－３：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、投入関連コマンド（メダル自動投入コマンド、メダル投入コマンド、１ＢＥＴ操作コマンド、ＭＡＸ－ＢＥＴ操作コマンド）を受信したか否かを判定する（Ｓ４０１－５）。投入関連コマンドを受信したと判断した場合（Ｓ４０１－５：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、投入関連コマンド受信時処理（Ｓ４０１－６）に移行する。投入関連コマンド受信時処理においては、サブＣＰＵ４１２は、例えば、メダルの投入時の演出を発生させる。投入関連コマンド受信時処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、演出制御処理を終了させる。
【０６６５】
サブＣＰＵ４１２は、受信したコマンドが投入関連コマンドではないと判断した場合（Ｓ４０１－５：ＮＯ）、精算操作コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４０１－７）。精算操作コマンドを受信したと判断した場合（Ｓ４０１－７：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、精算操作コマンド受信時処理（Ｓ４０１－８）を実行する。精算操作コマンド受信時処理において、サブＣＰＵ４１２は、メダルの精算が実行されている旨を報知する。サブＣＰＵ４１２は、精算操作コマンド受信時処理において、例えば、「精算中です」というメッセージを液晶表示装置３０に表示させ、スピーカから所定の警告音を出力する。精算操作コマンド受信時処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、演出制御処理を終了する。
【０６６６】
サブＣＰＵ４１２は、受信したコマンドが精算操作コマンドではないと判断した場合（Ｓ４０１－７：ＮＯ）、開始操作コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４０１－９）。開始操作コマンドを受信したと判断した場合（Ｓ４０１－９：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、開始操作時処理（Ｓ４０１－１０）を実行する。開始操作時処理において、サブ

ＣＰＵ４１２は、演出抽選処理を含む各種の処理を実行する。開始操作時処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、演出制御処理を終了する。

【０６６７】

サブＣＰＵ４１２は、受信したコマンドが開始操作コマンドではないと判断した場合（Ｓ４０１－９：ＮＯ）、リール始動コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４０１－１１）。リール始動コマンドを受信したと判断した場合（Ｓ４０１－１１：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、リール始動コマンド受信時処理（Ｓ４０１－１２）を実行する。リール始動コマンド受信時処理において、サブＣＰＵ４１２は、例えば、リールの回転が開始される際に出力されるリール回転音をスピーカーに出力させる。リール始動コマンド受信時処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、演出制御処理を終了する。

【０６６８】

サブＣＰＵ４１２は、受信したコマンドがリール始動コマンドではないと判断した場合（Ｓ４０１－１１：ＮＯ）、停止操作コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４０１－１３）。停止操作コマンドを受信したと判断した場合（Ｓ４０１－１３：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、停止操作時処理（Ｓ４０１－１４）を実行する。停止操作時処理において、例えば、液晶表示装置３０の表示態様を切替える。停止操作時処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、演出制御処理を終了する。

【０６６９】

サブＣＰＵ４１２は、受信したコマンドが停止操作受付コマンドではないと判断した場合（Ｓ４０１－１３：ＮＯ）、表示当選役コマンド（再遊技コマンド、入賞当選役コマンドまたはハズレ表示コマンド）を受信したか否かを判定する（Ｓ４０１－１５）。表示当選役コマンドを受信したと判断した場合（Ｓ４０１－１５：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、表示当選役コマンド受信時処理（Ｓ４０１－１６）を実行する。表示当選役コマンド受信時処理において、サブＣＰＵ４１２は、後述するサブ状態管理処理を含む各種の処理を実行する。

【０６７０】

サブＣＰＵ４１２は、受信したコマンドが表示当選役コマンドではないと判断した場合（Ｓ４０１－１５：ＮＯ）、払出開始コマンドまたは払出終了コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４０１－１７）。払出開始コマンドまたは払出終了コマンドを受信したと判断した場合（Ｓ４０１－１７：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、払出音制御処理（Ｓ４０１－１８）を実行する。例えば、サブＣＰＵ４１２は、払出開始コマンドを受信した場合、メダルの排出を報知するメダル払出音の出力を開始する。また、払出終了コマンドを受信した場合、サブＣＰＵ４１２は、メダル払出音を停止する。払出音制御処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、演出制御処理を終了する。

【０６７１】

受信したコマンドが払出開始コマンドまたは払出終了コマンドではないと判断した場合（Ｓ４０１－１７：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、疑似遊技開始コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０１－１９）。疑似遊技開始コマンドを受信していないと判断した場合（Ｓ４０１－１９：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、演出制御処理を終了する。一方で、疑似遊技開始コマンドを受信したと判断した場合（Ｓ４０１－１９：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、疑似遊技開始時処理（Ｓ４０１－２０）を実行する。

【０６７２】

サブＣＰＵ４１２は、疑似遊技開始時処理において、例えば、今回の疑似遊技における演出を決定する。また、サブＣＰＵ４１２は、疑似遊技開始処理において、今回の疑似遊技における上乗せ枚数を決定する。例えば、コンボ回胴演出の疑似遊技開始コマンドを受信した場合を想定する。以上の場合、サブＣＰＵ４１２は、今回の疑似遊技で停止表示される図柄の組合せが黒セブン揃いであるか否かを判定する。サブＣＰＵ４１２は、黒セブン揃いであると判断した場合、乱数値Ｒ３と上乗せ決定テーブル（図６６の部分（ｂ））とを用いて上乗せ枚数を決定する。また、サブＣＰＵ４１２は、決定した上乗せ枚数を残り枚数カウンタに加算する。一方で、今回の疑似遊技で停止表示された図柄の組合せが黒

セブン外れであると判断した場合、サブＣＰＵ４１２は、上乗せ枚数を決定しない。なお、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技において停止表示される図柄の組合せ（セブン揃いの種類）を示す疑似遊技結果コマンドを適宜な時期にサブＣＰＵ４１２に送信する。

【０６７３】

図１０６は、開始操作時処理のフローチャートである。サブＣＰＵ４１２は、開始操作処理を開始すると、サブ状態を取得する（Ｓ５０１）。その後、サブＣＰＵ４１２は、サブ状態が特別ＡＴ状態であるか否かを判定する（Ｓ５０２）。特別ＡＴ状態であると判断した場合（Ｓ５０２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、特別ＡＴ状態処理（Ｓ５０３）に移行する。特別ＡＴ状態処理において、サブＣＰＵ４１２は、特殊リプレイが停止表示される毎に、第２カウンタを加算する。また、特別ＡＴ状態の残りゲーム数を遊技毎に減算し、残りゲーム数が数値「０」に減算された場合、サブＣＰＵ４１２は、特別ＡＴ状態を終了して、サブ状態をＡＴ状態に移行（復帰）させる。

【０６７４】

一方で、特別ＡＴ状態ではないと判断した場合（Ｓ５０２：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、上乗せ待機状態であるか否かを判定する（Ｓ５０４）。上乗せ待機状態であると判断した場合（Ｓ５０４：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、上乗せ待機状態処理（Ｓ５０５）に移行する。上乗せ待機状態処理において、サブＣＰＵ４１２は、例えば、当選エリアに応じて上乗せ枚数を決定する。

【０６７５】

サブ状態が上乗せ待機状態ではないと判断した場合（Ｓ５０４：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、ＳＰ状態であるか否かを判定する（Ｓ５０６）。ＳＰ状態であると判断した場合（Ｓ５０６：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、ＳＰ状態処理（Ｓ５０７）に移行する。ＳＰ状態処理において、サブＣＰＵ４１２は、例えば、赤セブン揃いが停止表示される毎に、ストック数決定テーブル（図７２の部分（ａ）参照）を用いてストック数を決定し、ＡＴセット数カウンタを加算する。

【０６７６】

サブＣＰＵ４１２は、ＳＰ状態ではないと判断した場合（Ｓ５０６：ＮＯ）、ＡＴ状態であるか否かを判定する（Ｓ５０８）。ＡＴ状態であると判断した場合（Ｓ５０８：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態処理（Ｓ５０９）に移行する。サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態処理において、ＡＴレベルとＡＴ中加算状態（低確率状態、高確率状態、超高確率状態）とに応じた第２加算テーブル（図６３）を参照して第２カウンタ加算処理を実行する。また、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態処理において、ＡＴ中加算状態決定テーブル（図６４）を用いてＡＴ中加算状態決定処理を実行する。

【０６７７】

サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態処理において、特別加算演出決定テーブル（図６７の部分（ａ））を用いてを特別加算演出決定処理を実行する。また、特別加算演出の実行を決定した場合、サブＣＰＵ４１２は、第２加算テーブル（図６７の部分（ｂ））を参照して第２カウンタの加算値を決定する。さらに、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態処理において、特別ＡＴ決定テーブル（図７０参照）を用いて、特別ＡＴ状態に移行するか否かを決定する。また、ＡＴ状態処理において、特別ＡＴ状態に当選した場合、サブＣＰＵ４１２は、特別ＡＴ状態に移行するまでの遊技回数（前兆遊技の回数）を前兆カウンタに格納する。

【０６７８】

サブＣＰＵ４１２は、サブ状態がＡＴ状態ではないと判断した場合（Ｓ５０８：ＮＯ）、開始準備状態であるか否かを判定する（Ｓ５１０）。開始準備状態であると判断した場合（Ｓ５１０：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、開始準備状態処理（Ｓ５１１）に移行する。開始準備状態処理において、サブＣＰＵ４１２は、例えば、ＡＴレベル（先決めＡＴレベル）の昇格抽選を実行する。昇格抽選に当選した場合、先決めＡＴレベルを上位のレベルに変更する。例えば、サブＣＰＵ４１２は、開始準備状態において、レア役が当選した場合に昇格抽選を実行し、昇格抽選に当選した場合は、先決めＡＴレベル（例えば、Ａ

Ｔレベル０）を上位のレベル（例えば、ＡＴレベル１）に昇格させる。また、サブＣＰＵ４１２は、開始準備状態処理、先決めＡＴレベルと赤セブン揃いが停止表示されたラインとに応じて、ＡＴレベル決定テーブル（図６２）を用いて最終ＡＴレベルを決定する。

【０６７９】

サブＣＰＵ４１２は、サブ状態が開始準備状態ではないと判断した場合（Ｓ５１０：ＮＯ）、特別チャンス状態であるか否かを判定する（Ｓ５１２）。特別チャンス状態であると判断した場合（Ｓ５１２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、特別チャンス状態処理（Ｓ５１３）に移行する。特別チャンス状態処理において、サブＣＰＵ４１２は、特別チャンスクリア決定テーブル（図５６の部分（ｃ））を用いてＡＴ状態に移行するか否かを決定する。また、サブＣＰＵ４１２は、特別チャンス状態処理において、上乗せナビ決定テーブル（図５６の部分（ｂ））を用いてベルナビカウンタの加算値を決定する。また、サブＣＰＵ４１２は、特別チャンス状態処理において、背景変更テーブル（図５８参照）を用いて背景図像ＧＨの表示態様（色彩）を変更するか否かを決定する。

【０６８０】

サブＣＰＵ４１２は、サブ状態が特別チャンス状態ではないと判断した場合（Ｓ５１２：ＮＯ）、周期チャンス状態であるか否かを判定する（Ｓ５１４）。周期チャンス状態であると判断した場合（Ｓ５１４：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、周期チャンス状態処理（Ｓ５１５）に移行する。周期チャンス状態処理において、サブＣＰＵ４１２は、今回の周期チャンス状態の武器シナリオ（図４５の部分（ｃ））を決定する。サブＣＰＵ４１２は、周期チャンス状態処理において、当選エリアと武器Ｗ（ＷＸ、ＷＹ、ＷＺ）とに応じて、敵キャラクタに与えるダメージを決定する。また、サブＣＰＵ４１２は、特殊勝利決定テーブル（図４６参照）を用いて、特殊勝利の有無を決定する。

【０６８１】

サブＣＰＵ４１２は、サブ状態が周期チャンス状態ではないと判断した場合（Ｓ５１４：ＮＯ）、通常状態処理（Ｓ５１６）に移行する。通常状態処理において、サブＣＰＵ４１２は、通常抽選テーブル（図３６参照）を用いて、通常抽選処理を実行する。また、サブＣＰＵ４１２は、第１加算テーブル（図３７参照）を用いて第１カウンタ加算処理を実行し、第１カウンタを加算する。また、サブＣＰＵ４１２は、加算状態決定テーブル（図４０参照）を用いて加算状態決定処理を実行するとともに、抽選状態決定テーブル（図４２参照）を用いて抽選状態決定処理を実行する。さらに、サブＣＰＵ４１２は、通常状態処理にいおて、電源断時に第１カウンタの数値が保持カウンタに保持された場合、付加値決定テーブル（図５３参照）を用いて付加値加算処理を実行し、付加値を第１カウンタに加算する。

【０６８２】

開始操作時処理において、サブＣＰＵ４１２は、サブ状態および当選エリアに応じて演出抽選処理（Ｓ５１７）を実行する。具体的には、サブＣＰＵ４１２は、演出抽選処理を開始すると、乱数値Ｒ３を取得し、サブ状態および当選エリアに応じた演出抽選テーブル（図５４参照）を選択する。サブＣＰＵ４１２は、演出抽選テーブルから各演出の各抽選値を順次に取得し、取得した抽選値を乱数値Ｒ３に減算する。減算の結果が負数になった場合、サブＣＰＵ４１２は、減算の結果が負数になった演出の演出番号をサブＲＡＭ４１４の演出番号格納領域に格納する。また、演出ボタン操作指示が実行される演出が決定された場合、サブＣＰＵ４１２は、演出ボタン指示フラグをＯＮ状態に設定する。

【０６８３】

演出ボタン操作指示が実行される遊技においては、例えば、液晶表示装置３０に「ＰＵＳＨ！」というメッセージが表示される。演出ボタン指示フラグがＯＮ状態に設定される期間において、演出ボタン２６が操作されると、サブＣＰＵ４１２は、所定の演出を実行させる。演出抽選処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、開始操作時処理を終了する。

【０６８４】

図１０７の部分（ａ）は、特別チャンス状態処理のフローチャートである。特別チャン

ス状態処理を開始すると、サブＣＰＵ４１２は、今回の遊技の当選エリアがリプレイであるか否かを判定する（Ｓ５１３－１）。リプレイであると判断した場合（Ｓ５１３－１：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、リプレイカウンタを加算し（Ｓ５１３－２）、クリア抽選処理（Ｓ５１３－３）に移行する。クリア抽選処理において、ＡＴ状態の当否が決定され、ＡＴ状態に当選した場合、当選状態フラグをＯＮ状態に設定する。

【０６８５】

今回の遊技の当選エリアがリプレイではないと判断した場合（Ｓ５１３－１：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、特殊勝利決定処理（Ｓ５１３－４）に移行する。特殊勝利決定処理において、サブＣＰＵ４１２は、特殊勝利（一撃勝利、復活勝利）の当否を決定する。特殊勝利決定処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、背景変更処理（Ｓ５１３－５）に移行する。背景変更処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、上乗せナビ決定処理（Ｓ５１３－６）に移行する。サブＣＰＵ４１２は、上乗せナビ決定処理において、当選エリアに応じて上乗せナビ回数を決定し、決定した上乗せナビ回数をベルナビカウンタに加算する。上乗せナビ決定処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、特別チャンス状態処理を終了する。

【０６８６】

図１０７の部分（ｂ）は、背景変更処理のフローチャートである。背景変更処理を開始すると、サブＣＰＵ４１２は、当選状態フラグがＯＮ状態であるか否かを判定する（Ｓ５１３－５－１）。当選状態フラグがＯＮ状態ではないと判断した場合（Ｓ５１３－５－１：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、リプレイカウンタが数値「１０」以下であるか否かを判定する（Ｓ５１３－５－２）。リプレイカウンタが数値「１０」以下であると判断した場合（Ｓ５１３－５－２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、第１グループの背景変更テーブルにより背景図像ＧＨの表示を変化させるか否かを決定する（Ｓ５１３－５－３）。一方で、リプレイカウンタが数値「１０」以下ではないと判断した場合（Ｓ５１３－５－２：ＮＯ）、第２グループの背景変更テーブルにより背景図像ＧＨの表示を変化させるか否かを決定する（Ｓ５１３－５－４）。

【０６８７】

上述したように、第２グループの背景変更テーブルが選択された場合は、第１グループの背景変更テーブルが選択された場合と比較して、背景図像ＧＨの表示が変更されやすい。したがって、以上の構成によれば、特別チャンス状態において、リプレイが１１回以上当選した場合は、リプレイの当選回数が１０回以下の場合と比較して、背景図像ＧＨの表示が変更されやすくなる。

【０６８８】

一方で、当選状態フラグがＯＮ状態であると判断した場合（Ｓ５１３－５－１：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、特別チャンスセット数カウンタが数値「０」であるか否かを判定する（Ｓ５１３－５－５）。特別チャンスセット数カウンタが数値「０」ではない場合（Ｓ５１３－５－５：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、第３グループの背景変更テーブルを用いて背景図像ＧＨの表示を変更するか否かを決定する（Ｓ５１３－５－６）。他方で、特別チャンスセット数カウンタが数値「０」である場合（Ｓ５１３－５－５：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、第４グループの背景変更テーブルを用いて背景図像ＧＨの表示を変更するか否かを決定する（Ｓ５１３－５－７）。

【０６８９】

上述したように、背景図像ＧＨの表示は、第３グループが選択された場合に変更されず、第４グループが選択された場合に変更される。したがって、以上の構成によれば、ＡＴ状態が当選した場合であって、特別チャンス状態が次回のセットに継続する場合は、確定報知（虹色の表示）がされず、次回のセットに継続しない場合は、確定報知がされる。

【０６９０】

図１０８の部分（ａ）は、通常状態処理のフローチャートである。サブＣＰＵ４１２は、通常状態処理を開始すると、通常抽選処理（Ｓ５１６－１）を実行する。通常抽選処理において、サブＣＰＵ４１２は、通常抽選テーブルを参照してＡＴ状態、特別チャンス状

態およびＳＰ状態に移行するか否かを決定する。通常抽選処理の後に、サブＣＰＵ４１２は、前兆制御処理（Ｓ５１６－２）に移行する。前兆制御処理において、サブＣＰＵ４１２は、前兆状態に移行するか否かを決定する。例えば、レア役が当選した場合、サブＣＰＵ４１２は、前兆状態への移行を決定する。前兆状態への移行を決定した場合、サブＣＰＵ４１２は、前兆状態の遊技回数を決定し、前兆カウンタに記憶させる。また、サブＣＰＵ４１２は、前兆状態の遊技回数に応じて、連続演出の遊技回数および特殊前兆状態の遊技回数を決定する。

【０６９１】

前兆制御処理の後に、サブＣＰＵ４１２は、第１カウンタ制御処理（Ｓ５１６－３）を実行する。第１カウンタ制御処理において、サブＣＰＵ４１２は、第１カウンタ加算処理および付加値加算処理を含む各処理を実行する。第１カウンタ加算処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、加算状態決定処理（Ｓ５１６－４）により加算状態を移行させる。また、サブＣＰＵ４１２は、抽選状態決定処理（Ｓ５１６－５）により抽選状態を移行させる。

【０６９２】

図１０８の部分（ｂ）は、第１カウンタ制御処理のフローチャートである。第１カウンタ制御処理を開始すると、サブＣＰＵ４１２は、当選エリアがリプレイ（Ｘ、Ｙ）であるか否かを判定する（Ｓ５１６－３－１）。当選エリアがリプレイであると判断した場合（Ｓ５１６－３－１：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、第１カウンタ加算処理（Ｓ５１６－３－２）を実行する。第１カウンタ加算処理において、サブＣＰＵ４１２は、加算モード、加算状態およびリプレイの種類に応じた第１加算テーブルを参照して、加算値を決定する。具体的には、サブＣＰＵ４１２は、リプレイ連続カウンタ（リプレイの連続当選回数）に応じた各抽選値を第１加算テーブルから取得し、各抽選値を乱数値Ｒ３に減算する。また、サブＣＰＵ４１２は、減算結果が負数になった加算値を第１カウンタに加算する。

【０６９３】

第１カウンタ加算処理の後に、サブＣＰＵ４１２は、保持カウンタが数値「０」であるか否かを判定する（Ｓ５１６－３－３）。保持カウンタが数値「０」ではないと判断した場合（Ｓ５１６－３－３：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、付加値加算処理（Ｓ５１６－３－４）に移行する。付加値加算処理において、サブＣＰＵ４１２は、付加値決定テーブルを参照して保持カウンタの数値に応じた付加値を決定し、第１カウンタに加算する。付加値加算処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、ステップＳ５１６－３－５に移行する。

【０６９４】

他方で、当選エリアがリプレイではないと判断した場合（Ｓ５１６－３－１：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、第１カウンタ加算処理および付加値加算処理を実行しないでステップＳ５１６－３－５に移行する。また、当選エリアがリプレイであると判断した場合（Ｓ５１６－３－１：ＹＥＳ）であっても、保持カウンタが数値「０」であると判断した場合（Ｓ５１６－３－３：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、付加値加算処理を実行しないでステップＳ５１６－３－５に移行する。ステップＳ５１６－３－５において、サブＣＰＵ４１２は、第１カウンタに数値「１」を加算する。

【０６９５】

以上の構成によれば、保持カウンタが数値「０」の場合であって、リプレイに当選した場合は、数値「１」に加えて加算値が第１カウンタに加算される。また、保持カウンタが数値「０」ではない場合であって、リプレイに当選した場合は、加算値と数値「１」とに加えて付加値が第１カウンタに加算される。一方で、リプレイに当選しなかった場合、すなわち、第１カウンタに加算値が加算されない場合は、保持カウンタが数値「０」ではない場合であっても、付加値は加算されない。

【０６９６】

開始操作時処理（通常状態処理など）の説明は以上の通りである。以下、全てのリール１２が停止した場合に実行される表示当選役コマンド受信時処理について説明する。上述

したように、表示当選役コマンド受信時処理は、サブ状態管理処理を含む。また、サブ状態管理処理は、周期チャンス状態の各遊技で実行される周期チャンス状態管理処理と、ＡＴ状態の各遊技で実行されるＡＴ状態管理処理と、通常状態の各遊技で実行される通常状態管理処理とを含む。

【０６９７】

図１０９の部分（ａ）は、周期チャンス状態管理処理のフローチャートである。周期チャンス状態管理処理を開始すると、サブＣＰＵ４１２は、今回の遊技における周期チャンス状態処理（図１０６のＳ５１５）で決定されたダメージを敵ＨＰカウンタに減算する（Ｓ５２０）。敵ＨＰカウンタを減算した後に、サブＣＰＵ４１２は、敵ＨＰカウンタが数値「０」以下であるか否かを判定する（Ｓ５２１）。敵ＨＰカウンタが数値「０」以下であると判断した場合（Ｓ５２１：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、サブ状態を開始準備状態に移行し（Ｓ５２２）、周期チャンス状態管理処理を終了する。

【０６９８】

他方で、敵ＨＰカウンタが数値「０」以下ではないと判断した場合（Ｓ５２１：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、ゲーム数カウンタから数値「１」を減算する（Ｓ５２３）。また、サブＣＰＵ４１２は、ゲーム数カウンタが数値「０」まで減算されたか否かを判定する（Ｓ５２４）。ゲーム数カウンタが数値「０」ではないと判断した場合（Ｓ５２４：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、周期チャンス状態管理処理を終了する。他方で、ゲーム数カウンタが数値「０」であると判断した場合（Ｓ５２４：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、復活勝利に当選していたか否かを判定する（Ｓ５２５）。復活勝利に当選していたと判断した場合（Ｓ５２５：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、サブ状態を開始準備状態に移行して、周期チャンス状態管理処理を終了する。

【０６９９】

他方で、復活勝利に当選していないと判断した場合（Ｓ５２５：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、ステップＳ５２６以降の処理を実行して、通常状態に移行する。具体的には、サブＣＰＵ４１２は、敵キャラ決定処理（Ｓ５２６）により次回の周期チャンス状態の敵キャラクタを決定する。また、サブＣＰＵ４１２は、敵キャラクタを裏モードにするか否かを裏モード決定処理（Ｓ５２７）により決定する。さらに、サブＣＰＵ４１２は、次回の周期（通常状態）における敵キャラ表示値を敵キャラ表示値決定処理（Ｓ５２８）により決定する。敵キャラクタ表示値決定処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、周期チャンス状態管理処理を終了する。

【０７００】

図１０９の部分（ｂ）は、ＡＴ状態管理処理のフローチャートである。サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態管理処理を開始すると、今回の遊技の賭けメダルを残り枚数カウンタに加算する（Ｓ５３０）。なお、本実施形態においては、ＲＴ１遊技状態の規定枚数は３枚であり、ＲＴ１遊技状態以外ではＡＴ状態に移行しない。したがって、ステップＳ５３０において、残りメダル枚数カウンタに加算される数値は「３」である。ただし、今回の遊技が再遊技である場合、賭けメダルは「０」である。賭けメダルを残り枚数カウンタに加算した後に、サブＣＰＵ４１２は、今回の遊技の当選エリアに応じた数値（払出枚数）を残り枚数カウンタから減算する（Ｓ５３１）。

【０７０１】

本実施形態において、ステップＳ５３１で残り枚数カウンタから減算される数値は、当選役の取りこぼしの有無は考慮されない。例えば、当選エリア「打順ベル」が当選した遊技において、「正解ベル」（払出枚数８枚）が停止表示された場合であっても、「正解ベル」が停止表示されなかった場合であっても、残り枚数カウンタから数値「８」が減算される。具体的には、「打順ベル」が当選した遊技において、「正解ベル」が停止表示された場合、「不正解役」（払出枚数１枚）が停止表示された場合、および、当選役が停止表示されなかった場合（取りこぼし）の何れの場合であっても、残り枚数カウンタから数値「８」が減算される。

【０７０２】

仮に、ステップＳ５３１において、実際の払出し枚数を残り枚数カウンタに減算する構成を想定する。以上の場合、例えば、「打順ベル」の正解押し順以外で停止操作がされた場合であって、不正解役が停止表示された場合、数値「１」が残り枚数カウンタに減算され、不正解役を取りこぼした場合、残り枚数カウンタは減算されない。すなわち、実際の払出し枚数が残り枚数カウンタに減算される構成においては、報知された打順ベルの正解押し順以外で停止操作した場合、残り枚数カウンタが減算されない場合がある。したがって、報知された正解押し順を無視して遊技をすることで、故意にＡＴ状態を延長する不正行為が可能となる。以上の事情を考慮して、本実施形態においては、実際の払出枚数に関わらず、当選エリアに応じた払出枚数が残り枚数カウンタに減算される構成を採用した。したがって、上述した不正行為を抑制することが可能である。

【０７０３】

残り枚数カウンタを減算した後に、サブＣＰＵ４１２は、残り枚数カウンタが数値「０」（終了値）以下であるか否かを判定する（Ｓ５３２）。残り枚数カウンタが数値「０」以下であると判断した場合（Ｓ５３２：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、復帰決定処理（Ｓ５３３）に移行する。復帰決定処理において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態終了時の出玉率と第２カウンタとに応じた確率で、ＡＴ状態に復帰するか否かを決定する。

【０７０４】

サブＣＰＵ４１２は、復帰決定処理を実行した後に、ＡＴ状態に復帰させるか否かを判定する（Ｓ５３４）。ＡＴ状態に復帰させると判断した場合（Ｓ５３４：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、残り枚数カウンタに初期値を設定する（Ｓ５３５）。具体的には、サブＣＰＵ４１２は、ステップＳ５３５において、残り枚数カウンタの初期値（１５０または３００）を抽選により決定し、残り枚数カウンタに設定する。残り枚数カウンタの初期値を再設定した後に、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態管理処理を終了する。

【０７０５】

他方で、ＡＴ状態に復帰させないと判断した場合（Ｓ５３４：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、ステップＳ５３６以降の処理を実行して、通常状態に移行する。具体的には、ステップＳ５３６において、サブＣＰＵ４１２は、今回のＡＴ状態の直前のシナリオ状態に応じて、ＡＴ状態が終了した後のシナリオ状態を決定する。サブＣＰＵ４１２は、決定したシナリオ状態に応じて、加算モードシナリオを決定する（Ｓ５３７）。また、サブＣＰＵ４１２は、決定したシナリオ状態に応じて、抽選モードシナリオを決定する（Ｓ５３８）。加算モードシナリオおよび抽選モードシナリオを決定した後に、サブＣＰＵ４１２は、サブ状態を通常状態に移行させる。

【０７０６】

残り枚数カウンタが数値「０」以下ではないと判断した場合（Ｓ５３２：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、第２カウンタが閾値「１００」に到達したか否かを判定する（Ｓ５４０）。第２カウンタが閾値に到達していないと判断した場合（Ｓ５４０：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態管理処理を終了する。他方で、第２カウンタが閾値に到達したと判断した場合（Ｓ５４０：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、サブ状態を上乗せ待機状態に移行し（Ｓ５４１）、ＡＴ状態管理処理を終了する。

【０７０７】

図１１０は、通常状態管理処理のフローチャートである。通常状態管理処理を開始すると、サブＣＰＵ４１２は、前兆状態であるか否かを判定する（Ｓ５５０）。前兆状態であると判断した場合（Ｓ５５０：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、前兆カウンタから数値「１」を減算する（Ｓ５５１）。その後、サブＣＰＵ４１２は、前兆カウンタが数値「０」まで減算されたか否かを判定する（Ｓ５５２）。前兆カウンタが数値「０」ではないと判断した場合（Ｓ５５２：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、通常状態管理処理を終了する。他方で、前兆カウンタが数値「０」であると判断した場合（Ｓ５５２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、前兆状態を終了して開始準備状態または特別チャンス状態に移行する（Ｓ５５３）。

【０７０８】

サブＣＰＵ４１２は、前兆状態ではないと判断した場合（Ｓ５５０：ＮＯ）、遊技カウンタに数値「１」を加算する（Ｓ５５４）。その後、サブＣＰＵ４１２は、遊技カウンタが数値「１５００」に到達したか否かを判定する（Ｓ５５７）。遊技カウンタが数値「１５００」に到達したと判断した場合（Ｓ５５５：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、前兆状態に移行し（Ｓ５５６）、通常状態管理処理を終了する。他方で、サブＣＰＵ４１２は、遊技カウンタが数値「１５００」に到達していないと判断した場合（Ｓ５５７：ＮＯ）、第１カウンタが閾値「２５６」に到達したか否かを判定する（Ｓ５５７）。第１カウンタが閾値に到達していないと判断した場合（Ｓ５５７：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、通常状態管理処理を終了する。他方で、第１カウンタが閾値に到達したと判断した場合（Ｓ５５７：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、周期カウンタに数値「１」を加算し（Ｓ５５８）、サブ状態を周期チャンス状態に移行させた後に（Ｓ５５９）、通常状態管理処理を終了する。以上がサブ状態管理処理の説明である。

【０７０９】

図１１１は、演出ボタン入力タスクのフローチャートである。演出ボタン入力タスクを開始すると、サブＣＰＵ４１２は、演出ボタン２６が操作されたか否かを判定する（Ｓ３０６－１）。演出ボタン２６が操作されていないと判断した場合（Ｓ３０６－１：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、演出ボタン入力タスクを終了する。他方で、演出ボタン２６が操作されたと判断した場合（Ｓ３０６－１：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、演出ボタン指示フラグがＯＮ状態であるか否かを判定する（Ｓ３０６－２）。演出ボタン指示フラグがＯＮ状態であると判断した場合（Ｓ３０６－２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、演出ボタン２６の操作に応じた演出を実行し（Ｓ３０６－３）、演出ボタン指示フラグをＯＦＦ状態にして（Ｓ３０６－４）演出ボタン入力タスクを終了する。

【０７１０】

ステップＳ３０６－２において、演出ボタン指示フラグがＯＮ状態ではないと判断した場合（Ｓ３０６－２：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、特別加算演出中であるか否かを判定する（Ｓ３０６－５）。特別加算演出中であると判断した場合（Ｓ３０６－５：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、特別加算演出処理（Ｓ３０６－６）に移行する。特別加算演出処理においては、部分加算値が決定され、加算演出用カウンタが加算される。

【０７１１】

ステップＳ３０６－５において、特別加算演出中ではないと判断した場合（Ｓ３０６－５：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、非遊技期間であるか否かを判定する（Ｓ３０６－７）。非遊技期間ではないと判断した場合（Ｓ３０６－７：ＮＯ）、サブＣＰＵ４１２は、演出ボタン入力タスクを終了する。他方で、非遊技期間であると判断した場合（Ｓ３０６－７：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ４１２は、メニュー画像制御処理（Ｓ３０６－８）を実行する。メニュー画像制御処理において、サブＣＰＵ４１２は、演出ボタン２６の操作に応じてメニュー画像の表示を制御するコマンドをセットする。例えば、メニュー画像が液晶表示装置３０に表示されていない期間において演出ボタン２６が操作された場合、サブＣＰＵ４１２は、メニュー画像の表示を開始させる。メニュー画像制御処理を実行した後に、サブＣＰＵ４１２は、演出ボタン入力タスクを終了する。

【０７１２】

＜第２実施形態＞

本発明の第２実施形態を以下に説明する。なお、以下に例示する各形態において作用や機能が第１実施形態と同等である要素については、第１実施形態の説明で参照した符号を流用して各々の詳細な説明を適宜に省略する。

【０７１３】

第１実施形態において、メインＣＰＵ３０１は、白黒セブン回胴演出において、白セブン揃いパターンを決定した場合、回胴演出を継続する（コンボ回胴演出を実行する）。また、メインＣＰＵ３０１は、コンボ回胴演出において、黒セブン揃いを決定した場合、回胴演出を継続する。以上の通り、第１実施形態において、回胴演出を継続するか否か、すなわち、次回の疑似遊技の実行の有無は、メインＣＰＵ３０１により自動的に決定され、

遊技者が任意に決定することはできない。

【０７１４】

ところで、上述したように、上乗せ権利が付与されていない場合、白黒セブン回胴演出を実行可能にする移行操作順序（順序１）は報知されない。したがって、上乗せ権利が付与されていない場合、原則として、各回胴演出（ＳＰ回胴演出は除く）は実行されない。しかし、遊技者の不注意により、報知された停止操作順序とは異なる順序で停止操作がされた場合、上乗せ権利が付与されていない場合であっても、各回胴演出が実行される可能性がある。また、回胴演出が開始された場合、当該回胴演出の終了が自動的に決定されるまで、回胴演出は継続する。したがって、以上の構成においては、遊技者の不注意で回胴演出が開始された場合、上乗せ枚数が決定されないにもかかわらず、当該回胴演出が自動的に終了するまで遊技が進行できないという問題が生じる。

【０７１５】

以上の事情を考慮して、第２実施形態においては、回胴演出の期間において、遊技者が特定の操作をした場合、当該回胴演出を終了可能とした。以上の構成によれば、遊技者の不注意により回胴演出が開始された場合、当該回胴演出を遊技者の操作により終了させることができる。したがって、上乗せ枚数が決定されない回胴演出を遊技者が任意に終了できるため、遊技者が任意に回胴演出を終了できない構成と比較して、回胴演出が実行される期間（次回の通常遊技に移行できない期間）を短縮することができる。

【０７１６】

図１１２は、第２実施形態を説明するためのタイムチャートである。図１１２は、サブ状態がＡＴ状態（上乗せ待機状態）で、且つ、メイン状態１の各遊技を示す。具体的には、図１１２の部分（ａ）は、上乗せ待機状態に移行した後の各遊技を示す。また、図１１２の部分（ｂ）は、順序１が報知されていないにもかかわらず、遊技者が順序１で停止操作した場合の各遊技を示す。

【０７１７】

図１１２の部分（ａ）に示すように、上乗せ待機状態の通常遊技において、移行操作順序のうち順序１が報知される。順序１で停止操作された場合は、次回の通常遊技において白黒セブン回胴演出、コンボ回胴演出およびラッシュ回胴演出が実行され得る。図１１２の部分（ａ）においては、回胴演出のうち白黒セブン回胴演出およびコンボ回胴演出が実行される例を示す。白黒セブン回胴演出においては、１回の疑似遊技が実行される。また、コンボ回胴演出においては、最大で６回（第１ステージで３回、第２ステージで２回、第３ステージで１回）の疑似遊技が実行される。

【０７１８】

図１１２の部分（ａ）に示すように、白黒セブン回胴演出の後にコンボ回胴演出を実行する場合は、白黒セブン回胴演出において、回胴演出が継続する停止操作順序（以下「継続順序」という）が報知される。白黒セブン回胴演出の疑似遊技において、継続順序で疑似停止操作がされた場合、メインＣＰＵ３０１は、コンボ回胴演出の疑似遊技に移行可能となる。継続順序は、例えば、疑似遊技の開始操作がされた場合に抽選により決定される。

【０７１９】

具体的には、第２実施形態の白黒セブン回胴演出においては、第１実施形態の白黒セブン停止パターン決定処理に替えて、継続順序決定処理が実行される。メインＣＰＵ３０１は、継続順序決定処理において、左中右、左右中、中左右、中右左、右左中、右中左の６通りの停止操作順序を、継続順序、第１終了順序および第２終了順序の何れかに重複しないように振分ける。なお、左第１停止、中第１停止、右第１停止の操作順序の何れかに継続順序、第１終了順序および第２終了順序を振分ける構成としてもよい。

【０７２０】

白黒セブン回胴演出において、疑似停止操作が継続順序でされた場合、白セブン揃いが停止表示され、その後、コンボ回胴演出に移行する。一方で、第１終了順序または第２終了順序で疑似停止操作がされた場合、メインＣＰＵ３０１は、疑似遊技を終了し、その後

、各リール１２を定常回転して通常遊技の制御を実行する。第２実施形態においては、第１終了順序で疑似停止操作がされた場合、黒セブン揃いを停止表示し、第２終了順序で疑似停止操作がされた場合、黒セブン外れを停止表示する。

【０７２１】

第１実施形態においては、コンボ回胴演出を実行するか否か、すなわち、白黒セブン回胴演出において白セブン揃いが停止表示されるか否かは、メインＣＰＵ３０１が決定した。第２実施形態においては、コンボ回胴演出を実行するか否かは、サブＣＰＵ４１２により決定される。サブＣＰＵ４１２は、コンボ回胴演出を実行するか否かを、例えば、白黒セブン回胴演出が開始される際に抽選で決定する。

【０７２２】

サブＣＰＵ４１２は、上乗せ権利を付与した場合であって、コンボ回胴演出の実行を決定した場合、図１１２の部分（ａ）に示すように、白黒セブン回胴演出において継続順序を報知する。他方で、上乗せ権利を付与した場合であって、コンボ回胴演出を実行しないことを決定した場合、サブＣＰＵ４１２は、白黒セブン回胴演出において第１終了順序を報知する。上述したように、継続順序では白セブン揃いが停止表示され、第１終了順序では黒セブン揃いが停止表示される。したがって、第２実施形態にいおては、第１実施形態と同様に、白黒セブン回胴演出において、白セブン揃いが停止表示された場合はコンボ回胴演出が実行され、黒セブン揃いが停止表示された場合はコンボ回胴演出が実行されない。

【０７２３】

図１１２の部分（ｂ）に示すようなお報知された順序以外で停止操作がされて、白黒セブン回胴演出が実行される場合、第２終了順序が報知される。なお、第２終了順序を報知する場合において、例えば、液晶表示装置３０に「押順に従って回胴演出を終了させてください」というメッセージを表示してもよい。

【０７２４】

なお、第２終了順序で疑似停止操作された場合に停止表示される図柄の組合せは、黒セブン外れに限られない。例えば、各リール１２を疑似停止操作された時点で直ちに停止させてもよい。また、白黒セブン回胴演出の直前の通常遊技で停止表示された図柄の組合せで停止表示してもよい。さらに、第２終了順序で疑似停止操作がされた場合は、各リール１２を停止しないで、定常回転させる構成としてもよい。

【０７２５】

第２実施形態の構成によれば、遊技者の不注意により回胴演出が開始された場合、当該回胴演出を遊技者の操作（以下、「終了操作」という）により終了させることができる。なお、終了操作は、上述した第２実施形態に限定されない。例えば、回胴演出の実行期間において、３つの停止ボタン２５を同時に押下することで回胴演出を終了させてもよい。

【０７２６】

ただし、通常の遊技にはない操作（例えば、上述した３つの停止ボタン２５を同時に押下する操作）を終了操作とする構成においては、当該終了操作が指示された場合、遊技者によっては、指示された操作の内容を理解し難い場合がある。以上の事情を考慮して、第２実施形態においては、特定の順序の停止操作を終了操作として採用した。特定の順序の停止操作は、通常遊技（例えばＡＴ状態）においても報知され、遊技者は、当該報知に従った操作をする。したがって、第２実施形態の終了操作は、通常の遊技にはない操作と比較して、遊技者にとって理解されやすいという利点がある。

【０７２７】

＜第３実施形態＞

図１１３の部分（ａ）は、第３実施形態における当選役決定テーブルの概念図である。第３実施形態においては、当選役「白セブンリプレイ」と当選役「黒セブンリプレイ」とが設けられる。当選役「白セブンリプレイ」は、「白セブン－白セブン－白セブン」の図柄の組合せ（白セブン揃い）である。また、当選役「黒セブンリプレイ」は、「黒セブン－黒セブン－黒セブン」の図柄の組合せ（黒セブン揃い）である。

【０７２８】
打順リプレイＸ（１、２）が当選した遊技において、停止操作順序に応じて、通常リプレイ、特殊リプレイまたは黒セブンリプレイが停止表示される。具体的には、打順リプレイＸ１が当選した遊技においては、左第１停止で通常リプレイ、中第１停止で黒セブンリプレイ、右第１停止で特殊リプレイが停止表示される。また、打順リプレイＸ２が当選した遊技においては、左第１停止で通常リプレイ、中第１停止で特殊リプレイ、右第１停止で黒セブンリプレイが停止表示される。
【０７２９】
打順リプレイＹ（１、２）が当選した遊技において、停止操作順序に応じて、通常リプレイ、特殊リプレイまたは白セブンリプレイが停止表示される。具体的には、打順リプレイＹ１が当選した遊技においては、左第１停止で特殊リプレイ、中第１停止で通常リプレイ、右第１停止で白セブンリプレイが停止表示される。また、打順リプレイＹ２が当選した遊技においては、左第１停止で特殊リプレイ、中第１停止で白セブンリプレイ、右第１停止で通常リプレイが停止表示される。なお、各打順リプレイが当選する確率は、第１実施形態と同じである。
【０７３０】
黒セブンリプレイおよび白セブンリプレイは、各当選役の正解押し順で停止操作され、且つ、引込範囲内で各当選役の各図柄が停止操作された場合に有効ラインに停止する。打順リプレイＸが当選した遊技で、黒セブンリプレイの正解押し順で停止操作された場合であって、各リール１２の各「黒セブン」図柄が引込範囲内に停止操作されない場合は、当選役「フォローリプレイ」が有効ラインに停止表示される。また、打順リプレイＹが当選した遊技で、白セブンリプレイの正解押し順で停止操作された場合であって、各リール１２の各「白セブン」図柄が引込範囲内に停止操作されない場合も、当選役「フォローリプレイ」が有効ラインに停止表示される。なお、第３実施形態においては、複数種類のフォローリプレイが設けられ、黒セブンリプレイまたは白セブンリプレイが停止表示されない場合であっても、必ずフォローリプレイの何れかが有効ラインに表示される。
【０７３１】
第３実施形態において、ＡＴ状態において第２カウンタが閾値に到達すると、第１実施形態と同様に、上乗せ待機状態に移行する。第３実施形態の上乗せ待機状態においては、移行操作順序（順序１）に替えて白セブンリプレイまたは黒セブンリプレイの正解押し順が報知され、上乗せ枚数が加算される。
【０７３２】
図１１３の部分（ｂ）は、第３実施形態の各遊技を説明する図である。図１１３の部分（ｂ）に示すように、上乗せ待機状態において白セブンリプレイの正解押し順が報知された場合、その後、特殊遊技状態に移行する。一方で、黒セブンリプレイの正解押し順が報知された場合、特殊遊技状態に移行しない。
【０７３３】
第３実施形態の特殊遊技状態は、第１実施形態のコンボ回胴演出と同様に、第１ステージと第２ステージと第３ステージとを含んでいる。特殊遊技状態の第１ステージにおいては、黒セブンリプレイの正解押し順が報知され、黒セブンリプレイが当選した場合、第２ステージに移行する。第２ステージにおいても同様に、黒セブンリプレイの正解押し順が報知され、黒セブンリプレイが当選した場合、第３ステージに移行する。第３ステージにおいても同様に、黒セブンリプレイの正解押し順が報知される。また、第３ステージにおいて黒セブンリプレイが当選した場合は、ラッシュ回胴演出が実行可能となる。また、特殊遊技状態において黒セブンリプレイが当選する毎に、上乗せ枚数が決定される。
【０７３４】
第３実施形態においても、第１実施形態と同様に、第１ステージ（第１上乗せ状態）において特定の条件が成立した場合（黒セブン揃いが停止表示された場合）に第２ステージ（第２上乗せ状態）に移行する。また、第２上乗せ状態において特定の条件が成立した場合、第３ステージ（第３上乗せ状態）に移行する。したがって、例えば、上乗せ状態が変

化しない構成と比較して、遊技状態が変化に富み、遊技性が向上する。

【０７３５】

ところで、第１実施形態の特殊遊技状態（コンボ回胴演出）においては、各疑似遊技において、確率約１／２で黒セブン揃いが停止表示される。一方で、第３実施形態の特殊遊技状態においては、各通常遊技における黒セブンリプレイの当選確率は、確率１／２より低い。したがって、第３実施形態においては、第１実施形態と比較して、特殊遊技状態で黒セブン揃いが停止表示される確率が低くなり、遊技性が低下する可能性がある。そこで、第３実施形態における黒セブンリプレイの当選確率を確率約１／２まで高くする構成が考えられる。しかし、黒セブンリプレイの当選確率を確率約１／２まで高くした場合、打順ベルを含む他の当選エリアの当選確率を低くする必要が生じる。例えば、打順ベルの当選確率を低くした場合、ＡＴ状態の各遊技で獲得できるメダル枚数の期待値（いわゆる「ベース」）が小さくなり、遊技性が低下する可能性がある。

【０７３６】

上述した第１実施形態においては、特殊遊技状態の各遊技が疑似遊技であるため、当選エリアにかかわらず黒セブン揃いを停止表示することができる。すなわち、第１実施形態において、特殊遊技状態で黒セブン揃いが停止表示される確率は、各当選エリアの当選確率によらず設定することができる。以上の通り、第１実施形態の構成によれば、特殊遊技状態における黒セブン揃いが停止表示される確率の自由度が増すという効果が奏せられる。

【０７３７】

＜変形例＞

以上の各形態は多様に変形される。具体的な変形の態様を以下に例示する。以下の例示から任意に選択された２以上の態様は適宜に併合され得る。

【０７３８】

（１）上述の各形態において、周期チャンス状態の遊技回数を可変としてもよい。例えば、周期チャンス状態においてレア役に当選した場合、残りゲーム数が加算される構成が考えられる。

【０７３９】

また、予め定められた回数（１０ゲーム）の遊技の後に、特定の終了条件が満たされた場合に周期チャンス状態が終了する構成としてもよい。例えば、周期チャンス状態の１０ゲーム目以降の遊技において、リプレイ以外に当選した場合、当該周期チャンス状態を終了する構成としてもよい。以上の構成によれば、１０ゲームの遊技が実行された後であっても、リプレイに当選した場合は、周期チャンス状態が継続する。すなわち、敵キャラクタにダメージを与えることに成功する限りは、周期チャンス状態が継続し、敵キャラクタにダメージを与えることに失敗した場合に周期チャンス状態が終了する。以上の構成によれば、敵キャラクタの残りＨＰによらず、リプレイに連続して当選することにより周期チャンス状態をクリアする可能性が残る。したがって、周期チャンス状態の終盤において、周期チャンス状態のクリアに対する意欲を維持しやすくなる。

【０７４０】

（２）各画像（ＭＡ、ＭＢ、ＭＣ、ＭＤ、ＭＥ）の構成は、上述した各形態に限られない。例えば、画像ＭＢの第２表示部ＰＢから周期表示部ＧＣと敵キャラ表示部ＧＥとの一方または双方を省略してもよい。また、周期表示部ＧＣと敵キャラ表示部ＧＥを第２表示部ＰＢとは別に配置してもよい。

【０７４１】

また、以上の各形態において、表示態様が段階的に更新される表示部の一例として、端部ＭＥが段階的に移動する第１メーター図像ＧＭ１（第２表示部ＰＢ）を示した。しかし、表示態様が段階的に更新される表示部は、上述の例に限定されない。例えば、第１カウンタが加算される毎に、色彩が段階的に更新される表示部を第１メーター図像ＧＭ１として採用してもよい。具体的には、第１カウンタが数値「０」～「６４」である場合、第１メーター図像ＧＭ１を白色に表示し、第１カウンタが数値「６５」～「１２８」である場

合、第１メーター図像ＧＭ１を青色に表示し、第１カウンタが数値「１２９」～「１９３」である場合、第１メーター図像ＧＭ１を緑色に表示し、第１カウンタが数値「１９４」～「２５６」である場合、第１メーター図像ＧＭ１を緑色に表示する構成としてもよい。すなわち、第１メーター図像ＧＭ１は、第１カウンタの数値が推測可能であればよい。また、第２メーター図像ＧＭ２（第３表示部ＰＣ）についても同様に、第２カウンタの数値が推測可能な表示部が適宜に採用され得る。

【０７４２】

また、リプ連回数図像ＧＲは、上述した各形態に限定されない。例えば、リプレイ連続カウンタの数値（リプレイの連続当選回数）に応じて、色彩が変化する構成としてもよい。具体的には、リプレイ連続カウンタが数値「０」または「１」である場合、リプ連回数図像ＧＲを白色に表示し、リプレイ連続カウンタが数値「２」である場合、リプ連回数図像ＧＲを青色に表示し、リプレイ連続カウンタが数値「３」である場合、リプ連回数図像ＧＲを緑色に表示し、リプレイ連続カウンタが数値「４」である場合、リプ連回数図像ＧＲを赤色に表示してもよい。

【０７４３】

（３）上述の各形態においては、第２カウンタが閾値に到達（特典付与の条件が成立）した場合に、上乗せ枚数を付与する第１の特典と、コンボ回胴演出を実行する第２の特典とを含む各特典を付与する。また、特典を付与する場合において、第１の特典のみを付与する場合（白黒セブン回胴演出で黒セブン揃いが停止表示する場合）と、第１の特典および第２の特典の双方を付与する場合（白黒セブン回胴演出で白セブン揃いが停止表示する場合）とを設けた。しかし、特典付与の条件が成立した場合に付与される特典（特典の組合せ）の種類は、以上の例に限定されない。

【０７４４】

例えば、第２カウンタが閾値に到達した場合、第１の特典のみが付与される場合と、第２の特典のみが付与される場合とがある構成が考えられる。以上の構成において、第１の特典のみが付与される場合、例えば、第２カウンタが閾値に到達した後に、白黒セブン回胴演出を実行しないで、上乗せ枚数が加算される構成としてもよい。また、第２の特典のみが付与される場合、例えば、第２カウンタが閾値に到達した後に、白黒セブン回胴演出を実行しないで、コンボ回胴演出を実行可能な構成としてもよい。

【０７４５】

また、第２カウンタが閾値に到達した場合に付与される特典として、第１の特典および第２の特典に加えて、第３の特典を設けてもよい。第３の特典が付与された場合、例えば、ＡＴセット数カウンタが加算される構成としてもよい。また、以上の構成にいおて、第２カウンタが閾値に到達した場合に、第１の特典のみが付与される場合、第２の特典のみが付与される場合、第３の特典のみが付与される場合、第１の特典と第２の特典との双方が付与される場合、第１の特典と第３の特典との双方が付与される場合、第２の特典と第３の特典との双方が付与される場合、第１の特典から第３の特典の全てが付与される場合がある構成としてもよい。以上の構成においても、第１実施形態と同様に、第２の特典が付与される場合と、第２の特典が付与されない場合とがある。したがって、第２カウンタの数値に応じて付与される特典が多様化し、遊技性が向上する。

【０７４６】

また、第２カウンタが閾値に到達した場合に、特典が付与されるとは限らない構成としてもよい。例えば、白黒セブン回胴演出において、白セブン揃いまたは黒セブン揃いの何れかを停止表示したが、白セブン外れまたは黒セブン外れが停止表示される構成とし、セブン外れが停止表示された場合は、第１の特典が付与されない構成としてもよい。

【０７４７】

（４）上述の各形態において、第２表示部ＰＢ（敵キャラ表示部ＧＥ）に敵キャラクタ（Ａ～Ｃ）を表示する時期を、敵キャラクタのモードに応じて決定してもよい。具体的には、敵キャラクタのモードに応じて、敵キャラ表示値を決定してもよい。以上の構成において、裏モード（初期ＨＰが１／２のモード）が選択された場合は、裏モードが選択されな

かった場合と比較して、小さい敵キャラ表示値が決定されやすい構成としてもよい。
【０７４８】
敵キャラクタの種類とモードとの双方に応じて、敵キャラクタが表示される時期を決定してもよい。例えば、次回の周期チャンス状態が敵キャラクタＡの場合であって、裏モードの場合（初期ＨＰは１５０）は、裏モードではない場合（初期ＨＰは３００）と比較して、今回の周期の前半で表示されやすい構成としてもよい。以上の構成によれば、周期の前半で敵キャラクタＡが表示された場合は、後半で表示された場合と比較して、裏モードが選択されている可能性が高くなる。したがって、遊技者は、周期の前半で敵キャラクタＡが表示された場合であっても、裏モードが選択されたことを期待して、今回の周期を遊技することができる。
【０７４９】
また、例えば、次回の周期チャンス状態が敵キャラクタＣの場合であって、裏モードの場合（初期ＨＰは５０）は、裏モードではない場合（初期ＨＰは１００）と比較して、今回の周期の後半で表示されやすい構成としてもよい。以上の構成によれば、周期の後半で敵キャラクタＣが表示された場合は、前半で表示された場合と比較して、裏モードが選択されている可能性が高くなる。したがって、周期の後半で敵キャラクタＣが表示された場合、裏モードに対する遊技者の期待感を煽ることができる。
【０７５０】
（５）上述した各形態において、敵キャラ決定テーブル（図４９）を用いた抽選により各周期の敵キャラクタを決定したが、各周期の敵キャラクタが予め定められている構成としてもよい。例えば、１周期目の敵キャラクタを指定する敵キャラ指定データから２０周期目の敵キャラ指定データ（２０個の敵キャラ指定データ。以下「敵キャラシナリオデータ」という。）を設ける構成としてもよい。以上の構成において、特定の周期（例えば、３周期目と７周期目）の敵キャラ指定データは敵キャラクタＣを指定し、特定の周期以外の敵キャラ指定データは敵キャラクタＡまたは敵キャラクタＢを指定する構成としてもよい。
【０７５１】
また、敵キャラシナリオデータを複数設ける構成としてもよい。以上の構成において、抽選により敵キャラシナリオデータを決定してもよい。さらに、シナリオ状態に応じて、敵キャラシナリオデータを決定してもよい。例えば、シナリオ状態が通常Ａの場合に決定される複数の敵キャラシナリオデータ（以下「通常Ａシナリオ群」という）と、通常Ｂの場合に決定される複数の敵キャラシナリオデータ（以下「通常Ｂシナリオ群」という）とを設ける。また、通常Ａシナリオ群の各敵キャラシナリオデータと、通常Ｂシナリオ群の各敵キャラシナリオデータとでは、敵キャラクタＣが指定される周期の傾向を異ならせる。例えば、通常Ａシナリオ群の場合は、奇数番目の周期で敵キャラクタＣが指定されやすく、通常Ｂシナリオ群の場合は、偶数番目の周期で敵キャラクタＣが指定されやすい。
【０７５２】
（６）上述の各形態において、本前兆状態であるかガセ前兆状態であるかに応じて、特殊前兆最終遊技における味方キャラクタＧＫを決定したが、特殊前兆状態（第１期間、第２期間）の各遊技における味方キャラクタＧＫ（ＧＫＡ、ＧＫＢ、ＧＫＣ）の切替えを、本前兆状態であるかガセ前兆状態であるかに応じて実行してもよい。例えば、本前兆状態である場合は、特殊前兆状態の各遊技において、確率約１／６で味方キャラクタＧＫＡを表示し、確率約１／３で味方キャラクタＧＫＢを表示し、確率約１／２で味方キャラクタＧＫＣを表示する。他方で、ガセ前兆状態である場合は、特殊前兆状態の各遊技において、確率約１／２で味方キャラクタＧＫＡを表示し、確率約１／３で味方キャラクタＧＫＢを表示し、確率約１／６で味方キャラクタＧＫＣを表示する。
【０７５３】
以上の構成によれば、特殊前兆状態（特殊前兆最終遊技を含む）において、本前兆状態である場合は、ガセ前兆状態である場合と比較して、味方キャラクタＧＫＣが他の味方キャラクタＧＫより表示されやすくなる。したがって、味方キャラクタＧＫＣを表示するこ

とで、ＡＴ状態の当選に対する遊技者の期待感を煽ることができる。なお、以上の構成においても、第１実施形態と同様に、特殊遊技状態の第１期間と第２期間とで味方キャラクタＧＫが切替わる確率を異ならせてもよい。

【０７５４】

（７）上述の各形態の特殊前兆状態において、味方キャラクタＧＫの切替が禁止される期間（以下「切替禁止期間」という）を設けてもよい。例えば、味方キャラクタＧＫが連続した各遊技で切替えられた場合、遊技者によっては、煩わしさを感じる場合がある。以上の事情を考慮して、例えば、味方キャラクタＧＫが切替えられた直後に、切替禁止期間を設ける構成が考えられる。

【０７５５】

また、切替禁止期間を、特殊前兆最終遊技の直前に設けてもよい。例えば、特殊前兆最終遊技を含む連続した３ゲームを切替禁止期間としてもよい。以上の構成によれば、連続演出に発展する３ゲーム前から味方キャラクタＧＫの切替が行われない。すなわち、味方キャラクタＧＫが切替えられてから３ゲームの間は、連続演出に発展しないとも換言される。例えば、味方キャラクタＧＫＡが表示された直後に連続演出に発展した場合、遊技者によっては不満を感じ得る。特殊前兆最終遊技の直前に切替禁止期間を設ける構成によれば、味方キャラクタＧＫＡが表示された直後に連続演出に発展することが抑制され、遊技者の上述した不満を低減することができる。

【０７５６】

また、上述の構成において、切替禁止期間の遊技回数を抽選により決定してもよい。また、切替禁止期間の遊技回数を本前兆状態であるかガセ前兆状態であるかに応じて決定してもよい。例えば、本前兆状態である場合は、遊技回数「１」～「５」の何れかを切替禁止期間とする。一方で、ガセ前兆状態である場合は、遊技回数「３」～「５」の何れかを切替え禁止期間とする。以上の構成によれば、味方キャラクタＧＫが切替えられてから１ゲームまたは２ゲームで連続演出に発展した場合、遊技者はＡＴ状態に当選した旨を認識することができる。別の例として、ガセ前兆状態である場合は、遊技回数「３」～「５」の何れかを切替禁止期間とし、本前兆状態である場合は、遊技回数「３」～「６」の何れかを切替え禁止期間とする構成としてもよい。以上の構成によれば、味方キャラクタＧＫが切替えられてから６ゲームが経過した後に連続演出に発展した場合は、味方キャラクタＧＫが切替えられてから６ゲームが経過する以前に連続演出に発展した場合と比較して、ＡＴ状態の当選への期待感が高くなる。

【０７５７】

（８）上述の各形態において、特殊前兆状態で表示される味方キャラクタＧＫ（ＧＫＡ、ＧＫＢ、ＧＫＣ）は、各遊技における抽選により決定されたが、各遊技で表示される味方キャラクタＧＫを特殊前兆状態が開始する以前に予め決定しておく構成としてもよい。例えば、特殊前兆状態の１ゲーム目に表示する味方キャラクタＧＫから特殊前兆最終遊技に表示する味方キャラクタＧＫまでを指定するシナリオデータを設けてもよい。具体的には、シナリオデータは、Ｎ個のデータで構成され、各データは各遊技で表示する味方キャラクタＧＫを指定する。例えば、シナリオデータのうちｎ番目（０＜ｎ≦Ｎ）のデータは、特殊前兆状態のｎゲーム目の味方キャラクタＧＫを指定する。また、シナリオデータを複数種類設け、今回の特殊前兆状態で用いるシナリオデータを抽選により決定してもよい。例えば、味方キャラクタＧＫＣを特殊前兆最終遊技で指定するシナリオデータと、味方キャラクタＧＫＣ以外を指定するシナリオデータとを設ける。さらに、以上の構成において、今回の特殊前兆状態が本前兆状態である場合、特殊前兆最終遊技に味方キャラクタＧＫＣを指定するシナリオデータは、他のシナリオデータと比較して選択されやすい構成としてもよい。

【０７５８】

（９）上述の各形態において、「ボーナス役」を有効ラインに停止表示可能としてもよい。例えば、ボーナス役が持ち越されている遊技において、特定の操作態様で各停止ボタン２５を操作することにより、ボーナス役が停止表示可能としてもよい。具体的には、当選

エリアとして「ハズレ」を設け、ボーナス役が持ち越されている遊技で「ハズレ」が当選した場合、ボーナス役以外の当選役が停止表示（引込制御）されない構成とする。以上の構成において、「ハズレ」が当選した遊技でボーナス役の各図柄を引込範囲内で停止操作することにより、ボーナス役を有効ラインに停止表示可能とする。

【０７５９】

（１０）上述の各形態においては、コンボ回胴演出の第１ステージから第３ステージ（特殊遊技状態）の各ステージで遊技可能なゲーム数（疑似遊技のゲーム数）を互いに異ならせることにより、各ステージで上乗せ遊技情報（上乗せ枚数）が決定される確率を互いに異ならせる構成を例示した。しかし、特殊遊技状態の第１上乗せ状態と第２上乗せ状態とは、上述した例に限られない。例えば、各遊技で上乗せ遊技情報が当選する確率が各ステージにおいて異なる構成としてもよい。具体的には、第１ステージにおいては、最大で３ゲームの遊技が可能であり、各遊技において、確率約１／２で上乗せ遊技情報を決定する。また、第２ステージにおいては、最大で３ゲームの遊技が可能であり（第１ステージと同じ）、各遊技において、確率約１／３で上乗せ遊技情報を決定する。以上の構成においても、第１ステージ（第１上乗せ状態）において上乗せ遊技情報が決定される確率Ｐ１と第２ステージ（第２上乗せ状態）において上乗せ遊技情報が決定される確率Ｐ２とは相違する（Ｐ１＞Ｐ２）。

【０７６０】

（１１）第１実施形態においては、特別加算演出において、第４表示部ＰＤの数値（加算値）が第２カウンタの閾値を超えた場合に、更新操作無効期間に移行した（図６９参照）。しかし、更新操作無効期間に移行する時期は、上述した例に限定されない。例えば、特別加算演出が実行される直前の第２カウンタ（第３表示部ＰＣの数値）と第４表示部ＰＤの数値との合計が第２カウンタの閾値を超えた場合に、更新操作無効期間に移行する構成としてもよい。以上の構成において、例えば、特別加算演出の直前の第２カウンタが数値「３２」である場合を想定する。以上の場合、特別加算演出において、第４表示部ＰＤの数値が「６８」を超えた場合に、更新操作無効期間に移行する。

【０７６１】

（１２）特別加算演出における更新操作無効期間が終了する契機は、上述した各形態に限定されない。例えば、更新操作無効期間において、遊技者の所定の操作を受付けた場合、当該更新操作無効期間を終了する構成としてもよい。具体的には、更新操作無効期間において、スタートレバー２４またはベットボタン（２１、２２）が操作された場合、当該更新操作無効期間を終了する構成が考えられる。

【０７６２】

（１３）上述の各形態の特別加算演出においては、演出ボタン２６が押下される毎に第４表示部ＰＤの数値を加算したが、更新操作は上述した例に限られない。例えば、演出ボタン２６を押下した状態を維持する操作（長押し操作）を更新操作として採用してもよい。以上の構成においては、演出ボタン２６の長押し操作を開始してから所定の時間が経過するまで、第４表示部ＰＤの数値の更新が繰り返される。

【０７６３】

（１４）上述の各形態においては、特別加算演出が開始される際に、当該特別加算演出で加算される加算値が予め決定されていた（「５０ｐｔ」「１００ｐｔ」「１５０ｐｔ」「２００ｐｔ」「２５０ｐｔ」「３００ｐｔ」の何れか）。しかし、特別加算演出における加算値は、当該特別加算演出が実行される期間において決定される構成としてもよい。例えば、更新操作（演出ボタン２６の押下）がされる毎に、「１ｐｔ」から「１００ｐｔ」の加算値の何れかが抽選により決定される構成としてもよい。また、以上の構成において、更新操作がされた場合、上述した加算値の抽選とともに、特別加算演出を終了するか否かが抽選により決定される。以上の構成によれば、１回の更新操作により決定される加算値と終了が決定されるまでの更新操作の回数とはランダムになる。したがって、特別加算演出で獲得可能な加算値が変化に富み、遊技性が向上する。

【０７６４】

（１５）上述の各形態において、復帰決定処理においてＡＴ状態への復帰が決定された場合、今回のＡＴ状態と次回のＡＴ状態（復帰後のＡＴ状態）とが連続する構成としたが、今回のＡＴ状態から他のサブ状態を介してＡＴ状態に復帰する構成としてもよい。例えば、今回のＡＴ状態が終了した場合、終了準備状態に移行し、メイン状態をメイン状態０に移行させた後に、再度開始準備状態に移行する構成としてもよい。以上の構成において、開始準備状態においてＡＴ開始回胴演出を実行した後にＡＴ状態に復帰してもよいし、ＡＴ開始回胴演出を実行することなくＡＴ状態に復帰してもよい。また、ＡＴ状態が終了した場合、終了準備状態および前兆状態（通常状態）を介して、開始準備状態に復帰する構成としてもよい。

【０７６５】

（１６）回胴演出において停止表示する図柄の組合せは、上述した各形態に限定されない。例えば、ＡＴ開始回胴演出において停止表示される図柄の組合せは、赤セブン揃いではなく白セブン揃い又は黒セブン揃いであってもよい。また、回胴演出において各図柄の組合せが停止表示するラインも上述した各形態に限定されない。

【０７６６】

また、上述の各形態のコンボ回胴演出においては、黒セブン揃いが停止表示する構成としたが、黒セブン揃いと白セブン揃いとの双方が停止表示する構成としてもよい。例えば、コンボ回胴演出の第１ステージおよび第２ステージにおいては、黒セブン揃いが停止表示され、第３ステージにおいては、白セブン揃いが停止表示される構成としてもよい。また、例えば、第１ステージおよび第２ステージにおいて、黒セブン揃いと白セブン揃いとの双方が停止表示され得る構成とし、白セブン揃いが停止表示された場合、ラッシュ回胴演出が開始される構成としてもよい。

【０７６７】

（１７）回胴演出における図柄（図柄の組合せ）の表示の態様は、上述の各形態に限定されない。例えば、白黒セブン回胴演出において、白セブン揃いが停止表示される場合、各リール１２を逆回転してもよい。以上の構成によれば、各リール１２の回転方向により、コンボ回胴演出に移行するか否かが報知される。

【０７６８】

また、例えば、回胴演出における図柄の組合せの表示の態様と通常遊技における図柄の組せの表示の態様とを区別可能に異ならせてもよい。具体的には、通常遊技においては、図柄の組合せを停止（静止）させて表示し、回胴演出においては、各図柄を振動させて表示する。具体的には、回胴演出においては、疑似停止操作されたリールを、０．５秒の時間長の期間に、逆回転方向に１／１２コマ移動させた後に、順回転方向に１／１２コマ移動（以下「停止時振動」という）させる。メインＣＰＵ３０１は、疑似停止操作されたリールを、例えば２秒毎に、停止時振動させる。図柄の組合せを停止時振動することにより、表示された図柄の組合せが疑似遊技の結果であることを遊技者に認識させることができる。

【０７６９】

また、ラッシュ回胴演出のラッシュ変動において、各セブン揃いを完全に停止させなくてもよい。例えば、ラッシュ変動において表示されるセブン揃いを、停止時振動させてもよい。また、ラッシュ変動において、各リール１２の相対的な位置をセブン揃いが表示される位置に移動させ、その後、定常回転より遅い速度で各リール１２を移動させ、表示窓１１内にセブン揃いを移動させて表示してもよい。

【０７７０】

（１８）上述の各形態において、赤セブン揃いが通常遊技の結果として停止表示される構成としてもよい。例えば、「赤セブン－赤セブン－赤セブン」の図柄の組合せの当選役「赤セブン確定役」を設け、赤セブン確定役が当選した遊技において、赤セブン揃いが停止表示可能な構成としてもよい。以上の構成において、赤セブン確定役された場合に、特典を付与してもよい。例えば、赤セブン確定役が当選した場合、ＡＴ状態への移行が確定する構成が考えられる。

【０７７１】
（１９）以上の各形態の通常状態は、第１加算状態（例えば、第１抽選状態で第１抽選モードの遊技状態）と、第１加算状態と比較して大きな加算値が付与されやすい第２加算状態（例えば、第２抽選状態で第２抽選モードの遊技状態）とを含む。以上の構成において、第１通常状態と第２通常状態との態様は、上述した各形態に限定されない。例えば、第２通常状態として特別通常状態を設け、特別通常状態においては、特殊リプレイの正解押し順を報知し、特殊リプレイが停止表示された場合、通常リプレイが停止表示された場合と比較して大きな加算値が決定されやすい構成としてもよい。以上の構成によれば、特別通常状態は、特殊リプレイの正解押し順が報知されない通常状態と比較して、各遊技の加算値の期待値が大きくなる。
【０７７２】
また、通常状態において、特別加算演出を実行して、当該加算演出において第１カウンタが加算される構成としてもよい。例えば、通常状態においてレア役が当選した場合、抽選により特別加算演出を実行するか否かを決定する。また、以上の構成において、特別加算演出において決定される加算値に、第１カウンタの閾値より大きい加算値を含めてもよい。例えば、「２００」より大きい加算値が特別加算演出で決定され得る構成としてもよい。また、加算値を第１カウンタに加算した結果、第１カウンタが閾値の２倍以上になった場合、２０ゲーム以上の周期チャンス状態を実行可能な構成としてもよい。また、第１カウンタの数値が閾値「１００」より大きい特定の数値を超えた場合、周期チャンス状態に替えてＡＴ状態に移行させる構成としてもよい。
【０７７３】
（２０）上述の各形態において、残り枚数カウンタが終了値に到達した場合、すなわち、払出枚数の合計と賭け枚数の合計との差が所定の閾値に到達した場合に、ＡＴ状態を終了した。しかし、ＡＴ状態を終了させる条件は、上述の各形態に限られない。例えば、ＡＴ状態における遊技回数が所定の閾値に到達した場合にＡＴ状態を終了してもよい。以上の構成において、ＡＴ状態の残り遊技回数を示す残り遊技数カウンタ（残り遊技情報）を、例えば、サブＲＡＭ４１４に設ける。また、例えば、第２カウンタの数値が閾値に到達した場合、残り遊技数カウンタに上乗せゲーム数を加算する。
【０７７４】
（２１）上述の各形態においては、残り遊技情報（残り枚数カウンタ）が終了値に到達した場合にＡＴ状態を終了させる構成の一例として、残り遊技情報が終了値（０）まで減算された場合にＡＴ状態を終了する構成を示したが、残り遊技情報が終了値（Ｎ＞０）まで加算された場合にＡＴ状態を終了する構成としてもよい。
【０７７５】
上述の各形態においては、「残り遊技情報の終了値までの数値を大きくする」構成の一例として、残り遊技情報に上乗せ遊技情報を加算することで残り遊技情報の終了値までの数値を大きくする構成を示した。残り遊技情報が終了値（Ｎ＞０）まで加算された場合にＡＴ状態が終了する構成を採用した場合、「残り遊技情報の終了値までの数値を大きくする」構成としては、残り遊技情報に上乗せ遊技情報を減算することで残り遊技情報の終了値までの数値を大きくする構成が採用される。
【０７７６】
以上の説明から理解される通り、残り遊技情報が終了値に到達した場合に終了する遊技状態には、残り遊技情報が終了値まで減算された場合に終了する遊技状態、および、残り遊技情報が終了値まで加算された場合に終了する遊技状態の双方が包含される。また、「残り遊技情報の終了値までの数値を大きくすること」には、残り遊技情報が終了値まで減算された場合に特定遊技状態が終了する構成において、残り遊技情報に上乗せ遊技情報を加算することで残り遊技情報の終了値までの数値を大きくすること、および、残り遊技情報が終了値まで加算された場合に特定遊技状態が終了する構成において、残り遊技情報に上乗せ遊技情報を減算することで残り遊技情報の終了値までの数値を大きくすることの双方が包含される。

【０７７７】
（２２）上述の各形態の回胴演出（疑似遊技）においては、停止操作位置によらず、停止表示される図柄の組合せが予め決定された。例えば、ＡＴ開始回胴演出においては、停止操作位置によらず、赤セブン揃いが停止表示される。しかし、ＡＴ開始回胴演出において、停止操作位置に応じて図柄の組合せを停止表示させてもよい。
【０７７８】
例えば、ＡＴ開始回胴演出において、リール１２Ｌの赤セブン図柄が中段ラインに位置するタイミングで停止操作（いわゆるビタ押し）した場合、赤セブン揃いを中断ラインに停止表示し、中段ライン以外に赤セブン図柄が位置するタイミングで停止操作した場合、右上りラインまたは右下りラインに赤セブン揃いを停止表示する構成が考えられる。また、以上の構成において、中段ラインに赤セブン揃いを停止表示させた場合に、特典を付与する構成としてもよい。例えば、中段ラインに赤セブン揃いを停止表示させた場合、遊技機１の設定値を示唆する演出を実行する構成が好適である。
【０７７９】
以上の各形態の回胴演出において、停止表示される図柄が引込範囲（５コマの範囲）に位置しない場合であっても、当該図柄を停止表示させたが、引込範囲に位置する場合に限り当該図柄を停止表示させる構成としてもよい。ただし、疑似遊技において停止表示される図柄の組合せは、例えば、上乗せ枚数の決定または状態の移行を報知するために表示される。すなわち、疑似遊技を設けた一つの目的は、特定の図柄の組合せを停止表示することにより、状態の移行などを報知することである。したがって、疑似遊技において、停止表示が決定された図柄の組合せの取りこぼしが発生し得る構成を採用した場合、上述した目的が達成されない可能性がある。第１実施形態においては、停止表示が決定された図柄の組合せが停止操作位置に関わらず疑似遊技において停止される。したがって、上述した目的が確実に実行されるという利点がある。
【０７８０】
（２３）上述の各形態においては、電源が投入されてからＡＴ状態が終了するまでの賭けメダルの総枚数と払出メダルの総枚数とから出玉率を算出し、当該出玉率に応じて、ＡＴ状態に復帰するか否かを復帰決定処理により決定した。しかし、電源が投入されてからＡＴ状態が終了するまでの期間以外の出玉率に応じて、ＡＴ状態に復帰するか否かを決定してもよい。例えば、遊技機１の設定値が変更されてからＡＴ状態が終了するまでの期間の出玉率を用いてＡＴ状態に復帰するか否かを決定してもよい。
【０７８１】
ところで、従来から、遊技者が遊技を開始する際に所定の操作（例えばパスワードの入力）をした場合、その後、遊技履歴（例えば遊技回数や大当たり回数）が記録される技術が知られている（例えば、特開２０１４－４２５７３号公報に記載の技術）。以下において、遊技履歴が記録される期間を遊技履歴記録期間という。また、以上の従来技術において、遊技者が遊技を終了する際に所定の操作をすることにより、遊技履歴記録期間を終了させることが出来る。
【０７８２】
以上の従来技術を本発明の各形態において採用してもよい。また、各遊技者の各遊技履歴記録期間の出玉率に応じて、ＡＴ状態に復帰するか否かを決定してもよい。以上の構成によれば、特定の遊技者の遊技履歴記録期間でＡＴ状態に復帰するか否かを決定する場合、他の遊技者の遊技履歴記録期間における出玉率が影響しない。したがって、ＡＴ状態に復帰するか否かが遊技者毎に公平な条件で決定される。
【０７８３】
（２４）以上の各形態において、メインＲＡＭ３０３の各記憶領域は、適宜に構成することができる。図１１４の部分（ａ）は、変形例におけるメインＲＡＭ３０３の各記憶領域の概念図である。メインＲＡＭ３０３の各記憶領域の大きさは２バイトであり、１バイト毎にアドレスが割当てられる。なお、メインＲＡＭ３０３の各記憶領域の構成は、上述の例に限定されない。例えば、各記憶領域を２バイトより大きくしてもよい。

【０７８４】
変形例のメインＲＡＭ３０３は、乱数種格納領域と設定値格納領域と励磁カウンタと内部中フラグ格納領域と一般ワーク領域とを含んで構成される。乱数種格納領域は、乱数値Ｒ２の生成に用いる乱数種を記憶する。メインＣＰＵ３０１は、乱数種に所定の演算をすることで乱数値Ｒ２を生成する。設定値格納領域は、設定値（１～６）を記憶する。メインＣＰＵ３０１は、例えば、設定値格納領域の設定値に応じた当選エリア抽選テーブルを用いて内部抽選処理をする。励磁カウンタは、各リール１２を回転させる各ステッピングモータ１０１（１０１Ｌ、１０１Ｃ、１０１Ｒ）に駆動パルスを出力した回数を記憶する。上述したように、ステッピングモータに駆動パルスが５０４回出力される毎に、リール１２が一回転する。励磁カウンタは、駆動パルスが出力される毎に数値「１」加算され、数値「５０４」に到達した場合に数値「０」にクリアされる。また、励磁カウンタは、各リール１２の基準位置を検出する各リールセンサ１１１からのＯＮ信号が出力された場合も数値「０」にクリアされる。すなわち、励磁カウンタは、各リール１２の基準位置からのステップ数を示す。
【０７８５】
内部中フラグ格納領域は、当選役「ボーナス役」が持ち越されているか否かを示す内部中フラグを記憶する。内部中フラグは、「ボーナス役」が持ち越されている場合にＯＮ状態に設定され、「ボーナス役」が持ち越されていない場合にＯＦＦ状態に設定される。メインＣＰＵ３０１は、例えば、内部中フラグがＯＮ状態の場合、ＲＴ１遊技状態に移行し、内部中フラグがＯＦＦ状態の場合、ＲＴ０遊技状態に移行する。一般ワーク領域は、メインＣＰＵ３０１が各処理を実行した場合に生成した各データを記憶する。
【０７８６】
また、以上の各形態において、メインＲＡＭ３０３の各領域が初期化（０クリア）される初期化条件は、領域毎に適宜に設定することができる。図１１４の部分（ａ）に示す変形例においては、第１初期化条件および第２初期化条件を含む各初期化条件でメインＲＡＭ３０３の各領域が初期化される。第１初期化条件および第２初期化条件は、何れも設定スイッチが操作された場合に成立する。具体的には、第１初期化条件は、上述したメインＲＡＭ異常フラグがＯＦＦ状態で設定変更処理に移行した場合に成立する。一方、第２初期化条件は、メインＲＡＭ異常フラグがＯＮ状態で設定変更処理に移行した場合に成立する。
【０７８７】
図１１４（ａ）に示すように、初期化されるメインＲＡＭ３０３の領域は、初期化条件毎に相違する。例えば、乱数種格納領域は、第１初期化条件と第２初期化条件との何れが成立した場合も維持される。設定値格納領域は、第１初期化条件が成立した場合（設定変更処理が開始された場合）変更可能になる。ただし、第１初期化条件が成立した直後は、設定値格納領域は維持される。例えば、第１初期化条件が成立した時点の設定値が「６」の場合、設定変更処理における設定値の初期値（変更前の設定値）は「６」である。また、第２初期化条件が成立した場合も、設定値格納領域の変更が許可される。ただし、第２初期化条件が成立した場合、設定値格納領域の値に異常がある可能性があるため、設定変更処理における設定値の初期値は「１」に補正される。励磁カウンタは、第１初期化条件が成立した場合に維持され、第２初期化条件が成立した場合に初期化される。一般ワークを含む他の領域は、第１初期化条件または第２初期化条件が成立した場合に初期化される。
【０７８８】
内部中フラグ格納領域は、第１初期化条件が成立した場合に維持される。すなわち、当選役「ボーナス役」が持ち越された状態で設定変更処理が実行された場合であっても、設定変更処理の前後で「ボーナス役」が持ち越された状態が維持される。一方で、第２初期化条件が成立した場合、すなわち、メインＲＡＭ３０３に異常がある場合、内部中フラグ格納領域は、ＯＦＦ状態に初期化される。
【０７８９】

例えば、対比例として、第１初期化条件が成立した場合、内部中フラグ格納領域がＯＦＦ状態に初期化される構成を想定する。以上の対比例においては、設定値が変更された場合、当選役「ボーナス役」が持ち越されていない状態、すなわち、ＲＴ０遊技状態になる。上述したように、当選役「ボーナス役」が持ち越されていないＲＴ０遊技状態は、「ボーナス役」が持ち越されているＲＴ１遊技状態より、遊技者にとって不利な遊技状態である。したがって、対比例においては、設定値が変更された直後の遊技状態は、遊技者にとって不利になり、遊技者の遊技に対する意欲を低下させる可能性がある。以上の事情を考慮して、当該変形例においては、設定変更処理の前後で「ボーナス役」が持ち越された状態を維持し、設定変更後をＲＴ１遊技状態に維持することを可能にした。当該変形例によれば、遊技意欲の低下が抑制される。

【０７９０】

なお、以上の変形例において、第２初期化条件が成立した場合、メインＲＡＭ異常フラグがＯＦＦ状態に設定される。上述したように、メインＲＡＭ異常フラグがＯＮ状態になった場合、ＲＡＭエラー処理（図７４参照）に移行し、メインＲＡＭ３０３の異常が報知されるとともに、遊技の進行が不可能になる。以上の構成では、遊技機１の管理者（遊技場の店員など）は、設定スイッチを操作して第２初期化条件を成立させることで、メインＲＡＭ異常フラグをＯＦＦ状態に変更し、遊技の進行を可能にすることができる。なお、メインＲＡＭ３０３の各領域は、メインＲＡＭ異常フラグがＯＮ状態になった時点では維持されるが、第２初期化条件が成立した場合に初期化される。

【０７９１】

以上の変形例において、各初期化条件で初期化される各領域は、適宜に変更することができる。また、第１初期化条件および第２初期化条件以外の条件でメインＲＡＭ３０３の各領域が初期化される構成としてもよい。

【０７９２】

図１１４の部分（ｂ）は、他の変形例を説明する図である。上述した図１１４の部分（ａ）の変形例（以下「変形例１」という）と部分（ｂ）の変形例（以下「変形例２」という）とでは、第２初期化条件（メインＲＡＭ３０３の異常時に設定変更処理に移行した場合）で初期化されるメインＲＡＭ３０３の領域が相違する。具体的には、変形例２は、第２初期化条件が成立した場合、乱数種格納領域が維持され、設定値格納領域の設定値が「１」に補正されて変更が許可され、一般ワーク領域等が初期化される点において、変形例１と共通する。一方で、変形例２は、第２初期化条件が成立した場合、励磁カウンタと内部中フラグ格納領域とが維持される点において、変形例１と相違する。ただし、変形例２において、励磁カウンタと内部中フラグ格納領域との双方または一方が第２初期化条件で初期化される構成としてもよい。

【０７９３】

また、変形例２においては、第１初期化条件および第２初期化条件に加え、第３初期化条件でメインＲＡＭ３０３が初期化される点において、変形例１と相違する。第３初期化条件は、設定スイッチがＯＮの状態で電源が投入されて設定変更処理に移行し、当該設定変更処理において設定値を確定させる操作（スタートレバー２４の操作。図７５のＳ１６参照）の以前に電源が遮断され、その後、設定スイッチがＯＮの状態で再度電源が供給された場合に成立する。すなわち、遊技機１の管理者は、第３初期化条件でメインＲＡＭ３０３を初期化したい場合、まず、設定スイッチをＯＮ状態にした後に、電源投入操作をする。電源が投入され、設定変更処理に移行すると、メインＲＡＭ異常フラグに応じて、第１初期化条件または第２初期化条件が成立する。設定変更処理は、上述したようにスタートレバー２４が操作された場合に終了するが、第３初期化条件を成立させる場合、設定変更処理を終了させる以前に、電源ボタン５１１を操作して電源を遮断する。電源を遮断した後に、設定スイッチをＯＮ状態に維持したままで、電源を再度投入することにより、第３初期化条件が成立する。

【０７９４】

第３初期化条件が成立した場合、図１１４の部分（ｂ）に示すように、励磁カウンタと

内部中フラグ格納領域とを含む各領域が初期化される。すなわち、変形例２においては、メインＲＡＭ異常フラグの状態にかかわらず、遊技機１の管理者の操作に応じて、ボーナス役が持ち越された状態（ＲＴ１遊技状態）からボーナス役が持ち越されていない状態（ＲＴ０遊技状態）に移行させることができる。

【０７９５】

以上の変形例２において、第２初期化条件が成立した場合、変形例１と同様に、メインＲＡＭ異常フラグがＯＦＦ状態に設定される。以上の構成では、遊技機１の管理者は、変形例１と同様に、第２初期化条件を成立させることで、メインＲＡＭ異常フラグをＯＦＦ状態に変更し、遊技の進行を可能にすることができる。

【０７９６】

上述した変形例１および変形例２において、設定スイッチ以外の操作部が操作された場合、各初期化条件を成立させてもよい。例えば、設定スイッチとは別のクリアスイッチが操作された場合、メインＲＡＭ３０３が初期化される構成としてもよい。クリアスイッチは、例えば、遊技機１の内部に設けられ、押しボタン式のスイッチである。クリアスイッチを押下して初期化条件が成立した場合、例えば、一般ワーク領域と励磁カウンタと内部中フラグ格納領域とを含む各領域が初期化される。以上の構成によれば、遊技機１の管理者は、ボーナス役が持ち越されていない状態で遊技を開始させたい場合、クリアスイッチを操作してボーナス役が持ち越されていない状態に移行させることができる。なお、クリアスイッチの操作により初期化されるメインＲＡＭ３０３の各領域は、適宜に変更可能である。

【０７９７】

（２５）また、本発明は、上述したパチスロ機のみならず、パチンコ機、その他の遊技機、ゲーム機一般に適用することができる。

【０７９８】

本発明の遊技機は、例えば以下の遊技機である。

【０７９９】

本発明に係る遊技機は、複数種類の図柄を変動表示するとともに、遊技の結果としての図柄の組合せを停止表示する可変表示手段（各リール１２）と、遊技者の操作を受付けて遊技を開始させる遊技開始手段（Ｓ１０３）と、遊技が開始された場合に、複数種類の当選役の何れかを抽選により決定する内部抽選手段（Ｓ１０６）と、図柄を停止させる場合に遊技者により操作される停止操作手段（各停止ボタン２５）と、内部抽選手段が決定した当選役と停止操作手段に対する遊技者の操作態様とに応じて各図柄を停止させる図柄変動制御手段（Ｓ１１０）と、可変表示手段に停止表示された図柄の組合せを判定する入賞判定手段（Ｓ１１１）と、通常遊技状態より有利な特定遊技状態への移行を決定する特定遊技決定手段（Ｓ５１６）と、通常遊技状態において特定の条件が成立した場合にポイントを付与するポイント付与手段（Ｓ５１６－３）と、ポイント付与手段により付与されるポイントに応じてポイント表示手段（液晶表示装置３０）の表示態様を更新する表示更新手段（液晶制御ＣＰＵ４２１）と、ポイント付与手段が付与したポイントの合計が所定の閾値に到達した場合、通常遊技状態と比較して特定遊技状態に移行しやすいチャンス遊技状態へ移行するチャンス遊技移行手段（Ｓ５５９）と、初期化条件（例えば電源ＯＦＦ）が成立した場合、ポイント表示手段の表示態様を初期化する初期化手段（液晶制御ＣＰＵ４２１）と、ポイント表示手段の初期化時点の前後において、ポイント付与手段が付与したポイントを保持可能なポイント保持手段（保持カウンタ）とを具備し、表示更新手段は、ポイント表示手段が初期化されてから特定の条件が成立するまでの期間において、ポイント保持手段がポイントを保持している場合であっても、ポイント表示手段を初期化した表示態様に維持可能であり、特定の条件が成立した場合、ポイント付与手段が付与するポイントとポイント保持手段が保持しているポイントとに応じてポイント表示手段の表示態様を更新可能である。

【０８００】

以上の構成によれば、初期化の直前にポイント保持手段が保持していたポイントに応じ

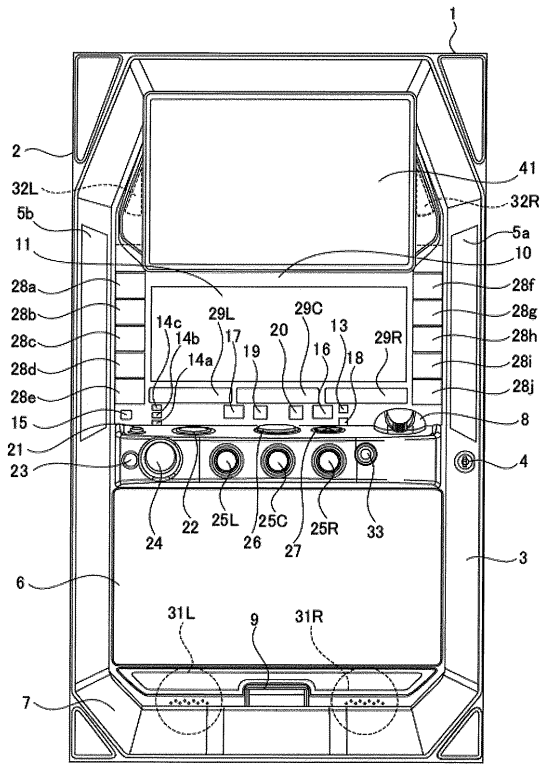
てポイント表示手段の表示態様が更新されるため、ポイント表示手段の初期化の直前にポイント保持手段が保持していたポイントをポイント表示手段の表示態様に反映させることが可能となる。したがって、ポイント付与手段が付与するポイントとポイント表示手段の初期化の直前にポイント保持手段が保持していたポイントとの合計とポイント表示手段の表示とを一致させることが可能となる。

【符号の説明】

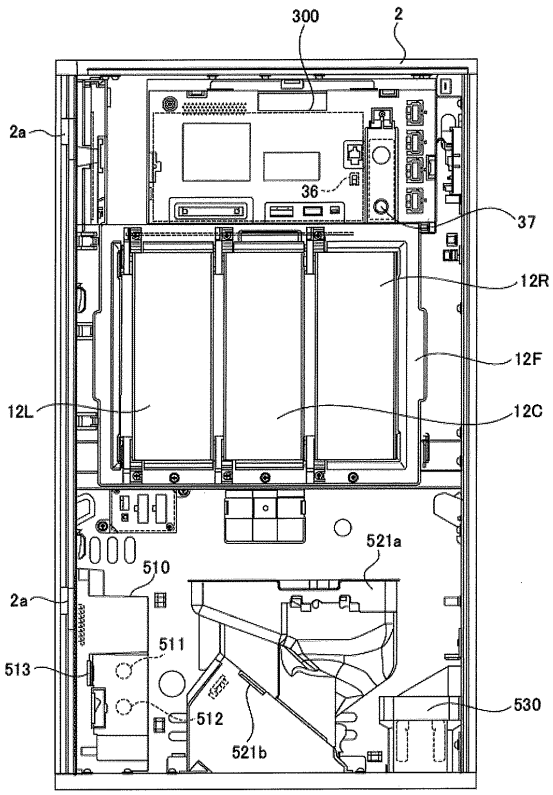
【０８０１】

１…遊技機、３００…メイン制御基板、３０１…メインＣＰＵ、３０２…メインＲＯＭ、３０３…メインＲＡＭ、３０４…乱数発生器、３０５…Ｉ／Ｆ回路、４００…サブ制御基板、４１０…演出制御基板、４１１…Ｉ／Ｆ回路、４１２…サブＣＰＵ、４１３…サブＲＯＭ、４１４…サブＲＡＭ、４２０…画像制御基板、４２１…液晶制御ＣＰＵ、４２２…液晶制御ＲＯＭ、４２３…ＶＤＰ、４２４…ＣＧＲＯＭ、４２５…ＶＲＡＭ、４３０…サウンド基板、４３１…音源ＩＣ、４３２…音源ＲＯＭ。

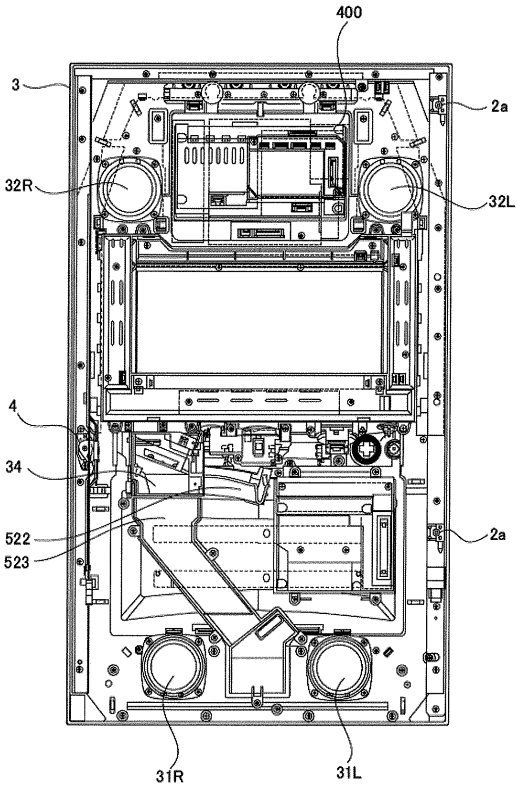
【図１】



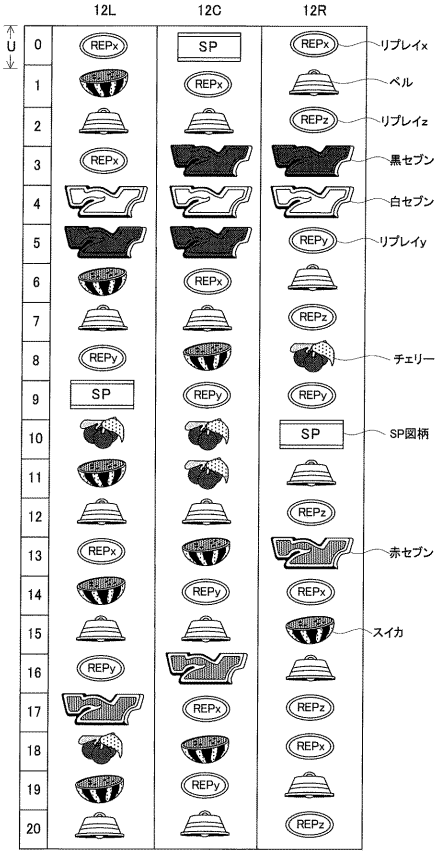

【図２】



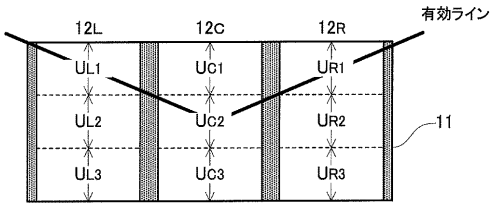
【図３】


400
3
2a
32R
32L
4
34
522
523
2a
31R
31L

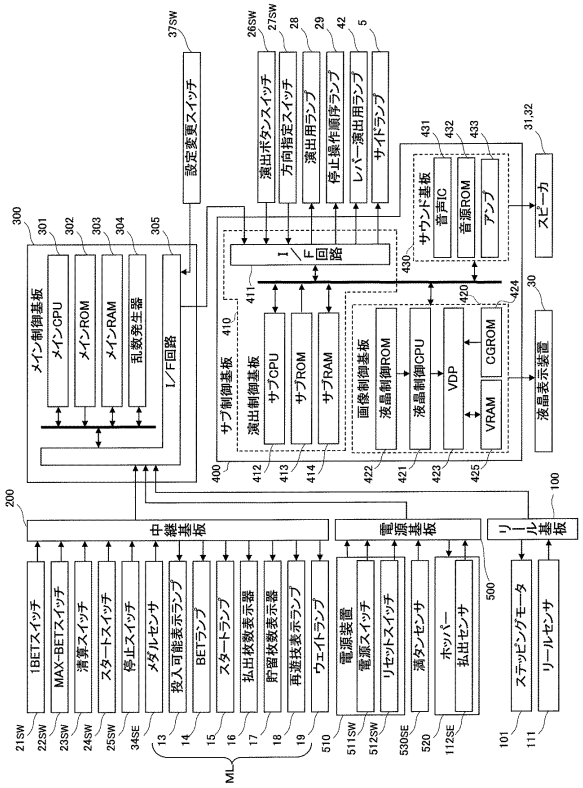
【図４】


12L
12C
12R
U
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
REPx
REPz
REPy
SP
リプレイx
ベル
リプレイz
黒セブン
白セブン
リプレイy
チェリー
SP図柄
赤セブン
スイカ

【図５】


有効ライン
12L
12C
12R
UL1
UC1
UR1
UL2
UC2
UR2
UL3
UC3
UR3
11

【図６】


37SW
設定変更スイッチ
26SW
27SW
28
29
42
5
演出ボタンスイッチ
方向指定スイッチ
演出用ランプ
停止操作順序ランプ
レバー演出用ランプ
サイドランプ
31,32
サウンド基板
音声IC
音源ROM
アンプ
スピーカ
I/F回路
液晶表示装置
メイン制御基板
メインCPU
メインROM
メインRAM
乱数発生器
I/F回路
サブ制御基板
演出制御基板
サブCPU
サブROM
サブRAM
画像制御基板
液晶制御ROM
液晶制御CPU
VDP
GGROM
VRAM
中継基板
電源基板
リール基板
1BETスイッチ
MAX-BETスイッチ
清算スイッチ
スタートスイッチ
停止スイッチ
メダルセンサ
投入可能表示ランプ
BETランプ
スタートランプ
払出枚数表示器
貯留枚数表示器
再遊技表示ランプ
ウェイトランプ
電源装置
電源スイッチ
リセットスイッチ
満タンセンサ
ホッパー
払出センサ
ステッピングモータ
リールセンサ

【図７】

図柄配置テーブル

| 左リール | | 中リール | | 右リール | |
|---|---|---|---|---|---|
| 図柄位置 | 図柄 | 図柄位置 | 図柄 | 図柄位置 | 図柄 |
| 00 | リプレイx | 00 | SP図柄 | 00 | リプレイx |
| 01 | スイカ | 01 | リプレイx | 01 | ベル |
| 02 | ベル | 02 | ベル | 02 | リプレイz |
| 03 | リプレイx | 03 | 黒セブン | 03 | 黒セブン |
| 04 | 白セブン | 04 | 白セブン | 04 | 白セブン |
| 05 | 黒セブン | 05 | 黒セブン | 05 | リプレイy |
| 06 | スイカ | 06 | リプレイx | 06 | ベル |
| 07 | ベル | 07 | ベル | 07 | リプレイz |
| 08 | リプレイy | 08 | スイカ | 08 | チェリー |
| 09 | SP図柄 | 09 | リプレイy | 09 | リプレイy |
| 10 | チェリー | 10 | チェリー | 10 | SP図柄 |
| 11 | スイカ | 11 | チェリー | 11 | ベル |
| 12 | ベル | 12 | ベル | 12 | リプレイz |
| 13 | リプレイx | 13 | スイカ | 13 | 赤セブン |
| 14 | スイカ | 14 | リプレイy | 14 | リプレイx |
| 15 | ベル | 15 | ベル | 15 | スイカ |
| 16 | リプレイy | 16 | 赤セブン | 16 | ベル |
| 17 | 赤セブン | 17 | リプレイx | 17 | リプレイz |
| 18 | チェリー | 18 | スイカ | 18 | リプレイx |
| 19 | スイカ | 19 | リプレイy | 19 | ベル |
| 20 | ベル | 20 | ベル | 20 | リプレイz |

【図８】

図柄コードテーブル

| 図柄コード | 図柄 | データ |
|---|---|---|
| 01 | 赤セブン | 00000001 |
| 02 | 黒セブン | 00000010 |
| 03 | 白セブン | 00000011 |
| 04 | SP図柄 | 00000100 |
| 05 | リプレイx | 00000101 |
| 06 | リプレイy | 00000110 |
| 07 | リプレイz | 00000111 |
| 08 | ベル | 00001000 |
| 09 | スイカ | 00001001 |
| 10 | チェリー | 00001010 |

【図９】

当選エリア抽選テーブル(RT0)

| 当選エリア | 名称 | 抽選値(設定値1) |
|---|---|---|
| 00 | 打順リプレイX1 | 8978 |
| 01 | 打順リプレイX2 | 0 |
| 02 | 打順リプレイY1 | 0 |
| 03 | 打順リプレイY2 | 0 |
| 04 | SP確定リプレイ | 0 |
| 05 | 共通ベル | 662 |
| 06 | 打順ベルA1 | 5920 |
| 07 | 打順ベルA2 | 5920 |
| 08 | 打順ベルA3 | 2960 |
| 09 | 打順ベルA4 | 2960 |
| 10 | 打順ベルB1 | 5920 |
| 11 | 打順ベルB2 | 5920 |
| 12 | 打順ベルB3 | 2960 |
| 13 | 打順ベルB4 | 2960 |
| 14 | 弱スイカ | 662 |
| 15 | 強スイカ | 182 |
| 16 | 弱チェリー | 546 |
| 17 | 強チェリー | 137 |
| 18 | 中段チェリー | 2 |
| 19 | 最強チェリー | 1 |
| 20 | 弱チャンス目 | 273 |
| 21 | 強チャンス目 | 109 |
| 22 | 最強目 | 1 |
| 23 | ボーナス | 18463 |

【図１０】

当選エリア抽選テーブル(RT1)

| 当選エリア | 名称 | 抽選値(設定値1) |
|---|---|---|
| 00 | 打順リプレイX1 | 9231 |
| 01 | 打順リプレイX2 | 9230 |
| 02 | 打順リプレイY1 | 4489 |
| 03 | 打順リプレイY2 | 4489 |
| 04 | SP確定リプレイ | 2 |
| 05 | 共通ベル | 662 |
| 06 | 打順ベルA1 | 5920 |
| 07 | 打順ベルA2 | 5920 |
| 08 | 打順ベルA3 | 2960 |
| 09 | 打順ベルA4 | 2960 |
| 10 | 打順ベルB1 | 5920 |
| 11 | 打順ベルB2 | 5920 |
| 12 | 打順ベルB3 | 2960 |
| 13 | 打順ベルB4 | 2960 |
| 14 | 弱スイカ | 662 |
| 15 | 強スイカ | 182 |
| 16 | 弱チェリー | 546 |
| 17 | 強チェリー | 137 |
| 18 | 中段チェリー | 2 |
| 19 | 最強チェリー | 1 |
| 20 | 弱チャンス目 | 273 |
| 21 | 強チャンス目 | 109 |
| 22 | 最強目 | 1 |
| 23 | ボーナス | 0 |

【図１１】

当選役決定テーブル

| 当選エリア | 名称 | 停止表示が許可される当選役 |
|---|---|---|
| 00 | 打順リプレイX1 | 通常ﾘﾌﾟ+特殊ﾘﾌﾟ |
| 01 | 打順リプレイX2 | 通常ﾘﾌﾟ+特殊ﾘﾌﾟ+制御用ﾘﾌﾟ1 |
| 02 | 打順リプレイY1 | 通常ﾘﾌﾟ+特殊ﾘﾌﾟ+制御用ﾘﾌﾟ2 |
| 03 | 打順リプレイY2 | 通常ﾘﾌﾟ+特殊ﾘﾌﾟ+制御用ﾘﾌﾟ3 |
| 04 | SP確定リプレイ | 通常ﾘﾌﾟ+SP揃いﾘﾌﾟ+ﾌｫﾛｰﾘﾌﾟ1+ﾌｫﾛｰﾘﾌﾟ2 |
| 05 | 共通ベル | 押し順不問ﾍﾞﾙ+正解ﾍﾞﾙ |
| 06 | 打順ベルA1 | 正解ﾍﾞﾙ+不正解役1+不正解役C |
| 07 | 打順ベルA2 | 正解ﾍﾞﾙ+不正解役2+不正解役C |
| 08 | 打順ベルA3 | 正解ﾍﾞﾙ+不正解役3+不正解役C |
| 09 | 打順ベルA4 | 正解ﾍﾞﾙ+不正解役4+不正解役C |
| 10 | 打順ベルB1 | 正解ﾍﾞﾙ+不正解役5+不正解役R+1枚役A |
| 11 | 打順ベルB2 | 正解ﾍﾞﾙ+不正解役6+不正解役R+1枚役A |
| 12 | 打順ベルB3 | 正解ﾍﾞﾙ+不正解役3+不正解役R+1枚役A |
| 13 | 打順ベルB4 | 正解ﾍﾞﾙ+不正解役4+不正解役R+1枚役A |
| 14 | 弱スイカ | スイカ1+1枚役A |
| 15 | 強スイカ | スイカ2 |
| 16 | 弱チェリー | 1枚役A～D+制御用1枚役 |
| 17 | 強チェリー | 1枚役A～E+制御用1枚役 |
| 18 | 中段チェリー | 1枚役A～F+制御用1枚役 |
| 19 | 最強チェリー | 1枚役A～G+制御用1枚役 |
| 20 | 弱チャンス目 | 1枚役H |
| 21 | 強チャンス目 | 1枚役H+1枚役I |
| 22 | 最強目 | 不正解役2+不正解役5+1枚役H+1枚役J+1枚役K |
| 23 | ボーナス | ボーナス役 |

【図１２】

当選役規定テーブル

| 当選役 | 許可ビット番号 | 払出枚数 | 図柄の組合せ 左 | 中 | 右 |
|---|---|---|---|---|---|
| 通常リプ | 0 | – | ベル | リプ×／リプy | 赤セブン／白セブン／リプz／チェリー |
| 特殊リプ | 1 | – | ベル | リプ×／リプy | ベル |
| 制御用リプ1 | 2 | – | ベル | 黒セブン | リプz |
| 制御用リプ2 | 3 | – | 白セブン | 黒セブン | リプz |
| 制御用リプ3 | 4 | – | スイカ | 黒セブン | リプz |
| SP揃いリプ | 5 | – | リプy | SP図柄 | リプ×／リプy |
| フォローリプ1 | 6 | – | リプ×／リプy | リプ×／リプy | リプy |
| フォローリプ2 | 7 | – | スイカ | SP図柄／リプ×／リプy | リプy |
| 押し順不問ベル | 8 | 8 | ベル | ベル | 白セブン／リプ×／リプy／リプz |
| 正解ベル | 9 | 8 | 黒セブン／リプ×／チェリー | ベル | ベル |
| 不正解役1 | 10 | 1 | ベル | スイカ | 赤セブン／チェリー |
| 不正解役2 | 11 | 1 | ベル | 赤セブン | リプ×／スイカ |
| 不正解役3 | 12 | 1 | ベル | 黒セブン／SP図柄 | SP図柄／スイカ |
| 不正解役4 | 13 | 1 | ベル | チェリー | リプ×／スイカ |
| 不正解役5 | 14 | 1 | ベル | 赤セブン | リプy／チェリー |
| 不正解役6 | 15 | 1 | ベル | 黒セブン／SP図柄 | リプy／チェリー |
| 不正解役C | 16 | 1 | 赤セブン／SP図柄／リプy／スイカ | チェリー | 白セブン／リプz |
| 不正解役R | 17 | 1 | スイカ | ベル | ベル |
| スイカ1 | 18 | 3 | スイカ | リプ×／スイカ | 赤セブン／チェリー |
| スイカ2 | 19 | 3 | スイカ | リプy | SP図柄／スイカ |
| 1枚役A | 20 | 1 | リプ×／スイカ | スイカ | ベル |
| 1枚役B | 21 | 1 | 赤セブン／SP図柄／リプy | リプ×／スイカ | 赤セブン／白セブン／リプz／チェリー |
| 1枚役C | 22 | 1 | リプy | 黒セブン／SP図柄／チェリー | ベル |
| 1枚役D | 23 | 1 | チェリー | 黒セブン／SP図柄／チェリー／スイカ | ベル |
| 1枚役E | 24 | 1 | チェリー | 黒セブン／SP図柄／チェリー／スイカ | 赤セブン／白セブン／リプz／チェリー |
| 1枚役F | 25 | 1 | 赤セブン／SP図柄 | リプ×／スイカ | SP図柄／スイカ |
| 1枚役G | 26 | 1 | 赤セブン／SP図柄 | 白セブン | ベル |
| 1枚役H | 27 | 1 | ベル | ベル | 黒セブン／SP図柄／ベル／スイカ |
| 1枚役I | 28 | 1 | スイカ | スイカ | 白セブン |
| 1枚役J | 29 | 1 | ベル | SP図柄 | 赤セブン／黒セブン |
| 1枚役K | 30 | 1 | ベル | 白セブン／スイカ | 赤セブン／黒セブン／リプ×／リプy |
| 制御用1枚役 | 31 | 1 | 白セブン | チェリー | 赤セブン／チェリー |
| ボーナス役 | 32 | – | 白セブン | チェリー | SP図柄 |

【図１３】

停止操作順序と有効ラインに停止する当選役との関係（リプレイ当選時）

| 当選エリア | | 停止操作順序 第1停止が左 | 第1停止が中 | 第1停止が右 |
|---|---|---|---|---|
| 00 | 打順リプレイX1 | 通常リプレイ | 通常リプレイ | 特殊リプレイ |
| 01 | 打順リプレイX2 | 通常リプレイ | 特殊リプレイ | 通常リプレイ |
| 02 | 打順リプレイY1 | 特殊リプレイ | 通常リプレイ | 特殊リプレイ |
| 03 | 打順リプレイY2 | 特殊リプレイ | 特殊リプレイ | 通常リプレイ |
| 04 | SP確定リプレイ | SP揃いリプ／通常リプ／フォローリプ1 | 通常リプレイ | SP揃いリプ／通常リプ／フォローリプ1or2 |

【図１４】

停止操作順序と有効ラインに停止する当選役との関係（入賞当選役）

| | 当選エリア | 停止操作順序 左中右 | 左右中 | 中左右 | 中右左 | 右左中 | 右中左 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 06 | 打順ベルA1 | 不正解役1／取りこぼし | | 正解ベル | 不正解役C | | |
| 07 | 打順ベルA2 | 不正解役2／取りこぼし | | 不正解役C | 正解ベル | 不正解役C | |
| 08 | 打順ベルA3 | 不正解役3／取りこぼし | | 正解ベル | 不正解役C | | |
| 09 | 打順ベルA4 | 不正解役4／取りこぼし | | 不正解役C | 正解ベル | 不正解役C | |
| 10 | 打順ベルB1 | 不正解役5／取りこぼし | | 不正解役R | 正解ベル | 不正解役R | |
| 11 | 打順ベルB2 | 不正解役6／取りこぼし | | 不正解役R | | 正解ベル | |
| 12 | 打順ベルB3 | 不正解役3／取りこぼし | | 不正解役R | 正解ベル | 不正解役R | |
| 13 | 打順ベルB4 | 不正解役4／取りこぼし | | 不正解役R | | 正解ベル | |

【図１５】

回胴演出テーブル

| 番号 | 名称 | 発生するメイン状態 |
|---|---|---|
| 1 | AT開始回胴演出 | メイン状態0→1 |
| 2 | SP開始回胴演出 | メイン状態0or1→2 |
| 3 | 赤セブン回胴演出 | メイン状態2 |
| 4 | SP終了回胴演出 | メイン状態2→1 |
| 5 | 白黒セブン回胴演出 | メイン状態1 |
| 6 | コンボ回胴演出 | メイン状態1 |
| 7 | ラッシュ回胴演出 | メイン状態1 |

【図１６】

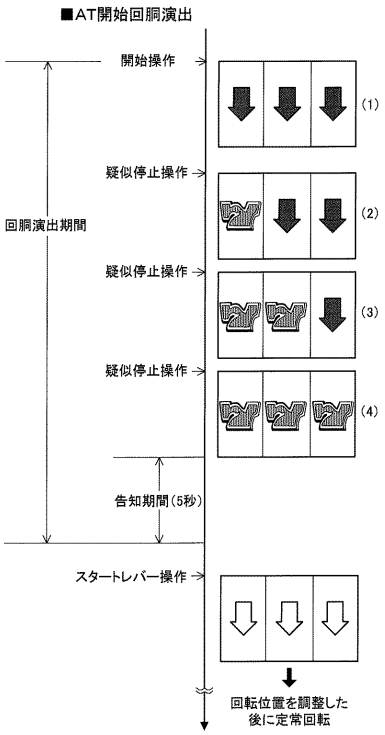
（a）第1移行操作抽選テーブル（打順リプレイX1，Y1当選時）

| 設定パターン | 抽選値 | 停止操作順序 左中右 | 左中右 | 中左右 | 中右左 | 右左中 | 右中左 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| a1 | 64 | – | – | 順序1 | 順序2 | 順序3 | – |
| a2 | 64 | – | – | 順序1 | 順序2 | – | 順序3 |
| a3 | 64 | – | – | 順序2 | 順序1 | 順序3 | – |
| a4 | 64 | – | – | 順序2 | 順序1 | – | 順序3 |

（b）第2移行操作抽選テーブル（打順リプレイX2，Y2当選時）

| 設定パターン | 抽選値 | 停止操作順序 左中右 | 左中右 | 中左右 | 中右左 | 右左中 | 右中左 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| b1 | 64 | – | – | 順序3 | – | 順序1 | 順序2 |
| b2 | 64 | – | – | – | 順序3 | 順序1 | 順序2 |
| b3 | 64 | – | – | 順序3 | – | 順序2 | 順序1 |
| b4 | 64 | – | – | – | 順序3 | 順序2 | 順序1 |

【図１７】

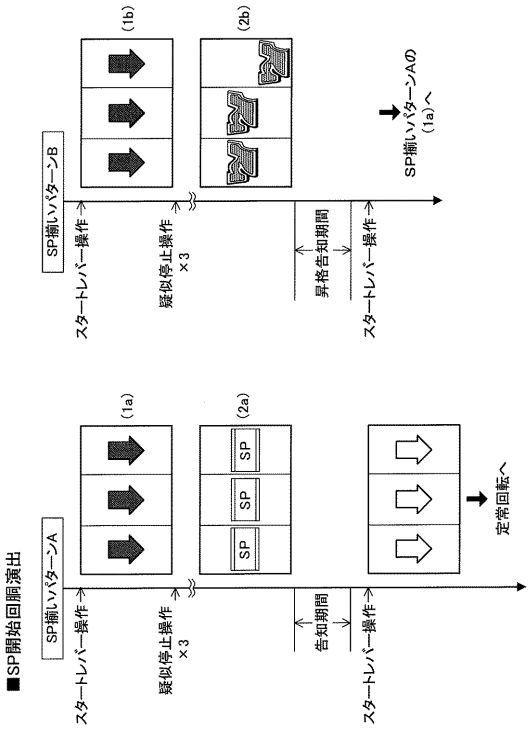



【図１８】

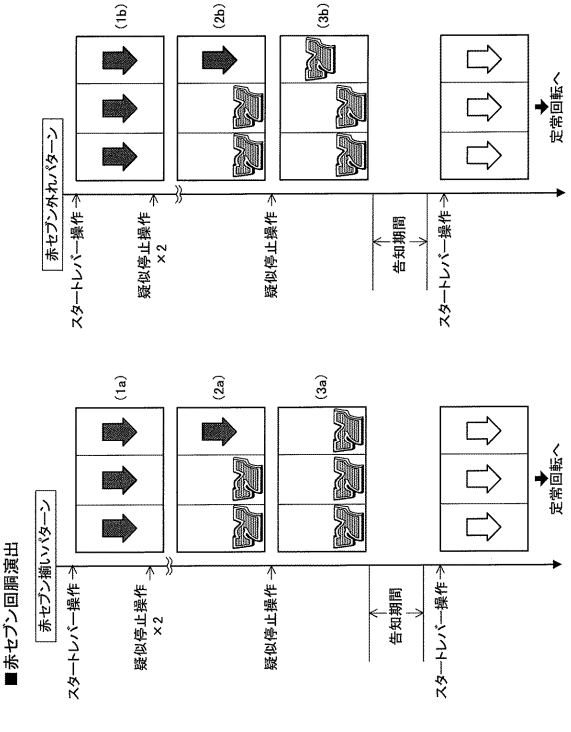
AT開始ライン決定テーブル

| ラインの種類 | 抽選値 |
|---|---|
| 中段 | 220 |
| 下段 | 16 |
| 上段 | 8 |
| 右上り | 8 |
| 右下り | 4 |

【図１９】




【図２０】



【図２１】

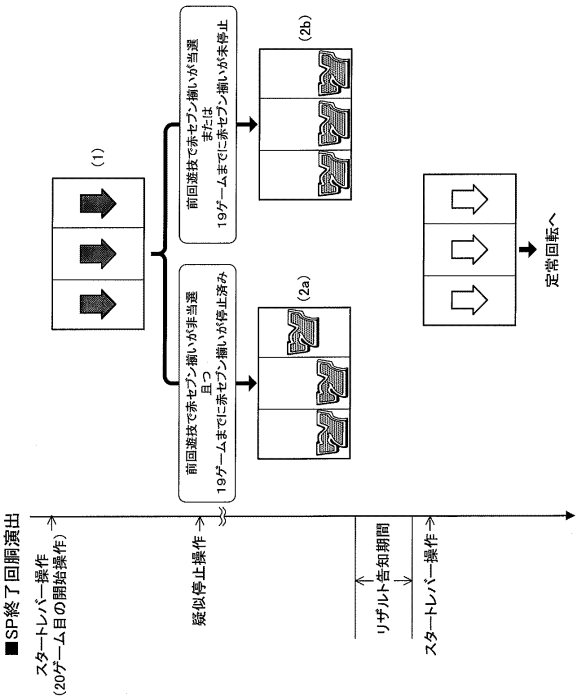
(a)赤セブン回胴演出抽選テーブル

| 当選エリア | 名称 | 演出なし | 赤ｾﾌﾞﾝ回胴演出 | |
|---|---|---|---|---|
| | | | 赤ｾﾌﾞﾝ外れ | 赤ｾﾌﾞﾝ揃い |
| 00～03 | 打順リプレイ | 160 | 64 | 32 |
| 04 | SP確定リプレイ | 0 | 0 | 256 |
| 05 | 共通ベル | 160 | 64 | 32 |
| 06～13 | 打順ベル | 160 | 64 | 32 |
| 14 | 弱スイカ | 0 | 128 | 128 |
| 15 | 強スイカ | 0 | 0 | 256 |
| 16 | 弱チェリー | 0 | 128 | 128 |
| 17 | 強チェリー | 0 | 0 | 256 |
| 18 | 中段チェリー | 0 | 0 | 256 |
| 19 | 最強チェリー | 0 | 0 | 256 |
| 20 | 弱チャンス目 | 0 | 128 | 128 |
| 21 | 強チャンス目 | 0 | 0 | 256 |
| 22 | 最強目 | 0 | 0 | 256 |
| 23 | ボーナス役 | 0 | 0 | 256 |

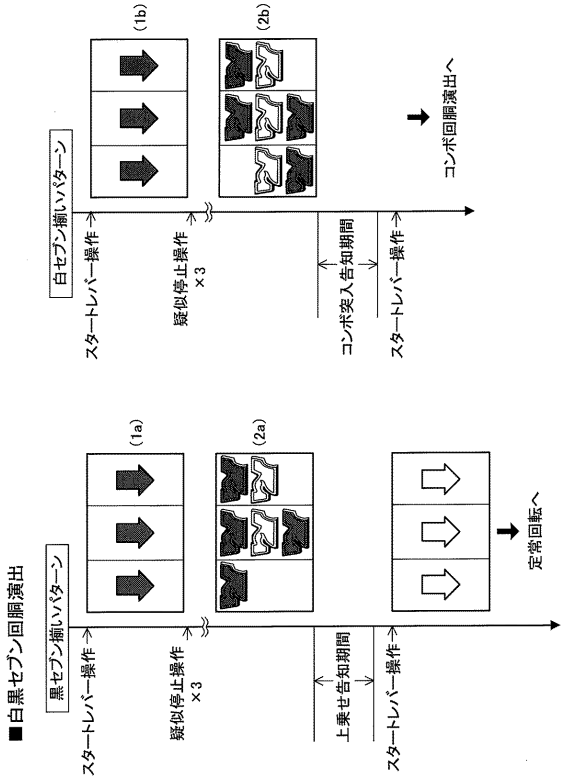
(b)赤セブンライン抽選テーブル

| ラインの種類 | 抽選値 |
|---|---|
| 中段 | 32 |
| 下段 | 32 |
| 上段 | 64 |
| 右上り | 64 |
| 右下り | 64 |

【図２２】




【図２３】




【図２４】

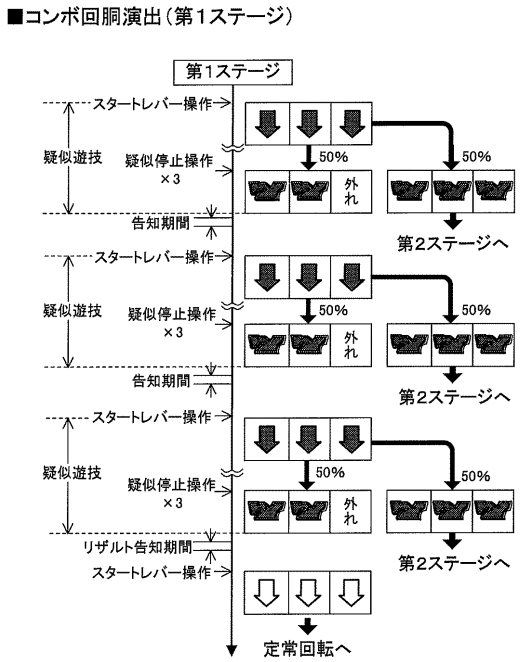
(a)白黒セブン抽選テーブル(白黒セブン回胴演出)

| 制御パターン | 抽選値 |
|---|---|
| 黒セブン揃いパターンX | 196 |
| 黒セブン揃いパターンY | 18 |
| 白セブン揃いパターンX | 14 |
| 白セブン揃いパターンY | 14 |
| 白セブン揃いパターンZ | 14 |

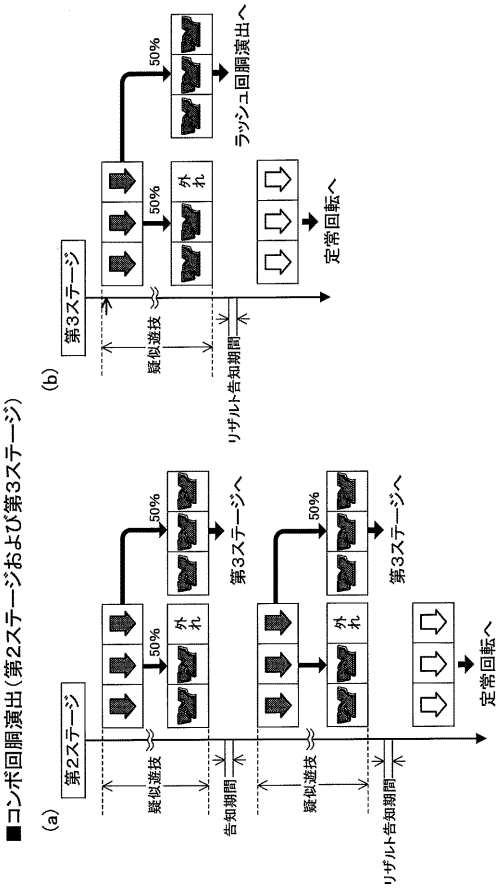
(b)白黒セブン停止パターンテーブル(白黒セブン回胴演出)

| 制御パターン | 停止操作順序 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 左中右 | | | 左右中 | | | 中左右 | | | 中右左 | | | 右左中 | | | 右中左 | | |
| | 左 | 中 | 右 | 左 | 中 | 右 | 左 | 中 | 右 | 左 | 中 | 右 | 左 | 中 | 右 | 左 | 中 | 右 |
| 黒セブン揃いパターンX | 6 | 6 | 4 | 6 | 6 | 4 | 7 | 5 | 5 | 7 | 7 | 5 | 6 | 6 | 4 | 6 | 6 | 4 |
| 黒セブン揃いパターンY | 5 | 5 | 3 | 5 | 6 | 5 | 7 | 5 | 5 | 7 | 7 | 5 | 5 | 6 | 5 | 7 | 5 | 5 |
| 白セブン揃いパターンX | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 6 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 白セブン揃いパターンY | 6 | 5 | 4 | 6 | 5 | 4 | 6 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 4 | 6 | 5 | 4 |
| 白セブン揃いパターンZ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

【図２５】




【図２６】




【図２７】

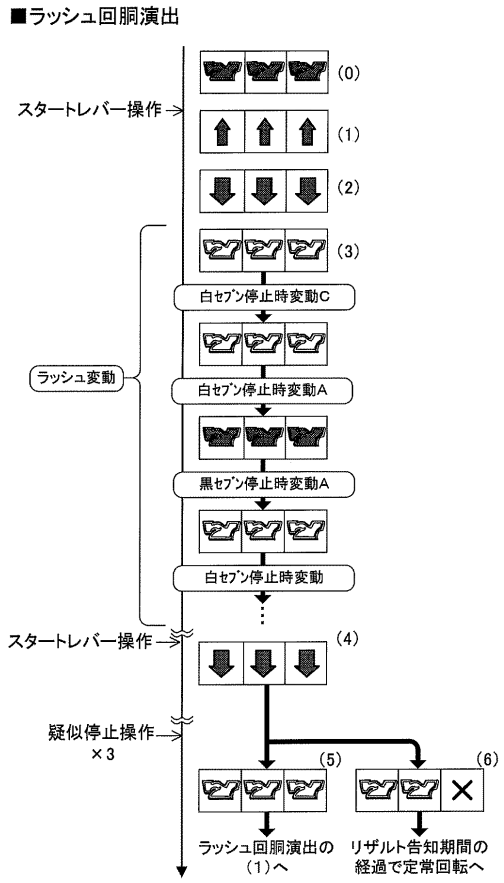
(a)黒セブン可否抽選テーブル(コンボ回胴演出)

| 制御パターン | 抽選値 第1ステージ | 第2ステージ | 第3ステージ |
|---|---|---|---|
| 黒セブン揃いパターンX | 64 | 24 | 68 |
| 黒セブン揃いパターンY | 64 | 44 | 60 |
| 黒セブン外れパターン | 128 | 128 | 128 |

(b)黒セブン停止パターンテーブル(コンボ回胴演出)

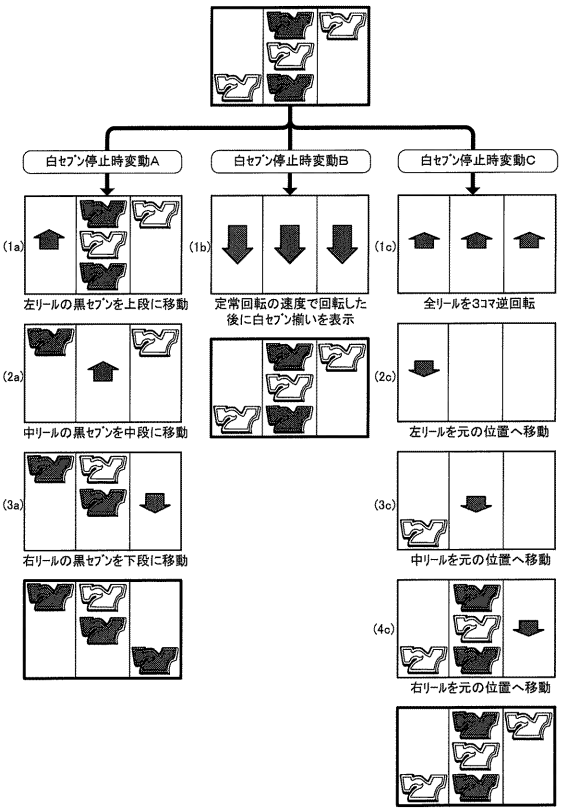
| 制御パターン | 停止操作順序 左中右 左 | 中 | 右 | 左右中 左 | 中 | 右 | 中右左 左 | 中 | 右 | 右左中 左 | 中 | 右 | 右中左 左 | 中 | 右 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 黒セブン揃いパターンX | 6 | 6 | 4 | 6 | 6 | 4 | 7 | 7 | 5 | 6 | 6 | 4 | 6 | 6 | 4 |
| 黒セブン揃いパターンY | 5 | 5 | 3 | 5 | 6 | 5 | 7 | 7 | 5 | 5 | 6 | 5 | 7 | 5 | 5 |
| 黒セブン外れパターン | 6 | 6 | 2 | 6 | 3 | 4 | 6 | 3 | 4 | 6 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |

【図２８】



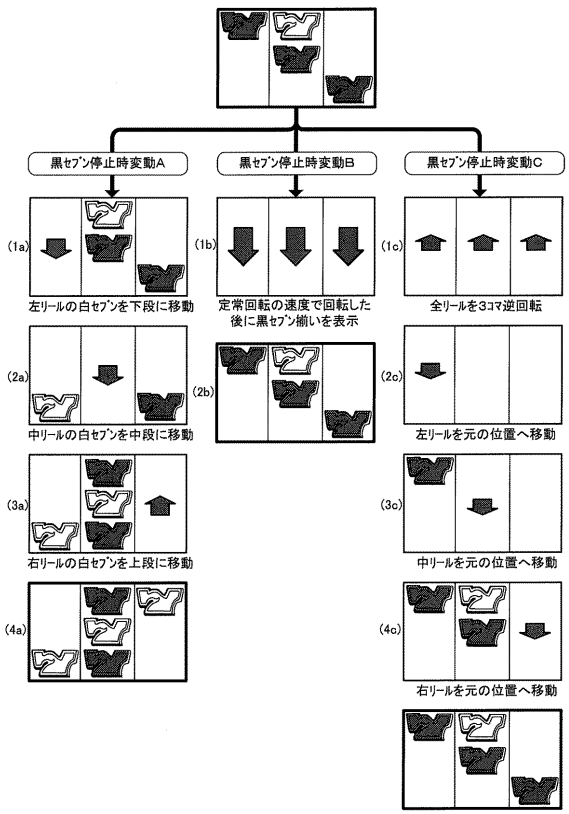
【図２９】

■ラッシュ変動（白セブン停止時変動）




【図３０】

■ラッシュ変動（黒セブン停止時変動）




【図３１】

■ラッシュ回胴演出で用いるテーブル群

(a)白セブン継続率抽選テーブル

| 継続率 | 抽選値 |
|---|---|
| $P_{WL}$ 34% | 184 |
| $P_{WM}$ 50% | 64 |
| $P_{WH}$ 66% | 8 |

(b)ラッシュ開始位置抽選テーブル

| 開始位置 | 抽選値 |
|---|---|
| 白セブン揃い | 128 |
| 黒セブン揃い | 128 |

(c)初期ストック抽選テーブル

| ストック | 抽選値 |
|---|---|
| 5個 | 152 |
| 7個 | 64 |
| 10個 | 32 |
| 15個 | 8 |

(d)ストック継続率抽選テーブル

| 継続率 | 抽選値 |
|---|---|
| $P_{RL}$ 50% | 184 |
| $P_{RM}$ 66% | 64 |
| $P_{RH}$ 75% | 8 |

(e-1)第1ラッシュ変動抽選テーブル
（黒セブン揃いが停止、且つ、残りストック5個以上）

| 名称 | 抽選値 | 備考 |
|---|---|---|
| 黒セブン停止時変動A | 184 | 変動後は白セブン揃いが停止 |
| 黒セブン停止時変動B | 64 | 変動後は黒セブン揃いが停止 |
| 黒セブン停止時変動C | 8 | 変動後は黒セブン揃いが停止 |

(e-2)第2ラッシュ変動抽選テーブル
（黒セブン揃いが停止、且つ、残りストック4個以下）

| 名称 | 抽選値 | 備考 |
|---|---|---|
| 黒セブン停止時変動A | 192 | 変動後は白セブン揃いが停止 |
| 黒セブン停止時変動B | 64 | 変動後は黒セブン揃いが停止 |

(e-3)第3ラッシュ変動抽選テーブル
（白セブン揃いが停止、且つ、残りストック5個以上）

| 名称 | 抽選値 | 備考 |
|---|---|---|
| 白セブン停止時変動A | 184 | 変動後は黒セブン揃いが停止 |
| 白セブン停止時変動B | 64 | 変動後は白セブン揃いが停止 |
| 白セブン停止時変動C | 8 | 変動後は白セブン揃いが停止 |

(e-4)第4ラッシュ変動抽選テーブル
（白セブン揃いが停止、且つ、残りストック4個以下）

| 名称 | 抽選値 | 備考 |
|---|---|---|
| 白セブン停止時変動A | 192 | 変動後は黒セブン揃いが停止 |
| 白セブン停止時変動B | 64 | 変動後は白セブン揃いが停止 |

【図３２】

リールロック抽選テーブルA（共通ﾍﾞﾙ）

| 名称 | 抽選値 |
|---|---|
| ロックなし | 246 |
| ショートロック | 10 |
| ミドルロック | 0 |
| ロングロック | 0 |

リールロック抽選テーブルB（弱ﾚｱ役）

| 名称 | 抽選値 |
|---|---|
| ロックなし | 231 |
| ショートロック | 20 |
| ミドルロック | 4 |
| ロングロック | 1 |

リールロック抽選テーブルC（強ﾚｱ役）

| 名称 | 抽選値 |
|---|---|
| ロックなし | 206 |
| ショートロック | 20 |
| ミドルロック | 20 |
| ロングロック | 10 |

リールロック抽選テーブルD（確定役）

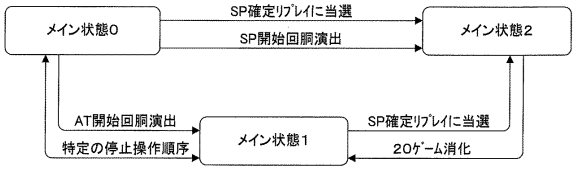
| 名称 | 抽選値 |
|---|---|
| ロックなし | 206 |
| ショートロック | 20 |
| ミドルロック | 20 |
| ロングロック | 10 |

【図３３】

(a)

| 名称 | メイン状態格納領域 |
|---|---|
| メイン状態0 | 0 |
| メイン状態1 | 1 |
| メイン状態2 | 2 |

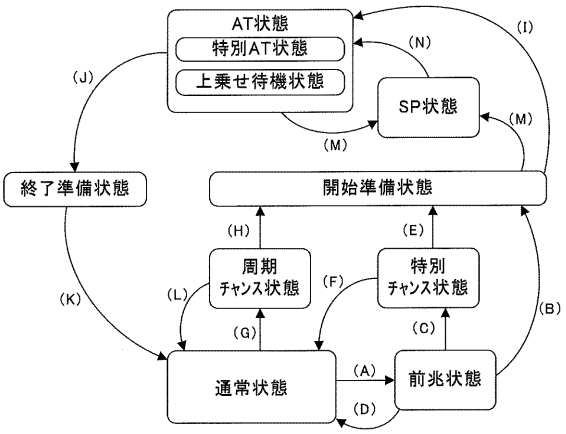
(b)




【図３４】

| 番号 | サブ状態 |
|---|---|
| 0 | 通常状態 |
| 1 | 前兆状態 |
| 2 | 周期チャンス状態 |
| 3 | 特別チャンス状態 |
| 4 | 開始準備状態 |
| 5 | AT状態 |
| 6 | 終了準備状態 |
| 7 | SP状態 |
| 8 | 上乗せ待機状態 |
| 9 | 特別AT状態 |

【図３５】




【図３６】

通常抽選テーブル(第1抽選モード，第1抽選状態)

| メイン制御の抽選結果 | | 抽選値 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 当選エリア | ロック種類 | はずれ | AT（レベル0） | AT（レベル1） | AT（レベル2） | AT（レベル3） | SP | 特別チャンス（モード1） | 特別チャンス（モード2） | 特別チャンス（モード3） |
| 弱スイカ | ロックなし | 63821 | 655 | 128 | 64 | 16 | 4 | 655 | 128 | 64 |
| | ショート | | | | | | | | | |
| | ミドル | | | | | | | | | |
| | ロング | 0 | 43903 | 16384 | 4096 | 1024 | 128 | 0 | 0 | 0 |
| 強スイカ | ロックなし | 58103 | 3072 | 512 | 128 | 64 | 8 | 3072 | 512 | 64 |
| | ショート | | | | | | | | | |
| | ミドル | | | | | | | | | |
| | ロング | | | | | | | | | |
| 弱チェリー | ロックなし | 63821 | 655 | 128 | 64 | 16 | 4 | 655 | 128 | 64 |
| | ショート | | | | | | | | | |
| | ミドル | | | | | | | | | |
| | ロング | 0 | 43903 | 16384 | 4096 | 1024 | 128 | 0 | 0 | 0 |
| 強チェリー | ロックなし | 58103 | 3072 | 512 | 128 | 64 | 8 | 3072 | 512 | 64 |
| | ショート | | | | | | | | | |
| | ミドル | | | | | | | | | |
| | ロング | | | | | | | | | |
| 中段チェリー | ロックなし | 0 | 43903 | 16384 | 4096 | 1024 | 128 | 0 | 0 | 0 |
| | ショート | | | | | | | | | |
| | ミドル | | | | | | | | | |
| | ロング | | | | | | | | | |
| 弱チャンス目 | ロックなし | 63821 | 655 | 128 | 64 | 16 | 4 | 655 | 128 | 64 |
| | ショート | | | | | | | | | |
| | ミドル | | | | | | | | | |
| | ロング | 0 | 43903 | 16384 | 4096 | 1024 | 128 | 0 | 0 | 0 |
| 強チャンス目 | ロックなし | 58103 | 3072 | 512 | 128 | 64 | 8 | 3072 | 512 | 64 |
| | ショート | | | | | | | | | |
| | ミドル | | | | | | | | | |
| | ロング | | | | | | | | | |

【図３７】

第1加算テーブル(第1加算モード，第1加算状態)

(a)打順リプレイX当選時

| リプレイ連続カウンタ ＼ 加算値 | 1pt | 2pt | 3pt | 4pt | 5pt | 10pt | 20pt | 50pt | 100pt |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 23039 | 16384 | 8192 | 8192 | 4096 | 2048 | 2048 | 1024 | 512 |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 54271 | 4096 | 4096 | 2048 | 1024 |
| 4 | | | | | | | | | |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 51199 | 8192 | 4096 | 2048 |

(b)打順リプレイY当選時

| リプレイ連続カウンタ ＼ 加算値 | 1pt | 2pt | 3pt | 4pt | 5pt | 10pt | 20pt | 50pt | 100pt |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 23039 | 16384 | 8192 | 8192 | 4096 | 2048 | 2048 | 1024 | 512 |
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 54271 | 4096 | 4096 | 2048 | 1024 |
| 3 | | | | | | | | | |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 51199 | 8192 | 4096 | 2048 |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 53247 | 8192 | 2048 |

【図３８】

(a)加算ﾓｰﾄﾞｼﾅﾘｵ(通常A)

| ﾓｰﾄﾞ＼周期 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第1加算ﾓｰﾄﾞ | 1/2 | ● | | | ● | ● | | ● | ● | | ● | ● | | ● | ● | | ● | ● | | ● | ● |
| 第2加算ﾓｰﾄﾞ | 1/2 | | | ● | | | ● | | | ● | | | ● | | | ● | | | ● | | |

(b)加算ﾓｰﾄﾞｼﾅﾘｵ(通常B)

| ﾓｰﾄﾞ＼周期 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第1加算ﾓｰﾄﾞ | 1/2 | | ● | ● | | ● | ● | | ● | ● | | ● | ● | | ● | ● | | ● | ● | |
| 第2加算ﾓｰﾄﾞ | 1/2 | ● | | | ● | | | ● | | | ● | | | ● | | | ● | | | ● |

【図３９】

ｼﾅﾘｵ状態移行ﾃｰﾌﾞﾙ(AT終了時に移行)

| 移行元＼移行先 | 通常A | 通常B | 天国A | 天国B | 超天国 |
|---|---|---|---|---|---|
| 通常A | 35% | 47.6% | 58.2% | 12% | 0% |
| 通常B | 50% | 25% | 13% | 12.6% | 0% |
| 天国A | 13% | 25% | 25% | 25% | 0% |
| 天国B | 1.6% | 1.6% | 3% | 50% | 25% |
| 超天国 | 0.4% | 0.8% | 0.8% | 0.4% | 75% |

【図４０】

(a)加算状態決定ﾃｰﾌﾞﾙ(第1加算状態)

| ﾒｲﾝ制御の抽選結果 | | | 抽選値 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 当選ｴﾘｱ | ﾛｯｸ種類 | | 第1状態 | 第2状態 移行なし | | 第3状態 |
| 打順ﾍﾞﾙ | - | | | | | |
| 弱ｽｲｶ | ﾛｯｸなし | | 51118 | 13107 | | 1310 |
| | ｼｮｰﾄ | | | | | |
| | ﾐﾄﾞﾙ | | | | | |
| | ﾛﾝｸﾞ | | 0 | 0 | | 65535 |
| 強ｽｲｶ | 全て | | 0 | 0 | | 65535 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | ﾛｯｸなし | | 51118 | 13107 | | 1310 |
| | ｼｮｰﾄ | | | | | |
| | ﾐﾄﾞﾙ | | | | | |
| | ﾛﾝｸﾞ | | 0 | 0 | | 65535 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 全て | | 0 | 0 | | 65535 |
| 中段ﾁｪﾘｰ | 全て | | 0 | 0 | | 65535 |
| 弱ﾁｬﾝｽ | ﾛｯｸなし | | 51118 | 13107 | | 1310 |
| | ｼｮｰﾄ | | | | | |
| | ﾐﾄﾞﾙ | | | | | |
| | ﾛﾝｸﾞ | | 0 | 0 | | 65535 |
| 強ﾁｬﾝｽ | 全て | | 0 | 0 | | 65535 |

(b)加算状態決定ﾃｰﾌﾞﾙ(第2加算状態)

| ﾒｲﾝ制御の抽選結果 | | | 抽選値 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 当選ｴﾘｱ | ﾛｯｸ種類 | | 第1状態 | 第2状態 | 第3状態 |
| 打順ﾍﾞﾙ | - | | 3535 | 62000 | 0 |
| 弱ｽｲｶ | ﾛｯｸなし | | 0 | 52428 | 13107 |
| | ｼｮｰﾄ | | | | |
| | ﾐﾄﾞﾙ | | | | |
| | ﾛﾝｸﾞ | | 0 | 0 | 65535 |
| 強ｽｲｶ | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | ﾛｯｸなし | | 0 | 52428 | 13107 |
| | ｼｮｰﾄ | | | | |
| | ﾐﾄﾞﾙ | | | | |
| | ﾛﾝｸﾞ | | 0 | 0 | 65535 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 中段ﾁｪﾘｰ | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ﾁｬﾝｽ | ﾛｯｸなし | | 0 | 52428 | 13107 |
| | ｼｮｰﾄ | | | | |
| | ﾐﾄﾞﾙ | | | | |
| | ﾛﾝｸﾞ | | 0 | 0 | 65535 |
| 強ﾁｬﾝｽ | 全て | | 0 | 0 | 65535 |

(c)加算状態決定ﾃｰﾌﾞﾙ(第3加算状態)

| ﾒｲﾝ制御の抽選結果 | | 抽選値 | | |
|---|---|---|---|---|
| 当選ｴﾘｱ | ﾛｯｸ種類 | 第1状態 | 第2状態 | 第3状態 |
| 打順ﾍﾞﾙ | - | 0 | 3535 | 62000 |
| 弱ｽｲｶ | 全て | 0 | 0 | 65535 |
| 強ｽｲｶ | 全て | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | 全て | 0 | 0 | 65535 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 全て | 0 | 0 | 65535 |
| 中段ﾁｪﾘｰ | 全て | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ﾁｬﾝｽ | 全て | 0 | 0 | 65535 |
| 強ﾁｬﾝｽ | 全て | 0 | 0 | 65535 |

【図４１】

(a)抽選ﾓｰﾄﾞｼﾅﾘｵ(通常A)

| ﾓｰﾄﾞ＼周期 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第1抽選ﾓｰﾄﾞ | ● | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● |
| 第2抽選ﾓｰﾄﾞ | | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | |

(b)抽選ﾓｰﾄﾞｼﾅﾘｵ(通常B)

| ﾓｰﾄﾞ＼周期 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第1抽選ﾓｰﾄﾞ | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | |
| 第2抽選ﾓｰﾄﾞ | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | ● |

【図４２】

(a)抽選状態決定ﾃｰﾌﾞﾙ(第1抽選状態)

| ﾒｲﾝ制御の抽選結果 | | | 抽選値 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 当選ｴﾘｱ | ﾛｯｸ種類 | | 第1状態 | 第2状態 移行なし | | 第3状態 |
| 打順ﾍﾞﾙ | - | | | | | |
| 弱ｽｲｶ | ﾛｯｸなし | | 51118 | 13107 | | 1310 |
| | ｼｮｰﾄ | | | | | |
| | ﾐﾄﾞﾙ | | | | | |
| | ﾛﾝｸﾞ | | 0 | 0 | | 65535 |
| 強ｽｲｶ | 全て | | 0 | 0 | | 65535 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | ﾛｯｸなし | | 51118 | 13107 | | 1310 |
| | ｼｮｰﾄ | | | | | |
| | ﾐﾄﾞﾙ | | | | | |
| | ﾛﾝｸﾞ | | 0 | 0 | | 65535 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 全て | | 0 | 0 | | 65535 |
| 中段ﾁｪﾘｰ | 全て | | 0 | 0 | | 65535 |
| 弱ﾁｬﾝｽ | ﾛｯｸなし | | 51118 | 13107 | | 1310 |
| | ｼｮｰﾄ | | | | | |
| | ﾐﾄﾞﾙ | | | | | |
| | ﾛﾝｸﾞ | | 0 | 0 | | 65535 |
| 強ﾁｬﾝｽ | 全て | | 0 | 0 | | 65535 |

(b)抽選状態決定ﾃｰﾌﾞﾙ(第2抽選状態)

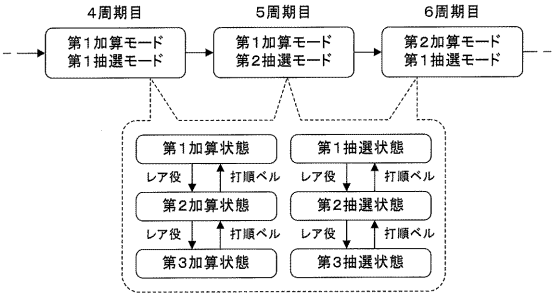
| ﾒｲﾝ制御の抽選結果 | | | 抽選値 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 当選ｴﾘｱ | ﾛｯｸ種類 | | 第1状態 | 第2状態 | 第3状態 |
| 打順ﾍﾞﾙ | - | | 3535 | 62000 | 0 |
| 弱ｽｲｶ | ﾛｯｸなし | | 0 | 52428 | 13107 |
| | ｼｮｰﾄ | | | | |
| | ﾐﾄﾞﾙ | | | | |
| | ﾛﾝｸﾞ | | 0 | 0 | 65535 |
| 強ｽｲｶ | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | ﾛｯｸなし | | 0 | 52428 | 13107 |
| | ｼｮｰﾄ | | | | |
| | ﾐﾄﾞﾙ | | | | |
| | ﾛﾝｸﾞ | | 0 | 0 | 65535 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 中段ﾁｪﾘｰ | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ﾁｬﾝｽ | ﾛｯｸなし | | 0 | 52428 | 13107 |
| | ｼｮｰﾄ | | | | |
| | ﾐﾄﾞﾙ | | | | |
| | ﾛﾝｸﾞ | | 0 | 0 | 65535 |
| 強ﾁｬﾝｽ | 全て | | 0 | 0 | 65535 |

(c)抽選状態決定ﾃｰﾌﾞﾙ(第3抽選状態)

| ﾒｲﾝ制御の抽選結果 | | 抽選値 | | |
|---|---|---|---|---|
| 当選ｴﾘｱ | ﾛｯｸ種類 | 第1状態 | 第2状態 | 第3状態 |
| 打順ﾍﾞﾙ | - | 0 | 3535 | 62000 |
| 弱ｽｲｶ | 全て | 0 | 0 | 65535 |
| 強ｽｲｶ | 全て | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | 全て | 0 | 0 | 65535 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 全て | 0 | 0 | 65535 |
| 中段ﾁｪﾘｰ | 全て | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ﾁｬﾝｽ | 全て | 0 | 0 | 65535 |
| 強ﾁｬﾝｽ | 全て | 0 | 0 | 65535 |

【図４３】

■通常状態のモードおよび状態の遷移




【図４４】

初期HPテーブル

| 状態 | 初期HP | 対応する敵ｷｬﾗｸﾀ |
|---|---|---|
| 第1ﾁｬﾝｽ状態 | 300 | 敵ｷｬﾗｸﾀA |
| 第2ﾁｬﾝｽ状態 | 200 | 敵ｷｬﾗｸﾀB |
| 第3ﾁｬﾝｽ状態 | 100 | 敵ｷｬﾗｸﾀC |

【図４５】

(a)武器テーブル

| 武器名称 | ダメージ | |
|---|---|---|
| | 通常ﾋｯﾄ | ｸﾘﾃｨｶﾙﾋｯﾄ |
| 武器WX | 10 | 20 |
| 武器WY | 30 | 60 |
| 武器WZ | 50 | 100 |

(b)ダメージ種類テーブル

| 当選エリア | ﾊｽﾞﾚ | 通常 | ｸﾘﾃｨｶﾙ |
|---|---|---|---|
| 打順ﾘﾌﾟﾚｲX | | ● | |
| 打順ﾘﾌﾟﾚｲY | | | ● |
| レア役 | | ● | |
| ベル | ● | | |

(c)武器シナリオ

| | 1G | 2G | 3G | 4G | 5G | 6G | 7G | 8G | 9G | 10G |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シナリオ1 | X | Y | X | Y | X | X | Y | X | Y | Z |
| シナリオ2 | X | Y | Z | Y | X | X | Y | X | Y | Z |
| ⋮ | | | | | ⋮ | | | | | |
| シナリオN | X | Y | X | Y | X | Z | Y | X | Y | Z |

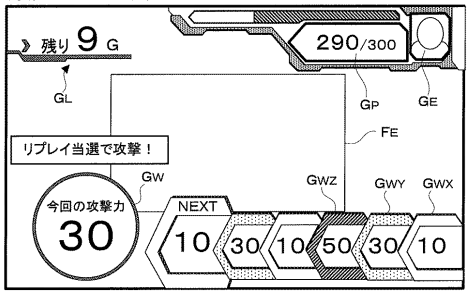
【図４６】

特殊勝利決定テーブル

| 当選エリア | 抽選値 | | |
|---|---|---|---|
| | ﾊｽﾞﾚ | 一撃勝利 | 復活勝利 |
| ﾘﾌﾟﾚｲ | 65279 | 128 | 128 |
| ﾍﾞﾙ | 65407 | 0 | 128 |
| 弱レア役 | 59391 | 4096 | 2048 |
| 強レア役 | 49151 | 13107 | 3277 |

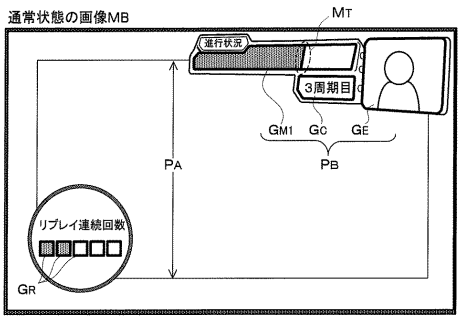
【図４７】

周期チャンス状態の画像MA




【図４８】

通常状態の画像MB



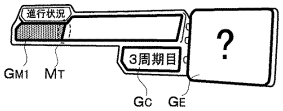

【図４９】

敵ｷｬﾗ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(通常A)

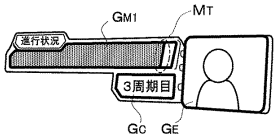
| 敵ｷｬﾗ＼周期 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | … | 19 | 20 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 敵ｷｬﾗｸﾀA | 59% | 70% | 25% | 70% | 59% | 70% | 12% | 59% | … | 70% | 38% |
| 敵ｷｬﾗｸﾀB | 25% | 20% | 48% | 20% | 31% | 25% | 38% | 25% | … | 25% | 12% |
| 敵ｷｬﾗｸﾀC | 16% | 10% | 27% | 10% | 10% | 5% | 50% | 16% | … | 5% | 50% |

【図５０】

(a)第1ｶｳﾝﾀ＜敵ｷｬﾗ表示値




(b)第1ｶｳﾝﾀ≧敵ｷｬﾗ表示値




【図５１】

敵キャラ表示値決定テーブル

| 次回の敵ｷｬﾗ | 敵ｷｬﾗ表示値 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 32 | 64 | 96 | 128 | 160 | 192 | 224 | 256 |
| 敵ｷｬﾗｸﾀA | 1% | 10% | 1% | 5% | 10% | 15% | 8% | 8% | 42% |
| 敵ｷｬﾗｸﾀB | 2% | 10% | 2% | 7% | 19% | 10% | 10% | 8% | 32% |
| 敵ｷｬﾗｸﾀC | 4% | 10% | 8% | 8% | 40% | 10% | 5% | 5% | 10% |

【図５２】

裏モード決定テーブル

| 次回の敵ｷｬﾗ | 表モード | 裏モード |
|---|---|---|
| 敵ｷｬﾗｸﾀA | 75% | 25% |
| 敵ｷｬﾗｸﾀB | 89% | 11% |
| 敵ｷｬﾗｸﾀC | 96% | 4% |

【図５３】

付加値決定テーブル

| 保持カウンタ現在値＼付加値 | 全て | 10pt | 20pt | 30pt | 40pt | 50pt |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 10以下 | 65535 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11～20 | 57343 | 8192 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 21～30 | 57343 | 4096 | 4096 | 0 | 0 | 0 |
| 31～50 | 57343 | 2048 | 2048 | 2048 | 2048 | 0 |
| 51以上 | 57343 | 1640 | 1638 | 1638 | 1638 | 1638 |

【図５４】

■演出抽選テーブル
（当選エリア：ハズレ）

第1抽選状態

| 演出番号 | 内容 | 抽選値 |
|---|---|---|
| 00 | なし | 16384 |
| 01 | A1 | 512 |
| 02 | A2 | 128 |
| … | … | … |
| n | An | 0 |

第2抽選状態

| 演出番号 | 内容 | 抽選値 |
|---|---|---|
| 00 | なし | 8192 |
| 01 | A1 | 1024 |
| 02 | A2 | 512 |
| … | … | … |
| n | An | 0 |

第3抽選状態

| 演出番号 | 内容 | 抽選値 |
|---|---|---|
| 00 | なし | 5620 |
| 01 | A1 | 2048 |
| 02 | A2 | 1024 |
| … | … | … |
| n | An | 0 |

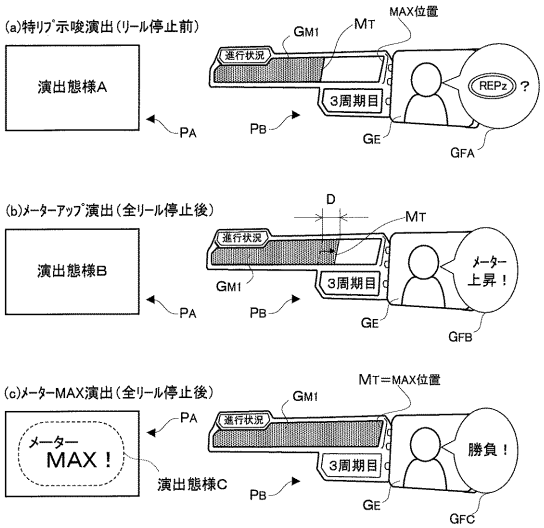
ガセ前兆状態

| 演出番号 | 内容 | 抽選値 |
|---|---|---|
| 00 | なし | 4598 |
| 01 | A1 | 1024 |
| 02 | A2 | 512 |
| … | … | … |
| n | An | 0 |

本前兆状態

| 演出番号 | 内容 | 抽選値 |
|---|---|---|
| 00 | なし | 4098 |
| 01 | A1 | 2048 |
| 02 | A2 | 512 |
| … | … | … |
| n | An | 328 |

【図５５】




【図５６】

(a)特別チャンスセット数テーブル

| セット数 | 当選確率 | | |
|---|---|---|---|
| | 第1モード | 第2モード | 第3モード |
| 1セット | 97% | 87.5% | 50% |
| 2セット | 3% | 12.5% | 50% |

(b)上乗せナビ決定テーブル

| 当選エリア | 抽選値 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0回 | 1回 | 2回 | 3回 | 4回 | 5回 | 10回 | 20回 |
| 弱レア役 | 32767 | 27200 | 4096 | 1024 | 256 | 128 | 32 | 32 |
| 強レア役 | 0 | 43263 | 16384 | 4096 | 1024 | 512 | 128 | 128 |

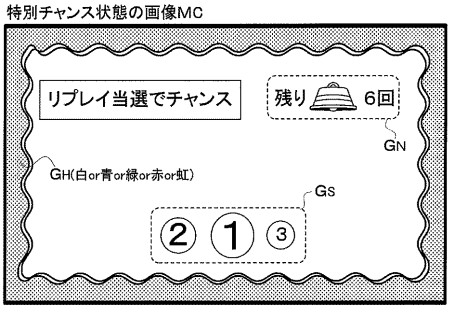
(c)特別チャンスクリア決定テーブル

| 当選エリア | クリア確率（AT当選確率） |
|---|---|
| リプレイX | 3% |
| リプレイY | 10% |

※レア役当選時にロングロックが決定された場合はクリア確定

【図５７】

特別チャンス状態の画像MC



【図５８】

(a)背景変更ﾃｰﾌﾞﾙ(AT非当選，ﾘﾌﾟﾚｲ当選回数が10回以下)

| 変更前＼変更後 | 白 | 青 | 緑 | 赤 | 虹 |
|---|---|---|---|---|---|
| 白 | 94% | 5% | 1% | − | − |
| 青 | − | 94% | 5% | 1% | − |
| 緑 | − | − | 95% | 5% | − |
| 赤 | − | − | − | 100% | − |
| 虹 | − | − | − | − | − |

(b)背景変更ﾃｰﾌﾞﾙ(AT非当選，ﾘﾌﾟﾚｲ当選回数が10回より大)

| 変更前＼変更後 | 白 | 青 | 緑 | 赤 | 虹 |
|---|---|---|---|---|---|
| 白 | 89% | 10% | 1% | − | − |
| 青 | − | 89% | 10% | 1% | − |
| 緑 | − | − | 90% | 10% | − |
| 赤 | − | − | − | 100% | − |
| 虹 | − | − | − | − | − |

(c)背景変更ﾃｰﾌﾞﾙ(AT当選後，残りｾｯﾄ数なし)

| 変更前＼変更後 | 白 | 青 | 緑 | 赤 | 虹 |
|---|---|---|---|---|---|
| 白 | 89% | 10% | 1% | − | − |
| 青 | − | 89% | 10% | 1% | − |
| 緑 | − | − | 89% | 10% | 1% |
| 赤 | − | − | − | 90% | 10% |
| 虹 | − | − | − | − | 100% |

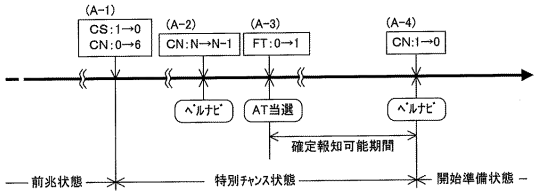
(d)背景変更ﾃｰﾌﾞﾙ(AT当選後，残りｾｯﾄ数あり)

| 変更前＼変更後 | 白 | 青 | 緑 | 赤 | 虹 |
|---|---|---|---|---|---|
| 白 | 89% | 10% | 1% | − | − |
| 青 | − | 89% | 10% | 1% | − |
| 緑 | − | − | 90% | 10% | − |
| 赤 | − | − | − | 100% | − |
| 虹 | − | − | − | − | − |

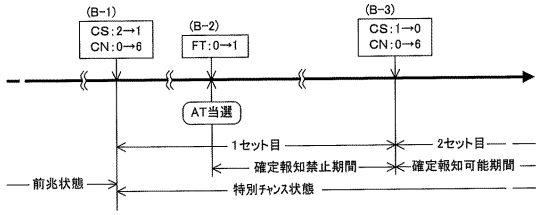
【図５９】

特別ﾁｬﾝｽｾｯﾄ数ｶｳﾝﾀ:CS
ﾍﾞﾙﾅﾋﾞｶｳﾝﾀ:CN
当選状態ﾌﾗｸﾞ:FT

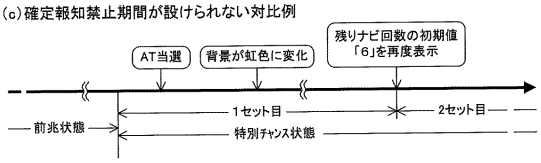
(a)セット数が1セットの場合



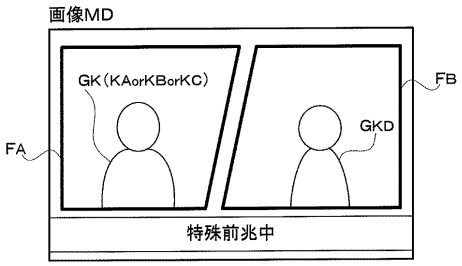

(b)セット数が2セットの場合




(c)確定報知禁止期間が設けられない対比例

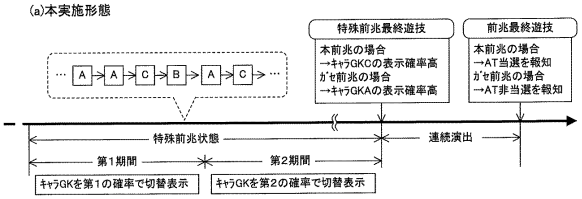



【図６０】

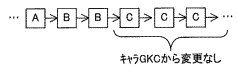



【図６１】

(a)本実施形態




(b)対比例における第1の領域のｷｬﾗﾀGK




【図６２】

(a)ATﾚﾍﾞﾙ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(先決めATﾚﾍﾞﾙが0)

| 最終ATﾚﾍﾞﾙ | 抽選値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 中段 | 下段 | 上段 | 右上り | 右下り |
| ATﾚﾍﾞﾙ0 | 65535 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ATﾚﾍﾞﾙ1 | 0 | 47103 | 0 | 0 | 0 |
| ATﾚﾍﾞﾙ2 | 0 | 16384 | 57343 | 49151 | 0 |
| ATﾚﾍﾞﾙ3 | 0 | 2048 | 8192 | 16384 | 65535 |

(b)ATﾚﾍﾞﾙ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(先決めATﾚﾍﾞﾙが1)

| 最終ATﾚﾍﾞﾙ | 抽選値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 中段 | 下段 | 上段 | 右上り | 右下り |
| ATﾚﾍﾞﾙ1 | 65535 | 47103 | 0 | 0 | 0 |
| ATﾚﾍﾞﾙ2 | 0 | 16384 | 57343 | 49151 | 0 |
| ATﾚﾍﾞﾙ3 | 0 | 2048 | 8192 | 16384 | 65535 |

(c)ATﾚﾍﾞﾙ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(先決めATﾚﾍﾞﾙが2)

| 最終ATﾚﾍﾞﾙ | 抽選値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 中段 | 下段 | 上段 | 右上り | 右下り |
| ATﾚﾍﾞﾙ2 | 65535 | 63487 | 57343 | 49151 | 0 |
| ATﾚﾍﾞﾙ3 | 0 | 2048 | 8192 | 16384 | 65535 |

(d)ATﾚﾍﾞﾙ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(先決めATﾚﾍﾞﾙが3)

| 最終ATﾚﾍﾞﾙ | 抽選値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 中段 | 下段 | 上段 | 右上り | 右下り |
| ATﾚﾍﾞﾙ3 | 65535 | 65535 | 65535 | 65535 | 65535 |

【図６３】

第2加算ﾃｰﾌﾞﾙ(ATﾚﾍﾞﾙ0，低確率状態)

| ﾘﾌﾟﾚｲ連続ｶｳﾝﾀ ＼ 加算値 | 抽選値 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1pt | 3pt | 5pt | 10pt | 20pt | 50pt |
| 1 | 63487 | 0 | 2048 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 0 | 63487 | 2048 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | 0 | 0 | 63487 | 2048 | 0 | 0 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 63487 | 2048 | 0 |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 63487 | 2048 |

【図６４】

(a)AT中加算状態決定テーブル(低確率状態)

| メイン制御の抽選結果 | | | 抽選値 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 当選エリア | ロック種類 | | 第1状態 | 第2状態 | 第3状態 |
| 打順ベル | | - | 移行なし | | |
| 弱スイカ | ロングなし | | 57343 | 8192 | 0 |
| | ショート | | 0 | 0 | 65535 |
| | ミドル | | | | |
| | ロング | | | | |
| 強スイカ | 全て | | | | |
| 弱チェリー | ロングなし | | 57343 | 8192 | 0 |
| | ショート | | | | |
| | ミドル | | | | |
| | ロング | | | | |
| 強チェリー | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 中段チェリー | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 弱チャンス | ロングなし | | 61439 | 4096 | 0 |
| | ショート | | | | |
| | ミドル | | | | |
| | ロング | | 0 | 0 | 65535 |
| 強チャンス | 全て | | | | |

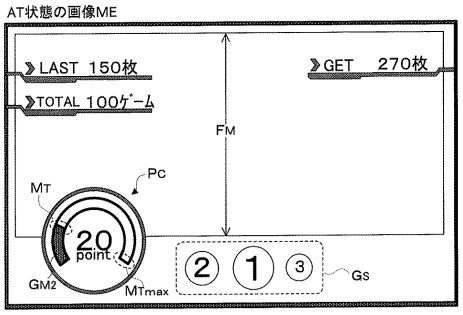
(b)AT中加算状態決定テーブル(高確率状態)

| メイン制御の抽選結果 | | | 抽選値 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 当選エリア | ロック種類 | | 第1状態 | 第2状態 | 第3状態 |
| 打順ベル | | - | 2048 | 63487 | 0 |
| 弱スイカ | ロングなし | | 0 | 32767 | 32768 |
| | ショート | | | | |
| | ミドル | | | | |
| | ロング | | 0 | 0 | 65535 |
| 強スイカ | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 弱チェリー | ロングなし | | 0 | 32767 | 32768 |
| | ショート | | | | |
| | ミドル | | | | |
| | ロング | | 0 | 0 | 65535 |
| 強チェリー | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 中段チェリー | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 弱チャンス | ロングなし | | 0 | 32767 | 32768 |
| | ショート | | | | |
| | ミドル | | | | |
| | ロング | | 0 | 0 | 65535 |
| 強チャンス | 全て | | 0 | 0 | 65535 |

(c)AT中加算状態決定テーブル(超高確率状態)

| メイン制御の抽選結果 | | | 抽選値 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 当選エリア | ロック種類 | | 第1状態 | 第2状態 | 第3状態 |
| 打順ベル | | - | 2048 | 2048 | 61439 |
| 弱スイカ | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 強スイカ | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 弱チェリー | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 強チェリー | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 中段チェリー | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 弱チャンス | 全て | | 0 | 0 | 65535 |
| 強チャンス | 全て | | 0 | 0 | 65535 |

【図６５】




【図６６】

(a)上乗せ枚数決定テーブル(白黒ｾﾌﾞﾝ回胴演出)

| ｾﾌﾞﾝの種類 | 抽選値 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 30枚 | 50枚 | 100枚 | 200枚 | 300枚 | 400枚 | 500枚 |
| 黒ｾﾌﾞﾝ | 49902 | 8192 | 4096 | 655 | 1024 | 256 | 1410 |
| 白ｾﾌﾞﾝ | 0 | 61439 | 4096 | 0 | 0 | 0 | 0 |

(b)上乗せ枚数決定テーブル(ｺﾝﾎﾞ回胴演出)

| ｽﾃｰｼﾞ | 抽選値 | | |
|---|---|---|---|
| | 30枚 | 50枚 | 100枚 |
| 第1ｽﾃｰｼﾞ | 65535 | 0 | 0 |
| 第2ｽﾃｰｼﾞ | 0 | 65535 | 0 |
| 第3ｽﾃｰｼﾞ | 0 | 0 | 65535 |

(c)上乗せ枚数決定テーブル(ﾗｯｼｭ回胴演出)

| ｾﾌﾞﾝの種類 | 抽選値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 10枚 | 20枚 | 30枚 | 40枚 | 50枚 |
| 黒ｾﾌﾞﾝ | 61439 | 1024 | 1024 | 1024 | 1024 |
| 白ｾﾌﾞﾝ | 0 | 61439 | 4096 | 0 | 0 |

【図６７】

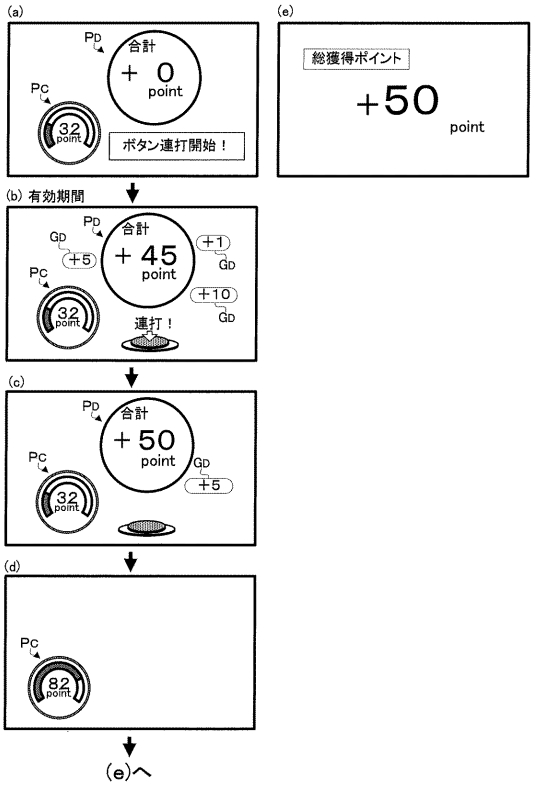
(a)特別加算演出決定テーブル

| ﾒｲﾝ制御の抽選結果 | | 抽選値 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 当選ｴﾘｱ | ﾛｯｸ種類 | 非当選 | 演出ﾚﾍﾞﾙ1 | 演出ﾚﾍﾞﾙ2 | 演出ﾚﾍﾞﾙ3 |
| 弱ｽｲｶ | ﾛﾝｸﾞ以外 | 39320 | 0 | 19661 | 6554 |
| | ﾛﾝｸﾞ | 0 | 0 | 57343 | 8192 |
| 強ｽｲｶ | ﾛﾝｸﾞ以外 | 26214 | 0 | 26214 | 13107 |
| | ﾛﾝｸﾞ | 13107 | 0 | 26214 | 26214 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | ﾛﾝｸﾞ以外 | 19660 | 39321 | 5898 | 656 |
| | ﾛﾝｸﾞ | 0 | 32767 | 16384 | 16384 |
| 強ﾁｪﾘｰ | ﾛﾝｸﾞ以外 | 0 | 58981 | 5898 | 656 |
| | ﾛﾝｸﾞ | 0 | 32767 | 16384 | 16384 |
| 中段ﾁｪﾘｰ | 全て | 0 | 21845 | 21845 | 21845 |
| 弱ﾁｬﾝｽ | ﾛﾝｸﾞ以外 | 26214 | 13107 | 13107 | 13107 |
| | ﾛﾝｸﾞ | 0 | 21845 | 21845 | 21845 |
| 強ﾁｬﾝｽ | ﾛﾝｸﾞ以外 | 16383 | 16383 | 16383 | 16383 |
| | ﾛﾝｸﾞ | 0 | 21845 | 21845 | 21845 |

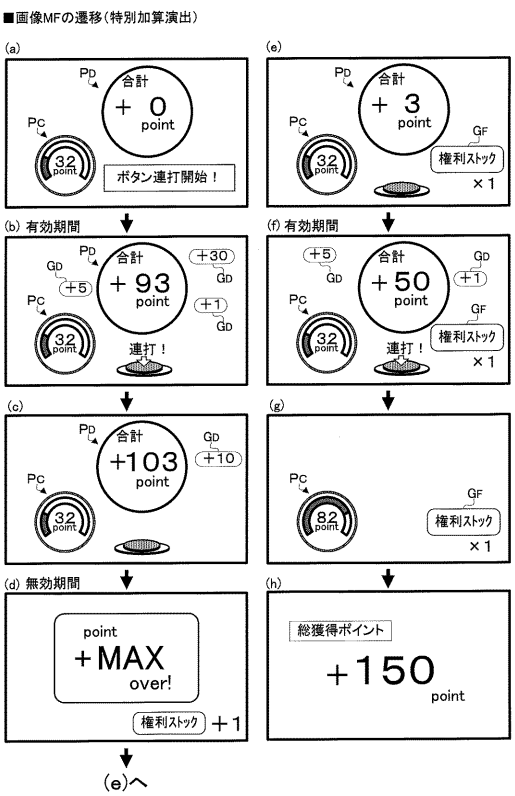
(b)第2加算テーブル(特別加算演出当選時)

| 加算値 / 演出ﾚﾍﾞﾙ | 抽選値 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 50pt | 100pt | 150pt | 200pt | 250pt | 300pt |
| 演出ﾚﾍﾞﾙ1 | 63487 | 0 | 1024 | 1024 | 0 | 0 |
| 演出ﾚﾍﾞﾙ2 | 0 | 63487 | 0 | 1024 | 1024 | 0 |
| 演出ﾚﾍﾞﾙ3 | 0 | 63487 | 0 | 0 | 0 | 2048 |

【図６８】



【図６９】




【図７０】

特別AT決定テーブル

| 当選エリア | 抽選値 | | |
|---|---|---|---|
| | ﾊｽﾞﾚ | 第1特別AT | 第2特別AT |
| 弱ｽｲｶ | 62259 | 1638 | 1638 |
| 強ｽｲｶ | 58981 | 3277 | 3277 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | 59391 | 6226 | 328 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 49151 | 15565 | 819 |
| 中段ﾁｪﾘｰ | 0 | 49151 | 16384 |
| 弱ﾁｬﾝｽ目 | 55705 | 8355 | 1475 |
| 強ﾁｬﾝｽ目 | 43908 | 18383 | 3244 |

【図７１】

(a)復帰ﾓｰﾄﾞ決定テーブル

| 第2ｶｳﾝﾀ(AT終了時) | 復帰ﾓｰﾄﾞ |
|---|---|
| 0～25 | ﾓｰﾄﾞA |
| 26～75 | ﾓｰﾄﾞB |
| 76～99 | ﾓｰﾄﾞC |

(b-1)復帰決定ﾃｰﾌﾞﾙ(出玉率75%以下)

| 復帰ﾓｰﾄﾞ | 復帰確率 |
|---|---|
| ﾓｰﾄﾞA | 6% |
| ﾓｰﾄﾞB | 12% |
| ﾓｰﾄﾞC | 50% |

(b-2)復帰決定ﾃｰﾌﾞﾙ(出玉率76～124%)

| 復帰ﾓｰﾄﾞ | 復帰確率 |
|---|---|
| ﾓｰﾄﾞA | 3% |
| ﾓｰﾄﾞB | 6% |
| ﾓｰﾄﾞC | 25% |

(b-3)復帰決定ﾃｰﾌﾞﾙ(出玉率125%以上)

| 復帰ﾓｰﾄﾞ | 復帰確率 |
|---|---|
| ﾓｰﾄﾞA | 2% |
| ﾓｰﾄﾞB | 3% |
| ﾓｰﾄﾞC | 13% |

【図７２】

(a)ｽﾄｯｸ数決定テーブル

| ｽﾄｯｸ数 | 抽選値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 中段 | 下段 | 上段 | 右上り | 右下り |
| 1 | 64225 | | | | 0 |
| 2 | 655 | | | | 64880 |
| 3 | 655 | | | | 655 |

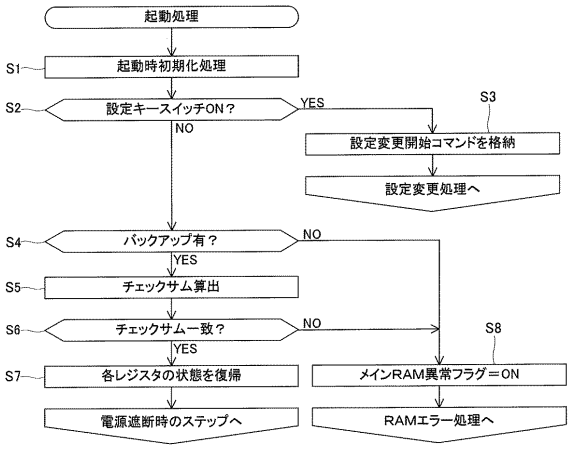
(b)

| SP状態が当選したｻﾌﾞ状態 | 移行先ATﾚﾍﾞﾙ |
|---|---|
| 通常状態以外（AT状態） | 変化なし |
| 通常状態 | ATﾚﾍﾞﾙEX |

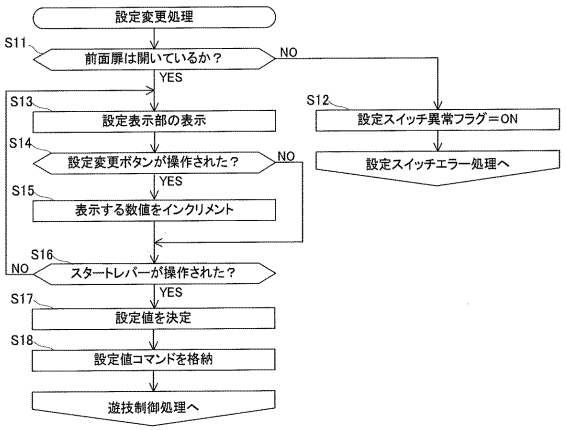
【図７３】

| サブ状態＼メイン状態 | | メイン状態0 | メイン状態1 | メイン状態2 |
|---|---|---|---|---|
| 通常/前兆状態 | | なし | なし | なし |
| 周期ﾁｬﾝｽ状態 | | なし | なし | なし |
| 特別ﾁｬﾝｽ状態 | | 正解ﾍﾞﾙ | 正解ﾍﾞﾙ | 正解ﾍﾞﾙ |
| 開始準備状態 | 通常→AT | 順序1 | なし | なし |
| | AT,通常→SP | 順序2 | 順序2 | なし |
| AT状態 | | 正解ﾍﾞﾙ/特殊ﾘﾌﾟ | 正解ﾍﾞﾙ/特殊ﾘﾌﾟ | 正解ﾍﾞﾙ/特殊ﾘﾌﾟ |
| 特別AT状態 | | 正解ﾍﾞﾙ/特殊ﾘﾌﾟ | 正解ﾍﾞﾙ/特殊ﾘﾌﾟ | 正解ﾍﾞﾙ/特殊ﾘﾌﾟ |
| SP状態 | | 正解ﾍﾞﾙ | 正解ﾍﾞﾙ | 正解ﾍﾞﾙ |
| 上乗せ待機状態 | | 正解ﾍﾞﾙ/順序3 | 正解ﾍﾞﾙ/順序1 | 正解ﾍﾞﾙ |
| 終了準備状態 | | なし | なし | なし |

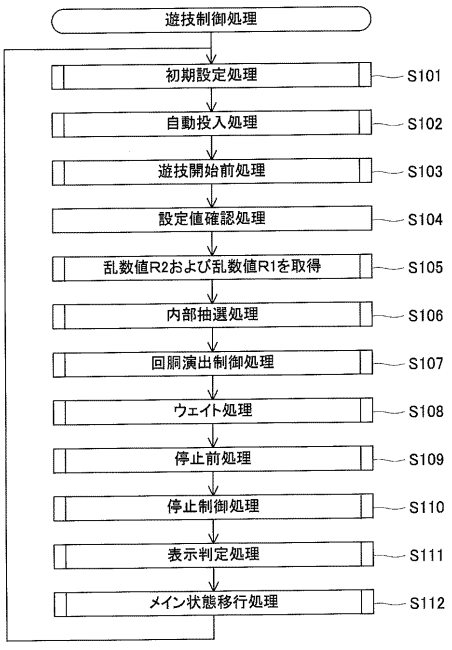
【図７４】



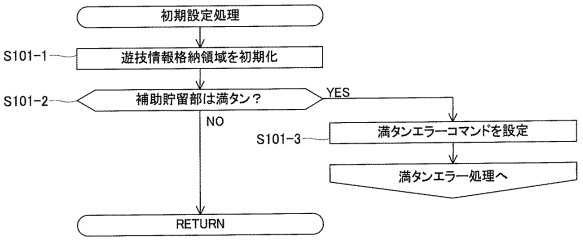

【図７５】



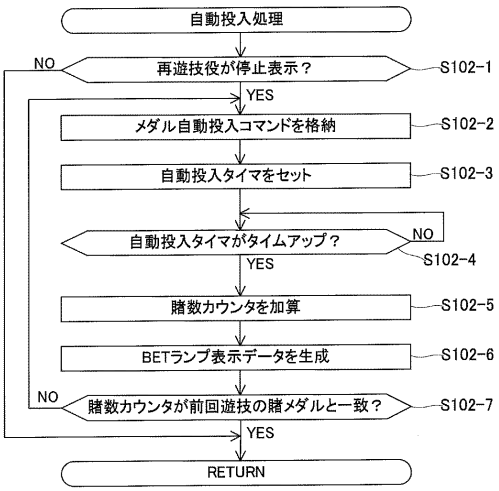

【図７６】



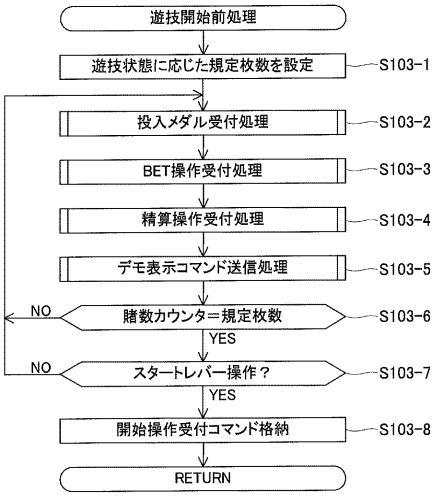

【図７７】



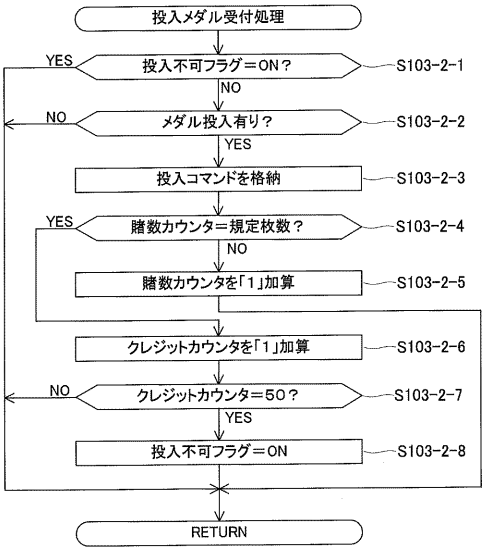

【図７８】



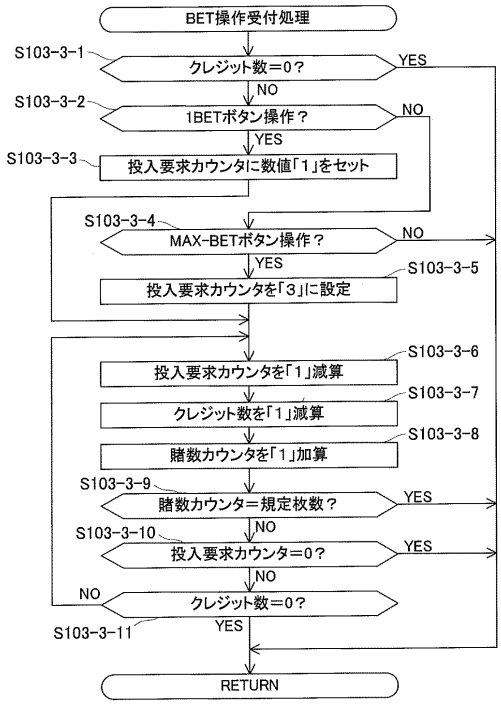
【図７９】



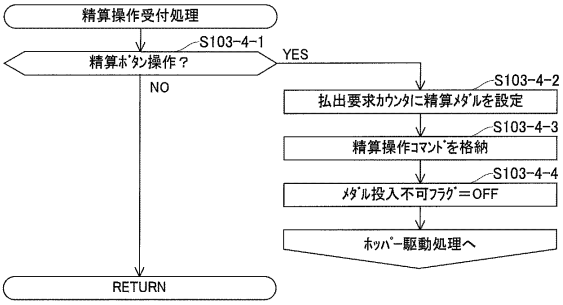

【図８０】



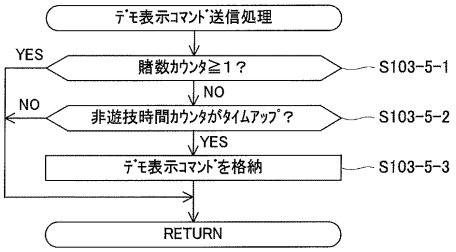

【図８１】



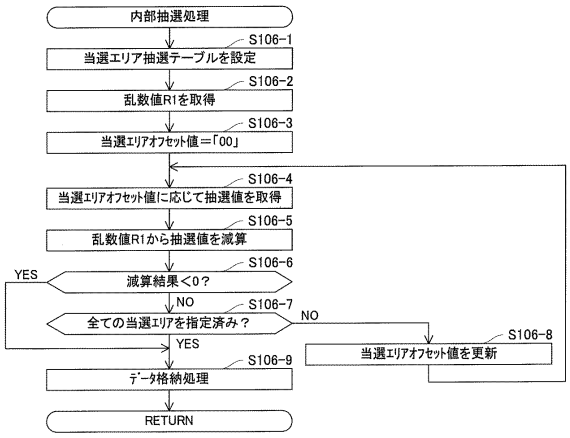

【図８２】



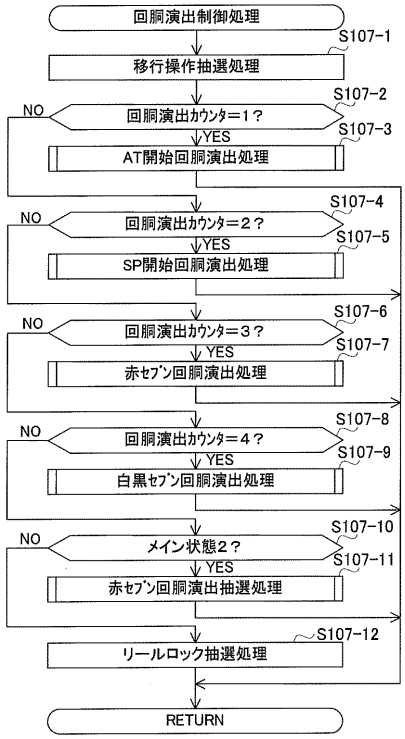

【図８３】



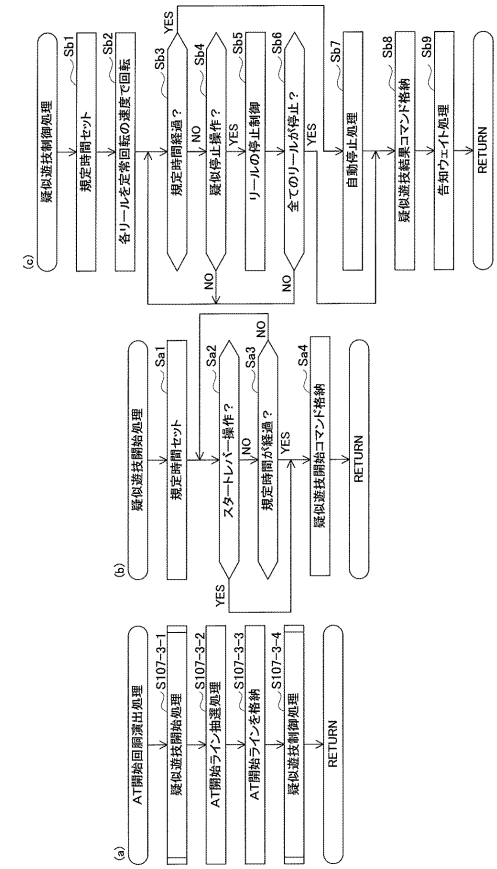
【図８４】



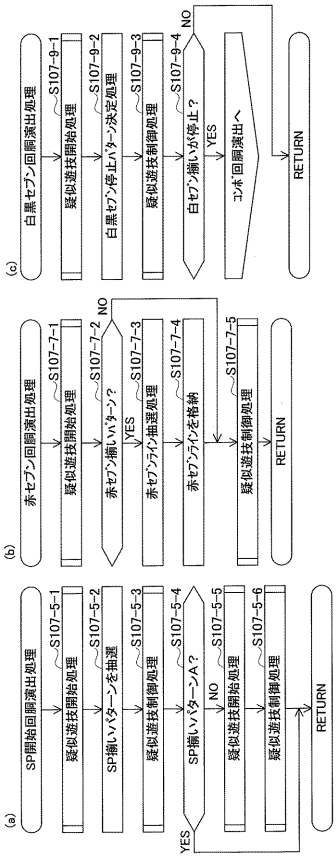

【図８５】



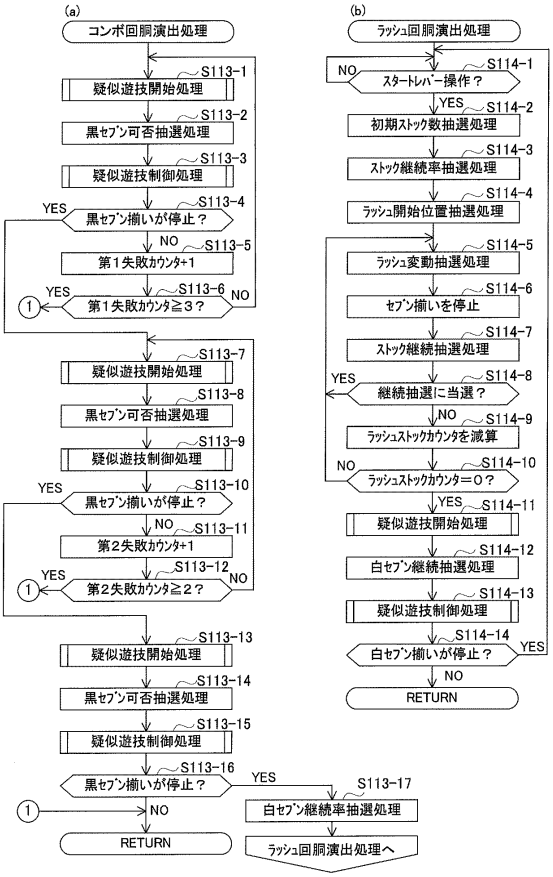

【図８６】



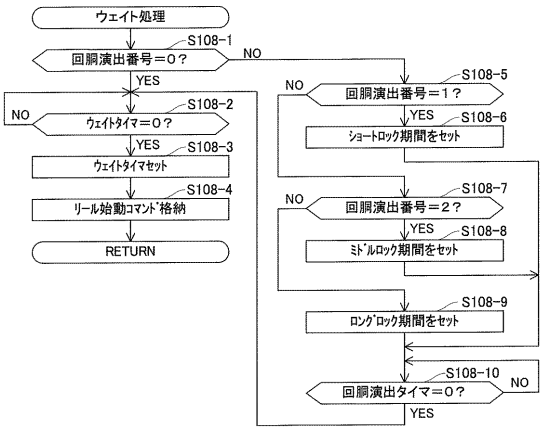

【図８７】



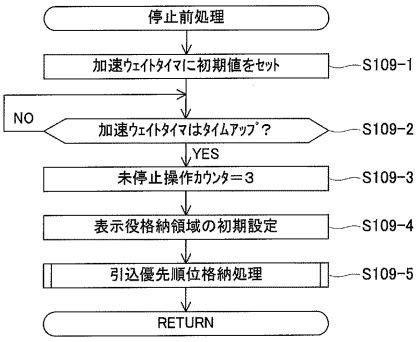
【図８８】



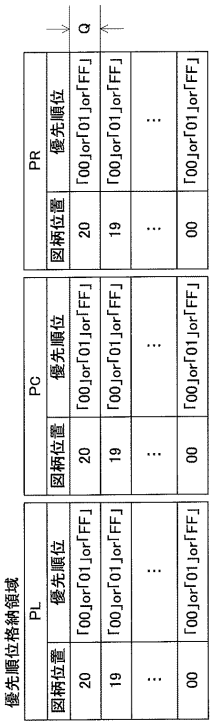

【図８９】



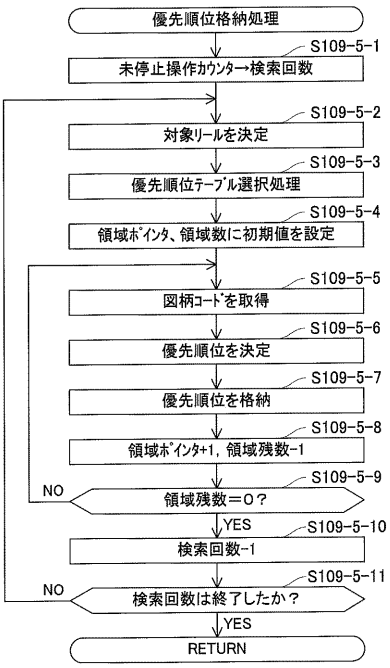

【図９０】



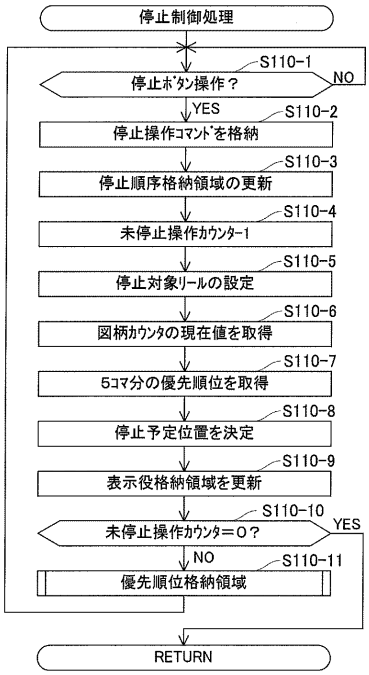

【図９１】



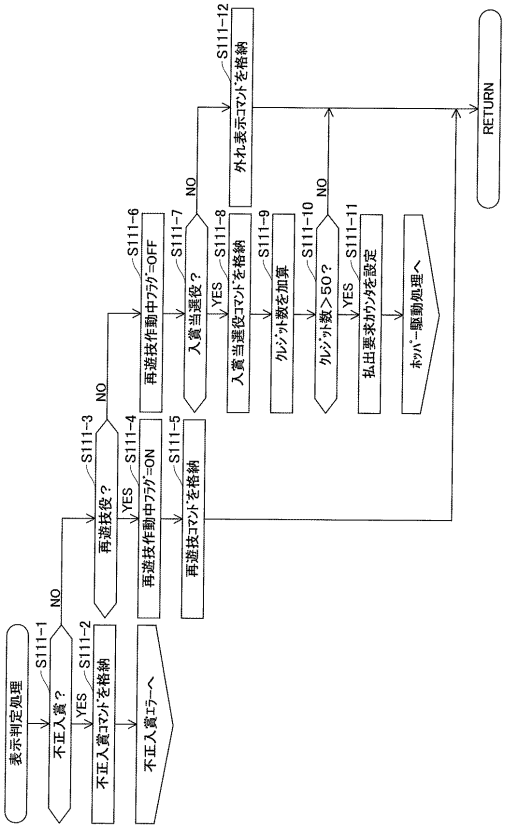

【図９２】



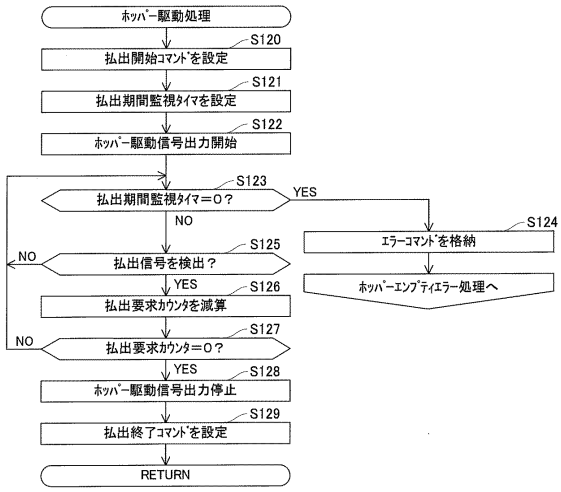
【図９３】



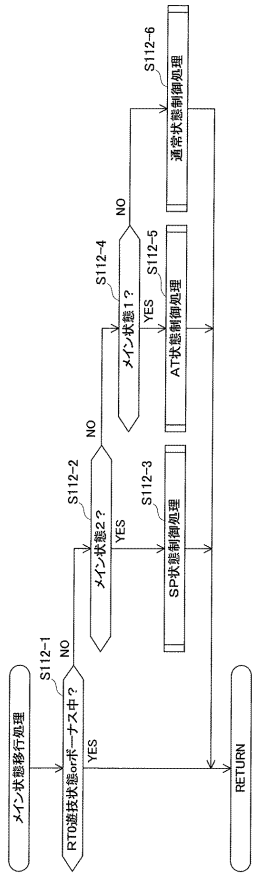

【図９４】



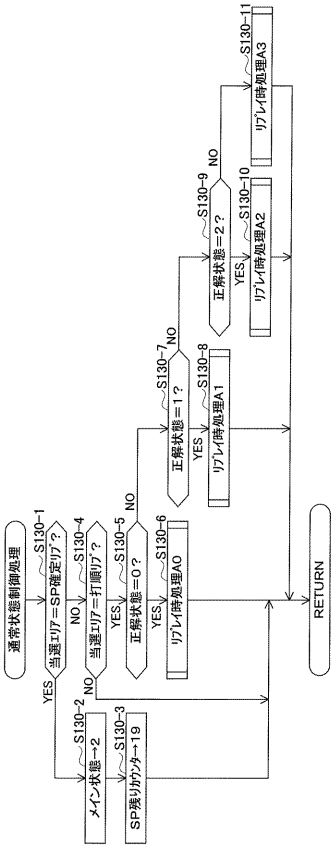

【図９５】



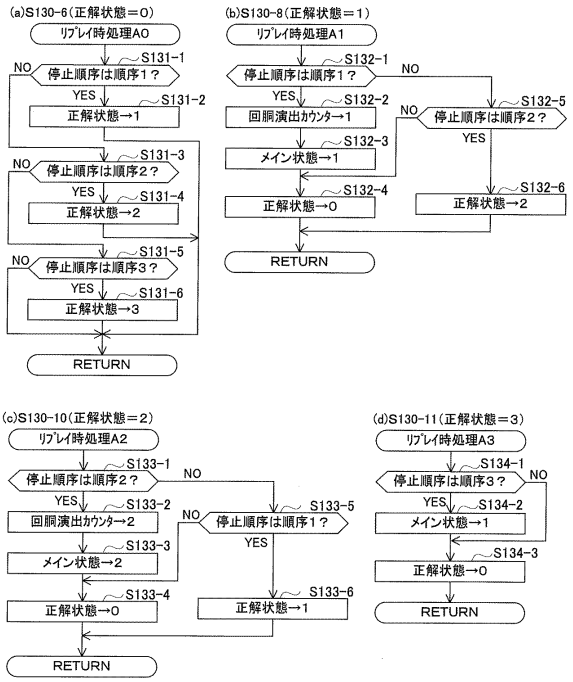

【図９６】



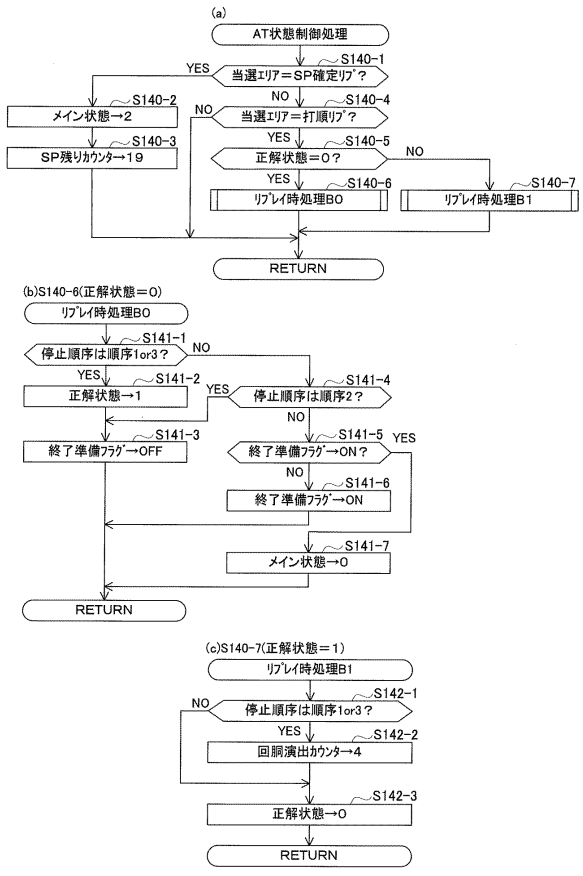
【図９７】



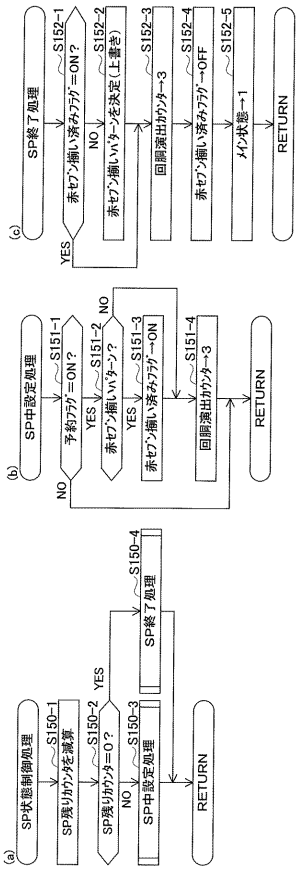

【図９８】



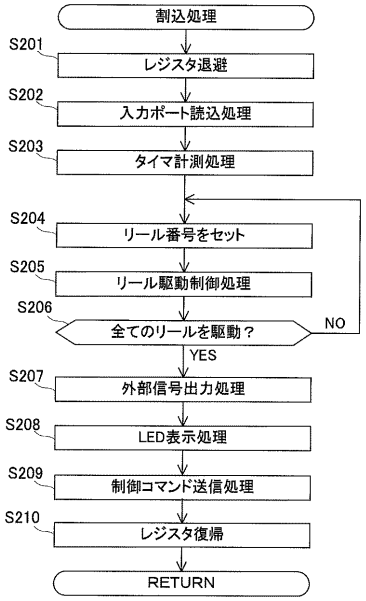

【図９９】




【図１００】

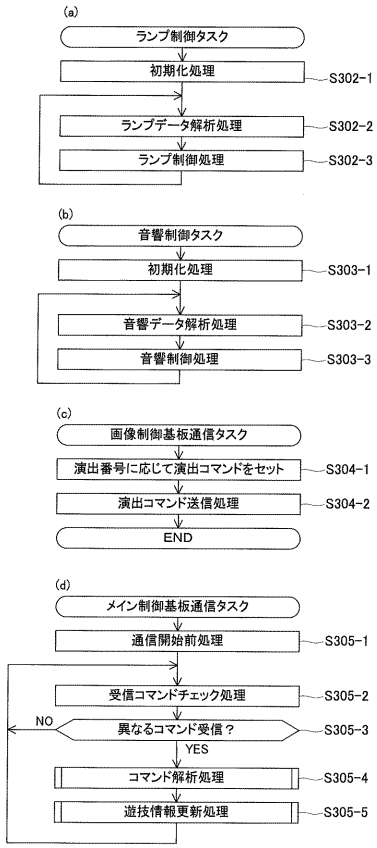


【図１０１】

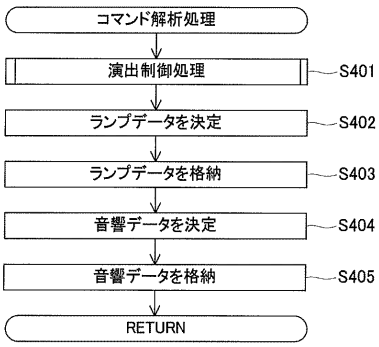



【図１０２】

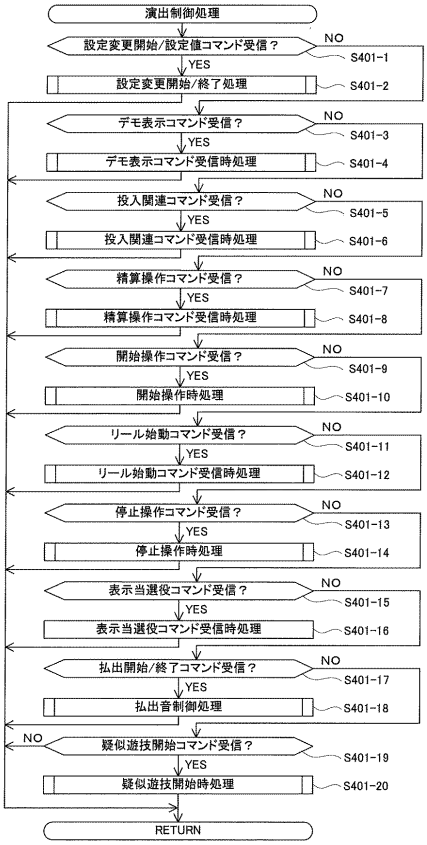
【図１０３】



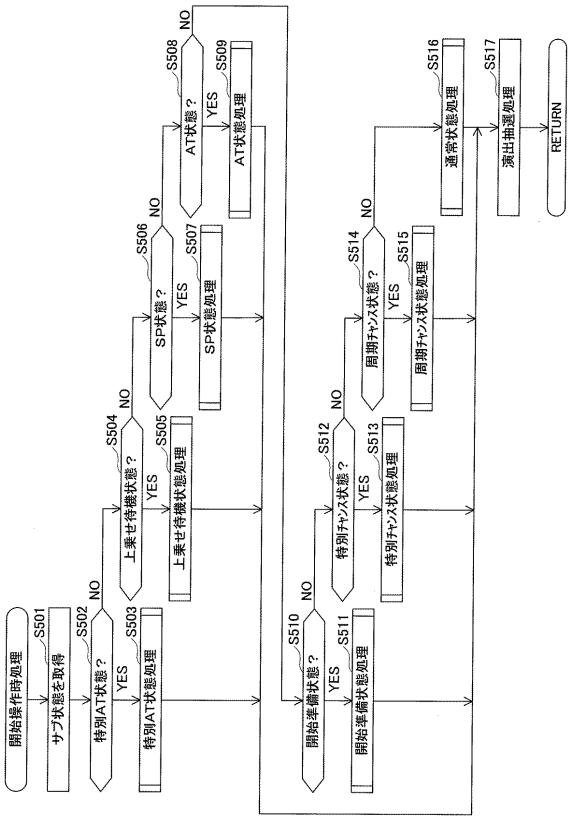

【図１０４】



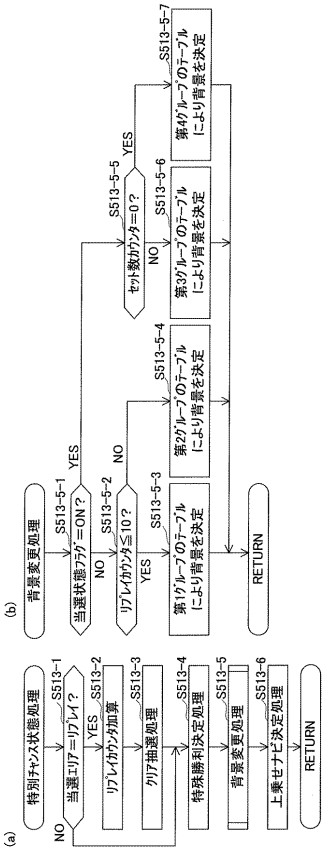
【図１０５】



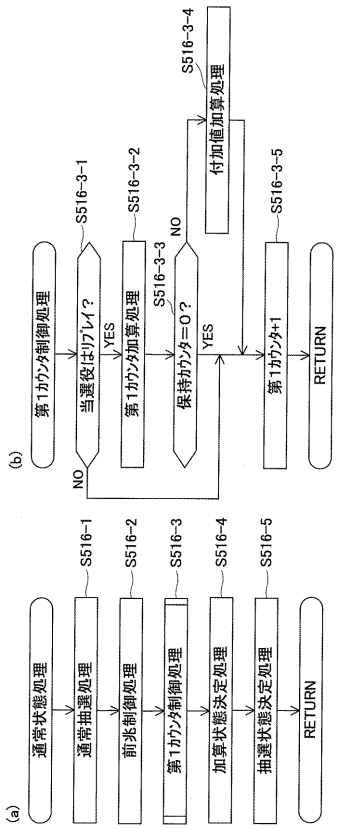

【図１０６】



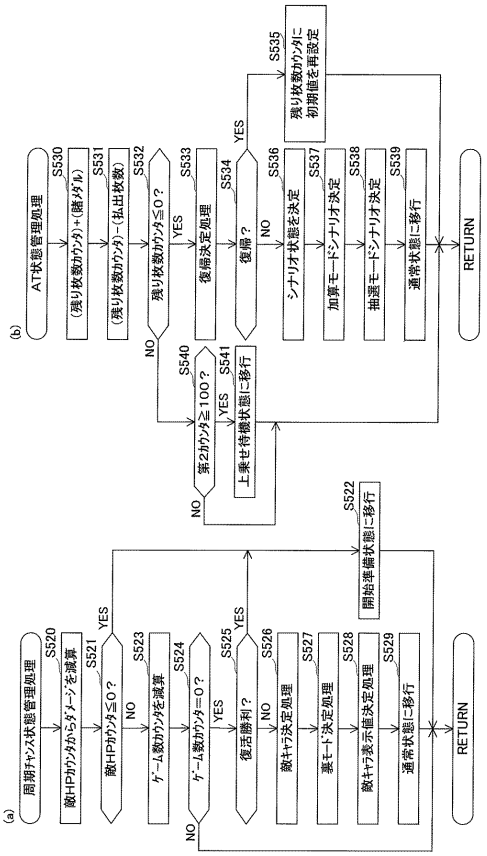

【図１０７】



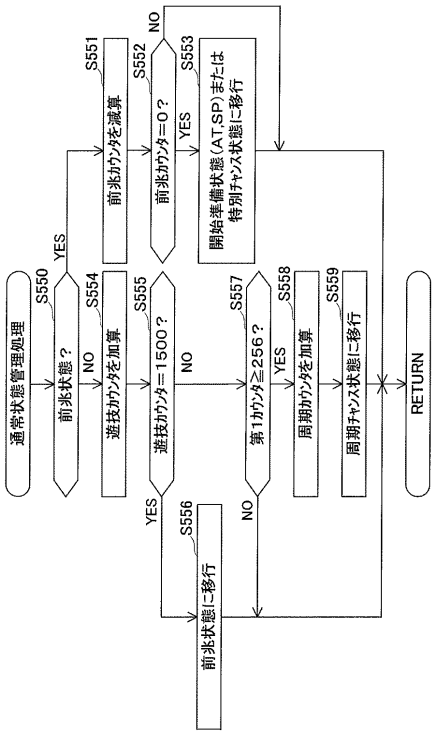

【図１０８】



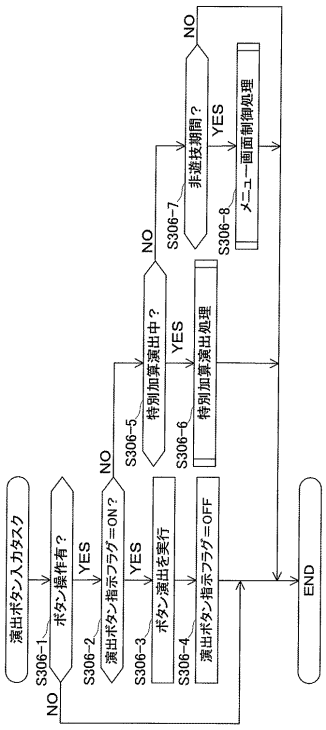
【図１０９】




【図１１０】

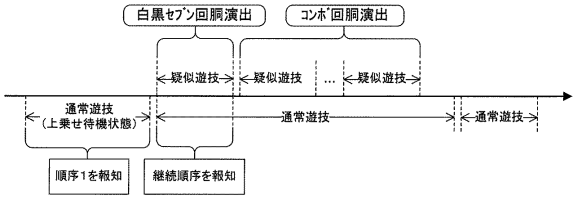



【図１１１】

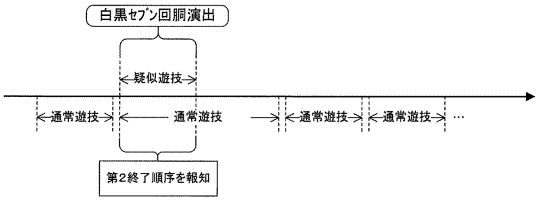



【図１１２】

(a)報知された押順に従い回胴演出が実行された場合




(b)押順ミスにより回胴演出が実行された場合

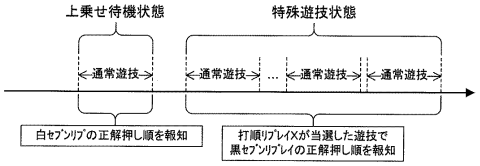


【図１１３】

(a)第3実施形態の当選役決定テーブル

| 当選エリア | 名称 | 停止表示が許可される当選役 |
|---|---|---|
| 00 | 打順リプレイX1 | 通常ﾘﾌﾟ+特殊ﾘﾌﾟ+黒ｾﾌﾞﾝﾘﾌﾟ+ﾌｫﾛｰﾘﾌﾟ |
| 01 | 打順リプレイX2 | 通常ﾘﾌﾟ+特殊ﾘﾌﾟ+制御用ﾘﾌﾟ1+黒ｾﾌﾞﾝﾘﾌﾟ+ﾌｫﾛｰﾘﾌﾟ |
| 02 | 打順リプレイY1 | 通常ﾘﾌﾟ+特殊ﾘﾌﾟ+制御用ﾘﾌﾟ2+白ｾﾌﾞﾝﾘﾌﾟ+ﾌｫﾛｰﾘﾌﾟ |
| 03 | 打順リプレイY2 | 通常ﾘﾌﾟ+特殊ﾘﾌﾟ+制御用ﾘﾌﾟ3+白ｾﾌﾞﾝﾘﾌﾟ+ﾌｫﾛｰﾘﾌﾟ |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ |

(b)




【図１１４】

(a)

| アドレス | 名称 | 第1初期化条件 | 第2初期化条件 |
|---|---|---|---|
| ADD+00 | 乱数種格納領域 | 維持 | 維持 |
| ADD+02 | 設定値格納領域 | 変更許可 | 変更許可※ |
| ADD+04 | 励磁カウンタ | 維持 | 初期化 |
| ADD+06 | 内部中フラグ格納領域 | 維持 | OFF状態 |
| ADD+08～ | 一般ワーク領域等 | 初期化 | 初期化 |

※設定値1に補正される

(b)

| アドレス | 名称 | 第1初期化条件 | 第2初期化条件 | 第3初期化条件 |
|---|---|---|---|---|
| ADD+00 | 乱数種格納領域 | 維持 | 維持 | 維持 |
| ADD+02 | 設定値格納領域 | 変更許可 | 変更許可※ | 変更許可 |
| ADD+04 | 励磁カウンタ | 維持 | 維持 | 初期化 |
| ADD+06 | 内部中フラグ格納領域 | 維持 | 維持 | OFF状態 |
| ADD+08～ | 一般ワーク領域等 | 初期化 | 初期化 | 初期化 |

※設定値1に補正される

フロントページの続き

(72)発明者　中村　勇也
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　岩川　和生
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　服部　孝志
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　八尋　達哉
東京都世田谷区羽根木１－１９－２０　羽根木ＩＧＨ　Ａ－０６株式会社ブロス内

審査官　中村　祐一

(56)参考文献　特開２００８－２０６８７０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０３９６１４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１８８６２２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０３９６３５（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－２４５３９３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０９８１５２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４