

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6536245号
(P6536245)

(45) 発行日 令和1年7月3日(2019.7.3)

(24) 登録日 令和1年6月14日(2019.6.14)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 6 1 1 B
 A 6 3 F 5/04 6 9 9

請求項の数 2 (全 235 頁)

(21) 出願番号	特願2015-142803 (P2015-142803)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成27年7月17日(2015.7.17)		株式会社三洋物産
(65) 公開番号	特開2017-23245 (P2017-23245A)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(43) 公開日	平成29年2月2日(2017.2.2)	(74) 代理人	100143063
審査請求日	平成30年7月13日(2018.7.13)		弁理士 安藤 悟
早期審査対象出願		(72) 発明者	森 浩太郎
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	大塚 幸太
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	中村 昌貴
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内

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】

複数種類の処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段に情報を一時的に記憶させる制御手段を備え、

当該制御手段は、

前記複数種類の処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段と、

前記複数種類の処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段と、

前記第1所定処理を開始する場合には前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させることなく、前記第2所定処理を開始する場合に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段と、

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段と、

を備え、

割込み条件が成立したことに基づいて割込み処理が開始された場合には前記第1所定処理が実行される構成であり、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を開始する場合には当該第2所定処理を開始する前における前記第1所定処理にて前記割込み処理の実行が禁止され、当該第2所定処理を終了して前記第1所定処理に復帰する場合にはその復帰した第1所定処理にて前記割込み処理の実行が許可され、前記第2所定処理において前記割込み処理の実行が許可されない構成であり、

10

20

前記第 1 所定処理では遊技を進行させるための処理が実行され、
前記第 2 所定処理では遊技を進行させるための処理とは異なる処理が実行され、
前記第 2 所定処理には、本遊技機の動作試験を行う場合に利用される試験情報を外部出力するための処理が含まれており、

前記退避記憶手段として、前記第 1 所定処理に対応させて設けられた第 1 退避記憶手段と、前記第 2 所定処理に対応させて設けられた第 2 退避記憶手段と、を備え、

前記退避実行手段は、

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を開始する場合には当該第 2 所定処理を開始する前における前記第 1 所定処理にて前記内部記憶手段の情報を前記第 1 退避記憶手段に退避させる手段と、

前記第 2 所定処理を実行している状況において前記内部記憶手段の情報を前記第 2 退避記憶手段に退避させる手段と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技媒体を利用して遊技が行われることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機的一种として、パチンコ遊技機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機は、CPUなどの制御手段、ROMなどの読み出し専用の記憶手段及びRAMなどの読み書き両用の記憶手段などを備えている。制御手段は、読み書き両用の記憶手段への情報の書き込み及び当該記憶手段からの情報の読み出しを行いながら、読み出し専用の記憶手段から読み出したプログラムに従って処理を実行する。この処理の実行に際しては、制御手段に対してセンサなどからの情報の入力が行われるとともに、電動アクチュエータや発光素子などに対する制御手段からの情報の出力が行われる。なお、制御手段、読み出し専用の記憶手段及び読み書き両用の記憶手段などが1チップ化されたものも知られている。

【0003】

スロットマシンについて具体的には、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2014-045989号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種制御を好適に行う必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

【0006】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、各種制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

10

20

30

40

50

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決すべく請求項1記載の発明は、複数種類の処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段に情報を一時的に記憶させる制御手段を備え、

当該制御手段は、

前記複数種類の処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段と、

前記複数種類の処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段と、

前記第1所定処理を開始する場合には前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させることなく、前記第2所定処理を開始する場合に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段と、

10

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段と、
を備え、

割込み条件が成立したことに基づいて割込み処理が開始された場合には前記第1所定処理が実行される構成であり、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を開始する場合には当該第2所定処理を開始する前における前記第1所定処理にて前記割込み処理の実行が禁止され、当該第2所定処理を終了して前記第1所定処理に復帰する場合にはその復帰した第1所定処理にて前記割込み処理の実行が許可され、前記第2所定処理において前記割込み処理の実行が許可されない構成であり、

20

前記第1所定処理では遊技を進行させるための処理が実行され、

前記第2所定処理では遊技を進行させるための処理とは異なる処理が実行され、

前記第2所定処理には、本遊技機の動作試験を行う場合に利用される試験情報を外部出力するための処理が含まれており、

前記退避記憶手段として、前記第1所定処理に対応させて設けられた第1退避記憶手段と、前記第2所定処理に対応させて設けられた第2退避記憶手段と、を備え、

前記退避実行手段は、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を開始する場合には当該第2所定処理を開始する前における前記第1所定処理にて前記内部記憶手段の情報を前記第1退避記憶手段に退避させる手段と、

30

前記第2所定処理を実行している状況において前記内部記憶手段の情報を前記第2退避記憶手段に退避させる手段と、
を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、各種制御を好適に行うことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】第1の実施形態におけるスロットマシンの正面図である。

【図2】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図である。

40

【図3】各リールの図柄配列を示す図である。

【図4】(a)～(c)表示窓部から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図である。

【図5】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。

【図6】(a)通常ベル入賞が発生した場合の停止図柄の態様を説明するための説明図であり、(b)補填ベル入賞が発生した場合の停止図柄の態様を説明するための説明図である。

【図7】スロットマシンの電氣的構成図である。

【図8】主側MPUにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図9】主側MPUにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

50

- 【図10】主側MPUにて実行される通常処理を示すフローチャートである。
- 【図11】主側MPUにて実行される開始待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図12】主側MPUにて実行される抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図13】主側MPUにて実行されるリール回転処理を示すフローチャートである。
- 【図14】主側MPUにて実行される停止準備処理を示すフローチャートである。
- 【図15】(a), (b) 優先順位情報用エリアを説明するための説明図である。
- 【図16】主側MPUにて実行される優先順位情報作成処理を示すフローチャートである。
- 。
- 【図17】主側MPUにて実行されるライン判定処理を示すフローチャートである。
- 【図18】主側MPUにて実行される当選時処理を示すフローチャートである。 10
- 【図19】主側MPUにて実行されるリール停止処理を示すフローチャートである。
- 【図20】主側MPUにて実行される停止位置決定処理を示すフローチャートである。
- 【図21】主側MPUにて実行される入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図22】各遊技状態の内容を説明するための説明図である。
- 【図23】通常状態用の抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図24】通常状態用の抽選テーブルが選択された場合におけるリールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。
- 【図25】第1～第27補填ベル役に対応する図柄の組合せを説明するための説明図である。
- 【図26】主側MPUにて実行される引込ビット設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図27】(a)～(f) 引込ビット情報が導出される様子を説明するための説明図である。
- 【図28】(a)～(c) 単独CB用テーブルにおいて指定されている各リールの引込ビットテーブルの内容を説明するための説明図である。
- 【図29】第1CB入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せと第2CB入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せとを説明するための説明図である。
- 【図30】(a) 左リールにおける第1CB入賞の第2群役の入賞成立可能な範囲及び第2CB入賞の第2群役の入賞成立可能な範囲を説明するための説明図であり、(b) 中リールにおける第1CB入賞の第3群役の入賞成立可能な範囲及び第2CB入賞の第3群役の入賞成立可能な範囲を説明するための説明図であり、(c) 右リールにおける第1CB入賞の第1群役の入賞成立可能な範囲及び第2CB入賞の第1群役の入賞成立可能な範囲を説明するための説明図である。 30
- 【図31】(a), (c), (e) 第1CB入賞が成立する場合における各リールの図柄の停止態様を説明するための説明図であり、(b), (d), (f) 第2CB入賞が成立する場合における各リールの図柄の停止態様を説明するための説明図である。
- 【図32】内部状態用の抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図33】内部状態用の抽選テーブルが選択された場合におけるリールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。
- 【図34】第1CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せと第2CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せとを説明するための説明図である。 40
- 【図35】インデックス値IV=2～10のそれぞれで当選対象となる補填ベル役の種類及び各種類の補填ベル役に対応する図柄の組合せを説明するための説明図である。
- 【図36】(a) 左リールにおいてインデックス値IV=2～4のそれぞれに対応する補填ベル役群の入賞成立可能な範囲を説明するための説明図であり、(b) 中リールにおいてインデックス値IV=5～7のそれぞれに対応する補填ベル役群の入賞成立可能な範囲を説明するための説明図であり、(c) 右リールにおいてインデックス値IV=8～10のそれぞれに対応する補填ベル役群の入賞成立可能な範囲を説明するための説明図である。
- 。
- 【図37】(a)～(h) 第1CB役が当選状態となっている内部状態にてインデックス値IV=8で当選となった場合に、リールの停止順序及び停止操作タイミングに応じて入 50

賞の成立態様が変化する様子を説明するための説明図である。

【図38】(a)～(h)第1CB役が当選状態となっている内部状態にてインデックス値 $IV=5$ で当選となった場合に、リールの停止順序及び停止操作タイミングに応じて入賞の成立態様が変化する様子を説明するための説明図である。

【図39】(a)～(h)第1CB役が当選状態となっている内部状態にてインデックス値 $IV=2$ で当選となった場合に、リールの停止順序及び停止操作タイミングに応じて入賞の成立態様が変化する様子を説明するための説明図である。

【図40】CB後RT用の抽選テーブルの一例を示す図である。

【図41】CB後RT用の抽選テーブルが選択された場合におけるリールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。

10

【図42】救済RT用の抽選テーブルの一例を示す図である。

【図43】救済RT用の抽選テーブルが選択された場合におけるリールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。

【図44】主側MPUにて実行される遊技終了時の対応処理を示すフローチャートである。

【図45】主側MPUにて実行されるショートRT用処理を示すフローチャートである。

【図46】主側MPUにて実行されるART移行判定処理を示すフローチャートである。

【図47】主側MPUにて実行される外端管理処理を示すフローチャートである。

【図48】(a1)～(e1)通常状態からチャンス状態に移行した場合におけるチャンス信号の出力態様及び内部状態報知部の表示状態を示すタイムチャートであり、(a2)～(e2)通常状態からショートRT状態に移行した場合におけるチャンス信号の出力態様及び内部状態報知部の表示状態を示すタイムチャートであり、(a3)～(e3)通常状態から外れRT状態に移行した場合におけるチャンス信号の出力態様及び内部状態報知部の表示状態を示すタイムチャートである。

20

【図49】(a)特別表示部の正面図であり、(b)特別表示部の表示内容を説明するための説明図である。

【図50】(a),(b)画像表示装置における報知内容と特別表示部における表示内容との関係を説明するための説明図である。

【図51】主側MPUにて実行される報知制御処理を示すフローチャートである。

【図52】主側MPUにて実行される停止時の報知処理を示すフローチャートである。

30

【図53】演出側MPUにて実行される操作報知用処理を示すフローチャートである。

【図54】(a)～(d)特別表示部及び画像表示装置のそれぞれにおいて当選役との関係の報知が行われる様子を示すタイムチャートである。

【図55】主側MPUにて実行されるART状態用処理を示すフローチャートである。

【図56】主側MPUにて実行されるチャンス状態処理を示すフローチャートである。

【図57】主側MPUにて実行されるベース状態処理を示すフローチャートである。

【図58】(a)主側MPUにて実行される第1特別状態処理を示すフローチャートであり、(b)主側MPUにて実行される第2特別状態処理を示すフローチャートである。

【図59】主側MPUにて実行されるCB設定処理を示すフローチャートである。

【図60】主側MPUにて実行されるCB用処理を示すフローチャートである。

40

【図61】主側MPUにて実行されるリプレイ当選時報知処理を示すフローチャートである。

【図62】主側MPUにて実行されるCB当選時報知処理を示すフローチャートである。

【図63】主側MPUにて実行されるCB後処理を示すフローチャートである。

【図64】(a)～(g)遊技状態が移行する様子を示すタイムチャートである。

【図65】画像表示装置にて表示されるエンディング画像の内容を説明するための説明図である。

【図66】キャラクタROMに記憶された画像データを説明するための説明図である。

【図67】(a)第1エンディングベース画像を説明するための説明図であり、(b)第2エンディングベース画像を説明するための説明図であり、(c)特別エンディングベー

50

ス画像を説明するための説明図である。

【図68】(a)～(d)エンディング画像の調整態様を説明するための説明図である。

【図69】(a)～(g)エンディング画像の表示態様が調整される様子を示すタイムチャートである。

【図70】演出側MPUにて実行されるエンディング表示制御処理を示すフローチャートである。

【図71】演出側MPUにて実行される調整可能期間用の制御処理を示すフローチャートである。

【図72】主側ROMにおけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。

10

【図73】主側RAMにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。

【図74】主側MPUにて実行される第1非特定制御処理を示すフローチャートである。

【図75】主側MPUにて実行される第2非特定制御処理を示すフローチャートである。

【図76】主側MPUにて実行される第3非特定制御処理を示すフローチャートである。

【図77】第2の実施形態における主側MPUにて実行される開始待ち処理を示すフローチャートである。

【図78】主側MPUにて実行される第1非特定制御処理を示すフローチャートである。

【図79】(a)第3の実施形態における主側MPUにて実行される開始待ち処理を示すフローチャートであり、(b)主側MPUにて実行されるリール停止処理を示すフローチャートである。

20

【図80】主側MPUにて実行される非特定制御の呼び出し処理を示すフローチャートである。

【図81】第4の実施形態における主側MPUにて実行される非特定制御の呼び出し処理を示すフローチャートである。

【図82】主側MPUにて実行される第1非特定制御処理を示すフローチャートである。

【図83】第5の実施形態における各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図84】主側MPUにて実行される救済RT制御処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

＜第1の実施形態＞

30

以下、遊技機的一种であるスロットマシンに本発明を適用した場合の第1の実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はスロットマシン10の正面図であり、図2はスロットマシン10の前面扉12を開いた状態の斜視図である。

【0011】

図2に示すように、スロットマシン10は、その外殻を形成する筐体11を備えている。筐体11は、複数の木製パネルが固定されることにより、全体として前方に開放された箱状に形成されている。

【0012】

筐体11の前面側には、前面扉12が取り付けられている。前面扉12はその左側部を回動軸として、筐体11の内部空間を開閉可能とするように筐体11に支持されている。なお、前面扉12は、その裏面に設けられた施錠装置13によって開放不能に施錠状態とされており、この施錠状態は、キーシリンダ14への所定のキーによる解錠操作により解除される。

40

【0013】

前面扉12の中央部上寄りには、図1に示すように、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル20が設けられている。遊技パネル20には、縦長の3つの表示窓部21L、21M、21Rが横並びとなるように形成されている。表示窓部21L、21M、21Rは透明又は半透明な材質により形成されており、各表示窓部21L、21M、21Rを通じてスロットマシン10の内部が視認可能な状態となっている。

【0014】

50

図2に示すように、筐体11は仕切り板11aによりその内部が上下2分割されており、仕切り板11aの上部にはリールユニット31が取り付けられている。リールユニット31は、円筒状にそれぞれ形成された左リール32L、中リール32M及び右リール32Rを備えている。各リール32L、32M、32Rは、その中心軸線が当該リール32L、32M、32Rの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール32L、32M、32Rの回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール32L、32M、32Rが各表示窓部21L、21M、21Rと1対1で対応している。したがって、各リール32L、32M、32Rの表面の一部はそれぞれ対応する表示窓部21L、21M、21Rを通じて視認可能な状態となっている。また、リール32L、32M、32Rが正回転すると、各表示窓部21L、21M、21Rを通じてリール32L、32M、32Rの表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

10

【0015】

これら各リール32L、32M、32Rは、それぞれが図示しないステッピングモータに連結されており、各ステッピングモータの駆動により各リール32L、32M、32Rが個別に、即ちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。

【0016】

図1に示すように、遊技パネル20の下方左側には、各リール32L、32M、32Rの回転を開始させるために操作されるスタートレバー41が設けられている。メダルがベットされているときにこのスタートレバー41が操作されると、各リール32L、32M、32Rが一斉に回転を始める。

20

【0017】

スタートレバー41の右側には、回転している各リール32L、32M、32Rを個別に停止させるために操作されるストップボタン42、43、44が設けられている。各ストップボタン42、43、44は停止対象となるリール32L、32M、32Rに対応する表示窓部21L、21M、21Rの直下にそれぞれ配置されている。各ストップボタン42、43、44は、左リール32Lが回転を開始してから所定時間が経過すると停止させることが可能な状態となる。

【0018】

なお、スタートレバー41の操作に基づき各リール32L、32M、32Rの回転が開始され、各ストップボタン42、43、44の操作に基づき各リール32L、32M、32Rが回転を停止して、遊技媒体の付与及び遊技状態の管理といった各種処理の実行が完了するまでが、1回のゲーム（遊技回）に相当する。

30

【0019】

表示窓部21L、21M、21Rの下方右側には、遊技媒体としてのメダルを投入するためのメダル投入口45が設けられている。メダル投入口45から投入されたメダルは、図2に示すように、前面扉12の背面に設けられたセクタ52によって、受付許可時であればホッパ装置53へ導かれ、受付禁止時であれば前面扉12の前面下部に設けられたメダル排出口58からメダル受け皿59へと導かれる。なお、ホッパ装置53は、有効化された後述するメインラインML1～ML3上に遊技媒体の付与に対応した入賞が成立した場合に、貯留タンクに貯留されたメダルを、メダル排出口58を通じてメダル受け皿59に払い出す機能を有している。

40

【0020】

メダル投入口45の下方には、図1に示すように、メダル投入口45に投入されたメダルがセクタ52内に詰まった際に押される返却ボタン46が設けられている。また、表示窓部21L、21M、21Rの下方左側には、クレジットされた仮想メダルを一度にベット可能な最大分投入するための第1クレジット投入ボタン47と、仮想メダルを一度に2枚投入するための第2クレジット投入ボタン48と、仮想メダルを一度に1枚投入するための第3クレジット投入ボタン49とが設けられている。

【0021】

スタートレバー41の左側には、精算ボタン51が設けられている。すなわち、本スロ

50

ットマシン１０では、所定の最大値（メダル５０枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算ボタン５１を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口５８から払い出されるようになっている。なお、本スロットマシン１０においてはメダルと仮想メダルとが遊技媒体に該当する。

【００２２】

筐体１１の内部においてホッパ装置５３の左方には、図２に示すように、電源装置５４が設けられている。電源装置５４には、電源投入時や電源遮断時に操作される電源スイッチ５５と、スロットマシン１０の各種状態をリセットするためのリセットボタン５６と、スロットマシン１０の設定状態を「設定１」から「設定６」の範囲で変更するために操作される設定キー挿入孔５７とが設けられている。

10

【００２３】

＜各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付されている図柄＞

次に、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付されている図柄について説明する。

【００２４】

図３には、左リール３２Ｌ、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒには、それぞれ２１個の図柄が一行に配置されている。また、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応して番号が０～２０まで付されているが、これら番号は後述する主制御装置７０が表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒから視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

20

【００２５】

図柄としては、「リプレイ１」図柄（例えば、左リール３２Ｌの２０番目）、「ＬＵＣＫＹ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１８番目）、「リプレイ２」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１７番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１６番目）、「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１４番目）、「リプレイ３」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１２番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１０番目）、「ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの９番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの４番目）の１０種類がある。そして、図３に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

30

【００２６】

図４（ａ）～図４（ｃ）は、表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの正面図である。各表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒは、対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付された２１個の図柄のうち図柄全体が視認可能となる図柄が３個となるように形成されている。このため、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒを介して視認可能な状態となる。

【００２７】

各表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒのそれぞれを介して３個の図柄が視認可能な状態となる構成においては、図４（ａ）に示すように一直線に延びる５本のラインＬ１～Ｌ５を想定することが可能となる。具体的には、左リール３２Ｌの上段図柄、中リール３２Ｍの中段図柄及び右リール３２Ｒの下段図柄を結んだ右下がりラインＬ１と、左リール３２Ｌの上段図柄、中リール３２Ｍの上段図柄及び右リール３２Ｒの上段図柄を結んだ上段ラインＬ２と、左リール３２Ｌの中段図柄、中リール３２Ｍの中段図柄及び右リール３２Ｒの中段図柄を結んだ中段ラインＬ３と、左リール３２Ｌの下段図柄、中リール３２Ｍの下段図柄及び右リール３２Ｒの下段図柄を結んだ下段ラインＬ４と、左リール３２Ｌの下段図柄、中リール３２Ｍの中段図柄及び右リール３２Ｒの上段図柄を結んだ右上がりラインＬ５との５本である。これに対して、本スロットマシン１０では、１ゲームを開始させるためにベットされている遊技媒体（メダル及び仮想メダル）の数が「３」であれば、図４（

40

50

b) に示すように上段ライン L 1 の 1 本のみが入賞成立対象のラインであるメインライン M L 1 として設定されている。遊技媒体のベット数が「3」である状況において各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が開始され、当該メインライン M L 1 上に当選役に対応した入賞が成立した場合には、遊技媒体を付与するという利益、再遊技という利益及び遊技状態の移行のいずれかが発生し、メインライン M L 1 以外のラインに入賞成立に対応する図柄の組合せが停止したとしても入賞が成立したことはない。なお、後述する C B 状態 S T 3 以外の遊技状態においては 1 ゲームを開始させるために必要な遊技媒体の数及び 1 ゲームを開始させるためにベット可能な遊技媒体の数の両方が「3」に設定される。

【0028】

一方、後述する C B 状態 S T 3 においては 1 ゲームを開始させるために必要な遊技媒体の数及び 1 ゲームを開始させるためにベット可能な遊技媒体の数の両方が「2」に設定される。1 ゲームを開始させるためにベットされている遊技媒体の数が「2」である場合、図 4 (c) に示すように、入賞成立対象のラインであるメインライン M L 2, M L 3 の数及び種類が、ベットされている遊技媒体の数が「3」である場合と異なっていると同時に、これらメインライン M L 2, M L 3 は一直線に延びるラインではなく折り曲げラインとして設定されている。具体的には、左リール 3 2 L の下段図柄、中リール 3 2 M の下段図柄及び右リール 3 2 R の上段図柄を結んだ第 1 メインライン M L 2 と、左リール 3 2 L の下段図柄、中リール 3 2 M の上段図柄及び右リール 3 2 R の上段図柄を結んだ第 2 メインライン M L 3 との 2 本が設定されている。遊技媒体のベット数が「2」である状況において各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が開始され、第 1 メインライン M L 2 又は第 2 メインライン M L 3 上に当選役に対応した入賞が成立した場合には、遊技媒体を付与するという利益、再遊技という利益及び遊技状態の移行のいずれかが発生し、第 1 メインライン M L 2 及び第 2 メインライン M L 3 以外のラインに入賞成立に対応する図柄の組合せが停止したとしても入賞が成立したことはない。

【0029】

上記のようにベット数が「3」である場合と「2」である場合とでメインライン M L 1 ~ M L 3 の数及び種類が変更される構成であることにより、同一種類の入賞が成立する場合であっても後述する C B 状態 S T 3 とそれ以外の遊技状態とでその入賞成立時における 9 個の図柄の停止態様を異ならせることが可能となる。これにより、図柄の停止態様を多様化させることが可能となる。

【0030】

また、ベット数が「3」である場合には一直線に延びる 1 本のラインのみがメインライン M L 1 として設定されるのに対して、ベット数が「2」である場合には 2 本の折り曲げラインがメインライン M L 2, M L 3 として設定される。これにより、後述する C B 状態 S T 3 以外の遊技状態においては入賞成立時におけるその入賞成立対象となった図柄の種類を遊技者に認識させ易くすることが可能となる一方、後述する C B 状態 S T 3 においては入賞成立時におけるその入賞成立対象となった図柄の種類を遊技者に認識させづらくすることが可能となる。

【0031】

以下、図 5 及び図 6 を参照しながら、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明する。図 5 は、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明するための説明図であり、図 6 (a) 及び図 6 (b) はベル入賞が発生した場合の停止図柄の態様を説明するための説明図である。

【0032】

なお、以下の説明ではベット数が「3」である場合を前提として説明するが、通常ベル入賞、補填ベル入賞、第 1 チェリー入賞及び第 2 チェリー入賞についてはベット数が「2」である場合であっても成立し得るとともに、その際の入賞となる図柄の組合せはベット数が「3」である場合と同一である。但し、既に説明したとおりベット数が「3」である場合と「2」である場合とでメインライン M L 1 ~ M L 3 の数及び種類が相違するため、それら入賞が成立した場合における 9 個の図柄の全体的な停止態様はベット数が「3」で

ある場合と「2」である場合とで相違する。

【0033】

遊技媒体の付与が行われる小役入賞としては、通常ベル入賞、補填ベル入賞、第1チェリー入賞及び第2チェリー入賞がある。詳細には、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり、中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり、右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、通常ベル入賞となる。ベット数が「3」である状況で通常ベル入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数は「9」である。なお、ベット数が「2」である状況で通常ベル入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数は「2」である。

【0034】

ベット数が「3」である状況で通常ベル入賞となる場合、図6(a)に示すように、上段のメインラインML1において各リール32L、32M、32Rの停止図柄が全て「ベル」図柄となる。遊技者は、同一の図柄の組合せが一直線のライン上に停止表示されると入賞が成立したと認識し易い。この場合、通常ベル入賞に際して同一の「ベル」図柄の組合せを停止表示させることにより、入賞の発生を遊技者に認識させ易くすることが可能となる。

【0035】

メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「BAR」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「LUCKY」図柄、「リプレイ2」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄、「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかである場合、補填ベル入賞となる。ベット数が「3」である状況で補填ベル入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数は「1」である。なお、ベット数が「2」である状況で補填ベル入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数は「2」である。つまり、補填ベル入賞となった場合における遊技媒体の付与対象数はベット数が「3」である場合よりもベット数が「2」である場合の方が多い。

【0036】

ベット数が「3」である状況で補填ベル入賞となる場合、図6(b)に示すように、上段のメインラインML1には同一の図柄の組合せが停止表示されないものの、入賞成立対象のメインラインML1とは異なる中段のラインL2において各リール32L、32M、32Rの停止図柄が全て「ベル」図柄となる。これにより、補填ベル入賞となったことを遊技者に認識させ易くなる。また、補填ベル入賞に際して「ベル」図柄の組合せが停止表示されるラインは中段のラインL2であり、通常ベル入賞に際して「ベル」図柄の組合せが停止表示されるメインラインML1とは異なる。このような相違により、遊技者に通常ベル入賞と補填ベル入賞とを区別させることが可能となる。

【0037】

メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「チェリー」図柄、「リプレイ1」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「チェリー」図柄であり、右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第1チェリー入賞となる。ベット数が「3」である状況で第1チェリー入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数は「1」である。なお、ベット数が「2」である状況で第1チェリー入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数は「2」である。つまり、第1チェリー入賞となった場合における遊技媒体の付与対象数はベット数が「3」である場合よりもベット数が「2」である場合の方が多い。

【0038】

メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「スイカ」図柄、「リプレイ1」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄、「リプレイ1」図柄、「リプレイ2」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第2チェリー入賞となる。ベット数が「3」である状況で第2チェリー入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数

10

20

30

40

50

は「9」である。なお、ベット数が「2」である状況で第2チェリー入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数は「2」である。

【0039】

遊技媒体の新たなベットをすることなく次ゲームの遊技を行うことを可能とする再遊技の特典が付与される入賞として、第1リプレイ入賞、第2リプレイ入賞、第3リプレイ入賞、第4リプレイ入賞、第5リプレイ入賞、第6リプレイ入賞、第1救済リプレイ入賞及び第2救済リプレイ入賞がある。詳細には、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「BAR」図柄、「LUCKY」図柄及び「リプレイ2」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「リプレイ1」図柄である場合、第1リプレイ入賞となる。後述するCB後RT状態ST6以外の遊技状態において第1リプレイ入賞となった場合は再遊技の特典が付与されるのみであるが、後述するCB後RT状態ST6において第1リプレイ入賞となった場合には再遊技の特典が付与されるのみではなく、後述する通常状態ST1に遊技状態が移行することとなる。

10

【0040】

メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり、中リール32Mの停止図柄が「リプレイ1」図柄、「リプレイ2」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第2リプレイ入賞となる。メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり、中リール32Mの停止図柄が「チェリー」図柄であり、右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄、「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかである場合、第3リプレイ入賞となる。メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり、中リール32Mの停止図柄が「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第4リプレイ入賞となる。メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「スイカ」図柄であり、中リール32Mの停止図柄が「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「リプレイ1」図柄である場合、第5リプレイ入賞となる。メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり、中リール32Mの停止図柄が「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「リプレイ1」図柄である場合、第6リプレイ入賞となる。

20

30

【0041】

メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄であり、中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり、右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第1救済リプレイ入賞となる。メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「白7」図柄であり、中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり、右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第2救済リプレイ入賞となる。後述するCB後RT状態ST6において第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞となった場合には再遊技の特典が付与されるのみではなく、後述する救済RT状態ST7に遊技状態が移行することとなる（図22参照）。

【0042】

40

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞として、SB入賞、第1CB入賞及び第2CB入賞がある。詳細には、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「リプレイ2」図柄であり、中リール32Mの停止図柄が「LUCKY」図柄であり、右リール32Rの停止図柄が「チェリー」図柄である場合、SB入賞となる。SB入賞が成立した場合には、遊技状態がSB状態ST5に移行する（図22参照）。

【0043】

SB状態ST5とは1ゲームのみ継続する遊技状態である。SB状態ST5では1ゲームを開始させるために必要な遊技媒体の数及び1ゲームを開始させるためにベット可能な遊技媒体の数の両方が「3」に設定される。また、SB状態ST5では確実に補填ベル入賞が成立し、「1」の遊技媒体が付与される。なお、SB状態ST5の内容は上記の内容

50

に限定されることはなく、例えば2ゲーム以上継続する構成としてもよく、必要なベット数が「3」未満である構成としてもよく、補填ベル入賞以外の入賞が成立する構成としてもよい。

【0044】

第1CB入賞の成立に対応する図柄の組合せは複数種類設定されており、それら図柄の組合せは第1群役～第4群役の複数群に区別することが可能である。第1CB入賞の第1群役に対応する図柄の組合せは、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄及び「チェリー」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり、右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄である組合せである。第1CB入賞の第2群役に対応する図柄の組合せは、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄及び「BAR」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり、右リール32Rの停止図柄が「チェリー」図柄及び「リプレイ1」図柄のいずれかである組合せである。第1CB入賞の第3群役に対応する図柄の組合せは、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄及び「チェリー」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄、「LUCKY」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「チェリー」図柄及び「リプレイ1」図柄のいずれかである組合せである。第1CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せは、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「BAR」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「LUCKY」図柄、「リプレイ2」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「チェリー」図柄及び「リプレイ1」図柄のいずれかである組合せと、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「BAR」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄及び「リプレイ1」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄、「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかである組合せと、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「リプレイ1」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「LUCKY」図柄、「リプレイ2」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄、「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかである組合せと、が該当する。第1CB入賞の成立に対応する図柄の組合せが第1群役～第4群役に区別されることの作用効果については後に詳細に説明する。

【0045】

第2CB入賞の成立に対応する図柄の組合せは複数種類設定されており、それら図柄の組合せは第1群役～第4群役の複数群に区別することが可能である。第2CB入賞の第1群役に対応する図柄の組合せは、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄及び「チェリー」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり、右リール32Rの停止図柄が「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかである組合せである。第2CB入賞の第2群役に対応する図柄の組合せは、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「白7」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり、右リール32Rの停止図柄が「チェリー」図柄及び「リプレイ1」図柄のいずれかである組合せである。第2CB入賞の第3群役に対応する図柄の組合せは、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄及び「チェリー」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「白7」図柄及び「リプレイ2」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「チェリー」図柄及び「リプレイ1」図柄のいずれかである組合せである。第2CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せは、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「BAR」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「LUCKY」図柄、「リプレイ2」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄、「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかである組合せと、が該当する。第2CB入賞の成立に対応する図柄の組合せが第1群役～第4群役に区別されることの作用効果については後に詳細に説明する。

あり、右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である組合せと、メインラインＭＬ１上において左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄、「白７」図柄、「ＢＡＲ」図柄及び「ＬＵＣＫＹ」図柄のいずれかであり、中リール３２Ｍの停止図柄が「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄のいずれかであり、右リール３２Ｒの停止図柄が「ＢＡＲ」図柄、「スイカ」図柄及び「ＬＵＣＫＹ」図柄のいずれである組合せと、メインラインＭＬ１上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり、中リール３２Ｍの停止図柄が「赤７」図柄、「白７」図柄、「ＬＵＣＫＹ」図柄、「リプレイ２」図柄及び「リプレイ３」図柄のいずれかであり、右リール３２Ｒの停止図柄が「ＢＡＲ」図柄、「スイカ」図柄及び「ＬＵＣＫＹ」図柄のいずれである組合せと、が該当する。第２ＣＢ入賞の成立に対応する図柄の組合せが第１群役～第４群役に区別されることの作用効果については後に詳細に説明する。

10

【００４６】

第１ＣＢ入賞又は第２ＣＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がＣＢ状態ＳＴ３に移行する（図２２参照）。ＣＢ状態ＳＴ３は５ゲーム継続する遊技状態である。ＣＢ状態ＳＴ３では１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体の数及び１ゲームを開始させるためにベット可能な遊技媒体の数の両方が「２」に設定される。したがって、ＣＢ状態ＳＴ３の各ゲームでは第１メインラインＭＬ２と第２メインラインＭＬ３とが入賞成立対象のラインとなる。

【００４７】

ＣＢ状態ＳＴ３の各ゲームでは、通常ベル入賞、補填ベル入賞、第１チェリー入賞及び第２チェリー入賞の全ての役が当選した状態となり、リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの停止順序及びリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの回転位置に対するストップボタン４２～４４の操作タイミング（以下、停止操作タイミングともいう）とがいずれの態様であったとしてもいずれかの小役入賞が成立する。そして、いずれかの小役入賞が成立した場合には、その成立した小役入賞の種類に関係なく「２」の遊技媒体が付与される。

20

【００４８】

ＣＢ状態ＳＴ３では、ＣＢ状態ＳＴ３ではない非ＣＢ状態（後述する通常状態ＳＴ１、ショートＲＴ状態ＳＴ４、ＳＢ状態ＳＴ５、ＣＢ後ＲＴ状態ＳＴ６、救済ＲＴ状態ＳＴ７、外れＲＴ状態ＳＴ１０、ＡＲＴ状態ＳＴ２０）とは異なるリール制御が行われる。非ＣＢ状態では、ストップボタン４２～４４が操作されてから最大４図柄分まで滑らせることが可能なリール制御が、各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒについて行われる。換言すれば、非ＣＢ状態では、ストップボタン４２～４４が操作されてから規定時間（１９０ｍｓｅｃ）が経過するまでに停止させるリール制御が、各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒについて行われるとも言える。一方、ＣＢ状態ＳＴ３では、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒについて上記リール制御、すなわち非ＣＢ状態と同様のリール制御が行われるが、左リール３２Ｌについて上記リール制御が行われない。左リール３２Ｌについては、左ストップボタン４２が操作されてから最大１図柄分までしか滑らせないリール制御が行われる。換言すれば、ＣＢ状態ＳＴ３では、左ストップボタン４２が操作されてから規定時間より短い規定時間（７５ｍｓｅｃ）が経過するまでに停止させるリール制御が、左リール３２Ｌについて行われるとも言える。

30

40

【００４９】

なお、ＣＢ状態ＳＴ３において、最大１図柄分までしか滑らないリール制御は、左リール３２Ｌに限定されるものではなく、最初に操作されたストップボタン４２～４４に対応したリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒについて最大１図柄分までしか滑らない制御が行われてもよく、予め定められたリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒについてのみ最大１図柄分しか滑らないリール制御が行われてもよい。さらには、２番目に操作されたストップボタン４２～４４又は最後に操作されたストップボタン４２～４４に対応したリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒについて最大１図柄分までしか滑らないリール制御が行われるといったように、ある順番目に操作されたストップボタン４２～４４に対応したリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒについて最大１図柄分しか滑らないリール制御が行われてもよい。

50

【0050】

<各種報知及び各種演出を実行するための装置>

次に、各種報知及び各種演出を実行するための装置について説明する。

【0051】

前面扉12の上部には、図1に示すように、上部ランプ61及びスピーカ62が設けられているとともに画像表示装置63が設けられている。上部ランプ61は、スロットマシン10において異常が発生した場合に当該異常に対応した態様で発光制御が実行されるとともに、入賞結果に応じた態様で発光制御が実行される。また、上部ランプ61は、画像表示装置63における表示演出に対応した発光演出が行われるように発光制御が実行される。スピーカ62は左右一対として設けられており、スロットマシン10において異常が発生した場合に当該異常に対応した音又は音声が出力されるように音出力制御が実行されるとともに、入賞結果に対応した音又は音声が出力されるように音出力制御が実行される。また、スピーカ62は、画像表示装置63における表示演出に対応した音出力演出が行われるように音出力制御が実行される。

10

【0052】

画像表示装置63は表示面を有しており、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されているが、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTといった表示面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。スロットマシン10において異常が発生した場合には当該異常に対応した画像が当該表示面にて表示されるように表示制御が実行される。また、画像表示装置63は、内部抽選における役の当選結果及び各ゲームにおける入賞結果に対応した画像が表示面にて表示されるように表示制御が実行される。

20

【0053】

画像表示装置63において表示されている画像の内容を変更するために遊技者により手動操作される演出用操作装置64が、前面扉12において返却ボタン46の右側に設けられている。演出用操作装置64は、中央ボタン64aを備えているとともに、当該中央ボタン64aの周囲に十字状となるように配列された4個の周縁ボタン64b～64eを備えている。これら中央ボタン64a及び周縁ボタン64b～64eに対して所定の操作が行われることにより、当該所定の操作に対応する画像の変更が行われる。演出用操作装置64の操作と画像の内容との関係については後に詳細に説明する。

30

【0054】

前面扉12の遊技パネル20には、表示窓部21L、21M、21Rの下方の位置に、貯留記憶された仮想メダルを表示するクレジット表示部65と、小役入賞時に付与対象となった遊技媒体数を表示する付与数表示部66と、画像表示装置63においてリール32L、32M、32Rの停止態様が報知される場合にその報知される内容に対応した表示が行われる特別表示部67と、第1CB役（第1CB入賞の第1群役～第4群役）及び第2CB役（第2CB入賞の第1群役～第4群役）のいずれかの役に当選しその当選役が持ち越されていることを報知するための内部状態報知部68がそれぞれ設けられている。クレジット表示部65、付与数表示部66及び特別表示部67はいずれも、7セグメント表示器によって構成されており、各セグメントには緑色などの単色発光タイプのLEDが用いられている。但し、これに限定されることはなく、表示部65～67の一部又は全部が、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリクス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。一方、内部状態報知部68は1個のLEDのみが設けられており、第1CB役及び第2CB役のいずれかの役に当選した状態が持ち越されている状態ではない場合には内部状態報知部68が消灯状態に維持され、第1CB役及び第2CB役のいずれかの役に当選した状態が持ち越されている状態である場合には内部状態報知部68が点灯状態に維持される。

40

【0055】

<各種制御装置>

スロットマシン10には、各種制御装置が設けられている。具体的には、図2に示すよ

50

うに、リールユニット 31 の上方には、主制御装置 70 が設けられている。当該主制御装置 70 は、筐体 11 の背板に取り付けられている。主制御装置 70 は、主制御基板 71 が基板ボックスに収容されて構成されている。基板ボックスを開放する場合には、締結状態を解除する必要がある、当該締結状態の解除に際して破壊箇所が生じることとなる。当該破壊箇所の有無を確認することで、基板ボックスが開放されたか否かを簡易的に確認することが可能となる。

【0056】

スロットマシン 10 には、主制御装置 70 以外にも演出制御装置 80 が設けられている。演出制御装置 80 は、前面扉 12 において画像表示装置 63 の後方に重ねて配置されている。演出制御装置 80 は、主制御装置 70 から受信したコマンドに基づき、上部ランプ 61、スピーカ 62 及び画像表示装置 63 の制御を実行する。なお、演出制御装置 80 は、主制御装置 70 と同様に、基板ボックス内に制御基板が収容されてなる。

10

【0057】

＜スロットマシン 10 の電氣的構成＞

次に、本スロットマシン 10 の電氣的構成について、図 7 のブロック図に基づいて説明する。

【0058】

主制御装置 70 は遊技の主たる制御を司る主制御基板 71 を具備している。主制御基板 71 には、MPU 72 が搭載されている。MPU 72 には、当該 MPU 72 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 73 と、その ROM 73 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 74 と、クロック回路、割込回路、データ入出力回路、乱数発回路などが内蔵されている。なお、MPU 72 に対して ROM 73 及び RAM 74 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

20

【0059】

MPU 72 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 72 の入力側には、リールユニット 31（より詳しくは各リール 32L, 32M, 32R が 1 回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ）、スタートレバー 41 の操作を検出するスタート検出センサ 41a、各ストップボタン 42, 43, 44 の操作を個別に検出するストップ検出センサ 42a, 43a, 44a、メダル投入口 45 から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ 45a, 45b、各クレジット投入ボタン 47, 48, 49 の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ 47a, 48a, 49a、精算ボタン 51 の操作を検出する精算検出センサ 51a、ホッパ装置 53 の払出検出センサ、リセットボタン 56 の操作を検出するリセット検出センサ 56a、設定キー挿入孔 57 に設定キーが挿入されたことを検出する設定キー検出センサ 57a 等の各種センサが接続されており、これら各センサからの信号は MPU 72 に入力される。

30

【0060】

ちなみに、投入メダル検出センサ 45a, 45b は、メダル投入口 45 から投入されたメダルがホッパ装置 53 に誘導される場合に通過する誘導通路において当該誘導通路の通路方向に 2 個並べて設けられている。つまり、投入メダル検出センサ 45a, 45b として、上記誘導通路の上流側に設けられた第 1 投入メダル検出センサ 45a と、当該第 1 投入メダル検出センサ 45a よりも上記誘導通路の下流側に設けられた第 2 投入メダル検出センサ 45b とを備えている。第 1 投入メダル検出センサ 45a が ON 状態であって第 2 投入メダル検出センサ 45b が OFF 状態である状態となった後に、第 1 投入メダル検出センサ 45a 及び第 2 投入メダル検出センサ 45b の両方が ON 状態となり、さらに第 1 投入メダル検出センサ 45a が OFF 状態であって第 2 投入メダル検出センサ 45b が ON 状態である状態となることで、1 枚のメダルが投入されたことが MPU 72 にて特定される。なお、上記一連のサイクルが終了して第 1 投入メダル検出センサ 45a 及び第 2 投入メダル検出センサ 45b の両方が OFF 状態となるよりも前に新たなメダルが第 1 投入メダル検出センサ 45a にて検出されることがないように、上記誘導通路が形成されてい

40

50

る。

【0061】

MPU72の出力側には、リールユニット31（より詳しくは各リール32L, 32M, 32Rを回転させるためのステッピングモータ）、セクタ52に設けられたセクタ駆動部52a、ホップ装置53の払出モータ、特別表示部67、内部状態報知部68、外部出力端子板69及び演出制御装置80等が接続されている。各ゲームにおいてはリールユニット31の各リール32L, 32M, 32Rの回転駆動制御がMPU72により行われる。既に説明したとおりセクタ52は、メダル投入口45から投入されたメダルを、受付許可時であれば投入メダル検出センサ45a, 45bにて検出させた後にホップ装置53へ導き、受付禁止時であれば投入メダル検出センサ45a, 45bにて検出させることなくメダル受け皿59へ排出する機能を有する。セクタ駆動部52aはセクタ52の状態を受付許可状態と受付禁止状態との間で切り換えるための機能を有しており、具体的にはセクタ52に設けられた通路切換片を受付許可用の位置と受付禁止用の位置との間で動作させる。MPU72はセクタ駆動部52aへの駆動信号の出力状態及び停止状態を切り換えることにより、セクタ52の状態を受付許可状態と受付禁止状態との間で切り換える。

10

【0062】

MPU72は、小役入賞が成立してメダルの払い出しを実行する場合にはホップ装置53の駆動制御を実行する。また、MPU72は、各ゲームの各タイミングで演出制御装置80にコマンドを送信するとともに、画像表示装置63においてリール32L, 32M, 32Rの停止態様を報知させるためのコマンドを演出制御装置80に送信する場合にはその報知させる内容に対応した表示が行われるように特別表示部67の表示制御を実行する。この場合、画像表示装置63の直接的な表示制御は演出制御装置80により行われるのに対して、特別表示部67の直接的な表示制御はMPU72により行われる。つまり、相対的に複雑な表示制御の実行対象となる画像表示装置63については演出制御装置80において直接的な表示制御が実行され、相対的に簡素な表示制御の実行対象となる特別表示部67についてはMPU72において直接的な表示制御が実行される。これにより、MPU72の処理負荷の軽減を図りながら、演出への注目度の向上を重視した表示と、信頼性を重視した表示との両方を行うことが可能となる。

20

【0063】

MPU72は、いずれかのCB役に当選した状態が持ち越されている状態ではない場合には消灯状態に維持され、いずれかのCB役に当選した状態が持ち越されている状態である場合には点灯状態に維持されるように内部状態報知部68の表示制御を実行する。これにより、遊技ホールの管理者は内部状態報知部68を目視することで、いずれかのCB役に当選した状態が持ち越されている状態であるか否かを把握することが可能となる。また、内部状態報知部68の表示制御が演出制御装置80を介することなくMPU72により直接的に行われることにより、内部状態報知部68の表示内容の信頼性を高めることが可能となる。

30

【0064】

MPU72は、遊技状態が後述するチャンス状態ST21である場合には外部出力端子板69に設けられたチャンス信号端子に出力用信号を出力することでチャンス信号端子から遊技ホールの管理コンピュータへのチャンス信号の出力を開始させ、後述するチャンス状態ST21が終了する場合にはチャンス信号端子への出力用信号の出力を停止することでチャンス信号端子から遊技ホールの管理コンピュータへのチャンス信号の出力を停止させる。また、MPU72は、遊技状態が後述するベース状態ST22、第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24のいずれかである場合には外部出力端子板69に設けられたART信号端子に出力用信号を出力することでART信号端子から遊技ホールの管理コンピュータへのART信号の出力を開始させ、後述する後述するベース状態ST22、第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24のいずれでもない状態に遊技状態が移行する場合にはART信号端子への出力用信号の出力を停止することでART信号端子から遊

40

50

技ホールの管理コンピュータへのART信号の出力を停止させる。

【0065】

M P U 7 2 の入力側には、電源装置 5 4 に設けられた停電監視回路が接続されている（図示略）。電源装置 5 4 には、主制御装置 7 0 をはじめとしてスロットマシン 1 0 の各電子機器に駆動電力を供給する電源部及び停電監視回路が搭載されており、停電監視回路は、外部電源から電源部に印加されている電圧を監視し、当該電圧が基準電圧以下となった場合に M P U 7 2 に停電信号を出力する。M P U 7 2 は、停電信号を受信することにより停電時処理を実行し、復電後において停電前の処理状態への復帰を可能とする。また、電源装置 5 4 には、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況において電断中電力としてバックアップ電力を R A M 7 4 に供給するための電断中電源部が設けられている。これにより、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況であっても、電断中電源部においてバックアップ電力を供給可能な状況（例えば 1 日や 2 日）では R A M 7 4 においてデータが記憶保持される。但し、電源装置 5 4 に設けられたリセットボタン 5 6 を押圧操作した状態でスロットマシン 1 0 の電源の O N 操作を行うことで、R A M 7 4 に記憶保持されているデータは初期化される。

10

【0066】

演出制御装置 8 0 は、各種報知や各種演出の実行制御を実行するための演出制御基板 8 1 を具備している。演出制御基板 8 1 には、M P U 8 2 が搭載されている。M P U 8 2 には、当該 M P U 8 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 8 3、及びその R O M 8 3 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 8 4 が内蔵されているとともに、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路、割込回路、データ入出力回路及び乱数発回路などが内蔵されている。

20

【0067】

なお、M P U 8 2 に対して R O M 8 3 及び R A M 8 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。また、R A M 8 4 には、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況において電源装置 5 4 の電断中電源部からバックアップ電力が供給されないが、R A M 8 4 に対してバックアップ電力が供給される構成としてもよい。

【0068】

M P U 8 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 8 2 の入力側には、既に説明したとおり主制御装置 7 0 の M P U 7 2 が接続されており、当該 M P U 7 2 から各種コマンドを受信する。M P U 8 2 の出力側には、上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 が接続されている。M P U 8 2 は、主制御装置 7 0 の M P U 7 2 から受信したコマンドに基づき、上部ランプ 6 1 の発光制御、及びスピーカ 6 2 の音出力制御を実行することで、各種報知や各種演出が行われるようにする。

30

【0069】

また、演出制御基板 8 1 には、図示は省略するが、M P U 8 2 の他に、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P）、キャラクタ R O M、及びビデオ R A M 等が搭載されている。V D P は、画像表示装置 6 3 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。V D P は、ビデオ R A M のデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M から所定のタイミングで読み出して画像表示装置 6 3 に表示させる。キャラクタ R O M は、画像表示装置 6 3 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ R O M には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。ビデオ R A M は、画像表示装置 6 3 に表示させる表示データを記憶するためのメモリである。M P U 8 2 は、主制御装置 7 0 の M P U 7 2 から受信したコマンドに基づき演出の実行内容を決定した場合、その決定した演出の実行内容に従って、各更新タイミングに対応する画像の内容を指示する描画リストを V D

40

50

Pに出力する。VDPは、当該描画リストに従ってキャラクタROMから画像データを読み出し、その読み出した画像データを利用してビデオRAMに表示データを作成する。そして、VDPは、その作成した表示データに対応する画像信号を画像表示装置63に出力することで、当該画像表示装置63にその表示データに対応する画像を表示させる。

【0070】

なお、以下の説明では説明の便宜上、主制御装置70のMPU72、ROM73及びRAM74をそれぞれ主側MPU72、主側ROM73及び主側RAM74といい、演出制御装置80のMPU82、ROM83及びRAM84をそれぞれ演出側MPU82、演出側ROM83及び演出側RAM84という。

【0071】

＜主側MPU72のメイン処理＞

次に、主側MPU72により実行される処理について説明する。まず、主側MPU72への動作電力の供給が開始された場合に当該主側MPU72において起動されるメイン処理について図8のフローチャートを参照しながら説明する。

【0072】

メイン処理ではまず初期化処理を実行する（ステップS101）。初期化処理では、タイマ割込み処理による割込みを許可し、さらに主側MPU72内のレジスタ群及びI/O装置等に対する各種の初期設定を行う。

【0073】

初期化処理が終了した後は設定キーが設定キー挿入孔57に挿入されてON操作が行われているか否かを判定する（ステップS102）。ON操作が行われている場合には（ステップS102：YES）、電源スイッチ55のON操作に際してリセットボタン56がON操作されているのであれば（ステップS103：YES）、全部クリア処理を実行する（ステップS104）。全部クリア処理では、主側RAM74の全エリアを「0」クリアする。全部クリア処理が実行された場合には電源遮断前の状態とは無関係に遊技状態は通常状態ST1となる。

【0074】

ステップS103にて否定判定をした場合又はステップS104の処理を実行した場合、当選確率設定処理を実行する（ステップS105）。当選確率設定処理では、設定キーが挿入されてON操作されていることを条件として現在の設定値を読み込むとともに、遊技パネル20に設けられた特別表示部67に現在の設定値を表示する。特別表示部67は画像表示装置63においてリール32L、32M、32Rの停止態様が報知される場合にそれに対応する報知を実行するための表示部であり、設定変更の際にその設定値の表示用として兼用される。なお、当選確率設定処理の直前において主側RAM74における設定値のデータを記憶するためのエリアは確実に初期化されているため、特別表示部67に表示される設定値は「設定1」に対応する「1」である。当選確率設定処理では、リセットボタン56が操作される度に設定値を1更新するとともに、その更新後の設定値を特別表示部67に表示する。なお、設定値が「設定6」である状況でリセットボタン56が操作された場合には設定値は「設定1」に更新される。スタートレバー41が操作された後に設定キーのON操作が解除された場合に当選確率設定処理を終了する。この場合、特別表示部67における設定値の表示が終了される。当選確率設定処理を実行した後は、通常処理に移行する（ステップS106）。通常処理については後に詳細に説明する。

【0075】

メイン処理において設定キーのON操作が行われていない場合（ステップS102：NO）、ステップS107以降の復電処理を実行する。復電処理とは、スロットマシン10の状態を電源遮断前の状態に復帰させるための処理である。

【0076】

復電処理では、主側RAM74を確認することでスロットマシン10の設定値が正常か否かを判定する（ステップS107）。具体的には、設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は「7」以上である場合に異常であ

10

20

30

40

50

ると判定する。設定値が正常である場合には、停電フラグに「1」がセットされているか否かを確認する（ステップS108）。停電フラグは主側RAM74に設けられており、主側MPU72への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「1」がセットされることとなる。停電フラグに「1」がセットされている場合には、RAM判定値が正常であるか否かを確認する（ステップS109）。具体的には、主側RAM74のチェックサム値を調べ、その値が正常であるか否かを確認する。

【0077】

ステップS107～ステップS109の全てにおいて肯定判定をした場合には前回の電断時における停電時処理が正常に実行されたことを意味する。この場合、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに保存されたスタックポインタの値を主側MPU72のスタックポインタに書き込み、主側RAM74における後述する特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータを主側MPU72のレジスタに復帰させることで、主側MPU72のレジスタの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる（ステップS110）。また、主側RAM74の停電フラグを「0」クリアする（ステップS111）。その後、復電処理の実行を認識させるための復電コマンドを演出側MPU82に送信した後に（ステップS112）、電源遮断前の番地に戻る（ステップS113）。

【0078】

一方、ステップS107～ステップS109のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、次回のタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止し（ステップS114）、主側MPU72の全ての出力ポートを「0」クリアすることにより当該出力ポートに接続された全てのアクチュエータをOFF状態とし（ステップS115）、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行する（ステップS116）。そして、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、全部クリア処理（ステップS104）が実行されることにより解除される。

【0079】

＜主側MPU72のタイマ割込み処理＞

次に、主側MPU72にて実行されるタイマ割込み処理について、図9のフローチャートを参照しながら説明する。なお、タイマ割込み処理は、例えば1.49msecごとに起動される。

【0080】

レジスタ退避処理（ステップS201）では、後述する通常処理で使用している主側MPU72内の全レジスタの値を主側RAM74における後述する特定制御用のスタックエリア74bに退避させる。ステップS202では停電フラグに「1」がセットされているか否かを確認し、停電フラグに「1」がセットされているときにはステップS203に進み、停電時処理を実行する。

【0081】

停電フラグは、電源装置54の停電監視回路からの停電信号が主側MPU72に入力された場合にセットされる。停電時処理では、まずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、主側MPU72のスタックポインタの値を主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに保存する。その後、主側MPU72の出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時に主側RAM74のデータが正常か否かを判定するための判定値を算出して当該主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに保存し、それ以後のRAMアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

【0082】

ステップS 2 0 2にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップS 2 0 4以降の各種処理を行う。ステップS 2 0 4では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップS 2 0 5では、主側MPU 7 2自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップS 2 0 6では、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを回転させるために、それぞれのステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップS 2 0 7では、入力ポートに接続された各種センサの状態を読み込むとともに、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップS 2 0 8では、異常報知を解除するための解除操作が行われているか否かを監視し、異常報知を解除するための解除操作が行われていることを特定した場合には異常報知を解除するための異常報知解除コマンドを演出側MPU 8 2に送信する。これにより、いずれの種類の異常報知が行われている状況であってもその異常報知が解除される。なお、キーシリンダ1 4に対して所定の錠操作が行われている状況においてリセットボタン5 6が押圧操作されることで、異常報知を解除するための解除操作が行われたことになる。

10

【0083】

ステップS 2 0 9では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ演算処理を行う。ステップS 2 1 0では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部へ出力するカウンタ処理を行う。ステップS 2 1 1では、各種コマンドを演出側MPU 8 2へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップS 2 1 2では、入出力ポートからI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップS 2 1 3では、先のステップS 2 0 1にて主側RAM 7 4における後述する特定制御用のスタックエリア7 4 bに退避させた各レジスタの値をそれぞれ主側MPU 7 2内の対応するレジスタに復帰させる。その後、ステップS 2 1 4にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

20

【0084】

<主側MPU 7 2の通常処理>

次に、主側MPU 7 2にて実行される通常処理について図10のフローチャートに基づき説明する。

【0085】

まず次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い（ステップS 3 0 1）、その後に表示クリア処理を実行する（ステップS 3 0 2）。表示クリア処理では、前回のゲームで所定の表示が行われるように特別表示部6 7が表示制御されている場合、その所定の表示が消去されるようにする。これにより、特別表示部6 7は何も表示されていない消灯状態となる。

30

【0086】

その後、開始待ち処理を実行する（ステップS 3 0 3）。図11は開始待ち処理を示すフローチャートである。開始待ち処理では、前回のゲームでいずれかのリプレイ入賞が発生している場合（ステップS 4 0 1：YES）、前回のゲームにおけるベット数と同数の遊技媒体がベットされた状態とするための自動投入処理を行う（ステップS 4 0 2）。具体的には、主側RAM 7 4における後述する特定制御用のワークエリア7 4 aに設けられたベットカウンタの値を、前回のゲームにおけるベット数に対応する値に設定する。ベットカウンタは、各ゲームにおける遊技媒体のベット数を主側MPU 7 2にて特定するためのカウンタである。

40

【0087】

開始待ち処理では、投入メダル検出センサ4 5 a, 4 5 bにて既に説明したような正規の順序でメダルを検出している場合（ステップS 4 0 3：YES）、主側RAM 7 4における後述する特定制御用のワークエリア7 4 aに設けられたベットカウンタの値が最大規定数以上でなければ（ステップS 4 0 4：NO）、そのベットカウンタの値を1加算し（ステップS 4 0 5）、ベットカウンタの値が最大規定数以上であれば（ステップS 4 0 4：YES）、主側RAM 7 4における後述する特定制御用のワークエリア7 4 aに設けら

50

れたクレジットカウンタの値を1加算する（ステップS406）。クレジットカウンタは、貯留記憶されている仮想メダルを主側MPU72にて特定するためのカウンタである。また、CB状態ST3以外の遊技状態であれば最大規定数は「3」であり、CB状態ST3であれば最大規定数は「2」である。なお、自動投入処理（ステップS402）が実行されている場合、本スロットマシン10においてはベットカウンタの値が最大規定数以上となっているため、正規の順序でメダルが検出された場合には（ステップS403：YES）、クレジットカウンタの値が1加算される。

【0088】

開始待ち処理では、いずれかのクレジット投入ボタン47～49が操作されている場合（ステップS407：YES）、その操作に対応するベット数が設定されるようにするためのクレジット投入の対応処理を実行する（ステップS408）。クレジット投入の対応処理では、第1クレジット投入ボタン47が操作されている場合にはその時点でベット可能な最大分の遊技媒体がベットされた状態となるようにし、第2クレジット投入ボタン48又は第3クレジット投入ボタン49が操作された場合にはそれに対応するベット状態となるようにする。この場合、仮想メダルがそのベットに際して使用された場合にはそのベットされた仮想メダルの数分の値が上記クレジットカウンタから減算される。また、操作されたクレジット投入ボタン47～49に対応するベット数に設定するために必要な数の仮想メダルが貯留記憶されていない場合には、貯留記憶されている仮想メダルとの関係でベット可能な最大分の遊技媒体がベットされた状態となる。なお、自動投入処理（ステップS402）が実行されている場合、クレジット投入ボタン47～49の操作は無効化される。

【0089】

開始待ち処理では、ベットカウンタの値が最大規定数以上であってクレジットカウンタの値が上限貯留数（具体的には「50」）以上である場合（ステップS409：YES）、受付禁止処理を実行する（ステップS410）。受付禁止処理では、セクタ駆動部52aへの駆動信号の出力を停止することでセクタ52を受付禁止状態に設定する。これにより、メダル投入口45にメダルが投入されたとしても、当該メダルは投入メダル検出センサ45a、45bにて検出されることなくメダル受け皿59へ排出される。なお、既に受付禁止状態である場合にはその状態を維持させる。一方、ベットカウンタの値が最大規定数未満である場合又はクレジットカウンタの値が上限貯留数未満である場合（ステップS409：NO）、受付許可処理を実行する（ステップS411）。受付許可処理では、セクタ駆動部52aへの駆動信号の出力を開始することでセクタ52を受付許可状態に設定する。これにより、メダル投入口45から投入されたメダルは、投入メダル検出センサ45a、45bにて検出された後にホッパ装置53にて回収される。なお、既に受付許可状態である場合にはその状態を維持させる。

【0090】

開始待ち処理では、投入メダル検出センサ45a、45bに対する不正を監視するための第1非特定制御処理を実行する（ステップS412）。当該第1非特定制御処理の処理内容については後に詳細に説明する。

【0091】

開始待ち処理では、精算ボタン51が操作されている場合であって（ステップS413：YES）、自動投入処理（ステップS402）が実行されていない場合（ステップS414：NO）、ベットカウンタ及びクレジットカウンタの合計数に対応するメダルがメダル排出口58を介してメダル受け皿59に排出されるようにするためにホッパ装置53を駆動制御する（ステップS415）。これにより、内部的に貯留された遊技媒体が実際のメダルとして遊技者に払い出されることとなる。

【0092】

開始待ち処理では、リセットボタン56に対する不正を監視するための第2非特定制御処理を実行する（ステップS416）。当該第2非特定制御処理の処理内容については後に詳細に説明する。

【0093】

通常処理（図10）の説明に戻り、ステップS303の開始待ち処理の実行後、メダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定し（ステップ304）、ベット数が規定数に達していない場合には開始待ち処理（ステップS303）に戻る。CB状態ST3以外の遊技状態であれば規定数は「3」であり、CB状態ST3であれば規定数は「2」である。ベット数が規定数に達している場合にはスタートレバー41が操作されたか否かを判定する（ステップS305）。スタートレバー41が操作されていない場合には、開始待ち処理（ステップS303）に戻る。一方、スタートレバー41が操作された場合には、ベット数の規定数に対応するメインラインML1～ML3を有効化させた後に、既に説明した受付禁止処理を実行する（ステップS306）。これにより、メダル投入口45にメダルが投入されたとしても、当該メダルは投入メダル検出センサ45a、45bにて検出されることなくメダル受け皿59へ排出される。その後、今回のゲームにおける役の抽選を行うための抽選処理を実行するとともに（ステップS307）、各リール32L、32M、32Rの回転を開始させるリール回転処理を実行した後に（ステップS308）、ストップボタン42～44が操作されて停止指令が発生した場合に対応するリール32L、32M、32Rを停止させるリール停止処理を実行する（ステップS309）。

10

【0094】

その後、媒体付与処理を実行する（ステップS310）。媒体付与処理では、今回のゲームにおいて小役入賞が成立している場合に、当該小役入賞に対応した枚数のメダル又は仮想メダルを遊技者に付与するための処理を実行する。具体的には、仮想メダルを付与する場合にはクレジットカウンタに今回の小役入賞に対応した値を加算し、クレジットカウンタの値が上限貯留数に達している場合にはその上限貯留数を超えた数分のメダルがメダル受け皿59に払い出されるようにホッパ装置53を駆動制御する。

20

【0095】

その後、今回のゲームの結果に対応する遊技状態の設定を可能とするための遊技終了時の対応処理を実行する（ステップS311）。その後、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに設けられたウェイトタイマの値が1以上であるか否かを判定する（ステップS312）。ウェイトタイマは、一のゲームに対応するリール32L、32M、32Rの回転が全て停止された後において次のゲームの開始を強制的に待機する状況であることを主側MPU72にて特定するためのカウンタであり、ウェイトタイマが1以上の値である場合には当該ウェイトタイマの値が「0」となるまで次のゲームの開始が強制的に待機されることとなる。なお、ウェイトタイマにセットされた値はタイマ割込み処理（図9）が実行される度に1減算される。

30

【0096】

ウェイトタイマの値が「0」である場合（ステップS312：NO）、外端管理処理を実行する（ステップS313）。外端管理処理では詳細は後述するが、外部出力端子板69を通じたチャンス信号及びART信号の出力状態を制御するための処理を実行する。その後、既に説明した受付許可処理を実行する（ステップS314）。これにより、メダル投入口45から投入されたメダルは、投入メダル検出センサ45a、45bにて検出された後にホッパ装置53にて回収される。

40

【0097】

＜主側MPU72の抽選処理＞

通常処理（図10）のステップS307にて実行される抽選処理について、図12のフローチャートを参照しながら説明する。

【0098】

まず役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する（ステップS501）。本スロットマシン10では、スタートレバー41が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは0～65535の乱数を生成しており、主側MPU72は、スタートレバー41の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値を主側RAM74に格納する。かかる構成とすることにより

50

、スタートレバー４１が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン１０のハード回路は、スタートレバー４１が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

【００９９】

乱数を取得した後、役の当否判定を行うための抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３における後述する特定制御用のデータから読み出す（ステップＳ５０２）。ここで、本スロットマシン１０では、「設定１」から「設定６」まで６段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔５７に設定キーを挿入してＯＮ操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて抽選処理を実行させるのかを設定することができる。10
なお、「設定ｎ」よりも「設定ｎ＋１」の方が遊技者にとって有利な当選確率となる。また、同一の段階の設定値であっても主側ＭＰＵ７２において抽選テーブルが相違する遊技状態として、後述する通常状態ＳＴ１と、後述する内部状態ＳＴ２と、ＣＢ状態ＳＴ３と、後述するショートＲＴ状態ＳＴ４と、ＳＢ状態ＳＴ５と、後述するＣＢ後ＲＴ状態ＳＴ６と、後述する救済ＲＴ状態ＳＴ７との７種類が存在している。ステップＳ５０２では、現状の設定値と、現状の遊技状態との組合せに対応する抽選テーブルを選択する。

【０１００】

抽選テーブルを選択した後（ステップＳ５０２）、インデックス値ＩＶを「１」とする（ステップＳ５０３）。ここで、抽選テーブル（例えば図２３参照）には、インデックス値ＩＶが設定されており、各インデックス値ＩＶには、当選となる役がそれぞれ対応付け20
られるとともにポイント値ＰＶが設定されている。ポイント値ＰＶは、対応する抽選役の当選確率をフリーランカウンタの最大値（「６５５３５」）との関係で定めるものである。

【０１０１】

ステップＳ５０３では、今回選択された抽選テーブルにおいて参照対象とするインデックス値ＩＶを「１」に設定する。その後、役の当否を判定する際に用いる判定値ＤＶを設定する（ステップＳ５０４）。かかる判定値設定処理では、現在の判定値ＤＶに、現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップＳ５０１にて取得した乱数値を現在の判定値30
ＤＶとし、この乱数値に現在のインデックス値ＩＶである「１」と対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとする。

【０１０２】

その後、インデックス値ＩＶと対応する役の当否判定を行う（ステップＳ５０５）。役の当否判定では判定値ＤＶが「６５５３５」を超えたか否かを判定する。「６５５３５」を超えた場合には、そのときのインデックス値ＩＶと対応する当選役のデータを主側ＲＡＭ７４における後述する特定制御用のワークエリア７４ａにセットするための当選データの取得処理を実行する（ステップＳ５０６）。当選データの取得処理では、参照対象となっている抽選テーブルにおいて今回のインデックス値ＩＶに対して設定されている当選データの全てが主側ＲＡＭ７４にセットされる。当該当選データがセットされた状態は、その当選データが第１ＣＢ役の当選データ及び第２ＣＢ役の当選データ以外の当選データ40
であれば当該当選データに対応した入賞成立の有無に関係なく今回のゲームの終了後に「０」クリアされ、第１ＣＢ役の当選データ又は第２ＣＢ役の当選データであれば入賞が成立した場合に「０」クリアされる。

【０１０３】

判定値ＤＶが「６５５３５」を超えなかった場合には（ステップＳ５０５：ＮＯ）、インデックス値ＩＶと対応する役に外れたことを意味する。この場合にはインデックス値ＩＶを１加算し（ステップＳ５０７）、インデックス値ＩＶと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する（ステップＳ５０８）。具体的には、１加算されたインデックス値ＩＶが抽選テーブルに設定されたインデックス値ＩＶの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップＳ50
５

04に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップS504では、先の役の当否判定に用いた判定値DV（すなわち現在の判定値DV）に現在のインデックス値IVと対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVとし、ステップS505では、当該判定値DVに基づいて役の当否判定を行う。

【0104】

ステップS506の処理を実行した場合、又はステップS508にて否定判定をした場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。この場合には、演出内容の決定処理を実行する（ステップS509）。演出内容の決定処理では、今回のゲームにおいて上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63において実行する演出の大枠の内容を決定するための処理を実行する。当該大枠の内容として、ART状態ST20ではない状況においては後述するART状態ST20が発生することの期待度が徐々に低くなるように高期待度内容と中期待度内容と低期待度内容とが設定されている。また、ART状態ST20である状況においてはより遊技者にとって有利な状況が発生することの期待度が徐々に低くなるように高期待度内容と中期待度内容と低期待度内容とが設定されている。演出内容の決定処理では、ART状態ST20ではない状況においては、ART移行抽選処理における当選確率を決定付ける複数種類のART移行抽選モードのうち現状設定されているモードの種類と、今回のゲームにおいて当選となっている役との組合せに対応する抽選テーブルを利用して、演出の大枠の内容を抽選により決定する。また、演出内容の決定処理では、ART状態ST20である状況においては、遊技者にとって有利な状況の発生確率を決定付ける複数種類のモードのうち現状設定されているモードの種類と、今回のゲームにおいて当選となっている役との組合せに対応する抽選テーブルを利用して、演出の大枠の内容を抽選により決定する。

【0105】

演出内容の決定処理において決定された大枠の内容に対応する情報はゲーム開始コマンドに設定され、そのゲーム開始コマンドは演出側MPU82への送信対象としてセットされる（ステップS510）。ゲーム開始コマンドとは、新たなゲームが開始されたことを演出側MPU82に認識させるためのコマンドであって、主側MPU72にて決定された演出の大枠の内容を演出側MPU82に認識させるためのコマンドであり、タイマ割込み処理（図9）におけるコマンド出力処理（ステップS211）にて演出側MPU82に送信される。

【0106】

演出側MPU82は、ゲーム開始コマンドを受信した場合、今回のゲームにおける演出の大枠の内容を当該ゲーム開始コマンドから把握し、その把握した演出の大枠の内容に応じた態様で演出の細部の内容を抽選により決定する。そして、その決定した演出の内容に対応するデータテーブルを演出側ROM83から演出側RAM84に読み出し、その読み出したデータテーブルに従って上部ランプ61の発光制御、スピーカ62の音出力制御及び画像表示装置63の表示制御を実行する。

【0107】

その後、報知制御処理を実行する（ステップS511）。報知制御処理では、詳細は後述するが、特別表示部67の表示制御を行うための処理を実行するとともに、特別表示部67における表示内容に対応する報知が画像表示装置63にて実行されるようにするための処理を実行する。

【0108】

＜主側MPU72のリール回転処理＞

次に、通常処理（図10）のステップS308にて実行されるリール回転処理について、図13のフローチャートを参照しながら説明する。

【0109】

リール回転処理ではまず主側RAM74に記憶されている役の当選データを参照し、その当選データと対応するオフセット指定テーブルの種類を特定する（ステップS601～ステップS605）。オフセット指定テーブルは、後述する特定制御用のデータとして設

定されており、主側ROM73の指定テーブル記憶エリア91（図7参照）に予め記憶されている。オフセット指定テーブルとは、回転中のリール32L、32M、32Rを停止させる場合に用いる停止情報を設定するための各種設定情報が定められたテーブルである。詳細には、オフセット指定テーブルには、左リール32Lを停止させる場合に用いる引込ビットテーブルの種類を主側MPU72にて特定するための情報と、中リール32Mを停止させる場合に用いる引込ビットテーブルの種類を主側MPU72にて特定するための情報と、右リール32Rを停止させる場合に用いる引込ビットテーブルの種類を主側MPU72にて特定するための情報と、が設定されている。

【0110】

引込ビットテーブルは、後述する特定制御用のデータとして設定されており、主側ROM73の引込ビットテーブル記憶エリア92（図7参照）に予め記憶されている。引込ビットテーブルは、対象となるリール32L、32M、32Rに付された21個の図柄について、基点位置（本スロットマシン10では下段）に停止させるか否かの優先度を定めるテーブルである。当該優先度は2段階で設定されている。但し、当該優先度は基点位置に停止させる図柄の優先度そのものを表すものではなく、優先順位情報を導出するための一部の情報を表すものである。引込ビットテーブルについて詳細には、対応する1個のリール32L、32M、32Rに付された0番から20番までの各図柄番号に1対1で対応させて2ビット分のデータが割り当てられている。なお、優先順位情報については後に詳細に説明するが、ストップボタン42～44が停止されたタイミングで基点位置に停止させることが可能な図柄のうちいずれの図柄を基点位置に停止させるのかを決定するために利用される。

【0111】

ステップS601～ステップS605の処理について詳細には、まずCB役（第1CB役又は第2CB役）の当選データが主側RAM74に設定されているか否かを判定する（ステップS601）。CB役の当選データが設定されている場合（ステップS601：YES）、CB役の当選データ以外の当選データが主側RAM74に設定されていないことを条件として（ステップS602：YES）、オフセット指定テーブルとして単独CB用テーブルを指定テーブル記憶エリア91から読み出す（ステップS603）。一方、CB役の当選データだけではなくCB役の当選データ以外の当選データが主側RAM74に設定されている場合には（ステップS602：NO）、オフセット指定テーブルとして重複CB用テーブルを指定テーブル記憶エリア91から読み出す。これにより、CB役の当選データが主側RAM74に設定されている状況において、CB役の当選データ以外の当選データが設定されていない場合とCB役の当選データ以外の当選データが設定されている場合とでオフセット指定テーブルの種類を相違させることが可能となり、結果的にリール32L、32M、32Rの停止制御の態様を相違させることが可能となる。それぞれの状況における停止制御の態様については後に詳細に説明する。

【0112】

CB役の当選データが主側RAM74に設定されていない場合には（ステップS601：NO）、主側RAM74の当選データの設定状況に対応するオフセット指定テーブルを読み出す（ステップS605）。この場合、単独CB用テーブル及び重複CB用テーブルが読み出し対象となることはない。

【0113】

ステップS603～ステップS605のいずれかの処理を実行した場合、始動用割込み処理を許可する（ステップS606）。始動用割込み処理は、タイマ割込み処理（図9）におけるステップS206のステッピングモータ制御処理に含まれており、リール回転処理においてステップS606の処理が行われることにより、ステッピングモータ制御処理における一連の処理の一部として始動用割込み処理が起動される。上述したように、タイマ割込み処理は、1.49msec周期で起動されるため、始動用割込み処理が許可されている間は当該始動用割込み処理も約1.49msec周期で起動される。

【0114】

始動用割込み処理では前回のゲームにおいてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転を開始した時点から所定時間（例えば 4. 1 秒）が経過していることを条件として、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転を開始させる。そして、所定の加速態様で各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の加速処理を行い、加速処理が終了して各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が定速回転となった場合には定速回転情報を主側 M P U 7 2 のレジスタにセットする。

【0115】

始動用割込み処理を許可した後は、回転中のリールの停止情報を設定する停止準備処理を実行する（ステップ S 6 0 7）。その後、主側 M P U 7 2 のレジスタに定速回転情報がセットされているか否かを判定し、定速回転情報がセットされるまでステップ S 6 0 8 にて待機する。定速回転情報がセットされている場合には、始動用割込み処理の実行を禁止するとともに、主側 M P U 7 2 のレジスタにおける定速回転情報をクリアする（ステップ S 6 0 9）。

10

【0116】

次に、停止準備処理について説明する。停止準備処理は、既に説明したとおりリール回転処理（図 1 3）におけるステップ S 6 0 7 にて実行される。また、それ以外にも、後述するリール停止処理（図 1 9）においていずれかのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対して停止指令が発生したことに基づきその停止指令対象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を停止させるための処理を実行している状況であるステップ S 1 1 0 5 にて実行される。つまり、停止準備処理は、新たなゲームが開始されて各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転速度が定速となるまでに要する期間を利用して実行されるとともに、回転中のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対して停止指令が発生したことに基づき当該停止指令に対応するリールを停止させるための期間を利用して実行される。

20

【0117】

図 1 4 は停止準備処理を示すフローチャートである。まず主側 M P U 7 2 のレジスタに対象リール情報として右リール 3 2 R を示す情報を格納する（ステップ S 7 0 1）。その後、対象リール情報の示すリール（以下、「対象リール」と言う）に対して既に停止指令が発生しているか否かを判定する（ステップ S 7 0 2）。停止指令が発生していない場合には（ステップ S 7 0 2：N O）、現状の対象リールについて基点位置に停止させる図柄を決定するための情報を設定する優先順位情報作成処理を実行する（ステップ S 7 0 3）。一方、既に停止指令が発生している場合には（ステップ S 7 0 2：Y E S）、優先順位情報作成処理を実行しない。

30

【0118】

その後、現状の対象リールが左リール 3 2 L ではないことを条件として（ステップ S 7 0 4：N O）、対象リール情報の更新を行う（ステップ S 7 0 5）。具体的には、右リール 3 2 R が対象リールである場合には対象リールを中リール 3 2 M に更新し、中リール 3 2 M が対象リールである場合には対象リールを左リール 3 2 L に更新する。対象リール情報を更新した場合には、対象リールの停止情報を設定すべくステップ S 7 0 2 に戻る。

【0119】

つまり、停止準備処理では、右リール 3 2 R → 中リール 3 2 M → 左リール 3 2 L の順に停止情報を設定するための処理を行う。一方、ステップ S 7 0 4 にて対象リールが左リール 3 2 L であると判定した場合には、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止情報を設定したことを意味するため、停止準備処理を終了する。ここで、既に説明したとおり停止準備処理は、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の加速期間中、及び各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止制御を行っている期間中に実行される。この場合、加速期間中であれば全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対して優先順位情報作成処理（ステップ S 7 0 3）が実行されるとともに、停止制御を行っている期間中であれば未だ停止指令が発生していない 1 個又は 2 個のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対して優先順位情報作成処理（ステップ S 7 0 3）が実行される。

40

【0120】

優先順位情報作成処理では、停止指令の発生したリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止

50

位置、役の当選状況等に基づいて、停止情報を導出するための優先順位情報を作成する。この優先順位情報の作成に際しては、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに設けられた優先順位情報用エリア101を使用する（図7参照）。

【0121】

図15(a)及び図15(b)は優先順位情報用エリア101を説明するための説明図である。優先順位情報用エリア101は、図15(a)に示すように、多数の判定情報用バッファBを備えている。判定情報用バッファBは、各リール32L, 32M, 32Rの各図柄番号と1対1で対応させて設けられている。また、各リール32L, 32M, 32Rの各図柄番号にはそれぞれ図柄が設定されているため、判定情報用バッファBは各図柄と1対1で対応させて設けられているとも言える。判定情報用バッファBは各リール32L, 32M, 32Rにそれぞれ21個ずつ割り当てられているため、優先順位情報用エリア101は合計で63個の判定情報用バッファBを有する。各判定情報用バッファBはそれぞれ1バイトで構成されており、優先順位情報用エリア101は合計63バイトのデータ容量を有している。

10

【0122】

判定情報用バッファBの各ビットは、個別に又は所定の組合せで、特有の判定用情報を格納するための機能を有する。詳細には、図15(b)に示すように、最上位の第7ビットは、不当入賞情報を格納するための不当入賞判定ビットとしての機能を有し、第6～第3ビットは、再遊技情報を格納するための再遊技ビット、及び獲得枚数情報を格納するための付与数ビットとしての機能を有し、第2ビットは、再遊技情報を格納するための再遊技ビット、及び役物情報を格納するための役物ビットとしての機能を有し、第1～第0ビットは、引込ビット情報を格納するための引込ビットとしての機能を有する。後述する停止位置決定処理（図20）では、判定情報用バッファBの各ビットの値によって形成される優先順位情報を導出する。この場合、上位側のビットに「1」が設定されているほど優先順位情報は大きな値となる。そして、優先順位情報の大小を比較判定し、最も大きな優先順位情報に基づいて停止図柄番号を導出する。このため、優先順位情報が図柄を停止させる場合の優先順位となるとともに、優先順位情報が大きい図柄番号ほど基点位置に停止する優先順位が高く、優先順位情報が小さい図柄番号ほど基点位置に停止する優先順位が低くなる。

20

【0123】

図16は優先順位情報作成処理を示すフローチャートである。まず対象リールの判定情報用バッファアドレスを取得する（ステップS801）。すなわち、停止準備処理（図14）にて今回設定されている対象リールが各リール32L, 32M, 32Rのうちいずれであるのかを特定し、そのリール32L, 32M, 32Rと対応した図柄数分（21個）の判定情報用バッファBのアドレスを取得する。その後、それらアドレスに対応する各判定情報用バッファBのデータを初期化するための初期化処理を実行する（ステップS802）。初期化処理では、不当入賞判定ビットである第7ビットに「1」がセットされ、その他のビットは「0」となるように各判定情報用バッファBのデータを設定する。

30

【0124】

その後、今回の対象図柄番号が「21」となるように主側MPU72のレジスタのデータ書き込みを行う（ステップS803）。そして、その書き込んだ対象図柄番号の値を1減算し（ステップS804）、検索ライン数を取得しその取得した検索ライン数を主側MPU72のレジスタに書き込む（ステップS805）。既に説明したとおり、CB状態ST3以外の遊技状態では1ゲームにおけるベット数が「3」となり1本のメインラインML1のみが入賞成立対象のラインとなり、CB状態ST3では1ゲームにおけるベット数が「2」となり2本のメインラインML2, ML3が入賞成立対象のラインとなる。したがって、ベット数が「3」であれば検索ラインは「1」となり、ベット数が「2」であれば検索ラインは「2」となる。

40

【0125】

その後、ライン判定処理を実行する（ステップS806）。ライン判定処理により、現

50

状の対象リールであって現状の対象図柄番号について優先順位情報を作成する。詳細は後述するが、優先順位情報の作成に際しては、対象リールの対象図柄番号が基点位置に停止した場合を想定し、対象図柄番号と対応した判定情報用バッファBの各ビットに対して、種々の状況を考慮して「0」又は「1」の情報を格納する処理を行う。

【0126】

その後、対象図柄番号が「0」となっているか否かを判定する（ステップS807）。「0」ではない場合には（ステップS807：NO）、ステップS804に戻り、対象図柄番号を1減算するとともに、その対象図柄番号について優先順位情報を作成する。つまり、優先順位情報作成処理では、20番から0番までの各図柄番号が基点位置に停止した場合を想定し、これら図柄番号に対して順番に優先順位情報を作成する。そして、対象図柄番号の値が「0」である場合には（ステップS807：YES）、対象リールの全図柄番号に対して優先順位情報を作成したことを意味するため、優先順位情報作成処理を終了する。

10

【0127】

図17は優先順位情報作成処理（図16）におけるステップS806にて実行されるライン判定処理を示すフローチャートである。

【0128】

まず主側MPU72のレジスタに設定されている検索ライン数の値を1減算する（ステップS901）。既に説明したとおり、優先順位情報作成処理（図16）ではステップS806のライン判定処理の実行に先立ち、ステップS805にて、ベット数が「3」であれば検索ライン数が「1」となり、ベット数が「2」であれば検索ライン数が「2」となる。したがって、ライン判定処理が起動された直後において、ベット数が「3」であれば検索ライン数が「0」となり、ベット数が「2」であれば検索ライン数が「1」となる。ベット数が「3」であって検索ライン数が「0」である場合、検索ラインはメインラインML1となる。ベット数が「2」であって検索ライン数が「1」である場合、検索ラインは第1メインラインML2となり、検索ライン数が「0」である場合、検索ラインは第2メインラインML3となる。

20

【0129】

その後、成立判定処理を実行する（ステップS902）。成立判定処理では、既に停止指令が発生している場合（既に停止している場合を含む）には既に停止指令が発生しているリール32L、32M、32Rについて検索ライン上の図柄番号を特定する。また、今回の対象リールについて検索ライン上の図柄番号を特定する。そして、それら特定した図柄番号に基づき現状の検索ライン上に存在している図柄の組合せの種類を特定する。

30

【0130】

既に停止指令が発生しているリールが0個である場合には、今回の対象リールで今回の対象図柄番号が基点位置に停止した場合を想定して、当該対象リールにおいて今回の検索ライン上に存在する図柄番号に対応する図柄が当選役に対応する図柄であるか否か又は当選役に対応する図柄の組合せを成立させる可能性があるか否かを特定する。このように既に停止指令が発生しているリールが0個である場合というのは、リール回転処理（図13）におけるステップS607の停止準備処理が実行される場合に発生する。なお、左リール32Lが対象リールであって対象図柄番号が16番の「スイカ」図柄である場合、図39（b）に示すような状態を想定して成立判定処理を実行し、中リール32Mが対象リールであって対象図柄番号が12番の「チェリー」図柄である場合、図39（e）に示すような状態を想定して成立判定処理を実行し、右リール32Rが対象リールであって対象図柄番号が15番の「チェリー」図柄である場合、図37（b）に示すような状態を想定して成立判定処理を実行する。

40

【0131】

既に停止指令が発生しているリール32L、32M、32Rが1個である場合には、今回の対象リールで今回の対象図柄番号が基点位置に停止した場合を想定して、既に停止指令が発生しているリール32L、32M、32R及び今回の対象リールのそれぞれにおい

50

て今回の検索ライン上に存在する各図柄番号に対応する図柄が当選役に対応する図柄の組合せを成立させる可能性があるか否かを特定する。このように既に停止指令が発生しているリールが1個である場合というのは1個のリールに停止指令が発生している状態でリール停止処理(図19)におけるステップS1105の停止準備処理が実行される場合に発生する。なお、左リール32Lに停止指令が発生しており16番の「スイカ」図柄が基点位置に停止することとなる場合であって、中リール32Mが対象リールであり対象図柄番号が16番の「スイカ」図柄である場合、図39(c)に示すような状態を想定して成立判定処理を実行する。また、中リール32Mに停止指令が発生しており12番の「チェリー」図柄が基点位置に停止することとなる場合であって、右リール32Rが対象リールであり対象図柄番号が16番の「リプレイ1」図柄である場合、図39(f)に示すような

10

【0132】

既に停止指令が発生しているリール32L, 32M, 32Rが2個である場合には、今回の対象リールで今回の対象図柄番号が基点位置に停止した場合を想定して、既に停止指令が発生している2個のリール32L, 32M, 32R及び今回の対象リールのそれぞれにおいて今回の検索ライン上に存在する各図柄番号に対応する図柄が当選役に対応する図柄の組合せを成立させる可能性があるか否かを特定する。このように既に停止指令が発生しているリール32L, 32M, 32Rが2個である場合というのは、1個のリール32L, 32M, 32Rが既に停止し他の1個のリール32L, 32M, 32Rに停止指令が発生している状態でリール停止処理(図19)におけるステップS1105の停止準備処理が実行される場合に発生する。なお、左リール32Lが既に停止しており16番の「スイカ」図柄が基点位置に停止しており、中リール32Mに停止指令が発生しており16番の「スイカ」図柄が基点位置に停止することとなる場合であって、右リール32Rが対象リールであり対象図柄番号が15番の「チェリー」図柄である場合、図39(d)に示すような状態を想定して成立判定処理を実行する。

20

【0133】

その後、不当入賞判定処理を実行する(ステップS903)。ここで、不当入賞とは、抽選の対象となっている役を構成する図柄の組合せが、その役に当選していないにも関わらず有効化されているメインラインML1~ML3上に停止してしまうことを言う。そして、不当入賞判定処理では、不当入賞が発生してしまう図柄番号の優先順位情報が、不当入賞が発生しない図柄番号の優先順位情報よりも確実に小さくなるようにする。具体的には、2個のリール32L, 32M, 32Rに対して既に停止指令が発生している状況において、今回の対象図柄番号に対応する図柄を今回の対象リールの基点位置に停止させると不当入賞が発生してしまう場合には、今回の対象図柄番号に対応する判定情報用バッファBの全ビットを「0」クリアする。そして、当該対象図柄番号についてはステップS904以降の処理を実行することなく本ライン判定処理を終了する。

30

【0134】

ここで、上述したように、判定情報用バッファBにおける不当入賞判定ビットは、初期値で「1」が格納されている。これに対して、不当入賞が発生すると判定した場合、判定情報用バッファBには、不当入賞判定ビットを含めた全ビットが「0」クリアされる。この結果、不当入賞が発生しない対象図柄番号の優先順位情報より、不当入賞が発生する対象図柄番号の優先順位情報を小さな値とすることができる。したがって、対象リールにおいて不当入賞の発生する図柄番号の図柄が基点位置に停止しないようにすることができ、不当入賞の発生を防止することができる。また、不当入賞判定ビットを含めた全ビットを「0」クリアすることにより、停止制御を行う場合における優先順位情報の比較判定に際して数値の比較が容易となる。

40

【0135】

不当入賞判定処理(ステップS903)を実行した後は、所定出目回避用処理を実行する(ステップS904)。本スロットマシン10において所定出目とは、いずれかのCB役に単独で当選している状況であってそのCB役の入賞が成立しない状況においてメイン

50

ラインML 1上に停止表示される図柄の組合せのことである。所定出目回避用処理では、CB役に単独で当選していない状況において所定出目が発生してしまう図柄番号の優先順位情報を、所定出目が発生しない図柄番号の優先順位情報よりも小さくするようにする。具体的には、2個のルール32L、32M、32Rに対して既に停止指令が発生している状況において、今回の対象図柄番号に対応する図柄を今回の対象リールの基点位置に停止させるとCB役に単独で当選していない状況において所定出目が発生してしまう場合には、今回の対象図柄番号に対応する第0ビットのみに「1」をセットし、他のビットを「0」クリアする。そして、当該対象図柄番号についてはステップS905以降の処理を実行することなく本ライン判定処理を終了する。

【0136】

ここで、上述したように、判定情報用バッファBにおける不当入賞判定ビットは、初期値で「1」が格納されている。これに対して、CB役に単独で当選していない状況において所定出目が発生すると判定した場合、判定情報用バッファBは第0ビットのみに「1」がセットされ、他のビットが「0」クリアされる。この結果、CB役に単独で当選していない状況において所定出目が発生する対象図柄番号の優先順位情報を、不当入賞が発生する対象図柄番号の優先順位情報よりも大きな値とすることができるとともに、CB役に単独で当選していない状況における所定出目の発生及び不当入賞の発生のいずれにも該当しない対象図柄番号の優先順位情報よりも小さな値とすることができるとともに、CB役に単独で当選していない状況における所定出目の発生及び不当入賞の発生を確実に防止しながら、CB役に単独で当選していない状況における所定出目の発生を極力阻止することが可能となる。CB役に単独で当選している状況において所定出目が発生した場合、遊技者に有利な後述するART状態ST20に遊技状態が移行し得る。このような事情においてCB役に単独で当選していない状況で所定出目が発生してしまうことが極力阻止されることにより、所定出目が出現することに対する遊技者の期待感を高めることが可能となる。

【0137】

所定出目回避用処理（ステップS904）を実行した後は、いずれかの役の当選データが主側RAM74に設定されているか否かを判定する（ステップS905）。いずれかの役の当選データが設定されている場合には（ステップS905：YES）、当選時処理を実行する（ステップS906）。

【0138】

図18は当選時処理を示すフローチャートである。当選時処理ではまず当選図柄成立判定処理を実行する（ステップS1001）。当選図柄成立判定処理では、ライン判定処理（図17）の成立判定処理（ステップS902）にて今回の検索ライン上に存在していると特定された図柄番号が当選役と一致しているか否かを判定する。

【0139】

当選図柄成立判定処理（ステップS1001）の結果、いずれかのリプレイ役に当選している状況においてその当選対象となっているリプレイ入賞の成立を可能とする図柄が検索ライン上に存在していると判定した場合（ステップS1002：YES）、今回の対象図柄番号の判定情報用バッファBにおける再遊技ビットに「1」をセットする（ステップS1003）。上述したとおり、判定情報用バッファBは、第6～第3ビットが再遊技ビット及び付与数ビットとしての機能を有し、第2ビットが再遊技ビット及び役物ビットとしての機能を有する（図15（b）参照）。そこで、ステップS1003では、判定情報用バッファBの第6ビット～第2ビットに「1」を格納する。

【0140】

当選図柄成立判定処理（ステップS1001）の結果、SB役、第1CB役及び第2CB役のいずれかに当選している状況においてその当選対象となっている役の入賞の成立を可能とする図柄が検索ライン上に存在していると判定した場合（ステップS1004：YES）、今回の対象図柄番号の判定情報用バッファBにおける役物ビットに「1」をセットする（ステップS1005）。上述したとおり、判定情報用バッファBは、第2ビットが再遊技ビット及び役物ビットとしての機能を有する（図15（b）参照）。そこで、ス

テップS1005では、判定情報用バッファBの第2ビットに「1」を格納する。例えば図37(e)に示すような状態、図37(f)に示すような状態又は図37(h)に示すような状態を想定してライン判定処理(図17)が実行される場合、メインラインML1上に第1CB入賞の成立が可能となる状態となっているため、第1CB役の当選データが主側RAM74に設定されているのであれば、今回の対象図柄番号の判定情報用バッファBにおける役物ビットに「1」をセットする。

【0141】

当選図柄成立判定処理(ステップS1001)の結果、いずれかの小役に当選している状況においてその当選対象となっている小役入賞の成立を可能とする図柄が検索ライン上に存在していると判定した場合(ステップS1006:YES)には、対応する小役入賞が成立した際の遊技媒体の付与数を主側ROM73から読み出し、その読み出した遊技媒体の付与数を今回の対象図柄番号の判定情報用バッファBにおける付与数ビットにセットする(ステップS1007)。上述したとおり、判定情報用バッファBは、第6～第3ビットが再遊技ビット及び付与数ビットとしての機能を有する(図15(b)参照)。そこで、ステップS1007では、成立可能な小役入賞に対応する遊技媒体の付与数に対応するデータを、判定情報用バッファBの第6ビット～第3ビットに格納する。例えば図37(b)に示すような状態や図37(c)に示すような状態を想定してライン判定処理(図17)が実行される場合、メインラインML1上に通常ベル入賞の成立が可能となる状態となっているため、通常ベル役の当選データが主側RAM74に設定されているのであれば、今回の対象図柄番号の判定情報用バッファBにおける付与数ビットに、通常ベル入賞時の遊技媒体の付与数である「9」に対応するデータをセットする。

【0142】

ステップS1003の処理を実行した場合、ステップS1006にて否定判定をした場合、又はステップS1007の処理を実行した場合、付与数ビットを調整するための処理(ステップS1008～ステップS1010)を実行する。具体的には、いずれのRT状態ST2, ST4, ST6～ST7でもない状況であって小役入賞の成立対象数が2以上である場合(ステップS1008及びステップS1009:YES)、付与数ビットの調整処理を実行する(ステップS1010)。付与数ビットの調整処理では、今回の対象図柄番号の判定情報用バッファBにおける付与数ビットの全てのビット、すなわち第6～第3ビットの全てに「1」をセットする。これにより、当選している小役の入賞の成立を可能とする対象図柄番号が複数存在している場合において、それら複数の対象図柄番号のうち、付与数ビットの調整処理の実行対象となった対象図柄番号の優先順位情報を、付与数ビットの調整処理の実行対象とならなかった対象図柄番号の優先順位情報よりも大きな値とすることが可能となる。当該付与数ビットの調整処理(ステップS1010)が実行されることによる作用効果については後に詳細に説明する。

【0143】

ライン判定処理(図17)の説明に戻り、ステップS905にて否定判定をした場合、又はステップS906の処理を実行した場合には、主側MPU72のレジスタに検索ライン数のデータとして記憶された値が「0」となっているか否かを判定する(ステップS907)。検索ライン数のデータが「0」ではない場合には(ステップS907:YES)、ステップS901に戻ることで、次の検索ラインについてステップS902～ステップS906の処理を実行する。一方、検索ライン数のデータが「0」である場合には(ステップS907:NO)、引込ビット設定処理を実行する(ステップS908)。

【0144】

引込ビット設定処理では、リール回転処理(図13)において読み出したオフセット指定テーブルにて指定されている引込ビットテーブルのうち、現状の対象リールに対応する引込ビットテーブルを主側ROM73の引込ビットテーブル記憶エリア92から読み出し、その引込ビットテーブルに設定されているデータに従って、今回の対象図柄番号の判定情報用バッファBにおける引込ビット(第1ビット及び第0ビット)のデータ設定を行う。これにより、いずれの役にも当選していない状況や、第1CB役又は第2CB役に当選

している状況において、所定の停止態様を他の停止態様よりも優先順位情報において大きな値とすることが可能となる。引込ビット設定処理の処理内容については後に詳細に説明する。

【0145】

＜主側MPU72のリール停止処理＞

次に、通常処理（図10）のステップS309にて実行されるリール停止処理について、図19のフローチャートを参照しながら説明する。

【0146】

まず投入メダル検出センサ45a、45bに対する不正を監視するための第3非特定制御処理を実行する（ステップS1101）。当該第3非特定制御処理の処理内容については後に詳細に説明する。その後、ストップボタン42～44のいずれかが操作されて回転中のいずれかのリール32L、32M、32Rに停止指令が発生したか否かを判定する（ステップS1102）。なお、本スロットマシン10では、各リール32L、32M、32Rが回転を開始してから所定の速度で定常回転するまでの期間を無効期間として設定しており、この無効期間内にストップボタン42～44が操作されても、ストップ検出センサ42a～44aからのON信号を無効化する。停止指令が発生した場合には、停止指令が発生したリール32L、32M、32Rの停止図柄番号を決定する停止位置決定処理を実行する（ステップS1103）。

【0147】

図20は停止位置決定処理を示すフローチャートである。まず主側MPU72のレジスタに設けられた暫定情報レジスタを初期化する（ステップS1201）。暫定情報レジスタは1バイトで構成されており、優先順位情報を一時的に格納するためのエリアである。暫定情報レジスタを初期化することにより、暫定情報レジスタの全てのビットの値が「0」となる。その後、主側MPU72のレジスタに設けられた暫定スベリ数レジスタを初期化する（ステップS1202）。暫定スベリ数レジスタは今回の停止対象となっているリール32L、32M、32Rを停止させる場合におけるスベリ数を一時的に格納するためのエリアである。暫定スベリ数レジスタを初期化することにより、暫定スベリ数が「0」となる。

【0148】

その後、今回停止指令が発生しているリール32L、32M、32R（以下、「停止対象リール」ともいう）を特定する（ステップS1203）。そして、主側RAM74のレジスタに設けられたスベリ数カウンタに、現状の遊技状態及び停止対象リールに対応する最大スベリ数の値をセットする（ステップS1204）。既に説明したとおり、CB状態ST3以外の遊技状態においてはいずれのリール32L、32M、32Rであっても最大スベリ数は4図柄に設定されている。また、CB状態ST3においては、中リール32M及び右リール32Rは最大スベリ数が4図柄に設定されているのに対して、左リール32Lは最大スベリ数が1図柄に設定されている。また、停止対象リールにおいて停止指令が発生したタイミングで基点位置に到達している図柄の番号（すなわち到達図柄番号）を特定する（ステップS1205）。

【0149】

その後、ステップS1206～ステップS1212に示す比較判定処理を実行する。比較判定処理では、まず到達図柄番号にスベリ数カウンタの値を加算することにより、判定用図柄番号を導出する（ステップS1206）。なお、スベリ数カウンタの値が「0」である場合、判定用図柄番号は到達図柄番号となる。その後、判定用図柄番号に対応する判定情報用バッファBを参照し、優先順位情報を取得する（ステップS1207）。

【0150】

その後、優先順位情報が暫定情報レジスタに格納された暫定情報と等しい又はそれより大きいかなかを判定する（ステップS1208）。かかる判定処理では、判定情報用バッファBの各ビットを上位側から並べて8桁の2進数として仮定した数値を16進数に変換した値と、暫定情報レジスタの各ビットを上位側から並べて8桁の2進数として仮定した

10

20

30

40

50

数値を16進数に変換した値と、を比較する。優先順位情報が暫定情報と等しい又はそれより大きい場合には（ステップS1208：YES）、暫定情報レジスタに現在の判定用図柄番号に対応する優先順位情報を格納するとともに（ステップS1209）、暫定スベリ数レジスタに現在のスベリ数カウンタの値を格納する（ステップS1210）。その後、ステップS1211に進む。優先順位情報が暫定情報より小さい場合には（ステップS1208：NO）、上記ステップS1209及びステップS1210の処理を実行することなくステップS1211に進む。

【0151】

ステップS1211では、スベリ数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。スベリ数カウンタの値が「0」ではない場合には、ステップS1212にてスベリ数カウンタの値を1減算した後にステップS1206に戻る。一方、スベリ数カウンタの値が「0」である場合には、暫定スベリ数レジスタに格納されているスベリ数を到達図柄番号に加算し、停止対象リールの基点位置に実際に停止させる停止図柄番号を導出する（ステップS1213）。

10

【0152】

このように、比較判定処理では、到達図柄番号に最大スベリ数を加算した図柄番号から到達図柄番号までの各優先順位情報を比較する。このため、比較判定処理が終了した場合、暫定情報レジスタには各優先順位情報のうち最も大きな優先順位情報が格納され、暫定スベリ数レジスタには暫定情報レジスタに格納された優先順位情報の到達図柄番号と対応するスベリ数が格納されることとなる。そして、そのスベリ数が今回の停止対象リールを停止させる場合におけるスベリ数となり、到達図柄番号に対してそのスベリ数を加算した結果の停止図柄番号に対応する図柄が基点位置への停止対象となる。

20

【0153】

リール停止処理（図19）の説明に戻り、停止位置決定処理（ステップS1103）を実行した後は、停止用割込み処理を許可する（ステップS1104）。停止用割込み処理は、リール停止処理においてステップS1104の処理が行われることにより、タイマ割込み処理（図9）におけるステップS206のステッピングモータ制御処理における一連の処理の一部として行われる。上述したように、タイマ割込み処理は、1.49msec周期で起動されるため、停止用割込み処理が許可されている間は当該停止用割込み処理も約1.49msec周期で起動される。停止用割込み処理では、基点位置に到達している図柄番号が先の停止位置決定処理（図20）にて決定した停止図柄番号と一致するか否かを判定し、一致する場合には減速処理を開始する。これにより、停止位置決定処理にて決定した停止図柄番号の図柄が基点位置に停止する。そして、今回の停止指令に対して停止対象となるリール32L、32M、32Rの停止が完了した場合には、主側MPU72のレジスタに停止完了情報をセットする。

30

【0154】

停止用割込み処理を許可した後は、停止準備処理を実行する（ステップS1105）。停止準備処理の処理内容は既に説明したとおりである。その後、主側MPU72のレジスタに停止完了情報がセットされているか否かを判定することで、今回停止指令が発生した停止対象のリール32L、32M、32Rの停止が完了しているか否かを判定し、停止完了情報がセットされていない場合にはステップS1106の処理を繰り返し実行する。停止完了情報がセットされている場合には、停止用割込み処理を禁止するとともに、主側MPU72のレジスタにおける停止完了情報をクリアする（ステップS1107）。そして、第1停止のリール32L、32M、32Rの停止態様に対応する報知を実行するための停止時の報知処理を実行する（ステップS1108）。停止時の報知処理の処理内容については後に詳細に説明する。

40

【0155】

ステップS1102にて否定判定をした場合、又はステップS1108の処理を実行した場合には、全リール32L、32M、32Rの回転が停止したか否かを判定する（ステップS1109）。全リール32L、32M、32Rの回転が停止していない場合には（

50

ステップS 1 1 0 9：N O）、ステップS 1 1 0 1に戻る。一方、全リール3 2 L，3 2 M，3 2 Rの回転が停止している場合には（ステップS 1 1 0 9：Y E S）、入賞判定処理を実行する（ステップS 1 1 1 0）。

【0 1 5 6】

図2 1は入賞判定処理を示すフローチャートである。入賞判定処理では、まず左リール3 2 Lにおいて一のメインラインM L 1～M L 3上に停止している図柄の種類と、中リール3 2 Mにおいて一のメインラインM L 1～M L 3上に停止している図柄の種類と、右リール3 2 Rにおいて一のメインラインM L 1～M L 3上に停止している図柄の種類と、を把握する（ステップS 1 3 0 1～ステップS 1 3 0 3）。

【0 1 5 7】

ここで、各リール3 2 L，3 2 M，3 2 Rのそれぞれに対しては対応するリール3 2 L，3 2 M，3 2 Rが1周したことを検出するためのインデックスセンサが設けられている。主側M P U 7 2はインデックスセンサから非検出信号を受信している状態から検出信号を受信している状態に変更された場合にそのインデックスセンサに対応するリール3 2 L，3 2 M，3 2 Rが基準位置に復帰したことを特定する。また、各リール3 2 L，3 2 M，3 2 Rを回転駆動させるための駆動手段として既に説明したとおりステッピングモータが用いられているが、主側M P U 7 2は上記基準位置に復帰したと特定してからのステッピングモータへの駆動信号の出力数（すなわちステッピングモータのステップ数）を利用して各リール3 2 L，3 2 M，3 2 Rの回転位置を特定する。なお、この出力数は主側M P U 7 2のレジスタに記憶される。

【0 1 5 8】

ステップS 1 3 0 1～ステップS 1 3 0 3では、それぞれのリール3 2 L，3 2 M，3 2 Rについて上記基準位置に復帰したと特定してからのステッピングモータへの駆動信号の出力数を利用して回転位置を特定し、その特定した回転位置からメインラインM L 1～M L 3上に停止表示されている図柄の種類を特定する。そして、各リール3 2 L，3 2 M，3 2 RにおいてメインラインM L 1～M L 3上に停止表示されている各図柄について、図柄の種類毎に設定されている2 バイトデータを主側R O M 7 3から読み出す。その後、図柄組合せの論理演算処理として、ステップS 1 3 0 1～ステップS 1 3 0 3にて把握した各2 バイトデータを同一の順番のビット同士でA N D処理することで、図柄の組合せに対応した2 バイトデータを導出する（ステップS 1 3 0 4）。なお、ベット数が「2」である状況においては第1メインラインM L 2及び第2メインラインM L 3のそれぞれに対してステップS 1 3 0 1～ステップS 1 3 0 4の処理を実行し、ベット数が「3」である状況においてはメインラインM L 1に対してステップS 1 3 0 1～ステップS 1 3 0 4の処理を実行する。

【0 1 5 9】

その後、ステップS 1 3 0 4において導出した2 バイトデータがいずれかの入賞データに対応しているか否かを判定する（ステップS 1 3 0 5）。ステップS 1 3 0 5にて肯定判定をした場合には、その入賞データが主側R A M 7 4に設定されている役の当選データと対応しているか否かを判定する（ステップS 1 3 0 6）。役の当選データと対応している場合（ステップS 1 3 0 6：Y E S）、入賞対応処理を実行する（ステップS 1 3 0 7）。入賞対応処理では、その入賞が小役入賞であれば、通常処理（図1 0）における媒体付与処理（ステップS 3 1 0）にてメダル又は仮想メダルが付与されるように、付与対象の遊技媒体数の情報を主側R A M 7 4における後述する特定制御用のワークエリア7 4 aに設けられた付与対象カウンタにセットする。一方、その入賞がいずれかのリプレイ入賞であれば、次の開始待ち処理（図1 1）にて自動投入処理（ステップS 4 0 2）が実行されるようにするためのフラグ設定処理を実行する。

【0 1 6 0】

入賞対応処理（ステップS 1 3 0 7）を実行した後は、付与合計数計測処理を実行する（ステップS 1 3 0 8）。付与合計数計測処理では、主側R A M 7 4における後述する特定制御用のワークエリア7 4 aに設けられた第1合計獲得数カウンタ1 0 2及び第2合計

10

20

30

40

50

獲得数カウンタ103のそれぞれに、今回の小役入賞の成立に対応する遊技媒体の付与数を加算する。第1合計獲得数カウンタ102は1回の後述する第1特別状態ST23又は第2特別状態ST24において遊技者に付与された遊技媒体の合計数を主側MPU72にて計測するためのカウンタである。第2合計獲得数カウンタ103は後述するART状態ST20が開始された場合に継続条件が成立していない状況で当該ART状態ST20が終了するまでに遊技者に付与された遊技媒体の合計数を主側MPU72にて計測するためのカウンタである。これら第1合計獲得数カウンタ102及び第2合計獲得数カウンタ103を利用して、各状況において遊技者に付与された遊技媒体の合計数が遊技者に報知されることとなる。この報知の内容について後に詳細に説明する。なお、第1合計獲得数カウンタ102の値は第1特別状態ST23又は第2特別状態ST24が終了してベース状態ST23に復帰する場合に「0」クリアされる。また、第2合計獲得数カウンタ103の値は継続条件が成立していないART状態ST20においてCB状態ST3への移行が発生する場合、又はARTの途中終了状態においてART状態ST20への移行が発生することなく当該ARTの途中終了状態が終了する場合に「0」クリアされる。

10

【0161】

一方、当選役と対応していない場合には（ステップS1306：NO）、異常報知コマンドを演出側MPU82への出力対象としてセットする（ステップS1309）。演出側MPU82は、当該異常報知コマンドを受信することにより、不正入賞に対応した異常報知をスピーカ62及び画像表示装置63により実行する。その後、ステップS1310にて動作禁止処理を実行した後に、無限ループとなることで遊技の進行を停止させる。動作禁止処理では、次のタイマ割込み処理を禁止し、主側MPU72の全ての出力ポートを「0」クリアすることにより当該出力ポートに接続された全てのアクチュエータをOFF状態とする。この動作禁止状態は、全部クリア処理（ステップS104）が実行されることにより解除される。

20

【0162】

＜各遊技状態の内容について＞

次に、本スロットマシン10に設定されている各遊技状態の内容について説明する。図22は各遊技状態の内容を説明するための説明図である。本スロットマシン10は、既に説明したとおり、主側MPU72における役の抽選処理（図12）にて使用対象となる抽選テーブルが相違する遊技状態として、通常状態ST1と、内部状態ST2と、CB状態ST3と、ショートRT状態ST4と、SB状態ST5と、CB後RT状態ST6と、救済RT状態ST7との7種類が存在している。

30

【0163】

＜通常状態ST1＞

通常状態ST1は、主側RAM74の全部クリア処理（ステップS104）が実行された場合に滞在する状態である。通常状態ST1である場合に主側MPU72における役の抽選処理（図12）にて使用対象となる通常状態用の抽選テーブルについて説明する。図23は通常状態用の抽選テーブルを説明するための説明図であり、図24はリール32L、32M、32Rの停止順序と成立対象の役との対応関係を説明するための説明図である。なお、図23は「設定3」の場合における通常状態用の抽選テーブルであり、他の設定値においては各インデックス値IVに設定されているポイント値PVが相違するものの、インデックス値IVの数及び各インデックス値IVに設定されている役の種類は同一である。

40

【0164】

インデックス値IV=1には、図23に示すように、通常ベル役と、第1～第27補填ベル役とが設定されている。そして、インデックス値IV=1で当選となった場合、図24に示すように、リール32L、32M、32Rの停止順序がいずれの停止順序であったとしても、通常ベル役及び第1～第27補填ベル役が当選役として扱われる。

【0165】

ここで、既に説明したとおり補填ベル入賞となる図柄の組合せは、メインラインML1

50

上において左リール 3 2 L の停止図柄が「赤 7」図柄、「白 7」図柄、「BAR」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかであり、中リール 3 2 M の停止図柄が「赤 7」図柄、「白 7」図柄、「LUCKY」図柄、「リプレイ 2」図柄及び「リプレイ 3」図柄のいずれかであり、右リール 3 2 R の停止図柄が「BAR」図柄、「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかである図柄の組合せである（図 5 参照）。この場合に、当該補填ベル入賞となる図柄の組合せは 27 個のグループに区分けされており、各グループに 1 対 1 で対応させて第 1～第 27 補填ベル役が設定されている。

【0166】

図 25 は第 1～第 27 補填ベル役に対応する図柄の組合せを説明するための説明図である。図 25 に示すように、第 1～第 9 補填ベル役は左リール 3 2 L の図柄が「赤 7」図柄
10
で共通しており、第 10～第 18 補填ベル役は左リール 3 2 L の図柄が「白 7」図柄及び「LUCKY」図柄で共通しており、第 19～第 27 補填ベル役は左リール 3 2 L の図柄が「BAR」図柄で共通している。また、第 1～第 3、第 10～第 12、第 19～第 21 補填ベル役は中リール 3 2 M の図柄が「赤 7」図柄で共通しており、第 4～第 6、第 13～第 15、第 22～第 24 補填ベル役は中リール 3 2 M の図柄が「白 7」図柄及び「リプレイ 2」図柄で共通しており、第 7～第 9、第 16～第 18、第 25～第 27 補填ベル役は中リール 3 2 M の図柄が「LUCKY」図柄及び「リプレイ 3」図柄で共通している。また、第 1、第 4、第 7、第 10、第 13、第 16、第 19、第 22、第 25 補填ベル役は右リール 3 2 R の図柄が「BAR」図柄で共通しており、第 2、第 5、第 8、第 11、
20
第 14、第 17、第 20、第 23、第 26 補填ベル役は右リール 3 2 R の図柄が「スイカ」図柄で共通しており、第 3、第 6、第 9、第 12、第 15、第 18、第 21、第 24、第 27 補填ベル役は右リール 3 2 R の図柄が「LUCKY」図柄で共通している。

【0167】

通常状態用の抽選テーブル（図 23）におけるインデックス値 $IV = 1$ に通常ベル役及び第 1～第 27 補填ベル役が設定されているとともに、当該インデックス値 $IV = 1$ で当選となった場合には図 24 に示すようにリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序がいずれの停止順序であったとしても、通常ベル役及び第 1～第 27 補填ベル役が当選役として扱われる構成において、通常状態 ST1 でインデックス値 $IV = 1$ で当選となったとしても通常ベル入賞が成立することではなく確実に補填ベル入賞が成立する。この場合に、通常
30
ベル入賞が成立した場合には遊技媒体の付与数が「9」であるのに対して、補填ベル入賞が成立した場合には遊技媒体の付与数が「1」である。したがって、通常状態 ST1 においてインデックス値 $IV = 1$ で当選となったとしても遊技媒体の付与数が「9」となることはなく、遊技媒体の付与数は「1」となる。

【0168】

このような入賞の扱いは、当選時処理（図 18）において付与数ビットを調整するための処理（ステップ S1008～ステップ S1010）が実行されることにより実現される。既に説明したとおり、当選時処理（図 18）ではいずれの RT 状態 ST2、ST4、ST6～ST7 でもない場合（ステップ S1008：YES）、当選データが設定されている小役のうち入賞の成立対象数が 2 以上となる対象図柄番号については（ステップ S1009：YES）、判定情報用バッファ B における付与数ビットの全てのビット、すなわち
40
第 6～第 3 ビットの全てに「1」をセットする（ステップ S1010）。

【0169】

このような処理構成において、左リール 3 2 L に関して通常ベル役に対応する図柄は「ベル」図柄でありメインライン ML1 上の左リール 3 2 L に「ベル」図柄を停止させることが可能な図柄番号（基点位置に停止する図柄番号）は 19 番、16 番、11 番、6 番、1 番である。この場合、19 番、16 番、11 番、6 番、1 番の図柄番号は、小役の入賞の成立対象数は通常ベル役の 1 個のみである。したがって、これら図柄番号の判定情報用バッファ B における付与数ビットには通常ベル入賞が成立した場合の遊技媒体の付与数である「9」に対応する値がセットされる。具体的には、4 ビットの付与数ビットの状態は「1001」となる。
50

【0170】

これに対して、左リール32Lに関して第1～第9補填ベル役に対応する図柄は「赤7」図柄であり左リール32LのメインラインML1上に「赤7」図柄を停止させることが可能な図柄番号（基点位置に停止する図柄番号）は12番である。また、左リール32Lに関して第10～第18補填ベル役に対応する図柄は「白7」図柄及び「LUCKY」図柄であり左リール32LのメインラインML1上に「白7」図柄又は「LUCKY」図柄を停止させることが可能な図柄番号（基点位置に停止する図柄番号）は20番、17番、2番である。また、左リール32Lに関して第19～第27補填ベル役に対応する図柄は「BAR」図柄であり左リール32LのメインラインML1上に「BAR」図柄を停止させることが可能な図柄番号（基点位置に停止する図柄番号）は7番である。当該構成においては、20番、17番、12番、7番、2番の図柄番号が基点位置に停止した場合にはそれぞれ、小役の入賞の成立対象数が異なる種類の補填ベル役の数に対応させて9個である。したがって、通常状態ST1などの非RT状態においてはこれら図柄番号の判定情報用バッファBにおける付与数ビットの全てのビットに「1」がセットされる。

10

【0171】

付与数ビットの全てのビットに「1」がセットされた場合、4ビットの付与数ビットの状態は「1111」となり、通常ベル入賞の成立を可能とさせる図柄番号の付与数ビットの状態（「1001」）よりも優先順位情報が大きな値となる。これにより、補填ベル入賞の成立を可能とする図柄番号の図柄の方が通常ベル入賞の成立を可能とする図柄番号の図柄よりも、基点位置への停止対象の図柄として優先して選択されることとなる。さらにまた、基点位置に停止した場合に補填ベル入賞の成立を可能とする図柄は20番、17番、12番、7番、2番のそれぞれに配置されているため、左リール32Lにおいてインデックス値IV=1で当選となった場合に補填ベル入賞の成立を可能とする1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数は最大スベリ数の範囲内となっている。したがって、通常状態ST1においてインデックス値IV=1で当選となった場合、左リール32Lの回転位置に対するストップボタン42の停止操作タイミングに関係なく、左リール32LのメインラインML1上には補填ベル入賞の成立を可能とする図柄が停止する。

20

【0172】

このような停止制御の実行態様は、補填ベル入賞の成立を可能とする図柄の種類が相違するものの中リール32M及び右リール32Rにおいても同様である。つまり、中リール32Mにおいて基点位置に停止した場合に通常ベル入賞の成立を可能とする図柄番号は19番、16番、11番、6番、3番であるのに対して、基点位置に停止した場合に補填ベル入賞の成立を可能とする図柄番号は20番、17番、12番、7番、4番である。基点位置に停止した場合に通常ベル入賞の成立を可能とする図柄番号において小役入賞の成立対象数は通常ベル役の1個のみであるのに対して、基点位置に停止した場合に補填ベル入賞の成立を可能とする図柄番号において小役入賞の成立対象数は異なる種類の補填ベル役の数に対応させてそれぞれ9個である。そして、中リール32Mにおいてインデックス値IV=1で当選となった場合に補填ベル入賞の成立を可能とする1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数は最大スベリ数の範囲内となっている。したがって、通常状態ST1においてインデックス値IV=1で当選となった場合、中リール32Mの回転位置に対するストップボタン42の停止操作タイミングに関係なく、中リール32MのメインラインML1上には補填ベル入賞の成立を可能とする図柄が停止する。

30

40

【0173】

また、右リール32Rにおいて基点位置に停止した場合に通常ベル入賞の成立を可能とする図柄番号は20番、15番、10番、5番、2番であるのに対して、基点位置に停止した場合に補填ベル入賞の成立を可能とする図柄番号は16番、11番、6番、3番、0番である。基点位置に停止した場合に通常ベル入賞の成立を可能とする図柄番号において小役入賞の成立対象数は通常ベル役の1個のみであるのに対して、基点位置に停止した場

50

合に補填ベル入賞の成立を可能とする図柄番号において小役入賞の成立対象数は異なる種類の補填ベル役の数に対応させてそれぞれ9個である。そして、右リール32Rにおいてインデックス値IV=1で当選となった場合に補填ベル入賞の成立を可能とする1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数は最大スベリ数の範囲内となっている。したがって、通常状態ST1においてインデックス値IV=1で当選となった場合、右リール32Rの回転位置に対するストップボタン42の停止操作タイミングに関係なく、右リール32RのメインラインML1上には補填ベル入賞の成立を可能とする図柄が停止する。

【0174】

以上の構成であることにより、通常状態ST1においてインデックス値IV=1で当選となった場合、左リール32L、中リール32M及び右リール32Rのいずれが第1停止されたとしてもその停止対象となったリール32L、32M、32RのメインラインML1上には補填ベル入賞の成立を可能とする図柄が停止表示される。そして、第1停止において補填ベル入賞の成立を可能とする図柄がメインラインML1上に停止表示された場合、通常ベル入賞の成立が不可となる。したがって、第2停止及び第3停止においても停止対象となったリール32L、32M、32RのメインラインML1上には補填ベル入賞の成立を可能とする図柄が停止表示される。これにより、通常状態ST1においてインデックス値IV=1で当選となった場合には、リール32L、32M、32Rの停止順序及びリール32L、32M、32Rの停止操作タイミングがいずれの態様であったとしても補填ベル入賞が成立することとなる。

【0175】

通常状態用の抽選テーブル(図23)の説明に戻り、インデックス値IV=2には通常ベル役及び第1～第9補填ベル役が設定されており、インデックス値IV=3には通常ベル役及び第10～第18補填ベル役が設定されており、インデックス値IV=4には通常ベル役及び第19～第27補填ベル役が設定されている。インデックス値IV=2で当選となった場合、図24に示すように、第1停止が左リール32Lであれば通常ベル役が当選役として扱われ、第1停止が中リール32M又は右リール32Rであれば第1～第9補填ベル役が当選役として扱われる。また、インデックス値IV=3で当選となった場合、図24に示すように、第1停止が左リール32Lであれば通常ベル役が当選役として扱われ、第1停止が中リール32M又は右リール32Rであれば第10～第18補填ベル役が当選役として扱われる。また、インデックス値IV=4で当選となった場合、図24に示すように、第1停止が左リール32Lであれば通常ベル役が当選役として扱われ、第1停止が中リール32M又は右リール32Rであれば第19～第27補填ベル役が当選役として扱われる。

【0176】

この場合に、各リール32L、32M、32Rのそれぞれにおいて通常ベル入賞の成立を可能とする図柄は、1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、インデックス値IV=2～4のいずれかで当選となった場合において第1停止が左リール32Lである場合には、各リール32L、32M、32Rの回転位置に対するストップボタン42～44の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても通常ベル入賞が成立する、

第1～第9補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合、第10～第18補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合、及び第19～第27補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合には、補填ベル入賞の成立を可能とする中リール32Mの停止図柄は「赤7」図柄、「白7」図柄、「LUCKY」図柄、「リプレイ2」図柄及び「リプレイ3」図柄であり、補填ベル入賞の成立を可能とする右リール32Rの停止図柄は「BAR」図柄、「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄である。この場合、中リール32M及び右リール32Rのそれぞれにおいて補填ベル入賞の成立を可能とする図柄は、1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の

図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の回転位置に対するストップボタン 4 3, 4 4 の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても補填ベル入賞の成立を可能とする図柄がメインライン M L 1 上に停止表示される。

【0177】

その一方、第 1～第 9 補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合であっても、補填ベル入賞の成立を可能とする左リール 3 2 L の停止図柄は「赤 7」図柄のみである。そして、当該「赤 7」図柄は左リール 3 2 L において 1 個しか配置されていないため、左リール 3 2 L の回転位置に対するストップボタン 4 2 の停止操作タイミングが所定の停止操作タイミングではない場合には補填ベル入賞の成立を可能とする図柄がメインライン M L 1 上に停止表示されない（以下、所謂取りこぼしともいう）。また、第 10～第 18 補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合であっても、補填ベル入賞の成立を可能とする左リール 3 2 L の停止図柄は「白 7」図柄及び「L U C K Y」図柄のみである。そして、これら「白 7」図柄及び「L U C K Y」図柄は左リール 3 2 L において 3 個しか配置されていないため、左リール 3 2 L の回転位置に対するストップボタン 4 2 の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。また、第 19～第 27 補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合であっても、補填ベル入賞の成立を可能とする左リール 3 2 L の停止図柄は「B A R」図柄のみである。そして、当該「B A R」図柄は左リール 3 2 L において 1 個しか配置されていないため、左リール 3 2 L の回転位置に対するストップボタン 4 2 の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。つまり、インデックス値 I V = 2～4 のいずれかで当選となり、第 1 停止として中リール 3 2 M 又は右リール 3 2 R を停止させた場合、左リール 3 2 L の停止操作タイミングによっては補填ベル入賞を含めていずれの小役入賞も成立しないことが起こり得る。

【0178】

インデックス値 I V = 5 には図 2 3 に示すように、通常ベル役及び第 1～第 3, 第 10～第 12, 第 19～第 21 補填ベル役が設定されており、インデックス値 I V = 6 には通常ベル役及び第 4～第 6, 第 13～第 15, 第 22～第 24 補填ベル役が設定されており、インデックス値 I V = 7 には通常ベル役及び第 7～第 9, 第 16～第 18, 第 25～第 27 補填ベル役が設定されている。インデックス値 I V = 5 で当選となった場合、図 2 4 に示すように、第 1 停止が中リール 3 2 M であれば通常ベル役が当選役として扱われ、第 1 停止が左リール 3 2 L 又は右リール 3 2 R であれば第 1～第 3, 第 10～第 12, 第 19～第 21 補填ベル役が当選役として扱われる。また、インデックス値 I V = 6 で当選となった場合、図 2 4 に示すように、第 1 停止が中リール 3 2 M であれば通常ベル役が当選役として扱われ、第 1 停止が左リール 3 2 L 又は右リール 3 2 R であれば第 4～第 6, 第 13～第 15, 第 22～第 24 補填ベル役が当選役として扱われる。また、インデックス値 I V = 7 で当選となった場合、図 2 4 に示すように、第 1 停止が中リール 3 2 M であれば通常ベル役が当選役として扱われ、第 1 停止が左リール 3 2 L 又は右リール 3 2 R であれば第 7～第 9, 第 16～第 18, 第 25～第 27 補填ベル役が当選役として扱われる。

【0179】

この場合に、既に説明したとおり通常ベル入賞の成立を可能とする図柄は所謂取りこぼしが発生しないように各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に配置されている。したがって、インデックス値 I V = 5～7 のいずれかで当選となった場合において第 1 停止が中リール 3 2 M である場合には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転位置に対するストップボタン 4 2～4 4 の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても通常ベル入賞が成立する。

【0180】

第 1～第 3, 第 10～第 12, 第 19～第 21 補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合、第 4～第 6, 第 13～第 15, 第 22～第 24 補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合、及び第 7～第 9, 第 16～第 18, 第 25～第 27 補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合には、補填ベル入賞の成立を可能とする左リール 3 2 L の

停止図柄は「赤7」図柄、「白7」図柄、「LUCKY」図柄及び「BAR」図柄であり、補填ベル入賞の成立を可能とする右リール32Rの停止図柄は「BAR」図柄、「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄である。この場合、左リール32L及び右リール32Rのそれぞれにおいて補填ベル入賞の成立を可能とする図柄は、1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、左リール32L及び右リール32Rの回転位置に対するストップボタン42、44の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても補填ベル入賞の成立を可能とする図柄がメインラインML1上に停止表示される。

【0181】

その一方、第1～第3、第10～第12、第19～第21補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合であっても、補填ベル入賞の成立を可能とする中リール32Mの停止図柄は「赤7」図柄のみである。そして、当該「赤7」図柄は中リール32Mにおいて1個しか配置されていないため、中リール32Mの回転位置に対するストップボタン43の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。また、第4～第6、第13～第15、第22～第24補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合であっても、補填ベル入賞の成立を可能とする中リール32Mの停止図柄は「白7」図柄及び「リプレイ2」図柄のみである。そして、これら「白7」図柄及び「リプレイ2」図柄は中リール32Mにおいて2個しか配置されていないため、中リール32Mの回転位置に対するストップボタン43の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。また、第7～第9、第16～第18、第25～第27補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合であっても、補填ベル入賞の成立を可能とする中リール32Mの停止図柄は「LUCKY」図柄及び「リプレイ3」図柄のみである。そして、これら「LUCKY」図柄及び「リプレイ3」図柄は中リール32Mにおいて2個しか配置されていないため、中リール32Mの回転位置に対するストップボタン43の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。つまり、インデックス値IV=5～7のいずれかで当選となり、第1停止として左リール32L又は右リール32Rを停止させた場合、中リール32Mの停止操作タイミングによっては補填ベル入賞を含めていずれの小役入賞も成立しないことが起こり得る。

【0182】

インデックス値IV=8には、図23に示すように、通常ベル役及び第1、第4、第7、第10、第13、第16、第19、第22、第25補填ベル役が設定されており、インデックス値IV=9には通常ベル役及び第2、第5、第8、第11、第14、第17、第20、第23、第26補填ベル役が設定されており、インデックス値IV=10には通常ベル役及び第3、第6、第9、第12、第15、第18、第21、第24、第27補填ベル役が設定されている。インデックス値IV=8で当選となった場合、図24に示すように、第1停止が右リール32Rであれば通常ベル役が当選役として扱われ、第1停止が左リール32L又は中リール32Mであれば第1、第4、第7、第10、第13、第16、第19、第22、第25補填ベル役が当選役として扱われる。また、インデックス値IV=9で当選となった場合、図24に示すように、第1停止が右リール32Rであれば通常ベル役が当選役として扱われ、第1停止が左リール32L又は中リール32Mであれば第2、第5、第8、第11、第14、第17、第20、第23、第26補填ベル役が当選役として扱われる。また、インデックス値IV=10で当選となった場合、図24に示すように、第1停止が右リール32Rであれば通常ベル役が当選役として扱われ、第1停止が左リール32L又は中リール32Mであれば第3、第6、第9、第12、第15、第18、第21、第24、第27補填ベル役が当選役として扱われる。

【0183】

この場合に、既に説明したとおり通常ベル入賞の成立を可能とする図柄は所謂取りこぼしが発生しないように各リール32L、32M、32Rに配置されている。したがって、インデックス値IV=8～10のいずれかで当選となった場合において第1停止が右リール

ル 3 2 R である場合には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転位置に対するストップボタン 4 2 ~ 4 4 の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても通常ベル入賞が成立する。

【0184】

第 1, 第 4, 第 7, 第 10, 第 13, 第 16, 第 19, 第 22, 第 25 補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合、第 2, 第 5, 第 8, 第 11, 第 14, 第 17, 第 20, 第 23, 第 26 補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合、及び第 3, 第 6, 第 9, 第 12, 第 15, 第 18, 第 21, 第 24, 第 27 補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合には、補填ベル入賞の成立を可能とする左リール 3 2 L の停止図柄は「赤 7」図柄、「白 7」図柄、「LUCKY」図柄及び「BAR」図柄であり、補填ベル入賞の成立を可能とする中リール 3 2 M の停止図柄は「赤 7」図柄、「白 7」図柄、「LUCKY」図柄、「リプレイ 2」図柄及び「リプレイ 3」図柄である。この場合、左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M のそれぞれにおいて補填ベル入賞の成立を可能とする図柄は、1 個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M の回転位置に対するストップボタン 4 2, 4 3 の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても補填ベル入賞の成立を可能とする図柄がメインライン ML 1 上に停止表示される。

10

【0185】

その一方、第 1, 第 4, 第 7, 第 10, 第 13, 第 16, 第 19, 第 22, 第 25 補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合であっても、補填ベル入賞の成立を可能とする右リール 3 2 R の停止図柄は「BAR」図柄のみである。そして、当該「BAR」図柄は右リール 3 2 R において 1 個しか配置されていないため、右リール 3 2 R の回転位置に対するストップボタン 4 4 の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。また、第 2, 第 5, 第 8, 第 11, 第 14, 第 17, 第 20, 第 23, 第 26 補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合であっても、補填ベル入賞の成立を可能とする右リール 3 2 R の停止図柄は「スイカ」図柄のみである。そして、当該「スイカ」図柄は右リール 3 2 R において 1 個しか配置されていないため、右リール 3 2 R の回転位置に対するストップボタン 4 4 の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。また、第 3, 第 6, 第 9, 第 12, 第 15, 第 18, 第 21, 第 24, 第 27 補填ベル役がまとめて当選状態となっている場合であっても、補填ベル入賞の成立を可能とする右リール 3 2 R の停止図柄は「LUCKY」図柄のみである。そして、当該「LUCKY」図柄は右リール 3 2 R において 3 個しか配置されていないため、右リール 3 2 R の回転位置に対するストップボタン 4 4 の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。つまり、インデックス値 $IV = 8 \sim 10$ のいずれかで当選となり、第 1 停止として左リール 3 2 L 又は中リール 3 2 M を停止させた場合、右リール 3 2 R の停止操作タイミングによっては補填ベル入賞を含めていずれの小役入賞も成立しないことが起こり得る。

20

30

【0186】

インデックス値 $IV = 11$ には、図 23 に示すように、第 1 チェリー役が設定されている。インデックス値 $IV = 11$ で当選となった場合、図 24 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序がいずれの停止順序であったとしても、第 1 チェリー役のみが当選役として扱われる。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のそれぞれにおいて第 1 チェリー入賞の成立を可能とする図柄は、1 個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、インデックス値 $IV = 11$ で当選となった場合には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止操作タイミングに関係なく第 1 チェリー入賞が確実に発生する。

40

【0187】

インデックス値 $IV = 12$ には、図 23 に示すように、第 2 チェリー役が設定されている。インデックス値 $IV = 12$ で当選となった場合、図 24 に示すように、リール 3 2 L

50

、 3 2 M, 3 2 R の停止順序がいずれの停止順序であったとしても、第 2 チェリー役のみが当選役として扱われる。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のそれぞれにおいて第 2 チェリー入賞の成立を可能とする図柄は、1 個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、インデックス値 I V = 1 2 で当選となった場合には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止操作タイミングに関係なく第 2 チェリー入賞が確実に発生する。

【0188】

インデックス値 I V = 1 3 には、図 2 3 に示すように、第 2 リプレイ役が設定されている。インデックス値 I V = 1 3 で当選となった場合、図 2 4 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序がいずれの停止順序であったとしても、第 2 リプレイ役のみが当選役として扱われる。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のそれぞれにおいて第 2 リプレイ入賞の成立を可能とする図柄は、1 個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、インデックス値 I V = 1 3 で当選となった場合には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止操作タイミングに関係なく第 2 リプレイ入賞が確実に発生する。

10

【0189】

インデックス値 I V = 1 4 には、図 2 3 に示すように、第 3 リプレイ役が設定されている。インデックス値 I V = 1 4 で当選となった場合、図 2 4 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序がいずれの停止順序であったとしても、第 3 リプレイ役のみが当選役として扱われる。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のそれぞれにおいて第 3 リプレイ入賞の成立を可能とする図柄は、1 個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、インデックス値 I V = 1 4 で当選となった場合には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止操作タイミングに関係なく第 3 リプレイ入賞が確実に発生する。

20

【0190】

インデックス値 I V = 1 5 には、図 2 3 に示すように、第 1 リプレイ役が設定されている。インデックス値 I V = 1 5 で当選となった場合、図 2 4 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序がいずれの停止順序であったとしても、第 1 リプレイ役のみが当選役として扱われる。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のそれぞれにおいて第 1 リプレイ入賞の成立を可能とする図柄は、1 個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、インデックス値 I V = 1 5 で当選となった場合には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止操作タイミングに関係なく第 1 リプレイ入賞が確実に発生する。

30

【0191】

インデックス値 I V = 1 6 には、図 2 3 に示すように、S B 役が設定されている。インデックス値 I V = 1 6 で当選となった場合、図 2 4 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序がいずれの停止順序であったとしても、S B 役のみが当選役として扱われる。したがって、いずれのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序であったとしても S B 入賞が成立し得る。一方、左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M において S B 入賞の成立を可能とする図柄は 1 個しか配置されておらず、右リール 3 2 R において S B 入賞の成立を可能とする図柄は 3 個しか配置されていない。したがって、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止操作タイミングによっては S B 入賞が成立しない。

40

【0192】

インデックス値 I V = 1 7 には、図 2 3 に示すように、第 1 C B 入賞の第 1 群役～第 4 群役が設定されている。既に説明したとおり、第 1 C B 入賞の第 1 群役と、第 1 C B 入賞の第 2 群役と、第 1 C B 入賞の第 3 群役と、第 1 C B 入賞の第 4 群役とで、第 1 C B 入賞

50

の成立に対応する図柄の組合せが相違している。但し、第1 C B入賞の第1群役～第4群役のいずれの入賞が成立した場合であっても第1 C B入賞の成立となる。I V = 17で当選となった場合、図24に示すように、第1停止が左リール3 2 Lであれば第1 C B入賞の第1群役、第3群役及び第4群役が当選役として扱われ、さらに第2停止が中リール3 2 Mであれば第1 C B入賞の第1群役及び第4群役が当選役として扱われるとともに、第2停止が右リール3 2 Rであれば第1 C B入賞の第3群役及び第4群役が当選役として扱われる。また、第1停止が中リール3 2 Mであれば第1 C B入賞の第1群役、第2群役及び第4群役が当選役として扱われ、さらに第2停止が左リール3 2 Lであれば第1 C B入賞の第1群役及び第4群役が当選役として扱われるとともに、第2停止が右リール3 2 Rであれば第1 C B入賞の第2群役及び第4群役が当選役として扱われる。また、第1停止が右リール3 2 Rであれば第1 C B入賞の第2群役、第3群役及び第4群役が当選役として扱われ、さらに第2停止が左リール3 2 Lであれば第1 C B入賞の第3群役及び第4群役が当選役として扱われるとともに、第2停止が中リール3 2 Mであれば第1入賞の第2群役及び第4群役が当選役として扱われる。換言すれば、第3停止が右リール3 2 Rであれば第1 C B入賞の第1群役及び第4群役が当選役として扱われ、第3停止が左リール3 2 Lであれば第1 C B入賞の第2群役及び第4群役が当選役として扱われ、第3停止が中リール3 2 Mであれば第1 C B入賞の第3群役及び第4群役が当選役として扱われる。

【0193】

第1 C B入賞の第1群役に対応する図柄の組合せは左リール3 2 Lが「ベル」図柄及び「チェリー」図柄のいずれかであり、中リール3 2 Mが「ベル」図柄であり、右リール3 2 Rが「BAR」図柄である（図5参照）。この場合、左リール3 2 L及び中リール3 2 Mのそれぞれにおいて第1 C B入賞の第1群役の入賞成立を可能とする図柄は、1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。一方、右リール3 2 Rにおいて第1 C B入賞の第1群役の入賞成立を可能とする図柄は1個しか配置されていないため、右リール3 2 Rの回転位置に対するストップボタン44の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。当該構成において既に説明したとおり、第1 C B入賞の第1群役は第1停止及び第2停止が左リール3 2 L又は中リール3 2 Mである場合の当選役として設定されているため、第1 C B入賞の第1群役の入賞成立が優先される状況であれば、第1停止及び第2停止までは所謂取りこぼしが発生することなく、第3停止において所謂取りこぼしが発生し得ることとなる。

【0194】

第1 C B入賞の第2群役に対応する図柄の組合せは左リール3 2 Lが「赤7」図柄及び「BAR」図柄のいずれかであり、中リール3 2 Mが「ベル」図柄であり、右リール3 2 Rが「チェリー」図柄及び「リプレイ1」図柄のいずれかである（図5参照）。この場合、中リール3 2 M及び右リール3 2 Rのそれぞれにおいて第1 C B入賞の第2群役の入賞成立を可能とする図柄は、1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。一方、左リール3 2 Lにおいて第1 C B入賞の第2群役の入賞成立を可能とする図柄は2個しか配置されていないため、左リール3 2 Lの回転位置に対するストップボタン42の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。当該構成において既に説明したとおり、第1 C B入賞の第2群役は第1停止及び第2停止が中リール3 2 M又は右リール3 2 Rである場合の当選役として設定されているため、第1 C B入賞の第2群役の入賞成立が優先される状況であれば、第1停止及び第2停止までは所謂取りこぼしが発生することなく、第3停止において所謂取りこぼしが発生し得ることとなる。

【0195】

第1 C B入賞の第3群役に対応する図柄の組合せは左リール3 2 Lが「ベル」図柄及び「チェリー」図柄のいずれかであり、中リール3 2 Mが「赤7」図柄、「LUCKY」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、右リール3 2 Rが「チェリー」図柄及び「リプレイ1」図柄のいずれかである（図5参照）。この場合、左リール3 2 L及び右リール

ル 3 2 R のそれぞれにおいて第 1 C B 入賞の第 3 群役の入賞成立を可能とする図柄は、1 個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。一方、中リール 3 2 M において第 1 C B 入賞の第 3 群役の入賞成立を可能とする図柄は 3 個しか配置されていないため、中リール 3 2 M の回転位置に対するストップボタン 4 3 の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。当該構成において既に説明したとおり、第 1 C B 入賞の第 3 群役は第 1 停止及び第 2 停止が左リール 3 2 L 又は右リール 3 2 R である場合の当選役として設定されているため、第 1 C B 入賞の第 3 群役の入賞成立が優先される状況であれば、第 1 停止及び第 2 停止までは所謂取りこぼしが発生することはなく、第 3 停止において所謂取りこぼしが発生し得ることとなる。

10

【0196】

第 1 C B 入賞の第 4 群役に対応する図柄の組合せは既に説明したとおり、メインライン M L 1 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「赤 7」図柄、「白 7」図柄、「B A R」図柄及び「L U C K Y」図柄のいずれかであり、中リール 3 2 M の停止図柄が「赤 7」図柄、「白 7」図柄、「L U C K Y」図柄、「リプレイ 2」図柄及び「リプレイ 3」図柄のいずれかであり、右リール 3 2 R の停止図柄が「チェリー」図柄及び「リプレイ 1」図柄のいずれである組合せと、メインライン M L 1 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「赤 7」図柄、「白 7」図柄、「B A R」図柄及び「L U C K Y」図柄のいずれかであり、中リール 3 2 M の停止図柄が「ベル」図柄及び「リプレイ 1」図柄のいずれかであり、右リール 3 2 R の停止図柄が「B A R」図柄、「スイカ」図柄及び「L U C K Y」図柄のいずれである組合せと、メインライン M L 1 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「リプレイ 1」図柄及び「リプレイ 3」図柄のいずれかであり、中リール 3 2 M の停止図柄が「赤 7」図柄、「白 7」図柄、「L U C K Y」図柄、「リプレイ 2」図柄及び「リプレイ 3」図柄のいずれかであり、右リール 3 2 R の停止図柄が「B A R」図柄、「スイカ」図柄及び「L U C K Y」図柄のいずれである組合せと、が該当する（図 5 参照）。この場合、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のそれぞれにおいて第 1 C B 入賞の第 4 群役の入賞成立を可能とする図柄は、1 個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。そうすると、第 1 C B 入賞の第 4 群役の入賞成立が優先される状況であれば、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及びリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止操作タイミングがいずれの態様であったとしても第 1 C B 入賞の第 4 群役の入賞が成立することとなる。

20

30

【0197】

このように第 1 C B 入賞の第 4 群役に対応する図柄の組合せが設定されている場合、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に対応させて第 1 C B 入賞の第 4 群役とは別に第 1 C B 入賞の第 1 群役～第 3 群役が設定されていたとしても、当該第 1 C B 入賞の第 4 群役の入賞成立を阻止する事象が存在しない限り、第 1 C B 入賞の第 4 群役の入賞成立が優先されてしまう。そして、第 1 C B 入賞の第 4 群役の入賞成立が優先されてしまうと、通常状態 S T 1 において第 1 C B 役に当選した場合には第 1 C B 入賞が成立して第 1 C B 役の当選状態が持ち越された状態が発生しないこととなってしまふ。これに対して、通常状態 S T 1 においては第 1 C B 入賞の第 1 群役～第 3 群役の入賞成立を第 1 C B 入賞の第 4 群役の入賞成立よりも優先させる構成が採用されている。かかる構成については後に詳細に説明する。

40

【0198】

インデックス値 I V = 1 8 には、図 2 3 に示すように、第 2 C B 入賞の第 1 群役～第 4 群役が設定されている。既に説明したとおり、第 2 C B 入賞の第 1 群役と、第 2 C B 入賞の第 2 群役と、第 2 C B 入賞の第 3 群役と、第 2 C B 入賞の第 4 群役とで、第 2 C B 入賞の成立に対応する図柄の組合せが相違している。但し、第 2 C B 入賞の第 1 群役～第 4 群役のいずれの入賞が成立した場合であっても第 2 C B 入賞の成立となる。I V = 1 8 で当選となった場合、図 2 4 に示すように、第 1 停止が左リール 3 2 L であれば第 2 C B 入賞

50

の第1群役、第3群役及び第4群役が当選役として扱われ、さらに第2停止が中リール3 2 Mであれば第2 C B入賞の第1群役及び第4群役が当選役として扱われるとともに、第2停止が右リール3 2 Rであれば第2 C B入賞の第3群役及び第4群役が当選役として扱われる。また、第1停止が中リール3 2 Mであれば第2 C B入賞の第1群役、第2群役及び第4群役が当選役として扱われ、さらに第2停止が左リール3 2 Lであれば第2 C B入賞の第1群役及び第4群役が当選役として扱われるとともに、第2停止が右リール3 2 Rであれば第2 C B入賞の第2群役及び第4群役が当選役として扱われる。また、第1停止が右リール3 2 Rであれば第2 C B入賞の第2群役、第3群役及び第4群役が当選役として扱われ、さらに第2停止が左リール3 2 Lであれば第2 C B入賞の第3群役及び第4群役が当選役として扱われるとともに、第2停止が中リール3 2 Mであれば第2入賞の第2群役及び第4群役が当選役として扱われる。換言すれば、第3停止が右リール3 2 Rであれば第2 C B入賞の第1群役及び第4群役が当選役として扱われ、第3停止が左リール3 2 Lであれば第2 C B入賞の第2群役及び第4群役が当選役として扱われ、第3停止が中リール3 2 Mであれば第2 C B入賞の第3群役及び第4群役が当選役として扱われる。

【0199】

第2 C B入賞の第1群役に対応する図柄の組合せは左リール3 2 Lが「ベル」図柄及び「チェリー」図柄のいずれかであり、中リール3 2 Mが「ベル」図柄であり、右リール3 2 Rが「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかである（図5参照）。この場合、左リール3 2 L及び中リール3 2 Mのそれぞれにおいて第2 C B入賞の第1群役の入賞成立を可能とする図柄は、1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。一方、右リール3 2 Rにおいて第2 C B入賞の第1群役の入賞成立を可能とする図柄は4個しか配置されていないため、右リール3 2 Rの回転位置に対するストップボタン44の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。当該構成において既に説明したとおり、第2 C B入賞の第1群役は第1停止及び第2停止が左リール3 2 L又は中リール3 2 Mである場合の当選役として設定されているため、第2 C B入賞の第1群役の入賞成立が優先される状況であれば、第1停止及び第2停止までは所謂取りこぼしが発生することではなく、第3停止において所謂取りこぼしが発生し得ることとなる。

【0200】

第2 C B入賞の第2群役に対応する図柄の組合せは左リール3 2 Lが「白7」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかであり、中リール3 2 Mが「ベル」図柄であり、右リール3 2 Rが「チェリー」図柄及び「リプレイ1」図柄のいずれかである（図5参照）。この場合、中リール3 2 M及び右リール3 2 Rのそれぞれにおいて第2 C B入賞の第2群役の入賞成立を可能とする図柄は、1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。一方、左リール3 2 Lにおいて第2 C B入賞の第2群役の入賞成立を可能とする図柄は3個しか配置されていないため、左リール3 2 Lの回転位置に対するストップボタン42の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。当該構成において既に説明したとおり、第2 C B入賞の第2群役は第1停止及び第2停止が中リール3 2 M又は右リール3 2 Rである場合の当選役として設定されているため、第2 C B入賞の第2群役の入賞成立が優先される状況であれば、第1停止及び第2停止までは所謂取りこぼしが発生することではなく、第3停止において所謂取りこぼしが発生し得ることとなる。

【0201】

第2 C B入賞の第3群役に対応する図柄の組合せは左リール3 2 Lが「ベル」図柄及び「チェリー」図柄のいずれかであり、中リール3 2 Mが「白7」図柄及び「リプレイ2」図柄のいずれかであり、右リール3 2 Rが「チェリー」図柄及び「リプレイ1」図柄のいずれかである（図5参照）。この場合、左リール3 2 L及び右リール3 2 Rのそれぞれにおいて第2 C B入賞の第3群役の入賞成立を可能とする図柄は、1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。一方、中リール3 2 Mにおいて第2 C B入

賞の第3群役の入賞成立を可能とする図柄は2個しか配置されていないため、中リール32Mの回転位置に対するストップボタン43の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。当該構成において既に説明したとおり、第2CB入賞の第3群役は第1停止及び第2停止が左リール32L又は右リール32Rである場合の当選役として設定されているため、第2CB入賞の第3群役の入賞成立が優先される状況であれば、第1停止及び第2停止までは所謂取りこぼしが発生することはない、第3停止において所謂取りこぼしが発生し得ることとなる。

【0202】

第2CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せは既に説明したとおり、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「BAR」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「LUCKY」図柄、「リプレイ2」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である組合せと、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「BAR」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれかであり、中リール32Mの停止図柄が「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄、「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれである組合せと、メインラインML1上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり、中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄、「白7」図柄、「LUCKY」図柄、「リプレイ2」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかであり、右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄、「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄のいずれである組合せと、が該当する(図5参照)。この場合、各リール32L, 32M, 32Rのそれぞれにおいて第2CB入賞の第4群役の入賞成立を可能とする図柄は、1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。そうすると、第2CB入賞の第4群役の入賞成立が優先される状況であれば、リール32L, 32M, 32Rの停止順序及びリール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングがいずれの態様であったとしても第2CB入賞の第4群役の入賞が成立することとなる。

【0203】

このように第2CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せが設定されている場合、リール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応させて第2CB入賞の第4群役とは別に第2CB入賞の第1群役～第3群役が設定されていたとしても、当該第2CB入賞の第4群役の入賞成立を阻止する事象が存在しない限り、第2CB入賞の第4群役の入賞成立が優先されてしまう。そして、第2CB入賞の第4群役の入賞成立が優先されてしまうと、通常状態ST1において第2CB役に当選した場合には第2CB入賞が成立することで第2CB役の当選状態が持ち越された状態が発生しないことになってしまう。これに対して、通常状態ST1においては第2CB入賞の第1群役～第3群役の入賞成立を第2CB入賞の第4群役の入賞成立よりも優先させる構成が採用されている。

【0204】

本スロットマシン10では、通常状態ST1にてインデックス値IV=17で当選となった場合、いずれのリール32L, 32M, 32Rの停止順序であったとしても第1CB入賞の第4群役の入賞成立よりも第1CB入賞の第1群役～第3群役のいずれかの入賞成立がリール32L, 32M, 32Rの停止制御において優先される。また、通常状態ST1にてインデックス値IV=18で当選となった場合、いずれのリール32L, 32M, 32Rの停止順序であったとしても第2CB入賞の第4群役の入賞成立よりも第2CB入賞の第1群役～第3群役のいずれかの入賞成立がリール32L, 32M, 32Rの停止制御において優先される。

【0205】

このように第1群役～第3群役のいずれかの入賞成立を優先させるための停止制御は、判定情報用バッファBにおける引込ビットを利用して行われる。引込ビットを利用した当

10

20

30

40

50

該停止制御の説明に先立ち、まずライン判定処理（図17）のステップS908にて実行される引込ビット設定処理について説明する。図26は引込ビット設定処理を示すフローチャートであり、図27（a）～図27（f）は引込ビット情報が導出される様子を説明するための説明図である。

【0206】

まず引込ビット情報設定処理を実行する（ステップS1401）。引込ビット情報設定処理では、まず引込ビット情報展開前準備処理を行う。引込ビット情報展開前準備処理では、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに設けられた引込ビット情報検索用エリア104を初期化する。

【0207】

引込ビット情報検索用エリア104とは、引込ビット情報を取得するために用意されたエリアであり、図27（a）に示すように、左リール用エリア115、中リール用エリア116及び右リール用エリア117を有し、さらに各リール用エリア115、116、117はそれぞれ上段用エリア115a、116a、117a、中段用エリア115b、116b、117b、及び下段用エリア115c、116c、117cを有する。つまり、引込ビット情報検索用エリア104は、9つのエリア115a～115c、116a～116c、117a～117cから構成されている。そして、これら9つの各エリア115a～115c、116a～116c、117a～117cはそれぞれ2ビット構成となっている。

【0208】

引込ビット情報検索用エリア104を初期化した状態では、図27（b）に示すように、各エリア115a～115c、116a～116c、117a～117cに2進数で「01」がセットされている。その後、各エリア115a～115c、116a～116c、117a～117cのうち現状のメインラインML1～ML3上の図柄停止位置と対応しないエリアを「0」クリアする。ベット数が「3」である状況においては既に説明したとおり左リール32Lの上段図柄、中リール32Mの上段図柄及び右リール32Rの上段図柄を結ぶメインラインML1のみが入賞成立対象のラインとして設定されるため、図27（c）に示すように、各リール用エリア115、116、117の中段用エリア115b、116b、117b及び下段用エリア115c、116c、117cを「0」クリアする。

【0209】

その後、既に停止指令が発生しているリール32L、32M、32Rが存在している場合には、当該停止指令が発生しているリール32L、32M、32Rにおいて現状のメインラインML1～ML3上に停止している又は停止する図柄の図柄番号に対応する引込ビット情報をその停止指令が発生しているリール32L、32M、32Rの停止制御に際して利用した引込ビットテーブルから読み出し、その読み出した各引込ビット情報を既に停止指令が発生しているリール32L、32M、32Rにおける現状のメインラインML1～ML3上の位置に対応するエリア115a～115c、116a～116c、117a～117cにセットする。また、現状の対象リールに対応させて設定されている引込ビットテーブルから、現状の対象図柄番号の図柄が基点位置に停止した場合に現状のメインラインML1～ML3上に停止することとなる図柄番号に対応させて設定されている引込ビット情報を読み出し、その読み出した引込ビット情報を現状の対象リールにおける現状のメインラインML1～ML3上の位置に対応するエリア115a～115c、116a～116c、117a～117cにセットする。なお、停止指令が発生していないリール32L、32M、32Rであって現状の対象リール以外のリール32L、32M、32Rについては、現状のメインラインML1～ML3上の図柄停止位置と対応するエリアのみに「01」が設定された状態が維持される。

【0210】

上記のような引込ビット情報の設定が行われた場合、ベット数が「3」である場合には例えば図27（d）に示すように、メインラインML1上の上段用エリア115a、11

10

20

30

40

50

6 a, 1 1 7 aの全てが「0 1」となる場合が想定される。また、それ以外にも、例えば図2 7 (e)に示すようにメインラインML 1上の上段用エリア1 1 5 a, 1 1 6 a, 1 1 7 aのうち2個のエリアが「0 1」となり残り1個のエリアが「0 0」となる場合や、例えば図2 7 (f)に示すようにメインラインML 1上の上段用エリア1 1 5 a, 1 1 6 a, 1 1 7 aのうち1個のエリアが「0 1」となり残り2個のエリアが「0 0」となる場合が想定される。

【0 2 1 1】

引込ビット設定処理(図2 6)の説明に戻り、ステップS 1 4 0 1の処理を実行した後は、検索ライン数を取得する(ステップS 1 4 0 2)。既に説明したとおり、CB状態S T 3以外の遊技状態では1ゲームにおけるベット数が「3」となり1本のメインラインM L 1のみが入賞成立対象のラインとなり、CB状態S T 3では1ゲームにおけるベット数が「2」となり2本のメインラインM L 2, M L 3が入賞成立対象のラインとなる。したがって、ベット数が「3」であれば検索ラインは「1」となり、ベット数が「2」であれば検索ラインは「2」となる。その後、検索ライン数の値を1減算する(ステップS 1 4 0 3)。これにより、ステップS 1 4 0 2の処理を実行した直後においては、ベット数が「3」であれば検索ライン数が「0」となり、ベット数が「2」であれば検索ライン数が「1」となる。ベット数が「3」であって検索ライン数が「0」である場合、検索ラインはメインラインM L 1となる。ベット数が「2」であって検索ライン数が「1」である場合、検索ラインは第1メインラインM L 2となり、検索ライン数が「0」である場合、検索ラインは第2メインラインM L 3となる。

【0 2 1 2】

その後、引込ビット情報検索用エリア1 0 4の合成処理を実行する(ステップS 1 4 0 4)。この合成処理では、今回の検索ライン上にある各エリア1 1 5 a~1 1 5 c, 1 1 6 a~1 1 6 c, 1 1 7 a~1 1 7 cの引込ビット情報をAND処理する。図2 7 (d)の場合であればメインラインM L 1上の位置に対応するエリア1 1 5 a, 1 1 6 a, 1 1 7 aの引込ビット情報はいずれも「0 1」であるため、これらをAND処理すると引込ビット情報合成値は「0 1」となる。また、図2 7 (e)の場合及び図2 7 (f)の場合であればメインラインM L 1上の位置に対応するエリア1 1 5 a, 1 1 6 a, 1 1 7 aの一部では引込ビット情報が「0 0」であるため、これらをAND処理すると引込ビット情報合成値は「0 0」となる。

【0 2 1 3】

その後、検索ライン数が「0」ではないか否かを判定する(ステップS 1 4 0 5)。「0」ではない場合には(ステップS 1 4 0 5: NO)、ステップS 1 4 0 3の処理に戻る。検索ライン数が「0」である場合には(ステップS 1 4 0 5: YES)、判定情報用バッファBの引込ビットに、ステップS 1 4 0 4にて導出した引込ビット情報合成値をセットする(ステップS 1 4 0 6)。これにより、引込ビットの設定が完了する。

【0 2 1 4】

上記のように引込ビットの設定が行われる構成において、既に説明したとおりリール回転処理(図1 3)では、第1CB役の当選データ又は第2CB役の当選データのみが主側RAM 7 4に当選データとして設定されている場合(ステップS 6 0 1及びステップS 6 0 2: YES)、オフセット指定テーブルとして単独CB用テーブルを主側ROM 7 3の指定テーブル記憶エリア9 1から読み出す(ステップS 6 0 3)。図2 8 (a)~図2 8 (c)は単独CB用テーブルにおいて指定されている各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの引込ビットテーブル1 2 1~1 2 3の内容を説明するための説明図である。

【0 2 1 5】

図2 8 (a)に示すように、左リール3 2 Lの引込ビットテーブル1 2 1では、第1CB入賞の第1群役、第1CB入賞の第3群役、第2CB入賞の第1群役及び第2CB入賞の第3群役に対応する図柄の引込ビット情報が、第1CB入賞の第4群役に対応する図柄の引込ビット情報よりも大きな値に設定されている。また、左リール3 2 Lの引込ビットテーブル1 2 1では、第1CB入賞の第1群役、第1CB入賞の第3群役、第2CB入賞

の第1群役及び第2CB入賞の第3群役に対応する図柄の引込ビット情報が、第2CB入賞の第4群役に対応する図柄のうち一部の図柄の組合せ（以下、「第2CB側の同一値組合せ」ともいう）を構成する図柄（「ベル」図柄）の引込ビット情報と同一の値ではあるものの第2CB入賞の第4群役における他の図柄の組合せを構成する図柄の引込ビット情報よりも大きな値に設定されている。

【0216】

図28（b）に示すように、中リール32Mの引込ビットテーブル122では、第1CB入賞の第1群役、第1CB入賞の第2群役、第2CB入賞の第1群役及び第2CB入賞の第2群役に対応する図柄の引込ビット情報が、第1CB入賞の第4群役に対応する図柄のうち一部の図柄の組合せ（以下、「第1CB側の同一値組合せA」ともいう）を構成する図柄（「ベル」図柄）の引込ビット情報と同一の値ではあるものの第1CB入賞の第4群役における他の図柄の組合せを構成する図柄の引込ビット情報よりも大きな値に設定されている。また、中リール32Mの引込ビットテーブル122では、第1CB入賞の第1群役、第1CB入賞の第2群役、第2CB入賞の第1群役及び第2CB入賞の第2群役に対応する図柄の引込ビット情報が、第2CB入賞の第4群役に対応する図柄の引込ビット情報よりも大きな値に設定されている。

10

【0217】

図28（c）に示すように、右リール32Rの引込ビットテーブル123では、第1CB入賞の第2群役、第1CB入賞の第3群役、第2CB入賞の第2群役及び第2CB入賞の第3群役に対応する図柄の引込ビット情報が、第1CB入賞の第4群役に対応する図柄のうち一部の図柄の組合せ（以下、「第1CB側の同一値組合せB」ともいう）を構成する図柄（「チェリー」図柄及び「リプレイ1」図柄）の引込ビット情報と同一の値ではあるものの第1CB入賞の第4群役における他の図柄の組合せを構成する図柄の引込ビット情報よりも大きな値に設定されている。但し、第1CB側の同一値組合せAと第1CB側の同一値組合せBとは異なっている。また、右リール32Rの引込ビットテーブル123では、第1CB入賞の第2群役、第1CB入賞の第3群役、第2CB入賞の第2群役及び第2CB入賞の第3群役に対応する図柄の引込ビット情報が、第2CB入賞の第4群役に対応する図柄の引込ビット情報よりも大きな値に設定されている。

20

【0218】

上記のように引込ビットテーブル121～123が設定されていることにより、通常状態ST1においてインデックス値IV=17で当選となった場合にはいずれのリール32L、32M、32Rの停止順序及びリール32L、32M、32Rの停止操作タイミングであったとしても第1CB入賞の第1群役～第3群役の入賞成立が第1CB入賞の第4群役の入賞成立よりも優先される。

30

【0219】

具体的には、左リール32Lが第1停止される場合には、第1CB入賞の第1群役及び第1CB入賞の第3群役に対応する図柄の優先順位情報を第1CB入賞の第4群役に対応する図柄の優先順位情報よりも大きな値とすることができる。そして、既に説明したとおり、左リール32Lにおいて第1CB入賞の第1群役及び第1CB入賞の第3群役に対応する図柄は所謂取りこぼしが発生しないように配置されている。したがって、左リール32Lが第1停止された場合には第1CB入賞の第1群役又は第1CB入賞の第3群役の入賞成立が可能であり、第1CB入賞の第4群役の入賞成立が不可となる。

40

【0220】

中リール32Mが第1停止される場合には、第1CB入賞の第1群役及び第1CB入賞の第2群役に対応する図柄の優先順位情報を、第1CB側の同一値組合せAを構成する図柄を除き第1CB入賞の第4群役に対応する図柄の優先順位情報よりも大きな値とすることができる。また、その後、左リール32Lが第2停止される場合には、第1CB入賞の第1群役に対応する図柄の優先順位情報を、第1CB側の同一値組合せAを構成する図柄の優先順位情報よりも大きな値とすることができ、右リール32Rが第2停止される場合には、第1CB入賞の第2群役に対応する図柄の優先順位情報を、第1CB側の同一値

50

組合せAを構成する図柄の優先順位情報よりも大きな値とすることができる。そして、既に説明したとおり、中リール3 2 Mにおいて第1 C B入賞の第1 群役及び第1 C B入賞の第2 群役に対応する図柄が所謂取りこぼしが発生しないように配置されており、左リール3 2 Lにおいて第1 C B入賞の第1 群役に対応する図柄が所謂取りこぼしが発生しないように配置されており、右リール3 2 Rにおいて第1 C B入賞の第3 群役に対応する図柄が所謂取りこぼしが発生しないように配置されている。したがって、中リール3 2 Mが第1 停止されて左リール3 2 Lが第2 停止された場合には、第1 C B入賞の第1 群役の入賞成立が可能であり、第1 C B入賞の第4 群役の入賞成立が不可となる。また、中リール3 2 Mが第1 停止されて右リール3 2 Rが第2 停止された場合には、第1 C B入賞の第2 群役の入賞成立が可能であり、第1 C B入賞の第4 群役の入賞成立が不可となる。

10

【0 2 2 1】

右リール3 2 Rが第1 停止される場合には、第1 C B入賞の第2 群役及び第1 C B入賞の第3 群役に対応する図柄の優先順位情報を、第1 C B側の同一値組合せBを構成する図柄を除き第1 C B入賞の第4 群役に対応する図柄の優先順位情報よりも大きな値とすることができる。また、その後に、左リール3 2 Lが第2 停止される場合には、第1 C B入賞の第3 群役に対応する図柄の優先順位情報を、第1 C B側の同一値組合せBを構成する図柄の優先順位情報よりも大きな値とすることができ、中リール3 2 Mが第2 停止される場合には、第1 C B入賞の第2 群役に対応する図柄の優先順位情報を、第1 C B側の同一値組合せBを構成する図柄の優先順位情報よりも大きな値とすることができる。そして、既に説明したとおり、右リール3 2 Rにおいて第1 C B入賞の第2 群役及び第1 C B入賞の第3 群役に対応する図柄が所謂取りこぼしが発生しないように配置されており、左リール3 2 Lにおいて第1 C B入賞の第3 群役に対応する図柄が所謂取りこぼしが発生しないように配置されており、中リール3 2 Mにおいて第1 C B入賞の第2 群役に対応する図柄が所謂取りこぼしが発生しないように配置されている。したがって、右リール3 2 Rが第1 停止されて左リール3 2 Lが第2 停止された場合には、第1 C B入賞の第3 群役の入賞成立が可能であり、第1 C B入賞の第4 群役の入賞成立が不可となる。また、右リール3 2 Rが第1 停止されて中リール3 2 Mが第2 停止された場合には、第1 C B入賞の第2 群役の入賞成立が可能であり、第1 C B入賞の第4 群役の入賞成立が不可となる。

20

【0 2 2 2】

また、上記のように引込ビットテーブル1 2 1～1 2 3が設定されていることにより、通常状態S T 1においてインデックス値I V=1 8で当選となった場合にはいずれのリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止順序及びリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止操作タイミングであったとしても第2 C B入賞の第1 群役～第3 群役の入賞成立が第2 C B入賞の第4 群役の入賞成立よりも優先される。

30

【0 2 2 3】

具体的には、左リール3 2 Lが第1 停止される場合には、第2 C B入賞の第1 群役及び第2 C B入賞の第3 群役に対応する図柄の優先順位情報を、第2 C B側の同一値組合せを構成する図柄を除き第2 C B入賞の第4 群役に対応する図柄の優先順位情報よりも大きな値とすることができる。また、その後に、中リール3 2 Mが第2 停止される場合には、第2 C B入賞の第1 群役に対応する図柄の優先順位情報を、第2 C B側の同一値組合せを構成する図柄の優先順位情報よりも大きな値とすることができ、右リール3 2 Rが第2 停止される場合には、第2 C B入賞の第3 群役に対応する図柄の優先順位情報を、第2 C B側の同一値組合せを構成する図柄の優先順位情報よりも大きな値とすることができる。そして、既に説明したとおり、左リール3 2 Lにおいて第2 C B入賞の第1 群役及び第2 C B入賞の第3 群役に対応する図柄が所謂取りこぼしが発生しないように配置されており、中リール3 2 Mにおいて第2 C B入賞の第1 群役に対応する図柄が所謂取りこぼしが発生しないように配置されており、右リール3 2 Rにおいて第2 C B入賞の第3 群役に対応する図柄が所謂取りこぼしが発生しないように配置されている。したがって、左リール3 2 Lが第1 停止されて中リール3 2 Mが第2 停止された場合には、第2 C B入賞の第1 群役の入賞成立が可能であり、第2 C B入賞の第4 群役の入賞成立が不可となる。また、左リ

40

50

ル 3 2 L が第 1 停止されて右リール 3 2 R が第 2 停止された場合には、第 2 C B 入賞の第 3 群役の入賞成立が可能であり、第 2 C B 入賞の第 4 群役の入賞成立が不可となる。

【0 2 2 4】

中リール 3 2 M が第 1 停止される場合には、第 2 C B 入賞の第 1 群役及び第 2 C B 入賞の第 2 群役に対応する図柄の優先順位情報を、第 2 C B 入賞の第 4 群役に対応する図柄の優先順位情報よりも大きな値とすることができる。そして、既に説明したとおり、中リール 3 2 M において第 2 C B 入賞の第 1 群役及び第 2 C B 入賞の第 2 群役に対応する図柄は所謂取りこぼしが発生しないように配置されている。したがって、中リール 3 2 M が第 1 停止された場合には、第 2 C B 入賞の第 1 群役又は第 2 C B 入賞の第 2 群役の入賞成立が可能であり、第 2 C B 入賞の第 4 群役の入賞成立が不可となる。

10

【0 2 2 5】

右リール 3 2 R が第 1 停止される場合には、第 2 C B 入賞の第 2 群役及び第 2 C B 入賞の第 3 群役に対応する図柄の優先順位情報を、第 2 C B 入賞の第 4 群役に対応する図柄の優先順位情報よりも大きな値とすることができる。そして、既に説明したとおり、右リール 3 2 R において第 2 C B 入賞の第 2 群役及び第 2 C B 入賞の第 3 群役に対応する図柄は所謂取りこぼしが発生しないように配置されている。したがって、右リール 3 2 R が第 1 停止された場合には、第 2 C B 入賞の第 2 群役又は第 2 C B 入賞の第 3 群役の入賞成立が可能であり、第 2 C B 入賞の第 4 群役の入賞成立が不可となる。

【0 2 2 6】

以上のように通常状態 S T 1 においてインデックス値 I V = 1 7 で当選となり第 1 C B 役の当選データが主側 R A M 7 4 に設定された場合には、いずれの停止順序でリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を停止させたとしても第 1 停止及び第 2 停止を行った段階で、第 1 C B 入賞の第 1 群役～第 3 群役の入賞成立が可能であって第 1 C B 入賞の第 4 群役の入賞成立が不可である状態となる。そして、第 3 停止がいずれのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R であったとしても、その第 3 停止対象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転位置に対するストップボタン 4 2 ~ 4 4 の停止操作タイミングによっては第 1 C B 入賞が成立しない可能性がある。これにより、通常状態 S T 1 において第 1 C B 役の当選データが主側 R A M 7 4 に設定された場合、第 1 C B 入賞が成立しない状況を生じさせることが可能となる。そして、第 1 C B 役は第 1 C B 入賞が成立するまで当選状態が持ち越される役であるため、その後のゲームにおいて第 1 C B 役の当選データが主側 R A M 7 4 に持ち越された状態となる。

20

30

【0 2 2 7】

同様に、通常状態 S T 1 においてインデックス値 I V = 1 8 で当選となり第 2 C B 役の当選データが主側 R A M 7 4 に設定された場合には、いずれの停止順序でリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を停止させたとしても第 1 停止及び第 2 停止を行った段階で、第 2 C B 入賞の第 1 群役～第 3 群役の入賞成立が可能であって第 2 C B 入賞の第 4 群役の入賞成立が不可である状態となる。そして、第 3 停止がいずれのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R であったとしても、その第 3 停止対象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転位置に対するストップボタン 4 2 ~ 4 4 の停止操作タイミングによっては第 2 C B 入賞が成立しない可能性がある。これにより、通常状態 S T 1 において第 2 C B 役の当選データが主側 R A M 7 4 に設定された場合、第 2 C B 入賞が成立しない状況を生じさせることが可能となる。そして、第 2 C B 役は第 2 C B 入賞が成立するまで当選状態が持ち越される役であるため、その後のゲームにおいて第 2 C B 役の当選データが主側 R A M 7 4 に持ち越された状態となる。

40

【0 2 2 8】

図 2 2 に示すように、通常状態 S T 1 において第 1 C B 役の当選データ又は第 2 C B 役の当選データが主側 R A M 7 4 に持ち越された状態となることで、遊技状態が通常状態 S T 1 から内部状態 S T 2 に移行する。内部状態 S T 2 では詳細は後述するが、リプレイ入賞が成立する確率が通常状態 S T 1 よりも高くなる。また、内部状態 S T 2 では詳細は後述するが、当選時処理（図 1 8）において付与数ビットを調整するための処理（ステップ

50

S1008～ステップS1010)が実行されないことでインデックス値 $IV=1$ で当選となった場合には通常ベル入賞の成立が補填ベル入賞の成立よりも優先され、通常ベル入賞が成立することで遊技媒体の付与数が「9」となる。これにより、内部状態ST2においては単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の獲得期待値が通常状態ST1よりも増加する。なお、単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の獲得期待値とは、単位ゲーム数を実行した場合における遊技媒体の付与期待値から当該単位ゲーム数のゲームを実行するのに要する遊技媒体の数を引き算した値のことである。

【0229】

さらに、CB役(第1CB役又は第2CB役)に当選となったゲームにおいてCB役の入賞を成立させなかった場合にはART移行抽選処理が実行され、当該移行抽選処理において移行当選となることで遊技状態が内部状態ST2のうちART状態ST20となる。ART状態ST2では上述したインデックス値 $IV=2\sim10$ で当選となった場合には通常ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序が遊技者に報知され、その報知された停止順序に従ってリール32L, 32M, 32Rを停止させることで通常ベル入賞が確実に成立する。これにより、ART状態ST20においては他のいずれの遊技状態よりも単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の獲得期待値が高くなる。

【0230】

内部状態ST2の方が通常状態ST1よりも有利度が高い構成であるため、遊技状態が通常状態ST1である場合にはCB役の当選データが主側RAM74に持ち越された状態となることを遊技者は期待することとなる。この場合に、第1CB役及び第2CB役の両方が設定されていることにより、通常状態ST1においてCB役に当選したとしても、リール32L, 32M, 32Rの停止操作に関して遊技者の選択が正解した場合にのみ、CB役の当選データが主側RAM74に持ち越されて内部状態ST2への移行が発生する構成となっている。このように遊技者の選択が正解した場合にのみ内部状態ST2への移行が発生する構成について説明する。

【0231】

図29は第1CB入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せと第2CB入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せとを説明するための説明図である。また、図30(a)は左リール32Lにおける第1CB入賞の第2群役の入賞成立が可能な範囲及び第2CB入賞の第2群役の入賞成立が可能な範囲を説明するための説明図であり、図30(b)は中リール32Mにおける第1CB入賞の第3群役の入賞成立が可能な範囲及び第2CB入賞の第3群役の入賞成立が可能な範囲を説明するための説明図であり、図30(c)は右リール32Rにおける第1CB入賞の第1群役の入賞成立が可能な範囲及び第2CB入賞の第1群役の入賞成立が可能な範囲を説明するための説明図である。図31(a)、図31(c)及び図31(e)は第1CB入賞が成立する場合における各リール32L, 32M, 32Rの図柄の停止態様を説明するための説明図であり、図31(b)、図31(d)及び図31(f)は第2CB入賞が成立する場合における各リール32L, 32M, 32Rの図柄の停止態様を説明するための説明図である。

【0232】

図29に示すように、第1CB入賞の第1群役と第2CB入賞の第1群役とは、左リール32Lについては「ベル」図柄及び「チェリー」図柄で完全に共通しているとともに、中リール32Mについては「ベル」図柄で完全に共通しているのに対して、右リール32Rについては第1CB入賞の第1群役が「BAR」図柄であり第2CB入賞の第1群役が「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄であるため完全に相違している。また、既に説明したとおり、第1CB入賞の第1群役及び第2CB入賞の第1群役のそれぞれは右リール32Rが第3停止される場合に入賞成立が可能となる。

【0233】

この場合に、図30(c)に示すように、右リール32Rにおいて第1CB入賞の第1群役に対応する図柄をメインラインML1上に停止させることが可能な範囲と、右リール32Rにおいて第2CB入賞の第1群役に対応する図柄をメインラインML1上に停止さ

せることが可能な範囲とが完全に区分けされているとともに、右リール32Rの各図柄はいずれかの範囲に含まれることとなる。具体的には、18番の「BAR」図柄～14番の「赤7」図柄のいずれかがメインラインML1上に存在している状況で右リール32Rに対応するストップボタン44が操作された場合には、右リール32RのメインラインML1上に第1CB入賞の第1群役に対応する「BAR」図柄が停止する。一方、その他の図柄番号の図柄のいずれかがメインラインML1上に存在している状況で右リール32Rに対応するストップボタン44が操作された場合には、右リール32RのメインラインML1上に第2CB入賞の第1群役に対応する「スイカ」図柄又は「LUCKY」図柄が停止する。なお、第1CB入賞の第1群役に対応する範囲の方が第2CB入賞の第1群役に対応する範囲よりも狭い構成に限定されることはなく、前者の範囲の方が後者の範囲よりも広い構成としてもよく、右リール32Rの図柄数が偶数であれば各範囲に含まれる図柄数が同一である構成としてもよい。

10

【0234】

当該構成であることにより、CB役に当選したゲームにおいて遊技者が右リール32Rを第3停止させる場合、当該遊技者はその当選状態となったCB役の種類が第1CB役及び第2CB役のいずれであるかを予測し、その予測した側とは異なる側のCB役に対応する範囲の図柄がメインラインML1上に存在しているタイミングで右リール32Rに対応するストップボタン44の停止操作を行うこととなる。第1CB役に当選したゲームにおいて遊技者の予測が外れた場合には例えば図31(a)に示すようにメインラインML1上に左から「ベル」図柄、「ベル」図柄及び「BAR」図柄が停止して第1CB入賞が成立し、第2CB役に当選したゲームにおいて遊技者の予測が外れた場合には例えば図31(b)に示すようにメインラインML1上に左から「ベル」図柄、「ベル」図柄及び「スイカ」図柄が停止して第2CB入賞が成立することとなる。一方、遊技者の予測が正解であった場合には左リール32L及び中リール32Mの停止図柄は第1CB入賞の成立時又は第2CB入賞の成立時と同一の「ベル」図柄と「ベル」図柄とで共通するものの、右リール32Rの停止図柄は「BAR」図柄、「スイカ」図柄及び「LUCKY」図柄以外の図柄となる。この場合の右リール32Rの停止図柄としては、第1CB役に当選している状況であれば「スイカ」図柄、「チェリー」図柄、「リプレイ1」図柄、「赤7」図柄及び「白7」図柄のいずれかとなり、第2CB役に当選している状況であれば「チェリー」図柄、「リプレイ1」図柄及び「赤7」図柄のいずれかとなる。このような図柄が右リール32Rに停止した場合、第1CB入賞及び第2CB入賞を含めていずれの入賞も成立させない図柄の組合せがメインラインML1上に停止表示されることとなる。かかる図柄の組合せが、右リール32Rが第3停止される場合における上述した所定出目に該当する。また、換言すれば当該図柄の組合せが、右リール32Rが第3停止される場合における内部状態ST2への移行契機組合せに該当する。

20

30

【0235】

図29に示すように、第1CB入賞の第2群役と第2CB入賞の第2群役とは、中リール32Mについては「ベル」図柄で完全に共通しているとともに、右リール32Rについては「チェリー」図柄及び「リプレイ1」図柄で完全に共通しているのに対して、左リール32Lについては第1CB入賞の第2群役が「赤7」図柄及び「BAR」図柄であり第2CB入賞の第2群役が「白7」図柄及び「LUCKY」図柄であるため完全に相違している。また、既に説明したとおり、第1CB入賞の第2群役及び第2CB入賞の第2群役のそれぞれは左リール32Lが第3停止される場合に入賞成立が可能となる。

40

【0236】

この場合に、図30(a)に示すように、左リール32Lにおいて第1CB入賞の第2群役に対応する図柄をメインラインML1上に停止させることが可能な範囲と、左リール32Lにおいて第2CB入賞の第2群役に対応する図柄をメインラインML1上に停止させることが可能な範囲とが完全に区分けされているとともに、左リール32Lの各図柄はいずれかの範囲に含まれることとなる。具体的には、14番の「赤7」図柄～5番の「チェリー」図柄のいずれかがメインラインML1上に存在している状況で左リール32Lに

50

対応するストップボタン42が操作された場合には、左リール32LのメインラインML1上に第1CB入賞の第2群役に対応する「赤7」図柄又は「BAR」図柄が停止する。一方、その他の図柄番号の図柄のいずれかがメインラインML1上に存在している状況で左リール32Lに対応するストップボタン42が操作された場合には、左リール32LのメインラインML1上に第2CB入賞の第2群役に対応する「白7」図柄又は「LUCKY」図柄が停止する。なお、第1CB入賞の第2群役に対応する範囲の方が第2CB入賞の第2群役に対応する範囲よりも狭い構成に限定されることはなく、前者の範囲の方が後者の範囲よりも広い構成としてもよく、左リール32Lの図柄数が偶数であれば各範囲に含まれる図柄数が同一である構成としてもよい。

【0237】

当該構成であることにより、CB役に当選したゲームにおいて遊技者が左リール32Lを第3停止させる場合、当該遊技者はその当選状態となったCB役の種類が第1CB役及び第2CB役のいずれであるかを予測し、その予測した側とは異なる側のCB役に対応する範囲の図柄がメインラインML1上に存在しているタイミングで左リール32Lに対応するストップボタン42の停止操作を行うこととなる。第1CB役に当選したゲームにおいて遊技者の予測が外れた場合には例えば図31(c)に示すようにメインラインML1上に左から「赤7」図柄、「ベル」図柄及び「チェリー」図柄が停止して第1CB入賞が成立し、第2CB役に当選したゲームにおいて遊技者の予測が外れた場合には例えば図31(d)に示すようにメインラインML1上に左から「白7」図柄、「ベル」図柄及び「チェリー」図柄が停止して第2CB入賞が成立することとなる。一方、遊技者の予測が正解であった場合には中リール32M及び右リール32Rの停止図柄は第1CB入賞の成立時又は第2CB入賞の成立時と同一の「ベル」図柄と「チェリー」図柄又は「リプレイ1」図柄とで共通するものの、左リール32Lの停止図柄は「赤7」図柄、「BAR」図柄、「白7」図柄及び「LUCKY」図柄以外の図柄となる。この場合の左リール32Lの停止図柄としては、第1CB役に当選している状況であれば「ベル」図柄、「スイカ」図柄、「チェリー」図柄、「リプレイ1」図柄及び「リプレイ2」図柄のいずれかとなり、第2CB役に当選している状況であれば「ベル」図柄、「スイカ」図柄、「チェリー」図柄、「リプレイ1」図柄、「リプレイ2」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかとなる。このような図柄が左リール32Lに停止した場合、第1CB入賞及び第2CB入賞を含めていずれの入賞も成立させない図柄の組合せがメインラインML1上に停止表示されることとなる。かかる図柄の組合せが、左リール32Lが第3停止される場合における上述した所定出目に該当する。また、換言すれば当該図柄の組合せが、左リール32Lが第3停止される場合における内部状態ST2への移行契機組合せに該当する。

【0238】

図29に示すように、第1CB入賞の第3群役と第2CB入賞の第3群役とは、左リール32Lについては「ベル」図柄及び「チェリー」図柄で完全に共通しているとともに、右リール32Rについては「チェリー」図柄及び「リプレイ1」図柄で完全に共通しているのに対して、中リール32Mについては第1CB入賞の第3群役が「赤7」図柄、「LUCKY」図柄及び「リプレイ3」図柄であり第2CB入賞の第3群役が「白7」図柄及び「リプレイ2」図柄であるため完全に相違している。また、既に説明したとおり、第1CB入賞の第3群役及び第2CB入賞の第3群役のそれぞれは中リール32Mが第3停止される場合に入賞成立が可能となる。

【0239】

この場合に、図30(b)に示すように、中リール32Mにおいて第1CB入賞の第3群役に対応する図柄をメインラインML1上に停止させることが可能な範囲と、中リール32Mにおいて第2CB入賞の第3群役に対応する図柄をメインラインML1上に停止させることが可能な範囲とが完全に分けられているとともに、中リール32Mの各図柄はいずれかの範囲に含まれることとなる。具体的には、14番の「赤7」図柄～2番の「リプレイ1」図柄のいずれかがメインラインML1上に存在している状況で中リール32Mに対応するストップボタン43が操作された場合には、中リール32MのメインラインM

L 1 上に第 1 C B 入賞の第 3 群役に対応する「赤 7」図柄、「L U C K Y」図柄又は「リプレイ 3」図柄が停止する。一方、その他の図柄番号の図柄のいずれかがメインライン M L 1 上に存在している状況で中リール 3 2 M に対応するストップボタン 4 3 が操作された場合には、中リール 3 2 M のメインライン M L 1 上に第 2 C B 入賞の第 3 群役に対応する「白 7」図柄又は「リプレイ 2」図柄が停止する。なお、第 1 C B 入賞の第 3 群役に対応する範囲の方が第 2 C B 入賞の第 3 群役に対応する範囲よりも広い構成に限定されることはなく、前者の範囲の方が後者の範囲よりも狭い構成としてもよく、中リール 3 2 M の図柄数が偶数であれば各範囲に含まれる図柄数が同一である構成としてもよい。

【0240】

当該構成であることにより、C B 役に当選したゲームにおいて遊技者が中リール 3 2 M を第 3 停止させる場合、当該遊技者はその当選状態となった C B 役の種類が第 1 C B 役及び第 2 C B 役のいずれであるかを予測し、その予測した側とは異なる側の C B 役に対応する範囲の図柄がメインライン M L 1 上に存在しているタイミングで中リール 3 2 M に対応するストップボタン 4 3 の停止操作を行うこととなる。第 1 C B 役に当選したゲームにおいて遊技者の予測が外れた場合には例えば図 3 1 (e) に示すようにメインライン M L 1 上に左から「ベル」図柄、「赤 7」図柄及び「チェリー」図柄が停止して第 1 C B 入賞が成立し、第 2 C B 役に当選したゲームにおいて遊技者の予測が外れた場合には例えば図 3 1 (f) に示すようにメインライン M L 1 上に左から「ベル」図柄、「白 7」図柄及び「チェリー」図柄が停止して第 2 C B 入賞が成立することとなる。一方、遊技者の予測が正解であった場合には左リール 3 2 L 及び右リール 3 2 R の停止図柄は第 1 C B 入賞の成立時又は第 2 C B 入賞の成立時と同一の「ベル」図柄又は「チェリー」図柄と「チェリー」図柄又は「リプレイ 1」図柄とで共通するものの、中リール 3 2 M の停止図柄は「赤 7」図柄、「L U C K Y」図柄、「リプレイ 3」図柄、「白 7」図柄及び「リプレイ 2」図柄以外の図柄となる。この場合の中リール 3 2 M の停止図柄としては、第 1 C B 役に当選している状況及び第 2 C B 役に当選している状況のいずれであっても「ベル」図柄及び「リプレイ 1」図柄のいずれかとなる。このような図柄が中リール 3 2 M に停止した場合、第 1 C B 入賞及び第 2 C B 入賞を含めていずれの入賞も成立させない図柄の組合せがメインライン M L 1 上に停止表示されることとなる。かかる図柄の組合せが、中リール 3 2 M が第 3 停止される場合における上述した所定出目に該当する。また、換言すれば当該図柄の組合せが、中リール 3 2 M が第 3 停止される場合における内部状態 S T 2 への移行契機組合せに該当する。

【0241】

以上の構成であることにより、通常状態 S T 1 において C B 役に当選したとしても、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止操作に関して遊技者の選択が正解した場合にのみ、C B 役の当選データが主側 R A M 7 4 に持ち越されて内部状態 S T 2 への移行が発生する。この場合に、図 2 3 に示すように通常状態用の抽選テーブルにおいては、第 1 C B 役に対応するインデックス値 I V = 1 7 に設定されているポイント値 P V は「6 0 0」であるとともに、第 2 C B 役に対応するインデックス値 I V = 1 8 に設定されているポイント値 P V は「6 0 0」である。つまり、通常状態 S T 1 において第 1 C B 役に当選する確率と第 2 C B 役に当選する確率とはそれぞれ約 $1/109$ で同一である。したがって、遊技者の予測が正解となる確率は $1/2$ となる。換言すれば、C B 役に当選となった場合には $1/2$ の確率で内部状態 S T 2 への移行が発生することとなる。さらに言うと、通常状態 S T 1 において内部状態 S T 2 への移行が発生する確率は約 $1/109$ である。

【0242】

なお、通常状態 S T 1 において第 1 C B 役に当選する確率と第 2 C B 役に当選する確率とが同一である構成に限定されることはなく、両確率は若干相違するもののその相違を遊技者が体感できない程度となるように両確率が略同一である構成としてもよい。また、通常状態 S T 1 においてインデックス値 I V = 1 で当選となる確率は約 $1/4.4$ である。また、インデックス値 I V = 2 で当選となる確率、インデックス値 I V = 3 で当選となる確率、インデックス値 I V = 4 で当選となる確率、インデックス値 I V = 5 で当選となる

確率、インデックス値 $IV = 6$ で当選となる確率、インデックス値 $IV = 7$ で当選となる確率、インデックス値 $IV = 8$ で当選となる確率、インデックス値 $IV = 9$ で当選となる確率、インデックス値 $IV = 10$ で当選となる確率はいずれも約 $1/80$ であり、インデックス値 $IV = 2 \sim 10$ のいずれかで当選となる確率は約 $1/9.0$ である。また、インデックス値 $IV = 11$ で当選となる確率は約 $1/73$ であり、インデックス値 $IV = 12$ で当選となる確率は約 $1/149$ である。また、インデックス値 $IV = 13$ で当選となる確率は約 $1/6554$ であり、インデックス値 $IV = 14$ で当選となる確率は約 $1/16384$ であり、インデックス値 $IV = 15$ で当選となる確率は約 $1/7.7$ である。この場合、リプレイ入賞が成立する確率は約 $1/7.7$ である。また、インデックス値 $IV = 16$ で当選となる確率は約 $1/218$ である。

10

【0243】

＜内部状態 $ST2$ ＞

次に、内部状態 $ST2$ について説明する。まず内部状態 $ST2$ である場合に主側 $MPU72$ における役の抽選処理（図12）にて使用対象となる内部状態用の抽選テーブルについて説明する。図32は内部状態用の抽選テーブルを説明するための説明図であり、図33はリール32L, 32M, 32Rの停止順序と成立対象の役との対応関係を説明するための説明図である。なお、図32は「設定3」の場合における内部状態用の抽選テーブルであり、他の設定値においては各インデックス値 IV に設定されているポイント値 PV が相違するものの、インデックス値 IV の数及び各インデックス値 IV に設定されている役の種類は同一である。

20

【0244】

図32及び図33に示すように、インデックス値 $IV = 1 \sim 14$ のそれぞれに設定されている役の種類、インデックス値 $IV = 1 \sim 14$ のそれぞれの当選確率、及びインデックス値 $IV = 1 \sim 14$ におけるリール32L, 32M, 32Rの停止順序と成立対象の役との対応関係は通常状態用の抽選テーブル（図23）の場合と同一である。

【0245】

但し、内部状態 $ST2$ においてはインデックス値 $IV = 1$ で当選となった場合、当選時処理（図18）において付与数ビットの調整処理（ステップ $S1010$ ）が実行されない。この場合、通常ベル入賞の成立を可能とする図柄における判定情報用バッファ B の付与数ビットの値の方が、補填ベル入賞の成立を可能とする図柄における判定情報用バッファ B の付与数ビットの値よりも大きな値となる。そうすると、通常ベル入賞の成立を可能とする図柄の方が補填ベル入賞の成立を可能とする図柄よりも優先順位情報が大きな値となる。また、インデックス値 $IV = 1$ で当選となった場合、図33に示すようにリール32L, 32M, 32Rの停止順序がいずれであっても通常ベル役が当選役として扱われる。また、各リール32L, 32M, 32Rのそれぞれにおいて、通常ベル入賞の成立を可能とする1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数は最大スベリ数の範囲内となっている。したがって、内部状態 $ST1$ においてインデックス値 $IV = 1$ で当選となった場合、各リール32L, 32M, 32Rの停止順序及び停止操作タイミングがいずれであったとしても通常ベル入賞が成立することとなる。そして、通常ベル入賞が成立した場合には遊技媒体の付与数が「9」であり、補填ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数「1」よりも付与数が多い。これにより、既に説明したとおり、内部状態 $ST2$ においては単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の獲得期待値が通常状態 $ST1$ よりも増加する。

30

40

【0246】

図32に示すように、インデックス値 $IV = 15$ には通常状態用の抽選テーブル（図23）と同様に第1リプレイ役が設定されている。また、図33に示すようにインデックス値 $IV = 15$ で当選となった場合、通常状態 $ST1$ の場合と同様に、リール32L, 32M, 32Rの停止順序がいずれの停止順序であったとしても、第1リプレイ役のみが当選役として扱われる。但し、図32に示すようにインデックス値 $IV = 15$ に設定されているポイント値 PV は「41755」であり、この値は通常状態用の抽選テーブル（図23

50

）におけるインデックス値 $I V = 15$ のポイント値よりも大きな値である。これにより、インデックス値 $I V = 15$ で当選となる確率は通常状態 $S T 1$ の場合よりも高い確率である約 $1 / 1.6$ となる。

【0247】

図32に示すように、インデックス値 $I V = 16$ には第4リプレイ役、第5リプレイ役及び第6リプレイ役が設定されている。インデックス値 $I V = 16$ で当選となった場合、図33に示すように、第1停止が左リール32Lであれば第4リプレイ役が当選役として扱われ、第1停止が中リール32M又は右リール32Rであれば第5リプレイ役及び第6リプレイ役が当選役として扱われる。

【0248】

各リール32L, 32M, 32Rのそれぞれにおいて第4リプレイ入賞の成立を可能とする図柄は、1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、インデックス値 $I V = 16$ で当選となった場合において左リール32Lを第1停止させた場合には、各リール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングに関係なく第4リプレイ入賞が確実に発生する。

【0249】

第5リプレイ入賞に対応する図柄の組合せ及び第6リプレイ入賞に対応する図柄の組合せは、図5に示すように、中リール32Mについては「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄で共通しているとともに、右リール32Rについては「リプレイ1」図柄で共通している。中リール32Mにおいて「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄のいずれかである対象図柄は、1個の対象図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の対象図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。また、右リール32Rにおいて「リプレイ1」図柄は、1個の「リプレイ1」図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の「リプレイ1」図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、インデックス値 $I V = 16$ で当選となった場合において中リール32M及び右リール32Rのうち一方を第1停止させ他方を第2停止させた場合には、それら中リール32M及び右リール32Rの停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても、中リール32M及び右リール32RのそれぞれのメインラインML1上には第5リプレイ入賞の成立を可能とする図柄及び第6リプレイ入賞の成立を可能とする図柄が停止することとなる。

【0250】

一方、第5リプレイ入賞に対応する図柄の組合せのうち左リール32Lの図柄は「スイカ」図柄であるのに対して、第6リプレイ入賞に対応する図柄の組合せのうち左リール32Lの図柄は「ベル」図柄である。左リール32Lにおいて「スイカ」図柄は3個しか配置されていないため、左リール32Lの回転位置に対するストップボタン42の停止操作タイミングによっては左リール32LにおけるメインラインML1上に「スイカ」図柄が停止しない。それに対して、左リール32Lにおいて「ベル」図柄は、1個の「ベル」図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の「ベル」図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。当該構成において、内部状態 $S T 2$ においては引込ビットの設定によって、インデックス値 $I V = 16$ で当選となった場合において中リール32M又は右リール32Rが第1停止された場合には、左リール32Lに関しては、メインラインML1上に「スイカ」図柄が停止することとなる優先順位情報の方がメインラインML1上に「ベル」図柄が停止することとなる優先順位情報よりも大きな値となる。したがって、インデックス値 $I V = 16$ で当選となった場合において中リール32M又は右リール32Rが第1停止された場合には第5リプレイ入賞の成立が優先され、左リール32Lの停止操作タイミングが第5リプレイ入賞の成立を不可とするタイミングである場合には第6リプレイ入賞が確実に成立することとなる。

【0251】

内部状態用の抽選テーブル（図32）では上記のとおりインデックス値 $I V = 13 \sim 1$

10

20

30

40

50

6 がリプレイ入賞の成立に対応することとなる。この場合、内部状態 S T 2 においてリプレイ入賞が成立する確率は通常状態 S T 1 においてリプレイ入賞が成立する確率よりも高い確率である約 $1/1.6$ となる。これにより、既に説明したとおり、内部状態 S T 2 においては単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の獲得期待値が通常状態 S T 1 よりも増加する。

【0252】

内部状態用の抽選テーブルには、通常状態用の抽選テーブル（図 23）において設定されていた S B 役、第 1 C B 役及び第 2 C B 役が設定されていない。したがって、内部状態 S T 2 においては S B 入賞が成立しない。一方、内部状態 S T 2 は第 1 C B 役の当選データ又は第 2 C B 役の当選データが主側 R A M 7 4 に持ち越された状態であるため、内部状態 S T 2 において第 1 C B 役又は第 2 C B 役に新たに当選することはないものの、第 1 C B 役の当選データが持ち越されているのであれば第 1 C B 入賞が成立し得るとともに第 2 C B 役の当選データが持ち越されているのであれば第 2 C B 入賞が成立し得る。第 1 C B 入賞又は第 2 C B 入賞が成立すると遊技状態が C B 状態 S T 3 に移行する。詳細は後述するが C B 状態 S T 3 では遊技者が所有する遊技媒体数が増加しない。また、C B 状態 S T 3 が発生した場合、C B 状態 S T 3 が終了したとしても即座に内部状態 S T 2 に移行することではなく、通常状態 S T 1 において再度、第 1 C B 役の当選データ又は第 2 C B 役の当選データが主側 R A M 7 4 に持ち越された状態となることで内部状態 S T 2 に移行する。したがって、遊技者は内部状態 S T 2 に遊技状態が移行した場合、C B 入賞が成立しないことを期待することとなる。

【0253】

以下、内部状態 S T 2 において C B 入賞が成立する状況を生じさせるための構成について説明する。

【0254】

内部状態用の抽選テーブルにおいてはインデックス値 I V = 1 ~ 16 のそれぞれに設定されている全てのポイント値 P V を合計すると「65535」となり、この値は主側 M P U 7 2 における役の抽選処理（図 12）に際して乱数の取得元となるフリーランカウンタの最大値と一致している。したがって、内部状態 S T 2 においては役の抽選処理（図 12）にていずれの役にも当選しない状態が発生しない。

【0255】

インデックス値 I V = 1 で当選となった場合には既に説明したとおり、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び停止操作タイミングに関係なく通常ベル入賞が成立し、インデックス値 I V = 11 で当選となった場合にはリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び停止操作タイミングに関係なく第 1 チェリー入賞が成立し、インデックス値 I V = 12 で当選となった場合にはリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び停止操作タイミングに関係なく第 2 チェリー入賞が成立する。そして、各図柄の優先順位情報を決定付ける判定情報用バッファ B においては、図 15 (b) に示すように、当選となっている小役の入賞を成立させることが可能な場合に 1 以上の数値情報が設定される付与数ビット（第 6 ~ 第 3 ビット）の方が、当選となっている C B 役の入賞を成立させることが可能な場合に「1」が設定される役物ビット（第 2 ビット）よりも上位に設定されている。したがって、入賞成立時における遊技媒体の付与数に関係なく、当選となっている小役の入賞を成立させることが可能な図柄の優先順位情報の方が、当選となっている C B 役の入賞を成立させることが可能な図柄の優先順位情報よりも大きな値となる。よって、インデックス値 I V = 1, 11 及び 12 のいずれかで当選となった場合、その当選となった小役入賞が確実に成立するため、当選となっている C B 役の入賞は成立しない。

【0256】

インデックス値 I V = 13 ~ 16 のいずれかで当選となった場合には、既に説明したとおり、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び停止操作タイミングに関係なく、対応するリプレイ入賞が成立する。そして、各図柄の優先順位情報を決定付ける判定情報用バッファ B においては、図 15 (b) に示すように、当選となっているリプレイ役の入賞

を成立させることが可能な場合に「1」が設定される再遊技ビット（第6～第2ビット）は、当選となっているCB役の入賞を成立させることが可能な場合に「1」が設定される役物ビット（第2ビット）よりも上位のビットを有している。したがって、当選となっているリプレイ役の入賞を成立させることが可能な図柄の優先順位情報の方が、当選となっているCB役の入賞を成立させることが可能な図柄の優先順位情報よりも大きな値となる。よって、インデックス値 $IV = 13 \sim 16$ のいずれかで当選となった場合にはリプレイ入賞が確実に成立するため、当選となっているCB役の入賞は成立しない。

【0257】

インデックス値 $IV = 2 \sim 10$ のいずれかで当選となった場合、既に説明したとおり、通常ベル役が当選役として扱われる停止順序でリール32L, 32M, 32Rを停止させた場合には各リール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても通常ベル入賞が成立することとなる。なお、既に説明したとおり通常ベル入賞の成立の方が、当選となっているCB役の入賞よりも優先される。

10

【0258】

一方、インデックス値 $IV = 2 \sim 10$ のいずれかで当選となった場合であって補填ベル役が当選役として扱われる停止順序でリール32L, 32M, 32Rを停止させた場合には、リール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングによっては補填ベル入賞が成立しない。そして、補填ベル入賞が成立しない場合には、当選となっているCB役の入賞が確実に成立することとなる。当該停止制御を実現するための構成について以下に詳細に説明する。

20

【0259】

図34は第1CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せと第2CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せとを説明するための説明図であり、図35はインデックス値 $IV = 2 \sim 10$ のそれぞれで当選対象となる補填ベル役の種類及び各種類の補填ベル役に対応する図柄の組合せを説明するための説明図である。

【0260】

第1CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せは既に説明したとおり複数種類の組合せが存在しているが、当該複数種類の組合せは図34に示すように第1グループ、第2グループ及び第3グループに分類することができる。同様に、第2CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せは既に説明したとおり複数種類の組合せが存在しているが、当該複数種類の組合せは図34に示すように第1グループ、第2グループ及び第3グループに分類することができる。

30

【0261】

左リール32Lに関しては、第1CB入賞の第4群役及び第2CB入賞の第4群役のいずれにおいても、第1グループと第2グループとは「赤7」図柄、「白7」図柄、「BAR」図柄及び「LUCKY」図柄が停止図柄として完全に共通させて設定されている。一方、第1CB入賞の第4群役における第3グループは「リプレイ1」図柄及び「リプレイ3」図柄が停止図柄として設定されており、第2CB入賞の第4群役に対応する第3グループは「ベル」図柄が停止図柄として設定されている。左リール32Lにおいて第1グループ及び第2グループに対応する対象図柄は、1個の当該対象図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の当該対象図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。また、左リール32Lにおいて第1CB入賞の第4群役における第3グループに対応する対象図柄も、1個の当該対象図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の当該対象図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。また、左リール32Lにおいて第2CB入賞の第4群役における第3グループに対応する対象図柄も、1個の当該対象図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の当該対象図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。

40

【0262】

中リール32Mに関しては、第1CB入賞の第4群役及び第2CB入賞の第4群役のいずれにおいても、第1グループと第3グループとは「赤7」図柄、「白7」図柄、「LU

50

「C K Y」図柄、「リプレイ 2」図柄及び「リプレイ 3」図柄が停止図柄として完全に共通させて設定されている。一方、第 1 C B 入賞の第 4 群役における第 2 グループは「ベル」図柄及び「リプレイ 1」図柄が停止図柄として設定されており、第 2 C B 入賞の第 4 群役における第 2 グループは「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄が停止図柄として設定されている。中リール 3 2 M において第 1 グループ及び第 3 グループに対応する対象図柄は、1 個の当該対象図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の当該対象図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。また、中リール 3 2 M において第 1 C B 入賞の第 4 群役における第 2 グループに対応する対象図柄も、1 個の当該対象図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の当該対象図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。また、中リール 3 2 M において第 2 C B 入賞の第 4 群役における第 2 グループに対応する対象図柄も、1 個の当該対象図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の当該対象図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。

10

【0 2 6 3】

右リール 3 2 R に関しては、第 1 C B 入賞の第 4 群役及び第 2 C B 入賞の第 4 群役のいずれにおいても、第 2 グループと第 3 グループとは「B A R」図柄、「スイカ」図柄及び「L U C K Y」図柄が停止図柄として完全に共通させて設定されている。一方、第 1 C B 入賞の第 4 群役における第 1 グループは「チェリー」図柄及び「リプレイ 1」図柄が停止図柄として設定されており、第 2 C B 入賞の第 4 群役における第 1 グループは「ベル」図柄が停止図柄として設定されている。右リール 3 2 R において第 2 グループ及び第 3 グループに対応する対象図柄は、1 個の当該対象図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の当該対象図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。また、右リール 3 2 R において第 1 C B 入賞の第 4 群役における第 1 グループに対応する対象図柄も、1 個の当該対象図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の当該対象図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。また、右リール 3 2 R において第 2 C B 入賞の第 4 群役における第 1 グループに対応する対象図柄も、1 個の当該対象図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の当該対象図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。

20

【0 2 6 4】

上記構成であることにより、第 1 C B 入賞の第 4 群役及び第 2 C B 入賞の第 4 群役は、グループ 1 ～グループ 3 のいずれのグループが停止対象となったとしても、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び停止操作タイミングに関係なく、対応する図柄の組合せがメインライン M L 1 上に停止することとなる。

30

【0 2 6 5】

以下、第 1 C B 入賞の第 4 群役における第 1 グループの図柄の組合せ及び第 2 C B 入賞の第 4 群役における第 1 グループの図柄の組合せと、インデックス値 I V = 8 ～ 1 0 のそれぞれに設定されている補填ベル役群による図柄の組合せとの関係について説明する。

【0 2 6 6】

第 1 C B 入賞の第 4 群役における第 1 グループの図柄の組合せ及び第 2 C B 入賞の第 4 群役における第 1 グループの図柄の組合せは、図 3 4 及び図 3 5 に示すように、インデックス値 I V = 8 ～ 1 0 のそれぞれに設定されている補填ベル役群による図柄の組合せと、左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M のそれぞれの停止図柄が共通し、右リール 3 2 R の停止図柄が相違している。既に説明したとおりインデックス値 I V = 8 ～ 1 0 で当選となった場合、左リール 3 2 L 又は中リール 3 2 M が第 1 停止された場合には通常ベル役は当選役から除外され補填ベル役群が当選役として扱われる。また、第 1 C B 役の当選データ又は第 2 C B 役の当選データが主側 R A M 7 4 に持ち越されている状態であっても、第 1 C B 入賞の第 1 群役～第 4 群役及び第 2 C B 入賞の第 1 群役～第 4 群役とリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序との対応関係は通常状態用の抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 1 7 及び 1 8 の場合と同一である。つまり、内部状態 S T 2 においてはリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に関係なく第 1 C B 入賞の第 4 群役又は第 2 C B 入賞の

40

50

第4群役が当選役として扱われる。さらにまた、各図柄の優先順位情報を決定付ける判定情報用バッファBにおいては、図15(b)に示すように、当選となっている小役の入賞を成立させることが可能な場合に1以上の数値情報が設定される付与数ビット(第6～第3ビット)の方が、当選となっているCB役の入賞を成立させることが可能な場合に「1」が設定される役物ビット(第2ビット)よりも上位に設定されている。

【0267】

そうすると、内部状態ST2にてインデックス値IV=8～10のいずれかに当選している状況において左リール32L又は中リール32Mが第1停止された場合には、左リール32L及び中リール32Mに関しては、当選となっている補填ベル役群の入賞の成立を可能とするとともに第1CB入賞の第4群役における第1グループ又は第2CB入賞の第4群役における第1グループを構成する図柄(以下、第1グループ共通図柄ともいう)の優先順位情報が他の図柄の優先順位情報よりも大きな値となる。そして、既に説明したとおり左リール32L及び中リール32Mのそれぞれにおいて第1グループ共通図柄は所謂取りこぼしが発生しないように配置されている。したがって、インデックス値IV=8～10のいずれかに当選している状況において左リール32L又は中リール32Mが第1停止される場合、メインラインML1上における左リール32L及び中リール32Mの停止図柄は確実に第1グループ共通図柄となる。この場合、左リール32L及び中リール32Mには第1CB入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄及び第2CB入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄は停止しない。

【0268】

一方、既に説明したとおりインデックス値IV=8に対応する補填ベル役群の入賞の成立を可能とする右リール32Rの図柄である「BAR」図柄は所謂取りこぼしが発生し得るように右リール32Rに配置されており、インデックス値IV=9に対応する補填ベル役群の入賞の成立を可能とする右リール32Rの図柄である「スイカ」図柄は所謂取りこぼしが発生し得るように右リール32Rに配置されており、インデックス値IV=10に対応する補填ベル役群の入賞の成立を可能とする右リール32Rの図柄である「LUCKY」図柄は所謂取りこぼしが発生し得るように右リール32Rに配置されている。

【0269】

図36(c)は右リール32Rにおいてインデックス値IV=8～10のそれぞれに対応する補填ベル役群の入賞成立が可能な範囲を説明するための説明図である。図36(c)に示すように、右リール32Rにおいてインデックス値IV=8に対応する補填ベル役群の図柄をメインラインML1上に停止させることが可能な範囲と、右リール32Rにおいてインデックス値IV=9に対応する補填ベル役群の図柄をメインラインML1上に停止させることが可能な範囲と、右リール32Rにおいてインデックス値IV=10に対応する補填ベル役群の図柄をメインラインML1上に停止させることが可能な範囲とが完全に区分けされているとともに、右リール32Rの各図柄はいずれかの範囲に含まれている。具体的には、18番の「BAR」図柄～14番の「赤7」図柄のいずれかがメインラインML1上に存在している状況で右リール32Rに対応するストップボタン44が操作された場合には、インデックス値IV=8に対応する補填ベル役群の図柄である「BAR」図柄が右リール32RのメインラインML1上に停止する。また、13番の「スイカ」図柄～9番の「白7」図柄のいずれかがメインラインML1上に存在している状況で右リール32Rに対応するストップボタン44が操作された場合には、インデックス値IV=9に対応する補填ベル役群の図柄である「スイカ」図柄が右リール32RのメインラインML1上に停止する。また、8番の「LUCKY」図柄～0番の「リプレイ1」図柄及び20番の「チェリー」図柄～19番の「リプレイ1」図柄のいずれかがメインラインML1上に存在している状況で右リール32Rに対応するストップボタン44が操作された場合には、インデックス値IV=10に対応する補填ベル役群の図柄である「LUCKY」図柄が右リール32RのメインラインML1上に停止する。なお、インデックス値IV=8に対応する範囲とインデックス値IV=9に対応する範囲との各範囲に含まれる図柄数が同一であってインデックス値IV=10に対応する範囲がインデックス値IV=8に対応

する範囲及びインデックス値 $IV = 9$ に対応する範囲のそれぞれよりも広い構成に限定されることはなく、これらインデックス値 $IV = 8 \sim 10$ の各範囲に含まれる図柄数が同一である構成としてもよい。

【0270】

当該構成であることにより、内部状態 $ST2$ においてインデックス値 $IV = 8 \sim 10$ のいずれかで当選となり左リール $32L$ 又は中リール $32M$ を第1停止させた場合、右リール $32R$ の回転位置に対するストップボタン44の停止操作タイミングが、インデックス値 $IV = 8 \sim 10$ のうち当選となっているインデックス値 IV に対応する補填ベル役群の入賞成立を可能とする正解タイミングであれば、補填ベル入賞が成立することで CB 入賞が成立することが回避される。一方、停止操作タイミングが正解タイミングでない場合には、補填ベル入賞が成立することなく CB 入賞が成立することとなる。

10

【0271】

内部状態用の抽選テーブルにおいてインデックス値 $IV = 8$ にて当選となる確率、インデックス値 $IV = 9$ にて当選となる確率、及びインデックス値 $IV = 10$ にて当選となる確率はいずれも同一である。したがって、例えば内部状態 $ST2$ においてインデックス値 $IV = 8 \sim 10$ のいずれかで当選となった場合であって左リール $32L$ 又は中リール $32M$ を第1停止させた場合、補填ベル入賞を成立させて CB 入賞の成立を回避させるための右リール $32R$ の停止操作タイミングの遊技者による予測が当たる確率は $1/3$ となる。

【0272】

第1 CB 役が当選状態となっている内部状態 $ST2$ にてインデックス値 $IV = 8$ で当選となった場合を例に挙げて、リール $32L$ 、 $32M$ 、 $32R$ の停止順序及び停止操作タイミングに応じて入賞の成立態様が変化する様子を、図37(a)～図37(h)の説明図を参照しながら説明する。なお、第2 CB 役が当選状態となっている場合も基本的に同様であり、インデックス値 $IV = 9$ 又は 10 で当選となった場合も基本的に同様である。

20

【0273】

図37(a)に示すように全リール $32L$ 、 $32M$ 、 $32R$ が回転している状態で、通常ベル入賞成立の正解対象となる右リール $32R$ が第1停止された場合には、右リール $32R$ の停止操作タイミングに関係なく、図37(b)に示すように右リール $32R$ のメインライン $ML1$ 上に通常ベル入賞に対応する「ベル」図柄が停止する。この場合、メインライン $ML1$ 上において成立可能な入賞は通常ベル入賞のみとなり、図37(c)及び図37(d)に示すように最終的に通常ベル入賞が成立することとなる。

30

【0274】

一方、図37(a)に示すように全リール $32L$ 、 $32M$ 、 $32R$ が回転している状態で、通常ベル入賞成立の正解対象ではない左リール $32L$ が第1停止された場合には、左リール $32L$ の停止操作タイミングに関係なく、図37(e)に示すように補填ベル役群に対応する図柄であって第1 CB 入賞の第4群役における第1グループに対応する図柄である「赤7」図柄が左リール $32L$ のメインライン $ML1$ 上に停止する。その後、中リール $32M$ が第2停止された場合にも、中リール $32M$ の停止操作タイミングに関係なく、図37(f)に示すように補填ベル役群に対応する図柄であって第1 CB 入賞の第4群役における第1グループに対応する図柄である「赤7」図柄が中リール $32M$ のメインライン $ML1$ 上に停止する。

40

【0275】

その後、右リール $32R$ の回転位置に対するストップボタン44の停止操作タイミングが、インデックス値 $IV = 8$ に対応する補填ベル役群の入賞成立を可能とする正解タイミングであれば、図37(g)に示すように補填ベル役群に対応する図柄である「BAR」図柄が右リール $32R$ のメインライン $ML1$ 上に停止する。この場合、補填ベル入賞が成立することで第1 CB 入賞が成立することが回避される。

【0276】

これに対して、右リール $32R$ の回転位置に対するストップボタン44の停止操作タイミングが、インデックス値 $IV = 8$ に対応する補填ベル役群の入賞成立を可能とする正解

50

タイミングではない場合には、図 3 7 (h) に示すように第 1 C B 入賞の第 4 群役における第 1 グループに対応する図柄である「チェリー」図柄が右リール 3 2 R のメインライン M L 1 上に停止する。この場合、第 1 C B 入賞が成立することで遊技状態が内部状態 S T 2 から C B 状態 S T 3 に移行する。

【0 2 7 7】

次に、第 1 C B 入賞の第 4 群役における第 2 グループの図柄の組合せ及び第 2 C B 入賞の第 4 群役における第 2 グループの図柄の組合せと、インデックス値 I V = 5 ~ 7 のそれぞれに設定されている補填ベル役群による図柄の組合せとの関係について説明する。

【0 2 7 8】

第 1 C B 入賞の第 4 群役における第 2 グループの図柄の組合せ及び第 2 C B 入賞の第 4 群役における第 2 グループの図柄の組合せは、図 3 4 及び図 3 5 に示すように、インデックス値 I V = 5 ~ 7 のそれぞれに設定されている補填ベル役群による図柄の組合せと、左リール 3 2 L 及び右リール 3 2 R のそれぞれの停止図柄が共通し、中リール 3 2 M の停止図柄が相違している。既に説明したとおりインデックス値 I V = 5 ~ 7 で当選となった場合、左リール 3 2 L 又は右リール 3 2 R が第 1 停止された場合には通常ベル役は当選役から除外され補填ベル役群が当選役として扱われる。また、既に説明したとおり、内部状態 S T 2 においてはリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に関係なく第 1 C B 入賞の第 4 群役又は第 2 C B 入賞の第 4 群役が当選役として扱われる。さらにまた、各図柄の優先順位情報を決定付ける判定情報用バッファ B においては、図 1 5 (b) に示すように、当選となっている小役の入賞を成立させることが可能な場合に 1 以上の数値情報が設定される付与数ビット (第 6 ~ 第 3 ビット) の方が、当選となっている C B 役の入賞を成立させることが可能な場合に「1」が設定される役物ビット (第 2 ビット) よりも上位に設定されている。

【0 2 7 9】

そうすると、内部状態 S T 2 にてインデックス値 I V = 5 ~ 7 のいずれかに当選している状況において左リール 3 2 L 又は右リール 3 2 R が第 1 停止された場合には、左リール 3 2 L 及び右リール 3 2 R に関しては、当選となっている補填ベル役群の入賞の成立を可能とするとともに第 1 C B 入賞の第 4 群役における第 2 グループ又は第 2 C B 入賞の第 4 群役における第 2 グループを構成する図柄 (以下、第 2 グループ共通図柄ともいう) の優先順位情報が他の図柄の優先順位情報よりも大きな値となる。そして、既に説明したとおり左リール 3 2 L 及び右リール 3 2 R のそれぞれにおいて第 2 グループ共通図柄は所謂取りこぼしが発生しないように配置されている。したがって、インデックス値 I V = 5 ~ 7 のいずれかに当選している状況において左リール 3 2 L 又は右リール 3 2 R が第 1 停止される場合、メインライン M L 1 上における左リール 3 2 L 及び右リール 3 2 R の停止図柄は確実に第 2 グループ共通図柄となる。この場合、左リール 3 2 L 及び右リール 3 2 R には第 1 C B 入賞の第 1 群役 ~ 第 3 群役に対応する図柄及び第 2 C B 入賞の第 1 群役 ~ 第 3 群役に対応する図柄は停止しない。

【0 2 8 0】

一方、既に説明したとおりインデックス値 I V = 5 に対応する補填ベル役群の入賞の成立を可能とする中リール 3 2 M の図柄である「赤 7」図柄は所謂取りこぼしが発生し得るように中リール 3 2 M に配置されており、インデックス値 I V = 6 に対応する補填ベル役群の入賞の成立を可能とする中リール 3 2 M の図柄である「白 7」図柄及び「リプレイ 2」図柄は所謂取りこぼしが発生し得るように中リール 3 2 M に配置されており、インデックス値 I V = 7 に対応する補填ベル役群の入賞の成立を可能とする中リール 3 2 M の図柄である「L U C K Y」図柄及び「リプレイ 3」図柄は所謂取りこぼしが発生し得るように中リール 3 2 M に配置されている。

【0 2 8 1】

図 3 6 (b) は中リール 3 2 M においてインデックス値 I V = 5 ~ 7 のそれぞれに対応する補填ベル役群の入賞成立が可能な範囲を説明するための説明図である。図 3 6 (b) に示すように、中リール 3 2 M においてインデックス値 I V = 5 に対応する補填ベル役群

の図柄をメインラインM L 1上に停止させることが可能な範囲と、中リール3 2 Mにおいてインデックス値I V = 6に対応する補填ベル役群の図柄をメインラインM L 1上に停止させることが可能な範囲と、中リール3 2 Mにおいてインデックス値I V = 7に対応する補填ベル役群の図柄をメインラインM L 1上に停止させることが可能な範囲とが完全に区分けされているとともに、中リール3 2 Mの各図柄はいずれかの範囲に含まれている。具体的には、1 4番の「赤7」図柄～1 0番の「リプレイ1」図柄のいずれかがメインラインM L 1上に存在している状況で中リール3 2 Mに対応するストップボタン4 3が操作された場合には、インデックス値I V = 5に対応する補填ベル役群の図柄である「赤7」図柄が中リール3 2 MのメインラインM L 1上に停止する。また、1番の「白7」図柄～0番の「ベル」図柄及び2 0番の「チェリー」図柄～1 5番の「リプレイ1」図柄のいずれかがメインラインM L 1上に存在している状況で中リール3 2 Mに対応するストップボタン4 3が操作された場合には、インデックス値I V = 6に対応する補填ベル役群の図柄である「白7」図柄及び「リプレイ2」のいずれかが中リール3 2 MのメインラインM L 1上に停止する。また、9番の「L U C K Y」図柄～2番の「リプレイ1」図柄のいずれかがメインラインM L 1上に存在している状況で中リール3 2 Mに対応するストップボタン4 3が操作された場合には、インデックス値I V = 7に対応する補填ベル役群の図柄である「L U C K Y」図柄及び「リプレイ3」図柄のいずれかが中リール3 2 MのメインラインM L 1上に停止する。なお、インデックス値I V = 6に対応する範囲とインデックス値I V = 7に対応する範囲との各範囲に含まれる図柄数が同一であってインデックス値I V = 5に対応する範囲がインデックス値I V = 6に対応する範囲及びインデックス値I V = 7に対応する範囲のそれぞれよりも狭い構成に限定されることはなく、これらインデックス値I V = 5～7の各範囲に含まれる図柄数が同一である構成としてもよい。

【0 2 8 2】

当該構成であることにより、内部状態S T 2においてインデックス値I V = 5～7のいずれかで当選となり左リール3 2 L又は右リール3 2 Rを第1停止させた場合、中リール3 2 Mの回転位置に対するストップボタン4 3の停止操作タイミングが、インデックス値I V = 5～7のうち当選となっているインデックス値I Vに対応する補填ベル役群の入賞成立を可能とする正解タイミングであれば、補填ベル入賞が成立することでC B入賞が成立することが回避される。一方、停止操作タイミングが正解タイミングでない場合には、補填ベル入賞が成立することなくC B入賞が成立することとなる。

【0 2 8 3】

内部状態用の抽選テーブルにおいてインデックス値I V = 5にて当選となる確率、インデックス値I V = 6にて当選となる確率、及びインデックス値I V = 7にて当選となる確率はいずれも同一である。したがって、例えば内部状態S T 2においてインデックス値I V = 5～7のいずれかで当選となった場合であって左リール3 2 L又は右リール3 2 Rを第1停止させた場合、補填ベル入賞を成立させてC B入賞の成立を回避させるための中リール3 2 Mの停止操作タイミングについての遊技者による予測が当たる確率は1 / 3となる。

【0 2 8 4】

第1 C B役が当選状態となっている内部状態S T 2にてインデックス値I V = 5で当選となった場合を例に挙げて、リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止順序及び停止操作タイミングに応じて入賞の成立態様が変化する様子を、図3 8 (a)～図3 8 (h)の説明図を参照しながら説明する。なお、第2 C B役が当選状態となっている場合も基本的に同様であり、インデックス値I V = 6又は7で当選となった場合も基本的に同様である。

【0 2 8 5】

図3 8 (a)に示すように全リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rが回転している状況で、通常ベル入賞成立の正解対象となる中リール3 2 Mが第1停止された場合には、中リール3 2 Mの停止操作タイミングに関係なく、図3 8 (b)に示すように中リール3 2 MのメインラインM L 1上に通常ベル入賞に対応する「ベル」図柄が停止する。この場合、メインラインM L 1上において成立可能な入賞は通常ベル入賞のみとなり、図3 8 (c)及び図

38 (d) に示すように最終的に通常ベル入賞が成立することとなる。

【0286】

一方、図38 (a) に示すように全リール32L, 32M, 32Rが回転している状態で、通常ベル入賞成立の正解対象ではない左リール32Lが第1停止された場合には、左リール32Lの停止操作タイミングに関係なく、図38 (e) に示すように補填ベル役群に対応する図柄であって第1CB入賞の第4群役における第2グループに対応する図柄である「赤7」図柄が左リール32LのメインラインML1上に停止する。その後、右リール32Rが第2停止された場合にも、右リール32Rの停止操作タイミングに関係なく、図38 (f) に示すように補填ベル役群に対応する図柄であって第1CB入賞の第4群役における第2グループに対応する図柄である「BAR」図柄が右リール32RのメインラインML1上に停止する。

10

【0287】

その後、中リール32Mの回転位置に対するストップボタン43の停止操作タイミングが、インデックス値IV=5に対応する補填ベル役群の入賞成立を可能とする正解タイミングであれば、図38 (g) に示すように補填ベル役群に対応する図柄である「赤7」図柄が中リール32MのメインラインML1上に停止する。この場合、補填ベル入賞が成立することで第1CB入賞が成立することが回避される。

【0288】

これに対して、中リール32Mの回転位置に対するストップボタン43の停止操作タイミングが、インデックス値IV=5に対応する補填ベル役群の入賞成立を可能とする正解タイミングではない場合には、図38 (h) に示すように第1CB入賞の第4群役における第2グループに対応する図柄である「ベル」図柄が中リール32MのメインラインML1上に停止する。この場合、第1CB入賞が成立することで遊技状態が内部状態ST2からCB状態ST3に移行する。

20

【0289】

次に、第1CB入賞の第4群役における第3グループの図柄の組合せ及び第2CB入賞の第4群役における第3グループの図柄の組合せと、インデックス値IV=2~4のそれぞれに設定されている補填ベル役群による図柄の組合せとの関係について説明する。

【0290】

第1CB入賞の第4群役における第3グループの図柄の組合せ及び第2CB入賞の第4群役における第3グループの図柄の組合せは、図34及び図35に示すように、インデックス値IV=2~4のそれぞれに設定されている補填ベル役群による図柄の組合せと、中リール32M及び右リール32Rのそれぞれの停止図柄が共通し、左リール32Lの停止図柄が相違している。既に説明したとおりインデックス値IV=2~4で当選となった場合、中リール32M又は右リール32Rが第1停止された場合には通常ベル役は当選役から除外され補填ベル役群が当選役として扱われる。また、既に説明したとおり、内部状態ST2においてはリール32L, 32M, 32Rの停止順序に関係なく第1CB入賞の第4群役又は第2CB入賞の第4群役が当選役として扱われる。さらにまた、各図柄の優先順位情報を決定付ける判定情報用バッファBにおいては、図15 (b) に示すように、当選となっている小役の入賞を成立させることが可能な場合に1以上の数値情報が設定される付与数ビット (第6~第3ビット) の方が、当選となっているCB役の入賞を成立させることが可能な場合に「1」が設定される役物ビット (第2ビット) よりも上位に設定されている。

30

40

【0291】

そうすると、内部状態ST2にてインデックス値IV=2~4のいずれかに当選している状況において中リール32M又は右リール32Rが第1停止された場合には、中リール32M及び右リール32Rに関しては、当選となっている補填ベル役群の入賞の成立を可能とするとともに第1CB入賞の第4群役における第3グループ又は第2CB入賞の第4群役における第3グループを構成する図柄 (以下、第3グループ共通図柄ともいう) の優先順位情報が他の図柄の優先順位情報よりも大きな値となる。そして、既に説明したとお

50

り中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R のそれぞれにおいて第 3 グループ共通図柄は所謂取りこぼしが発生しないように配置されている。したがって、インデックス値 $I V = 2 \sim 4$ のいずれかに当選している状況において中リール 3 2 M 又は右リール 3 2 R が第 1 停止される場合、メインライン M L 1 上における中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の停止図柄は確実に第 3 グループ共通図柄となる。この場合、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R には第 1 C B 入賞の第 1 群役～第 3 群役に対応する図柄及び第 2 C B 入賞の第 1 群役～第 3 群役に対応する図柄は停止しない。

【0292】

一方、既に説明したとおりインデックス値 $I V = 2$ に対応する補填ベル役群の入賞の成立を可能とする左リール 3 2 L の図柄である「赤 7」図柄は所謂取りこぼしが発生し得るように左リール 3 2 L に配置されており、インデックス値 $I V = 3$ に対応する補填ベル役群の入賞の成立を可能とする左リール 3 2 L の図柄である「白 7」図柄及び「LUCKY」図柄は所謂取りこぼしが発生し得るように左リール 3 2 L に配置されており、インデックス値 $I V = 4$ に対応する補填ベル役群の入賞の成立を可能とする左リール 3 2 L の図柄である「BAR」図柄は所謂取りこぼしが発生し得るように左リール 3 2 L に配置されている。

【0293】

図 3 6 (a) は左リール 3 2 L においてインデックス値 $I V = 2 \sim 4$ のそれぞれに対応する補填ベル役群の入賞成立が可能な範囲を説明するための説明図である。図 3 6 (a) に示すように、左リール 3 2 L においてインデックス値 $I V = 2$ に対応する補填ベル役群の図柄をメインライン M L 1 上に停止させることが可能な範囲と、左リール 3 2 L においてインデックス値 $I V = 3$ に対応する補填ベル役群の図柄をメインライン M L 1 上に停止させることが可能な範囲と、左リール 3 2 L においてインデックス値 $I V = 4$ に対応する補填ベル役群の図柄をメインライン M L 1 上に停止させることが可能な範囲とが完全に区別されているとともに、左リール 3 2 L の各図柄はいずれかの範囲に含まれている。具体的には、14 番の「赤 7」図柄～10 番の「チェリー」図柄のいずれかがメインライン M L 1 上に存在している状況で左リール 3 2 L に対応するストップボタン 4 2 が操作された場合には、インデックス値 $I V = 2$ に対応する補填ベル役群の図柄である「赤 7」図柄が左リール 3 2 L のメインライン M L 1 上に停止する。また、4 番の「白 7」図柄～0 番の「ベル」図柄及び 20 番の「リプレイ 1」図柄～15 番の「リプレイ 1」図柄のいずれかがメインライン M L 1 上に存在している状況で左リール 3 2 L に対応するストップボタン 4 2 が操作された場合には、インデックス値 $I V = 3$ に対応する補填ベル役群の図柄である「白 7」図柄及び「LUCKY」のいずれかが左リール 3 2 L のメインライン M L 1 上に停止する。また、9 番の「BAR」図柄～5 番の「チェリー」図柄のいずれかがメインライン M L 1 上に存在している状況で左リール 3 2 L に対応するストップボタン 4 2 が操作された場合には、インデックス値 $I V = 4$ に対応する補填ベル役群の図柄である「BAR」図柄が左リール 3 2 L のメインライン M L 1 上に停止する。なお、インデックス値 $I V = 2$ に対応する範囲とインデックス値 $I V = 4$ に対応する範囲との各範囲に含まれる図柄数が同一であってインデックス値 $I V = 3$ に対応する範囲がインデックス値 $I V = 2$ に対応する範囲及びインデックス値 $I V = 4$ に対応する範囲のそれぞれよりも広い構成に限定されることはなく、これらインデックス値 $I V = 2 \sim 4$ の各範囲に含まれる図柄数が同一である構成としてもよい。

【0294】

当該構成であることにより、内部状態 S T 2 においてインデックス値 $I V = 2 \sim 4$ のいずれかで当選となり中リール 3 2 M 又は右リール 3 2 R を第 1 停止させた場合、左リール 3 2 L の回転位置に対するストップボタン 4 2 の停止操作タイミングが、インデックス値 $I V = 2 \sim 4$ のうち当選となっているインデックス値 $I V$ に対応する補填ベル役群の入賞成立を可能とする正解タイミングであれば、補填ベル入賞が成立することで C B 入賞が成立することが回避される。一方、停止操作タイミングが正解タイミングでない場合には、補填ベル入賞が成立することなく C B 入賞が成立することとなる。

【0295】

内部状態用の抽選テーブルにおいてインデックス値 $IV = 2$ にて当選となる確率、インデックス値 $IV = 3$ にて当選となる確率、及びインデックス値 $IV = 4$ にて当選となる確率はいずれも同一である。したがって、例えば内部状態 $ST2$ においてインデックス値 $IV = 2 \sim 4$ のいずれかで当選となった場合であって中リール $32M$ 又は右リール $32R$ を第1停止させた場合、補填ベル入賞を成立させて CB 入賞の成立を回避させるための左リール $32L$ の停止操作タイミングについての遊技者による予測が当たる確率は $1/3$ となる。

【0296】

第1 CB 役が当選状態となっている内部状態 $ST2$ にてインデックス値 $IV = 2$ で当選となった場合を例に挙げて、リール $32L$ 、 $32M$ 、 $32R$ の停止順序及び停止操作タイミングに応じて入賞の成立態様が変化する様子を、図39(a)～図39(h)の説明図を参照しながら説明する。なお、第2 CB 役が当選状態となっている場合も基本的に同様であり、インデックス値 $IV = 3$ 又は 4 で当選となった場合も基本的に同様である。

10

【0297】

図39(a)に示すように全リール $32L$ 、 $32M$ 、 $32R$ が回転している状態で、通常ベル入賞成立の正解対象となる左リール $32L$ が第1停止された場合には、左リール $32L$ の停止操作タイミングに関係なく、図39(b)に示すように左リール $32L$ のメインライン $ML1$ 上に通常ベル入賞に対応する「ベル」図柄が停止する。この場合、メインライン $ML1$ 上において成立可能な入賞は通常ベル入賞のみとなり、図39(c)及び図39(d)に示すように最終的に通常ベル入賞が成立することとなる。

20

【0298】

一方、図39(a)に示すように全リール $32L$ 、 $32M$ 、 $32R$ が回転している状態で、通常ベル入賞成立の正解対象ではない中リール $32M$ が第1停止された場合には、中リール $32M$ の停止操作タイミングに関係なく、図39(e)に示すように補填ベル役群に対応する図柄であって第1 CB 入賞の第4群役における第3グループに対応する図柄である「赤7」図柄が中リール $32M$ のメインライン $ML1$ 上に停止する。その後、右リール $32R$ が第2停止された場合にも、右リール $32R$ の停止操作タイミングに関係なく、図39(f)に示すように補填ベル役群に対応する図柄であって第1 CB 入賞の第4群役における第3グループに対応する図柄である「BAR」図柄が右リール $32R$ のメインライン $ML1$ 上に停止する。

30

【0299】

その後、左リール $32L$ の回転位置に対するストップボタン42の停止操作タイミングが、インデックス値 $IV = 2$ に対応する補填ベル役群の入賞成立を可能とする正解タイミングであれば、図39(g)に示すように補填ベル役群に対応する図柄である「赤7」図柄が左リール $32L$ のメインライン $ML1$ 上に停止する。この場合、補填ベル入賞が成立することで第1 CB 入賞が成立することが回避される。

【0300】

これに対して、左リール $32L$ の回転位置に対するストップボタン42の停止操作タイミングが、インデックス値 $IV = 2$ に対応する補填ベル役群の入賞成立を可能とする正解タイミングではない場合には、図39(h)に示すように第1 CB 入賞の第4群役における第3グループに対応する図柄である「リプレイ1」図柄が左リール $32L$ のメインライン $ML1$ 上に停止する。この場合、第1 CB 入賞が成立することで遊技状態が内部状態 $ST2$ から CB 状態 $ST3$ に移行する。

40

【0301】

なお、内部状態 $ST2$ においては第1 CB 役又は第2 CB 役のみに当選している状況となることはない。したがって、リール回転処理(図13)ではステップ $S601$ において肯定判定をするとともにステップ $S602$ において否定判定をすることとなり、ステップ $S604$ にて、オフセット指定テーブルとして重複 CB 用テーブルが読み出される。これにより、内部状態 $ST2$ に対応する態様で引込ビットを設定することが可能となり、内部

50

状態 S T 2 に対応する停止態様を優先して出現させることが可能となる。

【0302】

次に、内部状態 S T 2 に含まれる複数の遊技状態 S T 1 0 , S T 2 0 について説明する。

【0303】

内部状態 S T 2 には、図 2 2 に示すように、外れ R T 状態 S T 1 0 と、A R T 状態 S T 2 0 とが存在している。既に説明したとおり通常状態 S T 1 においていずれかの C B 役に当選するとともにその当選したゲームにおいてその C B 役の入賞が成立しなかった場合に内部状態 S T 2 に移行することとなるが、この移行契機となるゲームにおいて主側 M P U 7 2 は A R T 移行抽選処理を実行する。A R T 移行抽選処理にて A R T 移行当選とならな

10

【0304】

ちなみに、A R T 移行抽選処理の実行態様を決定する抽選モードとして複数種類の A R T 移行抽選モードが設定されている。具体的には、A R T 移行抽選モードとして第 1 A R T 移行抽選モード、第 2 A R T 移行抽選モード及び第 3 A R T 移行抽選モードの 3 種類が設定されている。第 1 A R T 移行抽選モードが A R T 移行当選となる確率が最も低く具体的には 5 0 % となっており、第 2 A R T 移行抽選モードが A R T 移行当選となる確率が次に高く具体的には 7 0 % となっており、第 3 A R T 移行抽選モードが A R T 移行当選となる確率が最も高く具体的には 9 0 % となっている。通常状態 S T 1 において役の抽選処理（図 1 2）にて通常状態用の抽選テーブル（図 2 3）におけるインデックス値 I V = 1 1 ~ 1 4 のいずれかで当選となることで実行される A R T 移行抽選モードの昇格抽選処理にて昇格当選となることで 1 段階上の A R T 移行抽選モードに設定される。また、C B 状態 S T 3 の各ゲームにおいても A R T 移行抽選モードの昇格抽選処理が実行され、当該昇格抽選処理にて昇格当選となることで 1 段階上の A R T 移行抽選モードに設定される。また、通常状態用の抽選テーブル（図 2 3）におけるインデックス値 I V = 1 5 で当選となることで実行される A R T 移行抽選モードの降格抽選処理にて降格当選となることで、1 段階下の A R T 移行抽選モードに設定される。

20

【0305】

外れ R T 状態 S T 1 0 では、インデックス値 I V = 2 ~ 1 0 のいずれかで当選となったとしても通常ベル入賞又は補填ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止態様は遊技者に報知されない。この場合、遊技者は C B 入賞の成立を回避するためのリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止順序及び停止操作タイミングを把握することができない。外れ R T 状態 S T 1 0 においてインデックス値 I V = 2 ~ 1 0 のいずれかで当選となった場合に、当該当選となったインデックス値 I V に対応する正解対象のリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を第 1 停止させることができず、さらに第 2 停止又は第 3 停止においてその正解対象のリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を補填ベル入賞の成立に対応する正解対象のタイミングで停止操作することができなかった場合、既に説明したとおり当選状態となっている C B 役に対応する入賞が成立する。そして、当選状態となっている C B 役に対応する入賞が成立した場合、内部状態 S T 2 が終了して C B 状態 S T 3 に移行することとなる。これにより、いずれかの C B 役の当選データが主側 R A M 7 4 に持ち越された状態となったとしてもその際に実行された A R T 移行抽選処理にて A R T 移行当選とならな

30

40

【0306】

一方、外れ R T 状態 S T 1 0 においてインデックス値 I V = 2 ~ 1 0 のいずれかで当選となったとしても、当該当選となったインデックス値 I V に対応する正解対象のリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R についての遊技者の予測が正解となればそのリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を第 1 停止させることで通常ベル入賞を成立させることができる。また、正解対

50

象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R についての遊技者の予測が不正解であったとしても、第 2 停止又は第 3 停止においてその正解対象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を正解対象のタイミングで停止操作することができれば補填ベル入賞を成立させることができる。つまり、外れ R T 状態 S T 1 0 であったとしても上記正解対象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R 又は上記正解対象のタイミングについての遊技者の予測が正解となれば、当選状態となっている C B 役の入賞を回避させることができ、外れ R T 状態 S T 1 0 を継続させることが可能となる。外れ R T 状態 S T 1 0 であっても内部状態用の抽選テーブルを利用して役の抽選処理 (図 1 2) が実行されるため、通常状態 S T 1 に比べてリプレイ入賞の確率が高くなるとともに、インデックス値 I V = 1 で当選となった場合にはリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び停止操作タイミングがいずれであっても通常ベル入賞が成立して「9」の遊技媒体が付与されるため、外れ R T 状態 S T 1 0 は通常状態 S T 1 よりも遊技者にとって有利である。したがって、外れ R T 状態 S T 1 0 を継続させることができれば、遊技者にとって有利な状態を長く継続させることが可能となる。

10

【0307】

外れ R T 状態 S T 1 0 においては、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて、A R T 状態 S T 2 0 における後述するチャンス状態 S T 2 1 が開始された場合に実行される演出と共通の演出が実行される。チャンス状態 S T 2 1 は A R T 状態 S T 2 0 が開始された場合に発生し得る遊技状態であるため、内部状態 S T 2 が開始された直後においては外れ R T 状態 S T 1 0 及びチャンス状態 S T 2 1 のうちいずれに遊技状態が移行したのかを演出の実行内容からは遊技者は把握することができない。また、外れ R T 状態 S T 1 0 であっても既に説明したとおりリプレイ入賞の確率は A R T 状態 S T 2 0 と同様に高くなり、さらにインデックス値 I V = 1 で当選となった場合には通常ベル入賞が成立するため、これらの入賞の成立態様からは外れ R T 状態 S T 1 0 及びチャンス状態 S T 2 1 のいずれであるのかを遊技者は把握しづらい。これにより、通常状態 S T 1 においていずれかの C B 役に当選し且つその当選した C B 役の入賞が成立しなかったことに対応する上記所定出目がリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止結果として出現した場合であっても、その後のゲームにおいて遊技者は A R T 状態 S T 2 0 への移行が発生していることを期待しながら遊技を行うこととなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【0308】

A R T 状態 S T 2 0 への移行が発生したか否かに遊技者を期待させる状況は、内部状態 S T 2 への移行が発生していない状況であっても発生する。当該状況は、通常状態 S T 1 において S B 役に当選し且つ S B 入賞が成立しなかった場合に発生する。S B 役に当選し且つ S B 入賞が成立しなかった場合、遊技状態がショート R T 状態 S T 4 に移行する。ショート R T 状態 S T 4 は 3 ゲーム消化された場合に通常状態 S T 1 に復帰する遊技状態である。

30

【0309】

ショート R T 状態 S T 4 では、役の抽選処理 (図 1 2) においてショート R T 状態用の抽選テーブルが参照される。ショート R T 状態用の抽選テーブルはインデックス値 I V = 1 ~ 1 8 が設定されており、インデックス値 I V = 1 ~ 1 8 のそれぞれに設定されている役の種類、及びインデックス値 I V = 1 ~ 1 8 におけるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序と成立対象の役との対応関係は通常状態用の抽選テーブル (図 2 3) の場合と同一である。また、インデックス値 I V = 1 ~ 1 4, 1 6 ~ 1 8 のそれぞれの当選確率も通常状態用の抽選テーブル (図 2 3) の場合と同一である。なお、インデックス値 I V = 1 7 には第 1 C B 役が設定されているとともにインデックス値 I V = 1 8 には第 2 C B 役が設定されているため、ショート R T 状態 S T 4 から内部状態 S T 2 への移行が発生し得るとともに、ショート R T 状態 S T 4 から C B 状態 S T 3 への移行が発生し得る。

40

【0310】

但し、インデックス値 I V = 1 5 のポインタ値は「8 5 3 8」ではなく「4 0 0 0 0」に設定されている。この場合、リプレイ入賞の確率は通常状態 S T 1 の場合よりも高く且つ内部状態 S T 2 の場合と同一又は略同一である約 1 / 1. 6 となる。さらにまた、イン

50

デックス値 $I V = 1$ で当選となった場合には内部状態 $S T 2$ の場合と同様にリール $3 2 L$, $3 2 M$, $3 2 R$ の停止順序及び停止操作タイミングがいずれであったとしても通常ベル入賞が成立して「9」の遊技媒体が付与される。このようにリプレイ入賞の確率が設定され、さらにインデックス値 $I V = 1$ で当選となった場合に通常ベル入賞が成立することとなるため、ショート $R T$ 状態 $S T 4$ においては単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の獲得期待値が通常状態 $S T 1$ よりも増加することとなる。但し、ショート $R T$ 状態 $S T 4$ においてはインデックス値 $I V = 2 \sim 10$ で当選となった場合に通常ベル入賞又は補填ベル入賞の成立を可能とするリール $3 2 L$, $3 2 M$, $3 2 R$ の停止態様は報知されない。

【0311】

ショート $R T$ 状態 $S T 4$ においては、上部ランプ $6 1$ 、スピーカ $6 2$ 及び画像表示装置 $6 3$ にて、 $A R T$ 状態 $S T 20$ における後述するチャンス状態 $S T 21$ が開始された場合に実行される演出と共通の演出が実行される。また、ショート $R T$ 状態 $S T 4$ であっても既に説明したとおりリプレイ入賞の確率は $A R T$ 状態 $S T 20$ と同様に高くなり、さらにインデックス値 $I V = 1$ で当選となった場合には通常ベル入賞が成立するため、これらの入賞の成立態様からはショート $R T$ 状態 $S T 4$ 及びチャンス状態 $S T 21$ のいずれであるのかを遊技者は把握しづらい。さらにまた、通常状態 $S T 1$ にて $S B$ 役に当選し且つ $S B$ 入賞が成立しなかったゲーム、及び通常状態 $S T 1$ にて $C B$ 役に当選し且つ $C B$ 入賞が成立しなかったゲームのそれぞれにおいて、リール $3 2 L$, $3 2 M$, $3 2 R$ の停止結果による停止出目は類似している。具体的には、前者の停止出目において一直線の所定のラインに停止する図柄の組合せと、後者の停止出目において上記所定のラインとは異なる一直線のラインに停止する図柄の組合せとは共通し得る。これにより、内部状態 $S T 2$ への移行が発生していない状況であっても、 $A R T$ 状態 $S T 20$ への移行が発生していることを遊技者に期待させる状況を生じさせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0312】

ちなみに、通常状態 $S T 1$ において $S B$ 役に当選し且つ $S B$ 入賞が成立した場合には $S B$ 状態 $S T 5$ に移行する。また、ショート $R T$ 状態 $S T 4$ において $S B$ 役に当選し且つ $S B$ 入賞が成立した場合にも $S B$ 状態 $S T 5$ に移行する。 $S B$ 状態 $S T 5$ は既に説明したとおり1ゲームのみ継続する遊技状態であり、役の抽選処理(図12)では $S B$ 状態用の抽選テーブルが参照されることで第1～第27補填ベル役が同時に当選状態となり、補填ベル入賞が確実に成立する。通常状態 $S T 1$ において $S B$ 状態 $S T 5$ への移行が発生した場合には $S B$ 状態 $S T 5$ が終了することで通常状態 $S T 1$ に復帰する。また、ショート $R T$ 状態 $S T 4$ において $S B$ 状態 $S T 5$ への移行が発生した場合には $S T$ 状態 $S T 5$ が終了することでショート $R T$ 状態 $S T 4$ に復帰する。ショート $R T$ 状態 $S T 4$ において $S T$ 状態 $S T 5$ への移行が発生した場合、 $S T$ 状態 $S T 5$ において消化されたゲーム数もショート $R T$ 状態 $S T 4$ の消化ゲーム数として扱われる。また、ショート $R T$ 状態 $S T 4$ において $S B$ 役に当選し且つ $S B$ 入賞が成立しなかったとしても、ショート $R T$ 状態 $S T 4$ の残りの消化ゲーム数が再度「3」にセットされることなく当該残りの消化ゲーム数が1減算されるが、これに限定されることはなく、当該消化ゲーム数の再セットが行われる構成としてもよい。

【0313】

内部状態 $S T 2$ の説明に戻り、 $A R T$ 状態 $S T 20$ にて当該 $A R T$ 状態 $S T 20$ の継続条件が成立している状況においては、既に説明したとおりインデックス値 $I V = 2 \sim 10$ のいずれかで当選となった場合には正解対象のリール $3 2 L$, $3 2 M$, $3 2 R$ が遊技者に報知される。そして、その報知された正解対象のリール $3 2 L$, $3 2 M$, $3 2 R$ を第1停止させることで通常ベル入賞が成立し、「9」の遊技媒体が遊技者に付与される。これにより、 $A R T$ 状態 $S T 20$ においては単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の獲得期待値を多くすることが可能となるとともに、インデックス値 $I V = 2 \sim 10$ のいずれかで当選となった場合に $C B$ 入賞が成立してしまうことを阻止することが可能となる。また、仮に正解対象のリール $3 2 L$, $3 2 M$, $3 2 R$ を操作ミスによって第1停止させることができ

なかったとしても、第2停止が可能となるタイミングよりも前のタイミングにおいて、正解対象のリール32L、32M、32RのメインラインML1上に補填ベル入賞に対応する図柄を停止させる正解対象のタイミングを遊技者に認識可能とさせる報知が実行される。そして、その正解対象のタイミングで正解対象のリール32L、32M、32Rを停止させることができれば補填ベル入賞が成立する。これにより、インデックス値IV=2~10のいずれかで当選となった場合にCB入賞が成立してしまうことを阻止することが可能となる。

【0314】

ART状態ST20には、チャンス状態ST21と、ベース状態ST22と、第1特別状態ST23と、第2特別状態ST24とが存在している。チャンス状態ST21は、通常状態ST1から内部状態ST2への移行が発生する場合に実行されるART移行抽選処理にてチャンス状態ST21への移行が選択された場合に発生する遊技状態である。つまり、チャンス状態ST21はART状態ST2が開始された場合に発生し得る遊技状態である。また、ベース状態ST22の継続可能ゲーム数が「0」となった場合にもチャンス状態ST21に移行する。

10

【0315】

継続条件が成立しているART状態ST20においてチャンス状態ST21への新たな移行が発生した場合、継続可能ゲーム数として20ゲームが設定される。当該継続可能ゲーム数はチャンス状態ST21においてゲームが1回実行される度に1減算される。チャンス状態ST21の継続可能ゲーム数が「0」となった場合にはART状態ST20の継続条件が成立していない状況となり、インデックス値IV=2~10のいずれかで当選となった場合に正解対象のリール32L、32M、32R及び正解対象のタイミングの両方が報知されない状態となる。この状況においては、インデックス値IV=2~10のいずれかで当選となった場合に通常ベル入賞及び補填ベル入賞の両方が成立することなくCB入賞が成立してしまう可能性が高くなる。そして、CB入賞が成立することで、ART状態ST20が終了してCB状態ST3に移行することとなる。

20

【0316】

チャンス状態ST21では、通常状態ST1からチャンス状態ST21への新たな移行が発生した後の5ゲーム間に亘っては、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて、ショートRT状態ST4、外れRT状態ST10及びチャンス状態ST21において共通する共通演出が実行される。これにより、当該共通演出が実行された場合にはチャンス状態ST21であることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることが可能となる。その後、5ゲームが消化された場合には、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてチャンス状態ST21に対応する演出が実行されるとともに、画像表示装置63にてチャンス状態ST21であることを遊技者に認識可能とさせる画像が表示される。これにより、チャンス状態ST21であることを遊技者に明確に認識させることが可能となる。また、画像表示装置63にはチャンス状態ST21のその時点における継続可能ゲーム数が表示される。これにより、チャンス状態ST21の終了条件を遊技者に明確に認識させることが可能となる。

30

【0317】

チャンス状態ST21において役の抽選処理(図12)にて内部状態用の抽選テーブル(図32)におけるインデックス値IV=11~14、16のいずれかで当選となることで、ベース状態ST22への移行抽選処理が実行される。そして、当該移行抽選処理にて移行当選となることで遊技状態がチャンス状態ST21からベース状態ST22に移行する。

40

【0318】

ベース状態ST22は、上記のとおりチャンス状態ST21において移行抽選処理にて移行当選となることで発生する遊技状態である。また、それ以外にも、通常状態ST1から内部状態ST2への移行が発生する場合に実行されるART移行抽選処理にてベース状態ST22への移行が選択された場合に発生する遊技状態である。つまり、ベース状態S

50

T 2 2 は A R T 状態 S T 2 が開始された場合に発生し得る遊技状態である。また、第 1 特別状態 S T 2 3 の継続可能ゲーム数が「0」となった場合にもベース状態 S T 2 2 に移行し、第 2 特別状態 S T 2 4 の継続可能ゲーム数が「0」となった場合にもベース状態 S T 2 2 に移行する。

【0319】

ベース状態 S T 2 2 への新たな移行が発生した場合、継続可能ゲーム数として 50 ゲームが設定される。当該継続可能ゲーム数は、ベース状態 S T 2 2 においてゲームが実行される度に 1 減算される。ベース状態 S T 2 2 の継続可能ゲーム数が「0」となった場合にはチャンス状態 S T 2 1 に移行し、チャンス状態 S T 2 1 において継続可能ゲーム数として 20 ゲームが設定される。

10

【0320】

ベース状態 S T 2 2 では、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にてベース状態 S T 2 2 に対応する演出が実行されるとともに、画像表示装置 6 3 にてベース状態 S T 2 2 であることを遊技者に認識可能とさせる画像が表示される。これにより、ベース状態 S T 2 2 であることを遊技者に明確に認識させることが可能となる。また、画像表示装置 6 3 にはベース状態 S T 2 2 のその時点における継続可能ゲーム数が表示される。これにより、ベース状態 S T 2 2 の終了条件を遊技者に明確に認識させることが可能となる。

【0321】

ベース状態 S T 2 2 において役の抽選処理（図 1 2）にて内部状態用の抽選テーブル（図 3 2）におけるインデックス値 I V = 1 1 ~ 1 4 のいずれかで当選となることで、第 2 特別状態 S T 2 4 への移行抽選処理が実行される。そして、当該移行抽選処理にて特別移行当選となることで遊技状態がベース状態 S T 2 2 から第 2 特別状態 S T 2 4 に移行する。また、ベース状態 S T 2 2 において役の抽選処理（図 1 2）にて内部状態用の抽選テーブル（図 3 2）におけるインデックス値 I V = 1 6 で当選となることで、特別報知抽選処理が実行される。当該特別報知抽選処理にて特別報知当選となることで第 5 リプレイ入賞又は第 6 リプレイ入賞の成立を可能とさせるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序の報知が実行される。そして、その報知された停止順序でリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止されて第 5 リプレイ入賞又は第 6 リプレイ入賞が成立することで遊技状態がベース状態 S T 2 2 から第 2 特別状態 S T 2 4 に移行する。

20

30

【0322】

ベース状態 S T 2 2 には、複数種類の特別移行抽選モードが設定されている。具体的には、特別移行抽選モードとして第 1 特別移行抽選モード、第 2 特別移行抽選モード及び第 3 特別移行抽選モードの 3 種類が設定されている。第 1 特別移行抽選モードが特別移行当選となる確率及び特別報知当選となる確率が最も低く、第 2 特別移行抽選モードが特別移行当選となる確率及び特別報知当選となる確率が次に高く、第 3 特別移行抽選モードが特別移行当選となる確率及び特別報知当選となる確率が最も高い。ベース状態 S T 2 2 である状況において当該ベース状態 S T 2 2 の継続可能ゲーム数が 40 ゲーム以上である場合には役の抽選処理（図 1 2）にて内部状態用の抽選テーブル（図 3 2）におけるインデックス値 I V = 1 1 ~ 1 4 のいずれかで当選となることで特別移行抽選モードの昇格抽選処理が実行される。そして、実行される特別移行抽選モードの昇格抽選処理にて昇格当選となることで 1 段階上の特別移行抽選モードに設定される。また、第 2 特別状態 S T 2 4 の各ゲームにおいても特別移行抽選モードの昇格抽選処理が実行され、当該昇格抽選処理にて昇格当選となることで 1 段階上の特別移行抽選モードに設定される。通常状態 S T 1 から A R T 状態 S T 2 0 に移行した場合にチャンス状態 S T 2 1 となりその後にベース状態 S T 2 2 となる場合、及び通常状態 S T 1 から A R T 状態 S T 2 0 に移行した場合にベース状態 S T 2 2 となる場合には、第 1 特別移行抽選モードに設定される。また、ベース状態 S T 2 2 から第 2 特別状態 S T 2 4 に移行する場合にも第 1 特別移行抽選モードに設定される。

40

【0323】

50

第1特別状態ST23は、通常状態ST1から内部状態ST2に移行する場合に実行されるART移行抽選処理にて第1特別状態ST23への移行が選択された場合に発生する。また、第1特別状態ST23への移行条件は、ART移行抽選処理にて第1特別状態ST23への移行当選となるという条件以外に存在していない。つまり、第1特別状態ST23は通常状態ST1においていずれかのCB役に当選したゲームにおいてその当選となったCB役の入賞が成立しなかった場合にのみ移行する遊技状態である。

【0324】

第1特別状態ST23への新たな移行が発生した場合、継続可能ゲーム数として300ゲームが設定される。当該継続可能ゲーム数は第1特別状態ST23においてゲームが実行される度に1減算される。第1特別状態ST23の継続可能ゲーム数が「0」となった場合にはベース状態ST22に復帰する。この場合、ベース状態ST22において継続可能ゲーム数として50ゲームが再セットされる。また、第1特別状態ST23が終了した場合には特別移行抽選モードとして第3特別移行抽選モードが設定される。

10

【0325】

第1特別状態ST23では、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて第1特別状態ST23に対応する演出が実行されるとともに、画像表示装置63にて第1特別状態ST23であることを遊技者に認識可能とさせる画像が表示される。これにより、第1特別状態ST23であることを遊技者に明確に認識させることが可能となる。また、画像表示装置63には第1特別状態ST23のその時点における継続可能ゲーム数が表示される。これにより、第1特別状態ST23の終了条件を遊技者に明確に認識させることが可能となる。

20

【0326】

第2特別状態ST24は、ベース状態ST22において実行された移行抽選処理にて特別移行当選となった場合又はベース状態ST22において第5リプレイ入賞又は第6リプレイ入賞が成立した場合に発生する遊技状態である。第2特別状態ST24への新たな移行が発生した場合、継続可能ゲーム数として50ゲームが設定される。当該継続可能ゲーム数は第2特別状態ST24においてゲームが実行される度に1減算される。第2特別状態ST24の継続可能ゲーム数が「0」となった場合にはベース状態ST22に復帰する。この場合、ベース状態ST22において継続可能ゲーム数として50ゲームが再セットされる。また、第2特別状態ST24が新たに開始された場合には特別移行抽選モードとして第1特別移行抽選モードが設定され、第2特別状態ST24の各ゲームでは既に説明したとおり特別移行抽選モードの昇格抽選処理が実行される。そして、第2特別状態ST24が終了してベース状態ST22に復帰する場合には、そのタイミングで設定されている特別移行抽選モードがそのままベース状態ST22において設定される。

30

【0327】

第2特別状態ST24では、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて第2特別状態ST24に対応する演出が実行されるとともに、画像表示装置63にて第2特別状態ST24であることを遊技者に認識可能とさせる画像が表示される。これにより、第2特別状態ST24であることを遊技者に明確に認識させることが可能となる。また、画像表示装置63には第2特別状態ST24のその時点における継続可能ゲーム数が表示される。これにより、第2特別状態ST24の終了条件を遊技者に明確に認識させることが可能となる。

40

【0328】

<CB状態ST3>

次に、CB状態ST3について説明する。CB状態ST3は、通常状態ST1又はショートRT状態ST4においていずれかのCB役に当選するとともにその当選したゲームにおいてその当選状態となっているCB役の入賞が成立した場合に発生する。また、内部状態ST2において主側RAM74に当選データが持ち越された状態となっているCB役の入賞が成立した場合にもCB状態ST3が発生する。CB役として既に説明したとおり第1CB役と第2CB役とが設定されているとともに、第1CB役に対応する第1CB入賞

50

と第2CB役に対応する第2CB入賞とが設定されているが、第1CB入賞及び第2CB入賞のいずれが成立した場合であっても同一のCB状態ST3が発生する。

【0329】

CB状態ST3は既に説明したとおり5ゲーム継続する遊技状態である。また、CB状態ST3では既に説明したとおり、他の遊技状態と異なり1ゲームを開始させるために必要な遊技媒体の数及び1ゲームを開始させるためにベット可能な遊技媒体の数の両方が「2」に設定され、さらに各ゲームでは第1メインラインML2と第2メインラインML3とが入賞成立対象のラインとなる。また、CB状態ST3では、役の抽選処理(図12)ではCB状態用の抽選テーブルが参照されることで通常ベル役、第1～第27補填ベル役、第1チェリー役及び第2チェリー役の全てが同時に当選状態となる。そして、各ゲームにおいては確実にいずれかの小役入賞が成立するとともに、いずれの小役入賞が成立したとしても遊技媒体の付与数は「2」となる。つまり、CB状態ST3の各ゲームでは遊技者の所有する遊技媒体の数の増減が発生しない。

10

【0330】

CB状態ST3では、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてCB状態ST3に対応する演出が実行されるとともに、画像表示装置63にてCB状態ST3であることを遊技者に認識可能とさせる画像が表示される。これにより、CB状態ST3であることを遊技者に明確に認識させることが可能となる。また、画像表示装置63にはCB状態ST3のその時点における継続可能ゲーム数が表示される。これにより、CB状態ST3の終了条件を遊技者に明確に認識させることが可能となる。

20

【0331】

CB状態ST3の各ゲームでは既に説明したとおりART移行抽選モードの昇格抽選処理が実行される。これにより、CB状態ST3の各ゲームにおいて遊技者は当該昇格抽選処理にて昇格当選となることを期待しながら遊技を行うこととなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0332】

<CB後RT状態ST6>

次に、CB後RT状態ST6について説明する。CB後RT状態ST6はCB状態ST3が終了した場合に確実に発生する。CB後RT状態ST6である場合には主側MPU72における役の抽選処理(図12)にてCB後RT用の抽選テーブルが参照される。図40はCB後RT用の抽選テーブルを説明するための説明図であり、図41はリール32L, 32M, 32Rの停止順序と成立対象の役との対応関係を説明するための説明図である。なお、図40は「設定3」の場合におけるCB後RT用の抽選テーブルであり、他の設定値においては各インデックス値IVに設定されているポイント値PVが相違するものの、インデックス値IVの数及び各インデックス値IVに設定されている役の種類は同一である。

30

【0333】

図40及び図41に示すように、インデックス値IV=1～12のそれぞれに設定されている役の種類、インデックス値IV=1～12のそれぞれの当選確率、及びインデックス値IV=1～12におけるリール32L, 32M, 32Rの停止順序と成立対象の役との対応関係は通常状態用の抽選テーブル(図23)の場合と同一である。但し、CB後RT状態ST6においてはインデックス値IV=1で当選となった場合、内部状態ST2と同様に各リール32L, 32M, 32Rの停止順序及び停止操作タイミングがいずれであったとしても通常ベル入賞が成立する。そして、通常ベル入賞が成立した場合には遊技媒体の付与数が「9」であり、補填ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数「1」よりも付与数が多い。これにより、CB後RT状態ST6においては単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の獲得期待値を通常状態ST1よりも増加させることが可能となる。

40

【0334】

図40に示すように、インデックス値IV=13には第1救済リプレイ役及び第1リプレイ役が設定されている。インデックス値IV=13で当選となった場合、図41に示す

50

ように、第1停止が左リール32Lであれば第1救済リプレイ役及び第1リプレイ役が当選役として扱われ、第1停止が中リール32M又は右リール32Rであれば第1リプレイ役が当選役として扱われる。

【0335】

第1救済リプレイ入賞の成立を可能とする左リール32Lの停止図柄は「赤7」図柄のみである。そして、当該「赤7」図柄は左リール32Lにおいて1個しか配置されていないため、左リール32Lの回転位置に対するストップボタン42の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。また、中リール32M及び右リール32Rのそれぞれにおいて第1救済リプレイ入賞の成立を可能とする「ベル」図柄は、1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、第1救済リプレイ入賞の成立が優先される状況であれば、中リール32Mの回転位置に対するストップボタン43の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても中リール32MのメインラインML1上に第1救済リプレイ入賞の成立を可能とする図柄が停止されるとともに、右リール32Rの回転位置に対するストップボタン44の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても右リール32RのメインラインML1上に第1救済リプレイ入賞の成立を可能とする図柄が停止される。

10

【0336】

一方、各リール32L、32M、32Rのそれぞれにおいて第1リプレイ入賞の成立を可能とする図柄は、既に説明したとおり1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、第1リプレイ入賞の成立が優先される状況であれば、各リール32L、32M、32Rの停止順序及び停止操作タイミングがいずれであったとしても第1リプレイ入賞が確実に発生する。

20

【0337】

上記構成においてCB後RT状態ST6においては引込ビットの設定によって、インデックス値IV=13で当選となった場合において左リール32Lが第1停止された場合には、当該左リール32Lに関しては、メインラインML1上に「赤7」図柄が停止することとなる優先順位情報の方がメインラインML1上に第1リプレイ入賞に対応する図柄が停止することとなる優先順位情報よりも大きな値となる。したがって、インデックス値IV=13で当選となった場合において左リール32Lが第1停止された場合には第1救済リプレイ入賞の成立が優先され、左リール32Lの停止操作タイミングがメインラインML1上に第1救済リプレイ入賞に対応する図柄の停止を不可とするタイミングである場合には第1リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値IV=13で当選となった場合において中リール32M又は右リール32Rが第1停止された場合には、第1リプレイ入賞が確実に成立する。

30

【0338】

図40に示すように、インデックス値IV=14には第2救済リプレイ役及び第1リプレイ役が設定されている。インデックス値IV=14で当選となった場合、図41に示すように、第1停止が左リール32Lであれば第2救済リプレイ役及び第1リプレイ役が当選役として扱われ、第1停止が中リール32M又は右リール32Rであれば第1リプレイ役が当選役として扱われる。

40

【0339】

第2救済リプレイ入賞の成立を可能とする左リール32Lの停止図柄は「白7」図柄のみである。そして、当該「白7」図柄は左リール32Lにおいて1個しか配置されていないため、左リール32Lの回転位置に対するストップボタン42の停止操作タイミングによっては所謂取りこぼしが発生する。また、中リール32M及び右リール32Rのそれぞれにおいて第2救済リプレイ入賞の成立を可能とする「ベル」図柄は、1個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている1個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、第2救済リプレイ入賞

50

の成立が優先される状況であれば、中リール 3 2 M の回転位置に対するストップボタン 4 3 の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても中リール 3 2 M のメインライン M L 1 上に第 2 救済リプレイ入賞の成立を可能とする図柄が停止されるとともに、右リール 3 2 R の回転位置に対するストップボタン 4 4 の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても右リール 3 2 R のメインライン M L 1 上に第 2 救済リプレイ入賞の成立を可能とする図柄が停止される。

【0 3 4 0】

一方、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のそれぞれにおいて第 1 リプレイ入賞の成立を可能とする図柄は、既に説明したとおり 1 個の入賞成立可能図柄とリール回転方向の次に配置されている 1 個の入賞成立可能図柄との間の図柄数が最大スベリ数の範囲内となるように配置されている。したがって、第 1 リプレイ入賞の成立が優先される状況であれば、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び停止操作タイミングがいずれであったとしても第 1 リプレイ入賞が確実に発生する。

【0 3 4 1】

上記構成において C B 後 R T 状態 S T 6 においては引込ビットの設定によって、インデックス値 I V = 1 4 で当選となった場合において左リール 3 2 L が第 1 停止された場合には、当該左リール 3 2 L に関しては、メインライン M L 1 上に「白 7」図柄が停止することとなる優先順位情報の方がメインライン M L 1 上に第 1 リプレイ入賞に対応する図柄が停止することとなる優先順位情報よりも大きな値となる。したがって、インデックス値 I V = 1 4 で当選となった場合において左リール 3 2 L が第 1 停止された場合には第 2 救済リプレイ入賞の成立が優先され、左リール 3 2 L の停止操作タイミングがメインライン M L 1 上に第 2 救済リプレイ入賞に対応する図柄の停止を不可とするタイミングである場合には第 1 リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値 I V = 1 4 で当選となった場合において中リール 3 2 M 又は右リール 3 2 R が第 1 停止された場合には、第 1 リプレイ入賞が確実に成立する。

【0 3 4 2】

C B 後 R T 用の抽選テーブルではインデックス値 I V = 1 3 ~ 1 4 がリプレイ入賞の成立に対応することとなる。この場合、C B 後 R T 状態 S T 6 においてリプレイ入賞が成立する確率は通常状態 S T 1 の場合と同一である約 $1/7$ である。なお、C B 後 R T 状態 S T 6 においてリプレイ入賞が成立する確率は通常状態 S T 1 の場合と同一である構成に限定されることはなく、両確率は若干相違するもののその相違を遊技者が体感できない程度となるように両確率が略同一である構成としてもよい。

【0 3 4 3】

図 4 0 に示すように、インデックス値 I V = 1 5 には第 1 C B 役が設定されており、インデックス値 I V = 1 6 には第 2 C B 役が設定されている。インデックス値 I V = 1 5 におけるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序と成立対象の役との対応関係は通常状態用の抽選テーブル (図 2 3) におけるインデックス値 I V = 1 7 の場合と同一であり、インデックス値 I V = 1 6 におけるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序と成立対象の役との対応関係は通常状態用の抽選テーブル (図 2 3) におけるインデックス値 I V = 1 8 の場合と同一である。また、C B 後 R T 状態 S T 6 におけるインデックス値 I V = 1 5 の当選確率と通常状態 S T 1 におけるインデックス値 I V = 1 7 の当選確率とは同一であり、C B 後 R T 状態 S T 6 におけるインデックス値 I V = 1 6 の当選確率と通常状態 S T 1 におけるインデックス値 I V = 1 8 の当選確率とは同一である。そして、C B 後 R T 状態 S T 6 において第 1 C B 役又は第 2 C B 役に当選した場合には、通常状態 S T 1 において第 1 C B 役又は第 2 C B 役に当選した場合と同一の停止制御が実行される。よって、C B 後 R T 状態 S T 6 において第 1 C B 役又は第 2 C B 役に当選した場合には、その当選状態となっている C B 役の入賞が成立しない状況が発生し得る。この場合に、第 1 C B 入賞又は第 2 C B 入賞が成立した場合には C B 状態 S T 3 に移行する。一方、当選状態となっている C B 役の入賞が成立しなかった場合、遊技状態が C B 後 R T 状態 S T 6 から内部状態 S T 2 に移行する。

【0344】

ここで、ART状態ST20において継続条件が成立している状況であっても、既に説明したとおり内部状態用の抽選テーブル（図32）におけるインデックス値IV=2~10のいずれかで当選となり通常ベル入賞及び補填ベル入賞のいずれも成立させることができない態様で各リール32L, 32M, 32Rの停止操作が行われた場合、CB入賞が成立してしまい、ART状態ST20が途中の状態で終了してCB状態ST3に移行してしまう。この場合に、ART状態ST20において本来得られるはずであった利益が遊技者にそのまま付与されないとすると遊技者にとって酷である。

【0345】

そこで、ベース状態ST22、第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24のいずれかである状況、又はチャンス状態ST21の継続可能ゲーム数が1以上である状況においてART状態ST20からCB状態ST3への移行が発生したARTの途中終了状態である場合には、CB後RT状態ST6においていずれかのCB役に当選した場合にはその当選したCB役の入賞成立の回避を促す報知が実行される。例えば第1CB役に当選した場合には「逆押しでLUCKYを狙え!!」という報知が実行される。この場合、左リール32Lを第3停止させるとともに、左リール32Lにおける4番の「白7」図柄~0番の「チェリー」図柄及び20番の「リプレイ1」図柄~15番の「リプレイ1」図柄がメインラインML1上に存在している状況で左リール32Lに対応するストップボタン42が操作されることにより第1CB入賞の成立を回避させることができる。また、例えば第2CB役に当選した場合には「逆押しでBARを狙え!!」という報知が実行される。この場合、左リール32Lを第3停止させるとともに、左リール32Lにおける14番の「赤7」図柄~5番の「チェリー」図柄がメインラインML1上に存在している状況で左リール32Lに対応するストップボタン42が操作されることにより第2CB入賞の成立を回避させることができる。

【0346】

ARTの途中終了状態であってCB後RT状態ST6においていずれかのCB役に当選しそのCB役の入賞が成立しなかったことによりART状態ST20に移行した場合、直前のART状態ST20の遊技状況に復帰することとなる。つまり、直前のART状態ST20においてチャンス状態ST21の途中でCB状態ST3への移行が発生した場合にはチャンス状態ST21においてその途中の継続可能ゲーム数から復帰し、直前のART状態ST20においてベース状態ST22の途中でCB状態ST3への移行が発生した場合にはベース状態ST22においてその途中の継続可能ゲーム数から復帰し、直前のART状態ST20において第1特別状態ST23の途中でCB状態ST3への移行が発生した場合には第1特別状態ST23においてその途中の継続可能ゲーム数から復帰し、直前のART状態ST20において第2特別状態ST24の途中でCB状態ST3への移行が発生した場合には第2特別状態ST24においてその途中の継続可能ゲーム数から復帰する。これにより、途中で終了してしまったART状態ST20に復帰させることが可能となる。

【0347】

一方、ARTの途中終了状態ではない状態であってCB後RT状態ST6においていずれかのCB役に当選しそのCB役の入賞が成立しなかったことによりART状態ST20に移行した場合、通常状態ST1から内部状態ST2に移行した場合と同様にART移行抽選処理が実行される。そして、ART移行抽選処理にてチャンス状態ST21、ベース状態ST22及び第1特別状態ST23へのいずれかの移行当選となった場合には、ART状態ST20であってその移行当選に対応する遊技状態に移行する。ART移行抽選処理にてART状態ST20への移行外れとなった場合には外れRT状態ST10に移行する。

【0348】

上記のとおりCB後RT状態ST6においては、インデックス値IV=13で当選となった場合には第1救済リプレイ役及び第1リプレイ役が当選役となり、インデックス値I

10

20

30

40

50

V = 14で当選となった場合には第2救済リプレイ役及び第1リプレイ役が当選役となる。この場合に、ARTの途中終了状態であってCB後RT状態ST6である状況でインデックス値IV = 13又は14に当選となった場合には第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞の成立を促す報知が実行される。例えばインデックス値IV = 13で当選となった場合には「順押しで赤7を狙え!!」という報知が画像表示装置63にて実行される。この場合、左リール32Lを第1停止させるとともに、左リール32Lにおける14番の「赤7」図柄～10番の「チェリー」図柄がメインラインML1上に存在している状況で左リール32Lに対応するストップボタン42が操作されることにより第1救済リプレイ入賞を成立させることができる。また、例えばインデックス値IV = 14で当選となった場合には「順押しで白7を狙え!!」という報知が画像表示装置63にて実行される。この場合、左リール32Lを第1停止させるとともに、左リール32Lにおける4番の「白7」図柄～0番の「ベル」図柄がメインラインML1上に存在している状況で左リール32Lに対応するストップボタン42が操作されることにより第2救済リプレイ入賞を成立させることができる。

10

【0349】

一方、ARTの途中終了状態ではない状態であってCB後RT状態ST6である状況でインデックス値IV = 13又は14に当選となった場合には第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞の成立を促す報知が実行されない。代わりに、第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞を成立させることが可能である旨の報知が実行される。例えば「救済リプレイ入賞の成立チャンス!!」という報知が実行される。この場合、左リール32Lを第1停止させるとともに、当選となっている救済リプレイ役の入賞成立を可能とする停止操作タイミングで左リール32Lが停止操作された場合には第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞を成立させることができる。ちなみに、CB後RT用の抽選テーブル(図40)においてインデックス値IV = 13で当選となる確率とインデックス値IV = 14で当選となる確率とは同一であるため、第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞の成立に対する遊技者の予測が当たる確率は1/2である。

20

【0350】

CB後RT状態ST6において第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞が成立した場合には、図22に示すように遊技状態が救済RT状態ST7に移行する。一方、CB後RT状態ST6において第1リプレイ入賞が成立した場合には、図22に示すように遊技状態が通常状態ST1に移行する。つまり、CB後RT状態ST6においてインデックス値IV = 13又は14で当選となった場合、第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞を成立させることができないと確実に第1リプレイ入賞が成立することとなり、第1リプレイ入賞が成立すると確実に遊技状態が通常状態ST1に移行することとなる。なお、ARTの途中終了状態であったとしても通常状態ST1への移行が発生した場合には、ART状態ST20において利用される主側RAM74の各種カウンタがクリアされることでARTの途中終了状態ではない状態となる。

30

【0351】

<救済RT状態ST7>

次に、救済RT状態ST7について説明する。救済RT状態ST7は上記のとおりCB後RT状態ST6において第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞が成立することで発生する。救済RT状態ST7である場合には主側MPU72における役の抽選処理(図12)にて救済RT用の抽選テーブルが参照される。図42は救済RT用の抽選テーブルを説明するための説明図であり、図43はリール32L、32M、32Rの停止順序と成立対象の役との対応関係を説明するための説明図である。なお、図42は「設定3」の場合における救済RT用の抽選テーブルであり、他の設定値においては各インデックス値IVに設定されているポイント値PVが相違するものの、インデックス値IVの数及び各インデックス値IVに設定されている役の種類は同一である。

40

【0352】

図42及び図43に示すように、インデックス値IV = 1～16のそれぞれに設定され

50

ている役の種類、インデックス値 $IV = 1 \sim 14$, 16 のそれぞれの当選確率、及びインデックス値 $IV = 1 \sim 16$ におけるリール $32L$, $32M$, $32R$ の停止順序と成立対象の役との対応関係は内部状態用の抽選テーブル（図 32 ）の場合と同一である。また、救済 RT 状態 $ST7$ においてはインデックス値 $IV = 1$ で当選となった場合、内部状態 $ST2$ と同様に、各リール $32L$, $32M$, $32R$ の停止順序及び停止操作タイミングがいずれであったとしても通常ベル入賞が成立する。そして、通常ベル入賞が成立した場合には遊技媒体の付与数が「 9 」であり、補填ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数「 1 」よりも付与数が多い。これにより、救済 RT 状態 $ST7$ においては単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の獲得期待値を通常状態 $ST1$ よりも増加させることが可能となる。

10

【0353】

図 42 に示すように、インデックス値 $IV = 15$ には内部状態用の抽選テーブル（図 32 ）と同様に第 1 リプレイ役が設定されている。また、図 43 に示すようにインデックス値 $IV = 15$ で当選となった場合、内部状態 $ST2$ の場合と同様に、リール $32L$, $32M$, $32R$ の停止順序がいずれの停止順序であったとしても、第 1 リプレイ役のみが当選役として扱われる。但し、図 42 に示すようにインデックス値 $IV = 15$ に設定されているポイント値 PV は「 40555 」であり、この値は内部状態用の抽選テーブル（図 32 ）におけるインデックス値 $IV = 15$ のポイント値（「 41755 」）よりも若干小さな値である。救済 RT 用の抽選テーブル（図 42 ）では内部状態用の抽選テーブル（図 32 ）と同様にインデックス値 $IV = 13 \sim 16$ がリプレイ入賞の成立に対応することとなり、当該リプレイ入賞が成立する確率は内部状態 $ST2$ の場合と略同一の約 $1/1.6$ である。つまり、救済 RT 状態 $ST7$ ではリプレイ入賞の確率が CB 後 RT 状態 $ST6$ よりも高くなり、単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の獲得期待値が CB 後 RT 状態 $ST6$ よりも増加する。

20

【0354】

ここで、 ART の途中終了状態において救済 RT 状態 $ST7$ となった場合、内部状態 $ST2$ ではなくても ART 状態 $ST20$ となり、直前の ART 状態 $ST20$ の遊技状況に復帰することとなる。つまり、内部状態 $ST2$ だけではなく救済 RT 状態 $ST7$ にも ART 状態 $ST20$ が設定されており、 ART 状態 $ST20$ の内容は内部状態 $ST2$ の場合及び救済 RT 状態 $ST7$ のいずれにおいても同一である。そして、 ART の途中終了状態において救済 RT 状態 $ST7$ となり直前の ART 状態 $ST20$ の遊技状況に復帰した場合、直前の ART 状態 $ST20$ においてチャンス状態 $ST21$ の途中で CB 状態 $ST3$ への移行が発生した場合にはチャンス状態 $ST21$ においてその途中の継続可能ゲーム数から復帰し、直前の ART 状態 $ST20$ においてベース状態 $ST22$ の途中で CB 状態 $ST3$ への移行が発生した場合にはベース状態 $ST22$ においてその途中の継続可能ゲーム数から復帰し、直前の ART 状態 $ST20$ において第 1 特別状態 $ST23$ の途中で CB 状態 $ST3$ への移行が発生した場合には第 1 特別状態 $ST23$ においてその途中の継続可能ゲーム数から復帰し、直前の ART 状態 $ST20$ において第 2 特別状態 $ST24$ の途中で CB 状態 $ST3$ への移行が発生した場合には第 2 特別状態 $ST24$ においてその途中の継続可能ゲーム数から復帰する。これにより、途中で終了してしまった ART 状態 $ST20$ に復帰させることが可能となる。よって、継続条件が成立している ART 状態 $ST20$ において操作ミスなどによって CB 入賞が成立してしまい、 ART 状態 $ST20$ が途中の状態を終了して CB 状態 $ST3$ に移行してしまったとしても、その途中の状態の ART 状態 $ST20$ による利益を遊技者が得る機会を与えることが可能となる。また、 CB 役の当選データが持ち越された状態とならなくても救済 RT 状態 $ST7$ となることで直前の ART 状態 $ST20$ の遊技状況に復帰することにより、直前の ART 状態 $ST20$ の遊技状況に早期に復帰させることができる。

30

40

【0355】

一方、 ART の途中終了状態ではない状態において救済 RT 状態 $ST7$ に移行した場合、チャンス状態 $ST21$ となる。但し、このチャンス状態 $ST21$ では継続可能ゲーム数

50

が「0」に設定される。したがって、当該チャンス状態ST21において救済RT用の抽選テーブル（図42）におけるインデックス値IV=2~10のいずれかで当選となった場合には通常ベル入賞又は補填ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止態様は遊技者に報知されない。この場合に、遊技者が自力で通常ベル入賞又は補填ベル入賞を成立させることができないと、メインラインML1上にベル外れ時における図柄の組合せが停止表示される。そして、このベル外れ時における図柄の組合せが停止表示された場合には、遊技状態が通常状態ST1に移行するとともに、ART状態ST20において利用される主側RAM74の各種カウンタがクリアされることでARTの途中終了状態ではない状態となる。

【0356】

10

但し、継続可能ゲーム数が「0」に設定されたチャンス状態ST21であっても、ベル外れ時における図柄の組合せがメインラインML1上に停止表示される前にベース状態ST22への移行条件が成立することで、ベース状態ST22への移行が発生するとともに当該ベース状態ST22において継続可能ゲーム数として「50」がセットされる。この場合、ART状態ST20の継続条件が成立することとなり、ベース状態ST22の終了後にチャンス状態ST21に移行した場合には当該チャンス状態ST21において継続可能ゲーム数として「20」がセットされる。これにより、ARTの途中終了状態ではない状態において救済RT状態ST7におけるART状態ST20への移行が発生した場合であっても、当該ART状態ST20をその後に長いゲーム数に亘って継続させることが可能となる。

20

【0357】

なお、救済RT状態ST7であって継続条件が成立しているART状態ST20である場合にはインデックス値IV=2~10のいずれかで当選となった場合には、通常ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序は遊技者に報知される。この場合であっても、操作ミスなどによって通常ベル入賞及び補填ベル入賞のいずれも成立させることができないと、メインラインML1上に上記ベル外れ時における図柄の組合せが停止表示される。そして、ベル外れ時における図柄の組合せが停止表示された場合には、遊技状態が通常状態ST1に移行するとともに、ART状態ST20において利用される主側RAM74の各種カウンタがクリアされることでARTの途中終了状態ではない状態となる。

30

【0358】

図42に示すように、インデックス値IV=17には第1CB役が設定されており、インデックス値IV=18には第2CB役が設定されている。インデックス値IV=17におけるリール32L, 32M, 32Rの停止順序と成立対象の役との対応関係は通常状態用の抽選テーブル（図23）におけるインデックス値IV=17の場合と同一であり、インデックス値IV=18におけるリール32L, 32M, 32Rの停止順序と成立対象の役との対応関係は通常状態用の抽選テーブル（図23）におけるインデックス値IV=18の場合と同一である。また、救済RT状態ST7におけるインデックス値IV=17の当選確率と通常状態ST1におけるインデックス値IV=17の当選確率とは同一であり、救済RT状態ST7におけるインデックス値IV=18の当選確率と通常状態ST1におけるインデックス値IV=18の当選確率とは同一である。そして、救済RT状態ST7において第1CB役又は第2CB役に当選した場合には、通常状態ST1において第1CB役又は第2CB役に当選した場合と同一の停止制御が実行される。よって、救済RT状態ST7において第1CB役又は第2CB役に当選した場合には、その当選状態となっているCB役の入賞が成立しない状況が発生し得る。この場合に、第1CB入賞又は第2CB入賞が成立した場合にはCB状態ST3に移行する。一方、当選状態となっているCB役の入賞が成立しなかった場合、遊技状態が救済RT状態ST7から内部状態ST2であってART状態ST20に移行する。

40

【0359】

この場合、救済RT状態ST7であって継続条件が成立しているART状態ST20（

50

ベース状態 S T 2 2、第 1 特別状態 S T 2 3 及び第 2 特別状態 S T 2 4 のいずれかである場合、又はチャンス継続カウンタの値が 1 以上である場合)であれば、救済 R T 状態 S T 7 における A R T 状態 S T 2 0 の遊技状況が内部状態 S T 2 における A R T 状態 S T 2 0 においてそのまま引き継がれる。一方、救済 R T 状態 S T 7 であって継続条件が成立していない A R T 状態 S T 2 0 (ベース状態 S T 2 2、第 1 特別状態 S T 2 3 及び第 2 特別状態 S T 2 4 のいずれでもなく且つチャンス継続カウンタの値が「0」である場合)であれば、通常状態 S T 1 から内部状態 S T 2 に移行した場合と同様に A R T 移行抽選処理が実行される。そして、A R T 移行抽選処理にてチャンス状態 S T 2 1、ベース状態 S T 2 2 及び第 1 特別状態 S T 2 3 へのいずれかの移行当選となった場合には、A R T 状態 S T 2 0 であってその移行当選に対応する遊技状態に移行する。A R T 移行抽選処理にて A R T 状態 S T 2 0 への移行外れとなった場合には外れ R T 状態 S T 1 0 に移行する。

10

【0360】

救済 R T 状態 S T 7 であって継続条件が成立している A R T 状態 S T 2 0 である場合にいずれかの C B 役に当選した場合には、その当選した C B 役の入賞成立の回避を促す報知が実行される。例えば第 1 C B 役に当選した場合には「逆押しで L U C K Y を狙え!!」という報知が実行される。この場合、左リール 3 2 L を第 3 停止させるとともに、左リール 3 2 L における 4 番の「白 7」図柄～0 番の「チェリー」図柄及び 2 0 番の「リプレイ 1」図柄～1 5 番の「リプレイ 1」図柄がメインライン M L 1 上に存在している状況で左リール 3 2 L に対応するストップボタン 4 2 が操作されることにより第 1 C B 入賞の成立を回避させることができる。また、例えば第 2 C B 役に当選した場合には「逆押しで B A R を狙え!!」という報知が実行される。この場合、左リール 3 2 L を第 3 停止させるとともに、左リール 3 2 L における 1 4 番の「赤 7」図柄～5 番の「チェリー」図柄がメインライン M L 1 上に存在している状況で左リール 3 2 L に対応するストップボタン 4 2 が操作されることにより第 2 C B 入賞の成立を回避させることができる。なお、救済 R T 状態 S T 7 であって継続条件が成立していない A R T 状態 S T 2 0 である場合にいずれかの C B 役に当選したとしても、上記のような C B 役の入賞成立の回避を促す報知は実行されることはなく、当選となった C B 役の種類を明示しない態様で C B 役に当選したことを示す報知のみが実行される。

20

【0361】

ちなみに、救済 R T 状態 S T 7 は継続可能ゲーム数が「1 0 0 0」に設定されている。救済 R T 状態 S T 7 において通常状態 S T 1、内部状態 S T 2 及び C B 状態 S T 3 への移行が発生することなく 1 0 0 0 ゲームが消化された場合には、遊技状態が通常状態 S T 1 に移行する。

30

【0362】

＜各遊技状態の進行を制御するための処理構成＞

次に、各遊技状態の進行を制御するために主側 M P U 7 2 にて実行される処理構成について説明する。まず通常処理 (図 1 0) のステップ S 3 1 1 にて実行される遊技終了時の対応処理について図 4 4 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、遊技終了時の対応処理は 1 ゲームにおけるリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の回転が全て停止した後に実行される。

40

【0363】

今回のゲームが S B 状態 S T 5 である場合 (ステップ S 1 5 0 1: Y E S)、S B 終了処理を実行する (ステップ S 1 5 0 2)。S B 終了処理では、主側 R A M 7 4 における後述する特定制御用のワークエリア 7 4 a の状態フラグ格納エリア 1 0 5 (図 7 参照)に設けられた S B 状態フラグを「0」クリアする。状態フラグ格納エリア 1 0 5 には遊技状態に 1 対 1 に対応させて状態フラグが設けられている。具体的には、通常状態 S T 1 に対応する通常状態フラグと、内部状態 S T 2 に対応する内部状態フラグと、C B 状態 S T 3 に対応する C B 状態フラグと、ショート R T 状態 S T 4 に対応するショート R T 状態フラグと、S B 状態 S T 5 に対応する S B 状態フラグと、C B 後 R T 状態 S T 6 に対応する C B 後 R T 状態フラグと、救済 R T 状態 S T 7 に対応する救済 R T 状態フラグとが設けられて

50

いる。遊技状態ST1～ST7のうち所定の遊技状態への移行が発生する場合には状態フラグ格納エリア105に設けられた各状態フラグのうちその所定の遊技状態に対応するフラグに「1」をセットし、当該所定の遊技状態が終了する場合には状態フラグ格納エリア105に設けられた各状態フラグのうちその所定の遊技状態に対応するフラグを「0」クリアする。主側MPU72は状態フラグ格納エリア105の各状態フラグを確認することで現状の遊技状態ST1～ST7を把握する。また、役の抽選処理（図12）では状態フラグ格納エリア105におけるデータの設定状態に基づき、現状の遊技状態ST1～ST7に対応する抽選テーブルを主側ROM73から読み出す。ちなみに、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aにはART状態カウンタ106（図7参照）が設けられている。当該ART状態カウンタ106の値に基づき、内部状態ST2である場合には外れRT状態ST10及びART状態ST20のうちいずれに滞在しているのかの特定が主側MPU72にて行われるとともに、ART状態ST20である場合にはチャンス状態ST21、ベース状態ST22、第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24のうちいずれに滞在しているのかの特定が主側MPU72にて行われる。

10

【0364】

上記構成においてSB終了処理にてSB状態フラグが「0」クリアされることでSB状態ST5が終了する。また、SB状態ST5が終了した場合には通常状態ST1及びショートRT状態ST4のうちST状態ST5への移行が発生する前に滞在していた遊技状態に復帰することとなるが、ST状態ST5への移行に際してその時点で滞在している遊技状態に対応する状態フラグがそのまま維持されるため、SB終了処理にてSB状態フラグが「0」クリアされることで、ST状態ST5への移行が発生する前に滞在していた遊技状態に復帰することとなる。

20

【0365】

今回のゲームにおいてSB役に当選した場合であってSB入賞が成立した場合（ステップS1503及びステップS1504：YES）、SB設定処理を実行する（ステップS1505）。SB設定処理では、状態フラグ格納エリア105におけるSB状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態がSB状態ST5となる。

【0366】

一方、今回のゲームにおいてSB役に当選した場合であってSB入賞が成立しなかった場合（ステップS1503：YES、ステップS1504：NO）、現状の遊技状態がショートRT状態ST4ではないことを条件として（ステップS1506：NO）、ショートRT設定処理を実行する（ステップS1507）。ショートRT設定処理では、状態フラグ格納エリア105における通常状態フラグを「0」クリアしてショートRT状態フラグに「1」をセットする。また、ショートRT設定処理では、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに設けられた継続可能ゲーム数用エリア107（図7参照）のショートRTカウンタにショートRT状態ST4の初期継続可能ゲーム数に対応する「3」をセットする。これにより、遊技状態がショートRT状態ST4となる。

30

【0367】

今回のゲームがショートRT状態ST4である場合（ステップS1508：YES）、ショートRT用処理を実行する（ステップS1509）。ショートRT用処理では、詳細は後述するが、ショートRT状態ST4の進行を管理するとともにショートRT状態ST4の終了条件が成立している場合にはショートRT状態ST4を終了させるための処理を実行する。

40

【0368】

今回のゲームがCB状態ST3である場合（ステップS1510：YES）、CB用処理を実行する（ステップS1511）。CB用処理では、詳細は後述するが、CB状態ST3の進行を管理するとともにCB状態ST3の終了条件が成立している場合にはCB状態ST3を終了させるための処理を実行する。

【0369】

今回のゲームがART状態ST20であって今回のゲームにおいてCB入賞が成立して

50

いない場合（ステップS1512：YES）、ART状態用処理を実行する（ステップS1513）。ART状態用処理では、詳細は後述するが、ART状態ST20の進行を管理するための処理を実行する。

【0370】

今回のゲームにおいていずれかのCB役に当選した場合であってその当選となったCB役の入賞が成立しなかった場合（ステップS1514：YES、ステップS1515：NO、ステップS1516：YES）、ART移行判定処理を実行する（ステップS1517）。ART移行判定処理では、詳細は後述するが内部状態ST2に遊技状態を移行させるための処理を実行する。

【0371】

今回のゲームにおいて第1CB入賞又は第2CB入賞が成立した場合（ステップS1514及びステップS1515：YES）、CB設定処理を実行する（ステップS1518）。CB設定処理では、詳細は後述するがCB状態ST3に遊技状態を移行させるための処理を実行する。

【0372】

CB役の当選データが主側RAM74に設定されていない場合（ステップS1514：NO）、CB後処理を実行する（ステップS1519）。CB後処理では、詳細は後述するが、CB後RT状態ST6及び救済RT状態ST7の進行を管理するとともに、CB後RT状態ST6又は救済RT状態ST7の終了条件が成立している場合にはその終了条件の成立対象となっている遊技状態を終了させるための処理を実行する。

【0373】

遊技終了時の対応処理では、ステップS1520にてその他の処理を実行する。その他の処理では、例えば通常状態ST1において役の抽選処理（図12）にて通常状態用の抽選テーブル（図23）におけるインデックス値IV=11～14のいずれかで当選となっている場合には、ART移行抽選モードの昇格抽選処理を実行する。そして、当該昇格抽選処理にて昇格当選となった場合には1段階上のART移行抽選モードに設定する。また、その他の処理では、通常状態用の抽選テーブル（図23）におけるインデックス値IV=15で当選となっている場合には、ART移行抽選モードの降格抽選処理を実行する。そして、当該降格抽選処理にて降格当選となった場合には1段階下のART移行抽選モードに設定する。

【0374】

遊技終了時の対応処理では、ステップS1521にてゲーム終了コマンドを演出側MPU82への送信対象としてセットする。ゲーム終了コマンドは1ゲームが終了したことを演出側MPU82に認識させるためのコマンドである。遊技状態の移行が発生した場合には、その移行先の遊技状態を演出側MPU82にて把握するための情報がゲーム終了コマンドにセットされる。ゲーム終了コマンドはタイマ割込み処理（図9）におけるコマンド出力処理（ステップS211）にて演出側MPU82に送信される。演出側MPU82はゲーム終了コマンドを受信した場合、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63における演出の実行態様を、1ゲームが終了したことに対応する態様とする。また、演出側MPU82は受信したゲーム終了コマンドから、遊技状態の移行の有無及び移行先の遊技状態の内容を把握する。そして、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63における演出の実行態様を、移行先の遊技状態に対応する態様に切り換えるための処理を実行する。

【0375】

次に、遊技終了時の対応処理（図44）におけるステップS1509にて実行されるショートRT用処理について、図45のフローチャートを参照しながら説明する。

【0376】

まず継続可能ゲーム数用エリア107のショートRTカウンタの値を1減算する（ステップS1601）。そして、その1減算後におけるショートRTカウンタの値が「0」である場合（ステップS1602：YES）、ショートRT状態ST4の終了処理を実行す

10

20

30

40

50

る（ステップS1603）。ショートRT状態ST4の終了処理では、状態フラグ格納エリア105におけるショートRT状態フラグを「0」クリアするとともに、状態フラグ格納エリア105における通常状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態がショートRT状態ST4から通常状態ST1に移行する。

【0377】

次に、遊技終了時の対応処理（図44）におけるステップS1517にて実行されるART移行判定処理について、図46のフローチャートを参照しながら説明する。

【0378】

まずCB後RT状態ST6であってARTの途中終了状態である状況、又は救済RT状態ST7であって継続条件が成立しているART状態ST20である状況のうちいずれかであるか否かを判定する（ステップS1701）。具体的には、状態フラグ格納エリア105におけるCB後RT状態フラグ及び救済RT状態フラグのうちいずれかに「1」がセットされている場合、ARTの途中終了状態又は継続条件が成立しているART状態ST20であるか否かを判定する。具体的には、継続可能ゲーム数用エリア107においてチャンス状態ST21の継続可能ゲーム数を計測するために設けられたチャンス継続カウンタ、継続可能ゲーム数用エリア107においてベース状態ST22の継続可能ゲーム数を計測するために設けられたベース継続カウンタ、継続可能ゲーム数用エリア107において第1特別状態ST23の継続可能ゲーム数を計測するために設けられた第1特別継続カウンタ、及び継続可能ゲーム数用エリア107において第2特別状態ST24の継続可能ゲーム数を計測するために設けられた第2特別継続カウンタのうちいずれか1個のカウンタの値が1以上となっているか否かを判定する。CB後RT状態ST6又は救済RT状態ST7であってこれら継続カウンタのうちいずれか1個のカウンタの値が1以上となっている状況は、継続条件が成立しているART状態ST20において操作ミスなどにより誤ってCB入賞を成立させてしまったことによりCB状態ST3への移行が発生してしまい、その後のCB後RT状態ST6又は救済RT状態ST7に滞在している状況である。

【0379】

ステップS1701にて否定判定をした場合、現状のART移行抽選モードに対応するART移行抽選テーブルを主側ROM73から読み出す（ステップS1702）。そして、その読み出したART移行抽選テーブルを用いてART移行抽選処理を実行する（ステップS1703）。ART移行抽選処理では、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aにおいて定期的に更新されるART移行抽選用の抽選カウンタの値を取得し、その取得した値を、ステップS1702にて読み出したART移行抽選テーブルに対して照合する。この場合、第1ART移行抽選モードに対応するART移行抽選テーブルであれば、5%の確率で第1特別状態ST23への移行当選となり、10%の確率でベース状態ST22への移行当選となり、35%の確率でチャンス状態ST21への移行当選となり、50%の確率でART状態ST20への移行外れとなる。また、第2ART移行抽選モードに対応するART移行抽選テーブルであれば、10%の確率で第1特別状態ST23への移行当選となり、20%の確率でベース状態ST22への移行当選となり、40%の確率でチャンス状態ST21への移行当選となり、30%の確率でART状態ST20への移行外れとなる。また、第3ART移行抽選モードに対応するART移行抽選テーブルであれば、15%の確率で第1特別状態ST23への移行当選となり、25%の確率でベース状態ST22への移行当選となり、50%の確率でチャンス状態ST21への移行当選となり、10%の確率でART状態ST20への移行外れとなる。

【0380】

ART移行抽選処理において第1特別状態ST23への移行当選となった場合（ステップS1704：YES）、第1特別状態用の設定処理を実行する（ステップS1705）。第1特別状態用の設定処理では、状態フラグ格納エリア105における内部状態フラグ以外の状態フラグを「0」クリアするとともに内部状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態が内部状態ST2に移行する。また、第1特別状態用の設定処理では、ART状態カウンタ106に第1特別状態ST23に対応する情報である「3」をセッ

トする。これにより、遊技状態がART状態ST20であって第1特別状態ST23に移行する。また、第1特別状態用の設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられた第1特別継続カウンタに第1特別状態ST23の初期継続可能ゲーム数である「300」をセットする。

【0381】

その後、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに設けられたART信号の出力開始フラグに「1」をセットする（ステップS1706）。ART信号の出力開始フラグは、外部出力端子板69のART信号端子からのART信号の出力を開始させるべき状況であることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。詳細は後述するが、ART信号の出力開始フラグに「1」がセットされることでART信号の出力が開始されることとなる。

10

【0382】

その後、内部状態報知の開始処理を実行する（ステップS1707）。当該開始処理では、内部状態報知部68を点灯状態に切り換える。これにより、内部状態ST2となっていることが内部状態報知部68において報知されることとなる。また、この点灯状態はCB入賞が成立してCB状態ST3への遊技状態の移行が発生するまで継続される。なお、ステップS1707の処理が実行される場合、既に説明したとおりステップS1706にてART信号の出力開始フラグに「1」がセットされる。ART信号の出力開始フラグに「1」がセットされた場合、外部出力端子板69のART信号端子からのART信号の出力が開始されることとなるが、このART信号の出力タイミングは内部状態報知部68が点灯状態に切り換えられるタイミングよりも後のタイミングである。但し、これらのタイミングは略同一のタイミングとなる。なお、これに限定されることはなくこれらタイミングが同一である構成としてもよく、時間的に大きく相違している構成としてもよい。

20

【0383】

その後、移行回数の加算処理を実行する（ステップS1708）。移行回数の加算処理では、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに設けられた移行回数カウンタ108（図7参照）の値を1加算する。移行回数カウンタ108は、ART状態ST20が新たに開始されてから当該ART状態ST20の継続条件が成立しない状況となって当該ART状態ST20が終了するまで又はARTの途中終了状態が終了するまでの間に発生した第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24の合計発生回数を計測するためのカウンタである。詳細は後述するが、第1特別状態ST23又は第2特別状態ST24が終了する度に、移行回数カウンタ108にセットされている上記合計発生回数の値が遊技者に報知される。なお、移行回数カウンタ108の値は継続条件が成立していないART状態ST20においてCB状態ST3への移行が発生した場合、CB後RT状態ST6であってARTの途中終了状態である状態において通常状態ST1への移行が発生した場合、又は救済RT状態ST7において通常状態ST1への移行が発生した場合に「0」クリアされる。

30

【0384】

ART移行抽選処理においてベース状態ST22への移行当選となった場合（ステップS1709：YES）、ベース状態用の設定処理を実行する（ステップS1710）。ベース状態用の設定処理では、状態フラグ格納エリア105における内部状態フラグ以外の状態フラグを「0」クリアするとともに内部状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態が内部状態ST2に移行する。また、ベース状態用の設定処理では、ART状態カウンタ106にベース状態ST22に対応する情報である「2」をセットする。これにより、遊技状態がART状態ST20であってベース状態ST22に移行する。また、ベース状態用の設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたベース継続カウンタにベース状態ST22の初期継続可能ゲーム数である「50」をセットする。

40

【0385】

その後、ステップS1706と同様に、主側RAM74のART信号の出力開始フラグに「1」をセットする（ステップS1711）。その後、ステップS1707と同様に、

50

内部状態報知の開始処理を実行する（ステップS1712）。

【0386】

A R T移行抽選処理においてチャンス状態S T 2 1への移行当選となった場合（ステップS1713：Y E S）、チャンス状態用の設定処理を実行する（ステップS1714）。チャンス状態用の設定処理では、状態フラグ格納エリア105における内部状態フラグ以外の状態フラグを「0」クリアするとともに内部状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態が内部状態S T 2に移行する。また、チャンス状態用の設定処理では、A R T状態カウンタ106にチャンス状態S T 2 1に対応する情報である「1」をセットする。これにより、遊技状態がA R T状態S T 2 0であってチャンス状態S T 2 1に移行する。また、チャンス状態用の設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたチャンス継続カウンタにチャンス状態S T 2 1の初期継続可能ゲーム数である「20」をセットする。

10

【0387】

その後、主側R A M 7 4における後述する特定制御用のワークエリア7 4 aに設けられた出力遅延フラグ109に「1」をセットするとともに（ステップS1715）、主側R A M 7 4における後述する特定制御用のワークエリア7 4 aに設けられた出力遅延カウンタ110に出力遅延ゲーム数に対応する値である「5」をセットする（ステップS1716）。出力遅延フラグ109は、外部出力端子板69のチャンス信号端子からのチャンス信号の出力開始を遅延している状況であることを主側M P U 7 2にて特定するためのフラグである。出力遅延カウンタ110は、チャンス信号の出力開始を遅延している状況においてその出力遅延を解除するタイミングを主側M P U 7 2にて特定するためのカウンタである。詳細は後述するが、A R Tの途中終了状態ではない状況でチャンス状態S T 2 1に移行した場合にはチャンス信号の出力が即座に開始されるのではなく、出力遅延ゲーム数分のゲームが消化された場合にチャンス信号の出力が開始される。また、出力遅延フラグ109は、内部状態報知部68を点灯状態に切り換えるタイミングを遅延している状況であることを主側M P U 7 2にて特定するためのフラグである。出力遅延カウンタ110は、内部状態報知部68を点灯状態に切り換えるタイミングを遅延している状況においてその切換遅延を解除するタイミングを主側M P U 7 2にて特定するためのカウンタである。詳細は後述するが、A R Tの途中終了状態ではない状況においていずれかのC B役の当選データが主側R A M 7 4に持ち越された状態となった場合であってチャンス状態S T 2 1に移行した場合には内部状態報知部68が即座に点灯状態となるのではなく、出力遅延ゲーム数分のゲームが消化された場合に内部状態報知部68が点灯状態となる。

20

30

【0388】

A R T移行抽選処理においてA R T状態S T 2 0への移行外れとなった場合（ステップS1713：N O）、外れR T状態用の設定処理を実行する（ステップS1717）。外れR T状態用の設定処理では、状態フラグ格納エリア105における内部状態フラグ以外の状態フラグを「0」クリアするとともに内部状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態が内部状態S T 2に移行する。一方、外れR T状態用の設定処理では、A R T状態カウンタ106への情報設定を行わない。これにより、A R T状態カウンタ106の値は「0」に維持され、A R T状態S T 2 0への移行は発生しない。

40

【0389】

その後、主側R A M 7 4における後述する特定制御用のワークエリア7 4 aに設けられた表示遅延フラグ111に「1」をセットするとともに（ステップS1718）、主側R A M 7 4における後述する特定制御用のワークエリア7 4 aに設けられた表示遅延カウンタ112に表示遅延ゲーム数に対応する値である「5」をセットする（ステップS1719）。表示遅延フラグ111は、内部状態報知部68を点灯状態に切り換えるタイミングを遅延している状況であることを主側M P U 7 2にて特定するためのフラグである。表示遅延カウンタ112は、内部状態報知部68を点灯状態に切り換えるタイミングを遅延している状況においてその切換遅延を解除するタイミングを主側M P U 7 2にて特定するためのカウンタである。詳細は後述するが、いずれかのC B役の当選データが主側R A M 7

50

4に持ち越された状態となった場合であって外れR T状態S T 1 0に移行した場合には内部状態報知部6 8が即座に点灯状態となるのではなく、表示遅延ゲーム数分のゲームが消化された場合に内部状態報知部6 8が点灯状態となる。

【0390】

一方、ステップS 1 7 0 1にて肯定判定をした場合には、C B後R T状態S T 6であってA R Tの途中終了状態である状況、又は救済R T状態S T 7であって継続条件が成立しているA R T状態S T 2 0である状況において、いずれかのC B役に当選するとともにその当選したC B役の入賞が成立しなかったことを意味する。この場合、復帰処理を実行する（ステップS 1 7 2 0）。復帰処理では、現状の遊技状態がC B後R T状態S T 6である場合には、状態フラグ格納エリア1 0 5におけるC B後R T状態フラグを「0」クリアするとともに内部状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態が内部状態S T 2に移行する。また、継続可能ゲーム数用エリア1 0 7におけるチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1特別継続カウンタ及び第2特別継続カウンタのうち1以上の値が設定されているカウンタに対応する遊技状態S T 2 1～S T 2 4の数値情報をA R T状態カウンタ1 0 6にセットする。例えばチャンス継続カウンタの値が1以上であればチャンス状態S T 2 1に移行させるべくA R T状態カウンタ1 0 6に「1」をセットし、ベース継続カウンタの値が1以上であればベース状態S T 2 2に移行させるべくA R T状態カウンタ1 0 6に「2」をセットし、第1特別継続カウンタの値が1以上であれば第1特別状態S T 2 3に移行させるべくA R T状態カウンタ1 0 6に「3」をセットし、第2特別継続カウンタの値が1以上であれば第2特別状態S T 2 4に移行させるべくA R T状態カウンタ1 0 6に「4」をセットする。これにより、直前のA R T状態S T 2 0において滞在していた遊技状態に復帰することとなる。

【0391】

一方、復帰処理では、現状の遊技状態が救済R T状態S T 7である場合には、状態フラグ格納エリア1 0 5における救済R T状態フラグを「0」クリアするとともに内部状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態が内部状態S T 2に移行する。但し、現状の遊技状態が救済R T状態S T 7である場合における復帰処理では、A R T状態カウンタ1 0 6の数値情報をそのまま維持させる。既に説明したとおりA R Tの途中終了状態において救済R T状態S T 7に移行した場合には、救済R T状態S T 7に移行した時点でA R T状態S T 2 0への復帰が行われているため、当該復帰処理ではA R T状態カウンタ1 0 6の数値情報をそのまま維持させることでA R T状態S T 2 0がそのまま維持されることとなる。

【0392】

その後、ステップS 1 7 0 7と同様に、内部状態報知の開始処理を実行する（ステップS 1 7 2 1）。これにより、内部状態報知部6 8が点灯状態となる。

【0393】

その後、出力開始フラグの設定処理を実行する（ステップS 1 7 2 2）。出力開始フラグの設定処理では、現状の遊技状態がC B後R T状態S T 6であることを条件として、主側R A M 7 4における後述する特定制御用のワークエリア7 4 aに設けられたチャンス信号の出力開始フラグ及びA R T信号の出力開始フラグのうちいずれか一方に「1」をセットする処理を実行する。具体的には、A R T状態S T 2 0における今回の復帰先の遊技状態がチャンス状態S T 2 1であればチャンス信号の出力開始フラグに「1」をセットする。チャンス信号の出力開始フラグは、外部出力端子板6 9のチャンス信号端子からのチャンス信号の出力を開始させるべき状況であることを主側M P U 7 2にて特定するためのフラグである。詳細は後述するが、チャンス信号の出力開始フラグに「1」がセットされることでチャンス信号の出力が開始されることとなる。一方、A R T状態S T 2 0における今回の復帰先の遊技状態がベース状態S T 2 2、第1特別状態S T 2 3及び第2特別状態S T 2 4のいずれかであればA R T信号の出力開始フラグに「1」をセットする。

【0394】

次に、通常処理（図10）におけるステップS 3 1 3にて実行される外端管理処理につ

いて、図47のフローチャートを参照しながら説明する。

【0395】

主側RAM74におけるART信号の出力開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1801：YES）、ART信号の出力開始処理を実行する（ステップS1802）。ART信号の出力開始処理では、外部出力端子板69のART信号端子への出力用信号の出力を開始する。これにより、当該ART信号端子から遊技ホールの管理コンピュータに向けたART信号の出力が開始される。遊技ホールの管理コンピュータは、ART信号を受信することで、本スロットマシン10がART状態ST20であってチャンス状態ST21よりも上位の状態（ベース状態ST22、第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24）となっていることを把握することが可能となる。また、遊技ホールの管理コンピュータは、例えば遊技ホールにおいて本スロットマシン10に対応させて設けられた情報表示装置におけるART回数表示部に表示されている値を1加算する。ART回数表示部は、ART状態ST20においてチャンス状態ST21よりも上位の状態となりその後当該上位の状態が終了するまでを上位の状態の単位実行回とした場合に当該単位実行回の発生回数を遊技者に報知するための表示部である。その後、ART信号の出力開始フラグを「0」クリアする（ステップS1803）。

10

【0396】

外端管理処理では、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに設けられたART信号の出力停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1804）。ART信号の出力停止フラグは、外部出力端子板69のART信号端子からのART信号の出力を停止させるべき状況であることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。詳細は後述するが、ベース状態ST22からチャンス状態ST21への移行が発生する場合、及びART状態ST20が終了してCB状態ST3に移行する場合に、ART信号の出力停止フラグに「1」がセットされる。ART信号の出力停止フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1804：YES）、ART信号の出力停止処理を実行する（ステップS1805）。ART信号の出力停止処理では、外部出力端子板69のART信号端子への出力用信号の出力を停止する。これにより、当該ART信号端子から遊技ホールの管理コンピュータに向けたART信号の出力が停止される。その後、ART信号の出力停止フラグを「0」クリアする（ステップS1806）。

20

30

【0397】

外端管理処理では、主側RAM74におけるチャンス信号の出力開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1807：YES）、チャンス信号の出力開始処理を実行する（ステップS1808）。チャンス信号の出力開始処理では、外部出力端子板69のチャンス信号端子への出力用信号の出力を開始する。これにより、当該チャンス信号端子から遊技ホールの管理コンピュータに向けたチャンス信号の出力が開始される。遊技ホールの管理コンピュータは、チャンス信号を受信することで、本スロットマシン10がチャンス状態ST21となっていることを把握することが可能となる。また、遊技ホールの管理コンピュータは、例えば遊技ホールにおいて本スロットマシン10に対応させて設けられた情報表示装置におけるチャンス回数表示部に表示されている値を1加算する。チャンス回数表示部は、チャンス状態ST21への移行が発生した回数を遊技者に報知するための表示部である。その後、チャンス信号の出力開始フラグを「0」クリアする（ステップS1809）。

40

【0398】

外端管理処理では、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに設けられたチャンス信号の出力停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1810）。チャンス信号の出力停止フラグは、外部出力端子板69のチャンス信号端子からのチャンス信号の出力を停止させるべき状況であることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。詳細は後述するが、チャンス状態ST21からベース状態ST22への移行が発生する場合、及びART状態ST20が終了してCB状態

50

ST 3に移行する場合に、チャンス信号の出力停止フラグに「1」がセットされる。チャンス信号の出力停止フラグに「1」がセットされている場合（ステップS 1 8 1 0：YES）、チャンス信号の出力停止処理を実行する（ステップS 1 8 1 1）。チャンス信号の出力停止処理では、外部出力端子板6 9のチャンス信号端子への出力用信号の出力を停止する。これにより、当該チャンス信号端子から遊技ホールの管理コンピュータに向けたチャンス信号の出力が停止される。その後、チャンス信号の出力停止フラグを「0」クリアする（ステップS 1 8 1 2）。

【0 3 9 9】

外端管理処理では、出力遅延フラグ1 0 9に「1」がセットされている場合（ステップS 1 8 1 3：YES）、出力遅延カウンタ1 1 0の値を1減算する（ステップS 1 8 1 4）。そして、その1減算後における出力遅延カウンタ1 1 0の値が「0」である場合（ステップS 1 8 1 5：YES）、ステップS 1 8 0 8と同様にチャンス信号の出力開始処理を実行する（ステップS 1 8 1 6）。これにより、外部出力端子板6 9のチャンス信号端子からのチャンス信号の出力が開始される。また、内部状態報知の開始処理を実行する（ステップS 1 8 1 7）。これにより、内部状態報知部6 8が点灯状態となる。その後、出力遅延フラグ1 0 9を「0」クリアする（ステップS 1 8 1 8）。

【0 4 0 0】

外端管理処理では、表示遅延フラグ1 1 1に「1」がセットされている場合（ステップS 1 8 1 9：YES）、表示遅延カウンタ1 1 2の値を1減算する（ステップS 1 8 2 0）。そして、その1減算後における表示遅延カウンタ1 1 2の値が「0」である場合（ステップS 1 8 2 1：YES）、内部状態報知の開始処理を実行する（ステップS 1 8 2 2）。これにより、内部状態報知部6 8が点灯状態となる。その後、表示遅延フラグ1 1 1を「0」クリアする（ステップS 1 8 2 3）。

【0 4 0 1】

次に、外端管理処理（図4 7）におけるステップS 1 8 1 3～ステップS 1 8 2 3の処理が実行されることによる作用効果について説明する。図4 8（a 1）～図4 8（e 1）は通常状態ST 1からチャンス状態ST 2 1に移行した場合におけるチャンス信号の出力態様及び内部状態報知部6 8の表示状態を示すタイムチャートであり、図4 8（a 2）～図4 8（e 2）は通常状態ST 1からショートRT状態ST 4に移行した場合におけるチャンス信号の出力態様及び内部状態報知部6 8の表示状態を示すタイムチャートであり、図4 8（a 3）～図4 8（e 3）は通常状態ST 1から外れRT状態ST 1 0に移行した場合におけるチャンス信号の出力態様及び内部状態報知部6 8の表示状態を示すタイムチャートである。また、図4 8（a 1）～図4 8（a 3）は1ゲームの実行期間を示し、図4 8（b 1）～図4 8（b 3）は通常状態ST 1の実行期間を示し、図4 8（c 1）はチャンス状態ST 2 1の実行期間を示し、図4 8（c 2）はショートRT状態ST 4の実行期間を示し、図4 8（c 3）は外れRT状態ST 1 0の実行期間を示し、図4 8（d 1）～図4 8（d 3）はチャンス信号の出力期間を示し、図4 8（e 1）～図4 8（e 3）は内部状態報知部6 8の表示状態を示す。

【0 4 0 2】

まず通常状態ST 1からチャンス状態ST 2 1に移行する場合について説明する。図4 8（a 1）に示すようにt 1のタイミングで通常状態ST 1においてチャンス状態ST 2 1への移行条件が成立することで、図4 8（b 1）に示すように通常状態ST 1が終了して、図4 8（c 1）に示すようにチャンス状態ST 2 1が開始される。但し、当該t 1のタイミングではチャンス信号の出力は開始されることはなく、さらに内部状態報知部6 8は消灯状態に維持される。

【0 4 0 3】

その後、t 2のタイミング、t 3のタイミング、t 4のタイミング、t 5のタイミング及びt 6のタイミングのそれぞれで、図4 8（a 1）に示すように1ゲームが終了する。この場合、t 6のタイミングで、通常状態ST 1からチャンス状態ST 2 1に遊技状態が移行してから出力遅延ゲーム数分のゲームが消化されたこととなる。したがって、t 6の

タイミングで、図48(d1)に示すようにチャンス信号の出力が開始されるとともに、図48(e1)に示すように内部状態報知部68が点灯状態となる。これにより、例えば遊技ホールにおいて本スロットマシン10に対応させて情報表示装置が設けられている構成においては、当該情報表示装置のチャンス回数表示部に表示されている値が1加算されることで、今回の遊技状態の移行先がチャンス状態ST21であることを遊技者に認識させることが可能となる。また、例えば遊技ホールの管理者は内部状態報知部68が点灯状態となったことを確認することで、今回の遊技状態の移行先が内部状態ST2であることを目視により確認することが可能となる。

【0404】

次に、通常状態ST1からショートRT状態ST4に移行する場合について説明する。図48(a2)に示すようにt11のタイミングで通常状態ST1においてショートRT状態ST4への移行条件が成立することで、図48(b2)に示すように通常状態ST1が終了して、図48(c2)に示すようにショートRT状態ST4が開始される。

【0405】

その後、t12のタイミング、t13のタイミング及びt14のタイミングのそれぞれで、図48(b1)に示すように1ゲームが終了する。この場合、t14のタイミングで、ショートRT状態ST4が開始されてから3ゲームが消化された状態となるため、ショートRT状態ST4の継続可能ゲーム数が「0」となる。したがって、当該t14のタイミングで、図48(c2)に示すようにショートRT状態ST4が終了して、図48(b2)に示すように通常状態ST1が開始される。なお、ショートRT状態ST4においては図48(d2)に示すようにチャンス信号が出力されないとともに図48(e2)に示すように内部状態報知部68は消灯状態に維持される。

【0406】

このようにショートRT状態ST4が3ゲーム消化された場合に終了する構成において、既に説明したとおり通常状態ST1からチャンス状態ST21に移行した場合には、チャンス信号の出力が5ゲーム間に亘って遅延されるとともに内部状態報知部68の点灯状態への切り換えが5ゲーム間に亘って遅延される。

【0407】

既に説明したとおり、通常状態ST1からチャンス状態ST21への新たな移行が発生した場合、その後の5ゲーム間に亘っては上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて、ショートRT状態ST4の場合と共通する共通演出が実行される。これにより、チャンス状態ST21が開始されてから5ゲーム間に亘っては、演出の実行態様からはショートRT状態ST4及びチャンス状態ST21のうちいずれの遊技状態であるかを遊技者が把握することができない。

【0408】

また、ショートRT状態ST4及びチャンス状態ST21におけるリプレイ入賞の確率は、通常状態ST1よりも高く、それらのリプレイ入賞の確率は略同一である。また、ショートRT状態ST4及びチャンス状態ST21のいずれであってもインデックス値IV=1で当選となった場合には通常ベル入賞が成立する。したがって、これらの入賞の成立態様からはショートRT状態ST4及びチャンス状態ST21のいずれであるのかを遊技者は把握しづらい。

【0409】

さらにまた、通常状態ST1にてSB役に当選し且つSB入賞が成立しなかったゲーム、及び通常状態ST1にてCB役に当選し且つCB入賞が成立しなかったゲームのそれぞれにおいて、リール32L、32M、32Rの停止結果による停止出目は類似している。したがって、リール32L、32M、32Rの停止結果による停止出目からはショートRT状態ST4及びチャンス状態ST21のいずれであるのかを遊技者は把握しづらい。

【0410】

このような構成において、仮に通常状態ST1からチャンス状態ST21への移行が発生したタイミングでチャンス信号の出力が開始される構成であるとする、遊技ホールに

10

20

30

40

50

設けられた情報表示装置のチャンス回数表示部の表示態様によって、遊技状態の移行が発生したタイミングでその遊技状態の移行先がショートRT状態ST4及びチャンス状態ST21のいずれであるかを遊技者が把握できてしまうおそれがある。同様に、仮に通常状態ST1からチャンス状態ST21への移行が発生したタイミングで内部状態報知部68が点灯状態に切り換えられる構成であるとする、内部状態報知部68の表示状態によって、遊技状態の移行が発生したタイミングでその遊技状態の移行先がショートRT状態ST4であるか否かを遊技者が把握できてしまうおそれがある。

【0411】

これに対して、上記のとおり通常状態ST1からチャンス状態ST21に移行した場合には、チャンス信号の出力が5ゲーム間に亘って遅延されるとともに内部状態報知部68の点灯状態への切り換えが5ゲーム間に亘って遅延される。これにより、遊技状態の移行が発生したタイミングで、遊技ホールに設けられた情報表示装置のチャンス回数表示部の表示態様及び内部状態報知部68の表示状態を確認したとしても、遊技状態の移行先がショートRT状態ST4及びチャンス状態ST21のいずれであるかを遊技者が把握することはできない。

10

【0412】

さらにまた、通常状態ST1からチャンス状態ST21に移行した場合におけるチャンス信号の出力が遅延されるゲーム数及び内部状態報知部68の点灯状態の切り換えが遅延されるゲーム数は、ショートRT状態ST4の継続可能ゲーム数以上のゲーム数となっている。これにより、ショートRT状態ST4への移行が発生した場合には、チャンス状態ST21に移行したのではないかと遊技者の期待感を当該ショートRT状態ST4が終了するまで持続させることが可能となる。

20

【0413】

なお、通常状態ST1からチャンス状態ST21に移行した場合におけるチャンス信号の出力が遅延されるゲーム数及び内部状態報知部68の点灯状態への切り換えが遅延されるゲーム数は5ゲームに限定されることはなく3ゲーム、4ゲーム又は6ゲーム以上であってもよい。この場合であっても当該遅延ゲーム数をショートRT状態ST4の継続可能ゲーム数以上のゲーム数とすることが可能となる。また、当該遅延ゲーム数を1ゲーム又は2ゲームといったようにショートRT状態ST4の継続可能ゲーム数よりも少ないゲーム数としてもよい。この場合であっても遊技状態が移行したゲームにおいてはチャンス状態ST21に移行したのではないかと遊技者に期待させることが可能となる。また、通常状態ST1からチャンス状態ST21に移行した場合におけるチャンス信号の出力が遅延されるゲーム数と内部状態報知部68の点灯状態への切り換えが遅延されるゲーム数とが同一である構成に限定されることはなく、前者のゲーム数の方が後者のゲーム数よりも多いゲーム数である構成としてもよく少ないゲーム数である構成としてもよい。

30

【0414】

次に、通常状態ST1から外れRT状態ST10に移行する場合について説明する。図48(a3)に示すようにt21のタイミングで通常状態ST1において外れRT状態ST10への移行条件が成立することで、図48(b3)に示すように通常状態ST1が終了して、図48(c3)に示すように外れRT状態ST10が開始される。但し、当該t21のタイミングでは内部状態報知部68は消灯状態に維持される。

40

【0415】

その後、t22のタイミング、t23のタイミング、t24のタイミング、t25のタイミング及びt26のタイミングのそれぞれで、図48(a3)に示すように1ゲームが終了する。この場合、t26のタイミングで、通常状態ST1から外れRT状態ST10に遊技状態が移行してから表示遅延ゲーム数分のゲームが消化されたこととなる。したがって、t26のタイミングで、図48(e3)に示すように内部状態報知部68が点灯状態となる。これにより、例えば遊技ホールの管理者は内部状態報知部68が点灯状態となったことを確認することで、今回の遊技状態の移行先が内部状態ST2であることを目視により確認することが可能となる。なお、外れRT状態ST10においては図48(d3

50

）に示すようにチャンス信号が出力されない。

【0416】

既に説明したとおり、通常状態ST1からチャンス状態ST21への新たな移行が発生した場合、その後の5ゲーム間に亘っては上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて、外れRT状態ST10の場合と共通する共通演出が実行される。これにより、チャンス状態ST21が開始されてから5ゲーム間に亘っては、演出の実行態様からは外れRT状態ST10及びチャンス状態ST21のうちいずれの遊技状態であるかを遊技者が把握することができない。

【0417】

また、外れRT状態ST10及びチャンス状態ST21におけるリプレイ入賞の確率は、通常状態ST1よりも高く、それらのリプレイ入賞の確率は同一である。また、外れRT状態ST10及びチャンス状態ST21のいずれであってもインデックス値IV=1で当選となった場合には通常ベル入賞が成立する。したがって、これらの入賞の成立態様からは外れRT状態ST10及びチャンス状態ST21のいずれであるのかを遊技者は把握しづらい。

【0418】

さらにまた、外れRT状態ST10への移行及びチャンス状態ST21への移行はいずれも、通常状態ST1にてCB役に当選し且つCB入賞が成立しなかったことを契機として発生する。したがって、リール32L, 32M, 32Rの停止結果による停止出目からは外れRT状態ST10及びチャンス状態ST21のいずれであるのかを遊技者は把握しづらい。

【0419】

このような構成において、仮に通常状態ST1からチャンス状態ST21への移行が発生したタイミングでチャンス信号の出力が開始される構成であるとする、遊技ホールに設けられた情報表示装置のチャンス回数表示部の表示態様によって、遊技状態の移行が発生したタイミングでその遊技状態の移行先が外れRT状態ST10及びチャンス状態ST21のいずれであるかを遊技者が把握できてしまう。これに対して、上記のとおり通常状態ST1からチャンス状態ST21に移行した場合には、チャンス信号の出力が5ゲーム間に亘って遅延される。これにより、遊技状態の移行が発生したタイミングで、遊技ホールに設けられた情報表示装置のチャンス回数表示部の表示態様及び内部状態報知部68の表示状態を確認したとしても、遊技状態の移行先が外れRT状態ST10及びチャンス状態ST21のいずれであるかを遊技者が把握することはできない。

【0420】

また、通常状態ST1からチャンス状態ST21に移行した場合におけるチャンス信号の出力が遅延されるゲーム数は、複数ゲーム数となっている。これにより、外れRT状態ST10への移行が発生した場合には、チャンス状態ST21に移行したのではないかという遊技者の期待感を複数ゲームに亘って持続させることが可能となる。

【0421】

既に説明したとおり通常状態ST1からチャンス状態ST21に移行した場合には内部状態報知部68の点灯状態への切り換えが5ゲーム間に亘って遅延される。この場合に、仮に通常状態ST1から外れRT状態ST10への移行が発生したタイミングで内部状態報知部68が点灯状態に切り換えられる構成であるとする、内部状態報知部68の表示態様によって、遊技状態の移行が発生したタイミングでその遊技状態の移行先が外れRT状態ST10及びチャンス状態ST21のいずれであるのかを遊技者が把握できてしまう。これに対して、上記のとおり通常状態ST1から外れRT状態ST10に移行した場合には、通常状態ST1からチャンス状態ST21に移行した場合と同様に、内部状態報知部68の点灯状態への切り換えが5ゲーム間に亘って遅延される。これにより、通常状態ST1から外れRT状態ST10に移行した場合に内部状態報知部68が点灯状態に切り換えられるまでに要するゲーム数を、通常状態ST1からチャンス状態ST21に移行した場合と共通なものとするのが可能となる。よって、遊技状態の移行が発生したタイミン

グで、内部状態報知部 68 の表示状態を確認したとしても、遊技状態の移行先が外れ R T 状態 S T 1 0 及びチャンス状態 S T 2 1 のいずれであるかを遊技者が把握することはできない。

【0422】

なお、通常状態 S T 1 から外れ R T 状態 S T 1 0 に移行した場合における内部状態報知部 68 の点灯状態への切り換えが遅延されるゲーム数は 5 ゲームに限定されることはなく 3 ゲーム、4 ゲーム又は 6 ゲーム以上であってもよい。この場合であっても当該遅延ゲーム数をショート R T 状態 S T 4 の継続可能ゲーム数以上のゲーム数とすることが可能となる。また、当該遅延ゲーム数を 1 ゲーム又は 2 ゲームといったようにショート R T 状態 S T 4 の継続可能ゲーム数よりも少ないゲーム数としてもよい。この場合であっても遊技状態が移行したゲームにおいてはチャンス状態 S T 2 1 に移行したのではないかと遊技者に期待させることが可能となる。また、通常状態 S T 1 からチャンス状態 S T 2 1 に移行した場合における内部状態報知部 68 の点灯状態への切り換えが遅延されるゲーム数と通常状態 S T 1 から外れ R T 状態 S T 1 0 に移行した場合における内部状態報知部 68 の点灯状態への切り換えが遅延されるゲーム数とが同一である構成に限定されることはなく、前者のゲーム数の方が後者のゲーム数よりも多いゲーム数である構成としてもよく少ないゲーム数である構成としてもよい。

10

【0423】

＜A R T 状態 S T 2 0 における処理構成＞

次に、A R T 状態 S T 2 0 における処理構成について説明する。A R T 状態 S T 2 0 であって継続条件が成立している場合には、既に説明したとおりインデックス値 I V = 2 ~ 1 0 のいずれかに当選した場合、通常ベル入賞の成立を可能とさせる正解対象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の報知及び補填ベル入賞の成立を可能とさせる正解対象の停止操作タイミングの報知が実行される。また、これ以外にもリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様が報知される場合がある。そこで、当該報知を実行するための構成についてまず説明する。

20

【0424】

当該報知を実行するための処理として、主側 M P U 7 2 は抽選処理（図 1 2）におけるステップ S 5 1 2 にて報知制御処理を実行するとともに、リール停止処理（図 1 9）におけるステップ S 1 1 0 8 にて停止時の報知処理を実行する。これら報知制御処理及び停止時の報知処理では、各種報知を画像表示装置 6 3 にて行わせるためのコマンドの設定処理を実行するとともに、当該コマンドの設定処理を実行する場合には当該コマンドにおいて指示する報知内容に対応する表示を特別表示部 6 7 にて行わせるための設定処理を実行する。報知制御処理及び停止時の報知処理の具体的な処理内容の説明に先立ち、特別表示部 6 7 について詳細に説明する。

30

【0425】

図 4 9 (a) は特別表示部 6 7 の正面図である。特別表示部 6 7 には、7 個の表示用セグメント 1 3 1 ~ 1 3 7 が設けられている。各表示用セグメント 1 3 1 ~ 1 3 7 は、L E D からなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の 1 個の表示用セグメント 1 3 1 ~ 1 3 7 のみを点灯させることができるとともに、任意の組合せの表示用セグメント 1 3 1 ~ 1 3 7 を点灯させることができる。上記個別の光源はいずれも同一色の光を照射するものであるため、各表示用セグメント 1 3 1 ~ 1 3 7 においてはいずれも同一の色が表示されることとなるが、これに限定されることはなく、各表示用セグメント 1 3 1 ~ 1 3 7 において異なる色が表示される構成としてもよく、各表示用セグメント 1 3 1 ~ 1 3 7 のそれぞれにおいて複数種類の色を表示することが可能な構成としてもよい。第 1 ~ 第 7 表示用セグメント 1 3 1 ~ 1 3 7 はいずれも直線状の表示用セグメントであり、所謂 7 セグメント表示器となるように第 1 ~ 第 7 表示用セグメント 1 3 1 ~ 1 3 7 が配列されている。これにより、特別表示部 6 7 において、数字の「1」~「7」及びアルファベットの「H」といったように複数種類の表示を行うことが可能である。なお、特別表示部 6 7 は上記のようなセグメント表示器である構成に限定される

40

50

ことはなく、複数種類の記号、数字又は文字を表示することが可能であれば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT、ドットマトリックス等その他のタイプの表示装置を用いてもよい。

【0426】

本スロットマシン10では、既に説明したとおり、インデックス値IV=2~10のいずれかに当選した場合、正解対象のリール32L, 32M, 32Rが第1停止された場合に通常ベル入賞が成立する。また、内部状態用の抽選テーブル(図32)におけるインデックス値IV=16で当選となった場合、左リール32Lが第1停止されれば第4リプレイ入賞が成立し中リール32M又は右リール32Rが第1停止されれば第5リプレイ入賞又は第6リプレイ入賞が成立する。また、ART状態ST20ではないがCB後RT状態ST6において、インデックス値IV=13に当選した場合には左リール32Lが第1停止されれば第1救済リプレイ入賞又は第1リプレイ入賞が成立し中リール32M又は右リール32Rが第1停止されれば第1リプレイ入賞が成立するとともに、インデックス値IV=14に当選した場合には左リール32Lが第1停止されれば第2救済リプレイ入賞又は第1リプレイ入賞が成立し中リール32M又は右リール32Rが第1停止されれば第1リプレイ入賞が成立する。

【0427】

このようにリール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応して入賞の成立態様が相違する構成において、画像表示装置63において報知され得るリール32L, 32M, 32Rの停止順序としては、第1停止が左リール32Lであり第2停止及び第3停止の種類が任意である停止順序と、第1停止が中リール32Mであり第2停止及び第3停止の種類が任意である停止順序と、第1停止が右リール32Rであり第2停止及び第3停止の種類が任意である停止順序と、が存在している。これら停止順序は、合計で3種類存在している。そして、継続条件が成立しているART状態ST20においてインデックス値IV=2~10のいずれかに当選した場合、通常ベル入賞の成立を可能とする正解対象のリール32L, 32M, 32Rが報知されるとともに、正解対象のリール32L, 32M, 32Rが第1停止されなかった場合には補填ベル入賞の成立を可能とする正解対象の停止操作タイミングが報知される。

【0428】

また、既に説明したとおりARTの途中終了状態である場合であってCB後RT状態ST6である場合及び継続条件が成立しているART状態ST20であって救済RT状態ST7である場合のいずれかにおいては、CB役に当選した場合にその当選となったCB役の入賞の成立を回避させるための停止態様の報知が実行される。この場合の報知態様は、第1CB役が当選した場合と第2CB役が当選した場合との合計2種類存在している。

【0429】

また、既に説明したとおりARTの途中終了状態である場合であってCB後RT状態ST6である場合には、インデックス値IV=13又は14に当選した場合にはその当選に対応する救済リプレイ入賞を成立させるための停止態様の報知が実行される。この場合の報知態様は、インデックス値IV=13に当選した場合とインデックス値IV=14に当選した場合との合計2種類存在している。

【0430】

一方、継続条件が成立していないART状態ST20においてインデックス値IV=2~10のいずれかに当選した場合、CB入賞が成立してCB状態ST3への移行が発生する可能性があることは報知されるものの、通常ベル入賞の成立を可能とする正解対象のリール32L, 32M, 32Rの報知及び補填ベル入賞の成立を可能とする正解対象の停止操作タイミングの報知は実行されない。また、ARTの途中終了状態ではない場合であってCB後RT状態ST6である場合及び継続条件が成立していないART状態ST20であって救済RT状態ST7である場合のいずれかにおいてCB役に当選した場合には、CB入賞が成立してCB状態ST3への移行が発生する可能性があることは報知されるものの、その当選となったCB役の入賞の成立を回避させるための停止態様の報知は実行され

ない。また、A R Tの途中終了状態ではない場合であってC B後R T状態S T 6である場合においてC B後R T状態用の抽選テーブル（図40）におけるインデックス値I V＝13又は14に当選した場合、いずれかの救済リプレイ入賞が成立して救済R T状態S T 7への移行が発生する可能性があることは報知されるものの、救済リプレイ入賞を成立させるための停止態様の報知は実行されない。

【0431】

上記構成において、特別表示部67では当選役との関係で画像表示装置63にて報知される内容に対応させた表示が行われる。特別表示部67の表示内容について、図49（b）を参照しながら説明する。

【0432】

特別表示部67の表示内容は、画像表示装置63における上記7種類の停止態様の報知内容に1対1で対応させて設定されているとともに、リール32L、32M、32Rの停止態様は報知されないが遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知が行われることに対応させて設定されている。具体的には、第1停止が左リール32Lであり第2停止及び第3停止の種類が任意であることを示す報知が画像表示装置63にて行われることに対応させて「1」の数字が表示内容として設定されている。また、第1停止が中リール32Mであり第2停止及び第3停止の種類が任意であることを示す報知が画像表示装置63にて行われることに対応させて「2」の数字が表示内容として設定されている。また、第1停止が右リール32Rであり第2停止及び第3停止の種類が任意であることを示す報知が画像表示装置63にて行われることに対応させて「3」の数字が表示内容として設定されている。また、第1CB役に当選したゲームにおいて第1CB入賞の成立を回避させるための停止態様の報知が画像表示装置63にて行われることに対応させて「4」の数字が表示内容として設定されている。また、第2CB役に当選したゲームにおいて第2CB入賞の成立を回避させるための停止態様の報知が画像表示装置63にて行われることに対応させて「5」の数字が表示内容として設定されている。また、CB後R T状態用の抽選テーブル（図40）におけるインデックス値I V＝13に当選したゲームにおいて第1救済リプレイ入賞を成立させるための停止態様の報知が画像表示装置63にて行われることに対応させて「6」の数字が表示内容として設定されている。また、CB後R T状態用の抽選テーブル（図40）におけるインデックス値I V＝14に当選したゲームにおいて第2救済リプレイ入賞を成立させるための停止態様の報知が画像表示装置63にて行われることに対応させて「7」の数字が表示内容として設定されている。また、リール32L、32M、32Rの停止態様は報知されないが遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知が画像表示装置63にて行われることに対応させて「H」の文字が表示内容として設定されている。

【0433】

上記のように特別表示部67の表示内容が設定されていることにより、画像表示装置63における異なる種類の報知内容間において特別表示部67の表示内容が重複しないこととなる。これにより、特別表示部67の表示内容を画像表示装置63における報知内容に対応付けることが可能となる。

【0434】

なお、画像表示装置63における上記各報知内容に対して特別表示部67の表示内容が1対1で対応させて設定されている構成に限定されることはなく、上記各報知内容の一部又は全部に対しては特別表示部67の複数種類の表示内容が対応させて設定されている構成としてもよい。この場合であっても、異なる種類の報知内容間において特別表示部67の表示内容が重複しないようにすることで、特別表示部67の表示内容を画像表示装置63における報知内容に対応付けることが可能となる。

【0435】

図50（a）及び図50（b）は画像表示装置63における報知内容と特別表示部67における表示内容との関係を説明するための説明図である。

【0436】

インデックス値 $I V = 5 \sim 7$ のいずれかで当選となり画像表示装置 6 3 において正解対象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が報知される場合、図 5 0 (a 1) に示すように、画像表示装置 6 3 にはゲームを終了させるために必要な停止操作の回数と同数の単位表示画像 G 1 ~ G 3 が表示され、正解対象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応する単位表示画像 G 1 ~ G 3 に第 1 停止すべきことを示す画像が表示される。具体的には、左リール 3 2 L に対応する左単位表示画像 G 1 と、中リール 3 2 M に対応する中単位表示画像 G 2 と、右リール 3 2 R に対応する右単位表示画像 G 3 とが表示される。図 5 0 (a 1) は第 1 停止が中リール 3 2 M であり第 2 停止及び第 3 停止の種類が任意であることが報知される状況であるため、中単位表示画像 G 2 のみに第 1 停止すべきことを示す画像として「1」の画像が表示される。

10

【0 4 3 7】

画像表示装置 6 3 においては上記のように正解対象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R そのものを報知する画像が表示されるのに対して、特別表示部 6 7 では図 5 0 (a 2) に示すように、上記正解対象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の報知に対応する「2」の表示が行われる。つまり、画像表示装置 6 3 においてはリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の数に対応する単位表示画像 G 1 ~ G 3 が表示されるとともに正解対象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応する単位表示画像 G 1 ~ G 3 に第 1 停止すべきことを示す画像が付加されるのに対して、特別表示部 6 7 ではリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の数とは無関係な表示が行われる。これにより、特別表示部 6 7 においてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様の報知内容に対応する表示が行われるとしても、画像表示装置 6 3 における表示内容

20

【0 4 3 8】

画像表示装置 6 3 においてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様は報知されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることが報知される場合、図 5 0 (b 1) に示すように、画像表示装置 6 3 にはゲームを終了させるために必要な停止操作の回数と同数の単位表示画像 G 1 ~ G 3 が表示されるものの、各単位表示画像 G 1 ~ G 3 においてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様に対応する画像表示は行われぬ。具体的には、左単位表示画像 G 1、中単位表示画像 G 2 及び右単位表示画像 G 3 のそれぞれにおいて同一の画像として「？」の画像が表示される。また、各単位表示画像 G 1 ~ G 3 とは別に、遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す画像として「狙え！！」という文字画像 G 4 が表示される。

30

【0 4 3 9】

画像表示装置 6 3 においては上記のように遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す画像が表示されるのに対して、特別表示部 6 7 では図 5 0 (b 2) に示すように、遊技状態の移行が発生する可能性があることに対応する「H」の表示が行われる。この「H」の表示は、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様には対応していない。このように画像表示装置 6 3 においてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様が報知されない場合には、特別表示部 6 7 においてもリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様を特定不可とする表示が行われるようにすることで、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様を遊技者に予測させるという遊技内容が特別表示部 6 7 の表示内容によって消失されてしまわ

40

【0 4 4 0】

ちなみに、図 1 に示すように、特別表示部 6 7 の表示範囲は画像表示装置 6 3 の表示範囲よりも狭い範囲となっている。これにより、画像表示装置 6 3 に比べて特別表示部 6 7 に対する遊技者の注目度を低下させることが可能となる。また、特別表示部 6 7 は、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を視認可能とする表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R を挟んで画像表示装置 6 3 側とは逆側に存在している。これにより、画像表示装置 6 3 に対して特別表示部 6 7 が離間された位置に配置されることとなり、これによっても特別表示部 6 7 に対する遊技者の注目度を低下させることが可能となる。

【0 4 4 1】

50

次に、抽選処理（図12）におけるステップS511にて実行される報知制御処理について、図51のフローチャートを参照しながら説明する。なお、報知制御処理は各ゲームにおいてリール32L、32M、32Rの回転が開始される前に実行される。

【0442】

報知制御処理では、ART状態ST20においてインデックス値IV=2~10のいずれかに当選した場合であって（ステップS1901及びステップS1902：YES）、ART状態ST20の継続条件が成立している場合には（ステップS1903：YES）、正解対象の把握処理を実行する（ステップS1904）。正解対象の把握処理では、インデックス値IV=2~4のいずれかに当選しているのであれば左リール32Lを正解対象と把握し、インデックス値IV=5~7のいずれかに当選しているのであれば中リール32Mを正解対象と把握し、インデックス値IV=8~10のいずれかに当選しているのであれば右リール32Rを正解態様と把握する。

10

【0443】

その後、第1表示データの設定処理を実行する（ステップS1905）。第1表示データの設定処理では、ステップS1904にて把握した正解対象のリール32L、32M、32Rに対応する表示内容のデータを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出し、その読み出した表示内容のデータに従って特別表示部67の表示制御を実行する。これにより、通常ベル入賞の成立を可能とする正解対象のリール32L、32M、32Rに対応する表示が特別表示部67にて開始される。

【0444】

20

その後、報知実行コマンド及び停止態様コマンドを演出側MPU82への送信対象としてセットする（ステップS1906）。報知実行コマンドは、今回のゲームにおいて当選役と関係する報知を実行すべきことを演出側MPU82に認識させるためのコマンドであり、停止態様コマンドは、今回のゲームにおいて報知すべきリール32L、32M、32Rの停止態様を演出側MPU82に認識させるためのコマンドである。報知実行コマンドは1種類のみ設定されており、画像表示装置63における報知内容に関係なく同一の報知実行コマンドが送信対象としてセットされる。停止態様コマンドは、画像表示装置63にて報知させる停止態様の種類に1対1で対応させて設定されており、ステップS1906では通常ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止態様に対応する停止態様コマンドを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出して送信対象としてセットする。ステップS1906にてセットされた各種コマンドは、タイマ割込み処理（図9）におけるコマンド出力処理（ステップS211）にて演出側MPU82に送信される。

30

【0445】

ART状態ST20においてインデックス値IV=2~10のいずれかに当選した場合であって（ステップS1901及びステップS1902：YES）、ART状態ST20の継続条件が成立していない場合には（ステップS1903：NO）、第2表示データの設定処理を実行する（ステップS1907）。継続条件が成立していないART状態ST20においてインデックス値IV=2~10のいずれかに当選した場合、既に説明したとおり通常ベル入賞の成立を可能とする停止態様は報知されない。したがって、第2表示データの設定処理では、リール32L、32M、32Rの停止態様は報知されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知に対応する表示内容のデータを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出し、その読み出した表示内容のデータに従って特別表示部67の表示制御を実行する。これにより、リール32L、32M、32Rの停止態様は報知されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知に対応する表示が特別表示部67にて開始される。

40

【0446】

その後、報知実行コマンドを演出側MPU82への送信対象としてセットする（ステップS1908）。報知実行コマンドは既に説明したとおり1種類のみ設定されており、画像表示装置63における報知内容に関係なく同一の報知実行コマンドがセットされる。こ

50

のセットされた報知実行コマンドは、タイマ割込み処理（図9）におけるコマンド出力処理（ステップS211）にて演出側MPU82に送信される。

【0447】

報知制御処理では、ART状態ST20においてインデックス値IV=16に当選した場合であって（ステップS1901及びステップS1909：YES）、遊技状態がベース状態ST22である場合には（ステップS1910：YES）、現状の特別移行抽選モードに対応する特別報知抽選テーブルを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出す（ステップS1911）。そして、その読み出した特別報知抽選テーブルを用いて特別報知抽選処理を実行する（ステップS1912）。特別報知抽選処理では、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aにおいて定期的に更新される特別報知抽選用の抽選カウンタの値を取得し、その取得した値を、ステップS1911にて読み出した特別報知抽選テーブルに対して照合する。この場合、第1特別移行抽選モードに対応する特別報知抽選テーブルであれば50%の確率で特別報知当選となり、第2特別移行抽選モードに対応する特別報知抽選テーブルであれば70%の確率で特別報知当選となり、第3特別移行抽選モードに対応する特別報知抽選テーブルであれば90%の確率で特別報知当選となる。

10

【0448】

特別報知当選となった場合（ステップS1913：YES）、右リール32Rを第1停止させる停止態様を把握する（ステップS1914）。一方、現状の遊技状態がベース状態ST22ではない場合（ステップS1910：NO）、又は特別報知当選とならなかった場合（ステップS1913：NO）、左リール32Lを第1停止させる停止態様を把握する（ステップS1915）。

20

【0449】

ステップS1914又はステップS1915の処理を実行した場合、第1表示データの設定処理を実行する（ステップS1916）。第1表示データの設定処理では、ステップS1914又はステップS1915にて把握したリール32L、32M、32Rの停止態様に対応する表示内容のデータを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出し、その読み出した表示内容のデータに従って特別表示部67の表示制御を実行する。これにより、ステップS1914が実行された場合には第1停止が右リール32Rであることを示す表示が特別表示部67にて開始され、ステップS1915が実行された場合には第1停止が左リール32Lであることを示す表示が特別表示部67にて開始される。

30

【0450】

その後、報知実行コマンド及び停止態様コマンドを演出側MPU82への送信対象としてセットする（ステップS1917）。この場合、ステップS1914が実行された場合には第1停止が右リール32Rであることに対応する停止態様コマンドを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出して送信対象としてセットし、ステップS1915が実行された場合には第1停止が左リール32Lであることに対応する停止態様コマンドを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出して送信対象としてセットする。ステップS1917にてセットされた各種コマンドは、タイマ割込み処理（図9）におけるコマンド出力処理（ステップS211）にて演出側MPU82に送信される。

40

【0451】

報知制御処理では、ART状態ST20であるか否かに関係なく、ステップS1918にてCB当選時報知処理を実行するとともに、ステップS1919にてリプレイ当選時報知処理を実行する。これらCB当選時報知処理及びリプレイ当選時報知処理の処理内容について後に説明する。

【0452】

次に、リール停止処理（図19）におけるステップS1108にて実行される停止時の報知処理について、図52のフローチャートを参照しながら説明する。なお、停止時の報

50

知処理は1個のリール32L, 32M, 32Rの回転が停止された場合に実行される。

【0453】

停止時の報知処理では、継続条件が成立しているART状態ST20においてインデックス値IV=2~10のいずれかに当選した場合であって(ステップS2001~ステップS2003:YES)、今回のリール停止処理(図19)によりリール32L, 32M, 32Rが第1停止されるとともに(ステップS2004:YES)、その第1停止が正解対象のリール32L, 32M, 32Rに対して行われていない場合(ステップS2005:NO)、補填ベル入賞の成立を可能とするための報知設定処理を実行する(ステップS2006)。具体的には、インデックス値IV=2に当選している場合には左リール32Lを停止する場合にメインラインML1上に「赤7」図柄を停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。また、インデックス値IV=3に当選している場合には左リール32Lを停止する場合にメインラインML1上に「LUCKY」図柄を停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。また、インデックス値IV=4に当選している場合には左リール32Lを停止する場合にメインラインML1上に「BAR」図柄を停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。また、インデックス値IV=5に当選している場合には中リール32Mを停止する場合にメインラインML1上に「赤7」図柄を停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。また、インデックス値IV=6に当選している場合には中リール32Mを停止する場合にメインラインML1上に「白7」図柄を停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。また、インデックス値IV=7に当選している場合には中リール32Mを停止する場合にメインラインML1上に「BAR」図柄を停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。また、インデックス値IV=8に当選している場合には右リール32Rを停止する場合にメインラインML1上に「BAR」図柄を停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。また、インデックス値IV=9に当選している場合には右リール32Rを停止する場合にメインラインML1上に「スイカ」図柄を停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。また、インデックス値IV=10に当選している場合には右リール32Rを停止する場合にメインラインML1上に「LUCKY」図柄を停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。これら報知対象となったリール32L, 32M, 32Rにおいて報知対象となった図柄がメインラインML1上に停止するように、その報知対象となったリール32L, 32M, 32Rに対応するストップボタン42~44が操作されることにより、他のリール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングに関係なく補填ベル入賞が成立することとなる。

【0454】

その後、報知実行コマンド及び停止態様コマンドを演出側MPU82への送信対象としてセットする(ステップS2007)。この場合、ステップS2007にて主側MPU72のレジスタに設定された情報に対応する停止態様コマンドを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出して送信対象としてセットする。つまり、補填ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止態様の報知を演出側MPU82にて実行可能とするための停止態様コマンドをセットする。ステップS2007にてセットされた各種コマンドは、タイマ割込み処理(図9)におけるコマンド出力処理(ステップS211)にて演出側MPU82に送信される。

【0455】

ちなみに、停止時の報知処理では第1表示データの設定処理及び第2表示データの設定処理の両方が実行されない。つまり、今回のゲームの開始時に設定された特別表示部67の表示内容は、リール32L, 32M, 32Rの第1停止が行われた場合に補填ベル入賞の成立を可能とする報知が開始されるとしてもそのまま維持される。但し、これに限定されることはなく、特別表示部67の表示内容として補填ベル入賞の成立を可能とする報知

10

20

30

40

50

の実行態様のそれぞれに対応する表示内容が設定されている構成においては、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の第 1 停止が行われて補填ベル入賞の成立を可能とする報知が開始される場合には、特別表示部 6 7 の表示内容が通常ベル入賞の成立を可能とする報知に対応する表示内容から補填ベル入賞の成立を可能とする報知に対応する表示内容に変更される構成としてもよい。これにより、画像表示装置 6 3 において実行されている報知の内容が 1 ゲームの範囲内で変更される場合にはそれに合わせて特別表示部 6 7 の表示内容を変更させることが可能となり、画像表示装置 6 3 において実行される報知の内容と特別表示部 6 7 の表示内容とを厳密に対応付けることが可能となる。

【0456】

次に、演出側 MPU 8 2 にて実行される操作報知用処理について図 5 3 のフローチャートを参照しながら説明する。操作報知用処理は例えば 4 m s e c 周期で実行される。

【0457】

主側 MPU 7 2 から報知実行コマンド及び停止態様コマンドの両方を受信している場合（ステップ S 2 1 0 1 : Y E S）、停止態様コマンドに対応するリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様の画像を画像表示装置 6 3 にて表示するために必要なデータの設定を行う（ステップ S 2 1 0 2）。但し、このタイミングでは今回の停止態様コマンドに対応したリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様の画像は画像表示装置 6 3 にて表示されない。その後、演出側 RAM 8 4 に設けられた計測用カウンタに報知遅延期間に対応する値をセットする（ステップ S 2 1 0 3）。報知遅延期間はリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転を開始して定速回転となるまでの加速期間よりも短い期間として設定されており、例えば 0. 5 m s e c に設定されている。計測用カウンタにセットされた値は、報知用処理が開始される度に減算される。

【0458】

報知用処理では、主側 MPU 7 2 から報知実行コマンド及び停止態様コマンドのうち報知実行コマンドのみを受信し、当該報知実行コマンドを受信するタイミングの前後の監視期間において停止態様コマンドを受信していない場合（ステップ S 2 1 0 4 : Y E S）、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様は報知されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す画像を画像表示装置 6 3 にて表示するために必要なデータの設定を行う（ステップ S 2 1 0 5）。但し、このタイミングでは遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す画像は画像表示装置 6 3 にて表示されない。その後、演出側 RAM 8 4 に設けられた計測用カウンタに報知遅延期間に対応する値をセットする（ステップ S 2 1 0 6）。この報知遅延期間に対応する値は、ステップ S 2 1 0 3 の場合と同様である。

【0459】

報知用処理では、演出側 RAM 8 4 の計測用カウンタを利用して計測している報知遅延期間が経過した場合（ステップ S 2 1 0 7 : Y E S）、報知開始処理を実行する（ステップ S 2 1 0 8）。報知開始処理では、今回がステップ S 2 1 0 3 にてセットされた報知遅延期間が経過したタイミングである場合には、ステップ S 2 1 0 2 にて設定したデータに基づき画像表示装置 6 3 にて画像を表示させる。この場合、今回の報知が報知制御処理（図 5 1）におけるステップ S 1 9 0 6 にてセットされた停止態様コマンドに対応している場合には通常ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様を報知するための画像が表示される。また、今回の報知が報知制御処理（図 5 1）におけるステップ S 1 9 1 7 にてセットされた停止態様コマンドに対応している場合には、当該停止態様コマンドがステップ S 1 9 1 4 にて把握された内容に対応しているのであれば右リール 3 2 R を第 1 停止させることを報知するための画像が表示され、当該停止態様コマンドがステップ S 1 9 1 5 にて把握された内容に対応しているのであれば左リール 3 2 L を第 1 停止させることを報知するための画像が表示される。また、今回の報知が停止時の報知処理（図 5 2）におけるステップ S 2 0 0 6 にてセットされた停止態様コマンドに対応している場合には、補填ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様を報知するための画像が表示される。

【0460】

一方、報知開始処理では、今回がステップS2106にてセットされた報知遅延期間が経過したタイミングである場合には、ステップS2105にて設定したデータに基づき画像表示装置63にて画像を表示させる。これにより、例えば図50(b1)に示すように、リール32L、32M、32Rの停止態様は報知されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す画像が画像表示装置63にて表示される。

【0461】

なお、画像表示装置63に表示された報知画像は、1ゲームにおけるリール32L、32M、32Rの回転が全て停止して主側MPU72から送信されたゲーム終了コマンドが演出側MPU82にて受信された場合に終了される。

10

【0462】

次に、図54のタイムチャートを参照しながら、特別表示部67及び画像表示装置63のそれぞれにおいて当選役との関係の報知が行われる様子について説明する。図54(a)はリール32L、32M、32Rの回転期間を示し、図54(b)はリール32L、32M、32Rの加速期間を示し、図54(c)は特別表示部67における当選役に関する報知の実行期間を示し、図54(d)は画像表示装置63における当選役に関する報知の実行期間を示す。

【0463】

t1のタイミングで、図54(a)に示すようにリール32L、32M、32Rの回転が開始され、図54(b)に示すようにリール32L、32M、32Rの加速期間が開始される。また、t1のタイミングで、図54(c)に示すように主側MPU72による直接的な表示制御に基づき特別表示部67において当選役との関係の報知が開始される。

20

【0464】

その後、リール32L、32M、32Rの加速期間における途中のタイミングであるt2のタイミングで、図54(d)に示すように演出側MPU82による直接的な表示制御に基づき画像表示装置63において当選役との関係の報知が開始される。つまり、当選役に関する報知が画像表示装置63だけではなく特別表示部67においても行われる構成において、主側MPU72により直接的に表示制御される特別表示部67にて当選役に関する報知が開始された後に、演出側MPU82により直接的に表示制御される画像表示装置63にて当選役に関する報知が開始される。

30

【0465】

その後、t3のタイミングで、図54(b)に示すようにリール32L、32M、32Rの加速期間が終了し、リール32L、32M、32Rにおいて定速回転が開始される。その後、t4のタイミングで図54(a)に示すようにリール32L、32M、32Rの回転が停止される。この場合、当該t4のタイミングで、図54(d)に示すように画像表示装置63における当選役に関する報知が終了される。その後、t5のタイミングで、図54(c)に示すように特別表示部67における当選役に関する報知が終了される。そして、その後のt6のタイミングで図54(a)に示すようにリール32L、32M、32Rの回転が新たに開始される。但し、当該ゲームでは当選役に関する報知は実行されない。

40

【0466】

上記構成の場合、主側MPU72により直接的に表示制御される特別表示部67にて当選役に関する報知が開始されたタイミング以降に、演出側MPU82により直接的に表示制御される画像表示装置63にて当選役に関する報知が開始され、演出側MPU82により直接的に制御される画像表示装置63における当選役に関する報知が終了したタイミング以降に、主側MPU72により直接的に表示制御される特別表示部67における当選役に関する報知が終了する。つまり、画像表示装置63にて当選役に関する報知が実行されている期間は、特別表示部67にて当選役に関する報知が実行されている期間にその全体が含まれることとなる。これにより、画像表示装置63にて当選役に関する報知が実行されている場合には確実に特別表示部67において当選役に関する報知が実行されることと

50

なり、画像表示装置 6 3 にて実行されている当選役に関する報知が不正行為によるものであるか否かの確認を特別表示部 6 7 の表示内容を利用して行う場合において、当該確認を任意のタイミングで行うことが可能となる。

【0467】

次に、遊技終了時の対応処理（図 4 4）におけるステップ S 1 5 1 3 にて実行される A R T 状態用処理について、図 5 5 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、A R T 状態用処理は 1 ゲームにおいて全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が停止された後に実行される。

【0468】

A R T 状態用処理では、まず A R T 状態カウンタ 1 0 6 の値を把握する。A R T 状態カウンタ 1 0 6 は既に説明したとおり A R T 状態 S T 2 0 において滞在している遊技状態を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。A R T 状態 S T 2 0 において主側 M P U 7 2 にて実行される処理として、チャンス状態 S T 2 1 の実行制御を行うためのチャンス状態処理（ステップ S 2 2 0 2）と、ベース状態 S T 2 2 の実行制御を行うためのベース状態処理（ステップ S 2 2 0 3）と、第 1 特別状態 S T 2 3 の実行制御を行うための第 1 特別状態処理（ステップ S 2 2 0 4）と、第 2 特別状態 S T 2 4 の実行制御を行うための第 2 特別状態処理（ステップ S 2 2 0 5）と、が設定されている。

【0469】

このような処理構成において、主側 M P U 7 2 は上記複数種類の処理のうちいずれを実行すべきであるかを A R T 状態カウンタ 1 0 6 の値から特定する。かかる特定に際しては主側 R O M 7 3 における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアに設けられた A R T 中アドレステーブルが参照される。当該 A R T 中アドレステーブルには、A R T 状態カウンタ 1 0 6 の数値情報に対応させて、上記複数種類の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。以下、ステップ S 2 2 0 2 ～ステップ S 2 2 0 5 の各処理について詳細に説明する。

【0470】

まず A R T 状態用処理（図 5 5）のステップ S 2 2 0 2 にて実行されるチャンス状態処理について、図 5 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0471】

チャンス状態処理では、内部状態用の抽選テーブル（図 3 2）におけるインデックス値 I V = 1 1 ～ 1 4, 1 6 のいずれかに当選した場合（ステップ S 2 3 0 1 : Y E S）、ベース状態 S T 2 2 への移行抽選処理を実行する（ステップ S 2 3 0 2）。当該移行抽選処理では、まず今回当選となったインデックス値 I V に対応するベース移行抽選テーブルを読み出す。ベース移行抽選テーブルはインデックス値 I V に 1 対 1 に対応させて複数種類設けられており、インデックス値 I V = 1 1 に対応するベース移行抽選テーブルではベース状態 S T 2 2 への移行当選となる確率が 5 0 % に設定されており、インデックス値 I V = 1 2 に対応するベース移行抽選テーブルではベース状態 S T 2 2 への移行当選となる確率が 6 0 % に設定されており、インデックス値 I V = 1 6 に対応するベース移行抽選テーブルではベース状態 S T 2 2 への移行当選となる確率が 7 0 % に設定されており、インデックス値 I V = 1 3 に対応するベース移行抽選テーブルではベース状態 S T 2 2 への移行当選となる確率が 8 0 % に設定されており、インデックス値 I V = 1 4 に対応するベース移行抽選テーブルではベース状態 S T 2 2 への移行当選となる確率が 9 0 % に設定されている。当該移行抽選処理では、主側 R A M 7 4 における後述する特定制御用のワークエリア 7 4 a において定期的に更新されるベース移行抽選用の抽選カウンタの値を取得し、その取得した値を、今回の当選役に対応するベース移行抽選テーブルに対して照合する。

【0472】

上記移行抽選処理にてベース状態 S T 2 2 への移行当選となった場合（ステップ S 2 3 0 3 : Y E S）、ベース状態用の設定処理を実行する（ステップ S 2 3 0 4）。ベース状態用の設定処理では、A R T 状態カウンタ 1 0 6 にベース状態 S T 2 2 に対応する情報である「2」をセットする。これにより、遊技状態がベース状態 S T 2 2 に移行する。また

、ベース状態用の設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたベース継続カウンタにベース状態ST22の初期継続可能ゲーム数である「50」をセットする。

【0473】

その後、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたチャンス継続カウンタの値を「0」クリアする（ステップS2305）。また、主側RAM74におけるART信号の出力開始フラグに「1」をセットするとともに（ステップS2306）、主側RAM74におけるチャンス信号の出力停止フラグに「1」をセットする（ステップS2307）。これにより、外部出力端子板69からのチャンス信号の出力が停止されるとともに、外部出力端子板69からのART信号の出力が開始される。

【0474】

チャンス状態処理では、ステップS2301にて否定判定をした場合、又はステップS2303にて否定判定をした場合、継続可能ゲーム数用エリア107のチャンス継続カウンタの値を1減算する（ステップS2308）。これにより、チャンス状態ST21の継続可能ゲーム数が1減算される。チャンス継続カウンタの値が「0」となった場合、ART状態ST20の継続条件が成立していない状況となるため、インデックス値IV=2～10のいずれかに当選した場合に通常ベル入賞又は補填ベル入賞を成立させることを可能とするリール32L、32M、32Rの停止態様の報知が実行されなくなる。そして、インデックス値IV=2～10のいずれかに当選した場合においてCB入賞が成立した場合には、ART状態ST20が終了してCB状態ST3に移行する。

【0475】

次に、ART状態用処理（図55）のステップS2203にて実行されるベース状態処理について、図57のフローチャートを参照しながら説明する。

【0476】

ベース状態処理では、内部状態用の抽選テーブル（図32）におけるインデックス値IV=11～14のいずれかに当選した場合（ステップS2401：YES）、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたベース継続カウンタの値が40以上であれば（ステップS2402：YES）、特別移行抽選モードの昇格抽選処理を実行する（ステップS2403）。当該昇格抽選処理では、まず今回当選となったインデックス値IVに対応する特別移行用の昇格抽選テーブルを読み出す。特別移行用の昇格抽選テーブルはインデックス値IVに1対1で対応させて複数種類設けられており、インデックス値IV=11に対応する昇格抽選テーブルでは特別移行抽選モードの昇格当選となる確率が50%に設定されており、インデックス値IV=12に対応する昇格抽選テーブルでは特別移行抽選モードの昇格当選となる確率が60%に設定されており、インデックス値IV=13に対応する昇格抽選テーブルでは特別移行抽選モードの昇格当選となる確率が70%に設定されており、インデックス値IV=14に対応する昇格抽選テーブルでは特別移行抽選モードの昇格当選となる確率が80%に設定されている。当該昇格抽選処理では、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aにおいて定期的に更新される特別移行昇格抽選用の抽選カウンタの値を取得し、その取得した値を、今回の当選役に対応する昇格抽選テーブルに対して照合する。

【0477】

上記昇格抽選処理にて特別移行抽選モードの昇格当選となった場合（ステップS2404：YES）、1段階上の特別移行抽選モードに設定する（ステップS2405）。すなわち、第1特別移行抽選モードであれば第2特別移行抽選モードに設定し、第2特別移行抽選モードであれば第3特別移行抽選モードに設定し、第3特別移行抽選モードであればその抽選モードを維持する。

【0478】

ベース状態処理では、内部状態用の抽選テーブル（図32）におけるインデックス値IV=11～14のいずれかに当選した場合（ステップS2401：YES）、さらに現状の特別移行抽選モード及び今回当選となったインデックス値IVに対応する特別移行抽選テーブルを読み出し（ステップS2406）、その特別移行抽選テーブルを利用して特別

10

20

30

40

50

移行抽選処理を実行する（ステップS2407）。この場合、第1特別移行抽選モード及びインデックス値IV=11に対応する特別移行抽選テーブルでは特別移行当選となる確率は50%であり、第1特別移行抽選モード及びインデックス値IV=12に対応する特別移行抽選テーブルでは特別移行当選となる確率は60%であり、第1特別移行抽選モード及びインデックス値IV=13に対応する特別移行抽選テーブルでは特別移行当選となる確率は70%であり、第1特別移行抽選モード及びインデックス値IV=14に対応する特別移行抽選テーブルでは特別移行当選となる確率は80%である。また、第2特別移行抽選モード及びインデックス値IV=11に対応する特別移行抽選テーブルでは特別移行当選となる確率は60%であり、第2特別移行抽選モード及びインデックス値IV=12に対応する特別移行抽選テーブルでは特別移行当選となる確率は70%であり、第2特別移行抽選モード及びインデックス値IV=13に対応する特別移行抽選テーブルでは特別移行当選となる確率は80%であり、第2特別移行抽選モード及びインデックス値IV=14に対応する特別移行抽選テーブルでは特別移行当選となる確率は90%である。また、第3特別移行抽選モード及びインデックス値IV=11に対応する特別移行抽選テーブルでは特別移行当選となる確率は70%であり、第3特別移行抽選モード及びインデックス値IV=12に対応する特別移行抽選テーブルでは特別移行当選となる確率は80%であり、第3特別移行抽選モード及びインデックス値IV=13に対応する特別移行抽選テーブルでは特別移行当選となる確率は90%であり、第3特別移行抽選モード及びインデックス値IV=14に対応する特別移行抽選テーブルでは特別移行当選となる確率は100%である。

10

20

【0479】

特別移行抽選処理にて特別移行当選となった場合（ステップS2408：YES）、第2特別状態用の設定処理を実行する（ステップS2409）。第2特別状態用の設定処理では、ART状態カウンタ106に第2特別状態ST24に対応する情報である「4」をセットする。これにより、遊技状態が第2特別状態ST24に移行する。また、第2特別状態用の設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられた第2特別継続カウンタに第2特別状態ST24の初期継続可能ゲーム数である「50」をセットする。また、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたベース継続カウンタの値を「0」クリアする。

【0480】

その後、移行回数の加算処理を実行する（ステップS2410）。移行回数の加算処理では、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに設けられた移行回数カウンタ108（図7参照）の値を1加算する。移行回数カウンタ108は既に説明したとおり、ART状態ST20が新たに開始されてから当該ART状態ST20の継続条件が成立しない状況となって当該ART状態ST20が終了するまで又はARTの途中終了状態が終了するまでの間に発生した第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24の合計発生回数を計測するためのカウンタである。詳細は後述するが、第1特別状態ST23又は第2特別状態ST24が終了する度に、移行回数カウンタ108にセットされている上記合計発生回数の値が遊技者に報知される。

30

【0481】

ベース状態処理では、今回のゲームにおいて第5リプレイ入賞又は第6リプレイ入賞が成立している場合には（ステップS2410：YES）、ステップS2409と同様に第2特別状態用の設定処理を実行する（ステップS2412）。これにより、遊技状態が第2特別状態ST24に移行するとともに、当該第2特別状態ST24の継続可能ゲーム数として「50」がセットされ、さらにベース継続カウンタの値が「0」クリアされる。また、ステップS2410と同様に、移行回数の加算処理を実行する（ステップS2413）。

40

【0482】

ベース状態処理では、特別移行抽選処理にて特別移行当選とはならなかった場合（ステップS2408：NO）、又は第5リプレイ入賞及び第6リプレイ入賞の両方が成立しな

50

かった場合（ステップS 2 4 1 1：NO）、継続可能ゲーム数用エリア1 0 7のベース継続カウンタの値を1減算する（ステップS 2 4 1 4）。これにより、ベース状態S T 2 2の継続可能ゲーム数が1減算される。ベース継続カウンタの値が「0」となった場合（ステップS 2 4 1 5：YES）、チャンス状態用の設定処理を実行する（ステップS 2 4 1 6）。チャンス状態用の設定処理では、A R T状態カウンタ1 0 6にチャンス状態S T 2 1に対応する情報である「1」をセットする。これにより、遊技状態がチャンス状態S T 2 1に移行する。また、チャンス状態用の設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア1 0 7に設けられたチャンス継続カウンタにチャンス状態S T 2 1の初期継続可能ゲーム数である「20」をセットする。

【0 4 8 3】

10

その後、主側R A M 7 4におけるA R T信号の出力停止フラグに「1」をセットするとともに（ステップS 2 4 1 7）、主側R A M 7 4におけるチャンス信号の出力開始フラグに「1」をセットする（ステップS 2 4 1 8）。これにより、外部出力端子板6 9からのA R T信号の出力が停止されるとともに、外部出力端子板6 9からのチャンス信号の出力が開始される。

【0 4 8 4】

次に、A R T状態用処理（図5 5）のステップS 2 2 0 4にて実行される第1特別状態処理について、図5 8（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 4 8 5】

まず継続可能ゲーム数用エリア1 0 7に設けられた第1特別継続カウンタの値を1減算する（ステップS 2 5 0 1）。これにより、第1特別状態S T 2 3の継続可能ゲーム数が1減算される。第1特別継続カウンタの値が「0」となった場合（ステップS 2 5 0 2：YES）、ベース状態用の設定処理を実行する（ステップS 2 5 0 3）。ベース状態用の設定処理では、A R T状態カウンタ1 0 6にベース状態S T 2 2に対応する情報である「2」をセットする。これにより、遊技状態がベース状態S T 2 2に移行する。また、ベース状態用の設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア1 0 7に設けられたベース継続カウンタにベース状態S T 2 2の初期継続可能ゲーム数である「50」をセットする。

20

【0 4 8 6】

その後、ウェイトタイマの設定処理を実行する（ステップS 2 5 0 4）。ウェイトタイマの設定処理では、主側R A M 7 4における後述する特定制御用のワークエリア7 4 aに設けられたウェイトタイマに特別状態終了時のウェイト時間に対応する値をセットする。特別状態終了時のウェイト時間は例えば3 0 s e cに設定されているが具体的な時間は任意である。また、ウェイトタイマにセットされた値はタイマ割込み処理（図9）が実行される度に1減算される。ウェイトタイマの値が1以上である場合、既に説明したとおり通常処理（図1 0）におけるステップS 3 1 2にて肯定判定をすることで、次のゲームの開始が強制的に待機されることとなる。これにより、第1特別状態S T 2 3が終了する場合には特別状態終了時のウェイト時間が経過するまで次のゲームの開始を強制的に待機させることが可能となる。

30

【0 4 8 7】

その後、移行回数カウンタ1 0 8の値を読み出すことで、今回のA R T状態S T 2 0の継続条件が成立してから当該A R T状態S T 2 0が終了するまでの間における第1特別状態S T 2 3及び第2特別状態S T 2 4の合計発生回数を把握する（ステップS 2 5 0 5）。また、第1合計獲得数カウンタ1 0 2の値を読み出すことで、今回の第1特別状態S T 2 3において遊技者に付与された遊技媒体の合計数を把握する（ステップS 2 5 0 6）。また、第2合計獲得数カウンタ1 0 3の値を読み出すことで、今回のA R T状態S T 2 0において既に遊技者に付与された遊技媒体の合計数を把握する（ステップS 2 5 0 7）。また、特別移行抽選モードを第3特別移行抽選モードに設定する（ステップS 2 5 0 8）。また、第1特別状態S T 2 3が終了する場合に画像表示装置6 3に表示されるエンディングベース画像として特別エンディングベース画像が表示されるようにするために、特別エンディングベース画像に対応する情報を主側M P U 7 2のレジスタに設定する（ステッ

40

50

プS2509)。そして、主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから特別状態終了コマンドを読み出すとともに、その特別状態終了コマンドにステップS2505～ステップS2507のそれぞれにて把握した値を設定し、さらに当該特別終了コマンドに特別エンディングベース画像に対応する情報を設定し、それら情報の設定が完了した特別状態終了コマンドを演出側MPU82への出力対象としてセットする(ステップS2510)。

【0488】

ステップS2510にてセットされた特別状態終了コマンドは、タイマ割込み処理(図9)におけるコマンド出力処理(ステップS211)にて演出側MPU82に送信される。演出側MPU82は、特別状態終了コマンドを受信した場合、詳細は後述するが、今回の第1特別状態ST23が終了する場合に画像表示装置63に表示するエンディング画像として、特別エンディングベース画像が表示されている状態において、ステップS2505～ステップS2507のそれぞれにて把握した値に対応する画像が表示されるようになる。

10

【0489】

次に、ART状態用処理(図55)のステップS2205にて実行される第2特別状態処理について、図58(b)のフローチャートを参照しながら説明する。

【0490】

まず特別移行抽選モードの昇格抽選処理を実行する(ステップS2601)。当該昇格抽選処理では、第2特別状態ST24に対応する特別移行用の昇格抽選テーブルを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出す。当該昇格抽選テーブルでは特別移行抽選モードの昇格当選となる確率が60%に設定されている。昇格抽選処理では、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aにおいて定期的に更新される特別移行昇格抽選用の抽選カウンタの値を取得し、その取得した値を、第2特別状態ST24に対応する特別移行用の昇格抽選テーブルに対して照合する。昇格抽選処理にて昇格当選となった場合には1段階上の特別移行抽選モードに設定する。すなわち、第1特別移行抽選モードであれば第2特別移行抽選モードに設定し、第2特別移行抽選モードであれば第3特別移行抽選モードに設定し、第3特別移行抽選モードであればその抽選モードを維持する。

20

【0491】

その後、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられた第2特別継続カウンタの値を1減算する(ステップS2602)。これにより、第2特別状態ST24の継続可能ゲーム数が1減算される。第2特別継続カウンタの値が「0」となった場合(ステップS2603:YES)、ベース状態用の設定処理を実行する(ステップS2503)。ベース状態用の設定処理では、ART状態カウンタ106にベース状態ST22に対応する情報である「2」をセットする。これにより、遊技状態がベース状態ST22に移行する。また、ベース状態用の設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたベース継続カウンタにベース状態ST22の初期継続可能ゲーム数である「50」をセットする。

30

【0492】

その後、第1特別状態処理(図58(a))におけるステップS2504と同様に、ウェイトタイマの設定処理を実行する(ステップS2605)。これにより、第2特別状態ST24が終了する場合には第1特別状態ST23が終了する場合と同様に、特別状態終了時のウェイト時間が経過するまで次のゲームの開始を強制的に待機させることが可能となる。

40

【0493】

その後、第1特別状態処理(図58(a))におけるステップS2505と同様に、移行回数カウンタ108の値を読み出すことで、今回のART状態ST20の継続条件が成立してから当該ART状態ST20が終了するまでの間における第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24の合計発生回数を把握する(ステップS2606)。また、第1特別状態処理(図58(a))におけるステップS2506と同様に、第1合計獲得数カ

50

カウンタ102の値を読み出すことで、今回の第2特別状態ST24において遊技者に付与された遊技媒体の合計数を把握する（ステップS2607）。また、第1特別状態処理（図58（a））におけるステップS2507と同様に、第2合計獲得数カウンタ103の値を読み出すことで、今回のART状態ST20において既に遊技者に付与された遊技媒体の合計数を把握する（ステップS2608）。

【0494】

その後、第2特別状態ST24が終了する場合に画像表示装置63に表示されるエンディングベース画像を選択するための抽選処理を実行する（ステップS2609）。当該抽選処理では、現状の特別移行抽選モードに対応する画像選択抽選テーブルを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出す。詳細は後述するが、エンディングベース画像には、第1エンディングベース画像と、第2エンディングベース画像と、特別エンディングベース画像とが存在している。この場合、第1特別移行抽選モードに対応する画像選択抽選テーブルは第1エンディングベース画像の選択率が最も高く80%に設定されており、第2エンディングベース画像の選択率が20%に設定されており、特別エンディングベース画像の選択率が0%に設定されている。つまり、第1特別移行抽選モードにおいては特別エンディングベース画像が選択されない。また、第2特別移行抽選モードに対応する画像選択抽選テーブルは第2エンディングベース画像の選択率が最も高く60%に設定されており、第1エンディングベース画像の選択率が40%に設定されており、特別エンディングベース画像の選択率が0%に設定されている。つまり、第2特別移行抽選モードにおいては特別エンディングベース画像が選択されない。また、第3特別移行抽選モードに対応する画像選択抽選テーブルは特別エンディングベース画像の選択率が最も高く70%に設定されており、第1エンディングベース画像の選択率が15%に設定されており、第2エンディングベース画像の選択率が15%に設定されている。エンディングベース画像の抽選処理では、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aにおいて定期的に更新されるエンディングベース画像用の抽選カウンタの値を取得し、その取得した値を、現状の特別移行抽選モードに対応する画像選択抽選テーブルに対して照合することで、今回のエンディングベース画像を選択する。

【0495】

その後、主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから特別状態終了コマンドを読み出すとともに、その特別状態終了コマンドにステップS2606～ステップS2608のそれぞれにて把握した値を設定し、さらに当該特別終了コマンドにステップS2609にて選択したエンディングベース画像に対応する情報を設定し、それら情報の設定が完了した特別状態終了コマンドを演出側MPU82への出力対象としてセットする（ステップS2610）。

【0496】

ステップS2610にてセットされた特別状態終了コマンドは、タイマ割込み処理（図9）におけるコマンド出力処理（ステップS211）にて演出側MPU82に送信される。演出側MPU82は、特別状態終了コマンドを受信した場合、詳細は後述するが、今回の第2特別状態ST24が終了する場合に画像表示装置63に表示するエンディング画像として、ステップS2609にて選択されたエンディングベース画像が表示されている状態において、ステップS2606～ステップS2608のそれぞれにて把握した値に対応する画像が表示されるようにする。

【0497】

＜CB状態ST3への移行が発生した場合における処理構成＞

次に、CB状態ST3への移行が発生した場合における処理構成について説明する。既に説明したとおり第1CB入賞又は第2CB入賞が成立した場合にCB状態ST3に移行することとなる。第1CB入賞又は第2CB入賞が成立したゲームにおいては、遊技終了時の対応処理（図44）におけるステップS1518にてCB設定処理を実行する。図59はCB設定処理を示すフローチャートである。

【0498】

まず内部状態報知の終了処理を実行する（ステップS2701）。当該終了処理では、内部状態報知部68を消灯状態に切り換える。これにより、内部状態ST2となっていないことが内部状態報知部68において報知されることとなる。その後、CB状態用の設定処理を実行する（ステップS2702）。CB状態用の設定処理では、状態フラグ格納エリア105におけるCB状態フラグ以外の状態フラグを「0」クリアするとともにCB状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態がCB状態ST3に移行する。CB状態ST3においては役の抽選処理（図12）においてCB状態用の抽選テーブルが参照される。また、CB状態用の設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたCB継続カウンタにCB状態ST3の初期継続可能ゲーム数である「5」をセットする。また、CB状態用の設定処理では、1ゲームを開始させるために必要な遊技媒体の数及び1ゲームを開始させるためにベット可能な遊技媒体の数の両方が「2」となるように主側MPU72のレジスタの設定を行う。

10

【0499】

その後、ART状態カウンタ106の値が1以上であることを条件として（ステップS2703：YES）、ステップS2704～ステップS2710に示すART状態ST20の終了用の処理を実行する。具体的には、まずART状態カウンタ106の値を「0」クリアする（ステップS2704）。これにより、次のゲームからは遊技終了時の対応処理（図44）においてART状態用処理（ステップS1513）が実行されなくなる。但し、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1継続カウンタ及び第2継続カウンタの値は「0」クリアしない。これにより、継続条件が成立している状況においてART状態ST20が終了してCB状態ST3に移行する場合には、チャンス状態ST21、ベース状態ST22、第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24のうち現状滞在している遊技状態の継続可能ゲーム数が消去されることなく保持される。なお、継続条件が成立している状況においてART状態ST20が終了してCB状態ST3に移行する場合には、主側RAM74における対応するフラグに「1」をセットする構成としてもよい。

20

【0500】

その後、ウェイトタイマの設定処理を実行する（ステップS2705）。ウェイトタイマの設定処理では、主側RAM74における後述する特定制御用のワークエリア74aに設けられたウェイトタイマにART状態終了時のウェイト時間に対応する値をセットする。ART状態終了時のウェイト時間は例えば20secに設定されているが具体的な時間は任意である。また、ウェイトタイマにセットされた値はタイマ割込み処理（図9）が実行される度に1減算される。ウェイトタイマの値が1以上である場合、既に説明したとおり通常処理（図10）におけるステップS312にて肯定判定をすることで、次のゲームの開始が強制的に待機されることとなる。これにより、ART状態ST20が終了する場合にはART状態終了時のウェイト時間が経過するまで次のゲームの開始を強制的に待機させることが可能となる。

30

【0501】

その後、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1継続カウンタ及び第2継続カウンタのいずれかの値が1以上となっているか否かを判定することで、継続条件が成立しているART状態ST20においてCB状態ST3への移行が発生したか否かを判定する（ステップS2706）。継続条件が成立している場合には（ステップS2706：YES）、主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから第1ART終了コマンドを読み出して演出側MPU82への出力対象としてセットする（ステップS2707）。

40

【0502】

ステップS2707にてセットされた第1ART終了コマンドは、タイマ割込み処理（図9）におけるコマンド出力処理（ステップS211）にて演出側MPU82に送信される。演出側MPU82は、第1ART終了コマンドを受信した場合、ART状態ST20が終了したことを示す画像を画像表示装置63に表示させる。この場合に既に説明したと

50

おりART状態ST20が終了してCB状態ST3に移行する場合にはART状態終了時のウェイト時間が経過するまで次のゲームの開始が強制的に待機されるため、このART状態ST20が終了したことを示す画像を遊技者に確実に視認させることが可能となる。

【0503】

また、演出側MPU82は、第1ART終了コマンドを受信した場合、ARTの途中終了状態であることを遊技者に認識可能とさせるための画像として「ただ今押し順ミスによりART状態が終了してしまいました。救済のためCB役に当選するとともにその入賞が回避された場合にART状態に復帰します。」という文字画像のスクロール表示を画像表示装置63において開始させる。このスクロール表示は、CB後RT状態ST6から内部状態ST2への移行が発生してART状態ST20が再開された場合、CB後RT状態ST6から救済RT状態ST7への移行が発生してART状態ST20が再開された場合、又はCB後RT状態ST6から通常状態ST1への移行が発生してしまいARTの途中終了状態の利益が消失してしまう場合に終了される。これにより、ARTの途中終了状態であることを遊技者に認識させることが可能となり、ARTの途中終了状態であるにも関わらず遊技を止めてしまわないようにすることが可能となる。

【0504】

なお、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1継続カウンタ及び第2継続カウンタのうちのいずれかである途中終了対象のカウンタが1以上である状況でCB状態ST3への移行が発生することでARTの途中終了状態となった場合、ARTの途中終了状態においてゲームが消化されたとしても、ART状態ST20ではない状況においてはART状態用処理（ステップS1513）が実行されないため、途中終了対象のカウンタの値は減算されない。

【0505】

一方、継続条件が成立していない場合には（ステップS2706：NO）、主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから第2ART終了コマンドを読み出して演出側MPU82への出力対象としてセットする（ステップS2708）。ステップS2708にてセットされた第2ART終了コマンドは、タイマ割込み処理（図9）におけるコマンド出力処理（ステップS211）にて演出側MPU82に送信される。演出側MPU82は、第2ART終了コマンドを受信した場合、ART状態ST20が終了したことを示す画像を画像表示装置63に表示させる。この場合に既に説明したとおりART状態ST20が終了してCB状態ST3に移行する場合にはART状態終了時のウェイト時間が経過するまで次のゲームの開始が強制的に待機されるため、このART状態ST20が終了したことを示す画像を遊技者に確実に視認させることが可能となる。なお、ステップS2708では、第2合計獲得数カウンタ103及び移行回数カウンタ108の値を「0」クリアする。これにより、ART状態ST20における遊技媒体の合計獲得数の計測値が「0」クリアされるとともに、ART状態ST20における第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24の合計発生回数の計測値が「0」クリアされる。

【0506】

ステップS2707又はステップS2708の処理を実行した場合、主側RAM74におけるART信号の出力停止フラグに「1」をセットするとともに（ステップS2709）、主側RAM74におけるチャンス信号の出力停止フラグに「1」をセットする（ステップS2710）。これにより、外部出力端子板69からART信号及びチャンス信号のいずれが出力されている状況であったとしても、その出力対象となっている信号の出力が停止される。

【0507】

なお、ステップS2709及びステップS2710の処理を実行した場合、主側RAM74におけるART信号の出力開始フラグ、チャンス信号の出力開始フラグ、出力遅延フラグ109及び表示遅延フラグ111を「0」クリアする。これにより、ART信号の出力待機状態又はチャンス信号の出力待機状態においてCB状態ST3への移行が発生した場合にはその出力待機の対象となっている信号が出力されることなく当該出力待機状態が

解除される。また、内部状態報知部 68 の点灯状態への切り換え待機状態において C B 状態 S T 3 への移行が発生した場合には内部状態報知部 68 が点灯状態に切り換えられることなく当該切り換え待機状態が解除される。

【0508】

次に、遊技終了時の対応処理（図 44）におけるステップ S 1511 にて実行される C B 用処理について、図 60 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0509】

まず A R T 移行抽選モードの昇格抽選処理を実行する（ステップ S 2801）。当該昇格抽選処理では、C B 状態時の昇格抽選テーブルを主側 R O M 73 における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出す。当該昇格抽選テーブルでは A R T 移行抽選モードの昇格当選となる確率が 20% に設定されている。昇格抽選処理では、主側 R A M 74 における後述する特定制御用のワークエリア 74a において定期的に更新される A R T 移行抽選モード昇格抽選用の抽選カウンタの値を取得し、その取得した値を、C B 状態時の昇格抽選テーブルに対して照合する。

【0510】

A R T 移行抽選モードの昇格抽選処理にて昇格当選となった場合には（ステップ S 2802：Y E S）、A R T 移行抽選モードの設定処理を実行する（ステップ S 2803）。当該設定処理では、1 段階上の A R T 移行抽選モードに設定する。すなわち、第 1 A R T 移行抽選モードであれば第 2 A R T 移行抽選モードに設定し、第 2 A R T 移行抽選モードであれば第 3 A R T 移行抽選モードに設定し、第 3 A R T 移行抽選モードであればその抽選モードを維持する。

【0511】

ステップ S 2802 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2803 の処理を実行した場合、継続可能ゲーム数用エリア 107 に設けられた C B 継続カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 2804）。これにより、C B 状態 S T 3 の継続可能ゲーム数が 1 減算される。C B 継続カウンタの値が「0」となった場合（ステップ S 2805：Y E S）、C B 後 R T 状態用の設定処理を実行する（ステップ S 2806）。C B 後 R T 状態用の設定処理では、状態フラグ格納エリア 105 における C B 後 R T 状態フラグ以外の状態フラグを「0」クリアするとともに C B 後 R T 状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態が C B 後 R T 状態 S T 6 に移行する。C B 後 R T 状態 S T 6 においては役の抽選処理（図 12）において C B 後 R T 用の抽選テーブル（図 40）が参照される。また、C B 後 R T 状態用の設定処理では、1 ゲームを開始させるために必要な遊技媒体の数及び 1 ゲームを開始させるためにベット可能な遊技媒体の数の両方が「3」となるように主側 M P U 72 のレジスタの設定を行う。

【0512】

次に、C B 後 R T 状態 S T 6 及び救済 R T 状態 S T 7 において実行される処理構成について説明する。

【0513】

C B 後 R T 状態 S T 6 では既に説明したとおり C B 後 R T 用の抽選テーブル（図 40）におけるインデックス値 I V = 13 又は 14 で当選となり第 1 救済リプレイ入賞又は第 2 救済リプレイ入賞が成立した場合、遊技状態が救済 R T 状態 S T 7 に移行する。この場合、A R T の途中終了状態においてインデックス値 I V = 13 又は 14 に当選した場合には第 1 救済リプレイ入賞又は第 2 救済リプレイ入賞の成立を可能とするリール 32L, 32M, 32R の停止態様が報知され、A R T の途中終了状態ではない状態においてインデックス値 I V = 13 又は 14 に当選した場合にはリール 32L, 32M, 32R の停止態様の報知は実行されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知が実行される。

【0514】

以下、当該報知を実行するための処理について図 61 を参照しながら説明する。図 61 は、報知制御処理（図 51）におけるステップ S 1919 にて実行されるリプレイ当選時

10

20

30

40

50

報知処理を示すフローチャートである。なお、リプレイ当選時報知処理は各ゲームにおいてリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転が開始される前に実行される。

【0515】

CB後RT用の抽選テーブル(図40)におけるインデックス値IV=13又は14に当選した場合(ステップS2901:YES)、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1継続カウンタ及び第2継続カウンタのいずれかが1以上となっているか否かを判定することで、ARTの途中終了状態であるか否かを判定する(ステップS2902)。ARTの途中終了状態である場合(ステップS2902:YES)、第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞の成立を可能とするための報知内容の把握処理を実行する(ステップS2903)。具体的には、インデックス値IV=13に当選している場合には左リール3 2 Lを第1停止するとともに左リール3 2 LのメインラインML1上に「赤7」図柄を停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。また、インデックス値IV=14に当選している場合には左リール3 2 Lを第1停止するとともに左リール3 2 LのメインラインML1上に「白7」図柄を停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。

10

【0516】

その後、第1表示データの設定処理を実行する(ステップS2904)。第1表示データの設定処理では、ステップS2903にて把握したリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止態様に対応する表示内容のデータを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出し、その読み出した表示内容のデータに従って特別表示部67の表示制御を実行する。これにより、インデックス値IV=13に当選している場合には左リール3 2 Lを第1停止するとともに左リール3 2 LのメインラインML1上に「赤7」図柄を停止させるべきことを示す表示が特別表示部67にて開始され、インデックス値IV=14に当選している場合には左リール3 2 Lを第1停止するとともに左リール3 2 LのメインラインML1上に「白7」図柄を停止させるべきことを示す表示が特別表示部67にて開始される。

20

【0517】

その後、報知実行コマンド及び停止態様コマンドを演出側MPU82への送信対象としてセットする(ステップS2905)。この場合、インデックス値IV=13に当選している場合には左リール3 2 Lを第1停止するとともに左リール3 2 LのメインラインML1上に「赤7」図柄を停止させるべきことに対応する停止態様コマンドを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出して送信対象としてセットする。また、インデックス値IV=14に当選している場合には左リール3 2 Lを第1停止するとともに左リール3 2 LのメインラインML1上に「白7」図柄を停止させるべきことに対応する停止態様コマンドを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出して送信対象としてセットする。ステップS2905にてセットされた各種コマンドは、タイマ割込み処理(図9)におけるコマンド出力処理(ステップS211)にて演出側MPU82に送信される。

30

【0518】

演出側MPU82はこれらコマンドを受信した場合、既に説明した操作報知用処理(図53)にてステップS2102及びステップS2108の処理を実行することで、第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞の成立を可能とする報知用の画像を画像表示装置63に表示させる。具体的には、インデックス値IV=13に当選していることに対応する停止態様コマンドを受信した場合には「順押しで赤7を狙え!!」という報知用の画像を画像表示装置63に表示させる。当該報知用の画像に従ってリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを停止させることにより、第1救済リプレイ入賞が成立して遊技状態が救済RT状態ST7に移行する。また、インデックス値IV=14に当選していることに対応する停止態様コマンドを受信した場合には「順押しで白7を狙え!!」という報知用の画像を画像表示装置63に表示させる。当該報知用の画像に従ってリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 R

40

50

を停止させることにより、第2救済リプレイ入賞が成立して遊技状態が救済RT状態ST7に移行する。

【0519】

一方、ARTの途中終了状態ではない場合（ステップS2902：NO）、第2表示データの設定処理を実行する（ステップS2906）。第2表示データの設定処理では、リール32L、32M、32Rの停止態様は報知されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知に対応する表示内容のデータを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出し、その読み出した表示内容のデータに従って特別表示部67の表示制御を実行する。これにより、リール32L、32M、32Rの停止態様は報知されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知に対応する表示が特別表示部67にて開始される。

10

【0520】

その後、報知実行コマンドを演出側MPU82への送信対象としてセットする（ステップS2907）。報知実行コマンドは既に説明したとおり1種類のみ設定されており、画像表示装置63における報知内容に関係なく同一の報知実行コマンドがセットされる。このセットされた報知実行コマンドは、タイマ割込み処理（図9）におけるコマンド出力処理（ステップS211）にて演出側MPU82に送信される。演出側MPU82は報知実行コマンドのみを受信した場合、既に説明した操作報知用処理（図53）にてステップS2105及びステップS2108の処理を実行することで、遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す画像を画像表示装置63に表示させる。この場合、第1救済リプレイ入賞及び第2救済リプレイ入賞の両方が成立することなく第1リプレイ入賞が成立した場合には、遊技状態が通常状態ST1に移行する。

20

【0521】

次に、CB後RT状態ST6又は救済RT状態ST7においていずれかのCB役に当選した場合にそれに対応した報知を実行するための処理について図62を参照しながら説明する。図62は、報知制御処理（図51）におけるステップS1918にて実行されるCB当選時報知処理を示すフローチャートである。なお、CB当選時報知処理は各ゲームにおいてリール32L、32M、32Rの回転が開始される前に実行される。

【0522】

CB後RT状態ST6又は救済RT状態ST7において第1CB役又は第2CB役に当選した場合（ステップS3001：YES）、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1継続カウンタ及び第2継続カウンタのいずれかが1以上となっているか否かを判定することで、現状がCB後RT状態ST6であればARTの途中終了状態であるか否かを判定し、現状が救済RT状態ST7であれば継続条件が成立しているART状態ST20であるか否かを判定する（ステップS3002）。

30

【0523】

ステップS3002にて肯定判定をした場合には、CBの種類に対応した報知内容の把握処理を実行する（ステップS3003）。具体的には、第1CB役に当選している場合には、左リール32Lを第3停止させるとともに左リール32Lにおける4番の「白7」図柄～0番の「チェリー」図柄及び20番の「リプレイ1」図柄～15番の「リプレイ1」図柄をメインラインML1上に停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。また、第2CB役に当選している場合には、左リール32Lを第3停止させるとともに、左リール32Lにおける14番の「赤7」図柄～5番の「チェリー」図柄をメインラインML1上に停止させるべきことを示す報知に対応する情報を主側MPU72のレジスタに設定する。

40

【0524】

その後、第1表示データの設定処理を実行する（ステップS3004）。第1表示データの設定処理では、ステップS3003にて把握したリール32L、32M、32Rの停止態様に対応する表示内容のデータを主側ROM73における後述する特定制御用のデー

50

タが記憶されたエリアから読み出し、その読み出した表示内容のデータに従って特別表示部67の表示制御を実行する。これにより、第1CB役に当選している場合には左リール32Lを第3停止させるとともに左リール32Lにおける4番の「白7」図柄～0番の「チェリー」図柄及び20番の「リプレイ1」図柄～15番の「リプレイ1」図柄をメインラインML1上に停止させるべきことを示す表示が特別表示部67にて開始され、第2CB役に当選している場合には左リール32Lを第3停止させるとともに、左リール32Lにおける14番の「赤7」図柄～5番の「チェリー」図柄をメインラインML1上に停止させるべきことを示す表示が特別表示部67にて開始される。

【0525】

その後、報知実行コマンド及び停止態様コマンドを演出側MPU82への送信対象としてセットする（ステップS3005）。この場合、第1CB役に当選している場合には左リール32Lを第3停止させるとともに左リール32Lにおける4番の「白7」図柄～0番の「チェリー」図柄及び20番の「リプレイ1」図柄～15番の「リプレイ1」図柄をメインラインML1上に停止させるべきことに対応する停止態様コマンドを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出して送信対象としてセットする。また、第2CB役に当選している場合には左リール32Lを第3停止させるとともに、左リール32Lにおける14番の「赤7」図柄～5番の「チェリー」図柄をメインラインML1上に停止させるべきことに対応する停止態様コマンドを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出して送信対象としてセットする。ステップS3005にてセットされた各種コマンドは、タイマ割込み処理（図9）におけるコマンド出力処理（ステップS211）にて演出側MPU82に送信される。

【0526】

演出側MPU82はこれらコマンドを受信した場合、既に説明した操作報知用処理（図53）にてステップS2102及びステップS2108の処理を実行することで、第1CB入賞及び第2CB入賞の成立を回避可能とする報知用の画像を画像表示装置63に表示させる。具体的には、第1CB役に当選していることに対応する停止態様コマンドを受信した場合には「逆押しでLUCKYを狙え！！」という報知用の画像を画像表示装置63に表示させる。当該報知用の画像に従ってリール32L、32M、32Rを停止させることにより、第1CB入賞の成立が回避されて遊技状態が内部状態ST2に移行する。また、第2CB役に当選していることに対応する停止態様コマンドを受信した場合には「逆押しでBARを狙え！！」という報知用の画像を画像表示装置63に表示させる。当該報知用の画像に従ってリール32L、32M、32Rを停止させることにより、第2CB入賞の成立が回避されて遊技状態が内部状態ST2に移行する。

【0527】

一方、ステップS3002にて否定判定をした場合、第2表示データの設定処理を実行する（ステップS3006）。第2表示データの設定処理では、リール32L、32M、32Rの停止態様は報知されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知に対応する表示内容のデータを主側ROM73における後述する特定制御用のデータが記憶されたエリアから読み出し、その読み出した表示内容のデータに従って特別表示部67の表示制御を実行する。これにより、リール32L、32M、32Rの停止態様は報知されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知に対応する表示が特別表示部67にて開始される。

【0528】

その後、報知実行コマンドを演出側MPU82への送信対象としてセットする（ステップS3007）。報知実行コマンドは既に説明したとおり1種類のみ設定されており、画像表示装置63における報知内容に関係なく同一の報知実行コマンドがセットされる。このセットされた報知実行コマンドは、タイマ割込み処理（図9）におけるコマンド出力処理（ステップS211）にて演出側MPU82に送信される。演出側MPU82は報知実行コマンドのみを受信した場合、既に説明した操作報知用処理（図53）にてステップS

2105及びステップS2108の処理を実行することで、遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す画像を画像表示装置63に表示させる。この場合、第1CB入賞又は第2CB入賞が成立した場合には、遊技状態がCB状態ST3に移行する。

【0529】

次に、遊技終了時の対応処理（図44）のステップS1519にて実行されるCB後処理について、図63のフローチャートを参照しながら説明する。なお、CB後処理は1ゲームにおいて全てのリール32L、32M、32Rの回転が停止された後に実行される。

【0530】

CB後処理では、CB後RT状態ST6においては（ステップS3101：YES）、第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞が成立した場合（ステップS3102：YES）、救済RT状態用の設定処理を実行する（ステップS3103）。救済RT状態用の設定処理では、状態フラグ格納エリア105における救済RT状態フラグ以外の状態フラグを「0」クリアするとともに救済RT状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態が救済RT状態ST7に移行する。救済RT状態ST7においては役の抽選処理（図12）において救済RT用の抽選テーブル（図42）が参照される。また、救済RT状態用の設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられた救済RT継続カウンタに救済RT状態ST7の初期継続可能ゲーム数である「1000」をセットする。

【0531】

その後、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1継続カウンタ及び第2継続カウンタのいずれかが1以上となっているか否かを判定することで、ARTの途中終了状態であるか否かを判定する（ステップS3104）。ARTの途中終了状態である場合には（ステップS3104：YES）、ART復帰設定処理を実行する（ステップS3105）。ART復帰設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア107におけるチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1特別継続カウンタ及び第2特別継続カウンタのうち1以上の値が設定されているカウンタに対応する遊技状態ST21～ST24の数値情報をART状態カウンタ106にセットする。例えばチャンス継続カウンタの値が1以上であればチャンス状態ST21に移行させるべくART状態カウンタ106に「1」をセットし、ベース継続カウンタの値が1以上であればベース状態ST22に移行させるべくART状態カウンタ106に「2」をセットし、第1特別継続カウンタの値が1以上であれば第1特別状態ST23に移行させるべくART状態カウンタ106に「3」をセットし、第2特別継続カウンタの値が1以上であれば第2特別状態ST24に移行させるべくART状態カウンタ106に「4」をセットする。これにより、直前のART状態ST20において滞在していた遊技状態に復帰することとなる。

【0532】

その後、出力開始フラグの設定処理を実行する（ステップS3106）。出力開始フラグの設定処理では、主側RAM74におけるチャンス信号の出力開始フラグ及びART信号の出力開始フラグのうちいずれか一方に「1」をセットする処理を実行する。具体的には、ART状態ST20における今回の復帰先の遊技状態がチャンス状態ST21であればチャンス信号の出力開始フラグに「1」をセットする。これにより、外部出力端子板69からのチャンス信号の出力が開始される。一方、ART状態ST20における今回の復帰先の遊技状態がベース状態ST22、第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24のいずれかであればART信号の出力開始フラグに「1」をセットする。これにより、外部出力端子板69からのART信号の出力が開始される。

【0533】

ARTの途中終了状態ではない場合（ステップS3104：NO）、ART状態カウンタ106に「1」をセットする（ステップS3107）。これにより、遊技状態が救済RT状態ST7であってチャンス状態ST21である状態に移行する。但し、この場合、継続可能ゲーム数用エリア107におけるチャンス継続カウンタにチャンス状態ST21の

10

20

30

40

50

初期継続可能ゲーム数に対応する値はセットされることはなく当該チャンス継続カウンタの値は「0」に維持される。つまり、継続条件が成立していないART状態ST20となる。その後、主側RAM74におけるチャンス信号の出力開始フラグに「1」をセットする（ステップS3108）。これにより、外部出力端子板69からのチャンス信号の出力が開始される。

【0534】

CB後処理では、CB後RT状態ST6においては、転落リプレイ入賞に対応する第1リプレイ入賞が成立した場合（ステップS3109：YES）、ART用の各種カウンタをクリアするための処理を実行する（ステップS3110）。具体的には、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1継続カウンタ及び第2継続カウンタの全てを「0」クリアする。これにより、ARTの途中終了状態であったとしてもCB後RT状態ST6においてインデックス値IV=13又は14に当選して第1救済リプレイ入賞及び第2救済リプレイ入賞を成立させることができずに第1リプレイ入賞を成立させてしまった場合には、ARTの途中終了状態が終了することとなる。なお、ステップS3110では、第2合計獲得数カウンタ103及び移行回数カウンタ108の値を「0」クリアする。これにより、ART状態ST20における遊技媒体の合計獲得数の計測値が「0」クリアされるとともに、ART状態ST20における第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24の合計発生回数の計測値が「0」クリアされる。

【0535】

その後、通常状態用の設定処理を実行する（ステップS3111）。通常状態用の設定処理では、状態フラグ格納エリア105における通常状態フラグ以外の状態フラグを「0」クリアするとともに通常状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態が通常状態ST1に移行する。通常状態ST1においては役の抽選処理（図12）において通常状態用の抽選テーブル（図23）が参照される。

【0536】

CB後処理では、救済RT状態ST7においては（ステップS3112：YES）、転落出目が発生したか否かを判定する（ステップS3113）。転落出目は、インデックス値IV=2～10のいずれかで当選となった場合において通常ベル入賞及び補填ベル入賞のいずれかが成立しない場合にメインラインML1上に停止表示される図柄の組合せのことである。転落出目が発生した場合には（ステップS3113：YES）、ステップS3110と同様にART用の各種カウンタをクリアする（ステップS3114）。これにより、救済RT状態ST7であって継続条件が成立しているART状態ST20であったとしても転落出目が発生した場合にはARTの途中終了状態となることなく通常状態ST1に遊技状態が移行することとなる。また、ステップS3111と同様に通常状態用の設定処理を実行する（ステップS3115）。これにより、遊技状態が通常状態ST1に移行する。通常状態ST1においては役の抽選処理（図12）において通常状態用の抽選テーブル（図23）が参照される。なお、ステップS3114では、第2合計獲得数カウンタ103及び移行回数カウンタ108の値を「0」クリアする。これにより、ART状態ST20における遊技媒体の合計獲得数の計測値が「0」クリアされるとともに、ART状態ST20における第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24の合計発生回数の計測値が「0」クリアされる。

【0537】

その後、主側RAM74におけるART信号の出力停止フラグに「1」をセットするとともに（ステップS3116）、主側RAM74におけるチャンス信号の出力停止フラグに「1」をセットする（ステップS3117）。これにより、外部出力端子板69からART信号及びチャンス信号のいずれが出力されている状況であったとしても、その出力対象となっている信号の出力が停止される。

【0538】

CB後処理では、救済RT状態ST7において転落出目が発生しなかった場合（ステッ

プ S 3 1 1 3 : N O) 、 継 続 可 能 ゲ ム 数 用 エ リ ア 1 0 7 に 設 け ら れ た 救 済 R T 継 続 カ ウ ン タ の 値 を 1 減 算 す る (ス テ ッ プ S 3 1 1 8) 。 こ れ に よ り 、 救 済 R T 状 態 S T 7 の 継 続 可 能 ゲ ム 数 が 1 減 算 さ れ る 。 救 済 R T 継 続 カ ウ ン タ の 値 が 「 0 」 と な っ た 場 合 (ス テ ッ プ S 3 1 1 9 : Y E S) 、 既 に 説 明 し た ス テ ッ プ S 3 1 1 5 ~ ス テ ッ プ S 3 1 1 7 の 処 理 を 実 行 す る こ と で 、 遊 技 状 態 を 通 常 状 態 S T 1 に 移 行 さ せ る 。

【 0 5 3 9 】

こ こ で 、 遊 技 状 態 が 移 行 す る 様 子 に つ い て 図 6 4 の タイムチャートを参照しながら説明する。図 6 4 (a) は 通 常 状 態 S T 1 に 滞 在 し て い る 期 間 を 示 し 、 図 6 4 (b) は A R T 状 態 S T 2 0 に 滞 在 し て い る 期 間 を 示 し 、 図 6 4 (c) は C B 状 態 S T 3 に 滞 在 し て い る 期 間 を 示 し 、 図 6 4 (d) は C B 後 R T 状 態 S T 6 に 滞 在 し て い る 期 間 を 示 し 、 図 6 4 (e) は 救 済 R T 状 態 S T 7 に 滞 在 し て い る 期 間 を 示 し 、 図 6 4 (f) は 内 部 状 態 S T 2 に 滞 在 し て い る 期 間 を 示 し 、 図 6 4 (g) は 第 1 救 済 リ プ レ イ 入 賞 又 は 第 2 救 済 リ プ レ イ 入 賞 の 成 立 を 可 能 と す る 役 に 当 選 し た タイミングを示す。

【 0 5 4 0 】

ま ず C B 後 R T 状 態 S T 6 に お い て 第 1 リプレイ入賞が成立して遊技状態が通常状態 S T 1 に 移 行 す る 場 合 に つ い て 説 明 す る 。 t 1 の タイミングで通常状態 S T 1 に お い て い ず れ か の C B 役 に 当 選 す る と と も に そ の 当 選 と な っ た C B 役 の 入 賞 が 成 立 し な い こ と に よ り 、 図 6 4 (a) 、 図 6 4 (b) 及 び 図 6 4 (f) に 示 す よ う に 、 遊 技 状 態 が 通 常 状 態 S T 1 か ら 内 部 状 態 S T 2 で あ っ て A R T 状 態 S T 2 0 で あ る 状 態 に 移 行 す る 。 そ の 後 、 t 2 の タイミングで、 t 1 の タイミングで当選データが持ち越された C B 役 の 入 賞 が 成 立 す る こ と で 、 図 6 4 (b) 、 図 6 4 (c) 及 び 図 6 4 (f) に 示 す よ う に 、 遊 技 状 態 が 内 部 状 態 S T 2 で あ っ て A R T 状 態 S T 2 0 で あ る 状 態 か ら C B 状 態 S T 3 に 移 行 す る 。 そ の 後 、 t 3 の タイミングで、 C B 状 態 S T 3 の 継 続 可 能 ゲ ム 数 が 「 0 」 と な る こ と で 、 図 6 4 (c) 及 び 図 6 4 (d) に 示 す よ う に 、 遊 技 状 態 が C B 状 態 S T 3 か ら C B 後 R T 状 態 S T 7 に 移 行 す る 。

【 0 5 4 1 】

そ の 後 、 t 4 の タイミングで図 6 4 (g) に 示 す よ う に 第 1 救 済 リ プ レ イ 入 賞 又 は 第 2 救 済 リ プ レ イ 入 賞 の 成 立 を 可 能 と す る 役 に 当 選 す る 。 し か し な が ら 、 リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の 停 止 態 様 が 第 1 救 済 リ プ レ イ 入 賞 及 び 第 2 救 済 リ プ レ イ 入 賞 を 成 立 さ せ る こ と が で き な い 態 様 で あ る こ と に よ り 第 1 リプレイ入賞が成立する。この場合、当該 t 4 の タイミングで、図 6 4 (a) 及 び 図 6 4 (d) に 示 す よ う に 、 遊 技 状 態 が C B 後 R T 状 態 S T 6 か ら 通 常 状 態 S T 1 に 移 行 す る 。

【 0 5 4 2 】

次 に 、 C B 後 R T 状 態 S T 6 に お い て 第 1 救 済 リ プ レ イ 入 賞 又 は 第 2 救 済 リ プ レ イ 入 賞 が 成 立 し て 遊 技 状 態 が 救 済 R T 状 態 S T 7 に 移 行 す る 場 合 に つ い て 説 明 す る 。 t 5 の タイミングで通常状態 S T 1 に お い て い ず れ か の C B 役 に 当 選 す る と と も に そ の 当 選 と な っ た C B 役 の 入 賞 が 成 立 し な い こ と に よ り 、 図 6 4 (a) 、 図 6 4 (b) 及 び 図 6 4 (f) に 示 す よ う に 、 遊 技 状 態 が 通 常 状 態 S T 1 か ら 内 部 状 態 S T 2 で あ っ て A R T 状 態 S T 2 0 で あ る 状 態 に 移 行 す る 。 そ の 後 、 t 6 の タイミングで、 t 5 の タイミングで当選データが持ち越された C B 役 の 入 賞 が 成 立 す る こ と で 、 図 6 4 (b) 、 図 6 4 (c) 及 び 図 6 4 (f) に 示 す よ う に 、 遊 技 状 態 が 内 部 状 態 S T 2 で あ っ て A R T 状 態 S T 2 0 で あ る 状 態 か ら C B 状 態 S T 3 に 移 行 す る 。 そ の 後 、 t 7 の タイミングで、 C B 状 態 S T 3 の 継 続 可 能 ゲ ム 数 が 「 0 」 と な る こ と で 、 図 6 4 (c) 及 び 図 6 4 (d) に 示 す よ う に 、 遊 技 状 態 が C B 状 態 S T 3 か ら C B 後 R T 状 態 S T 7 に 移 行 す る 。

【 0 5 4 3 】

そ の 後 、 t 8 の タイミングで図 6 4 (g) に 示 す よ う に 第 1 救 済 リ プ レ イ 入 賞 又 は 第 2 救 済 リ プ レ イ 入 賞 の 成 立 を 可 能 と す る 役 に 当 選 す る 。 そ し て 、 リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の 停 止 態 様 が 第 1 救 済 リ プ レ イ 入 賞 又 は 第 2 救 済 リ プ レ イ 入 賞 を 成 立 さ せ る こ と を 可 能 と す る 態 様 で あ る こ と に よ り 第 1 救 済 リ プ レ イ 入 賞 又 は 第 2 救 済 リ プ レ イ 入 賞 が 成 立 す る 。 こ の 場 合 、 当 該 t 8 の タイミングで、図 6 4 (b) 、 図 6 4 (d) 及 び 図 6 4 (e)

に示すように、遊技状態がCB後RT状態ST6から救済RT状態ST7であってART状態ST20である状態に移行する。その後、t9のタイミングでいずれかのCB役に当選するとともにその当選となったCB役の入賞が成立しないことにより、図64(b)、図64(e)及び図64(f)に示すように、救済RT状態ST7であってART状態ST20である状態から内部状態ST2であってART状態ST20である状態に移行する。この場合、救済RT状態ST7におけるART状態ST20の状態が、内部状態ST2におけるART状態ST20においてそのまま引き継がれる。

【0544】

＜エンディング画像の表示内容＞

次に、第1特別状態ST23又は第2特別状態ST24が終了した場合に画像表示装置63にて表示されるエンディング画像について説明する。図65は画像表示装置63にて表示されるエンディング画像の内容を説明するための説明図である。

【0545】

図65に示すようにエンディング画像が表示される場合、画像表示装置63にはエンディングベース画像141a～141cが表示されるとともに、各種文字画像142、143、144、145が表示される。エンディングベース画像141a～141cにおいては、人、猫、魚、犬といった動物又は動物以外の物を象形した個別画像が所定の背景画像の前方に存在しているような画像が表示される。例えばエンディングベース画像141a～141cには所定の背景画像の前方に存在しているように表示される個別画像として、女の子のキャラクタ画像が表示される。エンディングベース画像141a～141cを表示させるための画像データとして、演出制御基板81に設けられたキャラクタROM151には、図66の説明図に示すように、第1エンディングベース画像141aを表示させるための第1エンディングベース画像データ152と、第2エンディングベース画像141bを表示させるための第2エンディングベース画像データ153と、特別エンディングベース画像141cを表示させるための特別エンディングベース画像データ154とが設けられている。

【0546】

エンディングベース画像141a～141cを表示させるために第1エンディングベース画像データ152が使用されることにより、図67(a)の説明図に示すような第1エンディングベース画像141aが表示される。また、エンディングベース画像141a～141cを表示させるために第2エンディングベース画像データ153が使用されることにより、図67(b)の説明図に示すような第2エンディングベース画像141bが表示される。また、エンディングベース画像141a～141cを表示させるために特別エンディングベース画像データ154が使用されることにより、図67(c)の説明図に示すように特別エンディングベース画像141cが表示される。これら第1エンディングベース画像141a、第2エンディングベース画像141b及び特別エンディングベース画像141cは、図67(a)～図67(c)に示すように、所定の背景画像の種類が相違しているとともに所定の背景画像の前方に存在しているように表示される個別画像の種類が相違している。これにより、第1エンディングベース画像141a、第2エンディングベース画像141b及び特別エンディングベース画像141cのいずれが表示されているのかを明確に区別することが可能となる。

【0547】

ここで、既に説明したとおり主側MPU72の第1特別状態処理(図58(a))では第1特別状態ST23が終了する場合に表示させるエンディングベース画像として特別エンディングベース画像141cのみを選択する。第1特別状態ST23が終了してベース状態ST22に復帰する場合には特別移行抽選モードが確実に第3特別移行抽選モードとなる。また、既に説明したとおり主側MPU72の第2特別状態処理(図58(b))におけるエンディングベース画像の抽選処理(ステップS2609)では第3特別移行抽選モードにおいてのみ第2特別状態ST24が終了する場合に表示させるエンディングベース画像として特別エンディングベース画像141cを選択し得る。これにより、第1特別

10

20

30

40

50

状態 S T 2 3 又は第 2 特別状態 S T 2 4 が終了する場合のエンディング画像として特別エンディングベース画像 1 4 1 c が表示された場合には第 3 特別移行抽選モードであることが確定することとなる。特別移行抽選モードは既に説明したとおりベース状態 S T 2 2 において第 2 特別状態 S T 2 4 への移行確率を決定付けるモードであり、第 1 ～第 3 特別移行抽選モードのうち第 3 特別移行抽選モードが第 2 特別状態 S T 2 4 への移行確率が最も高い。この場合に、特別エンディングベース画像 1 4 1 c が第 3 特別移行抽選モードである場合にのみ表示されることにより、特別エンディングベース画像 1 4 1 c が表示された場合の遊技者の優越感を高めることが可能となる。

【0548】

既に説明したとおり主側 M P U 7 2 の第 2 特別状態処理（図 5 8（b））におけるエンディングベース画像の抽選処理（ステップ S 2 6 0 9）では、第 3 特別移行抽選モードであっても第 1 エンディングベース画像 1 4 1 a 及び第 2 エンディングベース画像 1 4 1 b が選択し得る。これにより、第 2 特別状態 S T 2 4 が終了する場合に第 1 エンディングベース画像 1 4 1 a 又は第 2 エンディングベース画像 1 4 1 b が表示されたとしても、第 3 特別移行抽選モードであることへの遊技者の期待感を持続させることが可能となる。

【0549】

既に説明したとおり主側 M P U 7 2 の第 2 特別状態処理（図 5 8（b））におけるエンディングベース画像の抽選処理（ステップ S 2 6 0 9）では、第 3 特別移行抽選モードであれば特別エンディングベース画像 1 4 1 c の選択率が最も高く、第 2 特別移行抽選モードであれば第 2 エンディングベース画像 1 4 1 b の選択率が最も高く、第 1 特別移行抽選モードであれば第 1 エンディングベース画像 1 4 1 a の選択率が最も高い。これにより、第 2 特別状態 S T 2 4 が終了する場合に表示されるエンディングベース画像 1 4 1 a ～ 1 4 1 c の種類によって特別移行抽選モードの種類を遊技者に示唆することが可能となる。

【0550】

各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 5 としては、図 6 5 に示すように第 1 特別状態 S T 2 3 又は第 2 特別状態 S T 2 4 が終了したことを示す終了報知文字画像 1 4 2 と、今回の A R T 状態 S T 2 0 の継続条件が成立してから当該 A R T 状態 S T 2 0 が終了するまでの間における第 1 特別状態 S T 2 3 及び第 2 特別状態 S T 2 4 の合計発生回数を示す合計回数文字画像 1 4 3 と、今回の第 1 特別状態 S T 2 3 において遊技者に付与された遊技媒体の合計数を示すボーナス中獲得数文字画像 1 4 4 と、今回の A R T 状態 S T 2 0 において既に遊技者に付与された遊技媒体の合計数を示す合計獲得数文字画像 1 4 5 と、が存在している。演出制御基板 8 1 のキャラクタ R O M 1 5 1 には、図 6 6 の説明図に示すように、終了報知文字画像 1 4 2 を表示させるための終了報知画像データ 1 5 5 と、合計回数文字画像 1 4 3 を表示させるための合計回数表示用の画像データ群 1 5 6 と、ボーナス中獲得数文字画像 1 4 4 を表示させるためのボーナス中獲得数表示用の画像データ群 1 5 7 と、合計獲得数文字画像 1 4 5 を表示させるための合計獲得数表示用の画像データ群 1 5 8 とが設けられている。

【0551】

終了報知画像データ 1 5 5 が使用されることにより、図 6 5 に示すように「E N D」という終了報知文字画像 1 4 2 がエンディングベース画像 1 4 1 a ～ 1 4 1 c の手前に存在しているように表示される。これにより、終了報知文字画像 1 4 2 をエンディング画像において目立たせることが可能となり、第 1 特別状態 S T 2 3 又は第 2 特別状態 S T 2 4 が終了したことを遊技者に明確に認識させることが可能となる。

【0552】

合計回数表示用の画像データ群 1 5 6 に含まれる画像データが使用されることにより、図 6 5 に示すように「ボーナス合計 8 回」といった合計回数文字画像 1 4 3 がエンディングベース画像 1 4 1 a ～ 1 4 1 c の手前に存在しているように表示される。これにより、合計回数文字画像 1 4 3 をエンディング画像において目立たせることが可能となる。また、合計回数文字画像 1 4 3 には、第 1 特別状態 S T 2 3 であれば第 1 特別状態処理（図 5 8（a））におけるステップ S 2 5 0 5 にて主側 R A M 7 4 の移行回数カウンタ 1 0 8 か

10

20

30

40

50

ら読み出された値に対応する合計回数が表示され、第2特別状態ST24であれば第2特別状態処理（図58（b））におけるステップS2606にて主側RAM74の移行回数カウンタ108から読み出された値に対応する合計回数が表示される。これにより、今回のART状態ST20の継続条件が成立してから当該ART状態ST20が終了するまでの間における第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24の合計発生回数を遊技者に明確に認識させることが可能となる。

【0553】

ボーナス中獲得数表示用の画像データ群157に含まれる画像データが使用されることにより、図65に示すように「ボーナス中獲得数100枚」といったボーナス中獲得数文字画像144がエンディングベース画像141a～141cの手前に存在しているように表示される。これにより、ボーナス中獲得数文字画像144をエンディング画像において目立たせることが可能となる。また、ボーナス中獲得数文字画像144には、第1特別状態ST23であれば第1特別状態処理（図58（a））におけるステップS2506にて主側RAM74の第1合計獲得数カウンタ102から読み出された値に対応する獲得数が表示され、第2特別状態ST24であれば第2特別状態処理（図58（b））におけるステップS2607にて主側RAM74の第1合計獲得数カウンタ102から読み出された値に対応する獲得数が表示される。これにより、今回の第1特別状態ST23又は第2特別状態ST24において遊技者に付与された遊技媒体の合計数を遊技者に明確に認識させることが可能となる。

10

【0554】

合計獲得数表示用の画像データ群158に含まれる画像データが使用されることにより、図65に示すように「合計獲得数950枚」といった合計獲得数文字画像145がエンディングベース画像141a～141cの手前に存在しているように表示される。これにより、合計獲得数文字画像145をエンディング画像において目立たせることが可能となる。また、合計獲得数文字画像145には、第1特別状態ST23であれば第1特別状態処理（図58（a））におけるステップS2507にて主側RAM74の第2合計獲得数カウンタ103から読み出された値に対応する獲得数が表示され、第2特別状態ST24であれば第2特別状態処理（図58（b））におけるステップS2608にて主側RAM74の第2合計獲得数カウンタ103から読み出された値に対応する獲得数が表示される。これにより、今回のART状態ST20において既に遊技者に付与された遊技媒体の合計数を遊技者に明確に認識させることが可能となる。

20

30

【0555】

なお、各種文字画像142～145はエンディング画像において相互に重ならないように表示される。これにより、各種文字画像142～145の視認性を確保することが可能となる。

【0556】

上記のようにエンディング画像が表示される構成において、本スロットマシン10では各種文字画像142～145の表示有無及び表示態様を遊技者が調整可能となっているとともに、エンディングベース画像141a～141cの種類を調整することは不可能であるが表示対象となっている種類のエンディングベース画像141a～141cの表示態様を遊技者が調整可能となっている。エンディング画像の調整態様について、図68（a）～図68（d）の説明図を参照しながら説明する。

40

【0557】

各種文字画像142～145の調整態様としては例えば図68（a）に示すように表示位置を初期表示位置から変更可能であるとともに、表示サイズを初期表示サイズから変更可能である。図68（a）の場合、特別エンディングベース画像141c及び終了報知文字画像142が初期表示の状態で表示されている状況において、合計回数文字画像143、ボーナス中獲得数文字画像144及び合計獲得数文字画像145は、図65（a）に示す初期表示サイズよりも縮小表示されているとともに、図65（a）に示す初期表示位置よりも画像表示装置63の隅角側に表示位置が変更されている。これにより、各種文字画

50

像 1 4 2 ～ 1 4 5 は表示され続ける状態としながら、特別エンディングベース画像 1 4 1 c の中央部分が各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 5 によって隠れないようにすることができるとともに、各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 5 によって特別エンディングベース画像 1 4 1 c が隠れる領域を少なくすることが可能となる。

【0 5 5 8】

なお、終了報知文字画像 1 4 2 についても表示位置及び表示サイズを変更することが可能である。また、終了報知文字画像 1 4 2、合計回数文字画像 1 4 3、ボーナス中獲得数文字画像 1 4 4 及び合計獲得数文字画像 1 4 5 のうち 1 個のみについて表示位置及び表示サイズを変更することが可能であるとともに、これら各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 5 を任意の組合せで表示位置及び表示サイズを変更することが可能である。また、各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 5 を初期表示サイズよりも拡大表示させることが可能であるとともに、一旦拡大表示させた各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 4 を縮小表示させること、及び一旦縮小表示させた各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 5 を拡大表示させることが可能である。

【0 5 5 9】

図 6 8 (b) の場合、特別エンディングベース画像 1 4 1 c は初期表示の状態に表示されている状況において、終了報知文字画像 1 4 2、合計回数文字画像 1 4 3 及びボーナス中獲得数文字画像 1 4 4 が非表示とされているとともに、合計獲得数文字画像 1 4 5 は図 6 5 (a) に示す初期表示サイズよりも縮小表示された状態で、図 6 5 (a) に示す初期表示位置よりも画像表示装置 6 3 の上部側に表示位置が変更されている。これにより、特別エンディングベース画像 1 4 1 c において各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 5 により隠される領域を少なくしながら合計獲得数文字画像 1 4 5 の表示も継続させることが可能となる。

【0 5 6 0】

なお、終了報知文字画像 1 4 2、合計回数文字画像 1 4 3、ボーナス中獲得数文字画像 1 4 4 及び合計獲得数文字画像 1 4 5 のうち 1 個のみについて非表示とすることが可能であるとともに、任意の組合せを非表示とすることが可能である。また、一旦非表示とした各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 5 を再度表示させることが可能である。

【0 5 6 1】

図 6 8 (c) の場合、特別エンディングベース画像 1 4 1 c は初期表示の状態に表示されている状況において、各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 5 の全てが非表示となっている。これにより、特別エンディングベース画像 1 4 1 c の全体が各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 5 によって隠されてしまわない状態とすることが可能となる。なお、一旦非表示とした各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 5 を再度表示させることが可能である。

【0 5 6 2】

図 6 8 (d) の場合、各種文字画像 1 4 2 ～ 1 4 5 の全てを非表示とした状態において、特別エンディングベース画像 1 4 1 c は初期表示の状態から一部の領域が拡大表示された状態となっている。これにより、特別エンディングベース画像 1 4 1 c におけるその一部の領域を目立たせることが可能となる。但し、この場合であっても特別エンディングベース画像 1 4 1 c は画像表示装置 6 3 の全体に亘って表示されている。

【0 5 6 3】

なお、特別エンディングベース画像 1 4 1 c の任意の領域を拡大表示させることが可能である。また、特別エンディングベース画像 1 4 1 c を初期表示の状態に復帰させることが可能である。また、特別エンディングベース画像 1 4 1 c を初期表示の状態よりも縮小表示させることが可能であり、この場合には初期表示の状態において表示対象となっていなかった特別エンディングベース画像 1 4 1 c の領域を特別エンディングベース画像 1 4 1 c の一部の領域として表示させることが可能となる。

【0 5 6 4】

エンディング画像の表示態様が調整される様子について図 6 9 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 6 9 (a) は第 1 特別状態 S T 2 3 又は第 2 特別状態 S T 2 4 における最終ゲームのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転期間を示し、図 6 9 (b) はベース状態 S T 2 2 に滞在している期間を示し、図 6 9 (c) は 1 ゲームの開始タイミングを

示し、図 6 9 (d) はエンディング画像の表示期間を示し、図 6 9 (e) は 1 ゲームの開始が規制された期間を示し、図 6 9 (f) はエンディング画像の表示態様を調整可能であることの説明画像が画像表示装置 6 3 に表示される期間を示し、図 6 9 (g) はエンディング画像の表示態様を調整することが可能な期間を示す。なお、図 6 9 の状況は、エンディングベース画像として特別エンディングベース画像 1 4 1 c が表示される状況である。

【0 5 6 5】

t 1 のタイミングで、図 6 9 (a) に示すように第 1 特別状態 S T 2 3 又は第 2 特別状態 S T 2 4 における最終ゲームのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が終了される。この場合、当該 t 1 のタイミングで、図 6 9 (d) に示すように画像表示装置 6 3 におけるエンディング画像の表示が開始され、図 6 9 (e) に示すように新たな 1 ゲームの開始が規制される。この場合、画像表示装置 6 3 では、特別エンディングベース画像 1 4 1 c が初期サイズで表示されているとともに、各種文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 が初期サイズ及び初期表示位置で表示されている。

10

【0 5 6 6】

t 1 のタイミングで、図 6 9 (f) に示すように説明期間が開始される。説明期間では、画像表示装置 6 3 の隅角部分に設定された説明画像表示領域 1 4 6 (図 6 5 参照) において、エンディング画像の表示態様の調整が可能となること及びその調整を行うための演出用操作装置 6 4 の操作態様を説明するための文字画像が一定方向 (具体的には横方向) にスクロール表示される。これにより、エンディング画像の表示態様の調整が可能であること、及びその調整を行うための演出用操作装置 6 4 の操作方法を遊技者に認識させることが可能となる。ちなみに、説明画像表示領域 1 4 6 は特別エンディングベース画像 1 4 1 c に表示されている個別画像及び各種文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 と重ならないように表示される。これにより、特別エンディングベース画像 1 4 1 c の個別画像及び各種文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 の視認性を低下させないようにしながら、説明画像表示領域 1 4 6 を表示させることが可能となる。

20

【0 5 6 7】

その後、t 2 のタイミングでエンディング画像の表示が開始されてから 1 5 s e c が経過することで、図 6 9 (f) に示すように説明期間が終了して、図 6 9 (g) に示すようにエンディング画像の表示態様を調整可能な期間が開始される。この場合、当該 t 2 のタイミングでは、図 6 9 (e) に示すように新たな 1 ゲームの開始が未だ規制されている。これにより、新たな 1 ゲームの開始が規制されている状況においてエンディング画像の表示態様の調整方法を遊技者に認識させることができるとともに、新たな 1 ゲームの開始が規制されている状況においてエンディング画像の表示態様を調整する機会を遊技者に与えることが可能となる。また、説明期間が終了することで、画像表示装置 6 3 における説明画像表示領域 1 4 6 の表示が終了される。

30

【0 5 6 8】

その後、t 3 のタイミングで図 6 9 (e) に示すように新たな 1 ゲームの開始が規制された状態が解除される。そして、t 4 のタイミングで、図 6 9 (c) に示すように新たな 1 ゲームの開始操作が行われることで、図 6 9 (g) に示すようにエンディング画像の表示態様を調整可能な期間が終了するとともに図 6 9 (d) に示すように画像表示装置 6 3 におけるエンディング画像の表示が終了し、図 6 9 (b) に示すようにベース状態 S T 2 2 におけるゲームが開始される。

40

【0 5 6 9】

以下、上記のようなエンディング画像の表示を可能とするための演出側 M P U 8 2 における処理構成について説明する。図 7 0 は演出側 M P U 8 2 にて実行されるエンディング表示制御処理を示すフローチャートである。エンディング表示制御処理は例えば 4 m s e c 周期で実行される。

【0 5 7 0】

エンディング画像が表示されている期間ではない場合 (ステップ S 3 2 0 1 : N O) 、主側 M P U 7 2 から特別状態終了コマンドを受信しているのであれば (ステップ S 3 2 0

50

2：YES)、その特別状態終了コマンドから、今回のART状態ST20の継続条件が成立してから発生した第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24の合計発生回数を把握する(ステップS3203)。また、特別状態終了コマンドから、今回の第1特別状態ST23又は第2特別状態ST24において遊技者に付与された遊技媒体の合計数を把握する(ステップS3204)。また、特別状態終了コマンドから、今回のART状態ST20において既に遊技者に付与された遊技媒体の合計数を把握する(ステップS3205)。また、特別状態終了コマンドから、今回のエンディング画像において表示させるエンディングベース画像141a~141cの種類を把握する(ステップS3206)。

【0571】

その後、ステップS3203~ステップS3206の把握結果に対応するエンディング画像の画像表示装置63における表示を開始させる(ステップS3207)。これにより、ステップS3206にて把握したエンディングベース画像141a~141cが初期サイズで表示されている状態において、終了報知文字画像142が初期サイズ及び初期表示位置にて表示され、ステップS3203にて把握した値に対応する合計回数文字画像143が初期サイズ及び初期表示位置にて表示され、ステップS3204にて把握した値に対応するボーナス中獲得数文字画像144が初期サイズ及び初期表示位置にて表示され、ステップS3205にて把握した値に対応する合計獲得数文字画像145が初期サイズ及び初期表示位置にて表示される。

【0572】

その後、特別エンディングベース画像141cが今回のエンディング画像において表示対象となっているか否かを判定する(ステップS3208)。特別エンディングベース画像141cが表示対象となっている場合には説明表示の開始設定処理を実行し(ステップS3209)、特別エンディングベース画像141cではなく第1エンディングベース画像141a又は第2エンディングベース画像141bが表示対象となっている場合には説明表示の開始設定処理を実行しない。

【0573】

ここで、エンディング画像の表示態様の調整は、特別エンディングベース画像141cが表示対象となっている場合に可能であり、第1エンディングベース画像141a及び第2エンディングベース画像141bが表示対象となっている場合には不可である。これにより、特別エンディングベース画像141cが表示された場合の優越感を高めることが可能となる。そして、特別エンディングベース画像141cが表示されている場合にのみエンディング画像の表示態様の調整が可能となることに対応させて、特別エンディングベース画像141cが表示されている場合にのみ説明表示の開始設定処理が実行される。説明表示の開始設定処理では、エンディング画像の表示態様の調整が可能となること及びその調整を行うための演出用操作装置64の操作態様を説明するための文字画像の説明画像表示領域146におけるスクロール表示を開始させる。なお、第1エンディングベース画像141a及び第2エンディングベース画像141bが表示対象となっている場合には説明表示の開始設定処理が実行されないことにより、第1エンディングベース画像141a及び第2エンディングベース画像141bが表示対象となっている場合には説明画像表示領域146の表示が行われぬ。

【0574】

エンディング画像が表示されている期間である場合(ステップS3201：YES)、説明期間であれば(ステップS3210：YES)、説明表示の更新用処理を実行することで説明画像表示領域146における説明期間用の文字画像の表示内容を更新させる(ステップS3211)。また、エンディング画像が表示されている期間において(ステップS3201：YES)、主側MPU72からゲーム開始コマンドを受信した場合には(ステップS3212：YES)、画像表示装置63におけるエンディング画像の表示を終了させる(ステップS3213)。また、エンディング画像が表示されている期間であって(ステップS3201：YES)、説明期間ではない場合(ステップS3210：NO)、特別エンディングベース画像141cが表示対象となっているのであれば(ステップS

10

20

30

40

50

3 2 1 4 : Y E S)、調整可能期間用の制御処理を実行する(ステップ S 3 2 1 5)。

【0 5 7 5】

図 7 1 は調整可能期間用の制御処理を示すフローチャートである。

【0 5 7 6】

演出用操作装置 6 4 に対していずれかの文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 の移動操作が行われている場合には(ステップ S 3 3 0 1 : Y E S)、その移動操作に対応する配置調整処理を実行する(ステップ S 3 3 0 2)。当該移動操作は各種文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 のそれぞれに対して個別に行うことが可能である。配置調整処理が実行されることにより、移動操作の対象となった文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 の表示位置がそれまでの表示位置から変更される。

10

【0 5 7 7】

演出用操作装置 6 4 に対していずれかの文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 の消去操作が行われている場合には(ステップ S 3 3 0 3 : Y E S)、その消去操作に対応する消去調整処理を実行する(ステップ S 3 3 0 4)。当該消去操作は各種文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 のそれぞれに対して個別に行うことが可能である。消去調整処理が実行されることにより、消去操作の対象となった文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 の表示が終了される。

【0 5 7 8】

演出用操作装置 6 4 に対して消去対象となっている文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 の再表示操作が行われている場合には(ステップ S 3 3 0 5 : Y E S)、その再表示操作に対応する再表示調整処理を実行する(ステップ S 3 3 0 6)。当該再表示操作は消去対象となっている文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 のそれぞれに対して行うことが可能である。再表示調整処理が実行されることにより、再表示操作の対象となった文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 の表示が再開される。

20

【0 5 7 9】

演出用操作装置 6 4 に対して特別エンディングベース画像 1 4 1 c 又はいずれかの文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 の拡大表示操作が行われている場合には(ステップ S 3 3 0 7 : Y E S)、その拡大表示操作に対応する拡大調整処理を実行する(ステップ S 3 3 0 8)。当該拡大表示操作は特別エンディングベース画像 1 4 1 c 及び各種文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 のそれぞれに対して個別に行うことが可能である。また、拡大表示操作が行われる場合には拡大に際しての中心となるドットの指定及び拡大率が演出用操作装置 6 4 の操作によって指定される。拡大調整処理が実行されることにより、拡大表示操作の対象となった特別エンディングベース画像 1 4 1 c 又は文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 の表示サイズがそれまでの表示サイズから拡大される。

30

【0 5 8 0】

演出用操作装置 6 4 に対して特別エンディングベース画像 1 4 1 c 又はいずれかの文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 の縮小表示操作が行われている場合には(ステップ S 3 3 0 9 : Y E S)、その縮小表示操作に対応する縮小調整処理を実行する(ステップ S 3 3 1 0)。当該縮小表示操作は特別エンディングベース画像 1 4 1 c 及び各種文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 のそれぞれに対して個別に行うことが可能である。また、縮小表示操作が行われる場合には縮小に際しての中心となるドットの指定及び縮小率が演出用操作装置 6 4 の操作によって指定される。縮小調整処理が実行されることにより、縮小表示操作の対象となった特別エンディングベース画像 1 4 1 c 又は文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 の表示サイズがそれまでの表示サイズから縮小される。

40

【0 5 8 1】

＜特定制御と非特定制御との区別について＞

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される特定制御と非特定制御との違いについて説明する。本スロットマシン 1 0 では主側 M P U 7 2 にて実行される各種制御のうち、一部の不正監視に関する制御が非特定制御とされ、それ以外の不正監視に関する制御及び遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされている。特定制御について詳細には、主側 M P U 7 2 への動作電力の供給が開始

50

された場合に実行されるメイン処理（図 8）による制御、及び定期的に行われるタイマ割込み処理（図 9）による制御は特定制御に含まれている。また、開始待ち処理（図 11）にて実行される第 1 非特定制御処理及び第 2 非特定制御処理及びリール制御処理（図 19）にて実行される第 3 非特定制御処理を除く、通常処理（図 10）による制御、例えばスタートレバー 41 の操作に基づき実行される役の抽選処理、リール 32 L, 32 M, 32 R の駆動制御及び全てのリール 32 L, 32 M, 32 R が回転した場合における特典の付与制御は特定制御に含まれている。

【0582】

図 72 は主側 ROM 73 におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。主側 MPU 72 にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図 72 に示すように、主側 ROM 73 においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。具体的には、アドレス $X(1) \sim X(k+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス $X(1) \sim X(k+2)$ に連続するアドレス $X(k+3) \sim X(k+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(k+6) \sim X(m+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。また、アドレス $X(k+6) \sim X(m+2)$ に連続するアドレス $X(m+3) \sim X(m+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(m+6) \sim X(n+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス $X(m+6) \sim X(n+2)$ に連続するアドレス $X(n+3) \sim X(n+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(n+6) \sim X(p+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側 ROM 73 における物理アドレス及び主側 MPU 72 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【0583】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【0584】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【0585】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別し

10

20

30

40

50

てチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【0586】

図73は主側RAM74における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。主側MPU72にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図73に示すように、主側RAM74においても特定制御用のワークエリア74a及び特定制御用のスタックエリア74bのアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア74c及び非特定制御用のスタックエリア74dのアドレス範囲とが明確に区別されている。具体的には、アドレスY(1)~Y(r+2)の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア74aとして設定されている。また、アドレスY(1)~Y(r+2)に連続するアドレスY(r+3)~Y(r+5)は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレスY(r+6)~Y(s+2)の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア74bとして設定されている。また、アドレスY(r+6)~Y(s+2)に連続するアドレスY(s+3)~Y(s+5)は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレスY(s+6)~Y(t+2)の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア74cとして設定されている。また、アドレスY(s+6)~Y(t+2)に連続するアドレスY(t+3)~Y(t+5)は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレスY(t+6)~Y(u+2)の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア74dとして設定されている。なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側RAM74における物理アドレス及び主側MPU72において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【0587】

上記のように特定制御用のワークエリア74aと、非特定制御用のワークエリア74cとが区別して設定されていることにより、主側MPU72において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで主側RAM74の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側RAM74のデータが消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。

【0588】

特定制御用のスタックエリア74bと、非特定制御用のスタックエリア74dとが区別して設定されていることにより、特定制御を実行する場合に主側MPU72のレジスタに記憶されたデータを退避する場合と非特定制御を実行する場合に主側MPU72のレジスタに記憶されたデータを退避する場合とでそれぞれ異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況において主側MPU72のレジスタに記憶されたデータを退避する場合に、他方において退避されている主側MPU72のレジスタのデータが消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。

【0589】

次に、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU72にて実行される第1非特定制御処理及び第2非特定制御処理について説明する。まず第1非特定制御処理について説明する。

【0590】

第1非特定制御処理は、既に説明したとおり開始待ち処理(図11)におけるステップS412にて実行される。第1非特定制御処理が開始される場合について詳細には、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して開始待ち処理(図11)を実行し

10

20

30

40

50

ている状態において特定制御用のプログラムにて第1非特定制御処理の呼び出しが指定されていることにより、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用することで実行される第1非特定制御処理が開始される。つまり、第1非特定制御処理を呼び出す処理は特定制御用のプログラムに設定されており、第1非特定制御処理は非特定制御用のプログラムに設定されている。図74は第1非特定制御処理を示すフローチャートである。

【0591】

第1非特定制御処理では、まずタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止する（ステップS3401）。タイマ割込み処理（図9）は既に説明したとおり特定制御において実行される処理に含まれている。第1非特定制御処理が開始された場合にタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止することで、非特定制御に対応している処理を実行している途中で特定制御に対応する処理を実行する必要が生じない。

10

【0592】

その後、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避させる（ステップS3402）。これにより、第1非特定制御処理が実行される直前に主側MPU72のレジスタに記憶されていたデータがそのまま別保存されることとなる。後述するように第1非特定制御処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータが主側MPU72のレジスタに復帰される。これにより、第1非特定制御処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、主側MPU72のレジスタのデータ状態を第1非特定制御処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。

20

【0593】

その後、特定制御用のスタックエリア74bにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる（ステップS3403）。第1非特定制御処理が終了する場合にはこのスタックポインタの値を非特定制御用のワークエリア74cから読み出すことで、特定制御用のスタックエリア74bにおいて主側MPU72のレジスタに復帰させるべきデータが記憶されているエリアの範囲を特定することが可能となる。

【0594】

30

その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから非特定制御用のスタックポインタの値を読み出す（ステップS3404）。そして、その読み出した非特定制御用のスタックポインタの値から、主側RAM74における非特定制御用のスタックエリア74dに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる（ステップS3405）。これにより、主側MPU72のレジスタの状態を非特定制御が前回実行された状態に復帰させることが可能となる。

【0595】

その後、第1投入メダル検出センサ45aがONであるか否かを判定し（ステップS3406）、ONである場合には（ステップS3406：YES）、主側MPU72のレジスタに設定された第1投入検出フラグに「1」をセットする（ステップS3407）。なお、第1投入検出フラグに「1」がセットされた状態は、第2投入メダル検出センサ45bにおいてメダルを検出している状態から検出していない状態となった場合に「0」クリアされる。ステップS3406にて否定判定をした場合、又はステップS3407の処理を実行した場合、第2投入メダル検出センサ45bがONであるか否かを判定する（ステップS3408）。第2投入メダル検出センサ45bがONである場合には（ステップS3408：YES）、上記第1投入検出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3409）。

40

【0596】

第1投入検出フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS3409：NO）

50

、正規のメダルの投入であれば第1投入メダル検出センサ45aにてメダルが検出された後に第2投入メダル検出センサ45bにてメダルが検出されるはずであるのに対して、第1投入メダル検出センサ45aにてメダルが検出されていない状況下で第2投入メダル検出センサ45bにてメダルが検出されたこととなる。この場合、不正用治具を利用して投入メダル検出センサ45a、45bにメダルの通過を誤検出させる行為が行われた可能性がある。そこで、異常報知コマンドを演出側MPU82に送信する（ステップS3410）。なお、開始待ち処理（図11）が実行されている状況における第1非特定制御処理の最長の実行周期は、第1投入メダル検出センサ45aにてメダルを検出している最短期間、第1投入メダル検出センサ45aにてメダルの検出を開始してから第2投入メダル検出センサ45bにてメダルの検出が開始されるまでの最短期間、及び第2投入メダル検出センサ45bにてメダルを検出している最短期間のいずれよりも短く設定されている。

10

【0597】

演出側MPU82は、当該異常報知コマンドを受信することにより、投入メダル検出センサ45a、45bに対する不正行為が行われたことに対応した異常報知をスピーカ62及び画像表示装置63により実行する。この異常報知状態は、第1非特定制御処理が終了した後に実行されるタイマ割込み処理（図9）の異常解除判定処理（ステップS208）にて、キーシリンダ14に対する解錠操作が行われたことが特定されている状況においてリセットボタン56が操作されたことが特定された場合に演出側MPU82に異常解除コマンドが送信されることで解除される。つまり、非特定制御を実行している状況で開始された異常報知を解除するか否かの監視処理及び当該異常報知を解除するための解除処理は特定制御として実行される。主側MPU72は非特定制御が実行されている期間よりも特定制御が実行されている期間の方が長く設定されているため、当該特定制御として上記監視処理及び上記解除処理を実行することで異常報知の解除操作が行われた場合に異常報知を即座に解除することが可能となる。なお、キーシリンダ14には解除操作が行われたことを特定するためのセンサが設けられており、このセンサの検出信号は主側MPU72に入力される。

20

【0598】

異常報知コマンドを送信した後は、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに設けられた投入異常カウンタの値を1加算する（ステップS3411）。そして、投入異常カウンタの値が「3」以上である場合（ステップS3412：YES）、無限ループとなることで遊技の進行を停止させる。この動作禁止状態は、全部クリア処理（ステップS104）が実行されることにより解除される。

30

【0599】

ちなみに、投入異常カウンタは第1非特定制御処理が4000回実行された場合又は主側RAM74が初期化された場合に「0」クリアされる。ゲームが開始されることなく開始待ち処理（図11）が繰り返し実行される場合、第1非特定制御処理が4000回実行されるまでに約40秒を要する。これにより、投入メダル検出センサ45a、45bに対する異常行為が所定期間内に所定回数発生した場合に遊技の進行を停止させる構成において、投入異常カウンタの「0」クリアを非特定制御による処理として実行することが可能となる。

40

【0600】

ステップS3408にて否定判定をした場合、ステップS3409にて肯定判定をした場合、又はステップS3412にて否定判定をした場合、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における非特定制御用のスタックエリア74dに退避させる（ステップS3413）。これにより、第1非特定制御処理から特定制御に対応する処理に復帰する直前に主側MPU72のレジスタに記憶されていたデータがそのまま別保存されることとなる。既に説明したとおり第1非特定制御処理が開始される場合には、非特定制御用のスタックエリア74dに退避されたデータが主側MPU72のレジスタに復帰される。これにより、第1非特定制御処理が開始される場合には、主側MPU72のレジスタのデータ状態を非特定制御用のデータ状態に復帰させることが可能となる。

50

【0601】

その後、非特定制御用のスタックエリア74dにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための非特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる（ステップS3414）。非特定制御に対応する処理を次回実行する場合にはこのスタックポインタの値を非特定制御用のワークエリア74cから読み出すことで、非特定制御用のスタックエリア74dにおいて主側MPU72のレジスタに復帰させるべきデータが記憶されているエリアの範囲を特定することが可能となる。

【0602】

その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから特定制御用のスタックポインタの値を読み出す（ステップS3415）。そして、その読み出した特定制御用のスタックポインタの値から、主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる（ステップS3416）。これにより、主側MPU72のレジスタの状態を今回の第1非特定制御処理が開始される直前における特定制御用の状態に復帰させることが可能となる。

【0603】

その後、タイマ割込み処理（図9）の実行を許可する（ステップS3417）。これにより、定期的にタイマ割込み処理（図9）が起動される状態となる。そして、本第1非特定制御処理を終了する。第1非特定制御処理が終了することにより、特定制御用のプログラムを利用して開始待ち処理（図11）におけるステップS413を実行する。なお、第1非特定制御処理が終了した場合に開始待ち処理（図11）において復帰すべき処理がステップS413であることを示すデータは、第1非特定制御処理が開始される前に特定制御用のワークエリア74aに記憶されている。但し、当該データが非特定制御用のワークエリア74cに記憶されている構成としてもよい。

【0604】

次に、第2非特定制御処理について説明する。

【0605】

第2非特定制御処理は、既に説明したとおり開始待ち処理（図11）におけるステップS416にて実行される。第2非特定制御処理が開始される場合について詳細には、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して開始待ち処理（図11）を実行している状態において特定制御用のプログラムにて第2非特定制御処理の呼び出しが指定されていることにより、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用することで実行される第2非特定制御処理が開始される。つまり、第2非特定制御処理を呼び出す処理は特定制御用のプログラムに設定されており、第2非特定制御処理は非特定制御用のプログラムに設定されている。図75は第2非特定制御処理を示すフローチャートである。

【0606】

第2非特定制御処理では、まずタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止する（ステップS3501）。タイマ割込み処理（図9）は既に説明したとおり特定制御において実行される処理に含まれている。第2非特定制御処理が開始された場合にタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止することで、非特定制御に対応している処理を実行している途中で特定制御に対応する処理を実行する必要が生じない。

【0607】

その後、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避させる（ステップS3502）。これにより、第2非特定制御処理が実行される直前に主側MPU72のレジスタに記憶されていたデータがそのまま別保存されることとなる。後述するように第2非特定制御処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータが主側MPU72のレジスタに復帰される。これにより、第2非特定制御処理が終了して特

定制御に対応する処理に復帰する場合には、主側MPU72のレジスタのデータ状態を第2非特定制御処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。

【0608】

その後、特定制御用のスタックエリア74bにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる（ステップS3503）。第2非特定制御処理が終了する場合にはこのスタックポインタの値を非特定制御用のワークエリア74cから読み出すことで、特定制御用のスタックエリア74bにおいて主側MPU72のレジスタに復帰させるべきデータが記憶されているエリアの範囲を特定することが可能となる。

10

【0609】

その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから非特定制御用のスタックポインタの値を読み出す（ステップS3504）。そして、その読み出した非特定制御用のスタックポインタの値から、主側RAM74における非特定制御用のスタックエリア74dに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる（ステップS3505）。これにより、主側MPU72のレジスタの状態を非特定制御が前回実行された状態に復帰させることが可能となる。

【0610】

その後、キーシリンダ14に対する解錠操作が行われていない状況においてリセットボタン56が操作されたか否かを判定する（ステップS3506）。既に説明したとおりスピーカ62及び画像表示装置63により異常報知が実行されている状態は、キーシリンダ14に対して解錠操作を行うとともにリセットボタン56を操作することで解除することができる。この場合、キーシリンダ14に対する解錠操作を行わなくてもリセットボタン56を操作すれば異常報知が実行されている状態を解除することができると考える不正行為者が想定され、当該不正行為者は例えば投入メダル検出センサ45a、45bに対して不正行為を行うことで開始されてしまった異常報知の実行状態を解除するためにキーシリンダ14に対する解錠操作を行うことなく不正用治具を筐体11内に挿入してリセットボタン56を不正に操作することが考えられる。このような行為が行われた場合にはステップS1606にて肯定判定をし、異常報知コマンドを演出側MPU82に送信する（ステップS3507）。

20

30

【0611】

演出側MPU82は、当該異常報知コマンドを受信することにより、リセットボタン56の不正操作が行われたことに対応した異常報知をスピーカ62及び画像表示装置63により実行する。その後、無限ループとなることで遊技の進行を停止させる。この動作禁止状態は、全部クリア処理（ステップS104）が実行されることにより解除される。

【0612】

ステップS3506にて否定判定をした場合、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における非特定制御用のスタックエリア74dに退避させる（ステップS3508）。これにより、第2非特定制御処理から特定制御に対応する処理に復帰する直前に主側MPU72のレジスタに記憶されていたデータがそのまま別保存されることとなる。既に説明したとおり第2非特定制御処理が開始される場合には、非特定制御用のスタックエリア74dに退避されたデータが主側MPU72のレジスタに復帰される。これにより、第2非特定制御処理が開始される場合には、主側MPU72のレジスタのデータ状態を非特定制御用のデータ状態に復帰させることが可能となる。

40

【0613】

その後、非特定制御用のスタックエリア74dにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための非特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる（ステップS3509）。非特定制御に対応する処理を次回実行する場合にはこのスタックポインタの値を非特定制御用のワ

50

ークエリア74cから読み出すことで、非特定制御用のスタックエリア74dにおいて主側MPU72のレジスタに復帰させるべきデータが記憶されているエリアの範囲を特定することが可能となる。

【0614】

その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから特定制御用のスタックポインタの値を読み出す（ステップS3510）。そして、その読み出した特定制御用のスタックポインタの値から、主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる（ステップS3511）。これにより、主側MPU72のレジスタの状態を今回の第2非特定制御処理が開始される直前における特定制御用の状態に復帰させることが可能となる。

10

【0615】

その後、タイマ割込み処理（図9）の実行を許可する（ステップS3512）。これにより、定期的にタイマ割込み処理（図9）が起動される状態となる。そして、本第2非特定制御処理を終了する。第2非特定制御処理が終了することにより、特定制御用のプログラムを利用して通常処理（図10）におけるステップS304を実行する。なお、第2非特定制御処理が終了した場合に復帰すべき処理が通常処理（図10）のステップS304であることを示すデータは、第2非特定制御処理が開始される前に特定制御用のワークエリア74aに記憶されている。但し、当該データが非特定制御用のワークエリア74cに記憶されている構成としてもよい。

20

【0616】

次に、第3非特定制御処理について説明する。

【0617】

第3非特定制御処理は既に説明したとおりリール停止処理（図19）におけるステップS1101にて実行される。第3非特定制御処理が開始される場合について詳細には、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用してリール停止処理（図19）を実行している状態において特定制御用のプログラムにて第3非特定制御処理の呼び出しが指定されていることにより、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される第3非特定制御処理が開始される。つまり、第3非特定制御処理を呼び出す処理は特定制御用のプログラムに設定されており、第3非特定制御処理は非特定制御用のプログラムに設定されている。図76は第3非特定制御処理を示すフローチャートである。

30

【0618】

第3非特定制御処理では、まずタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止する（ステップS3601）。タイマ割込み処理（図9）は既に説明したとおり特定制御において実行される処理に含まれている。第3非特定制御処理が開始された場合にタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止することで、非特定制御に対応している処理を実行している途中で特定制御に対応する処理を実行する必要が生じない。

【0619】

その後、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避させる（ステップS3602）。これにより、第3非特定制御処理が実行される直前に主側MPU72のレジスタに記憶されていたデータがそのまま別保存されることとなる。後述するように第3非特定制御処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータが主側MPU72のレジスタに復帰される。これにより、第3非特定制御処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、主側MPU72のレジスタのデータ状態を第3非特定制御処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。

40

【0620】

その後、特定制御用のスタックエリア74bにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における

50

非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる（ステップS3603）。第3非特定制御処理が終了する場合にはこのスタックポインタの値を非特定制御用のワークエリア74cから読み出すことで、特定制御用のスタックエリア74bにおいて主側MPU72のレジスタに復帰させるべきデータが記憶されているエリアの範囲を特定することが可能となる。

【0621】

その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから非特定制御用のスタックポインタの値を読み出す（ステップS3604）。そして、その読み出した非特定制御用のスタックポインタの値から、主側RAM74における非特定制御用のスタックエリア74dに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる（ステップS3605）。これにより、主側MPU72のレジスタの状態を非特定制御が前回実行された状態に復帰させることが可能となる。

10

【0622】

その後、いずれかの投入メダル検出センサ45a, 45bがONであるか否かを判定する（ステップS3606）。既に説明したとおり通常処理（図10）ではリール32L, 32M, 32Rの回転を開始する前に受付禁止処理（ステップS306）を実行するため、リール回転処理（図13）が実行された後は基本的には投入メダル検出センサ45a, 45bにてメダルが検出されることはない。この状況においていずれかの投入メダル検出センサ45a, 45bがONとなる状況というのはメダル投入口45から不正用治具が挿入されている可能性が高い。そこでステップS3606にて肯定判定をした場合には、異常報知コマンドを演出側MPU82に送信する（ステップS3607）。

20

【0623】

演出側MPU82は、当該異常報知コマンドを受信することにより、投入メダル検出センサ45a, 45bに対する不正行為が行われたことに対応した異常報知をスピーカ62及び画像表示装置63により実行する。その後、無限ループとなることで遊技の進行を停止させる。この動作禁止状態は、全部クリア処理（ステップS104）が実行されることにより解除される。

【0624】

ステップS3606にて否定判定をした場合、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における非特定制御用のスタックエリア74dに退避させる（ステップS3608）。これにより、第3非特定制御処理から特定制御に対応する処理に復帰する直前に主側MPU72のレジスタに記憶されていたデータがそのまま別保存されることとなる。既に説明したとおり第3非特定制御処理が開始される場合には、非特定制御用のスタックエリア74dに退避されたデータが主側MPU72のレジスタに復帰される。これにより、第3非特定制御処理が開始される場合には、主側MPU72のレジスタのデータ状態を非特定制御用のデータ状態に復帰させることが可能となる。

30

【0625】

その後、非特定制御用のスタックエリア74dにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための非特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる（ステップS3609）。非特定制御に対応する処理を次回実行する場合にはこのスタックポインタの値を非特定制御用のワークエリア74cから読み出すことで、非特定制御用のスタックエリア74dにおいて主側MPU72のレジスタに復帰させるべきデータが記憶されているエリアの範囲を特定することが可能となる。

40

【0626】

その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから特定制御用のスタックポインタの値を読み出す（ステップS3610）。そして、その読み出した特定制御用のスタックポインタの値から、主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの

50

範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる（ステップS3611）。これにより、主側MPU72のレジスタの状態を今回の第3非特定制御処理が開始される直前における特定制御用の状態に復帰させることが可能となる。

【0627】

その後、タイマ割込み処理（図9）の実行を許可する（ステップS3612）。これにより、定期的にタイマ割込み処理（図9）が起動される状態となる。そして、本第3非特定制御処理を終了する。第3非特定制御処理が終了することにより、特定制御用のプログラムを利用してリール停止処理（図19）におけるステップS1102を実行する。なお、第3非特定制御処理が終了した場合にリール停止処理（図19）において復帰すべき処理がステップS1102であることを示すデータは、第3非特定制御処理が開始される前に特定制御用のワークエリア74aに記憶されている。但し、当該データが非特定制御用のワークエリア74cに記憶されている構成としてもよい。

10

【0628】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0629】

内部状態ST2以外の遊技状態においてはCB役に当選する場合には他の役に当選することはなく、さらにCB役にのみ当選している状況においてはリール32L、32M、32Rの停止態様が特定の停止態様である場合には第1CB入賞及び第2CB入賞を含めていずれの入賞も成立しない。一方、CB役に当選した状態が持ち越されている状態である内部状態ST2においてはインデックス値IV=2~10のいずれかに当選した場合にはリール32L、32M、32Rの停止態様によっては通常ベル入賞又は補填ベル入賞が成立し、これら通常ベル入賞及び補填ベル入賞の両方が成立しない場合にCB入賞が確実に成立する。これにより、CB役に当選しているという点で共通している状況であったとしても他の当選役との関係で入賞成立の種類だけではなく、入賞成立の有無までも変更させることが可能となり、入賞の成立態様を多様化させることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【0630】

また、上記のようにCB役にのみ当選している状況においてはその当選となっているCB役の入賞が成立しないことが有り得るのに対して、CB役に当選している場合においてインデックス値IV=2~10のいずれかに当選した場合にはCB入賞が成立し得る構成であることにより、内部状態ST2以外の遊技状態においてはCB入賞の非成立によって内部状態ST2への移行を可能としながら、内部状態ST2においてはインデックス値IV=2~10のいずれかで当選となった場合にCB入賞が成立してCB状態ST3に移行する状況を生じさせることが可能となる。これにより、CB役の当選状態が持ち越されているか否かによって遊技状態を相違させる構成において、CB入賞の成立の有無を通じて遊技状態の移行を発生させることが可能となる。

30

【0631】

CB役が当選したゲームにおいてそのCB役の入賞が成立する場合と、CB役の当選状態が持ち越されている状態においてそのCB役の入賞が成立する場合とでメインラインML1上に停止する図柄の組合せの種類が相違している。これにより、CB役に当選したゲームと、CB役に当選した状態が持ち越されている内部状態ST2におけるゲームとで、CB入賞の成立に関して異なる停止制御を行うことが可能となる。

40

【0632】

CB役が当選したゲームにおいては、判定情報用バッファBにおける引込ビットの設定態様を単独CB用の態様とすることにより、第1CB入賞及び第2CB入賞における第1群役~第3群役（以下、CB入賞の第1群役~第3群役ともいう）に対応する図柄の組合せを構成する図柄が、第1CB入賞及び第2CB入賞における第4群役（以下、CB入賞の第4群役ともいう）に対応する図柄の組合せを構成する図柄よりもメインラインML1上に優先して停止表示される。一方、CB役の当選状態が持ち越された状態においては、CB入賞の第4群に対応する図柄の組合せがインデックス値IV=2~10のいずれかで

50

当選となった場合に当選役となる第1～第27補填ベル役に対応する図柄の組合せと構成図柄が一部重複することにより判定情報用バッファBにおける付与数ビットと役物ビットとの設定態様が重複当選時用の態様となる。これにより、CB役の当選状態が持ち越された状態においては、CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が、CB入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せを構成する図柄よりもメインラインML1上に優先して停止表示される。つまり、メインラインML1上に優先して停止表示される図柄の対象をCB役が当選したゲームとCB役の当選状態が持ち越されたゲームとで相違させることにより、メインラインML1上への停止対象となるCB入賞の図柄の組合せを相違させることが可能となり、それに伴ってCB入賞の成立の有無の態様を各状況で相違させることが可能となる。これにより、CB役に当選したゲームとCB役の当選状態が持ち越されたゲームとで、例えばリール32L, 32M, 32Rの停止順序と停止対象となるCB入賞の図柄の組合せとの対応関係を変更しなくても、CB入賞の成立の有無の態様を各状況で相違させることが可能となる。

10

【0633】

CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せとインデックス値IV=2～10のいずれかで当選となった場合に当選役となる補填ベル役に対応する図柄の組合せとはリール32L, 32M, 32Rの複数の停止順序パターンに対応させて複数種類設定されており、同一の停止順序パターンに対応させて設定されているCB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せと補填ベル役に対応する図柄の組合せとは、当該停止順序パターンにおける最後の順番目とは異なる順番目に停止対象となるリール32L, 32M, 32Rにおける図柄が共通している。そして、補填ベル入賞といった小役入賞とCB入賞といった役物入賞とを同時に成立可能とさせる図柄はそれ以外の図柄よりもメインラインML1上への停止に際して優先されるため、上記最後の順番目とは異なる順番目において停止対象となるリール32L, 32M, 32Rを停止させる場合、上記共通する図柄がメインラインML1上に優先して停止されることとなる。これにより、いずれかのCB役の当選状態が持ち越されている状態においてIV=2～10のいずれかに当選した場合には、CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せの成立をCB入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せの成立よりも優先させることが可能となる。

20

【0634】

いずれかのCB役の当選状態が持ち越されている状態においてはいずれかのインデックス値IVで当選となるとともに、インデックス値IV=2～10とは異なるインデックス値IVで当選した場合、各リール32L, 32M, 32Rの停止態様に関係なくそのインデックス値IVに対応する入賞が成立する。これにより、CB入賞が成立し得る状況をインデックス値IV=2～10のいずれかで当選となった場合に制限することが可能となる。これにより、いずれかのCB役の当選状態が持ち越されている状態においてCB入賞が成立し得る状況を明確なものとすることが可能となる。

30

【0635】

継続条件が成立しているART状態ST20においてはインデックス値IV=2～10のいずれかで当選となった場合には通常ベル入賞又は補填ベル入賞を成立させることを可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止態様の実行が報知されるのに対して、継続条件が成立していないART状態ST20においては当該報知が実行されない。これにより、継続条件が成立しているART状態ST20においてはCB入賞の成立を回避させることでART状態ST20を継続させることが可能となるとともに、継続条件が成立していないART状態ST20においてはCB入賞の成立を回避させることが難しくなることでART状態ST20が終了することとなる。

40

【0636】

いずれかのCB役に当選したゲームにおいてそのCB役の入賞が成立しなかった場合にART移行抽選処理が実行される。そして、ART移行抽選処理においてART状態ST20への移行当選となった場合、継続条件が成立しているART状態ST20に移行することとなる。これにより、CB役に当選するとともにCB役に対応する入賞が成立しな

50

ったとしてもA R T移行抽選処理にて移行当選とならないとA R T状態S T 2 0への移行が発生しないこととなり、遊技者が期待する対象を多様化させることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0637】

A R T移行抽選処理は、いずれかのC B役に当選したゲームにおいてそのC B役の入賞が成立しなかった場合に実行される一方、C B役の当選状態が持ち越された状態においてそのC B役の入賞が成立しなかったとしても実行されない。これにより、A R T移行抽選処理が実行される機会を制限することが可能となり、いずれかのC B役に当選したゲームにおいてそのC B役の入賞が成立しないことに対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

10

【0638】

第1特別状態S T 2 3は、いずれかのC B役に当選したゲームにおいてそのC B役の入賞が成立しなかった場合に実行されるA R T移行抽選処理において第1特別状態S T 2 3への移行当選となった場合にのみ移行する遊技状態である。そして、当該第1特別状態S T 2 3は他の遊技状態に比べて遊技者にとって有利である。これにより、A R T移行抽選処理に対する遊技者の注目度が高められ、結果的に当該A R T移行抽選処理の実行契機であるいずれかのC B役に当選したゲームにおいてそのC B役の入賞が成立しないことに対する遊技者の注目度が高められる。

【0639】

C B役として第1 C B役と第2 C B役とが設定されており、当選したC B役の種類によってC B入賞の成立を回避させるためのリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止態様が相違している。これにより、C B入賞の成立を回避させることを期待する遊技者は、当選したC B役の種類を予測しその予測に基づいて停止操作を行うこととなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【0640】

特に、第1 C B入賞の成立を回避させるためのリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止態様は第2 C B入賞を成立させるためのリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止態様であり、第2 C B入賞の成立を回避させるためのリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止態様は第1 C B入賞を成立させるためのリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止態様である。これにより、いずれかのC B役に当選したゲームにおいてその当選したC B役の種類の遊技者の予測が外れるとC B入賞が確実に成立することとなる。これにより、C B役の種類の予測を遊技者は慎重に行うこととなり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

30

【0641】

第1 C B役の当選確率と第2 C B役の当選確率とは同一となっている。これにより、遊技者が当選を予測したC B役の種類が正解となる確率をいずれの種類C B役を予測した場合であっても同一とすることが可能となる。これにより、予測正解となる確率に偏りがない状況において当選となっているC B役の種類の予測を行わせることが可能となる。

【0642】

第1 C B入賞及び第2 C B入賞のうちいずれが成立した場合であっても同一のC B状態S T 3に移行する。これにより、C B入賞が成立した場合の処理負荷を軽減させながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

40

【0643】

いずれかのC B役に当選したゲームにおいてはC B入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せが成立対象となる。C B入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せは第3停止のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの種類に対応させて複数種類設定されている。そして、第3停止がいずれのリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rとなる場合であっても第1停止及び第2停止では各停止対象となるリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの種類及びそれらリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止操作タイミングに関係なくC B入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せの構成図柄がメインラインM L 1上に停止する一方、第3停止の対象となるリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止操作タイミングに応じてC B入

50

賞の成立の有無が相違する。これにより、C B入賞の成立の有無に関して遊技者が注目すべき対象を明確なものとするのが可能となる。

【0644】

また、C B入賞の成立の有無を決定付けるリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rが所定の種類のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに制限されているのではなく第3停止の対象となるリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに制限されているため、複数のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転がいずれの順序で停止される場合であっても、第3停止の対象となるリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止操作に遊技者を注目させることが可能となる。

【0645】

特に、第1停止や第2停止ではなく第3停止の対象となるリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止操作タイミングに応じてC B入賞の成立の有無が相違する構成であるため、全てのリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転が停止されるまでC B入賞の成立の有無を把握することができない。これにより、C B入賞の成立の有無に関して遊技者が注目している状態を、全てのリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転が停止されるまで持続させることが可能となる。

10

【0646】

C B役の当選状態が持ち越されている状態においてインデックス値I V = 2 ~ 10のいずれかに当選した場合、正解対象のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを第1停止させることで各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止操作タイミングに関係なく通常ベル入賞が確実に成立し、C B入賞の成立が回避される。これにより、C B役の当選状態が持ち越されている状態においてはリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止順序を所定の停止順序とするだけでC B入賞の成立を回避させることが可能となる。

20

【0647】

また、正解対象のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを第1停止させなかったとしても当該正解対象のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを正解対象の停止操作タイミングで停止させることにより補填ベル入賞が成立することでC B入賞の成立が回避される。これにより、操作ミスなどによって正解対象のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを第1停止させることができなかったとしても、正解対象のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを正解対象の停止操作タイミングで停止させることによりC B入賞の成立を回避させることが可能となる。よって、C B入賞の成立を回避させる機会を多く与えることが可能となる。

30

【0648】

正解対象の停止操作タイミングによる停止操作の対象となるリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rは正解対象のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rである。これにより、C B役の当選状態が持ち越されている状態において遊技者が正解対象のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを認識している場合に当該正解対象のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rとは異なるリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを第1停止の停止対象としてしまったとしても、当該遊技者は正解対象の停止操作タイミングで停止操作を行うべきリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを認識しているため、正解対象のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転を正解対象の停止操作タイミングで停止させることでC B入賞の成立を回避させるという状況を生じやすくさせることが可能となる。

40

【0649】

継続条件が成立しているA R T状態S T 2 0においては正解対象のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを第1停止させることができなかった場合、正解対象のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを正解対象の停止操作タイミングで停止させることを可能とするリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止態様が報知される。そして、当該報知に従って、正解対象のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止操作が正解対象の停止操作タイミングで行われることにより、補填ベル入賞が成立してC B入賞の成立が回避される。これにより、継続条件が成立しているA R T状態S T 2 0においてインデックス値I V = 2 ~ 10のいずれかに当選した場合、通常ベル入賞が成立しなかった場合には補填ベル入賞を成立させてC B入賞の成立を回避させる機会を遊技者に与えることが可能となる。

50

【0650】

A R T状態S T 2 0においてC B入賞が成立した場合、A R T状態S T 2 0が終了してC B状態S T 3に移行する。そして、C B状態S T 3が終了した後にC B後R T状態S T 6となる。この場合、継続条件が成立しているA R T状態S T 2 0においてC B入賞が成立したのであればC B後R T状態S T 6であってA R Tの途中終了状態となる。そして、C B後R T状態S T 6であってA R Tの途中終了状態においていずれかのC B役に当選するとともにそのC B役の入賞が成立しないことで、内部状態S T 2への移行が発生して前回終了した状態のA R T状態S T 2 0に復帰する。これにより、継続条件が成立しているA R T状態S T 2 0が途中で終了してしまった場合であってもその途中の状態のA R T状態S T 2 0に復帰する機会を遊技者に与えることが可能となる。

10

【0651】

また、C B後R T状態S T 6であってA R Tの途中終了状態において第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞が成立して救済R T状態S T 7に移行した場合にも、前回終了した状態のA R T状態S T 2 0に復帰する。これにより、途中の状態のA R T状態S T 2 0への復帰を可能とさせる条件として、いずれかのC B役に当選したゲームにおいてそのC B役の入賞が成立しないことという条件だけではなく、いずれかの救済リプレイ入賞が成立することという条件も存在することとなり、途中の状態のA R T状態S T 2 0への復帰が可能となる状況の発生頻度を高くすることが可能となる。よって、継続条件が成立しているA R T状態S T 2 0を途中で終了させてしまった遊技者であっても遊技続行の意欲を減退させないようにすることが可能となる。

20

【0652】

C B後R T状態S T 6においては救済リプレイ役に当選する確率の方がC B役に当選する確率よりも高い。これにより、いずれかのC B役に当選する確率を極端に高くしなくても、途中の状態のA R T状態S T 2 0への復帰が発生する確率を高くすることが可能となる。

【0653】

A R Tの途中終了状態ではないC B後R T状態S T 6において救済リプレイ入賞が成立した場合には、A R Tの途中終了状態であるC B後R T状態S T 6において救済リプレイ入賞が成立した場合よりも有利度が低い状態に移行する。これにより、A R Tの途中終了状態ではない状態における有利度合いに影響をあまり与えないようにしながら、途中で終了してしまったA R T状態S T 2 0への復帰を早期に発生させることが可能となる。

30

【0654】

C B後R T状態S T 6においてインデックス値I V = 1 3又は1 4に当選した場合、救済リプレイ役だけではなく第1リプレイ役も当選役となる。そして、救済リプレイ入賞を成立させることが可能な態様で各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止操作が行われなかった場合には第1リプレイ入賞が成立し、遊技状態が通常状態S T 1に移行するとともにA R Tの途中終了状態が解除される。これにより、A R Tの途中終了状態においてその途中終了となった状況におけるA R T状態S T 2 0に復帰させる機会が生じたにも関わらずA R T状態S T 2 0に復帰させることができなかった場合には、A R Tの途中終了状態が終了する。よって、A R T状態S T 2 0が途中で終了してしまった場合の救済という利益が過剰なものとなってしまうようにすることが可能となる。

40

【0655】

A R Tの途中終了状態であってC B後R T状態S T 6においてインデックス値I V = 1 3又は1 4に当選した場合、救済リプレイ入賞の成立を可能とするリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止態様が報知されるのに対して、A R Tの途中終了状態ではない場合には当該報知が実行されない。これにより、A R Tの途中終了状態ではない状態においてはA R T状態S T 2 0への移行が容易なものとならないようにしながら、A R Tの途中終了状態においてはA R T状態S T 2 0への復帰を容易なものとすることが可能となる。

【0656】

A R Tの途中終了状態においては当該A R Tの途中終了状態であることを遊技者に認識

50

可能とさせるための報知が実行される。これにより、継続条件が成立しているA R T状態S T 2 0を操作ミスなどによって終了させてしまった遊技者が、そのA R T状態S T 2 0に復帰する機会が発生し得ることを認識しないまま遊技を止めてしまわないようにすることが可能となる。

【0657】

通常状態S T 1においていずれかのC B役に当選しそのC B役の入賞が成立しなかった場合にチャンス状態S T 2 1に移行する場合には、チャンス状態S T 2 1において5ゲームが消化された後にスロットマシン10外部に向けたチャンス信号の出力が開始される。これにより、実際にはチャンス状態S T 2 1への移行が発生したとしてもチャンス状態S T 2 1に移行したか否かを遊技者に予測させる状況を生じさせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、チャンス信号の出力契機を特定する場合、チャンス状態S T 2 1への移行が発生してから5ゲームが消化されたか否かを監視するだけでよいため、チャンス信号の出力契機を特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

10

【0658】

チャンス状態S T 2 1に移行した場合にチャンス信号の出力を開始するとともに遅延用信号を出力し、遊技ホールの管理コンピュータがそれらチャンス信号と遅延用信号とを同時に受信した場合には遊技ホールにおいて本スロットマシン10に対応させて設けられた情報表示装置の更新を5ゲームが消化された後に実行する構成ではなく、チャンス状態S T 2 1において5ゲームが消化された場合に本スロットマシン10からのチャンス信号の出力を開始する構成であることにより、遊技ホールの管理コンピュータの処理構成を複雑化させることなくチャンス状態S T 2 1において5ゲームが消化された後に情報表示装置の更新が行われるようにすることが可能となる。

20

【0659】

通常状態S T 1においていずれかのC B役に当選しそのC B役の入賞が成立しなかった場合にチャンス状態S T 2 1に移行する場合には、チャンス状態S T 2 1において5ゲームが消化された後に内部状態報知部68の点灯が開始される。これにより、実際にはチャンス状態S T 2 1への移行が発生したとしてもチャンス状態S T 2 1に移行したか否かを遊技者に予測させる状況を生じさせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、内部状態報知部68を点灯状態に切り換える契機を特定する場合、チャンス状態S T 2 1への移行が発生してから5ゲームが消化されたか否かを監視するだけでよいため、内部状態報知部68を点灯状態に切り換える契機を特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

30

【0660】

通常状態S T 1においてS B役に当選し且つS B入賞が成立しなかった場合にはショートR T状態S T 4に移行する。ショートR T状態S T 4においてはリプレイ役の当選確率がチャンス状態S T 2 1と同一となるとともにインデックス値I V = 1に当選した場合にはチャンス状態S T 2 1と同様に通常ベル入賞が成立する。また、通常状態S T 1においてS B役に当選し且つS B入賞が成立しなかった場合と、通常状態S T 1においていずれかのC B役に当選し且つそのC B入賞が成立しなかった場合とでメインラインM L 1上における図柄の組合せは類似する組合せとなる。さらにまた、ショートR T状態S T 4に移行した場合及びチャンス状態S T 2 1に移行した場合のいずれにおいても上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63において共通の演出が実行される。これにより、ルール32L、32M、32Rの停止結果、入賞の成立態様及び演出の実行態様からはショートR T状態S T 4及びチャンス状態S T 2 1のいずれに遊技状態が移行したのかを把握しづらくさせることが可能となり、いずれかの遊技状態に移行した場合にチャンス状態S T 2 1への移行が発生していることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることが可能となる。この場合に、ショートR T状態S T 4への移行が発生した場合にはチャンス信号の出力が行われなるとともに内部状態報知部68が点灯状態に切り換えられないことに対応させて、通常状態S T 1からチャンス状態S T 2 1への移行が発生した場合には5ゲー

40

50

ムが消化されるまではチャンス信号の出力が開始されないとともに内部状態報知部 6 8 が点灯状態に切り換えられない。これにより、ショート R T 状態 S T 4 及びチャンス状態 S T 2 1 のうちいずれに移行したのかが、遊技ホールにおいて本スロットマシン 1 0 に対応させて設けられた情報表示装置の態様や本スロットマシン 1 0 に設けられた内部状態報知部 6 8 の態様から判明してしまわないようにすることが可能となる。

【0661】

チャンス状態 S T 2 1 への移行が発生した場合にチャンス信号の出力及び内部状態報知部 6 8 の点灯状態への切り換えが遅延されるゲーム数はショート R T 状態 S T 4 の継続可能ゲーム数よりも多いゲーム数である。これにより、ショート R T 状態 S T 4 への移行が発生した場合であっても当該ショート R T 状態 S T 4 が終了するまではチャンス状態 S T 2 1 への移行が発生していることを遊技者に期待させることが可能となる。

10

【0662】

ベース状態 S T 2 2 からチャンス状態 S T 2 1 に移行する場合には当該チャンス状態 S T 2 1 が開始される場合にチャンス信号の出力が開始される。つまり、通常状態 S T 1 からチャンス状態 S T 2 1 への移行が発生する場合にはチャンス信号の出力が遅延されるのに対して、ベース状態 S T 2 2 からチャンス状態 S T 2 1 への移行が発生する場合にはチャンス状態 S T 2 1 が開始される場合にチャンス信号の出力が開始される。これにより、各状況に適したタイミングでチャンス信号の出力を開始することが可能となる。

【0663】

第 1 特別状態 S T 2 3 又は第 2 特別状態 S T 2 4 が終了する場合にはエンディング画像が画像表示装置 6 3 にて表示される構成において、エンディング画像に表示される終了報知文字画像 1 4 2、合計回数文字画像 1 4 3、ボーナス中獲得数文字画像 1 4 4 及び合計獲得数文字画像 1 4 5 の表示の有無、表示サイズ及び表示位置を演出用操作装置 6 4 の操作に基づき変更可能であるとともに、特別エンディングベース画像 1 4 1 c の表示サイズを演出用操作装置 6 4 の操作に基づき変更可能である。これにより、エンディング画像を遊技者の好みの態様に調整することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【0664】

エンディング画像の調整を行う場合、各画像 1 4 1 c、1 4 2～1 4 5 の表示態様を個別に変更することが可能である。これにより、エンディング画像の態様を細かく変更することが可能である。

30

【0665】

各種文字画像 1 4 2～1 4 5 については演出用操作装置 6 4 の操作に基づき非表示状態とすることが可能である。これにより、一部又は全部の各種文字画像 1 4 2～1 4 5 の表示を必要としない遊技者はその各種文字画像 1 4 2～1 4 5 を含まないエンディング画像が表示されるようにすることが可能となる。一方、特別エンディングベース画像 1 4 1 c については非表示状態とすることができない。これにより、画像表示装置 6 3 に何ら画像が表示されていない状態となってしまうようにすることが可能となる。

【0666】

特別エンディングベース画像 1 4 1 c の表示サイズを演出用操作装置 6 4 の操作に基づき変更可能ではあるものの特別エンディングベース画像 1 4 1 c は画像表示装置 6 3 の全体に亘って表示され続ける。これにより、エンディング画像の表示期間において画像表示装置 6 3 の一部に何ら画像が表示されない状態となってしまうことを阻止することが可能となる。

40

【0667】

第 1 エンディングベース画像 1 4 1 a 又は第 2 エンディングベース画像 1 4 1 b が表示されている場合には演出用操作装置 6 4 の操作に基づくエンディング画像の表示態様の変更が不可である一方、特別エンディングベース画像 1 4 1 c が表示されている場合には演出用操作装置 6 4 の操作に基づくエンディング画像の表示態様の変更が可能である。これにより、特別エンディングベース画像 1 4 1 c が表示された場合の遊技者の満足感を高め

50

ることが可能となる。

【0668】

特別エンディングベース画像141cが表示される場合、エンディング画像の表示が開始されてから所定の期間が経過した後に当該エンディング画像の表示態様の変更が可能となる。これにより、初期状態のエンディング画像を遊技者や遊技ホールの管理者に視認させる期間を確保することが可能となる。

【0669】

エンディング画像の表示態様を変更することが不可である期間において、エンディング画像の表示態様を変更させることが可能な期間が発生することの報知が実行される。これにより、エンディング画像の表示態様を変更させることが可能となることを遊技者に認識させることが可能となる。

10

【0670】

エンディング画像の表示が開始されてから特定の期間が経過するまでは新たなゲームを開始させることができないため、エンディング画像の表示を終了させることができない。この場合に、当該特定の期間は、エンディング画像の表示態様の変更が不可となる上記所定の期間よりも長い期間である。これにより、エンディング画像の表示態様を変更することが可能な期間を確実に確保することが可能となる。

【0671】

開始待ち処理（図11）において第1非特定制御処理及び第2非特定制御処理が実行される場合には主側MPU72のレジスタにその時点で記憶されているデータが主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避される。同様に、リール停止処理（図19）において第3非特定制御処理が実行される場合には主側MPU72のレジスタにその時点で記憶されているデータが主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が実行される場合に、特定制御に対応する処理の実行に際して主側MPU72のレジスタに記憶されたデータが書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合に、特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータが主側MPU72のレジスタに復帰される。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理の実行前における主側MPU72のレジスタの状態から特定制御に対応する処理を実行することが可能となる。

20

30

【0672】

非特定制御に対応する処理が実行される場合にはタイマ割込み処理（図9）の実行が禁止される。これにより、特定制御用のスタックエリア74bにデータが退避された状態で非特定制御に対応する処理が実行されている状況においてさらに処理の割込みが発生してしまうことを阻止することが可能となる。よって、データを退避するための処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【0673】

開始待ち処理（図11）では非特定制御に対応する処理として、第1非特定制御処理（ステップS412）が実行されるとともに第2非特定制御処理（ステップS416）が実行される構成において、第1非特定制御処理と第2非特定制御処理とが一連の処理として集約されているのではなく、さらに第1非特定制御処理が終了する場合にタイマ割込み処理の実行が一旦許可されるとともに第2非特定制御処理が開始される場合にタイマ割込み処理の実行が再度許可される。これにより、非特定制御に対応する処理を実行するためにタイマ割込み処理の実行が継続して禁止される期間を短くすることが可能となり、第1非特定制御処理と第2非特定制御処理との間でタイマ割込み処理が実行される機会を担保することが可能となる。

40

【0674】

特定制御に対応する処理の実行に際して主側MPU72のレジスタに記憶されたデータの特定制御用のスタックエリア74bに対する退避と復帰が、第1非特定制御処理及び第2非特定制御処理のそれぞれに対応させて個別に行われる。これにより、第1非特定制御

50

処理及び第2非特定制御処理のそれぞれにおいて上記データの退避が行われるようにするとともに、第1非特定制御処理と第2非特定制御処理との間でタイマ割込み処理が実行される機会が担保された構成において、特定制御に対応する処理の実行に際して主側MPU72のレジスタに記憶されたデータが特定制御用のスタックエリア74bに退避された状況においてタイマ割込み処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【0675】

非特定制御に対応する処理が実行される場合にはその時点における主側MPU72のレジスタのデータが特定制御用のスタックエリア74bに退避されるだけでなく、非特定制御に対応する処理が終了する場合にはその時点における主側MPU72のレジスタのデータが非特定制御用のスタックエリア74dに退避される。これにより、特定制御に対応する処理が実行される場合と、非特定制御に対応する処理が実行される場合とで、主側MPU72のレジスタのデータ状態をそれに合わせて切り換えることが可能となり、特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のそれぞれを適切に行うことが可能となる。

10

【0676】

主側ROM73において、特定制御に対応する処理を実行するための特定制御用のプログラムのアドレス群と、非特定制御に対応する処理を実行するための非特定制御用のプログラムのアドレス群とが明確に区別されている。これにより、特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のうち一方のみのプログラムのチェックや修正を行う場合の作業性を向上させることが可能となる。

20

【0677】

主側RAM74においても特定制御に対応する処理を実行する場合の使用エリアのアドレス群と非特定制御に対応する処理を実行する場合の使用エリアのアドレス群とが、特定制御用のワークエリア74a及び非特定制御用のワークエリア74cとして明確に区別されている。これにより、特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のうち一方の処理を実行する場合に他方の処理において利用されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【0678】

演出側MPU82により制御される画像表示装置63にて停止態様の報知が実行されるだけでなく、主側MPU72により直接的に制御される特別表示部67においてその報知対象の停止態様に対応する報知が行われる。これにより、停止態様の報知が画像表示装置63において実行されている場合に特別表示部67においても報知対象の停止態様に対応する報知が実行されているのかを目視確認することで、主側MPU72と演出側MPU82との間の信号経路などに不正行為が行われているか否かの確認を行うことが可能となる。

30

【0679】

所定の停止態様となることで所定の入賞が発生する所定対応役に当選していない場合、特別表示部67において役の抽選処理の結果に対応する報知が実行されない。これにより、特別表示部67の役割を明確なものとする事が可能となる。

【0680】

画像表示装置63において停止態様の報知が実行される場合、特別表示部67においてその報知対象の停止態様に対応する報知が実行される。これにより、画像表示装置63において実行されている停止態様の報知が正規のものであるか否かの確認を停止態様の報知が実行される場合には毎回行うことが可能となる。

40

【0681】

特別表示部67における停止態様に対応する報知は画像表示装置63における停止態様の報知よりも、報知対象となっている停止態様の内容を遊技者が把握しづらい態様で行われる。これにより、画像表示装置63だけではなく特別表示部67が設けられた構成において画像表示装置63への遊技者の注目度を高めることが可能となる。よって、特別表示部67における報知態様を簡素な態様としたとしても遊技者に違和感を与えづらくなる。

50

【0682】

特別表示部67の表示範囲は画像表示装置63の表示範囲よりも狭い。これにより、画像表示装置63だけではなく特別表示部67が設けられた構成において画像表示装置63への遊技者の注目度を高めることが可能となる。よって、特別表示部67における報知態様を簡素な態様としたとしても、遊技者に違和感を与えづらくなる。

【0683】

画像表示装置63において停止態様の報知を実行することを可能とする停止態様コマンドが主側MPU72から演出側MPU82に送信される構成において、当該停止態様コマンドには役の抽選処理の結果そのものは含まれない。これにより、主側MPU72と演出側MPU82との間の通信経路に不正にアクセスして停止態様コマンドを不正に取得したとしても、その停止態様コマンドから役の抽選処理の結果を把握しようとすることを不可能とすることが可能となる。よって、停止態様コマンドを取得することによる不正行為を実質的に無効化させることが可能となる。

10

【0684】

画像表示装置63における停止態様の報知及び特別表示部67における停止態様に対応する報知を実行するか否かの決定が主側MPU72において集約して実行される。これにより、主側MPU72と演出側MPU82との間で双方向通信を行わなくても、画像表示装置63にて停止態様の報知が実行される場合に特別表示部67にて停止態様に対応する報知が実行されるようにすることが可能となる。

20

【0685】

画像表示装置63にて実行される停止態様の報知の種類が複数種類設定されている構成において、特別表示部67においては停止態様の報知の種類に対応する態様で報知が実行される。これにより、停止態様の報知の種類が複数種類設定されている構成であっても、特別表示部67における報知の内容を確認することで今回のゲームに対応する停止態様の報知の内容を把握することが可能となる。

【0686】

所定の停止順序となった場合に所定の入賞が発生する所定対応役に当選した場合であっても画像表示装置63において停止態様の報知が実行されない場合には、特別表示部67において停止態様に対応する報知は実行されない。これにより、停止態様の報知が画像表示装置63において実行されるのが好ましくない状況において、特別表示部67において停止態様に対応する報知が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【0687】

停止態様の報知は実行されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す画像が画像表示装置63にて表示される場合、特別表示部67において停止態様に対応する報知は実行されない。これにより、停止態様の報知が画像表示装置63において実行されるのが好ましくない状況において、特別表示部67において停止態様に対応する報知が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す画像が画像表示装置63にて表示される場合、停止態様に対応する報知ではないものの画像表示装置63における表示内容に対応する表示が特別表示部67にて実行される。これにより、遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す画像が画像表示装置63にて表示されている場合であっても、特別表示部67を確認することでその画像表示装置63に表示されている画像が正規のものか否かを確認することが可能となる。

40

【0688】

特別表示部67において停止態様に対応する報知が開始されるタイミング以降のタイミングで画像表示装置63において停止態様の報知が開始される。これにより、画像表示装置63において停止態様の報知が開始されたタイミングで特別表示部67を確認することで、その停止態様の報知が正規のものであるか否かを確認することが可能となる。

【0689】

特別表示部67における停止態様に対応する報知が開始されるタイミング以降に画像表

50

示装置 6 3 における停止態様の報知が開始される構成であったとしても、停止操作の無効期間において画像表示装置 6 3 における停止態様の報知が開始される。これにより、停止操作が有効化される前に画像表示装置 6 3 における停止態様の報知の内容を遊技者に認識させることが可能となる。

【0690】

画像表示装置 6 3 における停止態様の報知が終了した後に特別表示部 6 7 における停止態様に対応する報知が終了する。これにより、画像表示装置 6 3 における停止態様の報知が終了する前に特別表示部 6 7 における停止態様に対応する報知が終了してしまうことがないため、画像表示装置 6 3 における停止態様の報知が正規のものであるか否かを確認する機会を多くすることが可能となる。

10

【0691】

<第2の実施形態>

本実施形態では、主側MPU72にて非特定制御が実行される場合の処理構成が上記第1の実施形態と異なっている。以下、上記第1の実施形態との相違点について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。図77は本実施形態における開始待ち処理を示すフローチャートである。

【0692】

開始待ち処理では、ステップS3701のその他の処理として、上記第1の実施形態における開始待ち処理（図11）のステップS401～ステップS411と同一の処理を実行する。その後、タイマ割込み処理（図9）の実行を禁止し（ステップS3702）、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避させる（ステップS3703）。これにより、第1非特定制御処理が実行される直前に主側MPU72のレジスタに記憶されていたデータがそのまま別保存されることとなる。ちなみに、これらステップS3701～ステップS3703の処理は特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【0693】

その後、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して第1非特定制御処理を実行する（ステップS3704）。図78は本実施形態における第1非特定制御処理を示すフローチャートである。

【0694】

第1非特定制御処理では、まず特定制御用のスタックエリア74bにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる（ステップS3801）。第1非特定制御処理が終了して開始待ち処理に復帰する場合にはこのスタックポインタの値を非特定制御用のワークエリア74cから読み出すことで、特定制御用のスタックエリア74bにおいて主側MPU72のレジスタに復帰させるべきデータが記憶されているエリアの範囲を特定することが可能となる。

30

【0695】

その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから非特定制御用のスタックポインタの値を読み出す（ステップS3802）。そして、その読み出した非特定制御用のスタックポインタの値から、主側RAM74における非特定制御用のスタックエリア74dに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる（ステップS3803）。これにより、主側MPU72のレジスタの状態を非特定制御が前回実行された状態に復帰させることが可能となる。

40

【0696】

その後、ステップS3804のその他の処理として、上記第1の実施形態における第1非特定制御処理（図74）のステップS3406～ステップS3412と同一の処理を実行する。これにより、投入メダル検出センサ45a、45bに対して不正行為が行われているか否かの監視処理が実行されるとともに、当該不正行為が行われていた場合にはそれ

50

に対処するための処理が実行される。

【0697】

その後、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における非特定制御用のスタックエリア74dに退避させる（ステップS3805）。これにより、第1非特定制御処理から特定制御に対応する処理に復帰する直前に主側MPU72のレジスタに記憶されていたデータがそのまま別保存されることとなる。既に説明したとおり第1非特定制御処理が開始される場合には、非特定制御用のスタックエリア74dに退避されたデータが主側MPU72のレジスタに復帰される。これにより、第1非特定制御処理が開始される場合には、主側MPU72のレジスタのデータ状態を非特定制御用のデータ状態に復帰させることが可能となる。

10

【0698】

その後、非特定制御用のスタックエリア74dにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための非特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる（ステップS3806）。非特定制御に対応する処理を次回実行する場合にはこのスタックポインタの値を非特定制御用のワークエリア74cから読み出すことで、非特定制御用のスタックエリア74dにおいて主側MPU72のレジスタに復帰させるべきデータが記憶されているエリアの範囲を特定することが可能となる。その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから特定制御用のスタックポインタの値を読み出す（ステップS3807）。

【0699】

20

開始待ち処理（図77）の説明に戻り、第1非特定制御処理が終了した場合、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用してステップS3705～ステップS3709の処理を実行する。具体的には、第1非特定制御処理のステップS3807にて読み出したスタックポインタの値から、主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる（ステップS3705）。これにより、主側MPU72のレジスタの状態を今回の第1非特定制御処理が開始される直前における特定制御用の状態に復帰させることが可能となる。その後、タイマ割込み処理（図9）の実行を許可する（ステップS3706）。これにより、定期的にタイマ割込み処理（図9）が起動される状態となる。

30

【0700】

その後、ステップS3707のその他の処理として上記第1の実施形態における開始待ち処理（図11）のステップS413～ステップS415と同一の処理を実行する。その後、タイマ割込み処理（図9）の実行を禁止し（ステップS3708）、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避させる（ステップS3709）。これにより、第2非特定制御処理が実行される直前に主側MPU72のレジスタに記憶されていたデータがそのまま別保存されることとなる。

【0701】

その後、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して第2非特定制御処理を実行する（ステップS3710）。第2非特定制御処理では、第1非特定制御処理と同様に、まず特定制御用のスタックエリア74bにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる。その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから非特定制御用のスタックポインタの値を読み出す。そして、その読み出した非特定制御用のスタックポインタの値から、主側RAM74における非特定制御用のスタックエリア74dに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる。その後、上記第1の実施形態における第2非特定制御処理（図75）のステップS3506～ステップS3507と同一の処理を実行する。これにより、リセットボタン56の不正操作が行われているか否かの監視処理が実行されるとともに、当

40

50

該不正行為が行われていた場合にはそれに対処するための処理が実行される。その後、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における非特定制御用のスタックエリア74dに退避させる。また、非特定制御用のスタックエリア74dにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための非特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる。その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから特定制御用のスタックポインタの値を読み出す。

【0702】

第2非特定制御処理が終了した場合、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用してステップS3711～ステップS3712の処理を実行する。具体的には、第2非特定制御処理の最後に読み出したスタックポインタの値から、主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる（ステップS3711）。これにより、主側MPU72のレジスタの状態を今回の第2非特定制御処理が開始される直前における特定制御用の状態に復帰させることが可能となる。その後、タイマ割込み処理（図9）の実行を許可する（ステップS3712）。これにより、定期的にタイマ割込み処理（図9）が起動される状態となる。

【0703】

なお、第3非特定制御処理についても、当該第3非特定制御処理を開始する前に特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して、ステップS3702～ステップS3703と同一の処理を実行する。また、第3非特定制御処理が開始される場合に非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用してステップS3801～ステップS3803と同一の処理を実行する。また、第3特定制御処理が終了する場合に非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用してステップS3805～ステップS3807と同一の処理を実行する。また、第3非特定制御処理を終了してリール停止処理に復帰した場合に特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して、ステップS3705～ステップS3706と同一の処理を実行する。

【0704】

以上詳述した本実施形態によれば、非特定制御に対応する処理を開始する場合にはその時点における主側MPU72のレジスタに記憶されたデータを主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避する処理、及び非特定制御に対応する処理を終了する場合には特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止する処理、及びタイマ割込み処理（図9）の実行を許可する処理も、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。これにより、特定制御に対応する処理及び特定制御に対応する処理の実行に際して利用されるデータを扱う処理を実行するためのプログラム及びデータを、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータに集約することが可能となる。

【0705】

<第3の実施形態>

本実施形態では、主側MPU72にて非特定制御が実行される場合の処理構成が上記第1の実施形態と異なっている。以下、上記第1の実施形態との相違点について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0706】

図79（a）は本実施形態における開始待ち処理を示すフローチャートであり、図79（b）は本実施形態におけるリール停止処理を示すフローチャートである。図79（a）に示すように開始待ち処理では、ステップS3901のその他の処理として、上記第1の実施形態における開始待ち処理（図11）のステップS401～ステップS411と同一の処理を実行し、ステップS3902にて第1非特定制御処理の代わりに非特定制御の呼

10

20

30

40

50

び出し処理を実行し、ステップS 3 9 0 3のその他の処理として、上記第1の実施形態における開始待ち処理（図1 1）のステップS 4 1 3～ステップS 4 1 5と同一の処理を実行し、ステップS 3 9 0 4にて第2非特定制御処理の代わりに非特定制御の呼び出し処理を実行する。また、図7 9（b）に示すようにリール停止処理では、ステップS 4 0 0 1にて第3非特定制御処理の代わりに非特定制御の呼び出し処理を実行し、ステップS 4 0 0 2～ステップS 4 0 0 5では上記第1の実施形態におけるリール停止処理（図1 9）のステップS 1 1 0 2～ステップS 1 1 1 0と同一の処理を実行する。

【0 7 0 7】

図8 0は開始待ち処理（図7 9（a））のステップS 3 9 0 2及びステップS 3 9 0 4、並びにリール停止処理（図7 9（b））のステップS 4 0 0 1にて実行される非特定制御の呼び出し処理を示すフローチャートである。当該非特定制御の呼び出し処理は、後述するステップS 4 1 0 4にて起動される非特定制御処理を除き、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【0 7 0 8】

非特定制御の呼び出し処理では、まずタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止し（ステップS 4 1 0 1）、主側M P U 7 2の全レジスタのデータを主側R A M 7 4における特定制御用のスタックエリア7 4 bに退避させる（ステップS 4 1 0 2）。これにより、非特定制御処理が実行される直前に主側M P U 7 2のレジスタに記憶されていたデータがそのまま別保存されることとなる。

【0 7 0 9】

その後、特定制御用のデータとして主側R O M 7 3に記憶されているモジュールアドレステーブルを主側R A M 7 4における特定制御用のワークエリア7 4 aに読み出し、今回の呼び出し対象に対応した非特定制御処理を実行するための非特定制御用のプログラムが記憶された主側R O M 7 3のエリアのアドレスをそのモジュールアドレステーブルから取得する（ステップS 4 1 0 3）。モジュールアドレステーブルは、非特定制御の呼び出し処理の実行契機となる処理の種類と、実行対象となる非特定制御処理を実行するための非特定制御用のプログラムの開始アドレスとの対応関係が設定されている。具体的には、開始待ち処理（図7 9（a））のステップS 3 9 0 2にて実行された非特定制御の呼び出し処理であれば第1非特定制御処理を実行するための非特定制御用のプログラムの開始アドレスが取得され、開始待ち処理（図7 9（a））のステップS 3 9 0 4にて実行された非特定制御の呼び出し処理であれば第2非特定制御処理を実行するための非特定制御用のプログラムの開始アドレスが取得され、リール停止処理（図7 9（b））のステップS 4 0 0 1にて実行された非特定制御の呼び出し処理であれば第3非特定制御処理を実行するための非特定制御用のプログラムの開始アドレスが取得される。

【0 7 1 0】

その後、ステップS 4 1 0 3にて取得したアドレスに対応する種類の非特定制御処理を実行する（ステップS 4 1 0 4）。この場合、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用してその非特定制御処理を実行する。当該非特定制御処理としては第1非特定制御処理と、第2非特定制御処理と、第3非特定制御処理とが存在しているが、これら第1～第3非特定制御処理の処理内容は上記第2の実施形態における第1～第3非特定制御処理の処理内容と同一である。この場合、各非特定制御処理においては最初の処理として、まず特定制御用のスタックエリア7 4 bにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための特定制御用のスタックポインタの値を、主側R A M 7 4における非特定制御用のワークエリア7 4 cに記憶させる。その後、主側R A M 7 4における非特定制御用のワークエリア7 4 cから非特定制御用のスタックポインタの値を読み出す。そして、その読み出した非特定制御用のスタックポインタの値から、主側R A M 7 4における非特定制御用のスタックエリア7 4 dに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側M P U 7 2のレジスタに復帰させる。その後、今回の非特定制御処理に対応する不正監視処理を実行する。その後、主側M P U 7 2の全レジスタのデータを主側R A M 7 4における非特定制御用のス

タックエリア74dに退避させる。また、非特定制御用のスタックエリア74dにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための非特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる。その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから特定制御用のスタックポインタの値を読み出す。

【0711】

今回の実行対象となった非特定制御処理の実行が終了した場合、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用してステップS4105及びステップS4106の処理を実行する。具体的には、今回実行された非特定制御処理における最後の処理にて読み出したスタックポインタの値から、主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる（ステップS4105）。これにより、主側MPU72のレジスタの状態を今回の非特定制御処理が開始される直前における特定制御用の状態に復帰させることが可能となる。その後、タイマ割込み処理（図9）の実行を許可する（ステップS4106）。これにより、定期的にタイマ割込み処理（図9）が起動される状態となる。

10

【0712】

以上詳述した本実施形態によれば、非特定制御に対応する処理を開始する場合にはその時点における主側MPU72のレジスタに記憶されたデータを主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避する処理、及び非特定制御に対応する処理を終了する場合には特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止する処理、及びタイマ割込み処理（図9）の実行を許可する処理も、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。これにより、特定制御に対応する処理及び特定制御に対応する処理の実行に際して利用されるデータを扱う処理を実行するためのプログラム及びデータを、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータに集約することが可能となる。

20

【0713】

また、特定制御用のスタックエリア74bにデータを退避させるための処理、特定制御用のスタックエリア74bからデータを復帰させるための処理、タイマ割込み処理の実行を禁止する処理、及びタイマ割込み処理の実行を許可する処理は、第1非特定制御処理、第2非特定制御処理及び第3非特定制御処理のそれぞれに対して設定されているのではなく、第1非特定制御処理、第2非特定制御処理及び第3非特定制御処理の中から実行対象の処理を呼び出すための処理に対して設定されている。これにより、特定制御用のプログラムの容量をその分だけ抑えることが可能となる。

30

【0714】

<第4の実施形態>

本実施形態では、非特定制御の呼び出し処理の内容が上記第3の実施形態と異なっている。以下、この相違点について説明する。なお、上記第3の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【0715】

上記第3の実施形態における非特定制御の呼び出し処理（図80）は、ステップS4104の非特定制御処理を除き、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される構成としたが、本実施形態における非特定制御の呼び出し処理はその全てが非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。つまり、開始待ち処理（図79（a））のステップS3902及びステップS3904、並びにリール停止処理（図79（b））のステップS4001では、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して、非特定制御の呼び出し処理が開始されるようにするための設定処理が行われるだけで、非特定制御の呼び出し処理自体は非特定制御用のプログラム

50

及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【0716】

図81は本実施形態における非特定制御の呼び出し処理を示すフローチャートである。

【0717】

まずタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止し（ステップS4201）、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避させる（ステップS4202）。これにより、非特定制御の呼び出し処理が実行される直前に主側MPU72のレジスタに記憶されていたデータがそのまま別保存されることとなる。

【0718】

その後、特定制御用のスタックエリア74bにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる（ステップS4203）。非特定制御の呼び出し処理が終了して開始待ち処理又はリール停止処理に復帰する場合にはこのスタックポインタの値を非特定制御用のワークエリア74cから読み出すことで、特定制御用のスタックエリア74bにおいて主側MPU72のレジスタに復帰させるべきデータが記憶されているエリアの範囲を特定することが可能となる。

【0719】

その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから非特定制御用のスタックポインタの値を読み出す（ステップS4204）。そして、その読み出した非特定制御用のスタックポインタの値から、主側RAM74における非特定制御用のスタックエリア74dに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる（ステップS4205）。これにより、主側MPU72のレジスタの状態を非特定制御が前回実行された状態に復帰させることが可能となる。

【0720】

その後、非特定制御用のデータとして主側ROM73に記憶されているモジュールアドレステーブルを主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに読み出し、今回の呼び出し対象に対応した非特定制御処理を実行するための非特定制御用のプログラムが記憶された主側ROM73のエリアのアドレスをそのモジュールアドレステーブルから取得する（ステップS4206）。モジュールアドレステーブルは、上記第3の実施形態と同様に、非特定制御の呼び出し処理の実行契機となる処理の種類と、実行対象となる非特定制御処理を実行するための非特定制御用のプログラムの開始アドレスとの対応関係が設定されている。具体的には、開始待ち処理（図79（a））のステップS3902にて実行された非特定制御の呼び出し処理であれば第1非特定制御処理を実行するための非特定制御用のプログラムの開始アドレスが取得され、開始待ち処理（図79（a））のステップS3904にて実行された非特定制御の呼び出し処理であれば第2非特定制御処理を実行するための非特定制御用のプログラムの開始アドレスが取得され、リール停止処理（図79（b））のステップS4001にて実行された非特定制御の呼び出し処理であれば第3非特定制御処理を実行するための非特定制御用のプログラムの開始アドレスが取得される。

【0721】

ちなみに、開始待ち処理（図79（a））のステップS3902及びステップS3904、並びにリール停止処理（図79（b））のステップS4001では、非特定制御の呼び出し処理が開始されるようにするための設定処理を実行するだけではなく、非特定制御の呼び出し処理の実行契機となった処理の種類を示すデータを主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる処理を実行する。ステップS4206ではその非特定制御用のワークエリア74cに記憶されたデータを利用して非特定制御の呼び出し処理の実行契機となった処理の種類を特定し、それに対応した種類の非特定制御処理に対応する開始アドレスをモジュールアドレステーブルから取得する。但し、当該構成に

10

20

30

40

50

限定されることはなく、開始待ち処理（図79（a））のステップS3902及びステップS3904、並びにリール停止処理（図79（b））のステップS4001では、非特定制御の呼び出し処理の実行契機となった処理の種類を示すデータを主側RAM74における特定制御用のワークエリア74aに記憶させ、ステップS4206ではその特定制御用のワークエリア74aに記憶されたデータを利用して非特定制御の呼び出し処理の実行契機となった処理の種類を特定し、それに対応した種類の非特定制御処理に対応する開始アドレスをモジュールアドレステーブルから取得する構成としてもよい。

【0722】

その後、ステップS4206にて取得したアドレスに対応する種類の非特定制御処理を実行する（ステップS4207）。当該非特定制御処理としては第1非特定制御処理と、第2非特定制御処理と、第3非特定制御処理とが存在している。これら各非特定制御処理では、タイマ割込み処理（図9）の実行を許可又は禁止するための処理、及び主側MPU72のレジスタに記憶されたデータを退避又は復帰させるための処理を実行することなく、各非特定制御処理に対応する不正監視を行うための処理を実行する。第1非特定制御処理について具体的には、図82のフローチャートに示すように、ステップS4301～ステップS4307にて、上記第1の実施形態における第1非特定制御処理（図74）のステップS3406～ステップS3412の処理のみを実行する。第2非特定制御処理では、上記第1の実施形態における第2非特定制御処理（図75）のステップS3506及びステップS3507の処理のみを実行する。第3非特定制御処理では、上記第1の実施形態における第3非特定制御処理（図76）のステップS3606及びステップS3607の処理のみを実行する。

【0723】

非特定制御の呼び出し処理では、ステップS4207にて非特定制御処理を実行した後は、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における非特定制御用のスタックエリア74dに退避させる（ステップS4208）。これにより、非特定制御の呼び出し処理から特定制御に対応する処理に復帰する直前に主側MPU72のレジスタに記憶されていたデータがそのまま別保存されることとなる。既に説明したとおり非特定制御の呼び出し処理が開始される場合には、非特定制御用のスタックエリア74dに退避されたデータが主側MPU72のレジスタに復帰される。これにより、非特定制御の呼び出し処理が開始される場合には、主側MPU72のレジスタのデータ状態を非特定制御用のデータ状態に復帰させることが可能となる。

【0724】

その後、非特定制御用のスタックエリア74dにおいてレジスタの退避データが記憶された範囲を特定するための非特定制御用のスタックポインタの値を、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cに記憶させる（ステップS4209）。非特定制御の呼び出し処理を次回実行する場合にはこのスタックポインタの値を非特定制御用のワークエリア74cから読み出すことで、非特定制御用のスタックエリア74dにおいて主側MPU72のレジスタに復帰させるべきデータが記憶されているエリアの範囲を特定することが可能となる。

【0725】

その後、主側RAM74における非特定制御用のワークエリア74cから特定制御用のスタックポインタの値を読み出す（ステップS4210）。そして、その読み出したスタックポインタの値から、主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータが記憶されたエリアの範囲を特定し、その特定したエリアの範囲に記憶されているデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる（ステップS4211）。これにより、主側MPU72のレジスタの状態を今回の非特定制御の呼び出し処理が開始される直前における特定制御用の状態に復帰させることが可能となる。その後、タイマ割込み処理（図9）の実行を許可する（ステップS4212）。これにより、定期的にタイマ割込み処理（図9）が起動される状態となる。

【0726】

以上詳述した本実施形態によれば、非特定制御に対応する処理を実行する場合にデータを退避及び復帰する処理、並びにタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止及び許可する処理はいずれも非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。これにより、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータの容量を抑えることが可能となる。

【0727】

また、非特定制御に対応する処理を実行する場合にデータを退避及び復帰する処理、並びにタイマ割込み処理（図9）の実行を禁止及び許可する処理は、第1非特定制御処理、第2非特定制御処理及び第3非特定制御処理のそれぞれに対して設定されているのではなく、第1非特定制御処理、第2非特定制御処理及び第3非特定制御処理の中から実行対象の処理を呼び出すための処理に対して設定されている。これにより、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータの容量をその分だけ抑えることが可能となる。

10

【0728】

<第5の実施形態>

本実施形態では、遊技状態の内容が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態との相違点について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。図83は本実施形態における各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【0729】

図83に示すように、本実施形態であっても上記第1の実施形態と同様に遊技状態として、通常状態ST1と、内部状態ST2と、CB状態ST3と、ショートRT状態ST4と、SB状態ST5と、救済RT状態ST7と、外れRT状態ST10と、ART状態ST20と、チャンス状態ST21と、ベース状態ST22と、第1特別状態ST23と、第2特別状態ST24とが設定されている。これら遊技状態の内容は上記第1の実施形態と基本的に同一である。

20

【0730】

但し、本実施形態では上記第1の実施形態におけるCB後RT状態ST6が設定されておらず、CB状態ST3が終了した場合には遊技状態が通常状態ST1に移行する。そして、継続条件が成立しているART状態ST20において遊技者の操作ミスなどによって遊技状態がCB状態ST3に移行した場合には、そのCB状態ST3後における通常状態ST1はARTの途中終了状態に対応する通常状態ST1となる。

30

【0731】

本実施形態における通常状態用の抽選テーブルには、インデックス値IV=15の当選役として第1リプレイ役以外にも第1救済リプレイ役が設定されている。また、本実施形態における通常状態用の抽選テーブルには、インデックス値IV=1~18だけではなくインデックス値IV=19が存在しており、当該インデックス値IV=19には当選役として第1リプレイ役と第2救済リプレイ役が設定されている。通常状態用の抽選テーブルにおけるインデックス値IV=15に当選した場合、右リール32Rを第1停止するとともに右リール32Rを所定の停止操作タイミングで停止させた場合に第1救済リプレイ役に対応する第1救済リプレイ入賞が成立し、左リール32L又は中リール32Mを第1停止した場合又は右リール32Rを第1停止したものの右リール32Rを所定の停止操作タイミングで停止させなかった場合には確実に第1リプレイ入賞が成立する。また、通常状態用の抽選テーブルにおけるインデックス値IV=19に当選した場合、右リール32Rを第1停止するとともに右リール32Rを特定の停止操作タイミングで停止させた場合に第2救済リプレイ役に対応する第2救済リプレイ入賞が成立し、左リール32L又は中リール32Mを第1停止した場合又は右リール32Rを第1停止したものの右リール32Rを特定の停止操作タイミングで停止させなかった場合には確実に第1リプレイ入賞が成立する。

40

【0732】

ARTの途中終了状態であって通常状態ST1である状態においてインデックス値IV

50

= 15に当選した場合には、第1救済リプレイ入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止態様が画像表示装置63にて報知される。また、ARTの途中終了状態であって通常状態ST1である状態においてインデックス値IV=19に当選した場合には、第2救済リプレイ入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止態様が画像表示装置63にて報知される。一方、ARTの途中終了状態ではない状態であって通常状態ST1である状態においてインデックス値IV=15又は19に当選したとしても、第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止態様は報知されない。

【0733】

通常状態ST1において第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞が成立した場合には救済RT状態ST7に移行する。この場合、ARTの途中終了状態であって通常状態ST1である状態において救済RT状態ST7に移行した場合には、救済RT状態ST7であってART状態ST20である状態となり、直前のART状態ST20において途中で終了した状況がそのまま今回のART状態ST20に引き継がれる。また、ARTの途中終了状態であって通常状態ST1である状態においてインデックス値IV=15又は19に当選したものの第1リプレイ入賞が成立した場合には、継続可能ゲーム数用エリア107におけるチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1特別継続カウンタ及び第2特別継続カウンタの全てを「0」クリアすることでARTの途中終了状態を終了させる。一方、ARTの途中終了状態ではない状態であって通常状態ST1である状態において救済RT状態ST7に移行した場合には、救済RT状態ST7であってART状態ST20である状態となるものの、そのART状態ST20は継続条件が成立していない状態となる。

【0734】

ARTの途中終了状態であって通常状態ST1である状態においていずれかのCB役に当選した場合には、その当選となったCB役の入賞の成立回避を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止態様が画像表示装置63にて報知される。この場合に、CB役の入賞の成立を回避させることで内部状態ST2であってART状態ST20である状態となり、直前のART状態ST20において途中で終了した状況がそのまま今回のART状態ST20に引き継がれる。一方、当選となったCB役の入賞が成立した場合にはCB状態ST3に移行する。この場合、継続可能ゲーム数用エリア107におけるチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1特別継続カウンタ及び第2特別継続カウンタの全てを「0」クリアすることでARTの途中終了状態を終了させる。

【0735】

救済RT状態ST7においてインデックス値IV=2~10のいずれかで当選となり通常ベル入賞及び補填ベル入賞の両方が成立しなかった場合に遊技状態が通常状態ST1に移行することは、上記第1の実施形態と同一である。また、救済RT状態ST7が開始された場合に初期継続可能ゲーム数として「1000」が設定されるとともにその継続可能ゲーム数が「0」となった場合に通常状態ST1に移行することは、上記第1の実施形態と同一である。また、救済RT状態ST7においていずれかのCB役に当選するとともにそのCB役の入賞が成立しなかった場合には内部状態ST2であってART状態ST20である状態に移行することは、上記第1の実施形態と同一である。また、救済RT状態ST7であって継続条件が成立していないART状態ST20である状態においていずれかのCB役に当選するとともにそのCB役の入賞が成立しなかった場合にはART移行抽選処理が実行されることは、上記第1の実施形態と同一である。

【0736】

図84は、主側MPU72にて上記第1の実施形態におけるCB後処理の代わりに実行される救済RT制御処理を示すフローチャートである。

【0737】

救済RT制御処理では、通常状態ST1においては（ステップS4401：YES）、第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞が成立した場合（ステップS4402：

10

20

30

40

50

YES)、救済RT状態用の設定処理を実行する(ステップS4403)。救済RT状態用の設定処理では、状態フラグ格納エリア105における救済RT状態フラグ以外の状態フラグを「0」クリアするとともに救済RT状態フラグに「1」をセットする。これにより、遊技状態が救済RT状態ST7に移行する。救済RT状態ST7においては役の抽選処理(図12)において救済RT用の抽選テーブル(図42)が参照される。また、救済RT状態用の設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられた救済RT継続カウンタに救済RT状態ST7の初期継続可能ゲーム数である「1000」をセットする。

【0738】

その後、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられたチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1継続カウンタ及び第2継続カウンタのいずれかが1以上となっているか否かを判定することで、ARTの途中終了状態であるか否かを判定する(ステップS4404)。ARTの途中終了状態である場合には(ステップS4404: YES)、ART復帰設定処理を実行する(ステップS4405)。ART復帰設定処理では、継続可能ゲーム数用エリア107におけるチャンス継続カウンタ、ベース継続カウンタ、第1特別継続カウンタ及び第2特別継続カウンタのうち1以上の値が設定されているカウンタに対応する遊技状態ST21~ST24の数値情報をART状態カウンタ106にセットする。例えばチャンス継続カウンタの値が1以上であればチャンス状態ST21に移行させるべくART状態カウンタ106に「1」をセットし、ベース継続カウンタの値が1以上であればベース状態ST22に移行させるべくART状態カウンタ106に「2」をセットし、第1特別継続カウンタの値が1以上であれば第1特別状態ST23に移行させるべくART状態カウンタ106に「3」をセットし、第2特別継続カウンタの値が1以上であれば第2特別状態ST24に移行させるべくART状態カウンタ106に「4」をセットする。これにより、直前のART状態ST20において滞在していた遊技状態に復帰することとなる。

【0739】

その後、出力開始フラグの設定処理を実行する(ステップS4406)。出力開始フラグの設定処理では、主側RAM74におけるチャンス信号の出力開始フラグ及びART信号の出力開始フラグのうちいずれか一方に「1」をセットする処理を実行する。具体的には、ART状態ST20における今回の復帰先の遊技状態がチャンス状態ST21であればチャンス信号の出力開始フラグに「1」をセットする。これにより、外部出力端子板69からのチャンス信号の出力が開始される。一方、ART状態ST20における今回の復帰先の遊技状態がベース状態ST22、第1特別状態ST23及び第2特別状態ST24のいずれかであればART信号の出力開始フラグに「1」をセットする。これにより、外部出力端子板69からのART信号の出力が開始される。

【0740】

ARTの途中終了状態ではない場合(ステップS4404: NO)、ART状態カウンタ106に「1」をセットする(ステップS4407)。これにより、遊技状態が救済RT状態ST7であってチャンス状態ST21である状態に移行する。但し、この場合、継続可能ゲーム数用エリア107におけるチャンス継続カウンタにチャンス状態ST21の初期継続可能ゲーム数に対応する値はセットされることはなく当該チャンス継続カウンタの値は「0」に維持される。つまり、継続条件が成立していないART状態ST20となる。その後、主側RAM74におけるチャンス信号の出力開始フラグに「1」をセットする(ステップS4408)。これにより、外部出力端子板69からのチャンス信号の出力が開始される。

【0741】

救済RT制御処理では、救済RT状態ST7においては(ステップS4409: YES)、転落出目が発生したか否かを判定する(ステップS4410)。転落出目は、インデックス値IV=2~10のいずれかで当選となった場合において通常ベル入賞及び補填ベル入賞のいずれもが成立しない場合にメインラインML1上に停止表示される図柄の組合

10

20

30

40

50

せのことである。転落出目が発生した場合には（ステップS4410：YES）、ART用の各種カウンタをクリアする（ステップS4411）。これにより、救済RT状態S7であって継続条件が成立しているART状態ST20であったとしても転落出目が発生した場合にはARTの途中終了状態となることなく通常状態ST1に遊技状態が移行することとなる。また、通常状態用の設定処理を実行する（ステップS4412）。これにより、遊技状態が通常状態ST1に移行する。通常状態ST1においては役の抽選処理（図12）において通常状態用の抽選テーブルが参照される。

【0742】

その後、主側RAM74におけるART信号の出力停止フラグに「1」をセットするとともに（ステップS4413）、主側RAM74におけるチャンス信号の出力停止フラグに「1」をセットする（ステップS4414）。これにより、外部出力端子板69からART信号及びチャンス信号のいずれが出力されている状況であったとしても、その出力対象となっている信号の出力が停止される。

10

【0743】

救済RT制御処理では、救済RT状態ST7において転落出目が発生しなかった場合（ステップS4410：NO）、継続可能ゲーム数用エリア107に設けられた救済RT継続カウンタの値を1減算する（ステップS4415）。これにより、救済RT状態ST7の継続可能ゲーム数が1減算される。救済RT継続カウンタの値が「0」となった場合（ステップS4416：YES）、既に説明したステップS4411～ステップS4414の処理を実行することで、遊技状態を通常状態ST1に移行させる。

20

【0744】

以上詳述した本実施形態によれば、遊技状態としてCB後RT状態ST6が設定されておらず、CB状態ST3が終了した場合には通常状態ST1に移行するとともに、継続条件が成立しているART状態ST20において第1CB入賞又は第2CB入賞が成立した場合には通常状態ST1においてARTの途中終了状態となり当該通常状態ST1において救済リプレイ入賞が成立した場合にART状態ST20に復帰する構成である。これにより、CB後RT状態ST6が存在していない点で処理構成の簡素化を図りながら、救済リプレイ入賞の成立を契機としたART状態ST20への復帰が行われる構成とすることが可能となる。

【0745】

30

<他の実施形態>

なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記実施形態の構成に対して個別に適用してもよく、組み合わせで適用してもよい。また、上記各実施形態の構成を相互に組み合わせで適用してもよく、上記各実施形態の構成を相互に組み合わせた構成に対して以下の別形態の構成を個別に又は組み合わせで適用してもよい。

【0746】

（1）通常状態ST1においていずれかのCB役に当選した場合には、その当選となったCB役に対応する入賞を成立させるための又は成立させないようにするためのリール32L、32M、32Rの停止態様は報知されないもののCB役に当選したことに対応する報知が実行される構成としてもよい。これにより、いずれかのCB役に当選したゲームにおいて、遊技者にCB入賞が成立しないことを期待しながら各リール32L、32M、32Rの停止操作を行わせることが可能となる。

40

【0747】

（2）いずれかのCB役に当選したゲームにおいてそのCB役の入賞が成立しなかった場合に内部状態ST2に移行することでART状態ST20となる構成に限定されることはなく、いずれかのCB役に当選したゲームにおいてそのCB役の入賞が成立した場合にCB状態ST3に移行することでART状態ST20となる構成としてもよい。この場合、所定の入賞が成立した場合又は所定の役に当選したにも関わらず所定の入賞が成立しな

50

かった場合にC B状態S T 3が終了することでA R T状態S T 2 0が終了するとともに、継続条件が成立しているA R T状態S T 2 0においてはその終了条件が成立しないようにするための報知が実行される構成とすることで、A R T状態S T 2 0の継続条件が成立していない状態となった場合にはC B状態S T 3が終了するのに伴ってA R T状態S T 2 0が終了する構成とすることが可能となる。

【0748】

(3) 優先順位情報作成処理(図16)においてメインラインM L 1~M L 3以外にも一直線に延びるラインは検索ラインに含まれる構成としてもよい。この場合、いずれかのC B役に当選したゲームにおいてそのC B役の入賞が成立しない場合にはそのメインラインM L 1~M L 3以外のラインにおいても所定出目が停止表示され得るとともに、いずれかのC B役に当選したゲームにおいてそのC B役の入賞が成立しない状況とは異なる状況においてその所定出目がメインラインM L 1~M L 3だけではなくメインラインM L 1~M L 3以外の一一直線に延びるラインに停止表示されない構成としてもよい。これにより、所定出目を遊技者が視認する状況をC B役に当選したゲームにおいてそのC B役の入賞が成立しなかったゲームに制限することが可能となる。

【0749】

(4) インデックス値I V = 1に当選した場合、C B役の当選状態が持ち越されていない状態においては補填ベル入賞が成立しC B役の当選状態が持ち越されている状態においては通常ベル入賞が成立するようにするための処理構成は、当選時処理(図18)におけるステップS 1 0 0 8~ステップS 1 0 1 0の処理に限定されない。例えば、C B役の当選状態が持ち越されていない状態においては、付与数ビットに設定可能な遊技媒体の付与数の情報の上限値を「1」に設定することで、通常ベル入賞が成立した場合であっても付与数ビットには補填ベル入賞の成立時と同様に「1」が設定されるとともに、補填ベル入賞を成立させる図柄の方が通常ベル入賞を成立させる図柄よりもメインラインM L 1に優先して停止されるように引込ビットが設定される構成とし、C B役の当選状態が持ち越される状態においては付与数ビットに設定可能な遊技媒体の付与数の情報の上限値を通常ベル入賞の成立時における遊技媒体の付与数である「9」以上とする構成としてもよい。これにより、C B役の当選状態が持ち越されていない状態においては通常ベル入賞に対応する図柄よりも補填ベル入賞に対応する図柄がメインラインM L 1上に優先して停止表示される一方、C B役の当選状態が持ち越されている状態においては補填ベル入賞に対応する図柄よりも通常ベル入賞に対応する図柄がメインラインM L 1上に優先して停止表示されるようにすることが可能となる。

【0750】

(5) C B役として第1 C B役及び第2 C B役の2種類が設定されている構成に限定されることはなく、3種類以上設定されている構成としてもよい。この場合、例えばいずれかのC B役に当選したゲームにおいてそのC B役の入賞が成立した場合にA R T状態S T 2 0に移行するとともに、C B役に当選したゲームにおいてそのC B役の入賞が成立しなかった場合には当該C B役の当選状態が解除される構成としてもよい。これにより、C B役が3種類以上設定されている構成であったとしても、C B役に当選したゲームにおいてA R T状態S T 2 0への移行が発生し得る構成とすることが可能となる。なお、当該構成においては上記(2)のようにC B状態S T 3であることを条件としてA R T状態S T 2 0が継続する構成としてもよく、C B状態S T 3であるか否かに関係なくA R T状態S T 2 0が継続する構成としてもよい。

【0751】

(6) 第1 C B役の当選状態が持ち越された場合と第2 C B役の当選状態が持ち越された場合とでA R T状態S T 2 0の遊技者の有利度が相違する構成としてもよい。例えば第1 C B役に当選したゲームにおいて第1 C B入賞が成立しなかった場合に実行されるA R T移行抽選処理よりも、第2 C B役に当選したゲームにおいて第2 C B入賞が成立しなかった場合に実行されるA R T移行抽選処理の方が、A R T状態S T 2 0への移行当選となる確率が高い構成としてもよく、A R T状態S T 2 0への移行当選となる確率は同一又は

略同一であるもののチャンス状態 S T 2 1、ベース状態 S T 2 2 及び第 1 特別状態 S T 2 3 への振分確率が相違する構成としてもよい。これにより、いずれかの C B 役に当選したゲームにおいてその C B 役の入賞が成立しないことを期待するだけではなく、より有利な C B 役に当選していることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、例えば第 1 C B 役の当選状態が持ち越された場合の A R T 状態 S T 2 0の方が第 2 C B 役の当選状態が持ち越された場合の A R T 状態 S T 2 0 よりもリプレイ役に当選する確率が高い構成としてもよい。

【0752】

(7) いずれかの C B 役に当選したゲームにおいてその C B 役の入賞が成立しなかった場合に A R T 移行抽選処理が実行され、当該 A R T 移行抽選処理にて移行当選となった場合に A R T 状態 S T 2 0 への移行が発生する構成に限定されることはなく、いずれかの C B 役に当選したゲームにおいてその C B 役の入賞が成立しなかった場合には A R T 状態 S T 2 0 への移行が確実に発生する構成としてもよい。これにより、いずれかの C B 役に当選するとともにその C B 役の入賞が成立しないことに対する遊技者の期待感をより高めることが可能となる。なお、当該構成においては、A R T 状態 S T 2 0 への移行が発生した場合にはチャンス状態 S T 2 1 が開始される構成としてもよく、チャンス状態 S T 2 1、ベース状態 S T 2 2 及び第 1 特別状態 S T 2 3 のいずれを開始させるのかが抽選により決定される構成としてもよい。

10

【0753】

(8) 第 1 特別状態 S T 2 3 への移行がいずれかの C B 役に当選したゲームにおいてその C B 役の入賞が成立しなかった場合にのみ発生し得る構成に限定されることはなく、C B 役の当選状態が持ち越された状態においても発生し得る構成としてもよい。例えば、ベース状態 S T 2 2 から第 1 特別状態 S T 2 3 への移行が発生し得る構成としてもよい。これにより、第 1 特別状態 S T 2 3 への移行が発生する機会を多くすることが可能となる。

20

【0754】

(9) A R T 移行抽選処理が、いずれかの C B 役に当選したゲームにおいてその C B 役の入賞が成立しなかった場合以外の状況においても実行され得る構成としてもよい。例えば、A R T の途中終了状態ではない C B 後 R T 状態 S T 6 において救済リプレイ入賞が成立した場合に A R T 移行抽選処理が実行され、当該 A R T 移行抽選処理において移行当選となった場合に A R T 状態 S T 2 0 への移行が発生する構成としてもよい。

30

【0755】

(10) いずれかの C B 役に当選したゲームにおいてその C B 役の入賞が成立しなかった場合に A R T 状態 S T 2 0 への移行が発生することなく外れ R T 状態 S T 1 0 に移行した場合、外れ R T 状態 S T 1 0 の各ゲームにおいて A R T 移行抽選処理が実行され当該 A R T 移行抽選処理にて移行当選となった場合には A R T 状態 S T 2 0 への移行が発生する構成としてもよい。これにより、A R T 状態 S T 2 0 への移行が発生する機会を多くすることが可能となるとともに、外れ R T 状態 S T 1 0 における遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0756】

(11) いずれかの C B 役に当選したゲームと、C B 役の当選状態が持ち越された状態のゲームとで、成立対象となる C B 入賞に対応する図柄の組合せとリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序との関係が同一である構成に限定されることはなく異なる構成としてもよい。この場合、例えばいずれかの C B 役に当選したゲームにおいては所定の停止順序でリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止された場合には C B 入賞の成立が確実に発生しない構成とし、C B 役の当選状態が持ち越された状態のゲームにおいては特定の停止順序でリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止された場合には C B 入賞の成立が確実に発生しない構成としてもよい。これにより、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序を所定の停止順序又は特定の停止順序とするだけで C B 入賞が成立しないようにすることができるとともに、C B 役に当選したゲームと C B 役の当選状態が持ち越された状態のゲームとで C B 入賞の成立を回避させるためのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様を異ならせるこ

40

50

とが可能となる。

【0757】

(12) C B役に当選したゲームと、C B役の当選状態が持ち越された状態のゲームとで、成立対象となるC B入賞の図柄の組合せが相違する構成としてもよい。具体的には、C B役に当選したゲームにおいては、C B入賞の第1群役～第3群役は当選役として扱われるのに対してC B入賞の第4群役は当選役として扱われないようにし、C B役の当選状態が持ち越されたゲームにおいては、C B入賞の第4群役は当選役として扱われるのに対してC B入賞の第1群役～第3群役は当選役として扱われない構成としてもよい。この場合、C B役に当選したゲームとC B役の当選状態が持ち越された状態のゲームとでリール32L, 32M, 32Rの停止制御の態様を異ならせなくても、前者のゲームにおいてはC B入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せを成立対象とし、後者のゲームにおいてはC B入賞の第4群役に対応する図柄の組合せを成立対象とすることが可能となる。

10

【0758】

(13) C B役の当選状態が持ち越された状態においては役の抽選処理(図12)にていずれの役にも当選しない状況が発生しない構成としたが、これに代えて、いずれの役にも当選しない外れ結果が発生し得る構成としてもよい。この場合、当該外れ結果となった場合にはC B役のみが当選した状態となるため、C B役の当選状態が持ち越された状態であってもC B入賞の第1群役～第3群役が当選役として扱われC B入賞の第4群役は当選役として扱われないこととなる。そうすると、C B役の当選状態が持ち越された状態であるゲームであっても、C B役に当選したゲームと同様にリール32L, 32M, 32Rの停止態様が所定の停止態様であればC B入賞を含めていずれの入賞も成立することはなく、所定の停止態様でなければC B入賞が成立することとなる。

20

【0759】

(14) C B役の当選状態が持ち越された状態においてインデックス値 $IV = 2 \sim 10$ 以外のインデックス値 IV で当選となった場合にはそのインデックス値 IV に設定されている抽選役の入賞の成立がC B入賞の成立よりも優先されることによりC B入賞が成立しない構成としたが、これに代えてインデックス値 $IV = 2 \sim 10$ 以外のインデックス値 IV で当選となったとしてもC B入賞が成立し得る構成としてもよい。

【0760】

30

(15) いずれかのC B役とインデックス値 $IV = 2 \sim 10$ 以外の所定の小役とが同時に当選状態となっている状況においては、C B入賞の第1群役～第3群役が当選役として扱われることによりリール32L, 32M, 32Rの停止態様によってはいずれの入賞も成立しない状況が発生し得る構成としてもよい。この場合、当該状況がC B役の当選状態が持ち越されている状態において発生する構成としてもよく、通常状態ST1において所定のインデックス値 IV に設定されている役がC B役及び上記所定の小役であることにより、上記状況がいずれかのC B役に当選したゲームにおいて発生する構成としてもよい。

【0761】

(16) C B入賞の第1群役～第3群役が当選役として扱われる場合、第1停止及び第2停止まではその停止対象となったリール32L, 32M, 32Rがいずれであったとしても、C B入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せを構成する図柄がリール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングに関係なくメインラインML1上に停止し、第3停止の対象となったリール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングに応じてC B入賞の成立の有無が決定される構成としたが、これを変更してもよい。例えば、第1停止の対象となったリール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングに応じてC B入賞の成立の有無が決定され、第1停止の対象となったリール32L, 32M, 32RにおいてメインラインML1上にC B入賞の成立を可能とする図柄が停止された場合には第2停止及び第3停止の対象となったリール32L, 32M, 32Rの停止態様に関係なくC B入賞が成立し、第1停止の対象となったリール32L, 32M, 32RにおいてメインラインML1上にC B入賞の成立を可能とする図柄が停止されなかった場合には第2停止及

40

50

び第3停止の対象となったリール32L, 32M, 32Rの停止態様に関係なくCB入賞が成立しない構成としてもよい。また、例えば第2停止の対象となったリール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングに応じてCB入賞の成立の有無が決定される構成としてもよい。

【0762】

また、停止操作タイミングとCB入賞の成立の有無とが関連付けられるリール32L, 32M, 32Rが左リール32L、中リール32M及び右リール32Rのいずれかに固定されている構成としてもよい。この場合、CB入賞の成立の有無が何番目のリール32L, 32M, 32Rの停止に際して決定されるかが不明となるが、CB入賞に対応する図柄の組合せをリール32L, 32M, 32Rの停止順序パターンに対応させて個別に用意する必要がない点で構成を簡素化することが可能となる。

10

【0763】

(17) CB役の当選状態が持ち越された状態においてインデックス値 $IV=2\sim10$ のいずれかで当選となった場合には通常ベル役は当選役となるが補填ベル役は当選役とされない構成としてもよい。この場合、インデックス値 $IV=2\sim10$ のいずれかで当選となった場合において通常ベル入賞の成立を可能とする順序でリール32L, 32M, 32Rが停止操作されなかった場合には各リール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングに関係なくCB入賞が成立する構成としてもよい。また、CB役の当選状態が持ち越された状態においてインデックス値 $IV=2\sim10$ のいずれかで当選となった場合には補填ベル役は当選役となるが通常ベル役は当選役とされない構成としてもよい。この場合、インデックス値 $IV=2\sim10$ のいずれかで当選となった場合において補填ベル入賞の成立を可能とする態様でリール32L, 32M, 32Rが停止操作されなかった場合には各リール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングに関係なくCB入賞が成立する構成としてもよい。

20

【0764】

(18) CB役の当選状態が持ち越された状態においてインデックス値 $IV=2\sim10$ のいずれかで当選となった場合であって第1停止が正解対象のリール32L, 32M, 32Rではない場合、その正解対象のリール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングが正解タイミングではない場合にはCB入賞が成立する構成としたが、これに代えて、正解対象のリール32L, 32M, 32Rとは異なるリール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングが正解タイミングである場合にはCB入賞の成立が回避されて正解タイミングではない場合にはCB入賞が成立する構成としてもよい。

30

【0765】

(19) ARTの途中終了状態ではない状態においてCB後RT状態ST6から内部状態ST2又は救済RT状態ST7に移行した場合には、ART状態ST20に移行するのではなく外れRT状態ST10に移行する構成としてもよい。これにより、CB後RT状態ST6に滞在することの有利度を低減させることが可能となる。

【0766】

(20) ARTの途中終了状態であるCB後RT状態ST6においてCB状態ST3に移行した場合にはARTの途中終了状態が終了する構成に限定されることはなく、この場合であってもARTの途中終了状態が維持される構成としてもよい。そして、そのARTの途中終了状態は途中で終了した状態のART状態ST20に復帰するまで継続される構成としてもよい。これにより、継続条件が成立している状況のART状態ST20が途中で終了してしまったとしても、その途中で終了した状態のART状態ST20への復帰が確実に発生することとなる。

40

【0767】

なお、当該構成を上記第5の実施形態に適用してもよい。この場合、ARTの途中終了状態である通常状態ST1において第1リプレイ入賞が成立したとしても、ARTの途中終了状態が終了することではなく、当該通常状態ST1において救済リプレイ入賞が成立した場合には途中で終了した状態のART状態ST20に確実に復帰することとなる。

50

【0768】

(21) 継続条件が成立している状況のART状態ST20においてCB入賞が成立してしまいCB状態ST3に移行した場合には、当該CB状態ST3を含めてART状態ST20に復帰するまでは上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63におけるART状態ST20用の演出が継続するとともに、画像表示装置63において「ただ今押し順ミスにより一旦有利状態の性能が低下しています。CB役に当選するとともにその入賞が回避された場合に有利状態に復帰します」といったARTの途中終了状態であることを示す画像を表示する構成としてもよい。これにより、継続条件が成立しているにも関わらずART状態ST20を終了させてしまった遊技者が、ARTの途中終了状態であるにも関わらず遊技を止めてしまうことを阻止することが可能となる。

10

【0769】

(22) 継続条件が成立している状況のART状態ST20においてCB入賞が成立してCB状態ST3に移行した場合には、当該CB状態ST3の有利度が、いずれかのCB役に当選したゲームでそのCB役の入賞が成立した場合におけるCB状態ST3、及び継続条件が成立していない状況のART状態ST20においてCB入賞が成立して移行したCB状態ST3よりも高い構成としてもよい。例えば、継続条件が成立している状況のART状態ST20においてCB入賞が成立して移行したCB状態ST3では、各ゲームにおいて1ゲームを開始するのに必要な遊技媒体数よりも多い遊技媒体数が付与される又は付与され得る構成としてもよい。これにより、継続条件が成立している状況のART状態ST20を終了させてしまった遊技者に対して救済的な利益を付与することが可能となる。

20

【0770】

(23) CB後RT状態ST6のリプレイ確率が通常状態ST1と同一又は略同一である構成に限定されることはなく、CB後RT状態ST6のリプレイ確率が通常状態ST1よりも高く救済RT状態ST7よりも低い構成としてもよく、救済RT状態ST7と同一又は略同一である構成としてもよい。これにより、CB後RT状態ST6の有利度を高めることが可能となる。

【0771】

(24) CB状態ST3が終了した場合にはCB後RT状態ST6ではなく救済RT状態ST7に移行する構成としてもよい。この場合、継続条件が成立している状況のART状態ST20においてCB状態ST3への移行が発生した場合には当該CB状態ST3が終了して救済RT状態ST7への移行が発生した場合に途中で終了となった状態のART状態ST20に復帰し、継続条件が成立していない状況のART状態ST20においてCB状態ST3への移行が発生した場合には当該CB状態ST3が終了して救済RT状態ST7への移行が発生した場合には外れRT状態ST10と同一の状態となる構成としてもよい。これにより、ART状態ST20への復帰を早期に発生させることができる。

30

【0772】

(25) 上記第5の実施形態において通常状態ST1と救済RT状態ST7との間に他の遊技状態が設定されており、通常状態ST1において救済リプレイ入賞が成立した場合には救済RT状態ST7とは別の遊技状態となり当該遊技状態において救済リプレイ入賞が成立した場合にはさらに別の遊技状態となり当該遊技状態において救済リプレイ入賞が成立した場合には救済RT状態ST7となる構成としてもよい。そして、通常状態ST1及び各別の遊技状態においてはARTの途中終了状態であることを条件として救済リプレイ入賞の成立を可能とする報知が実行される構成としてもよい。この場合、ARTの途中終了状態ではないにも関わらず救済RT状態ST7への移行が発生してしまう可能性を低減させることが可能となる。

40

【0773】

(26) 通常状態ST1からチャンス状態ST21への移行が発生した場合には、当該移行が発生したタイミングにおいてチャンス信号だけではなく遅延信号がスロットマシン10の外部に出力される構成としてもよい。この場合、遊技ホールの管理コンピュータは

50

、チャンス信号のみを受信した場合にはベース状態 S T 2 2 からチャンス状態 S T 2 1 への移行が発生したと特定するとともに遊技ホールに設けられた情報表示装置におけるチャンス状態 S T 2 1 の発生回数を示す表示部の更新処理を実行し、チャンス信号だけではなく遅延信号を受信した場合には通常状態 S T 1 からチャンス状態 S T 2 1 への移行が発生したと特定するとともに上記情報表示装置におけるチャンス状態 S T 2 1 の発生回数を示す表示部の更新処理をチャンス状態 S T 2 1 において所定ゲーム数（例えば 5 ゲーム）が消化された場合に実行する構成とする。この場合、遊技ホールの管理コンピュータの処理構成が複雑化することとなるものの、主側 M P U 7 2 においてチャンス状態 S T 2 1 における消化ゲーム数に応じた信号出力を行う必要がない点で主側 M P U 7 2 の処理負荷を軽減させることが可能となる。

10

【0774】

（27）通常状態 S T 1 からチャンス状態 S T 2 1 への移行が発生してチャンス信号の出力が遅延されている状況においてチャンス状態 S T 2 1 が終了した場合にはチャンス信号が出力されない構成に限定されることはなく、チャンス信号が所定期間に亘って出力される構成としてもよい。これにより、チャンス信号の出力遅延が行われる構成であってもチャンス状態 S T 2 1 の発生回数を遊技ホールの管理コンピュータに正確に把握させることが可能となる。なお、この場合におけるチャンス信号の出力開始契機はチャンス状態 S T 2 1 への移行が発生してから当初設定されていた遅延ゲーム数が消化された場合としてもよく、チャンス状態 S T 2 1 が終了した場合としてもよい。

【0775】

20

（28）通常状態 S T 1 からチャンス状態 S T 2 1 への移行が発生した場合、チャンス信号の出力タイミング及び内部状態報知部 6 8 の点灯状態への切り換えタイミングの両方が遅延される構成としたが、いずれか一方のみが遅延される構成としてもよい。例えば、チャンス信号の出力タイミングは遅延されるのに対して内部状態報知部 6 8 を点灯状態に切り換えるタイミングは遅延されない構成としてもよく、内部状態報知部 6 8 を点灯状態に切り換えるタイミングは遅延されるのに対してチャンス信号の出力タイミングは遅延されない構成としてもよい。

【0776】

（29）C B 役の当選状態が持ち越されている状態及び持ち越されていない状態のいずれであっても内部状態報知部 6 8 は点灯状態となる構成としてもよい。但し、C B 役の当選状態が持ち越されている状態及び持ち越されていない状態のいずれであるかを内部状態報知部 6 8 の表示状態から区別可能とするために、C B 役の当選状態が持ち越されている状態と持ち越されていない状態とで内部状態報知部 6 8 の表示態様を異ならせる必要がある。

30

【0777】

（30）演出用操作装置 6 4 の操作に基づきエンディング画像の表示態様を変更することが可能な期間が、特別エンディングベース画像 1 4 1 c が表示されている場合に制限されることはなく、第 1 エンディングベース画像 1 4 1 a が表示されている場合及び第 2 エンディングベース画像 1 4 1 b が表示されている場合であっても演出用操作装置 6 4 の操作に基づきエンディング画像の表示態様を変更することが可能である構成としてもよい。これにより、エンディング画像の表示態様を変更される機会を多くすることが可能となる。

40

【0778】

また、当該構成においては演出用操作装置 6 4 の操作に基づきエンディングベース画像の種類を第 1 エンディングベース画像 1 4 1 a、第 2 エンディングベース画像 1 4 1 b 及び特別エンディングベース画像 1 4 1 c の中で変更可能である構成としてもよい。これにより、エンディングベース画像の内容も遊技者の好みに合わせて変更することが可能となる。

【0779】

（31）エンディング画像の表示態様の変更が可能な期間であっても特別エンディング

50

ベース画像 1 4 1 c が画像表示装置 6 3 の全体に亘って表示される状態が維持される構成に限定されることはなく、特別エンディングベース画像 1 4 1 c の表示サイズを縮小させた結果、画像表示装置 6 3 の一部に何らエンディング画像が表示されない領域が存在することとなる構成としてもよい。

【0780】

また、特別エンディングベース画像 1 4 1 c を非表示状態とすることが不可である構成に限定されることはなく、特別エンディングベース画像 1 4 1 c を非表示状態とすることが可能である構成としてもよい。但し、この場合、いずれかの文字画像 1 4 2 ~ 1 4 5 が表示されていることを条件として特別エンディングベース画像 1 4 1 c を非表示状態とすることが可能な構成とすることで、エンディング画像が表示される期間においてエンディング画像が一切表示されていない状態となってしまうようにすることが可能となる。

10

【0781】

(32) ART 状態 ST 2 0 が終了して CB 状態 ST 3 に移行する場合にも ART 状態 ST 2 0 において付与された遊技媒体の合計数の文字画像を含むエンディング画像が表示される構成としてもよい。この場合、当該エンディング画像の表示態様を、上記第 1 の実施形態におけるエンディング画像の場合と同様に、演出用操作装置 6 4 の操作に基づき変更可能である構成としてもよい。

【0782】

(33) 上記第 1 の実施形態における演出用操作装置 6 4 の操作に基づき画像の表示態様を変更することが可能な構成を、エンディング画像とは異なる画像に対して適用してもよい。例えば、ART 状態 ST 2 0 が開始される場合のオープニング画像が表示される構成においては当該オープニング画像の表示態様の変更を演出用操作装置 6 4 の操作に基づき行うことが可能な構成としてもよい。また、例えば所定の役に当選した場合にのみ発生するプレミアム画像が表示される構成においては当該プレミアム画像の表示態様の変更を演出用操作装置 6 4 の操作に基づき行うことが可能な構成としてもよい。また、演出用操作装置 6 4 の操作に基づき画像の表示態様を変更することが可能な構成をパチンコ機に採用してもよい。この場合、例えばボーナスの終了画像の表示態様を演出用操作装置 6 4 の操作に基づき変更することが可能な構成としてもよく、所定のリーチ演出画像の表示態様を演出用操作装置 6 4 の操作に基づき変更することが可能な構成としてもよい。

20

【0783】

(34) スロットマシン 1 0 において遊技を継続するほど画像の表示内容がそれに合わせて変更されるとともに、その表示内容の表示を可能とするパスワードをスロットマシン 1 0 から読み取り、次の遊技に際してスロットマシン 1 0 にそのパスワードを登録することでパスワードを読み取った状況における表示内容から遊技を再開させることができる構成の場合、当該パスワードを利用した遊技が行われていることを条件として、演出用操作装置 6 4 の操作に基づくエンディング画像の表示態様の変更が可能となる構成としてもよい。

30

【0784】

(35) ART 状態 ST 2 0 の各遊技状態 ST 2 1 ~ ST 2 4 は継続可能ゲーム数が設定されている構成としたが、これに代えて継続可能付与数が設定されている構成としてもよい。この場合、各遊技状態 ST 2 1 ~ ST 2 4 に移行した場合に設定された初期継続可能付与数の遊技媒体が付与された場合には、その遊技状態 ST 2 1 ~ ST 2 4 の継続条件が成立しないこととなる。例えば、ベース状態 ST 2 2 において初期継続可能付与数の遊技媒体が付与された場合にはチャンス状態 ST 2 1 への移行が発生し、いずれかの特別状態 ST 2 3, ST 2 4 において初期継続可能付与数の遊技媒体が付与された場合にはベース状態 ST 2 2 への移行が発生し、チャンス状態 ST 2 1 において初期継続可能付与数の遊技媒体が付与された場合には継続条件が成立していない ART 状態 ST 2 0 となる構成としてもよい。

40

【0785】

(36) ベース状態 ST 2 2 には特別移行抽選モードとは別に第 2 特別状態 ST 2 4 へ

50

の移行高確率状態が存在しており、第1特別状態ST23又は第2特別状態ST24において移行当選となっている場合にはその後のベース状態ST22において移行高確率状態となる構成としてもよい。この場合、移行高確率状態のセット数が1以上であれば移行高確率状態となる構成とするとともに、第1特別状態ST23又は第2特別状態ST24において2以上のセット数が設定され得る構成としてもよい。

【0786】

(37) ART移行抽選処理、及びART状態ST20の進行を管理する処理が、主側MPU72ではなく演出側MPU82にて実行される構成としてもよい。この場合、ART状態ST20への移行契機、チャンス状態ST21への移行契機、ベース状態ST22への移行契機、第1特別状態ST23への移行契機及び第2特別状態ST24への移行契機などを主側MPU72にて直接的に把握することができないため、主側MPU72は入賞の成立態様によって遊技状態の移行を間接的に把握し、その把握結果に基づきチャンス信号及びART信号の出力制御を実行する構成としてもよい。例えば、当選となった場合にはリール32L, 32M, 32Rの停止順序及び停止操作タイミングに関係なく入賞が成立する役に当選したゲームにおいて敢えてリール32L, 32M, 32Rの停止順序が報知されるようにして、その停止順序でリール32L, 32M, 32Rが停止される事象が連続して発生した場合にはART状態ST20への移行が発生したと把握してART信号の出力を開始する構成としてもよい。また、リール32L, 32M, 32Rの停止順序が所定の順序である場合にのみ成立するリプレイ入賞が発生した場合にART信号の出力を開始し、その状態で当該リプレイ入賞が再度発生した場合にはART信号の出力を一旦停止した後ART信号の出力を再度開始する構成としてもよい。

【0787】

(38) 通常状態ST1においていずれかのCB役に当選した場合にはそのゲームの開始時において(すなわちリール32L, 32M, 32Rの停止操作が有効化される前に)ART移行抽選処理を実行し、ART移行当選となった場合とART移行当選とならなかった場合とで異なる引込ビットテーブルを選択する構成とすることで、そのゲームにおいてCB入賞が成立しない場合におけるメインラインML1上におけるリール32L, 32M, 32Rの停止結果をART移行当選となった場合とART移行当選とならなかった場合とで相違させる構成としてもよい。例えばART移行当選となった場合にはCB入賞の非成立に対応する図柄の組合せであって移行当選であることに対応する図柄の組合せがメインラインML1上に停止表示されるようにするとともに、ART移行当選とならなかった場合にはCB入賞の非成立に対応する図柄の組合せであって移行当選ではないことに対応する図柄の組合せがメインラインML1上に停止表示されるようにする。これにより、ART移行当選となったことをリール32L, 32M, 32Rの停止結果によって報知することが可能となる。また、ART移行当選となる場合にはART状態ST20における移行先の遊技状態に対応する停止結果が表示される構成としてもよい。これにより、ART状態ST20における移行先の遊技状態の種類をリール32L, 32M, 32Rの停止結果によって報知することが可能となる。

【0788】

また、当該構成において救済RT状態ST7である状態であって継続条件が成立しているART状態ST20である状態にていずれかのCB役に当選した場合にはART移行抽選処理にてART移行当選となったか否かに関係なく、通常状態ST1においてART移行当選とならなかった場合に表示される停止結果となる構成としてもよい。これにより、救済RT状態ST7から内部状態ST2に遊技状態が移行するだけで継続条件が成立しているART状態ST20が継続される状況において、ART移行当選に対応する図柄の組合せが停止表示されないようにすることが可能となる。なお、救済RT状態ST7である状態であって継続条件が成立していないART状態ST20においては通常状態ST1と同様に、ART移行抽選処理の結果に対応する停止結果が表示されるようにすることが好ましい。

【0789】

(39) CB後RT状態ST6及び救済RT状態ST7が設定されておらず、継続条件が成立しているART状態ST20においてCB状態ST3への移行が発生した場合には当該ART状態ST20の利益が完全に消失してしまう構成としてもよい。この場合、継続条件が成立しているART状態ST20においてCB入賞を成立させてしまわないことの重要度が高まることとなる。

【0790】

(40) 内部状態ST2にてインデックス値IV=2~10のいずれかで当選となった場合において正解対象のリール32L, 32M, 32Rを第1停止させることができなかった場合に、その正解対象のリール32L, 32M, 32Rを正解対象の停止操作タイミングで停止させることにより、補填ベル入賞ではなく通常ベル入賞が成立する構成としてもよい。これにより、通常ベル入賞が成立する機会を多くすることが可能となる。

10

【0791】

(41) ショートRT状態ST4及び救済RT状態ST7においてインデックス値IV=1で当選となった場合に通常ベル入賞が成立する構成としたが、これに代えて、補填ベル入賞が成立する構成としてもよい。この場合、インデックス値IV=1に当選した場合にショートRT状態ST4では補填ベル入賞が成立する一方、外れRT状態ST10及びチャンス状態ST21においては通常ベル入賞が成立することとなる。これにより、通常状態ST1からショートRT状態ST4、外れRT状態ST10及びチャンス状態ST21のいずれかに移行した場合に、通常ベル入賞及び補填ベル入賞の成立頻度からいずれの遊技状態に移行したのかを遊技者に予測させることが可能となる。

20

【0792】

(42) 救済RT状態ST7への移行契機を生じさせる入賞として第1救済リプレイ入賞及び第2救済リプレイ入賞の2種類を設定する構成としたが、これを変更してもよい。例えば、リール32L, 32M, 32Rの停止順序として想定される6種類の順序に1対1で対応させて救済リプレイ入賞を設定する構成としてもよい。また、例えば、左リール32Lの所定範囲の図柄がメインラインML1上を通過しているタイミングで当該左リール32Lを停止操作すると成立する入賞、左リール32Lの所定範囲以外の図柄がメインラインML1上を通過しているタイミングで当該左リール32Lを停止操作すると成立する入賞、中リール32Mの所定範囲の図柄がメインラインML1上を通過しているタイミングで当該中リール32Mを停止操作すると成立する入賞、中リール32Mの所定範囲以外 30
の図柄がメインラインML1上を通過しているタイミングで当該中リール32Mを停止操作すると成立する入賞、右リール32Rの所定範囲の図柄がメインラインML1上を通過しているタイミングで当該右リール32Rを停止操作すると成立する入賞、右リール32Rの所定範囲以外の図柄がメインラインML1上を通過しているタイミングで当該右リール32Rを停止操作すると成立する入賞といったように、各リール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングとの関係で成立するように8種類の救済リプレイ入賞を設定する構成としてもよい。また、リール32L, 32M, 32Rの停止順序とリール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングとの両方が一致した場合に複数種類の救済リプレイ入賞を設定する構成としてもよい。これらの各入賞に対応する役のそれぞれを異なるインデックス値IVに設定することで、ARTの途中終了状態ではない状態において救済リプレイ入賞が成立する可能性を低減することが可能となる。

30

40

【0793】

(43) 上記各実施形態では主側ROM73を1個のみ設け、その1個の主側ROM73に対して特定制御用のプログラム、特定制御用のデータ、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータの全てが記憶されている構成としたが、これに代えて、主側MPU72に対してバスを介して複数(例えば2個)の主側ROM73を接続し、そのうちの一部(例えば1個)の主側ROM73に特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを記憶させ、それとは異なる主側ROM73(例えば1個)に非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを記憶させる構成としてもよい。この場合、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータ 50

とのうち一方のみをチェックする場合には、それに対応する主側ROM73のみを取り出してチェックすることが可能となる。また、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとのうち一方のみを複数の機種間で共通して利用する場合には、それに対応する主側ROM73を共通して使用することが可能となる。

【0794】

(44) 上記各実施形態では、非特定制御に対応する処理を実行する場合にはタイマ割込み処理(図9)の実行を禁止した後に、主側MPU72の全レジスタのデータを主側RAM74における特定制御用のスタックエリア74bに退避させる構成としたが、これに代えて、主側MPU72の全レジスタのデータを特定制御用のスタックエリア74bに退避させた後にタイマ割込み処理(図9)の実行を禁止する構成としてもよい。

10

【0795】

(45) 上記各実施形態では、非特定制御に対応する処理を終了する場合には特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータを主側MPU72のレジスタに復帰させた後にタイマ割込み処理(図9)の実行を許可する構成としたが、これに代えて、タイマ割込み処理(図9)の実行を許可した後に特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる構成としてもよい。

【0796】

(46) 上記各実施形態では非特定制御用のスタックエリア74dが設けられており、非特定制御に対応する処理を終了する場合には主側MPU72の全レジスタのデータが非特定制御用のスタックエリア74dに退避され、非特定制御に対応する処理を実行する場合には非特定制御用のスタックエリア74dに退避されたデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる構成としたが、非特定制御用のスタックエリア74dが設けられておらず、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側MPU72のレジスタに記憶されたデータは非特定制御に対応する処理を終了する場合に退避されることなく消去される構成としてもよい。この場合、非特定制御に対応する処理を終了して特定制御に対応する処理を開始する場合には、主側MPU72の全レジスタのデータを一旦消去した後に、特定制御用のスタックエリア74bに退避されたデータを主側MPU72のレジスタに復帰させる構成としてもよい。これにより、特定制御に対応する処理を実行する場合に不要なデータが主側MPU72のレジスタに残ったままとなった状態で特定制御に対応する処理が再開されてしまわないようにすることが可能となる。

20

30

【0797】

(47) 第1の実施形態における開始待ち処理(図11)において第1非特定制御処理と第2非特定制御処理とが連続した処理順序となるように設定されている構成としてもよい。この場合であっても、第1非特定制御処理が終了する場合には当該第1非特定制御処理を開始する場合に特定制御用のスタックエリア74bに退避させたデータを主側MPU72のレジスタに復帰させるとともにタイマ割込み処理(図9)の実行を一旦許可し、その後第2非特定制御処理を開始する場合には主側MPU72の全レジスタのデータを特定制御用のスタックエリア74bに退避させるとともにタイマ割込み処理(図9)の実行を禁止する構成としてもよい。これにより、第1非特定制御処理と第2非特定制御処理とが連続した処理順序となるように設定されている構成であったとしても、これら第1非特定制御処理と第2非特定制御処理との間においてタイマ割込み処理(図9)が実行される機会を担保することが可能となる。

40

【0798】

(48) 非特定制御に対応する処理を実行する場合にはタイマ割込み処理(図9)の実行を禁止する構成に代えて、非特定制御に対応する処理の実行途中であってもタイマ割込み処理(図9)の割込みが発生し得る構成としてもよい。この場合、タイマ割込み処理(図9)の終了後には実行途中であった非特定制御に対応する処理が再開されることとなる。したがって、タイマ割込み処理(図9)の開始に際して、主側MPU72の全レジスタのデータを非特定制御用のスタックエリア74dに退避させ、当該タイマ割込み処理(図

50

9) が終了する場合に非特定制御用のスタックエリア 74 d に退避させたデータを主側 MPU 72 のレジスタに復帰させる構成とする。

【0799】

本構成においては、タイマ割込み処理（図9）は特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のいずれに対しても割り込んで実行されることとなる。したがって、タイマ割込み処理（図9）の開始に際して、現状実行されている処理が特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のいずれであるかを特定し、特定制御に対応する処理であれば主側 MPU 72 の全レジスタのデータを特定制御用のスタックエリア 74 b に退避させ、非特定制御に対応する処理であれば主側 MPU 72 の全レジスタのデータを非特定制御用のスタックエリア 74 d に退避させる。そして、タイマ割込み処理（図9）を終了する場合にはその開始に際してデータの退避を行った対象が特定制御用のスタックエリア 74 b 及び非特定制御用のスタックエリア 74 d のいずれであるのかを特定し、その特定したスタックエリア 74 b, 74 d から主側 MPU 72 のレジスタにデータを復帰させる構成とする。

【0800】

（49）非特定制御に対応する処理を実行する場合における、タイマ割込み処理（図9）の実行を禁止するための処理（ステップ S 3401 に相当）、主側 MPU 72 の全レジスタのデータを特定制御用のスタックエリア 74 b に退避させる処理（ステップ S 3402 に相当）、特定制御用のスタックエリア 74 b に対応するスタックポイントの値を非特定制御用のワークエリア 74 c に保存する処理（ステップ S 3403 に相当）、非特定制御用のスタックポイントの値を非特定制御用のワークエリア 74 c から読み出す処理（ステップ S 3404 に相当）、非特定制御用のスタックエリア 74 d から主側 MPU 72 のレジスタにデータを復帰させる処理（ステップ S 3405 に相当）、主側 MPU 72 の全レジスタのデータを非特定制御用のスタックエリア 74 d に退避させる処理（ステップ S 3413 に相当）、非特定制御用のスタックエリア 74 d に対応するスタックポイントの値を非特定制御用のワークエリア 74 c に保存する処理（ステップ S 3414 に相当）、特定制御用のスタックポイントの値を非特定制御用のワークエリア 74 c から読み出す処理（ステップ S 3415 に相当）、特定制御用のスタックエリア 74 b から主側 MPU 72 のレジスタにデータを復帰させる処理（ステップ S 3416 に相当）、及びタイマ割込み処理（図9）の実行を許可するための処理（ステップ S 3417 に相当）が全て、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される構成としてもよい。

【0801】

（50）主側 RAM 74 において特定制御用のワークエリア 74 a と非特定制御用のワークエリア 74 c とが明確に区別されている構成に代えて、特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のいずれが実行される場合であっても主側 RAM 74 の共通のワークエリアが使用される構成としてもよい。これにより、主側 RAM 74 のエリアを使用する場合の自由度を高めることが可能となる。

【0802】

（51）上記各実施形態では主側 MPU 72 の全レジスタのデータを特定制御用のスタックエリア 74 b に退避させた場合におけるスタックポイントの情報を非特定制御用のワークエリア 74 c に保存する構成としたが、これに代えて、当該スタックポイントの情報を特定制御用のワークエリア 74 a に保存する構成としてもよい。

【0803】

（52）非特定制御に対応する処理として、第1非特定制御処理、第2非特定制御処理及び第3非特定制御処理において監視対象となっている不正行為とは異なる種類の不正行為の発生を監視するための処理が設定されている構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理として、第1非特定制御処理、第2非特定制御処理及び第3非特定制御処理などといった不正行為の発生を監視するための処理に加えて又は代えて、不正行為の発生を監視するための処理とは異なる処理が設定されている構成としてもよい。例えば、スロットマシン 10 の動作試験を行う場合に利用される試験情報を外部出力するための処理が

非特定制御に対応する処理として設定されている構成としてもよい。

【0804】

(53) 画像表示装置63においてリール32L, 32M, 32Rの停止態様が報知される場合及びリール32L, 32M, 32Rの停止態様が報知されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることが報知される場合にのみ特別表示部67において表示が行われる構成に限定されることはなく、これら以外の場合においても特別表示部67において表示が行われる構成としてもよい。例えば、画像表示装置63において停止態様の報知及び遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知が実行されない状況であっても、所定の停止順序となった場合に所定の入賞が発生する所定対応役に当選した場合には特別表示部67においてそれに対応する報知が行われる構成としてもよい。また、例えば画像表示装置63において停止態様の報知が実行されないものの遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知が実行される場合には特別表示部67において停止態様に対応する報知が行われる構成としてもよい。但し、画像表示装置63において停止態様が報知されないにも関わらず遊技者が停止態様を明確に特定可能な態様で特別表示部67において報知が行われると好ましくない。したがって、そのような状況において特別表示部67にて報知を行う場合には停止態様を特定しづらい態様で当該報知が行われるようにすることが好ましい。

10

【0805】

(54) 役の抽選処理の結果に対応する報知が演出側MPU82の制御に基づき画像表示装置63などにて実行される場合には、それに対応する報知が特別表示部67において行われる構成としてもよい。例えば、全てのリール32L, 32M, 32Rの回転が終了する前に、そのゲームにおける役の抽選処理の結果に対応する表示色でキャラクタや文字などの画像が画像表示装置63にて表示される構成においては、その画像が表示されるよりも前のタイミング、その画像の表示タイミングと同時のタイミング又はその画像が表示された後のタイミングにおいて、当該ゲームの役の抽選処理の結果に対応する表示又はその表示色に対応する表示が特別表示部67において実行される構成としてもよい。

20

【0806】

(55) 役の抽選処理の結果に関係なく各ゲームにおいて特別表示部67にて何らかの表示が行われる構成としてもよい。この場合、役の抽選処理の結果に対応する報知が特別表示部67において行われる構成としてもよいが、特別表示部67を確認することで役の抽選処理の結果が遊技者に明確に把握されてしまうのは好ましくないため、役の抽選処理の結果を特定しづらい態様で当該報知が行われるようにすることが好ましい。

30

【0807】

(56) 画像表示装置63において停止態様の報知が行われる場合にはその停止態様に対応する報知が特別表示部67において行われるが、画像表示装置63において停止態様の報知が行われない場合には役の抽選処理の結果を特定不可とするような表示が特別表示部67において行われる構成としてもよい。例えば、画像表示装置63において停止態様の報知が行われない場合には特別表示部67の表示内容が抽選により決定され、その抽選結果に対応する表示が特別表示部67において行われる構成としてもよい。これにより、画像表示装置63において停止態様の報知が行われる場合には当該停止態様に対応する報知が特別表示部67にて行われるようにしながら、停止態様の報知が行われない場合には特別表示部67の表示内容を不規則なものとするのが可能となる。この場合、特別表示部67の機能が遊技者にとって分かりづらくなり、特別表示部67に対する遊技者の注目度を低下させることが可能となる。

40

【0808】

(57) 画像表示装置63において停止態様の報知が行われる場合及び遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知が行われる場合には、それに対応する報知が特別表示部67において行われるが、それ以外の場合においては役の抽選処理の結果を特定不可とするような表示が特別表示部67において行われる構成としてもよい。例えば、画像表示装置63において停止態様の報知及び遊技状態の移行が発生する可能性があることを

50

示す報知が行われない場合には特別表示部 6 7 の表示内容が抽選により決定され、その抽選結果に対応する表示が特別表示部 6 7 において行われる構成としてもよい。

【0809】

(58) 主側MPU72に動作電力が供給されている場合には特別表示部67において何らかの表示が常時行われている構成としてもよい。例えば、画像表示装置63において停止態様の報知が行われる場合及び遊技状態の移行が発生する可能性があることを示す報知が行われるゲームにおいてはそれに対応する報知が特別表示部67において行われ、それ以外の場合には待機中であることを示す待機表示が特別表示部67において行われる構成としてもよい。これにより、主側MPU72と特別表示部67との間の電気経路に何らかの異常が発生しているか否かの確認、及び特別表示部67に故障が発生しているか否かの確認を、特別表示部67を目視するだけで行うことが可能となる。

10

【0810】

(59) 画像表示装置63において停止態様の報知が実行されている期間が、特別表示部67において停止態様に対応する報知が実行されている期間に含まれている構成としたが、これに限定されることはなく、画像表示装置63において停止態様の報知が実行されている期間の少なくとも一部が、特別表示部67において停止態様に対応する報知が実行されている期間に含まれていない構成としてもよい。例えば、特別表示部67における停止態様に対応する報知が開始されたタイミング以降に画像表示装置63において停止態様の報知が開始されるものの画像表示装置63において停止態様の報知が実行されている途中で特別表示部67における停止態様に対応する報知が終了される構成としてもよく、特別表示部67における停止態様に対応する報知が終了したタイミング以降に画像表示装置63における停止態様の報知が開始される構成としてもよく、画像表示装置63において停止態様の報知が開始された後に特別表示部67における停止態様に対応する報知が開始され、画像表示装置63において停止態様の報知が終了したタイミング以降に特別表示部67における停止態様に対応する報知が終了する構成としてもよく、画像表示装置63において停止態様の報知が開始された後に特別表示部67における停止態様に対応する報知が開始され、画像表示装置63において停止態様の報知が終了するよりも前のタイミングで特別表示部67における停止態様に対応する報知が終了する構成としてもよい。特別表示部67において停止態様に対応する報知が実行されている期間を、画像表示装置63において停止態様の報知が実行されている期間よりも短くすることにより、特別表示部67

20

30

【0811】

(60) 特別表示部67がクレジット表示部65又は付与数表示部66といった他の情報を報知するための表示部内に設けられている構成としてもよい。例えば、クレジット表示部65及び付与数表示部66のうち一方である対象表示部が当該対象表示部の外縁を区画する区画枠部と、対象表示部の報知対象の情報を報知するための報知発光部とを備えた構成において、特別表示部67が対象表示部の区画枠部に区画された領域内において報知発光部と隣接する位置に配置されている構成としてもよい。この場合、特別表示部67に対する遊技者の注目度を低下させることが可能となる。

【0812】

40

(61) 特別表示部67に入賞の結果に影響を与えるリール32L, 32M, 32Rの数と同数の単位表示部を設定し、各単位表示部において対応するリール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応する表示を実行する構成としてもよい。この場合、特別表示部67においても画像表示装置63と同様にリール32L, 32M, 32Rの停止順序を遊技者に明確に把握させることを可能とする報知が実行されることとなる。

【0813】

(62) 演出側MPU82の制御により停止態様の報知を実行するための装置は、画像表示装置63に限定されることはなく、当該画像表示装置63に代えて又は加えて、停止態様を報知するための専用発光部が演出側MPU82により制御されることで停止態様の報知が実行される構成としてもよく、スピーカ62が演出側MPU82により制御される

50

ことで停止態様の報知が実行される構成としてもよい。

【0814】

(63) 停止態様の報知を実行するか否かが主側MPU72により決定される構成は必須ではなく、停止態様の報知を実行するか否かの決定が主側MPU72及び演出側MPU82のそれぞれにおいて行われる構成としてもよく、停止態様の報知を実行するか否かの決定が演出側MPU82において行われる構成としてもよい。但し、停止態様の報知を実行するか否かの決定が演出側MPU82において行われる構成の場合、その決定結果の情報が演出側MPU82から主側MPU72に送信される必要がある。

【0815】

(64) 演出側MPU82の制御に基づき画像表示装置63などにて実行される役の抽選処理の結果に対応する報知の内容に対して、特別表示部67における表示内容が1対1で対応している構成に限定されることはなく、画像表示装置63などにて実行される役の抽選処理の結果に対応する1種類の報知の内容に対して、特別表示部67における表示内容が複数種類設定されている構成としてもよい。

【0816】

例えば、画像表示装置63にてリール32L、32M、32Rの停止態様が報知される場合、そのゲームにおいて当選となっている役の種類に1対1で対応する表示が特別表示部67にて行われる構成としてもよい。この場合、同一の停止態様が画像表示装置63にて報知される状況であっても、そのゲームにおいて当選となった役の種類に応じて特別表示部67における表示内容が相違することとなる。

【0817】

また、画像表示装置63にてリール32L、32M、32Rの停止態様が報知される場合、その停止態様の報知内容に対応する複数種類の表示内容から抽選により選択された一の表示内容が選択され、その選択された表示内容が特別表示部67にて表示される構成としてもよい。例えば、第1停止が左リール32Lであり、第2停止が中リール32Mであり、第3停止が右リール32Rであることを示す報知が画像表示装置63にて実行される場合、特別表示部67においては「3」、「L」及び「H」のいずれかが抽選により決定されて表示される構成としてもよい。この場合であっても、同一の停止態様が画像表示装置63にて報知される状況であっても、特別表示部67における表示内容が相違し得ることとなる。

【0818】

上記各構成によれば、特別表示部67において報知されている内容が遊技者にとって分かりづらくなる。但し、演出側MPU82の制御に基づき画像表示装置63などにて実行される役の抽選処理の結果に対応する報知の内容に特別表示部67の表示内容に対応させるべく、画像表示装置63において所定の報知が実行される場合に特別表示部67にて表示され得る表示内容と、画像表示装置63において所定の報知とは異なる報知が実行される場合に特別表示部67にて表示され得る表示内容とが完全に相違する構成とすることが好ましい。

【0819】

(65) 特別表示部67においては役の抽選処理の結果に対応する表示が実行される構成としてもよい。この場合、役の抽選処理の結果に対して、特別表示部67における表示内容が1対1で対応している構成としてもよい。また、当該構成に代えて、役の抽選処理の各結果に対して、特別表示部67における表示内容が複数種類設定されている構成としてもよい。但し、役の抽選処理の結果に特別表示部67の表示内容に対応させるべく、役の抽選処理の結果が所定の結果である場合に特別表示部67にて表示され得る表示内容と、役の抽選処理の結果が当該所定の結果とは異なる結果である場合に特別表示部67にて表示され得る表示内容とが完全に相違する構成とすることが好ましい。この場合、役の抽選処理の一の結果に対して設定されている特別表示部67の表示内容の種類はいずれの役の抽選処理の結果であっても同数である構成としてもよく、役の抽選処理の結果に応じて異なる数である構成としてもよい。

【0820】

(66) 特別表示部67において役の抽選処理の結果に対応する表示が実行される構成である場合、全てのリール32L, 32M, 32Rの回転が停止した後に、特別表示部67における役の抽選処理の結果に対応する表示が開始される構成としてもよい。この場合、リール32L, 32M, 32Rが回転している状況において特別表示部67を確認したとしても、そのゲームにおける役の抽選処理の結果が特定されてしまわないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、役の抽選処理が実行された後であって全てのリール32L, 32M, 32Rの回転が停止される前に、特別表示部67における役の抽選処理の結果に対応する表示が開始される構成としてもよい。

【0821】

(67) 主側MPU72から演出側MPU82に送信される情報の種類は上記各実施形態におけるものに限定されることはなく、例えば遊技媒体の付与に対応する入賞が成立した場合、その入賞により付与される遊技媒体の数の情報が主側MPU72から演出側MPU82に送信される構成としてもよい。この場合、入賞により付与される遊技媒体の数の情報を画像表示装置63などにおいて報知することが可能となる。また、全てのリール32L, 32M, 32Rが停止していない状況であっても一部のリール32L, 32M, 32Rの回転が停止される場合又は停止された場合に、それに対応する情報が主側MPU72から演出側MPU82に送信される構成としてもよい。この場合、リール32L, 32M, 32Rの回転状況に対応する演出を画像表示装置63などにおいて行うことが可能となる。

【0822】

(68) 上記実施形態では、小役入賞が成立した場合に遊技媒体を付与する特典が発生する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、小役入賞が成立した場合に遊技媒体以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

【0823】

(69) 本発明を所謂Bタイプのスロットマシンに適用してもよく、またCタイプ、AタイプとCタイプの複合タイプ、BタイプとCタイプの複合タイプ、さらにはRTゲーム、CTゲーム又はATゲームを備えたタイプなど、どのようなスロットマシンにこの発明を適用してもよい。

【0824】

(70) 各リール32L, 32M, 32Rの図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報としての機能を有するものであればよい。

【0825】

(71) 上記各実施形態では、スロットマシン10について具体化した例を示したが、遊技媒体として遊技球を利用して遊技が行われるパチンコ機に対して適用してもよく、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。

【0826】

＜上記実施形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【0827】

＜特徴A群＞

特徴A 1. 絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リールユニット31）と、
当該絵柄表示手段における絵柄の変動表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41）と、

当該開始操作手段が操作されたことに基づいて役の抽選処理を実行する役抽選手段（主側MPU72における抽選処理（図12）を実行する機能）と、

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン42～44）と、

前記開始操作手段が操作されて所定開始条件が成立したことに基づき前記絵柄の変動表示が開始され、前記停止操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御する絵柄表示制御手段（主側MPU72におけるリール回転処理及びリール停止処理を実行する機能）と、

10

前記絵柄の変動表示後に前記役の抽選処理にて当選となった役に対応した停止結果が表示されている場合に、当選役対応の入賞の成立として当該当選役対応の制御を実行する対応実行手段（主側MPU72における媒体付与処理及び遊技終了時の対応処理を実行する機能）と、

を備えている遊技機において、

前記対応実行手段は、前記役の抽選処理にて所定対応役に当選し、前記絵柄の変動表示の停止操作態様が所定態様となったことに基づいて、それに対応する制御を実行する所定対応実行手段（第1の実施形態では主側MPU72におけるART移行判定処理、CB設定処理及びCB後処理を実行する機能、第5の実施形態では主側MPU72における救済RT制御処理を実行する機能）を備え、

20

当該遊技機は、

前記役抽選手段を有する第1制御手段（主側MPU72）と、

当該第1制御手段により制御される第1報知手段（特別表示部67）と、

前記第1制御手段が送信する情報に基づき報知が実行されるように第2報知手段（画像表示装置63）を制御する第2制御手段（演出側MPU82）と、
を備え、

前記第1制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定対応役に当選した場合に前記所定態様及び前記所定態様にならないようにするための態様のうちいずれかの態様に対応する第1報知が実行されるように前記第1報知手段を制御する第1報知制御手段（主側MPU72におけるステップS1905、ステップS1916、ステップS2904及びステップS3004の処理を実行する機能）を備え、

30

前記第2制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定対応役に当選した場合に前記所定態様及び前記所定態様にならないようにするための態様のうち前記第1報知の対象となる側の態様に対応する第2報知が実行されるように前記第2報知手段を制御する第2報知制御手段（演出側MPU82におけるステップS2102の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【0828】

特徴A 1によれば、役の抽選処理にて所定対応役に当選した場合に所定態様に対応する報知又は所定態様にならないようにするための態様に対応する報知が実行されることで、その報知を確認した遊技者は停止操作態様を所定態様とすること又は所定態様としないことが可能となり、所定対応役に対応する制御を実行させること又は所定対応役に対応する制御を実行させないことが可能となる。当該構成において、所定対応役に当選した場合に第2報知が第2制御手段の制御に基づき第2報知手段にて実行される構成であることにより、第2報知への遊技者の注目度を高めるべく第2報知手段にて報知を実行させるための処理負荷が高くなったとしても、その影響が第1制御手段に及ばないようにすることが可能となる。

40

【0829】

但し、第2制御手段の制御に基づき第2報知手段にて第2報知が実行される構成においては、第1制御手段と第2制御手段との間の通信経路や第2制御手段に対して不正を施す

50

ことで第2報知手段にて第2報知を不正に行わせている状態にしながら、利益を不正に得ようとする行為が想定される。この場合、第2報知手段にて第2報知が実行されていることに起因して、その不正行為が行われていることが遊技ホールの管理者にとって分かりづらくなってしまうことが想定される。

【0830】

これに対して、第2制御手段により制御される第2報知手段にて第2報知が行われるだけでなく、第1制御手段により直接的に制御される第1報知手段において第1報知が行われる。これにより、第2報知が第2報知手段において実行されている場合に第1報知手段においても第1報知が実行されているのかを目視確認することで、上記のような不正行為が行われているか否かの確認を行うことが可能となる。

10

【0831】

以上より、停止態様の報知を実行するための制御を好適に行うことが可能となる。

【0832】

なお、上記特徴A1の構成において、
「前記絵柄表示手段は、絵柄を変動表示する絵柄表示領域（リール32L、32M、32R）を複数備え、

前記停止操作手段は、前記絵柄表示領域に対応させて複数設けられており、

前記絵柄表示制御手段は、前記停止操作手段が操作されたことに基づき当該停止操作手段に対応する前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御し、

20

前記所定態様及び前記所定態様にならないようにするための態様は、前記複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示が所定対応の順序で停止されることである」

という構成を適用してもよい。

【0833】

特徴A2．前記第1報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定対応役に当選していない場合、前記第1報知手段にて前記役の抽選処理の結果に対応する報知が実行されないようにすることを特徴とする特徴A1に記載の遊技機。

【0834】

特徴A2によれば、所定対応役に当選していない場合には第1報知手段にて役の抽選処理の結果に対応する報知が実行されないことにより、第1報知手段の役割を明確なものとすることが可能となる。

30

【0835】

特徴A3．前記第1報知制御手段は、前記第2報知手段において前記第2報知が実行される場合、前記第1報知手段において前記第1報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴A1又はA2に記載の遊技機。

【0836】

特徴A3によれば、第2報知手段において第2報知が実行されている場合には第1報知手段において第1報知が実行されることとなるため、第2報知手段において実行されている第2報知が正規のものであるか否かの確認を第2報知が実行される場合には毎回行うことが可能となる。

40

【0837】

特徴A4．前記第1報知制御手段は、前記第1報知手段における前記第1報知の方が前記第2報知手段における前記第2報知よりも、報知対象となっている停止操作態様の内容を遊技者が把握しづらい態様となるようにすることを特徴とする特徴A1乃至A3のいずれか1に記載の遊技機。

【0838】

特徴A4によれば、第1報知手段及び第2報知手段の両方が設けられた構成において第2報知手段への遊技者の注目度を高めることが可能となる。これにより、第1報知手段における報知態様を簡素な態様としたとしても、遊技者に違和感を与えづらくなる。

【0839】

50

特徴 A 5. 前記第 1 報知手段の表示範囲は、前記第 2 報知手段の表示範囲よりも狭いことを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【0840】

特徴 A 5 によれば、第 1 報知手段及び第 2 報知手段の両方が設けられた構成において第 2 報知手段への遊技者の注目度を高めることが可能となる。これにより、第 1 報知手段における報知態様を簡素な態様としたとしても、遊技者に違和感を与えづらくなる。

【0841】

特徴 A 6. 前記第 1 制御手段は、前記第 2 報知手段において前記第 2 報知を実行することを可能とする所定情報を送信する送信手段（主側 MPU 7 2 におけるステップ S 1 9 0 6、ステップ S 1 9 1 7、ステップ S 2 9 0 5 及びステップ S 3 0 0 5 の処理を実行する機能）を備え、

10

前記所定情報には、前記役の抽選処理の結果そのものは含まれないことを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【0842】

特徴 A 6 によれば、第 1 制御手段と第 2 制御手段との間の通信経路に不正にアクセスして所定情報を不正に取得したとしても、その所定情報から役の抽選処理の結果を把握しようとすることを不可とすることが可能となる。これにより、所定情報を取得することによる不正行為を実質的に無効化させることが可能となる。

【0843】

特徴 A 7. 前記第 1 制御手段は、

20

前記役の抽選処理にて前記所定対応役に当選した場合に前記所定態様及び前記所定態様にならないようにするための態様のうちいずれかの態様に対応する報知を実行するか否かを決定する決定手段（主側 MPU 7 2 におけるステップ S 1 9 0 1～ステップ S 1 9 0 3、ステップ S 1 9 1 0～ステップ S 1 9 1 5、ステップ S 2 9 0 1～ステップ S 2 9 0 2 及びステップ S 3 0 0 1～ステップ S 3 0 0 2 の処理を実行する機能）と、

当該決定手段により報知を実行することが決定された場合に所定情報を送信する送信手段（主側 MPU 7 2 におけるステップ S 1 9 0 6、ステップ S 1 9 1 7、ステップ S 2 9 0 5 及びステップ S 3 0 0 5 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第 1 報知制御手段は、前記決定手段により報知を実行することが決定されたことに基づいて、前記第 1 報知が実行されるように前記第 1 報知手段を制御し、

30

前記第 2 報知制御手段は、前記送信手段が前記所定情報を送信したことに基づいて、前記第 2 報知が実行されるように前記第 2 報知手段を制御することを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【0844】

特徴 A 7 によれば、第 1 報知手段における第 1 報知及び第 2 報知手段における第 2 報知を実行するか否かの決定が第 1 制御手段において集約して実行される。これにより、第 1 制御手段と第 2 制御手段との間で双方向通信を行わなくても、第 2 報知が実行される場合には第 1 報知が実行されるようにすることが可能となる。

【0845】

40

特徴 A 8. 前記所定対応役は、それに対応する制御が実行されるようにするための前記所定態様の内容を相違させて複数種類存在しており、

前記第 1 報知制御手段は、前記所定対応役の種類に対応する態様で前記第 1 報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【0846】

特徴 A 8 によれば、所定対応役が複数種類存在している構成であっても、第 1 報知手段における第 1 報知の内容を確認することで今回の遊技回に対応する報知内容を把握することが可能となる。

【0847】

特徴 A 9. 前記第 1 報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定対応役に当選した

50

場合であって、前記所定態様及び前記所定態様とならないようにするための態様を遊技者が認識可能となる報知が前記第 2 報知手段にて実行されていない状況において、前記所定態様及び前記所定態様とならないようにするための態様を遊技者が認識可能とする報知が前記第 1 報知手段において実行されないようにすることを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【0848】

特徴 A 9 によれば、所定態様及び所定態様とならないようにするための態様を遊技者が認識可能となる報知が第 2 報知手段において実行されていないにも関わらず第 1 報知手段において実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【0849】

特徴 A 10. 前記第 2 報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定対応役に当選した場合に前記所定態様及び前記所定態様とならないようにするための態様を遊技者が認識可能となる報知は実行されないようにするものの特別報知が実行されるように前記第 2 報知手段を制御する手段（演出側 M P U 8 2 におけるステップ S 2 1 0 5 の処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定対応役に当選した場合であって前記第 2 報知手段において前記特別報知が実行される場合、前記所定態様及び前記所定態様とならないようにするための態様を遊技者が認識可能とする報知が前記第 1 報知手段において実行されないようにすることを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【0850】

特徴 A 10 によれば、所定態様及び所定態様とならないようにするための態様を遊技者が認識可能となる報知は実行されないものの特別報知が第 2 報知手段において実行されている状況において、所定態様及び所定態様とならないようにするための態様を遊技者が認識可能となる報知が第 1 報知手段において実行されないようにすることが可能となる。

【0851】

特徴 A 11. 前記第 1 報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定対応役に当選した場合であって前記第 2 報知手段において前記特別報知が実行される場合、当該状況に対応する報知が実行されるように前記第 1 報知手段を制御することを特徴とする特徴 A 10 に記載の遊技機。

【0852】

特徴 A 11 によれば、第 2 報知手段において特別報知が実行されている場合であっても、第 1 報知手段を確認することでその特別報知が正規のものか否かを確認することが可能となる。

【0853】

特徴 A 12. 前記第 1 報知手段における前記第 1 報知及び前記第 2 報知手段における前記第 2 報知の両方が実行される場合、前記第 1 報知手段において前記第 1 報知が開始されるタイミング以降のタイミングで前記第 2 報知手段において前記第 2 報知が開始されることを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 11 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【0854】

特徴 A 12 によれば、第 2 報知手段において第 2 報知が開始されたタイミングで第 1 報知手段を確認することで、その第 2 報知が正規のものであるか否かを確認することが可能となる。

【0855】

特徴 A 13. 前記絵柄の変動表示が開始される場合、その開始タイミングから所定期間に亘って前記絵柄の変動表示の停止操作が無効化されるようにする手段を備え、

前記第 1 報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定対応役に当選した場合に前記所定期間が経過する前の所定タイミングで前記第 1 報知が前記第 1 報知手段にて開始されるようにし、

前記第 2 報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定対応役に当選した場合に前記

10

20

30

40

50

所定タイミングよりも後のタイミングであって前記所定期間が経過する前のタイミングで前記第2報知が前記第2報知手段にて開始されるようにすることを特徴とする特徴A12に記載の遊技機。

【0856】

特徴A13によれば、第1報知が開始されるタイミング以降に第2報知が開始される構成であったとしても、停止操作の無効期間において第2報知が開始されるようにすることが可能となり、停止操作が有効化される前に第2報知の内容を遊技者に認識させることが可能となる。

【0857】

特徴A14、前記第1報知手段における前記第1報知及び前記第2報知手段における前記第2報知の両方が実行される場合、前記第2報知手段において前記第2報知が終了するタイミング以降のタイミングで前記第1報知手段において前記第1報知が終了することを特徴とする特徴A1乃至A13のいずれか1に記載の遊技機。

10

【0858】

特徴A14によれば、第2報知が終了する前に第1報知が終了してしまうことがないため、第2報知が正規のものであるか否かを確認する機会を多くすることが可能となる。

【0859】

なお、特徴A1～A14の構成に対して、特徴A1～A14、特徴B1～B11、特徴C1～C3、特徴D1～D30、特徴E1～E12、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H7、特徴I1～I13、特徴J1～J12、特徴K1～K12のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【0860】

上記特徴A群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【0861】

遊技機的一种として、スロットマシンや遊技媒体としてメダルではなく遊技球を利用してスロットマシンと同様の遊技を行うことを可能とした遊技機等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【0862】

30

スロットマシンについて具体的には、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて役の抽選処理が実行される。また、役の抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が役の抽選処理における当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【0863】

上記のようにストップボタンに対する停止操作に基づきリールの回転が停止される遊技機においては、リールの停止態様を所定の態様とすることが報知され、その報知に従ってリールの停止操作を行うことでそれに対応する制御が実行される構成が知られている。例えば、リールの停止順序が報知され、その報知された停止順序に従った順番でリールを停止させることで所定の入賞が成立し、当該所定の入賞に対応するメダルが払い出される構成が知られている。また、リールの停止順序が報知され、その報知された停止順序に従った順番でリールを停止させることで所定の入賞が成立し、当該所定の入賞に対応する遊技状態の移行が発生する構成が知られている。このような停止態様の報知は、上記役の抽選処理を実行する制御手段から情報を受信した他の制御手段が報知用制御を実行することで行われる。

40

【0864】

ここで、上記例示等のような遊技機においては停止態様の報知を実行するための制御が

50

好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【0865】

<特徴B群>

特徴B1．複数種類の処理が所定の実行順序となるように設定された特定処理（開始待ち処理、リール制御処理）を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側MPU72のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側MPU72）を備え、

当該制御手段は、

前記複数種類の処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（主側MPU72におけるステップS401～ステップS411、ステップS413～ステップS415、ステップS1102～ステップS1110の処理などを実行する機能）と、

10

前記複数種類の処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第1の実施形態、第2の実施形態及び第3の実施形態であれば主側MPU72における第1非特定制御処理、第2非特定処理及び第3非特定制御処理を実行する機能、第4の実施形態であれば非特定制御の呼び出し処理、第1非特定制御処理、第2非特定処理及び第3非特定制御処理を実行する機能）と、

前記第1所定処理を開始する場合又は前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段（特定制御用のスタックエリア74b）に退避させることなく、前記第2所定処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段（第1の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3402、ステップS3502及びステップS3602の処理を実行する機能、第2の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3703及びステップS3709の処理を実行する機能、第3の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS4102の処理を実行する機能、第4の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS4202の処理を実行する機能）と、

20

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第1の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3416、ステップS3511及びステップS3611の処理を実行する機能、第2の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3705及びステップS3711の処理を実行する機能、第3の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS4105の処理を実行する機能、第4の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS4211の処理を実行する機能）と、

30

を備えていることを特徴とする遊技機。

【0866】

特徴B1によれば、特定処理に含まれる第1所定処理が実行される場合には内部記憶手段に記憶された情報の退避記憶手段への退避が実行されないのに対して、特定処理に含まれる第2所定処理が実行される場合には内部記憶手段に記憶された情報の退避記憶手段への退避が実行される。これにより、第2所定処理が実行される場合に、第1所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、退避記憶手段に退避された情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第2所定処理が終了した場合には当該第2所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第2所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

40

【0867】

特徴B2．前記第2所定処理は、前記制御手段への動作電力の供給が停止される場合に実行される処理、及び割込み条件が成立した場合に他の処理に対して割り込んで実行される処理のいずれでもないことを特徴とする特徴B1に記載の遊技機。

【0868】

特徴B2によれば、動作電力の供給が停止される場合及び割込み処理が実行される場合のいずれでもない状況であっても第2所定処理が実行される場合には内部記憶手段に記憶された情報が退避記憶手段に退避される。これにより、第2所定処理が実行される場合に

50

、第1所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となり、第2所定処理とは異なる処理群の処理が実行される場合における内部記憶手段の情報の正確性を高めることが可能となる。

【0869】

特徴B3．前記制御手段は、

割込み条件が成立した場合に前記特定処理に対して割り込んで割込み処理を実行する割込み実行手段（主側MPU72における割込み処理を実行する機能）と、

前記第2所定処理を開始する場合又は開始した後に前記割込み処理の実行を禁止する設定手段（第1の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3401、ステップS3501及びステップS3601の処理を実行する機能、第2の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3702及びステップS3708の処理を実行する機能、第3の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS4101の処理を実行する機能、第4の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS4201の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴B1又はB2に記載の遊技機。

【0870】

特徴B3によれば、第2所定処理が実行される場合には割込み処理の実行が禁止される。これにより、内部記憶手段に記憶された情報が退避記憶手段に退避された状況においてさらに処理の割込みが発生してしまうことを阻止することが可能となる。よって、内部記憶手段に記憶された情報を退避するための処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【0871】

特徴B4．前記制御手段は、前記複数種類の処理のうちの一部の処理として、前記第2所定処理が実行された後に第3所定処理を実行する第3所定処理実行手段（主側MPU72における第2非特定制御処理を実行する機能）を備え、

前記設定手段は、前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に前記割込み処理の実行を許可し、前記第3所定処理を開始する場合又は開始した後に前記割込み処理の実行を禁止することを特徴とする特徴B3に記載の遊技機。

【0872】

特徴B4によれば、特定処理に含まれる第3所定処理が実行される場合にも割込み処理の実行が禁止される構成において、第2所定処理が終了した場合に割込み処理の実行が一旦許可されて、第3所定処理が実行される場合に割込み処理の実行が再度禁止される。これにより、割込み処理の実行が禁止される期間を短くすることが可能となり、第2所定処理と第3所定処理との間で割込み処理が実行される機会を担保することが可能となる。

【0873】

特徴B5．前記退避実行手段は、前記第3所定処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させ、

前記復帰実行手段は、前記第3所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させることを特徴とする特徴B4に記載の遊技機。

【0874】

特徴B5によれば、内部記憶手段に記憶された情報の退避と復帰が第2所定処理及び第3所定処理のそれぞれに対応させて個別に行われる。これにより、第2所定処理及び第3所定処理のそれぞれにおいて情報の退避が行われるようにするとともに、第2所定処理と第3所定処理との間で割込み処理が実行される機会が担保された構成において、内部記憶手段に記憶された情報が退避記憶手段に退避された状況において割込み処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【0875】

特徴B6．前記退避記憶手段は、

前記第2所定処理を開始する場合又は開始した場合に、前記内部記憶手段に記憶された

情報が退避される第1退避記憶手段（特定制御用のスタックエリア74b）と、

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した場合に、前記内部記憶手段に記憶された情報が退避される第2退避記憶手段（非特定制御用のスタックエリア74d）と、
を備え、

前記退避実行手段は、

前記第2所定処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記第1退避記憶手段に退避させる手段（第1の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3402、ステップS3502及びステップS3602の処理を実行する機能、第2の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3703及びステップS3709の処理を実行する機能、第3の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS4102の処理を実行する機能、第4の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS4202の処理を実行する機能）と、

10

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記第2退避記憶手段に退避させる手段（第1の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3413、ステップS3508及びステップS3608の処理を実行する機能、第2の実施形態及び第3の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3805の処理を実行する機能、第4の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS4208の処理を実行する機能）と、
を備え、

20

前記復帰実行手段は、

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記第1退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる手段（第1の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3416、ステップS3511及びステップS3611の処理を実行する機能、第2の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3705及びステップS3711の処理を実行する機能、第3の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS4105の処理を実行する機能、第4の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS4211の処理を実行する機能）と、

前記第2所定処理を開始する場合又は開始した後に、前記第2退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる手段（第1の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3405、ステップS3505及びステップS3605の処理を実行する機能、第2の実施形態及び第3の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS3803の処理を実行する機能、第4の実施形態であれば主側MPU72におけるステップS4205の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴B1乃至B5のいずれか1に記載の遊技機。

30

【0876】

特徴B6によれば、第2所定処理が実行される場合にはその時点における内部記憶手段の情報が第1退避記憶手段に退避されるだけでなく、第2所定処理が終了する場合にはその時点における内部記憶手段の情報が第2退避記憶手段に退避される。これにより、第1所定処理に対応する処理群の処理が実行される場合と、第2所定処理に対応する処理群の処理が実行される場合とで、内部記憶手段に記憶される情報を切り換えることが可能となり、各処理群の処理を適切に行うことが可能となる。

40

【0877】

特徴B7．前記制御手段において処理を実行するために必要なプログラムを記憶した所定記憶手段（主側ROM73）を備え、

前記第2所定処理を含めて、処理の実行に際して前記内部記憶手段に記憶された情報が前記退避記憶手段に退避されることとなる特別処理群に含まれる各種処理を実行するためのプログラムは、前記所定記憶手段において、前記特別処理群とは異なる処理群であって前記第1所定処理を含む処理群である所定処理群に含まれる各種処理を実行するためのプログラムが記憶されたエリアのアドレス群とは区別されたアドレス群のエリアに集約させて記憶されていることを特徴とする特徴B1乃至B6のいずれか1に記載の遊技機。

50

【0878】

特徴B7によれば、所定記憶手段において、所定処理群の各種処理を実行するためのプログラムのアドレス群と、特別処理群の各種処理を実行するためのプログラムのアドレス群とが明確に区別されている。これにより、所定処理群及び特別処理群のうち一方のみのプログラムのチェックや修正を行う場合の作業性を向上させることが可能となる。

【0879】

特徴B8．前記所定処理群に含まれる第1の処理よりも後であって第2の処理よりも前に前記特別処理群に含まれる第3の処理が実行され、前記特別処理群に含まれる第4の処理は前記第2の処理よりも後に実行されることを特徴とする特徴B7に記載の遊技機。

【0880】

特徴B8によれば、処理の実行順序とは無関係に所定処理群と特別処理群との分類が行われており、それら分類された処理群毎に所定記憶手段におけるプログラムのアドレス群が明確に区別されている。これにより、分類された処理群毎にプログラムのチェックや修正を行う場合の作業性を向上させることが可能となる。

【0881】

特徴B9．前記制御手段において処理を実行する場合に情報が一時的に記憶される特定記憶手段（主側RAM74）を備え、

前記特定記憶手段は、前記制御手段において前記所定処理群に含まれる処理が実行される場合に利用されるエリア（特定制御用のワークエリア74a）と、前記制御手段において前記特別処理群に含まれる処理が実行される場合に利用されるエリア（非特定制御用のワークエリア74c）とが、それぞれ異なるアドレス群に集約されるように設定されていることを特徴とする特徴B7又はB8に記載の遊技機。

【0882】

特徴B9によれば、特定記憶手段においても処理群毎に使用エリアのアドレス群が明確に区別されている。これにより、一方の処理群に含まれる処理を実行する場合に、他方の処理群に含まれる処理において利用されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【0883】

特徴B10．処理の実行に際して前記内部記憶手段に記憶された情報が前記退避記憶手段に退避されることとなる特別処理群として、前記第2所定処理以外にも複数種の処理が存在しており、

前記制御手段は、

前記特別処理群のうちいずれの種類の処理を実行すべきであることを特定するための特定処理を実行する特定手段（第3の実施形態では主側MPU72におけるステップS4103の処理を実行する機能、第4の実施形態では主側MPU72におけるステップS4206の処理を実行する機能）と、

当該特定処理により特定された種類の処理を開始させる開始手段（第3の実施形態では主側MPU72におけるステップS4104の処理を実行する機能、第4の実施形態では主側MPU72におけるステップS4207の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記退避実行手段は、前記特定処理により特定された種類の処理が前記開始手段により開始される前に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させることを特徴とする特徴B1乃至B9のいずれか1に記載の遊技機。

【0884】

特徴B10によれば、特別処理群に含まれる処理を実行する場合に、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避されるための処理が、特別処理群に含まれる各処理のそれぞれにおいて実行されるのではなく、特別処理群において実行対象となる処理を特定するための処理側において集約して実行される。これにより、特別処理群に含まれる各処理のそれぞれにおいて上記退避させるための処理が設定されている構成に比べてプログラム容量を抑えることが可能となる。

【0885】

特徴B11. 前記第2所定処理は、遊技者の操作に基づき正規の遊技を進行させるための処理とは異なる処理であることを特徴とする特徴B1乃至B10のいずれか1に記載の遊技機。

【0886】

特徴B11によれば、遊技者の操作に基づき正規の遊技を進行させるための処理とは異なる処理を実行する場合に、当該正規の遊技を進行させるための処理において利用されている内部記憶手段の情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【0887】

なお、特徴B1～B11の構成に対して、特徴A1～A14、特徴B1～B11、特徴C1～C3、特徴D1～D30、特徴E1～E12、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H7、特徴I1～I13、特徴J1～J12、特徴K1～K12のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【0888】

上記特徴B群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【0889】

遊技機的一种として、パチンコ遊技機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機は、CPUなどの制御手段、ROMなどの読み出し専用の記憶手段及びRAMなどの読み書き両用の記憶手段などを備えている。制御手段は、読み書き両用の記憶手段への情報の書き込み及び当該記憶手段からの情報の読み出しを行いながら、読み出し専用の記憶手段から読み出したプログラムに従って処理を実行する。この処理の実行に際しては、制御手段に対してセンサなどからの情報の入力が行われるとともに、電動アクチュエータや発光素子などに対する制御手段からの情報の出力が行われる。なお、制御手段、読み出し専用の記憶手段及び読み書き両用の記憶手段などが1チップ化されたものも知られている。

【0890】

スロットマシンについて具体的には、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて役の抽選処理が実行される。また、役の抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が役の抽選処理における当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。当該特典の付与として、例えば遊技媒体が付与される。

【0891】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【0892】

<特徴C群>

特徴C1. 処理を実行する制御手段（主側MPU72）と、

当該制御手段において処理を実行するために必要なプログラムを記憶した所定記憶手段（主側ROM73）と、
を備え、

前記制御手段により実行される処理として、複数種類の処理を含む所定処理群（特定制御に対応する処理群）と、複数種類の処理を含む特別処理群（非特定制御に対応する処理群）とが存在しており、

前記特別処理群に含まれる各種処理を実行するためのプログラムは、前記所定記憶手段において、前記所定処理群に含まれる各種処理を実行するためのプログラムが記憶されたエリアのアドレス群とは区別されたアドレス群のエリアに集約させて記憶されていること

10

20

30

40

50

を特徴とする遊技機。

【0893】

特徴C1によれば、所定記憶手段において、所定処理群の各種処理を実行するためのプログラムのアドレス群と、特別処理群の各種処理を実行するためのプログラムのアドレス群とが明確に区別されている。これにより、所定処理群及び特別処理群のうち一方のみのプログラムのチェックや修正を行う場合の作業性を向上させることが可能となる。

【0894】

特徴C2．前記所定処理群に含まれる第1の処理よりも後であって第2の処理よりも前に前記特別処理群に含まれる第3の処理が実行され、前記特別処理群に含まれる第4の処理は前記第2の処理よりも後に実行されることを特徴とする特徴C1に記載の遊技機。

10

【0895】

特徴C2によれば、処理の実行順序とは無関係に所定処理群と特別処理群との分類が行われており、それら分類された処理群毎に所定記憶手段におけるプログラムのアドレス群が明確に区別されている。これにより、分類された処理群毎にプログラムのチェックや修正を行う場合の作業性を向上させることが可能となる。

【0896】

特徴C3．前記制御手段において処理を実行する場合に情報が一時的に記憶される特定記憶手段（主側RAM74）を備え、

前記特定記憶手段は、前記制御手段において前記所定処理群に含まれる処理が実行される場合に利用されるエリア（特定制御用のワークエリア74a）と、前記制御手段において前記特別処理群に含まれる処理が実行される場合に利用されるエリア（非特定制御用のワークエリア74c）とが、それぞれ異なるアドレス群に集約されるように設定されていることを特徴とする特徴C1又はC2に記載の遊技機。

20

【0897】

特徴C3によれば、特定記憶手段においても処理群毎に使用エリアのアドレス群が明確に区別されている。これにより、一方の処理群に含まれる処理を実行する場合に、他方の処理群に含まれる処理において利用されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【0898】

なお、特徴C1～C3の構成に対して、特徴A1～A14、特徴B1～B11、特徴C1～C3、特徴D1～D30、特徴E1～E12、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H7、特徴I1～I13、特徴J1～J12、特徴K1～K12のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

【0899】

上記特徴C群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【0900】

遊技機的一种として、パチンコ遊技機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機は、CPUなどの制御手段、ROMなどの読み出し専用の記憶手段及びRAMなどの読み書き両用の記憶手段などを備えている。制御手段は、読み書き両用の記憶手段への情報の書き込み及び当該記憶手段からの情報の読み出しを行いながら、読み出し専用の記憶手段から読み出したプログラムに従って処理を実行する。この処理の実行に際しては、制御手段に対してセンサなどからの情報の入力が行われるとともに、電動アクチュエータや発光素子などに対する制御手段からの情報の出力が行われる。なお、制御手段、読み出し専用の記憶手段及び読み書き両用の記憶手段などが1チップ化されたものも知られている。

40

【0901】

スロットマシンについて具体的には、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて役の抽選処理が実行される。また、役の抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることに

50

よりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が役の抽選処理における当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。当該特典の付与として、例えば遊技媒体が付与される。

【0902】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種処理を実行するためのプログラムの管理を好適に行えるようにすることが好ましく、この点について未だ改良の余地がある。

【0903】

<特徴D群>

特徴D1. 絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リールユニット31）と、

当該絵柄表示手段における絵柄の変動表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41）と、

当該開始操作手段が操作されたことに基づいて役の抽選処理を実行する役抽選手段（主側MPU72における抽選処理（図12）を実行する機能）と、

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン42～44）と、

前記開始操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が開始され、前記停止操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御する絵柄表示制御手段（主側MPU72におけるリール回転処理及びリール停止処理を実行する機能）と、

前記絵柄の変動表示後に前記役の抽選処理にて当選となった役に対応した停止結果が表示されている場合に、当選役対応の入賞の成立として当該当選役対応の制御を実行する対応実行手段（主側MPU72における媒体付与処理及び遊技終了時の対応処理を実行する機能）と、

を備えている遊技機において、

前記対応実行手段は、

前記役の抽選処理にて第1役（第1CB役、第2CB役）に当選し当該第1役に対応した停止結果が表示された場合に、第1入賞（第1CB入賞、第2CB入賞）の成立として第1制御を実行する第1実行手段（主側MPU72におけるCB設定処理及びCB用処理を実行する機能）と、

前記役の抽選処理にて第2役（インデックス値IV=2～10）に当選し当該第2役に対応した停止結果が表示された場合に、第2入賞（通常ベル入賞、補填ベル入賞）の成立として第2制御を実行する第2実行手段（主側MPU72におけるステップS1307の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記絵柄表示制御手段は、

前記役の抽選処理にて前記第1役に当選している状況であって前記第2役に当選していない状況である第1状況である場合、前記絵柄の変動表示の停止操作態様によっては前記第1入賞を含めていずれの入賞も成立しないようにする第1表示制御手段（主側MPU72におけるステップS603の処理を実行する機能）と、

前記役の抽選処理にて前記第1役及び前記第2役の両方に当選している第2状況である場合、前記絵柄の変動表示の停止操作態様が特定操作態様ではない場合には前記第1入賞とは異なる入賞が成立し、前記絵柄の変動表示の停止操作態様が前記特定操作態様である場合には前記第1入賞が成立するようにする第2表示制御手段（主側MPU72におけるステップS1005及びステップS1007の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【0904】

特徴D1によれば、第1役に当選している状況であって第2役に当選していない状況である第1状況においては第1入賞を含めていずれの入賞も成立しないことが起こり得る一

10

20

30

40

50

方、第1役及び第2役の両方に当選している第2状況においては停止操作態様に応じて第1入賞又は当該第1入賞とは異なる入賞のいずれかが成立する。これにより、第1役に当選しているという点で共通している状況であったとしても他の当選役との関係で入賞成立の種類だけではなく、入賞成立の有無までも変化させることが可能となり、入賞の成立態様を多様化させることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0905】

特徴D2．前記第1状況において前記第1入賞が成立する場合の前記絵柄の停止態様と、前記第2状況において前記第1入賞が成立する場合の前記絵柄の停止態様とが異なっていることを特徴とする特徴D1に記載の遊技機。

【0906】

特徴D2によれば、第1状況において第1入賞が成立する場合と第2状況において第1入賞が成立する場合とで絵柄の停止態様が異なっていることにより、第1役に当選しているという点で共通している第1状況と第2状況とで異なる停止制御を行い易くなる。

【0907】

特徴D3．前記絵柄表示手段は、絵柄を変動表示する絵柄表示領域（リール32L、32M、32R）を複数備え、

前記停止操作手段は、前記絵柄表示領域に対応させて複数設けられており、

前記絵柄表示制御手段は、前記停止操作手段が操作されたことに基づき当該停止操作手段に対応する前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御し、

各絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止された場合にそれら各絵柄表示領域のそれぞれに設定されている入賞有効位置（メインラインML1～ML3上の位置）に当選となっている役に対応する絵柄が停止表示されている場合に、その当選となっている役に対応する入賞が成立する構成であり、

前記第1状況において前記第1入賞が成立する場合には前記入賞有効位置に第1状況対応組合せ（第1CB入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せ、第2CB入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せ）を構成する各絵柄が停止表示され、

前記第2状況において前記第1入賞が成立する場合には前記入賞有効位置に第2状況対応組合せ（第1CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せ、第2CB入賞の第4群役に対応する図柄の組合せ）を構成する各絵柄が停止表示され、

前記第1表示制御手段は、前記第1状況において前記第2状況対応組合せを構成する絵柄よりも前記第1状況対応組合せを構成する絵柄を優先して前記入賞有効位置に停止させ、

前記第2表示制御手段は、前記第2状況において前記第1状況対応組合せを構成する絵柄よりも前記第2状況対応組合せを構成する絵柄を優先して前記入賞有効位置に停止させることを特徴とする特徴D1又はD2に記載の遊技機。

【0908】

特徴D3によれば、第1状況対応組合せを構成する絵柄と第2状況対応組合せを構成する絵柄との入賞有効位置に停止させる優先度を変更するだけで、第1状況と第2状況とで第1入賞の成立の有無の態様を異ならせることが可能となる。

【0909】

特徴D4．前記第1表示制御手段は、前記第1状況において最初の順番目に停止対象となった前記絵柄表示領域にて絵柄が停止表示された場合に、前記第2状況対応組合せの成立を不可とし、

前記第2表示制御手段は、前記第2状況において最初の順番目に停止対象となった前記絵柄表示領域にて絵柄が停止表示された場合に、前記第1状況対応組合せの成立を不可とすることを特徴とする特徴D3に記載の遊技機。

【0910】

特徴D4によれば、最初の順番目の停止対象となった絵柄表示領域にて絵柄が停止表示された場合に、第1状況においては第2状況対応組合せの成立が不可となるとともに第2

10

20

30

40

50

状況においては第1状況対応組合せの成立が不可となるため、第1状況においては第2状況対応組合せの成立を不可とするとともに第2状況においては第1状況対応組合せの成立を不可とする状況を生じさせるための構成を設計し易くなる。

【0911】

特徴D5．前記絵柄表示制御手段は、複数の役に当選している場合、当選となっている複数の役に対して共通して入賞対応となる絵柄を、当選となっている一の役に対してのみ入賞対応となる絵柄よりも前記入賞有効位置に優先して停止させる制御を行う構成であり、

前記第2入賞が成立する場合には前記入賞有効位置に第2入賞対応組合せを構成する各絵柄が停止表示され、

10

前記第2状況対応組合せと前記第2入賞対応組合せとは、複数の前記絵柄表示領域の停止順序パターンに対応させて複数種類設定されており、

同一の前記停止順序パターンに対応させて設定されている前記第2状況対応組合せと前記第2入賞対応組合せとは、当該停止順序パターンにおける最後の順番目とは異なる順番目の前記絵柄表示領域における絵柄が共通していることを特徴とする特徴D3又はD4に記載の遊技機。

【0912】

特徴D5によれば、複数の役に当選している場合、当選となっている複数の役に対して共通して入賞対応となる絵柄が、当選となっている一の役に対してのみ入賞対応となる絵柄よりも入賞有効位置への停止に際して優先される。これにより、入賞が成立する可能性が高い停止態様を優先させることが可能となる。

20

【0913】

当該構成において、第2状況対応組合せと第2入賞対応組合せとは複数の絵柄表示領域の停止順序パターンに対応させて複数種類設定されており、同一の停止順序パターンに対応させて設定されている第2状況対応組合せと第2入賞対応組合せとは、当該停止順序パターンにおける最後の順番目とは異なる順番目の絵柄表示領域における絵柄が共通している。この場合、第2状況においては第2状況対応組合せと第2入賞対応組合せとのそれぞれに共通する絵柄が、第1状況対応組合せを構成する絵柄よりも入賞有効位置への停止に際して優先されることとなる。これにより、上記のように入賞が成立する可能性が高い停止態様を優先させるための停止制御の構成を利用しながら、第2状況においては第2状況対応組合せの成立を第1状況対応組合せの成立よりも優先させることが可能となる。

30

【0914】

特徴D6．前記第1役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当該第1役に対応する前記第1入賞が成立するまで維持される役であり、

前記役抽選手段は、前記第1役の当選状態が維持されている状態において前記役の抽選処理を実行する場合、何らかの役に当選する構成であり、

前記絵柄表示制御手段は、前記第1役の当選状態が維持されている状態において前記第2役とは異なる役に当選した場合、前記絵柄の変動表示の停止態様に関係なく当該異なる役に対応する入賞を成立させることを特徴とする特徴D1乃至D5のいずれか1に記載の遊技機。

40

【0915】

特徴D6によれば、第1役の当選状態が維持されている状態において第1入賞が成立する状況を、第1役の当選状態が維持されている状態において第2役が当選した状況に制限することが可能となる。これにより、第1役の当選状態が維持されている状態において第1入賞が成立し得る状況を明確なものとすることが可能となる。

【0916】

特徴D7．前記第2状況において報知実行条件が成立している場合、前記第1入賞とは異なる入賞の成立を可能とする停止操作態様を遊技者に認識可能とさせるための所定報知を実行し、前記第2状況において前記報知実行条件が成立していない場合、前記所定報知を実行しない所定報知実行手段（主側MPU72における報知制御処理及び停止時の報知

50

処理を実行する機能、演出側MPU82における操作報知用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴D6に記載の遊技機。

【0917】

特徴D7によれば、第1役の当選状態が維持されている状態において第2役に当選した場合に、第1入賞の成立を回避可能とさせるための所定報知が実行される状況と、当該所定報知が実行されない状況とのそれぞれを生じさせることが可能となる。

【0918】

特徴D8．前記第1状況は、前記第1役のみに当選している状況であることを特徴とする特徴D1乃至D7のいずれか1に記載の遊技機。

【0919】

特徴D8によれば、第1役のみに当選している状況においては当該第1入賞を含めていづれの入賞も成立しない状況を生じさせることが可能となる。

【0920】

特徴D9．前記第1役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当該第1役に対応する前記第1入賞が成立するまで維持される役であることを特徴とする特徴D1乃至D8のいずれか1に記載の遊技機。

【0921】

特徴D9によれば、第1役に当選したゲームにおいて当該第1役に対応する第1入賞が成立しないことにより、第1役の当選状態が維持された状態となる。そして、第1役の当選状態が維持された状態において第2役に当選することで第2状況となる。これにより、役の抽選処理の抽選結果として第1役と第2役とが同時に当選となる抽選結果を設定しなくても第2状況を生じさせることが可能となるとともに、役の抽選処理において第2役に当選となる確率を調整するだけで第2状況の発生頻度を調整することが可能となる。

【0922】

特徴D10．前記第1役に当選している状況において前記第1入賞が成立しない場合の方が、前記第1入賞が成立する場合よりも遊技者にとって有利であることを特徴とする特徴D1乃至D9のいずれか1に記載の遊技機。

【0923】

特徴D10によれば、第1入賞が成立しない場合の方が有利であるため、第1状況においては第1入賞が成立しないことを期待しながら遊技者は停止操作を行うこととなり、第2状況においては第1入賞とは異なる入賞が成立することを期待しながら遊技者は停止操作を行うこととなる。

【0924】

特徴D11．前記第1役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当該第1役に対応する前記第1入賞が成立するまで維持される役であり、

当該遊技機は、前記第1役に当選したゲームにおいて当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかった場合、遊技状態を遊技者に有利な所定遊技状態（ART状態ST20）に移行させる状態移行手段（主側MPU72におけるART移行判定処理を実行する機能）を備え、

前記第1役の当選状態が維持されている間は前記所定遊技状態が継続され、前記第1役に対応する前記第1入賞が成立した場合に前記所定遊技状態とは異なる遊技状態に移行することを特徴とする特徴D1乃至D10のいずれか1に記載の遊技機。

【0925】

特徴D11によれば、第1状況において第1入賞を成立させないことにより遊技状態が所定遊技状態に移行し、当該所定遊技状態において第2状況となった場合には第1入賞とは異なる入賞を成立させることで所定遊技状態を継続させることが可能となる。所定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態であるため、第1状況においては第1入賞が成立しないことを期待しながら遊技者は停止操作を行うこととなり、第2状況においては第1入賞とは異なる入賞が成立することを期待しながら遊技者は停止操作を行うこととなる。

【0926】

特徴D12. 前記第1役に当選したゲームにおいて当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかった場合にのみ移行可能な特別遊技状態(第1特別状態ST23)が存在していることを特徴とする特徴D1乃至D11のいずれか1に記載の遊技機。

【0927】

特徴D12によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0928】

特徴D13. 前記特別遊技状態は遊技者にとって最も有利な遊技状態であることを特徴とする特徴D12に記載の遊技機。

【0929】

特徴D13によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞が成立しないことに対する遊技者の期待感を高めることが可能となる。

【0930】

特徴D14. 前記対応実行手段は、

特別抽選処理を実行する特別抽選手段(主側MPU72におけるステップS1703の処理を実行する機能)と、

前記第1状況において前記第1入賞が成立しなかった場合に前記特別抽選処理による抽選結果に対応する制御を実行する抽選対応実行手段(主側MPU72におけるステップS1704～ステップS1719の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする特徴D1乃至D13のいずれか1に記載の遊技機。

【0931】

特徴D14によれば、第1状況において第1入賞が成立しなかった場合には特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行されるため、第1状況における第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0932】

特徴D15. 前記第1役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当該第1役に対応する前記第1入賞が成立するまで維持される役であり、

前記役抽選手段は、前記第1役の当選状態が維持されている場合、前記役の抽選処理における抽選対象に前記第1役が含まれないようにする構成であり、

前記第1役に当選したゲームにおいて当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかった場合に前記特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行され、前記第1役の当選状態が維持されている状態において当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかったとしても前記特別抽選処理が実行されない又は前記特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行されないことを特徴とする特徴D14に記載の遊技機。

【0933】

特徴D15によれば、特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行される機会を制限することが可能となり、第1状況における第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0934】

特徴D16. 前記第1役は複数種類存在しており、

前記役の抽選処理では、複数種類の前記第1役のうち一部の役(第1CB役)が当選する状況と、複数種類の前記第1役のうち他の役(第2CB役)が当選する状況とが生じる構成であり、

前記第1表示制御手段は、前記第1状況において、複数種類の前記第1役のうち前記一部の役に対応する前記第1入賞の成立を回避可能な停止操作態様が、複数種類の前記第1役のうち前記他の役に対応する前記第1入賞を成立させる停止操作態様となるようにすることを特徴とする特徴D1乃至D15のいずれか1に記載の遊技機。

【0935】

特徴D16によれば、第1状況を生じさせる第1役が複数種類存在しており、第1状況を生じさせている第1役の種類によって第1入賞を成立させる又は第1入賞の成立を回避

10

20

30

40

50

させるための停止操作態様が相違している。これにより、第1入賞を成立させること又は第1入賞の成立を回避させることを期待する遊技者は、第1状況を生じさせている第1役の種類を予測しその予測に基づいて停止操作を行うこととなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0936】

特徴D17．複数種類の前記第1役の各当選確率は相互に同一又は略同一であることを特徴とする特徴D16に記載の遊技機。

【0937】

特徴D17によれば、複数種類の第1役の当選確率が相互に同一又は略同一であることにより、遊技者が予測した第1状況を生じさせている第1役の種類が正解となる確率をい
10
ずれの種類の前記第1役を予測した場合であっても同一又は略同一とすることが可能となる。これにより、予測正解となる確率に偏りが実質的にない状況において第1役の種類の予測を行わせることが可能となる。

【0938】

特徴D18．前記第1表示制御手段は、複数種類の前記第1役のうち前記一部の役に当選していることで前記第1状況である場合、複数種類の前記第1役のうち前記他の役に対応する前記第1入賞の成立を可能とする停止操作態様で前記絵柄の変動表示の停止操作が行われた場合に当該一部の役に対応する前記第1入賞の成立が回避可能となり、複数種類の
20
前記第1役のうち前記他の役に当選していることで前記第1状況である場合、複数種類の前記第1役のうち前記一部の役に対応する前記第1入賞の成立を可能とする停止操作態様で前記絵柄の変動表示の停止操作が行われた場合に当該他の役に対応する前記第1入賞の成立が回避可能となることを特徴とする特徴D16又はD17に記載の遊技機。

【0939】

特徴D18によれば、遊技者が予測した第1状況を生じさせている第1役の種類が不正解である場合には第1入賞が成立することとなる。これにより、第1入賞が成立しないことを期待する遊技者は上記予測を慎重に行うこととなり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【0940】

特徴D19．前記対応実行手段は、複数種類の前記第1役のうちいずれに対応する前記第1入賞が成立したとしても、同一の制御を実行することを特徴とする特徴D16乃至D
30
18のいずれか1に記載の遊技機。

【0941】

特徴D19によれば、第1入賞が成立した場合の制御処理負荷を軽減させながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【0942】

特徴D20．前記絵柄表示手段は、絵柄を変動表示する絵柄表示領域（リール32L，32M，32R）を複数備え、

前記停止操作手段は、前記絵柄表示領域に対応させて複数設けられており、

前記絵柄表示制御手段は、前記停止操作手段が操作されたことに基づき当該停止操作手段に対応する前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示
40
手段を制御し、

各絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止された場合にそれら各絵柄表示領域のそれぞれに設定されている入賞有効位置に当選となっている役に対応する絵柄が停止表示されている場合に、その当選となっている役に対応する入賞が成立する構成であり、

前記第1表示制御手段は、前記第1状況において、所定順番目以外の順番目に停止対象となる前記絵柄表示領域については当該絵柄表示領域に対する前記絵柄の変動表示の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても前記第1入賞に対応する絵柄が当該絵柄表示領域の前記入賞有効位置に停止表示されるようにし、前記所定順番目に停止対象となる前記絵柄表示領域については当該絵柄表示領域に対する前記絵柄の変動表示の停止操作タイミングが所定停止操作タイミングである場合以外は前記第1入賞に対応する絵
50

柄が当該絵柄表示領域の前記入賞有効位置に停止表示されるようにすることを特徴D 1乃至D 19のいずれか1に記載の遊技機。

【0943】

特徴D 20によれば、第1状況において第1入賞の成立の有無を決定付ける絵柄表示領域が所定順番目に停止対象となる絵柄表示領域に制限されるため、第1入賞の成立の有無に関して遊技者が注目すべき対象を明確なものとすることが可能となる。特に、第1状況において第1入賞の成立の有無を決定付ける絵柄表示領域が所定の種類の絵柄表示領域に制限されているのではなく所定順番目に停止対象となる絵柄表示領域に制限されているため、複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示がいずれの順序で停止される場合であっても、所定順番目に停止対象となる絵柄表示領域の停止操作に遊技者を注目させることが可能となる。

10

【0944】

特徴D 21. 前記所定順番目は、最後の順番であることを特徴とする特徴D 20に記載の遊技機。

【0945】

特徴D 21によれば、第1状況においては全ての絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるまで第1入賞の成立の有無を把握することができない。これにより、第1入賞の成立の有無に関して遊技者が注目している状態を、全ての絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるまで持続させることが可能となる。

20

【0946】

特徴D 22. 前記第1役は複数種類存在しており、

前記役の抽選処理では、複数種類の前記第1役のうち一部の役（第1CB役）が当選する状況と、複数種類の前記第1役のうち他の役（第2CB役）が当選する状況とが生じる構成であり、

前記第1表示制御手段は、前記第1状況である場合、前記所定順番目に停止対象となる前記絵柄表示領域の停止操作タイミングについて複数種類の前記第1役のうち前記一部の役に対応する前記第1入賞の成立を回避可能な停止操作タイミングが、複数種類の前記第1役のうち前記他の役に対応する前記第1入賞を成立させる停止操作タイミングとなるようにすることを特徴とする特徴D 20又はD 21に記載の遊技機。

30

【0947】

特徴D 22によれば、第1状況を生じさせる第1役が複数種類存在しており、第1状況を生じさせている第1役の種類によって第1入賞を成立させる又は第1入賞の成立を回避させるための停止操作態様が相違している。これにより、第1入賞を成立させること又は第1入賞の成立を回避させることを期待する遊技者は、第1状況を生じさせている第1役の種類を予測しその予測に基づいて停止操作を行うこととなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0948】

また、所定順番目に停止対象となる絵柄表示領域の絵柄の変動表示が停止されるまでは、第1状況を生じさせている第1役の種類についての遊技者の予測が正しかったか否かを把握することができない。これにより、予測が正しかった否かを確認するために遊技者が注目すべき対象を明確なものとすることが可能となる。

40

【0949】

特徴D 23. 複数種類の前記第1役の各当選確率は相互に同一又は略同一であることを特徴とする特徴D 22に記載の遊技機。

【0950】

特徴D 23によれば、複数種類の第1役の当選確率が相互に同一又は略同一であることにより、遊技者が予測した第1状況を生じさせている第1役の種類が正解となる確率をいずれの種類の第1役を予測した場合であっても同一又は略同一とすることが可能となる。これにより、予測正解となる確率に偏りが実質的にない状況において第1役の種類の予測を行わせることが可能となる。

50

【0951】

特徴D24. 前記第1表示制御手段は、複数種類の前記第1役のうち前記一部の役に対応していることで前記第1状況である場合、複数種類の前記第1役のうち前記他の役に対応する前記第1入賞の成立を可能とする停止操作タイミングで前記所定順番目に停止対象となる前記絵柄表示領域についての停止操作が行われた場合に当該一部の役に対応する前記第1入賞の成立が回避可能となり、複数種類の前記第1役のうち前記他の役に対応していることで前記第1状況である場合、複数種類の前記第1役のうち前記一部の役に対応する前記第1入賞の成立を可能とする停止操作タイミングで前記所定順番目に停止対象となる前記絵柄表示領域についての停止操作が行われた場合に当該他の役に対応する前記第1入賞の成立が回避可能となることを特徴とする特徴D22又はD23に記載の遊技機。

10

【0952】

特徴D24によれば、遊技者が予測した第1状況を生じさせている第1役の種類が不正解である場合には第1入賞が成立することとなる。これにより、第1入賞が成立しないことを期待する遊技者は上記予測を慎重に行うこととなり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【0953】

特徴D25. 前記対応実行手段は、複数種類の前記第1役のうちいずれに対応する前記第1入賞が成立したとしても、同一の制御を実行することを特徴とする特徴D22乃至D24のいずれか1に記載の遊技機。

【0954】

20

特徴D25によれば、第1入賞が成立した場合の制御処理負荷を軽減させながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【0955】

特徴D26. 前記絵柄表示手段は、絵柄を変動表示する絵柄表示領域（リール32L, 32M, 32R）を複数備え、

前記停止操作手段は、前記絵柄表示領域に対応させて複数設けられており、

前記絵柄表示制御手段は、前記停止操作手段が操作されたことに基づき当該停止操作手段に対応する前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御し、

各絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止された場合にそれら各絵柄表示領域のそれぞれに設定されている入賞有効位置に当選となっている役に対応する絵柄が停止表示されている場合に、その当選となっている役に対応する入賞が成立する構成であり、

30

前記第2表示制御手段は、前記第2状況において、前記複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示が対応順序で停止された場合、各絵柄表示領域についての絵柄の変動表示の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても前記第1入賞とは異なる入賞が成立するようにすることを特徴とする特徴D1乃至D25のいずれか1に記載の遊技機。

【0956】

特徴D26によれば、第2状況において複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示が対応順序で停止された場合には、各絵柄表示領域についての絵柄の変動表示の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても第1入賞とは異なる入賞が成立して第1入賞が成立しない。これにより、第2状況において第1入賞が成立しないことを期待する遊技者は、複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を対応順序で停止させることで第1入賞の成立を回避させることが可能となる。

40

【0957】

特徴D27. 前記第2表示制御手段は、前記第2状況において、前記複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示が前記対応順序で停止されなかったとしても、少なくとも所定の絵柄表示領域の絵柄の変動表示の停止操作タイミングが成立対象の停止操作タイミングであった場合には、前記第1入賞とは異なる入賞が成立するようにすることを特徴とする特徴D26に記載の遊技機。

50

【0958】

特徴D27によれば、第2状況において複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を対応順序で停止させることができなかつたとしても、所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示の停止操作タイミングが成立対象の停止操作タイミングであった場合には第1入賞とは異なる入賞が成立して第1入賞が成立しない。これにより、第2状況において第1入賞が成立しないことを期待する遊技者が、対応順序とは異なる順序で絵柄の変動表示を停止させてしまったとしても、所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を成立対象の停止操作タイミングで停止させることにより第1入賞の成立を回避させることが可能となる。よって、対応順序で絵柄の変動表示を停止させようとしていたにも関わらず、対応順序とは異なる順序で絵柄の変動表示を停止させてしまった場合であっても、第1入賞の成立を回避させる機会を与えることが可能となる。

10

【0959】

特徴D28．前記絵柄表示領域を3個以上備え、

前記対応順序は、最初の順番目に停止対象となる前記絵柄表示領域が定められているもののそれ以降の順番目の停止対象となる前記絵柄表示領域が任意である順序であり、

前記所定の絵柄表示領域は、前記対応順序において最初の順番目の停止対象として設定されている絵柄表示領域であることを特徴とする特徴D27に記載の遊技機。

【0960】

特徴D28によれば、所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を最初の順番目の停止対象として停止させた場合には第1入賞の成立を回避させることができるとともに、当該所定の絵柄表示領域を最初の順番目の停止対象とすることができなかつたとしてもそれ以降の順番目において当該所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を成立対象の停止操作タイミングで停止させることで第1入賞の成立を回避させることができる。これにより、第2状況において第1入賞が成立しないことを期待する遊技者が対応順序を認識している場合に所定の絵柄表示領域とは異なる絵柄表示領域を最初の順番目の停止対象としてしまったとしても、当該遊技者は成立対象の停止操作タイミングで停止操作を行うべき絵柄表示領域を認識しているため、所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を成立対象の停止操作タイミングで停止させることで第1入賞の成立を回避させるという状況を生じ易くさせることが可能となる。

20

【0961】

特徴D29．前記対応順序の報知が実行されるようにする手段（主側MPU72における報知制御処理を実行する機能、演出側MPU82における操作報知用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴D28に記載の遊技機。

30

【0962】

特徴D29によれば、対応順序の報知が実行された場合には、その対応順序に従って各絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させることにより第1入賞の成立を回避させることが可能となる。また、上記特徴A28の構成を備え、成立対象の停止操作タイミングによる停止操作によって第1入賞の成立が回避可能となる対象である所定の絵柄表示領域が対応順序において最初の順番目に停止対象となる絵柄表示領域であるため、対応順序の報知を確認することにより所定の絵柄表示領域の種類を把握することが可能となる。したがって、対応順序が報知されているにも関わらず当該対応順序で各絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させることができなかつたとしても、その後所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を成立対象の停止操作タイミングで停止させることで第1入賞の成立を回避させることが可能となる。

40

【0963】

特徴D30．前記第2状況において前記対応順序の報知が実行されるようにする手段（主側MPU72における報知制御処理、演出側MPU82における操作報知用処理を実行する機能）と、

前記第2状況において前記対応順序に対応する順序とは異なる順序で前記絵柄の変動表示が停止された場合、前記所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させる場合

50

の前記成立対応のタイミングを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（主側MPU72における停止時の報知処理を実行する機能、演出側MPU82における操作報知用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴D27乃至D29のいずれか1に記載の遊技機。

【0964】

特徴D30によれば、第2状況において対応順序の報知が実行されることにより当該対応順序で各絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させることで第1入賞の成立を回避させることが可能となる。また、対応順序で停止操作が行われなかったとしても、成立対応のタイミングを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されることにより、当該成立対応のタイミングで所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させることにより第1入賞の成立を回避させることが可能となる。

10

【0965】

なお、特徴D1～D30の構成に対して、特徴A1～A14、特徴B1～B11、特徴C1～C3、特徴D1～D30、特徴E1～E12、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H7、特徴I1～I13、特徴J1～J12、特徴K1～K12のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【0966】

<特徴E群>

特徴E1．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リールユニット31）と、

20

当該絵柄表示手段における絵柄の変動表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41）と、

当該開始操作手段が操作されたことに基づいて役の抽選処理を実行する役抽選手段（主側MPU72における抽選処理（図12）を実行する機能）と、

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン42～44）と、

前記開始操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が開始され、前記停止操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御する絵柄表示制御手段（主側MPU72におけるリール回転処理及びリール停止処理を実行する機能）と、

30

前記絵柄の変動表示後に前記役の抽選処理にて当選となった役に対応した停止結果が表示されている場合に、当選役対応の入賞の成立として当該当選役対応の制御を実行する対応実行手段（主側MPU72における媒体付与処理及び遊技終了時の対応処理を実行する機能）と、

を備えている遊技機において、

前記対応実行手段は、前記役の抽選処理にて第1役（第1CB役、第2CB役）に当選し当該第1役に対応した停止結果が表示された場合に、第1入賞（第1CB入賞、第2CB入賞）の成立として第1制御を実行する第1実行手段（主側MPU72におけるCB設定処理及びCB用処理を実行する機能）を備え、

前記第1役に当選している状況において前記第1入賞が成立しない場合の方が、前記第1入賞が成立する場合よりも遊技者にとって有利である構成であり、

40

前記第1役は複数種類存在しており、

前記役の抽選処理では、複数種類の前記第1役のうち一部の役（第1CB役）が当選する状況と、複数種類の前記第1役のうち他の役（第2CB役）が当選する状況とが生じる構成であり、

前記絵柄表示制御手段は、複数種類の前記第1役のうち前記一部の役に対応する前記第1入賞の成立を回避可能な停止操作態様が、複数種類の前記第1役のうち前記他の役に対応する前記第1入賞を成立させる停止操作態様となるようにする第1表示制御手段（主側MPU72におけるステップS603の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

50

【0967】

特徴E1によれば、第1入賞が成立しない場合の方が有利であるため、第1役に当選している状況においては第1入賞が成立しないことを期待しながら遊技者は停止操作を行うこととなる。この場合に、第1役が複数種類存在しており、当選となっている第1役の種類によって第1入賞の成立を回避させるための停止操作態様が相違している。これにより、第1入賞の成立を回避させることを期待する遊技者は、第1状況を生じさせている第1役の種類を予測しその予測に基づいて停止操作を行うこととなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0968】

特徴E2．複数種類の前記第1役の各当選確率は相互に同一又は略同一であることを特徴とする特徴E1に記載の遊技機。

10

【0969】

特徴E2によれば、複数種類の第1役の当選確率が相互に同一又は略同一であることにより、遊技者が予測した第1役の種類が正解となる確率をいずれの種類の第1役を予測した場合であっても同一又は略同一とすることが可能となる。これにより、予測正解となる確率に偏りが実質的にない状況において第1役の種類の予測を行わせることが可能となる。

【0970】

特徴E3．前記第1表示制御手段は、複数種類の前記第1役のうち前記一部の役に当選している場合、複数種類の前記第1役のうち前記他の役に対応する前記第1入賞の成立を可能とする停止操作態様で前記絵柄の変動表示の停止操作が行われた場合に当該一部の役に対応する前記第1入賞の成立が回避可能となり、複数種類の前記第1役のうち前記他の役に当選している場合、複数種類の前記第1役のうち前記一部の役に対応する前記第1入賞の成立を可能とする停止操作態様で前記絵柄の変動表示の停止操作が行われた場合に当該他の役に対応する前記第1入賞の成立が回避可能となることを特徴とする特徴E1又はE2に記載の遊技機。

20

【0971】

特徴E3によれば、遊技者が予測した第1役の種類が不正解である場合には第1入賞が成立することとなる。これにより、第1入賞が成立しないことを期待する遊技者は上記予測を慎重に行うこととなり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

30

【0972】

特徴E4．前記対応実行手段は、複数種類の前記第1役のうちいずれに対応する前記第1入賞が成立したとしても、同一の制御を実行することを特徴とする特徴E1乃至E3のいずれか1に記載の遊技機。

【0973】

特徴E4によれば、第1入賞が成立した場合の制御処理負荷を軽減させながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【0974】

特徴E5．前記絵柄表示手段は、絵柄を変動表示する絵柄表示領域（リール32L、32M、32R）を複数備え、

40

前記停止操作手段は、前記絵柄表示領域に対応させて複数設けられており、

前記絵柄表示制御手段は、前記停止操作手段が操作されたことに基づき当該停止操作手段に対応する前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御し、

各絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止された場合にそれら各絵柄表示領域のそれぞれに設定されている入賞有効位置に当選となっている役に対応する絵柄が停止表示されている場合に、その当選となっている役に対応する入賞が成立する構成であり、

前記一部の役に対応する前記第1入賞が成立する場合には前記入賞有効位置に所定対応組合せ（第1CB入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せ）を構成する各絵柄が停止表示され、

50

前記他の役に対応する前記第1入賞が成立する場合には前記入賞有効位置に特定対応組合せ（第2CB入賞の第1群役～第3群役に対応する図柄の組合せ）を構成する各絵柄が停止表示され、

前記所定対応組合せと前記特定対応組合せとは、複数の前記絵柄表示領域の停止順序パターンに対応させて複数種類設定されており、

同一の前記停止順序パターンに対応させて設定されている前記所定対応組合せと前記特定対応組合せとは、当該停止順序パターンにおける所定順番目以外の順番目に停止対象となる前記絵柄表示領域における絵柄が共通し、前記所定順番目に停止対象となる前記絵柄表示領域における絵柄が異なっていることを特徴とする特徴E1乃至E4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【0975】

特徴E5によれば、第1入賞の成立の有無を決定付ける絵柄表示領域が所定順番目に停止対象となる絵柄表示領域に制限されるため、第1入賞の成立の有無に関して遊技者が注目すべき対象を明確なものとするのが可能となる。特に、第1入賞の成立の有無を決定付ける絵柄表示領域が所定の種類の絵柄表示領域に制限されているのではなく所定順番目に停止対象となる絵柄表示領域に制限されているため、複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示がいずれの順序で停止される場合であっても、所定順番目に停止対象となる絵柄表示領域の停止操作に遊技者を注目させることが可能となる。

【0976】

特徴E6. 同一の前記停止順序パターンに対応させて設定されている前記所定対応組合せと前記特定対応組合せとは、前記所定順番目以外の順番目に停止対象となる前記絵柄表示領域については当該絵柄表示領域に対する前記絵柄の変動表示の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしてもそれら所定対応組合せと特定対応組合せとで共通している絵柄が当該絵柄表示領域の前記入賞有効位置に停止表示されるように設定されていることを特徴とする特徴E5に記載の遊技機。

20

【0977】

特徴E6によれば、所定順番目以外の順番目に停止対象となる絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止された段階においては、所定対応組合せ及び特定対応組合せのいずれにも対応している絵柄が入賞有効位置に停止表示されている状態とすることが可能となる。

30

【0978】

特徴E7. 前記所定順番目は、最後の順番であることを特徴とする特徴E5又はE6に記載の遊技機。

【0979】

特徴E7によれば、全ての絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるまで第1入賞の成立の有無を把握することができない。これにより、第1入賞の成立の有無に関して遊技者が注目している状態を、全ての絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるまで持続させることが可能となる。

【0980】

特徴E8. 前記第1役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当該第1役に対応する前記第1入賞が成立するまで維持される役であり、

40

当該遊技機は、前記第1役に当選したゲームにおいて当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかった場合、遊技状態を遊技者に有利な所定遊技状態（ART状態ST20）に移行させる状態移行手段（主側MPU72におけるART移行判定処理を実行する機能）を備え、

前記第1役の当選状態が維持されている間は前記所定遊技状態が継続され、前記第1役に対応する前記第1入賞が成立した場合に前記所定遊技状態とは異なる遊技状態に移行することを特徴とする特徴E1乃至E7のいずれか1に記載の遊技機。

【0981】

特徴E8によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞を成立させないことによ

50

り遊技状態が所定遊技状態に移行し、当該所定遊技状態においては第1入賞を成立させないことにより所定遊技状態を継続させることが可能となる。これにより、第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0982】

特徴E9．前記第1役に当選したゲームにおいて当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかった場合にのみ移行可能な特別遊技状態（第1特別状態ST23）が存在していることを特徴とする特徴E1乃至E8のいずれか1に記載の遊技機。

【0983】

特徴E9によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

10

【0984】

特徴E10．前記特別遊技状態は遊技者にとって最も有利な遊技状態であることを特徴とする特徴E9に記載の遊技機。

【0985】

特徴E10によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞が成立しないことに対する遊技者の期待感を高めることが可能となる。

【0986】

特徴E11．前記対応実行手段は、

特別抽選処理を実行する特別抽選手段（主側MPU72におけるステップS1703の処理を実行する機能）と、

20

前記第1役に当選している状況において前記第1入賞が成立しなかった場合に前記特別抽選処理による抽選結果に対応する制御を実行する抽選対応実行手段（主側MPU72におけるステップS1704～ステップS1719の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴E1乃至E10のいずれか1に記載の遊技機。

【0987】

特徴E11によれば、第1役に当選している状況において第1入賞が成立しなかった場合には特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行されるため、第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0988】

特徴E12．前記第1役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当該第1役に対応する前記第1入賞が成立するまで維持される役であり、

30

前記役抽選手段は、前記第1役の当選状態が維持されている場合、前記役の抽選処理における抽選対象に前記第1役が含まれないようにする構成であり、

前記第1役に当選したゲームにおいて当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかった場合に前記特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行され、前記第1役の当選状態が維持されている状態において当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかったとしても前記特別抽選処理が実行されない又は前記特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行されないことを特徴とする特徴E11に記載の遊技機。

【0989】

特徴E12によれば、特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行される機会を制限することが可能となり、第1役に当選したゲームにおける第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

40

【0990】

なお、特徴E1～E12の構成に対して、特徴A1～A14、特徴B1～B11、特徴C1～C3、特徴D1～D30、特徴E1～E12、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H7、特徴I1～I13、特徴J1～J12、特徴K1～K12のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【0991】

<特徴F群>

50

特徴 F 1. 絵柄を変動表示する絵柄表示領域（リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R）を複数有する絵柄表示手段（リールユニット 3 1）と、

当該絵柄表示手段における絵柄の変動表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1）と、

当該開始操作手段が操作されたことに基づいて役の抽選処理を実行する役抽選手段（主側 MPU 7 2 における抽選処理（図 1 2）を実行する機能）と、

複数の前記絵柄表示領域に対応させて設けられ、対応する前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップボタン 4 2 ~ 4 4）と、

前記開始操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が開始され、前記停止操作手段が操作されたことに基づき当該停止操作手段に対応する前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御する絵柄表示制御手段（主側 MPU 7 2 におけるリール回転処理及びリール停止処理を実行する機能）と、

複数の前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止された場合にそれら各絵柄表示領域のそれぞれに設定されている入賞有効位置に当選となっている役に対応する絵柄が停止表示されている場合に、その当選となっている役に対応する入賞の成立として当該当選役対応の制御を実行する対応実行手段（主側 MPU 7 2 における媒体付与処理及び遊技終了時の対応処理を実行する機能）と、
を備えている遊技機において、

前記対応実行手段は、前記役の抽選処理にて第 1 役（第 1 C B 役、第 2 C B 役）に当選し当該第 1 役に対応した停止結果が表示された場合に、第 1 入賞（第 1 C B 入賞、第 2 C B 入賞）の成立として第 1 制御を実行する第 1 実行手段（主側 MPU 7 2 における C B 設定処理及び C B 用処理を実行する機能）を備え、

前記絵柄表示制御手段は、前記第 1 役に当選している状況において、所定順番目以外の順番目に停止対象となる前記絵柄表示領域については当該絵柄表示領域に対する前記絵柄の変動表示の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても前記第 1 入賞に対応する絵柄が当該絵柄表示領域の前記入賞有効位置に停止表示されるようにし、前記所定順番目に停止対象となる前記絵柄表示領域については当該絵柄表示領域に対する前記絵柄の変動表示の停止操作タイミングが所定停止操作タイミングである場合以外は前記第 1 入賞に対応する絵柄が当該絵柄表示領域の前記入賞有効位置に停止表示されるようにする第 1 表示制御手段（主側 MPU 7 2 におけるステップ S 6 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【0992】

特徴 F 1 によれば、第 1 役に当選している状況において第 1 入賞の成立の有無を決定付ける絵柄表示領域が所定順番目に停止対象となる絵柄表示領域に制限されるため、第 1 入賞の成立の有無に関して遊技者が注目すべき対象を明確なものとするのが可能となる。特に、第 1 役に当選している状況において第 1 入賞の成立の有無を決定付ける絵柄表示領域が所定の種類の絵柄表示領域に制限されているのではなく所定順番目に停止対象となる絵柄表示領域に制限されているため、複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示がいずれの順序で停止される場合であっても、所定順番目に停止対象となる絵柄表示領域の停止操作に遊技者を注目させることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0993】

特徴 F 2. 前記所定順番目は、最後の順番であることを特徴とする特徴 F 1 に記載の遊技機。

【0994】

特徴 F 2 によれば、第 1 役に当選している状況においては全ての絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるまで第 1 入賞の成立の有無を把握することができない。これにより、第 1 入賞の成立の有無に関して遊技者が注目している状態を、全ての絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるまで持続させることが可能となる。

【0995】

特徴F3．前記第1役に当選している状況において前記第1入賞が成立しない場合の方が、前記第1入賞が成立する場合よりも遊技者にとって有利であることを特徴とする特徴F1又はF2に記載の遊技機。

【0996】

特徴F3によれば、第1入賞が成立しない場合の方が有利であるため、第1役に当選している状況においては第1入賞が成立しないことを期待しながら遊技者は停止操作を行うこととなる。

【0997】

特徴F4．前記第1役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当該第1役に対応する前記第1入賞が成立するまで維持される役であり、

10

当該遊技機は、前記第1役に当選したゲームにおいて当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかった場合、遊技状態を遊技者に有利な所定遊技状態（ART状態ST20）に移行させる状態移行手段（主側MPU72におけるART移行判定処理を実行する機能）を備え、

前記第1役の当選状態が維持されている間は前記所定遊技状態が継続され、前記第1役に対応する前記第1入賞が成立した場合に前記所定遊技状態とは異なる遊技状態に移行することを特徴とする特徴F1乃至F3のいずれか1に記載の遊技機。

【0998】

特徴F4によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞を成立させないことにより遊技状態が所定遊技状態に移行し、当該所定遊技状態においては第1入賞を成立させないことにより所定遊技状態を継続させることが可能となる。これにより、第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

20

【0999】

特徴F5．前記第1役に当選したゲームにおいて当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかった場合にのみ移行可能な特別遊技状態（第1特別状態ST23）が存在していることを特徴とする特徴F1乃至F4のいずれか1に記載の遊技機。

【1000】

特徴F5によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

30

【1001】

特徴F6．前記特別遊技状態は遊技者にとって最も有利な遊技状態であることを特徴とする特徴F5に記載の遊技機。

【1002】

特徴F6によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞が成立しないことに対する遊技者の期待感を高めることが可能となる。

【1003】

特徴F7．前記対応実行手段は、

特別抽選処理を実行する特別抽選手段（主側MPU72におけるステップS1703の処理を実行する機能）と、

40

前記第1役に当選している状況において前記第1入賞が成立しなかった場合に前記特別抽選処理による抽選結果に対応する制御を実行する抽選対応実行手段（主側MPU72におけるステップS1704～ステップS1719の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴F1乃至F6のいずれか1に記載の遊技機。

【1004】

特徴F7によれば、第1役に当選している状況において第1入賞が成立しなかった場合には特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行されるため、第1役に当選している状況における第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1005】

特徴F8．前記第1役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当

50

該第 1 役に対応する前記第 1 入賞が成立するまで維持される役であり、

前記役抽選手段は、前記第 1 役の当選状態が維持されている場合、前記役の抽選処理における抽選対象に前記第 1 役が含まれないようにする構成であり、

前記第 1 役に当選したゲームにおいて当該第 1 役に対応する前記第 1 入賞が成立しなかった場合に前記特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行され、前記第 1 役の当選状態が維持されている状態において当該第 1 役に対応する前記第 1 入賞が成立しなかったとしても前記特別抽選処理が実行されない又は前記特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行されないことを特徴とする特徴 F 7 に記載の遊技機。

【1006】

特徴 F 8 によれば、特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行される機会を制限することが可能となり、第 1 役に当選したゲームにおける第 1 入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1007】

なお、特徴 F 1 ～ F 8 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 4、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C 1 ～ C 3、特徴 D 1 ～ D 3 0、特徴 E 1 ～ E 1 2、特徴 F 1 ～ F 8、特徴 G 1 ～ G 7、特徴 H 1 ～ H 7、特徴 I 1 ～ I 1 3、特徴 J 1 ～ J 1 2、特徴 K 1 ～ K 1 2 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1008】

<特徴 G 群>

特徴 G 1. 絵柄を変動表示する絵柄表示領域（リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R）を複数有する絵柄表示手段（リールユニット 3 1）と、

当該絵柄表示手段における絵柄の変動表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1）と、

当該開始操作手段が操作されたことに基づいて役の抽選処理を実行する役抽選手段（主側 MPU 7 2 における抽選処理（図 1 2）を実行する機能）と、

複数の前記絵柄表示領域に対応させて設けられ、対応する前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップボタン 4 2 ～ 4 4）と、

前記開始操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が開始され、前記停止操作手段が操作されたことに基づき当該停止操作手段に対応する前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御する絵柄表示制御手段（主側 MPU 7 2 におけるリール回転処理及びリール停止処理を実行する機能）と、

複数の前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止された場合にそれら各絵柄表示領域のそれぞれに設定されている入賞有効位置に当選となっている役に対応する絵柄が停止表示されている場合に、その当選となっている役に対応する入賞の成立として当該当選役対応の制御を実行する対応実行手段（主側 MPU 7 2 における媒体付与処理及び遊技終了時の対応処理を実行する機能）と、

を備えている遊技機において、

前記対応実行手段は、

前記役の抽選処理にて第 1 役（第 1 C B 役、第 2 C B 役）に当選し当該第 1 役に対応した停止結果が表示された場合に、第 1 入賞（第 1 C B 入賞、第 2 C B 入賞）の成立として第 1 制御を実行する第 1 実行手段（主側 MPU 7 2 における C B 設定処理及び C B 用処理を実行する機能）と、

特別抽選処理を実行する特別抽選手段（主側 MPU 7 2 におけるステップ S 1 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

前記第 1 役に当選している状況において前記第 1 入賞が成立しなかった場合に前記特別抽選処理による抽選結果に対応する制御を実行する抽選対応実行手段（主側 MPU 7 2 におけるステップ S 1 7 0 4 ～ ステップ S 1 7 1 9 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【1009】

特徴G1によれば、第1役に当選している状況において第1入賞が成立しなかった場合には特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行されるため、第1役に当選している状況における第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1010】

特徴G2．前記第1役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当該第1役に対応する前記第1入賞が成立するまで維持される役であり、

前記抽選対応実行手段による前記特別抽選処理の抽選結果に対応する制御は、前記第1入賞が成立した場合に終了することを特徴とする特徴G1に記載の遊技機。

【1011】

特徴G2によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞が成立しなかった場合に実行された特別抽選処理の抽選結果に対応する制御は、第1役の当選状態が持ち越されている状態において行われ、第1入賞が成立した場合に終了する。これにより、特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が第1役の当選状態が持ち越されている状態であることを条件として実行されることとなり、第1役の当選状態が持ち越されている状態と第1役の当選状態が持ち越されていない状態との間において遊技の進行内容に差異を与えることが可能となる。

【1012】

特徴G3．前記第1役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当該第1役に対応する前記第1入賞が成立するまで維持される役であり、

前記役抽選手段は、前記第1役の当選状態が維持されている場合、前記役の抽選処理における抽選対象に前記第1役が含まれないようにする構成であり、

前記第1役に当選したゲームにおいて当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかった場合に前記特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行され、前記第1役の当選状態が維持されている状態において当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかったとしても前記特別抽選処理が実行されない又は前記特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行されないことを特徴とする特徴G1又はG2に記載の遊技機。

【1013】

特徴G3によれば、特別抽選処理の抽選結果に対応する制御が実行される機会を制限することが可能となり、第1役に当選したゲームにおける第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1014】

特徴G4．前記抽選対応実行手段は、前記特別抽選処理の抽選結果に対応する対応遊技状態に移行させることを特徴とする特徴G1乃至G3のいずれか1に記載の遊技機。

【1015】

特徴G4によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞が成立しないことにより特別抽選処理が実行され、その抽選処理の抽選結果に対応する遊技状態への移行が発生する。これにより、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞が成立しないことを契機として複数種類の遊技状態うちのいずれかの遊技状態に移行させることが可能となり、斬新な遊技内容を提供することが可能となる。

【1016】

特徴G5．前記第1役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当該第1役に対応する前記第1入賞が成立するまで維持される役であり、

前記対応遊技状態において前記第1入賞が成立した場合、当該対応遊技状態とは異なる遊技状態に移行することを特徴とする特徴G4に記載の遊技機。

【1017】

特徴G5によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞を成立させないことにより特別抽選処理の抽選結果に対応する遊技状態に移行し、第1入賞を成立させないことにより当該遊技状態を継続させることが可能となる。これにより、第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

10

20

30

40

50

【1018】

特徴G6．前記対応遊技状態には、前記第1役に当選したゲームにおいて当該第1役に対応する前記第1入賞が成立しなかった場合にのみ移行可能な特別遊技状態（第1特別状態ST23）が含まれていることを特徴とする特徴G4又はG5に記載の遊技機。

【1019】

特徴G6によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞の成立の有無に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1020】

特徴G7．前記特別遊技状態は遊技者にとって最も有利な遊技状態であることを特徴とする特徴G6に記載の遊技機。

10

【1021】

特徴G7によれば、第1役に当選したゲームにおいて第1入賞が成立しないことに対する遊技者の期待感を高めることが可能となる。

【1022】

なお、特徴G1～G7の構成に対して、特徴A1～A14、特徴B1～B11、特徴C1～C3、特徴D1～D30、特徴E1～E12、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H7、特徴I1～I13、特徴J1～J12、特徴K1～K12のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1023】

20

<特徴H群>

特徴H1．絵柄を変動表示する絵柄表示領域（リール32L、32M、32R）を複数有する絵柄表示手段（リールユニット31）と、

当該絵柄表示手段における絵柄の変動表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41）と、

当該開始操作手段が操作されたことに基づいて役の抽選処理を実行する役抽選手段（主側MPU72における抽選処理（図12）を実行する機能）と、

複数の前記絵柄表示領域に対応させて設けられ、対応する前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップボタン42～44）と、

30

前記開始操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が開始され、前記停止操作手段が操作されたことに基づき当該停止操作手段に対応する前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御する絵柄表示制御手段（主側MPU72におけるリール回転処理及びリール停止処理を実行する機能）と、

複数の前記絵柄表示領域における絵柄の変動表示が停止された場合にそれら各絵柄表示領域のそれぞれに設定されている入賞有効位置に当選となっている役に対応する絵柄が停止表示されている場合に、その当選となっている役に対応する入賞の成立として当該当選役対応の制御を実行する対応実行手段（主側MPU72における媒体付与処理及び遊技終了時の対応処理を実行する機能）と、

を備えている遊技機において、

40

前記対応実行手段は、前記役の抽選処理にて特定役（インデックス値IV=2～10）に当選し当該特定役に対応した停止結果が表示された場合に、特定入賞（通常ベル入賞、補填ベル入賞）の成立として特定制御を実行する特定実行手段（主側MPU72におけるステップS1307の処理を実行する機能）を備え、

前記絵柄表示制御手段は、前記特定役に当選している状況において、前記複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示が対応順序で停止された場合、各絵柄表示領域についての絵柄の変動表示の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても前記特定入賞が成立するようにし、前記特定役に当選している状況において、前記複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示が前記対応順序で停止されなかったとしても、少なくとも所定の絵柄表示領域の絵柄の変動表示の停止操作タイミングが成立対象の停止操作タイミング

50

であった場合には前記特定入賞又はそれとは異なる入賞が成立するようにする手段（主側MPU72におけるステップS1007の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1024】

特徴H1によれば、特定役に当選している状況において複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示が対応順序で停止された場合には、各絵柄表示領域についての絵柄の変動表示の停止操作タイミングがいずれのタイミングであったとしても特定入賞が成立する。これにより、特定役に当選している状況において特定入賞が成立することを期待する遊技者は、複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を対応順序で停止させることで特定入賞を成立させることが可能となる。

10

【1025】

また、特定役に当選している状況において複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を対応順序で停止させることができなかったとしても、所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示の停止操作タイミングが成立対象の停止操作タイミングであった場合には特定入賞又はそれとは異なる入賞が成立する。これにより、特定役に当選している状況において当該特定役に対応する入賞が成立することを期待する遊技者が、対応順序とは異なる順序で絵柄の変動表示を停止させてしまったとしても、所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を成立対象の停止操作タイミングで停止させることにより特定入賞又はそれとは異なる入賞を成立させることが可能となる。よって、対応順序で絵柄の変動表示を停止させようとしていたにも関わらず、対応順序とは異なる順序で絵柄の変動表示を停止させてしまった場合であっても、特定入賞又はそれとは異なる入賞を成立させる機会を与えることが可能となる。

20

【1026】

特徴H2．前記対応実行手段は、前記役の抽選処理にて所定役（第1CB役、第2CB役）に当選し当該所定役に対応した停止結果が表示された場合に、所定入賞（第1CB入賞、第2CB入賞）の成立として所定制御を実行する所定実行手段（主側MPU72におけるCB設定処理及びCB用処理を実行する機能）を備え、

前記絵柄表示制御手段は、前記役の抽選処理にて前記特定役及び前記所定役の両方に当選している状況である場合、前記絵柄の変動表示の停止操作態様が前記特定役に対応する入賞を成立させることができない態様である場合には前記所定入賞が成立するようにする手段（主側MPU72におけるステップS1005及びステップS1007の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H1に記載の遊技機。

30

【1027】

特徴H2によれば、特定役及び所定役の両方に当選している状況である場合には絵柄の変動表示の停止操作態様が特定役に対応する入賞を成立させることができない態様である場合に所定入賞が成立するため、所定入賞の成立を期待しない遊技者は特定役に対応する入賞が成立することを期待することとなる。この場合に、上記特徴H1の構成を備えていることにより、複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を対応順序で停止させることで特定入賞を成立させることが可能となるとともに、複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を対応順序で停止させることができなかったとしても、所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示の停止操作タイミングが成立対象の停止操作タイミングであった場合には特定入賞又はそれとは異なる入賞が成立する。これにより、対応順序とは異なる順序で絵柄の変動表示を停止させてしまったとしても、所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を成立対象の停止操作タイミングで停止させることにより特定入賞又はそれとは異なる入賞を成立させて所定入賞の成立を回避させることが可能となる。よって、対応順序で絵柄の変動表示を停止させようとしていたにも関わらず、対応順序とは異なる順序で絵柄の変動表示を停止させてしまった場合であっても、所定入賞の成立を回避させる機会を与えることが可能となる。

40

【1028】

特徴H3．前記所定役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当

50

該所定役に対応する前記所定入賞が成立するまで維持される役であり、

当該遊技機は、前記所定役に応選したゲームにおいて当該所定役に対応する前記所定入賞が成立しなかった場合、遊技状態を遊技者に有利な所定遊技状態（ART状態ST20）に移行させる状態移行手段（主側MPU72におけるART移行判定処理を実行する機能）を備え、

前記所定役の当選状態が維持されている間は前記所定遊技状態が継続され、前記所定役に対応する前記所定入賞が成立した場合に前記所定遊技状態とは異なる遊技状態に移行することを特徴とする特徴H1又はH2に記載の遊技機。

【1029】

特徴H3によれば、所定役に応選したゲームにおいて所定入賞を成立させないことにより遊技状態が所定遊技状態に移行し、当該所定遊技状態において所定入賞の成立を回避させることで所定遊技状態を継続させることが可能となる。この場合に、上記特徴H1の構成を備えていることにより、複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を対応順序で停止させることで特定入賞を成立させることが可能となるとともに、複数の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を対応順序で停止させることができなかったとしても、所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示の停止操作タイミングが成立対象の停止操作タイミングであった場合には特定入賞又はそれとは異なる入賞が成立する。これにより、対応順序とは異なる順序で絵柄の変動表示を停止させてしまったとしても、所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を成立対象の停止操作タイミングで停止させることにより特定入賞又はそれとは異なる入賞を成立させて所定入賞の成立を回避させることが可能となる。よって、対応順序で絵柄の変動表示を停止させようとしていたにも関わらず、対応順序とは異なる順序で絵柄の変動表示を停止させてしまった場合であっても、所定入賞の成立を回避させる機会を与えることが可能となる。

【1030】

特徴H4．前記絵柄表示制御手段は、前記所定役の当選状態が維持されている状態において前記特定役とは異なる役に当選した場合、前記絵柄の変動表示の停止態様に関係なく当該異なる役に対応する入賞を成立させることを特徴とする特徴H3に記載の遊技機。

【1031】

特徴H4によれば、所定役の当選状態が維持されている状態において所定入賞が成立する状況を、所定役の当選状態が維持されている状態において特定役が当選した状況に制限することが可能となる。これにより、所定役の当選状態が維持されている状態において所定入賞が成立し得る状況を明確なものとするのが可能となる。

【1032】

特徴H5．前記絵柄表示領域を3個以上備え、

前記対応順序は、最初の順番目に停止対象となる前記絵柄表示領域が定められているもののそれ以降の順番目の停止対象となる前記絵柄表示領域が任意である順序であり、

前記所定の絵柄表示領域は、前記対応順序において最初の順番目の停止対象として設定されている絵柄表示領域であることを特徴とする特徴H1乃至H4のいずれか1に記載の遊技機。

【1033】

特徴H5によれば、所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を最初の順番目の停止対象として停止させた場合には所定入賞の成立を回避させることができるとともに、当該所定の絵柄表示領域を最初の順番目の停止対象とすることができなかったとしてもそれ以降の順番目において当該所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を成立対象の停止操作タイミングで停止させることで所定入賞の成立を回避させることができる。これにより、所定入賞が成立しないことを期待する遊技者が対応順序を認識している場合に所定の絵柄表示領域とは異なる絵柄表示領域を最初の順番目の停止対象としてしまったとしても、当該遊技者は成立対象の停止操作タイミングで停止操作を行うべき絵柄表示領域を認識しているため、所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を成立対象の停止操作タイミングで停止させることで所定入賞の成立を回避させるという状況を生じやすくさせることが

可能となる。

【1034】

特徴H6. 前記対応順序の報知が実行されるようにする手段（主側MPU72における報知制御処理を実行する機能、演出側MPU82における操作報知用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H5に記載の遊技機。

【1035】

特徴H6によれば、対応順序の報知が実行された場合には、その対応順序に従って各絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させることにより所定入賞の成立を回避させることが可能となる。また、上記特徴H5の構成を備え、成立対象の停止操作タイミングによる停止操作によって所定入賞の成立が回避可能となる対象である所定の絵柄表示領域が対応順序において最初の順番目に停止対象となる絵柄表示領域であるため、対応順序の報知を確認することにより所定の絵柄表示領域の種類を把握することが可能となる。したがって、対応順序が報知されているにも関わらず当該対応順序で各絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させることができなかったとしても、その後所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を成立対象の停止操作タイミングで停止させることで所定入賞の成立を回避させることが可能となる。

10

【1036】

特徴H7. 前記特定役に当選している状況において前記対応順序の報知が実行されるようにする手段（主側MPU72における報知制御処理、演出側MPU82における操作報知用処理を実行する機能）と、

20

前記特定役に当選している状況において前記対応順序に対応する順序とは異なる順序で前記絵柄の変動表示が停止された場合、前記所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させる場合の前記成立対応のタイミングを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（主側MPU72における停止時の報知処理を実行する機能、演出側MPU82における操作報知用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴H1乃至H6のいずれか1に記載の遊技機。

【1037】

特徴H7によれば、特定役に当選している状況において対応順序の報知が実行されることにより当該対応順序で各絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させることで特定役に対応する入賞を成立させることが可能となる。また、対応順序で停止操作が行われなかったとしても、成立対応のタイミングを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されることにより、当該成立対応のタイミングで所定の絵柄表示領域における絵柄の変動表示を停止させることにより特定役に対応する入賞を成立させることが可能となる。

30

【1038】

なお、特徴H1～H7の構成に対して、特徴A1～A14、特徴B1～B11、特徴C1～C3、特徴D1～D30、特徴E1～E12、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H7、特徴I1～I13、特徴J1～J12、特徴K1～K12のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1039】

40

<特徴I群>

特徴I1. 遊技者の操作により第1条件が成立したことに基づき（いずれかのCB役に当選しその当選状態となったCB役の入賞が成立しないこと）、遊技者に有利な有利遊技状態（ART状態ST20）に遊技状態を移行させる第1移行手段（主側MPU72におけるステップS1705、ステップS1710、ステップS1714及びステップS1720の処理を実行する機能）と、

前記有利遊技状態において遊技者の操作に基づき終了条件が成立した場合に（第1CB入賞又は第2CB入賞が成立すること）前記有利遊技状態を終了させる終了手段（主側MPU72におけるCB設定処理を実行する機能）と、

継続可能状況において前記終了条件の成立を回避可能とする操作態様を遊技者に認識可

50

能とさせるための所定報知を実行する所定報知実行手段（主側MPU72におけるステップS1905、ステップS1906及びステップS2006の処理を実行する機能、演出側MPU82におけるステップS2102及びステップS2108の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第1移行手段は、前記継続可能状況である場合に前記終了条件が成立して前記有利遊技状態が終了した場合において前記第1条件が成立した場合、前記有利遊技状態に復帰させる構成であり、

当該遊技機は、前記継続可能状況である場合に前記終了条件が成立して前記有利遊技状態が終了した場合において遊技者の操作により第2条件が成立したことに基づき（第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞が成立すること）、前記有利遊技状態に復帰させる第2移行手段（第1の実施形態では主側MPU72におけるステップS3105の処理を実行する機能、第5の実施形態では主側MPU72におけるステップS4405の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1040】

特徴I1によれば、遊技者に有利な有利遊技状態が設定されていることにより、遊技者は有利遊技状態に移行することを期待しながら遊技を行うとともに有利遊技状態においては当該有利遊技状態が長く継続することを期待しながら遊技を行う。また、有利遊技状態が継続可能状況である場合には所定報知が実行されるため、当該所定報知に対応する態様で操作を行うことで有利遊技状態が途中で終了してしまうことを回避することが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1041】

但し、所定報知が行われている状況であっても操作ミスなどによって終了条件を成立させてしまうことが考えられる。これに対して、継続可能状況の有利遊技状態である場合に終了条件が成立して有利遊技状態が終了したとしても、遊技者の操作により第1条件又は第2条件が成立したことに基づき有利遊技状態に復帰する。これにより、有利遊技状態が途中で終了してしまった場合であってもその有利遊技状態に復帰させる機会を遊技者に与えることが可能となる。

【1042】

特に、有利遊技状態への復帰を可能とさせる条件として、第1条件だけではなく第2条件も存在していることにより、有利遊技状態への復帰が可能となる状況の発生頻度を高くすることが可能となる。よって、有利遊技状態を途中で終了させてしまった遊技者であっても遊技続行の意欲を減退させないようにすることが可能となる。また、第1条件が成立する確率を極端に高くしなくても、第2条件が成立する確率を高くすることで、有利遊技状態への復帰が発生する確率を高くすることが可能となる。

【1043】

特徴I2．前記継続可能状況である場合に前記終了条件が成立して前記有利遊技状態が終了した場合には途中終了状態となる構成であり、

前記途中終了状態において前記第1条件が成立したことに基づき前記有利遊技状態に復帰する場合及び前記第2条件が成立したことに基づき前記有利遊技状態に復帰する場合のいずれであっても、途中終了となった状況における前記有利遊技状態に復帰することを特徴とする特徴I1に記載の遊技機。

【1044】

特徴I2によれば、継続可能状況である有利遊技状態であるにも関わらず当該有利遊技状態が終了してしまったとしても、その後の途中終了状態において第1条件又は第2条件が成立したことに基づき有利遊技状態に復帰する場合には途中終了となった状況における有利遊技状態に復帰する。これにより、途中終了となった状況における有利遊技状態を再開させる機会を与えることが可能となる。

【1045】

特徴I3．前記継続可能状況である場合に前記終了条件が成立して前記有利遊技状態が

10

20

30

40

50

終了した場合には途中終了状態となる構成であり、

前記途中終了状態において前記第1条件が成立した場合に前記有利遊技状態に復帰する構成であって、前記途中終了状態において前記第2条件が成立した場合に前記有利遊技状態に復帰する構成であり、

前記途中終了状態において前記第1条件が成立する確率よりも、前記途中終了状態において前記第2条件が成立する確率の方が高いことを特徴とする特徴I1又はI2に記載の遊技機。

【1046】

特徴I3によれば、第1条件が成立する確率を極端に高く設定しなくても、途中終了状態において有利遊技状態への復帰が発生する確率を高くすることが可能となる。これにより、途中終了状態において有利遊技状態への復帰を早期に発生させることが可能となる。

10

【1047】

特徴I4．前記継続可能状況である場合に前記終了条件が成立して前記有利遊技状態が終了した場合には途中終了状態となる構成であり、

前記途中終了状態ではない状態において前記第2条件が成立したとしても、前記有利遊技状態に移行しない、又は前記途中終了状態において前記第2条件が成立したことにより移行する前記有利遊技状態よりも有利度が低い状態に移行することを特徴とする特徴I1乃至I3のいずれか1に記載の遊技機。

【1048】

特徴I4によれば、途中終了状態において第2条件が成立したことに基づいて有利遊技状態に復帰するのに対して、途中終了状態ではない状態において第2条件が成立したとしても、有利遊技状態に移行しない又は有利遊技状態への復帰が発生する場合よりも有利度が低い状態に移行する。これにより、途中終了状態ではない状態における有利度合いに影響をあまり与えないようにしながら、途中で終了してしまった有利遊技状態への復帰を早期に発生させることが可能となる。

20

【1049】

特徴I5．前記継続可能状況である場合に前記終了条件が成立して前記有利遊技状態が終了した場合には途中終了状態となる構成であり、

前記途中終了状態において前記第1条件が成立した場合に前記有利遊技状態に復帰する構成であって、前記途中終了状態において前記第2条件が成立した場合に前記有利遊技状態に復帰する構成であり、

30

当該遊技機は、前記途中終了状態において解除条件が成立した場合、前記有利遊技状態への復帰が行われていない状況であっても当該途中終了状態を終了させる手段（主側MPU72におけるステップS3110及びステップS3111の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴I1乃至I4のいずれか1に記載の遊技機。

【1050】

特徴I5によれば、途中終了状態が必要以上に長く継続してしまわないようにすることが可能となる。

【1051】

特徴I6．前記継続可能状況である場合に前記終了条件が成立して前記有利遊技状態が終了した場合には途中終了状態となる構成であり、

40

前記途中終了状態において前記第2条件が成立した場合に前記有利遊技状態に復帰する構成であり、

当該遊技機は、前記途中終了状態において前記第2条件を成立させることが可能な状況となったにも関わらず前記第2条件が成立しなかったことに基づき、当該途中終了状態ではない状態に設定する手段（主側MPU72におけるステップS3110及びステップS3111の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴I1乃至I5のいずれか1に記載の遊技機。

【1052】

特徴I6によれば、途中終了状態において有利遊技状態に復帰させる機会が生じたにも

50

関わらず、有利遊技状態に復帰させることができなかつた場合には途中終了状態が終了する。これにより、有利遊技状態が途中で終了してしまった場合の救済という利益が過剰なものとなってしまうようにすることが可能となる。

【1053】

特徴I7. 絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リールユニット31）と、

当該絵柄表示手段における絵柄の変動表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41）と、

当該開始操作手段が操作されたことに基づいて役の抽選処理を実行する役抽選手段（主側MPU72における抽選処理（図12）を実行する機能）と、

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン42～44）と、

前記開始操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が開始され、前記停止操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御する絵柄表示制御手段（主側MPU72におけるリール回転処理及びリール停止処理を実行する機能）と、

前記絵柄の変動表示後に前記役の抽選処理にて当選となった役に対応した停止結果が表示されている場合に、当選役対応の入賞の成立として当該当選役対応の制御を実行する対応実行手段（主側MPU72における媒体付与処理及び遊技終了時の対応処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第1条件は、前記役の抽選処理にて第1条件対応役に当選したことに基づき成立し、

前記第2条件は、前記役の抽選処理にて第2条件対応役に当選したことに基づき成立することを特徴とする特徴I1乃至I6のいずれか1に記載の遊技機。

【1054】

特徴I7によれば、役の抽選処理にて第1条件対応役及び第2条件対応役のいずれかが当選となることに基づき有利遊技状態に復帰する機会が発生するため、有利遊技状態への復帰を早期に発生させることが可能となる。また、第1条件対応役の当選確率を極端に高くしなくても、第2条件対応役の当選確率を高くすることで、有利遊技状態への復帰が発生する確率を高くすることが可能となる。

【1055】

特徴I8. 前記第1条件対応役は、前記役の抽選処理にて当選となった場合、その当選状態が当該第1条件対応役に対応する第1条件対応入賞が成立するまで維持される役であり、

前記第1条件は、前記第1条件対応役に当選したゲームにおいて当該第1条件対応役に対応する前記第1条件対応入賞が成立しなかったことに基づき成立し、

前記終了手段は、当選状態となっている前記第1条件対応役に対応する前記第1条件対応入賞が成立した場合に前記有利遊技状態を終了させることを特徴とする特徴I7に記載の遊技機。

【1056】

特徴I8によれば、第1条件対応役に当選したゲームにおいて当該第1条件対応役に対応する第1条件対応入賞が成立しなかったことに基づき有利遊技状態に移行するため、遊技者は第1条件対応役に当選すること及び当該第1条件対応役に当選したゲームにおいて第1条件対応入賞が成立しないことを期待しながら遊技を行うこととなる。また、当選状態となっている第1条件対応役に対応する第1条件対応入賞が成立した場合には有利遊技状態が終了してしまうため、遊技者は有利遊技状態においても第1条件対応入賞が成立しないことを期待しながら遊技を行うこととなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1057】

この場合に、有利遊技状態が途中で終了してしまった場合には、第1条件対応役に当選

10

20

30

40

50

したゲームにおいて当該第1条件対応役に対応する第1条件対応入賞が成立しなかったとしても、第2条件対応役に当選したことに基づき有利遊技状態に復帰する。これにより、有利遊技状態への復帰を早期に発生させることが可能となる。

【1058】

特徴I9．前記対応実行手段は、

前記役の抽選処理にて所定対応役に応選し、前記絵柄の変動表示の停止操作態様が所定態様となったことに基づいて当該所定対応役に対応する所定対応入賞（通常ベル入賞）が成立した場合、当該所定対応役に対応する数の遊技媒体を付与する手段（主側MPU72におけるステップS310の処理を実行する機能）と、

前記役の抽選処理にて再遊技役に応選し、当該再遊技役に対応する再遊技入賞が成立した場合、再遊技の利益を付与する手段（主側MPU72におけるステップS402の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第1条件が成立した場合、前記役の抽選処理にて前記再遊技役に応選する確率が通常状態よりも高くなり、

前記第2条件が成立した場合、前記役の抽選処理にて前記再遊技役に応選する確率が前記通常状態よりも高くなり、

前記継続可能状況である前記有利遊技状態においては、前記所定対応役に応選した場合に前記所定態様の停止操作態様が遊技者に報知されることを特徴とする特徴I7又はI8に記載の遊技機。

【1059】

特徴I9によれば、再遊技役の当選確率が高くなった状態において所定対応役に応選した場合に所定態様の停止操作態様が報知される状態が継続可能状況の有利遊技状態である構成において、第1条件及び第2条件のいずれが成立した場合であっても再遊技役の当選確率が通常遊技状態よりも高くなる。これにより、第1条件が成立していなくても第2条件が成立した場合に有利遊技状態に復帰させることが可能となる。

【1060】

特徴I10．前記絵柄表示制御手段は、前記役の抽選処理にて前記第2条件対応役に応選した場合、当該第2条件対応役に対応する停止態様で前記絵柄の変動表示が停止された場合に当該第2条件対応役に対応する第2条件対応入賞を成立させる構成であり、

前記第2条件は、前記第2条件対応役に応選した場合において前記第2条件対応入賞が成立すること及び成立しないことの一方である移行対象事象が発生することに基づき成立し、

前記継続可能状況である場合に前記終了条件が成立して前記有利遊技状態が終了した場合には途中終了状態となる構成であり、

前記途中終了状態において前記第2条件が成立した場合に前記有利遊技状態に復帰する構成であり、

当該遊技機は、前記途中終了状態において前記役の抽選処理にて前記第2条件対応役に応選した場合、前記移行対象事象の発生を可能とする停止操作の態様を遊技者に認識可能とさせるための報知を実行する手段（主側MPU72におけるリプレイ当選時報知処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴I7乃至I9のいずれか1に記載の遊技機。

【1061】

特徴I10によれば、途中終了状態において第2条件対応役に応選した場合に移行対象事象の発生を可能とする停止操作の態様を遊技者に認識可能とさせるための報知が実行されるため、途中終了状態において第2条件を成立し易くするとともに途中終了状態ではない状態において第2条件を成立しづらくすることが可能となる。

【1062】

特徴I11．前記途中終了状態において前記役の抽選処理にて前記第2条件対応役に応選したにも関わらず前記移行対象事象が発生しなかった場合、前記有利遊技状態への復帰

10

20

30

40

50

が行われていない状況であっても当該途中終了状態を終了させる手段（主側MPU72におけるステップS3110及びステップS3111の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴I10に記載の遊技機。

【1063】

特徴I11によれば、途中終了状態において有利遊技状態に復帰させる機会が生じたにも関わらず、有利遊技状態に復帰させることができなかった場合には途中終了状態が終了する。これにより、有利遊技状態が途中で終了してしまった場合の救済という利益が過剰なものとなってしまうようにすることが可能となる。

【1064】

特徴I12．前記継続可能状況である場合に前記終了条件が成立して前記有利遊技状態が終了した場合には途中終了状態となる構成であり、

10

前記途中終了状態において前記第1条件が成立した場合に前記有利遊技状態に復帰する構成であって、前記途中終了状態において前記第2条件が成立した場合に前記有利遊技状態に復帰する構成であり、

当該遊技機は、前記途中終了状態において当該途中終了状態であることを遊技者に認識可能とさせる報知を実行するための手段（主側MPU72におけるステップS2707の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴I1乃至I11のいずれか1に記載の遊技機。

【1065】

特徴I12によれば、途中終了状態であるにも関わらず遊技者が遊技を止めてしまわないようにすることが可能となる。

20

【1066】

特徴I13．遊技者の操作により第1条件が成立したことに基づき（いずれかのCB役に当選しその当選状態となったCB役の入賞が成立しないこと）、遊技者に有利な有利遊技状態（ART状態ST20）に遊技状態を移行させる第1移行手段（主側MPU72におけるステップS1705、ステップS1710、ステップS1714及びステップS1720の処理を実行する機能）と、

前記有利遊技状態において遊技者の操作に基づき終了条件が成立した場合に（第1CB入賞又は第2CB入賞が成立すること）前記有利遊技状態を終了させる終了手段（主側MPU72におけるCB設定処理を実行する機能）と、

30

継続可能状況において前記終了条件の成立を回避可能とする操作態様を遊技者に認識可能とさせるための所定報知を実行する所定報知実行手段（主側MPU72におけるステップS1905、ステップS1906及びステップS2006の処理を実行する機能、演出側MPU82におけるステップS2102及びステップS2108の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第1移行手段は、前記継続可能状況である場合に前記終了条件が成立して前記有利遊技状態が終了した場合において前記第1条件が成立した場合、前記有利遊技状態に移行させる構成であり、

当該遊技機は、前記継続可能状況である場合に前記終了条件が成立して前記有利遊技状態が終了した場合において遊技者の操作により第2条件が成立したことに基づき（第1救済リプレイ入賞又は第2救済リプレイ入賞が成立すること）、前記有利遊技状態に復帰させる又は前記有利遊技状態とは異なる遊技状態であって遊技者に有利な遊技状態に移行させる第2移行手段（第1の実施形態では主側MPU72におけるステップS3105の処理を実行する機能、第5の実施形態では主側MPU72におけるステップS4405の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【1067】

特徴I13によれば、遊技者に有利な有利遊技状態が設定されていることにより、遊技者は有利遊技状態に移行することを期待しながら遊技を行うとともに有利遊技状態においては当該有利遊技状態が長く継続することを期待しながら遊技を行う。また、有利遊技状

50

態が継続可能状況である場合には所定報知が実行されるため、当該所定報知に対応する態様で操作を行うことで有利遊技状態が途中で終了してしまうことを回避することが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1068】

但し、所定報知が行われている状況であっても操作ミスなどによって終了条件を成立させてしまうことが考えられる。これに対して、継続可能状況の有利遊技状態である場合に終了条件が成立して有利遊技状態が終了したとしても、遊技者の操作により第1条件又は第2条件が成立したことに基づき有利遊技状態に復帰する。これにより、有利遊技状態が途中で終了してしまった場合であってもその有利遊技状態に復帰させる機会を遊技者に与えることが可能となる。

10

【1069】

特に、有利遊技状態への復帰を可能とさせる条件として、第1条件だけではなく第2条件も存在していることにより、有利遊技状態への復帰が可能となる状況の発生頻度を高くすることが可能となる。よって、有利遊技状態を途中で終了させてしまった遊技者であっても遊技続行の意欲を減退させないようにすることが可能となる。また、第1条件が成立する確率を極端に高くしなくても、第2条件が成立する確率を高くすることで、有利遊技状態への復帰が発生する確率を高くすることが可能となる。

【1070】

なお、特徴I1～I12の構成に対して、特徴A1～A14、特徴B1～B11、特徴C1～C3、特徴D1～D30、特徴E1～E12、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H7、特徴I1～I13、特徴J1～J12、特徴K1～K12のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【1071】

<特徴J群>

特徴J1. 絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リールユニット31）と、

当該絵柄表示手段における絵柄の変動表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41）と、

当該開始操作手段が操作されたことに基づいて役の抽選処理を実行する役抽選手段（主側MPU72における抽選処理（図12）を実行する機能）と、

30

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン42～44）と、

前記開始操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が開始され、前記停止操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御する絵柄表示制御手段（主側MPU72におけるリール回転処理及びリール停止処理を実行する機能）と、

前記絵柄の変動表示後に前記役の抽選処理にて当選となった役に対応した停止結果が表示されている場合に、当選役対応の入賞の成立として当該当選役対応の制御を実行する対応実行手段（主側MPU72における媒体付与処理及び遊技終了時の対応処理を実行する機能）と、

40

を備えている遊技機において、

所定移行条件が成立したことに基づいて所定遊技状態（チャンス状態ST21）に遊技状態を移行させる所定移行手段（主側MPU72におけるステップS1714及びステップS2416の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態への遊技状態の移行が発生した場合、当該所定遊技状態にて所定ゲーム数が消化された場合に報知を実行することが可能となるように報知対応制御を実行する報知対応制御手段（主側MPU72におけるステップS1715、ステップS1716及びステップS1813～ステップS1818の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【1072】

50

特徴 J 1 によれば、所定遊技状態に移行したとしても当該所定遊技状態にて所定ゲーム数が消化されるまで当該所定遊技状態に移行したことに対応する報知が実行されないことがある。これにより、実際には所定遊技状態への移行が発生したとしても所定遊技状態に移行したか否かを遊技者に予測させる状況を生じさせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、報知対応制御の実行契機を特定する場合、所定遊技状態への移行が発生してから所定ゲーム数が消化されたか否かを監視するだけでよいので、報知対応制御の実行契機を特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【1073】

特徴 J 2. 前記報知対応制御手段は、前記所定遊技状態にて前記所定ゲーム数が消化された場合に前記報知対応制御を実行することを特徴とする特徴 J 1 に記載の遊技機。

10

【1074】

特徴 J 2 によれば、所定遊技状態にて所定ゲーム数が消化された場合に報知対応制御が実行されるため、所定遊技状態に移行したことに対応する報知を実行するための手段は報知対応制御が実行された場合に当該報知を開始させるだけでよい。したがって、所定遊技状態に移行したことに対応する報知を実行するための手段の構成を複雑化させることなく、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【1075】

特徴 J 3. 特定移行条件が成立したことに基づいて特定遊技状態（ショート R T 状態 S T 4）に遊技状態を移行させる特定移行手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 1 5 0 7 の処理を実行する機能）を備え、

20

前記特定遊技状態への移行が発生したとしても前記報知対応制御が実行されない構成であることを特徴とする特徴 J 1 又は J 2 に記載の遊技機。

【1076】

特徴 J 3 によれば、特定遊技状態への移行が発生したとしても報知対応制御が実行されないことにより、報知対応制御に基づく報知が実行された場合には特定遊技状態ではなく所定遊技状態が発生していることを遊技者に明確に認識させることが可能となる。当該構成において、上記特徴 J 1 の構成を備え、所定遊技状態に移行したとしても当該所定遊技状態にて所定ゲーム数が消化されるまで当該所定遊技状態に移行したことに対応する報知が実行されない。これにより、所定遊技状態又は特定遊技状態のいずれかへの移行が発生した場合、これら遊技状態のうちいずれの遊技状態への移行が発生したのかを遊技者に予測させることが可能となる。

30

【1077】

特徴 J 4. 前記所定遊技状態の方が前記特定遊技状態よりも遊技者にとって有利であることを特徴とする特徴 J 3 に記載の遊技機。

【1078】

特徴 J 4 によれば、所定遊技状態の方が特定遊技状態よりも遊技者にとって有利であるため、遊技者は所定遊技状態に移行することを期待することとなる。当該構成において、上記特徴 J 1 及び J 3 の構成を備え、特定遊技状態への移行が発生したとしても報知対応制御が実行されないとともに所定遊技状態に移行したとしても当該所定遊技状態にて所定ゲーム数が消化されるまで当該所定遊技状態に移行したことに対応する報知が実行されない。これにより、特定遊技状態への移行が発生した場合であっても所定遊技状態への移行が発生していることを遊技者に期待させることが可能となる。

40

【1079】

特徴 J 5. 前記特定遊技状態において終了基準ゲーム数分のゲームが実行された場合に当該特定遊技状態を終了させる手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 1 6 0 3 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定ゲーム数は前記終了基準ゲーム数以上であることを特徴とする特徴 J 3 又は J 4 に記載の遊技機。

【1080】

特徴 J 5 によれば、所定遊技状態に移行した場合には当該所定遊技状態において実行さ

50

れたゲーム数が、特定遊技状態の終了基準ゲーム数以上となるまでは所定遊技状態に移行したことに対応する報知が実行されない。これにより、特定遊技状態への移行が発生した場合であっても当該特定遊技状態が終了するまでは所定遊技状態への移行が発生していることを遊技者に期待させることが可能となる。

【1081】

特徴J6．前記対応実行手段は、前記役の抽選処理にて特定対応役（インデックス値I_V=1、リプレイ役）に当選し当該特定対応役に対応した停止結果が表示された場合に、特定対応入賞の成立として特定対応制御を実行する手段（主側MPU72におけるステップS310及びステップS402の処理を実行する機能）を備え、

前記所定遊技状態及び前記特定遊技状態は、前記特定対応役の当選確率及び前記特定対応入賞の成立頻度のうち少なくとも一方が通常状態よりも高くなることを特徴とする特徴J3乃至J5のいずれか1に記載の遊技機。

10

【1082】

特徴J6によれば、所定遊技状態及び特定遊技状態はいずれも特定対応役の当選確率及び特定対応入賞の成立頻度のうち少なくとも一方が通常状態よりも高くなるため、特定対応入賞の成立状況からは所定遊技状態及び特定遊技状態のいずれであるかを遊技者が把握しづらい。当該構成において、上記特徴J1及びJ3の構成を備え、特定遊技状態への移行が発生したとしても報知対応制御が実行されないとともに所定遊技状態に移行したとしても当該所定遊技状態にて所定ゲーム数が消化されるまで当該所定遊技状態に移行したことに対応する報知が実行されない。これにより、特定遊技状態への移行が発生した場合であっても所定遊技状態への移行が発生していることを遊技者に期待させることが可能となる。

20

【1083】

特徴J7．演出を実行する演出実行手段（画像表示装置63）と、

当該演出実行手段を制御する演出制御手段（演出側MPU82）と、
を備え、

前記演出制御手段は、前記所定遊技状態及び前記特定遊技状態のそれぞれにおいて共通演出が実行されるように前記演出実行手段を制御する手段を備えていることを特徴とする特徴J3乃至J6のいずれか1に記載の遊技機。

【1084】

30

特徴J7によれば、所定遊技状態及び特定遊技状態のそれぞれにおいて共通演出が実行されるため、演出実行手段における演出の実行状況からは所定遊技状態及び特定遊技状態のいずれであるかを遊技者が把握しづらい。当該構成において、上記特徴J1及びJ3の構成を備え、特定遊技状態への移行が発生したとしても報知対応制御が実行されないとともに所定遊技状態に移行したとしても当該所定遊技状態にて所定ゲーム数が消化されるまで当該所定遊技状態に移行したことに対応する報知が実行されない。これにより、特定遊技状態への移行が発生した場合であっても所定遊技状態への移行が発生していることを遊技者に期待させることが可能となる。

【1085】

特徴J8．前記所定遊技状態への遊技状態の移行が発生した場合において当該所定遊技状態が開始される場合に前記報知を実行することが可能となるように前記報知対応制御を実行する別対応制御手段（主側MPU72におけるステップS2418の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴J1乃至J7のいずれか1に記載の遊技機。

40

【1086】

特徴J8によれば、所定遊技状態において所定ゲーム数が消化された場合に当該所定遊技状態に移行したことに対応する報知が実行される状況と、所定遊技状態が開始される場合に当該所定遊技状態に移行したことに対応する報知が実行される状況とを生じさせることが可能となる。これにより、所定遊技状態への移行が発生した状況に適したタイミングで当該所定遊技状態に移行したことに対応する報知を開始させることが可能となる。

【1087】

50

特徴 J 9. 特定移行条件が成立したことに基づいて特定遊技状態（ショート R T 状態 S T 4）に遊技状態を移行させる特定移行手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 1 5 0 7 の処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態への移行が発生したとしても前記報知対応制御が実行されない構成であり、

前記報知対応制御手段は、前記特定移行条件が成立し得る遊技状態において前記所定遊技状態への遊技状態の移行が発生した場合、当該所定遊技状態にて前記所定ゲーム数が消化された場合に報知を実行することが可能となるように前記報知対応制御を実行し、

前記別対応報知制御手段は、前記特定移行条件が成立しない遊技状態において前記所定遊技状態への遊技状態の移行が発生した場合、当該所定遊技状態が開始される場合に前記報知を実行することが可能となるように前記報知対応制御を実行することを特徴とする特徴 J 8 に記載の遊技機。

10

【1088】

特徴 J 9 によれば、特定遊技状態への移行が発生し得る遊技状態において所定遊技状態への移行が発生した場合には当該所定遊技状態に移行したことに対応する報知が、所定ゲーム数が消化された後に開始される。これにより、所定遊技状態又は特定遊技状態のいずれかへの移行が発生した場合、これら遊技状態のうちいずれの遊技状態への移行が発生したのかを遊技者に予測させることが可能となる。一方、特定遊技状態への移行が発生しない遊技状態において所定遊技状態への移行が発生した場合には当該所定遊技状態に移行したことに対応する報知が、当該所定遊技状態が開始される場合に開始される。これにより、上記のような予測を遊技者が行わない状況においては所定遊技状態に移行したことを遊技者に早期に認識させることが可能となる。

20

【1089】

特徴 J 10. 前記報知対応制御手段は、前記報知対応制御として遊技機の外部に信号を出力する手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 1 8 1 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 J 1 乃至 J 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1090】

特徴 J 10 によれば、遊技機外部の装置にて所定遊技状態に移行したことに対応する報知を実行することが可能となる。この場合に、上記特徴 J 1 の構成を備えていることにより、所定遊技状態に移行したとしても当該所定遊技状態にて所定ゲーム数が消化されるまで、遊技機外部の装置にて上記報知が開始されないようにすることが可能となる。

30

【1091】

特徴 J 11. 前記報知対応制御手段は、前記報知対応制御として所定報知手段（内部状態報知部 6 8）が所定報知状態となるようにする手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 1 8 1 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 J 1 乃至 J 10 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1092】

特徴 J 11 によれば、遊技機自身にて所定遊技状態に移行したことに対応する報知を実行することが可能となる。この場合に、上記特徴 J 1 の構成を備えていることにより、所定遊技状態に移行したとしても当該所定遊技状態にて所定ゲーム数が消化されるまで、所定報知手段が所定報知状態とならないようにすることが可能となる。

40

【1093】

特徴 J 12. 前記報知対応制御手段は、

前記報知対応制御として、前記所定遊技状態への遊技状態の移行が発生した場合において当該所定遊技状態にて所定ゲーム数が消化された場合に遊技機の外部に信号を出力する第 1 報知対応制御手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 1 8 1 6 の処理を実行する機能）と、

前記報知対応制御として、前記所定遊技状態への遊技状態の移行が発生した場合において当該所定遊技状態にて所定ゲーム数が消化された場合に所定報知手段（内部状態報知部 6 8）が所定報知状態となるようにする第 2 報知対応制御手段（主側 M P U 7 2 における

50

ステップS 1 8 1 7の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする特徴J 1乃至J 1 1のいずれか1に記載の遊技機。

【1 0 9 4】

特徴J 1 2によれば、遊技機外部の装置にて所定遊技状態に移行したことに対応する報知を実行することが可能となるとともに、遊技機自身にて所定遊技状態に移行したことに
対応する報知を実行することが可能となる。この場合に、所定遊技状態に移行したとして
も当該所定遊技状態にて所定ゲーム数が消化されるまで、遊技機の外部への信号の出力及
び所定報知部の所定報知状態への切り換えが開始されない。これにより、遊技機外部の装
置及び所定報知部のいずれを確認したとしても所定遊技状態への移行が発生したか否かを
把握することができない状況を生じさせることが可能となる。また、遊技機外部の装置及
び所定報知部の報知状態を統一することが可能となる。

10

【1 0 9 5】

なお、特徴J 1～J 1 2の構成に対して、特徴A 1～A 1 4、特徴B 1～B 1 1、特徴
C 1～C 3、特徴D 1～D 3 0、特徴E 1～E 1 2、特徴F 1～F 8、特徴G 1～G 7、
特徴H 1～H 7、特徴I 1～I 1 3、特徴J 1～J 1 2、特徴K 1～K 1 2のうちいずれ
か1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的
な効果を奏することが可能となる。

【1 0 9 6】

<特徴K群>

特徴K 1. 画像を表示する画像表示手段(画像表示装置6 3)と、
当該画像表示手段の表示制御を実行する表示制御手段(演出制御装置8 0)と、
を備えた遊技機において、

20

前記表示制御手段は、

所定表示期間において複数種類の個別画像(エンディングベース画像1 4 1 a～1 4 1
c、終了報知文字画像1 4 2、合計回数文字画像1 4 3、ボーナス中獲得数文字画像1 4
4、合計獲得数文字画像1 4 5)が同時に表示される所定期間画像(エンディング画像)
を前記画像表示手段に表示させる所定期間制御手段(演出側M P U 8 2におけるステップ
S 3 2 0 3～ステップS 3 2 0 7の処理を実行する機能)と、

遊技者の操作に基づき、前記所定期間画像に表示されている前記複数種類の個別画像の
うち少なくとも一部の個別画像についての表示有無及び表示態様のうち少なくとも一方を
変更する表示変更手段(演出側M P U 8 2における調整可能期間用の制御処理を実行する
機能)と、

30

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1 0 9 7】

特徴K 1によれば、所定期間画像に表示されている複数種類の個別画像のうち少なくと
も一部の個別画像についての表示有無及び表示態様のうち少なくとも一方を遊技者の操作
に基づき変更可能である。これにより、所定期間画像の表示態様を遊技者の好みの態様
に変更することが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1 0 9 8】

特徴K 2. 前記表示変更手段は、遊技者の操作に基づき、前記複数種類の個別画像のう
ち第1個別画像(特別エンディングベース画像1 4 1 c、終了報知文字画像1 4 2、合計
回数文字画像1 4 3、ボーナス中獲得数文字画像1 4 4、合計獲得数文字画像1 4 5)に
ついての表示有無及び表示態様のうち少なくとも一方を他の個別画像とは独立して変更す
ることが可能であることを特徴とする特徴K 1に記載の遊技機。

40

【1 0 9 9】

特徴K 2によれば、所定期間画像に表示されている第1個別画像についての表示有無及
び表示態様のうち少なくとも一方を他の個別画像とは独立して変更することが可能である
。これにより、所定期間画像の表示態様を細かく変更することが可能となる。

【1 1 0 0】

特徴K 3. 前記表示変更手段は、前記複数種類の個別画像の全てを非表示状態とするこ

50

とを不可とすることを特徴とする特徴K 1 又はK 2 に記載の遊技機。

【1101】

特徴K 3によれば、所定期間画像に含まれる全ての個別画像が非表示状態となってしまうことが不可であるため、所定期間画像に対応する画像が画像表示手段に何ら表示されていない状態となってしまうようにすることが可能となる。

【1102】

特徴K 4．前記所定期間画像には前記複数種類の個別画像として当該複数種類の個別画像における他の画像よりも後方に存在しているように表示される背景画像（エンディングベース画像141a～141c）が表示され、

前記表示変更手段は、前記複数種類の個別画像のうち前記背景画像よりも手前に存在しているように表示される画像（終了報知文字画像142、合計回数文字画像143、ボーナス中獲得数文字画像144、合計獲得数文字画像145）を遊技者の操作に基づき非表示状態とすることを可能とする一方、前記背景画像を非表示状態とすることを不可とすることを特徴とする特徴K 1乃至K 3のいずれか1に記載の遊技機。

10

【1103】

特徴K 4によれば、背景画像よりも手前に存在しているように表示される画像を遊技者の操作に基づき非表示状態とすることが可能であることにより、例えば所定期間画像として背景画像のみが表示された状態とすることが可能である。その一方、背景画像を非表示状態とすることが不可であることにより、所定期間画像に対応する画像が画像表示手段に何ら表示されていない状態となってしまうようにすることが可能となる。

20

【1104】

特徴K 5．前記表示変更手段は、前記背景画像に対する表示態様の変更操作が行われたことに基づき当該背景画像の表示態様を当該変更操作に対応する態様に変更する手段（演出側MPU82におけるステップS3308及びステップS3310の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴K 4に記載の遊技機。

【1105】

特徴K 5によれば、背景画像を非表示状態とすることが不可であったとしても背景画像の表示態様を遊技者の操作に基づき変更することが可能であるため、背景画像の表示態様についても遊技者の好みの態様に変更することが可能となる。

【1106】

30

特徴K 6．前記所定期間画像には前記複数種類の個別画像として、遊技の進行状況に対応する情報を提示するための情報提示画像（終了報知文字画像142、合計回数文字画像143、ボーナス中獲得数文字画像144、合計獲得数文字画像145）が表示され、

前記表示変更手段は、前記情報提示画像に対する非表示操作が行われたことに基づき当該情報提示画像を非表示状態にする手段（演出側MPU82におけるステップS3304の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴K 1乃至K 5のいずれか1に記載の遊技機。

【1107】

特徴K 6によれば、遊技の進行状況に対応する情報を提示するための情報提示画像が所定期間画像として表示されることにより、所定期間画像の表示を通じて遊技の進行状況に対応する情報を遊技者に提示することが可能となる。この場合に、遊技者の操作に基づき情報提示画像を非表示状態とすることが可能である。これにより、情報提示画像の表示を必要としない遊技者は、情報提示画像を含まない所定期間画像が表示されるようにすることが可能となる。

40

【1108】

特徴K 7．前記所定期間画像には前記複数種類の個別画像として、遊技の進行状況に対応する情報を提示するための情報提示画像（終了報知文字画像142、合計回数文字画像143、ボーナス中獲得数文字画像144、合計獲得数文字画像145）が表示され、

前記表示変更手段は、前記情報提示画像に対する表示態様の変更操作が行われたことに基づき当該情報表示画像の表示態様を当該変更操作に対応する態様に変更する手段（演出

50

側MP882におけるステップS3302、ステップS3308及びステップS3310の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴K1乃至K6のいずれか1に記載の遊技機。

【1109】

特徴K7によれば、遊技の進行状況に対応する情報を提示するための情報提示画像が所定期間画像として表示されることにより、所定期間画像の表示を通じて遊技の進行状況に対応する情報を遊技者に提示することが可能となる。この場合に、遊技者の操作に基づき情報提示画像の表示態様を変更することが可能である。これにより、情報提示画像を重要視していない遊技者は当該情報表示画像の表示態様を目立たない態様に変更することが可能となり、情報提示画像を重要視している遊技者は当該情報表示画像の表示態様を目立つ態様に変更することが可能となる。

10

【1110】

特徴K8．前記表示変更手段は、変更可能条件が成立している状況で前記所定期間画像が表示されている場合に遊技者の操作に基づく前記変更を可能とし、前記変更可能条件が成立していない状況で前記所定期間画像が表示されている場合には遊技者の操作に基づく前記変更を不可とすることを特徴とする特徴K1乃至K7のいずれか1に記載の遊技機。

【1111】

特徴K8によれば、変更可能状況が成立している状況で所定期間画像が表示されている場合にのみ遊技者の操作に基づく所定期間画像の表示態様の変更が可能である。これにより、所定期間画像の表示態様の変更が可能である状況となった場合の遊技者の満足感を高めることが可能となる。

20

【1112】

特徴K9．前記表示変更手段は、特定の種類の前記所定期間画像(特別エンディングベース画像141cを含むエンディング画像)が表示対象となっている場合に遊技者の操作に基づく前記変更を可能とし、前記特定の種類とは異なる種類の前記所定期間画像が表示対象となっている場合には前記遊技者の操作に基づく前記変更を不可とすることを特徴とする特徴K1乃至K8のいずれか1に記載の遊技機。

【1113】

特徴K9によれば、特定の種類の所定期間画像が表示対象となっている場合にのみ遊技者の操作に基づく所定期間画像の表示態様の変更が可能である。これにより、特定の種類の所定期間画像が表示された場合の遊技者の満足感を高めることが可能となる。

30

【1114】

特徴K10．前記表示変更手段は、前記所定期間画像の表示が開始されてから所定の期間が経過した場合に遊技者の操作に基づく前記変更を可能とする手段(演出側MPU82におけるステップS3210の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴K1乃至K9のいずれか1に記載の遊技機。

【1115】

特徴K10によれば、初期状態の所定期間画像を遊技者や遊技ホールの管理者に視認させる期間を確保することが可能となる。

【1116】

40

特徴K11．前記所定期間画像の表示が開始されてから特定の期間が経過するまでは前記所定期間画像の表示を終了させることとなる操作を無効化させる手段(主側MPU72におけるステップS312、ステップS2504及びステップS2605の処理を実行する機能)を備え、

前記特定の期間は前記所定の期間よりも長い期間であることを特徴とする特徴K10に記載の遊技機。

【1117】

特徴K11によれば、所定期間画像の表示が開始されてから特定の期間が経過するまでは所定期間画像の表示を終了させることが不可となるため、所定期間画像が表示されている期間を強制的に確保することが可能となる。この場合に、所定期間画像の表示を終了さ

50

せることが不可となる特定の期間は、所定期間画像の表示態様を変更することが不可となる所定の期間よりも長い期間となっている。これにより、所定期間画像の表示態様を変更する期間を確実に確保することが可能となる。

【1118】

特徴K12．前記所定の期間において、遊技者の操作に基づき前記変更が可能となることを遊技者に認識させるための報知が実行されるようにする手段（演出側MPU82におけるステップS3209及びステップS3211の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴K10又はK11に記載の遊技機。

【1119】

特徴K12によれば、初期状態の所定期間画像が表示される状態を確保するための所定の期間を利用して、その後、所定期間画像の表示態様を変更することが可能となることを遊技者に認識させることが可能となる。

10

【1120】

なお、特徴K1～K12の構成に対して、特徴A1～A14、特徴B1～B11、特徴C1～C3、特徴D1～D30、特徴E1～E12、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H7、特徴I1～I13、特徴J1～J12、特徴K1～K12のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1121】

上記特徴D群～上記特徴K群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

20

【1122】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【1123】

スロットマシンについて具体的には、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

30

【1124】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1125】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【1126】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

40

【1127】

スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【符号の説明】

【1128】

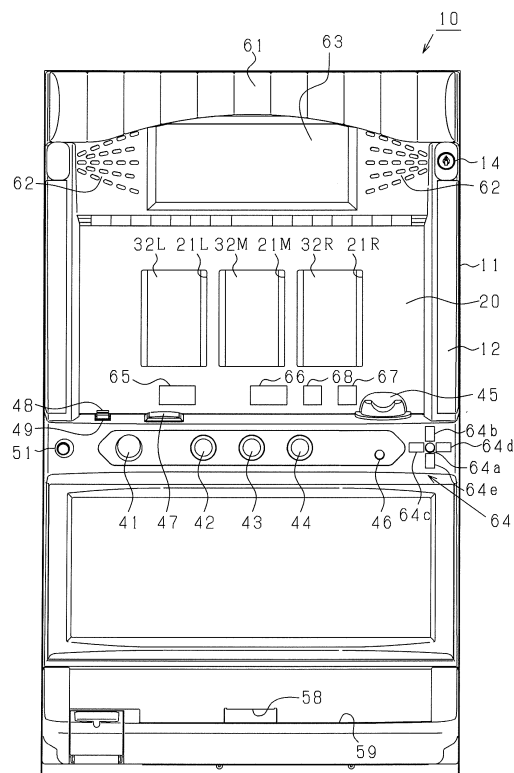
10…スロットマシン、31…リールユニット、32L、32M、32R…リール、4

50

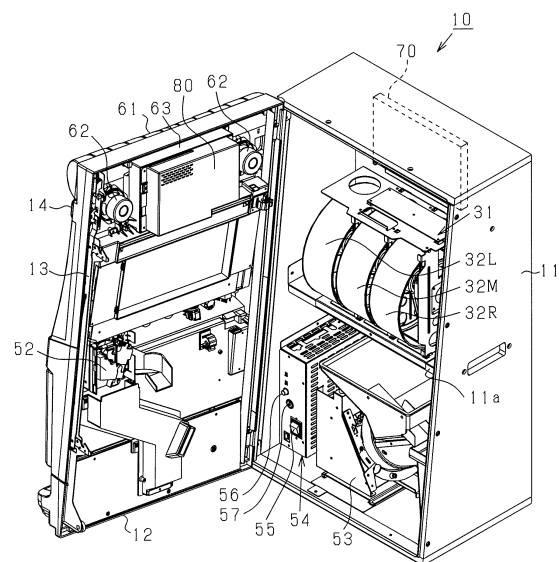
1…スタートレバー、42～44…ストップボタン、47～49…クレジット投入ボタン、63…画像表示装置、67…特別表示部、68…内部状態報知部、72…主側MPU、73…主側ROM、74…主側RAM、74a…特定制御用のワークエリア、74b…特定制御用のスタックエリア、74c…非特定制御用のワークエリア、74d…非特定制御用のスタックエリア、80…演出制御装置、82…演出側MPU、141a…第1エンディングベース画像、141b…第2エンディングベース画像、141c…特別エンディングベース画像、142…終了報知文字画像、143…合計回数文字画像、144…ボーナス中獲得数文字画像、145…合計獲得数文字画像、ML1～ML3…メインライン、ST4…ショートRT状態、ST20…ART状態、ST21…チャンス状態、ST23…第1特別状態。

10

【図1】



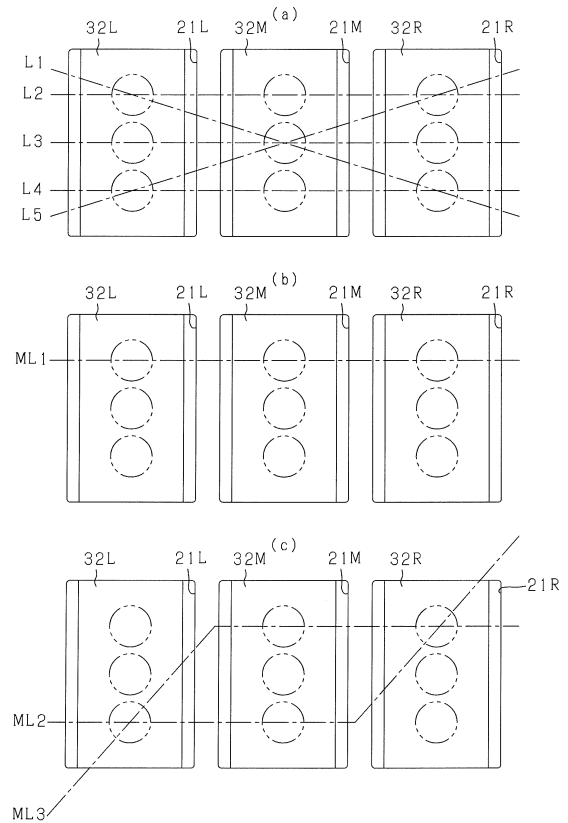
【図2】



【図 3】

	左	中	右
20	(R1)	(R2)	(R1)
19	LUCKY	(R2)	(R1)
18	(R2)	(R2)	BAR
17	(R2)	(R2)	(R1)
16	(R1)	(R1)	(R1)
15	(R1)	(R1)	(R1)
14	(R1)	(R1)	(R1)
13	(R3)	(R3)	(R3)
12	(R3)	(R3)	(R3)
11	(R3)	(R3)	(R3)
10	(R3)	(R3)	(R3)
9	BAR	LUCKY	LUCKY
8	(R3)	(R3)	(R3)
7	(R3)	(R3)	(R3)
6	(R3)	(R3)	(R3)
5	(R3)	(R3)	(R3)
4	(R3)	(R3)	(R3)
3	(R3)	(R3)	(R3)
2	(R1)	(R1)	(R1)
1	LUCKY	(R1)	(R1)
0	(R1)	(R1)	(R1)

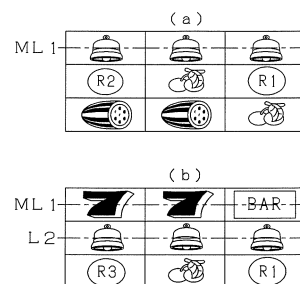
【図 4】



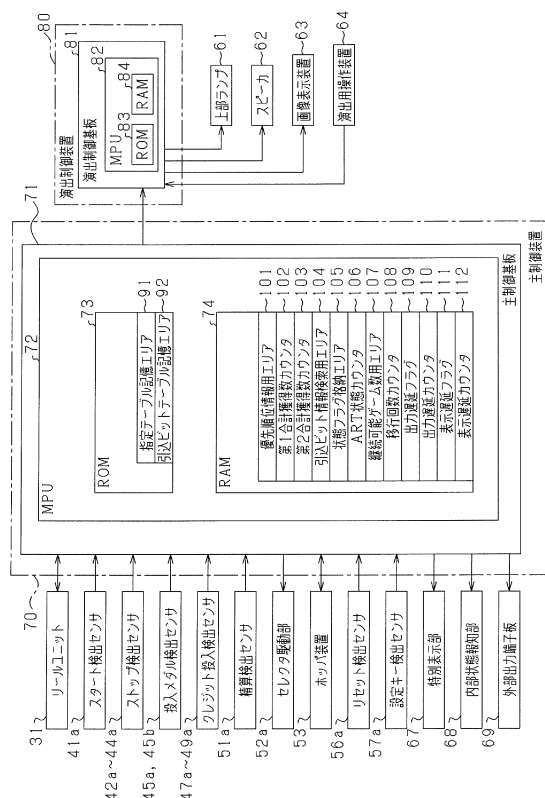
【図 5】

入賞態様	停止図柄			特典
	左リール	中リール	右リール	
通常ベル	ベル	ベル	ベル	9枚
補填ベル	赤7、白7、BAR、LUCKY	赤7、白7、LUCKY、リプレイ2、リプレイ3	BAR、スイカ、LUCKY	1枚
第1チェリー	チェリー、リプレイ1、リプレイ3	チェリー	ベル	1枚
第2チェリー	スイカ、リプレイ1、リプレイ3	ベル、リプレイ1～3	ベル	9枚
第1リプレイ	赤7、白7、BAR、LUCKY、リプレイ2	チェリー、スイカ	リプレイ1	再遊技、通常状態への移行
第2リプレイ	ベル	リプレイ1～3	ベル	再遊技
第3リプレイ	ベル	チェリー	BAR、スイカ、LUCKY	再遊技
第4リプレイ	ベル	チェリー、スイカ	ベル	再遊技
第5リプレイ	スイカ	チェリー、スイカ	リプレイ1	再遊技
第6リプレイ	ベル	チェリー、スイカ	リプレイ1	再遊技
第1救済リプレイ	赤7	ベル	ベル	再遊技、救済RTへの移行
第2救済リプレイ	白7	ベル	ベル	再遊技、救済RTへの移行
SB	リプレイ2	LUCKY	チェリー	SBへの移行
第1CBの第1群	ベル、チェリー	ベル	BAR	第1CBへの移行
第1CBの第2群	赤7、BAR	ベル	チェリー、リプレイ1	第1CBへの移行
第1CBの第3群	ベル、チェリー	赤7、LUCKY、リプレイ3	チェリー、リプレイ1	第1CBへの移行
第1CBの第4群	赤7、白7、BAR、LUCKY	赤7、白7、LUCKY、リプレイ2、リプレイ3	チェリー、リプレイ1	第1CBへの移行
	赤7、白7、BAR、LUCKY	ベル、リプレイ1	BAR、スイカ、LUCKY	
	リプレイ1、リプレイ3	赤7、白7、LUCKY、リプレイ2、リプレイ3	BAR、スイカ、LUCKY	
第2CBの第1群	ベル、チェリー	ベル	スイカ、LUCKY	第2CBへの移行
第2CBの第2群	白7、LUCKY	ベル	チェリー、リプレイ1	第2CBへの移行
第2CBの第3群	ベル、チェリー	白7、リプレイ2	チェリー、リプレイ1	第2CBへの移行
第2CBの第4群	赤7、白7、BAR、LUCKY	赤7、白7、LUCKY、リプレイ2、リプレイ3	ベル	第2CBへの移行
	赤7、白7、BAR、LUCKY	チェリー、スイカ	BAR、スイカ、LUCKY	
	ベル	赤7、白7、LUCKY、リプレイ2、リプレイ3	BAR、スイカ、LUCKY	

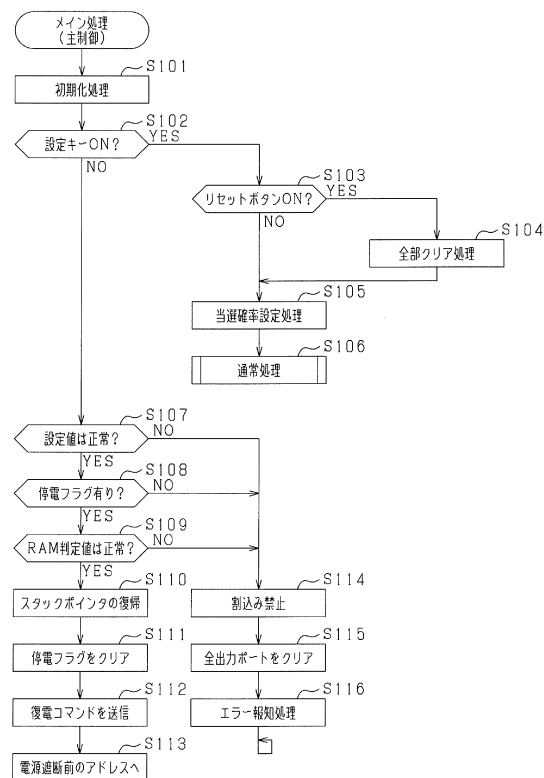
【図 6】



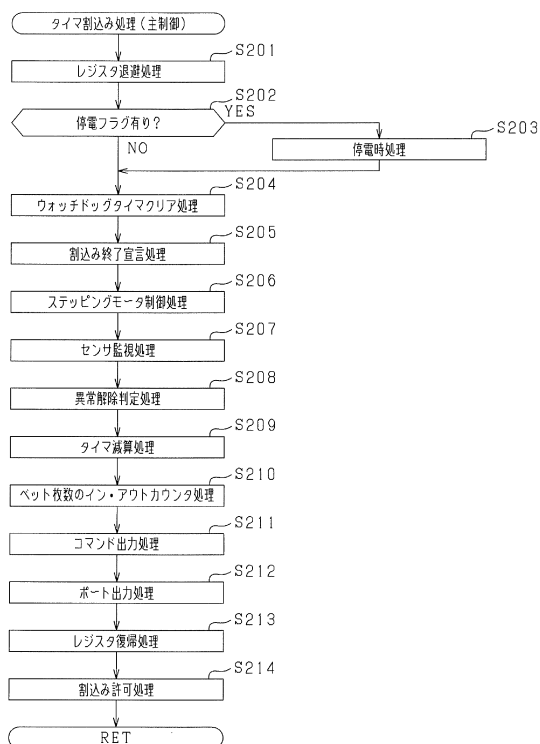
【图 7】



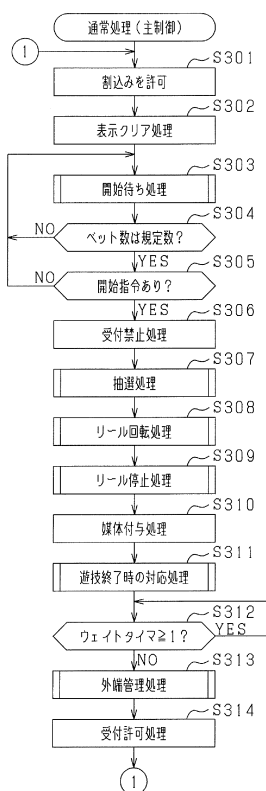
【图 8】



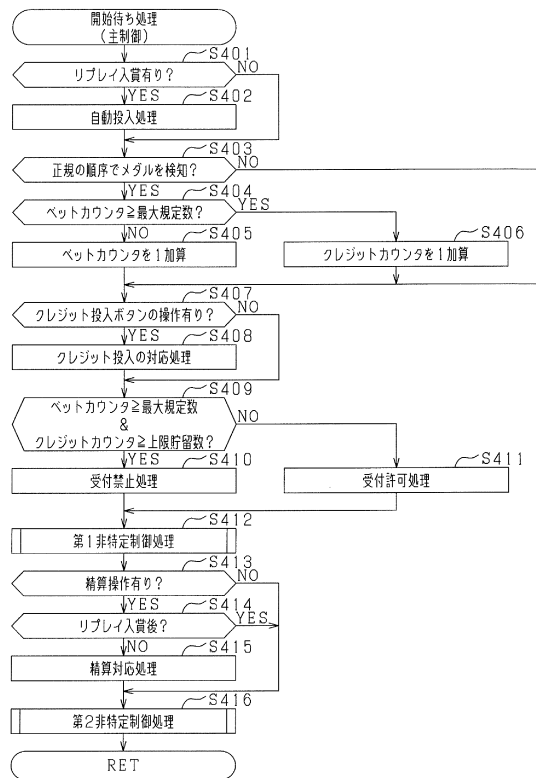
【图 9】



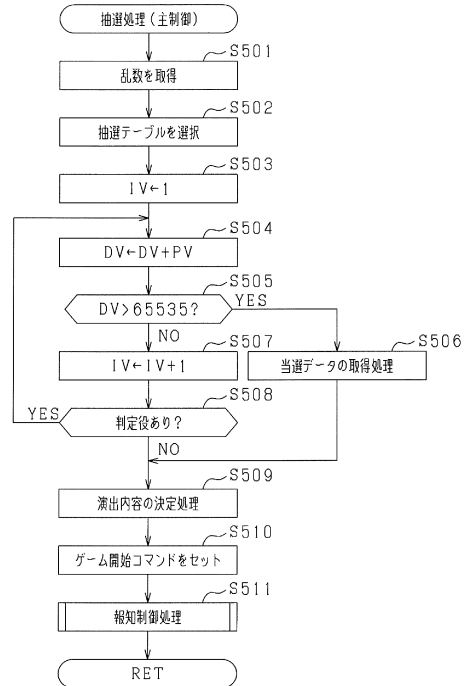
【図 10】



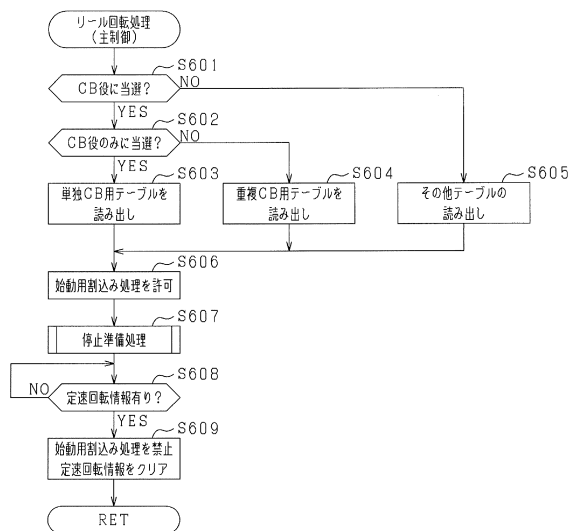
【図 1 1】



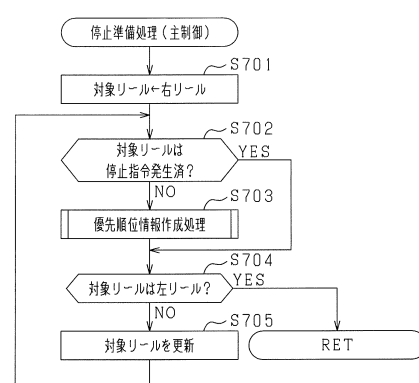
【図 1 2】



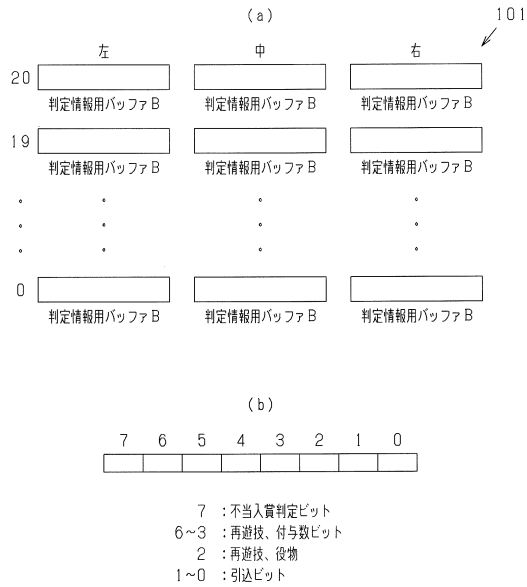
【図 1 3】



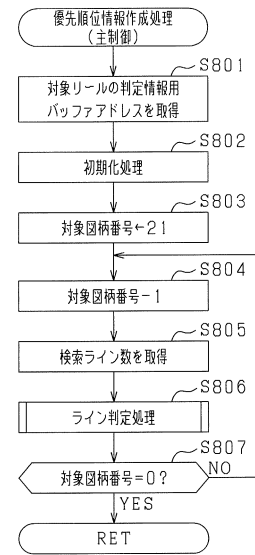
【図 1 4】



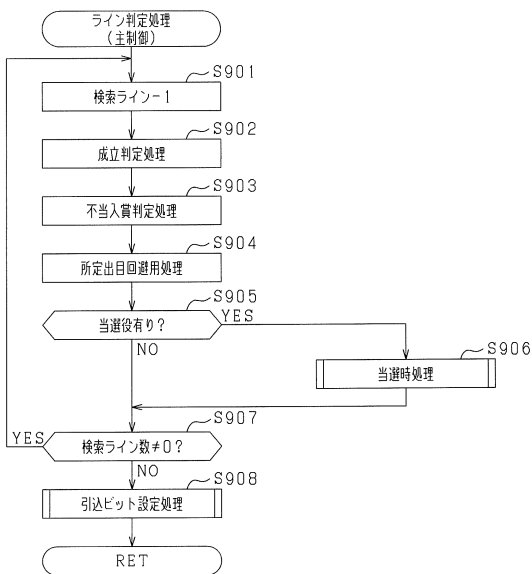
【図 15】



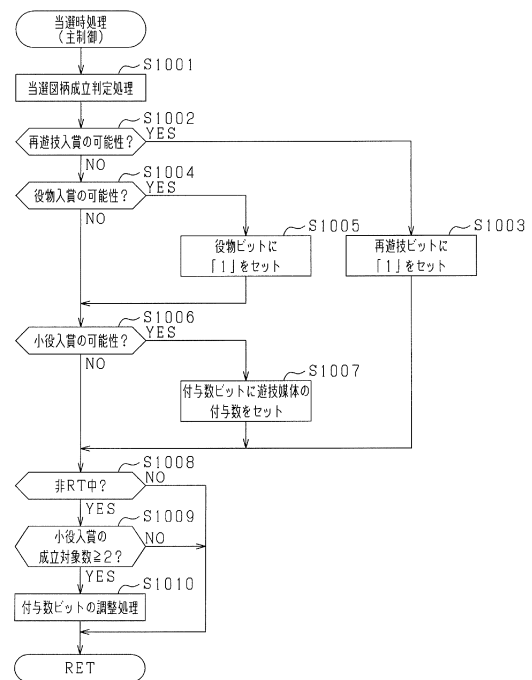
【図 16】



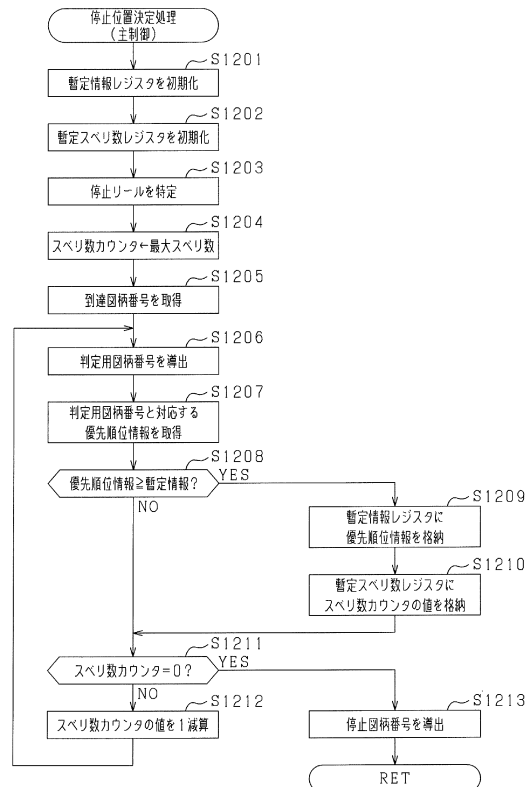
【図 17】



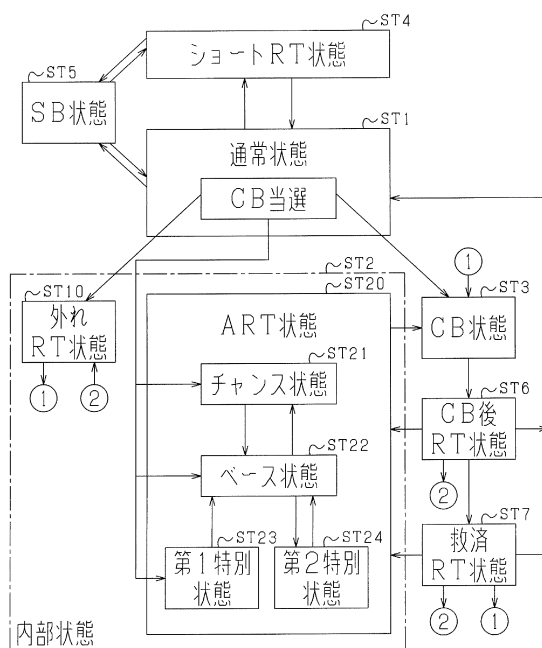
【図 18】



【図 20】



【图 2 2】



【図 23】

通常状態用の抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	通常ベル、第1～第27補填ベル	14818
2	通常ベル、第1～第9補填ベル	812
3	通常ベル、第10～第18補填ベル	812
4	通常ベル、第19～第27補填ベル	812
5	通常ベル、 第1～第3、第10～第12、 第19～第21補填ベル	812
6	通常ベル、 第4～第6、第13～第15、 第22～第24補填ベル	812
7	通常ベル、 第7～第9、第16～第18、 第25～第27補填ベル	812
8	通常ベル、 第1、第4、第7、第10、第13、 第16、第19、第22、第25補填ベル	812
9	通常ベル、 第2、第5、第8、第11、第14、 第17、第20、第23、第26補填ベル	812
10	通常ベル、 第3、第6、第9、第12、第15、 第18、第21、第24、第27補填ベル	812
11	第1チェリー	900
12	第2チェリー	440
13	第2リプレイ	10
14	第3リプレイ	4
15	第1リプレイ	8538
16	SB	300
17	第1CBの第1群～第4群	600
18	第2CBの第1群～第4群	600

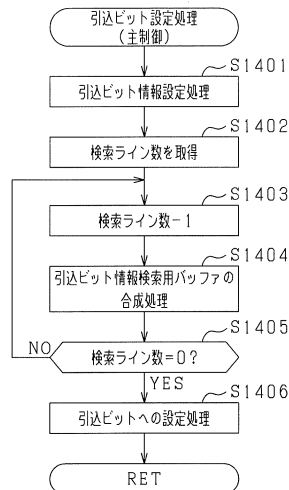
【図 24】

IV	左一中	左一右	中一左	中一右	右一中	右一右
1	通常ベル、 第1～第27補填ベル	通常ベル、 第1～第27補填ベル	通常ベル、 第1～第27補填ベル	通常ベル、 第1～第27補填ベル	通常ベル、 第1～第27補填ベル	通常ベル、 第1～第27補填ベル
2	通常ベル、 第1～第9補填ベル	通常ベル、 第1～第9補填ベル	通常ベル、 第1～第9補填ベル	通常ベル、 第1～第9補填ベル	通常ベル、 第1～第9補填ベル	通常ベル、 第1～第9補填ベル
3	通常ベル、 第10～第18補填ベル	通常ベル、 第10～第18補填ベル	通常ベル、 第10～第18補填ベル	通常ベル、 第10～第18補填ベル	通常ベル、 第10～第18補填ベル	通常ベル、 第10～第18補填ベル
4	通常ベル、 第19～第27補填ベル	通常ベル、 第19～第27補填ベル	通常ベル、 第19～第27補填ベル	通常ベル、 第19～第27補填ベル	通常ベル、 第19～第27補填ベル	通常ベル、 第19～第27補填ベル
5	通常ベル、 第1～第3、第10～第12、 第19～第21補填ベル	通常ベル、 第1～第3、第10～第12、 第19～第21補填ベル	通常ベル、 第1～第3、第10～第12、 第19～第21補填ベル	通常ベル、 第1～第3、第10～第12、 第19～第21補填ベル	通常ベル、 第1～第3、第10～第12、 第19～第21補填ベル	通常ベル、 第1～第3、第10～第12、 第19～第21補填ベル
6	通常ベル、 第4～第6、第13～第15、 第22～第24補填ベル	通常ベル、 第4～第6、第13～第15、 第22～第24補填ベル	通常ベル、 第4～第6、第13～第15、 第22～第24補填ベル	通常ベル、 第4～第6、第13～第15、 第22～第24補填ベル	通常ベル、 第4～第6、第13～第15、 第22～第24補填ベル	通常ベル、 第4～第6、第13～第15、 第22～第24補填ベル
7	通常ベル、 第7～第9、第16～第18、 第25～第27補填ベル	通常ベル、 第7～第9、第16～第18、 第25～第27補填ベル	通常ベル、 第7～第9、第16～第18、 第25～第27補填ベル	通常ベル、 第7～第9、第16～第18、 第25～第27補填ベル	通常ベル、 第7～第9、第16～第18、 第25～第27補填ベル	通常ベル、 第7～第9、第16～第18、 第25～第27補填ベル
8	通常ベル、 第1、第4、第7、第10、第13、 第16、第19、第22、第25補填ベル	通常ベル、 第1、第4、第7、第10、第13、 第16、第19、第22、第25補填ベル	通常ベル、 第1、第4、第7、第10、第13、 第16、第19、第22、第25補填ベル	通常ベル、 第1、第4、第7、第10、第13、 第16、第19、第22、第25補填ベル	通常ベル、 第1、第4、第7、第10、第13、 第16、第19、第22、第25補填ベル	通常ベル、 第1、第4、第7、第10、第13、 第16、第19、第22、第25補填ベル
9	通常ベル、 第2、第5、第8、第11、第14、 第17、第20、第23、第26補填ベル	通常ベル、 第2、第5、第8、第11、第14、 第17、第20、第23、第26補填ベル	通常ベル、 第2、第5、第8、第11、第14、 第17、第20、第23、第26補填ベル	通常ベル、 第2、第5、第8、第11、第14、 第17、第20、第23、第26補填ベル	通常ベル、 第2、第5、第8、第11、第14、 第17、第20、第23、第26補填ベル	通常ベル、 第2、第5、第8、第11、第14、 第17、第20、第23、第26補填ベル
10	通常ベル、 第3、第6、第9、第12、第15、 第18、第21、第24、第27補填ベル	通常ベル、 第3、第6、第9、第12、第15、 第18、第21、第24、第27補填ベル	通常ベル、 第3、第6、第9、第12、第15、 第18、第21、第24、第27補填ベル	通常ベル、 第3、第6、第9、第12、第15、 第18、第21、第24、第27補填ベル	通常ベル、 第3、第6、第9、第12、第15、 第18、第21、第24、第27補填ベル	通常ベル、 第3、第6、第9、第12、第15、 第18、第21、第24、第27補填ベル
11	第1チェリー	第1チェリー	第1チェリー	第1チェリー	第1チェリー	第1チェリー
12	第2チェリー	第2チェリー	第2チェリー	第2チェリー	第2チェリー	第2チェリー
13	第2リプレイ	第2リプレイ	第2リプレイ	第2リプレイ	第2リプレイ	第2リプレイ
14	第3リプレイ	第3リプレイ	第3リプレイ	第3リプレイ	第3リプレイ	第3リプレイ
15	第1リプレイ	第1リプレイ	第1リプレイ	第1リプレイ	第1リプレイ	第1リプレイ
16	SB	SB	SB	SB	SB	SB
17	第1CBの第1群、第4群	第1CBの第1群、第4群	第1CBの第1群、第4群	第1CBの第1群、第4群	第1CBの第1群、第4群	第1CBの第1群、第4群
18	第2CBの第1群、第4群	第2CBの第1群、第4群	第2CBの第1群、第4群	第2CBの第1群、第4群	第2CBの第1群、第4群	第2CBの第1群、第4群

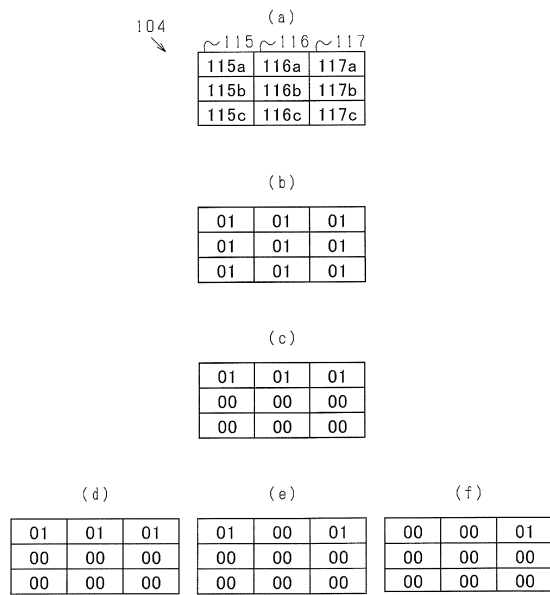
【図 25】

入賞態様	左リール	停止図柄	右リール
第1補填ベル	赤7	赤7	BAR
第2補填ベル	赤7	赤7	スイカ
第3補填ベル	赤7	赤7	LUCKY
第4補填ベル	赤7	白7、リプレイ2	BAR
第5補填ベル	赤7	白7、リプレイ2	スイカ
第6補填ベル	赤7	白7、リプレイ2	LUCKY
第7補填ベル	赤7	LUCKY、リプレイ3	BAR
第8補填ベル	赤7	LUCKY、リプレイ3	スイカ
第9補填ベル	赤7	LUCKY、リプレイ3	LUCKY
第10補填ベル	白7、LUCKY	赤7	BAR
第11補填ベル	白7、LUCKY	赤7	スイカ
第12補填ベル	白7、LUCKY	赤7	LUCKY
第13補填ベル	白7、LUCKY	白7、リプレイ2	BAR
第14補填ベル	白7、LUCKY	白7、リプレイ2	スイカ
第15補填ベル	白7、LUCKY	白7、リプレイ2	LUCKY
第16補填ベル	白7、LUCKY	LUCKY、リプレイ3	BAR
第17補填ベル	白7、LUCKY	LUCKY、リプレイ3	スイカ
第18補填ベル	白7、LUCKY	LUCKY、リプレイ3	LUCKY
第19補填ベル	BAR	赤7	BAR
第20補填ベル	BAR	赤7	スイカ
第21補填ベル	BAR	赤7	LUCKY
第22補填ベル	BAR	白7、リプレイ2	BAR
第23補填ベル	BAR	白7、リプレイ2	スイカ
第24補填ベル	BAR	白7、リプレイ2	LUCKY
第25補填ベル	BAR	LUCKY、リプレイ3	BAR
第26補填ベル	BAR	LUCKY、リプレイ3	スイカ
第27補填ベル	BAR	LUCKY、リプレイ3	LUCKY

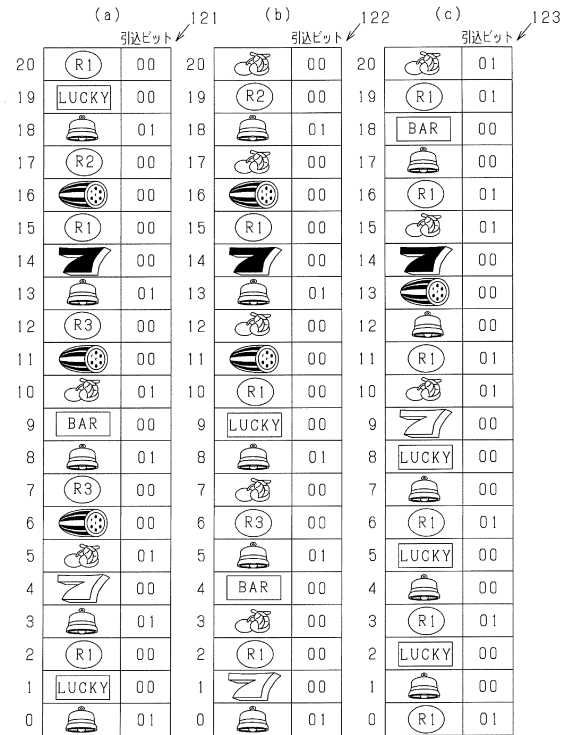
【図 26】



【図 27】



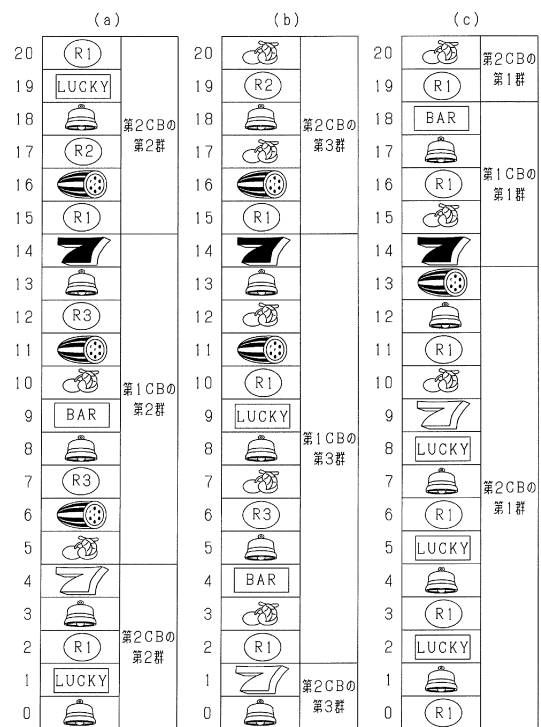
【図 28】



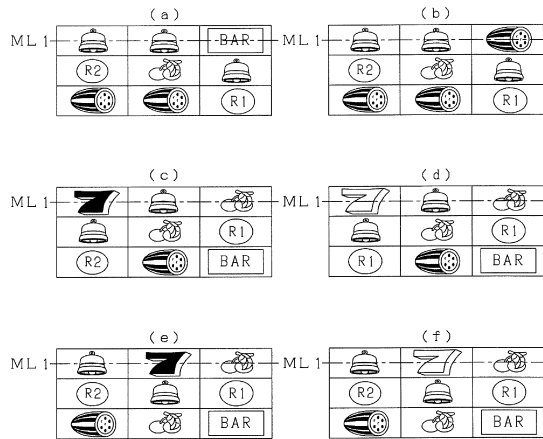
【図 29】

	左	中	右
第1CBの第1群	ベル、チェリー	ベル	BAR
第2CBの第1群	ベル、チェリー	ベル	スイカ、LUCKY
第1CBの第2群	赤7、BAR	ベル	チェリー、リプレイ1
第2CBの第2群	白7、LUCKY	ベル	チェリー、リプレイ1
第1CBの第3群	ベル、チェリー	赤7、LUCKY、リプレイ3	チェリー、リプレイ1
第2CBの第3群	ベル、チェリー	白7、リプレイ2	チェリー、リプレイ1

【図 30】



【図 3 1】



【図 3 2】

内部状態用の抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	通常ベル、第1～第27補填ベル	14818
2	通常ベル、第1～第9補填ベル	812
3	通常ベル、第10～第18補填ベル	812
4	通常ベル、第19～第27補填ベル	812
5	通常ベル、第1～第3、第10～第12、第19～第21補填ベル	812
6	通常ベル、第4～第6、第13～第15、第22～第24補填ベル	812
7	通常ベル、第7～第9、第16～第18、第25～第27補填ベル	812
8	通常ベル、第1、第4、第7、第10、第13、第16、第19、第22、第25補填ベル	812
9	通常ベル、第2、第5、第8、第11、第14、第17、第20、第23、第26補填ベル	812
10	通常ベル、第3、第6、第9、第12、第15、第18、第21、第24、第27補填ベル	812
11	第1チェリー	900
12	第2チェリー	440
13	第2リプレイ	10
14	第3リプレイ	4
15	第1リプレイ	41755
16	第4リプレイ～第6リプレイ	300

【図 3 3】

IV	左一右	左一右一	中一左一右	中一左一	右一左一	右一左一
1	通常ベル、第1～第27補填ベル	通常ベル、第1～第27補填ベル	通常ベル、第1～第27補填ベル	通常ベル、第1～第27補填ベル	通常ベル、第1～第27補填ベル	通常ベル、第1～第27補填ベル
2	通常ベル、第1～第9補填ベル	通常ベル、第1～第9補填ベル	通常ベル、第1～第9補填ベル	通常ベル、第1～第9補填ベル	通常ベル、第1～第9補填ベル	通常ベル、第1～第9補填ベル
3	通常ベル、第10～第18補填ベル	通常ベル、第10～第18補填ベル	通常ベル、第10～第18補填ベル	通常ベル、第10～第18補填ベル	通常ベル、第10～第18補填ベル	通常ベル、第10～第18補填ベル
4	通常ベル、第19～第27補填ベル	通常ベル、第19～第27補填ベル	通常ベル、第19～第27補填ベル	通常ベル、第19～第27補填ベル	通常ベル、第19～第27補填ベル	通常ベル、第19～第27補填ベル
5	通常ベル、第1～第3、第10～第12、第19～第21補填ベル	通常ベル、第1～第3、第10～第12、第19～第21補填ベル	通常ベル、第1～第3、第10～第12、第19～第21補填ベル	通常ベル、第1～第3、第10～第12、第19～第21補填ベル	通常ベル、第1～第3、第10～第12、第19～第21補填ベル	通常ベル、第1～第3、第10～第12、第19～第21補填ベル
6	通常ベル、第4～第6、第13～第15、第22～第24補填ベル	通常ベル、第4～第6、第13～第15、第22～第24補填ベル	通常ベル、第4～第6、第13～第15、第22～第24補填ベル	通常ベル、第4～第6、第13～第15、第22～第24補填ベル	通常ベル、第4～第6、第13～第15、第22～第24補填ベル	通常ベル、第4～第6、第13～第15、第22～第24補填ベル
7	通常ベル、第7～第9、第16～第18、第25～第27補填ベル	通常ベル、第7～第9、第16～第18、第25～第27補填ベル	通常ベル、第7～第9、第16～第18、第25～第27補填ベル	通常ベル、第7～第9、第16～第18、第25～第27補填ベル	通常ベル、第7～第9、第16～第18、第25～第27補填ベル	通常ベル、第7～第9、第16～第18、第25～第27補填ベル
8	通常ベル、第1、第4、第7、第10、第13、第16、第19、第22、第25補填ベル	通常ベル、第1、第4、第7、第10、第13、第16、第19、第22、第25補填ベル	通常ベル、第1、第4、第7、第10、第13、第16、第19、第22、第25補填ベル	通常ベル、第1、第4、第7、第10、第13、第16、第19、第22、第25補填ベル	通常ベル、第1、第4、第7、第10、第13、第16、第19、第22、第25補填ベル	通常ベル、第1、第4、第7、第10、第13、第16、第19、第22、第25補填ベル
9	通常ベル、第2、第5、第8、第11、第14、第17、第20、第23、第26補填ベル	通常ベル、第2、第5、第8、第11、第14、第17、第20、第23、第26補填ベル	通常ベル、第2、第5、第8、第11、第14、第17、第20、第23、第26補填ベル	通常ベル、第2、第5、第8、第11、第14、第17、第20、第23、第26補填ベル	通常ベル、第2、第5、第8、第11、第14、第17、第20、第23、第26補填ベル	通常ベル、第2、第5、第8、第11、第14、第17、第20、第23、第26補填ベル
10	通常ベル、第3、第6、第9、第12、第15、第18、第21、第24、第27補填ベル	通常ベル、第3、第6、第9、第12、第15、第18、第21、第24、第27補填ベル	通常ベル、第3、第6、第9、第12、第15、第18、第21、第24、第27補填ベル	通常ベル、第3、第6、第9、第12、第15、第18、第21、第24、第27補填ベル	通常ベル、第3、第6、第9、第12、第15、第18、第21、第24、第27補填ベル	通常ベル、第3、第6、第9、第12、第15、第18、第21、第24、第27補填ベル
11	第1チェリー	第1チェリー	第1チェリー	第1チェリー	第1チェリー	第1チェリー
12	第2チェリー	第2チェリー	第2チェリー	第2チェリー	第2チェリー	第2チェリー
13	第2リプレイ	第2リプレイ	第2リプレイ	第2リプレイ	第2リプレイ	第2リプレイ
14	第3リプレイ	第3リプレイ	第3リプレイ	第3リプレイ	第3リプレイ	第3リプレイ
15	第1リプレイ	第1リプレイ	第1リプレイ	第1リプレイ	第1リプレイ	第1リプレイ
16	第4リプレイ	第4リプレイ	第4リプレイ	第4リプレイ	第4リプレイ	第4リプレイ

【図 3 4】

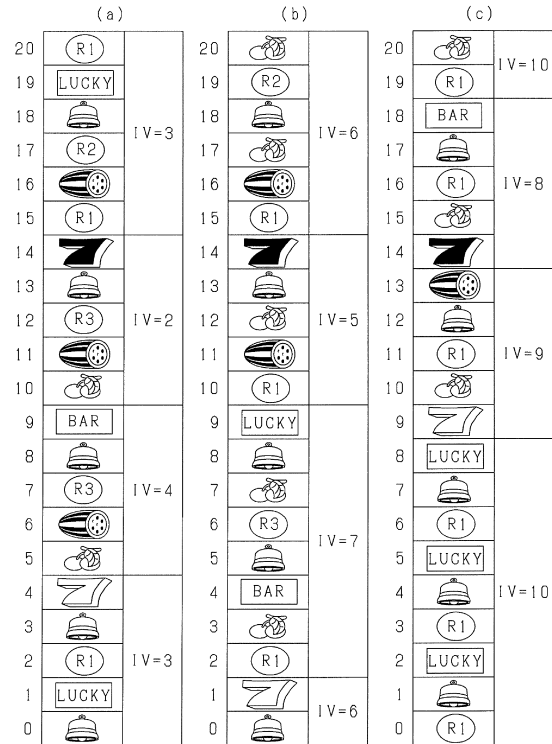
左 中 右

第10Bの第4群	第1グループ	赤7、白7、BAR、LUCKY	赤7、白7、LUCKY、リプレイ13	チェリー、リプレイ1
	第2グループ	赤7、白7、BAR、LUCKY	ベル、リプレイ1	BAR、スイカ、LUCKY
	第3グループ	リプレイ11、リプレイ13	赤7、白7、LUCKY、リプレイ12、リプレイ13	BAR、スイカ、LUCKY
	第1グループ	赤7、白7、BAR、LUCKY	赤7、白7、LUCKY、リプレイ12、リプレイ13	ベル
第20Bの第4群	第2グループ	赤7、白7、BAR、LUCKY	チェリー、スイカ	BAR、スイカ、LUCKY
	第3グループ	ベル	赤7、白7、LUCKY、リプレイ12、リプレイ13	BAR、スイカ、LUCKY

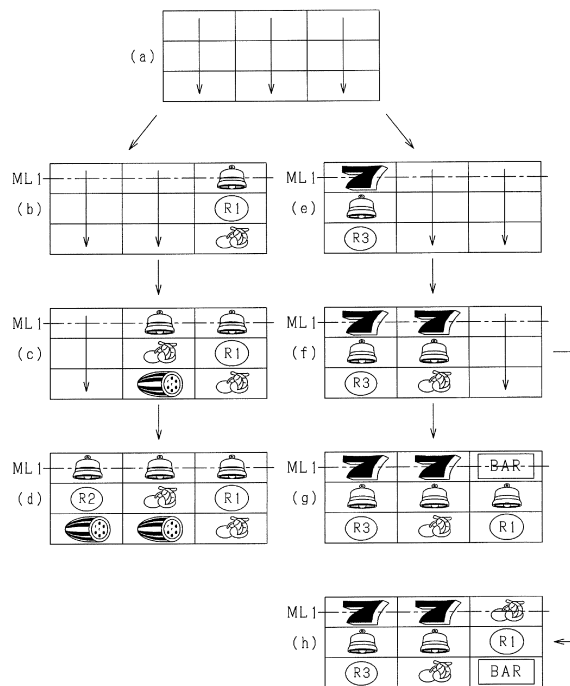
【図 35】

IV	入賞態様	停止図柄		
		左リール	中リール	右リール
2	第1～第9補填ベル	赤7	赤7、白7、LUCKY、リプレイ2、リプレイ3	BAR、スイカ、LUCKY
3	第10～第18補填ベル	白7、LUCKY	赤7、白7、LUCKY、リプレイ2、リプレイ3	BAR、スイカ、LUCKY
4	第19～第27補填ベル	BAR	赤7、白7、LUCKY、リプレイ2、リプレイ3	BAR、スイカ、LUCKY
5	第1～第3、第10～第12、第19～第21補填ベル	赤7、白7、BAR、LUCKY	赤7	BAR、スイカ、LUCKY
6	第4～第6、第13～第15、第22～第24補填ベル	赤7、白7、BAR、LUCKY	白7、リプレイ2	BAR、スイカ、LUCKY
7	第7～第9、第16～第18、第25～第27補填ベル	赤7、白7、BAR、LUCKY	LUCKY、リプレイ3	BAR、スイカ、LUCKY
8	第1、第4、第7、第10、第13、第16、第19、第22、第25補填ベル	赤7、白7、BAR、LUCKY	赤7、白7、LUCKY、リプレイ2、リプレイ3	BAR
9	第2、第5、第8、第11、第14、第17、第20、第23、第26補填ベル	赤7、白7、BAR、LUCKY	赤7、白7、LUCKY、リプレイ2、リプレイ3	スイカ
10	第3、第6、第9、第12、第15、第18、第21、第24、第27補填ベル	赤7、白7、BAR、LUCKY	赤7、白7、LUCKY、リプレイ2、リプレイ3	LUCKY

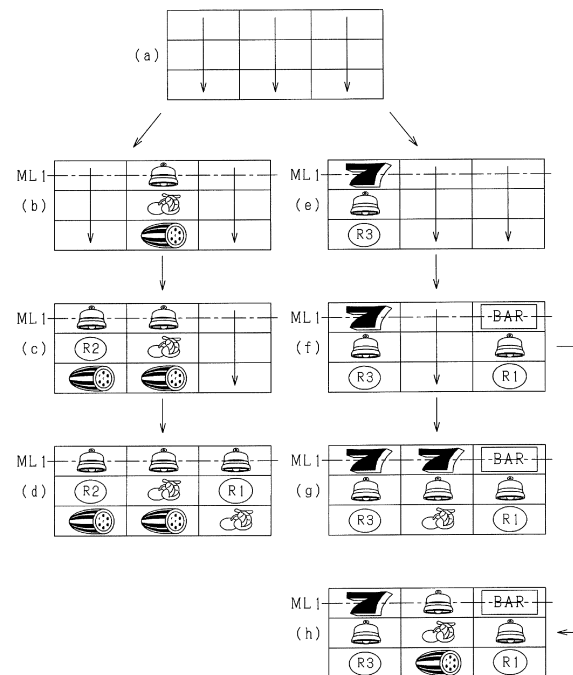
【図 36】



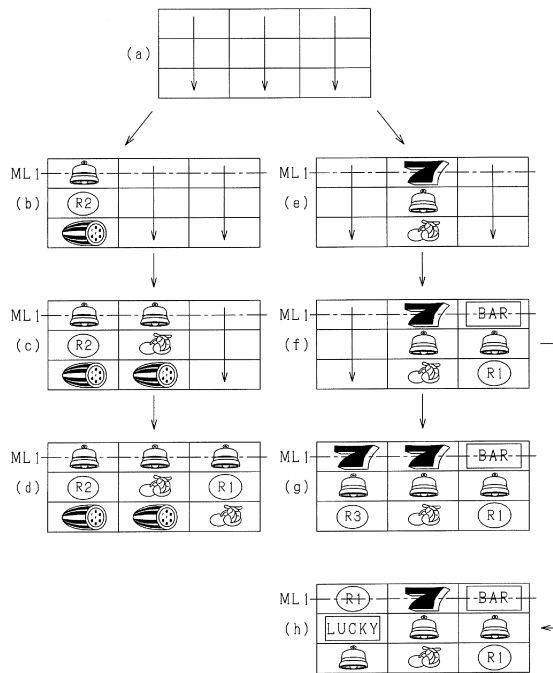
【図 37】



【図 38】



【図 3 9】



【図 40】

CB後RT用の抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	通常ベル、第1～第27補填ベル	14818
2	通常ベル、第1～第9補填ベル	812
3	通常ベル、第10～第18補填ベル	812
4	通常ベル、第19～第27補填ベル	812
5	通常ベル、 第1～第3、第10～第12、 第19～第21補填ベル	812
6	通常ベル、 第4～第6、第13～第15、 第22～第24補填ベル	812
7	通常ベル、 第7～第9、第16～第18、 第25～第27補填ベル	812
8	通常ベル、 第1、第4、第7、第10、第13、 第16、第19、第22、第25補填ベル	812
9	通常ベル、 第2、第5、第8、第11、第14、 第17、第20、第23、第26補填ベル	812
10	通常ベル、 第3、第6、第9、第12、第15、 第18、第21、第24、第27補填ベル	812
11	第1チェリー	900
12	第2チェリー	440
13	第1救済リプレイ、第1リプレイ	4276
14	第2救済リプレイ、第1リプレイ	4276
15	第1CBの第1群～第4群	600
16	第2CBの第1群～第4群	600

【図 4 1】

[illegible]

【図 4 2】

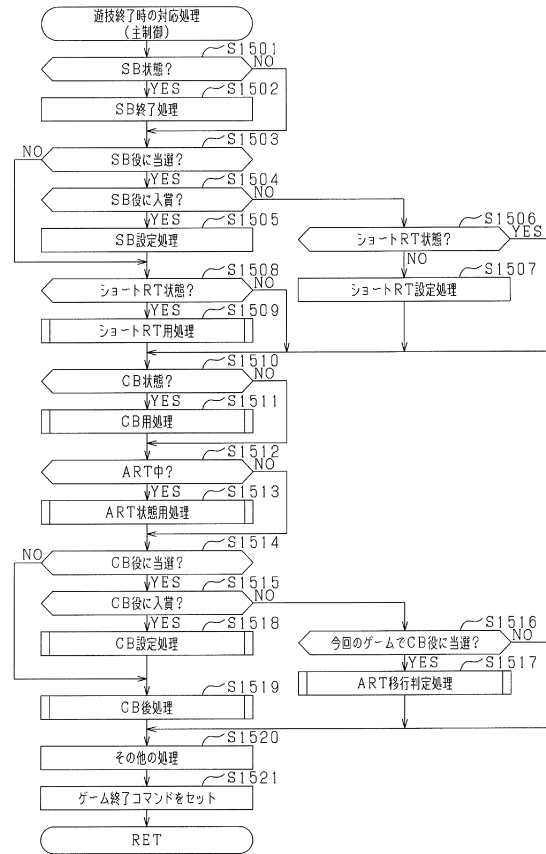
救済RT用の抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	通常ベル、第1～第27補填ベル	14818
2	通常ベル、第1～第9補填ベル	812
3	通常ベル、第10～第18補填ベル	812
4	通常ベル、第19～第27補填ベル	812
5	通常ベル、 第1～第3、第10～第12、 第19～第21補填ベル	812
6	通常ベル、 第4～第6、第13～第15、 第22～第24補填ベル	812
7	通常ベル、 第7～第9、第16～第18、 第25～第27補填ベル	812
8	通常ベル、 第1、第4、第7、第10、第13、 第16、第19、第22、第25補填ベル	812
9	通常ベル、 第2、第5、第8、第11、第14、 第17、第20、第23、第26補填ベル	812
10	通常ベル、 第3、第6、第9、第12、第15、 第18、第21、第24、第27補填ベル	812
11	第1チェリー	900
12	第2チェリー	440
13	第2リプレイ	10
14	第3リプレイ	4
15	第1リプレイ	40555
16	第4リプレイ～第6リプレイ	300
17	第1CBの第1群～第4群	600
18	第2CBの第1群～第4群	600

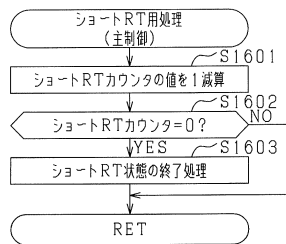
【図 4 3】

IV	左一右	左一右中	中一左	中一右	右一左	右一右
1	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
2	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
3	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
4	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
5	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
6	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
7	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
8	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
9	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
10	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
11	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
12	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
13	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
14	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
15	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
16	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
17	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル
18	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル	通常ベル、 第1～第27組ベル

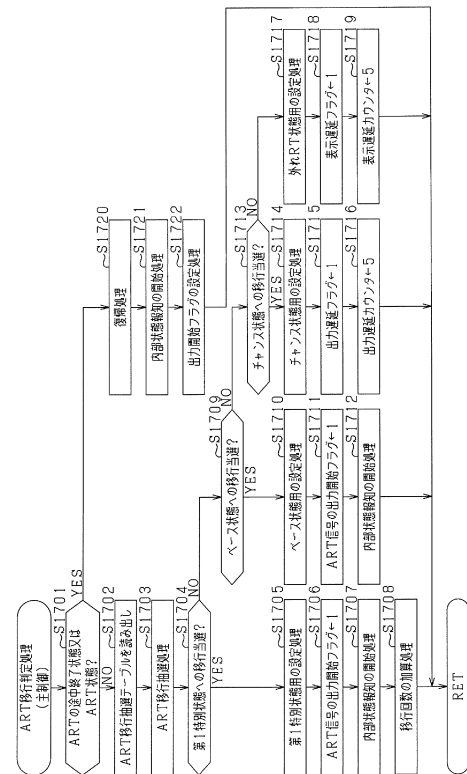
【図 4 4】



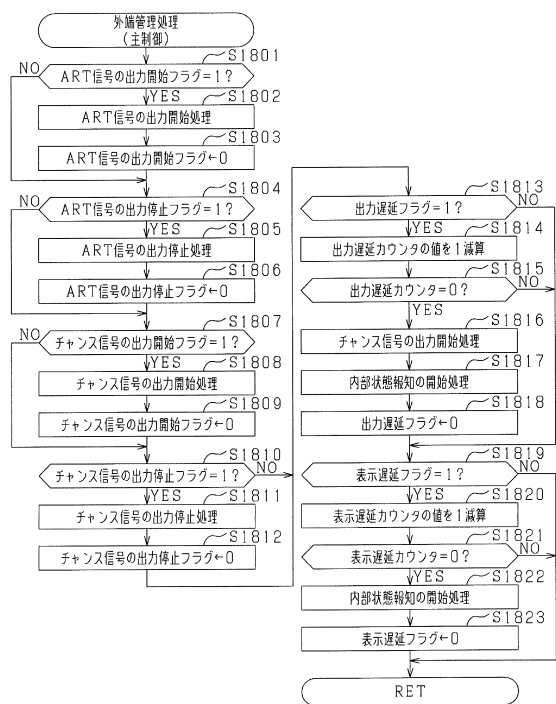
【図 4 5】



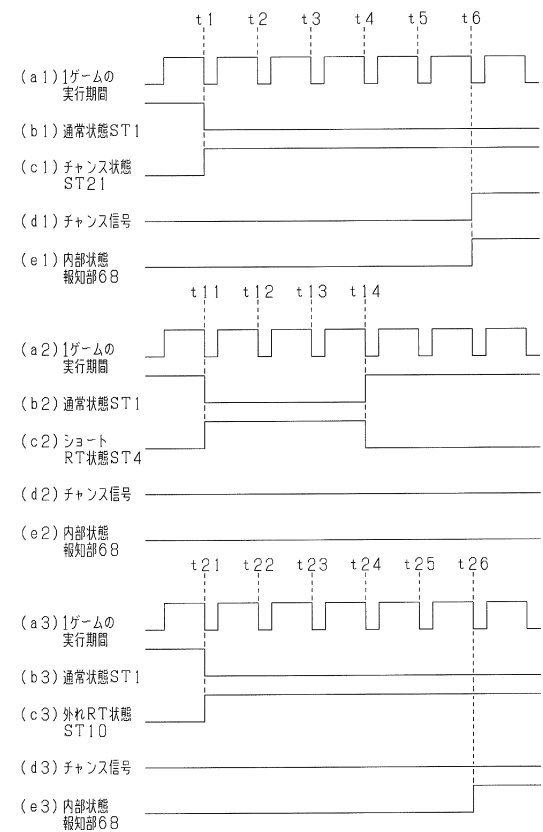
【図 4 6】



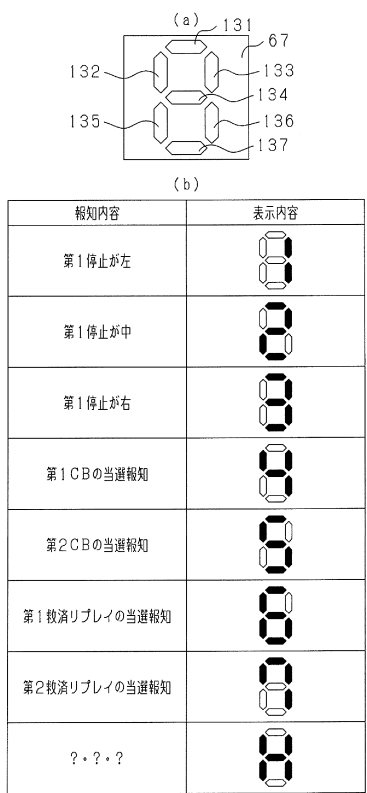
【図 4 7】



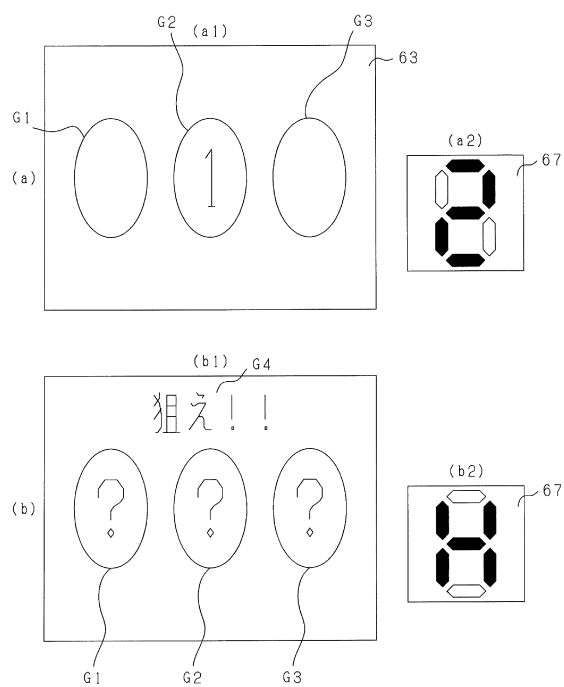
【図 4 8】



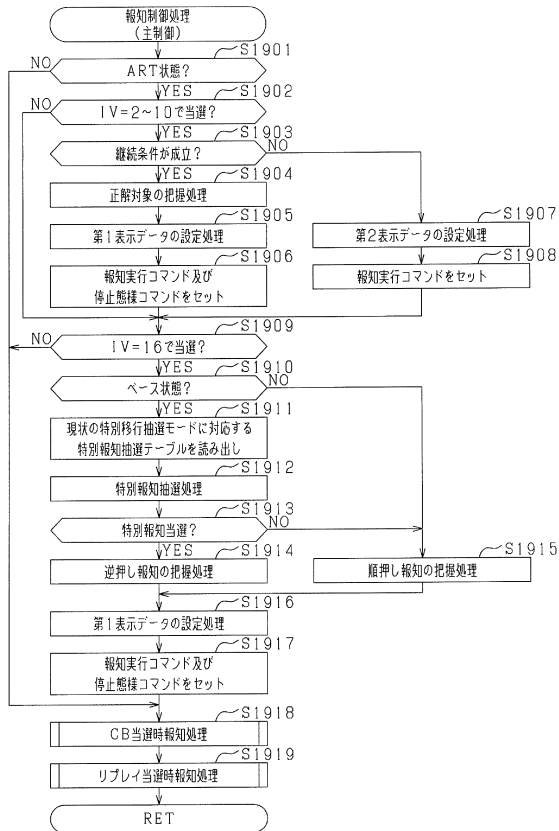
【図 4 9】



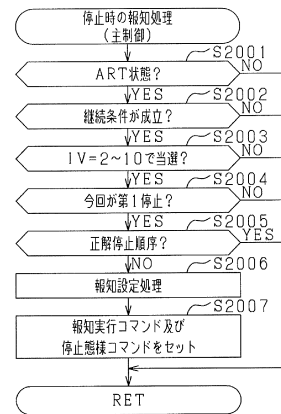
【図 5 0】



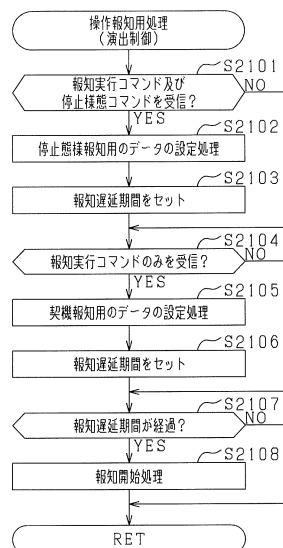
【図 5 1】



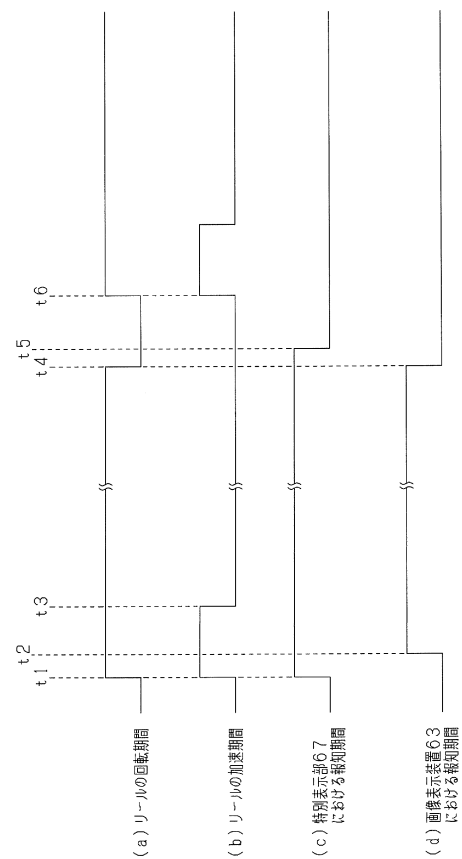
【図 5 2】



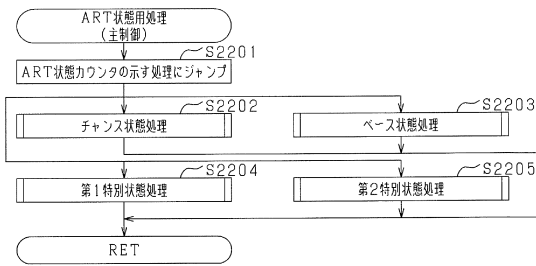
【図 5 3】



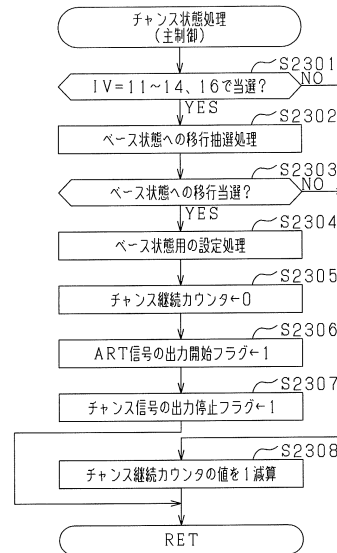
【図 5 4】



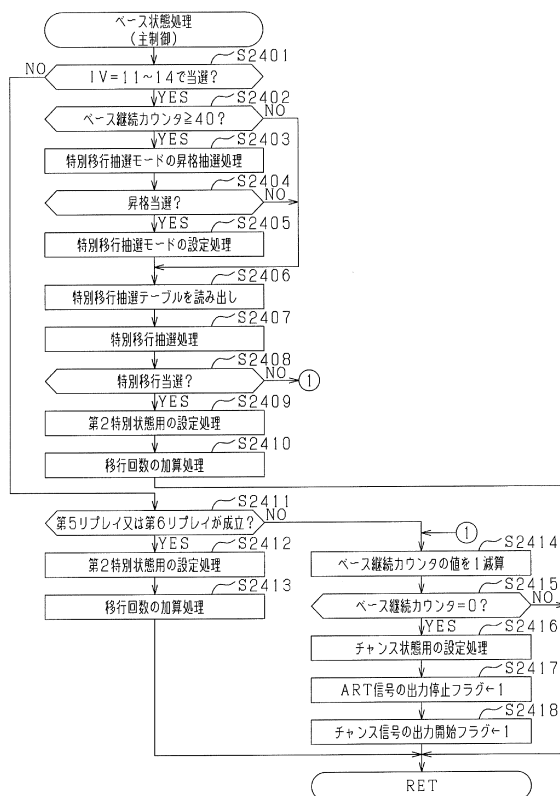
【図 55】



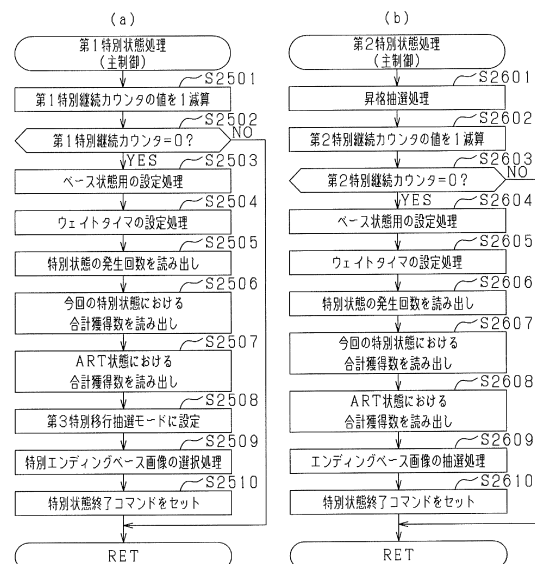
【図 56】



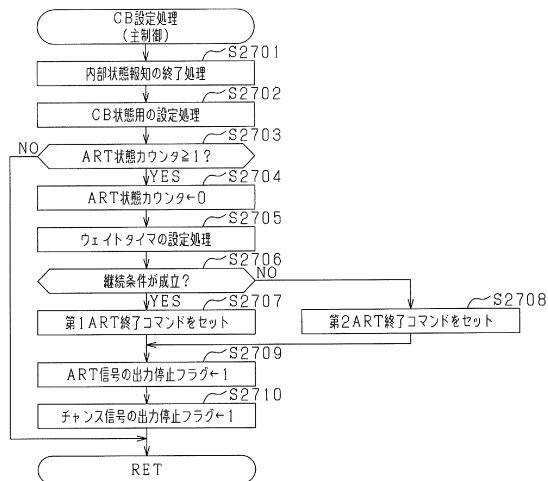
【図 57】



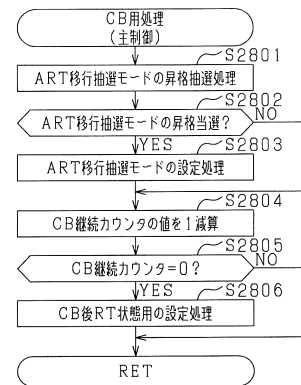
【図 58】



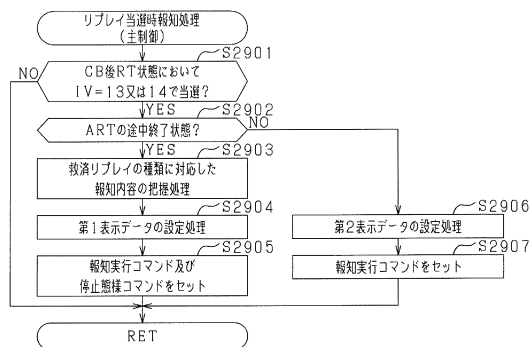
【図 59】



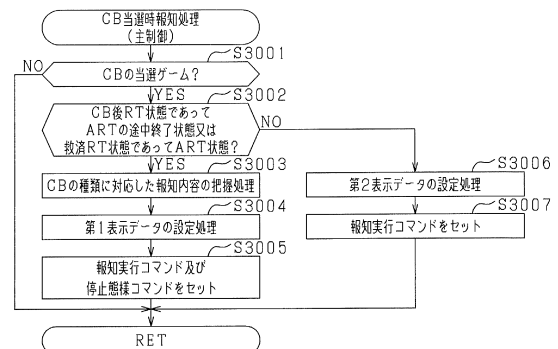
【図 60】



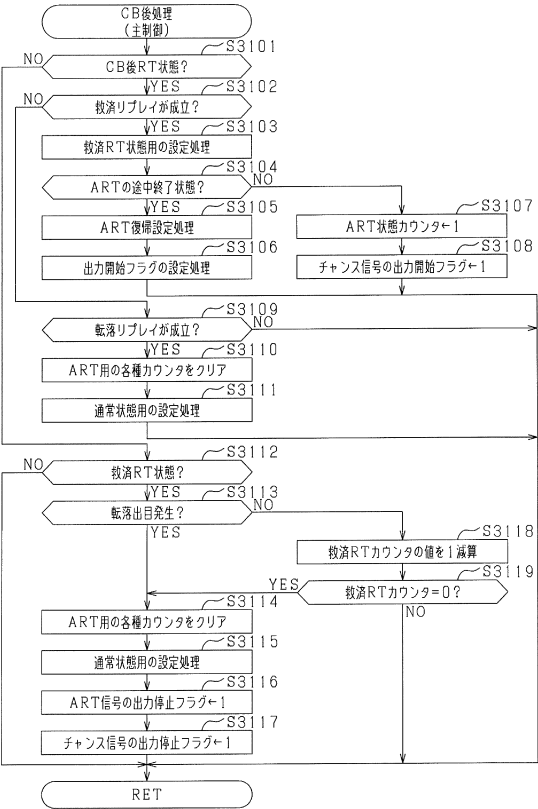
【図 61】



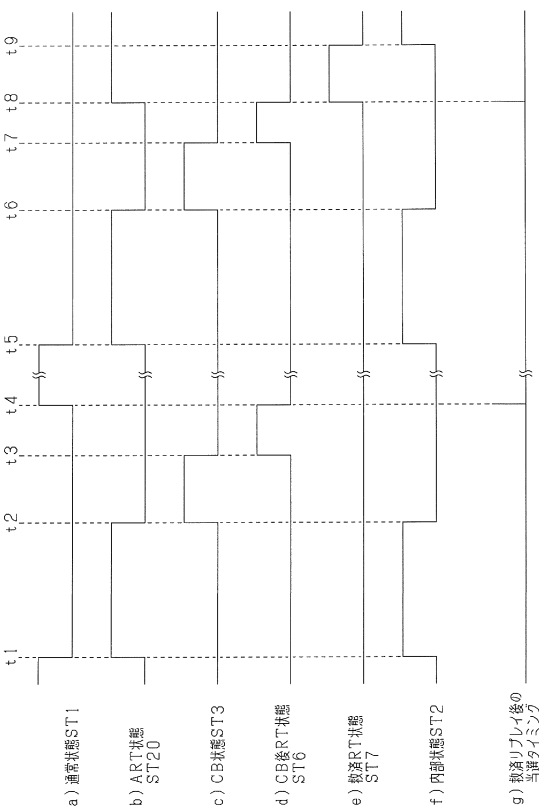
【図 62】



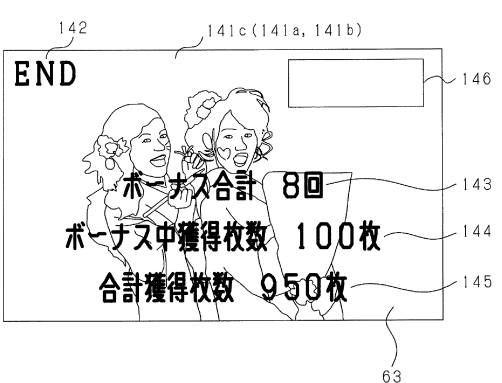
【図 6 3】



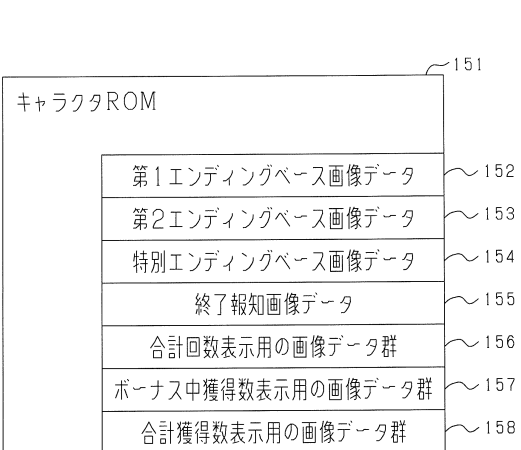
【図 6 4】



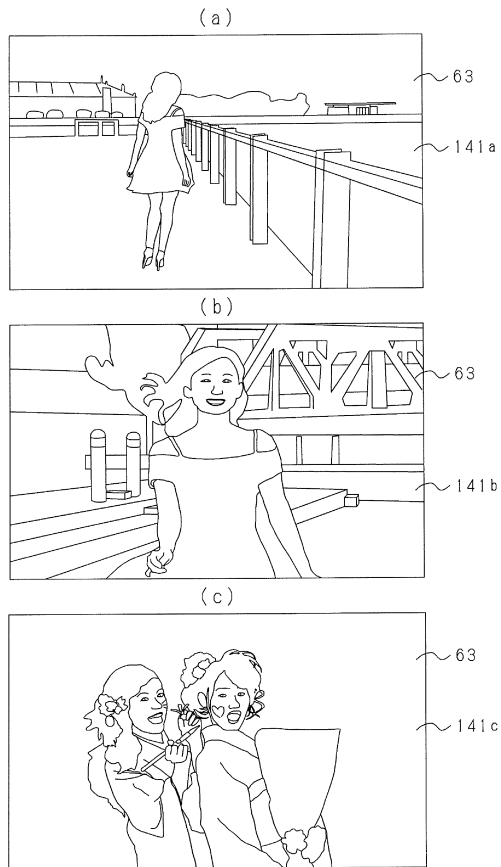
【図 6 5】



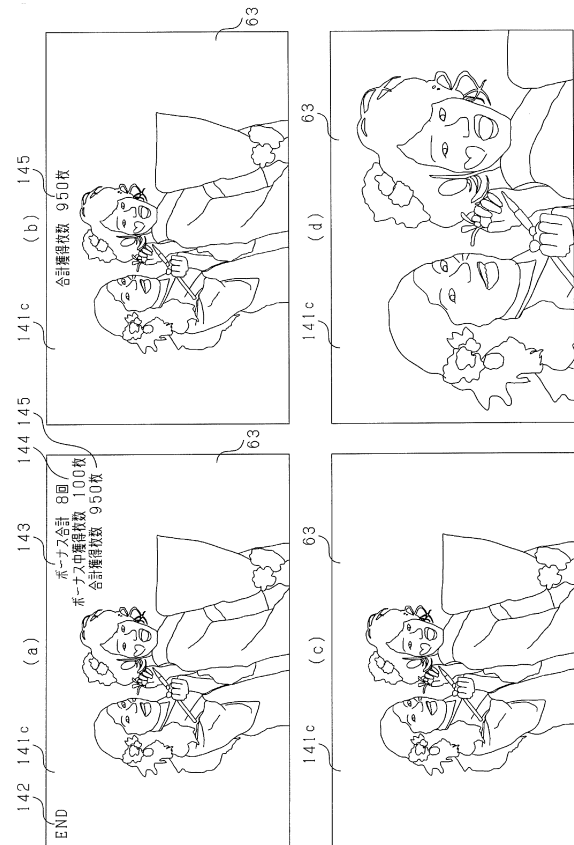
【図 6 6】



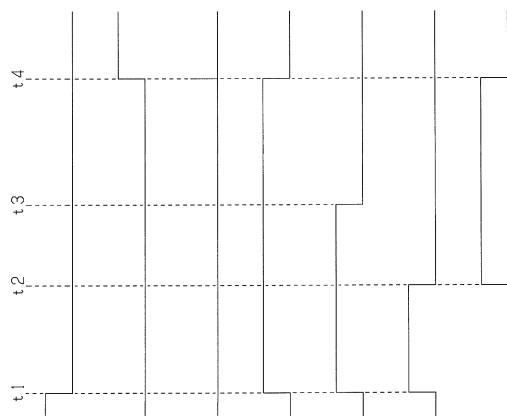
【図 67】



【図 68】



【図 69】



(a) 第1, 第2特別状態
ST23, ST24における
最終ゲームの1回回転期間

(b) ベース状態ST22

(c) 1ゲームの開始タイミング

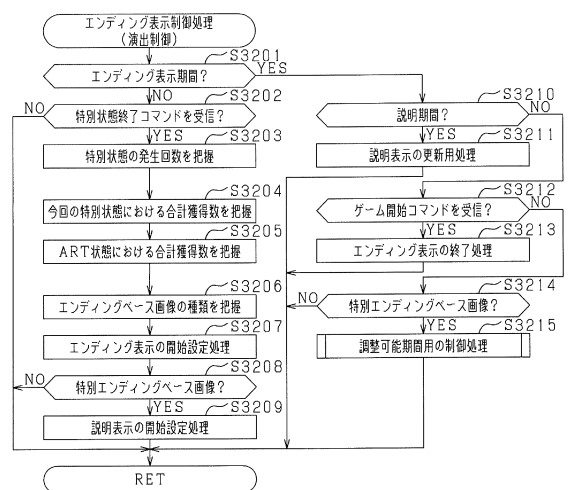
(d) エンディング表示期間

(e) 遊技開始の強制期間

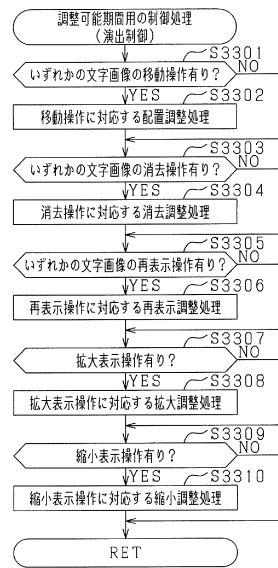
(f) 説明期間

(g) 調整可能期間

【図 70】



【図 7 1】



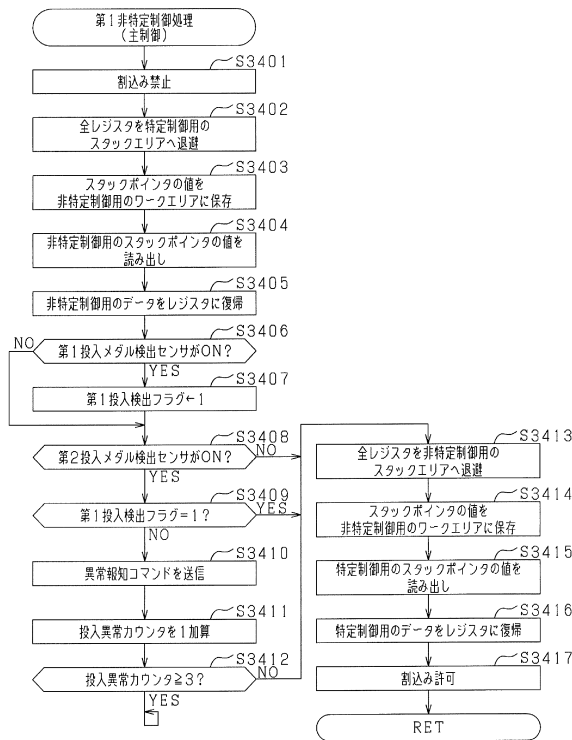
【図 7 2】

アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

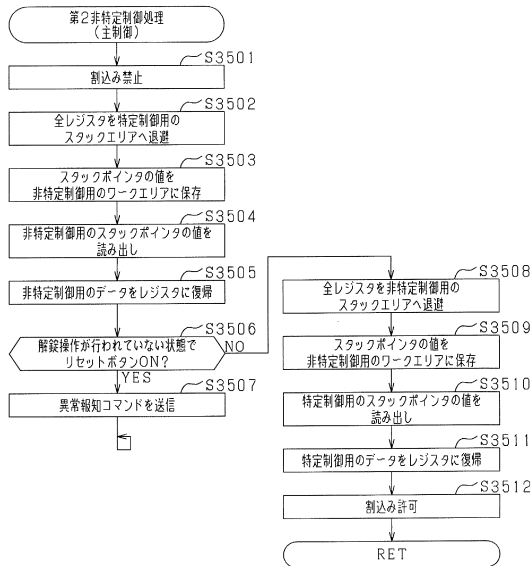
【図 7 3】

アドレス	内容
Y(1)	特定制御用のワークエリア
Y(2)	特定制御用のワークエリア
Y(3)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	特定制御用のワークエリア
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア

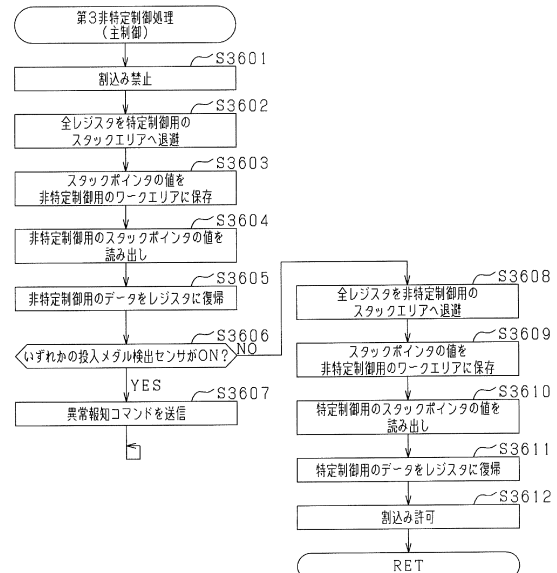
【図 7 4】



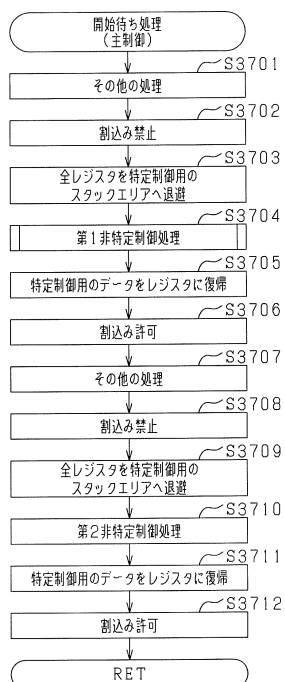
【図 75】



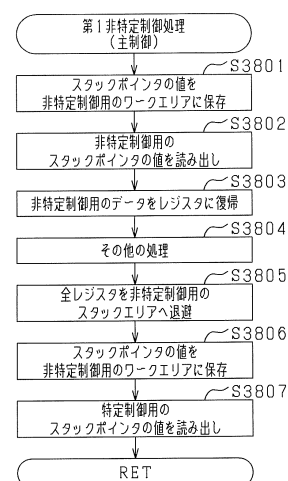
【図 76】



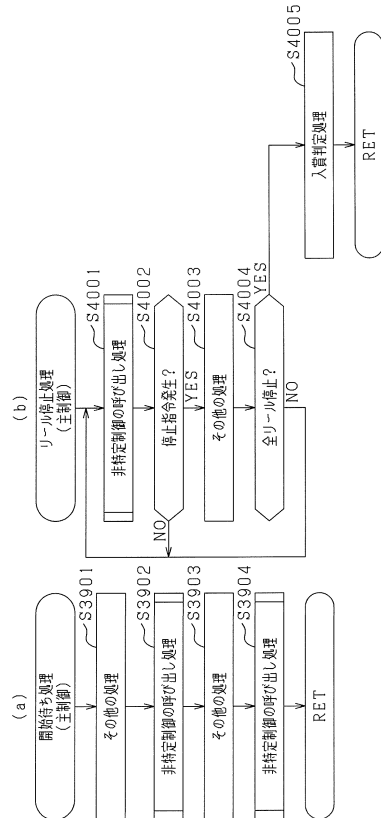
【図 77】



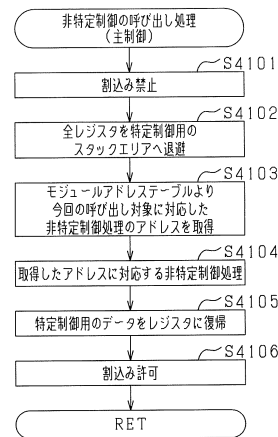
【図 78】



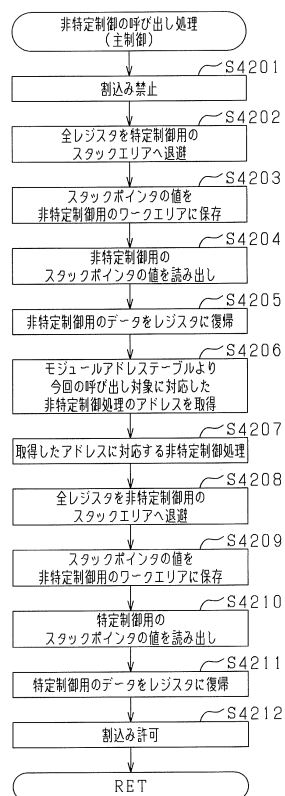
【図 79】



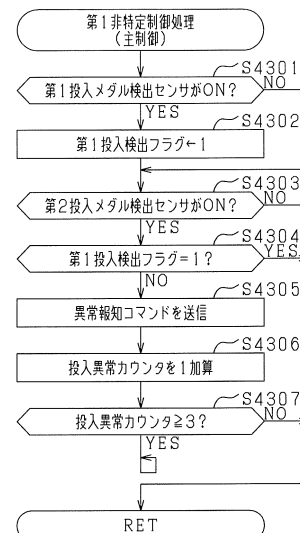
【図 80】



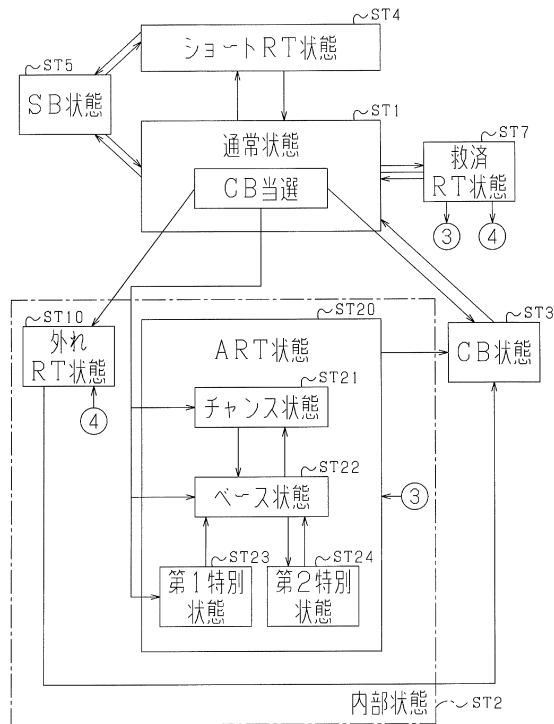
【図 81】



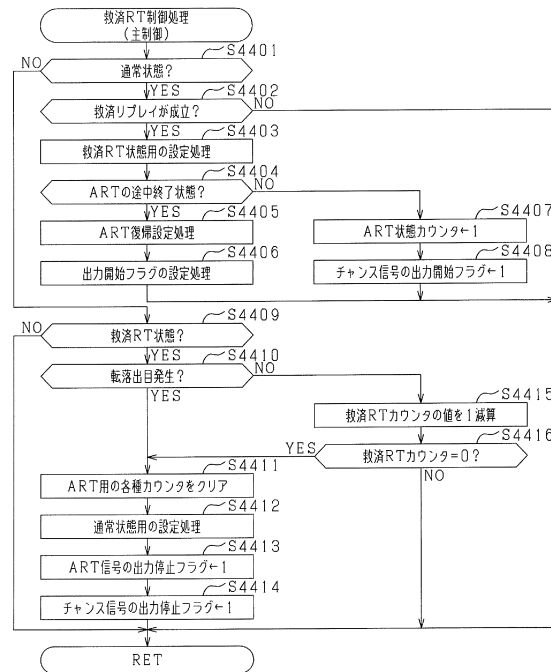
【図 82】



【図 8 3】



【図 8 4】



フロントページの続き

(72)発明者 盛里 博文

愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内

審査官 岡崎 彦哉

(56)参考文献 特開2009-136408 (JP, A)

特開2014-161413 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04、7/02