

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6295306号
(P6295306)

(45) 発行日 平成30年3月14日(2018.3.14)

(24) 登録日 平成30年2月23日(2018.2.23)

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

請求項の数 1 (全 91 頁)

(21) 出願番号	特願2016-200059 (P2016-200059)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成28年10月11日(2016.10.11)		京楽産業、株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-114229 (P2014-114229) の分割		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
原出願日	平成26年6月2日(2014.6.2)	(74) 代理人	100085660
(65) 公開番号	特開2017-860 (P2017-860A)		弁理士 鈴木 均
(43) 公開日	平成29年1月5日(2017.1.5)	(74) 代理人	100185672
審査請求日	平成28年10月11日(2016.10.11)		弁理士 池田 雅人
		(72) 発明者	野口 賢一
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業、株式会社
			内
		(72) 発明者	岡崎 哲也
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業、株式会社
			内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を変動表示するとともに、遊技の結果としての前記図柄の組合せを停止表示する可変表示手段と、

遊技者の操作を受け付けて遊技を開始させる遊技開始手段と、

遊技が開始された場合に、複数種類の当選役の何れかを抽選により決定する内部抽選手段と、

前記図柄を停止させる場合に遊技者により操作される停止操作手段と、

前記内部抽選手段が決定した前記当選役と前記停止操作手段に対する遊技者の操作態様とに応じて前記図柄を停止させる図柄変動制御手段と、

前記可変表示手段に停止表示された前記図柄の組合せを判定する入賞判定手段と、

残り遊技情報が終了値に到達した場合に終了する遊技状態であって、通常遊技状態より有利な特定遊技状態への移行を決定する特定遊技決定手段と、

前記残り遊技情報の終了値までの数値に上乗せ遊技情報を上乗せするための複数の上乗せ権利を付与可能な権利付与手段と、

複数回の遊技に亘り複数個の前記上乗せ権利が保持可能な権利保持手段と、

前記上乗せ権利を保持させるか否かを決定する権利保持決定手段と、

前記上乗せ権利が保持される毎に、複数種類の権利図像から該上乗せ権利の保持を表す一の前記権利図像を抽選で決定する権利図像決定手段と、

前記権利図像決定手段により決定された前記権利図像を複数個表示可能な表示手段と、

10

20

前記上乗せ権利が保持されている期間において、遊技者による特定操作を受付ける特定操作受付手段と、

前記上乗せ権利に応じた大きさの前記上乗せ遊技情報を上乗せする上乗せ制御手段とを具備し、

前記上乗せ遊技情報は、第1の数値と、前記第1の数値よりも大きい第2の数値とを含み、

複数種類の前記権利図像は、前記権利保持手段に保持された前記上乗せ権利により上乗せされる前記上乗せ遊技情報を示唆するものであって、第1の権利図像と、第2の権利図像とを含み、

前記上乗せ制御手段が前記第1の数値を前記上乗せ遊技情報として決定した場合、前記権利図像決定手段は前記第2の権利図像よりも前記第1の権利図像を決定しやすく、

前記上乗せ制御手段が前記第2の数値を前記上乗せ遊技情報として決定した場合、前記権利図像決定手段は前記第1の権利図像よりも前記第2の権利図像を決定しやすく、

前記権利保持決定手段が前記上乗せ権利を保持させると決定した場合、前記権利保持手段は前記権利付与手段が付与した前記上乗せ権利を保持し、前記上乗せ制御手段は前記上乗せ権利の付与が決定された遊技よりも後の遊技で前記特定操作が受けられると前記権利保持手段に保持された前記上乗せ権利により前記上乗せ遊技情報を上乗せし、

前記権利保持決定手段が前記上乗せ権利を保持させないと決定した場合、前記権利保持手段は前記権利付与手段が付与した前記上乗せ権利を保持せず、前記上乗せ制御手段は前記上乗せ権利の付与が決定された遊技で前記特定操作を必要とすることなく前記権利付与手段が付与した前記上乗せ権利により前記上乗せ遊技情報を上乗せすることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチスロ機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、特定の当選役が有効ラインに停止表示する操作態様（例えば停止ボタンの操作順序や停止ボタンの操作のタイミング）を特定遊技状態において報知する遊技機が提案されている。以上の遊技機において、例えば、特許文献1には、特定遊技状態の上乗せゲーム数を決定し、残りゲーム数に加算する技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2013-233223公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1の技術において、決定された上乗せゲーム数を残りゲーム数に加算する場合、上乗せ演出を行うことで上乗せゲーム数を遊技者に報知する。上乗せ演出に慣れてしまうと遊技者は、演出を単調に感じるようになり、興味が損なわれてしまうことがある。以上の事情を考慮して、本発明は、新たな上乗せ演出を実現することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

以上の課題を解決するために、本発明に係る遊技機は、複数種類の図柄を変動表示するとともに、遊技の結果としての図柄の組合せを停止表示する可変表示手段と、遊技者の操作を受け付けて遊技を開始させる遊技開始手段と、遊技が開始された場合に、複数種類の当選役の何れかを抽選により決定する内部抽選手段と、図柄を停止させる場合に遊技者により操作される停止操作手段と、内部抽選手段が決定した当選役と停止操作手段に対する遊

技者の操作態様とに応じて図柄を停止させる図柄変動制御手段と、可変表示手段に停止表示された図柄の組合せを判定する入賞判定手段と、残り遊技情報が終了値に到達した場合に終了する遊技状態であって、通常遊技状態より有利な特定遊技状態への移行を決定する特定遊技決定手段と、残り遊技情報の終了値までの数値に上乗せ遊技情報を上乗せするための複数の上乗せ権利を付与可能な権利付与手段と、複数の遊技に亘り複数個の上乗せ権利が保持可能な権利保持手段と、上乗せ権利を保持させるか否かを決定する権利保持決定手段と、上乗せ権利が保持される毎に、複数種類の権利図像から該上乗せ権利の保持を表す一の権利図像を抽選で決定する権利図像決定手段と、権利図像決定手段により決定された権利図像を複数個表示可能な表示手段と、上乗せ権利が保持されている期間において、遊技者による特定操作を受付ける特定操作受付手段と、上乗せ権利に応じた大きさの上乗せ遊技情報を上乗せする上乗せ制御手段とを具備し、上乗せ遊技情報は、第1の数値と、第1の数値よりも大きい第2の数値とを含み、複数種類の権利図像は、権利保持手段に保持された上乗せ権利により上乗せされる上乗せ遊技情報を示唆するものであって、第1の権利図像と、第2の権利図像とを含み、上乗せ制御手段が第1の数値を上乗せ遊技情報として決定した場合、権利図像決定手段は第2の権利図像よりも第1の権利図像を決定しやすく、上乗せ制御手段が第2の数値を上乗せ遊技情報として決定した場合、権利図像決定手段は第1の権利図像よりも第2の権利図像を決定しやすく、権利保持決定手段が上乗せ権利を保持させると決定した場合、権利保持手段は権利付与手段が付与した上乗せ権利を保持し、上乗せ制御手段は上乗せ権利の付与が決定された遊技よりも後の遊技で特定操作が受けられると権利保持手段に保持された上乗せ権利により上乗せ遊技情報を上乗せし、権利保持決定手段が上乗せ権利を保持させないと決定した場合、権利保持手段は権利付与手段が付与した上乗せ権利を保持せず、上乗せ制御手段は上乗せ権利の付与が決定された遊技で特定操作を必要とすることなく権利付与手段が付与した上乗せ権利により上乗せ遊技情報を上乗せすることを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、新たな上乗せ演出を実現できる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】キャビネットの内部構造を示す図である。

【図3】前面扉の裏面を示す図である。

【図4】各リールに配列された各図柄を示す図である。

【図5】表示窓に設定される有効ラインの概念図である。

【図6】遊技機の機能ブロック図である。

【図7】図柄配置テーブルの概念図である。

【図8】図柄コードテーブルの概念図である。

【図9】R T 0 遊技状態の当選エリア抽選テーブルの概念図である。

【図10】R T 1 遊技状態の当選エリア抽選テーブルの概念図である。

【図11】R T 2 遊技状態の当選エリア抽選テーブルの概念図である。

【図12】R T 3 遊技状態の当選エリア抽選テーブルの概念図である。

【図13】R T 4 遊技状態の当選エリア抽選テーブルの概念図である。

【図14】R T 5 遊技状態の当選エリア抽選テーブルの概念図である。

【図15】当選役決定テーブルの概念図である

【図16】当選役規定テーブルの概念図である。

【図17】R T 移行テーブルの概念図である。

【図18】再遊技役と停止操作順序との対応を示す図である。

【図19】入賞当選役と停止操作順序との対応を示す図である。

【図20】回胴演出決定テーブルの概念図である。

【図21】回胴演出駆動テーブルの概念図である

- 【図 2 2】演出状態テーブルの概念図である。
- 【図 2 3】演出状態の遷移を説明する図である。
- 【図 2 4】演出抽選テーブルの概念図である。
- 【図 2 5】A R T 抽選テーブルの概念図である。
- 【図 2 6】A R T 抽選モード移行テーブルの概念図である。
- 【図 2 7】特化遊技抽選テーブルの概念図である。
- 【図 2 8】終了時モード移行テーブルの概念図である。
- 【図 2 9】A R T 状態で用いられる上乗せ抽選テーブルの概念図である。
- 【図 3 0】第 1 上乗せ特化状態で用いられる上乗せ抽選テーブルの概念図である。
- 【図 3 1】第 2 上乗せ特化状態で用いられる上乗せ抽選テーブルの概念図である。 10
- 【図 3 2】保持抽選テーブルの概念図である。
- 【図 3 3】権利図像決定テーブルの概念図である。
- 【図 3 4】A R T 状態において表示される画像の具体例を示す図である。
- 【図 3 5】権利行使時画像の具体例を示す図である。
- 【図 3 6】特別遊技抽選テーブルの概念図である。
- 【図 3 7】各演出状態で報知される停止操作順序を説明する図である。
- 【図 3 8】メイン C P U の起動処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】メイン C P U の設定変更処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】メイン C P U の遊技制御処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】メイン C P U の初期設定処理のフローチャートである。 20
- 【図 4 2】メイン C P U の自動投入処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】メイン C P U の遊技開始前処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】メイン C P U の投入メダル受付処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】メイン C P U の B E T 操作受付処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】メイン C P U の精算操作受付処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】メイン C P U のデモ表示コマンド送信処理のフローチャートである。
- 【図 4 8】メイン C P U の内部抽選処理のフローチャートである。
- 【図 4 9】メイン C P U の回胴演出制御処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】メイン C P U のウェイト処理のフローチャートである。
- 【図 5 1】メイン C P U の停止前処理のフローチャートである。 30
- 【図 5 2】優先順位格納領域の概念図である。
- 【図 5 3】メイン C P U の優先順位格納処理のフローチャートである。
- 【図 5 4】メイン C P U の停止制御処理のフローチャートである。
- 【図 5 5】メイン C P U の表示判定処理のフローチャートである。
- 【図 5 6】メイン C P U のホッパー駆動処理のフローチャートである。
- 【図 5 7】メイン C P U の R T 遊技状態移行処理のフローチャートである。
- 【図 5 8】メイン C P U の割込処理のフローチャートである。
- 【図 5 9】サブ C P U のサブ起動処理のフローチャートである。
- 【図 6 0】サブ C P U のランプ制御タスクのフローチャートである。
- 【図 6 1】サブ C P U の音響制御タスクのフローチャートである。 40
- 【図 6 2】サブ C P U の画像制御基板通信処理のフローチャートである。
- 【図 6 3】サブ C P U のメイン制御基板通信タスクのフローチャートである。
- 【図 6 4】サブ C P U のコマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 6 5】サブ C P U の演出制御処理のフローチャートである。
- 【図 6 6】サブ C P U の開始操作時処理のフローチャートである。
- 【図 6 7】サブ C P U の A R T 抽選処理のフローチャートである。
- 【図 6 8】サブ C P U のモード移行抽選処理のフローチャートである。
- 【図 6 9】サブ C P U の特化遊技抽選処理のフローチャートである。
- 【図 7 0】サブ C P U の権利保持処理のフローチャートである。
- 【図 7 1】権利情報保持領域の概念図である。 50

【図 7 2】サブ CPU の上乗せ抽選処理のフローチャートである。

【図 7 3】サブ CPU の特別遊技抽選処理のフローチャートである。

【図 7 4】サブ CPU の演出抽選処理のフローチャートである。

【図 7 5】サブ CPU の演出ボタン入力タスクのフローチャートである。

【図 7 6】サブ CPU の権利行使処理のフローチャートである。

【図 7 7】特定操作の時期の具体例を示す図である。

【図 7 8】第 2 実施例における保持期間に表示される画像の具体例を示す図である。

【図 7 9】上乗せ権利を保持するか否かを遊技者が任意に決定可能な構成を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

10

【0008】

<第 1 実施形態>

以下、本発明を図面に示した実施の形態により詳細に説明する。

<遊技機の構造>

図 1～図 3 を用いて、第 1 実施形態における遊技機 1 の構造について具体的に説明する。図 1 は、遊技機 1 の正面図の一例を示す図である。遊技者は、遊技媒体（例えばメダルや遊技球）を用いて遊技機 1 で遊技する。本実施形態においては、遊技媒体としてメダルが使用される遊技機 1（パチスロ機）を例示する。

【0009】

遊技機 1 は、正面側（遊技者側）に開口を有する箱状のキャビネット 2 と、前面扉 3 とを含んで構成される。図 2 は、キャビネット 2 の内部構造の一例を示す図である。図 2 に示すように、キャビネット 2 には蝶番機構 2 a が設けられている。前面扉 3 は、蝶番機構 2 a により、キャビネット 2 の開口を開閉可能に軸支される。また、図 3 は、前面扉 3 の裏面（遊技機 1 の内部側の面）の正面図の一例を示す図である。

20

【0010】

前面扉 3 の正面の左右両端側の各々には、サイドランプ 5（5 a、5 b）が設けられている。各サイドランプ 5 は、例えば、発光ダイオード（Light Emitting Diode）などの発光体と、当該発光体を覆う光透過性のレンズとから構成される。サイドランプ 5 は、遊技機 1 における各演出に応じた態様で発光する。

【0011】

30

前面扉 3 には、図 1 に示すように、腰部パネル 6 が設けられている。腰部パネル 6 は、遊技機 1 の名称などが描かれている。遊技機 1 の内部には、腰部パネル 6 を照射する発光体が設けられている。腰部パネル 6 を照射する発光体としては、例えば、発光ダイオードや冷陰極管が採用される。また、腰部パネル 6 の下側には、メダルを貯留する受皿ユニット 7 が設けられている。受皿ユニット 7 は、貯留したメダルを遊技者が自由に取り出すことができる形状に形成される。

【0012】

前面扉 3 には、メダルが投入される開口を有するメダル投入部 8 と、遊技機 1 の内部からのメダルが排出されるメダル払出口 9 とが設けられている。メダル投入部 8 から規定枚数（例えば 3 枚）のメダルが投入されると、一回の遊技が開始可能になる。規定枚数は、遊技の状態に応じて設定される。メダル払出口 9 から排出されたメダルは、受皿ユニット 7 に貯留される。

40

【0013】

前面扉 3 の正面の中央側には、パネル 10 が設けられている。パネル 10 の中央には、略矩形状の表示窓 11 が形成されている。表示窓 11 からは、キャビネット 2 の内部に設けられた複数のリール 12（12 L、12 C、12 R）を視認することができる。

【0014】

各リール 12 は、略円筒状のドラム部と、ドラム部の外周面に装着された帯状のシート部材とを含んで構成される。リール 12 のシート部材は、光透過性であり、複数種類の図柄が一行に描かれている。各リール 12 は、回転自在に設けられ、図 2 に示すように、相

50

互に隣り合うように水平方向に配列されている。具体的には、各リール１２は、回転軸が略同一の直線上に位置するように配列される。また、各リール１２は、リール支持体１２Ｆに固定される。複数のリール１２は、各々に個別に設けられたステッピングモータ１０１（１０１Ｌ、１０１Ｃ、１０１Ｒ）により回転する。

【００１５】

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

10

【００１６】

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

【００１７】

メダル投入部８、規定枚数のメダルが投入されると、有効ラインが設定される。図５は、有効ラインの概念図である。有効ラインは、表示窓１１に停止表示された単位領域のうち、リール１２Ｌの何れか１個の単位領域Ｕとリール１２Ｃの何れか１個の単位領域Ｕとリール１２Ｒの何れか１個の単位領域Ｕとを結ぶ領域である。本実施形態の有効ラインは、表示窓１１に停止表示される単位領域Ｕのうち各リール１２の中段の単位領域Ｕ（ＵＬ２、ＵＣ２、ＵＲ２）を結ぶラインである。

20

【００１８】

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

30

【００１９】

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

40

【００２０】

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

50

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

ウェイトランプ19は、遊技の開始操作（後述のスタートレバー24の操作）がされてから各リール12の回転が開始されるまでのウェイト期間に点灯する。ウェイト期間は、1回の遊技に要する平均の時間長を所定の時間長（約4.1秒）以上にするために設けられる。打ち止ランプ20は、遊技が不可能な打ち止め状態である旨を報知する。

【0029】

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

【0030】

1 B E T ボタン 2 1 は、貯留されたメダルを用いて 1 枚の賭けメダルを設定する場合に操作される。例えば、賭けメダルが設定されていない状態で 1 B E T ボタン 2 1 が操作されると、クレジット数から数値「1」を減算して、賭けメダルが 1 枚に設定される。すなわち、遊技者は、1 B E T ボタン 2 1 を操作することで、貯留されたメダルを利用して 1 枚の賭けメダルを設定することができる。

【0031】

M A X－B E T ボタン 2 2 は、貯留されたメダルを用いて規定枚数の賭けメダルを設定する場合に操作される。例えば、賭けメダルが設定されていない状態で M A X－B E T ボタン 2 2 が操作された場合、クレジット数から 3 枚（規定枚数）が減算され、3 枚の賭けメダルが設定される。

10

【0032】

精算ボタン 2 3 は、クレジット数として記憶されたメダルおよび賭けメダルを精算する場合に操作される。精算ボタン 2 3 が操作されると、クレジット数と賭けメダルとを合計した枚数のメダルがメダル払出口 9 から払い出される。なお、精算ボタン 2 3 の 1 度目の操作で賭けメダルを精算し、2 度目の操作でクレジット数を精算する構成としてもよい。

【0033】

スタートレバー 2 4 は、遊技が開始される場合に遊技者により操作される。遊技者は、遊技が開始可能な状態において、スタートレバー 2 4 に対して開始操作をすることで、遊技の開始を指示することができる。本実施形態のスタートレバー 2 4 は、前面扉 3 に対して略垂直な状態から 3 6 0 度何れの方角にも傾動可能である。また、スタートレバー 2 4 の握玉部は、透光性を有する樹脂により形成されており、レバー演出用ランプ 4 2 が内蔵されている。レバー演出用ランプ 4 2 は、所定の演出において点灯・点滅する。

20

【0034】

停止ボタン 2 5 は、回転しているリール 1 2 を停止させる場合に遊技者により操作される。また、停止ボタン 2 5 は、停止ボタン 2 5 L と停止ボタン 2 5 C と停止ボタン 2 5 R とを含んでいる。停止ボタン 2 5 L はリール 1 2 L に対応し、停止ボタン 2 5 C はリール 1 2 C に対応し、停止ボタン 2 5 R はリール 1 2 R に対応する。リール 1 2 が回転している期間において、当該リール 1 2 に対応する停止ボタン 2 5 が操作（以下「停止操作」という）されると、当該リール 1 2 は停止する。

30

【0035】

以下、本実施形態においては、各遊技における最初の停止操作を第 1 停止操作という。同様にして、2 番目の停止操作を第 2 停止操作、3 番目の停止操作を第 3 停止操作という。また、遊技機 1（後述のメイン C P U 3 0 1）が第 1 停止操作に基づいてリール 1 2 を停止させる制御を第 1 停止制御という。同様にして、第 2 停止操作に基づくリール 1 2 の停止制御を第 2 停止制御、第 3 停止操作に基づくリール 1 2 の停止制御を第 3 停止制御という。また、停止操作がされた時点において表示窓 1 1 の中段ラインに位置するリール 1 2 のコマ（単位領域 U）を停止操作位置という。

【0036】

40

全てのリール 1 2 が停止すると、遊技の結果としての図柄の組合せが有効ラインに表示され、当該遊技が終了する。なお、後述するように、遊技が開始されると、各リール 1 2 は一定の回転速度まで加速する。各リール 1 2 が一定の回転速度の期間（リール 1 2 が定常回転している期間）において、遊技の結果を有効ラインに停止表示させるための停止操作が可能になる。一方で、各リール 1 2 が回転を開始してから定常回転するまでの加速期間では、リール 1 2 が回転中であっても、遊技の結果を表示させるための停止操作は受付られない。

【0037】

演出ボタン 2 6 は、演出に関する指示をする場合に遊技者により操作される。例えば、利用者は、演出ボタン 2 6 を操作することで特定の演出の実行を指示することができる。

50

すなわち、当該特定の演出は、演出ボタン26の操作を契機（トリガ）に実行される。なお、MAX-BETボタン22に演出ボタン26の機能を兼備させることも可能である。以上の構成によれば、演出ボタン26が省略され、部品点数を削減することができる。

【0038】

方向指定ボタン27は、例えば、液晶表示装置30にメニュー画像が表示されている場合に、遊技者により操作される。方向指定ボタン27は、上ボタン、下ボタン、右ボタンおよび左ボタンを含んで構成される。例えば、方向指定ボタン27の操作により、メニュー画像に表示された選択肢を指定するカーソルを移動させることができる。具体的には、上ボタンが操作されると、メニュー画像内のカーソルが上方向に移動する。同様に、下ボタンが操作されると下方向にカーソルが移動し、右ボタンが操作されると右方向にカーソルが移動し、左ボタンが操作されると左方向にカーソルが移動する。

10

【0039】

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

【0040】

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

20

30

【0041】

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

【0042】

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

40

【0043】

前面扉3には、返却ボタン33が設けられている。返却ボタン33は、遊技機1の内部のメダル流路におけるメダル詰まりを解消するために操作される。返却ボタン33を操作

50

することで、メダル流路で詰まっているメダルがメダル払出口 9 から排出される。

【0044】

前面扉 3 には、鍵穴が形成された施錠装置 4 が設けられている。キャビネット 2 の係止片（図示略）に前面扉 3 の施錠装置 4 が係合することで、前面扉 3 が施錠される。図 1 に示すように、施錠装置 4 の鍵穴は、前面扉 3 の前面に位置し、前面扉 3 を解錠するための鍵（図示略）が挿入可能である。後述するように、キャビネット 2 の内部には各種の操作部（例えば設定変更ボタン 37）が設けられている。キャビネット 2 の内部の各操作部は、前面扉 3 を解錠する鍵の管理者（例えば遊技機 1 が設置される遊技場の店員）によって操作される。

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

図 2 に示すように、キャビネット 2 の内部には、メイン制御基板 300 が設けられている。具体的には、メイン制御基板 300 は、透明の基板ケースに収められ、キャビネット

10

20

30

40

50

2の背面板に取り付けられている。メイン制御基板300には、後述のメインCPU301を含む各種の電子部品が実装される。また、メイン制御基板300は、後述のリール基板100、中継基板200、サブ制御基板400および電源基板500を含む各種の基板とコネクタを介して電氣的に接続される。なお、上述した各種の基板は、単一の基板で構成してもよいし、複数の基板で構成してもよい。

【0051】

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

10

【0052】

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

20

【0053】

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

【0054】

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

30

【0055】

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

【0056】

40

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

【0057】

<遊技機の回路>

遊技機1の構造の説明は以上である。以下において、図6を用いて遊技機1が備える各

50

回路の機能について説明する。遊技機 1 は、図 6 に示すように、メイン制御基板 300、サブ制御基板 400、リール基板 100、中継基板 200、サブ制御基板 400 および電源基板 500 を具備している。

【0058】

<メイン制御基板>

メイン制御基板は、図 6 に示すように、メインCPU 301 とメインROM 302 とメインRAM 303 と乱数発生器 304 と I/F (インターフェース) 回路 305 とを含んで構成される。なお、メインCPU 301 とメインROM 302 とメインRAM 303 とを、別体の電子機器として具備してもよいし、各要素が一体的に構成されたワンチップ型のマイクロコンピュータとして具備してもよい。

10

【0059】

メインROM 302 は、メインCPU 301 により実行される制御プログラムと各種のデータ (例えば当選エリア抽選テーブル) を不揮発的に記憶する。メインRAM 303 は、メインCPU 301 が実行する各処理で用いられる各種のデータを格納する。

【0060】

メインCPU 301 は、メインROM 302 に記憶されている制御プログラムを読み込み、遊技の進行に合わせて所定の処理を行うことにより、サブ制御基板 400 と各リール 12 とホッパー 520 とメイン表示器 ML とを含む各種の機器を制御する。

【0061】

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

20

【0062】

本実施形態においては、乱数値 R1 に加え乱数値 R2 が生成される。乱数値 R2 は、メインCPU 301 に内蔵されるレジスタから取得されるソフトウェア乱数であり、数値「0」～「255」の範囲で生成される。後述するように、乱数値 R2 は、回胴演出制御処理で用いられる。

30

【0063】

I/F 回路 305 は、各種の操作部 (例えばスタートレバー 24) の各スイッチ SW (例えばスタートスイッチ 24 SW) からの信号および各センサ SE (例えばメダルセンサ 34 SE) をメインCPU 301 に入力する。各スイッチ SW および各センサ SE からの信号は、ハイレベルまたはローレベルの信号である。なお、本実施形態においては、説明のため、第 1 のレベル (ハイレベルまたはローレベル) の信号を ON 信号と表記し、第 2 のレベル (ローレベルまたはハイレベル) の信号を OFF 信号と表記する。ON 信号である第 1 のレベルがハイレベルであるかローレベルであるかは、スイッチ SW またはセンサ SE の種別に応じて設定されている。

40

【0064】

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

【0065】

リール基板 100 には、メイン制御基板 300 からの信号が入力される。リール基板 100 は、メイン制御基板 300 からの信号に応じて、駆動パルスを各リール 12 に出力す

50

る。リール基板１００からの駆動パルスに応じて、各リール１２の各ステッピングモータ１０１が駆動される。

【００６６】

ステッピングモータ１０１は、複数個（４つ）のコイルを具備する。各コイルのうち励磁されるコイルの組合せは、リール基板１００から駆動パルスが入力される毎に順次に切り替わり、励磁されるコイルの組合せが順次に切り替わることにより、各リール１２が回転する。具体的には、ステッピングモータ１０１の励磁されるコイルの組合せが１回だけ切り替えられると、リール１２が所定の角度だけ回転する。例えば、パルスが２４回付与された場合に、リール１２は１コマ（単位領域Ｕ）分の角度だけ回転し、パルスが５０４回付与された場合に、リール１２は１回転する。以上の構成では、駆動パルスが付与される時間間隔が短い場合は、長い場合と比較して、リールの回転速度は速くなる。

10

【００６７】

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

20

【００６８】

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

【００６９】

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

30

【００７０】

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

【００７１】

40

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

【００７２】

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

【００７３】

50

払出センサ 112SE は、ホッパー 520 から 1 枚のメダルが払い出される毎に、払出信号をメイン制御基板 300 に入力する。払出信号は、電源基板 500 を介してメイン制御基板 300 に入力される。例えば、ホッパー 520 の排出スリット 521b を通過するメダルが検知される位置に払出センサ 112SE を設け、メダルを検知した場合に、払出センサ 112SE は、払出信号を出力する。メイン CPU 301 は、払出信号が入力された回数を計数することで、払い出されたメダルの枚数を判別することができる。

【0074】

満タンセンサ 530SE は、補助貯留部 530 が満タンであることを検出する。具体的には、満タンセンサ 530SE は、補助貯留部 530 の底部から所定の高さに設けられ、補助貯留部 530 の内部のメダルが増加して満タンセンサ 530SE の位置に到達した場合に、ON 信号をメイン制御基板 300 に出力する。満タンセンサ 530SE の ON 信号は、電源基板 500 を介してメイン制御基板 300 に入力される。メイン CPU 301 は、満タンセンサ 530SE の ON 信号が入力された場合に、例えば液晶表示装置 30 に「ホッパーフルエラー」というメッセージを表示し、エラー状態に移行する。当該メッセージが表示された場合、例えば遊技店の店員が補助貯留部 530 のメダルを回収した後に、リセットボタン 512 を操作することで、エラー状態が解除される。

【0075】

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

【0076】

リセットスイッチ 512SW は、電源装置 510 に設けられ、リセットボタン 512 が操作されるとメイン制御基板 300 にリセット信号を出力する。リセット信号は、電源基板 500 を介してメイン制御基板 300 に入力される。メイン CPU 301 は、リセット信号を受信すると、例えばエラー状態を解除する。なお、複数のリセットスイッチ 512SW (リセットボタン 512) を設ける構成としてもよい。例えば、電源装置 510 に設けられたリセットスイッチ 512SW に加え、施錠装置 4 にリセットスイッチを設けてもよい。例えば、施錠装置 4 の鍵穴に鍵を挿入し、右に鍵を回転させた場合に前面扉 3 が解錠され、左に鍵を回転させた場合にリセットスイッチからリセット信号が出力される構成が好適に採用される。

【0077】

設定変更スイッチ 37SW は、設定変更ボタン 37 の操作を検出する。設定変更スイッチ 37SW からの NO 信号は、メイン制御基板 300 に入力される。設定変更スイッチ 37SW からの NO 信号が入力されると、メイン CPU 301 は、設定表示部 36 の表示を更新する。なお、設定表示部 36 に設定値が表示されない期間において、設定変更スイッチ 37SW からの ON 信号が入力された場合、メイン CPU 301 は、リセットスイッチ 512SW からリセット信号が入力された場合と同様に、所定のリセット動作をする構成としてもよい。

【0078】

メダルセンサ 34SE は、メダル投入部 8 から投入されたメダルを検出する。具体的には、メダルセンサ 34SE は、メダル流路のうちセレクター 34 の内部にメダルが位置する場合に ON 信号を出力する。一方で、メダルセンサ 34SE は、セレクター 34 の内部にメダルが位置しない場合に、OFF 信号を出力する。メダルセンサ 34SE からの ON / OFF 信号は、中継基板 200 を介してメイン制御基板 300 に入力される。なお、上述したセレクター 34 のメダルセンサ 34SE に加え、セレクター 34 の下流に位置する投入メダルガイド部材 522 にメダルセンサを設けてもよい。以上の構成において、セレクター 34 のメダルセンサ 34SE の ON 信号が入力された後に、投入メダルガイド部材

522のメダルセンサのON信号が入力された場合に、メインCPU301は、適切なメダルが投入されたと判断してもよい。一方で、例えば、セレクター34のメダルセンサ34SEのON信号が入力された後に、投入メダルガイド部材522のメダルセンサのON信号が入力されない場合は、メダル流路でメダルが滞留している可能性があるため、メインCPU301がエラーの報知をしてもよい。

【0079】

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

10

【0080】

スタートスイッチ24SWは、遊技者によるスタートレバー24の操作を検出する。スタートスイッチ24SWからのON信号は、中継基板200を介して、メイン制御基板300のI/F回路305に入力される。メインCPU301は、スタートスイッチ24SWからのON信号が入力された場合に、例えば、各ステッピングモータ101を制御して各リール12を回転させる。また、設定変更スイッチ37SWからのNO信号がメイン制御基板300に入力される。

20

【0081】

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

30

【0082】

<サブ制御基板>

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

40

【0083】

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

50

【0084】

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

【0085】

サブRAM414は、各種のデータを揮発的（一時的に）に格納するワーク領域として機能する。I/F回路411は、メイン制御基板300（I/F回路305）からのコマンドを受信する。I/F回路411で受信されたコマンドは、サブCPU412に供給される。I/F回路411が受信するコマンドは、例えば、有効ラインに停止した当選役の種別を示す表示当選役コマンドを含む。

10

【0086】

サブCPU412は、サブROM413が記憶する制御プログラムを実行し、サブROM413が記憶する各データに基づいて各種のランプ（例えばサイドランプ5）とサウンド基板430とを制御する。例えば、サブCPU412は、サブROM413からサイドランプ5の点滅パターンを示すデータを読み出して、サイドランプ5を点滅させる。また、サブCPU412は、後述する演出抽選処理で用いられる乱数値R3、ART抽選処理で用いられる乱数値R4、モード移行抽選処理で用いられる乱数値R5、特化遊技抽選処理で用いられる乱数値R6、上乘せ抽選処理で用いられる乱数値R7、特別遊技抽選処理で用いられる乱数値R8を生成する。また、サブCPU412は、保持抽選処理で用いられる乱数値R9を生成する。乱数値R3から乱数値R9としては、例えば範囲0～65535の乱数が好適に採用される。なお、サブROM413は、単一の電子部品で構成してもよいし、複数の電子部品（記憶装置）で構成してもよい。

20

【0087】

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

【0088】

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

30

【0089】

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

40

【0090】

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

【0091】

音源IC431は、音源ROM432の音響データから音響信号を生成し、デコーダと制御レジスタとA/D変換器（何れも図示略）とを含んで構成される。音源IC431のデコーダは、サブCPU412からの指示に応じて音源ROM432から音響データを読

50

出す。また、音源 I C 4 3 1 のデコーダは、読出した音響データの音量を調整した後に、当該音響データを制御レジスタに格納する。制御レジスタには複数の音響データが格納され、制御レジスタに格納された各音響データは、格納された順序で A / D 変換器に供給される。A / D 変換器は、音響データから音響信号を生成してアンプ 4 3 3 に供給する。

【0092】

アンプ 4 3 3 は、音源 I C 4 3 1 (A / D 変換器) から供給された音響信号を増幅してスピーカ 3 1 およびスピーカ 3 2 に供給する。なお、本実施形態においては、サブ C P U 4 1 2 が音源 I C 4 3 1 を制御して音響信号を生成する構成を示したが、例えば、上述した液晶制御 C P U 4 2 1 が音源 I C 4 3 1 を制御する構成としてもよいし、音源 I C 4 3 1 を制御する C P U を、サブ C P U 4 1 2 および液晶制御 C P U 4 2 1 とは個別に設ける構成としてもよい。

10

【0093】

<メイン C P U が用いる各データ>

遊技機 1 の各回路の説明は以上の通りである。以下、図面を用いて、メイン R O M 3 0 2 に記憶される各種のデータを説明する。メイン R O M 3 0 2 には、図 7 に示す図柄配置テーブル、図 8 に示す図柄コードテーブル、図 9 から図 1 4 に示す当選エリア抽選テーブル、図 1 5 に示す当選役決定テーブル、図 1 6 に示す当選役規定テーブル、図 1 7 に示す R T 移行テーブル、図 2 0 に示す回胴演出決定テーブル、図 2 1 に示す回胴演出駆動テーブルを含む各種のデータが記憶されている。

【0094】

20

図 7 は、図柄配置テーブルの概念図である。図柄配置テーブルにおいて、図柄位置と当該図柄位置の図柄の種別とが対応付けられている。図柄配置テーブルの各図柄位置（「00」から「20」）は、図 4 に示した各单位領域（U0 から U20）に対応し、図柄配置テーブルの各図柄は、図 4 に示したリール 1 2 に描画された各図柄に対応する。回転中に中段ラインに位置する図柄位置が、メイン R A M 3 0 3 の図柄カウンタに記憶される。

【0095】

図 8 は、図柄コードテーブルの概念図である。図柄コードテーブルは、各リール 1 2 の各図柄を特定するデータ（図柄コード）を含んで構成される。図 4 または図 7 から理解されたとおり、各リール 1 2 には、「赤 7」「青 7」「BAR 1」「BAR 2」「リプレイ 1」「リプレイ 2」「ベル」「ブドウ」「スイカ」「チェリー」の 10 種類の図柄が配列される。図 8 に示すように、各図柄コードは、10 種類の各図柄に対応する。具体的には、「赤 7」には図柄コード 0 1 の「00000001」が対応し、「青 7」には図柄コード 0 2 の「00000010」が対応し、「BAR 1」には図柄コード 0 3 の「00000011」が対応し、「BAR 2」には図柄コード 0 4 の「00000100」が対応し、「リプレイ 1」には図柄コード 0 5 の「00000101」が対応し、「リプレイ 2」には図柄コード 0 6 の「00000110」が対応し、「ベル」には図柄コード 0 7 の「00000111」が対応し、「ブドウ」には図柄コード 0 8 の「00001000」が対応し、「スイカ」には図柄コード 0 9 の「00001001」が対応し、「チェリー」には図柄コード 1 0 の「00001010」が対応する。

30

【0096】

40

図 9 から図 1 4 は、当選エリア抽選テーブルの概念図である。また、図 1 5 は、当選役決定テーブルの概念図である。メイン C P U 3 0 1 は、後述する内部抽選処理において、当選エリア抽選テーブルと乱数値 R 1 とを用いて、当選エリアを決定する。

【0097】

図 9 から図 1 4 に示すように、各当選エリア抽選テーブルは、複数の当選エリアと各当選エリアに対応する抽選値とを含んで構成される。図 9 から図 1 4 には、各当選エリアの名称が示されている。当選エリア抽選テーブルは、設定値（1 から 6）毎にメイン R O M 3 0 2 に記憶される。図 9 から図 1 4 には、設定値が「1」の場合に参照される当選エリア抽選テーブルが例示されている。

【0098】

50

当選エリア抽選テーブルの各当選エリアは、図15に示す当選役決定テーブルで規定される各当選役を指定する。例えば、当選エリア「20」の「押し順ベルA1」が内部抽選処理で決定された場合を想定する。当選エリア「20」は、図15から理解されたとおり、当選役「中段ベル」と当選役「上段ベル2」と当選役「上段ベル5」とを指定する。すなわち、内部抽選処理は、各遊技で当選する当選役を決定する処理とも換言される。当選エリアで指定された当選役の図柄の組合せは、有効ラインへの停止が許可される。

【0099】

当選エリア抽選テーブルの各抽選値は、内部抽選処理において乱数値R1に減算される数値である。具体的には、内部抽選処理において、メインCPU301は、乱数値R1から各当選エリアに対応する各抽選値を当選エリアの昇順（「00」から「34」の順番）に減算していく。内部抽選処理においては、乱数値R1から抽選値を減算した結果が負数となったときの当選エリアが決定される。抽選値が大きいほど乱数値R1に減算した場合に負数になる確率は高くなる。すなわち、当選エリアのうち抽選値が大きい当選エリアほど当選する確率が高くなる。

【0100】

図9から図14に示す複数の当選エリア抽選テーブルのうち、RT遊技状態に応じた当選エリア抽選テーブルが内部抽選処理で用いられる。本実施形態のRT遊技状態は、RT0遊技状態とRT1遊技状態とRT2遊技状態とRT3遊技状態とRT4遊技状態とRT5遊技状態とを含んでいる。図9は、RT0遊技状態の当選エリア抽選テーブルであり、図10は、RT1遊技状態の当選エリア抽選テーブルであり、図11は、RT2遊技状態の当選エリア抽選テーブルであり、図12は、RT3遊技状態の当選エリア抽選テーブルであり、図13は、RT4遊技状態の当選エリア抽選テーブルであり、図14は、RT5遊技状態の当選エリア抽選テーブルである。

【0101】

図9から図14から理解されたとおり、当選エリア「01」から「19」（以下「再遊技当選エリア」という）の各抽選値がRT遊技状態毎に相違する。具体的には、RT0遊技状態では、図9に示すように、再遊技当選エリアのうち「通常リプレイ」の当選エリアに抽選値「8980」が割り振られ、その他の再遊技当選エリアの抽選値は数値「0」である。すなわち、RT0遊技状態では、再遊技当選エリアのうち「通常リプレイ」が当選し、再遊技当選エリアの何れかの当選エリアが決定される確率は $8980 / 65536$ である。

【0102】

図10に示すように、RT1遊技状態では、再遊技当選エリアのうち「RT1押し順リプレイ1～4」の各当選エリアに抽選値「2244」が割り振られ、その他の再遊技当選エリアの抽選値は数値「0」である。すなわち、RT1遊技状態では、再遊技当選エリアのうち「RT1押し順リプレイ1～4」が当選し、再遊技当選エリアの何れかの当選エリアが決定される確率は $8976 (2244 \times 4) / 65536$ である。

【0103】

図11に示すように、RT2遊技状態では、「RT2押し順リプレイ1～6」の各当選エリアに抽選値「7070」が割り振られ、その他の再遊技当選エリアの抽選値は数値「0」である。すなわち、RT2遊技状態では、再遊技当選エリアのうち「RT2押し順リプレイ1～6」が当選し、再遊技当選エリアの何れかの当選エリアが決定される確率は $42420 (7070 \times 6) / 65536$ である。

【0104】

図12に示すように、RT3遊技状態では、再遊技当選エリアのうち「RT3押し順リプレイ1～6」の各当選エリアに抽選値「7070」が割り振られ、その他の再遊技当選エリアの抽選値は数値「0」である。すなわち、RT3遊技状態では、再遊技当選エリアのうち「RT3押し順リプレイ1～6」が当選し、再遊技当選エリアの何れかの当選エリアが決定される確率は $42420 (7070 \times 6) / 65536$ である。

【0105】

図13に示すように、RT4遊技状態では、再遊技当選エリアのうち「特化遊技継続リプレイ」に抽選値「30000」、「特化遊技転落リプレイ」に抽選値「12420」が割り振られ、その他の再遊技当選エリアの抽選値は数値「0」である。すなわち、RT4遊技状態では、再遊技当選エリアのうち「特化遊技継続リプレイ」または「特化遊技転落リプレイ」が当選し、再遊技当選エリアの何れかの当選エリアが決定される確率は $42420(12420+30000)/65536$ である。

【0106】

図14に示すように、RT5遊技状態では、再遊技当選エリアのうち「通常リプレイ」の当選エリアに抽選値「21210」が割り振られ、「RT2押し順リプレイ1～3」の各当選エリアに抽選値「7070」が割り振られ、その他の再遊技当選エリアの抽選値は数値「0」である。すなわち、RT5遊技状態では、再遊技当選エリアのうち「通常リプレイ」または「RT2押し順リプレイ1～3」が当選し、再遊技当選エリアの何れかの当選エリアが決定される確率は $42420(21210+7070 \times 3)/65536$ である。

10

【0107】

以上の説明から理解される通り、RT2遊技状態からRT5遊技状態の再遊技当選エリアの当選確率は、RT1遊技状態の再遊技当選エリアと比較して高い。また、図9から図14から理解されるとおり、当選エリア「20」から「34」（以下「入賞当選エリア」という）の各抽選値は各RT遊技状態で共通である。すなわち、当選エリア「20」から「34」の当選確率は、各RT遊技状態で等しい。したがって、RT2遊技状態からRT5遊技状態は、RT0遊技状態およびRT1遊技状態と比較して、当選役の当選確率が高く、遊技者にとって有利なRT遊技状態である。

20

【0108】

図16は、各当選役の図柄の組合せを規定する当選役規定テーブルの概念図である。当選役規定テーブルは、図16に示すように、各当選役の許可ビット番号と、各当選役の図柄の組合せと、各当選役が有効ラインに停止した場合のメダルの払出枚数とを含んで構成される。

【0109】

例えば、当選役「中段ベル」が当選した遊技（当選エリア「20」から当選エリア「27」の押し順ベル（A1～A4、B1～B4）または当選エリア「28」の共通ベルが当選した遊技）では、中段ラインに「ベル」「ベル」「ベル」の図柄の組合せが有効ライン（中段ライン）に表示可能になる。なお、当選役「上段ベル1～8」が有効ライン（中段ライン）に表示されると、上段ライン（無効ライン）に「ベル」「ベル」「ベル」の図柄の組合せが表示される。

30

【0110】

図16に示すように、当選役「中段ベル」「上段ベル1～8」「斜めスイカ」「上段スイカ」「角チェリー」「中段チェリー」「弱チャンス役」または「強チャンス役」（入賞当選エリアが当選した遊技で指定される当選役）が有効ラインに表示されると、各当選役に応じた払出枚数のメダルが遊技者に付与される。本実施形態においては、有効ラインに表示された場合にメダルが払い出される当選役を「入賞当選役」という。また、「RT5移行リプレイ」「RT4移行リプレイ」「RT3移行リプレイ」「RT2移行リプレイ」「特殊リプレイA～C」または「通常リプレイ」（再遊技当選エリアが当選した遊技で指定される当選役）が有効ラインに表示されると、次の遊技が再遊技に設定される。本実施形態においては、有効ラインに表示された場合に次の遊技が再遊技に設定される当選役を再遊技役という。

40

【0111】

当選役規定テーブルの各許可ビット番号は、メインRAM303の表示許可ビット格納領域の各表示許可ビットを指定する。表示許可ビット格納領域は、複数の表示許可ビットを含んで構成され、各表示許可ビットは、各当選役に対応する。例えば、当選エリア「20」の押し順ベルA1が当選して当選役「中段ベル」「上段ベル2」「上段ベル5」の有

50

効ラインへの停止が許可された場合を想定する。以上の場合では、表示許可ビット格納領域の許可ビット番号「8」「10」「13」で指定される各表示許可ビットが「1」に設定され、その他のビットは「0」に設定される。

【0112】

メインRAM303は、後述の表示判定処理において、表示許可ビット格納領域と対比される表示役格納領域を記憶する。表示役格納領域は、複数の表示可能ビットを含んで構成され、各表示可能ビットは、各当選役に対応する（表示許可ビット格納領域と同様）。また、各表示可能ビットは、当該表示可能ビットに対応する当選役が有効ラインに停止する可能性がある場合に「1」に設定され、対応する当選役が有効ラインに停止する可能性がない場合に「0」に設定される。例えば、各リール12が回転を開始した時点において、全ての当選役が有効ラインに停止する可能性があるため、全ての表示可能ビットが「1」に設定される。また、表示役格納領域の各表示可能ビットは、各リール12が停止する毎に更新され、全てのリール12が停止した時点において、実際に有効ラインに停止した当選役に対応する表示可能ビットのみが「1」になる。

10

【0113】

上述した通り、RT遊技状態は、RT1遊技状態からRT5遊技状態を含んで構成される。RT遊技状態は、RT移行図柄が有効ラインに表示された場合に移行する。図17は、RT移行図柄とRT遊技状態とが対応付けられたRT移行テーブルの概念図である。RT移行図柄は、RT1遊技状態に対応するRT1移行図柄とRT2遊技状態に対応するRT2移行図柄とRT3遊技状態に対応するRT3移行図柄とRT4遊技状態に対応するRT4移行図柄とRT5遊技状態に対応するRT5移行図柄とを含む複数種類が設けられている。RT移行図柄が有効ラインに停止すると、当該RT移行図柄に対応するRT遊技状態に移行する。

20

【0114】

図17に示すように、RT2移行図柄は、RT2移行リプレイである。すなわち、RT2移行リプレイは、RT移行図柄と再遊技役とを兼ねる図柄の組合せである。同様に、RT3移行図柄は、RT3移行リプレイである。また、RT4移行図柄は、RT4移行リプレイであり、RT5移行図柄は、RT5移行リプレイである。一方で、RT1移行図柄は、当選役に係る図柄の組合せではない。具体的には、内部抽選処理で押し順ベル（A1～A4、B1～B4）が当選した遊技において、当選役「中段ベル」および「上段ベル1～8」の何れもが有効ラインに表示されなかった場合に、RT1移行図柄は有効ラインに表示される。

30

【0115】

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

40

【0116】

図18および図19は、当選エリアと停止操作順序と各停止操作順序で停止操作がされた場合に有効ラインに停止する当選役（有効ラインに停止する図柄の組合せ）との対応関係の説明図である。

【0117】

図18は、当選エリア「03」から「18」の何れかが当選した遊技において、各停止操作順序で有効ラインに停止する当選役を説明する図である。当選エリア「03」から「18」が決定された場合、各種の再遊技役が当選役になる。

50

【0118】

図18に示すように、当選エリアとして「RT3押し順リプレイ」のうち「RT3押し順リプレイ1～3」が決定された場合、停止操作順序に応じて「RT2移行リプレイ」または「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。また、当選エリアとして「RT3押し順リプレイ」のうち「RT3押し順リプレイ4～6」が決定された場合、停止操作順序に応じて「RT4移行リプレイ」または「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。すなわち、「RT3押し順リプレイ1～6」が当選するRT3遊技状態は、当選エリアと停止操作順序とに応じて「RT2移行リプレイ」または「RT4移行リプレイ」を有効ラインに停止させることができるRT遊技状態である。

【0119】

具体的には、当選エリア「RT3押し順リプレイ1」が決定された遊技において、停止ボタン25Lが第1停止操作された場合、「RT2移行リプレイ」が有効ラインに停止する。一方で、停止ボタン25L以外（停止ボタン25Cまたは停止ボタン25R）が第1停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。同様に、「RT3押し順リプレイ2」が決定された遊技において、停止ボタン25Cが第1停止操作された場合、「RT2移行リプレイ」が有効ラインに停止し、停止ボタン25C以外が第1停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。また、「RT3押し順リプレイ3」が決定された遊技において、停止ボタン25Rが第1停止操作された場合、「RT2移行リプレイ」が有効ラインに停止し、停止ボタン25R以外が第1停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。

【0120】

また、当選エリア「RT3押し順リプレイ4」が決定された遊技において、停止ボタン25Lが第1停止操作された場合、「RT4移行リプレイ」が有効ラインに停止する。一方で、停止ボタン25L以外が第1停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。同様に、「RT3押し順リプレイ5」が決定された遊技において、停止ボタン25Cが第1停止操作された場合、「RT4移行リプレイ」が有効ラインに停止し、停止ボタン25C以外が第1停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。また、「RT3押し順リプレイ6」が決定された遊技において、停止ボタン25Rが第1停止操作された場合、「RT4移行リプレイ」が有効ラインに停止し、停止ボタン25R以外が第1停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。

【0121】

図18に示すように、当選エリアとして「RT2押し順リプレイ」のうち「RT2押し順リプレイ1～3」が決定された場合、停止操作順序に応じて「RT3移行リプレイ」または「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。また、当選エリアとして「RT2押し順リプレイ」のうち「RT2押し順リプレイ4～6」が決定された場合、停止操作順序に応じて「RT5移行リプレイ」または「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。すなわち、「RT2押し順リプレイ1～6」が当選するRT2遊技状態は、当選エリアと停止操作順序とに応じて「RT3移行リプレイ」または「RT5移行リプレイ」を有効ラインに停止させることができるRT遊技状態である。

【0122】

具体的には、当選エリア「RT2押し順リプレイ1」が決定された遊技において、停止ボタン25Lが第1停止操作された場合、「RT3移行リプレイ」が有効ラインに停止する。一方で、停止ボタン25L以外が第1停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。同様に、「RT2押し順リプレイ2」が決定された遊技において、停止ボタン25Cが第1停止操作された場合、「RT3移行リプレイ」が有効ラインに停止し、停止ボタン25C以外が第1停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。また、「RT2押し順リプレイ3」が決定された遊技において、停止ボタン25Rが第1停止操作された場合、「RT3移行リプレイ」が有効ラインに停止し、停止ボタン25R以外が第1停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。

【0123】

また、当選エリア「R T 2 押し順リプレイ 4」が決定された遊技において、停止ボタン 2 5 L が第 1 停止操作された場合、「R T 5 移行リプレイ」が有効ラインに停止する。一方で、停止ボタン 2 5 L 以外が第 1 停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。同様に、「R T 2 押し順リプレイ 5」が決定された遊技において、停止ボタン 2 5 C が第 1 停止操作された場合、「R T 5 移行リプレイ」が有効ラインに停止し、停止ボタン 2 5 C 以外が第 1 停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。また、「R T 2 押し順リプレイ 6」が決定された遊技において、停止ボタン 2 5 R が第 1 停止操作された場合、「R T 5 移行リプレイ」が有効ラインに停止し、停止ボタン 2 5 R 以外が第 1 停止操作された場合、「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。

【0 1 2 4】

図 1 8 に示すように、当選エリアとして「R T 1 押し順リプレイ」が決定された遊技においては、「R T 1 押し順リプレイ」の種別（1～4）と停止操作順序とに応じて「R T 2 移行リプレイ」または「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。具体的には、「R T 1 押し順リプレイ 1」が決定された場合であって、各停止ボタン 2 5 が停止ボタン 2 5 C（中）、停止ボタン 2 5 L（左）、停止ボタン 2 5 R（右）の停止操作順序（以下、単に「中－左－右」と表記する）で操作された場合は、「R T 2 移行リプレイ」が有効ラインに停止し、停止操作順序が「中－左－右」以外である場合は「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。同様に、「R T 1 押し順リプレイ 2」が決定された遊技において、停止操作順序が「中－右－左」である場合は「R T 2 移行リプレイ」が有効ラインに停止し、停止操作順序が「中－右－左」以外である場合は「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。「R T 1 押し順リプレイ 3」が決定された遊技において、停止操作順序が「右－中－左」である場合は「R T 2 移行リプレイ」が有効ラインに停止し、停止操作順序が「右－中－左」以外である場合は「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。「R T 1 押し順リプレイ 4」が決定された遊技において、停止操作順序が「右－左－中」である場合は「R T 2 移行リプレイ」が有効ラインに停止し、停止操作順序が「右－左－中」以外である場合は「通常リプレイ」が有効ラインに停止する。以上の説明から理解される通り、「R T 2 移行リプレイ」は、停止ボタン 2 5 L が最初に停止操作される限り有効ラインに停止しない。

【0 1 2 5】

図 1 9 は、当選エリア「2 0」から「2 7」の何れかが当選した遊技において、各停止操作順序で有効ラインに停止する当選役を説明する図である。当選エリア「2 0」から「2 7」の何れかが決定された場合、「中段ベル」および「上段ベル 1～8」の何れかが当選役として指定される（図 1 5）。図 1 9 から理解される通り、停止操作順序に応じて、「中段ベル」または「上段ベル」の一方が有効ラインに停止する。ただし、後述するように、「上段ベル」は、停止操作位置によっては取りこぼす場合がある。

【0 1 2 6】

図 1 9 に示すように、当選エリアとして「押し順ベル A 1」が決定された遊技において、停止ボタン 2 5 C が第 1 停止操作された場合、何れの停止操作位置であっても、有効ラインに当選役「中段ベル」が停止する。他方で、停止ボタン 2 5 C 以外が第 1 停止操作された場合、当選役「上段ベル 2」または「上段ベル 5」が停止する。ただし、当選役「上段ベル 2」および「上段ベル 5」は、停止操作位置によっては取りこぼす。上述したように、各「上段ベル」を取りこぼした場合は、R T 1 移行図柄が有効ラインに停止表示される。当選エリアとして「押し順ベル A 2」から「押し順ベル A 4」の何れかが当選した遊技においては、「押し順ベル A 1」が当選した遊技と同様に、停止ボタン 2 5 C が最初に操作された場合は、停止操作位置にかかわらず、有効ラインに当選役「中段ベル」が停止する。他方で、最初に停止ボタン 2 5 C 以外が操作された場合は、停止操作位置に応じて各種の「上段ベル」または R T 1 移行図柄が有効ラインに停止する。

【0 1 2 7】

図 1 9 に示すように、当選エリアとして「押し順ベル B 1」が決定された遊技において、停止ボタン 2 5 R が第 1 停止操作された場合、何れの停止操作位置であっても、有効ラ

10

20

30

40

50

インに当選役「中段ベル」が停止する。他方で、停止ボタン25R以外が第1停止操作された場合、当選役「上段ベル3」または「上段ベル5」が停止する。ただし、当選役「上段ベル3」は「上段ベル5」と同様に、停止操作位置によっては取りこぼす。当選エリアとして「押し順ベルB2」から「押し順ベルB4」の何れかが当選した遊技においては、「押し順ベルB1」が当選した遊技と同様に、停止ボタン25Rが最初に操作された場合は、停止操作位置にかかわらず、有効ラインに当選役「中段ベル」が停止する。他方で、最初に停止ボタン25R以外が操作された場合は、停止操作位置に応じて各種の「上段ベル」またはRT1移行図柄が有効ラインに停止する。

【0128】

以上の説明から理解される通り、当選エリアとして「押し順ベル」（A1～A4、B1～B4）が決定された遊技において、「中段ベル」は、停止ボタン25Lが最初に停止操作される限り有効ラインに停止しない。また、「中段ベル」が有効ラインに停止される停止操作順序で停止操作する限り、RT1移行図柄は有効ラインに停止しない。

【0129】

本実施形態においては、押し順ベルが当選した遊技で有効ラインに当選役「中段ベル」が停止する停止操作順序を、「押し順ベル」が当選した遊技における正解押し順という。同様に、押し順リプレイ（RT1押し順リプレイなど）が当選した遊技においてRT1移行図柄が有効ラインに停止する停止操作順序を押し順リプレイが当選した遊技における正解押し順という。

【0130】

図20は、各回胴演出決定テーブル（A～D）の概念図である。回胴演出は、各リール12を所定の態様で変動させる演出であり、遊技の開始操作の時点から各リール12が定常回転となるまでの期間に実行される。図20に示すように、各回胴演出決定テーブルは、当選エリアに応じて参照される。具体的には、当選エリア「29」（弱スイカ）または当選エリア「31」（弱チェリー）が当選した遊技においては、図20の部分（a）の回胴演出決定テーブルAが参照される。また、当選エリア「30」（強スイカ）が当選した遊技においては、図20の部分（b）の回胴演出決定テーブルBが参照され、当選エリア「32」（弱チェリー）または当選エリア「33」（弱チャンス目）が当選した遊技においては、図20の部分（c）の回胴演出決定テーブルCが参照され、当選エリア「34」（強チャンス目）が当選した遊技においては、図20の部分（d）の回胴演出決定テーブルDが参照される。

【0131】

当選エリア「29」から「34」が当選した遊技では、当選エリアに応じた回胴演出決定テーブルを用いて回胴演出決定処理が実行される。一方で、当選エリア「00」から「28」が決定された遊技では、回胴演出決定処理は実行されない。すなわち、当選エリア「00」から「28」が決定された遊技では、回胴演出が実行されない。したがって、遊技者は、各リール12を停止操作する以前の期間であっても、回胴演出が実行された時点で、当選エリア「29」から「34」の何れかが内部抽選処理で決定されたことを把握することができる。

【0132】

図20に示すように、各回胴演出決定テーブルは、複数の回胴演出番号と各回胴演出番号に対応する抽選値とを含んで構成される。各抽選値は、回胴演出決定処理において、乱数値R2に減算される数値である。回胴演出決定処理では、回胴演出番号の順序で各抽選値が順次に乱数値R2に減算され、減算の結果が負数になった際の回胴演出番号が決定される。回胴演出番号は、実行される回胴演出の種別を示す。回胴演出番号は、メインRAM303の回胴演出番号格納領域に格納される。

【0133】

本実施形態においては、ショートロック演出、ミドルロック演出、ロングロック演出と逆回転演出とを含む回胴演出が実行される。ショートロック演出は、遊技の開始が指示された時点（スタートレバー24が操作された時点）から所定の時間長（例えば約1000

10

20

30

40

50

ms) だけ各リール 1 2 を停止した状態に維持し、所定の時間長が経過した後に各リール 1 2 を定常回転させる回胴演出である。図 20 から理解される通り、ショートロック演出は、「弱スイカ」「弱チェリー」「強スイカ」「強チェリー」「弱チャンス目」または「強チャンス目」の何れかが当選エリアとして決定された場合に実行される。

【0134】

ミドルロック演出は、遊技の開始が指示された時点から所定の時間長（例えば約 2000ms）だけ各リール 1 2 を停止した状態に維持し、所定の時間長が経過した後に各リール 1 2 を定常回転させる回胴演出である。各リール 1 2 の停止が維持される時間長は、ミドルロック演出の方がショートロック演出と比較して長くなっている。ミドルロック演出は、ショートロック演出と同様に、「弱スイカ」「弱チェリー」「強スイカ」「強チェリー」

10

【0135】

ロングロック演出は、遊技の開始が指示された時点から所定の時間長（例えば約 5000ms）だけ各リール 1 2 を停止した状態に維持し、所定の時間長が経過した後に各リール 1 2 を定常回転させる回胴演出である。各リール 1 2 の停止が維持される時間長は、ロングロック演出の方がミドルロック演出と比較して長くなっている。ロングロック演出は、図 20 から理解されるとおり、「強スイカ」「強チェリー」「弱チャンス目」「強チャンス目」の何れかが当選エリアとして決定された場合に実行される。すなわち、ロングロック演出は、ショートロック演出およびミドルロック演出と異なり「弱スイカ」「弱チェリー」が当選エリアと決定された場合（すなわち、回胴演出決定テーブル A が参照される場合）は実行されない。

20

【0136】

逆回転演出は、遊技の開始が指示された時点から所定の時間（例えば約 5000ms）だけ各リール 1 2 を停止した状態に維持し、所定時間が経過した後に各リール 1 2 が所定の時間（例えば 25000ms）だけ逆回転（遊技者から見て各リール 1 2 の図柄が上方向に移動する回転）させる回胴演出である。逆回転演出は、「強チャンス目」が当選エリアとして決定された場合（すなわち、回胴演出決定テーブル D が参照される場合）に実行される。すなわち、逆回転演出は、ショートロック演出およびミドルロック演出と異なり「弱スイカ」「弱チェリー」「強スイカ」「強チェリー」「弱チャンス目」が当選エリアと決定された場合は実行されない。

30

【0137】

図 21 は、回胴演出を実行する場合にメイン CPU 301 が参照する回胴演出駆動テーブルの概念図である。メイン CPU 301 は、回胴演出の実行が決定されると、回胴演出駆動テーブルを参照して各リール 1 2 を駆動した後に、通常のシーケンス（加速させて定常回転）で各リール 1 2 を駆動する。回胴演出駆動テーブルは、図 21 の部分（a）に示すショートロック駆動テーブルと、図 21 の部分（b）に示すミドルロック駆動テーブルと、図 21 の部分（c）に示すロングロック駆動テーブルと、図 21 の部分（d）に示す逆回転駆動テーブルとを含んで構成される。ショートロック駆動テーブルは、回胴演出のうちショートロック演出を実行する場合に参照される。また、ミドルロック駆動テーブルは、ミドルロック演出を実行する場合に参照され、ロングロック駆動テーブルは、ロングロック演出を実行する場合に参照され、逆回転駆動テーブルは、逆回転演出を実行する場合に参照される。

40

【0138】

各回胴演出駆動テーブルは、後述する割込処理の実行回数を示す割込回数とステッピングモータ 101 の回転方向を示す回転方向とを含んで構成される。メイン CPU 301 は、1.49ms 毎に割込処理を実行し、回胴演出の開始後の割込処理の回数を計測する。上述したように、各リール 1 2 の各ステッピングモータ 101 は、駆動パルスが付与される毎に所定の角度だけ回転する（駆動パルスが一回付与されると 1/24 コマ分だけ回転する）。回胴演出駆動テーブルで指定される割込回数に割込処理の実行回数が到達すると

50

、当該割込回数に対応する回転方向に各リール 1 2 を回転させる駆動パルスが付与される。回転方向は、数値「0」と数値「-1」とを含む。回転方向が数値「0」の場合は、割込回数だけ割込処理が実行された場合であっても、駆動パルスがステッピングモータ 1 0 1 に付与されない。回転方向が数値「-1」の場合は、割込回数だけ割込処理が実行されたことに基づいて、各リール 1 2 を逆回転方向に回転させる駆動パルスが各ステッピングモータ 1 0 1 に付与される。

【0139】

図 2 1 の部分 (a) に示すように、ショートロック演出においては、まず、割込回数「671」回に到達するまで割込処理が実行される。すなわち、約 1000 (1.49×671) ms の間は、ステッピングモータに駆動パルスが付与されず、各リール 1 2 が停止した状態で維持される。割込回数が「671」回に到達すると、ショートロック演出が終了して、各リール 1 2 は加速した後に定常回転する。

10

【0140】

図 2 1 の部分 (b) に示すように、ミドルロック演出においては、「1342」回の割込処理が実行されるまで各リール 1 2 が停止した状態で維持され、その後、各リール 1 2 は定常回転する。また、図 2 1 の部分 (c) に示すように、ロングロック演出においては、「3355」回の割込処理が実行されるまで各リール 1 2 が停止した状態で維持され、その後、各リール 1 2 は定常回転する。

【0141】

図 2 1 の部分 (d) に示すように、逆回転演出においては、割込処理の実行回数が「3355」回に到達するまで、各リール 1 2 が停止した状態で維持される。「3355」回の割込処理が実行されると、各リール 1 2 を逆回転させる駆動パルスが各ステッピングモータ 1 0 1 に付与される。その後、「20」回の割込処理が実行された場合に各リール 1 2 を逆回転させる駆動パルスが付与され、続いて、「10」回の割込処理が実行された場合に各リール 1 2 を逆回転させる駆動パルスが付与される。その後、「4」回の割込処理が実行される毎に駆動パルスがステッピングモータに付与され、各リール 1 2 は一定の速度で逆回転する。最後に「10」回の割込処理が実行されるまで各リール 1 2 が停止した状態で維持され、その後、各リール 1 2 は、定常回転の方向に回転する。

20

【0142】

メイン RAM 303 には、何れも後述する、有効ラインへの停止が許可された図柄の組合せを示す表示許可ビット格納領域、設定表示部 36 に表示される数値が格納される表示設定値格納領域、設定値が格納される設定値格納領域、乱数値 R1 が格納される乱数値 R1 格納領域、乱数値 R2 が格納される乱数値 R2 格納領域、サブ制御基板 400 に送信するコマンドを格納するコマンド格納領域、各種のランプの表示態様を示すデータを格納するランプ関連データ格納領域、当選エリアを格納する当選エリア格納領域、停止操作がされていない停止ボタン 25 の個数を示す未停止操作カウンタ、各停止ボタン 25 の操作順序を格納する停止順序格納領域を含む格納領域が設けられている。

30

【0143】

<サブ CPU が用いる各データ>

以下、図面を用いて、サブ ROM 413 に記憶される各種のデータを説明する。サブ ROM 413 は、図 2 2 に示す演出状態テーブル、図 2 4 に示す演出抽選テーブル、図 2 5 に示す ART 抽選テーブル、図 2 6 に示す ART 抽選モード移行テーブル、図 2 7 に示す特化遊技抽選テーブル、図 2 8 に示す終了時モード移行テーブル、図 2 9 から図 3 1 に示す上乗せ抽選テーブル、図 3 2 に示す保持抽選テーブル、図 3 3 に示す権利図像決定テーブルおよび図 3 6 に示す特別遊技抽選テーブルを含む各種のデータを記憶する。

40

【0144】

図 2 2 は、演出状態テーブルの概念図である。演出状態テーブルは、演出状態番号を含んで構成される。演出状態番号は、遊技機 1 の演出状態を指定する。現在の演出状態を示す演出状態番号が、サブ RAM 414 の演出状態格納領域に格納され、サブ CPU 412 は、演出状態格納領域の演出状態番号を参照して、液晶表示装置 30 を含む各装置が実行

50

する演出を制御する。なお、図 2 2 には、各演出状態における R T 遊技状態の種別が示されている。詳細には後述するが、各演出状態において、各停止ボタン 2 5 の停止操作順序が適宜に報知される。遊技者が報知された停止操作順序に従う限りは、演出状態と R T 遊技状態との組合せは、図 2 2 に示す通りになる。

【0145】

演出状態は、通常低確率状態、通常高確率状態、フェイク状態、A R T 潜伏状態、A R T 開始準備状態、A R T 状態、特化遊技潜伏状態、特化遊技準備状態、上乘せ特化状態、A R T 終了準備状態、特別遊技準備状態および特別遊技状態を含む。本実施形態においては、通常低確率状態、通常高確率状態、フェイク状態および A R T 潜伏状態を総称して通常演出状態という。また、詳細には後述するが、上乘せ特化状態は、第 1 上乘せ特化状態と第 2 上乘せ特化状態とを含む。図 2 3 は、演出状態の遷移を説明する図である。

10

【0146】

後述するように、サブ C P U 4 1 2 は、遊技毎に演出抽選処理を実行する。図 2 4 は、演出抽選処理でサブ C P U 4 1 2 が用いる演出抽選テーブルの概念図である。サブ C P U 4 1 2 は、乱数値 R 3 (範囲 0 ~ 6 5 5 3 5) と演出抽選テーブルとを用いて、各遊技で実行する演出を決定する。演出抽選テーブルは、メイン C P U 3 0 1 が決定した当選エリアと回胴演出番号とサブ R A M 4 1 4 の演出状態番号とに応じて選択される。図 2 4 に示すように、各演出抽選テーブルは、演出番号と各演出番号に対応する各抽選値とを含んで構成される。各抽選値は、演出番号の順序で乱数値 R 3 に減算され、減算の結果が負数になった際の演出番号が決定される。演出抽選処理で決定された演出番号は、サブ R A M 4 1 4 の演出番号格納領域に格納される。

20

【0147】

図 2 4 は、演出抽選テーブルのうち通常演出状態 (通常高確率状態、通常低確率状態、フェイク状態、A R T 潜伏状態) で当選エリアが「ハズレ」、且つ、回胴演出が実行されない場合の各演出抽選テーブルを抜粋して示す。図 2 4 から理解される通り、通常演出状態の各演出状態においては、演出 A 1 から演出 A n (n は 2 以上の整数) までの何れかが決定される。すなわち、通常演出状態の各演出状態においては、共通の種別の演出が実行される。したがって、遊技者は、通常演出状態の遊技においては、原則、現在の演出状態が各演出状態のうちの何れであるかを特定できない。ただし、「演出なし」が選択される確率は、各演出状態で異なっている (通常低確率状態 > 通常高確率状態 > フェイク状態 > A R T 潜伏状態) ため、遊技者は演出 A 1 から演出 A n までの何れかが実行された確率から現在の演出状態を推測することができる。また、例えば、図 2 4 に示す演出 A n は、A R T 潜伏状態以外では決定されない。したがって、演出 A n が決定された場合、遊技者は、現在の演出状態が A R T 潜伏状態であると特定することができる。

30

【0148】

サブ C P U 4 1 2 は、後述する A R T 抽選処理を遊技毎に実行する。A R T 抽選処理で当選すると、A R T 状態に移行する権利が遊技者に付与される。また、サブ C P U 4 1 2 は、当選確率が互いに異なる A R T 抽選モードにおいて A R T 抽選処理を実行する。具体的には、A R T 抽選処理は、低確率モード、高確率モードまたは引き戻しモードの何れかの A R T 抽選モードで実行される。本実施形態においては、低確率モードで A R T 抽選処理が実行される遊技においては、演出状態が通常低確率状態になる。また、高確率モードで A R T 抽選処理が実行される遊技においては、演出状態が通常高確率状態になる。演出状態が A R T 終了準備状態である場合に、引き戻しモードで A R T 抽選処理が実行される。A R T 抽選処理で参照される A R T 抽選モードは、サブ R A M 4 1 4 の A R T 抽選モード格納領域に記憶される。

40

【0149】

図 2 5 は、A R T 抽選テーブルの概念図である。図 2 5 に示すように、低確率モードにおいて参照される A R T 抽選テーブルと、高確率モードにおいて参照される A R T 抽選テーブルと、引き戻しモードにおいて参照される A R T 抽選テーブルとを含んで構成される。サブ C P U 4 1 2 は、A R T 抽選テーブルと乱数値 R 4 (範囲 0 ~ 6 5 5 3 5) とを用

50

いてART抽選処理を実行する。ART抽選テーブルは、当選エリアと各当選エリアに対応する抽選値とを含んで構成される。ART抽選処理は、当選エリア「28」から「34」（以下「ART抽選役」という）が当選した場合に実行される。

【0150】

サブCPU412は、ART抽選処理において、今回の遊技の当選エリアに対応する抽選値を乱数値R4から減算して、減算の結果が負数になった場合に、ART状態に移行する権利を付与する。例えば、低確率モードの遊技において、乱数値R4が数値「10000」で当選エリアが「弱チャンス目」である場合は、乱数値R4から抽選値「9476」を減算した結果が負数にならないため、ART抽選処理の結果は不当選となる。一方で、高確率モードの遊技において、乱数値R4が数値「10000」で当選エリアが「強チャンス目」である場合は、乱数値R4から抽選値「25956」を減算した結果が負数になるため、ART状態が当選する。

10

【0151】

ART抽選処理に当選した場合、演出状態がART潜伏状態に移行する（図23の（A））。ART潜伏状態は、例えば、所定の回数の遊技が実行された場合に終了する。ART潜伏状態が終了した場合は、ART開始準備状態に移行する（図23の（B））。ART開始準備状態において、RT3移行図柄が有効ラインに停止した場合、演出状態がART状態に移行する（図23の（C））。

【0152】

一方で、ART抽選処理の結果が非当選である場合、演出状態がフェイク状態に移行する（図23の（D））。上述したように、フェイク状態はART潜伏状態と同様に、通常低確率状態および通常高確率状態と比較して演出の発生頻度が高い。ART抽選役（例えばチェリー）が当選した遊技において、ART抽選処理に当選しなかった場合であっても、ART抽選処理で当選した場合（ART潜伏状態に移行した場合）のように、演出の発生頻度が高くなる。したがって、ART抽選処理に当選したか否かを判別することが困難になるため、ART抽選処理に当選しなかった場合であっても、ART抽選処理の当選への期待感を維持することができる。フェイク状態は、例えば、所定の回数の遊技が実行された場合に終了する。フェイク状態が終了した場合は、ART抽選モードに応じて通常低確率状態または通常高確率状態に移行する（図23の（E））。

20

【0153】

ART潜伏状態には、ART抽選処理で当選した場合に加え、ART終了準備状態を終了して通常遊技状態に移行してから所定の回数の遊技が行われた場合に移行する。具体的には、遊技毎に減算される遊技カウンタの数値が「0」に到達した場合、演出状態がART潜伏状態に移行する。遊技カウンタには初期値として、例えば、数値「1000」がセットされる。以上の構成によれば、1000回の遊技でART抽選処理に当選しない場合、演出状態がART開始準備状態を介してART状態に移行する。遊技カウンタは、サブRAM414における記憶領域である。

30

【0154】

図26は、ART抽選モード移行テーブルの概念図である。サブCPU412は、ART抽選モードが低確率モードの遊技で、当選エリア「20」から「34」（以下「モード移行抽選役」という）が当選した場合に、後述するモード移行抽選処理を実行する。モード移行抽選処理において、サブCPU412は、今回の遊技で当選した当選エリアに対応する抽選値を乱数値R5（範囲0～65535）から減算する。減算の結果が負数になった場合に、サブCPU412は、ART抽選モードを低確率モードから高確率モードに変更する。すなわち、モード移行抽選処理において高確率モードに当選した場合、通常低確率状態から通常高確率状態へ移行する（図23の（F））。他方で、抽選値を乱数値R5から減算して、減算の結果が負数にならない場合は、ART抽選モードは低確率モードに維持される。

40

【0155】

ART抽選モードが高確率モードの各遊技において、サブCPU412は、当選エリア

50

「00」から「19」が当選した場合に、ART抽選モードを低確率モードに変更するかどうかをモード移行抽選処理により決定する。例えば、モード移行抽選処理においては、乱数値R5が数値「6556」より小さい場合に、ART抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される(図23の(G))。

【0156】

図27は、特化遊技抽選テーブルの概念図である。サブCPU412は、ART状態の遊技で、当選エリア「29」から「34」が当選した場合に、特化遊技抽選処理を実行する。特化遊技抽選テーブルは、当選エリアと各当選エリアに対応する各抽選値とを含んで構成される。特化遊技抽選処理において、サブCPU412は、乱数値R6(範囲0~65535)と特化遊技抽選テーブルとを用いて、上乗せ特化状態に移行する権利を遊技者に付与するかどうかを決定する。

10

【0157】

特化遊技抽選処理で当選した場合、サブCPU412は、第1上乗せ特化遊技状態に移行する権利、または、第2上乗せ特化遊技状態に移行する権利を遊技者に付与する。第1上乗せ特化状態に当選した場合、演出状態が特化遊技潜伏状態に移行する(図23の(Q))。特化遊技潜伏状態は、所定回数(例えば10回)の遊技で終了する。特化遊技潜伏状態が終了した場合、演出状態が特化遊技準備状態に移行する(図23の(R))。特化遊技準備状態では、RT4移行図柄(RT4移行リプレイ)が有効ラインに停止すると、上乗せ特化状態に演出状態が移行する(図23の(I))。

【0158】

20

一方で、第2上乗せ特化状態に当選した場合、当選した直後の遊技においては、演出状態がART状態で維持される。具体的には、第2上乗せ特化状態に当選した遊技から遊技者が特定の操作をするまでの期間において、ART状態が維持される。特定の操作は、例えば、演出ボタン36を押下する操作である。サブCPU412は、特定の操作がされた場合に、特化遊技準備状態に移行する(図23の(H))。例えば、今回の遊技で第2上乗せ特化状態に当選した場合、遊技者は、次回以降の何れかの遊技で特定の操作をして、演出状態を特化遊技準備状態に移行させる。以上の構成によれば、第2上乗せ特化状態に当選した場合は、上乗せ特化状態(特化遊技準備状態)に移行する権利が保持され、特定の操作がされたことを条件に、特化遊技準備状態に移行する。

【0159】

30

以上の説明から理解される通り、本実施形態によれば、特化遊技抽選処理の結果に応じて第2上乗せ特化状態に移行する権利(以下「移行権利」という)が付与され、遊技者の特定の操作が受け付けられたことを条件に、移行権利が行使され、第2上乗せ特化状態に移行可能になる。

【0160】

上乗せ特化状態では、RT3移行図柄(RT3移行リプレイ)が有効ラインに停止すると、演出状態がART状態に移行する(図23の(J))。すなわち、RT3移行リプレイが停止表示されると、上乗せ特化状態が終了する。上乗せ特化状態で当選エリア「特化遊技転落リプレイ」が当選した遊技においては、停止操作の位置および順序に関わらず、RT3移行リプレイが停止表示される。すなわち、特化遊技転落リプレイが当選した場合は、停止操作の態様によらず、上乗せ特化状態が終了する。本実施形態においては、上乗せ特化状態(RT4遊技状態)の各遊技で、確率約1/5で特化遊技転落リプレイが当選する。また、上乗せ特化状態は、特化遊技転落リプレイ以外の当選役(例えば特化遊技継続リプレイ)が当選した遊技では終了しない。すなわち、上乗せ特化状態は、確率約4/5で継続する遊技状態であるとも換言される。詳細には後述するが、上乗せ特化状態が継続する限り、各遊技において上乗せゲーム数が付与される。

40

【0161】

ART状態は、ART状態の残りゲーム数が「0」になった場合に終了する。ART状態の残りゲーム数は、サブRAM414のARTカウンタに記憶され、遊技毎に減算される。ART状態が終了すると、ART終了準備状態に演出状態が移行する(図23の(K)

50

))。

【0162】

A R T終了準備状態は、有効ラインにR T 1移行図柄が停止した場合に終了する。すなわち、当選役「上段ベル」を取りこぼした場合に、A R T終了準備状態が終了する。A R T終了準備状態が終了した場合、サブC P U 4 1 2は、終了時モード移行抽選処理を実行する。図28は、終了時モード移行抽選処理に用いられる終了時モード移行テーブルの概念図である。サブC P U 4 1 2は、終了時モード移行抽選処理において、終了時モード移行テーブルと乱数値R 5とを用いてA R T抽選モードを低確率モードまたは低確率モードに決定する。終了時モード移行テーブルは、図28に示すように、A R T抽選モードの各々に対応する各抽選値を含んで構成される。終了時モード移行テーブルの各抽選値は、低確率モード、高確率モードの順序で乱数値R 5に減算され、減算の結果が負数になったA R T抽選モードが決定される。A R T終了状態が終了した場合、演出状態はフェイク状態に移行する(図23の(L))。

10

【0163】

A R T状態および上乗せ特化状態において、サブC P U 4 1 2は、上乗せ抽選処理を実行する。上乗せ抽選処理においては、A R Tカウンタに加算する上乗せゲーム数が決定される。図29から図31は、上乗せ抽選処理で参照される上乗せ抽選テーブル(A、B、C)の概念図である。

【0164】

図29は、A R T状態の上乗せ抽選処理で用いられる上乗せ抽選テーブルAの概念図である。A R T状態において、当選エリア「29」から「34」が当選した場合、上乗せ抽選処理が実行される。サブC P U 4 1 2は、乱数値7(範囲0~65535)と上乗せ抽選テーブルとを用いて上乗せゲーム数を決定する。上乗せ抽選テーブルは、当選エリアと各当選エリアに対応する各抽選値とを含んで構成される。

20

【0165】

図29に示すように、A R T状態の上乗せ抽選処理において決定される上乗せゲーム数は、「0ゲーム」「5ゲーム」「10ゲーム」「30ゲーム」「50ゲーム」および「100ゲーム」の何れかである。各当選エリアが当選した場合の各抽選値は、上乗せゲーム数毎に振り分けられている。上乗せ抽選処理においては、上乗せゲーム数「0ゲーム」の抽選値から上乗せゲーム数「100ゲーム」の抽選値の順序で乱数値7に減算され、減算の結果が負数になった上乗せゲーム数が決定される。例えば、乱数値7が「20000」で当選エリアが「弱スイカ」である場合、上乗せゲーム数「0ゲーム」の抽選値「40060」が乱数値7に減算されると、減算の結果が負数になる。以上の場合、上乗せゲーム数が「0ゲーム」(すなわち、上乗せなし)が決定される。別の例として、乱数値7が「20000」で当選エリアが「弱チャンス目」である場合、上乗せゲーム数「0ゲーム」の抽選値「17028」が乱数値7から減算され($20000 - 17028 = 2972$)、さらに、上乗せゲーム数「5ゲーム」の抽選値「1636」および上乗せゲーム数「10ゲーム」の抽選値「38996」が減算された場合に、減算の結果は負数になる。以上の場合、上乗せゲーム数が「10ゲーム」に決定される。

30

【0166】

図30は、第1上乗せ特化状態の上乗せ抽選テーブルBの概念図である。サブC P U 4 1 2は、上乗せ特化状態において、A R T状態と同様に、当選エリア「29」から「34」が当選した場合に「0ゲーム」より大きい上乗せゲーム数を決定する。また、サブC P U 4 1 2は、上乗せ特化状態において、当選エリア「29」から「34」に加え、当選エリア「01」および当選エリア「20」から「28」が当選した場合にも、「0ゲーム」以上の上乗せゲーム数が決定される。すなわち、「0ゲーム」より大きい上乗せゲーム数が決定される当選エリアの種類数は、A R T状態と比較して上乗せ特化状態の方が多い。また、図29および図30から理解される通り、各当選エリアが当選した遊技で選択される上乗せゲーム数の期待値は、A R T状態より上乗せ特化状態の方が大きい。したがって、上乗せ特化状態は、A R T状態と比較して各遊技で得られる上乗せゲーム数の期待値

40

50

が大きい演出状態である。

【0167】

図31は、第2上乗せ特化状態において参照される上乗せ抽選テーブルCの概念図である。上乗せ抽選テーブルCと第1上乗せ特化状態で参照される上乗せ抽選テーブルBとは、当選エリア「20」から「34」の抽選値が互いに共通し、当選エリア「01」（特化遊技継続リプレイ）の抽選値が相違する。具体的には、上乗せ抽選テーブルBおよび上乗せ抽選テーブルCにおける当選エリア「特化遊技継続リプレイ」の上乗せゲーム数「0ゲーム」から「10ゲーム」の各抽選値は数値「0」で共通する。一方で、上乗せ抽選テーブルBにおける当選エリア「特化遊技継続リプレイ」の上乗せゲーム数「30ゲーム」の抽選値は「10000」、上乗せゲーム数「50ゲーム」の抽選値は「2768」、上乗せゲーム数「100ゲーム」の抽選値は「20000」であるのに対し、上乗せ抽選テーブルCにおける当選エリア「特化遊技継続リプレイ」の上乗せゲーム数「30ゲーム」の抽選値は「0」、上乗せゲーム数「50ゲーム」の抽選値は「2768」、上乗せゲーム数「100ゲーム」の抽選値は「30000」である。以上の構成においては、当選エリア「特化遊技継続リプレイ」が当選した場合の上乗せゲーム数の期待値は、上乗せ抽選テーブルBより上乗せ抽選テーブルCが大きくなる。以上の説明から理解される通り、第2上乗せ特化状態の各遊技で決定される上乗せゲーム数の期待値は、第1上乗せ特化状態の各遊技で決定される上乗せゲーム数の期待値と比較して大きくなる。

【0168】

図32は、保持抽選処理で参照される保持抽選テーブルの概念図である。サブCPU412は、上乗せゲーム数のうち「30ゲーム」、「50ゲーム」または「100ゲーム」（すなわち、「10ゲーム」より大きい上乗せゲーム数）を決定した場合に、保持抽選処理を実行する。保持抽選処理においては、上乗せ抽選処理において決定した上乗せゲーム数をARTカウンタ（ART状態の残りゲーム数）に加算する権利（以下「加算権利」という）を保持するか否かが決定される。加算権利を保持しないと決定した場合、サブCPU412は、例えば、上乗せゲーム数を決定した遊技において、当該上乗せゲーム数をARTカウンタに加算する。一方で、加算権利を保持すると決定した場合、サブCPU412は、遊技者の特定の操作を受付けるまで加算権利を保持し、遊技者の特定の操作が受け付けられたことを条件に、上乗せゲーム数をARTカウンタに加算する。例えば、今回の遊技で上乗せゲーム数「50」が決定された場合、次回以降の何れかの遊技で特定の操作がされると、当該特定の操作がされた後にARTカウンタに上乗せゲーム数「50」が加算される。以上の説明から理解される通り、本実施形態によれば、上乗せ抽選処理の結果に応じて加算権利が付与され、その後、保持抽選処理により加算権利の保持が決定された場合は、遊技者の特定の操作が受け付けられたことを条件に、加算権利が行使され、上乗せゲーム数が残りゲーム数に加算される。

【0169】

図32に示すように、保持抽選テーブルは、各上乗せゲーム数に対応する各抽選値を含んで構成される。また、各抽選値は、「保持する」と「保持しない」とに区分され、「保持する」の抽選値を乱数値R9に減算した結果が負数の場合、加算権利が保持される。例えば、上乗せゲーム数「30ゲーム」が決定された場合であって、乱数値R9が「3000」の場合は、乱数値R9に抽選値「8192」を減算した結果が負数になる。したがって、以上の場合においては、上乗せゲーム数「30ゲーム」の加算権利が保持される。図32に示すように、上乗せゲーム数「100ゲーム」の「保持する」の抽選値は、「50ゲーム」より大きく、上乗せゲーム数「50ゲーム」の「保持する」の抽選値は、「30ゲーム」より大きい。したがって、加算権利が保持される確率は、上乗せゲーム数「30ゲーム」「50ゲーム」「100ゲーム」の順に大きくなる。以上の構成によれば、上乗せゲーム数が大きいほど、加算権利が保持されやすいという傾向になる。したがって、加算権利が保持された場合は、加算権利が保持されなかった場合と比較して、大きな上乗せゲーム数が決定されたことに対する期待感を遊技者に与えることができる。

【0170】

上述したように、第2上乗せ特化状態の移行権利と、上乗せゲーム数の加算権利とは、保持可能に構成されている。本実施形態では、加算権利または移行権利が保持される期間において、液晶表示装置30に権利図像GBが表示される。権利図像GBは、権利図像GBWと権利図像GBXと権利図像GBYと権利図像GBZと含んで構成され、権利図像Gの各々は、表示態様（色彩や模様）が互いに異なる。サブCPU412は、加算権利または移行権利の保持を決定した場合、保持される権利の種別に応じて各権利図像GBのうちから何れかを決定する。図33は、液晶表示装置30に表示される権利図像GBを決定するための権利図像決定テーブルの概念図である。図33に示すように、権利図像決定テーブルは、各権利が保持される場合において、各権利図像（GBW、GBX、GBY、GBZ）が決定される確率を規定する。

10

【0171】

図33に示すように、上乗せゲーム数「30ゲーム」の加算権利が保持される場合、72/100の確率で権利図像GBWが決定される。また、上乗せゲーム数「30ゲーム」の加算権利が保持される場合、15/100の確率で権利図像GBXが決定され、15/100の確率で権利図像GBYが決定され、3/100の確率で権利図像GBZが決定される。同様に、上乗せゲーム数「50ゲーム」の加算権利が保持される場合、10/100の確率で権利図像GBWが決定され、80/100の確率で権利図像GBXが決定され、5/100の確率で権利図像GBYが決定され、5/100の確率で権利図像GBZが決定される。また、上乗せゲーム数「100ゲーム」の加算権利が保持される場合、10/100の確率で権利図像GBWが決定され、10/100の確率で権利図像GBXが決定され、70/100の確率で権利図像GBYが決定され、10/100の確率で権利図像GBZが決定される。

20

【0172】

第2上乗せ特化状態の移行権利が保持される場合においても、上乗せゲーム数の加算権利が保持される場合と同様に、各権利図像GBの何れかが決定される。具体的には、移行権利が保持される場合、10/100の確率で権利図像GBWが決定され、15/100の確率で権利図像GBXが決定され、15/100の確率で権利図像GBYが決定され、60/100の確率で権利図像GBZが決定される。本実施形態においては、加算権利および移行権利を総称して「上乗せ権利」という。

【0173】

30

以下、図34を用いて、ART状態において液晶表示装置30が表示する各画像の説明をする。図34の部分(a)は、上乗せ権利（加算権利または移行権利）が保持されていない場合に表示される画像の模式図であり、図34の部分(b)は、上乗せ権利が保持されている場合に表示される画像の模式図である。本実施形態においては、上乗せ権利が保持されている期間を「保持期間」という。また、上乗せ権利が保持されていない期間を「非保持期間」という。

【0174】

図34に示すように、ART状態においては、特定の当選役（例えば中段ベル）の正解押し順を報知するための図像GDが表示される。また、図34の具体例においては、ART状態における遊技の合計回数と、ART状態の残りゲーム数と、ART状態において獲得したメダルの合計枚数とが表示される。また、ART状態においては、複数（図34の例では4個）の図像GAが表示される。各図像GAは、形状が各権利図像GBと互いに類似し、色彩や模様が各権利図像GBと異なる。図像GAは、例えば、遊技者から見て液晶表示装置30の右側に配列される。

40

【0175】

図34の部分(b)に示すように、保持期間においては、権利図像GBが表示される。具体的には、1個の図像GAが位置していた領域に、当該図像GAに替えて1個の権利図像GBが表示される。図34の部分(b)の具体例においては、3個の図像GAに替えて3個の権利図像GBが表示される。以上の構成によれば、遊技者は、保持されている上乗せ権利の個数を権利図像GBの個数から認識することができる。

50

【0176】

保持期間においては、図34の部分(b)に示すように、メッセージ図像GCが表示される。メッセージ図像GCは、演出ボタン26を操作(押下)することで、上乗せ権利を行使できる旨のメッセージを表示する。本実施形態においては、保持期間のうち、全てのリール12が停止している期間(非遊技の期間)に演出ボタン26が操作された場合に、後述する権利行使時画像を液晶表示装置30が表示する。メッセージ図像GCは、演出ボタン26が操作された場合に権利行使時画像が表示される期間において、液晶表示装置30に表示される。

【0177】

図35の部分(a)は、権利行使時画像の模式図である。権利行使時画像は、図35の部分(a)に示すように、権利図像GBと指示図像GEとを含んで構成される。権利行使時画像においては、例えば図34の部分(b)に示す画像と比較して、権利図像GBが拡大して表示される。また、図35の部分(a)に示すように、複数の上乗せ権利が保持されている場合、権利行使時画像において、各上乗せ権利に対応する各権利図像GBが左右方向に配列される。

10

【0178】

指示図像GEは、権利行使時画像に配列された権利図像GBの何れかを指示する図像であり、図35の部分(a)に示すように、指示する権利図像GBの直上に表示される。遊技者は、権利行使時画像が表示される期間において、方向指定ボタン27を操作することにより、指示図像GEが指示する権利図像GBを変更させることができる。具体的には、方向指定ボタン27のうち右ボタンを遊技者が操作した場合、当該操作の直前に指示図像GEが指示していた権利図像GBの右隣の権利図像GBが指示図像GEにより指示される。例えば、図35の部分(a)のように、左から権利図像GBX、権利図像GBY、権利図像GBZの順序で各権利図像GBが配列され、権利図像GBXが指示図像GEで指示されている場合を想定する。以上の場合において、方向指定ボタン27の右ボタンが操作されると、指示図像GEは、権利図像GBYの直上に移動し、権利図像GBYを指示する。方向指定ボタン27のうち左ボタンを遊技者が操作した場合においても同様に、当該操作の直前に指示図像GEが指示していた権利図像GBの左隣の権利図像GBが指示図像GEにより指示される。なお、本実施形態においては、権利行使時画像の左右方向に各権利図像GBを配列する構成を例示したが、各権利図像GBの配列の態様は適宜に変更することができる。例えば、権利図像GBを上下方向に配列してもよい。以上の構成においては、方向指定ボタン27のうち上ボタンおよび下ボタンの操作に応じて指示図像GEが指示する権利図像GBが変更される。

20

30

【0179】

権利行使時画像が表示される期間において、遊技者の特定の操作が受け付けられると、特定の操作の時点で指示されていた権利図像GBの上乗せ権利が行使される。本実施形態においては、特定の操作として演出ボタン26の操作を例示する。すなわち、本実施形態においては、権利行使時画像が表示される期間において、演出ボタン26が遊技者により操作されると、演出ボタン26が操作された時点で指示図像GEが指示していた権利図像GBの上乗せ権利が行使される。

40

【0180】

図35の部分(b)は、加算権利が行使された場合に液晶表示装置30に表示される画像の模式図である。例えば、上乗せゲーム数「30ゲーム」の加算権利が行使された場合、「GET30」というメッセージが表示される。同様に、上乗せゲーム数「50ゲーム」の加算権利が行使された場合、「GET50」というメッセージが表示され、上乗せゲーム数「100ゲーム」の加算権利が行使された場合、「GET100」というメッセージが表示される。

【0181】

上述した通り、上乗せゲーム「30ゲーム」から「100ゲーム」の何れの加算権利が保持された場合であっても、各権利図像(GBW、GBX、GBY、GBZ)が決定され

50

得る（図 3 3 参照）。したがって、液晶表示装置 3 0 が表示する権利図像 G B からは上乗せ抽選処理で決定された上乗せゲーム数が特定されない。以上の構成によれば、加算権利が保持される場合、上乗せゲーム数が決定されてから遊技者が特定の操作（権利行使時画像が表示される期間における演出ボタン 2 6 の押下）がされるまで秘匿されていた上乗せゲーム数が、特定の操作を条件に報知されるとも換言される。遊技者は、特定の操作を任意の時点であることができるため、本実施形態の構成によれば、上乗せゲーム数の報知の時期を遊技者が任意に決定可能である。

【0182】

図 3 5 の部分（c）は、移行権利が行使された場合に液晶表示装置 3 0 に表示される画像の模式図である。移行権利が行使された場合、「上乗せ特化状態 G E T」というメッセージが表示される。上述した通り、各権利図像 G B は、加算権利が保持される場合と移行権利が保持される場合との双方で決定され得る。以上の構成によれば、表示された権利図像 G B からは、保持されている上乗せ権利が加算権利または移行権利の何れかであるのか特定されない。遊技者は、特定の操作を任意の時点であることができるため、本実施形態の構成によれば、保持されていた上乗せ権利の種別の報知の時期を遊技者が任意に決定可能である。

10

【0183】

図 3 6 は、特別遊技抽選テーブルの概念図である。サブ C P U 4 1 2 は、通常演出状態および A R T 状態において、特別遊技抽選テーブルと乱数値 R 8 とを用いて特別遊技抽選処理を実行する。特別遊技抽選テーブルは、当選エリアと各当選エリアに対応する抽選値とを含んで構成される。特別遊技状態は、当選エリア「2 9」から「3 4」（以下「特別遊技抽選役」という）が決定された場合に当選し得る。

20

【0184】

サブ C P U 4 1 2 は、特別遊技抽選処理において、今回の遊技の当選エリアに対応する抽選値を乱数値 R 8 から減算した結果が負数になった場合に、演出状態を特別遊技準備状態に移行させる（図 2 3 の（M））。また、特別遊技準備状態において、R T 5 移行図柄が有効ラインに停止表示すると、演出状態が特別遊技状態に移行する（図 2 3 の（N））。特別遊技状態は、所定回数（例えば 3 0 回）の遊技で終了する。特別遊技状態が終了すると、特別遊技準備状態に移行する直前の演出状態に移行する。具体的には、通常演出状態から特別遊技準備状態に移行した場合、特別遊技状態が終了した後に通常演出状態に移行する（図 2 3 の（P））。一方で、A R T 状態から特別遊技準備状態に移行した場合、特別遊技状態が終了した後に A R T 状態に移行（復帰）する（図 2 3 の（O））。

30

【0185】

上述した演出状態および R T 遊技状態に応じて、サブ C P U 4 1 2 は、有効ラインに特定の当選役または R T 移行図柄が停止する停止操作順序の報知をする。図 3 7 は、演出状態と R T 遊技状態との組合せに応じて報知される停止操作順序を説明する図である。例えば、演出状態が A R T 状態で R T 遊技状態が R T 3 遊技状態である場合、通常リプレイを有効ラインに停止させる停止操作順序と中段ベルを有効ラインに停止させる停止操作順序とが報知される。なお、図 3 7 においては、R T 遊技状態のうち R T 0 遊技状態を省略してある。本実施形態においては、R T 遊技状態は、R T 0 遊技状態から R T 1 遊技状態に移行した後の遊技において、原則、R T 0 遊技状態に再度移行しない。R T 0 遊技状態においては、停止操作順序は報知されない。

40

【0186】

図 3 7 に示すように、通常演出状態においては、停止操作順序の報知がされない。本実施形態においては、停止操作順序が報知されない遊技状態で、各停止ボタン 2 5 のうち停止ボタン 2 5 L 以外を最初に停止操作した場合、遊技者に対して警告が実行される。例えば、サブ C P U 4 1 2 は、「左リールから押してください」というメッセージを液晶表示装置 3 0 に表示させて警告をする。したがって、原則として、遊技者は、停止操作順序が報知されない遊技状態においては、停止ボタン 2 5 L を最初に停止操作することになる。なお、停止操作順序が報知されない遊技状態に停止ボタン 2 5 L 以外が最初に操作された

50

場合、上述した警告に加えて、遊技者に対して遊技上のペナルティを与えてもよい。例えば、停止ボタン２５Ｌ以外が停止操作されてから所定の期間（例えば５ゲームの期間）が経過するまでは、内部抽選処理でＡＲＴ抽選役が当選してもＡＲＴ抽選処理がされない構成が採用され得る。

【０１８７】

ＲＴ１遊技状態では、上述した通り、当選エリア「ＲＴ１押し順リプレイ１～４」が当選する（図１０）。また、ＲＴ２移行図柄である「ＲＴ２移行リプレイ」は、停止ボタン２５Ｌが最初に停止操作される限り有効ラインに停止しない（図１８）。したがって、通常演出状態においては、停止ボタン２５Ｌが最初に停止操作されるため、ＲＴ１遊技状態に滞在するのが原則となる。一方で、遊技者が警告を無視して停止ボタン２５Ｌ以外を最初に停止操作した場合、通常演出状態においてもＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態、ＲＴ４遊技状態またはＲＴ５遊技状態に移行し得る。通常演出状態においては、ＲＴ１遊技状態以外のＲＴ遊技状態に移行した場合であっても、停止操作順序の報知はされない。図３３においては、各演出状態で原則的に滞在するＲＴ遊技状態に対応する欄が太枠で示されている。

10

【０１８８】

図３７に示すように、ＡＲＴ開始準備状態においては、ＲＴ２移行リプレイが有効ラインに停止する正解押し順（停止操作順序）、ＲＴ３移行リプレイが有効ラインに停止する正解押し順および中段ベルが有効ラインに停止する正解押し順が報知される。具体的には、ＡＲＴ開始準備状態の遊技であって、通常演出状態（ＡＲＴ潜伏状態）から演出状態が移行した直後の遊技（ＲＴ１遊技状態）では、ＲＴ２移行リプレイが停止する停止操作順序と中段ベルが停止する停止操作順序とが報知される。また、ＡＲＴ開始準備状態の遊技であって、ＲＴ２移行リプレイが有効ラインに停止した後の遊技（ＲＴ２遊技状態）では、ＲＴ３移行リプレイが停止する停止操作順序と中段ベルが停止する停止順序とが報知される。すなわち、ＡＲＴ開始準備状態の遊技であって、当選エリア「ＲＴ１押し順リプレイ１～４」が当選した遊技では、ＲＴ２移行図柄であるＲＴ２移行リプレイの正解押し順が報知される。また、ＡＲＴ開始準備状態の遊技であって、当選エリア「ＲＴ２押し順リプレイ１～３」が当選した遊技では、ＲＴ３移行図柄であるＲＴ３移行リプレイの正解押し順が報知される。

20

【０１８９】

また、ＡＲＴ開始準備状態の遊技であって、当選エリア「押し順ベルＡ１～Ａ４、Ｂ１～Ｂ４」が当選した遊技では、中段ベルを有効ラインに停止する正解押し順が報知される。上述した通り、当選エリア「押し順ベルＡ１～Ａ４、Ｂ１～Ｂ４」が当選した遊技において、正解押し順以外で停止操作がされた場合、ＲＴ１移行図柄が停止する可能性がある。ＲＴ２遊技状態でＲＴ１移行図柄が有効ラインに停止すると、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態に移行（転落）してしまう。一方で、当選エリア「押し順ベルＡ１～Ａ４、Ｂ１～Ｂ４」が当選した遊技において、正解押し順で停止操作がされた場合、有効ラインには中段ベルが停止してＲＴ１移行図柄は停止しない（図１９）。以上の説明から理解される通り、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態に移行した後のＡＲＴ開始準備状態においては、報知された正解押し順で遊技者が停止操作をすることにより、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態に維持される。

30

40

【０１９０】

なお、ＡＲＴ開始準備状態において、中段ベルを有効ラインに停止させてＲＴ２遊技状態を維持しつつ、ＲＴ３移行図柄が停止する停止操作順序の報知を無視してＡＲＴ状態に移行させない（すなわち、ＡＲＴ状態の残りゲーム数の減算を開始させない）不正行為が想定される。以上の不正行為を防止する観点から、ＲＴ３移行図柄の停止操作順序の報知を無視した場合、遊技上のペナルティを与える構成としてもよい。例えば、全ての停止操作順序の報知を所定の遊技回数だけ停止させるペナルティを与える。

【０１９１】

図３７に示すように、ＡＲＴ状態において、通常リプレイが有効ラインに停止する停止

50

操作順序および中段ベルが有効ラインに停止する正解押し順が報知される。A R T状態においては、A R T開始準備状態と同様に、当選エリア「押し順ベルA 1～A 4、B 1～B 4」が当選した遊技において中段ベルの正解押し順が報知される。上述した通り、R T 3遊技状態の再遊技役の当選確率は、R T 1遊技状態と比較して高い。遊技者は、A R T状態において、報知された正解押し順で停止操作をすることにより、中段ベルを有効ラインに停止させてメダルを獲得しつつ、再遊技役の当選確率がR T 1遊技状態と比較して高いR T 3遊技状態を維持することができる。

【0192】

A R T状態から特別遊技状態に移行した場合、当該特別遊技状態が終了した直後の遊技においては、演出状態がA R T状態でありR T遊技状態がR T 5遊技状態である。図37に示すように、A R T状態において、R T遊技状態がR T 5遊技状態の場合、当選エリア「R T 2押し順リプレイ1～3」が当選した遊技でR T 3移行リプレイを表示させる停止操作順序が報知される。したがって、特別遊技状態が終了してA R T状態に移行した場合、R T 5遊技状態からR T 3遊技状態にR T遊技状態が移行する。

【0193】

A R T状態において、例えば、遊技者の不注意により、報知された正解押し順と異なる停止操作順序で停止操作がされ得る。当選エリア「押し順ベルA 1～A 4、B 1～B 4」が当選した遊技において、正解押し順以外の順序で停止操作された場合、R T遊技状態は、R T 3遊技状態からR T 1遊技状態に移行（転落）する可能性がある。図37に示すように、A R T状態において、R T遊技状態がR T 1遊技状態に移行した場合、中段ベルの正解押し順とともにR T 2移行リプレイの正解押し順が報知される。また、A R T状態において、R T遊技状態がR T 2遊技状態に移行した場合、中段ベルの正解押し順とともにR T 3移行リプレイの正解押し順が報知される。したがって、A R T状態において、R T 1遊技状態に移行した場合であっても、報知される停止操作順序で停止操作がされることにより、R T遊技状態はR T 3遊技状態に移行（復帰）する。図37に示すように、以上に説明したA R T状態における停止操作順序の報知は、特化遊技潜伏状態においても実行される。

【0194】

なお、サブCPU 412は、R T 1遊技状態に移行してからR T 3遊技状態に復帰させるまでの期間において、上乘せ抽選処理を実行しない構成としてもよい。また、R T 1遊技状態に移行してからR T 3遊技状態に復帰するまでの期間において、R T 3遊技状態に復帰中である旨を遊技者に報知してもよい。例えば、液晶表示装置30に「R T状態復帰中」というメッセージを表示する構成が考えられる。また、R T 1遊技状態からR T 3遊技状態に復帰するまで、A R T状態の残りゲーム数の減算を停止してもよい。

【0195】

図37に示すように、特化遊技準備状態において、R T 4移行リプレイが有効ラインに停止する正解押し順および中段ベルが有効ラインに停止する正解押し順が報知される。すなわち、A R T状態で特化遊技抽選処理で当選して演出状態が特化遊技準備状態に移行すると、当選エリア「R T 3押し順リプレイ4～6」が当選した遊技において、通常リプレイを停止させる停止操作順序に替えてR T 4移行リプレイを有効ラインに停止させる停止操作順序（正解押し順）が報知される。図33から理解される通り、特化遊技準備状態においても、A R T状態と同様に、R T 1遊技状態に移行した場合、R T遊技状態をR T 3遊技状態に復帰させる停止操作順序が報知される。また、A R T状態においてR T遊技状態がR T 5遊技状態に移行した場合は、当選エリア「R T 2押し順リプレイ1～3」が当選した遊技においてR T 3移行リプレイを停止表示する停止操作順序が報知される。なお、特化遊技準備状態において、中段ベルを有効ラインに停止させてR T 3遊技状態を維持しつつ、R T 4移行図柄が停止する停止操作順序の報知を無視して上乘せ特化状態に移行させない不正行為が想定される。以上の不正行為を防止する観点から、R T 4移行図柄の停止操作順序の報知を無視した場合、遊技上のペナルティを与える構成としてもよい。例えば、全ての停止操作順序の報知を所定の遊技回数だけ停止させるペナルティを与える。

【0196】

図37に示すように、上乘せ特化状態において、中段ベルが有効ラインに停止する停止操作順序が報知される。上述したように、RT4遊技状態においては、押し順リプレイ（03～18）の当選エリアは当選しない（図13）。したがって、RT4移行図柄が有効ラインに停止した場合に移行するRT4遊技状態においては、原則、押し順リプレイの当選エリアが当選した場合の停止操作順序の報知はされない。ただし、上乘せ特化状態において、RT1遊技状態に移行した場合は、RT4遊技状態に復帰させる停止操作順序（押し順リプレイの当選エリアが当選した場合の停止操作順序を含む）が報知される。また、上乘せ特化状態においてRT遊技状態がRT5遊技状態に移行した場合は、当選エリア「RT2押し順リプレイ1～3」が当選した遊技においてRT3移行リプレイを停止表示する停止操作順序が報知され、RT3遊技状態に移行した後にRT4移行リプレイを停止表示する停止操作順序が報知される。

10

【0197】

図37に示すように、ART終了準備状態においては、停止操作順序の報知がされない。サブCPU412は、ART終了準備状態（RT3遊技状態）において、通常遊技状態と同様に、ART抽選処理を実行する。ART抽選処理に当選すると、演出状態は、ART終了準備状態からART潜伏状態（通常演出状態）に移行する。ART潜伏状態においては、中段ベルの正解押し順が報知されないため、ART終了準備状態でART抽選に当選した場合、RT遊技状態は、RT1遊技状態に移行するのが通常である。ART潜伏状態が終了してART開始準備状態に移行し、その後、ART開始準備状態でRT3移行図柄が有効ラインに停止してART状態（RT3遊技状態）が再開される。なお、ART終了準備状態において、ART抽選に当選した場合、ART潜伏状態を介することなく演出状態をART状態に復帰させてもよい。上述したように、ART終了準備状態のRT遊技状態は、RT3遊技状態であり、ART状態と共通する。したがって、ART終了準備状態からART潜伏状態を介することなく演出状態をART状態に復帰する場合は、RT遊技状態の変更を要しない。

20

【0198】

図37に示すように、特別遊技準備状態においては、RT5移行リプレイが有効ラインに停止する正解押し順および中段ベルが有効ラインに停止する正解押し順が報知される。なお、特別遊技準備状態においてRT1遊技状態に移行した場合、ART開始準備状態と同様に、RT2遊技状態に復帰させる停止操作順序が報知される。

30

【0199】

なお、RT遊技状態の種類および移行契機は上述した構成に限定されない。例えば、本実施形態においては、図37に示すように、RT3遊技状態（ART状態）およびRT5遊技状態（特別遊技状態）には、何れもRT2遊技状態を介して移行する構成を採用したが、RT2遊技状態とは別のRT遊技状態を設け、当該別のRT遊技状態において「RT3移行リプレイ」が有効ラインに停止可能であり、RT2遊技状態において「RT5移行リプレイ」が停止可能である構成としてもよい。以上の構成によれば、RT3遊技状態には上述した別のRT遊技状態を介して移行し、RT5遊技状態にはRT2遊技状態を介して移行する。すなわち、ART準備状態と特別遊技準備状態とは互いに異なるRT遊技状態となる。

40

【0200】

図37に示すように、特別遊技状態においては、通常リプレイが有効ラインに停止する停止操作順序と中段ベルが有効ラインに停止する停止操作順序とが報知される。なお、特別遊技状態において、RT遊技状態がRT5遊技状態以外に移行した場合は、RT5遊技状態に復帰させる停止操作順序が報知される。

【0201】

サブRAM414は、サブCPU412が各処理を実行することで生成および更新されたデータを格納する記憶領域を具備する。具体的には、サブRAM414は、後述する権利情報を記憶する権利情報保持領域を具備する。また、サブRAM414は、演出状態を

50

示す演出状態番号を格納する演出状態格納領域、各遊技で実行される演出の種別を示す演出番号を格納する演出番号格納領域、遊技回数を示す遊技カウンタ、A R T状態の残りゲーム数を示すA R Tカウンタを含む各種の格納領域およびR T遊技状態の種別を格納するR T種別格納領域をサブR A M 4 1 4は具備している。

【0202】

＜メインC P Uが実行する各処理＞

メインC P U 3 0 1は、上述した各種のデータを参照して各種の処理を実行する。図38は、メインC P U 3 0 1の起動処理のフローチャートである。メインC P U 3 0 1は、リセット回路（図示略）からのリセット信号が入力された場合に起動処理を実行する。リセット回路は、メイン制御基板300に供給される電源電圧が所定の閾値を超えた場合に、リセット信号を出力する。例えば、電源スイッチ511 S WがON状態になることでメイン制御基板300への電源電圧の供給が開始された場合に、起動処理が実行される。

10

【0203】

起動処理を開始すると、メインC P U 3 0 1は、メイン制御基板300の各レジスタおよび周辺回路などを初期化する（S1）。なお、メインC P U 3 0 1は、各レジスタおよび周辺回路などを初期化する以前に、メインR O M 3 0 2が記憶する制御プログラムの正当性を判断するセキュリティチェック処理を実行してもよい。

【0204】

メインC P U 3 0 1は、設定スイッチがON状態であるか否かを判定する（S2）。設定スイッチは、遊技機1の内部に設けられた鍵穴に設定キー（図示略）を挿入し回転した場合にNO状態になる。メインC P U 3 0 1は、設定スイッチがON状態であると判断した場合（S2：YES）、メインR A M 3 0 3のコマンド格納領域に設定変更開始コマンドを設定し（S3）、図39に示す設定変更処理に移行する。

20

【0205】

一方で、設定スイッチがON状態ではないと判断した場合（S2：NO）、メインC P U 3 0 1は、メインR A M 3 0 3にバックアップフラグが記憶されているか否かを判定する（S4）。本実施形態においては、メイン制御基板300に供給される電源電圧が所定の閾値を下回った場合（電源が遮断された場合）に、メインC P U 3 0 1は、メインR A M 3 0 3が記憶する各データをバックアップし、メインR A M 3 0 3にバックアップフラグを記憶させる。すなわち、電源が遮断される際に正常にバックアップが実行されていれば、バックアップフラグがメインR A M 3 0 3に記憶される。

30

【0206】

メインC P U 3 0 1は、バックアップフラグが記憶されていると判断した場合（S4：YES）、メインR A M 3 0 3が記憶するデータのチェックサムを算出する（S5）。本実施形態においては、電源が遮断された場合においても、起動処理のステップS4と同様に、メインR A M 3 0 3のチェックサムが算出されて記憶されている。

【0207】

メインC P U 3 0 1は、ステップS4で算出したチェックサム（電源投入時のチェックサム）と電源の遮断時に算出したチェックサムとが一致するか否かを判定する（S6）。電源が遮断されてから投入されるまでの期間に、メインR A M 3 0 3のデータが変化しないで保持されている場合は、電源投入時のチェックサムと電源遮断時のチェックサムとは一致する。一方で、電源が遮断されてから投入されるまでの期間に、メインR A M 3 0 3のデータが変化（劣化）した場合は、電源投入時のチェックサムと電源遮断時のチェックサムとは一致しない。

40

【0208】

メインC P U 3 0 1は、電源投入時のチェックサムと電源遮断時のチェックサムとが一致すると判断した場合（S6：YES）、メインR A M 3 0 3が記憶する各データに基づいて、電源が遮断された時点（バックアップが実行された時点）の状態に各レジスタを復帰させる（S7）。各レジスタの状態を復帰させることで、メイン制御基板300は、電源が遮断された時点の状態に復帰する。メインC P U 3 0 1は、各レジスタの状態（メイ

50

ン制御基板 300 の状態) を復帰させると、電源が遮断された時点のステップから処理を再開する。なお、メイン CPU 301 は、メイン制御基板 300 の状態を復帰させる場合、遊技機 1 の演出状態を復帰させるのに必要な各種の情報 (例えば後述の RT 種別コマンド) をサブ制御基板 400 に送信する。

【0209】

図 38 に示すように、メイン CPU 301 は、バックアップフラグが記憶されていないと判断した場合 (S4:NO)、または、電源投入時のチェックサムと電源遮断時のチェックサムとが一致しないと判断した場合 (S6:NO)、メイン RAM 303 の異常を示すメイン RAM 異常フラグを設定する (S8)。すなわち、バックアップが実行できなかった場合、または、電源が遮断されている期間にメイン RAM 303 のデータが変化した場合に、メイン RAM 異常フラグが設定される。メイン RAM 異常フラグが設定されている期間において、メイン CPU 301 は、例えばメイン表示器 ML を用いてメイン RAM の異常を報知する。メイン RAM 異常フラグは、例えば、設定値変更処理が正常に実行された場合にクリアされる。

10

【0210】

メイン RAM 異常フラグを設定した後に、メイン CPU 301 は、RAM エラー処理に移行する。RAM エラー処理においては、遊技の進行が禁止される。なお、RAM エラー処理において、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 の異常を報知させるコマンドをサブ制御基板 400 に送信し、例えば、液晶表示装置 30 が警告画像を表示する構成としてもよい。

20

【0211】

図 39 は、設定変更処理のフローチャートである。設定変更処理を開始すると、メイン CPU 301 は、前面扉 3 が開放されているか否かを判定する (S11)。例えば、前面扉 3 が閉じている場合に OFF 信号を出力し、前面扉 3 が開放されている場合に ON 信号を出力するドアセンサを設け、ドアセンサからの信号に応じて前面扉 3 が開放されているか否かをメイン CPU 301 が判定する構成が採用され得る。上述した通り、設定スイッチ (設定キーの鍵穴) は、遊技機 1 の内部に設けられているため、設定変更処理は、前面扉 3 が開放されている期間に実行されるのが通常である。したがって、前面扉 3 が閉じた状態で設定変更処理が実行された場合は、不正行為により設定スイッチおよび電源スイッチ SW の ON 信号が入力された場合が想定される。以上の事情を考慮して、前面扉 3 が開放されていないと判断した場合 (S11:NO)、メイン CPU 301 は、設定スイッチ異常フラグを ON 状態に設定し (S12)、設定スイッチエラー処理に移行する。設定スイッチエラー処理においては、遊技の進行が禁止される。また、設定スイッチエラー処理において、メイン CPU 301 は、設定スイッチの異常を報知させるエラーコマンドをサブ制御基板 400 に送信し、例えば、液晶表示装置 30 が警告画像を表示する構成としてもよい。設定スイッチ異常フラグは、起動処理が再度開始され、設定値変更処理が正常に実行された場合にクリアされる。

30

【0212】

他方、前面扉 3 が開放されていると判断した場合 (S11:YES)、メイン CPU 301 は、設定値に対応する数値を設定表示部 36 に表示する (S13)。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 の表示設定値格納領域に格納している数値を設定表示部 36 に表示する。

40

【0213】

メイン CPU 301 は、設定変更ボタン 37 が操作されたか否かを判定する (S14)。具体的には、メイン CPU 301 は、設定変更スイッチ 37 SW からの NO 信号が入力されているか否かを判定する。設定変更ボタン 37 が操作されたと判断した場合 (S14:YES)、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 の表示設定値格納領域に格納された数値をインクリメントして (S15)、ステップ S16 に処理を移行する。他方で、設定変更ボタン 37 が操作されていないと判断した場合 (S14:NO)、メイン CPU 301 は、表示設定値格納領域の数値をインクリメントしないでステップ S16 に処理を

50

移行する。

【0214】

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

【0215】

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

【0216】

図40は、メインCPU301の遊技制御処理のフローチャートである。遊技制御処理は、遊技者が一回の遊技を行う毎に実行される。詳細には後述するが、メインCPU301は、遊技制御処理が実行される期間において、所定の時間間隔（例えば1.49ms）で割込処理（図58参照）を実行する。すなわち、メインCPU301は、遊技制御処理と割込処理とを所定の時間間隔で交互に実行する。詳細には後述するが、例えば、サブ制御基板400に送信されるコマンド（例えば後述の開始操作コマンド）は、遊技制御処理でセットされ、割込処理でサブ制御基板400に送信される。また、遊技制御処理でセットされたタイマ（例えばウェイトタイマ）は、割込処理で減算される。

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

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

【0220】

メインCPU301は、遊技開始前処理で遊技の開始操作を検知すると、設定値確認処理（S104）を実行する。設定値確認処理において、メインCPU301は、メインRAM303の設定値格納領域に格納されている設定値の適否を判断する。具体的には、メインCPU301は、設定値確認処理において、設定値格納領域に格納されている設定値が数値「1」から数値「6」の範囲内であるか否かを判定する。設定値が数値「1」から数値「6」の範囲内でないと判断した場合、メインCPU301は、設定値の異常を意味する設定値異常コマンドを設定し、設定値エラー処理に移行する。設定値格納領域に格納されている設定値が、例えば、ノイズにより変更された場合、設定値エラー処理が実行される。設定値エラー処理において、メインCPU301は、遊技制御処理を中止（遊技の

10

20

30

40

50

進行を禁止)する。設定値エラー処理が実行された場合は、例えば、電源ボタン511をOFF状態にした後に再度ON状態にして、メインCPU301に起動処理および設定変更処理を実行させ、正常な設定値が設定されることで、遊技が可能な状態に復帰する。

【0221】

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

10

【0222】

メインCPU301は、乱数値R1および乱数値R2をメインRAM303に格納した後に、内部抽選処理(S106)を実行する。内部抽選処理においては、乱数発生器304が生成した乱数値R1と当選エリア抽選テーブル(図9から図14)とに基づいて、当選エリアを決定する。

【0223】

メインCPU301は、内部抽選処理を実行した後に、回胴演出制御処理(S107)を実行する。上述したとおり、メインCPU301は、各リール12に回胴演出を実行させる。回胴演出制御処理においては、乱数値R2と回胴演出決定テーブル(図20)とを用いて回胴演出の実行の有無が決定される。

20

【0224】

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

【0225】

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

30

【0226】

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

【0227】

停止制御処理で全てのリール12を停止すると、メインCPU301は、表示判定処理(S111)を実行する。表示判定処理において、メインCPU301は、有効ラインに表示された図柄の組合せの判定をする。また、メインCPU301は、有効ラインに表示された図柄の組合せの種別に応じて各種のデータを設定する。例えば、再遊技役が有効ラインに停止表示していると判定した場合、メインCPU301は、再遊技作動中フラグをON状態に設定する。また、メインCPU301は、有効ラインに入賞当選役が停止していると判断した場合、当該入賞当選役の種別に応じた枚数のメダルをクレジット数に加算する。

40

【0228】

メインCPU301は、表示判定処理を実行した後に、RT遊技状態移行処理(S112)を実行する。RT遊技状態移行処理において、メインCPU301は、有効ラインに

50

表示された図柄の組合せに応じて、R T遊技状態を更新する。具体的には、メインCPU 301は、有効ラインに停止表示したR T移行図柄に応じてR T遊技状態を変更する。メインCPU 301は、R T遊技状態移行処理を終了すると、ステップS101に処理を戻す。

【0229】

図41は、遊技終了時の初期設定処理のフローチャートである。初期設定処理において、メインCPU 301は、メインRAM 303の格納領域のうち一回の遊技に必要な情報を格納する格納領域を初期化する（S101-1）。例えば、前回の遊技の当選エリアが格納された当選エリア格納領域は、初期設定処理で初期化される。

【0230】

メインRAM 303を初期化した後に、メインCPU 301は、補助貯留部530が満タンであるか否かを判定する（S101-2）。すなわち、メインCPU 301は、満タンセンサ530SEからのON信号が入力されているか否かを判定する。補助貯留部530が満タンであると判断した場合（S101-2：YES）、メインCPU 301は、満タンエラーコマンドを設定し（S101-3）、満タンエラー処理に移行する。

【0231】

満タンエラー処理において、メインCPU 301は、払出枚数表示器16を用いて満タンエラーを報知する。例えば、満タンエラー処理を実行する期間において、メインCPU 301は、払出枚数表示器16に「HF」（ホッパーフル）という文字を表示させる。なお、満タンエラーを他の表示器（例えば貯留枚数表示器17）で報知する構成としてもよい。メインCPU 301は、補助貯留部530が満タンではないと判断した場合（S101-2：NO）、遊技開始前処理を終了して自動投入処理に移行する。

【0232】

図42は、自動投入処理のフローチャートである。メインCPU 301は、自動投入処理を開始すると、前回の遊技で有効ラインに再遊技役が揃っているか否かを判定する（S102-1）。具体的には、メインCPU 301は、前回の遊技制御処理の表示判定処理（S109）で再遊技作動中フラグが設定されているか否かを判定する。前回の遊技で再遊技役が有効ラインに揃っていない場合は（S102-1：NO）、メインCPU 301は、自動投入処理を終了する。

【0233】

一方で、前回の遊技で再遊技役が有効ラインに揃っていると判断した場合（S102-1：YES）、メインCPU 301は、メインRAM 303のコマンド格納領域にメダル自動投入コマンドを格納する（S102-2）。メダル自動投入コマンドは、一枚の賭けメダルが自動投入されることを示す。

【0234】

メダル自動投入コマンドを格納した後に、メインCPU 301は、自動投入タイマをセットする（S102-3）。自動投入タイマは、サブ制御基板400にメダル自動投入コマンドが送信される時間間隔を所定の時間長以上に確保するためのタイマである。

【0235】

自動投入タイマをセットすると、メインCPU 301は、自動投入タイマがタイムアップしたか否かを判定する（S102-4）。メインCPU 301は、自動投入タイマがタイムアップしたと判断するまでステップS102-3を繰り返す（S102-4：NO）。

【0236】

自動投入タイマがタイムアップしたと判断した場合（S102-4：YES）、メインCPU 301は、賭数カウンタに数値「1」を加算する（S102-5）。賭数カウンタは、今回の遊技の賭けメダルの枚数を示す。また、メインCPU 301は、賭数カウンタの値に応じて、BETランプ14（14a、14b、14c）の表示の態様を示すBETランプ表示データを生成する（S102-6）。具体的には、賭数カウンタが数値「1」の場合は、BETランプ14のうち1枚ランプ14aを点灯させるBETランプ表示デー

10

20

30

40

50

タを生成する。同様に、賭数カウンタが数値「2」の場合は、BETランプ14のうち1枚ランプ14aおよび2枚ランプ14bを点灯させるBETランプ表示データを生成し、賭数カウンタが数値「3」の場合は、BETランプ14のうち1枚ランプ14a、2枚ランプ14bおよび3枚ランプ14cを点灯させるBETランプ表示データを生成する。BETランプ表示データは、メインRAM303のランプ関連データ格納領域に格納される。

【0237】

メインCPU301は、賭数カウンタの数値と前回の遊技の賭けメダルとが一致したか否かを判定する（S102-7）。メインCPU301は、賭数カウンタの数値と前回の遊技の賭けメダルとが一致したと判断するまで、ステップS102-2からステップS102-6までの処理を繰り返す（S102-7：NO）。他方で、賭数カウンタの数値と前回の遊技の賭けメダルとが一致したと判断した場合（S102-7：YES）、メインCPU301は、自動投入処理を終了する。以上の説明から理解されたとおり、前回の遊技の結果、再遊技役が有効ラインに揃った場合は、前回の遊技の賭けメダルと同じの賭けメダルが今回の遊技で設定される。

【0238】

図43は、遊技開始前処理のフローチャートである。メインCPU301は、遊技開始前処理を開始すると、メインRAM303の遊技状態格納領域の遊技状態フラグを参照して規定枚数を設定する（S103-1）。本実施形態においては、何れの遊技であっても、規定枚数は数値「3」に設定される。

【0239】

遊技状態に応じた規定枚数を設定した後に、メインCPU301は、投入メダル受付処理に移行する（S103-2）。投入メダル受付処理において、メインCPU301は、メダル投入部8からのメダルを受付ける。また、メインCPU301は、メダル投入部8からのメダルを受付けた場合、賭数カウンタまたはクレジット数を加算する。

【0240】

メインCPU301は、投入メダル受付処理を実行した後に、BET操作受付処理（S103-3）に移行する。メインCPU301は、BET操作受付処理において、遊技者の1BETボタン21の操作またはMAX-BETボタン22の操作を受け付ける。

【0241】

メインCPU301は、BET操作受付処理を実行した後に、精算操作受付処理（S103-4）に移行する。メインCPU301は、精算操作受付処理において、遊技者の精算ボタン23の操作を受付ける。

【0242】

メインCPU301は、精算操作受付処理を実行した後に、デモ表示コマンド送信処理（S103-5）を実行する。デモ表示コマンド送信処理において、メインCPU301は、遊技の操作（メダルの投入やスタートレバー24の操作）を受付けない期間（非遊技期間）が所定の時間長より長いか否かを判定し、所定の時間長より長いと判断した場合は、デモ表示コマンドをサブ制御基板400に送信する。デモ表示コマンドは、液晶表示装置30等にデモンストレーションを実行させるコマンドである。

【0243】

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

【0244】

ステップS103-7において、メインCPU301は、遊技者によりスタートレバー24が操作されたか否かを判定する。スタートレバー24が操作されたと判断した場合（

10

20

30

40

50

S103-7: YES)、メインCPU301は、メインRAM303のコマンド格納領域に開始操作コマンドを格納する(S103-8)。開始操作コマンドを格納すると、メインCPU301は、遊技開始前処理を終了して設定値確認処理(S104)に移行する。

【0245】

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

10

【0246】

図44は、投入メダル受付処理のフローチャートである。投入メダル受付処理を開始すると、メインCPU301は、投入不可フラグがON状態であるか否かを判定する(S103-2-1)。投入不可フラグは、賭数カウンタが上限値であり、且つ、クレジット数が上限値である場合に、後述のS103-2-8でON状態に設定される。メインCPU301は、投入不可フラグがON状態であると判定した場合(S103-2-1: YES)、投入メダル受付処理を終了する。他方で、メインCPU301は、投入不可フラグがON状態でないと判定した場合(S103-2-1: NO)、メダル投入部8からメダルが投入されたか否かを判定する(S103-2-2)。

20

【0247】

具体的には、上述したように、メダル投入部8から投入されたメダルは、メダルセンサ34SEからの信号により検知される。本実施形態においては、メインCPU301は、周期的に実行される割込処理(図58)の入力ポート読込処理(S202)で、メダルセンサ34SEからの信号を読み込み、メダルセンサ34SEからの信号に応じて、メインRAM303のメダル検知フラグをON状態に設定する。メインCPU301は、ステップS103-2-2において、メダル検知フラグがON状態であるか否かを判定する。

【0248】

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

30

【0249】

メインCPU301は、クレジット数を加算した後に、クレジット数が上限である数値「50」に一致するか否かを判定する(S103-2-7)。クレジット数が数値「50」である場合(S103-2-7: YES)、メインCPU301は、メダル投入不可フラグをON状態に設定し(S103-2-8)、投入メダル受付処理を終了する。他方で、メインCPU301は、クレジット数が数値「50」ではない場合(S103-2-7: NO)、メダル投入不可フラグをON状態に設定することなく、投入メダル受付処理を終了する。なお、メダル投入不可フラグがON状態に設定される期間において、メインCPU301は、メダル投入部8から投入されたメダルが、遊技機1の外部に導かれる状態にセレクター34を制御する。したがって、メダル投入部8から投入されたメダルは、メダル投入不可フラグがON状態の期間において、遊技機1の外部に排出される。

40

【0250】

図45は、BET操作受付処理のフローチャートである。BET操作受付処理において、メインCPU301は、クレジット数が数値「0」であるか否かを判定する(S103

50

－3－1）。クレジット数が数値「0」である場合（S103－3－1：YES）、メインCPU301は、BET操作受付処理を終了する。

【0251】

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

【0252】

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

【0253】

以上の説明から理解されたとおり、メインCPU301は、1BETボタン21の操作を受け付けた場合（S103－3－2：YES）、および、MAX-BETボタン22の操作を受け付けた場合（S103－3－4：YES）は、賭数カウンタが規定枚数に到達した場合（S103－3－9：YES）、投入要求カウンタが「0」まで減算された場合（S103－3－10：YES）、または、クレジット数が「0」になる場合（S103－3－11：YES）まで、ステップS103－3－8の処理を繰り返し実行して、賭数カウンタを加算していく。

【0254】

図46は、精算操作受付処理のフローチャートである。精算操作受付処理において、メインCPU301は、精算ボタン23が遊技者に操作されたか否かを判定する（S103

ー4ー1)。精算ボタン23が操作されたと判定した場合（S103ー4ー1：YES）、メインCPU301は、払出要求カウンタに精算メダルを設定する（S103ー4ー2）。精算メダルは、精算ボタン23が操作された時点における、賭数カウンタとクレジット数との合計である。また、メインCPU301は、精算ボタン23の操作を示す精算操作コマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納し（S103ー4ー3）、メダル投入不可フラグをOFF状態に設定する（S103ー4ー4）。

【0255】

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

10

【0256】

図47は、デモ表示コマンド送信処理のフローチャートである。デモ表示コマンド送信処理を開始すると、メインCPU301は、賭数カウンタが数値「1」以上であるか否かを判定する（S103ー5ー1）。賭数カウンタが数値「1」以上であると判断した場合（S103ー5ー1：YES）、メインCPU301は、デモ表示コマンド送信処理を終了する。

【0257】

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

20

【0258】

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

30

【0259】

図48は、内部抽選処理のフローチャートである。メインCPU301は、内部抽選処理を開始すると、RT遊技状態に応じて当選エリア抽選テーブル（図9～図14）を設定する（S106ー1）。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303のRT遊技状態格納領域に格納されたRT遊技状態の種別を示すRTフラグとに応じて、当選エリア抽選テーブルを設定する。

40

【0260】

内部抽選処理において、メインCPU301は、乱数値R1格納領域に格納した乱数値R1を取得する（S106ー2）。乱数値R1は、ステップ105において乱数値R1格納領域に格納される。また、メインCPU301は、当選エリアオフセット値を初期値である数値「00」に設定する（S106ー3）。当選エリアオフセット値は、各当選エリアを指定する。また、当選エリアオフセット値は、順次に更新され、更新される毎に異なる当選エリアを指定する。例えば、当選エリアオフセット値は、数値「00」で「ハズレ」の当選エリアを指定し、数値「19」で「通常リプレイ」の当選エリアを指定する（図9～14参照）。

【0261】

50

メインCPU301は、当選エリアオフセット値が指定する当選エリアの抽選値を取得する（S106-4）。例えば、図9に示すRT0遊技状態の当選エリア抽選テーブルが設定された場合は、当選エリアオフセット値が数値「00」であれば、抽選値「33440」が取得される。

【0262】

メインCPU301は、ステップS106-1で取得した乱数値R1からステップS106-4で取得した抽選値を減算する（S106-5）。また、メインCPU301は、乱数値R1から抽選値を減算した結果が負数であるか否かを判定する（S106-6）。例えば、RT0遊技状態の遊技において、数値「30000」の乱数値R1が取得された場合、当選エリアオフセット値が数値「00」のときに抽選値「33443」が取得され、減算の結果は負数になる。他方で、取得した乱数値R1が数値「35000」であれば、当選エリアオフセット値が数値「00」の場合は、抽選値「33440」が乱数値R1に減算された結果は負数にならない。

10

【0263】

メインCPU301は、減算結果が負数ではないと判断した場合（S106-6：NO）、当選エリアオフセット値で全ての当選エリア（当選エリア「00」から「34」）を指定したか否かを判定する（S106-7）。当選エリア「34」までが指定済みでない場合（S106-7：NO）、メインCPU301は、当選エリアオフセット値を更新（数値「1」を加算）して（S106-8）、ステップS106-4に処理を戻す。例えば、当選エリアオフセット値が数値「00」である場合は、数値「01」に更新される。ステップS106-4では、更新された当選エリアオフセット値で指定される当選エリアの抽選値が取得され、ステップS106-5では、当該抽選値を前回の減算結果に減算する。ステップS106-4からステップS106-8までの処理は、演算結果が負数であると判断（S106-6：YES）されるか全ての当選エリアが指定されるまで（S106-7：YES）繰り返される。

20

【0264】

演算結果が負数であると判断した場合または全ての当選エリアが指定された場合、メインCPU301は、データ格納処理（S106-7）を実行する。具体的には、メインCPU301は、現在の当選エリアオフセット値をメインRAM303の当選エリア格納領域に格納する。例えば、減算結果が負数になった当選エリアオフセット値が「12」の場合は、数値「12」が当選エリア格納領域に格納される。また、メインCPU301は、データ格納処理において、当選エリアを示す当選エリアコマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納する。また、データ格納処理において、メインCPU301は、RT遊技状態格納領域に格納されるRTフラグを示すRT種別コマンドをコマンド格納領域に格納する。データ格納処理を終了すると、メインCPU301は、内部抽選処理を終了する。

30

【0265】

図49は、回胴演出制御処理のフローチャートである。メインCPU301は、回胴演出制御処理を開始すると、当選エリア格納領域から当選エリアを取得する（S107-1）。また、メインCPU301は、当選エリア格納領域から取得した当選エリアが「29」（弱スイカ）または「31」（弱チェリー）であるか否かを判定する（S107-2）。当選エリア格納領域から取得した当選エリアが「29」または「31」と判断した場合（S107-2：YES）、メインCPU301は、回胴演出決定テーブルA（図20の部分（a）参照）を用いて回胴演出抽選処理を実行する（S107-3）。回胴演出抽選処理において、メインCPU301は、乱数値R2格納領域から乱数値R2を取得する。また、メインCPU301は、当選エリアに応じた回胴演出決定テーブルの各抽選値を回胴演出番号の順序で乱数値R2に減算する。乱数値R2に抽選値を減算した結果が負数になった回胴演出番号を回胴演出番号格納領域に格納する。

40

【0266】

当選エリア格納領域から取得した当選エリアが「29」または「31」ではないと判断

50

した場合（S107-2：NO）、メインCPU301は、当選エリア格納領域から取得した当選エリアが「30」（強スイカ）であるか否かを判定する（S107-4）。当選エリア格納領域から取得した当選エリアが「30」と判断した場合（S107-4：YES）、メインCPU301は、回胴演出決定テーブルB（図20の部分（b）参照）を用いて回胴演出抽選処理を実行する（S107-5）。

【0267】

当選エリア格納領域から取得した当選エリアが「30」ではないと判断した場合（S107-4：NO）、メインCPU301は、当選エリア格納領域から取得した当選エリアが「32」（強チェリー）または「33」（弱チャンス役）であるか否かを判定する（S107-6）。当選エリア格納領域から取得した当選エリアが「32」または「33」であると判断した場合（S107-6：YES）、メインCPU301は、回胴演出決定テーブルC（図20の部分（c）参照）を用いて回胴演出抽選処理を実行する（S107-7）。

10

【0268】

当選エリア格納領域から取得した当選エリアが「32」または「33」ではないと判断した場合（S107-6：NO）、メインCPU301は、当選エリア格納領域から取得した当選エリアが「34」（強チャンス目）であるか否かを判定する（S107-8）。当選エリア格納領域から取得した当選エリアが「34」と判断した場合（S107-8：YES）、メインCPU301は、回胴演出決定テーブルD（図20の部分（d）参照）を用いて回胴演出抽選処理を実行する（S107-9）。他方で、当選エリア格納領域から取得した当選エリアが「34」ではないと判断した場合（S107-8：NO）、メインCPU301は、回胴演出番号「0」（演出なし）をメインRAM303の回胴演出番号格納領域に格納する（S107-10）。

20

【0269】

メインCPU301は、格納した回胴演出番号を示す回胴演出種別コマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納し（S107-12）、回胴演出制御処理を終了する。

【0270】

図50は、ウェイト処理のフローチャートである。メインCPU301は、回胴演出の実行期間、または、単位遊技の時間長を所定の長さ以上にするためのウェイト期間が経過するまでウェイト処理を実行する。

30

【0271】

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

【0272】

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

40

【0273】

以上の説明から理解されたとおり、今回の遊技制御処理におけるステップS108-2でタイムアップが判定されるウェイトタイマの初期値は、前回の遊技制御処理のステップS108-3でセットされる。すなわち、以上の構成によれば、複数回の遊技制御処理が4.2秒以下の間隔で実行されない。

50

【0274】

メインCPU301は、ステップS108-1において、回胴演出番号が「0」以外であると判断した場合、回胴演出番号がショートロック演出を示す番号「1」であるか否かを判定する（S108-5）。回胴演出番号が「1」であると判断した場合（S108-5：YES）、メインCPU301は、回胴演出タイマにショートロック期間（1000sm）をセットする（S108-6）。また、ステップS108-6において、メインCPU301は、ショートロック駆動テーブル（図21の部分（a）参照）を決定する。

【0275】

一方で、回胴演出番号が「1」ではないと判断した場合（S108-5：NO）、メインCPU301は、回胴演出番号がミドルロック演出を示す番号「2」であるか否かを判定する（S108-7）。回胴演出番号が「2」であると判断した場合（S108-7：YES）、メインCPU301は、回胴演出タイマにミドルロック期間（2000sm）をセットする（S108-8）。また、ステップS108-8において、メインCPU301は、ミドルロック駆動テーブル（図21の部分（b）参照）を決定する。

10

【0276】

回胴演出番号が「2」ではないと判断した場合（S108-7：NO）、メインCPU301は、回胴演出番号がロングロック演出を示す「3」であるか否かを判定する（S108-9）。回胴演出番号が「3」であると判断した場合（S108-9：YES）、メインCPU301は、回胴演出タイマにロングロック期間（5000sm）をセットする（S108-10）。また、ステップS108-10において、メインCPU301は、

20

【0277】

回胴演出番号が「3」ではないと判断した場合（S108-9：NO）、メインCPU301は、回胴演出タイマに逆回転演出期間（25000sm）をセットする（S108-11）。また、ステップS108-11において、メインCPU301は、逆回転駆動テーブル（図21の部分（d）参照）をセットする。なお、ウェイト処理（S108-6、S108-8、S108-10、S108-11）で決定された各回胴演出駆動テーブルは、後述する割込処理のリール駆動制御処理（S205）において参照される。

【0278】

メインCPU301は、ステップS108-6、ステップS108-8、ステップS108-10またはS108-11で回胴演出タイマをセットすると、回胴演出タイマが数値「0」まで減算されたか否かを判定する（S108-12）。回胴演出タイマは、割込処理が実行される毎に減算される。メインCPU301は、ステップS108-12を回胴演出タイマがタイムアップするまで（すなわち、回胴演出が終了するまで）繰り返し（S108-12：NO）、回胴演出タイマがタイムアップしたと判断した場合（S108-12：YES）、ステップS108-2に処理を移行させる。

30

【0279】

図51は、停止前処理のフローチャートである。メインCPU301は、停止前処理を開始すると、加速ウェイトタイマに初期値をセットする（S109-1）。加速ウェイトタイマの初期値は、各リール12が始動を開始してから定常回転まで加速するのに要する時間長に設定される。メインCPU301は、加速ウェイトタイマがタイムアップしたか否かを判定する（S109-2）。メインCPU301は、ステップS109-2を加速ウェイトタイマがタイムアップするまで繰り返し（S109-2：NO）、加速ウェイトタイマがタイムアップした場合（S109-2：YES）、ステップS109-3に処理を移行する。

40

【0280】

ステップS109-3において、メインCPU301は、停止操作がされていない停止ボタン25（25L、25C、25R）の個数を示す未停止操作カウンタに数値「3」を格納する。また、メインCPU301は、表示役格納領域の設定処理をする（S109-4）。上述したように、表示役格納領域の各表示可能ビットは、各当選役に対応し、対応

50

する当選役が有効ラインに停止する可能性がある場合は数値「1」である。したがって、全てのリール12が回転しているステップS109-4においては、全ての当選役が有効ラインに停止可能であるため、表示役格納領域の全てのビットが数値「1」に設定される。

【0281】

メインCPU301は、表示役格納領域の設定処理の後に、優先順位格納処理（S109-5）に移行する。図52は、優先順位格納処理で設定される複数の優先順位格納領域P（PL、PC、PR）の概念図である。優先順位格納領域Pは、図52に示すように、リール12Lに対応する左リール優先順位格納領域PLと、リール12Cに対応する中リール優先順位格納領域PCと、リール12Rに対応する右リール優先順位格納領域PRとを含んで構成される。また、各優先順位格納領域Pは、複数個（21個）の領域Qに区分される。各領域Qは、リール12の各図柄位置（単位領域U）に対応する。

10

【0282】

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

【0283】

図53は、優先順位格納処理のフローチャートである。メインCPU301は、優先順位格納処理を開始すると、未停止操作カウンタを検索回数として格納する（S109-5-1）。また、メインCPU301は、未だ停止操作がされていないリール12のうち1つのリール12を対象リールとして決定する（S109-5-2）。

20

【0284】

メインCPU301は、優先順位テーブル選択処理（S109-5-3）を実行する。優先順位テーブルは、各当選役の優先順位を規定し、複数の優先順位テーブルのうちのひとつが選択される。例えば、当選エリア「押し順ベルA1~4」（正解押し順の第1停止がリール12C）が当選した遊技を想定する。当該遊技で選択される優先順位テーブルによれば、中リール優先順位格納領域PCにおいて、「上段ベル」の図柄の優先順位より「中段ベル」の図柄の優先順位が高くなる。他方で、左リール優先順位格納領域PLおよび右リール優先順位格納領域PRにおいては、「中段ベル」の図柄の優先順位より「上段ベル」の図柄の優先順位が高くなる。以上の構成によれば、優先順位テーブルが適宜に選択されることにより、有効ラインに停止される図柄が停止操作順序の態様に応じて変化する。

30

【0285】

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

【0286】

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

40

【0287】

メインCPU301は、領域ポインタに数値「1」を加算し、領域残数から数値「1」を減算する（S109-5-8）。その後、メインCPU301は、領域残数が数値「0」であるか否かを判定する（S109-5-9）。領域残数が「0」ではないと判断した場合（S109-5-9:NO）、メインCPU301は、ステップS109-5-5からステップS109-5-9までを繰り返し実行する。他方で、領域残数が「0」である

50

と判断した場合（S109-5-9: YES）、すなわち、対象リールの優先順位格納領域の生成が終了した場合、メインCPU301は、検索回数から「1」を減算する（S109-5-10）。

【0288】

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

10

【0289】

図54は、停止制御処理のフローチャートである。メインCPU301は、回転中のリール12に対応する停止ボタン25が操作されたか否かを判定する（S110-1）。回転中のリール12に対応する停止ボタン25が操作されるまで、メインCPU301は、ステップS110-1を繰り返し実行する（S110-1: NO）。他方で、回転中のリール12に対応する停止ボタン25が操作された場合（S110-1: YES）、メインCPU301は、停止操作された停止ボタン25の種別を示す停止操作コマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納する（S110-2）。

【0290】

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

20

【0291】

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

30

【0292】

メインCPU301は、停止予定位置の図柄コード（すなわち、停止予定位置の図柄の種別）に応じて、表示役格納領域の各ビットを更新する（S110-9）。例えば、停止制御処理でリール12Lが停止して有効ラインに「赤7」が停止した場合、左リールの図柄が「赤7」ではない当選役（例えば「中段ベル」）は、有効ラインに停止する可能性がなくなるため、表示役格納領域の各ビットのうち当該当選役に対応するビットは数値「0」になる。

【0293】

表示役格納領域を更新した後に、メインCPU301は、未停止操作カウンタが「0」であるか否かを判定する（S110-10）。未停止操作カウンタが数値「0」であることは、全てのリール12について停止操作がされたことを意味する。未停止操作カウンタが「0」であると判断した場合（S110-10: YES）、メインCPU301は、停止制御処理を終了する。他方で、未停止操作カウンタが「0」では無いと判断した場合（S110-10: NO）、停止前処理でも実行した優先順位格納処理（図53参照）を実行する（S110-11）。ステップS110-11においても停止前処理のステップS109-3と同様に、回転中のリール12の優先順位格納領域Pに優先順位が格納される。ただし、当選エリア格納領域の当選エリアで示される当選役を構成する図柄であっても、何れかのリール12が停止したことにより有効ラインに表示される可能性が無くなった当選役の図柄は、他の図柄と比較して優先順位が高く設定されない。

40

50

【0294】

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

【0295】

図55は、表示判定処理（S111）のフローチャートである。表示判定処理を開始すると、メインCPU301は、有効ラインに停止した当選役が、当該遊技で有効ラインへの停止が許可された当選役であるか否かを判定する（S111-1）。具体的には、メインCPU301は、ステップS111-1において、表示役格納領域の表示可能ビットのうち「1」に設定された表示可能ビットに対応する当選役について、当該当選役に対応する表示許可ビットが「1」に設定されているか否かを判定する。表示許可ビットが「0」に設定されている場合、メインCPU301は、不正入賞が発生したと判断する。

10

【0296】

メインCPU301は、不正入賞が発生したと判断した場合（S111-1：YES）、エラーコマンドの一種である不正入賞コマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納し（S111-2）、不正入賞エラー処理に移行して遊技の進行を禁止する。不正入賞エラー処理が実行された場合は、例えば、電源ボタン511をOFF状態にした後に再度ON状態にして、メインCPU301に起動処理および設定変更処理を実行させ、正常な設定値が設定されることで遊技が可能となる。

20

【0297】

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

30

【0298】

他方で、再遊技役が有効ラインに停止していないと判定した場合（S111-3：YES）、メインCPU301は、再遊技作動中フラグをOFF状態に設定し（S111-6）、入賞当選役が有効ラインに停止しているか否かを判定する（S111-7）。入賞当選役が有効ラインに停止していると判定した場合（S111-7：YES）、メインCPU301は、入賞当選役コマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納する（S111-8）。入賞当選役コマンドは、有効ラインに揃った入賞当選役の種別を示す。

【0299】

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

40

【0300】

メインCPU301は、ステップS111-7において、入賞当選役が有効ラインに停止していないと判断した場合（S111-7：NO）、ハズレ表示コマンドをメインRA

50

M303のコマンド格納領域に格納する(S111-12)。ハズレ表示コマンドは、有効ラインに当選役が停止していないことを示す。本実施形態においては、再遊技コマンドと入賞当選役コマンドとハズレ表示コマンドとを表示当選役コマンドと総称する。

【0301】

図56は、ホッパー駆動処理のフローチャートである。ホッパー駆動処理は、表示判定処理、または、遊技開始前処理の精算操作受付処理において、払出要求カウンタが設定された場合に実行される。ホッパー駆動処理を開始すると、メインCPU301は、払出開始コマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納する(S120)。払出開始コマンドは、ホッパー520におけるメダル排出の開始を示す。また、メインCPU301は、払出期間監視タイマに初期値を設定する(S121)。払出期間監視タイマは、ホ

10

【0302】

メインCPU301は、ホッパー駆動信号の出力を開始する(S122)。ホッパー駆動信号が出力される期間において、ホッパー520からメダルが順次に排出される。メインCPU301は、ホッパー520からの払出信号を検出したか否かを判定する(S123)。上述したとおり、払出信号は、ホッパー520から1枚のメダルが払い出される毎に、払出センサ112SEから出力される。メインCPU301は、払出信号を検出したと判断するまで、ステップS123を繰り返し実行する。

【0303】

メインCPU301は、払出信号を検出したと判断した場合(S123: YES)、払出要求カウンタを「1」だけ減算し(S124)、その後、払出要求カウンタが数値「0」まで減算されたか否かを判定する(S125)。払出要求カウンタが数値「0」まで減算されたと判断した場合(S125: YES)、メインCPU301は、ホッパー駆動信号の出力を停止し(S126)、払出終了コマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納する(S127)。例えば、サブ制御基板400は、メインCPU301から払出開始コマンドを受信した場合に払出の効果音の出力を開始し、払出終了コマンドを受信した場合に払出の効果音の出力を停止する。メインCPU301は、払出終了コマンドを格納すると、ホッパー駆動処理を終了する。

20

【0304】

他方で、メインCPU301は、払出要求カウンタが「0」でないと判断した場合(S125: NO)、払出期間監視タイマが数値「0」であるか否かを判定する(S128)。払出期間監視タイマが数値「0」ではないと判断した場合(S128: NO)、メインCPU301は、ステップS123からステップS125を繰り返し実行する。他方で、払出期間監視タイマが数値「0」であると判断した場合(S128: YES)、メインCPU301は、エラーコマンドを設定し(S129)、ホッパーエンプティエラー処理に処理を移行させる。すなわち、ホッパー駆動処理の開始から払出期間監視タイマがタイムアップするまでに、払出要求カウンタの枚数のメダルの排出が完了しなかった場合、メインCPU301は、ホッパーエンプティエラー処理を実行し、遊技の進行を禁止する。ホッパーエンプティエラー処理が実行された場合、例えば、ホッパー520にメダルが補充され、リセットボタン512が操作された場合に、遊技の進行が許可される。

30

40

【0305】

図57は、RT遊技状態移行処理のフローチャートである。メインCPU301は、RT遊技状態移行処理において、有効ラインに停止した図柄の組合せに応じて、RT遊技状態を変更する。

【0306】

メインCPU301は、RT遊技状態移行処理を開始すると、RT1移行図柄が有効ラインに停止したか否かを判定する(S113-1)。上述したように、RT1移行図柄は、当選役「上段ベル」を取りこぼした場合に有効ラインに停止する(図19参照)。有効ラインにRT1移行図柄が停止したと判断した場合(S113-1: YES)、メインC

50

P U 3 0 1 は、R T 遊技状態を R T 1 遊技状態に変更する (S 1 1 3 - 2) 。具体的には、メイン R A M 3 0 3 の R T 遊技状態格納領域に格納される R T フラグを「 R T 1 」に変更する。なお、R T 1 遊技状態において R T 1 移行図柄が有効ラインに停止した場合は、R T 遊技状態は変更されない。メイン C P U 3 0 1 は、R T フラグを変更すると、R T 1 移行図柄が有効ラインに停止したことを示す R T 1 移行コマンドをコマンド格納領域に格納し (S 1 1 3 - 3) 、R T 遊技状態移行処理を終了する。

【 0 3 0 7 】

メイン C P U 3 0 1 は、R T 1 移行図柄が有効ラインに停止していないと判断した場合 (S 1 1 3 - 1 : N O) 、有効ラインに R T 2 移行図柄が停止したか否かを判定する (S 1 1 3 - 4) 。上述したように、R T 2 移行図柄 (R T 2 移行リプレイ) は、R T 1 押し順リプレイが当選した遊技において所定の停止操作順序 (正解押し順) で各停止ボタン 2 5 が操作された場合、および、R T 3 押し順リプレイ 1 ~ 3 が当選した遊技において正解押し順で各停止ボタン 2 5 が操作された場合に、有効ラインに停止する。

10

【 0 3 0 8 】

R T 2 移行図柄が有効ラインに停止したと判断した場合 (S 1 1 3 - 4 : Y E S) 、メイン C P U 3 0 1 は、R T 遊技状態を R T 2 遊技状態に変更する (S 1 1 3 - 5) 。具体的には、メイン R A M 3 0 3 の R T 遊技状態格納領域に格納される R T フラグを「 R T 2 」に変更する。メイン C P U 3 0 1 は R T フラグを変更すると、R T 2 移行図柄が有効ラインに停止したことを示す R T 2 移行コマンドをコマンド格納領域に格納し (S 1 1 3 - 6) 、R T 遊技状態移行処理を終了する。

20

【 0 3 0 9 】

メイン C P U 3 0 1 は、R T 2 移行図柄が有効ラインに停止していないと判断した場合 (S 1 1 3 - 4 : N O) 、有効ラインに R T 3 移行図柄が停止したか否かを判定する (S 1 1 3 - 7) 。上述したように、R T 3 移行図柄 (R T 3 移行リプレイ) は、R T 2 押し順リプレイのうち R T 2 押し順リプレイ 1 ~ 3 が当選した遊技において所定の停止操作順序 (正解押し順) で停止操作された場合、または、特化遊技転落リプレイが当選した遊技において、有効ラインに停止する。

【 0 3 1 0 】

有効ラインに R T 3 移行図柄が停止したと判断した場合 (S 1 1 3 - 7 : Y E S) 、メイン C P U 3 0 1 は、R T 遊技状態を R T 3 遊技状態に変更する (S 1 1 3 - 8) 。具体的には、メイン R A M 3 0 3 の R T 遊技状態格納領域に格納される R T フラグを「 R T 3 」に変更する。メイン C P U 3 0 1 は R T フラグを変更すると、R T 3 移行図柄が有効ラインに停止したことを示す R T 3 移行コマンドをコマンド格納領域に格納し (S 1 1 3 - 9) 、R T 遊技状態移行処理を終了する。

30

【 0 3 1 1 】

メイン C P U 3 0 1 は、R T 3 移行図柄が有効ラインに停止していないと判断した場合 (S 1 1 3 - 7 : N O) 、有効ラインに R T 4 移行図柄が停止したか否かを判定する (S 1 1 3 - 1 0) 。上述したように、R T 4 移行図柄 (R T 4 移行リプレイ) は、R T 3 押し順リプレイ 4 ~ 6 が当選した遊技において所定の停止操作順序 (正解押し順) で停止操作された場合に、有効ラインに停止する。

40

【 0 3 1 2 】

有効ラインに R T 4 移行図柄が停止したと判断した場合 (S 1 1 3 - 1 0 : Y E S) 、メイン C P U 3 0 1 は、R T 遊技状態を R T 4 遊技状態に変更する (S 1 1 3 - 1 1) 。具体的には、メイン R A M 3 0 3 の R T 遊技状態格納領域に格納される R T フラグを「 R T 4 」に変更する。メイン C P U 3 0 1 は、R T フラグを変更すると、R T 4 移行図柄が有効ラインに停止したことを示す R T 4 移行コマンドをコマンド格納領域に格納し (S 1 1 3 - 1 2) 、R T 遊技状態移行処理を終了する。

【 0 3 1 3 】

有効ラインに R T 4 移行図柄が停止していないと判断した場合 (S 1 1 3 - 1 0 : N O) 、メイン C P U 3 0 1 は、有効ラインに R T 5 移行図柄が停止したか否かを判定する (

50

S 1 1 3 - 1 3)。R T 5 移行図柄 (R T 5 移行リプレイ) は、R T 2 押し順リプレイ 4 ~ 6 が当選した遊技において正解押し順で停止操作された場合に、有効ラインに停止する。有効ラインに R T 5 移行図柄が停止したと判断した場合 (S 1 1 3 - 1 3 : Y E S)、メイン C P U 3 0 1 は、R T 遊技状態を R T 5 遊技状態に変更する (S 1 1 3 - 1 4)。具体的には、メイン R A M 3 0 3 の R T 遊技状態格納領域に格納される R T フラグを「R T 5」に変更する。メイン C P U 3 0 1 は R T フラグを変更すると、R T 5 移行図柄が有効ラインに停止したことを示す R T 5 移行コマンドをコマンド格納領域に格納し (S 1 1 3 - 1 5)、R T 遊技状態移行処理を終了する。他方で、有効ラインに R T 5 移行図柄が停止していないと判断した場合 (S 1 1 3 - 1 3 : N O)、メイン C P U 3 0 1 は、R T 遊技状態を変更しないで R T 遊技状態移行処理を終了する。

10

【0314】

図 5 8 は、割込処理のフローチャートである。上述したように、メイン C P U 3 0 1 は、遊技制御処理を実行している期間に、1. 4 9 m s 毎に割込処理を実行する。

【0315】

メイン C P U 3 0 1 は、割込処理を開始すると、各種のレジスタの状態を退避させる (S 2 0 1)。例えば、割込処理を開始する際に実行していた遊技制御処理のステップ S を示すレジスタの値を退避させる。

【0316】

メイン C P U 3 0 1 は、I / F 回路 3 0 5 を介して各種のセンサからの信号を読み込むための入力ポート読込処理 (S 2 0 2) を実行する。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、入力ポート読込処理において、スタートスイッチ 2 4 S W、各停止スイッチ 2 5 S W、メダルセンサ 3 4 S E、精算スイッチ 2 3 S W などの O N 信号を読み込む。各センサ (スイッチ) からの O N 信号を読み込んだ場合、メイン C P U 3 0 1 は、O N 信号を読み込んだセンサの検知フラグを O N 状態に設定する。メイン C P U 3 0 1 は、遊技制御処理の各ステップ S において、各センサ (スイッチ) の O N 信号の有無を各検知フラグにより判定する。

20

【0317】

メイン C P U 3 0 1 は、各種のタイマの数値を減算するタイマ計測処理 (S 2 0 3) を実行する。例えば、メイン C P U 3 0 1 は、タイマ計測処理において、遊技制御処理のホッパー駆動処理で設定された払出期間監視タイマを減算する。また、タイマ計測処理において、回胴演出タイマやウェイトタイマの減算が実行される。

30

【0318】

メイン C P U 3 0 1 は、回転しているリールから一つを駆動対象リールとして選択し (S 2 0 4)、当該駆動対象リールについて、ステッピングモータの駆動制御処理 (S 2 0 5) を実行する。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、選択したリール 1 2 のステッピングモータの励磁パターンの切替タイミングであるか否かを判定し、切替タイミングである場合は、駆動パルスステッピングモータに出力して励磁パターンを切り替える。割込処理が実行される毎に、ステッピングモータの励磁パターンが適宜のタイミングで切り替えられることで、各リール 1 2 は、適当な速度で回転する。

【0319】

なお、回胴演出駆動テーブルが設定されている場合は、設定されている回胴演出駆動テーブルに応じてステッピングモータを駆動する。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、回胴演出駆動テーブルで指定される割込回数に今回の割込処理で到達したか否かを判定する。割込回数が到達した場合、メイン C P U 3 0 1 は、回胴演出駆動テーブルの回転方向で指定される方向に各リール 1 2 を回転させる駆動パルスを各ステッピングモータ 1 0 1 に供給する。

40

【0320】

メイン C P U 3 0 1 は、全てのリール 1 2 の駆動制御処理が実行されたか否かを判定する (S 2 0 6)。全てのリール 1 2 の駆動制御処理が実行されていないと判断した場合 (S 2 0 6 : N O)、メイン C P U 3 0 1 は、ステップ S 2 0 4 とステップ S 2 0 5 とを繰

50

り返す。他方で、全てのリール12の駆動制御処理が実行したと判断した場合（S206：YES）メインCPU301は、外部信号出力処理（S207）に処理を移行する。

【0321】

外部信号出力処理においては、遊技機1の外部に所定の信号を出力する。例えば、設定変更処理を開始した場合に、メインCPU301は、設定変更処理の開始を示す信号を遊技機1の外部に出力する。遊技機1から出力された信号は、例えば専用の基板を介して、外部に出力される。

【0322】

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

10

【0323】

メインCPU301は、制御コマンド送信処理（S209）において、メインRAM303のコマンド格納領域に格納されているコマンドをサブ制御基板400に送信する。コマンド格納領域には、例えば、遊技制御処理において格納された各種のコマンドが格納される。

【0324】

メインCPU301は、レジスタ復帰処理（S210）を実行し、ステップS210で退避したレジスタの内容を復帰させる。レジスタ復帰処理を実行すると、メインCPU301は、割込処理を開始した際に実行していた遊技制御処理のステップSに処理を復帰させる。

20

【0325】

<サブCPUが実行する各処理>

図59は、サブCPU412のサブ起動処理のフローチャートである。サブCPU412は、リセット回路（図示略）からのリセット信号が入力された場合にサブ起動処理を実行する。リセット回路は、サブ制御基板400に供給される電源電圧が所定の閾値を超えた場合に、リセット信号を出力する。すなわち、例えば、電源スイッチSWが操作されてサブ制御基板400への電源電圧の供給が開始された場合に、サブ起動処理が実行される。

30

【0326】

サブ起動処理を開始すると、サブCPU412は、起動時初期化処理（S301）を実行する。サブ起動処理においては、サブ制御基板400の各種のレジスタを初期化し、サブRAM414の各種のカウンタに初期値を設定する。

【0327】

サブ起動処理において、サブCPU412は、サブRAM414のバックアップ異常の有無を判定する。バックアップ異常である場合、サブCPU412は、バックアップデータを初期化する。また、サブCPU412は、起動時初期化処理において、CGROM424を含む各種のROMに記憶されたデータが適正であるか否かを判定する。例えば、各ROMの特定のアドレスに格納されたデータを読み出し、当該データが適正であるか否かを判定する。各種のROMに異常が発見された場合、サブCPU412は、所定のエラー処理に移行する。

40

【0328】

サブCPU412は、サブ起動処理において、ランプ制御タスクの起動（S302）、音響制御タスクの起動（S303）、画像制御基板通信タスクの起動（S304）、メイン制御基板通信タスクの起動（S305）、演出ボタン入力タスクの起動（S306）を行う。サブCPU412は、ランプ制御タスクにより、サイドランプ5と演出用ランプ28とを含む各種のランプを制御する。また、サブCPU412は、音響制御タスクにより、スピーカ（31、32）を制御する。また、サブCPU412は、画像制御基板通信タ

50

スクにより、画像制御基板420にコマンドを送信し、メイン制御基板通信タスクにおいてメイン制御基板300からのコマンドを受信し、演出ボタン入力タスクにおいて演出ボタン26および方向指定ボタン27の操作を受付ける。

【0329】

サブCPU412には、タイマ割込信号が所定の時間間隔で入力される。サブCPU412は、タイマ割込信号を受信すると、各タスクのうちの何れかを実行する。すなわち、各種のランプおよびスピーカ(31、32)を含む各周辺装置は、時分割で制御される。

【0330】

図60は、ランプ制御タスクのフローチャートである。サブCPU412は、ランプ制御タスクを開始すると、各種のランプを制御するためのデータを初期化する(S302-1)。サブCPU412は、各種のデータを初期化すると、ランプデータ解析処理(S302-2)に処理を移行する。ランプデータは、各種のランプの点滅パターンを示すデータである。例えば、特定のランプを点灯状態にする時間を示すデータと消灯状態にする時間を示すデータとの時系列(300ms点灯→300ms消灯→300ms点灯→……)がランプデータとして好適に採用される。

10

【0331】

サブCPU412は、ランプ制御処理(S302-3)において、ランプデータで指定される態様で特定のランプを点滅させる。ランプデータ解析処理とランプ演出実行処理とは、タイマ割込信号が入力されるまで繰り返し実行される。

【0332】

20

図61は、音響制御タスクのフローチャートである。サブCPU412は、音響制御タスクを開始すると、スピーカ(31、32)を制御するための各種のデータを初期化する(S303-1)。サブCPU412は、各種のデータを初期化すると、音響解析処理(S303-2)に処理を移行する。

【0333】

サブCPU412は、音響制御処理(S303-3)において、音響データ解析処理の結果に応じてサウンド基板430(音源IC431)に指示をする。音源IC431は、サブCPU412からの指示に応じて音源ROM432から音響データを読み出し、音響データから音響信号を生成してスピーカ(31、32)に供給する。音響データ解析処理と音響制御処理とは、タイマ割込信号が入力されるまで繰り返し実行される。

30

【0334】

図62は、画像制御基板通信処理のフローチャートである。サブCPU412は、画像制御基板通信タスクを開始すると、サブRAM414に格納されている演出番号に応じて演出コマンドをセットする(S305-1)。演出番号は、遊技機1において実行される演出の種別を示し、後述する演出抽選処理においてサブRAM414の演出番号格納領域に格納される。サブCPU412は、ステップS305-1でセットした演出コマンドを画像制御基板420に送信して(S305-2)、画像制御基板通信タスクを終了する。なお、画像制御基板通信タスクにおいて、画像制御基板420からのコマンドを受信可能な構成としてもよい。

【0335】

40

図63は、メイン制御基板通信タスクのフローチャートである。メイン制御基板通信タスクを開始すると、サブCPU412は、格納されているコマンドなどをクリアする通信開始前処理(S306-1)を実行する。通信開始前処理を実行した後に、サブCPU412は、受信コマンドチェック処理(S306-2)に移行する。受信コマンドチェック処理においては、メイン制御基板300から受信したコマンドの内容をチェックする。

【0336】

サブCPU412は、今回の受信コマンドチェック処理でチェックしたコマンドと前回の受信コマンドチェック処理でチェックしたコマンドとが異なるか否かを判定する(S306-3)。すなわち、ステップS306-3において、サブCPU412は、メイン制御基板300からのコマンドが変化したか否かを判定する。サブCPU412は、メイン

50

制御基板 300 からのコマンドが変化するまで、ステップ S 306-3 を繰り返し実行する (S 306-3: NO)。メイン制御基板 300 からのコマンドの内容が変化した場合 (S 306-3: YES)、サブ CPU 412 は、コマンド解析処理 (S 306-4) に移行する。

【0337】

コマンド解析処理を実行した後に、サブ CPU 412 は、遊技情報更新処理 (S 306-5) を実行する。遊技情報更新処理において、サブ CPU 412 は、メイン制御基板 300 から受信したコマンドに応じて遊技情報を更新する。遊技情報は、例えば、遊技カウンタを含む各種の情報である。サブ CPU 412 は、ステップ S 306-5 において、複数種類の遊技情報更新処理のうちの何れかを実行する。具体的には、サブ CPU 412 は、複数種類の遊技情報更新処理のうちメイン制御基板 300 から受信したコマンドの種別に応じた遊技情報更新処理を実行する。例えば、サブ CPU 412 は、開始操作コマンドを受信した場合、遊技カウンタを更新するための遊技情報更新処理を実行する。遊技情報を更新した後に、サブ CPU 412 は、ステップ S 306-2 に処理を戻し、次のタイマ割込信号が入力されるまでステップ S 306-2 からステップ S 306-5 までの処理を繰り返す。

10

【0338】

図 64 は、コマンド解析処理のフローチャートである。サブ CPU 412 は、コマンド解析処理を開始すると、演出制御処理 (S 401) を実行する。後述するように、サブ CPU 412 は、演出制御処理において、遊技機 1 で実行する演出 (報知) の内容の決定等

20

【0339】

演出制御処理で決定した演出に応じて、サブ CPU 412 は、ランプデータを決定し (S 402)、決定したランプデータをサブ RAM 414 に格納する (S 403)。また、サブ CPU 412 は、演出制御処理で決定した演出に応じて、音響データを決定し (S 404)、決定した音響データをサブ RAM 414 に格納する (S 405)。音響データを格納すると、サブ CPU 412 は、コマンド解析処理を終了する。

【0340】

図 65 は、演出制御処理のフローチャートである。サブ CPU 412 は、演出制御処理を開始すると、メイン制御基板 300 から受信したコマンドが設定変更開始コマンドまたは設定値コマンドであるか否かを判定する (S 401-1)。メイン制御基板 300 から受信したコマンドが設定変更開始コマンドまたは設定値コマンドであると判断した場合 (S 401-1: YES)、サブ CPU 412 は、設定変更開始/終了処理 (S 401-2) に処理を移行する。

30

【0341】

具体的には、設定変更開始コマンドを受信したと判断した場合、サブ CPU 412 は、設定変更処理が実行中であることを報知をする。例えば、サブ CPU 412 は、液晶表示装置 30 に「設定変更中です」というメッセージを表示させ、各スピーカーから当該メッセージの音声を出力させる。また、設定値コマンドを受信したと判断した場合 (すなわち、設定変更処理が終了した場合)、サブ CPU 412 は、設定値コマンドが示す設定値をサブ RAM 414 に格納して設定変更処理の報知を終了する。設定変更開始/終了処理を実行した後に、サブ CPU 412 は、演出制御処理を終了する。

40

【0342】

メイン制御基板 300 から受信したコマンドが設定変更開始コマンドまたは設定値コマンドではないと判断した場合 (S 401-1: NO)、サブ CPU 412 は、デモ表示コマンドを受信したか否かを判定する (S 401-3)。デモ表示コマンドを受信したと判断した場合 (S 401-3: YES)、サブ CPU 412 は、デモ表示コマンド受信時処理に移行する (S 401-4)。デモ表示コマンド受信時処理において、サブ CPU 412 は、液晶表示装置 30 にデモンストレーション画像を表示するとともに、サブ RAM 414 のデモ状態フラグを ON 状態にする。デモ表示コマンド受信時処理を実行した後に、

50

サブCPU412は、演出制御処理を終了する。

【0343】

受信したコマンドがデモ表示コマンドではないと判断した場合（S401-3：NO）、サブCPU412は、投入関連コマンド（メダル自動投入コマンド、メダル投入コマンド、1BET操作コマンド、MAX-BET操作コマンド）を受信したか否かを判定する（S401-5）。投入関連コマンドを受信したと判断した場合（S401-5：YES）、サブCPU412は、投入関連コマンド受信時処理（S401-6）に移行する。投入関連コマンド受信時処理においては、サブCPU412は、例えば、メダルの投入時の演出を発生させる。投入関連コマンド受信時処理を実行した後に、サブCPU412は、演出制御処理を終了させる。

10

【0344】

サブCPU412は、受信したコマンドが投入関連コマンドではないと判断した場合（S401-5：NO）、精算操作コマンドを受信したか否かを判定する（S401-7）。精算操作コマンドを受信したと判断した場合（S401-7：YES）、サブCPU412は、精算操作コマンド受信時処理（S401-8）を実行する。精算操作コマンド受信時処理において、サブCPU412は、メダルの精算が実行されている旨を報知する。サブCPU412は、精算操作コマンド受信時処理において、例えば、「精算中です」というメッセージを液晶表示装置30に表示させ、スピーカから所定の警告音を出力する。精算操作コマンド受信時処理を実行した後に、サブCPU412は、演出制御処理を終了する。

20

【0345】

サブCPU412は、受信したコマンドが精算操作コマンドではないと判断した場合（S401-7：NO）、開始操作コマンドを受信したか否かを判定する（S401-9）。開始操作コマンドを受信したと判断した場合（S401-9：YES）、サブCPU412は、開始操作時処理（S401-10）を実行する。開始操作時処理において、サブCPU412は、演出抽選処理とART抽選処理とを含む各種の処理を実行する。開始操作時処理を実行した後に、サブCPU412は、演出制御処理を終了する。

【0346】

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

30

【0347】

サブCPU412は、受信したコマンドがリール始動コマンドではないと判断した場合（S401-11：NO）、停止操作コマンドを受信したか否かを判定する（S401-13）。停止操作コマンドを受信したと判断した場合（S401-13：YES）、サブCPU412は、停止操作時処理（S401-14）を実行する。停止操作時処理において、例えば、停止ボタン25の操作が発生契機である演出が実行される。停止操作時処理を実行した後に、サブCPU412は、演出制御処理を終了する。

40

【0348】

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

50

【0349】

また、サブCPU412は、表示当選役コマンド受信時処理において、演出状態の移行を報知する演出を実行する。例えば、サブCPU412は、ART開始準備状態において、RT3移行図柄が有効ラインに停止した場合、ARTセットカウンタから数値「1」を減算し、液晶表示装置30に「ART開始!」というメッセージを表示し、ARTカウンタに数値「50」を加算する。また、例えば、ART状態においてARTカウンタが数値「0」まで減算された場合、サブCPU412は、演出状態をART終了準備状態に移行させる。また、サブCPU412は、特化遊技準備状態において、RT4移行図柄が有効ラインに停止した場合、後述の特化遊技フラグをOFF状態に変更し、液晶表示装置30に「上乗せ特化状態開始!」というメッセージを表示する。表示当選役コマンド受信時処理を実行した後に、サブCPU412は、演出制御処理を終了する。

10

【0350】

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

20

【0351】

受信したコマンドが払出開始コマンドまたは払出終了コマンドではないと判断した場合（S401-17:NO）、サブCPU412は、エラーコマンド（不正入賞コマンドなど）を受信したか否かを判定する（S401-19）。エラーコマンドを受信していないと判断した場合（S401-19:NO）、サブCPU412は、演出制御処理を終了する。一方で、エラーコマンドを受信したと判断した場合（S401-19:YES）、サブCPU412は、エラー報知処理（S401-20）を実行する。エラー報知処理において、サブCPU412は、例えば、受信したエラーコマンドが示すエラーの種別を液晶表示装置30に表示させる。エラー報知処理を実行した後に、サブCPU412は、演出制御処理を終了する。

30

【0352】

図66は、開始操作時処理のフローチャートである。サブCPU412は、開始操作時処理を開始すると、サブRAM414の演出状態格納領域から演出状態番号を取得する（S501）。その後、サブCPU412は、ステップS501で取得した演出状態番号が「00」～「04」または「09」～「11」であるか否かを判定する（S502）。すなわち、サブCPU412は、演出状態が通常演出状態、ART開始準備状態、ART終了準備状態、特別遊技準備状態、特別遊技状態の何れかであるか否かを判定する。

【0353】

演出状態番号が「00」～「04」または「09」～「11」であると判断した場合（S502:YES）、サブCPU412は、ART抽選処理を実行し（S503）、その後、モード移行抽選処理を実行し（S504）、ステップS508に移行する。一方で、演出状態番号が「00」～「04」または「09」～「11」ではないと判断した場合（S502:NO）、サブCPU412は、演出状態番号が「05」～「07」であるか否かを判定する（S505）。すなわち、サブCPU412は、演出状態がART状態、特化遊技潜伏状態、特化遊技準備状態の何れかであるか否かを判定する。

40

【0354】

演出状態番号が「05」～「07」であると判断した場合（S505:YES）、サブCPU412は、特化遊技抽選処理を実行し（S506）、その後、上乗せ抽選処理を実行し（S507）、ステップS508に移行する。一方で、演出状態番号が「05」～「07」ではないと判断した場合（S505:NO）、すなわち、演出状態番号が「08」

50

（上乗せ特化状態）である場合、サブCPU412は、サブCPU412は、上乗せ抽選処理を実行し（S507）、ステップS508に移行する。

【0355】

サブCPU412は、ステップS508において、特別遊技抽選処理を実行する。特別遊技抽選処理を実行した後に、サブCPU412は、演出抽選処理を実行し（S509）、その後、開始操作時処理を終了する。

【0356】

図67は、ART抽選処理のフローチャートである。ART抽選処理を開始すると、サブCPU412は、メインCPU301の内部抽選処理で決定された当選エリアがART抽選役（当選エリア「28」から「34」）であるか否かを判定する（S503-1）。ART抽選役ではないと判断した場合（S503-1：NO）、サブCPU412は、ART抽選処理を終了する。

10

【0357】

一方で、ART抽選役であると判断した場合（S503-1：YES）、サブCPU412は、乱数値R4を取得し（S503-2）、サブRAM414のART抽選モード格納領域に格納されたART抽選モードに応じてART抽選テーブル（図25）をセットする（S503-3）。また、サブCPU412は、ART抽選テーブルの各抽選値のうち当選エリアに応じた抽選値を乱数値R4に減算する（S503-4）。サブCPU412は、乱数値R4から抽選値を減算した結果が負数であるか否かを判定する（S503-5）。乱数値R4から抽選値を減算した結果が負数でない場合（S503-5：NO）、サブCPU412は、ART抽選処理を終了する。

20

【0358】

サブCPU412は、乱数値R4から抽選値を減算した結果が負数である場合（S503-5：YES）、サブRAM414のARTセットカウンタを加算する（S503-6）。なお、本実施形態においては、ART状態への移行が決定される毎に、ARTセットカウンタを「1」加算するが、ARTセットカウンタに加算される数値は適宜に設定することができる。例えば、ARTセットカウンタに加算される数値を抽選により決定する構成が好適に採用される。サブCPU412は、ARTセットカウンタを加算すると、ART抽選処理を終了する。

【0359】

30

図68は、モード移行抽選処理のフローチャートである。サブCPU412は、モード移行抽選処理を開始すると、乱数値R5を取得し（S504-1）、現在のART抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する（S504-2）。ART抽選モードが低確率モードであると判断した場合（S504-2：YES）、サブCPU412は、メインCPU301が決定した当選エリアがモード移行抽選役（当選エリア「20」から「34」）の何れかであるか否かを判定する（S504-3）。モード移行抽選役の何れでもない判断した場合（S504-3：NO）、サブCPU412は、モード移行抽選処理を終了する。

【0360】

一方で、モード移行抽選役の何れかが当選したと判断した場合（S504-3：YES）、サブCPU412は、ART抽選モード移行テーブル（図26）を参照してモード移行抽選役の種別に応じた抽選値を取得し、当該抽選値を乱数値R5から減算する（S504-4）。サブCPU412は、乱数値R5から抽選値を減算した結果が負数であるか否かを判定する（S504-5）。減算結果が負数であると判断した場合（S504-5：YES）、サブCPU412は、ART抽選モードを高確率モードに変更して（S504-6）、モード移行抽選処理を終了する。他方で、減算結果が負数ではないと判断した場合（S504-5：NO）、サブCPU412は、ART抽選モードを変更しないでモード移行抽選処理を終了する。

40

【0361】

ステップS504-3において、現在のART抽選モードが低確率モードではないと判

50

断した場合（S502-2：NO）、サブCPU412は、メインCPU301に決定された当選エリアが「00」から「19」の何れかであるか否かを判定する（S504-7）。当選エリアが「00」から「19」の何れでもない判断した場合（S504-7：NO）、サブCPU412は、モード移行抽選処理を終了する。他方で、当選エリアが「00」から「19」の何れかであると判断した場合（S504-7：YES）、サブCPU412は、乱数値R5から所定の抽選値（数値「3278」）を減算する（S504-8）。サブCPU412は、乱数値R5から抽選値を減算した結果が負数であるか否かを判定する（S504-9）。減算結果が負数であると判断した場合（S504-9：YES）、サブCPU412は、ART抽選モードを低確率モードに変更して（S504-10）、モード移行処理を終了する。他方で、減算結果が負数ではないと判断した場合（S504-9：NO）、サブCPU412は、ART抽選モードを変更しないでモード移行抽選処理を終了する。

10

【0362】

図69は、特化遊技抽選処理のフローチャートである。特化遊技抽選処理を開始すると、サブCPU412は、当選エリアが「29」から「34」の何れかであるか否かを判定する（S506-1）。当選エリアが「29」から「34」の何れでもない判断した場合（S506-1：NO）、サブCPU412は、特化遊技抽選処理を終了する。他方で、当選エリアが「29」から「34」の何れかであると判断した場合（S506-1：YES）、サブCPU412は、乱数値R6を取得する（S506-2）。また、サブCPU412は、特化遊技抽選テーブル（図27）を参照して当選エリアに応じた抽選値を取得し（S506-3）、乱数値R6から抽選値を減算する（S506-4）。その後、サブCPU412は、乱数値R6から抽選値を減算した結果が負数であるか否かを判定し（S506-5）、減算結果が負数ではないと判断した場合（S506-5：NO）、特化遊技抽選処理を終了する。

20

【0363】

他方で、乱数値R6から抽選値を減算した結果が負数であると判断した場合（S506-5：YES）、サブCPU412は、上乗せ特化状態の種類を抽選により決定する（S506-6）。具体的には、サブCPU412は、第1上乗せ特化状態および第2上乗せ特化状態の何れに当選させるかをステップS506-5において決定する。各上乗せ特化状態の当選確率は、適宜に設定可能である。本実施形態においては、ステップS506-7において第1上乗せ特化状態が当選する確率と第2上乗せ特化状態が当選する確率とは共に1/2である。

30

【0364】

サブCPU412は、当選した上乗せ特化状態の種類が第2上乗せ特化状態であるか否かを判定する（S506-7）。当選した上乗せ特化状態の種類が第2上乗せ特化状態ではないと判断した場合（S506-7：NO）、すなわち、第1上乗せ特化状態に当選した場合、サブCPU412は、演出状態を特化遊技潜伏状態に移行して（S506-8）、特化遊技抽選処理を終了する。一方で、当選した上乗せ特化状態の種類が第2上乗せ特化状態であると判断した場合（S506-7：YES）、サブCPU412は、権利保持処理（S506-9）を実行した後に、特化遊技抽選処理を終了する。

40

【0365】

以上の通り、第1上乗せ特化状態の移行権利は保持されず、第2上乗せ特化状態の移行権利は保持される。したがって、上乗せ特化状態の種類を決定するステップS506-6は、移行権利を保持するか否かを決定する処理であるとも換言される。

【0366】

図70は、権利保持処理のフローチャートである。サブCPU412は、権利保持処理を開始すると、付与された上乗せ権利の種類を示す権利情報Rを権利情報保持領域に格納する（S601）。権利情報保持領域は、例えば、サブRAM414に設けられている。また、権利情報Rは、移行権利に対応する権利情報RBと、加算権利に対応する権利情報RAとを含んでいる。また、権利情報RAは、上乗せゲーム「30ゲーム」に対応する権

50

利情報 R A I と上乗せゲーム「50ゲーム」に対応する権利情報 R A I I と上乗せゲーム「100ゲーム」に対応する権利情報 R A I I I とを含んでいる。上乗せ権利が保持される場合、当該上乗せ権利に対応する権利情報 R が、権利情報保持領域に格納される。

【0367】

権利情報保持領域は、サブ R A M 4 1 4 に設けられ、複数の権利情報 R を保持可能に構成される。図 7 1 は、権利情報保持領域の概念図である。なお、図 7 1 における文字列「n u l l」は、権利情報保持領域のうち権利情報 R が格納されていない領域を意味する。

【0368】

図 7 1 の部分 (a) は、非保持期間における権利情報保持領域の概念図であり、図 7 1 の部分 (b) は、保持期間における権利情報保持領域の概念図である。図 7 1 の部分 (a) に示すように、非保持期間においては、上乗せ権利が保持されていないため、権利情報 R が権利情報保持領域に格納されていない。一方で、図 7 1 の部分 (b) に示すように、保持期間においては、権利情報保持領域には 1 個以上の権利情報 R が保持 (格納) されている。図 7 1 の部分 (b) の例においては、1 個の移行権利と 2 個の加算権利 (上乗せゲーム数「30」ゲームの加算権利 R A I と「50」ゲームの加算権利 R A I I) とが権利情報保持領域に保持されている。また、例えば、上述した特化遊技抽選処理において第 2 上乗せ特化状態が当選して移行権利が付与された場合は、図 7 1 の部分 (c) に示すように、権利情報保持領域に権利情報 R B が格納される。

【0369】

また、権利情報保持領域に保持される権利情報 R のうち権利図像 G B が指示図像により指示される権利情報 R は、権利情報ポインタにより指定される。

【0370】

図 7 0 に示すように、上述した権利情報保持領域に上乗せ権利に応じた権利情報 R を格納すると、サブ C P U 4 1 2 は、上乗せ権利に応じて権利図像 G B を抽選により決定する。具体的には、サブ C P U 4 1 2 は、権利図像決定テーブル (図 3 3) を用いて液晶表示装置 3 0 に表示される権利図像 G B を決定する。権利図像 G B を決定した後に、サブ C P U 4 1 2 は、画像制御基板 4 2 0 (液晶制御 C P U 4 2 1) に所定のコマンドを送信し、液晶制御 C P U 4 2 1 に当該権利図像 G B を液晶表示装置 3 0 に表示させて (S 6 0 3)、権利保持処理を終了する。以上の説明から理解される通り、上乗せ権利が保持される毎に、当該上乗せ権利に対応する権利図像 G B が液晶表示装置 3 0 に表示される。

【0371】

図 7 2 は、上乗せ抽選処理のフローチャートである。上乗せ抽選処理は、上述した通り、演出状態が A R T 状態または上乗せ特化状態の場合に実行される。サブ C P U 4 1 2 は、上乗せ抽選処理を開始すると、演出状態番号が「05」～「07」(A R T 状態、特化遊技潜伏状態、特化遊技準備状態)であるか否かを判定する (S 5 0 7 - 1)。演出状態番号が「05」～「07」であると判断した場合 (S 5 0 7 - 1: Y E S)、サブ C P U 4 1 2 は、当選エリアが「29」～「34」の何れかであるか否かを判定する (S 5 0 7 - 2)。当選エリアが「29」～「34」ではないと判断した場合 (S 5 0 7 - 2: N O)、サブ C P U 4 1 2 は、上乗せ抽選処理を終了する。他方で、当選エリアが「29」～「34」の何れかであると判断した場合 (S 5 0 7 - 2: Y E S)、サブ C P U 4 1 2 は、上乗せ抽選テーブル A (図 2 9) を参照して上乗せゲーム数を決定する (S 5 0 7 - 3)。具体的には、サブ C P U 4 1 2 は、上乗せ抽選テーブル A を参照して、当選エリアに応じた抽選値を上乗せゲーム数毎に取得し、各抽選値を乱数値 R 7 に順次に減算する。サブ C P U 4 1 2 は、乱数値 R 7 に減算した結果が負数になった上乗せゲーム数を決定する。

【0372】

ステップ S 5 0 7 - 1 において、演出状態番号が「05」～「07」ではないと判断した場合 (S 5 0 7 - 1: N O)、すなわち、演出状態が上乗せ特化状態である場合、サブ C P U 4 1 2 は、当選エリアが「01」および「20」～「34」の何れかであるか否かを判定する (S 5 0 7 - 4)。当選エリアが「01」または「20」～「34」ではない

と判断した場合（S507-4：NO）、サブCPU412は、上乗せ抽選処理を終了する。他方で、当選エリアが「01」および「20」～「34」の何れかであると判断した場合（S507-4：YES）、サブCPU412は、演出状態が第1上乗せ特化状態であるか否かを判定する（S507-5）。サブCPU412は、演出状態が第1上乗せ特化状態であると判断した場合（S507-5：YES）、上乗せ抽選テーブルB（図30）を参照して上乗せゲーム数を決定する（S507-6）。他方で、演出状態が第1上乗せ特化状態ではないと判断した場合（S507-5：YES）、すなわち、演出状態が第2上乗せ特化状態である場合、サブCPU412は、上乗せ抽選テーブルC（図31）を参照して上乗せゲーム数を決定する（S507-7）。

【0373】

上乗せゲーム数を決定すると、サブCPU412は、決定した上乗せゲーム数が「30ゲーム」以上（30ゲーム、50ゲーム、100ゲーム）であるか否かを判定する（S507-8）。上乗せゲーム数が「30ゲーム」以上ではないと判断した場合（S507-8：NO）、サブCPU412は、上乗せゲーム数をARTカウンタに加算する（S507-9）。他方で、決定した上乗せゲーム数が「30ゲーム」以上であると判断した場合（S507-8：YES）、サブCPU412は、保持抽選処理（S507-10）に移行する。保持抽選処理において、サブCPU412は、乱数値R9を取得するとともに、保持抽選テーブル（図32）を参照して上乗せゲーム数に応じた抽選値を取得し、当該抽選値を乱数値R9に減算し、減算結果に応じて上乗せゲーム数の加算権利を保持するか否かを決定する。

【0374】

保持抽選処理を実行した後に、サブCPU412は、上乗せゲーム数の加算権利が保持されるか否かを判定する（S507-11）。加算権利が保持されない判断した場合（S507-11：NO）、サブCPU412は、上乗せゲーム数をARTカウンタに加算する（S507-9）。他方で、加算権利を保持すると判断した場合（S507-11：YES）、サブCPU412は、上述した権利保持処理（図70）を実行する（S507-12）。権利保持処理においては、加算権利に応じた権利情報R（RAI、RAII、RAIII）が権利情報保持領域に格納され（図70のS601）、加算権利に応じて権利図像GBが決定され（図70のS602）、決定された権利図像GBが液晶表示装置30に表示される（図70のS603）。権利保持処理を実行した後に、サブCPU412は、上乗せ抽選処理を終了する。

【0375】

以上の説明から理解される通り、本実施形態においては、上乗せゲーム数が「30ゲーム」以上で、且つ、保持抽選処理で保持が決定された加算権利は保持される。一方で、上乗せゲーム数が「30ゲーム」より小さい加算権利や、上乗せゲーム数が「30ゲーム」以上で保持抽選処理で保持が決定されなかった加算権利は、直ちに行使され、上乗せゲーム数がARTカウンタに加算される。

【0376】

図73は、特別遊技抽選処理のフローチャートである。サブCPU412は、特別遊技抽選処理を開始すると、当選エリアが特別遊技抽選役（当選エリア「29」から「34」）であるか否かを判定する（S508-1）。当選エリアが特別遊技抽選役ではないと判断した場合（S508-1：NO）、サブCPU412は、特別抽選処理を終了する。他方で、当選エリアが特別遊技抽選役であると判断した場合（S508-1：YES）、サブCPU412は、乱数値R8を取得する（S508-2）。

【0377】

また、サブCPU412は、特別遊技抽選テーブル（図36）を参照して当選エリアに応じた抽選値を取得し（S508-3）、当該抽選値を乱数値R8から減算する（S508-4）。その後、サブCPU412は、乱数値R8から抽選値を減算した結果が負数であるか否かを判定し（S508-5）、減算結果が負数ではないと判断した場合（S508-5：NO）、特別遊技抽選処理を終了する。他方で、減算結果が負数であると判断し

た場合（S508-5：YES）、サブCPU412は、演出状態を特別遊技準備状態に移行する（S508-6）。また、サブCPU412は、演出状態を特別遊技準備状態に移行した後に、特別遊技カウンタに初期値「30」をセットする（S508-7）。特別遊技カウンタは、特別遊技状態の残り遊技回数を意味し、特別遊技状態に移行した後の各遊技で減算される。特別遊技カウンタに初期値をセットした後に、サブCPU412は、特別遊技抽選処理を終了する。

【0378】

図74は、演出抽選処理のフローチャートである。サブCPU412は、演出抽選処理を開始すると、乱数値R3を取得する（S509-1）。また、サブCPU412は、現在の演出状態とメインCPU301が決定した当選エリアと回胴演出番号とに応じて演出抽選テーブル（図24）をセットする（S509-2）。サブCPU412は、セットした演出抽選テーブルを参照して各演出に対応する抽選値を順次を取得し、取得した各抽選値を乱数値R3に減算する（S509-3）。減算の結果が負数になった場合、サブCPU412は、減算の結果が負数になった演出番号をサブRAM414の演出番号格納領域に格納する（S509-4）。

10

【0379】

サブCPU412は、演出番号に応じて演出ボタン指示フラグをON状態に設定する（S509-5）。具体的には、演出番号のうち演出ボタン操作指示が実行される演出番号が決定された場合、サブCPU412は、演出ボタン指示フラグをON状態に設定する。演出ボタン操作指示が実行される遊技においては、例えば、液晶表示装置30に「PUSH！」というメッセージが表示される。演出ボタン指示フラグがON状態に設定される期間において、演出ボタン26が操作されると、サブCPU412は、演出ボタン26の操作に応じた演出を実行させる。演出ボタン26の操作に応じた演出としては、例えば、特定のキャラクタをカットイン表示する演出が採用され得る。ステップS509-5を実行した後に、サブCPU412は、演出抽選処理を終了する。

20

【0380】

図75は、演出ボタン入力タスクのフローチャートである。演出ボタン入力タスクを開始すると、サブCPU412は、演出ボタン26または方向指定ボタン27が操作されたか否かを判定する（S307-1）。演出ボタン26または方向指定ボタン27が操作されていないと判断した場合（S307-1：YES）、サブCPU412は、演出ボタン入力タスクを終了する。他方で、演出ボタン26または方向指定ボタン27が操作されたと判断した場合（S307-1：YES）、サブCPU412は、演出ボタン指示フラグがON状態であるか否かを判定する（S307-2）。演出ボタン指示フラグがON状態であると判断した場合（S307-2：YES）、サブCPU412は、演出ボタン26の操作に応じた演出を実行し（S307-3）、演出ボタン指示フラグをOFF状態にして（S307-4）演出ボタン入力タスクを終了する。

30

【0381】

ステップS307-2において演出ボタン指示フラグがON状態ではないと判断した場合（S307-2：NO）、サブCPU412は、非遊技期間であるか否かを判定する（S307-5）。すなわち、全てのリール12が停止しているか否かが判定される。非遊技期間ではないと判断した場合（S307-5：NO）、サブCPU412は、演出ボタン入力タスクを終了する。他方で、非遊技期間であると判断した場合（S307-5：YES）、サブCPU412は、保持期間であるか否かを判定する（S307-6）。具体的には、サブCPU412は、サブRAM414の権利情報保持領域に権利情報R（RA、RB）が格納されているか否かを判定する。

40

【0382】

保持期間ではないと判断した場合（S307-6：NO）、サブCPU412は、メニュー画像制御処理（S307-7）を実行する。メニュー画像制御処理において、サブCPU412は、演出ボタン26および方向指定ボタン27の操作に応じてメニュー画像の表示を制御する。例えば、メニュー画像が液晶表示装置30に表示されていない期間にお

50

いて演出ボタンが操作された場合、サブCPU412は、メニュー画像の表示を開始する。また、メニュー画像が表示されている期間において方向指定ボタン27が操作された場合、サブCPU412は、メニュー画像の表示の態様を変更する。メニュー画像制御処理を実行した後に、サブCPU412は、演出ボタン入力タスクを終了する。他方で、保持期間であると判断した場合（S307-6：YES）、サブCPU412は、権利行使処理（S307-8）を実行する。

【0383】

図76は、権利行使処理のフローチャートである。権利行使処理を開始すると、サブCPU412は、権利行使時画像が表示されているか否かを判定する（S701）。権利行使時画像が表示されていないと判断した場合（S701：NO）、サブCPU412は、
10 液晶表示装置30に権利行使時画像を表示する（S702）。例えば、図34の部分（b）に示した保持期間の画像を図35の部分（a）に示した権利行使時画像に切替えて表示する。権利行使時画像を表示した後に、サブCPU412は、権利行使処理を終了する。

【0384】

他方で、権利行使時画像が表示されていると判断した場合（S701：YES）、サブCPU412は、方向指定ボタン27が操作されたか否かを判定する（S703）。方向指定ボタン27が操作されたと判断した場合（S703：YES）、サブCPU412は、
20 権利情報ポインタで指定される権利情報Rを方向指定ボタン27（右ボタンまたは左ボタン）に応じて変更する（S704）。また、サブCPU412は、画像制御基板420（液晶制御CPU421）に所定のコマンドを送信し、液晶制御CPU421に権利行使時画像の指示図像GEを移動させて表示させる（S705）。具体的には、指示図像GEは、権利情報ポインタで指定される権利情報Rの権利図像GBの直上に移動する。その後、サブCPU412は、権利行使処理を終了する。

【0385】

ステップS703において、方向指定ボタン27が操作されていないと判断した場合（S703：NO）、サブCPU412は、演出ボタン26が操作されたか否かを判定する（S706）。演出ボタン26が操作されていないと判断した場合（S706：NO）、サブCPU412は、権利行使処理を終了する。他方で、演出ボタン26が操作されたと判断した場合（S706：YES）、サブCPU412は、権利情報ポインタで指定される権利情報Rが加算権利の権利情報RA（RAI、RAII、RIII）であるか移行権利の権利情報RBであるかを判定する（S707）。権利情報RAであると判断した場合、サブCPU412は、権利情報Rの種類に応じた上乗せゲーム数をARTカウンタに加算する（S708）。他方で、権利情報RBであると判断した場合、サブCPU412は、
30 演出状態を特化遊技準備状態に移行させる（S709）。

【0386】

図77の部分（a）および部分（b）は、本実施形態における上乗せゲーム数が残りゲーム数に加算される時期を説明する図である。図77の部分（a）は、加算権利が保持されない場合における、上乗せゲーム数が加算される時期の具体例であり、図77の部分（b）は、加算権利が保持される場合における、上乗せゲーム数が加算される時期の具体例である。図77の部分（a）に示すように、加算権利が保持されない場合は、例えば、上
40 乗せゲーム数が決定されたN回目の遊技（Nは自然数）において、上乗せゲーム数が残りゲーム数に加算される。他方で、図77の部分（b）に示すように、加算権利が保持される場合は、例えば、上乗せゲーム数が決定されたN回目の遊技からM回（Mは自然数）の遊技の後の特定操作を条件に上乗せゲーム数が加算される。遊技者は、任意の時期に特定操作をすることができるため、希望する時期に上乗せゲーム数を残りゲーム数に加算させることができる。

【0387】

図77の部分（c）および部分（d）は、本実施形態における上乗せ特化状態（特化遊技準備状態）に移行する時期を説明する図である。図77の部分（c）は、移行権利が保持されない場合における、特化遊技準備状態に移行する時期の具体例であり、図77の部
50

分（d）は、移行権利が保持される場合における、特化遊技準備状態に移行する時期の具体例である。図77の部分（c）に示すように、移行権利が保持されない場合は、遊技の進行に応じて、特化遊技潜伏状態を介して特化遊技準備状態に移行する。したがって、遊技者は、特化遊技準備状態に移行する時期を任意に決定することができない。他方で、図77の部分（d）に示すように、移行権利が保持される場合、遊技者は、任意の時期に特定操作をすることができるため、希望する時期に演出状態をART状態から特化遊技準備状態に移行させることが可能である。すなわち、遊技者は、希望する時期に上乗せ特化状態に演出状態を移行させて、当該上乗せ特化状態において上乗せゲーム数を獲得して残りゲーム数に加算させることができる。ただし、上述した通り、上乗せ特化状態は、特化遊技転落プレイが当選した遊技で終了する。したがって、仮に、上乗せ特化状態の最初の遊技で特化遊技転落プレイが当選した場合、上乗せゲーム数が加算されることなく上乗せ特化状態が終了する場合がある。

10

【0388】

また、図77の部分（c）および部分（d）から理解される通り、移行権利が保持されない場合は、特化遊技潜伏状態を介して上乗せ特化状態に移行するのに対し、移行権利が保持される場合は、特化遊技潜伏状態を介することなく上乗せ特化状態に移行する。仮に、特化遊技潜伏状態において、所定の特典が得られる構成を想定する。例えば、特化遊技潜伏状態の上乗せ抽選処理において、ART状態（保持期間）と比較して上乗せゲーム数が決定されやすいART抽選テーブルを参照する構成が想定される。以上の構成においては、移行権利が保持された場合、上述した特典が付与されないため、移行権利が保持されない場合と比較して遊技者に不利になってしまう。以上の事情を考慮して、本実施形態においては、保持期間と特化遊技潜伏状態とにおいて、共通の上乗せ抽選テーブルAが参照される。したがって、移行権利が保持された場合に、移行権利が保持されなかった場合と比較して不利になる事態が抑止される。すなわち、本実施形態によれば、上乗せ特化状態の移行権利が付与されてから上乗せ特化状態に移行するまでの利益の期待値は、移行権利が保持される場合と、保持されない場合とで略均等になるとも換言される。ただし、上乗せ特化状態の移行権利が付与されてから上乗せ特化状態に移行するまでの利益の期待値を、移行権利が保持される場合と、保持されない場合とで異ならせてもよい。

20

【0389】

本実施形態によれば、遊技者の特定操作が受け付けられた場合に上乗せゲーム数が残りゲーム数に加算可能になる。遊技者は、任意な時期に特定操作が可能であるため、希望する時期において上乗せゲーム数を残りゲーム数に加算することができる。

30

【0390】

<第2実施形態>

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

【0391】

図78は、第2実施形態の保持期間において表示される画像の模式図である。図78に示すように、第2実施形態の権利画像GBは、表示領域EBを含む点において第1実施形態と相違する。また、第2実施形態においては、保持ゲーム数カウンタを具備する。保持ゲーム数カウンタは、例えば、サブRAM414に設けられ、上乗せ抽選処理で決定された上乗せゲーム数が加算される。

40

【0392】

権利画像GBの表示領域EBは、保持ゲーム数カウンタの値に応じて表示態様が変更される。具体的には、保持ゲーム数カウンタの値が大きいほど表示領域EBが大きくなる。例えば、図78の部分（a）は、保持ゲーム数カウンタが数値「50」の場合の権利画像GBを含む画像の例であり、図78の部分（b）は、保持ゲーム数カウンタが数値「100」の場合の権利画像GBを含む画像の例である。図78から理解される通り、保持ゲーム数カウンタが数値「50」の場合の表示領域EBと比較して、保持ゲーム数カウンタが

50

数値「100」の場合の表示領域EBは大きい。第2実施形態においては、保持期間において特定操作がされた場合、保持ゲーム数カウンタの数値が上乗せゲーム数としてARTカウンタに加算される。

【0393】

第2実施形態においても、第1実施形態と同様な効果を奏することができる。また、第2実施形態においては、権利図像GB（表示領域EB）の表示態様が保持ゲーム数カウンタの数値に応じて変化する。したがって、権利図像GBの表示態様が変化に富んだものとなる。

【0394】

<変形例>

10

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

【0395】

(1) 上乗せ権利を行使するための特定操作は、以上の各形態に限られない。例えば、演出ボタンに替えてMAX-BETボタンが操作された場合に上乗せ権利が行使される構成としてもよい。

【0396】

(2) 以上の各形態においては、非遊技期間において特定操作により上乗せ権利を行使可能に構成したが、特定操作を受け付ける期間は以上の構成に限られない。例えば、遊技期間（例えばリール12が回転している期間）においても、特定操作を受け付けて上乗せ権利を行使可能な構成としてもよい。また、ART状態の特定の遊技において、特定操作を受け付ける構成としてもよい。例えば、所定回数（例えば5回）の遊技毎に特定操作を受け付ける構成が考えられる。

20

【0397】

上述した、遊技期間において特定操作を受付ける構成においては、演出ボタン26の操作に応じた演出（例えば特定のキャラクタのカットイン表示）が実行される遊技で、当該演出を実行させるための操作を受付ける期間（以下「演出実行操作受付期間」という）と上乗せ権利を行使するための操作を受付ける期間（以下「権利行使操作受付期間」という）とが重複する場合がある。以上の場合、演出を実行させることを意図して演出ボタン26を遊技者が操作したにもかかわらず、上乗せ権利が行使されてしまう不具合が生じ得る。そこで、演出実行操作受付期間においては、上乗せ権利の行使を禁止する構成が好適である。演出ボタン26の操作による演出が実行された場合は、演出実行操作受付期間が終了し、上乗せ権利を行使するための特定操作の受付が許可される。以上の構成によれば、演出を実行させるための操作により上乗せ権利が行使されてしまう不具合が抑制される。

30

【0398】

(3) 以上の各形態において、保持されている上乗せ権利が特定操作以外の契機で行使される構成としてもよい。例えば、ART状態の残り遊技回数が終了値（数値「0」）まで減算された場合に、保持されている上乗せ権利の何れか（または全部）が遊技者の特定操作を条件とせずに行使される構成としてもよい。以上の構成によれば、上乗せ権利が保持されているにも関わらずART状態が終了する事態が防止される。また、ART状態が終了する場合に上乗せ権利が自動的に行使される構成において、付与された順序が最も早い上乗せ権利が自動的に行使される構成としてもよい。

40

【0399】

ところで、移行権利が自動的に行使された場合、演出状態がART状態から上乗せ特化状態（特化遊技準備状態）に変更されるため、その旨を報知（以下「状態変更報知」という）する必要がある。演出状態が変更される旨を遊技者に報知する構成としては、例えば、ART状態の演出と重複して状態変更報知を実行する構成や、ART状態の演出を中断して状態変更報知を実行する構成が想定される。

【0400】

しかし、ART状態の演出と重複して状態変更報知を実行する構成によっては、演出の

50

態様が煩雑になるという不具合が生じ得る。例えば、演出状態が変更する旨のメッセージをART状態の演出に重複して液晶表示装置30に表示した場合、当該メッセージによりART状態の演出が隠れてしまう場合がある。また、ART状態の演出を中断して状態変更報知を実行する構成によっては、ART状態での演出が不自然なタイミングで終了される不具合が生じ得る。

【0401】

以上の事情を考慮して、ART状態終了時に上乗せ権利が自動的に行使される構成において、移行権利より加算権利を優先して行使する構成が好適である。加算権利が行使された場合は、上乗せ権利の行使の前後で演出状態がART状態で維持されるため、状態変更報知の必要がない。したがって、以上の構成によれば、上述した不具合が抑制される。

10

【0402】

(4) 以上の各形態において、例えば、ART状態の最終ゲームで上乗せ権利が保持された場合、上乗せ権利を保持しない構成としてもよい。以上の構成によれば、上乗せ権利が保持されているにも関わらずART状態が終了する事態が防止される。

【0403】

(5) 以上の各形態においては、移行権利のうち第2上乗せ特化状態の移行権利を保持し、第1上乗せ特化状態の移行権利を保持しない構成としたが、保持する移行権利は適宜に変更できる。例えば、第1上乗せ特化状態が当選した場合、移行権利を保持する場合と保持しない場合とがある構成を採用してもよい。以上の構成によれば、移行権利が保持された場合であっても、移行権利が保持されない場合であっても、第1上乗せ特化状態に移行し得る。すなわち、移行権利が保持された場合と保持されない場合との双方で、上乗せ抽選テーブルBが参照される。同様に、第2上乗せ特化状態が当選した場合、移行権利を保持する場合と保持しない場合とがある構成を採用してもよい。以上の構成によれば、移行権利が保持された場合であっても、移行権利が保持されない場合であっても、第2上乗せ特化状態に移行し得る。すなわち、移行権利が保持された場合と保持されない場合との双方で、上乗せ抽選テーブルCが参照される。

20

【0404】

例えば、第2上乗せ特化状態の移行権利は必ず保持され、第1上乗せ特化状態は必ず保持されない構成を想定する。以上の構成においては、保持される移行権利の種類、および、保持されない移行権利の種類は、何れも1種類である。他方で、何れの移行権利も保持される場合と保持されない場合とがある構成においては、保持される移行権利の種類、および、保持されない移行権利の種類は、何れも2種類である。したがって、上述した変形例によれば、保持される移行権利の種類数が増加し、移行権利が保持された場合の上乗せ特化状態が変化に富む。また、保持されない移行権利の種類数が増加し、移行権利が保持されなかった場合の上乗せ特化状態が変化に富む。

30

【0405】

また、以上の各形態においては、加算権利と移行権利との両方を保持する構成としたが、いずれか一方を保持する構成としてもよい。また、加算権利のうち上乗せゲーム数が「30ゲーム」以上の加算権利が保持される構成としたが、保持する加算権利の種類は適宜に変更可能である。例えば、全ての種類の上乗せゲーム数の加算権利が保持され得る構成としてもよい。

40

【0406】

(6) 第1実施形態においては、行使する上乗せ権利を選択可能な構成としたが、行使する上乗せ権利を遊技者が選択できない構成としてもよい。例えば、特定操作により、保持された順序で上乗せ権利が行使される構成としてもよいし、保持された上乗せ権利の何れかがランダムに行使される構成としてもよい。

【0407】

(7) 液晶表示装置30に表示される画像の構成は、上述した各形態に限られない。例えば、保持期間の画像において、画像GAを省略してもよい。また、権利画像GBを保持期間に置いて表示したが、権利画像GBの表示は省略してもよい。さらに、保持期間におい

50

て、所定の操作がされたことを条件に、権利画像 G B が表示される構成としてもよい。

【0408】

(8) 上乗せ特化状態および上乗せゲーム数の種類は上述した各形態に限られない。例えば、上乗せ特化状態を 1 種類だけ設ける構成としてもよいし、3 種類以上の上乗せ特化状態を設ける構成としてもよい。また、上乗せゲーム数の種類を 7 種類以上にしてもよい。

【0409】

(9) 第 1 実施形態においては、上乗せ権利が保持された場合に、権利画像 G B を表示したが、上乗せ権利が保持されない場合であっても、権利画像 G B を表示する構成としてもよい。例えば、上乗せ抽選処理が実行された場合（当選エリア「29」から「34」が当選した場合）に権利画像 G B を表示してもよい。以上の構成において、上乗せゲーム数に当選しなかった際に表示された権利画像 G B に対して特定操作がされた場合、A R T カウンタに上乗せゲーム数は加算されない。以上の構成によれば、上乗せゲーム数に当選した場合にのみに権利画像 G B を表示する構成と比較して、権利画像 G B が表示されやすくなり、A R T 状態における液晶表示装置 30 の表示態様が変化に富む。

【0410】

(10) 以上の各形態においては、上乗せ権利が保持される以前に上乗せ権利の種類（移行権利、加算権利など）が決定される構成としたが、上乗せ権利が保持された以降の時期に当該上乗せ権利の種類を決定してもよい。例えば、上乗せ権利が行使される時期（特定操作がされた時期）に、当該上乗せ権利の種類を決定してもよい。また、以上の各形態においては、加算権利が保持される以前に当該加算権利の上乗せゲーム数を決定する構成としたが、加算権利が保持された以降の時期に当該加算権利の上乗せゲーム数を決定してもよい。例えば、加算権利が行使される時期に、当該加算権利の上乗せゲーム数を決定してもよい。

【0411】

(11) 以上の各形態においては、A R T 状態を A R T カウンタが数値「0」まで減算された場合、すなわち、残りゲーム数が数値「0」になった場合に A R T 状態を終了させたが、A R T 状態が終了する条件は以上の構成に限定されない。例えば、A R T 状態において、残り遊技情報から払出されたメダル枚数、または、メダルの純増枚数（払出されたメダル枚数と賭けメダル枚数との差）を減算し、残り遊技情報が終了値になった場合に A R T 状態を終了させる構成としてもよい。以上の構成においては、メダルの払出枚数、または、純増枚数を示す上乗せ遊技情報が上乗せ抽選処理で決定され、上乗せ遊技情報が残り遊技情報に加算される。

【0412】

(12) 以上の各形態においては、上乗せ特化状態に当選した場合、特化遊技潜伏状態を介して特化遊技準備状態に移行したが、特化遊技潜伏状態に移行しない場合があってもよい。具体的には、上乗せ特化状態に当選した次の遊技から特化遊技準備状態に移行してもよい。

【0413】

図 79 は、特化遊技潜伏状態を介さずに上乗せ特化状態に移行する場合の具体例を説明する図である。図 79 の部分 (a) から部分 (d) の各々は、液晶表示装置 30 に表示される画像の模擬図である。

【0414】

変形例においては、第 1 実施形態における各当選役に加え、「BAR 2 - BAR 2 - BAR 2」の図柄の組合せの当選役「特化状態確定リプレイ」が設けられる。特化状態確定リプレイは、R T 3 遊技状態（A R T 状態）において当選する。図 79 の部分 (a) は、特化状態確定リプレイが当選した遊技において、液晶表示装置 30 が表示する画像の模擬図である。特化状態確定リプレイが当選した遊技において、液晶表示装置 30 は、図柄「BAR 2」が引込範囲内に位置するタイミングで各リール 1 2 を停止操作することを遊技者に指示する。図柄「BAR 2」が引込範囲内に位置するタイミングで各リール 1 2 が停止操作された場合、特化状態確定リプレイが有効ラインに停止表示される。変形例におい

ては、特化状態確定リプレイが当選した場合、移行権利が付与される。

【0415】

図79の部分(b)は、特化状態確定リプレイが停止表示された場合に表示される確定報知画像である。確定報知画像においては、移行権利が付与された旨が報知される。また、図79の部分(b)に示すように、確定報知画像は、特定操作指示図像GSを含んで構成される。確定報知画像は、特定操作(演出ボタン26の押下操作)が可能である旨を表示する。

【0416】

変形例においては、確定報知画像が表示される期間において、移行権利を行使するための特定操作が受け付けられる。確定報知画像が表示される期間において、特定操作が受け付けられると、特化状態確定リプレイの当選により付与された移行権利が行使される。以上の構成においては、確定報知画像の表示期間に特定操作をする場合、特化遊技潜伏状態を介することなく、上乗せ特化状態に移行する。一方で、確定報知画像の表示期間に特定操作をしない場合、次の遊技はART状態に維持される。

【0417】

移行権利が付与されたことを確定的に報知した場合、遊技者によっては、当該移行権利を直ちに行使して、次の遊技から上乗せ特化状態に移行することを望む場合がある。以上の構成によれば、確定報知画像において、移行権利が付与されたことを確定的に報知するとともに、当該移行権利が行使される特定操作を受け付け可能とした。したがって、上述した遊技者の要望に応じることができる。

【0418】

(13)以上の各形態において、上乗せ権利を保持するか否かを遊技者が任意に決定可能な構成としてもよい。具体的には、上乗せ権利が付与された遊技で、遊技者の特定の操作(以下「保持操作」という)を受け付け、保持操作がされた場合、当該上乗せ権利が保持される構成が採用され得る。例えば、図79に示す変形例において、移行権利を行使する特定の操作に替えて、保持操作を確定報知画像の表示期間に受け付ける構成が考えられる。以上の構成においては、確定報知画像の表示期間に保持操作がされた場合、移行権利を保持するとともに、演出状態をART状態を維持する。他方で、保持操作がされなかった場合、次の遊技から上乗せ特化状態(特化遊技準備状態)に移行する。以上の構成においても、上乗せ権利を行使する時期を遊技者が任意に決定可能となる。

【0419】

本発明の遊技機は、例えば以下の遊技機である。

本発明に係る遊技機は、複数種類の図柄を変動表示するとともに、遊技の結果としての図柄の組合せを停止表示する可変表示手段(複数のリール12)と、遊技者の操作を受け付けて遊技を開始させる遊技開始手段(S103-7)と、遊技が開始された場合に、複数種類の当選役の何れかを抽選により決定する内部抽選手段(S106)と、図柄を停止させる場合に遊技者により操作される停止操作手段(複数の停止ボタン25)と、内部抽選手段が決定した当選役と停止操作手段に対する遊技者の操作態様とに応じて図柄を停止させる図柄変動制御手段(S110)と、可変表示手段に停止表示された図柄の組合せを判定する入賞判定手段(S111)と、残り遊技情報が終了値に到達した場合に終了する遊技状態であって、通常遊技状態より有利な特定遊技状態への移行を決定する特定遊技決定手段(S503)と、残り遊技情報の終了値までの数値に上乗せ遊技情報を上乗せするための複数の上乗せ権利を付与可能な権利付与手段と、複数回の遊技に亘り複数個の上乗せ権利が保持可能な権利保持手段(サブRAM414)と、上乗せ権利を保持させるか否かを決定する権利保持決定手段(S507-11)と、上乗せ権利が保持される毎に、複数種類の権利図像から該上乗せ権利の保持を表す一の権利図像を抽選で決定する権利図像決定手段と、権利図像決定手段により決定された権利図像を複数個表示可能な表示手段と、上乗せ権利が保持されている期間において、遊技者による特定操作を受け付ける特定操作受付手段(S306)と、上乗せ権利に応じた大きさの上乗せ遊技情報を上乗せする上乗せ制御手段(S307-7)とを具備し、上乗せ遊技情報は、第1の数値と、第1の数値よ

りも大きい第2の数値とを含み、複数種類の権利図像は、権利保持手段に保持された上乗せ権利により上乗せされる上乗せ遊技情報を示唆するものであって、第1の権利図像と、第2の権利図像とを含み、上乗せ制御手段が第1の数値を上乗せ遊技情報として決定した場合、権利図像決定手段は第2の権利図像よりも第1の権利図像を決定しやすく、上乗せ制御手段が第2の数値を上乗せ遊技情報として決定した場合、権利図像決定手段は第1の権利図像よりも第2の権利図像を決定しやすく、権利保持決定手段が上乗せ権利を保持させると決定した場合、権利保持手段は権利付与手段が付与した上乗せ権利を保持し、上乗せ制御手段は上乗せ権利の付与が決定された遊技よりも後の遊技で特定操作が受け付けられると権利保持手段に保持された上乗せ権利により上乗せ遊技情報を上乗せし、権利保持決定手段が上乗せ権利を保持させないと決定した場合、権利保持手段は権利付与手段が付与した上乗せ権利を保持せず、上乗せ制御手段は上乗せ権利の付与が決定された遊技で特定操作を必要とすることなく権利付与手段が付与した上乗せ権利により上乗せ遊技情報を上乗せすることを特徴とする。

10

【0420】

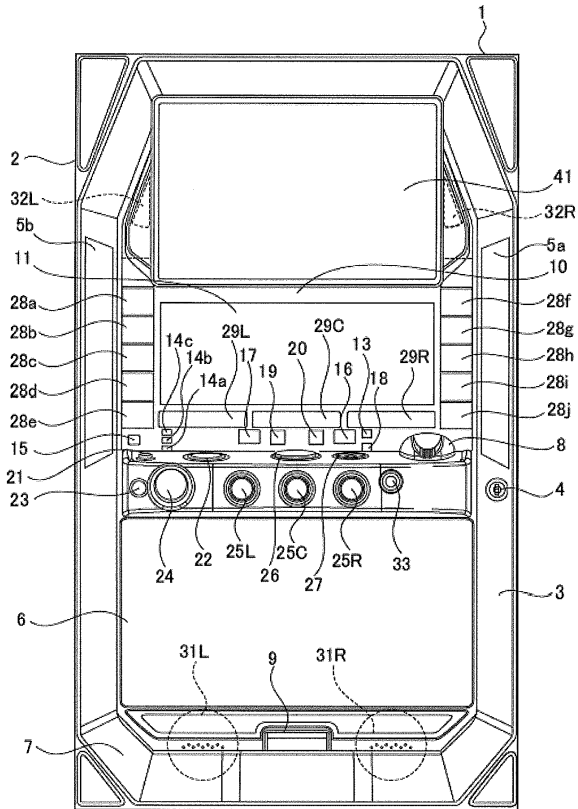
以上の構成によれば、遊技者の特定操作が受け付けられた場合に上乗せ遊技情報（例えば上乗せゲーム数）が残り遊技情報（例えば残りゲーム数）に加算可能になる。遊技者は、任意な時期に特定操作が可能であるため、希望する時期において上乗せ遊技情報を残り遊技情報に上乗せすることができる。

【符号の説明】**【0421】**

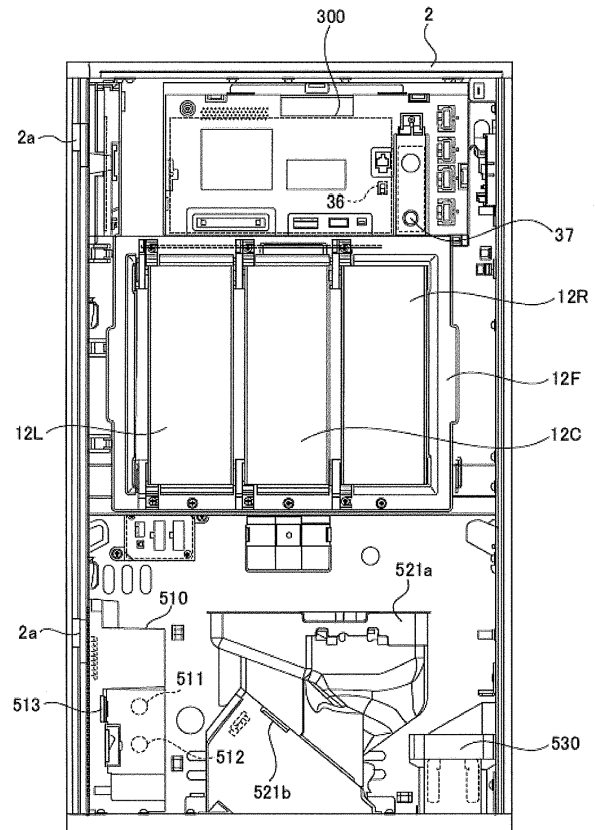
20

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

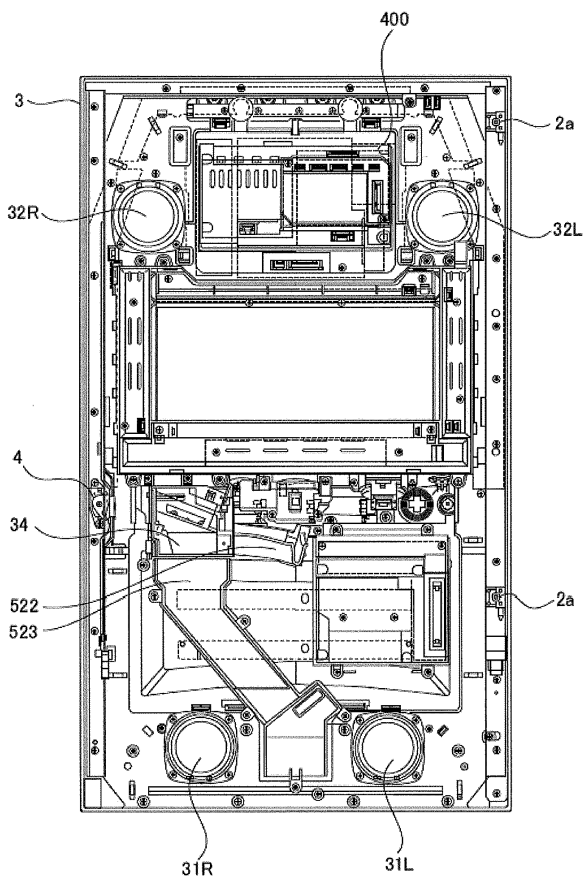
【図 1】



【図 2】



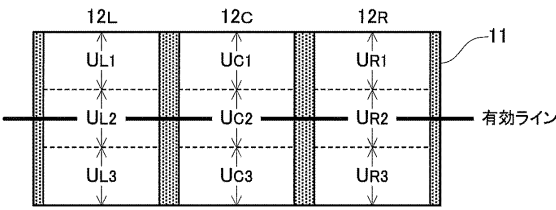
【図 3】



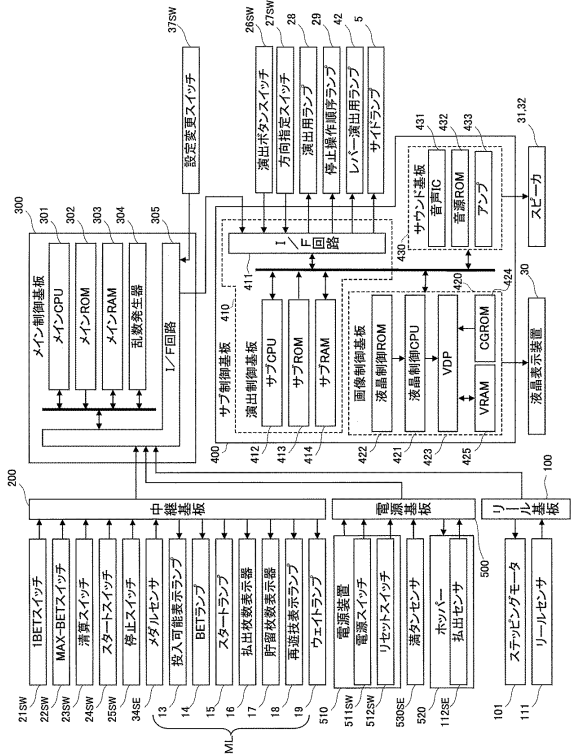
【図 4】

	12L	12C	12R	
20	REP2	REP2	BAR2	BAR2
19	REP2	REP2	赤7	
18	REP2	REP2	リプレイ2	
17	REP2	REP2	リプレイ1	
16	REP2	REP2	リプレイ1	
15	REP2	REP2	リプレイ1	
14	REP2	REP2	リプレイ1	
13	REP2	REP2	リプレイ1	
12	REP2	REP2	リプレイ1	
11	REP2	REP2	リプレイ1	
10	REP2	REP2	リプレイ1	
9	REP2	REP2	リプレイ1	
8	REP2	REP2	リプレイ1	
7	REP2	REP2	リプレイ1	
6	REP2	REP2	リプレイ1	
5	REP2	REP2	リプレイ1	
4	REP2	REP2	リプレイ1	
3	REP2	REP2	リプレイ1	
2	REP2	REP2	リプレイ1	
1	REP2	REP2	リプレイ1	
0	REP2	REP2	リプレイ1	

【図 5】



【図 6】



【図 7】

図柄配置テーブル					
左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
20	ベル	20	リプレイ2	20	ベル
19	リプレイ2	19	スイカ	19	BAR2
18	赤7	18	赤7	18	赤7
17	ベル	17	ベル	17	スイカ
16	リプレイ2	16	BAR2	16	リプレイ2
15	ブドウ	15	リプレイ2	15	ベル
14	スイカ	14	スイカ	14	ブドウ
13	ベル	13	BAR1	13	リプレイ1
12	リプレイ2	12	ベル	12	ベル
11	BAR2	11	ブドウ	11	ブドウ
10	チェリー	10	リプレイ2	10	青7
09	スイカ	09	ベル	09	チェリー
08	ベル	08	ブドウ	08	リプレイ1
07	リプレイ1	07	リプレイ2	07	ベル
06	ブドウ	06	チェリー	06	ブドウ
05	青7	05	青7	05	リプレイ1
04	BAR1	04	ベル	04	ベル
03	ベル	03	ブドウ	03	ブドウ
02	リプレイ2	02	リプレイ2	02	BAR1
01	ブドウ	01	ベル	01	スイカ
00	スイカ	00	ブドウ	00	リプレイ2

【図 8】

図柄コードテーブル		
図柄コード	図柄	データ
01	赤7	00000001
02	青7	00000010
03	BAR1	00000011
04	BAR2	00000100
05	リプレイ1	00000101
06	リプレイ2	00000110
07	ベル	00000111
08	ブドウ	00001000
09	スイカ	00001001
10	チェリー	00001010

【図 9】

当選エリア抽選テーブル(RT0)

当選エリア	名称	抽選値(設定値1)
00	ハズレ	33440
01	特化遊技継続リプレイ	0
02	特化遊技転落リプレイ	0
03	RT3押し順リプレイ1	0
04	RT3押し順リプレイ2	0
05	RT3押し順リプレイ3	0
06	RT3押し順リプレイ4	0
07	RT3押し順リプレイ5	0
08	RT3押し順リプレイ6	0
09	RT2押し順リプレイ1	0
10	RT2押し順リプレイ2	0
11	RT2押し順リプレイ3	0
12	RT2押し順リプレイ4	0
13	RT2押し順リプレイ5	0
14	RT2押し順リプレイ6	0
15	RT1押し順リプレイ1	0
16	RT1押し順リプレイ2	0
17	RT1押し順リプレイ3	0
18	RT1押し順リプレイ4	0
19	通常リプレイ	8980
20	押し順ベルA1	2536
21	押し順ベルA2	2536
22	押し順ベルA3	2536
23	押し順ベルA4	2536
24	押し順ベルB1	2536
25	押し順ベルB2	2536
26	押し順ベルB3	2536
27	押し順ベルB4	2536
28	共通ベル	640
29	弱スイカ	512
30	強スイカ	150
31	弱チェリー	819
32	強チェリー	243
33	弱チャンス目	364
34	強チャンス目	100

【図 10】

当選エリア抽選テーブル(RT1)

当選エリア	名称	抽選値(設定値1)
00	ハズレ	33440
01	特化遊技継続リプレイ	0
02	特化遊技転落リプレイ	0
03	RT3押し順リプレイ1	0
04	RT3押し順リプレイ2	0
05	RT3押し順リプレイ3	0
06	RT3押し順リプレイ4	0
07	RT3押し順リプレイ5	0
08	RT3押し順リプレイ6	0
09	RT2押し順リプレイ1	0
10	RT2押し順リプレイ2	0
11	RT2押し順リプレイ3	0
12	RT2押し順リプレイ4	0
13	RT2押し順リプレイ5	0
14	RT2押し順リプレイ6	0
15	RT1押し順リプレイ1	2244
16	RT1押し順リプレイ2	2244
17	RT1押し順リプレイ3	2244
18	RT1押し順リプレイ4	2244
19	通常リプレイ	0
20	押し順ベルA1	2536
21	押し順ベルA2	2536
22	押し順ベルA3	2536
23	押し順ベルA4	2536
24	押し順ベルB1	2536
25	押し順ベルB2	2536
26	押し順ベルB3	2536
27	押し順ベルB4	2536
28	共通ベル	640
29	弱スイカ	512
30	強スイカ	150
31	弱チェリー	819
32	強チェリー	243
33	弱チャンス目	364
34	強チャンス目	100

【図 11】

当選エリア抽選テーブル(RT2)

当選エリア	名称	抽選値(設定値1)
00	ハズレ	33440
01	特化遊技継続リプレイ	0
02	特化遊技転落リプレイ	0
03	RT3押し順リプレイ1	0
04	RT3押し順リプレイ2	0
05	RT3押し順リプレイ3	0
06	RT3押し順リプレイ4	0
07	RT3押し順リプレイ5	0
08	RT3押し順リプレイ6	0
09	RT2押し順リプレイ1	7070
10	RT2押し順リプレイ2	7070
11	RT2押し順リプレイ3	7070
12	RT2押し順リプレイ4	7070
13	RT2押し順リプレイ5	7070
14	RT2押し順リプレイ6	7070
15	RT1押し順リプレイ1	0
16	RT1押し順リプレイ2	0
17	RT1押し順リプレイ3	0
18	RT1押し順リプレイ4	0
19	通常リプレイ	0
20	押し順ベルA1	2536
21	押し順ベルA2	2536
22	押し順ベルA3	2536
23	押し順ベルA4	2536
24	押し順ベルB1	2536
25	押し順ベルB2	2536
26	押し順ベルB3	2536
27	押し順ベルB4	2536
28	共通ベル	640
29	弱スイカ	512
30	強スイカ	150
31	弱チェリー	819
32	強チェリー	243
33	弱チャンス目	364
34	強チャンス目	100

【図 12】

当選エリア抽選テーブル(RT3)

当選エリア	名称	抽選値(設定値1)
00	ハズレ	0
01	特化遊技継続リプレイ	0
02	特化遊技転落リプレイ	0
03	RT3押し順リプレイ1	7070
04	RT3押し順リプレイ2	7070
05	RT3押し順リプレイ3	7070
06	RT3押し順リプレイ4	7070
07	RT3押し順リプレイ5	7070
08	RT3押し順リプレイ6	7070
09	RT2押し順リプレイ1	0
10	RT2押し順リプレイ2	0
11	RT2押し順リプレイ3	0
12	RT2押し順リプレイ4	0
13	RT2押し順リプレイ5	0
14	RT2押し順リプレイ6	0
15	RT1押し順リプレイ1	0
16	RT1押し順リプレイ2	0
17	RT1押し順リプレイ3	0
18	RT1押し順リプレイ4	0
19	通常リプレイ	0
20	押し順ベルA1	2536
21	押し順ベルA2	2536
22	押し順ベルA3	2536
23	押し順ベルA4	2536
24	押し順ベルB1	2536
25	押し順ベルB2	2536
26	押し順ベルB3	2536
27	押し順ベルB4	2536
28	共通ベル	640
29	弱スイカ	512
30	強スイカ	150
31	弱チェリー	819
32	強チェリー	243
33	弱チャンス目	364
34	強チャンス目	100

【図 14】

当選エリア抽選テーブル(RT5)

当選エリア	名称	抽選値(設定値)
00	ハズレ	0
01	特化遊技継続リプレイ	0
02	特化遊技転落リプレイ	0
03	RT3押し順リプレイ1	0
04	RT3押し順リプレイ2	0
05	RT3押し順リプレイ3	0
06	RT3押し順リプレイ4	0
07	RT3押し順リプレイ5	0
08	RT3押し順リプレイ6	0
09	RT2押し順リプレイ1	7070
10	RT2押し順リプレイ2	7070
11	RT2押し順リプレイ3	7070
12	RT2押し順リプレイ4	0
13	RT2押し順リプレイ5	0
14	RT2押し順リプレイ6	0
15	RT1押し順リプレイ1	0
16	RT1押し順リプレイ2	0
17	RT1押し順リプレイ3	0
18	RT1押し順リプレイ4	0
19	通常リプレイ	21210
20	押し順ベルA1	2536
21	押し順ベルA2	2536
22	押し順ベルA3	2536
23	押し順ベルA4	2536
24	押し順ベルB1	2536
25	押し順ベルB2	2536
26	押し順ベルB3	2536
27	押し順ベルB4	2536
28	共通ベル	640
29	弱スイカ	512
30	強スイカ	150
31	弱チェリー	819
32	強チェリー	243
33	弱チャンス目	364
34	強チャンス目	100

【図 16】

当選役規定テーブル

[illegible]

【図 18】

RT移行テーブル	図柄の組合せ	備考
RT1移行図柄	リプ102-ブドウ・ベル・リプ102-BAR2-ベル・リプ102-ベル・BAR2 赤7-ブドウ・ブドウ・赤7-ブドウ・BAR2-赤7-BAR2-BAR2 BAR1-ブドウ・ブドウ・BAR1-ブドウ-BAR2-BAR1-BAR2-BAR2 スイカ・ブドウ・ブドウ・スイカ・ブドウ-BAR2-ブドウ・スイカ-BAR2-BAR2	—
RT2移行図柄	ベル・リプ2-リプ2・リプ2・リプ2-ベル・リプ102・リプ102-リプ2-ベル ベル・ベル・リプ102・ベル・リプ2・リプ2・リプ2・ベル・ベル	RT3移行リプレイ RT2移行リプレイ
RT3移行図柄	BARI-BARI-BARI-BARI-BARI-リプ102-BARI-リプ2-BARI-リプ102-BARI-BARI リプ102-リプ2-リプ2-リプ2-リプ2-BARI-リプ102-リプ2-リプ2-リプ2-ブドウ	RT4移行リプレイ
RT4移行図柄	赤7・赤7・赤7・青7・青7 リプ2-赤7・リプ2-赤7・リプ2-赤7・リプ2-赤7・リプ2-リプ2-リプ2-青7 リプ2-赤7・リプ2-リプ2・リプ2-リプ2-リプ2-青7・リプ2-リプ2-リプ2-青7 リプ2-青7・青7・リプ2-リプ2・リプ2-リプ2-青7・リプ2-リプ2-リプ2-青7 スイカ02-ブドウ・リプ2・リプ2・リプ2-スイカ02-ブドウ・リプ2・リプ2-リプ2-スイカ02-ブドウ	RT5移行リプレイ

当選エリア	名称	停止操作順序	有効ラインに停止する図柄の組合せ
03	RT3押し順リプレイ1	第1停止が左 第1停止が左以外	RT2移行リプレイ 通常リプレイ
04	RT3押し順リプレイ2	第1停止が中 第1停止が中以外	RT2移行リプレイ 通常リプレイ
05	RT3押し順リプレイ3	第1停止が右 第1停止が右以外	RT2移行リプレイ 通常リプレイ
06	RT3押し順リプレイ4	第1停止が左 第1停止が左以外	RT4移行リプレイ 通常リプレイ
07	RT3押し順リプレイ5	第1停止が中 第1停止が中以外	RT4移行リプレイ 通常リプレイ
08	RT3押し順リプレイ6	第1停止が右 第1停止が右以外	RT4移行リプレイ 通常リプレイ
09	RT2押し順リプレイ1	第1停止が左 第1停止が左以外	RT3移行リプレイ 通常リプレイ
10	RT2押し順リプレイ2	第1停止が中 第1停止が中以外	RT3移行リプレイ 通常リプレイ
11	RT2押し順リプレイ3	第1停止が右 第1停止が右以外	RT3移行リプレイ 通常リプレイ
12	RT2押し順リプレイ4	第1停止が左 第1停止が左以外	RT5移行リプレイ 通常リプレイ
13	RT2押し順リプレイ5	第1停止が中 第1停止が中以外	RT5移行リプレイ 通常リプレイ
14	RT2押し順リプレイ6	第1停止が右 第1停止が右以外	RT5移行リプレイ 通常リプレイ
15	RT1押し順リプレイ1	中左右 中左右以外	RT2移行リプレイ 通常リプレイ
16	RT1押し順リプレイ2	中右左 中右左以外	RT2移行リプレイ 通常リプレイ
17	RT1押し順リプレイ3	右中左 右中左以外	RT2移行リプレイ 通常リプレイ
18	RT1押し順リプレイ4	右左中 右中左以外	RT2移行リプレイ 通常リプレイ

【図 20】

当選エリア	名称	停止操作順序	有効ラインに停止する図柄の組合せ
20	押し順ベルA1	第1停止が中	中段ベル
	押し順ベルA2	第1停止が中以外	上段ベル2または上段ベル5またはRT1移行図柄
	押し順ベルA3	第1停止が右	中段ベル
21	押し順ベルA2	第1停止が右	中段ベル
	押し順ベルA3	第1停止が右以外	上段ベル1または上段ベル6またはRT1移行図柄
	押し順ベルA4	第1停止が中	中段ベル
22	押し順ベルA3	第1停止が中	中段ベル
	押し順ベルA4	第1停止が中以外	上段ベル4または上段ベル7またはRT1移行図柄
	押し順ベルA5	第1停止が右	中段ベル
23	押し順ベルA4	第1停止が右	中段ベル
	押し順ベルA5	第1停止が右以外	上段ベル3または上段ベル8またはRT1移行図柄
	押し順ベルB1	第1停止が中	中段ベル
24	押し順ベルB1	第1停止が中	中段ベル
	押し順ベルB2	第1停止が中以外	上段ベル3または上段ベル5またはRT1移行図柄
	押し順ベルB3	第1停止が右	中段ベル
25	押し順ベルB2	第1停止が右	中段ベル
	押し順ベルB3	第1停止が右以外	上段ベル1または上段ベル7またはRT1移行図柄
	押し順ベルB4	第1停止が中	中段ベル
26	押し順ベルB3	第1停止が中	中段ベル
	押し順ベルB4	第1停止が中以外	上段ベル4または上段ベル6またはRT1移行図柄
	押し順ベルB5	第1停止が右	中段ベル
27	押し順ベルB4	第1停止が右	中段ベル
	押し順ベルB5	第1停止が右以外	上段ベル2または上段ベル8またはRT1移行図柄
	押し順ベルB6	第1停止が中	中段ベル

(a)回胴演出決定テーブルA

当選エリア29(弱スイカ)または当選エリア31(弱チェリー)

回胴演出番号	内容	抽選値
0	演出なし	230
1	ショートロック演出	16
2	ミドルロック演出	9

(b)回胴演出決定テーブルB

当選エリア30(強スイカ)

回演番号	内容	抽選値
0	演出なし	150
1	ショートロック演出	53
2	ミドルロック演出	50
3	ロングロック演出	3

(c)回胴演出決定テーブルC

当選エリア32(強チェリー)または当選エリア33(弱チャンス目)

回胴演出番号	内容	抽選値
0	演出なし	220
1	ショートロック演出	20
2	ミドルロック演出	13
3	ロングロック演出	3

(d) 回胴演出決定テーブルD

当選エリア34(強チャンス目)

回胴演出番号	内容	抽選値
0	演出なし	130
1	ショートロック演出	50
2	ミドルロック演出	40
3	ロングロック演出	30
4	逆回転演出	6

【図 2 1】

(a) ショートロック駆動テーブル

割込回数	回転方向
671	0
END	

(b) ミドルロック駆動テーブル

割込回数	回転方向
1342	0
END	

(c) ロングロック駆動テーブル

割込回数	回転方向
3355	0
END	

(d) 逆回転駆動テーブル

割込回数	回転方向
3355	-1
20	-1
10	-1
4	-1
4	-1
4	-1
⋮	
4	-1
4	-1
4	-1
4	-1
10	0
END	

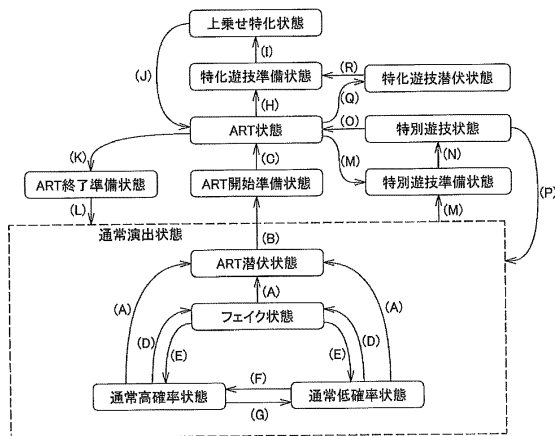
【図 2 2】

演出状態テーブル

演出状態番号	演出状態	RT遊技状態
00	通常低確率状態	RT1
01	通常高確率状態	RT1
02	フェイク状態	RT1
03	ART潜伏状態	RT1
04	ART開始準備状態	RT1, RT2
05	ART状態	RT3
06	特化遊技潜伏状態	RT3
07	特化遊技準備状態	RT3
08	上乗せ特化状態	RT4
09	ART終了準備状態	RT3
10	特別遊技準備状態	RT1※, RT2
11	特別遊技状態	RT5

※ART状態から移行した場合はRT3

【図 2 3】



【図 2 4】

演出抽選テーブル
演出状態: 通常演出状態
当選エリア: ハズレ
回胴演出: 演出なし

通常低確率状態

演出番号	内容	抽選値
00	演出なし	16384
01	演出A1	512
02	演出A2	128
03	演出A3	128
04	演出A4	128
⋮	⋮	⋮
n-2	演出An-2	0
n-1	演出An-1	0
n	演出An	0

通常高確率状態

演出番号	内容	抽選値
00	演出なし	8192
01	演出A1	1024
02	演出A2	512
03	演出A3	256
04	演出A4	256
⋮	⋮	⋮
n-2	演出An-2	328
n-1	演出An-1	328
n	演出An	0

フェイク状態

演出番号	内容	抽選値
00	演出なし	4598
01	演出A1	1024
02	演出A2	512
03	演出A3	256
04	演出A4	256
⋮	⋮	⋮
n-2	演出An-2	328
n-1	演出An-1	0
n	演出An	0

ART潜伏状態

演出番号	内容	抽選値
00	演出なし	4098
01	演出A1	2048
02	演出A2	512
03	演出A3	512
04	演出A4	512
⋮	⋮	⋮
n-2	演出An-2	528
n-1	演出An-1	328
n	演出An	328

【図 25】

(a) ART抽選テーブル(低確率)		
当選エリア	名称	抽選値
28	共通ベル	444
29	弱スイカ	716
30	強スイカ	6556
31	弱チェリー	4464
32	強チェリー	3964
33	弱チャンス目	9476
34	強チャンス目	25956

(b) ART抽選テーブル(高確率)		
当選エリア	名称	抽選値
28	共通ベル	1044
29	弱スイカ	1316
30	強スイカ	11156
31	弱チェリー	1136
32	強チェリー	21136
33	弱チャンス目	11964
34	強チャンス目	31376

(c) ART抽選テーブル(引き直し)		
当選エリア	名称	抽選値
28	共通ベル	32768
29	弱スイカ	32768
30	強スイカ	65536
31	弱チェリー	32768
32	強チェリー	65536
33	弱チャンス目	32768
34	強チャンス目	65536

【図 26】

ART抽選モード移行テーブル

当選エリア	名称	抽選値
20	押し順ベルA1	256
21	押し順ベルA2	256
22	押し順ベルA3	256
23	押し順ベルA4	256
24	押し順ベルB1	256
25	押し順ベルB2	256
26	押し順ベルB3	256
27	押し順ベルB4	256
28	共通ベル	512
29	弱スイカ	2048
30	強スイカ	32768
31	弱チェリー	2048
32	強チェリー	32768
33	弱チャンス目	16384
34	強チャンス目	60126

【図 27】

特化遊技抽選テーブル

当選エリア	名称	抽選値
29	弱スイカ	2048
30	強スイカ	32768
31	弱チェリー	2048
32	強チェリー	32768
33	弱チャンス目	16384
34	強チャンス目	65536

【図 29】

上乗せ抽選テーブルA(ART状態)

当選エリア	名称	抽選値					
		0ゲーム	5ゲーム	10ゲーム	30ゲーム	50ゲーム	100ゲーム
29	弱スイカ	40060	22200	644	1316	1220	96
30	強スイカ	19660	2632	0	644	42504	96
31	弱チェリー	58996	5696	644	0	0	0
32	強チェリー	0	0	0	64212	1220	104
33	弱チャンス目	17028	1636	38996	7876	0	0
34	強チャンス目	0	8520	22936	26016	7800	264

【図 28】

終了時モード移行テーブル

ART抽選モード	抽選値
低確率モード	32768
高確率モード	32768

【図 3 0】

上乗せ抽選テーブルB(第1上乗せ特化状態)									
当選エリア	名称	抽選値							
		0ゲーム	5ゲーム	10ゲーム	30ゲーム	50ゲーム	100ゲーム	100ゲーム	100ゲーム
01	特化遊技継続リプレイ	0	0	0	20000	5536	40000	0	0
20	押し順ベルA1	0	65024	256	256	0	0	0	0
21	押し順ベルA2	0	65024	256	256	0	0	0	0
22	押し順ベルA3	0	65024	256	256	0	0	0	0
23	押し順ベルA4	0	65024	256	256	0	0	0	0
24	押し順ベルB1	0	65024	256	256	0	0	0	0
25	押し順ベルB2	0	65024	256	256	0	0	0	0
26	押し順ベルB3	0	65024	256	256	0	0	0	0
27	押し順ベルB4	0	65024	256	256	0	0	0	0
28	共通ベル	0	65024	256	256	0	0	0	0
29	弱スイカ	0	42200	20060	1960	1220	96	0	0
30	強スイカ	0	3020	9860	9800	42600	256	0	0
31	弱チャエリー	0	45896	18996	580	0	64	0	0
32	強チャエリー	0	0	652	43568	21060	256	0	0
33	弱チャンス目	0	16384	43256	5252	388	256	0	0
34	強チャンス目	0	14520	22936	26216	1600	264	0	0

【図 3 1】

上乗せ抽選テーブルC(第2上乗せ特化状態)									
当選エリア	名称	抽選値							
		0ゲーム	5ゲーム	10ゲーム	30ゲーム	50ゲーム	100ゲーム	100ゲーム	100ゲーム
01	特化遊技継続リプレイ	0	0	0	0	5536	60000	0	0
20	押し順ベルA1	0	65024	256	256	0	0	0	0
21	押し順ベルA2	0	65024	256	256	0	0	0	0
22	押し順ベルA3	0	65024	256	256	0	0	0	0
23	押し順ベルA4	0	65024	256	256	0	0	0	0
24	押し順ベルB1	0	65024	256	256	0	0	0	0
25	押し順ベルB2	0	65024	256	256	0	0	0	0
26	押し順ベルB3	0	65024	256	256	0	0	0	0
27	押し順ベルB4	0	65024	256	256	0	0	0	0
28	共通ベル	0	65024	256	256	0	0	0	0
29	弱スイカ	0	42200	20060	1960	1220	96	0	0
30	強スイカ	0	3020	9860	9800	42600	256	0	0
31	弱チャエリー	0	45896	18996	580	0	64	0	0
32	強チャエリー	0	0	652	43568	21060	256	0	0
33	弱チャンス目	0	16384	43256	5252	388	256	0	0
34	強チャンス目	0	14520	22936	26216	1600	264	0	0

【図 3 2】

保持抽選テーブル

上乗せゲーム数	抽選値	
	保持する	保持しない
30ゲーム	8192	57344
50ゲーム	16384	49152
100ゲーム	32768	32768

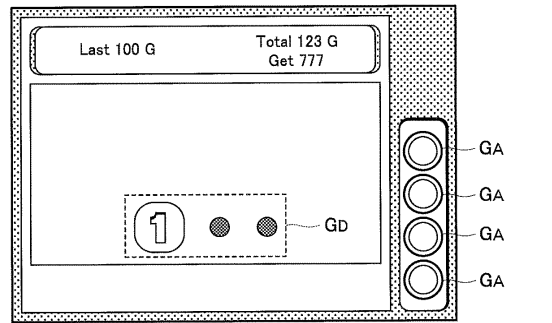
【図 3 3】

権利画像決定テーブル

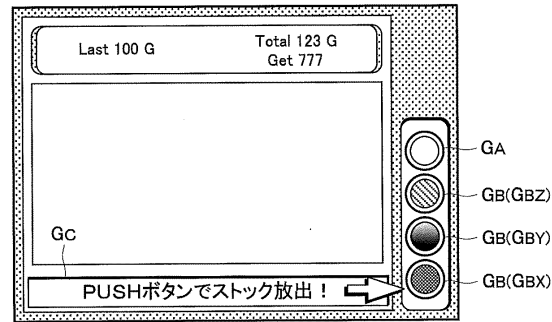
保持される権利	権利画像GBW	権利画像GBX	権利画像GBY	権利画像GBZ
上乗せ30ゲーム	72/100	15/100	15/100	3/100
上乗せ50ゲーム	10/100	80/100	5/100	5/100
上乗せ100ゲーム	10/100	10/100	70/100	10/100
第2上乗せ特化状態	10/100	15/100	15/100	60/100

【図 3 4】

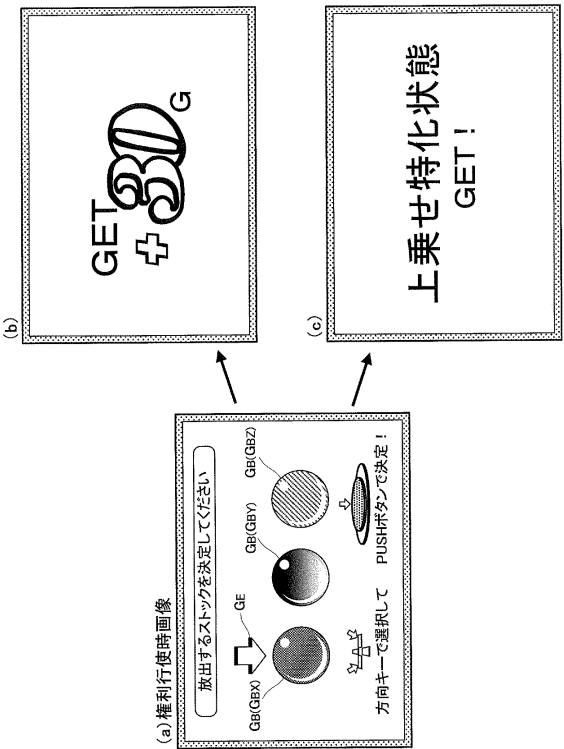
(a)非保持期間



(b)保持期間



【図 3 5】



【図 3 6】

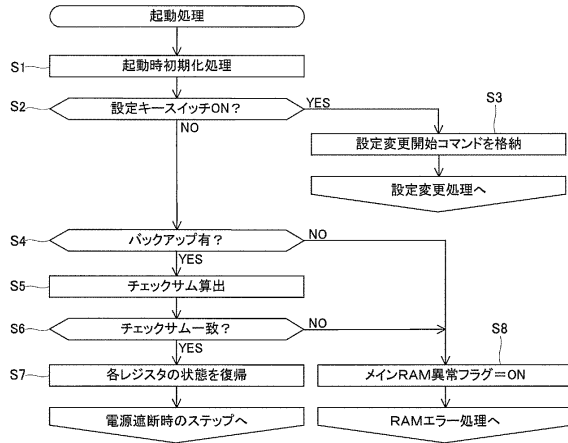
特別遊技抽選テーブル

当選エリア	名称	抽選値
29	弱スイカ	2048
30	強スイカ	24096
31	弱チェリー	2048
32	強チェリー	24096
33	弱チャンス目	16384
34	強チャンス目	32768

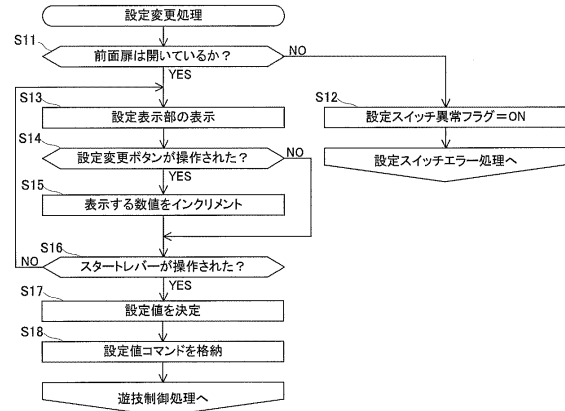
【図 3 7】

演出状態 番号	演出状態	RT遊技状態				
		RT1	RT2	RT3	RT4	RT5
00~03	通常演出状態	なし	なし	なし	なし	なし
04	ART開始準備状態	RT2移行カレイド中段ヘル	RT3移行カレイド中段ヘル	なし	なし	なし
05	ART状態	RT2移行カレイド中段ヘル	RT3移行カレイド中段ヘル	通常カレイド中段ヘル	なし	なし
06	特化遊技準備状態	RT2移行カレイド中段ヘル	RT3移行カレイド中段ヘル	通常カレイド中段ヘル	なし	なし
07	特化遊技準備状態	RT2移行カレイド中段ヘル	RT3移行カレイド中段ヘル	RT4移行カレイド中段ヘル	なし	なし
08	上乗せ特化状態	RT2移行カレイド中段ヘル	RT3移行カレイド中段ヘル	RT4移行カレイド中段ヘル	中取ヘル	なし
09	ART終了準備状態	なし	なし	なし	なし	なし
10	特別遊技準備状態	RT2移行カレイド中段ヘル	RT3移行カレイド中段ヘル	なし	なし	なし
11	特別遊技状態	RT2移行カレイド中段ヘル	RT3移行カレイド中段ヘル	RT2移行カレイド中段ヘル	なし	通常カレイド中段ヘル

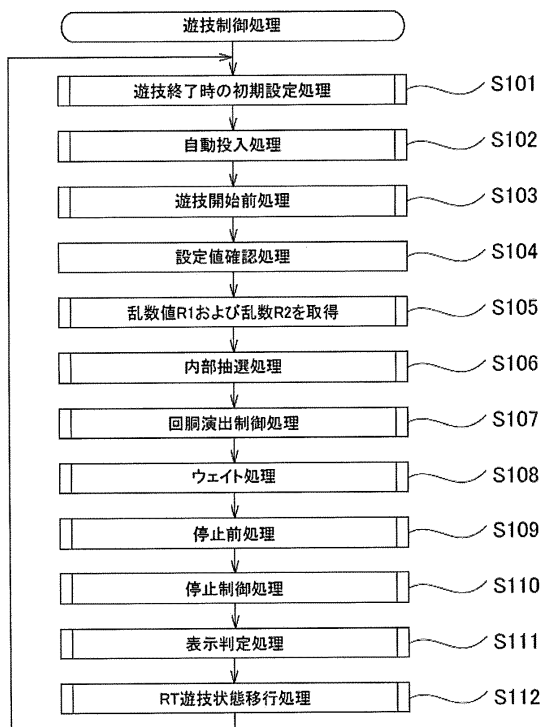
【図 38】



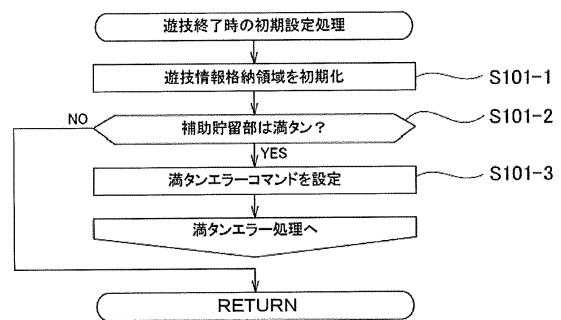
【図 39】



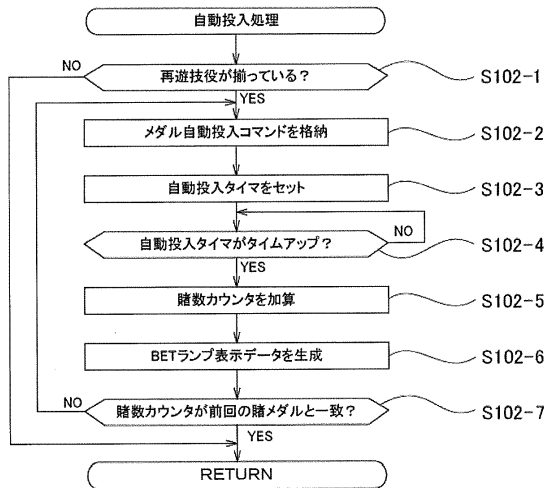
【図 40】



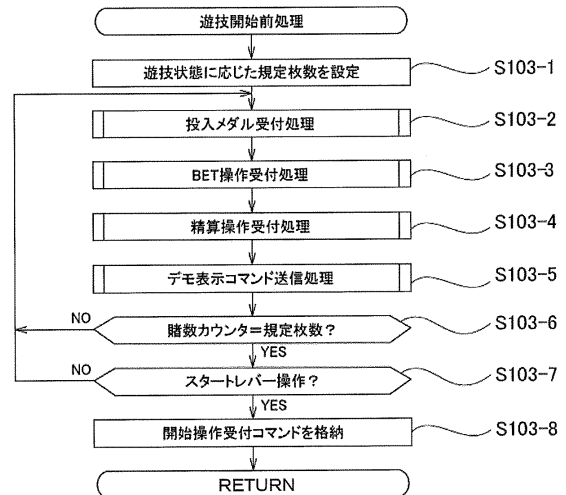
【図 41】



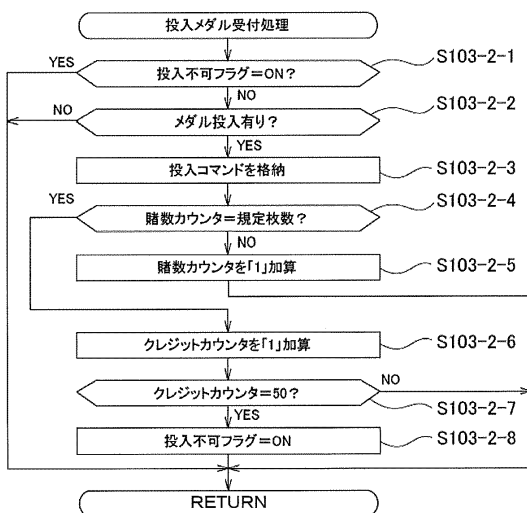
【図 4 2】



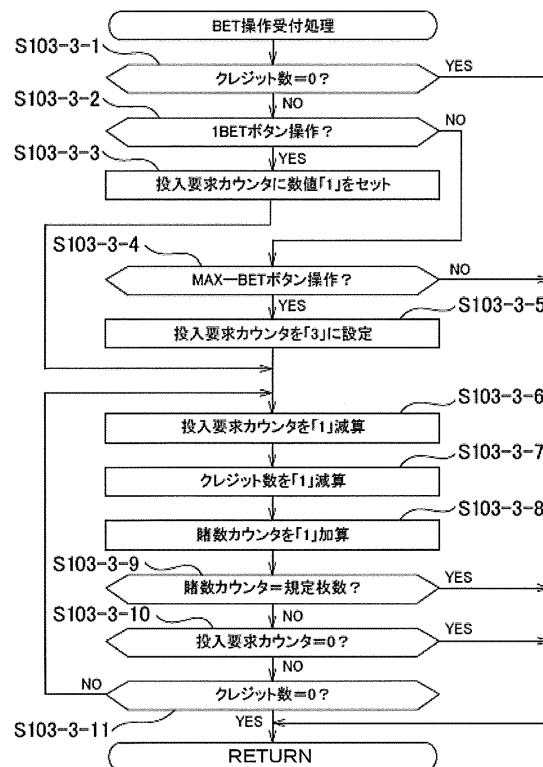
【図 4 3】



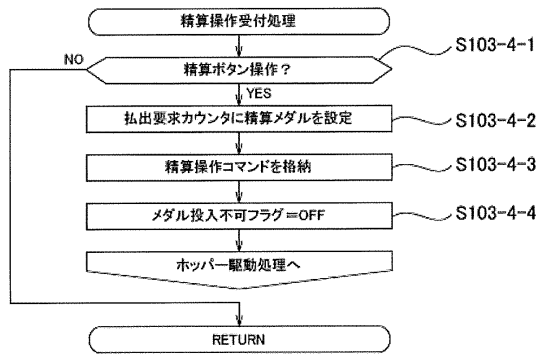
【図 4 4】



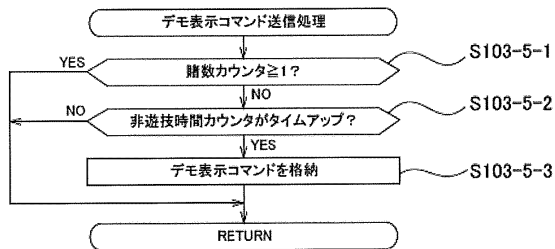
【図 4 5】



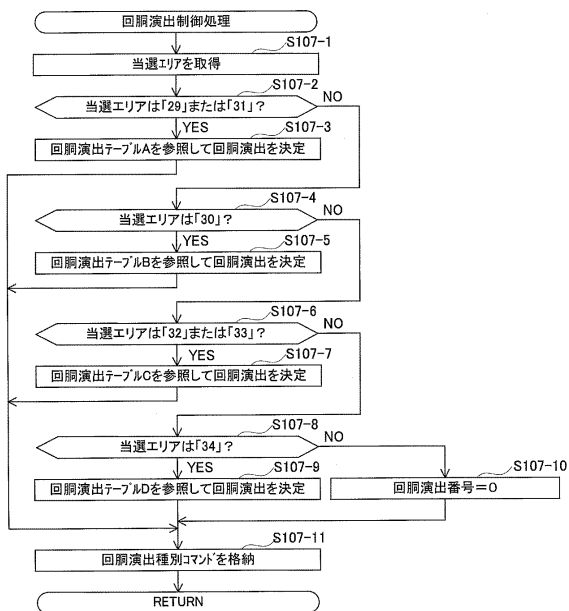
【図 46】



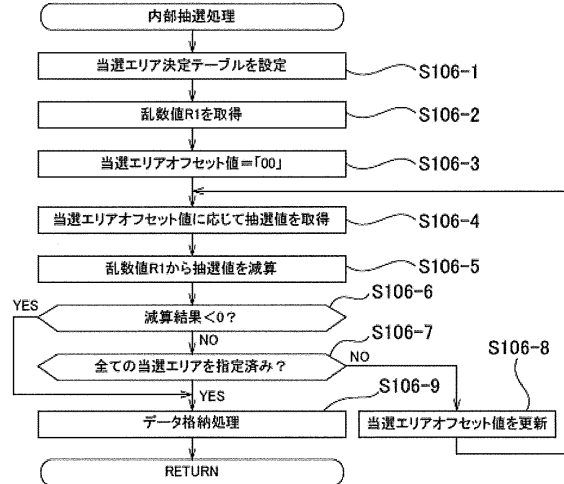
【図 47】



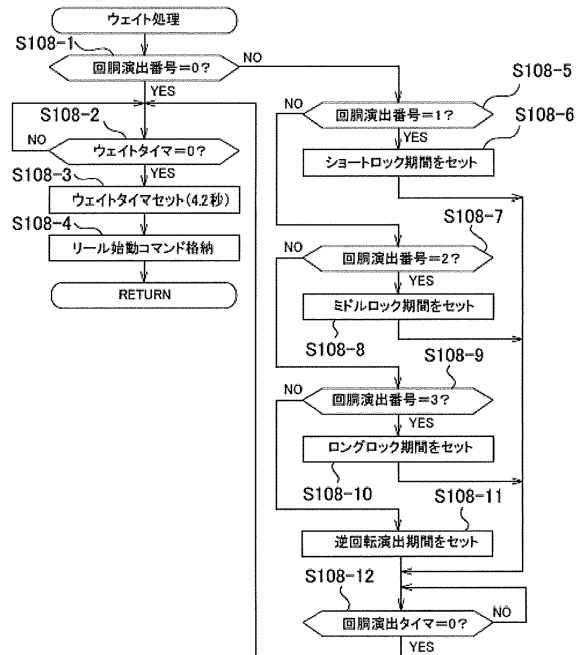
【図 49】



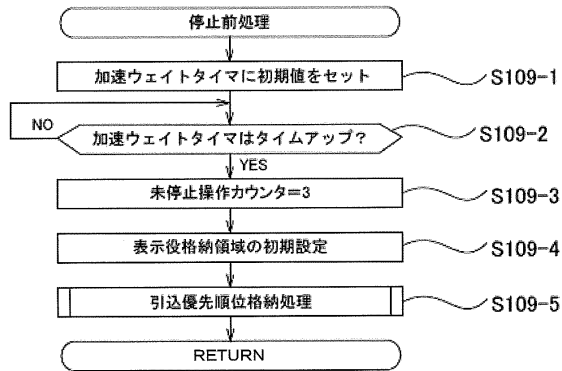
【図 48】



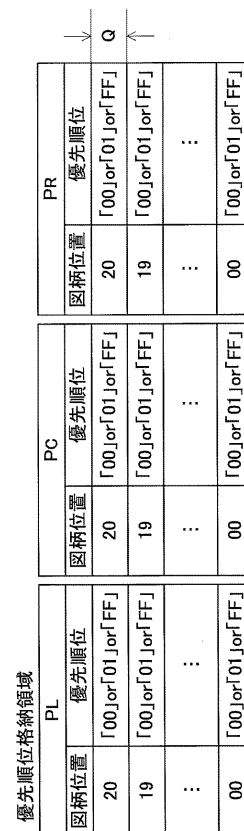
【図 50】



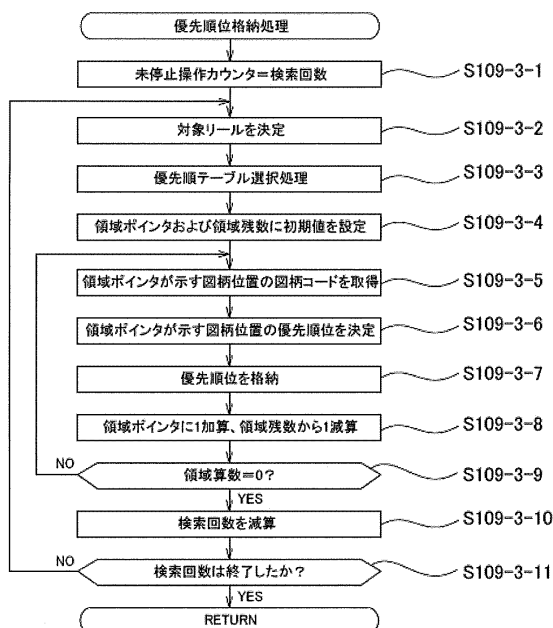
【図 5 1】



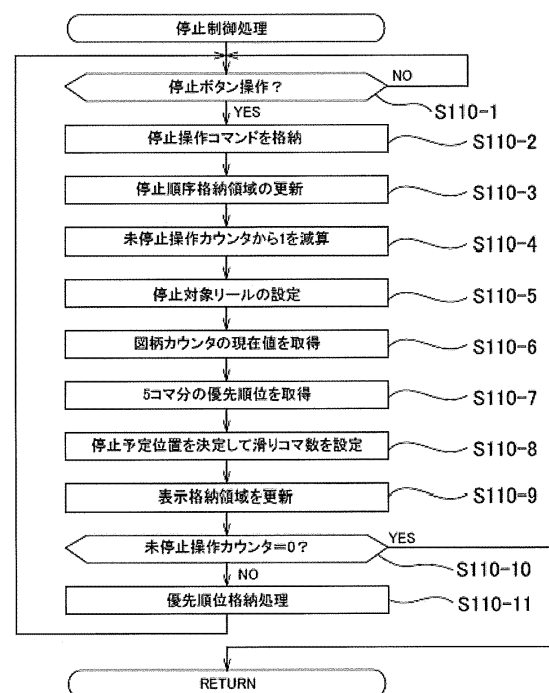
【図 5 2】



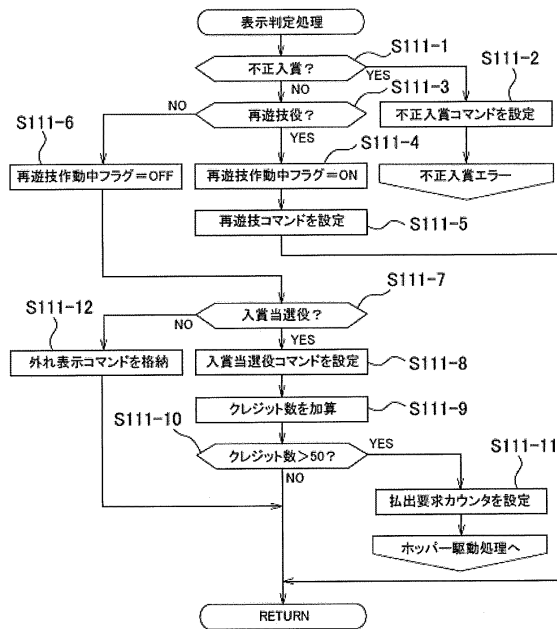
【図 5 3】



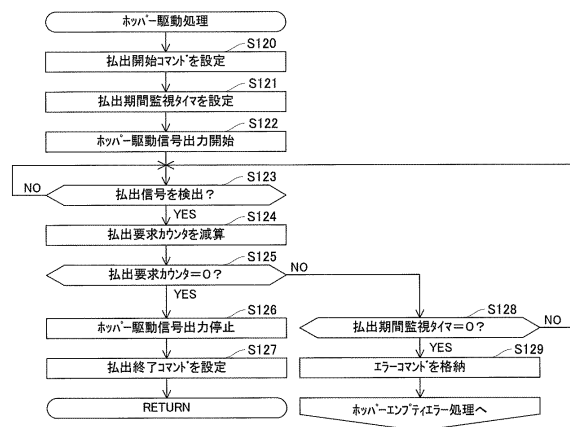
【図 5 4】



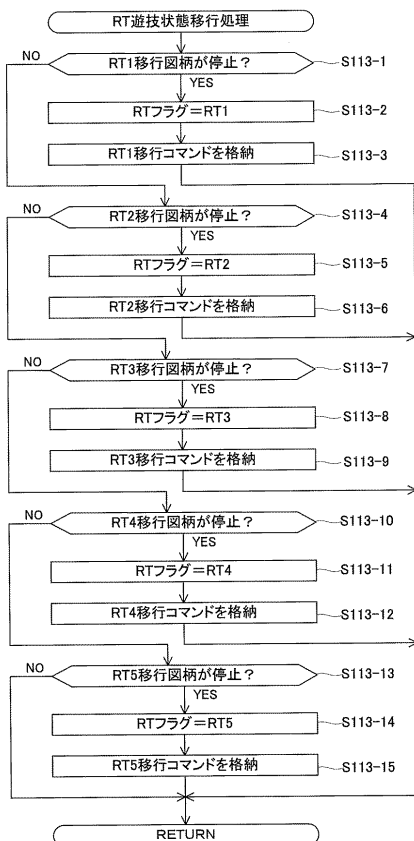
【図 55】



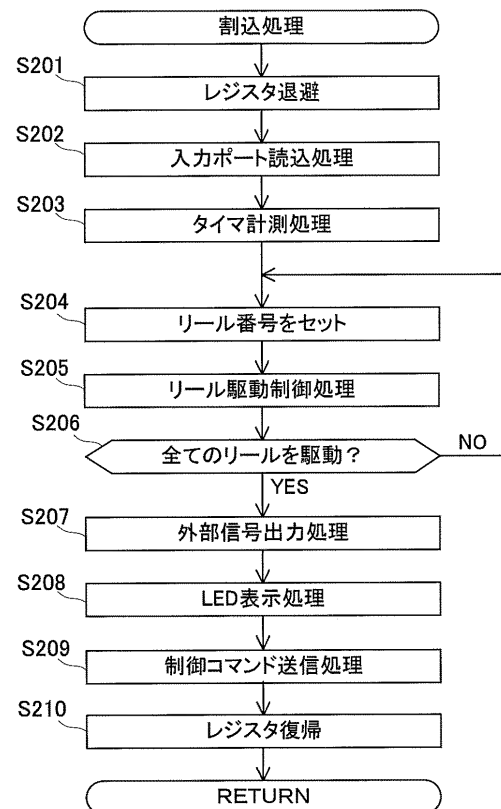
【図 56】



【図 57】



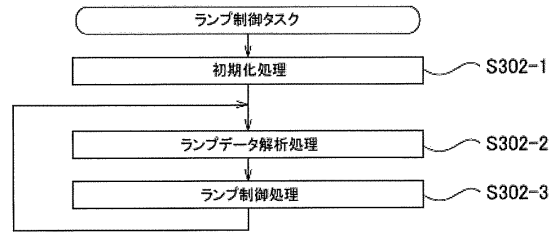
【図 58】



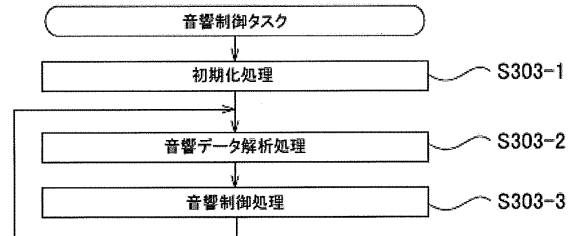
【図 59】



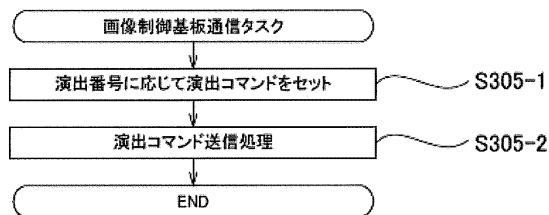
【図 60】



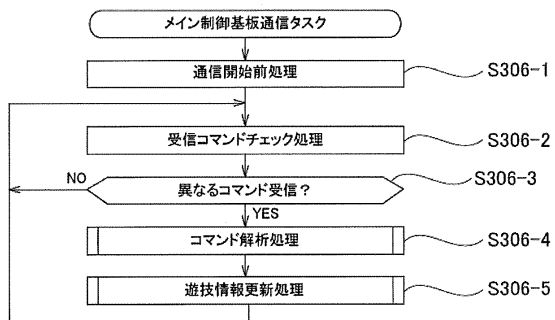
【図 61】



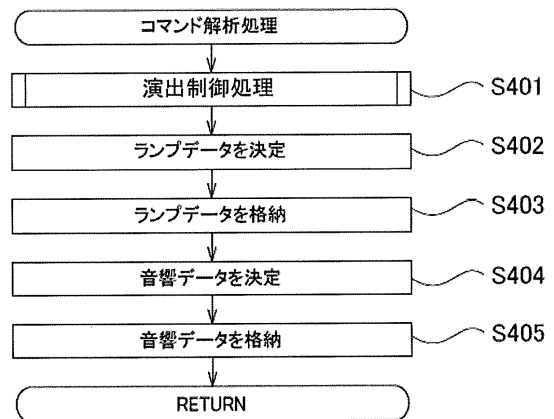
【図 62】



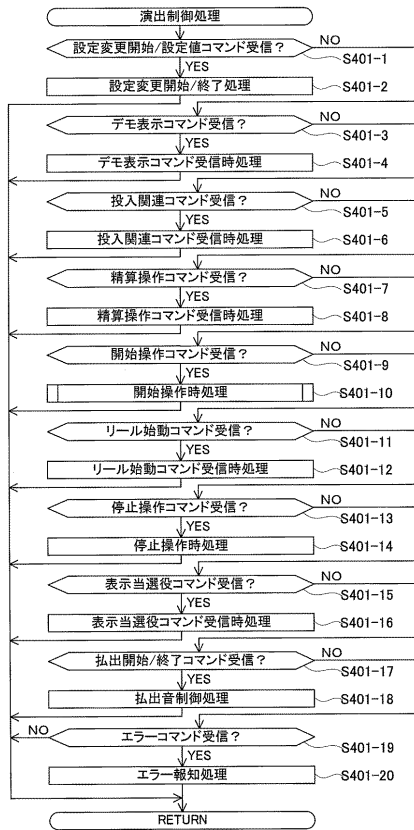
【図 63】



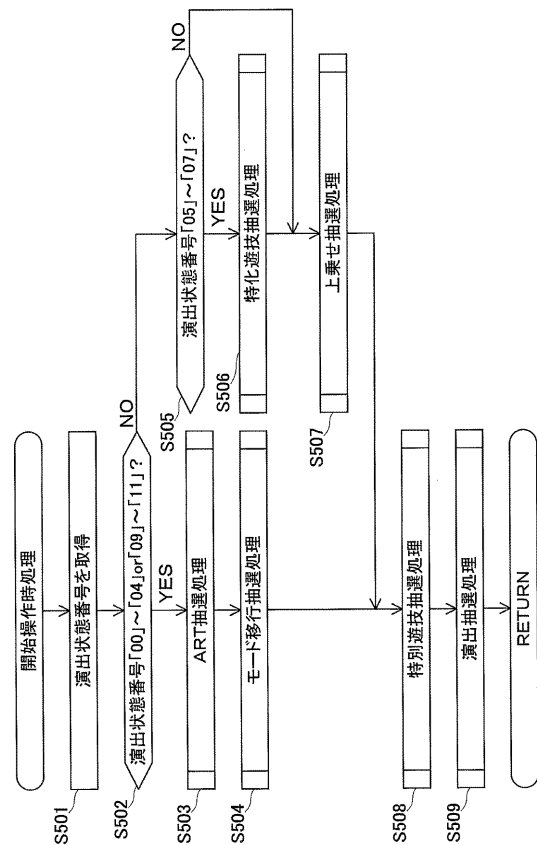
【図 64】



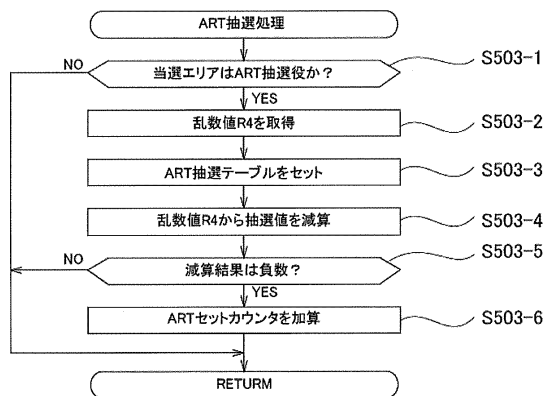
【図 65】



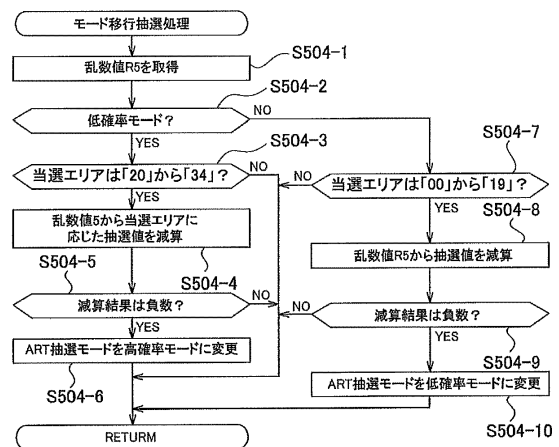
【図 66】



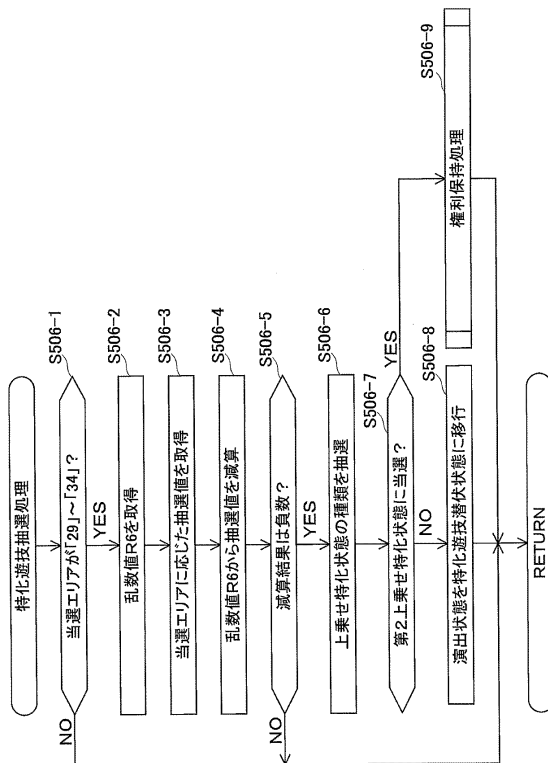
【図 67】



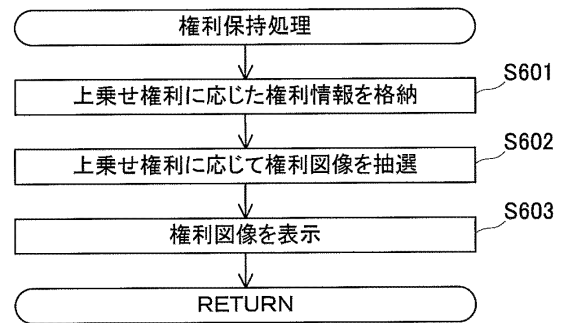
【図 68】



【図 69】



【図 70】



【図 71】

権利情報保持領域

(a) 非保持期間

null	null	null	...	null	null
------	------	------	-----	------	------

(b) 保持期間

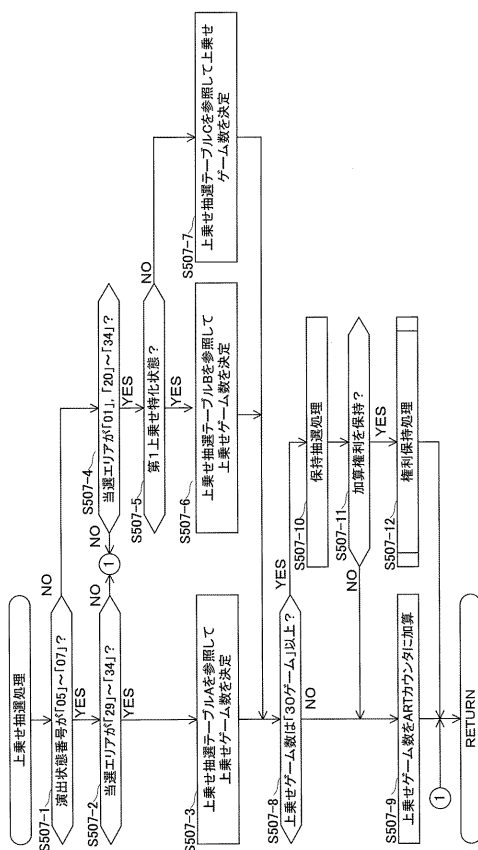
RA I	RB	RA II	null	null	...	null
------	----	-------	------	------	-----	------

↓ 移行権利付与

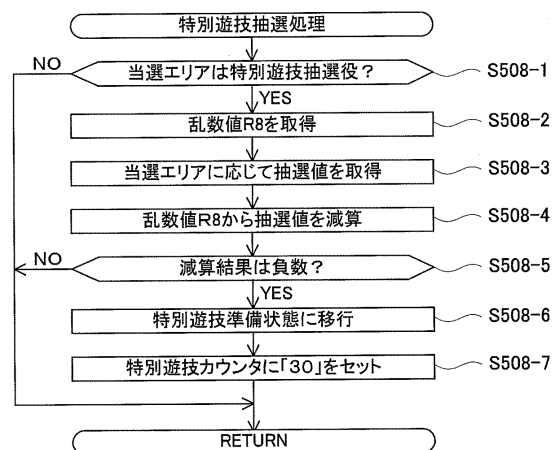
(c)

RA I	RB	RA II	RB	null	...	null
------	----	-------	----	------	-----	------

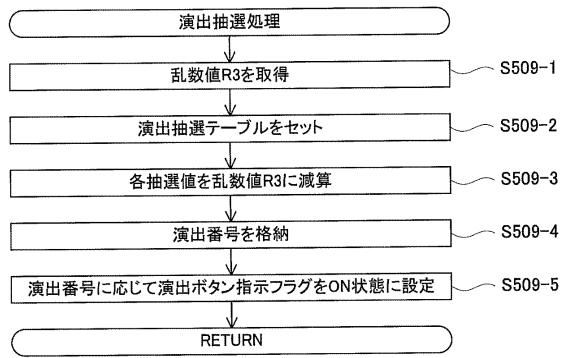
【図 72】



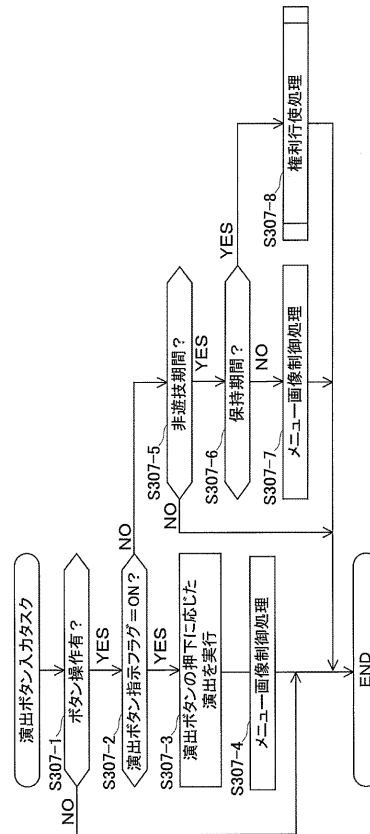
【図 73】



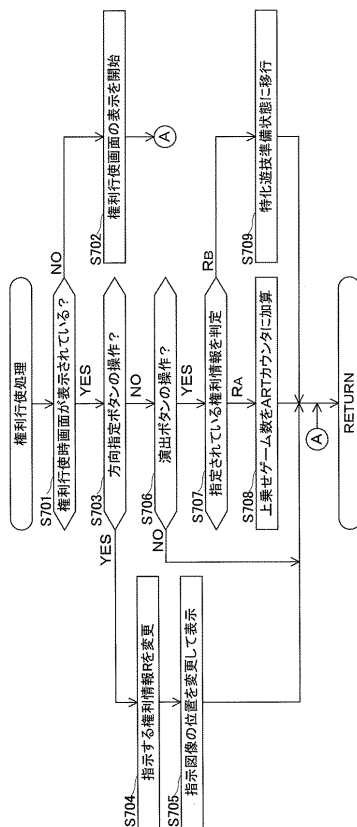
【図 7 4】



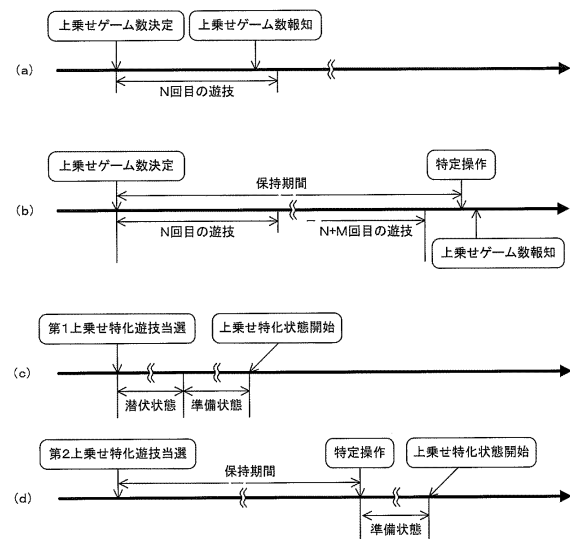
【図 7 5】



【図 7 6】

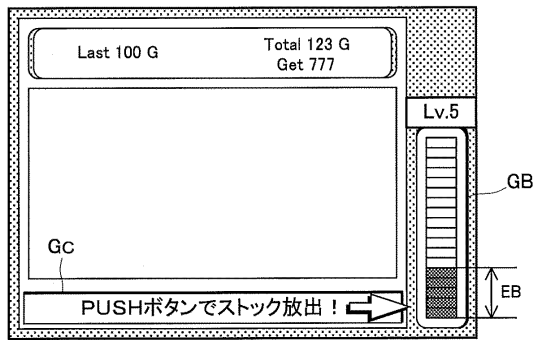


【図 7 7】

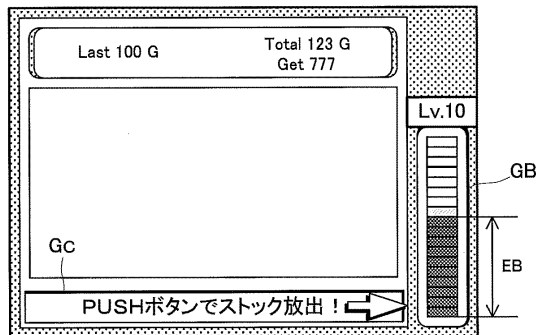


【図 78】

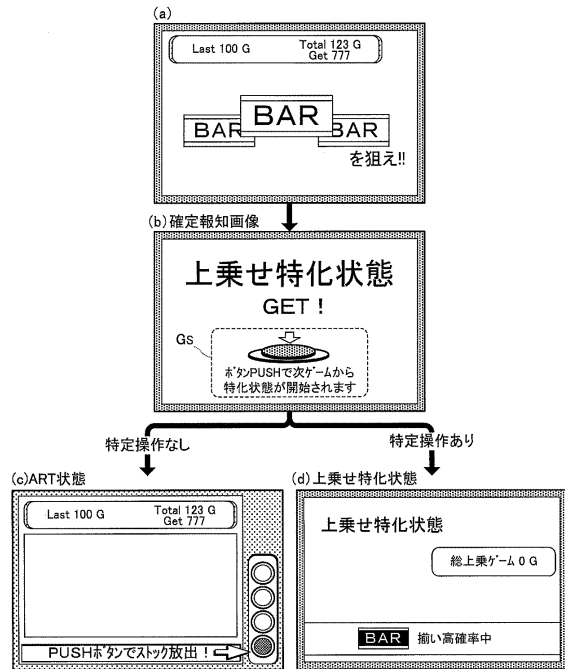
(a) 保持ゲーム数カウンタ=50



(b) 保持ゲーム数カウンタ=100



【図 79】



フロントページの続き

審査官 岡崎 彦哉

- (56)参考文献 特開2014-045887 (JP, A)
特開2003-199869 (JP, A)
特開2012-170600 (JP, A)
特開2013-143972 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04