

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-101382

(P2016-101382A)

(43) 公開日 平成28年6月2日(2016.6.2)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)** A 6 3 F 5/04 5 1 2 D 2 C 0 8 2  
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 85 頁)

|           |                              |          |                    |
|-----------|------------------------------|----------|--------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2014-242057 (P2014-242057) | (71) 出願人 | 000161806          |
| (22) 出願日  | 平成26年11月28日 (2014.11.28)     |          | 京楽産業. 株式会社         |
|           |                              | (74) 代理人 | 110000383          |
|           |                              |          | 特許業務法人 エビス国際特許事務所  |
|           |                              | (72) 発明者 | 水上 浩               |
|           |                              |          | 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 | 安田 幸永              |
|           |                              |          | 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 | 樋口 泰典              |
|           |                              |          | 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 |
|           |                              |          | 京楽産業. 株式会社内        |

最終頁に続く

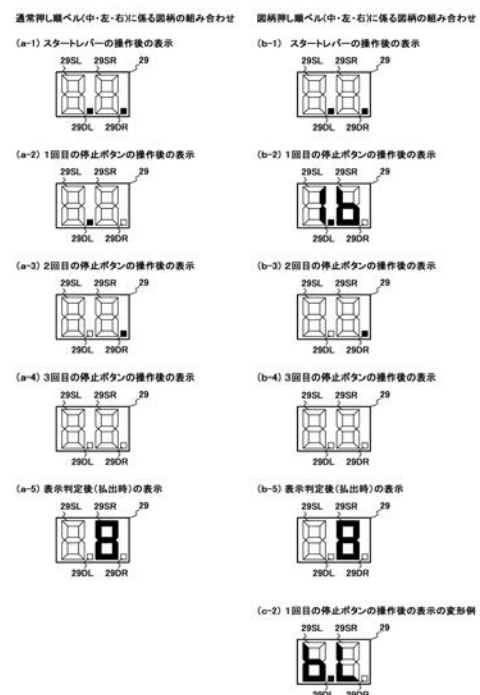
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】適切な停止ボタンの操作順序等を報知する遊技機を提供する。

【解決手段】メイン制御基板300（メインCPU301）は、第2RT遊技状態（ART）であるときに、押し順ベルが当選していると、各停止ボタン11～13の操作順序に対応したLEDを払出枚数表示器29またはボーナス獲得枚数表示器35に点灯させる。

【選択図】図27



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な複数のリールと、  
前記複数のリールのそれぞれに対応して設けられ、遊技者の停止操作を受け付ける複数の停止操作手段と、  
所定の変動条件が成立したことに基づいて、前記リールに停止表示可能な図柄の組合せに係る当選役を決定する当選役決定手段と、  
前記所定の変動条件が成立すると、前記リールの図柄を変動表示させる変動制御手段と、  
遊技者により前記停止操作手段が停止操作されると、前記当選役決定手段により決定された当選役と前記停止操作手段が停止操作されたタイミングとに基づいて、停止操作された前記停止操作手段に対応するリールの図柄を停止表示させる制御を行う停止制御手段と、  
遊技内容に係る情報を表示する遊技情報表示手段と、  
前記遊技情報表示手段に所定の情報を表示させる遊技情報表示制御手段と、  
を備え、  
前記遊技情報表示制御手段は、特定の図柄の組合せを停止表示させるための前記停止操作手段に関する操作情報、及び前記操作情報とは異なる情報を前記遊技情報表示手段に表示させ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、遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来からスロットマシンの遊技機においては、遊技者が所定枚数のメダルを投入して、スタートレバーを操作すると、複数のリールが駆動し、遊技者が停止ボタンを操作することにより、その停止ボタンに対応したリールが停止するように構成されている。そして、全てのリールが停止されたときに、リール上の図柄が特定の図柄の組合せであると、特定枚数のメダルが払い出されるように構成されている。

## 【0003】

ここで、全てのリールが停止されたときに、リール上に表示可能な図柄の組合せは、遊技者がスタートレバーの操作を行ったときに当選役として決定されており、決定された当選役と遊技者が停止ボタンを操作したときのタイミング等に基づいてリールが停止され、当選役に係る図柄の組合せを停止表示させる。このとき、当選役によっては、適切なタイミングで停止ボタンの操作を行われなければ、当選役に係る図柄の組合せが停止表示されない役や、複数設けられた停止ボタンの操作順序が適切な操作順序でなければ、当選役に係る図柄の組合せが表示されない役もある。

## 【0004】

また、リール上に特別の図柄の組合せが停止表示された場合には、遊技者にとって相対的に有利な特別遊技状態に移行するようにも構成されている。

この「特別遊技状態」としては、メダルの払出が行われる当選役の決定確率を向上させたボーナスゲーム（所謂BB、RB、CB、MB等）や、メダルを投入することなくスタートレバーを操作することにより全てのリールが駆動する再遊技の当選役の決定確率を向上させたリプレイタイム（所謂RT）や、適切な停止ボタンの操作順序等を報知するアシストタイム（所謂AT）や、このRTとATとを同時に作動させたアシストリプレイタイム（所謂ART）等がある。このため、遊技者は、特別遊技状態への移行を望みながら遊技を行うこととなる。

## 【0005】

ここで、A T、A R Tに関しては、液晶表示装置において停止ボタンの操作順序等を示す操作画像を表示したり、専用の押し順ランプ等を点灯したりすることによって、適切な停止ボタンの操作順序等を報知する遊技機が知られている（例えば、特許文献1、2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2014-64832号公報（図11参照）

【特許文献2】特開2014-176443号公報（図1：33L、33C、33R）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0007】

ここで、液晶表示装置において操作画像を表示する場合においては、操作画像を含めた多数の画像を描画するときや所謂3D画像を描画するときには描画処理が遅れることがあり、結果的に停止ボタンの操作順序等が遅れて表示され、液晶表示装置とは別に押し順ランプ等を設けることが望まれていた。

【0008】

しかしながら、押し順ランプ等を設けるにあたっては、近年の遊技性の複雑化に伴い、複数の状態等を報知する報知ランプ（例えば、ボーナス報知ランプ、A R T報知ランプ、チャンスゾーンランプ等）を遊技者が視認可能な前面スペースに設けており、前面スペースには空きスペースがあまりなく、前面スペースに押し順ランプ等を設けることができない場合があった。

20

【0009】

本発明の目的は、適切な停止ボタンの操作順序等を報知する遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記課題を達成するために、本発明に係る遊技機は、複数の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な複数のリール（例えば、左リール18、中リール19、右リール20）と、前記複数のリールのそれぞれに対応して設けられ、遊技者の停止操作を受け付ける複数の停止操作手段（例えば、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13）と、所定の変動条件が成立したことに基づいて、前記リールに停止表示可能な図柄の組合せに係る当選役を決定する当選役決定手段（例えば、図16に示す内部抽選処理を行うメインCPU301）と、前記所定の変動条件が成立すると、前記リールの図柄を変動表示させる変動制御手段（例えば、図24に示すステップS205においてリール駆動制御処理を行うメインCPU301）と、遊技者により前記停止操作手段が停止操作されると、前記当選役決定手段により決定された当選役と前記停止操作手段が停止操作されたタイミングとに基づいて、停止操作された前記停止操作手段に対応するリールの図柄を停止表示させる制御を行う停止制御手段（例えば、図19に示すリール回転中処理を行うメインCPU301）と、遊技内容に係る情報を表示する遊技情報表示手段（例えば、払出枚数表示器29またはボーナス獲得枚数表示器35）と、前記遊技情報表示手段に所定の情報を表示させる遊技情報表示制御手段（例えば、図25に示すLED出力データ作成処理、及び図24に示すステップS210においてLED表示処理を行うメインCPU301）と、を備え、

30

40

前記遊技情報表示制御手段は、特定の図柄の組合せ（例えば、押し順ベルに係る図柄の組み合わせ）を停止表示させるための前記停止操作手段に関する操作情報、及び前記操作情報とは異なる情報を前記遊技情報表示手段に表示させることを特徴とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、適切な停止ボタンの操作順序等を報知することができる。

【図面の簡単な説明】

50

## 【 0 0 1 2 】

- 【図 1】遊技機の正面図の一例を示す図である。
- 【図 2】キャビネットの内部構造の一例を示す図である。
- 【図 3】前面扉の裏面の一例を示す図である。
- 【図 4】遊技機の全体のブロック図の一例を示す図である。
- 【図 5】配列データテーブルの一例を示す図である。
- 【図 6】リプレイに係る図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 7】ベルに係る図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 8】その他の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 9】当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係の一例を示す図である。 10
- 【図 10】第 1 当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 11】第 2 当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 12】遊技状態移行テーブルの一例を示す図である。
- 【図 13】遊技状態移行図の一例を示す図である。
- 【図 14】メイン制御基板におけるプログラム開始処理の一例を示す図である。
- 【図 15】メイン制御基板におけるメインループ処理の一例を示す図である。
- 【図 16】メイン制御基板における内部抽選処理の一例を示す図である。
- 【図 17】メイン制御基板における図柄コード設定処理の一例を示す図である。
- 【図 18】メイン制御基板におけるリール回転開始準備処理の一例を示す図である。
- 【図 19】メイン制御基板におけるリール回転中処理の一例を示す図である。 20
- 【図 20】メイン制御基板における表示判定処理の一例を示す図である。
- 【図 21】メイン制御基板における遊技状態移行処理の一例を示す図である。
- 【図 22】メイン制御基板における R T 遊技状態移行処理の一例を示す図である。
- 【図 23】メイン制御基板におけるボーナス遊技状態移行処理の一例を示す図である。
- 【図 24】メイン制御基板における割込処理の一例を示す図である。
- 【図 25】メイン制御基板における L E D 出力データ作成処理の一例を示す図である。
- 【図 26】各停止ボタンの操作順序に対応した操作順序 L E D データを作成する作成内容を示す図である。
- 【図 27】操作順序 L E D データを払出枚数表示器に点灯させた点灯内容を示す図である 30
- 。 【図 28】サブ制御基板におけるメイン処理の一例を示す図である。
- 【図 29】サブ制御基板における主基板通信処理の一例を示す図である。
- 【図 30】サブ制御基板におけるコマンド別処理の一例を示す図である。
- 【図 31】操作順序報知情報の表示内容の一例を示した図である。
- 【図 32】操作順序 L E D データを作成する作成内容の変形例 1 を示す図である。
- 【図 33】操作順序 L E D データを払出枚数表示器に点灯させた点灯内容の変形例 1 を示す図である。
- 【図 34】操作順序 L E D データを作成する作成内容の変形例 2 を示す図である。
- 【図 35】第 2 R T 遊技状態において操作順序 L E D データをボーナス獲得枚数表示器に点灯させた点灯内容の変形例 2 を示す図である。 40
- 【図 36】ボーナス遊技状態においてボーナス獲得枚数表示器の点灯内容の変形例 2 を示す図である。
- 【図 37】第 2 の実施形態における操作順序 L E D データを作成する作成内容を示す図である。
- 【図 38】第 2 の実施形態における操作順序 L E D データを払出枚数表示器に点灯させた点灯内容 1 を示す図である。
- 【図 39】第 2 の実施形態における操作順序 L E D データを払出枚数表示器に点灯させた点灯内容 2 を示す図である。
- 【図 40】第 2 の実施形態における操作順序 L E D データを作成する作成内容の変形例 1 を示す図である。 50

【図４１】第２の実施形態における操作順序ＬＥＤデータをボーナス獲得枚数表示器に点灯させた点灯内容１の変形例１を示す図である。

【図４２】第２の実施形態における操作順序ＬＥＤデータをボーナス獲得枚数表示器に点灯させた点灯内容２の変形例１を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１３】

（第１の実施形態）

以下、本発明の第１の実施形態について、図面を参照しながら具体的に説明する。

【００１４】

（遊技機の構成）

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

【００１５】

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

【００１６】

キャビネット２は、略矩形状の箱体であって、正面側に開口を有する。また、キャビネット２には、複数の部品が取り付けられている。

【００１７】

前面扉３は、キャビネット２の正面側の開口を閉塞するように取り付けられている。また前面扉３には、複数の部品が取り付けられている。

【００１８】

蝶番機構４は、キャビネット２の正面視左側に設けられており、前面扉３を開閉可能に軸支するために設けられている。

【００１９】

鍵穴５は、前面扉３の中央右側に設けられ、施錠装置（図示せず）により前面扉３を開錠するために設けられている。ここで、遊技店の店員等がメンテナンス作業や、設定値の変更等を行う場合に、前面扉３に設けられている施錠装置（図示せず）の開錠が行われる。まず、前面扉３の鍵穴５にドアキー（図示せず）を挿入して時計回り方向に所定角度回転することにより開錠する。次に、前面扉３を開放し、メンテナンス作業や、設定値の変更等の作業を行う。そして、メンテナンス作業や、設定値の変更等が終了すると、前面扉３を閉じることにより施錠される。

【００２０】

メダル投入口６は、鍵穴５の正面視左側上方に設けられ、遊技者がメダルを投入するために設けられている。

【００２１】

ＢＥＴボタン７は、後述のスタートランプ２４の下方に設けられ、貯留（クレジット）されたメダルのうち、「１」枚のメダルを遊技に使用するために設けられている。

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

スタートレバー１０は、ＢＥＴボタン７の下方に設けられている。また、スタートレバ

10

20

30

40

50

ー１０は、後述の左リール１８、中リール１９、右リール２０の回転を開始する契機となる開始操作を遊技者が行うために設けられている。ここで、遊技者による開始操作が検出されたことに基づいて、後述のメイン制御基板３００は、ハード乱数を取得する処理や、後述の左リール１８、中リール１９、右リール２０の回転を開始する処理等を行う。

【００２５】

左停止ボタン１１は、スタートレバー１０の正面視右側に設けられている。また、左停止ボタン１１は、遊技者が後述の左リール１８の回転を停止する契機となる停止操作を行うために設けられている。

【００２６】

中停止ボタン１２は、左停止ボタン１１の正面視右側に設けられている。また、中停止ボタン１２は、遊技者が後述の中リール１９の回転を停止する契機となる停止操作を行うために設けられている。

【００２７】

右停止ボタン１３は、中停止ボタン１２の正面視右側に設けられている。また、右停止ボタン１３は、遊技者が後述の右リール２０の回転を停止する契機となる停止操作を行うために設けられている。

【００２８】

返却ボタン１４は、右停止ボタン１３の正面視右側に設けられている。また、返却ボタン１４は、メダル投入口６に投入されたメダルが後述のセクター１５に詰まった場合に、詰まったメダルを返却するために設けられている。

【００２９】

セクター１５は、前面扉３の背面側に設けられている。また、セクター１５は、メダル投入口６に投入されたメダルの材質や形状等が適正であるか否かを判別するために設けられている。

【００３０】

エラー解除センサ１６ｓは、鍵穴５の背面側に設けられており、遊技機１で発生したエラーを解除するために設けられている。ここで、エラー解除センサ１６ｓは、発光部と受光部からなり、鍵穴５にドアキー（図示せず）を挿入し、当該ドアキーを反時計回り方向に所定角度回転させると、施錠部（図示せず）が回転することとなる。そして、当該施錠部が回転することにより、受光部は、発光部から発光された光を受光することができなくなる。これにより、エラー解除センサ１６ｓは、遊技機１で発生したエラーを解除するためのエラー解除操作を検知することとなる。

【００３１】

ドア開閉センサ１７ｓは、鍵穴５の背面側に設けられており、前面扉３が開放しているか否かを検出するために設けられている。ここで、ドア開閉センサ１７ｓは、発光部と受光部からなり、鍵穴５にドアキー（図示せず）を挿入し、当該ドアキーを時計回り方向に所定角度回転させると、施錠部（図示せず）が回転することとなる。そして、当該施錠部が回転することにより、受光部は、発光部から発光された光を受光することができなくなる。これにより、ドア開閉センサ１７ｓは、前面扉３の開放を検知することとなる。

【００３２】

左リール１８、中リール１９、右リール２０は、キャビネット２の内部に設けられており、円筒状の構造を有している。また、左リール１８、中リール１９、右リール２０のそれぞれのリールの円筒状の構造の周面には、透光性のシートが装着されており、当該シートには、複数種類の図柄が一行に描かれている。そして、左リール１８、中リール１９、右リール２０のそれぞれのリールは、後述の左リールモータ１５１、中リールモータ１５２、右リールモータ１５３により回転駆動され、複数種類の図柄が変動表示及び停止表示される。

【００３３】

演出ボタン２１は、MAX BET ボタン８の正面視右側に設けられており、遊技者が所定のタイミングで操作するために設けられている。また、演出ボタン２１には、後述の演

10

20

30

40

50

出ボタンセンサ 710s に接続されている。ここで、後述のサブ制御基板 400 は、後述の演出ボタンセンサ 710s が演出ボタン 21 の操作を検出した場合に、後述の演出制御基板 600 を介して、後述の液晶表示装置 46 等の制御を行う。

#### 【0034】

十字キー 22 は、演出ボタン 21 の正面視右側に設けられており、(a) 上方向ボタン、(b) 下方向ボタン、(c) 左方向ボタン、(d) 右方向ボタンにより構成され、遊技者が所定のタイミングで操作するために設けられている。また、十字キー 22 に、後述の十字キー基板 711 に接続されている。そして、後述のサブ制御基板 400 は、後述の十字キー基板 711 が十字キー 22 の操作を検出した場合に、後述の演出制御基板 600 を介して、後述の液晶表示装置 46 等の制御を行う。

10

#### 【0035】

表示窓 23 は、左リール 18、中リール 19、右リール 20 の前面側に設けられており、左リール 18、中リール 19、右リール 20 の周面に描かれた複数の図柄を視認可能とするために設けられている。具体的には、左リール 18 の周面に描かれた「3」個の図柄、中リール 19 の周面に描かれた「3」個の図柄、及び右リール 20 の周面に描かれた「3」個の図柄の合計「9」個の図柄が表示窓 23 を介して視認可能となる。

#### 【0036】

ここで、本実施形態において、有効ラインは、表示窓 23 に表示された図柄のうち、左リール 18 の上段に表示された図柄と、中リール 19 の中段に表示された図柄と、右リール 20 の下段に表示された図柄を直線で結んだ「右下がりライン」のみを有効ラインとしている。

20

#### 【0037】

ここで、本実施形態において、表示窓 23 に表示された図柄のうち、(a) 左リール 18 の上段に表示された図柄と、中リール 19 の上段に表示された図柄と、右リール 20 の上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「上段ライン」といい、(b) 左リール 18 の中段に表示された図柄と、中リール 19 の中段に表示された図柄と、右リール 20 の中段に表示された図柄を直線で結んだラインを「中段ライン」といい、(c) 左リール 18 の下段に表示された図柄と、中リール 19 の下段に表示された図柄と、右リール 20 の下段に表示された図柄を直線で結んだラインを「下段ライン」といい、(d) 左リール 18 の下段に表示された図柄と、中リール 19 の中段に表示された図柄と、右リール 20 の上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「右上がりライン」という。なお、有効ラインは、右下がりラインではなく、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインを適用してもよいし、右下がりラインに加えて、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインを適用してもよい。

30

#### 【0038】

スタートランプ 24 は、BET ボタン 7 の上方に設けられており、スタートレバー 10 により開始操作を受け付けることが可能であるか否かを報知するために設けられている。具体的には、後述のメイン制御基板 300 は、(a) BET ボタン 7、MAX BET ボタン 8 の操作により、遊技に使用するメダルの枚数が「3」枚となった場合、(b) メダル投入口 6 に「3」枚のメダルが投入された場合、(c) 前回の遊技において、後述の「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合に、スタートランプ 24 を点灯することにより、スタートレバー 10 により開始操作を受け付けることが可能である旨を報知する処理を行う。

40

#### 【0039】

第 1 BET ランプ 25 は、スタートランプ 24 の正面視右側に設けられており、BET 枚数が「1」枚であることを報知するために設けられている。具体的には、後述のメイン制御基板 300 は、(a) メダル投入口 6 に「1」枚のメダルが投入された場合、(b) メダルが「1」枚以上貯留（クレジット）されている状態において、BET ボタン 7 が「1」回操作された場合に、第 1 BET ランプ 25 を点灯する処理を行う。

#### 【0040】

50

第2 BETランプ26は、第1 BETランプ25の上方に設けられており、BET枚数が「2」枚であることを報知するために設けられている。具体的には、後述のメイン制御基板300は、(a)メダル投入口6に「2」枚のメダルが投入された場合、(b)メダルが「2」枚以上貯留されている状態において、BETボタン7が「2」回操作された場合、(c)メダルが「1」枚以上貯留されている状態において、BETボタン7が「1」回操作され、メダル投入口6に「1」枚のメダルが投入された場合に、第2 BETランプ26を点灯する処理を行う。

#### 【0041】

第3 BETランプ27は、第2 BETランプ26の上方に設けられており、BET枚数が「3」枚であることを報知するために設けられている。具体的には、後述のメイン制御基板300は、(a)メダル投入口6に「3」枚のメダルが投入された場合、(b)メダルが「3」枚以上貯留されている状態において、MAX BETボタン8が操作された場合、(c)メダルが「3」枚以上貯留されている状態において、BETボタン7が「3」回操作された場合、(d)メダルが「1」枚以上貯留されている状態において、BETボタン7が「1」回操作され、メダル投入口6に「2」枚のメダルが投入された場合、(e)メダルが「2」枚以上貯留されている状態において、BETボタン7が「2」回操作され、メダル投入口6に「1」枚のメダルが投入された場合、(f)前回の遊技において、後述の「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合に、第3 BETランプ27を点灯する処理を行う。

#### 【0042】

貯留枚数表示器28は、第1 BETランプ25、第2 BETランプ26、第3 BETランプ27の正面視右側に設けられており、7つのセグメントLEDと1つの点灯LEDとから構成されるセグメント表示器を2つ備えており、2桁の数字と2つのドット表示が可能に構成されている。そして、貯留枚数表示器28には、遊技機1に貯留(クレジット)されている遊技者のメダルの貯留枚数が表示されることになる。

#### 【0043】

払出枚数表示器29は、十字キー22の正面視上方に設けられており、7つのセグメントLEDと1つの点灯LEDとから構成されるセグメント表示器を2つ備えており、2桁の数字と2つのドット表示が可能に構成されている。そして、払出枚数表示器29には、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに応じて払い出されるメダルの払出枚数が表示されることになる。また、払出枚数表示器29は、遊技機1がエラー状態となった場合に、エラー状態になったことが表示される。

#### 【0044】

投入可能表示ランプ30は、払出枚数表示器29の正面視右側に設けられている。ここで、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6により、メダルの投入を受け付ける場合には、投入可能表示ランプ30を点灯させる処理を行う。一方、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6により、メダルの投入を受け付けない場合には、投入可能表示ランプ30を消灯させる処理を行う。これにより、遊技者に対して、メダル投入口6により、メダルの投入を受け付けるか否かの報知を行う。

#### 【0045】

再遊技表示ランプ31は、投入可能表示ランプ30の下方に設けられている。ここで、後述のメイン制御基板300は、有効ライン上に後述の「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示された場合に、再遊技表示ランプ31を点灯させる処理を行う。一方、後述のメイン制御基板300は、有効ライン上に後述の「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示された次の遊技において、有効ライン上に後述の「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されなかった場合には、再遊技表示ランプ31を消灯させる処理を行う。これにより、(a)有効ライン上に「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されたことと、(b)メダルを使用することなく、次の遊技を行うことが可能である旨の報知を行う。

#### 【0046】

ボーナス表示部32は、表示窓23の正面視右側に設けられている。また、ボーナス表

10

20

30

40

50

示部 32 には LED が設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 400 は、後述のボーナス状態となった場合に、後述のコンパネ LED 中継基板 700 を介してボーナス表示部 32 に設けられた LED を点灯させる処理を行う。一方、サブ制御基板 400 は、ボーナス状態が終了した場合に、コンパネ LED 中継基板 700 を介してボーナス表示部 32 に設けられた LED を消灯させる処理を行う。これにより、(a) 遊技者に対してボーナス状態に移行したことと、(b) 遊技者に対してボーナス状態が終了したことの報知を行う。

#### 【0047】

ART 表示部 33 は、表示窓 23 の正面視左側に設けられている。また、ART 表示部 33 には LED が設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 400 は、後述の第 2 R T 遊技状態 (ART 状態) となった場合に、後述のコンパネ LED 中継基板 700 を介して ART 表示部 33 に設けられた LED を点灯させる処理を行う。一方、サブ制御基板 400 は、ART 状態が終了した場合に、コンパネ LED 中継基板 700 を介して ART 表示部 33 に設けられた LED を消灯させる処理を行う。これにより、(a) 遊技者に対して ART 状態に移行したことと、(b) 遊技者に対して ART 状態が終了したことの報知を行う。

#### 【0048】

チャンスゾーン表示部 34 は、ART 表示部 33 の下方に設けられている。また、チャンスゾーン表示部 34 には LED が設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 400 は、後述の第 1 R T 遊技状態 (チャンスゾーン状態) となった場合に、後述のコンパネ LED 中継基板 700 を介してチャンスゾーン表示部 34 に設けられた LED を点灯させる処理を行う。一方、サブ制御基板 400 は、チャンスゾーン状態が終了した場合に、コンパネ LED 中継基板 700 を介してチャンスゾーン表示部 34 に設けられた LED を消灯させる処理を行う。これにより、(a) 遊技者に対してチャンスゾーン状態に移行したことと、(b) 遊技者に対してチャンスゾーン状態が終了したことの報知を行う。

#### 【0049】

ボーナス獲得枚数表示器 35 は、貯留枚数表示器 28 と払出枚数表示器 29 との間に設けられており、7 つのセグメント LED と 1 つの点灯 LED とから構成されるセグメント表示器を 3 つ備えており、3 桁の数字と 3 つのドット表示が可能に構成されている。そして、ボーナス獲得枚数表示器 35 には、ボーナス状態のときに払い出されたメダルの合計払出枚数が表示されることになる。

#### 【0050】

腰部パネル 37 は、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 の下方に設けられており、遊技機 1 の機種名やモチーフ等を遊技者へ認識させるために設けられている。

#### 【0051】

受皿ユニット 38 は、腰部パネル 37 の下方に設けられている。また、受皿ユニット 38 は、後述のメダル払出口 39 から排出されたメダルを受け入れて貯留するために設けられている。

#### 【0052】

メダル払出口 39 は、腰部パネル 37 の下方に設けられており、メダルの払出が行われる場合において、後述のホッパー 202 により払い出されるメダルを排出するために設けられている。また、メダル払出口 39 は、後述のセレクターセンサ 15s により、メダル投入口 6 に投入されたメダルが適正なメダルではないと判別された場合に、適正でないメダルを排出するために設けられている。更に、メダル払出口 39 は、メダルの投入を受け付けることが不可能なタイミングに、メダル投入口 6 にメダルが投入された場合に、当該メダルの投入を受け付けることが不可能なタイミングで投入されたメダルを排出するために設けられている。

#### 【0053】

スピーカ 40 は、前面扉 3 の背面側に設けられ、演出を行う際に BGM や音声、効果音

10

20

30

40

50

等を出力するために設けられている。

【0054】

前面扉LED860は、前面扉3の前面に設けられ、前面扉3の発光を行うために設けられている。

【0055】

設定表示部44は、後述のメイン制御基板300に設けられており、遊技機1の設定値を表示するために設けられている。ここで、後述のメイン制御基板300は、設定変更キー（図示せず）を後述の設定変更用鍵穴48に挿入した状態で時計回り方向に所定角度回動された場合に、現在設定されている設定値を設定表示部44に表示する処理を行う。

【0056】

設定変更ボタン45は、後述の設定スイッチ基板250に設けられており、設定値を変更するために設けられている。ここで、後述のメイン制御基板300は、設定表示部44に現在設定されている設定値が表示されている状態において、設定変更ボタン45の操作が検出された場合に、設定表示部44に表示されている設定値を切り替えて表示する処理を行う。そして、後述のメイン制御基板300は、現在設定されている設定値が設定表示部44に表示されている状態において、スタートレバー10の操作が検出された場合に、設定値を確定する処理を行う。なお、後述のメイン制御基板300は、遊技機1でエラーが発生した場合に、設定変更ボタン45の操作が検出されたことに基づいて、エラーを解除する処理を行う。即ち、本実施形態において、設定変更ボタン45は、（a）設定値を切り替える機能と、（b）エラーを解除する機能を有する。

【0057】

なお、本実施形態において、設定値は、設定「1」から設定「6」の「6」段階の設定値が設けられている。このため、設定表示部44に設定「1」である旨の情報が表示されている状態において、設定変更ボタン45の操作が検出されると、設定表示部44に設定「2」である旨の情報が表示され、以降、設定変更ボタン45を操作する毎に、設定表示部44に表示される設定値が「1」ずつ加算して表示される。ただし、設定表示部44に設定「6」である旨の情報が表示されている状態において、設定変更ボタン45が操作されると、設定表示部44には設定「1」である旨の情報が表示されることとなる。

【0058】

なお、本実施形態において、設定値は、設定「1」から設定「6」の「6」段階の設定値が設けられていることとしたが、これに限定されることはない。例えば、設定値は、「2」段階や、「3」段階でもよく、「4」段階や、「5」段階でもよい。

【0059】

液晶表示装置46は、左リール18、中リール19、右リール20の上方に設けられ、動画像・静止画像等を表示するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板400は、後述のART状態である場合において、後述の内部抽選処理により「押し順ベルLCR～押し順ベルRCL」、または「赤セブン押し順ベルLCR～赤セブン押し順ベルRCL」、または「青セブン押し順ベルLCR～青セブン押し順ベルRCL」の何れかが決定された場合等に、演出制御基板600を介して、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序の一連の流れを液晶表示装置46に表示する処理を行う。

【0060】

外部集中端子板47は、後述の設定スイッチ基板250の正面視右側下方に設けられ、遊技機1の外部のホールコンピュータ（図示せず）等と接続可能に構成されており、ホールコンピュータに対して所定の遊技情報を特定可能な外部信号を出力するために設けられている。

【0061】

設定変更用鍵穴48は、後述の設定スイッチ基板250に設けられ、設定値を変更するために設けられている。また、設定変更用鍵穴48には、設定変更キー（図示せず）を設定変更用鍵穴48に挿入した状態で時計回り方向に所定角度回動されたことを検出する後述の設定変更キースイッチ49swが設けられている。

10

20

30

40

50

**【0062】**

演出装置50は、液晶表示装置46の前面側に設けられている。ここで、サブ制御基板400は、演出装置50を可動することが決定された場合には、演出制御基板600と、演出装置制御基板800を介して、演出装置50を上下方向に可動する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行うことができる。

**【0063】**

リール制御基板150は、左リール18、中リール19、右リール20の回転、及び停止を制御するために設けられている。また、リール制御基板150には、後述の左リールモータ151、後述の中リールモータ152、後述の右リールモータ153、後述の左リールセンサ154s、後述の中リールセンサ155s、後述の右リールセンサ156sが接続されている。

10

**【0064】**

左リールモータ151は、左リール18の内部に設けられており、左リール18の制御を行うために設けられている。また、左リールモータ151は、ステッピングモータで構成され、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。これにより、左リール18は、左リールモータ151に対してパルス信号が出力されるごとに、一定の角度で回転する。なお、メイン制御基板300は、リールインデックスを検出してから左リールモータ151に対してパルス信号を出力した回数をカウントすることによって、左リール18の回転角度を管理する。

**【0065】**

中リールモータ152は、中リール19の内部に設けられており、中リール19の制御を行うために設けられている。また、中リールモータ152は、ステッピングモータで構成され、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。これにより、中リール19は、中リールモータ152に対してパルス信号が出力されるごとに、一定の角度で回転する。なお、メイン制御基板300は、リールインデックスを検出してから中リールモータ152に対してパルス信号を出力した回数をカウントすることによって、中リール19の回転角度を管理する。

20

**【0066】**

右リールモータ153は、右リール20の内部に設けられており、右リール20の制御を行うために設けられている。また、右リールモータ153は、ステッピングモータで構成され、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。これにより、右リール20は、右リールモータ153に対してパルス信号が出力されるごとに、一定の角度で回転する。なお、メイン制御基板300は、リールインデックスを検出してから右リールモータ153に対してパルス信号を出力した回数をカウントすることによって、右リール20の回転角度を管理する。

30

**【0067】**

左リールセンサ154sは、左リール18の内部に設けられており、発光部と受光部とを有する光センサを備えている。また、左リールセンサ154sは、左リール18が「1」回転したことを示すリールインデックスを検出するために設けられている。

**【0068】**

中リールセンサ155sは、中リール19の内部に設けられており、発光部と受光部とを有する光センサを備えている。また、中リールセンサ155sは、中リール19が「1」回転したことを示すリールインデックスを検出するために設けられている。

40

**【0069】**

右リールセンサ156sは、右リール20の内部に設けられており、発光部と受光部とを有する光センサを備えている。また、右リールセンサ156sは、右リール20が「1」回転したことを示すリールインデックスを検出するために設けられている。

**【0070】**

電源基板200は、後述のホッパー202の正面視左側に設けられており、遊技機1に電力を供給する制御を行うために設けられている。また、電源基板200には、後述の電

50

源スイッチ 201sw、後述のホッパー 202、及び後述の補助収納庫センサ 203s が接続されている。

【0071】

電源ボタン 201 は、後述のホッパー 202 の正面視左側に設けられており、遊技機 1 に電力を供給する操作を行うために設けられている。

【0072】

ホッパー 202 は、電源基板 200 の正面視右側に設けられており、遊技者に対してメダルを払い出すために設けられている。ここで、後述のメイン制御基板 300 は、有効ライン上にメダルを払い出す図柄の組み合わせが表示された場合に、電源基板 200 を介してホッパー 202 を駆動する処理を行い、遊技者に対してメダルを払い出す処理を行う。

10

【0073】

補助収納庫 203 は、ホッパー 202 の正面視右側に設けられており、ホッパー 202 に貯留されているメダルが溢れた場合に、溢れたメダルを収納するために設けられている。

【0074】

設定スイッチ基板 250 は、後述のメイン制御基板 300 の正面視右側に設けられている。また、設定スイッチ基板 250 には、後述の設定変更スイッチ 45sw、及び後述の設定変更キースwitch 49sw が接続されている。

【0075】

(遊技機全体のブロック図)

20

次に、図 4 の遊技機 1 の全体のブロック図を用いて、遊技の進行を制御する制御手段について説明する。

【0076】

遊技機 1 は、遊技機 1 の主たる動作を制御するメイン制御基板 300 に対して、リール制御基板 150、電源基板 200、設定スイッチ基板 250、サブ制御基板 400 等の基板が接続されている。

【0077】

(メイン制御基板 300 関係)

メイン制御基板 300 は、キャビネット 2 の内部における左リール 18、中リール 19、右リール 20 の上方に設けられており (図 3 参照)、主として、遊技者に所定の特典を付与するための遊技動作の制御を行うために設けられている。また、メイン制御基板 300 には、後述の BET スwitch 7sw、後述の MAX BET スwitch 8sw、後述の精算ス switch 9sw、後述のスタートス switch 10sw、後述の左停止ス switch 11sw、後述の中停止ス switch 12sw、後述の右停止ス switch 13sw、後述のセクターセンサ 15s、後述のエラー解除センサ 16s、後述のドア開閉センサ 17s、後述のスタートランプ 24、第 1 BET ランプ 25、第 2 BET ランプ 26、第 3 BET ランプ 27、貯留枚数表示器 28、払出枚数表示器 29、投入可能表示ランプ 30、及び再遊技表示ランプ 31、ボーナス獲得枚数表示器 35、設定表示部 44、外部集中端子板 47、リール制御基板 150、電源基板 200、設定スイッチ基板 250、後述のサブ制御基板 400 が接続され、各種ス switch 及び表示器等の制御を行う。また、メイン制御基板 300 は、後述のメイン CPU 301、後述のメイン ROM 302、後述のメイン RAM 303、メイン乱数発生器 304 を備えている。

30

40

【0078】

BET スwitch 7sw は、BET ボタン 7 の操作を検出するためのス switch である。ここで、BET ス switch 7sw は、BET ボタン 7 の操作が検出された場合に、メイン制御基板 300 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板 300 は、BET ス switch 7sw から所定の信号を受信したに基づいて、貯留 (クレジット) されているメダルから「1」枚のメダルを使用する処理を行う。

【0079】

MAX BET ス switch 8sw は、MAX BET ボタン 8 の操作を検出するためのス switch

50

チである。ここで、MAXBETスイッチ8swは、MAXBETボタン8の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、MAXBETスイッチ8swから所定の信号を受信したに基づいて、貯留（クレジット）されているメダルから「3」枚のメダルを使用する処理を行う。

#### 【0080】

精算スイッチ9swは、精算ボタン9の操作を検出するためのスイッチである。ここで、精算スイッチ9swは、精算ボタン9の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、精算スイッチ9swから所定の信号を受信したに基づいて、貯留（クレジット）されているメダルを精算する処理を行う。具体的には、メイン制御基板300は、電源基板200に対して、貯留されているメダルを返却する旨の信号を送信する。そして、電源基板200は、ホッパー202を駆動することにより、貯留しているメダルを返却する処理を行う。

10

#### 【0081】

スタートスイッチ10swは、スタートレバー10の操作を検出するためのスイッチである。ここで、スタートスイッチ10swは、スタートレバー10の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、スタートスイッチ10swから所定の信号を受信したに基づいて、左リール18、中リール19、右リール20の回転を開始する処理等を行う。

#### 【0082】

左停止スイッチ11swは、左停止ボタン11の操作を検出するためのスイッチである。ここで、左停止スイッチ11swは、左停止ボタン11の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、左停止スイッチ11swから所定の信号を受信したに基づいて、回転中の左リール18を停止する処理を行う。

20

#### 【0083】

中停止スイッチ12swは、中停止ボタン12の操作を検出するためのスイッチである。ここで、中停止スイッチ12swは、中停止ボタン12の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、中停止スイッチ12swから所定の信号を受信したに基づいて、回転中の中リール19を停止する処理を行う。

30

#### 【0084】

右停止スイッチ13swは、右停止ボタン13の操作を検出するためのスイッチである。ここで、右停止スイッチ13swは、右停止ボタン13の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、右停止スイッチ13swから所定の信号を受信したに基づいて、回転中の右リール20を停止する処理を行う。

#### 【0085】

セクターセンサ15sは、メダル投入口6に適正なメダルが投入されたことを検出するためのセンサである。ここで、セクターセンサ15sは、正常なメダルの通過が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、セクターセンサ15sから所定の信号を受信したに基づいて、（a）貯留（クレジット）されるメダルの枚数を「1」加算する処理や、（b）遊技に使用するメダルの枚数に「1」加算する処理を行う。

40

#### 【0086】

また、セクター15には、セクターセンサ15sとは別に、不正行為を検出するための不正行為検知センサ（図示せず）が設けられている。ここで、不正行為検知センサは、不正行為が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、不正行為検知センサから所定の信号を受信したに基づいて、不正行為検出時の処理を行う。

#### 【0087】

50

設定変更スイッチ45swは、設定変更ボタン45の操作を検出するためのスイッチである。ここで、設定スイッチ基板250は、設定変更スイッチ45swにより、設定変更ボタン45の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、設定スイッチ基板250から所定の信号を受信したに基づいて、設定表示部44に表示されている設定値を更新して表示する処理を行う。

#### 【0088】

設定変更キースwitch49swは、設定変更キー（図示せず）が設定変更用鍵穴48に挿入された状態で、所定角度回動されたことを検出するためのスイッチである。ここで、設定スイッチ基板250は、設定変更キー（図示せず）が設定変更用鍵穴48に挿入された状態で、所定角度回動されたことが検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、設定スイッチ基板250から所定の信号を受信したに基づいて、設定表示部44に現在の設定値を表示する処理を行う。

10

#### 【0089】

電源スイッチ201swは、電源ボタン201の操作を検出するためのスイッチである。ここで、電源基板200は、電源スイッチ201swにより、電源ボタン201の操作が検出された場合に、遊技機1に電力を供給する処理を行う。

#### 【0090】

補助収納庫センサ203sは、補助収納庫203に貯留されたメダルが満杯であることを検出するためのセンサである。ここで、電源基板200は、補助収納庫センサ203sにより、補助収納庫203に貯留されたメダルが満杯であることが検出された場合に、メイン制御基板300に対して、所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、電源基板200から所定の信号を受信したに基づいて、補助収納庫203に貯留されたメダルが満杯である時のエラー処理を行う。

20

#### 【0091】

メインCPU301は、メイン制御基板300に接続されている。また、メインCPU301は、後述のメインROM302に記憶されているプログラムを読み込み、遊技の進行に合わせて所定の演算処理を行うことにより、各種のランプ・表示器、リール制御基板150、電源基板200、サブ制御基板400に対して所定の信号を送信する。

30

#### 【0092】

メインROM302は、メイン制御基板300に接続されている。また、メインROM302は、メインCPU301により実行される制御プログラム、データテーブル、サブ制御基板400に対するコマンドを送信するためのデータ等を記憶するために設けられている。

#### 【0093】

メインRAM303は、メイン制御基板300に接続されている。また、メインRAM303は、メインCPU301によるプログラムの実行により決定された各種データを記憶するために設けられている。具体的には、メインRAM303には、例えば、投入枚数カウンタ等の各種カウンタや、設定変更装置作動異常フラグ格納領域等の各種格納領域が設けられている。

40

#### 【0094】

メイン乱数発生器304は、メイン制御基板300に接続されている。また、メイン乱数発生器304は、当選役を決定する抽選等に用いられる乱数を生成するために設けられている。ここで、本実施形態において、メイン乱数発生器304は、「0」～「65535」の範囲で乱数値を生成する。

#### 【0095】

（サブ制御基板400関係）

サブ制御基板400は、メイン制御基板300の正面視左側に設けられており（図3参照）、主として演出の制御を行うために設けられている。また、サブ制御基板400は、

50

後述のサブCPU401、後述のサブROM402、後述のサブRAM403、後述のサブ乱数発生器404を備えている。更に、サブ制御基板400には、メイン制御基板300、後述のバックライト制御基板450、後述の演出制御基板600、後述のコンパネLED中継基板700が接続されている。

#### 【0096】

サブCPU401は、サブ制御基板400に接続されている。また、サブCPU401は、後述のサブROM402に記憶されているプログラムを読み込み、メイン制御基板300から受信したコマンドの情報や、演出ボタンセンサ710sや、十字キー基板711から入力された信号に基づいて所定の演算を行い、当該演算の結果を演出制御基板600等へ供給するために設けられている。

10

#### 【0097】

サブROM402は、サブ制御基板400に接続されている。また、サブROM402は、サブCPU401により実行される制御プログラム、データテーブル等を記憶するために設けられている。

#### 【0098】

サブRAM403は、サブ制御基板400に接続されている。また、サブRAM403は、サブCPU401によるプログラムの実行により決定された各種データを記憶するために設けられている。

#### 【0099】

サブ乱数発生器404は、サブ制御基板400に接続されている。また、サブ乱数発生器404は、演出を決定する抽選等に用いられる乱数を生成するために設けられている。ここで、本実施形態において、サブ乱数発生器404は、「0」～「65535」の範囲で乱数値を生成する。

20

#### 【0100】

(バックライト制御基板450関係)

バックライト制御基板450は、サブ制御基板400、後述の左リールバックライト451L、後述の中リールバックライト451C、及び後述の中リールバックライト451Rが接続されており、左リールバックライト451L、中リールバックライト451C、中リールバックライト451Rを制御するために設けられている。

#### 【0101】

左リールバックライト451Lは左リール18の内部に設けられており、中リールバックライト451Cは中リール19の内部に設けられており、中リールバックライト451Rは右リール20の内部に設けられており、それぞれの左・中・右リールバックライト451LCRは、複数のLEDを備えている。

30

#### 【0102】

ここで、サブ制御基板400は、バックライト制御基板450を介して、それぞれの左・中・右リールバックライト451LCRを発光させる処理を行う。これにより、左リール18、中リール19、右リール20の図柄の視認が容易となる。

#### 【0103】

なお、図2において、左リールモータ151、左リールセンサ154s、左リールバックライト451Lの説明をするため、左リール18に装着されたシートの図示を省略している。

40

#### 【0104】

(演出制御基板600関係)

演出制御基板600には、サブ制御基板400、液晶表示装置46、スピーカ40、演出装置制御基板800、LED制御基板850が接続され、後述の液晶制御CPU601、後述の液晶制御ROM602、後述の液晶制御RAM603、後述のVDP606、後述のCGROM604、後述のVRAM605、後述の音源IC607、後述の音源ROM608が設けられている。

#### 【0105】

50

液晶制御CPU601は、演出制御基板600に接続されている。また液晶制御CPU601は、後述の液晶制御ROM602に記憶されているプログラムを読み込み、サブ制御基板400から受信した信号に基づいてディスプレイリストを作成するために設けられている。また、液晶制御CPU601は、後述のCGROM604に記憶されている画像データを液晶表示装置46に表示させる制御を行う。

#### 【0106】

液晶制御ROM602は、演出制御基板600に接続されている。また、液晶制御ROM602は、液晶制御CPU601により実行される制御プログラム、データテーブル等を記憶するために設けられている。具体的には、液晶制御ROM602は、液晶制御CPU601の制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、アニメーションを表示する際に参照されるアニメーションの組み合わせやアニメーションの表示順序、画像の表示時間を示すウエイトフレーム、スプライトの識別番号や転送元アドレス等の各種対象データ、スプライトの表示位置や転送先アドレス等の各種パラメータ、描画方法等が記憶されている。

10

#### 【0107】

液晶制御RAM603は、演出制御基板600に接続されている。また、液晶制御RAM603は、液晶制御CPU601の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、液晶制御ROM602から読み出されたデータを一時的に記憶するために設けられている。

#### 【0108】

CGROM604は、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスクROM等から構成され、演出制御基板600に接続されている。また、CGROM604は、所定範囲の画素（例えば、「32」ピクセル×「32」ピクセル）における画素毎に色番号を指定する色番号情報と、画像の透明度を示すα値とから構成され画素情報の集合からなる画像データを圧縮して記憶している。

20

#### 【0109】

VRAM605は、画像データの書込みまたは読み出しが高速なSRAMで構成されている。このVRAM605は、液晶表示装置46に対応するフレームバッファ領域等を有している。このフレームバッファ領域は、画像を描画または表示するための記憶領域であり、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とを更に有している。そして、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とは、所定の単位時間（1フレーム：1/60秒）毎に、「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わることになる。

30

#### 【0110】

VDP606は、いわゆる画像プロセッサであり、液晶制御CPU601からの指示に基づいて、CGROM604に記憶された画像データをVRAM605のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画する。さらに、VDP606は、VRAM605のフレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ領域」から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて、映像信号（例えば、LVDS信号やRGB信号）を生成することにより、液晶表示装置46に画像を表示させる制御を行う。なお、VDP606は、図示しない制御レジスタ、CGバスインターフェイス、CPUインターフェイス、クロック生成回路、伸長回路、描画回路、表示回路、メモリコントローラ等を備えており、これらをバスによって接続している。

40

#### 【0111】

音源IC607は、演出制御基板600に接続されている。また、音源IC607は、後述の音源ROM608に記憶されている音声に関するプログラムやデータを読み込み、スピーカ40を駆動する音声信号を生成するために設けられている。

#### 【0112】

音源ROM608は、演出制御基板600に接続されている。また、音源ROM608は、演出を実行する際に出力される音声に関するプログラムやデータ等を記憶するために

50

設けられている。

【0113】

(その他の基板関係)

コンパネLED中継基板700には、サブ制御基板400と、後述のMAXBETボタンLED721と、後述の左停止ボタンLED722Lと、後述の中停止ボタンLED722Cと、後述の右停止ボタンLED722Rと、後述の演出ボタンLED723と、後述の腰部パネルLED724と、ボーナス表示部32と、ART表示部33と、チャンスゾーン表示部34と、後述の演出ボタンセンサ710sと、後述の十字キー基板711が接続されている。

【0114】

MAXBETボタンLED721は、MAXBETボタン8の内部に設けられており、MAXBETボタン8の操作を受け付けるタイミングである場合には点灯し、MAXBETボタン8の操作を受け付けないタイミングである場合には消灯する。これにより、(a) MAXBETボタン8の操作を受け付けるタイミングであることと、(b) MAXBETボタン8の操作を受け付けないタイミングであることの報知を行う。

【0115】

左停止ボタンLED722Lは左停止ボタン11の内部に設けられており、中停止ボタンLED722Cは中停止ボタン12の内部に設けられており、右停止ボタンLED722Rは右停止ボタン13の内部に設けられており、各種の停止ボタン11～13の操作が受付可能であることを報知するために設けられている。

具体的には、左停止ボタンLED722Lは、左停止ボタン11の操作が受付可能である場合には点灯し、左停止ボタン11の操作が受付不能である場合には消灯し、中停止ボタンLED722Cは、中停止ボタン12の操作が受付可能である場合には点灯し、中停止ボタン12の操作が受付不能である場合には消灯し、右停止ボタンLED722Rは、右停止ボタン13の操作が受付可能である場合には点灯し、右停止ボタン13の操作が受付不能である場合には消灯する。これにより、(a) 各種の停止ボタン11～13の操作を受け付けるタイミングであることと、(b) 各種の停止ボタン11～13の操作を受け付けないタイミングであることの報知を行う。

【0116】

演出ボタンLED723は、演出ボタン21の操作を受け付けるタイミングであることを報知するために設けられている。具体的には、演出ボタンLED723は、演出ボタン21の操作を受け付けるタイミングである場合には点灯し、演出ボタン21の操作を受け付けないタイミングである場合には消灯する。これにより、(a) 演出ボタン21の操作を受け付けるタイミングであることと、(b) 演出ボタン21の操作を受け付けないタイミングであることの報知を行う。

【0117】

腰部パネルLED724は、腰部パネル37に描かれた遊技機1の機種名やモチーフ等を遊技者へ認識させ易くするために設けられている。ここで、腰部パネルLED724は、遊技機1に電力が供給された場合に点灯する。これにより、遊技者は、腰部パネル37に描かれた遊技機1の機種名やモチーフ等を認識し易くなる。なお、所定の条件が充足されたことに基づいて、腰部パネルLED724を消灯させることとしてもよい。これにより、遊技者に対して所定の条件が充足されたことを報知することができる。

【0118】

演出ボタンセンサ710sは、演出ボタン21が接続されており、演出ボタン21の操作を検出するために設けられている。ここで、演出ボタンセンサ710sは、演出ボタン21の操作を検出したことに基づいて、サブ制御基板400に対して所定の信号を送信する。そして、サブ制御基板400は、所定の信号を受信したことに基づいて、演出ボタン21が操作されたときの処理を行う。

【0119】

十字キー基板711は、十字キー22が接続されており、十字キー22の操作を検出す

10

20

30

40

50

るために設けられている。ここで、十字キー基板 7 1 1 は、十字キー 2 2 の操作を検出したことに基づいて、サブ制御基板 4 0 0 に対して所定の信号を送信する。そして、サブ制御基板 4 0 0 は、所定の信号を受信したことに基づいて、十字キー 2 2 が操作されたときの処理を行う。

#### 【0 1 2 0】

演出装置制御基板 8 0 0 は、演出装置 5 0 の発光や可動をする制御を行うために設けられている。また、演出装置制御基板 8 0 0 には、演出制御基板 6 0 0、演出装置 5 0 を発光するための演出装置 L E D 8 1 0、演出装置 5 0 を駆動するための演出装置モータ 6 5 1、演出装置 5 0 が所定の位置まで可動したことを検出する演出装置センサ 6 5 2 s が接続されている。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行う。

10

#### 【0 1 2 1】

演出装置 L E D 8 1 0 は、演出装置 5 0 の背面側に設けられており、演出装置制御基板 8 0 0 に接続されている。また、演出装置 L E D 8 1 0 に搭載されている L E D は、所定の条件が充足されたことに基づいて発光をする。

#### 【0 1 2 2】

L E D 制御基板 8 5 0 は、前面扉 L E D 8 6 0 の発光の制御を行い、前面扉 L E D 8 6 0 が接続されている。

#### 【0 1 2 3】

(配列データテーブル)

次に、図 5 に基づいて、配列データテーブルの説明を行う。

20

#### 【0 1 2 4】

配列データテーブルは、メイン R O M 3 0 2 に設けられており、左リールセンサ 1 5 4 s、中リールセンサ 1 5 5 s、右リールセンサ 1 5 6 s がリールインデックスを検出したときに、表示窓 2 3 の中段に表示されている図柄の図柄位置を「0 0」と規定している。また、図柄位置「0 0」を基準として、図柄位置「0 0」～「2 0」が規定されている。

#### 【0 1 2 5】

(図柄組み合わせテーブル)

次に、図 6～図 8 に基づいて、図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。ここで、図 6 はリプレイに係る図柄組み合わせテーブルを示しており、図 7 はベルに係る図柄組み合わせテーブルを示しており、図 8 はその他の図柄組み合わせテーブルを示している。

30

#### 【0 1 2 6】

図 6～図 8 に示す図柄組み合わせテーブルは、メイン R O M 3 0 2 に記憶されており、図柄組み合わせ名称に対応する図柄データ名称と、図柄の組み合わせと、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を規定している。

#### 【0 1 2 7】

また、図 6 に示すリプレイに係る図柄組み合わせテーブルには、図柄データ名称「R E P 0 1」として「中段リプレイ（通常リプレイ）」が規定され、図柄データ名称「R E P 0 2」として「右上がりリプレイ（通常リプレイ）」が規定され、図柄データ名称「R E P 0 3」として「R T リプレイ（右下がりリプレイ）」が規定され、図柄データ名称「R E P 0 4」として「チャンスリプレイ」が規定され、図柄データ名称「R E P 0 5」として「A R T 突入リプレイ（B A R リプレイ）」が規定され、図柄データ名称「R E P 0 6」として「転落リプレイ」が規定されている。

40

#### 【0 1 2 8】

また、図 7 に示すベルに係る図柄組み合わせテーブルには、図柄データ名称「N M L 0 1」として「第 1 押し順ベル」が規定され、図柄データ名称「N M L 0 2」として「第 2 押し順ベル」が規定され、図柄データ名称「N M L 0 3」として「第 3 押し順ベル」が規定され、図柄データ名称「N M L 0 4」として「第 4 押し順ベル」が規定され、図柄データ名称「N M L 0 5」として「第 1 赤セブン押し順ベル」が規定され、図柄データ名称「N M L 0 6」として「第 2 赤セブン押し順ベル」が規定され、図柄データ名称「N M L 0 7」として「第 3 赤セブン押し順ベル」が規定され、図柄データ名称「N M L 0 8」とし

50

て「第1青セブン押し順ベル」が規定され、図柄データ名称「NML09」として「第2青セブン押し順ベル」が規定され、図柄データ名称「NML10」として「第3青セブン押し順ベル」が規定されている。

#### 【0129】

また、図8に示すその他の図柄組み合わせテーブルには、図柄データ名称「NML11」として「右上がりスイカ」が規定され、図柄データ名称「NML12」として「右下がりスイカ」が規定され、図柄データ名称「NML13」として「上段スイカ」が規定され、図柄データ名称「NML14」として「下段スイカ」が規定され、図柄データ名称「NML15」として「上段・下段チェリー」が規定され、図柄データ名称「NML16」として「中段チェリー」が規定され、図柄データ名称「NML17」として「チャンス目」が規定され、図柄データ名称「BB01」として「青セブン」が規定され、図柄データ名称「BB02」として「赤セブン」が規定され、図柄データ名称「BLK01」として「第1blank」が規定され、図柄データ名称「BLK02」として「第2blank」が規定され、図柄データ名称「BLK03」として「第3blank」が規定されている。

#### 【0130】

なお、図6～図8に示す図柄組み合わせテーブルの図柄の組み合わせの欄における「／」は、「または」を意味している。例えば、図柄データ名称「REP01」の「中段リプレイ（通常リプレイ）」として、「青セブン1」、「再遊技A」、「青セブン1」の図柄の組み合わせ、「青セブン1」、「再遊技A」、「チェリー1」の図柄の組み合わせ、「ベルA」、「再遊技A」、「青セブン1」の図柄の組み合わせ、「ベルA」、「再遊技A」、「チェリー1」の図柄の組み合わせを意味している。

#### 【0131】

メインCPU301は、有効ライン上に沿って表示される図柄の組み合わせが、図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致する場合に、メダルの払出、再遊技の作動、遊技状態の移行といった特典を付与する制御を行うことになる。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組み合わせが、図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致しない場合は、「ハズレ」となる。

#### 【0132】

また、本実施形態においては、「中段リプレイ（通常リプレイ）」、「右上がりリプレイ（通常リプレイ）」、「RTリプレイ（右下がりリプレイ）」、「チャンスリプレイ」、「ART突入リプレイ（BARリプレイ）」、「転落リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合には、再遊技の作動が行われる。この再遊技の作動が行われる図柄の組み合わせを総称して、「リプレイに係る図柄の組み合わせ」という。

#### 【0133】

また、本実施形態においては、「第1押し順ベル」、「第2押し順ベル」、「第3押し順ベル」、「第4押し順ベル」、「第1赤セブン押し順ベル」、「第2赤セブン押し順ベル」、「第3赤セブン押し順ベル」、「第1青セブン押し順ベル」、「第2青セブン押し順ベル」、「第3青セブン押し順ベル」、「右上がりスイカ」、「右下がりスイカ」、「上段スイカ」、「下段スイカ」、「上段・下段チェリー」、「中段チェリー」、「チャンス目」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合に、メダルの払出が行われ、メダルの払出が行われる図柄の組み合わせを総称して、「小役に係る図柄の組み合わせ」という。

#### 【0134】

また、「第1押し順ベル」、「第2押し順ベル」、「第3押し順ベル」、「第4押し順ベル」、「第1赤セブン押し順ベル」、「第2赤セブン押し順ベル」、「第3赤セブン押し順ベル」、「第1青セブン押し順ベル」、「第2青セブン押し順ベル」、「第3青セブン押し順ベル」に係る図柄の組み合わせを総称して、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」という。

#### 【0135】

また、「第1押し順ベル」、「第2押し順ベル」、「第3押し順ベル」、「第4押し順

ベル」に係る図柄の組み合わせを総称して、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」という。

#### 【0136】

また、「第1赤セブン押し順ベル」、「第2赤セブン押し順ベル」、「第3赤セブン押し順ベル」、「第1青セブン押し順ベル」、「第2青セブン押し順ベル」、「第3青セブン押し順ベル」に係る図柄の組み合わせを総称して、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」という。

#### 【0137】

また、「右上がりスイカ」、「右下がりスイカ」、「上段スイカ」、「下段スイカ」に係る図柄の組み合わせを総称して、「スイカに係る図柄の組み合わせ」という。

10

#### 【0138】

また、「上段・下段チェリー」、「中段チェリー」に係る図柄の組み合わせを総称して「チェリーに係る図柄の組み合わせ」という。

#### 【0139】

また、「赤セブン」、「青セブン」に係る図柄の組み合わせを総称して「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」という。

#### 【0140】

また、「第1blank」、「第2blank」、「第3blank」に係る図柄の組み合わせを総称して、「blankに係る図柄の組み合わせ」という。

#### 【0141】

20

(当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係)

次に、図9に基づいて、当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係について説明を行う。

#### 【0142】

図9では、当選役に対応する当選番号と、当選番号の内容と、当選役に対応する条件装置と、各遊技状態で当選役として決定され得るか否かと、停止操作順序により有効ライン上に表示され得る図柄の組み合わせとの関係を示している。

#### 【0143】

また、図9に示す通り、後述の内部抽選処理により決定された当選役(当選番号)によって、作動することとなる条件装置が異なる。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「01」の当選役が決定された場合、作動することとなる条件装置は「REP01」、及び「REP02」である。即ち、当選番号「01」の当選役が決定された場合、「中段リプレイ」、または「右上がりリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうちから、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作のタイミングに応じて、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。

30

#### 【0144】

また、本実施形態においては、特定の当選役(当選番号:04~10、12~29)に関して、同じ図柄位置で左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作しても、遊技者による左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序によって、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なるように構成されている。

40

#### 【0145】

例えば、当選番号「04(CZリプレイ1)」に関しては、左停止ボタン11を最初に操作した場合には、「ART突入リプレイ(BARリプレイ)」に係る図柄の組み合わせのうちから、各停止ボタン11~13の操作のタイミングに応じて、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される。また、中停止ボタン12を最初に操作した場合には、「転落リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうちから、各停止ボタン11~13の操作のタイミングに応じて、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され、右停止ボタン13を最初に操作した場合には、「中段リプレイ(通常リプレイ)」に係る図柄の組み合わせのうちから、各停止ボタン11~13の操作のタイミングに応じて、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることになる。

50

## 【0146】

また、当選番号「12（押し順ベルLCR）」に関しては、左、中、右の操作順序で各停止ボタン11～13を操作した場合には、「第1押し順ベル」、または「第2押し順ベル」に係る図柄の組み合わせのうちから、各停止ボタン11～13の操作のタイミングに応じて、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。しかしながら、左、中、右とは異なる操作順序で各停止ボタン11～13を操作した場合には、「ブランクに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることとなる。

## 【0147】

さらに、本実施形態においては、図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ（当選番号：18～29）に関しては、適切な操作タイミング（適切に停止すべき停止図柄）かつ適切な操作順序で、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作がなされなければ、決定された「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されないように構成されている。

10

## 【0148】

例えば、当選番号「18（赤セブン押し順ベルLCR）」に関しては、左リール18に「赤セブン2」が表示された操作タイミングで、左停止ボタン11を最初に操作し、その後、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序で操作をしなければ、「第1赤セブン押し順ベル」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されず、不適切な操作タイミングまたは不適切な操作順序であると、「ブランクに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されるように構成されている。

20

## 【0149】

なお、「スイカに係る図柄の組み合わせ」、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」に関しては、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序がどのような順序であっても、適切なタイミングで左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作がなされなければ、決定された図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されないように構成されている。

## 【0150】

（第1当選役決定テーブル）

次に、図10に基づいて、第1当選役決定テーブルについての説明を行う。

## 【0151】

30

図10に示す第1当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、現在の設定値が「1」の場合に、後述の内部抽選処理により、「リプレイに係る図柄の組み合わせ」に対応する当選役（当選番号）を決定する際に用いられる。

## 【0152】

また、図10に示すように、第1当選役決定テーブルは、（1）通常遊技状態で用いられる通常遊技状態用の第1当選役決定テーブル、（2）第1RT遊技状態で用いられる第1RT遊技状態用の第1当選役決定テーブル、（3）第2RT遊技状態で用いられる第2RT遊技状態用の第1当選役決定テーブル、（4）ボーナス遊技状態で用いられるボーナス遊技状態用の第1当選役決定テーブルの4つの第1当選役決定テーブルから構成されている。

40

## 【0153】

そして、図10に示す第1当選役決定テーブルは、当選番号と抽選値とを対応付けて規定している。また、図10に示す第1当選役決定テーブルには、参考として当選番号の内容を記載している。

## 【0154】

図示は省略するが、メインROM302は、設定値「1」以外の設定値「2」～「6」のそれぞれの第1当選役決定テーブルも記憶しており、設定値「2」～「6」のそれぞれの第1当選役決定テーブルについても、図10に示す設定値「1」の第1当選役決定テーブルと同じ内容の構成になるように、同じ当選番号に対して抽選値を対応付けて記憶するように構成されている。ただし、設定値「1」～「6」のそれぞれの第1当選役決定テ

50

ブルは、設定値の値が高くなればなるほど遊技者が有利になるように、当選番号に対応している抽選値の値が一部異なって構成されている。

#### 【0155】

ここで、「抽選値」とは、当選番号を決定するために、メインCPU301が取得した乱数値と比較（減算）していく値である。

例えば、設定値「1」の通常遊技状態用の第1当選役決定テーブルを参照する場合には、メインCPU301が取得した乱数値が「8000」であれば、乱数値「8000」から当選番号01の抽選値「9000」を減算し、負の値であると、当選番号01の抽選値の範囲内に含まれるとして、当選番号01が決定されることになる。また、メインCPU301が取得した乱数値が「9050」であれば、乱数値「9050」から当選番号01の抽選値「9000」を減算し、減算した演算値「50」から更に次の当選番号02の抽選値「64」を減算していき、負の値となった当選番号が決定されることになる。このような抽選値の役割に関しては、他のテーブルについても同様である。なお、本実施形態においては、メインCPU301は、「0」～「65535」の範囲の乱数値を取得している。

10

#### 【0156】

また、本実施形態においては、設定値「1」～「6」のそれぞれの通常遊技状態用の第1当選役決定テーブルには、当選番号「01（通常リプレイ）」、「02（チャンスリプレイ）」、「03（ART突入リプレイ）」の抽選値が対応付けられている。

#### 【0157】

20

また、本実施形態においては、設定値「1」～「6」のそれぞれの第1RT遊技状態用の第1当選役決定テーブルは、当選番号「01（通常リプレイ）」、「03（ART突入リプレイ）」、「04（CZ用リプレイ1）」、「05（CZ用リプレイ2）」、「06（CZ用リプレイ3）」の抽選値が対応付けられている。

#### 【0158】

また、本実施形態においては、設定値「1」～「6」のそれぞれの第2RT遊技状態用の第1当選役決定テーブルは、当選番号「01（通常リプレイ）」、「07（ART用リプレイ）」、「08（ART用終了リプレイ1）」、「09（ART用終了リプレイ2）」、「10（ART用終了リプレイ3）」の抽選値が対応付けられている。

#### 【0159】

30

また、本実施形態においては、設定値「1」～「6」のそれぞれのボーナス遊技状態用の第1当選役決定テーブルには、ボーナス遊技状態のときにリプレイを表示させないようにするため、いずれの当選番号に対しても抽選値が対応付けられていない。

しかしながら、ボーナス遊技状態のときにもリプレイを表示したい場合等においては、ボーナス遊技状態用の第1当選役決定テーブルに、いずれかの当選番号に対する抽選値を対応付けて構成してもよい。

#### 【0160】

なお、本実施形態においては、当選番号「01（通常リプレイ）」が決定されたことを「通常リプレイが当選」といい、当選番号「02（チャンスリプレイ）」が決定されたことを「チャンスリプレイが当選」といい、当選番号「03（ART突入リプレイ）」が決定されたことを「ART突入リプレイが当選」といい、当選番号「04～06（CZ用リプレイ1～3）」が決定されたことを「CZ用リプレイが当選」といい、当選番号「07（ART用リプレイ）」が決定されたことを「ART用リプレイが当選」といい、当選番号「08～10（ART用終了リプレイ1～3）」が決定されたことを「ART用終了リプレイが当選」という。また、当選番号「01～10」のいずれかが決定されたことを「リプレイが当選」ともいう。

40

#### 【0161】

（第2当選役決定テーブル）

次に、図11に基づいて、第2当選役決定テーブルについての説明を行う。

#### 【0162】

50

図 1 1 に示す第 2 当選役決定テーブルは、メイン ROM 3 0 2 に記憶されており、現在の設定値が「1」の場合に、後述の内部抽選処理により、「小役に係る図柄の組み合わせ」に対応する当選役（当選番号）を決定する際に用いられる。

#### 【0 1 6 3】

図 1 1 に示すように、第 2 当選役決定テーブルは、図 1 1 (a) に示す通常遊技状態及び R T 遊技状態における第 2 当選役決定テーブル、及び図 1 1 (b) に示すボーナス遊技状態における第 2 当選役決定テーブルから構成されている。

#### 【0 1 6 4】

また、図 1 1 (a)、図 1 1 (b) に示す第 2 当選役決定テーブルは、図 1 0 に示す第 1 当選役決定テーブルと同様に、当選番号と抽選値とを対応付けて規定しており、参考として当選番号の内容を記載している。

#### 【0 1 6 5】

図示は省略するが、メイン ROM 3 0 2 は、設定値「1」以外の設定値「2」～「6」のそれぞれの第 2 当選役決定テーブルも記憶している。設定値「2」～「6」のそれぞれの第 2 当選役決定テーブルについても、図 1 1 に示す設定値「1」の第 2 当選役決定テーブルと同じ内容の構成になるように、同じ当選番号に対して抽選値を対応付けて記憶するように構成されている。ただし、設定値「1」～「6」のそれぞれの第 1 当選役決定テーブルは、設定値の値が高くなればなるほど遊技者が有利になるように、当選番号に対応している抽選値の値が一部異なって構成されている。

#### 【0 1 6 6】

また、本実施形態においては、図 1 1 (a) に示す通常遊技状態、及び R T 遊技状態における第 2 当選役決定テーブルには、当選番号「1 1 ～ 4 2」の抽選値が対応付けられている。

#### 【0 1 6 7】

また、本実施形態においては、図 1 1 (b) に示すボーナス遊技状態における第 2 当選役決定テーブルには、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」、「チャンス目に係る図柄の組み合わせ」、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」に対応する当選番号を除く、当選番号「1 1、3 0 ～ 3 3」の抽選値が対応付けられている。

#### 【0 1 6 8】

なお、本実施形態においては、当選番号「1 1（共通ベル）」が決定されたことを「共通ベルが当選」といい、当選番号「1 2 ～ 2 9」が決定されたことを「押し順ベルが当選」といい、当選番号「3 0、3 1（スイカ）」が決定されたことを「スイカが当選」といい、当選番号「3 2、3 3（チェリー）」が決定されたことを「チェリーが当選」といい、当選番号「3 4（チャンス目）」が決定されたことを「チャンス目が当選」といい、当選番号「3 5 ～ 4 2」が決定されたことを「ボーナスが当選」という。また、当選番号「1 1 ～ 3 4」のいずれかが決定されたことを「小役が当選」ともいう。

#### 【0 1 6 9】

（遊技状態移行テーブル）

次に、図 1 2 に基づいて、メイン制御基板 3 0 0 において管理される遊技状態の移行を規定した遊技状態移行テーブルについて説明を行う。

#### 【0 1 7 0】

図 1 2 に示す遊技状態移行テーブルは、現在の遊技状態と、遊技状態を移行する条件となる移行条件と、移行先の遊技状態を規定している。

#### 【0 1 7 1】

ここで、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合においては、有効ライン上に「チャンスリプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されたときには通常遊技状態から第 1 R T 遊技状態に移行され、有効ライン上に「A R T 突入リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されたときには、通常遊技状態から第 2 R T 遊技状態に移行され、有効ライン上に「青セブン表示」または「赤セブン表示」に係る図柄の組み合わせが表示されたときには、通常遊技状態からボーナス遊技状態に移行される。

## 【0172】

また、現在の遊技状態が第1 R T遊技状態である場合においては、有効ライン上に「A R T突入リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されたときには、第1 R T遊技状態から第2 R T遊技状態に移行され、有効ライン上に「転落リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されたときには第1 R T遊技状態から通常遊技状態に移行され、有効ライン上に「青セブン表示」または「赤セブン表示」に係る図柄の組み合わせが表示されたときには、第1 R T遊技状態からボーナス遊技状態に移行される。

## 【0173】

また、現在の遊技状態が第2 R T遊技状態である場合においては、有効ライン上に「チャンスリプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されたときには、第2 R T遊技状態から第1 R T遊技状態に移行され、有効ライン上に「青セブン表示」または「赤セブン表示」に係る図柄の組み合わせが表示されたときには、第2 R T遊技状態からボーナス遊技状態に移行される。

## 【0174】

また、現在の遊技状態がボーナス遊技状態である場合においては、規定の払出枚数のメダルが払い出されて、ボーナス遊技状態が終了したときには、第2 R T遊技状態に移行される。

## 【0175】

(遊技状態移行図)

次に、図13に示す遊技状態移行図を用いて、各遊技状態の説明とともに各遊技状態の移行についての説明を行う。図13に示す遊技状態移行図は、図12に示す遊技状態移行テーブルによる遊技状態の移行をまとめたものである。

## 【0176】

図13に示すように、電源投入からの初期化設定処理（いわゆるRAMクリア）を行った後は、メイン制御基板300において管理される遊技状態として、通常遊技状態からスタートする。

## 【0177】

(通常状態)

通常遊技状態は、押し順ベルが当選しても、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序の報知が行われず、遊技者に不利な遊技状態である。また、通常遊技状態は、僅かな確率（1／8192）でしかA R T突入リプレイが当選せず、ボーナスが当選すること、またはチャンスリプレイが当選することに期待をして、遊技が行われる。

## 【0178】

また、図12に示したように、通常遊技状態においては、有効ライン上に「チャンスリプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されると、第1 R T遊技状態（チャンスゾーン）に移行し、有効ライン上に「A R T突入リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されると、第2 R T遊技状態（A R T）に移行し、有効ライン上に「青セブン表示」または「赤セブン表示」に係る図柄の組み合わせが表示されると、ボーナス遊技状態に移行することになる。

## 【0179】

(第1 R T遊技状態：チャンスゾーン)

第1 R T遊技状態は、押し順ベルが当選しても、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序の報知が行わないものの、図9及び図10に示すように、C Z用リプレイが当選する確率が向上しており、第2 R T遊技状態に移行する「A R T突入リプレイ」が表示される確率が向上している遊技状態であって、チャンスゾーンとも称される。

## 【0180】

ここで、C Z用リプレイ1～C Z用リプレイ3は、「通常リプレイ」、「A R T突入リプレイ」、及び「転落リプレイ」が重複しており、遊技者による各停止ボタン11～13

10

20

30

40

50

の操作順序によって、「通常リプレイ」、「ART突入リプレイ」、及び「転落リプレイ」のいずれかが表示されることになる。このため、遊技者は、CZ用リプレイが当選したときには、「ART突入リプレイ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序を考えながら遊技を行うことになり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

#### 【0181】

そして、第1RT遊技状態においては、有効ライン上に「ART突入リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されると、第2RT遊技状態（ART）に移行し、有効ライン上に「転落リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されると、通常遊技状態に移行し、有効ライン上に「通常リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されると、現在の第1RT遊技状態が保持されることになる。また、有効ライン上に「青セブン表示」または「赤セブン表示」に係る図柄の組み合わせが表示されると、ボーナス遊技状態に移行することになる。

10

#### 【0182】

（第2RT遊技状態：ART）

第2RT遊技状態は、リプレイが当選する確率が向上しているとともに、押し順ベルが当選すると、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序の報知を行うことが可能な遊技状態であって、ARTとも称される。

#### 【0183】

そして、第2RT遊技状態においては、有効ライン上に「チャンスリプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されると、第1RT遊技状態に移行し、有効ライン上に「青セブン表示」または「赤セブン表示」に係る図柄の組み合わせが表示されると、ボーナス遊技状態に移行することになる。

20

#### 【0184】

ここで、第2RT遊技状態においては、図9及び図10に示すように、ART用終了リプレイが当選する確率が向上しているが、第2RT遊技状態の開始から規定ゲーム数（例えば50ゲーム）が経過するまでは、ART用終了リプレイの当選に対して、「RTリプレイ」の操作順序を報知して、現在の第2RT遊技状態を継続するように構成されている。

#### 【0185】

そして、第2RT遊技状態の開始から規定ゲーム数が経過すると、ART用終了リプレイの当選に対し、「RTリプレイ」の操作順序の報知が行われなくなり、遊技者の各停止ボタン11～13の操作順序が不正解であれば、有効ライン上に「チャンスリプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示され、第1RT遊技状態に移行する（戻る）ことになる。

30

#### 【0186】

このため、本実施形態においては、第2RT遊技状態（ART）が終了しても、第1RT遊技状態（チャンスゾーン）において、「ART突入リプレイ」を表示させることができれば、再び第2RT遊技状態（ART）が開始（ループ）することになり、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

#### 【0187】

なお、本実施形態においては、通常遊技状態及び第1RT遊技状態は、押し順ベルが当選しても、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序の報知を行わせないように構成したが、僅かな確率で「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」に対応した各停止ボタン11～13の操作順序の報知を行わせるように構成してもよい。

40

#### 【0188】

（ボーナス遊技状態）

ボーナス遊技状態は、押し順ベルを除く小役が当選する確率が向上しており、特に共通ベルが当選する確率が向上し、メダルの払い出しが行われ易い遊技状態である。

#### 【0189】

そして、ボーナス遊技状態は、規定枚数（例えば200枚）のメダルの払い出しが行わ

50

れると、ボーナス遊技状態が終了し、第2RT遊技状態（ART）に移行することになる。

#### 【0190】

なお、本実施形態においては、ボーナス遊技状態は、押し順ベルが当選しないように構成したが、押し順ベルが当選する確率を向上させて、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能に構成してもよい。

#### 【0191】

次に、図14～図25を参照して、メイン制御基板300におけるメインCPU301により実行される処理について、フローチャートを用いて説明する。

#### 【0192】

（メイン制御基板300によるプログラム開始処理）

次に、図14に基づいて、メイン制御基板300により行われるプログラム開始処理についての説明を行う。なお、プログラム開始処理は、電源スイッチ201swがONとなったことに基づいて行われる処理である。

#### 【0193】

ステップS1において、メインCPU301は、電断中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、遊技機1に電力が供給されている場合には、遊技機1が電断中であるか否かを判定し、遊技機1に電力が供給されていない場合には、バックアップ電源により遊技機1が電断中であるか否かを判定する処理を行う。

そして、電断中であると判定された場合には、ステップS1の処理を繰り返し実行する。一方、電断中ではないと判定された場合には、ステップS2に処理を移行する。

#### 【0194】

ステップS2において、メインCPU301は、初期設定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、遊技機1の内部レジスタを設定するためのテーブルの番地を設定し、当該テーブルに基づいて、内部レジスタの番地をセットする処理等を行う。そして、ステップS2の処理が終了すると、ステップS3に処理を移行する。

#### 【0195】

ステップS3において、メインCPU301は、RAMチェックサム算出処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303のチェックサムを算出し、当該算出が終了した場合には、メインRAM303のチェックサムをセットする処理を行う。そして、ステップS3の処理が終了すると、ステップS4に処理を移行する。

#### 【0196】

ステップS4において、メインCPU301は、設定変更キースイッチがONであるか否かを判定する処理を行う。本実施形態においては、設定変更キー（図示せず）が設定変更用鍵穴48に挿入された状態で、所定角度回動されることにより、設定変更キースイッチ49swがONとなる。このため、ステップS4において、メインCPU301は、設定変更キー（図示せず）が設定変更用鍵穴48に挿入された状態で、所定角度回動されているか否かを判定する処理を行う。

そして、設定変更キースイッチがONであると判定された場合には、ステップS5に処理を移行し、設定変更キースイッチがOFFであると判定された場合には、電断復帰処理に処理を移行する。

#### 【0197】

ここで、電断復帰処理では、まず、電断前に算出されたメインRAM303のチェックサムと、遊技機1に電力が供給された後のステップS3で算出されたメインRAM303のチェックサムとを対比する。そして、電断前に算出されたメインRAM303のチェックサムとステップS3で算出されたメインRAM303のチェックサムとが対応しない（一致しない）ときには、メインRAM303に記憶されているデータを初期化する。一方、電断前に算出されたメインRAM303のチェックサムとステップS3で算出されたメインRAM303のチェックサムとが対応する（一致する）ときには、電断前に退避された各種レジスタの値や、保存されたスタックポインタの値を復帰させて、遊技機1の電源

10

20

30

40

50

がOFFとなったときの状態を復帰させることになる。

#### 【0198】

ステップS5において、メインCPU301は、ドア開閉センサがONであるか否かを判定する処理を行う。本実施形態においては、鍵穴5にドアキー（図示せず）が挿入されて時計回り方向に所定角度回動され、かつ、前面扉3が所定角度以上開放されることにより、ドア開閉センサ17sがONとなる。このため、ステップS5において、メインCPU301は、鍵穴5にドアキー（図示せず）が挿入されて時計回り方向に所定角度回動され、かつ、前面扉3が所定角度以上開放されているか否かを判定する処理を行う。

そして、ドア開閉センサがONであると判定された場合には、ステップS7に処理を移行し、ドア開閉センサがOFFであると判定された場合には、ステップS6に処理を移行する。

10

#### 【0199】

ステップS6において、メインCPU301は、設定変更装置作動異常フラグをセットする処理を行う。具体的には、設定変更キースイッチがONであって、ドア開閉センサ17sがOFFである場合、前面扉3が所定角度以上開放していないにもかかわらず、設定変更用の鍵が挿入された状態で所定角度回動されていることとなる。このため、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている設定変更装置作動異常フラグ格納領域に設定変更装置作動異常フラグをセットする処理を行う。そして、ステップS6の処理が終了すると、前述した電断復帰処理に処理を移行する。

#### 【0200】

ステップS7において、メインCPU301は、設定変更開始コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、設定変更開始コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該設定変更開始コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS7の処理が終了すると、ステップS8に処理を移行する。

20

#### 【0201】

ここで、「設定変更開始コマンド」とは、遊技機1の電源が投入され、設定値の変更が開始されたことを示すコマンドである。かかる「設定変更開始コマンド」は、1コマンドが2バイトのデータで構成されており、制御コマンドの分類を識別するため1バイト（上位バイト）の第1データと、実行される制御コマンドの内容を示す1バイト（下位バイト）の第2データとから構成される。このことは、後述する各種のコマンドについても同様である。本実施形態では、「設定変更開始コマンド」は、第1データが「A0H」で規定され、第2データが「34H」で規定されている。

30

#### 【0202】

ステップS8において、メインCPU301は、設定値変更処理を行う。具体的には、メインCPU301は、現在の設定値を取得し、設定値の範囲が正常であるか否かを判定し、当該判定結果が正常である場合には、貯留枚数表示器28や、設定表示部44に現在の設定値を表示する処理を行う。一方、上述の判定結果が正常ではない場合には、設定値の初期設定値をメインRAM303に設けられている設定値格納領域にセットする処理を行う。そして、メインCPU301は、設定変更スイッチ45swにより設定変更ボタン45の操作が検出されたことに基づいて、設定値の切替処理を行うとともに、スタートスイッチ10swによりスタートレバー10の操作が検出されたことに基づいて、設定値の確定処理を行い、所定角度回動されている設定変更用の鍵が拔差可能な角度まで回動されたことが検出されたことに基づいて、設定値をメインRAM303に設けられている設定値格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS8の処理が終了すると、ステップS9に処理を移行する。

40

#### 【0203】

ステップS9において、メインCPU301は、設定変更終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、設定変更終了コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該設定変更終了コマンドを、メインRAM303に設け

50

られている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップ S 9 の処理が終了すると、ステップ S 10 に処理を移行する。

#### 【0204】

ここで、「設定変更終了コマンド」とは、設定値の変更が終了した旨の情報や、変更後の設定値に係る情報を有するコマンドである。本実施形態では、「設定変更開始コマンド」は、第 1 データが「A 0 H」で規定され、変更後の設定値が「設定値 1」であるときには、第 2 データが「0 1 H」で規定され、変更後の設定値が「設定値 2」であるときには、第 2 データが「0 2 H」で規定され、変更後の設定値が「設定値 3」であるときには、第 2 データが「0 3 H」で規定され、変更後の設定値が「設定値 4」であるときには、第 2 データが「0 4 H」で規定され、変更後の設定値が「設定値 5」であるときには、第 2 データが「0 5 H」で規定され、変更後の設定値が「設定値 6」であるときには、第 2 データが「0 6 H」で規定されている。

10

#### 【0205】

ステップ S 10 において、メイン CPU 301 は、ドア開閉センサが OFF であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、ドア開閉センサ 17 s が OFF であるか否かを判定する処理を行う。

そして、ドア開閉センサが OFF であると判定された場合には、ステップ S 11 に処理を移行し、ドア開閉センサが OFF ではないと判定された場合には、ステップ S 12 に処理を移行する。

#### 【0206】

20

ステップ S 11 において、メイン CPU 301 は、ドアクローズコマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、ドアクローズコマンドをサブ制御基板 400 に対して送信するために、当該ドアクローズコマンドを、メイン RAM 303 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップ S 11 の処理が終了すると、メインループ処理（図 15 参照）に処理を移行する。

#### 【0207】

ここで、「ドアクローズコマンド」とは、前面扉 3 が閉じられた旨の情報を有するコマンドである。本実施形態では、「ドアクローズコマンド」は、第 1 データが「A 2 H」で規定され、第 2 データが「0 0 H」で規定されている。

#### 【0208】

30

ステップ S 12 において、メイン CPU 301 は、ドアオープンコマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、ドアオープンコマンドをサブ制御基板 400 に対して送信するために、当該ドアオープンコマンドを、メイン RAM 303 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップ S 12 の処理が終了すると、メインループ処理（図 15 参照）に処理を移行する。

#### 【0209】

ここで、「ドアオープンコマンド」とは、前面扉 3 が開放している旨の情報を有するコマンドである。本実施形態では、「ドアオープンコマンド」は、第 1 データが「A 2 H」で規定され、第 2 データが「0 1 H」で規定されている。

#### 【0210】

40

（メイン制御基板 300 によるメインループ処理）

次に、図 15 に基づいて、メイン制御基板 300 により行われるメインループ処理についての説明を行う。

#### 【0211】

ステップ S 101 において、メイン CPU 301 は、初期化処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、スタックポインタをセットする処理や、メイン RAM 303 の初期化開始番地と、初期化終了番地をセットしてから、メイン RAM 303 の初期化開始番地から初期化終了番地領域までの領域を初期化する処理等を行う。そして、ステップ S 101 の処理が終了すると、ステップ S 102 に処理を移行する。

#### 【0212】

50

ステップS102において、メインCPU301は、遊技開始管理処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303の表示判定終了フラグ記憶領域に記憶されている表示判定終了フラグのクリア（OFF）、メインRAM303の払出枚数記憶領域に記憶された払出枚数の値、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値、メインRAM303に設けられている停止制御番号格納領域の値、メインRAM303に設けられている押圧基準位置格納領域の値をクリアする処理等を行う。また、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作可能状態フラグ格納領域のBETボタン7や、MAXBETボタン8に対応する操作可能状態フラグをONにする処理を行う。さらに、設定値指定コマンド及び遊技開始状態コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該設定値指定コマンド及び遊技開始状態コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS102の処理が終了すると、ステップS103に処理を移行する。

10

#### 【0213】

ここで、「設定値指定コマンド」とは、遊技開始時における設定値に係る情報を有するコマンドである。本実施形態では、「設定値指定コマンド」は、第1データが「A3H」で規定され、遊技開始時に「設定値1」であるときには、第2データが「31H」で規定され、遊技開始時に「設定値2」であるときには、第2データが「32H」で規定され、遊技開始時に「設定値3」であるときには、第2データが「33H」で規定され、遊技開始時に「設定値4」であるときには、第2データが「34H」で規定され、遊技開始時に「設定値5」であるときには、第2データが「35H」で規定され、遊技開始時に「設定値6」であるときには、第2データが「36H」で規定されている。

20

#### 【0214】

また、「遊技開始状態コマンド」とは、遊技開始時における遊技状態に係る情報を有するコマンドである。本実施形態では、「遊技開始状態コマンド」は、第1データが「A7H」で規定され、遊技開始時に「通常遊技状態」であるときには、第2データが「00H」で規定され、遊技開始時に「第1RT遊技状態」であるときには、第2データが「01H」で規定され、遊技開始時に「第2RT遊技状態」であるときには、第2データが「02H」で規定されている。

#### 【0215】

ステップS103において、メインCPU301は、メダル受付開始処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、後述の再遊技作動中フラグがONの場合（ステップS119-6参照）に、再遊技表示ランプ31を点灯させる処理や、再遊技を作動させるための準備処理を行う。そして、ステップS103の処理が終了すると、ステップS104に処理を移行する。

30

#### 【0216】

ステップS104において、メインCPU301は、設定値確認処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メダルが投入済みでない場合であって、設定変更キースイッチ49swがONである場合に、メインRAM303に設けられている設定値格納領域に格納されている設定値の値を設定表示部44に表示する処理を行う。そして、ステップS104の処理が終了すると、ステップS105に処理を移行する。

40

#### 【0217】

ステップS105において、メインCPU301は、メダル管理処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、後述の再遊技作動中フラグがONではない場合に、メダル投入口6にメダルが投入されたときには、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値を加算したり、投入枚数カウンタの値が最大値であれば、メインRAM303に設けられている貯留枚数カウンタの値を加算したりする処理を行う。また、再遊技作動中フラグがONではない場合に、BETボタン7や、MAXBETボタン8の操作が検出されたときには、メインRAM303に設けられている貯留枚数カウンタの値を減算する一方、減算した値をメインRAM303に設けられている投入枚数カウンタに加算する処理を行う。さらに、精算ボタン9の操作が検出された場合には、メインRAM30

50

3に設けられている貯留枚数カウンタの値を減算して、貯留されているメダルを遊技者に返却する処理等を行う。そして、ステップS105の処理が終了すると、ステップS106に処理を移行する。

#### 【0218】

ステップS106において、メインCPU301は、投入枚数カウンタの値が「3」、または再遊技作動中フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。

そして、投入枚数カウンタの値が「3」または再遊技作動中フラグがONであると判定された場合には、ステップS107に処理を移行し、投入枚数カウンタの値が「3」または再遊技作動中フラグがONではないと判定された場合には、ステップS104に処理を移行する。

10

#### 【0219】

ステップS107において、メインCPU301は、スタートスイッチがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタートスイッチ10swがONであるか否かを判定する処理を行う。

そして、スタートスイッチがONであると判定された場合には、ステップS108に処理を移行し、スタートスイッチがONではないと判定された場合には、ステップS104に処理を移行する。

#### 【0220】

ステップS108において、メインCPU301は、再遊技作動中フラグをOFFにする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている再遊技作動中フラグ格納領域の値をOFFにする処理を行う。そして、ステップS108の処理が終了すると、ステップS109に処理を移行する。

20

#### 【0221】

ステップS109において、メインCPU301は、図16を用いて詳述する内部抽選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、抽選により当選役（当選番号）を決定する処理等を行う。そして、ステップS109の処理が終了すると、ステップS110に処理を移行する。

#### 【0222】

ステップS110において、メインCPU301は、図17を用いて詳述する図柄コード設定処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、ステップS109の処理により決定された当選役に基づいて、停止制御番号を取得し、メインRAM303に設けられている停止制御番号格納領域に格納する処理等を行う。そして、ステップS110の処理が終了すると、ステップS111に処理を移行する。

30

#### 【0223】

ステップS111において、メインCPU301は、図18を用いて詳述するリール回転開始準備処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、左リール18、中リール19、右リール20を回転させる回胴演出を実行するための設定をしたり、最小遊技時間（いわゆるウェイト時間）をセットしたりする処理を行う。そして、ステップS111の処理が終了すると、ステップS113に処理を移行する。

#### 【0224】

ステップS113において、メインCPU301は、リール回転中フラグ設定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、左リール18、中リール19、右リール20が回転中である旨の情報をメインRAM303に設けられているリール情報格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS113の処理が終了すると、ステップS114に処理を移行する。

40

#### 【0225】

ステップS114において、メインCPU301は、操作可能状態フラグをクリアする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作可能状態フラグ格納領域のBETボタン7や、MAXBETボタン8に対応する操作可能状態フラグをOFFにする処理を行う。そして、ステップS114の処理が終了する

50

と、ステップ S 1 1 5 に処理を移行する。

【0226】

ステップ S 1 1 5 において、メイン CPU 3 0 1 は、リール回転開始処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、リール制御基板 1 5 0 を介して、左リールモータ 1 5 1、中リールモータ 1 5 2、右リールモータ 1 5 3 を駆動することにより、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 を定速回転させるための処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 6 に処理を移行する。

【0227】

ステップ S 1 1 6 において、メイン CPU 3 0 1 は、操作可能状態フラグをセットするとともに、停止ボタンの操作回数を示す操作回数カウンタに 3 をセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている操作可能状態フラグ格納領域の左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 に対応する操作可能状態フラグを ON にする処理を行う。さらに、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている操作回数カウンタに 3 をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 6 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 7 に処理を移行する。

【0228】

ステップ S 1 1 7 において、メイン CPU 3 0 1 は、図 1 9 を用いて詳述するリール回転中処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、左停止スイッチ 1 1 s w、中停止スイッチ 1 2 s w、右停止スイッチ 1 3 s w が遊技者による左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 に対する停止操作を検出したことに基づいて、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 の回転を停止させる制御等を行う。そして、ステップ S 1 1 7 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 8 に処理を移行する。

【0229】

ステップ S 1 1 8 において、メイン CPU 3 0 1 は、全リールが停止したか否かを判定する。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている操作可能状態フラグ格納領域の値に基づいて、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 が全て停止したか否かを判定する処理を行う。

そして、全リールが停止したと判定された場合には（ステップ S 1 1 8 = Y e s）、ステップ S 1 1 9 に処理を移行し、全リールが停止していないと判定された場合には（ステップ S 1 1 8 = N o）、ステップ S 1 1 7 に処理を移行し、全リールが停止するまで、同様の処理を繰り返し実行する。

【0230】

ステップ S 1 1 9 において、メイン CPU 3 0 1 は、図 2 0 を用いて詳述する表示判定処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、入賞した図柄の組み合わせに応じて払出枚数を算定する処理等を行う。そして、ステップ S 1 1 9 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 0 に処理を移行する。

【0231】

ステップ S 1 2 0 において、メイン CPU 3 0 1 は、払出処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ステップ S 1 1 9 の処理により算定された払出枚数に基づいて、電源基板 2 0 0 を介してホッパー 2 0 2 を駆動して、メダルを払い出す処理を行う。そして、ステップ S 1 2 0 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1 に処理を移行する。

【0232】

ステップ S 1 2 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、図 2 1 を用いて詳述する遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。そして、ステップ S 1 2 1 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 1 に処理を移行し、繰り返し処理を実行する。

【0233】

（内部抽選処理）

次に、図 1 6 に基づいて、図 1 5 のステップ S 1 0 9 の処理により行われる内部抽選処

10

20

30

40

50

理についての説明を行う。なお、図16は内部抽選処理のサブルーチンを示す図である。

【0234】

ステップS109-1において、メインCPU301は、抽選前エラーチェック処理を行う。具体的には、メインCPU301は、内部抽選処理により当選役を決定する前にエラーを検出する処理を行う。そして、ステップS109-1の処理が終了すると、ステップS109-2に処理を移行する。

【0235】

なお、メインCPU301は、ステップS109-1の抽選前エラーチェック処理により、エラーが検出された場合に、復帰不可能エラー時処理を行う。

【0236】

ステップS109-2において、メインCPU301は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メイン乱数発生器304により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値を乱数値レジスタに記憶する処理を行う。上述したように、メイン乱数発生器304は、「0」～「65535」の範囲で乱数値を生成しており、メインCPU301は、「0」～「65535」の範囲の乱数値を抽出することになる。そして、ステップS109-2の処理が終了すると、ステップS109-3に処理を移行する。

【0237】

ステップS109-3において、メインCPU301は、遊技状態取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、遊技状態を取得する処理を行う。そして、ステップS109-3の処理が終了すると、ステップS109-4に処理を移行する。

【0238】

ステップS109-4において、メインCPU301は、当選番号初期値取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-3の遊技状態取得処理により取得された遊技状態に応じて、当選役を決定するに際して当選番号の初期値を取得する処理を行う。そして、ステップS109-4の処理が終了すると、ステップS109-5に処理を移行する。

【0239】

本実施形態においては、メインCPU301は、通常遊技状態、第1RT遊技状態、第2RT遊技状態のいずれかの遊技状態であれば、当選番号の初期値として、当選番号の最大値である「42」を取得し、当選番号レジスタに記憶する処理を行う。また、メインCPU301は、ボーナス遊技状態であれば、当選番号の初期値として、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」に対応する当選番号を除いた当選番号の最大値である「34」を取得し、当選番号レジスタに記憶する処理を行う。

【0240】

ステップS109-5において、メインCPU301は、第1当選役決定テーブルをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-3の遊技状態取得処理により取得された遊技状態に応じて、第1当選役決定テーブルをセットする処理を行う。例えば、遊技状態が第1RT遊技状態である場合には、第1RT遊技状態用の第1当選役決定テーブル（図10参照）をセットする処理を行う。そして、ステップS109-5の処理が終了すると、ステップS109-6に処理を移行する。

【0241】

ステップS109-6において、メインCPU301は、第2当選役決定テーブルをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-3の遊技状態取得処理により取得された遊技状態に応じて、メインROM302に記憶されている第2当選役決定テーブル（図11参照）をセットする処理を行う。例えば、遊技状態が通常遊技状態、第1RT遊技状態、第2RT遊技状態のいずれかの遊技状態である場合には、通常遊技状態及びRT遊技状態における第2当選役決定テーブル（図11(a)参照）をセットし、遊技状態がボーナス遊技状態である場合には、ボーナス遊技状態における第

10

20

30

40

50

2 当選役決定テーブル（図 1 1（b）参照）をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9－6 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 9－7 に処理を移行する。

【0 2 4 2】

ステップ S 1 0 9－7 において、メイン C P U 3 0 1 は、当選番号取得処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、当選番号レジスタに記憶されている当選番号を取得する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9－7 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 9－8 に処理を移行する。

【0 2 4 3】

ステップ S 1 0 9－8 において、メイン C P U 3 0 1 は、第 1 当選役決定テーブルを参照するか、第 2 当選役決定テーブルを参照するかを決定する当選役決定テーブル決定処理を行う。具体的には、ステップ S 1 0 9－7 で取得した当選番号に基づいて、当選番号が第 2 当選役決定テーブルの最小の当選番号である「1 1」以上であれば、第 2 当選役決定テーブルを参照すると決定し、当選番号が「1 1」よりも小さければ、第 1 当選役決定テーブルを参照すると決定する。

【0 2 4 4】

ステップ S 1 0 9－9 において、メイン C P U 3 0 1 は、抽選値取得処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、ステップ S 1 0 9－8 の処理により決定された第 1 当選役決定テーブルまたは第 2 当選役決定テーブルを参照し、当選番号レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、その当選番号に対応する抽選値を取得し、取得した抽選値を抽選値レジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9－9 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 9－1 0 に処理を移行する。

【0 2 4 5】

ステップ S 1 0 9－1 0 において、メイン C P U 3 0 1 は、抽選なしか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、ステップ S 1 0 9－9 の抽選データ取得処理により取得した抽選値に基づいて、抽選を行わないか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態において、メイン C P U 3 0 1 は、当選番号に対応する抽選値が「0」の場合に、抽選を行わないと判定する。

そして、抽選なしであると判定された場合には、ステップ S 1 0 9－1 3 に処理を移行し、抽選なしではないと判定された場合には、ステップ S 1 0 9－1 1 に処理を移行する。

【0 2 4 6】

ステップ S 1 0 9－1 1 において、メイン C P U 3 0 1 は、抽選確認処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、乱数値レジスタに記憶された乱数値から、抽選値レジスタに記憶された抽選値を減算し、乱数値レジスタに減算した後の値を更新して記憶する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9－1 1 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 9－1 2 に処理を移行する。

【0 2 4 7】

ステップ S 1 0 9－1 2 において、メイン C P U 3 0 1 は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、ステップ S 1 0 9－1 1 の抽選確認処理により乱数値レジスタに記憶された乱数値から、抽選値レジスタに記憶された抽選値を減算する処理を行った結果としての減算値が、負の値となったか否かを判定する処理を行う。

そして、当選したと判定された場合（負の値となった場合）には、ステップ S 1 0 9－1 5 に処理を移行し、当選していないと判定された場合には、ステップ S 1 0 9－1 3 に処理を移行する。

【0 2 4 8】

ステップ S 1 0 9－1 3 において、メイン C P U 3 0 1 は、当選番号の値から「1」減算する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、当選番号レジスタに記憶している当選番号から「1」減算して更新する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9－1 3 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 9－1 4 に処理を移行する。

## 【0249】

ステップS109-14において、メインCPU301は、当選番号の値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-13の処理により、当選番号レジスタに記憶されている当選番号の値から「1」減算した結果、当選番号の値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。

そして、当選番号の値が「0」であると判定された場合には、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。一方、当選番号の値が「0」ではないと判定された場合には、ステップS109-5に処理を移行する。

## 【0250】

なお、本実施形態において、当選番号の値が「0」となった場合には、当選役として「ハズレ」が決定されることとなる。また、本実施形態における内部抽選処理は、上述したように、第2当選役決定テーブルの大きい当選番号から小さい当選番号を順番に判定していき、第2当選役決定テーブルの最小値の当選番号の判定が終了すると、第1当選役決定テーブルの大きい当選番号から小さい当選番号を順番に判定するように構成されている。

## 【0251】

ステップS109-15において、メインCPU301は、当選番号レジスタに記憶されている当選番号が、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号「35～42」であるか否かを判定する処理を行う。

そして、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号であると判定された場合には、ステップS109-16に処理を移行し、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号でないと判定された場合には、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

## 【0252】

ステップS109-16において、メインCPU301は、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号の値を、メインRAM303に設けられている持越記憶領域に記憶する。そして、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

## 【0253】

(図柄コード設定処理)

次に、図17に基づいて、図15のステップS110の処理により行われる図柄コード設定処理についての説明を行う。なお、図17は図柄コード設定処理のサブルーチンを示す図である。

## 【0254】

ステップS110-1において、メインCPU301は、停止制御番号取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、当選番号レジスタに記憶されている当選番号及び持越記憶領域の値に基づいて停止制御番号を決定し、メインRAM303に設けられている停止制御番号格納領域に格納するとともに、停止制御レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップS110-1の処理が終了すると、ステップS110-2に処理を移行する。

## 【0255】

ステップS110-2において、メインCPU301は、表示許可図柄ビット設定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS110-1の停止制御番号取得処理により決定した停止制御番号に応じて有効ライン上に表示することが許容される図柄の組み合わせに係る情報である表示許可図柄ビットを設定する処理を行う。そして、ステップS110-2の処理が終了すると、ステップS110-3に処理を移行する。

## 【0256】

ステップS110-3において、メインCPU301は、リール回転開始受付コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール回転開始受付コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該リール回転開始受付コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行

10

20

30

40

50

う。そして、ステップ S 1 1 0 - 3 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 0 - 4 に処理を移行する。

#### 【0257】

ここで、「リール回転開始受付コマンド」とは、スタートレバー 1 0 の操作が受け付けられた旨の情報等を有するコマンドである。本実施形態では、「リール回転開始受付コマンド」は、第 1 データが「B 2 H」で規定され、第 2 データが「0 0 H」で規定されている。

#### 【0258】

ステップ S 1 1 0 - 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、回胴演出抽選処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 を回転させる回胴演出を行うか否かを抽選する処理を行い、当該抽選に当選した場合には、メイン RAM 3 0 3 に設けられている回胴演出情報格納領域に当選した回胴演出に係る情報を格納する処理を行う。そして、ステップ S 1 1 0 - 4 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 0 - 5 に処理を移行する。

#### 【0259】

ステップ S 1 1 0 - 5 において、メイン CPU 3 0 1 は、条件装置コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、条件装置コマンドをサブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該条件装置コマンドを、メイン RAM 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 0 - 5 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 0 - 6 に処理を移行する。

#### 【0260】

ここで、「条件装置コマンド」とは、当選役に係る情報等を有するコマンドである。本実施形態では、「条件装置コマンド」は、第 1 データが「B 4 H」で規定され、当選役の当選番号に応じて、第 2 データが「0 1 H」～「2 7 H」で規定されている。例えば、当選役の当選番号 = 0 1 に対して、第 2 データは「0 1 H」で規定され、当選役の当選番号 = 3 9 に対して、第 2 データは「2 7 H」で規定されている。

#### 【0261】

ステップ S 1 1 0 - 6 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている RT 遊技数カウンタ = 0 であるか否かを判定する処理を行う。ここで、「RT 遊技数カウンタ」とは、停止ボタンの操作順序を報知可能な期間を示す値 (RT 遊技数) を記憶するカウンタであり、後述するように、第 2 RT 遊技状態 (ART) の開始時に「5 0」がセットされて、第 2 RT 遊技状態において値が減算されていくものである。

そして、RT 遊技数カウンタ = 0 でないと判定された場合には、ステップ S 1 1 0 - 7 に処理を移行し、RT 遊技数カウンタ = 0 であると判定された場合には、図柄コード設定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 1 に処理を移行する。

#### 【0262】

ステップ S 1 1 0 - 7 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域の値を参照して、第 2 RT 遊技状態 (ART) であるか否かを判定する処理を行う。

そして、第 2 RT 遊技状態であると判定された場合には、ステップ S 1 1 0 - 8 に処理を移行し、第 2 RT 遊技状態でないと判定された場合には、ステップ S 1 1 0 - 1 2 に処理を移行する。

#### 【0263】

ステップ S 1 1 0 - 8 において、メイン CPU 3 0 1 は、当選番号レジスタに記憶されている当選番号を参照して、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号「1 2 ~ 2 9」であるか否かを判定する処理を行う。

そして、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号であると判定された場合には、ステップ S 1 1 0 - 9 に処理を移行し、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号でないと判定された場合には、ステップ S 1 1 0 - 1 0 に処理を移行する。

## 【0264】

ステップS110-9において、メインCPU301は、当選番号レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序に対応する操作順序コマンドを決定する。そして、決定した操作順序コマンドをサブ制御基板400に送信するために、当該操作順序コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。

## 【0265】

ここで、「操作順序コマンド」とは、各停止ボタン11～13の操作順序を示すコマンドである。本実施形態では、「操作順序コマンド」は、第1データが「B5H」で規定され、各停止ボタン11～13の操作順序に応じて、第2データが「01H」～「06H」で規定されている。

例えば、左・中・右の操作順序であるときには、第2データは「01H」で規定され、左・右・中の操作順序であるときには、第2データは「02H」で規定され、中・左・右の操作順序であるときには、第2データは「03H」で規定され、中・右・左の操作順序であるときには、第2データは「04H」で規定され、右・左・中の操作順序であるときには、第2データは「05H」で規定され、右・中・右の操作順序であるときには、第2データは「06H」で規定されている。

## 【0266】

ステップS110-10において、メインCPU301は、当選番号レジスタに記憶されている当選番号を参照して、「通常リプレイ」、「RTリプレイ」、及び「チャンスリプレイ」が重複している「ART用終了リプレイ」の当選番号「08～10」であるか否かを判定する処理を行う。

そして、「ART用終了リプレイ」の当選番号であると判定された場合には、ステップS110-11に処理を移行し、「ART用終了リプレイ」の当選番号でないと判定された場合には、図柄コード設定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS111に処理を移行する。

## 【0267】

ステップS110-11において、メインCPU301は、当選番号レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、「ART用終了リプレイ」の中から「RTリプレイ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序に対応する操作順序コマンドを決定する。そして、決定した操作順序コマンドをサブ制御基板400に送信するために、当該操作順序コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。

## 【0268】

ステップS110-12において、メインCPU301は、当選番号レジスタに記憶されている当選番号を参照して、「通常リプレイ」、「ART突入リプレイ」、及び「転落リプレイ」が重複している「CZ終了リプレイ」の当選番号「04～06」であるか否かを判定する処理を行う。

そして、「CZ終了リプレイ」の当選番号であると判定された場合には、ステップS110-13に処理を移行し、「CZ終了リプレイ」の当選番号でないと判定された場合には、図柄コード設定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS111に処理を移行する。

## 【0269】

ステップS110-13において、メインCPU301は、当選番号レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、「CZ終了リプレイ」の中から「ART突入リプレイ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序に対応する操作順序コマンドを決定する。そして、決定した操作順序コマンドをサブ制御基板400に送信するために、当該操作順序コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS110-13の処理が終了すると、図柄コード設定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS111に処理を移行する。

## 【0270】

詳しくは、図25等を用いて後述するが、メイン制御基板300（メインCPU301）が払出枚数表示器29を介して各停止ボタン11～13の操作順序等を表示している場合を除いて、各停止ボタン11～13の操作順序（および操作位置）の報知によりメダルの獲得性能に大きな差異が生じる当選役（本実施形態においては押し順ベル）に対応した操作順序コマンドをサブ制御基板に一切送信しないようにすることが、操作順序の報知を利用した不正の防止の観点においてはより好適である

## 【0271】

なお、本実施形態においては、遊技状態に関わらず、条件装置コマンドをサブ制御基板400に送信するように構成したが、条件装置コマンドも、操作順序コマンドと同じ一定条件の下でサブ制御基板に送信するように構成してもよい。

10

## 【0272】

（リール回転開始準備処理）

次に、図18に基づいて、図15のステップS111の処理により行われるリール回転開始準備処理についての説明を行う。なお、図18はリール回転開始準備処理のサブルーチンを示す図である。

## 【0273】

ステップS111-1において、メインCPU301は、回胴演出設定処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている回胴演出情報格納領域に格納されている情報に基づいて、回胴演出を実行するための情報をセットする処理を行うとともに、回胴演出を実行する処理を行う。そして、ステップS111-1の処理が終了すると、ステップS111-2に処理を移行する。

20

## 【0274】

ステップS111-2において、メインCPU301は、最小遊技時間が経過したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、前回の遊技において、後述のステップS111-3の処理により設定されたタイマカウンタの値が「0」になったか否かを判定する処理を行う。

そして、最小遊技時間が経過したと判定された場合には、ステップS111-3に処理を移行し、最小遊技時間が経過していないと判定された場合には、最小遊技時間が経過するまで、ステップS111-2の処理を繰り返し実行する。

30

## 【0275】

ステップS111-3において、メインCPU301は、最小遊技時間をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、遊技に対する射幸性を抑えるために、前回の遊技におけるステップS111-3の処理から今回の遊技におけるステップS111-2の処理までの時間が最小遊技時間未満とならないように、最小遊技時間をタイマカウンタにセットする処理を行う。ここで、本実施形態において、最小遊技時間は、約「4.1」秒である。そして、ステップS111-3の処理が終了すると、ステップS111-4に処理を移行する。

## 【0276】

ステップS111-4において、メインCPU301は、リール回転開始コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301がサブ制御基板400に対して、リール回転開始コマンドを送信するために、当該リール回転開始コマンドをメインRAM303の演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS111-4の処理が終了すると、リール回転開始準備処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS112に処理を移行する。

40

## 【0277】

ここで、「リール回転開始コマンド」とは、左リール18、中リール19、右リール20の回転が開始される旨の情報を有するコマンドである。本実施形態では、「リール回転開始コマンド」は、第1データが「B9H」で規定され、第2データが「00H」で規定されている。

50

## 【0278】

(リール回転中処理)

次に、図19に基づいて、図15のステップS117の処理により行われるリール回転中処理についての説明を行う。なお、図19はリール回転中処理のサブルーチンを示す図である。

## 【0279】

ステップS117-1において、メインCPU301は、停止ボタン押圧時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、左停止スイッチ11sw、中停止スイッチ12sw、右停止スイッチ13swが遊技者による左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作を検出したか否かを判定する処理を行う。

10

そして、停止ボタンが押圧されたと判定された場合には、ステップS117-2に処理を移行し、停止ボタンが押圧されていないと判定された場合には、リール回転中処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS118に処理を移行する。

## 【0280】

ステップS117-2において、メインCPU301は、操作可能状態フラグをOFFにするとともに、操作回数カウンタから1を減算する処理を行う。

具体的には、メインCPU301は、操作された左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13に基づいて、メインRAM303に設けられている操作可能状態フラグ格納領域の左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13に対応する操作可能状態フラグをOFFにする処理を行う。さらに、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作回数カウンタから1を減算して更新する処理を行う。そして、ステップS117-2の処理が終了すると、ステップS117-3に処理を移行する。

20

## 【0281】

ステップS117-3において、メインCPU301は、押圧情報保存処理を行う。具体的には、メインCPU301は、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13のうち、操作された停止ボタンに対応する左リール18、中リール19、右リール20と、左リールモータ151、中リールモータ152、右リールモータ153に供給しているパルスカウンタの値に基づいて、押圧基準位置を取得し、メインRAM303に設けられている押圧基準位置格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS117-3の処理が終了すると、ステップS117-4に処理を移行する。

30

## 【0282】

ステップS117-4において、メインCPU301は、滑りコマ数取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられている滑りコマ数決定テーブル(図示せず)と、内部抽選処理により決定された当選役と、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序等に基づいて、滑りコマ数を取得する処理を行う。ここで、本実施の形態において、メインCPU301は、滑りコマ数として、「0」コマから「4」コマの範囲内で滑りコマ数を決定する処理を行う。そして、ステップS117-4の処理が終了すると、ステップS117-5に処理を移行する。

## 【0283】

ステップS117-5において、メインCPU301は、リール停止処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS117-3の押圧情報保存処理により保存された押圧基準位置と、ステップS117-4の滑りコマ数取得処理により取得した滑りコマ数とに基づいて、リールを停止させる処理を行う。そして、ステップS117-5の処理が終了すると、ステップS117-6に処理を移行する。

40

## 【0284】

また、メインCPU301は、ステップS117-5のリール停止処理において、メインRAM303に設けられているリール情報格納領域のうち、停止した左リール18、中リール19、右リール20に対応する値を更新する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、停止した左リール18、中リール19、右リール20に応じて、メインRAM303に設けられているリール情報格納領域にリールが停止している旨の情報を格納す

50

る処理を行う。

#### 【0285】

ステップS117-6において、メインCPU301は、リール停止コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール停止コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該リール停止コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS117-6の処理が終了すると、リール回転中処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS118に処理を移行する。

#### 【0286】

ここで、「リール停止コマンド」とは、停止した左リール18、中リール19、右リール20の情報等を有するコマンドである。本実施形態では、「リール停止コマンド」は、第1データが「BFH」で規定され、左リール18が停止したときには第2データが「01H」で規定され、中リール19が停止したときには第2データが「02H」で規定され、右リール20が停止したときには第2データが「03H」で規定されている。

#### 【0287】

(表示判定処理)

次に、図20に基づいて、図15のステップS119の処理により行われる表示判定処理についての説明を行う。なお、図20は表示判定処理のサブルーチンを示す図である。

#### 【0288】

ステップS119-1において、メインCPU301は、表示判定コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、表示判定コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該表示判定コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS119-1の処理が終了すると、ステップS119-2に処理を移行する。

#### 【0289】

ここで、「表示判定コマンド」とは、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに関する情報等を有するコマンドである。本実施形態では、「表示判定コマンド」は、第1データが「C2H」で規定され、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせ(図6～図8参照)に応じて、第2データが「01H」～「28H」で規定されている。例えば、REP01に対して、第2データは「01H」で規定され、BLK04に対して、第2データは「28H」で規定されている。

#### 【0290】

ステップS119-2において、メインCPU301は、ブランクが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「ブランク」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。

そして、ブランクが表示されたと判定された場合には、ステップS119-7に処理を移行し、ブランクが表示されていないと判定された場合には、ステップS119-3に処理を移行する。

#### 【0291】

ステップS119-3において、メインCPU301は、入賞が成立したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、入賞に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。

そして、入賞が成立したと判定された場合には、ステップS119-4に処理を移行し、入賞が成立していないと判定された場合には、ステップS119-5に処理を移行する。

#### 【0292】

ステップS119-4において、メインCPU301は、払出枚数算定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、有効ライン上に表示された入賞に係る図柄の組み合わせに基づいて、メダルを払い出す払出枚数を算定し、算定した払出枚数の値をメインRAM303の払出枚数記憶領域に記憶する処理を行う。そして、ステップS119-4の処

10

20

30

40

50

理が終了すると、ステップ S 1 1 9 - 7 に処理を移行する。

【0293】

ステップ S 1 1 9 - 5 において、メイン CPU 3 0 1 は、リプレイが成立したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。

そして、リプレイが成立したと判定された場合には、ステップ S 1 1 9 - 6 に処理を移行し、リプレイが成立していないと判定された場合には、ステップ S 1 1 9 - 7 に処理を移行する。

【0294】

ステップ S 1 1 9 - 6 において、メイン CPU 3 0 1 は、再遊技作動中フラグを ON にする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている再遊技作動中フラグ格納領域の値を ON にする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 9 - 6 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 9 - 7 に処理を移行する。

【0295】

ステップ S 1 1 9 - 7 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 の表示判定終了フラグ記憶領域に表示判定終了フラグをセット (ON) する処理を行う。そして、ステップ S 1 1 9 - 7 の処理が終了すると、表示判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 2 0 に処理を移行する。

【0296】

(遊技状態移行処理)

次に、図 2 1 に基づいて、図 1 5 のステップ S 1 2 1 の処理により行われる遊技状態移行処理についての説明を行う。なお、図 2 1 は遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【0297】

ステップ S 1 2 1 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、図 2 2 を用いて詳述する RT 遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、現在の遊技状態と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせとに基づいて、RT 遊技状態を移行する処理等を行う。そして、ステップ S 1 2 1 - 1 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1 - 2 に処理を移行する。

【0298】

ステップ S 1 2 1 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、図 2 3 を用いて詳述するボーナス遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、現在の遊技状態と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせとに基づいて、ボーナス遊技状態を移行する処理等を行う。そして、ステップ S 1 2 1 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1 - 3 に処理を移行する。

【0299】

ステップ S 1 2 1 - 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、遊技終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、遊技終了コマンドをサブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該遊技終了コマンドを、メイン RAM 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 2 1 - 3 の処理が終了すると、遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 0 1 に処理を移行する。

【0300】

ここで、「遊技終了コマンド」とは、遊技が終了した旨の情報や、遊技状態に係る情報等を有するコマンドである。本実施形態では、「遊技終了コマンド」は、第 1 データが「C 7 H」で規定され、遊技終了時に「通常遊技状態」であるときには、第 2 データが「0 0 H」で規定され、遊技終了時に「第 1 RT 遊技状態」であるときには、第 2 データが「0 1 H」で規定され、遊技終了時に「第 2 RT 遊技状態」であるときには、第 2 データが「0 2 H」で規定されている。

【0301】

10

20

30

40

50

(R T遊技状態移行処理)

次に、図 2 2 に基づいて、図 2 1 のステップ S 1 2 1-1 の処理により行われる R T 遊技状態移行処理についての説明を行う。なお、図 2 2 は R T 遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【0302】

ステップ S 1 2 1-1-1 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域の値を参照して、第 2 R T 遊技状態 (A R T) であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 の遊技状態格納領域を参照し、第 2 R T 遊技状態を示す値が記憶されているか否かを判定する。

10

そして、第 2 R T 遊技状態であると判定された場合には、ステップ S 1 2 1-1-2 に処理を移行し、第 2 R T 遊技状態でないと判定された場合には、ステップ S 1 2 1-1-3 に処理を移行する。

【0303】

ステップ S 1 2 1-1-2 において、メイン CPU 3 0 1 は、R T 遊技数カウンタから 1 を減算して更新する処理を行う。そして、ステップ S 1 2 1-1-2 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1-1-7 に処理を移行する。

【0304】

ステップ S 1 2 1-1-3 において、メイン CPU 3 0 1 は、「A R T 突入リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。

20

そして、「A R T 突入リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合には、ステップ S 1 2 1-1-4 に処理を移行し、「A R T 突入リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されていないと判定された場合には、ステップ S 1 2 1-1-7 に処理を移行する。

【0305】

ステップ S 1 2 1-1-4 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域に、第 2 R T 遊技状態を示す値をセットする。そして、ステップ S 1 2 1-1-4 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1-1-5 に処理を移行する。

【0306】

30

ステップ S 1 2 1-1-5 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている R T 遊技数カウンタ = 0 であるか否かを判定する処理を行う。

そして、R T 遊技数カウンタ = 0 であると判定された場合には、ステップ S 1 2 1-1-6 に処理を移行し、R T 遊技数カウンタ = 0 でないと判定された場合には、ステップ S 1 2 1-1-7 に処理を移行する。

【0307】

ステップ S 1 2 1-1-6 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている R T 遊技数カウンタに「50」をセットする。そして、ステップ S 1 2 1-1-6 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1-1-7 に処理を移行する。

【0308】

40

このように、本実施形態においては、上記ステップ S 1 2 1-1-1 ~ ステップ S 1 2 1-1-6 の処理により、第 2 R T 遊技状態 (A R T) の開始時に R T 遊技数として「50」がセットされ、第 2 R T 遊技状態において R T 遊技数が減算されていくことになる。

なお、上記ステップ S 1 2 1-1-5 において、R T 遊技数カウンタ = 0 か否かの判定を行っているのは、第 2 R T 遊技状態 (A R T) において R T 遊技が残存していたにもかかわらず、遊技者の誤った操作により第 1 R T 遊技状態に移行した場合に、再び「A R T 突入リプレイ」を表示させて第 2 R T 遊技状態 (A R T) に復帰させたとき、R T 遊技数が再び「50」に戻らない (途中の R T 遊技数から継続できる) ようにするためである。

【0309】

ステップ S 1 2 1-1-7 において、メイン CPU 3 0 1 は、「チャンスリプレイ」に

50

係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。

そして、「チャンスリプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合には、ステップS 1 2 1-1-8に処理を移行し、「チャンスリプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されていないと判定された場合には、ステップS 1 2 1-1-9に処理を移行する。

#### 【0310】

ステップS 1 2 1-1-8において、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられている遊技状態格納領域に、第1RT遊技状態を示す値をセットする。そして、ステップS 1 2 1-1-8の処理が終了すると、ステップS 1 2 1-1-9に処理を移行する。

10

#### 【0311】

ステップS 1 2 1-1-9において、メインCPU 301は、「転落リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。

そして、「転落リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合には、ステップS 1 2 1-1-10に処理を移行し、「転落リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されていないと判定された場合には、RT遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップS 1 2 1-2に処理を移行する。

#### 【0312】

ステップS 1 2 1-1-10において、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられている遊技状態格納領域からRT遊技状態を示す値をクリアする。そして、ステップS 1 2 1-1-10の処理が終了すると、RT遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップS 1 2 1-2に処理を移行する。

20

#### 【0313】

(ボーナス遊技状態移行処理)

次に、図23に基づいて、図21のステップS 1 2 1-2の処理により行われるボーナス遊技状態移行処理についての説明を行う。なお、図23はボーナス遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

#### 【0314】

ステップS 1 2 1-2-1において、メインCPU 301は、「赤セブン」または「青セブン」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。

30

そして、「赤セブン」または「青セブン」に係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合には、ステップS 1 2 1-2-2に処理を移行し、「赤セブン」または「青セブン」に係る図柄の組み合わせが表示されていないと判定された場合には、ステップS 1 2 1-2-6に処理を移行する。

#### 【0315】

ステップS 1 2 1-2-2において、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられている持越記憶領域に記憶された値をクリアする処理を行う。そして、ステップS 1 2 1-2-2の処理が終了すると、ステップS 1 2 1-2-3に処理を移行する。

#### 【0316】

ステップS 1 2 1-2-3において、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられているボーナス作動フラグ記憶領域にボーナス作動フラグをセット(ON)する処理を行う。そして、ステップS 1 2 1-2-3の処理が終了すると、ステップS 1 2 1-2-4に処理を移行する。

40

#### 【0317】

ステップS 1 2 1-2-4において、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられているボーナス終了枚数カウンタに「200」をセットする処理を行う。そして、ステップS 1 2 1-2-4の処理が終了すると、ステップS 1 2 1-2-5に処理を移行する。

#### 【0318】

50

ステップ S 1 2 1-2-5 において、メイン CPU 3 0 1 は、ボーナス開始コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ボーナス開始コマンドをサブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該ボーナス開始コマンドを、メイン RAM 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 2 1-2-5 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1-2-6 に処理を移行する。

#### 【0319】

ここで、「ボーナス開始コマンド」とは、ボーナス遊技状態の開始を示すコマンドである。本実施形態では、「ボーナス開始コマンド」は、第 1 データが「B 6 H」で規定され、「赤セブン」を契機としたボーナス遊技状態の開始であれば、第 2 データが「0 1 H」で規定され、「青セブン」を契機としたボーナス遊技状態の開始であれば、第 2 データが「0 2 H」で規定されている。

10

#### 【0320】

ステップ S 1 2 1-2-6 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられているボーナス作動フラグ記憶領域にボーナス作動フラグがセットされているか否かを判定する。

そして、ボーナス作動フラグがセットされていると判定された場合には、ステップ S 1 2 1-2-7 に処理を移行し、ボーナス作動フラグがセットされていないと判定された場合には、ボーナス遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップ S 1 2 1-3 に処理を移行する。

20

#### 【0321】

ステップ S 1 2 1-2-7 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられているボーナス終了枚数カウンタの減算処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ボーナス終了枚数カウンタから、払出枚数記憶領域に記憶されている払出枚数の値を減算して更新する処理を行う。そして、ステップ S 1 2 1-2-7 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1-2-8 に処理を移行する。

#### 【0322】

ステップ S 1 2 1-2-8 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられているボーナス獲得枚数カウンタの加算処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ボーナス獲得枚数カウンタに、払出枚数記憶領域に記憶されている払出枚数の値を加算して更新する処理を行う。そして、ステップ S 1 2 1-2-8 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1-2-9 に処理を移行する。

30

#### 【0323】

ステップ S 1 2 1-2-9 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられているボーナス終了枚数カウンタ=0 であるか否かを判定する。

そして、ボーナス終了枚数カウンタ=0 であると判定された場合には、ステップ S 1 2 1-2-10 に処理を移行し、ボーナス終了枚数カウンタ=0 でないと判定された場合には、ボーナス遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップ S 1 2 1-3 に処理を移行する。

#### 【0324】

ステップ S 1 2 1-2-10 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられているボーナス作動フラグ記憶領域からボーナス作動フラグをクリアする処理を行う。そして、ステップ S 1 2 1-2-10 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1-2-11 に処理を移行する。

40

#### 【0325】

ステップ S 1 2 1-2-11 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられているボーナス終了枚数カウンタに記憶された値をクリアする処理を行う。そして、ステップ S 1 2 1-2-11 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1-2-12 に処理を移行する。

#### 【0326】

50

ステップS 1 2 1-2-1 2において、メインCPU 3 0 1は、ボーナス終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、ボーナス終了コマンドをサブ制御基板4 0 0に対して送信するために、当該ボーナス終了コマンドを、メインRAM 3 0 3に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS 1 2 1-2-1 2の処理が終了すると、ステップS 1 2 1-2-1 3に処理を移行する。

#### 【0 3 2 7】

ここで、「ボーナス終了コマンド」とは、ボーナス遊技状態の終了を示すコマンドである。本実施形態では、「ボーナス終了コマンド」は、第1データが「B 7 H」で規定され、「赤セブン」を契機としたボーナス遊技状態の開始であれば、第2データが「0 1 H」で規定され、「青セブン」を契機としたボーナス遊技状態の開始であれば、第2データが「0 2 H」で規定されている。

10

#### 【0 3 2 8】

ステップS 1 2 1-2-1 3において、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられている遊技状態格納領域に、第2RT遊技状態を示す値をセットする。そして、ステップS 1 2 1-2-1 3の処理が終了すると、ステップS 1 2 1-2-1 4に処理を移行する。

#### 【0 3 2 9】

ステップS 1 2 1-2-1 4において、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられているRT遊技数カウンタに「5 0」をセットする。そして、ステップS 1 2 1-2-1 4の処理が終了すると、ボーナス遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップS 1 2 1-3に処理を移行する。

20

#### 【0 3 3 0】

(割込処理)

次に、図2 4に基づいて、割込処理についての説明を行う。ここで、割込処理は、メインループ処理に対して、「1. 4 9 m s」毎に割り込んで行われる処理である。

#### 【0 3 3 1】

ステップS 2 0 1において、メインCPU 3 0 1は、各種レジスタを退避する処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、ステップS 2 0 1の時点で使用している各種レジスタの値を退避する処理を行う。そして、ステップS 2 0 1の処理が終了すると、ステップS 2 0 2に処理を移行する。

30

#### 【0 3 3 2】

ステップS 2 0 2において、メインCPU 3 0 1は、入力ポート読込処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、各種スイッチ、リール制御基板1 5 0、電源基板2 0 0、設定スイッチ基板2 5 0から所定の信号を受信する処理を行う。そして、ステップS 2 0 2の処理が終了すると、ステップS 2 0 3に処理を移行する。

#### 【0 3 3 3】

ステップS 2 0 3において、メインCPU 3 0 1は、タイマ計測処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、回胴演出時の演出用タイマや、最小遊技時間等を計測するためのタイマカウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS 2 0 3の処理が終了すると、ステップS 2 0 4に処理を移行する。

40

#### 【0 3 3 4】

ステップS 2 0 4において、メインCPU 3 0 1は、リール番号として「3」をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、後述するステップS 2 0 5のリール駆動制御処理において、駆動制御するリールの対象を設定するために、リール番号として「3」をセットする処理を行う。そして、ステップS 2 0 4の処理が終了すると、ステップS 2 0 5に処理を移行する。

#### 【0 3 3 5】

ステップS 2 0 5において、メインCPU 3 0 1は、リール駆動制御処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、リール制御基板1 5 0を介して、ステップS 2 0 4の処

50

理によりセットされたリール番号に対応する左リール18、中リール19、右リール20の左リールモータ151、中リールモータ152、右リールモータ153を駆動することにより、左リール18、中リール19、右リール20の回転の加速、定速、減速制御等を行う。そして、ステップS205の処理が終了すると、ステップS206に処理を移行する。

#### 【0336】

なお、本実施形態において、メインCPU301は、リール番号が「3」の場合には、右リール20の駆動制御を行い、リール番号が「2」の場合には、中リール19の駆動制御を行い、リール番号が「1」の場合には、左リール18の駆動制御を行う。

#### 【0337】

ステップS206において、メインCPU301は、リール番号から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS206の処理が終了すると、ステップS207に処理を移行する。

#### 【0338】

ステップS207において、メインCPU301は、リール番号が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、左リール18、中リール19、右リール20の全てのリールに対して、ステップS205のリール駆動制御処理を行ったか否かを判定する処理を行う。そして、リール番号が「0」であると判定された場合には、ステップS208に処理を移行し、リール番号が「0」ではないと判定された場合には、ステップS205に処理を移行する。

#### 【0339】

ステップS208において、メインCPU301は、外部信号を外部集中端子板47に対して出力する外部信号出力処理を行う。具体的には、遊技状態の有無、エラーの等を確認し、(a)遊技に使用したメダルの枚数を特定可能なメダル投入信号、(b)遊技者に対して払い出したメダルの枚数を特定可能なメダル払出信号、(c)第1RT遊技状態(チャンスゾーン)に移行したことを特定可能なボーナス状態信号、(d)第2RT遊技状態(ART)に移行したことを特定可能なボーナス状態信号、(e)ボーナス遊技状態に移行したことを特定可能なボーナス状態信号、(f)不正行為が行われたことが特定可能なセキュリティ信号、(g)エラーが発生していることが特定可能なエラー信号を生成し、生成した信号を外部集中端子板47に対して出力する処理を行う。そして、ステップS208の処理が終了すると、ステップS209に処理を移行する。

#### 【0340】

なお、上述したステップS110-9、ステップS110-11、ステップS110-13の処理において「操作順序コマンド」をサブ制御基板400に送信するときには、本ステップS208において、各停止ボタン11~13の操作順序に対応する操作順序信号を生成し、生成した操作順序信号を外部集中端子板47に対して出力するように構成してもよい。例えば、左・中・右の操作順序であるときには操作順序信号1を生成し、左・右・中の操作順序であるときには操作順序信号2を生成し、中・左・右の操作順序であるときには操作順序信号3を生成し、中・右・左の操作順序であるときには操作順序信号4を生成し、右・左・中の操作順序であるときには操作順序信号5を生成し、右・中・右の操作順序であるときには操作順序信号6を生成するように構成すればよい。

このように、操作順序信号を外部集中端子板47に対して出力するように構成すれば、遊技機1のみからではなく、外部集中端子板47を介して操作順序信号を入力した遊技店のホール設備の機器によっても、各停止ボタン11~13の操作順序を報知することができる。

#### 【0341】

さらには、「操作順序コマンド」をサブ制御基板400に送信するときには、本ステップS208において、各停止ボタン11~13の操作順序に対応する操作順序信号を生成し、生成した操作順序信号を遊技機1の内容を確認するための試験装置(図示せず)に対して出力するように構成してもよい。このように構成すれば、試験装置において、各停止

ボタン 11～13 の正しい操作順序が報知されているか否かの確認をとることができる。

なお、試験装置に対して操作順序信号を出力するには、メイン制御基板 300 に設けられた試験信号用の出力ポートに操作順序信号を出力すればよい。試験装置は、メイン制御基板 300 の試験信号用の出力ポートに配線（コネクタ）を接続することにより、操作順序信号を読み取ることができる。

#### 【0342】

ステップ S209 において、メイン CPU 301 は、図 25 を用いて詳述する LED 出力データ作成処理を行う。当該処理において、メイン CPU 301 は、スタートランプ 24、第 1 BET ランプ 25、第 2 BET ランプ 26、第 3 BET ランプ 27、貯留枚数表示器 28、払出枚数表示器 29、投入可能表示ランプ 30、再遊技表示ランプ 31、及びボーナス獲得枚数表示器 35 を点灯または消灯させるための LED 出力データを作成する処理を行う。そして、ステップ S209 の処理が終了すると、ステップ S210 に処理を移行する。

10

#### 【0343】

ステップ S210 において、メイン CPU 301 は、LED 表示処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、上記ステップ S209 の LED 出力データ作成処理において作成された各種の LED 出力データに基づいて、スタートランプ 24、第 1 BET ランプ 25、第 2 BET ランプ 26、第 3 BET ランプ 27、貯留枚数表示器 28、払出枚数表示器 29、投入可能表示ランプ 30、再遊技表示ランプ 31、及びボーナス獲得枚数表示器 35 の点灯・消灯の制御を行う。そして、ステップ S210 の処理が終了すると、ステップ S211 に処理を移行する。

20

#### 【0344】

ステップ S211 において、メイン CPU 301 は、制御コマンド送信処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットされた各種コマンドをサブ制御基板 400 に対して送信する処理を行う。そして、ステップ S211 の処理が終了すると、ステップ S212 に処理を移行する。

#### 【0345】

ステップ S212 において、メイン CPU 301 は、ポート出力処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、各種ランプ・表示器、リール制御基板 150、電源基板 200、サブ制御基板 400 に対して、所定の信号を送信する処理を行う。そして、ステップ S212 の処理が終了すると、ステップ S213 に処理を移行する。

30

#### 【0346】

ステップ S213 において、メイン CPU 301 は、各種レジスタの復帰処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、ステップ S201 の処理において、退避した各種レジスタの値を復帰させる処理を行う。そして、ステップ S213 の処理が終了すると、割込処理を終了し、メインループ処理に復帰する。

#### 【0347】

（LED 出力データ作成処理）

次に、図 25 に基づいて、図 24 のステップ S209 の処理により行われる LED 出力データ作成処理についての説明を行う。なお、図 25 は LED 出力データ作成処理のサブルーチンを示す図である。

40

#### 【0348】

ステップ S209-1 において、メイン CPU 301 は、メダルの投入が受付可能である場合に、投入可能表示ランプ 30 を点灯させる LED 出力データを作成する。

具体的には、メイン CPU 301 は、メインループ処理のステップ S103～ステップ S106 の処理が行われている間において、メイン RAM 303 の投入枚数カウンタの値が最大値ではなく、かつ、再遊技作動中フラグが ON でない場合に、メダルの投入が受付可能であるとして、投入可能表示ランプ 30 を点灯させる LED 出力データを作成する。そして、ステップ S209-1 の処理が終了すると、ステップ S209-2 に処理を移行

50

する。

#### 【0349】

ステップS209-2において、メインCPU301は、投入枚数カウンタの値に応じて、第1BETランプ25、第2BETランプ26、第3BETランプ27を点灯させるLED出力データを作成する。

具体的には、メインCPU301は、メインRAM303の投入枚数カウンタの値を参照し、投入枚数カウンタの値が「1」であれば、第1BETランプ25のみを点灯させるLED出力データを作成し、投入枚数カウンタの値が「2」であれば、第1BETランプ25及び第2BETランプ26を点灯させるLED出力データを作成し、投入枚数カウンタの値が「3」または再遊技作動中フラグがONであれば、第1BETランプ25～第3BETランプ27を点灯させるLED出力データを作成する。そして、ステップS209-2の処理が終了すると、ステップS209-3に処理を移行する。

10

#### 【0350】

ステップS209-3において、メインCPU301は、再遊技が可能である場合に、再遊技表示ランプ31を点灯させるLED出力データを作成する。

具体的には、メインCPU301は、メインループ処理のステップS103～ステップS106の処理が行われている間において、再遊技作動中フラグがONである場合に、再遊技が可能であるとして、再遊技表示ランプ31を点灯させるLED出力データを作成する。そして、ステップS209-3の処理が終了すると、ステップS209-4に処理を移行する。

20

#### 【0351】

ステップS209-4において、メインCPU301は、スタートレバー10により開始操作を受け付けることが可能である場合に、スタートランプ24を点灯させるLED出力データを作成する。

具体的には、メインCPU301は、メインループ処理のステップS103～ステップS106の処理が行われている間において、メインRAM303の投入枚数カウンタの値が「3」または再遊技作動中フラグがONである場合に、スタートレバー10の開始操作が受付可能であるとして、スタートランプ24を点灯させるLED出力データを作成する。そして、ステップS209-4の処理が終了すると、ステップS209-5に処理を移行する。

30

#### 【0352】

ステップS209-5において、メインCPU301は、貯留枚数表示器28を点灯させるLED出力データを作成する。

具体的には、メインCPU301は、メインRAM303の貯留枚数カウンタの値を参照し、貯留枚数に応じたLEDを貯留枚数表示器28に点灯させるLED出力データを作成する。そして、ステップS209-5の処理が終了すると、ステップS209-6に処理を移行する。

#### 【0353】

ステップS209-6において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている表示判定終了フラグ記憶領域に表示判定終了フラグがセット（ON）されているか否かを判定する。

40

そして、表示判定終了フラグがセットされていると判定された場合には、ステップS209-7に処理を移行し、表示判定終了フラグがセットされていないと判定された場合には、ステップS209-9に処理を移行する。

#### 【0354】

ステップS209-7において、メインCPU301は、メインRAM303の払出枚数記憶領域を参照して、払出枚数に応じたLEDを払出枚数表示器29に点灯させるLED出力データを作成する。

具体的には、メインCPU301は、メインRAM303の払出枚数記憶領域に記憶された払出枚数の値を参照して、払出枚数の値が「1」であれば、払出枚数表示器29の7

50

セグメントLEDに対して「1」に対応したLEDを点灯させるLED出力データを作成し、払出枚数の値が「5」であれば、払出枚数表示器29の7セグメントLEDに対して「5」に対応したLEDを点灯させるLED出力データを作成し、払出枚数の値が「8」であれば、払出枚数表示器29の7セグメントLEDに対して「8」に対応したLEDを点灯させるLED出力データを作成する。そして、ステップS209-7の処理が終了すると、ステップS209-8に処理を移行する。

#### 【0355】

ステップS209-8において、メインCPU301は、メインRAM303のボーナス獲得枚数カウンタを参照して、ボーナス獲得枚数に応じたLEDをボーナス獲得枚数表示器35に点灯させるLED出力データを作成する。そして、ステップS209-8の処理が終了すると、ステップS209-19に処理を移行する。

10

#### 【0356】

ステップS209-9において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作回数カウンタを参照し、操作回数カウンタ=0であるか否かを判定する。

そして、操作回数カウンタ=0であると判定された場合には、ステップS209-10に処理を移行し、操作回数カウンタ=0でないと判定された場合には、ステップS209-11に処理を移行する。

#### 【0357】

ステップS209-10において、メインCPU301は、後述するように払出枚数表示器29に対して、各停止ボタン11~13の操作順序に対応したLEDの点灯を消灯させるように、操作順序LEDデータをクリアする処理を行う。そして、ステップS209-10の処理が終了すると、ステップS209-19に処理を移行する。

20

#### 【0358】

ステップS209-11において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているRT遊技数カウンタ=0であるか否かを判定する処理を行う。

そして、RT遊技数カウンタ=0でないと判定された場合には、ステップS209-12に処理を移行し、RT遊技数カウンタ=0であると判定された場合には、ステップS209-19に処理を移行する。

#### 【0359】

ステップS209-12において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域の値を参照して、第2RT遊技状態(ART)であるか否かを判定する処理を行う。

30

そして、第2RT遊技状態であると判定された場合には、ステップ209-13に処理を移行し、第2RT遊技状態でないと判定された場合には、ステップ209-17に処理を移行する。

#### 【0360】

ステップS209-13において、メインCPU301は、当選番号レジスタに記憶されている当選番号を参照して、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号「12~29」であるか否かを判定する処理を行う。

40

そして、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号であると判定された場合には、ステップS209-14に処理を移行し、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号でないと判定された場合には、ステップS209-15に処理を移行する。

#### 【0361】

ステップS209-14において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作回数カウンタ及び当選番号レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11~13の操作順序に対応したLEDを払出枚数表示器29に点灯させる操作順序LEDデータを作成する。

ここで、当選番号レジスタに記憶されている当選番号が、「押し順ベルに係る図柄の組

50

み合わせ」を表示可能な当選番号「12～29」のうち、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号「18～29」でもあるときには、停止すべき停止図柄を示すLEDを払出枚数表示器29に点灯させる操作順序LEDデータも作成する。かかる操作順序LEDデータの作成内容及び払出枚数表示器29における点灯内容については、詳しくは、図26及び図27を用いて後述する。そして、ステップS209-14の処理が終了すると、ステップS209-19に処理を移行する。

#### 【0362】

ステップS209-15において、メインCPU301は、当選番号レジスタに記憶されている当選番号を参照して、「通常リプレイ」、「RTリプレイ」、及び「チャンスリプレイ」が重複している「ART用終了リプレイ」の当選番号「08～10」であるか否かを判定する処理を行う。

10

そして、「ART用終了リプレイ」の当選番号であると判定された場合には、ステップS209-16に処理を移行し、「ART用終了リプレイ」の当選番号でないと判定された場合には、ステップS209-19に処理を移行する。

#### 【0363】

ステップS209-16において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作回数カウンタ及び当選番号レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、「ART用終了リプレイ」の中から「RTリプレイ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序に対応したLEDを払出枚数表示器29に点灯させる操作順序LEDデータを作成する。かかる操作順序LEDデータの作成内容及び払出枚数表示器29における点灯内容についても、詳しくは、図26及び図27を用いて後述する。そして、ステップS209-16の処理が終了すると、ステップS209-19に処理を移行する。

20

#### 【0364】

ステップS209-17において、メインCPU301は、当選番号レジスタに記憶されている当選番号を参照して、「通常リプレイ」、「ART突入リプレイ」、及び「転落リプレイ」が重複している「CZ終了リプレイ」の当選番号「04～06」であるか否かを判定する処理を行う。

そして、「CZ終了リプレイ」の当選番号であると判定された場合には、ステップS209-18に処理を移行し、「CZ終了リプレイ」の当選番号でないと判定された場合には、ステップS209-19に処理を移行する。

30

#### 【0365】

ステップS209-18において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作回数カウンタ及び当選番号レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、「CZ終了リプレイ」の中から「ART突入リプレイ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序に対応したLEDを払出枚数表示器29に点灯させる操作順序LEDデータを作成する。かかる操作順序LEDデータの作成内容及び払出枚数表示器29における点灯内容についても、詳しくは、図26及び図27を用いて後述する。そして、ステップS209-18の処理が終了すると、ステップS209-19に処理を移行する。

#### 【0366】

ステップS209-19において、メインCPU301は、各種のエラーが成立している場合（ホッパー202に貯留されるメダルが空になった場合、補助収納庫203に貯留されたメダルが満杯になった場合、不正行為検知センサ（図示せず）により不正行為が検出された場合、通信エラーが発生した場合等）に、成立しているエラーを識別させるためのLEDを払出枚数表示器29に点灯させるエラーLEDデータを作成する。なお、各種のエラーが成立していなければ、エラーLEDデータは作成されない。そして、ステップS209-19の処理が終了すると、LED出力データ作成処理のサブルーチンを終了し、割込処理のステップS210に処理を移行する。

40

#### 【0367】

ここで、LED出力データ作成処理は、ステップS209-19の処理において、最後にエラーLEDデータの作成を行っており、既に払出枚数表示器29に対するLEDデー

50

タが作成されていたとしても、最後のエラー L E D データが上書きして作成されることになる。すなわち、払出枚数表示器 2 9 においては、払出枚数に対応した L E D や、各停止ボタン 1 1 ～ 1 3 の操作順序に対応した L E D よりも、エラーを識別させるための L E D の方が点灯する優先順位が高く設定されていることになる。

#### 【0368】

(操作順序 L E D データの作成内容)

次に、図 2 6 に基づいて、図 2 5 のステップ S 2 0 9 - 1 4、ステップ S 2 0 9 - 1 6、ステップ S 2 0 9 - 1 8 において作成される操作順序 L E D データの作成内容について説明をする。図 2 6 は、払出枚数表示器 2 9 に対して、各停止ボタン 1 1 ～ 1 3 の操作順序に対応した操作順序 L E D データを作成する作成内容を示している。

10

#### 【0369】

図 2 6 ( a ) は、当選番号から決定される「各停止ボタン 1 1 ～ 1 3 の操作順序」と、操作回数カウンタの値である「操作回数」に応じて、「停止を報知するリール」、すなわち、各停止ボタン 1 1 ～ 1 3 を対応付けた第 1 の対応表である。なお、図 2 6 ( a ) に示す第 1 の対応表は、メイン R A M 3 0 3 にテーブルとして記憶されていてもよいし、図 2 5 のステップ S 2 0 9 - 1 4、ステップ S 2 0 9 - 1 6、ステップ S 2 0 9 - 1 8 のサブルーチンのプログラムとして記載されていてもよい。

#### 【0370】

メイン C P U 3 0 1 は、当選番号から「各停止ボタン 1 1 ～ 1 3 の操作順序」を決定して、決定した「各停止ボタン 1 1 ～ 1 3 の操作順序」と、「操作回数」に基づいて、図 2 6 ( a ) に示す第 1 の対応表に示すように、「停止を報知するリール」を決定することになる。

20

#### 【0371】

例えば、当選番号が「1 4 (押し順ベル C L R)」または「2 7 (青セブン押し順ベル C L R)」であれば、中→左→右の操作順序を決定して、操作回数 = 3 であれば、「停止を報知するリール」として「中リール」を決定し、操作回数 = 2 であれば、「停止を報知するリール」として「左リール」を決定し、操作回数 = 1 であれば、「停止を報知するリール」として「右リール」を決定する。また、当選番号が「0 4 (C Z 終了リプレイ 1)」であれば、「A R T 突入リプレイ」を表示させる各停止ボタン 1 1 ～ 1 3 の操作順序として、操作回数 = 3 (第 1 停止) であるときのみ「停止を報知するリール」として「左リール」を決定し、当選番号が「0 8 (A R T 用終了リプレイ 1)」であれば、「R T リプレイ」を表示させる各停止ボタン 1 1 ～ 1 3 の操作順序として、操作回数 = 3 (第 1 停止) であるときのみ「停止を報知するリール」として「中リール」を決定する。

30

#### 【0372】

図 2 6 ( b ) は、ステップ S 2 0 9 - 1 4 において、適切な操作タイミング (適切に停止すべき停止図柄) かつ適切な操作順序が要求される「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号が決定された場合に、各停止ボタン 1 1 ～ 1 3 の操作順序に対応した操作順序 L E D データを作成するための第 2 の対応表である。

#### 【0373】

図 2 6 ( b ) に示す第 2 の対応表は、「停止を報知するリール」と当選番号に対応した停止すべき「停止図柄」に対して、払出枚数表示器 2 9 における左側の点灯 L E D 2 9 D L、右側の点灯 L E D 2 9 D R、左側のセグメント L E D 2 9 S L、及び右側のセグメント L E D 2 9 S R のそれぞれ L E D の点灯データを対応付けて構成している。なお、図 2 6 ( b ) に示す第 2 の対応表は、メイン R A M 3 0 3 にテーブルとして記憶されていてもよいし、図 2 5 のステップ S 2 0 9 - 1 4 のサブルーチンのプログラムとして記載されていてもよい。

40

#### 【0374】

メイン C P U 3 0 1 は、図 2 6 ( a ) に示す第 1 の対応表により決定された「停止を報知するリール」と、当選番号に対応した停止すべき「停止図柄」に基づいて、図 2 6 ( b ) に示す第 2 の対応表に示すように、払出枚数表示器 2 9 における左側の点灯 L E D 2 9

50

D L、右側の点灯 L E D 2 9 D R、左側のセグメント L E D 2 9 S L、及び右側のセグメント L E D 2 9 S R のいずれかの L E D を点灯させる操作順序 L E D データを作成する。

【0375】

例えば、当選番号が「27（青セブン押し順ベル C L R）」であり、かつ操作回数＝2 であれば、左側の点灯 L E D 2 9 D L を点灯させるとともに、左リール 1 8 の図柄位置 1 6 にある「青セブン 2」を停止すべき停止図柄として、当該停止図柄を示す「1 6」を左側のセグメント L E D 2 9 S L 及び右側のセグメント L E D 2 9 S R に点灯させるための操作順序 L E D データを作成する。ここで、適切な操作タイミング（適切に停止すべき停止図柄）が要求されないリールに関しては、左側のセグメント L E D 2 9 S L 及び右側のセグメント L E D 2 9 S R には、数字を示す L E D が点灯されないように構成されている。

10

【0376】

なお、本実施形態においては、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」に対して、中リール 1 9 及び右リール 2 0 は、適切な操作タイミング（適切に停止すべき停止図柄）が要求されないように構成されているが、遊技者が特定の停止図柄を狙うように、中リール 1 9 及び右リール 2 0 の一部または全部について、適切な操作タイミング（適切に停止すべき停止図柄）を要求するように図柄の組み合わせを構成してもよい。

【0377】

図 2 6（c）は、ステップ S 2 0 9－1 4 において「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号が決定された場合に各停止ボタン 1 1～1 3 の操作順序に対応した操作順序 L E D データを作成するための対応表であるとともに、ステップ S 2 0 9－1 6 において「R T リプレイに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン 1 1～1 3 の操作順序に対応した操作順序 L E D データを作成するための対応表であり、ステップ S 2 0 9－1 8 において「A R T 突入リプレイに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン 1 1～1 3 の操作順序に対応した操作順序 L E D データを作成するための対応表でもある。

20

【0378】

図 2 6（c）に示す第 3 の対応表は、「停止を報知するリール」に対して、払出枚数表示器 2 9 における左側の点灯 L E D 2 9 D L 及び右側の点灯 L E D 2 9 D R のそれぞれ L E D の点灯データを対応付けて構成している。なお、図 2 6（c）に示す第 3 の対応表は、メイン R A M 3 0 3 にテーブルとして記憶されていてもよいし、図 2 5 のステップ S 2 0 9－1 4、ステップ S 2 0 9－1 6、ステップ S 2 0 9－1 8 のサブルーチンのプログラムとして記載されていてもよい。

30

【0379】

メイン C P U 3 0 1 は、図 2 6（a）に示す第 1 の対応表により決定された「停止を報知するリール」に基づいて、図 2 6（c）に示す第 3 の対応表に示すように、払出枚数表示器 2 9 における左側の点灯 L E D 2 9 D L 及び右側の点灯 L E D 2 9 D R の L E D を点灯させる操作順序 L E D データを作成する。

【0380】

例えば、当選番号が「14（押し順ベル C L R）」であり、かつ操作回数＝3 であれば、「停止を報知するリール」として「中リール」が決定されており、払出枚数表示器 2 9 における左側の点灯 L E D 2 9 D L 及び右側の点灯 L E D 2 9 D R の両方の L E D を点灯させるための操作順序 L E D データを作成する。

40

【0381】

（払出枚数表示器 2 9 に点灯させた点灯内容）

次に、図 2 7 に基づいて、図 2 5 のステップ S 2 0 9－1 4、ステップ S 2 0 9－1 6、ステップ S 2 0 9－1 8 において作成された操作順序 L E D データを、図 2 4 のステップ S 2 1 0 において払出枚数表示器 2 9 の L E D に点灯させた点灯内容について説明をする。図 2 7 は、各停止ボタン 1 1～1 3 の操作順序に対応した操作順序 L E D データを払出枚数表示器 2 9 に点灯させた点灯内容を示している。

50

## 【0382】

図27(a-1)～(a-5)は、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号として、当選番号が「14(押し順ベルCLR)」が決定されたときに作成された操作順序LEDデータを払出枚数表示器29に点灯させた点灯内容である。

## 【0383】

上述したように、当選番号が「14(押し順ベルCLR)」であれば、中→左→右の操作順序が決定されることになる。

## 【0384】

図27(a-1)に示すように、スタートレバー10の操作後(操作回数=3であるとき)は、「停止を報知するリール」として「中リール」が決定されており、図26(c)の第3の対応表に示すように、払出枚数表示器29における左側の点灯LED29DL及び右側の点灯LED29DRの両方のLEDを点灯させる(操作回数=3であるときのステップS209-14、ステップS210参照)。

10

## 【0385】

図27(a-2)に示すように、1回目の停止ボタンの操作後(操作回数=2であるとき)は、「停止を報知するリール」として「左リール」が決定されており、図26(c)の第3の対応表に示すように、払出枚数表示器29における左側の点灯LED29DLのみを点灯させる(操作回数=2であるときのステップS209-14、ステップS210参照)。

## 【0386】

図27(a-3)に示すように、2回目の停止ボタンの操作後(操作回数=1であるとき)は、「停止を報知するリール」として「右リール」が決定されており、図26(c)の第3の対応表に示すように、払出枚数表示器29における右側の点灯LED29DRのみを点灯させる(操作回数=1であるときのステップS209-14、ステップS210参照)。

20

## 【0387】

図27(a-4)に示すように、3回目の停止ボタンの操作後(操作回数=0であるとき)は、「停止を報知するリール」が決定されておらず、図26(c)の第3の対応表に示すように、払出枚数表示器29における左側の点灯LED29DL、右側の点灯LED29DR、左側のセグメントLED29SL、及び右側のセグメントLED29SRの全てのLEDを消灯させる(ステップS209-10、ステップS210参照)。

30

## 【0388】

また、図27(a-4)に示すように、3回目の停止ボタンの操作後に払出枚数表示器29における全てのLEDを消灯させているのは、各停止ボタン11～13の操作順序の表示が終了したことを示すとともに、払出枚数表示器29において「各停止ボタン11～13の操作順序の表示」と「払出枚数の表示」との区別を図るためである。このことは後述する変形例等についても同様である。

## 【0389】

図27(a-5)に示すように、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことが判定される(表示判定終了フラグがONであると)と、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことに対応した払出枚数「8」を払出枚数表示器29における左側のセグメントLED29SL及び右側のセグメントLED29SRに点灯させる(ステップS209-7、ステップS210参照)。

40

## 【0390】

図27(b-1)～(b-5)は、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号として、当選番号が「27(青セブン押し順ベルCLR)」が決定されたときに作成された操作順序LEDデータを払出枚数表示器29に点灯させた点灯内容である。

## 【0391】

上述したように、当選番号が「27(青セブン押し順ベルCLR)」であれば、中→左

50

→右の操作順序が決定され、左リール18の図柄位置16に配置された「青セブン2」が停止すべき停止図柄として決定されることになる。

【0392】

図27(b-1)に示すように、スタートレバー10の操作後(操作回数=3であるとき)は、「停止を報知するリール」として「中リール」が決定されており、図26(b)の第2の対応表に示すように、払出枚数表示器29における左側の点灯LED29DL及び右側の点灯LED29DRの両方のLEDを点灯させる(操作回数=3であるときのステップS209-14、ステップS210参照)。

【0393】

図27(b-2)に示すように、1回目の停止ボタンの操作後(操作回数=2であるとき)は、「停止を報知するリール」として「左リール」が決定されており、図26(b)の第2の対応表に示すように、払出枚数表示器29における左側の点灯LED29DLを点灯させる。さらに、左リールの図柄位置16に配置された「青セブン2」の停止図柄を示す「16」を左側のセグメントLED29SL及び右側のセグメントLED29SRに点灯させる(操作回数=2であるときのステップS209-14、ステップS210参照)。

10

【0394】

図27(b-3)に示すように、2回目の停止ボタンの操作後(操作回数=1であるとき)は、「停止を報知するリール」として「右リール」が決定されており、図26(b)の第2の対応表に示すように、払出枚数表示器29における右側の点灯LED29DRのみを点灯させる(操作回数=1であるときのステップS209-14、ステップS210参照)。

20

【0395】

図27(b-4)に示すように、3回目の停止ボタンの操作後(操作回数=0であるとき)は、「停止を報知するリール」が決定されておらず、図26(b)の第2の対応表に示すように、払出枚数表示器29における左側の点灯LED29DL、右側の点灯LED29DR、左側のセグメントLED29SL、及び右側のセグメントLED29SRの全てのLEDを消灯させる(ステップS209-10、ステップS210参照)。

【0396】

図27(b-5)に示すように、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことが判定される(表示判定終了フラグがONであると)と、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことに対応した払出枚数「8」を払出枚数表示器29における左側のセグメントLED29SL及び右側のセグメントLED29SRに点灯させる(ステップS209-7、ステップS210参照)。

30

【0397】

このように、各停止ボタン11~13の操作順序を払出枚数表示器29に表示させる場合には、スタートレバー10の操作後から3回目の停止ボタンの操作後までは各停止ボタン11~13の操作順序を表示するように構成し、図柄の組み合わせが表示されたことが判定された後に払出枚数を表示するように構成すればよい。

【0398】

なお、本実施形態においては、図26(b)に示す第2の対応表及び図27(b-2)に示すように、「第1~3青セブン押し順ベル(または第1~3赤セブン押し順ベル)」に対応した1つの停止図柄(例えば、左リール18の図柄位置16に配置された「青セブン2」)を直接的に報知して構成した。

40

しかしながら、図27(c-2)に示すように、「第1~3青セブン押し順ベル(または第1~3赤セブン押し順ベル)」に対応した1つの停止図柄を、青を示す「BL」(または赤を示す「RE」)のように概念的に報知してもよい。

【0399】

特に、本実施形態においては、図7に示すように、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ(第1~3青セブン押し順ベル、第1~3赤セブン押し順ベルに係る図柄の組み合

50

わせ)」に対して、遊技者が狙うべき停止図柄が左リール１８の１つだけ（「青セブン２」または「赤セブン２」）であるが、遊技者が狙うべき停止図柄が複数であるような場合には、複数の停止図柄を概念的に１つにまとめて報知することが望ましい。

#### 【０４００】

さらには、図２７（ｂ－２）、図２７（ｃ－２）に示す点灯態様に限らず、払出枚数表示器２９を複数色が発光可能なＬＥＤで構成し、左リール１８の「青セブン２」を示すときには、青色の発光を行い、左リール１８の「赤セブン２」を示すときには、赤色の発光を行うように点灯させてもよい。このように構成する場合には、払出枚数表示器２９における左側のセグメントＬＥＤ２９ＳＬ及び右側のセグメントＬＥＤ２９ＳＲを使用せずに、払出枚数表示器２９における左側の点灯ＬＥＤ２９ＤＬ及び右側の点灯ＬＥＤ２９ＤＲのみを使用して、適切な操作タイミング（適切に停止すべき停止図柄）かつ適切な操作順序の両方を報知することができる。

10

#### 【０４０１】

次に、図２８～図３０を参照して、サブＣＰＵ４０１により実行される処理について説明する。

#### 【０４０２】

（サブ制御基板におけるメイン処理）

次に、図２８に基づいて、サブ制御基板におけるメイン処理についての説明を行う。

#### 【０４０３】

ステップＳ３１０において、サブＣＰＵ４０１は、初期化処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブＲＡＭ４０３のエラーチェック等の処理を行う。そして、ステップＳ３１０の処理が終了すると、ステップＳ３２０に処理を移行する。

20

#### 【０４０４】

ステップＳ３２０において、サブＣＰＵ４０１は、後で図２９を用いて詳述する主基板通信処理を行う。当該処理において、サブＣＰＵ４０１は、メイン制御基板３００から送信されたコマンドを解析し、解析したコマンドに基づいて、各種の演出内容を決定する処理等を行う。そして、ステップＳ３２０の処理が終了すると、ステップＳ３３０に処理を移行する。

#### 【０４０５】

ステップＳ３３０において、サブＣＰＵ４０１は、サウンド制御処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、上記ステップＳ３２０において決定された演出内容に対応するランプデータ、各停止ボタン１１～１３の操作順序を報知するための操作順序報知情報等に基づいて、演出制御基板６００を介して、スピーカ４０から音声を出力する処理等を行う。そして、ステップＳ３３０の処理が終了すると、ステップＳ３４０に処理を移行する。

30

#### 【０４０６】

ステップＳ３４０において、サブＣＰＵ４０１は、ランプ制御処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、上記ステップＳ３２０において決定された演出内容に対応するサウンドデータ、各停止ボタン１１～１３の操作順序を報知するための操作順序報知情報等に基づいて、バックライト制御基板４５０、演出制御基板６００、及びコンパネＬＥＤ中継基板７００を介して、各種のランプ（ＬＥＤ）の制御を行う。そして、ステップＳ３４０の処理が終了すると、ステップＳ３５０に処理を移行する。

40

#### 【０４０７】

ステップＳ３５０において、サブＣＰＵ４０１は、画像制御処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は上記ステップＳ３２０において決定された演出内容に対応する画像データ、各停止ボタン１１～１３の操作順序を報知するための操作順序報知情報等に基づいて、演出制御基板６００を介して液晶表示装置４６の制御を行う。そして、ステップＳ３５０の処理が終了すると、ステップＳ３６０に処理を移行する。

#### 【０４０８】

ステップＳ３６０において、サブＣＰＵ４０１は、各種スイッチ検出時処理を行う。具

50

体的には、サブCPU401は、演出ボタン検出センサ710swが演出ボタン21の操作を検出した場合や、十字キー基板711が十字キー22の操作を検出した場合に所定の処理を実行する処理を行う。そして、ステップS360の処理が終了すると、ステップS320に処理を移行する。

#### 【0409】

(主基板通信処理)

次に、図29に基づいて、図28のステップS320の処理により行われる主基板通信処理についての説明を行う。なお、図29は主基板通信処理のサブルーチンを示す図である。

#### 【0410】

ステップS321において、サブCPU401は、異なるコマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300から送信されたコマンドが前回送信されたコマンドと異なるコマンドであるか否かを判定する処理を行う。

そして、異なるコマンドを受信したと判定された場合には、ステップS322に処理を移行し、異なるコマンドを受信していないと判定された場合には、主基板通信処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップS330に処理を移行する。

#### 【0411】

ステップS322において、サブCPU401は、遊技情報格納処理を行う。具体的には、サブCPU401は、前回送信されたコマンドと異なるコマンドに基づいて、遊技情報を作成し、サブRAM403の所定の格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS322の処理が終了すると、ステップS323に処理を移行する。

#### 【0412】

ステップS323において、サブCPU401は、図30を用いて詳述するコマンド別処理を行う。当該処理において、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信したコマンドに応じた処理を行う。そして、ステップS323の処理が終了すると、ステップS324に処理を移行する。

#### 【0413】

ステップS324において、サブCPU401は、ランプデータ決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS323のコマンド別処理により決定された演出内容に対応するランプデータを決定する処理を行う。そして、ステップS324の処理が終了すると、ステップS325に処理を移行する。

#### 【0414】

ステップS325において、サブCPU401は、サウンドデータ決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS323のコマンド別処理により決定された演出内容に対応するサウンドデータを決定する処理を行う。そして、ステップS325の処理が終了すると、ステップS326に処理を移行する。

#### 【0415】

ステップS326において、サブCPU401は、画像データ決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS323のコマンド別処理により決定された演出内容に対応する画像データを決定する処理を行う。そして、ステップS326の処理が終了すると、主基板通信処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップS330に処理を移行する。

#### 【0416】

(コマンド別処理)

次に、図30に基づいて、図29のステップS323の処理により行われるコマンド別処理についての説明を行う。なお、図30はコマンド別処理のサブルーチンを示す図である。

#### 【0417】

10

20

30

40

50

ステップ S 3 2 3-1 1 0 において、サブ C P U 4 0 1 は、条件装置コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信したコマンドが条件装置コマンドであるか否かを判定する処理を行う。

そして、受信したコマンドが条件装置コマンドであると判定された場合には、ステップ S 3 2 3-1 2 1 に処理を移行し、受信したコマンドが条件装置コマンドではないと判定された場合には、ステップ S 3 2 3-1 3 1 に処理を移行する。

#### 【0 4 1 8】

ステップ S 3 2 3-1 2 1 において、サブ C P U 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信した条件装置コマンドに基づいて、演出内容を定めた演出データを決定する処理を行う。そして、ステップ S 3 2 3-1 2 1 の処理が終了すると、ステップ S 3 2 3-1 2 2

10

#### 【0 4 1 9】

ステップ S 3 2 3-1 2 2 において、サブ C P U 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信した条件装置コマンドに対応する当選データをサブ R A M 4 0 3 の所定の記憶領域に記憶する。そして、ステップ S 3 2 3-1 2 2 の処理が終了すると、コマンド別処理のサブルーチンを終了する。

#### 【0 4 2 0】

ステップ S 3 2 3-1 3 1 において、サブ C P U 4 0 1 は、操作順序コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信したコマンドが操作順序コマンドであるか否かを判定する処理を行う。

20

そして、受信したコマンドが操作順序コマンドであると判定された場合には、ステップ S 3 2 3-1 3 2 に処理を移行し、受信したコマンドが操作順序コマンドではないと判定された場合には、ステップ S 3 2 3-1 4 0 に処理を移行する。

#### 【0 4 2 1】

ステップ S 3 2 3-1 3 2 において、サブ C P U 4 0 1 は、サブ R A M 4 0 3 の所定の記憶領域に記憶された当選データと、メイン制御基板 3 0 0 から受信した操作順序コマンドとが対応するものであるか否かを判定する。具体的には、サブ R O M 4 0 2 には、図 9 に対応するような当選データと操作順序とを対応付けた対比データ（図示せず）が記憶されており、サブ C P U 4 0 1 は、対比データを参照して、当選データから操作順序を決定する。そして、当選データから決定された操作順序と、今回受信した操作順序コマンドの

30

操作順序とが対応するものであるか否かを判定する。例えば、当選番号「2 0（押し順ベル C L R）」の当選データであれば、対比データを参照して、中→左→右の操作順序を決定し、決定した中→左→右の操作順序と、操作順序コマンドの操作順序とが同じものであるか否かの判定を行う。

#### 【0 4 2 2】

そして、当選データと操作順序コマンドとが対応するものであると判定された場合には、ステップ S 3 2 3-1 3 3 に処理を移行し、当選データと操作順序コマンドとが対応するものでないと判定された場合には、コマンド別処理のサブルーチンを終了する。

このように、本ステップ S 3 2 3-1 3 2 において、当選データと操作順序コマンドとが対応するものでなければコマンド別処理のサブルーチンが終了することになり、各停止

40

ボタン 1 1～1 3 の操作順序を報知するための操作順序報知情報が決定されず（後述するステップ S 3 2 3-1 3 3 参照）、各停止ボタン 1 1～1 3 の操作順序の報知が行われな

#### 【0 4 2 3】

いことになる。

なお、本ステップ S 3 2 3-1 3 2 において、当選データと操作順序コマンドとが対応するものでなければ、エラーを報知する情報を決定するようにして、各停止ボタン 1 1～1 3 の操作順序の報知を行わずに、エラーを報知するように構成してもよい。

ステップ S 3 2 3-1 3 3 において、サブ C P U 4 0 1 は、当選データと操作順序コマンドに対応した各停止ボタン 1 1～1 3 の操作順序を報知するための操作順序報知情報を決定する。ここで、「操作順序報知情報」は、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右

50

停止ボタン１３の操作順序の一連の流れを一括して表示する情報で構成されている。例えば、当選番号「２０（押し順ベルＣＬＲ）」の当選データと中→左→右の操作順序に対応する操作順序コマンドとであれば、中→左→右の一連の流れを一括して表示する操作順序報知情報を決定する。また、当選番号「２６（青セブン押し順ベルＣＬＲ）」の当選データと中→左→右の操作順序に対応する操作順序コマンドとであれば、中→左→右の一連の流れと、左リール１８に「青７」を停止させることを一括して表示する操作順序報知情報を決定する。そして、ステップＳ３２３－１３３の処理が終了すると、コマンド別処理のサブルーチンを終了する。

#### 【０４２４】

そして、本ステップＳ３２３－１３３において操作順序報知情報を決定されることにより、ステップＳ３３０において演出制御基板６００を介してスピーカ４０から各停止ボタン１１～１３の操作順序に対応した音声出力され、ステップＳ３４０においてバックライト制御基板４５０、演出制御基板６００、及びコンパネＬＥＤ中継基板７００を介して、各停止ボタン１１～１３の操作順序に対応した各種のランプ（ＬＥＤ）の点灯・消灯が行われ、ステップＳ３５０において演出制御基板６００を介して液晶表示装置４６に各停止ボタン１１～１３の操作順序を報知するための画像が表示されることになる。

このように、メイン制御基板３００（メインＣＰＵ３０１）により各停止ボタン１１～１３の操作順序等の表示が行われ、サブ制御基板４００（サブＣＰＵ４０１）に操作順序コマンドが送信された場合には、サブ制御基板４００（サブＣＰＵ４０１）は、正当な操作順序コマンドである限り、受信した操作順序コマンドに対応した操作順序の報知を必ず何れかのデバイス（液晶表示装置、各種のランプ等）を用いて実行することになる。

#### 【０４２５】

ステップＳ３２３－１４０において、サブＣＰＵ４０１は、表示判定コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、メイン制御基板３００から受信したコマンドが表示判定コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドが表示判定コマンドであると判定された場合には、ステップＳ３２３－１４１に処理を移行し、受信したコマンドが表示判定コマンドではないと判定された場合には、ステップＳ３２３－１５０に処理を移行する。

#### 【０４２６】

ステップＳ３２３－１４１において、サブＣＰＵ４０１は、メイン制御基板３００から受信した表示判定コマンドに基づいて、演出内容を定めた演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップＳ３２３－１４１の処理が終了すると、ステップＳ３２３－１４２に処理を移行する。

#### 【０４２７】

ステップＳ３２３－１４２において、サブＣＰＵ４０１は、サブＲＡＭ４０３の所定の記憶領域に記憶された当選データをクリアする。そして、ステップＳ３２３－１４２の処理が終了すると、コマンド別処理のサブルーチンを終了する。

#### 【０４２８】

ステップＳ３２３－１５０において、サブＣＰＵ４０１は、受信したコマンドに応じた処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、メイン制御基板３００から受信したコマンドに応じた処理を行う。そして、ステップＳ３２３－１５０の処理が終了すると、コマンド別処理のサブルーチンを終了する。

#### 【０４２９】

なお、本実施形態においては、操作順序コマンドを受信したときには、当選データとの対比を行って、正当な操作順序コマンドであれば（当選データと操作順序コマンドとが対応するものであれば）、操作順序報知情報を決定するように構成したが、操作順序コマンドを受信したときには、当選データとの対比を行わずに、操作順序報知情報を決定するように構成することもできる。

#### 【０４３０】

以上のメイン制御基板３００及びサブ制御基板４００等の制御により、液晶表示装置４

10

20

30

40

50

6に表示される表示内容の一例について説明する。

【0431】

(操作順序報知情報の表示内容)

次に、図31に基づいて、液晶表示装置46における操作順序報知情報の表示内容の一例について説明をする。

【0432】

図31(a)は、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序に対応した操作順序報知情報の表示内容の一例を示す図である。また、図31(b)は、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序に対応した操作順序報知情報の表示内容の一例を示す図である。

10

【0433】

第2RT遊技状態(ART)においては、図31(a)、図31(b)に示すように、キャラクタが表示されるキャラクタ表示領域701と、左停止ボタン11の操作順序を報知するための第1操作情報表示領域702Lと、中停止ボタン12の操作順序を報知するための第2操作情報表示領域702Cと、右停止ボタン13の操作順序を報知するための第3操作情報表示領域702Rとが液晶表示装置46に表示される。

【0434】

そして、図31(a)に示すように、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる当選番号「20(押し順ベルCLR)」の当選データと中→左→右の操作順序コマンドとによる操作順序報知情報が決定された場合には、当該操作順序報知情報に対応して、第1操作情報表示領域702Lに「2」、第2操作情報表示領域702Cに「1」、第3操作情報表示領域702Rに「3」という「2・1・3」一連の操作順序が表示される。

20

【0435】

また、図31(b)に示すように、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる当選番号「26(青セブン押し順ベルCLR)」の当選データと中→左→右の操作順序コマンドとによる操作順序報知情報が決定された場合には、当該操作順序報知情報に対応して、第1操作情報表示領域702Lに「2」、第2操作情報表示領域702Cに「1」、第3操作情報表示領域702Rに「3」という「2・1・3」一連の操作順序が表示される。さらに、図31(b)に示すように、第1操作情報表示領域702Lには、「青7」を停止させることが表示されることになる。

30

【0436】

以上のように、本実施形態によれば、メイン制御基板300(メインCPU301)が払出枚数表示器29を介して直接的に各停止ボタン11～13の操作順序等を表示するとともに、サブ制御基板400(サブCPU401)が液晶表示装置46を介して各停止ボタン11～13の操作順序等を表示しているので、各停止ボタン11～13の操作順序の報知に関する不正行為を行うにはメイン制御基板300及びサブ制御基板400の双方の整合性を図りながら改竄しなければならない、かかる不正行為の防止を図ることができる。

【0437】

さらに、本実施形態によれば、サブ制御基板400(サブCPU401)は、図30のステップS323-132の処理に示したように、当選データと操作順序コマンドとの対比を行っており、各停止ボタン11～13の操作順序の報知に関する不正行為の防止を図ることができる。

40

【0438】

さらに、本実施形態によれば、液晶表示装置46に各停止ボタン11～13の操作順序等を表示することに加え、複数のLEDから構成された払出枚数表示器29にも各停止ボタン11～13の操作順序等を表示するので、液晶表示装置における描画処理が遅れたときであっても、適切なタイミングで各停止ボタン11～13の操作順序等を表示することができる。

50

## 【0439】

さらに、本実施形態によれば、払出枚数表示器29に各停止ボタン11～13の操作順序等を表示しているため、各停止ボタン11～13の操作順序を報知するための専用の表示器を設ける必要がなく、コスト削減及び配置スペースの効率化を図ることができる。

## 【0440】

さらに、本実施形態によれば、払出枚数表示器29に各停止ボタン11～13の操作順序等を表示しているため、払出枚数表示器29を備えている既存の遊技機1に対して、設計変更を行うことなく、各停止ボタン11～13の操作順序等を表示することができ、遊技機1の汎用性を高めることができる。

## 【0441】

さらに、本実施形態においては、メイン制御基板300（メインCPU301）が、払出枚数表示器29を介して、各停止ボタン11～13の操作毎に次の操作順序等を表示する一方、サブ制御基板400（サブCPU401）では、液晶表示装置46を介して全ての停止ボタン11～13の操作順序等を一括して表示しているため、遊技者の好みに合わせた操作順序の表示を行うことができる。加えて、メイン制御基板300（メインCPU301）が、全ての停止ボタン11～13の操作順序等を一括して表示しないことにより、少ない表示器（LED）を用いて、各停止ボタン11～13の操作順序等を報知することができ、コスト削減及び配置スペースの効率化を図ることもできる。

## 【0442】

（第1の実施形態における変形例1）

次に、第1の実施形態における変形例1についての説明を行う。なお、第1の実施形態における変形例1は、図26に示した操作順序LEDデータの作成内容、及び図27に示した操作順序LEDデータの点灯内容のみが相違しており、他の箇所は共通するので、共通箇所に対する説明は省略する。

## 【0443】

（操作順序LEDデータの作成内容の変形例1）

図32は、払出枚数表示器29に対して、図25のステップS209-14、ステップS209-16、ステップS209-18において作成される操作順序LEDデータの作成内容の変形例1を示す図であり、図32は図26の変形例に対応している。

## 【0444】

図32（a）は、当選番号から決定される「各停止ボタン11～13の操作順序」と、操作回数カウンタの値である「操作回数」に応じて、「停止を報知するリール」、すなわち、各停止ボタン11～13を対応付けた対応表である。なお、図32（a）に示す対応表は、メインRAM303にテーブルとして記憶されていてもよいし、図25のステップS209-14、ステップS209-16、ステップS209-18のサブルーチンのプログラムとして記載されていてもよい。

## 【0445】

メインCPU301は、当選番号から「各停止ボタン11～13の操作順序」を決定して、決定した「各停止ボタン11～13の操作順序」と、「操作回数」に基づいて、図32（a）の対応表に示すように、「停止を報知するリール」を決定することになる。

## 【0446】

図32（b）は、ステップS209-14において「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序に対応した操作順序LEDデータを作成するための対応表であるとともに、ステップS209-16において「RTリプレイに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序に対応した操作順序LEDデータを作成するための対応表であり、ステップS209-18において「ART突入リプレイに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序に対応した操作順序LEDデータを作成するための対応表でもある。

## 【0447】

図32（b）に示す対応表は、「停止を報知するリール」と当選番号に対応した停止す

10

20

30

40

50

べき「停止図柄」に対して、払出枚数表示器 29 における左側のセグメント L E D 29 S L、及び右側のセグメント L E D 29 S R のそれぞれ L E D の点灯データを対応付けて構成している。なお、図 32 (b) に示す対応表は、メイン R A M 303 にテーブルとして記憶されていてもよいし、図 25 のステップ S 209-14 のサブルーチンのプログラムとして記載されていてもよい。

#### 【0448】

メイン C P U 301 は、図 32 (a) に示す対応表により決定された「停止を報知するリール」と、当選番号に対応した停止すべき「停止図柄」に基づいて、図 32 (b) に示す対応表に示すように、払出枚数表示器 29 における左側のセグメント L E D 29 S L、及び右側のセグメント L E D 29 S R の L E D を点灯させる操作順序 L E D データを作成する。

10

#### 【0449】

(払出枚数表示器 29 に点灯させた点灯内容の変形例 1)

図 33 は、各停止ボタン 11~13 の操作順序に対応した操作順序 L E D データを払出枚数表示器 29 に点灯させた点灯内容の変形例 1 を示す図であり、図 33 は図 27 の変形例に対応している。

#### 【0450】

図 33 (a-1)~(a-5) は、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号として、当選番号が「27 (青セブン押し順ベル C L R)」が決定されたときに作成された操作順序 L E D データを払出枚数表示器 29 に点灯させた点灯内容である。

20

#### 【0451】

上述したように、当選番号が「27 (青セブン押し順ベル C L R)」であれば、中→左→右の操作順序が決定され、左リール 18 の図柄位置 16 に配置された「青セブン 2」が停止すべき停止図柄として決定されることになる。

#### 【0452】

図 33 (a-1) に示すように、スタートレバー 10 の操作後 (操作回数 = 3 であるとき) は、「停止を報知するリール」として「中リール」が決定されており、図 32 (b) の対応表に示すように、中リールを示す「3-」を払出枚数表示器 29 における左側のセグメント L E D 29 S L、及び右側のセグメント L E D 29 S R を点灯させる (操作回数 = 3 であるときのステップ S 209-14、ステップ S 210 参照)。

30

#### 【0453】

図 33 (a-2) に示すように、1 回目の停止ボタンの操作後 (操作回数 = 2 であるとき) は、「停止を報知するリール」として「左リール」が決定されており、図 32 (b) の対応表に示すように、左リール 18 の図柄位置 16 に配置された「青セブン 2」の停止図柄を示す「16」を払出枚数表示器 29 における左側のセグメント L E D 29 S L 及び右側のセグメント L E D 29 S R に点灯させる (操作回数 = 2 であるときのステップ S 209-14、ステップ S 210 参照)。

#### 【0454】

図 33 (a-3) に示すように、2 回目の停止ボタンの操作後 (操作回数 = 1 であるとき) は、「停止を報知するリール」として「右リール」が決定されており、図 32 (b) の対応表に示すように、右リールを示す「6-」を払出枚数表示器 29 における左側のセグメント L E D 29 S L、及び右側のセグメント L E D 29 S R を点灯させる (操作回数 = 1 であるときのステップ S 209-14、ステップ S 210 参照)。

40

#### 【0455】

図 33 (a-4) に示すように、3 回目の停止ボタンの操作後 (操作回数 = 0 であるとき) は、「停止を報知するリール」が決定されておらず、図 32 (b) の対応表に示すように、払出枚数表示器 29 における左側のセグメント L E D 29 S L、及び右側のセグメント L E D 29 S R の全ての L E D を消灯させる (ステップ S 209-10、ステップ S 210 参照)。

50

## 【0456】

図33(a-5)に示すように、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことが判定される(表示判定終了フラグがONであると)と、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことに対応した払出枚数「8」を払出枚数表示器29における左側のセグメントLED29SL及び右側のセグメントLED29SRに点灯させる(ステップS209-7、ステップS210参照)。

## 【0457】

このように、各停止ボタン11~13の操作順序を払出枚数表示器29に表示させる場合には、スタートレバー10の操作後から3回目の停止ボタンの操作後までは各停止ボタン11~13の操作順序を表示するように構成し、図柄の組み合わせが表示されたことが判定された後に払出枚数を表示するように構成すればよい。

10

## 【0458】

なお、第1の実施形態においては、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」に対して、中リール19及び右リール20は、適切な操作タイミング(適切に停止すべき停止図柄)が要求されないように構成した。

しかしながら、図33(b-1)~(b-5)に示すように、左リール18、中リール19及び右リール20のそれぞれのリールに対して、遊技者が特定の停止図柄を狙うように、適切な操作タイミング(適切に停止すべき停止図柄)を要求する図柄の組み合わせを構成してもよい。

20

## 【0459】

図33(b-1)~(b-5)は、中→左→右の操作順序が決定され、中リール19は図柄位置1に配置された「チェリー2」が停止すべき停止図柄として決定され、左リール18は図柄位置16に配置された「青セブン2」が停止すべき停止図柄として決定され、右リール20は図柄位置1に配置された「チェリー1」が停止すべき停止図柄として決定されたときの点灯内容を示している。

## 【0460】

このように、第1の実施形態における変形例1によれば、払出枚数表示器29を7つのセグメントLEDから構成することで足り、ドット表示が可能な点灯LEDを設けなくても済み、よりコスト削減及び配置スペースの効率化を図ることができる。

## 【0461】

さらには、払出枚数表示器29を備えている既存の遊技機1に対して、設計変更を行うことなく、各停止ボタン11~13の操作順序等を表示することができ、遊技機1の汎用性をより一層高めることができる。

30

## 【0462】

(第1の実施形態における変形例2)

次に、第1の実施形態における変形例2についての説明を行う。なお、第1の実施形態における変形例2は、図26に示した操作順序LEDデータの作成内容、及び図27に示した操作順序LEDデータの点灯内容のみが相違しており、他の箇所は共通するので、共通箇所に対する説明は省略する。

## 【0463】

(操作順序LEDデータの作成内容の変形例2)

図34は、ボーナス獲得枚数表示器35に対して、図25のステップS209-14、ステップS209-16、ステップS209-18において作成される操作順序LEDデータの作成内容の変形例2を示す図であり、図34は図26の変形例に対応している。

40

## 【0464】

図34(a)は、当選番号から決定される「各停止ボタン11~13の操作順序」と、操作回数カウンタの値である「操作回数」に応じて、「停止を報知するリール」、すなわち、各停止ボタン11~13を対応付けた対応表である。なお、図34(a)に示す対応表は、メインRAM303にテーブルとして記憶されていてもよいし、図25のステップS209-14、ステップS209-16、ステップS209-18のサブルーチンのブ

50

プログラムとして記載されていてもよい。

#### 【0465】

メインCPU301は、当選番号から「各停止ボタン11～13の操作順序」を決定して、決定した「各停止ボタン11～13の操作順序」と、「操作回数」に基づいて、図34(a)の対応表に示すように、「停止を報知するリール」を決定することになる。

#### 【0466】

図34(b)は、ステップS209-14において、適切な操作タイミング（適切に停止すべき停止図柄）かつ適切な操作順序が要求される「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号が決定された場合に、各停止ボタン11～13の操作順序に対応した操作順序LEDデータを作成するための対応表である。

10

#### 【0467】

図34(b)に示す対応表は、「停止を報知するリール」と当選番号に対応した停止すべき「停止図柄」に対して、ボーナス獲得枚数表示器35における左側の点灯LED35DL、中側の点灯LED35DC、右側の点灯LED35DR、左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRのそれぞれLEDの点灯データを対応付けて構成している。なお、図34(b)に示す第2の対応表は、メインRAM303にテーブルとして記憶されていてもよいし、図25のステップS209-14のサブルーチンのプログラムとして記載されていてもよい。

#### 【0468】

メインCPU301は、図34(a)に示す対応表により決定された「停止を報知するリール」と、当選番号に対応した停止すべき「停止図柄」に基づいて、図34(b)の対応表に示すように、ボーナス獲得枚数表示器35における左側の点灯LED35DL、中側の点灯LED35DC、右側の点灯LED35DR、左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRのいずれかのLEDを点灯させる操作順序LEDデータを作成する。

20

#### 【0469】

図34(c)は、ステップS209-14において「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号が決定された場合に各停止ボタン11～13の操作順序に対応した操作順序LEDデータを作成するための対応表であるとともに、ステップS209-16において「RTリプレイに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序に対応した操作順序LEDデータを作成するための対応表であり、ステップS209-18において「ART突入リプレイに係る図柄の組み合わせ」を表示させる各停止ボタン11～13の操作順序に対応した操作順序LEDデータを作成するための対応表でもある。

30

#### 【0470】

図34(c)に示す対応表は、「停止を報知するリール」に対して、ボーナス獲得枚数表示器35における左側の点灯LED35DL、中側の点灯LED35DC、右側の点灯LED35DRのそれぞれLEDの点灯データを対応付けて構成している。なお、図34(c)に示す対応表は、メインRAM303にテーブルとして記憶されていてもよいし、図25のステップS209-14、ステップS209-16、ステップS209-18のサブルーチンのプログラムとして記載されていてもよい。

40

#### 【0471】

メインCPU301は、図34(a)に示す対応表により決定された「停止を報知するリール」に基づいて、図34(c)の対応表に示すように、ボーナス獲得枚数表示器35における左側の点灯LED35DL、中側の点灯LED35DC、右側の点灯LED35DRのLEDを点灯させる操作順序LEDデータを作成する。

#### 【0472】

(ボーナス獲得枚数表示器35に点灯させた点灯内容の変形例2)

図35は、第2RT遊技状態において各停止ボタン11～13の操作順序に対応した操作順序LEDデータをボーナス獲得枚数表示器35に点灯させた点灯内容の変形例2を示

50

す図であり、図 3 5 は図 2 7 の変形例に対応している。また、図 3 6 は、ボーナス遊技状態においてボーナス獲得枚数表示器 3 5 の点灯内容の変形例 2 を示す図である。

【0 4 7 3】

図 3 5 (a-1) ~ (a-4) は、第 2 R T 遊技状態において、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号として、当選番号が「1 4 (押し順ベル C L R)」が決定されたときに作成された操作順序 L E D データをボーナス獲得枚数表示器 3 5 に点灯させた点灯内容である。

【0 4 7 4】

上述したように、当選番号が「1 4 (押し順ベル C L R)」であれば、中→左→右の操作順序が決定されることになる。

【0 4 7 5】

図 3 5 (a-1) に示すように、スタートレバー 1 0 の操作後 (操作回数 = 3 であるとき) は、「停止を報知するリール」として「中リール」が決定されており、図 3 4 (c) の対応表に示すように、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における中側の点灯 L E D 3 5 D C の L E D に点灯させる (操作回数 = 3 であるときのステップ S 2 0 9 - 1 4、ステップ S 2 1 0 参照)。

【0 4 7 6】

図 3 5 (a-2) に示すように、1 回目の停止ボタンの操作後 (操作回数 = 2 であるとき) は、「停止を報知するリール」として「左リール」が決定されており、図 3 4 (c) の対応表に示すように、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における左側の点灯 L E D 3 5 D L の L E D を点灯させる (操作回数 = 2 であるときのステップ S 2 0 9 - 1 4、ステップ S 2 1 0 参照)。

【0 4 7 7】

図 3 5 (a-3) に示すように、2 回目の停止ボタンの操作後 (操作回数 = 1 であるとき) は、「停止を報知するリール」として「右リール」が決定されており、図 3 4 (c) の対応表に示すように、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における右側の点灯 L E D 3 5 D R の L E D を点灯させる (操作回数 = 1 であるときのステップ S 2 0 9 - 1 4、ステップ S 2 1 0 参照)。

【0 4 7 8】

図 3 5 (a-4) に示すように、3 回目の停止ボタンの操作後 (操作回数 = 0 であるとき) は、「停止を報知するリール」が決定されておらず、図 3 4 (c) の対応表に示すように、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における左側の点灯 L E D 3 5 D L、中側の点灯 L E D 3 5 D C、右側の点灯 L E D 3 5 D R、左側のセグメント L E D 3 5 S L、中側のセグメント L E D 3 5 S C、及び右側のセグメント L E D 3 5 S R の全ての L E D を消灯させる (ステップ S 2 0 9 - 1 0、ステップ S 2 1 0 参照)。

【0 4 7 9】

なお、3 回目の停止ボタンの操作後に、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことが判定されると、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことに対応した払出枚数の「8」が払出枚数表示器 2 9 に表示されることになる。このことは、後述する変形例等においても同様である。

【0 4 8 0】

図 3 5 (b-1) ~ (b-4) は、第 2 R T 遊技状態において、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号として、当選番号が「2 7 (青セブン押し順ベル C L R)」が決定されたときに作成された操作順序 L E D データをボーナス獲得枚数表示器 3 5 に点灯させた点灯内容である。

【0 4 8 1】

上述したように、当選番号が「2 7 (青セブン押し順ベル C L R)」であれば、中→左→右の操作順序が決定され、左リール 1 8 の図柄位置 1 6 に配置された「青セブン 2」が停止すべき停止図柄として決定されることになる。

【0 4 8 2】

10

20

30

40

50

図 3 5 (b-1) に示すように、スタートレバー 1 0 の操作後 (操作回数 = 3 であるとき) は、「停止を報知するリール」として「中リール」が決定されており、図 3 4 (b) の対応表に示すように、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における中側の点灯 L E D 3 5 D C の L E D を点灯させる (操作回数 = 3 であるときのステップ S 2 0 9-1 4、ステップ S 2 1 0 参照)。

#### 【0 4 8 3】

図 3 5 (b-2) に示すように、1 回目の停止ボタンの操作後 (操作回数 = 2 であるとき) は、「停止を報知するリール」として「左リール」が決定されており、図 3 4 (b) の対応表に示すように、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における左側の点灯 L E D 3 5 D L の L E D を点灯させるとともに、左リールの図柄位置 1 6 に配置された「青セブン 2」の停止図柄を示す「1 6」を中側のセグメント L E D 3 5 S C、及び右側のセグメント L E D 3 5 S R に点灯させる (操作回数 = 2 であるときのステップ S 2 0 9-1 4、ステップ S 2 1 0 参照)。

#### 【0 4 8 4】

図 3 5 (b-3) に示すように、2 回目の停止ボタンの操作後 (操作回数 = 1 であるとき) は、「停止を報知するリール」として「右リール」が決定されており、図 3 4 (b) の対応表に示すように、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における右側の点灯 L E D 3 5 D R の L E D を点灯させる (操作回数 = 1 であるときのステップ S 2 0 9-1 4、ステップ S 2 1 0 参照)。

#### 【0 4 8 5】

図 3 5 (b-4) に示すように、3 回目の停止ボタンの操作後 (操作回数 = 0 であるとき) は、「停止を報知するリール」が決定されておらず、図 2 6 (b) の第 2 の対応表に示すように、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における左側の点灯 L E D 3 5 D L、中側の点灯 L E D 3 5 D C、右側の点灯 L E D 3 5 D R、左側のセグメント L E D 3 5 S L、中側のセグメント L E D 3 5 S C、及び右側のセグメント L E D 3 5 S R の全ての L E D を消灯させる (ステップ S 2 0 9-1 0、ステップ S 2 1 0 参照)。

#### 【0 4 8 6】

なお、本実施形態においては、図 3 4 (b) の対応表及び図 3 5 (b-2) に示すように、「第 1 ~ 3 青セブン押し順ベル (または第 1 ~ 3 赤セブン押し順ベル)」に対応した 1 つの停止図柄 (例えば、左リール 1 8 の図柄位置 1 6 に配置された「青セブン 2」) を直接的に報知して構成した。

しかしながら、図 3 5 (c-2) に示すように、「第 1 ~ 3 青セブン押し順ベル (または第 1 ~ 3 赤セブン押し順ベル)」に対応した 1 つの停止図柄を、青を示す「B L U」 (または赤を示す「R E D」) のように概念的に報知してもよい。特に、上述したように、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」に対して、遊技者が狙うべき停止図柄が複数であるような場合には、複数の停止図柄を概念的に 1 つにまとめて報知することが望ましい。

#### 【0 4 8 7】

さらには、図 3 5 (b-2)、図 2 7 (c-2) に示す点灯態様に限らず、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 を複数色が発光可能な L E D で構成し、左リール 1 8 の「青セブン 2」を示すときには、青色の発光を行い、左リール 1 8 の「赤セブン 2」を示すときには、赤色の発光を行うように点灯させてもよい。このように構成する場合には、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における左側のセグメント L E D 3 5 S L、中側のセグメント L E D 3 5 S C、及び右側のセグメント L E D 3 5 S R を使用せずに、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における左側の点灯 L E D 3 5 D L、中側の点灯 L E D 3 5 D C、右側の点灯 L E D 3 5 D R のみを使用して、適切な操作タイミング (適切に停止すべき停止図柄) かつ適切な操作順序の両方を報知することができる。

#### 【0 4 8 8】

図 3 6 (a-1) ~ (a-5) は、ボーナス遊技状態において、「共通ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号 1 1 が決定されたときに、ボーナス獲得枚数の L E

10

20

30

40

50

D出力データをボーナス獲得枚数表示器35に点灯させた点灯内容である。

【0489】

図36(a-1)～(a-4)に示すように、スタートレバー10の操作後から3回目の停止ボタンの操作後までは、現在のボーナス獲得枚数(「159」枚)をボーナス獲得枚数表示器35における左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRのLEDに点灯させる(ステップS209-8、ステップS210参照)。

【0490】

図36(a-5)に示すように、「共通ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことが判定される(表示判定終了フラグがONであると)と、「共通ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことに対応した払出枚数「8」を加算したボーナス獲得枚数(「167」枚)を、ボーナス獲得枚数表示器35における左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRのLEDに点灯させる(ステップS209-8、ステップS210参照)。

【0491】

なお、本実施形態においては、図11(b)に示すように、ボーナス遊技状態において「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示される(押し順ベルが当選する)ことがなく、ボーナス遊技状態においては、ボーナス獲得枚数表示器35に各停止ボタン11～13の操作順序が報知されることがないように構成されている。

しかしながら、ボーナス遊技状態においても「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示される(押し順ベルが当選する)ようにし、ボーナス遊技状態においても、ボーナス獲得枚数表示器35に各停止ボタン11～13の操作順序が報知するように構成してもよい。

【0492】

図36(b-1)～(b-5)は、ボーナス遊技状態において、各停止ボタン11～13の操作順序をボーナス獲得枚数表示器35に報知させたときの点灯内容である。より詳しくは、図36(b-1)～(b-5)は、ボーナス遊技状態において、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号として、当選番号が「27(青セブン押し順ベルCLR)」が決定されたときに作成された操作順序LEDデータをボーナス獲得枚数表示器35に点灯させた点灯内容を示している。

【0493】

図36(b-1)～(b-4)に示すように、スタートレバー10の操作後から3回目の停止ボタンの操作後までは、図35(b-1)～(b-4)と同様に、ボーナス獲得枚数表示器35における左側の点灯LED35DL、中側の点灯LED35DC、右側の点灯LED35DR、左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRの点灯・消灯を行う(ステップS209-10、ステップS209-14、ステップS210参照)。

【0494】

図36(b-5)に示すように、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことが判定される(表示判定終了フラグがONであると)と、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことに対応した払出枚数「8」を加算したボーナス獲得枚数(「167」枚)を示すように、ボーナス獲得枚数表示器35における左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRを点灯させる(ステップS209-8、ステップS210参照)。

【0495】

このように、ボーナス遊技状態において各停止ボタン11～13の操作順序をボーナス獲得枚数表示器35に表示させる場合には、スタートレバー10の操作後から3回目の停止ボタンの操作後までは各停止ボタン11～13の操作順序を表示するように構成し、図柄の組み合わせが表示されたことが判定された後にボーナス獲得枚数を表示するように構成すればよい。

10

20

30

40

50

## 【0496】

さらには、ボーナス遊技状態において、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号が決定された場合には、ボーナス獲得枚数表示器35における左側の点灯LED35DL、中側の点灯LED35DC、右側の点灯LED35DRを用いて、各停止ボタン11～13の操作順序を表示しつつ、左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRを用いて、ボーナス獲得枚数を表示するように構成してもよい。すなわち、ボーナス遊技状態において、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号が決定された場合には、図35(a-1)～(a-4)と図36(a-1)～(a-5)とに示したボーナス獲得枚数表示器35の点灯・消灯を同時に行うように構成してもよい。

10

## 【0497】

このように、第1の実施形態における変形例2によれば、ボーナス獲得枚数表示器35を備えている既存の遊技機1に対して、設計変更を行うことなく、各停止ボタン11～13の操作順序等を表示することができ、遊技機1の汎用性をより一層高めることができる。

## 【0498】

以上のように、第1の実施形態においては、図7～図11に示すように、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」と「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」とで構成した。

しかしながら、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」、すなわち、「第1～3赤セブン押し順ベル」、「第1～3青セブン押し順ベル」に係る図柄の組み合わせを設けずに、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」のみから構成してもよい。このように構成する場合には、一例として、図7における「第1～3赤セブン押し順ベル」、「第1～3青セブン押し順ベル」に係る図柄の組み合わせを設けずに、図11における第2当選役決定テーブルにおいて「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる当選番号「18～29」を削除、または当選番号「18～29」に対する抽選値を「0」にすればよい。

20

## 【0499】

以下に、「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」のみから構成したときの第2の実施例について説明する。

30

## 【0500】

(第2の実施形態)

第2の実施形態は、上述したように、第1の実施形態に比して、図7における「第1～3赤セブン押し順ベル」、「第1～3青セブン押し順ベル」に係る図柄の組み合わせを設けずに、第2当選役決定テーブルにおいて、「図柄押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示させる当選番号「18～29」が削除されている。また、第2の実施形態においては、払出枚数表示器29は、点灯LEDが設けられていない7つのセグメントLEDから構成されるセグメント表示器を2つ備えており、第2の実施形態と相違して、ドット表示は不可能に構成されている。同様に、ボーナス獲得枚数表示器35は、点灯LEDが設けられていない7つのセグメントLEDから構成されるセグメント表示器を3つ備えており、第2の実施形態と相違して、ドット表示は不可能に構成されている。

40

## 【0501】

また、第2の実施形態は、図14～図25に示すメイン制御基板300(メインCPU301)により実行される処理、図28～図30に示すサブ制御基板400(サブCPU401)により実行される処理、図31に示す操作順序報知情報の表示内容については、第1の実施形態と概ね共通しているので、共通箇所に対する説明は省略し、第1の実施形態との相違する箇所について説明をする。

## 【0502】

(第2の実施形態における操作順序LEDデータの作成内容)

図37は、払出枚数表示器29に対して、図25のステップS209-14、ステップ

50

S 2 0 9 - 1 6、ステップ S 2 0 9 - 1 8 において作成される操作順序 L E D データの作成内容の第 2 の実施形態を示す図である。

#### 【 0 5 0 3 】

図 3 7 ( a ) は、当選番号から決定される「各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作順序」と、払出枚数表示器 2 9 における左側のセグメント L E D 2 9 S L、及び右側のセグメント L E D 2 9 S R のそれぞれ L E D の点灯データを対応付けて構成した対応表である。なお、図 3 7 ( a ) に示す対応表は、メイン R A M 3 0 3 にテーブルとして記憶されていてもよいし、図 2 5 のステップ S 2 0 9 - 1 4、ステップ S 2 0 9 - 1 6、ステップ S 2 0 9 - 1 8 のサブルーチンのプログラムとして記載されていてもよい。

#### 【 0 5 0 4 】

図 3 7 ( a ) の対応表は、左側のセグメント L E D 2 9 S L が「左リール 1 8 の停止順番」に対応しており、右側のセグメント L E D 2 9 S R が「中リール 1 9 の停止順番」に対応している。

#### 【 0 5 0 5 】

なお、図 3 7 ( b ) の対応表に示すように、左側のセグメント L E D 2 9 S L が「1 回目の停止の対象となるリールの識別番号」に対応しており、右側のセグメント L E D 2 9 S R が「2 回目の停止の対象となるリールの識別番号」に対応するように構成してもよい。ここで、「リールの識別番号」とは、「左リール 1 8」が「1」に対応しており、「中リール 1 9」が「2」に対応しており、「右リール 2 0」が「3」に対応している。

#### 【 0 5 0 6 】

メイン C P U 3 0 1 は、当選番号から「各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作順序」を決定して、決定した「各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作順序」に基づいて、図 3 7 ( a ) の対応表に示すように、払出枚数表示器 2 9 における左側のセグメント L E D 2 9 S L、及び右側のセグメント L E D 2 9 S R の L E D を点灯させる操作順序 L E D データを作成する。

#### 【 0 5 0 7 】

(第 2 の実施形態における払出枚数表示器 2 9 に点灯させた点灯内容)

図 3 8 は、各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作順序に対応した操作順序 L E D データを払出枚数表示器 2 9 に点灯させた点灯内容の第 2 の実施形態を示す図である。

#### 【 0 5 0 8 】

図 3 8 ( a - 1 ) ~ ( a - 5 ) は、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号として、当選番号が「1 4 (押し順ベル C L R)」が決定されたときに作成された操作順序 L E D データを払出枚数表示器 2 9 に点灯させた点灯内容である。

#### 【 0 5 0 9 】

上述したように、当選番号が「1 4 (押し順ベル C L R)」であれば、中→左→右の操作順序が決定されることになる。

#### 【 0 5 1 0 】

図 3 8 ( a - 1 ) ~ ( a - 3 ) に示すように、スタートレバー 1 0 の操作後から 3 回目の停止ボタンの操作前までは、図 3 7 ( a ) (または図 3 7 ( b ) ) の対応表に示すように、中・左・右の操作順序を示す「2 1」を払出枚数表示器 2 9 における左側のセグメント L E D 2 9 S L、及び右側のセグメント L E D 2 9 S R の L E D を点灯させる (ステップ S 2 0 9 - 1 4、ステップ S 2 1 0 参照)。

#### 【 0 5 1 1 】

図 3 8 ( a - 4 ) に示すように、3 回目の停止ボタンの操作後 (操作回数 = 0 であるとき) は、払出枚数表示器 2 9 における左側のセグメント L E D 2 9 S L、及び右側のセグメント L E D 2 9 S R の全ての L E D を消灯させる (ステップ S 2 0 9 - 1 0、ステップ S 2 1 0 参照)。

#### 【 0 5 1 2 】

図 3 8 ( a - 5 ) に示すように、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことが判定される (表示判定終了フラグが O N であると) と、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことに対応した払出枚数「8」を払出枚数表示器 2 9

10

20

30

40

50

における左側のセグメント L E D 2 9 S L 及び右側のセグメント L E D 2 9 S R に点灯させる（ステップ S 2 0 9 - 7、ステップ S 2 1 0 参照）。

#### 【 0 5 1 3 】

このように、各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作順序を払出枚数表示器 2 9 に表示させる場合には、スタートレバー 1 0 の操作後から 3 回目の停止ボタンの操作後までは各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作順序を表示するように構成し、図柄の組み合わせが表示されたことが判定された後に払出枚数を表示するように構成すればよい。

#### 【 0 5 1 4 】

なお、第 2 の実施形態においては、スタートレバー 1 0 の操作後から 3 回目の停止ボタンの操作前までは、払出枚数表示器 2 9 における左側のセグメント L E D 2 9 S L 及び右側のセグメント L E D 2 9 S R の L E D を可変させないように構成した。

しかしながら、各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作毎に、払出枚数表示器 2 9 における左側のセグメント L E D 2 9 S L 及び右側のセグメント L E D 2 9 S R の L E D を可変させるように構成してもよい。

#### 【 0 5 1 5 】

図 3 9 ( a - 1 ) ~ ( a - 5 ) は、図 3 7 ( a ) の対応表を用いる場合に、各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作毎に、停止順番が終了したリールに対応したセグメント L E D 2 9 S L 及びセグメント L E D 2 9 S R の L E D を消灯させるようにした払出枚数表示器 2 9 の点灯内容である。より詳しくは、図 3 9 ( a - 1 ) ~ ( a - 5 ) は、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号として、当選番号が「 1 4 ( 押し順ベル C L R ) 」が決定されたときに作成された操作順序 L E D データを、各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作毎に払出枚数表示器 2 9 に点灯・消灯させた点灯内容を示している。

#### 【 0 5 1 6 】

図 3 9 ( a - 1 ) ~ ( a - 3 ) に示すように、中→左→右の操作順序が決定された場合には、スタートレバー 1 0 の操作後に中・左・右の操作順序を示す「 2 1 」を払出枚数表示器 2 9 における左側のセグメント L E D 2 9 S L 及び右側のセグメント L E D 2 9 S R の L E D を点灯させる。そして、1 回目の停止ボタンの操作後には、払出枚数表示器 2 9 における右側のセグメント L E D 2 9 S R の L E D を消灯させ、2 回目の停止ボタンの操作後には、払出枚数表示器 2 9 における左側のセグメント L E D 2 9 S L の L E D を消灯させる。なお、図 3 9 ( a - 4 )、( a - 5 ) は、図 3 8 ( a - 4 )、( a - 5 ) と同様に、払出枚数表示器 2 9 における左側のセグメント L E D 2 9 S L 及び右側のセグメント L E D 2 9 S R の L E D を点灯・消灯を行う（ステップ S 2 0 9 - 7、ステップ S 2 0 9 - 1 0、ステップ S 2 0 9 - 1 4、ステップ S 2 1 0 参照）。

#### 【 0 5 1 7 】

さらには、図 3 7 ( b ) の対応表を、左側のセグメント L E D 2 9 S L が「今回の停止の対象となるリールの識別番号」に対応し、右側のセグメント L E D 2 9 S R が「次回の停止の対象となるリールの識別番号」に対応するように構成し、図 3 9 ( b - 1 ) ~ ( b - 5 ) に示すように、各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作毎に、「今回の停止の対象となるリールの識別番号」と「次回の停止の対象となるリールの識別番号」とが可変していくように構成してもよい。

#### 【 0 5 1 8 】

図 3 9 ( b - 1 ) ~ ( b - 5 ) は、各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作毎に、「今回の停止の対象となるリールの識別番号」と「次回の停止の対象となるリールの識別番号」とが可変していくときの払出枚数表示器 2 9 の点灯内容である。より詳しくは、図 3 9 ( b - 1 ) ~ ( b - 5 ) は、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号として、当選番号が「 1 4 ( 押し順ベル C L R ) 」が決定されたときに作成された操作順序 L E D データを、各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作毎に払出枚数表示器 2 9 に可変させた点灯内容を示している。

#### 【 0 5 1 9 】

図 3 9 ( b - 1 ) ~ ( b - 3 ) に示すように、中→左→右の操作順序が決定された場合

には、スタートレバー 10 の操作後に、左側のセグメント L E D 2 9 S L に「今回の停止の対象となるリールの識別番号」として中リール 1 9 を示す「2」を点灯させ、右側のセグメント L E D 2 9 S R に「次の停止の対象となるリールの識別番号」として左リール 1 8 を示す「1」を点灯させる。1 回目の停止ボタンの操作後には、左側のセグメント L E D 2 9 S L に「今回の停止の対象となるリールの識別番号」として左リール 1 8 を示す「1」を点灯させ、右側のセグメント L E D 2 9 S R に「次の停止の対象となるリールの識別番号」として右リール 2 0 を示す「3」を点灯させる。2 回目の停止ボタンの操作後には、左側のセグメント L E D 2 9 S L に「今回の停止の対象となるリールの識別番号」として右リール 2 0 を示す「3」を点灯させ、右側のセグメント L E D 2 9 S R を消灯させる。3 回目の停止ボタンの操作後には、払出枚数表示器 2 9 における左側のセグメント L E D 2 9 S L 及び右側のセグメント L E D 2 9 S R の L E D を消灯させる。なお、図 3 9 (b-4)、(b-5) は、図 3 8 (a-4)、(a-5) と同様に、払出枚数表示器 2 9 における左側のセグメント L E D 2 9 S L 及び右側のセグメント L E D 2 9 S R の L E D を点灯・消灯を行う（ステップ S 2 0 9-7、ステップ S 2 0 9-10、ステップ S 2 0 9-14、ステップ S 2 10 参照）。

10

#### 【0520】

このように、各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作毎に、払出枚数表示器 2 9 における左側のセグメント L E D 2 9 S L 及び右側のセグメント L E D 2 9 S R の L E D を可変（消灯）させるように構成すれば、遊技者による各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作ミスを防止することができる。

20

#### 【0521】

また、第 2 の実施形態によれば、払出枚数表示器 2 9 を 7 つのセグメント L E D から構成することで足り、ドット表示が可能な点灯 L E D を設けなくても済み、よりコスト削減及び配置スペースの効率化を図ることができる。

#### 【0522】

さらには、払出枚数表示器 2 9 を備えている既存の遊技機 1 に対して、設計変更を行うことなく、各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作順序等を表示することができ、遊技機 1 の汎用性をより一層高めることができる。

#### 【0523】

（第 2 の実施形態における変形例 1）

30

次に、第 2 の実施形態における変形例 1 についての説明を行う。なお、第 2 の実施形態における変形例 1 は、図 3 7 に示した操作順序 L E D データの作成内容、及び図 3 8、図 3 9 に示した操作順序 L E D データの点灯内容のみが相違しており、他の箇所は共通するので、共通箇所に対する説明は省略する。

#### 【0524】

（第 2 の実施形態における操作順序 L E D データの作成内容の変形例 1）

図 4 0 は、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 に対して、図 2 5 のステップ S 2 0 9-14、ステップ S 2 0 9-16、ステップ S 2 0 9-18 において作成される操作順序 L E D データの作成内容の第 2 の実施形態の変形例 1 を示す図であり、図 4 0 は図 3 7 の変形例に対応している。

40

#### 【0525】

図 4 0 は、当選番号から決定される「各停止ボタン 1 1 ~ 1 3 の操作順序」と、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における左側のセグメント L E D 3 5 S L、中側のセグメント L E D 3 5 S C、及び右側のセグメント L E D 3 5 S R のそれぞれ L E D の点灯データを対応付けて構成した対応表である。なお、図 4 0 に示す対応表は、メイン R A M 3 0 3 にテーブルとして記憶されていてもよいし、図 2 5 のステップ S 2 0 9-14、ステップ S 2 0 9-16、ステップ S 2 0 9-18 のサブルーチンのプログラムとして記載されていてもよい。

#### 【0526】

図 4 0 の対応表は、左側のセグメント L E D 3 5 S L が「左リール 1 8 の停止順番」に

50

対応しており、中側のセグメント L E D 3 5 S C が「中リール 1 9 の停止順番」に対応しており、右側のセグメント L E D 3 5 S R が「右リール 2 0 の停止順番」に対応している。

#### 【 0 5 2 7 】

メイン C P U 3 0 1 は、当選番号から「各停止ボタン 1 1 ～ 1 3 の操作順序」を決定して、決定した「各停止ボタン 1 1 ～ 1 3 の操作順序」に基づいて、図 4 0 の対応表に示すように、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における左側のセグメント L E D 3 5 S L、中側のセグメント L E D 3 5 S C、及び右側のセグメント L E D 3 5 S R の L E D を点灯させる操作順序 L E D データを作成する。

#### 【 0 5 2 8 】

(第 2 の実施形態におけるボーナス獲得枚数表示器 3 5 に点灯させた点灯内容の変形例 1 )

図 4 1 及び図 4 2 は、各停止ボタン 1 1 ～ 1 3 の操作順序に対応した操作順序 L E D データをボーナス獲得枚数表示器 3 5 に点灯させた点灯内容の第 2 の実施形態の変形例 1 を示す図であり、図 4 1 及び図 4 2 は、図 3 8 及び図 3 9 の変形例に対応している。

#### 【 0 5 2 9 】

図 4 1 ( a - 1 ) ～ ( a - 4 ) は、第 2 R T 遊技状態において、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号として、当選番号が「 1 4 (押し順ベル C L R)」が決定されたときに作成された操作順序 L E D データをボーナス獲得枚数表示器 3 5 に点灯させた点灯内容である。

#### 【 0 5 3 0 】

上述したように、当選番号が「 1 4 (押し順ベル C L R)」であれば、中→左→右の操作順序が決定されることになる。

#### 【 0 5 3 1 】

図 4 1 ( a - 1 ) ～ ( a - 3 ) に示すように、スタートレバー 1 0 の操作後から 3 回目の停止ボタンの操作前までは、図 4 0 の対応表に示すように、中・左・右の操作順序を示す「 2 1 3 」をボーナス獲得枚数表示器 3 5 における左側のセグメント L E D 3 5 S L、中側のセグメント L E D 3 5 S C、及び右側のセグメント L E D 3 5 S R の L E D に点灯させる(ステップ S 2 0 9 - 1 4、ステップ S 2 1 0 参照)。

#### 【 0 5 3 2 】

図 4 1 ( a - 4 ) に示すように、3 回目の停止ボタンの操作後(操作回数 = 0 であるとき)は、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における左側のセグメント L E D 3 5 S L、中側のセグメント L E D 3 5 S C、及び右側のセグメント L E D 3 5 S R の全ての L E D を消灯させる(ステップ S 2 0 9 - 1 0、ステップ S 2 1 0 参照)。

#### 【 0 5 3 3 】

図 4 1 ( b - 1 ) ～ ( b - 5 ) は、ボーナス遊技状態において、「共通ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号 1 1 が決定されたときに、ボーナス獲得枚数の L E D 出力データをボーナス獲得枚数表示器 3 5 に点灯させた点灯内容である。

#### 【 0 5 3 4 】

図 4 1 ( b - 1 ) ～ ( b - 4 ) に示すように、スタートレバー 1 0 の操作後から 3 回目の停止ボタンの操作後までは、現在のボーナス獲得枚数(「 1 5 9 」枚)をボーナス獲得枚数表示器 3 5 における左側のセグメント L E D 3 5 S L、中側のセグメント L E D 3 5 S C、及び右側のセグメント L E D 3 5 S R の L E D に点灯させる(ステップ S 2 0 9 - 8、ステップ S 2 1 0 参照)。

#### 【 0 5 3 5 】

図 4 1 ( b - 5 ) に示すように、「共通ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことが判定される(表示判定終了フラグが O N であると)と、「共通ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことに対応した払出枚数「 8 」を加算したボーナス獲得枚数(「 1 6 7 」枚)を、ボーナス獲得枚数表示器 3 5 における左側のセグメント L E D 3 5 S L、中側のセグメント L E D 3 5 S C、及び右側のセグメント L E D 3 5 S R の L E D に点灯

10

20

30

40

50

させる（ステップS209-8、ステップS210参照）。

【0536】

なお、第2の実施形態の変形例1においては、スタートレバー10の操作後から3回目の停止ボタンの操作前までは、ボーナス獲得枚数表示器35における左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRのLEDを可変させないように構成した。

しかしながら、各停止ボタン11～13の操作毎に、ボーナス獲得枚数表示器35における左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRのLEDを可変させるように構成してもよい。

【0537】

10

図42（a-1）～（a-4）は、図40の対応表を用いる場合に、各停止ボタン11～13の操作毎に、停止順番が終了したリールに対応したセグメントLED35SL、セグメントLED35SC及び右側のセグメントLED35SRのLEDを消灯させるようにしたボーナス獲得枚数表示器35の点灯内容である。より詳しくは、図42（a-1）～（a-4）は、第2RT遊技状態において、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号として、当選番号が「14（押し順ベルCLR）」が決定されたときに作成された操作順序LEDデータを、各停止ボタン11～13の操作毎にボーナス獲得枚数表示器35に点灯・消灯させた点灯内容を示している。

【0538】

20

図42（a-1）～（a-4）に示すように、中→左→右の操作順序が決定された場合には、スタートレバー10の操作後に中・左・右の操作順序を示す「213」をボーナス獲得枚数表示器35における左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRのLEDに点灯させる。そして、1回目の停止ボタンの操作後には、ボーナス獲得枚数表示器35における中側のセグメントLED35SCのLEDを消灯させ、2回目の停止ボタンの操作後には、ボーナス獲得枚数表示器35における左側のセグメントLED35SLのLEDを消灯させ、3回目の停止ボタンの操作後には、ボーナス獲得枚数表示器35における右側のセグメントLED35SRを消灯させる（ステップS209-10、ステップS209-14、ステップS210参照）。

【0539】

30

このように、各停止ボタン11～13の操作毎に、ボーナス獲得枚数表示器35における左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRのLEDを可変（消灯）させるように構成すれば、遊技者による各停止ボタン11～13の操作ミスを防止することができる。

【0540】

また、本実施形態においては、図11（b）に示すように、ボーナス遊技状態において「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示される（押し順ベルが当選する）ことなく、ボーナス遊技状態においては、ボーナス獲得枚数表示器35に各停止ボタン11～13の操作順序が報知されることがないように構成されている。

しかしながら、ボーナス遊技状態においても「押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示される（押し順ベルが当選する）ようにし、ボーナス遊技状態においても、ボーナス獲得枚数表示器35に各停止ボタン11～13の操作順序が報知するように構成してもよい。

40

【0541】

図42（b-1）～（b-5）は、ボーナス遊技状態において、各停止ボタン11～13の操作順序をボーナス獲得枚数表示器35に報知させたときの点灯内容である。より詳しくは、図42（b-1）～（b-5）は、ボーナス遊技状態において、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号として、当選番号が「14（押し順ベルCLR）」が決定されたときに作成された操作順序LEDデータをボーナス獲得枚数表示器35に点灯させた点灯内容を示している。

50

## 【0542】

図42(b-1)～(b-4)に示すように、スタートレバー10の操作後から3回目の停止ボタンの操作後までは、図41(a-1)～(a-4)と同様に、ボーナス獲得枚数表示器35における左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRの点灯・消灯を行う(ステップS209-10、ステップS209-14、ステップS210参照)。

## 【0543】

図42(b-5)に示すように、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことが判定される(表示判定終了フラグがONであると)と、「通常押し順ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されたことに対応した払出枚数「8」を加算したボーナス獲得枚数(「167」枚)を、ボーナス獲得枚数表示器35における左側のセグメントLED35SL、中側のセグメントLED35SC、及び右側のセグメントLED35SRのLEDに点灯させる(ステップS209-8、ステップS210参照)。

## 【0544】

このように、ボーナス遊技状態において各停止ボタン11～13の操作順序をボーナス獲得枚数表示器35に表示させる場合には、スタートレバー10の操作後から3回目の停止ボタンの操作後までは各停止ボタン11～13の操作順序を表示するように構成し、図柄の組み合わせが表示されたことが判定された後にボーナス獲得枚数を表示するように構成すればよい。

## 【0545】

また、第2の実施形態における変形例1によれば、ボーナス獲得枚数表示器35を備えている既存の遊技機1に対して、設計変更を行うことなく、各停止ボタン11～13の操作順序等を表示することができ、遊技機1の汎用性をより一層高めることができる。

## 【0546】

なお、第1の実施形態及び第2の実施形態においては、払出枚数表示器29またはボーナス獲得枚数表示器35を用いて、各停止ボタン11～13の操作順序等を表示するように構成したが、その他の表示器を用いて、各停止ボタン11～13の操作順序等を表示するように構成してもよい。例えば、既存の表示器でもある貯留枚数表示器28を用いて各停止ボタン11～13の操作順序等を表示するように構成してもよく、専用の表示器を用いてもよい。

## 【符号の説明】

## 【0547】

|                |                         |
|----------------|-------------------------|
| 1              | 遊技機                     |
| 11、12、13       | 左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン    |
| 11sw、12sw、13sw | 左停止スイッチ、中停止スイッチ、右停止スイッチ |
| 18、19、20       | 左リール、中リール、右リール          |
| 29             | 払出枚数表示器                 |
| 35             | ボーナス獲得枚数表示器             |
| 46             | 液晶表示装置                  |
| 300            | メイン制御基板                 |
| 301            | メインCPU                  |
| 302            | メインROM                  |
| 303            | メインRAM                  |
| 304            | メイン乱数発生器                |
| 400            | サブ制御基板                  |
| 401            | サブCPU                   |
| 402            | サブROM                   |
| 403            | サブRAM                   |

10

20

30

40

【図 5】

| 配列データテーブル |       |      |       |      |       |
|-----------|-------|------|-------|------|-------|
| 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    |
| 01        | ベルA   | 01   | チェリー2 | 01   | チェリー1 |
| 02        | 再遊技B  | 02   | 赤セブン1 | 02   | ベルA   |
| 03        | スイカ1  | 03   | 赤セブン2 | 03   | 再遊技A  |
| 04        | ベルA   | 04   | 再遊技A  | 04   | 青セブン1 |
| 05        | 再遊技B  | 05   | ベルA   | 05   | スイカ1  |
| 06        | スイカ2  | 06   | チェリー2 | 06   | 青セブン2 |
| 07        | 赤セブン2 | 07   | 再遊技A  | 07   | ベルB   |
| 08        | 赤セブン1 | 08   | ベルA   | 08   | 再遊技A  |
| 09        | ベルA   | 09   | BAR   | 09   | チェリー1 |
| 10        | 再遊技A  | 10   | スイカ1  | 10   | スイカ1  |
| 11        | BAR   | 11   | チェリー1 | 11   | BAR   |
| 12        | チェリー1 | 12   | 再遊技A  | 12   | ベルB   |
| 13        | ベルA   | 13   | ベルB   | 13   | 再遊技A  |
| 14        | 再遊技B  | 14   | チェリー2 | 14   | チェリー1 |
| 15        | スイカ2  | 15   | 再遊技A  | 15   | 赤セブン1 |
| 16        | 青セブン2 | 16   | ベルB   | 16   | 赤セブン2 |
| 17        | ベルB   | 17   | 青セブン1 | 17   | ベルB   |
| 18        | 青セブン1 | 18   | スイカ1  | 18   | 再遊技A  |
| 19        | 再遊技A  | 19   | チェリー1 | 19   | チェリー1 |
| 20        | スイカ2  | 20   | 再遊技A  | 20   | ベルA   |
| 00        | チェリー1 | 00   | ベルA   | 00   | 再遊技A  |

【図 6】

| リプレイに係る図柄組み合わせテーブル |                        | 図柄の組み合わせ |      |                 | 払出枚数   |
|--------------------|------------------------|----------|------|-----------------|--------|
| 図柄データ名称            | 図柄の組み合わせ名称             | 左        | 中    | 右               | 投入枚数:5 |
| REP01              | 中段リプレイ                 | 青セブン1    | 再遊技A | 青セブン1/チェリー1     | -      |
|                    |                        | ベルA      | 再遊技A | 青セブン1/チェリー1     | -      |
|                    |                        | 赤セブン1    | 再遊技A | 赤セブン1/ベルA/スイカ1  | -      |
| REP02              | 右上がりリプレイ               | ベルB      | 再遊技A | 赤セブン1/ベルA/スイカ1  | -      |
|                    |                        | スイカ1     | 再遊技A | 赤セブン1/ベルA/スイカ1  | -      |
|                    |                        | チェリー1    | 再遊技A | 赤セブン1/ベルA/スイカ1  | -      |
| REP03              | RTリプレイ<br>(右下がりリプレイ)   | 再遊技A     | 再遊技A | 再遊技A            | -      |
|                    |                        | 再遊技B     | 再遊技A | 再遊技A            | -      |
|                    |                        | 青セブン1    | 再遊技A | 赤セブン1/ベルA/スイカ1  | -      |
| REP04              | チャンスリプレイ               | ベルA      | 再遊技A | 赤セブン1/ベルA/スイカ1  | -      |
|                    |                        | BAR      | BAR  | BAR/青セブン1/チェリー1 | -      |
|                    |                        | BAR      | 再遊技A | BAR/青セブン1/チェリー1 | -      |
| REP05              | ART突入リプレイ<br>(BARリプレイ) | スイカ1     | BAR  | BAR/青セブン1/チェリー1 | -      |
|                    |                        | スイカ1     | 再遊技A | BAR/青セブン1/チェリー1 | -      |
|                    |                        | スイカ2     | BAR  | BAR/青セブン1/チェリー1 | -      |
| REP06              | 転落リプレイ                 | スイカ2     | 再遊技A | BAR/青セブン1/チェリー1 | -      |
|                    |                        | 再遊技A     | 再遊技A | 青セブン1/チェリー1     | -      |
|                    |                        | 再遊技B     | 再遊技A | 青セブン1/チェリー1     | -      |

【図 7】

| ベルに係る図柄組み合わせテーブル |             | 図柄の組み合わせ |       |             | 払出枚数 |
|------------------|-------------|----------|-------|-------------|------|
| 図柄データ名称          | 図柄の組み合わせ名称  | 左        | 中     | 右           |      |
| NML01            | 第1押し順ベル     | ベルA      | ベルA   | ベルA         | 8    |
| NML02            | 第2押し順ベル     | ベルA      | ベルA   | ベルB         | 8    |
| NML03            | 第3押し順ベル     | ベルB      | ベルA   | ベルB         | 8    |
| NML04            | 第4押し順ベル     | ベルA      | ベルB   | ベルB         | 8    |
| NML05            | 第1赤セブン押し順ベル | 赤セブン2    | ベルA   | ベルB         | 8    |
| NML06            | 第2赤セブン押し順ベル | 赤セブン2    | ベルB   | ベルB         | 8    |
| NML07            | 第3赤セブン押し順ベル | 赤セブン2    | ベルA   | 再遊技A        | 8    |
| NML08            | 第1青セブン押し順ベル | 青セブン2    | チェリー2 | 青セブン1/チェリー1 | 8    |
| NML09            | 第2青セブン押し順ベル | 青セブン2    | スイカ1  | 青セブン1/チェリー1 | 8    |
| NML10            | 第3青セブン押し順ベル | 青セブン2    | ベルA   | ベルA         | 8    |

【図 8】

| その他の図柄組み合わせテーブル |            | 図柄の組み合わせ |         |             | 払出枚数 |
|-----------------|------------|----------|---------|-------------|------|
| 図柄データ名称         | 図柄の組み合わせ名称 | 左        | 中       | 右           |      |
| NML11           | 右上がりスイカ    | 青セブン1    | スイカ1    | ベルB         | 5    |
|                 |            | ベルA      | スイカ1    | ベルB         | 5    |
|                 |            | スイカ1     | スイカ1    | スイカ1        | 5    |
| NML12           | 右下がりスイカ    | スイカ2     | スイカ1    | スイカ1        | 5    |
|                 |            | スイカ1     | チェリー1   | ベルB         | 5    |
|                 |            | スイカ2     | チェリー1   | ベルB         | 5    |
| NML13           | 上段スイカ      | 青セブン1    | BAR     | スイカ1        | 5    |
|                 |            | 青セブン1    | 青セブン1   | スイカ1        | 5    |
|                 |            | ベルA      | BAR     | スイカ1        | 5    |
| NML14           | 下段スイカ      | チェリー1    | 再遊技A    | 再遊技A        | 1    |
|                 |            | 再遊技A     | ベルB     | 再遊技A        | 1    |
|                 |            | BAR      | 再遊技A    | 再遊技A        | 1    |
| NML15           | 上段・下段チェリー  | スイカ2     | 再遊技A    | 再遊技A        | 1    |
|                 |            | 青セブン2    | BAR     | 再遊技A        | 1    |
|                 |            | 赤セブン2    | BAR     | 再遊技A        | 1    |
| NML16           | 中段チェリー     | 青セブン1    | 青セブン1   | 青セブン1       | -    |
|                 |            | 青セブン1    | 青セブン1   | 青セブン2       | -    |
|                 |            | 青セブン2    | 青セブン1   | 青セブン1       | -    |
| NML17           | チャンス目      | 青セブン2    | 青セブン1   | 青セブン2       | -    |
|                 |            | 赤セブン1    | 赤セブン1   | 赤セブン1       | -    |
|                 |            | 赤セブン1    | 赤セブン2   | 赤セブン1       | -    |
| BB01            | 青セブン       | 赤セブン1    | 赤セブン2   | 赤セブン1       | -    |
|                 |            | 赤セブン2    | 赤セブン1   | 赤セブン2       | -    |
|                 |            | 赤セブン2    | 赤セブン1   | 赤セブン2       | -    |
| BB02            | 赤セブン       | 赤セブン1    | 赤セブン1   | 赤セブン2       | -    |
|                 |            | 赤セブン1    | 赤セブン2   | 赤セブン1       | -    |
|                 |            | 赤セブン2    | 赤セブン2   | 赤セブン1       | -    |
| BLK01           | 第1blank    | ベルA      | ベルA     | 再遊技A        | -    |
|                 |            | ベルB      | ベルA     | 再遊技A        | -    |
|                 |            | ベルB      | ベルB     | 再遊技A        | -    |
| BLK02           | 第2blank    | ベルA      | チェリー1.2 | ベルA         | -    |
|                 |            | ベルB      | チェリー1.2 | ベルA         | -    |
|                 |            | ベルB      | チェリー1.2 | ベルB         | -    |
| BLK03           | 第3blank    | ベルA      | ベルA     | 青セブン1/チェリー1 | -    |
|                 |            | ベルA      | ベルB     | 青セブン1/チェリー1 | -    |
|                 |            | ベルB      | ベルA     | 青セブン1/チェリー1 | -    |

【 図 1 0 】

[illegible]

【图 1 2】

| a) 通常選抜候補、及びPRT選抜候補における第2当選決定テーブル |              |                |     |          |
|-----------------------------------|--------------|----------------|-----|----------|
| 当選番号                              | 内容           | 通常選抜候補、PRT選抜候補 |     |          |
|                                   |              | 抽選値(第1次)       | ～   | 抽選値(第2次) |
| 11                                | 共通ベル         | 1024           |     | 1024     |
| 12                                | 押し紐ベルLCR     | 1024           |     | 1024     |
| 13                                | 押し紐ベルLRC     | 1024           |     | 1024     |
| 14                                | 押し紐ベルCLR     | 1024           |     | 1024     |
| 15                                | 押し紐ベルCRL     | 1024           |     | 1024     |
| 16                                | 押し紐ベルRLC     | 1024           |     | 1024     |
| 17                                | 押し紐ベルRCL     | 1024           |     | 1024     |
| 18                                | 赤セブン押し紐ベルLCR | 512            |     | 512      |
| 19                                | 赤セブン押し紐ベルLRC | 512            |     | 512      |
| 20                                | 赤セブン押し紐ベルCLR | 512            |     | 512      |
| 21                                | 赤セブン押し紐ベルCRL | 512            |     | 512      |
| 22                                | 赤セブン押し紐ベルRLC | 512            |     | 512      |
| 23                                | 赤セブン押し紐ベルRCL | 512            |     | 512      |
| 24                                | 青セブン押し紐ベルLCR | 512            |     | 512      |
| 25                                | 青セブン押し紐ベルLRC | 512            |     | 512      |
| 26                                | 青セブン押し紐ベルCLR | 512            |     | 512      |
| 27                                | 青セブン押し紐ベルCRL | 512            | ... | 512      |
| 28                                | 青セブン押し紐ベルRLC | 512            |     | 512      |
| 29                                | 青セブン押し紐ベルRCL | 512            |     | 512      |
| 30                                | 弱スイカ         | 256            |     | 256      |
| 31                                | 強スイカ         | 128            |     | 128      |
| 32                                | 強チヤン目        | 512            |     | 512      |
| 33                                | 強アミー         | 1              |     | 1        |
| 34                                | チヤン目         | 25             |     | 30       |
| 35                                | 青セブン T1      | 25             |     | 30       |
| 36                                | 青セブン T2      | 25             |     | 30       |
| 37                                | 青セブン T3      | 25             |     | 30       |
| 38                                | 青セブン T4      | 25             |     | 30       |
| 39                                | 赤セブン T1      | 25             |     | 30       |
| 40                                | 赤セブン T2      | 25             |     | 30       |
| 41                                | 赤セブン T3      | 25             |     | 30       |
| 42                                | 赤セブン T4      | 25             |     | 30       |

※当選決定 39～42の当選番号に多くの抽選値が割り当てられています

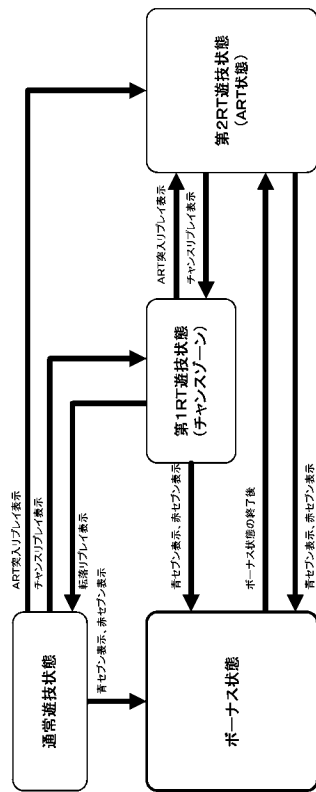
※高設定程、35～42の当選番号に多くの抽選値が割り当てられています

| 当選番号 | 内容           | ボナース接続状態 |          |
|------|--------------|----------|----------|
|      |              | 抽選値(設定1) | 抽選値(設定6) |
| 11   | 共通ベル         | 64512    | 64512    |
| 12   | 押し順ベルLRC     | 0        | 0        |
| 13   | 押し順ベルLRC     | 0        | 0        |
| 14   | 押し順ベルCLR     | 0        | 0        |
| 15   | 押し順ベルCRL     | 0        | 0        |
| 16   | 押し順ベルRCL     | 0        | 0        |
| 17   | 押し順ベルRCL     | 0        | 0        |
| 18   | 赤セブン押し順ベルLRC | 0        | 0        |
| 19   | 赤セブン押し順ベルLRC | 0        | 0        |
| 20   | 赤セブン押し順ベルCLR | 0        | 0        |
| 21   | 赤セブン押し順ベルCRL | 0        | 0        |
| 22   | 赤セブン押し順ベルRCL | 0        | 0        |
| 23   | 赤セブン押し順ベルRCL | 0        | 0        |
| 24   | 青セブン押し順ベルLRC | 0        | 0        |
| 25   | 青セブン押し順ベルLRC | 0        | 0        |
| 26   | 青セブン押し順ベルCLR | 0        | 0        |
| 27   | 青セブン押し順ベルCRL | 0        | 0        |
| 28   | 青セブン押し順ベルRCL | 0        | 0        |
| 29   | 青セブン押し順ベルRCL | 0        | 0        |
| 30   | 弱スイカ         | 256      | 256      |
| 31   | 強スイカ         | 256      | 256      |
| 32   | 弱チェリー        | 256      | 256      |
| 33   | 強チェリー        | 256      | 256      |
| 34   | 当選戻り         | 0        | 0        |

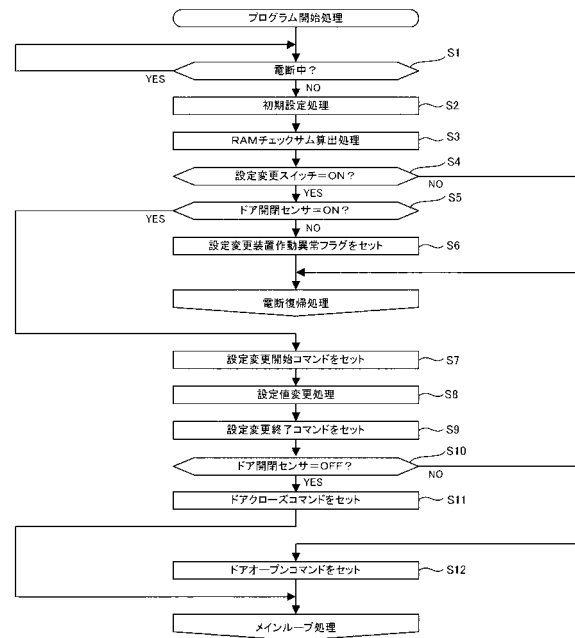
### 第1当選役決定テーブル

| 当選番号 | 内容          | 第1回選抜決選テーブル<br>抽選値(設定1) | 第1RT選抜決選用の<br>第1回選抜決選テーブル<br>抽選値(設定1) | 第2RT選抜決選用の<br>第1回選抜決選テーブル<br>抽選値(設定1) | ボーナス選抜決選用の<br>第1回選抜決選テーブル<br>抽選値(設定1) |
|------|-------------|-------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 01   | 通常リプレイ      | 9000                    | 4096                                  | 16384                                 | 0                                     |
| 02   | チャンスリプレイ    | 64                      | 0                                     | 0                                     | 0                                     |
| 03   | ART突入リプレイ   | 8                       | 0                                     | 0                                     | 0                                     |
| 04   | CZ用リプレイ1    | 0                       | 2048                                  | 0                                     | 0                                     |
| 05   | CZ用リプレイ2    | 0                       | 2048                                  | 0                                     | 0                                     |
| 06   | CZ用リプレイ3    | 0                       | 2048                                  | 0                                     | 0                                     |
| 07   | ART用リプレイ    | 0                       | 0                                     | 16384                                 | 0                                     |
| 08   | ART用終了リプレイ1 | 0                       | 0                                     | 4096                                  | 0                                     |
| 09   | ART用終了リプレイ2 | 0                       | 0                                     | 4096                                  | 0                                     |
| 10   | ART用終了リプレイ3 | 0                       | 0                                     | 4096                                  | 0                                     |

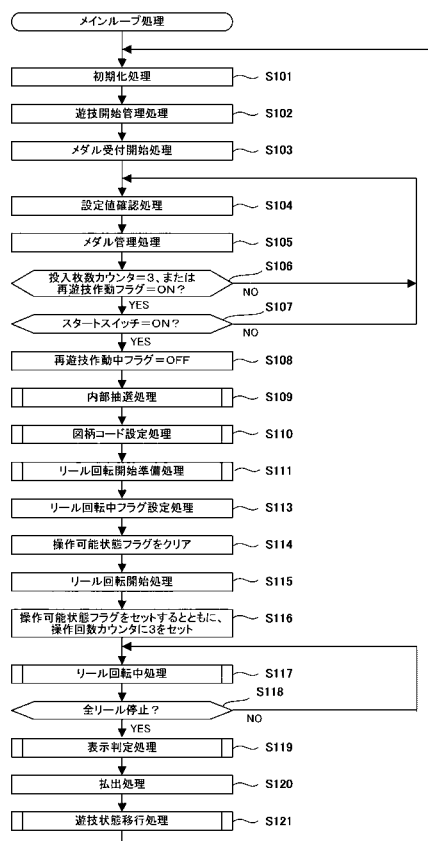
【図 13】



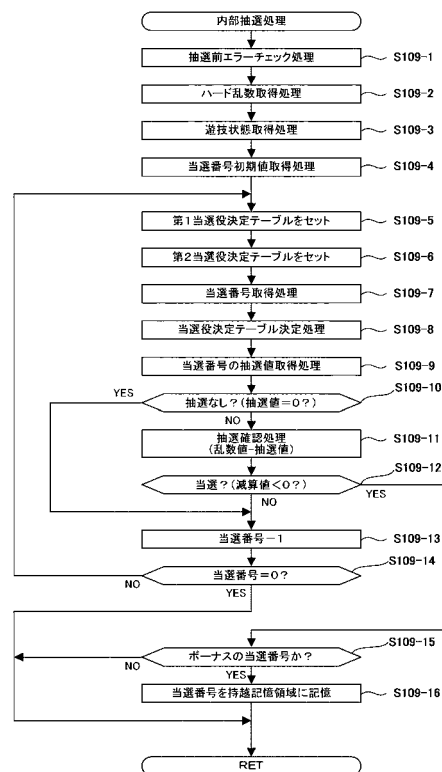
【図 14】



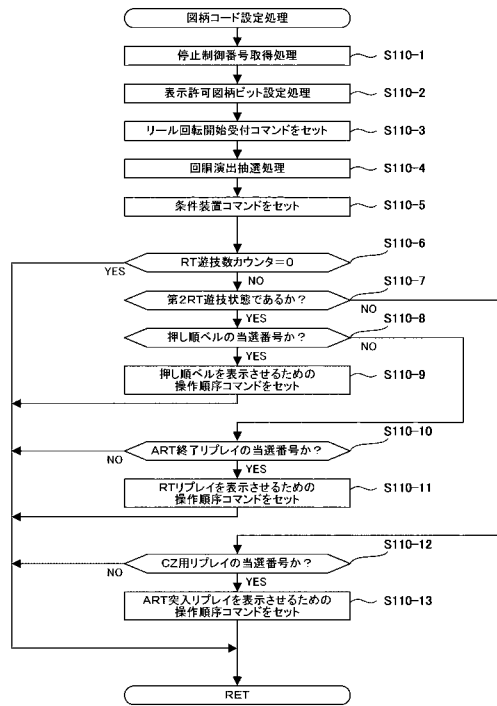
【図 15】



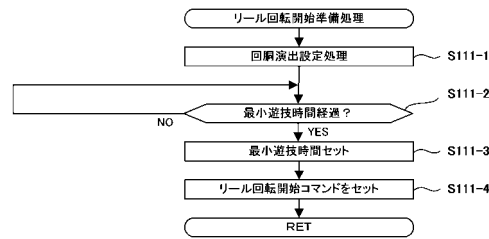
【図 16】



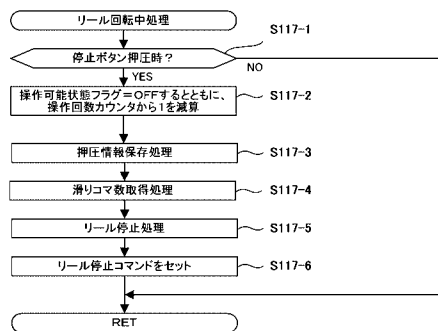
【図 17】



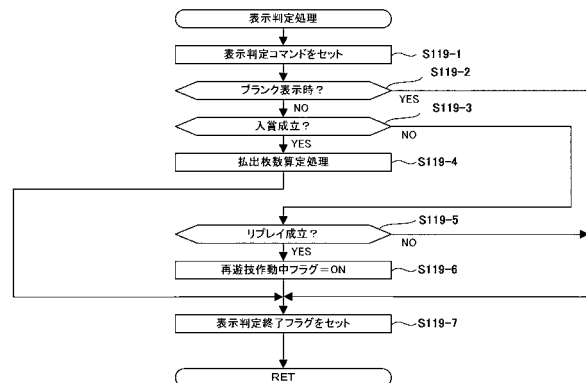
【図 18】



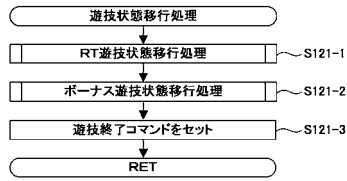
【図 19】



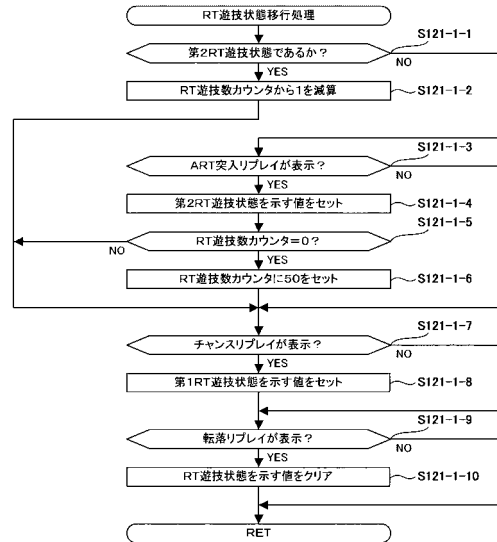
【図 20】



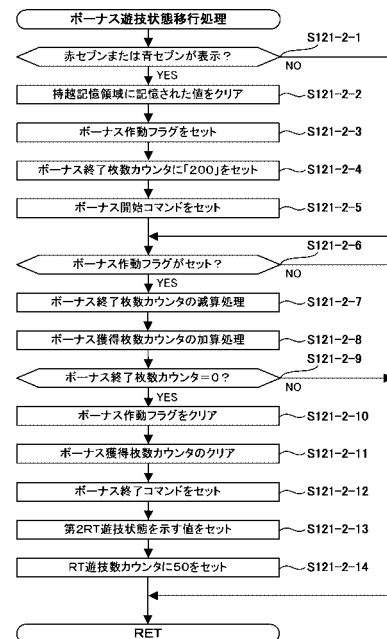
【図 2 1】



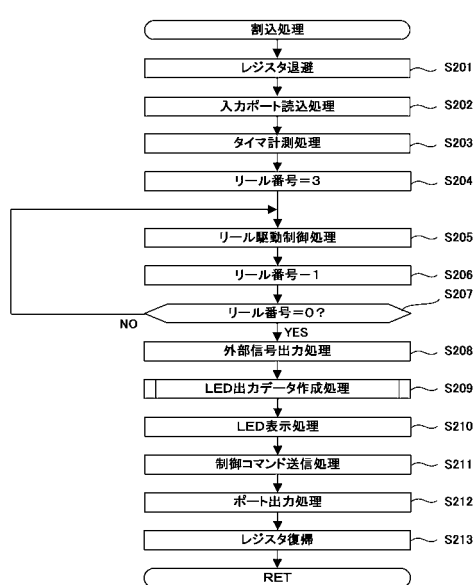
【図 2 2】



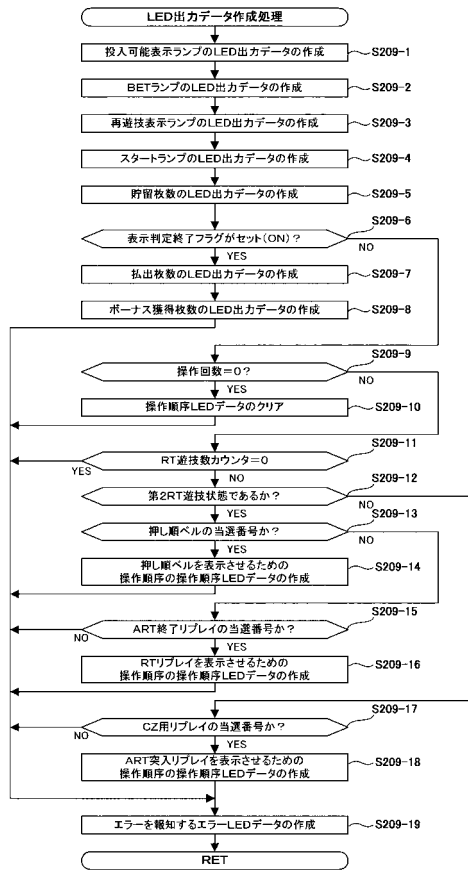
【図 2 3】



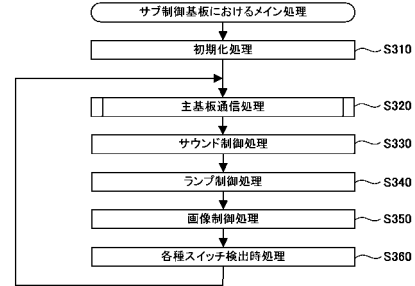
【図 2 4】



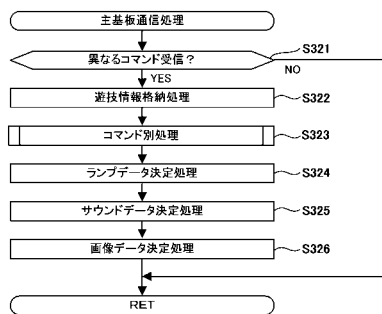
【図 25】



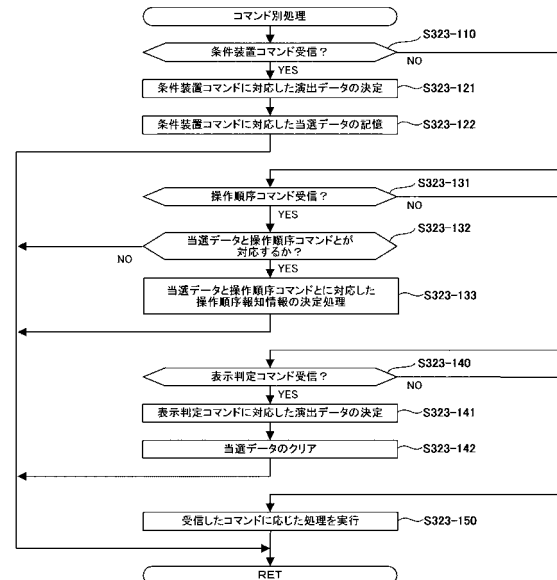
【図 28】



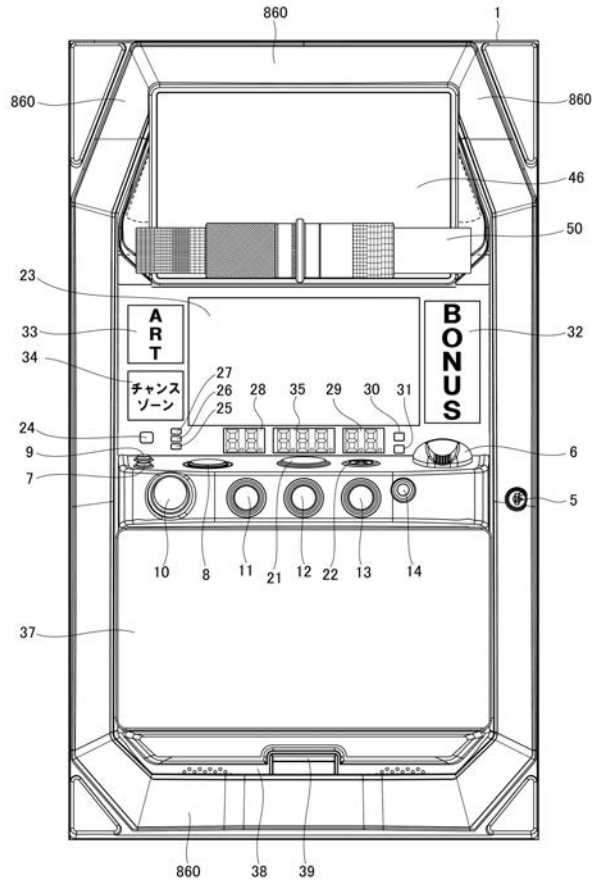
【図 29】



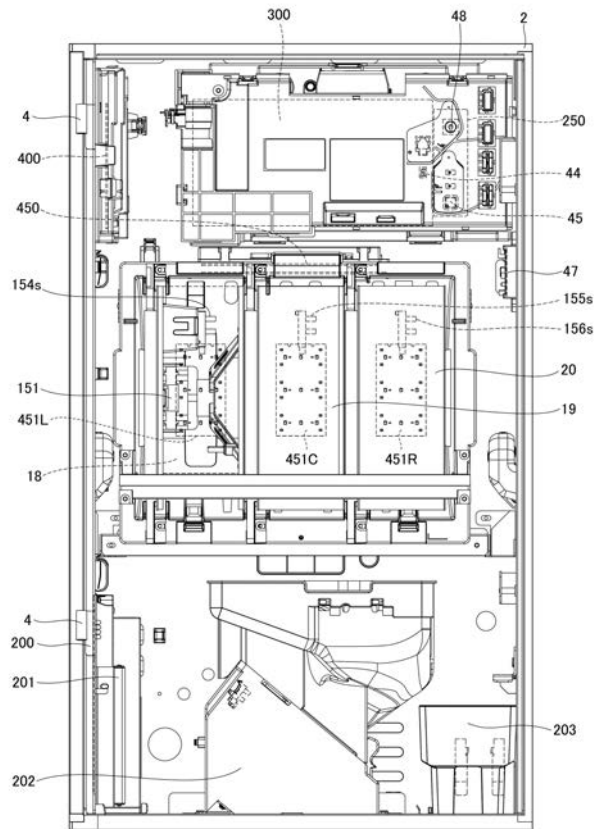
【図 30】



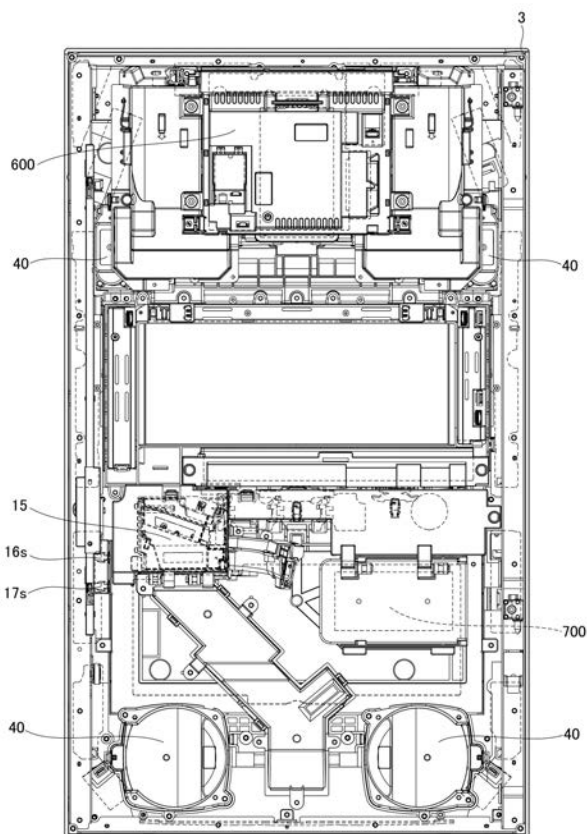
【図 1】



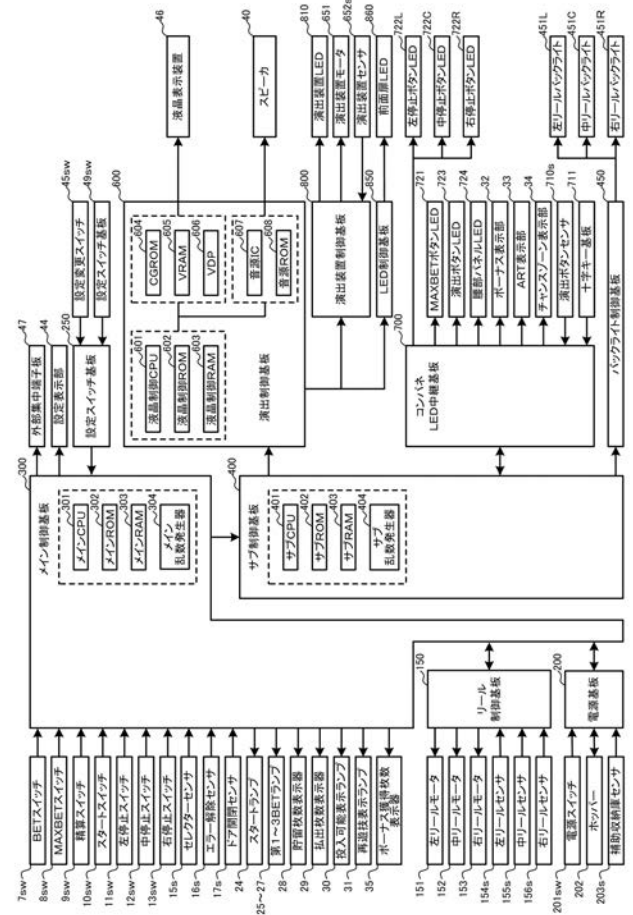
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 26】

(a)

| 各停止ボタンの<br>操作順序 | 停止を報知するリール      |                     |                     |                     |
|-----------------|-----------------|---------------------|---------------------|---------------------|
|                 | 操作回数=3<br>(未操作) | 操作回数=2<br>(1回目の操作後) | 操作回数=1<br>(2回目の操作後) | 操作回数=0<br>(3回目の操作後) |
| 左→中→右           | 左リール            | 中リール                | 右リール                | —                   |
| 左→右→中           | 左リール            | 右リール                | 中リール                | —                   |
| 中→左→右           | 中リール            | 左リール                | 右リール                | —                   |
| 中→右→左           | 中リール            | 右リール                | 左リール                | —                   |
| 右→左→中           | 右リール            | 左リール                | 中リール                | —                   |
| 右→中→左           | 右リール            | 中リール                | 左リール                | —                   |
| 左→ANY→ANY       | 左リール            | —                   | —                   | —                   |
| 中→ANY→ANY       | 中リール            | —                   | —                   | —                   |
| 右→ANY→ANY       | 右リール            | —                   | —                   | —                   |

※「ANY」とは、いずれのリールでもよいことを示す

(b)

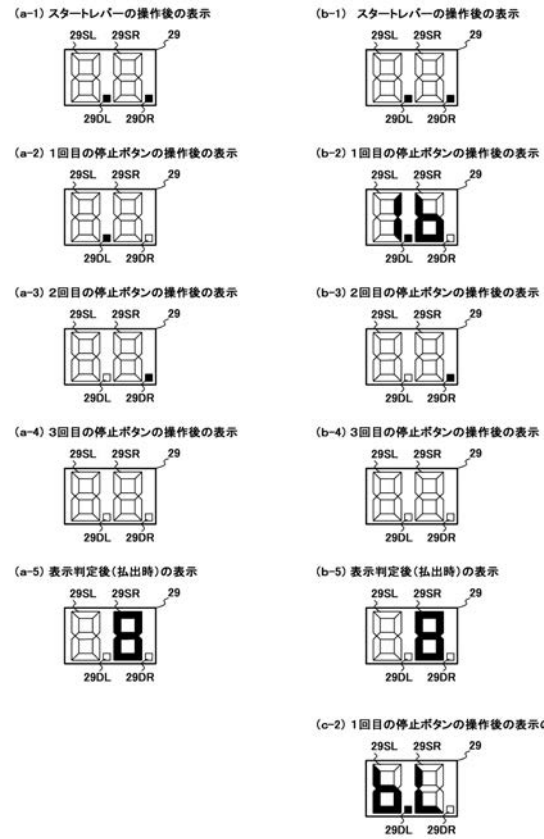
| 停止を<br>報知するリール | 停止図柄   | LED出力データ |         |            |            |
|----------------|--------|----------|---------|------------|------------|
|                |        | 左の点灯LED  | 右の点灯LED | 左のセグメントLED | 右のセグメントLED |
| 左リール           | 00     | 点灯       | 消灯      | 0          | 0          |
|                | 01     | 点灯       | 消灯      | 0          | 1          |
|                | ...    | 点灯       | 消灯      | ...        | ...        |
|                | ...    | 点灯       | 消灯      | ...        | ...        |
|                | 18     | 点灯       | 消灯      | 1          | 8          |
|                | 19     | 点灯       | 消灯      | 1          | 9          |
| 中リール           | 20     | 点灯       | 消灯      | 2          | 0          |
|                | なし(共通) | 点灯       | 消灯      | 消灯         | 消灯         |
|                | 00     | 点灯       | 点灯      | 0          | 0          |
|                | 01     | 点灯       | 点灯      | 0          | 1          |
|                | ...    | 点灯       | 点灯      | ...        | ...        |
|                | ...    | 点灯       | 点灯      | ...        | ...        |
| 右リール           | 18     | 消灯       | 点灯      | 1          | 8          |
|                | 19     | 消灯       | 点灯      | 1          | 9          |
|                | 20     | 消灯       | 点灯      | 2          | 0          |
|                | なし(共通) | 消灯       | 点灯      | 消灯         | 消灯         |
|                | 00     | 消灯       | 消灯      | 0          | 0          |
|                | 01     | 消灯       | 消灯      | 0          | 1          |
| —              | —      | 消灯       | 消灯      | 消灯         | 消灯         |

(c)

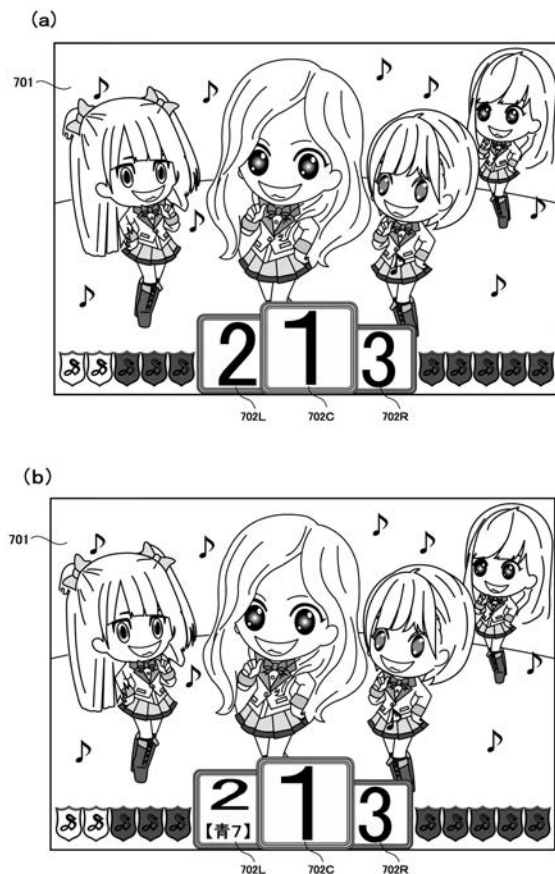
| 停止を<br>報知するリール | LED出力データ |         |
|----------------|----------|---------|
|                | 左の点灯LED  | 右の点灯LED |
| 左リール           | 点灯       | 消灯      |
| 中リール           | 点灯       | 点灯      |
| 右リール           | 消灯       | 点灯      |
| —              | 消灯       | 消灯      |

【図 27】

通常押し順ベル(中・左・右)に係る図柄の組み合わせ 図柄押し順ベル(中・左・右)に係る図柄の組み合わせ



【図 31】



【図 32】

(a)

| 各停止ボタンの<br>操作順序 | 停止を報知するリール      |                     |                     |                     |
|-----------------|-----------------|---------------------|---------------------|---------------------|
|                 | 操作回数=3<br>(未操作) | 操作回数=2<br>(1回目の操作後) | 操作回数=1<br>(2回目の操作後) | 操作回数=0<br>(3回目の操作後) |
| 左→中→右           | 左リール            | 中リール                | 右リール                | —                   |
| 左→右→中           | 左リール            | 右リール                | 中リール                | —                   |
| 中→左→右           | 中リール            | 左リール                | 右リール                | —                   |
| 中→右→左           | 中リール            | 右リール                | 左リール                | —                   |
| 右→左→中           | 右リール            | 左リール                | 中リール                | —                   |
| 右→中→左           | 右リール            | 中リール                | 左リール                | —                   |
| 左→ANY→ANY       | 左リール            | —                   | —                   | —                   |
| 中→ANY→ANY       | 中リール            | —                   | —                   | —                   |
| 右→ANY→ANY       | 右リール            | —                   | —                   | —                   |

※「ANY」とは、いずれのリールでもよいことを示す

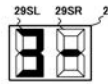
(b)

| 停止を<br>報知するリール | 停止図柄   | LED出力データ   |            |
|----------------|--------|------------|------------|
|                |        | 左のセグメントLED | 右のセグメントLED |
| 左リール           | 00     | 0          | 0          |
|                | 01     | 0          | 1          |
|                | ...    | ...        | ...        |
|                | ...    | ...        | ...        |
|                | 18     | 1          | 8          |
|                | 19     | 1          | 9          |
| 中リール           | 20     | 2          | 0          |
|                | なし(共通) | 1          | —          |
|                | 00     | 3          | 0          |
|                | 01     | 3          | 1          |
|                | ...    | ...        | ...        |
|                | ...    | ...        | ...        |
| 右リール           | 18     | 4          | 8          |
|                | 19     | 4          | 9          |
|                | 20     | 5          | 0          |
|                | なし(共通) | 3          | —          |
|                | 00     | 6          | 0          |
|                | 01     | 6          | 1          |
| —              | —      | 消灯         | 消灯         |

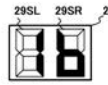
【図 3 3】

図柄押し順ベル(中・左・右)に係る図柄の組み合わせ

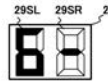
(a-1) スタートレバーの操作後の表示



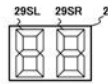
(a-2) 1回目の停止ボタンの操作後の表示



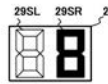
(a-3) 2回目の停止ボタンの操作後の表示



(a-4) 3回目の停止ボタンの操作後の表示

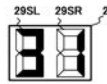


(a-5) 表示判定後(払出時)の表示

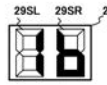


図柄押し順ベル(中・左・右)に係る図柄の組み合わせ (変形例)

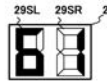
(b-1) スタートレバーの操作後の表示



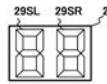
(b-2) 1回目の停止ボタンの操作後の表示



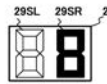
(b-3) 2回目の停止ボタンの操作後の表示



(b-4) 3回目の停止ボタンの操作後の表示



(b-5) 表示判定後(払出時)の表示



【図 3 4】

(a)

| 各停止ボタンの<br>操作順序 | 停止を通知するリール      |                     |                     |                     |
|-----------------|-----------------|---------------------|---------------------|---------------------|
|                 | 操作回数=3<br>(未操作) | 操作回数=2<br>(1回目の操作後) | 操作回数=1<br>(2回目の操作後) | 操作回数=0<br>(3回目の操作後) |
| 左→中→右           | 左リール            | 中リール                | 右リール                | —                   |
| 左→右→中           | 左リール            | 右リール                | 中リール                | —                   |
| 中→左→右           | 中リール            | 左リール                | 右リール                | —                   |
| 中→右→左           | 中リール            | 右リール                | 左リール                | —                   |
| 右→左→中           | 右リール            | 左リール                | 中リール                | —                   |
| 右→中→左           | 右リール            | 中リール                | 左リール                | —                   |
| 左→ANY→ANY       | 左リール            | —                   | —                   | —                   |
| 中→ANY→ANY       | 中リール            | —                   | —                   | —                   |
| 右→ANY→ANY       | 右リール            | —                   | —                   | —                   |

※「ANY」とは、いずれのリールでもよいことを示す

(b)

| 停止を<br>通知するリール | 停止図柄 | LED出力データ |         |         |            |
|----------------|------|----------|---------|---------|------------|
|                |      | 左の点灯LED  | 中の点灯LED | 右の点灯LED | 左のセグメントLED |
| 左リール           | 00   | 点灯       | 消灯      | 消灯      | 0          |
|                | 01   |          |         |         | 1          |
|                | 02   |          |         |         | 2          |
|                | 03   |          |         |         | 3          |
|                | 04   |          |         |         | 4          |
|                | 05   |          |         |         | 5          |
|                | 06   |          |         |         | 6          |
| 中リール           | 00   | 消灯       | 点灯      | 消灯      | 0          |
|                | 01   |          |         |         | 1          |
|                | 02   |          |         |         | 2          |
|                | 03   |          |         |         | 3          |
|                | 04   |          |         |         | 4          |
|                | 05   |          |         |         | 5          |
|                | 06   |          |         |         | 6          |
| 右リール           | 00   | 消灯       | 消灯      | 点灯      | 0          |
|                | 01   |          |         |         | 1          |
|                | 02   |          |         |         | 2          |
|                | 03   |          |         |         | 3          |
|                | 04   |          |         |         | 4          |
|                | 05   |          |         |         | 5          |
|                | 06   |          |         |         | 6          |
| —              | —    | 消灯       | 消灯      | 消灯      | 消灯         |

(c)

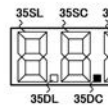
| 停止を<br>通知するリール | LED出力データ |         |         |
|----------------|----------|---------|---------|
|                | 左の点灯LED  | 中の点灯LED | 右の点灯LED |
| 左リール           | 点灯       | 消灯      | 消灯      |
| 中リール           | 消灯       | 点灯      | 消灯      |
| 右リール           | 消灯       | 消灯      | 点灯      |
| —              | 消灯       | 消灯      | 消灯      |

【図 3 5】

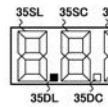
第2RT遊技状態

通常押し順ベル(中・左・右)に係る図柄の組み合わせ

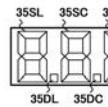
(a-1) スタートレバーの操作後の表示



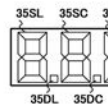
(a-2) 1回目の停止ボタンの操作後の表示



(a-3) 2回目の停止ボタンの操作後の表示

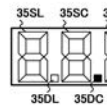


(a-4) 3回目の停止ボタンの操作後の表示

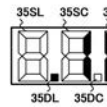


図柄押し順ベル(中・左・右)に係る図柄の組み合わせ

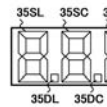
(b-1) スタートレバーの操作後の表示



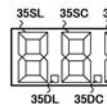
(b-2) 1回目の停止ボタンの操作後の表示



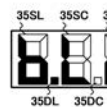
(b-3) 2回目の停止ボタンの操作後の表示



(b-4) 3回目の停止ボタンの操作後の表示



(c-2) 1回目の停止ボタンの操作後の表示の変形例

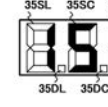


【図 3 6】

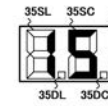
ボーナス遊技状態時

共通ベルに係る図柄の組み合わせ

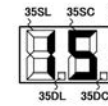
(a-1) スタートレバーの操作後の表示



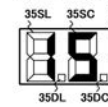
(a-2) 1回目の停止ボタンの操作後の表示



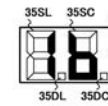
(a-3) 2回目の停止ボタンの操作後の表示



(a-4) 3回目の停止ボタンの操作後の表示

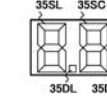


(a-5) 表示判定後(払出時)の表示

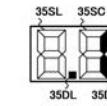


図柄押し順ベル(中・左・右)に係る図柄の組み合わせ

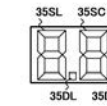
(b-1) スタートレバーの操作後の表示



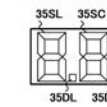
(b-2) 1回目の停止ボタンの操作後の表示



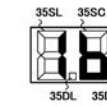
(b-3) 2回目の停止ボタンの操作後の表示



(b-4) 3回目の停止ボタンの操作後の表示



(b-5) 表示判定後(払出時)の表示



【図 37】

(a)

| 各停止ボタンの<br>操作順序 | LED出力データ   |            |
|-----------------|------------|------------|
|                 | 左のセグメントLED | 右のセグメントLED |
| 左→中→右           | 1          | 2          |
| 左→右→中           | 1          | 3          |
| 中→左→右           | 2          | 1          |
| 中→右→左           | 3          | 1          |
| 右→左→中           | 2          | 3          |
| 右→中→左           | 3          | 2          |
| 左→ANY→ANY       | 1          | 消灯         |
| 中→ANY→ANY       | 消灯         | 1          |
| 右→ANY→ANY       | —          | —          |

※「ANY」とは、いずれのルールでもよいことを示す

左ルールの停止順番      中ルールの停止順番

(b)

| 各停止ボタンの<br>操作順序 | LED出力データ   |            |
|-----------------|------------|------------|
|                 | 左のセグメントLED | 右のセグメントLED |
| 左→中→右           | 1          | 2          |
| 左→右→中           | 1          | 3          |
| 中→左→右           | 2          | 1          |
| 中→右→左           | 2          | 3          |
| 右→左→中           | 3          | 1          |
| 右→中→左           | 3          | 2          |
| 左→ANY→ANY       | 1          | 消灯         |
| 中→ANY→ANY       | 2          | 消灯         |
| 右→ANY→ANY       | 3          | 消灯         |

※「ANY」とは、いずれのルールでもよいことを示す

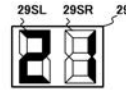
1回目の停止の対象となるルールの識別番号      2回目の停止の対象となるルールの識別番号

【図 38】

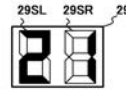
## 第2RT遊技状態

通常押し順ベル(中・左・右)に係る図柄の組み合わせ

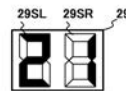
(a-1) スタートレバーの操作後の表示



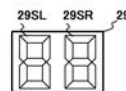
(a-2) 1回目の停止ボタンの操作後の表示



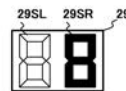
(a-3) 2回目の停止ボタンの操作後の表示



(a-4) 3回目の停止ボタンの操作後の表示



(a-5) 表示判定後(払出時)の表示

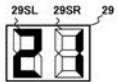


【図 39】

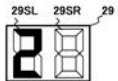
## 第2RT遊技状態

通常押し順ベル(中・左・右)に係る図柄の組み合わせ

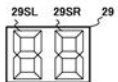
(a-1) スタートレバーの操作後の表示



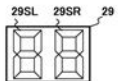
(a-2) 1回目の停止ボタンの操作後の表示



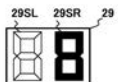
(a-3) 2回目の停止ボタンの操作後の表示



(a-4) 3回目の停止ボタンの操作後の表示

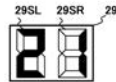


(a-5) 表示判定後(払出時)の表示

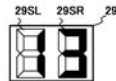


通常押し順ベル(中・左・右)に係る図柄の組み合わせ

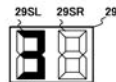
(b-1) スタートレバーの操作後の表示



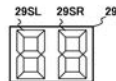
(b-2) 1回目の停止ボタンの操作後の表示



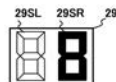
(b-3) 2回目の停止ボタンの操作後の表示



(b-4) 3回目の停止ボタンの操作後の表示



(b-5) 表示判定後(払出時)の表示



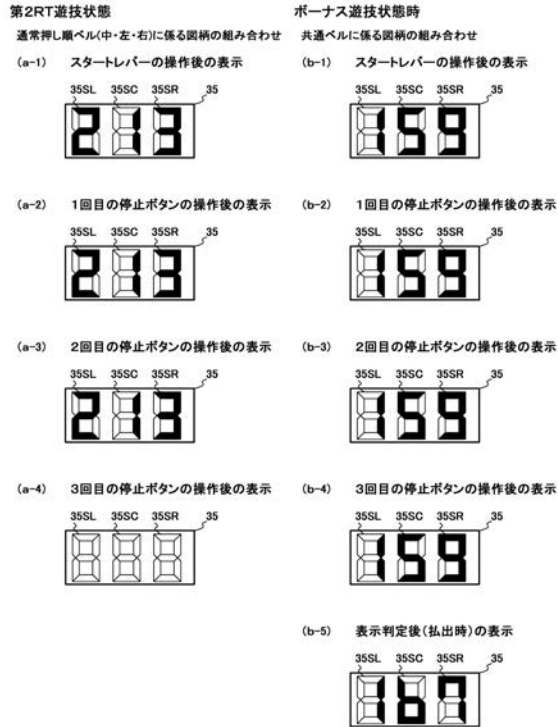
【図 40】

| 各停止ボタンの<br>操作順序 | LED出力データ   |            |            |
|-----------------|------------|------------|------------|
|                 | 左のセグメントLED | 右のセグメントLED | 右のセグメントLED |
| 左→中→右           | 1          | 2          | 3          |
| 左→右→中           | 1          | 3          | 2          |
| 中→左→右           | 2          | 1          | 3          |
| 中→右→左           | 3          | 1          | 2          |
| 右→左→中           | 2          | 3          | 1          |
| 右→中→左           | 3          | 2          | 1          |
| 左→ANY→ANY       | 1          | 消灯         | 消灯         |
| 中→ANY→ANY       | 消灯         | 1          | 消灯         |
| 右→ANY→ANY       | 消灯         | 消灯         | 1          |

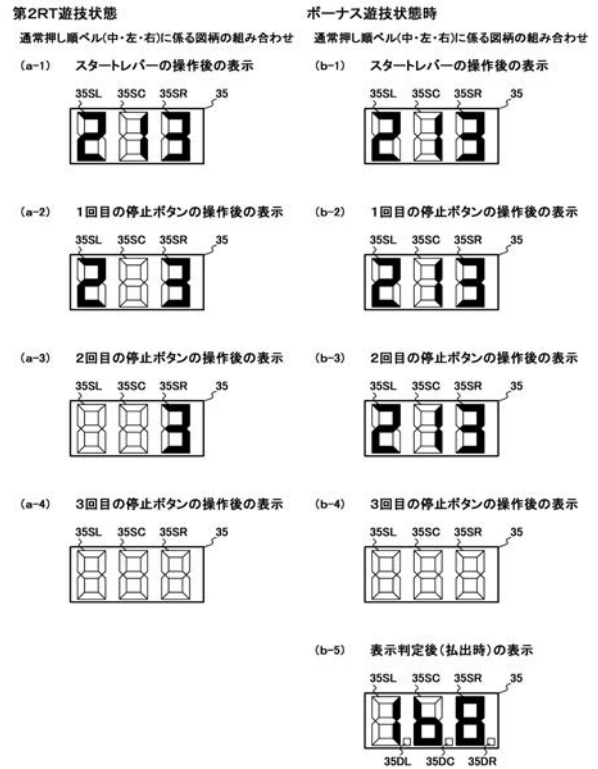
左ルールの順番に対応      中ルールの順番に対応      右ルールの順番に対応

※「ANY」とは、いずれのルールでもよいことを示す

【図 4 1】



【図 4 2】



【手続補正書】

【提出日】平成28年1月15日(2016.1.15)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な複数のリールと、  
前記複数のリールのそれぞれに対応して設けられ、遊技者の停止操作を受け付ける複数の停止操作手段と、

所定の変動条件が成立したことに基づいて、前記リールに停止表示可能な図柄の組合せに係る当選役を決定する当選役決定手段と、

前記所定の変動条件が成立すると、前記リールの図柄を変動表示させる変動制御手段と

、  
遊技者により前記停止操作手段が停止操作されると、前記当選役決定手段により決定された当選役と前記停止操作手段が停止操作されたタイミングとに基づいて、停止操作された前記停止操作手段に対応するリールの図柄を停止表示させる制御を行う停止制御手段と

、  
遊技内容に係る情報を表示する遊技情報表示手段と、

前記遊技情報表示手段に所定の情報を表示させる遊技情報表示制御手段と、

を備え、

前記遊技情報表示制御手段は、

特定の図柄の組合せを停止表示させるための前記停止操作手段に関する操作情報を前記

遊技情報表示手段に表示させる操作表示制御、及び前記操作情報とは異なる特定情報を前記遊技情報表示手段に表示させる特定表示制御を行い、

前記操作表示制御と前記特定表示制御とで表示制御が切り替わる時には、前記遊技情報表示手段に表示された情報を消灯する消灯制御を行う、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１０

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１０】

上記課題を達成するために、本発明に係る遊技機は、複数の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な複数のリール（例えば、左リール１８、中リール１９、右リール２０）と、前記複数のリールのそれぞれに対応して設けられ、遊技者の停止操作を受け付ける複数の停止操作手段（例えば、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３）と、所定の変動条件が成立したことに基づいて、前記リールに停止表示可能な図柄の組合せに係る当選役を決定する当選役決定手段（例えば、図１６に示す内部抽選処理を行うメインＣＰＵ３０１）と、前記所定の変動条件が成立すると、前記リールの図柄を変動表示させる変動制御手段（例えば、図２４に示すステップＳ２０５においてリール駆動制御処理を行うメインＣＰＵ３０１）と、遊技者により前記停止操作手段が停止操作されると、前記当選役決定手段により決定された当選役と前記停止操作手段が停止操作されたタイミングとに基づいて、停止操作された前記停止操作手段に対応するリールの図柄を停止表示させる制御を行う停止制御手段（例えば、図１９に示すリール回転中処理を行うメインＣＰＵ３０１）と、遊技内容に係る情報を表示する遊技情報表示手段（例えば、払出枚数表示器２９またはボーナス獲得枚数表示器３５）と、前記遊技情報表示手段に所定の情報を表示させる遊技情報表示制御手段（例えば、図２５に示すＬＥＤ出力データ作成処理、及び図２４に示すステップＳ２１０においてＬＥＤ表示処理を行うメインＣＰＵ３０１）と、を備え、

前記遊技情報表示制御手段は、特定の図柄の組合せ（例えば、押し順ベルに係る図柄の組み合わせ）を停止表示させるための前記停止操作手段に関する操作情報を前記遊技情報表示手段に表示させる操作表示制御、及び前記操作情報とは異なる特定情報を前記遊技情報表示手段に表示させる特定表示制御を行い、前記操作表示制御と前記特定表示制御とで表示制御が切り替わる時には、前記遊技情報表示手段に表示された情報を消灯する消灯制御を行うことを特徴とする。

---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC52 AC64 AC65  
AC77 AC82 BA03 BA12 BA22 BA32 BA35 BA38 BB02 BB03  
BB13 BB14 BB16 BB33 BB34 BB46 BB48 BB63 BB74 BB78  
BB83 BB85 BB93 BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CA27 CB04  
CB23 CB33 CB42 CB49 CC01 CC12 CC24 CC28 CC51 CD06  
CD12 CD18 CD23 CD48 CD49 CD55 DA13 DA19 DA52 DA54  
DA58 DA63 DA64 DB02 DB15 DB22