

(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2014-128401  
(P2014-128401A)

(43) 公開日 平成26年7月10日(2014.7.10)

(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 A 2 C 0 8 2  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 103 頁)

(21) 出願番号	特願2012-287677 (P2012-287677)	(71) 出願人	000161806 京楽産業. 株式会社
(22) 出願日	平成24年12月28日 (2012.12.28)	(74) 代理人	110000383 特許業務法人 エビス国際特許事務所
		(72) 発明者	森本 良 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	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	鈴木 康剛 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

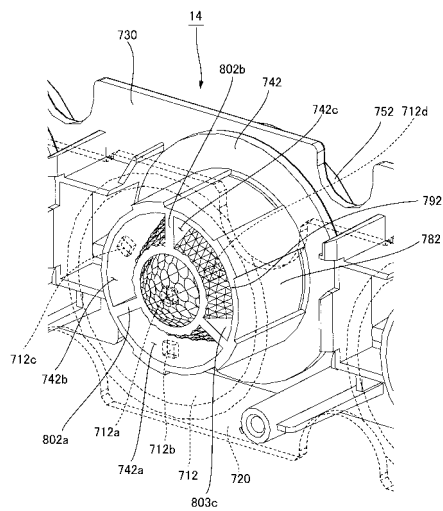
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 停止ボタンを用いて行わせる演出に多様性を持たせ、演出効果を向上させることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 本発明に係る遊技機 1 は、停止ボタンに複数の光源を有し、これら複数の光源の発光を制御する。発光制御態様として、複数の光源を全て発光させたり、複数の光源を異なるタイミングで発光させる。

【選択図】 図 3 E



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数の図柄列を変動表示させ、変動表示させた前記図柄列を所定の表示ライン上に停止可能な変動表示装置を停止操作する変動停止装置を備え、

前記変動停止装置は、

透過性の複数の停止操作手段と、

複数の前記停止操作手段の夫々に配設され、光を発する複数の光源と、

複数の前記光源の発光を制御する発光制御手段と、を有し、

前記発光制御手段は、

複数の前記光源を同時に発光させる第 1 発光制御手段と、

複数の前記光源を異なるタイミングで発光させる第 2 発光制御手段と、を有すること、  
を特徴とする遊技機。 10

## 【請求項 2】

複数の前記光源は、第 1 の光源、及び複数の光源からなる第 2 の光源群から構成され、

前記第 2 発光制御手段は、

前記停止操作手段への操作が有効の際には、前記第 1 の光源を発光させ、前記第 2 の光源群の各光源を順次、発光させる一方、

前記停止操作手段への操作が有効の際に遊技者により前記停止操作手段への操作が行われ、前記停止操作手段への操作が無効になった際には、第 1 の光源を消灯させ、前記第 2 の光源群の各光源を順次、発光させること、

を特徴とする請求項 1 記載の遊技機。 20

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技機に関し、特に、遊技者による押圧操作により図柄の変動を停止させる複数の停止ボタンを有する停止ボタン装置を備えた遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、遊技機は、いわゆる、スロットマシンと称呼され、遊技者の押圧操作により図柄の変動を停止させる複数の停止ボタンを有する停止ボタン装置を備えたものが知られている。 30

## 【0003】

そして、遊技機は、停止ボタンを光らせ、停止ボタンが有効である旨を報知する有効表示、遊技者に期待感を持たせる演出表示などを行っている。このように、停止ボタンを光らせるものとして、例えば、特許文献 1 には、リールの回転開始後、所定のタイミングで停止ボタンの外周を光らせ、停止ボタンが有効であることを表示する遊技機が開示されている。

## 【0004】

また、特許文献 2 には、停止ボタンの押し順が遊技の当たりに連動している場合に、停止ボタンを光らせ、停止ボタンの押し順を表示する遊技機が開示されている。 40

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0005】

【特許文献 1】特開平 7 - 288062 号公報

【特許文献 2】特開平 9 - 253271 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0006】

ところで、特許文献 1 は、上述したように、停止ボタンが有効である旨を報知する有効 50

表示をしているにすぎず、意外性のある演出表示、多様な演出表示を行うものではない。

【0007】

また、特許文献2は、LEDを点灯させたり、点滅させたりすることで、停止ボタンを用いて演出の一様態を担っているが、意外性のある演出表示、多様な演出表示を行う点で改善の余地がある。

【0008】

そこで、本発明の目的は、上記従来の実情に鑑みて、停止ボタンを用いて行われる演出に多様性を持たせ、演出効果を向上させることが可能な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】

【0009】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄列を変動表示させ、変動表示させた上記図柄列を所定の表示ライン上に停止可能な変動表示装置を停止操作する変動停止装置を備え、上記変動停止装置が透過性の複数の停止操作手段と、複数の上記停止操作手段の夫々に配設され、光を発する複数の光源と、複数の上記光源の発光を制御する発光制御手段と、を有し、上記発光制御手段が複数の上記光源を同時に発光させる第1発光制御手段と、複数の上記光源を異なるタイミングで発光させる第2発光制御手段と、を有すること、を特徴とする。

10

【0010】

また、本発明に係る遊技機は、複数の上記光源は、第1の光源、及び複数の光源からなる第2の光源群から構成され、上記第2発光制御手段が上記停止操作手段への操作が有効の際には、上記第1の光源を発光させ、上記第2の光源群の各光源を順次、発光させる一方、上記停止操作手段への操作が有効の際に遊技者により上記停止操作手段への操作が行われ、上記停止操作手段への操作が無効になった際には、第1の光源を消灯させ、上記第2の光源群の各光源を順次、発光させることを特徴とする。

20

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、停止ボタンを用いて行われる演出に多様性を持たせ、演出効果を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1A】遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図1B】キャビネットの内部構造の一例を示す図である。

【図1C】前面扉の裏面の一例を示す図である。

【図1D】遊技機を開放した状態を示す斜視図である。

【図2A】本発明の一実施の形態に係るコントロールパネルモジュールの斜視図である。

【図2B】本発明の一実施の形態に係るコントロールパネルモジュールの分解斜視図である。

【図2C】本発明の一実施の形態に係るコントロールパネルモジュールの背面図1である。

【図2D】本発明の一実施の形態に係るコントロールパネルモジュールの背面図2である。

30

40

【図3A】本発明の一実施の形態に係る停止ボタンユニットの正面図である。

【図3B】本発明の一実施の形態に係る停止ボタンユニットの斜視図である。

【図3C】本発明の一実施の形態に係る停止ボタンユニットの分解斜視図である。

【図3D】図3Bにおける線I-I'を模式的に示す断面図である。

【図3E】本発明の一実施の形態に係る中停止ボタンの背面斜視図である。

【図3F】本発明の一実施の形態に係る中停止ボタンの背面図である。

【図4】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図5】図柄配置テーブルの一例を示す図である。

【図6】図柄コードテーブルの一例を示す図である。

50

- 【図 7】図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 8】図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 9】図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 10】図柄組み合わせ群が「04」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 11】図柄組み合わせ群が「05」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 12】図柄組み合わせ群が「06」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 13】図柄組み合わせ群が「07」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 14】遊技状態移行テーブルの一例を示す図である。
- 【図 15】当選エリアテーブルの一例を示す図である。
- 【図 16】RT0用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 17】RT1用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 18】RT2用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 19】RT3用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 20】RT4用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 21】RT5用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 22】サブ制御基板により管理される状態遷移図の一例を示す図である。 20
- 【図 23】状態管理テーブルの一例を示す図である。
- 【図 24】押し順報知演出決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 25】演出決定テーブル1の一例を示す図である。
- 【図 26】演出決定テーブル2の一例を示す図である。
- 【図 27】演出決定テーブル3の一例を示す図である。
- 【図 28】Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 29】特定日用特定演出スケジュールテーブルの一例を示す図である。
- 【図 30】曜日用特定演出スケジュールテーブルの一例を示す図である。
- 【図 31】特定演出開放スケジュールテーブルの一例を示す図である。
- 【図 32】自力解除モード抽選確率移行テーブルの一例を示す図である。 30
- 【図 33】リザーブストック抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 34】Bonus状態振分テーブルの一例を示す図である。
- 【図 35】昇格抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 36】Bonus状態B中ART抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 37】ナビストック上乗せ抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 38】Bonus状態A中ART抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 39】上乗せゲーム数決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 40】ARTゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 41】メイン制御基板におけるプログラム開始処理を示す図である。
- 【図 42】メイン制御基板におけるメインループ処理を示す図である。 40
- 【図 43】メイン制御基板における遊技状態移行処理を示す図である。
- 【図 44】メイン制御基板におけるRT遊技状態移行処理を示す図である。
- 【図 45】メイン制御基板における割込処理を示す図である。
- 【図 46】サブ制御基板におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 47】サブ制御基板における主基板通信タスクを示す図である。
- 【図 48】サブ制御基板におけるサウンド制御タスクを示す図である。
- 【図 49】サブ制御基板におけるランプ制御タスクを示す図である。
- 【図 50】サブ制御基板における画像制御タスクを示す図である。
- 【図 51】サブ制御基板におけるコマンド解析処理を示す図である。
- 【図 52】サブ制御基板における演出内容決定処理を示す図である。 50

【図 5 3】サブ制御基板におけるリール回転開始受付コマンド受信時処理を示す図である。

【図 5 4】サブ制御基板におけるリール停止コマンド受信時処理を示す図である。

【図 5 5】サブ制御基板における特定演出状態制御タスクを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明の一実施の形態について図面を参照しながら具体的に説明する。まず、本発明の一実施の形態である遊技機 1 の全体の構成について、図 1 A 乃至図 1 C を用いて説明する。

【0014】

図 1 A は、遊技機 1 の正面図の一例を示す図であり、図 1 B は、キャビネット 2 の内部構造の一例を示す図であり、図 1 C は、前面扉の裏面の一例を示す図であり、図 1 D は、遊技機 1 を開放した状態を示す斜視図である。。

【0015】

なお、図 1 A に示す遊技機 1 を遊技者側から目視した場合を正面側といい、この正面側に対し、遊技機 1 の左方側を正面視左方側といい、遊技機 1 の右方側を正面視右方側といい、遊技機 1 の上方側を正面視上方側、遊技機 1 の下方側を正面視下方側という。

【0016】

本実施の形態において、遊技機 1 は、主に、キャビネット 2 及び前面扉 3 から構成されている。このキャビネット 2 は、略矩形の箱体であって、正面側に開口を有する。そして、キャビネット 2 には、正面視右方側に蝶番機構 2 a が設けられ、この蝶番機構 2 a により、前面扉 3 を開閉可能に軸支する。

【0017】

前面扉 3 には、正面視右方側に鍵穴 4 が設けられ、この鍵穴 4 は、図示しない施錠装置により前面扉 3 を施錠及び開錠する役目をなす。ここで、遊技店の店員等がメンテナンス作業や、設定値の変更等を行う場合に、前面扉 3 に設けられている図示しない施錠装置の開錠及び施錠が行われる。

【0018】

具体的には、前面扉 3 の鍵穴 4 に図示しない専用の鍵を挿入して開錠し、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が行われる。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 の鍵穴 4 に図示しない専用の鍵を挿入して施錠される。

【0019】

前面扉 3 には、正面視左方側及び正面視右方側にサイドランプ 5 a、5 b が設けられ、このサイドランプ 5 a、5 b は、高輝度発光ダイオードを内蔵している。

【0020】

また、サイドランプ 5 a、5 b は、遊技者の視覚に訴える形状及び色彩、模様、絵柄等を施してデザイン設計されており、ART 状態中、所定の演出中及びデモ中等の所定のタイミングにおいて、サブ制御基板 400 により点灯又は点滅制御を行うことにより演出が行われる。

【0021】

キャビネット 2 の正面視中央には、左リール 17 a、中リール 17 b、右リール 17 c からなるリールユニット 17 d が設けられる。まず、これら左リール 17 a、中リール 17 b、右リール 17 c がリールユニット 17 d によりユニット化されており、遊技機 1 に対して、左リール 17 a、中リール 17 b、右リール 17 c の着脱が容易である。

【0022】

これら左リール 17 a、中リール 17 b、右リール 17 c は、それぞれ円筒状の構造を有している。また、左リール 17 a、中リール 17 b、右リール 17 c 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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 3 】

そして、左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c は、ステッピングモータ 1 0 1、1 0 2 及び 1 0 3 を励磁することにより回転駆動され、複数種類の図柄が変動表示される。

## 【 0 0 2 4 】

前面扉 3 の正面視中央には、パネル 2 0 が設けられ、このパネル 2 0 は、演出用ランプ 2 2 a ~ 2 2 j、スタートランプ 2 3、B E Tランプ 2 4 a ~ 2 4 c、貯留枚数表示器 2 5、遊技状態表示ランプ 2 6、払出枚数表示器 2 7、投入可能表示ランプ 2 8、再遊技表示ランプ 2 9 及び停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c を表示するために設けられている。

10

## 【 0 0 2 5 】

また、パネル 2 0 には、左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c を視認可能とするための表示窓 2 1 が設けられている。

## 【 0 0 2 6 】

演出用ランプ 2 2 a ~ 2 2 j は、パネル 2 0 の左右両端の透過部分の背面側に設けられており、所定の条件下で発光することにより、現在の状態（例えば、A R T 状態）等を報知するために設けられている。

## 【 0 0 2 7 】

また、演出用ランプ 2 2 a ~ 2 2 e は、表示窓 2 1 の正面視左側に設けられており、演出用ランプ 2 2 f ~ 2 2 j は、表示窓 2 1 の正面視右側に設けられている。なお、以下において、演出用ランプ 2 2 a ~ 2 2 j を総称して「演出用ランプ 2 2」と記載する場合がある。

20

## 【 0 0 2 8 】

スタートランプ 2 3 は、1 B E T ボタン 7 の上部に設けられており、スタートレバー 1 0 の開始操作を受け付けることが可能であるか否かを報知するために設けられている。

## 【 0 0 2 9 】

具体的には、メダル投入口 6 にメダルが 3 枚投入された場合、または貯留されているメダルの枚数が 3 枚以上の状態で、M A X - B E T ボタン 8 の操作がなされた場合に、スタートレバー 1 0 による開始操作を受け付けることが可能である旨を点灯することにより報知する。

30

## 【 0 0 3 0 】

B E Tランプ 2 4 a ~ 2 4 c は、スタートランプ 2 3 の正面視右側に設けられており、遊技に使用するメダルの投入枚数を報知するために設けられている。具体的には、遊技に使用するメダルの投入枚数が 1 枚の場合には、B E Tランプ 2 4 a が点灯し、遊技に使用するメダルの投入枚数が 2 枚の場合には、B E Tランプ 2 4 b が点灯し、遊技に使用するメダルの投入枚数が 3 枚の場合には、B E Tランプ 2 4 c が点灯する。なお、以下において、B E Tランプ 2 4 a ~ 2 4 c を総称して「B E Tランプ 2 4」と記載する場合がある。

## 【 0 0 3 1 】

貯留枚数表示器 2 5 は、B E Tランプ 2 4 の正面視右側に設けられている。また、貯留枚数表示器 2 5 は、遊技者のメダルであって、遊技機 1 に貯留されているメダルの貯留枚数を表示するために設けられている。

40

## 【 0 0 3 2 】

遊技状態表示ランプ 2 6 a 及び 2 6 b は、貯留枚数表示器 2 5 の正面視右側に設けられている。また、遊技状態表示ランプ 2 6 a 及び 2 6 b は、メイン制御基板 3 0 0 による発光制御がなされることにより、現在の遊技状態が報知される。なお、以下において、遊技状態表示ランプ 2 6 a、2 6 b を総称して「遊技状態表示ランプ 2 6」と記載する場合がある。

## 【 0 0 3 3 】

払出枚数表示器 2 7 は、遊技状態表示ランプ 2 6 b の正面視右側に設けられている。ま

50

た、払出枚数表示器 27 は、メダル投入口 6 に投入したメダル数又は 1 B E T ボタン 7 や M A X - B E T ボタン 8 を操作することにより有効化された有効ライン上に揃った図柄の組み合わせに応じて払い出されるメダルの払出枚数を表示するために設けられている。

【 0 0 3 4 】

ここで、本実施の形態において、有効ラインは、表示窓 21 に表示された左リール 17 a、中リール 17 b 及び右リール 17 c それぞれの 3 つの図柄のうち、左リール 17 a の上段に表示された図柄と、中リール 17 b の中段に表示された図柄と、右リール 17 c 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。

【 0 0 3 5 】

なお、以下において、左リール 17 a の上段に表示された図柄と、中リール 17 b の上段に表示された図柄と、右リール 17 c の上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「上段」または「上段ライン」と記載する場合がある。

10

【 0 0 3 6 】

また、左リール 17 a の中段に表示された図柄と、中リール 17 b の中段に表示された図柄と、右リール 17 c の中段に表示された図柄を直線で結んだラインを「中段」または「中段ライン」と記載する場合がある。

【 0 0 3 7 】

また、左リール 17 a の下段に表示された図柄と、中リール 17 b の下段に表示された図柄と、右リール 17 c の下段に表示された図柄を直線で結んだラインを「下段」または「下段ライン」と記載する場合がある。

20

【 0 0 3 8 】

また、左リール 17 a の下段に表示された図柄と、中リール 17 b の中段に表示された図柄と、右リール 17 c の上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「右上がり」または「右上がりライン」と記載する場合がある。

【 0 0 3 9 】

投入可能表示ランプ 28 は、払出枚数表示器 27 の正面視右側に設けられている。また、投入可能表示ランプ 28 を点灯させることにより、メダル投入口 6 に投入されたメダルを貯留することが可能であることを報知し、投入可能表示ランプ 28 を消灯させることにより、メダル投入口 6 に投入されたメダルを貯留することが不可能であることを報知する。

30

【 0 0 4 0 】

なお、本実施の形態においては、クレジット可能な最大枚数は「50枚」であるため、メイン制御基板 300 は、貯留しているメダルの枚数が「50枚」未満の場合に投入可能表示ランプ 28 を点灯する制御を行う。

【 0 0 4 1 】

一方、貯留しているメダルの枚数が「50枚」の場合に投入可能表示ランプ 28 を消灯する制御を行う。また、有効ライン上に再遊技に係る図柄の組み合わせが表示された場合にも、投入可能表示ランプ 28 を消灯する制御を行う。

【 0 0 4 2 】

再遊技表示ランプ 29 は、投入可能表示ランプ 28 の下方に設けられている。また、再遊技表示ランプ 29 は、有効ライン上に再遊技に係る図柄の組み合わせが表示された場合に点灯する。

40

【 0 0 4 3 】

これにより、遊技者に対して、有効ライン上に「再遊技」に係る図柄の組み合わせが表示されたことを報知する。即ち、遊技者に対して、メダルを使用することなく、次の遊技を行うことが可能である旨も報知している。

【 0 0 4 4 】

停止操作順序表示ランプ 30 a ~ 30 c は、表示窓 21 の下部に設けられている。具体的には、停止操作順序表示ランプ 30 a は、左リール 17 a の下部に設けられており、停止操作順序表示ランプ 30 b は、中リール 17 b の下部に設けられており、停止操作順序

50

表示ランプ 30c は、右リール 17c の下部に設けられている。

【0045】

また、停止操作順序表示ランプ 30a ~ 30c は、メイン制御基板 300 により決定された当選エリアに基づいて、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12 及び右停止ボタン 13 の最適な停止操作順序を遊技者に対して報知するために設けられている。

【0046】

具体的には、左停止ボタン 11 を停止操作することが最適なタイミングである場合には、停止操作順序表示ランプ 30a を点灯又は点滅させ、中停止ボタン 12 を停止操作することが最適なタイミングである場合には、停止操作順序表示ランプ 30b を点灯又は点滅させ、右停止ボタン 13 を停止操作することが最適なタイミングである場合には、停止操作順序表示ランプ 30c を点灯又は点滅させることにより報知を行う。

10

【0047】

前面扉 3 の正面視中央下方側には、腰部パネル 31 が設けられ、この腰部パネル 31 は、機種名やモチーフ等を遊技者へ認識させるために設けられている。具体的には、登場キャラクターの絵などが描かれている。

【0048】

また、腰部パネル 31 の背面には図示しないライトが設けられており、サブ制御基板 400 によりライトを発光制御することによって、遊技機 1 の機種名やモチーフ等を遊技者へ認識しやすくしている。

【0049】

また、前面扉 3 の正面視中央下方側には、受皿ユニット 32 が設けられ、この受皿ユニット 32 は、メダル払出口 33 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。

20

【0050】

このメダル払出口 33 は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、メダルの払出を行う場合において、ホッパー 520 を駆動した際に、ホッパー 520 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。

【0051】

また、図示しないメダルセンサにより、メダル投入口 6 に投入されたメダルが適正なメダルでないと判別された場合や、メダルの投入受付禁止時に、メダルがメダル投入口 6 に投入された場合に、メダル投入口 6 に投入されたメダルを、メダル払出口 33 を介して受皿ユニット 32 に排出するために設けられている。

30

【0052】

ここで、メダルの投入受付禁止時とは、例えば、左リール 17a、中リール 17b、右リール 17c が回転している場合や、有効ライン上に再遊技に係る図柄の組み合わせが表示されている場合をいう。

【0053】

また、前面扉 3 の左下方側及び右下方側には、下部スピーカ 34a、34b が設けられ、この下部スピーカ 34a、34b は、演出を行う際に BGM や音声、効果音等を出力するために設けられている。

40

【0054】

前面扉 3 の左上方側及び右上方側には、上部スピーカ 35a、35b が設けられ、この上部スピーカ 35a、35b は、下部スピーカ 34a、34b と同様に、演出を行う際に BGM や音声、効果音等を出力するために設けられている。

【0055】

設定表示部 36 は、現在の設定値を表示するために設けられている。具体的には、図示しない設定変更用の鍵を図示しない鍵穴に挿入した状態で所定角度回動させると、メイン制御基板 300 は、現在設定されている設定値を設定表示部 36 に表示する制御を行う。

【0056】

設定変更ボタン 37 は、設定値を変更するために設けられている。ここで、設定値を変

50



更する方法は、まず、図示しない設定変更用の鍵を鍵穴に挿入した状態で所定角度回転させる。

【 0 0 5 7 】

次に、設定変更ボタン 3 7 を操作することにより、設定値が設定表示部 3 6 に切替表示される。そして、設定変更ボタン 3 7 を操作することにより設定値として決定したい値が設定表示部 3 6 に表示されているときにスタートレバー 1 0 を操作し、回転されている設定変更用の鍵を抜差可能な角度に戻す操作を行うことにより設定値が変更される。

【 0 0 5 8 】

なお、本実施の形態において、「設定 1」から「設定 6」の 6 段階の設定値が設けられており、設定表示部 3 6 に「1」が表示されている状態において、設定変更ボタン 3 7 が操作されると、設定表示部 3 6 に「2」が表示され、以降、設定変更ボタン 3 7 を操作される毎に、設定値を「1」ずつ加算表示されていく。ただし、設定表示部 3 6 に「6」が表示されている状態において、設定変更ボタン 3 7 が操作されると、設定表示部 3 6 には「1」が表示される。

10

【 0 0 5 9 】

前面扉 3 正面視上方側には、液晶表示装置 4 1 が設けられ、この液晶表示装置 4 1 は、動画像・静止画像等を表示する演出を行うために設けられている。

【 0 0 6 0 】

また、液晶表示装置 4 1 は、内部抽選処理の結果に係る情報を報知したり、入賞に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に停止表示させるために必要な情報を報知したりするために設けられている。

20

【 0 0 6 1 】

メイン制御基板 3 0 0 は、キャビネット 2 の内部であって、リールユニット 1 7 d の上部に設けられており、遊技機 1 の制御を行うために設けられている。なお、メイン制御基板 3 0 0 についての詳細は後述する。

【 0 0 6 2 】

サブ制御基板 4 0 0 は、前面扉 3 の裏面上部に設けられており、液晶表示装置 4 1 や、下部スピーカ 3 4、上部スピーカ 3 5 の制御を行うために設けられている。なお、サブ制御基板 4 0 0 についての詳細は後述する。

【 0 0 6 3 】

電源装置 5 1 0 は、キャビネット 2 の内部に設けられており、遊技機 1 に電圧を供給するために設けられている。

30

【 0 0 6 4 】

ホッパー 5 2 0 は、キャビネット 2 の内部に設けられており、遊技者に対してメダルを払い出すために設けられている。また、ホッパー 5 2 0 は、メイン制御基板 3 0 0 からの所定の信号に基づいて、駆動制御が行われる。

【 0 0 6 5 】

また、電源基板 5 0 0 は、ホッパーに設けられたメダルセンサ（図示せず）により、所定枚数のメダルが排出されたか否かを判断し、所定枚数のメダルが排出されたと判断された場合に、メイン制御基板 3 0 0 に対して、払出が完了した旨の信号を送信する。これにより、メイン制御基板 3 0 0 は、払出が完了したことを認識することができる。

40

【 0 0 6 6 】

メダル排出スリット 5 2 1 は、ホッパー 5 2 0 に設けられており、ホッパー 5 2 0 からメダルを排出するために設けられている。

【 0 0 6 7 】

ホッパーガイド部材 5 2 2 は、メダルセンサ 1 6 s により、メダル投入口 6 に投入されたメダルが適正なメダルであると判別された場合に、当該判別されたメダルをキャビネット 2 の内部に設けられているホッパー 5 2 0 へ案内するために設けられている。

【 0 0 6 8 】

ガイド部材 5 2 3 は、メダル投入口 6 に異物が投入された場合や、メダル投入口 6 に投

50

入されたメダルが適正なメダルでないと判別された場合に、当該適正なメダルでないと判別されたメダルをメダル払出口 3 3 へ案内するために設けられている。

【0069】

払出ガイド部材 5 2 4 は、ホッパー 5 2 0 のメダル排出スリット 5 2 1 から排出されたメダルを受皿ユニット 3 2 のメダル払出口 3 3 側に案内するために設けられている。

【0070】

補助貯留部 5 3 0 は、ホッパー 5 2 0 に貯留されたメダルが溢れた場合に、当該溢れたメダルを収納するために設けられている。

【0071】

本実施の形態において、前面扉 3 の正面視中央には、コントロールパネルモジュール 6 0 0 が設けられる。このコントロールパネルモジュール 6 0 0 は、主に、メダル投入口 6、1 B E T ボタン 7、M A X - B E T ボタン 8、精算ボタン 9、スタートレバー 1 0、停止ボタンユニット 1 4、返却ボタン 1 5、セレクター 1 6、演出ボタン 1 8 及び十字キー 1 9 を備えている。

10

【0072】

このコントロールパネルモジュール 6 0 0 について、図 2 A 乃至図 2 D を用いて説明する。図 2 A は、本発明の一実施の形態に係るコントロールパネルモジュール 6 0 0 の斜視図である。

【0073】

また、図 2 B は、本発明の一実施の形態に係るコントロールパネルモジュール 6 0 0 の分解斜視図であり、図 2 C は、本発明の一実施の形態に係るコントロールパネルモジュール 6 0 0 の背面図 1 であり、図 2 D は、本発明の一実施の形態に係るコントロールパネルモジュール 6 0 0 の背面図 2 である。なお、図 2 C は、ブラケットを実線で示し、図 2 D は、ブラケットを破線で示した点が異なり、他は同様である。

20

【0074】

図 2 A 乃至図 2 D に例示されるように、本実施の形態のコントロールパネルモジュール 6 0 0 は、上述したように、メダル投入口 6、1 B E T ボタン 7、M A X - B E T ボタン 8、精算ボタン 9、スタートレバー 1 0、停止ボタンユニット 1 4、返却ボタン 1 5、セレクター 1 6、演出ボタン 1 8 及び十字キー 1 9 を備えている。

【0075】

そして、コントロールパネルモジュール 6 0 0 は、これらメダル投入口 6、1 B E T ボタン 7、M A X - B E T ボタン 8、精算ボタン 9、スタートレバー 1 0、停止ボタンユニット 1 4、返却ボタン 1 5、セレクター 1 6、演出ボタン 1 8 及び十字キー 1 9 を収容するコントロールパネルケース 6 0 1 を備えて構成されている。

30

【0076】

メダル投入口 6 は、正面視右方側に設けられ、遊技者がメダルを投入するためのものである。

【0077】

1 B E T ボタン 7 は、正面視左方側に設けられ、メダル投入口 6 に投入され、クレジットされたメダルのうち、1 枚のメダルを遊技に使用するために設けられている。

40

【0078】

M A X - B E T ボタン 8 は、1 B E T ボタン 7 の右方側に設けられ、メダル投入口 6 に投入され、クレジットされたメダルのうち、1 遊技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。なお、本実施の形態において、1 遊技 ( 1 ゲーム ) において、使用可能なメダルの最大値は 3 枚である。

【0079】

精算ボタン 9 は、1 B E T ボタン 7 の前方側に設けられ、遊技者が獲得したメダルのうち、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、本実施の形態において、クレジット可能な最大枚数は「 5 0 枚」である。

【0080】

50

スタートレバー 10 は、精算ボタン 9 の前方側に設けられ、遊技者による遊技の開始操作を検出するために設けられる。ここで、開始操作が検出されたことに基づいて、メイン制御基板 300 により乱数値が抽出されたり、左リール 17 a , 中リール 17 b , 右リール 17 c の回転が開始されたりする。

【0081】

また、スタートレバー 10 の握り玉の部分は、透光性を有する樹脂により形成されており、握り玉の部分には、図示しないスタートレバー演出用ランプが内蔵されている。

【0082】

そして、サブ制御基板 400 は、所定の条件が充足されたことに基づいて、スタートレバー演出用ランプの点灯・点滅制御を行う。これにより、遊技者の視覚に訴える演出が行われる。

10

【0083】

停止ボタンユニット 14 は、スタートレバー 10 の右方側に、すなわち、正面視中央に設けられ、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 を備えている。

【0084】

これら左停止ボタン 11、中停止ボタン 12 及び右停止ボタン 13 は、遊技者により左リール 17 a , 中リール 17 b , 右リール 17 c の回転を停止するための停止操作を検出するために設けられている。

【0085】

返却ボタン 15 は、停止ボタンユニットの右方側に、すなわち、正面視右方側に設けられている。この返却ボタン 15 は、メダル投入口 6 に投入されたメダルが後述するセレクター 16 に詰まった場合に、詰まったメダルを返却するために設けられている。

20

【0086】

セレクター 16 は、メダル投入口 6 の背面側に設けられ、メダル投入口 6 に投入されたメダルの材質や形状等が適正であるか否かを判別するために設けられている。

【0087】

また、セレクター 16 には、適正なメダルの通過を検出するための図示しないメダルセンサが設けられている。そして、このメダルセンサにより、メダル投入口 6 に投入されたメダルが適正なメダルであると判別された場合には、当該適正なメダルをホッパーガイド部材 522 により、ホッパー 520 へ案内する。

30

【0088】

一方で、メダルセンサにより、メダル投入口 6 に投入されたメダルが適正なメダルでないと判別された場合には、ガイド部材 523 によりメダル払出口 33 から排出する。

【0089】

本実施の形態において、セレクター 16 の下流側は、円弧状をなして形成される。そして、円弧状をなして形成されたセレクター 16 の下流側の外周面側に図示しないメダルセンサが配設される。

【0090】

ここで、このセレクター 16 の下流側をメダルが通過する際、メダルは、遠心力により外周面側を通過する可能性が高い。すなわち、本実施の形態では、セレクター 16 の下流側は、外周面側にメダルセンサを設けているため、より確実にメダルが通過した旨を検出することが可能になる。

40

【0091】

演出ボタン 18 は、MAX - BET ボタン 8 の右方側、すなわち、正面視中央に設けられ、所定の演出時において、遊技者による操作を検出した場合に、サブ制御基板 400 により、液晶表示装置 41 の制御を行う。

【0092】

なお、演出ボタン 18 を設けずに、1 BET ボタン 7 や、MAX - BET ボタン 8 を演出ボタン 18 と共用とすることもできる。この場合、1 BET ボタン 7 や、MAX - BET ボタン 8 が操作されたことに基づいて、サブ制御基板 400 にコマンドを送信し、サブ

50

制御基板 400 は、当該コマンドを受信したことに基づいて、液晶表示装置 41 の制御等を行う。これにより、別途演出ボタン 18 を設ける必要が無いいため、部品点数を削減することができる。

【0093】

十字キー 19 は、演出ボタン 18 の右方側、すなわち、正面視右方側に設けられ、例えば、2 方向（通常 4 方向）へ押圧操作が可能であり、遊技者による操作を受け付けるために設けられている。

【0094】

演出ボタン 18 の背面側には、演出ボタンブラケット 603 が設けられる。これにより、演出ボタン 18 がコントロールパネルブラケット 602 に固定される。

10

【0095】

本実施の形態において、コントロールパネルケース 601 は、前面扉 3 に着脱可能に設けられている。すなわち、このコントロールパネルケース 601 に収容されたメダル投入口 6、1 BET ボタン 7、MAX - BET ボタン 8、精算ボタン 9、スタートレバー 10、停止ボタンユニット 14、返却ボタン 15、演出ボタン 18 及び十字キー 19 も、前面扉 3 から取り外すことが可能になる。

【0096】

ここで、メダル投入口 6、1 BET ボタン 7、MAX - BET ボタン 8、精算ボタン 9、スタートレバー 10、停止ボタンユニット 14、返却ボタン 15、演出ボタン 18 及び十字キー 19 は、遊技者が頻繁に操作する部位であり、劣化する可能性が、例えば、サイ

20

【0097】

ドランプ 5a, 5b 等の他の部位よりも高い。

したがって、これらメダル投入口 6、1 BET ボタン 7、MAX - BET ボタン 8、精算ボタン 9、スタートレバー 10、停止ボタンユニット 14、返却ボタン 15、演出ボタン 18 及び十字キー 19 は、部品交換等の修理が必要になる可能性がある。

【0098】

このとき、コントロールパネルケース 601 が前面扉 3 に一体に形成されると、前面扉 3 をキャビネット 2 から取り外す必要があり、修理に係る作業が煩雑になってしまう。

【0099】

これに対し、本実施の形態のコントロールパネルモジュール 600 は、上述したように、コントロールパネルモジュール 600 を構成する各装置がコントロールパネルケース 601 に収容され、このコントロールパネルケース 601 が前面扉 3 に着脱可能に設けられているため、コントロールパネルモジュール 600 自体を前面扉 3 から取り外すことが可能になる。

30

【0100】

これにより、コントロールパネルモジュール 600 を構成する各装置に対し、部品交換等の修理が生じた場合、キャビネット 2 から前面扉 3 を取り外すのではなく、前面扉 3 からコントロールパネルモジュール 600 を取り外せば良いので、修理に係る作業の作業性を向上させることができる。

【0101】

また、本実施の形態において、演出ボタン 18 の背面側を被覆する演出ボタンブラケット 603 のさらに背面側には、コントロールパネルブラケット 602 が設けられる。

40

【0102】

すなわち、コントロールパネルモジュール 600 の背面側には、演出ボタンブラケット 603 を被覆するコントロールパネルブラケット 602 が設けられ、演出ボタン 18、ならびに、他の部位をより確実に保護することが可能になる。

【0103】

そして、このコントロールパネルブラケット 602 は、アースとして機能する。これにより、コントロールパネルモジュール 600 を前面扉 3 から取り外す際における安全性を高めることが可能になる。

50

## 【0104】

具体的には、コントロールパネルモジュール600の各装置は、電氣的に動作している。これにより、各装置からは、電磁波が放出する可能性がある。したがって、コントロールパネルブラケット602がアースとして機能するため、電磁波の放出による誤作動を防止することが可能になる。

## 【0105】

よって、本実施の形態のコントロールパネルモジュール600は、上述したように、コントロールパネルモジュール600を前面扉3から取り外す際における安全性を向上させることができる。

## 【0106】

次に、本実施の形態の停止ボタンユニット14について、図3A乃至図3Fを用いて説明する。まず、停止ボタンユニット14の各構成について、図3A乃至図3Cを用いて説明する。図3Aは、本発明の一実施の形態に係る停止ボタンユニット14の正面図である。

10

## 【0107】

また、図3Bは、本発明の一実施の形態に係る停止ボタンユニット14の斜視図であり、図3Cは、本発明の一実施の形態に係る停止ボタンユニット14の分解斜視図である。

## 【0108】

なお、図3Cに例示する停止ボタンユニット14の分解斜視図は、遊技者側を遊技機1の正面側とすると、図3Cにおいて、中左方側から右方側に向かって、正面側から背面側を示している。

20

## 【0109】

図3A乃至図3Cに例示されるように、本実施の形態の停止ボタンユニット14は、遊技者が押圧操作可能な左停止ボタン11、中停止ボタン12及び右停止ボタン13を備えている。

## 【0110】

また、停止ボタンユニット14は、これら左停止ボタン11、中停止ボタン12及び右停止ボタン13を収容する停止ボタンユニットケース700を備えている。

## 【0111】

そして、この停止ボタンユニットケース700には、左停止ボタン収容部701、中停止ボタン収容部702及び右停止ボタン収容部703が形成され、これら左停止ボタン収容部701、中停止ボタン収容部702及び右停止ボタン収容部703に左停止ボタン11、中停止ボタン12及び右停止ボタン13が収容される。

30

## 【0112】

停止ボタンユニットケース700の背面側には、光源基板710が設けられる。この光源基板710には、左停止ボタン光源領域711、中停止ボタン光源領域712及び右停止ボタン光源領域713が配設される。

## 【0113】

なお、本実施の形態において、左停止ボタン光源領域711、中停止ボタン光源領域712及び右停止ボタン光源領域713は、停止ボタンユニット14における位置が異なり、構成自体は、同様であるので、中停止ボタン光源領域712について説明し、左停止ボタン光源領域711及び右停止ボタン光源領域713については、中停止ボタン光源領域712に相当する符号を付して、その説明を省略する。

40

## 【0114】

本実施の形態において、中停止ボタン光源領域712は、中停止ボタン第1LED712aを備えている。この中停止ボタン第1LED712aは、中停止ボタン光源領域712の中央に設けられる。

## 【0115】

また、中停止ボタン光源領域712は、中停止ボタン第2LED712b、中停止ボタン第3LED712c及び中停止ボタン第4LED712dを備えている。

50

## 【0116】

これら中停止ボタン第2LED712b、中停止ボタン第3LED712c及び中停止ボタン第4LED712dは、中停止ボタン第1LED712aを中心して同一外周円上に設けられる。

## 【0117】

このように、本実施の形態では、中停止ボタン光源領域712に、中停止ボタン第1LED712a、中停止ボタン第2LED712b、中停止ボタン第3LED712c及び中停止ボタン第4LED712dが設けられ、これら中停止ボタン第1LED712a、中停止ボタン第2LED712b、中停止ボタン第3LED712c及び中停止ボタン第4LED712dを全灯させたり、異なるタイミングで点灯させたりすることで、停止ボタンを用いた演出に多様性を持たせることが可能になる。

10

## 【0118】

また、光源基板710の背面側には、停止ボタンユニットブラケット720が設けられる。この停止ボタンユニットブラケット720は、非導電性部材を用いて構成される。

これにより、停止ボタンユニットブラケット720は、他の部位から放出される静電気などによる誤作動を抑制している。

## 【0119】

また、停止ボタンユニットケース700の正面側には、正面側蓋体730が設けられる。この正面側蓋体730には、左停止ボタン11、中停止ボタン12及び右停止ボタン13を挿通させる左停止ボタン挿通孔731、中停止ボタン挿通孔732及び右停止ボタン挿通孔733が形成される。

20

## 【0120】

次に、本実施の形態に左停止ボタン11、中停止ボタン12及び右停止ボタン13の構成について、図3A乃至図3Cに加えて、図3D乃至図3Fを用いて説明する。

## 【0121】

図3Dは、図3Aにおける線I-I'を模式的に示す断面図であり、図3Eは、本発明の一実施の形態に係る中停止ボタン12の背面斜視図であり、図3Fは、本発明の一実施の形態に係る中停止ボタン12の背面図である。

## 【0122】

なお、本実施の形態において、左停止ボタン11、中停止ボタン12及び中停止ボタン12は、停止ボタンユニット14における位置が異なり、構成自体は、同様であるので、中停止ボタン12について説明し、左停止ボタン11及び右停止ボタン13については、中停止ボタン12に相当する符号を付して、その説明を省略する。

30

## 【0123】

図3A乃至図3Fに例示されるように、本実施の形態の中停止ボタン12は、中停止ボタンレンズ体742を備え、この中停止ボタンレンズ体742の他に、遊技者が直に押圧操作可能な中停止ボタン操作部752と、これら中停止ボタンレンズ体742及び中停止ボタン操作部752を往復移動させる中停止ボタンバネ762と、遊技者により中停止ボタン操作部752が押圧されたことを検出する中停止ボタンセンサ772と、を備えている。

40

## 【0124】

なお、本実施の形態において、中停止ボタンバネ762は、中停止ボタン操作部752が遊技者による押圧操作により往復移動する役目を果たせば良く、例えば、ローラ、歯車などにより構成しても良い。

## 【0125】

この中停止ボタンレンズ体742は、中停止ボタンレンズ体742の外郭をなす中停止ボタン円筒状部782と、この中停止ボタン円筒状部782に内设され、円錐状の中停止ボタン円錐状部792と、を有している。

## 【0126】

中停止ボタン円筒状部782は、円筒形状をなして形成され、遊技機1の前後方向に沿

50

って配設されている。本実施の形態において、中停止ボタン円筒状部 782 には、遮光加工が施されている。

【0127】

このように、中停止ボタン円筒状部 782 には、遮光加工が施されることで、中停止ボタンレンズ体 742 に照射される光を中停止ボタンレンズ体 742 から漏れないようにしている。

【0128】

ここで、中停止ボタン円筒状部 782 には、中停止ボタンセンサ 772 が配設される。このため、中停止ボタン円筒状部 782 に遮光加工が施されないと、中停止ボタンレンズ体 742 に照射される光が中停止ボタンレンズ体 742 から漏れ、中停止ボタンセンサ 772 が反応する可能性がある。

10

【0129】

これにより、例えば、中停止ボタン円筒状部 782 に遮光加工が施されていないと、中停止ボタン操作部 752 が遊技者により押圧操作されていない場合にも、中停止ボタン円筒状部 782 から漏れる光により中停止ボタンセンサ 772 が反応し、中停止ボタン操作部 752 が押されたと判断してしまう。

【0130】

これに対し、本実施の形態では、上述したように、中停止ボタン円筒状部 782 には、遮光加工が施されているため、中停止ボタンレンズ体 742 から光を漏れないようにしているため、中停止ボタンセンサ 772 の誤認検出を抑制している。

20

【0131】

中停止ボタン円錐状部 792 は、中停止ボタン円筒状部 782 に収容され、遊技機の前後方向に沿って配設されている。そして、中停止ボタン円錐状部 792 は、正面側から背面側に向かって直径が小さくなるように形成される。

【0132】

すなわち、中停止ボタン円錐状部 792 の内面は、テーパ状をなして形成されている。また、中停止ボタン円錐状部 792 の内面には、複数の半球状をなすレンズカットが施されている。

【0133】

本実施の形態において、中停止ボタン円錐状部 792 の内面には、正面側から背面側に向かって、半球の形状が小さく形成されている。すなわち、中停止ボタン円錐状部 792 の内面は、光を拡散する役目を果たしている。光効率を調節している。

30

【0134】

また、本実施の形態において、中停止ボタン円筒状部 782 が円筒状をなして形成されるのに対し、中停止ボタン円錐状部 792 が円錐状をなして形成される。

【0135】

これにより、中停止ボタン円筒状部 782 と、中停止ボタン円錐状部 792 との間には、前方側から後方側に向かって徐々に大きい空間が設けられる。そして、この空間には、遮蔽部が形成されている。

【0136】

本実施の形態において、遮蔽部は、板状をなして形成されている。

40

【0137】

そして、遮蔽部は、非透光性である。遮蔽部で構成された各空間には、一つの LED が配設される。これにより、各 LED から照射される光が他の光と干渉することなく、レンズ体に照射される。

【0138】

そして、レンズ体に照射された光が上述したように、レンズ面で拡散して照射されるため、停止ボタンの全体を光らせることが可能になる。一方、集光され、干渉されない。すなわち、全体を光らせるわけではないが、各 LED から光が照射されると、その部位を光らせることが可能になる。

50

## 【0139】

すなわち、同じ性能のLEDで光効率を調整している。したがって、異なるタイミングで連続的に照射すると、遊技者に光が回っているように見せることが可能になる。

## 【0140】

左停止ボタン操作部は、透過性部材を用いて構成されている。

## 【0141】

(遊技機全体のブロック図)

次に、図4を用いて、本発明における遊技機1の構成について具体的に説明する。

## 【0142】

遊技機1は、遊技機1の主たる動作を制御するメイン制御基板300に対して、リール制御基板100、中継基板200、サブ制御基板400、電源基板500が接続されている。

10

## 【0143】

(メイン制御基板300)

メイン制御基板300には、メインCPU301、メインROM302、メインRAM303、乱数発生器304、I/F(インタフェース)回路305が接続されている。

## 【0144】

(メインCPU301)

メインCPU301は、メインROM302に記憶されているプログラムを読み込み、遊技の進行に合わせて所定の演算処理を行うことにより、リール制御基板100、中継基板200、サブ制御基板400、電源基板500に対して所定の信号を送信する。

20

## 【0145】

(メインROM302)

メインROM302は、メインCPU301により実行される制御プログラム、当選エリア決定テーブル等のデータテーブル、サブ制御基板400に対するコマンドを送信するためのデータ等を記憶している。

## 【0146】

(メインRAM303)

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格納する格納領域が設けられている。また、メインRAM303は、メインCPU301による演算結果等を一時的に記憶する役割を担っている。

30

## 【0147】

(乱数発生器304)

乱数発生器304は、当選エリア等を決定するための乱数を生成するために設けられている。ここで、本実施形態において、乱数発生器304は、「0」～「65535」の範囲で乱数値を生成する。

## 【0148】

(I/F回路305)

I/F(インタフェース)回路305は、メイン制御基板300と、リール制御基板100、中継基板200、サブ制御基板400、電源装置基板500間でのコマンドの送受信を行うための回路である。

40

## 【0149】

(中継基板200)

中継基板200には、1BETスイッチ7sw、MAX-BETスイッチ8sw、精算スイッチ9sw、スタートスイッチ10sw、左停止スイッチ11sw、中停止スイッチ12sw、右停止スイッチ13sw、メダルセンサ16s、スタートランプ23、BETランプ24、貯留枚数表示器25、遊技状態表示ランプ26、払出枚数表示器27、投入可能表示ランプ28、再遊技表示ランプ29、設定表示部36、設定変更スイッチ37swが接続されている。

## 【0150】

50



## ( 1 B E Tスイッチ 7 s w )

1 B E Tスイッチ 7 s w は、遊技者による 1 B E T ボタン 7 の操作を検出するためのスイッチである。また、1 B E Tスイッチ 7 s w により、遊技者による 1 B E T ボタン 7 の操作が検出された場合に、中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン C P U 3 0 1 は、中継基板 2 0 0 から所定の信号を受信したことに基づいて、遊技者が貯留しているメダルから 1 枚のメダルを使用する制御を行う。

## 【 0 1 5 1 】

## ( M A X - B E Tスイッチ 8 s w )

M A X - B E Tスイッチ 8 s w は、遊技者による M A X - B E T ボタン 8 の操作を検出するためのスイッチである。また、M A X - B E Tスイッチ 8 s w により、M A X - B E T ボタン 8 の遊技者による操作が検出された場合に、中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン C P U 3 0 1 は、中継基板 2 0 0 から所定の信号を受信したことに基づいて、遊技者が貯留しているメダルから 3 枚のメダルを使用する制御を行う。なお、以下において、1 B E Tスイッチ 7 s w と、M A X - B E Tスイッチ 8 s w を総称して「B E Tスイッチ 7 s w , 8 s w」と記載する場合がある。

10

## 【 0 1 5 2 】

## ( 精算スイッチ 9 s w )

精算スイッチ 9 s w は、遊技者による精算ボタン 9 の操作を検出するためのスイッチである。また、精算スイッチ 9 s w により、遊技者による精算ボタン 9 の操作が検出された場合に、中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン C P U 3 0 1 は、中継基板 2 0 0 から所定の信号を受信したことに基づいて、電源基板 5 0 0 のホッパー 5 2 0 に対して、貯留しているメダルの返却を行う旨の信号を出力し、ホッパー 5 2 0 により、貯留しているメダルの返却が行われる。

20

## 【 0 1 5 3 】

## ( スタートスイッチ 1 0 s w )

スタートスイッチ 1 0 s w は、遊技者によるスタートレバー 1 0 の操作を検出するためのスイッチである。また、スタートスイッチ 1 0 s w により、遊技者によるスタートレバー 1 0 の操作が検出された場合に、中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン C P U 3 0 1 は、中継基板 2 0 0 から所定の信号を受信したことに基づいて、リール 1 7 の回転を開始する制御等を行う。

30

## 【 0 1 5 4 】

## ( 左停止スイッチ 1 1 s w )

左停止スイッチ 1 1 s w は、遊技者による左停止ボタン 1 1 の操作を検出するためのスイッチである。また、左停止スイッチ 1 1 s w により、遊技者による左停止ボタン 1 1 の操作が検出された場合に、中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン C P U 3 0 1 は、中継基板 2 0 0 から所定の信号を受信したことに基づいて、回転中の左リール 1 7 a の停止制御が行われる。

40

## 【 0 1 5 5 】

## ( 中停止スイッチ 1 2 s w )

中停止スイッチ 1 2 s w は、遊技者による中停止ボタン 1 2 の操作を検出するためのスイッチである。また、中停止スイッチ 1 2 s w により、遊技者による中停止ボタン 1 2 の操作が検出された場合に、中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン C P U 3 0 1 は、中継基板 2 0 0 から所定の信号を受信したことに基づいて、回転中の中リール 1 7 b の停止制御が行われる。

## 【 0 1 5 6 】

## ( 右停止スイッチ 1 3 s w )

50

右停止スイッチ 13 s w は、遊技者による右停止ボタン 13 の操作を検出するためのスイッチである。また、右停止スイッチ 13 s w により、遊技者による右停止ボタン 13 の操作が検出された場合に、中継基板 200 は、メイン制御基板 300 の I / F 回路 305 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン CPU 301 は、中継基板 200 から所定の信号を受信したことに基づいて、回転中の右リール 17 c の停止制御が行われる。

【0157】

なお、本実施形態において、左停止スイッチ 11 s w (中停止スイッチ 12 s w , 右停止スイッチ 13 s w ) は、左停止ボタン 11 (中停止ボタン 12 , 右停止ボタン 13 ) の操作の ON / OFF が検出可能に設けられている。

【0158】

従って、遊技者により左停止ボタン 11 の操作がされたとき (ON エッジ)、及び遊技者が左停止ボタン 11 の操作した後、遊技者の指が左停止ボタン 11 から離れたとき (OFF エッジ) を検出可能に設けられている。

【0159】

(メダルセンサ 16 s )

メダルセンサ 16 s は、メダル投入口 6 に投入されたメダルがセレクター 16 内を通過したことを検出するためのセンサである。また、メダルセンサ 16 s により、正常なメダルの通過が検出された場合に、中継基板 200 は、メイン制御基板 300 の I / F 回路 305 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン CPU 301 は、中継基板 200 から所定の信号を受信したことに基づいて、メダル投入時の制御を行う。

【0160】

(設定変更スイッチ 37 s w )

設定変更スイッチ 37 s w は、設定変更ボタン 37 が操作されたことを検出するためのスイッチである。また、設定変更スイッチ 37 s w により、設定変更ボタン 37 の操作が検出された場合に、中継基板 200 は、メイン制御基板 300 の I / F 回路 305 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン CPU 301 は、中継基板 200 から所定の信号を受信したことに基づいて、設定表示部 36 に設定値を切替表示する制御を行う。

【0161】

(電源基板 500 )

電源基板 500 には、電源装置 510、ホッパー 520、補助貯留部満タンセンサ 530 s が接続されている。

【0162】

(電源装置 510 )

電源装置 510 には、電源スイッチ 511 s w、リセットスイッチ 512 s w が設けられており、これらのスイッチは電源装置 510 を介して電源基板 500 に接続されている。

【0163】

(電源スイッチ 511 s w )

電源スイッチ 511 s w は、遊技店の店員等により電源ボタン 511 が操作されたことを検出するためのスイッチである。また、電源スイッチ 511 s w により、遊技店の店員等による操作が検出された場合に、電源基板 500 は、メイン制御基板 300 の I / F 回路 305 に対して、所定の信号を送信する。また、電源スイッチ 511 s w が遊技店の店員等による操作が検出されたことに基づいて、遊技機 1 全体に電圧を供給する。

【0164】

(リセットスイッチ 512 s w )

リセットスイッチ 512 s w は、遊技店の店員等によりリセットボタン 512 が操作されたことを検出するためのスイッチである。また、リセットスイッチ 512 s w により、遊技店の店員等による操作が検出された場合に、電源基板 500 は、メイン制御基板 300 の I / F 回路 305 に対して、所定の信号を送信する。これにより、エラー信号等の出力を停止させ、エラー状態から復旧させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 6 5 】

( 補助貯留部満タンセンサ 5 3 0 s )

補助貯留部満タンセンサ 5 3 0 s は、補助貯留部 5 3 0 に貯留されたメダルが所定数を越えたことを検出するためのセンサである。また、補助貯留部満タンセンサ 5 3 0 s により補助貯留部 5 3 0 に貯留されたメダルが所定数を越えたと検出された場合に、電源基板 5 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して、補助貯留部 5 3 0 に貯留されたメダルが所定数を越えた旨の信号を出力する。そして、メイン制御基板 3 0 0 が補助貯留部 5 3 0 に貯留されたメダルが所定数を越えた旨の信号を入力した場合には、所定のエラーを表示する制御を行う。そして、当該エラー表示がされている場合、遊技者が遊技店の店員を呼び出し、遊技店の店員がメダルを回収した後に、リセットボタン 5 1 2 を操作することで、エラー状態が解除され、遊技が可能な状態に復帰する。

10

## 【 0 1 6 6 】

( リール制御基板 1 0 0 )

リール制御基板 1 0 0 には、ステッピングモータ 1 0 1 , 1 0 2 , 1 0 3 、左リールセンサ 1 1 1 s 、中リールセンサ 1 1 2 s 、右リールセンサ 1 1 3 s が接続されている。

## 【 0 1 6 7 】

( ステッピングモータ 1 0 1 , 1 0 2 , 1 0 3 )

ステッピングモータ 1 0 1 , 1 0 2 , 1 0 3 は、左リール 1 7 a 、中リール 1 7 b 、右リール 1 7 c を回転駆動するために設けられる。また、ステッピングモータ 1 0 1 , 1 0 2 , 1 0 3 は、運動量がパルスの出力数に比例し、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。そして、ステッピングモータ 1 0 1 , 1 0 2 , 1 0 3 の駆動力は、所定の減速比をもったギアを介して左リール 1 7 a 、中リール 1 7 b 、右リール 1 7 c に伝達される。これにより、ステッピングモータ 1 0 1 , 1 0 2 , 1 0 3 に対して 1 回のパルスが出力されるごとに、左リール 1 7 a 、中リール 1 7 b 、右リール 1 7 c が一定の角度で回転する。なお、メイン C P U 3 0 1 は、リールインデックスを検出してからステッピングモータ 1 0 1 , 1 0 2 , 1 0 3 に対してパルスを出力した回数をカウントすることによって、左リール 1 7 a 、中リール 1 7 b 、右リール 1 7 c の回転角度を管理する。

20

## 【 0 1 6 8 】

( 左リールセンサ 1 1 1 s )

左リールセンサ 1 1 1 s は、発光部と受光部とを有する光センサにより、左リール 1 7 a が一回転したことを示すリールインデックスを検出するためのセンサである。

30

## 【 0 1 6 9 】

( 中リールセンサ 1 1 2 s )

中リールセンサ 1 1 2 s は、発光部と受光部とを有する光センサにより、中リール 1 7 b が一回転したことを示すリールインデックスを検出するためのセンサである。

## 【 0 1 7 0 】

( 右リールセンサ 1 1 3 s )

右リールセンサ 1 1 3 s は、発光部と受光部とを有する光センサにより、右リール 1 7 c が一回転したことを示すリールインデックスを検出するためのセンサである。

40

## 【 0 1 7 1 】

( サブ制御基板 4 0 0 )

サブ制御基板 4 0 0 は、主として演出を制御するための基板である。また、サブ制御基板 4 0 0 には、演出制御基板 4 1 0 、画像制御基板 4 2 0 、サウンド制御基板 4 3 0 、サイドランプ 5 、演出ボタン検出スイッチ 1 8 s w 、十字キー検出スイッチ 1 9 s w 、演出用ランプ 2 2 、停止操作順序表示ランプ 3 0 、及びスタートレバー演出用ランプ 4 2 が接続されている。

## 【 0 1 7 2 】

( 演出ボタン検出スイッチ 1 8 s w )

演出ボタン検出スイッチ 1 8 s w は、遊技者による演出ボタン 1 8 の操作を検出するた

50

めのスイッチである。また、演出ボタン検出スイッチ 18 s w により、遊技者による演出ボタン 18 の操作が検出された場合に、サブ制御基板 400 は、遊技者による演出ボタン 18 の操作に基づいた制御を行う。

【0173】

(十字キー検出スイッチ 19 s w )

十字キー検出スイッチ 19 s w は、遊技者による十字キー 19 の操作を検出するためのスイッチである。また、十字キー検出スイッチ 19 s w により、遊技者による十字キー 19 の操作が検出された場合に、サブ制御基板 400 は、遊技者による十字キー 19 の操作に基づいた制御を行う。

【0174】

(スタートレバー演出用ランプ 42 )

スタートレバー演出用ランプ 42 は、高輝度発光ダイオードからなり、所定の条件が充足されたことに基づいて、遊技者に対して視覚に訴える演出を行うために設けられている。ここで、後述の内部抽選処理において、所定の当選エリアが当選された場合等の所定の条件が充足されたことに基づいて、サブ制御基板 400 は、スタートレバー演出用ランプ 42 の点灯・点滅制御を行う。

【0175】

(演出制御基板 410 )

演出制御基板 410 は、主として演出時にサイドランプ 5、演出ボタン検出スイッチ 18 s w、演出用ランプ 22、停止操作順序表示ランプ 30 及びスタートレバー演出用ランプ 42 の制御を行うための基板である。また、演出制御基板 410 は、I/F (インタフェース) 回路 411、サブ CPU 412、乱数発生器 413、サブ ROM 414、サブ RAM 415 が接続されている。

【0176】

(I/F 回路 411 )

I/F (インタフェース) 回路 411 は、メイン制御基板 300 の I/F 回路 305 からの信号等を受信するために設けられている。

【0177】

(サブ CPU 412 )

サブ CPU 412 は、サブ ROM 414 に記憶されている演出用のプログラムを読み込み、メイン制御基板 300 からのコマンドや、演出ボタン検出スイッチ 18 s w や、十字キー検出スイッチ 19 s w の入力信号に基づいて所定の演算を行い、当該演算の結果を画像制御基板 420 やサウンド制御基板 430 に供給するために設けられている。

【0178】

(乱数発生器 413 )

乱数発生器 413 は、液晶表示装置 41 や、スピーカ 34, 35 等により行われる演出等を決定する際に用いられる乱数を発生させるために設けられている。また、乱数発生器 413 は、ART 状態への移行抽選や、ART 状態におけるゲーム数の上乘せゲーム数を決定するための乱数を発生させるために設けられている。

【0179】

(サブ ROM 414 )

サブ ROM 414 は、演出を実行するためのプログラム、演出テーブル、ART 抽選テーブル等を記憶するために設けられている。また、サブ ROM 414 は、主に、プログラム記憶領域とテーブル記憶領域によって構成される。

【0180】

(サブ RAM 415 )

サブ RAM 415 は、サブ CPU 412 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する。具体的には、メイン制御基板 300 から送信された当選エリア等の各種データを格納する格納領域や、決定された演出内容及び演出データを格納する格納領域が設けられている。また、サブ RAM 415 には、ART 状態を格納する ART 状態格納領域

10

20

30

40

50

や、ARTゲーム数を格納するARTゲーム数格納領域が設けられている。

【0181】

(画像制御基板420)

画像制御基板420は、主として演出を行う時に、液晶表示装置41の表示を制御するために設けられている。また、画像制御基板420には、画像制御部(VDP)421、液晶制御CPU422a、液晶制御ROM422b、液晶制御RAM422c、フレームカウンタ422d、CGROM423、水晶発振器424、VRAM425及びRTC装置426が接続されている。

【0182】

(画像制御部(VDP)421)

画像制御部(VDP(Video Display Processor))421は、いわゆる画像プロセッサであり、液晶制御CPU422aからの指示に基づいて、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域のフレームバッファ領域のうち「表示用フレームバッファ領域」から画像データを読み出す制御を行う。そして、読み出した画像データに基づいて、映像信号(例えば、LVDS信号やRGB信号)を生成して、汎用基板38に出力することにより、液晶表示装置41に画像を表示する制御が行われる。なお、画像制御部(VDP)421は、図示しない制御レジスタ、CGバスI/F、CPU I/F、クロック生成回路、伸長回路、描画回路、表示回路、メモリコントローラ等を備えており、これらはバスによって接続されている。

【0183】

(液晶制御CPU422a)

液晶制御CPU422aは、演出制御基板410から受信したコマンドに基づいてディスプレイリストを作成し、このディスプレイリストを画像制御部(VDP)421に対して送信するために設けられている。また、液晶制御CPU422aは、CGROM423に記憶されている画像データを液晶表示装置41に表示させる制御を行う。

【0184】

(液晶制御ROM422b)

液晶制御ROM422bは、マスクROM等で構成されており、液晶制御CPU422aの制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報等が記憶されている。ここでいうアニメパターンは、演出パターンアニメーションを表示するにあたり参照され、演出パターンに含まれるアニメーション情報の組み合わせや各アニメーション情報の表示順序等を記憶している。また、アニメーション情報には、ウェイトフレーム(表示時間)、対象データ(スプライトの識別番号、転送元アドレス等)、パラメータ(スプライトの表示位置、転送先アドレス等)、描画方法、演出画像を表示する表示装置を指定した情報等などの情報を記憶している。

【0185】

(液晶制御RAM422c)

液晶制御RAM422cは、液晶制御CPU422aに内蔵されている。また、液晶制御RAM422cは、液晶制御CPU422aの演算処理時におけるデータのワークエリアとしても機能し、液晶制御ROM422b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。なお、液晶制御RAM422cに記憶する情報として、所定時間を計時することによって行われる特定演出を実行するために用いられる「演出時間情報」等がある。

【0186】

(フレームカウンタ422d)

フレームカウンタ422dは、電源基板500からの電力供給を受けてフレームカウンタ値を計数するために設けられている。また、フレームカウンタ422dは、電源基板500からの電力の供給が停止されると、フレームカウンタ値の計数を停止する。そして、フレームカウンタ422dは、電源基板500による電力の供給が再開されると、レジス

10

20

30

40

50

タに登録しているフレームカウンタ値を初期化して計数を再開する。

【0187】

(CGROM423)

CGROM(Character Generator Read Only Memory)423は、フラッシュメモリ、EEPROM(Electrically Erasable Programmable Read Only Memory)、EPROM(Erasable Programmable Read Only Memory)、マスクROM等から構成されている。また、CGROM423は、所定範囲の画素(例えば、32ピクセル×32ピクセル)における画素情報の集まりからなる画像データ(例えば、スプライト、ムービー)等を圧縮して記憶している。そして、この画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と、画像の透明度を示す値とから構成されている。また、CGROM423は、画像制御部(VDP)421によって画像データ単位で読み出しが行われ、フレームの画像データ単位で画像処理が行われる。さらに、CGROM423には、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。

10

【0188】

なお、本実施形態において、CGROM423は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶しているが、これに限らず、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、MPEG4等の種々の圧縮方式を用いることができる。

20

【0189】

(水晶発振器424)

水晶発振器424は、「1/60秒(約16.6ms)」ごとにパルス信号(Vblank割込信号)を画像制御部(VDP)421に出力するために設けられている。また、画像制御部(VDP)421が、このパルス信号を分周することで制御を行うためのシステムクロック、液晶表示装置41と同期を図るための同期信号等を生成する。そして、Vblank割込信号を検知した画像制御部(VDP)421が所定のタイミングにおいて液晶制御CPU422aに対してそのVblank割込信号に基づく演出処理タイミング通知信号を出力する。

30

【0190】

(VRAM425)

VRAM425は、SRAM(Static Random Access Memory)により構成されている。ここで、SRAMとは、読み込み、書き込みが可能なメモリであって、一時的にデータを保持するための揮発性メモリの一種である。そして、VRAM425をSRAMで構成することにより、画像データの書込や読出を高速で処理することができる。また、VRAM425は、任意領域、ディスプレイリスト領域1、ディスプレイリスト領域2、フレームバッファ領域1及びフレームバッファ領域2からなるメモリマップによって構成されている。

【0191】

(RTC装置426)

RTC装置426は、フレームカウンタ422dにより計数される計数値とは異なる計数間隔で所定のカウンタ値を計数するために設けられている。また、RTC装置426は、画像制御基板420の液晶制御CPU422aに対してバスを介して接続されている。また、RTC装置426は、現在の日付や時刻を取得するために設けられている。

40

【0192】

(汎用基板38)

汎用基板38は、画像制御基板420と、液晶表示装置41との間に設けられており、画像データを表示させる際に所定の画像形式に変換して出力するブリッジ機能を有している。また、汎用基板38は、画像データを表示する液晶表示装置41の性能に対応する画像形式に変換するブリッジ機能を有している。例えば、SXGA(1280ドット×10

50

80ドット)の19インチの液晶表示装置41を接続したときと、XGA(1024ドット×768ドット)の17インチの液晶表示装置41を接続したときとの解像度の違い等を吸収する。

【0193】

(サウンド制御基板430)

サウンド制御基板430は、主として演出を行う時に、スピーカ34, 35の音声の出力を制御するための基板である。また、サウンド制御基板430は、音源IC431、音源ROM432、オーディオRAM433、アンプ434が接続されている。

【0194】

(音源IC431)

音源IC431は、音源ROM432から音声に関するプログラムやデータを読み込み、スピーカ34, 35を駆動するための音声信号を生成するために設けられている。

【0195】

(音源ROM432)

音源ROM432は、演出を実行するためのプログラムやデータを記憶するために設けられている。具体的には、音声に関するプログラムやデータ等を記憶している。

【0196】

(オーディオRAM433)

オーディオRAM433は、演出に対応するサウンドデータに基づいてBGM等のサウンドを生成するために設けられている。

【0197】

(アンプ434)

アンプ434は、音源IC431からの音声信号を増幅してスピーカ34, 35に出力するために設けられている。

【0198】

(図柄配置テーブル)

次に、図5に基づいて、図柄配置テーブルの説明を行う。

【0199】

図柄配置テーブルは、メインROM302に設けられており、メインCPU301がリールインデックスを検出するときに、表示窓21の中段の図柄位置を「00」と規定している。また、図柄位置「00」を基準としてリールの回転方向の順に、図柄カウンタに対応する「00」～「20」が各図柄に割り当てられている。

【0200】

(図柄コードテーブル)

次に、図6に基づいて、図柄コードテーブルについて説明を行う。

【0201】

図柄コードテーブルは、左リール17a、中リール17b、右リール17cに配された各図柄に対応する図柄コードと、当該各図柄に対応するデータが記憶されている。ここで、本実施形態においては、図柄コードが「01」の場合、データとして「赤7」の図柄に対応するデータとして「00000001」が記憶されている。同様に、図柄コードが「02」～「10」の場合についても各図柄に対応するデータが記憶されている。

【0202】

また、図柄カウンタの値(「00」～「20」と、図柄配置テーブル(図5参照)と、図柄コード表とに基づいて、表示窓21に表示されている図柄の種類を特定することができる。例えば、左リール17aに対応する図柄カウンタの値が「00」であるとき、表示窓21の中段には、図柄位置「00」の「スイカ」の図柄が表示されていることを特定することができる。同様に、左リール17aに対応する図柄カウンタの値が「00」であるとき、表示窓21の上段には、図柄位置「01」の「リプレイ1」の図柄が表示されていることを特定することができ、表示窓21の下段には、図柄位置「20」の「ベル1」の図柄が表示されていることを特定することができる。そして、メインCPU301は、

10

20

30

40

50

表示窓 2 1 に表示されている図柄が特定されると、メイン R A M 3 0 3 の所定の格納領域にデータとして「0 0 0 0 1 0 0 1」を記憶する。

【0 2 0 3】

なお、メイン R A M 3 0 3 の所定の格納領域に記憶するデータは有効ラインに応じて適宜設定可能である。例えば、本実施形態のように、有効ラインが右下がりラインの場合には、左リール 1 7 a の上段には「リプレイ 1」が表示されているため、メイン R A M 3 0 3 の所定の記憶領域に「0 0 0 0 0 1 0 1」を記憶することとしてもよい。この場合、中リール 1 7 b の中段、右リールの下段に表示されている図柄に係るデータをメイン R A M 3 0 3 の所定の記憶領域に記憶する。

【0 2 0 4】

(図柄組み合わせテーブル)

次に、図 7 ~ 図 1 3 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。

【0 2 0 5】

本実施形態において、図 7 は、図柄組み合わせ群が「0 1」の図柄組み合わせテーブルであり、図 8 は、図柄組み合わせ群が「0 2」の図柄組み合わせテーブルを示す図であり、図 9 は、図柄組み合わせ群が「0 3」の図柄組み合わせテーブル示す図であり、図 1 0 は、図柄組み合わせ群が「0 4」の図柄組み合わせテーブル示す図であり、図 1 1 は、図柄組み合わせ群が「0 5」の図柄組み合わせテーブル示す図であり、図 1 2 は、図柄組み合わせ群が「0 6」の図柄組み合わせテーブル示す図であり、図 1 3 は、図柄組み合わせ群が「0 7」の図柄組み合わせテーブル示す図である。

【0 2 0 6】

図柄組み合わせテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組み合わせと、当該図柄の組み合わせに対応するビットと、払出枚数とを規定している。また、図柄組み合わせテーブルには、図柄群と図柄ビットに対応する図柄ビット名称を規定している。本実施形態において、メイン C P U 3 0 1 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、ボーナスゲームの作動といった特典が遊技者に対して与えられる。なお、入賞判定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。例えば、有効ライン上に「ベル 1」、「リプレイ 1」、「B A R 1」の図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたとき、メイン C P U 3 0 1 は、「中段リプレイ 0 1」に係る図柄の組み合わせが表示されたと判定する。

【0 2 0 7】

ここで、「払出枚数」とは、遊技者に対して払い出すメダルの枚数を表す。払出枚数として「1」以上の数値が決定された場合には、メダルの払出が行われる。具体的には、払出枚数として「1」以上の数値が規定されている図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたときに、メダルの払出が行われる。なお、図 7 ~ 図 1 3 の図柄組み合わせテーブルは、メイン R O M 3 0 2 に記憶されている。

【0 2 0 8】

本実施形態においては、「上段ベル 0 1 ~ 1 2」、「技術介入役 0 1 ~ 0 4」、「押し順ベル A 1 ~ A 4」、「押し順ベル B 1 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル B 2 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル B 3 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル B 4 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル C 1 ~ C 8」、「正解ベル 0 1 ~ 1 2」、「中段スイカ 0 1 ~ 0 2」、「上段スイカ 0 1 ~ 0 2」、「右上がりスイカ 0 1 ~ 0 3」、「右下がりスイカ」、「チェリー 0 1 - 0 1 ~ 0 6」、「チェリー 0 2 - 0 1 ~ 1 5」、「特殊役 0 1 ~ 0 3」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、メダルの払出が行われる。

【0 2 0 9】

ここで、以下において、「上段ベル 0 1 ~ 1 2」、「技術介入役 0 1 ~ 0 4」、「押し順ベル A 1 ~ A 4」、「押し順ベル B 1 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル B 2 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル B 3 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル B 4 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル

10

20

30

40

50



C 1 ~ C 8」、「正解ベル 0 1 ~ 1 2」、「中段スイカ 0 1 ~ 0 2」、「上段スイカ 0 1 ~ 0 2」、「右上がりスイカ 0 1 ~ 0 3」、「右下がりスイカ」、「チェリー 0 1 - 0 1 ~ 0 6」、「チェリー 0 2 - 0 1 ~ 1 5」、「特殊役 0 1 ~ 0 3」に係る図柄の組み合わせを総称して、「入賞に係る図柄の組み合わせ」と記載する場合がある。

【 0 2 1 0 】

また、以下において、「上段ベル 0 1 ~ 1 2」を総称して、単に「上段ベル」と記載する場合がある。また、以下において、「技術介入役 0 1 ~ 0 4」を総称して、単に「技術介入役」と記載する場合がある。また、以下において、「押し順ベル A 1 ~ A 4」、「押し順ベル B 1 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル B 2 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル B 3 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル B 4 - 0 1 ~ 0 2」及び「押し順ベル C 1 ~ C 8」を総称して、単に「押し順ベル」と記載する場合がある。また、以下において、「正解ベル 0 1 ~ 1 2」を総称して、単に「正解ベル」と記載する場合がある。また、以下において、「上段ベル 0 1 ~ 1 2」、「押し順ベル A 1 ~ A 4」、「押し順ベル B 1 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル B 2 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル B 3 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル B 4 - 0 1 ~ 0 2」、「押し順ベル C 1 ~ C 8」及び「正解ベル 0 1 ~ 1 2」を総称して、単に「ベル」と記載する場合がある。また、以下において、「中段スイカ 0 1 ~ 0 2」、「上段スイカ 0 1 ~ 0 2」、「右上がりスイカ 0 1 ~ 0 3」及び「右下がりスイカ」を総称して、単に「スイカ」と記載する場合がある。また、以下において、「チェリー 0 1 - 0 1 ~ 0 6」及び「チェリー 0 2 - 0 1 ~ 1 5」を総称して、単に「チェリー」と記載する場合がある。また、以下において、「特殊役 0 1 ~ 0 3」を総称して、単に「特殊役」と記載する場合がある。

10

20

【 0 2 1 1 】

また、本実施形態において、「中段リプレイ 0 1 ~ 0 4」、「上段リプレイ 0 1 ~ 1 8」、「下段リプレイ 0 1 ~ 1 8」、「右上がりリプレイ 0 1 ~ 0 9」、「右下がりリプレイ 0 1 ~ 0 4」、「準備リプレイ 0 1 ~ 0 4」、「RT 4 移行リプレイ 0 1 ~ 0 8」、「フォローリプレイ 0 1 ~ 0 4」、「赤 7 リプレイ 0 1 - 0 1 ~ 0 4」、「赤 7 リプレイ 0 2 - 0 1 ~ 0 4」、「赤 7 リプレイ 0 3 - 0 1 ~ 0 8」、「赤 7 リプレイ 0 4 - 0 1 ~ 0 8」、「青 7 リプレイ 0 1 ~ 0 6」、「BAR リプレイ 0 1」、「BAR リプレイ 0 2」、「BAR リプレイ 0 3 - 0 1 ~ 0 3」、「RUSH リプレイ 0 1 - 0 1 ~ 0 4」、「RUSH リプレイ 0 2 - 0 1 ~ 0 4」、「RUSH リプレイ 0 3 - 0 1 ~ 0 6」、「RUSH リプレイ 0 4 - 0 1 ~ 0 2」、「RUSH リプレイ 0 5 - 0 1 ~ 0 4」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたときは、再遊技の作動が行われる。

30

【 0 2 1 2 】

ここで、以下において、「中段リプレイ 0 1 ~ 0 4」、「上段リプレイ 0 1 ~ 1 8」、「下段リプレイ 0 1 ~ 1 8」、「右上がりリプレイ 0 1 ~ 0 9」、「右下がりリプレイ 0 1 ~ 0 4」、「準備リプレイ 0 1 ~ 0 4」、「RT 4 移行リプレイ 0 1 ~ 0 8」、「フォローリプレイ 0 1 ~ 0 4」、「赤 7 リプレイ 0 1 - 0 1 ~ 0 4」、「赤 7 リプレイ 0 2 - 0 1 ~ 0 4」、「赤 7 リプレイ 0 3 - 0 1 ~ 0 8」、「赤 7 リプレイ 0 4 - 0 1 ~ 0 8」、「青 7 リプレイ 0 1 ~ 0 6」、「BAR リプレイ 0 1」、「BAR リプレイ 0 2」、「BAR リプレイ 0 3 - 0 1 ~ 0 3」、「RUSH リプレイ 0 1 - 0 1 ~ 0 4」、「RUSH リプレイ 0 2 - 0 1 ~ 0 4」、「RUSH リプレイ 0 3 - 0 1 ~ 0 6」、「RUSH リプレイ 0 4 - 0 1 ~ 0 2」、「RUSH リプレイ 0 5 - 0 1 ~ 0 4」を総称して、「再遊技」または「リプレイ」と記載する場合がある。

40

【 0 2 1 3 】

また、以下において、「中段リプレイ 0 1 ~ 0 4」を総称して、単に「中段リプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「上段リプレイ 0 1 ~ 1 8」を総称して、単に「上段リプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「下段リプレイ 0 1 ~ 1 8」を総称して、単に「下段リプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「右上がりリプレイ 0 1 ~ 0 9」を総称して、単に「右上がりリプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「右下がりリプレイ 0 1 ~ 0 4」を総称して、単に「右

50

下がりリプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「準備リプレイ01～04」を総称して、単に「準備リプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「RT4移行リプレイ01～08」を総称して、単に「RT4移行リプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「フォローリプレイ01～04」を総称して、単に「フォローリプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「赤7リプレイ01-01～04」、「赤7リプレイ02-01～04」、「赤7リプレイ03-01～08」及び「赤7リプレイ04-01～08」を総称して、単に「赤7リプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「青7リプレイ01～06」を総称して、単に「青7リプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「BARリプレイ01」、「BARリプレイ02」及び「BARリプレイ03-01～03」を総称して、単に「BARリプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「RUSHリプレイ01-01～04」、「RUSHリプレイ02-01～04」、「RUSHリプレイ03-01～06」、「RUSHリプレイ04-01～02」及び「RUSHリプレイ05-01～04」を総称して、単に「RUSHリプレイ」と記載する場合がある。また、「中段リプレイ01～04」、「上段リプレイ01～18」、「下段リプレイ01～18」、「右上がりリプレイ01～09」、「右下がりリプレイ01～04」を総称して、「通常リプレイ」と記載する場合がある。

10

20

30

40

50

#### 【0214】

図7は、図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブルであって、予め定められた図柄の組み合わせである「中段リプレイ01～04」、「上段リプレイ01～18」、「下段リプレイ01～18」、「右上がりリプレイ01～09」、「右下がりリプレイ01～04」、「準備リプレイ01～04」、「RT4移行リプレイ01～08」と、この図柄の組み合わせに対応するビットと、各ビットに対応する図柄ビット名称について規定されている。

#### 【0215】

例えば、図柄組み合わせ群が「01」であって、ビット0がONの場合(00000001)には、「中段リプレイ01～04」に係る図柄の組み合わせが規定されている。

#### 【0216】

図8は、図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブルであって、予め定められた図柄の組み合わせである「フォローリプレイ01～04」、「赤7リプレイ01-01～04」、「赤7リプレイ02-01～04」、「赤7リプレイ03-01～08」、「赤7リプレイ04-01～08」、「青7リプレイ01～06」、「BARリプレイ01」及び「BARリプレイ02」と、この図柄の組み合わせに対応するビットと、各ビットに対応する図柄ビット名称について規定されている。

#### 【0217】

例えば、図柄組み合わせ群が「02」であって、ビット0がONの場合(00000001)には、「フォローリプレイ01～04」に係る図柄の組み合わせが規定されている。

#### 【0218】

図9は、図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブルであって、予め定められた図柄の組み合わせである「BARリプレイ03-01～03」、「RUSHリプレイ01-01～08」、「RUSHリプレイ02-01～04」、「RUSHリプレイ03-01～06」、「RUSHリプレイ04-01～02」、「RUSHリプレイ05-01～04」、「上段ベル01～12」及び「技術介入役01～04」と、この図柄の組み合わせに対応するビットと、各ビットに対応する図柄ビット名称について規定されている。

#### 【0219】

例えば、図柄組み合わせ群が「03」であって、ビット0がONの場合(00000001)には、「BARリプレイ03-01～03」に係る図柄の組み合わせが規定されている。

## 【0220】

図10は、図柄組み合わせ群が「04」の図柄組み合わせテーブルであって、予め定められた図柄の組み合わせである「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1-01~02」、「押し順ベルB2-01~02」、「押し順ベルB3-01~02」及び「押し順ベルB4-01~02」と、この図柄の組み合わせに対応するビットと、各ビットに対応する図柄ビット名称について規定されている。

## 【0221】

例えば、図柄組み合わせ群が「04」であって、ビット0がONの場合(00000001)には、「押し順ベルA1」に係る図柄の組み合わせが規定されている。

10

## 【0222】

図11は、図柄組み合わせ群が「05」の図柄組み合わせテーブルであって、予め定められた図柄の組み合わせである「押し順ベルC1」、「押し順ベルC2」、「押し順ベルC3」、「押し順ベルC4」、「押し順ベルC5」、「押し順ベルC6」、「押し順ベルC7」及び「押し順ベルC8」と、この図柄の組み合わせに対応するビットと、各ビットに対応する図柄ビット名称について規定されている。

## 【0223】

例えば、図柄組み合わせ群が「05」であって、ビット0がONの場合(00000001)には、「押し順ベルC1」に係る図柄の組み合わせが規定されている。

## 【0224】

図12は、図柄組み合わせ群が「06」の図柄組み合わせテーブルであって、予め定められた図柄の組み合わせである「正解ベル01~12」、「中段スイカ01~02」、「上段スイカ01~02」、「右上がりスイカ01~03」、「右下がりスイカ」、「チェリー01-01~06」、「チェリー02-01~15」及び「特殊役01」と、この図柄の組み合わせに対応するビットと、各ビットに対応する図柄ビット名称について規定されている。

20

## 【0225】

例えば、図柄組み合わせ群が「06」であって、ビット0がONの場合(00000001)には、「正解ベル01~12」に係る図柄の組み合わせが規定されている。

## 【0226】

図13は、図柄組み合わせ群が「07」の図柄組み合わせテーブルであって、予め定められた図柄の組み合わせである「特殊役02」、「特殊役03」、「blank01-01~08」、「blank02-01~02」、「blank03-01~08」、「blank04-01~08」、「blank05-01~12」及び「blank06-01~08」と、この図柄の組み合わせに対応するビットと、各ビットに対応する図柄ビット名称について規定されている。

30

## 【0227】

例えば、図柄組み合わせ群が「07」であって、ビット0がONの場合(00000001)には、「特殊役02」に係る図柄の組み合わせが規定されている。

## 【0228】

なお、以下において、「blank01-01~08」、「blank02-01~02」、「blank03-01~08」、「blank04-01~08」、「blank05-01~12」及び「blank06-01~08」を総称して、単に「blank」と記載する場合がある。

40

## 【0229】

(遊技状態移行テーブル)

次に、図14に基づいて、遊技状態移行テーブルについて説明を行う。

## 【0230】

遊技状態移行テーブルは、メインROM302に記憶されており、現在の遊技状態と、RT遊技状態を移行する条件と、その移行先の遊技状態とを規定している。ここで、本実

50

施形態において、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT0遊技状態である場合、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態をRT0遊技状態からRT1遊技状態に移行する制御を行う。

【0231】

一方、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT1遊技状態である場合において、有効ライン上に「準備リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態をRT1遊技状態からRT2遊技状態に移行する制御を行う。

【0232】

また、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT1遊技状態である場合において、有効ライン上に「青7リプレイ」または「フォローリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態をRT1遊技状態からRT3遊技状態に移行する制御を行う。

10

【0233】

一方、メインCPU301は、RT2遊技状態において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態をRT2遊技状態からRT1遊技状態に移行する制御を行う。

【0234】

また、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT2遊技状態である場合において、有効ライン上に「赤7リプレイ」、「青7リプレイ」または「フォローリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態をRT2遊技状態からRT3遊技状態に移行する制御を行う。

20

【0235】

また、メインCPU301は、RT2遊技状態において、有効ライン上に「RUSHリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態をRT2遊技状態からRT5遊技状態に移行する制御を行う。

【0236】

一方、メインCPU301は、RT3遊技状態において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態をRT3遊技状態からRT1遊技状態に移行する制御を行う。

30

【0237】

また、メインCPU301は、RT3遊技状態において、有効ライン上に「RT4移行リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態をRT3遊技状態からRT4遊技状態に移行する制御を行う。

【0238】

また、メインCPU301は、RT3遊技状態において、有効ライン上に「RUSHリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態をRT3遊技状態からRT5遊技状態に移行する制御を行う。

【0239】

一方、メインCPU301は、RT4遊技状態において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態をRT4遊技状態からRT1遊技状態に移行する制御を行う。

40

【0240】

また、メインCPU301は、RT4遊技状態において、有効ライン上に「RUSHリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態をRT4遊技状態からRT5遊技状態に移行する制御を行う。

【0241】

一方、メインCPU301は、RT5遊技状態において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて

50

て、遊技状態を R T 5 遊技状態から R T 1 遊技状態に移行する制御を行う。

【 0 2 4 2 】

また、メイン CPU 3 0 1 は、R T 5 遊技状態において、有効ライン上に「準備リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を R T 5 遊技状態から R T 2 遊技状態に移行する制御を行う。

【 0 2 4 3 】

ここで、R T 0 遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、R T 4 遊技状態または R T 5 遊技状態のいずれの遊技状態であるかによって、後述の内部抽選処理において、決定され得る当選エリアが異なる。具体的には後述するが、例えば、R T 1 遊技状態においては当選エリアとして「青7リプレイ」が決定され得るが、R T 0 遊技状態においては、当選エリアとして「青7リプレイ」が決定されることは無い。

10

【 0 2 4 4 】

また、R T 0 遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、R T 4 遊技状態または R T 5 遊技状態のいずれの遊技状態であるかによって、後述の内部抽選処理において、遊技状態に応じて当選確率が異なる当選エリアが設けられている。具体的には後述するが、例えば、当選エリアとして「準備リプレイ」が決定される確率は、R T 1 遊技状態よりも R T 5 遊技状態の方が高く規定されている。

【 0 2 4 5 】

また、同じ遊技状態であっても、現在設定されている設定値によって当選確率が異なる当選エリアが設けられている。具体的には後述するが、例えば、R T 0 遊技状態において、当選エリアとして「共通ベル」が決定される確率は、「設定1」よりも「設定6」の方が高く規定されている。

20

【 0 2 4 6 】

なお、以降において、R T 0 遊技状態を「非 R T 遊技状態」や「一般遊技状態」と記載する場合があります、R T 1 遊技状態 ~ R T 5 遊技状態を総称して「R T 遊技状態」と記載する場合があります。

【 0 2 4 7 】

(当選エリアテーブル)

次に、図 1 5 に基づいて、当選エリアテーブルについて説明を行う。

【 0 2 4 8 】

当選エリアテーブルでは、メイン ROM 3 0 2 に記憶されており、「0 0」~「3 6」の当選エリアと、当選エリアそれぞれに対応する内容と、各当選エリアに対応する条件装置の作動と、各遊技状態で決定されるか否かについて規定されている。

30

【 0 2 4 9 】

例えば、当選エリア「0 0」は、R T 0 遊技状態、R T 1 遊技状態で決定される可能性がある一方、R T 2 遊技状態 ~ R T 5 遊技状態においては当選エリア「0 0」が決定されることは無い。また、当選エリア「0 1」は、R T 2 遊技状態で決定される可能性がある一方、R T 0 遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 3 遊技状態、R T 4 遊技状態及び R T 5 遊技状態で決定される可能性は無い。

【 0 2 5 0 】

また、当選エリアテーブルは、各当選エリアに当選した場合において、停止スイッチ 1 1 s w , 1 2 s w , 1 3 s w が遊技者による停止操作を検出した順序によって、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせについて規定している。

40

【 0 2 5 1 】

そして、当選エリアテーブルは、停止スイッチ 1 1 s w , 1 2 s w , 1 3 s w が遊技者による停止操作を検出した順序によって、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なる当選エリアと、停止スイッチ 1 1 s w , 1 2 s w , 1 3 s w が遊技者による停止操作を検出した順序によって、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なる当選エリアが規定されている。

【 0 2 5 2 】

50

ここで、停止スイッチ 1 1 s w , 1 2 s w , 1 3 s w が遊技者による停止操作を検出した順序によって、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なる当選エリアの例として、後述の内部抽選処理において、当選エリア「0 3」が決定された場合、即ち、当選エリアとして「ボーナス突入リプレイ 0 3」が決定された場合、最初に左停止スイッチ 1 1 s w が停止操作を検出すると、「青 7 リプレイ」または「フォローリプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に停止し、最初に中停止スイッチ 1 2 s w が停止操作を検出すると、「通常リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に停止し、最初に右停止スイッチ 1 3 s w が停止操作を検出すると、「R T 4 移行リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に停止する。

【 0 2 5 3 】

一方、停止スイッチ 1 1 s w , 1 2 s w , 1 3 s w が遊技者による停止操作を検出した順序によって、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なる当選エリアの例として、後述の内部抽選処理において、当選エリア「0 0」が決定された場合は、停止スイッチ 1 1 s w , 1 2 s w , 1 3 s w が停止操作を検出した順序にかかわらず、再遊技に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に揃うことも、入賞に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に揃うことはない。

【 0 2 5 4 】

また、後述の内部抽選処理において、予め定められた当選エリアが決定された場合であっても、適切なタイミングで左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作がなされなければ、予め定められた図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されない場合がある。

【 0 2 5 5 】

例えば、後述の内部抽選処理において、当選エリアとして「3 0」が決定された場合、即ち、「弱スイカ」が当選エリアとして決定された場合、中停止ボタン 1 2 の操作時において、表示窓 2 1 の中段に表示されている図柄が図柄位置「0 0」の際に、入賞が許容されている図柄の組み合わせの一部である「スイカ」、「赤 7」及び「青 7」が 4 コマ範囲内に配置されていないため、「スイカ」、「赤 7」及び「青 7」に係る図柄を有効ライン上に停止させることができない。このため、当選エリアとして「3 0」が決定された場合であっても、適切なタイミングで左停止ボタン 1 1（中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3）の操作がなされなければ、決定された当選エリアに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示されることができない。このため、このような状況においては、適切なタイミングで左停止ボタン 1 1 の操作をすることが要求される。

【 0 2 5 6 】

一方、後述の内部抽選処理において、特定の当選エリアが決定された場合には、左停止ボタン 1 1 の操作順序や、操作タイミングにかかわらず、有効ライン上に特定の当選エリアに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される。

【 0 2 5 7 】

例えば、後述の内部抽選処理において、当選エリアとして「2 9」が決定された場合、即ち、「共通ベル」が当選エリアとして決定された場合、左停止ボタン 1 1 の操作順序や、操作タイミングにかかわらず、有効ライン上に「ベル」に係る図柄の組み合わせが表示される。

【 0 2 5 8 】

( 当選エリア決定テーブル )

次に、図 1 6 ~ 図 2 1 に基づいて、当選エリア決定テーブルについて説明を行う。

【 0 2 5 9 】

本実施形態において、図 1 6 は、R T 0 用当選エリア決定テーブルを示す図であり、図 1 7 は、R T 1 用当選エリア決定テーブルを示す図であり、図 1 8 は、R T 2 用当選エリア決定テーブルを示す図であり、図 1 9 は、R T 3 用当選エリア決定テーブルを示す図であり、図 2 0 は、R T 4 用当選エリア決定テーブルを示す図であり、図 2 1 は、R T 5 用当選エリア決定テーブルを示す図である。

10

20

30

40

50

## 【0260】

当選エリア決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、遊技状態毎に設けられている。ここで、本実施形態においては、RT0用当選エリア決定テーブル、RT1用当選エリア決定テーブル、RT2用当選エリア決定テーブル、RT3用当選エリア決定テーブル、RT4用当選エリア決定テーブル及びRT5用当選エリア決定テーブルが設けられている。

## 【0261】

また、当選エリア決定テーブルは、抽選値が設定値毎に規定されている。ここで、本実施形態においては、RT0用当選エリア決定テーブル、RT1用当選エリア決定テーブル、RT2用当選エリア決定テーブル、RT3用当選エリア決定テーブル、RT4用当選エリア決定テーブル及びRT5用当選エリア決定テーブルにおいて、「設定1」～「設定6」の抽選値がそれぞれ規定されている。

10

## 【0262】

(RT0用当選エリア決定テーブル)

RT0用当選エリア決定テーブルは、図16に示す通り、当選エリア「ハズレ」、「通常リプレイ」、「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、「押し順ベルB4」、「技術介入役」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チャンス目」、「中チャンス目」及び「強チャンス目」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、RT0遊技状態においては、「ボーナス突入リプレイ01」、「ボーナス突入リプレイ02」、「ボーナス突入リプレイ03」、「RT4中BAR揃いリプレイ01」、「RT4中BAR揃いリプレイ02」、「RT4中BAR揃いリプレイ03」、「青7揃いリプレイ」、「準備リプレイ01」、「準備リプレイ02」、「準備リプレイ03」、「準備リプレイ04」、「RT3中シングルBARリプレイ01」、「RT3中シングルBARリプレイ02」、「RT3中シングルBARリプレイ03」、「RT3中ダブルBARリプレイ01」、「RT3中ダブルBARリプレイ02」、「RT3中ダブルBARリプレイ03」及び「状態移行用リプレイ」が当選エリアとして決定されることは無い。

20

## 【0263】

また、RT0用当選エリア決定テーブルは、設定値毎に抽選値が規定されている。ここで、本実施形態においては、「設定1」～「設定6」についてそれぞれ抽選値が規定されているが、図16において、「設定2」～「設定5」の抽選値についての図示を省略している。

30

## 【0264】

ここで、「設定1」の場合と、「設定6」の場合のRT0用当選エリア決定テーブルに規定されている抽選値を比較すると、「設定6」は、「設定1」と比較すると、当選エリアとして「00」が決定される確率が低く規定されている。換言すると、「設定6」は、「設定1」と比較して、「ハズレ」となる確率が低く、「ハズレ」以外の何れかの当選エリアが決定される確率が高い。従って、「設定6」は、「設定1」と比較して遊技者にとって有利な設定値であるといえる。

40

## 【0265】

なお、「設定2」～「設定5」についても、設定値が高い程、当選エリアとして「00」が決定される確率が低く規定されている。即ち、設定値が高い程、遊技者にとって有利な設定値である。

## 【0266】

(RT1用当選エリア決定テーブル)

RT1用当選エリア決定テーブルは、図17に示す通り、当選エリア「ハズレ」、「青7揃いリプレイ」、「準備リプレイ01」、「準備リプレイ02」、「準備リプレイ03」、「準備リプレイ04」、「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB

50

3」、「押し順ベルB4」、「技術介入役」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チャンス目」、「中チャンス目」及び「強チャンス目」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、RT1遊技状態においては、「ボーナス突入りプレイ01」、「ボーナス突入りプレイ02」、「ボーナス突入りプレイ03」、「RT4中BAR揃いプレイ01」、「RT4中BAR揃いプレイ02」、「RT4中BAR揃いプレイ03」、「通常プレイ」、「RT3中シングルBARプレイ01」、「RT3中シングルBARプレイ02」、「RT3中シングルBARプレイ03」、「RT3中ダブルBARプレイ01」、「RT3中ダブルBARプレイ02」、「RT3中ダブルBARプレイ03」及び「状態移行用プレイ」が当選エリアとして決定されることは無い。

10

## 【0267】

また、RT1用当選エリア決定テーブルは、RT0用当選エリア決定テーブルと同様に、設定値毎に抽選値が規定されており、図17において、「設定2」～「設定5」の抽選値についての図示を省略している。

## 【0268】

ここで、本実施形態においては、RT0遊技状態及びRT1遊技状態は、RT2遊技状態、RT3遊技状態、RT4遊技状態及びRT5遊技状態と比較して、当選エリアとして「ハズレ」が決定される確率が高いため、遊技者にとって相対的に不利な遊技状態であるといえる。

## 【0269】

20

(RT2用当選エリア決定テーブル)

RT2用当選エリア決定テーブルは、図18に示す通り、当選エリア「ボーナス突入りプレイ01」、「ボーナス突入りプレイ02」、「ボーナス突入りプレイ03」、「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、「押し順ベルB4」、「技術介入役」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チャンス目」、「中チャンス目」及び「強チャンス目」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、RT2遊技状態においては、「ハズレ」、「RT4中BAR揃いプレイ01」、「RT4中BAR揃いプレイ02」、「RT4中BAR揃いプレイ03」、「青7揃いプレイ」、「準備プレイ01」、「準備プレイ02」、「準備プレイ03」、「準備プレイ04」、「通常プレイ」、「RT3中シングルBARプレイ01」、「RT3中シングルBARプレイ02」、「RT3中シングルBARプレイ03」、「RT3中ダブルBARプレイ01」、「RT3中ダブルBARプレイ02」、「RT3中ダブルBARプレイ03」及び「状態移行用プレイ」が当選エリアとして決定されることは無い。

30

## 【0270】

また、RT2用当選エリア決定テーブルは、RT0用当選エリア決定テーブルやRT1用当選エリア決定テーブルと同様に、設定値毎に抽選値が規定されており、図18において、「設定2」～「設定5」の抽選値についての図示を省略している。

## 【0271】

40

(RT3用当選エリア決定テーブル)

RT3用当選エリア決定テーブルは、図19に示す通り、当選エリア「通常プレイ」、「RT3中シングルBARプレイ01」、「RT3中シングルBARプレイ02」、「RT3中シングルBARプレイ03」、「RT3中ダブルBARプレイ01」、「RT3中ダブルBARプレイ02」、「RT3中ダブルBARプレイ03」、「状態移行用プレイ」、「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、「押し順ベルB4」、「技術介入役」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チャンス目」、「中チャンス目」及び「強チャンス目」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、RT3遊技

50



状態においては、「ハズレ」、「ボーナス突入リプレイ01」、「ボーナス突入リプレイ02」、「ボーナス突入リプレイ03」、「RT4中BAR揃いリプレイ01」、「RT4中BAR揃いリプレイ02」、「RT4中BAR揃いリプレイ03」、「青7揃いリプレイ」、「準備リプレイ01」、「準備リプレイ02」、「準備リプレイ03」、「準備リプレイ04」が当選エリアとして決定されることは無い。

【0272】

また、RT3用当選エリア決定テーブルは、RT0用当選エリア決定テーブルやRT1用当選エリア決定テーブル、RT2用当選エリア決定テーブルと同様に、設定値毎に抽選値が規定されており、図19において、「設定2」～「設定5」の抽選値についての図示を省略している。

10

【0273】

(RT4用当選エリア決定テーブル)

RT4用当選エリア決定テーブルは、図20に示す通り、当選エリア「RT4中BAR揃いリプレイ01」、「RT4中BAR揃いリプレイ02」、「RT4中BAR揃いリプレイ03」、「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、「押し順ベルB4」、「技術介入役」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チャンス目」、「中チャンス目」及び「強チャンス目」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、RT4遊技状態においては、「ハズレ」、「ボーナス突入リプレイ01」、「ボーナス突入リプレイ02」、「ボーナス突入リプレイ03」、「青7揃いリプレイ」、「準備リプレイ01」、「準備リプレイ02」、「準備リプレイ03」、「準備リプレイ04」、「通常リプレイ」、「RT3中シングルBARリプレイ01」、「RT3中シングルBARリプレイ02」、「RT3中シングルBARリプレイ03」、「RT3中ダブルBARリプレイ01」、「RT3中ダブルBARリプレイ02」、「RT3中ダブルBARリプレイ03」、「状態移行用リプレイ」が当選エリアとして決定されることは無い。

20

【0274】

また、RT4用当選エリア決定テーブルは、RT0用当選エリア決定テーブル、RT1用当選エリア決定テーブル、RT2用当選エリア決定テーブル及びRT3用当選エリア決定テーブルと同様に、設定値毎に抽選値が規定されており、図20において、「設定2」～「設定5」の抽選値についての図示を省略している。

30

【0275】

(RT5用当選エリア決定テーブル)

RT5用当選エリア決定テーブルは、図21に示す通り、当選エリア「準備リプレイ01」、「準備リプレイ02」、「準備リプレイ03」、「準備リプレイ04」、「通常リプレイ」、「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、「押し順ベルB4」、「技術介入役」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チャンス目」、「中チャンス目」及び「強チャンス目」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、RT4遊技状態においては、「ハズレ」、「ボーナス突入リプレイ01」、「ボーナス突入リプレイ02」、「ボーナス突入リプレイ03」、「RT4中BAR揃いリプレイ01」、「RT4中BAR揃いリプレイ02」、「RT4中BAR揃いリプレイ03」、「青7揃いリプレイ」、「RT3中シングルBARリプレイ01」、「RT3中シングルBARリプレイ02」、「RT3中シングルBARリプレイ03」、「RT3中ダブルBARリプレイ01」、「RT3中ダブルBARリプレイ02」、「RT3中ダブルBARリプレイ03」、「状態移行用リプレイ」が当選エリアとして決定されることは無い。

40

【0276】

また、RT5用当選エリア決定テーブルは、RT0用当選エリア決定テーブル、RT1用当選エリア決定テーブル、RT2用当選エリア決定テーブル、RT3用当選エリア決定

50

テーブル及び R T 4 用当選エリア決定テーブルと同様に、設定値毎に抽選値が規定されており、図 2 1 において、「設定 2」～「設定 5」の抽選値についての図示を省略している。

【 0 2 7 7 】

本実施形態においては、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、R T 4 遊技状態及び R T 5 遊技状態は、R T 0 遊技状態及び R T 1 遊技状態と比較して、当選エリアとして「ハズレ」が決定される確率が低いため、遊技者にとって相対的に有利な遊技状態である。

【 0 2 7 8 】

なお、以下において、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、R T 4 遊技状態及び R T 5 遊技状態を総称して「リプレイタイム ( R T ) 」と記す場合がある。

【 0 2 7 9 】

上記したテーブルの他、メイン R O M 3 0 2 には、左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c を逆回転させたり、回転速度を加速又は減速させたり、特別な図柄の組み合わせ (例えば、表示窓 2 1 に表示される図柄の組み合わせの態様として、「 B A R 2 」に係る図柄が一直線に表示される図柄の組み合わせ) で仮停止させたりすることにより行われる演出 (いわゆる、フリーズ演出) が実行される回胴演出実行テーブルや、回胴演出を実行するか否かを抽選する回胴演出抽選テーブルも含まれている。

例えば、フリーズ演出には、「約 2 9 9 5 m s 」の間、遊技に必要なメダルを使用するための 1 B E T ボタン 7 の操作や M A X - B E T ボタン 8 の操作、左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c の回転を開始するためのスタートレバー 1 0 の操作がなされても、当該操作に基づいた処理が行われなくなる演出等が挙げられる。

【 0 2 8 0 】

(サブ制御基板により管理される状態遷移図)

次に、図 2 2 に基づいて、サブ制御基板により管理される状態の遷移図についての説明を行う。

【 0 2 8 1 】

本実施形態においては、メイン制御基板 3 0 0 により制御される遊技状態とは別に、サブ制御基板 4 0 0 により制御される状態が複数設けられている。以下、各状態についての説明と、各状態への移行条件等の説明を行う。

【 0 2 8 2 】

(通常状態)

通常状態は、遊技者にとって不利な状態である。ここで、サブ C P U 4 1 2 は、通常状態である場合に、通常背景、前兆背景、特殊背景の何れかの背景を、画像制御基板 4 2 0 を介して、液晶表示装置 4 1 に表示する制御を行う。

【 0 2 8 3 】

(通常背景)

通常背景は、上述の通り、遊技者にとって不利な状態である。本実施形態において、通常背景は、通常背景 A ~ 通常背景 C が設けられており、サブ C P U 4 1 2 は、通常背景を表示する際に、通常背景 A ~ 通常背景 C の何れかの背景を、画像制御基板 4 2 0 を介して、液晶表示装置 4 1 に表示する制御を行う。また、サブ C P U 4 1 2 は、通常背景 A ~ 通常背景 C を所定の条件下で移行させる制御を行う。更に、サブ C P U 4 1 2 は、連続演出 A の後に、前兆背景、特殊背景の何れかに移行させる制御を行う場合がある。

【 0 2 8 4 】

(前兆背景)

前兆背景は、前兆背景 A と、前兆背景 B とが設けられており、何れも後述の前兆ステージ A や、自力解除モードへの移行を示唆する背景である。このため、サブ C P U 4 1 2 が、画像制御基板 4 2 0 を介して液晶表示装置 4 1 に前兆背景を表示することで、遊技者に対して前兆ステージ A や、自力解除モードへの移行を期待させることができる。また、サブ C P U 4 1 2 は、前兆背景 A ~ 前兆背景 B を所定の条件下で移行させる制御を行う。

【 0 2 8 5 】

10

20

30

40

50

( 特殊背景 )

特殊背景は、後述の自力解除モードへの移行抽選が高確率で行われることを示唆する背景である。このため、サブCPU412が、画像制御基板420を介して液晶表示装置41に特殊背景を表示することで、遊技者に対して自力解除モードへの移行抽選に当選することを期待させることができる。また、サブCPU412は、後述の自力解除モードへの移行抽選が高確率で行われる状態から、自力解除モードへの移行抽選が低確率で行われる状態となった場合に、画像制御基板420を介して液晶表示装置41に通常背景を表示する制御を行う。

【0286】

( 前兆ステージA )

前兆ステージAは、後述のBonus準備状態Aへの移行を示唆するステージである。また、前兆ステージAは、サブCPU412により、連続演出Aの終了後と、通常状態から移行され得る。本実施形態においては、特に、後述のBonus準備状態移行ゲーム数決定テーブル(図28参照)に基づいて決定されたBonus準備状態Aに移行するまでのゲーム数から所定ゲーム数前に、通常状態から前兆ステージAに移行される割合が高く規定されている。同様に、Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルにおいて、抽選値が高く規定されているゲーム数の範囲のうち、あるゲーム数から所定ゲーム数前に、通常状態から前兆ステージAに移行される割合が高く規定されている。これにより、遊技者に対して、Bonus準備状態Aへの移行を期待させることができる。

【0287】

( 連続演出A )

連続演出Aは、複数の遊技にわたって行われる演出である。ここで、本実施形態において、サブCPU412は、画像制御基板420を介して液晶表示装置41に連続演出Aの結果を表示することにより、自力解除モードへの移行を報知する制御を行う。また、サブCPU412は、画像制御基板420を介して液晶表示装置41に連続演出Aの結果を表示することにより、通常状態や、前兆ステージAへの移行を報知する制御を行う。

【0288】

( 自力解除モード )

自力解除モードは、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たことに基づいて、サブCPU412によりBonus準備状態Aへの移行抽選が行われるモードである。ここで、本実施形態において、サブCPU412は、自力解除モードに滞在する遊技数を決定するために、10ゲーム、20ゲームまたはBonus準備状態Aへの移行抽選に当選するまでの何れかを抽選により決定する。また、サブCPU412は、自力解除モードにおいて、Bonus準備状態Aへの移行抽選に当選した場合には、Bonus準備状態Aに移行させる制御を行う。一方、サブCPU412は、Bonus準備状態Aへの移行抽選に当選せず、上記の抽選により決定された10ゲームまたは20ゲームのうち、予め決定されたゲーム数を消化することにより、通常状態に移行させる制御を行う。

【0289】

また、本実施形態において、サブCPU412は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「20」～「27」が決定された場合に、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る停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ30a～30cにより報知する制御を行う。これにより、遊技者は、後述の内部抽選処理により当選エリア「20」～「27」が決定された場合に、左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)を適切な順序で操作することにより、押し順ベルに係る図柄の組み合わせ有効ライン上に表示させることができるので、Bonus準備状態Aへの移行抽選を受けることができる。

【0290】

なお、本実施形態においては、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たことに基づいて、Bonus準備状態Aへの移行抽選を行うこととしているが、

10

20

30

40

50

これに限定されることは無い。例えば、押し順ベルに係る図柄の組み合わせとは異なる他の図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、B o n u s 準備状態 A への移行抽選を行ってもよいし、後述の内部抽選処理において、所定の当選エリアが決定されたことに基づいて B o n u s 準備状態 A への移行抽選を行ってもよい。

【 0 2 9 1 】

( 連続演出 B )

連続演出 B は、複数の遊技にわたって行われる演出である。ここで、本実施形態において、サブ CPU 4 1 2 は、画像制御基板 4 2 0 を介して液晶表示装置 4 1 に連続演出 B の結果を表示することにより、B o n u s 準備状態 A への移行を報知する制御を行う。また、サブ CPU 4 1 2 は、画像制御基板 4 2 0 を介して液晶表示装置 4 1 に連続演出 B の結果を表示することにより、通常状態への移行を報知する制御を行う。

10

【 0 2 9 2 】

( B o n u s 準備状態 A )

B o n u s 準備状態 A は、B o n u s 状態へ移行する前の状態であって、B o n u s 準備 A、B o n u s 準備 B 及び B o n u s 報知の 3 種類の状態により構成されている。ここで、サブ CPU 4 1 2 は、B o n u s 準備 A において、後述の内部抽選処理により当選エリア「 0 8 」～「 1 1 」が決定された場合に、準備リプレイに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン 1 1 ( 中停止ボタン 1 2 , 右停止ボタン 1 3 ) の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c により報知する制御を行う。そして、サブ CPU 4 1 2 は、準備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ことに基づいて、B o n u s 準備 B に移行する制御を行う。

20

【 0 2 9 3 】

また、サブ CPU 4 1 2 は、B o n u s 準備 B において、後述の内部抽選処理により当選エリア「 2 0 」～「 2 7 」が決定された場合に、押し順ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン 1 1 ( 中停止ボタン 1 2 , 右停止ボタン 1 3 ) の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c により報知する制御を行う。そして、サブ CPU 4 1 2 は、後述の内部抽選処理により当選エリア「 0 1 」～「 0 3 」が決定されたことに基づいて、B o n u s 報知に移行する制御を行う。

【 0 2 9 4 】

また、サブ CPU 4 1 2 は、B o n u s 報知時に、後述する B o n u s 状態振分テーブル ( 図 3 4 参照 ) を用いた抽選結果に基づいて、停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c により左停止ボタン 1 1 ( 中停止ボタン 1 2 , 右停止ボタン 1 3 ) の停止操作の順序を報知する制御を行う。これにより、サブ CPU 4 1 2 は、B o n u s 状態振分テーブルを用いた抽選結果に基づいて B o n u s 状態 A ~ B o n u s 状態 C に移行する制御を行う。

30

【 0 2 9 5 】

ここで、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインまたは右下がりラインの何れかのラインに、B A R 1 図柄が揃ったことに基づいて、サブ CPU 4 1 2 は、B o n u s 状態 A に移行する制御を行う。また、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインまたは右下がりラインの何れかのラインに、赤 7 図柄が揃ったことに基づいて、サブ CPU 4 1 2 は、B o n u s 状態 B に移行する制御を行う。一方、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインまたは右下がりラインの何れかのラインに、青 7 図柄が揃ったことに基づいて、サブ CPU 4 1 2 は、B o n u s 状態 C に移行する制御を行う。

40

【 0 2 9 6 】

なお、中段ライン、下段ライン、右上がりラインまたは右下がりラインの何れかのラインに、フォローリプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合には、後述の B o n u s 状態振分テーブル ( 図 3 4 参照 ) を用いた抽選結果に基づいて、B o n u s 状態 A ~ B o n u s 状態 C の何れかの状態に移行させる制御を行う。

【 0 2 9 7 】

( B o n u s 状態 )

50

Bonus状態は、Bonus状態A～Bonus状態Cが設けられている。そして、以下において、各Bonus状態についての説明を行う。

【0298】

(Bonus状態A)

Bonus状態Aは、遊技者にとって有利な状態である。また、サブCPU412は、Bonus状態Aの場合に、20ゲームの間、後述の内部抽選処理により当選エリア「20」～「27」が決定された場合に、押し順ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ30a～30cにより報知する制御を行う。そして、20ゲーム中に後述のナビストックを獲得した場合には、ARTゲーム数決定状態に移行する制御を行う。

10

【0299】

なお、20ゲーム終了後に、BARリプレイに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示させることができた場合に、ARTゲーム数決定状態に移行する制御を行ってもよい。

【0300】

(Bonus状態B)

Bonus状態Bは、遊技者にとって有利な状態である。また、サブCPU412は、Bonus状態Bの場合に、48ゲームの間、後述の内部抽選処理により当選エリア「20」～「27」が決定された場合に、押し順ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ30a～30cにより報知する制御を行う。また、サブCPU412は、Bonus状態Bにおいて、後述の内部抽選処理により決定された当選エリアに基づいて、ナビストック抽選を行い、ナビストックを獲得した場合には、ARTゲーム数決定状態に移行する制御を行う。

20

【0301】

なお、サブCPU412は、Bonus状態Bにおいて、後述の内部抽選処理により決定された当選エリアに基づいて、メーター上昇抽選を行い、48ゲーム終了時に、当該メーターの値に基づいて、ARTゲーム数決定状態へ移行するか否かを決定する制御を行ってもよい。

30

【0302】

(Bonus状態C)

Bonus状態Cは、遊技者にとって有利な状態である。また、サブCPU412は、Bonus状態Cの場合に、48ゲームの間、後述の内部抽選処理により当選エリア「20」～「27」が決定された場合に、押し順ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ30a～30cにより報知する制御を行う。そして、サブCPU412は、Bonus状態Cが終了したことに基づいて、ARTゲーム数決定状態へ移行する制御を行う。

【0303】

ここで、Bonus状態AまたはBonus状態Bが終了した後に、ARTゲーム数決定状態に移行しない場合に、サブCPU412は、リザルト画面Aを表示する制御を行う。

40

【0304】

なお、本実施形態において、サブCPU412がBonus状態の制御を行っている場合において、メインCPU301は、blank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限り、RT3遊技状態の制御を行っている。また、本実施形態において、RT3遊技状態は、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインまたは右下がりラインの何れかのラインに、赤7図柄、青7図柄またはBAR1図柄に係る図柄の組み合わせが表示された場合等に移行される。従って、本実施形態において、Bonus状態と

50

は、第1種特別役物や、第2種特別役物、第1種特別役物に係る役物連続作動装置、第2種特別役物に係る役物連続作動装置が作動しているように見せたARTである。

【0305】

ここで、本実施形態においては、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）を操作することができない遊技者であっても、有効ライン上に、フォローリプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合にRT3遊技状態に移行するため、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）を操作することができない遊技者であっても、遊技を楽しむことができる。

【0306】

（リザルト画面A）

リザルト画面Aは、Bonus状態AまたはBonus状態Bで獲得したメダルの枚数等を表示する画面である。そして、サブCPU412は、リザルト画面Aを表示した後は、引戻状態Aに移行する制御を行う。

【0307】

なお、リザルト画面Aにおいて、次にBonus準備状態に移行するゲーム数を示唆してもよい。この場合、サブCPU412は、リザルト画面Aを表示する前までに、Bonus準備状態に移行するゲーム数を決定している必要がある。

【0308】

（引戻状態A）

引戻状態Aは、所定の当選エリアが決定された場合に、Bonus準備状態Aに移行する抽選が行われる状態である。ここで、本実施形態においては、当選エリア「30」～「36」が決定された場合に、サブCPU412は、Bonus準備状態Aに移行する抽選を行い、当該抽選に当選したことに基づいて、Bonus準備状態Aに移行する制御を行う。また、引戻状態Aにおいて、当選エリア「20」～「27」が決定され、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、blankに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、サブCPU412は、通常状態に移行する制御を行う。

【0309】

また、具体的には後で詳述するが、引戻状態Aにおいて、当選エリア「20」～「27」が決定された場合に、サブCPU412は、ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示させるために適切な停止操作の順序を報知することは無い。従って、本実施形態において、引戻状態Aにおける遊技性は、blankに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される前までに、当選エリア「30」～「36」が決定され、Bonus準備状態Aに移行する抽選に当選するという遊技性となっている。

【0310】

（ARTゲーム数決定状態）

ARTゲーム数決定状態は、ARTゲーム数決定準備状態、ARTゲーム数決定状態A及びARTゲーム数決定状態Bが設けられている。そして、以下において、各ARTゲーム数決定状態についての説明を行う。

【0311】

（ARTゲーム数決定準備状態）

ARTゲーム数決定準備状態は、ARTゲーム数決定状態に移行することが決定された場合に、サブCPU412は、Bonus状態終了後、後述の内部抽選処理により当選エリア「20」～「27」が決定された場合に、押し順ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン11（中停止ボタン12，右停止ボタン13）の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ30a～30cにより報知する制御を行う。また、サブCPU412は、ARTゲーム数決定準備状態において、後述の内部抽選処理により当選エリア「19」が決定された場合に、RT4移行リプレイに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン11（中停止ボタン12，右停止ボタン13）の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ30a～30cにより報

10

20

30

40

50

知する制御を行う。そして、R T 4 移行リプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、サブCPU 4 1 2 は、A R T ゲーム数決定状態 A または A R T ゲーム数決定状態 B に移行する制御を行う。

【0312】

(A R T ゲーム数決定状態 A )

A R T ゲーム数決定状態 A は、A R T 状態で遊技可能な遊技数を決定するための状態である。また、A R T ゲーム数決定状態 A において、R T 4 中 B A R 揃いリプレイが当選した場合に、後述のナビストック数に基づいて、B A R 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 ) の操作順序を停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c により報知する制御を行う。そして、B A R 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ことに基づいて、サブCPU 4 1 2 は、後述の上乗せゲーム数決定テーブル(図38参照)に基づいて、A R T 状態で遊技可能なゲーム数を加算するゲーム数の抽選を行う。また、サブCPU 4 1 2 は、R U S H 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ことに基づいて、A R T 状態に移行する制御を行う。なお、本実施形態において、A R T ゲーム数決定状態 A は、B o n u s 状態 A または B o n u s 状態 B でナビストックを獲得した後、A R T ゲーム数決定準備状態を経由して移行される。

10

【0313】

(A R T ゲーム数決定状態 B )

A R T ゲーム数決定状態 B は、A R T 状態で遊技可能な遊技数を決定するための状態である。また、A R T ゲーム数決定状態 B において、R T 4 中 B A R 揃いリプレイが当選した場合に、後述のナビストック数に基づいて、B A R 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 ) の操作順序を停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c により報知する制御を行う。そして、B A R 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ことに基づいて、サブCPU 4 1 2 は、後述の上乗せゲーム数決定テーブル(図38参照)に基づいて、A R T 状態で遊技可能なゲーム数を加算する制御を行う。また、サブCPU 4 1 2 は、R U S H 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ことに基づいて、A R T 状態に移行する制御を行う。なお、本実施形態において、A R T ゲーム数決定状態 B は、B o n u s 状態 C が終了した後、A R T ゲーム数決定準備状態を経由して移行され、A R T ゲーム数決定状態 A と比較して、決定される A R T ゲーム数が多いため、遊技者にとって有利な状態である。

20

30

【0314】

なお、B o n u s 状態 A または B o n u s 状態 B 終了後、A R T ゲーム数決定準備状態を経由して A R T ゲーム数決定状態 B に移行してもよい。この場合、B o n u s 状態 A または B o n u s 状態 B で獲得したナビストック数に基づいて A R T ゲーム数決定状態 B に移行するための抽選を行うことが考えられる。例えば、B o n u s 状態 A または B o n u s 状態 B で獲得したナビストック数が多ければ多いほど、A R T ゲーム数決定状態 B に移行し易く抽選値が規定された抽選テーブルに基づいて抽選を行うことが考えられる。

40

【0315】

(A R T 状態)

A R T 状態は、A R T ゲーム、前兆ステージ B、連続演出 C、A R T 継続画面、B o n u s 準備状態 B、A R T 中 B o n u s 状態、A R T ゲーム数上乗せ状態から構成されている。また、A R T 状態は、A R T ゲーム数決定状態において、有効ライン上に R U S H 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ことに基づいて、サブCPU 4 1 2 により A R T 状態に移行する制御が行われる。また、サブCPU 4 1 2 は、A R T ゲーム数決定状態により決定されたゲーム数と、A R T 状態により上乗せされた遊技数を加算した遊技数が遊技されたことに基づいて、リザルト画面 B を液晶表示装置 4 1 に表示した後、引戻状態 B に移行する制御を行う。

【0316】

50

(ARTゲーム)

ARTゲームは、後述の内部抽選処理において、当選エリア「20」～「27」が決定された場合に、サブCPU412により、ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に停止させる停止操作の順序を報知する制御が行われる。更に、ART状態は、サブCPU412により報知された停止操作の順序通りに左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)の操作を行っている限り、メインCPU301により、RT2～RT5遊技状態の制御が行われているため、後述の内部抽選処理において、再遊技に当選する確率が、RT0またはRT1遊技状態と比較して高くなっている。このため、ART状態は、遊技者にとって有利な状態である。

【0317】

(前兆ステージB)

前兆ステージBは、後述のBonus準備状態Bへの移行を示唆するステージである。また、前兆ステージBは、サブCPU412により、ARTゲームから移行され得る。また、前兆ステージB終了後は、連続演出Cに移行される。本実施形態においては、特に、後述のBonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルに基づいて決定されたBonus準備状態Bに移行するまでのゲーム数から所定ゲーム数前に、ARTゲームから前兆ステージBに移行される割合が高く規定されている。同様に、Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルにおいて、抽選値が高く規定されているゲーム数の範囲のうち、あるゲーム数から所定ゲーム数前に、通常状態から前兆ステージBに移行される割合が高く規定されている。これにより、遊技者に対して、Bonus準備状態Bへの移行を期待させることができる。

【0318】

(連続演出C)

連続演出Cは、複数の遊技にわたって行われる演出である。ここで、本実施形態において、サブCPU412は、画像制御基板420を介して液晶表示装置41に連続演出Cの結果を表示することにより、Bonus準備状態Bへの移行を報知する制御を行う。また、サブCPU412は、画像制御基板420を介して液晶表示装置41に連続演出Cの結果を表示することにより、ARTゲームへの移行を報知する制御を行う。

【0319】

(Bonus準備状態B)

Bonus準備状態Bは、ART中Bonus状態へ移行する前の状態であって、ART中Bonus準備A、ART中Bonus準備B及びART中Bonus報知の3種類の状態により構成されている。ここで、サブCPU412は、ART中Bonus準備Aにおいて、後述の内部抽選処理により当選エリア「08」～「11」が決定された場合に、準備リプレイに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ30a～30cにより報知する制御を行う。そして、サブCPU412は、準備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ことに基づいて、ART中Bonus準備状態Bに移行する制御を行う。

【0320】

また、サブCPU412は、ART中Bonus準備Bにおいて、後述の内部抽選処理により当選エリア「20」～「27」が決定された場合に、押し順ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ30a～30cにより報知する制御を行う。そして、サブCPU412は、後述の内部抽選処理により当選エリア「01」～「03」が決定されたことに基づいて、ART中Bonus報知に移行する制御を行う。

【0321】

また、サブCPU412は、ART中Bonus報知時に、後述のBonus状態振分テーブル(図34参照)を用いた抽選結果に基づいて、停止操作順序表示ランプ30a～

10

20

30

40

50



30cにより左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)の停止操作の順序を報知する制御を行う。これにより、サブCPU412は、Bonus状態振分テーブルを用いた抽選結果に基づいてART中Bonus状態A~ART中Bonus状態Cに移行する制御を行う。

【0322】

ここで、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインまたは右下がりラインの何れかのラインに、BAR1図柄が揃ったことに基づいて、サブCPU412は、ART中Bonus状態Aに移行する制御を行う。また、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインまたは右下がりラインの何れかのラインに、赤7図柄が揃ったことに基づいて、サブCPU412は、ART中Bonus状態Bに移行する制御を行う。一方、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインまたは右下がりラインの何れかのラインに、青7図柄が揃ったことに基づいて、サブCPU412は、ART中Bonus状態Cに移行する制御を行う。

10

【0323】

なお、有効ライン上に、フォローリプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合には、後述のBonus状態振分テーブル(図34参照)を用いた抽選結果に基づいて、ART中Bonus状態A~ART中Bonus状態Cの何れかの状態に移行させる制御を行う。

【0324】

(ART中Bonus状態)

ART中Bonus状態は、ART中Bonus状態A~ART中Bonus状態Cが設けられている。そして、以下において、各Bonus状態についての説明を行う。

20

【0325】

(ART中Bonus状態A)

ART中Bonus状態Aは、遊技者にとって有利な状態である。また、サブCPU412は、ART中Bonus状態Aの場合に、20ゲームの間、後述の内部抽選処理により当選エリア「20」~「27」が決定された場合に、押し順ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ30a~30cにより報知する制御を行う。そして、20ゲーム中に後述のナビストックを獲得した場合には、ARTゲーム数上乘せ状態に移行する制御を行う。

30

【0326】

なお、Bonus状態Aと同様に、20ゲーム終了後に、BARリプレイに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示させることができた場合に、ARTゲーム数上乘せ状態に移行する制御を行ってもよい。

【0327】

(ART中Bonus状態B)

ART中Bonus状態Bは、遊技者にとって有利な状態である。また、サブCPU412は、ART中Bonus状態Bの場合に、48ゲームの間、後述の内部抽選処理により当選エリア「20」~「27」が決定された場合に、押し順ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ30a~30cにより報知する制御を行う。また、サブCPU412は、Bonus状態Bにおいて、後述の内部抽選処理により決定された当選エリアに基づいて、ナビストック抽選を行い、ナビストックを獲得した場合には、ARTゲーム数決定状態に移行する制御を行う。なお、サブCPU412は、(i)ARTゲーム数上乘せ状態への移行抽選に当選したタイミング、(ii)ARTゲーム数上乘せ状態への移行抽選に当選した後、所定ゲーム数の間連続演出を行い連続演出が終了するタイミング、(iii)48ゲーム終了前5ゲームから終了ゲームまでのタイミングの何れかの場合に、ARTゲーム数上乘せ状態へ移行するか否かを報知する制御を行う。

40

50

## 【0328】

なお、サブCPU412は、Bonus状態Bと同様に、ART中Bonus状態Bにおいて、後述の内部抽選処理により決定された当選エリアに基づいて、メーター上昇抽選を行い、48ゲーム終了時に、当該メーターの値に基づいて、ARTゲーム数決定状態へ移行するか否かを決定する制御を行ってもよい。

## 【0329】

(ART中Bonus状態C)

ART中Bonus状態Cは、遊技者にとって有利な状態である。また、サブCPU412は、ART中Bonus状態Cの場合に、48ゲームの間、後述の内部抽選処理により当選エリア「20」～「27」が決定された場合に、押し順ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ30a～30cにより報知する制御を行う。そして、サブCPU412は、ART中Bonus状態Cが終了したことに基づいて、ARTゲーム数上乘せ状態へ移行する制御を行う。

10

## 【0330】

ここで、ART中Bonus状態AまたはART中Bonus状態Bが終了した後に、ARTゲーム数上乘せ状態に移行しない場合に、サブCPU412は、ART継続画面を表示する制御を行う。

## 【0331】

なお、本実施形態において、サブCPU412がART中Bonus状態の制御を行っている場合において、メインCPU301は、blank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限り、RT3遊技状態の制御を行っている。また、本実施形態において、RT3遊技状態は、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインまたは右下がりラインの何れかのラインに、赤7図柄、青7図柄またはBAR1図柄に係る図柄の組み合わせが表示された場合に移行される。従って、本実施形態において、ART中Bonus状態とは、第1種特別役物や、第2種特別役物、第1種特別役物に係る役物連続作動装置、第2種特別役物に係る役物連続作動装置が作動しているように見せたARTである。

20

## 【0332】

ここで、本実施形態においては、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)を操作することができない遊技者であっても、有効ライン上に、フォローリプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合にRT3遊技状態に移行するため、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)を操作することができない遊技者であっても、遊技を楽しむことができる。

30

## 【0333】

(ART継続画面)

ART継続画面は、ART中Bonus状態において、ARTゲーム数上乘せ状態に移行しないことが決定された場合に、ART中Bonus状態終了後に表示される画面である。また、ART継続画面が表示された後、サブCPU412は、ARTゲームに移行する制御を行う。

40

## 【0334】

(ARTゲーム数上乘せ状態)

ARTゲーム数上乘せ状態は、ARTゲーム数上乘せ準備状態、ARTゲーム数上乘せ状態A及びARTゲーム数上乘せ状態Bが設けられている。そして、以下において、各ARTゲーム数上乘せ状態についての説明を行う。

## 【0335】

(ARTゲーム数上乘せ準備状態)

ARTゲーム数上乘せ準備状態は、ARTゲーム数上乘せ状態に移行することが決定された場合に、サブCPU412は、ART中Bonus状態終了後、後述の内部抽選処理により当選エリア「20」～「27」が決定された場合に、押し順ベルに係る図柄の組み

50

合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン 1 1 (中停止ボタン 1 2, 右停止ボタン 1 3) の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c により報知する制御を行う。また、サブ CPU 4 1 2 は、ART ゲーム数上乘せ準備状態において、後述の内部抽選処理により当選エリア「19」が決定された場合に、RT 4 移行リプレイに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な左停止ボタン 1 1 (中停止ボタン 1 2, 右停止ボタン 1 3) の停止操作の順序を停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c により報知する制御を行う。そして、RT 4 移行リプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、サブ CPU 4 1 2 は、ART ゲーム数上乘せ状態 A または ART ゲーム数上乘せ状態 B に移行する制御を行う。

【0336】

(ART ゲーム数上乘せ状態 A)

ART ゲーム数上乘せ状態 A は、ART 状態で遊技可能な遊技数を決定するための状態である。また、ART ゲーム数上乘せ状態 A において、RT 4 中 BAR 揃いリプレイが当選した場合に、後述のナビストック数に基づいて、BAR 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) の操作順序を停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c により報知する制御を行う。そして、BAR 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ことに基づいて、サブ CPU 4 1 2 は、後述する上乘せゲーム数決定テーブル(図 3 8 参照)に基づいて、ART 状態で遊技可能なゲーム数を加算する制御を行う。また、サブ CPU 4 1 2 は、RUSH 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ことに基づいて、ART ゲームに移行する制御を行う。なお、本実施形態において、ART ゲーム数上乘せ状態 A は、ART 中 Bonus 状態 A または ART 中 Bonus 状態 B でナビストックを獲得した後、ART ゲーム数上乘せ準備状態を経由して移行される。

【0337】

(ART ゲーム数上乘せ状態 B)

ART ゲーム数上乘せ状態 B は、ART 状態で遊技可能な遊技数を決定するための状態である。また、ART ゲーム数決定状態 B において、RT 4 中 BAR 揃いリプレイが当選した場合に、後述のナビストック数に基づいて、BAR 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) の操作順序を停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c により報知する制御を行う。そして、BAR 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ことに基づいて、サブ CPU 4 1 2 は、後述する上乘せゲーム数決定テーブル(図 3 8 参照)に基づいて、ART 状態で遊技可能なゲーム数を加算する制御を行う。また、サブ CPU 4 1 2 は、RUSH 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ことに基づいて、ART ゲームに移行する制御を行う。また、本実施形態において、ART ゲーム数上乘せ状態 B は、ART ゲーム数上乘せ状態 A と比較して、上乘せされるゲーム数が多いため、遊技者にとって有利な状態である。なお、本実施形態において、ART ゲーム数上乘せ状態 B は、ART 中 Bonus 状態 C が終了した後、ART ゲーム数上乘せ準備状態を経由して移行され、ART ゲーム数決定状態 A と比較して、決定される ART ゲーム数が多いため、遊技者にとって有利な状態である。

【0338】

なお、ART 中 Bonus 状態 A または ART 中 Bonus 状態 B 終了後、ART ゲーム数決定準備状態を経由して ART ゲーム数上乘せ状態 B に移行してもよい。この場合、ART 中 Bonus 状態 A または ART 中 Bonus 状態 B で獲得したナビストック数に基づいて ART ゲーム数上乘せ状態 B に移行するための抽選を行うことが考えられる。例えば、ART 中 Bonus 状態 A または ART 中 Bonus 状態 B で獲得したナビストック数が多ければ多いほど、ART ゲーム数上乘せ状態 B に移行し易く抽選値が規定された抽選テーブルに基づいて抽選を行うことが考えられる。

【0339】

(リザルト画面 B)

10

20

30

40

50

リザルト画面 B は、ART 状態で遊技した遊技数、獲得したメダルの枚数等を表示する画面である。そして、リザルト画面 B を表示した後、サブ CPU 4 1 2 は、引戻状態 B に移行する制御を行う。

【0340】

(引戻状態 B)

引戻状態 B は、所定の当選エリアが決定された場合に、ART ゲームに移行する抽選が行われる状態である。ここで、本実施形態においては、当選エリア「30」～「36」が決定された場合に、サブ CPU 4 1 2 は、ART ゲームに移行する抽選を行い、当該抽選に当選したに基づいて、ART ゲームに移行する制御を行う。また、引戻状態 B において、当選エリア「20」～「27」が決定され、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、 blanks に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、サブ CPU 4 1 2 は、通常状態に移行する制御を行う。

10

【0341】

また、具体的には後で詳述するが、引戻状態 B において、当選エリア「20」～「27」が決定された場合に、サブ CPU 4 1 2 は、ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示させるために適切な停止操作の順序を報知することは無い。従って、本実施形態において、引戻状態 B における遊技性は、 blanks に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される前までに、当選エリア「30」～「36」が決定され、ART ゲームに移行する抽選に当選するという遊技性となっている。

20

【0342】

(特定演出状態)

特定演出状態は、後述する特定日用特定演出スケジュールテーブル(図29参照)または後述する曜日用特定演出スケジュールテーブル(図30参照)に基づいて、特定演出を実行する時間が決定され、当該決定された時間に基づいて、特定演出が実行されている状態をいう。また、サブ CPU 4 1 2 は、特定演出が終了したに基づいて、特定演出を実行する前の状態に移行する制御を行う。なお、特定演出や、特定演出状態については、後で詳述する。

【0343】

(状態管理テーブル)

次に、図23に基づいて、状態管理テーブルについて説明を行う。

30

【0344】

状態管理テーブルは、サブ ROM 4 1 4 に設けられており、サブ CPU 4 1 2 が現在の状態を認識するために設けられている。具体的には、状態管理テーブルは、状態名と、各状態名に対応する番号について規定されている。

【0345】

(押し順報知演出決定テーブル)

次に、図24に基づいて、押し順報知演出決定テーブルについて説明を行う。

【0346】

押し順報知演出決定テーブルは、サブ ROM 4 1 4 に設けられており、サブ CPU 4 1 2 が押し順を報知する際に、何れの押し順を報知するか否かについて規定されている。具体的には、押し順報知演出決定テーブルは、状態名と、遊技状態に基づいて、左停止ボタン11(中停止ボタン12, 右停止ボタン13)の停止操作順序を報知する内容について規定されている。

40

【0347】

例えば、引戻状態 A において、現在の遊技状態が RT 3 遊技状態である場合には、「RT 3 リプレイナビ」または「RT 4 移行リプレイ外しナビ」が実行される。具体的には、引戻状態 A において、後述の内部抽選処理により当選エリア「13」～「19」が決定された場合に、サブ CPU 4 1 2 は、通常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る停止操作順序を報知する制御を行う。

【0348】

50

また、引戻状態 A において、現在の遊技状態が R T 2 遊技状態である場合には、「R T 2 継続ナビ」が実行される。後述の内部抽選処理により当選エリア「01」～「03」が決定された場合に、サブCPU 412は、通常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る停止操作順序を報知する制御を行う。

【0349】

(演出決定テーブル1)

次に、図25に基づいて、演出決定テーブル1について説明を行う。

【0350】

演出決定テーブル1は、サブROM 414に設けられており、通常状態等において行われる演出を決定するために設けられている。具体的には、「演出No.」と、「演出No.」に対応する演出内容について規定されている。

10

【0351】

また、演出決定テーブル1は、後述の内部抽選処理により決定された当選エリアや、サブCPU 412により管理されている現在の状態等に基づいて、演出を実行するための条件が規定されている。例えば、「演出No. 028」の特定演出状態最終G当選確定演出を実行するための条件として、後述のサブRAM 415に設けられているリザーブストック格納領域の値が「1」以上であること、Bonus放出許可フラグがONであること、特定演出状態における最終ゲームであることが規定されている。

【0352】

また、「演出No. 070」の押し順ナビは、後述の内部抽選処理において、決定された当選エリアや、サブCPU 412により管理されている現在の状態等に基づいて、決定される演出が異なる。具体的には、押し順報知演出決定テーブル(図24参照)に基づいて演出内容が決定される。

20

【0353】

さらに、本実施形態においては、「演出No. 073」の特定演出状態示唆演出が設けられており、特定演出状態示唆演出を実行するための条件として、(i)特定演出状態に移行する時間の所定時間前であること、(ii)特定演出状態に移行され得る時間の所定時間前であることが規定されている。

【0354】

ここで、特定演出状態示唆演出が実行されると、遊技者は、特定演出状態へ移行した後、Bonus準備状態Aに移行することを期待することとなるので、遊技に対する興趣が増す。更に、遊技店においては、特定演出状態示唆演出が行われることにより、遊技者が遊技を継続することとなるので、稼働を向上させることができる。

30

【0355】

さらに、本実施形態においては、「演出No. 068」の当確定時演出が設けられており、この当確定時演出は、Bonus準備状態やBonus状態等への移行が確定したときに実行される演出である。当確定時演出が実行されると、スタートレバー演出用ランプ42、図示しない停止ボタン演出用ランプ及び演出ボタン演出用ランプが、所定の態様が点灯、点滅及び消灯を繰り返す特殊な発光態様にて制御される。また、このとき、スピーカ34, 35からは、Bonus準備状態やBonus状態等への移行が確定したことを遊技者に向けて報知するための告知音(例えば、ファンファーレなど)が出力される。

40

【0356】

(演出決定テーブル2)

次に、図26に基づいて、演出決定テーブル2について説明を行う。

【0357】

演出決定テーブル2は、サブROM 414に設けられており、Bonus状態等において行われる演出を決定するために設けられている。具体的には、演出決定テーブル1と同様、「演出No.」と、「演出No.」に対応する演出内容について規定されている。

【0358】

また、演出決定テーブル2は、演出決定テーブル1と同様に、後述の内部抽選処理にお

50

いて、決定された当選エリアや、サブCPU 412により管理されている現在の状態等に基づいて、演出を実行するための条件が規定されている。

【0359】

(演出決定テーブル3)

次に、図27に基づいて、演出決定テーブル3について説明を行う。

【0360】

演出決定テーブル3は、サブROM 414に設けられており、ART状態等において行われる演出を決定するために設けられている。具体的には、演出決定テーブル1や演出決定テーブル2と同様、「演出No.」と、「演出No.」に対応する演出内容について規定されている。

10

【0361】

また、演出決定テーブル3は、演出決定テーブル1や演出決定テーブル2と同様に、後述の内部抽選処理において、決定された当選エリアや、サブCPU 412により管理されている現在の状態等に基づいて、演出を実行するための条件が規定されている。

【0362】

さらに、本実施形態においては、「演出No. 022」の超絶絶叫連打上乗せ演出が設けられており、この超絶絶叫連打上乗せ演出は、ARTゲーム数の上乗せが行われる場合に実行される演出である。超絶絶叫連打上乗せ演出が実行されると、遊技者に演出ボタン18の押下操作を促す演出表示がなされる。このとき、遊技者により演出ボタン18が押下されると、液晶表示装置41に設けられた駆動機構が作動して、液晶表示装置41が上下動する。この後、液晶表示装置41では、上乗せされたARTゲーム数が告知される(例えば、「+10ゲーム」といったように表示される)。また、このとき、スピーカ34, 35からは、ARTゲーム数が上乗せされたことを報知するための告知音(例えば、ファンファーレなど)が出力される。

20

なお、上述したような液晶表示装置41とは別に役物装置(図示しない)を設けた場合には、遊技者により演出ボタン18が押下されると、液晶表示装置41の背面側に設けた役物装置(図示しない)が作動して液晶表示装置41の前面側に突出する。その後、突出した役物装置が液晶表示装置41に表示される画像の一部を隠すように上昇した後下降する。この後、液晶表示装置41では、上乗せされたARTゲーム数が告知される(例えば、「+10ゲーム」といったように表示される)。また、このとき、スピーカ34, 35からは、ARTゲーム数が上乗せされたことを報知するための告知音(例えば、ファンファーレなど)が出力される。

30

【0363】

(Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブル)

次に、図28に基づいて、Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルについて説明を行う。

【0364】

Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルは、サブROM 414に設けられており、引戻状態Aまたは引戻状態Bにおいて、blankに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたときから、ART準備状態Aに移行するまでのゲーム数を決定するために設けられている。具体的には、Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルは、ART準備状態Aに移行するまでのゲーム数の範囲と、抽選値について規定されている。

40

【0365】

なお、Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルは、RUSHリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたときに、ART状態において、Bonus準備状態Bに移行するまでのゲーム数を決定する際にも用いられる。

【0366】

ここで、Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルの抽選値は、設定値毎に設けられており、設定値毎に各ゲーム数の範囲毎に規定されている抽選値が異なる。特に、本実施形態において、Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルの抽選値は、設定値が高

50

ければ高い程、サブCPU 412が早いゲーム数の範囲を決定する確率が高くなる様に規定されている。これにより、サブCPU 412は、設定値が高ければ高い程、引戻状態Aまたは引戻状態Bが終了した後にBonus準備状態に移行するためのゲーム数として短いゲーム数を決定する割合が高くなる。

【0367】

(特定日用特定演出スケジュールテーブル)

次に、図29に基づいて、特定日用特定演出スケジュールテーブルについて説明を行う。

【0368】

特定日用特定演出スケジュールテーブルは、サブROM 414に設けられており、特定演出を実行するスケジュールを取得するために設けられている。また、特定日用特定演出スケジュールテーブルは、「日付」と、「日付毎に特定演出を実行するための時間」が規定されている。例えば、RTC装置426により取得された日付が1月1日の場合には、電源が投入されてから、2時間後、4時間後、6時間後、8時間後、10時間後、及び12時間後に特定演出を実行する旨が規定されており、12時間経過以降については、3時間ごとに特定演出を実行する旨が規定されている。

【0369】

(曜日用特定演出スケジュールテーブル)

次に、図30に基づいて、曜日用特定演出スケジュールテーブルについて説明を行う。

【0370】

曜日用特定演出スケジュールテーブルは、サブROM 414に設けられており、特定日用特定演出スケジュールテーブルと同様に、特定演出を実行するスケジュールを取得するために設けられている。また、曜日用特定演出スケジュールテーブルは、「曜日」と、「曜日毎に特定演出を実行するための時間」が規定されている。例えば、RTC装置426により取得された日付情報に対応する曜日情報が月曜日の場合には、電源が投入されてから、2時間後、4時間後、8時間後、及び11時間後に特定演出を実行する旨が規定されており、12時間経過以降については、3時間ごとに特定演出を実行する旨が規定されている。

【0371】

ここで、本実施形態において、サブCPU 412は、まず、RTC装置426により取得した日付情報が特定日用特定演出スケジュールテーブルに規定されている日付と一致するか否か判定する制御を行う。そして、当該判定の結果、一致する日付がある場合には、一致した日付に基づいて、特定演出を実行する時間を取得する制御を行う。一方、判定の結果、一致する日付がない場合には、曜日用特定演出スケジュールテーブルに規定されている曜日と、RTC装置426により取得された日付情報に対応する曜日情報とに基づいて、特定演出を実行する時間を取得する制御を行う。

【0372】

なお、本実施形態において、サブCPU 412は、RTC装置426により取得した日付情報または曜日情報と、特定日用特定演出スケジュールテーブルまたは曜日用特定演出スケジュールテーブルに基づいて、特定演出を実行する時間を取得する制御を行うこととしているが、これに限定されることはない。例えば、サブCPU 412は、RTC装置426により取得された日付情報に基づいて、乱数値を取得する制御を行い、当該取得された乱数値に基づいて、特定演出を実行する時間を取得する制御を行ってもよい。

【0373】

例えば、RTC装置426により取得された日付情報が「YYYY(年)/MM(月)/DD(日)」の場合、年に対応する乱数値と、月に対応する乱数値と、日に対応する乱数値を取得し、取得したそれぞれの乱数値を演算することにより、最終的な乱数値を取得する。そして、サブCPU 412は、取得した乱数値に基づいて、特定演出実行内容を決定する制御を行う。また、サブCPU 412は、取得した乱数値に基づいて、特定演出を実行するスケジュールを取得する制御を行う。

10

20

30

40

50

## 【0374】

(特定演出開放スケジュールテーブル)

次に、図31に基づいて、特定演出開放スケジュールテーブルについて説明を行う。

## 【0375】

特定演出開放スケジュールテーブルは、サブROM414に設けられており、特定演出を実行する際に、特定演出の内容を決定するために設けられている。具体的には、特定演出開放スケジュールテーブルは、「特定演出No.」と、「期間」と、「特定演出実行内容」について規定されている。ここで、「期間」とは、遊技機1を製造する工場から出荷される際に、サブROM414またはサブRAM415に記憶される日付情報に係る日付から、RTC装置426により取得される日付情報に係る日付までの期間をいう。また、「特定演出実行内容」は、特定演出を実行する前のカウントダウン演出の演出内容と、特定演出の演出内容と、特定演出後、次週実行される特定演出を予告する予告演出の内容及び特定演出が終了した旨の終了演出の内容が規定されている。

10

## 【0376】

例えば、サブCPU412は、遊技機1を製造する工場から出荷される際に、サブROM414またはサブRAM415に記憶される日付情報に係る日付から、RTC装置426により取得される日付情報に係る日付までの期間が1週間以内であるときと、2週間以内であるときは、「特定演出No.01」が選択され、特定演出の内容として、「M01カウントダウン」、「M01」、「M02予告」を決定し、当該決定された特定演出を実行する制御を行う。

20

## 【0377】

具体的には、サブROM414に特定演出開放スケジュールテーブルが設けられており、サブCPU412は、RTC装置426により取得した日付情報に基づいて、特定演出を選択し、当該選択した特定演出をサブRAM415に記憶する制御を行う。そして、サブCPU412は、サブRAM415に記憶されている情報に基づいて、特定演出を実行する制御を行う。

## 【0378】

なお、サブROM414の記憶領域に、直接特定演出開放スケジュールを実行するプログラムを記憶し、サブCPU412は、サブROM414に記憶されているプログラムに基づいて、特定演出を実行する制御を行ってもよい。この場合、サブROM414に、期間及び特定演出実行内容を、日付情報に基づいて選択可能なプログラムを記憶しておく必要がある。また、サブRAM415に特定演出を実行する期間を記憶しておき、サブCPU412は、サブRAM415に記憶されている期間と、日付情報に基づいて、特定演出を決定することも考えられる。この場合、サブRAM415の特定演出を実行する期間が記憶されている領域は不揮発性であることが望ましい。

30

## 【0379】

なお、本実施形態において、遊技機1を製造する工場から出荷される際に、サブROM414またはサブRAM415に記憶される日付情報として、遊技店に導入される導入開始日を記憶する。しかし、遊技機1を製造する工場から出荷される際に、サブROM414またはサブRAM415に記憶される日付情報は、遊技店に導入される導入開始日に限定されることはなく、任意の日付を記憶してもよい。

40

## 【0380】

また、本実施形態において、サブCPU412は、遊技機1を製造する工場から出荷される際に、サブROM414またはサブRAM415に記憶される日付情報に係る日付から、RTC装置426により取得される日付情報に係る日付までの期間に基づいて、特定演出実行内容を決定することとしているが、これに限定されることは無い。例えば、サブROM414またはサブRAM415に予め特定演出の実行を許容する解禁日を記憶しておき、サブCPU412は、当該解禁日に基づいて、特定演出実行内容を決定する制御を行ってもよい。

## 【0381】

50



(自力解除モード抽選確率移行テーブル)

次に、図32に基づいて、自力解除モード抽選確率移行テーブルについて説明を行う。

【0382】

自力解除モード抽選確率移行テーブルは、サブROM414に設けられており、自力解除モードに移行する確率が高確率である状態(以下、「高確率状態」という)と、当該高確率状態と比較して低確率である状態(以下、「低確率状態」という)をそれぞれ移行させる抽選を行うために設けられている。ここで、本実施形態において、サブCPU412は、現在の状態が低確率状態である場合には、毎ゲーム「327/65536」の確率で高確率状態に移行するか否かの抽選を行う。一方、現在の状態が高確率状態である場合には、毎ゲーム「4096/65536」の確率で低確率状態に移行するか否かの抽選を行う。

10

【0383】

(リザーブストック抽選テーブル)

次に、図33に基づいて、リザーブストック抽選テーブルについて説明を行う。

【0384】

リザーブストック抽選テーブルは、サブROM414に設けられている。また、本実施形態において、サブCPU412は、サブRAM415に設けられているリザーブストック格納領域の値が「1」以上であることが条件として、特定演出終了時にBonus準備状態に移行させる制御を行う。そして、リザーブストック抽選テーブルは、サブRAM415に設けられているリザーブストック格納領域に所定値を格納するか否かの抽選を行うために設けられている。ここで、サブCPU412は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「20」～「27」が決定された場合には、「5/65536」で抽選を行い、当該抽選に当選した場合においては、サブRAM415のリザーブストック格納領域の値に「1」を加算して格納する処理を行う。また、サブCPU412は、当選エリア「29」が決定された場合には、「64/65536」で抽選を行い、当該抽選に当選した場合においては、サブRAM415のリザーブストック格納領域の値に「1」を加算して格納する処理を行う。

20

【0385】

なお、本実施形態においては、後述の内部抽選処理において、当選エリア「20」～「27」、または「29」が決定されたことに基づいて、リザーブストック抽選テーブルを用いて抽選を行い、当該抽選の結果に基づいて、サブRAM415のリザーブストック格納領域の値に「1」を加算して格納する処理を行うこととしているが、これに限定されることはない。例えば、後述の内部抽選処理の結果によらず、毎ゲーム一定の確率で抽選を行い、当該抽選の結果に基づいて、サブRAM415のリザーブストック格納領域の値に「1」を加算して格納する処理を行うこととしてもよい。

30

【0386】

なお、リザーブストック抽選テーブルを用いて抽選を行い、当該抽選の結果、当選となった場合には、サブRAM415のリザーブストック格納領域の値に加算する値は適宜設定可能である。例えば、当選エリア「20」～「27」が決定された際の抽選に当選した場合と、当選エリア「29」が決定された際の抽選に当選した場合とで、サブRAM415のリザーブストック格納領域の値に加算する値を異ならせてもよい。

40

【0387】

(Bonus状態振分テーブル)

次に、図34に基づいて、Bonus状態振分テーブルについて説明を行う。

【0388】

Bonus状態振分テーブルは、サブROM414に設けられており、当選エリア「01」～「03」が決定された場合に、報知する左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)の操作順序を報知するために設けられている。また、Bonus状態振分テーブルは、Bonus状態A～Bonus状態Cのうち、どの状態に移行させるかについてと、各Bonus状態に対応する抽選値について規定されている。ここで、本実施

50

形態において、抽選値は、設定値毎に設けられており、設定値が高ければ高い程、B o n u s 状態 C へ移行する確率が高く規定されている。

【0389】

例えば、B o n u s 状態振分テーブルを用いた抽選の結果、B o n u s 状態 A に移行することが決定された場合には、赤7リプレイ01に係る図柄の組み合わせが停止し得る左停止ボタン11（中停止ボタン12，右停止ボタン13）の操作順序を報知する制御を行う。具体的には、サブCPU412は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「01」が決定された場合には、右停止ボタン13を最初に停止操作する旨の報知を行う。また、後述の内部抽選処理において、当選エリア「02」が決定された場合には、左停止ボタン11を最初に停止操作する旨の報知を行う。一方、後述の内部抽選処理において、当選エリア「03」が決定された場合には、中停止ボタン12を最初に停止操作する旨の報知を行うことで青7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ないようにしている。

10

【0390】

また、B o n u s 状態振分テーブルを用いた抽選の結果、B o n u s 状態 B に移行することが決定された場合には、赤7リプレイ02に係る図柄の組み合わせが停止し得る左停止ボタン11（中停止ボタン12，右停止ボタン13）の操作順序を報知する制御を行う。具体的には、サブCPU412は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「01」が決定された場合には、左停止ボタン11を最初に停止操作する旨の報知を行う。また、後述の内部抽選処理において、当選エリア「02」が決定された場合には、中停止ボタン12を最初に停止操作する旨の報知を行う。一方、後述の内部抽選処理において、当選エリア「03」が決定された場合には、中停止ボタン12を最初に停止操作する旨の報知を行うことで青7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ないようにしている。

20

【0391】

また、B o n u s 状態振分テーブルを用いた抽選の結果、B o n u s 状態 C に移行することが決定された場合には、青7リプレイに係る図柄の組み合わせが停止し得る左停止ボタン11（中停止ボタン12，右停止ボタン13）の操作順序を報知する制御を行う。具体的には、サブCPU412は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「03」が決定された場合には、左停止ボタン11を最初に停止操作する旨の報知を行う。一方、後述の内部抽選処理において、当選エリア「01」または「02」が決定された場合には、中停止ボタン12を最初に停止操作する旨の報知を行う。

30

【0392】

（昇格抽選テーブル）

次に、図35に基づいて、昇格抽選テーブルについて説明を行う。

【0393】

昇格抽選テーブルは、サブROM414に設けられており、図36のB o n u s 状態振分テーブルに基づいた抽選の結果、B o n u s 状態 A またはB o n u s 状態 B に移行することが決定された後、B o n u s 状態 A またはB o n u s 状態 B に移行する前に、B o n u s 状態 B またはB o n u s 状態 C に移行するようにする抽選を行うために設けられている。

40

【0394】

具体的には、昇格抽選テーブルは、（a）B o n u s 状態 A 待機中用の昇格抽選テーブルと、（b）B o n u s 状態 B 待機中用の昇格抽選テーブルとが設けられており、各昇格抽選テーブルには、当選エリア毎の抽選値と、移行先のB o n u s 状態待機中とが規定されている。例えば、B o n u s 状態 A 待機中において、当選エリア「33」が決定された場合に、サブCPU412は、「32768 / 65536」でB o n u s 状態 B 待機中に移行する抽選を行う。また、B o n u s 状態 B 待機中において、当選エリア「33」が決定された場合に、サブCPU412は、「4128 / 65536」でB o n u s 状態 C 待機中に移行する抽選を行う。

50

## 【0395】

( Bonus 状態 B 中 ART 抽選テーブル )

次に、図36に基づいて、 Bonus 状態 B 中 ART 抽選テーブルについて説明を行う。

## 【0396】

Bonus 状態 B 中 ART 抽選テーブルは、サブROM414に設けられており、 Bonus 状態 B において、 ART 状態に移行するか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、 Bonus 状態 B 中 ART 抽選テーブルは、当選エリアと、各当選エリアに対応する抽選値が規定されている。例えば、サブCPU412は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「33」が決定された場合には、「21692 / 65536」の確率で ART 状態に移行することが決定される抽選を行う。そして、当該抽選に当選した場合に、サブCPU412は、サブRAM415に設けられているナビストック格納領域に「3」を加算して格納する制御を行う。なお、 Bonus 状態 B が終了した時点で、サブRAM415のナビストック格納領域の値が「1」以上である場合に、サブCPU412は、 ART 状態への移行抽選に当選したと判定する制御を行う。

10

## 【0397】

ここで、サブRAM415に設けられているナビストック格納領域の値の分だけ、サブCPU412は、 ART ゲーム数決定状態において、後述の内部抽選処理により当選エリア「04」～「06」が決定された場合に、 BARR 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 ) の操作順序を報知する制御を行う。

20

## 【0398】

( ナビストック上乘せ抽選テーブル )

次に、図37に基づいて、ナビストック上乘せ抽選テーブルについて説明を行う。

## 【0399】

ナビストック上乘せ抽選テーブルは、サブROM414に設けられており、 Bonus 状態 B 中 ART 抽選テーブルに基づく抽選に当選した後、ナビストック数の上乘せ抽選を行うために設けられている。具体的には、ナビストック上乘せ抽選テーブルは、当選エリアと、各当選エリアに対応する抽選値が規定されている。例えば、サブCPU412は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「33」が決定された場合には、「13107 / 65536」の確率でナビストック数の上乘せ抽選を行う。そして、当該抽選に当選した場合に、サブCPU412は、サブRAM415に設けられているナビストック格納領域に「2」を加算して格納する制御を行う。

30

## 【0400】

( Bonus 状態 A 中 ART 抽選テーブル )

次に、図38に基づいて、 Bonus 状態 A 中 ART 抽選テーブルについて説明を行う。

## 【0401】

Bonus 状態 A 中 ART 抽選テーブルは、サブROM414に設けられており、 Bonus 状態 A において、 ART 状態に移行するか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、 Bonus 状態 A 中 ART 抽選テーブルは、当選エリアと、ナビストック数と、各当選エリア及びナビストック数に対応する抽選値とが規定されている。例えば、サブCPU412は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「33」が決定された場合には、「26214 / 65536」の確率でナビストック数「0個」加算することを決定し、「32768 / 65536」の確率でナビストック数「1個」加算することを決定し、「3277 / 65536」の確率でナビストック数「2個」加算することを決定し、「3277 / 65536」の確率でナビストック数「3個」加算することを決定する抽選を行う。そして、当該抽選に当選した場合に、サブCPU412は、サブRAM415に設けられているナビストック格納領域に、抽選結果に対応するナビストック数を加算して格納する制御を行う。なお、 Bonus 状態 A が終了した時点で、サブRAM415のナ

40

50

ピストック格納領域の値が「1」以上である場合に、サブCPU412は、ART状態への移行抽選に当選したと判定する制御を行う。

【0402】

(上乗せゲーム数決定テーブル)

次に、図39に基づいて、上乗せゲーム数決定テーブルについて説明を行う。

【0403】

上乗せゲーム数決定テーブルは、サブROM414に設けられており、ARTゲーム数決定状態AまたはARTゲーム数決定状態Bにおいて、BAR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ことに基づいて、サブRAM415のARTゲーム数格納領域の値に加算するゲーム数を決定するために設けられている。

10

【0404】

また、上乗せゲーム数決定テーブルは、(a)ARTゲーム数決定状態Aにおいて、BARリプレイ01またはBARリプレイ03に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された際に用いられる抽選テーブル(以下、「ARTゲーム数決定状態A中BARリプレイ01,03成立時抽選テーブル」という)と、(b)ARTゲーム数決定状態Aにおいて、BARリプレイ02に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された際に用いられる抽選テーブル(以下、「ARTゲーム数決定状態A中BARリプレイ02成立時抽選テーブル」という)と、(c)ARTゲーム数決定状態Bにおいて、BARリプレイ01またはBARリプレイ03に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された際に用いられる抽選テーブル(以下、「ARTゲーム数決定状態B中BARリプレイ01,03成立時抽選テーブル」という)と、(d)ARTゲーム数決定状態Bにおいて、BARリプレイ02に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された際に用いられる抽選テーブル(以下、「ARTゲーム数決定状態B中BARリプレイ02成立時抽選テーブル」という)が設けられている。そして、ARTゲーム数決定状態A中BARリプレイ01,03成立時抽選テーブル、ARTゲーム数決定状態A中BARリプレイ02成立時抽選テーブル、ARTゲーム数決定状態B中BARリプレイ01,03成立時抽選テーブル及びARTゲーム数決定状態B中BARリプレイ02成立時抽選テーブルは、それぞれ上乗せゲーム数と、抽選値について規定されている。

20

【0405】

例えば、ARTゲーム数決定状態Aにおいて、BARリプレイ01またはBARリプレイ03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、サブCPU412は、「49086/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「10」ゲームを決定し、「5308/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「20」ゲームを決定し、「5308/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「30」ゲームを決定し、「5308/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「50」ゲームを決定し、「262/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「100」ゲームを決定し、「132/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「200」ゲームを決定し、「132/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「300」ゲームを決定する抽選を行う。

30

【0406】

また、ARTゲーム数決定状態A中BARリプレイ01,03成立時抽選テーブルは、ARTゲーム数上乗せ状態Aにおいて、BARリプレイ01またはBARリプレイ03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も用いられる。同様に、ARTゲーム数決定状態A中BARリプレイ02成立時抽選テーブルは、ARTゲーム数上乗せ状態Aにおいて、BARリプレイ02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も用いられる。同様に、ARTゲーム数決定状態B中BARリプレイ01,03成立時抽選テーブルは、ARTゲーム数上乗せ状態Bにおいて、BARリプレイ01またはBARリプレイ03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も用いられる。同様に、ARTゲーム数決定状態B中BARリプレイ02成立時抽選テーブルは、ARTゲーム数上乗せ状態Bにおいて、BARリプレイ02に係る図柄の組み

40

50

合わせが有効ライン上に表示された場合にも用いられる。

【0407】

(ARTゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブル)

次に、図40に基づいて、ARTゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブルについて説明を行う。

【0408】

ARTゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブルは、サブROM414に設けられており、ARTゲーム数決定状態において、ナビストックを抽選するために設けられている。具体的には、ARTゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブルは、ナビストック数と、各当選エリア及びナビストック数に対応する抽選値とが規定されている。例えば、サブCPU412は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「33」が決定された場合には、「62916 / 65536」の確率でナビストック数「1個」加算することを決定し、「655 / 65536」の確率でナビストック数「2個」加算することを決定し、「655 / 65536」の確率でナビストック数「3個」加算することを決定し、「655 / 65536」の確率でナビストック数「4個」加算することを決定し、「655 / 65536」の確率でナビストック数「5個」加算することを決定する抽選を行う。そして、当該抽選に当選した場合に、サブCPU412は、サブRAM415に設けられているナビストック格納領域に抽選結果に対応するナビストック数を加算して格納する制御を行う。

10

【0409】

20

(メイン制御基板300によるプログラム開始処理)

次に、図41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511swがONとなったことに基づいて行われる処理である。

【0410】

(ステップS1)

ステップS1において、メインCPU301は、初期設定処理を行う。具体的には、遊技機1の内部レジスタを設定するためのテーブルの番地を設定し、当該テーブルに基づいて、レジスタの番地をセットする処理を行う。そして、ステップS1の処理が終了すると、ステップS2に処理を移行する。

30

【0411】

(ステップS2)

ステップS2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。ここで、チェックサム(Check Sum)とは、誤りを検出するための符号の一種である。そして、ステップS3の処理が終了すると、ステップS3に処理を移行する。

【0412】

(ステップS3)

ステップS3において、メインCPU301は、設定変更スイッチがONであるか否かを判定する処理を行う。本実施形態においては、図示しない設定変更用の鍵が鍵穴に挿入された状態で、所定角度回動されることにより、設定変更スイッチがONとなる。このため、ステップS3において、メインCPU301は、図示しない設定変更用の鍵が鍵穴に挿入された状態で、所定角度回動されているか否かを判定する処理を行う。そして、設定変更スイッチがONであると判定された場合には(ステップS3 = Yes)、ステップS4に処理を移行し、設定変更スイッチがOFFであると判定された場合には(ステップS3 = No)、ステップS6に処理を移行する。

40

【0413】

(ステップS4)

ステップS4において、メインCPU301は、ドア開閉スイッチがONであるか否か

50

を判定する。本実施形態においては、鍵穴4に専用の鍵が挿入されて所定角度回動され、かつ、前面扉3が所定角度以上開放されることにより、ドア開閉スイッチがONとなる。このため、ステップS4において、メインCPU301は、鍵穴4に専用の鍵が挿入されて所定角度回動され、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、ドア開閉スイッチがONであると判定された場合には(ステップS4 = Yes)、ステップS7に処理を移行し、ドア開閉スイッチがOFFであると判定された場合には(ステップS4 = No)、ステップS5に処理を移行する。

【0414】

(ステップS5)

ステップS5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。具体的には、設定変更スイッチがONであって(ステップS3 = Yes)、ドア開閉スイッチがOFFである場合(ステップS4 = No)、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。そして、ステップS5の処理が終了すると、ステップS6に処理を移行する。

10

【0415】

(ステップS6)

ステップS6において、メインCPU301は、電断復帰処理を行う。具体的には、メインCPU301は、遊技機1に対して電源の供給が遮断された後、電源の供給が開始された場合に、退避されたレジスタの値や、保存されたスタックポイントの値を復帰させる処理等を行う。また、電断復帰処理においては、メインRAM303の初期化処理が行われる。そして、ステップS6の処理が終了すると、図42のメインループ処理に移行する。

20

【0416】

(ステップS7)

ステップS7において、メインCPU301は、設定変更装置作動開始コマンドをセットする処理を行う。具体的には、設定変更スイッチがONであって(ステップS3 = Yes)、ドア開閉スイッチがONである場合(ステップS4 = Yes)に、メインCPU301は、設定変更装置作動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、当該設定変更装置作動開始コマンドを、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。ここで、設定変更装置作動開始コマンドとは、遊技機1の設定変更を開始する旨の情報を有するコマンドである。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。

30

【0417】

(ステップS8)

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する。ここで、当該判定結果が正常である場合には、貯留枚数表示器25や、設定表示部36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した後、貯留枚数表示器25や、設定表示部36に設定値の初期値を表示する処理を行う。そして、メインCPU301は、設定変更スイッチ37swにより設定変更ボタン37の操作が検出されたことに基づいて、設定値の切替表示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抜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の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

【0418】

50

## (ステップS9)

ステップS9において、メインCPU301は、貯留枚数表示・獲得枚数表示LED点灯処理を行う。具体的には、メインCPU301は、I/F回路305を介して中継基板200に接続されている貯留枚数表示器25や、払出枚数表示器27に対して貯留枚数や払出枚数を表示させる指令を行う。そして、ステップS9の処理が終了すると、ステップS10に処理を移行する。

## 【0419】

## (ステップS10)

ステップS10において、メインCPU301は、設定変更装置作動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、設定変更装置作動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、当該設定変更装置作動終了コマンドを、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。ここで、設定変更装置作動終了コマンドとは、設定値が変更された旨や、変更後の設定値に係る情報を有するコマンドである。そして、ステップS10の処理が終了すると、図42のメインループ処理に移行する。

10

## 【0420】

## (メインループ処理)

次に、図42に基づいて、メインループ処理についての説明を行う。

## 【0421】

## (ステップS101)

ステップS101において、メインCPU301は、初期化処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタックポインタをセットしたり、メインRAM303の初期化処理を行ったりする処理を行う。そして、ステップS101の処理が終了すると、ステップS102に処理を移行する。

20

## 【0422】

## (ステップS102)

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、払出枚数をクリアする処理や、現在の遊技状態をセットする処理を行う。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。

## 【0423】

## (ステップS103)

ステップS103において、メインCPU301は、オーバーフロー表示処理を行う。具体的には、補助貯留部満タンセンサ530sにより、補助貯留部530に貯留されているメダルが満タンであることが検出されたことに基づいて、メインCPU301は、中継基板200を介して、払出枚数表示器27により所定のエラー表示を行う処理を行う。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

## 【0424】

なお、本実施形態において、所定のエラー表示は、払出枚数表示器27に行うこととしているが、これに限らず、他の表示機やランプを用いて表示してもよい。例えば、払出枚数表示器27と液晶表示装置41等、複数の装置により、報知を行ってもよい。

40

## 【0425】

## (ステップS104)

ステップS104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、再遊技が作動していない場合に、メダルの受付を許可する処理等を行う。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。なお、このメダル受付開始処理では、メダルの投入によるメダル投入枚数カウンタの加算処理や再遊技時のメダル自動投入コマンドのセット等が行われる。

## 【0426】

## (ステップS105)

ステップS105において、メインCPU301は、設定値確認処理を行う。具体的に

50

は、メインCPU301は、ステップS10の処理によりメインRAM303に設けられている設定値格納領域に格納された設定値を読み出す処理を行う。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。

【0427】

(ステップS106)

ステップS106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、メダル投入チェック処理等を行う。そして、ステップS106の処理が終了すると、ステップS107に処理を移行する。なお、このメダル管理処理では、メダル投入口6に適正なメダルが投入されたか否かのメダル投入チェック処理や、メダルを精算するメダル精算時処理等が行われる。

10

【0428】

(ステップS107)

ステップS107において、メインCPU301は、投入・払出センサチェック処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メダルセンサ16sや、ホッパー520に設けられた図示しない払出センサの異常を検出した場合に、検出した異常を表示する処理等を行う。そして、ステップS107の処理が終了すると、ステップS108に処理を移行する。なお、この投入・払出センサチェック処理では、メダルセンサ16sが異常を検出したか否か、ホッパー520に設けられた図示しない払出センサが異常を検出したか否か等を判定する処理が行われる。

【0429】

20

(ステップS108)

ステップS108において、メインCPU301は、スタートレバーチェック処理を行う。当該処理において、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等を行う。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。なお、このスタートレバーチェック処理では、スタートレバー10の操作が受け付け可能であるか否かを判定する処理が行われ、受け付け可能であると判定された場合には、スタートレバー10への操作の受け付けが許可される。

【0430】

(ステップS109)

ステップS109において、メインCPU301は、内部抽選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、抽選により当選エリア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。なお、この内部抽選処理では、さらに、現在の遊技状態や現在の遊技状態における抽選回数、RT種別等の情報も取得される。

30

【0431】

(ステップS110)

ステップS110において、メインCPU301は、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により決定された当選エリアに基づいて、回胴演出を実行するか否かを抽選する処理等を行う。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。

40

【0432】

(ステップS111)

ステップS111において、メインCPU301は、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、最小1遊技時間をセットする処理等を行う。そして、ステップS111の処理が終了すると、ステップS112に処理を移行する。なお、このリール回転開始準備処理では、前回の遊技において設定されたタイマカウンタの値が「0」になったか否かが判定される。ここでいうタイマカウンタの値には最小1遊技時間(約4.1秒)がセットされる。また、リール回転開始準備処理では、リール17の回転が定速になるまでの待ち時間もセットされる。

【0433】

50



(ステップS 1 1 2)

ステップS 1 1 2において、メインCPU 3 0 1は、リール停止前処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、回転中のリール1 7に対する引込予想処理等を行う。そして、ステップS 1 1 2の処理が終了すると、ステップS 1 1 3に処理を移行する。なお、引込予想処理では、まず仮想停止位置の初期値をセットし、引込優先順位を取得する処理を行い、停止位置が「0 0」でなければ停止位置の補正を行い、引込優先順位を保存する処理が行われる。

【0 4 3 4】

(ステップS 1 1 3)

ステップS 1 1 3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 0 0を介して、ステッピングモータ1 0 1, 1 0 2, 1 0 3を駆動することにより、リール1 7を定速回転させる処理を行う。そして、ステップS 1 1 3の処理が終了すると、ステップS 1 1 4に処理を移行する。

10

【0 4 3 5】

(ステップS 1 1 4)

ステップS 1 1 4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操作可能状態フラグをONにする処理を行う。ここで、操作可能状態フラグ格納領域は、左停止ボタン1 1 (中停止ボタン1 2, 右停止ボタン1 3)それぞれに対応して設けられている。また、操作可能状態フラグは、左停止ボタン1 1 (中停止ボタン1 2, 右停止ボタン1 3)が停止操作可能か否かを判定するために用いられる。例えば、左停止ボタン1 1 (中停止ボタン1 2, 右停止ボタン1 3)それぞれに対応する操作可能状態フラグが全てONである場合、メインCPU 3 0 1は、全ての左停止ボタン1 1 (中停止ボタン1 2, 右停止ボタン1 3)が停止操作可能であると判定する。そして、ステップS 1 1 4の処理が終了すると、ステップS 1 1 5に処理を移行する。

20

【0 4 3 6】

(ステップS 1 1 5)

ステップS 1 1 5において、メインCPU 3 0 1は、リール回転中処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、停止スイッチ1 1 s w, 1 2 s w, 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、対応するリール1 7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 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。

30

【0 4 3 7】

(ステップS 1 1 6)

ステップS 1 1 6において、メインCPU 3 0 1は、停止要求があるか否かを判定する処理を行う。具体的には、ステップS 1 1 5において、停止スイッチ1 1 s w, 1 2 s w, 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、回転中のリール1 7を停止させたか否かを判定する。そして、停止要求がないと判定された場合には(ステップS 1 1 6 = No)、ステップS 1 1 8に処理を移行し、停止要求があると判定された場合には(ステップS 1 1 6 = Yes)、ステップS 1 1 7に処理を移行する。

40

【0 4 3 8】

(ステップS 1 1 7)

ステップS 1 1 7において、メインCPU 3 0 1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CPU 3 0 1がサブ制御基板4 0 0に対して、リール停止コマンドを送信するために、当該リール停止コマンドをメインRAM 3 0 3の演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、リール停止コマンドとは、停止したリール1 7の種別に係る情報や、停止スイッチ1 1 s w, 1 2 s w, 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際の図柄位置に係る情報、当該図柄位置に対応する図柄コードに係る情報を有するコ

50

マンドである。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。

【 0 4 3 9 】

(ステップ S 1 1 8 )

ステップ S 1 1 8 において、メイン CPU 3 0 1 は、全リールが停止済みであるか否かを判定する。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、リール 1 7 が全て停止しているか否かの判定する処理を行う。そして、全リールが停止済みで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 4 に処理を移行し、全リールが停止済みとなるまで、同様の処理を繰り返し実行する。一方、全リールが停止済みである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 に処理を移行する。

10

【 0 4 4 0 】

(ステップ S 1 1 9 )

ステップ S 1 1 9 において、メイン CPU 3 0 1 は、左停止ボタン 1 1 (中停止ボタン 1 2 , 右停止ボタン 1 3 ) が操作中であるか否かを判定する。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、停止スイッチ 1 1 s w , 1 2 s w , 1 3 s w の O F F エッジが検出されたか否かを判定する処理を行う。そして、左停止ボタン 1 1 (中停止ボタン 1 2 , 右停止ボタン 1 3 ) が操作中であると判定された場合には (ステップ S 1 1 9 = Y e s )、左停止ボタン 1 1 (中停止ボタン 1 2 , 右停止ボタン 1 3 ) が操作中で無くなるまで、ステップ S 1 1 9 の処理を繰り返し実行する。一方、左停止ボタン 1 1 (中停止ボタン 1 2 , 右停止ボタン 1 3 ) が操作中でないと判定された場合には (ステップ S 1 1 9 = N o )、ステップ S 1 2 0 に処理を移行する。

20

【 0 4 4 1 】

(ステップ S 1 2 0 )

ステップ S 1 2 0 において、メイン CPU 3 0 1 は、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 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。

【 0 4 4 2 】

なお、この表示判定処理では、再遊技表示時における再遊技作動コマンドのセットや払出枚数の算出、表示判定の異常を判定する処理も行われる。

30

【 0 4 4 3 】

(ステップ S 1 2 1 )

ステップ S 1 2 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、投入・払出センサチェック処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、ステップ S 1 0 7 と同様に、メダルセンサ 1 6 s や、ホッパー 5 2 0 に設けられた図示しない払出センサの異常を検出した場合に、検出した異常を表示する処理等を行う。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 2 2 に処理を移行する。

【 0 4 4 4 】

(ステップ S 1 2 2 )

ステップ S 1 2 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、払出処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、電源基板 5 0 0 を介してホッパー 5 2 0 を駆動することによりメダルの払出等の処理を行う。そして、ステップ S 1 2 2 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 3 に処理を移行する。

40

【 0 4 4 5 】

なお、この払出処理では、メダル貯留枚数カウンタの値が「 5 0 」であるか否かも判定され、「 5 0 」未満である場合には、貯留枚数が加算され、加算途中で「 5 0 」を超えた場合には、この超えた分のメダルが払い出される。

【 0 4 4 6 】

(ステップ S 1 2 3 )

50

ステップ S 1 2 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、後で図 4 3 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、RT 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 3 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 1 に処理を移行し、以降の処理を繰り返し実行する。

【 0 4 4 7 】

( 遊技状態移行処理 )

次に、図 4 3 に基づいて、図 4 2 のステップ S 1 2 3 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 4 3 は遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

10

【 0 4 4 8 】

( ステップ S 1 2 3 - 1 )

ステップ S 1 2 3 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、後で図 4 4 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 3 - 1 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 3 - 2 に処理を移行する。

【 0 4 4 9 】

( ステップ S 1 2 3 - 2 )

ステップ S 1 2 3 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態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、遊技状態をサブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該遊技状態コマンドを、メイン RAM 3 0 3 の演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、遊技状態コマンドとは、RT 0 遊技状態から RT 5 遊技状態のうち、何れの遊技状態であるかの情報を有するコマンドである。そして、ステップ S 1 2 3 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 3 - 3 に処理を移行する。

20

【 0 4 5 0 】

( ステップ S 1 2 3 - 3 )

ステップ S 1 2 3 - 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、回胴演出実行処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている回胴演出格納領域において、回胴演出を実行するフラグが ON されている場合に回胴演出を実行する処理を行う。更に具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、後述の割込処理におけるステップ S 2 0 5 のリール駆動制御処理において、リール制御基板 1 0 0 を介してステップモータ 1 0 1 , 1 0 2 , 1 0 3 を制御することにより、回胴演出を実行する制御を行う。そして、ステップ S 1 2 3 - 3 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 3 - 4 に処理を移行する。

30

【 0 4 5 1 】

( ステップ S 1 2 3 - 4 )

ステップ S 1 2 3 - 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、回胴演出中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、ステップ S 1 2 3 - 3 の回胴演出実行処理により回胴演出が開始された後、当該開始された回胴演出が終了したか否かを判定する処理を行う。そして、回胴演出中であると判定された場合には ( ステップ S 1 2 3 - 4 = Y e s ) 、回胴演出が終了するまでステップ S 1 2 3 - 4 の処理を繰り返し実行する。一方、回胴演出中ではないと判定された場合には ( ステップ S 1 2 3 - 4 = N o ) 、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。

40

【 0 4 5 2 】

( RT 遊技状態移行処理 )

次に、図 4 4 に基づいて、図 4 3 のステップ S 1 2 3 - 1 の処理により行われる RT 遊技状態移行処理についての説明を行う。なお、図 4 4 は RT 遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 4 5 3 】

50

(ステップ S 1 2 3 - 1 - 1)

ステップ S 1 2 3 - 1 - 1において、メイン CPU 3 0 1は、遊技状態を取得する処理を行う。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 S 1 2 3 - 1 - 1の処理が終了すると、ステップ S 1 2 3 - 1 - 2に処理を移行する。

【 0 4 5 4】

(ステップ S 1 2 3 - 1 - 2)

ステップ S 1 2 3 - 1 - 2において、メイン CPU 3 0 1は、RT 0遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1は、ステップ S 1 2 3 - 1 - 1において取得した遊技状態がRT 0遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、RT 0遊技状態であると判定された場合には(ステップ S 1 2 3 - 1 - 2 = Yes)、ステップ S 1 2 3 - 1 - 3に処理を移行し、RT 0遊技状態ではないと判定された場合には(ステップ S 1 2 3 - 1 - 2 = No)、ステップ S 1 2 3 - 1 - 4に処理を移行する。

10

【 0 4 5 5】

(ステップ S 1 2 3 - 1 - 3)

ステップ S 1 2 3 - 1 - 3において、メイン CPU 3 0 1は、RT 0遊技状態用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(RT 0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に基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。具体的には、blank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、RT 1遊技状態をセットする処理が行われる。そして、ステップ S 1 2 3 - 1 - 3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 3 - 2に処理を移行する。

20

【 0 4 5 6】

(ステップ S 1 2 3 - 1 - 4)

ステップ S 1 2 3 - 1 - 4において、メイン CPU 3 0 1は、RT 1遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1は、ステップ S 1 2 3 - 1 - 1において取得した遊技状態がRT 1遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、RT 1遊技状態であると判定された場合には(ステップ S 1 2 3 - 1 - 4 = Yes)、ステップ S 1 2 3 - 1 - 5に処理を移行し、RT 1遊技状態ではないと判定された場合には(ステップ S 1 2 3 - 1 - 4 = No)、ステップ S 1 2 3 - 1 - 6に処理を移行する。

30

【 0 4 5 7】

(ステップ S 1 2 3 - 1 - 5)

ステップ S 1 2 3 - 1 - 5において、メイン CPU 3 0 1は、RT 1遊技状態用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(RT 1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に基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。具体的には、準備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、RT 2遊技状態をセットする処理が行われ、青7リプレイ又はフォロー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、RT 3遊技状態をセットする処理が行われる。そして、ステップ S 1 2 3 - 1 - 5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 3 - 2に処理を移行する。

40

【 0 4 5 8】

(ステップ S 1 2 3 - 1 - 6)

ステップ S 1 2 3 - 1 - 6において、メイン CPU 3 0 1は、RT 2遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1は、ステップ S 1 2 3 - 1 - 1において取得した遊技状態がRT 2遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、RT 2遊技状態であると判定された場合には(ステップ S 1 2 3 - 1 - 6 = Yes)、ステップ S 1 2 3 - 1 - 7に処理を移行し、RT 2遊技状態ではないと判定された場合には(ステップ S 1 2 3 - 1 - 6 = No)、ステップ S 1 2 3 - 1 - 8に処理を移行する。

【 0 4 5 9】

50

(ステップ S 1 2 3 - 1 - 7 )

ステップ S 1 2 3 - 1 - 7 において、メイン CPU 3 0 1 は、R T 2 遊技状態用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 ( R T 2 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に基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。具体的には、 blanks 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、R T 1 遊技状態をセットする処理が行われ、赤 7 リプレイ、青 7 リプレイ又はフォロー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、R T 3 遊技状態をセットする処理が行われ、R U S H 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、R T 5 遊技状態をセットする処理が行われる。そして、ステップ S 1 2 3 - 1 - 7 の処理が終了すると、R T 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 3 - 2 に処理を移行する。

10

【 0 4 6 0 】

(ステップ S 1 2 3 - 1 - 8 )

ステップ S 1 2 3 - 1 - 8 において、メイン CPU 3 0 1 は、R T 3 遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 において取得した遊技状態が R T 3 遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、R T 3 遊技状態であると判定された場合には ( ステップ S 1 2 3 - 1 - 8 = Y e s ) 、ステップ S 1 2 3 - 1 - 9 に処理を移行し、R T 3 遊技状態ではないと判定された場合には ( ステップ S 1 2 3 - 1 - 8 = N o ) 、ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 0 に処理を移行する。

20

【 0 4 6 1 】

(ステップ S 1 2 3 - 1 - 9 )

ステップ S 1 2 3 - 1 - 9 において、メイン CPU 3 0 1 は、R T 3 遊技状態用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 ( R T 3 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に基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。具体的には、 blanks 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、R T 1 遊技状態をセットする処理が行われ、R T 4 移行リプレイ ( O V E R T U R E 移行リプレイともいう ) 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、R T 4 遊技状態をセットする処理が行われ、R U S H 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、R T 5 遊技状態をセットする処理が行われる。そして、ステップ S 1 2 3 - 1 - 9 の処理が終了すると、R T 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 3 - 2 に処理を移行する。

30

【 0 4 6 2 】

(ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 0 )

ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 0 において、メイン CPU 3 0 1 は、R T 4 遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 において取得した遊技状態が R T 4 遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、R T 4 遊技状態であると判定された場合には ( ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 0 = Y e s ) 、ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 1 に処理を移行し、R T 4 遊技状態ではないと判定された場合には ( ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 0 = N o ) 、ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 2 に処理を移行する。

40

【 0 4 6 3 】

(ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 1 )

ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、R T 4 遊技状態用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 ( R T 4 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に基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。具体的には、 blanks 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、R T 1 遊技状態をセットする処理が行われ、R U S H 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、R T 5 遊技状態をセットする処理が行われる。そして、ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 1 の処理が終了すると、R T 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 3 - 2 に処理を移行する

50

。

## 【0464】

(ステップS123-1-12)

ステップS123-1-12において、メインCPU301は、RT5遊技状態用遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、現在の遊技状態(RT5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に基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。具体的には、ブランク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、RT1遊技状態をセットする処理が行われ、準備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、RT2遊技状態をセットする処理が行われる。そして、ステップS123-1-12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S123-2に処理を移行する。

10

## 【0465】

(割込処理)

次に、図45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、「1.49ms」毎に割り込んで行われる処理である。なお、図45は割込処理のサブルーチンを示す図である。

## 【0466】

(ステップS201)

ステップS201において、メインCPU301は、レジスタを退避する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS201の時点で使用しているレジスタの値を退避する処理を行う。そして、ステップS201の処理が終了すると、ステップS202に処理を移行する。

20

## 【0467】

(ステップS202)

ステップS202において、メインCPU301は、入力ポート読込処理を行う。具体的には、メインCPU301は、I/F回路305を通じて、リール制御基板100、中継基板200、電源基板500からの信号を受信する処理を行う。そして、ステップS202の処理が終了すると、ステップS203に処理を移行する。

## 【0468】

(ステップS203)

ステップS203において、メインCPU301は、タイマ計測処理を行う。具体的には、メインCPU301は、回胴演出時の回胴演出時間や、最小1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S203の処理が終了すると、ステップS204に処理を移行する。

30

## 【0469】

(ステップS204)

ステップS204において、メインCPU301は、リール番号をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、後述するステップS205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、リール番号をセットする処理を行う。そして、ステップS204の処理が終了すると、ステップS205に処理を移行する。

40

## 【0470】

(ステップS205)

ステップS205において、メインCPU301は、リール駆動制御処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール制御基板100を介して、ステップS204の処理によりセットされたリール番号に対応するリールのステッピングモータ101, 102, 103を駆動することにより、リール17の加速、定速、減速制御等を行う。また、回胴演出実行時は、リール17の回転方向を逆回転方向に回転させる制御を行う。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。

## 【0471】

50

(ステップS206)

ステップS206において、メインCPU301は、全リール終了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、リール17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、全リール終了したと判定された場合には(ステップS206 = Yes)、ステップS207に処理を移行し、全リール終了していないと判定された場合には(ステップS206 = No)、ステップS204に処理を移行し、全リールに対してリール駆動制御処理を行うまで、同様の処理を繰り返し実行する。

【0472】

(ステップS207)

ステップS207において、メインCPU301は、外部信号出力処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS123-2の端子板信号出力処理によりセットされたデータを図示しない端子板に対して出力する処理を行う。そして、ステップS207の処理が終了すると、ステップS208に処理を移行する。

【0473】

(ステップS208)

ステップS208において、メインCPU301は、LED表示処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタートランプ23、BETランプ24a~24c、貯留枚数表示器25、遊技状態表示ランプ26、払出枚数表示器27、投入可能表示ランプ28、及び再遊技表示ランプ29の発光制御を行う。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。

【0474】

(ステップS209)

ステップS209において、メインCPU301は、制御コマンド送信処理を行う。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S209の処理が終了すると、ステップS210に処理を移行する。

【0475】

(ステップS210)

ステップS210において、メインCPU301は、レジスタの復帰処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS201の処理において、退避したレジスタの値を復帰させる処理を行う。そして、ステップS210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。

【0476】

(サブ制御基板におけるメイン処理)

次に、図46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。なお、サブ制御基板におけるメイン処理は、電源スイッチ511swがONとなったことに基づいて行われる処理である。

【0477】

(ステップS301)

ステップS301において、サブCPU412は、スケジュール取得処理を行う。当該処理において、サブCPU412は、特定日用特定演出スケジュールテーブル(図29参照)または曜日用特定演出スケジュールテーブル(図30参照)に基づいて、スケジュールを取得する処理等を行う。具体的には、サブCPU412は、RTC装置426により取得された日付情報をロードする処理を行う。また、この際に、日付情報に対応する曜日情報もロードする処理が行われる。そして、サブCPU412は、ロードされた日付情報と特定日用特定演出スケジュールテーブルに基づいて、現在の日付が特定日に該当するかどうかを判定する。特定日であると判定された場合には、特定日用特定演出スケジュールテーブルからロードされた日付情報に対応するスケジュールを取得する処理を行う。また、

10

20

30

40

50

現在の日付が特定日でないと判定された場合には、曜日用特定演出スケジュールテーブルからロードされた曜日情報に対応するスケジュールを取得する処理を行う。そして、ステップS301の処理が終了すると、ステップS302に処理を移行する。

【0478】

(ステップS302)

ステップS302において、サブCPU412は、初期化処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブRAM415のエラーチェックや、タスクシステムの初期化等の処理を行う。そして、ステップS302の処理が終了すると、ステップS303に処理を移行する。

【0479】

(ステップS303)

ステップS303において、サブCPU412は、主基板通信タスクを起動する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、図47の処理を実行するために、主基板通信タスクを起動する処理を行う。そして、ステップS303の処理が終了すると、ステップS304に処理を移行する。

【0480】

(ステップS304)

ステップS304において、サブCPU412は、サウンド制御タスクを起動する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、図48の処理を実行するために、サウンド制御タスクを起動する処理を行う。そして、ステップS304の処理が終了すると、ステップS305に処理を移行する。

【0481】

(ステップS305)

ステップS305において、サブCPU412は、ランプ制御タスクを起動する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、図49の処理を実行するために、ランプ制御タスクを起動する処理を行う。そして、ステップS305の処理が終了すると、ステップS306に処理を移行する。

【0482】

(ステップS306)

ステップS306において、サブCPU412は、画像制御タスクを起動する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、図50の処理を実行するために、画像制御タスクを起動する処理を行う。そして、ステップS306の処理が終了すると、ステップS307に処理を移行する。

【0483】

(主基板通信タスク)

次に、図47に基づいて、主基板通信タスクについての説明を行う。

【0484】

(ステップS401)

ステップS401において、サブCPU412は、初期化処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブRAM415の所定の格納領域を初期化する処理を行う。そして、ステップS401の処理が終了すると、ステップS402に処理を移行する。

【0485】

(ステップS402)

ステップS402において、サブCPU412は、受信コマンドチェック処理を行う。具体的には、サブCPU412は、I/F回路411がメイン制御基板300のI/F回路305から送信されたコマンドをチェックする処理を行う。そして、ステップS402の処理が終了すると、ステップS403に処理を移行する。

【0486】

(ステップS403)

ステップS403において、サブCPU412は、異なるコマンドを受信したか否かを

10

20

30

40

50



判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、ステップS402の処理を行った結果、メイン制御基板300のI/F回路305から送信されたコマンドが前回送信されたコマンドと異なるコマンドであるか否かを判定する処理を行う。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S403 = Yes)、ステップS404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(ステップS403 = No)、ステップS402に処理を移行する。

【0487】

(ステップS404)

ステップS404において、サブCPU412は、遊技情報格納処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブ制御基板400がステップS402の処理によりチェックしたコマンドから遊技情報を作成し、サブRAM415に格納する処理を行う。当該処理により、I/F回路411がメイン制御基板300のI/F回路305から受信したコマンドのパラメータに含まれる情報がサブRAM415に格納されるので、サブ制御基板400においても、メイン制御基板300において管理されている情報を管理することができる。そして、ステップS404の処理が終了すると、ステップS405に処理を移行する。

10

【0488】

(ステップS405)

ステップS405において、サブCPU412は、後で図51を用いて詳述するコマンド解析処理を行う。当該処理において、サブCPU412は、I/F回路411がメイン制御基板300のI/F回路305から受信したコマンドに対応する処理等を行う。そして、ステップS405の処理が終了すると、ステップS402に処理を移行する。

20

【0489】

(サウンド制御タスク)

次に、図48に基づいて、サウンド制御タスクについての説明を行う。

【0490】

(ステップS501)

ステップS501において、サブCPU412は、初期化処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サウンドに関連するデータを初期化する処理を行う。そして、ステップS501の処理が終了すると、ステップS502に処理を移行する。

30

【0491】

(ステップS502)

ステップS502において、サブCPU412は、ランプ制御タスク実行処理を行う。具体的には、サブCPU412は、図49のランプ制御タスクヘジャンプする処理を行う。そして、ステップS502の処理が終了すると、ステップS503に処理を移行する。

【0492】

(ステップS503)

ステップS503において、サブCPU412は、サウンドデータ解析処理を行う。具体的には、サブCPU412は、図50のステップS652の処理により、画像制御タスクからサウンド制御タスクの実行処理にジャンプした際に行われる処理であって、後述のステップS405-3のサウンドデータ決定処理により決定されたサウンドデータを解析する処理を行う。そして、ステップS503の処理が終了すると、ステップS504に処理を移行する。

40

【0493】

(ステップS504)

ステップS504において、サブCPU412は、サウンド制御処理を行う。具体的には、サブCPU412は、ステップS503の処理の解析結果に基づいて、スピーカ34, 35により出力される音声を制御する処理を行う。そして、ステップS504の処理が終了すると、ステップS502に処理を移行する。

【0494】

50

(ランプ制御タスク)

次に、図49に基づいて、ランプ制御タスクについての説明を行う。

【0495】

(ステップS601)

ステップS601において、サブCPU412は、初期化処理を行う。具体的には、サブCPU412は、ランプに関連するデータを初期化する処理を行う。そして、ステップS601の処理が終了すると、ステップS602に処理を移行する。

【0496】

(ステップS602)

ステップS602において、サブCPU412は、画像制御タスク実行処理を行う。具体的には、サブCPU412は、図50の画像制御タスクへジャンプする処理を行う。そして、ステップS602の処理が終了すると、ステップS603に処理を移行する。

10

【0497】

(ステップS603)

ステップS603において、サブCPU412は、ランプデータ解析処理を行う。具体的には、サブCPU412は、図48のステップS502の処理により、サウンド制御タスクからランプ制御タスクの実行処理にジャンプした際に行われる処理であって、後述のステップS405-2のランプデータ決定処理により決定されたランプデータを解析する処理を行う。そして、ステップS603の処理が終了すると、ステップS604に処理を移行する。

20

【0498】

(ステップS604)

ステップS604において、サブCPU412は、ランプ制御処理を行う。具体的には、サブCPU412は、ステップS603の処理の解析結果に基づいて、サイドランプ5、演出用ランプ22、停止操作順序表示ランプ30、スタートレバー演出用ランプ42のランプを発光制御する処理を行う。そして、ステップS604の処理が終了すると、ステップS602に処理を移行する。

【0499】

(画像制御タスク)

次に、図50に基づいて、画像制御タスクについての説明を行う。

30

【0500】

(ステップS651)

ステップS651において、サブCPU412は、初期化処理を行う。具体的には、サブCPU412は、画像に関連するデータを初期化する処理を行う。そして、ステップS651の処理が終了すると、ステップS602に処理を移行する。

【0501】

(ステップS652)

ステップS652において、サブCPU412は、サウンド制御タスク実行処理を行う。具体的には、サブCPU412は、図48のサウンド制御タスクへジャンプする処理を行う。そして、ステップS652の処理が終了すると、ステップS653に処理を移行する。

40

【0502】

(ステップS653)

ステップS653において、サブCPU412は、画像データ解析処理を行う。具体的には、サブCPU412は、図49のステップS602の処理により、ランプ制御タスクから画像制御タスクの実行処理にジャンプした際に行われる処理であって、後述のステップS405-4の画像データ決定処理により決定された画像データを解析する処理を行う。そして、ステップS653の処理が終了すると、ステップS654に処理を移行する。

【0503】

(ステップS654)

50

ステップS 6 0 4において、サブCPU 4 1 2は、画像制御処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、ステップS 6 5 3の処理の解析結果に基づいて、画像制御基板 4 2 0に対して信号を出力する処理を行う。そして、ステップS 6 5 4の処理が終了すると、ステップS 6 5 2に処理を移行する。

【0504】

(コマンド解析処理)

次に、図5 1に基づいて、コマンド解析処理についての説明を行う。なお、図5 1はコマンド解析処理のサブルーチンを示す図である。

【0505】

(ステップS 4 0 5 - 1)

ステップS 4 0 5 - 1において、サブCPU 4 1 2は、後で図5 2を用いて詳述する演出内容決定処理を行う。当該処理において、サブCPU 4 1 2は、演出内容を取得する処理等を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 1の処理が終了すると、ステップS 4 0 5 - 2に処理を移行する。

【0506】

(ステップS 4 0 5 - 2)

ステップS 4 0 5 - 2において、サブCPU 4 1 2は、ランプデータ決定処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、ステップS 4 0 5 - 1の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S 4 0 5 - 2の処理が終了すると、ステップS 4 0 5 - 3に処理を移行する。

【0507】

本実施の形態において、サブCPU 4 1 2は、中停止ボタン1 2が有効である旨を表示する有効表示の一態様として、中停止ボタン1 2(左停止ボタン1 1及び右停止ボタン1 3も同様。)が有効である場合には、中停止ボタン第1 LED 7 1 2 aを点灯させる。なお、本実施の形態では、有効表示の場合には、中停止ボタン第1 LED 7 1 2 aのみを表示させるが、これに限定されず、中停止ボタン第2 LED 7 1 2 b、中停止ボタン第3 LED 7 1 2 c、中停止ボタン第4 LED 7 1 2 dをあわせて点灯させても良い。

【0508】

そして、サブCPU 4 1 2は、遊技者により中停止ボタン1 2が押された場合、中停止ボタン第1 LED 7 1 2 aを消灯させる。これにより、中停止ボタン第1 LED 7 1 2 aが有効であるか否かを遊技者に把握させている。

【0509】

また、本実施の形態において、サブCPU 4 1 2は、中停止ボタン1 2を用いて遊技者に大当たりに対する期待感を持たせる演出表示の一態様として、サブCPU 4 1 2は、中停止ボタン第2 LED 7 1 2 b、中停止ボタン第3 LED 7 1 2 c、中停止ボタン第4 LED 7 1 2 dを順次、点灯させる。

【0510】

このとき、サブCPU 4 1 2は、中停止ボタン第2 LED 7 1 2 bを点灯させ、次に、中停止ボタン第3 LED 7 1 2 cを点灯させる際、中停止ボタン第2 LED 7 1 2 bを消灯させる。中停止ボタン第4 LED 7 1 2 dを点灯させる際にも、同様に、中停止ボタン第3 LED 7 1 2 cを消灯させる。

【0511】

すなわち、サブCPU 4 1 2は、中停止ボタン第2 LED 7 1 2 b、中停止ボタン第3 LED 7 1 2 c、中停止ボタン第4 LED 7 1 2 dを順次、点灯及び消灯を繰り返し行っている。

【0512】

また、サブCPU 4 1 2は、中停止ボタン第2 LED 7 1 2 b、中停止ボタン第3 LED 7 1 2 c、中停止ボタン第4 LED 7 1 2 dを順次、点灯及び消灯を繰り返し行っている際に、有効表示として、中停止ボタン第1 LED 7 1 2 aを点灯させ、遊技者により中停止ボタン1 2が押された場合、中停止ボタン第1 LED 7 1 2 aを消灯させる。

10

20

30

40

50

## 【0513】

また、遊技者により中停止ボタン12が押された場合、中停止ボタン第2LED712b、中停止ボタン第3LED712c、中停止ボタン第4LED712dも消灯させる。

## 【0514】

なお、本実施の形態において、遊技者により中停止ボタン12が押された場合、中停止ボタン第2LED712b、中停止ボタン第3LED712c、中停止ボタン第4LED712dも消灯させるとしたが、これに限定されず、継続して、順次、点灯させても良い。

## 【0515】

また、本実施の形態において、サブCPU412は、中停止ボタン12を用いて実演される演出表示の一態様として、遊技者に大当たりに対する期待感を持たせるためとしたが、これに限定されず、当確定時演出時に実演される演出表示の一態様として、所定の態様で点灯、点滅及び消灯を繰り返す特殊な発光態様にて制御しても良い。

10

## 【0516】

具体的には、サブCPU412は、サブCPU412は、当確定演出時に、中停止ボタン第2LED712b、中停止ボタン第3LED712c、中停止ボタン第4LED712dを順次、点灯させる。なお、この当確定時演出は、上述したように、Bonus準備状態やBonus状態等への移行が確定したときに実行される演出である。

## 【0517】

(ステップS405-3)

ステップS405-3において、サブCPU412は、サウンドデータ決定処理を行う。具体的には、サブCPU412は、ステップS405-1の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S405-3の処理が終了すると、ステップS405-4に処理を移行する。

20

## 【0518】

(ステップS405-4)

ステップS405-4において、サブCPU412は、画像データ決定処理を行う。具体的には、サブCPU412は、ステップS405-1の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S405-4の処理が終了すると、コマンド解析処理を終了し、主基板通信タスクのステップS406に処理を移行する。

30

## 【0519】

(演出内容決定処理)

次に、図52に基づいて、演出内容決定処理についての説明を行う。なお、図52は演出内容決定処理のサブルーチンを示す図である。

## 【0520】

(ステップS405-1-1)

ステップS405-1-1において、サブCPU412は、設定変更装置作動開始コマンドまたは設定変更装置作動終了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CPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信したコマンドが設定変更装置作動開始コマンドまたは設定変更装置作動終了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設定変更装置作動開始コマンドまたは設定変更装置作動終了コマンドであると判定された場合には(ステップS405-1-1=Yes)、ステップS405-1-2に処理を移行し、受信したコマンドが設定変更装置作動開始コマンドまたは設定変更装置作動終了コマンドでないと判定された場合には(ステップS405-1-1=No)、ステップS405-1-3に処理を移行する。

40

## 【0521】

(ステップS405-1-2)

ステップS405-1-2において、サブCPU412は、設定変更装置作動開始/終了コマンド受信時処理を行う。具体的には、サブCPU412は、メイン制御基板300

50

の I / F 回路 3 0 5 から設定変更装置作動開始コマンドを受信した場合には、液晶表示装置 4 1 に設定変更中である旨の画像データを表示する旨を決定し、設定変更装置作動終了コマンドを受信した場合には、設定変更が終了した旨の画像データを表示する旨を決定する制御を行う。そして、ステップ S 4 0 5 - 1 - 2 の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップ S 4 0 5 - 2 に処理を移行する。

**【 0 5 2 2 】**

(ステップ S 4 0 5 - 1 - 3 )

ステップ S 4 0 5 - 1 - 3 において、サブ CPU 4 1 2 は、遊技状態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 CPU 4 1 2 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 から受信したコマンドが遊技状態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遊技状態コマンドであると判定された場合には (ステップ S 4 0 5 - 1 - 3 = Y e s )、ステップ S 4 0 5 - 1 - 4 に処理を移行し、受信したコマンドが遊技状態コマンドでないと判定された場合には (ステップ S 4 0 5 - 1 - 3 = N o )、ステップ S 4 0 5 - 1 - 5 に処理を移行する。

10

**【 0 5 2 3 】**

(ステップ S 4 0 5 - 1 - 4 )

ステップ S 4 0 5 - 1 - 4 において、サブ CPU 4 1 2 は、遊技状態コマンド受信時処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 1 2 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 から受信した遊技状態コマンドに基づいて、サブ制御基板 4 0 0 で管理する遊技状態を更新する処理等を行う。また、遊技状態コマンドに含まれる情報に基づいた演出を決定する処理を行う。そして、ステップ S 4 0 5 - 1 - 4 の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップ S 4 0 5 - 2 に処理を移行する。

20

**【 0 5 2 4 】**

(ステップ S 4 0 5 - 1 - 5 )

ステップ S 4 0 5 - 1 - 5 において、サブ CPU 4 1 2 は、メダル自動投入コマンドまたはメダル投入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 CPU 4 1 2 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 から受信したコマンドがメダル自動投入コマンドまたはメダル投入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メダル自動投入コマンドまたはメダル投入コマンドであると判定された場合には (ステップ S 4 0 5 - 1 - 5 = Y e s )、ステップ S 4 0 5 - 1 - 6 に処理を移行し、受信したコマンドがメダル自動投入コマンドまたはメダル投入コマンドでないと判定された場合には (ステップ S 4 0 5 - 1 - 5 = N o )、ステップ S 4 0 5 - 1 - 7 に処理を移行する。

30

**【 0 5 2 5 】**

(ステップ S 4 0 5 - 1 - 6 )

ステップ S 4 0 5 - 1 - 6 において、サブ CPU 4 1 2 は、メダル投入コマンド受信時処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 1 2 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 から受信したメダル自動投入コマンドまたはメダル投入コマンドに基づいて、演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップ S 4 0 5 - 1 - 6 の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップ S 4 0 5 - 2 に処理を移行する。

40

**【 0 5 2 6 】**

(ステップ S 4 0 5 - 1 - 7 )

ステップ S 4 0 5 - 1 - 7 において、サブ CPU 4 1 2 は、メダル精算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 CPU 4 1 2 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 から受信したコマンドがメダル精算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メダル精算コマンドであると判定された場合には (ステップ S 4 0 5 - 1 - 7 = Y e s )、ステップ S 4 0 5 - 1 - 8 に処理を移行し、受信したコマンドがメダル精算コマンドでないと判定された場合には (ステップ S 4 0 5 - 1 - 7 = N o )、ステップ S 4 0 5 - 1 - 9 に処理を移行する。

**【 0 5 2 7 】**

50

(ステップS 4 0 5 - 1 - 8)

ステップS 4 0 5 - 1 - 8において、サブCPU 4 1 2は、メダル精算コマンド受信時処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、メイン制御基板3 0 0のI / F回路3 0 5から受信したメダル精算コマンドに基づいて、演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 1 - 8の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS 4 0 5 - 2に処理を移行する。

【0 5 2 8】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 9)

ステップS 4 0 5 - 1 - 9において、サブCPU 4 1 2は、リール回転開始受付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CPU 4 1 2は、メイン制御基板3 0 0のI / F回路3 0 5から受信したコマンドがリール回転開始受付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リール回転開始受付コマンドであると判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 9 = Yes)、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0に処理を移行し、受信したコマンドがリール回転開始受付コマンドでないと判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 9 = No)、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 1に処理を移行する。

10

【0 5 2 9】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0)

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0において、サブCPU 4 1 2は、後で図5 3を用いて詳述するリール回転開始受付コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU 4 1 2は、メイン制御基板3 0 0のI / F回路3 0 5から受信したリール回転開始受付コマンドに基づいて、演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS 4 0 5 - 2に処理を移行する。

20

【0 5 3 0】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 1)

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 1において、サブCPU 4 1 2は、回胴演出時間指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CPU 4 1 2は、メイン制御基板3 0 0のI / F回路3 0 5から受信したコマンドが回胴演出時間指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回胴演出時間指定コマンドであると判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 1 = Yes)、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 2に処理を移行し、受信したコマンドが回胴演出時間指定コマンドでないと判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 1 = No)、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 3に処理を移行する。

30

【0 5 3 1】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 2)

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 2において、サブCPU 4 1 2は、回胴演出時間指定コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU 4 1 2は、メイン制御基板3 0 0のI / F回路3 0 5から受信した回胴演出時間指定コマンドに基づいて、演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 2の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS 4 0 5 - 2に処理を移行する。

40

【0 5 3 2】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 3)

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 3において、サブCPU 4 1 2は、リール回転開始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CPU 4 1 2は、メイン制御基板3 0 0のI / F回路3 0 5から受信したコマンドがリール回転開始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リール回転開始コマンドであると判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 3 = Yes)、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 4に処理を移行し、受信したコマンドがリール回転開始コマンドでないと判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 3 = No)、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 5に処理を

50

移行する。

【0533】

(ステップS405-1-14)

ステップS405-1-14において、サブCPU412は、リール回転開始コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信したリール回転開始コマンドに基づいて、演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップS405-1-14の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

【0534】

(ステップS405-1-15)

ステップS405-1-15において、サブCPU412は、リール停止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CPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信したコマンドがリール停止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リール停止コマンドであると判定された場合には(ステップS405-1-15=Yes)、ステップS405-1-16に処理を移行し、受信したコマンドがリール停止コマンドでないと判定された場合には(ステップS405-1-15=No)、ステップS405-1-17に処理を移行する。

10

【0535】

(ステップS405-1-16)

ステップS405-1-16において、サブCPU412は、後で図54を用いて詳述するリール停止コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信したリール停止コマンドに基づいて、リール停止時の演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップS405-1-16の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

20

【0536】

(ステップS405-1-17)

ステップS405-1-17において、サブCPU412は、再遊技作動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CPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信したコマンドが再遊技作動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再遊技作動コマンドであると判定された場合には(ステップS405-1-17=Yes)、ステップS405-1-18に処理を移行し、受信したコマンドが再遊技作動コマンドでないと判定された場合には(ステップS405-1-17=No)、ステップS405-1-19に処理を移行する。

30

【0537】

(ステップS405-1-18)

ステップS405-1-18において、サブCPU412は、再遊技作動コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信した再遊技作動コマンドに基づいて、演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップS405-1-18の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

40

【0538】

(ステップS405-1-19)

ステップS405-1-19において、サブCPU412は、メダル払出開始コマンドまたはメダル払出終了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CPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信したコマンドがメダル払出開始コマンドまたはメダル払出終了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メダル払出開始コマンドまたはメダル払出終了コマンドであると判定された場合には(ステップS405-1-19=Yes)、ステップS405-1-20に処理を移行し、受信したコマンドがメダル払出開始コマンドまたはメダル払

50

出終了コマンドでないと判定された場合には（ステップS405-1-19=No）、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

【0539】

なお、上述した各コマンド以外にもメイン制御基板300のI/F回路305を介してコマンドを受信する場合においては、受信したコマンドがメダル払出開始コマンドまたはメダル払出終了コマンドでないと判定された場合に（ステップS405-1-19=No）、各コマンドに対応する処理を行う。そして、各コマンドに対応する処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

【0540】

（ステップS405-1-20）

ステップS405-1-20において、サブCPU412は、メダル払出開始/終了コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信したメダル払出開始コマンドまたはメダル払出終了コマンドに基づいて、演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップS405-1-20の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

【0541】

（リール回転開始受付コマンド受信時処理）

次に、図53に基づいて、リール回転開始受付コマンド受信時処理についての説明を行う。なお、図53はリール回転開始受付コマンド受信時処理のサブルーチンを示す図である。

【0542】

（ステップS405-1-10-1）

ステップS405-1-10-1において、サブCPU412は、リザーブストック処理を行う。当該処理において、サブCPU412は、リザーブストック格納領域の値を更新する処理等を行う。そして、ステップS405-1-10-1の処理が終了すると、ステップS405-1-10-2に処理を移行する。

【0543】

なお、このリザーブストック処理では、サブCPU412は、サブROM414に格納されているリザーブストック抽選テーブル（図33参照）と、リール回転開始受付コマンドに含まれる当選エリアに係る情報とに基づいて、リザーブストック抽選を行う。このリザーブストック抽選に当選となった場合には、サブCPU412は、サブRAM415に設けられているリザーブストック格納領域に格納されている値に「1」加算する処理を行う。

【0544】

（ステップS405-1-10-2）

ステップS405-1-10-2において、サブCPU412は、状態番号が「01」～「03」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブRAM415の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「01」～「03」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「01」～「03」であると判定された場合には（ステップS405-1-10-2=Yes）、ステップS405-1-10-3に処理を移行し、状態番号が「01」～「03」でないと判定された場合には（ステップS405-1-10-2=No）、ステップS405-1-10-4に処理を移行する。

【0545】

（ステップS405-1-10-3）

ステップS405-1-10-3において、サブCPU412は、通常状態用処理を行う。そして、ステップS405-1-10-3の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行す

10

20

30

40

50



る。

【0546】

なお、この通常状態用処理では、状態番号が「01」である場合には、サブCPU412は、サブRAM415に格納されているBonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行い、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。そして、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には、Bonus状態振分け抽選処理が行われる。このBonus状態振分け抽選処理では、サブROM414に設けられているBonus状態振分けテーブル（図34参照）に基づいて、Bonus状態A待機中、Bonus状態B待機中、Bonus状態C待機中のうちの何れかが決定する処理が行われる。一方、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「1」以上であると判定された場合には、サブCPU412は、サブROM414に設けられている自力解除モード抽選テーブル（図示せず）と、当選エリアに係る情報と、自力解除モード抽選確率とに基づいて、自力解除モードへ移行するか否かの抽選（自力解除モード抽選処理）を行う。また、自力解除モード抽選テーブルは、高確率状態用のテーブルと、低確率状態用のテーブルとが設けられている。

10

【0547】

この自力解除モード抽選処理において当選となった場合には、サブCPU412は、サブRAM415に設けられている状態番号格納領域の値を「06」に更新する処理を行う。一方、自力解除モード抽選処理において当選とならなかった場合には、サブCPU412は、サブROM414に設けられている自力解除モード抽選確率移行テーブル（図32参照）と、現在の自力解除モード抽選確率（高確率状態または低確率状態）に基づいて抽選を行い、当該抽選に当選した場合、自力解除モード抽選確率を移行させる制御を行う。このとき、サブCPU412は、サブROM414に設けられている前兆ステージA移行抽選テーブル（図示せず）と、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値とに基づいて抽選を行い、当該抽選に当選したか否かを判定する処理を行い、当選となった場合には、前兆ステージAに移行する制御が行われる。

20

【0548】

また、通常状態用処理では、状態番号が「02」又は「03」である場合には、サブCPU412は、サブROM414に設けられている復帰抽選テーブル（図示せず）と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて抽選（復帰抽選）を行う。この復帰抽選に当選した場合の状態番号が「02」であれば、上記したBonus状態振分け抽選処理が行われ、状態番号が「03」であれば、サブCPU412は、サブRAM415に設けられているARTゲーム数カウンタ格納領域の値に「50」をセットする処理を行う。

30

【0549】

そして、サブCPU412は、サブROM414に設けられている演出決定テーブル1（図25参照）と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM415に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

【0550】

（ステップS405-1-10-4）

ステップS405-1-10-4において、サブCPU412は、状態番号が「04」～「05」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブRAM415の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「04」～「05」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「04」～「05」であると判定された場合には（ステップS405-1-10-4 = Yes）、ステップS405-1-10-5に処理を移行し、状態番号が「04」～「05」でないと判定された場合には（ステップS405-1-10-4 = No）、ステップS405-1-10-6に処理を移行する。

40

【0551】

50

(ステップS405-1-10-5)

ステップS405-1-10-5において、サブCPU412は、前兆ステージ用処理を行う。そして、ステップS405-1-10-5の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

【0552】

なお、この前兆ステージ用処理では、状態番号が「04」である場合には、サブCPU412は、サブRAM415に格納されているBonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行い、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。そして、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には、Bonus状態振分抽選処理が行われる。このBonus状態振分け抽選処理では、サブROM414に設けられているBonus状態振分テーブル(図34参照)に基づいて、Bonus状態A待機中、Bonus状態B待機中、Bonus状態C待機中のうちの何れかが決定する処理が行われる。一方、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「1」以上であると判定された場合には、サブCPU412は、サブROM414に設けられている自力解除モード抽選テーブル(図示せず)と、当選エリアに係る情報と、自力解除モード抽選確率とに基づいて、自力解除モードへ移行するか否かの抽選(自力解除モード抽選処理)を行う。

10

【0553】

この自力解除モード抽選処理において当選となった場合には、サブCPU412は、サブRAM415に設けられている状態番号格納領域の値を「05」に更新する処理を行い、自力解除モード潜伏ゲーム数カウンタに所定値をセットする。一方、自力解除モード抽選処理において当選とならなかった場合には、サブCPU412は、サブROM414に設けられている自力解除モード抽選確率移行テーブル(図32参照)と、現在の自力解除モード抽選確率(高確率状態または低確率状態)に基づいて抽選を行い、当該抽選に当選した場合、自力解除モード抽選確率を移行させる制御を行う。

20

【0554】

また、前兆ステージ用処理では、状態番号が「05」である場合には、サブRAM415に格納されているBonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行い、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。そして、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には、上記したBonus状態振分抽選処理が行われる。一方、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「1」以上であると判定された場合には、サブCPU412は、サブRAM415に設けられている自力解除モード潜伏ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、自力解除モード潜伏ゲーム数カウンタの値から「1」減算した結果、自力解除モード潜伏ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、サブCPU412は、サブRAM415に設けられている状態番号格納領域の値を「07」に更新する処理を行う。このとき、サブCPU412は、自力解除モードに滞在するゲーム数を「10ゲーム」、「20ゲーム」、「Bonus準備状態に移行するまで」から抽選により決定する制御を行う。

30

40

【0555】

そして、サブCPU412は、サブROM414に設けられている演出決定テーブル1(図25参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM415に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

【0556】

(ステップS405-1-10-6)

ステップS405-1-10-6において、サブCPU412は、状態番号が「06」~「07」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブRAM415の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「06」~「07」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「06」~「07」で

50

あると判定された場合には(ステップS405-1-10-6=Yes)、ステップS405-1-10-7に処理を移行し、状態番号が「06」~「07」でないと判定された場合には(ステップS405-1-10-6=No)、ステップS405-1-10-8に処理を移行する。

**【0557】**

(ステップS405-1-10-7)

ステップS405-1-10-7において、サブCPU412は、自力解除モード用処理を行う。そして、ステップS405-1-10-7の処理が終了すると、リール回転始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

10

**【0558】**

なお、この自力解除モード用処理では、状態番号が「06」である場合には、サブCPU412は、サブRAM415に格納されているBonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行い、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。そして、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には、Bonus状態振分抽選処理が行われる。このBonus状態振分け抽選処理では、サブROM414に設けられているBonus状態振分テーブル(図34参照)に基づいて、Bonus状態A待機中、Bonus状態B待機中、Bonus状態C待機中のうちの何れかが決定する処理が行われる。一方、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「1」以上であると判定された場合には、自力解除モード潜伏ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理が行われ、自力解除モード潜伏ゲーム数カウンタの値が「0」になった場合には、サブCPU412は、サブRAM415に設けられている状態番号格納領域の値を「07」に更新する処理を行う。

20

**【0559】**

また、自力解除モード用処理では、状態番号が「07」である場合には、サブRAM415に格納されているBonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行い、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。そして、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には、上記したBonus状態振分抽選処理が行われる。一方、Bonus準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「1」以上であると判定された場合には、サブCPU412は、サブROM414に格納されている自力解除抽選テーブル(図示せず)と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、自力解除抽選を行う。この自力解除抽選に当選となった場合には、上記したBonus状態振分抽選処理が行われる。

30

**【0560】**

そして、サブCPU412は、サブROM414に設けられている演出決定テーブル1(図25参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM415に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

**【0561】**

(ステップS405-1-10-8)

ステップS405-1-10-8において、サブCPU412は、状態番号が「08」~「10」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブRAM415の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「08」~「10」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「08」~「10」であると判定された場合には(ステップS405-1-10-8=Yes)、ステップS405-1-10-9に処理を移行し、状態番号が「08」~「10」でないと判定された場合には(ステップS405-1-10-8=No)、ステップS405-1-10-10に処理を移行する。

40

**【0562】**

50

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 9 )

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 9において、サブCPU 4 1 2は、Bonus状態用処理を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 9の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS 4 0 5 - 2に処理を移行する。

【0563】

なお、このBonus状態用処理では、ナビストック格納領域に格納されている値が「0」である場合に、ARTゲーム数決定状態移行抽選が行われる。具体的には、サブCPU 4 1 2は、サブROM 4 1 4に格納されているBonus状態B中ART抽選テーブル(図35参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ARTゲーム数決定状態に移行するか否かの抽選を行う。一方、ナビストック格納領域に格納されている値が「1」以上である場合には、サブCPU 4 1 2は、サブROM 4 1 4に格納されているナビストック上乘せ抽選テーブル(図37参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ナビストック数を上乘せするか否かの抽選を行う。

10

【0564】

そして、サブCPU 4 1 2は、サブROM 4 1 4に設けられている演出決定テーブル2(図26参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM 4 1 5に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

【0565】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 0 )

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 0において、サブCPU 4 1 2は、状態番号が「11」~「13」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、サブRAM 4 1 5の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「11」~「13」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「11」~「13」であると判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 0 = Yes)、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 1に処理を移行し、状態番号が「11」~「13」でないと判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 0 = No)、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 2に処理を移行する。

20

【0566】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 1 )

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 1において、サブCPU 4 1 2は、ART中Bonus状態用処理を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 1の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS 4 0 5 - 2に処理を移行する。

30

【0567】

なお、このART中Bonus状態用処理では、ナビストック格納領域に格納されている値が「0」である場合に、ARTゲーム数上乘せ状態移行抽選が行われる。具体的には、サブCPU 4 1 2は、サブROM 4 1 4に格納されているBonus状態B中ART抽選テーブル(図36参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ARTゲーム数上乘せ状態に移行するか否かの抽選を行う。一方、ナビストック格納領域に格納されている値が「1」以上である場合には、サブCPU 4 1 2は、サブROM 4 1 4に格納されているナビストック上乘せ抽選テーブル(図37参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ナビストック数を上乘せするか否かの抽選を行う。

40

【0568】

そして、サブCPU 4 1 2は、サブROM 4 1 4に設けられている演出決定テーブル2(図26参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM 4 1 5に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

【0569】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 2 )

50

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 2において、サブCPU 4 1 2は、状態番号が「1 4」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、サブRAM 4 1 5の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「1 4」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「1 4」であると判定された場合には（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 2 = Yes）、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 3に処理を移行し、状態番号が「1 4」でないと判定された場合には（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 2 = No）、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 4に処理を移行する。

【0570】

（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 3）

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 3において、サブCPU 4 1 2は、ARTゲーム用処理を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 3の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS 4 0 5 - 2に処理を移行する。

10

【0571】

なお、このARTゲーム用処理では、サブROM 4 1 4に設けられているARTゲーム数上乘せ抽選テーブル（図示せず）と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ARTゲーム数を上乘せする抽選が行われる。このARTゲーム数上乘せ抽選テーブルは、当選エリア毎に、ARTゲーム数の上乘せゲーム数と、上乘せゲーム数に対応する抽選値が規定されている。

【0572】

20

そして、サブCPU 4 1 2は、サブROM 4 1 4に設けられている演出決定テーブル3（図27参照）と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM 4 1 5に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

【0573】

（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 4）

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 4において、サブCPU 4 1 2は、状態番号が「1 5」～「1 6」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、サブRAM 4 1 5の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「1 5」～「1 6」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「1 5」～「1 6」であると判定された場合には（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 4 = Yes）、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 5に処理を移行し、状態番号が「1 5」～「1 6」でないと判定された場合には（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 4 = No）、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 6に処理を移行する。

30

【0574】

（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 5）

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 5において、サブCPU 4 1 2は、ARTゲーム数決定状態用処理を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 5の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS 4 0 5 - 2に処理を移行する。

【0575】

40

なお、このARTゲーム数決定状態用処理では、ナビストック格納領域に格納されている値が「1」以上である場合に、サブCPU 4 1 2は、サブROM 4 1 4に格納されているARTゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブル（図40参照）と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ナビストック数を上乘せするか否かの抽選を行う。

【0576】

そして、サブCPU 4 1 2は、サブROM 4 1 4に設けられている演出決定テーブル3（図27参照）と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM 4 1 5に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

【0577】

50

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 6)

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 6において、サブCPU 4 1 2は、状態番号が「17」～「18」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、サブRAM 4 1 5の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「17」～「18」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「17」～「18」であると判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 6 = Yes)、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 7に処理を移行し、状態番号が「17」～「18」でないと判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 6 = No)、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 8に処理を移行する。

【0578】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 7)

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 7において、サブCPU 4 1 2は、ARTゲーム数上乘せ状態用処理を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 7の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS 4 0 5 - 2に処理を移行する。

【0579】

なお、このARTゲーム数上乘せ状態用処理では、ナビストック格納領域に格納されている値が「1」以上である場合に、サブCPU 4 1 2は、サブROM 4 1 4に格納されているARTゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブル(図40参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ナビストック数を上乘せするか否かの抽選を行う。

【0580】

そして、サブCPU 4 1 2は、サブROM 4 1 4に設けられている演出決定テーブル3(図27参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM 4 1 5に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

【0581】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 8)

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 8において、サブCPU 4 1 2は、状態番号が「19」～「20」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、サブRAM 4 1 5の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「19」～「20」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「19」～「20」であると判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 8 = Yes)、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 9に処理を移行し、状態番号が「19」～「20」でないと判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 8 = No)、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 2 0に処理を移行する。

【0582】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 9)

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 9において、サブCPU 4 1 2は、Bonus準備状態用処理を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 9の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS 4 0 5 - 2に処理を移行する。

【0583】

なお、このBonus準備状態用処理では、Bonus準備A待機中又はBonus準備B待機中である場合に、それぞれ昇格抽選が行われる。

【0584】

そして、サブCPU 4 1 2は、サブROM 4 1 4に設けられている演出決定テーブル3(図27参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM 4 1 5に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

【0585】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 0 - 2 0)

10

20

30

40

50

ステップS405-1-10-20において、サブCPU412は、特定演出状態用処理を行う。そして、ステップS405-1-10-20の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

【0586】

なお、この特定演出状態用処理では、特定演出状態において、所定ゲーム数（例えば3ゲーム）が行われたことを条件として、Bonus放出が許可され、このときサブRAM415のリザーブストック格納領域の値が「1」以上であれば、リザーブストック格納領域の値がBonus作動領域に加算される。すなわち、特定演出状態において、遊技者による遊技が所定回数行われると、リザーブストックが有る場合にはその後にBonus準備状態に移行することとなる。

10

【0587】

（リール停止コマンド受信時処理）

次に、図54に基づいて、リール停止コマンド受信時処理についての説明を行う。なお、図54はリール停止コマンド受信時処理のサブルーチンを示す図である。

【0588】

（ステップS405-1-16-1）

ステップS405-1-16-1において、サブCPU412は、第3停止時であるか否か判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、ステップS304の処理によりサブRAM415に格納された情報に基づいて、リール17の回転の第3停止時であるか否か判定する処理を行う。そして、第3停止時であると判定された場合には（ステップS405-1-16-1=Yes）、ステップS405-1-16-2に処理を移行し、第3停止時ではないと判定された場合には（ステップS405-1-16-1=No）、ステップS405-1-16-10に処理を移行する。

20

【0589】

なお、本ステップS405-1-16-1の判定において、第3停止時であると判定された場合（ステップS405-1-16-1=Yes）、サブCPU412は、リール回転開始受付コマンド受信時において決定され、実行されている演出（例えば、当確定時演出や超絶絶叫連打上乗せ演出）を終了させる。

【0590】

30

（ステップS405-1-16-2）

ステップS405-1-16-2において、サブCPU412は、赤7リプレイ、青7リプレイまたはフォローリプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、赤7リプレイ、青7リプレイまたはフォロー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判定する処理を行う。そして、赤7リプレイ、青7リプレイまたはフォローリプレイが表示されたと判定された場合には（ステップS405-1-16-2=YES）、ステップS405-1-16-3に処理を移行し、赤7リプレイ、青7リプレイ、フォローリプレイが表示されていないと判定された場合には（ステップS405-1-16-2=NO）、ステップS405-1-16-4に処理を移行する。

40

【0591】

（ステップS405-1-16-3）

ステップS405-1-16-3において、サブCPU412は、赤・青7・フォローリプレイ表示時処理を行う。そして、ステップS405-1-16-3の処理が終了すると、ステップS405-1-16-10に処理を移行する。

【0592】

この赤7・青7・フォローリプレイ表示時処理では、Bonus状態B待機中である場合には、Bonus状態用ゲーム数カウンタの値に「48」がセットされ、Bonus状態A待機中である場合には、Bonus状態用ゲーム数カウンタの値に「20」がセットされる。また、Bonus状態C待機中である場合には、Bonus状態用ゲーム数カウ

50

ンタの値に「48」がセットされるとともに、ナビストック（例えば、3個）が加算される。

【0593】

（ステップS405-1-16-4）

ステップS405-1-16-4において、サブCPU412は、BARリプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、BAR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、BARリプレイが表示されたと判定された場合には（ステップS405-1-16-4=Y E S）、ステップS405-1-16-5に処理を移行し、BARリプレイが表示されていないと判定された場合には（ステップS405-1-16-4=N O）、ステップS405-1-16-6に処理を移行する。

10

【0594】

（ステップS405-1-16-5）

ステップS405-1-16-5において、サブCPU412は、BARリプレイ表示時処理を行う。そして、ステップS405-1-16-5の処理が終了すると、ステップS405-1-16-10に処理を移行する。

【0595】

このBARリプレイ表示時処理では、状態番号が「15」～「18」のいずれかである場合に、サブCPU412は、サブROM414に設けられている上乘せゲーム数決定テーブル（図39参照）と、有効ライン上に停止した図柄の組み合わせとに基づいて、BAR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際に加算するARTゲーム数を決定する処理を行う。

20

【0596】

（ステップS405-1-16-6）

ステップS405-1-16-6において、サブCPU412は、RUSHリプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、RUSH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、RUSHリプレイが表示されたと判定された場合には（ステップS405-1-16-6=Y E S）、ステップS405-1-16-7に処理を移行し、RUSHリプレイが表示されていないと判定された場合には（ステップS405-1-16-6=N O）、ステップS405-1-16-8に処理を移行する。

30

【0597】

（ステップS405-1-16-7）

ステップS405-1-16-7において、サブCPU412は、RUSHリプレイ表示時処理を行う。そして、ステップS405-1-16-7の処理が終了すると、ステップS405-1-16-10に処理を移行する。

【0598】

このRUSHリプレイ表示時処理では、状態番号が「15」～「18」のいずれかである場合に、サブCPU412は、サブROM414に設けられているB o n u s 準備状態移行ゲーム数決定テーブル（図28参照）に基づいてART中B o n u s 準備状態に移行するまでのゲーム数を決定し、サブRAM415のART中B o n u s 準備状態移行ゲーム数カウンタに格納する処理を行う。

40

【0599】

（ステップS405-1-16-8）

ステップS405-1-16-8において、サブCPU412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、サブCPU412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S405-1-16-8=Y E S）、ステップS405-1-16-9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S405-1-16-8=N O）、ステップS405-1-16-1

50



0 に処理を移行する。

【0600】

(ステップS405-1-16-9)

ステップS405-1-16-9において、サブCPU412は、ブランク表示時処理を行う。そして、ステップS405-1-16-9の処理が終了すると、ステップS405-1-16-10に処理を移行する。

【0601】

このブランク表示時処理では、サブCPU412は、サブROM414に設けられているBonus準備状態移行ゲーム数決定テーブル(図28参照)に基づいて、Bonus準備状態に移行するまでのゲーム数を決定し、サブRAM415のBonus準備状態移行ゲーム数カウンタに格納する処理を行う。

10

【0602】

(ステップS405-1-16-10)

ステップS405-1-16-10において、サブCPU412は、演出決定処理を行う。具体的には、サブCPU412は、リール回転開始受付コマンド受信時において決定された演出と、左停止ボタン11(中停止ボタン12,右停止ボタン13)の停止操作位置や、停止操作順序等に基づいて、演出を決定する処理を行う。そして、ステップS405-1-16-10の処理が終了すると、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

【0603】

20

(特定演出状態制御タスク)

次に、図55に基づいて、特定演出状態制御タスクについての説明を行う。

【0604】

(ステップS307-1)

ステップS307-1において、サブCPU412は、初期化処理を行う。具体的には、サブCPU412は、特定演出状態に関連するデータを初期化する処理を行う。そして、ステップS307-1の処理が終了すると、ステップS307-2に処理を移行する。

【0605】

(ステップS307-2)

ステップS307-2において、サブCPU412は、特定演出実行時間の60秒前であるか否か判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、ステップS301の処理により取得されたスケジュールと、電源投入から経過した時間とに基づいて、特定演出実行時間の60秒前であるか否か判定する処理を行う。そして、特定演出実行時間の60秒前であると判定された場合には(ステップS307-2=Yes)、ステップS307-3に処理を移行し、特定演出実行時間の60秒前ではないと判定された場合には(ステップS307-2=No)、ステップS307-6に処理を移行する。

30

【0606】

(ステップS307-3)

ステップS307-3において、サブCPU412は、デモ画面表示時間が所定時間以上であるか否か判定する処理を行う。そして、デモ画面表示時間が所定時間以上であると判定された場合には(ステップS307-3=Yes)、ステップS307-4に処理を移行し、デモ画面表示時間が所定時間以上ではないと判定された場合には(ステップS307-3=No)、ステップS307-5に処理を移行する。

40

【0607】

ここで、デモ画面表示時間は、サブCPU412のI/F回路411がメイン制御基板300のI/F回路305からデモコマンドを受信したことに基づいて、画像制御基板420を介して液晶表示装置41にデモ画面が表示してから次の遊技が開始されるまでの時間をいう。

【0608】

なお、本実施形態においては、デモ画面表示時間が所定時間以上となった場合に、Bo

50

n u s 作動領域移行禁止フラグをONにする処理を行うこととしているが、これに限定されることはない。例えば、サブCPU 412のI/F回路411がメイン制御基板300のI/F回路305からメダル払出終了コマンドを受信してから次の遊技が開始されるまでの時間が所定時間以上となった場合に、B o n u s 作動領域移行禁止フラグをONにする処理を行ってもよいし、サブCPU 412のI/F回路411がメイン制御基板300のI/F回路305から全てのリール17のリール停止コマンドを受信してから次の遊技が開始されるまでの時間が所定時間以上となった場合に、B o n u s 作動領域移行禁止フラグをONにする処理を行ってもよい。

**【0609】**

(ステップS307-4)

ステップS307-4において、サブCPU 412は、B o n u s 作動領域移行禁止フラグをONにする処理を行う。具体的には、サブCPU 412は、サブRAM 415に設けられているB o n u s 作動領域移行禁止フラグ格納領域の値をONに更新する処理を行う。そして、ステップS307-4の処理が終了すると、ステップS307-5に処理を移行する。

10

**【0610】**

(ステップS307-5)

ステップS307-5において、サブCPU 412は、特定演出(予告)データ取得処理を行う。具体的には、サブCPU 412は、日付情報と、サブROM 414に記憶されている特定演出開放スケジュールテーブル(図31参照)に基づいて、カウントダウン欄のデータを取得する処理を行う。ここで、サブCPU 412は、日付情報に基づいて、サブROM 414に記憶されている特定演出開放スケジュールテーブルからカウントダウン欄のデータを取得する処理を行うので、遊技機1を導入する時期がずれた遊技店があったとしても、他の店舗と同じカウントダウン欄のデータを取得することができる。そして、ステップS307-5の処理が終了すると、ステップS307-2に処理を移行する。

20

**【0611】**

なお、ステップS307-5において、「特定演出No.」を取得し、サブRAM 415に記憶する処理を行っておけば、後述のステップS307-7の処理を行うときに、ステップS307-10の処理を行うときにデータを取得する際の処理負担を軽減することができる。また、本実施形態においては、翌日も同じ演出を行う場合があるため、翌日以降の特定演出のデータを取得する際の処理負担を軽減することができる。

30

**【0612】**

(ステップS307-6)

ステップS307-6において、サブCPU 412は、特定演出実行時間であるか否か判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 412は、ステップS301の処理によりサブRAM 415に格納したスケジュールと、電源投入から経過した時間とに基づいて、特定演出実行時間であるか否か判定を行う。そして、特定演出実行時間であると判定された場合には(ステップS307-6 = Yes)、ステップS307-7に処理を移行し、特定演出実行時間ではないと判定された場合には(ステップS307-6 = No)、ステップS307-9に処理を移行する。

40

**【0613】**

(ステップS307-7)

ステップS307-7において、サブCPU 412は、特定演出データ取得処理を行う。具体的には、サブCPU 412は、日付情報と、サブROM 414に記憶されている特定演出開放スケジュールテーブル(図31参照)に基づいて、特定演出欄のデータを取得する処理を行う。ここで、サブCPU 412は、日付情報に基づいて、サブROM 414に記憶されている特定演出開放スケジュールテーブルから特定演出欄のデータを取得する処理を行うので、遊技機1を導入する時期がずれた遊技店があったとしても、他の店舗と同じ特定演出欄のデータを取得することができる。そして、ステップS307-7の処理が終了すると、ステップS307-8に処理を移行する。

50

## 【0614】

(ステップS307-8)

ステップS307-8において、サブCPU412は、状態番号として「21」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブRAM415に設けられている状態番号格納領域の値を「21」に更新する処理を行う。そして、ステップS307-8の処理が終了すると、ステップS307-2に処理を移行する。

## 【0615】

(ステップS307-9)

ステップS307-9において、サブCPU412は、特定演出実行時間終了時であるか否か判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、ステップS307-7の処理により取得した特定演出の実行時間が終了したか否か判定する処理を行う。そして、特定演出実行時間終了時であると判定された場合には(ステップS307-9 = Yes)、ステップS307-10に処理を移行し、特定演出実行時間終了時ではないと判定された場合には(ステップS307-9 = No)、ステップS307-2に処理を移行する。

10

## 【0616】

(ステップS307-10)

ステップS307-10において、サブCPU412は、特定演出(予告/終了)データ取得処理を行う。具体的には、サブCPU412は、日付情報と、サブROM414に記憶されている特定演出開放スケジュールテーブル(図31参照)に基づいて、予告/終了欄のデータを取得する処理を行う。ここで、サブCPU412は、日付情報に基づいて、サブROM414に記憶されている特定演出開放スケジュールテーブルから予告/終了欄のデータを取得する処理を行うので、遊技機1を導入する時期がずれた遊技店があったとしても、他の店舗と同じ予告/終了欄のデータを取得することができる。そして、ステップS307-10の処理が終了すると、ステップS307-2に処理を移行する。

20

## 【0617】

以上のように、本実施の形態の停止ボタンユニット14は、左停止ボタン11、中停止ボタン12及び右停止ボタン13の夫々に、複数の光源を備えている。

## 【0618】

そして、本実施の形態では、中停止ボタン12(左停止ボタン11及び右停止ボタン13も同様。)の有効表示では、中停止ボタン第1LED712aを点灯させる。

30

## 【0619】

また、演出表示では、中停止ボタン第2LED712b、中停止ボタン第3LED712c及び中停止ボタン第3LED712dを順次、点灯させる。これにより、本実施形態では、中停止ボタン12を用いて行う演出に多様性を持たせ、演出効果を向上させることができる。

## 【0620】

なお、本実施の形態によれば、遊技機1(スロットマシン)が「遊技機」の一態様を構成するが、これに限定されず、例えば、パチンコ遊技機、雀球遊技機、アレンジボール遊技機が「遊技機」を構成しても良い。

## 【0621】

また、本実施の形態において、左リール17a、中リール17b及び右リール17cが「複数の図柄列」を構成し、リールユニット17dが「変動表示装置」を構成するが、これに限定されず、左リール17a、中リール17b、右リール17c及びリールユニット17dに代えて、画像出力装置などにより「変動表示装置」を構成しても良い。

40

## 【0622】

また、本実施の形態において、スタートレバー10が「変動開始装置」を構成するが、これに限定されず、スタートレバー10に代えて、スタートボタンなどにより「変動開始装置」を構成しても良い。

## 【0623】

また、本実施の形態において、停止ボタンユニット14が「変動停止装置」を構成する

50

が、これに限定されず、停止ボタンユニット 1 4 に代えて、タッチパネルなどにより「変動停止装置」を構成しても良い。

【 0 6 2 4 】

また、本実施の形態において、中停止ボタン操作部 7 5 2 が「停止操作手段」の一態様を構成するが、これに限定されない。また、本実施の形態において、中停止ボタン第 1 L E D 7 1 2 a、中停止ボタン第 2 L E D 7 1 2 b、中停止ボタン第 3 L E D 7 1 2 c、中停止ボタン第 4 L E D 7 1 2 d が「複数の光源」の一態様を構成するが、これに限定されない。

【 符号の説明 】

【 0 6 2 5 】

1	遊技機	
2	キャビネット	
2 a	蝶番機構	
3	前面扉	
4	鍵穴	
5 a , 5 b	サイドランプ	
6	メダル投入口	
7	1 B E T ボタン	
7 s w	1 B E T スイッチ	
8	M A X - B E T ボタン	20
8 s w	M A X - B E T スイッチ	
9	精算ボタン	
9 s w	精算スイッチ	
1 0	スタートレバー	
1 0 s w	スタートスイッチ	
1 1	左停止ボタン	
1 1 s w	左停止スイッチ	
1 2	中停止ボタン	
1 2 s w	中停止スイッチ	
1 3	右停止ボタン	30
1 3 s w	右停止スイッチ	
1 4	停止ボタンユニット	
1 5	返却ボタン	
1 6	セレクター	
1 6 s	メダルセンサ	
1 7 a ~ 1 7 c	左リール、中リール、右リール	
1 7 d	リールユニット	
1 8	演出ボタン	
1 8 s w	演出ボタン検出スイッチ	
1 9	十字キー	40
1 9 s w	十字キー検出スイッチ	
2 0	パネル	
2 1	表示窓	
2 2 a ~ 2 2 j	演出用ランプ	
2 3	スタートランプ	
2 4 a ~ 2 4 c	B E T ランプ	
2 5	貯留枚数表示器	
2 6 a ~ 2 6 b	遊技状態表示ランプ	
2 7	払出枚数表示器	
2 8	投入可能表示ランプ	50

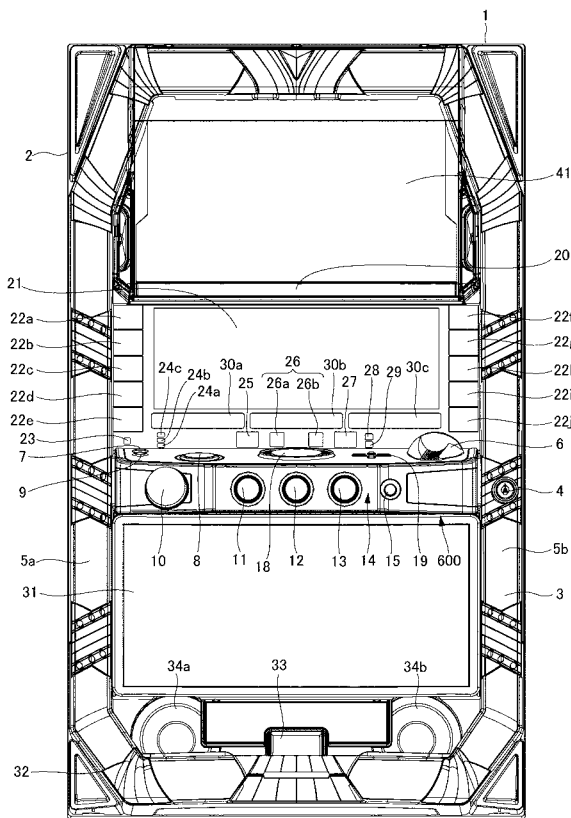
2 9	再遊技表示ランプ	
3 0 a ~ 3 0 c	停止操作順序表示ランプ	
3 1	腰部パネル	
3 2	受皿ユニット	
3 3	メダル払出口	
3 4 a , 3 4 b	下部スピーカ	
3 5 a , 3 5 b	上部スピーカ	
3 6	設定表示部	
3 7	設定変更ボタン	
3 7 s w	設定変更スイッチ	10
3 8	汎用基板	
4 1	液晶表示装置	
4 2	スタートレバー演出用ランプ	
1 0 0	リール制御基板	
1 0 1 ~ 1 0 3	ステッピングモータ	
1 1 1 s	左リールセンサ	
1 1 2 s	中リールセンサ	
1 1 3 s	右リールセンサ	
2 0 0	中継基板	
3 0 0	メイン制御基板	20
3 0 1	メインCPU	
3 0 2	メインROM	
3 0 3	メインRAM	
3 0 4	乱数発生器	
3 0 5	I / F回路	
4 0 0	サブ制御基板	
4 1 0	演出制御基板	
4 1 1	I / F回路	
4 1 2	サブCPU	
4 1 3	乱数発生器	30
4 1 4	サブROM	
4 1 5	サブRAM	
4 2 0	画像制御基板	
4 2 1	画像制御部 ( V D P )	
4 2 2 a	液晶制御CPU	
4 2 2 b	液晶制御ROM	
4 2 2 c	液晶制御RAM	
4 2 2 d	フレームカウンタ	
4 2 2 d 1	初期化处理部	
4 2 2 d 2	演出時間情報記憶部	40
4 2 2 d 3	更新処理制御部	
4 2 2 d 4	読取制御部	
4 2 2 d 5	割込信号検出部	
4 2 2 d 6	タイミング制御部	
4 2 2 d 7	回数情報記憶部	
4 2 3	CGROM	
4 2 4	水晶発振器	
4 2 5	VRAM	
4 2 6	RTC装置	
4 2 6 a	水晶振動体 ( 水晶振動子 )	50

- 4 2 6 b            R T C カウンタ値更新部
- 4 2 6 c            情報保持部
- 4 2 6 d            時刻情報記憶部 (レジスタ)
- 4 3 0              サウンド制御基板
- 4 3 1              音源 I C
- 4 3 2              音源 R O M
- 4 3 3              ビデオ R A M
- 4 3 4              アンプ
- 5 0 0              電源基板
- 5 1 0              電源装置
- 5 1 1              電源ボタン
- 5 1 1 s w         電源スイッチ
- 5 1 2              リセットボタン
- 5 1 2 s w         リセットスイッチ
- 5 2 0              ホッパー
- 5 2 1              排出スリット
- 5 2 2              ホッパーガイド部材
- 5 2 3              ガイド部材
- 5 2 4              払出ガイド部材
- 5 3 0              補助貯留部
- 5 3 0 s            補助貯留部満タンセンサ

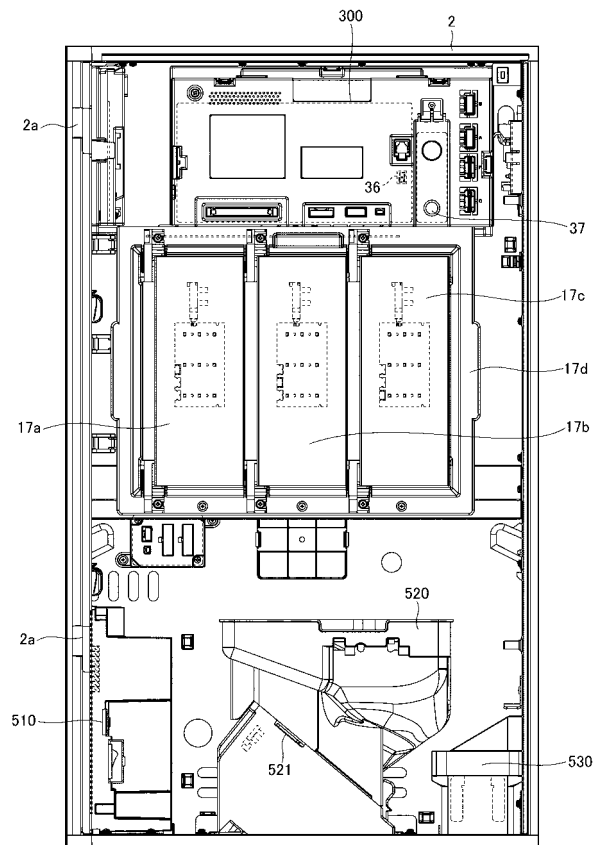
10

20

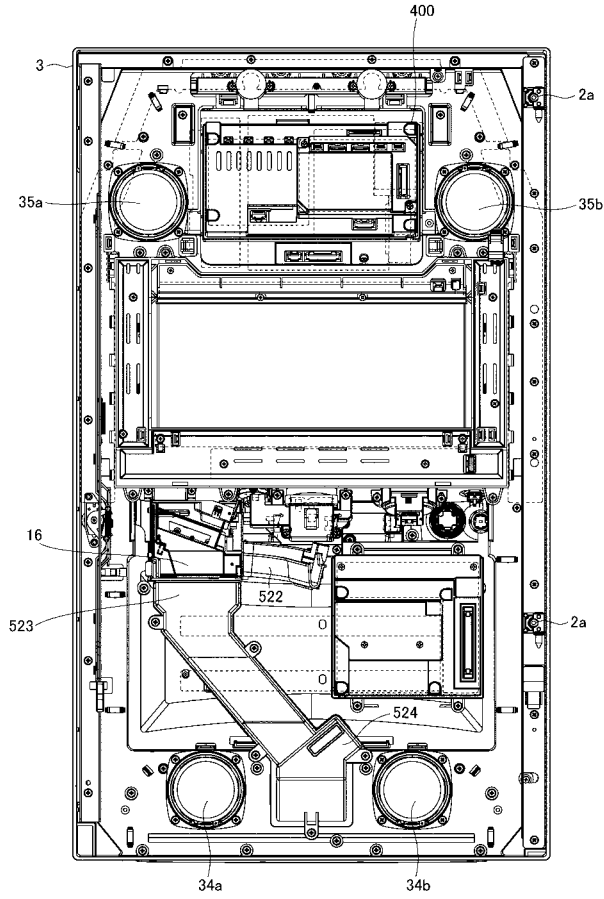
【 図 1 A 】



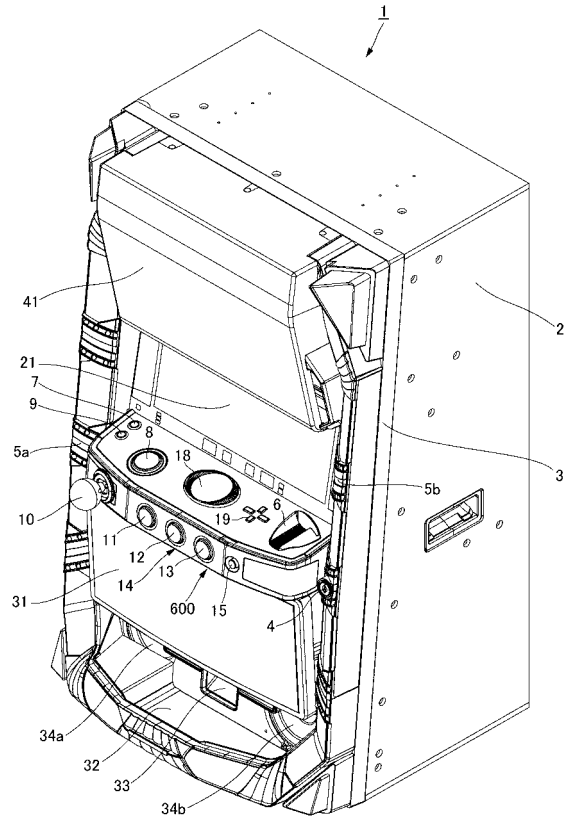
【 図 1 B 】



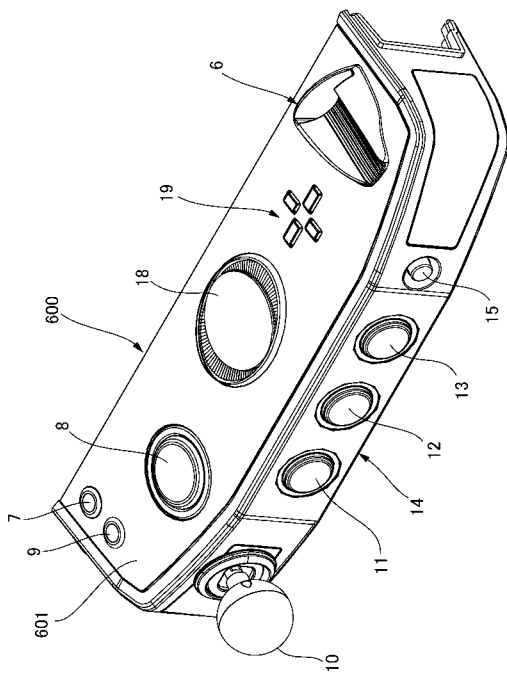
【図 1 C】



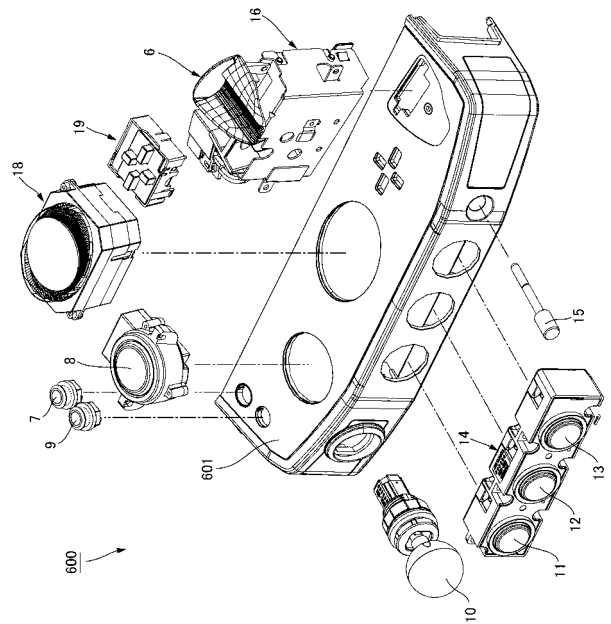
【図 1 D】



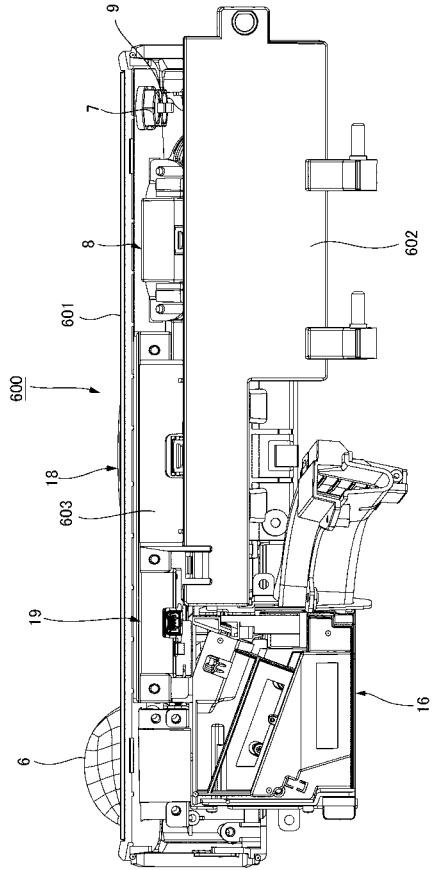
【図 2 A】



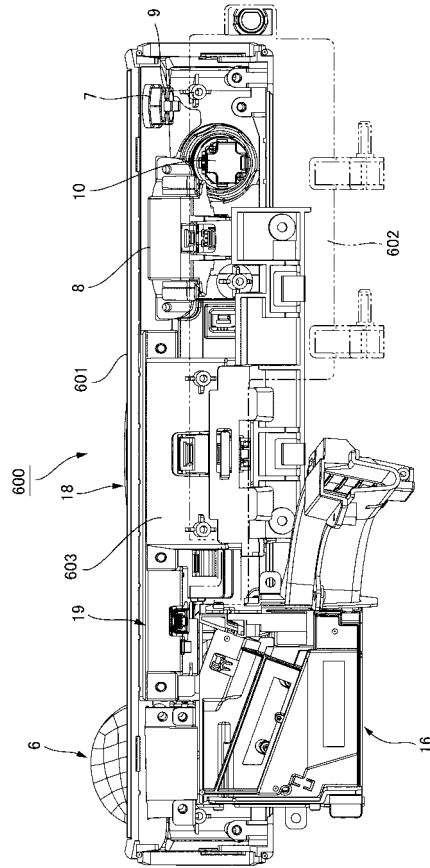
【図 2 B】



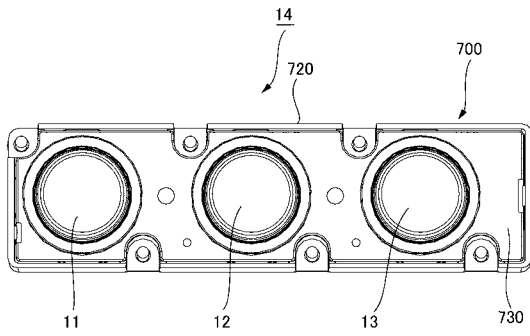
【 図 2 C 】



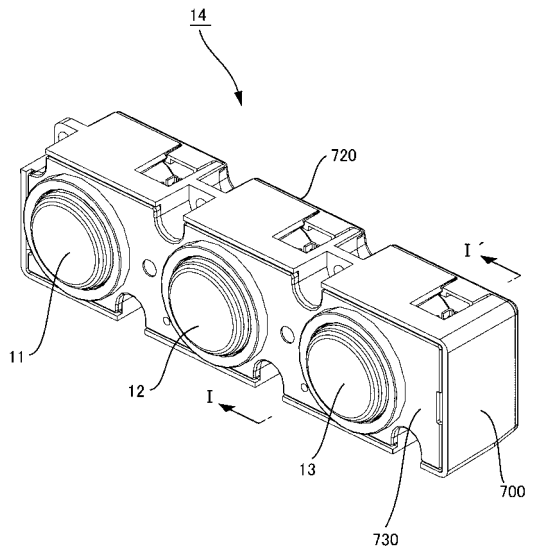
【 図 2 D 】



【 図 3 A 】

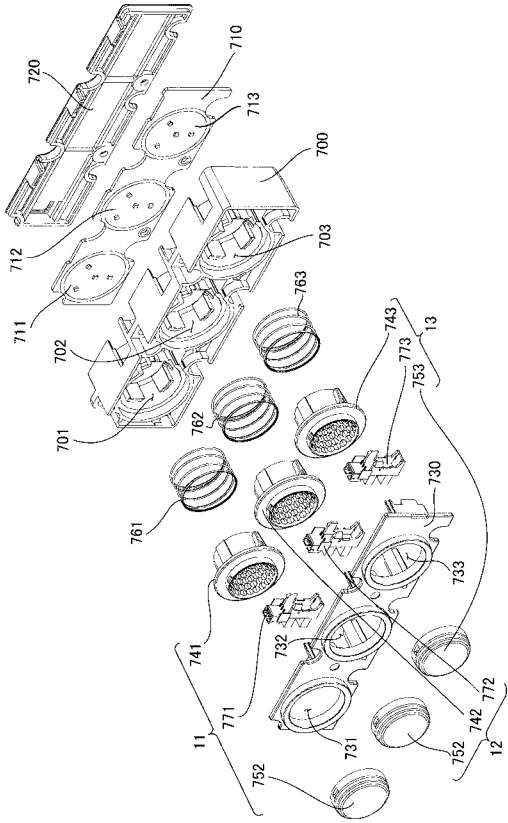


【 図 3 B 】

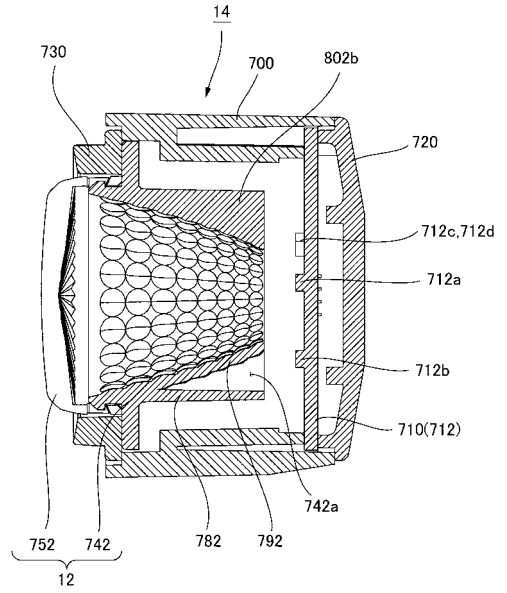




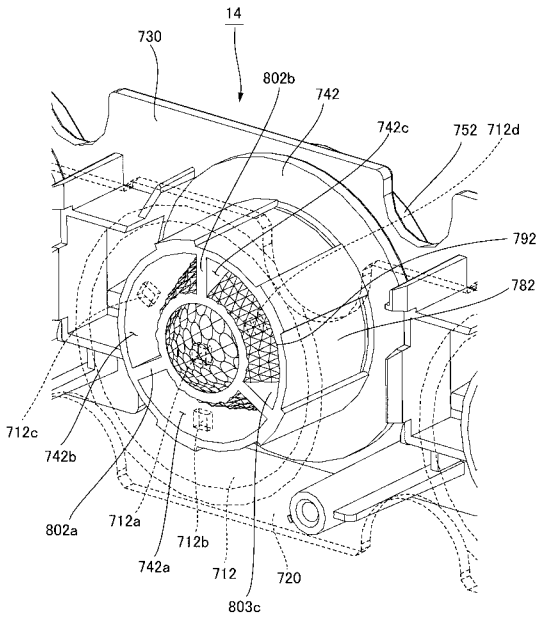
【 図 3 C 】



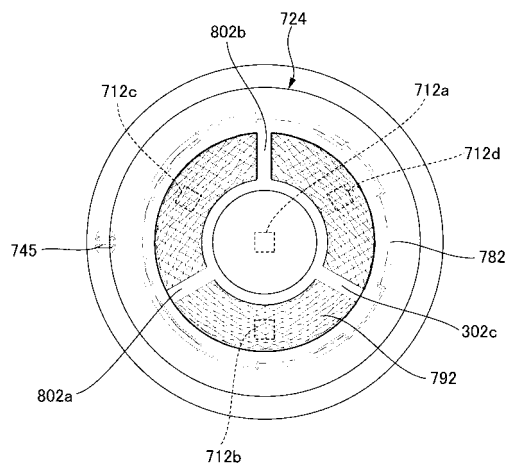
【 図 3 D 】



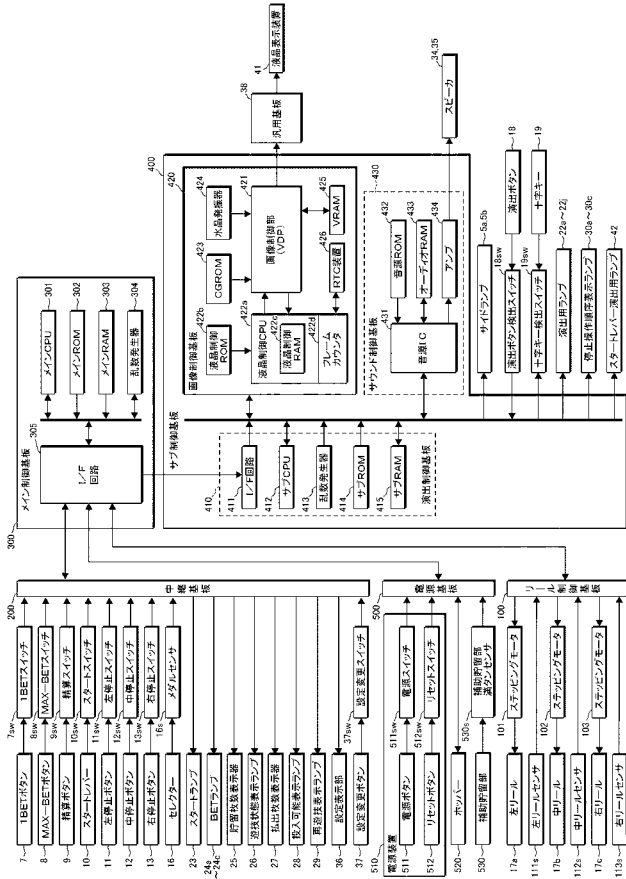
【 図 3 E 】



【 図 3 F 】



【図4】



【図6】

図柄コードテーブル

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

【図5】

図柄配置テーブル

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

【図7】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=01)

群	ビット	図柄ビット名称	組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			抽出枚数	備考
				赤	中	青		
00000001	REPO1		中戻りリプレイ01	ベル1	リプレイ1	チェリー	BAR1	-
			中戻りリプレイ02	ベル1	リプレイ1	チェリー	BAR1	-
			中戻りリプレイ03	ベル2	リプレイ1	チェリー	BAR1	-
			中戻りリプレイ04	ベル2	リプレイ1	チェリー	BAR1	-
			上戻りリプレイ01	リプレイ1	BAR2	BAR2	-	
			上戻りリプレイ02	リプレイ1	BAR2	ベル2	-	
			上戻りリプレイ03	リプレイ1	BAR2	スイカ	-	
			上戻りリプレイ04	リプレイ1	ベル1	BAR2	-	
			上戻りリプレイ05	リプレイ1	ベル1	ベル2	-	
			上戻りリプレイ06	リプレイ1	ベル1	スイカ	-	
00000010	REPO2		上戻りリプレイ07	リプレイ1	ベル2	BAR2	-	
			上戻りリプレイ08	リプレイ1	ベル2	ベル2	-	
			上戻りリプレイ09	リプレイ1	ベル2	スイカ	-	
			上戻りリプレイ10	リプレイ2	BAR2	BAR2	-	
			上戻りリプレイ11	リプレイ2	BAR2	ベル2	-	
			上戻りリプレイ12	リプレイ2	BAR2	スイカ	-	
			上戻りリプレイ13	リプレイ2	ベル1	BAR2	-	
			上戻りリプレイ14	リプレイ2	ベル1	ベル2	-	
			上戻りリプレイ15	リプレイ2	ベル1	スイカ	-	
			上戻りリプレイ16	リプレイ2	ベル2	BAR2	-	
00000100	REPO3		上戻りリプレイ17	リプレイ2	ベル2	ベル2	-	
			上戻りリプレイ18	リプレイ2	ベル2	スイカ	-	
			下戻りリプレイ01	BAR1	BAR1	リプレイ1	-	
			下戻りリプレイ02	BAR1	BAR1	リプレイ2	-	
			下戻りリプレイ03	BAR1	BAR2	リプレイ1	-	
			下戻りリプレイ04	BAR1	BAR2	リプレイ2	-	
			下戻りリプレイ05	BAR1	チェリー	リプレイ1	-	
			下戻りリプレイ06	BAR1	チェリー	リプレイ2	-	
			下戻りリプレイ07	BAR2	BAR1	リプレイ1	-	
			下戻りリプレイ08	BAR2	BAR1	リプレイ2	-	
00001000	REPO4		下戻りリプレイ09	BAR2	BAR2	リプレイ1	-	
			下戻りリプレイ10	BAR2	BAR2	リプレイ2	-	
			下戻りリプレイ11	BAR2	チェリー	リプレイ1	-	
			下戻りリプレイ12	BAR2	チェリー	リプレイ2	-	
			下戻りリプレイ13	スイカ	BAR1	リプレイ1	-	
			下戻りリプレイ14	スイカ	BAR1	リプレイ2	-	
			下戻りリプレイ15	スイカ	BAR2	リプレイ1	-	
			下戻りリプレイ16	スイカ	BAR2	リプレイ2	-	
			下戻りリプレイ17	スイカ	チェリー	リプレイ1	-	
			下戻りリプレイ18	スイカ	チェリー	リプレイ2	-	
00010000	REPO5		右上がりリプレイ01	BAR1	リプレイ1	BAR2	-	
			右上がりリプレイ02	BAR1	リプレイ1	ベル2	-	
			右上がりリプレイ03	BAR1	リプレイ1	スイカ	-	
			右上がりリプレイ04	BAR2	リプレイ1	BAR2	-	
			右上がりリプレイ05	BAR2	リプレイ1	ベル2	-	
			右上がりリプレイ06	BAR2	リプレイ1	スイカ	-	
			右上がりリプレイ07	スイカ	リプレイ1	BAR2	-	
			右上がりリプレイ08	スイカ	リプレイ1	ベル2	-	
00100000	REPO6		右上がりリプレイ09	スイカ	リプレイ1	スイカ	-	
			右上がりリプレイ10	リプレイ1	リプレイ1	リプレイ1	-	
			右下がりリプレイ01	リプレイ1	リプレイ1	リプレイ2	-	
			右下がりリプレイ02	リプレイ1	リプレイ1	リプレイ1	-	
			右下がりリプレイ03	リプレイ2	リプレイ1	リプレイ1	-	
			右下がりリプレイ04	リプレイ2	リプレイ1	リプレイ2	-	
			右下がりリプレイ05	リプレイ1	リプレイ1	チェリー	-	
			右下がりリプレイ06	リプレイ1	リプレイ1	チェリー	-	
01000000	REPO7		右下がりリプレイ07	リプレイ2	リプレイ1	BAR1	-	
			右下がりリプレイ08	リプレイ2	リプレイ1	BAR1	-	
			RT4移行リプレイ01	BAR2	スイカ	BAR1	-	
			RT4移行リプレイ02	BAR2	スイカ	チェリー	-	
			RT4移行リプレイ03	BAR2	チェリー	BAR1	-	
			RT4移行リプレイ04	BAR2	チェリー	チェリー	-	
			RT4移行リプレイ05	スイカ	スイカ	BAR1	-	
			RT4移行リプレイ06	スイカ	スイカ	チェリー	-	
RT4移行リプレイ07	スイカ	チェリー	BAR1	-				
RT4移行リプレイ08	スイカ	チェリー	チェリー	-				

【図 8】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=02)

群	ビット	図柄ビット名称	組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			払出枚数	備考
				左	中	右		
02	00000001	REP08	フォローリプレイ01	BAR2	リプレイ1	BAR1	-	RT3に移行
			フォローリプレイ02	BAR2	リプレイ1	チェリー	-	RT3に移行
			フォローリプレイ03	スイカ	リプレイ1	BAR1	-	RT3に移行
	00000010	REP09	フォローリプレイ04	スイカ	リプレイ1	チェリー	-	RT3に移行
			赤カブレイ01-01	赤7	赤7	BAR1	-	RT3に移行
			赤カブレイ01-02	赤7	赤7	チェリー	-	RT3に移行
	00000100	REP10	赤カブレイ01-03	赤7	リプレイ1	BAR1	-	RT3に移行
			赤カブレイ01-04	赤7	リプレイ1	チェリー	-	RT3に移行
			赤カブレイ02-01	赤7	赤7	赤7	-	RT3に移行
			赤カブレイ02-02	赤7	リプレイ1	BAR1	-	RT3に移行
	00001000	REP11	赤カブレイ02-03	赤7	ベル2	赤7	-	RT3に移行
			赤カブレイ02-04	赤7	ベル2	赤7	-	RT3に移行
			赤カブレイ03-01	赤7	BAR1	赤7	-	RT3に移行
			赤カブレイ03-02	赤7	赤7	赤7	-	RT3に移行
			赤カブレイ03-03	BAR1	BAR1	赤7	-	RT3に移行
			赤カブレイ03-04	BAR1	スイカ	赤7	-	RT3に移行
			赤カブレイ03-05	ベル1	チェリー	赤7	-	RT3に移行
	00100000	REP12	赤カブレイ03-06	ベル1	BAR1	赤7	-	RT3に移行
			赤カブレイ03-07	ベル1	スイカ	赤7	-	RT3に移行
			赤カブレイ03-08	ベル1	チェリー	赤7	-	RT3に移行
赤カブレイ04-01			ベル1	赤7	リプレイ1	-	RT3に移行	
00100000	REP13	赤カブレイ04-02	ベル1	赤7	リプレイ2	-	RT3に移行	
		赤カブレイ04-03	ベル1	赤7	リプレイ1	-	RT3に移行	
		赤カブレイ04-04	ベル1	赤7	リプレイ2	-	RT3に移行	
		赤カブレイ04-05	ベル1	BAR1	リプレイ1	-	RT3に移行	
		赤カブレイ04-06	ベル1	BAR1	リプレイ2	-	RT3に移行	
		赤カブレイ04-07	ベル1	チェリー	リプレイ1	-	RT3に移行	
		赤カブレイ04-08	ベル1	チェリー	リプレイ2	-	RT3に移行	
01000000	REP14	青カブレイ01	青7	赤7	赤7	-	RT3に移行	
		青カブレイ02	青7	赤7	赤7	-	RT3に移行	
		青カブレイ03	青7	青7	チェリー	-	RT3に移行	
		青カブレイ04	青7	リプレイ1	赤7	-	RT3に移行	
		青カブレイ05	青7	リプレイ1	赤7	-	RT3に移行	
10000000	REP15	BARリプレイ01	リプレイ1	BAR2	リプレイ1	-	-	
10000000	REP15	BARリプレイ02	BAR2	BAR2	BAR2	-	-	

【図 9】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=03)

群	ビット	図柄ビット名称	組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			払出枚数	備考
				左	中	右		
03	00000001	REP16	BARリプレイ03-01	リプレイ1	リプレイ1	BAR2	-	-
			BARリプレイ03-02	ベル1	リプレイ1	BAR2	-	-
			BARリプレイ03-03	ベル2	リプレイ1	BAR2	-	-
	00000010	REP17	RUSHリプレイ01-01	リプレイ1	BAR2	BAR1	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ01-02	リプレイ1	BAR2	チェリー	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ01-03	リプレイ2	BAR2	BAR1	-	RT5に移行
	00000100	REP18	RUSHリプレイ01-04	リプレイ2	BAR2	チェリー	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ02-01	リプレイ1	ベル1	リプレイ1	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ02-02	リプレイ1	ベル1	リプレイ2	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ02-03	リプレイ1	ベル2	リプレイ1	-	RT5に移行
	00001000	REP19	RUSHリプレイ02-04	リプレイ1	ベル2	リプレイ2	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ03-01	ベル1	BAR2	BAR2	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ03-02	ベル1	ベル1	BAR2	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ03-03	ベル1	ベル2	BAR2	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ03-04	ベル2	BAR2	BAR2	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ03-05	ベル2	ベル1	BAR2	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ03-06	ベル2	ベル2	BAR2	-	RT5に移行
	00010000	REP20	RUSHリプレイ04-01	BAR2	スイカ	BAR2	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ04-02	BAR2	チェリー	BAR2	-	RT5に移行
			RUSHリプレイ05-01	BAR2	リプレイ1	リプレイ1	-	RT5に移行
RUSHリプレイ05-02			BAR2	リプレイ1	リプレイ2	-	RT5に移行	
00100000	REP21	RUSHリプレイ05-03	スイカ	リプレイ1	リプレイ1	-	RT5に移行	
		RUSHリプレイ05-04	スイカ	リプレイ1	リプレイ2	-	RT5に移行	
		上段ベル01	BAR1	赤7	BAR1	3	-	
		上段ベル02	BAR1	赤7	チェリー	3	-	
01000000	NML18	上段ベル03	BAR1	スイカ	BAR1	3	-	
		上段ベル04	BAR1	スイカ	チェリー	3	-	
		上段ベル05	BAR1	チェリー	BAR1	3	-	
		上段ベル06	BAR1	チェリー	チェリー	3	-	
		上段ベル07	ベル1	赤7	BAR1	3	-	
		上段ベル08	ベル1	赤7	チェリー	3	-	
		上段ベル09	ベル1	スイカ	BAR1	3	-	
		上段ベル10	ベル1	スイカ	チェリー	3	-	
		上段ベル11	ベル1	チェリー	BAR1	3	-	
		上段ベル12	ベル1	チェリー	チェリー	3	-	
		技術介入役01	赤7	スイカ	BAR1	15	-	
		技術介入役02	赤7	スイカ	チェリー	15	-	
技術介入役03	赤7	チェリー	BAR1	15	-			
技術介入役04	赤7	チェリー	チェリー	15	-			

【図 10】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=04)

群	ビット	図柄ビット名称	組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			払出枚数	備考
				左	中	右		
04	00000001	NML01	押し銀ベルA1	ベル1	ベル1	ベル1	9	-
	00000010	NML02	押し銀ベルA2	ベル1	ベル1	ベル2	9	-
	00000100	NML03	押し銀ベルA3	ベル1	ベル2	ベル1	9	-
	00001000	NML04	押し銀ベルA4	ベル1	ベル2	ベル2	9	-
	00100000	NML05	押し銀ベルB1-01	赤7	BAR1	ベル1	9	-
	00100000	NML06	押し銀ベルB1-02	赤7	BAR1	ベル2	9	-
			押し銀ベルB2-01	赤7	BAR1	ベル2	9	-
	01000000	NML07	押し銀ベルB2-02	赤7	チェリー	ベル2	9	-
			押し銀ベルB3-01	赤7	BAR1	ベル1	9	-
	10000000	NML08	押し銀ベルB3-02	赤7	チェリー	ベル1	9	-
			押し銀ベルB4-01	赤7	BAR1	ベル2	9	-
	10000000	NML08	押し銀ベルB4-02	赤7	チェリー	ベル2	9	-

【図 11】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=05)

群	ビット	図柄ビット名称	組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			払出枚数	備考
				左	中	右		
05	00000001	NML09	押し銀ベルC1	青7	ベル1	リプレイ1	9	-
	00000010	NML10	押し銀ベルC2	青7	ベル1	リプレイ2	9	-
	00000100	NML11	押し銀ベルC3	青7	ベル2	リプレイ1	9	-
	00001000	NML12	押し銀ベルC4	青7	ベル2	リプレイ2	9	-
	00010000	NML13	押し銀ベルC5	BAR1	ベル1	リプレイ1	9	-
	00100000	NML14	押し銀ベルC6	BAR1	ベル1	リプレイ2	9	-
	01000000	NML15	押し銀ベルC7	BAR1	ベル2	リプレイ1	9	-
	10000000	NML16	押し銀ベルC8	BAR1	ベル2	リプレイ2	9	-

【図 1 2】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=06)

Table with columns: 群, ビット, 図柄ビット名称, 組み合わせ名称, 図柄の組み合わせ, 抽出枚数, 備考. It lists combinations of symbols like '正牌ベル01', 'チェリー', 'BAR1', etc., for group 06.

【図 1 3】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=07)

Table with columns: 群, ビット, 図柄ビット名称, 組み合わせ名称, 図柄の組み合わせ, 抽出枚数, 備考. It lists combinations of symbols like '特殊役02', 'BAR2', 'リプレイ1', etc., for group 07.

【図 1 4】

遊技状態移行テーブル

Table with columns: 現在の遊技状態, 条件, 移行先の遊技状態. It maps current game states (RT0-RT5) to next states based on specific conditions.

【図 1 5】

Large table with columns: 当選レオターナル, 内容, 条件, and various probability/transition indicators. It details the mechanics of the '当選レオターナル' (Winning Reoturnal) feature.

【図16】

RT0用当選エリア決定テーブル 分母:65536

当選エリア	内容	設定1	~	設定6
00	ハズレ	33441		33279
01	ボーナス突入リプレイ01	0		0
02	ボーナス突入リプレイ02	0		0
03	ボーナス突入リプレイ03	0		0
04	RT4中BAR揃いリプレイ01	0		0
05	RT4中BAR揃いリプレイ02	0		0
06	RT4中BAR揃いリプレイ03	0		0
07	青7揃いリプレイ	0		0
08	準備リプレイ01	0		0
09	準備リプレイ02	0		0
10	準備リプレイ03	0		0
11	準備リプレイ04	0		0
12	通常リプレイ	8979		8979
13	RT3中シングルBARリプレイ01	0		0
14	RT3中シングルBARリプレイ02	0		0
15	RT3中シングルBARリプレイ03	0		0
16	RT3中ダブルBARリプレイ01	0		0
17	RT3中ダブルBARリプレイ02	0		0
18	RT3中ダブルBARリプレイ03	0	...	0
19	状態移行用リプレイ	0		0
20	押し順ベルA1	2536		2526
21	押し順ベルA2	2536		2526
22	押し順ベルA3	2536		2526
23	押し順ベルA4	2536		2526
24	押し順ベルB1	2536		2526
25	押し順ベルB2	2536		2526
26	押し順ベルB3	2536		2526
27	押し順ベルB4	2536		2526
28	技術介入役	40		41
29	共通ベル	600		640
30	弱スイカ	512		592
31	強スイカ	150		191
32	弱チェリー	819		859
33	強チェリー	243		243
34	弱チャンス目	300		340
35	中チャンス目	100		100
36	強チャンス目	64		64

【図17】

RT1用当選エリア決定テーブル 分母:65536

当選エリア	内容	設定1	~	設定6
00	ハズレ	33443		33281
01	ボーナス突入リプレイ01	0		0
02	ボーナス突入リプレイ02	0		0
03	ボーナス突入リプレイ03	0		0
04	RT4中BAR揃いリプレイ01	0		0
05	RT4中BAR揃いリプレイ02	0		0
06	RT4中BAR揃いリプレイ03	0		0
07	青7揃いリプレイ	1		1
08	準備リプレイ01	2244		2244
09	準備リプレイ02	2244		2244
10	準備リプレイ03	2244		2244
11	準備リプレイ04	2244		2244
12	通常リプレイ	0		0
13	RT3中シングルBARリプレイ01	0		0
14	RT3中シングルBARリプレイ02	0		0
15	RT3中シングルBARリプレイ03	0		0
16	RT3中ダブルBARリプレイ01	0		0
17	RT3中ダブルBARリプレイ02	0		0
18	RT3中ダブルBARリプレイ03	0	...	0
19	状態移行用リプレイ	0		0
20	押し順ベルA1	2536		2526
21	押し順ベルA2	2536		2526
22	押し順ベルA3	2536		2526
23	押し順ベルA4	2536		2526
24	押し順ベルB1	2536		2526
25	押し順ベルB2	2536		2526
26	押し順ベルB3	2536		2526
27	押し順ベルB4	2536		2526
28	技術介入役	40		41
29	共通ベル	600		640
30	弱スイカ	512		592
31	強スイカ	150		191
32	弱チェリー	819		859
33	強チェリー	243		243
34	弱チャンス目	300		340
35	中チャンス目	100		100
36	強チャンス目	64		64

【図18】

RT2用当選エリア決定テーブル 分母:65536

当選エリア	内容	設定1	~	設定6
00	ハズレ	0		0
01	ボーナス突入リプレイ01	17000		17000
02	ボーナス突入リプレイ02	17000		17000
03	ボーナス突入リプレイ03	8420		8258
04	RT4中BAR揃いリプレイ01	0		0
05	RT4中BAR揃いリプレイ02	0		0
06	RT4中BAR揃いリプレイ03	0		0
07	青7揃いリプレイ	0		0
08	準備リプレイ01	0		0
09	準備リプレイ02	0		0
10	準備リプレイ03	0		0
11	準備リプレイ04	0		0
12	通常リプレイ	0		0
13	RT3中シングルBARリプレイ01	0		0
14	RT3中シングルBARリプレイ02	0		0
15	RT3中シングルBARリプレイ03	0		0
16	RT3中ダブルBARリプレイ01	0		0
17	RT3中ダブルBARリプレイ02	0		0
18	RT3中ダブルBARリプレイ03	0	...	0
19	状態移行用リプレイ	0		0
20	押し順ベルA1	2536		2526
21	押し順ベルA2	2536		2526
22	押し順ベルA3	2536		2526
23	押し順ベルA4	2536		2526
24	押し順ベルB1	2536		2526
25	押し順ベルB2	2536		2526
26	押し順ベルB3	2536		2526
27	押し順ベルB4	2536		2526
28	技術介入役	40		41
29	共通ベル	600		640
30	弱スイカ	512		592
31	強スイカ	150		191
32	弱チェリー	819		859
33	強チェリー	243		243
34	弱チャンス目	300		340
35	中チャンス目	100		100
36	強チャンス目	64		64

【図19】

RT3用当選エリア決定テーブル 分母:65536

当選エリア	内容	設定1	~	設定6
00	ハズレ	0		0
01	ボーナス突入リプレイ01	0		0
02	ボーナス突入リプレイ02	0		0
03	ボーナス突入リプレイ03	0		0
04	RT4中BAR揃いリプレイ01	0		0
05	RT4中BAR揃いリプレイ02	0		0
06	RT4中BAR揃いリプレイ03	0		0
07	青7揃いリプレイ	0		0
08	準備リプレイ01	0		0
09	準備リプレイ02	0		0
10	準備リプレイ03	0		0
11	準備リプレイ04	0		0
12	通常リプレイ	6000		6000
13	RT3中シングルBARリプレイ01	5000		5000
14	RT3中シングルBARリプレイ02	5000		5000
15	RT3中シングルBARリプレイ03	5000		5000
16	RT3中ダブルBARリプレイ01	2140		2086
17	RT3中ダブルBARリプレイ02	2140		2086
18	RT3中ダブルBARリプレイ03	2140	...	2086
19	状態移行用リプレイ	15000		15000
20	押し順ベルA1	2536		2526
21	押し順ベルA2	2536		2526
22	押し順ベルA3	2536		2526
23	押し順ベルA4	2536		2526
24	押し順ベルB1	2536		2526
25	押し順ベルB2	2536		2526
26	押し順ベルB3	2536		2526
27	押し順ベルB4	2536		2526
28	技術介入役	40		41
29	共通ベル	600		640
30	弱スイカ	512		592
31	強スイカ	150		191
32	弱チェリー	819		859
33	強チェリー	243		243
34	弱チャンス目	300		340
35	中チャンス目	100		100
36	強チャンス目	64		64

【 図 2 0 】

RT4用当選エリア決定テーブル

分母:65536

当選エリア	内容	設定1	~	設定6
00	ハズレ	0		0
01	ボーナス突入リプレイ01	0		0
02	ボーナス突入リプレイ02	0		0
03	ボーナス突入リプレイ03	0		0
04	RT4中BAR揃いリプレイ01	14140		14086
05	RT4中BAR揃いリプレイ02	14140		14086
06	RT4中BAR揃いリプレイ03	14140		14086
07	青7揃いリプレイ	0		0
08	準備リプレイ01	0		0
09	準備リプレイ02	0		0
10	準備リプレイ03	0		0
11	準備リプレイ04	0		0
12	通常リプレイ	0		0
13	RT3中シングルBARリプレイ01	0		0
14	RT3中シングルBARリプレイ02	0		0
15	RT3中シングルBARリプレイ03	0		0
16	RT3中ダブルBARリプレイ01	0		0
17	RT3中ダブルBARリプレイ02	0		0
18	RT3中ダブルBARリプレイ03	0		0
19	状態移行用リプレイ	0	...	0
20	押し順ベルA1	2536		2526
21	押し順ベルA2	2536		2526
22	押し順ベルA3	2536		2526
23	押し順ベルA4	2536		2526
24	押し順ベルB1	2536		2526
25	押し順ベルB2	2536		2526
26	押し順ベルB3	2536		2526
27	押し順ベルB4	2536		2526
28	技術介入役	40		41
29	共通ベル	600		640
30	弱スイカ	512		592
31	強スイカ	150		191
32	弱チェリー	819		859
33	強チェリー	243		243
34	弱チャンス目	300		340
35	中チャンス目	100		100
36	強チャンス目	64		64

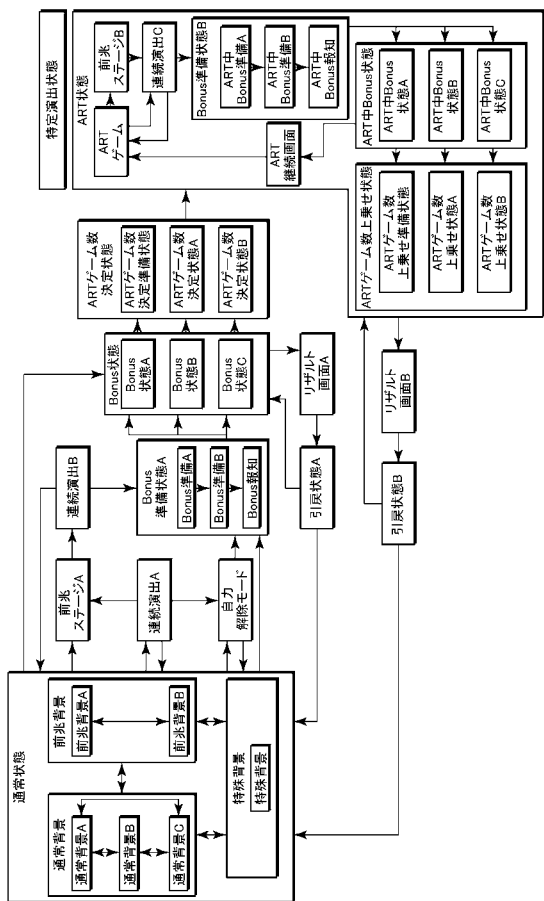
【 図 2 1 】

RT5用当選エリア決定テーブル

分母:65536

当選エリア	内容	設定1	~	設定6
00	ハズレ	0		0
01	ボーナス突入リプレイ01	0		0
02	ボーナス突入リプレイ02	0		0
03	ボーナス突入リプレイ03	0		0
04	RT4中BAR揃いリプレイ01	0		0
05	RT4中BAR揃いリプレイ02	0		0
06	RT4中BAR揃いリプレイ03	0		0
07	青7揃いリプレイ	0		0
08	準備リプレイ01	5000		5000
09	準備リプレイ02	5000		5000
10	準備リプレイ03	5000		5000
11	準備リプレイ04	5000		5000
12	通常リプレイ	22420		22258
13	RT3中シングルBARリプレイ01	0		0
14	RT3中シングルBARリプレイ02	0		0
15	RT3中シングルBARリプレイ03	0		0
16	RT3中ダブルBARリプレイ01	0		0
17	RT3中ダブルBARリプレイ02	0		0
18	RT3中ダブルBARリプレイ03	0		0
19	状態移行用リプレイ	0	...	0
20	押し順ベルA1	2536		2526
21	押し順ベルA2	2536		2526
22	押し順ベルA3	2536		2526
23	押し順ベルA4	2536		2526
24	押し順ベルB1	2536		2526
25	押し順ベルB2	2536		2526
26	押し順ベルB3	2536		2526
27	押し順ベルB4	2536		2526
28	技術介入役	40		41
29	共通ベル	600		640
30	弱スイカ	512		592
31	強スイカ	150		191
32	弱チェリー	819		859
33	強チェリー	243		243
34	弱チャンス目	300		340
35	中チャンス目	100		100
36	強チャンス目	64		64

【 図 2 2 】



【 図 2 3 】

状態管理テーブル

番号	状態名	備考
01	通常	
02	通常(Bonus後)	AT(画像A)
03	通常(ART後)	AT(画像B)
04	前兆ステージA	
05	前兆ステージA&自力解除モード潜伏	
06	自力解除モード潜伏	
07	自力解除モード	
08	Bonus状態B	
09	Bonus状態A	
10	Bonus状態C	
11	ART中BonusB	
12	ART中BonusA	
13	ART中BonusC	
14	ARTゲーム	
15	ARTゲーム数決定状態A	
16	ARTゲーム数決定状態B	
17	ARTゲーム数上乗せ状態A	
18	ARTゲーム数上乗せ状態B	
19	Bonus準備状態A	
20	Bonus準備状態B	
21	特定演出状態	

【図 2 4】

種別	種別名	演出No.	演出内容
引継ぎ	引継ぎ	001	演出無し
	引継ぎ	002	演出無し
	引継ぎ	003	録音中
導入	導入	004	オープニング
	導入	005	プロップ
演出	演出	006	カウティング
	演出	007	フットライト
演出	演出	008	スクリーン
	演出	009	ワンダフル
演出	演出	010	ニュース
	演出	011	記者会見
演出	演出	012	記者会見
	演出	013	記者会見
演出	演出	014	記者会見
	演出	015	記者会見
演出	演出	016	記者会見
	演出	017	記者会見
演出	演出	018	記者会見
	演出	019	記者会見
演出	演出	020	記者会見
	演出	021	記者会見
演出	演出	022	記者会見
	演出	023	記者会見
演出	演出	024	記者会見
	演出	025	記者会見
演出	演出	026	記者会見
	演出	027	記者会見
演出	演出	028	記者会見
	演出	029	記者会見
演出	演出	030	記者会見
	演出	031	記者会見
演出	演出	032	記者会見
	演出	033	記者会見
演出	演出	034	記者会見
	演出	035	記者会見
演出	演出	036	記者会見
	演出	037	記者会見
演出	演出	038	記者会見
	演出	039	記者会見
演出	演出	040	記者会見
	演出	041	記者会見
演出	演出	042	記者会見
	演出	043	記者会見
演出	演出	044	記者会見
	演出	045	記者会見
演出	演出	046	記者会見
	演出	047	記者会見
演出	演出	048	記者会見
	演出	049	記者会見
演出	演出	050	記者会見
	演出	051	記者会見
演出	演出	052	記者会見
	演出	053	記者会見
演出	演出	054	記者会見
	演出	055	記者会見
演出	演出	056	記者会見
	演出	057	記者会見
演出	演出	058	記者会見
	演出	059	記者会見
演出	演出	060	記者会見
	演出	061	記者会見
演出	演出	062	記者会見
	演出	063	記者会見

【図 2 5】

演出No.	演出内容
001	演出無し
002	演出無し
003	録音中
004	オープニング
005	プロップ
006	カウティング
007	フットライト
008	スクリーン
009	ワンダフル
010	ニュース
011	記者会見
012	記者会見
013	記者会見
014	記者会見
015	記者会見
016	記者会見
017	記者会見
018	記者会見
019	記者会見
020	記者会見
021	記者会見
022	記者会見
023	記者会見
024	記者会見
025	記者会見
026	記者会見
027	記者会見
028	記者会見
029	記者会見
030	記者会見
031	記者会見
032	記者会見
033	記者会見
034	記者会見
035	記者会見
036	記者会見
037	記者会見
038	記者会見
039	記者会見
040	記者会見
041	記者会見
042	記者会見
043	記者会見
044	記者会見
045	記者会見
046	記者会見
047	記者会見
048	記者会見
049	記者会見
050	記者会見
051	記者会見
052	記者会見
053	記者会見
054	記者会見
055	記者会見
056	記者会見
057	記者会見
058	記者会見
059	記者会見
060	記者会見
061	記者会見
062	記者会見
063	記者会見
064	記者会見
065	記者会見
066	記者会見
067	記者会見
068	記者会見
069	記者会見
070	記者会見
071	記者会見
072	記者会見
073	記者会見

【図 2 6】

演出No.	演出内容
001	演出無し
002	録音中
003	サブ液晶文字系
004	サブ液晶ちびキャラ系
005	ナビ演出
006	確定画面中告知
007	政権放送予告
008	檀上コメント予告
009	ポスター加速予告
010	火柱予告
011	呼びかけ演出
012	ドキュメント演出
013	残り8G用小役ナビ
014	ちびキャラ演出(小役ナビ)
015	17G以降小役ナビ
016	じゃんけん対決用3択ナビ
017	対戦相手表示
018	小役ナビ(Bonus状態C)
019	BAR2組えカットインA
020	自転車小役ナビ
021	ウィンドウSU演出
022	BAR2組えカットインB
023	小役ナビ(楽曲A)
024	小役ナビ(楽曲B)
025	BAR2組えカットインC
026	小役ナビ(Bonus状態C)

【図 2 7】

演出No.	演出内容
001	ARTゲーム数決定状態Aカットイン予告
002	ARTゲーム数決定状態Aヘルナビ
003	ARTゲーム数決定状態ACHANCEナビ
004	ARTゲーム数決定状態Bカットイン予告
005	ARTゲーム数決定状態Bヘルナビ
006	ARTゲーム数決定状態CHANCEナビ
007	ARTゲーム数決定状態Dロングアリーズ
008	サイリウムスターダスト予告
009	ちびキャラ小役ナビ
010	4分割小役ナビ
011	コール予告
012	シャッター予告
013	MIX予告
014	キャラクターアクション上乗せ
015	金銭表示上乗せ
016	お祈りの上乗せ
017	進大発表演出
018	キャラクターカウントアップ:ART用
019	番付停止SU予告
020	MIX予告
021	ステイクライト
022	超絶地鳴り上乗せ
023	背景色ナビ
024	外部小役ナビ
025	進退予告
026	シャッター予告
027	撮影会
028	握手会
029	LIVE会場へ逃げ！
030	キーキを届ける！
031	擬音フレンド！
032	カウティング演出
033	応援
034	応援
035	応援
036	物振演出～キャラクターA～
037	物振演出～キャラクターB～
038	物振演出～キャラクターC～
039	物振演出～キャラクターD～
040	物振演出～キャラクターE～
041	物振演出～キャラクターF～
042	物振演出～キャラクターG～
043	物振演出～キャラクターH～
044	物振演出～キャラクターI～
045	物振演出～キャラクターJ～
046	物振演出～キャラクターK～
047	物振演出～キャラクターL～
048	物振演出～キャラクターM～
049	物振演出～キャラクターN～
050	物振演出～キャラクターO～
051	物振演出～キャラクターP～
052	48秒物振～フレンドA～
053	ヒストリー1
054	ヒストリー2
055	ヒストリー3
056	ハートカットチャレンジ
057	楽曲C
058	楽曲D
059	楽曲E
060	楽曲F
061	サブライズアリーナ
062	サブライズコレクション

【 図 2 8 】

Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブル

ゲーム数			抽選値	
			設定1	設定6
1	～	32	3277	3408
33	～	64	8126	8323
65	～	96	3146	3277
97	～	128	11665	14942
129	～	133	0	2753
134	～	166	1769	2228
167	～	200	524	590
201	～	233	524	590
234	～	266	3736	2490
267	～	300	524	590
301	～	333	524	590
334	～	366	4325	5505
367	～	400	524	590
401	～	433	524	590
434	～	466	1901	1230
467	～	480	8126	9699
481	～	500	66	65
501	～	533	131	65
534	～	566	2359	1170
567	～	600	131	65
601	～	633	131	65
634	～	666	2359	1170
667	～	700	2359	1170
701	～	733	2359	1170
734	～	766	2359	1170
767	～	777	4063	2032

【 図 2 9 】

特定日用特定演出スケジュールテーブル

パターン	月	日	1日	2日	3日	4日	5日	6日	7日	8日	9日	10日	11日	12日	以降
01	1	月	1	日											3h/毎
02	1	月	2	日											3h/毎
03	1	月	3	日											3h/毎
04	5	月	1	日											3h/毎
05	5	月	2	日											3h/毎
06	5	月	3	日											3h/毎
07	5	月	4	日											3h/毎
08	5	月	5	日											3h/毎
09	8	月	10	日											3h/毎
10	8	月	11	日											3h/毎
11	8	月	12	日											3h/毎
12	8	月	13	日											3h/毎
13	8	月	14	日											3h/毎
14	8	月	15	日											3h/毎
15	8	月	16	日											3h/毎
16	12	月	30	日											3h/毎
17	12	月	31	日											3h/毎

【 図 3 0 】

曜日用特定演出スケジュールテーブル

曜日	1H	2H	3H	4H	5H	6H	7H	8H	9H	10H	11H	12H	以降
01 月曜日		○		○				○			○		3h/毎
02 火曜日		○			○			○				○	3h/毎
03 水曜日		○			○			○				○	3h/毎
04 木曜日		○			○			○				○	3h/毎
05 金曜日		○			○			○				○	3h/毎
06 土曜日		○			○			○				○	3h/毎
07 日曜日		○			○			○				○	3h/毎

【 図 3 1 】

特定演出開放スケジュールテーブル

特定演出No.	期間	特定演出実行内容	
		カウントダウン	特定演出
01	1WEEK&2WEEK	M01カウントダウン	予告/終了
02	3WEEK	M02カウントダウン	M02予告
03	4WEEK	M03カウントダウン	M03予告
04	5WEEK	M04カウントダウン	M04予告
05	6WEEK	M01カウントダウン	M04終了
06	7WEEK	M02カウントダウン	M01終了
07	8WEEK	M03カウントダウン	M02終了
08	9WEEK	M04カウントダウン	M03終了
08	9WEEK	M04カウントダウン	M04終了

※ 10WEEK以降は特定演出No.5～No.8を繰り返し実行する。



【 図 3 2 】

自力解除モード抽選確率移行テーブル

	当選	非当選
高確率状態に移行	327	65209
低確率状態に転落	4096	61440

【 図 3 3 】

リザーブストック抽選テーブル

	当選	非当選
押し順ベル	5	65531
共通ベル	64	65472

【 図 3 4 】

Bonus状態振分テーブル

	設定1	~	設定6
Bonus状態A待機中	29491		28442
Bonus状態B待機中	35718	省略	35718
Bonus状態C待機中	327		1376

【 図 3 5 】

昇格抽選テーブル

(a) Bonus状態A待機中

	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	弱スイカ	強スイカ	弱チェリー	強チェリー	弱チャンス目	中チャンス目	強チャンス目
Bonus状態A待機中	65536	35536	0	0	32768	52429	32768	0	32768	65412
Bonus状態B待機中	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Bonus状態C待機中	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
共通	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
合計	65536	35536	0	0	32768	52429	32768	0	32768	65412

(b) Bonus状態B待機中

	リプレイ	押し順ベル	共通ベル	弱スイカ	強スイカ	弱チェリー	強チェリー	弱チャンス目	中チャンス目	強チャンス目
Bonus状態B待機中	65536	35536	0	0	61408	64790	32768	0	61408	61408
Bonus状態A待機中	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Bonus状態C待機中	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
共通	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
合計	65536	35536	0	0	61408	64790	32768	0	61408	61408

【 図 3 6 】

Bonus状態B中ART抽選テーブル

	当選	非当選
RT3中ダブルBAR リプレイ01~03	1284	64252
押し順ベル	1573	63963
共通ベル	3146	62390
弱スイカ	6816	58720
強スイカ	25821	39715
弱チェリー	3408	62128
強チェリー	21692	43844
弱チャンス目	16450	49086
中チャンス目	32899	32637
強チャンス目	65536	0

※ 当選時はナビストック3個獲得

【 図 3 8 】

Bonus状態A中ART抽選テーブル

	0個	1個	2個	3個
リプレイ	65536	0	0	0
RT3中ダブルBAR リプレイ01~03	65536	0	0	0
押し順ベル	65536	0	0	0
共通ベル	65536	0	0	0
弱スイカ	52429	12386	655	66
強スイカ	19661	39322	3276	3276
弱チェリー	52429	12386	655	66
強チェリー	26214	32768	3276	3276
弱チャンス目	29491	32768	1638	1639
中チャンス目	19661	39322	3276	3276
強チャンス目	0	49152	8192	8192

【 図 3 7 】

ナビストック上乘せ抽選テーブル

	当選	非当選
RT3中ダブルBAR リプレイ01~03	3277	62259
押し順ベル	262	65274
共通ベル	2031	63505
弱スイカ	4129	61407
強スイカ	13107	52429
弱チェリー	4129	61407
強チェリー	13107	52429
弱チャンス目	4129	61407
中チャンス目	13107	52429
強チャンス目	65536	0

※ 当選時はナビストック2個獲得

【 図 3 9 】

上乗せゲーム数決定テーブル

(a)ARTゲーム数決定状態A中BARリプレイ01, 03成立時抽選テーブル

上乗せゲーム数	抽選値
10	49086
20	5308
30	5308
50	5308
100	262
200	132
300	132

※ ARTゲーム数上乗せ状態A中BARリプレイ01, 03成立時も同様

(b)ARTゲーム数決定状態A中BARリプレイ02成立時抽選テーブル

上乗せゲーム数	抽選値
10	0
20	0
30	49152
50	16384
100	0
200	0
300	0

※ ARTゲーム数上乗せ状態A中BARリプレイ02成立時も同様

(c)ARTゲーム数決定状態B中BARリプレイ01, 03成立時抽選テーブル

上乗せゲーム数	抽選値
10	37945
20	6554
30	6554
50	6554
100	6554
200	1000
300	375

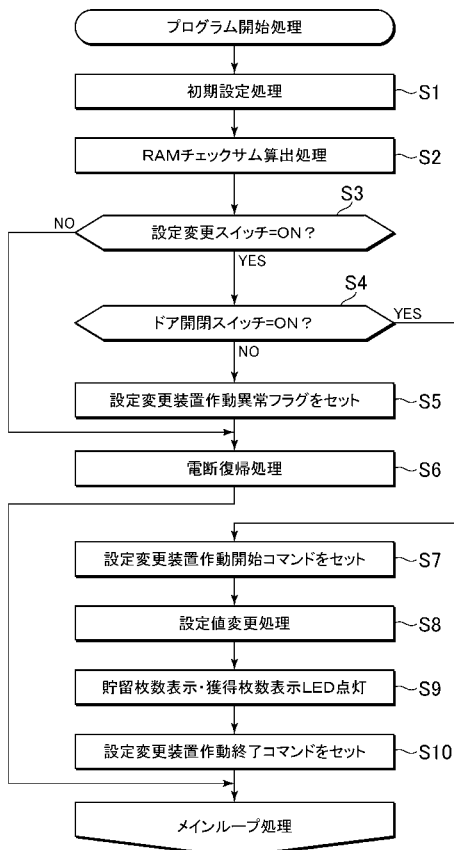
※ ARTゲーム数上乗せ状態B中BARリプレイ01, 03成立時も同様

(d)ARTゲーム数決定状態B中BARリプレイ02成立時抽選テーブル

上乗せゲーム数	抽選値
10	0
20	16384
30	32768
50	4096
100	4096
200	4096
300	4096

※ ARTゲーム数上乗せ状態B中BARリプレイ02成立時も同様

【 図 4 1 】

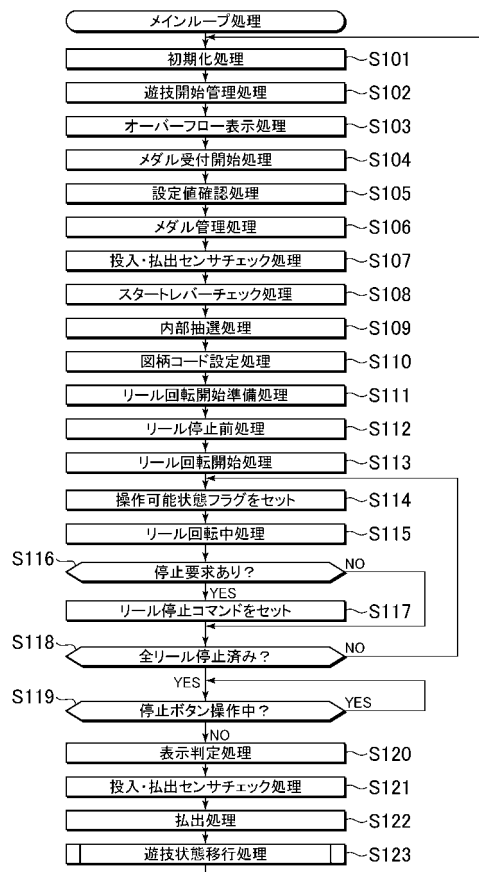


【 図 4 0 】

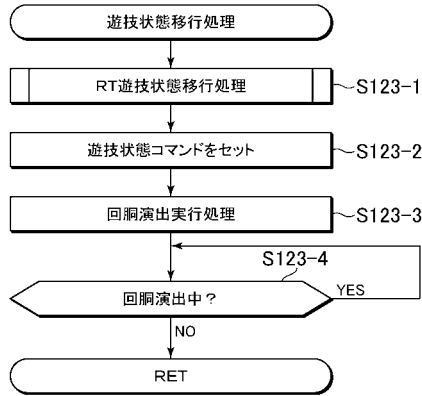
ARTゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブル	ARTゲーム数上乗せ状態時					
	0個	1個	2個	3個	4個	5個
リプレイ	0	0	0	0	0	0
押し順ヘル	65536	0	0	0	0	0
共通ヘル	65536	0	0	0	0	0
弱スイカ	62259	3277	0	0	0	0
強スイカ	32768	32768	0	0	0	0
強スイカ	0	62916	655	655	655	655
弱チェリー	32768	0	0	0	0	0
強チェリー	0	32768	655	655	655	655
弱チャンス目	16384	0	0	0	0	0
中チャンス目	0	49152	655	655	655	655
強チャンス目	0	16384	16384	16384	16384	8192

※ ARTゲーム数上乗せ状態時と同様

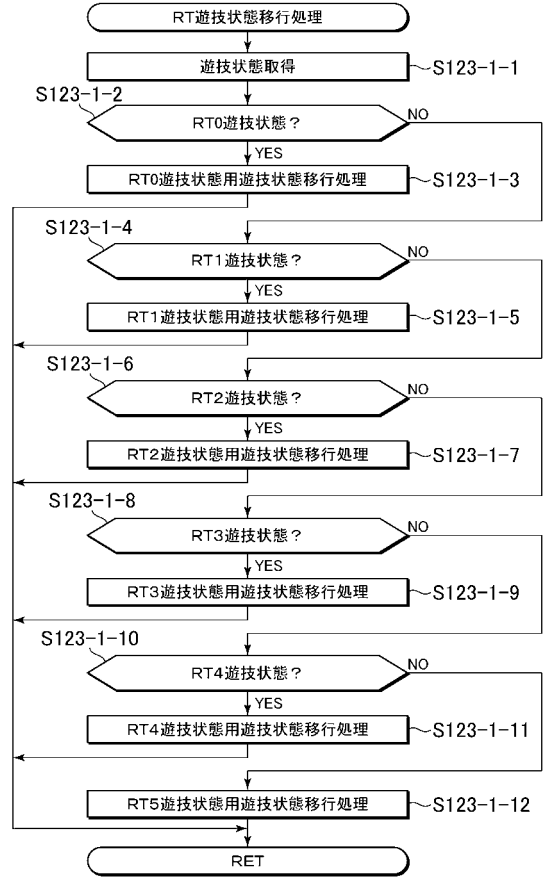
【 図 4 2 】



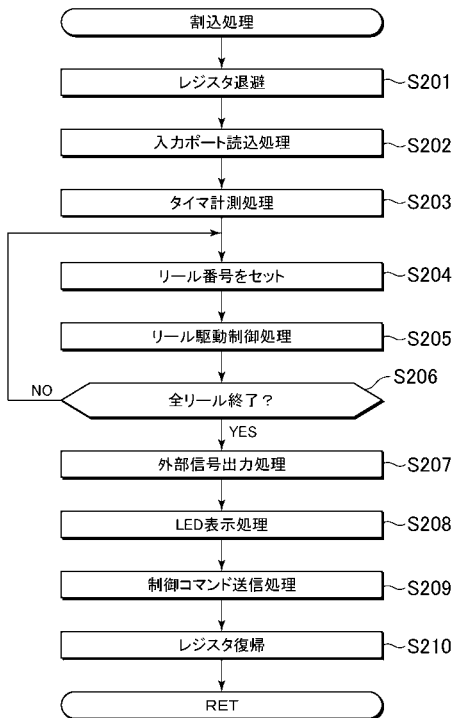
【 図 4 3 】



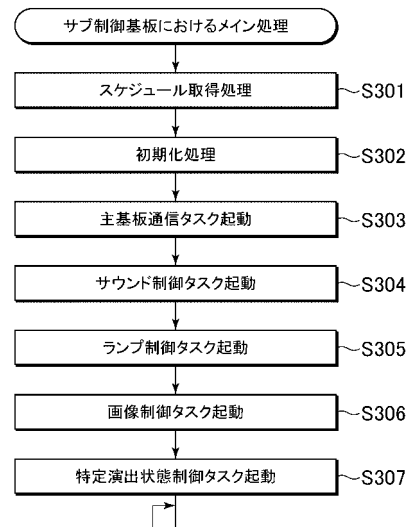
【 図 4 4 】



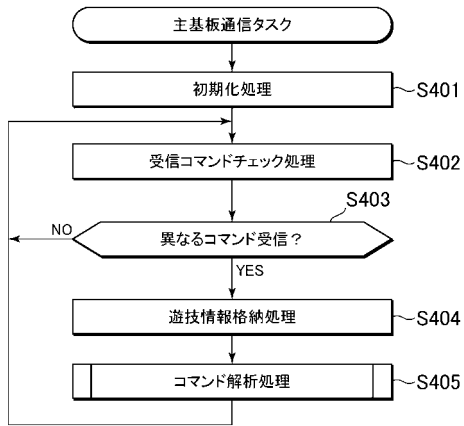
【 図 4 5 】



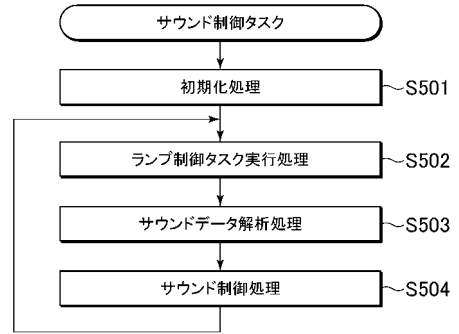
【 図 4 6 】



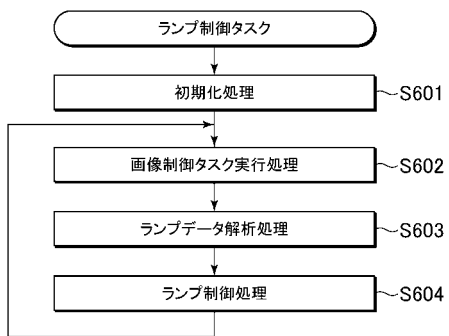
【 図 4 7 】



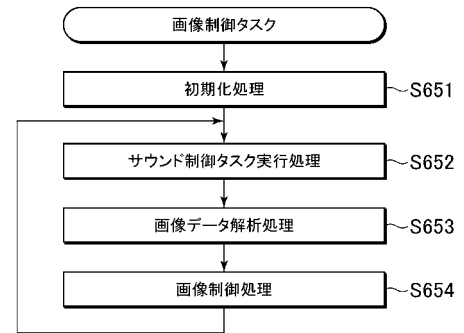
【 図 4 8 】



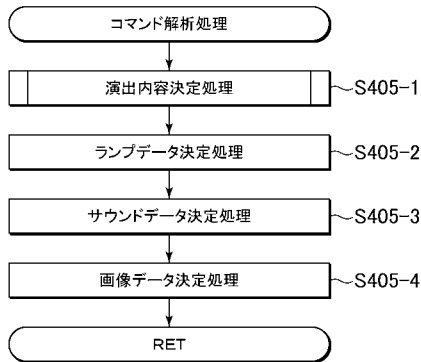
【 図 4 9 】



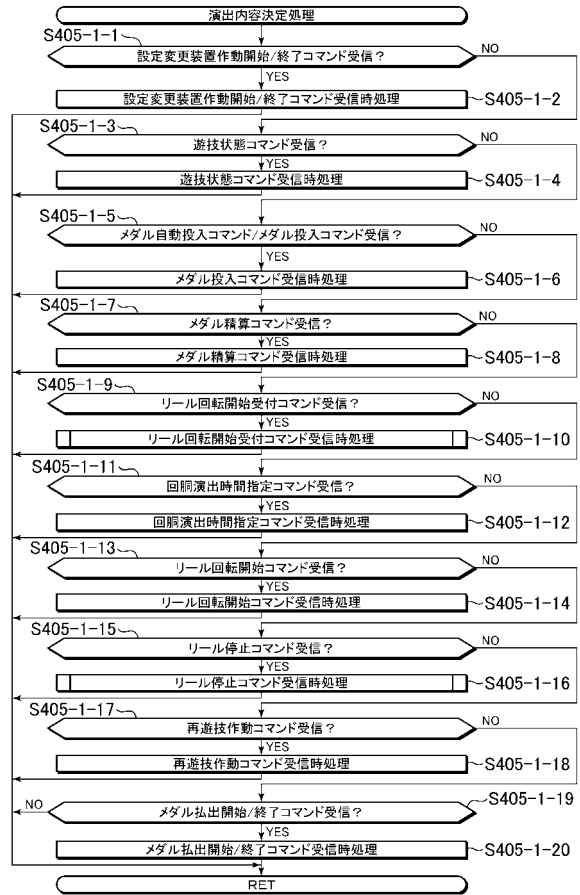
【 図 5 0 】



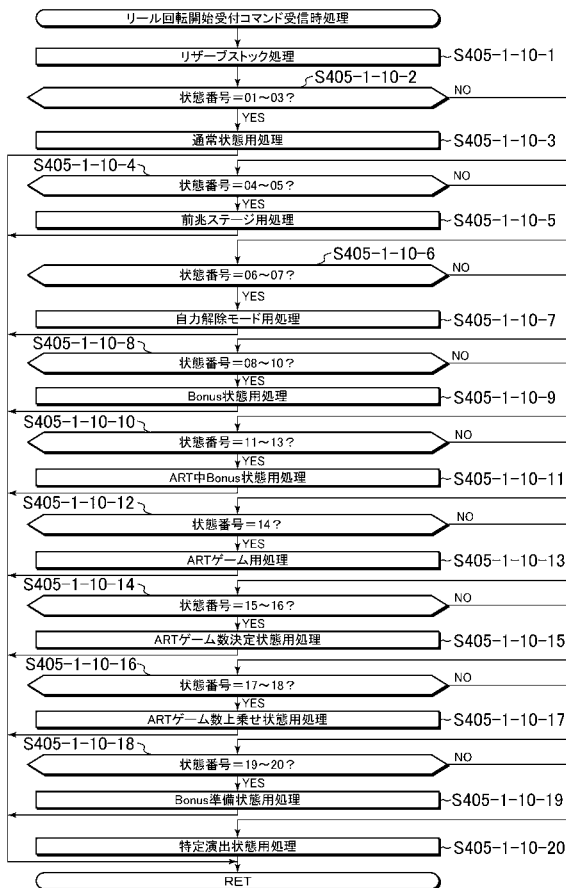
【図5 1】



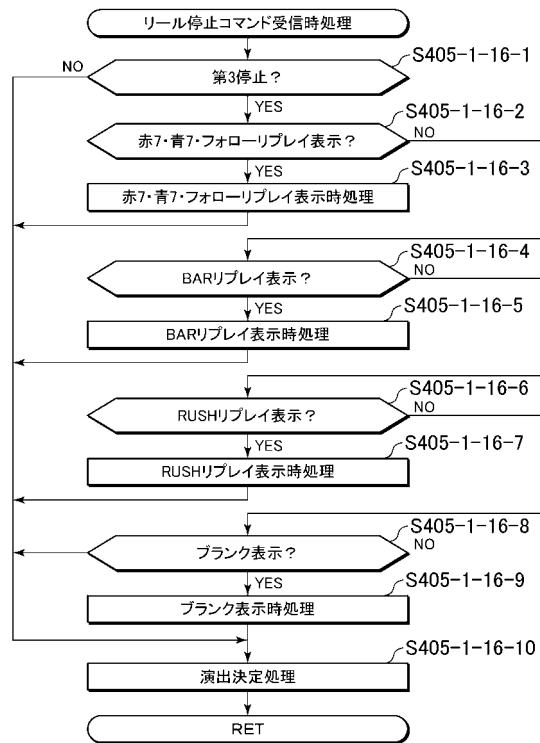
【図5 2】



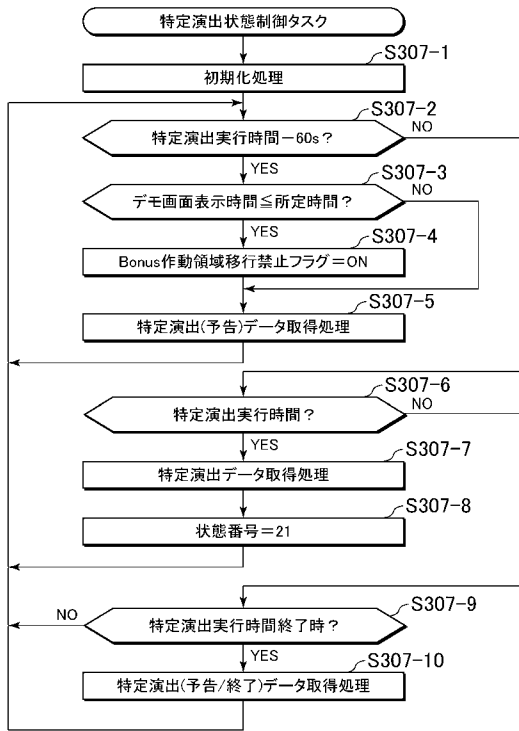
【図5 3】



【図5 4】



【 図 5 5 】



## フロントページの続き

- (72)発明者 五十君 祐仁  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 谷口 雅之  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4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2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 川井 智重  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 中村 竜也  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 金本 光弘  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 間部 悟志  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内

Fターム(参考) 2C082 AA01 AC14 AC23 BB13 BB14 BB16 BB46 BB83 BB96 CA02  
CA23 CA24 CA25 CA27 CB04 CB23 CB33 CB41 CB44 CC01  
CC12 CC55 CD01 CD12 CD47 CD48 CD49 CE12 DA02 DA32  
DA52 DA54 DA63