(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2017-196145
(P2017-196145A)
(43)公開日　平成29年11月2日(2017.11.2)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	512C	2C082
		A63F	5/04	512D	

審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 75 頁）

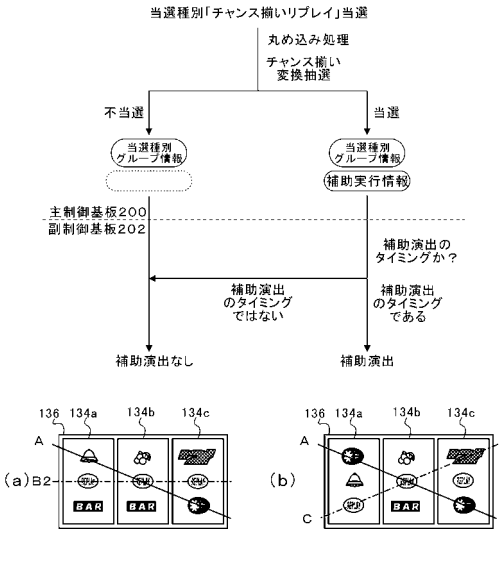
(21)出願番号　特願2016-89240(P2016-89240)
(22)出願日　平成28年4月27日(2016.4.27)

(71)出願人　390031772
株式会社オリンピア
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
(74)代理人　110000936
特許業務法人青海特許事務所
(72)発明者　山本　俊
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社オリンピア内
(72)発明者　石原　孝洋
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社オリンピア内
(72)発明者　川嶋　隆義
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】演出の状態に応じて演出態様を異ならせることで、遊技性の向上を図る。
【解決手段】
主制御基板は、当選種別抽選により選択当選種別が決定されると、選択当選種別が属する当選種別グループを示す当選種別グループ情報を生成する丸め込み手段を備え、コマンド送信手段は、当選種別グループ情報を示すコマンドを送信するとともに、補助演出の実行が決定されると、補助演出の実行を示す補助実行情報を示すコマンドを送信し、演出制御手段は、コマンドに補助実行情報が含まれ、所定の補助禁止条件を満たしていなければ、補助実行情報に対応付けられた選択当選種別の正解操作態様を報知し、補助禁止条件を満たしていれば、正解操作態様を報知しない。
【選択図】図２３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技に関するコマンドを決定し、決定されたコマンドを送信する主制御基板と、
前記主制御基板から前記コマンドを受信し、受信したコマンドに応じて処理を実行する副制御基板と、
を備えた遊技機であって、
前記主制御基板は、
遊技に使用するための遊技媒体をベットするベット手段と、
遊技媒体をベットした後、スタートスイッチの操作に基づき、所定の正解操作態様による操作が入賞条件として設定された選択当選役と他の当選役が重複した選択当選種別を含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、
前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、
前記選択当選種別に当選すると、前記正解操作態様を報知する補助演出を実行させるか否か決定する状態移行手段と、
前記当選種別抽選手段の抽選結果を示す当選種別コマンドを含む複数のコマンドを決定し、決定されたコマンドを前記副制御基板に送信するコマンド送信手段と、
前記当選種別抽選により前記選択当選種別が決定されると、前記選択当選種別が属する当選種別グループを示す当選種別グループ情報を生成する丸め込み手段と、
を備え、
前記副制御基板は、
送信されたコマンドに基づいて、複数種類の演出のいずれかを実行する演出制御手段を備え、
前記コマンド送信手段は、前記当選種別グループ情報を示すコマンドを送信するとともに、前記補助演出の実行が決定されると、補助演出の実行を示す補助実行情報を示すコマンドを送信し、
前記演出制御手段は、前記コマンドに前記補助実行情報が含まれ、所定の補助禁止条件を満たしていなければ、前記補助実行情報に対応付けられた前記選択当選種別の正解操作態様を報知し、前記補助禁止条件を満たしていれば、前記正解操作態様を報知しないことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者に遊技上の利益を付与するか否かを抽選により決定する遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機としてのスロットマシンでは、遊技者によるメダル（遊技媒体）のベットおよびスタートスイッチの操作に応じて、当選役の抽選を行うとともに、種々の図柄が記された複数の回転リールが回転する。そして、抽選結果と遊技者によるストップスイッチの操作に応じて回転リールが順次停止され、払い出しの対象となるラインである有効ライン上に、当選役に対応する図柄組み合わせが表示されると、所定枚数のメダルが払い出されるなど、当選役に応じた遊技上の利益（以下、単に遊技利益という）が遊技者に付与されることとなる。
【０００３】
また、スロットマシンでは、遊技の進行に際し、遊技者の有利度合い（遊技利益）を異にする複数の遊技状態が設けられている。例えば、ストップスイッチの操作態様が、複数の操作態様のうちの所定の操作態様であること、すなわち、所定の操作順（打順）または

所定の操作タイミングあるいはこれらの組み合わせであることが入賞条件として設定された遊技利益が大きい当選役（以下、選択当選役という）等と他の当選役とが重複した当選種別（以下、選択当選種別という）に当選したときに、その選択当選役等の入賞条件となる操作態様（以下、正解操作態様という）が報知されることで（以下、このような所定の当選役の入賞条件となる正解操作態様を報知する演出を単に補助演出という）、当該選択当選役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン上に容易に表示させることができる、所謂、ＡＴ（アシストタイム）が実行されるＡＴ演出状態を設けているスロットマシンもある。また、リプレイ役の当選確率が通常遊技より高くなるように設定してメダルの消費を抑えることで、メダルの消費に対する当選役の抽選機会を増やす、所謂、ＲＴ（リプレイタイム）遊技や、上記のＡＴとＲＴ遊技が同時に進行されるＡＲＴ遊技を設けることもある。

【０００４】

また、遊技利益の抽選結果が複数の特定当選態様のいずれかとなった場合に、このような複数の特定当選態様に共通の演出テーブルを参照して演出が決定される技術が知られている（例えば、特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００５】

【特許文献１】特開２０１１－２０６３１０号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

上述したように、抽選によって決定される当選種別には、所定の正解操作態様による操作が入賞条件として設定された選択当選役と他の当選役が重複した選択当選種別が含まれる。したがって、遊技者は、正解操作態様による操作を行うことで、払出枚数の多い当選役を入賞させることができる。しかし、選択当選種別の当選時に、入賞条件となる正解操作態様が把握されると、遊技利益を不正に獲得されるおそれがある。そこで、当選種別を特定するパラメータ（選択当選種別に含まれる当選役や入賞条件等）等により、その当選種別を簡略化する、所謂、丸め込み処理を行い、入賞条件の不正取得防止を実現することが考えられる。

【０００７】

かかる構成により、入賞条件もしくは入賞条件に相当する情報（以後、入賞条件もしくは入賞条件に相当する情報を合わせて「入賞条件等」という）を伝達して、選択当選役を表示する遊技と、入賞条件等を伝達しないで、選択当選役を表示しない遊技とを設けることができ、所定の契機で選択当選役を表示させることが可能となる。しかし、入賞条件等を伝達した場合に、常に、正解操作態様を報知するとなると、例えば、継続演出中等、所定の条件を満たす場合にまでも選択当選役が表示されてしまい、継続演出による遊技の興趣が低下し、また、選択当選役の出現により演出状態の継続が確定したと、遊技者に勘違いされる場合もある。

【０００８】

本発明は、このような課題に鑑み、演出の状態に応じて演出態様を異ならせることで、遊技性の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【０００９】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、遊技に関するコマンドを決定し、決定されたコマンドを送信する主制御基板と、前記主制御基板から前記コマンドを受信し、受信したコマンドに応じて処理を実行する副制御基板と、を備えた遊技機であって、前記主制御基板は、遊技に使用するための遊技媒体をベットするベット手段と、遊技媒体をベットした後、スタートスイッチの操作に基づき、所定の正解操作態様による操作が入賞条件として設定された選択当選役と他の当選役が重複した選択当選種別を含む複数種類の当選

種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、前記選択当選種別に当選すると、前記正解操作態様を報知する補助演出を実行させるか否か決定する状態移行手段と、前記当選種別抽選手段の抽選結果を示す当選種別コマンドを含む複数のコマンドを決定し、決定されたコマンドを前記副制御基板に送信するコマンド送信手段と、前記当選種別抽選により前記選択当選種別が決定されると、前記選択当選種別が属する当選種別グループを示す当選種別グループ情報を生成する丸め込み手段と、を備え、前記副制御基板は、送信されたコマンドに基づいて、複数種類の演出のいずれかを実行する演出制御手段を備え、前記コマンド送信手段は、前記当選種別グループ情報を示すコマンドを送信するとともに、前記補助演出の実行が決定されると、補助演出の実行を示す補助実行情報を示すコマンドを送信し、前記演出制御手段は、前記コマンドに前記補助実行情報が含まれ、所定の補助禁止条件を満たしていなければ、前記補助実行情報に対応付けられた前記選択当選種別の正解操作態様を報知し、前記補助禁止条件を満たしていれば、前記正解操作態様を報知しないことを特徴とする。

【発明の効果】

【００１０】

本発明によれば、演出の状態に応じて演出態様を異ならせることで、遊技性の向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【図１】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための外観図である。

【図２】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための前面扉を開いた状態での外観図である。

【図３】リールの図柄配列を示す図である。

【図４】スロットマシンの概略的な電気的構成を示したブロック図である。

【図５】有効ラインおよび仮想ラインを説明するための説明図である。

【図６】当選役を説明するための説明図である。

【図７】当選役を説明するための説明図である。

【図８】主制御基板における遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【図９】当選種別抽選テーブルを示す図である。

【図１０】ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態および内部中遊技状態における当選態様の違いを説明するための図である。

【図１１】ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態およびボーナス遊技状態における当選態様の違いを説明するための図である。

【図１２】当選種別抽選を説明するための説明図である。

【図１３】主制御基板における演出状態の移行を説明するための説明図である。

【図１４】演出状態抽選テーブルを示す図である。

【図１５】前兆遊技数を決定する抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図１６】前兆演出の実行態様を説明するための説明図である。

【図１７】演出テーブルの一例を示す説明図である。

【図１８】第１ＡＴ上乗せ演出状態のバトル演出に用いられる抽選テーブルを説明する図である。

【図１９】第１ＡＴ上乗せ演出状態における導入演出およびバトル演出を説明するための説明図である。

【図２０】第１ＡＴ上乗せ演出状態における導入演出およびバトル演出の他の表示例を説明するための説明図である。

【図２１】第１ＡＴ上乗せ演出状態の終了態様を説明するための説明図である。

【図２２】選択当選種別に当選した場合の情報の流れを説明するための説明図である。
【図２３】丸め込み処理の他の例を示した説明図である。
【図２４】主制御基板のメイン処理を示したフローチャートである。
【図２５】抽選処理を示したフローチャートである。
【図２６】当選種別抽選処理を示したフローチャートである。
【図２７】丸め込み処理を示したフローチャートである。
【図２８】前兆遊技数決定処理を示したフローチャートである。
【図２９】第１ＡＴ上乗せ演出状態での処理を示したフローチャートである。
【図３０】副制御基板のサブ処理を示したフローチャートである。
【図３１】コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
以下に添付図面を参照しながら、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。かかる実施形態に示す寸法、材料、その他具体的な数値等は、発明の理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。
【００１３】
本発明の実施形態の理解を容易にするため、まず、遊技者が遊技可能なスロットマシン（遊技機）の機械的構成および電気的構成を簡単に説明し、その後、スロットマシンの各基板における具体的な処理（役構成や遊技状態の変移）および本実施形態で特徴的な処理を説明し、これらを実現するためのフローチャートを詳述する。
【００１４】
（スロットマシン１００の機械的構成）
図１および図２の外観図に示すように、スロットマシン１００は、略矩形状の箱体である筐体１０２と、筐体１０２の前面開口部に対して回動可能な連結部材により開閉可能に取り付けられた前面上扉１０４と、前面上扉１０４の下方に位置し、前面上扉１０４同様、筐体１０２の前面開口部に対して開閉可能に取り付けられた前面下扉１０６と、前面下扉１０６の下部に位置し、メダル排出口１０８ａから払い出されたメダルを貯留するための受け皿部１０８とを備えている。また、スロットマシン１００は、ホールコンピュータ１１２と外部表示器（データカウンタ）１１４とを含む別体の外部装置１１０に接続され、外部表示器１１４は、遊技者が視認可能となるようにスロットマシン１００の上方に配置されている。
【００１５】
前面下扉１０６の上部には操作部設置台１２２が形成され、操作部設置台１２２には、メダル投入部１２４、ベットスイッチ１２６、スタートスイッチ１２８、ストップスイッチ１３０、演出スイッチ１３２等が配設されている。
【００１６】
操作部設置台１２２の右側に位置するメダル投入部１２４は、メダル投入口１２４ａを通じて遊技媒体としてのメダルの投入を受け付け、前面下扉１０６の背面に設けられたメダルセレクタ（図示せず）にメダルを送る。メダルセレクタには、メダルの投入が可能な投入期間外に投入されたメダルや規格外のメダルをメダル排出口１０８ａに導くブロッカー（図示せず）と、投入期間内に投入された規格内のメダルの通過を検出する投入メダル検出部１２４ｂとが設けられている。ここで、メダル排出口１０８ａに導かれたメダルは受け皿部１０８に排出される。遊技者により、１遊技を開始するために必要なメダルの投入数である規定投入数を超えてメダルが投入されると、その規定投入数を超えた分のメダルが、所定枚数（例えば５０枚）を上限としてスロットマシン１００の内部に電気的に貯留（以下、単にクレジットという）される。上記１遊技については後程詳述する。
【００１７】

また、ここでは、規定投入数は「３」または「２」に設定されている。なお、１遊技を実行するために必要なメダル数を、複数の規定投入数から任意に選択できる場合、その複数の規定投入数の中の最大のものを最大規定投入数といい、最小のものを最小規定投入数という。仮に、規定投入数が１～３の間で選択可能な場合、最大規定投入数は「３」となり、最小規定投入数は「１」となる。

【００１８】

ベットスイッチ１２６は、クレジットされているメダルのうち規定投入数のメダルを投入（ベット）する、押圧式のボタンスイッチである。規定投入数以上のメダルがクレジットされている状態で、ベットスイッチ１２６を押圧すると、１遊技が開始可能となるとともに、クレジットされているメダルが規定投入数分だけ減枚される。

【００１９】

操作部設置台１２２の左側に位置するスタートスイッチ１２８は、傾倒操作を検出可能なレバーで構成され、遊技者による１遊技の開始操作を検出する。また、スタートスイッチ１２８は、押圧操作を検出可能なボタンスイッチによって構成することも可能である。

【００２０】

前面上扉１０４の下部略中央には、ガラス板や透明樹脂板等で構成された無色透明の図柄表示窓１３６が設けられ、筐体１０２内の図柄表示窓１３６に対応した位置には、リールユニット１３４が設けられている。リールユニット１３４には、図３のリールの図柄配列に示すように、２１に等分された各領域に複数種類の図柄がそれぞれ配列された３つの回転リール（左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃ）が、それぞれ独立して回動可能に設けられ、遊技者は、図柄表示窓１３６を通じて、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃを視認することができる。リールユニット１３４は、スタートスイッチ１２８の操作を契機として、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃの回転を開始する。

【００２１】

操作部設置台１２２の中央に位置するストップスイッチ１３０は、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃそれぞれに対応して設けられた、遊技者の押圧操作を検出可能なボタンスイッチであり、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃそれぞれを停止させようとする遊技者の停止操作を検出する。なお、ストップスイッチ１３０に係る３つのボタンスイッチを特にストップボタンスイッチとよび、その位置に応じて左から順にストップボタンスイッチ１３０ａ、ストップボタンスイッチ１３０ｂ、ストップボタンスイッチ１３０ｃとする。

【００２２】

演出スイッチ１３２は、押圧式のボタンスイッチと、その周囲に回転自在に配されたジョグダイヤルスイッチとから構成され、遊技者の押圧操作や回転操作を検出する。かかる演出スイッチ１３２は、主として演出中に用いられ、遊技者の操作によって演出態様を異ならせることができる。

【００２３】

前面上扉１０４の上部略中央には、演出に伴う様々な映像を表示する液晶表示部１３８が設けられている。また、前面上扉１０４の上部や左右には、例えば高輝度の発光ダイオード（ＬＥＤ）によって構成される演出用ランプ１４２が設けられる。

【００２４】

また、図２に示すように、前面上扉１０４の裏面における液晶表示部１３８の左右位置や前面下扉１０６の裏面における内面左右位置には、効果音や楽音等による聴覚的な演出を行うスピーカ１４０が設けられている。さらに、筐体１０２内におけるリールユニット１３４の下方には、メダル排出口１０８ａからメダルを払い出すためのメダル払出装置（メダルホッパー）２６４が設けられている。メダル払出装置２６４は、メダルを貯留するメダル貯留部２６４ａと、メダル貯留部２６４ａに貯留されたメダルをメダル排出口１０８ａから排出するための払出制御部２６４ｂと、メダル排出口１０８ａから排出されるメダルを検出する払出メダル検出部２６４ｃとを備えている。具体的に払出制御部２６４ｂ

は、当該払出制御部２６４ｂの本体外装に回動可能に支持され、メダル貯留部２６４ａから落下したメダルが上方より１枚ずつ嵌入するメダル嵌入孔を円周方向に複数配してなるディスク（図示せず）と、かかるディスクを回転するディスクモータ（図示せず）とを備え、このディスクを回転させて、メダル嵌入孔に嵌入したメダルを、押出機構を通じて１枚ずつ外部に排出するとともに、排出により空いたメダル嵌入孔に次のメダルを順次嵌入させることで、メダルを１枚ずつ連続排出する。

【００２５】

また、図１や図２では図示していないが、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃの内側には、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃそれぞれに施された図柄のうち、図柄表示窓１３６に対応する（有効ラインの対象となり得る）各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃの上段、中段、下段の図柄を背面から個々に独立して照射するリールバックライト１４４（図４参照）が設けられている。また、図柄表示窓１３６の裏面上部にも左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃ全ての正面を直接照射するリール上方ライト１４６が設けられている。

【００２６】

また、図１に示すように、操作部設置台１２２において、図柄表示窓１３６とストップスイッチ１３０との間に設けられた段部１２２ａの略水平面には、メインクレジット表示部１５２およびメイン払出表示部１５４が設けられている。また、図柄表示窓１３６と操作部設置台１２２との間には、サブクレジット表示部１５６およびサブ払出表示部１５８が設けられている。これらメインクレジット表示部１５２およびサブクレジット表示部１５６にはクレジット枚数が表示され、メイン払出表示部１５４およびサブ払出表示部１５８にはメダルの払出枚数が表示される。なお、サブクレジット表示部１５６およびサブ払出表示部１５８には、演出に伴う様々な数値を表示することもできる。

【００２７】

また、筐体１０２内の任意の位置には、電源スイッチ１４８が設けられている。電源スイッチ１４８は、ロッカースイッチ等、押圧操作を検出可能なスイッチで構成され、当該スロットマシン１００を管理する管理者側が操作し、電源の切断状態と電源の投入状態の２つの状態を切り換えるために用いられる。

【００２８】

なお、本実施形態において、上記１遊技は、メダル投入部１２４を通じたメダルの投入、ベットスイッチ１２６の操作を通じたクレジットされているメダルの投入、または、リプレイ役が有効ライン上に表示されたことに基づくメダルの自動投入のいずれかが行われてから、遊技者によるスタートスイッチ１２８の操作に応じて、複数の回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃが回転制御されるとともに当選種別抽選が実行され、当選種別抽選の抽選結果および遊技者による複数のストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作に応じて、操作されたストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃに対応する回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃがそれぞれ停止制御され、メダルの払い出しを受け得る当選役に入賞した場合、そのメダルの払い出しが実行されるまでの遊技をいう。また、メダルの払い出しを受け得る当選種別に不当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合、回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃが全て停止したことをもって１遊技が終了する。ただし、１遊技の開始を、上記のメダルの投入、または、リプレイ役の当選の代わりに、遊技者によるスタートスイッチ１２８の操作と読み替えてもよい。また、かかる１遊技が繰り返される数を遊技数とする。

【００２９】

（スロットマシン１００の電気的構成）

図４は、スロットマシン１００の概略的な電気的構成を示したブロック図である。図４に示すように、スロットマシン１００は、主として、制御基板によって制御されている。ここでは、制御基板の一例として、制御基板の機能を分担した、主制御基板２００と、副制御基板２０２とを挙げて説明する。例えば、遊技の進行に関わるプログラムのうち、遊技に供する当選役の抽選やその入賞といったような、特に重要な処理を主制御基板２００

で実行し、それ以外の例えば演出に関する処理を副制御基板２０２で実行している。また、図４に示したように、主制御基板２００と副制御基板２０２との間の電気的な信号の伝達は、不正防止等の観点から、主制御基板２００から副制御基板２０２への一方向のみに制限される。ただし、このような制限がなければ、電気的に双方向通信も技術的に可能である。

【００３０】

（主制御基板２００）

主制御基板２００は、中央処理装置であるメインＣＰＵ２００ａ、プログラム等が格納されたメインＲＯＭ２００ｂ、ワークエリアとして機能するメインＲＡＭ２００ｃ等を含む各種半導体集積回路を有し、スロットマシン１００全体を統括的に制御する。ただし、メインＲＡＭ２００ｃには不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、設定変更が行われてメインＲＡＭ２００ｃの初期化処理を実行しない限り、データが消去されることなく保持される。

【００３１】

また、主制御基板２００は、メインＣＰＵ２００ａが、メインＲＯＭ２００ｂに格納されたプログラムに基づきメインＲＡＭ２００ｃと協働することで機能する、初期化手段３００、ベット手段３０２、当選種別抽選手段３０４、リール制御手段３０６、判定手段３０８、払出制御手段３１０、状態移行手段３１２、コマンド送信手段３１４、外部出力手段３１６等の機能部を有する。

【００３２】

初期化手段３００は、主制御基板２００における初期化処理を実行する。ベット手段３０２は、遊技に使用するためのメダルをベットする。ここで、ベットは、ベットスイッチ１２６の操作を通じてクレジットされているメダルを投入する場合と、メダル投入部１２４を通じてメダルを投入する場合と、リプレイ役が有効ライン上に表示されたことに基づいてメダルを自動投入する場合のいずれも含む。当選種別抽選手段３０４は、メダルのベットおよびスタートスイッチ１２８の操作に基づき、小役、リプレイ役、および、ボーナス役を含む複数種類の当選役から選択された１からなるまたは複数重複してなる複数種類の当選種別、ならびに、ハズレのうちいずれかを当選種別抽選により決定する。

【００３３】

リール制御手段３０６は、スタートスイッチ１２８の操作に応じて、複数の回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃを回転制御し、回転している回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃにそれぞれ対応した複数のストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作に応じ、操作されたストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃに対応する回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃをそれぞれ停止制御する。また、リール制御手段３０６は、スタートスイッチ１２８の操作に応じて、前回の遊技においてストップスイッチ１３０の操作を有効化してから、当選種別抽選の抽選結果を表示するために遊技者によるストップスイッチ１３０の操作を有効化するまで（前回の遊技におけるストップスイッチ１３０の操作完了により無効化されている）の時間を規定の時間より延長し、その間、回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃを多彩な態様で回転させるリール演出（フリーズ演出）を行う場合がある。リール演出は、本来有効となるべき任意のスイッチを所定時間有効にしなかったり、本来実行されるべき処理を所定時間保留したり、本来送受信されるべき任意のスイッチの信号を所定時間送信または受信させなかったりすることで実現できる。

【００３４】

判定手段３０８は、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか１の当選役に対応する図柄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。ここで、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか１の当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることを単に入賞という場合がある。払出制御手段３１０は、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか１の当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたこと（入賞されたこと）に基づいて、当該当選役に対応する数だ

けメダルを払い出す。状態移行手段３１２は、ボーナス役等、所定の当選種別の当選や所定の当選役の入賞に基づいて遊技状態を遷移させる。

【００３５】

コマンド送信手段３１４は、ベット手段３０２、当選種別抽選手段３０４、リール制御手段３０６、判定手段３０８、払出制御手段３１０、状態移行手段３１２等の動作に伴う、遊技に関するコマンドを順次決定する。また、コマンド送信手段３１４は、決定したコマンドを副制御基板２０２に順次送信する。外部出力手段３１６は、スロットマシン１００の内部の状態を、信号（外部信号）により、ホールコンピュータ１１２を介して外部表示器１１４に出力する。

【００３６】

主制御基板２００では、投入メダル検出部１２４ｂ、ベットスイッチ１２６、スタートスイッチ１２８およびストップスイッチ１３０から各種の検出信号を受信しており、受信した検出信号に基づいて、ベット手段３０２、当選種別抽選手段３０４、リール制御手段３０６、判定手段３０８が上述した種々の処理を実行する。また、主制御基板２００には、メインクレジット表示部１５２およびメイン払出表示部１５４が接続されており、払出制御手段３１０が両表示部１５２、１５４に対してメダルのクレジット枚数や払出枚数の表示を制御する。

【００３７】

また、主制御基板２００には、リール駆動制御部２５８が接続されている。このリール駆動制御部２５８は、スタートスイッチ１２８の操作信号に応じ、リール制御手段３０６から送信される各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃの回転開始信号に基づいて、ステッピングモータ２６２を駆動するとともに、ストップスイッチ１３０の操作信号に応じ、リール制御手段３０６から送信される、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃそれぞれの停止信号および回転位置検出回路２６０の検出信号に基づいて、ステッピングモータ２６２の駆動を停止する。

【００３８】

また、主制御基板２００には、メダル払出装置２６４が接続されている。主制御基板２００には払出メダル検出部２６４ｃの検出信号が入力されるようになっており、払出制御手段３１０は、その検出信号に応じてメダルの払出枚数を計数しながら払出制御部２６４ｂからのメダルの排出を制御する。

【００３９】

また、主制御基板２００には、乱数発生器（乱数生成手段）２００ｄが設けられる。乱数発生器２００ｄは、計数値を順次インクリメントし、所定の数値範囲内でループさせ、所定の時点における計数値を抽出することで乱数を得る。主制御基板２００の乱数発生器２００ｄによって生成される乱数（以下、当選種別抽選乱数という）は、遊技者に付与する遊技利益、例えば、当選種別抽選手段３０４が当選種別を決定するために用いられる。

【００４０】

（副制御基板２０２）

また、副制御基板２０２は、主制御基板２００と同様に、中央処理装置であるサブＣＰＵ２０２ａ、プログラム等が格納されたサブＲＯＭ２０２ｂ、ワークエリアとして機能するサブＲＡＭ２０２ｃ等を含む各種半導体集積回路を有し、主制御基板２００からのコマンドに基づき、特に演出を制御する。また、サブＲＡＭ２０２ｃにもメインＲＡＭ２００ｃ同様、不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、データが消去されることなく保持される。なお、副制御基板２０２にも、主制御基板２００同様、乱数発生器（乱数生成手段）２０２ｄが設けられており、乱数発生器２０２ｄによって生成される乱数（以下、演出抽選乱数という）は、主に演出の態様を決定するために用いられる。

【００４１】

また、副制御基板２０２は、サブＣＰＵ２０２ａが、サブＲＯＭ２０２ｂに格納されたプログラムに基づき、サブＲＡＭ２０２ｃと協働することで機能する、初期化決定手段３

３０、コマンド受信手段３３２、演出制御手段３３４等の機能部を有する。
【００４２】
初期化決定手段３３０は、副制御基板２０２における初期化処理を実行する。コマンド受信手段３３２は、主制御基板２００等、他の制御基板からのコマンドを受信し、コマンドに対する処理を行う。演出制御手段３３４は、演出スイッチ１３２から検出信号を受信するとともに、当選種別コマンドに基づいて液晶表示部１３８、スピーカ１４０、演出用ランプ１４２の各デバイスで行われる遊技の演出を決定する。具体的に、演出制御手段３３４は、液晶表示部１３８に表示される画像データや、演出用ランプ１４２、リールバックライト１４４、リール上方ライト１４６、サブクレジット表示部１５６、サブ払出表示部１５８等の電飾機器を通じた演出のための電飾データを決定するとともに、スピーカ１４０から出力すべき音声を構成する音声データを決定する。そして、演出制御手段３３４は、決定した遊技の演出を実行する。かかる各機能部については、後程詳述する。
【００４３】
演出は、上述したリール演出のような主制御基板２００によって実行される演出と、副制御基板２０２によって実行される演出がある。副制御基板２０２によって実行される演出は、遊技の進行に伴い、液晶表示部１３８、スピーカ１４０、演出用ランプ１４２、リールバックライト１４４、リール上方ライト１４６、サブクレジット表示部１５６、サブ払出表示部１５８等を通じて提供される視覚的および聴覚的な表現手段であり、当該遊技にストーリー性を与えたり、当選種別の抽選結果をよりダイナミックな画像で示唆したりすることができる。このような演出では、例えば、ＡＴ演出状態への移行を示唆する演出を複数遊技に亘って行い、遊技者の期待感を高めることができる。また、たとえ、いずれの当選種別にも当選していなかったとしても、恰も当選しているかのような演出を通じて遊技者に高配当の期待感を持たせ、遊技者を飽きさせないようにすることが可能となる。また、演出には、上述したように、ＡＲＴ遊技状態（ＡＴ演出状態）において、後述する図９に示す当選種別抽選テーブルの当選領域３～１４の当選種別「移行リプレイ１」～「移行リプレイ１２」や、当選領域１５、１６の当選種別「チャンス煽りリプレイ」、「チャンス揃いリプレイ」や、当選領域２２～２７の当選種別「選択小役左１」～「選択小役右２」に当選した場合に、遊技利益が大きい（ＲＴ遊技状態が昇格する、または、期待獲得枚数が最大となる）正解操作態様を報知する補助演出も含まれる。
【００４４】
本実施形態では、副制御基板２０２内で演出動画を処理しているが、液晶表示部１３８に表示される静止画や動画を含む画像は、データ容量やその表示に伴う処理負荷が膨大となるため、別途、液晶制御基板を介在させて演出動画を処理する場合もある。
【００４５】
上記の主制御基板２００および副制御基板２０２を連動させることで、様々な遊技性を構築することができる。以下、主となる遊技形態を詳述する。
【００４６】
（主制御基板２００で用いられるテーブル）
スロットマシン１００においては、複数の遊技状態が設けられており、遊技の進行に応じて遊技状態が遷移する。そして、主制御基板２００では、状態移行手段３１２により管理される遊技状態に対応する複数の当選種別抽選テーブル等がメインＲＯＭ２００ｂに格納されている。当選種別抽選手段３０４は、メインＲＡＭ２００ｃに記憶された現在の設定値（遊技利益を得る容易性を段階的に示したもの）と現在の遊技状態（後述するボーナス役の成立有無に基づく遊技状態等）に応じて、対応する当選種別抽選テーブルをメインＲＯＭ２００ｂから抽出し、抽出した当選種別抽選テーブルに基づき、スタートスイッチ１２８の操作信号に応じて取得された当選種別抽選乱数が当選種別抽選テーブル内のいずれの当選種別に対応するか判定する。
【００４７】
ここで、当選種別抽選テーブルで抽出される当選種別を構成する当選役には、リプレイ役、小役、ボーナス役がある。このような当選役に対応する図柄組み合わせが、有効ライ

ン上に揃った状態を表示または入賞といい、当選役を含む当選種別に当選し、その当選役に対応する図柄組み合わせが表示されるまでの状態を内部当選状態とする。当選役のうちのリプレイ役は、そのリプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されると、遊技者によるメダルの新たなるベットを行わずして再度１遊技を実行できる役であり、小役は、その小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることにより、図柄組み合わせに応じて所定枚数のメダルの払い出しを受けることができる役である。また、ボーナス役は、そのボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることにより、状態移行手段３１２により管理される遊技状態をボーナス遊技状態に移行することができる当選役である。以下に、当選役および遊技者に付与される遊技利益について説明する。

【００４８】

図５は、有効ラインおよび仮想ラインを説明するための説明図であり、図６および図７は、当選役を説明するための説明図であり、図８は、遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【００４９】

図５（ａ）は、本実施形態における有効ラインを示している。本実施形態において、有効ラインは１本であり、具体的に、図柄表示窓１３６に臨む９つの図柄（３リール×上中下の３段）のうち、左リール１３４ａの上段、中リール１３４ｂの中段、右リール１３４ｃの下段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを有効ラインＡとして設定している。また、図５（ｂ）は、仮想ラインを示している。仮想ラインは、有効ラインＡ上に表示された図柄組み合わせのみでは当選役を把握しにくい場合に、当選役の把握を容易にする他の図柄組み合わせを表示するラインであり、本実施形態では、４つの仮想ラインを想定している。具体的に、左リール１３４ａの上段、中リール１３４ｂの上段、右リール１３４ｃの上段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインＢ１、左リール１３４ａの中段、中リール１３４ｂの中段、右リール１３４ｃの中段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインＢ２、左リール１３４ａの下段、中リール１３４ｂの下段、右リール１３４ｃの下段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインＢ３、左リール１３４ａの下段、中リール１３４ｂの中段、右リール１３４ｃの上段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインＣとして設定している。ただし、仮想ラインＢ１、Ｂ２、Ｂ３、Ｃは、見かけ上、図柄が直線的に表示されるというだけで、あくまで当選役の入賞を判定するのは有効ラインＡのみである。

【００５０】

また、本実施形態においては、当選役として、図６に示すように、当選役「リプレイ１」、「リプレイ２」、「リプレイ３」、「リプレイ４」、「リプレイ５」、「リプレイ６」、「リプレイ７」、「リプレイ８」、「リプレイ９」、「リプレイ１０」、「リプレイ１１」、「リプレイ１２」、「リプレイ１３」（以下、かかる１３個のリプレイ役を単に当選役「リプレイ」と略す場合がある）、「正解小役１」、「正解小役２」、「正解小役３」（以下、当選役「正解小役１」～「正解小役３」の３つの小役を単に当選役「正解小役」と略す場合がある）、「不正解小役１」、「不正解小役２」、「不正解小役３」、「不正解小役４」、「不正解小役５」、「不正解小役６」、「不正解小役７」、「不正解小役８」、（以下、当選役「不正解小役１」～「不正解小役８」の８つの小役を単に当選役「不正解小役」と略す場合がある）、「スイカ」、「スイカ補助」、「強小役１」、「強小役２」、「ＣＢＢ１」、「ＣＢＢ２」、「ＣＢＢ３」（以下、当選役「ＣＢＢ１」、「ＣＢＢ２」、「ＣＢＢ３」の３つのボーナス役を単に当選役「ＢＢ」と略す場合がある）が設けられている。図６では、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃそれぞれに、各当選役を構成する１または複数の図柄が対応付けられている。このうち、当選役「リプレイ」が上記リプレイ役に相当し、当選役「正解小役」、「不正解小役」、「スイカ」、「スイカ補助」、「強小役１」、「強小役２」が上記小役に相当し、当選役「ＢＢ」が上記ボーナス役に相当する。

【００５１】

（リプレイ役）
当選種別抽選の結果、当選役「リプレイ」のいずれかが含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様(ここでは操作順)で操作した場合には、その当選役に対応する図柄組み合わせのうち、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃそれぞれに記される図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、その当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されると、上記したように、遊技者によるベットを行わずして再度１遊技を実行できる。例えば、当選種別抽選の結果、当選役「リプレイ１」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、図６に示した当選役「リプレイ１」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、図７（ａ）のように、左リール１３４ａに記される「スイカＡ」図柄または「スイカＢ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、中リール１３４ｂに記される「リプレイ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、右リール１３４ｃに記される「ベルＡ」図柄または「ベルＢ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となる。図７（ａ）の例では、有効ラインＡ上に表示された図柄組み合わせは「スイカＡ」、「リプレイ」、「ベルＡ」となっているが、仮想ラインＣ上に表示された図柄組み合わせは「リプレイ」、「リプレイ」、「リプレイ」となっており、遊技者は、当選役「リプレイ１」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。

【００５２】
ここで、本実施形態においては、遊技者によってストップスイッチ１３０が押圧操作されたときに、当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ラインＡ上にある場合には、リール制御手段３０６によって、当該図柄が有効ラインＡ上に停止するように停止制御がなされる。また、ストップスイッチ１３０が押圧操作されたときに、当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、有効ラインＡ上にはないが、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃの回転方向と反対の方向の図柄４コマ分に相当する範囲（引込範囲）内に存在している場合には、リール制御手段３０６によって、離れている図柄数が滑りコマ数となり、当該当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を有効ラインＡ上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。また、当選役に対応する図柄が各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃ中に複数あり、いずれも各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃの引込範囲内に存在している場合には、予め定められた優先順位に従っていずれの図柄を有効ラインＡ上に引き込むか決定され、当該優先された図柄を有効ラインＡ上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。なお、ストップスイッチ１３０が押圧操作されたときに、当選した当選役以外の当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ラインＡ上にある場合には、リール制御手段３０６によって、その図柄を有効ラインＡ上に停止させないようにする、所謂蹴飛ばし処理も並行して実行される。また、後述するように、当選種別を構成する当選役に操作態様（操作順や操作タイミング）が入賞条件として設定されている場合、リール制御手段３０６は、遊技者の操作態様にも応じて当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示可能に停止制御する。

【００５３】
そして、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃにおいては、当選役「リプレイ１」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、上記の停止制御によって、必ず有効ラインＡ上に表示可能なように配列されている（図３および図６参照）。具体的に、当選役「リプレイ１」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄同士は、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃ内で最大図柄４コマ分しか離隔していないので、停止制御によって必ず有効ラインＡ上に表示することができる。このように、当選役「リプレイ１」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、これら当選役「リプレイ１」に対応する図柄組み合わせが、必ず、有効ラインＡ上に表示されることとなる。なお、無作為な操作タイミングでストップスイッチ１３０を操作したとき、該当する当選役の所定の回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃに対応する図柄が有効ラインＡ上に表示される確率を「ＰＢ」と言い、０（０％）～１（１００％）の数値で表す。例えば、上記のように当選役「リプレイ１」に対応する１または複数の図柄は、いずれの回転リー

ル１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃにおいても有効ラインＡ上に必ず表示させることができるように配列されているので、回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃのいずれにおいてもＰＢ＝１となる。このようにして、当選役「リプレイ１」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示された場合には、メダルを投入することなく次回の１遊技を開始することが可能となる。

【００５４】

なお、詳しくは後述するが、当選役「リプレイ１」が含まれる当選種別に当選した場合の停止制御は、その当選態様（例えば、当選役「リプレイ１」が単独で当選したか、他の当選役と重複当選したか）によって異なるように設定されている。したがって、その当選態様および遊技者の操作態様に応じて、重複当選した当選役「リプレイ」のいずれかの当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されることとなる。

【００５５】

また、当選種別抽選の結果、当選役「リプレイ９」が含まれる当選種別に当選した場合には、図６に示した、当選役「リプレイ９」に対応する図柄組み合わせのうち、例えば、図７（ｂ）のように、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃそれぞれに記される、当選役「リプレイ９」を構成する図柄が有効ラインＡ上に表示可能となる。図７（ｂ）の例では、有効ラインＡ上に表示された図柄組み合わせは「ベルＡ」、「リプレイ」、「リプレイ」となっているが、仮想ラインＢ２上に表示された図柄組み合わせは「リプレイ」、「リプレイ」、「ハズレ」となっており、また、右リール１３４ｃの下段（仮想ラインＢ２に相当する中段の１つ下の段）に表示された図柄は「リプレイ」となっているので、遊技者は、レア役「チャンス」に相当する当選役「リプレイ９」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。ここで、レア役とは、遊技者が、その当選役に当選することで、一般的に遊技利益を得られる可能性が高いと認識している当選役である。ここでは、レア役「チャンス」をリプレイ役（当選役「リプレイ９」、「リプレイ１１」等）で実現している。

【００５６】

また、当選種別抽選の結果、当選役「リプレイ１０」が含まれる当選種別に当選した場合には、図６に示した、当選役「リプレイ１０」に対応する図柄組み合わせのうち、例えば、図７（ｃ）のように、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃそれぞれに記される、当選役「リプレイ１０」を構成する図柄が有効ラインＡ上に表示可能となる。図７（ｃ）の例では、有効ラインＡ上に表示された図柄組み合わせは「リプレイ」、「チェリー」、「スイカＡ」となっているが、仮想ラインＣ上に表示された図柄組み合わせは「チェリー」、「チェリー」、「チェリー」となっており、遊技者は、レア役「チェリー」に相当する当選役「リプレイ１０」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。ここでは、レア役「チェリー」をリプレイ役（当選役「リプレイ１０」等）で実現している。

【００５７】

（小役）

また、当選種別抽選の結果、当選役「正解小役」のいずれかが含まれる当選種別に当選した場合には、その当選役に対応する図柄組み合わせのうち、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃそれぞれに記される図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、当選役「正解小役」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示された場合には、各当選役に対応した枚数のメダルが遊技者に払い出される。例えば、当選種別抽選の結果、当選役「正解小役１」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件（後述する当選役「正解小役１」に対応付けられた操作順での操作）を満たした場合には、図６に示した当選役「正解小役１」に対応する図柄組み合わせのうち、例えば、図７（ｄ）のように、左リール１３４ａに記される「ベルＡ」図柄または「ベルＢ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、中リール１３４ｂに記される「ハズレ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、右リール１３４ｃに記される「リプレイ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となる。図７（ｄ）の例では、有効ラインＡ上に表示された図柄組み合わせは「ベルＡ」、「ハズレ」、「リプ

レイ」となっているが、仮想ラインＢ１上に表示された図柄組み合わせは「ベルＡ」、「ベルＡ」、「ベルＡ」となっており、遊技者は、当選役「正解小役１」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。ここで、当選役「正解小役１」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄同士は、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃ内で最大図柄４コマ分しか離隔していないので、上記の停止制御によって、必ず有効ラインＡ上に表示可能なように配列されている（図３および図６参照）。

【００５８】

なお、詳しくは後述するが、本実施形態においては、当選役「正解小役」が単独で当選することがなく、必ず他の当選役（例えば、当選役「不正解小役」）と重複当選するので、その重複当選の当選態様によって停止制御が異なるように設定されている。したがって、当選役「正解小役１」に対応する図柄組み合わせが、必ず有効ラインＡ上に表示可能なように配列されている（図３および図６参照）ものの、当選役「正解小役１」が含まれる当選種別に当選しても、その操作態様によっては、取りこぼすことがあり、遊技者は、当選役「正解小役１」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ラインＡ上に表示させられるとは限らない。

【００５９】

また、当選役「正解小役」と異なり、当選役「不正解小役」が含まれる当選種別に当選した場合、例えば、当選役「不正解小役１」が含まれる当選種別に当選した場合において、遊技者が無作為な操作態様でストップスイッチ１３０を操作した場合に当選役「不正解小役１」に対応するいずれかの図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることができる確率ＰＢは、１３／２０（２０／２０×２０／２０×１３／２０）となる。このように、当選役「不正解小役」に当選したとしても、遊技者は、当選役「不正解小役」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ラインＡ上に表示させられるとは限らない。

【００６０】

また、当選種別抽選の結果、当選役「スイカ」が含まれる当選種別に当選した場合には、図６に示した、当選役「スイカ」に対応する図柄組み合わせのうち、例えば、図７（ｅ）のように、左リール１３４ａに記される「スイカＡ」図柄または「スイカＢ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、中リール１３４ｂに記される「スイカＡ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、右リール１３４ｃに記される「スイカＡ」図柄または「スイカＢ」が有効ラインＡ上に表示可能となる。図７（ｅ）の例では、有効ラインＡ上に表示された図柄組み合わせは「スイカＡ」、「スイカＡ」、「スイカＡ」となっているので、遊技者は、レア役「スイカ」に相当する当選役「スイカ」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。ただし、中リール１３４ｂにおいては、当選役「スイカ」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄（「スイカＡ」図柄）が、上記の停止制御によっても、有効ラインＡ上に表示されない場合があるように配列されている。そのため、当選役「スイカ」が含まれる当選種別に当選したとしても、所謂取りこぼしが生じることがあり、遊技者は、当選役「スイカ」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ラインＡ上に表示させられるとは限らない。

【００６１】

（ボーナス役）

また、当選種別抽選の結果、当選役「ＢＢ」のいずれかが含まれる当選種別に当選した場合には、その当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせのうち、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃそれぞれに記される図柄が有効ラインＡ上に表示可能となる。例えば、当選役「ＣＢＢ２」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、図６に示した当選役「ＣＢＢ２」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、図７（ｆ）のように、左リール１３４ａに記される「ベルＡ」図柄または「ベルＢ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、中リール１３４ｂに記される「スイカＡ」図柄または「チェリー」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、右リール１３４ｃに記される「リプレイ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となる。そして、当選役「ＣＢＢ２」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されると、遊技状態がボーナス遊技

状態に設定され、次の１遊技（以下、単に次遊技という）以降、メダルが所定枚数（例えば１４枚）以上払い出されるまで、ボーナス遊技状態にて遊技を実行することが可能となる。本実施形態において、ボーナス遊技状態は、所定の確率で移行し、ＡＲＴ遊技状態に移行しているか否かによる期待獲得枚数の調整に用いられる。なお、当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄同士は、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃ内で最大図柄４コマ分しか離隔していないので、上記の停止制御によって、必ず有効ラインＡ上に表示可能なように配列されている（図３および図６参照）。

【００６２】

なお、上述したいずれかの当選種別に当選すると、それぞれの当選種別に対応する内部当選フラグが成立（ＯＮ）するとともに、この内部当選フラグの成立状況に応じて、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃそれぞれの停止制御がなされることとなる。このとき、小役が含まれる当選種別に当選したものの、これら当選役に対応する図柄組み合わせを、その１遊技内で有効ラインＡ上に表示させることができなかった場合には、当該１遊技の終了後に内部当選フラグがＯＦＦされる。つまり、小役の当選の権利は小役が含まれる当選種別に当選した１遊技内のみに限られ、当該権利を次遊技に持ち越すことはできない。これに対して、当選役「ＢＢ」が含まれる当選種別に当選した場合には、ＢＢ内部当選フラグが成立（ＯＮ）するとともに、当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されるまで、ＢＢ内部当選フラグが遊技を跨いで持ち越される。なお、リプレイ役である当選役「リプレイ」が含まれる当選種別に対応する内部当選フラグが成立した場合には、その当選役に対応する図柄組み合わせが必ず有効ラインＡ上に表示され、メダルを要することなく次遊技を行うために必要となる処理が行われた後に、当該内部当選フラグがＯＦＦされる。

【００６３】

（遊技状態の遷移）

ここで、図８を用い、上記ボーナス遊技状態を含む遊技状態の遷移について説明する。ここでは、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態（ＡＲＴの準備状態）、ＲＴ３遊技状態（ＡＲＴ遊技状態）、内部中遊技状態、ボーナス遊技状態といった複数の遊技状態が準備されている。ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態は、それぞれリプレイ役の当選確率が設定された（ＲＴ１遊技状態＝１／７．３、ＲＴ２遊技状態＝１／７．３、ＲＴ３遊技状態＝１／１．７、ただし、各ＲＴ遊技の当選確率は任意に設定することができる）、所謂、ＲＴ遊技状態であり、後述するように、主として所定の当選役が有効ラインＡ上に表示されることでＲＴ遊技状態が移行することとなる。かかるＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態を、内部中遊技状態やボーナス遊技状態に対応させて通常遊技状態と呼ぶ場合もある。ここでは、ＲＴ３遊技状態のリプレイ役の当選確率が比較的高く設定されており、遊技者はＲＴ３遊技状態に移行することで、遊技を有利に進行することができる。また、ＲＴ３遊技状態では、補助演出を行う、所謂、ＡＴを並行して実行すること（ＡＴ演出状態）を想定しており、本実施形態においては、ＲＴ３遊技状態と並行してＡＴを実行している状態をＡＲＴ遊技状態という場合がある。かかる演出状態については後程詳述する。

【００６４】

状態移行手段３１２は、当選役「リプレイ」や当選役「ＢＢ」等、所定の当選種別の当選や入賞に基づいて、かかる複数の遊技状態を遷移させる。また、状態移行手段３１２は、当選種別抽選により決定された当選種別に基づいて、演出状態を非ＡＴ演出状態からＡＴ演出状態へ移行するか否かを演出状態抽選により決定する。かかる演出状態抽選によりＡＴ演出状態への移行が決定されると、それに伴い、遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行して、ＡＴ演出状態とＲＴ３遊技状態が並行して進行するＡＲＴ遊技状態が実行される。

【００６５】

具体的に、ＡＴ演出状態への移行が決定されると、遊技状態がＲＴ１遊技状態であれば、補助演出を行い、後述するＲＴ２遊技状態への移行を示す当選役（当選役「リプレイ４」、「リプレイ５」）に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されることで、

図８の（１）に示すように、遊技状態をＲＴ２遊技状態に移行し、遊技状態がＲＴ２遊技状態であれば、補助演出を行い、後述するＲＴ３遊技状態への移行を示す当選役（当選役「リプレイ６」、「リプレイ７」）に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されることで、図８の（２）に示すように、遊技状態をＲＴ３遊技状態に移行する。こうして遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行し、ＡＲＴ遊技状態が実行される。

【００６６】

ここでは、継続遊技数の間、ＡＴ演出状態とＲＴ３遊技状態が並行して実行されるＡＲＴ遊技状態が継続する。ここで、継続遊技数は、その遊技状態を継続可能な（上限の）遊技数である。また、状態移行手段３１２は、ＡＲＴ遊技状態において、ＡＲＴ遊技状態の継続遊技数を加算するか否かの抽選、所謂、上乗せ抽選も実行する。この間に、継続遊技数が加算されると、加算された遊技数分、ＡＲＴ遊技状態が長く維持され、遊技者は、遊技を有利に進行することができる。そして、遊技数が継続遊技数に到達すると、ＡＲＴ遊技のうち、ＡＴ演出状態が終了し、補助演出が行われないことで、図８の（３）に示すように、ＲＴ２遊技状態への移行を示す当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されることで遊技状態がＲＴ２遊技状態に移行されるか、もしくは、図８の（４）に示すように、ＲＴ１遊技状態への移行を示す当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されることで遊技状態がＲＴ１遊技状態に移行される。

【００６７】

また、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態のいずれかの遊技状態（ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態を合わせてボーナス非成立遊技状態という）での当選種別抽選において、当選役「ＢＢ」に当選し、ＢＢ内部当選フラグが成立すると、図８の（５）に示すように、状態移行手段３１２は、遊技状態を、ボーナス遊技状態の準備状態に相当する内部中遊技状態に移行する。このとき、当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることができなかった場合には、そのままＢＢ内部当選フラグが次遊技に持ち越され（内部中遊技状態が維持され）、次回以降の遊技においても当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることが可能となる。内部中遊技状態では、当選種別「通常リプレイ」の当選確率が比較的高く（例えば、１／３．０）設定されるので、メダルの消費を抑えつつ、当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させるように狙うことができる。そして、遊技者が、当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させると、図８の（６）に示すように、状態移行手段３１２は、遊技状態を、内部中遊技状態からボーナス遊技状態に移行する。また、ボーナス遊技状態において、所定枚数（例えば１４枚）以上メダルが払い出されると、図８の（７）に示すように、状態移行手段３１２は、遊技状態を、ボーナス遊技状態から、内部中遊技状態に移行する前に滞在していた遊技状態（ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態のいずれか）に移行する（戻す）。ただし、図８の（８）に示すように、当選役「ＢＢ」が成立した遊技で、当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させた場合、内部中遊技状態を経由せず、直接、ボーナス遊技状態に移行する。

【００６８】

（当選種別抽選テーブル）

図９は、当選種別抽選乱数を判定する場合に用いられる当選種別抽選テーブルを示す図である。当選種別抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、各遊技状態によって抽選の対象となる当選種別が異なったり、ハズレ（不当選）の有無が異なったりする。図９では、各遊技状態（ＲＴ１遊技状態（ＲＴ１）、ＲＴ２遊技状態（ＲＴ２）、ＲＴ３遊技状態（ＲＴ３）、内部中遊技状態（内部中）、ボーナス遊技状態（ＢＢ））毎に割り当てられた当選領域（当選種別）を「○」で表している。したがって、「○」が記載されていない当選領域は、その遊技状態に割り当てられていないことを示す。区画化された各当選領域にはそれぞれ当選範囲を示す数値である所定の置数（当選範囲値）と当選種別が対応付けられており、遊技状態毎に割り当てられた全ての当選領域の置数を合計すると当選種別抽選乱数の総数（６５５３６）となる。したがって、当選種別それぞれが決定さ

れる確率は、当選領域に対応付けられた置数を当選種別抽選乱数の総数で除算した値となる。当選種別抽選手段３０４は、その時点の遊技状態に基づいて、当該当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域のうち番号の高い方から、順次、置数を取得し、その置数を当選種別抽選乱数から減算して、その減算値が０未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選種別を抽選結果としている。かかる当選領域と抽選結果の関係については後程詳述する。当該抽選の手順は、他の抽選においても適用できる。

【００６９】

図９の当選種別抽選テーブルによれば、当選領域１には、当選種別「不当選」が対応付けられており、かかる当選種別に当選すると、図６に示したいずれの当選役に対応する図柄組み合わせも有効ラインＡ上に表示されることなく、メダルの払い出し等が行われることはない。ただし、上述したように、ＢＢ内部当選フラグが次遊技に持ち越されている場合、当該当選種別「不当選」の当選により、当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることが可能となる。

【００７０】

当選領域２には、当選種別「通常リプレイ」が対応付けられており、当該当選種別「通常リプレイ」の当選に応じて当選役「リプレイ８」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることができる。

【００７１】

また、当選種別抽選テーブルによれば、複数の当選役が重複した当選種別に当選することがある。例えば、当選領域３には、当選役「リプレイ４」、「リプレイ８」が重複した当選種別「移行リプレイ１」が対応付けられている。このように、複数の当選役が重複して当選した場合には、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に優先的に表示させるかについての入賞条件、例えば、ストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが操作される順番が設定されている。

【００７２】

以下の説明において、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作を「打順１」とし、左リール１３４ａ、右リール１３４ｃ、中リール１３４ｂの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作を「打順２」とし、中リール１３４ｂ、左リール１３４ａ、右リール１３４ｃの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作を「打順３」とし、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃ、左リール１３４ａの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作を「打順４」とし、右リール１３４ｃ、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作を「打順５」とし、右リール１３４ｃ、中リール１３４ｂ、左リール１３４ａの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作を「打順６」とする。

【００７３】

例えば、ＲＴ１遊技状態において、当選領域３に対応する当選種別「移行リプレイ１」が当選種別抽選により決定され、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃのうち、左リール１３４ａが最初に停止（第１停止）するように、かつ、中リール１３４ｂが２番目に停止（第２停止）するようにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが順次操作された場合（打順１）、ＲＴ２遊技状態への移行を示す当選役「リプレイ４」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、左リール１３４ａが第１停止、かつ、右リール１３４ｃが第２停止するようにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが順次操作された場合（打順２）、もしくは、中リール１３４ｂまたは右リール１３４ｃが第１停止するようにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが順次操作された場合（打順３～打順６）、当選役「リプレイ８」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。

【００７４】
このように、複数の当選役が重複した当選種別には、遊技者によるストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作順に応じ、有効ラインＡ上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて、または、当選役が小役であった場合、その小役に対応するメダルの払出枚数に基づいて、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に優先的に表示するかが設定されており、リール制御手段３０６は、遊技者によるストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作順と操作タイミングに応じて停止制御する図柄を決定する。例えば、回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃの回転中に、遊技者によって、ストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃのいずれかが操作されると、操作されたストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃに対応する回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃにおける、その操作タイミングで引込範囲内に存在している図柄のうち、まだ、入賞の可能性が残っている全ての当選役に対応する図柄組み合わせの当該回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃの図柄が停止制御の対象となり、さらに、操作されたストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作順に応じて設定された優先度に基づき、リール制御手段３０６は、いずれか１の図柄を有効ラインＡ上に停止制御する。本実施形態では、有効ラインＡ上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて優先度を設定する場合、有効ラインＡ上に表示可能となる当選役の図柄組み合わせの種類が多いほど優先度が高くなるように優先度が設定され、当選役（小役）に対応するメダルの払出枚数に基づいて優先度を設定する場合、有効ラインＡ上に表示されている図柄組み合わせに対応する小役の払出枚数が多いほど優先度が高くなるように優先度が設定される。

【００７５】
なお、上記した通り、当選種別「移行リプレイ１」に当選した場合には、その図柄配列上、いずれのタイミングでストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃを押圧操作したとしても、重複するいずれかの当選役に対応する図柄組み合わせが、必ず、有効ラインＡ上に表示されることとなる。したがって、遊技者が、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃのいずれを最初に停止するようにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃを操作したとしてもリプレイ役に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示することは可能であるが、その停止順により表示される図柄の組み合わせが異なることとなる。

【００７６】
このようなリプレイ役が重複した当選種別に当選した場合、補助演出を通じて重複当選した複数の当選役のいずれかに対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることができる。例えば、状態移行手段３１２が、ＲＴ１遊技状態において、ＡＴ演出状態への移行を決定した後に、所定の当選種別（例えば、当選種別「移行リプレイ１」）に当選すると、補助演出を通じ、遊技者に、遊技状態の移行を示す所定の操作態様（例えば、打順１）による操作を行わせ、所定の当選役（例えば、当選役「リプレイ４」）に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させ、そのことをもって、遊技状態をＲＴ２遊技状態に移行する。

【００７７】
また、当選種別抽選テーブルの当選領域４～８には、ＲＴ２遊技状態への移行を示す当選役「リプレイ４」または「リプレイ５」と、他のリプレイ役のいずれか１または複数の当選役が重複した当選種別「移行リプレイ２」～当選種別「移行リプレイ６」が対応付けられている。そして、当選領域４の当選種別「移行リプレイ２」は、当選役「リプレイ４」を入賞させるための停止操作が打順２に設定され、当選領域５の当選種別「移行リプレイ３」は、当選役「リプレイ５」を入賞させるための停止操作が打順３に設定され、当選領域６の当選種別「移行リプレイ４」は、当選役「リプレイ５」を入賞させるための停止操作が打順４に設定され、当選領域７の当選種別「移行リプレイ５」は、当選役「リプレイ５」を入賞させるための停止操作が打順５に設定され、当選領域８の当選種別「移行リプレイ６」は、当選役「リプレイ５」を入賞させるための停止操作が打順６に設定されて

いる。かかる当選領域４～８における操作態様と表示される当選役との関係は、上記、当選領域３における操作態様と表示される当選役との関係と対応しているため、ここでは、詳細な説明を省略する。

【００７８】

また、当選種別抽選テーブルの当選領域９～１４には、ＲＴ３遊技状態への移行を示す当選役「リプレイ６」と、ＲＴ１遊技状態への移行を示す当選役「リプレイ１」とが少なくとも重複した当選種別「移行リプレイ７」～当選種別「移行リプレイ１２」が対応付けられている。そして、当選領域９の当選種別「移行リプレイ７」は、当選役「リプレイ６」を入賞させるための停止操作が打順１に設定され、当選領域１０の当選種別「移行リプレイ８」は、当選役「リプレイ６」を入賞させるための停止操作が打順２に設定され、当選領域１１の当選種別「移行リプレイ９」は、当選役「リプレイ６」を入賞させるための停止操作が打順３に設定され、当選領域１２の当選種別「移行リプレイ１０」は、当選役「リプレイ６」を入賞させるための停止操作が打順４に設定され、当選領域１３の当選種別「移行リプレイ１１」は、当選役「リプレイ６」を入賞させるための停止操作が打順５に設定され、当選領域１４の当選種別「移行リプレイ１２」は、当選役「リプレイ６」を入賞させるための停止操作が打順６に設定されている。かかる当選領域９～１４における操作態様と表示される当選役との関係は、上記、当選領域３～８における操作態様と表示される当選役との関係と対応しているため、ここでは、詳細な説明を省略する。なお、以下では、当選種別「移行リプレイ１」～「移行リプレイ１２」を単に当選種別「移行リプレイ」と略す場合がある。

【００７９】

また、当選領域１５には、当選役「リプレイ８」と、他のリプレイ役が重複した当選種別「チャンス煽りリプレイ」が対応付けられている。ここでは、どの操作態様を行おうと、当選役「リプレイ８」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されるが、打順５および打順６によって入賞する当選役「リプレイ８」は、レア役「リプレイ１１」の当選を煽る役目を担っている。また、当選領域１６には、レア役「チャンス」に相当する当選役「リプレイ１１」と、他のリプレイ役が重複した当選種別「チャンス揃いリプレイ」が対応付けられている。そして、当選役「リプレイ１１」を入賞させるための停止操作が打順５または６に設定されている。

【００８０】

また、当選領域１７～２１には、当選種別「チェリーリプレイ１」、「チェリーリプレイ２」、「チャンスリプレイ１」、「チャンスリプレイ２」、「７揃いリプレイ」がそれぞれ対応付けられており、かかる当選種別の当選に応じてそれぞれ当選役「リプレイ１０」、「リプレイ１０」、「リプレイ９」、「リプレイ１１」、「リプレイ７」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることができる。上述したように、当選役「リプレイ１０」はレア役「チェリー」に相当し、当選役「リプレイ９」および「リプレイ１１」はレア役「チャンス」に相当し、当選役「リプレイ７」はＲＴ３遊技状態への移行を表す。

【００８１】

また、当選領域２２には、当選役「正解小役１」、「正解小役３」、「不正解小役１」、「不正解小役２」、「不正解小役５」、「不正解小役６」が重複した当選種別「選択小役左１」が対応付けられている。かかる重複当選においても、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に優先的に表示させるかについての入賞条件、例えば、ストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが操作される順番が設定されている。

【００８２】

例えば、当選領域２２に対応する当選種別「選択小役左１」が当選種別抽選により決定され、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃのうち、左リール１３４ａが第１停止するようにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが順次操作された場合（打順１または２）、払出枚数が多い当選役「正解小役１」に対応する図柄

組み合わせが有効ラインＡ上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。なお、上述したように、当選役「正解小役１」に対応する図柄組み合わせは、停止制御によって、必ず有効ラインＡ上に表示可能なように配列されている（図３および図６参照）。

【００８３】

また、中リール１３４ｂまたは右リール１３４ｃが第１停止するようにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが順次操作された場合（打順３～打順６）、重複する当選役「不正解小役」のいずれかに対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。ただし、当選役「不正解小役」に当選したとしても、遊技者は、当選役「不正解小役」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ラインＡ上に表示させられるとは限らない。

【００８４】

例えば、当選領域２２に対応する当選種別「選択小役左１」が当選種別抽選により決定され、中リール１３４ｂが第１停止、左リール１３４ａが第２停止するようにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが順次操作された場合（打順３）、当選役「正解小役１」、「正解小役３」、「不正解小役１」、「不正解小役２」、「不正解小役５」、「不正解小役６」に対応する図柄組み合わせのいずれかが有効ラインＡ上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。具体的に、ストップボタンスイッチ１３０ｂが操作されると、引き込み可能な図柄のうち、有効ラインＡ上に表示可能な図柄組み合わせの種類が４種類と最も多くなる「スイカＡ」図柄または「チェリー」図柄を優先的に表示するように設定する。そして、リール制御手段３０６は、ストップボタンスイッチ１３０ｂの操作に応じて、当選役「不正解小役１」、および、当選役「不正解小役２」に対応する図柄組み合わせのうち中リール１３４ｂに対応する「スイカＡ」図柄または「チェリー」図柄が有効ラインＡ上に優先的に表示されるように停止制御する。このとき、中リール１３４ｂの有効ラインＡ上に「スイカＡ」図柄または「チェリー」図柄が停止することで、当選役「正解小役１」、「正解小役３」、「不正解小役５」、「不正解小役６」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示される可能性がなくなることとなる。続いて、ストップボタンスイッチ１３０ａが操作されると、引き込み可能な図柄のうち、有効ラインＡ上に表示可能な図柄組み合わせの種類が２種類と最も多くなる「ベルＡ」図柄または「ベルＢ」図柄を優先的に表示するように設定する。そして、リール制御手段３０６は、ストップボタンスイッチ１３０ａの操作に応じて、当選役「不正解小役１」に対応する図柄組み合わせのうち左リール１３４ａに対応する「ベルＡ」図柄または「ベルＢ」図柄が有効ラインＡ上に優先的に表示されるように停止制御する。このとき、左リール１３４ａの有効ラインＡ上に「ベルＡ」図柄または「ベルＢ」図柄が停止することで、当選役「不正解小役２」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示される可能性がなくなることとなる。次に、ストップボタンスイッチ１３０ｃが、右リール１３４ｃの図柄番号１～１１の間または図柄番号１９～２０の間のいずれかの図柄（図３参照）が有効ラインＡ上に位置しているときに操作されると、「青７」図柄または「ベルＢ」図柄を有効ラインＡ上に表示させることができるが、ストップボタンスイッチ１３０ｃが、右リール１３４ｃの図柄番号１２～１８の間のいずれかの図柄（図３参照）が有効ラインＡ上に位置しているときに操作されると、「青７」図柄または「ベルＢ」図柄を有効ラインＡ上に表示させることができない。すなわち、当選役「不正解小役１」に対応するいずれかの図柄組み合わせを確率ＰＢ＝１３／２０で有効ラインＡ上に表示させることができる一方、確率ＰＢ＝７／２０で有効ラインＡ上に表示させることができない、所謂取りこぼしが生じる。

【００８５】

このように、当選領域２２の当選種別「選択小役左１」に当選した場合、遊技者が、正解操作態様となる打順１または２によって操作すると、払出枚数９枚の当選役「正解小役１」に対応する図柄組み合わせを必ず有効ラインＡ上に表示でき（期待獲得枚数＝９枚）、打順３～６によって操作すると、当選役「正解小役１」の入賞を回避しつつ、払出枚数１枚の当選役「不正解小役」に対応する図柄組み合わせを約１／２の確率で有効ラインＡ上に表示でき、また、残りの約１／２の確率でいずれの当選役も入賞させないようにする

（取りこぼし）ことができる。すなわち、第１停止では、正解操作態様による操作であれば当選役「正解小役１」に対応する図柄組み合わせを優先的に表示し、正解操作態様による操作でなければ、当選役「不正解小役」に対応する図柄組み合わせを優先的に表示することで、当選役「正解小役１」に対応する図柄組み合わせの表示を回避し、正解操作態様による操作が行われなかった場合の第２停止または第３停止において、その操作タイミングにより、当選役「不正解小役」に対応する図柄組み合わせを表示したり、当選役「不正解小役」を取りこぼすことでいずれの当選役も入賞させないといったことが可能となる。このように、正解操作態様以外で操作すると、約１／２で当選役「不正解小役」に対応する図柄組み合わせを表示させない（取りこぼす）構成により、期待獲得枚数（ベース）を下げることができ、補助演出を行った場合と、遊技者が無作為に操作した場合との期待獲得枚数の差を大きくすることができる。また、第３停止まで入賞可否を把握できないので、遊技者は、第３停止まで入賞の期待感を維持させることができる。

【００８６】

また、当選領域２３～２７には、当選役「正解小役１」～「正解小役３」のいずれか複数と、当選役「不正解小役１」～「不正解小役８」のいずれか複数の当選役が重複した当選種別「選択小役左２」～当選種別「選択小役右２」が対応付けられている。そして、当選領域２３は、当選役「正解小役１」を入賞させるための停止操作が打順１または２に設定され、当選領域２４、２５は、当選役「正解小役２」を入賞させるための停止操作が打順３または４に設定され、当選領域２６、２７は、当選役「正解小役２」を入賞させるための停止操作が打順５または６に設定されている。かかる当選領域２３～２７における操作態様と期待獲得枚数との関係は、上述した当選領域２２における操作態様と期待獲得枚数との関係と対応しているため、ここでは、詳細な説明を省略する。

【００８７】

このように、当選種別抽選テーブルの当選領域２２～２７全てにおいて、当選役「正解小役１」～「正解小役３」のいずれか複数と、当選役「不正解小役１」～「不正解小役８」のいずれか複数の当選役が重複当選するようになっており（以下、当選領域２２～２７における当選種別「選択小役左１」、「選択小役左２」、「選択小役中１」、「選択小役中２」、「選択小役右１」、「選択小役右２」を合わせて当選種別「選択小役」と略す場合がある）、期待獲得枚数が当選役「不正解小役１」～当選役「不正解小役８」より多い当選役「正解小役１」または当選役「正解小役２」を入賞させるための停止操作が当選領域によって異なるように設定されている。なお、当選領域２２～２７の当選確率（置数の数）は等しくなるように設定されている。遊技者は、通常、いずれの当選種別に当選しているのかを知ることができないため、上記のような当選領域２２～２７を設けることにより、選択当選役としての当選役「正解小役１」または当選役「正解小役２」を入賞させることが極めて難しくなっている。ただし、このようなストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作順に応じて遊技者の遊技利益が異なる当選種別に当選した場合においても、遊技者は、補助演出を通じて当選役「正解小役１」または当選役「正解小役２」を入賞し得る正解操作態様を把握することで、当選役「正解小役１」または「正解小役２」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させ、補助演出が実行されない非ＡＴ演出状態より多くのメダルを獲得することが可能となる。

【００８８】

このように、補助演出を実行することで、遊技の進行に応じてメダルが増え易いＡＴ演出状態（本実施形態ではＲＴ３遊技状態と並行して実行されるＡＲＴ遊技状態）と、補助演出を行わないことで、遊技の進行に応じてメダルが減り易い非ＡＴ演出状態（主として、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態）とを実現することができる。具体的に、補助演出が行われない非ＡＴ演出状態では、当選種別「選択小役」が当選した遊技において、遊技者が無作為な操作態様でストップスイッチ１３０を操作すると、規定投入数「３」に対して期待獲得枚数は約１０／３枚（９枚×１／３＋約１／２枚×２／３）となり、遊技の進行に応じてメダルが減り易くなる。一方で、補助演出が実行されるＡＴ演出状態では、当選種別「選択小役」が当選した遊技において、当選役「正解小役」を入賞させることができ

るので、規定投入数「３」に対して期待獲得枚数は９枚となり、当選種別「選択小役」の当選確率を調整することで、遊技の進行に応じてメダルが増え易くなる遊技を実現することができる。

【００８９】

また、当選領域２８には、当選役「正解小役１」と当選役「正解小役２」とが重複した当選種別「共通ベル」が対応付けられている。例えば、当選種別抽選により当選種別「共通ベル」が決定され、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃのうち、左リール１３４ａが第１停止するようにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが順次操作された場合（打順１、２）、当選役「正解小役１」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、中リール１３４ｂまたは右リール１３４ｃが第１停止するようにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが順次操作された場合（打順３～打順６）、当選役「正解小役２」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。上述したように、当選役「正解小役１」や当選役「正解小役２」に対応する１または複数の図柄は、いずれの回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃにおいても有効ラインＡ上に必ず表示させることができるように配列されているので（ＰＢ＝１）、当選種別「共通ベル」に当選した場合、遊技者は、当選役「正解小役１」または当選役「正解小役２」に対応する図柄組み合わせを必ず有効ラインＡ上に表示することができる。

【００９０】

また、当選領域２９には、当選役「スイカ」と当選役「スイカ補助」とが重複した当選種別「スイカ」が対応付けられており、かかる当選種別の当選に応じて当選役「スイカ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることができる。上述したように、当選役「スイカ」はレア役「スイカ」に相当する。また、当選領域３０には、当選役「強小役１」のみを含む当選種別「強ベル１」が対応付けられており、かかる当選種別の当選に応じて当選役「強小役１」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることができる。また、当選領域３１には、当選役「強小役２」のみを含む当選種別「強ベル２」が対応付けられており、かかる当選種別の当選に応じて当選役「強小役２」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることができる。当選役「強小役１」、「強小役２」はレア役「強ベル」に相当する。

【００９１】

また、当選領域３２には、当選役「ＣＢＢ１」～「ＣＢＢ３」が重複した当選種別「ＣＢＢ１」が対応付けられている。例えば、当選種別抽選により当選種別「ＣＢＢ１」が決定され、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃのうち、左リール１３４ａが第１停止するようにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが順次操作された場合（打順１、２）、当選役「ＣＢＢ１」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、中リール１３４ｂが第１停止するようにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが順次操作された場合（打順３、４）、当選役「ＣＢＢ２」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に優先的に表示されるように停止制御がなされ、右リール１３４ｃが第１停止するようにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが順次操作された場合（打順５、６）、当選役「ＣＢＢ３」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。上述したように、当選役「ＣＢＢ１」～「ＣＢＢ３」に対応する１または複数の図柄は、いずれの回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃにおいても有効ラインＡ上に必ず表示させることができるように配列されているので（ＰＢ＝１）、当選種別「ＣＢＢ１」に当選した場合、遊技者は、当選役「ＣＢＢ１」～「ＣＢＢ３」のいずれかに対応する図柄組み合わせを必ず有効ラインＡ上に表示することができる。そして、当選役「ＣＢＢ１」～「ＣＢＢ３」のいずれかに対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示するとボーナス遊技が開始される。

【００９２】

また、当選領域３３には、当選役「ＣＢＢ１」～「ＣＢＢ３」と、当選役「リプレイ８

」とが重複した当選種別「ＣＢＢ２」が対応付けられている。そして、当選種別抽選により当選種別「ＣＢＢ２」が決定されると、当選役「リプレイ８」に対応する図柄組み合わせを優先的に有効ラインＡ上に表示することが可能となる。また、当選領域３４には、当選役「ＣＢＢ１」～「ＣＢＢ３」と、当選役「リプレイ９」、「リプレイ１０」とが重複した当選種別「ＣＢＢ３」が対応付けられている。そして、当選種別抽選により当選種別「ＣＢＢ３」が決定されると、当選役「リプレイ１０」に対応する図柄組み合わせを優先的に有効ラインＡ上に表示することが可能となる。上述したように、当選役「リプレイ１０」は、レア役「チェリー」に相当し、当選役「リプレイ９」および「リプレイ１１」は、レア役「チャンス」に相当する。本実施形態では、リプレイ役>小役>ボーナス役の順で優先的に停止制御されるように設定されているので、当選種別「ＣＢＢ２」、「ＣＢＢ３」に当選したとしても、当選役「リプレイ８」および「リプレイ１０」のいずれかに対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に必ず表示されるので（ＰＢ＝１）、当選役「ＢＢ」のいずれかに対応する図柄組み合わせを当該遊技で有効ラインＡ上に表示することはできない。したがって、遊技者は、次遊技以降の遊技で、当選役「ＣＢＢ１」～「ＣＢＢ３」のいずれかに対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示することでボーナス遊技を開始することが可能となる。

【００９３】

かかる当選種別抽選テーブルによれば、当選領域１に当選種別「不当選」が対応付けられ、当選領域２～２１にリプレイ役のいずれかが含まれる当選種別（当選種別「リプレイ」）が対応付けられ、当選領域２２～３１に小役のいずれかが含まれる当選種別（当選種別「小役」）が対応付けられ、当選領域３２～３４にボーナス役のいずれかが含まれる当選種別（当選種別「ボーナス役」）が対応付けられている。したがって、当選領域の番号の低い方から、当選種別「不当選」、当選種別「リプレイ役」、当選種別「小役」、当選種別「ボーナス役」といった当選種別のカテゴリ単位で当選種別抽選テーブルに配置されていることになる。そして、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態、内部中遊技状態、ボーナス遊技状態において、当選種別「不当選」、当選種別「リプレイ役」のカテゴリが共通して対応付けられ、当選種別「小役」のカテゴリは、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態、内部中遊技状態に対応付けられているが、ボーナス遊技状態には対応付けられておらず、当選種別「ボーナス役」のカテゴリは、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態に対応付けられているが、内部中遊技状態、ボーナス遊技状態には対応付けられていない。

【００９４】

（内部中遊技状態における当選態様）

上述したように、当選役「ＢＢ」が含まれる当選種別に当選したとしても、その当選した遊技で当選役「ＣＢＢ１」～「ＣＢＢ３」のいずれかに対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されボーナス遊技をすぐに開始できる場合と、その当選した遊技においては当選役「ＣＢＢ１」～「ＣＢＢ３」のいずれかに対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示できず一旦内部中遊技状態に移行する場合がある。本実施形態では、かかる内部中遊技状態を利用して、以下のように、レア役の高確率状態を実現する。

【００９５】

図１０は、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態および内部中遊技状態における当選態様の違いを説明するための図である。ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態における当選種別抽選により当選種別「ＣＢＢ２」、「ＣＢＢ３」のいずれかに当選すると、遊技状態が内部中遊技状態に移行する。そうすると、図１０に示すように、当選領域の一部の当選種別に当選した場合に、有効ラインＡ上に表示されるレア役に相当しない当選役（レア役以外の役）がレア役に相当する当選役に変更される。

【００９６】

すなわち、当選領域２２の当選種別「選択小役左１」の当選時、打順１または２による操作を行った場合に有効ラインＡ上に表示される当選役が、当選役「正解小役１」から、レア役「チェリー」に相当する当選役「正解小役３」に変更され、当選領域２３の当選種

別「選択小役左２」の当選時、打順１または２による操作を行った場合に有効ラインＡ上に表示される当選役が、当選役「正解小役１」から、レア役「チェリー」に相当する当選役「正解小役３」に変更され、当選領域２４の当選種別「選択小役中１」の当選時、打順３または４による操作を行った場合に有効ラインＡ上に表示される当選役が、当選役「正解小役２」から、レア役「チェリー」に相当する当選役「正解小役３」に変更され、当選領域２５の当選種別「選択小役中２」の当選時、打順３または４による操作を行った場合に有効ラインＡ上に表示される当選役が、当選役「正解小役２」から、レア役「チェリー」に相当する当選役「正解小役３」に変更され、当選領域２６の当選種別「選択小役右１」の当選時、打順５または６による操作を行った場合に有効ラインＡ上に表示される当選役が、当選役「正解小役２」から、レア役「チェリー」に相当する当選役「正解小役３」に変更され、当選領域２７の当選種別「選択小役右２」の当選時、打順５または６による操作を行った場合に有効ラインＡ上に表示される当選役が、当選役「正解小役２」から、レア役「チェリー」に相当する当選役「正解小役３」に変更される。また、内部中遊技状態以外における当選領域３２～３４は、内部中遊技状態では抽選の対象とならない。

【００９７】

ここでは、遊技状態が内部中遊技状態に移行することでレア役「チェリー」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示される確率が高くなる。そして、レア役「チェリー」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されると、内部中遊技状態であるか否かに拘わらず有効ラインＡ上に表示され得る、レア役「チェリー」に相当する当選役「リプレイ１０」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示された場合と同等の確率で遊技利益を獲得する抽選を行う。このように、内部中遊技状態に移行し、その状態を維持することで、レア役の高確率状態を実現し、結果的に、遊技利益を得る確率を高めることができる。したがって、遊技者は、当選役「ＢＢ」の当選により内部中遊技状態に移行すること、および、内部中遊技状態を長く維持することを望むこととなる。

【００９８】

（ボーナス遊技状態における当選態様）

図１１は、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態およびボーナス遊技状態における当選態様の違いを説明するための図である。ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態または内部中遊技状態において当選役「ＣＢＢ１」～「ＣＢＢ３」のいずれかに対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されると、ボーナス遊技状態に移行する。かかるボーナス遊技状態では、対応する当選領域における当選種別を強制的に小役に設定する。例えば、当選種別抽選により、当選領域１～１６に当選すると、当選種別が当選種別「共通ベル」に設定され、遊技者は、当選役「正解小役１」または当選役「正解小役２」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示することが可能となる。また、当選種別抽選により、当選領域１７～２１に当選すると、当選種別が当選種別「強ベル」に設定され、遊技者は、当選役「強小役１」または当選役「強小役２」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示することが可能となる。そして、払い出し枚数が所定の枚数（例えば１１枚）を超えると、ボーナス遊技状態を終了する。

【００９９】

（当選種別抽選）

上述したように、各遊技状態（ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態、内部中遊技状態、ボーナス遊技状態）に対し、図９のように、共通した当選種別抽選テーブルが対応付けられている。また、当選種別抽選テーブル（遊技状態）同士で共通する当選領域には共通の置数が対応付けられている。したがって、遊技状態毎に個別に当選種別抽選テーブルを準備する必要がなく、また、各遊技状態で共通する当選種別については共通の１の置数を準備すれば済むので、当選種別抽選テーブルに占有されるメモリ領域を削減することが可能となる。ただし、一部の当選領域（例えば、当選領域２）において遊技状態毎に個別に置数を設ける場合がある。

【０１００】

また、上述したように、遊技状態によっては所定の当選領域が割り当てられている場合

と割り当てられていない場合がある。例えば、ＲＴ１遊技状態には当選領域９～１４が割り当てられておらず、ＲＴ２遊技状態には当選領域３～８が割り当てられておらず、ＲＴ３遊技状態には当選領域３～１４が割り当てられておらず、また、ボーナス役を重ねて当選させないため、内部中遊技状態やボーナス遊技状態には当選領域３２～３４が割り当てられていない。また、当選役の当選率を調整すべく、ボーナス遊技状態に割り当てない当選領域（例えば、当選領域２２～３１）もある。

【０１０１】

本実施形態においては、このように割り当てられなかった当選領域に相当する他の当選種別を敢えて設けず、割り当てられなかった当選領域を統合し、不当選として扱う。このように、割り当てられる当選領域の違いを不当選で吸収することで、当選種別抽選テーブルをシンプルに構成することができる。例えば、図９の当選種別抽選テーブルでは、当選種別抽選テーブルに対応付けられた当選領域全ての置数の合計が、総数（６５５３６）以下となるように設定されており、当選種別抽選手段（当選領域決定手段）３０４は、当選領域全ての置数の合計が総数未満であった場合に、当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域に対応付けられた置数の範囲のいずれにも乱数が含まれていなければ、不当選を決定する。したがって、総数から、当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域に対応付けられた置数の合計を減算した値が、不当選の置数に相当することとなる。

【０１０２】

具体的に、当選種別抽選手段３０４は、その時点の遊技状態に基づいて、図９の当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域のうち番号の高い方から、順次、置数を取得し、その置数を当選種別抽選乱数から減算して、その減算値が０未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選種別を抽選結果とする。ただし、複数の当選領域に対応付けられた置数の範囲のいずれにも乱数が含まれていないと判断すると、すなわち、当選領域１に対応付けられた置数を取得し、その置数を、当選種別抽選乱数または前回の減算値から減算し、その減算値が０以上であれば、当選種別抽選手段３０４は、当該当選種別抽選の結果として不当選を決定する。

【０１０３】

図１２は、当選種別抽選を説明するための説明図である。ここでは、ボーナス遊技状態の当選種別抽選テーブルを挙げて、当選種別抽選手段３０４の具体的な処理を説明する。例えば、遊技状態がボーナス遊技状態である場合に、乱数発生器２００ｄが当選種別抽選乱数として「３００」を生成したとする。当選種別抽選手段３０４は、その時点の遊技状態（ボーナス遊技状態）に基づいて、図１２に示すボーナス遊技状態に対応付けられている当選領域の番号が高い方から順に置数を取得する。

【０１０４】

当選種別抽選手段３０４は、まず、当選領域２１の当選種別「強ベル」の置数である「１００」を取得し、その置数「１００」を当選種別抽選乱数「３００」から減算して減算値「２００」を導出する。かかる減算値は０未満ではないので、当選種別抽選手段３０４は、引き続き、当選領域の番号が次に高い、当選領域２０の当選種別「強ベル」の置数である「１００」を取得し、その置数「１００」を減算値「２００」から減算して減算値「１００」を導出する。かかる減算値は０未満ではないので、当選種別抽選手段３０４は、当選領域の番号が次に高い、当選領域１９の当選種別「強ベル」の置数である「２００」を取得し、その置数「２００」を減算値「１００」から減算して減算値「－１００」を導出する。ここで、減算値が０未満となると、当選種別抽選手段３０４は、その時点の当選領域１９に対応付けられた当選種別「強ベル」を抽選結果とする。

【０１０５】

また、他の例として、遊技状態がボーナス遊技状態である場合に、乱数発生器２００ｄが当選種別抽選乱数として「１２０００」を生成したとする。当選種別抽選手段３０４は、まず、当選領域２１の当選種別「強ベル」の置数である「１００」を取得し、その置数「１００」を当選種別抽選乱数「１２０００」から減算して減算値「１１９００」を導出する。かかる減算値は０未満ではないので、当選種別抽選手段３０４は、引き続き、当選

領域の番号が次に高い、当選領域２０の当選種別「強ベル」の置数である「１００」を取得し、その置数「１００」を減算値「１１９００」から減算して減算値「１１８００」を導出する。かかる減算値は０未満ではないので、当選種別抽選手段３０４は、当選領域の番号が次に高い当選領域１９を参照する。このように、当選種別抽選手段３０４は、番号の高い方から、順次、当選領域を参照し、減算値が「３０００」となったところで、最後の当選領域１を参照し、当選領域１の当選種別「共通ベル」の置数である「１０００」を取得し、その置数「１０００」を当選種別抽選乱数「３０００」から減算して減算値「２０００」を導出する。このように、全ての当選領域を参照しても（対応付けられている最後の当選領域を参照しても）、減算値が０以上であれば、当選種別抽選手段３０４は、当該当選種別抽選の結果として不当選を決定することとなる。

【０１０６】

このように、当選種別抽選手段３０４が、複数の当選領域に対応付けられた置数の範囲のいずれにも乱数が含まれていなければ不当選を決定する構成を採用することで、当選種別抽選テーブルに対応付けられた当選領域全ての置数の合計を総数以下としさえすれば、置数の合計と総数とを同一にする必要がなくなる。ここで、複数の当選領域に対応付けられた置数の範囲のいずれにも乱数が含まれていない場合の不当選の置数は、総数から当選種別抽選テーブルに対応付けられた当選領域全ての置数の合計を減算した値に相当することとなる。したがって、各当選領域の置数を変更した場合に、その変更を他の置数に反映しなくとも、不当選に相当する置数が自動的に変更されることとなるので、不当選の置数を計算する必要がなくなり、設計やデバッグの負荷を抑制することが可能となる。また、このような構成により、不当選という当選領域自体を設けなくてもよくなるので、メモリ容量の増大を抑制することもできる。

【０１０７】

ここでは、当選領域決定手段として遊技利益を抽選により決定する当選種別抽選手段３０４を挙げて説明したが、かかる抽選の手順は、遊技利益や演出を抽選により決定する様々な他の抽選においても適用できる。また、当選領域を参照する順は、その番号が高い順（高→低）に限られず、番号が低い順（低→高）を採用してもよい。この場合、各遊技状態の当選種別抽選テーブルに対応する当選領域のうち、番号が最大となる当選領域の置数を減算しても、その減算値が０以上であれば、当選種別抽選手段３０４は、当該当選種別抽選の結果として不当選を決定する。

【０１０８】

また、ここでは、当選種別抽選手段３０４が、その時点の遊技状態に基づいて、当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域から、順次、置数を取得し、その置数を、当選種別抽選乱数（初回）から、または、前回の減算値（初回以外）から減算して、その減算値が０未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選役を抽選結果とする例を挙げて説明したが、減算に限らず、加算（積算）を利用する手法を用いてもよい。例えば、当選種別抽選手段３０４は、その時点の遊技状態に基づいて、当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域から、順次、置数を取得し、その置数を順次積算し、毎回、同一の当選種別抽選乱数から減算して、その減算値が０未満の場合に、その時点の当選領域に対応付けられた当選役を抽選結果としてもよい。

【０１０９】

なお、上述したように、遊技状態によっては所定の当選領域（カテゴリ）がその抽選テーブルに割り当てられている場合と割り当てられていない場合がある。したがって、当選種別抽選手段３０４は、図９に示した複数の抽選テーブルそれぞれにおいて、参照を開始する当選領域（カテゴリ）が異なる場合が生じる。例えば、当選種別抽選手段３０４は、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態であれば、当選領域３４、すなわち、当選種別「ボーナス役」のカテゴリから参照を開始し、当選種別「ボーナス役」、当選種別「小役」、当選種別「リプレイ役」、当選種別「不当選」といったカテゴリ順に参照する。しかし、内部中遊技状態には当選領域３２～３４（当選種別「ボーナス役」のカテゴリ）が割り当てられていないので、当選種別抽選手段３０４は、当選領域３２～３４（当

選種別「ボーナス役」のカテゴリ）を参照することなく、当選領域３１、すなわち、当選種別「小役」のカテゴリから参照を開始し、当選種別「小役」、当選種別「リプレイ役」、当選種別「不当選」といったカテゴリ順に参照することとなる。また、ボーナス遊技状態には当選領域２２～３４（当選種別「ボーナス役」および当選種別「小役」のカテゴリ）が割り当てられていないので、当選種別抽選手段３０４は、当選領域２２～３４（当選種別「ボーナス役」および当選種別「小役」のカテゴリ）を参照することなく、当選領域２１、すなわち、当選種別「リプレイ役」のカテゴリから参照を開始し、当選種別「リプレイ役」、当選種別「不当選」といったカテゴリ順に参照することとなる（ただし上述したように、当選種別として強制的に小役に設定される）。

【０１１０】

このように、当選種別抽選テーブル内で複数の当選領域が所定のカテゴリに纏められ、遊技状態毎の抽選テーブル同士において、当選領域を参照する方向（番号が高い方から低い方に向かう方向）に、いずれかの遊技状態で参照するカテゴリ、複数の遊技状態で共通して参照するカテゴリの順となるように当選領域が配置されることで、当選種別抽選テーブルが単純化され、当選種別抽選手段３０４は、当選種別抽選テーブルそれぞれにおいて、参照順を変えず、単純に参照を開始するカテゴリを異ならせるだけで、当選領域を決定することが可能となる。したがって、処理負荷の軽減を図ることができる。

【０１１１】

また、図９における内部中遊技状態およびボーナス遊技状態の当選種別抽選テーブルを参照すると、いずれも当選領域および当選種別のカテゴリが連続しているのが理解できる。このように当選領域や当選種別のカテゴリを連続させ、間欠させないことで、当選種別抽選手段３０４は、参照を開始する当選領域（カテゴリ）さえ特定すれば、その後は、参照する当選領域がいずれであるかを特定する処理を要さず、当選領域を連続的に参照すればよいので、さらなる処理負荷の軽減を図ることができる。なお、本実施形態では、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態の当選種別「リプレイ役」のカテゴリにおいて、当選領域が一部、不連続（間欠的）となっているが、当選領域の順を変更することで、当選領域を連続的に表すことができ、内部中遊技状態およびボーナス遊技状態の当選種別抽選テーブルの関係同様、処理負荷の軽減を図ることができる。

【０１１２】

また、ボーナス遊技状態では、対応する当選領域における当選種別を強制的に小役に設定することができるところ、小役として、複数種類の当選種別、例えば、当選種別「強ベル」と当選種別「共通ベル」を準備した場合に、参照を開始する当選領域を任意に変更することで、不当選の決定確率および複数種類の当選種別それぞれの決定確率を調整することができる。例えば、図９の当選種別抽選テーブルの例では、当選種別抽選手段３０４が、当選領域２１から参照を開始することで、総数から、当選領域１～２１に対応付けられた置数の合計を減算した値を不当選とすることができ、また、置数が比較的小さい当選領域１７～２１を任意の当選種別に対応させることが可能となる。

【０１１３】

（演出状態の移行）

図１３は、主制御基板２００における演出状態の移行を説明するための説明図である。図８を用いて説明したように、状態移行手段３１２は、当選種別抽選により決定された当選種別に基づいて、演出状態を非ＡＴ演出状態からＡＴ演出状態へ移行するか否かを演出状態抽選により決定する。かかる演出状態抽選によりＡＴ演出状態への移行が決定されると、それに伴い、遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行して、ＡＴ演出状態とＲＴ３遊技状態が並行して進行するＡＲＴ遊技状態が実行される。以下、主制御基板２００において状態移行手段３１２により移行される演出状態（非ＡＴ演出状態、ＡＴ演出状態）について詳述する。

【０１１４】

（非ＡＴ演出状態）

非ＡＴ演出状態としては、非ＡＴ通常演出状態と非ＡＴチャンス演出状態とが設けられ

ている。演出状態が非ＡＴ通常演出状態であった場合、補助演出の実行頻度がＡＴ演出状態より極めて低く、ほぼ補助演出が行われない、または、補助演出が全く行われないので、獲得できるメダルの枚数が制限される。かかる非ＡＴ通常演出状態は、複数の演出状態のうち、初期状態に相当する演出状態である。

【０１１５】

状態移行手段３１２は、非ＡＴ通常演出状態における所定の契機、例えば、当選種別抽選で所定の当選種別が決定されたことに基づいて、演出状態を非ＡＴチャンス演出状態に移行させ（１）、非ＡＴチャンス演出状態において所定の終了条件が満たされると、例えば、所定の遊技数が消化されると、演出状態を非ＡＴ通常演出状態に戻す（２）。また、状態移行手段３１２は、非ＡＴ通常演出状態および非ＡＴチャンス演出状態において、演出状態をＡＴ演出状態（最初は第１ＡＴ上乗せ演出状態）に移行することができる（３）。ただし、非ＡＴチャンス演出状態の方が非ＡＴ通常演出状態よりＡＴ演出状態に移行し易いように設定されている。例えば、非ＡＴ通常演出状態および非ＡＴチャンス演出状態のいずれの演出状態においても、当選種別抽選により決定された当選種別に基づいてＡＴ演出状態へ移行するか否かが抽選（演出状態抽選）により決定される場合に、当選種別抽選により当選種別「チェリーリプレイ１」が決定された場合において、演出状態が非ＡＴ通常演出状態であれば１／２０の確率でＡＴ演出状態に移行するのに対し、非ＡＴチャンス演出状態であれば１／５の確率でＡＴ演出状態に移行する。このように、当選種別抽選により決定されるいくつかの当選種別それぞれに対してＡＴ演出状態へ移行する確率が設定されており、その確率は非ＡＴ通常演出状態より非ＡＴチャンス演出状態の方が高くなるように設定されている。したがって遊技者は、非ＡＴ通常演出状態より、非ＡＴチャンス演出状態に滞在することを望むこととなる。また、ＡＴ演出状態に移行することなく非ＡＴ演出状態で所定の遊技数が消化されると（所謂、ゾーンや天井に到達）、状態移行手段３１２は、演出状態をＡＴ演出状態へ移行する。

【０１１６】

（ＡＴ演出状態）

ＡＴ演出状態では、補助演出によって正解操作態様が報知されることで、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。したがって、遊技者は、ＡＴ演出状態において、非ＡＴ演出状態と比べ、遊技を有利に進行することができる。

【０１１７】

ＡＴ演出状態では、４つのＡＴ演出状態（ＡＴ通常演出状態、ＡＴチャンス演出状態、第１ＡＴ上乗せ演出状態、第２ＡＴ上乗せ演出状態）が設けられている。状態移行手段３１２は、演出状態を非ＡＴ演出状態からＡＴ演出状態に移行させる場合、まず、第１ＡＴ上乗せ演出状態に移行する。状態移行手段３１２は、第１ＡＴ上乗せ演出状態を複数遊技間継続し、ＡＴ通常演出状態において維持可能な継続遊技数の上限である上限継続遊技数（継続期間）を決定する。かかる第１ＡＴ上乗せ演出状態については後程詳述する。

【０１１８】

また、状態移行手段３１２は、第１ＡＴ上乗せ演出状態における遊技結果に応じて、演出状態をＡＴ通常演出状態に移行（４）、または、ＡＴ通常演出状態より遊技利益の高い第２ＡＴ上乗せ演出状態に移行する（５）。そして、演出状態がＡＴ通常演出状態に移行された後、ＡＴ通常演出状態における継続遊技数（消化期間）が上限継続遊技数以上となると（所定の終了条件を満たすと）、ＡＴ演出状態が終了し、状態移行手段３１２は、演出状態を非ＡＴ演出状態（非ＡＴ通常演出状態）に移行する（６）。

【０１１９】

また、状態移行手段３１２は、ＡＴ通常演出状態における所定の契機、例えば、当選種別抽選で所定の当選種別が決定されたことに基づいて、演出状態をＡＴチャンス演出状態に移行させ（７）、ＡＴチャンス演出状態のまま所定の条件が満たされると、例えば、所定の遊技数が消化されると、演出状態をＡＴ通常演出状態に戻す（８）。また、状態移行手段３１２は、ＡＴチャンス演出状態において、所定の移行条件を満たすと、演出状態を第１ＡＴ上乗せ演出状態に移行することができる（９）。

【０１２０】
ＡＴチャンス演出状態から第１ＡＴ上乗せ演出状態に移行された場合にも、非ＡＴ演出状態から第１ＡＴ上乗せ演出状態に移行された場合と同様、第１ＡＴ上乗せ演出状態が複数遊技間継続し、状態移行手段３１２は、ここで決定された上乗せにかかる継続遊技数を上限継続遊技数に加え、上限継続遊技数を更新する。
【０１２１】
また、演出状態が第２ＡＴ上乗せ演出状態に移行された場合、状態移行手段３１２は、スタートスイッチ１２８の操作に応じて、予め定められた複数の倍率のいずれかを決定し、直前に設定されていた第１ＡＴ上乗せ演出状態において決定された継続遊技数に、決定された倍率を乗じ、その乗じた継続遊技数を上限継続遊技数に加える。その後、状態移行手段３１２は、演出状態をＡＴ通常演出状態に移行する（１０）。一方、この抽選に不当選（１倍）となると、さらに加算、更新することなく（第１ＡＴ上乗せ演出状態における継続遊技数のみを加算し）、演出状態をＡＴ通常演出状態に移行する（１０）。
【０１２２】
（演出状態の移行に関するテーブル）
メインＲＯＭ２００ｂには、さらに、複数の演出状態抽選テーブル等が格納されている。状態移行手段３１２は、現在の演出状態に基づいて対応する演出状態抽選テーブルをメインＲＯＭ２００ｂから抽出するとともに、抽出した演出状態抽選テーブルを参照し、スタートスイッチ１２８の操作に基づき、複数の演出状態のうち、いずれか１の演出状態を演出状態抽選によって決定する。
【０１２３】
図１４は、演出状態抽選テーブルを示す図であり、図１４（ａ）は、非ＡＴ通常演出状態に用いられ、図１４（ｂ）は、非ＡＴチャンス演出状態に用いられ、図１４（ｃ）は、ＡＴ通常演出状態に用いられ、図１４（ｄ）は、ＡＴチャンス演出状態に用いられる。各演出状態抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、区画化された各当選領域にはそれぞれ置数と演出状態が対応付けられている。したがって、ＡＴ演出状態やハズレのそれぞれに当選する確率は、当選領域に対応付けられた置数を当選種別抽選乱数の総数で除算した値となる。例えば、図１４（ａ）の非ＡＴ通常演出状態用演出状態抽選テーブルでは、３つの当選領域が区画されており、それぞれ、非ＡＴチャンス演出状態、ＡＴ演出状態、ハズレが割り当てられ、当選領域毎の置数に応じて、各演出状態への移行確率が異なることとなる。図１４（ａ）～（ｄ）のいずれの演出状態抽選テーブルにおいても、ハズレの当選領域がある。以下、非ＡＴ演出状態に属する非ＡＴ通常演出状態、非ＡＴチャンス演出状態、および、ＡＴ演出状態に属する第１ＡＴ上乗せ演出状態、第２ＡＴ上乗せ演出状態、ＡＴ通常演出状態、ＡＴチャンス演出状態それぞれにおける、特に演出に係る遊技性を詳述する。
【０１２４】
（非ＡＴ通常演出状態）
上述したように、非ＡＴ通常演出状態は、複数の演出状態のうちでも初期状態に相当し、スロットマシン１００が初期化された場合に滞在する演出状態である。かかる非ＡＴ通常演出状態において、状態移行手段３１２は、所定の契機、例えば、当選種別抽選で所定の当選種別が決定されたことに基づいて、ＡＴ演出状態への移行（所定の遊技利益）を決定する。ただし、状態移行手段３１２は、ＡＴ演出状態への移行を決定しても即座にＡＴ演出状態に移行させるわけではなく、所定のゲーム数後に移行（発動）することとしている。このように本実施の形態では、ＡＴ演出状態への移行が決定された遊技から所定の遊技数後にＡＴ演出状態に移行するようになっているため、所定のゲーム数の直前の遊技にて、ＡＴ演出状態に移行する報知を行うようになっている。すなわち、演出制御手段３３４では、ＡＴ演出状態への移行を即座に報知せず、ＡＴ演出状態へ移行するか否かを報知する遊技（所定の遊技数の直前の遊技）を起点として複数遊技（このように、ＡＴ演出状態への移行が決定された遊技の次の遊技から、所定の遊技数の直前の遊技までの間に前兆が実行され、この前兆が実行される遊技数を「前兆遊技数」という）前から、その前兆遊

技数に亘ってＡＴ演出状態への移行を示唆する前兆演出（以下、ＡＴ演出状態へ移行することが報知される前兆演出を「リアル前兆演出」ともいう）を行う。

【０１２５】

また、演出制御手段３３４は、ＡＴ演出状態への移行が決定されていない場合においても、当選種別抽選の抽選結果等に応じ、前兆遊技数に亘って、このような前兆演出（以下、ＡＴ演出状態へ移行しないことが報知される前兆演出を「フェイク前兆演出」ともいう）を実行する。この場合、演出制御手段３３４は、前兆演出の最後の遊技において、ＡＴ演出状態への移行が決定されていないことを報知する。したがって、遊技者は、かかる前兆演出（リアル前兆演出またはフェイク前兆演出）が開始されることによってＡＴ演出状態への移行を期待することとなり、前兆演出に続く、ＡＴ演出状態への移行が決定されているか否かの報知を受け、その結果に一喜一憂することとなる。なお、ＡＴ演出状態へ移行するか否かを報知するタイミングは、前兆演出中のどの遊技のどの契機（例えば、第３停止時）であっても構わない。

【０１２６】

ここで、前兆演出について説明する。前兆演出としては、上述したように、ＡＴ演出状態への移行が決定されているか否かに基づいて、リアル前兆演出とフェイク前兆演出とが準備されている。また、その前兆演出の契機としては、当選種別抽選の抽選結果に基づく場合と、所定の遊技数に到達することに基づく場合とがあり、当選種別抽選の抽選結果に基づく前兆演出（リアル前兆演出とフェイク前兆演出のいずれも含む）を特に抽選契機前兆演出といい、所定の遊技数に到達することに基づく前兆演出（リアル前兆演出とフェイク前兆演出のいずれも含む）を特に到達契機前兆演出という。例えば、状態移行手段３１２が、当選種別抽選の抽選結果に基づいてＡＴ演出状態へ移行するか否か決定し、ＡＴ演出状態へ移行するか否かの決定結果を遊技者に報知する場合に、ＡＴ演出状態への移行が決定された遊技の次の遊技から前兆遊技数に亘って実行される前兆演出が抽選契機前兆演出である。そして、状態移行手段３１２は、抽選契機前兆演出の最後の遊技の次の遊技から演出状態をＡＴ演出状態に移行する。ただし、抽選契機前兆演出の開始タイミングは、ＡＴ演出状態への移行が決定された遊技の次の遊技に限らず、ＡＴ演出状態への移行が決定された遊技から所定の遊技数を消化して開始するとしてもよく、また、ＡＴ演出状態への移行タイミングは、抽選契機前兆演出の最後の遊技の次の遊技に限らず、抽選契機前兆演出の最後の遊技から所定の遊技数を消化して移行するとしてもよい。

【０１２７】

また、非ＡＴ演出状態においてＡＴ演出状態に移行することなく所定の遊技数が経過したことへの報酬（救済措置）として、ＡＴ演出状態に移行させる場合がある（所謂、ゾーンや天井）。ここで、状態移行手段３１２は、ＡＴ演出状態終了時等の所定のタイミングで、ＡＴ演出状態に移行するために経過すべき予め定められた複数の遊技数（例えば、１００、２００、…、９００、１０００）から１の遊技数（例えば、１００）を決定する。そして、ＡＴ演出状態終了後の所定のタイミング、例えば、非ＡＴ演出状態の開始時（開始遊技）を起点とし、当選種別抽選の抽選結果等、他の契機によりＡＴ演出状態に移行することなく、非ＡＴ演出状態において、決定した遊技数（例えば、１００）を消化し、決定した遊技数に到達すると、状態移行手段３１２は、演出状態をＡＴ演出状態に移行する。このように決定された遊技数に到達し、ＡＴ演出状態へ移行することを、例えば、決定された遊技数の前の遊技で遊技者に報知する場合に、その報知を起点として前兆遊技数前から前兆遊技数に亘って実行される前兆演出が到達契機前兆演出である。ただし、ＡＴ演出状態へ移行することを報知する遊技（到達契機前兆演出の最後の遊技）は、決定された遊技数の前の遊技に限らず、決定された遊技数より複数遊技前としてもよい。この場合、到達契機前兆演出は、決定された遊技数の、この複数遊技と前兆遊技数との合計遊技数前から開始されることとなる。なお、到達契機前兆演出は、決定された遊技数に到達する場合のみならず、選択肢である予め定められた複数の遊技数のいずれかに到達する場合も実行される場合がある。こうして、予め定められた複数の遊技数それぞれの前兆遊技数前から前兆遊技数に亘って到達契機前兆演出が実行され、遊技者は、当該到達契機前兆演出に

よって、複数の遊技数のいずれかが近づいたことを把握するとともに、ＡＴ演出状態への移行を期待することが可能となる。

【０１２８】

なお、ここでは、状態移行手段３１２が、所定の遊技数に到達したことを契機にＡＴ演出状態に移行させる例として、前回のＡＴ演出状態終了時に予め定められた複数の遊技数から１の遊技数を決定し、その遊技数に到達したことを契機にＡＴ演出状態に移行する例を挙げて説明するが、予め定められた遊技数に到達したことを契機に、ＡＴ演出状態に移行するか否かを抽選により決定し、ＡＴ演出状態に移行することが決定された場合に、その時点またはそれ以降のタイミングでＡＴ演出状態に移行する遊技性を採用することもできる。ここで、予め定められた遊技数が複数ある場合、ＡＴ演出状態への移行が決定するまで、その遊技数に到達する度に、ＡＴ演出状態に移行するか否かを抽選により決定するとしてもよい。

【０１２９】

したがって、前兆演出の種別としては、その契機と、ＡＴ演出状態へ移行するか否かの決定との組み合わせにより、例えば、（１）当選種別抽選の抽選結果に基づくリアル前兆演出（以下、「抽選契機リアル前兆演出」という）、（２）当選種別抽選の抽選結果に基づくフェイク前兆演出（以下、「抽選契機フェイク前兆演出」という）、（３）所定の遊技数に到達することに基づくリアル前兆演出（以下、「到達契機リアル前兆演出」という）、（４）所定の遊技数に到達することに基づくフェイク前兆演出（以下、「到達契機フェイク前兆演出」という）の４種類の前兆演出が存在することになる。

【０１３０】

また、状態移行手段３１２は、前兆演出の種別のみならず、前兆演出の期間である前兆遊技数も任意に決定することができる。例えば、前兆演出の期間について、遊技数が１～１２遊技と少なく、比較的短い前兆演出（以下、単に「短前兆演出」という）と、遊技数が２５～３６遊技と多く、比較的長い前兆演出（以下、単に「長前兆演出」という）という分け方をした場合に、前兆演出の種別と前兆演出の期間とを組み合わせる遊技性を取り入れることができる。例えば、到達契機リアル前兆演出の場合、短前兆演出が選択される可能性があり、到達契機フェイク前兆演出の場合、短前兆演出が選択されない仕様とした場合、遊技者は、所定の遊技数に到達することによりＡＴ演出状態への移行が見込まれる状況下（例えば、ゾーン）で前兆演出（到達契機前兆演出）が開始され、その結果が短前兆演出を経由して報知される流れだった場合、所定の遊技数に到達することに基づくＡＴ演出状態への移行決定を確信することとなる。こうして、前兆演出の種別と期間との組み合わせにより、演出効果を高めることが可能となる。ただし、このように前兆演出の種別と期間とを組み合わせる仕様とした場合、前兆演出の種別の分だけテーブルが必要となる。

【０１３１】

図１５は、前兆遊技数を決定する抽選テーブルを説明するための説明図である。図１５（ａ）に示す前兆遊技数の抽選テーブルでは、上述した（１）抽選契機リアル前兆演出、（２）抽選契機フェイク前兆演出、（３）到達契機リアル前兆演出、（４）到達契機フェイク前兆演出の４種類の前兆演出それぞれに対し、前兆遊技数「１Ｇ」～「３６Ｇ」（当選領域１～３６）およびその決定確率（％）が割り当てられている。なお、図１５（ａ）で省略している当選領域の決定確率は０％である。

【０１３２】

かかるテーブルを参照すると、（３）到達契機リアル前兆演出では、前兆演出として短前兆演出に対応する１～１２遊技のうち１～３遊技の決定確率がそれぞれ１０％あるのに対し、（４）到達契機フェイク前兆演出では、短前兆演出に対応する１～１２遊技が決定されることがない。したがって、遊技者は、前兆演出が１～３遊技で終了すると、ＡＴ演出状態への移行を確信できる。しかし、このような前兆演出の種別と期間との組み合わせを採用することで、前兆演出の種別の分だけテーブルを要し、テーブルに占有されるメモリ容量が増大してしまう。

【０１３３】
そこで、本実施形態では、４種類の前兆演出のいずれを実行するかを決定し、それと並行して、前兆演出の期間を短前兆演出とするか長前兆演出とするか決定する。そして、抽選テーブルとしては、短前兆演出に相当する所定の範囲内から、前兆遊技数の揺らぎ（分散）を示す遊技数の候補である第１前兆遊技数候補を決定する図１５（ｂ）のようなテーブルのみを準備する。
【０１３４】
ここで、状態移行手段３１２は、各遊技における当選種別抽選の抽選結果に基づいてＡＴ演出状態へ移行するか否か決定し、また、ＡＴ演出状態終了時等の所定のタイミングで、ＡＴ演出状態へ移行するために経過すべき予め定められた複数の遊技数から１の遊技数を決定する。当選種別抽選の抽選結果に基づいてＡＴ演出状態へ移行するか否かが決定されると、状態移行手段３１２は、抽選契機前兆演出を実行するか否かを決定するとともに、抽選契機前兆演出を実行することを決定すると、その遊技または次の遊技から抽選契機前兆演出を開始する。そして、抽選契機前兆演出の最後の遊技においてＡＴ演出状態へ移行する旨の報知が行われると、状態移行手段３１２は、報知の次の遊技において演出状態をＡＴ演出状態へ移行する。
【０１３５】
また、状態移行手段３１２は、予め定められた複数の遊技数のいずれかに対する、前兆遊技数の最大値（３６遊技）より前のタイミング（例えば、非ＡＴ演出状態の開始時）で、所定の遊技数に到達することに基づく前兆遊技数を決定し、予め定められた複数の遊技数のいずれかに到達しそうになると、すなわち、複数の遊技数のいずれかに到達するより前兆遊技数前になると、到達契機前兆演出を開始する。そして、到達契機前兆演出の最後の遊技においてＡＴ演出状態へ移行する旨の報知が行われると、状態移行手段３１２は、次の遊技（複数の遊技数のいずれかに到達した遊技）で演出状態をＡＴ演出状態へ移行する。
【０１３６】
状態移行手段（前兆遊技数候補決定手段）３１２は、上記のように前兆演出の実行が決定されると、前兆遊技数を分散させるべく、図１５（ｂ）の第１前兆遊技数候補の抽選テーブルを参照し、ＡＴ演出状態へ移行するか否か、すなわち、その前兆演出がリアル前兆演出であるかフェイク前兆演出であるかに応じて、所定の範囲（１～１２遊技）内の複数の第１前兆遊技数候補から１の第１前兆遊技数候補を決定する。
【０１３７】
次に、状態移行手段（前兆遊技数候補決定手段）３１２は、前兆演出の種別に基づいて、短前兆演出および長前兆演出のいずれかを決定する。このとき、状態移行手段３１２は、所定の契機でＡＴ演出状態への移行が決定された場合、または、所定の契機でＡＴ演出状態への移行が決定されなかった場合のいずれか一方においてのみ、短前兆演出および長前兆演出のうち予め定められたいずれか一方（ここでは短前兆演出）を決定できるとしてもよい。例えば、状態移行手段３１２は、所定の遊技数に到達したことを契機にＡＴ演出状態に移行することを決定している場合（到達契機リアル前兆演出の場合）、短前兆演出および長前兆演出のいずれも決定できるとし、一方で、所定の遊技数に到達したことを契機にＡＴ演出状態に移行することを決定していない場合（到達契機フェイク前兆演出の場合）、長前兆演出しか決定しないとする。
【０１３８】
具体的には、図１５（ｃ）のように、前兆演出の種別に応じ、（１）抽選契機リアル前兆演出であれば、必ず短前兆演出を決定し、（２）抽選契機フェイク前兆演出であれば、必ず短前兆演出を決定し、（３）到達契機リアル前兆演出であれば、短前兆演出：長前兆演出を３０％：７０％の確率で決定し、（４）到達契機フェイク前兆演出であれば、必ず長前兆演出を決定する。こうして、上述した、前兆演出の種別と、それが短前兆演出であるか長前兆演出であるかの組み合わせ（例えば、到達契機リアル前兆演出と、短前兆演出との組み合わせ）に応じて、遊技者がＡＴ演出状態への移行決定を確信する遊技性を実現

することができる。

【０１３９】

続いて、状態移行手段（導出手段）３１２は、決定した短前兆演出と長前兆演出とにそれぞれ対応する第２前兆遊技数候補を、第１前兆遊技数候補に加算して前兆遊技数を決定する。ここで、第２前兆遊技数候補は、第１前兆遊技数候補同様、前兆遊技数を導出するために用いられる数値である。短前兆演出が決定されると、状態移行手段３１２は、既に決定されている第１前兆遊技数候補に、短前兆演出に対応する第２前兆遊技数候補（例えば０遊技）を加算して前兆遊技数とし、結果的に、第１前兆遊技数候補をそのまま前兆遊技数とする。一方、長前兆演出が決定されると、状態移行手段３１２は、第１前兆遊技数候補に、長前兆演出に対応する第２前兆遊技数候補（例えば２４遊技）を加算して前兆遊技数とする。例えば、第１前兆遊技数候補として１０遊技が決定され、前兆演出の期間として長前兆演出が決定されると、第１前兆遊技数候補としての１０遊技に、第２前兆遊技数候補としての２４遊技を加算して、前兆遊技数は３４遊技となる。ここでは、到達契機リアル前兆演出であれば短前兆演出が選択され得る仕様なので、到達契機リアル前兆演出であれば、第２前兆遊技数候補として０を加算するか２４を加算するか（短前兆演出か長前兆演出か）いずれも決定することができ、到達契機フェイク前兆演出であれば、第２前兆遊技数候補として０を加算するか２４を加算するか予め定められたいずれか一方、ここでは、２４を加算する（長前兆演出）ことを決定することとなる。

【０１４０】

なお、ここでは、短前兆演出が決定された場合、状態移行手段３１２が、第２前兆遊技数候補として０とするか否かを決定し、０とすることを決定した場合、第１前兆遊技数候補に０を加算し、結果的に第１前兆遊技数候補がそのまま前兆遊技数となる例を挙げて説明したが、状態移行手段３１２が、第２前兆遊技数候補を用いるか否かを決定するとしてもよい。具体的に、状態移行手段３１２が、第２前兆遊技数候補を用いるか否か決定し、第２前兆遊技数候補を用いないことを決定した場合、第１前兆遊技数候補と第２前兆遊技数候補との加算処理を行うことなく、第１前兆遊技数候補をそのまま前兆遊技数として導出する。このように、第２前兆遊技数候補の加算処理をそもそも行わないとすることでも同一の処理結果を得ることができ、処理負荷の軽減を図ることが可能となる。

【０１４１】

そして、演出制御手段３３４は、ＡＴ演出状態へ移行するか否か報知する遊技より前兆遊技数前から前兆演出を行う。このように図１５（ｂ）に示した第１前兆遊技数候補の抽選テーブルにより、短前兆演出および長前兆演出に共通な第１前兆遊技数候補を決定するだけで、短前兆演出および長前兆演出のいずれにも対応する前兆遊技数を決定することができるので、前兆遊技数に費やすメモリ容量を削減することができる。また、メモリ容量を削減したとしても、少ないメモリ容量で、前兆演出の種別と期間との全ての組み合わせに基づいてＡＴ演出状態への移行期待度を異ならせる遊技性を維持することができる。

【０１４２】

なお、ここでは、前兆演出の期間を短前兆演出とするか長前兆演出とするか決定してから第１前兆遊技数候補を決定しているが、第１前兆遊技数候補を決定してから前兆演出の期間を決定してもよい。また、ここでは、短前兆演出を１～１２遊技、長前兆演出を２５～３６遊技とし（１３～２４遊技には前兆遊技数が割り当てられていない）、遊技数が排他的に選択される例を挙げて説明したが、例えば、短前兆演出を１～２０遊技、長前兆演出を１７～３６遊技として遊技数を重複させてもよい。

【０１４３】

また、ここでは、状態移行手段３１２が、前兆演出の種別に基づいて、前兆演出の期間（短前兆演出、長前兆演出）を決定し、それに対応する第２前兆遊技数候補（０または２４）を決定する例を挙げて説明したが、期間を決定しなくとも第２前兆遊技数候補さえ直接決定されれば足りる。すなわち、前兆遊技数候補決定手段としての状態移行手段３１２が、前兆演出の種別に基づいて、第１前兆遊技数候補および第２前兆遊技数候補をいずれも決定し、決定された第１前兆遊技数候補に、第２前兆遊技数候補を加算して前兆遊技数

とすることができる。こうして、第１前兆遊技数候補と第２前兆遊技数候補とを決定し、それを加算するだけで複数種類の前兆演出に対応する前兆遊技数を生成できるので、メモリ容量を削減することができる。また、前兆演出の種別に応じて、例えば、所定の契機でＡＴ演出状態への移行を決定した場合、または、所定の契機でＡＴ演出状態への移行を決定しなかった場合のいずれかにおいてのみ所定の第２前兆遊技数候補（例えば０）を決定する仕様とすることで、前兆演出の種別と第２前兆遊技数候補との組み合わせに基づいてバリエーションに富んだ遊技性を実現することができる。

【０１４４】

また、ここでは、前兆演出の種別、すなわち、前兆演出の契機と、ＡＴ演出状態へ移行するか否かの決定との組み合わせに基づいて、第２前兆遊技数候補を決定しているが、前兆演出の契機、または、ＡＴ演出状態へ移行するか否かの決定のいずれか一方のみに基づいて第２前兆遊技数候補を決定してもよい。このように、前兆演出の契機に基づいて第２前兆遊技数候補を決定することで、遊技者は、前兆遊技数に応じて前兆演出の契機を推測することが可能となり、また、ＡＴ演出状態へ移行するか否かの決定に基づいて第２前兆遊技数候補を決定することで、遊技者は、前兆遊技数のみに応じてＡＴ演出状態への移行決定を確信することが可能となる。また、ここでは、前兆演出の種別に応じて第２前兆遊技数候補を決定する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、第２前兆遊技数候補を決定する時点において、遊技状態が、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態、内部中遊技状態、ボーナス遊技状態のいずれであるか、また、演出状態が、非ＡＴ通常演出状態、非ＡＴチャンス演出状態、ＡＴ通常演出状態、ＡＴチャンス演出状態、第１ＡＴ上乗せ演出状態、第２ＡＴ上乗せ演出状態のいずれであるか等、様々な遊技状況に応じて第２前兆遊技数候補を決定してもよい。

【０１４５】

また、ここでは、状態移行手段３１２が、第１前兆遊技数候補と第２前兆遊技数候補とを加算することによって前兆遊技数を導出する例を挙げて説明したが、両者の演算は、加算に限らず、四則演算（加算、減算、乗算、除算）、比較演算、論理演算等、様々な演算を用いることができる。また、ここでは、第１前兆遊技数候補と第２前兆遊技数候補とを１回演算（加算）する例を挙げているが、その演算回数および演算の種別は、これに限らず、状態移行手段３１２が、第２前兆遊技数候補を複数決定し、その複数の第２前兆遊技数候補を複合して演算し、例えば、第１前兆遊技数候補を１の第２前兆遊技数候補で演算した後、その演算結果に対して他の第２前兆遊技数候補で演算して前兆遊技数を導出するとしてもよい。また、状態移行手段３１２が、第２前兆遊技数候補のみならず、前兆演出の種別に基づいて、複数の演算の種別のいずれかを決定することもできる。

【０１４６】

また、ここでは、第１前兆遊技数候補と第２前兆遊技数候補とを演算する例を挙げているが、第１前兆遊技数候補または第２前兆遊技数候補のいずれか一方を用いないことを決定した場合、演算をするまでもなく、第１前兆遊技数候補または第２前兆遊技数候補をそのまま前兆遊技数候補とすることができる。すなわち、必ずしも演算を実行しなくとも、第１前兆遊技数候補および第２前兆遊技数候補のいずれか一方を用いさえすれば前兆遊技数を導出することができる。

【０１４７】

また、ここでは、状態移行手段３１２が、前兆演出の種別に基づいて、第２前兆遊技数候補として０または２４を決定し、もしくは、第２前兆遊技数候補として２４を用いるか否かを決定し、すなわち、第２前兆遊技数候補を用いる場合、２４を固定的に決定して、１～１２から変動的に決定された第１前兆遊技数候補に加算する例を挙げて説明した。しかし、このような第１前兆遊技数候補を変動的に決定し、第２前兆遊技数候補を固定的に決定する場合に限らず、変動的、固定的な様々な組み合わせを用いることができ、例えば、第１前兆遊技数候補および第２前兆遊技数候補を、それぞれ、固定的および変動的に決定、固定的および固定的に決定、または、変動的および変動的に決定することもできる。

【０１４８】

また、図１５（ｂ）の例では、ＡＴ演出状態への移行有無（リアル前兆演出、フェイク前兆演出）に応じて２つの第１前兆遊技数候補の抽選テーブルを準備したが、ＡＴ演出状態への移行有無に拘わらず１つの第１前兆遊技数候補の抽選テーブルで第１前兆遊技数候補を決定することもできる。

【０１４９】

（前兆演出が重複した場合の処理）

また、このような前兆演出は、複数の遊技数（前兆遊技数）に亘って実行されるので、異なる前兆演出同士が重なる（前兆演出が実行されている間に、新たな前兆演出が実行されることが決定される）場合がある。この場合、基本的に、リアル前兆演出をフェイク前兆演出より優先して実行し、また、到達契機前兆演出を、抽選契機前兆演出より優先して実行する。

【０１５０】

このように、リアル前兆演出を、フェイク前兆演出より優先して実行するために、以下のような処理が考えられる。例えば、フェイク前兆演出の間に、所謂レア役に当選してＡＴ演出状態への移行が決定されると、演出制御手段３３４は、フェイク前兆演出をリアル前兆演出に書き換える。すなわち、元々は、最終的にＡＴ演出状態へ移行する旨の報知が行われない前兆演出であったものを、最終的にＡＴ演出状態へ移行する旨の報知を行う前兆演出に差し替えてしまう。こうして、遊技者は、ＡＴ演出状態への移行が決定されたタイミングは明確に把握できないものの、最終的にＡＴ演出状態へ移行することを把握することができる。しかし、前兆演出の種別には、例えば、抽選契機前兆演出と、到達契機前兆演出とがあり、いずれの前兆演出であっても、前兆演出が重なった場合に、単に前兆演出の書き換えを行うとなると、遊技が単調になり、また、遊技者が、どのような契機でＡＴ演出状態への移行が決定したのかを推測することができなくなる。

【０１５１】

そこで、本実施形態では、フェイク前兆演出中に、新たな契機に基づくＡＴ演出状態へ移行するか否かの決定に対する前兆演出を実行（開始）することが決定されると、決定された前兆演出が抽選契機前兆演出であるか、到達契機前兆演出であるかに応じて、フェイク前兆演出中に決定された新たな前兆演出の実行態様を異ならせる。

【０１５２】

図１６は、前兆演出の実行態様を説明するための説明図である。図１６（ａ）に示すように、通常の演出を実行している間に、当選種別抽選の抽選結果（例えばレア役の当選）に基づいてＡＴ演出状態への移行が決定されると、演出制御手段３３４は、抽選契機リアル前兆演出を開始し、前兆遊技数（例えば１０遊技）の間、前兆演出を継続して、最後にＡＴ演出状態への移行を報知する。なお、当選種別抽選の抽選結果に基づいてＡＴ演出状態への移行が決定されなかった場合、演出制御手段３３４は、抽選契機フェイク前兆演出を実行して、最後にＡＴ演出状態へ移行しないことを報知し、通常の演出に戻る。また、図１６（ｂ）に示すように、所定の遊技数（例えば、１００）に到達したことを契機にＡＴ演出状態に移行することが決定されていると、演出制御手段３３４は、その所定の遊技数の前兆遊技数（例えば３４遊技）前から到達契機リアル前兆演出を開始し、前兆遊技数の間、前兆演出を継続して、最後にＡＴ演出状態への移行を報知する。なお、所定の遊技数（例えば、１００）に到達したことを契機にＡＴ演出状態に移行することが決定されていなかった場合、演出制御手段３３４は、その所定の遊技数の前兆遊技数前から到達契機フェイク前兆演出を実行して、最後にＡＴ演出状態へ移行しないことを報知し、通常の演出に戻る。

【０１５３】

そして、このような前兆演出が重複すると、以下のように前兆演出を実行する。すなわち、図１６（ｃ）に示すように、通常の演出を実行している間に、当選種別抽選の抽選結果（例えばレア役の当選）に基づいて、ＡＴ演出状態への移行は決定されなかったがフェイク前兆演出が実行されたとする。そして、抽選結果に基づくフェイク前兆演出の間、すなわち、フェイク前兆演出が終了しておらず、ＡＴ演出状態へ移行するか否かも報知して

いないうちに、新たな抽選結果（例えばレア役の当選）に基づく前兆演出を実行することが決定されると、演出制御手段３３４は、直前まで実行していたフェイク前兆演出の終了を待つことなく、実行していたフェイク前兆演出を、新たな抽選結果に基づく前兆演出（例えば、抽選契機リアル前兆演出）に書き換え、前兆遊技数（例えば１０遊技）の間、前兆演出を継続して、最終的にＡＴ演出状態への移行を報知する。ここでは、フェイク前兆演出がリアル前兆演出に書き換えられただけなので前兆遊技数は変更されない。ただし、フェイク前兆演出で消化した遊技数に応じ、書き換えられた前兆演出の前兆遊技数を変更することもできる。例えば、前兆遊技数を延長して、ＡＴ演出状態へ移行している可能性が低い演出を、ＡＴ演出状態へ移行している可能性が高い演出に変化させたり、ＡＴ演出状態へ移行している演出へ逆転的に変化させる演出を追加したりすることが可能となる。このような前兆演出によって、遊技者は、いずれの当選種別に応じてＡＴ演出状態が決定されたのか把握できないが、少なくとも当選種別に基づいてＡＴ演出状態が決定されたことを把握できる。

【０１５４】

また、図１６（ｄ）に示すように、通常の演出を実行している間に、当選種別抽選の抽選結果（例えばレア役の当選）に基づいてＡＴ演出状態への移行は決定されなかったがフェイク前兆演出が実行されたとする。そして、抽選結果に基づくフェイク前兆演出の間、すなわち、フェイク前兆演出が終了しておらず、ＡＴ演出状態へ移行するか否かも報知していないうちに、新たに、所定の条件下で所定の遊技数に到達すること（例えば、非ＡＴ演出状態において１００遊技経過したこと）に基づく前兆演出を実行すること（フェイク前兆演出の間に到達契機前兆演出が開始されること）が決定されていると、演出制御手段３３４は、新たな抽選結果（例えばレア役の当選）に基づく前兆演出を実行することが決定された場合と異なり、前兆演出を実行する権利をストックし（前兆フラグをＯＮし）、直前まで実行していたフェイク前兆演出をそのまま継続する。ここで、前兆フラグは、前兆演出を実行する権利がストックされていることを示すフラグであり、ＯＮでストック有り、ＯＦＦでストック無しを示す。そして、演出制御手段３３４は、直前まで実行していたフェイク前兆演出の終了後、ストックされた前兆演出を実行する権利に従って、新たな、前兆演出（ここでは到達契機リアル前兆演出）を開始し、前兆遊技数（例えば３４遊技）の間、前兆演出を継続して、最後にＡＴ演出状態への移行を報知する。

【０１５５】

このように、フェイク前兆演出中に、新たな契機で前兆演出が実行されることが決定された場合に、その契機の違い（抽選契機前兆演出であるか、あるいは、到達契機前兆演出であるか）によって前兆演出の実行態様を異ならせることで、遊技のバリエーションを増やすとともに、遊技者に対し、どのような契機でＡＴ演出状態への移行が決定したのかを推測する遊技性を付与することができるので、遊技性の向上を図ることが可能となる。また、遊技者が、所定の条件下で所定の遊技数を経過したこと（ゾーンや天井）を把握している場合、抽選契機前兆演出に引き続き、到達契機前兆演出を個別に実行することで、所定の遊技数に到達したことに対するＡＴ演出状態への移行がキャンセルされたのではないかという損失感を払拭して、遊技者へ高揚感を付与し、ＡＴ演出状態への移行抽選の機会が確保されているという安心感を与えることができる。

【０１５６】

なお、ここでは、既に実行されているフェイク前兆演出として、抽選契機フェイク前兆演出を挙げて説明したが、到達契機フェイク前兆演出であってもよい。また、ここでは、フェイク前兆演出中に、新たな契機に基づいてリアル前兆演出を実行する例を挙げて説明したが、新たな契機に基づく前兆演出はフェイク前兆演出であってもよい。かかる構成により、前兆演出のバリエーションを増やし、遊技性の向上を図ることができる。また、新たな到達契機前兆演出に基づいてＡＴ演出状態への移行が決定された場合（到達契機リアル前兆演出であった場合）のみ、前兆演出を実行するという仕様を採用した場合、フェイク前兆演出の終了後に新たな前兆演出が開始されると、ＡＴ演出状態への移行が確定するといった遊技性を付与することが可能となる。

【０１５７】
また、前兆演出を行う対象である所定の遊技利益としてＡＴ演出状態への移行を例示したが、かかる場合に限らず、非ＡＴチャンス演出状態やＡＴチャンス演出状態への移行、ＡＴ演出状態における継続遊技数の上乗せ等、様々な遊技利益に対して前兆演出を行うことが可能である。
【０１５８】
（非ＡＴチャンス演出状態）
また、状態移行手段３１２は、非ＡＴ通常演出状態における所定の契機で演出状態を非ＡＴチャンス演出状態に移行させ、所定の終了条件が満たされると演出状態を非ＡＴ通常演出状態に戻す。かかる非ＡＴチャンス演出状態は、非ＡＴ通常演出状態より遊技者に有利となるように設定され、所定の遊技利益、例えば、ＡＴ演出状態への移行確率が高く設定されている。したがって、非ＡＴチャンス演出状態では、非ＡＴ通常演出状態と異なる演出仕様の演出テーブルが準備され、演出制御手段３３４は、演出状態が非ＡＴチャンス演出状態である間、かかる演出テーブルを参照して演出を実行する。
【０１５９】
図１７は、演出テーブルの一例を示す説明図である。非ＡＴチャンス演出状態では、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが繰り広げられ、所定の終了条件が満たされるまでに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒せば、状態移行手段３１２は、演出状態をＡＴ演出状態に移行する。ここで、状態移行手段３１２は、当選種別抽選により決定された当選種別に応じていずれのキャラクタの攻撃かを決定する。例えば、図１７（ａ）に示すように、当選種別抽選により当選種別「小役」または当選種別「ボーナス役」に当選すると、演出制御手段３３４は、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃する複数の演出（攻撃演出パターン１～５０）のいずれかを決定し、図１７（ｂ）に示すように、当選種別抽選により当選種別「リプレイ役」に当選すると、演出制御手段３３４は、敵キャラクタの攻撃を味方キャラクタが防御する複数の演出（防御演出パターン１～５０）のいずれかを決定し、図１７（ｃ）に示すように、当選種別抽選により当選種別「不当選」に当選すると、演出制御手段３３４は、いずれのキャラクタも攻撃を行わず、待機している様子を示す複数の演出（待機演出パターン１～５０）のいずれかを決定する。
【０１６０】
ここでは、説明の便宜上、演出テーブルを参照し、当選種別抽選の結果に応じて演出パターンを決定する例を挙げて説明したが、演出テーブルでは、背景、キャラクタ、武器、攻撃の激しさ、カウンター攻撃を行うか否か、必殺技等の特定の技を繰り出すか否か等、様々な演出態様を並行して決定することができる。
【０１６１】
（第１ＡＴ上乗せ演出状態）
また、状態移行手段３１２は、演出状態を非ＡＴ演出状態からＡＴ演出状態に移行させる場合、まず、複数の遊技に亘る第１ＡＴ上乗せ演出状態（所定の演出状態）に移行させ、演出制御手段３３４は、第１ＡＴ上乗せ演出状態において、味方キャラクタおよび敵キャラクタが戦う、所謂、バトル演出を実行し、そのバトル演出での結果に応じて維持可能な継続遊技数の上限である上限継続遊技数（継続期間）を決定する。かかる第１ＡＴ上乗せ演出状態は、例えば、１セット４遊技のバトル演出が、少なくとも１セット実行され、その後は、所定の確率の継続抽選によりセット単位で継続する。この第１ＡＴ上乗せ演出状態の間、状態移行手段３１２は、継続遊技数を上乗せし、演出制御手段３３４は、液晶表示部１３８に味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うといった内容のバトル画像を表示する。
【０１６２】
図１８は、第１ＡＴ上乗せ演出状態のバトル演出に用いられる抽選テーブルを説明する図である。なお、説明の便宜上、省略するが、実際には、味方キャラクタ、敵キャラクタ、バトルの勝ちやすさ等、様々な抽選テーブルを採用することができる。第１ＡＴ上乗せ演出状態の間、状態移行手段３１２は、毎遊技、当選種別抽選の結果に応じ、継続遊技数

の上乗せ抽選を実行する。この第１ＡＴ上乗せ演出状態については、予め定められた、第１終了条件と第２終了条件の２つの終了条件のいずれかを満たすことで終了する。ここで、第１終了条件は、当選種別抽選の結果に応じて、第１ＡＴ上乗せ演出状態を終了させるための更新値である第１値が決定され、この第１値が積み重なって第１閾値に到達することで満たされる。また、第２終了条件は、当選種別抽選の結果に応じて、加算する継続遊技数に相当する第２値が決定され（第１条件）、この第２値の累積値が第２閾値に達したときから、この累積状態を継続させるための継続抽選（ループ抽選）に外れる（換言すれば、累積状態を終了する転落抽選に当選する）ことで満たされる。なお、この継続抽選については、状態移行手段３１２が行っているが、例えば、当選種別抽選手段３０４等の他の機能部が行ってもよいことは言うまでもない。

【０１６３】

具体的に、状態移行手段３１２は、まず、両キャラクタの初期ライフ数（ＨＰ）を決定し（例えば、味方キャラクタ、敵キャラクタ＝２４０）、その値を、第１閾値および第２閾値として、それぞれ、味方ライフカウンタ（第１閾値）と敵ライフカウンタ（第２閾値）に設定する。ここで、味方ライフカウンタおよび敵ライフカウンタは、キャラクタが敗北するまでの残りライフ数を表すパラメータである。第１ＡＴ上乗せ演出状態が開始されて、当選種別抽選手段３０４により、当選種別抽選が実行されると、状態移行手段３１２は、当選種別抽選の結果に基づいて、図１８（ａ）の攻撃方向の抽選テーブルを参照し、攻撃方向を「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」、「敵キャラクタから味方キャラクタへ攻撃」、「両キャラクタ待機」から決定し、それと並行して、図１８（ｂ）の減少ライフ数の抽選テーブルを参照し、減少ライフ数を「２０」、「４０」、「６０」、「８０」、「１００」、「１２０」から決定する（すなわち、「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」を決定した場合の減少ライフ数が上記の第２値であり、「敵キャラクタから味方キャラクタへ攻撃」を決定した場合の減少ライフ数が上記の第１値である。）。例えば、状態移行手段３１２は、当選種別抽選により、当選種別「チェリーリプレイ１」、「チェリーリプレイ２」、「チャンスリプレイ１」、「チャンスリプレイ２」、「７揃いリプレイ」、「選択小役」、「共通ベル」、「スイカ」、「強ベル１」、「強ベル２」のいずれかに当選すると、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」を決定し、当選種別抽選により、当選種別「通常リプレイ」、「移行リプレイ」、「チャンス煽りリプレイ」、「チャンス揃いリプレイ」のいずれかに当選すると、攻撃方向として「敵キャラクタから味方キャラクタへ攻撃」を決定し、当選種別抽選により、当選種別「不当選」に当選すると、攻撃方向として「両キャラクタ待機」を決定する。また、当選種別抽選により、所謂レア役（当選種別「チェリーリプレイ１」、「チェリーリプレイ２」、「チャンスリプレイ１」、「チャンスリプレイ２」、「７揃いリプレイ」、「スイカ」、「強ベル１」、「強ベル２」）に当選した場合、状態移行手段３１２は、当選種別「選択小役」、「共通ベル」に当選した場合と比べ、比較的高い減少ライフ数を決定するようになっている。ここで、減少ライフ数は、各キャラクタのダメージに相当し、攻撃されたキャラクタのライフカウンタにおけるライフ数の減少度合いを示す。例えば、当選種別抽選により当選種別「選択小役」に当選し、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」が決定され、減少ライフ数として「４０」が決定されると、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタの値から「４０」を減算して敵ライフカウンタを更新する。また、当選種別抽選により当選種別「通常リプレイ」に当選し、攻撃方向として「敵キャラクタから味方キャラクタへ攻撃」が決定され、減少ライフ数として「２０」が決定されると、状態移行手段３１２は、味方ライフカウンタの値から「２０」を減算して味方ライフカウンタを更新する。また、当選種別抽選により当選種別「不当選」に当選し、攻撃方向として「両キャラクタ待機」が決定されると、決定された減少ライフ数に拘わらず、状態移行手段３１２は、味方ライフカウンタおよび敵ライフカウンタのいずれの値も維持する。このように、攻撃方向および減少ライフ数が決定されることで、味方ライフカウンタや敵ライフカウンタ（更新値）が更新される。

【０１６４】

また、状態移行手段３１２は、当選種別抽選の結果に基づき、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」を決定した場合（所定の第１条件を満たした場合）、敵ライフカウンタを更新するとともに、決定された減少ライフ数の分だけ継続遊技数を上限継続遊技数に上乗せする。

【０１６５】

ここで、第１条件は、少なくとも第１ＡＴ上乗せ演出状態を継続させることであり、例えば、本実施形態では、上記の第２値が決定されたこと、すなわち、当選種別抽選により、当選種別「チェリーリプレイ１」、「チェリーリプレイ２」、「チャンスリプレイ１」、「チャンスリプレイ２」、「７揃いリプレイ」、「選択小役」、「共通ベル」、「スイカ」、「強ベル１」、「強ベル２」のいずれかに当選し、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」が決定され、かつ、有意な（０より大きい）減少ライフ数が決定された（敵キャラクタにダメージを与えた）こととしている。なお、第１条件として、継続抽選により遊技を継続したり、所定の当選役を入賞させたりすることを採用してもよい。かかる第１条件を満たすと、状態移行手段３１２は、所定の遊技利益を付与する。例えば、本実施形態では、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」が決定され、かつ、有意な減少ライフ数が決定されると（第１条件が満たされると）、決定された減少ライフ数分の遊技数が継続遊技数として付与されるとともに、敵ライフカウンタから決定された減少ライフ数が減算される。したがって、敵ライフカウンタの初期ライフ数から、第１ＡＴ上乗せ演出状態終了時の敵ライフカウンタの値を減算した値が当該第１ＡＴ上乗せ演出状態で上乗せされた継続遊技数となる。

【０１６６】

ここで、敵キャラクタに勝利することなく（所定の第２条件を満たすことなく）、１セット４遊技のバトル演出が継続せず終了すると、もしくは、敵キャラクタに勝利することなく、味方ライフカウンタの値が０になると（所定の第３条件を満たすと）、状態移行手段３１２は、第１ＡＴ上乗せ演出状態を終了する。

【０１６７】

ここで、第２条件は、第１ＡＴ上乗せ演出状態を所定の閾値に到達するまで継続することであり、例えば、本実施形態では、第１条件が満たされる（第２値が決定される）ことで、敵ライフカウンタが更新され（決定された減少ライフ数が敵ライフカウンタから減算され）、その累積により、敵ライフカウンタが所定の値（ここでは０）に到達する（第２閾値に到達する）ことである。なお、第２条件として、継続抽選により遊技を継続し続けることで所定の遊技数に到達したり、所定の当選役を所定数入賞させたりすることを採用してもよい。かかる第２条件を満たすと、状態移行手段３１２は、所定の遊技利益を付与する。例えば、本実施形態では、第２ＡＴ上乗せ演出状態への移行を決定（確定）する。また、第３条件は、第１ＡＴ上乗せ演出状態の終了条件であり、例えば、本実施形態では、上記の第１終了条件に相当し、第１値が決定されることで、味方ライフカウンタが更新され（決定された減少ライフ数が味方ライフカウンタから減算され）、その累積により、味方ライフカウンタが所定の値（ここでは０）に到達する（第１閾値に到達する）ことである。なお、第３条件として、継続抽選により遊技を継続する旨の結果が得られなかったり、所定の当選役を入賞させたりすることを採用してもよい。かかる第３条件を満たすと、状態移行手段３１２は、第１ＡＴ上乗せ演出状態を終了する。したがって、１セット４遊技のバトル演出が継続することなく終了した時点、または、味方ライフカウンタが０になった時点の、すなわち、バトル演出が終了した時点の敵ライフカウンタの初期ライフ数から、第１ＡＴ上乗せ演出状態終了時の敵ライフカウンタの値を減算した値が継続遊技数として上限継続遊技数に加算される。

【０１６８】

なお、ここでは、第２条件として、まず、敵ライフカウンタに初期ライフ数としての「２４０」（第２閾値）を設定し、第１条件が満たされることで、敵ライフカウンタに対する減少ライフ数（例えば「４０」）を決定し、その減少ライフ数（第２値）を敵ライフカウンタから減算し、このような減算が累積された結果、敵ライフカウンタが「０」に到達

することとする例を挙げて説明している。かかる第２条件は、換言すれば、減少ライフ数に対応する負となる第２値（例えば「－４０」）の演算（加算）を累積した結果、第２閾値（例えば「－２４０」）に到達したことと捉えることができる。このように、第２条件は、減少ライフ数の演算を累積した結果、所定の値（第２閾値）に到達すれば足り、例えば、第２条件を、敵ライフカウンタに初期ライフ数としての「０」を設定し、第１条件が満たされることで、第２値（減少ライフ数）が決定され、その第２値を敵ライフカウンタに加算し、このような加算が累積された結果、敵ライフカウンタが所定の値「２４０」（第２閾値）に到達することとしてもよい。同様に、ここでは、第３条件として、まず、味方ライフカウンタに初期ライフ数としての「２４０」（第１閾値）を設定し、味方ライフカウンタに対する減少ライフ数（例えば「４０」）が決定され、その減少ライフ数（第１値）を味方ライフカウンタから減算し、このような減算が累積された結果、味方ライフカウンタが「０」に到達する例を挙げて説明しているが、減少ライフ数の演算を累積した結果、所定の値（第１閾値）に到達すれば足り、例えば、第３条件を、味方ライフカウンタに初期ライフ数としての「０」を設定し、第１値（減少ライフ数）が決定され、その第１値を味方ライフカウンタに加算し、このような加算が累積された結果、味方ライフカウンタが所定の値「２４０」（第１閾値）に到達することとしてもよい。

【０１６９】

一方、１セット４遊技のバトル演出が継続しており、かつ、味方ライフカウンタが０になることなく（第３条件を満たすことなく）、「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」が累積されて、敵ライフカウンタが０になると（第２条件を満たすと）、状態移行手段３１２は、少なくとも、敵ライフカウンタの初期ライフ数を継続遊技数として上限継続遊技数に加算する。さらに、ここでは、敵ライフカウンタが０になったこと、すなわち、敵キャラクタに勝利したことへの報酬として、状態移行手段３１２は第２ＡＴ上乗せ演出状態への移行（特定の遊技利益の付与）を確定する。したがって、遊技者は、１セット４遊技のバトル演出の継続、および、そのバトル演出中に何度も敵キャラクタへ攻撃すること（敵ライフカウンタの減少）を望むとともに、さらに、敵キャラクタに勝利すること（敵ライフカウンタ＝０）を望むこととなる。なお、ここでは、特定の遊技利益の付与として第２ＡＴ上乗せ演出状態への移行を挙げているが、チャンスゾーン、上乗せ特化ゾーン、所定の継続遊技数の付与等、遊技者に有利な遊技利益であれば足りる。

【０１７０】

ただし、第１ＡＴ上乗せ演出状態の開始時に、唐突にバトルが開始されると、非ＡＴ演出状態のストーリーとＡＴ演出状態のストーリーとの連続性が途切れ、演出全体としてのバランスが悪くなる。そこで、演出制御手段３３４は、バトル演出の前段において、バトル演出の開始を示す導入画面を液晶表示部１３８に表示する導入演出（第１演出）を実行し、導入演出後、バトル演出の後段において、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルして両者のライフカウンタを更新する更新演出（第２演出）を実行する。このような更新演出では、所定の更新契機で、味方ライフカウンタおよび敵ライフカウンタ（更新値）が更新され、更新値が閾値に達することで第１ＡＴ上乗せ演出状態が終了する。ここで、更新契機は、ライフカウンタを更新するトリガであり、例えば、本実施形態では、当選種別抽選により、当選種別「チェリーリプレイ１」、「チェリーリプレイ２」、「チャンスリプレイ１」、「チャンスリプレイ２」、「７揃いリプレイ」、「選択小役」、「共通ベル」、「スイカ」、「強ベル１」、「強ベル２」のいずれかに当選し、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」が決定されたこと、または、当選種別抽選により、当選種別「通常リプレイ」、「移行リプレイ」、「チャンス煽りリプレイ」、「チャンス揃いリプレイ」のいずれかに当選し、攻撃方向として「敵キャラクタから味方キャラクタへ攻撃」が決定されたこととしている。なお、更新契機として、継続抽選により遊技を継続したり、所定の当選役を入賞させたりすることを採用してもよい。また、導入演出では、いずれが味方キャラクタで、いずれが敵キャラクタであるかを明確にし、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことが示される。したがって、その導入演出には１遊技から複数遊技を費やす場合があり、導入演出中はバトル（更新演出）を開始しない。

しかし、このような導入演出に対応する遊技において継続遊技数の上乗せ抽選を行わないとすると、第１ＡＴ上乗せ演出状態が無駄に経過することになり、また、第１ＡＴ上乗せ演出状態であるにも拘わらず継続遊技数の上乗せ抽選が行われないので、遊技者が導入演出の分だけ損失感を覚えるおそれもある。

【０１７１】

そこで、本実施形態では、演出制御手段３３４が更新演出においてバトルを実行しているときのみならず、その前段の導入演出を実行しているときも、状態移行手段３１２は、継続遊技数の上乗せ抽選、すなわち、当選種別抽選の結果に基づいて、攻撃方向および減少ライフ数の抽選を行う。このとき、演出制御手段３３４は、導入演出の間、実際に味方ライフカウンタまたは敵ライフカウンタが更新されたか否かに拘わらず、味方ライフカウンタまたは敵ライフカウンタが更新されたことを報知せず、更新演出の間、味方ライフカウンタまたは敵ライフカウンタが更新されると、少なくとも、そのタイミングで更新された値（減少ライフ数）を報知する。そして、演出制御手段３３４は、まだ報知されていない、導入演出の間に更新された味方ライフカウンタまたは敵ライフカウンタの値（減少ライフ数）を、更新演出のいずれかのタイミングで報知する。ただし、内部的な継続遊技数の上乗せは、導入演出であるか更新演出であるかに拘わらず、敵ライフカウンタの更新に応じて、その都度行われる。かかる報知態様を実現すべく、上述した味方ライフカウンタや敵ライフカウンタに加え、液晶表示部１３８に表示するための表示用味方ライフカウンタや表示用敵ライフカウンタを設ける。ここで、表示用味方ライフカウンタおよび表示用敵ライフカウンタは、遊技者に両キャラクタのライフカウンタを報知するために演出制御手段３３４が管理するカウンタであり、キャラクタが敗北するまでの仮想的な残りライフ数を表している。

【０１７２】

図１９は、第１ＡＴ上乗せ演出状態における導入演出および更新演出を説明するための説明図である。第１ＡＴ上乗せ演出状態に移行すると、まず、演出制御手段３３４は、図１９（ａ）のように、導入演出（ここでは１遊技）を行う。演出制御手段３３４は、かかる導入演出において、バトル演出が開始されたことを報知するとともに敵キャラクタを出現させ、最終的に、液晶表示部１３８の中央に敵キャラクタを表示し、液晶表示部１３８の上方左側に敵キャラクタのライフゲージ（バー）を、液晶表示部１３８の上方右側に味方キャラクタのライフゲージを表示する。また、かかる導入演出と並行して、状態移行手段３１２は、攻撃方向および減少ライフ数の抽選（上乗せ抽選）を実行する。具体的に、第１ＡＴ上乗せ演出状態の開始時に、状態移行手段３１２は、味方ライフカウンタ、敵ライフカウンタに初期ライフ数（ここでは２４０）を設定し、演出制御手段３３４は、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタに初期ライフ数（ここでは２４０）を設定する。当該導入演出が実行された遊技で、状態移行手段３１２が、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」を決定し、減少ライフ数として「４０」を決定したとする。そうすると、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタの値「２４０」から減少ライフ数「４０」を減算して敵ライフカウンタを「２００」に更新する。したがって、内部的には、継続遊技数「４０」の上乗せが決定される。一方、導入演出ではバトルが行われていないので、演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタを「２４０」のまま更新しない。演出制御手段３３４は、敵ライフカウンタではなく、表示用敵ライフカウンタの値を参照し、液晶表示部１３８に、敵キャラクタのライフゲージとして、表示用敵ライフカウンタの値「２４０」に相当する最大長のライフゲージを表示する。ここでは、継続遊技数の上乗せ抽選の結果（ここでは「４０」）を内部的に保留し、表面上、遊技者には報知しない。したがって、遊技者は、まだ更新演出が開始されていないのに、唐突にライフゲージが変化する違和感を覚えることがない。

【０１７３】

続いて、演出制御手段３３４は、図１９（ｂ）のように、更新演出を行う。演出制御手段３３４は、かかる更新演出において、味方キャラクタと敵キャラクタとの攻防を表示する。状態移行手段３１２は、導入演出に引き続き、更新演出でも、継続遊技数の上乗せ抽

選を実行する。例えば、更新演出の１遊技目の遊技において、状態移行手段３１２が、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」を決定し、減少ライフ数として「４０」を決定したとする。そうすると、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタの値「２００」から減少ライフ数「４０」を減算して敵ライフカウンタを「１６０」に更新する。したがって、内部的には、合算して継続遊技数「８０」の上乗せが決定される。また、演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値「２４０」から決定された減少ライフ数「４０」を減算して表示用敵ライフカウンタを「２００」に更新する。演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値を参照し、液晶表示部１３８に、敵キャラクタのライフゲージを、表示用敵ライフカウンタの値「２００」に相当する長さのライフゲージに変化させるとともに、敵キャラクタが攻撃（ダメージ）を受けている演出を実行する。こうして、遊技者は、敵キャラクタに「４０」に相当するダメージを与えたことを把握することができる。

【０１７４】

続いて、図１９（ｃ）のように、更新演出の２遊技目において、状態移行手段３１２が、攻撃方向として「両キャラクタ待機」を決定したとする。そうすると、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタの値を「１６０」のまま維持し、演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値を「２００」のまま維持する。演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値を参照し、液晶表示部１３８のライフゲージを変化させることなく、敵キャラクタが攻撃を待機している演出を実行する。

【０１７５】

続いて、図１９（ｄ）のように、更新演出の３遊技目において、状態移行手段３１２が、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」を決定し、減少ライフ数として「１２０」を決定したとする。そうすると、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタの値「１６０」から減少ライフ数「１２０」を減算して敵ライフカウンタを「４０」に更新する。したがって、内部的には、合算して継続遊技数「２００」の上乗せが決定される。また、演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値「２００」から減少ライフ数「１２０」を減算して表示用敵ライフカウンタを「８０」に更新する。演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値を参照し、液晶表示部１３８に、敵キャラクタのライフゲージを、表示用敵ライフカウンタの値「８０」に相当する長さのライフゲージに変化させるとともに、敵キャラクタが攻撃を受けている演出を実行する。こうして、遊技者は、敵キャラクタに「１２０」に相当するダメージを与えたことを把握することができる。

【０１７６】

続いて、図１９（ｅ）のように、更新演出の４遊技目において、状態移行手段３１２が、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」を決定し、減少ライフ数として「４０」を決定したとする。そうすると、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタの値「４０」から減少ライフ数「４０」を減算して敵ライフカウンタを「０」に更新する。したがって、内部的には、合算して継続遊技数「２４０」の上乗せが決定される。敵ライフカウンタが「０」ということは、敵キャラクタの敗北、すなわち、味方キャラクタの勝利が決定し、敵ライフカウンタの初期ライフ数と等しい継続遊技数の上乗せが確定するとともに、第２ＡＴ上乗せ演出状態への移行が確定する。したがって、更新演出においても敵キャラクタの敗北を報知すべく、演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値「８０」から減少ライフ数「４０」を減算し、さらに、内部的に保留された導入演出における減少ライフ数「４０」を減算して表示用敵ライフカウンタを「０」に更新する。すなわち、更新演出において更新値が更新されたタイミングで、この更新値「４０」と、導入演出において更新された更新値「４０」とを合算した合算値「８０」を、更新演出を実行しているときに更新された更新値として報知する。演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値を参照し、液晶表示部１３８に、敵キャラクタのライフゲージを、表示用敵ライフカウンタの値「０」に相当するライフゲージ無しの状態に変化させるとともに、敵キャラクタが敗北した演出を実行する。このとき、遊技者は、敵キャラクタに「８０

」に相当するダメージを与えて、味方キャラクタが勝利したと把握することとなる。
【０１７７】
このように、導入演出で獲得した継続遊技数を保留する構成により、複数の遊技に亘って継続遊技数の上乗せ抽選を実行する第１ＡＴ上乗せ演出状態において、導入演出を採用しつつ、導入演出においては継続遊技数が上乗せされたことを報知することなく、更新演出において、その遊技毎の上乗せ抽選の結果を報知し、最終的に、本来、遊技者が得られるべき継続遊技数を把握することが可能となる。ここでは、導入演出に対応する遊技においても継続遊技数の上乗せ抽選を行っているので、第１ＡＴ上乗せ演出状態の開始時から上乗せ抽選が有効になり、その分、導入演出と更新演出とを合わせたバトル演出自体を短縮することができる。また、遊技者は、導入演出においては把握できないものの、導入演出における上乗せ抽選の結果は最終的に報知されるので、損失感を覚えることもない。
【０１７８】
また、第１ＡＴ上乗せ演出状態が、ＡＴ演出状態中に実行された回数や、抽選により、バトル演出の実行態様が異なる場合、例えば、ＡＴ演出状態中の１回目の第１ＡＴ上乗せ演出状態と、２回目の第１ＡＴ上乗せ演出状態とで、導入演出の有無が異なる場合に、導入演出における抽選処理と、更新演出における抽選処理とをそれぞれ設定すると、主制御基板２００の処理負荷およびメモリ容量が増加する。本実施形態では、導入演出および更新演出における報知態様を工夫し、導入演出における抽選処理と、更新処理における抽選処理とを共通化することで、主制御基板２００の処理負荷およびメモリ容量を削減することが可能となる。
【０１７９】
なお、ここでは、更新演出の間、攻撃方向および減少ライフ数を抽選により決定し、その都度、抽選により決定された攻撃方向および減少ライフ数のいずれも報知する例を挙げて説明したが、抽選により決定された攻撃方向のみを報知し、減少ライフ数を報知しないとしてもよい。この場合、１セット４遊技のバトル演出が継続しており、かつ、味方ライフカウンタが０になることなく（第３条件を満たすことなく）、敵ライフカウンタが０になると（第２条件を満たすと）、状態移行手段３１２は、その結果（味方キャラクタの勝利）に対して、累積的に付与された所定の遊技利益（例えば、所定の継続遊技数）を一度に付与することができる。
【０１８０】
また、ここでは、最初に導入演出を実行し、それに引き続き更新演出を実行する例を挙げて説明しているが、導入演出の後に更新演出が実行されれば、導入演出の前に、別途の更新演出を行ってもよく、更新演出を跨いで複数の導入演出を行ってもよい。ここでは、導入演出で保留された遊技利益を、最終的に更新演出に反映（報知）しさえすれば足りる。
【０１８１】
また、ここでは、導入演出で継続遊技数を獲得した場合に、その獲得した継続遊技数を合算して、更新演出の最後に合算した合算値を報知する例を挙げて説明したが、導入演出で獲得した継続遊技数の反映タイミングはかかる場合に限らず、更新演出のいずれかの遊技であれば足りる。例えば、更新演出の途中の遊技で、その遊技の上乗せ抽選結果に加え、導入演出で獲得した継続遊技数を報知してもよいし、上乗せ抽選の結果、継続遊技数が上乗せされなかった遊技で、その代わりに導入演出で獲得した継続遊技数を報知してもよい。
【０１８２】
また、ここでは、第１演出として、バトル演出の開始を示す導入演出を挙げて説明したが、第１演出は、ライフカウンタが更新されたこと（更新値）が報知されなければ、様々な演出を適用できる。また、第２演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルする更新演出を挙げて説明したが、第２演出は、ライフカウンタが更新されたこと（更新値）が報知されさえすれば、様々な演出を適用できる。
【０１８３】

また、ここでは、所定の契機で更新される更新値が閾値に達することで終了する所定の演出状態として、第１ＡＴ演出状態を挙げ、２つのライフカウンタ（味方ライフカウンタ、敵ライフカウンタ）のいずれかの更新値が閾値に達する（０となる）ことで、第１ＡＴ演出状態が終了するとしたが、更新値の対象は、味方ライフカウンタおよび敵ライフカウンタの予め定められたいずれか一方のみとしてもよい。

【０１８４】

（第１ＡＴ上乗せ演出状態の他の表示例）

また、上述した演出態様では、味方ライフカウンタ、敵ライフカウンタ、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタを準備し、バトル演出における減少ライフ数は、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタに直接反映し、味方ライフカウンタ、敵ライフカウンタが「０」になった場合のみ、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタも「０」としていた。ここでは、他の表示例として、味方ライフカウンタ、敵ライフカウンタ、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタは準備するが、継続遊技数の上乗せ抽選の結果を異なる態様で表示する例を挙げる。具体的に、バトル演出における減少ライフ数は、味方ライフカウンタ、敵ライフカウンタのみに直接反映し、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタは、更新後の味方ライフカウンタ、敵ライフカウンタと、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタの前回値との差分に応じ、その差分の範囲内で反映し、味方ライフカウンタ、敵ライフカウンタが「０」になった場合のみ、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタも「０」とする。例えば、演出制御手段３３４は、更新後の味方ライフカウンタ、敵ライフカウンタと、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタの前回値との差分の範囲内で、抽選により減少ライフ数を決定して、その減少ライフ数を、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタの前回値から減算して表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタを更新する。

【０１８５】

図２０は、第１ＡＴ上乗せ演出状態における導入演出および更新演出の他の表示例を説明するための説明図である。第１ＡＴ上乗せ演出状態に移行すると、まず、演出制御手段３３４は、図２０（ａ）のように、導入演出（ここでは１遊技）を行う。また、かかる導入演出と並行して、状態移行手段３１２は、攻撃方向および減少ライフ数の抽選（上乗せ抽選）を実行する。具体的に、第１ＡＴ上乗せ演出状態の開始時に、状態移行手段３１２は、味方ライフカウンタ、敵ライフカウンタに初期ライフ数（ここでは２４０）を設定し、演出制御手段３３４は、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタに初期ライフ数（ここでは２４０）を設定する。当該導入演出が実行された遊技で、状態移行手段３１２が、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」を決定し、減少ライフ数として「４０」を決定したとする。そうすると、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタの値「２４０」から減少ライフ数「４０」を減算して敵ライフカウンタを「２００」に更新する。したがって、内部的には、継続遊技数「４０」の上乗せが決定される。一方、導入演出ではバトルが行われていないので、表示用敵ライフカウンタは「２４０」のまま更新しない。演出制御手段３３４は、敵ライフカウンタではなく、表示用敵ライフカウンタの値を参照し、液晶表示部１３８に、敵キャラクタのライフゲージとして、表示用敵ライフカウンタの値「２４０」に相当する最大長のライフゲージを表示する。ここでは、継続遊技数の上乗せ抽選の結果（ここでは「４０」）を内部的に保留し、表面上、遊技者には報知しない。

【０１８６】

続いて、演出制御手段３３４は、図２０（ｂ）のように、更新演出を行う。例えば、更新演出の１遊技目の遊技において、状態移行手段３１２が、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」を決定し、減少ライフ数として「４０」を決定したとする。そうすると、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタの値「２００」から減少ライフ数「４０」を減算して敵ライフカウンタを「１６０」に更新する。したがって、内部的には、合算して継続遊技数「８０」の上乗せが決定される。そして、演出制御手段３３４は

、表示用敵ライフカウンタに対し、減少ライフ「４０」を直接反映せずに、更新後の敵ライフカウンタの値「１６０」と、表示用敵ライフカウンタの前回値「２４０」との差分「８０」の範囲内で、抽選により減少ライフ数（例えば、「２０」）を決定し、その減少ライフ数「２０」を、表示用敵ライフカウンタの前回値「２４０」から減算して表示用敵ライフカウンタを「２２０」に更新する。演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値を参照し、液晶表示部１３８に、敵キャラクタのライフゲージを、表示用敵ライフカウンタの値「２２０」に相当する長さのライフゲージに変化させるとともに、敵キャラクタが攻撃を受けている演出を実行する。このとき、遊技者は、敵キャラクタに「２０」に相当するダメージを与えたと把握することとなる。

【０１８７】

続いて、図２０（ｃ）のように、更新演出の２遊技目において、状態移行手段３１２が、攻撃方向として「両キャラクタ待機」を決定したとする。そうすると、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタの値を「１６０」のまま維持する。したがって、内部的には、継続遊技数は「８０」のままである。そして、演出制御手段３３４は、更新後の敵ライフカウンタの値「１６０」と、表示用敵ライフカウンタの前回値「２２０」との差分「６０」の範囲内で、抽選により減少ライフ数（例えば、「４０」）を決定し、その減少ライフ数「４０」を、表示用敵ライフカウンタの前回値「２２０」から減算して表示用敵ライフカウンタを「１８０」に更新する。演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値を参照し、液晶表示部１３８に、敵キャラクタのライフゲージを、表示用敵ライフカウンタの値「１８０」に相当する長さのライフゲージに変化させるとともに、敵キャラクタが攻撃を受けている演出を実行する。このとき、遊技者は、敵キャラクタに「４０」に相当するダメージを与えたと把握することとなる。

【０１８８】

続いて、図２０（ｄ）のように、更新演出の３遊技目において、状態移行手段３１２が、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」を決定し、減少ライフ数として「１２０」を決定したとする。そうすると、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタの値「１６０」から減少ライフ数「１２０」を減算して敵ライフカウンタを「４０」に更新する。したがって、内部的には、合算して継続遊技数「２００」の上乗せが決定される。そして、演出制御手段３３４は、更新後の敵ライフカウンタの値「４０」と、表示用敵ライフカウンタの前回値「１８０」との差分「１４０」の範囲内で、抽選により減少ライフ数（例えば、「８０」）を決定し、その減少ライフ数「８０」を、表示用敵ライフカウンタの前回値「１８０」から減算して表示用敵ライフカウンタを「１００」に更新する。演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値を参照し、液晶表示部１３８に、敵キャラクタのライフゲージを、表示用敵ライフカウンタの値「１００」に相当する長さのライフゲージに変化させるとともに、敵キャラクタが攻撃を受けている演出を実行する。このとき、遊技者は、敵キャラクタに「８０」に相当するダメージを与えたと把握することとなる。

【０１８９】

続いて、図２０（ｅ）のように、更新演出の４遊技目において、状態移行手段３１２が、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」を決定し、減少ライフ数として「４０」を決定したとする。そうすると、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタの値「４０」から減少ライフ数「４０」を減算して敵ライフカウンタを「０」に更新する。したがって、内部的には、合算して継続遊技数「２４０」の上乗せが決定される。敵ライフカウンタが「０」ということは、敵キャラクタの敗北、すなわち、味方キャラクタの勝利が決定し、敵ライフカウンタの初期ライフ数と等しい継続遊技数の上乗せが確定するとともに、第２ＡＴ上乗せ演出状態への移行が確定する。したがって、更新演出においても敵キャラクタの敗北を報知すべく、演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値を「０」に更新する。演出制御手段３３４は、表示用敵ライフカウンタの値を参照し、液晶表示部１３８に、敵キャラクタのライフゲージを、表示用敵ライフカウンタの値「０」に相当するライフゲージ無しの状態に変化させるとともに、敵キャラクタが敗北した演

出を実行する。このとき、遊技者は、敵キャラクタに「１００」に相当するダメージを与えて、味方キャラクタが勝利したと把握することとなる。

【０１９０】

このように構成することで、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタの値が、味方ライフカウンタ、敵ライフカウンタの値未満となることなく、すなわち、本来遊技者が得られるべき継続遊技数を過大に表示することなく、継続遊技数の上乗せをバリエーションに富んだ表示態様で表現することが可能となる。

【０１９１】

なお、かかる構成によると、更新後の味方ライフカウンタ、敵ライフカウンタと、表示用味方ライフカウンタ、表示用敵ライフカウンタの前回値との差分に応じ、その差分の範囲内で減少ライフ数を様々な態様で付与できるので、例えば、最終的に付与される継続遊技数（遊技利益）を変えることなく、表示上、減少ライフ数を高確率で付与するゾーンと低確率で付与するゾーンとを形成することもできる。ここでは、減少ライフ数を演出制御手段３３４、すなわち、副制御基板２０２で加工できるので、主制御基板２００の処理負荷およびメモリ容量を削減することが可能となる。

【０１９２】

（第１ＡＴ上乗せ演出状態の終了）

上述したように、バトル演出において味方キャラクタが勝利すると（第２条件を満たすと）、敵ライフカウンタの初期ライフ数と等しい継続遊技数の上乗せが確定するとともに、第２ＡＴ上乗せ演出状態への移行（特定の遊技利益の付与）が確定する。しかし、味方キャラクタの勝利後、即座に第１ＡＴ上乗せ演出状態を終了し、第２ＡＴ上乗せ演出を開始するとなると、敵キャラクタの初期ライフ数（例えば「２４０」）が上乗せできる継続遊技数の実質的な上限値となってしまい、味方キャラクタが勝利してしまうと、遊技者は、第１ＡＴ上乗せ演出状態において、それ以上の継続遊技数の上乗せを望めなくなる。したがって、遊技者によっては、損失感を覚えるおそれもある。

【０１９３】

そこで、本実施形態においては、味方ライフカウンタが０になることなく（第３条件を満たすことなく）、敵ライフカウンタが０になると（第２条件を満たすと）、敵ライフカウンタの減算とは別の終了条件（第４条件）を満たすまで、第１ＡＴ上乗せ演出状態を継続する。したがって、敵キャラクタに勝利した後であっても、第１ＡＴ上乗せ演出状態が終了するまでは、上述した第１条件を満たす度に、継続遊技数が付与される。ここで、第４条件は、第２条件を満たした後における第１ＡＴ上乗せ演出状態の終了条件であり、例えば、本実施形態では、第２条件を満たした後、毎遊技、継続抽選を実行し、その継続抽選において第１ＡＴ上乗せ演出状態を継続する旨の抽選結果を得られなかった（換言すれば転落抽選に当選した）こととなる。なお、第２条件を満たした後、第４条件を満たすまでが上記の第２終了条件に相当する。また、第４条件として、所定の遊技数が経過することや、所定の当選役を所定数入賞させたりすることを採用してもよい。

【０１９４】

図２１は、第１ＡＴ上乗せ演出状態の終了態様を説明するための説明図である。図２１（ａ）に示すように、例えば、更新演出の４遊技目において、味方キャラクタが勝利したとしても、即座に第１ＡＴ上乗せ演出状態を終了せず、演出制御手段３３４は、液晶表示部１３８における敵キャラクタのライフゲージおよび敵キャラクタの敗北状態を維持する。

【０１９５】

そして、状態移行手段３１２は、第４条件を満たすまで、継続遊技数の上乗せ抽選を継続する。例えば、状態移行手段３１２が、攻撃方向として「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」を決定し、減少ライフ数として「１０」を決定したとする。そうすると、状態移行手段３１２は、減少ライフ数「１０」に相当する継続遊技数を、上限継続遊技数に加算する。そして、演出制御手段３３４は、図２１（ｂ）、図２１（ｃ）のように、かかる継続遊技数の加算に応じて、液晶表示部１３８に、継続遊技数が「１０」加算された旨

の表示「＋１０」のみを重畳する。そして、特定の当選役の入賞等により、第４条件を満たすと、次の遊技から第２ＡＴ上乗せ演出状態が開始される。

【０１９６】

ただし、味方キャラクタが勝利した後に、更新演出より多い継続遊技数を上乗せすべきではないので、第１ＡＴ上乗せ演出状態のうち、敵ライフカウンタが０になる（第２条件を満たす）前と後では、敵ライフカウンタが０になる後の方が、敵ライフカウンタが０になる前より、上乗せされる継続遊技数が比較的少なくなる（遊技利益が小さい）ように設定されている。

【０１９７】

このように、敵キャラクタの初期ライフ数を上乗せできる継続遊技数の実質的な上限値とせず、味方キャラクタの勝利後も第４条件を満たすまで継続遊技数を上乗せすることで、遊技者は更なる特典を得ることができ、味方キャラクタが思いの外早く勝利してしまったり、まだ余裕があった場合の損失感を払拭することが可能となる。

【０１９８】

（第２ＡＴ上乗せ演出状態）

第１ＡＴ上乗せ演出状態で敵キャラクタに勝利し、第２ＡＴ上乗せ演出状態が開始すると、状態移行手段３１２は、スタートスイッチ１２８の操作に応じて、予め定められた複数の倍率、例えば、１倍、２倍、３倍、４倍のいずれかを抽選により決定する。そして、状態移行手段３１２は、第１ＡＴ上乗せ演出状態において決定された継続遊技数、すなわち、敵ライフカウンタの初期ライフ数と等しい継続遊技数と、味方キャラクタの勝利後に上乗せされた継続遊技数とを合計した継続遊技数に、決定された倍率を乗じ、その乗じた継続遊技数を上限継続遊技数に加える。こうして、遊技者は、多くの遊技利益を得ることができる。

【０１９９】

（ＡＴチャンス演出状態）

第１ＡＴ上乗せ演出状態または第２ＡＴ上乗せ演出状態が終了すると、演出状態がＡＴ通常演出状態に移行し、状態移行手段３１２は、所定の契機、例えば、当選種別抽選で所定の当選種別が決定されたことに基づいて、演出状態をＡＴチャンス演出状態に移行させ、ＡＴチャンス演出状態のまま所定の条件が満たされると、例えば、所定の遊技数が消化されると、演出状態をＡＴ通常演出状態に戻す。かかるＡＴチャンス演出状態は、ＡＴ通常演出状態より遊技者に有利となるように設定され、所定の遊技利益、例えば、第１ＡＴ上乗せ演出状態への移行確率が高く設定されている。したがって、ＡＴチャンス演出状態では、ＡＴ通常演出状態と異なる演出仕様の演出テーブルが準備され、演出制御手段３３４は、演出状態がＡＴチャンス演出状態である間、かかる演出テーブルを参照して演出を実行する。ただし、ＡＴチャンス演出状態で用いられる演出テーブルは、ＡＴ通常演出状態とは異なるものの、非ＡＴチャンス演出状態と共通している。

【０２００】

したがって、ＡＴチャンス演出状態でも、非ＡＴチャンス演出状態同様、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが繰り広げられ、所定の終了条件が満たされるまでに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒せば、状態移行手段３１２は、演出状態を第１ＡＴ上乗せ演出状態に移行する。このように、状態移行手段３１２は、非ＡＴチャンス演出状態と共通する図１７の演出テーブルを用い、当選種別抽選により決定された当選種別に応じていずれのキャラクタの攻撃かを決定する。例えば、図１７（ａ）に示すように、当選種別抽選により当選種別「小役」または当選種別「ボーナス役」に当選すると、演出制御手段３３４は、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃する複数の演出のいずれかを決定し、図１７（ｂ）に示すように、当選種別抽選により当選種別「リプレイ役」に当選すると、演出制御手段３３４は、敵キャラクタの攻撃を味方キャラクタが防御する複数の演出のいずれかを決定し、図１７（ｃ）に示すように、当選種別抽選により当選種別「不当選」に当選すると、演出制御手段３３４は、いずれのキャラクタも攻撃を行わず、待機している様子を示す複数の演出のいずれかを決定する。

【０２０１】
また、ここでは、ＡＴチャンス演出状態と非ＡＴチャンス演出状態とで演出態様を共通化する例として、演出テーブルや演出パターンを共通化させることを説明したが、背景、キャラクタ、武器、攻撃の激しさ、カウンター攻撃を行うか否か、必殺技等の特定の技を繰り出すか否か等、様々な演出態様を共通化することができる。
【０２０２】
このように、演出制御手段３３４が、非ＡＴチャンス演出状態とＡＴチャンス演出状態において、同一の演出仕様、例えば、共通の演出テーブルを参照して演出を実行する構成により、メモリ容量を削減することができる。また、同一の演出仕様により、遊技者は、チャンスゾーンに突入したことは把握できても、そのチャンスゾーンが非ＡＴチャンス演出状態なのかＡＴチャンス演出状態なのか明確に把握することができず、遊技者の興趣をより一層引き立たせることができる。また、非ＡＴチャンス演出状態なのかＡＴチャンス演出状態なのか明確に把握することができないことで、遊技者は、まだ、チャンスが残っているかもしれないと考え、遊技を安易に止めづらくなり、スロットマシン１００の稼働率を高めることが可能となる。
【０２０３】
なお、ここでは、ＡＴチャンス演出状態と非ＡＴチャンス演出状態とで演出態様を共通化させる例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、ＡＴ通常演出状態と非ＡＴ通常演出状態とで演出態様を共通化したり、通常遊技状態、内部中遊技状態、ボーナス遊技状態のうち少なくとも２つの遊技状態で演出態様を共通化することもできる。
【０２０４】
（当選種別の丸め込み処理）
ところで、図９を参照して説明したように、当選領域１～３４にはそれぞれ、当選種別「不当選」、「通常リプレイ」、「移行リプレイ１」～「移行リプレイ１２」、「選択小役左１」、「選択小役左２」等が対応付けられているが、これらはそれぞれの当選種別に含まれる当選役の種類により複数のグループに大別することができる。例えば、本実施形態では、重複当選しているリプレイ役に、操作態様（打順）に応じて有効ラインＡ上に表示される図柄組み合わせに基づきＲＴ遊技状態を移行させるリプレイ役を含む、当選領域３～１４にそれぞれ対応付けられた当選種別「移行リプレイ１」～「移行リプレイ１２」をひとくくりにして、当選種別グループ「移行リプレイ」として定義し、操作態様（打順）が合致することを条件として入賞する当選役「正解小役」を含む、当選領域２２～２７にそれぞれ対応付けられた当選種別「選択小役左１」、「選択小役左２」、「選択小役中１」、「選択小役中２」、「選択小役右１」、「選択小役右２」をひとくくりにして、当選種別グループ「選択小役」として定義している。これらの当選種別グループ「移行リプレイ」および当選種別グループ「選択小役」は、出玉率に関係するものとしてひとくくりにした選択当選種別としても定義される。なお、これらの他、当選領域１７、１８に対応付けられた当選種別「チェリーリプレイ１」、「チェリーリプレイ２」や、当選領域１９、２０に対応付けられた当選種別「チャンスリプレイ１」、「チャンスリプレイ２」をそれぞれひとくくりにして、当選種別グループ「チェリーリプレイ」や、当選種別グループ「チャンスリプレイ」として定義してもよく、同様な遊技性能、遊技利益等を有する当選役のグループを、適宜、ひとくくりにして当選種別グループとして定義してもよいことは言うまでもない。
【０２０５】
例えば、図９の当選種別抽選テーブルにおける当選領域２２の当選種別「選択小役左１」に当選すると、遊技者は、打順１または打順２による操作を行うことで、払出枚数の多い当選役「正解小役１」を入賞させることができるが、その他の操作を行うと払出枚数の少ない当選役が入賞することとなる。このように、出玉率に関係する選択当選種別に当選すると、遊技者は、自らの操作態様に応じて異なる遊技利益のいずれかを得ることとなる。
【０２０６】

また、このような選択当選種別に当選すると、補助演出を行う副制御基板２０２に、当選した当選役の情報およびその当選役の入賞条件である正解操作態様の情報（入賞条件情報）が送信されるようになっているが、補助演出を行うＡＴ演出状態ではない状況下（非ＡＴ演出状態）において、このような選択当選種別の当選に応じ、これらの情報を副制御基板２０２に常に送信すると、入賞条件となる正解操作態様が何らかの不正行為によって把握されてしまった場合に、遊技利益を不正に獲得されて、不正にメダルの払出が行われるおそれがある。

【０２０７】

これを防止するため、本実施形態では、例えば、入賞条件情報を必要としない非ＡＴ演出状態において、当選領域２２の当選種別「選択小役左１」が当選した場合、副制御基板２０２に送信する情報として、当選種別「選択小役左１」を、これが属するグループとして定義されている当選種別グループ「選択小役」として、簡略化した情報とする処理、所謂、丸め込み処理を施すようになっている。すなわち、当選種別「選択小役左１」における上述の当選役の情報およびその当選役の入賞条件である正解操作態様の情報に対して、丸め込み処理を行い、当選種別グループ「選択小役」の情報のみとするようになっており、これを副制御基板２０２に送信することによって、換言すれば、送信する情報を、当選種別グループ「選択小役」のみに制限することによって、入賞条件が不正に取得されることを防止している。

【０２０８】

このような丸め込み処理については、当選領域２３～２７のそれぞれの当選種別「選択小役」についても同様に実行可能であることは言うまでもない。

【０２０９】

また、当選領域３～１４のいずれかの当選種別「移行リプレイ」が当選した場合も同様に、その当選種別を、これが属する上位的なグループとして定義されている当選種別グループ「移行リプレイ」とする丸め込み処理を施す。この当選種別グループ「移行リプレイ」の情報を副制御基板２０２に送信することによって、不正に、ＲＴ遊技状態を移行させるリプレイ役の入賞条件情報が取得されることがないようにして、内部的にＡＴ演出状態に当選しておらず、補助演出が実行されていない状態で、不正行為者が自由自在に遊技状態をより高いＲＴ遊技状態に移行させることを防止することができる。

【０２１０】

なお、繰り返しになるが、図９の当選種別抽選テーブルにおける当選領域３～１４の当選種別「移行リプレイ１」～「移行リプレイ１２」は、当選種別グループ「移行リプレイ」に属し、当選領域２２～２７の当選種別「選択小役左１」～「選択小役右２」は、当選種別グループ「選択小役」に属するとする。つまり、丸め込み処理は、当選種別「移行リプレイ」を、当選種別「移行リプレイ」が属する当選種別グループ「移行リプレイ」にそれぞれ予め定義付けされていた上位的なグループに簡略化（換言すれば、上位概念化ともいえる）することによって、また、当選種別「選択小役」を、当選種別「選択小役」が属する当選種別グループ「選択小役」に上記上位概念化することによって、当選種別を簡略化することを意味する。

【０２１１】

図２２は、選択当選種別に当選した場合の情報の流れを説明するための説明図であり、図２２（ａ）では、副制御基板２０２のコマンド受信手段３３２において、図２２（ｂ）、図２２（ｃ）では、主制御基板２００において丸め込み処理が施される。図２２（ａ）を参照すると、主制御基板２００の当選種別抽選手段３０４が当選種別抽選により選択当選種別を決定すると、その抽選結果をコマンド送信手段３１４に伝達し、コマンド送信手段３１４は、その選択当選種別を示す当選種別コマンドを副制御基板２０２に送信する。副制御基板２０２のコマンド受信手段３３２は、選択当選種別を示す当選種別コマンドを受信したときの演出状態が非ＡＴ演出状態であれば、当選種別コマンドに示される選択当選種別に基づいて丸め込み処理を施し、選択当選種別が属する当選種別グループを示す当選種別グループ情報を生成し、かかる当選種別グループ情報を演出制御手段３３４に伝達

する。したがって、演出制御手段３３４は、当選した当選種別が当選役「正解小役」や当選役「不正解小役」を含む当選種別であることは把握できるが、正解操作態様（入賞条件）を把握することができず、正解操作態様を遊技者に報知できない。また、選択当選種別を示す当選種別コマンドを受信したときの演出状態がＡＴ演出状態であれば、コマンド受信手段３３２は、当選種別コマンドに示される選択当選種別をそのまま演出制御手段３３４に伝達する。したがって、演出制御手段３３４は、選択当選種別、例えば、当選種別「選択小役左１」に基づき、入賞条件、例えば、正解操作態様（打順１または打順２）を把握できるので、その正解操作態様を遊技者に報知することができる。

【０２１２】

ここでは、コマンド受信手段３３２が、ＡＴ演出状態において、選択当選種別、すなわち、当選種別グループ情報と入賞条件情報とのいずれも演出制御手段３３４に伝達しているが、非ＡＴ演出状態においては、入賞条件情報を伝達せず、当選種別グループ情報のみを伝達しているので、演出制御手段３３４において入賞条件を把握することができず、仮に、演出制御手段３３４に係るプログラムを改竄したとしても、そもそも、入賞条件情報を取得することができないので、遊技利益を不正に獲得することができなくなる。

【０２１３】

しかし、不正行為者が演出制御手段３３４に係るプログラムのみならず、コマンド受信手段３３２に係るプログラムまでも改竄し、両プログラムを連携させて入賞条件情報を不正取得した場合、遊技利益が不正に獲得されるのを防止することが難しくなる。そこで、本実施形態では、非ＡＴ演出状態において、入賞条件情報を主制御基板２００内に留め、副制御基板２０２に伝達するのを回避する。すなわち、主制御基板２００のコマンド送信手段３１４が、ＡＴ演出状態では、当選種別グループ情報と入賞条件情報とをいずれも副制御基板２０２に伝達するものの、非ＡＴ演出状態では、伝達する情報を制限して当選種別グループ情報のみを伝達し、入賞条件情報を伝達しない。

【０２１４】

具体的に、図２２（ｂ）に示すように、主制御基板２００における丸め込み手段としての当選種別抽選手段３０４は、当選種別抽選により選択当選種別を決定すると、選択当選種別が決定されたときの演出状態が非ＡＴ演出状態（第２演出状態）であれば、選択当選種別に基づき、その当選種別を特定するパラメータ（選択当選種別に含まれる当選役や入賞条件等）等により、その当選種別を簡略化（上位概念化）する丸め込み処理を施す。具体的に、当選種別抽選手段３０４は、選択当選役の入賞条件を示す入賞条件情報を除外するとともに、選択当選種別が属する当選種別グループを示す当選種別グループ情報を生成する。そして、コマンド送信手段３１４は、選択当選種別に代えて、丸め込み処理が施された結果に対応した、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドを副制御基板２０２に送信する。副制御基板２０２のコマンド受信手段３３２は、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドを受信すると、かかる当選種別グループ情報を演出制御手段３３４に伝達する。したがって、演出制御手段３３４は、当選した当選種別が当選役「正解小役」や当選役「不正解小役」を含む当選種別であることは把握できるが、正解操作態様（入賞条件）を把握することができず、正解操作態様を遊技者に報知できない。一方、選択当選種別が決定されたときの演出状態がＡＴ演出状態（第１演出状態）であれば、当選種別抽選手段３０４は、丸め込み処理を施さず、コマンド送信手段３１４は、選択当選種別を示す当選種別コマンドを副制御基板２０２に送信する。副制御基板２０２のコマンド受信手段３３２は、当選種別コマンドを受信すると、当選種別コマンドに示される選択当選種別をそのまま演出制御手段３３４に伝達する。したがって、演出制御手段３３４は、選択当選種別、例えば、当選種別「選択小役左１」に基づき、入賞条件、例えば、正解操作態様（打順１または打順２）を把握できるので、その正解操作態様を遊技者に報知することができる。

【０２１５】

ここでは、コマンド送信手段３１４が、ＡＴ演出状態では、選択当選種別、すなわち、当選種別グループ情報と入賞条件情報とのいずれも副制御基板２０２に伝達しているが、

非ＡＴ演出状態では、入賞条件情報を伝達せず、当選種別グループ情報のみを伝達しているので、副制御基板２０２において入賞条件を把握することができず、仮に、不正行為者が、副制御基板２０２のコマンド受信手段３３２や演出制御手段３３４に係るプログラム全体を改竄したとしても、そもそも、入賞条件情報を取得することができないので、遊技利益を不正に獲得することができなくなる。

【０２１６】

また、他の実施形態として以下のように構成することもできる。すなわち、図２２（ｃ）に示すように、主制御基板２００の当選種別抽選手段（丸め込み手段）３０４は、当選種別抽選により選択当選種別を決定すると、選択当選種別が決定されたときの演出状態に拘わらず（非ＡＴ演出状態およびＡＴ演出状態のいずれであっても）、選択当選種別に基づいて丸め込み処理を施し、選択当選役の入賞条件を示す入賞条件情報を除外するとともに、選択当選種別が属する当選種別グループを示す当選種別グループ情報を生成する。また、主制御基板２００における入賞条件生成手段としての当選種別抽選手段３０４は、選択当選種別が決定されたときの演出状態がＡＴ演出状態（正解操作態様を報知する演出状態）であれば、選択当選種別に基づいて、入賞条件、例えば、正解操作態様（打順１または打順２）を示す入賞条件情報を生成する。そして、コマンド送信手段３１４は、現在の演出状態が非ＡＴ演出状態であれば、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドを副制御基板２０２に送信し、現在の演出状態がＡＴ演出状態であれば、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドと、これとは別のコマンドとして、入賞条件情報を示す入賞条件コマンドとをいずれも副制御基板２０２に送信する。副制御基板２０２のコマンド受信手段３３２は、当選種別コマンドを受信すると、当選種別コマンドが当選種別グループ情報のみを示している場合、かかる当選種別グループ情報のみを演出制御手段３３４に伝達し、当選種別コマンドが当選種別グループ情報を示し、かつ、入賞条件コマンドが入賞条件情報を示す場合、かかる当選種別グループ情報と入賞条件情報を演出制御手段３３４に伝達する。したがって、演出制御手段３３４は、非ＡＴ演出状態において、当選した当選種別が当選役「正解小役」や当選役「不正解小役」を含むことは把握できるが、正解操作態様（入賞条件）を把握することができず、正解操作態様を遊技者に報知できない。また、演出制御手段３３４は、ＡＴ演出状態において、入賞条件、例えば、正解操作態様（打順１または打順２）を把握できるので、その正解操作態様を遊技者に報知することができる。

【０２１７】

ここでも、コマンド送信手段３１４が、ＡＴ演出状態では、当選種別グループ情報と入賞条件情報とのいずれも副制御基板２０２に伝達しているが、非ＡＴ演出状態では、入賞条件情報を伝達せず、当選種別グループ情報のみを伝達しているので、副制御基板２０２において入賞条件を把握することができず、仮に、不正行為者が、コマンド受信手段３３２や演出制御手段３３４に係るプログラム全体を改竄したとしても、そもそも、入賞条件情報を取得することができないので、遊技利益を不正に獲得することができなくなる。また、当選種別抽選手段３０４が、選択当選種別に当選したときの演出状態に拘わらず（非ＡＴ演出状態およびＡＴ演出状態のいずれであっても）、選択当選種別に基づいて丸め込み処理を施し、常に当選種別グループ情報を生成して送信する構成により、当選種別グループ情報を生成する際の演出状態を確認する処理が不要になり処理負荷を軽減することができる。

【０２１８】

また、ここでは、コマンド送信手段３１４が、ＡＴ演出状態において、当選種別グループ情報と入賞条件情報とのいずれも副制御基板２０２に伝達し、非ＡＴ演出状態において、入賞条件情報を伝達せず、当選種別グループ情報のみを伝達する例を挙げて説明したが、演出状態に基づくのみならず、コマンド送信手段３１４が、補助演出を実行したいタイミングで当選種別グループ情報と入賞条件情報とのいずれも副制御基板２０２に伝達し、その他のタイミングで当選種別グループ情報のみを伝達するとしてもよい。こうして、入賞条件の不正取得を防止しつつ、任意のタイミングで補助演出を実行することが可能とな

る。
【０２１９】
なお、上記では、当選種別グループ情報が、選択当選種別が属する当選種別グループを示すとしたが、選択当選種別がどのようなカテゴリや集合に属するか把握できれば足り、例えば、小役であることや、当選役「ベル」や当選役「リプレイ」を含むことを示すとしてもよい。
【０２２０】
また、上記では、丸め込み手段としての当選種別抽選手段３０４が、丸め込み処理を施す丸め込み条件として、当選種別抽選により、所定の正解操作態様による操作が入賞条件として設定された選択当選種別が決定された場合、もしくは、選択当選種別が決定され、そのときの演出状態が非ＡＴ演出状態であった場合を挙げて説明しているが、かかる場合に限らず、予め定められた当選種別が決定された場合や、所定の演出状態に滞在している場合等、様々な条件を適用できる。そして、コマンド送信手段３１４は、このような丸め込み処理が施された結果に対応したコマンド、例えば、その当選種別が属する当選種別グループ等を示すコマンドを送信する。
【０２２１】
また、上記では、第１演出状態としてＡＴ演出状態を挙げ、第２演出状態として非ＡＴ演出状態を挙げているが、第１演出状態は、当選種別抽選により選択当選種別が決定された少なくともいずれかの遊技において正解操作態様を報知する演出状態であれば足り、第２演出状態は、第１演出状態と正解操作態様を報知する頻度が異なる（報知しないことも含む）演出状態であればよい。
【０２２２】
また、上記では、現在の演出状態がＡＴ演出状態であれば、コマンド送信手段３１４が、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドと、これとは別のコマンドとして、入賞条件情報を示す入賞条件コマンドとをいずれも副制御基板２０２に送信する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、当選種別グループ情報および入賞条件情報のいずれも示す（例えば、当選種別グループ情報および入賞条件情報を異なるビットに割り当てて）当選種別コマンド、または、他の任意のコマンドを副制御基板２０２に送信するとしてもよい。
【０２２３】
また、上記では、入賞条件生成手段としての当選種別抽選手段３０４が、選択当選種別が決定されたときの演出状態がＡＴ演出状態（正解操作態様を報知する演出状態）であれば、選択当選種別に基づいて、入賞条件を示す入賞条件情報を生成し、コマンド送信手段３１４が、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドとともに、入賞条件情報を示す入賞条件コマンドを副制御基板２０２に送信する例、換言すれば、選択当選種別が決定されたときの演出状態が非ＡＴ演出状態であれば、入賞条件生成手段としての当選種別抽選手段３０４が、入賞条件情報を生成せず、コマンド送信手段３１４が、入賞条件コマンドを副制御基板２０２に送信しない例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、選択当選種別が決定されたときの演出状態が非ＡＴ演出状態であれば、入賞条件生成手段としての当選種別抽選手段３０４が、入賞条件が含まれないことを示す非入賞条件情報（ナビ無し情報）を生成し、コマンド送信手段３１４は、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドとともに、非入賞条件情報を示す入賞条件コマンドを副制御基板２０２に送信するとしてもよい。このように、コマンド送信手段３１４が、選択当選種別に当選したときの演出状態に拘わらず（非ＡＴ演出状態およびＡＴ演出状態のいずれであっても）、常に入賞条件コマンドを送信する構成により、入賞条件コマンドを生成する際の演出状態を確認する処理が不要になり処理負荷を軽減することができる。
【０２２４】
（当選種別の丸め込み処理の他の例）
また、当選種別抽選手段３０４は、所定の演出、例えば、レア役「チャンス」に相当する当選役を、正解操作態様を報知することで入賞させる演出（変換演出）において、当選

種別を特定するパラメータ等により、その当選種別を簡略化（上位概念化）する丸め込み処理を施す場合もある。本実施形態では、レア役「チャンス」に相当する当選役を入賞させるための補助演出の実行（例えば、当選種別「チャンス揃いリプレイ」当選時の当選役「リプレイ１１」への変換決定）を示す補助実行情報（ここでは具体的な操作態様を含まない）を主制御基板２００内に留め、副制御基板２０２に伝達するのを回避する。すなわち、主制御基板２００のコマンド送信手段３１４が、レア役「チャンス」に相当する当選役を入賞させるために補助演出の実行が決定されていれば、当選種別グループ情報と補助実行情報とをいずれも副制御基板２０２に伝達するものの、補助演出の実行が決定されていなければ、当選種別グループ情報のみを伝達し、補助実行情報を伝達しない。

【０２２５】

図２３は、丸め込み処理の他の例を示した説明図である。図２３に示すように、主制御基板２００の当選種別抽選手段３０４が当選種別抽選により当選種別「チャンス揃いリプレイ」を決定すると、主制御基板２００における丸め込み手段としての当選種別抽選手段３０４が、当選種別「チャンス揃いリプレイ」に基づいて丸め込み処理を施す。ここで、当選種別「チャンス揃いリプレイ」は、他の全てのリプレイ役とともに、当選種別グループ「リプレイ」に属するとする。したがって、当選種別抽選手段３０４は、当選種別「チャンス揃いリプレイ」に基づいて、当選役「リプレイ１１」の入賞条件を示す入賞条件情報を除外し、当選種別「チャンス揃いリプレイ」が属する当選種別グループ「リプレイ」を示す当選種別グループ情報を生成して、コマンド送信手段３１４に伝達する。また、これと並行して、状態移行手段３１２は、正解操作態様を報知する補助演出を実行させるか否かをチャンス揃い変換抽選により（例えば、２０％の確率で）決定する。ここで、コマンド送信手段３１４は、チャンス揃い変換抽選の結果に拘わらず、当選種別「チャンス揃いリプレイ」に当選した遊技で、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドを副制御基板２０２に送信する。副制御基板２０２のコマンド受信手段３３２は、当選種別「チャンス揃いリプレイ」に当選した遊技で補助演出を実行させることが決定されていない場合に、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドを受信すると、かかる当選種別グループ情報を演出制御手段３３４に伝達する。したがって、演出制御手段３３４は、当選した当選種別がリプレイ役を含むことは把握できるが、当選種別「チャンス揃いリプレイ」であることや、補助実行情報を特定できず、補助演出を実行できないので、正解操作態様を遊技者に報知できない。したがって、演出制御手段３３４は、補助演出を実行することなく、遊技者は、図２３（ａ）のように、打順１により、当選役「リプレイ８」に対応する図柄組合せを有効ラインＡ上に表示することとなる。

【０２２６】

一方、状態移行手段３１２が、当選種別「チャンス揃いリプレイ」に当選した遊技で、レア役「チャンス」に相当する当選役を入賞させるべく、補助演出の実行を決定すれば、状態移行手段３１２は、補助演出を実行させる補助実行情報を生成し、補助実行情報をコマンド送信手段３１４に伝達する。コマンド送信手段３１４は、上述した当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドに加え、補助実行情報を示す補助実行コマンドを副制御基板２０２に送信する。副制御基板２０２のコマンド受信手段３３２は、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドおよび補助実行情報を示す補助実行コマンドを受信すると、当選種別グループ情報および補助実行情報を演出制御手段３３４に伝達する。したがって、演出制御手段３３４は、当選種別グループ情報によってリプレイ役を含む当選種別に当選したことを把握するとともに、補助実行情報によって補助演出を実行することを把握できるので、当選役「リプレイ１１」に対応する図柄組合せを表示させるべく、当選種別「チャンス揃いリプレイ」の正解操作態様（打順５または打順６）を報知することができる。このとき、演出制御手段３３４は、副制御基板２０２内に、当選種別「チャンス揃いリプレイ」と正解操作態様とが対応付けられた情報を有し、当選種別「チャンス揃いリプレイ」の正解操作態様が打順５および打順６であることを把握しているとする。したがって、遊技者は、図２３（ｂ）のように、打順５または打順６により、当選役「リプレイ８」ではなく、当選役「リプレイ１１」に対応する図柄組合せを有効ラインＡ上に表示するこ

とができる（当選役「リプレイ８」が当選役「リプレイ１１」に変換される）。このように、当選役「リプレイ１１」に対応する図柄組合せが有効ラインＡ上に表示されると、当選役「リプレイ１１」に基づいて、例えば、継続遊技数の上乗せに特化した状態に移行する等、遊技利益が付与される。

【０２２７】

ここでは、コマンド送信手段３１４が、補助演出の実行が決定されていれば、当選種別グループ情報と補助実行情報とのいずれも副制御基板２０２に伝達しているが、補助演出の実行が決定されていなければ、補助実行情報を伝達せず、当選種別グループ情報のみを伝達しているので、副制御基板２０２において補助実行情報を把握することができず、仮に、不正行為者が、コマンド受信手段３３２や演出制御手段３３４に係るプログラム全体を改竄したとしても、そもそも、補助実行情報を取得することができないので、遊技利益を不正に獲得することができなくなる。

【０２２８】

ただし、コマンドに補助実行情報が示されている場合に、演出制御手段３３４が常に、正解操作態様（打順５または打順６）を報知するとなると、以下の課題が生じる。例えば、非ＡＴチャンス演出状態、ＡＴチャンス演出状態、第１ＡＴ上乗せ演出状態、第２ＡＴ上乗せ演出状態のいずれかの間や、それらの継続抽選が行われる演出等、連続した演出が実行されている間に、当該正解操作態様が報知されることでレア役「チャンス」に相当する当選役「リプレイ１１」に入賞すると、連続演出による遊技の興趣が低下し、また、当選役「リプレイ１１」の出現により演出状態の継続が確定したと勘違いされるおそれがある。そこで、本実施形態では、補助演出の実行が決定されている場合であっても、連続した演出が実行されているような、補助禁止条件を満たす場合には、補助演出を行わず、補助禁止条件を満たしていない場合には、補助演出を行う。ここで、補助禁止条件は、補助演出を制限する状態であることであり、例えば、本実施形態では、非ＡＴチャンス演出状態、ＡＴチャンス演出状態、第１ＡＴ上乗せ演出状態、第２ＡＴ上乗せ演出状態のいずれかの間や、それらの継続抽選が行われる演出等、連続した演出が実行されている状態であることとしている。なお、補助禁止条件として、遊技状態が、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態、内部中遊技状態、ボーナス遊技状態のいずれであるか、また、演出状態が、非ＡＴ通常演出状態、非ＡＴチャンス演出状態、ＡＴ通常演出状態、ＡＴチャンス演出状態、第１ＡＴ上乗せ演出状態、第２ＡＴ上乗せ演出状態のいずれであるか等、様々な状態であることを採用してもよい。

【０２２９】

具体的に、状態移行手段３１２が、当選種別「チャンス揃いリプレイ」に当選した遊技で補助演出の実行を決定した場合に、副制御基板２０２のコマンド受信手段３３２は、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドおよび補助実行情報を示す補助実行コマンドを受信し、当選種別グループ情報および補助実行情報を演出制御手段３３４に伝達する。したがって、演出制御手段３３４は、当選種別グループ情報によってリプレイ役を含む当選種別に当選したことを把握するとともに、補助実行情報によって補助演出を実行することを把握できる。ただし、連続した演出が実行されており、補助禁止条件を満たす場合（補助演出のタイミングではない場合）、演出制御手段３３４は、補助演出を実行することなく、遊技者は、図２３（ａ）のように、打順１により、当選役「リプレイ８」に対応する図柄組合せを有効ラインＡ上に表示することとなる。こうして、不正行為者が遊技利益を不正に獲得することを防止しつつ、演出の状態に応じて、補助演出の実行可否を決定でき、演出に関する所定の条件を満たす場合に意図的に当選役を入賞させないことが可能となる。

【０２３０】

なお、ここでは、丸め込み手段としての当選種別抽選手段３０４が、選択当選種別（当選種別「チャンス揃いリプレイ」）を決定すると当選種別グループ情報を生成し、コマンド送信手段３１４が当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドを送信し、補助演出の実行が決定されると、コマンド送信手段３１４が補助実行情報を示す補助実行コマンドを

送信する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、当選種別抽選手段３０４が、選択当選種別（当選種別「チャンス揃いリプレイ」）を決定すると、補助演出の実行が決定されない場合にのみ当選種別グループ情報を生成し、コマンド送信手段３１４は、補助演出の実行が決定されると、選択当選種別を示す当選種別コマンドを送信し、補助演出の実行が決定されないと、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドを送信するとしてもよい。

【０２３１】

また、ここでは、副制御基板２０２内で補助実行情報に選択当選種別の正解操作態様が対応付けられており、演出制御手段３３４は、補助実行コマンドを受信したときに、所定の補助禁止条件を満たしていなければ、補助実行情報に対応付けられている正解操作態様を報知する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、コマンド送信手段３１４が、補助実行情報に、入賞条件（正解操作態様）を含めて送信し、演出制御手段３３４は、補助実行コマンドを受信したときに、所定の補助禁止条件を満たしていなければ、補助実行情報に含まれている入賞条件を参照して正解操作態様を報知するとしてもよい。また、コマンド送信手段３１４は、補助実行情報に入賞条件を含めなくとも、補助実行コマンドに代えて、入賞条件情報そのものを示す入賞条件コマンドを送信するとしてもよい。

【０２３２】

また、ここでは、補助演出の実行が決定されると、コマンド送信手段３１４が、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドと、これとは別のコマンドとして、補助実行情報を示す補助実行コマンドとをいずれも副制御基板２０２に送信する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、当選種別グループ情報および補助実行情報のいずれも示す（例えば、当選種別グループ情報および補助実行情報を異なるビットに割り当てて）当選種別コマンド、または、他の任意のコマンドを副制御基板２０２に送信するとしてもよい。

【０２３３】

また、ここでは、状態移行手段３１２が、補助演出の実行を決定すれば、補助演出を実行させる補助実行情報を生成し、コマンド送信手段３１４が、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドとともに、補助実行情報を示す補助実行コマンドを副制御基板２０２に送信する例、換言すれば、補助演出の実行が決定されないと、状態移行手段３１２が、補助実行情報を生成せず、コマンド送信手段３１４が、補助実行コマンドを副制御基板２０２に送信しない例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、補助演出の実行が決定されないと、状態移行手段３１２は、補助演出の実行が決定されていないことを示す非補助実行情報（ナビ無し情報）を生成し、コマンド送信手段３１４は、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドとともに、非補助実行情報を示す補助実行コマンドを副制御基板２０２に送信するとしてもよい。このように、コマンド送信手段３１４が、補助演出の実行が決定されたか否かに拘わらず、常に補助実行コマンドを送信する構成により、補助実行コマンドを生成する際の補助演出の実行の決定有無を確認する処理が不要になり処理負荷を軽減することができる。

【０２３４】

また、ここでは、演出状態や遊技状態に拘わらず、状態移行手段３１２が、所定の選択当選種別（当選種別「チャンス揃いリプレイ」）の当選に基づいて補助演出を実行させるか否か決定しているが、演出状態（非ＡＴ演出遊技状態やＡＴ演出状態）のいずれかでのみ、また、遊技状態（ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態、内部中遊技状態、ボーナス遊技状態）のいずれかでのみ補助演出を実行させるか否か決定するとしてもよい。

【０２３５】

また、ここでは、当選種別抽選手段３０４が丸め込み手段や入賞条件生成手段として機能する例を挙げて説明したが、主制御基板２００に含まれるいずれの機能部、例えば、初期化手段３００、ベット手段３０２、リール制御手段３０６、判定手段３０８、払出制御手段３１０、状態移行手段３１２、コマンド送信手段３１４、外部出力手段３１６等が丸め込み手段や入賞条件生成手段として機能するとしてもよい。また、ここでは、状態移行

手段３１２が、選択当選種別に当選すると、正解操作態様を報知する補助演出を実行させるか否か決定する例を挙げて説明したが、主制御基板２００に含まれるいずれの機能部、例えば、初期化手段３００、ベット手段３０２、当選種別抽選手段３０４、リール制御手段３０６、判定手段３０８、払出制御手段３１０、コマンド送信手段３１４、外部出力手段３１６等が補助演出を実行させるか否か決定するとしてもよい。

【０２３６】

以下、主制御基板２００、副制御基板２０２における具体的処理をフローチャートに基づいて説明する。

【０２３７】

（主制御基板２００のメイン処理）

図２４は、主制御基板２００のメイン処理を示したフローチャートである。ここでは、まず、主制御基板２００のメイン処理に沿って、初期化後の１遊技の概略を説明し、その後、各処理の詳細について説明する。また、ここでは、本実施形態の特徴に関係する処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。また、詳細な説明は省略するが、各処理が遂行される際、各処理において用いられるスイッチ（ベットスイッチ１２６、スタートスイッチ１２８、ストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃ）は、処理の開始時に有効化され、処理の終了時に無効化される。

【０２３８】

（ステップＳ１００）

電源スイッチ１４８を介してスロットマシン１００の電源が投入され、通電状態になると、初期化手段３００は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化手段３００は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをメインＲＡＭ２００ｃに保持している。したがって、不意の電断が生じたとしても、この初期化処理において、保持されたバックアップデータを用い電断前の状態に復帰させることができる。例えば、回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃの回転中に不意の電断が起きたとしても、復帰動作後に再度各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃが回転している状態から開始される。したがって、初期化処理では、基本的に、メインＲＡＭ２００ｃの初期化（ＲＡＭクリア）は行われない。

【０２３９】

（ステップＳ２００）

続いて、遊技者によるベットスイッチ１２６の操作、または、メダル投入部１２４へのメダルの投入を通じ、ベット手段３０２がメダルをベットする。また、コマンド送信手段３１４は、その操作がなされたことを示す投入コマンドを生成し、生成された投入コマンドを副制御基板２０２に送信する。

【０２４０】

（ステップＳ３００）

次に、当選種別抽選手段３０４は、スタートスイッチ１２８に対する遊技開始操作を有効化し、スタートスイッチ１２８の操作待ち状態に移行する。ここで、当選種別抽選手段３０４は、遊技者によるスタートスイッチ１２８の操作に応じて、主制御基板２００の乱数発生器２００ｄによって更新された当選種別抽選乱数から、スタートスイッチ１２８が操作された時点における１の当選種別抽選乱数を取得する。そして、当選種別抽選手段３０４は、図９に示した複数の当選種別抽選テーブルから、現在設定されている遊技状態に対応する１の当選種別抽選テーブルを決定するとともに、取得した当選種別抽選乱数が、決定した当選種別抽選テーブルにおけるいずれの当選領域に対応するか判定し、判定された当選領域の当選種別またはハズレを抽選結果として決定する。また、コマンド送信手段３１４は、スタートスイッチ１２８の操作に応じて抽選結果が決定された後、当選種別抽選の抽選結果（当選種別またはハズレ）や遊技状態に関する情報等を含む当選種別コマンドを生成し、生成された当選種別コマンドを副制御基板２０２に送信する。かかる抽選処理Ｓ３００は後程詳述する。

【０２４１】

（ステップＳ４００）
スタートスイッチ１２８が操作されると、リール制御手段３０６は、ステッピングモータ２６２を駆動して左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃを回転させる。このリール回転処理においては、前回の１遊技における左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃの回転開始時点から所定の時間（例えば４．１秒）が経過すると（ウェイト）、当該遊技における左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃの回転を開始し、左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃの全てが定速回転となったところで、ステップＳ５００に処理を移す。また、リール制御手段３０６は、リール演出を実行する場合もある。

【０２４２】
（ステップＳ５００）
続いて、リール制御手段３０６は、ストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃを有効化し、遊技者によるストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの操作を受け付けると、その操作に対応する回転リール（左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃのいずれか）を停止制御する。また、コマンド送信手段３１４は、ストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃのいずれかの操作がなされると、操作がなされたストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃの情報を示す停止コマンド（第１停止コマンド、第２停止コマンド、第３停止コマンド）を操作の度に生成し、生成された停止コマンドを順次、副制御基板２０２に送信する。

【０２４３】
（ステップＳ６００）
次に、判定手段３０８は、図５（ａ）に示した有効ラインＡ上に表示された図柄組み合わせが予め定められたどの組み合わせに相当するかを判定し、その図柄組み合わせに応じて遊技状態の変更やリプレイに際して要求される種々の処理を実行する。また、コマンド送信手段３１４は、有効ラインＡ上に表示された図柄組み合わせや、有効ラインＡ上に小役に対応する図柄組み合わせが表示された場合におけるメダルの払出枚数等を含む入賞コマンドを生成し、生成された入賞コマンドを副制御基板２０２に送信する。また、状態移行手段３１２は、内部中遊技状態において当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されたことに基づき、遊技状態をボーナス遊技状態に移行し、図９に示す当選種別抽選テーブルを設定する。さらに、状態移行手段３１２は、ＡＲＴ遊技状態への移行が決定されると、演出制御手段３３４に補助演出を開始させ、ＡＲＴ遊技状態における継続遊技数を消化すると、補助演出を終了させる。

【０２４４】
（ステップＳ７００）
続いて、払出制御手段３１０は、ステップＳ６００における判定結果に基づき、例えば、有効ラインＡ上に小役に対応する図柄組み合わせが表示されると、当該小役に対応するメダルの払出処理を実行し、有効ラインＡ上にリプレイ役に対応する図柄組み合わせが表示されると、自動的に次遊技のベットを行うための処理を実行する。また、状態移行手段３１２は、ボーナス遊技状態においてメダルの所定枚数の払い出しが実行されると、遊技状態をボーナス遊技状態からボーナス遊技状態に移行する前の遊技状態に戻し、その遊技状態に対応する当選種別抽選テーブルを設定する。このように、払出制御手段３１０は、有効ラインＡ上に表示された図柄組み合わせに対応して種々の処理を遂行し、当該１遊技を終了する。また、コマンド送信手段３１４は、メダルの払出処理がなされた場合、払出処理がなされたことを示す払出コマンドを生成し、生成された払出コマンドを副制御基板２０２に送信する。

【０２４５】
ステップＳ２００からステップＳ７００までの一連の処理を通じて１遊技が実行される。以後は、ステップＳ２００からステップＳ７００までを繰り返すこととなる。

【０２４６】
（抽選処理Ｓ３００）

図２５は、上記ステップＳ３００の抽選処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態の特徴に関係する処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

【０２４７】

（ステップＳ３０１）

まず、当選種別抽選手段３０４は、その時点の遊技状態に応じた当選種別抽選テーブル（図９）を参照し、スタートスイッチ１２８の操作に基づき、複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する。かかる当選種別抽選処理Ｓ３０１は後程詳述する。

【０２４８】

（ステップＳ３０２）

続いて、当選種別抽選手段３０４は、当選種別抽選により決定された当選種別を特定するパラメータ（選択当選種別に含まれる当選役や入賞条件等）等により、その当選種別を簡略化する丸め込み処理を施す。かかる丸め込み処理Ｓ３０２は後程詳述する。

【０２４９】

（ステップＳ３０３）

次に、状態移行手段３１２は、当選種別抽選により決定された当選種別を構成する当選役に当選役「ＢＢ」が含まれるか否か、すなわち、ＢＢ内部当選フラグが成立しているか否か判定する。その結果、当選役「ＢＢ」が含まれていれば、ステップＳ３０４に処理を移し、当選役「ＢＢ」が含まれていなければ、ステップＳ３０５に処理を移す。

【０２５０】

（ステップＳ３０４）

上記ステップＳ３０３において当選役「ＢＢ」が含まれていると判定されれば、状態移行手段３１２は、現在の遊技状態（ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態）を記憶して、遊技状態を内部中遊技状態に移行し、図９に示す当選種別抽選テーブルを設定する。

【０２５１】

（ステップＳ３０５）

続いて、状態移行手段３１２は、演出状態が非ＡＴ演出状態であれば、当選種別抽選の抽選結果に基づいて、また、非ＡＴ演出状態においてＡＴ演出状態に移行することなく所定の遊技数に到達したことに基づいて、ＡＴ演出状態へ移行するか否かを演出状態抽選により決定する。また、状態移行手段３１２は、演出状態が非ＡＴ通常演出状態であれば、非ＡＴチャンス演出状態へ移行するか否かを抽選により決定し、演出状態がＡＴ通常演出状態であれば、ＡＴチャンス演出状態へ移行するか否かを抽選により決定する。また、演出状態として第１ＡＴ上乗せ演出状態が決定された場合、状態移行手段３１２は、両キャラクタの初期ライフ数を決定し（例えば、味方キャラクタ、敵キャラクタ＝２４０）、その値を、味方ライフカウンタと敵ライフカウンタに設定する。

【０２５２】

（ステップＳ３０６）

次に、状態移行手段３１２は、ＡＴ演出状態への移行を決定したか否かに応じて、ＡＴ演出状態への移行を示唆する前兆演出の前兆遊技数を決定する。かかる前兆遊技数決定処理Ｓ３０６は後程詳述する。

【０２５３】

（ステップＳ３０７）

続いて、状態移行手段３１２は、演出状態が第１ＡＴ上乗せ演出状態であるか否かに応じて、第１ＡＴ上乗せ状態における処理を遂行する。かかる第１ＡＴ上乗せ演出状態での処理Ｓ３０７は後程詳述する。

【０２５４】

（当選種別抽選処理Ｓ３０１）

図２６は、上記ステップＳ３０１の当選種別抽選処理を示したフローチャートである。ここでは、当選種別抽選手段３０４が、その時点の遊技状態に応じた当選種別抽選テーブ

ル（図９）を参照し、スタートスイッチ１２８の操作に基づき、複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選処理により決定している。

【０２５５】

（ステップＳ３０１－１）

まず、当選種別抽選手段３０４は、遊技状態に応じて参照を開始する当選領域を特定する。例えば、当選種別抽選手段３０４は、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態であれば、当選領域３４、すなわち、当選種別「ボーナス役」のカテゴリから参照を開始し、内部中遊技状態であれば、当選領域３１、すなわち、当選種別「小役」のカテゴリから参照を開始し、ボーナス遊技状態であれば、当選領域２１、すなわち、当選種別「リプレイ役」のカテゴリから参照を開始する。

【０２５６】

（ステップＳ３０１－２）

次に、当選種別抽選手段３０４は、特定された当選領域の置数を取得し、その置数を当選種別抽選乱数または前回の減算値から減算する。

【０２５７】

（ステップＳ３０１－３）

当選種別抽選手段３０４は、その減算値が０未満であるか否か判定する。その結果、減算値が０未満であると判定されれば、ステップＳ３０１－４に処理を移し、減算値が０以上であると判定されれば、ステップＳ３０１－５に処理を移す。

【０２５８】

（ステップＳ３０１－４）

ステップＳ３０１－３において減算値が０未満であると判定されれば、当選種別抽選手段３０４は、その時点の当選領域に対応付けられた当選種別を抽選結果とし、当該当選種別抽選処理Ｓ３０１を終了する。

【０２５９】

（ステップＳ３０１－５）

ステップＳ３０１－３において減算値が０以上であると判定されれば、当選種別抽選手段３０４は、特定された当選領域が最後の当選領域（当選領域１）であるか否か判定する。その結果、特定された当選領域が最後の当選領域であれば、ステップＳ３０１－７に処理を移し、特定された当選領域が最後の当選領域でなければ、ステップＳ３０１－６に処理を移す。

【０２６０】

（ステップＳ３０１－６）

ステップＳ３０１－５において特定された当選領域が最後の当選領域ではないと判定されれば、当選種別抽選手段３０４は、図９の当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域のうち、特定されていた当選領域の次に番号が高い当選領域を特定し、ステップＳ３０１－２からの処理を繰り返す。

【０２６１】

（ステップＳ３０１－７）

ステップＳ３０１－５において特定された当選領域が最後の当選領域であると判定されれば、当選種別抽選手段３０４は、当選種別抽選の結果として不当選を決定し、当該当選種別抽選処理Ｓ３０１を終了する。

【０２６２】

（丸め込み処理Ｓ３０２）

図２７は、上記ステップＳ３０２の丸め込み処理を示したフローチャートである。ここでは、当選種別抽選手段３０４が、当選種別抽選により決定された当選種別を簡略化する丸め込み処理を行う。

【０２６３】

（ステップＳ３０２－１）

まず、当選種別抽選手段３０４は、現在の演出状態がＡＴ演出状態であり、かつ、当選

種別抽選によって決定された当選種別が出玉率に関係する所定の選択当選種別（当選種別「移行リプレイ」のいずれかや、当選種別「選択小役」のいずれか）であるか否か判定する。その結果、かかる条件を満たしていれば、ステップＳ３０２－３に処理を移し（丸め込み処理は行わない）、かかる条件を満たしていなければ、ステップＳ３０２－２に処理を移す。

【０２６４】

（ステップＳ３０２－２）

ステップＳ３０２－１において現在の演出状態がＡＴ演出状態ではない、または、当選種別抽選によって決定された当選種別が所定の選択当選種別ではないと判定されれば、コマンド送信手段３１４は、当選種別の丸め込み処理を行う。例えば、当選種別抽選によって決定された当選種別が当選種別「選択小役左１」であった場合、コマンド送信手段３１４は、当選種別「選択小役左１」が属する当選種別グループ「選択小役」を示す当選種別グループ情報を生成する。

【０２６５】

（ステップＳ３０２－３）

次に、当選種別抽選手段３０４は、当選種別抽選によって決定された当選種別が所定の選択当選種別（当選種別「チャンス煽りリプレイ」、当選種別「チャンス揃いリプレイ」）であるか否か判定する。その結果、所定の選択当選種別であれば、ステップＳ３０２－４に処理を移し、所定の選択当選種別でなければ、ステップＳ３０２－８に処理を移す（丸め込み処理は行わない）。

【０２６６】

（ステップＳ３０２－４）

ステップＳ３０２－３において当選種別が所定の選択当選種別であると判定されれば、当選種別抽選手段３０４は、当選種別の丸め込み処理を行う。例えば、当選種別抽選によって決定された当選種別が当選種別「チャンス揃いリプレイ」であった場合、コマンド送信手段３１４は、当選種別「チャンス揃いリプレイ」が属する当選種別グループ「リプレイ」を示す当選種別グループ情報を生成する。

【０２６７】

（ステップＳ３０２－５）

次に、状態移行手段３１２は、正解操作態様を報知する補助演出を実行させるか否かを抽選により決定する。

【０２６８】

（ステップＳ３０２－６）

続いて、コマンド送信手段３１４は、状態移行手段３１２が補助演出の実行を決定したか否か判定する。その結果、補助演出の実行が決定されていれば、ステップＳ３０２－７に処理を移し（丸め込み処理は行わない）、補助演出の実行が決定されていなければ、ステップＳ３０２－８に処理を移す。

【０２６９】

（ステップＳ３０２－７）

ステップＳ３０２－６において補助演出の実行が決定されていると判定されれば、状態移行手段３１２は、補助演出を実行させる補助実行情報を生成する。

【０２７０】

（ステップＳ３０２－８）

続いて、コマンド送信手段３１４は、当選種別グループ情報を示す当選種別コマンドを副制御基板２０２に送信し、補助実行情報が生成されていれば、補助実行情報を示す補助実行コマンドを副制御基板２０２に送信して、当該丸め込み処理Ｓ３０２を終了する。

【０２７１】

（前兆遊技数決定処理Ｓ３０６）

図２８は、上記ステップＳ３０６の前兆遊技数決定処理を示したフローチャートである。ここでは、状態移行手段３１２が、ＡＴ演出状態への移行を決定したか否かに応じて、

ＡＴ演出状態への移行を示唆する前兆演出の前兆遊技数を決定する。
【０２７２】
（ステップＳ３０６－１）
まず、状態移行手段３１２は、ＡＴ演出状態への移行が決定したか（決定した遊技であるか）、また、前兆演出中ではないときに（前兆演出が終わって）前兆フラグがＯＮとなっているか否か判定する。その結果、かかる条件を満たせば、ステップＳ３０６－２に処理を移し、かかる条件を満たさなければ、当該前兆遊技数決定処理Ｓ３０６を終了する。
【０２７３】
（ステップＳ３０６－２）
ステップＳ３０６－１においてＡＴ演出状態への移行が決定している、または、前兆演出中ではないときに前兆フラグがＯＮとなっていると判定されれば、状態移行手段３１２は、フェイク前兆演出中であるか、すなわち、既にフェイク前兆演出が開始され、まだ、フェイク前兆演出が終了していないか否か判定する。その結果、フェイク前兆演出中であれば、ステップＳ３０６－６に移行し、フェイク前兆演出中でなければ、ステップＳ３０６－３に移行する。
【０２７４】
（ステップＳ３０６－３）
ステップＳ３０６－２においてフェイク前兆演出中ではないと判定されれば、状態移行手段３１２は、前兆遊技数の揺らぎ（分散）を決定すべく、図１５（ｂ）の第１前兆遊技数候補の抽選テーブルを参照し、ＡＴ演出状態へ移行するか否か、すなわち、その前兆演出がリアル前兆演出であるかフェイク前兆演出であるかに応じて、所定の範囲（１～１２遊技）内の複数の第１前兆遊技数候補から１の第１前兆遊技数候補を決定する。
【０２７５】
（ステップＳ３０６－４）
次に、状態移行手段３１２は、前兆演出の種別に基づいて、短前兆演出および長前兆演出のいずれかを決定する。このとき、状態移行手段３１２は、前兆演出が到達契機リアル前兆演出である場合、短前兆演出および長前兆演出のいずれも決定できるとし、一方で、前兆演出が到達契機フェイク前兆演出である場合、長前兆演出しか決定しないとする。
【０２７６】
（ステップＳ３０６－５）
続いて、状態移行手段３１２は、短前兆演出が決定されると、既に決定されている第１前兆遊技数候補を前兆遊技数とし、長前兆演出が決定されると、第１前兆遊技数候補に予め定められた第２前兆遊技数候補（例えば２４遊技）を加算して前兆遊技数とし、当該前兆遊技数決定処理Ｓ３０６を終了する。なお、前兆フラグがＯＮとなっていれば、前兆フラグをＯＦＦにリセットする。
【０２７７】
（ステップＳ３０６－６）
ステップＳ３０６－２においてフェイク前兆演出中であると判定されれば、状態移行手段３１２は、決定されたＡＴ演出状態が、抽選契機前兆演出であるか否か判定する。その結果、抽選結果に基づく前兆演出であれば、ステップＳ３０６－７に処理を移し、抽選結果に基づく前兆演出でなければ、すなわち、到達契機前兆演出であれば、ステップＳ３０６－８に処理を移す。
【０２７８】
（ステップＳ３０６－７）
ステップＳ３０６－６において抽選結果に基づく前兆演出であると判定されれば、状態移行手段３１２は、フェイク前兆演出をリアル前兆演出に書き換え、当該前兆遊技数決定処理Ｓ３０６を終了する。
【０２７９】
（ステップＳ３０６－８）
ステップＳ３０６－６において抽選結果に基づく前兆演出ではないと判定されれば、状

態移行手段３１２は、前兆フラグをＯＮして、当該前兆遊技数決定処理Ｓ３０６を終了する。こうして、直前まで実行していたフェイク前兆演出をそのまま継続しつつ、そのフェイク前兆演出の終了後、ストックされた前兆演出を実行する権利に従って、新たな到達契機前兆演出を開始することができる。

【０２８０】

（第１ＡＴ上乗せ演出状態での処理Ｓ３０７）

図２９は、上記ステップＳ３０７の第１ＡＴ上乗せ演出状態での処理を示したフローチャートである。ここでは、状態移行手段３１２は、演出状態が第１ＡＴ上乗せ演出状態であるか否かに応じて、第１ＡＴ上乗せ状態における処理を遂行する。

【０２８１】

（ステップＳ３０７－１）

まず、状態移行手段３１２は、当選種別抽選の結果に基づいて、図１８（ａ）の攻撃方向の抽選テーブルを参照し、攻撃方向を「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」、「敵キャラクタから味方キャラクタへ攻撃」、「両キャラクタ待機」から決定し、それと並行して、図１８（ｂ）の減少ライフ数の抽選テーブルを参照し、減少ライフ数を「２０」、「４０」、「６０」、「８０」、「１００」、「１２０」から決定する。ただし、敵ライフカウンタが０になる前と後では、敵ライフカウンタが０になる後の方が、敵ライフカウンタが０になる前より、上乗せされる継続遊技数が比較的少なくなるように設定されている。

【０２８２】

（ステップＳ３０７－２）

次に、状態移行手段３１２は、決定された攻撃方向が「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」か否か判定する。その結果、「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」であれば、ステップＳ３０７－３に処理を移行し、「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」でなければ、ステップＳ３０７－４に移行する。

【０２８３】

（ステップＳ３０７－３）

ステップＳ３０７－２において「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」であると判定されれば、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタの値から、決定された減少ライフ数を減算して敵ライフカウンタを更新する。

【０２８４】

（ステップＳ３０７－４）

ステップＳ３０７－２において「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」ではないと判定されれば、状態移行手段３１２は、決定された攻撃方向が「敵キャラクタから味方キャラクタへ攻撃」か否か判定する。その結果、「敵キャラクタから味方キャラクタへ攻撃」であれば、ステップＳ３０７－５に処理を移行し、「敵キャラクタから味方キャラクタへ攻撃」でなければ、すなわち、「両キャラクタ待機」であれば、ライフカウンタの更新を行わず、ステップＳ３０７－６に移行する。

【０２８５】

（ステップＳ３０７－５）

ステップＳ３０７－４において「敵キャラクタから味方キャラクタへ攻撃」であると判定されれば、状態移行手段３１２は、味方ライフカウンタの値から、決定された減少ライフ数を減算して味方ライフカウンタを更新する。

【０２８６】

（ステップＳ３０７－６）

次に、状態移行手段３１２は、敵ライフカウンタが０以下であるか否か判定する。その結果、敵ライフカウンタが０以下であれば、ステップＳ３０７－９に処理を移し、敵ライフカウンタが０以下でなければ、ステップＳ３０７－７に処理を移す。

【０２８７】

（ステップＳ３０７－７）

ステップＳ３０７－６において敵ライフカウンタが０以下ではないと判定されれば、状態移行手段３１２は、味方ライフカウンタが０以下であるか否か判定する。その結果、味方ライフカウンタが０以下であれば、ステップＳ３０７－８に処理を移し、味方ライフカウンタが０以下でなければ、当該第１ＡＴ上乗せ演出状態での処理Ｓ３０７を終了する。

【０２８８】

（ステップＳ３０７－８）

ステップＳ３０７－７において味方ライフカウンタが０以下であると判定されれば、状態移行手段３１２は、初期ライフ数から敵ライフカウンタの値を減算した値を継続遊技数として上限継続遊技数に加算し、味方キャラクタが敗北したとして、演出状態をＡＴ通常演出状態に戻し、当該第１ＡＴ上乗せ演出状態での処理Ｓ３０７を終了する。

【０２８９】

（ステップＳ３０７－９）

ステップＳ３０７－６において敵ライフカウンタが０以下であると判定されれば、状態移行手段３１２は、第４条件、例えば、特定の当選役の入賞等を満たすか否か判定する。その結果、第４条件を満たしていれば、ステップＳ３０７－１０に処理を移し、第４条件を満たしていなければ、当該第１ＡＴ上乗せ演出状態での処理Ｓ３０７を終了する。

【０２９０】

（ステップＳ３０７－１０）

ステップＳ３０７－９において第４条件を満たしていると判定されれば、状態移行手段３１２は、少なくとも、初期ライフ数から敵ライフカウンタの値を減算した値を継続遊技数として上限継続遊技数に加算すべく、演出状態を第２ＡＴ上乗せ演出状態に移行させ、当該第１ＡＴ上乗せ演出状態での処理Ｓ３０７を終了する。

【０２９１】

（副制御基板２０２のサブ処理）

図３０は、副制御基板２０２のサブ処理を示したフローチャートである。

【０２９２】

（ステップＳ１１００）

電源スイッチ１４８を介してスロットマシン１００の電源が投入され、通電状態になると、初期化決定手段３３０は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化決定手段３３０は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをサブＲＡＭ２０２ｃに保持している。

【０２９３】

（ステップＳ１２００）

コマンド受信手段３３２は、主制御基板２００からのコマンドが受信されているか否か判定する。その結果、コマンドが受信されていれば、ステップＳ１３００に処理を移し、コマンドが受信されていなければ、ステップＳ１４００に処理を移す。

【０２９４】

（ステップＳ１３００）

上記ステップＳ１２００においてコマンドが受信されていると判定されれば、コマンド受信手段３３２は、当該受信されたコマンドに基づいて種々の処理を実行する。かかるコマンド受信処理Ｓ１３００は後程詳述する。

【０２９５】

（ステップＳ１４００）

演出制御手段３３４は、演出スイッチ１３２の検出信号を解析し、その解析結果に基づいて種々の処理を行う。

【０２９６】

（ステップＳ１５００）

演出制御手段３３４は、実行が決定された各種演出の実行情報（タイムテーブル）を参照して、当該タイムテーブルに記憶された該当時間に対応する処理を実行するタイムスケジュール管理処理を行い、ステップＳ１２００からの処理を繰り返す。この処理では、液

晶表示部１３８の表示画像を挿入したり切り替えたりし、また、各種のコマンドを各デバイスに送信する。これにより各種演出が実行されることとなる。

【０２９７】

（コマンド受信処理Ｓ１３００）

図３１は、上記ステップＳ１３００のコマンド受信処理を示したフローチャートである。ここでは、特に、ＡＴ演出状態の遷移について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

【０２９８】

（ステップＳ１３０１）

まず、コマンド受信手段３３２は、受信したコマンドが投入コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが投入コマンドであれば、ステップＳ１３０２に処理を移し、受信したコマンドが投入コマンドでなければ、ステップＳ１３０３に処理を移す。

【０２９９】

（ステップＳ１３０２）

上記ステップＳ１３０１において受信したコマンドが投入コマンドであると判定されれば、演出制御手段３３４は、次の遊技のための遊技開始準備が行われたとして、それまで実行されていた演出を所定条件下で切り換えたり、終了させる。

【０３００】

（ステップＳ１３０３）

続いて、コマンド受信手段３３２は、受信したコマンドが当選種別コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが当選種別コマンドであれば、１遊技が開始されたとし、ステップＳ１３０４に処理を移し、受信したコマンドが当選種別コマンドでなければ、ステップＳ１３０６に処理を移す。

【０３０１】

（ステップＳ１３０４）

上記ステップＳ１３０３において受信したコマンドが当選種別コマンドであると判定されれば、演出制御手段３３４は、当選種別コマンドに基づいて遊技の演出を決定する。例えば、演出制御手段３３４は、第１ＡＴ上乗せ演出状態において、攻撃方向が「味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃」であれば、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する演出を行い、「敵キャラクタから味方キャラクタへ攻撃」であれば、味方キャラクタが敵キャラクタからの攻撃を受ける演出を行う。

【０３０２】

また、演出制御手段３３４は、ＡＴ演出状態へ移行するか否か報知する遊技より前兆遊技数前から前兆演出を行い、最終的に、ＡＴ演出状態へ移行するか否か報知する。ただし、前兆演出が重なると、演出制御手段３３４は、新たに実行される前兆演出が抽選契機前兆演出であれば、既に実行されている前兆演出を新たな抽選契機前兆演出に書き換え、新たに実行される前兆演出が到達契機前兆演出であれば、既に実行されている前兆演出の終了後に、新たに実行される到達契機前兆演出を行うものとする。

【０３０３】

また、演出制御手段３３４は、ＡＴチャンス演出状態および非ＡＴチャンス演出状態のいずれにおいても共通した演出テーブルを用いて演出を決定する。

【０３０４】

また、演出制御手段３３４は、当選種別コマンドに含まれる当選種別が選択当選種別であれば、正解操作態様を報知する補助演出を決定し、当選種別コマンドに含まれる当選種別が当選種別グループ情報のみであれば、当選種別グループ情報が示す当選種別グループに基づいて演出を決定する（補助演出は行わない）。

【０３０５】

また、演出制御手段３３４は、補助実行情報を示す補助実行コマンドを受信していれば、所定の補助禁止条件を満たさない場合にのみ、補助実行情報に対応付けられた正解操作

態様を報知する補助演出を決定する。また、演出制御手段３３４は、補助実行コマンドを受信したが、所定の補助禁止条件を満たしていたり、また、補助実行コマンドを受信していなければ、当選種別コマンドが示す当選役に当選したとして演出を決定する（補助演出は行わない）。

【０３０６】

（ステップＳ１３０５）

次に、演出制御手段３３４は、決定した演出を実行開始する。例えば、決定した演出が補助演出であれば、演出制御手段３３４は、当該補助演出をタイムテーブルに設定する。

【０３０７】

（ステップＳ１３０６）

続いて、コマンド受信手段３３２は、受信したコマンドが停止コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが停止コマンドであれば、ステップＳ１３０７に処理を移し、受信したコマンドが停止コマンドでなければ、ステップＳ１３０８に処理を移す。

【０３０８】

（ステップＳ１３０７）

上記ステップＳ１３０６において受信したコマンドが停止コマンドであると判定されれば、演出制御手段３３４は、その停止コマンドが、第１停止コマンド、第２停止コマンド、第３停止コマンドのいずれであるか、また、その停止操作は、ストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃのいずれになされた停止操作かを判定し、その判定結果と演出の内容に基づいて、種々の処理を行うとともに、演出態様を変動させる。

【０３０９】

また、演出制御手段３３４は、第１ＡＴ上乗せ演出状態において、停止コマンドが第３停止コマンドであれば、主制御基板２００で管理されている味方ライフカウンタおよび敵ライフカウンタの変化に応じて、表示用味方ライフカウンタおよび表示用敵ライフカウンタを変化させ、表示用味方ライフカウンタおよび表示用敵ライフカウンタを参照し、液晶表示部１３８に、味方キャラクタおよび敵キャラクタのライフゲージとして表示する。ただし、演出制御手段３３４は、導入演出の間、表示用味方ライフカウンタおよび表示用敵ライフカウンタの値を更新せず、更新演出の間、味方ライフカウンタおよび敵ライフカウンタの変化に応じて、その変化分だけ、表示用味方ライフカウンタおよび表示用敵ライフカウンタを変化させ、敵ライフカウンタが０になると、表示用敵ライフカウンタも０に更新して、敵キャラクタが敗北した演出を実行する。

【０３１０】

（ステップＳ１３０８）

続いて、コマンド受信手段３３２は、受信したコマンドが入賞コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが入賞コマンドであれば、ステップＳ１３０９に処理を移し、受信したコマンドが入賞コマンドでなければ、ステップＳ１３１０に処理を移す。

【０３１１】

（ステップＳ１３０９）

上記ステップＳ１３０８において受信したコマンドが入賞コマンドであると判定されれば、演出制御手段３３４は、当該入賞コマンドに基づく演出をタイムテーブルに設定する。

【０３１２】

（ステップＳ１３１０）

続いて、コマンド受信手段３３２は、受信したコマンドが払出コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが払出コマンドであれば、ステップＳ１３１１に処理を移し、受信したコマンドが払出コマンドでなければ、当該コマンド受信処理Ｓ１３００を終了する。

【０３１３】

（ステップＳ１３１１）
上記ステップＳ１３１０において受信したコマンドが払出コマンドであると判定されれば、演出制御手段３３４は、当該払出コマンドに基づく演出をタイムテーブルに設定し、当該コマンド受信処理Ｓ１３００を終了する。そうすると、メダルの払出に応じて、サブクレジット表示部１５６およびサブ払出表示部１５８の数値が更新される。

【０３１４】
以上、添付図面を参照しながら本発明の好適な実施形態について説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されないことはいうまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変更例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に本発明の技術的範囲に属するものと了解される。

【０３１５】
例えば、上述した実施形態では、当選種別「選択小役」に関し、正解操作態様で入賞する当選役「正解小役」（選択当選役）の払出枚数を９枚とし、正解操作態様以外で入賞可能な当選役「不正解小役」（失敗当選役）の払出枚数を１枚としたが、総合的な期待獲得枚数や、補助演出の有無による期待獲得枚数の差等を踏まえ、任意に設定できることは言うまでもない。

【０３１６】
また、上述した実施形態では、状態移行手段３１２が、主制御基板２００において遊技状態や演出状態を管理する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、状態移行手段３１２は、副制御基板２０２において遊技状態や演出状態を管理してもよい。また、上述した実施形態では、主制御基板２００と副制御基板２０２とが、遊技を進行するための機能部を分担するように配したが、主制御基板２００の機能部を副制御基板２０２に配しても、副制御基板２０２の機能部を主制御基板２００に配してもよく、また、全ての機能部を１の制御基板に纏めて配することもできる。

【０３１７】
また、上述した実施形態において、ＡＴ演出状態は、設定された継続遊技数に到達することで終了する旨、説明したが、かかる場合に限らず、補助演出を受け得るＡＴ演出状態は、補助演出により正解操作態様を報知する遊技数であるナビ回数に到達したこと、設定された払出枚数に到達したこと、または設定された獲得枚数（払出枚数－投入枚数）に到達したこと等、補助演出を受け得る様々な遊技機会の消化により終了するとしてもよい。また、上述した実施形態においては、補助演出を受け得る各演出状態において、継続遊技数の上乗せ抽選が行われ、当選することで継続遊技数が延長される旨、説明したが、かかる場合に限らず、補助演出を受け得る様々な遊技機会の数を増減したり、変更したりする等、その演出状態の終了条件を変更する様々な抽選を行うことができる。

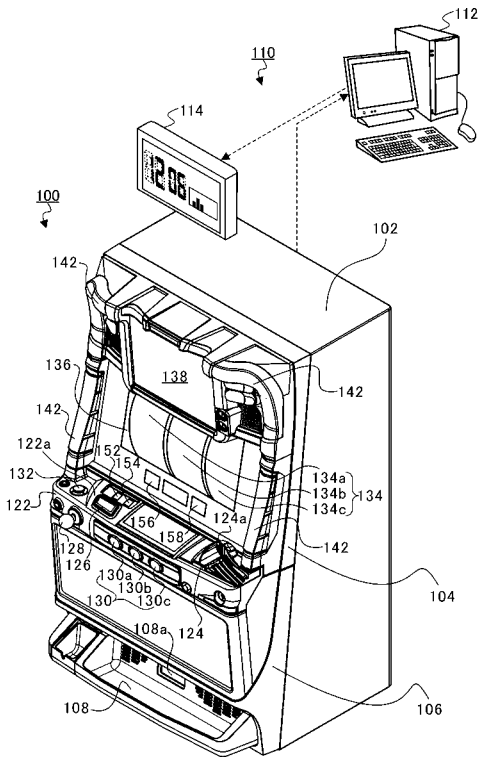
【０３１８】
また、上述した主制御基板２００および副制御基板２０２が行う各処理は、必ずしもフローチャートとして記載された順序に沿って時系列に処理する必要はなく、並列的あるいはサブルーチンによる処理を含んでもよい。

【符号の説明】

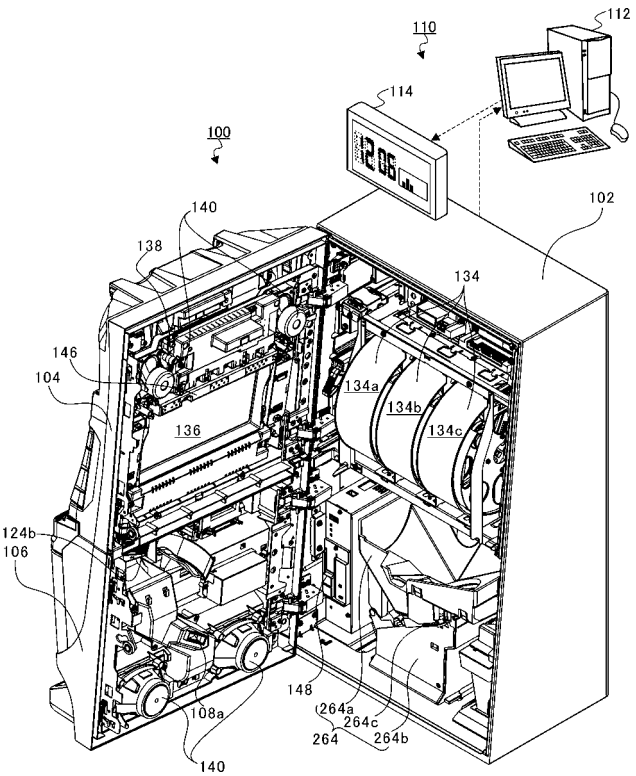
【０３１９】
１００　スロットマシン（遊技機）
１２６　ベットスイッチ
１２８　スタートスイッチ
１３０　ストップスイッチ
１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃ　回転リール
３０２　ベット手段
３０４　当選種別抽選手段
３０６　リール制御手段
３１０　払出制御手段
３１２　状態移行手段

３１４　コマンド送信手段
３３２　コマンド受信手段
３３４　演出制御手段

【図１】



【図２】

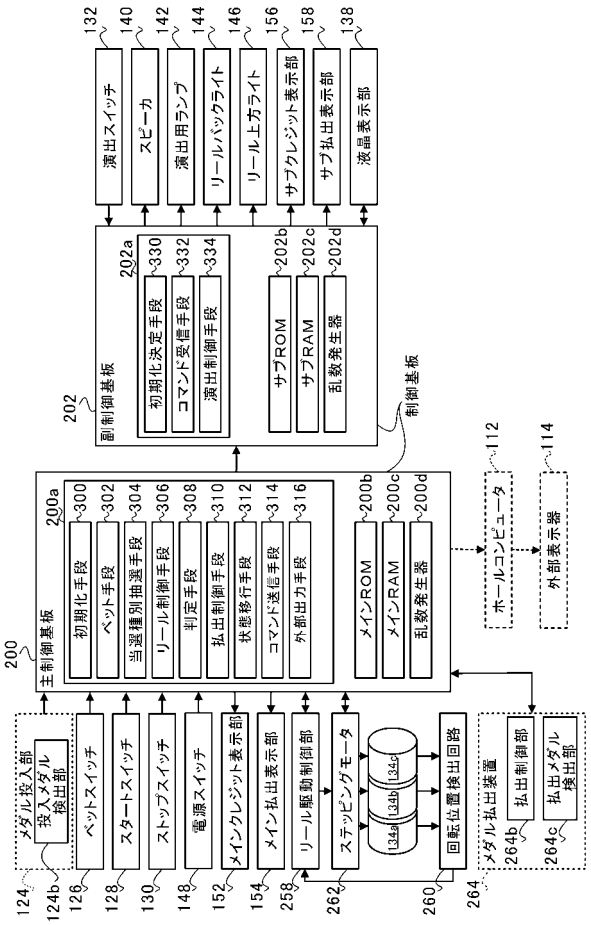


【図３】

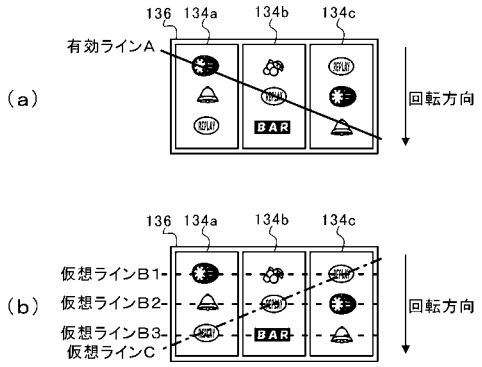
図柄番号	左リール134a		中リール134b		右リール134c	
1		ベルB		ハズレ		リプレイ
2		リプレイ		チェリー		スイカA
3		青7		リプレイ		ベルB
4		BARB		青7		青7
5		スイカB		ベルA		リプレイ
6		ベルB		ハズレ		スイカA
7		リプレイ		スイカA		ベルB
8		ハズレ		リプレイ		ハズレ
9		BARB		BARB		リプレイ
10		スイカA		ベルA		スイカA
11		ベルA		ハズレ		ベルA
12		リプレイ		スイカA		BARA
13		BARA		リプレイ		リプレイ
14		チェリー		BARA		スイカB
15		スイカA		ベルA		ベルA
16		ベルA		ハズレ		BARB
17		リプレイ		チェリー		リプレイ
18		ハズレ		リプレイ		スイカA
19		チェリー		BARA		ベルB
20		スイカB		ベルA		チェリー

回転方向

【図４】



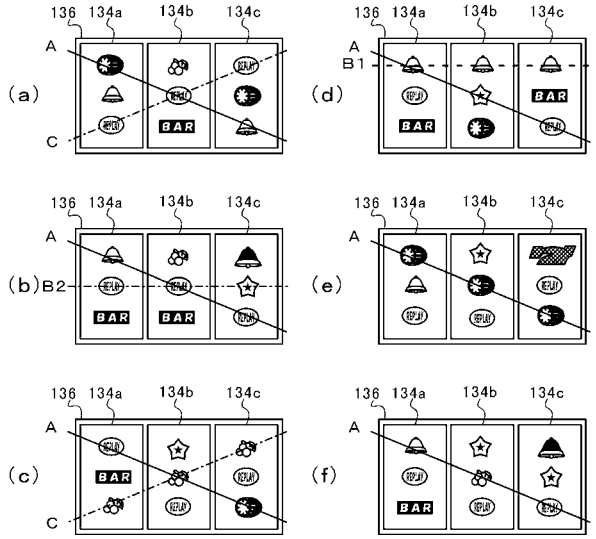
【図５】



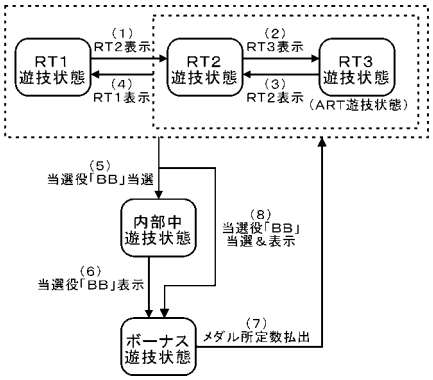
【図６】

当選役	左リール134a	中リール134b	右リール134c	払出枚数
リプレイ1				—
リプレイ2				—
リプレイ3				—
リプレイ4				—
リプレイ5				—
リプレイ6				—
リプレイ7				—
リプレイ8				—
リプレイ9				—
リプレイ10				—
リプレイ11				—
リプレイ12				—
リプレイ13				—
正解小役1				9
正解小役2				9
正解小役3				9
不正解小役1				1
不正解小役2				1
不正解小役3				1
不正解小役4				1
不正解小役5				1
不正解小役6				1
不正解小役7				1
不正解小役8				1
スイカ				3
スイカ補助				1
強小役1				11
強小役2				11
CBB1				—
CBB2				—
CBB3				—

【図７】



【図８】



【図９】

当選種別抽選テーブル

当選領域	当選種別	当選役	RT1	RT2	RT3	内部中	BB	打順に応じて優先的に表示可能な図柄組み合わせ
								打順1〈左中右〉 / 打順2〈左右中〉 / 打順3〈中左右〉 / 打順4〈中右左〉 / 打順5〈右左中〉 / 打順6〈右中左〉
1	不当選	−	○	○	○	○	○	−
2	通常リプレイ	リプレイ8	○	○	○	○	○	リプレイ8
3	移行リプレイ1	リプレイ4, 8	○			○	○	リプレイ4 / リプレイ8
4	移行リプレイ2	リプレイ4, 8, 9	○			○	○	リプレイ8 / リプレイ4 / リプレイ8
5	移行リプレイ3	リプレイ3, 5, 8	○			○	○	リプレイ8 / リプレイ5 / リプレイ8
6	移行リプレイ4	リプレイ3, 5, 8, 9	○			○	○	リプレイ8 / リプレイ5 / リプレイ8
7	移行リプレイ5	リプレイ2, 5, 8	○			○	○	リプレイ8 / リプレイ5 / リプレイ8
8	移行リプレイ6	リプレイ2, 5, 8, 9	○			○	○	リプレイ8 / リプレイ5
9	移行リプレイ7	リプレイ1, 6		○		○	○	リプレイ6 / リプレイ1
10	移行リプレイ8	リプレイ1, 6, 8		○		○	○	リプレイ1 / リプレイ6 / リプレイ1
11	移行リプレイ9	リプレイ1, 2, 6		○		○	○	リプレイ1 / リプレイ6 / リプレイ1
12	移行リプレイ10	リプレイ1, 2, 6, 8		○		○	○	リプレイ1 / リプレイ6 / リプレイ1
13	移行リプレイ11	リプレイ1, 6, 9		○		○	○	リプレイ1 / リプレイ6 / リプレイ1
14	移行リプレイ12	リプレイ1, 6, 8, 9		○		○	○	リプレイ1 / リプレイ6
15	チャンス揃リプレイ	リプレイ8, 9, 12, 13	○	○	○	○	○	リプレイ8 / リプレイ8
16	チャンス揃いリプレイ	リプレイ8, 9, 11～13	○	○	○	○	○	リプレイ8 / リプレイ11
17	チェリーリプレイ1	リプレイ10	○	○	○	○	○	リプレイ10
18	チェリーリプレイ2	リプレイ9, 10	○	○	○	○	○	リプレイ10
19	チャンスリプレイ1	リプレイ9	○	○	○	○	○	リプレイ9
20	チャンスリプレイ2	リプレイ11, 12	○	○	○	○	○	リプレイ11
21	7揃いリプレイ	リプレイ7, 8	○	○	○	○	○	リプレイ7
22	選択小役左1	正解小役1, 3 不正解小役1, 2, 5, 6	○	○	○	○		正解小役1 / 不正解小役
23	選択小役左2	正解小役1, 3 不正解小役3, 4, 7, 8	○	○	○	○		正解小役1 / 不正解小役
24	選択小役中1	正解小役2, 3 不正解小役1, 5	○	○	○	○		不正解小役 / 正解小役2 / 不正解小役
25	選択小役中2	正解小役2, 3 不正解小役3, 7	○	○	○	○		不正解小役 / 正解小役2 / 不正解小役
26	選択小役右1	正解小役2, 3 不正解小役3, 5	○	○	○	○		不正解小役 / 正解小役2
27	選択小役右2	正解小役2, 3 不正解小役1, 7	○	○	○	○		不正解小役 / 正解小役2
28	共通ベル	正解小役1, 2	○	○	○	○		正解小役1 / 正解小役2
29	スイカ	スイカ スイカ補助	○	○	○	○		スイカ
30	強ベル1	強小役1	○	○	○	○		強小役1
31	強ベル2	強小役2	○	○	○	○		強小役2
32	CBB1	CBB1, 2, 3	○	○	○			CBB1 / CBB2 / CBB3
33	CBB2	CBB1, 2, 3 リプレイ8	○	○	○			リプレイ8
34	CBB3	CBB1, 2, 3 リプレイ9, 10	○	○	○			リプレイ10

【図１０】

当選種別抽選テーブル（RT1、RT2、RT3遊技状態）

当選領域	当選種別	当選役	打順に応じて優先的に表示可能な図柄組み合わせ
			打順1〈左中右〉 / 打順2〈左右中〉 / 打順3〈中左右〉 / 打順4〈中右左〉 / 打順5〈右左中〉 / 打順6〈右中左〉
⋮	⋮	⋮	⋮
22	選択小役左1	正解小役1, 3 不正解小役1, 2, 5, 6	正解小役1 / 不正解小役
23	選択小役左2	正解小役1, 3 不正解小役3, 4, 7, 8	正解小役1 / 不正解小役
24	選択小役中1	正解小役2, 3 不正解小役1, 5	不正解小役 / 正解小役2 / 不正解小役
25	選択小役中2	正解小役2, 3 不正解小役3, 7	不正解小役 / 正解小役2 / 不正解小役
26	選択小役右1	正解小役2, 3 不正解小役3, 5	不正解小役 / 正解小役2
27	選択小役右2	正解小役2, 3 不正解小役1, 7	不正解小役 / 正解小役2
⋮	⋮	⋮	⋮
32	CBB1	CBB1, 2, 3	CBB1 / CBB2 / CBB3
33	CBB2	CBB1, 2, 3 リプレイ8	リプレイ8
34	CBB3	CBB1, 2, 3 リプレイ9, 10	リプレイ10

当選種別抽選テーブル（内部中遊技状態）

当選領域	当選種別	当選役	打順に応じて優先的に表示可能な図柄組み合わせ
			打順1〈左中右〉 / 打順2〈左右中〉 / 打順3〈中左右〉 / 打順4〈中右左〉 / 打順5〈右左中〉 / 打順6〈右中左〉
⋮	⋮	⋮	⋮
22	選択小役左1	正解小役1, 3 不正解小役1, 2, 5, 6	正解小役3 / 不正解小役
23	選択小役左2	正解小役1, 3 不正解小役3, 4, 7, 8	正解小役3 / 不正解小役
24	選択小役中1	正解小役2, 3 不正解小役1, 5	不正解小役 / 正解小役3 / 不正解小役
25	選択小役中2	正解小役2, 3 不正解小役3, 7	不正解小役 / 正解小役3 / 不正解小役
26	選択小役右1	正解小役2, 3 不正解小役3, 5	不正解小役 / 正解小役3
27	選択小役右2	正解小役2, 3 不正解小役1, 7	不正解小役 / 正解小役3
⋮	⋮	⋮	⋮

【図１１】

当選種別抽選テーブル
（RT1、RT2、RT3遊技状態）

当選領域	当選種別	当選役
1	不当選	－
2	通常リプレイ	リプレイ8
3	移行リプレイ1	リプレイ4，8
4	移行リプレイ2	リプレイ4，8，9
5	移行リプレイ3	リプレイ3，5，8
6	移行リプレイ4	リプレイ3，5，8，9
7	移行リプレイ5	リプレイ2，5，8
8	移行リプレイ6	リプレイ2，5，8，9
9	移行リプレイ7	リプレイ1，6
10	移行リプレイ8	リプレイ1，6，8
11	移行リプレイ9	リプレイ1，2，6
12	移行リプレイ10	リプレイ1，2，6，8
13	移行リプレイ11	リプレイ1，6，9
14	移行リプレイ12	リプレイ1，6，8，9
15	チャンス煽りリプレイ	リプレイ8，9，12，13
16	チャンス煽いリプレイ	リプレイ8，9，11～13
17	チェリーリプレイ1	リプレイ10
18	チェリーリプレイ2	リプレイ9，10
19	チャンスリプレイ1	リプレイ9
20	チャンスリプレイ2	リプレイ11，12
21	7揃いリプレイ	リプレイ7，8
22	選択小役左1	正解小役1，3 不正解小役1，2，5，6
23	選択小役左2	正解小役1，3 不正解小役3，4，7，8
24	選択小役中1	正解小役2，3 不正解小役1，5
25	選択小役中2	正解小役2，3 不正解小役3，7
26	選択小役右1	正解小役2，3 不正解小役3，5
27	選択小役右2	正解小役2，3 不正解小役1，7
28	共通ベル	正解小役1，2
29	スイカ	スイカ スイカ補助
30	強ベル1	強小役1
31	強ベル2	強小役2
32	CBB1	CBB1，2，3
33	CBB2	CBB1，2，3 リプレイ8
34	CBB3	CBB1，2，3 リプレイ9，10

当選種別抽選テーブル
（ボーナス遊技状態）

当選領域	当選種別	当選役
1	共通ベル	正解小役1，2
2	共通ベル	正解小役1，2
3	共通ベル	正解小役1，2
4	共通ベル	正解小役1，2
5	共通ベル	正解小役1，2
6	共通ベル	正解小役1，2
7	共通ベル	正解小役1，2
8	共通ベル	正解小役1，2
9	共通ベル	正解小役1，2
10	共通ベル	正解小役1，2
11	共通ベル	正解小役1，2
12	共通ベル	正解小役1，2
13	共通ベル	正解小役1，2
14	共通ベル	正解小役1，2
15	共通ベル	正解小役1，2
16	共通ベル	正解小役1，2
17	強ベル	強小役1，2
18	強ベル	強小役1，2
19	強ベル	強小役1，2
20	強ベル	強小役1，2
21	強ベル	強小役1，2

【図１２】

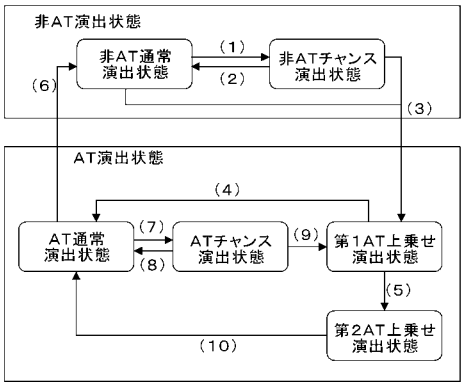
当選種別抽選テーブル（ボーナス遊技状態）

当選領域	当選種別	当選役	置数
1	共通ベル	正解小役1，2	1000
2	共通ベル	正解小役1，2	2000
3	共通ベル	正解小役1，2	500
4	共通ベル	正解小役1，2	500
5	共通ベル	正解小役1，2	500
6	共通ベル	正解小役1，2	500
7	共通ベル	正解小役1，2	500
8	共通ベル	正解小役1，2	500
9	共通ベル	正解小役1，2	500
10	共通ベル	正解小役1，2	500
11	共通ベル	正解小役1，2	500
12	共通ベル	正解小役1，2	500
13	共通ベル	正解小役1，2	500
14	共通ベル	正解小役1，2	500
15	共通ベル	正解小役1，2	100
16	共通ベル	正解小役1，2	100
17	強ベル	強小役1，2	200
18	強ベル	強小役1，2	200
19	強ベル	強小役1，2	200
20	強ベル	強小役1，2	100
21	強ベル	強小役1，2	100

不当選

【図１３】

（演出状態）



【図１４】

（a）非AT通常演出状態用演出状態抽選テーブル

当選領域	演出状態
1	非ATチャンス演出状態
2	AT演出状態
3	ハズレ

（b）非ATチャンス演出状態用演出状態抽選テーブル

当選領域	演出状態
1	AT演出状態
2	ハズレ

（c）AT通常演出状態用演出状態抽選テーブル

当選領域	演出状態
1	ATチャンス演出状態
2	ハズレ

（d）ATチャンス演出状態用演出状態抽選テーブル

当選領域	演出状態
1	第1AT上乗せ演出状態
2	ハズレ

【図１５】

（ａ）前兆遊技数の抽選テーブル

当選領域	前兆遊技数	抽選契機 リアル前兆演出	抽選契機 フェイク前兆演出	到達契機 リアル前兆演出	到達契機 フェイク前兆演出
1	1G	40%	40%	10%	0%
2	2G	40%	40%	10%	0%
3	3G	10%	20%	10%	0%
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
12	12G	10%	0%	0%	0%
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
34	34G	0%	0%	30%	50%
35	35G	0%	0%	30%	50%
36	36G	0%	0%	10%	0%

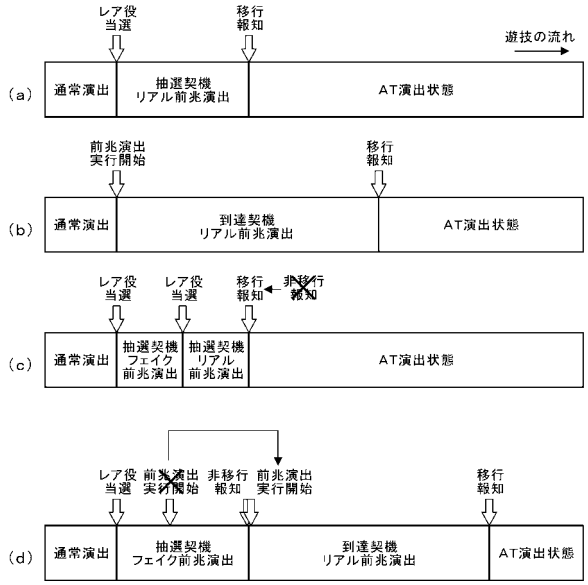
（ｂ）第１前兆遊技数候補の抽選テーブル

当選領域	第1前兆遊技数候補	リアル前兆演出	フェイク前兆演出
1	1G	10%	0%
2	2G	10%	0%
3	3G	10%	0%
⋮	⋮	⋮	⋮
10	10G	30%	50%
11	11G	30%	50%
12	12G	10%	0%

（ｃ）前兆演出の期間の抽選テーブル

前兆演出の種別	短前兆演出	長前兆演出
抽選契機 リアル前兆演出	○	×
抽選契機 フェイク前兆演出	○	×
到達契機 リアル前兆演出	○ (30%)	○ (70%)
到達契機 フェイク前兆演出	×	○

【図１６】



【図１７】

(a)

当選領域	演出パターン
1	攻撃演出パターン1
2	攻撃演出パターン2
⋮	⋮
49	攻撃演出パターン49
50	攻撃演出パターン50

(b)

当選領域	演出パターン
1	防御演出パターン1
2	防御演出パターン2
⋮	⋮
49	防御演出パターン49
50	防御演出パターン50

(c)

当選領域	演出パターン
1	待機演出パターン1
2	待機演出パターン2
⋮	⋮
49	待機演出パターン49
50	待機演出パターン50

【図１８】

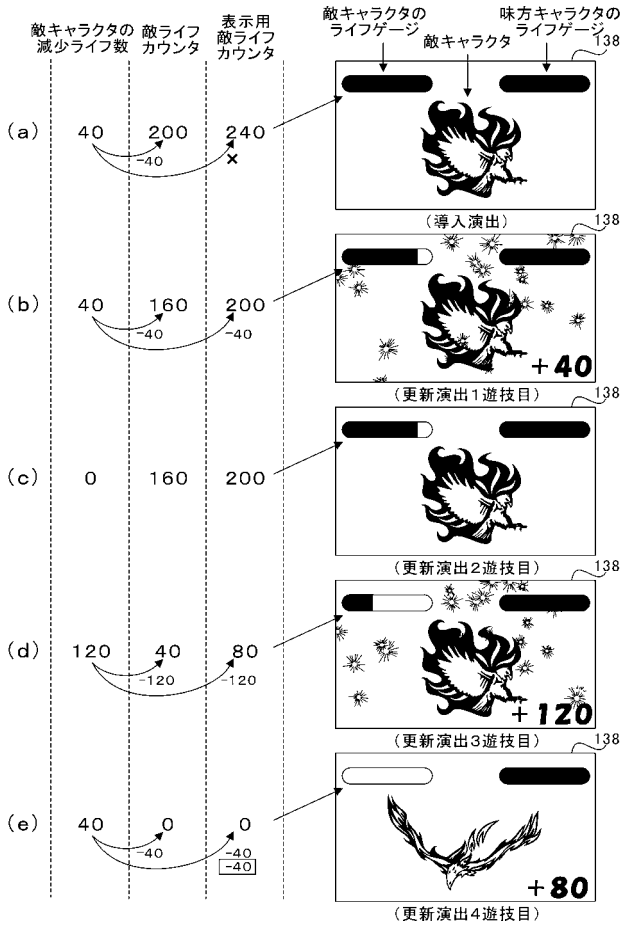
（ａ）攻撃方向の抽選テーブル

当選領域	攻撃方向
1	味方キャラクタから敵キャラクタへ攻撃
2	敵キャラクタから味方キャラクタへ攻撃
3	両キャラクタ待機

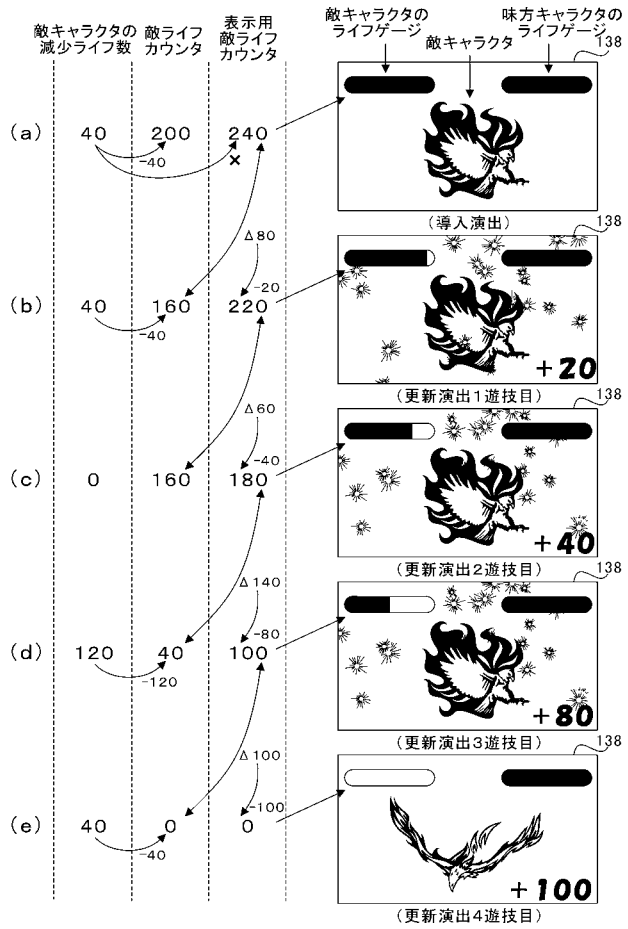
（ｂ）減少ライフ数の抽選テーブル

当選領域	減少ライフ数
1	20
2	40
3	60
4	80
5	100
6	120

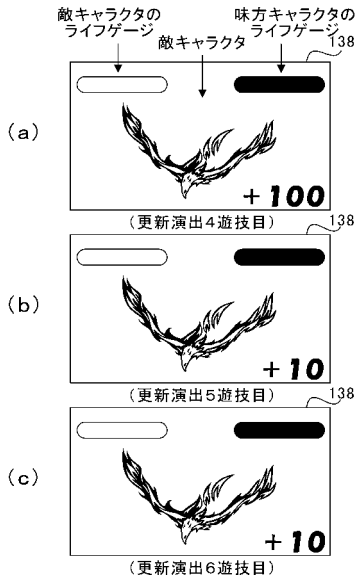
【図１９】



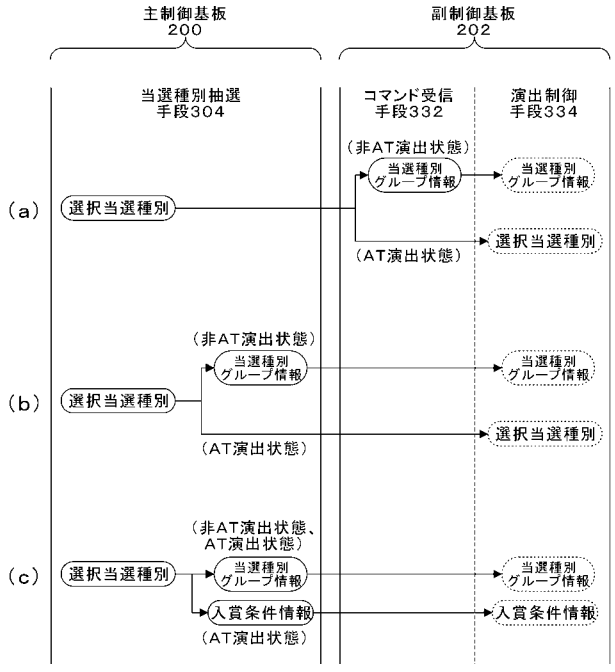
【図２０】



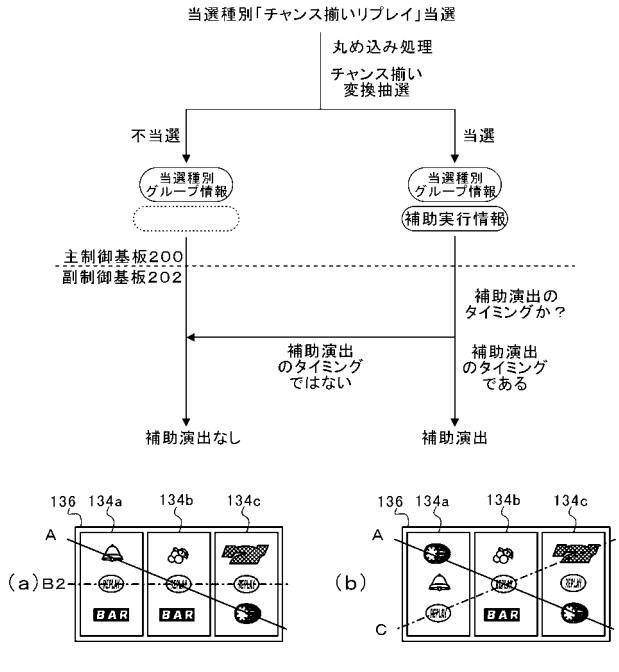
【図２１】



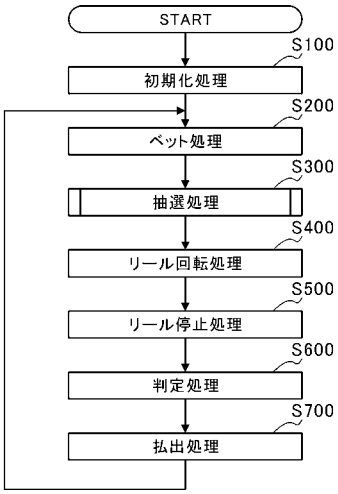
【図２２】



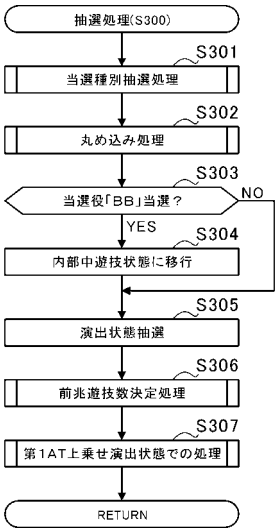
【図２３】



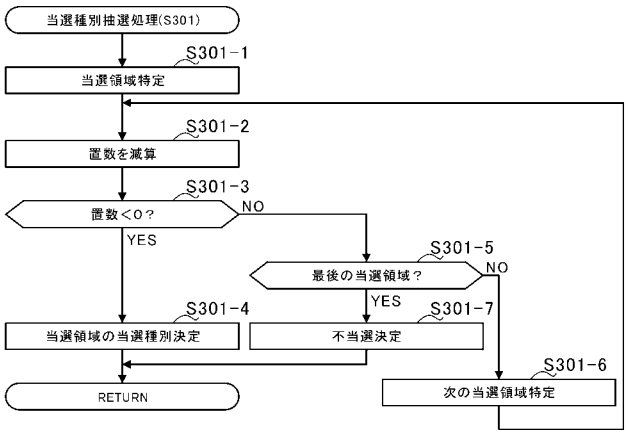
【図２４】



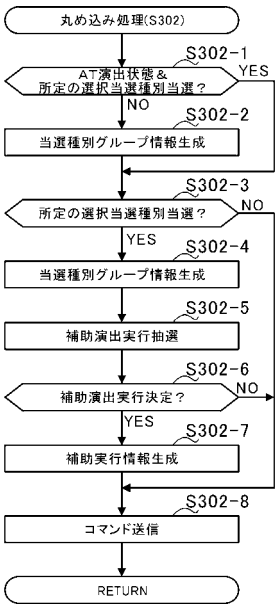
【図２５】



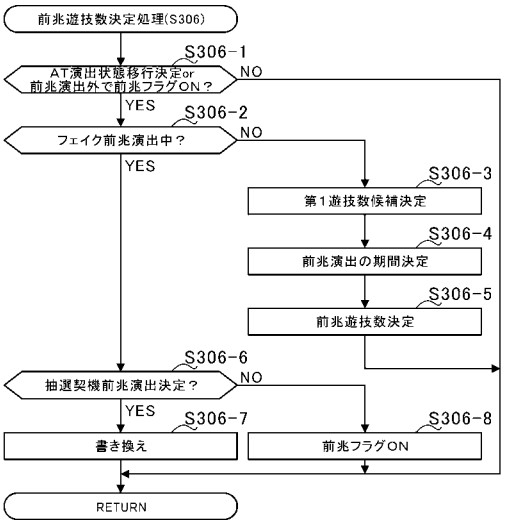
【図２６】



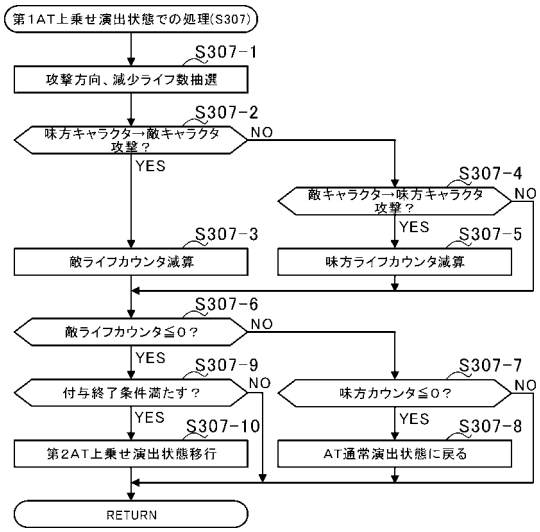
【図２７】



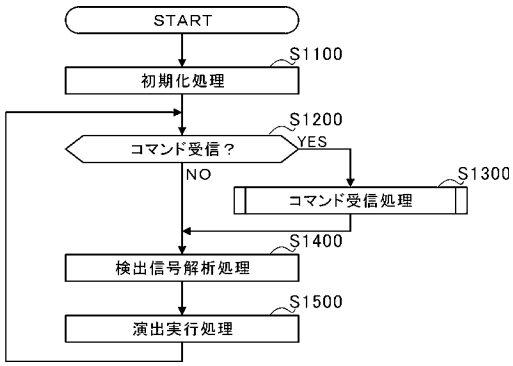
【図２８】



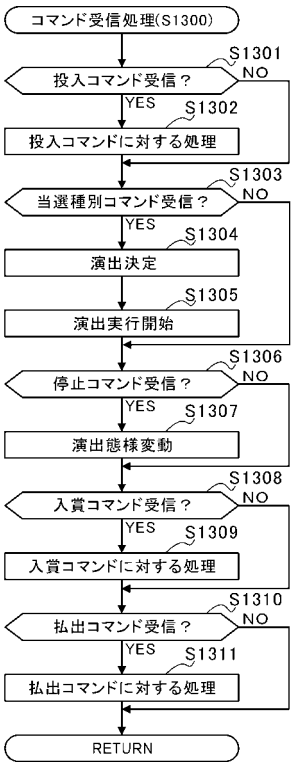
【図２９】



【図３０】



【図３１】



フロントページの続き

(72)発明者　丸田　智行
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社オリンピア内
(72)発明者　延武　優
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社オリンピア内
(72)発明者　鎌田　義一
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社オリンピア内
(72)発明者　白石　悠一
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社オリンピア内
(72)発明者　大屋　輝彦
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社オリンピア内

Ｆターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC52 AC64 AC65
AC77 AC82 BA03 BA07 BA12 BA17 BA22 BA32 BA35 BA38
BB02 BB16 BB63 BB74 BB78 BB83 BB93 BB96 CA02 CA23
CA24 CA25 CA27 CB04 CB23 CB32 CB49 CB50 CC01 CC12
CC35 CC51 CD12 CD18 CD55 DA52 DA54 DA58 DA63 DA64
EB01