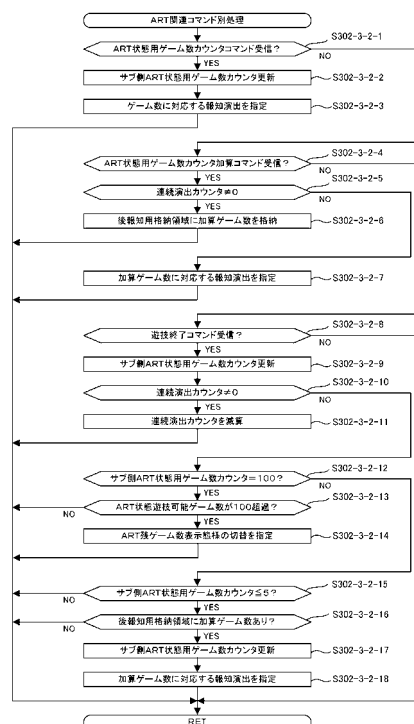




【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄が周面に配された複数のリールと、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、
前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、当選役を決定する当選役決定手段と、
前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、前記複数のリールを回転する制御を行うリール回転制御手段と、
前記複数のリールそれぞれに対応して設けられ、遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段と、
前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことと、前記当選役決定手段により決定された前記当選役に基づいて、前記リール回転制御手段により回転されている前記リールを停止させる停止制御手段と、
通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段と、
前記特別遊技状態における遊技期間を管理する遊技期間管理手段と、
前記遊技期間管理手段により管理される前記遊技期間を表示する表示手段と、
前記特別遊技状態が制御されているときに、前記当選役決定手段が決定する前記当選役に応じて、前記特別遊技状態における前記遊技期間を延長する抽選を行う遊技期間延長抽選手段と、
前記遊技期間延長抽選手段により前記遊技期間を延長する抽選に当選した場合に、当選したゲームにおいて、延長する遊技期間を報知する第1の報知と、当選したゲームの以降のゲームにおいて、延長する遊技期間を報知する第2の報知とのいずれかで報知を行う報知手段と、
前記表示手段における前記遊技期間の表示において、第1の表示態様と、前記第1の表示態様とは異なる第2の表示態様とのいずれかで表示制御する表示制御手段と、
前記遊技期間管理手段により管理される前記遊技期間が前記第2の報知を行う前の所定の遊技期間となったことに基づいて、前記遊技期間の表示を前記第1の表示態様から前記第2の表示態様に切り替えることが可能な切り替え手段と、
前記所定の遊技期間となったときの前記特別遊技状態において遊技可能な遊技期間が、前記第2の報知により報知する前記延長する遊技期間を含めて、前記所定の遊技期間を超えるか否かに応じて、前記切り替え手段による前記切り替えを実行させる切り替え制御手段と、
を備えたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の図柄が周面に描かれた複数のリールと、当該複数のリールの周面に描かれた図柄の一部を表示する表示窓とを備え、遊技者によるメダル等の遊技価値の投入操作とスタートレバーに対する開始操作とに基づいて全リールを回転させ、遊技者による停止ボタンの操作に基づいて各リールを停止させることにより表示窓に図柄を停止表示する遊技機（いわゆる「パチスロ」）が知られている。このような遊技機は、表示窓に表示される図柄のうち、予め定められたライン（以下、「有効ライン」という）上に予め定められた図柄の組み合わせが停止表示された場合に、遊技者に対して特典（例えば、メダル）を付与する。

【0003】

また、このような遊技機は、遊技者によるスタートレバーの操作を検出し、スタートレ

10

20

30

40

50

バーの操作を検出したことに基づいて所定の乱数値を抽出し、当該抽出した乱数値と、当選役毎に抽選値が規定された当選役決定テーブルとに基づいて当選役を決定し、当該決定された当選役と、遊技者による停止ボタンの操作とに基づいてリールの停止制御を行う。ここで、決定された当選役によっては、予め定められた図柄の組み合わせのうち、複数の図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容される場合がある。

【0004】

このとき、当選役として「ハズレ」が決定された場合には、何れのタイミングで停止ボタンの操作が行われたとしても特典を受けることができる図柄の組み合わせが表示されることはない。また、適切なタイミングで停止ボタンの操作が行われなければ当選役に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されない当選役や、何れのタイミングで停止ボタンの操作が行われても当選役に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示される当選役がある。

10

【0005】

すなわち、適切なタイミングで停止ボタンの操作が行われなければ当選役に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されない当選役が当選役として決定された場合には、適切なタイミングで停止操作を行う必要があることから、遊技者には停止ボタンの操作に関する一定の技量等が要求される。

【0006】

また、このような遊技機にあっては、遊技者にとって不利な通常状態において、所定の条件が充足された場合には、通常状態と比較して遊技者にとって有利な状態（以下、「特別遊技状態」という）に移行する制御が行われる。ここで、「特別遊技状態」とは、メダルの払出が行われる図柄の組み合わせ（以下、「入賞に係る図柄の組み合わせ」という）が有効ライン上に表示される確率が通常状態よりも向上するボーナスゲーム（「RB（レギュラーボーナス）」、「BB（ビッグボーナス）」、「CB（チャレンジボーナス）」、「MB（ミドルボーナス）」等）や、適切な操作順序で停止ボタンを操作しなければ入賞に係る図柄の組み合わせが表示されない（または適切な操作順序で停止ボタンを操作しなければ、メダルの払出枚数が少ない方）の入賞に係る図柄の組み合わせが表示される）特定の当選役が決定された場合に、適切な停止ボタンの操作順序等が報知される「AT（アシストタイム）」、メダルの投入操作を行うことなくスタートレバーを操作することにより遊技が開始される再遊技が当選役として決定される確率を向上させる「RT（リプレイタイム）」、ATとRTが同時に作動する「ART（アシストリプレイタイム）」等がある。従って、遊技者は、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を望みながら遊技を行うこととなる。

20

30

【0007】

このような遊技機において、AT遊技等の特別遊技状態のゲーム数を加算する抽選に当選した場合に、当選したゲームで当選ゲーム数を報知するケース（以下、「即乗せ」）と、当選したゲームでは当選ゲーム数の報知は行わずに、所定ゲームの経過後に、当選ゲーム数を報知するケース（以下、「後乗せ」）とを備えた遊技機があった（例えば、特許文献1）。

【0008】

このような構成であれば、即乗せが発生しなかった場合でも、後乗せが行われることに期待を持たせることができるから、遊技者が抱く期待感に幅を持たせることができる。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0009】

【特許文献1】特開2013-208210号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

しかしながら、後乗せを行う場合、後乗せが行われるタイミングよりも前の段階におい

50

て、遊技者が、後乗せが行われることを事前に把握できる術はなく、遊技興趣を向上させているとは言い難かった。

【0011】

本発明は、このような実情に鑑み、特別遊技状態における加算抽選に当選した場合に、当選したゲーム、または当選したゲームの以降のゲームにおいて、当選したことを報知する遊技機において、遊技興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0012】

このような課題を解決するために、本発明に係る遊技機は、複数の図柄が周面に配された複数のリールと、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、当選役を決定する当選役決定手段と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、前記複数のリールを回転する制御を行うリール回転制御手段と、前記複数のリールそれぞれに対応して設けられ、遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段と、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことと、前記当選役決定手段により決定された前記当選役に基づいて、前記リール回転制御手段により回転されている前記リールを停止させる停止制御手段と、通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段と、前記特別遊技状態における遊技期間を管理する遊技期間管理手段と、前記遊技期間管理手段により管理される前記遊技期間を表示する表示手段と、前記特別遊技状態が制御されているときに、前記当選役決定手段が決定する前記当選役に応じて、前記特別遊技状態における前記遊技期間を延長する抽選を行う遊技期間延長抽選手段と、前記遊技期間延長抽選手段により前記遊技期間を延長する抽選に当選した場合に、当選したゲームにおいて、延長する遊技期間を報知する第1の報知と、当選したゲームの以降のゲームにおいて、延長する遊技期間を報知する第2の報知とのいずれかで報知を行う報知手段と、前記表示手段における前記遊技期間の表示において、第1の表示態様と、前記第1の表示態様とは異なる第2の表示態様とのいずれかで表示制御する表示制御手段と、前記遊技期間管理手段により管理される前記遊技期間が前記第2の報知を行う前の所定の遊技期間となったことに基づいて、前記遊技期間の表示を前記第1の表示態様から前記第2の表示態様に切り替えることが可能な切り替え手段と、前記所定の遊技期間となったときの前記特別遊技状態において遊技可能な遊技期間が、前記第2の報知により報知する前記延長する遊技期間を含めて、前記所定の遊技期間を超えるか否かに応じて、前記切り替え手段による前記切り替えを実行させる切り替え制御手段と、を備えたことを特徴とする。

【0013】

ここで、「遊技者にとって有利な特別遊技状態」とは、通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な遊技状態であれば、どのような遊技状態であってもよい。例えば、ボーナス遊技や、A T遊技や、R T遊技や、A R T遊技を適用することができる。

【0014】

また、「通常遊技状態」とは、特別遊技状態に比べて遊技者にとって不利な遊技状態であれば、どのような遊技状態であってもよい。

【0015】

また、「遊技期間」とは、ゲーム数で構成されるものであってもよい。例えば、「40」ゲームで構成される遊技期間として構成してもよい。つまり、「特別遊技状態における遊技期間」であれば、例えば、「40」ゲームで構成されるA R T遊技などを適用することができる。

【0016】

また、「遊技期間」とは、メダルの差枚数で構成されるものであってもよい。なお、メダルの差枚数とは、メダルが払出された払出枚数と、メダルが投入された投入枚数との差枚数が所定の枚数に到達することを意図しており、例えば、差枚数「100」枚で構成される遊技期間として構成することができる。この場合、差枚数「100」枚となるまでは

遊技期間が継続するので、例えば、再遊技役（リプレイ）の当選状況によって、遊技期間の長さ（ゲーム数）が不定となる。

【００１７】

つまり、「特別遊技状態における遊技期間」であれば、例えば、差枚数「１００」枚で構成されるＡＲＴ遊技（差枚数「１００」枚に到達するまで継続するＡＲＴ遊技）などを適用することができる。

【００１８】

また、「遊技期間を延長する」とは、遊技期間をゲーム数で構成する場合であれば、ゲーム数を加算する（上乗せする）ことを適用することができる。また、遊技期間を差枚数で構成する場合であれば、差枚数を加算する（上乗せする）ことを適用することができる。

10

【００１９】

また、「第１の報知」とは、遊技期間を延長する抽選に当選したゲームで行う報知であれば、報知タイミングはどのタイミングでもよい。例えば、スタートレバーの操作時でもよいし、各停止ボタンの操作時でもよいし、各停止ボタン操作後の演出ボタン操作時でもよい。また、報知を行うデバイスは、どのようなものを用いてもよい。例えば、液晶表示装置やドット、ＬＥＤ、ランプ、スピーカから出力される音などを用いて報知を行ってよい。

【００２０】

また、「第２の報知」とは、遊技期間を延長する抽選に当選したゲームの以降のゲームで行う報知であれば、報知タイミングはどのタイミングでもよい。例えば、当選した次のゲームで報知してもよいし、当選したゲームから「１０」ゲーム後に報知してもよい。また、ＡＲＴ遊技の残りゲーム数が所定のゲーム数になったときに報知してもよい。また、報知を行うデバイスは、どのようなものを用いてもよい。例えば、液晶表示装置やドット、ＬＥＤ、ランプ、スピーカから出力される音などを用いて報知を行ってよい。

20

【００２１】

また、「第１の表示態様」とは、遊技期間の表示態様であれば、どのような表示態様であってもよい。例えば、遊技期間を数字で「１０」ゲームと表示するものであってもよいし、遊技期間を漢字で「十」ゲームと表示するものであってもよい。

【００２２】

また、「第２の表示態様」とは、第１の表示態様とは異なる表示態様であって、遊技期間の表示態様であれば、どのような表示態様であってもよい。例えば、第１の表示態様が遊技期間を数字で表示するものであれば、第２の表示態様が遊技期間を漢字で表示するものとしてもよいし、第１の表示態様が遊技期間を漢字で表示するものであれば、第２の表示態様が遊技期間を数字で表示するものとしてもよい。

30

【００２３】

また、「所定の遊技期間」とは、予め定められた遊技期間であれば、どのような遊技期間であってもよい。例えば、ゲーム数で構成されるＡＲＴ遊技であれば、遊技可能な残りのＡＲＴ遊技ゲーム数が「１００」ゲームとなったことを「所定の遊技期間」になったこととしてもよい。また、差枚数で構成されるＡＲＴ遊技であれば、遊技可能な残りの差枚数が「８０」枚となったことを「所定の遊技期間」になったこととしてもよい。

40

【００２４】

また、「所定の遊技期間を超える」とは、例えば、ゲーム数で構成されるＡＲＴ遊技であって、残りのＡＲＴ遊技ゲーム数が「１００」ゲームとなったことを「所定の遊技期間」とすると、残りのＡＲＴ遊技ゲーム数が「１００」ゲームとなったときに、後乗せされるゲーム数を含めて、特別遊技状態において遊技可能なゲーム数が「１０１」ゲーム以上あることを意味する。また、差枚数で構成されるＡＲＴ遊技であって、残りのＡＲＴ遊技差枚数が「８０」枚となったことを「所定の遊技期間」とすると、残りのＡＲＴ遊技差枚数が「８０」枚となったときに、後乗せされる差枚数を含めて、特別遊技状態において遊技可能な差枚数が「８１」枚以上あることを意味する。

50

【発明の効果】

【0025】

本発明によれば、特別遊技状態における加算抽選に当選した場合に、当選したゲーム、または当選したゲームの以降のゲームにおいて、当選したことを報知する遊技機において、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0026】

【図1】遊技機の外觀斜視図の一例を示す図である。

【図2】キャビネットの内部構造と前面扉の裏面の一例を示す図である。

【図3】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

10

【図4】払出枚数表示器の各名称の一例を示す図である。

【図5】配列データテーブルの一例を示す図である。

【図6】第1の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

【図7】第2の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

【図8】第3の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

【図9】当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係の一例を示す図である。

【図10】非R T遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図11】第1 R T遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図12】第2 R T遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図13】ボーナス内部中遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

20

【図14】R B B 1 作動遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図15】R B B 2 作動遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図16】遊技状態移行図の一例を示す図である。

【図17】メイン制御基板により管理される状態の一覧を示す図である。

【図18】メイン制御基板により管理される状態の遷移図の一例を示す図である。

【図19】A R T 状態移行抽選テーブルの一例を示す図である。

【図20】A R T 状態上乗せ抽選テーブルの一例を示す図である。

【図21】特典付与決定テーブルの一例を示す図である。

【図22】演出決定テーブルの一例を示す図である。

【図23】メイン制御基板におけるプログラム開始処理の一例を示す図である。

30

【図24】メイン制御基板におけるメインループ処理の一例を示す図である。

【図25】メイン制御基板における内部抽選処理の一例を示す図である。

【図26】メイン制御基板におけるスタート時状態別処理の一例を示す図である。

【図27】メイン制御基板における通常状態用処理の一例を示す図である。

【図28】メイン制御基板におけるボーナス内部中状態用処理の一例を示す図である。

【図29】メイン制御基板におけるボーナス状態用処理の一例を示す図である。

【図30】メイン制御基板におけるA R T 準備状態用処理の一例を示す図である。

【図31】メイン制御基板におけるA R T 状態用処理の一例を示す図である。

【図32】メイン制御基板におけるA R T 中ボーナス内部中状態用処理の一例を示す図である。

40

【図33】メイン制御基板におけるA R T 中ボーナス状態用処理の一例を示す図である。

【図34】メイン制御基板における情報設定処理の一例を示す図である。

【図35】メイン制御基板におけるリール回転中処理の一例を示す図である。

【図36】メイン制御基板における指示モニタ表示処理の一例を示す図である。

【図37】メイン制御基板における操作順序判定処理の一例を示す図である。

【図38】メイン制御基板における遊技状態移行処理の一例を示す図である。

【図39】メイン制御基板における表示時状態別処理の一例を示す図である。

【図40】メイン制御基板における表示時ボーナス内部中状態用処理の一例を示す図である。

【図41】メイン制御基板における表示時ボーナス状態用処理の一例を示す図である。

50

【図 4 2】メイン制御基板における表示時 A R T 準備状態用処理の一例を示す図である。

【図 4 3】メイン制御基板における表示時 A R T 中ボーナス内部中状態用処理の一例を示す図である。

【図 4 4】メイン制御基板における表示時 A R T 中ボーナス状態用処理の一例を示す図である。

【図 4 5】メイン制御基板における割込処理の一例を示す図である。

【図 4 6】メイン制御基板における L E D 表示処理の一例を示す図である。

【図 4 7】メイン制御基板における指示情報表示用 L E D データ作成処理の一例を示す図である。

【図 4 8】サブ制御基板におけるメイン処理の一例を示す図である。

10

【図 4 9】サブ制御基板におけるメイン制御基板通信処理の一例を示す図である。

【図 5 0】サブ制御基板におけるコマンド解析処理の一例を示す図である。

【図 5 1】サブ制御基板における遊技関連コマンド別処理の一例を示す図である。

【図 5 2】サブ制御基板における A R T 関連コマンド別処理の一例を示す図である。

【図 5 3】サブ制御基板におけるサブ演出決定処理の一例を示す図である。

【図 5 4】サブ制御基板における画像データ決定処理の一例を示す図である。

【図 5 5】サブ制御基板における各種スイッチ検出時処理の一例を示す図である。

【図 5 6】サブ制御基板における A R T 関連コマンド別処理の第 1 の別例を示す図である。

。

【図 5 7】サブ制御基板における A R T 関連コマンド別処理の第 2 の別例を示す図である。

20

。

【図 5 8】本実施形態に係る報知パターンテーブルの一例を示す図である。

【図 5 9】本実施形態に係る報知パターンの演出概念図を示す図である。

【図 6 0】本実施形態に係る第 1 のアニメーションを示す図である。

【図 6 1】本実施形態に係る第 2 のアニメーションを示す図である。

【図 6 2】本実施形態に係る第 3 のアニメーションを示す図である。

【図 6 3】本実施形態に係る第 4 のアニメーションを示す図である。

【図 6 4】本実施形態に係る第 5 のアニメーションを示す図である。

【図 6 5】本実施形態に係る第 6 のアニメーションを示す図である。

【図 6 6】本実施形態に係る第 7 のアニメーションを示す図である。

30

【図 6 7】本実施形態に係る第 8 のアニメーションを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0027】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0028】

(遊技機の構成)

まず、図 1 及び図 2 を用いて、本発明における遊技機 1 の構成について具体的に説明する。なお、図 1 は、遊技機の外観斜視図を示す図であり、図 2 は、キャビネットの内部構造と前面扉の裏面を示す図である。

【0029】

40

(遊技機 1)

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

【0030】

(キャビネット 2)

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

【0031】

(前面扉 3)

前面扉 3 は、キャビネット 2 の正面側の開口を閉塞するように取り付けられている。ま

50

た前面扉 3 には、複数の部品が取り付けられている。

【0032】

(蝶番機構 4)

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

【0033】

(鍵穴 5)

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

【0034】

(メダル投入口 6)

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

【0035】

(BET レバー 7)

BET レバー 7 は、鍵穴 5 の上方に設けられ、遊技機へのメダルの投入が許容されているときに、貯留 (クレジット) されたメダルのうち、「1」枚のメダルを遊技に使用するために設けられている。また、BET レバー 7 は、遊技機へのメダルの投入が許容されていないときで、特定の演出が行われる際に、遊技者に操作させるために設けられている。なお、BET レバー 7 は、図 1 で示す位置から、側面視で約「90」度、回転させることができるようになっている。

【0036】

(MAX BET ボタン 8)

MAX BET ボタン 8 は、メダル投入口 6 から左方に離間した位置に設けられ、貯留 (クレジット) されたメダルのうち、一遊技 (「1」ゲーム) において使用可能な最大枚数のメダルを遊技に使用するために設けられている。ここで、本実施形態において、一遊技において使用可能なメダルの最大値は「3」枚である。なお、本実施形態において、一遊技のことを、「1」ゲーム、または単位遊技と記すことがある。

【0037】

(精算ボタン 9)

精算ボタン 9 は、MAX BET ボタン 8 の左方に設けられ、遊技者が獲得したメダルのうち、貯留 (クレジット) されているメダルの精算を行うために設けられている。なお、本実施形態において、貯留 (クレジット) 可能なメダルの最大値は「50」枚である。

【0038】

(スタートレバー 10)

スタートレバー 10 は、MAX BET ボタン 8 の左下方に設けられている。また、スタートレバー 10 は、遊技者が後述の左リール 18、中リール 19、右リール 20 の回転を開始する契機となる開始操作を行うために設けられている。ここで、遊技者による開始操作が検出されたことに基づいて、後述のメイン制御基板 300 は、乱数値を取得し、当選役を決定する処理や、後述の左リール 18、中リール 19、右リール 20 の回転を開始する処理等を行う。

【0039】

(左停止ボタン 11)

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

10

20

30

40

50

めに設けられている。

【0040】

(中停止ボタン12)

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

【0041】

(右停止ボタン13)

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

10

【0042】

(セレクター14)

セレクター14は、前面扉3の背面側に設けられている。また、セレクター14は、メダル投入口6に投入されたメダルの材質や形状等が適正であるか否かを判別するために設けられている。

【0043】

(貯留枚数表示器15)

貯留枚数表示器15は、精算ボタン9の上方に設けられている。また、貯留枚数表示器15は、遊技機1に貯留(クレジット)されている遊技者のメダルの貯留(クレジット)枚数を表示するために設けられている。ここで、本実施形態において、貯留枚数表示器15は、「7セグメントLED(seven segment display)」により構成されている。

20

【0044】

(払出枚数表示器16)

払出枚数表示器16は、貯留枚数表示器15の下方に設けられている。また、払出枚数表示器16は、遊技者に対して払い出されるメダルの払出枚数を表示したり、遊技機1がエラー状態となった場合に、エラー状態になったことを表示したりするために設けられている。ここで、後述のメイン制御基板300は、管理する状態が後述の「RBB1ボーナス内部中状態」、「RBB2ボーナス内部中状態」、「RBB1ボーナス状態」、「RBB2ボーナス状態」、「ART準備状態」、「ART状態」、「ART中RBB1ボーナス内部中状態」、「ART中RBB2ボーナス内部中状態」、「ART中RBB1ボーナス状態」、「ART中RBB2ボーナス状態」のいずれかである場合において、後述の内部抽選処理により「第1RT移行リプレイA」、「第1RT移行リプレイB」、「第1RT移行リプレイC」、「第1RT移行リプレイD」、「第1RT移行リプレイE」、「第2RT移行リプレイA」、「第2RT移行リプレイB」、「第2RT移行リプレイC」、「第2RT移行リプレイD」、「第2RT移行リプレイE」、「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、「押し順ベルC1」、「押し順ベルC2」、「押し順ベルC3」、「押し順ベルD1」、「押し順ベルD2」、「押し順ベルD3」、「押し順ベルE1」、「押し順ベルE2」、「押し順ベルE3」の何れかが決定された場合等に、後述のステータス基板100を介して、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序の一部または全部を払出枚数表示器16に表示する処理を行う。例えば、「押し順ベルA1」に当選した場合には、左停止ボタン11を最初に操作し、中停止ボタン12を次に操作することを示す操作順序が払出枚数表示器16に表示される。なお、以下の説明において、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を、「操作順序」と記載することがある。ここで、本実施形態において、払出枚数表示器16は、「7セグメントLED(seven segment display)」により構成されている。

30

40

【0045】

50

(ドア開閉センサ 17 s)

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

【0046】

(左リール 18)

左リール 18 は、キャビネット 2 の内部に設けられており、円筒状の構造を有している。また、左リール 18 の円筒状の構造の周面には、透光性のシートが装着されており、当該シートには、複数種類の図柄が一行に描かれている。そして、左リール 18 は、後述の左ステッピングモータ 151 により回転駆動され、複数種類の図柄が変動表示される。

【0047】

(中リール 19)

中リール 19 は、キャビネット 2 の内部に設けられており、円筒状の構造を有している。また、中リール 19 の円筒状の構造の周面には、透光性のシートが装着されており、当該シートには、複数種類の図柄が一行に描かれている。そして、中リール 19 は、後述の中ステッピングモータ 152 により回転駆動され、複数種類の図柄が変動表示される。

【0048】

(右リール 20)

右リール 20 は、キャビネット 2 の内部に設けられており、円筒状の構造を有している。また、右リール 20 の円筒状の構造の周面には、透光性のシートが装着されており、当該シートには、複数種類の図柄が一行に描かれている。そして、右リール 20 は、後述の右ステッピングモータ 153 により回転駆動され、複数種類の図柄が変動表示される。

【0049】

(演出ボタン 21)

演出ボタン 21 は、MAX BET ボタン 8 の正面視右側に設けられており、遊技者が所定のタイミングで操作するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 400 は、演出ボタン 21 の操作が検出された場合に、後述の演出制御基板 500 を介して、後述の液晶表示装置 31 の表示制御を行う。

【0050】

(十字キー 22)

十字キー 22 は、演出ボタン 21 の正面視右側に設けられており、上方向ボタン、下方向ボタン、左方向ボタン、及び右方向ボタンにより構成され、遊技者が所定のタイミングで操作するために設けられている。そして、後述のサブ制御基板 400 は、十字キー 22 の操作が検出された場合に、後述の演出制御基板 500 を介して、後述の液晶表示装置 31 等の表示制御を行う。

【0051】

(表示窓 23)

表示窓 23 は、左リール 18、中リール 19、右リール 20 の前面側に設けられており、左リール 18、中リール 19、右リール 20 の周面に描かれた複数の図柄を視認可能とするために設けられている。具体的には、左リール 18 の周面に描かれた「3」個の図柄、中リール 19 の周面に描かれた「3」個の図柄、及び右リール 20 の周面に描かれた「3」個の図柄の合計「9」個の図柄が表示窓 23 を介して視認可能となる。なお、本実施形態においては、表示窓 23 に表示される図柄の視認を容易とするために、図示しないバックライトを発光することにより、表示窓 23 に表示される図柄が照射されることとなる。

【0052】

10

20

30

40

50

(有効ライン)

ここで、本実施形態において、有効ラインは、表示窓 2 3 に表示された図柄のうち、左リール 1 8 の上段に表示された図柄と、中リール 1 9 の中段に表示された図柄と、右リール 2 0 の下段に表示された図柄を直線で結んだ「右下がりライン」と、左リール 1 8 の中段に表示された図柄と、中リール 1 9 の中段に表示された図柄と、右リール 2 0 の中段に表示された図柄を直線で結んだ「中段ライン」と、左リール 1 8 の下段に表示された図柄と、中リール 1 9 の下段に表示された図柄と、右リール 2 0 の下段に表示された図柄を直線で結んだ「下段ライン」の計「3」個のラインが有効ラインとなる。なお、その他のラインを有効ラインとしてもよい。

【0053】

10

(受皿ユニット 2 4)

受皿ユニット 2 4 は、前面扉 3 の正面下方に設けられている。また、受皿ユニット 2 4 は、後述のメダル払出口 2 5 から排出されたメダルを受け入れて貯留するために設けられている。

【0054】

(メダル払出口 2 5)

メダル払出口 2 5 は、前面扉 3 の下方に設けられており、メダルの払出が行われる場合において、後述のホッパー 2 0 2 により払い出されるメダルを排出するために設けられている。また、メダル払出口 2 5 は、セレクトーセンサ 1 4 s により、メダル投入口 6 に投入されたメダルが適正なメダルではないと判別された場合や、メダルの投入を受け付けることが不可能なタイミングに、メダル投入口 6 にメダルが投入された場合に、メダル投入口 6 に投入されたメダルを排出するために設けられている。

20

【0055】

(液晶表示装置 3 1)

液晶表示装置 3 1 は、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 の上方に設けられ、動画像・静止画像等を表示するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、後述のメイン制御基板 3 0 0 により管理される状態が後述の「R B B 1 ボーナス内部中状態」、「R B B 2 ボーナス内部中状態」、「R B B 1 ボーナス状態」、「R B B 2 ボーナス状態」、「A R T 準備状態」、「A R T 状態」、「A R T 中 R B B 1 ボーナス内部中状態」、「A R T 中 R B B 2 ボーナス内部中状態」、「A R T 中 R B B 1 ボーナス状態」、「A R T 中 R B B 2 ボーナス状態」のいずれかである場合において、後述の内部抽選処理により「第 1 R T 移行リプレイ A」、「第 1 R T 移行リプレイ B」、「第 1 R T 移行リプレイ C」、「第 1 R T 移行リプレイ D」、「第 1 R T 移行リプレイ E」、「第 2 R T 移行リプレイ A」、「第 2 R T 移行リプレイ B」、「第 2 R T 移行リプレイ C」、「第 2 R T 移行リプレイ D」、「第 2 R T 移行リプレイ E」、「押し順ベル A 1」、「押し順ベル A 2」、「押し順ベル A 3」、「押し順ベル B 1」、「押し順ベル B 2」、「押し順ベル B 3」、「押し順ベル C 1」、「押し順ベル C 2」、「押し順ベル C 3」、「押し順ベル D 1」、「押し順ベル D 2」、「押し順ベル D 3」、「押し順ベル E 1」、「押し順ベル E 2」、「押し順ベル E 3」の何れかが決定された場合等に、後述の演出制御基板 5 0 0 を介して、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序を液晶表示装置 3 1 に表示する処理を行う。例えば、「押し順ベル A 1」に当選した場合には、左停止ボタン 1 1 を最初に操作し、中停止ボタン 1 2 を次に操作し、右停止ボタン 1 3 を最後に操作することを示す操作順序が液晶表示装置 3 1 に表示される。

30

40

【0056】

(LED 3 2)

LED 3 2 は、前面扉 3 の前面の周縁に設けられており、遊技者の視覚に訴える形状及び色彩、模様、絵柄等を施してデザイン設計されている。ここで、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、LED 3 2 を点灯、点滅する処理を行うことにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行う。

【0057】

50

(スピーカ 3 3)

スピーカ 3 3 は、前面扉 3 の背面側下方に設けられており、演出を行う際に B G M や音声、効果音等を出力するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、スピーカ 3 3 から音を出力する処理を行うことにより、遊技者に対して聴覚に訴える演出を行う。

【 0 0 5 8 】

(ステータス基板 1 0 0)

ステータス基板 1 0 0 は、前面扉 3 の背面側であって、表示窓 2 3 の下方に設けられている。また、ステータス基板 1 0 0 には、後述のレバースイッチ 7 s w、後述の M A X B E T スイッチ 8 s w、後述の精算スイッチ 9 s w、後述のスタートスイッチ 1 0 s w、後述の左停止スイッチ 1 1 s w、後述の中停止スイッチ 1 2 s w、後述の右停止スイッチ 1 3 s w、後述のセレクトーセンサ 1 4 s、貯留枚数表示器 1 5、払出枚数表示器 1 6、ドア開閉センサ 1 7 s、及び後述のメイン制御基板 3 0 0 が接続されている。

【 0 0 5 9 】

(リール制御基板 1 5 0)

リール制御基板 1 5 0 は、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 の上方に設けられており(図 1、図 2 においては図示せず)、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 の回転、及び停止を制御するために設けられている。また、リール制御基板 1 5 0 には、後述の左ステッピングモータ 1 5 1、後述の中ステッピングモータ 1 5 2、後述の右ステッピングモータ 1 5 3、後述の左リールセンサ 1 5 4 s、後述の中リールセンサ 1 5 5 s、後述の右リールセンサ 1 5 6 s、及び後述のメイン制御基板 3 0 0 が接続されている。

【 0 0 6 0 】

(電源基板 2 0 0)

電源基板 2 0 0 は、キャビネット 2 の内部であって、正面視左側に設けられており、遊技機 1 に電力を供給する制御を行うために設けられている。また、電源基板 2 0 0 には、後述の電源スイッチ 2 0 1 s w、後述のホッパー 2 0 2、メイン制御基板 3 0 0、及び後述のサブ制御基板 4 0 0 が接続されている。

【 0 0 6 1 】

(電源ボタン 2 0 1)

電源ボタン 2 0 1 は、後述のホッパー 2 0 2 の正面視左側に設けられており、遊技機 1 に電力を供給する操作を行うために設けられている。

【 0 0 6 2 】

(ホッパー 2 0 2)

ホッパー 2 0 2 は、電源基板 2 0 0 の正面視右側に設けられており、遊技者に対してメダルを払い出すために設けられている。ここで、後述のメイン制御基板 3 0 0 は、メダルを払い出す図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合に、電源基板 2 0 0 を介してホッパー 2 0 2 を駆動する処理を行い、遊技者に対してメダルを払い出す処理を行う。

【 0 0 6 3 】

(メイン制御基板 3 0 0)

メイン制御基板 3 0 0 は、キャビネット 2 の内部であって、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 の上方に設けられており、遊技機 1 の制御を行うために設けられている。また、メイン制御基板 3 0 0 は、後述のメイン C P U 3 0 1、後述のメイン R O M 3 0 2、後述のメイン R A M 3 0 3、後述のメイン乱数発生器 3 0 4 を備えている。更に、メイン制御基板 3 0 0 には、後述の外部集中端子板 3 0、ステータス基板 1 0 0、リール制御基板 1 5 0、電源基板 2 0 0、及び後述のサブ制御基板 4 0 0 が接続されている。

【 0 0 6 4 】

(サブ制御基板 4 0 0)

サブ制御基板 4 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の下方に設けられており、主として演出の制御を行うために設けられている。また、サブ制御基板 4 0 0 は、後述のサブ C P U 4

10

20

30

40

50

01、後述のサブROM402、後述のサブRAM403、後述のサブ乱数発生器404を備えている。更に、サブ制御基板400には、後述の演出ボタンセンサ21s、後述の十字キーセンサ22s、電源基板200、メイン制御基板300、及び後述の演出制御基板500が接続されている。

【0065】

(演出制御基板500)

演出制御基板500は、前面扉3の背面上方に設けられており、主として演出を実行するために設けられている。また、演出制御基板500は、後述の演出制御CPU501、後述の演出制御ROM502、後述の演出制御RAM503、後述のCGROM504、後述の音源IC505、後述の音源ROM506、後述のVDP507を備えている。更に、演出制御基板500には、液晶表示装置31、LED32、スピーカ33、及びサブ制御基板400が接続されている。

10

【0066】

(遊技機全体のブロック図)

次に、図3を用いて、遊技機1全体のブロック図について説明する。

【0067】

遊技機1は、遊技機1の主たる動作を制御するメイン制御基板300に対して、ステータス基板100、リール制御基板150、電源基板200、及びサブ制御基板400が接続されている。

【0068】

20

(レバースイッチ7sw)

レバースイッチ7swは、BETレバー7の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、レバースイッチ7swにより、BETレバー7の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対してレバースイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、遊技機へのメダルの投入が許容されているときに、ステータス基板100からレバースイッチ入力信号を受信したことに基づいて、貯留(クレジット)されているメダルから「1」枚のメダルを使用する処理等を行う。

【0069】

(MAXBETスイッチ8sw)

MAXBETスイッチ8swは、MAXBETボタン8の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、MAXBETスイッチ8swにより、MAXBETボタン8の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対してMAXBETスイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100からMAXBETスイッチ入力信号を受信したことに基づいて、貯留(クレジット)されているメダルから「3」枚のメダルを使用する処理等を行う。

30

【0070】

(精算スイッチ9sw)

精算スイッチ9swは、精算ボタン9の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、精算スイッチ9swにより、精算ボタン9の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して精算スイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100から精算スイッチ入力信号を受信したことに基づいて、貯留(クレジット)されているメダルを精算する処理を行う。

40

【0071】

(スタートスイッチ10sw)

スタートスイッチ10swは、スタートレバー10の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、スタートスイッチ10swにより、スタートレバー10の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対してスタートスイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100からスタートスイッチ入力信号を受信したことに基づいて、左リール18、中リール19、右リール20の回転を開始する処理等を行う。

50

【0072】

(左停止スイッチ11sw)

左停止スイッチ11swは、左停止ボタン11の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、左停止スイッチ11swにより、左停止ボタン11の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して左停止スイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100から左停止スイッチ入力信号を受信したことに基づいて、回転中の左リール18を停止する処理を行う。

【0073】

(中停止スイッチ12sw)

中停止スイッチ12swは、中停止ボタン12の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、中停止スイッチ12swにより、中停止ボタン12の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して中停止スイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100から中停止スイッチ入力信号を受信したことに基づいて、回転中の中リール19を停止する処理を行う。

【0074】

(右停止スイッチ13sw)

右停止スイッチ13swは、右停止ボタン13の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、右停止スイッチ13swにより、右停止ボタン13の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して右停止スイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100から右停止スイッチ入力信号を受信したことに基づいて、回転中の右リール20を停止する処理を行う。

【0075】

(セレクターセンサ14s)

セレクターセンサ14sは、メダル投入口6に適正なメダルが投入されたことを検出するためのセンサである。ここで、ステータス基板100は、セレクターセンサ14sにより、適正なメダルの通過が検出された場合に、メイン制御基板300に対してセレクターセンサ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100からセレクターセンサ入力信号を受信したことに基づいて、貯留(クレジット)されるメダルの枚数を「1」加算する処理や、遊技に使用するメダルの枚数に「1」加算する処理を行う。

【0076】

(左ステッピングモータ151)

左ステッピングモータ151は、左リール18の内部に設けられており、左リール18の制御を行うために設けられている。また、左ステッピングモータ151は、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。これにより、左リール18は、左ステッピングモータ151に対してパルス信号が出力されるごとに、一定の角度で回転する。なお、メイン制御基板300は、後述の左リールセンサ154sによりリールインデックスが検出されてから左ステッピングモータ151に対してパルス信号を出力した回数をカウントすることによって、左リール18の回転角度を管理する。

【0077】

(中ステッピングモータ152)

中ステッピングモータ152は、中リール19の内部に設けられており、中リール19の制御を行うために設けられている。また、中ステッピングモータ152は、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。これにより、中リール19は、中ステッピングモータ152に対してパルス信号が出力されるごとに、一定の角度で回転する。なお、メイン制御基板300は、後述の中リールセンサ155sによりリールインデックスが検出されてから中ステッピングモータ152に対してパルス信号を出力した回数をカウントすることによって、中リール19の回転角度を管理する。

【0078】

(右ステッピングモータ153)

10

20

30

40

50

右ステッピングモータ１５３は、右リール２０の内部に設けられており、右リール２０の制御を行うために設けられている。また、右ステッピングモータ１５３は、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。これにより、右リール２０は、右ステッピングモータ１５３に対してパルス信号が出力されるごとに、一定の角度で回転する。なお、メイン制御基板３００は、後述の右リールセンサ１５６ｓによりリールインデックスが検出されてから右ステッピングモータ１５３に対してパルス信号を出力した回数をカウントすることによって、右リール２０の回転角度を管理する。

【００７９】

（左リールセンサ１５４ｓ）

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

【００８０】

（中リールセンサ１５５ｓ）

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

【００８１】

（右リールセンサ１５６ｓ）

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

【００８２】

（電源スイッチ２０１ｓｗ）

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

【００８３】

（ホッパーセンサ２０２ｓ）

ホッパーセンサ２０２ｓは、ホッパー２０２が駆動されることにより払い出されるメダルが通過したことを検出するためのセンサである。ここで、電源基板２００は、ホッパーセンサ２０２ｓにより、メダルの払出が検出された場合に、メイン制御基板３００に対してホッパーセンサ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板３００は、ホッパーセンサ入力信号を受信したに基づいて、払出枚数を減算する処理を行う。

【００８４】

（外部集中端子板３０）

外部集中端子板３０は、遊技に使用したメダルの枚数を特定可能なメダル投入信号や、遊技者に対して払い出したメダルの枚数を特定可能なメダル払出信号、メイン制御基板３００により管理される状態が後述の「ＡＲＴ状態」に移行した旨を特定可能なＡＲＴ信号、後述のＢＢに係る図柄の組み合わせが表示されたことを特定可能なＢＢ信号、不正行為が行われたことを特定可能なセキュリティ信号をホールコンピュータ（図示せず）等の遊技機１の外部に対して送信するために設けられている。

【００８５】

（メインＣＰＵ３０１）

メインＣＰＵ３０１は、メイン制御基板３００に設けられている。また、メインＣＰＵ３０１は、後述のメインＲＯＭ３０２に記憶されているプログラムを読み込み、遊技の進行に合わせて所定の演算処理を行うことにより、ステータス基板１００、リール制御基板１５０、電源基板２００、サブ制御基板４００に対して所定の信号を送信する。

【００８６】

（メインＲＯＭ３０２）

10

20

30

40

50

メインROM302は、メイン制御基板300に設けられている。また、メインROM302は、メインCPU301により実行される制御プログラム、データテーブル、サブ制御基板400に対するコマンドを送信するためのデータ等を記憶するために設けられている。具体的には、メインROM302は、後述の配列データテーブル（図5参照）、後述の第1の図柄組み合わせテーブル（図6参照）、後述の第2の図柄組み合わせテーブル（図7参照）、後述の第3の図柄組み合わせテーブル（図8参照）、後述の非RT遊技状態用当選役決定テーブル（図10参照）、後述の第1RT遊技状態用当選役決定テーブル（図11参照）、後述の第2RT遊技状態用当選役決定テーブル（図12参照）、後述のボーナス内部中遊技状態用当選役決定テーブル（図13参照）、後述のRBB1作動遊技状態用当選役決定テーブル（図14参照）、後述のRBB2作動遊技状態用当選役決定テーブル（図15参照）、後述のART状態移行抽選テーブル（図19参照）、後述のART状態上乘せ抽選テーブル（図20参照）、後述の特典付与決定テーブル（図21参照）等を記憶している。

10

【0087】

（メインRAM303）

メインRAM303は、メイン制御基板300に設けられている。また、メインRAM303は、メインCPU301によるプログラムの実行により決定された各種データを記憶するために設けられている。具体的には、メインRAM303には、後述の投入枚数カウンタ等の各種カウンタや、後述の設定値格納領域等の各種格納領域が設けられている。

【0088】

（メイン乱数発生器304）

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

20

【0089】

（演出ボタンセンサ21s）

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

30

【0090】

（十字キーセンサ22s）

十字キーセンサ22sは、十字キー22が接続されており、十字キー22の操作を検出するために設けられている。ここで、十字キーセンサ22sは、十字キー22の操作を検出したことに基づいて、サブ制御基板400に対して十字キーセンサ入力信号を送信する。そして、サブ制御基板400は、十字キーセンサ入力信号を受信したことに基づいて、十字キー22が操作されたときの処理を行う。

【0091】

（サブCPU401）

サブCPU401は、サブ制御基板400に設けられている。また、サブCPU401は、後述のサブROM402に記憶されているプログラムを読み込み、メイン制御基板300から受信したコマンドの情報や、演出ボタンセンサ21sや、十字キーセンサ22sから入力された信号に基づいて所定の演算を行い、当該演算の結果を演出制御基板500等へ供給するために設けられている。

40

【0092】

（サブROM402）

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

50

めに設けられている。具体的には、サブROM 402は、後述の演出決定テーブル（図2参照）等を記憶している。

【0093】

（サブRAM 403）

サブRAM 403は、サブ制御基板400に設けられている。また、サブRAM 403は、サブCPU 401によるプログラムの実行により決定された各種データを記憶するために設けられている。

【0094】

（サブ乱数発生器 404）

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

【0095】

（演出制御CPU 501）

演出制御CPU 501は、演出制御基板500に設けられている。また、演出制御CPU 501は、後述の演出制御ROM 502に記憶されているプログラムを読み込み、サブ制御基板400から受信した信号に基づいてディスプレイリストを作成するために設けられている。また、演出制御CPU 501は、後述のCGROM 504に記憶されている画像データを液晶表示装置31に表示させる制御を行う。

【0096】

（演出制御ROM 502）

演出制御ROM 502は、演出制御基板500に設けられている。また、演出制御ROM 502は、演出制御CPU 501により実行される制御プログラム、データテーブル等を記憶するために設けられている。具体的には、演出制御ROM 502は、演出制御CPU 501の制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、アニメーションを表示する際に参照されるアニメーションの組み合わせやアニメーションの表示順序、画像の表示時間を示すウエイトフレーム、スプライトの識別番号や転送元アドレス等の各種対象データ、スプライトの表示位置や転送先アドレス等の各種パラメータ、描画方法等が記憶されている。

【0097】

（演出制御RAM 503）

演出制御RAM 503は、演出制御基板500に設けられている。また、演出制御RAM 503は、演出制御CPU 501の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、演出制御ROM 502から読み出されたデータを一時的に記憶するために設けられている。

【0098】

（CGROM 504）

CGROM 504は、演出制御基板500に設けられている。また、CGROM 504は、所定範囲の画素（例えば、「32」ピクセル×「32」ピクセル）における画素毎に色番号を指定する色番号情報と、画像の透明度を示すα値とから構成され画素情報の集合からなる画像データを圧縮して記憶するために設けられている。

【0099】

（音源IC 505）

音源IC 505は、演出制御基板500に設けられている。また、音源IC 505は、後述の音源ROM 506に記憶されている音声に関するプログラムやデータを読み込み、スピーカ33を駆動する音声信号を生成するために設けられている。

【0100】

（音源ROM 506）

音源ROM 506は、演出制御基板500に設けられている。また、音源ROM 506

10

20

30

40

50

は、演出を実行する際に出力される音声に関するプログラムやデータ等を記憶するために設けられている。

【0101】

(VDP507)

VDP507は、いわゆる画像プロセッサであり、演出制御CPU501からの指示に基づいて、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域のうち「表示用フレームバッファ領域」から画像データを読み出す制御を行う。そして、読み出した画像データに基づいて、映像信号（例えば、LVDS信号やRGB信号）を生成することにより、液晶表示装置31に画像を表示する制御が行われる。なお、VDP507は、図示しない制御レジスタ、CGバスインターフェイス、CPUインターフェイス、クロック生成回路、伸長回路、描画回路、表示回路、メモリコントローラ等を備えており、これらをバスによって接続している。

10

【0102】

(払出枚数表示器の各名称)

次に、図4に基づいて、払出枚数表示器16の各名称の説明を行う。

【0103】

払出枚数表示器16は、第1セグ16aと、第2セグ16bと、第3セグ16cと、第4セグ16dと、第5セグ16eと、第6セグ16fと、第7セグ16gと、第8セグ16hと、第9セグ16iと、第10セグ16jと、第11セグ16kと、第12セグ16lと、第13セグ16mと、第14セグ16nと、第15セグ16oと、第16セグ16pとにより構成されている。

20

【0104】

ここで、本実施形態において、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16に10進数の値を表示する制御を行う。これにより、払出枚数表示器16は、「0」から「99」の値を表示することができる。例えば、払出枚数表示器16に「1」を表示する場合、メイン制御基板300は、第10セグ16jと、第11セグ16kを点灯する制御を行う。

【0105】

また、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16に2進数の値を表示する制御を行うこととしてもよい。ここで、払出枚数表示器16に2進数の値を表示する場合には、第1セグ16aが「0ビット目」に対応し、第2セグ16bが「1ビット目」に対応し、第3セグ16cが「2ビット目」に対応し、第4セグ16dが「3ビット目」に対応し、第5セグ16eが「4ビット目」に対応し、第6セグ16fが「5ビット目」に対応し、第7セグ16gが「6ビット目」に対応し、第8セグ16hが「7ビット目」に対応し、第9セグ16iが「8ビット目」に対応し、第10セグ16jが「9ビット目」に対応し、第11セグ16kが「10ビット目」に対応し、第12セグ16lが「11ビット目」に対応し、第13セグ16mが「12ビット目」に対応し、第14セグ16nが「13ビット目」に対応し、第15セグ16oが「14ビット目」に対応し、第16セグ16pが「15ビット目」に対応する。これにより、「0」～「65535」の値を表示することができる。例えば、払出枚数表示器16に「1」を表示する場合、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16の第1セグ16aを点灯する制御を行う。

30

40

【0106】

なお、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16に16進数の値を表示する制御を行うこととしてもよい。これにより、「0」～「FF(255)」の値を表示することができる。ここで、払出枚数表示器16に16進数の値を表示する場合において、払出枚数表示器16に「8」を表示する場合、メイン制御基板300は、第9セグ16iと、第10セグ16jと、第11セグ16kと、第12セグ16lと、第13セグ16mと、第14セグ16nと、第15セグ16oを点灯する制御を行う。また、払出枚数表示器16に「B」を表示する場合、メイン制御基板300は、第9セグ16iと、第10セグ16jと、第11セグ16kと、第12セグ16lと、第13セグ16mと、第14セグ16nと、第15セグ16oと、第16セグ16pを点灯する制御を行う。すなわち、第16セ

50

グ16pを点灯するか否かで「8」と「B」を識別して表示することで、払出枚数表示器16に「8」を表示する場合と、払出枚数表示器16に「B」を表示する場合とで遊技者が混同しないようにしている。

【0107】

また、払出枚数表示器16に16進数の値を表示する場合において、払出枚数表示器16に「0」を表示する場合、メイン制御基板300は、第9セグ16iと、第10セグ16jと、第11セグ16kと、第12セグ16lと、第13セグ16mと、第14セグ16nを点灯する制御を行う。また、払出枚数表示器16に「D」を表示する場合、メイン制御基板300は、第9セグ16iと、第10セグ16jと、第11セグ16kと、第12セグ16lと、第13セグ16mと、第14セグ16nと、第16セグ16pを点灯する制御を行う。すなわち、第16セグ16pを点灯するか否かで「0」と「D」を識別することで、払出枚数表示器16に「0」を表示する場合と、払出枚数表示器16に「D」を表示する場合とで遊技者が混同しないようにしている。

【0108】

(配列データテーブル)

次に、図5に基づいて、配列データテーブルの説明を行う。

【0109】

配列データテーブルは、メインROM302に設けられており、左リールセンサ154s、中リールセンサ155s、右リールセンサ156sがリールインデックスを検出したときに、表示窓23の中段に表示されている図柄の図柄位置を「00」と規定している。また、図柄位置「00」を基準として、図柄位置「00」～「20」が規定されている。

【0110】

ここで、本実施形態において、配列データテーブルには、「赤セブンに係る図柄」と、「白セブンに係る図柄」と、「黒BARに係る図柄」と、「黄BARに係る図柄」と、「チェリーに係る図柄」と、「スイカに係る図柄」と、「ベルAに係る図柄」と、「ベルBに係る図柄」と、「ベルCに係る図柄」と、「再遊技(リプレイ)に係る図柄」が配されている。

【0111】

また、本実施形態においては、左停止スイッチ11sw、中停止スイッチ12sw、右停止スイッチ13swが遊技者による停止操作を検出したタイミングにおける図柄位置から、「4」コマ先の図柄まで引き込むことができる。例えば、左リール18の図柄位置「11」が中段ラインを通過しているときに、左停止スイッチ11swが遊技者による停止操作を検出した場合には、「4」コマ先の図柄位置「07」の「黒BAR図柄」までに配された図柄を中段ラインに引き込むことができる。

【0112】

(第1の図柄組み合わせテーブル)

次に、図6に基づいて、第1の図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【0113】

第1の図柄組み合わせテーブルは、メインROM302に記憶されており、図柄ビット名称と、図柄の組み合わせ名称と、図柄の組み合わせと、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を規定している。

【0114】

ここで、有効ライン上に沿って表示される図柄の組み合わせが、以下の第1の図柄組み合わせテーブル～第3の図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致する場合に、メダルの払出、再遊技の作動、ボーナスの作動、遊技状態の移行といった特典を付与する制御が行われる。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組み合わせが以下の第1の図柄組み合わせテーブル～第3の図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致しない場合は、「ハズレ」となる。

【0115】

また、第1の図柄組み合わせテーブルには、図柄ビット名称「RBB01」の「第1B

Bに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「RBB02」の「第2BBに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「REP01」の「第1通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「REP02」の「第2通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「REP03」の「第3通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「REP04」の「第4通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「REP05」、「REP06」、「REP07」の「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「REP08」、「REP09」、「REP10」の「第1RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML01」の「第1失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML02」の「第2失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML03」の「第3失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML04」の「第4失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML05」の「第5失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML06」の「第6失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML07」の「第7失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML08」の「第8失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML09」の「第9失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML10」の「第10失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML11」の「第11失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML12」の「第12失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML13」の「第13失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML14」の「第14失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML15」の「第15失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML16」の「第16失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML17」の「第17失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML18」の「第18失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML19」の「第19失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML20」の「第20失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML21」の「第21失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML22」の「第22失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML23」の「第23失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML24」の「第24失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML25」の「第25失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML26」の「第26失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML27」の「第27失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML28」の「第1正解ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML29」の「第2正解ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML30」の「第3正解ベルに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML31」の「スイカに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML32」の「第1チェリーに係る図柄の組み合わせ」が規定されている。

【0116】

(第2の図柄組み合わせテーブル)

次に、図7に基づいて、第2の図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【0117】

第2の図柄組み合わせテーブルは、メインROM302に記憶されており、図柄ビット名称と、図柄の組み合わせ名称と、図柄の組み合わせと、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を規定している。

【0118】

また、第2の図柄組み合わせテーブルには、図柄ビット名称「NML33」の「第2チェリーに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML34」の「第3チェリーに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML35」の「第4チェリーに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML36」の「第5チェリーに係る図柄の組み合

わせ」と、図柄ビット名称「NML37」の「第1チャンス目に係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML38」の「第2チャンス目に係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML39」の「第3チャンス目に係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「NML40」の「特定ベルに係る図柄の組み合わせ」が規定されている。

【0119】

(第3の図柄組み合わせテーブル)

次に、図8に基づいて、第3の図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【0120】

第3の図柄組み合わせテーブルは、メインROM302に記憶されており、図柄ビット名称と、図柄の組み合わせ名称と、図柄の組み合わせと、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を規定している。

10

【0121】

また、第3の図柄組み合わせテーブルには、図柄ビット名称「BLK01」の「第1ブランクに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「BLK02」の「第2ブランクに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「BLK03」の「第3ブランクに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「BLK04」の「第4ブランクに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「BLK05」の「第5ブランクに係る図柄の組み合わせ」と、図柄ビット名称「BLK06」の「第6ブランクに係る図柄の組み合わせ」が規定されている。

【0122】

20

また、本実施形態においては、「第1BBに係る図柄の組み合わせ」、「第2BBに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、BB（第1種特別役物に係る役物連続作動装置）の作動が行われる。そして、BBの作動が行われると、BBの作動が行われる前と比較して、遊技者にとって有利となる。

【0123】

なお、本実施形態において、「第1BBに係る図柄の組み合わせ」と、「第2BBに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「BBに係る図柄の組み合わせ」、または「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」という。

【0124】

また、本実施形態においては、「第1通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第2通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第3通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第4通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第1RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、再遊技の作動が行われる。そして、再遊技の作動が行われると、メダルを投入することなく次の遊技を行うことができる。

30

【0125】

なお、本実施形態において、「第1通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第2通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第3通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第4通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第1RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「リプレイに係る図柄の組み合わせ」という。

40

【0126】

また、本実施形態においては、「第1失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第2失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第3失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第4失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第5失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第6失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第7失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第8失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第9失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第10失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第11失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第12失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第13失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第14失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第15失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」

50

10

20

30

40

50

50

失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 1 3 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 1 4 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 1 5 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 1 6 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 1 7 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 1 8 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 1 9 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 0 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 1 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 2 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 3 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 4 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 5 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 6 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 7 失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 1 正解ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 正解ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第 3 正解ベルに係る図柄の組み合わせ」、「スイカに係る図柄の組み合わせ」、「第 1 チェリーに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 チェリーに係る図柄の組み合わせ」、「第 3 チェリーに係る図柄の組み合わせ」、「第 4 チェリーに係る図柄の組み合わせ」、「第 5 チェリーに係る図柄の組み合わせ」、「第 1 チャンス目に係る図柄の組み合わせ」、「第 2 チャンス目に係る図柄の組み合わせ」、「第 3 チャンス目に係る図柄の組み合わせ」、「特定ベルに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「入賞に係る図柄の組み合わせ」という。

10

【0130】

(当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係)

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

20

【0131】

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

【0132】

また、図 9 に示す通り、決定された当選役によって、作動することとなる条件装置が異なる。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「01」の「第 2 RT 移行リプレイ A」が当選役として決定された場合、作動することとなる条件装置は「REP01」、「REP02」、「REP03」、「REP04」、「REP05」、「REP06」、「REP07」である。即ち、当選番号「01」の「第 2 RT 移行リプレイ A」が当選役として決定された場合、「第 1 通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第 3 通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第 4 通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 RT 遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示することが許容される。

30

【0133】

また、本実施形態において、同じ図柄位置で左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 を操作しても、遊技者による左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 の操作順序によって、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なる当選役が設けられている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「01」の「第 2 RT 移行リプレイ A」が当選役として決定された場合、作動することとなる条件装置は「REP01」、「REP02」、「REP03」、「REP04」、「REP05」、「REP06」、「REP07」である。この場合において、左停止ボタン 11 を最初に操作した場合には、「第 2 RT 遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることとなる。一方、中停止ボタン 12 を最初に操作した場合、または右停止ボタン 13 を最初に操作した場合には、「第 1 通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第 2 通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第 3 通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第 4 通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることとなる。

40

【0134】

また、本実施形態においては、遊技者による左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右

50

停止ボタン13の操作順序によって、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なる当選役が設けられている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「20」の「押し順ベルA1」が当選役として決定された場合に、作動することとなる条件装置は「NML01」、「NML05」、「NML09」、「NML11」、「NML15」、「NML16」、「NML21」、「NML22」、「NML26」、「NML28」、「NML29」、「NML30」である。この場合において、最初に左停止ボタン11を操作し、次に中停止ボタン12を操作し、最後に右停止ボタン13を操作した場合には、「第1正解ベルに係る図柄の組み合わせ」、または「第2正解ベルに係る図柄の組み合わせ」、または「第3正解ベルに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示される。一方、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を他の操作順序で操作した場合には、

「第1失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、または「第5失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、または「第9失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、または「第11失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、または「第15失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、または「第16失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、または「第21失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、または「第22失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」、または「第26失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示される。

10

【0135】

一方、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序がどのような順序であっても、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なることのない当選役が設けられている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「35」の「第1BB」が当選役として決定された場合に、作動することとなる条件装置は「RBB01」である。この場合においては、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13をどのような順序で操作した場合であっても、「第1BBに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能なタイミングで左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13が操作されれば、「第1BBに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることとなる。

20

【0136】

また、当選番号「12」のRB作動中ベルと、当選番号「13」の共通ベルとは、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序がどのような順序であっても、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なることのない当選役として位置づけられている。つまり、当選番号「12」のRB作動中ベルと、当選番号「13」の共通ベルとは、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序がどのような順序であっても、有効ライン上に「ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示することができる。

30

【0137】

(非RT遊技状態用当選役決定テーブル)

次に、図10に基づいて、非RT遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0138】

非RT遊技状態用当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、後述の「非RT遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、非RT遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、非RT遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

40

【0139】

また、非RT遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「06」の「通常リプレイ」と、当選番号「13」の「共通ベル」と、当選番号「14」の「スイカ」と、当選番号「15」の「弱チェリー」と、当選番号「16」の「強チェリー」と、当選番号「17」の「チャンス目A」と、当選番号「18」の「チャンス目B」と、当選番号「19」の「チ

50

チャンス目C」と、当選番号「20」の「押し順ベルA1」と、当選番号「21」の「押し順ベルA2」と、当選番号「22」の「押し順ベルA3」と、当選番号「23」の「押し順ベルB1」と、当選番号「24」の「押し順ベルB2」と、当選番号「25」の「押し順ベルB3」と、当選番号「26」の「押し順ベルC1」と、当選番号「27」の「押し順ベルC2」と、当選番号「28」の「押し順ベルC3」と、当選番号「29」の「押し順ベルD1」と、当選番号「30」の「押し順ベルD2」と、当選番号「31」の「押し順ベルD3」と、当選番号「32」の「押し順ベルE1」と、当選番号「33」の「押し順ベルE2」と、当選番号「34」の「押し順ベルE3」と、当選番号「35」の「第1BB」と、当選番号「36」の「第1BB+スイカ」と、当選番号「37」の「第1BB+弱チェリー」と、当選番号「38」の「第1BB+強チェリー」と、当選番号「39」の「第1BB+チャンス目A」と、当選番号「40」の「第1BB+チャンス目B」と、当選番号「41」の「第1BB+チャンス目C」と、当選番号「42」の「第2BB」と、当選番号「43」の「第2BB+スイカ」と、当選番号「44」の「第2BB+弱チェリー」と、当選番号「45」の「第2BB+強チェリー」と、当選番号「46」の「第2BB+チャンス目A」と、当選番号「47」の「第2BB+チャンス目B」に抽選値が規定されている。

10

【0140】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、非RT遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「01」の「第2RT移行リプレイA」と、当選番号「02」の「第2RT移行リプレイB」と、当選番号「03」の「第2RT移行リプレイC」と、当選番号「04」の「第2RT移行リプレイD」と、当選番号「05」の「第2RT移行リプレイE」と、当選番号「07」の「第1RT移行リプレイA」と、当選番号「08」の「第1RT移行リプレイB」と、当選番号「09」の「第1RT移行リプレイC」と、当選番号「10」の「第1RT移行リプレイD」と、当選番号「11」の「第1RT移行リプレイE」と、当選番号「12」の「RB作動中ベル」が当選役として決定されることはない。

20

【0141】

(第1RT遊技状態用当選役決定テーブル)

次に、図11に基づいて、第1RT遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

30

【0142】

第1RT遊技状態用当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、後述の「第1RT遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、第1RT遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、第1RT遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

【0143】

また、第1RT遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「01」の「第2RT移行リプレイA」と、当選番号「02」の「第2RT移行リプレイB」と、当選番号「03」の「第2RT移行リプレイC」と、当選番号「04」の「第2RT移行リプレイD」と、当選番号「05」の「第2RT移行リプレイE」と、当選番号「06」の「通常リプレイ」と、当選番号「13」の「共通ベル」と、当選番号「14」の「スイカ」と、当選番号「15」の「弱チェリー」と、当選番号「16」の「強チェリー」と、当選番号「17」の「チャンス目A」と、当選番号「18」の「チャンス目B」と、当選番号「19」の「チャンス目C」と、当選番号「20」の「押し順ベルA1」と、当選番号「21」の「押し順ベルA2」と、当選番号「22」の「押し順ベルA3」と、当選番号「23」の「押し順ベルB1」と、当選番号「24」の「押し順ベルB2」と、当選番号「25」の「押し順ベルB3」と、当選番号「26」の「押し順ベルC1」と、当選番号「27」の「押

40

50

し順ベルC 2」と、当選番号「2 8」の「押し順ベルC 3」と、当選番号「2 9」の「押し順ベルD 1」と、当選番号「3 0」の「押し順ベルD 2」と、当選番号「3 1」の「押し順ベルD 3」と、当選番号「3 2」の「押し順ベルE 1」と、当選番号「3 3」の「押し順ベルE 2」と、当選番号「3 4」の「押し順ベルE 3」と、当選番号「3 5」の「第1 B B」と、当選番号「3 6」の「第1 B B+スイカ」と、当選番号「3 7」の「第1 B B+弱チェリー」と、当選番号「3 8」の「第1 B B+強チェリー」と、当選番号「3 9」の「第1 B B+チャンス目A」と、当選番号「4 0」の「第1 B B+チャンス目B」と、当選番号「4 1」の「第1 B B+チャンス目C」と、当選番号「4 2」の「第2 B B」と、当選番号「4 3」の「第2 B B+スイカ」と、当選番号「4 4」の「第2 B B+弱チェリー」と、当選番号「4 5」の「第2 B B+強チェリー」と、当選番号「4 6」の「第2 B B+チャンス目A」と、当選番号「4 7」の「第2 B B+チャンス目B」に抽選値が規定されている。

10

【0 1 4 4】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第1 R T遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「0 7」の「第1 R T移行リプレイA」と、当選番号「0 8」の「第1 R T移行リプレイB」と、当選番号「0 9」の「第1 R T移行リプレイC」と、当選番号「1 0」の「第1 R T移行リプレイD」と、当選番号「1 1」の「第1 R T移行リプレイE」と、当選番号「1 2」の「R B作動中ベル」が当選役として決定されることはない。

【0 1 4 5】

20

(第2 R T遊技状態用当選役決定テーブル)

次に、図1 2に基づいて、第2 R T遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0 1 4 6】

第2 R T遊技状態用当選役決定テーブルは、メインROM 3 0 2に記憶されており、後述の「第2 R T遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、第2 R T遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、第2 R T遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

30

【0 1 4 7】

また、第2 R T遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「0 6」の「通常リプレイ」と、当選番号「0 7」の「第1 R T移行リプレイA」と、当選番号「0 8」の「第1 R T移行リプレイB」と、当選番号「0 9」の「第1 R T移行リプレイC」と、当選番号「1 0」の「第1 R T移行リプレイD」と、当選番号「1 1」の「第1 R T移行リプレイE」と、当選番号「1 3」の「共通ベル」と、当選番号「1 4」の「スイカ」と、当選番号「1 5」の「弱チェリー」と、当選番号「1 6」の「強チェリー」と、当選番号「1 7」の「チャンス目A」と、当選番号「1 8」の「チャンス目B」と、当選番号「1 9」の「チャンス目C」と、当選番号「2 0」の「押し順ベルA 1」と、当選番号「2 1」の「押し順ベルA 2」と、当選番号「2 2」の「押し順ベルA 3」と、当選番号「2 3」の「押し順ベルB 1」と、当選番号「2 4」の「押し順ベルB 2」と、当選番号「2 5」の「押し順ベルB 3」と、当選番号「2 6」の「押し順ベルC 1」と、当選番号「2 7」の「押し順ベルC 2」と、当選番号「2 8」の「押し順ベルC 3」と、当選番号「2 9」の「押し順ベルD 1」と、当選番号「3 0」の「押し順ベルD 2」と、当選番号「3 1」の「押し順ベルD 3」と、当選番号「3 2」の「押し順ベルE 1」と、当選番号「3 3」の「押し順ベルE 2」と、当選番号「3 4」の「押し順ベルE 3」と、当選番号「3 5」の「第1 B B」と、当選番号「3 6」の「第1 B B+スイカ」と、当選番号「3 7」の「第1 B B+弱チェリー」と、当選番号「3 8」の「第1 B B+強チェリー」と、当選番号「3 9」の「第1 B B+チャンス目A」と、当選番号「4 0」の「第1 B B+チャンス目B」と

40

50

、当選番号「41」の「第1BB+チャンス目C」と、当選番号「42」の「第2BB」と、当選番号「43」の「第2BB+スイカ」と、当選番号「44」の「第2BB+弱チェリー」と、当選番号「45」の「第2BB+強チェリー」と、当選番号「46」の「第2BB+チャンス目A」と、当選番号「47」の「第2BB+チャンス目B」に抽選値が規定されている。

【0148】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第2RT遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「01」の「第2RT移行リプレイA」と、当選番号「02」の「第2RT移行リプレイB」と、当選番号「03」の「第2RT移行リプレイC」と、当選番号「04」の「第2RT移行リプレイD」と、当選番号「05」の「第2RT移行リプレイE」と、当選番号「12」の「RB作動中ベル」が当選役として決定されることはない。

10

【0149】

(ボーナス内部中遊技状態用当選役決定テーブル)

次に、図13に基づいて、ボーナス内部中遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0150】

ボーナス内部中遊技状態用当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、後述のいずれかの「ボーナス内部中遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、ボーナス内部中遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、ボーナス内部中遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

20

【0151】

また、ボーナス内部中遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「01」の「第2RT移行リプレイA」と、当選番号「02」の「第2RT移行リプレイB」と、当選番号「06」の「通常リプレイ」と、当選番号「07」の「第1RT移行リプレイA」と、当選番号「13」の「共通ベル」と、当選番号「14」の「スイカ」と、当選番号「15」の「弱チェリー」と、当選番号「16」の「強チェリー」と、当選番号「17」の「チャンス目A」と、当選番号「18」の「チャンス目B」と、当選番号「19」の「チャンス目C」と、当選番号「20」の「押し順ベルA1」と、当選番号「21」の「押し順ベルA2」と、当選番号「22」の「押し順ベルA3」と、当選番号「23」の「押し順ベルB1」と、当選番号「24」の「押し順ベルB2」と、当選番号「25」の「押し順ベルB3」と、当選番号「26」の「押し順ベルC1」と、当選番号「27」の「押し順ベルC2」と、当選番号「28」の「押し順ベルC3」と、当選番号「29」の「押し順ベルD1」と、当選番号「30」の「押し順ベルD2」と、当選番号「31」の「押し順ベルD3」と、当選番号「32」の「押し順ベルE1」と、当選番号「33」の「押し順ベルE2」と、当選番号「34」の「押し順ベルE3」に抽選値が規定されている。

30

40

【0152】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、ボーナス内部中遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「03」の「第2RT移行リプレイC」と、当選番号「04」の「第2RT移行リプレイD」と、当選番号「05」の「第2RT移行リプレイE」と、当選番号「08」の「第1RT移行リプレイB」と、当選番号「09」の「第1RT移行リプレイC」と、当選番号「10」の「第1RT移行リプレイD」と、当選番号「11」の「第1RT移行リプレイE」と、当選番号「12」の「RB作動中ベル」と、当選番号「35」の「第1BB」と、当選番号「36」の「第1BB+スイカ」と、当選番号「37」の「第1BB+弱チェリー」と、当選番号「38」の「第1BB+強チェリー」と、当選番号「39」の「第1BB+チャンス目A」と、当選番号「

50

40」の「第1BB+チャンス目B」と、当選番号「41」の「第1BB+チャンス目C」と、当選番号「42」の「第2BB」と、当選番号「43」の「第2BB+スイカ」と、当選番号「44」の「第2BB+弱チェリー」と、当選番号「45」の「第2BB+強チェリー」と、当選番号「46」の「第2BB+チャンス目A」と、当選番号「47」の「第2BB+チャンス目B」が当選役として決定されることはない。

【0153】

(RBB1作動遊技状態用当選役決定テーブル)

次に、図14に基づいて、RBB1作動遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0154】

RBB1作動遊技状態用当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、後述の「RBB1作動遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、RBB1作動遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、RBB1作動遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

【0155】

また、RBB1作動遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「12」の「RB作動中ベル」と、当選番号「13」の「共通ベル」と、当選番号「14」の「スイカ」と、当選番号「15」の「弱チェリー」と、当選番号「16」の「強チェリー」と、当選番号「17」の「チャンス目A」と、当選番号「18」の「チャンス目B」と、当選番号「19」の「チャンス目C」に抽選値が規定されている。

【0156】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、RBB1作動遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「01」の「第2RT移行リプレイA」と、当選番号「02」の「第2RT移行リプレイB」と、当選番号「03」の「第2RT移行リプレイC」と、当選番号「04」の「第2RT移行リプレイD」と、当選番号「05」の「第2RT移行リプレイE」と、当選番号「06」の「通常リプレイ」と、当選番号「07」の「第1RT移行リプレイA」と、当選番号「08」の「第1RT移行リプレイB」と、当選番号「09」の「第1RT移行リプレイC」と、当選番号「10」の「第1RT移行リプレイD」と、当選番号「11」の「第1RT移行リプレイE」と、当選番号「20」の「押し順ベルA1」と、当選番号「21」の「押し順ベルA2」と、当選番号「22」の「押し順ベルA3」と、当選番号「23」の「押し順ベルB1」と、当選番号「24」の「押し順ベルB2」と、当選番号「25」の「押し順ベルB3」と、当選番号「26」の「押し順ベルC1」と、当選番号「27」の「押し順ベルC2」と、当選番号「28」の「押し順ベルC3」と、当選番号「29」の「押し順ベルD1」と、当選番号「30」の「押し順ベルD2」と、当選番号「31」の「押し順ベルD3」と、当選番号「32」の「押し順ベルE1」と、当選番号「33」の「押し順ベルE2」と、当選番号「34」の「押し順ベルE3」と、当選番号「35」の「第1BB」と、当選番号「36」の「第1BB+スイカ」と、当選番号「37」の「第1BB+弱チェリー」と、当選番号「38」の「第1BB+強チェリー」と、当選番号「39」の「第1BB+チャンス目A」と、当選番号「40」の「第1BB+チャンス目B」と、当選番号「41」の「第1BB+チャンス目C」と、当選番号「42」の「第2BB」と、当選番号「43」の「第2BB+スイカ」と、当選番号「44」の「第2BB+弱チェリー」と、当選番号「45」の「第2BB+強チェリー」と、当選番号「46」の「第2BB+チャンス目A」と、当選番号「47」の「第2BB+チャンス目B」が当選役として決定されることはない。

【0157】

(R B B 2 作動遊技状態用当選役決定テーブル)

次に、図 1 5 に基づいて、R B B 2 作動遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0 1 5 8】

R B B 2 作動遊技状態用当選役決定テーブルは、メイン R O M 3 0 2 に記憶されており、後述の「R B B 2 作動遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、R B B 2 作動遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、R B B 2 作動遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

10

【0 1 5 9】

また、R B B 2 作動遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「1 2」の「R B 作動中ベル」と、当選番号「1 3」の「共通ベル」と、当選番号「1 4」の「スイカ」と、当選番号「1 5」の「弱チェリー」と、当選番号「1 6」の「強チェリー」と、当選番号「1 7」の「チャンス目 A」と、当選番号「1 8」の「チャンス目 B」と、当選番号「1 9」の「チャンス目 C」に抽選値が規定されている。

【0 1 6 0】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、R B B 2 作動遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「0 1」の「第 2 R T 移行リプレイ A」と、当選番号「0 2」の「第 2 R T 移行リプレイ B」と、当選番号「0 3」の「第 2 R T 移行リプレイ C」と、当選番号「0 4」の「第 2 R T 移行リプレイ D」と、当選番号「0 5」の「第 2 R T 移行リプレイ E」と、当選番号「0 6」の「通常リプレイ」と、当選番号「0 7」の「第 1 R T 移行リプレイ A」と、当選番号「0 8」の「第 1 R T 移行リプレイ B」と、当選番号「0 9」の「第 1 R T 移行リプレイ C」と、当選番号「1 0」の「第 1 R T 移行リプレイ D」と、当選番号「1 1」の「第 1 R T 移行リプレイ E」と、当選番号「2 0」の「押し順ベル A 1」と、当選番号「2 1」の「押し順ベル A 2」と、当選番号「2 2」の「押し順ベル A 3」と、当選番号「2 3」の「押し順ベル B 1」と、当選番号「2 4」の「押し順ベル B 2」と、当選番号「2 5」の「押し順ベル B 3」と、当選番号「2 6」の「押し順ベル C 1」と、当選番号「2 7」の「押し順ベル C 2」と、当選番号「2 8」の「押し順ベル C 3」と、当選番号「2 9」の「押し順ベル D 1」と、当選番号「3 0」の「押し順ベル D 2」と、当選番号「3 1」の「押し順ベル D 3」と、当選番号「3 2」の「押し順ベル E 1」と、当選番号「3 3」の「押し順ベル E 2」と、当選番号「3 4」の「押し順ベル E 3」と、当選番号「3 5」の「第 1 B B」と、当選番号「3 6」の「第 1 B B + スイカ」と、当選番号「3 7」の「第 1 B B + 弱チェリー」と、当選番号「3 8」の「第 1 B B + 強チェリー」と、当選番号「3 9」の「第 1 B B + チャンス目 A」と、当選番号「4 0」の「第 1 B B + チャンス目 B」と、当選番号「4 1」の「第 1 B B + チャンス目 C」と、当選番号「4 2」の「第 2 B B」と、当選番号「4 3」の「第 2 B B + スイカ」と、当選番号「4 4」の「第 2 B B + 弱チェリー」と、当選番号「4 5」の「第 2 B B + 強チェリー」と、当選番号「4 6」の「第 2 B B + チャンス目 A」と、当選番号「4 7」の「第 2 B B + チャンス目 B」が当選役として決定されることはない。

20

30

40

【0 1 6 1】

なお、本実施形態において、当選番号「2 0」の「押し順ベル A 1」と、当選番号「2 1」の「押し順ベル A 2」と、当選番号「2 2」の「押し順ベル A 3」と、当選番号「2 3」の「押し順ベル B 1」と、当選番号「2 4」の「押し順ベル B 2」と、当選番号「2 5」の「押し順ベル B 3」と、当選番号「2 6」の「押し順ベル C 1」と、当選番号「2 7」の「押し順ベル C 2」と、当選番号「2 8」の「押し順ベル C 3」と、当選番号「2 9」の「押し順ベル D 1」と、当選番号「3 0」の「押し順ベル D 2」と、当選番号「3

50

1」の「押し順ベルD3」と、当選番号「32」の「押し順ベルE1」と、当選番号「33」の「押し順ベルE2」と、当選番号「34」の「押し順ベルE3」とを、「押し順ベル」ということがある。また、当選番号「01」の「第2RT移行リプレイA」と、当選番号「02」の「第2RT移行リプレイB」と、当選番号「03」の「第2RT移行リプレイC」と、当選番号「04」の「第2RT移行リプレイD」と、当選番号「05」の「第2RT移行リプレイE」と、当選番号「07」の「第1RT移行リプレイA」と、当選番号「08」の「第1RT移行リプレイB」と、当選番号「09」の「第1RT移行リプレイC」と、当選番号「10」の「第1RT移行リプレイD」と、当選番号「11」の「第1RT移行リプレイE」とを、「押し順リプレイ」ということがある。

【0162】

10

(遊技状態移行図)

次に、図16に基づいて、遊技状態移行図について説明を行う。

【0163】

遊技状態移行図は、現在の遊技状態と、遊技状態を移行する条件となる移行条件と、移行先の遊技状態を規定している。

【0164】

ここで、現在の遊技状態が「非RT遊技状態」である場合において、「blankに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「非RT遊技状態」から「第1RT遊技状態」に移行され、後述の内部抽選処理により「第1BB」に当選した場合に、「非RT遊技状態」から「RBB1ボーナス内部中遊技状態」に移行され、後述の内部抽選処理により「第2BB」に当選した場合に、「非RT遊技状態」から「RBB2ボーナス内部中遊技状態」に移行される。

20

【0165】

一方、現在の遊技状態が「第1RT遊技状態」である場合において、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「第1RT遊技状態」から「第2RT遊技状態」に移行され、後述の内部抽選処理により「第1BB」に当選した場合に、「第1RT遊技状態」から「RBB1ボーナス内部中遊技状態」に移行され、後述の内部抽選処理により「第2BB」に当選した場合に、「第1RT遊技状態」から「RBB2ボーナス内部中遊技状態」に移行される。

【0166】

30

一方、現在の遊技状態が「第2RT遊技状態」である場合において、「第1RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「第2RT遊技状態」から「第1RT遊技状態」に移行され、後述の内部抽選処理により「第1BB」に当選した場合に、「第2RT遊技状態」から「RBB1ボーナス内部中遊技状態」に移行され、後述の内部抽選処理により「第2BB」に当選した場合に、「第2RT遊技状態」から「RBB2ボーナス内部中遊技状態」に移行される。

【0167】

一方、現在の遊技状態が「RBB1ボーナス内部中遊技状態」である場合において、「第1BBに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「RBB1ボーナス内部中遊技状態」から「RBB1作動遊技状態」に移行され、現在の遊技状態が「RBB2ボーナス内部中遊技状態」である場合において、「第2BBに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「RBB2ボーナス内部中遊技状態」から「RBB2作動遊技状態」に移行される。

40

【0168】

一方、現在の遊技状態が「RBB1作動遊技状態」である場合において、規定枚数(例えば、「305枚」)を超えるメダルの払出が行われた場合には、「RBB1作動遊技状態」から「非RT遊技状態」に移行され、現在の遊技状態が「RBB2作動遊技状態」である場合において、規定枚数(例えば、「305枚」)を超えるメダルの払出が行われた場合には、「RBB2作動遊技状態」から「非RT遊技状態」に移行される。

【0169】

50

(メイン制御基板により管理される状態の一覧および状態遷移図)

次に、図17、図18に基づいて、メイン制御基板により管理される状態の一覧および状態遷移図についての説明を行う。

【0170】

(通常状態)

「通常状態」は、遊技者にとって不利な状態である。ここで、本実施形態において、「通常状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「チャンス目」が決定された際に、後述の「ART状態」に移行するか否かの抽選が行われ、当該抽選により「ART状態」に移行することが決定された場合に、「通常状態」から後述の「ART準備状態」に移行する制御が行われる。また、「通常状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「第1BB」が決定された場合に、「通常状態」から「RBB1ボーナス内部中状態」に移行する制御が行われる。また、「通常状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「第2BB」が決定された場合に、「通常状態」から「RBB2ボーナス内部中状態」に移行する制御が行われる。これらによって、「通常状態」における遊技に対する興趣を向上させている。

【0171】

(RBB1ボーナス内部中状態)

「RBB1ボーナス内部中状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「第1BB」が決定された場合に移行される状態である。具体的には、「RBB1ボーナス内部中状態」においては、後述の内部抽選処理により決定された「第1BB」に対応する「第1BBに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示することができるタイミングで、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作することにより、「第1BBに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示することができる。また、「RBB1ボーナス内部中状態」において、「第1BBに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「RBB1ボーナス内部中状態」から「RBB1ボーナス状態」に移行する制御が行われる。また、「RBB1ボーナス内部中状態」において、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「チャンス目」が決定された際に、「RBB1ボーナス状態」の終了後に、ART状態へ移行させるか否かの抽選を行う。そして、抽選の結果、「RBB1ボーナス状態」の終了後に、ART状態へ移行させることが決定された場合には、「RBB1ボーナス内部中状態」から「ART中RBB1ボーナス内部中状態」に移行する制御が行われる。

【0172】

(RBB2ボーナス内部中状態)

「RBB2ボーナス内部中状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「第2BB」が決定された場合に移行される状態である。具体的には、「RBB2ボーナス内部中状態」においては、後述の内部抽選処理により決定された「第2BB」に対応する「第2BBに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示することができるタイミングで、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作することにより、「第2BBに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示することができる。また、「RBB2ボーナス内部中状態」において、「第2BBに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「RBB2ボーナス内部中状態」から「RBB2ボーナス状態」に移行する制御が行われる。また、「RBB2ボーナス内部中状態」において、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「チャンス目」が決定された際に、「RBB2ボーナス状態」の終了後に、ART状態へ移行させるか否かの抽選を行う。そして、抽選の結果、「RBB2ボーナス状態」の終了後に、ART状態へ移行させることが決定された場合には、「RBB2ボーナス内部中状態」から「ART中RBB2ボーナス内部中状態」に移行する制御が行われる。

【0173】

(RBB1ボーナス状態)

「RBB1ボーナス状態」は、「RBB1ボーナス内部中状態」において、「第1BB

に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたことに基づいて移行される状態である。ここで、本実施形態において、「R B B 1 ボーナス状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「チャンス目」が決定された場合に、「A R T 状態」に移行するか否かの抽選が行われる。これにより、「R B B 1 ボーナス状態」における遊技に対する興趣を向上させている。また、「R B B 1 ボーナス状態」において、「A R T 状態」に移行することが決定されなかった場合には、「R B B 1 ボーナス状態」の終了後、「通常状態」に移行する制御が行われ、「A R T 状態」に移行することが決定された場合には、「R B B 1 ボーナス状態」の終了後、「A R T 準備状態」に移行する制御が行われる。

【0174】

10

(R B B 2 ボーナス状態)

「R B B 2 ボーナス状態」は、「R B B 2 ボーナス内部中状態」において、「第2 B B に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたことに基づいて移行される状態である。ここで、本実施形態において、「R B B 2 ボーナス状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「チャンス目」が決定された場合に、「A R T 状態」に移行するか否かの抽選が行われる。これにより、「R B B 2 ボーナス状態」における遊技に対する興趣を向上させている。また、「R B B 2 ボーナス状態」において、「A R T 状態」に移行することが決定されなかった場合には、「R B B 2 ボーナス状態」の終了後、「通常状態」に移行する制御が行われ、「A R T 状態」に移行することが決定された場合には、「R B B 2 ボーナス状態」の終了後、「A R T 準備状態」に移行する制御が行われる。

20

【0175】

(A R T 準備状態)

A R T 準備状態は、通常状態において、A R T 状態に移行することが決定された場合に、通常状態から移行し、またR B B 1 ボーナス内部中状態において、A R T 状態に移行することが決定された場合に、R B B 1 ボーナス状態の終了後に移行し、またR B B 2 ボーナス内部中状態において、A R T 状態に移行することが決定された場合に、R B B 2 ボーナス状態の終了後に移行し、またR B B 1 ボーナス状態において、A R T 状態に移行することが決定された場合に、R B B 1 ボーナス状態の終了後に移行し、またR B B 2 ボーナス状態において、A R T 状態に移行することが決定された場合に、R B B 2 ボーナス状態の終了後に移行し、またA R T 中R B B 1 ボーナス状態と、A R T 中R B B 2 ボーナス状態の終了後に移行する状態である。ここで、A R T 準備状態において、「第2 R T 移行リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、A R T 状態に移行する制御が行われる。なお、A R T 準備状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「第2 R T 移行リプレイ」が決定された場合には、「第2 R T 移行リプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が、払出枚数表示器16や、液晶表示装置31により報知される。

30

【0176】

なお、A R T 準備状態において、当選役として「第1 B B」が決定された場合には、A R T 準備状態からA R T 中R B B 1 ボーナス内部中状態に移行し、当選役として「第2 B B」が決定された場合には、A R T 準備状態からA R T 中R B B 2 ボーナス内部中状態に移行する。

40

【0177】

(A R T 状態)

「A R T 状態」は、後述の内部抽選処理により、「押し順ベル」が当選した場合に、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示するために、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が払出枚数表示器16や液晶表示装置31やスピーカ33により報知される状態である。これにより、遊技者は、報知された左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序に従って、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作を行うこと

50

により、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示させることができる。また、後述の内部抽選処理により、「押し順リプレイ」が当選した場合に、後述のART状態用ゲーム数カウンタが「0」ではないことを条件に、「第1通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第2通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第3通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第4通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」のいずれかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるように、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が払出枚数表示器16や液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。これにより、遊技者は、報知された左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序に従って、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作を行うことにより、「第1通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第2通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第3通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第4通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」のいずれかの図柄の組み合わせを有効ライン上に表示させることができる。よって、ART状態の遊技可能ゲーム数が残っているにも関わらず、第1RT遊技状態に移行してしまい、遊技者が不利益を被ることを防止できる。

10

【0178】

また、「ART状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ボーナス」が決定された場合に、「ART状態」から、当選したボーナスに対応する「ART中ボーナス内部中状態」に移行する制御が行われる。また、「ART状態」において、後述のART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合に、「ART状態」から「通常状態」に移行する制御が行われる。また、「ART状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「チャンス目」が決定された際に、「ART状態」において遊技可能なゲーム数の上乗せ（加算）抽選が行われる。

20

【0179】

ここで、本実施形態においては、「ART状態」として、ゲーム数で管理される「ART状態」を採用している。つまり、「ART状態」に当選すると、例えば、「40」ゲームの「ART状態」が開始される。そして、「ART状態」において、当選役として当選番号「14」の「スイカ」等に当選すると、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せ（加算）する抽選が行われ、当選すると、ゲーム数が上乗せされ、上乗せされた分、ART状態を長く遊技することができる。一方、「ART状態」として、遊技メダルの差枚数で管理される「ART状態」を採用してもよい。つまり、「ART状態」に当選すると、例えば、メダルが払出された払出枚数と、メダルが投入された投入枚数との差枚数が「100」枚になるまで継続する「ART状態」が開始される。そして、「ART状態」において、当選役として当選番号「14」の「スイカ」等に当選すると、遊技メダルの差枚数を上乗せ（加算）する抽選が行われ、当選すると、遊技メダルの差枚数が上乗せされ、上乗せされた分、ART状態を長く遊技することができる。

30

【0180】

（ART中RBB1ボーナス内部中状態）

「ART中RBB1ボーナス内部中状態」は、「ART状態」において、「第1BB」に当選した場合、または「RBB1ボーナス内部中状態」において、「ART状態」に移行する抽選に当選した場合に移行する状態である。具体的には、「ART中RBB1ボーナス内部中状態」においては、「RBB1ボーナス内部中状態」と同様に、後述の内部抽選処理により決定された「第1BB」に対応する「第1BBに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示することができるタイミングで、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作することにより、「第1BBに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示することができる。また、「ART中RBB1ボーナス内部中状態」において、「第1BBに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「ART中RBB1ボーナス内部中状態」から「ART中RBB1ボーナス状態」に移行する制御が行われる。また、「ART中RBB1ボーナス内部中状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「チャンス目」が決定され

40

50

た際に、「ART状態」において遊技可能なゲーム数の上乗せ（加算）抽選が行われる。

【0181】

（ART中RBB2ボーナス内部中状態）

「ART中RBB2ボーナス内部中状態」は、「ART状態」において、「第1BB」に当選した場合、または「RBB2ボーナス内部中状態」において、「ART状態」に移行する抽選に当選した場合に移行する状態である。具体的には、「ART中RBB2ボーナス内部中状態」においては、「RBB2ボーナス内部中状態」と同様に、後述の内部抽選処理により決定された「第2BB」に対応する「第2BBに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示することができるタイミングで、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作することにより、「第2BBに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示することができる。また、「ART中RBB2ボーナス内部中状態」において、「第2BBに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「ART中RBB2ボーナス内部中状態」から「ART中RBB2ボーナス状態」に移行する制御が行われる。また、「ART中RBB2ボーナス内部中状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「チャンス目」が決定された際に、「ART状態」において遊技可能なゲーム数の上乗せ（加算）抽選が行われる。

10

【0182】

（ART中RBB1ボーナス状態）

「ART中RBB1ボーナス状態」は、「ART中RBB1ボーナス内部中状態」において、「第1BBに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたことに基づいて移行される状態である。ここで、本実施形態において、「ART中RBB1ボーナス状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「チャンス目」が決定された際に、「ART状態」において遊技可能なゲーム数の上乗せ（加算）抽選が行われる。そして、「ART中RBB1ボーナス状態」が終了すると、「ART中RBB1ボーナス状態」から「ART準備状態」に移行する制御が行われる。

20

【0183】

（ART中RBB2ボーナス状態）

「ART中RBB2ボーナス状態」は、「ART中RBB2ボーナス内部中状態」において、「第2BBに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたことに基づいて移行される状態である。ここで、本実施形態において、「ART中RBB2ボーナス状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「チャンス目」が決定された際に、「ART状態」において遊技可能なゲーム数の上乗せ（加算）抽選が行われる。そして、「ART中RBB2ボーナス状態」が終了すると、「ART中RBB2ボーナス状態」から「ART準備状態」に移行する制御が行われる。

30

【0184】

（ART状態移行抽選テーブル）

次に、図19に基づいて、ART状態移行抽選テーブルについて説明を行う。

【0185】

ART状態移行抽選テーブルは、メインROM302に設けられており、「ART状態」に移行するか否かの抽選を行うために設けられている。ここで、本実施形態において、ART状態移行抽選テーブルは、「通常状態」、またはいずれかの「ボーナス内部中状態」において、「ART状態」に移行するか否かの抽選を行う際に用いられる通常状態用・ボーナス内部中状態用ART状態移行抽選テーブル（図19（A）参照）と、「RBB1ボーナス状態」において、「ART状態」に移行するか否かの抽選を行う際に用いられるRBB1ボーナス状態用ART状態移行抽選テーブル（図19（B）参照）と、「RBB2ボーナス状態」において、「ART状態」に移行するか否かの抽選を行う際に用いられるRBB2ボーナス状態用ART状態移行抽選テーブル（図19（C）参照）により構成されている。また、ART状態移行抽選テーブルは、「ART状態」に移行することとなる抽選値が当選役毎に規定されている。例えば、「通常状態」において、当選役として当選番号「14」の「スイカ」が決定された場合には、「1/256」の確率で「ART状

40

50

態」に移行することが決定される。なお、図19(A)においては、ボーナス内部中状態は、RBB1ボーナス内部中状態と、RBB2ボーナス内部中状態とを一括りとして共通の抽選値で抽選するように構成したが、RBB1ボーナス内部中状態の方が、RBB2ボーナス内部中状態よりも有利な抽選値で「ART状態」への移行抽選をしてもよいし、RBB2ボーナス内部中状態の方が、RBB1ボーナス内部中状態よりも有利な抽選値で「ART状態」への移行抽選をしてもよい。また、図19(B)と、図19(C)においては、RBB2ボーナス状態であるときの方が、RBB1ボーナス状態であるときよりも有利な抽選値としたが、抽選値は同一としてもよいし、RBB1ボーナス状態であるときの方が、RBB2ボーナス状態であるときよりも有利な抽選値としてもよい。

【0186】

10

(ART状態上乘せ抽選テーブル)

次に、図20に基づいて、ART状態上乘せ抽選テーブルについて説明を行う。

【0187】

ART状態上乘せ抽選テーブルは、メインROM302に設けられており、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せ(加算)するか否かの抽選を行うために設けられている。なお、ART状態上乘せ抽選テーブルは、ART準備状態と、ART状態とにおいて参照されるART準備状態用・ART状態用(図20(A)参照)と、ART中ボーナス状態において参照されるART中ボーナス状態用(図20(B)参照)とを備えている。例えば、ART状態であるときに、当選役として当選番号「14」の「スイカ」が決定された場合には、「6/256」にて上乘せゲーム数として「10」ゲームを決定し、「6/256」にて上乘せゲーム数として「20」ゲームを決定し、「6/256」にて上乘せゲーム数として「30」ゲームを決定し、「2/256」にて上乘せゲーム数として「50」ゲームを決定し、「1/256」にて上乘せゲーム数として「100」ゲームを決定し、「200」ゲームと、「300」ゲームを決定することはない。同様に、ART状態であるときに、当選役として当選番号「15」の「弱チェリー」が決定された場合、当選役として当選番号「16」の「強チェリー」が決定された場合、当選役として当選番号「17」の「チャンス目A」が決定された場合、当選役として当選番号「18」の「チャンス目B」が決定された場合、当選役として当選番号「19」の「チャンス目C」が決定された場合においても、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せ(加算)するか否かの抽選が行われることになる。なお、抽選値は任意に変更してよい。ここで、本実施形態において、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せ(加算)することは、本発明の、特別遊技状態における遊技期間を延長することを構成する。

20

30

【0188】

(特典付与決定テーブル)

次に、図21に基づいて、特典付与決定テーブルについて説明を行う。

【0189】

特典付与決定テーブルは、メインROM302に設けられており、「ART状態」において、連続する複数のゲームにおいて、「押し順ベル」、または「押し順リプレイ」が決定され、且つ、その連続する複数のゲームにおける「押し順ベル」、または「押し順リプレイ」に係る操作順序が同一の操作順序である場合に、遊技者に特典を付与するために設けられている。例えば、「ART状態」における「1」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定され、「2」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定され、「3」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定された場合には、遊技者に付与する特典として、「ART状態」における遊技可能なゲーム数を付与する。この場合には、「押し順ベルA1」の「左」→「中」→「右」の操作順序が「3」ゲーム連続して決定されたので特典が付与されることになる。また、「ART状態」における「1」ゲーム目に、「第1RT移行リプレイA」が決定され、「2」ゲーム目に、「第1RT移行リプレイA」が決定され、「3」ゲーム目に、「第1RT移行リプレイA」が決定された場合には、遊技者に付与する特典として、「ART状態」における遊技可能なゲーム数を付与する。この場合には、「第1RT移行リプレイA」の「左」→「中」→「右」の操作順序が「3」ゲーム連続して決定された

40

50

ので特典が付与されることになる。

【0190】

なお、同じ当選役が連続することは問わず、異なる当選役が混在していてもよい。例えば、「ART状態」における「1」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定され、「2」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定され、「3」ゲーム目に、「第1RT移行リプレイA」が決定された場合には、遊技者に付与する特典として、「ART状態」における遊技可能なゲーム数を付与する。この場合には、「押し順ベルA1」の「左」→「中」→「右」の操作順序と、「第1RT移行リプレイA」の「左」→「中」→「右」の操作順序とが、合わせて「3」ゲーム連続して決定されたので特典が付与されることになる。なお、図21においては、一部の組み合わせのみ記載しており、すべて組み合わせの記載を省略している。なお、図21で示すように、同一の操作順序が「3」ゲーム連続するだけでなく、当選役についても同一の当選役が「3」ゲーム連続した場合は、同一の操作順序が「3」ゲーム連続した場合のみに比べて、遊技者に付与される特典が大きい。例えば、「押し順ベルA1」が「3」ゲーム連続した場合は、「26/256」にて、ART状態において遊技可能なゲーム数として、「10」ゲームが付与され、「50/256」にて、ART状態において遊技可能なゲーム数として、「20」ゲームが付与され、「80/256」にて、ART状態において遊技可能なゲーム数として、「30」ゲームが付与され、「100/256」にて、ART状態において遊技可能なゲーム数として、「50」ゲームが付与されるのに対し、「1」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定され、「2」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定され、「3」ゲーム目に、「第1RT移行リプレイA」が決定された場合には、「128/256」にて、ART状態において遊技可能なゲーム数として、「10」ゲームが付与され、「64/256」にて、ART状態において遊技可能なゲーム数として、「20」ゲームが付与され、「32/256」にて、ART状態において遊技可能なゲーム数として、「30」ゲームが付与され、「32/256」にて、ART状態において遊技可能なゲーム数として、「50」ゲームが付与されるようになっている。

【0191】

このように構成することにより、ART状態において、同一の操作順序が複数ゲームにわたって連続するか否かに注目させることができる。また、同一の当選役で、且つ同一の操作順序が連続した方が、遊技者に付与される特典も大きくなるので、操作順序とともに当選役にも注目させることができる。よって、報知された操作順序に従って淡々と操作するだけの遊技になってしまうことを防止することができる。

【0192】

また、遊技者に付与する特典としては、図21に示すART状態において遊技可能なゲーム数に限らない。例えば、ART状態において、低確率ART状態と、高確率ART状態とを設けて、低確率ART状態に滞在しているときよりも、高確率ART状態に滞在しているときの方が、ART状態において遊技可能なゲーム数の上乘せ期待度を高く構成して、図21に示すように、異なる当選役が混在し、同一の操作順序が複数ゲームにわたって連続した場合や、同一の当選役で、且つ同一の操作順序が連続した場合において、低確率ART状態から高確率ART状態に移行させるようにしてもよい。なお、図21と同様に、同一の当選役で、且つ同一の操作順序が連続した場合は、異なる当選役が混在し、同一の操作順序が複数ゲームにわたって連続した場合よりも、滞在期間の長い高確率ART状態に移行させるようにしてもよい。これにより、図21の構成により得られる効果と同様の効果が得られる。

【0193】

また、液晶表示装置31等を用いて、操作順序の履歴を表示するようにしてもよく、図21で示す「3」ゲーム分の操作順序の履歴が常に確認できるように構成する。これにより、遊技者はどのような操作順序が連続しているかを確認しやすくなり、より遊技興趣を向上させることができる。なお、「押し順ベル」に当選した場合には、操作順序の履歴を黄色で表示して、「押し順リプレイ」に当選した場合には、操作順序の履歴を青色で表示

して、操作順序の履歴とともに、当選役の履歴を示すようにしてもよい。これにより、どのような操作順序が連続しているかに加えて、どのような当選役が連続しているかの確認も併せて行うことができる。

【0194】

また、例えば、ART状態において、低確率ART状態と、高確率ART状態とを設けて、低確率ART状態が制御されているときには、同一の操作順序が「3」ゲーム連続することを条件として特典付与を行い、高確率ART状態が制御されているときには、同一の操作順序が「2」ゲーム連続することを条件として特典付与を行うように構成することもできる。これにより、高確率ART状態を有利な状態として位置づけることができ、ART状態であっても、低確率ART状態に滞在しているのか、高確率ART状態に滞在しているのかを遊技者に注目させることができる。なお、低確率ART状態から高確率ART状態への移行は、所定ゲーム数で移行してもよいし、当選番号「14」～当選番号「19」のいずれかに当選したことを契機に移行してもよい。また、高確率ART状態から低確率ART状態への移行は、所定ゲーム数で移行してもよいし、毎ゲーム移行抽選を行って、その移行抽選に当選したことを契機に移行してもよい。

【0195】

なお、連続する複数のゲームにおいて、同一の操作順序が決定されれば、実際に遊技者によって操作された操作順序は問わなくてよい。例えば、「ART状態」における「1」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定され、「2」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定され、「3」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定されたときに、「1」ゲーム目と、「2」ゲーム目は、「左」→「中」→「右」の操作順序で操作したが、「3」ゲーム目の操作順序として、「左」→「右」→「中」の操作順序で操作（誤った操作順序で操作）してしまった場合であっても、特典を付与するようにしてもよい。

【0196】

一方で、連続する複数のゲームにおいて、同一の操作順序が決定されたが、実際に遊技者によって操作された操作順序が異なる場合に、特典を付与しないようにしてもよい。例えば、「ART状態」における「1」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定され、「2」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定され、「3」ゲーム目に、「押し順ベルA1」が決定されたときに、「1」ゲーム目と、「2」ゲーム目は、「左」→「中」→「右」の操作順序で操作したが、「3」ゲーム目の操作順序として、「左」→「右」→「中」の操作順序で操作してしまった場合は、特典を付与しないようにする。これにより、遊技者を遊技に集中させることができる。

【0197】

（演出決定テーブル）

次に、図22に基づいて、演出決定テーブルについて説明を行う。

【0198】

演出決定テーブルは、サブROM402に設けられており、メイン制御基板300により管理される各状態において行われる演出を決定するために設けられている。具体的には、「演出No.」と、「演出No.」に対応する演出内容が規定されている。また、演出決定テーブルは、メイン制御基板300により管理される状態等の演出を実行するための条件が規定されている。ここで、本実施形態において、演出決定テーブルは、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」の場合に用いられる通常状態用演出決定テーブル（図22（A）参照）と、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」の場合に用いられるART状態用演出決定テーブル（図22（B）参照）と、メイン制御基板300により管理される状態が「RBB1ボーナス状態」の場合に用いられるRBB1ボーナス状態用演出決定テーブル（図22（C）参照）と、メイン制御基板300により管理される状態が「RBB2ボーナス状態」の場合に用いられるRBB2ボーナス状態用演出決定テーブル（図22（D）参照）と、メイン制御基板300により管理される状態が「ART中RBB1ボーナス状態」の場合に用いられるART中RBB1ボーナス状態用演出決定テーブル（図22（E）参照）と、メイン制御基板300により管

理される状態が「ART中RBB2ボーナス状態」の場合に用いられるART中RBB2ボーナス状態用演出決定テーブル（図22（F）参照）により構成されている。なお、この他にも、図示しない演出決定テーブルを備えている。

【0199】

（メイン制御基板300によるプログラム開始処理）

次に、図23に基づいて、メイン制御基板300により行われるプログラム開始処理についての説明を行う。なお、プログラム開始処理は、電源スイッチ201swがONとなったことに基づいて行われる処理である。

【0200】

（ステップS1）

ステップS1において、メインCPU301は、電断中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、遊技機1に電力が供給されている場合には、遊技機1が電断中であるか否かを判定し、遊技機1に電力が供給されていない場合には、バックアップ電源により遊技機1が電断中であるか否かを判定する処理を行う。そして、電断中であると判定された場合には（ステップS1=Yes）、ステップS1の処理を繰り返し実行する。一方、電断中ではないと判定された場合には（ステップS1=No）、ステップS2に処理を移行する。

【0201】

（ステップS2）

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

【0202】

（ステップS3）

ステップS3において、メインCPU301は、設定変更キースイッチがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、設定変更キー（図示せず）が設定変更用の鍵穴に挿入された状態で、時計回り方向に所定角度回動されているか否かを判定する処理を行う。そして、設定変更キースイッチがONであると判定された場合には（ステップS3=Yes）、ステップS4に処理を移行し、設定変更キースイッチがONではないと判定された場合には（ステップS3=No）、電断前に退避されたレジスタの値や、保存されたスタックポインタの値を復帰させる電断復帰処理に処理を移行する。なお、電断復帰処理が終了すると、遊技機1の電源がOFFとなったときの状態に復帰することとなる。

【0203】

（ステップS4）

ステップS4において、メインCPU301は、設定値変更処理を行う。具体的には、メインCPU301は、まず、メインRAM303に設けられている設定値格納領域に格納されている値に基づいて、現在の設定値を取得し、設定値の範囲が正常であるか否かを判定する処理を行い、判定の結果が正常である場合には、図示しない設定表示部に現在の設定値を表示する処理を行う。一方、上述の判定結果が正常ではない場合には、設定値の初期値をメインRAM303に設けられている設定値格納領域にセットする処理を行う。そして、メインCPU301は、設定変更スイッチ（図示せず）により設定変更ボタン（図示せず）の操作が検出されたことに基づいて、設定値を切り替える処理を行うとともに、スタートスイッチ10swによりスタートレバー10の操作が検出されたことに基づいて、設定値を確定する処理を行う。そして、設定変更キー（図示せず）が設定変更用の鍵穴に挿入された状態で、時計回り方向に所定角度回動されている状態から、反時計回り方向に所定角度回動されたことが検出された場合に、メインRAM303に設けられている設定値格納領域に設定値を格納する処理を行う。そして、ステップS4の処理が終了すると、メインループ処理（図24参照）に処理を移行する。

【0204】

(メイン制御基板300によるメインループ処理)

次に、図24に基づいて、メイン制御基板300により行われるメインループ処理についての説明を行う。

【0205】

(ステップS101)

ステップS101において、メインCPU301は、初期化処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタックポインタをセットする処理や、メインRAM303の初期化開始番地と、初期化終了番地をセットしてから、メインRAM303の初期化開始番地から初期化終了番地領域までの領域を初期化する処理等を行う。また、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値や、メインRAM303に設けられている押圧基準位置格納領域の値をクリアする処理等を行う。そして、ステップS101の処理が終了すると、ステップS102に処理を移行する。

10

【0206】

(ステップS102)

ステップS102において、メインCPU301は、メダル受付開始処理を行う。具体的には、メインCPU301は、後述の再遊技作動中フラグがONの場合に、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値に「3」をセットする処理等を行う。そして、ステップS102の処理が終了すると、ステップS103に処理を移行する。

【0207】

(ステップS103)

ステップS103において、メインCPU301は、メダル管理処理を行う。具体的には、メインCPU301は、後述の再遊技作動中フラグがONではない場合に、メダル投入口6にメダルが投入されたか否かを判定し、メダル投入口6にメダルが投入された場合に、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値を加算する処理や、BETレバー7や、MAXBETボタン8の操作が検出されたか否かを判定し、BETレバー7や、MAXBETボタン8の操作が検出された場合に、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値を加算する処理を行う。また、精算ボタン9の操作が検出されたか否かを判定し、精算ボタン9の操作が検出された場合に、貯留されているメダルを遊技者に返却する処理等を行う。そして、ステップS103の処理が終了すると、ステップS104に処理を移行する。

20

30

【0208】

(ステップS104)

ステップS104において、メインCPU301は、投入枚数カウンタの値が「3」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS102のメダル受付開始処理や、ステップS103のメダル管理処理により、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値が「3」となったか否かを判定する処理を行う。そして、投入枚数カウンタの値が「3」とであると判定された場合には(ステップS104=Yes)、ステップS105に処理を移行し、投入枚数カウンタの値が「3」ではないと判定された場合には(ステップS104=No)、ステップS103に処理を移行する。

40

【0209】

(ステップS105)

ステップS105において、メインCPU301は、スタートレバーチェック処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタートスイッチ10swによりスタートレバーの操作が検出されたか否かを判定し、スタートスイッチ10swによりスタートレバー10の操作が検出された場合に、メインRAM303に設けられている再遊技作動中フラグ格納領域の再遊技作動中フラグをOFFにする処理を行う。一方、スタートスイッチ10swによりスタートレバー10の操作が検出されなかった場合には、スタートレバーチェック処理を終了する。そして、ステップS105の処理が終了すると、ステップS10

50

6に処理を移行する。

【0210】

(ステップS106)

ステップS106において、メインCPU301は、スタートスイッチがONであるかを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタートスイッチ10swがONであるかを判定する処理を行う。そして、スタートスイッチがONであると判定された場合には(ステップS106=Yes)、ステップS107に処理を移行し、スタートスイッチがONではないと判定された場合には(ステップS106=No)、ステップS103に処理を移行する。

【0211】

(ステップS107)

ステップS107において、メインCPU301は、後で図25を用いて詳述する内部抽選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、抽選により当選役を決定する処理等を行う。そして、ステップS107の処理が終了すると、ステップS108に処理を移行する。

【0212】

(ステップS108)

ステップS108において、メインCPU301は、ボーナス情報更新処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS107の内部抽選処理により、「第1BB」、または「第2BB」に当選した場合には、メインRAM303に設けられているキャリアフラグ格納領域を更新する処理を行う。一方、ステップS107の内部抽選処理により、「第1BB」、または「第2BB」に当選しなかった場合には、メインRAM303に設けられているキャリアフラグ格納領域に格納されている値と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域の値の排他的論理和演算を行うとともに、当該演算の結果をメインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS108の処理が終了すると、ステップS109に処理を移行する。

【0213】

(ステップS109)

ステップS109において、メインCPU301は、後で図26を用いて詳述するスタート時状態別処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態に応じた処理等を行う。そして、ステップS109の処理が終了すると、ステップS110に処理を移行する。

【0214】

(ステップS110)

ステップS110において、メインCPU301は、後で図34を用いて詳述する情報設定処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、スタートレバー10の操作が受け付けられた旨の情報等を有するリール回転開始受付コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該リール回転開始受付コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理や、当選役に係る情報をサブ制御基板400に対して送信するために、条件装置コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理や、メイン制御基板300で管理する状態が、「01」の「通常状態」以外であるときに、当選番号「01」～「05」の当選役に当選した場合、当選番号「07」～「11」の当選役に当選した場合、当選番号「20」～「34」の当選役に当選した場合に、操作順序コマンドをセットする処理等を行う。そして、ステップS110の処理が終了すると、ステップS111に処理を移行する。

【0215】

(ステップS111)

ステップS111において、メインCPU301は、リール回転開始準備処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている回胴演出情報

10

20

30

40

50

格納領域に格納されている情報に基づいて、回胴演出を実行する処理を行う。また、メインCPU301は、最小遊技時間が経過したか否かを判定する処理を行い、当該判定の結果、最小遊技時間が経過したと判定された場合には、次の遊技において最小遊技時間が経過したか否かを判定するために、メインRAM303に設けられているタイマカウンタの値をセットする処理を行う。一方、メインCPU301は、最小遊技時間が経過していないと判定された場合には、最小遊技時間が経過するまで待機する処理を行う。また、メインCPU301は、左リール18、中リール19、右リール20の回転が開始される旨の情報を有するリール回転開始コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該リール回転開始コマンドをメインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS111の処理が終了すると、ステップS112に処理を移行する。

10

【0216】

(ステップS112)

ステップS112において、メインCPU301は、リール回転開始処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール制御基板150を介して、左ステッピングモータ151、中ステッピングモータ152、右ステッピングモータ153を駆動することにより、左リール18、中リール19、右リール20を定速回転させるための処理を行う。そして、ステップS112の処理が終了すると、ステップS113に処理を移行する。

【0217】

(ステップS113)

ステップS113において、メインCPU301は、後で図35を用いて詳述するリール回転中処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の押圧時であるか否かを判定し、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の押圧時である場合には、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13のうち、操作された停止ボタンに対応する左リール18、中リール19、右リール20と、左ステッピングモータ151、中ステッピングモータ152、右ステッピングモータ153に供給しているパルスカウンタの値に基づいて、押圧基準位置を取得し、メインRAM303に設けられている押圧基準位置格納領域に格納する処理を行う。次に、メインCPU301は、メインROM302に設けられている停止テーブル(図示せず)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域の値と、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序等に基づいて、「0」コマから「4」コマの範囲内で滑りコマ数を決定する処理を行い、当該決定された滑りコマ数をメインRAM303に設けられている滑りコマ数格納領域に格納する処理を行う。そして、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている押圧基準位置格納領域に格納されている値と、メインRAM303に設けられている滑りコマ数格納領域に格納されている値とに基づいて、回転中の左リール18、中リール19、右リール20を停止する処理を行う。そして、ステップS113の処理が終了すると、ステップS114に処理を移行する。

20

30

【0218】

(ステップS114)

ステップS114において、メインCPU301は、全リールが停止したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS113のリール回転中処理により、左リール18、中リール19、右リール20が全て停止したか否かを判定する処理を行う。そして、全リールが停止したと判定された場合には(ステップS114=Yes)、ステップS115に処理を移行し、全リールが停止していないと判定された場合には(ステップS114=No)、ステップS113に処理を移行し、全リールが停止するまで、同様の処理を繰り返し実行する。

40

【0219】

(ステップS115)

ステップS115において、メインCPU301は、表示判定処理を行う。具体的には

50

、メインCPU301は、まず、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに関する情報等を有する表示判定コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該表示判定コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。次に、メインCPU301は、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行い、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合とは、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を算定する処理を行う。一方、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されなかったと判定された場合には、「リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行い、「リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合とは、メインRAM303に設けられている再遊技作動中フラグ格納領域の値をONにする処理を行う。そして、ステップS115の処理が終了すると、ステップS116に処理を移行する。

10

【0220】

(ステップS116)

ステップS116において、メインCPU301は、メダル払出処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたことに基づいて、電源基板200を介してホッパー202を駆動することにより、メダルを払い出す処理を行う。そして、ステップS116の処理が終了すると、ステップS117に処理を移行する。

【0221】

20

(ステップS117)

ステップS117において、メインCPU301は、後で図38を用いて詳述する遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態を移行する処理等を行う。そして、ステップS117の処理が終了すると、ステップS118に処理を移行する。

【0222】

(ステップS118)

ステップS118において、メインCPU301は、後で図39を用いて詳述する表示時状態別処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに応じた処理を行う。そして、ステップS118の処理が終了すると、ステップS101に処理を移行する。

30

【0223】

(内部抽選処理)

次に、図25に基づいて、図24のステップS107の処理により行われる内部抽選処理についての説明を行う。なお、図25は内部抽選処理のサブルーチンを示す図である。

【0224】

(ステップS107-1)

ステップS107-1において、メインCPU301は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メイン乱数発生器304により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップS107-1の処理が終了すると、ステップS107-2に処理を移行する。

40

【0225】

(ステップS107-2)

ステップS107-2において、メインCPU301は、当選番号初期値取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、当選役を決定するに際して当選番号の初期値を取得する処理を行う。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、当選番号の初期値として「47」を取得し、レジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップS107-2の処理が終了すると、ステップS107-3に処理を移行する。

【0226】

50

(ステップ S 1 0 7 - 3)

ステップ S 1 0 7 - 3 において、メイン C P U 3 0 1 は、遊技状態取得処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、遊技状態を取得する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 7 - 3 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 7 - 4 に処理を移行する。

【 0 2 2 7 】

(ステップ S 1 0 7 - 4)

ステップ S 1 0 7 - 4 において、メイン C P U 3 0 1 は、当選役決定テーブル設定処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、ステップ S 1 0 7 - 3 の遊技状態取得処理において取得した遊技状態に係る情報に基づいて、メイン R O M 3 0 2 に設けられている当選役決定テーブルを設定する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 7 - 4 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 7 - 5 に処理を移行する。

【 0 2 2 8 】

(ステップ S 1 0 7 - 5)

ステップ S 1 0 7 - 5 において、メイン C P U 3 0 1 は、抽選データ取得処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、ステップ S 1 0 7 - 4 の当選役決定テーブル設定処理により設定された当選役決定テーブルと、レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、当選番号に対応する当選役に係るデータを取得する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 7 - 5 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 7 - 6 に処理を移行する。

【 0 2 2 9 】

(ステップ S 1 0 7 - 6)

ステップ S 1 0 7 - 6 において、メイン C P U 3 0 1 は、抽選値取得処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている設定値格納領域に格納されている値と、レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、現在セットされている当選役決定テーブルの抽選値を取得し、レジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 7 - 6 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 7 - 7 に処理を移行する。

【 0 2 3 0 】

(ステップ S 1 0 7 - 7)

ステップ S 1 0 7 - 7 において、メイン C P U 3 0 1 は、抽選確認処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、レジスタに記憶されている乱数値から、ステップ S 1 0 7 - 6 の抽選値取得処理により取得した抽選値を減算し、乱数値が記憶されていたレジスタの値を、減算した後の値に更新して記憶する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 7 - 7 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 7 - 8 に処理を移行する。

【 0 2 3 1 】

(ステップ S 1 0 7 - 8)

ステップ S 1 0 7 - 8 において、メイン C P U 3 0 1 は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、ステップ S 1 0 7 - 7 の抽選確認処理により、レジスタに記憶された乱数値から、ステップ S 1 0 7 - 6 の抽選値取得処理により取得した抽選値を減算する処理を行った結果、負の値となったか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には (ステップ S 1 0 7 - 8 = Y e s) 、レジスタに記憶されている当選番号に基づいて当選役を決定した後、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 0 8 に処理を移行する。一方、当選していないと判定された場合には (ステップ S 1 0 7 - 8 = N o) 、ステップ S 1 0 7 - 9 に処理を移行する。

【 0 2 3 2 】

(ステップ S 1 0 7 - 9)

ステップ S 1 0 7 - 9 において、メイン C P U 3 0 1 は、当選番号の値から「1」減算する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、レジスタに記憶している当選番号から「1」減算する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 7 - 9 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 7 - 1 0 に処理を移行する。

【0233】

(ステップS107-10)

ステップS107-10において、メインCPU301は、当選番号の値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS107-9の処理により、レジスタに記憶されている当選番号の値から「1」減算した結果、当選番号の値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「0」とであると判定された場合には（ステップS107-10=Y e s）、当選役として「ハズレ」を決定した後、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS108に処理を移行する。一方、当選番号の値が「0」ではないと判定された場合には（ステップS107-10=N o）、ステップS107-3に処理を移行する。

10

【0234】

(スタート時状態別処理)

次に、図26に基づいて、図24のステップS109の処理により行われるスタート時状態別処理についての説明を行う。なお、図26はスタート時状態別処理のサブルーチンを示す図である。

【0235】

(ステップS109-1)

ステップS109-1において、メインCPU301は、状態番号が「01」の「通常状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「01」の「通常状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「01」の「通常状態」とであると判定された場合には（ステップS109-1=Y e s）、ステップS109-2に処理を移行し、状態番号が「01」の「通常状態」ではないと判定された場合には（ステップS109-1=N o）、ステップS109-3に処理を移行する。

20

【0236】

(ステップS109-2)

ステップS109-2において、メインCPU301は、後で図27を用いて詳述する通常状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、ART状態移行抽選処理において、ART状態に移行することに当選した場合に、ART当選フラグをオンにする処理や、「ボーナス」に当選した場合に、メイン制御基板300により管理される状態を当選したボーナスに対応する「ボーナス内部中状態」に移行する処理等を行う。そして、ステップS109-2の処理が終了すると、スタート時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

30

【0237】

(ステップS109-3)

ステップS109-3において、メインCPU301は、状態番号が「02」の「RBB1ボーナス内部中状態」であるか、または状態番号が「03」の「RBB2ボーナス内部中状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「02」の「RBB1ボーナス内部中状態」であるか、または状態番号が「03」の「RBB2ボーナス内部中状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「02」の「RBB1ボーナス内部中状態」、または状態番号が「03」の「RBB2ボーナス内部中状態」とであると判定された場合には（ステップS109-3=Y e s）、ステップS109-4に処理を移行し、状態番号が「02」の「RBB1ボーナス内部中状態」、または状態番号が「03」の「RBB2ボーナス内部中状態」ではないと判定された場合には（ステップS109-3=N o）、ステップS109-5に処理を移行する。

40

【0238】

(ステップS109-4)

50

ステップS109-4において、メインCPU301は、後で図28を用いて詳述するボーナス内部中状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインROM302に設けられている通常状態用・ボーナス内部中状態用ART状態移行抽選テーブル（図19（A）参照）に基づいて、「ART状態」に移行するか否かを抽選する処理等を行う。そして、ステップS109-4の処理が終了すると、スタート時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0239】

（ステップS109-5）

ステップS109-5において、メインCPU301は、状態番号が「04」の「RBB1ボーナス状態」であるか、または状態番号が「05」の「RBB2ボーナス状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「04」の「RBB1ボーナス状態」であるか、または状態番号が「05」の「RBB2ボーナス状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「04」の「RBB1ボーナス状態」、または状態番号が「05」の「RBB2ボーナス状態」であると判定された場合には（ステップS109-5=Yes）、ステップS109-6に処理を移行し、状態番号が「04」の「RBB1ボーナス状態」、または状態番号が「05」の「RBB2ボーナス状態」ではないと判定された場合には（ステップS109-5=No）、ステップS109-7に処理を移行する。

【0240】

（ステップS109-6）

ステップS109-6において、メインCPU301は、後で図29を用いて詳述するボーナス状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインROM302に設けられているRBB1ボーナス状態用ART状態移行抽選テーブル（図19（B）参照）、またはRBB2ボーナス状態用ART状態移行抽選テーブル（図19（C）参照）に基づいて、「ART状態」に移行するか否かを抽選する処理等を行う。そして、ステップS109-6の処理が終了すると、スタート時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0241】

（ステップS109-7）

ステップS109-7において、メインCPU301は、状態番号が「06」の「ART準備状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「06」の「ART準備状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「06」の「ART準備状態」であると判定された場合には（ステップS109-7=Yes）、ステップS109-8に処理を移行し、状態番号が「06」の「ART準備状態」ではないと判定された場合には（ステップS109-7=No）、ステップS109-9に処理を移行する。

【0242】

（ステップS109-8）

ステップS109-8において、メインCPU301は、後で図30を用いて詳述するART準備状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ボーナス」に当選した場合に、メイン制御基板300により管理される状態を「ART中ボーナス内部中状態」に移行する処理や、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理等を行う。そして、ステップS109-8の処理が終了すると、スタート時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0243】

（ステップS109-9）

ステップS109-9において、メインCPU301は、状態番号が「07」の「ART状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メイ

10

20

30

40

50

ンRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「07」の「ART状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「07」の「ART状態」であると判定された場合には（ステップS109-9=Y e s）、ステップS109-10に処理を移行し、状態番号が「07」の「ART状態」ではないと判定された場合には（ステップS109-9=N o）、ステップS109-11に処理を移行する。

【0244】

（ステップS109-10）

ステップS109-10において、メインCPU301は、後で図31を用いて詳述するART状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART状態上乘せ抽選テーブル（図20（A）参照）に基づいて、「ART状態」において遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かを抽選する処理等を行う。そして、ステップS109-10の処理が終了すると、スタート時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0245】

（ステップS109-11）

ステップS109-11において、メインCPU301は、状態番号が「08」の「ART中RBB1ボーナス内部中状態」であるか、または状態番号が「09」の「ART中RBB2ボーナス内部中状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「08」の「ART中RBB1ボーナス内部中状態」であるか、または状態番号が「09」の「ART中RBB2ボーナス内部中状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「08」の「ART中RBB1ボーナス内部中状態」、または状態番号が「09」の「ART中RBB2ボーナス内部中状態」であると判定された場合には（ステップS109-11=Y e s）、ステップS109-12に処理を移行し、状態番号が「08」の「ART中RBB1ボーナス内部中状態」、または状態番号が「09」の「ART中RBB2ボーナス内部中状態」ではないと判定された場合には（ステップS109-11=N o）、ステップS109-13に処理を移行する。

【0246】

（ステップS109-12）

ステップS109-12において、メインCPU301は、後で図32を用いて詳述するART中ボーナス内部中状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART状態上乘せ抽選テーブル（図20（A）参照）に基づいて、「ART状態」において遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かを抽選する処理等を行う。そして、ステップS109-12の処理が終了すると、スタート時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0247】

（ステップS109-13）

ステップS109-13において、メインCPU301は、後で図33を用いて詳述するART中ボーナス状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART状態上乘せ抽選テーブル（図20（B）参照）に基づいて、「ART状態」において遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かを抽選する処理等を行う。そして、ステップS109-13の処理が終了すると、スタート時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0248】

（通常状態用処理）

次に、図27に基づいて、図26のステップS109-2の処理により行われる通常状態用処理についての説明を行う。なお、図27は通常状態用処理のサブルーチンを示す図である。

10

20

30

40

50

【0249】

(ステップS109-2-1)

ステップS109-2-1において、当選役取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得する処理を行う。そして、ステップS109-2-1の処理が終了すると、ステップS109-2-2に処理を移行する。

【0250】

(ステップS109-2-2)

ステップS109-2-2において、メインCPU301は、当選番号の値が「35」～「41」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「35」～「41」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「35」～「41」のいずれかであると判定された場合には(ステップS109-2-2=Yes)、ステップS109-2-3に処理を移行し、当選番号の値が「35」～「41」のいずれでもないとして判定された場合には(ステップS109-2-2=No)、ステップS109-2-5に処理を移行する。

10

【0251】

(ステップS109-2-3)

ステップS109-2-3において、メインCPU301は、状態を「02」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、RBB1ボーナス内部中状態を示す「02」の値を格納する処理を行う。そして、ステップS109-2-3の処理が終了すると、ステップS109-2-4に処理を移行する。

20

【0252】

(ステップS109-2-4)

ステップS109-2-4において、メインCPU301は、遊技状態を「RBB1ボーナス内部中遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に、「RBB1ボーナス内部中遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップS109-2-4の処理が終了すると、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

30

【0253】

(ステップS109-2-5)

ステップS109-2-5において、メインCPU301は、当選番号の値が「42」～「47」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「42」～「47」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「42」～「47」のいずれかであると判定された場合には(ステップS109-2-5=Yes)、ステップS109-2-6に処理を移行し、当選番号の値が「42」～「47」のいずれでもないとして判定された場合には(ステップS109-2-5=No)、ステップS109-2-8に処理を移行する。

40

【0254】

(ステップS109-2-6)

ステップS109-2-6において、メインCPU301は、状態を「03」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、RBB2ボーナス内部中状態を示す「03」の値を格納する処理を行う。そして、ステップS109-2-6の処理が終了すると、ステップS109-2-7に処理を移行する。

【0255】

(ステップS109-2-7)

50

ステップS109-2-7において、メインCPU301は、遊技状態を「RBB2ボーナス内部中遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に、「RBB2ボーナス内部中遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップS109-2-7の処理が終了すると、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0256】

(ステップS109-2-8)

ステップS109-2-8において、メインCPU301は、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであると判定された場合には(ステップS109-2-8=Yes)、ステップS109-2-9に処理を移行し、当選番号の値が「14」～「19」のいずれでもないとして判定された場合には(ステップS109-2-8=No)、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

10

【0257】

(ステップS109-2-9)

ステップS109-2-9において、メインCPU301は、ART状態移行抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられている通常状態用・ボーナス内部中状態用ART状態移行抽選テーブル(図19(A)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「ART状態」に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS109-2-9の処理が終了すると、ステップS109-2-10に処理を移行する。

20

【0258】

(ステップS109-2-10)

ステップS109-2-10において、メインCPU301は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-2-9のART状態移行抽選処理による抽選の結果、「ART状態」に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、「ART状態」に移行することが決定した場合に当選したと判定する処理を行い、「ART状態」に移行することが決定されなかった場合に当選していないと判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS109-2-10=Yes)、ステップS109-2-11に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS109-2-10=No)、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

30

【0259】

(ステップS109-2-11)

ステップS109-2-11において、メインCPU301は、ART当選フラグをONにする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグをONにする処理を行う。そして、ステップS109-2-11の処理が終了すると、ステップS109-2-12に処理を移行する。

40

【0260】

(ステップS109-2-12)

ステップS109-2-12において、メインCPU301は、状態を「06」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、ART準備状態を示す「06」の値を格納する処理を行う。そして、ステップS109-2-12の処理が終了すると、ステップS109-2-13に処理を移

50

行する。

【0261】

(ステップS109-2-13)

ステップS109-2-13において、メインCPU301は、ART当選コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ART当選コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にART当選コマンドをセットする処理を行う。そして、ステップS109-2-13の処理が終了すると、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0262】

(ボーナス内部中状態用処理)

次に、図28に基づいて、図26のステップS109-4の処理により行われるボーナス内部中状態用処理についての説明を行う。なお、図28はボーナス内部中状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0263】

(ステップS109-4-1)

ステップS109-4-1において、メインCPU301は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得する処理を行う。そして、ステップS109-4-1の処理が終了すると、ステップS109-4-2に処理を移行する。

【0264】

(ステップS109-4-2)

ステップS109-4-2において、メインCPU301は、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであると判定された場合には(ステップS109-4-2=Yes)、ステップS109-4-3に処理を移行し、当選番号の値が「14」～「19」のいずれでもないとして判定された場合には(ステップS109-4-2=No)、ボーナス内部中状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0265】

(ステップS109-4-3)

ステップS109-4-3において、メインCPU301は、ART状態移行抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられている通常状態用・ボーナス内部中状態用ART状態移行抽選テーブル(図19(A)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「ART状態」に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS109-4-3の処理が終了すると、ステップS109-4-4に処理を移行する。

【0266】

(ステップS109-4-4)

ステップS109-4-4において、メインCPU301は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-4-3のART状態移行抽選処理による抽選の結果、「ART状態」に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS109-4-4=Yes)、ステップS109-4-5に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS109-4-4=No)、ボーナス内部中状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0267】

(ステップS109-4-5)

ステップS109-4-5において、メインCPU301は、ART当選フラグをONにする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグをONにする処理を行う。そして、ステップS109-4-5の処理が終了すると、ステップS109-4-6に処理を移行する。

【0268】

(ステップS109-4-6)

ステップS109-4-6において、メインCPU301は、状態を「08」または「09」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、RBB1ボーナス内部中状態であるときに、ART状態移行抽選に当選した場合には、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、ART中RBB1ボーナス内部中状態を示す「08」の値を格納し、RBB2ボーナス内部中状態であるときに、ART状態移行抽選に当選した場合には、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、ART中RBB2ボーナス内部中状態を示す「09」の値を格納する処理を行う。そして、ステップS109-4-6の処理が終了すると、ステップS109-4-7に処理を移行する。

10

【0269】

(ステップS109-4-7)

ステップS109-4-7において、メインCPU301は、ART当選コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ART当選コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にART当選コマンドをセットする処理を行う。そして、ステップS109-4-7の処理が終了すると、ボーナス内部中状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

20

【0270】

(ボーナス状態用処理)

次に、図29に基づいて、図26のステップS109-6の処理により行われるボーナス状態用処理についての説明を行う。なお、図29はボーナス状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0271】

(ステップS109-6-1)

ステップS109-6-1において、メインCPU301は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得する処理を行う。そして、ステップS109-6-1の処理が終了すると、ステップS109-6-2に処理を移行する。

30

【0272】

(ステップS109-6-2)

ステップS109-6-2において、メインCPU301は、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであると判定された場合には(ステップS109-6-2=Yes)、ステップS109-6-3に処理を移行し、当選番号の値が「14」～「19」のいずれでもない判定された場合には(ステップS109-6-2=No)、ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

40

【0273】

(ステップS109-6-3)

ステップS109-6-3において、メインCPU301は、ART当選フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART当選フラグ格納領域に格納されている値に基づいて、AR

50

T当選フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。そして、ART当選フラグがONであると判定された場合には（ステップS109-6-3=Y e s）、ステップS109-6-4に処理を移行し、ART当選フラグがONではないと判定された場合には（ステップS109-6-3=N o）、ステップS109-6-7に処理を移行する。

【0274】

（ステップS109-6-4）

ステップS109-6-4において、メインCPU301は、上乗せ抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART状態上乗せ抽選テーブル（図20（B）参照）と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「ART状態」において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS109-6-4の処理が終了すると、ステップS109-6-5に処理を移行する。

10

【0275】

（ステップS109-6-5）

ステップS109-6-5において、メインCPU301は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-6-4の上乗せ抽選処理を行った結果、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値を加算することが決定されたか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値を加算することが決定された場合には、当選したと判定する処理を行い、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値を加算することが決定されなかった場合には、当選していないと判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップS109-6-5=Y e s）、ステップS109-6-6に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップS109-6-5=N o）、ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

20

【0276】

（ステップS109-6-6）

ステップS109-6-6において、メインCPU301は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに格納されている値に、ステップS109-6-4のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理により決定された値を加算する処理を行う。なお、ボーナス状態においては、上乗せ抽選処理に当選し、ART状態用ゲーム数カウンタが加算されても、そのゲームにおいて液晶表示装置31等を用いた報知は行われないうになっており、後述の表示時ART準備状態用処理におけるART状態用ゲーム数カウンタコマンドにおいて、ボーナス状態で当選した加算ゲーム数を含めてまとめて送信するように構成している。例えば、ボーナス状態で当選した加算ゲーム数が「10」ゲームあるときには、ART状態の初期ゲーム数「40」ゲームと合わせて、「50」ゲームとして、ART状態用ゲーム数カウンタコマンドがセットされることになる。これにより、ボーナス状態において、上乗せ抽選処理に当選するごとに、加算ゲーム数コマンドを送信する必要がなくなり、処理の簡易化が図れる。そして、ステップS109-6-6の処理が終了すると、ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

30

40

【0277】

（ステップS109-6-7）

ステップS109-6-7において、メインCPU301は、RBB1ボーナス状態中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値を参照して、現在の状態がRBB1ボーナス状態中であるか否かを判定する処理を行う。そして、RBB1ボーナス状態中であると判定された場合には（ステップS109-6-7=Y e s）、ステップS10

50

9-6-8に処理を移行し、RBB1ボーナス状態中ではないと判定された場合には（ステップS109-6-7=N o）、ステップS109-6-9に処理を移行する。

【0278】

（ステップS109-6-8）

ステップS109-6-8において、メインCPU301は、RBB1ボーナス状態用抽選テーブルを取得する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、RBB1ボーナス状態用抽選テーブルを参照してART状態移行抽選を行うべく、メインROM302よりRBB1ボーナス状態用抽選テーブルを読み出す処理を行う。そして、ステップS109-6-8の処理が終了すると、ステップS109-6-10に処理を移行する。

【0279】

（ステップS109-6-9）

ステップS109-6-9において、メインCPU301は、RBB2ボーナス状態用抽選テーブルを取得する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、RBB2ボーナス状態用抽選テーブルを参照してART状態移行抽選を行うべく、メインROM302よりRBB2ボーナス状態用抽選テーブルを読み出す処理を行う。そして、ステップS109-6-9の処理が終了すると、ステップS109-6-10に処理を移行する。

【0280】

（ステップS109-6-10）

ステップS109-6-10において、メインCPU301は、ART状態移行抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-6-8、またはステップS109-6-9において取得した抽選テーブルと、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「ART状態」に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS109-6-10の処理が終了すると、ステップS109-6-11に処理を移行する。

【0281】

（ステップS109-6-11）

ステップS109-6-11において、メインCPU301は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-6-10のART状態移行抽選処理による抽選の結果、「ART状態」に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップS109-6-11=Y e s）、ステップS109-6-12に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップS109-6-11=N o）、ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0282】

（ステップS109-6-12）

ステップS109-6-12において、メインCPU301は、ART当選フラグをONにする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグをONにする処理を行う。そして、ステップS109-6-12の処理が終了すると、ステップS109-6-13に処理を移行する。

【0283】

（ステップS109-6-13）

ステップS109-6-13において、メインCPU301は、ART当選コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ART当選コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にART当選コマンドをセットする処理を行う。そして、ステップS109-6-13の処理が終了すると、ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0284】

（ART準備状態用処理）

10

20

30

40

50

次に、図30に基づいて、図26のステップS109-8の処理により行われるART準備状態用処理についての説明を行う。なお、図30はART準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0285】

(ステップS109-8-1)

ステップS109-8-1において、メインCPU301は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得する処理を行う。そして、ステップS109-8-1の処理が終了すると、ステップS109-8-2に処理を移行する。

【0286】

(ステップS109-8-2)

ステップS109-8-2において、メインCPU301は、当選番号の値が「35」～「41」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「35」～「41」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「35」～「41」のいずれかであると判定された場合には(ステップS109-8-2=Yes)、ステップS109-8-3に処理を移行し、当選番号の値が「35」～「41」のいずれでもないとは判定された場合には(ステップS109-8-2=No)、ステップS109-8-5に処理を移行する。

【0287】

(ステップS109-8-3)

ステップS109-8-3において、メインCPU301は、状態を「08」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ART準備状態であるときに、第1BBに当選した場合には、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、ART中RBB1ボーナス内部中状態を示す「08」の値を格納する処理を行う。そして、ステップS109-8-3の処理が終了すると、ステップS109-8-4に処理を移行する。

【0288】

(ステップS109-8-4)

ステップS109-8-4において、メインCPU301は、遊技状態を「RBB1ボーナス内部中遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に、「RBB1ボーナス内部中遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップS109-8-4の処理が終了すると、ART準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0289】

(ステップS109-8-5)

ステップS109-8-5において、メインCPU301は、当選番号の値が「42」～「47」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「42」～「47」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「42」～「47」のいずれかであると判定された場合には(ステップS109-8-5=Yes)、ステップS109-8-6に処理を移行し、当選番号の値が「42」～「47」のいずれでもないとは判定された場合には(ステップS109-8-5=No)、ステップS109-8-8に処理を移行する。

【0290】

(ステップS109-8-6)

ステップS109-8-6において、メインCPU301は、状態を「09」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ART準備状態であるときに、第2BBに当選した場合には、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、ART中RBB2ボーナス内部中状態を示す「09」の値を格納する処理を行う。そして、ステップ

S 1 0 9 - 8 - 6 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 9 - 8 - 7 に処理を移行する。

【 0 2 9 1 】

(ステップ S 1 0 9 - 8 - 7)

ステップ S 1 0 9 - 8 - 7 において、メイン C P U 3 0 1 は、遊技状態を「R B B 2 ボーナス内部中遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域に、「R B B 2 ボーナス内部中遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9 - 8 - 7 の処理が終了すると、A R T 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 0 に処理を移行する。

【 0 2 9 2 】

(ステップ S 1 0 9 - 8 - 8)

ステップ S 1 0 9 - 8 - 8 において、メイン C P U 3 0 1 は、当選番号の値が「1 4」～「1 9」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「1 4」～「1 9」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「1 4」～「1 9」のいずれかであると判定された場合には（ステップ S 1 0 9 - 8 - 8 = Y e s）、ステップ S 1 0 9 - 8 - 9 に処理を移行し、当選番号の値が「1 4」～「1 9」のいずれでもない判定された場合には（ステップ S 1 0 9 - 8 - 8 = N o）、A R T 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 0 に処理を移行する。

【 0 2 9 3 】

(ステップ S 1 0 9 - 8 - 9)

ステップ S 1 0 9 - 8 - 9 において、メイン C P U 3 0 1 は、上乗せ抽選処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R O M 3 0 2 に設けられている A R T 状態上乗せ抽選テーブル（図 2 0 (A) 参照）と、メイン R A M 3 0 3 に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「A R T 状態」において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9 - 8 - 9 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 9 - 8 - 1 0 に処理を移行する。

【 0 2 9 4 】

(ステップ S 1 0 9 - 8 - 1 0)

ステップ S 1 0 9 - 8 - 1 0 において、メイン C P U 3 0 1 は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、ステップ S 1 0 9 - 8 - 9 の上乗せ抽選処理による抽選の結果、「A R T 状態」において遊技可能なゲーム数を上乗せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップ S 1 0 9 - 8 - 1 0 = Y e s）、ステップ S 1 0 9 - 8 - 1 1 に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップ S 1 0 9 - 8 - 1 0 = N o）、A R T 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 0 に処理を移行する。

【 0 2 9 5 】

(ステップ S 1 0 9 - 8 - 1 1)

ステップ S 1 0 9 - 8 - 1 1 において、メイン C P U 3 0 1 は、A R T 状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている A R T 状態用ゲーム数カウンタに格納されている値に、ステップ S 1 0 9 - 8 - 9 の上乗せ抽選処理により決定された値を加算する処理を行う。なお、A R T 準備状態においては、上乗せ抽選処理に当選し、A R T 状態用ゲーム数カウンタが加算されても、そのゲームにおいて液晶表示装置 3 1 等を用いた報知は行われなくなっており、後述の表示時 A R T 準備状態用処理における A R T 状態用ゲーム数カウンタコマンドにおいて、A R T 準備状態で当選した加算ゲーム数を含めてまとめて送信するように構成している。例えば、A R T 準備状態で当選した加算ゲーム数が「1 0」ゲームであるときには、A R T 状態の初期ゲーム数「4 0」ゲームと合わせて、「5 0」ゲームとして、A R T

10

20

30

40

50

状態用ゲーム数カウンタコマンドがセットされることになる。これにより、ART準備状態において、上乘せ抽選処理に当選するごとに、加算ゲーム数コマンドを送信する必要がなくなり、処理の簡易化が図れる。そして、ステップS109-8-11の処理が終了すると、ART準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0296】

(ART状態用処理)

次に、図31に基づいて、図26のステップS109-10の処理により行われるART状態用処理についての説明を行う。なお、図31はART状態用処理のサブルーチンを示す図である。

10

【0297】

(ステップS109-10-1)

ステップS109-10-1において、メインCPU301は、ART状態用ゲーム数カウンタを「-1」する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値を「-1」する処理を行う。なお、ART状態用ゲーム数カウンタは、例えば、通常状態にあるときにART状態に当選した場合には、ART状態が開始された際に、初期ゲーム数として「40」ゲームがセットされることになる。そして、ART状態を「1」ゲーム消化するごとに、当該処理にて「-1」され、ART状態用ゲーム数カウンタが「0」になると、ART状態を終了する。また、ART状態にあるときに「ボーナス」に当選した場合には、ART状態用ゲーム数カウンタの値を保持しておき、「ボーナス」終了後に、保持しておいた値からART状態を再び遊技できるようになっている。なお、「ボーナス」中において、ART状態用ゲーム数カウンタの値が加算されることもある。そして、ステップS109-10-1の処理が終了すると、ステップS109-10-2に処理を移行する。

20

【0298】

(ステップS109-10-2)

ステップS109-10-2において、メインCPU301は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得する処理を行う。そして、ステップS109-10-2の処理が終了すると、ステップS109-10-3に処理を移行する。

30

【0299】

(ステップS109-10-3)

ステップS109-10-3において、メインCPU301は、当選番号の値が「35」～「41」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「35」～「41」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「35」～「41」のいずれかであると判定された場合には(ステップS109-10-3=Yes)、ステップS109-10-4に処理を移行し、当選番号の値が「35」～「41」のいずれでもないとして判定された場合には(ステップS109-10-3=No)、ステップS109-10-6に処理を移行する。

40

【0300】

(ステップS109-10-4)

ステップS109-10-4において、メインCPU301は、状態を「08」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ART状態であるときに、第1BBに当選した場合には、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、ART中RBB1ボーナス内部中状態を示す「08」の値を格納する処理を行う。そして、ステップS109-10-4の処理が終了すると、ステップS109-10-5に処理を移行する。

【0301】

(ステップS109-10-5)

50

ステップS109-10-5において、メインCPU301は、遊技状態を「RBB1ボーナス内部中遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に、「RBB1ボーナス内部中遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップS109-10-5の処理が終了すると、ART状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0302】

(ステップS109-10-6)

ステップS109-10-6において、メインCPU301は、当選番号の値が「42」～「47」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「42」～「47」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「42」～「47」のいずれかであると判定された場合には(ステップS109-10-6=Yes)、ステップS109-10-7に処理を移行し、当選番号の値が「42」～「47」のいずれでもないとして判定された場合には(ステップS109-10-6=No)、ステップS109-10-9に処理を移行する。

10

【0303】

(ステップS109-10-7)

ステップS109-10-7において、メインCPU301は、状態を「09」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ART状態であるときに、第2BBに当選した場合には、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、ART中RBB2ボーナス内部中状態を示す「09」の値を格納する処理を行う。そして、ステップS109-10-7の処理が終了すると、ステップS109-10-8に処理を移行する。

20

【0304】

(ステップS109-10-8)

ステップS109-10-8において、メインCPU301は、遊技状態を「RBB2ボーナス内部中遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に、「RBB2ボーナス内部中遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップS109-10-8の処理が終了すると、ART状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

30

【0305】

(ステップS109-10-9)

ステップS109-10-9において、メインCPU301は、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであると判定された場合には(ステップS109-10-9=Yes)、ステップS109-10-10に処理を移行し、当選番号の値が「14」～「19」のいずれでもないとして判定された場合には(ステップS109-10-9=No)、ステップS109-10-14に処理を移行する。

40

【0306】

(ステップS109-10-10)

ステップS109-10-10において、メインCPU301は、上乗せ抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART状態上乗せ抽選テーブル(図20(A)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「ART状態」において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS109-10-10の

50

処理が終了すると、ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 1 に処理を移行する。

【0307】

(ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 1)

ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 0 の上乗せ抽選処理による抽選の結果、「ART 状態」において遊技可能なゲーム数を上乗せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には (ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 1 = Yes)、ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 2 に処理を移行し、当選していないと判定された場合には (ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 1 = No)、ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 4 に処理を移行する。

10

【0308】

(ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 2)

ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、ART 状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている ART 状態用ゲーム数カウンタに格納されている値に、ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 0 の上乗せ抽選処理により決定された値を加算する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 2 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 3 に処理を移行する。

【0309】

(ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 3)

ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、ART 状態用ゲーム数カウンタ加算コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ART 状態用ゲーム数カウンタ加算コマンドをサブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 2 において加算した値に基づく ART 状態用ゲーム数カウンタ加算コマンドをメイン RAM 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 3 の処理が終了すると、ART 状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 0 に処理を移行する。

20

【0310】

(ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 4)

ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、ART 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている ART 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。そして、ART 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には (ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 4 = Yes)、ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 5 に処理を移行し、ART 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には (ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 4 = No)、ART 状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 0 に処理を移行する。

30

【0311】

(ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 5)

ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 5 において、メイン CPU 3 0 1 は、状態を「01」にする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ART 状態であるときに、ART 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」になった場合には、メイン RAM 3 0 3 に設けられている状態格納領域に、通常状態を示す「01」の値を格納する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9 - 1 0 - 1 5 の処理が終了すると、ART 状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 0 に処理を移行する。

40

【0312】

(ART 中ボーナス内部中状態用処理)

次に、図 3 2 に基づいて、図 2 6 のステップ S 1 0 9 - 1 2 の処理により行われる ART 中ボーナス内部中状態用処理についての説明を行う。なお、図 3 2 は ART 中ボーナス

50

内部中状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0313】

(ステップS109-12-1)

ステップS109-12-1において、メインCPU301は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得する処理を行う。そして、ステップS109-12-1の処理が終了すると、ステップS109-12-2に処理を移行する。

【0314】

(ステップS109-12-2)

ステップS109-12-2において、メインCPU301は、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであると判定された場合には(ステップS109-12-2=Yes)、ステップS109-12-3に処理を移行し、当選番号の値が「14」～「19」のいずれでもないとして判定された場合には(ステップS109-12-2=No)、ART中ボーナス内部中状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0315】

(ステップS109-12-3)

ステップS109-12-3において、メインCPU301は、上乗せ抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART状態上乗せ抽選テーブル(図20(B)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「ART状態」において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS109-12-3の処理が終了すると、ステップS109-12-4に処理を移行する。

【0316】

(ステップS109-12-4)

ステップS109-12-4において、メインCPU301は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-12-3の上乗せ抽選処理による抽選の結果、「ART状態」において遊技可能なゲーム数を上乗せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS109-12-4=Yes)、ステップS109-12-5に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS109-12-4=No)、ART中ボーナス内部中状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0317】

(ステップS109-12-5)

ステップS109-12-5において、メインCPU301は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに格納されている値に、ステップS109-12-3の上乗せ抽選処理により決定された値を加算する処理を行う。なお、ART中ボーナス内部中状態においては、上乗せ抽選処理に当選し、ART状態用ゲーム数カウンタが加算されても、そのゲームにおいて液晶表示装置31等を用いた報知は行われなくなっており、後述の表示時ART準備状態用処理におけるART状態用ゲーム数カウンタコマンドにおいて、ART中ボーナス内部中状態で当選した加算ゲーム数を含めてまとめて送信するように構成している。例えば、ART中ボーナス内部中状態で当選した加算ゲーム数が「10」ゲームであるときには、ART状態の初期ゲーム数「40」ゲームと合わせて、「50」ゲームとして、ART状態用ゲーム数カウンタコマンドがセットされることになる。これにより、ART中ボーナス内部中状態において、上乗せ抽選処理に当

10

20

30

40

50

選するごとに、加算ゲーム数コマンドを送信する必要がなくなり、処理の簡易化が図れる。そして、ステップS109-12-5の処理が終了すると、ART中ボーナス内部中状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0318】

(ART中ボーナス状態用処理)

次に、図33に基づいて、図26のステップS109-13の処理により行われるART中ボーナス状態用処理についての説明を行う。なお、図33はART中ボーナス状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0319】

(ステップS109-13-1)

ステップS109-13-1において、メインCPU301は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得する処理を行う。そして、ステップS109-13-1の処理が終了すると、ステップS109-13-2に処理を移行する。

【0320】

(ステップS109-13-2)

ステップS109-13-2において、メインCPU301は、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている当選番号の値に基づいて、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「14」～「19」のいずれかであると判定された場合には(ステップS109-13-2=Yes)、ステップS109-13-3に処理を移行し、当選番号の値が「14」～「19」のいずれでもないとして判定された場合には(ステップS109-13-2=No)、ART中ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0321】

(ステップS109-13-3)

ステップS109-13-3において、メインCPU301は、上乗せ抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART状態上乗せ抽選テーブル(図20(B)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「ART状態」において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS109-13-3の処理が終了すると、ステップS109-13-4に処理を移行する。

【0322】

(ステップS109-13-4)

ステップS109-13-4において、メインCPU301は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-13-3の上乗せ抽選処理による抽選の結果、「ART状態」において遊技可能なゲーム数を上乗せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS109-13-4=Yes)、ステップS109-13-5に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS109-13-4=No)、ART中ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0323】

(ステップS109-13-5)

ステップS109-13-5において、メインCPU301は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに格納されている値に、ステップS109-13-3の上乗せ抽選処理により決定された値を加算する処理を行う。なお、ART中ボ

10

20

30

40

50

ーナス状態においては、上乘せ抽選処理に当選し、ART状態用ゲーム数カウンタが加算されても、そのゲームにおいて液晶表示装置31等を用いた報知は行われなくなっており、後述の表示時ART準備状態用処理におけるART状態用ゲーム数カウンタコマンドにおいて、ART中ボーナス状態で当選した加算ゲーム数を含めてまとめて送信するように構成している。例えば、ART中ボーナス状態で当選した加算ゲーム数が「10」ゲームであるときには、ART状態の初期ゲーム数「40」ゲームと合わせて、「50」ゲームとして、ART状態用ゲーム数カウンタコマンドがセットされることになる。これにより、ART中ボーナス状態において、上乘せ抽選処理に当選するごとに、加算ゲーム数コマンドを送信する必要がなくなり、処理の簡易化が図れる。そして、ステップS109-13-5の処理が終了すると、ART中ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

10

【0324】

(情報設定処理)

次に、図34に基づいて、図24のステップS110の処理により行われる情報設定処理についての説明を行う。なお、図34は情報設定処理のサブルーチンを示す図である。

【0325】

(ステップS110-1)

ステップS110-1において、メインCPU301は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得する処理を行う。そして、ステップS110-1の処理が終了すると、ステップS110-2に処理を移行する。

20

【0326】

(ステップS110-2)

ステップS110-2において、メインCPU301は、条件装置コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、条件装置コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、ステップS110-1において取得した当選役格納領域に格納されている値に基づく条件装置コマンドをメインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS110-2の処理が終了すると、ステップS110-3に処理を移行する。

【0327】

(ステップS110-3)

ステップS110-3において、メインCPU301は、表示許可図柄ビット設定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS110-1の当選役取得処理により取得した当選役に応じて有効ライン上に表示することが許容される図柄の組み合わせに係る情報である表示許可図柄ビットを設定する処理を行う。そして、ステップS110-3の処理が終了すると、ステップS110-4に処理を移行する。

30

【0328】

(ステップS110-4)

ステップS110-4において、メインCPU301は、リール回転開始受付コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール回転開始受付コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、リール回転開始受付コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「リール回転開始受付コマンド」とは、スタートレバー10の操作が受け付けられた旨の情報等を有するコマンドである。そして、ステップS110-4の処理が終了すると、ステップS110-5に処理を移行する。

40

【0329】

(ステップS110-5)

ステップS110-5において、メインCPU301は、後で図36を用いて詳述する指示モニタ表示処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、当選役と状態とに基づいて、指示情報を決定する処理や、決定した指示情報をサブ制御基板400に対し

50

て送信するための処理等を行う。そして、ステップ S 1 1 0 - 5 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 0 - 6 に処理を移行する。

【0330】

(ステップ S 1 1 0 - 6)

ステップ S 1 1 0 - 6 において、メイン CPU 3 0 1 は、後で図 3 7 を用いて詳述する操作順序判定処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、当選役が操作順序を伴う当選役であれば、当選役に対応する操作順序を記憶して、連続するゲームにおいて同一の操作順序が決定された場合には、特典を付与する処理等を行う。そして、ステップ S 1 1 0 - 6 の処理が終了すると、情報設定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 1 に処理を移行する。

10

【0331】

(リール回転中処理)

次に、図 3 5 に基づいて、図 2 4 のステップ S 1 1 3 の処理により行われるリール回転中処理についての説明を行う。なお、図 3 5 はリール回転中処理のサブルーチンを示す図である。

【0332】

(ステップ S 1 1 3 - 1)

ステップ S 1 1 3 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、停止ボタン押圧時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、左停止スイッチ 1 1 s w、中停止スイッチ 1 2 s w、右停止スイッチ 1 3 s w が遊技者による左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作を検出したか否かを判定する処理を行う。そして、停止ボタンが押圧されたと判定された場合には (ステップ S 1 1 3 - 1 = Y e s)、ステップ S 1 1 3 - 2 に処理を移行し、停止ボタンが押圧されていないと判定された場合には (ステップ S 1 1 3 - 1 = N o)、リール回転中処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 4 に処理を移行する。

20

【0333】

(ステップ S 1 1 3 - 2)

ステップ S 1 1 3 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、操作可能状態フラグを O F F にする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、操作された左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 に基づいて、メイン RAM 3 0 3 に設けられている操作可能状態フラグ格納領域の左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 に対応する操作可能状態フラグを O F F にする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 3 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 3 - 3 に処理を移行する。

30

【0334】

(ステップ S 1 1 3 - 3)

ステップ S 1 1 3 - 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、押圧情報保存処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 のうち、操作された停止ボタンに対応する左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 と、左ステッピングモータ 1 5 1、中ステッピングモータ 1 5 2、右ステッピングモータ 1 5 3 に供給しているパルスカウンタの値に基づいて、押圧基準位置を取得し、メイン RAM 3 0 3 に設けられている押圧基準位置格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップ S 1 1 3 - 3 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 3 - 4 に処理を移行する。

40

【0335】

(ステップ S 1 1 3 - 4)

ステップ S 1 1 3 - 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、滑りコマ数取得処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン ROM 3 0 2 に設けられている滑りコマ数決定テーブル (図示せず) と、内部抽選処理により決定された当選役と、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序等に基づいて、滑りコマ数を取得する処理を行う。ここで、本実施の形態において、メイン CPU 3 0 1 は、滑りコマ数として、「0」コマから「4」コマの範囲内で滑りコマ数を決定する処理を行う。そして、ステ

50

ップ S 1 1 3 - 4 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 3 - 5 に処理を移行する。

【0336】

(ステップ S 1 1 3 - 5)

ステップ S 1 1 3 - 5 において、メイン CPU 3 0 1 は、押圧回胴コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、押圧回胴コマンドをサブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、押圧回胴コマンドを、メイン RAM 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「押圧回胴コマンド」とは、ステップ S 1 1 3 - 1 において押圧された停止ボタンに対応するリールに係る情報を有するコマンドである。なお、押圧回胴コマンドは、左リール 1 8 に対応する左停止ボタン 1 1、中リール 1 9 に対応する中停止ボタン 1 2、右リール 2 0 に対応する右停止ボタン 1 3、のそれぞれに対応する 3 つのコマンドが存在しており、ステップ S 1 1 3 - 1 において押圧された停止ボタンに対応するリールに対応するコマンドが、「押圧回胴コマンド」として、サブ制御基板 4 0 0 に送られることとなる。そして、ステップ S 1 1 3 - 5 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 3 - 6 に処理を移行する。

10

【0337】

(ステップ S 1 1 3 - 6)

ステップ S 1 1 3 - 6 において、メイン CPU 3 0 1 は、リール停止処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ステップ S 1 1 3 - 3 の押圧情報保存処理により保存された押圧基準位置と、ステップ S 1 1 3 - 4 の滑りコマ数取得処理により取得した滑りコマ数とに基づいて、押圧された停止ボタンに対応するリールを停止させる処理を行う。そして、ステップ S 1 1 3 - 6 の処理が終了すると、リール回転中処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 4 に処理を移行する。

20

【0338】

(指示モニタ表示処理)

次に、図 3 6 に基づいて、図 3 4 のステップ S 1 1 0 - 5 の処理により行われる指示モニタ表示処理についての説明を行う。なお、図 3 6 は指示モニタ表示処理のサブルーチンを示す図である。

【0339】

(ステップ S 1 1 0 - 5 - 1)

ステップ S 1 1 0 - 5 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、状態取得処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている状態格納領域に格納されている値を取得して、取得した値に基づいて、現在の状態を取得する処理を行う。そして、ステップ S 1 1 0 - 5 - 1 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 0 - 5 - 2 に処理を移行する。

30

【0340】

(ステップ S 1 1 0 - 5 - 2)

ステップ S 1 1 0 - 5 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、当選役取得処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得する処理を行う。そして、ステップ S 1 1 0 - 5 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 0 - 5 - 3 に処理を移行する。

40

【0341】

(ステップ S 1 1 0 - 5 - 3)

ステップ S 1 1 0 - 5 - 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、指示情報決定処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている当選役格納領域に格納されている値と、メイン RAM 3 0 3 に設けられている状態格納領域に格納されている値とに基づいて、指示情報を決定する処理を行う。例えば、メイン RAM 3 0 3 に設けられている当選役格納領域に格納されている値が「押し順ベル A 1」に対応する値で、メイン RAM 3 0 3 に設けられている状態格納領域に格納されている値が「通常状態」を示す値である場合には、指示情報として「指示なし」を決定する。一方、メイン RAM 3 0 3 に設けられている当選役格納領域に格納されている値が「押し順ベル A 1」に対

50

応する値で、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値が「ART状態」を示す値である場合には、指示情報として「12」（左停止ボタン11を最初に操作し、中停止ボタン12を次に操作することを指示する情報）を決定する。そして、ステップS110-5-3の処理が終了すると、ステップS110-5-4に処理を移行する。

【0342】

（ステップS110-5-4）

ステップS110-5-4において、メインCPU301は、指示情報コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS110-5-3の処理において決定した指示情報に基づいて、指示情報コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、指示情報コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。例えば、ステップS110-5-3の処理において、指示情報として「12」を決定している場合には、指示情報「12」を示す指示情報コマンドがセットされ、サブ制御基板400においては、当該指示情報コマンドと、「押し順ベルA1」を示す条件装置コマンドとを受信することで、例えば、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31を用いて、左停止ボタン11を最初に操作し、中停止ボタン12を次に操作し、右停止ボタン13を最後に操作することを報知する画像を表示させることとなる。なお、セットされた指示情報コマンドは、後述の割込処理におけるステップS207の制御コマンド送信処理にて、サブ制御基板400に送信されることとなる。そして、ステップS110-5-4の処理が終了すると、ステップS110-5-5

10

20

【0343】

（ステップS110-5-5）

ステップS110-5-5において、メインCPU301は、決定された指示情報が「指示なし」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS110-5-3の処理において決定した指示情報に基づいて、決定した指示情報が「指示なし」であるか否かを判定する処理を行う。そして、決定された指示情報が「指示なし」であると判定された場合には（ステップS110-5-5=Yes）、指示モニタ表示処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップS110-6に処理を移行し、決定された指示情報が「指示なし」ではないと判定された場合には（ステップS110-5-5=No）、ステップS110-5-6に処理を移行する。

30

【0344】

（ステップS110-5-6）

ステップS110-5-6において、メインCPU301は、指示情報表示用LEDデータ作成フラグをONにする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている指示情報表示用LEDデータ作成フラグ格納領域の指示情報表示用LEDデータ作成フラグをONにする処理を行う。そして、ステップS110-5-6の処理が終了すると、指示モニタ表示処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップS110-6に処理を移行する。

【0345】

（操作順序判定処理）

次に、図37に基づいて、図34のステップS110-6の処理により行われる操作順序判定処理についての説明を行う。なお、図37は操作順序判定処理のサブルーチンを示す図である。

40

【0346】

（ステップS110-6-1）

ステップS110-6-1において、メインCPU301は、状態取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値を取得して、取得した値に基づいて、現在の状態を取得する処理を行う。そして、ステップS110-6-1の処理が終了すると、ステップS110-6-2に

50

処理を移行する。

【0347】

(ステップS110-6-2)

ステップS110-6-2において、メインCPU301は、状態番号が「07」の「ART状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS110-6-1の処理において取得した値に基づいて、状態番号が「07」の「ART状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「07」の「ART状態」と判定された場合には(ステップS110-6-2=Yes)、ステップS110-6-3に処理を移行し、状態番号が「07」の「ART状態」ではないと判定された場合には(ステップS110-6-2=No)、操作順序判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS111に処理を移行する。

10

【0348】

(ステップS110-6-3)

ステップS110-6-3において、メインCPU301は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得する処理を行う。そして、ステップS110-6-3の処理が終了すると、ステップS110-6-4に処理を移行する。

【0349】

(ステップS110-6-4)

ステップS110-6-4において、メインCPU301は、操作順序が伴う当選役であるか否かを判定する処理を行う。ここで、操作順序が伴う当選役とは、当選番号「01」～当選番号「05」と、当選番号「07」～当選番号「11」と、当選番号「20」～当選番号「34」の当選役が該当する。すなわち、メインCPU301は、ステップS110-6-3において取得した当選役情報が、これらのいずれかの当選役であるか否かを判定する。そして、操作順序が伴う当選役であると判定された場合には(ステップS110-6-4=Yes)、ステップS110-6-5に処理を移行し、操作順序が伴う当選役ではないと判定された場合には(ステップS110-6-4=No)、ステップS110-6-10に処理を移行する。

20

【0350】

(ステップS110-6-5)

ステップS110-6-5において、メインCPU301は、操作順序を記憶する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作順序記憶領域に、今回のゲームにおける操作順序を記憶する処理を行う。なお、操作順序記憶領域は、複数ゲーム分(一例として「3」ゲーム分)の操作順序を記憶できるようになっており、操作順序が伴う当選役が決定されなかったゲームにおいて、操作順序記憶領域の記憶内容がクリアされるようになっている。例えば、「1」ゲーム目に、当選役として「押し順ベルA1」が決定された場合には、操作順序記憶領域に「左→中→右」の操作順序が記憶され、「2」ゲーム目に、当選役として「押し順ベルA2」が決定された場合には、操作順序記憶領域に「左→中→右」の操作順序が記憶され、「3」ゲーム目に、当選役として「押し順ベルB1」が決定された場合には、操作順序記憶領域に「左→右→中」の操作順序が記憶される。そして、ステップS110-6-5の処理が終了すると、ステップS110-6-6に処理を移行する。

30

40

【0351】

(ステップS110-6-6)

ステップS110-6-6において、メインCPU301は、「3」ゲーム連続で操作順序が記憶されているか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作順序記憶領域において、「3」ゲーム連続で操作順序が記憶されているか否かを判定する処理を行う。なお、連続するゲームは、複数ゲームであれば、「3」ゲームに限らず、任意の値としてもよい。また、操作順序が伴う当選役が決定されなかった場合には、操作順序記憶領域を即クリアするようにしたが、操

50

作順序が伴わない当選役のうち、当選番号「14」～当選番号「19」の当選役に当選した場合には、操作順序記憶領域はクリアしないようにしてもよい。そして、「3」ゲーム連続で操作順序が記憶されていると判定された場合には（ステップS110-6-6=Y e s）、ステップS110-6-7に処理を移行し、「3」ゲーム連続で操作順序が記憶されていないと判定された場合には（ステップS110-6-6=N o）、操作順序判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS111に処理を移行する。

【0352】

（ステップS110-6-7）

ステップS110-6-7において、メインCPU301は、操作順序を比較する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作順序記憶領域に記憶されている「3」ゲーム分の操作順序に基づいて、操作順序を比較する処理を行う。例えば、「1」ゲーム目の操作順序として「左→中→右」が記憶され、「2」ゲーム目の操作順序として「左→中→右」が記憶され、「3」ゲーム目の操作順序として「左→中→右」が記憶されている場合には、全て同じ操作順序が記憶されているとの比較結果を導出し、例えば、「1」ゲーム目の操作順序として「左→中→右」が記憶され、「2」ゲーム目の操作順序として「左→中→右」が記憶され、「3」ゲーム目の操作順序として「左→右→中」が記憶されている場合には、異なる操作順序が記憶されているとの比較結果を導出する。なお、全て同じ操作順序が記憶されているとの比較結果を導出した場合には、後述するステップS110-6-8の処理において、特典付与条件が成立していると判定され、異なる操作順序が記憶されているとの比較結果を導出した場合には、後述するステップS110-6-8の処理において、特典付与条件が成立していないと判定される。そして、ステップS110-6-7の処理が終了すると、ステップS110-6-8に処理を移行する。

【0353】

（ステップS110-6-8）

ステップS110-6-8において、メインCPU301は、特典付与条件が成立しているか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS110-6-7の操作順序比較処理を行った結果、全て同じ操作順序が記憶されているとの比較結果が導出されているか否かを判定する処理を行う。そして、特典付与条件が成立していると判定された場合には（ステップS110-6-8=Y e s）、ステップS110-6-9に処理を移行し、特典付与条件が成立していないと判定された場合には（ステップS110-6-8=N o）、操作順序判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS111に処理を移行する。

【0354】

（ステップS110-6-9）

ステップS110-6-9において、メインCPU301は、特典付与処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「3」ゲーム連続して同じ操作順序が定められた当選役に当選したことの特典として、図21の特典付与決定テーブルを参照して、遊技者に付与する特典を付与する処理を行う。例えば、「1」ゲーム目から「3」ゲーム目まで、当選役として全て「押し順ベルA1」が決定された場合には、「1」ゲーム目から「3」ゲーム目までの操作順序が「左→中→右」となることから、「3」ゲーム連続して同じ操作順序が定められた当選役に当選したことになり、図21の特典付与決定テーブルを参照して、遊技者に付与する特典（ART状態において遊技可能なゲーム数）を決定する。なお、決定された特典（ART状態において遊技可能なゲーム数）は、当該処理において、ART状態用ゲーム数カウンタに加算されることになる。そして、ステップS110-6-9の処理が終了すると、操作順序判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS111に処理を移行する。

【0355】

（ステップS110-6-10）

ステップS110-6-10において、メインCPU301は、操作順序記憶領域をク

リアする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、操作順序が伴う当選役に当選していない場合には、メインRAM303に設けられている操作順序記憶領域に記憶されている操作順序をクリアする処理を行う。なお、ステップS110-6-8で特典付与条件が成立していないと判定された後や、ステップS110-6-9で特典を付与した後に、操作順序記憶領域をクリアしてもよい。また、ステップS110-6-9で特典を付与した後は、以降、同じ操作順序が定められた当選役に当選する毎に、特典を付与するようにしてもよい。例えば、「3」ゲーム分の操作順序が「左→中→右」で、特典を付与した後に、「4」ゲーム目の当選役が「押し順ベルA1」である場合には、「4」ゲーム目においても特典を付与してもよい。なお、連続するゲーム数に大きくなるほど、付与する特典を大きくするようにしてもよい。そして、ステップS110-6-10の処理が終了すると、操作順序判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS111に処理を移行する。

10

【0356】

(遊技状態移行処理)

次に、図38に基づいて、図24のステップS117の処理により行われる遊技状態移行処理についての説明を行う。なお、図38は遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【0357】

(ステップS117-1)

ステップS117-1において、メインCPU301は、表示図柄の確認処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインループ処理におけるステップS115の表示判定処理の判定結果に基づいて、有効ライン上に表示された表示図柄の組み合わせを確認する処理を行う。そして、ステップS117-1の処理が終了すると、ステップS117-2に処理を移行する。

20

【0358】

(ステップS117-2)

ステップS117-2において、メインCPU301は、RBB1ボーナス図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS117-1の処理において確認した表示図柄の組み合わせに基づいて、RBB1ボーナス図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、RBB1ボーナス図柄が表示されたと判定された場合には(ステップS117-2=Yes)、ステップS117-3に処理を移行し、RBB1ボーナス図柄が表示されていないと判定された場合には(ステップS117-2=No)、ステップS117-4に処理を移行する。

30

【0359】

(ステップS117-3)

ステップS117-3において、メインCPU301は、遊技状態を「RBB1作動遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に、「RBB1作動遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップS117-3の処理が終了すると、ステップS117-6に処理を移行する。

40

【0360】

(ステップS117-4)

ステップS117-4において、メインCPU301は、RBB2ボーナス図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS117-1の処理において確認した表示図柄の組み合わせに基づいて、RBB2ボーナス図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、RBB2ボーナス図柄が表示されたと判定された場合には(ステップS117-4=Yes)、ステップS117-5に処理を移行し、RBB2ボーナス図柄が表示されていないと判定された場合には(ステップS117-4=No)、ステップS117-7に処理を移行する。

【0361】

50

(ステップ S 1 1 7 - 5)

ステップ S 1 1 7 - 5 において、メイン C P U 3 0 1 は、遊技状態を「R B B 2 作動遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域に、「R B B 2 作動遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップ S 1 1 7 - 5 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 7 - 6 に処理を移行する。

【 0 3 6 2 】

(ステップ S 1 1 7 - 6)

ステップ S 1 1 7 - 6 において、メイン C P U 3 0 1 は、R B 入賞回数及び R B 作動回数をセットする処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている R B 入賞回数カウンタ及び R B 作動回数カウンタに、それぞれ予め定められた値をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 7 - 6 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 7 - 1 3 に処理を移行する。

【 0 3 6 3 】

(ステップ S 1 1 7 - 7)

ステップ S 1 1 7 - 7 において、メイン C P U 3 0 1 は、ボーナス終了時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、ボーナス終了条件（例えば、「3 0 5」枚を超えるメダルの払出が行われたか）が成立したか否かに基づいて、ボーナス終了時であるか否かを判定する処理を行う。そして、ボーナス終了時であると判定された場合には（ステップ S 1 1 7 - 7 = Y e s ）、ステップ S 1 1 7 - 8 に処理を移行し、ボーナス終了時ではないと判定された場合には（ステップ S 1 1 7 - 7 = N o ）、ステップ S 1 1 7 - 9 に処理を移行する。

【 0 3 6 4 】

(ステップ S 1 1 7 - 8)

ステップ S 1 1 7 - 8 において、メイン C P U 3 0 1 は、遊技状態を「非 R T 遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域に、「非 R T 遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップ S 1 1 7 - 8 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 7 - 1 3 に処理を移行する。

【 0 3 6 5 】

(ステップ S 1 1 7 - 9)

ステップ S 1 1 7 - 9 において、メイン C P U 3 0 1 は、第 1 R T 移行リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、ステップ S 1 1 7 - 1 の処理において確認した表示図柄の組み合わせに基づいて、第 1 R T 移行リプレイに係る図柄の組み合わせが表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、第 1 R T 移行リプレイが表示されたと判定された場合には（ステップ S 1 1 7 - 9 = Y e s ）、ステップ S 1 1 7 - 1 0 に処理を移行し、第 1 R T 移行リプレイが表示されていないと判定された場合には（ステップ S 1 1 7 - 9 = N o ）、ステップ S 1 1 7 - 1 1 に処理を移行する。

【 0 3 6 6 】

(ステップ S 1 1 7 - 1 0)

ステップ S 1 1 7 - 1 0 において、メイン C P U 3 0 1 は、遊技状態を「第 1 R T 遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域に、「第 1 R T 遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップ S 1 1 7 - 1 0 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 7 - 1 3 に処理を移行する。

【 0 3 6 7 】

(ステップ S 1 1 7 - 1 1)

ステップ S 1 1 7 - 1 1 において、メイン C P U 3 0 1 は、第 2 R T 移行リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、ステップ S

10

20

30

40

50

117-1の処理において確認した表示図柄の組み合わせに基づいて、第2RT移行リプレイに係る図柄の組み合わせが表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、第2RT移行リプレイが表示されたと判定された場合には（ステップS117-11=Y e s）、ステップS117-12に処理を移行し、第2RT移行リプレイが表示されていないと判定された場合には（ステップS117-11=N o）、ステップS117-13に処理を移行する。

【0368】

（ステップS117-12）

ステップS117-12において、メインCPU301は、遊技状態を「第2RT遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に、「第2RT遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップS117-12の処理が終了すると、ステップS117-13に処理を移行する。

【0369】

（ステップS117-13）

ステップS117-13において、メインCPU301は、遊技終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、遊技終了コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、遊技終了コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「遊技終了コマンド」とは、遊技が終了した旨の情報や、遊技状態に係る情報等を有するコマンドである。そして、ステップS117-13の処理が終了すると、遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS118に処理を移行する。

【0370】

（表示時状態別処理）

次に、図39に基づいて、図24のステップS118の処理により行われる表示時状態別処理についての説明を行う。なお、図39は表示時状態別処理のサブルーチンを示す図である。

【0371】

（ステップS118-1）

ステップS118-1において、メインCPU301は、状態番号が「02」の「RBB1ボーナス内部中状態」であるか、または状態番号が「03」の「RBB2ボーナス内部中状態」であるかを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「02」の「RBB1ボーナス内部中状態」であるか、または状態番号が「03」の「RBB2ボーナス内部中状態」であるかを判定する処理を行う。そして、状態番号が「02」の「RBB1ボーナス内部中状態」、または状態番号が「03」の「RBB2ボーナス内部中状態」であると判定された場合には（ステップS118-1=Y e s）、ステップS118-2に処理を移行し、状態番号が「02」の「RBB1ボーナス内部中状態」、または状態番号が「03」の「RBB2ボーナス内部中状態」ではないと判定された場合には（ステップS118-1=N o）、ステップS118-3に処理を移行する。

【0372】

（ステップS118-2）

ステップS118-2において、メインCPU301は、後で図40を用いて詳述する表示時ボーナス内部中状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、RBB1ボーナス図柄が表示された場合には、RBB1ボーナス状態に移行する処理を行い、RBB2ボーナス図柄が表示された場合には、RBB2ボーナス状態に移行する処理を行う。そして、ステップS118-2の処理が終了すると、表示時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0373】

（ステップS118-3）

10

20

30

40

50

ステップS118-3において、メインCPU301は、状態番号が「04」の「RBB1ボーナス状態」であるか、または状態番号が「05」の「RBB2ボーナス状態」であるかを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「04」の「RBB1ボーナス状態」であるか、または状態番号が「05」の「RBB2ボーナス状態」であるかを判定する処理を行う。そして、状態番号が「04」の「RBB1ボーナス状態」、または状態番号が「05」の「RBB2ボーナス状態」であると判定された場合には（ステップS118-3=Yes）、ステップS118-4に処理を移行し、状態番号が「04」の「RBB1ボーナス状態」、または状態番号が「05」の「RBB2ボーナス状態」ではないと判定された場合には（ステップS118-3=No）、ステップS118-5に処理を移行する。

10

【0374】

（ステップS118-4）

ステップS118-4において、メインCPU301は、後で図41を用いて詳述する表示時ボーナス状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、ボーナス終了時であるときに、ART当選フラグがONである場合には、「ART準備状態」に移行する処理や、ボーナス終了時であるときに、ART当選フラグがONではない場合には、「通常状態」に移行する処理等を行う。そして、ステップS118-4の処理が終了すると、表示時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

20

【0375】

（ステップS118-5）

ステップS118-5において、メインCPU301は、状態番号が「06」の「ART準備状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「06」の「ART準備状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「06」の「ART準備状態」であると判定された場合には（ステップS118-5=Yes）、ステップS118-6に処理を移行し、状態番号が「06」の「ART準備状態」ではないと判定された場合には（ステップS118-5=No）、ステップS118-7に処理を移行する。

30

【0376】

（ステップS118-6）

ステップS118-6において、メインCPU301は、後で図42を用いて詳述する表示時ART準備状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、ART準備状態であるときに、第2RT移行リプレイが表示された場合には、ART当選フラグがONであるか否かを判定し、ART当選フラグがONである場合には、ART状態に移行させて、ART状態用ゲーム数カウンタをセットする処理等を行う。そして、ステップS118-6の処理が終了すると、表示時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0377】

（ステップS118-7）

ステップS118-7において、メインCPU301は、状態番号が「08」の「ART中RBB1ボーナス内部中状態」であるか、または状態番号が「09」の「ART中RBB2ボーナス内部中状態」であるかを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「08」の「ART中RBB1ボーナス内部中状態」であるか、または状態番号が「09」の「ART中RBB2ボーナス内部中状態」であるかを判定する処理を行う。そして、状態番号が「08」の「ART中RBB1ボーナス内部中状態」、または状態番号が「09」の「ART中RBB2ボーナス内部中状態」であると判定された場合には（ステップS118-7=Yes）、ステップS118-8に処理を移行し、状態

40

50

番号が「08」の「ART中RBB1ボーナス内部中状態」、または状態番号が「09」の「ART中RBB2ボーナス内部中状態」ではないと判定された場合には（ステップS118-7=No）、ステップS118-9に処理を移行する。

【0378】

（ステップS118-8）

ステップS118-8において、メインCPU301は、後で図43を用いて詳述する表示時ART中ボーナス内部中状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、RBB1ボーナス図柄が表示された場合には、ART中RBB1ボーナス状態に移行する処理を行い、RBB2ボーナス図柄が表示された場合には、ART中RBB2ボーナス状態に移行する処理を行う。そして、ステップS118-8の処理が終了すると、表示時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

10

【0379】

（ステップS118-9）

ステップS118-9において、メインCPU301は、状態番号が「10」の「ART中RBB1ボーナス状態」であるか、または状態番号が「11」の「ART中RBB2ボーナス状態」であるかを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「10」の「ART中RBB1ボーナス状態」であるか、または状態番号が「11」の「ART中RBB2ボーナス状態」であるかを判定する処理を行う。そして、状態番号が「10」の「ART中RBB1ボーナス状態」、または状態番号が「11」の「ART中RBB2ボーナス状態」であると判定された場合には（ステップS118-9=Yes）、ステップS118-10に処理を移行し、状態番号が「10」の「ART中RBB1ボーナス状態」、または状態番号が「11」の「ART中RBB2ボーナス状態」ではないと判定された場合には（ステップS118-9=No）、表示時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

20

【0380】

（ステップS118-10）

ステップS118-10において、メインCPU301は、後で図44を用いて詳述する表示時ART中ボーナス状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、ボーナス終了時であるときに、「ART準備状態」に移行する処理等を行う。そして、ステップS118-10の処理が終了すると、表示時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

30

【0381】

（表示時ボーナス内部中状態用処理）

次に、図40に基づいて、図39のステップS118-2の処理により行われる表示時ボーナス内部中状態用処理についての説明を行う。なお、図40は表示時ボーナス内部中状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0382】

（ステップS118-2-1）

ステップS118-2-1において、メインCPU301は、RBB1ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインループ処理のステップS115の表示判定処理の判定結果に基づいて、「RBB1ボーナスに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、RBB1ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたと判定された場合には（ステップS118-2-1=Yes）、ステップS118-2-2に処理を移行し、RBB1ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されていないと判定された場合には（ステップS118-2-1=No）、ステップS118-2-3に処理を移行する。

40

【0383】

50

(ステップ S 1 1 8 - 2 - 2)

ステップ S 1 1 8 - 2 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 により管理される状態を状態番号「0 4」の「R B B 1 ボーナス状態」にする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている状態格納領域に、「R B B 1 ボーナス状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 8 - 2 - 2 の処理が終了すると、表示時ボーナス内部中状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 0 1 に処理を移行する。

【0 3 8 4】

(ステップ S 1 1 8 - 2 - 3)

ステップ S 1 1 8 - 2 - 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、R B B 2 ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メインループ処理のステップ S 1 1 5 の表示判定処理の判定結果に基づいて、「R B B 2 ボーナスに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、R B B 2 ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたと判定された場合には(ステップ S 1 1 8 - 2 - 3 = Y e s)、ステップ S 1 1 8 - 2 - 4 に処理を移行し、R B B 2 ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されていないと判定された場合には(ステップ S 1 1 8 - 2 - 3 = N o)、表示時ボーナス内部中状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 0 1 に処理を移行する。

【0 3 8 5】

(ステップ S 1 1 8 - 2 - 4)

ステップ S 1 1 8 - 2 - 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 により管理される状態を状態番号「0 5」の「R B B 2 ボーナス状態」にする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている状態格納領域に、「R B B 2 ボーナス状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 8 - 2 - 4 の処理が終了すると、表示時ボーナス内部中状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 0 1 に処理を移行する。

【0 3 8 6】

(表示時ボーナス状態用処理)

次に、図 4 1 に基づいて、図 3 9 のステップ S 1 1 8 - 4 の処理により行われる表示時ボーナス状態用処理についての説明を行う。なお、図 4 1 は表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0 3 8 7】

(ステップ S 1 1 8 - 4 - 1)

ステップ S 1 1 8 - 4 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、ボーナス終了時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域の値に基づいて、ボーナスが終了したか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のボーナス作動中フラグの値が O F F である場合にボーナス終了時であると判定する処理を行い、メイン RAM 3 0 3 に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のボーナス作動中フラグの値が O N である場合にボーナス終了時ではないと判定する処理を行う。そして、ボーナス終了時であると判定された場合には(ステップ S 1 1 8 - 4 - 1 = Y e s)、ステップ S 1 1 8 - 4 - 2 に処理を移行し、ボーナス終了時ではないと判定された場合には(ステップ S 1 1 8 - 4 - 1 = N o)、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 0 1 に処理を移行する。

【0 3 8 8】

(ステップ S 1 1 8 - 4 - 2)

ステップ S 1 1 8 - 4 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、ART 当選フラグが O N であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM

10

20

30

40

50

303に設けられているART当選フラグ格納領域に格納されている値に基づいて、ART当選フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。そして、ART当選フラグがONであると判定された場合には（ステップS118-4-2=Y e s）、ステップS118-4-3に処理を移行し、ART当選フラグがONではないと判定された場合には（ステップS118-4-2=N o）、ステップS118-4-5に処理を移行する。

【0389】

（ステップS118-4-3）

ステップS118-4-3において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を状態番号「06」の「ART準備状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「ART準備状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS118-4-3の処理が終了すると、ステップS118-4-4に処理を移行する。

10

【0390】

（ステップS118-4-4）

ステップS118-4-4において、メインCPU301は、ART当選フラグをOFFにする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグをOFFにする処理を行う。そして、ステップS118-4-4の処理が終了すると、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0391】

20

（ステップS118-4-5）

ステップS118-4-5において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を状態番号「01」の「通常状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「通常状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS118-4-5の処理が終了すると、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0392】

（表示時ART準備状態用処理）

次に、図42に基づいて、図39のステップS118-6の処理により行われる表示時ART準備状態用処理についての説明を行う。なお、図42は表示時ART準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

30

【0393】

（ステップS118-6-1）

ステップS118-6-1において、メインCPU301は、「第2RT移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインループ処理のステップS115の表示判定処理の判定結果に基づいて、「第2RT移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、「第2RT移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたと判定された場合には（ステップS118-6-1=Y e s）、ステップS118-6-2に処理を移行し、「第2RT移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されていないと判定された場合には（ステップS118-6-1=N o）、表示時ART準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

40

【0394】

（ステップS118-6-2）

ステップS118-6-2において、メインCPU301は、ART当選フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART当選フラグ格納領域において、ART当選フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。そして、ART当選フラグがONであると判定された

50

場合には（ステップS 1 1 8－6－2＝Y e s）、ステップS 1 1 8－6－3に処理を移行し、A R T当選フラグがO Nではないと判定された場合には（ステップS 1 1 8－6－2＝N o）、表示時A R T準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS 1 0 1に処理を移行する。

【0395】

（ステップS 1 1 8－6－3）

ステップS 1 1 8－6－3において、メインC P U 3 0 1は、メイン制御基板3 0 0により管理される状態を状態番号「07」の「A R T状態」にする処理を行う。具体的には、メインC P U 3 0 1は、メインR A M 3 0 3に設けられている状態格納領域に、「A R T状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS 1 1 8－6－3の処理が終了すると、ステップS 1 1 8－6－4に処理を移行する。

10

【0396】

（ステップS 1 1 8－6－4）

ステップS 1 1 8－6－4において、メインC P U 3 0 1は、A R T状態用ゲーム数カウンタに「40」をセットする処理を行う。具体的には、メインC P U 3 0 1は、メインR A M 3 0 3に設けられているA R T状態用ゲーム数カウンタに「40」をセットする処理を行う。なお、当該処理においてA R T状態用ゲーム数カウンタにセットされる値は、少なくとも「40」であり、A R T状態に当選した後に行われる上乗せ抽選処理に当選した場合には、当選した分のゲーム数が「40」に加算されてセットされることになる。そして、ステップS 1 1 8－6－4の処理が終了すると、ステップS 1 1 8－6－5に処理を移行する。

20

【0397】

（ステップS 1 1 8－6－5）

ステップS 1 1 8－6－5において、メインC P U 3 0 1は、A R T状態用ゲーム数カウンタコマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインC P U 3 0 1は、A R T状態用ゲーム数カウンタコマンドをサブ制御基板4 0 0に対して送信するために、メインR A M 3 0 3に設けられている演出用伝送データ格納領域にA R T状態用ゲーム数カウンタコマンドをセットする処理を行う。そして、ステップS 1 1 8－6－5の処理が終了すると、ステップS 1 1 8－6－6に処理を移行する。

【0398】

（ステップS 1 1 8－6－6）

ステップS 1 1 8－6－6において、メインC P U 3 0 1は、A R T当選フラグをO F Fにする処理を行う。具体的には、メインC P U 3 0 1は、メインR A M 3 0 3に設けられているA R T当選フラグ格納領域において、A R T当選フラグをO F Fにする処理を行う。そして、ステップS 1 1 8－6－6の処理が終了すると、表示時A R T準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS 1 0 1に処理を移行する。

30

【0399】

（表示時A R T中ボーナス内部中状態用処理）

次に、図43に基づいて、図39のステップS 1 1 8－8の処理により行われる表示時A R T中ボーナス内部中状態用処理についての説明を行う。なお、図43は表示時A R T中ボーナス内部中状態用処理のサブルーチンを示す図である。

40

【0400】

（ステップS 1 1 8－8－1）

ステップS 1 1 8－8－1において、メインC P U 3 0 1は、R B B 1ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインC P U 3 0 1は、メインループ処理のステップS 1 1 5の表示判定処理の判定結果に基づいて、「R B B 1ボーナスに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、R B B 1ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたと判定された場合には（ステップS 1 1 8－8－1＝Y e s）、ステップS 1 1 8－8－2に処理を移行し、R B B 1ボーナスに係る図柄の組み合わせが

50

有効ライン上に表示されていないと判定された場合には（ステップ S 1 1 8 - 8 - 1 = N o）、ステップ S 1 1 8 - 8 - 3 に処理を移行する。

【0401】

（ステップ S 1 1 8 - 8 - 2）

ステップ S 1 1 8 - 8 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 により管理される状態を状態番号「10」の「ART 中 RBB 1 ボーナス状態」にする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている状態格納領域に、「ART 中 RBB 1 ボーナス状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 8 - 8 - 2 の処理が終了すると、表示時 ART 中 ボーナス 内部 中 状態 用 処理 の サブルーチン を 終了 し、メインループ処理のステップ S 1 0 1 に処理を移行する。

10

【0402】

（ステップ S 1 1 8 - 8 - 3）

ステップ S 1 1 8 - 8 - 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、RBB 2 ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メインループ処理のステップ S 1 1 5 の表示判定処理の判定結果に基づいて、「RBB 2 ボーナスに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、RBB 2 ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたと判定された場合には（ステップ S 1 1 8 - 8 - 3 = Y e s）、ステップ S 1 1 8 - 8 - 4 に処理を移行し、RBB 2 ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されていないと判定された場合には（ステップ S 1 1 8 - 8 - 3 = N o）、表示時 ART 中 ボーナス 内部 中 状態 用 処理 の サブルーチン を 終了 し、メインループ処理のステップ S 1 0 1 に処理を移行する。

20

【0403】

（ステップ S 1 1 8 - 8 - 4）

ステップ S 1 1 8 - 8 - 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 により管理される状態を状態番号「11」の「ART 中 RBB 2 ボーナス状態」にする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている状態格納領域に、「ART 中 RBB 2 ボーナス状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 8 - 8 - 4 の処理が終了すると、表示時 ART 中 ボーナス 内部 中 状態 用 処理 の サブルーチン を 終了 し、メインループ処理のステップ S 1 0 1 に処理を移行する。

30

【0404】

（表示時 ART 中 ボーナス 状態 用 処理）

次に、図 4 4 に基づいて、図 3 9 のステップ S 1 1 8 - 1 0 の処理により行われる表示時 ART 中 ボーナス 状態 用 処理 についての説明を行う。なお、図 4 4 は表示時 ART 中 ボーナス 状態 用 処理 の サブルーチン を 示す 図 である。

【0405】

（ステップ S 1 1 8 - 1 0 - 1）

ステップ S 1 1 8 - 1 0 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、ボーナス終了時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域の値に基づいて、ボーナスが終了したか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のボーナス作動中フラグの値が OFF である場合にボーナス終了時であると判定する処理を行い、メイン RAM 3 0 3 に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のボーナス作動中フラグの値が ON である場合にボーナス終了時ではないと判定する処理を行う。そして、ボーナス終了時であると判定された場合には（ステップ S 1 1 8 - 1 0 - 1 = Y e s）、ステップ S 1 1 8 - 1 0 - 2 に処理を移行し、ボーナス終了時ではないと判定された場合には（ステップ S 1 1 8 - 1 0 - 1 = N o）、表示時 ART 中 ボーナス 状態 用 処理 の サブルーチン を 終了 し

40

50

、メインループ処理のステップ S 1 0 1 に処理を移行する。

【0406】

(ステップ S 1 1 8 - 1 0 - 2)

ステップ S 1 1 8 - 1 0 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 により管理される状態を状態番号「06」の「ART 準備状態」にする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている状態格納領域に、「ART 準備状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 8 - 1 0 - 2 の処理が終了すると、表示時 ART 中ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 0 1 に処理を移行する。

【0407】

(割込処理)

次に、図 4 5 に基づいて、割込処理についての説明を行う。ここで、割込処理は、メインループ処理に対して、「1. 49ms」毎に割り込んで行われる処理である。

【0408】

(ステップ S 2 0 1)

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

【0409】

(ステップ S 2 0 2)

ステップ S 2 0 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、入力ポート読込処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ステータス基板 1 0 0、リール制御基板 1 5 0、電源基板 2 0 0 から各種信号を受信する処理を行う。そして、ステップ S 2 0 2 の処理が終了すると、ステップ S 2 0 3 に処理を移行する。

【0410】

(ステップ S 2 0 3)

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

【0411】

(ステップ S 2 0 4)

ステップ S 2 0 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、リール駆動制御処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、リール番号の初期値として右リール 2 0 に対応する「3」をセットし、リール番号「3」に対応する右ステッピングモータ 1 5 3 を駆動することにより、右リール 2 0 の回転の加速、定速、減速制御等を行う。次に、メイン CPU 3 0 1 は、リール番号から「1」減算する処理を行い、リール番号「2」に対応する中ステッピングモータ 1 5 2 を駆動することにより、中リール 1 9 の回転の加速、定速、減速制御等を行う。次に、メイン CPU 3 0 1 は、リール番号から「1」減算する処理を行い、リール番号「1」に対応する左ステッピングモータ 1 5 1 を駆動することにより、左リール 1 8 の回転の加速、定速、減速制御等を行う。そして、ステップ S 2 0 4 の処理が終了すると、ステップ S 2 0 5 に処理を移行する。

【0412】

(ステップ S 2 0 5)

ステップ S 2 0 5 において、メイン CPU 3 0 1 は、外部信号出力処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、外部集中端子板 3 0 の出力ポートデータを設定する処理等を行う。そして、ステップ S 2 0 5 の処理が終了すると、ステップ S 2 0 6 に処理を移行する。

【0413】

(ステップS206)

ステップS206において、メインCPU301は、後で図46を用いて詳述するLED表示処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、貯留枚数表示器15、払出枚数表示器16の表示データを作成する処理を行う。そして、ステップS206の処理が終了すると、ステップS207に処理を移行する。

【0414】

(ステップS207)

ステップS207において、メインCPU301は、制御コマンド送信処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドをサブ制御基板400に対して送信する処理を行う。そして、ステップS207の処理が終了すると、ステップS208に処理を移行する。

10

【0415】

(ステップS208)

ステップS208において、メインCPU301は、ポート出力処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステータス基板100、リール制御基板150、電源基板200、サブ制御基板400に対して、各種信号を送信する処理を行う。そして、ステップS208の処理が終了すると、ステップS209に処理を移行する。

【0416】

(ステップS209)

ステップS209において、メインCPU301は、レジスタの復帰処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS201の処理において、退避したレジスタの値を復帰させる処理を行う。そして、ステップS209の処理が終了すると、割込処理を終了し、メインループ処理に復帰する。

20

【0417】

(LED表示処理)

次に、図46に基づいて、図45のステップS206の処理により行われるLED表示処理についての説明を行う。なお、図46はLED表示処理のサブルーチンを示す図である。

【0418】

(ステップS206-1)

ステップS206-1において、メインCPU301は、貯留枚数表示器データ作成時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、貯留枚数表示器15を点灯または消灯するための貯留枚数表示器データを作成するタイミングであるか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、セレクターセンサ14sがメダル投入口6にメダルが投入されたことを検出し、メインRAM303に設けられている貯留枚数カウンタの値を加算する場合や、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示され、メインRAM303に設けられている貯留枚数カウンタの値を加算する場合、レバースイッチ7swがBETレバー7の操作を検出し、メインRAM303に設けられている貯留枚数カウンタの値を減算する場合、MAXBETスイッチ8swがMAXBETボタン8の操作を検出し、メインRAM303に設けられている貯留枚数カウンタの値を減算する場合に、貯留枚数表示器データ作成時であると判定する処理を行う。そして、貯留枚数表示器データ作成時であると判定された場合には(ステップS206-1=Yes)、ステップS206-2に処理を移行し、貯留枚数表示器データ作成時ではないと判定された場合には(ステップS206-1=No)、ステップS206-3に処理を移行する。

30

40

【0419】

(ステップS206-2)

ステップS206-2において、メインCPU301は、貯留枚数表示器用LEDデータ作成処理を行う。具体的には、メインCPU301は、貯留枚数表示器15のLEDを

50

点灯または消灯するための貯留枚数表示器データを作成する処理を行う。そして、ステップS206-2の処理が終了すると、LED表示処理のサブルーチンを終了し、割込処理のステップS207に処理を移行する。

【0420】

(ステップS206-3)

ステップS206-3において、メインCPU301は、払出枚数表示器データ作成時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、払出枚数表示器16を点灯または消灯するための払出枚数表示器データを作成するタイミングであるか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合や、メインRAM303に設けられている指示情報表示用LEDデータ作成フラグ格納領域における指示情報表示用LEDデータ作成フラグがONであり、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を報知するタイミングである場合に、払出枚数表示器データ作成時であると判定する処理を行う。そして、払出枚数表示器データ作成時であると判定された場合には(ステップS206-3=Yes)、ステップS206-4に処理を移行し、払出枚数表示器データ作成時ではないと判定された場合には(ステップS206-3=No)、ステップS206-6に処理を移行する。

10

【0421】

(ステップS206-4)

ステップS206-4において、メインCPU301は、後で図47を用いて詳述する指示情報表示用LEDデータ作成処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、払出枚数表示器16のLEDを点灯または消灯するための払出枚数表示器データを作成する処理を行う。そして、ステップS206-4の処理が終了すると、ステップS206-5に処理を移行する。

20

【0422】

(ステップS206-5)

ステップS206-5において、メインCPU301は、払出枚数表示用LEDデータ作成処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、払出枚数表示器16に払出枚数を表示するための払出枚数表示用LEDデータを作成する処理を行う。そして、ステップS206-5の処理が終了すると、LED表示処理のサブルーチンを終了し、割込処理のステップS207に処理を移行する。

30

【0423】

(ステップS206-6)

ステップS206-6において、メインCPU301は、各種LEDデータ作成処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に点灯する再遊技表示ランプ(図示せず)を点灯させるための再遊技表示用LEDデータ作成処理や、スタートレバー10の操作が有効である場合に点灯するスタートランプ(図示せず)を点灯させるためのスタートランプLEDデータ作成処理を行う。そして、ステップS206-6の処理が終了すると、LED表示処理のサブルーチンを終了し、割込処理のステップS207に処理を移行する。

40

【0424】

(指示情報表示用LEDデータ作成処理)

次に、図47に基づいて、図46のステップS206-4の処理により行われる指示情報表示用LEDデータ作成処理についての説明を行う。なお、図47は指示情報表示用LEDデータ作成処理のサブルーチンを示す図である。

【0425】

(ステップS206-4-1)

ステップS206-4-1において、メインCPU301は、指示情報表示用LEDデータ作成フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU3

50

01は、メインRAM303に設けられている指示情報表示用LEDデータ作成フラグ格納領域における指示情報表示用LEDデータ作成フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。なお、指示情報として「指示なし」が決定されている場合や、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたときに払出枚数表示器16を制御する場合においては、指示情報表示用LEDデータ作成フラグがONにはならないので、これらの場合においては、当該処理においては、「No」と判定されることとなる。そして、指示情報表示用LEDデータ作成フラグがONであると判定された場合には（ステップS206-4-1=Yes）、ステップS206-4-2に処理を移行し、指示情報表示用LEDデータ作成フラグがONではないと判定された場合には（ステップS206-4-1=No）、指示情報表示用LEDデータ作成処理のサブルーチンを終了し、LED表示処理におけるステップS206-5に処理を移行する。

10

【0426】

（ステップS206-4-2）

ステップS206-4-2において、メインCPU301は、打順役用LEDデータ作成処理を行う。具体的には、メインCPU301は、当選役として操作順序が伴う当選役が決定された場合における、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を報知するための打順役用LEDデータを作成する処理を行う。例えば、当選役として、当選番号「20」の「押し順ベルA1」が決定された場合には、指示情報「12」が払出枚数表示器16に表示されるように、指示情報「12」のLEDデータを作成する処理を行う。そして、メインCPU301は、ポート出力処理（ステップS208）において、打順役用LEDデータ作成処理（ステップS206-4-2）で作成した打順役用LEDデータをステータス基板100に対して送信する処理を行う。そして、ステータス基板100は、メイン制御基板300から受信した打順役用LEDデータに基づいて、払出枚数表示器16の制御を行う。これにより、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が払出枚数表示器16に表示されることとなる。そして、ステップS206-4-2の処理が終了すると、ステップS206-4-3に処理を移行する。

20

【0427】

なお、本実施形態において、払出枚数表示器16は、本来のメダルの払出枚数の表示とは別に、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序の表示を行うので、操作順序の報知を行うにあたり、専用の操作順序報知手段を設けなくてよく、コストダウンが図れる。もちろん、専用の操作順序報知手段を設けても問題ない。

30

【0428】

（ステップS206-4-3）

ステップS206-4-3において、メインCPU301は、指示情報表示用LEDデータ作成フラグをOFFにする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている指示情報表示用LEDデータ作成フラグ格納領域における指示情報表示用LEDデータ作成フラグをOFFにする処理を行う。そして、ステップS206-4-3の処理が終了すると、指示情報表示用LEDデータ作成処理のサブルーチンを終了し、LED表示処理におけるステップS206-5に処理を移行する。

40

【0429】

（サブ制御基板におけるメイン処理）

次に、図48に基づいて、サブ制御基板におけるメイン処理についての説明を行う。

【0430】

（ステップS301）

ステップS301において、サブCPU401は、初期化処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403のエラーをチェックする処理等を行う。そして、ステップS301の処理が終了すると、ステップS302に処理を移行する。

【0431】

（ステップS302）

50

ステップS302において、サブCPU401は、後で図49を用いて詳述するメイン制御基板通信処理を行う。当該処理において、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信したコマンドを解析する処理等を行う。そして、ステップS302の処理が終了すると、ステップS303に処理を移行する。

【0432】

(ステップS303)

ステップS303において、サブCPU401は、サウンド制御処理を行う。具体的には、サブCPU401は、後述のステップS302-3-5のサウンドデータ決定処理により決定されたサウンドデータに基づいて、スピーカ33から音声を出力する処理を行う。そして、ステップS303の処理が終了すると、ステップS304に処理を移行する。

10

【0433】

(ステップS304)

ステップS304において、サブCPU401は、LED制御処理を行う。具体的には、サブCPU401は、後述のステップS302-3-4のLEDデータ決定処理により決定されたLEDデータに基づいて、LED32の制御を行う。そして、ステップS304の処理が終了すると、ステップS305に処理を移行する。

【0434】

(ステップS305)

ステップS305において、サブCPU401は、画像制御処理を行う。具体的には、サブCPU401は、後述のステップS302-3-6の画像データ決定処理により決定された画像データに基づいて、液晶表示装置31の制御を行う。そして、ステップS305の処理が終了すると、ステップS306に処理を移行する。

20

【0435】

(ステップS306)

ステップS306において、サブCPU401は、後で図55を用いて詳述する各種スイッチ検出時処理を行う。当該処理において、サブCPU401は、演出ボタンセンサ21sが演出ボタン21の操作を検出した場合や、十字キーセンサ22sが十字キー22の操作を検出した場合に所定の処理を実行する処理を行う。そして、ステップS306の処理が終了すると、ステップS302に処理を移行する。

【0436】

(メイン制御基板通信処理)

次に、図49に基づいて、図48のステップS302の処理により行われるメイン制御基板通信処理についての説明を行う。なお、図49はメイン制御基板通信処理のサブルーチンを示す図である。

30

【0437】

(ステップS302-1)

ステップS302-1において、サブCPU401は、異なるコマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信したコマンドが前回受信したコマンドと異なるコマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、異なるコマンドを受信したと判定された場合には(ステップS302-1=Y e s)、ステップS302-2に処理を移行し、異なるコマンドを受信していないと判定された場合には(ステップS302-1=N o)、メイン制御基板通信処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップS303に処理を移行する。

40

【0438】

(ステップS302-2)

ステップS302-2において、サブCPU401は、遊技情報格納処理を行う。具体的には、サブCPU401は、前回送信されたコマンドと異なるコマンドに基づいて、遊技情報を作成し、サブRAM403の所定の格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS302-2の処理が終了すると、ステップS302-3に処理を移行する。

50

【0439】

(ステップS302-3)

ステップS302-3において、サブCPU401は、後で図50を用いて詳述するコマンド解析処理を行う。当該処理において、サブCPU401は、ステップS302-2の処理により格納した遊技情報に基づいた処理を実行する。そして、ステップS302-3の処理が終了すると、メイン制御基板通信処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップS303に処理を移行する。

【0440】

(コマンド解析処理)

次に、図50に基づいて、図49のステップS302-3の処理により行われるコマンド解析処理についての説明を行う。なお、図50はコマンド解析処理のサブルーチンを示す図である。

10

【0441】

(ステップS302-3-1)

ステップS302-3-1において、サブCPU401は、後で図51を用いて詳述する遊技関連コマンド別処理を行う。当該処理において、サブCPU401は、条件装置コマンドを受信したときの処理や、押圧コマンドを受信したときの処理や、その他の受信コマンドに対応する処理等を行う。そして、ステップS302-3-1の処理が終了すると、ステップS302-3-2に処理を移行する。

【0442】

(ステップS302-3-2)

ステップS302-3-2において、サブCPU401は、後で図52を用いて詳述するART関連コマンド別処理を行う。当該処理において、サブCPU401は、ART状態に関連するコマンドを受信したときの処理等を行う。そして、ステップS302-3-2の処理が終了すると、ステップS302-3-3に処理を移行する。

20

【0443】

(ステップS302-3-3)

ステップS302-3-3において、サブCPU401は、後で図53を用いて詳述するサブ演出決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300により受信したコマンドに基づいて、メイン制御基板300により管理される状態を特定し、サブROM402に設けられている演出決定テーブル(図22参照)を選択する処理を行う。そして、サブCPU401は、選択された演出決定テーブルに基づいて、液晶表示装置31等により実行される演出を決定する処理を行う。そして、ステップS302-3-3の処理が終了すると、ステップS302-3-4に処理を移行する。

30

【0444】

(ステップS302-3-4)

ステップS302-3-4において、サブCPU401は、LEDデータ決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-3のサブ演出決定処理により決定された演出に対応するLEDデータを決定する処理を行う。そして、ステップS302-3-4の処理が終了すると、ステップS302-3-5に処理を移行する。

40

【0445】

(ステップS302-3-5)

ステップS302-3-5において、サブCPU401は、サウンドデータ決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-3のサブ演出決定処理により決定された演出に対応するサウンドデータを決定する処理を行う。そして、ステップS302-3-5の処理が終了すると、ステップS302-3-6に処理を移行する。

【0446】

(ステップS302-3-6)

ステップS302-3-6において、サブCPU401は、後で図54を用いて詳述する画像データ決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3

50

ー 3 のサブ演出決定処理により決定された演出に対応する画像データを決定する処理や、ART の残りゲーム数の表示態様に対応する画像データを決定する処理等を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 6 の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップ S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 4 4 7 】

(遊技関連コマンド別処理)

次に、図 5 1 に基づいて、図 5 0 のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 の処理により行われる遊技関連コマンド別処理についての説明を行う。なお、図 5 1 は遊技関連コマンド別処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 4 4 8 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 1)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 1 において、サブ CPU 4 0 1 は、条件装置コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 より受信したコマンドが条件装置コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、条件装置コマンドを受信したと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 1 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 に処理を移行し、条件装置コマンドを受信していないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 1 = N o)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 に処理を移行する。

【 0 4 4 9 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 において、サブ CPU 4 0 1 は、当選番号が「 3 5 」～「 4 7 」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 1 において受信したと判定された条件装置コマンドに基づいて、当選番号が「 3 5 」～「 4 7 」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号が「 3 5 」～「 4 7 」のいずれかであると判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 3 に処理を移行し、当選番号が「 3 5 」～「 4 7 」のいずれでもないとして判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 = N o)、遊技関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 2 に処理を移行する。

【 0 4 5 0 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 3)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 3 において、サブ CPU 4 0 1 は、当選報知タイミングを決定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、当選番号が「 3 5 」～「 4 7 」のいずれかである場合に、後述の報知パターン決定テーブル (図 5 8 (b)) を参照して、当たり時のいずれかの報知パターンを決定する。なお、報知タイミングとしては、「第 1 停止時」、「第 2 停止時」、「第 3 停止時」、「演出ボタン押下時」のいずれかが決定される。つまり、当選役として「ボーナス」が決定された場合には、「第 1 停止時」、「第 2 停止時」、「第 3 停止時」、「演出ボタン押下時」のいずれかにおいて、「ボーナス」に当選したことが報知されるようになっている。なお、当該処理において、決定された報知タイミングは、サブ RAM 4 0 3 に格納しておき、その後の押圧回胴コマンド受信時、または、演出ボタンセンサの検出時において、サブ RAM 4 0 3 に格納された報知タイミングを参照して、格納された報知タイミングであれば、報知を行うように構成される。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 3 の処理が終了すると、遊技関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 2 に処理を移行する。

【 0 4 5 1 】

なお、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 3 においては、当選役として「ボーナス」が決定されたゲームにおける、「第 1 停止時」、「第 2 停止時」、「第 3 停止時」、「演出ボタン押下時」のいずれかにおいて、「ボーナス」に当選したことが報知されるように構成したが、当選役として「ボーナス」が決定されたゲームから複数ゲーム後の「第 1 停止時」、

10

20

30

40

50

「第2停止時」、「第3停止時」、「演出ボタン押下時」のいずれかにおいて、「ボーナス」に当選したことが報知されるように構成してもよい。また、当選役として「ボーナス」が決定された場合の報知として、「第1停止時」、「第2停止時」、「第3停止時」、「演出ボタン押下時」のいずれかにおいて報知を行うとしたが、例えば、通常状態にあるときに、ART状態に当選した場合に、このような報知を行ってもよい。また、ART状態にあるときに、上乗せ抽選に当選した場合に、このような報知を行ってもよい。

【0452】

(ステップS302-3-1-4)

ステップS302-3-1-4において、サブCPU401は、押圧回胴コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300より受信したコマンドが押圧回胴コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、押圧回胴コマンドを受信したと判定された場合には(ステップS302-3-1-4=Yes)、ステップS302-3-1-5に処理を移行し、押圧回胴コマンドを受信していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-4=No)、ステップS302-3-1-7に処理を移行する。

10

【0453】

(ステップS302-3-1-5)

ステップS302-3-1-5において、サブCPU401は、決定された当選報知タイミングであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-3の処理で、サブRAM403に報知タイミングが格納されているか否かを判定する処理を行う。そして、決定された当選報知タイミングであると判定された場合には(ステップS302-3-1-5=Yes)、ステップS302-3-1-6に処理を移行し、決定された当選報知タイミングではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-5=No)、遊技関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-2に処理を移行する。

20

【0454】

(ステップS302-3-1-6)

ステップS302-3-1-6において、サブCPU401は、当選報知演出を指定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、後述のサブ演出決定処理において、当選報知演出が決定されるように、当選報知演出を指定する処理を行う。なお、サブ演出決定処理においては、例えば、図53のステップS302-3-3-9の処理において、指定された当選報知演出を決定する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-6の処理が終了すると、遊技関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-2に処理を移行する。

30

【0455】

(ステップS302-3-1-7)

ステップS302-3-1-7において、サブCPU401は、その他の受信コマンドに対応する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信するその他の受信コマンドに対応する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-7の処理が終了すると、遊技関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-2に処理を移行する。

40

【0456】

(ART関連コマンド別処理)

次に、図52に基づいて、図50のステップS302-3-2の処理により行われるART関連コマンド別処理についての説明を行う。なお、図52はART関連コマンド別処理のサブルーチンを示す図である。

【0457】

(ステップS302-3-2-1)

ステップS302-3-2-1において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタコマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU40

50

1は、メイン制御基板300より受信したコマンドがART状態用ゲーム数カウンタコマンドであるか否かを判定する処理を行う。なお、ART状態用ゲーム数カウンタコマンドは、ART状態が開始するときに受信するコマンドであるため、当該コマンドは、ART状態開始時におけるゲーム数を報知するために用いられるコマンドである。そして、ART状態用ゲーム数カウンタコマンドを受信したと判定された場合には（ステップS302-3-2-1=Y e s）、ステップS302-3-2-2に処理を移行し、ART状態用ゲーム数カウンタコマンドを受信していないと判定された場合には（ステップS302-3-2-1=N o）、ステップS302-3-2-4に処理を移行する。

【0458】

（ステップS302-3-2-2）

ステップS302-3-2-2において、サブCPU401は、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタを更新する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ART状態の開始に伴って、サブRAM403に設けられているサブ側ART状態用ゲーム数カウンタを更新する処理を行う。例えば、メイン制御基板300より受信したART状態用ゲーム数カウンタコマンドが「40」である場合には、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタに「40」をセットすることになる。そして、ステップS302-3-2-2の処理が終了すると、ステップS302-3-2-3に処理を移行する。

【0459】

（ステップS302-3-2-3）

ステップS302-3-2-3において、サブCPU401は、ゲーム数に対応する報知演出を指定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-2-2において、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタにセットした値に基づいて、ゲーム数に対応する報知演出を指定する処理を行う。例えば、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタに「40」をセットした場合には、ART状態開始時に液晶表示装置31に表示する表示内容として、「40ゲーム」が表示されるように、ゲーム数に対応する報知演出を指定する処理を行う。そして、ステップS302-3-2-3の処理が終了すると、ART関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-3に処理を移行する。

【0460】

（ステップS302-3-2-4）

ステップS302-3-2-4において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300より受信したコマンドがART状態用ゲーム数カウンタ加算コマンドであるか否かを判定する処理を行う。なお、ART状態用ゲーム数カウンタ加算コマンドは、ART状態において、ART状態におけるゲーム数を加算する上乗せ抽選に当選した場合に受信するコマンドであるため、当該コマンドは、ART状態における上乗せ抽選に当選した場合に、加算するゲーム数を報知するために用いられるコマンドである。そして、ART状態用ゲーム数カウンタ加算コマンドを受信したと判定された場合には（ステップS302-3-2-4=Y e s）、ステップS302-3-2-5に処理を移行し、ART状態用ゲーム数カウンタ加算コマンドを受信していないと判定された場合には（ステップS302-3-2-4=N o）、ステップS302-3-2-8に処理を移行する。

【0461】

（ステップS302-3-2-5）

ステップS302-3-2-5において、サブCPU401は、連続演出カウンタが「0」ではないか否かを判定する処理を行う。ここで、連続演出カウンタとは、後述のサブ演出決定処理において、連続演出の実行が決定された場合にサブRAM403においてセットされるカウンタである。また、連続演出とは、ART状態のゲーム数を加算させる上乗せ抽選に当選した場合、または非当選の場合に、複数ゲームにわたって演出を行い、例えば、上乗せ抽選に当選している場合には、複数ゲームにわたって演出を行った後、味方

10

20

30

40

50

キャラクタが勝利する演出等を行い、例えば、上乘せ抽選に非当選の場合には、複数ゲームにわたって演出を行った後、味方キャラクタが敗北する演出等を行い、上乘せ抽選結果を報知する演出である。そして、遊技者は、この演出の結果から、ゲーム数の上乘せ抽選に当選したか否かを把握することができるようになっていいる。なお、連続演出は複数種類用意されており、連続演出の実行ゲーム数も複数種類用意されている。例えば、「2」ゲームの連続演出と、「3」ゲームの連続演出と、「4」ゲームの連続演出と、「5」ゲームの連続演出などが用意されている。よって、連続演出カウンタには、少なくとも「2」以上の値がセットされるようになっており、連続演出カウンタが「0」でないときというのは、サブCPU401によって、連続演出が実行されているときである。そして、連続演出カウンタが「0」ではないと判定された場合には（ステップS302-3-2-5＝Yes）、ステップS302-3-2-6に処理を移行し、連続演出カウンタが「0」であると判定された場合には（ステップS302-3-2-5＝No）、ステップS302-3-2-7に処理を移行する。

10

【0462】

（ステップS302-3-2-6）

ステップS302-3-2-6において、サブCPU401は、後報知用格納領域に加算ゲーム数を格納する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域に、加算ゲーム数を格納する処理を行う。つまり、サブCPU401は、連続演出を実行しているときに、ART状態用ゲーム数カウンタ加算コマンドを受信した場合には、後報知用格納領域に加算ゲーム数を格納することで、連続演出実行中の加算ゲーム数の報知を行わないようにしている。これにより、連続演出実行中に別途、加算ゲーム数が報知されてしまうことで、演出が複雑化してしまうことを防止している。そして、後報知用格納領域に格納した加算ゲーム数は、例えば、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値が「5」になると、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタに加算され、加算された旨の報知が行われるようになっていいる。これにより、ART状態が終了してしまう間際に、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタが加算されるので、遊技興趣を向上させることができる。そして、ステップS302-3-2-6の処理が終了すると、ART関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-3に処理を移行する。

20

【0463】

（ステップS302-3-2-7）

ステップS302-3-2-7において、サブCPU401は、加算ゲーム数に対応する報知演出を指定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算コマンドを受信したときに、連続演出を実行していない場合には、ART状態用ゲーム数カウンタ加算コマンドを受信したゲームにおいて、加算ゲーム数の報知を行うように、加算ゲーム数に対応する報知演出を指定する処理を行う。例えば、加算ゲーム数が「10」である場合には、液晶表示装置31に表示する表示内容として、「10ゲーム」が表示されるように、加算ゲーム数に対応する報知演出を指定する処理を行う。そして、ステップS302-3-2-7の処理が終了すると、ART関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-3に処理を移行する。

30

40

【0464】

（ステップS302-3-2-8）

ステップS302-3-2-8において、サブCPU401は、遊技終了コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300より受信したコマンドが遊技終了コマンドであるか否かを判定する処理を行う。なお、遊技終了コマンドは、毎ゲーム終了時に受信するコマンドであり、当該コマンドを受信することで、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの更新（減算）や、連続演出カウンタがセットされているときには、連続演出カウンタを減算する処理等が行われる。そして、遊技終了コマンドを受信したと判定された場合には（ステップS302-3-2-8＝

50

Yes)、ステップS302-3-2-9に処理を移行し、遊技終了コマンドを受信していないと判定された場合には(ステップS302-3-2-8=No)、ART関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-3に処理を移行する。

【0465】

(ステップS302-3-2-9)

ステップS302-3-2-9において、サブCPU401は、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタを更新する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、「1」ゲームの終了に伴って、サブRAM403に設けられているサブ側ART状態用ゲーム数カウンタを更新する処理を行う。例えば、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタが「20」であるときに、遊技終了コマンドを受信した場合には、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタを「19」に更新する。そして、ステップS302-3-2-9の処理が終了すると、ステップS302-3-2-10に処理を移行する。

10

【0466】

(ステップS302-3-2-10)

ステップS302-3-2-10において、サブCPU401は、連続演出カウンタが「0」ではないか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403において連続演出カウンタがセットされているか否かを判定する処理を行う。そして、連続演出カウンタが「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-2-10=Yes)、ステップS302-3-2-11に処理を移行し、連続演出カウンタが「0」であると判定された場合には(ステップS302-3-2-10=No)、ステップS302-3-2-12に処理を移行する。

20

【0467】

(ステップS302-3-2-11)

ステップS302-3-2-11において、サブCPU401は、連続演出カウンタを減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403においてセットされている連続演出カウンタを減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-2-11の処理が終了すると、ART関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-3に処理を移行する。

【0468】

(ステップS302-3-2-12)

ステップS302-3-2-12において、サブCPU401は、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値が「100」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているサブ側ART状態用ゲーム数カウンタを参照して、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値が「100」であるか否かを判定する処理を行う。そして、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値が「100」であると判定された場合には(ステップS302-3-2-12=Yes)、ステップS302-3-2-13に処理を移行し、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値が「100」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-2-12=No)、ステップS302-3-2-15に処理を移行する。

30

40

【0469】

(ステップS302-3-2-13)

ステップS302-3-2-13において、サブCPU401は、ART状態遊技可能ゲーム数が「100」を超過しているか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が「100」を超過しているか否かを判定する処理を行う。ここで、サブCPU401は、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値が「100」になった段階で、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値「100」と、後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が「100」を超えている場合(例えば、「110」)には、ART状態遊技可能ゲ

50

ーム数が「100」を超過していると判定し、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値「100」と、後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が「100」を超えていない場合（例えば、「100」。要は後報知用格納領域の値が「0」の場合）には、ART状態遊技可能ゲーム数が「100」を超過していないと判定する。そして、ART状態遊技可能ゲーム数が「100」を超過していると判定された場合には（ステップS302-3-2-13=Y e s）、ステップS302-3-2-14に処理を移行し、ART状態遊技可能ゲーム数が「100」を超過していないと判定された場合には（ステップS302-3-2-13=N o）、ART関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-3に処理を移行する。

【0470】

なお、ART状態遊技可能ゲーム数が「100」を超過しているとの判定は、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和に限らず、単に後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値があるか否かを判定するようにしてもよい。そして、後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数がある場合には、ステップS302-3-2-13を肯定判定して、後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数がない場合には、ステップS302-3-2-13を否定判定するようにしてもよい。

【0471】

（ステップS302-3-2-14）

ステップS302-3-2-14において、サブCPU401は、ART残ゲーム数表示態様の切替を指定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値が「100」になったときに、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が「100」を超過している場合には、液晶表示装置31にて表示しているART残ゲーム数の表示態様を切替るために、ART残ゲーム数表示態様の切替を指定する処理を行う。なお、ART残ゲーム数表示態様の切替を指定する処理を行うことで、後述の画像データ決定処理において、液晶表示装置31にて表示しているART残ゲーム数の表示態様を切替る画像データを決定する処理を行う。なお、画像データの切替とは、例えば、液晶表示装置31において表示するART残ゲーム数の表示態様を、数字表示から漢字表示に切替えたり、白色の表示態様から金色の表示態様に切替えたり、表示サイズを変更したりすることが該当する。そして、ステップS302-3-2-14の処理が終了すると、ART関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-3に処理を移行する。

【0472】

（ステップS302-3-2-15）

ステップS302-3-2-15において、サブCPU401は、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値が「5」以下であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているサブ側ART状態用ゲーム数カウンタを参照して、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値が「5」以下であるか否かを判定する処理を行う。そして、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値が「5」以下であると判定された場合には（ステップS302-3-2-15=Y e s）、ステップS302-3-2-16に処理を移行し、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値が「5」以下ではないと判定された場合には（ステップS302-3-2-15=N o）、ART関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-3に処理を移行する。

【0473】

（ステップS302-3-2-16）

ステップS302-3-2-16において、サブCPU401は、後報知用格納領域に加算ゲーム数があるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において、加算ゲーム数が格納されている

か否かを判定する処理を行う。そして、後報知用格納領域の加算ゲーム数が格納されていると判定された場合には（ステップS302-3-2-16=Y e s）、ステップS302-3-2-17に処理を移行し、後報知用格納領域の加算ゲーム数が格納されていないと判定された場合には（ステップS302-3-2-16=N o）、A R T関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-3に処理を移行する。

【0474】

（ステップS302-3-2-17）

ステップS302-3-2-17において、サブCPU401は、サブ側A R T状態用ゲーム数カウンタを更新する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において、加算ゲーム数が格納されている場合には、サブRAM403に設けられているサブ側A R T状態用ゲーム数カウンタを更新（加算）する処理を行う。例えば、サブ側A R T状態用ゲーム数カウンタが「5」であるときに、加算ゲーム数が「100」ゲーム格納されている場合には、サブRAM403に設けられているサブ側A R T状態用ゲーム数カウンタに「100」を加算して、「105」とする処理を行う。そして、ステップS302-3-2-17の処理が終了すると、ステップS302-3-2-18に処理を移行する。

【0475】

（ステップS302-3-2-18）

ステップS302-3-2-18において、サブCPU401は、加算ゲーム数に対応する報知演出を指定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-2-17において加算したゲーム数に対応する報知演出と、加算した後のゲーム数に対応する報知演出とを指定する処理を行う。例えば、加算ゲーム数が「100」ゲーム格納されている場合には、「+100ゲーム」といった表示画像が液晶表示装置31に表示されるように、加算ゲーム数に対応する報知演出を指定して、A R T残ゲーム数の表示として、「105ゲーム」といった表示画像が液晶表示装置31に表示されるように、報知演出を指定する処理を行う。そして、ステップS302-3-2-18の処理が終了すると、A R T関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-3に処理を移行する。

【0476】

なお、ステップS302-3-2-12、ステップS302-3-2-13、ステップS302-3-2-15における値は、適宜変更可能である。但し、ステップS302-3-2-12における値は、ステップS302-3-2-15における値よりも大きい値にすることは必須条件である。

【0477】

ここで、ステップS302-3-2-18において、サブCPU401は、加算ゲーム数の報知とともに、ステップS302-3-2-6において後報知用格納領域に格納したゲーム、つまり、A R T状態の上乗せ抽選処理に当選したゲームを報知してもよい。例えば、「A R T状態の10ゲーム目に当選」などと報知することができる。これにより、遊技者は、後報知が行われたとしても、A R T状態のどのゲームで当選したのかを把握することができる。また、サブCPU401は、加算ゲーム数の報知とともに、A R T状態の上乗せ抽選処理に当選した際の当選役を報知してもよい。例えば、「強チェリーで当選」などと報知することができる。これにより、遊技者は、後報知が行われたとしても、どの当選役で当選したのかを把握することができる。また、サブCPU401は、A R T状態の上乗せ抽選処理に当選したゲームと、その際に、どの当選役で当選したのかを組み合わせる報知してもよい。例えば、「A R T状態の10ゲーム目に強チェリーにて当選」などと報知することができる。

【0478】

また、図52においては、ステップS302-3-2-10において、連続演出カウンタが「0」ではない、つまり、連続演出を実行していると判定されたときは、ステップS

10

20

30

40

50

3 0 2 - 3 - 2 - 1 2 の処理に移行しないようになっている。すなわち、サブ側 A R T 状態用ゲーム数カウンタの値が「1 0 0」になる際に、連続演出を実行しているときは、例えば、サブ側 A R T 状態用ゲーム数カウンタの値と、サブ R A M 4 0 3 に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が「1 0 0」を超過していても、A R T 残ゲーム数表示態様の切替が行われないことが生じ得る。このようなことが生じ得ることにより、サブ側 A R T 状態用ゲーム数カウンタの値が「1 0 0」になったときに、A R T 残ゲーム数表示態様の切替が行われなかったからといって、後報知による加算ゲーム数がない、と遊技者に認識させてしまうことを防止することができる。

【0 4 7 9】

(サブ演出決定処理)

次に、図 5 3 に基づいて、図 5 0 のステップ S 3 0 2 - 3 - 3 の処理により行われるサブ演出決定処理についての説明を行う。なお、図 5 3 はサブ演出決定処理のサブルーチンを示す図である。

【0 4 8 0】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 1)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 1 において、サブ C P U 4 0 1 は、ゲーム数に対応する報知演出が指定されているか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 1 は、図 5 2 のステップ S 3 0 2 - 3 - 2 - 3 の処理において、ゲーム数に対応する報知演出が指定されているか否かを判定する処理を行う。そして、ゲーム数に対応する報知演出が指定されていると判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 1 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 2 に処理を移行し、ゲーム数に対応する報知演出が指定されていないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 1 = N o)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 3 に処理を移行する。

【0 4 8 1】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 2 において、サブ C P U 4 0 1 は、ゲーム数報知演出を決定する処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 1 は、ゲーム数に対応する報知演出が指定されている場合に、図 2 2 の演出決定テーブルを参照して、ゲーム数を報知する際に実行する演出を決定する。なお、ゲーム数を報知する表示画像は、後述する画像データ決定処理において決定される。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 2 の処理が終了すると、サブ演出決定処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 4 に処理を移行する。

【0 4 8 2】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 3)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 3 において、サブ C P U 4 0 1 は、加算ゲーム数に対応する報知演出が指定されているか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 1 は、図 5 2 のステップ S 3 0 2 - 3 - 2 - 7 の処理において、加算ゲーム数に対応する報知演出が指定されているか否かを判定する処理を行う。そして、加算ゲーム数に対応する報知演出が指定されていると判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 3 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 4 に処理を移行し、加算ゲーム数に対応する報知演出が指定されていないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 3 = N o)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 9 に処理を移行する。

【0 4 8 3】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 4)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 4 において、サブ C P U 4 0 1 は、連続演出実行決定処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 1 は、加算ゲーム数に対応する報知演出として、複数ゲームで構成される連続演出を実行するか否かを決定する処理を行う。例えば、図 2 2 の演出決定テーブルと、抽出した演出決定用の乱数値とを参照して、連続演出を実行するか否かを決定する。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 4 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 - 5 に処理を移行する。

【0484】

(ステップS302-3-3-5)

ステップS302-3-3-5において、サブCPU401は、連続演出の実行が決定されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-3-4において、連続演出実行決定処理を行った結果、連続演出の実行が決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、連続演出の実行が決定されたと判定された場合には(ステップS302-3-3-5=Y e s)、ステップS302-3-3-6に処理を移行し、連続演出の実行が決定されていないと判定された場合には(ステップS302-3-3-5=N o)、ステップS302-3-3-8に処理を移行する。

【0485】

(ステップS302-3-3-6)

ステップS302-3-3-6において、サブCPU401は、連続演出内容決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、図22の演出決定テーブルと、抽出した演出決定用の乱数値とを参照して、連続演出内容を決定する処理を行う。例えば、「2」ゲームの連続演出とするか、「3」ゲームの連続演出とするか、「4」ゲームの連続演出とするか、「5」ゲームの連続演出とするかの具体的な連続演出内容が、当該処理において決定されることになる。そして、ステップS302-3-3-6の処理が終了すると、ステップS302-3-3-7に処理を移行する。

【0486】

(ステップS302-3-3-7)

ステップS302-3-3-7において、サブCPU401は、連続演出カウンタをセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-3-6において決定された連続演出内容に基づいて、連続演出のゲーム数をサブRAM403に設けられた連続演出カウンタにセットする処理を行う。例えば、「4」ゲームの連続演出が決定されている場合には、サブRAM403に設けられた連続演出カウンタに「4」をセットする。そして、ステップS302-3-3-7の処理が終了すると、サブ演出決定処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-4に処理を移行する。

【0487】

(ステップS302-3-3-8)

ステップS302-3-3-8において、サブCPU401は、「1」ゲーム完結演出を決定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、加算ゲーム数に対応する報知演出が指定されているときに、連続演出の実行が決定されなかった場合には、ART状態用ゲーム数カウンタ加算コマンドを受信したゲームにおいて、加算するゲーム数を報知するように、「1」ゲーム完結演出を決定する処理を行う。なお、「1」ゲーム完結演出についても複数種類用意されており、図22の演出決定テーブルに定められている。そして、「1」ゲーム完結演出を決定する際には、図22の演出決定テーブルと、抽出した演出決定用の乱数値とを参照して、複数種類の「1」ゲーム完結演出からいずれかを決定する。そして、ステップS302-3-3-8の処理が終了すると、サブ演出決定処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-4に処理を移行する。

【0488】

(ステップS302-3-3-9)

ステップS302-3-3-9において、サブCPU401は、その他の場合における演出を決定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ゲーム数に対応する報知演出や、加算ゲーム数に対応する報知演出以外の、その他の場合における演出を決定する処理を行う。例えば、当選役として、当選番号「14」～当選番号「19」のいずれかが決定されたときに行われる上乗せ抽選において、上乗せを行わない「ハズレ」の結果をメイン制御基板300から受信した場合には、「ハズレ」を報知する「1」ゲーム完結演出を決定する処理や、「ハズレ」を報知する連続演出を決定する処理が行われるようになっている。また、当該処理においては、図51の遊技関連コマンド別処理のステップS30

10

20

30

40

50

2-3-1-6において、当選報知演出が指定されている場合に、図58(b)の報知パターン決定テーブルを用いて、実行する報知パターンを決定する。そして、ステップS302-3-3-9の処理が終了すると、サブ演出決定処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-4に処理を移行する。

【0489】

(画像データ決定処理)

次に、図54に基づいて、図50のステップS302-3-6の処理により行われる画像データ決定処理についての説明を行う。なお、図54は画像データ決定処理のサブルーチンを示す図である。

【0490】

(ステップS302-3-6-1)

ステップS302-3-6-1において、サブCPU401は、ART残ゲーム数表示態様の切替が指定されているか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、図52のステップS302-3-2-14の処理において、ART残ゲーム数表示態様の切替が指定されているか否かを判定する処理を行う。そして、ART残ゲーム数表示態様の切替が指定されていると判定された場合には(ステップS302-3-6-1=Yes)、ステップS302-3-6-2に処理を移行し、ART残ゲーム数表示態様の切替が指定されていないと判定された場合には(ステップS302-3-6-1=No)、ステップS302-3-6-3に処理を移行する。

【0491】

(ステップS302-3-6-2)

ステップS302-3-6-2において、サブCPU401は、画像データを決定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ART残ゲーム数表示態様を切替えるための画像データを決定する処理を行う。例えば、「100」ゲームという数字による表示から、「九九」ゲームという漢字の表示に切替える画像データを決定する。これにより、液晶表示装置31において、例えば、「100」ゲームという数字による表示から、「九九」ゲームという漢字の表示に切替える画像が表示されることになる。そして、ステップS302-3-6-2の処理が終了すると、画像データ決定処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップS303に処理を移行する。

【0492】

つまり、図52のステップS302-3-2-12の処理において、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタが「100」であって、図52のステップS302-3-2-13の処理において、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が「100」を超過していると判定された場合には、液晶表示装置31におけるART残ゲーム数表示態様が、例えば、「100」ゲームという数字による表示から、「九九」ゲームという漢字の表示に切替えられ、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が「100」を超過していない場合には、例えば、「100」ゲームという数字による表示から、「99」ゲームという数字による表示は変化しないように構成される。これにより、例えば、「100」ゲームという数字による表示から、「九九」ゲームという漢字の表示に切替えられたことで、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタが「5」以下になったときに、後報知が行われること(後報知が行われてゲーム数が加算されること)を遊技者に認識させることができる。

【0493】

(ステップS302-3-6-3)

ステップS302-3-6-3において、サブCPU401は、その他の場合における画像データを決定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ART残ゲーム数表示態様の切替が指定されていない場合は、その他の場合における画像データを決定する処理を行う。例えば、「40」ゲームのART状態が開始されるときには、「40ゲーム

」という画像データを決定し、加算ゲームが「10」ゲームであるときには、「+10ゲーム」という画像データを決定する。これにより、液晶表示装置31において、「40ゲーム」という画像や、「+10ゲーム」という画像が表示されることになる。そして、ステップS302-3-6-3の処理が終了すると、画像データ決定処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップS303に処理を移行する。

【0494】

(各種スイッチ検出時処理)

次に、図55に基づいて、図48のステップS306の処理により行われる各種スイッチ検出時処理についての説明を行う。なお、図55は各種スイッチ検出時処理のサブルーチンを示す図である。

【0495】

(ステップS306-1)

ステップS306-1において、サブCPU401は、演出ボタンセンサが検出を行ったか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、演出ボタンセンサ21sより演出ボタン21の操作を検出した旨の入力が行われたか否かを判定する処理を行う。そして、演出ボタンセンサによる検出が行われたと判定された場合には(ステップS306-1=Yes)、ステップS306-2に処理を移行し、演出ボタンセンサによる検出が行われていないと判定された場合には(ステップS306-1=No)、ステップS306-5に処理を移行する。

【0496】

(ステップS306-2)

ステップS306-2において、サブCPU401は、当選報知演出がセットされているか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、図51の遊技関連コマンド別処理のステップS302-3-1-6で指定され、図53のサブ演出決定処理のステップS302-3-3-9において当選報知演出(報知パターン「1」)がセットされているか否かを判定する処理を行う。なお、詳細は、図58を用いて後述するが、報知パターン「1」は、「第1停止時」、「第2停止時」、「第3停止時」を経た後の、演出ボタン21を操作することで報知を行う報知パターンである。そして、当選報知演出がセットされていると判定された場合には(ステップS306-2=Yes)、ステップS306-3に処理を移行し、当選報知演出がセットされていないと判定された場合には(ステップS306-2=No)、ステップS306-4に処理を移行する。

【0497】

(ステップS306-3)

ステップS306-3において、サブCPU401は、報知演出実行処理を行う。具体的には、サブCPU401は、演出ボタン21が操作されたときに、当選報知演出(報知パターン「1」)が決定されているときには、当選役として、当選番号「35」～「47」のいずれかが当選していることを報知する演出を実行する。例えば、液晶表示装置31において、「ボーナス当選!」といった画像の表示、LED32を虹色に点灯、スピーカ33より効果音の出力などが、実行される演出として想定される。そして、ステップS306-3の処理が終了すると、各種スイッチ検出時処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップS302に処理を移行する。

【0498】

(ステップS306-4)

ステップS306-4において、サブCPU401は、演出ボタン受付時処理を行う。具体的には、サブCPU401は、演出ボタン21が操作されたときに、当選報知演出がセットされていない場合の処理を実行する。例えば、遊技者が演出選択を行った際の、決定ボタンとして演出ボタン21が操作された場合の処理等を行う。なお、報知パターン「0」が決定されているときには、当該処理において、ボーナスに当選していない、ハズレの報知演出を実行する。そして、ステップS306-4の処理が終了すると、各種スイッチ検出時処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップS3

10

20

30

40

50

02に処理を移行する。

【0499】

(ステップS306-5)

ステップS306-5において、サブCPU401は、他のスイッチ検出時処理を行う。具体的には、サブCPU401は、演出ボタンセンサ21sとは異なる他のスイッチを検出したときの処理を行う。例えば、十字キーセンサ22sの検出が行われた場合には、十字キーセンサ22sの検出が行われた時の処理を行う。そして、ステップS306-5の処理が終了すると、各種スイッチ検出時処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップS302に処理を移行する。

【0500】

(ART関連コマンド別処理の第1の別例)

次に、図56に基づいて、図52のART関連コマンド別処理の第1の別例についての説明を行う。なお、図56はART関連コマンド別処理のサブルーチンの別例であるので、図52と異なる箇所のみ説明する。

【0501】

(ステップS302-3-2-31)

ステップS302-3-2-31において、サブCPU401は、ART状態遊技可能ゲーム数が「100」を超過しているか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が「100」を超過しているか否かを判定する処理を行う。そして、ART状態遊技可能ゲーム数が「100」を超過していると判定された場合には(ステップS302-3-2-31=Yes)、ART関連コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-3に処理を移行し、ART状態遊技可能ゲーム数が「100」を超過していないと判定された場合には(ステップS302-3-2-31=No)、ステップS302-3-2-32に処理を移行する。そして、ステップS302-3-2-32の処理においては、ART残ゲーム数表示態様の切替が指定される。

【0502】

このように、第1の別例によれば、図56のステップS302-3-2-30の処理において、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタが「100」であって、図56のステップS302-3-2-31の処理において、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が「100」を超過していると判定された場合には、液晶表示装置31におけるART残ゲーム数表示態様が、例えば、「100」ゲームという数字による表示から、「99」ゲームという数字による表示は変化しないように構成され、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が「100」を超過していないと判定された場合には、例えば、「100」ゲームという数字による表示から、「九九」ゲームという漢字の表示に切替えられるように構成される。これにより、例えば、「100」ゲームという数字による表示から、「99」ゲームという数字による表示が変化しないことで、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタが「5」以下になったときに、後報知が行われること(後報知が行われてゲーム数が加算されること)を遊技者に認識させることができる。

【0503】

(ART関連コマンド別処理の第2の別例)

次に、図57に基づいて、図52のART関連コマンド別処理の第2の別例についての説明を行う。なお、図57はART関連コマンド別処理のサブルーチンの別例であるので、図52と異なる箇所のみ説明する。

【0504】

(ステップS302-3-2-45)

ステップS302-3-2-45において、サブCPU401は、連続演出カウンタを

10

20

30

40

50

減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403においてセットされている連続演出カウンタを減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-2-45の処理が終了すると、ステップS302-3-2-46に処理を移行する。そして、ステップS302-3-2-46において、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタが「100」であるか否かが判定されることになる。

【0505】

このように、第2の別例によれば、連続演出の実行中に、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタが「100」になり、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が「100」を超過している場合には、ART残ゲーム数表示態様が切替えられることにな

10

【0506】

(報知パターンテーブル)

次に、図58に基づいて、報知パターンテーブルについて説明する。

【0507】

報知パターンテーブルは、サブROM402に設けられており、上述した図51におけるステップS302-3-1-3の処理において、当選報知タイミングを決定するために設けられている。報知パターンとしては、図58(a)に示されるように、報知パターン「0」、報知パターン「1」、報知パターン「2」、報知パターン「3」、報知パターン「4」が設けられており、報知パターン「0」がボーナス非当選時に選ばれる報知パターンとして定められており、報知パターン「1」～報知パターン「4」がボーナス当選時に選ばれる報知パターンとして定められている。なお、図58(a)において、「当たり報知」で示す箇所は、ボーナスに当選したことを報知することを表しており、「ー」で示す箇所は、報知を行わないことを表しており、「←」で示す箇所は、「報知」を継続して行うことを表している。なお、いずれの報知パターンにおいても、第3停止時が終了した後の演出ボタン押下時において、ボーナスに非当選であるのか、ボーナスに当選であるのかの報知が行われるようになっている。

20

【0508】

報知パターン「0」は、スタートレバー10を操作した際に、当選番号「35」～「47」のいずれかの当選役に当選せずに、スタートレバー10操作後の停止ボタンの第1停止時においては、報知を行わず、停止ボタンの第2停止時においては、報知を行わず、停止ボタンの第3停止時においては、報知を行わず、第3停止後において行われる演出ボタン押下時において、ハズレを報知する報知パターンとなっている。

30

【0509】

報知パターン「1」は、スタートレバー10を操作した際に、当選番号「35」～「47」のいずれかの当選役に当選し、スタートレバー10操作後の停止ボタンの第1停止時においては、報知を行わず、停止ボタンの第2停止時においては、報知を行わず、停止ボタンの第3停止時においては、報知を行わず、第3停止後において行われる演出ボタン押下時において、当選番号「35」～「47」のいずれかの当選役に当選したことが報知される報知パターンとなっている。

40

【0510】

報知パターン「2」は、スタートレバー10を操作した際に、当選番号「35」～「47」のいずれかの当選役に当選し、スタートレバー10操作後の停止ボタンの第1停止時においては、当選番号「35」～「47」のいずれかの当選役に当選したことが報知され、停止ボタンの第2停止時においては、報知が継続して行われ、停止ボタンの第3停止時においては、報知が継続して行われ、第3停止後において行われる演出ボタン押下時においては、さらに演出ボタン21を押下させて、報知演出を行ってもよい報知パターンとなっている。なお、報知パターン「3」は、第2停止時に報知が行われ、報知パターン「4」は、第3停止時に報知が行われるようになっている。

50

【0511】

なお、演出ボタン押下時においては、すでに当選番号「35」～「47」のいずれかの当選役に当選したことが報知されているので、次ゲームのメダルの投入操作等で、演出ボタン押下時演出をキャンセルできるようになっていてもよいし、演出ボタン押下時は、具体的に、「第1BB」に当選したのか、「第2BB」に当選したのかを報知するように構成することもできる。これにより、当選番号「35」～「47」のいずれかの当選役に当選したことの報知と、具体的にどの「ボーナス」に当選しているかの報知とを、1ゲーム内に集約させることができ、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」を、次ゲームにおいて、速やかに停止表示させることが可能になる。また、報知パターン「2」～「4」においては、各停止時と、演出ボタン押下時とでともに当たり報知が行われる報知パターンであるが、各停止時のみ当たり報知を行う報知パターンを別に設けてもよい。

10

【0512】

また、各報知パターンは図58(b)に示されるように、報知パターン「0」がハズレ時（ボーナス非当選時）の「100%」で選択され、報知パターン「1」が当たり時（ボーナス当選時）の「70%」で選択され、報知パターン「2」が当たり時（ボーナス当選時）の「10%」で選択され、報知パターン「3」が当たり時（ボーナス当選時）の「10%」で選択され、報知パターン「4」が当たり時（ボーナス当選時）の「10%」で選択されるようになっており、報知パターン選択用の乱数値を用いて、どの報知パターンとするかを決定する。なお、選択率は適宜変更が可能である。

【0513】

20

なお、報知パターン「2」においては、第1停止時において「当たり報知」が行われ、報知パターン「3」においては、第2停止時において「当たり報知」が行われ、報知パターン「4」においては、第3停止時において「当たり報知」が行われ、その後、演出ボタン押下時においても、決定結果報知として、「当たり」の報知が行われるように構成されているが、報知パターンはこれらに限らず、様々な報知パターンを備えていてもよい。例えば、演出ボタン押下時における「当たり」報知のタイミングよりも前の、第1停止時、第2停止時、第3停止時のいずれかのタイミングにおいて、「当たり」報知が行われた場合には、演出ボタン押下時における「当たり」報知を行わない（演出ボタン押下を促す演出を発生させない）報知パターンを備えていてもよい。より具体的には、例えば、報知パターン「5」として、第1停止時において「当たり報知」を行い、演出ボタン押下時には「当たり」報知を行わない（演出ボタン押下を促す演出を発生させない）報知パターンや、報知パターン「6」として、第2停止時において「当たり報知」を行い、演出ボタン押下時には「当たり」報知を行わない（演出ボタン押下を促す演出を発生させない）報知パターンや、報知パターン「7」として、第3停止時において「当たり報知」を行い、演出ボタン押下時には「当たり」報知を行わない（演出ボタン押下を促す演出を発生させない）報知パターンといったものを備えていてもよい。

30

【0514】

また、「第2BB」に対応する「RBB2ボーナス状態」の方が、「第1BB」に対応する「RBB1ボーナス状態」よりも、ART状態への移行抽選値が高い分、遊技者にとって有利となっていることから、「第2BB」に当選した場合には、報知パターン「2」、報知パターン「3」、報知パターン「4」のいずれかの報知パターンを選択するようにして、「第1BB」に当選した場合には、報知パターン「5」、報知パターン「6」、報知パターン「7」のいずれかの報知パターンを選択するようにしてもよい。これにより、どちらの「BB」が決定されたのかを報知パターンから把握できるとともに、「第2BB」に比べて遊技者にとって不利な「第1BB」が決定されたときは、不利な「BB」であるにも関わらず、報知パターン「2」、報知パターン「3」、報知パターン「4」のような過度の当たり報知が行われてしまうことを防止できる。その一方で、「第1BB」に比べて遊技者にとって有利な「第2BB」が決定されたときは、報知パターン「2」、報知パターン「3」、報知パターン「4」のような過度の当たり報知を行うことで、遊技者に優越感を与え、遊技意欲を喚起することができる。

40

50

【0515】

(報知パターンの演出概念図)

次に、図59に基づいて、報知パターンの演出概念図について説明する。なお、図59の演出概念図は、図58の各報知パターンを実行する際に、併せて行われる演出の概念について説明する図である。

【0516】

例えば、報知パターン「0」であれば、演出ボタン押下時において、液晶表示装置31において、「演出ボタンを押せ!」という演出ボタン21の操作を促す画像を表示した後に、演出ボタン21が操作されたこと、または、演出ボタン21が操作されずに所定時間が経過したことに基づいて、「発見できず」というハズレ報知が行われることを表しており、報知パターン「1」であれば、演出ボタン押下時において、液晶表示装置31において、「演出ボタンを押せ!」という演出ボタン21の操作を促す画像を表示した後に、演出ボタン21が操作されたこと、または、演出ボタン21が操作されずに所定時間が経過したことに基づいて、「発見!」という当たり報知演出が行われることを表しており、報知パターン「2」であれば、第1停止時において、液晶表示装置31に、「発見!」という当たり報知演出が行われることを表しており、さらに、演出ボタン押下時において、液晶表示装置31に、「演出ボタンを押せ!」という演出ボタン21の操作を促す画像を表示した後に、演出ボタン21が操作されたこと、または、演出ボタン21が操作されずに所定時間が経過したことに基づいて、「発見!」という当たり報知演出が行われることを表しており、報知パターン「3」であれば、第2停止時において、液晶表示装置31に、「発見!」という当たり報知演出が行われることを表しており、さらに、演出ボタン押下時において、液晶表示装置31に、「演出ボタンを押せ!」という演出ボタン21の操作を促す画像を表示した後に、演出ボタン21が操作されたこと、または、演出ボタン21が操作されずに所定時間が経過したことに基づいて、「発見!」という当たり報知演出が行われることを表しており、さらに、演出ボタン押下時において、液晶表示装置31に、「演出ボタンを押せ!」という演出ボタン21の操作を促す画像を表示した後に、演出ボタン21が操作されたこと、または、演出ボタン21が操作されずに所定時間が経過したことに基づいて、「発見!」という当たり報知演出が行われることを表している。

【0517】

以上により、演出ボタン押下時のタイミングにおいて、ボーナスに当選しているか否かの決定結果を報知する構成にあって、ボーナス当選時においては、演出ボタン押下時よりも前の、第1停止時～第3停止時のいずれかのタイミングで、ボーナスに当選していることが報知されることがあるから、当たり報知がパターン化せずに、遊技興趣が低下することを防止することができる。また、報知パターン「2」～報知パターン「4」においては、演出ボタン押下時よりも前のいずれの停止タイミングにおいて、ボーナスに当選したことが報知され、ボーナスに当選していることを遊技者に把握させた上で、演出ボタン21を操作させるから、遊技者に優越感を持たせて演出ボタンを押下させることができる。

【0518】

なお、図59における報知パターン「1」～「4」において、スタートレバー10を操作したときに、「第1停止時」、「第2停止時」、「第3停止時」、「演出ボタン押下時」のいずれのタイミングで当たり報知が行われるかを示唆する示唆画像を表示することもできる。例えば、キャラクタ画像を用いて、スタートレバー10を操作したときに、キャラクタ画像Aが表示された場合は、報知パターン「1」の可能性が高く、キャラクタ画像Bが表示された場合は、報知パターン「2」の可能性が高く、キャラクタ画像Cが表示された場合は、報知パターン「3」の可能性が高く、キャラクタ画像Dが表示された場合は、報知パターン「4」の可能性が高くなるように構成する。これにより、スタートレバー10を操作したときに、どの示唆画像が表示されるかによって、報知される可能性が高い操作タイミングをある程度認識することができ、報知される可能性が高い操作タイミング

が到来した際には、より期待度を持たせて操作させることができる。

【0519】

(本実施形態に係る第1のアニメーション)

次に、図60に基づいて、本実施形態に係る第1のアニメーションについて説明を行う。なお、図60は、ART状態の残りゲーム数が所定のゲーム数に到達したときに、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が所定数である「100」を超過する場合と、所定数である「100」を超過しない場合とにおけるART状態の残りゲーム数の表示態様の切り替えを示す図である。

【0520】

はじめに、図60(a)においては、ART状態における液晶表示装置31の表示画面を示しており、液晶表示装置31においては、ART状態である旨を示す「ART中」という画像と、ART状態の残りゲーム数を示す残ゲーム「100」という画像とが表示されている。なお、この場合は、ART状態をあと「100」ゲーム遊技することができることを示しており、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値に基づいた表示画像となっている。また、ART状態の残りゲーム数が「100」ゲームとなることが、本発明の、遊技期間が所定の遊技期間となったことを構成する。また、図60(a)の例においては、残ゲームを数字で「100」と表示することが、本発明の、第1の表示態様を構成する。

【0521】

そして、図60(a)の次のゲームである図60(b)においては、残ゲーム「100」という表示から、残ゲーム「九九」という表示になったことを示している。すなわち、図60(a)においては、数字でART状態の残ゲーム数を表示し、図60(b)においては、漢字でART状態の残ゲーム数を表示するようにしている。つまり、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が所定数である「100」を超過している場合には、ART状態の残ゲーム数の表示を、数字による表示から漢字による表示に切替えるようにしている。なお、図60(b)の例においては、残ゲームを漢字で「九九」と表示することが、本発明の、第2の表示態様を構成する。

【0522】

一方、図60(a)の次のゲームである図60(c)においては、残ゲーム「100」という表示から、残ゲーム「99」という表示になったことを示している。すなわち、図60(a)においては、数字でART状態の残ゲーム数を表示し、図60(c)においては、引き続き数字でART状態の残ゲーム数を表示するようにしている。つまり、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が所定数である「100」を超過していない場合には、ART状態の残ゲーム数の表示を、数字による表示を維持するように、第1の表示態様から第2の表示態様に切り替えないようにしている。このような構成により、ART状態の残りゲーム数が「100」ゲームとなったことに基づいて、次ゲームにおけるART状態の残りゲーム数の表示が第1の表示態様から第2の表示態様に切り替わるか否かに応じて、後のゲームにおいて報知される加算ゲーム数の有無を遊技者に示唆することができる。

【0523】

(本実施形態に係る第2のアニメーション)

次に、図61に基づいて、本実施形態に係る第2のアニメーションについて説明を行う。なお、図61は、ART状態の残りゲーム数が所定のゲーム数に到達したときに、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が所定数である「100」を超過する場合と、所定数である「100」を超過しない場合とにおけるART状態の残りゲーム数の表示態様の切り替えの別例を示す図である。

【0524】

図61は、図60の別例であり、図60においては、ART状態の残りゲームが「100」ゲームとなったことに基づいて、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が所定数である「100」を超過している場合には、次ゲームにおけるART状態の残りゲーム数の表示が第1の表示態様から第2の表示態様に切り替えるようにして、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が所定数である「100」を超過していない場合には、第1の表示態様を維持するように構成したが、ART状態の残りゲームが「100」ゲームとなったことに基づいて、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が所定数である「100」を超過している場合には、次ゲームにおいて第1の表示態様を維持して、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が所定数である「100」を超過していない場合には、次ゲームにおいて第1の表示態様から第2の表示態様に切り替えるようにしてもよい。すなわち、図61(a)における表示から、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が所定数である「100」を超過している場合には、次のゲームにおいて、図61(b)で示すように、残ゲーム「99」という数字での残りゲーム数の表示を維持し、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が所定数である「100」を超過していない場合には、次のゲームにおいて、図61(c)で示すように、残ゲーム「九九」という漢字での残りゲーム数の表示に切り替えるように構成することもできる。なお、第1の表示態様から第2の表示態様の切り替えとは、数字から漢字、漢字から数字の変更に留まらず、数字の表示は変化しないが、数字を装飾する色の変化を適用してもよい。例えば、残ゲーム「100」を金色で表示している場合に、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が所定数である「100」を超過している場合には、金色の表示を維持して、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が所定数である「100」を超過していない場合には、金色から白色に変更することなどが想定される。また、数字の表示は変化しないが、数字の表示サイズを変更することを適用してもよい。いずれの場合においても、図60の例で挙げた効果と同様の効果を奏する。

【0525】

(本実施形態に係る第3のアニメーション)

次に、図62に基づいて、本実施形態に係る第3のアニメーションについて説明を行う。なお、図62は、後報知である第2の報知が行われたことを説明する図である。

【0526】

図62(a)においては、ART状態の残りゲーム数が「6」ゲームであることを示しており、当該ゲームが終了して、次のゲームになると、図62(b)で示すように、例えば、後報知用の加算ゲームとして、「200」ゲームが加算されたことを液晶表示装置31において表示するようにしている。なお、後報知用の加算ゲームがない場合には、ART状態の残りゲーム数が「5」ゲームになっても、報知は行われなくなっている。そして、図62で示すように後報知用の加算ゲームが報知されると、残ゲームとして表示されているゲーム数と、後報知にて報知された加算ゲーム数分のART状態を遊技できるようになっている。すなわち、図62(b)であると、図62(b)の時点から、少なくとも「205」ゲームのART状態を遊技することができる。なお、図62(b)で示す、後報知の加算ゲーム数を報知する残ゲーム「5」ゲームとなったゲームは、本発明の、第2の報知を行うゲームを構成する。

【0527】

(本実施形態に係る第4のアニメーション)

次に、図63に基づいて、本実施形態に係る第4のアニメーションについて説明を行う。なお、図63は、図58、図59で示す報知パターン「1」を説明する図である。

【0528】

すなわち、図63(a)においては、遊技者によりスタートレバー10が操作されたことに基づいて、液晶表示装置31に演出内容が表示される。そして、第1停止時である図63(b)、第2停止時である図63(c)、第3停止時である図63(d)のいずれにおいても、図63(a)で示された演出内容(課題)を達成していない演出内容が表示され、当たりかハズレであるのかが把握できないようになっている。そして、図63(e)において、演出ボタン21への操作を促す表示を行って、演出ボタン21が操作されたこと、または演出ボタン21が操作されずに所定時間が経過したことに基づいて、図63(f)において、当たりの決定結果が報知されることになる。すなわち、図63(f)においては、図63(a)で示された演出内容(課題)を達成したことを示す演出内容と、ボーナスに当選したことを示す「V」画像とが表示されている。なお、ハズレを報知する報知パターン「0」は、図63(f)において、演出内容(課題)を達成していない演出内容が表示され、ボーナスに当選したことを示す「V」画像は表示されないようになっている。

10

【0529】

(本実施形態に係る第5のアニメーション)

次に、図64に基づいて、本実施形態に係る第5のアニメーションについて説明を行う。なお、図64は、図58、図59で示す報知パターン「2」を説明する図である。

20

【0530】

すなわち、図64(a)においては、遊技者によりスタートレバー10が操作されたことに基づいて、液晶表示装置31に演出内容が表示される。そして、第1停止時である図64(a)において、ボーナスに当選したことを示す「当たり」という画像が表示されるようになっており、第2停止時である図64(c)、第3停止時である図64(d)のいずれにおいても、ボーナスに当選したことを示す「当たり」という画像が継続して表示されるようになっている。すなわち、報知パターン「2」が選ばれたときは、遊技者は、第1停止時に、ボーナスに当選したことを把握することができるようになっている。そして、図64(e)において、演出ボタン21への操作を促す表示を行って、演出ボタン21が操作されたこと、または演出ボタン21が操作されずに所定時間が経過したことに基づいて、図64(f)において、当たりの決定結果が報知されることになる。つまり、報知パターン「2」は、第1停止時に遊技者はボーナスに当選したことを把握でき、そのような状況で図64(e)、図64(f)で示すように、演出ボタン21を操作させて当たりの決定結果を報知する構成であるから、遊技者に優越感を持たせながら、演出ボタン21を操作させることができる。

30

【0531】

(本実施形態に係る第6のアニメーション)

次に、図65に基づいて、本実施形態に係る第6のアニメーションについて説明を行う。なお、図65は、図58、図59で示す報知パターン「3」を説明する図である。

40

【0532】

すなわち、図65(a)においては、遊技者によりスタートレバー10が操作されたことに基づいて、液晶表示装置31に演出内容が表示される。そして、第1停止時である図65(b)においては、図65(a)で示された演出内容(課題)を達成していない演出内容が表示され、当たりかハズレであるのかが把握できないようになっている。そして、第2停止時である図65(c)において、ボーナスに当選したことを示す「当たり」という画像が表示されるようになっており、第3停止時である図65(d)においても、ボーナスに当選したことを示す「当たり」という画像が継続して表示されるようになっている。すなわち、報知パターン「3」が選ばれたときは、遊技者は、第2停止時に、ボーナス

50

に当選したことを把握することができるようになっている。そして、図 6 5 (e) において、演出ボタン 2 1 への操作を促す表示を行って、演出ボタン 2 1 が操作されたこと、または演出ボタン 2 1 が操作されずに所定時間が経過したことに基づいて、図 6 5 (f) において、当たりの決定結果が報知されることになる。つまり、報知パターン「3」は、第 2 停止時に遊技者はボーナスに当選したことを把握でき、そのような状況で図 6 5 (e)、図 6 5 (f) で示すように、演出ボタン 2 1 を操作させて当たりの決定結果を報知する構成であるから、遊技者に優越感を持たせながら、演出ボタン 2 1 を操作させることができる。

【0533】

(本実施形態に係る第 7 のアニメーション)

次に、図 6 6 に基づいて、本実施形態に係る第 7 のアニメーションについて説明を行う。なお、図 6 6 は、図 5 8、図 5 9 で示す報知パターン「4」を説明する図である。

【0534】

すなわち、図 6 6 (a) においては、遊技者によりスタートレバー 1 0 が操作されたことに基づいて、液晶表示装置 3 1 に演出内容が表示される。そして、第 1 停止時である図 6 6 (b)、第 2 停止時である図 6 6 (c) のいずれにおいても、図 6 6 (a) で示された演出内容(課題)を達成していない演出内容が表示され、当たりかハズレであるのかが把握できないようになっている。そして、第 3 停止時である図 6 6 (d) において、ボーナスに当選したことを示す「当たり」という画像が表示されるようになっている。すなわち、報知パターン「4」が選ばれたときは、遊技者は、第 3 停止時に、ボーナスに当選したことを把握することができるようになっている。そして、図 6 6 (e) において、演出ボタン 2 1 への操作を促す表示を行って、演出ボタン 2 1 が操作されたこと、または演出ボタン 2 1 が操作されずに所定時間が経過したことに基づいて、図 6 6 (f) において、当たりの決定結果が報知されることになる。つまり、報知パターン「4」は、第 3 停止時に遊技者はボーナスに当選したことを把握でき、そのような状況で図 6 6 (e)、図 6 6 (f) で示すように、演出ボタン 2 1 を操作させて当たりの決定結果を報知する構成であるから、遊技者に優越感を持たせながら、演出ボタン 2 1 を操作させることができる。

【0535】

(本実施形態に係る第 8 のアニメーション)

次に、図 6 7 に基づいて、本実施形態に係る第 8 のアニメーションについて説明を行う。なお、図 6 7 は、図 6 4 ~ 図 6 6 の別例を示す図である。

【0536】

すなわち、図 6 7 においては、例えば、報知パターン「2」~報知パターン「4」における各停止時において、ボーナスに当選したことを報知する場合、リールにおいても、ボーナスに当選したときのみしか停止しないリール停止出目を停止させてもよい。例えば、図 6 7 に示すように、第 1 停止時において、ボーナスに当選したことを報知する場合には、左リール 1 8 において、上段「リプレイ」図柄、中段「黄BAR」図柄、下段「黄BAR」図柄の停止出目を停止させてもよい。この、上段「リプレイ」図柄、中段「黄BAR」図柄、下段「黄BAR」図柄の停止出目は、ボーナス当選時に、停止させることが許容され、ボーナス非当選時においては、停止させることが許容されていない停止出目となっている。このように、停止することでボーナスの当選が把握できる停止出目を、液晶表示装置 3 1 における演出内容とともに停止させることで、リール停止出目においても遊技者に注目させることができる。なお、ボーナスに当選したときのみしか停止しないリール停止出目は、左リール 1 8 に設けることに限らず、中リール 1 9、右リール 2 0 に設けてもよい。また、リールの停止に係る制御は、メイン制御基板 3 0 0 において行われることから、このようなリールの停止出目を絡める場合には、図 5 8 で示す報知パターンテーブルをメインROM 3 0 2 に記憶させて、報知パターンをメインCPU 3 0 1 で決定することが望ましい。もちろん、図 5 8 で示す報知パターンテーブルをサブROM 4 0 2 に記憶させて実行してもよい。

【0537】

以上、本実施形態によれば、メインCPU301においてART状態を制御し、サブCPU401においてART状態の残りゲーム数を液晶表示装置31に表示する制御を行う。そして、メインCPU301は、ART状態におけるゲーム数の加算抽選を行い、サブCPU401は、加算ゲーム数を、加算抽選に当選したゲームか、後のゲームにおいて報知する制御を行う。そして、サブCPU401は、ART状態におけるゲーム数が特定のゲーム数である「100」ゲームに到達したときに、サブ側ART状態用ゲーム数カウンタの値と、サブRAM403に設けられた後報知用格納領域において格納している加算ゲーム数の値との総和が「100」ゲームを超えるか否かに応じて、液晶表示装置31にて表示しているART状態の残りゲーム数の表示を、第1の表示態様から第2の表示態様に切り替える制御を行うようにした。つまり、ART状態の残りゲーム数が「100」ゲームになったときに、次ゲームにおいて、ART状態の残りゲーム数の表示が第1の表示態様から第2の表示態様に切り替わるか否かに応じて、後のゲームにおいて報知される加算ゲーム数の有無を遊技者に示唆することができる。これにより、後乗せを行う場合、後乗せが行われるタイミングよりも前の段階において、遊技者が、後乗せが行われることを事前に把握でき、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0538】

なお、本実施形態において、各リールに配された図柄（各リールの図柄位置「00」～「20」に配された図柄）は、本発明の、複数の図柄を構成する。

【0539】

また、本実施形態において、左リール18、中リール19、右リール20は、本発明の、複数の図柄が周面に配された複数のリールを構成する。

20

【0540】

また、本実施形態において、スタートスイッチ10swは、本発明の、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段を構成する。

【0541】

また、本実施形態において、メインCPU301は、本発明の、開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、当選役を決定する当選役決定手段を構成する。

【0542】

また、本実施形態において、メインCPU301、および、リール制御基板150は、本発明の、開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、複数のリールを回転する制御を行うリール回転制御手段を構成する。

30

【0543】

また、本実施形態において、左停止スイッチ11sw、中停止スイッチ12sw、右停止スイッチ13swは、本発明の、複数のリールそれぞれに対応して設けられ、遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段を構成する。

【0544】

また、本実施形態において、メインCPU301、および、リール制御基板150は、本発明の、停止操作検出手段により停止操作が検出されたことと、当選役決定手段により決定された当選役に基づいて、リール回転制御手段により回転されているリールを停止させる停止制御手段を構成する。

40

【0545】

また、本実施形態において、メインCPU301は、本発明の、通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段を構成する。

【0546】

また、本実施形態において、メインCPU301、および、メインRAM303は、本発明の、特別遊技状態における遊技期間を管理する遊技期間管理手段を構成する。

【0547】

また、本実施形態において、液晶表示装置31は、本発明の、遊技期間管理手段により管理される遊技期間を表示する表示手段を構成する。

【0548】

50

また、本実施形態において、メインCPU301は、本発明の、特別遊技状態が制御されているときに、当選役決定手段が決定する当選役に応じて、特別遊技状態における遊技期間を延長する抽選を行う遊技期間延長抽選手段を構成する。

【0549】

また、本実施形態において、サブCPU401、および、液晶表示装置31は、本発明の、遊技期間を延長する抽選に当選した場合に、当選したゲームにおいて、延長する遊技期間を報知する第1の報知と、当選したゲームの以降のゲームにおいて、延長する遊技期間を報知する第2の報知とのいずれかで報知を行う報知手段を構成する。

【0550】

また、本実施形態において、サブCPU401、および、演出制御CPU501は、本発明の、表示手段における遊技期間の表示において、第1の表示態様と、第1の表示態様とは異なる第2の表示態様とのいずれかで表示制御する表示制御手段を構成する。

【0551】

また、本実施形態において、サブCPU401、および、演出制御CPU501は、本発明の、遊技期間管理手段により管理される遊技期間が所定の遊技期間となったことに基づいて、遊技期間の表示を第1の表示態様から第2の表示態様に切り替えることが可能な切り替え手段を構成する。

【0552】

また、本実施形態において、サブCPU401、および、演出制御CPU501は、本発明の、所定の遊技期間となったときの特別遊技状態において遊技可能な遊技期間が、第2の報知により報知する延長する遊技期間を含めて、所定の遊技期間を超えるか否かに応じて、切り替え手段による前記切り替えを実行させる切り替え制御手段を構成する。

【0553】

上記請求項1に記載の遊技機において、上記切り替え制御手段は、上記所定の遊技期間となったときの特別遊技状態において遊技可能な遊技期間が、第2の報知により報知する延長する遊技期間を含めて、所定の遊技期間を超える場合に、上記切り替え手段による上記切り替えを実行させることを特徴とする。これにより、遊技期間の表示が所定の遊技期間となったことに基づいて、第1の表示態様から第2の表示態様に切り替わることで、第2の報知により報知される加算ゲーム数があることを遊技者に示唆することができる。

【0554】

上記請求項1に記載の遊技機において、上記切り替え制御手段は、上記所定の遊技期間となったときの特別遊技状態において遊技可能な遊技期間が、第2の報知により報知する延長する遊技期間を含めて、所定の遊技期間を超えない場合に、上記切り替え手段による上記切り替えを実行させることを特徴とする。これにより、遊技期間の表示が所定の遊技期間となったことに基づいて、第1の表示態様から第2の表示態様に切り替わらないことで、第2の報知により報知される加算ゲーム数があることを遊技者に示唆することができる。

【0555】

なお、本実施形態では、ARTを備える回胴式遊技機（スロットマシン）に用いる遊技機について説明をしたが、ATやRTを備える遊技機に適用してもよい。

【0556】

なお、本実施形態では、メイン制御基板300においてARTを管理するようにしたが、サブ制御基板400においてARTを管理するようにしてもよい。

【0557】

なお、本実施形態では、ゲーム数により管理されるARTを備える遊技機について説明したが、メダルの差枚数（メダルが払出された払出枚数と、メダルが投入された投入枚数との差枚数が所定の枚数に到達したこと）により管理されるARTを備える遊技機に適用してもよい。

【0558】

なお、本実施形態では、回胴式遊技機（スロットマシン）に用いる遊技機について説明

10

20

30

40

50

をしたが、パチンコ遊技機、雀球遊技機、アレンジボール遊技機に用いてもよい。

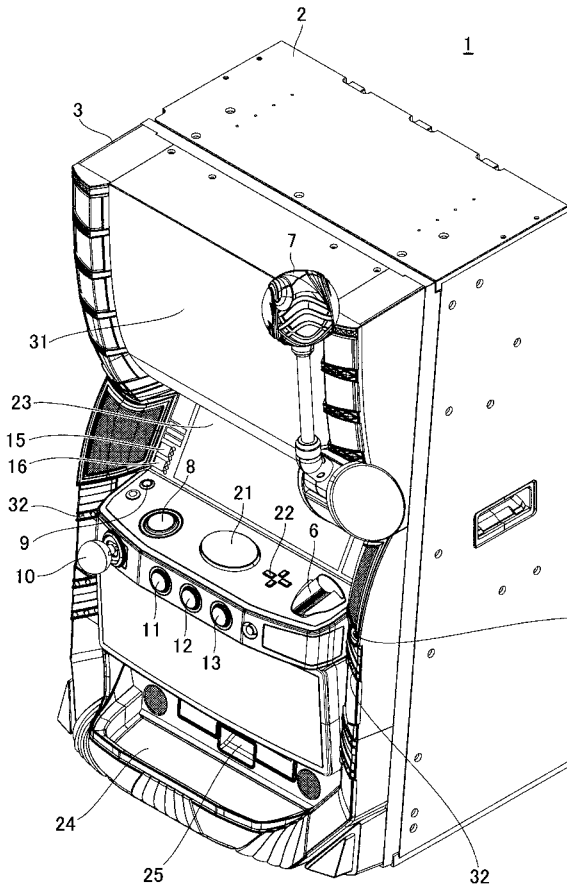
【符号の説明】

【0559】

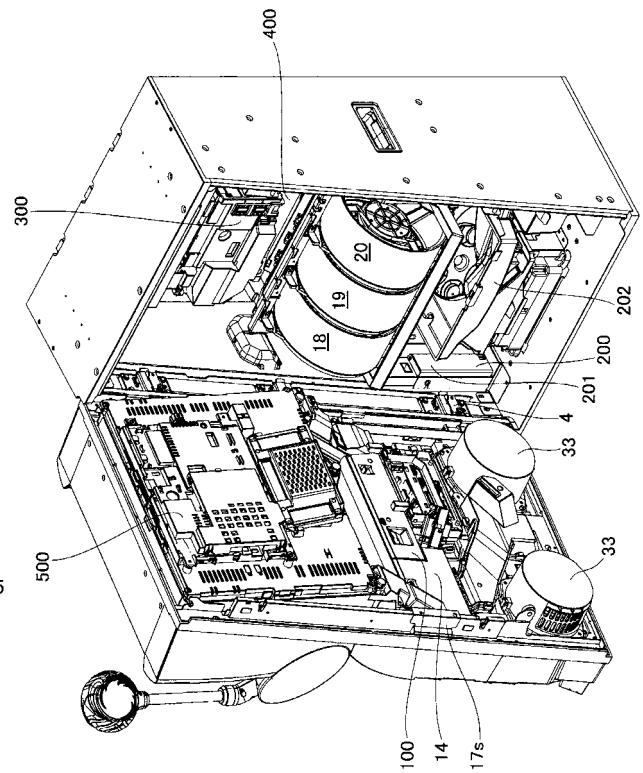
1	遊技機	
2	キャビネット	
3	前面扉	
4	蝶番機構	
5	鍵穴	
6	メダル投入口	
7	B E Tレバー	10
7 s w	レバースイッチ	
8	M A X B E T ボタン	
8 s w	M A X B E T スイッチ	
9	精算ボタン	
9 s w	精算スイッチ	
1 0	スタートレバー	
1 0 s w	スタートスイッチ	
1 1	左停止ボタン	
1 1 s w	左停止スイッチ	
1 2	中停止ボタン	20
1 2 s w	中停止スイッチ	
1 3	右停止ボタン	
1 3 s w	右停止スイッチ	
1 4	セレクター	
1 4 s	セレクターセンサ	
1 5	貯留枚数表示器	
1 6	払出枚数表示器	
1 6 a	第 1 セグ	
1 6 b	第 2 セグ	
1 6 c	第 3 セグ	30
1 6 d	第 4 セグ	
1 6 e	第 5 セグ	
1 6 f	第 6 セグ	
1 6 g	第 7 セグ	
1 6 h	第 8 セグ	
1 6 i	第 9 セグ	
1 6 j	第 1 0 セグ	
1 6 k	第 1 1 セグ	
1 6 l	第 1 2 セグ	
1 6 m	第 1 3 セグ	40
1 6 n	第 1 4 セグ	
1 6 o	第 1 5 セグ	
1 6 p	第 1 6 セグ	
1 7 s	ドア開閉センサ	
1 8	左リール	
1 9	中リール	
2 0	右リール	
2 1	演出ボタン	
2 1 s	演出ボタンセンサ	
2 2	十字キー	50

2 2 s	十字キーセンサ	
2 3	表示窓	
2 4	受皿ユニット	
2 5	メダル払出口	
3 0	外部集中端子板	
3 1	液晶表示装置	
3 2	L E D	
3 3	スピーカ	
1 0 0	ステータス基板	
1 5 0	リール制御基板	10
1 5 1	左ステッピングモータ	
1 5 2	中ステッピングモータ	
1 5 3	右ステッピングモータ	
1 5 4 s	左リールセンサ	
1 5 5 s	中リールセンサ	
1 5 6 s	右リールセンサ	
2 0 0	電源基板	
2 0 1	電源ボタン	
2 0 1 s w	電源スイッチ	
2 0 2	ホッパー	20
2 0 2 s	ホッパーセンサ	
3 0 0	メイン制御基板	
3 0 1	メインC P U	
3 0 2	メインR O M	
3 0 3	メインR A M	
3 0 4	メイン乱数発生器	
4 0 0	サブ制御基板	
4 0 1	サブC P U	
4 0 2	サブR O M	
4 0 3	サブR A M	30
4 0 4	サブ乱数発生器	
5 0 0	演出制御基板	
5 0 1	演出制御C P U	
5 0 2	演出制御R O M	
5 0 3	演出制御R A M	
5 0 4	C G R O M	
5 0 5	音源 I C	
5 0 6	音源 R O M	
5 0 7	V D P	

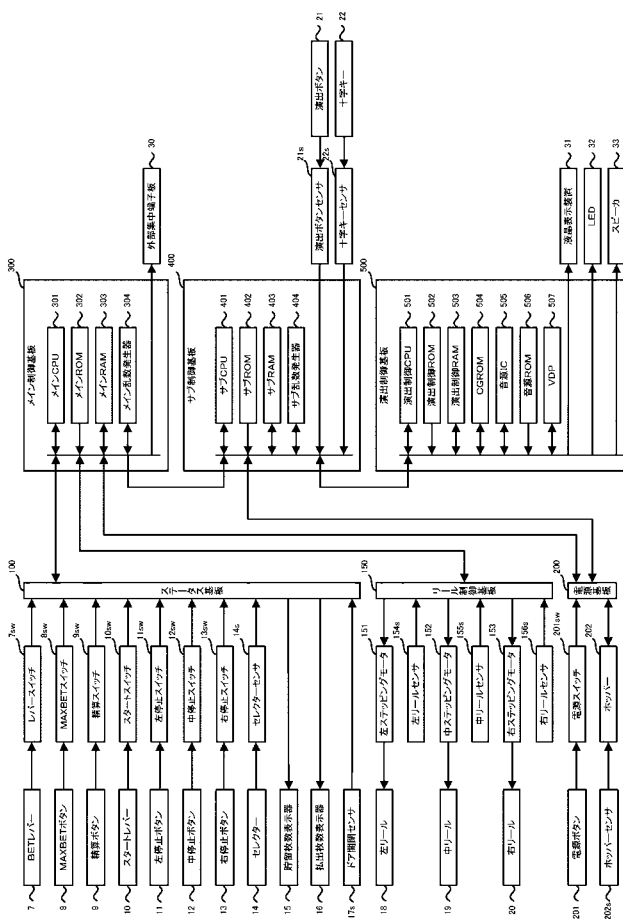
【図 1】



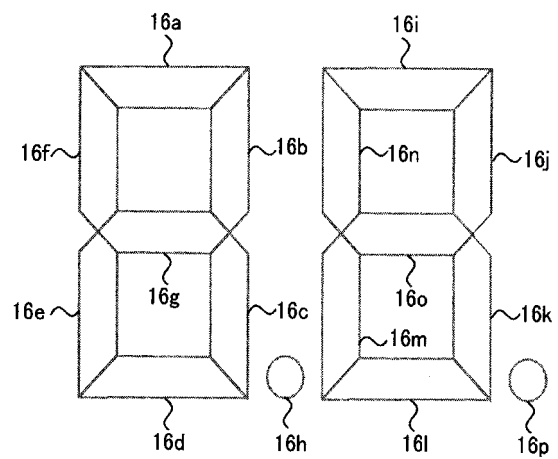
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 6】

【图 7】【图 8】[illegible]

【図 9】

当選番号	当選役	設定1	抽選値	設定6
01	第2RT移行リプレイA	1795	~	1795
02	第2RT移行リプレイB	1795		1795
03	第2RT移行リプレイC	1795		1795
04	第2RT移行リプレイD	1795		1795
05	第2RT移行リプレイE	1795		1795
06	通常リプレイ	3		3
07	第1RT移行リプレイA	0		0
08	第1RT移行リプレイB	0		0
09	第1RT移行リプレイC	0		0
10	第1RT移行リプレイD	0		0
11	第1RT移行リプレイE	0		0
12	RB作動中ベル	0		0
13	共通ベル	445		445
14	スイカ	634		769
15	弱チェリー	789		934
16	強チェリー	158		158
17	チャンス目A	200		200
18	チャンス目B	132		132
19	チャンス目C	8		8
20	押し戻れベルA1	915		915
21	押し戻れベルA2	915		915
22	押し戻れベルA3	915		915
23	押し戻れベルB1	915		915
24	押し戻れベルB2	915		915
25	押し戻れベルB3	915		915
26	押し戻れベルC1	915		915
27	押し戻れベルC2	915		915
28	押し戻れベルC3	915		915
29	押し戻れベルD1	915		915
30	押し戻れベルD2	915		915
31	押し戻れベルD3	915		915
32	押し戻れベルE1	915		915
33	押し戻れベルE2	915		915
34	押し戻れベルE3	915		915
35	第1BB	12		16
36	第1BB+スイカ	10		20
37	第1BB+弱チェリー	10		12
38	第1BB+強チェリー	32		40
39	第1BB+チャンス目A	28		36
40	第1BB+チャンス目B	28		36
41	第1BB+チャンス目C	28		36
42	第2BB	8		12
43	第2BB+スイカ	10		14
44	第2BB+弱チェリー	6		10
45	第2BB+強チェリー	12		16
46	第2BB+チャンス目A	16		20
47	第2BB+チャンス目B	16		20

【図 1 1】

当選番号	当選役	設定1	抽選値	設定6
01	第2RT移行リプレイA	1795	~	1795
02	第2RT移行リプレイB	1795		1795
03	第2RT移行リプレイC	1795		1795
04	第2RT移行リプレイD	1795		1795
05	第2RT移行リプレイE	1795		1795
06	通常リプレイ	3		3
07	第1RT移行リプレイA	0		0
08	第1RT移行リプレイB	0		0
09	第1RT移行リプレイC	0		0
10	第1RT移行リプレイD	0		0
11	第1RT移行リプレイE	0		0
12	RB作動中ベル	0		0
13	共通ベル	445		445
14	スイカ	634		769
15	弱チェリー	789		934
16	強チェリー	158		158
17	チャンス目A	200		200
18	チャンス目B	132		132
19	チャンス目C	8		8
20	押し戻れベルA1	915		915
21	押し戻れベルA2	915		915
22	押し戻れベルA3	915		915
23	押し戻れベルB1	915		915
24	押し戻れベルB2	915		915
25	押し戻れベルB3	915		915
26	押し戻れベルC1	915		915
27	押し戻れベルC2	915		915
28	押し戻れベルC3	915		915
29	押し戻れベルD1	915		915
30	押し戻れベルD2	915		915
31	押し戻れベルD3	915		915
32	押し戻れベルE1	915		915
33	押し戻れベルE2	915		915
34	押し戻れベルE3	915		915
35	第1BB	12		16
36	第1BB+スイカ	10		20
37	第1BB+弱チェリー	10		12
38	第1BB+強チェリー	32		40
39	第1BB+チャンス目A	28		36
40	第1BB+チャンス目B	28		36
41	第1BB+チャンス目C	28		36
42	第2BB	8		12
43	第2BB+スイカ	10		14
44	第2BB+弱チェリー	6		10
45	第2BB+強チェリー	12		16
46	第2BB+チャンス目A	16		20
47	第2BB+チャンス目B	16		20

【図 1 0】

当選番号	当選役	設定1	抽選値	設定6
01	第2RT移行リプレイA	0	~	0
02	第2RT移行リプレイB	0		0
03	第2RT移行リプレイC	0		0
04	第2RT移行リプレイD	0		0
05	第2RT移行リプレイE	0		0
06	通常リプレイ	8979		8979
07	第1RT移行リプレイA	0		0
08	第1RT移行リプレイB	0		0
09	第1RT移行リプレイC	0		0
10	第1RT移行リプレイD	0		0
11	第1RT移行リプレイE	0		0
12	RB作動中ベル	0		0
13	共通ベル	445		445
14	スイカ	634		769
15	弱チェリー	789		934
16	強チェリー	158		158
17	チャンス目A	200		200
18	チャンス目B	132		132
19	チャンス目C	8		8
20	押し戻れベルA1	915		915
21	押し戻れベルA2	915		915
22	押し戻れベルA3	915		915
23	押し戻れベルB1	915		915
24	押し戻れベルB2	915		915
25	押し戻れベルB3	915		915
26	押し戻れベルC1	915		915
27	押し戻れベルC2	915		915
28	押し戻れベルC3	915		915
29	押し戻れベルD1	915		915
30	押し戻れベルD2	915		915
31	押し戻れベルD3	915		915
32	押し戻れベルE1	915		915
33	押し戻れベルE2	915		915
34	押し戻れベルE3	915		915
35	第1BB	12		16
36	第1BB+スイカ	10		20
37	第1BB+弱チェリー	10		12
38	第1BB+強チェリー	32		40
39	第1BB+チャンス目A	28		36
40	第1BB+チャンス目B	28		36
41	第1BB+チャンス目C	28		36
42	第2BB	8		12
43	第2BB+スイカ	10		14
44	第2BB+弱チェリー	6		10
45	第2BB+強チェリー	12		16
46	第2BB+チャンス目A	16		20
47	第2BB+チャンス目B	16		20

【図 1 2】

当選番号	当選役	設定1	抽選値	設定6
01	第2RT移行リプレイA	0	~	0
02	第2RT移行リプレイB	0		0
03	第2RT移行リプレイC	0		0
04	第2RT移行リプレイD	0		0
05	第2RT移行リプレイE	0		0
06	通常リプレイ	26797		26412
07	第1RT移行リプレイA	4485		4485
08	第1RT移行リプレイB	4485		4485
09	第1RT移行リプレイC	4485		4485
10	第1RT移行リプレイD	4485		4485
11	第1RT移行リプレイE	4485		4485
12	RB作動中ベル	0		0
13	共通ベル	445		445
14	スイカ	634		769
15	弱チェリー	789		934
16	強チェリー	158		158
17	チャンス目A	200		200
18	チャンス目B	132		132
19	チャンス目C	8		8
20	押し戻れベルA1	915		915
21	押し戻れベルA2	915		915
22	押し戻れベルA3	915		915
23	押し戻れベルB1	915		915
24	押し戻れベルB2	915		915
25	押し戻れベルB3	915		915
26	押し戻れベルC1	915		915
27	押し戻れベルC2	915		915
28	押し戻れベルC3	915		915
29	押し戻れベルD1	915		915
30	押し戻れベルD2	915		915
31	押し戻れベルD3	915		915
32	押し戻れベルE1	915		915
33	押し戻れベルE2	915		915
34	押し戻れベルE3	915		915
35	第1BB	12		16
36	第1BB+スイカ	10		20
37	第1BB+弱チェリー	10		12
38	第1BB+強チェリー	32		40
39	第1BB+チャンス目A	28		36
40	第1BB+チャンス目B	28		36
41	第1BB+チャンス目C	28		36
42	第2BB	8		12
43	第2BB+スイカ	10		14
44	第2BB+弱チェリー	6		10
45	第2BB+強チェリー	12		16
46	第2BB+チャンス目A	16		20
47	第2BB+チャンス目B	16		20

【図 1 3】

ボーナス内部中選抜状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	設定1	抽選値 ～	設定6
01	第2RT移行リプレイA	1310	1310	0
02	第2RT移行リプレイB	1795	1795	0
03	第2RT移行リプレイC	0	0	0
04	第2RT移行リプレイD	0	0	0
05	第2RT移行リプレイE	0	0	0
06	通常リプレイ	11639	11639	0
07	第1RT移行リプレイA	256	256	0
08	第1RT移行リプレイB	0	0	0
09	第1RT移行リプレイC	0	0	0
10	第1RT移行リプレイD	0	0	0
11	第1RT移行リプレイE	0	0	0
12	RB作動中ベル	0	0	0
13	共通ベル	445	445	0
14	スイカ	666	819	0
15	弱チェリー	797	950	0
16	強チェリー	237	246	0
17	チャンス目A	230	250	0
18	チャンス目B	198	220	0
19	チャンス目C	24	24	0
20	押し戻ベルA1	915	915	0
21	押し戻ベルA2	915	915	0
22	押し戻ベルA3	915	915	0
23	押し戻ベルB1	915	915	0
24	押し戻ベルB2	915	915	0
25	押し戻ベルB3	915	915	0
26	押し戻ベルC1	915	915	0
27	押し戻ベルC2	915	915	0
28	押し戻ベルC3	915	915	0
29	押し戻ベルD1	915	915	0
30	押し戻ベルD2	915	915	0
31	押し戻ベルD3	915	915	0
32	押し戻ベルE1	915	915	0
33	押し戻ベルE2	915	915	0
34	押し戻ベルE3	915	915	0
35	第1BB	0	0	0
36	第1BB+スイカ	0	0	0
37	第1BB+弱チェリー	0	0	0
38	第1BB+強チェリー	0	0	0
39	第1BB+チャンス目A	0	0	0
40	第1BB+チャンス目B	0	0	0
41	第1BB+チャンス目C	0	0	0
42	第2BB	0	0	0
43	第2BB+スイカ	0	0	0
44	第2BB+弱チェリー	0	0	0
45	第2BB+強チェリー	0	0	0
46	第2BB+チャンス目A	0	0	0
47	第2BB+チャンス目B	0	0	0

【図 1 4】

RBB1作動遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	設定1	抽選値 ～	設定6
01	第2RT移行リプレイA	0	0	0
02	第2RT移行リプレイB	0	0	0
03	第2RT移行リプレイC	0	0	0
04	第2RT移行リプレイD	0	0	0
05	第2RT移行リプレイE	0	0	0
06	通常リプレイ	0	0	0
07	第1RT移行リプレイA	0	0	0
08	第1RT移行リプレイB	0	0	0
09	第1RT移行リプレイC	0	0	0
10	第1RT移行リプレイD	0	0	0
11	第1RT移行リプレイE	0	0	0
12	RB作動中ベル	56599	56599	0
13	共通ベル	5958	5958	0
14	スイカ	913	913	0
15	弱チェリー	1093	1093	0
16	強チェリー	325	325	0
17	チャンス目A	343	343	0
18	チャンス目B	241	241	0
19	チャンス目C	32	32	0
20	押し戻ベルA1	0	0	0
21	押し戻ベルA2	0	0	0
22	押し戻ベルA3	0	0	0
23	押し戻ベルB1	0	0	0
24	押し戻ベルB2	0	0	0
25	押し戻ベルB3	0	0	0
26	押し戻ベルC1	0	0	0
27	押し戻ベルC2	0	0	0
28	押し戻ベルC3	0	0	0
29	押し戻ベルD1	0	0	0
30	押し戻ベルD2	0	0	0
31	押し戻ベルD3	0	0	0
32	押し戻ベルE1	0	0	0
33	押し戻ベルE2	0	0	0
34	押し戻ベルE3	0	0	0
35	第1BB	0	0	0
36	第1BB+スイカ	0	0	0
37	第1BB+弱チェリー	0	0	0
38	第1BB+強チェリー	0	0	0
39	第1BB+チャンス目A	0	0	0
40	第1BB+チャンス目B	0	0	0
41	第1BB+チャンス目C	0	0	0
42	第2BB	0	0	0
43	第2BB+スイカ	0	0	0
44	第2BB+弱チェリー	0	0	0
45	第2BB+強チェリー	0	0	0
46	第2BB+チャンス目A	0	0	0
47	第2BB+チャンス目B	0	0	0

【図 1 5】

RBB2作動遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	設定1	抽選値 ～	設定6
01	第2RT移行リプレイA	0	0	0
02	第2RT移行リプレイB	0	0	0
03	第2RT移行リプレイC	0	0	0
04	第2RT移行リプレイD	0	0	0
05	第2RT移行リプレイE	0	0	0
06	通常リプレイ	0	0	0
07	第1RT移行リプレイA	0	0	0
08	第1RT移行リプレイB	0	0	0
09	第1RT移行リプレイC	0	0	0
10	第1RT移行リプレイD	0	0	0
11	第1RT移行リプレイE	0	0	0
12	RB作動中ベル	56599	56599	0
13	共通ベル	5958	5958	0
14	スイカ	913	913	0
15	弱チェリー	1093	1093	0
16	強チェリー	325	325	0
17	チャンス目A	343	343	0
18	チャンス目B	241	241	0
19	チャンス目C	32	32	0
20	押し戻ベルA1	0	0	0
21	押し戻ベルA2	0	0	0
22	押し戻ベルA3	0	0	0
23	押し戻ベルB1	0	0	0
24	押し戻ベルB2	0	0	0
25	押し戻ベルB3	0	0	0
26	押し戻ベルC1	0	0	0
27	押し戻ベルC2	0	0	0
28	押し戻ベルC3	0	0	0
29	押し戻ベルD1	0	0	0
30	押し戻ベルD2	0	0	0
31	押し戻ベルD3	0	0	0
32	押し戻ベルE1	0	0	0
33	押し戻ベルE2	0	0	0
34	押し戻ベルE3	0	0	0
35	第1BB	0	0	0
36	第1BB+スイカ	0	0	0
37	第1BB+弱チェリー	0	0	0
38	第1BB+強チェリー	0	0	0
39	第1BB+チャンス目A	0	0	0
40	第1BB+チャンス目B	0	0	0
41	第1BB+チャンス目C	0	0	0
42	第2BB	0	0	0
43	第2BB+スイカ	0	0	0
44	第2BB+弱チェリー	0	0	0
45	第2BB+強チェリー	0	0	0
46	第2BB+チャンス目A	0	0	0
47	第2BB+チャンス目B	0	0	0

【図 1 6】

現在の遊技状態	移行条件	移行後の遊技状態
非RT遊技状態	blank表示	第1RT遊技状態
	第1BB当選	RBB1ボーナス内部中選抜状態
	第2BB当選	RBB2ボーナス内部中選抜状態
第1RT遊技状態	第2RT遊技状態移行リプレイ表示	第2RT遊技状態
	第1BB当選	RBB1ボーナス内部中選抜状態
	第2BB当選	RBB2ボーナス内部中選抜状態
第2RT遊技状態	第1RT遊技状態移行リプレイ表示	第1RT遊技状態
	第1BB当選	RBB1ボーナス内部中選抜状態
	第2BB当選	RBB2ボーナス内部中選抜状態
RBB1ボーナス内部中選抜状態	第1BB表示	RBB1作動遊技状態
RBB2ボーナス内部中選抜状態	第2BB表示	RBB2作動遊技状態
RBB1作動遊技状態	305枚を超えるメダルの払出	非RT遊技状態
RBB2作動遊技状態		

【図 1 7】

メイン制御基板により管理される状態の一覧	
番号	状態名
01	通常状態
02	RBB1ボーナス内部中状態
03	RBB2ボーナス内部中状態
04	RBB1ボーナス状態
05	RBB2ボーナス状態
06	ART準備状態
07	ART状態
08	ART中RBB1ボーナス内部中状態
09	ART中RBB2ボーナス内部中状態
10	ART中RBB1ボーナス状態
11	ART中RBB2ボーナス状態

【図 1 8】

メイン制御基板により管理される状態の遷移図			
番号	移行前の状態	番号	移行後の状態
01	通常状態	→	02 RBB1ボーナス内部中状態
		→	03 RBB2ボーナス内部中状態
		→	04 ART準備状態
02	RBB1ボーナス内部中状態	→	04 RBB1ボーナス状態
		→	05 ART中RBB1ボーナス内部中状態
03	RBB2ボーナス内部中状態	→	05 RBB2ボーナス状態
		→	09 ART中RBB2ボーナス内部中状態
04	RBB1ボーナス状態	→	01 通常状態
		→	06 ART準備状態
05	RBB2ボーナス状態	→	01 通常状態
		→	06 ART準備状態
06	ART準備状態	→	07 ART状態
		→	08 ART中RBB1ボーナス内部中状態
		→	09 ART中RBB2ボーナス内部中状態
07	ART状態	→	08 ART中RBB1ボーナス内部中状態
		→	09 ART中RBB2ボーナス内部中状態
08	ART中RBB1ボーナス内部中状態	→	10 ART中RBB1ボーナス状態
		→	11 ART中RBB2ボーナス状態
09	ART中RBB2ボーナス内部中状態	→	11 ART中RBB2ボーナス状態
		→	06 ART準備状態
10	ART中RBB1ボーナス状態	→	06 ART準備状態
11	ART中RBB2ボーナス状態	→	06 ART準備状態

【図 1 9】

ART状態移行抽選テーブル		
(A) 通常状態用・ボーナス内部中状態用ART状態移行抽選テーブル		
当選番号	当選役	抽選値
14	スイカ	2/256
15	弱チェリー	1/256
16	強チェリー	12/256
17	チャンス目A	12/256
18	チャンス目B	12/256
19	チャンス目C	24/256

(B) RBB1ボーナス状態用ART状態移行抽選テーブル		
当選番号	当選役	抽選値
14	スイカ	2/256
15	弱チェリー	2/256
16	強チェリー	24/256
17	チャンス目A	24/256
18	チャンス目B	24/256
19	チャンス目C	32/256

(C) RBB2ボーナス状態用ART状態移行抽選テーブル		
当選番号	当選役	抽選値
14	スイカ	4/256
15	弱チェリー	4/256
16	強チェリー	36/256
17	チャンス目A	36/256
18	チャンス目B	36/256
19	チャンス目C	46/256

【図 2 0】

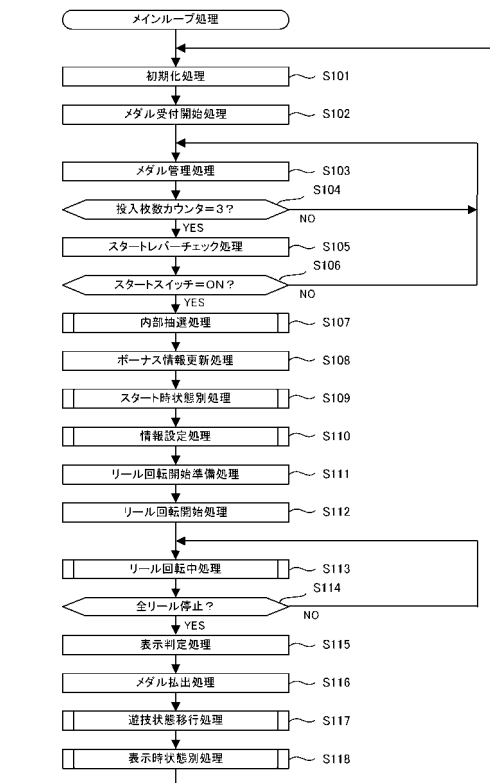
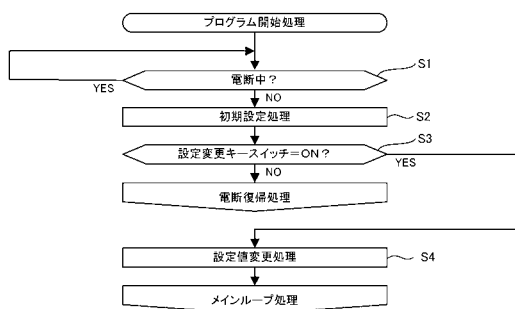
ART状態上乗せ抽選テーブル									
(A) ART準備状態用・ART状態用									
当選番号	当選役	10ゲーム	20ゲーム	30ゲーム	50ゲーム	100ゲーム	200ゲーム	300ゲーム	当選値
14	スイカ	6/256	6/256	6/256	6/256	2/256	1/256	-	-
15	弱チェリー	6/256	6/256	6/256	6/256	2/256	1/256	-	-
16	強チェリー	52/256	52/256	52/256	52/256	24/256	12/256	12/256	12/256
17	チャンス目A	52/256	52/256	52/256	52/256	24/256	12/256	12/256	12/256
18	チャンス目B	52/256	52/256	52/256	52/256	24/256	12/256	12/256	12/256
19	チャンス目C	52/256	52/256	52/256	52/256	24/256	12/256	12/256	12/256

(B) ART中ボーナス内部中状態用・ART中ボーナス状態用 (RBB1・RBB2共通)									
当選番号	当選役	10ゲーム	20ゲーム	30ゲーム	50ゲーム	100ゲーム	200ゲーム	300ゲーム	当選値
14	スイカ	6/256	6/256	6/256	6/256	2/256	1/256	-	-
15	弱チェリー	6/256	6/256	6/256	6/256	2/256	1/256	-	-
16	強チェリー	52/256	52/256	52/256	52/256	24/256	12/256	12/256	12/256
17	チャンス目A	52/256	52/256	52/256	52/256	24/256	12/256	12/256	12/256
18	チャンス目B	52/256	52/256	52/256	52/256	24/256	12/256	12/256	12/256
19	チャンス目C	52/256	52/256	52/256	52/256	24/256	12/256	12/256	12/256

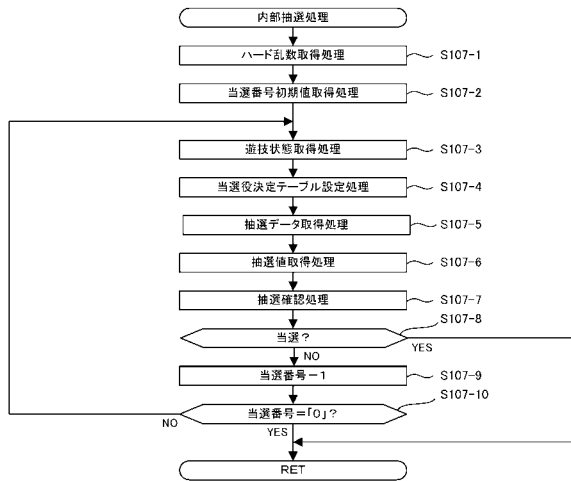
【図 2 2】

特典付と決選ゲーム	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目	10ゲーム	20ゲーム	30ゲーム	50ゲーム
抽選ベルA1	押しベルA1	押しベルA1		26/256	80/256	80/256	100/256
抽選ベルA2	押しベルA2	押しベルA2		26/256	50/256	80/256	100/256
...	...	...		...	...	...	...
抽選リプレイA	抽選リプレイA	抽選リプレイA		26/256	50/256	80/256	100/256
抽選リプレイB	抽選リプレイB	抽選リプレイB		26/256	50/256	80/256	100/256
...	...	...		...	...	...	...
抽選ベルA1	抽選ベルA1	抽選ベルA1	抽選リプレイA	126/256	84/256	32/256	32/256
抽選ベルA2	抽選ベルA2	抽選ベルA2	抽選リプレイA	126/256	84/256	32/256	32/256
抽選リプレイA	抽選リプレイA	抽選リプレイA	抽選ベルA1	126/256	84/256	32/256	32/256
抽選リプレイB	抽選リプレイB	抽選リプレイB	抽選ベルA1	126/256	84/256	32/256	32/256
...	...	...	...	...	...	...	...

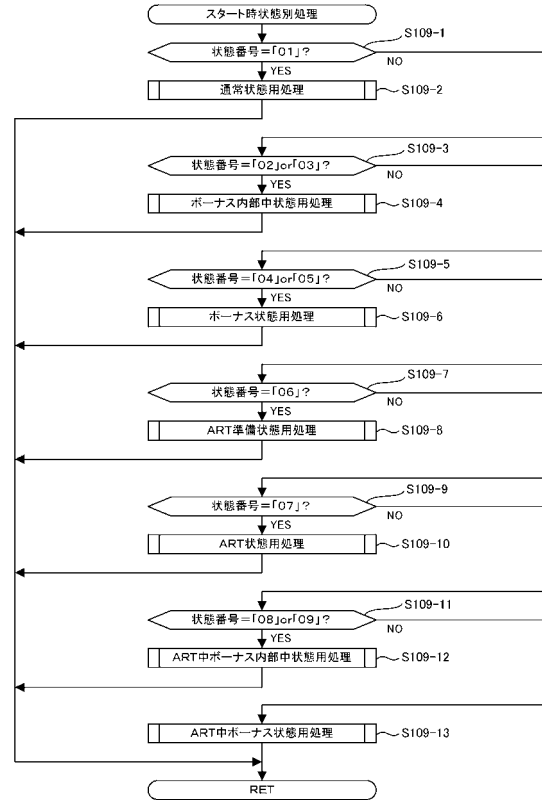
【图 24】



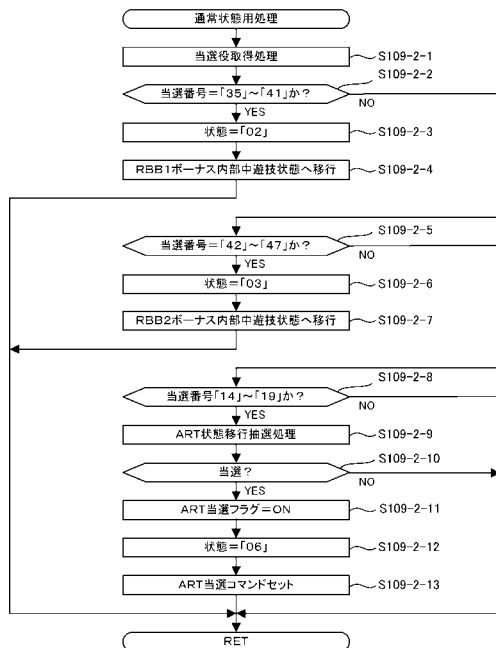
【図 25】



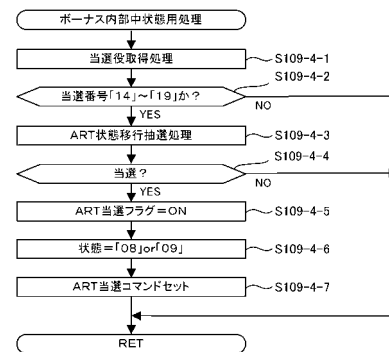
【図 26】



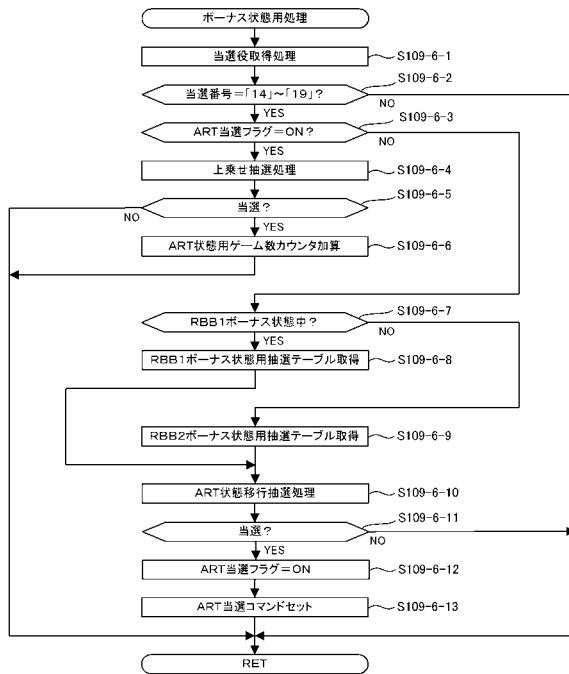
【図 27】



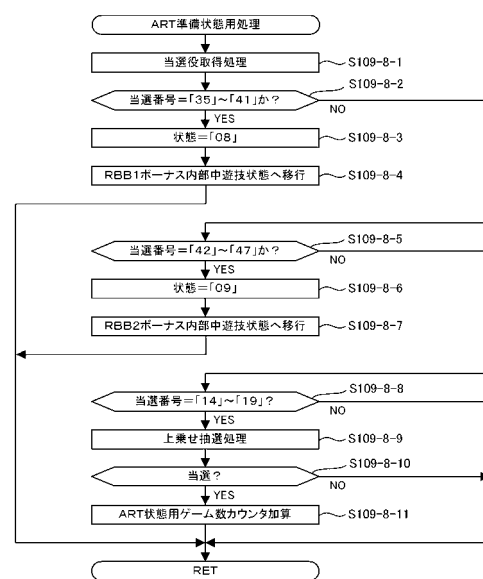
【図 28】



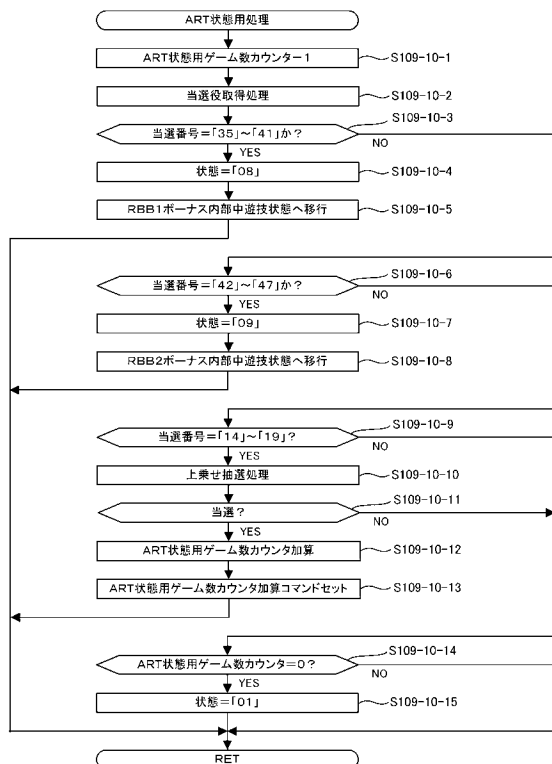
【図 29】



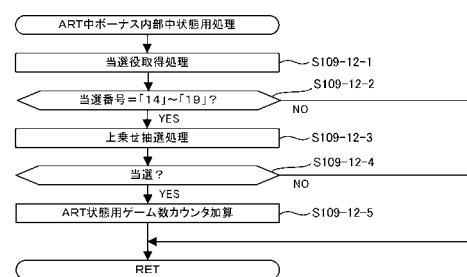
【図 30】



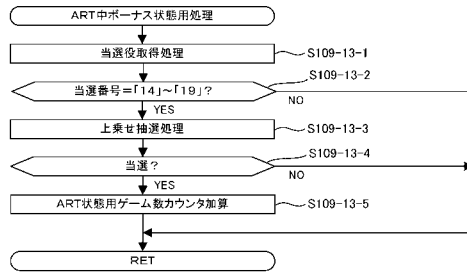
【図 31】



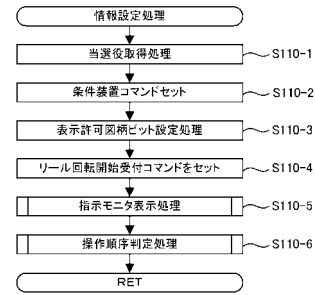
【図 32】



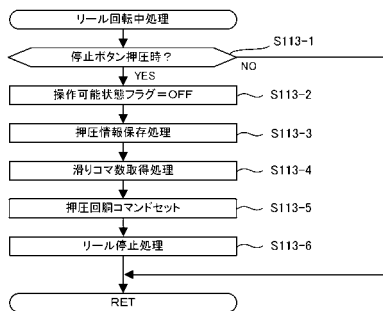
【図 3 3】



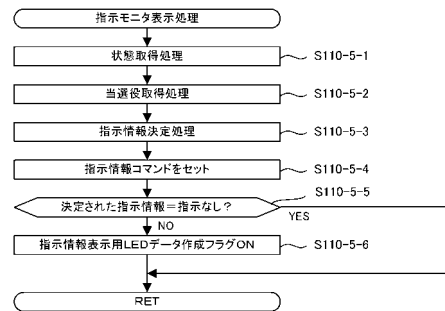
【図 3 4】



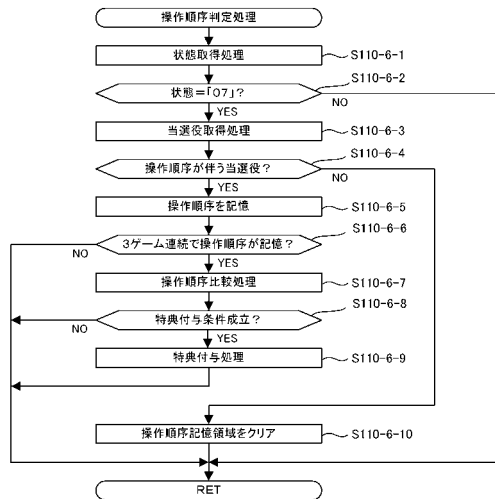
【図 3 5】



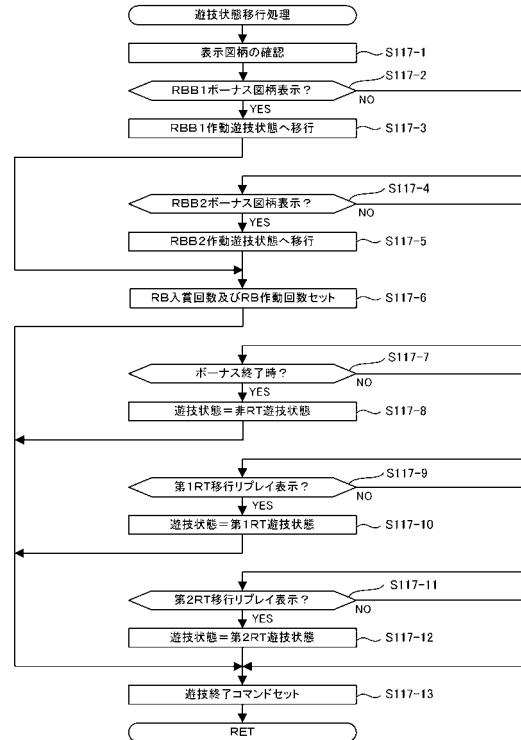
【図 3 6】



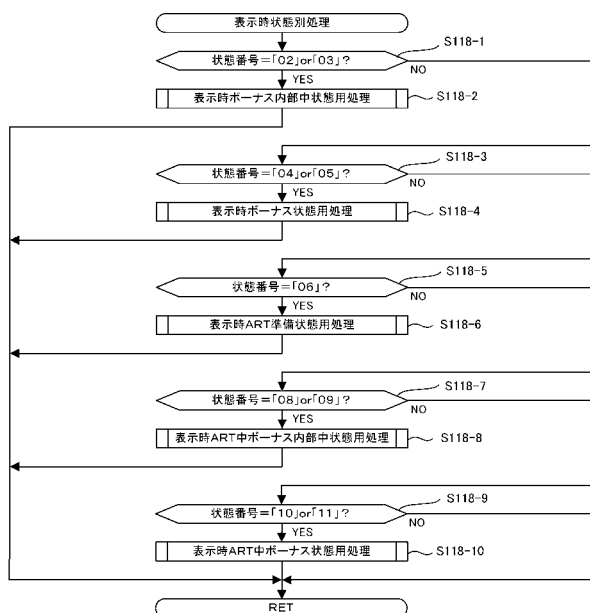
【図 37】



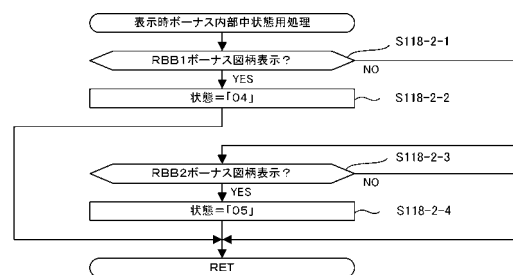
【図 38】



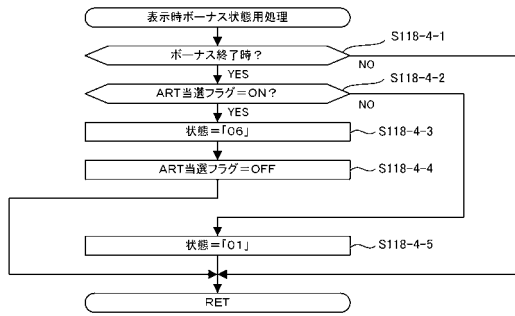
【図 39】



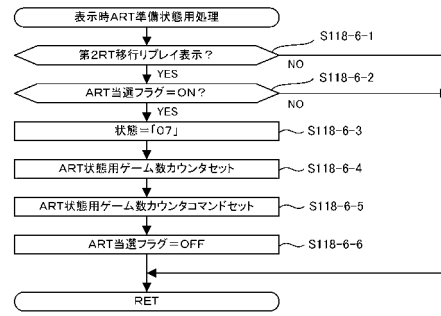
【図 40】



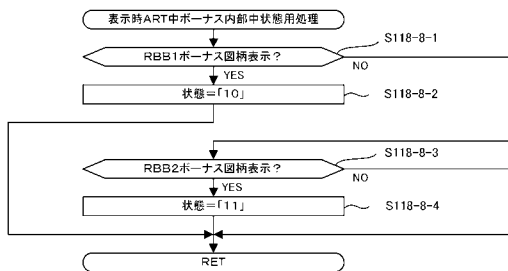
【図 4 1】



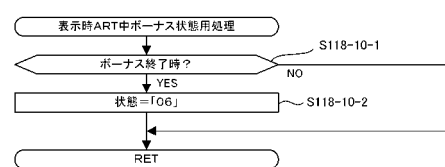
【図 4 2】



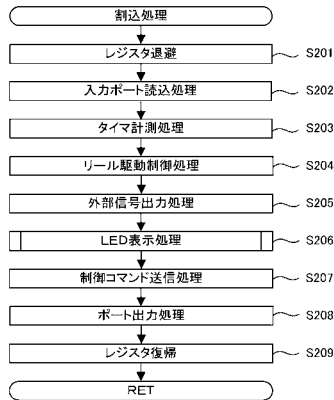
【図 4 3】



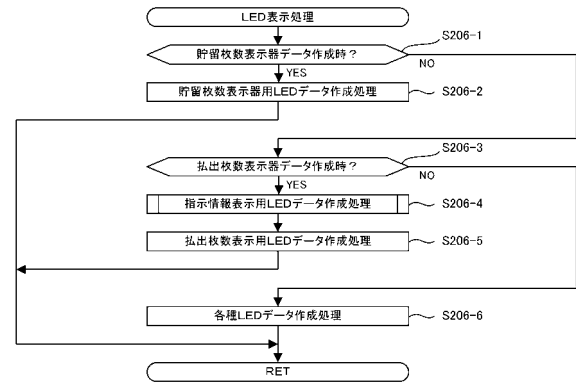
【図 4 4】



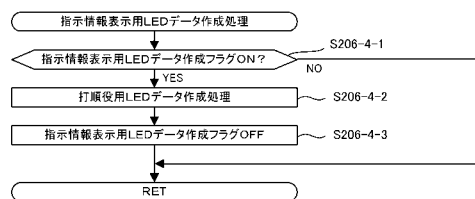
【図 4 5】



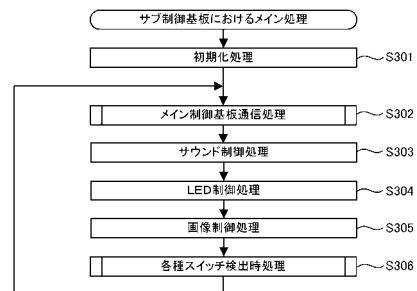
【図 4 6】



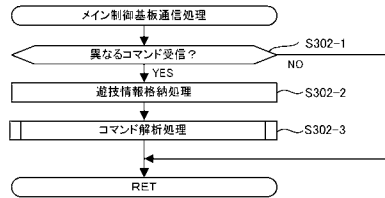
【図 4 7】



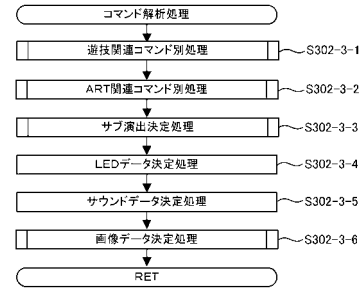
【図 4 8】



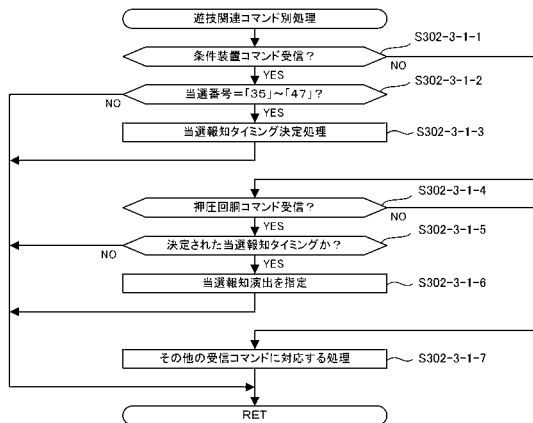
【図 49】



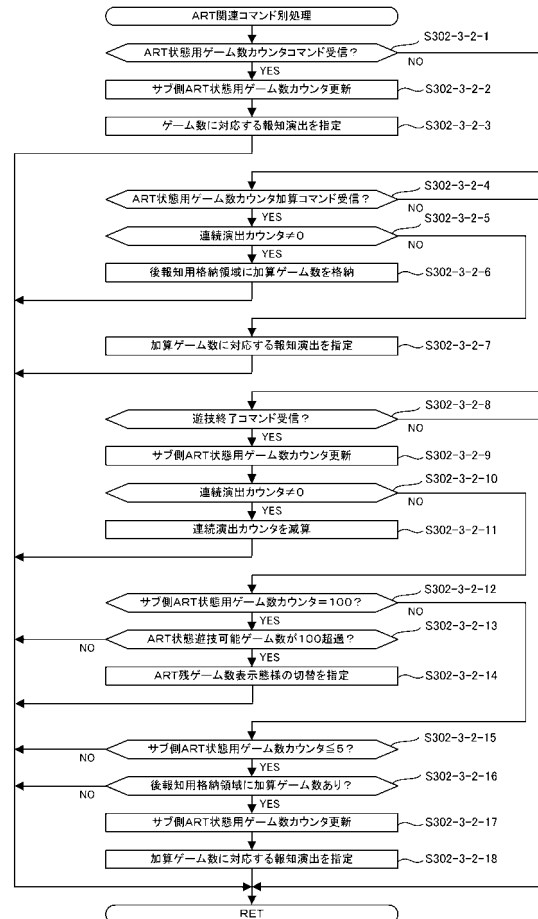
【図 50】



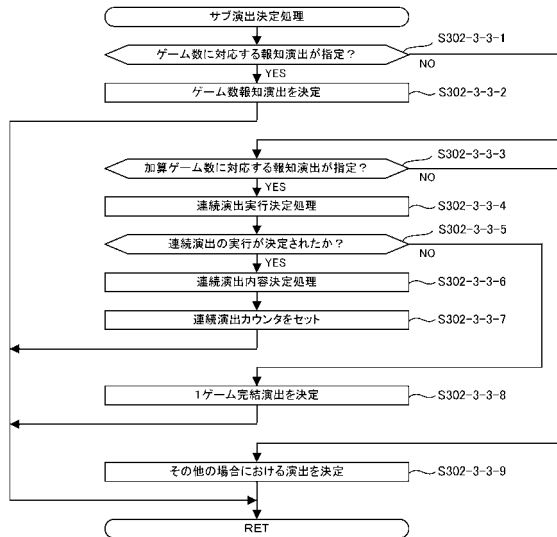
【図 51】



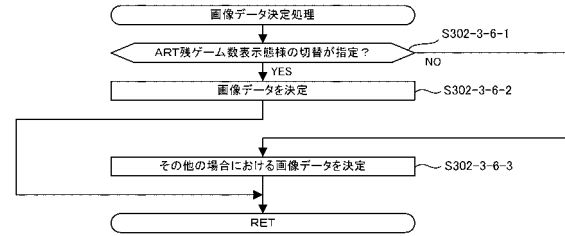
【図 52】



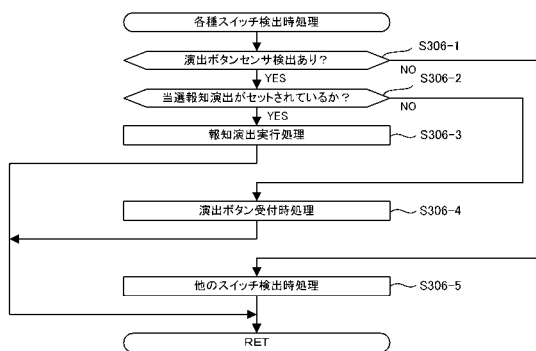
【図 5 3】



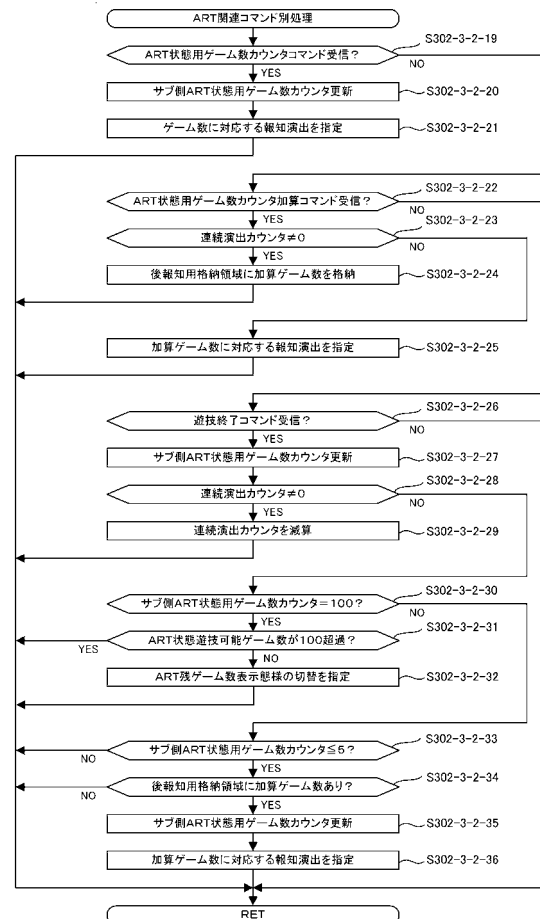
【図 5 4】



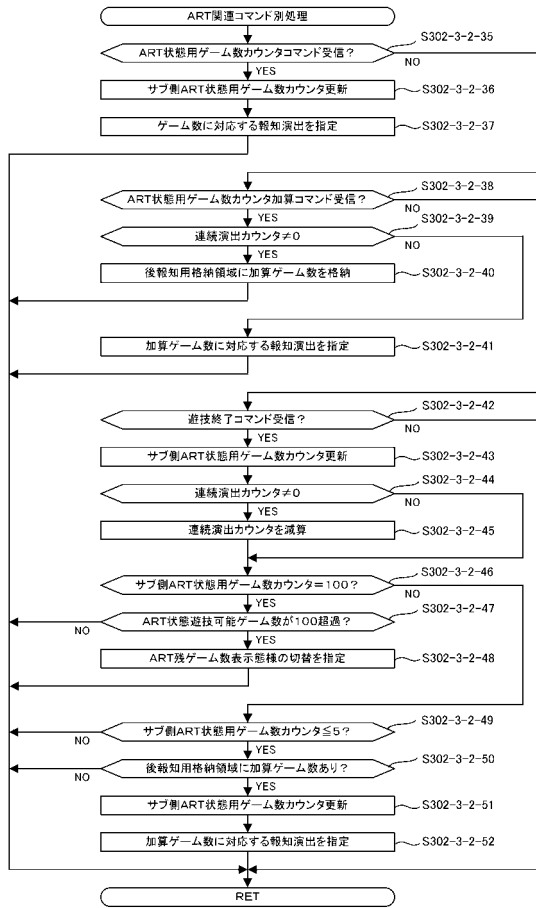
【図 5 5】



【図 5 6】



【图 5 7】



【図 5 9】

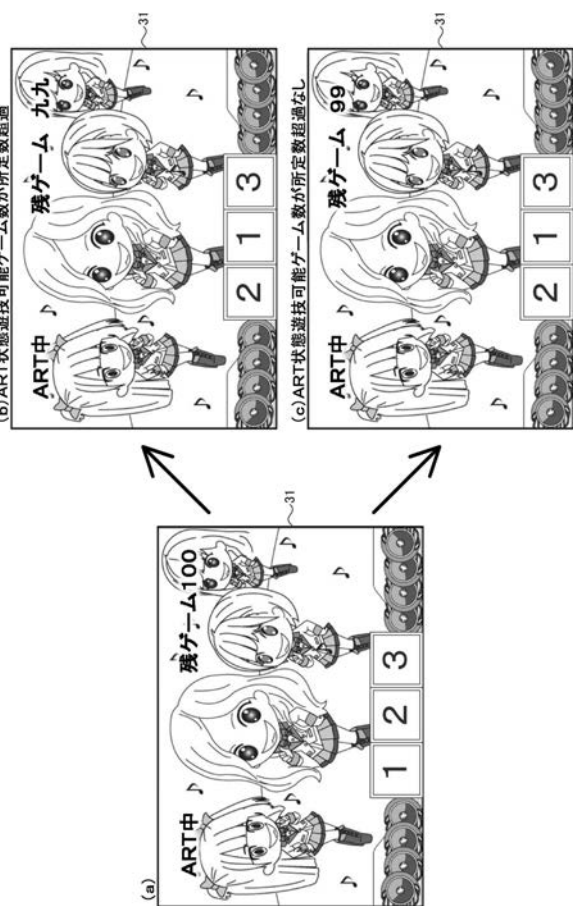
観劇(タ→0 (演出内容)	スタレレバ・操作	第1停止時	第2停止時	第3停止時	演出者(タ→1 (演出内容)
観劇(タ→1 (演出内容)	「～を見ろしろ」	発見できず	発見できず	発見できず	演出者(タ→1)を降せし 一発見できず(タ→1)を降せし(演出)
観劇(タ→2 (演出内容)	「～を見ろしろ」	発見できず	発見できず	発見できず	演出者(タ→2)を降せし 一発見し(タ→2)を降せし(演出)
観劇(タ→2 (演出内容)	「～を見ろしろ」	発見し(タ→2)を降せし(演出)	発見し(タ→2)を降せし(演出)	発見し(タ→2)を降せし(演出)	発見し(タ→2)を降せし(演出)
観劇(タ→3 (演出内容)	「～を見ろしろ」	発見できず	発見し(タ→3)を降せし(演出)	発見し(タ→3)を降せし(演出)	演出者(タ→3)を降せし 一発見し(タ→3)を降せし(演出)
観劇(タ→4 (演出内容)	「～を見ろしろ」	発見できず	発見し(タ→4)を降せし(演出)	発見し(タ→4)を降せし(演出)	演出者(タ→4)を降せし 一発見し(タ→4)を降せし(演出)

【図 5 8】

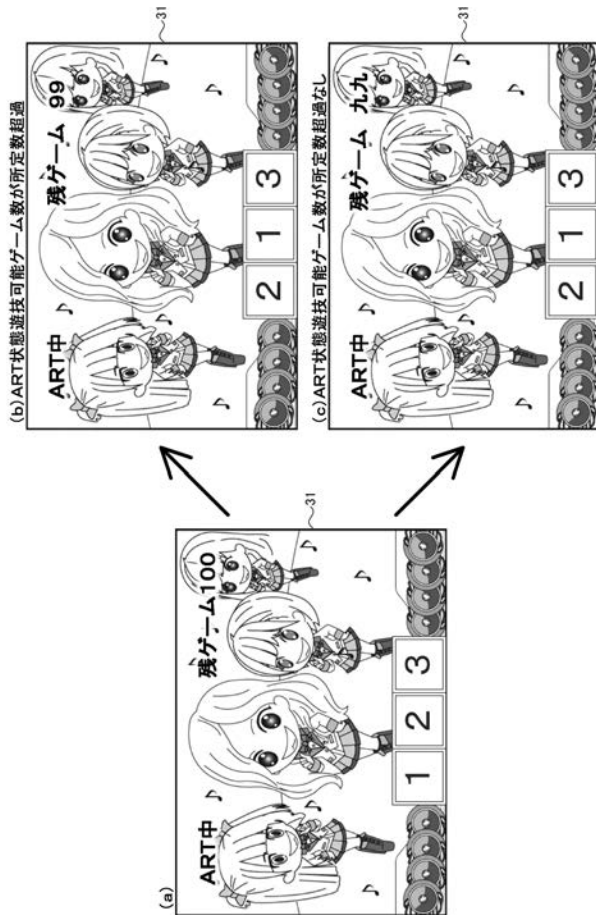
（a）観知タイミング		第1停止時	第2停止時	第3停止時	演出ボタン押下時
観知パターン①	ホーナス通過時	—	—	—	決定結果通知（ハズレ）
観知パターン②	ホーナス非通過時	—	—	—	決定結果通知（ハズレ）
観知パターン②	ホーナス当選時	—	—	—	決定結果通知（当たり）
観知パターン③	ホーナス当選時	—	—	—	決定結果通知（当たり）
観知パターン④	ホーナス当選時	—	—	—	決定結果通知（当たり）
観知パターン⑤	ホーナス当選時	—	—	—	決定結果通知（当たり）

(b) 報知パターン決定テーブル	選択率
報知パターン0	ハズレ時の100%
報知パターン1	当たり時の70%
報知パターン2	当たり時の10%
報知パターン3	当たり時の10%
報知パターン4	当たり時の10%

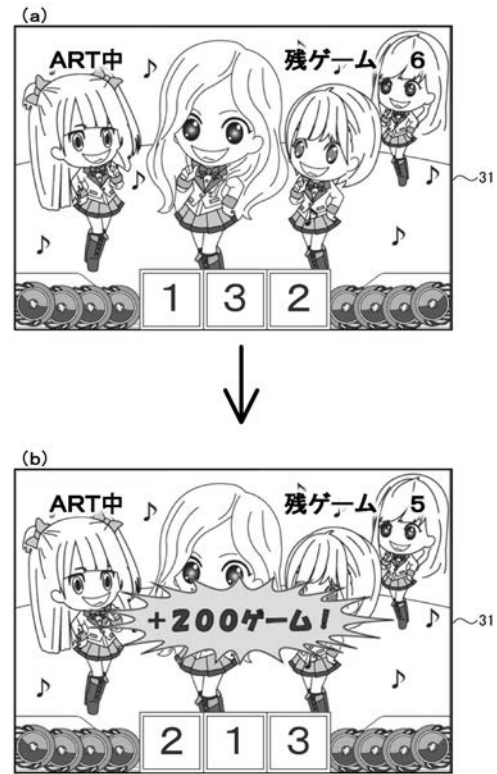
【 図 6 0 】



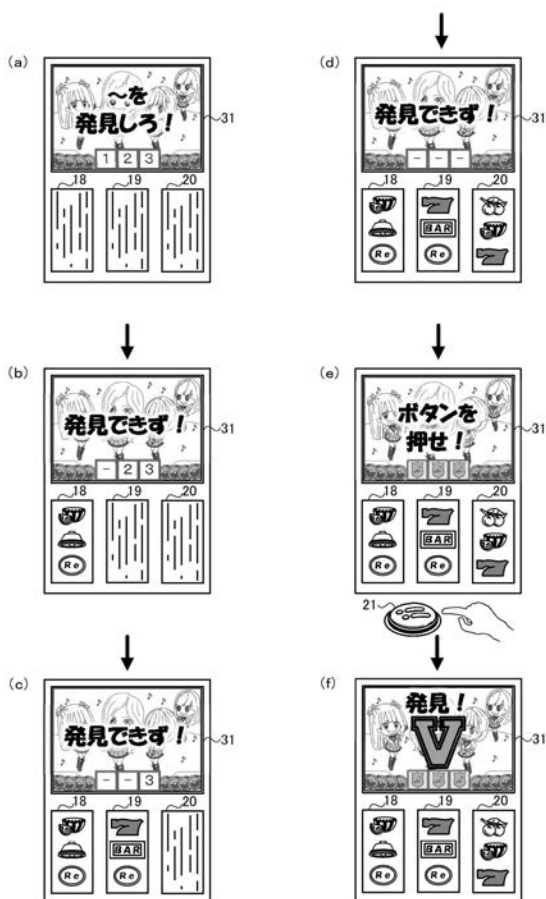
【図 6 1】



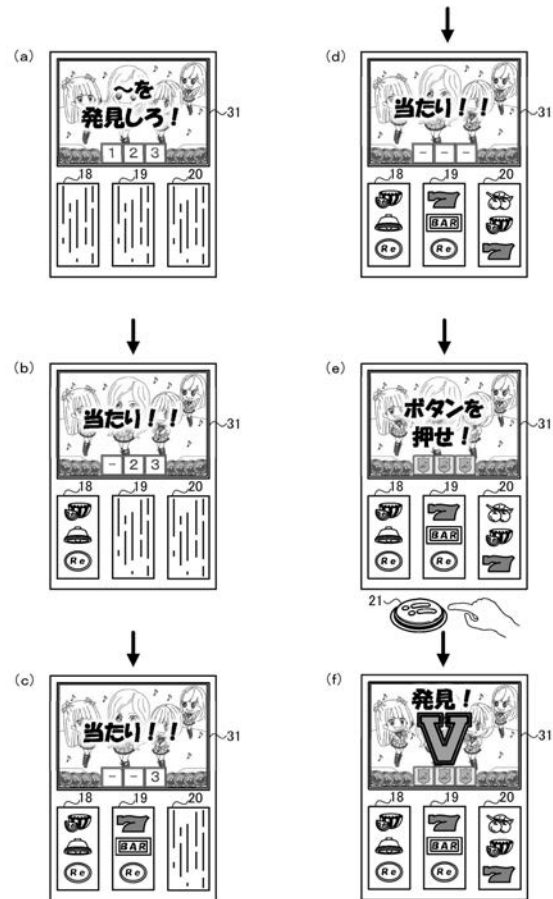
【図 6 2】



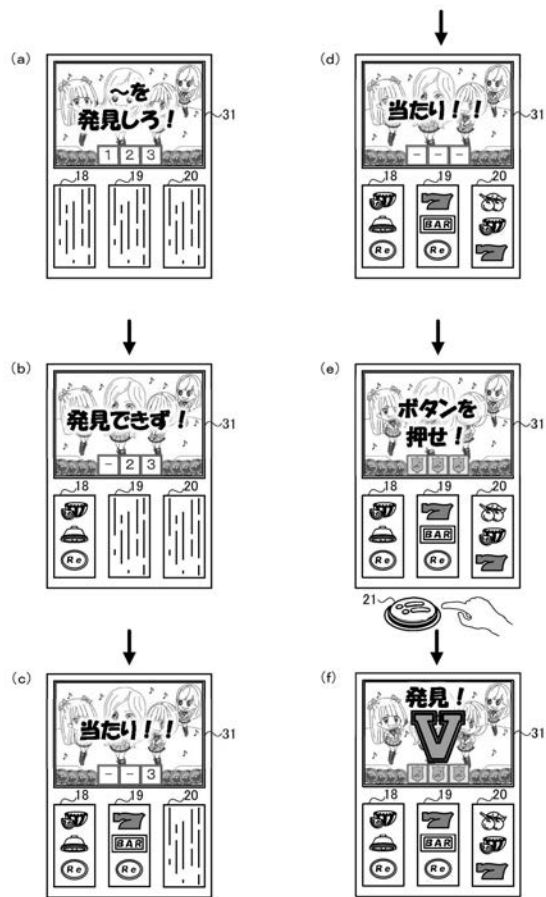
【図 6 3】



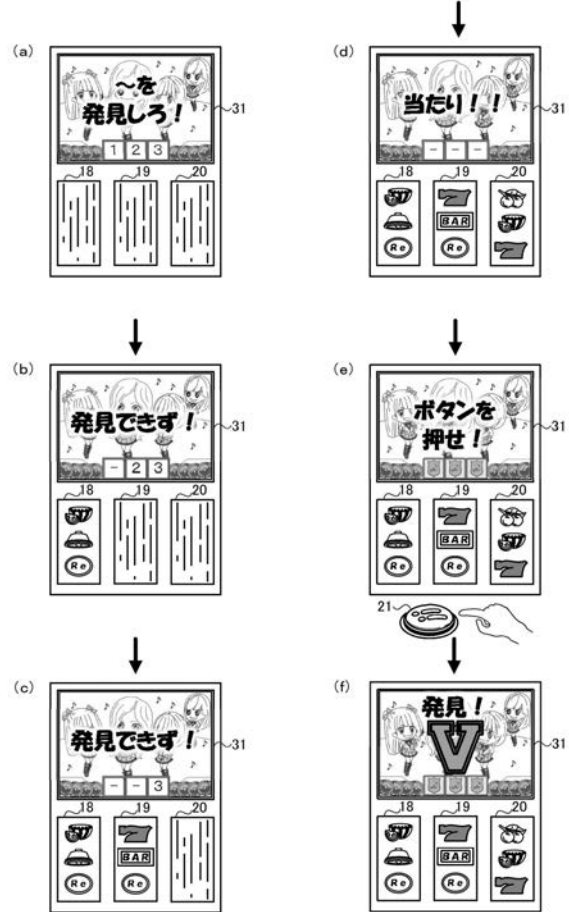
【図 6 4】



【図 6 5】



【図 6 6】



【図 6 7】

