

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5734346号  
(P5734346)

(45) 発行日 平成27年6月17日(2015.6.17)

(24) 登録日 平成27年4月24日(2015.4.24)

(51) Int.Cl.

**A63F 5/04 (2006.01)**

F I

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 2 (全 97 頁)

(21) 出願番号 特願2013-111327 (P2013-111327)  
 (22) 出願日 平成25年5月27日(2013.5.27)  
 (65) 公開番号 特開2014-226512 (P2014-226512A)  
 (43) 公開日 平成26年12月8日(2014.12.8)  
 審査請求日 平成25年5月27日(2013.5.27)

(73) 特許権者 000161806  
 京楽産業. 株式会社  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 (74) 代理人 110000383  
 特許業務法人 エビス国際特許事務所  
 (72) 発明者 樋口 泰典  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業. 株式会社内  
 (72) 発明者 川井 智重  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業. 株式会社内  
 (72) 発明者 間部 悟志  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者の操作に基づいて、遊技価値の払い出しに関する制御を行う主制御部と、複数の図柄が描かれたリールを有し、該リールを回転可能に設置したリールケースと、前面に開口部を有し、前記主制御部および前記リールケースを収納する筐体と、前記リールの一部を視認可能とする表示窓が設けられ、前記筐体の開口部を開閉自在に塞ぐ前面扉と、

前記前面扉の前記筐体側に設けられ、前記前面扉が前記筐体の開口部を閉鎖した状態である場合に、前記表示窓の近傍で前記前面扉と前記リールとの間の空間となる位置に配置され、光の反射により前記リールに設けられた図柄を映す映り込み部材と、  
 を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

所定幅を有して前記リールケースに取り付けられ、前記前面扉が前記筐体の開口部を閉鎖した状態である場合に、前記表示窓の近傍で前記前面扉と前記リールとの間の空間に突出するように配置されたりール前部枠を備えたことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【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。

10

## 【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、役毎に抽選値が規定された内部抽選テーブルとに基づいて、役に対応する図柄の組み合わせが揃うことを許容するか否かを判定し（以下、「内部抽選」という）、役に対応する図柄の組み合わせを有効ライン上に揃えることが許容された役（以下、「内部当選役」という）と遊技者の停止ボタンの操作とに基づいてリールの停止制御を行い、内部当選役に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に停止表示させる。

## 【0004】

このとき、内部抽選において何れの役にも当選しなかった場合（すなわち、「ハズレ」の場合）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役に係る図柄の組み合わせは表示されない。また、内部当選役として決定された役によっては、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役がある。さらに、内部当選役として決定された役によっては、複数設けられた停止ボタンの操作順序が適切な操作順序でなければ、役に係る図柄の組み合わせが表示されない役もある。

20

## 【0005】

すなわち、適切なタイミングや、適切な操作順序で停止ボタンの操作が行われなければ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役が内部当選役として決定された場合には、適切なタイミングや、適切な操作順序での停止操作が必要となることから、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。

30

## 【0006】

また、このような遊技機にあっては、有効ライン上に特定の図柄の組み合わせが停止表示された場合には、遊技者にとって相対的に有利な状態に移行される。ここで、遊技者にとって相対的に有利な状態とは、メダルの払出が行われる役が内部当選役として決定される確率を向上させるボーナスゲーム（「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、遊技価値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の開始が許容される再遊技が内部当選役として決定される確率を向上させるリプレイタイム（以下、「RT」と記す場合もある）や、このRTを作動させつつ、停止ボタンを適切な操作順序で操作しなければ内部当選役に係る図柄の組み合わせが表示されない（または複数の内部当選役が同時に当選している場合には、遊技者にとって不利な方の図柄の組み合わせが表示される）特定の内部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アシストリプレイタイム（以下、「ART」と記す場合もある）等がある。従って、遊技者は、遊技者にとって相対的に有利な状態への移行を望みながら遊技を行うこととなる。

40

## 【0007】

また、このような遊技機は、前面に開口部を有する筐体内部にリール装置、メダル払出装置、各種制御装置、電源装置等が収納され、この筐体の前面に前面扉を開閉可能に取り

50

付け、遊技中には、この前面扉を閉じ、施錠することにより、遊技者による筐体内部、例えば、制御装置等への操作を禁止している。また、前面扉には、筐体内のリール装置の一部が視認可能となるように透明な表示窓が設けられている。

【0008】

このような遊技機ではあるが、筐体と前面扉との隙間から針金等の不正具を侵入させて、制御装置の誤作動を起こさせたり、メダルの投入を検知するセンサを誤作動させ実際にメダルの投入を行うことなく遊技を繰り返し行ったりする等の不正行為が報告されている。

【0009】

これに対して、筐体を構成する壁板の内側に、その前端縁から遊技機前方へと延びるように不正防止板を取り付ける構成とし、上記不正行為を抑制する遊技機が開示されている（特許文献1参照）。このように、遊技機に不正防止板を設けることにより、筐体と前面扉との隙間から不正具を侵入させようとしても、筐体内部への侵入を阻止することができ、不正行為の防止を図っている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0010】

【特許文献1】特開2001-212284号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0011】

しかしながら、上述した従来の遊技機においては、筐体と前面扉との隙間からの不正具の侵入は防止することができるものの、表示窓を介してリール装置と前面扉との隙間から、筐体内部が覗かれてしまう。これにより、内部構造が見破られ、前面扉の特定位置がこじ開けられる等して、不正操作が行われてしまう虞があった。また、筐体と前面扉との間に無骨な不正防止板等を設けると、美観が損なわれ、遊技機の印象を損なってしまう虞があるという問題があった。

【0012】

本発明は、このような従来の問題を解決するためになされたもので、遊技機の美観を損なわず、不正行為の防止を行うことができる遊技機を提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0013】

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、遊技者の操作に基づいて、遊技価値の払い出しに関する制御を行う主制御部と、複数の図柄が描かれたリールを有し、該リールを回転可能に設置したリールケースと、前面に開口部を有し、前記主制御部および前記リールケースを収納する筐体と、前記リールの一部を視認可能とする表示窓が設けられ、前記筐体の開口部を開閉自在に塞ぐ前面扉と、前記前面扉の前記筐体側に設けられ、前記前面扉が前記筐体の開口部を閉鎖した状態である場合に、前記表示窓の近傍で前記前面扉と前記リールとの間の空間となる位置に配置され、光の反射により前記リールに設けられた図柄を映す映り込み部材と、を備えたことを特徴とする。

【0014】

この構成により、前面扉を閉じた場合に、前面扉とリールとの間に映り込み部材があるため、表示窓から筐体内部が覗かれることを防止できるとともに、映り込み部材にリールの図柄が映り込み、美観を損なわずに不正行為の防止を行うことができる。また、映り込み部材を前面扉側に設けることにより、筐体内部の構造、配置の自由度を損なわずに、不正行為の防止を行うことができる。

【0015】

また、本発明に係る遊技機は、所定幅を有して前記リールケースに取り付けられ、前記前面扉が前記筐体の開口部を閉鎖した状態である場合に、前記表示窓の近傍で前記前面扉と前記リールとの間の空間に突出するように配置されたリール前部枠体を備えたことを特

10

20

30

40

50

徴とする。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、遊技機の外観を損なわず、不正行為の防止を行う遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図2】キャビネットの内部構造の一例を示す図である。

【図3】前面扉の裏面の一例を示す図である。

10

【図4】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図5】図柄配置テーブルの一例を示す図である。

【図6】図柄コードテーブルの一例を示す図である。

【図7】図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

【図8】図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

【図9】図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

【図10】図柄組み合わせ群が「04」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

。

【図11】図柄組み合わせ群が「05」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

。

20

【図12】図柄組み合わせ群が「06」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

。

【図13】図柄組み合わせ群が「07」の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

。

【図14】遊技状態移行テーブルの一例を示す図である。

【図15】当選エリアテーブルの一例を示す図である。

【図16】RT0用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。

【図17】RT1用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。

【図18】RT2用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。

【図19】RT3用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。

30

【図20】RT4用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。

【図21】RT5用当選エリア決定テーブルの一例を示す図である。

【図22】サブ制御基板により管理される状態遷移図の一例を示す図である。

【図23】状態管理テーブルの一例を示す図である。

【図24】押し順報知演出決定テーブルの一例を示す図である。

【図25】演出決定テーブル1の一例を示す図である。

【図26】演出決定テーブル2の一例を示す図である。

【図27】演出決定テーブル3の一例を示す図である。

【図28】Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルの一例を示す図である。

【図29】特定日用特定演出スケジュールテーブルの一例を示す図である。

40

【図30】曜日用特定演出スケジュールテーブルの一例を示す図である。

【図31】特定演出開放スケジュールテーブルの一例を示す図である。

【図32】自力解除モード抽選確率移行テーブルの一例を示す図である。

【図33】リザーブストック抽選テーブルの一例を示す図である。

【図34】Bonus状態振分テーブルの一例を示す図である。

【図35】昇格抽選テーブルの一例を示す図である。

【図36】Bonus状態B中ART抽選テーブルの一例を示す図である。

【図37】ナビストック上乗せ抽選テーブルの一例を示す図である。

【図38】Bonus状態A中ART抽選テーブルの一例を示す図である。

【図39】上乗せゲーム数決定テーブルの一例を示す図である。

50

【図40】ARTゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブルの一例を示す図である。  
 【図41】メイン制御基板におけるプログラム開始処理を示す図である。  
 【図42】メイン制御基板におけるメインループ処理を示す図である。  
 【図43】メイン制御基板における遊技状態移行処理を示す図である。  
 【図44】メイン制御基板におけるRT遊技状態移行処理を示す図である。  
 【図45】メイン制御基板における割込処理を示す図である。  
 【図46】サブ制御基板におけるメイン処理を示す図である。  
 【図47】サブ制御基板における主基板通信タスクを示す図である。  
 【図48】サブ制御基板におけるサウンド制御タスクを示す図である。  
 【図49】サブ制御基板におけるランプ制御タスクを示す図である。  
 【図50】サブ制御基板における画像制御タスクを示す図である。  
 【図51】サブ制御基板におけるコマンド解析処理を示す図である。  
 【図52】サブ制御基板における演出内容決定処理を示す図である。  
 【図53】サブ制御基板におけるリール回転開始受付コマンド受信時処理を示す図である

10

【図54】サブ制御基板におけるリール停止コマンド受信時処理を示す図である。  
 【図55】画像制御基板におけるメイン処理を示す図である。  
 【図56】画像制御基板における描画終了割込処理を示す図である。  
 【図57】画像制御基板における割込処理を示す図である。  
 【図58】リールユニットを示す斜視図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0018】

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。

【0019】

(遊技機の構成)

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

【0020】

(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。

30

【0021】

(キャビネット2、蝶番機構2a、前面扉3)

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の正面左側に設けられた蝶番機構2aにより、前面扉3を開閉可能に軸支する。さらに、キャビネット2には、後述するリールユニット700を載置するリール棚910が、中段に設けられている。

【0022】

また、前面扉3の裏側には、後述する表示窓21の下部に、内部秘匿突起部901が設けられている。この内部秘匿突起部901は、表示窓21の幅いっぱいに設けられ、外側から内部の下方の視界を遮るように後方に突出している。さらに、内部秘匿突起部901は、光の反射により周りの映像を映す反射部材でできており、例えば、鏡等でできている。これにより、内部秘匿突起部901には、後述するリール17に設けられた図柄、他の装飾、LEDなどが映り込むようになっている。なお、内部秘匿突起部901は、鏡に限らず、磨かれたプラスチック、金属、メッキ等であってもよい。

40

【0023】

(鍵穴4)

鍵穴4は、前面扉3の中央右側に設けられ、図示しない施錠装置により前面扉3を施錠及び開錠するために設けられている。ここで、遊技店の店員等がメンテナンス作業や、設

50

定値の変更等を行う場合に、前面扉 3 に設けられている図示しない施錠装置の開錠及び施錠が行われる。まず、前面扉 3 の鍵穴 4 に図示しない専用の鍵を挿入して開錠し、前面扉 3 を開放し、メンテナンス作業や、設定値の変更等の作業が行われる。そして、メンテナンス作業や、設定値の変更等が終了すると、前面扉 3 の鍵穴 4 に図示しない専用の鍵を挿入して施錠される。

【 0 0 2 4 】

( サイドランプ 5 a , 5 b )

サイドランプ 5 a , 5 b は、前面扉 3 の正面視左右両端に設けられるとともに、高輝度発光ダイオードを内蔵している。また、サイドランプ 5 a , 5 b は、遊技者の視覚に訴える形状及び色彩、模様、絵柄等を施してデザイン設計されており、ART 状態中、所定の演出中及びデモ中等の所定のタイミングにおいて、後述のサブ制御基板 4 0 0 により点灯又は点滅制御を行うことにより演出が行われる。なお、以下において、サイドランプ 5 a , 5 b を総称して「サイドランプ 5」と記載する場合がある。

10

【 0 0 2 5 】

( メダル投入口 6 )

メダル投入口 6 は、後述の十字キー 1 9 の正面視右側に設けられ、遊技者がメダルを投入するために設けられている。

【 0 0 2 6 】

( 1 B E T ボタン 7 )

1 B E T ボタン 7 は、後述のスタートランプ 2 3 の下方に設けられ、クレジットされたメダルのうち、1 枚のメダルを遊技に使用するために設けられている。

20

【 0 0 2 7 】

( M A X - B E T ボタン 8 )

M A X - B E T ボタン 8 は、1 B E T ボタン 7 の正面視右側に設けられ、クレジットされたメダルのうち、1 遊技において使用可能な最大枚数のメダルを、遊技に使用するために設けられている。なお、本実施形態において、1 遊技 ( 1 ゲーム ) において、使用可能なメダルの最大値は 3 枚である。なお、以下において、1 B E T ボタン 7 と、M A X - B E T ボタン 8 を総称して「B E T ボタン 7 , 8」と記載する場合がある。

【 0 0 2 8 】

( 精算ボタン 9 )

精算ボタン 9 は、後述のスタートランプ 2 3 の下方に設けられ、遊技者が獲得したメダルのうち、クレジットされているメダルの精算を行うために設けられている。なお、本実施形態において、クレジット可能な最大枚数は「5 0 枚」である。

30

【 0 0 2 9 】

( スタートレバー 1 0 )

スタートレバー 1 0 は、精算ボタン 9 の正面視右側に設けられ、遊技者による遊技の開始操作を検出するために設けられる。ここで、開始操作が検出されたことに基づいて、後述のメイン制御基板 3 0 0 により乱数値が抽出されたり、後述の左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c の回転が開始されたりする。また、スタートレバー 1 0 の握り玉の部分は、透光性を有する樹脂により形成されており、握り玉部には、後述のスタートレバー演出用ランプ 4 2 が内蔵されている。そして、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、所定の条件が充足されたことに基づいて、スタートレバー演出用ランプ 4 2 の点灯・点滅制御を行う。これにより、遊技者の視覚に訴える演出が行われる。

40

【 0 0 3 0 】

( 左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3、停止ボタンユニット 1 4 )

左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 は、スタートレバー 1 0 の正面視右側に設けられ、停止ボタンユニット 1 4 によりユニット化されている。また、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 は、遊技者により後述の左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c の回転を停止するための停止操作を検出するために設けられている。なお、以下において、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止

50

ボタン13を総称して「停止ボタン11, 12, 13」と記載する場合がある。

また、停止ボタン11, 12, 13には、それぞれ停止ボタン演出用ランプ（図示しない）が内蔵されている。そして、後述のサブ制御基板400は、所定の条件が充足されたことに基づいて、停止ボタン演出用ランプの点灯・点滅制御を行う。これにより、遊技者の視覚に訴える演出が行われる。

#### 【0031】

（返却ボタン15）

返却ボタン15は、停止ボタンユニット14の正面視右側に設けられている。また、返却ボタン15は、メダル投入口6に投入されたメダルが後述のセレクター16に詰まった場合に、詰まったメダルを返却するために設けられている。

10

#### 【0032】

（セレクター16）

セレクター16は、メダル投入口6の内部に設けられ、メダル投入口6に投入されたメダルの材質や形状等が適正であるか否かを判別するために設けられている。また、セレクター16には、適正なメダルの通過を検出するためのメダルセンサ16sが設けられている。そして、このメダルセンサ16sにより、メダル投入口6に投入されたメダルが適正なメダルであると判別された場合には、当該適正なメダルを後述のホッパーガイド部材522により、後述のホッパー520へ案内する。一方で、メダルセンサ16sにより、メダル投入口6に投入されたメダルが適正なメダルでないと判別された場合には、後述のガイド部材523によりメダル払出口33から排出する。

20

#### 【0033】

（左リール17a、中リール17b、右リール17c、リールユニット700）

左リール17a、中リール17b、右リール17cは、リールユニット700に設けられ、リールユニット700は、キャビネット2の内部に設けられている。リールユニット700の詳細については、後述する。

#### 【0034】

左リール17a、中リール17b、右リール17cは、それぞれ円筒状の構造を有している。また、左リール17a、中リール17b、右リール17c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17a、中リール17b、右リール17cは、後述のステップモータ101、102及び103を励磁することにより回転駆動され、複数種類の図柄が変動表示される。本実施形態において、左リール17a、中リール17b、右リール17cは、リールユニット700によりユニット化されており、遊技機1に対して、左リール17a、中リール17b、右リール17cの着脱が容易となっている。なお、以降において、左リール17a、中リール17b及び右リール17cを総称して「リール17」と記載する場合がある。また、リール17の詳細な構造についても、後述する。

30

#### 【0035】

（演出ボタン18）

演出ボタン18は、MAX-BETボタン8の正面視右側に設けられており、所定の演出時において、遊技者による操作を検出した場合に、後述のサブ制御基板400により、後述の液晶表示装置41の制御を行う。なお、演出ボタン18を設けずに、1BETボタン7や、MAX-BETボタン8を演出ボタン18と共用とすることもできる。この場合、1BETボタン7や、MAX-BETボタン8が操作されたことに基づいて、サブ制御基板400にコマンドを送信し、サブ制御基板400は、当該コマンドを受信したことに基づいて、液晶表示装置41の制御等を行う。これにより、別途演出ボタン18を設ける必要が無いため、部品点数を削減することができる。

40

また、演出ボタン18には、演出ボタン演出用ランプ（図示しない）が内蔵されている。そして、後述のサブ制御基板400は、所定の条件が充足されたことに基づいて、演出ボタン演出用ランプの点灯・点滅制御を行う。これにより、遊技者の視覚に訴える演出が行われる。

50

## 【0036】

(十字キー19)

十字キー19は、演出ボタン18の正面視右側に設けられており、少なくとも2方向(通常4方向)へ押圧操作が可能であり、遊技者による操作を受け付けるために設けられている。

## 【0037】

(パネル20、表示窓21)

パネル20は、後述の演出用ランプ22a~22j、スタートランプ23、BETランプ24a~24c、貯留枚数表示器25、遊技状態表示ランプ26、払出枚数表示器27、投入可能表示ランプ28、再遊技表示ランプ29及び停止操作順序表示ランプ30a~30cを表示するために設けられている。また、パネル20には、後述の左リール17a、中リール17b、右リール17cを視認可能とするための表示窓21が設けられている。

10

## 【0038】

(演出用ランプ22a~22j)

演出用ランプ22a~22jは、パネル20の左右両端の透過部分の背面側に設けられており、所定の条件下で発光することにより、現在の状態(例えば、ART状態)等を報知するために設けられている。また、演出用ランプ22a~22eは、表示窓21の正面視左側に設けられており、演出用ランプ22f~22jは、表示窓21の正面視右側に設けられている。なお、以下において、演出用ランプ22a~22jを総称して「演出用ランプ22」と記載する場合がある。

20

## 【0039】

(スタートランプ23)

スタートランプ23は、1BETボタン7の上部に設けられており、スタートレバー10の開始操作を受け付けることが可能であるか否かを報知するために設けられている。具体的には、メダル投入口6にメダルが3枚投入された場合、または貯留されているメダルの枚数が3枚以上の状態で、MAX-BETボタン8の操作がなされた場合に、スタートレバー10による開始操作を受け付けることが可能である旨を点灯することにより報知する。

## 【0040】

(BETランプ24a~24c)

BETランプ24a~24cは、スタートランプ23の正面視右側に設けられており、遊技に使用するメダルの投入枚数を報知するために設けられている。具体的には、遊技に使用するメダルの投入枚数が1枚の場合には、BETランプ24aが点灯し、遊技に使用するメダルの投入枚数が2枚の場合には、BETランプ24bが点灯し、遊技に使用するメダルの投入枚数が3枚の場合には、BETランプ24cが点灯する。なお、以下において、BETランプ24a~24cを総称して「BETランプ24」と記載する場合がある。

30

## 【0041】

(貯留枚数表示器25)

貯留枚数表示器25は、BETランプ24の正面視右側に設けられている。また、貯留枚数表示器25は、遊技者のメダルであって、遊技機1に貯留されているメダルの貯留枚数を表示するために設けられている。

40

## 【0042】

(遊技状態表示ランプ26a, 26b)

遊技状態表示ランプ26a及び26bは、貯留枚数表示器25の正面視右側に設けられている。また、遊技状態表示ランプ26a及び26bは、メイン制御基板300による発光制御がなされることにより、現在の遊技状態が報知される。なお、以下において、遊技状態表示ランプ26a, 26bを総称して「遊技状態表示ランプ26」と記載する場合がある。

50



## 【 0 0 4 3 】

( 払出枚数表示器 2 7 )

払出枚数表示器 2 7 は、遊技状態表示ランプ 2 6 b の正面視右側に設けられている。また、払出枚数表示器 2 7 は、メダル投入口 6 に投入したメダル数又は 1 B E T ボタン 7 や M A X - B E T ボタン 8 を操作することにより有効化された有効ライン上に揃った図柄の組み合わせに応じて払い出されるメダルの払出枚数を表示するために設けられている。ここで、本実施形態において、有効ラインは、表示窓 2 1 に表示された左リール 1 7 a、中リール 1 7 b 及び右リール 1 7 c それぞれの 3 つの図柄のうち、左リール 1 7 a の上段に表示された図柄と、中リール 1 7 b の中段に表示された図柄と、右リール 1 7 c の下段に表示された図柄を直線で結んだ右下がりラインのみを有効ラインとしている。

10

## 【 0 0 4 4 】

なお、以下において、左リール 1 7 a の上段に表示された図柄と、中リール 1 7 b の上段に表示された図柄と、右リール 1 7 c の上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「上段」または「上段ライン」と記載する場合がある。また、左リール 1 7 a の中段に表示された図柄と、中リール 1 7 b の中段に表示された図柄と、右リール 1 7 c の中段に表示された図柄を直線で結んだラインを「中段」または「中段ライン」と記載する場合がある。また、左リール 1 7 a の下段に表示された図柄と、中リール 1 7 b の下段に表示された図柄と、右リール 1 7 c の下段に表示された図柄を直線で結んだラインを「下段」または「下段ライン」と記載する場合がある。また、左リール 1 7 a の下段に表示された図柄と、中リール 1 7 b の中段に表示された図柄と、右リール 1 7 c の上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「右上がり」または「右上がりライン」と記載する場合がある。

20

## 【 0 0 4 5 】

( 投入可能表示ランプ 2 8 )

投入可能表示ランプ 2 8 は、払出枚数表示器 2 7 の正面視右側に設けられている。また、投入可能表示ランプ 2 8 を点灯させることにより、メダル投入口 6 に投入されたメダルを貯留することが可能であることを報知し、投入可能表示ランプ 2 8 を消灯させることにより、メダル投入口 6 に投入されたメダルを貯留することが不可能であることを報知する。

## 【 0 0 4 6 】

なお、本実施形態においては、クレジット可能な最大枚数は「 5 0 枚」であるため、後述のメイン制御基板 3 0 0 は、貯留しているメダルの枚数が「 5 0 枚」未満の場合に投入可能表示ランプ 2 8 を点灯する制御を行い、貯留しているメダルの枚数が「 5 0 枚」の場合に投入可能表示ランプ 2 8 を消灯する制御を行う。また、有効ライン上に後述の再遊技に係る図柄の組み合わせが表示された場合にも、投入可能表示ランプ 2 8 を消灯する制御を行う。

30

## 【 0 0 4 7 】

( 再遊技表示ランプ 2 9 )

再遊技表示ランプ 2 9 は、投入可能表示ランプ 2 8 の下方に設けられている。また、再遊技表示ランプ 2 9 は、有効ライン上に後述の再遊技に係る図柄の組み合わせが表示された場合に点灯する。これにより、遊技者に対して、有効ライン上に「再遊技」に係る図柄の組み合わせが表示されたことを報知する。即ち、遊技者に対して、メダルを使用することなく、次の遊技を行うことが可能である旨も報知している。

40

## 【 0 0 4 8 】

( 停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c )

停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c は、表示窓 2 1 の下部に設けられている。具体的には、停止操作順序表示ランプ 3 0 a は、左リール 1 7 a の下部に設けられており、停止操作順序表示ランプ 3 0 b は、中リール 1 7 b の下部に設けられており、停止操作順序表示ランプ 3 0 c は、右リール 1 7 c の下部に設けられている。また、停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c は、後述のメイン制御基板 3 0 0 により決定された当選エリアに基づいて、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2 及び右停止ボタン 1 3 の最適な停止操作順

50

序を遊技者に対して報知するために設けられている。詳細には、左停止ボタン 1 1 を停止操作することが最適なタイミングである場合には、停止操作順序表示ランプ 3 0 a を点灯又は点滅させ、中停止ボタン 1 2 を停止操作することが最適なタイミングである場合には、停止操作順序表示ランプ 3 0 b を点灯又は点滅させ、右停止ボタン 1 3 を停止操作することが最適なタイミングである場合には、停止操作順序表示ランプ 3 0 c を点灯又は点滅させることにより報知を行う。

【 0 0 4 9 】

(腰部パネル 3 1 )

腰部パネル 3 1 は、停止ボタンユニット 1 4 の下方に設けられ、機種名やモチーフ等を遊技者へ認識させるために設けられている。具体的には、登場キャラクタの絵などが描かれている。また、腰部パネル 3 1 の背面には図示しないライトが設けられており、後述のサブ制御基板 4 0 0 によりライトを発光制御することによって、遊技機 1 の機種名やモチーフ等を遊技者へ認識し易くしている。

10

【 0 0 5 0 】

(受皿ユニット 3 2 )

受皿ユニット 3 2 は、腰部パネル 3 1 の下部に設けられており、後述のメダル払出口 3 3 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。

【 0 0 5 1 】

(メダル払出口 3 3 )

メダル払出口 3 3 は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、メダルの払出を行う場合において、後述のホッパー 5 2 0 を駆動した際に、ホッパー 5 2 0 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、メダルセンサ 1 6 s により、メダル投入口 6 に投入されたメダルが適正なメダルでないと判別された場合や、メダルの投入受付禁止時に、メダルがメダル投入口 6 に投入された場合に、メダル投入口 6 に投入されたメダルを、メダル払出口 3 3 を介して受皿ユニット 3 2 に排出するために設けられている。

20

【 0 0 5 2 】

ここで、メダルの投入受付禁止時とは、例えば、左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c が回転している場合や、有効ライン上に再遊技に係る図柄の組み合わせが表示されている場合をいう。

30

【 0 0 5 3 】

(下部スピーカ 3 4 a , 3 4 b )

下部スピーカ 3 4 a , 3 4 b は、メダル払出口 3 3 の左右両側に設けられており、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。なお、以下において、下部スピーカ 3 4 a , 3 4 b を総称して「下部スピーカ 3 4」と記載する場合がある。

【 0 0 5 4 】

(上部スピーカ 3 5 a , 3 5 b )

上部スピーカ 3 5 a , 3 5 b は、後述の液晶表示装置 4 1 の左右両側に設けられており、下部スピーカ 3 4 a , 3 4 b と同様に、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。なお、以下において、上部スピーカ 3 5 a , 3 5 b を総称して「上部スピーカ 3 5」と記載する場合があり、下部スピーカ 3 4 a , 3 4 b 及び上部スピーカ 3 5 a , 3 5 b を総称して「スピーカ 3 4 , 3 5」と記載する場合がある。

40

【 0 0 5 5 】

(設定表示部 3 6 )

設定表示部 3 6 は、現在の設定値を表示するために設けられている。具体的には、図示しない設定変更用の鍵を図示しない鍵穴に挿入した状態で所定角度回動させると、メイン制御基板 3 0 0 は、現在設定されている設定値を設定表示部 3 6 に表示する制御を行う。

【 0 0 5 6 】

(設定変更ボタン 3 7 )

50

設定変更ボタン 37 は、設定値を変更するために設けられている。ここで、設定値を変更する方法は、まず、図示しない設定変更用の鍵を鍵穴に挿入した状態で所定角度回転させる。次に、設定変更ボタン 37 を操作することにより、設定値が設定表示部 36 に切替表示される。そして、設定変更ボタン 37 を操作することにより設定値として決定したい値が設定表示部 36 に表示されているときにスタートレバー 10 を操作し、回転されている設定変更用の鍵を抜差可能な角度に戻す操作を行うことにより設定値が変更される。

【0057】

なお、本実施形態において、「設定 1」から「設定 6」の 6 段階の設定値が設けられており、設定表示部 36 に「1」が表示されている状態において、設定変更ボタン 37 が操作されると、設定表示部 36 に「2」が表示され、以降、設定変更ボタン 37 を操作される毎に、設定値を「1」ずつ加算表示されていく。ただし、設定表示部 36 に「6」が表示されている状態において、設定変更ボタン 37 が操作されると、設定表示部 36 には「1」が表示される。

【0058】

(液晶表示装置 41)

液晶表示装置 41 は、リール 17 の上方に設けられ、動画像・静止画像等を表示する演出を行うために設けられている。また、液晶表示装置 41 は、後述の内部抽選処理の結果に係る情報を報知したり、入賞に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に停止表示させるために必要な情報を報知したりするために設けられている。

【0059】

さらに、本実施形態においては、液晶表示装置 41 を上下動させるための駆動機構が設けられており、液晶表示装置 41 自体が上昇したり、下降したりする動作を行わせることができる。

なお、液晶表示装置 41 に加え、別の役物装置(タイトルバー 641)が設けられており、この役物装置を液晶表示装置 41 の上下動に連動、または単独で作動させるものとしている。例えば、この役物装置は、通常は液晶表示装置 41 の背面側に位置させておく。そして、後述のサブ制御基板 400 が、所定の条件が充足されたことに基づいて、液晶表示装置 41 を上昇させ、役物装置を液晶表示装置 41 の前面側に突出させ、さらには、突出させた役物装置を液晶表示装置 41 の表示領域を覆い隠すように動作するように制御する。このような制御を行うことにより、液晶表示装置 41 の上下動だけでなく、役物装置の動作も絡ませた様々な態様の動作を行わせることが可能となる。

また、液晶表示装置 41 および役物装置は、透過性を有する樹脂によって囲まれており、外部からの進入から保護されている。上記樹脂とは、例えば、アクリル樹脂、強化プラスチック、ポリカーボネート等である。

【0060】

(メイン制御基板 300)

メイン制御基板 300 は、キャビネット 2 の内部であって、リール 17 の上部に設けられており、遊技機 1 の制御を行うために設けられている。なお、メイン制御基板 300 についての詳細は後述する。

【0061】

(サブ制御基板 400)

サブ制御基板 400 は、前面扉 3 の裏面上部に設けられており、液晶表示装置 41 や、スピーカ 34, 35 の制御を行うために設けられている。なお、サブ制御基板 400 についての詳細は後述する。

【0062】

(電源装置 510)

電源装置 510 は、キャビネット 2 の内部に設けられており、遊技機 1 に電圧を供給するために設けられている。

【0063】

(ホッパー 520)

ホッパー 5 2 0 は、キャビネット 2 の内部に設けられており、遊技者に対してメダルを払い出すために設けられている。また、ホッパー 5 2 0 は、後述のメイン制御基板 3 0 0 からの所定の信号に基づいて、駆動制御が行われる。また、後述の電源基板 5 0 0 は、ホッパーに設けられたメダルセンサ（図示せず）により、所定枚数のメダルが排出されたか否かを判断し、所定枚数のメダルが排出されたと判断された場合に、メイン制御基板 3 0 0 に対して、払出が完了した旨の信号を送信する。これにより、後述のメイン制御基板 3 0 0 は、払出が完了したことを認識することができる。

【 0 0 6 4 】

（排出スリット 5 2 1）

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

10

【 0 0 6 5 】

（ホッパーガイド部材 5 2 2）

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

【 0 0 6 6 】

（ガイド部材 5 2 3）

ガイド部材 5 2 3 は、メダル投入口 6 に異物が投入された場合や、メダル投入口 6 に投入されたメダルが適正なメダルでないと判別された場合に、当該適正なメダルでないと判別されたメダルをメダル払出口 3 3 へ案内するために設けられている。

20

【 0 0 6 7 】

（払出ガイド部材 5 2 4）

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

【 0 0 6 8 】

（補助貯留部 5 3 0）

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

【 0 0 6 9 】

（遊技機全体のブロック図）

次に、図 4 を用いて、本実施形態における遊技機 1 の構成について具体的に説明する。

30

【 0 0 7 0 】

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 3 0 0 に対して、リール制御基板 1 0 0、中継基板 2 0 0、サブ制御基板 4 0 0、電源基板 5 0 0 が接続されている。

【 0 0 7 1 】

（メイン制御基板 3 0 0）

メイン制御基板 3 0 0 には、メイン CPU 3 0 1、メイン ROM 3 0 2、メイン RAM 3 0 3、乱数発生器 3 0 4、I/F（インタフェース）回路 3 0 5 が接続されている。

40

【 0 0 7 2 】

（メイン CPU 3 0 1）

メイン CPU 3 0 1 は、メイン ROM 3 0 2 に記憶されているプログラムを読み込み、遊技の進行に合わせて所定の演算処理を行うことにより、リール制御基板 1 0 0、中継基板 2 0 0、サブ制御基板 4 0 0、電源基板 5 0 0 に対して所定の信号を送信する。

【 0 0 7 3 】

（メイン ROM 3 0 2）

メイン ROM 3 0 2 は、メイン CPU 3 0 1 により実行される制御プログラム、当選エリア決定テーブル等のデータテーブル、サブ制御基板 4 0 0 に対するコマンドを送信するためのデータ等を記憶している。

50

## 【0074】

(メインRAM303)

メインRAM303は、メインCPU301によるプログラムの実行により決定された各種データを格納する格納領域が設けられている。また、メインRAM303は、メインCPU301による演算結果等を一時的に記憶する役割を担っている。

## 【0075】

(乱数発生器304)

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

10

## 【0076】

(I/F回路305)

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

## 【0077】

(中継基板200)

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

20

## 【0078】

(1BETスイッチ7sw)

1BETスイッチ7swは、遊技者による1BETボタン7の操作を検出するためのスイッチである。また、1BETスイッチ7swにより、遊技者による1BETボタン7の操作が検出された場合に、中継基板200は、メイン制御基板300のI/F回路305に対して所定の信号を送信する。そして、メインCPU301は、中継基板200から所定の信号を受信したことに基づいて、遊技者が貯留しているメダルから1枚のメダルを使用する制御を行う。

30

## 【0079】

(MAX-BETスイッチ8sw)

MAX-BETスイッチ8swは、遊技者によるMAX-BETボタン8の操作を検出するためのスイッチである。また、MAX-BETスイッチ8swにより、MAX-BETボタン8の遊技者による操作が検出された場合に、中継基板200は、メイン制御基板300のI/F回路305に対して所定の信号を送信する。そして、メインCPU301は、中継基板200から所定の信号を受信したことに基づいて、遊技者が貯留しているメダルからその遊技における最大枚数(例えば、3枚)のメダルを使用する制御を行う。なお、以下において、1BETスイッチ7swと、MAX-BETスイッチ8swを総称して「BETスイッチ7sw, 8sw」と記載する場合がある。

40

## 【0080】

(精算スイッチ9sw)

精算スイッチ9swは、遊技者による精算ボタン9の操作を検出するためのスイッチである。また、精算スイッチ9swにより、遊技者による精算ボタン9の操作が検出された場合に、中継基板200は、メイン制御基板300のI/F回路305に対して所定の信号を送信する。そして、メインCPU301は、中継基板200から所定の信号を受信したことに基づいて、電源基板500のホッパー520に対して、貯留しているメダルの返却を行う旨の信号を出力し、ホッパー520により、貯留しているメダルの返却が行われる。

50

## 【 0 0 8 1 】

(スタートスイッチ 1 0 s w)

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

## 【 0 0 8 2 】

(左停止スイッチ 1 1 s w)

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

## 【 0 0 8 3 】

(中停止スイッチ 1 2 s w)

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

## 【 0 0 8 4 】

(右停止スイッチ 1 3 s w)

右停止スイッチ 1 3 s w は、遊技者による右停止ボタン 1 3 の操作を検出するためのスイッチである。また、右停止スイッチ 1 3 s w により、遊技者による右停止ボタン 1 3 の操作が検出された場合に、中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン C P U 3 0 1 は、中継基板 2 0 0 から所定の信号を受信したことに基づいて、回転中の右リール 1 7 c の停止制御が行われる。なお、以下において、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 を総称して「停止スイッチ 1 1 s w , 1 2 s w , 1 3 s w」と記載する場合がある。

## 【 0 0 8 5 】

なお、本実施形態において、停止スイッチ 1 1 s w , 1 2 s w , 1 3 s w は、停止ボタン 1 1 , 1 2 , 1 3 の操作の O N / O F F が検出可能に設けられている。従って、遊技者により停止ボタン 1 1 , 1 2 , 1 3 の操作がされたとき ( O N エッジ)、及び遊技者が停止ボタン 1 1 , 1 2 , 1 3 の操作した後、遊技者の指が停止ボタン 1 1 , 1 2 , 1 3 から離れたとき ( O F F エッジ) を検出可能に設けられている。

## 【 0 0 8 6 】

(メダルセンサ 1 6 s)

メダルセンサ 1 6 s は、メダル投入口 6 に投入されたメダルがセレクター 1 6 内を通過したことを検出するためのセンサである。また、メダルセンサ 1 6 s により、正常なメダルの通過が検出された場合に、中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン C P U 3 0 1 は、中継基板 2 0 0 から所定の信号を受信したことに基づいて、メダル投入時の制御を行う。

## 【 0 0 8 7 】

(設定変更スイッチ 3 7 s w)

設定変更スイッチ 3 7 s w は、設定変更ボタン 3 7 が操作されたことを検出するためのスイッチである。また、設定変更スイッチ 3 7 s w により、設定変更ボタン 3 7 の操作が検出された場合に、中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に対し

10

20

30

40

50

て所定の信号を送信する。そして、メインCPU301は、中継基板200から所定の信号を受信したに基づいて、設定表示部36に設定値を切替表示する制御を行う。

【0088】

(電源基板500)

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

【0089】

(電源装置510)

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

10

【0090】

(電源スイッチ511sw)

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

【0091】

(リセットスイッチ512sw)

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

20

【0092】

(補助貯留部満タンセンサ530s)

補助貯留部満タンセンサ530sは、補助貯留部530に貯留されたメダルが所定数を超えたことを検出するためのセンサである。また、補助貯留部満タンセンサ530sにより補助貯留部530に貯留されたメダルが所定数を超えたと検出された場合に、電源基板500は、メイン制御基板300のI/F回路305に対して、補助貯留部530に貯留されたメダルが所定数を超えた旨の信号を出力する。そして、メイン制御基板300が補助貯留部530に貯留されたメダルが所定数を超えた旨の信号を入力した場合には、所定のエラーを表示する制御を行う。そして、当該エラー表示がされている場合、遊技者が遊技店の店員を呼び出し、遊技店の店員がメダルを回収した後に、リセットボタン512を操作することで、エラー状態が解除され、遊技が可能な状態に復帰する。

30

【0093】

(リール制御基板100)

リール制御基板100には、ステッピングモータ101, 102, 103、左リールセンサ111s、中リールセンサ112s、右リールセンサ113sが接続されている。

40

【0094】

(ステッピングモータ101, 102, 103)

ステッピングモータ101, 102, 103は、左リール17a、中リール17b、右リール17cを回転駆動するために設けられる。また、ステッピングモータ101, 102, 103は、運動量がパルスの出力数に比例し、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。そして、ステッピングモータ101, 102, 103の駆動力は、所定の減速比をもったギヤを介して左リール17a、中リール17b、右リール17cに伝達される。これにより、ステッピングモータ101, 102, 103に対して1回のパルスが出力されるごとに、左リール17a、中リール17b、右リール17cが一定の角度で回転する。なお、メインCPU301は、リールインデックスを検出して

50

からステッピングモータ 1 0 1 , 1 0 2 , 1 0 3 に対してパルスを出力した回数をカウントすることによって、左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c の回転角度を管理する。

【 0 0 9 5 】

( 左リールセンサ 1 1 1 s )

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

【 0 0 9 6 】

( 中リールセンサ 1 1 2 s )

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

10

【 0 0 9 7 】

( 右リールセンサ 1 1 3 s )

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

【 0 0 9 8 】

( サブ制御基板 4 0 0 )

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

20

【 0 0 9 9 】

( 演出ボタン検出スイッチ 1 8 s w )

演出ボタン検出スイッチ 1 8 s w は、遊技者による演出ボタン 1 8 の操作を検出するためのスイッチである。また、演出ボタン検出スイッチ 1 8 s w により、遊技者による演出ボタン 1 8 の操作が検出された場合に、サブ制御基板 4 0 0 は、遊技者による演出ボタン 1 8 の操作に基づいた制御を行う。

【 0 1 0 0 】

( 十字キー検出スイッチ 1 9 s w )

十字キー検出スイッチ 1 9 s w は、遊技者による十字キー 1 9 の操作を検出するためのスイッチである。また、十字キー検出スイッチ 1 9 s w により、遊技者による十字キー 1 9 の操作が検出された場合に、サブ制御基板 4 0 0 は、遊技者による十字キー 1 9 の操作に基づいた制御を行う。

30

【 0 1 0 1 】

( スタートレバー演出用ランプ 4 2 )

スタートレバー演出用ランプ 4 2 は、高輝度発光ダイオードからなり、所定の条件が充足されたことに基づいて、遊技者に対して視覚に訴える演出を行うために設けられている。ここで、後述の内部抽選処理において、所定の当選エリアが当選された場合等の所定の条件が充足されたことに基づいて、サブ制御基板 4 0 0 は、スタートレバー演出用ランプ 4 2 の点灯・点滅制御を行う。

40

【 0 1 0 2 】

( 演出制御基板 4 1 0 )

演出制御基板 4 1 0 は、主として演出時にサイドランプ 5、演出ボタン検出スイッチ 1 8 s w、演出用ランプ 2 2、停止操作順序表示ランプ 3 0 及びスタートレバー演出用ランプ 4 2 の制御を行うための基板である。また、演出制御基板 4 1 0 は、I / F (インタフェース) 回路 4 1 1、サブ CPU 4 1 2、乱数発生器 4 1 3、サブ ROM 4 1 4、サブ RAM 4 1 5 が接続されている。

【 0 1 0 3 】

( I / F 回路 4 1 1 )

50



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

【0104】

(サブCPU 412)

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

【0105】

(乱数発生器 413)

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

【0106】

(サブROM 414)

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

【0107】

(サブRAM 415)

サブRAM 415 は、サブCPU 412 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。具体的には、メイン制御基板 300 から送信された当選エリア等の各種データを格納する格納領域や、決定された演出内容及び演出データを格納する格納領域が設けられている。また、サブRAM 415 には、ART 状態を格納する ART 状態格納領域や、ART ゲーム数を格納する ART ゲーム数格納領域が設けられている。

【0108】

(画像制御基板 420)

画像制御基板 420 は、主として演出を行う時に、液晶表示装置 41 の表示を制御するために設けられている。また、画像制御基板 420 には、画像制御部 (VDP) 421、液晶制御 CPU 422a、液晶制御 ROM 422b、液晶制御 RAM 422c、フレームカウンタ 422d、CGROM 423、水晶発振器 424、VRAM 425 及び RTC 装置 426 が接続されている。

【0109】

(画像制御部 (VDP) 421)

画像制御部 (VDP (Video Display Processor)) 421 は、いわゆる画像プロセッサであり、液晶制御 CPU 422a からの指示に基づいて、第 1 フレームバッファ領域と第 2 フレームバッファ領域のフレームバッファ領域のうち「表示用フレームバッファ領域」から画像データを読み出す制御を行う。そして、読み出した画像データに基づいて、映像信号 (例えば、LVDS 信号や RGB 信号) を生成して、汎用基板 38 に出力することにより、液晶表示装置 41 に画像を表示する制御が行われる。なお、画像制御部 (VDP) 421 は、図示しない制御レジスタ、CGバス I/F、CPU I/F、クロック生成回路、伸長回路、描画回路、表示回路、メモリコントローラ等を備えており、これらはバスによって接続されている。

【0110】

(液晶制御 CPU 422a)

液晶制御 CPU 422a は、演出制御基板 410 から受信したコマンドに基づいてディスプレイリストを作成し、このディスプレイリストを画像制御部 (VDP) 421 に対して送信するために設けられている。また、液晶制御 CPU 422a は、CGROM 423 に記憶されている画像データを液晶表示装置 41 に表示させる制御を行う。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 1 1 】

( 液晶制御ROM 4 2 2 b )

液晶制御ROM 4 2 2 bは、マスクROM等で構成されており、液晶制御CPU 4 2 2 aの制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報等が記憶されている。ここでいうアニメパターンは、演出パターンアニメーションを表示するにあたり参照され、演出パターンに含まれるアニメーション情報の組み合わせや各アニメーション情報の表示順序等を記憶している。また、アニメーション情報には、ウェイトフレーム(表示時間)、対象データ(スプライトの識別番号、転送元アドレス等)、パラメータ(スプライトの表示位置、転送先アドレス等)、描画方法、演出画像を表示する表示装置を指定した情報等の情報を記憶している。

10

## 【 0 1 1 2 】

( 液晶制御RAM 4 2 2 c )

液晶制御RAM 4 2 2 cは、液晶制御CPU 4 2 2 aに内蔵されている。また、液晶制御RAM 4 2 2 cは、液晶制御CPU 4 2 2 aの演算処理時におけるデータのワークエリアとしても機能し、液晶制御ROM 4 2 2 bから読み出されたデータを一時的に記憶するために設けられている。なお、液晶制御RAM 4 2 2 cに記憶する情報として、所定時間を計時することによって行われる特定演出を実行するために用いられる「演出時間情報」等がある。

20

## 【 0 1 1 3 】

( フレームカウンタ 4 2 2 d )

フレームカウンタ 4 2 2 dは、電源基板 5 0 0からの電力供給を受けてフレームカウンタ値を計数するために設けられている。また、フレームカウンタ 4 2 2 dは、電源基板 5 0 0からの電力の供給が停止されると、フレームカウンタ値の計数を停止する。そして、フレームカウンタ 4 2 2 dは、電源基板 5 0 0による電力の供給が再開されると、レジスタに登録しているフレームカウンタ値を初期化して計数を再開する。

## 【 0 1 1 4 】

( CGROM 4 2 3 )

CGROM ( Character Generator Read Only Memory ) 4 2 3は、フラッシュメモリ、EEPROM ( Electrically Erasable Programmable Read Only Memory )、EPROM ( Erasable Programmable Read Only Memory )、マスクROM等から構成されている。また、CGROM 4 2 3は、所定範囲の画素(例えば、32ピクセル×32ピクセル)における画素情報の集まりからなる画像データ(例えば、スプライト、ムービー)等を圧縮して記憶している。そして、この画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と、画像の透明度を示す値とから構成されている。また、CGROM 4 2 3は、画像制御部(VDP) 4 2 1によって画像データ単位で読み出しが行われ、フレームの画像データ単位で画像処理が行われる。さらに、CGROM 4 2 3には、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。

30

40

## 【 0 1 1 5 】

なお、本実施形態において、CGROM 4 2 3は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶しているが、これに限らず、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、MPEG 4等の種々の圧縮方式を用いることができる。

## 【 0 1 1 6 】

( 水晶発振器 4 2 4 )

水晶発振器 4 2 4は、「1 / 60秒(約16.6ms)」ごとにパルス信号(Vblank割込信号)を画像制御部(VDP) 4 2 1に出力するために設けられている。また、画像制御部(VDP) 4 2 1が、このパルス信号を分周することで制御を行うためのシステ

50

ムクロック、液晶表示装置 4 1 と同期を図るための同期信号等を生成する。そして、V ブランク割込信号を検知した画像制御部 ( V D P ) 4 2 1 が所定のタイミングにおいて液晶制御 CPU 4 2 2 a に対してその V ブランク割込信号に基づく演出処理タイミング通知信号を出力する。

【 0 1 1 7 】

( V R A M 4 2 5 )

V R A M 4 2 5 は、S R A M ( S t a t i c R a n d o m A c c e s s M e m o r y ) により構成されている。ここで、S R A M とは、読み込み、書き込みが可能なメモリであって、一時的にデータを保持するための揮発性メモリの一種である。そして、V R A M 4 2 5 を S R A M で構成することにより、画像データの書込や読出を高速で処理することができる。また、V R A M 4 2 5 は、任意領域、ディスプレイリスト領域 1、ディスプレイリスト領域 2、フレームバッファ領域 1 及びフレームバッファ領域 2 からなるメモリマップによって構成されている。

10

【 0 1 1 8 】

( R T C 装置 4 2 6 )

R T C 装置 4 2 6 は、フレームカウンタ 4 2 2 d により計数される計数値とは異なる計数間隔で所定のカウンタ値を計数するために設けられている。また、R T C 装置 4 2 6 は、画像制御基板 4 2 0 の液晶制御 CPU 4 2 2 a に対してバスを介して接続されている。また、R T C 装置 4 2 6 は、現在の日付や時刻を取得するために設けられている。

20

【 0 1 1 9 】

( 汎用基板 3 8 )

汎用基板 3 8 は、画像制御基板 4 2 0 と、液晶表示装置 4 1 との間に設けられており、画像データを表示させる際に所定の画像形式に変換して出力するブリッジ機能を有している。また、汎用基板 3 8 は、画像データを表示する液晶表示装置 4 1 の性能に対応する画像形式に変換するブリッジ機能を有している。例えば、S X G A ( 1 2 8 0 ドット × 1 0 8 0 ドット ) の 1 9 インチの液晶表示装置 4 1 を接続したときと、X G A ( 1 0 2 4 ドット × 7 6 8 ドット ) の 1 7 インチの液晶表示装置 4 1 を接続したときとの解像度の違い等を吸収する。

【 0 1 2 0 】

( サウンド制御基板 4 3 0 )

サウンド制御基板 4 3 0 は、主として演出を行う時に、スピーカ 3 4 , 3 5 の音声の出力を制御するための基板である。また、サウンド制御基板 4 3 0 は、音源 I C 4 3 1、音源 R O M 4 3 2、オーディオ R A M 4 3 3、アンプ 4 3 4 が接続されている。

30

【 0 1 2 1 】

( 音源 I C 4 3 1 )

音源 I C 4 3 1 は、音源 R O M 4 3 2 から音声に関するプログラムやデータを読み込み、スピーカ 3 4 , 3 5 を駆動するための音声信号を生成するために設けられている。

【 0 1 2 2 】

( 音源 R O M 4 3 2 )

音源 R O M 4 3 2 は、演出を実行するためのプログラムやデータを記憶するために設けられている。具体的には、音声に関するプログラムやデータ等を記憶している。

40

【 0 1 2 3 】

( オーディオ R A M 4 3 3 )

オーディオ R A M 4 3 3 は、演出に対応するサウンドデータに基づいて B G M 等のサウンドを生成するために設けられている。

【 0 1 2 4 】

( アンプ 4 3 4 )

アンプ 4 3 4 は、音源 I C 4 3 1 からの音声信号を増幅してスピーカ 3 4 , 3 5 に出力するために設けられている。

【 0 1 2 5 】

50

( リールユニット 7 0 0 )

次に、リールユニット 7 0 0 の詳細について、説明する。

図 5 8 は、リールユニット 7 0 0 を示す斜視図である。

【 0 1 2 6 】

図 5 8 に示すように、リールユニット 7 0 0 は、リールケース 7 1 0 と、モータベース 7 3 0 と、リール 1 7 を備えている。

なお、モータベース 7 3 0 は、左モータベース 7 3 0 a、中モータベース 7 3 0 b、右モータベース 7 3 0 c を備えている。リール 1 7 は、左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c を備えている。後述するように、左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c は、左モータベース 7 3 0 a、中モータベース 7 3 0 b、右モータベース 7 3 0 c にそれぞれ対応している。

10

【 0 1 2 7 】

リールケース 7 1 0 は、リールフレーム 7 1 1 およびリールブラインド 7 1 2 を有している。

リールフレーム 7 1 1 は、キャビネット 2 に設けられたリール棚 9 1 0 に下部が固定されている。また、リールフレーム 7 1 1 は、上部がリールトップガイド 9 2 0 により押圧されるようになっている。なお、リールトップガイド 9 2 0 は、リールフレーム 7 1 1 の上部左右を押圧する位置にそれぞれ設けられ、キャビネット 2 の背面に固定されている。したがって、リールフレーム 7 1 1 は、上部および左右への移動が抑制されている。すなわち、リールユニット 7 0 0 は、下部が固定され、上部および左右への移動が抑制されている。

20

【 0 1 2 8 】

リールブラインド 7 1 2 は、リールフレーム 7 1 1 に固定されている。また、リールブラインド 7 1 2 は、リールフレーム 7 1 1 が収納する左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c の前面下部を覆うように設けられている。

【 0 1 2 9 】

さらに、リールブラインド 7 1 2 は、前面扉 3 が閉じられた場合、前面扉 3 に設けられた内部秘匿突起部 9 0 1 の近傍、より具体的には、接触しない範囲でより近くに配置され、上下に重なった位置となるように配置されている。なお、リールブラインド 7 1 2 も、内部秘匿突起部 9 0 1 と同様に、光の反射により周りの映像を映すような反射部材としてもよい。また、リールブラインド 7 1 2 の左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c の前面下部を覆う位置のみを反射部材とする、あるいは、この位置に反射部材を張り付けるようにしてもよい。

30

【 0 1 3 0 】

左モータベース 7 3 0 a、中モータベース 7 3 0 b、右モータベース 7 3 0 c は、リールフレーム 7 1 1 にそれぞれ固定されている。なお、左モータベース 7 3 0 a、中モータベース 7 3 0 b、右モータベース 7 3 0 c は、それぞれ同様のものなので、右モータベース 7 3 0 c について説明し、左モータベース 7 3 0 a、中モータベース 7 3 0 b の説明を省力する。

また、左リール 1 7 a、中リール 1 7 b、右リール 1 7 c についても、それぞれ同様のものなので、右リール 1 7 c について説明し、左リール 1 7 a、中リール 1 7 b の説明を省略する。

40

【 0 1 3 1 】

右モータベース 7 3 0 c には、ステッピングモータ 1 0 3 および右リールセンサ 1 1 3 s が設けられている。ステッピングモータ 1 0 3 は、前述のように、右リール 1 7 c を回転駆動させるものである。右リールセンサ 1 1 3 s は、前述のように、右リール 1 7 c が一回転したことを示すリールインデックスを検出するためのセンサである。

【 0 1 3 2 】

右リール 1 7 c は、リールホイール、リールリング、リールテープを有している。

リールホイールは、その中心軸を、ステッピングモータ 1 0 3 の回転軸に軸支され、中

50

心から放射状に伸びた複数のスポークを有している。

【0133】

リールリングは、円環状の形状で、リールホイールの複数のスポークで支えられ、リールホイールと一体回転するように固定されている。リールテープは、複数の図柄が描かれた透光性のシートで、リールリングの外周に貼られている。

【0134】

したがって、ステッピングモータ103が回転すると、リールホイール、リールリング、リールテープへと回転が伝達され、右リール17cが回転させられる。これにより、遊技者には、図柄の移動が表示される。

【0135】

また、このようなリールユニット700がキャビネット2の内部に設けられることにより、前面扉3が閉じられると、表示窓21を介して遊技機1の内部を覗いても、リール17と前面扉3との間に、内部秘匿突起部901およびリールブラインド712が存在するので、遊技機1の内部構造を知られることがなく、不正操作を防止することができる。また、リール17と前面扉3との間に内部秘匿突起部901があるため、リール17上の図柄等が反射して見えるので、遊技機1の美観を損なわないばかりでなく、きれいな図柄を映し込むことにより、遊技機1に対して良い印象を与えることができる。

【0136】

(図柄配置テーブル)

次に、図5に基づいて、図柄配置テーブルの説明を行う。

【0137】

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

【0138】

(図柄コードテーブル)

次に、図6に基づいて、図柄コードテーブルについて説明を行う。

【0139】

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

【0140】

また、図柄カウンタの値(「00」～「20」)と、図柄配置テーブル(図5参照)と、図柄コード表とに基づいて、表示窓21に表示されている図柄の種類を特定することができる。例えば、左リール17aに対応する図柄カウンタの値が「00」であるとき、表示窓21の中段には、図柄位置「00」の「スイカ」の図柄が表示されていることを特定することができる。同様に、左リール17aに対応する図柄カウンタの値が「00」であるとき、表示窓21の上段には、図柄位置「01」の「リプレイ1」の図柄が表示されていることを特定することができ、表示窓21の下段には、図柄位置「20」の「ベル1」の図柄が表示されていることを特定することができる。そして、メインCPU301は、表示窓21に表示されている図柄が特定されると、メインRAM303の所定の格納領域にデータとして「00001001」を記憶する。

【0141】

なお、メインRAM303の所定の格納領域に記憶するデータは有効ラインに応じて適宜設定可能である。例えば、本実施形態のように、有効ラインが右下がりラインの場合には、左リール17aの上段には「リプレイ1」が表示されているため、メインRAM303の所定の記憶領域に「00000101」を記憶することとしてもよい。この場合、中

10

20

30

40

50

リール 17b の中段、右リールの下段に表示されている図柄に係るデータをメイン RAM 303 の所定の記憶領域に記憶する。

【0142】

(図柄組み合わせテーブル)

次に、図 7 ~ 図 13 に基づいて、図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【0143】

本実施形態において、図 7 は、図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブルであり、図 8 は、図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブルを示す図であり、図 9 は、図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブル示す図であり、図 10 は、図柄組み合わせ群が「04」の図柄組み合わせテーブル示す図であり、図 11 は、図柄組み合わせ群が「05」の図柄組み合わせテーブル示す図であり、図 12 は、図柄組み合わせ群が「06」の図柄組み合わせテーブル示す図であり、図 13 は、図柄組み合わせ群が「07」の図柄組み合わせテーブル示す図である。

10

【0144】

図柄組み合わせテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組み合わせと、当該図柄の組み合わせに対応するビットと、払出枚数とを規定している。また、図柄組み合わせテーブルには、図柄群と図柄ビットに対応する図柄ビット名称を規定している。本実施形態において、メイン CPU 301 は、有効ライン上に沿って表示される図柄の組み合わせが、図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致する場合に、メダルの払出、再遊技の作動、ボーナスゲームの作動といった特典が遊技者に対して与えられる。なお、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組み合わせが、図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致しない場合は、「ハズレ」となる。例えば、有効ライン上に「ベル 1」、「リプレイ 1」、「BAR 1」の図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたとき、メイン CPU 301 は、「中段リプレイ 01」に係る図柄の組み合わせが表示されたと判定する。

20

【0145】

ここで、「払出枚数」とは、遊技者に対して払い出すメダルの枚数を表す。払出枚数として「1」以上の数値が決定された場合には、メダルの払出が行われる。具体的には、払出枚数として「1」以上の数値が規定されている図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたときに、メダルの払出が行われる。なお、図 7 ~ 図 13 の図柄組み合わせテーブルは、メイン ROM 302 に記憶されている。

30

【0146】

本実施形態においては、「上段ベル 01 ~ 12」、「技術介入役 01 ~ 04」、「押し順ベル A 1 ~ A 4」、「押し順ベル B 1 - 01 ~ 02」、「押し順ベル B 2 - 01 ~ 02」、「押し順ベル B 3 - 01 ~ 02」、「押し順ベル B 4 - 01 ~ 02」、「押し順ベル C 1 ~ C 8」、「正解ベル 01 ~ 12」、「中段スイカ 01 ~ 02」、「上段スイカ 01 ~ 02」、「右上がりスイカ 01 ~ 03」、「右下がりスイカ」、「チェリー 01 - 01 ~ 06」、「チェリー 02 - 01 ~ 15」、「特殊役 01 ~ 03」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、メダルの払出が行われる。

40

【0147】

ここで、以下において、「上段ベル 01 ~ 12」、「技術介入役 01 ~ 04」、「押し順ベル A 1 ~ A 4」、「押し順ベル B 1 - 01 ~ 02」、「押し順ベル B 2 - 01 ~ 02」、「押し順ベル B 3 - 01 ~ 02」、「押し順ベル B 4 - 01 ~ 02」、「押し順ベル C 1 ~ C 8」、「正解ベル 01 ~ 12」、「中段スイカ 01 ~ 02」、「上段スイカ 01 ~ 02」、「右上がりスイカ 01 ~ 03」、「右下がりスイカ」、「チェリー 01 - 01 ~ 06」、「チェリー 02 - 01 ~ 15」、「特殊役 01 ~ 03」に係る図柄の組み合わせを総称して、「入賞に係る図柄の組み合わせ」と記載する場合がある。

【0148】

また、以下において、「上段ベル 01 ~ 12」を総称して、単に「上段ベル」と記載する場合がある。また、以下において、「技術介入役 01 ~ 04」を総称して、単に「技術

50

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

10

## 【0149】

また、本実施形態において、「中段リプレイ0 1～0 4」、「上段リプレイ0 1～1 8」、「下段リプレイ0 1～1 8」、「右上がりリプレイ0 1～0 9」、「右下がりリプレイ0 1～0 4」、「準備リプレイ0 1～0 4」、「RT4移行リプレイ0 1～0 8」、「フォローリプレイ0 1～0 4」、「赤7リプレイ0 1 - 0 1～0 4」、「赤7リプレイ0 2 - 0 1～0 4」、「赤7リプレイ0 3 - 0 1～0 8」、「赤7リプレイ0 4 - 0 1～0 8」、「青7リプレイ0 1～0 6」、「BARリプレイ0 1」、「BARリプレイ0 2」、「BARリプレイ0 3 - 0 1～0 3」、「RUSHリプレイ0 1 - 0 1～0 4」、「RUSHリプレイ0 2 - 0 1～0 4」、「RUSHリプレイ0 3 - 0 1～0 6」、「RUSHリプレイ0 4 - 0 1～0 2」、「RUSHリプレイ0 5 - 0 1～0 4」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたときは、再遊技の作動が行われる。

20

## 【0150】

ここで、以下において、「中段リプレイ0 1～0 4」、「上段リプレイ0 1～1 8」、「下段リプレイ0 1～1 8」、「右上がりリプレイ0 1～0 9」、「右下がりリプレイ0 1～0 4」、「準備リプレイ0 1～0 4」、「RT4移行リプレイ0 1～0 8」、「フォローリプレイ0 1～0 4」、「赤7リプレイ0 1 - 0 1～0 4」、「赤7リプレイ0 2 - 0 1～0 4」、「赤7リプレイ0 3 - 0 1～0 8」、「赤7リプレイ0 4 - 0 1～0 8」、「青7リプレイ0 1～0 6」、「BARリプレイ0 1」、「BARリプレイ0 2」、「BARリプレイ0 3 - 0 1～0 3」、「RUSHリプレイ0 1 - 0 1～0 4」、「RUSHリプレイ0 2 - 0 1～0 4」、「RUSHリプレイ0 3 - 0 1～0 6」、「RUSHリプレイ0 4 - 0 1～0 2」、「RUSHリプレイ0 5 - 0 1～0 4」を総称して、「再遊技」または「リプレイ」と記載する場合がある。

30

## 【0151】

また、以下において、「中段リプレイ0 1～0 4」を総称して、単に「中段リプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「上段リプレイ0 1～1 8」を総称して、単に「上段リプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「下段リプレイ0 1～1 8」を総称して、単に「下段リプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「右上がりリプレイ0 1～0 9」を総称して、単に「右上がりリプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「右下がりリプレイ0 1～0 4」を総称して、単に「右下がりリプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「準備リプレイ0 1～0 4」を総称して、単に「準備リプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「RT4移行リプレイ0 1～0 8」を総称して、単に「RT4移行リプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「フォローリプレイ0 1～0 4」を総称して、単に「フォローリプレイ」と記載する場合がある。また、以下において、「赤7リプレイ0 1 - 0 1～0 4」、「赤7リプレイ0 2 - 0 1～0 4」、「赤7リプレイ0 3 - 0 1～0 8」及び「赤7リプレイ0 4 - 0 1～0 8」を総称して、単に「赤7リプレイ」と記載する場合

40

50

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

10

## 【0152】

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

## 【0153】

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

20

## 【0154】

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

## 【0155】

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

30

## 【0156】

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

## 【0157】

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

40

## 【0158】

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

50



## 【 0 1 5 9 】

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

## 【 0 1 6 0 】

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

## 【 0 1 6 1 】

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

## 【 0 1 6 2 】

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

## 【 0 1 6 3 】

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

## 【 0 1 6 4 】

図13は、図柄組み合わせ群が「07」の図柄組み合わせテーブルであって、予め定められた図柄の組み合わせである「特殊役02」、「特殊役03」、「ブランク01-01~08」、「ブランク02-01~02」、「ブランク03-01~08」、「ブランク04-01~08」、「ブランク05-01~12」及び「ブランク06-01~08」と、この図柄の組み合わせに対応するビットと、各ビットに対応する図柄ビット名称について規定されている。

## 【 0 1 6 5 】

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

## 【 0 1 6 6 】

なお、以下において、「ブランク01-01~08」、「ブランク02-01~02」、「ブランク03-01~08」、「ブランク04-01~08」、「ブランク05-01~12」及び「ブランク06-01~08」を総称して、単に「ブランク」と記載する場合がある。

## 【 0 1 6 7 】

(遊技状態移行テーブル)

次に、図14に基づいて、遊技状態移行テーブルについて説明を行う。

## 【 0 1 6 8 】

遊技状態移行テーブルは、メインROM302に記憶されており、現在の遊技状態と、RT遊技状態を移行する条件と、その移行先の遊技状態とを規定している。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT0遊技状態である場合、有効ライン上に「ブランク」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態をRT0遊技状態からRT1遊技状態に移行する制御を行う。

## 【 0 1 6 9 】

一方、メインCPU301は、現在の遊技状態がRT1遊技状態である場合において、有効ライン上に「準備プレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み

10

20

30

40

50

合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を R T 1 遊技状態から R T 2 遊技状態に移行する制御を行う。

【 0 1 7 0 】

また、メイン C P U 3 0 1 は、現在の遊技状態が R T 1 遊技状態である場合において、有効ライン上に「青 7 リプレイ」または「フォローリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を R T 1 遊技状態から R T 3 遊技状態に移行する制御を行う。

【 0 1 7 1 】

一方、メイン C P U 3 0 1 は、R T 2 遊技状態において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を R T 2 遊技状態から R T 1 遊技状態に移行する制御を行う。

10

【 0 1 7 2 】

また、メイン C P U 3 0 1 は、現在の遊技状態が R T 2 遊技状態である場合において、有効ライン上に「赤 7 リプレイ」、「青 7 リプレイ」または「フォローリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を R T 2 遊技状態から R T 3 遊技状態に移行する制御を行う。

【 0 1 7 3 】

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

20

【 0 1 7 4 】

一方、メイン C P U 3 0 1 は、R T 3 遊技状態において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を R T 3 遊技状態から R T 1 遊技状態に移行する制御を行う。

【 0 1 7 5 】

また、メイン C P U 3 0 1 は、R T 3 遊技状態において、有効ライン上に「R T 4 移行リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を R T 3 遊技状態から R T 4 遊技状態に移行する制御を行う。

【 0 1 7 6 】

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

30

【 0 1 7 7 】

一方、メイン C P U 3 0 1 は、R T 4 遊技状態において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を R T 4 遊技状態から R T 1 遊技状態に移行する制御を行う。

【 0 1 7 8 】

また、メイン C P U 3 0 1 は、R T 4 遊技状態において、有効ライン上に「RUSH リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を R T 4 遊技状態から R T 5 遊技状態に移行する制御を行う。

40

【 0 1 7 9 】

一方、メイン C P U 3 0 1 は、R T 5 遊技状態において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を R T 5 遊技状態から R T 1 遊技状態に移行する制御を行う。

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

ここで、R T 0 遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、R T 4

50

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

【 0 1 8 2 】

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

10

【 0 1 8 3 】

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

【 0 1 8 4 】

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

【 0 1 8 5 】

(当選エリアテーブル)

次に、図 1 5 に基づいて、当選エリアテーブルについて説明を行う。

20

【 0 1 8 6 】

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

【 0 1 8 7 】

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

30

【 0 1 8 8 】

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

【 0 1 8 9 】

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

40

【 0 1 9 0 】

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

50

イッチ 1 3 s w が停止操作を検出すると、「R T 4 移行リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に停止する。

【 0 1 9 1 】

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

【 0 1 9 2 】

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

【 0 1 9 3 】

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

【 0 1 9 4 】

一方、後述の内部抽選処理において、特定の当選エリアが決定された場合には、停止ボタン 1 1 , 1 2 , 1 3 の操作順序や、操作タイミングにかかわらず、有効ライン上に特定の当選エリアに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される。

【 0 1 9 5 】

例えば、後述の内部抽選処理において、当選エリアとして「2 9」が決定された場合、即ち、「共通ベル」が当選エリアとして決定された場合、停止ボタン 1 1 , 1 2 , 1 3 の操作順序や、操作タイミングにかかわらず、有効ライン上に「ベル」に係る図柄の組み合わせが表示される。

【 0 1 9 6 】

( 当選エリア決定テーブル )

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

【 0 1 9 7 】

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

【 0 1 9 8 】

当選エリア決定テーブルは、メイン ROM 3 0 2 に記憶されており、遊技状態毎に設けられている。ここで、本実施形態においては、R T 0 用当選エリア決定テーブル、R T 1 用当選エリア決定テーブル、R T 2 用当選エリア決定テーブル、R T 3 用当選エリア決定テーブル、R T 4 用当選エリア決定テーブル及び R T 5 用当選エリア決定テーブルが設けられている。

【 0 1 9 9 】

10

20

30

40

50

また、当選エリア決定テーブルは、抽選値が設定値毎に規定されている。ここで、本実施形態においては、R T 0用当選エリア決定テーブル、R T 1用当選エリア決定テーブル、R T 2用当選エリア決定テーブル、R T 3用当選エリア決定テーブル、R T 4用当選エリア決定テーブル及びR T 5用当選エリア決定テーブルにおいて、「設定1」～「設定6」の抽選値がそれぞれ規定されている。

【0200】

(R T 0用当選エリア決定テーブル)

R T 0用当選エリア決定テーブルは、図16に示す通り、当選エリア「ハズレ」、「通常リプレイ」、「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、「押し順ベルB4」、「技術介入役」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チャンス目」、「中チャンス目」及び「強チャンス目」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、R T 0遊技状態においては、「ボーナス突入りリプレイ01」、「ボーナス突入りリプレイ02」、「ボーナス突入りリプレイ03」、「R T 4中BAR揃いリプレイ01」、「R T 4中BAR揃いリプレイ02」、「R T 4中BAR揃いリプレイ03」、「青7揃いリプレイ」、「準備リプレイ01」、「準備リプレイ02」、「準備リプレイ03」、「準備リプレイ04」、「R T 3中シングルBARリプレイ01」、「R T 3中シングルBARリプレイ02」、「R T 3中シングルBARリプレイ03」、「R T 3中ダブルBARリプレイ01」、「R T 3中ダブルBARリプレイ02」、「R T 3中ダブルBARリプレイ03」及び「状態移行用リプレイ」が当選エリアとして決定されることは無い。

【0201】

また、R T 0用当選エリア決定テーブルは、設定値毎に抽選値が規定されている。ここで、本実施形態においては、「設定1」～「設定6」についてそれぞれ抽選値が規定されているが、図16において、「設定2」～「設定5」の抽選値についての図示を省略している。

【0202】

ここで、「設定1」の場合と、「設定6」の場合のR T 0用当選エリア決定テーブルに規定されている抽選値を比較すると、「設定6」は、「設定1」と比較すると、当選エリアとして「00」が決定される確率が低く規定されている。換言すると、「設定6」は、「設定1」と比較して、「ハズレ」となる確率が低く、「ハズレ」以外の何れかの当選エリアが決定される確率が高い。従って、「設定6」は、「設定1」と比較して遊技者にとって有利な設定値であるといえる。

【0203】

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

【0204】

(R T 1用当選エリア決定テーブル)

R T 1用当選エリア決定テーブルは、図17に示す通り、当選エリア「ハズレ」、「青7揃いリプレイ」、「準備リプレイ01」、「準備リプレイ02」、「準備リプレイ03」、「準備リプレイ04」、「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、「押し順ベルB4」、「技術介入役」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チャンス目」、「中チャンス目」及び「強チャンス目」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、R T 1遊技状態においては、「ボーナス突入りリプレイ01」、「ボーナス突入りリプレイ02」、「ボーナス突入りリプレイ03」、「R T 4中BAR揃いリプレイ01」、「R T 4中BAR揃いリプレイ02」、「R T 4中BAR揃いリプレイ03」、「通常リプレイ」、「R T 3中シングルBARリプレイ01」、「R T 3中シングルBARリプレイ02」、「R T 3中シングルBARリプレイ03」及び「状態移行用リプレイ」が当選エリアとして決定されることは無い。

「RT3中シングルBARリプレイ03」、「RT3中ダブルBARリプレイ01」、「RT3中ダブルBARリプレイ02」、「RT3中ダブルBARリプレイ03」及び「状態移行用リプレイ」が当選エリアとして決定されることは無い。

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

(RT2用当選エリア決定テーブル)

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

【0208】

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

【0209】

(RT3用当選エリア決定テーブル)

RT3用当選エリア決定テーブルは、図19に示す通り、当選エリア「通常リプレイ」、「RT3中シングルBARリプレイ01」、「RT3中シングルBARリプレイ02」、「RT3中シングルBARリプレイ03」、「RT3中ダブルBARリプレイ01」、「RT3中ダブルBARリプレイ02」、「RT3中ダブルBARリプレイ03」、「状態移行用リプレイ」、「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、「押し順ベルB4」、「技術介入役」、「共通ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チャンス目」、「中チャンス目」及び「強チャンス目」に抽選値が規定されている。即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、RT3遊技状態においては、「ハズレ」、「ボーナス突入りプレイ01」、「ボーナス突入りプレイ02」、「ボーナス突入りプレイ03」、「RT4中BAR揃いリプレイ01」、「RT4中BAR揃いリプレイ02」、「RT4中BAR揃いリプレイ03」、「青7揃いリプレイ」、「準備リプレイ01」、「準備リプレイ02」、「準備リプレイ03」、「準備リプレイ04」が当選エリアとして決定されることは無い。

【0210】

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

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

【0211】

(RT4用当選エリア決定テーブル)

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

10

【0212】

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

20

【0213】

(RT5用当選エリア決定テーブル)

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

30

40

【0214】

また、RT5用当選エリア決定テーブルは、RT0用当選エリア決定テーブル、RT1用当選エリア決定テーブル、RT2用当選エリア決定テーブル、RT3用当選エリア決定テーブル及びRT4用当選エリア決定テーブルと同様に、設定値毎に抽選値が規定されており、図21において、「設定2」～「設定5」の抽選値についての図示を省略している。

【0215】

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

50

## 【 0 2 1 6 】

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

## 【 0 2 1 7 】

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

10

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

## 【 0 2 1 8 】

(サブ制御基板により管理される状態遷移図)

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

## 【 0 2 1 9 】

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

20

## 【 0 2 2 0 】

(通常状態)

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

## 【 0 2 2 1 】

(通常背景)

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

30

## 【 0 2 2 2 】

(前兆背景)

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

40

## 【 0 2 2 3 】

(特殊背景)

特殊背景は、後述の自力解除モードへの移行抽選が高確率で行われることを示唆する背景である。このため、サブCPU 4 1 2 が、画像制御基板 4 2 0 を介して液晶表示装置 4 1 に特殊背景を表示することで、遊技者に対して自力解除モードへの移行抽選に当選することを期待させることができる。また、サブCPU 4 1 2 は、後述の自力解除モードへの移行抽選が高確率で行われる状態から、自力解除モードへの移行抽選が低確率で行われる状態となった場合に、画像制御基板 4 2 0 を介して液晶表示装置 4 1 に通常背景を表示す

50



る制御を行う。

【0224】

(前兆ステージA)

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

10

【0225】

(連続演出A)

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

【0226】

(自力解除モード)

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

20

30

【0227】

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

【0228】

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

40

【0229】

(連続演出B)

連続演出Bは、複数の遊技にわたって行われる演出である。ここで、本実施形態において、サブCPU412は、画像制御基板420を介して液晶表示装置41に連続演出Bの

50

結果を表示することにより、B o n u s 準備状態 A への移行を報知する制御を行う。また、サブCPU 4 1 2 は、画像制御基板 4 2 0 を介して液晶表示装置 4 1 に連続演出 B の結果を表示することにより、通常状態への移行を報知する制御を行う。

**【 0 2 3 0 】**

( B o n u s 準備状態 A )

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

10

**【 0 2 3 1 】**

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

20

**【 0 2 3 2 】**

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

**【 0 2 3 3 】**

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

30

**【 0 2 3 4 】**

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

40

**【 0 2 3 5 】**

( B o n u s 状態 )

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

**【 0 2 3 6 】**

( B o n u s 状態 A )

B o n u s 状態 A は、遊技者にとって有利な状態である。また、サブCPU 4 1 2 は、B o n u s 状態 A の場合に、2 0 ゲームの間、後述の内部抽選処理により当選エリア「 2 0 」～「 2 7 」が決定された場合に、押し順ベルに係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するために適切な停止ボタン 1 1 , 1 2 , 1 3 の停止操作の順序を停止操作順序表

50

示ランプ30a~30cにより報知する制御を行う。そして、20ゲーム中に後述のナビストックを獲得した場合には、ARTゲーム数決定状態に移行する制御を行う。

【0237】

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

【0238】

(Bonus状態B)

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

10

【0239】

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

20

【0240】

(Bonus状態C)

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

30

【0241】

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

【0242】

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

40

【0243】

ここで、本実施形態においては、適切なタイミングで停止ボタン11, 12, 13を操作することができない遊技者であっても、有効ライン上に、フォローリプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合にRT3遊技状態に移行するため、適切なタイミングで停止ボタン11, 12, 13を操作することができない遊技者であっても、遊技を楽しむことができる。

【0244】

50

(リザルト画面A)

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

【0245】

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

【0246】

(引戻状態A)

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

【0247】

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

【0248】

(ARTゲーム数決定状態)

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

【0249】

(ARTゲーム数決定準備状態)

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

【0250】

(ARTゲーム数決定状態A)

ARTゲーム数決定状態Aは、ART状態で遊技可能な遊技数を決定するための状態である。また、ARTゲーム数決定状態Aにおいて、RT4中BAR揃いリプレイが当選した場合に、後述のナビストック数に基づいて、BARリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される停止ボタン11, 12, 13の操作順序を停止操作順序表示ランプ30a～30cにより報知する制御を行う。そして、BARリプレイに係る図柄の組

10

20

30

40

50

み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、サブCPU412は、後述の上乗せゲーム数決定テーブル(図38参照)に基づいて、ART状態で遊技可能なゲーム数を加算するゲーム数の抽選を行う。また、サブCPU412は、RUSHリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、ART状態に移行する制御を行う。なお、本実施形態において、ARTゲーム数決定状態Aは、Bonus状態AまたはBonus状態Bでナビストックを獲得した後、ARTゲーム数決定準備状態を経由して移行される。

【0251】

(ARTゲーム数決定状態B)

ARTゲーム数決定状態Bは、ART状態で遊技可能な遊技数を決定するための状態である。また、ARTゲーム数決定状態Bにおいて、RT4中BAR揃いリプレイが当選した場合に、後述のナビストック数に基づいて、BARリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される停止ボタン11, 12, 13の操作順序を停止操作順序表示ランプ30a~30cにより報知する制御を行う。そして、BARリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、サブCPU412は、後述の上乗せゲーム数決定テーブル(図38参照)に基づいて、ART状態で遊技可能なゲーム数を加算する制御を行う。また、サブCPU412は、RUSHリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、ART状態に移行する制御を行う。なお、本実施形態において、ARTゲーム数決定状態Bは、Bonus状態Cが終了した後、ARTゲーム数決定準備状態を経由して移行され、ARTゲーム数決定状態Aと比較して、決定されるARTゲーム数が多いため、遊技者にとって有利な状態である。

【0252】

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

【0253】

(ART状態)

ART状態は、ARTゲーム、前兆ステージB、連続演出C、ART継続画面、Bonus準備状態B、ART中Bonus状態、ARTゲーム数上乗せ状態から構成されている。また、ART状態は、ARTゲーム数決定状態において、有効ライン上にRUSHリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、サブCPU412によりART状態に移行する制御が行われる。また、サブCPU412は、ARTゲーム数決定状態により決定されたゲーム数と、ART状態により上乗せされた遊技数を加算した遊技数が遊技されたことに基づいて、リザルト画面Bを液晶表示装置41に表示した後、引戻状態Bに移行する制御を行う。

【0254】

(ARTゲーム)

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

【0255】

(前兆ステージB)

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

10

## 【0256】

(連続演出C)

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

## 【0257】

(B o n u s準備状態B)

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

20

## 【0258】

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

30

## 【0259】

また、サブCPU412は、ART中B o n u s報知時に、後述のB o n u s状態振分テーブル(図34参照)を用いた抽選結果に基づいて、停止操作順序表示ランプ30a～30cにより停止ボタン11, 12, 13の停止操作の順序を報知する制御を行う。これにより、サブCPU412は、B o n u s状態振分テーブルを用いた抽選結果に基づいてART中B o n u s状態A～ART中B o n u s状態Cに移行する制御を行う。

40

## 【0260】

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

50

## 【0261】

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

## 【0262】

（ART中 Bonus 状態）

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

## 【0263】

（ART中 Bonus 状態A）

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

## 【0264】

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

## 【0265】

（ART中 Bonus 状態B）

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

## 【0266】

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

## 【0267】

（ART中 Bonus 状態C）

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

10

20

30

40

50

## 【0268】

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

## 【0269】

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

10

## 【0270】

ここで、本実施形態においては、適切なタイミングで停止ボタン11, 12, 13を操作することができない遊技者であっても、有効ライン上に、フォローリプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合にRT3遊技状態に移行するため、適切なタイミングで停止ボタン11, 12, 13を操作することができない遊技者であっても、遊技を楽しむことができる。

20

## 【0271】

(ART継続画面)

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

## 【0272】

(ARTゲーム数上乘せ状態)

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

30

## 【0273】

(ARTゲーム数上乘せ準備状態)

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

40

## 【0274】

(ARTゲーム数上乘せ状態A)

ARTゲーム数上乘せ状態Aは、ART状態で遊技可能な遊技数を決定するための状態である。また、ARTゲーム数上乘せ状態Aにおいて、RT4中BAR揃いリプレイが当選した場合に、後述のナビストック数に基づいて、BARリプレイに係る図柄の組み合わ

50



せが有効ライン上に表示される停止ボタン 1 1 , 1 2 , 1 3 の操作順序を停止操作順序表示ランプ 3 0 a ~ 3 0 c により報知する制御を行う。そして、BARリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、サブCPU 4 1 2 は、後述する上乗せゲーム数決定テーブル(図 3 8 参照)に基づいて、ART状態で遊技可能なゲーム数を加算する制御を行う。また、サブCPU 4 1 2 は、RUSHリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、ARTゲームに移行する制御を行う。なお、本実施形態において、ARTゲーム数上乗せ状態 A は、ART中 Bonus 状態 A または ART中 Bonus 状態 B でナビストックを獲得した後、ARTゲーム数上乗せ準備状態を経由して移行される。

【 0 2 7 5 】

(ARTゲーム数上乗せ状態 B)

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

【 0 2 7 6 】

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

【 0 2 7 7 】

(リザルト画面 B)

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

【 0 2 7 8 】

(引戻状態 B)

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

【 0 2 7 9 】

また、具体的には後で詳述するが、引戻状態 B において、当選エリア「20」~「27

10

20

30

40

50

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

#### 【0280】

(特定演出状態)

特定演出状態は、後述する特定日用特定演出スケジュールテーブル(図29参照)または後述する曜日用特定演出スケジュールテーブル(図30参照)に基づいて、特定演出を実行する時間が決定され、当該決定された時間に基づいて、特定演出が実行されている状態をいう。また、サブCPU412は、特定演出が終了したことに基づいて、特定演出を実行する前の状態に移行する制御を行う。なお、特定演出や、特定演出状態については、後で詳述する。

10

#### 【0281】

(状態管理テーブル)

次に、図23に基づいて、状態管理テーブルについて説明を行う。

#### 【0282】

状態管理テーブルは、サブROM414に設けられており、サブCPU412が現在の状態を認識するために設けられている。具体的には、状態管理テーブルは、状態名と、各状態名に対応する番号について規定されている。

20

#### 【0283】

(押し順報知演出決定テーブル)

次に、図24に基づいて、押し順報知演出決定テーブルについて説明を行う。

#### 【0284】

押し順報知演出決定テーブルは、サブROM414に設けられており、サブCPU412が押し順を報知する際に、何れの押し順を報知するか否かについて規定されている。具体的には、押し順報知演出決定テーブルは、状態名と、遊技状態に基づいて、停止ボタン11, 12, 13の停止操作順序を報知する内容について規定されている。

#### 【0285】

例えば、引戻状態Aにおいて、現在の遊技状態がRT3遊技状態である場合には、「RT3リプレイナビ」または「RT4移行リプレイ外しナビ」が実行される。具体的には、引戻状態Aにおいて、後述の内部抽選処理により当選エリア「13」～「19」が決定された場合に、サブCPU412は、通常リプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される停止操作順序を報知する制御を行う。

30

#### 【0286】

また、引戻状態Aにおいて、現在の遊技状態がRT2遊技状態である場合には、「RT2継続ナビ」が実行される。後述の内部抽選処理により当選エリア「01」～「03」が決定された場合に、サブCPU412は、通常リプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される停止操作順序を報知する制御を行う。

#### 【0287】

(演出決定テーブル1)

次に、図25に基づいて、演出決定テーブル1について説明を行う。

40

#### 【0288】

演出決定テーブル1は、サブROM414に設けられており、通常状態等において行われる演出を決定するために設けられている。具体的には、「演出No.」と、「演出No.」に対応する演出内容について規定されている。

#### 【0289】

また、演出決定テーブル1は、後述の内部抽選処理により決定された当選エリアや、サブCPU412により管理されている現在の状態等に基づいて、演出を実行するための条件が規定されている。例えば、「演出No.028」の特定演出状態最終G当選確定演出

50

を実行するための条件として、後述のサブRAM 415に設けられているリザーブストック格納領域の値が「1」以上であること、Bonus放出許可フラグがONであること、特定演出状態における最終ゲームであることが規定されている。

【0290】

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

【0291】

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

10

【0292】

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

【0293】

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

20

【0294】

(演出決定テーブル2)

次に、図26に基づいて、演出決定テーブル2について説明を行う。

【0295】

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

30

【0296】

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

【0297】

(演出決定テーブル3)

次に、図27に基づいて、演出決定テーブル3について説明を行う。

40

【0298】

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

【0299】

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

【0300】

50

さらに、本実施形態においては、「演出No. 022」の超絶絶叫連打上乗せ演出が設けられており、この超絶絶叫連打上乗せ演出は、ARTゲーム数の上乗せが行われる場合に実行される演出である。超絶絶叫連打上乗せ演出が実行されると、遊技者に演出ボタン18の押下操作を促す演出表示がなされる。このとき、遊技者により演出ボタン18が押下されると、液晶駆動ユニット110が作動して、液晶表示装置41を上下動させる。この後、液晶表示装置41では、上乗せされたARTゲーム数が告知される（例えば、「+10ゲーム」といったように表示される）。また、このとき、スピーカ34, 35からは、ARTゲーム数が上乗せされたことを報知するための告知音（例えば、ファンファーレなど）が出力される。

さらに、液晶表示装置41とは別のタイトルバー641を有するバーユニット（不図示）によって、遊技者により演出ボタン18が押下されると、液晶表示装置41の背面側に設けたタイトルバー641がバーユニットにより作動されて、液晶表示装置41の前面側に突出する。その後、突出したタイトルバー641が液晶表示装置41に表示される画像の一部を隠すように上昇した後下降する。この後、液晶表示装置41では、上乗せされたARTゲーム数が告知される（例えば、「+10ゲーム」といったように表示される）。また、このとき、スピーカ34, 35からは、ARTゲーム数が上乗せされたことを報知するための告知音（例えば、ファンファーレなど）が出力される。

#### 【0301】

なお、液晶表示装置41とタイトルバー641との移動態様による演出は、例えば、

- 1：液晶表示装置41のみが上下動する、
- 2：液晶表示装置41が上部に移動し、タイトルバー641が前側に移動する、
- 3：液晶表示装置41が上部に移動し、タイトルバー641が前側に移動してから、上下動する、
- 4：液晶表示装置41が上部に移動し、タイトルバー641が前側に移動してから、タイトルバー641の上下動とともに、液晶表示装置41も上下動する、
- 5：液晶表示装置41が上部に移動し、タイトルバー641が前側に移動している状態から、タイトルバー641が上下動する、
- 6：液晶表示装置41が上部に移動し、タイトルバー641が前側に移動している状態から、タイトルバー641の上下動とともに、液晶表示装置41も上下動する

等、上記組み合わせに限らず様々な移動態様が可能である。

#### 【0302】

また、液晶表示装置41、タイトルバー641ともに、可動可能範囲の端から端までの動きに限らず、可動可能範囲の途中で止まったり、移動方向を変更するようにしてもよい。

さらに、液晶表示装置41およびタイトルバー641による演出は、上記「演出No. 022」の場合に限らず、他の演出が選択された場合に行うようにしてもよい。また、所定の遊技状態や所定の当選役の成立等によって、上記液晶表示装置41およびタイトルバー641による演出を行うようにしてもよい。また、選択された演出や当選役に応じて、上記液晶表示装置41およびタイトルバー641による演出の種類を決定するようにしてもよい。

#### 【0303】

（Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブル）

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

#### 【0304】

Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルは、サブROM414に設けられており、引戻状態Aまたは引戻状態Bにおいて、プランクに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたときから、ART準備状態Aに移行するまでのゲーム数を決定するために設けられている。具体的には、Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルは、ART準備状態Aに移行するまでのゲーム数の範囲と、抽選値について規定されている。

## 【0305】

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

## 【0306】

ここで、Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルの抽選値は、設定値毎に設けられており、設定値毎に各ゲーム数の範囲毎に規定されている抽選値が異なる。特に、本実施形態において、Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブルの抽選値は、設定値が高ければ高い程、サブCPU412が早いゲーム数の範囲を決定する確率が高くなる様に規定されている。これにより、サブCPU412は、設定値が高ければ高い程、引戻状態Aまたは引戻状態Bが終了した後にBonus準備状態に移行するためのゲーム数として短いゲーム数を決定する割合が高くなる。

10

## 【0307】

(特定日用特定演出スケジュールテーブル)

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

## 【0308】

特定日用特定演出スケジュールテーブルは、サブROM414に設けられており、特定演出を実行するスケジュールを取得するために設けられている。また、特定日用特定演出スケジュールテーブルは、「日付」と、「日付毎に特定演出を実行するための時間」が規定されている。例えば、RTC装置426により取得された日付が1月1日の場合には、電源が投入されてから、2時間後、4時間後、6時間後、8時間後、10時間後、及び12時間後に特定演出を実行する旨が規定されており、12時間経過以降については、3時間ごとに特定演出を実行する旨が規定されている。

20

## 【0309】

(曜日用特定演出スケジュールテーブル)

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

## 【0310】

曜日用特定演出スケジュールテーブルは、サブROM414に設けられており、特定日用特定演出スケジュールテーブルと同様に、特定演出を実行するスケジュールを取得するために設けられている。また、曜日用特定演出スケジュールテーブルは、「曜日」と、「曜日毎に特定演出を実行するための時間」が規定されている。例えば、RTC装置426により取得された日付情報に対応する曜日情報が月曜日の場合には、電源が投入されてから、2時間後、4時間後、8時間後、及び11時間後に特定演出を実行する旨が規定されており、12時間経過以降については、3時間ごとに特定演出を実行する旨が規定されている。

30

## 【0311】

ここで、本実施形態において、サブCPU412は、まず、RTC装置426により取得した日付情報が特定日用特定演出スケジュールテーブルに規定されている日付と一致するか否か判定する制御を行う。そして、当該判定の結果、一致する日付がある場合には、一致した日付に基づいて、特定演出を実行する時間を取得する制御を行う。一方、判定の結果、一致する日付がない場合には、曜日用特定演出スケジュールテーブルに規定されている曜日と、RTC装置426により取得された日付情報に対応する曜日情報とに基づいて、特定演出を実行する時間を取得する制御を行う。

40

## 【0312】

なお、本実施形態において、サブCPU412は、RTC装置426により取得した日付情報または曜日情報と、特定日用特定演出スケジュールテーブルまたは曜日用特定演出スケジュールテーブルに基づいて、特定演出を実行する時間を取得する制御を行うこととしているが、これに限定されることはない。例えば、サブCPU412は、RTC装置426により取得された日付情報に基づいて、乱数値を取得する制御を行い、当該取得され

50

た乱数値に基づいて、特定演出を実行する時間を取得する制御を行ってもよい。

【0313】

例えば、RTC装置426により取得された日付情報が「YYYY(年)/MM(月)/DD(日)」の場合、年に対応する乱数値と、月に対応する乱数値と、日に対応する乱数値を取得し、取得したそれぞれの乱数値を演算することにより、最終的な乱数値を取得する。そして、サブCPU412は、取得した乱数値に基づいて、特定演出実行内容を決定する制御を行う。また、サブCPU412は、取得した乱数値に基づいて、特定演出を実行するスケジュールを取得する制御を行う。

【0314】

(特定演出開放スケジュールテーブル)

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

【0315】

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

【0316】

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

【0317】

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

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

10

20

30

40

50

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

**【0321】**

(自力解除モード抽選確率移行テーブル)

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

10

**【0322】**

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

**【0323】**

20

(リザーブストック抽選テーブル)

次に、図33に基づいて、リザーブストック抽選テーブルについて説明を行う。

**【0324】**

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

30

**【0325】**

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

40

**【0326】**

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

**【0327】**

50

( Bonus 状態振分テーブル )

次に、図 3 4 に基づいて、 Bonus 状態振分テーブルについて説明を行う。

【 0 3 2 8 】

Bonus 状態振分テーブルは、サブROM 4 1 4 に設けられており、当選エリア「 0 1 」～「 0 3 」が決定された場合に、報知する停止ボタン 1 1 , 1 2 , 1 3 の操作順序を報知するために設けられている。また、 Bonus 状態振分テーブルは、 Bonus 状態 A ~ Bonus 状態 C のうち、どの状態に移行させるかについてと、各 Bonus 状態に対応する抽選値について規定されている。ここで、本実施形態において、抽選値は、設定値毎に設けられており、設定値が高ければ高い程、 Bonus 状態 C へ移行する確率が高く規定されている。

10

【 0 3 2 9 】

例えば、 Bonus 状態振分テーブルを用いた抽選の結果、 Bonus 状態 A に移行することが決定された場合には、赤 7 リプレイ 0 1 に係る図柄の組み合わせが停止し得る停止ボタン 1 1 , 1 2 , 1 3 の操作順序を報知する制御を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2 は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「 0 1 」が決定された場合には、右停止ボタン 1 3 を最初に停止操作する旨の報知を行う。また、後述の内部抽選処理において、当選エリア「 0 2 」が決定された場合には、左停止ボタン 1 1 を最初に停止操作する旨の報知を行う。一方、後述の内部抽選処理において、当選エリア「 0 3 」が決定された場合には、中停止ボタン 1 2 を最初に停止操作する旨の報知を行うことで青 7 リプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されないようにしている。

20

【 0 3 3 0 】

また、 Bonus 状態振分テーブルを用いた抽選の結果、 Bonus 状態 B に移行することが決定された場合には、赤 7 リプレイ 0 2 に係る図柄の組み合わせが停止し得る停止ボタン 1 1 , 1 2 , 1 3 の操作順序を報知する制御を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2 は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「 0 1 」が決定された場合には、左停止ボタン 1 1 を最初に停止操作する旨の報知を行う。また、後述の内部抽選処理において、当選エリア「 0 2 」が決定された場合には、中停止ボタン 1 2 を最初に停止操作する旨の報知を行う。一方、後述の内部抽選処理において、当選エリア「 0 3 」が決定された場合には、中停止ボタン 1 2 を最初に停止操作する旨の報知を行うことで青 7 リプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されないようにしている。

30

【 0 3 3 1 】

また、 Bonus 状態振分テーブルを用いた抽選の結果、 Bonus 状態 C に移行することが決定された場合には、青 7 リプレイに係る図柄の組み合わせが停止し得る停止ボタン 1 1 , 1 2 , 1 3 の操作順序を報知する制御を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2 は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「 0 3 」が決定された場合には、左停止ボタン 1 1 を最初に停止操作する旨の報知を行う。一方、後述の内部抽選処理において、当選エリア「 0 1 」または「 0 2 」が決定された場合には、中停止ボタン 1 2 を最初に停止操作する旨の報知を行う。

【 0 3 3 2 】

( 昇格抽選テーブル )

次に、図 3 5 に基づいて、昇格抽選テーブルについて説明を行う。

【 0 3 3 3 】

昇格抽選テーブルは、サブROM 4 1 4 に設けられており、図 3 6 の Bonus 状態振分テーブルに基づいた抽選の結果、 Bonus 状態 A または Bonus 状態 B に移行することが決定された後、 Bonus 状態 A または Bonus 状態 B に移行する前に、 Bonus 状態 B または Bonus 状態 C に移行するようにする抽選を行うために設けられている。

40

【 0 3 3 4 】

具体的には、昇格抽選テーブルは、( a ) Bonus 状態 A 待機中用の昇格抽選テーブルと、( b ) Bonus 状態 B 待機中用の昇格抽選テーブルとが設けられており、各昇格

50



抽選テーブルには、当選エリア毎の抽選値と、移行先の Bonus 状態待機中とが規定されている。例えば、Bonus 状態 A 待機中において、当選エリア「33」が決定された場合に、サブ CPU 412 は、「32768 / 65536」で Bonus 状態 B 待機中に移行する抽選を行う。また、Bonus 状態 B 待機中において、当選エリア「33」が決定された場合に、サブ CPU 412 は、「4128 / 65536」で Bonus 状態 C 待機中に移行する抽選を行う。

【0335】

( Bonus 状態 B 中 ART 抽選テーブル )

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

10

【0336】

Bonus 状態 B 中 ART 抽選テーブルは、サブ ROM 414 に設けられており、Bonus 状態 B において、ART 状態に移行するか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、Bonus 状態 B 中 ART 抽選テーブルは、当選エリアと、各当選エリアに対応する抽選値が規定されている。例えば、サブ CPU 412 は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「33」が決定された場合には、「21692 / 65536」の確率で ART 状態に移行することが決定される抽選を行う。そして、当該抽選に当選した場合に、サブ CPU 412 は、サブ RAM 415 に設けられているナビストック格納領域に「3」を加算して格納する制御を行う。なお、Bonus 状態 B が終了した時点で、サブ RAM 415 のナビストック格納領域の値が「1」以上である場合に、サブ CPU 412

20

【0337】

ここで、サブ RAM 415 に設けられているナビストック格納領域の値の分だけ、サブ CPU 412 は、ART ゲーム数決定状態において、後述の内部抽選処理により当選エリア「04」～「06」が決定された場合に、BAR リプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される停止ボタン 11, 12, 13 の操作順序を報知する制御を行う。

【0338】

( ナビストック上乘せ抽選テーブル )

次に、図 37 に基づいて、ナビストック上乘せ抽選テーブルについて説明を行う。

【0339】

ナビストック上乘せ抽選テーブルは、サブ ROM 414 に設けられており、Bonus 状態 B 中 ART 抽選テーブルに基づく抽選に当選した後、ナビストック数の上乘せ抽選を行うために設けられている。具体的には、ナビストック上乘せ抽選テーブルは、当選エリアと、各当選エリアに対応する抽選値が規定されている。例えば、サブ CPU 412 は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「33」が決定された場合には、「13107 / 65536」の確率でナビストック数の上乘せ抽選を行う。そして、当該抽選に当選した場合に、サブ CPU 412 は、サブ RAM 415 に設けられているナビストック格納領域に「2」を加算して格納する制御を行う。

30

【0340】

( Bonus 状態 A 中 ART 抽選テーブル )

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

40

【0341】

Bonus 状態 A 中 ART 抽選テーブルは、サブ ROM 414 に設けられており、Bonus 状態 A において、ART 状態に移行するか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、Bonus 状態 A 中 ART 抽選テーブルは、当選エリアと、ナビストック数と、各当選エリア及びナビストック数に対応する抽選値とが規定されている。例えば、サブ CPU 412 は、後述の内部抽選処理において、当選エリア「33」が決定された場合には、「26214 / 65536」の確率でナビストック数「0個」加算することを決定し、「32768 / 65536」の確率でナビストック数「1個」加算することを決定

50

し、「3277/65536」の確率でナビストック数「2個」加算することを決定し、「3277/65536」の確率でナビストック数「3個」加算することを決定する抽選を行う。そして、当該抽選に当選した場合に、サブCPU412は、サブRAM415に設けられているナビストック格納領域に、抽選結果に対応するナビストック数を加算して格納する制御を行う。なお、Bonus状態Aが終了した時点で、サブRAM415のナビストック格納領域の値が「1」以上である場合に、サブCPU412は、ART状態への移行抽選に当選したと判定する制御を行う。

【0342】

(上乗せゲーム数決定テーブル)

次に、図39に基づいて、上乗せゲーム数決定テーブルについて説明を行う。

10

【0343】

上乗せゲーム数決定テーブルは、サブROM414に設けられており、ARTゲーム数決定状態AまたはARTゲーム数決定状態Bにおいて、BARリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、サブRAM415のARTゲーム数格納領域の値に加算するゲーム数を決定するために設けられている。

【0344】

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

20

30

【0345】

例えば、ARTゲーム数決定状態Aにおいて、BARリプレイ01またはBARリプレイ03に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合に、サブCPU412は、「49086/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「10」ゲームを決定し、「5308/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「20」ゲームを決定し、「5308/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「30」ゲームを決定し、「5308/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「50」ゲームを決定し、「262/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「100」ゲームを決定し、「132/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「200」ゲームを決定し、「132/65536」の確率で、上乗せゲーム数として「300」ゲームを決定する抽選を行う。

40

【0346】

また、ARTゲーム数決定状態A中BARリプレイ01,03成立時抽選テーブルは、ARTゲーム数上乗せ状態Aにおいて、BARリプレイ01またはBARリプレイ03に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合にも用いられる。同様に、ARTゲーム数決定状態A中BARリプレイ02成立時抽選テーブルは、ARTゲーム数上乗せ状態Aにおいて、BARリプレイ02に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示

50

された場合にも用いられる。同様に、ARTゲーム数決定状態B中BARリプレイ01, 03成立時抽選テーブルは、ARTゲーム数上乘せ状態Bにおいて、BARリプレイ01またはBARリプレイ03に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合にも用いられる。同様に、ARTゲーム数決定状態B中BARリプレイ02成立時抽選テーブルは、ARTゲーム数上乘せ状態Bにおいて、BARリプレイ02に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合にも用いられる。

【0347】

(ARTゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブル)

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

10

【0348】

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

20

【0349】

(メイン制御基板300によるプログラム開始処理)

次に、図41に基づいて、メイン制御基板300により行われるプログラム開始処理についての説明を行う。なお、プログラム開始処理は、電源スイッチ511swがONとなったことに基づいて行われる処理である。

【0350】

(ステップS1)

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

30

【0351】

(ステップS2)

ステップS2において、メインCPU301は、RAMチェックサム算出処理を行う。具体的には、メインRAM303のチェックサムを算出し、当該算出が終了した場合には、メインRAM303のチェックサムをセットする処理を行う。ここで、チェックサム(Checksum)とは、誤りを検出するための符号の一種である。そして、ステップS2の処理が終了すると、ステップS3に処理を移行する。

40

【0352】

(ステップS3)

ステップS3において、メインCPU301は、設定変更スイッチがONであるか否かを判定する処理を行う。本実施形態においては、図示しない設定変更用の鍵が鍵穴に挿入された状態で、所定角度回動されることにより、設定変更スイッチがONとなる。このため、ステップS3において、メインCPU301は、図示しない設定変更用の鍵が鍵穴に挿入された状態で、所定角度回動されているか否かを判定する処理を行う。そして、設定変更スイッチがONであると判定された場合には(ステップS3=Yes)、ステップS

50

4 に処理を移行し、設定変更スイッチが OFF であると判定された場合には (ステップ S 3 = No)、ステップ S 6 に処理を移行する。

【 0 3 5 3 】

(ステップ S 4)

ステップ S 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、ドア開閉スイッチが ON であるか否かを判定する。本実施形態においては、鍵穴 4 に専用の鍵が挿入されて所定角度回動され、かつ、前面扉 3 が所定角度以上開放されることにより、ドア開閉スイッチが ON となる。このため、ステップ S 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、鍵穴 4 に専用の鍵が挿入されて所定角度回動され、かつ、前面扉 3 が所定角度以上開放されているか否かを判定する処理を行う。そして、ドア開閉スイッチが ON であると判定された場合には (ステップ S 4 = Yes)、ステップ S 7 に処理を移行し、ドア開閉スイッチが OFF であると判定された場合には (ステップ S 4 = No)、ステップ S 5 に処理を移行する。

10

【 0 3 5 4 】

(ステップ S 5)

ステップ S 5 において、メイン CPU 3 0 1 は、設定変更装置作動異常フラグをセットする。具体的には、設定変更スイッチが ON であって (ステップ S 3 = Yes)、ドア開閉スイッチが OFF である場合 (ステップ S 4 = No)、前面扉 3 が所定角度以上開放していないにもかかわらず、設定変更用の鍵が挿入された状態で所定角度回動されていることとなる。このため、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている設定変更装置作動異常フラグ格納領域に設定変更装置作動異常フラグをセットする。そして、

20

【 0 3 5 5 】

(ステップ S 6)

ステップ S 6 において、メイン CPU 3 0 1 は、電断復帰処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、遊技機 1 に対して電源の供給が遮断された後、電源の供給が開始された場合に、退避されたレジスタの値や、保存されたスタックポインタの値を復帰させる処理等を行う。また、電断復帰処理においては、メイン RAM 3 0 3 の初期化処理が行われる。そして、ステップ S 6 の処理が終了すると、図 4 2 のメインループ処理に移行する。

【 0 3 5 6 】

(ステップ S 7)

ステップ S 7 において、メイン CPU 3 0 1 は、設定変更装置作動開始コマンドをセットする処理を行う。具体的には、設定変更スイッチが ON であって (ステップ S 3 = Yes)、ドア開閉スイッチが ON である場合 (ステップ S 4 = Yes) に、メイン CPU 3 0 1 は、設定変更装置作動開始コマンドをサブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該設定変更装置作動開始コマンドを、メイン RAM 3 0 3 の演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、設定変更装置作動開始コマンドとは、遊技機 1 の設定変更を開始する旨の情報を有するコマンドである。そして、ステップ S 7 の処理が終了すると、ステップ S 8 に処理を移行する。

30

【 0 3 5 7 】

(ステップ S 8)

ステップ S 8 において、メイン CPU 3 0 1 は、設定値変更処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、現在の設定値を取得し、設定値の範囲が正常であるか否かを判定する。ここで、当該判定結果が正常である場合には、貯留枚数表示器 2 5 や、設定表示部 3 6 に現在の設定値を表示する処理を行う。一方、上述の判定結果が正常でない場合には、設定値の初期設定値をメイン RAM 3 0 3 に設けられている設定値格納領域にセットした後に、貯留枚数表示器 2 5 や、設定表示部 3 6 に設定値の初期値を表示する処理を行う。そして、メイン CPU 3 0 1 は、設定変更スイッチ 3 7 s w により設定変更ボタン 3 7 の操作が検出されたことに基づいて、設定値の切替表示処理を行うとともに、スタートスイッチ 1 0 s w によりスタートレバー 1 0 の操作が検出されたことに基づいて、設定値の

40

50

確定処理を行い、所定角度回動されている設定変更用の鍵が抜差可能な角度まで回動されたことが検出されたことに基づいて、設定値をメインRAM303の設定値格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS8の処理が終了すると、ステップS9に処理を移行する。

【0358】

(ステップS9)

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

10

【0359】

(ステップS10)

ステップS10において、メインCPU301は、設定変更装置作動終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、設定変更装置作動終了コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該設定変更装置作動終了コマンドを、メインRAM303の演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、設定変更装置作動終了コマンドとは、設定値が変更された旨や、変更後の設定値に係る情報を有するコマンドである。そして、ステップS10の処理が終了すると、図42のメインループ処理に移行する。

20

【0360】

(メインループ処理)

次に、図42に基づいて、メインループ処理についての説明を行う。

【0361】

(ステップS101)

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

【0362】

(ステップS102)

ステップS102において、メインCPU301は、遊技開始管理処理を行う。具体的には、払出枚数をクリアする処理や、現在の遊技状態をセットする処理を行う。そして、ステップS102の処理が終了すると、ステップS103に処理を移行する。

30

【0363】

(ステップS103)

ステップS103において、メインCPU301は、オーバーフロー表示処理を行う。具体的には、補助貯留部満タンセンサ530sにより、補助貯留部530に貯留されているメダルが満タンであることが検出されたことに基づいて、メインCPU301は、中継基板200を介して、払出枚数表示器27により所定のエラー表示を行う処理を行う。そして、ステップS103の処理が終了すると、ステップS104に処理を移行する。

40

【0364】

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

【0365】

(ステップS104)

ステップS104において、メインCPU301は、メダル受付開始処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、再遊技が作動していない場合に、メダルの受付を許可する処理等を行う。そして、ステップS104の処理が終了すると、ステップS10

50

5 に処理を移行する。なお、このメダル受付開始処理では、メダルの投入によるメダル投入枚数カウンタの加算処理や再遊技時のメダル自動投入コマンドのセット等が行われる。

【0366】

(ステップS105)

ステップS105において、メインCPU301は、設定値確認処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS10の処理によりメインRAM303に設けられている設定値格納領域に格納された設定値を読み出す処理を行う。そして、ステップS105の処理が終了すると、ステップS106に処理を移行する。

【0367】

(ステップS106)

ステップS106において、メインCPU301は、メダル管理処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メダル投入チェック処理等を行う。そして、ステップS106の処理が終了すると、ステップS107に処理を移行する。なお、このメダル管理処理では、メダル投入口6に適正なメダルが投入されたか否かのメダル投入チェック処理や、メダルを精算するメダル精算時処理等が行われる。

【0368】

(ステップS107)

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

【0369】

(ステップS108)

ステップS108において、メインCPU301は、スタートレバーチェック処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、スタートスイッチ10swがONであるか否かを判定する処理等を行う。そして、ステップS108の処理が終了すると、ステップS109に処理を移行する。なお、このスタートレバーチェック処理では、スタートレバー10の操作が受け付け可能であるか否かを判定する処理が行われ、受け付け可能であると判定された場合には、スタートレバー10への操作の受け付けが許可される。

【0370】

(ステップS109)

ステップS109において、メインCPU301は、内部抽選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、抽選により当選エリアを決定する処理等を行う。そして、ステップS109の処理が終了すると、ステップS110に処理を移行する。なお、この内部抽選処理では、さらに、現在の遊技状態や現在の遊技状態における抽選回数、RT種別等の情報も取得される。

【0371】

(ステップS110)

ステップS110において、メインCPU301は、図柄コード設定処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、ステップS109により決定された当選エリアに基づいて、回胴演出を実行するか否かを抽選する処理等を行う。そして、ステップS110の処理が終了すると、ステップS111に処理を移行する。

【0372】

(ステップS111)

ステップS111において、メインCPU301は、リール回転開始準備処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、最小1遊技時間をセットする処理等を行う。そして、ステップS111の処理が終了すると、ステップS112に処理を移行する。な

10

20

30

40

50

お、このリール回転開始準備処理では、前回の遊技において設定されたタイマカウンタの値が「0」になったか否かが判定される。ここでいうタイマカウンタの値には最小1遊技時間(約4.1秒)がセットされる。また、リール回転開始準備処理では、リール17の回転が定速になるまでの待ち時間もセットされる。

**【0373】**

(ステップS112)

ステップS112において、メインCPU301は、リール停止前処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、回転中のリール17に対する引込予想処理等を行う。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。なお、引込予想処理では、まず仮想停止位置の初期値をセットし、引込優先順位を取得する処理を行い、停止位置が「00」でなければ停止位置の補正を行い、引込優先順位を保存する処理が行われる。

10

**【0374】**

(ステップS113)

ステップS113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100を介して、ステッピングモータ101, 102, 103を駆動することにより、リール17を定速回転させる処理を行う。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。

**【0375】**

(ステップS114)

ステップS114において、メインCPU301は、操作可能状態フラグをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作可能状態フラグ格納領域の操作可能状態フラグをONにする処理を行う。ここで、操作可能状態フラグ格納領域は、停止ボタン11, 12, 13それぞれに対応して設けられている。また、操作可能状態フラグは、停止ボタン11, 12, 13が停止操作可能か否かを判定するために用いられる。例えば、停止ボタン11, 12, 13それぞれに対応する操作可能状態フラグが全てONである場合、メインCPU301は、全ての停止ボタン11, 12, 13が停止操作可能であると判定する。そして、ステップS114の処理が終了すると、ステップS115に処理を移行する。

20

**【0376】**

(ステップS115)

ステップS115において、メインCPU301は、リール回転中処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、停止スイッチ11sw, 12sw, 13swが遊技者による停止ボタン11, 12, 13に対する停止操作を検出したことに基づいて、対応するリール17の回転を停止させる制御等を行う。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。

30

**【0377】**

(ステップS116)

ステップS116において、メインCPU301は、停止要求があるか否かを判定する処理を行う。具体的には、ステップS115において、停止スイッチ11sw, 12sw, 13swが遊技者による停止ボタン11, 12, 13に対する停止操作を検出し、回転中のリール17を停止させたか否かを判定する。そして、停止要求がないと判定された場合には(ステップS116 = No)、ステップS118に処理を移行し、停止要求があると判定された場合には(ステップS116 = Yes)、ステップS117に処理を移行する。

40

**【0378】**

(ステップS117)

ステップS117において、メインCPU301は、リール停止コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301がサブ制御基板400に対して、リール停止コマンドを送信するために、当該リール停止コマンドをメインRAM303の演出用伝

50

送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、リール停止コマンドとは、停止したリール17の種別に係る情報や、停止スイッチ11sw, 12sw, 13swが遊技者による停止ボタン11, 12, 13に対する停止操作を検出した際の図柄位置に係る情報、当該図柄位置に対応する図柄コードに係る情報を有するコマンドである。また、メインCPU301は、操作された停止ボタン11, 12, 13に対応するメインRAM303に設けられている操作可能状態フラグ格納領域の操作可能状態フラグをOFFにする。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。

【0379】

(ステップS118)

ステップS118において、メインCPU301は、全リールが停止済みであるか否かを判定する。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作可能状態フラグ格納領域の値に基づいて、リール17が全て停止しているか否かの判定する処理を行う。そして、全リールが停止済みでないと判定された場合には(ステップS118 = No)、ステップS115に処理を移行し、全リールが停止済みとなるまで、同様の処理を繰り返し実行する。一方、全リールが停止済みであると判定された場合には(ステップS118 = Yes)、ステップS119に処理を移行する。

10

【0380】

(ステップS119)

ステップS119において、メインCPU301は、停止ボタン11, 12, 13が操作中であるか否かを判定する。具体的には、メインCPU301は、停止スイッチ11sw, 12sw, 13swのOFFエッジが検出されたか否かを判定する処理を行う。そして、停止ボタン11, 12, 13が操作中であると判定された場合には(ステップS119 = Yes)、停止ボタン11, 12, 13が操作中で無くなるまで、ステップS119の処理を繰り返し実行する。一方、停止ボタン11, 12, 13が操作中でないと判定された場合には(ステップS119 = No)、ステップS120に処理を移行する。

20

【0381】

(ステップS120)

ステップS120において、メインCPU301は、表示判定処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、入賞した図柄の組み合わせに応じて払出枚数を算定する処理等を行う。そして、ステップS120の処理が終了すると、ステップS121に処理を移行する。

30

【0382】

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

【0383】

(ステップS121)

ステップS121において、メインCPU301は、投入・払出センサチェック処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、ステップS107と同様に、メダルセンサ16sや、ホッパー520に設けられた図示しない払出センサの異常を検出した場合に、検出した異常を表示する処理等を行う。そして、ステップS121の処理が終了すると、ステップS122に処理を移行する。

40

【0384】

(ステップS122)

ステップS122において、メインCPU301は、払出処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、電源基板500を介してホッパー520を駆動することによりメダルの払出等の処理を行う。そして、ステップS122の処理が終了すると、ステップS123に処理を移行する。

【0385】

なお、この払出処理では、メダル貯留枚数カウンタの値が「50」であるか否かも判定され、「50」未満である場合には、貯留枚数が加算され、加算途中で「50」を超えた

50



場合には、この超えた分のメダルが払い出される。

【0386】

(ステップS123)

ステップS123において、メインCPU301は、後で図43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、RT遊技状態を移行させる処理等を行う。そして、ステップS123の処理が終了すると、ステップS101に処理を移行し、以降の処理を繰り返し実行する。

【0387】

(遊技状態移行処理)

次に、図43に基づいて、図42のステップS123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43は遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【0388】

(ステップS123-1)

ステップS123-1において、メインCPU301は、後で図44を用いて詳述するRT遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、現在の遊技状態と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。そして、ステップS123-1の処理が終了すると、ステップS123-2に処理を移行する。

【0389】

(ステップS123-2)

ステップS123-2において、メインCPU301は、遊技状態コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、遊技状態をサブ制御基板400に対して送信するために、当該遊技状態コマンドを、メインRAM303の演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、遊技状態コマンドとは、RT0遊技状態からRT5遊技状態のうち、何れの遊技状態であるかの情報を有するコマンドである。そして、ステップS123-2の処理が終了すると、ステップS123-3に処理を移行する。

【0390】

(ステップS123-3)

ステップS123-3において、メインCPU301は、回胴演出実行処理を行う。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格納領域において、回胴演出を実行するフラグがONされている場合に回胴演出を実行する処理を行う。更に具体的には、メインCPU301は、後述の割込処理におけるステップS205のリール駆動制御処理において、リール制御基板100を介してステッピングモータ101, 102, 103を制御することにより、回胴演出を実行する制御を行う。そして、ステップS123-3の処理が終了すると、ステップS123-4に処理を移行する。

【0391】

(ステップS123-4)

ステップS123-4において、メインCPU301は、回胴演出中か否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS123-3の回胴演出実行処理により回胴演出が開始された後、当該開始された回胴演出が終了したか否かを判定する処理を行う。そして、回胴演出中であると判定された場合には(ステップS123-4 = Yes)、回胴演出が終了するまでステップS123-4の処理を繰り返し実行する。一方、回胴演出中ではないと判定された場合には(ステップS123-4 = No)、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S101に処理を移行する。

【0392】

(RT遊技状態移行処理)

次に、図44に基づいて、図43のステップS123-1の処理により行われるRT遊

10

20

30

40

50

技状態移行処理についての説明を行う。なお、図44はRT遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【0393】

(ステップS123-1-1)

ステップS123-1-1において、メインCPU301は、遊技状態を取得する処理を行う。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S123-1-1の処理が終了すると、ステップS123-1-2に処理を移行する。

【0394】

(ステップS123-1-2)

ステップS123-1-2において、メインCPU301は、RT0遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS123-1-1において取得した遊技状態がRT0遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、RT0遊技状態であると判定された場合には(ステップS123-1-2=Yes)、ステップS123-1-3に処理を移行し、RT0遊技状態ではないと判定された場合には(ステップS123-1-2=No)、ステップS123-1-4に処理を移行する。

10

【0395】

(ステップS123-1-3)

ステップS123-1-3において、メインCPU301は、RT0遊技状態用遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、現在の遊技状態(RT0遊技状態)と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。具体的には、blankに係る図柄の組み合わせが表示された場合と判定された場合に、RT1遊技状態をセットする処理が行われる。そして、ステップS123-1-3の処理が終了すると、RT遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップS123-2に処理を移行する。

20

【0396】

(ステップS123-1-4)

ステップS123-1-4において、メインCPU301は、RT1遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS123-1-1において取得した遊技状態がRT1遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、RT1遊技状態であると判定された場合には(ステップS123-1-4=Yes)、ステップS123-1-5に処理を移行し、RT1遊技状態ではないと判定された場合には(ステップS123-1-4=No)、ステップS123-1-6に処理を移行する。

30

【0397】

(ステップS123-1-5)

ステップS123-1-5において、メインCPU301は、RT1遊技状態用遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、現在の遊技状態(RT1遊技状態)と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。具体的には、準備リプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合と判定された場合に、RT2遊技状態をセットする処理が行われ、青7リプレイ又はフォローリプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合と判定された場合に、RT3遊技状態をセットする処理が行われる。そして、ステップS123-1-5の処理が終了すると、RT遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップS123-2に処理を移行する。

40

【0398】

(ステップS123-1-6)

ステップS123-1-6において、メインCPU301は、RT2遊技状態であるか否かの判定を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS123-1-1において取得した遊技状態がRT2遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、RT2遊技状態であると判定された場合には(ステップS123-1-6=Yes)、ステ

50

ップS 1 2 3 - 1 - 7 に処理を移行し、R T 2 遊技状態ではないと判定された場合には (ステップS 1 2 3 - 1 - 6 = N o )、ステップS 1 2 3 - 1 - 8 に処理を移行する。

【 0 3 9 9 】

(ステップS 1 2 3 - 1 - 7 )

ステップS 1 2 3 - 1 - 7 において、メインCPU 3 0 1 は、R T 2 遊技状態用遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1 は、現在の遊技状態 (R T 2 遊技状態) と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。具体的には、ブランクに係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合に、R T 1 遊技状態をセットする処理が行われ、赤7リプレイ、青7リプレイ又はフォローリプレイに係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合に、R T 3 遊技状態をセットする処理が行われ、R U S Hリプレイに係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合に、R T 5 遊技状態をセットする処理が行われる。そして、ステップS 1 2 3 - 1 - 7 の処理が終了すると、R T 遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップS 1 2 3 - 2 に処理を移行する。

10

【 0 4 0 0 】

(ステップS 1 2 3 - 1 - 8 )

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

20

【 0 4 0 1 】

(ステップS 1 2 3 - 1 - 9 )

ステップS 1 2 3 - 1 - 9 において、メインCPU 3 0 1 は、R T 3 遊技状態用遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1 は、現在の遊技状態 (R T 3 遊技状態) と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。具体的には、ブランクに係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合に、R T 1 遊技状態をセットする処理が行われ、R T 4 移行リプレイ (O V E R T U R E 移行リプレイともいう) に係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合に、R T 4 遊技状態をセットする処理が行われ、R U S Hリプレイに係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合に、R T 5 遊技状態をセットする処理が行われる。そして、ステップS 1 2 3 - 1 - 9 の処理が終了すると、R T 遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップS 1 2 3 - 2 に処理を移行する。

30

【 0 4 0 2 】

(ステップS 1 2 3 - 1 - 1 0 )

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

40

【 0 4 0 3 】

(ステップS 1 2 3 - 1 - 1 1 )

ステップS 1 2 3 - 1 - 1 1 において、メインCPU 3 0 1 は、R T 4 遊技状態用遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1 は、現在の遊技状態 (R T 4 遊技状態) と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。具体的には、ブランクに係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合に、R T 1 遊技状態をセットする処理が行われ、R U S Hリプレイに係る図

50

柄の組み合わせが表示されたと判定された場合に、R T 5 遊技状態をセットする処理が行われる。そして、ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 1 の処理が終了すると、R T 遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップ S 1 2 3 - 2 に処理を移行する。

【 0 4 0 4 】

(ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 2 )

ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、R T 5 遊技状態用遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、現在の遊技状態 ( R T 5 遊技状態 ) と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態を移行させる処理等を行う。具体的には、ブランクに係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合に、R T 1 遊技状態をセットする処理が行われ、準備リプレイに係る図柄の組み合わせが表示されたと判定された場合に、R T 2 遊技状態をセットする処理が行われる。そして、ステップ S 1 2 3 - 1 - 1 2 の処理が終了すると、R T 遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップ S 1 2 3 - 2 に処理を移行する。

10

【 0 4 0 5 】

( 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 . 4 9 m s 」毎に割り込んで行われる処理である。なお、図 4 5 は割込処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 4 0 6 】

(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。

20

【 0 4 0 7 】

(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、I / F 回路 3 0 5 を通じて、リール制御基板 1 0 0 , 中継基板 2 0 0 、電源基板 5 0 0 からの信号を受信する処理を行う。そして、ステップ S 2 0 2 の処理が終了すると、ステップ S 2 0 3 に処理を移行する。

30

【 0 4 0 8 】

(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、回胴演出時の回胴演出時間や、最小 1 遊技時間等を計測するためのタイマカウンタの値から「 1 」減算する処理を行う。そして、ステップ 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。

【 0 4 0 9 】

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

40

【 0 4 1 0 】

(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、リール駆動制御処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、リール制御基板 1 0 0 を介して、ステップ S 2 0 4 の処理によりセットされたリール番号に対応するリールのステッピングモータ 1 0 1 , 1 0 2 , 1 0 3 を駆動することにより、リール 1 7 の加速、定速、減速制御等を行う。また、回

50

胴演出実行時は、リール 17 の回転方向を逆回転方向に回転させる制御を行う。そして、ステップ S 205 の処理が終了すると、ステップ S 206 に処理を移行する。

【0411】

(ステップ S 206)

ステップ S 206 において、メイン CPU 301 は、全リール終了したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、リール 17 の全てのリールに対して、ステップ S 205 のリール駆動制御処理を行ったか否かを判定する処理を行う。そして、全リール終了したと判定された場合には (ステップ S 206 = Yes)、ステップ S 207 に処理を移行し、全リール終了していないと判定された場合には (ステップ S 206 = No)、ステップ S 204 に処理を移行し、全リールに対してリール駆動制御処理を行うまで、同様の処理を繰り返し実行する。

10

【0412】

(ステップ S 207)

ステップ S 207 において、メイン CPU 301 は、外部信号出力処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、ステップ S 123 - 2 の端子板信号出力処理によりセットされたデータを図示しない端子板に対して出力する処理を行う。そして、ステップ S 207 の処理が終了すると、ステップ S 208 に処理を移行する。

【0413】

(ステップ S 208)

ステップ S 208 において、メイン CPU 301 は、LED 表示処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、スタートランプ 23、BET ランプ 24 a ~ 24 c、貯留枚数表示器 25、遊技状態表示ランプ 26、払出枚数表示器 27、投入可能表示ランプ 28、及び再遊技表示ランプ 29 の発光制御を行う。そして、ステップ S 208 の処理が終了すると、ステップ S 209 に処理を移行する。

20

【0414】

(ステップ S 209)

ステップ S 209 において、メイン CPU 301 は、制御コマンド送信処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットされた各種コマンドをサブ制御基板 400 に対して送信する処理を行う。そして、ステップ S 209 の処理が終了すると、ステップ S 210 に処理を移行する。

30

【0415】

(ステップ S 210)

ステップ S 210 において、メイン CPU 301 は、レジスタの復帰処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、ステップ S 201 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 S 210 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。

【0416】

(サブ制御基板におけるメイン処理)

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

40

【0417】

(ステップ S 301)

ステップ S 301 において、サブ CPU 412 は、スケジュール取得処理を行う。当該処理において、サブ CPU 412 は、特定日用特定演出スケジュールテーブル (図 29 参照) または曜日用特定演出スケジュールテーブル (図 30 参照) に基づいて、スケジュールを取得する処理等を行う。具体的には、サブ CPU 412 は、RTC 装置 426 により取得された日付情報をロードする処理を行う。また、この際に、日付情報に対応する曜日情報もロードする処理が行われる。そして、サブ CPU 412 は、ロードされた日付情報

50

と特定日用特定演出スケジュールテーブルとに基づいて、現在の日付が特定日に該当するかどうかを判定する。特定日であると判定された場合には、特定日用特定演出スケジュールテーブルからロードされた日付情報に対応するスケジュールを取得する処理を行う。また、現在の日付が特定日でないと判定された場合には、曜日用特定演出スケジュールテーブルからロードされた曜日情報に対応するスケジュールを取得する処理を行う。そして、ステップS301の処理が終了すると、ステップS302に処理を移行する。

**【0418】**

(ステップS302)

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

10

**【0419】**

(ステップS303)

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

**【0420】**

(ステップS304)

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

20

**【0421】**

(ステップS305)

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

30

**【0422】**

(ステップS306)

ステップS306において、サブCPU412は、画像制御タスクを起動する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、図50の処理を実行するために、画像制御タスクを起動する処理を行う。そして、ステップS306の処理が終了すると、サブ制御基板におけるメイン処理を終了する。

**【0423】**

(主基板通信タスク)

次に、図47に基づいて、主基板通信タスクについての説明を行う。

**【0424】**

(ステップS401)

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

40

**【0425】**

(ステップS402)

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

50

## 【 0 4 2 6 】

(ステップ S 4 0 3 )

ステップ S 4 0 3 において、サブ CPU 4 1 2 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 CPU 4 1 2 は、ステップ S 4 0 2 の処理を行った結果、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 から送信されたコマンドが前回送信されたコマンドと異なるコマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、異なるコマンドを受信したと判定された場合には (ステップ S 4 0 3 = Y e s )、ステップ S 4 0 4 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 S 4 0 3 = N o )、ステップ S 4 0 2 に処理を移行する。

## 【 0 4 2 7 】

(ステップ S 4 0 4 )

ステップ S 4 0 4 において、サブ CPU 4 1 2 は、遊技情報格納処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 1 2 は、サブ制御基板 4 0 0 がステップ S 4 0 2 の処理によりチェックしたコマンドから遊技情報を作成し、サブ RAM 4 1 5 に格納する処理を行う。当該処理により、I / F 回路 4 1 1 がメイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 から受信したコマンドのパラメータに含まれる情報がサブ RAM 4 1 5 に格納されるので、サブ制御基板 4 0 0 においても、メイン制御基板 3 0 0 において管理されている情報を管理することができる。そして、ステップ S 4 0 4 の処理が終了すると、ステップ S 4 0 5 に処理を移行する。

## 【 0 4 2 8 】

(ステップ S 4 0 5 )

ステップ S 4 0 5 において、サブ CPU 4 1 2 は、後で図 5 1 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 CPU 4 1 2 は、I / F 回路 4 1 1 がメイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 から受信したコマンドに対応する処理等を行う。そして、ステップ S 4 0 5 の処理が終了すると、ステップ S 4 0 2 に処理を移行する。

## 【 0 4 2 9 】

(サウンド制御タスク)

次に、図 4 8 に基づいて、サウンド制御タスクについての説明を行う。

## 【 0 4 3 0 】

(ステップ S 5 0 1 )

ステップ S 5 0 1 において、サブ CPU 4 1 2 は、初期化処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 1 2 は、サウンドに関連するデータを初期化する処理を行う。そして、ステップ S 5 0 1 の処理が終了すると、ステップ S 5 0 2 に処理を移行する。

## 【 0 4 3 1 】

(ステップ S 5 0 2 )

ステップ S 5 0 2 において、サブ CPU 4 1 2 は、ランプ制御タスク実行処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 1 2 は、図 4 9 のランプ制御タスクへジャンプする処理を行う。そして、ステップ S 5 0 2 の処理が終了すると、ステップ S 5 0 3 に処理を移行する。

## 【 0 4 3 2 】

(ステップ S 5 0 3 )

ステップ S 5 0 3 において、サブ CPU 4 1 2 は、サウンドデータ解析処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 1 2 は、図 5 0 のステップ S 6 5 2 の処理により、画像制御タスクからサウンド制御タスクの実行処理にジャンプした際に行われる処理であって、後述のステップ S 4 0 5 - 3 のサウンドデータ決定処理により決定されたサウンドデータを解析する処理を行う。そして、ステップ S 5 0 3 の処理が終了すると、ステップ S 5 0 4 に処理を移行する。

## 【 0 4 3 3 】

(ステップ S 5 0 4 )

ステップ S 5 0 4 において、サブ CPU 4 1 2 は、サウンド制御処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 1 2 は、ステップ S 5 0 3 の処理の解析結果に基づいて、スピーカ 3 4

10

20

30

40

50

、35により出力される音声を制御する処理を行う。そして、ステップS504の処理が終了すると、ステップS502に処理を移行する。

【0434】

(ランプ制御タスク)

次に、図49に基づいて、ランプ制御タスクについての説明を行う。

【0435】

(ステップS601)

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

10

【0436】

(ステップS602)

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

【0437】

(ステップS603)

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

20

【0438】

(ステップS604)

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

30

【0439】

(画像制御タスク)

次に、図50に基づいて、画像制御タスクについての説明を行う。

【0440】

(ステップS651)

ステップS651において、サブCPU412は、初期化処理を行う。具体的には、サブCPU412は、画像に関連するデータを初期化する処理を行う。そして、ステップS651の処理が終了すると、ステップS652に処理を移行する。

【0441】

(ステップS652)

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

40

【0442】

(ステップS653)

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

50



。そして、ステップS 6 5 3の処理が終了すると、ステップS 6 5 4に処理を移行する。

【0 4 4 3】

(ステップS 6 5 4)

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

【0 4 4 4】

(コマンド解析処理)

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

10

【0 4 4 5】

(ステップS 4 0 5 - 1)

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

【0 4 4 6】

(ステップS 4 0 5 - 2)

ステップS 4 0 5 - 2において、サブCPU 4 1 2は、ランプデータ決定処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、ステップS 4 0 5 - 1の処理により決定された演出内容に対応するランプデータを決定する処理を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 2の処理が終了すると、ステップS 4 0 5 - 3に処理を移行する。

20

【0 4 4 7】

(ステップS 4 0 5 - 3)

ステップS 4 0 5 - 3において、サブCPU 4 1 2は、サウンドデータ決定処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、ステップS 4 0 5 - 1の処理により決定された演出内容に対応するサウンドデータを決定する処理を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 3の処理が終了すると、ステップS 4 0 5 - 4に処理を移行する。

【0 4 4 8】

(ステップS 4 0 5 - 4)

ステップS 4 0 5 - 4において、サブCPU 4 1 2は、画像データ決定処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、ステップS 4 0 5 - 1の処理により決定された演出内容に対応する画像データを決定する処理を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 4の処理が終了すると、コマンド解析処理を終了する。

30

【0 4 4 9】

(演出内容決定処理)

次に、図5 2に基づいて、演出内容決定処理についての説明を行う。なお、図5 2は演出内容決定処理のサブルーチンを示す図である。

【0 4 5 0】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 1)

ステップS 4 0 5 - 1 - 1において、サブCPU 4 1 2は、設定変更装置作動開始コマンドまたは設定変更装置作動終了コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、メイン制御基板3 0 0のI/F回路3 0 5から受信したコマンドが設定変更装置作動開始コマンドまたは設定変更装置作動終了コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドが設定変更装置作動開始コマンドまたは設定変更装置作動終了コマンドであると判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 = Yes)、ステップS 4 0 5 - 1 - 2に処理を移行し、受信したコマンドが設定変更装置作動開始コマンドまたは設定変更装置作動終了コマンドでないと判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 1 = No)、ステップS 4 0 5 - 1 - 3に処理を移行する。

40

50

## 【 0 4 5 1 】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 2)

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

## 【 0 4 5 2 】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 3)

ステップS 4 0 5 - 1 - 3において、サブCPU 4 1 2は、遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、メイン制御基板3 0 0のI/F回路3 0 5から受信したコマンドが遊技状態コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドが遊技状態コマンドであると判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 3 = Yes)、ステップS 4 0 5 - 1 - 4に処理を移行し、受信したコマンドが遊技状態コマンドでないと判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 3 = No)、ステップS 4 0 5 - 1 - 5に処理を移行する。

## 【 0 4 5 3 】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 4)

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

## 【 0 4 5 4 】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 5)

ステップS 4 0 5 - 1 - 5において、サブCPU 4 1 2は、メダル自動投入コマンドまたはメダル投入コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、メイン制御基板3 0 0のI/F回路3 0 5から受信したコマンドがメダル自動投入コマンドまたはメダル投入コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドがメダル自動投入コマンドまたはメダル投入コマンドであると判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 5 = Yes)、ステップS 4 0 5 - 1 - 6に処理を移行し、受信したコマンドがメダル自動投入コマンドまたはメダル投入コマンドでないと判定された場合には(ステップS 4 0 5 - 1 - 5 = No)、ステップS 4 0 5 - 1 - 7に処理を移行する。

## 【 0 4 5 5 】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 6)

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

## 【 0 4 5 6 】

(ステップS 4 0 5 - 1 - 7)

ステップS 4 0 5 - 1 - 7において、サブCPU 4 1 2は、メダル精算コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2は、メイン制御基板3 0 0のI/F回路3 0 5から受信したコマンドがメダル精算コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドがメダル精算コマンドであると判定された場

10

20

30

40

50

合には(ステップS405-1-7=Yes)、ステップS405-1-8に処理を移行し、受信したコマンドがメダル精算コマンドでないと判定された場合には(ステップS405-1-7=No)、ステップS405-1-9に処理を移行する。

**【0457】**

(ステップS405-1-8)

ステップS405-1-8において、サブCPU412は、メダル精算コマンド受信時処理を行う。具体的には、サブCPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信したメダル精算コマンドに基づいて、演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップS405-1-8の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

10

**【0458】**

(ステップS405-1-9)

ステップS405-1-9において、サブCPU412は、リール回転開始受付コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信したコマンドがリール回転開始受付コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドがリール回転開始受付コマンドであると判定された場合には(ステップS405-1-9=Yes)、ステップS405-1-10に処理を移行し、受信したコマンドがリール回転開始受付コマンドでないと判定された場合には(ステップS405-1-9=No)、ステップS405-1-11に処理を移行する。

20

**【0459】**

(ステップS405-1-10)

ステップS405-1-10において、サブCPU412は、後で図53を用いて詳述するリール回転開始受付コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信したリール回転開始受付コマンドに基づいて、演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップS405-1-10の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

**【0460】**

(ステップS405-1-11)

ステップS405-1-11において、サブCPU412は、回胴演出時間指定コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信したコマンドが回胴演出時間指定コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドが回胴演出時間指定コマンドであると判定された場合には(ステップS405-1-11=Yes)、ステップS405-1-12に処理を移行し、受信したコマンドが回胴演出時間指定コマンドでないと判定された場合には(ステップS405-1-11=No)、ステップS405-1-13に処理を移行する。

30

**【0461】**

(ステップS405-1-12)

ステップS405-1-12において、サブCPU412は、回胴演出時間指定コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信した回胴演出時間指定コマンドに基づいて、演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップS405-1-12の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

40

**【0462】**

(ステップS405-1-13)

ステップS405-1-13において、サブCPU412は、リール回転開始コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、メイン制御基板300のI/F回路305から受信したコマンドがリール回転開始コマンドであるか

50

否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドがリール回転開始コマンドであると判定された場合には（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 3 = Y e s）、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 4 に処理を移行し、受信したコマンドがリール回転開始コマンドでないと判定された場合には（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 3 = N o）、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 5 に処理を移行する。

【 0 4 6 3 】

（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 4 ）

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

10

【 0 4 6 4 】

（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 5 ）

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 5 において、サブCPU 4 1 2 は、リール停止コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 から受信したコマンドがリール停止コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドがリール停止コマンドであると判定された場合には（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 5 = Y e s）、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 6 に処理を移行し、受信したコマンドがリール停止コマンドでないと判定された場合には（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 5 = N o）、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 7 に処理を移行する。

20

【 0 4 6 5 】

（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 6 ）

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 6 において、サブCPU 4 1 2 は、後で図 5 4 を用いて詳述するリール停止コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU 4 1 2 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 から受信したリール停止コマンドに基づいて、リール停止時の演出データを決定する処理等を行う。そして、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 6 の処理が終了すると、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS 4 0 5 - 2 に処理を移行する。

30

【 0 4 6 6 】

（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 7 ）

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 7 において、サブCPU 4 1 2 は、再遊技作動コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 から受信したコマンドが再遊技作動コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドが再遊技作動コマンドであると判定された場合には（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 7 = Y e s）、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 8 に処理を移行し、受信したコマンドが再遊技作動コマンドでないと判定された場合には（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 7 = N o）、ステップS 4 0 5 - 1 - 1 9 に処理を移行する。

【 0 4 6 7 】

（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 8 ）

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

40

【 0 4 6 8 】

（ステップS 4 0 5 - 1 - 1 9 ）

ステップS 4 0 5 - 1 - 1 9 において、サブCPU 4 1 2 は、メダル払出開始コマンドまたはメダル払出終了コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 1 2 は、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 から受信したコマンドがメ

50

ダル払出開始コマンドまたはメダル払出終了コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドがメダル払出開始コマンドまたはメダル払出終了コマンドであると判定された場合には（ステップS405-1-19 = Yes）、ステップS405-1-20に処理を移行し、受信したコマンドがメダル払出開始コマンドまたはメダル払出終了コマンドでないと判定された場合には（ステップS405-1-19 = No）、演出内容決定処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

【0469】

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

10

【0470】

（ステップS405-1-20）

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

20

【0471】

（リール回転開始受付コマンド受信時処理）

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

【0472】

（ステップS405-1-10-1）

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

30

【0473】

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

40

【0474】

（ステップS405-1-10-2）

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

【0475】

50

(ステップS405-1-10-3)

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

【0476】

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

【0477】

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

【0478】

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

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

【0479】

(ステップS405-1-10-4)

ステップS405-1-10-4において、サブCPU412は、状態番号が「04」~「05」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブRAM415の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「04」~「05」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「04」~「05」であると判定された場合には(ステップS405-1-10-4=Yes)、ステップS405-1-10-5に処理を移行し、状態番号が「04」~「05」でないと判定された

場合には(ステップS405-1-10-4=No)、ステップS405-1-10-6に処理を移行する。

【0480】

(ステップS405-1-10-5)

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

【0481】

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

【0482】

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

【0483】

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

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

【0484】

(ステップS405-1-10-6)

ステップS405-1-10-6において、サブCPU412は、状態番号が「06」~「07」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブ

10

20

30

40

50

R A M 4 1 5 の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「 0 6 」～「 0 7 」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「 0 6 」～「 0 7 」であると判定された場合には（ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 6 = Y e s ）、ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 7 に処理を移行し、状態番号が「 0 6 」～「 0 7 」でないと判定された場合には（ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 6 = N o ）、ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 8 に処理を移行する。

【 0 4 8 5 】

（ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 7 ）

ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 7 において、サブ C P U 4 1 2 は、自力解除モード用処理を行う。そして、ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 7 の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップ S 4 0 5 - 2 に処理を移行する。

10

【 0 4 8 6 】

なお、この自力解除モード用処理では、状態番号が「 0 6 」である場合には、サブ C P U 4 1 2 は、サブ R A M 4 1 5 に格納されている B o n u s 準備状態移行ゲーム数カウンタの値から「 1 」減算する処理を行い、B o n u s 準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する処理を行う。そして、B o n u s 準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「 0 」であると判定された場合には、B o n u s 状態振分抽選処理が行われる。この B o n u s 状態振分け抽選処理では、サブ R O M 4 1 4 に設けられている B o n u s 状態振分テーブル（図 3 4 参照）に基づいて、B o n u s 状態 A 待機中、B o n u s 状態 B 待機中、B o n u s 状態 C 待機中のうちの何れかが決定する処理が行われる。一方、B o n u s 準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「 1 」以上であると判定された場合には、自力解除モード潜伏ゲーム数カウンタの値から「 1 」減算する処理が行われ、自力解除モード潜伏ゲーム数カウンタの値が「 0 」になった場合には、サブ C P U 4 1 2 は、サブ R A M 4 1 5 に設けられている状態番号格納領域の値を「 0 7 」に更新する処理を行う。

20

【 0 4 8 7 】

また、自力解除モード用処理では、状態番号が「 0 7 」である場合には、サブ R A M 4 1 5 に格納されている B o n u s 準備状態移行ゲーム数カウンタの値から「 1 」減算する処理を行い、B o n u s 準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する処理を行う。そして、B o n u s 準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「 0 」であると判定された場合には、上記した B o n u s 状態振分抽選処理が行われる。一方、B o n u s 準備状態移行ゲーム数カウンタの値が「 1 」以上であると判定された場合には、サブ C P U 4 1 2 は、サブ R O M 4 1 4 に格納されている自力解除抽選テーブル（図示せず）と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、自力解除抽選を行う。この自力解除抽選に当選となった場合には、上記した B o n u s 状態振分抽選処理が行われる。

30

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

40

【 0 4 8 8 】

（ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 8 ）

ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 8 において、サブ C P U 4 1 2 は、状態番号が「 0 8 」～「 1 0 」であ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 1 2 は、サブ R A M 4 1 5 の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「 0 8 」～「 1 0 」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「 0 8 」～「 1 0 」であると判定された場合には（ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 8 = Y e s ）、ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 9 に処理を移行し、状態番号が「 0 8 」～「 1 0 」でないと判定された場合には（ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 8 = N o ）、ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 0 に処理を移行する。

50



## 【0489】

(ステップS405-1-10-9)

ステップS405-1-10-9において、サブCPU412は、Bonus状態用処理を行う。そして、ステップS405-1-10-9の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

## 【0490】

なお、このBonus状態用処理では、ナビストック格納領域に格納されている値が「0」である場合に、ARTゲーム数決定状態移行抽選が行われる。具体的には、サブCPU412は、サブROM414に格納されているBonus状態B中ART抽選テーブル(図35参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ARTゲーム数決定状態に移行するか否かの抽選を行う。一方、ナビストック格納領域に格納されている値が「1」以上である場合には、サブCPU412は、サブROM414に格納されているナビストック上乗せ抽選テーブル(図37参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ナビストック数を上乗せするか否かの抽選を行う。

10

そして、サブCPU412は、サブROM414に設けられている演出決定テーブル2(図26参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM415に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

## 【0491】

(ステップS405-1-10-10)

ステップS405-1-10-10において、サブCPU412は、状態番号が「11」～「13」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブRAM415の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「11」～「13」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「11」～「13」であると判定された場合には(ステップS405-1-10-10=Yes)、ステップS405-1-10-11に処理を移行し、状態番号が「11」～「13」でないと判定された場合には(ステップS405-1-10-10=No)、ステップS405-1-10-12に処理を移行する。

20

## 【0492】

(ステップS405-1-10-11)

ステップS405-1-10-11において、サブCPU412は、ART中Bonus状態用処理を行う。そして、ステップS405-1-10-11の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

30

## 【0493】

なお、このART中Bonus状態用処理では、ナビストック格納領域に格納されている値が「0」である場合に、ARTゲーム数上乗せ状態移行抽選が行われる。具体的には、サブCPU412は、サブROM414に格納されているBonus状態B中ART抽選テーブル(図36参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ARTゲーム数上乗せ状態に移行するか否かの抽選を行う。一方、ナビストック格納領域に格納されている値が「1」以上である場合には、サブCPU412は、サブROM414に格納されているナビストック上乗せ抽選テーブル(図37参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ナビストック数を上乗せするか否かの抽選を行う。

40

そして、サブCPU412は、サブROM414に設けられている演出決定テーブル2(図26参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM415に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

## 【0494】

(ステップS405-1-10-12)

ステップS405-1-10-12において、サブCPU412は、状態番号が「14

50

」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブRAM415の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「14」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「14」であると判定された場合には(ステップS405-1-10-12=Yes)、ステップS405-1-10-13に処理を移行し、状態番号が「14」でないと判定された場合には(ステップS405-1-10-12=No)、ステップS405-1-10-14に処理を移行する。

【0495】

(ステップS405-1-10-13)

ステップS405-1-10-13において、サブCPU412は、ARTゲーム用処理を行う。そして、ステップS405-1-10-13の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

10

【0496】

なお、このARTゲーム用処理では、サブROM414に設けられているARTゲーム数上乘せ抽選テーブル(図示せず)と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ARTゲーム数を上乘せする抽選が行われる。このARTゲーム数上乘せ抽選テーブルは、当選エリア毎に、ARTゲーム数の上乘せゲーム数と、上乘せゲーム数に対応する抽選値が規定されている。

そして、サブCPU412は、サブROM414に設けられている演出決定テーブル3(図27参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM415に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

20

【0497】

(ステップS405-1-10-14)

ステップS405-1-10-14において、サブCPU412は、状態番号が「15」~「16」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サブRAM415の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「15」~「16」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「15」~「16」であると判定された場合には(ステップS405-1-10-14=Yes)、ステップS405-1-10-15に処理を移行し、状態番号が「15」~「16」でないと判定された場合には(ステップS405-1-10-14=No)、ステップS405-1-10-16に処理を移行する。

30

【0498】

(ステップS405-1-10-15)

ステップS405-1-10-15において、サブCPU412は、ARTゲーム数決定状態用処理を行う。そして、ステップS405-1-10-15の処理が終了すると、リール回転開始受付コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理のステップS405-2に処理を移行する。

【0499】

なお、このARTゲーム数決定状態用処理では、ナビストック格納領域に格納されている値が「1」以上である場合に、サブCPU412は、サブROM414に格納されているARTゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブル(図40参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ナビストック数を上乘せするか否かの抽選を行う。

40

そして、サブCPU412は、サブROM414に設けられている演出決定テーブル3(図27参照)と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブRAM415に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

【0500】

(ステップS405-1-10-16)

ステップS405-1-10-16において、サブCPU412は、状態番号が「17」~「18」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、サ

50

ブ R A M 4 1 5 の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「 1 7 」～「 1 8 」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「 1 7 」～「 1 8 」であると判定された場合には (ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 6 = Y e s )、ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 7 に処理を移行し、状態番号が「 1 7 」～「 1 8 」でないと判定された場合には (ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 6 = N o )、ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 8 に処理を移行する。

【 0 5 0 1 】

(ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 7 )

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

10

【 0 5 0 2 】

なお、この A R T ゲーム数上乘せ状態用処理では、ナビストック格納領域に格納されている値が「 1 」以上である場合に、サブ C P U 4 1 2 は、サブ R O M 4 1 4 に格納されている A R T ゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブル (図 4 0 参照) と、内部抽選処理により決定された当選エリアとに基づいて、ナビストック数を上乘せするか否かの抽選を行う。

そして、サブ C P U 4 1 2 は、サブ R O M 4 1 4 に設けられている演出決定テーブル 3 (図 2 7 参照) と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブ R A M 4 1 5 に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

20

【 0 5 0 3 】

(ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 8 )

ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 8 において、サブ C P U 4 1 2 は、状態番号が「 1 9 」～「 2 0 」であ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 1 2 は、サブ R A M 4 1 5 の状態番号格納領域に格納されている値に基づいて、状態番号が「 1 9 」～「 2 0 」であるか否かを判定する処理を行う。そして、状態番号が「 1 9 」～「 2 0 」であると判定された場合には (ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 8 = Y e s )、ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 9 に処理を移行し、状態番号が「 1 9 」～「 2 0 」でないと判定された場合には (ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 8 = N o )、ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 2 0 に処理を移行する。

30

【 0 5 0 4 】

(ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 1 9 )

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

【 0 5 0 5 】

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

40

そして、サブ C P U 4 1 2 は、サブ R O M 4 1 4 に設けられている演出決定テーブル 3 (図 2 7 参照) と、内部抽選処理により決定された当選エリアと、サブ R A M 4 1 5 に設けられている状態番号格納領域の値等に基づいて、演出内容を決定する処理を行う。

【 0 5 0 6 】

(ステップ S 4 0 5 - 1 - 1 0 - 2 0 )

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

【 0 5 0 7 】

50

なお、この特定演出状態用処理では、特定演出状態において、所定ゲーム数（例えば3ゲーム）が行われたことを条件として、B o n u s 放出が許可され、このときサブR A M 4 1 5 のリザーブストック格納領域の値が「1」以上であれば、リザーブストック格納領域の値がB o n u s 作動領域に加算される。すなわち、特定演出状態において、遊技者による遊技が所定回数行われると、リザーブストックが有る場合にはその後にB o n u s 準備状態に移行することとなる。

【0508】

（リール停止コマンド受信時処理）

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

10

【0509】

（ステップS405-1-16-1）

ステップS405-1-16-1において、サブC P U 4 1 2 は、第3停止時であるか否か判定する処理を行う。具体的には、サブC P U 4 1 2 は、ステップS304の処理によりサブR A M 4 1 5 に格納された情報に基づいて、リール17の回転の第3停止時であるか否か判定する処理を行う。そして、第3停止時であると判定された場合には（ステップS405-1-16-1=Y e s）、ステップS405-1-16-2に処理を移行し、第3停止時ではないと判定された場合には（ステップS405-1-16-1=N o）、ステップS405-1-16-10に処理を移行する。

20

【0510】

なお、本ステップS405-1-16-1の判定において、第3停止時であると判定された場合（ステップS405-1-16-1=Y e s）、サブC P U 4 1 2 は、リール回転開始受付コマンド受信時において決定され、実行されている演出（例えば、当確定時演出や超絶絶叫連打上乗せ演出）を終了させる。

【0511】

（ステップS405-1-16-2）

ステップS405-1-16-2において、サブC P U 4 1 2 は、赤7リプレイ、青7リプレイまたはフォローリプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブC P U 4 1 2 は、赤7リプレイ、青7リプレイまたはフォローリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否か判定する処理を行う。そして、赤7リプレイ、青7リプレイまたはフォローリプレイが表示されたと判定された場合には（ステップS405-1-16-2=Y E S）、ステップS405-1-16-3に処理を移行し、赤7リプレイ、青7リプレイ、フォローリプレイが表示されていないと判定された場合には（ステップS405-1-16-2=N O）、ステップS405-1-16-4に処理を移行する。

30

【0512】

（ステップS405-1-16-3）

ステップS405-1-16-3において、サブC P U 4 1 2 は、赤7・青7・フォローリプレイ表示時処理を行う。そして、ステップS405-1-16-3の処理が終了すると、ステップS405-1-16-10に処理を移行する。

40

【0513】

この赤7・青7・フォローリプレイ表示時処理では、B o n u s 状態B待機中である場合には、B o n u s 状態用ゲーム数カウンタの値に「48」がセットされ、B o n u s 状態A待機中である場合には、B o n u s 状態用ゲーム数カウンタの値に「20」がセットされる。また、B o n u s 状態C待機中である場合には、B o n u s 状態用ゲーム数カウンタの値に「48」がセットされるとともに、ナビストック（例えば、3個）が加算される。

【0514】

（ステップS405-1-16-4）

ステップS405-1-16-4において、サブC P U 4 1 2 は、B A R リプレイが表

50

示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、BARリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、BARリプレイが表示されたと判定された場合には(ステップS405-1-16-4=Y E S)、ステップS405-1-16-5に処理を移行し、BARリプレイが表示されていないと判定された場合には(ステップS405-1-16-4=N O)、ステップS405-1-16-6に処理を移行する。

【0515】

(ステップS405-1-16-5)

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

10

【0516】

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

【0517】

(ステップS405-1-16-6)

ステップS405-1-16-6において、サブCPU412は、RUSHリプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、RUSHリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、RUSHリプレイが表示されたと判定された場合には(ステップS405-1-16-6=Y E S)、ステップS405-1-16-7に処理を移行し、RUSHリプレイが表示されていないと判定された場合には(ステップS405-1-16-6=N O)、ステップS405-1-16-8に処理を移行する。

20

【0518】

(ステップS405-1-16-7)

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

30

【0519】

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

【0520】

(ステップS405-1-16-8)

ステップS405-1-16-8において、サブCPU412は、空白が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU412は、空白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、空白が表示されたと判定された場合には(ステップS405-1-16-8=Y E S)、ステップS405-1-16-9に処理を移行し、空白が表示されていないと判定された場合には(ステップS405-1-16-8=N O)、ステップS405-1-16-10に処理を移行する。

40

【0521】

(ステップS405-1-16-9)

ステップS405-1-16-9において、サブCPU412は、空白表示時処理を行う。そして、ステップS405-1-16-9の処理が終了すると、ステップS40

50

5 - 1 - 16 - 10 に処理を移行する。

【0522】

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

【0523】

(ステップS405-1-16-10)

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

10

【0524】

(画像制御基板により行われるメイン処理)

次に、図55に基づいて、画像制御基板420により行われるメイン処理についての説明を行う。

【0525】

(ステップS701)

ステップS701において、液晶制御CPU422aは、初期化処理を行う。具体的には、液晶制御CPU422aは、遊技機1に電源が投入されたことに基づいて、液晶制御ROM422cから画像制御基板420により行われるメイン処理のプログラムを読み込むとともに、液晶制御CPU422aの各種モジュールやVDP421の初期設定を指示する処理を行う。ここで、液晶制御CPU422aは、VDP421の初期設定の指示として、(i)VDP421を構成する表示回路に映像信号を作成して出力させることを指示するため、映像信号作成を指示する処理(表示レジスタのビット0をONにする処理)、(ii)VDP421を構成する伸長回路に使用頻度の高い画像データをVRAM425の画像データ展開領域に伸長させて展開させるために、所定の初期値データを伸長レジスタにセットする処理、(iii)VDP421を構成する描画回路に初期値画像データ(例えば、「電源投入中」という文字画像)を描画させるため、初期値ディスプレイリストを出力する処理を行う。そして、ステップS701の処理が終了すると、ステップS702に処理を移行する。

20

30

【0526】

(ステップS702)

ステップS702において、液晶制御CPU422aは、描画実行開始処理を行う。具体的には、液晶制御CPU422aは、既に出したディスプレイリストに対する描画の実行をVDP421に指示するため、描画レジスタに描画実行開始データをセットする処理を行う。すなわち、電源投入開始時には、ステップS701で出力された初期値ディスプレイリストに対する描画の実行が指示され、通常のルーチン処理時には後述するステップS705の処理により出力されたディスプレイリストに対する描画の実行が指示されることになる。そして、ステップS702の処理が終了すると、ステップS703に処理を移行する。

40

【0527】

(ステップS703)

ステップS703において、液晶制御CPU422aは、演出指示コマンド解析制御処理を行う。具体的には、液晶制御CPU422aは、サブ制御基板400のI/F回路411から送信されたコマンドを解析する処理を行う。更に具体的には、画像制御基板420は、サブ制御基板400のI/F回路を介して送信されたコマンドを受信すると、図示しない画像制御基板420のコマンド受信割込処理により、受信したコマンドを受信バッファに格納した後、受信したコマンドの解析処理を行う。また、液晶制御CPU422a

50

は、演出指定コマンド解析処理は、受信バッファにコマンドが記憶されているか否かを確認し、受信バッファにコマンドが記憶されていなければ、受信バッファにコマンドが記憶されているか否かを確認する処理を継続して実行する処理を行う。一方、受信バッファにコマンドが記憶されていれば、新たなコマンドを読み込む処理を行う。その後、液晶制御CPU422aは、読み込んだコマンドに基づいて、実行するアニメグループを決定するとともに、それぞれのアニメグループからアニメパターンを決定し、アニメパターン決定後に、読み込んだ演出パターン指定コマンドを送信バッファから消去する制御を行う。そして、ステップS703の処理が終了すると、ステップS704に処理を移行する。

【0528】

(ステップS704)

ステップS704において、液晶制御CPU422aは、アニメーション制御処理を行う。具体的には、液晶制御CPU422aは、後述する「シーン切換えカウンタ」、「ウェイトフレーム」、「フレームカウンタ」と、上記に示すような処理によって決定されたアニメパターンとに基づいて、各種アニメシーンのアドレスを更新する処理を行う。そして、ステップS704の処理が終了すると、ステップS705に処理を移行する。

【0529】

(ステップS705)

ステップS705において、液晶制御CPU422aは、ディスプレイリストの生成・出力処理を行う。具体的には、液晶制御CPU422aは、アニメーションが属するアニメグループの優先順位(描画順序)に従って、更新したアドレスにあるアニメシーンの1フレームの表示情報(スプライトの識別番号、表示位置等)から、ディスプレイリストを生成し、当該生成が完了したディスプレイリストをVDP421に出力する制御を行う。また、出力されたディスプレイリストは、VDP421におけるI/F回路を介して、VRAM425のディスプレイリスト記憶領域に記憶される。そして、ステップS705の処理が終了すると、ステップS706に処理を移行する。

【0530】

(ステップS706)

ステップS706において、液晶制御CPU422aは、FB切換えフラグが「01」であるか否か判定する処理を行う。具体的には、液晶制御CPU422aは、後述の「1/60秒(約16.6ms)」毎に行われる画像制御基板における割込処理(図57参照)において、前回のディスプレイリストの描画が完了し、FB切換えフラグが「01」となったか否かを判定する処理を行う。そして、FB切換えフラグが「01」と判定された場合には(ステップS706=Yes)、ステップS707に処理を移行し、FB切換えフラグが01ではないと判定された場合には(ステップS706=No)、FB切換えフラグが「01」となるまでステップS706の処理を繰り返し実行する。

【0531】

(ステップS707)

ステップS707において、液晶制御CPU422aは、FB切換えフラグを「00」とする処理を行う。具体的には、液晶制御CPU422aは、ステップS706の処理により、前回のディスプレイリストの描画が完了したと判定したことから、次回のディスプレイリストの描画が完了したか否かを判定するために、FB切換えフラグを「00」とする処理を行う。そして、ステップS707の処理が終了すると、画像制御基板により行われるメイン処理を終了する。

【0532】

(描画終了割込処理)

次に、図56に基づいて、描画終了割込処理についての説明を行う。

【0533】

図56に示す描画終了割込処理は、液晶制御CPU422aがVDP421から描画終了割込信号を入力した際に実行する処理である。ここで、描画終了割込信号は、VDP421が1フレームの描画を終了した際に液晶制御CPU422aに出力する信号である。

10

20

30

40

50

## 【0534】

(ステップS801)

ステップS801において、液晶制御CPU422aは、描画終了フラグに「01」をセットする処理を行う。ここで、描画終了フラグとは、直前のフレームにおける演出画像の描画処理が終了しているか否かを判断するフラグ情報である。そして、ステップS801の処理が終了すると、描画終了割込処理を終了する。

## 【0535】

従って、描画終了割込処理において、液晶制御CPU422aは、描画の終了毎に描画終了フラグに「01」をセットする処理を行う。

## 【0536】

(画像制御基板における割込処理)

次に、図57に基づいて、画像制御基板における割込処理についての説明を行う。

## 【0537】

画像制御基板における割込処理は、水晶発振器424が「1/60秒(約16.6ms)」毎にパルス波形のVブランク割込信号(垂直同期信号)を発生させ、VDP421がVブランク割込信号を検知したことに基づいて、液晶制御CPU422aに対して、所定のタイミングでVブランク割込信号に基づく演出処理タイミング通知信号を出力し、液晶制御CPU422aが演出処理タイミング通知信号を受信したことに基づいて行われる処理である。従って、画像制御基板割込処理の割込タイミングに演出処理が行われることとなる。

## 【0538】

なお、所定のタイミングは、発生させたVブランク割込信号に基づいて決定される。

## 【0539】

(ステップS901)

ステップS901において、液晶制御CPU422aは、各種カウンタ更新処理を行う。具体的には、液晶制御CPU422aは、「シーン切換えカウンタ」、「ウェイトフレーム」、「フレームカウンタ」を既存の値から単位数だけ更新する処理を行う。そして、ステップS901の処理が終了すると、ステップS902に処理を移行する。

## 【0540】

(ステップS902)

ステップS902において、液晶制御CPU422aは、描画終了フラグが「01」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、液晶制御CPU422aは、ステップS801の処理により、描画終了フラグが「01」となったか否かを判定する処理を行う。そして、描画終了フラグが「01」であると判定された場合には(ステップS902 = Yes)、ステップS903に処理を移行し、描画終了フラグが「01」ではないと判定された場合には(ステップS902 = No)、画像制御基板割込処理を終了する。

## 【0541】

なお、描画終了フラグが「01」ではない場合(ステップS902 = NO)、具体的には、フレームにおける演出画像の描画が終了していないことを示している場合には、VDP421からVブランク割込信号に基づく演出処理タイミング通知信号を受信したとしても、液晶制御CPU422aにおいて直前のフレームにおける演出画像の描画処理が終了していなければ、以降の画像制御基板割込処理を行わないことを示している。

## 【0542】

(ステップS903)

ステップS903において、液晶制御CPU422aは、描画終了フラグに「00」をセットする処理を行う。そして、ステップS903の処理が終了すると、ステップS904に処理を移行する。

## 【0543】

(ステップS904)

ステップS904において、液晶制御CPU422aは、演出タイミング通知信号出力

10

20

30

40

50



処理を行う。具体的には、液晶制御CPU422aは、VDP421を構成するメモリコントローラに対して、表示用フレームバッファと描画用フレームバッファとを切り替える指示を行うとともに演出処理タイミング通知信号を出力する制御を行う。ここで、演出処理タイミング通知信号とは、液晶制御CPU422aにおける演出処理タイミングを通知するための信号である。そして、ステップS904の処理が終了すると、ステップS905に処理を移行する。

【0544】

(ステップS905)

ステップS905において、液晶制御CPU422aは、FB切替フラグを「01」とする処理を行う。具体的には、液晶制御CPU422aは、ディスプレイリストの描画が完了したと判定したため、FB切替フラグを「01」とする制御を行う。そして、ステップS905の処理が終了すると、画像制御基板における割込処理を終了する。

10

【0545】

画像制御基板割込処理において、液晶制御CPU422aは、VDP421のメモリコントローラに対して、切替後の描画用フレームバッファに演出制御基板410から受信した演出パターン指定コマンドに対応するフレーム単位の演出画像の生成を指示する制御を行う。これにより、VDP421は、CGROM423に記憶している演出画像を構成する画像情報を読み出してVRAM425上の描画用フレームバッファにフレームからなる演出画像を記憶する。

【0546】

20

このほか、VDP421は、水晶発振器424によって発生されたVブランク割込信号を検出しても、直前Vブランク割込信号を検出したときに、液晶制御CPU422aに対して演出処理タイミング通知信号を通知している場合には、当該Vブランク割込信号のときには演出処理タイミング通知信号の通知を行わない。一方、直前にVブランク割込信号を検出したときに、液晶制御CPU422aに対して、演出処理タイミング通知信号を通知していない場合には、当該Vブランク割込信号のときに演出処理タイミング通知信号の通知を行うこととしてもよい。

【0547】

これにより、例えば、VDP421においてVブランク割込信号を検出したときに割込フラグが有効となっていることから、演出処理タイミング通知信号を液晶制御CPU422aに通知し、その後、その割込フラグを無効と設定する。続いて、次のVブランク割込信号を受信したときに割込フラグが無効と設定されていることから、演出処理タイミング通知信号を液晶制御CPU422aに対して通知せずに割込フラグを有効と設定することによって、一回おきに演出処理タイミング通知信号を通知することができる。

30

【0548】

以上のように、本実施の形態における遊技機1は、光の反射により周りの映像を映す内部秘匿突起部901を備え、この内部秘匿突起部901が、前面扉3のキャビネット2側に設けられ、前面扉3がキャビネット2の開口部を閉鎖した状態である場合に、表示窓21の近傍で前面扉3とリール17との間の空間となる位置に配置されているので、通常の遊技中には、前面扉3を閉鎖し、前面扉3とリール17との間に内部秘匿突起部901があるため、表示窓21から遊技機1の筐体内部が覗かれることを防止できるとともに、内部秘匿突起部901にリール17の図柄が映り込み、美観を損なわずに不正行為の防止を行うことができる。また、内部秘匿突起部901を前面扉3側に設けることにより、キャビネット2の内部の構造、配置の自由度を損なわずに、不正行為の防止を行うことができる。

40

【0549】

また、本実施の形態における遊技機1は、リールケース710に所定幅を有したリールブラインド712を設け、このリールブラインド712を、前面扉3がキャビネット2の開口部を閉鎖した状態である場合に、表示窓21の近傍で前面扉3とリール17との間の空間に突出するように配置したので、内部秘匿突起部901に加え、リールブラインド7

50

12でも、遊技機1の筐体内部が覗かれることを防止でき、不正行為の防止を行うことができる。また、前面扉3側の内部秘匿突起部901と、キャビネット2側のリールブラインド712と、の双方を設けることにより、それぞれを工夫することにより、様々な形状や構造に対応して、不正行為の防止を行うことができる。

【0550】

なお、上記のように、本実施の形態においては、内部秘匿突起部901を反射する部材で設けたが、リールブラインド712を反射する部材としてもよい。この場合、リールブラインド712が内部秘匿突起部901よりも上部となる配置とすることが望ましい。また、内部秘匿突起部901およびリールブラインド712は、双方設けることには限定されず、どちらか一方だけを設けるようにしてもよい。

10

【0551】

なお、本実施の形態におけるメインCPU301が、本発明の主制御部の一具体例に対応する。また、本実施の形態におけるリールケース710が、本発明のリールケースの一具体例に対応する。

【0552】

また、本実施の形態におけるキャビネット2が、本発明の筐体の一具体例に対応する。また、本実施の形態における前面扉3が、本発明の前面扉の一具体例に対応する。また、本実施の形態における内部秘匿突起部901が、本発明の映り込み部材の一具体例に対応する。

20

【0553】

また、本実施の形態におけるリールブラインド712が、本発明のリール前部枠の一具体例に対応する。

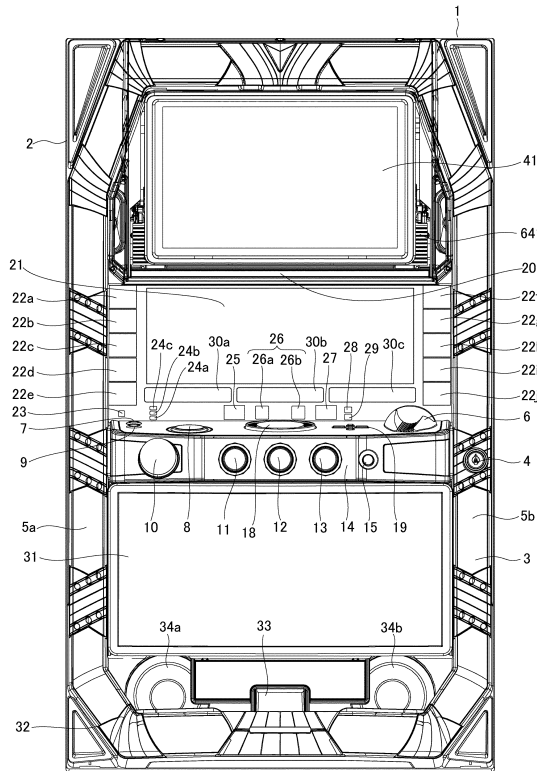
【符号の説明】

【0554】

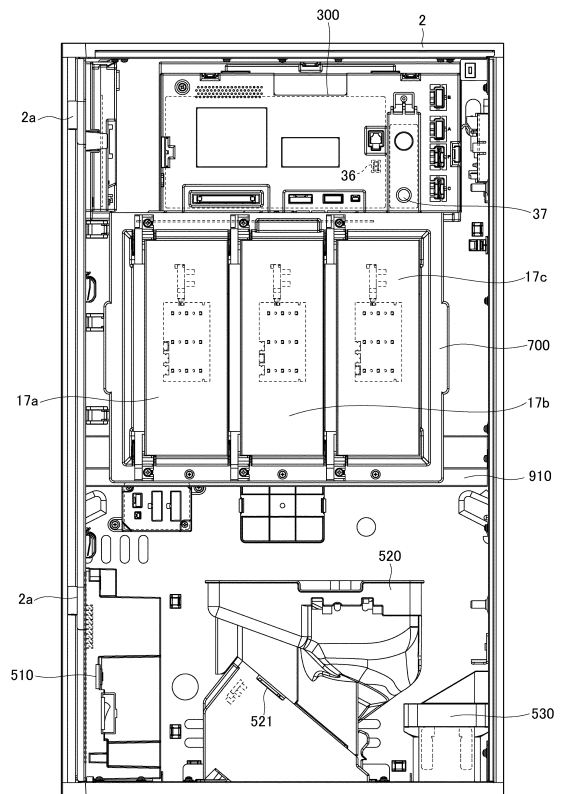
1	遊技機
2	キャビネット(筐体)
3	前面扉
17a ~ 17c	左リール、中リール、右リール
21	表示窓
301	メインCPU(主制御部)
710	リールケース
712	リールブラインド(リール前部枠)
901	内部秘匿突起部(映り込み部材)

30

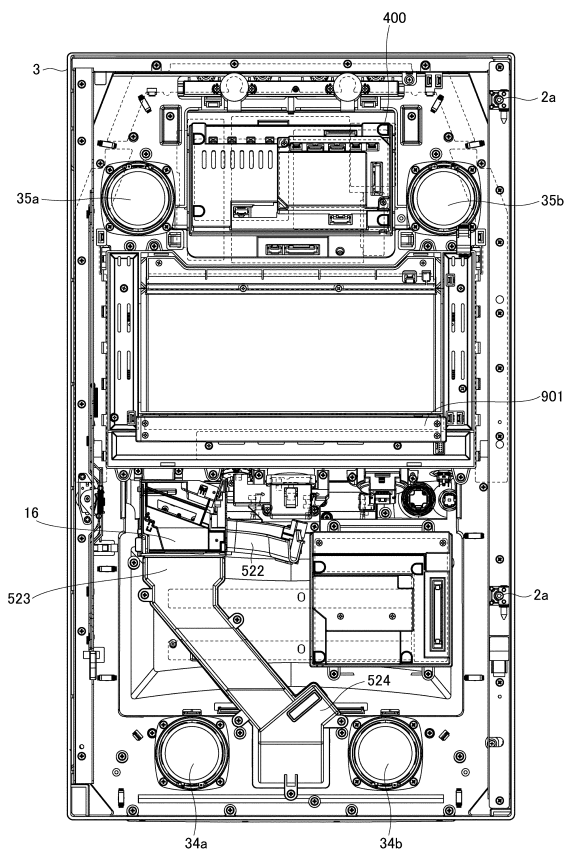
【図1】



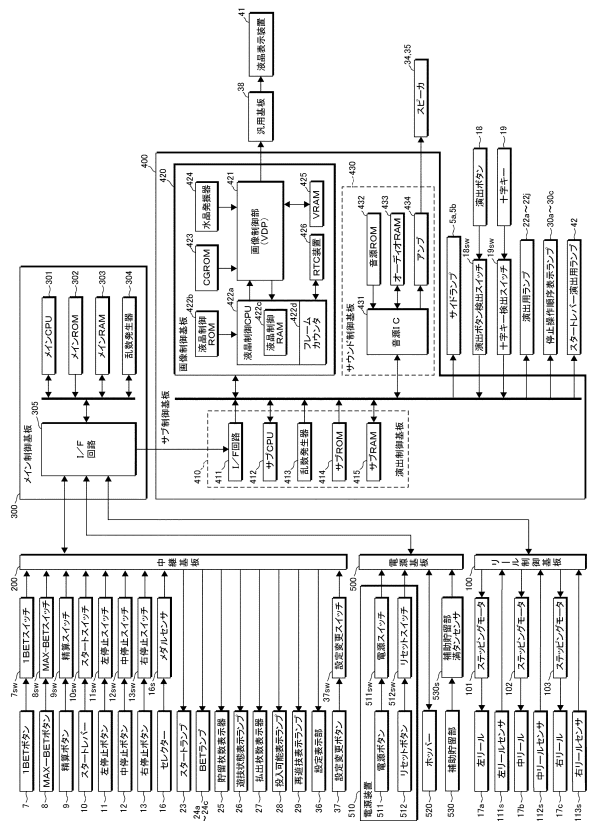
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

図柄配置テーブル

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

【図6】

図柄コードテーブル

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

【図7】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=01)

群	ビット	図柄ビット名称	組み合わせ名称	図柄の組み合わせ		払出枚数_3	備考		
				左	右				
01	00000001	REPO1	中腰リプレイ01	ベル1	リプレイ1	BAR1	-	-	
			中腰リプレイ02	ベル1	リプレイ1	チェリー	-	-	
			中腰リプレイ03	ベル2	リプレイ1	BAR1	-	-	
			中腰リプレイ04	ベル2	リプレイ1	チェリー	-	-	
			上腰リプレイ01	リプレイ1	BAR2	BAR2	-	-	
			上腰リプレイ02	リプレイ1	BAR2	ベル2	-	-	
			上腰リプレイ03	リプレイ1	BAR2	スイカ	-	-	
			上腰リプレイ04	リプレイ1	BAR2	ベル1	BAR2	-	-
			上腰リプレイ05	リプレイ1	ベル1	ベル2	-	-	
			上腰リプレイ06	リプレイ1	ベル1	スイカ	-	-	
			上腰リプレイ07	リプレイ1	ベル2	BAR2	-	-	
			上腰リプレイ08	リプレイ1	ベル2	ベル2	-	-	
			上腰リプレイ09	リプレイ1	ベル2	スイカ	-	-	
			上腰リプレイ10	リプレイ2	BAR2	BAR2	-	-	
			上腰リプレイ11	リプレイ2	BAR2	ベル2	-	-	
			上腰リプレイ12	リプレイ2	BAR2	スイカ	-	-	
			上腰リプレイ13	リプレイ2	ベル1	BAR2	-	-	
			上腰リプレイ14	リプレイ2	ベル1	ベル2	-	-	
			上腰リプレイ15	リプレイ2	ベル1	スイカ	-	-	
			上腰リプレイ16	リプレイ2	ベル2	BAR2	-	-	
			上腰リプレイ17	リプレイ2	ベル2	ベル2	-	-	
			上腰リプレイ18	リプレイ2	ベル2	スイカ	-	-	
			下腰リプレイ01	BAR1	BAR1	リプレイ1	-	-	
			下腰リプレイ02	BAR1	BAR1	リプレイ2	-	-	
			下腰リプレイ03	BAR1	BAR2	リプレイ1	-	-	
			下腰リプレイ04	BAR1	BAR2	リプレイ2	-	-	
			下腰リプレイ05	BAR1	チェリー	リプレイ1	-	-	
			下腰リプレイ06	BAR1	チェリー	リプレイ2	-	-	
			下腰リプレイ07	BAR2	BAR1	リプレイ1	-	-	
			下腰リプレイ08	BAR2	BAR1	リプレイ2	-	-	
			下腰リプレイ09	BAR2	BAR2	リプレイ1	-	-	
			下腰リプレイ10	BAR2	BAR2	リプレイ2	-	-	
			下腰リプレイ11	BAR2	チェリー	リプレイ1	-	-	
			下腰リプレイ12	BAR2	チェリー	リプレイ2	-	-	
			下腰リプレイ13	スイカ	BAR1	リプレイ1	-	-	
			下腰リプレイ14	スイカ	BAR1	リプレイ2	-	-	
			下腰リプレイ15	スイカ	BAR2	リプレイ1	-	-	
			下腰リプレイ16	スイカ	BAR2	リプレイ2	-	-	
			下腰リプレイ17	スイカ	チェリー	リプレイ1	-	-	
			下腰リプレイ18	スイカ	チェリー	リプレイ2	-	-	
			右上がりリプレイ01	BAR1	リプレイ1	BAR2	-	-	
			右上がりリプレイ02	BAR1	リプレイ1	ベル2	-	-	
			右上がりリプレイ03	BAR1	リプレイ1	スイカ	-	-	
			右上がりリプレイ04	BAR2	リプレイ1	BAR2	-	-	
			右上がりリプレイ05	BAR2	リプレイ1	ベル2	-	-	
			右上がりリプレイ06	BAR2	リプレイ1	スイカ	-	-	
			右上がりリプレイ07	スイカ	リプレイ1	BAR2	-	-	
			右上がりリプレイ08	スイカ	リプレイ1	ベル2	-	-	
			右上がりリプレイ09	スイカ	リプレイ1	スイカ	-	-	
			右下がりリプレイ01	リプレイ1	リプレイ1	リプレイ1	-	-	
			右下がりリプレイ02	リプレイ1	リプレイ1	リプレイ2	-	-	
			右下がりリプレイ03	リプレイ2	リプレイ1	リプレイ1	-	-	
			右下がりリプレイ04	リプレイ2	リプレイ1	リプレイ2	-	-	
			連番リプレイ01	リプレイ1	リプレイ1	BAR1	-	RT2に移行	
			連番リプレイ02	リプレイ1	リプレイ1	チェリー	-	RT2に移行	
			連番リプレイ03	リプレイ2	リプレイ1	BAR1	-	RT2に移行	
			連番リプレイ04	リプレイ2	リプレイ1	チェリー	-	RT2に移行	
			RT4移行リプレイ01	BAR2	スイカ	BAR1	-	RT4に移行	
			RT4移行リプレイ02	BAR2	スイカ	チェリー	-	RT4に移行	
			RT4移行リプレイ03	BAR2	チェリー	BAR1	-	RT4に移行	
			RT4移行リプレイ04	BAR2	チェリー	チェリー	-	RT4に移行	
			RT4移行リプレイ05	スイカ	スイカ	BAR1	-	RT4に移行	
			RT4移行リプレイ06	スイカ	スイカ	チェリー	-	RT4に移行	
			RT4移行リプレイ07	スイカ	チェリー	BAR1	-	RT4に移行	
			RT4移行リプレイ08	スイカ	チェリー	チェリー	-	RT4に移行	

【図8】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=02)

群	ビット	図柄ビット名称	組み合わせ名称	図柄の組み合わせ		払出枚数	備考	
				左	右			
02	00000001	REPO8	フローリプレイ01	BAR2	リプレイ1	BAR1	-	RT3に移行
			フローリプレイ02	BAR2	リプレイ1	チェリー	-	RT3に移行
			フローリプレイ03	スイカ	リプレイ1	BAR1	-	RT3に移行
			フローリプレイ04	スイカ	リプレイ1	チェリー	-	RT3に移行
			表7リプレイ01-01	表7	表7	BAR1	-	RT3に移行
			表7リプレイ01-02	表7	表7	チェリー	-	RT3に移行
			表7リプレイ01-03	表7	リプレイ1	BAR1	-	RT3に移行
			表7リプレイ01-04	表7	リプレイ1	チェリー	-	RT3に移行
			表7リプレイ02-01	表7	表7	表7	-	RT3に移行
			表7リプレイ02-02	表7	BAR1	表7	-	RT3に移行
			表7リプレイ02-03	表7	ベル1	表7	-	RT3に移行
			表7リプレイ02-04	表7	ベル2	表7	-	RT3に移行
			表7リプレイ03-01	BAR1	表7	表7	-	RT3に移行
			表7リプレイ03-02	BAR1	BAR1	表7	-	RT3に移行
			表7リプレイ03-03	BAR1	スイカ	表7	-	RT3に移行
			表7リプレイ03-04	BAR1	チェリー	表7	-	RT3に移行
			表7リプレイ03-05	ベル1	表7	表7	-	RT3に移行
			表7リプレイ03-06	ベル1	BAR1	表7	-	RT3に移行
			表7リプレイ03-07	ベル1	スイカ	表7	-	RT3に移行
			表7リプレイ03-08	ベル1	チェリー	表7	-	RT3に移行
			表7リプレイ04-01	ベル1	表7	リプレイ1	-	RT3に移行
			表7リプレイ04-02	ベル1	表7	リプレイ2	-	RT3に移行
			表7リプレイ04-03	ベル1	表7	リプレイ1	-	RT3に移行
			表7リプレイ04-04	ベル1	表7	リプレイ2	-	RT3に移行
			表7リプレイ04-05	ベル1	BAR1	リプレイ1	-	RT3に移行
			表7リプレイ04-06	ベル1	BAR1	リプレイ2	-	RT3に移行
			表7リプレイ04-07	ベル1	チェリー	リプレイ1	-	RT3に移行
			表7リプレイ04-08	ベル1	チェリー	リプレイ2	-	RT3に移行
			青7リプレイ01	青7	青7	表7	-	RT3に移行
			青7リプレイ02	青7	青7	表7	-	RT3に移行
			青7リプレイ03	青7	リプレイ1	表7	-	RT3に移行
			青7リプレイ04	青7	リプレイ1	チェリー	-	RT3に移行
			青7リプレイ05	青7	リプレイ1	表7	-	RT3に移行
			BARリプレイ01	リプレイ1	BAR2	リプレイ1	-	-
			BARリプレイ02	BAR2	BAR2	BAR2	-	-

【 図 9 】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=03)

群	ビット	図柄ビット名称	組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			払出枚数	備考
				左	中	右		
00000001	REP16	BAR1	BAR1プレイ03-01	リプレイ1	リプレイ1	BAR2	-	-
			BAR1プレイ03-02	ベル1	リプレイ1	BAR2	-	-
			BAR1プレイ03-03	ベル2	リプレイ1	BAR2	-	-
			RUSHプレイ01-01	リプレイ1	BAR2	BAR1	-	RTSに移行
			RUSHプレイ01-02	リプレイ1	BAR2	チェリー	-	RTSに移行
			RUSHプレイ01-03	リプレイ2	BAR2	BAR1	-	RTSに移行
			RUSHプレイ01-04	リプレイ2	BAR2	チェリー	-	RTSに移行
			RUSHプレイ02-01	リプレイ1	ベル1	リプレイ1	-	RTSに移行
			RUSHプレイ02-02	リプレイ1	ベル1	リプレイ2	-	RTSに移行
			RUSHプレイ02-03	リプレイ1	ベル2	リプレイ1	-	RTSに移行
			RUSHプレイ02-04	リプレイ1	ベル2	リプレイ2	-	RTSに移行
			RUSHプレイ03-01	ベル1	BAR2	BAR2	-	RTSに移行
RUSHプレイ03-02	ベル1	ベル1	BAR2	-	RTSに移行			
RUSHプレイ03-03	ベル1	ベル2	BAR2	-	RTSに移行			
RUSHプレイ03-04	ベル2	BAR2	BAR2	-	RTSに移行			
RUSHプレイ03-05	ベル2	ベル1	BAR2	-	RTSに移行			
RUSHプレイ03-06	ベル2	ベル2	BAR2	-	RTSに移行			
00100000	REP20	BAR2	スイカ	BAR2	-	RTSに移行	-	
RUSHプレイ04-02	BAR2	チェリー	BAR2	-	RTSに移行	-		
RUSHプレイ05-01	BAR2	リプレイ1	リプレイ1	-	RTSに移行	-		
RUSHプレイ05-02	BAR2	リプレイ1	リプレイ2	-	RTSに移行	-		
RUSHプレイ05-03	スイカ	リプレイ1	リプレイ1	-	RTSに移行	-		
RUSHプレイ05-04	スイカ	リプレイ1	リプレイ2	-	RTSに移行	-		
01000000	NML18	BAR1	上段ベル01	BAR1	赤7	BAR1	3	-
			上段ベル02	BAR1	赤7	チェリー	3	-
			上段ベル03	BAR1	スイカ	BAR1	3	-
			上段ベル04	BAR1	スイカ	チェリー	3	-
			上段ベル05	BAR1	チェリー	BAR1	3	-
			上段ベル06	BAR1	チェリー	チェリー	3	-
			上段ベル07	ベル1	赤7	BAR1	3	-
			上段ベル08	ベル1	赤7	チェリー	3	-
			上段ベル09	ベル1	スイカ	BAR1	3	-
			上段ベル10	ベル1	スイカ	チェリー	3	-
上段ベル11	ベル1	チェリー	BAR1	3	-			
上段ベル12	ベル1	チェリー	チェリー	3	-			
技研介入図01	赤7	スイカ	BAR1	15	-	-		
技研介入図02	赤7	スイカ	チェリー	15	-	-		
技研介入図03	赤7	チェリー	BAR1	15	-	-		
技研介入図04	赤7	チェリー	チェリー	15	-	-		

【 図 10 】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=04)

群	ビット	図柄ビット名称	組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			払出枚数	備考
				左	中	右		
04	00100000	NML05	押し連ベルA1	ベル1	ベル1	ベル1	9	-
			押し連ベルA2	ベル1	ベル1	ベル2	9	-
			押し連ベルA3	ベル1	ベル2	ベル1	9	-
			押し連ベルA4	ベル1	ベル2	ベル2	9	-
			押し連ベルB1-01	赤7	BAR1	ベル1	9	-
			押し連ベルB1-02	赤7	チェリー	ベル1	9	-
			押し連ベルB2-01	赤7	BAR1	ベル2	9	-
			押し連ベルB2-02	赤7	チェリー	ベル2	9	-
			押し連ベルB3-01	青7	BAR1	ベル1	9	-
			押し連ベルB3-02	青7	チェリー	ベル1	9	-
			押し連ベルB4-01	青7	BAR1	ベル2	9	-
			押し連ベルB4-02	青7	チェリー	ベル2	9	-

【 図 1 1 】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=05)

群	ビット	図柄ビット名称	組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			払出枚数	備考
				左	中	右		
05	00000001	NML09	押し連ベルC1	青7	ベル1	リプレイ1	9	-
			押し連ベルC2	青7	ベル1	リプレイ2	9	-
			押し連ベルC3	青7	ベル2	リプレイ1	9	-
			押し連ベルC4	青7	ベル2	リプレイ2	9	-
			押し連ベルC5	BAR1	ベル1	リプレイ1	9	-
			押し連ベルC6	BAR1	ベル1	リプレイ2	9	-
			押し連ベルC7	BAR1	ベル2	リプレイ1	9	-
			押し連ベルC8	BAR1	ベル2	リプレイ2	9	-

【 図 1 2 】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=06)

群	ビット	図柄ビット名称	組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			払出枚数	備考
				左	中	右		
00000001	NML17	BAR1	正解ベル01	スイカ	ベル1	BAR1	9	-
			正解ベル02	スイカ	ベル1	チェリー	9	-
			正解ベル03	スイカ	ベル2	BAR1	9	-
			正解ベル04	スイカ	ベル2	チェリー	9	-
			正解ベル05	チェリー	ベル1	BAR1	9	-
			正解ベル06	チェリー	ベル1	チェリー	9	-
			正解ベル07	チェリー	ベル2	BAR1	9	-
			正解ベル08	チェリー	ベル2	チェリー	9	-
			正解ベル09	リプレイ2	ベル1	BAR1	9	-
			正解ベル10	リプレイ2	ベル1	チェリー	9	-
			正解ベル11	リプレイ2	ベル2	BAR1	9	-
			正解ベル12	リプレイ2	ベル2	チェリー	9	-
00000010	NML20	BAR1	赤7	スイカ	BAR1	8	-	
00000100	NML21	BAR1	赤7	スイカ	青7	8	-	
00001000	NML22	BAR1	赤7	スイカ	ベル1	8	-	
00010000	NML23	BAR1	赤7	スイカ	ベル1	8	-	
00100000	NML24	BAR1	赤7	スイカ	スイカ	8	-	
01000000	NML25	BAR1	赤7	スイカ	ANY	4	-	
00000001	NML26	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML27	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML28	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML29	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML30	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML31	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML32	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML33	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML34	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML35	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML36	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML37	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML38	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML39	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML40	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML41	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML42	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML43	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML44	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML45	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML46	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML47	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML48	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML49	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML50	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML51	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML52	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML53	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML54	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML55	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML56	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML57	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML58	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML59	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML60	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML61	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML62	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML63	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML64	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML65	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML66	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML67	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML68	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML69	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML70	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML71	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML72	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML73	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML74	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML75	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML76	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML77	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML78	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML79	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML80	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML81	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML82	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML83	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML84	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML85	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML86	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML87	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML88	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML89	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML90	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML91	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML92	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML93	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML94	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML95	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML96	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML97	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML98	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML99	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML100	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML101	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML102	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML103	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML104	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML105	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML106	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML107	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML108	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML109	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML110	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML111	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML112	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001	NML113	BAR1	赤7	ANY	ANY	4	-	
00000001								



【図17】

RT1用当選エリア決定テーブル  
分母: 65536

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

【図18】

RT2用当選エリア決定テーブル  
分母: 65536

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

【図19】

RT3用当選エリア決定テーブル  
分母: 65536

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

【図20】

RT4用当選エリア決定テーブル  
分母: 65536

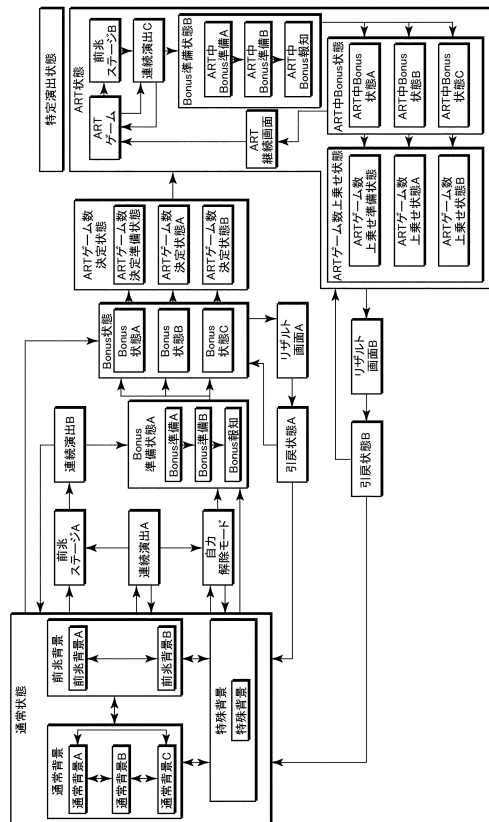
当選エリア	内容	設定1	~	設定6
00	ハズレ	0		0
01	ボーナス突入リプレイ01	0		0
02	ボーナス突入リプレイ02	0		0
03	ボーナス突入リプレイ03	0		0
04	RT4中BAR揃いリプレイ01	14140		14086
05	RT4中BAR揃いリプレイ02	14140		14086
06	RT4中BAR揃いリプレイ03	14140		14086
07	青7揃いリプレイ	0		0
08	準備リプレイ01	0		0
09	準備リプレイ02	0		0
10	準備リプレイ03	0		0
11	準備リプレイ04	0		0
12	通常リプレイ	0		0
13	RT3中シング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

【図 2 1】

RT5用当選エリア決定テーブル 分母:65536

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

【図 2 2】



【図 2 3】

状態管理テーブル

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

【図 2 4】

初期状態決定テーブル

状態名	RT5当選状態	RT4当選状態	RT3当選状態	RT2当選状態	RT1当選状態
引戻状態	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
引戻状態B	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
通常状態	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
前兆状態A	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
Bonus状態A	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
Bonus状態B	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
Bonus状態C	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
ART状態	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
ART中Bonus状態	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
ARTゲーム数決定状態	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
ARTゲーム数上乘せ状態	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
Bonus準備状態A	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
Bonus準備状態B	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000



【 図 2 5 】

演出決定テーブル1

演出No.	演出内容
001	演出01
002	演出02
003	演出03
004	演出04
005	演出05
006	演出06
007	演出07
008	演出08
009	演出09
010	演出10
011	演出11
012	演出12
013	演出13
014	演出14
015	演出15
016	演出16
017	演出17
018	演出18
019	演出19
020	演出20
021	演出21
022	演出22
023	演出23
024	演出24
025	演出25
026	演出26
027	演出27
028	演出28
029	演出29
030	演出30
031	演出31
032	演出32
033	演出33
034	演出34
035	演出35
036	演出36
037	演出37
038	演出38
039	演出39
040	演出40
041	演出41
042	演出42
043	演出43
044	演出44
045	演出45
046	演出46
047	演出47
048	演出48
049	演出49
050	演出50
051	演出51
052	演出52
053	演出53
054	演出54
055	演出55
056	演出56
057	演出57
058	演出58
059	演出59
060	演出60
061	演出61
062	演出62
063	演出63
064	演出64
065	演出65
066	演出66
067	演出67
068	演出68
069	演出69
070	演出70
071	演出71
072	演出72
073	演出73

【 図 2 7 】

演出決定テーブル3

演出No.	演出内容
001	演出01
002	演出02
003	演出03
004	演出04
005	演出05
006	演出06
007	演出07
008	演出08
009	演出09
010	演出10
011	演出11
012	演出12
013	演出13
014	演出14
015	演出15
016	演出16
017	演出17
018	演出18
019	演出19
020	演出20
021	演出21
022	演出22
023	演出23
024	演出24
025	演出25
026	演出26
027	演出27
028	演出28
029	演出29
030	演出30
031	演出31
032	演出32
033	演出33
034	演出34
035	演出35
036	演出36
037	演出37
038	演出38
039	演出39
040	演出40
041	演出41
042	演出42
043	演出43
044	演出44
045	演出45
046	演出46
047	演出47
048	演出48
049	演出49
050	演出50
051	演出51
052	演出52
053	演出53
054	演出54
055	演出55
056	演出56
057	演出57
058	演出58
059	演出59
060	演出60
061	演出61
062	演出62

【 図 2 6 】

演出決定テーブル2

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

【 図 2 8 】

Bonus準備状態移行ゲーム数決定テーブル

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

【 図 2 9 】

特定日用特定演出スケジュールテーブル

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

【 図 3 1 】

特定演出開放スケジュールテーブル

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

※ 10WEEK以降は特定演出No.5～No.8を繰り返し実行する。

【 図 3 0 】

曜日用特定演出スケジュールテーブル

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

【 図 3 2 】

自力解除モード抽選確率移行テーブル

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

【 図 3 3 】

リザーブストック抽選テーブル

	当選	非当選
押し順ベル	5	65531
共通ベル	64	65472

【 図 3 4 】

Bonus状態振分テーブル

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

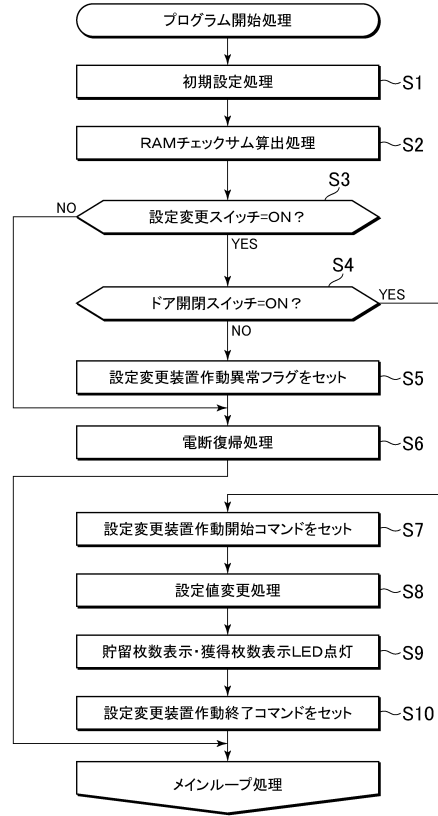


【図40】

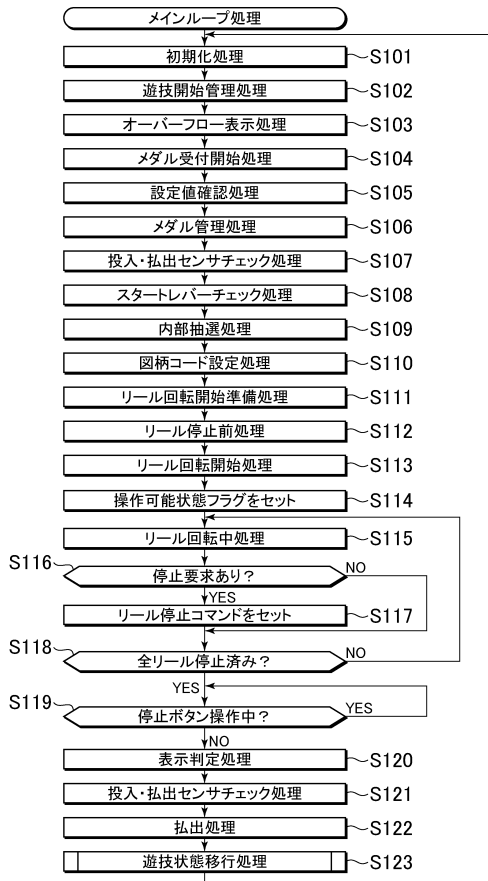
ARTゲーム数決定状態用ナビストック抽選テーブル	0個	1個	2個	3個	4個	5個
リプレイ	65536	0	0	0	0	0
押し順ベル	65536	0	0	0	0	0
共通ベル	62259	3277	0	0	0	0
弱スイカ	32768	0	0	0	0	0
強スイカ	0	62916	655	655	655	655
弱チャエリ	32768	0	0	0	0	0
強チャエリ	0	62916	655	655	655	655
弱チャンス目	16384	49152	0	0	0	0
中チャンス目	0	62916	655	655	655	655
強チャンス目	0	16384	16384	16384	8192	8192

※ ARTゲーム数上乘せ状態時と同様

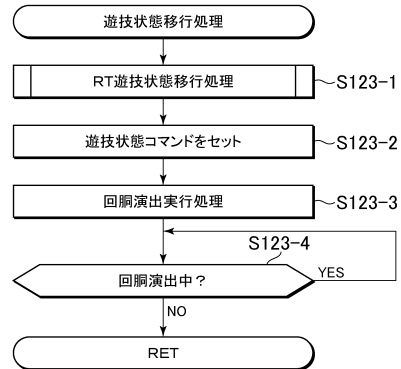
【図41】



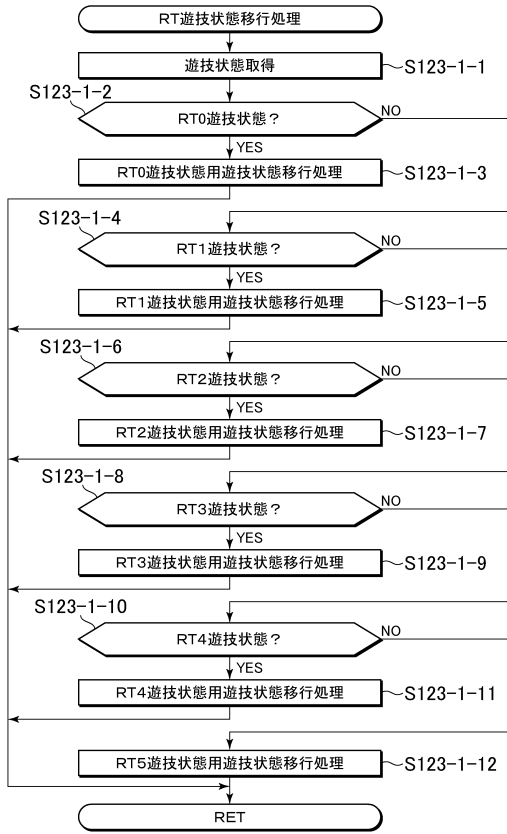
【図42】



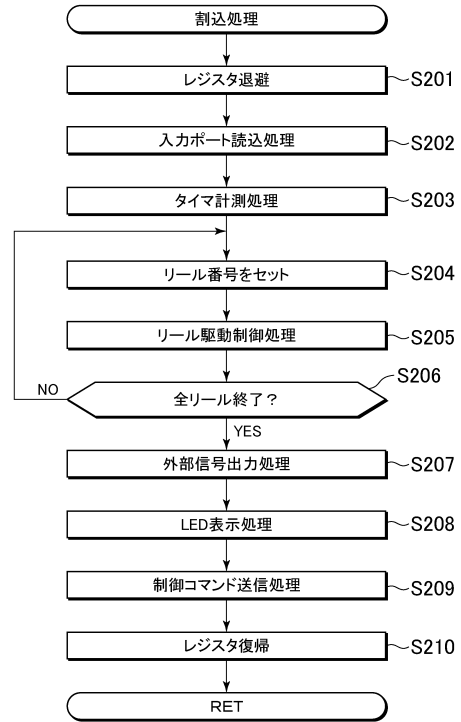
【図43】



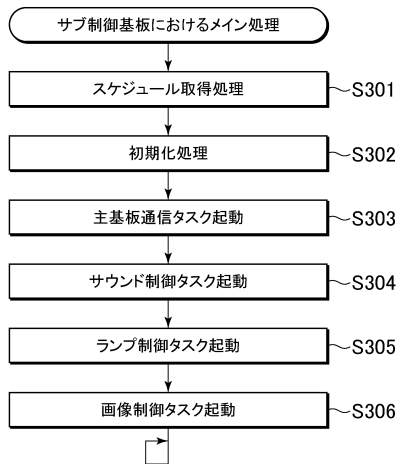
【図44】



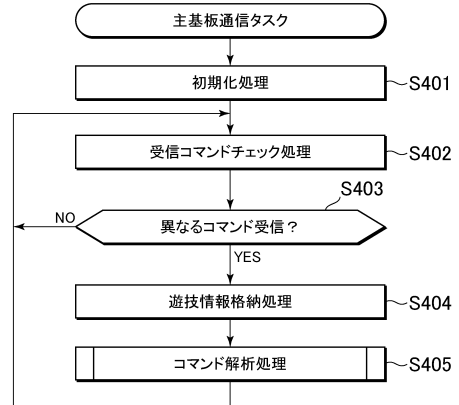
【図45】



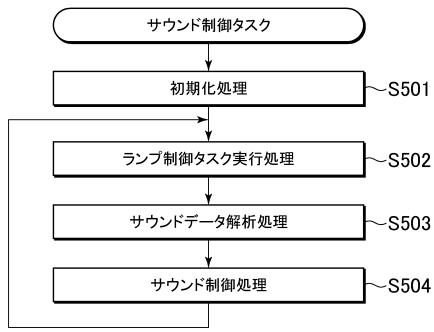
【図46】



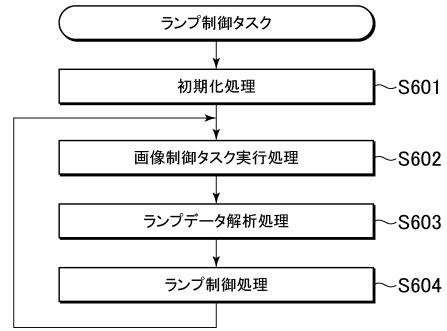
【図47】



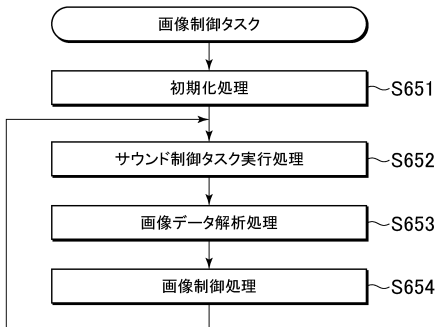
【図48】



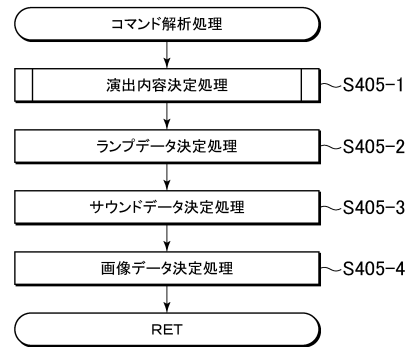
【図49】



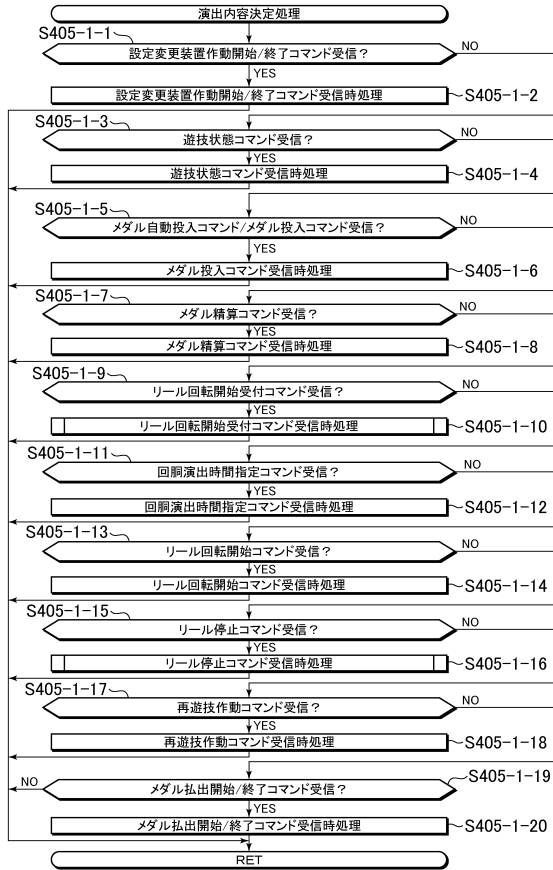
【図50】



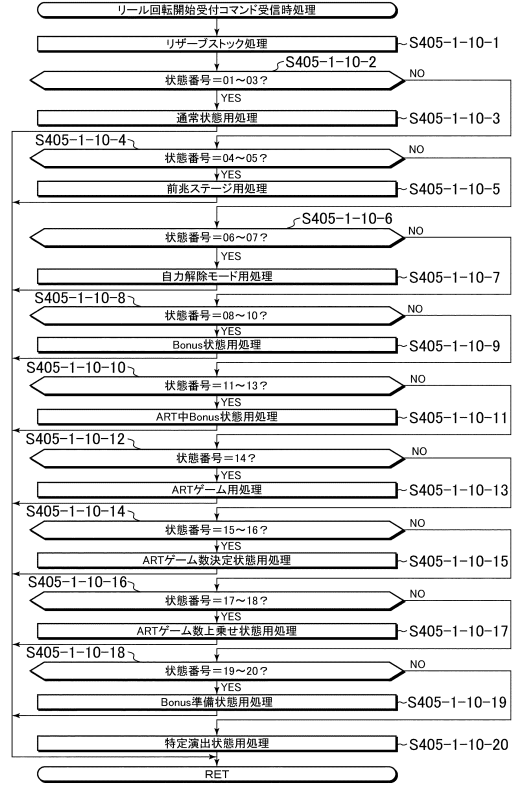
【図51】



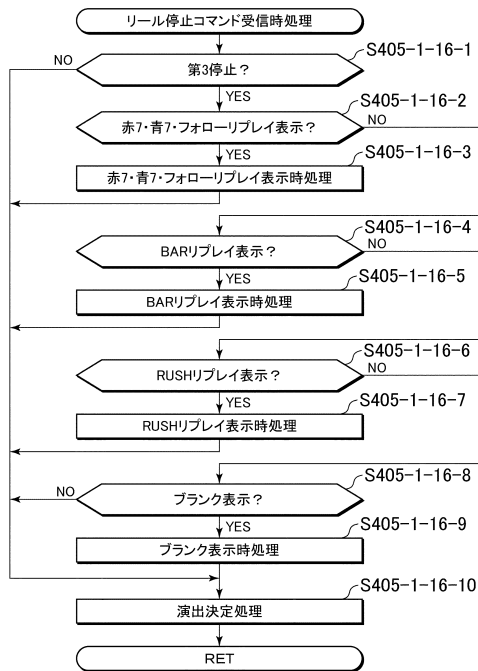
【図52】



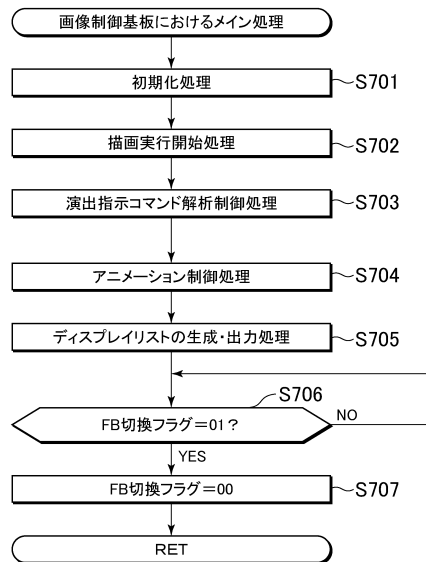
【図53】



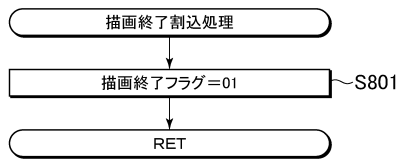
【図54】



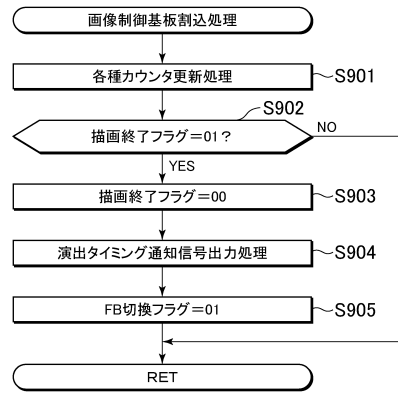
【図55】



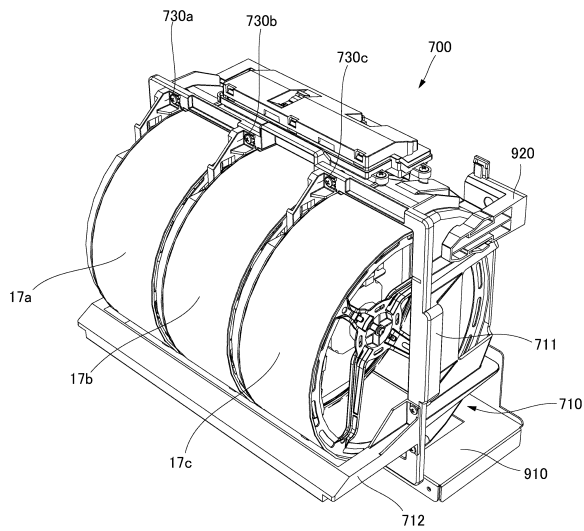
【図56】



【図57】



【図58】





## フロントページの続き

- (72)発明者 中村 竜也  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内
- (72)発明者 谷口 雅之  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内
- (72)発明者 五十君 祐仁  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内
- (72)発明者 鈴木 康剛  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内
- (72)発明者 平栗 敦  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内
- (72)発明者 金本 光弘  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内
- (72)発明者 中澤 良道  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内
- (72)発明者 森本 良  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内
- (72)発明者 安田 幸永  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業株式会社内

審査官 中村 祐一

- (56)参考文献 特開2009-072436(JP,A)  
特開2008-237512(JP,A)  
特開2007-300992(JP,A)  
特開2007-111211(JP,A)  
特開2006-141559(JP,A)  
特開2005-211153(JP,A)  
特開2005-124736(JP,A)  
特開2005-074071(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04