

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7104955号

(P7104955)

(45)発行日 令和4年7月22日(2022.7.22)

(24)登録日 令和4年7月13日(2022.7.13)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 5 0

請求項の数 1 (全94頁)

(21)出願番号	特願2016-123453(P2016-123453)	(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 2 4 番 4 号
(22)出願日	平成28年6月22日(2016.6.22)	(74)代理人	100085660 弁理士 鈴木 均
(65)公開番号	特開2017-225608(P2017-225608 A)	(72)発明者	鈴木 雅爾 愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業．株式会社内
(43)公開日	平成29年12月28日(2017.12.28)	合議体	
審査請求日	令和1年6月19日(2019.6.19)	審判長	瀬津 太郎
審判番号	不服2021-14494(P2021-14494/J 1)	審判官	小林 俊久
審判請求日	令和3年10月26日(2021.10.26)	審判官	太田 恒明

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】

遊技を進行するための操作を受け付ける操作手段と、
始動条件の成立に応じて図柄を変動表示するとともに、遊技の結果に応じた停止態様で停止表示する可変表示手段と、

前記可変表示手段を制御する可変表示制御手段と、

前記図柄の変動表示に応じて所定の演出を実行する演出実行手段と、

前記操作手段の操作態様を指示期間において指示可能な指示ランプ手段と、を備え、

前記可変表示制御手段は、

前記始動条件の成立後に、前記始動条件とは異なる特定条件が成立することで前記可変表示手段による図柄の変動表示を開始させ、

前記演出実行手段は、

前記操作態様を指示する操作指示演出を前記指示期間において実行可能であり、

前記始動条件の成立後であって未だ前記特定条件が成立していない期間である第 1 期間で、第 1 態様による前記操作指示演出を実行し、その後、前記特定条件の成立後である第 2 期間で、第 2 態様による前記操作指示演出を実行可能とし、

前記第 1 期間の開始時において、前記第 2 態様による前記操作指示演出を実行可能とし、

前記指示ランプ手段は、

前記第 1 期間において前記第 1 態様の前記操作指示演出により前記操作態様が指示されているときでも、前記第 2 期間において前記第 2 態様の前記操作指示演出により当該操作態

様が指示されているときでも、当該操作態様を一の態様で指示し、

前記第 1 態様による前記操作指示演出は、前記指示期間のうち予め定められた特定期間および前記特定期間とは異なる所定期間において実行され、

前記第 2 態様による前記操作指示演出は、前記特定期間において実行され、前記所定期間では実行されない遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチスロ機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技が開始された場合に各種の図柄を変動表示し、複数の停止ボタンが操作された場合、遊技の結果としての図柄組合せを停止表示する遊技機が知られている。以上の遊技機では、特定の停止操作順序（以下「正解押順」という）が指示（報知）される技術が採用される場合がある。例えば、特許文献 1 の構成では、特定の当選役が当選した場合、当該当選役の図柄組合せを停止表示可能にする正解押順が指示される。

【0003】

また、正解押順を指示するために、複数の指示図像が表示手段（例えば液晶表示装置）に表示される指示演出を実行する構成が知られている。例えば、停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン）が 3 個の遊技機では、指示演出において、数字「1」を表す指示図像と数字「2」を表す指示図像と数字「3」を表す指示図像とが表示手段に表示される。表示手段の左側の領域は左停止ボタンに対応し、中央の領域は中停止ボタンに対応し、右側の領域は右停止ボタンに対応する。指示演出において、数字「1」を表す指示図像は、第 1 停止操作すべき停止ボタンに対応する領域に表示され、数字「2」を表す指示図像は、第 2 停止操作すべき停止ボタンに対応する領域に表示され、数字「3」を表す指示図像は、第 3 停止操作すべき停止ボタンに対応する領域に表示される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2010 - 51353 公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、従来の指示演出では、各指示図像が一旦表示された場合、当該指示図像が他の指示図像に変化することはなかった。以上の従来技術では、指示図像の表示態様が単調になる不都合が生じ得た。以上の事情を考慮して、本発明では、指示図像の表示態様の面白味を向上することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上の課題を解決するために、本発明の遊技機は、遊技を進行するための操作を受け付ける操作手段と、始動条件の成立に応じて図柄を変動表示するとともに、遊技の結果に応じた停止態様で停止表示する可変表示手段と、可変表示手段を制御する可変表示制御手段と、図柄の変動表示に応じて所定の演出を実行する演出実行手段と、操作手段の操作態様を指示期間において指示可能な指示ランプ手段と、を備え、可変表示制御手段は、始動条件の成立後に、始動条件とは異なる特定条件が成立することで可変表示手段による図柄の変動表示を開始させ、演出実行手段は、操作態様を指示する操作指示演出を指示期間において実行可能であり、始動条件の成立後であって未だ特定条件が成立していない期間である第 1 期間で、第 1 態様による操作指示演出を実行し、その後、始動条件の成立後であって、且つ、特定条件の成立後である第 2 期間で、第 2 態様による操作指示演出を実行可能とし、第 1 期間の開始時において、第 2 態様による操作指示演出を実行可能とし、指示ラン

10

20

30

40

50

ブ手段は、第 1 期間において第 1 態様の操作指示演出により操作態様が指示されているときでも、第 2 期間において第 2 態様の操作指示演出により当該操作態様が指示されているときでも、当該操作態様を一の態様で指示し、第 1 態様による操作指示演出は、指示期間のうち予め定められた特定期間および特定期間とは異なる所定期間において実行され、第 2 態様による操作指示演出は、特定期間において実行され、所定期間では実行されない。

【 0 0 0 7 】

以上の構成によれば、始動条件とは異なる特定条件が成立することで可変表示手段による図柄の変動表示が開始され、始動条件の成立後であって未だ特定条件が成立していない期間である第 1 期間では、第 1 態様による操作指示演出が実行され、始動条件の成立後であって、且つ、特定条件の成立後である第 2 期間では、第 2 態様による操作指示演出が実行される。したがって、第 1 期間から第 2 期間への移行（図柄の変動開始）に伴い、操作指示演出の態様が変化するため、例えば操作指示演出の態様が変化しない構成と比較して、操作指示演出の態様が変化に富み、操作指示演出の面白味が向上する。

10

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、操作指示演出の面白味が向上する。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】キャビネットの内部構造を示す図である。

20

【図 3】前面扉の裏面を示す図である。

【図 4】各リールに配列された各図柄を示す図である。

【図 5】図柄表示領域を説明するための図である。

【図 6】遊技機の機能ブロック図である。

【図 7】図柄コードテーブルの概念図である。

【図 8】当選エリア抽選テーブルの概念図である。

【図 9】当選役決定テーブルの概念図である。

【図 10】当選役規定テーブルの概念図である。

【図 11】各停止操作順序で停止するリプレイを説明するための図である。

【図 12】各停止操作順序で停止するベルを説明するための図である。

30

【図 13】移行図柄規定テーブルの概念図である。

【図 14】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 15】指示決定テーブルの概念図である。

【図 16】メイン制御基板から送信される各コマンドを説明するための図である。

【図 17】回胴演出決定テーブルの概念図である。

【図 18】上乗せ決定テーブルの概念図である。

【図 19】A T 状態における指示演出決定テーブルの概念図である。

【図 20】A T 状態における指示演出を説明するための図である。

【図 21】第 1 特殊状態における指示演出決定テーブルの概念図である。

【図 22】第 1 特殊状態における指示演出を説明するための図である。

40

【図 23】第 2 特殊状態における指示演出決定テーブルの概念図である。

【図 24】第 2 特殊状態における指示演出を説明するための図である。

【図 25】回避指示フラグに応じた指示演出を説明するための図である。

【図 26】メイン C P U の起動処理のフローチャートである。

【図 27】メイン C P U の設定変更処理のフローチャートである。

【図 28】メイン C P U の遊技制御処理のフローチャートである。

【図 29】メイン C P U の初期設定処理のフローチャートである。

【図 30】メイン C P U の自動投入処理のフローチャートである。

【図 31】メイン C P U の遊技開始前処理のフローチャートである。

【図 32】メイン C P U の投入メダル受付処理のフローチャートである。

50

【図 3 3】メイン CPU の B E T 操作受付処理のフローチャートである。

【図 3 4】メイン CPU の精算操作受付処理のフローチャートである。

【図 3 5】メイン CPU の抽選実行処理のフローチャートである。

【図 3 6】メイン CPU の内部抽選処理のフローチャートである。

【図 3 7】メイン CPU の回胴演出決定処理のフローチャートである。

【図 3 8】メイン CPU の指示番号決定処理のフローチャートである。

【図 3 9】メイン CPU のウェイト処理のフローチャートである。

【図 4 0】メイン CPU の停止前処理のフローチャートである。

【図 4 1】優先順位格納領域の概念図である。

【図 4 2】メイン CPU の優先順位格納処理のフローチャートである。

10

【図 4 3】メイン CPU の停止制御処理のフローチャートである。

【図 4 4】メイン CPU の表示判定処理のフローチャートである。

【図 4 5】メイン CPU のホッパー駆動処理のフローチャートである。

【図 4 6】メイン CPU の状態制御処理のフローチャートである。

【図 4 7】メイン CPU の割込処理のフローチャートである。

【図 4 8】サブ CPU のサブ起動処理のフローチャートである。

【図 4 9】サブ CPU の各タスクのフローチャートである。

【図 5 0】サブ CPU のコマンド解析処理のフローチャートである。

【図 5 1】サブ CPU の演出制御処理のフローチャートである。

【図 5 2】変形例における特殊上乘せ演出を説明するための図である。

20

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

< 第 1 実施形態 >

以下、本発明を図面に示した実施の形態により詳細に説明する。

< 遊技機の構造 >

図 1 ~ 図 3 を用いて、第 1 実施形態における遊技機 1 の構造について説明する。図 1 は、遊技機 1 の正面図の一例である。遊技者は、遊技媒体（例えばメダルや遊技球）を用いて遊技機 1 で遊技する。本実施形態においては、遊技媒体としてメダルが使用される遊技機 1（パチスロ機）を例示する。

【 0 0 1 1 】

30

遊技機 1 は、正面側（遊技者側）に開口を有する箱状のキャビネット 2 と、前面扉 3 とを含んで構成される。図 2 は、キャビネット 2 の内部構造の一例を示す図である。また、図 3 は、前面扉 3 の裏面（遊技機 1 の内部側の面）の正面図の一例である。図 2 に示すように、キャビネット 2 には蝶番機構 2 a が設けられる。前面扉 3 は、蝶番機構 2 a により、キャビネット 2 の開口を開閉可能に軸支される。

【 0 0 1 2 】

図 1 に示すように、前面扉 3 の周縁側には、複数（図 1 の例では 1 4 個）の筐体ランプ 5 が設けられる。各筐体ランプ 5 は、例えば、発光ダイオード（Light Emitting Diode）などの発光体と、当該発光体を覆う光透過性のレンズとから構成される。筐体ランプ 5 は、遊技機 1 における各演出に応じた態様で発光する。

40

【 0 0 1 3 】

図 1 に示すように、前面扉 3 には、腰部パネル 6 が設けられる。腰部パネル 6 は、遊技機 1 の名称などが描かれる。また、遊技機 1（前面扉 3）の内部には、腰部パネル 6 を照射する発光体が設けられる。腰部パネル 6 を照射する発光体としては、例えば、発光ダイオードや冷陰極管が採用される。また、腰部パネル 6 の下側には、メダルを貯留する受皿ユニット 7 が設けられる。受皿ユニット 7 は、貯留したメダルを遊技者が自由に取り出すことができるように設けられる。

【 0 0 1 4 】

前面扉 3 には、メダルが投入される開口を有するメダル投入部 8 と、遊技機 1 の内部からのメダルが排出されるメダル払出口 9 とが設けられる。メダル投入部 8 から規定枚数（3

50

枚)のメダルが投入されると、遊技が開始可能になる。規定枚数は、遊技の状態に応じて設定される。メダル払出口9から排出されたメダルは、受皿ユニット7に貯留される。

【0015】

前面扉3の正面の中央側には、パネル10が設けられる。パネル10の中央には、略矩形状の表示窓11が形成される。表示窓11からは、キャビネット2の内部の複数のリール12(12L、12C、12R)を視認することができる。

【0016】

各リール12は、略円筒状のドラム部と、ドラム部の外周面に装着された帯状のシート部材とを含んで構成される。リール12のシート部材は、光透過性であり、複数種類の図柄が描かれている。各リール12は、回転可能に設けられ、図2に示すように、相互に隣り合うように水平方向に配列される。具体的には、各リール12は、回転軸が同一の直線上に位置するように配列される。また、各リール12は、リール支持体12Fに固定される。ステッピングモーター101(101L、101C、101R)がリール12の各々に設けられ(図示略)、各リール12は、各ステッピングモーター101により回転する。

【0017】

図4は、本実施形態の各リール12に配列された各図柄を示す図である。図4に示すように、複数のリール12の各々の外周は、21個のコマに区分される。図4に示すように、各コマには1個の図柄が描かれている。本実施形態では、図4に示す図柄の配列の下からNコマ目(Nは数値「0」から数値「20」までの整数)を図柄位置「N」と記載する場合がある。図4に示す通り、各リール12には、ベルx図柄とベルy図柄とベルz図柄とリプレイ図柄と赤セブン図柄と白セブン図柄と黒BAR図柄と白BAR図柄とスイカ図柄とチェリー図柄とが配列される。具体的には、ベルx図柄は、左リール12Lの図柄位置「15」と、中リール12Cの図柄位置「0、18」と、右リール12Rの図柄位置「6、9」とに配列される。ベルy図柄は、左リール12Lの図柄位置「20」と、中リール12Cの図柄位置「5」と、右リール12Rの図柄位置「1、19」とに配列される。ベルz図柄は、左リール12Lの図柄位置「4、6、10」と、中リール12Cの図柄位置「10、13」と、右リール12Rの図柄位置「14」とに配列される。リプレイ図柄は、左リール12Lの図柄位置「2、5、9、14、18」と、中リール12Cの図柄位置「1、6、11、14、19」と、右リール12Rの図柄位置「0、5、8、13、18」とに配列される。赤セブン図柄は、左リール12Lの図柄位置「17」と、中リール12Cの図柄位置「16」と、右リール12Rの図柄位置「15」とに配列される。白セブン図柄は、左リール12Lの図柄位置「3」と、中リール12Cの図柄位置「8」と、右リール12Rの図柄位置「10」とに配列される。黒BAR図柄は、左リール12Lの図柄位置「13」と、中リール12Cの図柄位置「7」と、右リール12Rの図柄位置「17」とに配列される。白BAR図柄は、左リール12Lの図柄位置「7、8」と、中リール12Cの図柄位置「3」と、右リール12Rの図柄位置「2、3」とに配列される。チェリー図柄は、左リール12Lの図柄位置「0、12」と、中リール12Cの図柄位置「4、9、12、17、20」と、右リール12Rの図柄位置「4、7、12、20」とに配列される。スイカ図柄は、左リール12Lの図柄位置「1、11、16、19」と、中リール12Cの図柄位置「2、15」と、右リール12Rの図柄位置「11、16」とに配列される。

【0018】

ベルx図柄とベルy図柄とベルz図柄との各々は、ベルを表す図柄である。本実施形態では、ベルx図柄とベルy図柄とベルz図柄とを区別せずベル図柄という場合がある。図4に示す通り、各ベル図柄は、ベル内部の球状のクラッパー(舌)が表される点で共通する。ただし、ベルx図柄とベルy図柄とベルz図柄とでは、ベルのクラッパーの位置が相違する。具体的には、各ベル図柄のクラッパーは、ベルx図柄では中央より右側に位置し、ベルy図柄では中央より左側に位置し、ベルz図柄では中央付近に位置する。図4から理解される通り、ベルx図柄とベルy図柄とベルz図柄とは、互いに類似する。なお、図4では、実際の各図柄の色彩とは異なる色彩で各図柄を示す。また、各リール12の各図柄

10

20

30

40

50

は、当該リール 1 2 が回転中であっても、遊技者が概ね識別可能である。したがって、遊技者は、特定の図柄が表示窓 1 1 内を通過するタイミングで、リール 1 2 を停止させる操作（いわゆる目押し）をすることができる。各リール 1 2 の図柄の配列を示す図柄配置テーブル（図示略）がメイン ROM 3 0 2 に記憶される。

【 0 0 1 9 】

図 1 に示した前面扉 3 の表示窓 1 1 には、リール 1 2 毎に 3 個の図柄が停止表示される。すなわち、全てのリール 1 2 が停止した状態では、表示窓 1 1 に合計 9 個の図柄が停止表示される。本実施形態では、各図柄が表示される領域を「図柄表示領域」という。

【 0 0 2 0 】

図 5 は、図柄表示領域を説明するための図である。図 5 に示すように、図柄表示領域は、各単位領域 U (L、C、R) を含んで構成される。単位領域 U の各々には、1 個の図柄が表示される。各単位領域 U は、左リール 1 2 L の各図柄が表示される各単位領域 U L と、中リール 1 2 C の各図柄が表示される各単位領域 U C と、右リール 1 2 R の各図柄が表示される各単位領域 U R とを含んで構成される。各単位領域 U L は、上段に位置する単位領域 U L 1 と中段に位置する単位領域 U L 2 と下段に位置する単位領域 U L 3 とを含む。また、各単位領域 U C は、上段に位置する単位領域 U C 1 と中段に位置する単位領域 U C 2 と下段に位置する単位領域 U C 3 とを含み、各単位領域 U R は、上段に位置する単位領域 U R 1 と中段に位置する単位領域 U R 2 と下段に位置する単位領域 U R 3 とを含む。

【 0 0 2 1 】

規定枚数のメダルがメダル投入部 8 に投入されると、有効ラインが設定される。有効ラインは、各単位領域 U のうちリール 1 2 L の何れか 1 個の単位領域 U とリール 1 2 C の何れか 1 個の単位領域 U とリール 1 2 R の何れか 1 個の単位領域 U とで構成される領域である。本実施形態の有効ラインは、有効ライン A と有効ライン B と有効ライン C とを含む。図 5 に示す通り、有効ライン A は、リール 1 2 L の単位領域 U L 1 とリール 1 2 C の単位領域 U C 2 とリール 1 2 R の単位領域 U R 3 とを結ぶラインである。また、有効ライン B は、リール 1 2 L の単位領域 U L 2 とリール 1 2 C の単位領域 U C 2 とリール 1 2 R の単位領域 U R 2 とを結ぶラインであり、有効ライン C は、リール 1 2 L の単位領域 U L 3 とリール 1 2 C の単位領域 U C 3 とリール 1 2 R の単位領域 U R 3 とを結ぶラインである。

【 0 0 2 2 】

有効ラインには、遊技の結果としての図柄の組合せが停止表示される。有効ラインに予め定められた図柄の組合せが停止された場合、当該停止した図柄の組合せに応じて遊技者に利益が付与される。例えば、入賞に係る図柄の組合せが有効ラインに停止表示された場合は、遊技者にメダルが付与される。また、再遊技に係る図柄の組合せが有効ラインに停止表示された場合は、遊技者に再遊技の権利が付与される。具体的には、再遊技に係る図柄の組合せが今回の遊技で表示された場合、メダルの投入を必要とせず次の遊技が開始可能になる。有効ラインに停止表示することが可能な図柄の組合せは、後述する内部抽選処理の結果に応じて遊技毎に決定される。

【 0 0 2 3 】

本実施形態において、リール 1 2 L の上段の単位領域 U L 1 とリール 1 2 C の上段の単位領域 U C 1 とリール 1 2 R の上段の単位領域 U R 1 とを結んだラインを「上段ライン」という場合がある。同様に、リール 1 2 L の中段の単位領域 U L 2 とリール 1 2 C の中段の単位領域 U C 2 とリール 1 2 R の中段の単位領域 U R 2 とを結んだライン（本実施形態の有効ライン B）を「中段ライン」という場合がある。また、リール 1 2 L の下段の単位領域 U L 3 とリール 1 2 C の下段の単位領域 U C 3 とリール 1 2 R の下段の単位領域 U R 3 とを結んだライン（本実施形態の有効ライン C）を「下段ライン」という場合がある。また、リール 1 2 L の下段の単位領域 U L 3 と、リール 1 2 C の中段の単位領域 U C 2 と、リール 1 2 R の上段の単位領域 U R 1 とを結んだラインを「右上りライン」という場合がある。同様に、リール 1 2 L の上段の単位領域 U L 1 と、リール 1 2 C の中段の単位領域 U C 2 と、リール 1 2 R の下段の単位領域 U R 3 とを結んだライン（本実施形態の有効ライン A）を「右下りライン」という場合がある。

【 0 0 2 4 】

また、各リール 1 2 には、当該リール 1 2 のシート部材を内側から照らす各バックライトが設けられる（図示略）。具体的には、リール 1 2 の各々には、当該リール 1 2 の上段ラインの単位領域 U を照らすバックライトと中段ラインの単位領域 U を照らすバックライトと下段ラインの単位領域 U を照らすバックライトとが設けられる。

【 0 0 2 5 】

図 1 に示すように、パネル 1 0 には、投入可能表示ランプ 1 3、B E T ランプ 1 4（1 4 a、1 4 b、1 4 c）、スタートランプ 1 5、指示表示器 1 6、貯留枚数表示器 1 7、再遊技表示ランプ 1 8、ウェイトランプ 1 9 と打ち止ランプ 2 0 とを含む複数の表示器（以下「メイン表示器 M L」という）が設けられる。メイン表示器 M L の各ランプは、後述のメイン C P U 3 0 1 により制御される。

10

【 0 0 2 6 】

投入可能表示ランプ 1 3 は、メダル投入部 8 からのメダルを受付ることが可能な状態であるか否かを報知する。具体的には、メダル投入部 8 からのメダルを受付ることが可能な状態では、投入可能表示ランプ 1 3 が点灯する。一方で、メダルを受付ることができない状態では、投入可能表示ランプ 1 3 が消灯する。例えば、リール 1 2 が回転している期間は、メダルを受付けることができない状態であるため、投入可能表示ランプ 1 3 が消灯する。一方で、全てのリール 1 2 が停止してメダルを受付可能な状態になった場合は、投入可能表示ランプ 1 3 が点灯する。

【 0 0 2 7 】

B E T ランプ 1 4 は、賭けメダルの枚数を表示する。また、B E T ランプ 1 4 は、1 枚ランプ 1 4 a と 2 枚ランプ 1 4 b と 3 枚ランプ 1 4 c とを含んでいる。1 枚の賭けメダルが設定されると 1 枚ランプ 1 4 a が点灯し、2 枚の賭けメダルが設定されると 1 枚ランプ 1 4 a および 2 枚ランプ 1 4 b が点灯し、3 枚の賭けメダルが設定されると 1 枚ランプ 1 4 a、2 枚ランプ 1 4 b および 3 枚ランプ 1 4 c が点灯する。スタートランプ 1 5 は遊技の開始操作（後述のスタートレバー 2 4 の操作）を受け付けることが可能であるか否かを報知する。具体的には、規定枚数の賭けメダルが設定された場合や再遊技に係る図柄の組合せが有効ラインに停止した場合に、スタートランプ 1 5 が点灯する。

20

【 0 0 2 8 】

指示表示器 1 6 は、メイン C P U 3 0 1 により制御され、停止ボタン 2 5 の操作態様（押順）を指示する指示情報を表示する。詳細には後述するが、メイン C P U 3 0 1 は、A T 状態の各遊技において、指示情報を指示表示器 1 6 に表示させる。また、指示表示器 1 6 は、当選役に係る図柄組合せが有効ラインに表示された場合、遊技者に付与されるメダルの枚数を表示する。例えば、図柄組合せ「ベル - ベル - ベル」が有効ラインに停止表示された場合、9 枚のメダルが遊技者に付与され、指示表示器 1 6 は数字「9」を表示する。本実施形態の指示表示器 1 6 は、1 桁の 7 セグメントディスプレイである。

30

【 0 0 2 9 】

遊技者に付与されたメダルの枚数は、遊技機 1（後述のメイン R A M 3 0 3）において電氣的に記憶（貯留）することができる。本実施形態では、貯留されているメダルの枚数を「クレジット数」という。クレジット数は、遊技の結果メダルが付与された場合に加算される。また、クレジット数は、規定枚数の賭けメダルが投入された状態において、さらにメダル投入部 8 からメダルが投入された場合に加算される。

40

【 0 0 3 0 】

貯留枚数表示器 1 7 は、クレジット数を表示する。具体的には、貯留枚数表示器 1 7 は、数値「0」からクレジット数の上限値である数値「50」までを、記憶されているクレジット数に応じて可変に表示する。再遊技表示ランプ 1 8 は、再遊技中である旨を報知する。具体的には、今回の遊技で再遊技に係る図柄の組合せが有効ラインに停止表示されてから次の遊技が終了するまで再遊技表示ランプ 1 8 は点灯する。再遊技表示ランプ 1 8 が点灯することで、メダルを使用することなく次の遊技の開始操作が可能であることが遊技者に報知される。ウェイトランプ 1 9 は、遊技の開始操作（後述のスタートレバー 2 4

50

の操作)がされてから各リール12の回転が開始されるまでのウェイト期間に点灯する。ウェイト期間は、1回の遊技に要する平均の時間長を所定値(約4.1秒)以上にするために設けられる。打ち止ランプ20は、遊技が不可能な打ち止め状態である旨を報知する。

【0031】

図1に示すように、前面扉3には、1BETボタン21、MAX-BETボタン22、精算ボタン23、スタートレバー24、複数の停止ボタン25(25L、25C、25R)、演出ボタン26と方向指定ボタン27とを含む複数の操作部が設けられる。各操作部は、遊技者により操作される。

【0032】

1BETボタン21は、貯留されたメダルを用いて1枚の賭けメダルを設定する場合に操作される。例えば、賭けメダルが設定されていない状態で1BETボタン21が操作されると、クレジット数から数値「1」が減算され、賭けメダルが1枚に設定される。すなわち、遊技者は、1BETボタン21を操作することで、貯留されたメダルを利用して1枚の賭けメダルを設定することができる。MAX-BETボタン22は、貯留されたメダルを用いて規定枚数の賭けメダルを設定する場合に操作される。例えば、賭けメダルが設定されていない状態でMAX-BETボタン22が操作された場合、クレジット数から3枚(規定枚数)が減算され、3枚の賭けメダルが設定される。精算ボタン23は、クレジット数として記憶されたメダルおよび賭けメダルを精算する場合に操作される。精算ボタン23が操作されると、クレジットと賭けメダルとを合計した枚数のメダルがメダル払出口9から払い出される。なお、精算ボタン23の1度目の操作で賭けメダルを精算し、2度目の操作でクレジットを精算する構成としてもよい。本実施形態では、MAX-BETボタン22または1BETボタン21の操作をBET操作という場合がある。

【0033】

スタートレバー24は、遊技を開始する場合に遊技者により操作される。遊技者は、遊技が開始可能な状態において、スタートレバー24に対して開始操作をすることで、遊技の開始を指示することができる。本実施形態のスタートレバー24は、前面扉3に対して略垂直な状態から360度何れの方向にも傾動可能である。また、スタートレバー24の握玉部は、透光性を有する樹脂により形成され、レバー演出用ランプ42を内蔵する。レバー演出用ランプ42は、所定の演出において点灯する。

【0034】

停止ボタン25は、リール12を停止する場合に遊技者により操作される。また、停止ボタン25は、停止ボタン25Lと停止ボタン25Cと停止ボタン25Rとを含んでいる。停止ボタン25Lはリール12Lに対応し、停止ボタン25Cはリール12Cに対応し、停止ボタン25Rはリール12Rに対応する。リール12が回転している期間において、当該リール12に対応する停止ボタン25が操作(以下「停止操作」という)されると、当該リール12は停止する。

【0035】

以下、本実施形態においては、各遊技における最初の停止操作を第1停止操作という。同様に、2番目の停止操作を第2停止操作、3番目の停止操作を第3停止操作という。また、遊技機1(後述のメインCPU301)が第1停止操作に基づいてリール12を停止させる制御を第1停止制御という。同様に、第2停止操作に基づくリール12の停止制御を第2停止制御、第3停止操作に基づくリール12の停止制御を第3停止制御という。また、停止操作がされた時点において表示窓11の中段ラインに位置するリール12の図柄位置を停止操作位置という。各リール12の回転中に中段ラインに位置する図柄位置は、図柄カウンタに記憶され、停止操作の時点の図柄カウンタの図柄位置が停止操作位置として取得される。図柄カウンタは、例えば、メインRAM303に設けられる。

【0036】

全てのリール12が停止すると、遊技の結果としての図柄の組合せが有効ラインに表示され、当該遊技が終了する。なお、後述するように、遊技が開始されると、各リール12は一定の回転速度まで加速する。各リール12が一定の回転速度の期間(リール12が定常

10

20

30

40

50

回転している期間)において、遊技の結果を有効ラインに停止表示させるための停止操作が可能になる。一方で、各リール１２が回転を開始してから定常回転するまでの加速期間では、リール１２が回転中であっても、遊技の結果を表示させるための停止操作は受付られない。

【００３７】

演出ボタン２６は、演出に関する指示をする場合に遊技者により操作される。例えば、利用者は、演出ボタン２６を操作することで特定の演出の実行を指示することができる。すなわち、当該特定の演出は、演出ボタン２６の操作を契機（トリガ）に実行される。なお、MAX-BETボタン２２に演出ボタン２６の機能を兼備させることも可能である。以上の構成によれば、演出ボタン２６が省略され、部品点数を削減することができる。

10

【００３８】

方向指定ボタン２７は、例えば、液晶表示装置３０にメニュー画像が表示されている場合に、遊技者により操作される。方向指定ボタン２７は、上ボタン、下ボタン、右ボタンおよび左ボタンを含んで構成される。例えば、方向指定ボタン２７の操作により、メニュー画像に表示された選択肢を指定するカーソルを移動させることができる。具体的には、上ボタンが操作されると、メニュー画像内のカーソルが上方向に移動する。同様に、下ボタンが操作されると下方向にカーソルが移動し、右ボタンが操作されると右方向にカーソルが移動し、左ボタンが操作されると左方向にカーソルが移動する。また、非遊技状態において、方向指定ボタン２７が操作されると、遊技機１のマスター音量が変更される。

【００３９】

20

図１に示すように、前面扉３のパネル１０には、上述したメイン表示器ＭＬ（スタートランプ１５等）に加え、複数の演出用ランプ２８（２８ａ～２８ｅ）と複数の停止操作順序表示ランプ２９（２９Ｌ、２９Ｃ、２９Ｒ）とが設けられる。メイン表示器ＭＬの各ランプは、メインＣＰＵ３０１により制御されるのに対し、各演出用ランプ２８と各停止操作順序表示ランプ２９とは、後述のサブＣＰＵ４１２により制御される。複数の演出用ランプ２８のうち演出用ランプ２８ａおよび演出用ランプ２８ｂは、正面視で表示窓１１の左側に設けられ、演出用ランプ２８ｃから演出用ランプ２８ｅは、正面視で表示窓１１の右側に設けられる。各演出用ランプ２８は、現在の遊技の状態等を報知する。

【００４０】

各停止操作順序表示ランプ２９は、パネル１０のうち表示窓１１より下側の領域に設けられ、各停止ボタン２５の操作の順序を報知する。具体的には、停止操作順序表示ランプ２９Ｌは、リール１２Ｌに対応する位置（表示窓１１の左下側）に設けられ、停止操作順序表示ランプ２９Ｃは、リール１２Ｃに対応する位置（表示窓１１の中央下側）に設けられ、停止操作順序表示ランプ２９Ｒは、リール１２Ｒに対応する位置（表示窓１１の右下側）に設けられる。例えば、第１停止操作で停止ボタン２５Ｒ、第２停止操作で停止ボタン２５Ｃ、第３停止操作で停止ボタン２５Ｌの順序（いわゆる逆押し）を遊技者に対して報知する場合を想定する。以上の場合、遊技が開始された時点で停止操作順序表示ランプ２９Ｒが点灯し、停止ボタン２５Ｒが操作された後に停止操作順序表示ランプ２９Ｃが点灯し、停止ボタン２５Ｃが操作された後に停止操作順序表示ランプ２９Ｌが点灯する。

30

【００４１】

40

図１に示すように、前面扉３の表示窓１１の上側には、各種の画像を表示する液晶表示装置３０が設けられる。液晶表示装置３０は、遊技機１で実行される演出に応じて動画像および静止画像を表示する。具体的には、液晶表示装置３０は、後述の内部抽選処理の結果に係る情報、遊技状態を示唆する情報などを報知する。

【００４２】

図１に示すように、前面扉３の上端側には、上部ランプ３５（Ｌ、Ｒ）が設けられる。上部ランプ３５は、例えば、各色彩（青色、黄色、緑色、赤色等）に発光可能な発光ダイオードと、当該発光ダイオードを覆うレンズとを含んで構成される。上部ランプ３５は、例えば、当選役が有効ラインに停止表示された場合、当該当選役に応じた態様（色彩）で発光する。また、上部ランプ３５は、各演出において、当該演出に応じた態様で発光する。

50

【 0 0 4 3 】

図 1 および図 3 に示すように、前面扉 3 には、スピーカー 3 1 (3 1 L、3 1 R) とスピーカー 3 2 (3 2 L、3 2 R) とが設けられる。スピーカー 3 1 は、前面扉 3 の下端側に設けられ、遊技者側から見て左側に取り付けられるスピーカー 3 1 L と右側に取り付けられるスピーカー 3 1 R とを含む。また、スピーカー 3 2 は、前面扉 3 の上端側に設けられ、遊技者側から見て左側に取り付けられるスピーカー 3 2 L と右側に取り付けられるスピーカー 3 2 R とを含んでいる。スピーカー 3 1 とスピーカー 3 2 とは、演出に応じた音響 (楽曲、音声および効果音) を出力する。例えば、スピーカー 3 1 とスピーカー 3 2 とは、上述した液晶表示装置 3 0、演出用ランプ 2 8、筐体ランプ 5、停止操作順序表示ランプ 2 9 またはレバー演出用ランプ 4 2 で実行される演出に関連した音響を出力する。スピーカー 3 1 とスピーカー 3 2 とは、前面扉 3 の裏面に取り付けられ、前面扉 3 の表面には、スピーカー 3 1 とスピーカー 3 2 との各々に対応する位置に、複数の放音孔が形成される。

10

【 0 0 4 4 】

図 1 に示すように、前面扉 3 には、返却ボタン 3 3 が設けられる。返却ボタン 3 3 は、遊技機 1 の内部のメダル流路におけるメダル詰まりを解消するために操作される。返却ボタン 3 3 を操作することで、メダル流路に詰まったメダルがメダル払出口 9 から排出される。

【 0 0 4 5 】

前面扉 3 には、鍵穴が形成された施錠装置 4 が設けられる。キャビネット 2 の係止片 (図示略) に前面扉 3 の施錠装置 4 が係合することで、前面扉 3 が施錠される。図 1 に示すように、施錠装置 4 の鍵穴は、前面扉 3 の前面に位置し、前面扉 3 を解錠するための鍵 (図示略) が挿入可能である。後述するように、キャビネット 2 の内部には各種の操作部 (例えば設定変更ボタン 3 7) が設けられる。キャビネット 2 の内部の各操作部は、前面扉 3 を解錠する鍵の管理者 (例えば遊技機 1 が設置される遊技場の店員) によって操作される。

20

【 0 0 4 6 】

図 3 に示すように、前面扉 3 の裏面には、メダル投入部 8 から投入されたメダルの流路を切替可能なセレクター 3 4 が設けられる。具体的には、セレクター 3 4 はソレノイド (図示略) を具備し、当該ソレノイドの ON / OFF の状態に応じてメダルの流路が切替えられる。また、ソレノイドの ON / OFF の状態は、メダルの投入が許可されているか否かに応じて変更される。例えば、メダルの投入が許可されている場合、セレクター 3 4 のソレノイドは ON 状態であり、セレクター 3 4 は、メダル投入部 8 から投入されたメダルを遊技機 1 の内部に導く。図 3 に示すように、遊技機 1 の内部側から見てセレクター 3 4 の右側の近傍には、投入メダルガイド部材 5 2 2 が設けられる。投入メダルガイド部材 5 2 2 は、セレクター 3 4 を通過したメダルを、キャビネット 2 の内部に設けられたホッパー 5 2 0 に導く。

30

【 0 0 4 7 】

一方で、メダルの投入が許可されていない場合 (例えばリール 1 2 が回転している場合)、セレクター 3 4 のソレノイドは OFF 状態であり、セレクター 3 4 は、メダル投入部 8 から投入されたメダルを遊技機 1 の外部に導く。また、セレクター 3 4 は、メダルの投入が許可されている場合であっても、メダル投入部 8 から投入された異物 (例えば不正なメダル) を遊技機 1 の外部に導く。図 3 に示すように、セレクター 3 4 の下側の近傍には、排出メダルガイド部材 5 2 3 が設けられる。排出メダルガイド部材 5 2 3 は、セレクター 3 4 からのメダル等を、前面扉 3 の正面側のメダル払出口 9 へ導く。

40

【 0 0 4 8 】

図 2 に示すように、キャビネット 2 の内部には、メダルを貯留するタンク部 5 2 1 a を具備するとともに、メダルを排出する排出スリット 5 2 1 b を有するホッパー 5 2 0 が設けられる。メダル投入部 8 から投入されたメダルがタンク部 5 2 1 a に貯留され、タンク部 5 2 1 a に貯留されたメダルが排出スリット 5 2 1 b からメダル払出口 9 を介して受皿ユニット 7 に払出される。例えば、ホッパー 5 2 0 は、入賞に係る図柄の組合せが有効ラインに表示された場合や精算ボタン 2 3 が操作された場合にメダルを払い出す。

50

【 0 0 4 9 】

図 3 に示すように、前面扉 3 の裏面には、払出メダルガイド部材 5 2 4 が設けられる。払出メダルガイド部材 5 2 4 は、ホッパー 5 2 0 からのメダルをメダル払出口 9 に案内する。具体的には、払出メダルガイド部材 5 2 4 は開口を有し、当該開口は、前面扉 3 が閉塞された状態で、ホッパー 5 2 0 の排出スリット 5 2 1 b に対向する。排出スリット 5 2 1 b から排出されたメダルは、払出メダルガイド部材 5 2 4 の開口に入り、払出メダルガイド部材 5 2 4 によりメダル払出口 9 に案内される。

【 0 0 5 0 】

図 2 に示すように、キャビネット 2 の内部には、補助貯留部 5 3 0 が設けられる。補助貯留部 5 3 0 は、ホッパー 5 2 0 から溢れたメダルを貯留する。なお、補助貯留部 5 3 0 の底部とキャビネット 2 の底部とを貫通する孔を設け、ホッパーから溢れたメダルを、当該孔を介して遊技機 1 の外部に排出する構成としてもよい。

10

【 0 0 5 1 】

図 2 に示すように、キャビネット 2 の内部には、メイン制御基板 3 0 0 が設けられる。具体的には、メイン制御基板 3 0 0 は、透明の基板ケースに収められ、キャビネット 2 の背面板に取り付けられる。メイン制御基板 3 0 0 には、後述のメイン CPU 3 0 1 を含む各種の電子部品が実装される。また、メイン制御基板 3 0 0 は、後述のリール基板 1 0 0、中継基板 2 0 0、サブ制御基板 4 0 0 および電源基板 5 0 0 を含む各種の基板とコネクタ（図示略）を介して電氣的に接続される。なお、上述した各種の基板は、単一の基板で構成してもよいし、複数の基板で構成してもよい。

20

【 0 0 5 2 】

図 2 に示すように、キャビネット 2 の内部には、設定表示部 3 6 および設定変更ボタン 3 7 が設けられる。設定表示部 3 6 は、遊技機 1 の設定値を表示する。設定値とは、遊技機 1 の出玉率に関する数値であり、各遊技において設定値に応じた確率で各種の抽選が実行される。例えば、設定値は「 1 」から「 6 」までが設けられ、設定値「 6 」が最も出玉率が高くなる。本実施形態においては、設定変更用の鍵穴（図示略）に設定変更キー（図示略）を挿入して回転した場合に、設定表示部 3 6 は、設定値を表示する。

【 0 0 5 3 】

設定変更ボタン 3 7 は、設定表示部 3 6 の数値を変更する場合に操作される。設定表示部 3 6 は、設定変更ボタン 3 7 が操作される毎に、数値を 1 ずつ加算して表示する。例えば、設定表示部 3 6 に数値「 1 」が表示されている状態において、設定変更ボタン 3 7 が操作されると、設定表示部 3 6 に数値「 2 」が表示される。ただし、設定表示部 3 6 に数値「 6 」が表示されている状態において、設定変更ボタン 3 7 が操作された場合、設定表示部 3 6 には数値「 1 」が表示される。設定表示部 3 6 に設定値が表示される期間においてスタートレバー 2 4 が操作されると、当該操作の時点で設定表示部 3 6 に表示されている数値が設定値として記憶される。

30

【 0 0 5 4 】

図 3 に示すように、前面扉 3 の裏面には、サブ制御基板 4 0 0 が設けられる。サブ制御基板 4 0 0 は、演出制御基板 4 1 0、画像制御基板 4 2 0 およびサウンド基板 4 3 0 を含む各種の基板を含んで構成される。

40

【 0 0 5 5 】

図 2 に示すように、キャビネット 2 の内部には、電源装置 5 1 0 が設けられる。電源装置 5 1 0 は、AC - DC コンバータおよび DC - DC コンバータ（何れも図示略）を具備し、遊技機 1 の外部から供給される交流電圧から直流電圧を生成し、生成した直流電圧から複数種類の直流電圧を生成する。例えば、電源装置 5 1 0 は、モータやソレノイドの駆動に用いられる 3 2 V の直流電圧と、液晶表示装置 3 0 に供給される 1 2 V の直流電圧と、電子回路基板（例えばメイン制御基板 3 0 0）に供給される 5 V の直流電圧とを生成する。

【 0 0 5 6 】

電源装置 5 1 0 には、図 2 に示すように、電源ボタン 5 1 1 およびリセットボタン 5 1 2 が設けられる。電源ボタン 5 1 1 を ON 状態に操作した場合、遊技機 1 に電源が供給され

50

、電源ボタン 5 1 1 を OFF 状態に操作した場合、電源が遮断される。リセットボタン 5 1 2 は、遊技状態などをリセットする場合に操作される。具体的には、リセットボタンを操作した場合、後述のメイン RAM 3 0 3 の所定の記憶領域が初期値にリセットされる。

【 0 0 5 7 】

図 2 に示すように、電源装置 5 1 0 には、遮蔽板 5 1 3 が設けられる。遮蔽板 5 1 3 は、電源ボタン 5 1 1 およびリセットボタン 5 1 2 の前面側に位置する。また、遮蔽板 5 1 3 は、電源ボタン 5 1 1 およびリセットボタン 5 1 2 を遮蔽する位置と遮蔽しない位置とに移動することができる。具体的には、前面扉 3 が閉じている状態では、遮蔽板 5 1 3 は、電源ボタン 5 1 1 およびリセットボタン 5 1 2 を遮蔽する。以上の構成によれば、例えば、遊技機 1 の外部からスピーカー 3 1 の放音孔に針金を挿入し、遊技機 1 の内部の電源ボタン 5 1 1 またはリセットボタン 5 1 2 を操作する不正行為が抑止される。

10

【 0 0 5 8 】

< 遊技機の回路 >

遊技機 1 の構造の説明は以上である。以下において、図 6 を用いて遊技機 1 が備える各回路の機能について説明する。遊技機 1 は、図 6 に示すように、リール基板 1 0 0、中継基板 2 0 0、メイン制御基板 3 0 0、サブ制御基板 4 0 0 および電源基板 5 0 0 を具備する。

【 0 0 5 9 】

< メイン制御基板 >

メイン制御基板 3 0 0 は、図 6 に示すように、メイン CPU 3 0 1 とメイン ROM 3 0 2 とメイン RAM 3 0 3 と乱数発生器 3 0 4 と I / F (インターフェース) 回路 3 0 5 とを含んで構成される。なお、メイン CPU 3 0 1 とメイン ROM 3 0 2 とメイン RAM 3 0 3 とを、別体の電子機器として具備してもよいし、各要素が一体的に構成されたワンチップ型のマイクロコンピュータとして具備してもよい。

20

【 0 0 6 0 】

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および各種のデータ (例えば当選エリア抽選テーブル) を不揮発的に記憶する。メイン RAM 3 0 3 は、メイン CPU 3 0 1 が実行する各処理で用いられる各種のデータを記憶する。

【 0 0 6 1 】

メイン CPU 3 0 1 は、メイン ROM 3 0 2 に記憶される制御プログラムを読み込み、遊技の進行に合わせて所定の処理を行うことにより、サブ制御基板 4 0 0 と各リール 1 2 とホッパー 5 2 0 とメイン表示器 M L とを含む各種の機器を制御する。

30

【 0 0 6 2 】

乱数発生器 3 0 4 は、後述する内部抽選処理において用いられる乱数値 R 1 を生成する。本実施形態の乱数発生器 3 0 4 は、カウンタ回路とサンプリング回路とパルス発生回路 (何れも図示略) とを具備し、ハードウェア乱数を生成する。具体的には、パルス発生回路は所定の周期でカウンタ回路に信号を出力する。カウンタ回路の数値は、パルス発生回路から信号が入力される毎に「 1 」だけインクリメントされる。サンプリング回路は、遊技者が遊技の開始操作をした場合に、カウンタ回路の数値を乱数値 R 1 として記憶する。乱数値 R 1 は、数値「 0 」～「 6 5 5 3 5 」の範囲で生成される。なお、ソフトウェア乱数を乱数値 R 1 として採用してもよい。

40

【 0 0 6 3 】

本実施形態においては、乱数値 R 1 に加え乱数値 R 2 が生成される。乱数値 R 2 は、メイン CPU 3 0 1 に内蔵されるレジスタから取得されるソフトウェア乱数であり、数値「 0 」～「 2 5 5 」の範囲で生成される。後述するように、乱数値 R 2 は、回胴演出決定処理で用いられる。また、メイン CPU 3 0 1 は、乱数値 R 3 を生成する。乱数値 R 3 は、乱数値 R 1 と同様に、数値「 0 」～「 6 5 5 3 5 」の範囲で生成されるハードウェア乱数である。乱数値 R 3 は、後述する AT 決定処理で用いられる。なお、乱数値 R 3 としてソフトウェア乱数を採用してもよい。

【 0 0 6 4 】

I / F 回路 3 0 5 は、各種の操作部 (例えばスタートレバー 2 4) の各スイッチ S W (例

50

例えばスタートスイッチ 2 4 S W) からの信号および各センサ S E (例えばメダルセンサ 3 4 S E) からの信号をメイン C P U 3 0 1 に入力する。各スイッチ S W および各センサ S E からの信号は、ハイレベルまたはローレベルの信号である。なお、本実施形態においては、説明のため、第 1 のレベル (ハイレベルまたはローレベル) の信号を O N 信号と表記し、第 2 のレベル (ローレベルまたはハイレベル) の信号を O F F 信号と表記する。O N 信号である第 1 のレベルがハイレベルであるかローレベルであるかは、スイッチ S W またはセンサ S E の種別に応じて設定される。

【 0 0 6 5 】

I / F 回路 3 0 5 は、メイン表示器 M L、ホッパー 5 2 0 および各リール 1 2 を駆動させる各種の信号をメイン制御基板 3 0 0 の外部に出力する。また、I / F 回路 3 0 5 は、サブ制御基板 4 0 0 に各種のコマンドを出力する。なお、不正なコマンドがメイン制御基板に入力されることを防止するため、サブ制御基板 4 0 0 からのコマンドは、メイン制御基板 3 0 0 で受信されない。

【 0 0 6 6 】

リール基板 1 0 0 には、メイン制御基板 3 0 0 からの信号が入力される。リール基板 1 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 からの信号に応じて、駆動パルスを各リール 1 2 に出力する。リール基板 1 0 0 からの駆動パルスに応じて、各リール 1 2 の各ステッピングモーター 1 0 1 が駆動される。

【 0 0 6 7 】

ステッピングモーター 1 0 1 は、複数個 (4 つ) のコイルを具備する。各コイルのうち励磁されるコイルの組合せは、リール基板 1 0 0 から駆動パルスが入力される毎に順次に切り替わり、励磁されるコイルの組合せが順次に切り替わることにより、各リール 1 2 が回転する。具体的には、ステッピングモーター 1 0 1 の励磁されるコイルの組合せが 1 回切り替えられると、リール 1 2 が所定の角度だけ回転する。例えば、パルスが 2 4 回付与された場合に、リール 1 2 は 1 コマ (単位領域 U) 分の角度だけ回転し、パルスが 5 0 4 回付与された場合に、リール 1 2 は 1 回転する。以上の構成では、駆動パルスが付与される時間間隔が短いほどリール 1 2 の回転速度は速くなる。

【 0 0 6 8 】

メイン制御基板 3 0 0 には、複数のリールセンサ 1 1 1 (1 1 1 L、1 1 1 C、1 1 1 R) からの O N / O F F 信号がリール基板 1 0 0 を介して入力される。各リールセンサ 1 1 1 のうちリールセンサ 1 1 1 L はリール 1 2 L に対応し、リールセンサ 1 1 1 C はリール 1 2 C に対応し、リールセンサ 1 1 1 R はリール 1 2 R に対応する。各リールセンサ 1 1 1 は、対応するリール 1 2 の回転角度が基準位置である場合に O N 信号を出力する。他方で、各リール 1 2 の回転角度が基準位置以外である場合、各リールセンサ 1 1 1 は、O F F 信号を出力する。メイン制御基板 3 0 0 のメイン C P U 3 0 1 は、各リールセンサ 1 1 1 からの信号と各ステッピングモーター 1 0 1 へ駆動パルスが出力された回数とから、各リール 1 2 の回転角度を判別することができる。

【 0 0 6 9 】

中継基板 2 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 からメイン表示器 M L への信号を中継する。メイン制御基板 3 0 0 から出力された信号に応じて、メイン表示器 M L が駆動される。また、中継基板 2 0 0 は、各操作部 (スタートレバー 2 4 など) の操作を検出する各センサ (後述のスタートスイッチ 2 4 S W など) からメイン制御基板 3 0 0 に入力される O N / O F F 信号を中継する。具体的には、中継基板 2 0 0 は、図 6 に示すように、1 B E T スイッチ 2 1 S W、MAX - B E T スイッチ 2 2 S W、精算スイッチ 2 3 S W、スタートスイッチ 2 4 S W、停止スイッチ 2 5 S W およびメダルセンサ 3 4 S E からの O N / O F F 信号を中継する。また、図 6 に示すように、電源基板 5 0 0 は、満タンセンサ 5 3 0 S E、リセットスイッチ 5 1 2 S E および払出センサ 1 1 2 S E を含む各種のセンサまたはスイッチの O N / O F F 信号を中継する。

【 0 0 7 0 】

1 B E T スイッチ 2 1 S W は、遊技者による 1 B E T ボタン 2 1 の操作を検出する。また

10

20

30

40

50

、1 B E Tスイッチ2 1 S WからのO N信号は、中継基板2 0 0を介して、メイン制御基板3 0 0のI / F回路3 0 5に入力される。メインC P U 3 0 1は、1 B E Tスイッチ2 1 S WからのO N信号が入力された場合、1枚のメダルを賭けメダルに加算する。

【0 0 7 1】

M A X - B E Tスイッチ2 2 S Wは、遊技者によるM A X - B E Tボタン2 2の操作を検出する。また、M A X - B E Tスイッチ2 2 S WからのO N信号は、中継基板2 0 0を介して、メイン制御基板3 0 0のI / F回路3 0 5に入力される。メインC P U 3 0 1は、M A X - B E Tスイッチ2 2 S WからのO N信号が入力された場合に、規定枚数のメダルを賭けメダルとして設定する。

【0 0 7 2】

精算スイッチ2 3 S Wは、遊技者による精算ボタン2 3の操作を検出する。精算スイッチ2 3 S WからのO N信号は、中継基板2 0 0を介して、メイン制御基板3 0 0のI / F回路3 0 5に入力される。

【0 0 7 3】

精算スイッチ2 3 S WからのO N信号が入力された場合、または、入賞にかかる図柄の組合せが有効ラインに表示された場合、メインC P U 3 0 1は、ホッパー5 2 0に対してホッパー駆動信号を出力する。ホッパー駆動信号は、メイン制御基板3 0 0から電源基板5 0 0を介してホッパー5 2 0に入力される。ホッパー5 2 0は、ホッパー駆動信号が入力されると、メダルの払出しを行う。

【0 0 7 4】

払出センサ1 1 2 S Eは、ホッパー5 2 0から1枚のメダルが払い出される毎に、払出信号をメイン制御基板3 0 0に出力する。具体的には、ホッパー5 2 0の排出スリット5 2 1 bを通過するメダルが検知される位置に、払出センサ1 1 2 S Eが設けられる。払出センサ1 1 2 S Eは、メダルを検知した場合、払出信号を出力する。払出信号は、電源基板5 0 0を介してメイン制御基板3 0 0に入力される。メインC P U 3 0 1は、払出信号が入力された回数を計数することで、払い出されたメダルの枚数を判別することができる。

【0 0 7 5】

満タンセンサ5 3 0 S Eは、補助貯留部5 3 0が満タンであることを検出する。具体的には、満タンセンサ5 3 0 S Eは、補助貯留部5 3 0の底部から所定の高さに設けられ、補助貯留部5 3 0の内部のメダルが増加して満タンセンサ5 3 0 S Eの位置に到達した場合に、O N信号をメイン制御基板3 0 0に出力する。満タンセンサ5 3 0 S EのO N信号は、電源基板5 0 0を介してメイン制御基板3 0 0に入力される。メインC P U 3 0 1は、満タンセンサ5 3 0 S EのO N信号が入力された場合、例えば液晶表示装置3 0に「ホッパーフルエラー」というメッセージを表示し、エラー状態に移行する。当該メッセージが表示された場合、例えば遊技店の店員が補助貯留部5 3 0のメダルを回収した後に、リセットボタン5 1 2を操作することで、エラー状態が解除される。

【0 0 7 6】

電源スイッチ5 1 1 S Wは、電源ボタン5 1 1の操作によりO N状態またはO F F状態に切り替えられる。電源スイッチ5 1 1 S WがO N状態では、電源装置5 1 0から遊技機1に電源が供給され、電源スイッチ5 1 1 S WがO F F状態では、電源装置5 1 0から遊技機1への電源が遮断される。電源装置5 1 0は、電源が供給されると直流電圧を生成する。電源装置5 1 0で生成された直流電圧は、電源基板5 0 0を介してホッパー5 2 0を含む各種の装置に供給される。

【0 0 7 7】

リセットスイッチ5 1 2 S Wは、電源装置5 1 0に設けられ、リセットボタン5 1 2が操作されるとメイン制御基板3 0 0にリセット信号を出力する。リセット信号は、電源基板5 0 0を介してメイン制御基板3 0 0に入力される。メインC P U 3 0 1は、リセット信号を受信すると、メインR A M 3 0 3の所定の記憶領域を初期化し、例えばエラー状態を解除する。なお、複数個のリセットスイッチ5 1 2 S W（リセットボタン5 1 2）を設ける構成としてもよい。例えば、電源装置5 1 0に設けられたリセットスイッチ5 1 2 S W

10

20

30

40

50

に加え、施錠装置 4 にリセットスイッチを設けてもよい。以上の構成において、例えば、施錠装置 4 の鍵穴に鍵を挿入し、右に鍵を回転させた場合に前面扉 3 が解錠され、左に鍵を回転させた場合にリセットスイッチからリセット信号が出力される構成が好適に採用される。

【 0 0 7 8 】

図 6 に示す設定変更スイッチ 3 7 S W は、設定変更ボタン 3 7 の操作を検出する。設定変更スイッチ 3 7 S W からの O N 信号は、メイン制御基板 3 0 0 に入力される。設定変更スイッチ 3 7 S W からの O N 信号が入力されると、メイン C P U 3 0 1 は、設定表示部 3 6 の表示を更新する。また、設定表示部 3 6 に設定値が表示されない期間において、設定変更スイッチ 3 7 S W からの O N 信号が入力された場合、メイン C P U 3 0 1 は、規制期間割合（後述）を貯留枚数表示器 1 6 に表示させる。

10

【 0 0 7 9 】

メダルセンサ 3 4 S E は、メダル投入部 8 から投入されたメダルを検出する。具体的には、メダルセンサ 3 4 S E は、メダル流路のうちセクター 3 4 の内部にメダルが位置する場合に O N 信号を出力する。一方で、メダルセンサ 3 4 S E は、セクター 3 4 の内部にメダルが位置しない場合に、O F F 信号を出力する。メダルセンサ 3 4 S E からの O N / O F F 信号は、中継基板 2 0 0 を介してメイン制御基板 3 0 0 に入力される。なお、上述したセクター 3 4 のメダルセンサ 3 4 S E に加え、セクター 3 4 の下流に位置する投入メダルガイド部材 5 2 2 にメダルセンサを設けてもよい。以上の構成において、セクター 3 4 のメダルセンサ 3 4 S E の O N 信号が入力された後に、投入メダルガイド部材 5 2 2 のメダルセンサの O N 信号が入力された場合に、メイン C P U 3 0 1 は、メダルが投入されたと判断してもよい。一方で、例えば、セクター 3 4 のメダルセンサ 3 4 S E の O N 信号が入力された後に、投入メダルガイド部材 5 2 2 のメダルセンサの O N 信号が入力されない場合は、メダル流路でメダルが滞留している可能性があるため、メイン C P U 3 0 1 がエラーの報知をしてもよい。

20

【 0 0 8 0 】

メイン制御基板 3 0 0 には、複数の停止スイッチ 2 5 S W（2 5 S W L、2 5 S W C、2 5 S W R）からの O N / O F F 信号が中継基板 2 0 0 を介して入力される。各停止スイッチ 2 5 S W のうち停止スイッチ 2 5 S W L は停止ボタン 2 5 L に対応し、停止スイッチ 2 5 S W C は停止ボタン 2 5 C に対応し、停止スイッチ 2 5 S W R は停止ボタン 2 5 R に対応する。メイン C P U 3 0 1 は、O N 信号が入力された停止スイッチ 2 5 S W に対応するリール 1 2 の停止制御をする。具体的には、停止スイッチ 2 5 S W L から O N 信号が入力された場合は、リール 1 2 L の停止制御をする。同様に、メイン C P U 3 0 1 は、停止スイッチ 2 5 S W C から O N 信号が入力された場合は、リール 1 2 C の停止制御をし、停止スイッチ 2 5 S W R から O N 信号が入力された場合は、リール 1 2 R の停止制御をする。

30

【 0 0 8 1 】

スタートスイッチ 2 4 S W は、遊技者によるスタートレバー 2 4 の操作を検出する。スタートスイッチ 2 4 S W からの O N 信号は、中継基板 2 0 0 を介して、メイン制御基板 3 0 0 の I / F 回路 3 0 5 に入力される。メイン C P U 3 0 1 は、スタートスイッチ 2 4 S W からの O N 信号が入力された場合に、例えば、各ステッピングモーター 1 0 1 を制御して各リール 1 2 を回転させる。また、設定変更スイッチ 3 7 S W からの O N 信号がメイン制御基板 3 0 0 に入力される。

40

【 0 0 8 2 】

本実施形態のスタートスイッチ 2 4 S W は、スタートレバー 2 4 が操作された方向を検出可能に形成される。具体的には、スタートスイッチ 2 4 S W は、遊技者側から見てスタートレバー 2 4 を押上げる押上操作、押下げる押下操作、右側に倒す右側操作、左側に倒す左側操作の何れかを個別に検出可能である。例えば、スタートスイッチ 2 4 S W を、スタートレバー 2 4 が押上操作された場合に O N 信号を出力するスタートスイッチ 2 4 S W U と、押下操作された場合に O N 信号を出力するスタートスイッチ 2 4 S W D と、右側操作された場合に O N 信号を出力するスタートスイッチ 2 4 S W R と、左側操作された場合に

50

ON信号を出力するスタートスイッチ24SWLとを含む複数のセンサで構成する。以上の構成によれば、例えば、スタートレバー24が押下操作された場合と押上操作された場合とで、実行される演出を異ならせることができる。

【0083】

<サブ制御基板>

サブ制御基板400は、液晶表示装置30、スピーカー(31、32)および各ランプ(例えば演出用ランプ28)を制御する。図6に示すように、サブ制御基板400は、演出制御基板410と画像制御基板420とサウンド基板430とを含む複数の基板で構成される。また、サブ制御基板400には、演出ボタンスイッチ26SWと方向指定スイッチ27SWとを含む各種のセンサと、筐体ランプ5と演出用ランプ28と停止操作順序表示ランプ29とレバー演出用ランプ42と上部ランプ35とを含む各種のランプが電氣的に接続される。

10

【0084】

また、図6に示すように、サブ制御基板400には、音量調整スイッチ44が電氣的に接続される。音量調整スイッチ44は、遊技機1のマスター音量を調整するのに用いる。音量調整スイッチ44としては、例えば、ディップスイッチが好適に採用される。上述したように、マスター音量は、方向指定ボタン27の操作によっても調整することができる。すなわち、マスター音量は、方向指定ボタン27および音量調整スイッチ44の何れかを操作することにより調整される。

【0085】

20

本実施形態においては、方向指定ボタン27を操作した場合と音量調整スイッチ44を操作した場合とで調整可能なマスター音量が相違する。具体的には、方向指定ボタン27を操作した場合、数値「1」から数値「5」(5段階)の何れかにマスター音量を調整することができる。一方で、音量調整スイッチ44を操作した場合、数値「1」、数値「3」および数値「5」(3段階)の何れかにマスター音量を調整することができる。なお、方向指定ボタン27を操作した場合と音量調整スイッチ44を操作した場合とで調整可能なマスター音量を同じにしてもよい。

【0086】

演出制御基板410は、図6に示すように、I/F回路411とサブCPU412とサブROM413とサブRAM414とを含んで構成される。演出制御基板410(サブCPU412)は、筐体ランプ5と演出用ランプ28と停止操作順序表示ランプ29とレバー演出用ランプ42とを含む各種のランプとサウンド基板430とを制御する。また、演出制御基板410は、画像制御基板420に対して、液晶表示装置30に各画像を表示させるコマンドを与える。

30

【0087】

サブROM413は、サブCPU412により実行される制御プログラムと各種のデータとを記憶する。例えば、演出の種類を決定するための演出抽選テーブルや各種のランプの点滅パターンを示すランプデータがサブROM413に記憶される。

【0088】

サブRAM414は、各種のデータを揮発的に格納するワーク領域として機能する。I/F回路411は、メイン制御基板300(I/F回路305)からのコマンドを受信する。I/F回路411で受信されたコマンドは、サブCPU412に供給される。I/F回路411が受信するコマンドは、例えば、有効ラインに停止した当選役の種別を示す表示当選役コマンドである。

40

【0089】

サブCPU412は、サブROM413が記憶する制御プログラムを実行し、サブROM413が記憶する各データに基づいて各種のランプ(例えば筐体ランプ5)とサウンド基板430とを制御する。例えば、サブCPU412は、サブROM413から筐体ランプ5の点滅パターンを示すデータを読み出して、筐体ランプ5を点滅させる。また、サブCPU412は、後述する演出制御処理などで用いる乱数値R4を生成する。乱数値R4と

50

しては、例えば範囲 0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数が好適に採用される。なお、サブ ROM 4 1 3 は、単一の電子部品で構成してもよいし、複数の電子部品（記憶装置）で構成してもよい。

【 0 0 9 0 】

画像制御基板 4 2 0 は、演出制御基板 4 1 0 からのコマンドに応じて、液晶表示装置 3 0 に各種の画像を表示させる。画像制御基板 4 2 0 は、図 6 に示すように、画像制御 CPU 4 2 1 と画像制御 ROM 4 2 2 と VDP（Video Display Processor）4 2 3 と CGROM 4 2 4 と VRAM 4 2 5 とを含んで構成される。

【 0 0 9 1 】

画像制御 CPU 4 2 1 は、画像制御 ROM 4 2 2 が記憶する制御プログラムを実行し、演出制御基板 4 1 0 からのコマンドに応じた指示を VDP 4 2 3 に与える。CGROM 4 2 4 は、圧縮符号化された画像データ（例えばテクスチャデータ）を記憶する。VDP 4 2 3 は、画像デコーダと描画回路とを含んで構成される（何れも図示略）。画像制御 CPU 4 2 1 からの指示が VDP 4 2 3 に入力されると、画像デコーダは、当該指示に応じて CGROM 4 2 4 から画像データを読み出す。画像デコーダは、読み出した画像データを伸長（デコード）し、RAM 4 2 5 に格納する。描画回路は、RAM 4 2 5 に格納された画像データに応じて、各種の画像を液晶表示装置 3 0 に表示させる。また、RAM 4 2 5 は、画像制御 CPU 4 2 1 の各処理で生成された各種のデータを記憶する。RAM 4 2 5 には、音源 IC 4 3 1 に送信する音制御コマンドを記憶するコマンド格納領域が設けられる。

【 0 0 9 2 】

サウンド基板 4 3 0 は、画像制御 CPU 4 2 1 に制御されて、音響信号を生成する。サウンド基板 4 3 0 で生成された音響信号は、スピーカー 3 1 およびスピーカー 3 2 に供給され、音波として出力される。図 6 に示すように、サウンド基板 4 3 0 は、音源 IC 4 3 1 と音源 ROM 4 3 2 とを含んで構成される。画像制御 CPU 4 2 1 は、サブ CPU 4 1 2 からのコマンドに応じてサウンド基板 4 3 0（音源 IC 4 3 1）を制御する。

【 0 0 9 3 】

音源 ROM 4 3 2 は、複数の音響データを圧縮して記憶する。各音響データは、例えば、特定の遊技状態の楽曲、遊技者が停止ボタン 2 5 を操作する毎に出力される音声、エラー状態に出力されるエラー音を含む各音響の各々を示すデータである。

【 0 0 9 4 】

音源 IC 4 3 1 は、音源 ROM 4 3 2 の音響データから音響信号を生成する。また、音源 IC 4 3 1 は、デコーダと制御レジスタと A/D 変換器（何れも図示略）とを含んで構成される。音源 IC 4 3 1 のデコーダは、サブ CPU 4 1 2 からの指示に応じて音源 ROM 4 3 2 から音響データを読み出す。また、音源 IC 4 3 1 のデコーダは、読み出した音響データの音量を調整した後に、当該音響データを制御レジスタに格納する。制御レジスタには複数の音響データが格納され、制御レジスタに格納された各音響データは、格納された順序で A/D 変換器に供給される。A/D 変換器は、音響データから音響信号を生成してアンプ 4 3 3 に供給する。アンプ 4 3 3 は、音源 IC 4 3 1（A/D 変換器）から供給された音響信号を増幅してスピーカー 3 1 およびスピーカー 3 2 に供給する。なお、音源 IC 4 3 1 を制御する CPU を、サブ CPU 4 1 2 および画像制御 CPU 4 2 1 とは別に設ける構成としてもよい。

【 0 0 9 5 】

<メイン CPU が用いる各データ>

遊技機 1 の各回路の説明は以上の通りである。以下、図面を用いて、メイン ROM 3 0 2 に記憶される各種のデータを説明する。メイン ROM 3 0 2 には、図 7 に示す図柄コードテーブル、図 8 に示す当選エリア抽選テーブル、図 9 に示す当選役決定テーブル、図 1 0 に示す当選役規定テーブル、図 1 3 に示す移行図柄規定テーブル、図 1 5 に示す指示決定テーブル、図 1 7 に示す回胴演出決定テーブル、図 1 8 に示す上乗せ決定テーブルを含む各種のデータが記憶される。

【 0 0 9 6 】

図 7 は、図柄コードテーブルの概念図である。図柄コードテーブルは、各リール 1 2 の各

10

20

30

40

50

図柄を特定する図柄コードを含んで構成される。図 7 から理解されるとおり、各リール 1 2 には、「赤セブン」「白セブン」「黒BAR」「白BAR」「リプレイ」「ベルx」「ベルy」「ベルz」「スイカ」「チェリー」の 10 種類の図柄が配列される。図 7 に示すように、各図柄コードは、各図柄に対応する。具体的には、「赤セブン」には図柄コード 01 の「00000001」が対応し、「白セブン」には図柄コード 02 の「00000010」が対応し、「黒BAR」には図柄コード 03 の「00000011」が対応し、「白BAR」には図柄コード 04 の「00000100」が対応し、「リプレイ」には図柄コード 05 の「00000101」が対応し、「ベルx」には図柄コード 06 の「00000110」が対応し、「ベルy」には図柄コード 07 の「00000111」が対応し、「ベルz」には図柄コード 08 の「00001000」が対応し、「スイカ」には図柄コード 09 の「00001001」が対応し、「チェリー」には図柄コード 10 の「00001010」が対応する。図柄コードは、例えば、後述の優先順位格納処理で用いられる。

10

【0097】

図 8 は、当選エリア抽選テーブルの概念図である。メインCPU301は、後述する内部抽選処理において、当選エリア抽選テーブルと乱数値 R1 とを用いて、当選エリアを決定する。図 8 に示すように、各当選エリア抽選テーブルは、複数の当選エリアと各当選エリアに対応する各抽選値とを含んで構成される。図 8 には、各当選エリアの名称が示される。当選エリア抽選テーブルは、設定値（1 から 6）毎にメインROM302 に記憶される。図 8 には、設定値「1」の場合に参照される当選エリア抽選テーブルが例示される。なお、図 8 では、ハズレの抽選値と重複ボーナスの抽選値と単独ボーナスの抽選値とを省略して示す。

20

【0098】

当選エリア抽選テーブルの各当選エリアは、図 9 に示す当選役決定テーブルで規定される各当選役を指定する。なお、図 9 において、リプレイを「リプ」と省略して記載する。また、他の図においても同様に、リプレイを「リプ」と省略する場合がある。

【0099】

例えば、当選エリア番号「01」の「打順リプレイX1」が内部抽選処理で決定された場合を想定する。当選エリア番号「01」は、図 9 に示すように、当選役「通常リプレイ」と当選役「RT2 移行リプレイ」とを指定する。すなわち、当選エリア「打順リプレイX1」が当選した遊技において、複数種類の当選役が重複して指定される。また、例えば、当選エリア番号「18」の「打順ベルA1」が決定された場合、当選役「正解ベル1」「正解ベル2」「正解ベル3」「失敗ベル1」「失敗ベル5」「失敗ベル9」「失敗ベル11」「失敗ベル15」「失敗ベル16」「失敗ベル21」「失敗ベル22」および「失敗ベル26」が重複して当選する。当選エリアで指定された当選役の図柄の組合せは、有効ラインへの停止が許可される。本実施形態では、複数の当選役が重複して当選した場合、払出枚数が多い当選役の図柄ほど優先して有効ラインに停止表示される。

30

【0100】

当選エリア抽選テーブルの各抽選値は、内部抽選処理において乱数値 R1 に減算される。具体的には、内部抽選処理において、メインCPU301は、乱数値 R1 から各当選エリアに対応する各抽選値を当選エリアの昇順（「00」から「34」の順番）に減算していく。内部抽選処理において、乱数値 R1 から抽選値を減算した結果が負数となった当選エリアが決定される。乱数値 R1 に減算した場合に負数になる確率は、抽選値が大きいほど高くなるため、当選エリアのうち抽選値が大きい当選エリアほど当選する確率が高くなる。

40

【0101】

図 8 に示すように、当選エリア抽選テーブルは、RT 状態毎の各抽選値を含んで構成される。各 RT 状態は、RT0 状態と RT1 状態と RT2 状態とを含む。各 RT 状態は、後述の RT 移行図柄が有効ラインに停止表示された場合に移行する。メインCPU301は、RT 状態に応じた抽選値を乱数値 R1 に減算する。したがって、各当選エリアが当選する確率は、RT 状態に応じる。

50

【 0 1 0 2 】

また、図 8 に示すように、当選エリア抽選テーブルは、ボーナス作動状態の各抽選値を含む。ボーナス作動状態には、有効ラインにボーナス役に係る図柄組合せが停止表示された場合に移行する。ボーナス作動状態の賭メダルの規定枚数は 3 枚であり、297 枚のメダルが払出された場合にボーナス作動状態が終了する。ボーナス作動状態が終了した場合、メイン CPU 301 は、RT0 状態に移行する。さらに、図 8 に示すように、当選エリア抽選テーブルは、内部中状態の各抽選値を含む。メイン CPU 301 は、ボーナス役が当選した遊技で有効ラインに停止表示されなかった場合、ボーナス役が当選した状態が維持される内部中状態に移行する。

【 0 1 0 3 】

図 8 から理解されるとおり、当選エリア番号「01」から「11」（以下「再遊技当選エリア」という）の各抽選値が RT 状態毎に相違する。具体的には、RT0 状態では、図 8 に示すように、再遊技当選エリアのうち「通常リプレイ」の当選エリアに抽選値「9278」が割り振られ、その他の再遊技当選エリアの抽選値は数値「0」である。すなわち、RT0 状態では、再遊技当選エリアのうち「通常リプレイ」が当選する。

【 0 1 0 4 】

図 8 に示すように、RT1 状態では、再遊技当選エリアのうち「打順リプレイ X1 ~ X5」および通常リプレイの各当選エリアに抽選値「1548」が割り振られ、その他の再遊技当選エリアの抽選値は数値「0」である。すなわち、RT1 状態では、再遊技当選エリアのうち「打順リプレイ X1 ~ X5」と「通常リプレイ」とが当選する。また、再遊技当選エリアの何れかの当選エリアが決定される確率は $9288(1548 \times 6) / 65536$ である。

【 0 1 0 5 】

図 8 に示すように、RT2 状態では、再遊技当選エリアのうち「打順リプレイ Y1 ~ Y5」および通常リプレイの各当選エリアに抽選値「7672」が割り振られ、その他の再遊技当選エリアの抽選値は数値「0」である。すなわち、RT2 状態では、再遊技当選エリアのうち「打順リプレイ Y1 ~ Y5」と「通常リプレイ」とが当選する。また、再遊技当選エリアの何れかの当選エリアが決定される確率は $46032(7672 \times 6) / 65536$ である。

【 0 1 0 6 】

以上の説明から理解される通り、RT2 状態の再遊技当選エリアの当選確率は、RT0 状態および RT1 状態の再遊技当選エリアと比較して高い。また、図 8 から理解されるとおり、当選エリア番号「12」から「32」（以下「入賞当選エリア」という）およびボーナス役が当選する当選エリア番号「33」および「34」の各抽選値は各 RT 状態で共通である。すなわち、入賞当選エリアおよびボーナス役の当選確率は、各 RT 状態で等しい。したがって、RT2 状態は、RT0 状態および RT1 状態と比較して、当選役の当選確率が高く、遊技者にとって有利な RT 状態である。

【 0 1 0 7 】

図 8 に示すように、内部中状態では、再遊技当選エリアのうち「通常リプレイ」の当選エリアに抽選値「17572」が割り振られ、打順リプレイ X1」「打順リプレイ X2」および「打順リプレイ Y1」の各々に抽選値「128」が割振られ、その他の再遊技当選エリアの抽選値は数値「0」である。すなわち、内部中状態では、再遊技当選エリアのうち「通常リプレイ」「打順リプレイ X1」「打順リプレイ X2」および「打順リプレイ Y1」が当選する。また、再遊技当選エリアの何れかの当選エリアが決定される確率は $17956(17572 + 128 \times 3) / 65536$ である。

【 0 1 0 8 】

図 10 は、当選役規定テーブルの概念図である。当選役規定テーブルは、各当選役が当選した遊技において、有効ラインへの停止が許可される図柄の組合せを規定する。例えば、当選役「ボーナス役」が当選した遊技においては、「赤セブン - 赤セブン - 赤セブン」の図柄組合せが有効ラインに停止することが許可される。また、例えば、当選役「正解ベル

10

20

30

40

50

「1」が当選した遊技においては、「ベルx - チェリー - 黒BAR」「ベルx - チェリー - チェリー」「ベルz - チェリー - 黒BAR」「ベルz - チェリー - チェリー」の図柄組合せが有効ラインに停止可能になる。すなわち、当選役「正解ベル1」に係る図柄組合せは、左図柄がベルx図柄またはベルy図柄で、中図柄がチェリー図柄で、右図柄が黒BAR図柄またはチェリー図柄の図柄組合せで複数設けられる。

【0109】

当選役規定テーブルは、図10に示すように、各当選役の許可ビット番号と各当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止した場合のメダルの払出枚数とを含んで構成される。図10には、規定枚数が3枚の遊技状態において各当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止した場合の払出枚数を示す。なお、複数の当選役が重複して当選した場合、払出枚数が多い当選役ほど優先して有効ラインに停止表示される。また、リプレイは、他の当選役より優先して有効ラインに停止表示され、ボーナス役は、他の当選役より優先順位が低い。

10

【0110】

図10に示すように、当選役「失敗ベル1～27」「正解ベル」「スイカ役」「チェリー役A、B」「1枚役」または「9枚役」（入賞当選エリアが当選した遊技で指定される当選役）に係る図柄組合せが有効ラインに表示されると、各当選役に応じた払出枚数のメダルが遊技者に付与される。本実施形態においては、有効ラインに表示された場合にメダルが払い出される当選役を「入賞当選役」という。また、「通常リプレイ」「RT2移行リプレイ」「RT1移行リプレイ」（再遊技当選エリアが当選した遊技で指定される当選役）が有効ラインに表示されると、次の遊技が再遊技に設定される。本実施形態においては、有効ラインに表示された場合に次の遊技が再遊技となる当選役を総称して「リプレイ」という場合がある。

20

【0111】

当選役規定テーブルの各許可ビット番号は、メインRAM303の表示許可ビット格納領域の各表示許可ビットを指定する。表示許可ビット格納領域は、複数の表示許可ビットを含んで構成され、各表示許可ビットは、各当選役に対応する。例えば、当選エリア番号「01」の打順リプレイX1が当選して、当選役「通常リプレイ」と「RT2移行リプレイA」と「RT2移行リプレイB」と「RT2移行リプレイC」との各図柄組合せが有効ラインに停止を許可された場合を想定する。以上の場合では、表示許可ビット格納領域の許可ビット番号「2」「3」「4」「5」で指定される各表示許可ビットが「1」に設定され、その他は「0」に設定される。また、当選エリア番号「18」の打順ベルA1が当選して、当選役「正解ベル1～3」と「失敗ベル1」と「失敗ベル5」と「失敗ベル9」と「失敗ベル11」と「失敗ベル15」と「失敗ベル16」と「失敗ベル21」と「失敗ベル22」と「失敗ベル26」との各図柄組合せが有効ラインに停止を許可された場合を想定する。以上の場合では、表示許可ビット格納領域の許可ビット番号「36」「9」「13」「17」「19」「23」「24」「29」「30」および「34」で指定される各表示許可ビットが「1」に設定され、その他は「0」に設定される。

30

【0112】

メインRAM303は、後述の表示判定処理において、表示許可ビット格納領域と対比される表示役格納領域を記憶する。表示役格納領域は、複数の表示可能ビットを含んで構成され、各表示可能ビットは、各当選役に対応する（表示許可ビット格納領域と同様）。また、各表示可能ビットは、当該表示可能ビットに対応する当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止する可能性がある場合に「1」に設定され、対応する当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止する可能性がない場合に「0」に設定される。例えば、各リール12が回転を開始した時点においては、全ての当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止する可能性があるため、全ての表示可能ビットが「1」に設定される。また、表示役格納領域の各表示可能ビットは、各リール12が停止する毎に更新され、全てのリール12が停止した時点において、実際に有効ラインに停止した当選役に係る図柄組合せに対応する表示可能ビットのみが「1」になる。

40

【0113】

50

内部抽選処理で当選した当選役は、遊技者の各停止ボタン２５の操作態様に応じて、有効ラインに停止する。具体的には、各当選役は、各停止ボタン２５の停止操作位置および停止操作の順序に応じて、有効ラインに停止する。例えば、停止操作位置から４コマ（停止操作位置を含めて５コマ）の範囲（以下「引込範囲」という）内に位置する図柄が有効ラインに停止可能であり、引込範囲外に位置する図柄は、当選役を構成する図柄であっても有効ラインに停止されない（いわゆる「取りこぼし」が発生する）。また、上述したとおり、一回の遊技において、複数種類の当選役が重複して当選する場合がある。複数種類の当選役が当選した遊技においては、例えば停止操作の順序に応じた当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止する。

【０１１４】

図１１および図１２は、当選エリアと停止操作順序と有効ラインに停止する当選役（有効ラインに停止する図柄の組合せ）との対応関係の説明図である。

【０１１５】

図１１は、再遊技当選エリアが当選した遊技において、各停止操作順序で有効ラインに停止する当選役（リプレイ）を説明する図である。図１１に示すように、当選エリア「打順リプレイ×１～×５」の何れかが当選した場合、停止操作の態様に応じて「通常リプレイ」または「ＲＴ２移行リプレイ」が有効ラインに停止する。具体的には、当選エリア「打順リプレイ×１」が当選した遊技において、リール１２Ｌが第１停止操作、リール１２Ｃが第２停止操作、リール１２Ｒが第３停止操作される停止操作順序（以下単に「左中右」の停止操作順序という）の場合、当選役「ＲＴ２移行リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。一方で、当選エリア「打順リプレイ×１」が当選した遊技において、「左中右」以外の順序で停止操作した場合、当選役「通常リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【０１１６】

図１１に示すように、当選エリア「打順リプレイ×２」が当選した遊技において、「左右中」の順序で停止操作した場合、当選役「ＲＴ２移行リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。一方で、当選エリア「打順リプレイ×２」が当選した遊技において、「左右中」以外の順序で停止操作した場合、当選役「通常リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、当選エリア「打順リプレイ×３」が当選した遊技において、「中左右」の順序で停止操作した場合、当選役「ＲＴ２移行リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。一方で、当選エリア「打順リプレイ×３」が当選した遊技において、「中左右」以外の順序で停止操作した場合、当選役「通常リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。同様に、当選エリア「打順リプレイ×４」が当選した遊技において、「中右左」の順序で停止操作した場合、当選役「ＲＴ２移行リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。一方で、当選エリア「打順リプレイ×４」が当選した遊技において、「中右左」以外の順序で停止操作した場合、当選役「通常リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。当選エリア「打順リプレイ×５」が当選した遊技において、右第１停止の順序で停止操作した場合、当選役「ＲＴ２移行リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示され、右第１停止以外の順序で停止操作した場合、当選役「通常リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【０１１７】

図１１に示すように、当選エリア「打順リプレイＹ２」が当選した遊技において、「左右中」の順序で停止操作した場合、当選役「通常リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。一方で、当選エリア「打順リプレイＹ２」が当選した遊技において、「左右中」以外の順序で停止操作した場合、当選役「ＲＴ１移行リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、当選エリア「打順リプレイＹ３」が当選した遊技において、「中左右」の順序で停止操作した場合、当選役「通常リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。一方で、当選エリア「打順リプレイＹ３」が当選した遊技において、「中左右」以外の順序で停止操作した場合、当選役「ＲＴ１移行リ

10

20

30

40

50

プレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。同様に、当選エリア「打順リプレイ Y 4」が当選した遊技において、「中右左」の順序で停止操作した場合、当選役「通常リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。一方で、当選エリア「打順リプレイ Y 4」が当選した遊技において、「中右左」以外の順序で停止操作した場合、当選役「R T 1 移行リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。当選エリア「打順リプレイ Y 5」が当選した遊技において、右第 1 停止の順序で停止操作した場合、当選役「通常リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示され、右第 1 停止以外の順序で停止操作した場合、当選役「R T 1 移行リプレイ」に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【 0 1 1 8 】

10

図 1 2 は、当選エリア「打順ベル」(A 1 ~ A 3、B 1 ~ B 3、C 1 ~ C 3、D 1 ~ D 3、E 1 ~ E 3) が当選した遊技において、各停止操作順序で有効ラインに停止する当選役を説明する図である。当選エリア「打順ベル」が決定された場合、当選役「失敗ベル 1 ~ 2 7」の何れか、および、当選役「正解ベル 1 ~ 3」が重複して当選する。図 1 2 から理解される通り、打順ベルが当選した遊技において、停止操作順序に応じて、失敗ベルまたは正解ベルに係る図柄組合せが有効ラインに停止する。本実施形態において、正解ベルに係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される停止操作順序を正解ベルの「正解押順」という。

【 0 1 1 9 】

20

図 1 2 に示す通り、打順ベル A (1 ~ 3) が当選した遊技において、「左中右」の順序 (正解押順) で停止操作された場合、正解ベルが有効ラインに停止表示される。具体的には、打順ベル A が当選した遊技で、「左中右」の順序で停止操作された場合、各正解ベルを有効ラインに表示する停止制御がされ、正解ベル 1 または正解ベル 2 が停止操作位置によらず有効ラインに停止表示される。他方で、打順ベル A が決定された遊技で、「左中右」以外の順序で停止操作された場合、今回の遊技で当選した失敗ベルを有効ラインに引込む停止制御がされる。失敗ベルは、停止操作位置によっては、取りこぼす場合がある。

【 0 1 2 0 】

図 1 2 に示す通り、打順ベル B (1 ~ 3) が当選した遊技において、「左右中」の順序 (正解押順) で停止操作された場合、正解ベルが有効ラインに停止表示される。具体的には、打順ベル B が当選した遊技で、「左右中」の順序で停止操作された場合、各正解ベルを有効ラインに表示する停止制御がされ、正解ベル 1 または正解ベル 2 が停止操作位置によらず有効ラインに停止表示される。他方で、打順ベル B が決定された遊技で、「左右中」以外の順序で停止操作された場合、今回の遊技で当選した失敗ベルを有効ラインに引込む停止制御がされる。

30

【 0 1 2 1 】

以上の通り、正解ベルの正解押順が左第 1 停止 (左中右、左右中) の場合、正解ベル 1 または正解ベル 2 の図柄組合せが有効ラインに停止表示される。具体的には、左第 1 停止の場合、正解ベル 1 の図柄組合せは、右下りライン (有効ライン) に停止表示される。ただし、停止操作位置によっては、正解ベル 1 の図柄組合せを右下りラインに引込めない場合がある。以上の場合、正解ベル 2 の図柄組合せが中段ラインに停止表示される。具体的には、左リール 1 2 L の停止操作位置が図柄位置「1 5」から「1 9」の場合、正解ベル 2 の図柄組合せが中段ラインに停止表示され、左リール 1 2 L の停止操作位置が図柄位置「1 5」から「1 9」以外の場合、正解ベル 1 の図柄組合せが右下りラインに停止表示される。以上の構成では、左第 1 停止で正解ベル (1、2) の図柄組合せが有効ライン (右下りライン、中段ライン) に停止表示される場合、各ベル図柄 (ベル x 図柄、ベル y 図柄、ベル z 図柄) で構成される図柄組合せ「ベル - ベル - ベル」が上段ライン (無効ライン) に停止表示される。

40

【 0 1 2 2 】

図 1 2 に示す通り、打順ベル C (1 ~ 3) が当選した遊技において、「中左右」の順序 (正解押順) で停止操作された場合、正解ベルが有効ラインに停止表示される。具体的には

50

、打順ベルCが当選した遊技で、「中左右」の順序で停止操作された場合、各正解ベルを有効ラインに表示する停止制御がされ、正解ベル1または正解ベル3が停止操作位置によらず有効ラインに停止表示される。他方で、打順ベルCが決定された遊技で、「中左右」以外の順序で停止操作された場合、今回の遊技で当選した失敗ベルを有効ラインに引込む停止制御がされる。

【0123】

図12に示す通り、打順ベルD(1~3)が当選した遊技において、「中右左」の順序(正解押順)で停止操作された場合、正解ベルの図柄組合せが有効ラインに停止表示される。具体的には、打順ベルDが当選した遊技で、「中右左」の順序で停止操作された場合、各正解ベルの各図柄組合せを有効ラインに表示する停止制御がされ、正解ベル1または正解ベル3の図柄組合せが停止操作位置によらず有効ラインに停止表示される。他方で、打順ベルDが決定された遊技で、「中右左」以外の順序で停止操作された場合、今回の遊技で当選した失敗ベルを有効ラインに引込む停止制御がされる。

10

【0124】

以上の通り、正解ベルの正解押順が中第1停止(中左右、中右左)の場合、正解ベル1または正解ベル3の図柄組合せが有効ラインに停止表示される。本実施形態では、中第1停止の場合、正解ベル1の図柄組合せは、下段ライン(有効ライン)に停止表示される。ただし、停止操作位置によっては、正解ベル1の図柄組合せを下段ラインに引込めない場合がある。以上の場合、正解ベル3の図柄組合せが中段ラインに停止表示される。具体的には、左リール12Lの停止操作位置が図柄位置「17」から「20」または「0」の場合、正解ベル3の図柄組合せが中段ラインに停止表示され、左リール12Lの停止操作位置が図柄位置「17」から「20」または「0」以外の場合、正解ベル1の図柄組合せが下段ラインに停止表示される。以上の構成では、中第1停止で正解ベル(1、3)の図柄組合せが有効ライン(下段ライン、中段ライン)に停止表示される場合、図柄組合せ「ベル-ベル-ベル」が右上りライン(無効ライン)に停止表示される。

20

【0125】

図12に示す通り、打順ベルE(1~3)が当選した遊技において、右第1停止(右左中、右中左)の順序(正解押順)で停止操作された場合、正解ベルの図柄組合せが有効ラインに停止表示される。具体的には、打順ベルEが当選した遊技で、右第1停止の順序で停止操作された場合、各正解ベルの各図柄組合せを有効ラインに表示する停止制御がされ、正解ベル1または正解ベル2の各図柄組合せの何れかが停止操作位置によらず有効ラインに停止表示される。他方で、打順ベルEが決定された遊技で、右第1停止以外の順序で停止操作された場合、今回の遊技で当選した失敗ベルの図柄組合せを有効ラインに引込む停止制御がされる。

30

【0126】

以上の通り、正解ベルの正解押順が右第1停止の場合、左第1停止の場合と同様に、正解ベル1または正解ベル2の図柄組合せが有効ラインに停止表示される。具体的には、正解ベルの正解押順が右第1停止の場合、左第1停止の場合と同様に、正解ベル1の図柄組合せは、右下りラインに停止表示される。また、正解ベル1の図柄組合せを右下りラインに引込めない場合、正解ベル2の図柄組合せが中段ラインに停止表示される。以上の構成では、右第1停止で正解ベル(1、2)の図柄組合せが有効ライン(右下りライン、中段ライン)に停止表示される場合、図柄組合せ「ベル-ベル-ベル」が上段ライン(無効ライン)に停止表示される。

40

【0127】

以上の説明から理解される通り、当選エリア「打順ベル」が当選した遊技においては、正解押順で停止操作がされた場合、「正解ベル」(払出枚数は9枚)に係る図柄組合せが有効ラインに停止する。一方で、正解押順以外で停止操作がされた場合、ハズレ目が有効ラインに停止する場合がある。したがって、正解押順で遊技をした場合は、正解押順以外で遊技した場合と比較して、遊技者にとって有利となる。詳細には後述するが、メインCPU301がAT状態の場合、正解ベルの正解押順が報知される。

50

【0128】

上述した通り、R T 状態は、R T 0 状態から R T 2 状態を含んで構成される。また、R T 状態は、R T 移行図柄が有効ラインに表示された場合に移行する。具体的には、有効ラインに R T 1 移行図柄が表示された場合、R T 1 状態に移行する。同様に、有効ラインに R T 2 移行図柄が表示された場合、R T 2 状態に移行する。

【0129】

図 1 3 は、R T 移行図柄規定テーブルの概念図である。図 1 3 および図 1 0 から理解される通り、R T 2 移行図柄は、R T 2 移行リプレイの図柄組合せである。すなわち、R T 2 移行リプレイに係る図柄組合せが有効ラインに停止表示された場合、再遊技の権利が付与され、且つ、R T 2 状態に移行する。

10

【0130】

R T 1 移行図柄は、R T 1 移行リプレイの図柄組合せを含む。すなわち、R T 1 移行リプレイに係る図柄組合せが有効ラインに停止表示された場合、再遊技の権利が付与され、且つ、R T 1 状態に移行する。また、R T 1 移行図柄は、特定のハズレ目を含む。R T 1 移行図柄のハズレ目は、当選エリア「打順ベル」が当選した遊技において、各ベル役（正解ベル、失敗ベル）を取りこぼした場合、有効ラインに停止表示される。すなわち、打順ベルの正解押順以外で停止操作をし、且つ、当選した失敗ベルが引き込めないタイミングで停止操作をした場合、R T 1 移行図柄が有効ラインに停止表示される。

【0131】

詳細には後述するが、メイン C P U 3 0 1 が A T 状態の場合、R T 2 移行リプレイが停止表示される停止操作順序が報知される。また、メイン C P U 3 0 1 が A T 状態の場合、打順ベルの正解押順を報知することで、正解ベルに係る図柄組合せを停止表示可能とし、R T 1 移行図柄（ハズレ目）が停止表示されることを回避することができる。さらに、メイン C P U 3 0 1 が A T 状態の場合、打順リプレイ Y が当選した遊技で、通常リプレイの正解押順が報知され、R T 1 移行リプレイが有効ラインに停止表示されることを回避することができる。

20

【0132】

メイン C P U 3 0 1 は、A T 状態、通常状態、チャンス状態、開始準備状態、前兆状態、内部中状態、ボーナス作動状態、特殊状態（第 1 特殊状態、第 2 特殊状態）および終了準備状態を含む各遊技状態に応じて、指示表示器 1 6 を制御する。現在の遊技状態を示す遊技状態フラグがメイン R A M 3 0 3 に記憶される。メイン C P U 3 0 1 は、各遊技において、遊技状態フラグを示す遊技状態コマンドをサブ C P U 4 1 2 に送信する。サブ C P U 4 1 2 は、遊技状態コマンドが示す遊技状態に応じて演出を決定する。

30

【0133】

A T 状態の各遊技において、メイン C P U 3 0 1 は、停止操作順序を指示する指示情報を指示表示器 1 6 に表示させる。本実施形態では、メイン C P U 3 0 1 は、A T 状態において、遊技者にとって有利な停止操作順序を指示する指示情報を指示表示器 1 6 に表示させる。一方、通常状態では、遊技者にとって有利な停止操作順序の指示がされない。したがって、A T 状態は、通常状態と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態となる。チャンス状態は、通常状態と比較して、A T 状態への移行が決定され易く、遊技者にとって有利な遊技状態となる。

40

【0134】

特殊状態の各遊技において、メイン C P U 3 0 1 は、A T 状態の各遊技と同様に、停止操作順序を指示する指示情報を指示表示器 1 6 に表示させる。A T 状態の各遊技では、A T 状態の残り遊技回数を上乗せするか否かが決定される。特殊状態では、A T 状態と比較して、A T 状態の残り遊技回数の上乗せが決定され易い。特殊状態は、第 1 特殊状態と第 2 特殊状態とを含む。第 1 特殊状態と第 2 特殊状態とでは、上乗せを決定する方法が相違する（詳細には後述）。

【0135】

開始準備状態では、A T 状態と同様に、遊技者に有利な停止操作順序が指示される。本実

50

施形態では、遊技者に有利な停止操作態様が指示される期間を「指示期間」という。指示期間は、開始準備状態とＡＴ状態と特殊状態とを含む各遊技状態である。また、指示期間以外の期間（通常状態等）を「非指示期間」という場合がある。なお、チャンス状態の一部の遊技が指示期間となり、チャンス状態において、遊技者に有利な停止操作態様が指示される。具体的には、チャンス状態に移行してから最初に打順ベルまたは打順リプレイが当選するまでの期間が指示期間になる。以上の構成では、チャンス状態で指示情報が少なくとも１回は表示され、規制期間に移行していることを遊技者に認識させることができる。

【０１３６】

図１４は、遊技状態の遷移を説明するための図である。図１４に示すように、遊技状態は、特定の契機で移行する。例えば、通常状態において、ＡＴ状態に当選した場合、前兆状態に移行する場合がある。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、各遊技において、ＡＴ状態の当否をＡＴ決定処理により決定する。メインＣＰＵ３０１は、通常状態でＡＴ状態に当選した場合、上述の遊技状態フラグを通常状態から前兆状態に変更する。また、メインＣＰＵ３０１は、通常状態でＡＴ状態に当選した場合、前兆カウンタに初期値を設定する。

【０１３７】

前兆カウンタは、前兆状態からＡＴ状態に移行するまでの遊技回数を示し、例えば、メインＲＡＭ３０３に設けられる。前兆カウンタの初期値は、数値「０」～「３２」の何れかが抽選により決定される。メインＣＰＵ３０１は、前兆状態の各遊技で前兆カウンタから数値「１」を減算し、前兆カウンタが数値「０」まで減算された場合、遊技状態を開始準備状態に移行する。また、通常状態でＡＴ状態に当選した場合、メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ状態の残り遊技回数を示すＡＴカウンタに初期値「５０」を格納する。ＡＴカウンタは、例えば、メインＲＡＭ３０３に設けられる。

【０１３８】

以上の構成では、前兆カウンタの初期値が数値「１」～「３２」の場合、１回から３２回の遊技の前兆状態を介して、ＡＴ状態に移行する。他方、前兆カウンタの初期値が数値「０」の場合、ＡＴ状態に当選した次の遊技が開始準備状態になる。なお、ＡＴ状態に当選していない場合であっても、特定の契機（例えば、レア役の当選）でガセの前兆状態に移行する構成としてもよい。

【０１３９】

図１４に示すように、前兆状態が終了した場合、開始準備状態を介してＡＴ状態に移行する。開始準備状態において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ２移行リプレイの正解押順を指示する指示情報を指示表示器１６に表示させる。以上の構成では、開始準備状態において、指示情報により指示される順序で停止操作がされた場合、ＲＴ２移行リプレイが有効ラインに停止表示され、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行する。また、メインＣＰＵ３０１は、開始準備状態において、正解ベルの正解押順を指示する指示情報を指示表示器１６に表示させる。以上の構成では、指示情報により指示される順序で停止操作がされた場合、ＲＴ１移行図柄が有効ラインに停止表示されない（正解ベルを取りこぼさない）ため、ＲＴ２状態からＲＴ１状態に移行（転落）しない。ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行した場合、メインＣＰＵ３０１は、開始準備状態からＡＴ状態に遊技状態を移行する。なお、ＡＴ状態の残り遊技回数を示すＡＴカウンタは、開始準備状態においては減算されない。

【０１４０】

ＡＴ状態において、メインＣＰＵ３０１は、開始準備状態と同様に、正解ベルの正解押順を指示する指示情報とＲＴ２移行リプレイの正解押順を指示する指示情報とを指示表示器１６に表示させる。また、メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ状態の各遊技において、ＡＴカウンタから数値「１」を減算する。なお、ＡＴ状態は、原則、ＲＴ２状態である。したがって、打順リプレイは当選しないため、ＲＴ２移行リプレイの正解押順は、ＡＴ状態では指示されない。しかし、例えば、打順ベルが当選したＡＴ状態の遊技で、指示された順序以外で停止操作がされた場合（操作ミスをした場合）、ＲＴ１移行図柄が有効ラインに停止し、ＲＴ２状態からＲＴ１状態に移行する場合がある。以上の場合であっても、ＡＴ状態において、ＲＴ２移行リプレイの正解押順が指示されるため、指示情報の指示に従うこ

10

20

30

40

50

とにより、R T 1 状態から R T 2 状態に復帰できる。

【 0 1 4 1 】

A T 状態の各遊技では、第 1 特殊状態または第 2 特殊状態に移行するか否かが抽選で決定される。第 1 特殊状態または第 2 特殊状態に移行するか否かは、各遊技における当選エリアに応じて抽選により決定される。例えば、レア役に当選した場合、レア役に当選しなかった場合と比較して、第 1 特殊状態または第 2 特殊状態に移行し易い構成が好適である。

【 0 1 4 2 】

第 1 特殊状態および第 2 特殊状態は、予め定められた契機で終了する。具体的には、第 1 特殊状態は、10 回の遊技で終了する。また、第 2 特殊状態は、上乗せ遊技回数が決定された契機、および、20 回の遊技が実行された契機のうち先に成立した契機で終了する。なお、第 1 特殊状態および第 2 特殊状態の終了契機は上述した例に限定されない。例えば、各特殊状態の各遊技で当該特殊状態を終了するか否かを抽選で決定してもよい。また、第 1 特殊状態または第 2 特殊状態に移行する契機は、上述した例に限定されない。例えば、A T 状態で予め定められた回数の遊技が実行された場合、特殊状態に移行する構成としてもよい。

【 0 1 4 3 】

A T 状態の残り遊技回数を示す A T カウンタが数値「0」まで減算された場合、メイン CPU 301 は、A T 状態から終了準備状態に遊技状態を移行する。詳細には後述するが、A T 状態の各遊技では、特定の契機（レア役の当選）等で、A T カウンタの数値が加算される場合がある。また、特殊状態では、A T 状態より高い確率で A T カウンタの数値が加算される。すなわち、A T 状態の残り遊技回数は、上乗せされる場合がある。終了準備状態において、R T 1 移行図柄が停止表示された場合（打順ベルを取りこぼした場合）、通常状態に移行する。

【 0 1 4 4 】

通常状態の各遊技では、チャンス状態決定処理が実行される。チャンス状態決定処理ではチャンス状態に移行する権利を付与するか否か（チャンス状態に移行するか否か）が抽選で決定される。また、チャンス状態決定処理では、チャンス状態に複数回移行する権利が付与される場合がある。チャンス状態に複数回移行する権利が付与された場合、仮に、今回のチャンス状態で A T 状態への移行が決定されなかった場合であっても、その後、次のチャンス状態に移行する。したがって、チャンス状態に複数回移行する権利が付与された場合は、チャンス状態に 1 回移行する権利が付与された場合と比較して、A T 状態への移行が決定され易くなる。チャンス状態への移行が決定された場合、A T 状態に移行する場合と同様に、前兆状態を介してチャンス状態する場合と、前兆状態を介さずにチャンス状態に移行する場合とがある。

【 0 1 4 5 】

チャンス状態の各遊技では、通常状態の各遊技と比較して、高い確率で A T 状態への移行が決定される。チャンス状態は、予め定められた終了条件で終了する。具体的には、チャンス状態は、10 回の遊技で終了する。チャンス状態において、A T 状態への移行が決定された場合、その後、A T 状態に移行する。一方、チャンス状態の 10 回の遊技において、A T 状態への移行が決定されなかった場合、その後、通常状態に移行する。

【 0 1 4 6 】

以上の通り、通常状態において、A T 状態に移行する権利が付与された場合およびチャンス状態に移行する権利が付与された場合、遊技状態が有利な各遊技状態（A T 状態、チャンス状態）に移行可能になる。本実施形態では、以上の有利な各遊技状態に移行する権利が付与されてから有利な遊技状態が終了するまでの期間を「規制期間」という。

【 0 1 4 7 】

具体的には、通常状態と A T 状態との間に介在する前兆状態および開始準備状態は、A T 状態およびチャンス状態と同様に、規制期間に含まれる。また、通常状態とチャンス状態との間に介在する前兆状態は規制期間に含まれる。さらに、A T 状態より上乗せ遊技回数が決定され易い特殊状態（第 1 特殊状態、第 2 特殊状態）は、規制期間に含まれる。

【 0 1 4 8 】

上述した通り、メインCPU301の各遊技状態には、内部中状態およびボーナス作動状態が含まれる。ボーナス役が当選した場合に内部中状態へ移行し、内部中状態ではボーナス役が当選した状態が維持される。内部中状態において、ボーナス役に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示された場合、ボーナス作動状態に移行する。ボーナス作動状態は、予め定められた終了条件で終了する。具体的には、ボーナス作動状態は、297枚より多い個数のメダルが払出された場合に終了する。

【 0 1 4 9 】

以上の内部中状態およびボーナス作動状態は、ボーナス役が当選した遊技状態に応じて、規制期間に含まれる場合と規制期間に含まれない場合とがある。具体的には、前兆状態、開始準備状態、チャンス状態、AT状態または特殊状態でボーナス役が当選した場合、その後の内部中状態およびボーナス作動状態は規制期間に含まれる。一方、ボーナス役が通常状態または終了準備状態で当選した場合、その後の内部中状態およびボーナス作動状態は規制期間に含まれない。すなわち、規制期間でボーナス役が当選した後の内部中状態およびボーナス作動状態は規制期間に含まれ、規制期間以外でボーナス役が当選した後の内部中状態およびボーナス作動状態は規制期間に含まれない。ただし、規制期間から移行したボーナス作動状態の途中で、当該規制期間が終了する場合がある。

【 0 1 5 0 】

本実施形態では、規制期間の遊技回数が予め定められた回数以下になるように制御される。具体的には、規制期間の遊技回数は、1500回以下になる。上述した通り、AT状態の残り遊技回数は、上乗せされる場合がある。本実施形態では、規制期間の遊技回数が1500回以下になるように、AT状態の残り遊技回数の上乗せが決定される。規制期間の遊技回数は、規制カウンタに記憶される。規制カウンタは、例えば、メインRAM303に設けられ、規制期間の各遊技で加算される。

【 0 1 5 1 】

ボーナス作動状態が終了した場合、ボーナス役が当選した遊技における遊技状態に移行（復帰）する。例えば、通常状態でボーナス役が当選した場合、ボーナス作動状態の終了後に通常状態に移行する。また、チャンス状態でボーナス役が当選した場合、ボーナス作動状態の終了後にチャンス状態に移行し、前兆状態でボーナス役が当選した場合、ボーナス作動状態の終了後に前兆状態に移行し、開始準備状態でボーナス役が当選した場合、ボーナス作動状態の終了後に開始準備状態に移行する。ただし、AT状態でボーナス役が当選した場合、ボーナス作動状態の終了後に開始準備状態に移行する。また、特殊状態でボーナス役が当選した場合、ボーナス作動状態の終了後に開始準備状態に移行し、開始準備状態から特殊状態に移行する。また、終了準備状態でボーナス役が当選した場合、ボーナス作動状態の終了後に通常状態に移行する。

【 0 1 5 2 】

ただし、ボーナス作動状態において、AT状態に移行する権利が付与されてからの遊技回数が予め定められた特定回数（1500回）に達した場合、AT状態でボーナス役が当選した場合であっても、ボーナス作動状態が終了した後に通常状態に移行する（詳細には後述）。

【 0 1 5 3 】

規制カウンタは、各種の条件で初期化される。例えば、AT状態が終了した場合に規制カウンタが初期化される。また、規制期間（AT状態）においてボーナス作動状態に移行した場合であって、進行中のボーナス作動状態で規制期間の遊技回数が1500回に達した場合、当該ボーナス作動状態で規制期間が終了し、規制カウンタが初期化される。

【 0 1 5 4 】

また、チャンス状態が終了した場合であって、AT状態に移行しない場合（チャンス状態でAT状態に当選しなかった場合）、規制カウンタが初期化される。ただし、チャンス状態に複数回移行する権利が付与された場合は、チャンス状態が終了した場合であっても規制カウンタが初期化されない場合がある。具体的には、今回のチャンス状態が終了した場

10

20

30

40

50

合であって、次回のチャンス状態に移行する権利が既に付与されている場合（今回のチャンス状態に移行する権利と次回のチャンス状態に移行する権利とが一度に付与されていた場合）は、今回のチャンス状態が終了した場合に規制カウンタは初期化されない。

【0155】

図15は、各指示決定テーブル（A、B）の概念図である。メインCPU301は、各遊技において、指示決定テーブルにより指示番号を決定し、当該指示番号に応じた指示情報（「1」～「5」）を指示表示器16に表示する。また、メインCPU301は、各遊技で決定した指示番号を示すコマンド（後述の第2コマンド）をサブ制御基板400（サブCPU412）に送信する。

【0156】

各指示決定テーブルは、指示決定テーブルA（図15（a））と指示決定テーブルB（図15（b））とを含んでいる。指示決定テーブルAは、非指示期間（通常状態等）の各遊技の指示番号を決定するのに用いられる。また、指示決定テーブルBは、指示期間（AT状態等）の各遊技の指示番号を決定するのに用いられる。また、図15に示すように、各指示決定テーブルは、当選エリア毎の各指示番号を含んで構成される。

【0157】

図15（a）に示すように、非指示期間において、何れの当選エリアが当選した場合であっても、指示番号「99」が決定される。指示番号「99」が決定された場合、指示表示器16は、指示情報を表示しない。具体的には、指示番号「99」が決定された場合、指示表示器16は、指示情報を表示する期間において消灯する。以上の構成によれば、非指示期間では、指示表示器16により停止操作態様が指示されない。

【0158】

図15（b）に示すように、指示期間の各遊技において、打順リプレイX1または打順リプレイY1または打順ベルA（1～3）が当選した場合、メインCPU301は、指示番号「01」を決定する。指示番号「01」を決定した場合、メインCPU301は、指示表示器16に指示情報として数字「1」（以下、「指示情報「1」」と記載する）を表示させる。上述した通り、打順リプレイX1が当選した場合のRT2移行リプレイの正解押順（RT1状態からRT2状態へ昇格させる押順）は「左中右」である。また、打順リプレイY1が当選した場合の通常リプレイの正解押順（RT2状態からRT1状態への転落を回避する押順）は「左中右」である。さらに、打順ベルAが当選した場合の正解ベルの正解押順は「左中右」である。以上の説明から理解される通り、指示情報「1」が表示された遊技では、「左中右」の順序で停止操作した場合、他の順序で停止操作した場合より有利になる。したがって、指示情報「1」が指示表示器16に表示された場合、遊技者は、「左中右」の順序で停止操作する。以上の構成は、指示情報「1」を表示することで、「左中右」の順序で停止操作することが遊技者に指示されるとも換言される。

【0159】

図15（b）に示すように、指示期間の各遊技において、打順リプレイX2または打順リプレイY2または打順ベルB（1～3）が当選した場合、メインCPU301は、指示番号「02」を決定する。指示番号「02」を決定した場合、メインCPU301は、指示表示器16に指示情報として数字「2」（以下、「指示情報「2」」と記載する）を表示させる。上述した通り、打順リプレイX2が当選した場合のRT2移行リプレイの正解押順は「左右中」である。また、打順リプレイY2が当選した場合の通常リプレイの正解押順は「左右中」である。さらに、打順ベルBが当選した場合の正解ベルの正解押順は「左右中」である。以上の説明から理解される通り、指示情報「2」が表示された遊技では、「左右中」の順序で停止操作した場合、他の順序で停止操作した場合より、有利になる。したがって、指示情報「2」が指示表示器16に表示された場合、遊技者は、「左右中」の順序で停止操作する。以上の構成は、指示情報「2」を表示することで、「左右中」の順序で停止操作することが遊技者に指示されるとも換言される。

【0160】

図15（b）に示すように、指示期間の各遊技において、打順リプレイX3または打順リ

10

20

30

40

50

プレイ Y 3 または打順ベル C (1 ~ 3) が当選した場合、メイン CPU 3 0 1 は、指示番号「 0 3 」を決定する。指示番号「 0 3 」を決定した場合、メイン CPU 3 0 1 は、指示表示器 1 6 に指示情報として数字「 3 」(以下、「指示情報「 3 」」と記載する) を表示させる。上述した通り、打順リプレイ X 3 が当選した場合の R T 2 移行リプレイの正解押順は「中左右」である。また、打順リプレイ Y 3 が当選した場合の通常リプレイの正解押順は「中左右」である。さらに、打順ベル C が当選した場合の正解ベルの正解押順は「中左右」である。以上の説明から理解される通り、指示情報「 3 」が表示された遊技では、「中左右」の順序で停止操作した場合、他の順序で停止操作した場合より、有利になる。したがって、指示情報「 3 」が指示表示器 1 6 に表示された場合、遊技者は、「中左右」の順序で停止操作する。以上の構成は、指示情報「 3 」を表示することで、「中左右」の順序で停止操作することが遊技者に指示されるとも換言される。

10

【 0 1 6 1 】

図 1 5 (b) に示すように、指示期間の各遊技において、打順リプレイ X 4 または打順リプレイ Y 4 または打順ベル D (1 ~ 3) が当選した場合、メイン CPU 3 0 1 は、指示番号「 0 4 」を決定する。指示番号「 0 4 」を決定した場合、メイン CPU 3 0 1 は、指示表示器 1 6 に指示情報として数字「 4 」(以下、「指示情報「 4 」」と記載する) を表示させる。上述した通り、打順リプレイ X 4 が当選した場合の R T 2 移行リプレイの正解押順は「中右左」である。また、打順リプレイ Y 4 が当選した場合の通常リプレイの正解押順は「中右左」である。さらに、打順ベル D が当選した場合の正解ベルの正解押順は「中右左」である。以上の説明から理解される通り、指示情報「 4 」が表示された遊技では、「中右左」の順序で停止操作した場合、他の順序で停止操作した場合より、有利になる。したがって、指示情報「 4 」が指示表示器 1 6 に表示された場合、遊技者は、「中右左」の順序で停止操作する。以上の構成は、指示情報「 4 」を表示することで、「中右左」の順序で停止操作することが遊技者に指示されるとも換言される。

20

【 0 1 6 2 】

図 1 5 (b) に示すように、指示期間の各遊技において、打順リプレイ X 5 または打順リプレイ Y 5 または打順ベル E (1 ~ 3) が当選した場合、メイン CPU 3 0 1 は、指示番号「 0 5 」を決定する。指示番号「 0 5 」を決定した場合、メイン CPU 3 0 1 は、指示表示器 1 6 に指示情報として数字「 5 」(以下、「指示情報「 5 」」と記載する) を表示させる。上述した通り、打順リプレイ X 5 が当選した場合の R T 2 移行リプレイの正解押順は右第 1 停止である。また、打順リプレイ Y 5 が当選した場合の通常リプレイの正解押順は右第 1 停止である。さらに、打順ベル E が当選した場合の正解ベルの正解押順は右第 1 停止である。以上の説明から理解される通り、指示情報「 5 」が表示された遊技では、右第 1 停止で停止操作した場合、他の順序で停止操作した場合より、有利になる。したがって、指示情報「 5 」が指示表示器 1 6 に表示された場合、遊技者は、右第 1 停止で停止操作する。以上の構成は、指示情報「 5 」を表示することで、右第 1 停止で停止操作することが遊技者に指示されるとも換言される。また、指示期間において、打順リプレイまたは打順ベル以外が当選した場合、メイン CPU 3 0 1 は、指示番号「 9 9 」を決定し、指示表示器 1 6 は、指示情報を表示しない。

30

【 0 1 6 3 】

図 1 5 (c) は、セグメント表示器 D の模式図である。セグメント表示器 D は、上述した指示表示器 1 6 を含んで構成される。指示表示器 1 6 は一桁の 7 セグメントディスプレイである。図 1 5 (c) では、指示情報「 1 」を表示する指示表示器 1 6 を例示する。

40

【 0 1 6 4 】

図 1 5 (c) に示す通り、セグメント表示器 D は、規制期間表示器 3 8 を含んで構成される。規制期間表示器 3 8 は、規制期間において ON 状態(点灯)になる。上述した通り、各指示期間(開始準備状態、A T 状態、特殊状態、チャンス状態の一部)は、規制期間に含まれる。したがって、指示表示器 1 6 に指示情報が表示される指示期間では、規制期間表示器 3 8 が点灯する。なお、本実施形態では、終了準備状態において規制期間表示器 3 8 が点灯しない構成としたが、終了準備状態において規制期間表示器 3 8 が点灯される構

50

成としてもよい。

【 0 1 6 5 】

図 1 6 は、メイン CPU 3 0 1 からサブ CPU 4 1 2 に送信される各コマンド（第 1 コマンド、第 2 コマンド）を説明するための図である。メイン CPU 3 0 1 は、遊技の開始操作の時点から停止操作が可能になる時点までの期間において、第 1 コマンドと第 2 コマンドとを含む各種のコマンドをサブ CPU 4 1 2 に送信する。

【 0 1 6 6 】

図 1 6 に示すように、メイン CPU 3 0 1 は、当選エリアに応じて、第 1 コマンド「A 0 0」～「A 1 1」をサブ CPU 4 1 2 に送信する。例えば、今回の遊技の当選エリアがハズレの場合、メイン CPU 3 0 1 は、コマンド「A 0 0」をサブ CPU 4 1 2 に送信する。また、メイン CPU 3 0 1 は、打順リプレイ（X 1 ～ X 5、Y 1 ～ Y 5）が当選した場合、コマンド「A 0 1」を送信する。さらに、メイン CPU 3 0 1 は、通常リプレイが当選した場合、コマンド「A 0 2」を送信し、小役 ALL が当選した場合、コマンド「A 0 3」を送信し、共通ベルが当選した場合、コマンド「A 0 4」を送信し、スイカが当選した場合、コマンド「A 0 5」を送信し、弱チェリーが当選した場合、コマンド「A 0 6」を送信し、強チェリーが当選した場合、コマンド「A 0 7」を送信し、チャンス目が当選した場合、コマンド「A 0 8」を送信する。同様に、メイン CPU 3 0 1 は、打順ベル（A 1 ～ A 3、B 1 ～ B 3、C 1 ～ C 3、D 1 ～ D 3、E 1 ～ E 3）が当選した場合、メイン CPU 3 0 1 は、コマンド「A 0 9」を送信し、重複ボーナスが当選した場合、コマンド「A 1 0」を送信し、単独ボーナスが当選した場合、コマンド「A 1 1」を送信する。

【 0 1 6 7 】

サブ CPU 4 1 2 は、以上の第 1 コマンドを受信した場合、当該第 1 コマンドに応じて各種の演出を決定する。例えば、スイカが当選した場合のコマンド「A 0 5」が受信された場合、サブ CPU 4 1 2 は、スイカが当選した旨を報知する演出を決定する。

【 0 1 6 8 】

メイン CPU 3 0 1 は、第 1 コマンドに加え、今回の遊技の指示番号（指示情報）に応じた第 2 コマンド（B 0 1 ～ B 0 5、B 9 9）をサブ CPU 4 1 2 に送信する。具体的には、今回の遊技で指示番号「9 9」（指示なし）を決定した場合、図 1 6 に示す通り、メイン CPU 3 0 1 は、コマンド「B 9 9」をサブ CPU 4 1 2 に送信する。上述したように、指示番号「9 9」は、通常状態の毎回の遊技で決定される。したがって、非指示期間では、コマンド「B 9 9」が毎回の遊技で送信される。また、指示番号「9 9」は、指示期間で打順リプレイ（X、Y）および打順ベル（A ～ E）以外の当選エリア（ハズレ等）が当選した場合に決定される。

【 0 1 6 9 】

図 1 6 に示すように、メイン CPU 3 0 1 は、指示期間において、打順リプレイ X 1 または打順リプレイ Y 1 または打順ベル A が当選し、指示番号「0 1」（左中右の順序）を決定した場合、コマンド「B 0 1」を送信する。また、メイン CPU 3 0 1 は、指示期間において、打順リプレイ X 2 または打順リプレイ Y 2 または打順ベル B が当選し、指示番号「0 2」（左右中の順序）を決定した場合、コマンド「B 0 2」を送信し、打順リプレイ X 3 または打順リプレイ Y 3 または打順ベル C が当選し、指示番号「0 3」（中左右の順序）を決定した場合、コマンド「B 0 3」を送信し、打順リプレイ X 4 または打順リプレイ Y 4 または打順ベル D が当選し、指示番号「0 4」（中右左の順序）を決定した場合、コマンド「B 0 4」を送信し、打順リプレイ X 5 または打順リプレイ Y 5 または打順ベル E が当選し、指示番号「0 5」（右第 1 停止）を決定した場合、コマンド「B 0 5」を送信する。

【 0 1 7 0 】

以上の第 2 コマンドがサブ CPU 4 1 2 で受信された場合、サブ CPU 4 1 2 は、当該第 2 コマンドで特定される指示番号の停止操作順序を指示する指示演出を決定する。上述した通り、非指示期間で送信される第 2 コマンドは、コマンド「B 9 9」（指示なし）のみである。したがって、非指示期間では、原則、指示演出は実行されない。ただし、出玉率

10

20

30

40

50

に影響しない（影響が小さい）停止操作順序を指示する演出が実行される構成としてもよい。

【0171】

図17(a)および図17(b)は、各回胴演出決定テーブル(A、B)の概念図である。メインCPU301は、回胴演出決定処理において、各回胴演出を実行するか否かを決定する。回胴演出において、メインCPU301は、予め定められた態様で各リール12を変動させる。各回胴演出は、回胴演出Aと回胴演出Bと回胴演出Cと回胴演出Dとを含み、回胴演出毎に各リール12の態様が相違する。なお、各回胴演出における各リール12の態様は、適宜に変更することができる。

【0172】

メインCPU301は、通常状態の各遊技において、回胴演出決定テーブルAを用いて回胴演出を決定する。また、メインCPU301は、AT状態の各遊技において、回胴演出決定テーブルBを用いて回胴演出を決定する。

【0173】

図17に示すように、各回胴演出決定テーブルは、当選エリア毎の各抽選値を含んで構成される。また、各抽選値は、「演出なし」の抽選値と回胴演出Aの抽選値と回胴演出Bの抽選値と回胴演出Cの抽選値と回胴演出Dの抽選値とを含んでいる。各抽選値は、回胴演出決定処理において、「演出なし」から回胴演出Dの順序（演出なし 回胴演出A 回胴演出B 回胴演出C 回胴演出Dの順序）で乱数値R2（0～255）に減算される。メインCPU301は、減算結果が負数になった抽選値の回胴演出を決定する。例えば、非指示期間において、レア役（チェリー役、スイカ役、チャンス目）が当選し、乱数値R2が数値「200」の場合を想定する。非指示期間でレア役が当選した場合、図17に示すように、「演出なし」の抽選値「228」が乱数値R2に減算される。以上の場合、乱数値R2からレア役の抽選値を減算した結果（ $200 - 228 = -28$ ）は、負数になるため、メインCPU301は、今回の遊技で回胴演出を実行しないことを決定する。また、例えば、非指示期間において、レア役が当選し、乱数値R2が数値「230」の場合を想定する。以上の場合、乱数値R2から「演出なし」の抽選値を減算した結果（ $230 - 228 = 2$ ）は負数にならず、その後、当該減算結果に回胴演出Aの抽選値「12」を減算した場合に負数になる。したがって、メインCPU301は、回胴演出Aを決定する。

【0174】

以上の回胴演出Aから回胴演出Dは、当該回胴演出が決定された遊技で実行される。例えば、レア役が当選した遊技で、回胴演出Aが決定された場合を想定する。以上の場合、レア役が当選した当該遊技で、回胴演出Aが実行される。メインCPU301は、各遊技で決定した回胴演出を示す演出種別コマンドをサブCPU412に送信する。演出種別コマンドは、上述した第1コマンドおよび第2コマンドと同様に、遊技の開始操作の時点から停止操作が可能になる時点までの期間において送信される。なお、演出種別コマンドの送信時期は適宜に変更することができる。

【0175】

上述した通り、回胴演出決定処理では、今回の遊技で実行される回胴演出が決定される。本実施形態では、今回の遊技で実行される回胴演出に加え、次の遊技で回胴演出（昇格回胴演出）を実行するか否かが今回の遊技で決定される場合がある。

【0176】

具体的には、AT状態において、今回の遊技で弱チェリーが当選した場合、次の遊技で昇格回胴演出を実行するか否かが今回の遊技で決定される。昇格回胴演出は、次の遊技の開始操作で開始される。今回の遊技において、弱チェリーの図柄組合せが有効ラインに停止表示され、且つ、次の遊技で昇格回胴演出が実行された場合、当該昇格回胴演出において、強チェリーの図柄組合せが表示される。以上の構成では、弱チェリーの図柄組合せが強チェリーの図柄組合せに変更された印象を遊技者に与えることができる。後述するように、AT状態では、上乗せ遊技回数が当選エリアに応じて決定され、弱チェリーが当選した場合より強チェリーに当選した場合の方が大きな上乗せ遊技回数が決定され易い。

10

20

30

40

50

弱チェリーに当選した場合であっても、昇格回胴演出が実行された場合、強チェリーが当選した場合と同じ条件で、上乗せ遊技回数が決定される。

【 0 1 7 7 】

図 1 7 (c) は、昇格予約決定テーブルの概念図である。メイン CPU 3 0 1 は、A T 状態の各遊技において、次の遊技で昇格回胴演出を実行するか否かを決定する。本実施形態では、昇格回胴演出の実行が決定されることを「昇格回胴演出が予約される」と記載する場合がある。図 1 7 (c) に示す通り、昇格予約決定テーブルは、「予約有り」の抽選値と「予約無し」の抽選値とを含んで構成される。また、各抽選値は、当選エリア毎に設けられる。メイン CPU 3 0 1 は、「予約有り」の抽選値、「予約無し」の抽選値の順に乱数値 R 2 に減算し、「予約有り」の抽選値を減算した結果が負数の場合、昇格回胴演出を予約する。昇格回胴演出が予約された場合、次の遊技で昇格回胴演出が実行される。

10

【 0 1 7 8 】

ただし、今回の遊技で昇格回胴演出が予約された場合であっても、今回の遊技における停止操作の態様によっては、次の遊技で昇格回胴演出が実行されない場合がある。具体的には、今回の遊技で昇格回胴演出が予約された場合であっても、今回の遊技で右停止ボタン 2 5 R 以外が最初に停止操作された場合、次の遊技で昇格回胴演出が実行される。他方、今回の遊技で昇格回胴演出が予約された場合であっても、今回の遊技で右停止ボタン 2 5 R が最初に停止操作された場合、昇格回胴演出が実行されない（キャンセルされる）。

【 0 1 7 9 】

詳細には後述するが、メイン CPU 3 0 1 は、昇格回胴演出がキャンセルされる停止操作態様を予め定められた条件で指示する場合がある。なお、本実施形態では、弱チェリーが当選した場合の抽選値以外は数値「0」である。したがって、弱チェリー以外が当選した場合は、昇格回胴演出は予約（実行）されない。ただし、弱チェリー以外が当選した場合に昇格回胴演出が予約され得る構成としてもよい。

20

【 0 1 8 0 】

図 1 8 (a) は、上乗せ決定テーブル A の概念図である。メイン CPU 3 0 1 は、A T 状態の各遊技において、上乗せ決定テーブル A を用いて上乗せ決定処理を実行し、上乗せ遊技回数を決定する。上乗せ決定テーブル A は、「ハズレ」の抽選値と「10 ゲーム」の抽選値と「20 ゲーム」の抽選値と「30 ゲーム」の抽選値と「50 ゲーム」の抽選値と「100 ゲーム」の抽選値とを含んで構成される。また、各抽選値は、当選エリア毎に設けられる。ただし、当選エリアのうち弱チェリーの抽選値は、昇格回胴演出に当選した場合の抽選値と昇格回胴演出に非当選の場合の抽選値との双方が設けられる。

30

【 0 1 8 1 】

メイン CPU 3 0 1 は、上乗せ決定処理において、今回の遊技の当選エリアに応じた各抽選値を乱数値 R 3 に減算する。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、上乗せ決定処理において、「ハズレ」の抽選値、「10 ゲーム」の抽選値、「20 ゲーム」の抽選値、「30 ゲーム」の抽選値、「50 ゲーム」の抽選値、「100 ゲーム」の抽選値の順に乱数値 R 3 に減算し、減算結果が負数になった上乗せ遊技回数を決定する。例えば、「ハズレ」の抽選値を乱数値 R 3 に減算した結果が負数の場合、「0 ゲーム」の上乗せ遊技回数が決定される。以上の場合、A T カウンタ（A T 状態の残り遊技回数）は加算されない。

40

【 0 1 8 2 】

一方、「ハズレ」の抽選値を乱数値 R 3 に減算した結果が正数であり、当該減算結果に「10 ゲーム」の抽選値を減算した結果が負数の場合、「10 ゲーム」の上乗せ遊技回数が決定され、A T カウンタに数値「10」が加算される。弱チェリーが当選した場合であっても、昇格回胴演出が実行される場合、昇格演出が実行されない場合と比較して、大きな上乗せ遊技回数が決定され易いように、各抽選値は構成される。

【 0 1 8 3 】

図 1 8 (a) に示す通り、上乗せ決定テーブル A における打順ベルの抽選値は、「ハズレ」の抽選値以外が数値「0」である。したがって、A T 状態で打順ベルが当選した場合、数値「0」より大きい上乗せ遊技回数は決定されない。また、上乗せ決定テーブル A にお

50

ける打順リプレイの抽選値は、「ハズレ」の抽選値以外が数値「0」である。したがって、A T状態で打順リプレイが当選した遊技では、数値「0」より大きい上乗せ遊技回数は決定されない。詳細には後述するが、第1特殊状態では、打順リプレイに当選した場合、10回以上の上乗せ遊技回数が決定される。第2特殊状態では、打順ベルに連続当選した場合、50回以上の上乗せ遊技回数が決定される。

【0184】

図18(b)は、上乗せ決定テーブルBの概念図である。メインCPU301は、第1特殊状態の各遊技において、上乗せ決定テーブルBを用いて上乗せ決定処理を実行し、上乗せ遊技回数を決定する。上乗せ決定テーブルBは、上乗せ決定テーブルA(図18(a)参照)と同様に、「ハズレ」の抽選値と「10ゲーム」の抽選値と「20ゲーム」の抽選値と「30ゲーム」の抽選値と「50ゲーム」の抽選値と「100ゲーム」の抽選値とを含んで構成される。また、各抽選値は、当選エリア毎に設けられる。以上の構成では、A T状態と第1特殊状態とでは、決定され得る上乗せ遊技回数の種類が共通となる。ただし、A T状態と第1特殊状態とで、決定され得る上乗せ遊技回数が相違する構成としてもよい。

【0185】

図18(b)に示す通り、上乗せ決定テーブルBにおける打順ベルの抽選値は、「ハズレ」の抽選値以外が数値「0」である。したがって、第1特殊状態で打順ベルが当選した場合、A T状態で打順ベルが当選した場合と同様に、数値「0」より大きい上乗せ遊技回数は決定されない。一方、上乗せ決定テーブルBにおける打順リプレイの抽選値は、「ハズレ」の抽選値が数値「0」であり、「10ゲーム」の抽選値と「20ゲーム」の抽選値とが数値「0」より大きく、「30ゲーム」の抽選値と「50ゲーム」の抽選値と「100ゲーム」の抽選値とは数値「0」である。以上の構成では、第1特殊状態で打順リプレイが当選した場合、「10ゲーム」または「20」ゲームの上乗せ遊技回数が決定され、「ハズレ」は決定されない。

【0186】

以上の説明から理解される通り、A T状態では、打順リプレイが当選した場合、A T状態の残り遊技回数が上乗せされず、第1特殊状態では、打順リプレイが当選した場合、A T状態の残り遊技回数が必ず上乗せされる。以上の構成では、第1特殊状態において打順リプレイが当選した場合、A T状態において打順リプレイが当選した場合より、大きい上乗せ遊技回数が決定され易い。ただし、A T状態において打順リプレイが当選した場合、数値「0」より大きい上乗せ遊技回数が決定され得る構成としてもよい。

【0187】

上述した上乗せ決定テーブルAは、第2特殊状態の各遊技でも用いられる。ただし、第2特殊状態では、直前の2回の遊技の双方で打順ベル(L、C、R)に当選し、且つ、今回の遊技で打順ベル(L、C、R)に当選した場合、すなわち、3回の連続した遊技で打順ベルに当選した場合、上乗せ決定テーブルAに替えて上乗せ決定テーブルCを用いて上乗せ遊技回数が決定される。上乗せ決定テーブルCを用いて上乗せ遊技回数を決定した場合、上乗せ決定テーブルAを用いて上乗せ遊技回数を決定した場合と比較して、大きな上乗せ遊技回数が決定され易い。

【0188】

図18(c)は、上乗せ決定テーブルCの概念図である。メインCPU301は、第2特殊状態において、3回の連続した遊技で打順ベルに当選した場合、上乗せ決定テーブルCを用いて上乗せ遊技回数を決定する。上乗せ決定テーブルCは、「50ゲーム」の抽選値と「100ゲーム」の抽選値と「150ゲーム」の抽選値と「200ゲーム」の抽選値とを含んで構成される。以上の構成では、今回の遊技で打順ベルが当選した場合であって、直前の2回の遊技の双方で打順ベルが当選している場合、今回の遊技で「50ゲーム」「100ゲーム」「150ゲーム」または「200ゲーム」の上乗せ遊技回数が決定される。

【0189】

図18(c)の具体例では、「50ゲーム」の抽選値と「100ゲーム」の抽選値と「1

10

20

30

40

50

「５０ゲーム」の抽選値と「２００ゲーム」の抽選値とを等しくした。以上の具体例では、第２特殊状態で打順ベルが３回連続で当選した場合、「５０ゲーム」「１００ゲーム」「１５０ゲーム」または「２００ゲーム」の上乗せ遊技回数が互いに等しい確率で決定される。ただし、各上乗せ遊技回数が決定される確率が相違する構成としてもよい。

【０１９０】

以上の通り、本実施形態では、各遊技状態（ＡＴ状態、第１特殊状態、第２特殊状態）において、上乗せ遊技回数が決定される。ただし、上乗せ遊技回数は、規制期間の遊技回数が１５００回以下になるように決定される。

【０１９１】

具体的には、上述した通り、ＡＴ状態で決定される上乗せ遊技回数の最大値は「１００ゲーム」である。本実施形態では、規制期間の遊技回数が１４００回を超えた場合、ＡＴ状態において上乗せ遊技回数が決定されなくなる。また、上述した通り、第１特殊状態で決定される上乗せ遊技回数の最大値は「１００ゲーム」である。本実施形態では、規制期間の遊技回数が１４００回を超えた場合、ＡＴ状態において、第１特殊状態への移行が決定されなくなる。また、上述した通り、第２特殊状態で決定される上乗せ遊技回数の最大値は「２００ゲーム」である。本実施形態では、規制期間の遊技回数が１３００回を超えた場合、ＡＴ状態において、第２特殊状態への移行が決定されなくなる。以上の構成によれば、規制期間の遊技回数は、１５００回以下になるようにＡＴ状態が終了する。ただし、規制期間の遊技回数を１５００回以下にするための構成は上述した具体例に限定されない。例えば、規制期間の遊技回数が１４００回を超えた遊技において、１００ゲーム以上の上乗せ遊技回数が決定され得る構成としてもよい。以上の構成では、規制期間の遊技回数が１５００回を超えた時点で、ＡＴ状態の残り遊技回数が０回より多い場合であっても、強制的にＡＴ状態（規制期間）を終了させる。

【０１９２】

メインＲＡＭ３０３には、有効ラインへの停止が許可された図柄の組合せを示す表示許可ビット格納領域、設定表示部３６に表示される数値が格納される表示設定値格納領域、設定値が格納される設定値格納領域、乱数値Ｒ１が格納される乱数値Ｒ１格納領域、乱数値Ｒ２が格納される乱数値Ｒ２格納領域、乱数値Ｒ３が格納される乱数値Ｒ３格納領域、サブ制御基板４００に送信するコマンドを格納するコマンド格納領域、各種のランプの表示態様を示すデータを格納するランプ関連データ格納領域、当選エリアを格納する当選エリア格納領域、停止操作がされていない停止ボタン２５の個数を示す未停止操作カウンタ、各停止ボタン２５の操作順序を格納する停止順序格納領域を含む格納領域が設けられている。

【０１９３】

<サブＣＰＵが用いる各データ>

以下、図面を用いて、サブＲＯＭ４１３に記憶される各種のデータを説明する。サブＲＯＭ４１３は、指示演出決定テーブルを含む各種のデータを記憶する。

【０１９４】

サブＣＰＵ４１２は、指示番号（指示情報）を示す第２コマンドを受信した場合、各指示演出の何れかを指示演出決定テーブルにより決定する。指示演出を決定した場合、サブＣＰＵ４１２は、当該指示演出を示す演出制御コマンドを画像制御基板（画像制御ＣＰＵ４２１）４２０に送信する。画像制御ＣＰＵ４２１は、指示演出を示す演出制御コマンドを受信した場合、当該指示演出の各画像を液晶表示装置３０に表示させる。本実施形態では、サブ制御基板（サブＣＰＵ４１２）４００が第２コマンドを受信した場合（メインＣＰＵ３０１が第２コマンドを送信した場合）、当該第２コマンドに対応した停止操作態様（停止操作順序）の報知は、サブＣＰＵ４１２により必ず実行される。

【０１９５】

図１９は、ＡＴ状態で用いられる指示演出決定テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ状態において、第２コマンドとしてコマンド「Ｂ０１」～「Ｂ０５」の何れかを受信した場合、図１９に示す指示演出決定テーブルにより指示演出を決定する。

【 0 1 9 6 】

本実施形態では、第1コマンド「A 0 1」が受信されたA T状態の遊技（打順リプレイの当選遊技）において、指示演出A（1～5）または指示演出C（1～5）が抽選で決定される。具体的には、第1コマンド「A 0 1」が受信された遊技において、第2コマンド「B 0 1」が受信された場合、指示演出A 1が確率約90%で決定され、指示演出C 1が確率約10%で決定される。指示演出A 1では、液晶表示装置30等により、「左中右」の停止操作順序が報知される。また、指示演出C 1では、指示演出A 1と同様に、液晶表示装置30等により、「左中右」の停止操作順序が報知される。すなわち、指示演出A 1と指示演出C 1とでは、共通して、「左中右」の停止操作順序が指示される。ただし、指示演出A 1と指示演出C 1とでは、液晶表示装置30の表示態様が相違する（詳細には後述）。

10

【 0 1 9 7 】

第1コマンド「A 0 1」が受信されたA T状態の遊技において、第2コマンド「B 0 2」が受信された場合、指示演出A 2が確率約90%で決定され、指示演出C 2が確率約10%で決定される。指示演出A 2と指示演出C 2とでは、共通して、「左右中」の停止操作順序が指示される。ただし、指示演出A 2と指示演出C 2とでは、液晶表示装置30の表示態様が相違する。

【 0 1 9 8 】

また、第1コマンド「A 0 1」が受信されたA T状態の遊技において、第2コマンド「B 0 3」が受信された場合、指示演出A 3が確率約90%で決定され、指示演出C 3が確率約10%で決定される。指示演出A 3と指示演出C 3とでは、共通して、「中左右」の停止操作順序が指示される。ただし、指示演出A 3と指示演出C 3とでは、液晶表示装置30の表示態様が相違する。

20

【 0 1 9 9 】

同様に、第1コマンド「A 0 1」が受信されたA T状態の遊技において、第2コマンド「B 0 4」が受信された場合、指示演出A 4が確率約90%で決定され、指示演出C 4が確率約10%で決定される。指示演出A 4と指示演出C 4とでは、共通して、「中右左」の停止操作順序が指示される。ただし、指示演出A 4と指示演出C 4とでは、液晶表示装置30の表示態様が相違する。

【 0 2 0 0 】

第1コマンド「A 0 1」が受信されたA T状態の遊技において、第2コマンド「B 0 5」が受信された場合、指示演出A 5が確率約90%で決定され、指示演出C 5が確率約10%で決定される。指示演出A 5と指示演出C 5とでは、共通して、「右中左」の停止操作順序が指示される。ただし、指示演出A 5と指示演出C 5とでは、液晶表示装置30の表示態様が相違する。以上の各指示演出A（1～5）および各指示演出C（1～5）では、通常リプレイの正解押順（R T 2状態を維持するための押順）が報知される。

30

【 0 2 0 1 】

第1コマンド「A 0 9」が受信されたA T状態の遊技（打順ベルの当選遊技）では、指示演出B（1～5）または指示演出C（1～5）が抽選で決定される。上述した通り、指示演出Cは、打順リプレイが当選した遊技でも実行される。すなわち、本実施形態では、打順ベルが当選した遊技と打順リプレイが当選した遊技とで共通して指示演出Cが実行される。

40

【 0 2 0 2 】

具体的には、第1コマンド「A 0 9」が受信されたA T状態の遊技において、第2コマンド「B 0 1」が受信された場合、指示演出B 1が確率約90%で決定され、指示演出C 1が確率約10%で決定される。指示演出B 1では、指示演出C 1と同様に、液晶表示装置30等により、「左中右」の停止操作順序が報知される。すなわち、指示演出B 1と指示演出C 1とでは、共通して、「左中右」の停止操作順序が指示される。ただし、指示演出B 1と指示演出C 1とでは、液晶表示装置30の表示態様が相違する（詳細には後述）。

【 0 2 0 3 】

50

第 1 コマンド「A 0 9」が受信された A T 状態の遊技において、第 2 コマンド「B 0 2」が受信された場合、指示演出 B 2 が確率約 9 0 % で決定され、指示演出 C 2 が確率約 1 0 % で決定される。指示演出 B 2 と指示演出 C 2 とでは、共通して、「左右中」の停止操作順序が指示される。ただし、指示演出 B 2 と指示演出 C 2 とでは、液晶表示装置 3 0 の表示態様が相違する。

【 0 2 0 4 】

また、第 1 コマンド「A 0 9」が受信された A T 状態の遊技において、第 2 コマンド「B 0 3」が受信された場合、指示演出 B 3 が確率約 9 0 % で決定され、指示演出 C 3 が確率約 1 0 % で決定される。指示演出 B 3 と指示演出 C 3 とでは、共通して、「中左右」の停止操作順序が指示される。ただし、指示演出 B 3 と指示演出 C 3 とでは、液晶表示装置 3 0 の表示態様が相違する。

10

【 0 2 0 5 】

同様に、第 1 コマンド「A 0 9」が受信された A T 状態の遊技において、第 2 コマンド「B 0 4」が受信された場合、指示演出 B 4 が確率約 9 0 % で決定され、指示演出 C 4 が確率約 1 0 % で決定される。指示演出 B 4 と指示演出 C 4 とでは、共通して、「中右左」の停止操作順序が指示される。ただし、指示演出 B 4 と指示演出 C 4 とでは、液晶表示装置 3 0 の表示態様が相違する。

【 0 2 0 6 】

第 1 コマンド「A 0 9」が受信された A T 状態の遊技において、第 2 コマンド「B 0 5」が受信された場合、指示演出 B 5 が確率約 9 0 % で決定され、指示演出 C 5 が確率約 1 0 % で決定される。指示演出 B 5 と指示演出 C 5 とでは、共通して、「右中左」の停止操作順序が指示される。ただし、指示演出 B 5 と指示演出 C 5 とでは、液晶表示装置 3 0 の表示態様が相違する。以上の各指示演出 B (1 ~ 5) および各指示演出 C (1 ~ 5) では、正解ベルの正解押順が報知される。

20

【 0 2 0 7 】

図 2 0 は、A T 状態で実行される各指示演出 (A 、 B 、 C) において、液晶表示装置 3 0 に表示される画面の模擬図である。A T 状態では、A T 状態の残り遊技回数が液晶表示装置 3 0 に表示される。図 2 0 の具体例では、A T 状態の残り遊技回数が 1 5 0 回の場合を示す。また、A T 状態では、今回の A T 状態で獲得したメダルの合計枚数が表示される。図 2 0 の具体例では、今回の A T 状態で 1 0 0 枚のメダルを獲得した場合を示す。

30

【 0 2 0 8 】

図 2 0 (a) は、指示演出 A において液晶表示装置 3 0 に表示される画面を説明するための図である。図 2 0 (a) では、指示演出 A (1 ~ 5) のうち指示演出 A 1 が例示される。上述した通り、A T 状態では、打順リプレイ Y (1 ~ 5) が当選した遊技で、通常リプレイの正解押順を指示するために指示演出 A が実行される。

【 0 2 0 9 】

図 2 0 (a) に示す通り、指示演出 A において、区画図像 G と複数の指示図像 S B (1 ~ 3) とが液晶表示装置 3 0 に表示される。区画図像 G は、図 2 0 (a) に示す通り、略矩形の図像であり、正面視で左右方向に 3 個の領域に区画される。区画図像 G の各領域のうち、左側の領域は、左停止ボタン 2 5 L に対応する。また、区画図像 G の各領域のうち、中央の領域は、中停止ボタン 2 5 C に対応し、右側の領域は、右停止ボタン 2 5 R に対応する。

40

【 0 2 1 0 】

指示演出 A で液晶表示装置 3 0 に表示される指示図像 S B (1 ~ 3) は、指示図像 S B 1 と指示図像 S B 2 と指示図像 S B 3 とを含む。指示図像 S B の各々は、リプレイに対応する色彩 (例えば水色) に表示され、例えば、略円状である。図 2 0 (a) に示す通り、指示図像 S B 1 は数字「1」を表示する。同様に、指示図像 S B 2 は数字「2」を表示し、指示図像 S B 3 は数字「3」を表示する。

【 0 2 1 1 】

指示図像 S B 1 は、今回の指示演出 A で指示される停止操作順序が左停止ボタン 2 5 L を

50

最初に停止操作する順序である場合（指示演出 A 1、A 2）、区画図像 G の左停止ボタン 2 5 L に対応する領域（左側の領域）に表示される。また、指示図像 S B 1 は、今回の指示演出 A で指示される停止操作順序が中停止ボタン 2 5 C を最初に停止操作する順序である場合（指示演出 A 3、A 4）、区画図像 G の中停止ボタン 2 5 C に対応する領域（中央の領域）に表示される。同様に、指示図像 S B 1 は、今回の指示演出 A で指示される停止操作順序が右停止ボタン 2 5 R を最初に停止操作する順序である場合（指示演出 A 5）、区画図像 G の右停止ボタン 2 5 R に対応する領域（右側の領域）に表示される。以上の構成によれば、今回の指示演出 A で指示される停止操作順序のうち第 1 停止すべき停止ボタン 2 5 は、指示図像 S B 1 が表示される区画図像 G の領域により指示される。

【 0 2 1 2 】

10

指示図像 S B 2 は、今回の指示演出 A で指示される停止操作順序が左停止ボタン 2 5 L を 2 個目に停止操作する順序である場合（指示演出 A 3）、区画図像 G の左停止ボタン 2 5 L に対応する領域（左側の領域）に表示される。また、指示図像 S B 2 は、今回の指示演出 A で指示される停止操作順序が中停止ボタン 2 5 C を 2 個目に停止操作する順序である場合（指示演出 A 1）、区画図像 G の中停止ボタン 2 5 C に対応する領域（中央の領域）に表示される。同様に、指示図像 S B 2 は、今回の指示演出 A で指示される停止操作順序が右停止ボタン 2 5 R を 2 個目に停止操作する順序である場合（指示演出 A 2、A 4）、区画図像 G の右停止ボタン 2 5 R に対応する領域（右側の領域）に表示される。以上の構成によれば、今回の指示演出 A で指示される停止操作順序のうち第 2 停止すべき停止ボタン 2 5 は、指示図像 S B 2 が表示される区画図像 G の領域により指示される。

20

【 0 2 1 3 】

指示図像 S B 3 は、今回の指示演出 A で指示される停止操作順序が左停止ボタン 2 5 L を最後に停止操作する順序である場合（指示演出 A 4）、区画図像 G の左停止ボタン 2 5 L に対応する領域（左側の領域）に表示される。また、指示図像 S B 3 は、今回の指示演出 A で指示される停止操作順序が中停止ボタン 2 5 C を最後に停止操作する順序である場合（指示演出 A 2）、区画図像 G の中停止ボタン 2 5 C に対応する領域（中央の領域）に表示される。同様に、指示図像 S B 3 は、今回の指示演出 A で指示される停止操作順序が右停止ボタン 2 5 R を最後に停止操作する順序である場合（指示演出 A 1、A 3）、区画図像 G の右停止ボタン 2 5 R に対応する領域（右側の領域）に表示される。以上の構成によれば、今回の指示演出 A で指示される停止操作順序のうち第 3 停止すべき停止ボタン 2 5 は、指示図像 S B 3 が表示される区画図像 G の領域により指示される。

30

【 0 2 1 4 】

以上の通り、指示演出 A では、第 1 停止すべき停止ボタン 2 5 が指示図像 S B 1 の表示位置で指示され、第 2 停止すべき停止ボタン 2 5 が指示図像 S B 2 の表示位置で指示され、第 3 停止すべき停止ボタン 2 5 が指示図像 S B 3 の表示位置で指示される。例えば、図 2 0（a）に示す指示演出 A 1 では、区画図像 G の左側の領域に指示図像 S B 1 が表示され、区画図像 G の中央の領域に指示図像 S B 2 が表示され、区画図像 G の右側の領域に指示図像 S B 3 が表示されることで、停止操作順序「左中右」が指示される。また、指示演出 A では、各指示図像 S B がリブレイに対応する色彩で表示されるため、打順リブレイに当選した旨が報知される。

40

【 0 2 1 5 】

図 2 0（b）は、指示演出 B において液晶表示装置 3 0 に表示される画面を説明するための図である。図 2 0（b）では、指示演出 B（1～5）のうち指示演出 B 1 が例示される。上述した通り、A T 状態では、打順ベル（A～E）の当選遊技で、正解ベルの正解押順を指示するために指示演出 B が実行される。

【 0 2 1 6 】

図 2 0（b）に示す通り、指示演出 B では、区画図像 G と複数の指示図像 S Y（1～3）とが液晶表示装置 3 0 に表示される。指示図像 S Y（1～3）は、指示図像 S Y 1 と指示図像 S Y 2 と指示図像 S Y 3 とを含む。指示図像 S Y の各々は、ベルに対応する色彩（例えば黄色）に表示され、例えば、略円状である。図 2 0（b）に示す通り、指示図像 S Y

50

1 は数字「1」を表示する。同様に、指示画像 S Y 2 は数字「2」を表示し、指示画像 S Y 3 は数字「3」を表示する。

【0217】

指示画像 S Y 1 は、今回の指示演出 B で指示される停止操作順序が左停止ボタン 2 5 L を最初に停止操作する順序である場合（指示演出 B 1、B 2）、区画画像 G の左停止ボタン 2 5 L に対応する領域（左側の領域）に表示される。また、指示画像 S Y 1 は、今回の指示演出 B で指示される停止操作順序が中停止ボタン 2 5 C を最初に停止操作する順序である場合（指示演出 B 3、B 4）、区画画像 G の中停止ボタン 2 5 C に対応する領域（中央の領域）に表示される。同様に、指示画像 S Y 1 は、今回の指示演出 B で指示される停止操作順序が右停止ボタン 2 5 R を最初に停止操作する順序である場合（指示演出 B 5）、区画画像 G の右停止ボタン 2 5 R に対応する領域（右側の領域）に表示される。以上の構成によれば、今回の指示演出 B で指示される停止操作順序のうち第 1 停止すべき停止ボタン 2 5 は、指示画像 S Y 1 が表示される区画画像 G の領域により指示される。

10

【0218】

指示画像 S Y 2 は、今回の指示演出 B で指示される停止操作順序が左停止ボタン 2 5 L を 2 個目に停止操作する順序である場合（指示演出 B 3）、区画画像 G の左停止ボタン 2 5 L に対応する領域（左側の領域）に表示される。また、指示画像 S Y 2 は、今回の指示演出 B で指示される停止操作順序が中停止ボタン 2 5 C を 2 個目に停止操作する順序である場合（指示演出 B 1）、区画画像 G の中停止ボタン 2 5 C に対応する領域（中央の領域）に表示される。同様に、指示画像 S Y 2 は、今回の指示演出 B で指示される停止操作順序が右停止ボタン 2 5 R を 2 個目に停止操作する順序である場合（指示演出 B 2、B 4）、区画画像 G の右停止ボタン 2 5 R に対応する領域（右側の領域）に表示される。以上の構成によれば、今回の指示演出 B で指示される停止操作順序のうち第 2 停止すべき停止ボタン 2 5 は、指示画像 S Y 2 が表示される区画画像 G の領域により指示される。

20

【0219】

指示画像 S Y 3 は、今回の指示演出 B で指示される停止操作順序が左停止ボタン 2 5 L を最後に停止操作する順序である場合（指示演出 B 4）、区画画像 G の左停止ボタン 2 5 L に対応する領域（左側の領域）に表示される。また、指示画像 S Y 3 は、今回の指示演出 B で指示される停止操作順序が中停止ボタン 2 5 C を最後に停止操作する順序である場合（指示演出 B 2）、区画画像 G の中停止ボタン 2 5 C に対応する領域（中央の領域）に表示される。同様に、指示画像 S Y 3 は、今回の指示演出 B で指示される停止操作順序が右停止ボタン 2 5 R を最後に停止操作する順序である場合（指示演出 B 1、B 3）、区画画像 G の右停止ボタン 2 5 R に対応する領域（右側の領域）に表示される。以上の構成によれば、今回の指示演出 B で指示される停止操作順序のうち第 3 停止すべき停止ボタン 2 5 は、指示画像 S Y 3 が表示される区画画像 G の領域により指示される。

30

【0220】

以上の通り、指示演出 B では、第 1 停止すべき停止ボタン 2 5 が指示画像 S Y 1 の表示位置で指示され、第 2 停止すべき停止ボタン 2 5 が指示画像 S Y 2 の表示位置で指示され、第 3 停止すべき停止ボタン 2 5 が指示画像 S Y 3 の表示位置で指示される。例えば、図 2 0（b）に示す指示演出 B 1 では、区画画像 G の左側の領域に指示画像 S Y 1 が表示され、区画画像 G の中央の領域に指示画像 S Y 2 が表示され、区画画像 G の右側の領域に指示画像 S Y 3 が表示されることで、停止操作順序「左中右」が指示される。また、指示演出 B では、各指示画像 S Y がベルに対応する色彩で表示されるため、打順ベルに当選した旨が報知される。

40

【0221】

図 2 0（c）は、指示演出 C において液晶表示装置 3 0 に表示される画面を説明するための図である。図 2 0（c）では、指示演出 C（1～5）のうち指示演出 C 1 が例示される。上述した通り、指示演出 C は、打順ベルが当選した遊技では正解ベルの正解押順を指示し、打順リプレイが当選した遊技では通常リプレイの正解押順を指示する。

【0222】

50

図 2 0 (c) に示す通り、指示演出 C では、区画画像 G と複数の指示画像 S W (1 ~ 3) とが液晶表示装置 3 0 に表示される。指示画像 S W (1 ~ 3) は、指示画像 S W 1 と指示画像 S W 2 と指示画像 S W 3 とを含む。指示画像 S W の各々は、上述した指示画像 S B および指示画像 S Y と同様に、例えば略円状である。また、指示画像 S W の各々は、指示画像 S B および指示画像 S Y とは相違する色彩（例えば白色）で表示される。図 2 0 (c) に示す通り、指示画像 S W 1 は数字「1」を表示する。同様に、指示画像 S W 2 は数字「2」を表示し、指示画像 S W 3 は数字「3」を表示する。

【 0 2 2 3 】

指示画像 S W 1 は、今回の指示演出 C で指示される停止操作順序が左停止ボタン 2 5 L を最初に停止操作する順序である場合（指示演出 C 1、C 2）、区画画像 G の左停止ボタン 2 5 L に対応する領域（左側の領域）に表示される。また、指示画像 S W 1 は、今回の指示演出 C で指示される停止操作順序が中停止ボタン 2 5 C を最初に停止操作する順序である場合（指示演出 C 3、C 4）、区画画像 G の中停止ボタン 2 5 C に対応する領域（中央の領域）に表示される。同様に、指示画像 S W 1 は、今回の指示演出 C で指示される停止操作順序が右停止ボタン 2 5 R を最初に停止操作する順序である場合（指示演出 C 5）、区画画像 G の右停止ボタン 2 5 R に対応する領域（右側の領域）に表示される。以上の構成によれば、今回の指示演出 C で指示される停止操作順序のうち第 1 停止すべき停止ボタン 2 5 は、指示画像 S W 1 が表示される区画画像 G の領域により指示される。

【 0 2 2 4 】

指示画像 S W 2 は、今回の指示演出 C で指示される停止操作順序が左停止ボタン 2 5 L を 2 個目に停止操作する順序である場合（指示演出 C 3）、区画画像 G の左停止ボタン 2 5 L に対応する領域（左側の領域）に表示される。また、指示画像 S W 2 は、今回の指示演出 C で指示される停止操作順序が中停止ボタン 2 5 C を 2 個目に停止操作する順序である場合（指示演出 C 1）、区画画像 G の中停止ボタン 2 5 C に対応する領域（中央の領域）に表示される。同様に、指示画像 S W 2 は、今回の指示演出 C で指示される停止操作順序が右停止ボタン 2 5 R を 2 個目に停止操作する順序である場合（指示演出 C 2、C 4）、区画画像 G の右停止ボタン 2 5 R に対応する領域（右側の領域）に表示される。以上の構成によれば、今回の指示演出 C で指示される停止操作順序のうち第 2 停止すべき停止ボタン 2 5 は、指示画像 S W 2 が表示される区画画像 G の領域により指示される。

【 0 2 2 5 】

指示画像 S W 3 は、今回の指示演出 C で指示される停止操作順序が左停止ボタン 2 5 L を最後に停止操作する順序である場合（指示演出 C 4）、区画画像 G の左停止ボタン 2 5 L に対応する領域（左側の領域）に表示される。また、指示画像 S W 3 は、今回の指示演出 C で指示される停止操作順序が中停止ボタン 2 5 C を最後に停止操作する順序である場合（指示演出 C 2）、区画画像 G の中停止ボタン 2 5 C に対応する領域（中央の領域）に表示される。同様に、指示画像 S W 3 は、今回の指示演出 C で指示される停止操作順序が右停止ボタン 2 5 R を最後に停止操作する順序である場合（指示演出 C 1、C 3）、区画画像 G の右停止ボタン 2 5 R に対応する領域（右側の領域）に表示される。以上の構成によれば、今回の指示演出 C で指示される停止操作順序のうち第 3 停止すべき停止ボタン 2 5 は、指示画像 S W 3 が表示される区画画像 G の領域により指示される。

【 0 2 2 6 】

以上の通り、指示演出 C では、第 1 停止すべき停止ボタン 2 5 が指示画像 S W 1 の表示位置で指示され、第 2 停止すべき停止ボタン 2 5 が指示画像 S W 2 の表示位置で指示され、第 3 停止すべき停止ボタン 2 5 が指示画像 S W 3 の表示位置で指示される。例えば、図 2 0 (c) に示す指示演出 C 1 では、区画画像 G の左側の領域に指示画像 S W 1 が表示され、区画画像 G の中央の領域に指示画像 S W 2 が表示され、区画画像 G の右側の領域に指示画像 S W 3 が表示されることで、停止操作順序「左中右」が指示される。また、指示演出 C では、各指示画像 S W がベルに対応する色彩で表示されるため、打順ベルに当選した旨が報知される。

【 0 2 2 7 】

以上の通り、本実施形態では、正解ベル（第1当選役）が停止可能になる停止操作態様を指示図像SW（第1指示図像）を表示することで指示するとともに、通常リプレイ（第2当選役）が停止可能になる停止操作態様を指示図像SWを表示することで指示する場合と指示図像SB（第2指示図像）を表示することで指示する場合とがある。また、正解ベルが停止可能になる停止操作態様を指示図像SWを表示することで指示する場合と指示図像SYを表示することで指示する場合とがある。

【0228】

以上の本実施形態では、特定の当選役（例えば通常リプレイ）の正解押順が複数種類の指示図像（SW、SB）により指示されるため、例えば、特定の当選役の正解押順が一種類の指示図像のみにより指示される構成と比較して、指示演出における指示図像が変化に富み、指示演出の面白味が向上する。

10

【0229】

また、本実施形態では、指示図像SWで停止操作態様が指示された場合、該停止操作態様で停止操作することで、通常リプレイの図柄組合せが停止表示される場合と、正解ベルの図柄組合せが停止表示される場合とがあるため、指示図像の種類からは停止表示可能な当選役の図柄組合せは認識できない。したがって、実際に図柄組合せが停止表示されるまで今回の遊技の当選役を予想する楽しみを遊技者に付与することができる。

【0230】

図21は、第1特殊状態で用いられる指示演出決定テーブルの概念図である。サブCPU412は、第1特殊状態において、第2コマンド「B01」～「B05」の何れかを受信した場合、図21に示す指示演出決定テーブルにより指示演出を決定する。

20

【0231】

第1特殊状態で第1コマンド「A09」が受信された場合（打順ベルが当選した場合）であって、第2コマンド「B01」～「B05」の何れかが受信された場合、上述した指示演出B（1～5）が決定され、当該指示演出Bで正解ベルの正解押順が指示される。上述した通り、AT状態では、打順ベルが当選した場合の一部（10%）で正解ベルの正解押順が指示演出Cで指示される場合があったが（図19参照）、第1特殊状態では、指示演出Cは決定されない。ただし、第1特殊状態で指示演出Cが決定され得る構成としてもよい。

【0232】

30

以上の通り、第1特殊状態では、AT状態と同様に、打順ベルが当選した場合に正解ベルの正解押順が指示演出Bで指示される。他方、AT状態において打順リプレイが当選した場合、通常リプレイの正解押順が指示演出Aで指示されたが、図21(a)に示す通り、第1特殊状態では指示演出E（1～5）または指示演出F（1～5）により通常リプレイの正解押順が指示される。詳細には後述するが、指示演出Eと指示演出Fとでは、液晶表示装置30に表示される指示図像が互いに異なる（図22参照）。

【0233】

上述した通り、第1特殊状態では、打順リプレイが当選した場合、上乗せ遊技回数が決定されるチャンスである（図18参照）。以上の本実施形態では、第1特殊状態で打順リプレイが当選した場合の指示演出が通常のAT状態と相違するため、上乗せ遊技回数が決定されるチャンスである旨が指示演出により報知される。

40

【0234】

具体的には、第1特殊状態において、第1コマンド「A01」が受信された遊技（打順リプレイの当選遊技）では、指示演出E（1～5）または指示演出F（1～5）が抽選で決定される。例えば、第1コマンド「A01」が受信された遊技において、第2コマンド「B01」が受信された場合、指示演出E1が確率約80%で決定され、指示演出F1が確率約20%で決定される。指示演出E1では、液晶表示装置30等により、「左中右」の停止操作順序が報知される。また、指示演出F1では、指示演出E1と同様に、液晶表示装置30等により、「左中右」の停止操作順序が報知される。すなわち、指示演出E1と指示演出F1とでは、共通して、「左中右」の停止操作順序が指示される。

50

【 0 2 3 5 】

第 1 特殊状態において、第 1 コマンド「A 0 1」が受信された遊技で、第 2 コマンド「B 0 2」が受信された場合、指示演出 E 2 が確率約 8 0 % で決定され、指示演出 F 2 が確率約 2 0 % で決定される。指示演出 E 2 と指示演出 F 2 とでは、共通して、「左右中」の停止操作順序が指示される。また、第 1 特殊状態において、第 1 コマンド「A 0 1」が受信された遊技で、第 2 コマンド「B 0 3」が受信された場合、指示演出 E 3 が確率約 8 0 % で決定され、指示演出 F 3 が確率約 2 0 % で決定される。指示演出 E 3 と指示演出 F 3 とでは、共通して、「中左右」の停止操作順序が指示される。同様に、第 1 特殊状態において、第 1 コマンド「A 0 1」が受信された遊技で、第 2 コマンド「B 0 4」が受信された場合、指示演出 E 4 が確率約 8 0 % で決定され、指示演出 F 4 が確率約 2 0 % で決定される。指示演出 E 4 と指示演出 F 4 とでは、共通して、「中右左」の停止操作順序が指示される。第 1 特殊状態において、第 1 コマンド「A 0 1」が受信された遊技で、第 2 コマンド「B 0 5」が受信された場合、指示演出 E 5 が確率約 8 0 % で決定され、指示演出 F 5 が確率約 2 0 % で決定される。指示演出 E 5 と指示演出 F 5 とでは、共通して、「右中左」の停止操作順序が指示される。以上の各指示演出 E (1 ~ 5) および各指示演出 F (1 ~ 5) では、通常リプレイの正解押順 (R T 2 状態を維持するための押順) が報知される。

10

【 0 2 3 6 】

図 2 2 は、第 1 特殊状態における各指示演出 (B 、 E 、 F) を説明するための図である。詳細には後述するが、第 1 特殊状態における各指示演出のうち指示演出 B では、上述した A T 状態における指示演出 B と同様に (図 2 0 (b) 参照)、指示図像 S Y により停止操作順序が指示される。また、指示演出 E では、後述する指示図像 S C (図 2 2 (a - 2) 参照) により停止操作順序が指示される。さらに、指示演出 F では、指示図像 S Y と指示図像 S C との双方により停止操作順序が指示される。具体的には、指示演出 F では、指示図像が指示図像 S Y から指示図像 S C に切替えて表示される (図 2 2 (b - 3) 参照)。

20

【 0 2 3 7 】

図 2 2 (a - 1) および図 2 2 (a - 2) は、第 1 特殊状態において液晶表示装置 3 0 に表示される画面の模擬図である。第 1 特殊状態では、図 2 2 (a - 1) および図 2 2 (a - 2) に示すように、打順リプレイが当選した場合は上乗せ遊技回数が決定されるチャンスである旨のメッセージが表示される。また、今回の第 1 特殊状態の残り遊技回数が液晶表示装置 3 0 に表示される。

30

【 0 2 3 8 】

図 2 2 (a - 1) は、第 1 特殊状態の指示演出において、指示図像 S Y により停止操作順序が指示される場合に液晶表示装置 3 0 に表示される画面の模擬図である。以上の場合、A T 状態における指示演出 B と同様に、区画図像 G と 3 個の指示図像 S Y (1 ~ 3) とが液晶表示装置 3 0 に表示される。また、指示図像 S Y 1 が第 1 停止操作すべき停止ボタンに対応する位置 (区画図像 G の左側端部、中央部、右側端部の何れか) に表示され、指示図像 S Y 2 が第 2 停止操作すべき停止ボタンに対応する位置に表示され、指示図像 S Y 3 が第 3 停止操作すべき停止ボタンに対応する位置に表示される。

【 0 2 3 9 】

図 2 2 (a - 2) は、第 1 特殊状態の指示演出において、指示図像 S C により停止操作順序が指示される場合に表示される画面の模擬図である。以上の場合、区画図像 G と 3 個の指示図像 S C (1 ~ 3) とが液晶表示装置 3 0 に表示される。指示図像 S C (1 ~ 3) は、指示図像 S C 1 と指示図像 S C 2 と指示図像 S C 3 とを含む。指示図像 S C の各々は、例えば、略矩形であり、「CHANCE」という文字列が表示される。図 2 0 (a) に示す通り、指示図像 S C 1 は数字「1」を表示する。同様に、指示図像 S C 2 は数字「2」を表示し、指示図像 S C 3 は数字「3」を表示する。

40

【 0 2 4 0 】

指示図像 S C 1 は、第 1 停止操作すべき停止ボタンに対応する位置 (区画図像 G の左側端部、中央部、右側端部の何れか) に表示される。また、指示図像 S C 2 は、第 2 停止操作すべき停止ボタンに対応する位置に表示され、指示図像 S C 3 は、第 3 停止操作すべき停

50

止ボタンに対応する位置に表示される。例えば、図 2 2 (a - 2) の具体例では、指示図
像 S C により停止操作順序「左中右」が指示される。以上の具体例では、指示図像 S C 1
が区画図像 G の左側端部に表示され、指示図像 S C 2 が区画図像 G の中央部に表示され、
指示図像 S C 3 が区画図像 G の右側端部に表示される。

【 0 2 4 1 】

図 2 2 (b - 1) から図 2 2 (b - 3) は、各指示演出の各時点において表示される指示
図像を説明するためのタイムチャートである。図 2 2 (b - 1) から図 2 2 (b - 3) で
は、各指示演出が実行される期間のうち遊技開始の時点 t_x から停止操作が可能になる時
点 t_y の直後までの期間が示される。なお、遊技開始の時点 t_x から停止操作が可能にな
る時点 t_y までの期間（以下「停止操作前期間」という）には、上述した通り、各ルール
1 2 を一定の回転速度まで加速するための期間が含まれる。また、停止操作前期間には、
上述したウェイト期間が含まれる場合がある。

10

【 0 2 4 2 】

図 2 2 (b - 1) は、指示演出 B の各時点において表示される指示図像を説明するための
タイムチャートである。指示演出 B では、図 2 2 (b - 1) に示す通り、遊技の開始操作
（スタートレバー 2 4 の操作）の時点 t_x と略同時に指示図像 S Y が液晶表示装置 3 0 に
表示され、その後、停止前期間に亘り（時点 t_y が経過するまで）継続して指示図像 S Y
が表示される。また、指示演出 B では、図 2 2 (b - 1) に示す通り、時点 t_y 以降の停
止操作が可能な期間においても指示図像 S Y が継続して表示される。

20

【 0 2 4 3 】

なお、指示図像 S Y が継続して表示される期間において、指示図像 S Y の表示態様が変化
する構成としてもよい。例えば、指示演出 B において、第 1 停止操作がされるまで、指示
図像 S Y 1 を指示図像 S Y 2 および指示図像 S Y 3 より拡大して表示し、第 1 停止操作が
されてから第 2 停止操作がされるまで、指示図像 S Y 2 を指示図像 S Y 1 および指示図像
S Y 3 より拡大して表示し、第 2 停止操作がされてから第 3 停止操作がされるまで、指示
図像 S Y 3 を指示図像 S Y 1 および指示図像 S Y 2 より拡大して表示してもよい。また、
以上の構成において、拡大して表示される指示図像 S Y 以外を非表示にしてもよい。

【 0 2 4 4 】

図 2 2 (b - 2) は、指示演出 E の各時点において表示される指示図像を説明するための
タイムチャートである。指示演出 E では、図 2 2 (b - 2) に示す通り、遊技の開始操作
の時点 t_x と略同時に指示図像 S C が液晶表示装置 3 0 に表示され、その後の停止前期間
に亘り継続して表示される。また、指示演出 E では、図 2 2 (b - 2) に示す通り、停止
操作が可能になった以降の期間においても指示図像 S C が継続して表示される。なお、上
述した指示図像 S Y と同様に、指示図像 S C が継続して表示される期間において、指示図
像 S C の表示態様が変化する構成としてもよい。

30

【 0 2 4 5 】

図 2 2 (b - 3) は、指示演出 F の各時点において表示される指示図像を説明するための
タイムチャートである。上述した通り、指示演出 F では、最初に指示図像 S Y が表示され
、その後、指示図像 S Y が指示図像 S C に切替えて表示される。具体的には、指示演出 F
では、図 2 2 (b - 2) に示す通り、遊技の開始操作の時点 t_y と略同時に指示図像 S Y
が液晶表示装置 3 0 に表示され、その後の時点 t_z まで指示図像 S Y が継続して表示され
る。

40

【 0 2 4 6 】

指示演出 F において、指示図像 S Y は時点 t_z と略同時に指示図像 S C に切替えられる。
具体的には、指示演出 F において、指示図像 S Y 1 は指示図像 S C 1 に変化する。また、
指示演出 F において、指示図像 S Y 2 は指示図像 S C 2 に変換し、指示図像 S Y 3 は、指
示図像 S C 3 に変化する。以上の構成では、指示演出 F において、指示図像 S Y が指示図
像 S C に変化する前後で、指示される停止操作順序は同じになる。例えば、「左中右」の
停止操作順序を指示する指示演出 F 1 では、上述した図 2 2 (a - 1) に示す画面（左側
から右側に指示図像 S Y 1、指示図像 S Y 2、指示図像 S Y 3 の順に表示される画面）が

50

時点 t_z まで表示され、その後、上述した図 22 (a - 2) に示す画面 (左側から右側に指示図像 SC1、指示図像 SC2、指示図像 SC3 の順に表示される画面) が表示される。

【0247】

本実施形態では、遊技の開始操作がされてから予め定められた時間が経過した場合、指示図像 SY が指示図像 SC に切替えて表示される。すなわち、上述した時点 t_z は、遊技の開始操作の時点 t_x から予め定められた時間が経過した時点である。以下、指示演出 F において、指示図像 SY が表示されてから指示図像 SC に切替えられるまでの期間 (時点 t_x から時点 t_z までの期間) を「第 1 期間」という。また、指示演出 F において、指示図像 SC に切替えられた後の期間を「第 2 期間」という。

【0248】

第 1 期間の時間長は、指示図像 SY が指示図像 SC に切替わる時点 t_z が時点 t_y より前になるように設定される。すなわち、図 22 (b - 3) に示す通り、第 1 期間 (時点 t_x から時点 t_z まで) の時間長が停止操作前期間 (時点 t_x から時点 t_y まで) の時間長より短くなる。具体的には、上述した通り、停止操作前期間は、ウェイト期間を含む。ウェイト期間の時間長は、遊技者が 1 回の遊技に要する時間長 (遊技操作の速さ) 等に応じて変化する。例えば、1 回の遊技に要する時間が短いほどウェイト期間の時間長は長くなり、1 回の遊技に要する時間が長いほどウェイト期間の時間長は短くなる。したがって、停止操作前期間の時間長は、遊技毎に変化し得る。第 1 期間の時間長は、停止操作前期間の時間長の最小値 (ウェイト期間の時間長が「0」の場合の時間長) より短く設定される。以上の構成では、停止操作が可能になる時点 t_y において、指示図像 SY から指示図像 SC への切替が完了している。

【0249】

ところで、上述した通り、第 1 特殊状態では、打順リプレイが当選した場合、打順ベルが当選した場合と比較して、上乗せ遊技回数が決定され易い (図 18 参照)。したがって、第 1 特殊状態では、打順ベルの正解押順を指示する指示演出 B より打順リプレイの正解押順を指示する指示演出 E が実行されることを期待しながら遊技者は遊技をする。すなわち、遊技者は、指示図像 SY より指示図像 SC が表示されて停止操作順序が指示されることを期待しながら遊技をするとも換言される。

【0250】

本実施形態の指示演出 F では、第 1 期間では指示図像 SY が表示され、その後の第 2 期間では指示図像 SC が表示される。したがって、仮に、指示演出が開始された直後に指示図像 SY が表示された場合であっても、上述した予め定められた時間長が経過するまで、指示図像 SY が指示図像 SC に変化する期待を維持することができる。一方、仮に、指示演出 F が設けられない構成では、指示図像 SY が表示された時点で、打順リプレイに対する期待が失われる。以上の説明から理解される通り、本実施形態では、指示演出 F が設けられない構成と比較して、打順リプレイに対する期待を維持可能な期間を延長することができる。すなわち、本実施形態では、指示演出 F が設けられない構成と比較して、上乗せ遊技回数に対する期待を維持可能な期間が延長されるとも換言される。

【0251】

図 23 は、第 2 特殊状態で用いられる指示演出決定テーブルの概念図である。サブ CPU 412 は、第 2 特殊状態において、第 2 コマンド「B01」～「B05」の何れかを受信した場合、図 23 に示す指示演出決定テーブルにより指示演出を決定する。

【0252】

図 23 (a) に示す通り、第 2 特殊状態で第 1 コマンド「A01」が受信された場合 (打順リプレイが当選した場合)、上述した指示演出 A (1 ~ 5) が決定され、当該指示演出 A で通常リプレイの正解押順が指示される。上述した通り、AT 状態では、打順リプレイが当選した場合の一部 (10%) で通常リプレイの正解押順が指示演出 C で指示される場合があったが (図 19 参照)、第 2 特殊状態では指示演出 C は決定されない。ただし、第 2 特殊状態で指示演出 C が決定され得る構成としてもよい。

【0253】

10

20

30

40

50

図 2 3 (b) に示す通り、第 2 特殊状態で第 1 コマンド「 A 0 9 」が受信された場合（打順ベルが当選した場合）、連続当選カウンタに応じて指示演出で停止操作順序が指示される。連続当選カウンタは、メイン R A M 3 0 3 に設けられ、今回の遊技における打順ベルの連続当選回数を記憶する。

【 0 2 5 4 】

具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、今回の遊技において、打順ベルが当選した場合、連続当選カウンタに数値「 1 」を加算するとともに、今回の遊技において、打順ベル以外が当選した場合、連続当選カウンタを数値「 0 」に初期化する。以上の構成では、例えば、連続当選カウンタが数値「 0 」の遊技（前回の遊技で打順ベル以外が当選した遊技）において、打順ベルが当選した場合、連続当選カウンタが数値「 1 」に加算され、指示演出が決定される。また、連続当選カウンタが数値「 1 」の遊技において、打順ベルが当選した場合、連続当選カウンタが数値「 2 」に加算され、指示演出が決定される。さらに、連続当選カウンタが数値「 2 」の遊技において、打順ベルが当選した場合、連続当選カウンタが数値「 3 」に加算され、指示演出が決定される。すなわち、3 回の遊技に亘り連続して打順ベルが当選した場合、連続当選カウンタが数値「 3 」まで加算される。

10

【 0 2 5 5 】

上述した通り、第 2 特殊状態では、打順ベルが 3 回連続で当選した場合、上乘せ遊技回数が付与される（図 1 8 (c) 参照）。したがって、第 2 特殊状態では、打順ベルが連続して当選している回数を報知可能な構成が好適である。以上の事情を考慮して、本実施形態の第 2 特殊状態では、連続当選カウンタ（打順ベルが連続して当選している回数）に応じて、指示演出を決定可能に構成した。以上の構成によれば、打順ベルの連続当選回数に応じて、指示演出の態様を変化させることができるため、打順ベルの連続当選回数を指示演出により報知することができる。

20

【 0 2 5 6 】

具体的には、第 2 特殊状態において、第 1 コマンド「 A 0 9 」が受信された遊技（打順ベルの当選遊技）で、第 2 コマンド「 B 0 1 」が受信された場合、連続当選カウンタに応じて、指示演出 B 1 または指示演出 B 1 1 または指示演出 B 2 1 が決定される。例えば、第 2 コマンド「 B 0 1 」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「 1 」の場合、指示演出 B 1 が決定される。また、第 2 コマンド「 B 0 1 」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「 2 」の場合、指示演出 B 2 1 が決定され、第 2 コマンド「 B 0 1 」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「 3 」の場合、指示演出 B 3 1 が決定される。指示演出 B 1 と指示演出 B 2 1 と指示演出 B 3 1 とでは、液晶表示装置 3 0 等により、「左中右」の停止操作順序が共通して報知される。ただし、指示演出 B 1 と指示演出 B 2 1 と指示演出 B 3 1 とでは、液晶表示装置 3 0 の表示態様（具体的には指示図像が表示する数字の種類）が相違する（図 2 4 参照）。

30

【 0 2 5 7 】

第 2 特殊状態において、第 1 コマンド「 A 0 9 」が受信された遊技では、第 2 コマンド「 B 0 2 」が受信された場合、連続当選カウンタに応じて、指示演出 B 2 または指示演出 B 2 2 または指示演出 B 3 2 が決定される。例えば、第 2 コマンド「 B 0 2 」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「 1 」の場合、指示演出 B 2 が決定される。また、第 2 コマンド「 B 0 2 」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「 2 」の場合、指示演出 B 2 2 が決定され、第 2 コマンド「 B 0 2 」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「 3 」の場合、指示演出 B 3 2 が決定される。指示演出 B 2 と指示演出 B 2 2 と指示演出 B 3 2 とでは、液晶表示装置 3 0 等により、「左右中」の停止操作順序が共通して報知される。ただし、指示演出 B 2 と指示演出 B 2 2 と指示演出 B 3 2 とでは、液晶表示装置 3 0 の表示態様（具体的には指示図像が表示する数字の種類）が相違する。

40

【 0 2 5 8 】

第 2 特殊状態において、第 1 コマンド「 A 0 9 」が受信された遊技では、第 2 コマンド「 B 0 3 」が受信された場合、連続当選カウンタに応じて、指示演出 B 3 または指示演出 B 3 1 または指示演出 B 3 2 が決定される。例えば、第 2 コマンド「 B 0 3 」が受信された

50

遊技で、連続当選カウンタが数値「１」の場合、指示演出Ｂ３が決定される。また、第２コマンド「Ｂ０３」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「２」の場合、指示演出Ｂ３２が決定され、第２コマンド「Ｂ０３」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「３」の場合、指示演出Ｂ３３が決定される。指示演出Ｂ３と指示演出Ｂ２３と指示演出Ｂ３３とでは、液晶表示装置３０等により、「中左右」の停止操作順序が共通して報知される。ただし、指示演出Ｂ３と指示演出Ｂ２３と指示演出Ｂ３３とでは、液晶表示装置３０の表示態様（具体的には指示図像が表示する数字の種類）が相違する。

【０２５９】

第２特殊状態において、第１コマンド「Ａ０９」が受信された遊技では、第２コマンド「Ｂ０４」が受信された場合、連続当選カウンタに応じて、指示演出Ｂ４または指示演出Ｂ２４または指示演出Ｂ３４が決定される。例えば、第２コマンド「Ｂ０４」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「１」の場合、指示演出Ｂ４が決定される。また、第２コマンド「Ｂ０４」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「２」の場合、指示演出Ｂ２４が決定され、第２コマンド「Ｂ０４」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「３」の場合、指示演出Ｂ３４が決定される。指示演出Ｂ４と指示演出Ｂ２４と指示演出Ｂ３４とでは、液晶表示装置３０等により、「中右左」の停止操作順序が共通して報知される。ただし、指示演出Ｂ４と指示演出Ｂ２４と指示演出Ｂ３４とでは、液晶表示装置３０の表示態様（具体的には指示図像が表示する数字の種類）が相違する。

【０２６０】

第２特殊状態において、第１コマンド「Ａ０９」が受信された遊技では、第２コマンド「Ｂ０５」が受信された場合、連続当選カウンタに応じて、指示演出Ｂ５または指示演出Ｂ２５または指示演出Ｂ３５が決定される。例えば、第２コマンド「Ｂ０５」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「１」の場合、指示演出Ｂ５が決定される。また、第２コマンド「Ｂ０５」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「２」の場合、指示演出Ｂ２５が決定され、第２コマンド「Ｂ０５」が受信された遊技で、連続当選カウンタが数値「３」の場合、指示演出Ｂ３５が決定される。指示演出Ｂ５と指示演出Ｂ２５と指示演出Ｂ３５とでは、液晶表示装置３０等により、「右中左」の停止操作順序が共通して報知される。ただし、指示演出Ｂ５と指示演出Ｂ２５と指示演出Ｂ３５とでは、液晶表示装置３０の表示態様（具体的には指示図像が表示する数字の種類）が相違する。

【０２６１】

図２４は、第２特殊状態で実行される各指示演出（Ｂ１～Ｂ５、Ｂ２１～Ｂ２５、Ｂ３１～Ｂ３５）を説明するための図である。本実施形態では、説明のため、以上の各指示演出のうち連続当選カウンタが数値「１」で実行される各指示演出（Ｂ１～Ｂ５）を第１指示演出Ｘという。また、連続当選カウンタが数値「２」で実行される各指示演出（Ｂ２１～Ｂ２５）を第２指示演出Ｙという。さらに、連続当選カウンタが数値「３」で実行される各指示演出（Ｂ３１～Ｂ３５）を第３指示演出Ｚという。

【０２６２】

第１指示演出Ｘ（指示演出Ｂ１～Ｂ５）では、共通の指示図像（ＳＹ１、ＳＹ２、ＳＹ３）が表示される（図２４（ａ）参照）。また、第２指示演出Ｙ（指示演出Ｂ２１～Ｂ２５）では、共通の指示図像（ＳＹ４、ＳＹ５、ＳＹ６）が表示される（図２４（ｂ）参照）。さらに、第３指示演出Ｚ（指示演出Ｂ３１～Ｂ３５）では、共通の指示図像（ＳＹ７、ＳＹ８、ＳＹ９）が表示される（図２４（ｃ）参照）。

【０２６３】

図２４（ａ）は、第２特殊状態の第１指示演出Ｘにおいて、液晶表示装置３０に表示される画面の模擬図である。図２４（ａ）は、第１指示演出Ｘのうち指示演出Ｂ１（「左中右」を指示）で表示される画面の模擬図を例示する。第１指示演出Ｘでは、ＡＴ状態および第１特殊状態における指示演出Ｂと同様に、区画図像Ｇと３個の指示図像ＳＹ（１～３）とが液晶表示装置３０に表示される。また、指示図像ＳＹ１が第１停止操作すべき停止ボタンに対応する位置（区画図像Ｇの左側端部、中央部、右側端部の何れか）に表示され、指示図像ＳＹ２が第２停止操作すべき停止ボタンに対応する位置に表示され、指示図像Ｓ

10

20

30

40

50

Y 3 が第 3 停止操作すべき停止ボタンに対応する位置に表示される。

【 0 2 6 4 】

図 2 4 (b) は、第 2 特殊状態の第 2 指示演出 Y (B 2 1 ~ B 2 5) において、液晶表示装置 3 0 に表示される画面の模擬図である。図 2 4 (b) に示す通り、第 2 指示演出 Y では、区画画像 G と指示画像 S Y 4 と指示画像 S Y 5 と指示画像 S Y 6 とが液晶表示装置 3 0 に表示される。指示画像 S Y 4 と指示画像 S Y 5 と指示画像 S Y 6 とは、指示画像 S Y 1 と指示画像 S Y 2 と指示画像 S Y 3 と同様に、外縁が略円状であり、ベルに対応する色彩 (例えば黄色) に表示される。

【 0 2 6 5 】

指示画像 S Y 4 と指示画像 S Y 5 と指示画像 S Y 6 との各々には、相違する数字が表示される。図 2 4 (b) に示す通り、指示画像 S Y 4 は数字「 4 」を表示する。また、指示画像 S Y 5 は数字「 5 」を表示し、指示画像 S Y 6 は数字「 6 」を表示する。指示画像 S Y 4 は、上述した指示演出 B 1 から指示演出 B 5 における指示画像 S Y 1 と同様に、今回の遊技で第 1 停止操作すべき停止ボタン 2 5 に対応する区画画像 G の領域 (右側端部、中央部、左側端部の何れか) に表示される。また、指示画像 S Y 5 は、上述した指示演出 B 1 から指示演出 B 5 における指示画像 S Y 2 と同様に、今回の遊技で第 2 停止操作すべき停止ボタン 2 5 に対応する区画画像 G の領域に表示される。さらに、指示画像 S Y 6 は、上述した指示演出 B 1 から指示演出 B 5 における指示画像 S Y 3 と同様に、今回の遊技で第 3 停止操作すべき停止ボタン 2 5 に対応する区画画像 G の領域に表示される。

【 0 2 6 6 】

以上の第 2 指示演出 Y では、指示画像 S Y 4 により第 1 停止操作すべき停止ボタン 2 5 が指示され、指示画像 S Y 5 により第 2 停止操作すべき停止ボタン 2 5 が指示され、指示画像 S Y 6 により第 3 停止操作すべき停止ボタン 2 5 が指示される。例えば、図 2 4 (b) には、第 2 指示演出 Y のうち指示演出 B 2 1 で表示される画面が示される。以上の指示演出 B 2 1 では、指示画像 S Y 4 が区画画像 G の左側端部に表示され、指示画像 S Y 5 が区画画像 G の中央部に表示され、指示画像 S Y 6 が区画画像 G の右側端部に表示され、「左中右」の停止操作順序が示される。

【 0 2 6 7 】

また、第 2 指示演出 Y のうち指示演出 B 2 2 では、指示画像 S Y 4 が区画画像 G の左側端部に表示され、指示画像 S Y 5 が区画画像 G の右側端部に表示され、指示画像 S Y 6 が区画画像 G の中央部に表示され、「左右中」の停止操作順序が示される。第 2 指示演出 Y のうち指示演出 B 2 3 では、指示画像 S Y 4 が区画画像 G の中央部に表示され、指示画像 S Y 5 が区画画像 G の左側端部に表示され、指示画像 S Y 6 が区画画像 G の右側端部に表示され、「中左右」の停止操作順序が示される。第 2 指示演出 Y のうち指示演出 B 2 4 では、指示画像 S Y 4 が区画画像 G の中央部に表示され、指示画像 S Y 5 が区画画像 G の右側端部に表示され、指示画像 S Y 6 が区画画像 G の左側端部に表示され、「中右左」の停止操作順序が示される。第 2 指示演出 Y のうち指示演出 B 2 5 では、指示画像 S Y 4 が区画画像 G の右側端部に表示され、指示画像 S Y 5 が区画画像 G の中央部に表示され、指示画像 S Y 6 が区画画像 G の左側端部に表示され、「右中左」の停止操作順序が示される。

【 0 2 6 8 】

図 2 4 (c) は、第 2 特殊状態の第 3 指示演出 Z (B 3 1 ~ B 3 5) において、液晶表示装置 3 0 に表示される画面の模擬図である。図 2 4 (c) に示す通り、第 3 指示演出 Z では、区画画像 G と指示画像 S Y 7 と指示画像 S Y 8 と指示画像 S Y 9 とが液晶表示装置 3 0 に表示される。指示画像 S Y 7 と指示画像 S Y 8 と指示画像 S Y 9 とは、指示画像 S Y 1 と指示画像 S Y 2 と指示画像 S Y 3 と同様に、外縁が略円状であり、ベルに対応する色彩 (例えば黄色) に表示される。

【 0 2 6 9 】

指示画像 S Y 7 と指示画像 S Y 8 と指示画像 S Y 9 との各々には、相違する数字が表示される。図 2 4 (c) に示す通り、指示画像 S Y 7 は数字「 7 」を表示する。また、指示画像 S Y 8 は数字「 8 」を表示し、指示画像 S Y 9 は数字「 9 」を表示する。指示画像 S Y

10

20

30

40

50

7 は、上述した指示画像 S Y 1 と同様に、今回の遊技で第 1 停止操作すべき停止ボタン 25 に対応する区画画像 G の領域（右側端部、中央部、左側端部の何れか）に表示される。また、指示画像 S Y 8 は、上述した指示画像 S Y 2 と同様に、今回の遊技で第 2 停止操作すべき停止ボタン 25 に対応する区画画像 G の領域に表示される。さらに、指示画像 S Y 9 は、上述した指示画像 S Y 3 と同様に、今回の遊技で第 3 停止操作すべき停止ボタン 25 に対応する区画画像 G の領域に表示される。

【0270】

以上の第 3 指示演出 Z では、指示画像 S Y 7 により第 1 停止操作すべき停止ボタン 25 が指示され、指示画像 S Y 8 により第 2 停止操作すべき停止ボタン 25 が指示され、指示画像 S Y 9 により第 3 停止操作すべき停止ボタン 25 が指示される。例えば、図 24 (c) には、第 3 指示演出 Z のうち指示演出 B 3 1 が示される。以上の指示演出 B 3 1 では、指示画像 S Y 7 が区画画像 G の左側端部に表示され、指示画像 S Y 8 が区画画像 G の中央部に表示され、指示画像 S Y 9 が区画画像 G の右側端部に表示され、「左中右」の停止操作順序が示される。

【0271】

また、第 3 指示演出 Z のうち指示演出 B 3 2 では、指示画像 S Y 7 が区画画像 G の左側端部に表示され、指示画像 S Y 8 が区画画像 G の右側端部に表示され、指示画像 S Y 9 が区画画像 G の中央部に表示され、「左右中」の停止操作順序が示される。第 3 指示演出 Z のうち指示演出 B 3 3 では、指示画像 S Y 7 が区画画像 G の中央部に表示され、指示画像 S Y 8 が区画画像 G の左側端部に表示され、指示画像 S Y 9 が区画画像 G の右側端部に表示され、「中左右」の停止操作順序が示される。第 3 指示演出 Z のうち指示演出 B 3 4 では、指示画像 S Y 7 が区画画像 G の中央部に表示され、指示画像 S Y 8 が区画画像 G の右側端部に表示され、指示画像 S Y 9 が区画画像 G の左側端部に表示され、「中右左」の停止操作順序が示される。第 3 指示演出 Z のうち指示演出 B 3 5 では、指示画像 S Y 7 が区画画像 G の右側端部に表示され、指示画像 S Y 8 が区画画像 G の中央部に表示され、指示画像 S Y 9 が区画画像 G の左側端部に表示され、「右中左」の停止操作順序が示される。

【0272】

以上の通り、本実施形態では、複数の停止ボタンの各々に対応する指示画像を表示可能であり、停止ボタンを停止操作すべき順番を示す数字を該停止ボタンに対応する指示画像に表示させるとともに、停止ボタンの総数（3 個）より大きい数字（数字「4」～「9」）を指示画像に表示可能である。以上の構成によれば、例えば、停止ボタンの総数以下の数字「1」～「3」のみが指示画像に表示可能である構成と比較して、指示画像に表示される数字（指示画像の表示態様）が変化に富み、指示演出の面白味が向上する。

【0273】

図 25 は、A T 状態において、弱チェリーに当選した場合の指示演出（指示演出 G）を説明するための図である。上述した通り、A T 状態において弱チェリーが当選した遊技では、昇格回胴演出が予約される場合がある。また、今回の遊技で昇格回胴演出が予約された場合であっても、今回の遊技で右第 1 停止操作した場合、次の遊技で昇格回胴演出は実行されない。サブ C P U 4 1 2 は、予め定められた条件が満たされている各遊技において、上述した昇格回胴演出の実行が回避される停止操作順序を指示する指示演出 G の実行を決定する。以上の構成を以下において詳述する。

【0274】

図 25 (a) は、A T 状態で弱チェリーが当選した場合に用いられる指示演出決定テーブルの概念図である。サブ C P U 4 1 2 は、A T 状態で弱チェリーが当選した場合、回避指示フラグに応じて指示演出を決定する。具体的には、A T 状態で弱チェリーが当選した遊技で、回避指示フラグが O F F 状態の場合、指示演出を実行しないことが決定される。他方、A T 状態で弱チェリーが当選した遊技で、回避指示フラグが O N 状態の場合、指示演出 G を実行することが決定される。

【0275】

指示演出 G では、右第 1 停止が指示される。以上の構成では、回避指示フラグが O F F 状

10

20

30

40

50

態の遊技において、昇格回胴演出の実行（予約）を回避するための停止操作順序が指示されず、回避指示フラグがON状態の遊技では、昇格回胴演出の実行を回避するための停止操作順序が指示される。なお、図25（a）に示す通り、弱チェリーが当選した遊技（第1コマンド＝A06）では、第2コマンド「B99」（指示なし）がメインCPU301から送信される。以上の場合、メインCPU301は、指示表示器16に指示情報を表示しない。すなわち、本実施形態では、液晶表示装置30で指示演出Gが実行される遊技では、指示表示器16に指示情報が表示されない。ただし、指示演出Gが実行される遊技において、指示表示器16に指示情報が表示される構成としてもよい。

【0276】

回避指示フラグは、予め定められた条件が成立した場合、OFF状態からON状態になる。本実施形態では、ATカウンタが数値「250」以上に加算された場合、回避指示フラグがOFF状態からON状態になる。また、ATカウンタが数値「250」未満に減算された場合、回避指示フラグがON状態からOFF状態になる。すなわち、回避指示フラグは、AT状態の残り遊技回数が250回未満の場合（第1状態）にOFF状態であり、AT状態の残り遊技回数が250回以上の場合（第2状態）にON状態になる。

【0277】

弱チェリーが当選した遊技で昇格回胴演出が予約された場合、昇格回胴演出が予約されなかった場合と比較して、上乗せ遊技回数が有利に決定される。本実施形態では、昇格回胴演出が予約された場合、その後、昇格回胴演出が実行されない場合であっても、昇格回胴演出が実行された場合であっても、上乗せ遊技回数が同じ有利度で決定される。以上の構成では、昇格回胴演出を回避する停止操作態様（指示演出Gで指示される停止操作順序）で停止操作した場合であっても、遊技者にとって不利にはならない。本実施形態では昇格回胴演出を実行することで、上乗せ遊技回数が有利に決定された旨が効果的に報知される。

【0278】

ところで、遊技の状況によっては、遊技を速く進行させることを遊技者が望む場合がある。例えば、AT状態の残り遊技回数が多い状況では、遊技者によっては、遊技を速く進行させることを望む場合がある。しかし、昇格回胴演出が実行される期間では、遊技の結果として図柄組合せを停止表示させることができない。したがって、昇格回胴演出が実行される遊技では、遊技の進行が一時的に不可能になり、遊技を速く進行させたい遊技者にとっては、昇格回胴演出が煩わしく感じる不都合が生じ得る。

【0279】

以上の事情を考慮して本実施形態では、AT状態の残り遊技回数が比較的多い場合（250以上の場合）、昇格回胴演出が回避される停止操作順序が指示される構成とした。以上の構成によれば、AT状態の残り遊技回数が比較的多い場合、昇格回胴演出の実行が回避されるため、例えば、昇格回胴演出が予約された時点で必ず昇格回胴演出が実行される構成と比較して、上述した不都合が抑制される。なお、本実施形態では、回避指示フラグがOFF状態の場合、指示演出を実行しない構成とした。しかし、回避指示フラグがOFF状態の場合、昇格回胴演出が実行される指示演出（例えば左第1停止を指示する指示演出）が実行される構成としてもよい。

【0280】

図25（b-1）は、回避指示フラグがOFF状態（ATカウンタ<250）の遊技において、弱チェリーが当選した場合に液晶表示装置30に表示される画面の一例である。図25（b-1）に示す通り、回避指示フラグがOFF状態の遊技で弱チェリーが当選した場合、例えばチェリー図柄を表す画像が表示され、弱チェリーが当選した旨が報知される。また、図25（b-1）に示す通り、弱チェリーが当選した遊技で回避指示フラグがOFF状態の場合、停止操作順序を指示する指示演出が実行されない。

【0281】

図25（b-2）は、回避指示フラグがOFF状態（ATカウンタ=250）の遊技において、弱チェリーが当選した場合に液晶表示装置30に表示される画面の一例である。図25（b-2）に示す通り、回避指示フラグがON状態の遊技で弱チェリーが当選した場

10

20

30

40

50

合、回避指示フラグがOFF状態の遊技で弱チェリーが当選した場合と同様に、例えばチェリー図柄を表す画像が表示され、弱チェリーが当選した旨が報知される。また、弱チェリーが当選した遊技で回避指示フラグがON状態の場合、上述した指示演出Gが実行される。指示演出Gでは、液晶表示装置30に指示図像SGが表示される。指示図像SGは、昇格回胴演出の実行が回避される右第1停止の停止操作順序を指示するために表示される。指示図像SGは、図25(b-2)に示すように、例えば「逆押」というメッセージと右側から左側方向を示す矢印の画像との組合せである。ただし、指示図像SGは、特定の回胴演出の実行が回避される停止操作順序を指示可能であれば足り、図25(b-2)に示した具体例に限定されない。例えば、数字を表示する上述した指示図像(例えば指示図像SY)により指示演出Gで停止操作順序が指示される構成としてもよい。

10

【0282】

サブRAM414は、サブCPU412が各処理を実行することで生成および更新される各データを格納する各記憶領域を具備する。

【0283】

<メインCPUが実行する各処理>

メインCPU301は、上述した各データを用いて各種の処理を実行する。図26は、メインCPU301の起動処理のフローチャートである。メインCPU301は、リセット回路からのリセット信号が入力された場合、起動処理を実行する。リセット信号は、メイン制御基板300に供給される電源電圧が所定の閾値を超えた場合に出力される。例えば、電源スイッチ511SWがON状態になることでメイン制御基板300への電源電圧の供給が開始された場合、起動処理が実行される。

20

【0284】

起動処理を開始すると、メインCPU301は、起動時初期化処理(S1)を実行する。起動時初期化処理により、メインCPU301は、メイン制御基板300の各レジスタ等を初期化する。なお、メインCPU301は、起動時初期化処理の以前に、メインROM302が記憶する制御プログラムの正当性を判断するセキュリティチェック処理を実行してもよい。

【0285】

起動時初期化処理の後に、メインCPU301は、設定スイッチがON状態であるか否かを判定する(S2)。設定スイッチは、遊技機1の内部に設けられた鍵穴に設定キーを挿入して回転した場合にON状態になる。メインCPU301は、設定スイッチがON状態であると判断した場合(S2: YES)、メインRAM303のコマンド格納領域に設定変更開始コマンドを設定し(S3)、設定変更処理に移行する。

30

【0286】

一方で、設定スイッチがON状態ではないと判断した場合(S2: NO)、メインCPU301は、メインRAM303にバックアップフラグが記憶されているか否かを判定する(S4)。本実施形態においては、メイン制御基板300に供給される電源電圧が所定の閾値を下回った場合(電源が遮断された場合)に、メインCPU301は、メインRAM303が記憶する各データをバックアップし、メインRAM303にバックアップフラグを記憶させる。したがって、電源が遮断される際に正常にバックアップが実行されていれば、バックアップフラグがメインRAM303に記憶される。

40

【0287】

メインCPU301は、バックアップフラグが記憶されていると判断した場合(S4: YES)、メインRAM303が記憶するデータのチェックサムを算出する(S5)。本実施形態においては、電源が遮断された場合においても、起動処理のステップS4と同様に、メインRAM303のチェックサムが算出されて記憶されている。

【0288】

メインCPU301は、ステップS4で算出したチェックサム(電源投入時のチェックサム)と電源の遮断時に算出したチェックサムとが一致するか否かを判定する(S6)。電源が遮断されてから投入されるまでの期間に、メインRAM303のデータが変化してい

50

ない場合は、電源投入時のチェックサムと電源遮断時のチェックサムとは一致する。一方で、電源が遮断されてから投入されるまでの期間に、メインRAM 303のデータが変化（劣化）した場合は、電源投入時のチェックサムと電源遮断時のチェックサムとは一致しない。

【0289】

メインCPU 301は、電源投入時のチェックサムと電源遮断時のチェックサムとが一致すると判断した場合（S6：YES）、メインRAM 303が記憶する各データに基づいて、電源が遮断された時点（バックアップが実行された時点）の状態に各レジスタを復帰させる（S7）。各レジスタの状態を復帰すると、メイン制御基板300は、電源が遮断された時点の状態になる。メインCPU 301は、各レジスタの状態（メイン制御基板300の状態）を復帰させると、電源が遮断された時点のステップから処理を再開する。なお、メインCPU 301は、メイン制御基板300の状態を復帰させる場合、遊技機1の演出の状態を復帰させるのに必要な各種の情報をサブ制御基板400に送信する。

10

【0290】

メインCPU 301は、バックアップフラグが記憶されていないと判断した場合（S4：NO）、または、電源投入時のチェックサムと電源遮断時のチェックサムとが一致しないと判断した場合（S6：NO）、メインRAM 303の異常を示すメインRAM異常フラグを設定する（S8）。すなわち、バックアップが実行できなかった場合、または、電源が遮断されている期間にメインRAM 303のデータが変化した場合、メインRAM異常フラグが設定される。メインRAM異常フラグが設定される期間において、メインCPU 301は、例えばメイン表示器MLを用いてメインRAMの異常を報知する。メインRAM異常フラグは、例えば、設定値変更処理が正常に実行された場合にクリアされる。

20

【0291】

メインRAM異常フラグを設定した後に、メインCPU 301は、RAMエラー処理に移行する。RAMエラー処理においては、遊技の進行が禁止される。なお、RAMエラー処理において、メインCPU 301は、メインRAM 303の異常を報知させるコマンドをサブ制御基板400に送信し、例えば、液晶表示装置30が警告画像を表示する構成としてもよい。

【0292】

図27は、設定変更処理のフローチャートである。設定変更処理を開始すると、メインCPU 301は、前面扉3が開放されているか否かを判定する（S11）。具体的には、前面扉3が閉じている場合にOFF信号が出力され、前面扉3が開放されている場合にON信号を出力するドアセンサが設けられ、ドアセンサからの信号に応じて前面扉3が開放されているか否かをメインCPU 301が判定する。上述した通り、設定スイッチは、遊技機1の内部に設けられているため、設定変更処理は、前面扉3が開放されている期間に実行されるのが通常である。したがって、前面扉3が閉じた状態で設定変更処理が開始された場合としては、不正行為により設定スイッチおよび電源スイッチ511SWのON信号が入力された場合が想定される。以上の事情を考慮して、前面扉3が開放されていないと判断した場合（S11：NO）、メインCPU 301は、設定スイッチ異常フラグをON状態に設定し（S12）、設定スイッチエラー処理に移行する。設定スイッチエラー処理においては、遊技の進行が禁止される。また、設定スイッチエラー処理において、メインCPU 301は、設定スイッチの異常を報知させるエラーコマンドをサブ制御基板400に送信し、例えば、液晶表示装置30が警告画像を表示する構成としてもよい。設定スイッチ異常フラグは、起動処理が再度開始され、設定値変更処理が正常に実行された場合にクリアされる。

30

40

【0293】

他方で、前面扉3が開放されていると判断した場合（S11：YES）、メインCPU 301は、設定値を示す数値を設定表示部36に表示する（S13）。具体的には、メインCPU 301は、メインRAM 303の表示設定値格納領域に格納されている数値を設定表示部36に表示する。

50

【 0 2 9 4 】

その後、メインCPU301は、設定変更ボタン37が操作されたか否かを判定する（S14）。具体的には、メインCPU301は、設定変更スイッチ37SWからのON信号が入力されているか否かを判定する。設定変更ボタン37が操作されたと判断した場合（S14：YES）、メインCPU301は、メインRAM303の表示設定値格納領域に格納された数値をインクリメントして（S15）、ステップS16に処理を移行する。他方で、設定変更ボタン37が操作されていないと判断した場合（S14：NO）、メインCPU301は、表示設定値格納領域の数値をインクリメントしないでステップS16に処理を移行する。

【 0 2 9 5 】

ステップS16において、メインCPU301は、スタートレバー24が操作されたか否かを判定する。具体的には、メインCPU301は、スタートスイッチ24SWのON信号が入力されているか否かを判定する。メインCPU301は、スタートレバー24が操作されたと判断するまで、ステップS13からステップS15までの処理を繰り返す（S16：NO）。以上の説明から理解される通り、設定変更ボタン37が操作されて表示設定値格納領域の数値がステップS15で加算される毎に、ステップS13で設定表示部36に表示される数値が加算される。

【 0 2 9 6 】

一方で、スタートレバー24が操作されたと判断した場合（S16：YES）、メインCPU301は、設定表示部36に表示されている数値を設定値として決定する（S17）。具体的には、メインCPU301は、表示設定値格納領域に格納されている数値を、メインRAM303の設定値格納領域に格納する。また、メインCPU301は、設定値を示す設定値コマンドをコマンド格納領域に格納する（S18）。メインCPU301は、設定値コマンドを格納した後に、設定値変更処理を終了して遊技制御処理に移行する。なお、起動処理または設定変更処理の期間において、他の処理の割込みが禁止され、遊技制御処理に移行した場合、その後、割込みが許可される。

【 0 2 9 7 】

図28は、メインCPU301の遊技制御処理のフローチャートである。遊技制御処理は、遊技者が1回の遊技を行う毎に実行される。詳細には後述するが、メインCPU301は、遊技制御処理が実行される期間において、所定の時間間隔（例えば1.49ms）で割込処理を実行する。すなわち、メインCPU301は、遊技制御処理と割込処理とを交互に実行する。例えば、サブ制御基板400に送信されるコマンド（例えば後述の開始操作コマンド）は、遊技制御処理でセットされ、割込処理でサブ制御基板400に送信される。また、遊技制御処理でセットされた各タイマ（例えばウェイトタイマ）は、割込処理で減算される。

【 0 2 9 8 】

メインCPU301は、遊技制御処理を開始すると、初期設定処理を実行する（S101）。初期設定処理は、1回の遊技が終了する毎に実行される。メインCPU301は、初期設定処理において、メインRAM303の記憶領域のうち遊技毎に初期化される記憶領域を初期化する。

【 0 2 9 9 】

メインCPU301は、初期設定処理の後に、自動投入処理（S102）に移行する。自動投入処理により、メインCPU301は、前回の遊技の結果、有効ラインにリプレイに係る図柄組合せが揃った場合、前回の遊技と同数の賭けメダルを今回の遊技の賭けメダルとして設定する。

【 0 3 0 0 】

メインCPU301は、自動投入処理の後に、遊技開始前処理（S103）に移行する。遊技開始前処理において、メインCPU301は、メダル投入部8からのメダルの検知、および、精算ボタン23の操作の検出をする。また、メインCPU301は、遊技開始前処理において、スタートレバー24の操作（すなわち遊技の開始操作）を検出する。

10

20

30

40

50

【 0 3 0 1 】

メインCPU301は、遊技開始前処理で遊技の開始操作を検知すると、設定値確認処理（S104）に移行する。設定値確認処理において、メインCPU301は、メインRAM303の設定値格納領域に格納されている設定値の適否を判断する。具体的には、メインCPU301は、設定値確認処理において、設定値格納領域に格納されている設定値が数値「1」から数値「6」の範囲内であるか否かを判定する。設定値が数値「1」から数値「6」の範囲内でないと判断した場合、メインCPU301は、設定値の異常を示す設定値異常コマンドをコマンド格納領域に格納し、設定値エラー処理に移行する。例えば、設定値格納領域に格納された設定値が、ノイズにより変更された場合、設定値エラー処理が実行される。設定値エラー処理において、メインCPU301は、遊技制御処理を中止（遊技の進行を禁止）する。設定値エラー処理が実行された場合は、例えば、電源ボタン511をOFF状態にした後に再度ON状態にして、メインCPU301に起動処理および設定変更処理を実行させ、正常な設定値が設定された場合、遊技が可能な状態に復帰する。

10

【 0 3 0 2 】

メインCPU301は、設定値確認処理で設定値が適正であると判断した場合、乱数値R1、乱数値R2および乱数値R3を取得する（S105）。乱数値R1は、乱数発生器304で生成されるハードウェア乱数であり、内部抽選処理で用いられる。乱数値R2は、メインCPU301に内蔵されるレジスタから取得されるソフトウェア乱数であり、回胴演出決定処理等で用いられる。乱数値R3は、AT決定処理で用いられる。メインCPU301は、取得した乱数値R1をメインRAM303の乱数値R1格納領域に格納する。同様に、メインCPU301は、取得した乱数値R2をメインRAM303の乱数値R2格納領域に格納し、乱数値R3をメインRAM303の乱数値R3格納領域に格納する。

20

【 0 3 0 3 】

メインCPU301は、乱数値R1、乱数値R2および乱数値R3をメインRAM303に格納した後に、抽選実行処理（S106）に移行する。抽選実行処理は、当選エリアを乱数値R1により決定するための内部抽選処理、AT状態への移行を乱数値R3により決定するためのAT決定処理、および、回胴演出を乱数値R2により決定するための回胴演出決定処理を含む各処理で構成される。また、抽選実行処理は、指示番号を決定するための指示番号決定処理を含む。

30

【 0 3 0 4 】

メインCPU301は、抽選実行処理を実行した後に、ウェイト処理（S107）を実行する。ウェイト処理は、各遊技の時間長を所定の長さ以上にするための処理である。メインCPU301は、ウェイト処理において、ウェイト期間が経過したか否かを判定し、ウェイト期間が経過していないと判断した場合、ウェイト処理から後述の停止前処理に移行しない。

【 0 3 0 5 】

一方で、ウェイト期間が経過したと判断した場合、メインCPU301は、停止前処理（S108）に移行する。停止前処理においては、内部抽選処理で決定された当選エリアに応じて各種のデータ（後述の優先順位等）がメインRAM303に格納される。後述の停止制御処理において、停止前処理で格納された各データに応じて各リール12が停止されることにより、当選エリアで指定される当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

40

【 0 3 0 6 】

メインCPU301は、停止前処理を実行した後に、停止制御処理（S109）に移行する。停止制御処理により、メインCPU301は、各停止ボタン25が操作される毎に、当該停止ボタン25に対応するリール12を停止させる。各リール12は、上述した停止前処理で設定した各データに応じた図柄位置で停止する。

【 0 3 0 7 】

停止制御処理で全てのリール12を停止すると、メインCPU301は、表示判定処理（

50

S 1 1 0) に移行する。表示判定処理において、メインCPU 3 0 1 は、有効ラインに表示された図柄の組合せの判定をする。また、メインCPU 3 0 1 は、有効ラインに表示された図柄の組合せの種別に応じて各種のデータを設定する。例えば、リプレイに係る図柄組合せが有効ラインに停止表示していると判定した場合、メインCPU 3 0 1 は、再遊技作動中フラグをON状態に設定する。また、メインCPU 3 0 1 は、有効ラインに入賞当選役に係る図柄組合せが停止していると判断した場合、当該入賞当選役の種別に応じた枚数のメダルをクレジット数に加算する。

【0308】

メインCPU 3 0 1 は、表示判定処理を実行した後に、状態制御処理 (S 1 1 1) を実行する。状態制御処理において、メインCPU 3 0 1 は、遊技状態を移行させる。また、メインCPU 3 0 1 は、状態制御処理において、遊技状態の移行に伴い、規制期間を開始または終了させる。メインCPU 3 0 1 は、状態制御処理を終了すると、ステップ S 1 0 1 に処理を戻す。

10

【0309】

図 2 9 は、初期設定処理のフローチャートである。初期設定処理において、メインCPU 3 0 1 は、メインRAM 3 0 3 の格納領域のうち1回の遊技に必要な情報を格納する格納領域を初期化する (S 1 0 1 - 1)。例えば、前回の遊技の当選エリア (当選エリア番号) が格納された当選エリア格納領域は、初期設定処理で初期化される。

【0310】

メインRAM 3 0 3 を初期化した後に、メインCPU 3 0 1 は、補助貯留部 5 3 0 が満タンであるか否かを判定する (S 1 0 1 - 2)。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、満タンセンサ 5 3 0 S E からのON信号が入力されているか否かを判定する。補助貯留部 5 3 0 が満タンであると判断した場合 (S 1 0 1 - 2 : Y E S)、メインCPU 3 0 1 は、満タンエラーコマンドを設定し (S 1 0 1 - 3)、満タンエラー処理に移行する。

20

【0311】

満タンエラー処理において、メインCPU 3 0 1 は、指示表示器 1 6 を用いて満タンエラーを報知する。例えば、満タンエラー処理を実行する期間において、メインCPU 3 0 1 は、指示表示器 1 6 に「H F」(ホッパーフル) という文字を表示させる。なお、満タンエラーを他の表示器 (例えば貯留枚数表示器 1 7) で報知する構成としてもよい。メインCPU 3 0 1 は、補助貯留部 5 3 0 が満タンではないと判断した場合 (S 1 0 1 - 2 : N O)、遊技開始前処理を終了して自動投入処理に移行する。

30

【0312】

図 3 0 は、自動投入処理のフローチャートである。メインCPU 3 0 1 は、自動投入処理を開始すると、前回の遊技で有効ラインにリプレイに係る図柄組合せが揃っているか否かを判定する (S 1 0 2 - 1)。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、再遊技作動中フラグが設定されているか否かを判定する。再遊技作動中フラグは、前回の遊技制御処理の表示判定処理で設定される。前回の遊技でリプレイに係る図柄組合せが有効ラインに揃っていない場合 (S 1 0 2 - 1 : N O)、メインCPU 3 0 1 は、自動投入処理を終了する。

【0313】

一方で、前回の遊技でリプレイに係る図柄組合せが有効ラインに揃っていると判断した場合 (S 1 0 2 - 1 : Y E S)、メインCPU 3 0 1 は、メインRAM 3 0 3 のコマンド格納領域に投入コマンドを格納する (S 1 0 2 - 2)。投入コマンドを格納した後に、メインCPU 3 0 1 は、投入間隔タイマをセットする (S 1 0 2 - 3)。投入間隔タイマは、サブ制御基板 4 0 0 に投入コマンドが送信される時間間隔を所定の時間長以上に確保するためのタイマである。投入間隔タイマをセットすると、メインCPU 3 0 1 は、投入間隔タイマがタイムアップしたか否かを判定する (S 1 0 2 - 4)。メインCPU 3 0 1 は、投入間隔タイマがタイムアップしたと判断するまでステップ S 1 0 2 - 4 を繰り返す (S 1 0 2 - 4 : N O)。

40

【0314】

投入間隔タイマがタイムアップしたと判断した場合 (S 1 0 2 - 4 : Y E S)、メインC

50

P U 3 0 1 は、賭数カウンタに数値「1」を加算する（S 1 0 2 - 5）。賭数カウンタは、今回の遊技の賭けメダルの枚数を示す。また、メインC P U 3 0 1 は、賭数カウンタの値に応じて、B E T ランプ 1 4（1 4 a、1 4 b、1 4 c）の表示の態様を示す B E T ランプ表示データを生成する（S 1 0 2 - 6）。具体的には、賭数カウンタが数値「1」の場合は、B E T ランプ 1 4 のうち 1 枚ランプ 1 4 a を点灯させる B E T ランプ表示データを生成する。同様に、賭数カウンタが数値「2」の場合は、B E T ランプ 1 4 のうち 1 枚ランプ 1 4 a および 2 枚ランプ 1 4 b を点灯させる B E T ランプ表示データを生成し、賭数カウンタが数値「3」の場合は、B E T ランプ 1 4 のうち 1 枚ランプ 1 4 a、2 枚ランプ 1 4 b および 3 枚ランプ 1 4 c を点灯させる B E T ランプ表示データを生成する。B E T ランプ表示データは、メインR A M 3 0 3 のランプ関連データ格納領域に格納される。

10

【0315】

メインC P U 3 0 1 は、賭数カウンタの数値と前回の遊技の賭けメダルとが一致したか否かを判定する（S 1 0 2 - 7）。メインC P U 3 0 1 は、賭数カウンタの数値と前回の遊技の賭けメダルとが一致したと判断するまで、ステップS 1 0 2 - 2 からステップS 1 0 2 - 6 までの処理を繰り返す（S 1 0 2 - 7：N O）。他方で、賭数カウンタの数値と前回の遊技の賭けメダルとが一致したと判断した場合（S 1 0 2 - 7：Y E S）、メインC P U 3 0 1 は、自動投入処理を終了する。以上の説明から理解されたとおり、前回の遊技の結果、リプレイに係る図柄組合せが有効ラインに揃った場合は、前回の遊技の賭けメダルと同じの賭けメダルが今回の遊技で設定される。

【0316】

20

図 3 1 は、遊技開始前処理のフローチャートである。メインC P U 3 0 1 は、遊技開始前処理を開始すると、メインR A M 3 0 3 の遊技状態格納領域の遊技状態フラグを参照して規定枚数を設定する（S 1 0 3 - 1）。本実施形態においては、何れの遊技であっても、規定枚数は数値「3」に設定される。

【0317】

遊技状態に応じた規定枚数を設定した後に、メインC P U 3 0 1 は、投入メダル受付処理に移行する（S 1 0 3 - 2）。投入メダル受付処理において、メインC P U 3 0 1 は、メダル投入部 8 からのメダルを受付ける。また、メインC P U 3 0 1 は、メダル投入部 8 からのメダルを受付けた場合、賭数カウンタまたはクレジット数を加算する。

【0318】

30

メインC P U 3 0 1 は、投入メダル受付処理を実行した後に、B E T 操作受付処理（S 1 0 3 - 3）に移行する。メインC P U 3 0 1 は、B E T 操作受付処理において、遊技者の 1 B E T ボタン 2 1 の操作またはM A X - B E T ボタン 2 2 の操作を受け付ける。

【0319】

メインC P U 3 0 1 は、B E T 操作受付処理を実行した後に、精算操作受付処理（S 1 0 3 - 4）に移行する。メインC P U 3 0 1 は、精算操作受付処理において、遊技者の精算ボタン 2 3 の操作を受付ける。

【0320】

メインC P U 3 0 1 は、精算操作受付処理を実行した後に、賭数カウンタが規定枚数であるか否かを判定する（S 1 0 3 - 5）。上述した、ステップS 1 0 2 の自動投入処理、ステップS 1 0 3 - 2 の投入メダル受付処理またはステップS 1 0 3 - 3 のB E T 操作受付処理において、賭数カウンタが規定枚数まで加算された場合、メインC P U 3 0 1 は、賭数カウンタが規定枚数であると判断し（S 1 0 3 - 5：Y E S）、ステップS 1 0 3 - 6 に処理を移行する。一方で、賭数カウンタが規定枚数に達していない場合（S 1 0 3 - 5：N O）、メインC P U 3 0 1 は、ステップS 1 0 3 - 2 からステップS 1 0 3 - 4 までの各ステップを繰り返し実行する。

40

【0321】

ステップS 1 0 3 - 6 において、メインC P U 3 0 1 は、遊技者によりスタートレバー 2 4 が操作されたか否かを判定する。スタートレバー 2 4 が操作されたと判断した場合（S 1 0 3 - 6：Y E S）、メインC P U 3 0 1 は、メインR A M 3 0 3 のコマンド格納領域

50

に開始操作コマンドを格納する（S103-7）。開始操作コマンドを格納すると、メインCPU301は、遊技開始前処理を終了して設定値確認処理（S104）に移行する。一方で、スタートレバーが操作されていないと判断した場合（S103-6:NO）、メインCPU301は、ステップS103-2からステップS103-5までの各ステップを繰り返し実行する。

【0322】

図32は、投入メダル受付処理のフローチャートである。投入メダル受付処理を開始すると、メインCPU301は、投入不可フラグがON状態であるか否かを判定する（S103-2-1）。投入不可フラグは、賭数カウンタが上限値であり、且つ、クレジット数が上限値である場合に、後述のS103-2-8でON状態に設定される。メインCPU301は、投入不可フラグがON状態であると判定した場合（S103-2-1:YES）、投入メダル受付処理を終了する。他方で、メインCPU301は、投入不可フラグがON状態ではないと判定した場合（S103-2-1:NO）、メダル投入部8からメダルが投入されたか否かを判定する（S103-2-2）。

10

【0323】

具体的には、上述したように、メダル投入部8から投入されたメダルは、メダルセンサ34SEからの信号により検知される。本実施形態においては、メインCPU301は、周期的に実行される割込処理の入力ポート読込処理で、メダルセンサ34SEからの信号を読み込み、メダルセンサ34SEからの信号に応じて、メインRAM303のメダル検知フラグをON状態に設定する。メインCPU301は、ステップS103-2-2において、メダル検知フラグがON状態であるか否かを判定する。

20

【0324】

メインCPU301は、メダル投入部8からメダルが投入されたと判断した場合（S103-2-2:YES）、メダルが投入されたことを示す投入コマンドをコマンド格納領域に格納する（S103-2-3）。

【0325】

投入コマンドを格納した後に、メインCPU301は、賭数カウンタが規定枚数であるか否かを判定する（S103-2-4）。賭数カウンタが規定枚数ではないと判断した場合（S103-2-4:NO）、メインCPU301は、賭数カウンタに数値「1」を加算し（S103-2-5）、投入メダル受付処理を終了する。他方で、賭数カウンタが規定枚数であると判断した場合（S103-2-4:YES）、メインCPU301は、クレジット数に数値「1」を加算する（S103-2-6）。

30

【0326】

メインCPU301は、クレジット数を加算した後に、クレジット数が上限である数値「50」に一致するか否かを判定する（S103-2-7）。クレジット数が数値「50」であると判断した場合（S103-2-7:YES）、メインCPU301は、メダル投入不可フラグをON状態に設定し（S103-2-8）、投入メダル受付処理を終了する。他方で、メインCPU301は、クレジット数が数値「50」ではないと判断した場合（S103-2-7:NO）、メダル投入不可フラグをON状態に設定することなく、投入メダル受付処理を終了する。なお、メダル投入不可フラグがON状態に設定される期間において、メインCPU301は、メダル投入部8から投入されたメダルが、遊技機1の外部に導かれる状態にセレクター34を制御する。したがって、メダル投入部8から投入されたメダルは、メダル投入不可フラグがON状態の期間において、遊技機1の外部（受皿ユニット7）に排出される。

40

【0327】

図33は、BET操作受付処理のフローチャートである。BET操作受付処理において、メインCPU301は、クレジット数が数値「0」であるか否かを判定する（S103-3-1）。クレジット数が数値「0」である場合（S103-3-1:YES）、メインCPU301は、BET操作受付処理を終了する。

【0328】

50

クレジット数が「0」ではないと判断した場合（S103-3-1：NO）、メインCPU301は、1BETボタン21が操作されたか否かを判定する（S103-3-2）。1BETボタン21が操作されたと判断した場合（S103-3-2：YES）、メインCPU301は、投入要求カウンタに数値「1」をセットする（S103-3-3）。他方で、1BETボタン21が操作されていないと判断した場合（S103-3-2：NO）、メインCPU301は、MAX-BETボタン22が操作されたか否かを判定する（S103-3-4）。MAX-BETボタン22が操作されたと判断した場合（S103-3-4：YES）、メインCPU301は、投入要求カウンタに数値「3」をセットする（S103-3-5）。MAX-BETボタン22が操作されていないと判断した場合（S103-3-4：NO）、メインCPU301は、BET操作受付処理を終了する。

10

【0329】

ステップS103-3-3またはステップS103-3-5において、投入要求カウンタに所定の数値（数値「1」または数値「3」）がセットされた場合、メインCPU301は、投入要求カウンタから数値「1」を減算する（S103-3-6）。投入要求カウンタを「1」減算すると、メインCPU301は、クレジットカウンタから数値「1」を減算し（S103-3-7）、賭数カウンタに数値「1」を加算する（S103-3-8）。

【0330】

賭数カウンタに数値「1」を加算した後に、メインCPU301は、投入コマンドをコマンド格納領域に格納する（S103-3-9）。投入コマンドを格納した後に、メインCPU301は、投入間隔タイマをセットする（S103-3-10）。投入間隔タイマは、サブ制御基板400に投入コマンドが送信される時間間隔を所定の時間長以上に確保するためのタイマである。なお、BET操作受付処理（S103-3-10）の投入間隔タイマは、上述した自動投入処理においても用いられる。BET操作受付処理（MAX-BETボタン操作時）および自動投入処理においては、投入コマンドが連続して出力され、投入音が連続して再生される。本実施形態においては、投入間隔タイマが設けられるため、各投入コマンドが送信される時間間隔が所定の時間長以上に確保され、各投入音が出力される期間が所定の時間長以上になる。以上の構成によれば、例えば、今回の投入音の出力を開始した直後に次の投入音が出力され（今回の投入音が極端に短くなり）、今回の投入音が遊技者に感知されないという不具合が抑制される。投入間隔タイマは、例えば、約0.5秒でタイムアップする。

20

30

【0331】

メインCPU301は、投入間隔タイマがタイムアップしたか否かを判定する（S103-3-11）。投入間隔タイマがタイムアップするまでステップS103-3-11を繰り返し（S103-3-11：NO）、投入間隔タイマがタイムアップしたと判断した場合（S103-3-11：YES）、メインCPU301は、賭数カウンタが規定枚数と一致するか否かを判定する（S103-3-12）。メインCPU301は、賭数カウンタが規定枚数と一致すると判断した場合（S103-3-12：YES）、BET操作受付処理を終了する。他方で、賭数カウンタが規定枚数と一致しないと判断した場合（S103-3-12：NO）、メインCPU301は、投入要求カウンタが数値「0」であるか否かを判定する（S103-3-13）。投入要求カウンタが数値「0」であると判断した場合（S103-3-13：YES）、メインCPU301は、BET操作受付処理を終了する。一方で、投入要求カウンタが数値「0」でないと判断した場合（S103-3-13：NO）、メインCPU301は、クレジット数が「0」であるか否かを判定する（S103-3-14）。メインCPU301は、クレジット数が「0」であると判断した場合（S103-3-14：YES）、BET操作受付処理を終了し、クレジットカウンタが数値「0」でないと判断した場合（S103-3-14：NO）、ステップS103-3-6に処理を戻す。

40

【0332】

以上の説明から理解されたとおり、メインCPU301は、MAX-BETボタン22の操作を受け付けた場合、賭数カウンタが規定枚数に到達するか、クレジット数がなくなる

50

まで賭数カウンタが加算される。

【 0 3 3 3 】

図 3 4 は、精算操作受付処理のフローチャートである。精算操作受付処理において、メイン CPU 3 0 1 は、精算ボタン 2 3 が遊技者に操作されたか否かを判定する (S 1 0 3 - 4 - 1)。精算ボタン 2 3 が操作されたと判定した場合 (S 1 0 3 - 4 - 1 : Y E S)、メイン CPU 3 0 1 は、払出要求カウンタに精算メダルを設定する (S 1 0 3 - 4 - 2)。精算メダルは、精算ボタン 2 3 が操作された時点における、賭数カウンタとクレジット数との合計である。ただし、自動投入により賭数カウンタが加算された場合 (前回の遊技でリプレイが停止した場合)、メイン CPU 3 0 1 は、クレジット数のみを払出要求カウンタに設定する。以上の構成では、自動投入により設定された賭けメダルの精算が禁止される。精算メダルを払出要求カウンタに設定した後に、メイン CPU 3 0 1 は、精算ボタン 2 3 の操作を示す精算操作コマンドをメイン RAM 3 0 3 のコマンド格納領域に格納し (S 1 0 3 - 4 - 3)、メダル投入不可フラグを O F F 状態に設定する (S 1 0 3 - 4 - 4)。

10

【 0 3 3 4 】

精算ボタン 2 3 が操作されていないと判定した場合 (S 1 0 3 - 4 - 1 : N O)、メイン CPU 3 0 1 は、精算操作受付処理を終了する。なお、詳細には後述するが、ホッパー駆動処理においては、払出要求カウンタの枚数のメダルがホッパー 5 2 0 からメダル払出口 9 を介して受皿ユニット 7 に排出される。

【 0 3 3 5 】

20

図 3 5 は、抽選実行処理のフローチャートである。メイン CPU 3 0 1 は、抽選実行処理を開始すると、内部抽選処理 (S 1 0 6 - 1) を実行する。内部抽選処理において、メイン CPU 3 0 1 は、今回の遊技の当選エリアを乱数値 R 1 から決定する。内部抽選処理を実行した後に、メイン CPU 3 0 1 は、回胴演出決定処理 (S 1 0 6 - 2) に移行する。回胴演出決定処理において、メイン CPU 3 0 1 は、今回の遊技の回胴演出を乱数値 R 2 から決定する。回胴演出決定処理を実行した後に、メイン CPU 3 0 1 は、A T 決定処理 (S 1 0 6 - 3) に移行する。

【 0 3 3 6 】

A T 決定処理において、メイン CPU 3 0 1 は、A T 状態に移行するか否かを乱数値 R 3 から決定する。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、A T 決定処理において、今回の遊技の当選エリアと回胴演出とに応じた抽選値を A T 決定テーブルから取得し、当該抽選値を乱数値 R 3 に減算する。通常状態において、抽選値を乱数値 R 3 に減算した結果が負数になった場合、メイン CPU 3 0 1 は、前兆カウンタに初期値を設定する。上述した通り、前兆カウンタは、前兆状態の残り遊技回数を示し、数値「 0 」～「 3 2 」の初期値が設定される。前兆カウンタの初期値は、抽選により決定される。なお、本実施形態では、A T 状態の A T 決定処理において、上乗せ決定処理が実行される。上乗せ決定処理では、当選エリアに応じて、上乗せ遊技回数が決定される。A T 決定処理を実行した後に、メイン CPU 3 0 1 は、チャンス状態決定処理 (S 1 0 6 - 4) に移行する。

30

【 0 3 3 7 】

チャンス状態決定処理において、メイン CPU 3 0 1 は、チャンス状態に移行するか否かを乱数値 R 3 から決定する。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、チャンス状態決定処理において、今回の遊技の当選エリアと回胴演出とに応じた抽選値をチャンス状態決定テーブルから取得し、当該抽選値を乱数値 R 3 に減算する。通常状態において、抽選値を乱数値 R 3 に減算した結果が負数になった場合、メイン CPU 3 0 1 は、前兆カウンタに初期値を設定する。上述した通り、前兆カウンタは、前兆状態の残り遊技回数を示し、数値「 0 」～「 3 2 」の初期値が設定される。前兆カウンタの初期値は、抽選により決定される。

40

【 0 3 3 8 】

チャンス状態決定処理を実行した後に、メイン CPU 3 0 1 は、特殊状態決定処理 (S 1 0 6 - 5) に移行する。特殊状態決定処理において、メイン CPU 3 0 1 は、特殊状態 (第 1 特殊状態、第 2 特殊状態) に移行するか否かを決定する特殊状態決定処理を実行した

50

後に、メインCPU301は、指示番号決定処理(S106-6)に移行する。

【0339】

図36は、内部抽選処理のフローチャートである。メインCPU301は、内部抽選処理を開始すると、遊技状態に応じて当選エリア抽選テーブルを設定する(S106-1-1)。例えば、メインCPU301は、メインRAM303のRT状態格納領域に格納されたRT状態の種別を示すRTフラグに応じて、当選エリア抽選テーブルを設定する。

【0340】

内部抽選処理において、メインCPU301は、乱数値R1格納領域に格納した乱数値R1を取得する(S106-1-2)。乱数値R1は、ステップ105において乱数値R1格納領域に格納される。また、メインCPU301は、当選エリアオフセット値を初期値である数値「00」に設定する(S106-1-3)。当選エリアオフセット値は、各当選エリアを指定する。また、当選エリアオフセット値は、順次に更新され、更新される毎に異なる当選エリアを指定する。例えば、当選エリアオフセット値は、数値「00」で「ハズレ」の当選エリアを指定する。

【0341】

メインCPU301は、当選エリアオフセット値が指定する当選エリアの抽選値を取得する(S106-1-4)。例えば、RT0状態の当選エリア抽選テーブルが設定された場合は、当選エリアオフセット値が数値「00」であれば、抽選値「36736」が取得される。

【0342】

メインCPU301は、ステップS106-1-1で取得した乱数値R1からステップS106-1-4で取得した抽選値を減算する(S106-1-5)。また、メインCPU301は、乱数値R1から抽選値を減算した結果が負数であるか否かを判定する(S106-1-6)。例えば、RT0状態の遊技において、数値「36736」より小さい乱数値R1が取得された場合、当選エリア番号「00」の抽選値「36736」を乱数値R1から減算した結果は負数になる。他方で、数値「36736」より大きい乱数値R1が取得された場合、当選エリア番号「00」の抽選値を乱数値R1から減算した結果は負数にならない。

【0343】

メインCPU301は、減算結果が負数ではないと判断した場合(S106-1-6:NO)、当選エリアオフセット値で全ての当選エリア(当選エリア番号「00」から「34」)を指定したか否かを判定する(S106-1-7)。全ての当選エリアが指定済みでない場合(S106-1-7:NO)、メインCPU301は、当選エリアオフセット値を更新(数値「1」を加算)して(S106-1-8)、ステップS106-1-4に処理を戻す。ステップS106-4では、更新された当選エリアオフセット値で指定される当選エリアの抽選値が取得され、ステップS106-1-5では、当該抽選値を前回の減算結果に減算する。ステップS106-1-4からステップS106-1-8までの処理は、演算結果が負数であると判断(S106-1-6:YES)されるか全ての当選エリアが指定されるまで(S106-1-7:YES)繰り返される。

【0344】

演算結果が負数であると判断した場合または全ての当選エリアが指定された場合、メインCPU301は、データ格納処理(S106-1-9)を実行する。具体的には、メインCPU301は、現在の当選エリアオフセット値をメインRAM303の当選エリア格納領域に格納する。例えば、減算結果が負数になった当選エリアオフセット値が「12」の場合は、数値「12」が当選エリア格納領域に格納される。また、メインCPU301は、データ格納処理において、当選エリアに応じた第1コマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納する。なお、メインCPU301は、後述する割込み処理のコマンド送信処理において、コマンド格納領域に格納された第1コマンドをサブ制御基板400に送信する。

【0345】

10

20

30

40

50

図 3 7 は、回胴演出決定処理のフローチャートである。メイン CPU 3 0 1 は、回胴演出決定処理を開始すると、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する (S 1 0 6 - 2 - 1)。遊技状態が通常状態であると判断した場合 (S 1 0 6 - 2 - 1 : Y E S)、メイン CPU 3 0 1 は、回胴演出決定テーブル A により、今回の遊技の回胴演出を決定する (S 1 0 6 - 2 - 2)。

【 0 3 4 6 】

具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、今回の遊技の当選エリアに応じた各抽選値を回胴演出毎に回胴演出決定テーブル A から取得し、当該各抽選値を順次に乱数値 R 2 に減算する。例えば、メイン CPU 3 0 1 は、「演出なし」、回胴演出 A、回胴演出 B、回胴演出 C、回胴演出 D の順序で各回胴演出の抽選値を乱数値 R 2 に減算する。メイン CPU 3 0 1 は、抽選値を乱数値 R 2 に減算した結果が負数になるまで繰り返し、抽選値を減算した結果が負数になった回胴演出を決定する。

10

【 0 3 4 7 】

遊技状態が通常状態ではないと判断した場合 (S 1 0 6 - 2 - 1 : N O)、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態が A T 状態であるか否かを判定する (S 1 0 6 - 2 - 3)。遊技状態が A T 状態ではないと判断した場合 (S 1 0 6 - 2 - 3 : N O)、メイン CPU 3 0 1 は、「演出なし」を決定する (S 1 0 6 - 2 - 4)。

【 0 3 4 8 】

一方、遊技状態が A T 状態であると判断した場合 (S 1 0 6 - 2 - 3 : Y E S)、メイン CPU 3 0 1 は、昇格予約フラグが O N 状態であるか否かを判定する (S 1 0 6 - 2 - 5)。仮に、前回の遊技で昇格回胴演出が予約された場合、今回の遊技で昇格予約フラグは O N 状態であり、前回の遊技で昇格回胴演出が予約されなかった場合、今回の遊技で昇格予約フラグは O F F 状態である。昇格回胴演出を予約するか否かは、後述の昇格予約決定処理で決定される。昇格予約フラグが O N 状態であると判断した場合、メイン CPU 3 0 1 は、昇格回胴演出を決定する (S 1 0 6 - 2 - 6)。

20

【 0 3 4 9 】

一方、昇格予約フラグが O N 状態ではないと判断した場合 (S 1 0 6 - 2 - 5 : N O)、メイン CPU 3 0 1 は、回胴演出決定テーブル B により、今回の遊技の回胴演出を決定し (S 1 0 6 - 2 - 7)、昇格予約決定処理 (S 1 0 6 - 2 - 8) を実行する。昇格予約決定処理では、今回の遊技で弱チェリーが当選した場合、昇格予約決定テーブルを用いて昇格回胴演出を予約するか否かが決定される。昇格回胴演出の予約が決定された場合、昇格予約フラグを O N 状態にする。

30

【 0 3 5 0 】

メイン CPU 3 0 1 は、ステップ S 1 0 6 - 2 - 2、ステップ S 1 0 6 - 2 - 4、ステップ S 1 0 6 - 2 - 6、ステップ S 1 0 6 - 2 - 7 において、回胴演出を決定した後に、当該回胴演出を示す演出種別コマンドをコマンド格納領域に格納する (S 1 0 6 - 2 - 9)。また、演出種別コマンドを格納した後に、メイン CPU 3 0 1 は、回胴演出の回胴演出番号を回胴演出番号格納領域に格納する (S 1 0 6 - 2 - 1 0)。具体的には、「演出なし」の場合、回胴演出番号格納領域に数値「 0 」が格納される。また、回胴演出 A の場合、回胴演出番号格納領域に数値「 1 」が格納され、回胴演出 B の場合、数値「 2 」が格納され、回胴演出 C の場合、数値「 3 」が格納され、回胴演出 D の場合、数値「 4 」が格納され、昇格回胴演出の場合、数値「 5 」が格納される。回胴演出番号を格納した後に、メイン CPU 3 0 1 は、回胴演出決定処理を終了する。

40

【 0 3 5 1 】

図 3 8 は、指示番号決定処理のフローチャートである。メイン CPU 3 0 1 は、指示番号決定処理を開始すると、現在の遊技が指示期間であるか否かを判定する (S 1 0 6 - 5 - 1)。指示期間であると判断した場合 (S 1 0 6 - 5 - 1 : Y E S)、メイン CPU 3 0 1 は、指示番号を指示決定テーブル A を用いて決定する (S 1 0 6 - 5 - 2)。一方、指示期間ではないと判断した場合 (S 1 0 6 - 5 - 1 : N O)、メイン CPU 3 0 1 は、指示番号を指示決定テーブル B を用いて決定する (S 1 0 6 - 5 - 3)。上述した通り、非

50

指示期間では、全ての当選エリアで指示番号「99」（指示なし）が決定される。

【0352】

メインCPU301は、ステップS106-5-2またはステップS106-5-3で指示番号を決定した後に、当該指示番号を指示番号格納領域に格納する。指示番号格納領域は、例えば、メインRAM303に記憶される。メインCPU301は、後述する割込み処理のLED表示処理において、指示番号格納領域に記憶された指示番号に対応する指示情報を指示表示器16に表示させる。また、メインCPU301は、割込み処理のコマンド送信処理において、指示番号格納領域に記憶された指示番号を示す第2コマンドを送信する。指示番号を格納した後に、メインCPU301は、指示番号決定処理を終了する。

【0353】

図39は、ウェイト処理のフローチャートである。メインCPU301は、回胴演出の実行期間、または、ウェイト期間が経過するまでウェイト処理を実行する。

【0354】

ウェイト処理を開始すると、メインCPU301は、回胴演出番号格納領域の回胴演出番号が「0」であるか否かを判定する（S107-1）。すなわち、回胴演出決定処理で「演出なし」が決定されたか否かを判定する。回胴演出番号が「0」である場合（S107-1：YES）、メインCPU301は、ウェイトタイマが数値「0」であるか否かを判定する（S107-2）。ウェイトタイマは、割込処理が実行される毎に減算される。ウェイトタイマがタイムアップしていない（ウェイトタイマ 0）と判断した場合、メインCPU301は、ステップS107-2を繰り返す（S107-2：NO）。

【0355】

一方で、ウェイトタイマがタイムアップしたと判断した場合（S107-2：YES）、メインCPU301は、新たにウェイトタイマを初期値（約4100ms）にセットする（S107-3）。また、メインCPU301は、各リール12が始動したことを示すリール始動コマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納し（S107-4）、各リール12の回転を開始させて、ウェイト処理を終了する。

【0356】

メインCPU301は、ステップS107-1において、回胴演出番号が「0」以外であると判断した場合、回胴演出番号が回胴演出Aを示す「1」、または、回胴演出Bを示す「2」であるか否かを判定する（S107-5）。回胴演出番号が「1」または「2」であると判断した場合（S107-5：YES）、メインCPU301は、回胴演出タイマに1000smをセットする（S107-6）。

【0357】

一方で、回胴演出番号が「1」または「2」ではないと判断した場合（S107-5：NO）、メインCPU301は、回胴演出番号が回胴演出Cを示す「3」であるか否かを判定する（S107-7）。回胴演出番号が「3」であると判断した場合（S107-7：YES）、メインCPU301は、回胴演出タイマに2000smをセットする（S107-8）。一方、回胴演出番号が「3」ではないと判断した場合（S107-7：NO）、回胴演出が回胴演出Dを示す「4」であるか否かを判定する（S107-9）。メインCPU301は、回胴演出番号が回胴演出Dを示す「4」であると判断した場合（S107-9：YES）、回胴演出タイマに5000smをセットする（S107-10）。一方、回胴演出番号が回胴演出Dを示す「4」ではないと判断した場合（S107-9：NO）、すなわち、回胴演出番号が昇格回胴演出を示す「5」である場合、回胴演出タイマに2500smをセットする（S107-11）。

【0358】

メインCPU301は、回胴演出タイマをセットすると、回胴演出タイマが数値「0」まで減算されたか否かを判定する（S107-12）。回胴演出タイマは、割込処理が実行される毎に減算される。メインCPU301は、回胴演出タイマがタイムアップするまで（すなわち、回胴演出が終了するまで）ステップS107-12を繰り返し（S107-12：NO）、回胴演出タイマがタイムアップしたと判断した場合（S107-12：Y

10

20

30

40

50

ES)、ステップS107-2に移行する。

【0359】

図40は、停止前処理のフローチャートである。メインCPU301は、停止前処理を開始すると、加速ウェイトタイマに初期値をセットする(S108-1)。加速ウェイトタイマの初期値は、各リール12が始動を開始してから定常回転まで加速するのに要する時間長に設定される。メインCPU301は、加速ウェイトタイマに初期値をセットした後に、加速ウェイトタイマがタイムアップしたか否かを判定する(S108-2)。メインCPU301は、ステップS108-2を加速ウェイトタイマがタイムアップするまで繰り返し(S108-2:NO)、加速ウェイトタイマがタイムアップした場合(S108-2:YES)、ステップS108-3に処理を移行する。

10

【0360】

ステップS108-3において、メインCPU301は、停止操作がされていない停止ボタン25(25L、25C、25R)の個数を示す未停止操作カウンタに数値「3」を格納する。また、メインCPU301は、表示役格納領域の設定処理をする(S108-4)。上述したように、表示役格納領域の各表示可能ビットは、各当選役に対応し、対応する当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止する可能性がある場合は数値「1」である。したがって、全てのリール12が回転しているステップS108-4においては、全ての当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止可能であるため、表示役格納領域の全てのビットが数値「1」に設定される。

【0361】

20

メインCPU301は、表示役格納領域の設定処理の後に、優先順位格納処理(S108-5)に移行する。図41は、優先順位格納処理で設定される複数の優先順位格納領域P(PL、PC、PR)の概念図である。優先順位格納領域Pは、図41に示すように、リール12Lに対応する左リール優先順位格納領域PLと、リール12Cに対応する中リール優先順位格納領域PCと、リール12Rに対応する右リール優先順位格納領域PRとを含んで構成される。また、各優先順位格納領域Pは、複数個(21個)の領域Qに区分される。各領域Qは、リール12の各図柄位置(単位領域U)に対応する。

【0362】

優先順位格納処理が実行されると、各領域Qには、当該領域Qの図柄の優先順位が格納される。例えば、有効ラインに停止した場合に、当選していない当選役が表示される領域Qには、優先順位「HFF」が格納される。また、有効ラインに停止させることが可能な図柄の領域Qには優先順位「H00」が格納され、当選役を構成する図柄の領域Qには、数値「H01」が格納される。

30

【0363】

図42は、優先順位格納処理のフローチャートである。メインCPU301は、優先順位格納処理を開始すると、未停止操作カウンタを検索回数として格納する(S108-5-1)。また、メインCPU301は、未だ停止操作がされていないリール12のうち1つのリール12を対象リールとして決定する(S108-5-2)。

【0364】

メインCPU301は、優先順位テーブル選択処理(S108-5-3)を実行する。優先順位テーブルは、各当選役の優先順位を規定し、複数の優先順位テーブルのうちの1つが選択される。例えば、当選エリア「打順ベルE1~E3」(正解押順の第1停止がリール12R)が当選した遊技を想定する。当該遊技で選択される優先順位テーブルによれば、右リール優先順位格納領域PRにおいて、「失敗ベル」の図柄の優先順位より「正解ベル」の図柄の優先順位が高くなる。他方で、左リール優先順位格納領域PLおよび中リール優先順位格納領域PCにおいては、「正解ベル」の図柄の優先順位より「失敗ベル」の図柄の優先順位が高くなる。以上の構成によれば、優先順位テーブルが適宜に選択されることにより、有効ラインに停止される図柄が停止操作順序に応じて変化する。

40

【0365】

優先順位テーブル選択処理を実行した後に、メインCPU301は、領域ポインタに初期

50

値「00」を格納し、領域残数に初期値「21」を格納する（S108-5-4）。領域ポインタは、対象リールの領域Qを指定する。また、領域残数は、当該対象リールにおいて、優先順位が格納されていない領域Qの個数を意味する。

【0366】

メインCPU301は、領域ポインタで指定される図柄位置の図柄コード（図柄の種別）を取得する（S108-5-5）。また、メインCPU301は、当該図柄コードと当選エリア（当選役）と優先順位テーブルとに応じて、優先順位を決定する（S108-5-6）。メインCPU301は、決定した優先順位を現在の領域ポインタが指定する領域Qに格納する（S108-5-7）。

【0367】

メインCPU301は、領域ポインタに数値「1」を加算し、領域残数から数値「1」を減算する（S108-5-8）。その後、メインCPU301は、領域残数が数値「0」であるか否かを判定する（S108-5-9）。領域残数が「0」ではないと判断した場合（S108-5-9：NO）、メインCPU301は、ステップS108-5-5からステップS108-5-9までを繰り返し実行する。他方で、領域残数が「0」とであると判断した場合（S108-5-9：YES）、すなわち、対象リールの優先順位格納領域の生成が終了した場合、メインCPU301は、検索回数から「1」を減算する（S108-5-10）。

【0368】

検索回数を減算した後に、メインCPU301は、検索回数が終了したか否かを判定する（S108-5-11）。検索回数が終了していないと判断した場合（S108-5-11：NO）、メインCPU301は、ステップS108-5-2に処理を戻し、対象リールを変更してステップS108-5-2からステップS108-5-11までを繰り返し実行する。一方で、検索回数が終了したと判断した場合（S108-5-11：YES）、メインCPU301は、優先順位格納処理を終了する。

【0369】

図43は、停止制御処理のフローチャートである。メインCPU301は、回転中のリール12に対応する停止ボタン25が操作されたか否かを判定する（S109-1）。回転中のリール12に対応する停止ボタン25が操作されるまで、メインCPU301は、ステップS109-1を繰り返し実行する（S109-1：NO）。他方で、回転中のリール12に対応する停止ボタン25が操作された場合（S109-1：YES）、メインCPU301は、停止操作された停止ボタン25の種別を示す停止操作コマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納する（S109-2）。

【0370】

停止操作コマンドを格納すると、メインCPU301は、停止順序格納領域を更新する（S109-3）。また、メインCPU301は、未停止操作カウンタから数値「1」を減算する（S109-4）。メインCPU301は、操作された停止ボタン25に対応するリール12を、停止対象リールとして設定する（S109-5）。

【0371】

メインCPU301は、図柄カウンタの現在値（すなわち、中段ライン上に位置する図柄番号）を停止操作位置として取得する（S109-6）。メインCPU301は、対象リールの優先順序格納領域の各領域Qのうち、停止操作位置の領域Qと当該停止操作位置の次のコマから4コマ分の領域Qとの優先順位（すなわち、5コマ分の優先順位）を取得する（S109-7）。また、メインCPU301は、取得した5コマ分の優先順位のうち最も優先順位が高いコマを停止予定位置に決定するとともに、停止操作位置から停止予定位置までのコマ数を滑りコマ数として設定する（S109-8）。

【0372】

メインCPU301は、停止予定位置の図柄コード（すなわち、停止予定位置の図柄の種別）に応じて、表示役格納領域の各ビットを更新する（S109-9）。例えば、停止制御処理でリール12Lが停止して有効ラインに図柄「ベル」が停止した場合、左リールの

10

20

30

40

50

図柄が「ベル」ではない当選役（例えばチェリー役）に係る図柄組合せは、有効ラインに停止する可能性がなくなるため、表示役格納領域の各ビットのうち当該当選役に対応するビットは数値「0」になる。

【0373】

表示役格納領域を更新した後に、メインCPU301は、未停止操作カウンタが「0」であるか否かを判定する（S109-10）。未停止操作カウンタが数値「0」であることは、全てのリール12について停止操作がされたことを意味する。未停止操作カウンタが「0」であると判断した場合（S109-10：YES）、メインCPU301は、停止制御処理を終了する。他方で、未停止操作カウンタが「0」では無いと判断した場合（S109-10：NO）、停止前処理でも実行した優先順位格納処理を実行する（S109-11）。ステップS109-11において、停止前処理のステップS109-3と同様に、回転中のリール12の優先順位格納領域Pに優先順位が格納される。ただし、当選エリア格納領域の当選エリアで示される当選役を構成する図柄であっても、何れかのリール12が停止したことにより有効ラインに表示される可能性が無くなった当選役に係る図柄組合せの図柄は、他の図柄と比較して優先順位が高く設定されない。

10

【0374】

メインCPU301は、優先順位格納処理を実行した後に、ステップS109-1に処理を戻す。メインCPU301は、全てのリール12に対して停止操作がされるまで、すなわち、未停止操作カウンタが「0」であると判断されるまで、ステップS109-1からステップS109-11までの処理を繰り返し実行する。未停止操作カウンタが「0」であると判断された場合（S109-10：YES）、メインCPU301は、リール停止制御処理を終了する。

20

【0375】

図44は、表示判定処理（S110）のフローチャートである。表示判定処理を開始すると、メインCPU301は、有効ラインに停止した当選役に係る図柄組合せが、当該遊技で有効ラインへの停止が許可された当選役に係る図柄組合せであるか否かを判定する（S110-1）。具体的には、メインCPU301は、ステップS110-1において、表示役格納領域の表示可能ビットのうち「1」に設定された表示可能ビットに対応する当選役について、当該当選役に対応する表示許可ビットが「1」に設定されているか否かを判定する。数値「1」の表示可能ビットに対応する表示許可ビットが「0」に設定されている場合、メインCPU301は、不正入賞が発生したと判断する。

30

【0376】

メインCPU301は、不正入賞が発生したと判断した場合（S110-1：YES）、不正入賞コマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納し（S110-2）、不正入賞エラー処理に移行して遊技の進行を禁止する。不正入賞エラー処理が実行された場合は、例えば、電源ボタン511をOFF状態にした後に再度ON状態にして、メインCPU301に起動処理および設定変更処理を実行させ、正常な設定値が設定されることで遊技が可能となる。

【0377】

有効ラインへの停止が許可された当選役に係る図柄組合せが停止したと判定した場合（S110-1：NO）、メインCPU301は、有効ラインにリプレイに係る図柄組合せが停止しているか否かを判定する（S110-3）。リプレイに係る図柄組合せ有効ラインに停止していると判定した場合（S110-3：YES）、メインCPU301は、再遊技作動中フラグをON状態に設定して（S110-4）、再遊技コマンドをメインRAM303のコマンド格納領域に格納し（S110-5）、表示判定処理を終了する。再遊技コマンドは、有効ラインにリプレイに係る図柄組合せが停止したことを示す。

40

【0378】

他方で、リプレイに係る図柄組合せが有効ラインに停止していないと判定した場合（S110-3：NO）、メインCPU301は、再遊技作動中フラグをOFF状態に設定し（S110-6）、入賞当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止しているか否かを判定

50

する（S 1 1 0 - 7）。入賞当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止していると判断した場合（S 1 1 0 - 7：YES）、メインCPU 3 0 1は、入賞当選役コマンドをメインRAM 3 0 3のコマンド格納領域に格納する（S 1 1 0 - 8）。入賞当選役コマンドは、有効ラインに揃った入賞当選役に係る図柄組合せの種別を示す。

【0379】

メインCPU 3 0 1は、有効ラインに停止した入賞当選役に係る図柄組合せの種別に応じた枚数のメダルをクレジット数に加算する（S 1 1 0 - 9）。クレジット数を加算した後に、メインCPU 3 0 1は、クレジット数の上限値である数値「50」よりも加算した結果が大きいかなかを判定する（S 1 1 0 - 10）。クレジット数が「50」より大きい場合（S 1 1 0 - 10：YES）、クレジット数の上限値を上回った分のメダル枚数（例えば、ステップS 1 1 0 - 9の加算結果が「55」である場合は数値「5」）を、メダル要求カウンタに設定する（S 1 1 0 - 11）。メダル要求カウンタにメダル枚数を設定した後に、メインCPU 3 0 1は、ホッパー駆動処理に移行する。他方で、クレジット数が「50」以下である場合（S 1 1 0 - 10：NO）、メインCPU 3 0 1は、表示判定処理を終了する。

10

【0380】

メインCPU 3 0 1は、ステップS 1 1 0 - 7において、入賞当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止していないと判断した場合（S 1 1 0 - 7：NO）、ボーナス役に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示されたかなかを判定する（S 1 1 0 - 12）。ボーナス役に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示されたと判断した場合（S 1 1 0 - 12：YES）、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3のコマンド格納領域にボーナス役コマンドを格納する（S 1 1 0 - 13）。ボーナス役コマンドは、ボーナス役に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示された旨を示す。メインCPU 3 0 1は、ボーナス役コマンドを格納した後に、表示判定処理を終了する。

20

【0381】

メインCPU 3 0 1は、ステップS 1 1 0 - 12において、ボーナス役に係る図柄組合せが有効ラインに停止していないと判断した場合（S 1 1 0 - 12：NO）、ハズレ表示コマンドをメインRAM 3 0 3のコマンド格納領域に格納する（S 1 1 0 - 14）。ハズレ表示コマンドは、有効ラインに当選役に係る図柄組合せが停止していないことを示す。本実施形態においては、再遊技コマンドと入賞当選役コマンドとハズレ表示コマンドとボーナス役コマンドとを表示当選役コマンドと総称する。

30

【0382】

図45は、ホッパー駆動処理のフローチャートである。ホッパー駆動処理は、表示判定処理、または、遊技開始前処理の精算操作受付処理において、払出要求カウンタが設定された場合に実行される。ホッパー駆動処理を開始すると、メインCPU 3 0 1は、払出開始コマンドをメインRAM 3 0 3のコマンド格納領域に格納する（S 1 2 0）。払出開始コマンドは、ホッパー520におけるメダル排出の開始を示す。また、メインCPU 3 0 1は、払出期間監視タイマに初期値を設定する（S 1 2 1）。払出期間監視タイマは、ホッパー駆動処理が開始してから所定の時間長（例えば30秒）が経過した場合にタイムアップする。

40

【0383】

メインCPU 3 0 1は、ホッパー駆動信号の出力を開始する（S 1 2 2）。ホッパー駆動信号が出力される期間において、ホッパー520からメダルが順次に排出される。ホッパー駆動信号の出力を開始した後に、メインCPU 3 0 1は、払出期間監視タイマがタイムアップしたかなかを判定する（S 1 2 3）。メインCPU 3 0 1は、払出期間監視タイマがタイムアップしたと判断した場合（S 1 2 3：YES）、エラーコマンドをコマンド格納領域に格納し（S 1 2 4）、ホッパーエンプティエラー処理に移行する。以上の構成では、メインCPU 3 0 1は、ホッパー駆動処理の開始から払出期間監視タイマがタイムアップするまでに、払出要求カウンタの枚数のメダルの排出が完了しなかった場合、ホッパーエンプティエラー処理に移行し、遊技の進行を禁止する。ホッパーエンプティエ

50

ラー処理が実行された場合、例えば、リセットボタン 5 1 2 の操作を条件に、ホッパー駆動処理に復帰する。

【 0 3 8 4 】

メインCPU 3 0 1 は、ホッパー 5 2 0 からの払出信号を検出したか否かを判定する (S 1 2 5)。上述したとおり、払出信号は、ホッパー 5 2 0 から 1 枚のメダルが払い出される毎に、払出センサ 1 1 2 S E から出力される。メインCPU 3 0 1 は、払出信号を検出したと判断するまで、ステップ S 1 2 3 とステップ S 1 2 5 とを繰り返し実行する (S 1 2 5 : N O)。

【 0 3 8 5 】

メインCPU 3 0 1 は、払出信号を検出したと判断した場合 (S 1 2 5 : Y E S)、払出要求カウンタから数値「 1 」を減算する (S 1 2 6)。その後、メインCPU 3 0 1 は、払出要求カウンタが数値「 0 」まで減算されたか否かを判定する (S 1 2 7)。払出要求カウンタが数値「 0 」まで減算されたと判断した場合 (S 1 2 7 : Y E S)、メインCPU 3 0 1 は、ホッパー駆動信号の出力を停止し (S 1 2 8)、払出終了コマンドをメインRAM 3 0 3 のコマンド格納領域に格納する (S 1 2 9)。例えば、サブ制御基板 4 0 0 は、メインCPU 3 0 1 から払出開始コマンドを受信した場合に払出の効果音の出力を開始し、払出終了コマンドを受信した場合に払出の効果音の出力を停止する。メインCPU 3 0 1 は、払出終了コマンドを格納すると、ホッパー駆動処理を終了する。他方で、払出要求カウンタが「 0 」でないと判断した場合 (S 1 2 7 : N O)、メインCPU 3 0 1 は、ステップ S 1 2 3 からステップ 1 2 7 を繰り返し実行する。

【 0 3 8 6 】

図 4 6 (a) は、状態制御処理のフローチャートである。状態制御処理を開始すると、メインCPU 3 0 1 は、RT 状態移行処理 (S 1 1 1 - 1) を実行する。RT 状態移行処理において、メインCPU 3 0 1 は、RT 状態を移行する。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、RT 状態移行処理において、RT 1 移行図柄が有効ラインに停止したか否かを判定する。上述したように、RT 1 移行図柄は、失敗ベルを取りこぼした場合等で有効ラインに停止する。有効ラインにRT 1 移行図柄が停止したと判断した場合、メインCPU 3 0 1 は、RT 1 状態に移行する。なお、RT 1 状態においてRT 1 移行図柄が有効ラインに停止した場合、RT 状態は変更されない。また、メインCPU 3 0 1 は、RT 状態移行処理において、有効ラインにRT 2 移行図柄が停止したか否かを判定する。RT 2 移行図柄が有効ラインに停止したと判断した場合、メインCPU 3 0 1 は、RT 状態をRT 2 状態に変更する。さらに、メインCPU 3 0 1 は、RT 状態移行処理において、今回の遊技でボーナス作動状態の終了条件が成立したか否かを判定する。ボーナス作動状態の終了条件が成立したと判断した場合、メインCPU 3 0 1 は、RT 状態をRT 0 状態に変更する。

【 0 3 8 7 】

RT 状態移行処理の後に、メインCPU 3 0 1 は、遊技状態移行処理 (S 1 1 1 - 2) を実行する。メインCPU 3 0 1 は、今回の遊技の遊技状態に応じて、遊技状態移行処理において各遊技状態を移行させる。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、今回の遊技でAT 状態に当選した場合、前兆状態の遊技回数に応じて、開始準備状態または前兆状態に移行させる。上述した通り、前兆状態の遊技回数は、数値「 0 」～「 3 2 」のうちの何れかから抽選で決定される。AT 状態に当選した場合に決定された前兆状態の遊技回数が数値「 0 」の場合、遊技状態が開始準備状態に移行する。また、前兆状態の遊技回数が数値「 0 」より多い場合、遊技状態が前兆状態に移行する。抽選で決定された前兆状態の遊技回数は前兆カウンタに格納され、前兆状態の各遊技で前兆カウンタが減算される。前兆カウンタが数値「 0 」まで減算された場合、AT 状態に移行する。

【 0 3 8 8 】

メインCPU 3 0 1 は、通常状態の遊技でチャンス状態に当選した場合、前兆状態の遊技回数に応じて、チャンス状態または前兆状態に移行する。上述した通り、前兆状態の遊技回数は、数値「 0 」～「 3 2 」のうちの何れかが抽選で決定される。チャンス状態に当選した場合に決定された前兆状態の遊技回数が数値「 0 」の場合、遊技状態がチャンス状態

に移行する。また、前兆状態の遊技回数が数値「0」より多い場合、遊技状態が前兆状態に移行する。抽選で決定された前兆状態の遊技回数は前兆カウンタに格納され、前兆状態の各遊技で前兆カウンタが減算される。前兆カウンタが数値「0」まで減算された場合、チャンス状態に移行する。また、チャンス状態に移行する場合、メインＣＰＵ３０１は、チャンス状態カウンタに初期値「10」を格納する。

【0389】

メインＣＰＵ３０１は、チャンス状態の各遊技において、チャンス状態カウンタを数値「1」ずつ減算する。また、遊技状態移行処理において、メインＣＰＵ３０１は、チャンス状態カウンタが数値「0」まで減算されたか否かを判定する。チャンス状態カウンタが数値「0」まで減算されたと判断した場合であって、今回のチャンス状態でＡＴ状態に当選した場合、その後、開始準備状態に移行する。一方、今回のチャンス状態でＡＴ状態に当選していない場合、次回のチャンス状態に移行する権利が付与されているか否かに応じて、遊技状態を移行させる。具体的には、次回のチャンス状態に移行する権利が付与されている場合、メインＣＰＵ３０１は、チャンス状態に移行し、次回のチャンス状態に移行する権利が付与されていない場合、通常状態に移行する。

10

【0390】

メインＣＰＵ３０１は、開始準備状態の各遊技において、ＲＴ２状態に移行したか否かを判断する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、今回の遊技のＲＴ状態移行処理においてＲＴ状態がＲＴ２状態に移行されたか否かを遊技状態移行処理で判定する。ＲＴ２状態に移行したと判断した場合、遊技状態をＡＴ状態に移行し、ＲＴ２状態に移行していないと判断した場合、開始準備状態を継続させる。

20

【0391】

メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ状態の各遊技において、ＡＴカウンタを数値「1」ずつ減算する。また、遊技状態移行処理において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＴカウンタが数値「0」まで減算されたか否かを判定する。ＡＴカウンタが数値「0」まで減算されたと判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、終了準備状態に移行する。終了準備状態の各遊技では、ＲＴ１状態に移行したか否かが判定され、ＲＴ１状態に移行したと判断された場合、終了準備状態から通常状態に移行する。

【0392】

メインＣＰＵ３０１は、各遊技の遊技状態移行処理において、今回の遊技でボーナス役に当選したか否かが判定される。また、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス役に係る図柄組合せが有効ラインに今回の遊技で停止表示されたか否かを判定する。今回の遊技でボーナス役に当選し、且つ、該ボーナス役に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示されたと判断しなかったと判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、内部中状態に移行する。

30

【0393】

メインＣＰＵ３０１は、今回の遊技でボーナス役に係る組み合わせが有効ラインに停止表示されたと判断した場合、遊技状態をボーナス作動状態に移行させる。メインＣＰＵ３０１は、ボーナス作動状態において、払出されたメダルの枚数を計数し、メダルの枚数が数値「297」を超えたか否かを判断する。メダルの枚数が数値「297」を超えたと判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス作動状態を終了する。

40

【0394】

メインＣＰＵ３０１は、ボーナス作動状態が終了した場合、ボーナス役が当選した遊技状態に移行する。例えば、通常状態でボーナス役に当選した場合、ボーナス作動状態が終了した後に通常状態に移行し、ＡＴ状態でボーナス役に当選した場合、ボーナス作動状態が終了した後にＡＴ状態に移行する。ただし、メインＣＰＵ３０１は、ＡＴ状態でボーナス役が当選した場合であっても、ボーナス作動状態が終了した時点において規制期間が終了している場合、通常状態に移行する。

【0395】

図４６（ｂ）は、規制期間移行処理のフローチャートである。規制期間移行処理は、各遊技の状態制御処理において実行される。なお、規制期間移行処理は、状態制御処理以外で

50

実行される構成としてもよい。

【0396】

図46(b)に示す通り、規制期間移行処理を開始した場合、メインCPU301は、規制期間フラグがOFF状態であるか否かが判定される(S501)。規制期間フラグは、規制期間の各遊技状態(AT状態等)において、ON状態に維持され、規制期間以外の各遊技状態(通常状態等)において、OFF状態に維持される。規制期間フラグは、例えば、メインRAM303に設けられる。

【0397】

規制期間フラグがOFF状態であると判断した場合(S501: YES)、メインCPU301は、今回の遊技で前兆状態に移行したか否かを判定する(S502)。今回の遊技で前兆状態に移行したと判断した場合(S502: YES)、メインCPU301は、規制期間フラグをON状態にして(S503)、規制期間移行処理を終了する。以上の構成では、AT状態またはチャンス状態に移行する権利が通常状態で付与され、前兆状態に移行した場合、規制期間フラグがON状態になる。

10

【0398】

今回の遊技で前兆状態に移行していないと判断した場合(S502: NO)、メインCPU301は、今回の遊技で開始準備状態に移行したか否かを判定する(S504)。今回の遊技で開始準備状態に移行したと判断した場合(S504: YES)、メインCPU301は、規制期間フラグをON状態にして(S503)、規制期間移行処理を終了する。以上の構成では、AT状態に移行する権利が付与され、その後、前兆状態を介さずに開始準備状態に移行した場合、規制期間フラグがON状態になる。

20

【0399】

今回の遊技で開始準備状態に移行していないと判断した場合(S504: NO)、メインCPU301は、今回の遊技でチャンス状態に移行したか否かを判定する(S505)。今回の遊技でチャンス状態に移行したと判断した場合(S505: YES)、メインCPU301は、規制期間フラグをON状態にして(S503)、規制期間移行処理を終了する。以上の構成では、チャンス状態に移行する権利が付与され、その後、前兆状態を介さずにチャンス状態に移行した場合、規制期間フラグがON状態になる。

【0400】

ステップS501において、規制期間フラグがOFF状態でないと判断された場合、今回の遊技で通常状態または終了準備状態に移行したか否かが判定される(S506)。例えば、今回の遊技でAT状態が終了して終了準備状態に移行した場合、または、今回の遊技でチャンス状態が終了して通常状態に移行した場合にステップS506でYESの判断がされる。今回の遊技で通常状態または終了準備状態に移行したと判断された場合、メインCPU301は、規制期間フラグをOFF状態に変更し(S507)、初期化处理(S508)を実行する。規制期間が終了する場合の初期化处理では、上述した通り、規制カウンタ等の各種のカウンタが初期化される。初期化处理を終了した後に、メインCPU301は、ステップS512に移行する。

30

【0401】

今回の遊技で通常状態に移行していないと判断した場合(S506: NO)、メインCPU301は、規制カウンタが数値「1500」以上に加算されたか否かを判定する(S509)。以上のステップS509でYESの判断がされる場合としては、例えば、AT状態においてボーナス役に当選し、その後のボーナス作動状態で規制カウンタが数値「1500」に加算された場合が想定される。規制カウンタが1500以上であると判断した場合(S509: YES)、メインCPU301は、今回の遊技で通常状態または終了準備状態に移行したと判断された場合と同様に、規制期間フラグをOFF状態に変更し(S507)、初期化处理(S508)を実行する。

40

【0402】

規制カウンタが数値「1500」以上ではないと判断した場合(S509: NO)、メインCPU301は、規制カウンタに数値「1」を加算するとともに(S510)、総規制

50

期間カウンタに数値「1」を加算する（S511）。総規制期間カウンタは、上述した通り、規制期間割合を示す割合情報を表示するために用いられ、規制期間の各遊技で加算される。総規制期間カウンタを加算した後に、メインCPU301は、ステップS512に移行する。規制期間制御処理のステップS512において、メインCPU301は、総遊技回数カウンタに数値「1」を加算する。総遊技回数カウンタは、上述した通り、規制期間割合を示す割合情報を表示するために用いられ、毎回の遊技で加算される。総遊技回数カウンタを加算した後に、メインCPU301は、表示器制御処理（S513）に移行する。

【0403】

表示器制御処理において、メインCPU301は、規制期間表示器38を点灯または消灯する。具体的には、上述したステップS503において、規制期間フラグがON状態に変更された場合、メインCPU301は、表示器制御処理において、規制期間表示器38を点灯させる。また、上述したステップS507において、規制期間フラグがOFF状態に変更された場合、メインCPU301は、表示器制御処理において、規制期間表示器38を消灯させる。表示器制御処理を実行した後に、メインCPU301は、規制期間移行処理を終了する。

10

【0404】

図47は、割込処理のフローチャートである。上述したように、メインCPU301は、遊技制御処理を実行している期間に、1.49ms毎に割込処理を実行する。

【0405】

20

メインCPU301は、割込処理を開始すると、各種のレジスタのデータを退避させる（S201）。その後、メインCPU301は、入力ポート読込処理（S202）を実行する。入力ポート読込処理において、メインCPU301は、I/F回路305に入力された各種の信号を読込む。具体的には、メインCPU301は、入力ポート読込処理において、スタートスイッチ24SW、各停止スイッチ25SW、メダルセンサ34SE、精算スイッチ23SWなどのON信号を読込む。メインCPU301は、ON信号を読み込んだセンサおよびスイッチの検知フラグをON状態に設定する。

【0406】

メインCPU301は、タイマ計測処理（S203）を実行する。タイマ計測処理において、メインCPU301は、各種のタイマから所定値を減算する。メインCPU301は、タイマ計測処理において、例えば、ホッパー駆動処理で設定された払出期間監視タイマ、ウェイト処理で設定された回胴演出タイマおよびウェイトタイマを減算する。

30

【0407】

メインCPU301は、回転しているリールから駆動対象リールを選択し（S204）、駆動対象リールの駆動制御処理（S205）を実行する。駆動制御処理において、メインCPU301は、駆動対象リールのステッピングモータに駆動パルスを出力する。駆動パルスが入力された場合、ステッピングモータの励磁パターンが切替わる。

【0408】

メインCPU301は、全てのリール12の駆動制御処理が実行されたか否かを判定する（S206）。全てのリール12の駆動制御処理が実行されていないと判断した場合（S206:NO）、メインCPU301は、ステップS204とステップS205とを繰り返す。他方で、全てのリール12の駆動制御処理を実行したと判断した場合（S206:YES）メインCPU301は、外部信号出力処理（S207）に移行する。

40

【0409】

メインCPU301は、外部信号出力処理において、遊技機1の外部に所定の信号を出力する。例えば、設定変更処理を開始した場合、メインCPU301は、設定変更処理の開始を示す信号を遊技機1の外部に出力する。

【0410】

メインCPU301は、LED表示処理（S208）において、各種のランプを駆動する。例えば、メインCPU301は、遊技制御処理で生成したBETランプ表示データが示

50

す態様で、B E Tランプ 1 4を表示させる。また、メインC P U 3 0 1は、L E D表示処理において、再遊技作動中フラグがO N状態に設定されている場合に再遊技表示ランプ 1 8を点灯させる。また、メインC P U 3 0 1は、L E D表示処理において、クレジット数を貯留枚数表示器 1 7に表示させる。さらに、メインC P U 3 0 1は、L E D表示処理において、指示番号決定処理で決定した指示番号に応じた指示情報を指示表示器 1 6に表示させる。

【 0 4 1 1 】

メインC P U 3 0 1は、L E D表示処理の後に、コマンド送信処理 (S 2 0 9)に移行する。上述したように、メインR A M 3 0 3のコマンド格納領域には、遊技制御処理において各種のコマンドが格納される。コマンド格納領域に格納されたコマンドは、コマンド送信処理において、サブ制御基板 4 0 0に送信される。

10

【 0 4 1 2 】

コマンド送信処理の後に、メインC P U 3 0 1は、レジスタ復帰処理 (S 2 1 0)を実行し、ステップS 2 1 0で退避したデータをレジスタに復帰させる。レジスタ復帰処理を実行すると、メインC P U 3 0 1は、割込処理を開始した際に実行していた遊技制御処理のステップSに処理を復帰させる。

【 0 4 1 3 】

<サブC P Uが実行する各処理>

図 4 8は、サブC P U 4 1 2のサブ起動処理のフローチャートである。サブC P U 4 1 2は、リセット回路からのリセット信号が入力された場合にサブ起動処理を実行する。リセット回路は、サブ制御基板 4 0 0に供給される電源電圧が所定の閾値を超えた場合に、リセット信号を出力する。例えば、サブ制御基板 4 0 0への電源電圧の供給が開始された場合に、サブ起動処理が実行される。

20

【 0 4 1 4 】

サブ起動処理を開始すると、サブC P U 4 1 2は、起動時初期化処理 (S 3 0 1)を実行する。起動時初期化処理において、サブC P U 4 1 2は、例えば、サブ制御基板 4 0 0の各種のレジスタを初期化する。

【 0 4 1 5 】

起動時初期化処理において、サブC P U 4 1 2は、サブR A M 4 1 4のバックアップ異常の有無を判定する。バックアップ異常がある場合、サブC P U 4 1 2は、バックアップデータを初期化する。また、サブC P U 4 1 2は、起動時初期化処理において、C G R O M 4 2 4を含む各種のR O Mに記憶されたデータが適正であるか否かを判定する。例えば、各R O Mの特定のアドレスに格納されたデータを読み出し、当該データが適正であるか否かを判定する。各種のR O Mに異常が発見された場合、サブC P U 4 1 2は、所定のエラー処理に移行する。

30

【 0 4 1 6 】

サブC P U 4 1 2は、サブ起動処理において、ランプ制御タスクの起動 (S 3 0 2)、音響制御タスクの起動 (S 3 0 3)、画像制御基板通信タスクの起動 (S 3 0 4)、メイン制御基板通信タスクの起動 (S 3 0 5)、演出ボタン入力タスクの起動 (S 3 0 6)を行う。

40

【 0 4 1 7 】

図 4 9は、サブ起動処理において起動される各タスクのフローチャートである。サブC P U 4 1 2は、ランプ制御タスクにより、筐体ランプ 5と演出用ランプ 2 8とを含む各種のランプを制御する。また、サブC P U 4 1 2は、音響制御タスクにより、スピーカー (3 1、3 2)を制御する。また、サブC P U 4 1 2は、画像制御基板通信タスクにより、画像制御基板 4 2 0にコマンドを送信し、メイン制御基板通信タスクにおいてメイン制御基板 3 0 0からのコマンドを受信し、演出ボタン入力タスクにおいて演出ボタン 2 6および方向指定ボタン 2 7の操作を受付ける。

【 0 4 1 8 】

サブC P U 4 1 2には、タイマ割込信号が所定の時間間隔で入力される。サブC P U 4 1

50

2 は、タイマ割込信号を受信すると、各タスクのうちの何れかを実行する。すなわち、各種のランプおよびスピーカー（31、32）を含む各周辺装置は、時分割で制御される。

【0419】

図49（a）は、ランプ制御タスクのフローチャートである。サブCPU412は、ランプ制御タスクを開始すると、各種のランプを制御するためのデータを初期化する（S302-1）。各種のデータを初期化すると、サブCPU412は、ランプデータ解析処理（S302-2）に移行する。ランプデータは、各種のランプの点滅パターンを示すデータである。例えば、特定のランプを点灯状態にする時間を示すデータと消灯状態にする時間を示すデータとの時系列（300ms点灯 300ms消灯 300ms点灯 ……）がランプデータとして採用され得る。

10

【0420】

サブCPU412は、ランプ制御処理（S302-3）において、ランプデータにより指定される態様で特定のランプを点滅させる。ランプデータ解析処理とランプ演出実行処理とは、タイマ割込信号が入力されるまで繰り返し実行される。

【0421】

図49（b）は、音響制御タスクのフローチャートである。サブCPU412は、音響制御タスクを開始すると、スピーカー（31、32）を制御するための各種のデータを初期化する（S303-1）。サブCPU412は、各種のデータを初期化すると、音響データ解析処理（S303-2）に移行する。

【0422】

サブCPU412は、音響制御処理（S303-3）において、音響データ解析処理の結果に応じてサウンド基板430（音源IC431）に指示をする。音源IC431は、サブCPU412からの指示に応じて音源ROM432から音響データを読み出し、音響データから音響信号を生成してスピーカー（31、32）に供給する。音響データ解析処理と音響制御処理とは、タイマ割込信号が入力されるまで繰り返し実行される。

20

【0423】

図49（c）は、画像制御基板通信タスクのフローチャートである。サブCPU412は、画像制御基板通信タスクを開始すると、非遊技タイマがタイムアップしたか否かを判定する（S304-1）。非遊技タイマは、前回の遊技が終了してから非遊技の状態が所定の時間継続した場合にタイムアップする。具体的には、非遊技タイマは、前回の遊技が終了した時点で初期値にセットされ、非遊技の期間において所定の周期毎に減算される。例えば、非遊技タイマは、前回の遊技が終了してから非遊技の期間が1分間継続した場合にタイムアップする。非遊技タイマは、例えば、サブRAM414に設けられる。

30

【0424】

サブCPU412は、非遊技タイマがタイムアップしたと判断した場合（S304-1：YES）、デモ表示コマンド送信処理（S304-2）に移行し、デモ表示コマンドを画像制御基板420に送信する。画像制御基板（画像制御CPU421）420は、デモ表示コマンドを受信した場合、液晶表示装置30にデモンストレーション画像を表示させる。また、サブCPU412は、デモンストレーション画像が表示される期間において、各種のランプを消灯する。

40

【0425】

他方で、非遊技タイマがタイムアップしていないと判断した場合（S304-1：NO）、サブCPU412は、サブRAM414に格納されている演出番号に応じてコマンドをセットする（S304-3）。演出番号は、遊技機1において実行される演出の種類を示し、後述する演出抽選処理においてサブRAM414の演出番号格納領域に格納される。サブCPU412は、ステップS304-3でセットしたコマンドを画像制御基板420に送信して（S304-4）、画像制御基板通信タスクを終了する。なお、画像制御基板通信タスクにおいて、画像制御基板420からのコマンドを受信可能な構成としてもよい。

【0426】

図49（d）は、メイン制御基板通信タスクのフローチャートである。メイン制御基板通

50

信タスクを開始すると、サブCPU 412は、所定の記憶領域を初期化する通信開始前処理（S305-1）を実行する。通信開始前処理を実行した後に、サブCPU 412は、受信コマンドチェック処理（S305-2）に移行する。受信コマンドチェック処理においては、メイン制御基板300から受信したコマンドの内容をチェックする。

【0427】

サブCPU 412は、今回の受信コマンドチェック処理でチェックしたコマンドと前回の受信コマンドチェック処理でチェックしたコマンドとが異なるか否かを判定する（S305-3）。すなわち、ステップS305-3において、サブCPU 412は、メイン制御基板300からのコマンドが変化したか否かを判定する。サブCPU 412は、メイン制御基板300からのコマンドが変化するまで、ステップS305-3を繰り返し実行する（S305-3：NO）。メイン制御基板300からのコマンドが変化した場合（S305-3：YES）、サブCPU 412は、コマンド解析処理（S305-4）に移行する。

10

【0428】

コマンド解析処理を実行した後に、サブCPU 412は、遊技情報更新処理（S305-5）を実行する。遊技情報更新処理において、サブCPU 412は、メイン制御基板300から受信したコマンドに応じて、サブRAM 414が記憶する遊技情報を更新する。サブCPU 412は、ステップS305-5において、複数種類の遊技情報更新処理のうちの何れかを実行する。具体的には、サブCPU 412は、複数種類の遊技情報更新処理のうちメイン制御基板300から受信したコマンドの種別に応じた遊技情報更新処理を実行する。例えば、サブCPU 412は、開始操作コマンドを受信した場合、液晶表示装置300に表示するAT状態の残り遊技回数を更新するための遊技情報更新処理を実行する。遊技情報を更新した後に、サブCPU 412は、ステップS305-2に処理を戻し、次のタイマ割込信号が入力されるまでステップS305-2からステップS305-5までの処理を繰り返す。

20

【0429】

図50は、コマンド解析処理のフローチャートである。サブCPU 412は、コマンド解析処理を開始すると、演出制御処理（S401）を実行する。後述するように、サブCPU 412は、演出制御処理において、例えば、遊技機1で実行する演出を決定する。

【0430】

演出制御処理を実行した後に、サブCPU 412は、演出に応じたランプデータを決定し（S402）、ランプデータをサブRAM 414に格納する（S403）。また、サブCPU 412は、演出制御処理で決定した演出に応じて、音響データを決定し（S404）、決定した音響データをサブRAM 414に格納する（S405）。音響データを格納すると、サブCPU 412は、コマンド解析処理を終了する。

30

【0431】

図51は、演出制御処理のフローチャートである。サブCPU 412は、演出制御処理を開始すると、メイン制御基板300から受信したコマンドが設定変更開始コマンドまたは設定値コマンドであるか否かを判定する（S401-1）。メイン制御基板300から受信したコマンドが設定変更開始コマンドまたは設定値コマンドであると判断した場合（S401-1：YES）、サブCPU 412は、設定変更開始/終了処理（S401-2）に移行する。

40

【0432】

具体的には、設定変更開始コマンドを受信したと判断した場合、サブCPU 412は、設定変更処理が実行中である旨を報知をする。例えば、サブCPU 412は、液晶表示装置300に「設定変更中です」というメッセージを表示させ、各スピーカーに当該メッセージの音声を出力させる。また、設定値コマンドを受信したと判断した場合（すなわち、設定変更処理が終了した場合）、サブCPU 412は、設定値コマンドが示す設定値をサブRAM 414に格納して、設定変更処理の報知を終了する。設定変更開始/終了処理を実行した後に、サブCPU 412は、演出制御処理を終了する。

【0433】

50

メイン制御基板 300 から受信したコマンドが設定変更開始コマンドまたは設定値コマンドではないと判断した場合 (S401-1: NO)、サブCPU412は、投入コマンドを受信したか否かを判定する (S401-3)。投入コマンドを受信したと判断した場合 (S401-3: YES)、サブCPU412は、投入コマンド受信時処理 (S401-4) に移行する。投入コマンド受信時処理において、サブCPU412は、例えば、メダルの投入時の演出を発生させる。投入コマンド受信時処理を実行した後に、サブCPU412は、演出制御処理を終了する。

【0434】

サブCPU412は、受信したコマンドが投入コマンドではないと判断した場合 (S401-3: NO)、精算操作コマンドを受信したか否かを判定する (S401-5)。精算操作コマンドを受信したと判断した場合 (S401-5: YES)、サブCPU412は、精算操作コマンド受信時処理 (S401-6) に移行する。精算操作コマンド受信時処理において、サブCPU412は、メダルの精算が実行されている旨を報知する。サブCPU412は、精算操作コマンド受信時処理において、例えば、「精算中です」というメッセージを液晶表示装置30に表示させ、スピーカーから所定の警告音を出力する。精算操作コマンド受信時処理を実行した後に、サブCPU412は、演出制御処理を終了する。

10

【0435】

サブCPU412は、受信したコマンドが精算操作コマンドではないと判断した場合 (S401-5: NO)、開始操作コマンドを受信したか否かを判定する (S401-7)。開始操作コマンドを受信したと判断した場合 (S401-7: YES)、サブCPU412は、開始操作時処理 (S401-8) に移行する。開始操作時処理において、サブCPU412は、演出抽選処理を含む各種の処理を実行する。開始操作時処理を実行した後に、サブCPU412は、演出制御処理を終了する。

20

【0436】

サブCPU412は、受信したコマンドが開始操作コマンドではないと判断した場合 (S401-7: NO)、リール始動コマンドを受信したか否かを判定する (S401-9)。リール始動コマンドを受信したと判断した場合 (S401-9: YES)、サブCPU412は、リール始動コマンド受信時処理 (S401-10) に移行する。リール始動コマンド受信時処理において、サブCPU412は、例えば、リールの回転が開始される際に出力されるリール回転音をスピーカーに出力させる。リール始動コマンド受信時処理を実行した後に、サブCPU412は、演出制御処理を終了する。

30

【0437】

サブCPU412は、受信したコマンドがリール始動コマンドではないと判断した場合 (S401-9: NO)、停止操作コマンドを受信したか否かを判定する (S401-11)。停止操作コマンドを受信したと判断した場合 (S401-11: YES)、サブCPU412は、停止操作時処理 (S401-12) に移行する。停止操作時処理において、例えば、液晶表示装置30の表示態様を切替える。停止操作時処理を実行した後に、サブCPU412は、演出制御処理を終了する。

【0438】

サブCPU412は、受信したコマンドが停止操作受付コマンドではないと判断した場合 (S401-11: NO)、表示当選役コマンド (再遊技コマンド、入賞当選役コマンドまたはハズレ表示コマンド) を受信したか否かを判定する (S401-13)。表示当選役コマンドを受信したと判断した場合 (S401-13: YES)、サブCPU412は、表示当選役コマンド受信時処理 (S401-14) に移行する。

40

【0439】

サブCPU412は、受信したコマンドが表示当選役コマンドではないと判断した場合 (S401-13: NO)、払出開始コマンドまたは払出終了コマンドを受信したか否かを判定する (S401-15)。払出開始コマンドまたは払出終了コマンドを受信したと判断した場合 (S401-15: YES)、サブCPU412は、払出音制御処理 (S401-16) を実行する。例えば、サブCPU412は、払出開始コマンドを受信した場合

50

、メダルの排出を報知するメダル払出音の出力を開始する。また、払出終了コマンドを受信した場合、サブCPU412は、メダル払出音を停止する。払出音制御処理を実行した後に、サブCPU412は、演出制御処理を終了する。

【0440】

<変形例>

以上の各形態は多様に変形される。具体的な変形の態様を以下に例示する。以下の例示から任意に選択された2以上の態様は適宜に併合され得る。

【0441】

(1) 以上の各形態では、第2特殊状態における打順ベルの連続当選回数が2回以上の場合、停止ボタン25の総数(3個)より大きい数字(4~9)が指示図像Sに表示される構成とした(図24参照)。しかし、停止ボタン25の総数より大きい数字が指示図像Sに表示される遊技状態は、第2特殊状態に限定されない。

10

【0442】

図52は、変形例における特殊上乗せ演出を説明するための図である。変形例のAT状態では、「30ゲーム」「60ゲーム」「90ゲーム」「120ゲーム」「150ゲーム」を含む各上乗せ遊技回数の何れかが抽選で決定される。特殊上乗せ演出は、例えば、AT状態において上述した上乗せ遊技回数が決定された場合に実行され、当該上乗せ遊技回数を報知する。また、特殊上乗せ演出は、例えば、上乗せ遊技回数が決定された遊技が終了した直後(第3停止操作の直後)から開始され、当該遊技で決定された上乗せ遊技回数を報知する。すなわち、特殊上乗せ演出は、全ての停止ボタン25が操作された後の期間において実行される。

20

【0443】

以上の特殊上乗せ演出では、指示図像S(1~12)が表示され、停止ボタン25の操作順序が指示される。ただし、特殊上乗せ演出は、全てのリール12が停止された後に実行される。したがって、特殊上乗せ演出における停止ボタン25の操作は、停止操作(リール12の変動を停止させるための停止ボタン25の操作)ではない。以下、特殊上乗せ演出におけるN回目(Nは数値「1」から数値「12」の整数)の停止ボタン25の操作を第N操作という。

【0444】

例えば、上乗せ遊技回数として「30ゲーム」が決定された場合、第1操作から第3操作までが指示図像S(1~3)により指示される。また、上乗せ遊技回数として「60ゲーム」が決定された場合、第1操作から第6操作までが指示図像S(1~6)により指示される。上乗せ遊技回数として「90ゲーム」が決定された場合、第1操作から第9操作までが指示図像S(1~9)により指示される。上乗せ遊技回数として「120ゲーム」が決定された場合、第1操作から第12操作までが指示図像S(1~12)により指示される。以上の通り、特殊上乗せ演出では、上乗せ遊技回数が大きいほど、指示図像Sにより指示させる操作の回数が増える。

30

【0445】

詳細には後述するが、特殊上乗せ演出では、停止ボタン25が操作される毎に、上乗せ遊技回数の一部(10ゲーム)が報知される。例えば、上乗せ遊技回数「30ゲーム」が決定された場合、「30ゲーム」の一部の「10ゲーム」が停止ボタン25の操作毎に報知される。上乗せ遊技回数「30ゲーム」を報知する場合、「10ゲーム」が停止ボタン25の操作毎に3回報知される。また、上乗せ遊技回数「60ゲーム」を報知する場合、「10ゲーム」が停止ボタン25の操作毎に6回報知される。同様に、上乗せ遊技回数「90ゲーム」を報知する場合、「10ゲーム」が停止ボタン25の操作毎に9回報知され、上乗せ遊技回数「120ゲーム」を報知する場合、「10ゲーム」が停止ボタン25の操作毎に12回報知される。

40

【0446】

図52(a~j)には、特殊上乗せ演出の各時点において、液晶表示装置30に表示される各画面の模擬図が示される。図52に示す通り、特殊上乗せ演出では、的図像T(L、

50

C、R)と指示図像Sとが液晶表示装置30に表示される。的図像Tは、的図像TLと的図像TCと的図像TRとを含む。的図像TLは、左停止ボタン25Lに対応し、正面視で液晶表示装置30の中央より左側に表示され、的図像TCは、中停止ボタン25Cに対応し、正面視で液晶表示装置30の中央付近に表示され、的図像TRは、右停止ボタン25Rに対応し、正面視で液晶表示装置30の中央より右側に表示される。

【0447】

図52(a)は、特殊上乗せ演出の開始時に、第1操作から第3操作までの順序が指示された画面の模擬図である。以上の場合、図52(a)に示す通り、指示図像S1と指示図像S2と指示図像S3とが液晶表示装置30に表示される。指示図像S1は、数字「1」を表示し、第1操作すべき停止ボタン25を指示する。指示図像S2は、数字「2」を表示し、第2操作すべき停止ボタン25を指示する。指示図像S3は、数字「3」を表示し、第3操作すべき停止ボタン25を指示する。具体的には、各指示図像S1は、第1操作すべき停止ボタン25に対応する的図像Tの下側部に表示され、各指示図像S2は、第2操作すべき停止ボタン25に対応する的図像Tの下側部に表示され、各指示図像S3は、第3操作すべき停止ボタン25に対応する的図像Tの下側部に表示される。

【0448】

当該変形例の特殊上乗せ演出において指示される操作順序は、ランダムに決定される。したがって、指示図像S1から指示図像S3が表示される的図像Tは、ランダムになる。例えば、図52(a)の具体例では、「左中右」の操作順序が指示された場合を想定する。以上の場合、左停止ボタン25Lに対応する的図像TLの下側部に指示図像S1が表示され、中停止ボタン25Cに対応する的図像TCの下側部に指示図像S2が表示され、右停止ボタン25Rに対応する的図像TRの下側部に指示図像S3が表示される。

【0449】

図52(b)は、第1操作がされた直後において液晶表示装置30に表示される画面の模擬図である。上述した通り、特殊上乗せ演出では、停止ボタン25が操作される毎に、上乗せ遊技回数の一部である「10ゲーム」が報知される。例えば、図52(b)に示すように、第1操作がされた場合、指示図像S1が非表示になり、指示図像S1が表示されていた的図像T(図52(b)の例では的図像TL)の中央付近にヒット図像GUが表示される。ヒット図像GUは、「+10」という文字列を表示する。ヒット図像GUが表示する数字は、実際に決定された上乗せ遊技回数の一部である。

【0450】

図52(c)は、第2操作がされた直後において液晶表示装置30に表示される画面の模擬図である。図52(c)に示すように、第2操作がされた場合、指示図像S2が非表示になり、指示図像S2が表示されていた的図像T(図52(c)の例では的図像TC)の中央付近にヒット図像GUが表示される。図52(d)は、第3操作がされた直後において液晶表示装置30に表示される画面の模擬図である。図52(d)に示すように、第3操作がされた場合、指示図像S3が非表示になり、指示図像S3が表示されていた的図像T(図52(d)の例では的図像TR)の中央付近にヒット図像GUが表示される。

【0451】

第1操作から第3操作までの操作順序は、「30ゲーム」から「120ゲーム」の何れの上乗せ遊技回数が決定された場合であっても指示される。したがって、図52(a)から図52(d)に示す各画面は、各上乗せ遊技回数で共通して表示される。ただし、上述した通り、各指示図像S(1~3)が表示される的図像Tはランダムである。

【0452】

以上の通り、指示図像S1から指示図像S3により第1操作から第3操作までの順序が指示された場合、ヒット図像GUが表示する数字(上乗せ遊技回数の一部)の合計は、「30」になる。以上の場合、30ゲーム以上の上乗せ遊技回数が決定されたことが報知される。仮に、上乗せ遊技回数「30ゲーム」が決定された場合の特殊上乗せ演出では、合計で「30ゲーム」の上乗せ遊技回数が報知された場合(第3操作がされた場合)、上乗せ遊技回数「30ゲーム」が決定されていた旨を報知し、特殊上乗せ演出を終了する。具体

10

20

30

40

50

的には、上乗せ遊技回数「30ゲーム」が決定された場合の特殊上乗せ演出では、第3操作の後に、図52(e)に示す終了時画面が液晶表示装置30に表示され、当該特殊上乗せ演出が終了する。

【0453】

一方、上乗せ遊技回数「60ゲーム」以上が決定された場合の特殊上乗せ演出では、第3操作がされた後も特殊上乗せ演出が継続する。具体的には、上乗せ遊技回数「60ゲーム」以上が決定された場合の特殊上乗せ演出では、第3操作がされた後に継続時画面が液晶表示装置30に表示される。

【0454】

図52(f)は、第3操作がされた後に表示される継続時画面の模擬図である。継続時画面には、例えば、特殊上乗せ演出が継続する旨のメッセージ(図52(f)の例では「NEXT」というメッセージ)が表示される。また、図52(f)に示すように、継続時画面には、各的図像T(L、C、R)と指示図像S4と指示図像S5と指示図像S6とが表示される。指示図像S4は、第4操作すべき停止ボタンに対応する各的図像Tの下側部に表示され、指示図像S5は、第5操作すべき停止ボタンに対応する各的図像Tの下側部に表示され、指示図像S6は、第6操作すべき停止ボタンに対応する各的図像Tの下側部に表示される。

10

【0455】

上述した通り、本実施形態の特殊上乗せ演出において指示される操作順序は、ランダムに決定される。したがって、指示図像S4から指示図像S6が表示される各的図像Tは、ランダムになる。例えば、図52(f)の具体例では、「中左右」の操作順序が指示された場合を想定する。以上の場合、中停止ボタン25Cに対応する各的図像TCの下側部に指示図像S4が表示され、左停止ボタン25Lに対応する各的図像TLの下側部に指示図像S5が表示され、右停止ボタン25Rに対応する各的図像TRの下側部に指示図像S6が表示される。例えば、第1操作から第3操作については「左中右」の操作順序が指示され(図52(a)参照)、第4操作から第6操作については「中左右」の操作順序が指示された場合、第1操作から第6操作について「左中右中左右」の操作順序が指示されたことになる。

20

【0456】

図52(g)は、第4操作がされた直後において液晶表示装置30に表示される画面の模擬図である。上述した通り、特殊上乗せ演出では、停止ボタン25が操作される毎に、上乗せ遊技回数の一部である「10ゲーム」が報知される。例えば、図52(g)に示すように、第4操作がされた場合、指示図像S4が非表示になり、指示図像S4が表示されていた各的図像T(図52(g)の例では各的図像TC)の中央付近にヒット図像GUが表示される。

30

【0457】

図52(h)は、第5操作がされた直後において液晶表示装置30に表示される画面の模擬図である。図52(h)に示すように、第5操作がされた場合、指示図像S5が非表示になり、指示図像S5が表示されていた各的図像T(図52(h)の例では各的図像TL)の中央付近にヒット図像GUが表示される。図52(i)は、第6操作がされた直後において液晶表示装置30に表示される画面の模擬図である。図52(i)に示すように、第6操作がされた場合、指示図像S6が非表示になり、指示図像S6が表示されていた各的図像T(図52(i)の例では各的図像TR)の中央付近にヒット図像GUが表示される。

40

【0458】

第4操作から第6操作までの操作順序は、「60ゲーム」から「120ゲーム」の何れの上乗せ遊技回数が決定された場合であっても指示され、図52(f)から図52(i)に示す各画面は、「60ゲーム」から「120ゲーム」の上乗せ遊技回数が決定された場合に共通して表示される。ただし、上述した通り、各指示図像Sが表示される各的図像Tはランダムである。

【0459】

以上の通り、指示図像S1から指示図像S6により第1操作から第6操作までの順序が指

50

示された場合、合計で「６０ゲーム」の上乗せ遊技回数が報知される。仮に、上乗せ遊技回数「６０ゲーム」が決定された場合の特殊上乗せ演出では、第６操作がされた場合、上乗せ遊技回数「６０ゲーム」が決定されていた旨を報知する終了画面（図示略）を表示し、特殊上乗せ演出を終了する。一方、上乗せ遊技回数「９０ゲーム」以上が決定された場合の特殊上乗せ演出では、第６操作がされた後も特殊上乗せ演出が継続する。具体的には、上乗せ遊技回数「９０ゲーム」以上が決定された場合の特殊上乗せ演出では、第６操作がされた後に継続時画面（図示略）が表示される。

【０４６０】

第６操作がされた後の継続時画面では、第３操作がされた後の継続時画面（図５２（ｆ）参照）と同様に、特殊上乗せ演出が継続する旨のメッセージが表示される。また、第６操作がされた後の継続時画面では、各的図像Ｔ（Ｌ、Ｃ、Ｒ）と指示図像Ｓ７と指示図像Ｓ８と指示図像Ｓ９とが表示される。指示図像Ｓ７は、第７操作すべき停止ボタンに対応する図像Ｔの下側部に表示され、指示図像Ｓ８は、第８操作すべき停止ボタンに対応する図像Ｔの下側部に表示され、指示図像Ｓ９は、第９操作すべき停止ボタンに対応する図像Ｔの下側部に表示される。上述した通り、本実施形態の特殊上乗せ演出において指示される操作順序は、ランダムに決定される。したがって、指示図像Ｓ７から指示図像Ｓ９が表示される図像Ｔはランダムになる。

【０４６１】

第７操作がされた場合、指示図像Ｓ７が表示された図像Ｔにヒット図像ＧＵが表示され、「１０ゲーム」の上乗せ遊技回数が報知される。同様に、第８操作がされた場合、指示図像Ｓ８が表示された図像Ｔにヒット図像ＧＵが表示され、「１０ゲーム」の上乗せ遊技回数が報知され、第９操作がされた場合、指示図像Ｓ９が表示された図像Ｔにヒット図像ＧＵが表示され、「１０ゲーム」の上乗せ遊技回数が報知される。

【０４６２】

以上の構成では、第１操作から第９操作までの操作順序が指示された場合、合計で「９０ゲーム」の上乗せ遊技回数が報知される。仮に、上乗せ遊技回数「９０ゲーム」が決定された場合の特殊上乗せ演出では、第９操作がされた場合、上乗せ遊技回数「９０ゲーム」が決定されていた旨を報知する終了画面（図示略）を表示し、特殊上乗せ演出を終了する。一方、上乗せ遊技回数「１２０ゲーム」が決定された場合の特殊上乗せ演出では、第９操作がされた後も特殊上乗せ演出が継続する。具体的には、上乗せ遊技回数「１２０ゲーム」が決定された場合の特殊上乗せ演出では、第９操作がされた後に継続時画面（図示略）が表示される。

【０４６３】

第９操作がされた後の継続時画面では、特殊上乗せ演出が継続する旨のメッセージが表示される。また、第９操作がされた後の継続時画面では、各的図像Ｔ（Ｌ、Ｃ、Ｒ）と指示図像Ｓ１０と指示図像Ｓ１１と指示図像Ｓ１２とが表示される。指示図像Ｓ１０は、第１０操作すべき停止ボタンに対応する図像Ｔの下側部に表示され、指示図像Ｓ１１は、第１１操作すべき停止ボタンに対応する図像Ｔの下側部に表示され、指示図像Ｓ１２は、第１２操作すべき停止ボタンに対応する図像Ｔの下側部に表示される。上述した通り、本実施形態の特殊上乗せ演出において指示される操作順序は、ランダムに決定される。したがって、指示図像Ｓ１０から指示図像Ｓ１２が表示される図像Ｔはランダムになる。

【０４６４】

第１０操作がされた場合、指示図像Ｓ１０が表示された図像Ｔにヒット図像ＧＵが表示され、「１０ゲーム」の上乗せ遊技回数が報知される。同様に、第１１操作がされた場合、指示図像Ｓ１１が表示された図像Ｔにヒット図像ＧＵが表示され、「１０ゲーム」の上乗せ遊技回数が報知され、第１２操作がされた場合、指示図像Ｓ１２が表示された図像Ｔにヒット図像ＧＵが表示され、「１０ゲーム」の上乗せ遊技回数が報知される。

【０４６５】

以上の構成では、第１操作から第１２操作までの操作順序が指示された場合、合計で「１２０ゲーム」の上乗せ遊技回数が報知される。上乗せ遊技回数「１２０ゲーム」が決定さ

10

20

30

40

50

れた場合の特殊上乗せ演出では、第 1 2 操作がされた場合、上乗せ遊技回数「1 2 0 ゲーム」が決定されていた旨を報知する終了画面（図示略）を表示し、特殊上乗せ演出を終了する。

【0 4 6 6】

なお、以上の変形例では、第 1 操作から第 1 2 操作までが指示され得る構成としたが、第 1 2 操作より多くの操作順序が指示され得る構成としてもよい。また、上乗せ遊技回数の最大値として「1 2 0 ゲーム」以外を採用してもよい。さらに、操作毎に表示される上乗せ遊技回数の一部として「1 0 ゲーム」を採用したが、「1 0 ゲーム」以外を採用してもよい。また、以上の構成において、複数種類の上乗せ遊技回数が操作毎に報知され得る構成としてもよい。さらに、以上の構成において、操作毎に報知される上乗せ遊技回数が抽選により決定される構成としてもよい。

10

【0 4 6 7】

また、以上の変形例において、表示された指示画像が表示する数字の合計値が上乗せ遊技回数として付与される構成としてもよい。例えば、第 1 操作から第 3 操作の順序を指示する場合、数字「1」を表示する指示画像 S 1 と数字「2」を表示する指示画像 S 2 と数字「3」を表示する指示画像 S 3 とが表示される。以上の構成では、第 1 操作から第 3 操作の順序を指示する特殊上乗せ演出では、「6 ゲーム」（ $1 + 2 + 3$ ）の上乗せ遊技回数が付与される。また、第 1 操作から第 6 操作の順序を指示する特殊上乗せ演出では、「2 1 ゲーム」（ $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6$ ）の上乗せ遊技回数が付与される。

【0 4 6 8】

（2）停止ボタン 2 5 の総数より大きい数字が指示画像 S に表示される構成は、以上の例に限定されない。例えば、複数の遊技に亘り実行される連続演出を実行可能な構成を想定する。以上の連続演出において、1 回目の遊技で数字「1」を表示する指示画像 S と数字「2」を表示する指示画像 S と数字「3」を表示する指示画像 S とにより停止操作順序が指示され、2 回目の遊技で数字「4」を表示する指示画像 S と数字「5」を表示する指示画像 S と数字「6」を表示する指示画像 S とにより停止操作順序が指示される構成としてもよい。以上の構成によれば、連続演出の 1 回目の遊技で指示画像 S が表示する数字の範囲（1 ~ 3）と 2 回目の遊技で指示画像 S が表示する数字の範囲（4 ~ 5）とが相違するため、例えば、連続演出の各遊技で指示画像 S により表示され得る数字の範囲が変化しない構成と比較して、連続演出の進行が認識し易くなる。

20

30

【0 4 6 9】

（3）上述した各形態では、第 1 指示演出（指示演出 B）において、第 1 指示画像（指示画像 Y）を表示することで停止操作態様を指示するとともに、第 2 指示演出（指示演出 F）において、第 1 指示画像を表示した後に、予め定められた契機で該第 1 指示画像に替えて第 2 指示画像（指示画像 S C）を表示することで停止操作態様を指示する具体例として、「予め定められた契機」が「開始操作から予め定められた時間の経過した契機」である場合を例示した。しかし、第 1 指示画像に替えて第 2 指示画像が表示される「予め定められた契機」は、以上の例に限定されない。

【0 4 7 0】

例えば、第 1 停止操作がされた場合、第 1 指示画像に替えて第 2 指示画像が表示される構成としてもよい。また、第 2 停止操作がされた場合、第 1 指示画像に替えて第 2 指示画像が表示される構成としてもよい。さらに、各リール 1 2 の始動を示す始動コマンドが受信された場合、第 1 指示画像に替えて第 2 指示画像が表示される構成としてもよい。以上の構成において、第 1 指示画像に替えて第 2 指示画像が表示される契機（始動コマンドの受信、第 1 停止操作、第 2 停止操作）がランダムに変化する構成としてもよい。また、開始操作から所定の時間が経過した場合に第 1 指示画像に替えて第 2 指示画像が表示される構成では、開始操作から第 1 指示画像に替えて第 2 指示画像が表示されるまでの時間長がランダムに変化する構成としてもよい。

40

【0 4 7 1】

（4）第 2 特殊状態の各指示演出（X、Y、Z）において、予め定められた契機が成立し

50

た場合、最初に表示された指示図像（第 1 指示図像）に替えて他の指示図像（第 2 指示図像）が表示される構成としてもよい。例えば、第 2 特殊状態では、打順ベルが当選した場合、指示図像 S Y（1～9）により停止操作順序が指示される（図 24 参照）。一方、第 2 特殊状態では、打順リプレイが当選した場合、指示演出 A が実行され、指示図像 S B（1～3）で停止操作順序が指示される（図 20 参照）。以上の構成において、打順ベルが当選した場合の指示演出において、最初に指示図像 S B が表示され、その後、指示図像 S B に替えて指示図像 S Y が表示される構成としてもよい。

【0472】

具体的には、第 2 特殊状態で打順ベルが当選した場合であって、連続当選カウンタが数値「1」の場合、指示図像 S B 1 と指示図像 S B 2 と指示図像 S B 3 とにより停止操作順序が指示され、その後、指示図像 S B 1 に替えて指示図像 S Y 1 が表示され、指示図像 S B 2 に替えて指示図像 S Y 2 が表示され、指示図像 S B 3 に替えて指示図像 S Y 3 が表示される。また、連続当選カウンタが数値「2」の場合、指示図像 S B 1 と指示図像 S B 2 と指示図像 S B 3 とにより停止操作順序が指示され、その後、指示図像 S B 1 に替えて指示図像 S Y 4 が表示され、指示図像 S B 2 に替えて指示図像 S Y 5 が表示され、指示図像 S B 3 に替えて指示図像 S Y 6 が表示される。さらに、連続当選カウンタが数値「3」の場合、指示図像 S B 1 と指示図像 S B 2 と指示図像 S B 3 とにより停止操作順序が指示され、その後、指示図像 S B 1 に替えて指示図像 S Y 7 が表示され、指示図像 S B 2 に替えて指示図像 S Y 8 が表示され、指示図像 S B 3 に替えて指示図像 S Y 9 が表示される。

【0473】

上述した通り、第 2 特殊状態では、打順ベルが連続当選した場合に上乗せ遊技回数が付与される。したがって、第 2 特殊状態では、指示図像 S B より指示図像 S Y が表示されることを期待して遊技者は遊技をする。上述した変形例によれば、第 2 特殊状態において、指示図像 S B が一旦表示された後に指示図像 S Y が表示され得るため、仮に、指示図像 S B が表示された場合であっても、その後、指示図像 S Y に変化することに期待させることができる。

【0474】

（5）上述した各形態では、予め定められた移行条件を満たした場合、第 1 状態（回避指示フラグが「OFF」の状態）から第 2 状態（回避指示フラグが「ON」の状態）に移行させるとともに、第 1 状態の遊技で特定契機（昇格回胴演出の予約）が成立した場合、第 1 の操作態様を指示するとともに、第 2 状態の遊技で特定契機が成立した場合、第 2 の操作態様を指示する構成において、第 1 状態から第 2 状態に移行する移行条件として、「AT 状態の残り遊技回数が 250 回を超えること」を採用した。しかし、第 1 状態から第 2 状態に移行する条件（回避指示フラグが「ON」になる条件）は、以上の例に限定されない。

【0475】

例えば、一の遊技状態が継続した遊技回数が特定回数以上になった契機で、第 1 状態から第 2 状態に移行する構成としてもよい。例えば、AT 状態の遊技回数の合計が 500 回以上になった場合、第 1 状態から第 2 状態に移行する構成としてもよい。また、AT 状態で獲得したメダルの合計枚数が 1000 枚を超えた場合、第 1 状態から第 2 状態に移行する構成としてもよい。以上の構成によれば、AT 状態で遊技する時間長が長期化しすぎる不都合が抑制される。

【0476】

（6）第 1 当選役が停止可能になる停止操作態様を第 1 指示図像を表示することで指示するとともに、第 2 当選役が停止可能になる停止操作態様を第 1 指示図像を表示することで指示する場合と第 2 指示図像を表示することで指示する場合とがある構成について、上述した各形態では、第 1 当選役として通常リプレイを採用し、第 2 当選役として正解ベルを採用した具体例を示した。しかし、以上の構成は、上述した具体例に限定されない。

【0477】

例えば、特定の当選エリア（以下「特殊打順ベル」という）が当選した遊技において、正解押順で停止操作がされた場合、特定の当選役（以下「3 枚ベル」という）が有効ライン

10

20

30

40

50

に停止表示される構成を想定する。3枚ベルの払出枚数は、正解ベルの払出枚数（9枚）より少なく、例えば3枚である。

【0478】

以上の構成において、3枚ベル（第1当選役）が停止可能になる停止操作態様を指示図像SW（第1指示図像）を表示することで指示するとともに、正解ベル（第2当選役）が停止可能になる停止操作態様を指示図像SWを表示することで指示する場合と指示図像SB（第2指示図像）を表示することで指示する構成としてもよい。また、正解ベル（第1当選役）が停止可能になる停止操作態様を指示図像SW（第1指示図像）を表示することで指示するとともに、3枚ベル（第2当選役）が停止可能になる停止操作態様を指示図像SWを表示することで指示する場合と指示図像SB（第2指示図像）を表示することで指示する構成としてもよい。以上の構成では、第1実施形態と同様な効果が奏せられる。

10

【0479】

（7）以上の各形態において、AT状態の終了条件は適宜に変更できる。具体的には、上述した各形態のAT状態は、残り遊技回数が数値「0」まで減算された場合に終了した。以上の終了条件に替えて、AT状態におけるメダルの払出し枚数の合計値が特定の閾値に達した場合、AT状態が終了する構成としてもよい。

【0480】

また、以上の構成において、上述した（6）に記載の変形例を採用してもよい。上述した（6）の変形例では、正解ベルの正解押順と3枚ベルの正解押順とが共通の指示図像（第1指示図像）で指示される場合がある。以上の場合、今回の遊技の払出枚数が9枚であるか3枚であるかは、指示図像からは特定できない。

20

【0481】

以上の構成において、仮に、今回のAT状態で残り9枚のメダルが払出された場合、当該AT状態が終了する状況を想定する。また、以上の状況において、今回の遊技で第1指示図像で停止操作順序が指示された場合を想定する。以上の状況では、仮に、今回の遊技で正解ベル（9枚）の正解押順が指示されている場合、今回の遊技でAT状態が終了し、今回の遊技で3枚ベル（3枚）の正解押順が指示されている場合、今回の遊技でAT状態が終了しない。

【0482】

以上の通り、AT状態におけるメダルの払出し枚数の合計値が特定の閾値に達した場合、AT状態が終了する構成において、払出枚数が相違する当選役の正解押順を共通の指示図像で指示することにより、今回の遊技でAT状態が終了するか否かが指示図像から特定できない場合がある。以上の場合、今回の遊技でAT状態が終了するか否かを予想させる楽しさを遊技者に付与することができるという利点がある。

30

【0483】

（8）本発明は、上述したパチスロ機のみならず、ぱちんこ機、その他の遊技機、ゲーム機一般に適用することができる。

【0484】

本発明の遊技機は、例えば以下の遊技機である。

【0485】

本発明の遊技機は、遊技を進行するための操作を受け付ける操作手段（停止ボタン25）と、始動条件（スタートレバー24の操作）の成立に応じて図柄を変動表示するとともに、遊技の結果に応じた停止態様で停止表示する可変表示手段（各リール12）と、可変表示手段を制御する可変表示制御手段（S109）と、図柄の変動表示に応じて所定の演出を実行する演出実行手段（液晶表示装置30）と、操作手段の操作態様を指示期間において指示可能な指示ランプ手段（指示表示器16）と、を備え、可変表示制御手段は、始動条件の成立後に、始動条件とは異なる特定条件が成立（ウェイト期間の終了）することで可変表示手段による図柄の変動表示を開始させ、演出実行手段は、操作態様を指示する操作指示演出（指示演出F）を指示期間において実行可能であり、始動条件の成立後であって未だ特定条件が成立していない期間である第1期間で、第1態様（指示図像SYの表示

40

50

による操作指示演出を実行し、その後、始動条件の成立後であって、且つ、特定条件の成立後である第２期間で、第２態様（指示図像ＳＣの表示）による操作指示演出を実行可能とし、第１期間の開始時において、第２態様による操作指示演出を実行可能とし、指示ランプ手段は、第１期間において第１態様の操作指示演出により操作態様が指示されているときでも、第２期間において第２態様の操作指示演出により当該操作態様が指示されているときでも、当該操作態様を一の態様で指示し、第１態様による操作指示演出は、指示期間のうち予め定められた特定期間および特定期間とは異なる所定期間において実行され、第２態様による操作指示演出は、特定期間において実行され、所定期間では実行されない。

【０４８６】

以上の構成によれば、始動条件とは異なる特定条件が成立することで可変表示手段による図柄の変動表示が開始され、始動条件の成立後であって未だ特定条件が成立していない期間である第１期間では、第１態様による操作指示演出が実行され、始動条件の成立後であって、且つ、特定条件の成立後である第２期間では、第２態様による操作指示演出が実行される。したがって、第１期間から第２期間への移行（図柄の変動開始）に伴い、操作指示演出の態様が変化するため、例えば操作指示演出の態様が変化しない構成と比較して、操作指示演出の態様が変化に富み、操作指示演出の面白味が向上する。

【符号の説明】

【０４８７】

１…遊技機、３００…メイン制御基板、３０１…メインＣＰＵ、３０２…メインＲＯＭ、３０３…メインＲＡＭ、３０４…乱数発生器、３０５…Ｉ／Ｆ回路、４００…サブ制御基板、４１０…演出制御基板、４１１…Ｉ／Ｆ回路、４１２…サブＣＰＵ、４１３…サブＲＯＭ、４１４…サブＲＡＭ、４２０…画像制御基板、４２１…画像制御ＣＰＵ、４２２…画像制御ＲＯＭ、４２３…ＶＤＰ、４２４…ＣＧＲＯＭ、４２５…ＲＡＭ、４３０…サウンド基板、４３１…音源ＩＣ、４３２…音源ＲＯＭ

10

20

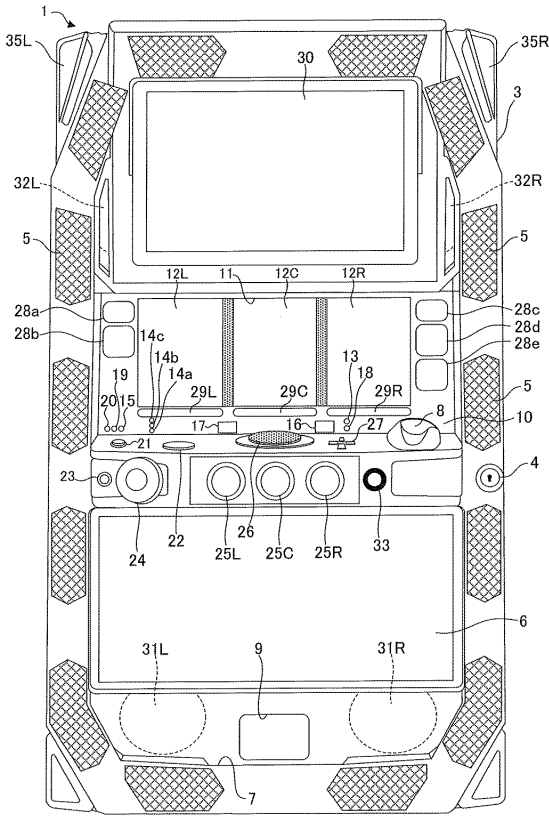
30

40

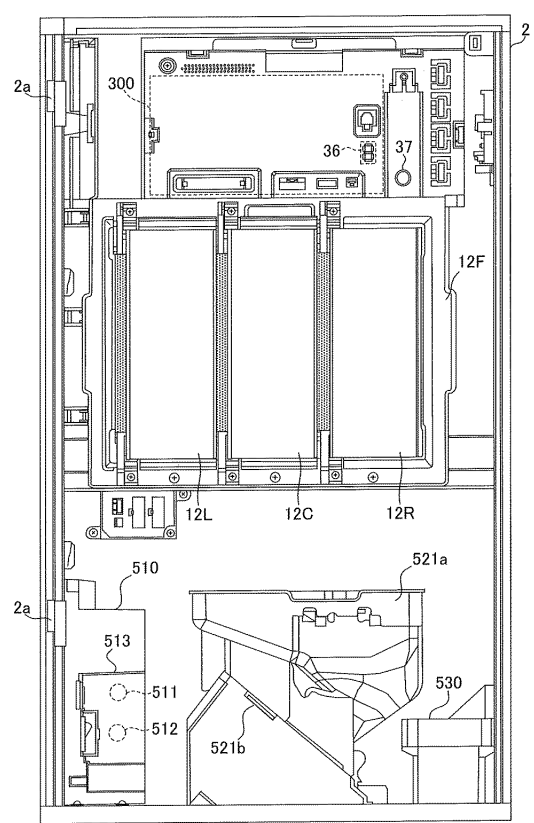
50

【図面】

【図 1】



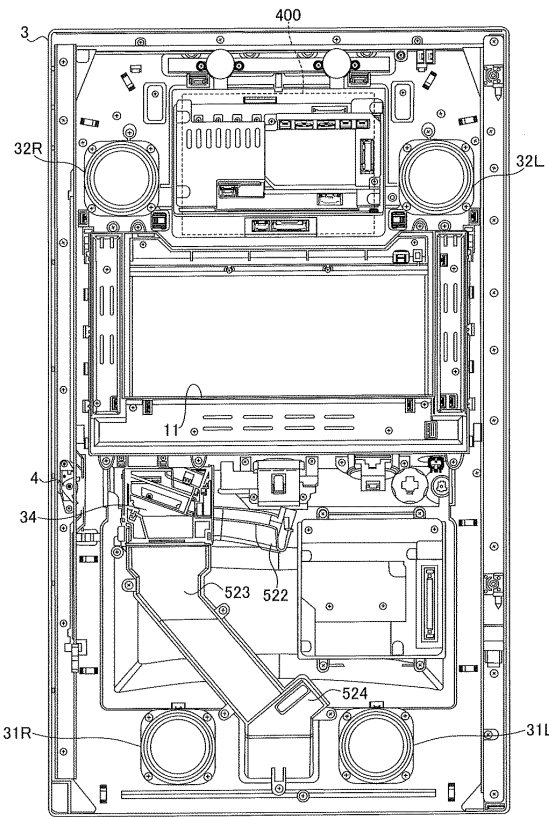
【図 2】



10

20

【図 3】



【図 4】

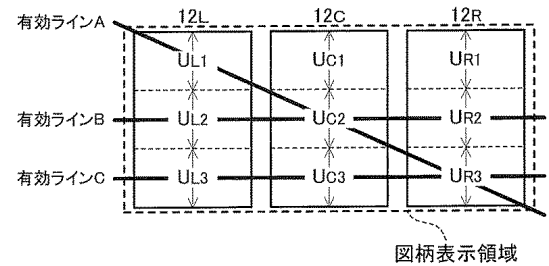
	12L	12C	12R	
20				チェリー
19				
18				リプレイ
17				黒BAR
16				スイカ
15				赤セブン
14				ベルz
13				
12				
11				白セブン
10				
9				ベルx
8				
7				
6				
5				
4				
3				白BAR
2				
1				ベルy
0				

30

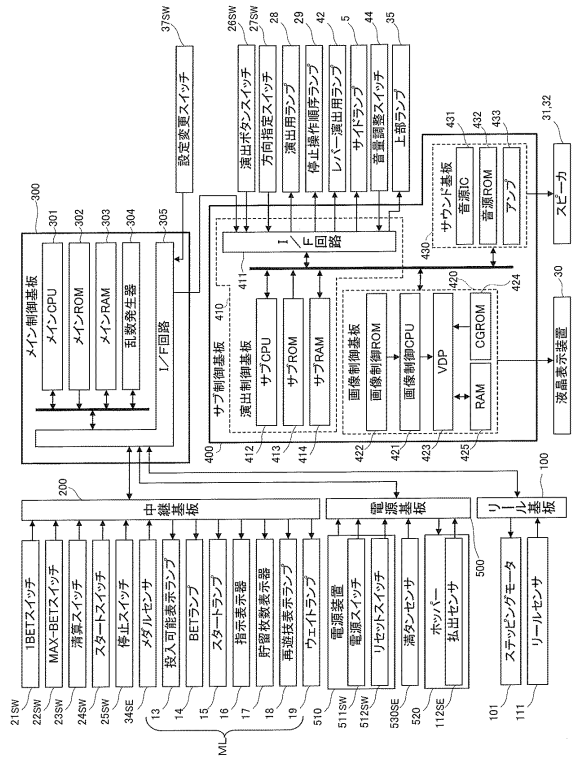
40

50

【図 5】



【図 6】



【図 7】

図柄コードテーブル

図柄コード	図柄	データ
01	赤セブン	00000001
02	白セブン	00000010
03	黒BAR	00000011
04	白BAR	00000100
05	リプレイ	00000101
06	ベルx	00000110
07	ベルy	00000111
08	ベルz	00001000
09	スイカ	00001001
10	チェリー	00001010

【図 8】

当選エリア抽選テーブル(設定値1)

当選エリア番号	名称	RT0	RT1	RT2	内部中	ボーナス
00	ハズレ	0
01	打順リプレイX1	0	1548	0	128	0
02	打順リプレイX2	0	1548	0	128	0
03	打順リプレイX3	0	1548	0	0	0
04	打順リプレイX4	0	1548	0	0	0
05	打順リプレイX5	0	1548	0	0	0
06	通常リプレイ	9278	1548	7672	17572	0
07	打順リプレイY1	0	0	7672	128	0
08	打順リプレイY2	0	0	7672	0	0
09	打順リプレイY3	0	0	7672	0	0
10	打順リプレイY4	0	0	7672	0	0
11	打順リプレイY5	0	0	7672	0	0
12	小役ALL	0	0	0	0	65536
13	共通ベル	640	640	640	640	0
14	スイカ	364	364	364	364	0
15	弱チェリー	819	819	819	819	0
16	強チェリー	150	150	150	150	0
17	チャンス目	343	343	343	343	0
18	打順ベルA1	1130	1130	1130	1130	0
19	打順ベルA2	1130	1130	1130	1130	0
20	打順ベルA3	1130	1130	1130	1130	0
21	打順ベルB1	1130	1130	1130	1130	0
22	打順ベルB2	1130	1130	1130	1130	0
23	打順ベルB3	1130	1130	1130	1130	0
24	打順ベルC1	1130	1130	1130	1130	0
25	打順ベルC2	1130	1130	1130	1130	0
26	打順ベルC3	1130	1130	1130	1130	0
27	打順ベルD1	1130	1130	1130	1130	0
28	打順ベルD2	1130	1130	1130	1130	0
29	打順ベルD3	1130	1130	1130	1130	0
30	打順ベルE1	1130	1130	1130	1130	0
31	打順ベルE2	1130	1130	1130	1130	0
32	打順ベルE3	1130	1130	1130	1130	0
33	重複ボーナス	0	0
34	単独ボーナス	0	0

【図 9】

当選役決定テーブル		
当選エリア	名称	停止表示が許可される当選役
00	ハスレ	なし
01	打順リプレイX1	通常リブ(1~4)+RT2移行リブ(A~C)
02	打順リプレイX2	通常リブ(1~4)+RT2移行リブ(A~C)+RT1移行リブA
03	打順リプレイX3	通常リブ(1~4)+RT2移行リブ(A~C)+RT1移行リブB
04	打順リプレイX4	通常リブ(1~4)+RT2移行リブ(A~C)+RT1移行リブC
05	打順リプレイX5	通常リブ(1~4)+RT2移行リブ(A~C)+RT1移行リブ(A,B)
06	通常リプレイ	通常リブ(1~4)
07	打順リプレイY1	通常リブ(1~4)+RT1移行リブ(A~C)
08	打順リプレイY2	通常リブ(1~4)+RT1移行リブ(A~C)+RT2移行リブA
09	打順リプレイY3	通常リブ(1~4)+RT1移行リブ(A~C)+RT2移行リブB
10	打順リプレイY4	通常リブ(1~4)+RT1移行リブ(A~C)+RT2移行リブC
11	打順リプレイY5	通常リブ(1~4)+RT1移行リブ(A~C)+RT2移行リブ(A,B)
12	小役ALL	全ての入賞当選役
13	共通ヘル	失敗ヘル(1~27)+正解ヘル(1~3)+9枚役
14	スィフ	スィフ役
15	弱チェリー	チェリー役A
16	強チェリー	チェリー役A+チェリー役B
17	チャンス目	1枚役
18	打順ヘルA1	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(1,5,9,11,15,16,21,22,26)
19	打順ヘルA2	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(2,6,7,12,13,17,19,23,27)
20	打順ヘルA3	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(3,4,8,10,14,18,20,24,25)
21	打順ヘルB1	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(1,5,9,12,13,17,20,24,25)
22	打順ヘルB2	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(2,6,7,10,14,18,21,22,26)
23	打順ヘルB3	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(3,4,8,11,15,16,19,23,27)
24	打順ヘルC1	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(1,6,8,12,14,16,20,22,27)
25	打順ヘルC2	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(2,4,9,10,15,17,21,23,25)
26	打順ヘルC3	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(3,5,7,11,13,18,19,24,26)
27	打順ヘルD1	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(1,6,8,11,13,18,21,23,25)
28	打順ヘルD2	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(2,4,9,12,14,16,19,24,26)
29	打順ヘルD3	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(3,5,7,10,15,17,20,22,27)
30	打順ヘルE1	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(1,6,8,11,13,18,21,23,25)+1枚役
31	打順ヘルE2	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(2,4,9,12,14,16,19,24,26)+1枚役
32	打順ヘルE3	正解ヘル(1~3)+失敗ヘル(3,5,7,10,15,17,20,22,27)+1枚役
33	重複ホーナス	スィフ役+ホーナス役
34	単独ホーナス	ホーナス役

【図 10】

当選役規定テーブル			図柄の組合せ		
当選役	許可ビット	払出枚数	左	中	右
ホーナス役	1	—	赤セブン 白セブン	赤セブン 白セブン	赤セブン 白セブン
通常リブ1	2	—	リブ	リブ	リブ
通常リブ2			白セブン/ヘルx/ヘルz	リブ	黒BAR/白BAR/チェリー
通常リブ3			ヘルx/ヘルy/ヘルz	チェリー	リブ
通常リブ4			ヘルy	リブ	ヘルy/ヘルz
RT2移行リブA	3	—	ヘルx	リブ	リブ
RT2移行リブB	4	—	ヘルy	リブ	リブ
RT2移行リブC	5	—	ヘルz	リブ	リブ
RT1移行リブA	6	—	リブ	ヘルx	スィフ
RT1移行リブB	7	—	リブ	ヘルy	スィフ
RT1移行リブC	8	—	リブ	ヘルz	スィフ
失敗ヘル1	9	9	ヘルx	ヘルx	ヘルx
失敗ヘル2	10		ヘルx	ヘルx	ヘルy
失敗ヘル3	11		ヘルx	ヘルx	ヘルz
失敗ヘル4	12		ヘルx	ヘルy	ヘルx
失敗ヘル5	13		ヘルx	ヘルy	ヘルy
失敗ヘル6	14		ヘルx	ヘルy	ヘルz
失敗ヘル7	15		ヘルx	ヘルz	ヘルx
失敗ヘル8	16		ヘルx	ヘルz	ヘルy
失敗ヘル9	17		ヘルx	ヘルz	ヘルz
失敗ヘル10	18		ヘルy	ヘルx	ヘルx
失敗ヘル11	19		ヘルy	ヘルx	ヘルy
失敗ヘル12	20		ヘルy	ヘルx	ヘルz
失敗ヘル13	21		ヘルy	ヘルy	ヘルx
失敗ヘル14	22		ヘルy	ヘルy	ヘルy
失敗ヘル15	23		ヘルy	ヘルy	ヘルz
失敗ヘル16	24		ヘルy	ヘルz	ヘルx
失敗ヘル17	25		ヘルy	ヘルz	ヘルy
失敗ヘル18	26		ヘルy	ヘルz	ヘルz
失敗ヘル19	27	9	ヘルz	ヘルx	ヘルx
失敗ヘル20	28		ヘルz	ヘルx	ヘルy
失敗ヘル21	29		ヘルz	ヘルx	ヘルz
失敗ヘル22	30		ヘルz	ヘルy	ヘルx
失敗ヘル23	31		ヘルz	ヘルy	ヘルy
失敗ヘル24	32		ヘルz	ヘルy	ヘルz
失敗ヘル25	33		ヘルz	ヘルz	ヘルx
失敗ヘル26	34		ヘルz	ヘルz	ヘルy
失敗ヘル27	35		ヘルz	ヘルz	ヘルz
正解ヘル1	36	9	ヘルx/ヘルz	チェリー	黒BAR/チェリー
正解ヘル2			スィフ	リブ	リブ
正解ヘル3			チェリー	ヘルx/ヘルy/ヘルz	リブ
スィフ役	37	3	黒BAR/白BAR/スィフ	スィフ	スィフ
チェリー役A	38	1	チェリー	ANY	白BAR/ヘルx/ヘルy/ヘルz
			チェリー	白セブン/リブ/チェリー	黒BAR/チェリー
			チェリー	白セブン/スィフ/チェリー	リブ
			チェリー	白BAR/黒BAR/ヘルx~z	スィフ
チェリー役B	39	1	チェリー	リブ以外	赤セブン/白セブン
1枚役	40	1	白セブン	黒BAR	黒BAR
9枚役	41	9	ヘルx/ヘルy/ヘルz	ヘルx/ヘルy/ヘルz	スィフ

【図 11】

■停止操作順序と有効ラインに停止するリプレイとの関係

当選エリア	操作順序		左第1停止		中第1停止		右第1停止	
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左		
打順リプレイX1	RT2移行リブ		通常リブ					
打順リプレイX2	通常リブ		RT2移行リブ		通常リブ			
打順リプレイX3	通常リブ			RT2移行リブ		通常リブ		
打順リプレイX4	通常リブ			RT2移行リブ		通常リブ		
打順リプレイX5	通常リブ					RT2移行リブ		
打順リプレイY1	通常リブ		RT1移行リブ					
打順リプレイY2	RT1移行リブ		通常リブ		RT1移行リブ			
打順リプレイY3	RT1移行リブ		通常リブ		RT1移行リブ			
打順リプレイY4	RT1移行リブ			通常リブ		RT1移行リブ		
打順リプレイY5	RT1移行リブ					通常リブ		
通常リプレイ	通常リブ							

【図 12】

■停止操作順序と有効ラインに停止するヘルとの関係

当選エリア	操作順序		左第1停止	左右中	中左右	中右左	右左中	右第1停止
	左中右	左右中	正解ヘル	失敗ヘル/ 取りこぼし	正解ヘル	失敗ヘル/取りこぼし		
打順ヘルA(1～3)			正解ヘル	失敗ヘル/取りこぼし				
打順ヘルB(1～3)			失敗ヘル/ 取りこぼし	正解ヘル	失敗ヘル/取りこぼし			
打順ヘルC(1～3)			失敗ヘル/取りこぼし	失敗ヘル/取りこぼし	正解ヘル	失敗ヘル/取りこぼし		
打順ヘルD(1～3)			失敗ヘル/取りこぼし	失敗ヘル/取りこぼし	正解ヘル	失敗ヘル/取りこぼし		
打順ヘルE(1～3)			失敗ヘル/取りこぼし	失敗ヘル/取りこぼし	正解ヘル	正解ヘル		
共通ヘル			正解ヘル					

10

20

30

40

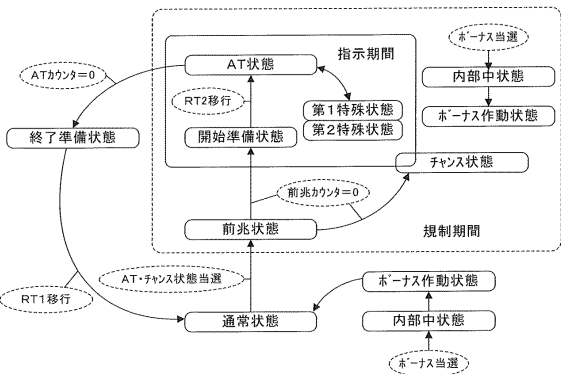
50

【図 1 3】

移行図柄規定テーブル

移行図柄	備考	図柄の組合せ		
		左	中	右
RT2移行図柄	RT2移行リフA	リフ	ベルx	スィカ
	RT2移行リフB	リフ	ベルy	スィカ
	RT2移行リフC	リフ	ベルz	スィカ
RT1移行図柄	RT1移行リフA	ベルx	リフ	リフ
	RT1移行リフB	ベルy	リフ	リフ
	RT1移行リフC	ベルz	リフ	リフ
	ハズレ目	黒BAR/白BAR	赤セブン/白セブン/ 白BAR/リフ	リフ
		ベルy	チェリー	ベルx/ベルy/ベルz
		セブン(赤/白)/BAR(黒/白)/ リフ/スィカ	ベルx/ベルy/ベルz	ベルx/ベルy/ベルz
		白セブン	チェリー	白BAR/チェリー
		赤セブン	リフ	リフ
		白セブン	ベルx/ベルy/ベルz	スィカ

【図 1 4】



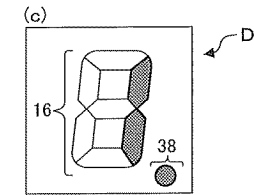
【図 1 5】

(a)指示決定テーブルA(非指示期間)

当選エリア	指示番号	指示される順序
全て	99	なし

(b)指示決定テーブルB(指示期間)

当選エリア	指示番号	指示される順序
打順リフレイX1	01	左中右
打順リフレイY1		
打順ベルA(1~3)		
打順リフレイX2	02	左右中
打順リフレイY2		
打順ベルB(1~3)		
打順リフレイX3	03	中左右
打順リフレイY3		
打順ベルC(1~3)		
打順リフレイX4	04	中右左
打順リフレイY4		
打順ベルD(1~3)		
打順リフレイX5	05	右第1停止
打順リフレイY5		
打順ベルE(1~3)		
その他	99	なし



【図 1 6】

当選エリア	第1コマンド	第2コマンド(指示番号)	
		非指示期間	指示期間
ハズレ	A00		B99
打順リフレイX1	A01		B01
打順リフレイX2			B02
打順リフレイX3			B03
打順リフレイX4			B04
打順リフレイX5			B05
打順リフレイY1	A01		B01
打順リフレイY2			B02
打順リフレイY3			B03
打順リフレイY4			B04
打順リフレイY5			B05
通常リフレイ	A02		
小役ALL	A03		
共通ベル	A04		
スィカ	A05		
弱チェリー	A06		
強チェリー	A07		
チャンス目	A08		
打順ベルA1	A09	B99	
打順ベルA2			B01
打順ベルA3			
打順ベルB1			B02
打順ベルB2			
打順ベルB3			
打順ベルC1			B03
打順ベルC2			
打順ベルC3			B04
打順ベルD1			
打順ベルD2			B05
打順ベルD3			
打順ベルE1			
打順ベルE2			
打順ベルE3			
重複ボーナス	A10		B99
単独ボーナス	A11		

10

20

30

40

50

【図 1 7】

(a) 回胴演出決定テーブルA

当選エリア	演出なし	演出A	演出B	演出C	演出D
ハズレリプレイ	256	0	0	0	0
打順ヘルA	229	9	9	9	0
打順ヘルB,C	229	9	9	9	0
打順ヘルD,E	229	9	9	9	0
共通ヘル	229	9	9	9	0
レア役	228	12	14	2	0
ボーナス(重複,単独)	128	80	32	12	4

(b) 回胴演出決定テーブルB

当選エリア	演出なし	演出A	演出B	演出C	演出D
ハズレリプレイ	256	0	0	0	0
打順ヘルA	228	28	0	0	0
打順ヘルB,C	228	0	28	0	0
打順ヘルD,E	228	0	0	28	0
共通ヘル	229	9	9	9	0
レア役	228	12	14	2	0
ボーナス(重複,単独)	128	80	32	12	4

(c) 昇格予約決定テーブル

当選エリア	昇格予約	
	有り	無し
弱チェリー	32	224
その他	0	256

【図 1 8】

(a) 上乗せ決定テーブルA(AT状態)

当選エリア	抽選値					
	ハズレ	10G	20G	30G	50G	100G
打順ヘル	65536	0	0	0	0	0
打順リプレイ	65536	0	0	0	0	0
弱チェリー	昇格なし	0	49152	9175	6147	511
	昇格あり	0	0	0	43690	19968
強チェリー	0	0	0	43690	19968	1878
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

(b) 上乗せ決定テーブルB(第1特殊状態)

当選エリア	抽選値					
	ハズレ	10G	20G	30G	50G	100G
打順ヘル	65536	0	0	0	0	0
打順リプレイ	0	54612	10924	0	0	0
弱チェリー	昇格なし	0	49152	9175	6147	511
	昇格あり	0	0	0	43690	19968
強チェリー	0	0	0	43690	19968	1878
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

(c) 上乗せ決定テーブルC(第2特殊状態:ヘル3連続時)

抽選値			
50G	100G	150G	200G
16384	16384	16384	16384

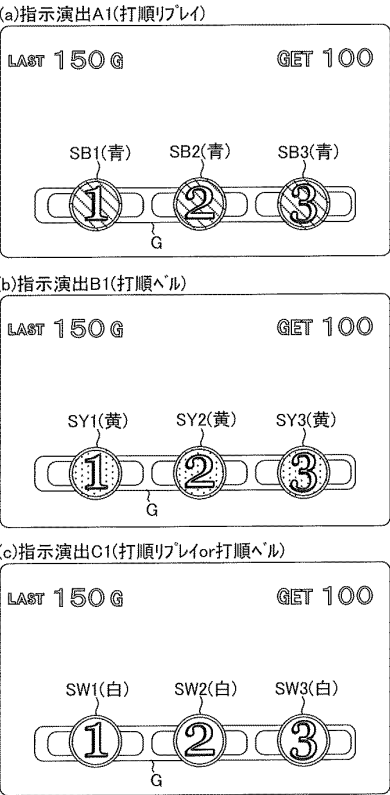
10

【図 1 9】

指示演出決定テーブル(AT状態)

第1コメント	第2コメント	選択率	
		90%	10%
A01 (打順リフ)	B01(左中右)	A1	C1
	B02(左右中)	A2	C2
	B03(中左右)	A3	C3
	B04(中右左)	A4	C4
	B05(右中左)	A5	C5
A09 (打順ヘル)	B01(左中右)	B1	C1
	B02(左右中)	B2	C2
	B03(中左右)	B3	C3
	B04(中右左)	B4	C4
	B05(右中左)	B5	C5

【図 2 0】



30

40

50

【図 2 1】

■指示演出決定テーブル(第1特殊状態)

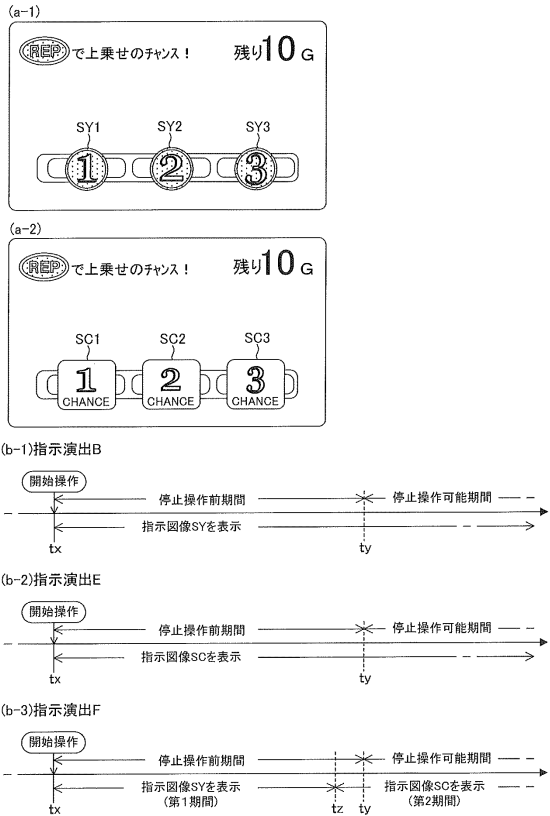
(a)

第1コマンド*	第2コマンド*	
A09 (打順ヘル)	B01(左中右)	B1
	B02(左右中)	B2
	B03(中左右)	B3
	B04(中右左)	B4
	B05(右中左)	B5

(b)

第1コマンド*	第2コマンド*	選択率	
		80%	20%
A01 (打順リフ)	B01(左中右)	E1	F1
	B02(左右中)	E2	F2
	B03(中左右)	E3	F3
	B04(中右左)	E4	F4
	B05(右中左)	E5	F5

【図 2 2】



10

20

【図 2 3】

■指示演出決定テーブル(第2特殊状態)

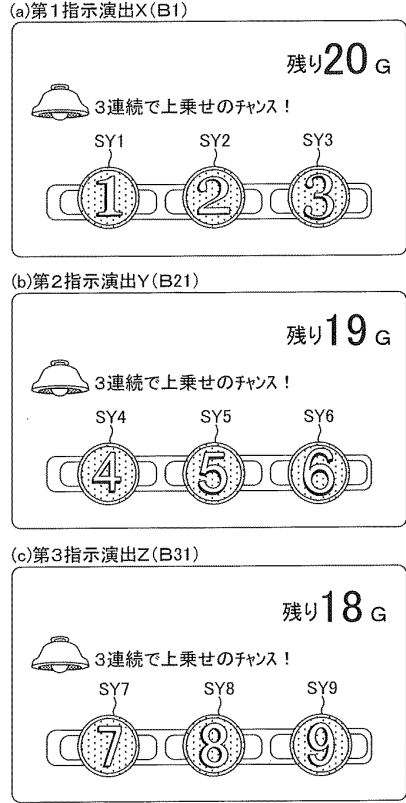
(a)

第1コマンド*	第2コマンド*	
A01 (打順リフ)	B01(左中右)	A1
	B02(左右中)	A2
	B03(中左右)	A3
	B04(中右左)	A4
	B05(右中左)	A5

(b)

第1コマンド*	第2コマンド*	連続当選カウンタ		
		1	2	3
A09 (打順ヘル)	B01(左中右)	B1	B21	B31
	B02(左右中)	B2	B22	B32
	B03(中左右)	B3	B23	B33
	B04(中右左)	B4	B24	B34
	B05(右中左)	B5	B25	B35

【図 2 4】



30

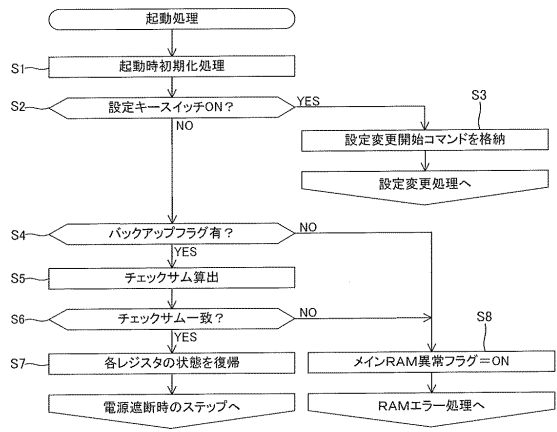
40

50

【図 25】



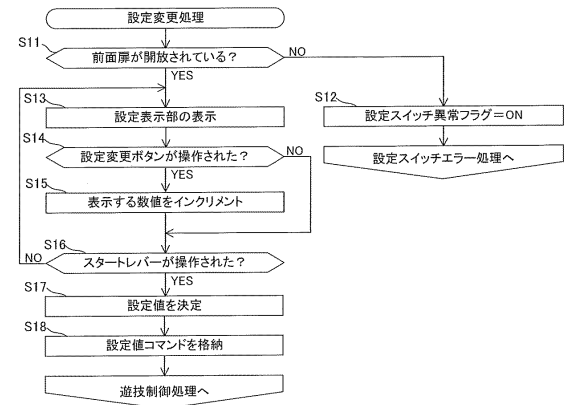
【図 26】



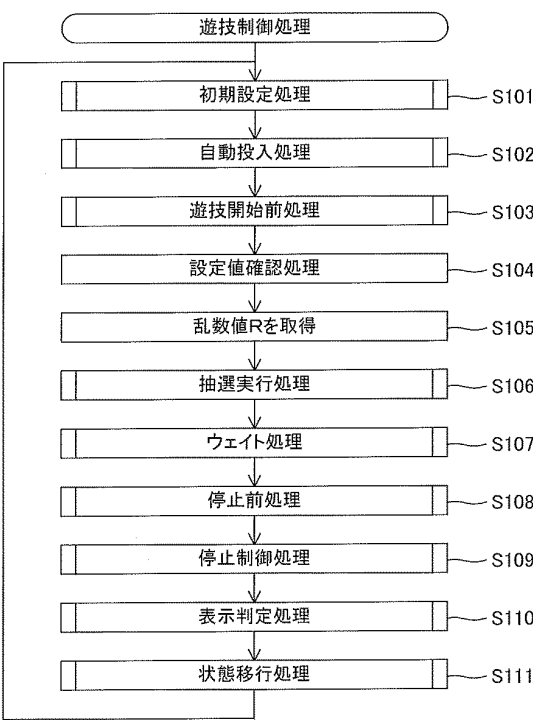
10

20

【図 27】



【図 28】

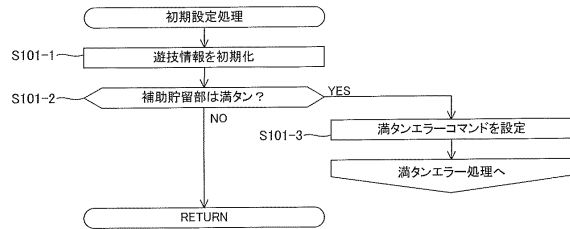


30

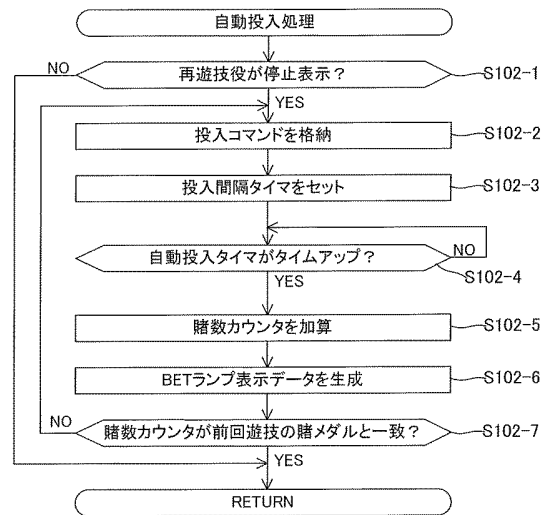
40

50

【図 29】

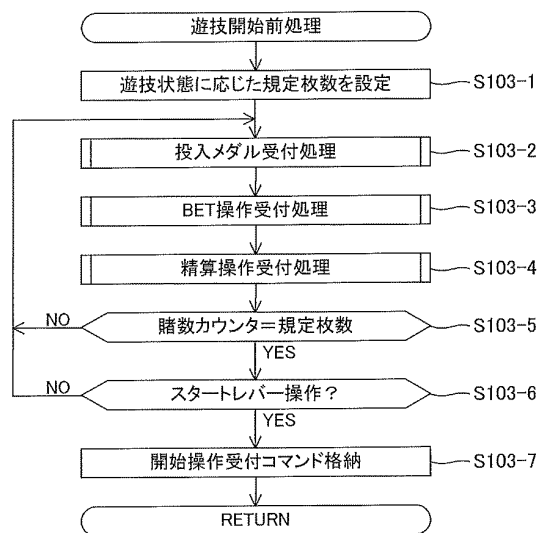


【図 30】

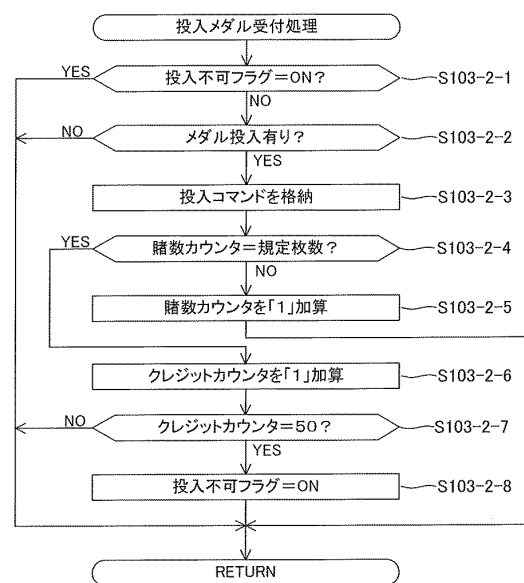


10

【図 31】



【図 32】



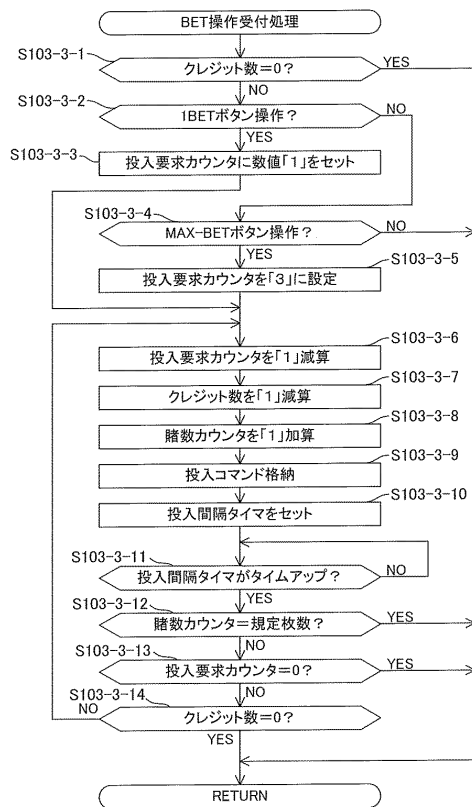
20

30

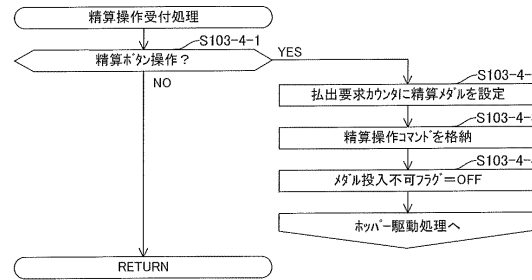
40

50

【図 3 3】



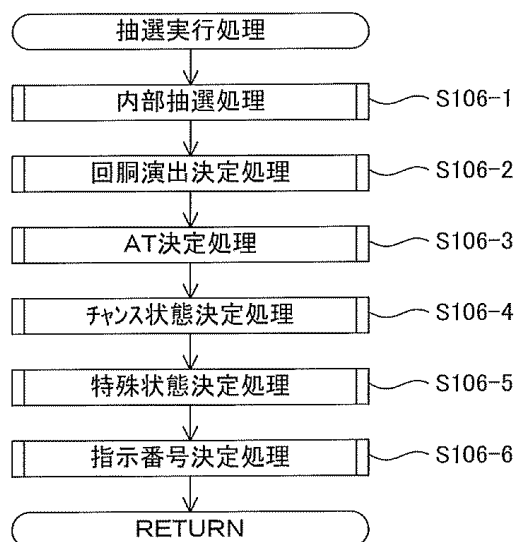
【図 3 4】



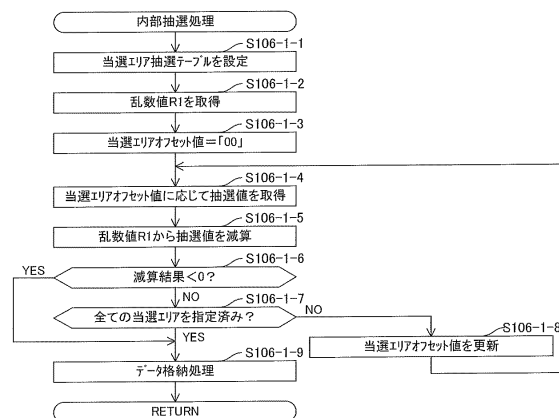
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

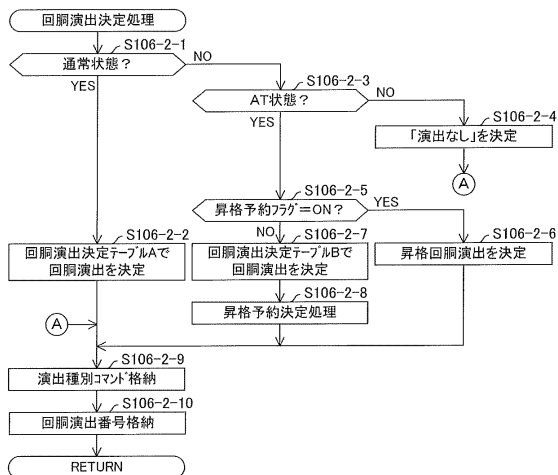


30

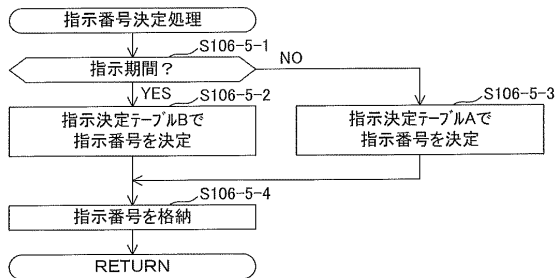
40

50

【図 37】

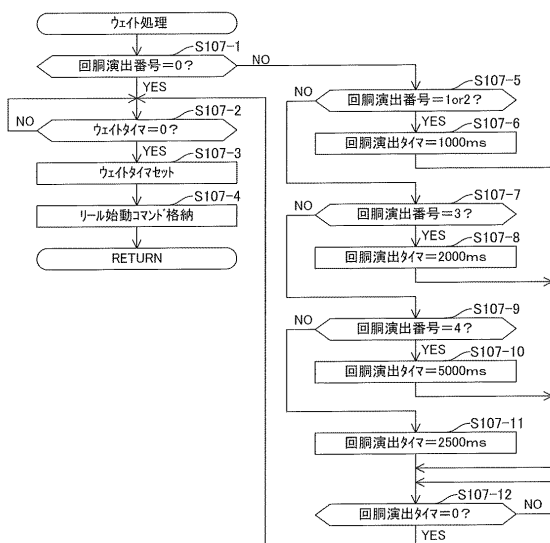


【図 38】

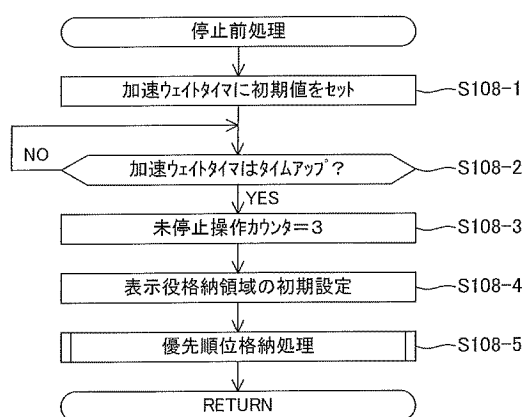


10

【図 39】



【図 40】



20

30

40

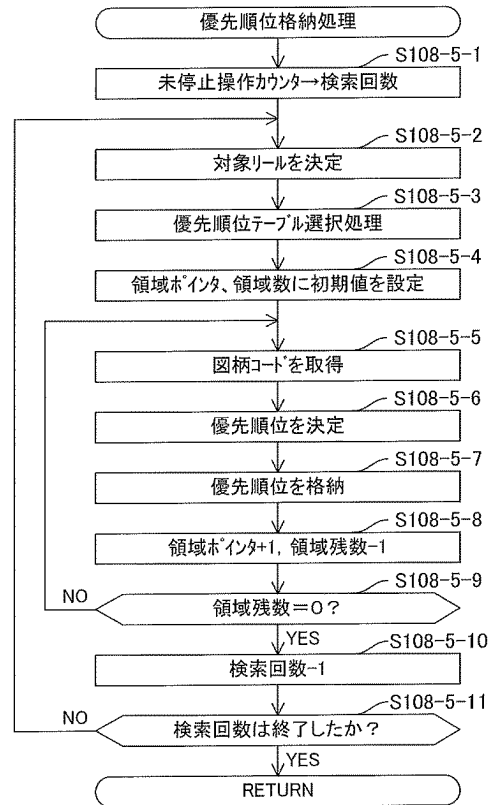
50

【図 4 1】

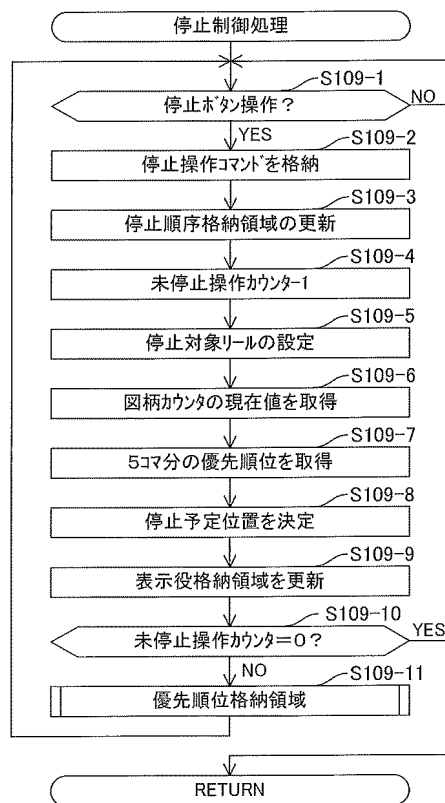
優先順位格納領域

PR		PC		PL	
図柄位置	優先順位	図柄位置	優先順位	図柄位置	優先順位
20	[00]or[01]or[FF]	20	[00]or[01]or[FF]	20	[00]or[01]or[FF]
19	[00]or[01]or[FF]	19	[00]or[01]or[FF]	19	[00]or[01]or[FF]
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
00	[00]or[01]or[FF]	00	[00]or[01]or[FF]	00	[00]or[01]or[FF]

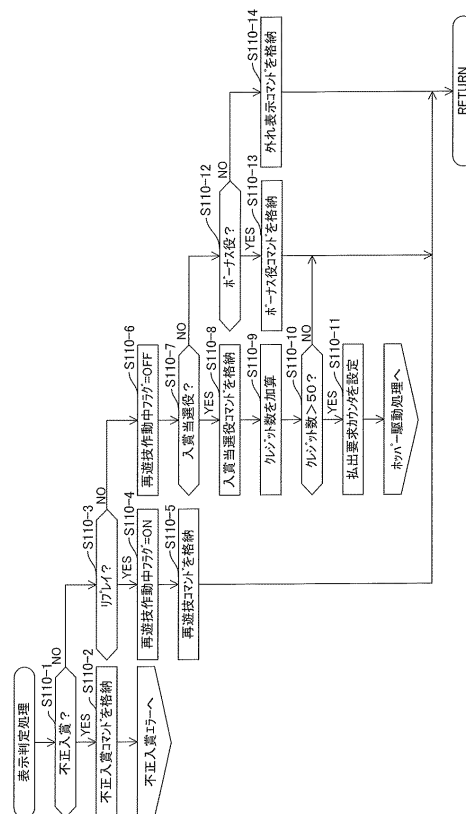
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

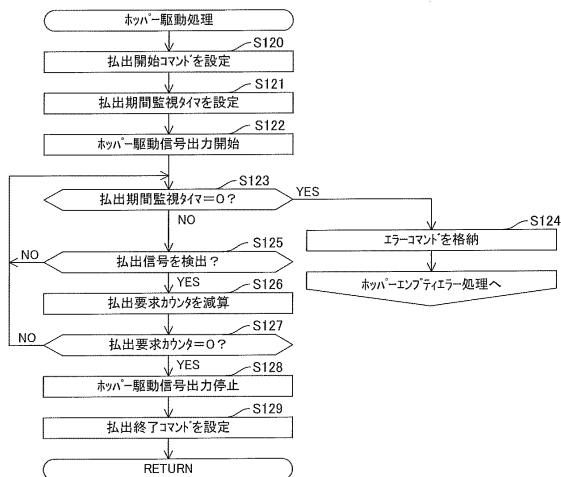
20

30

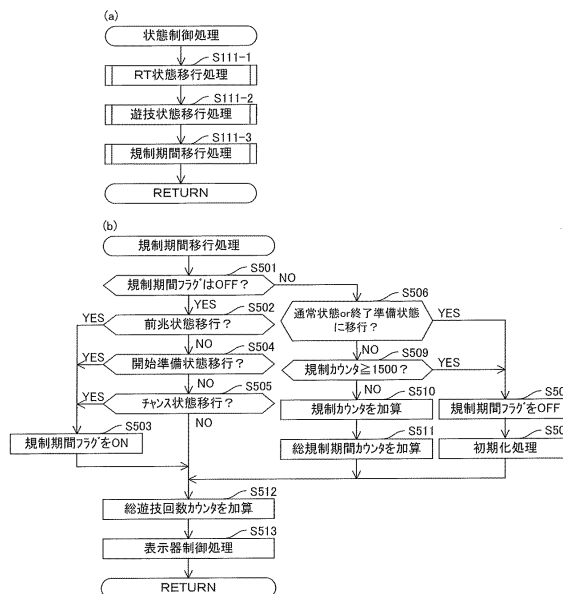
40

50

【図 4 5】



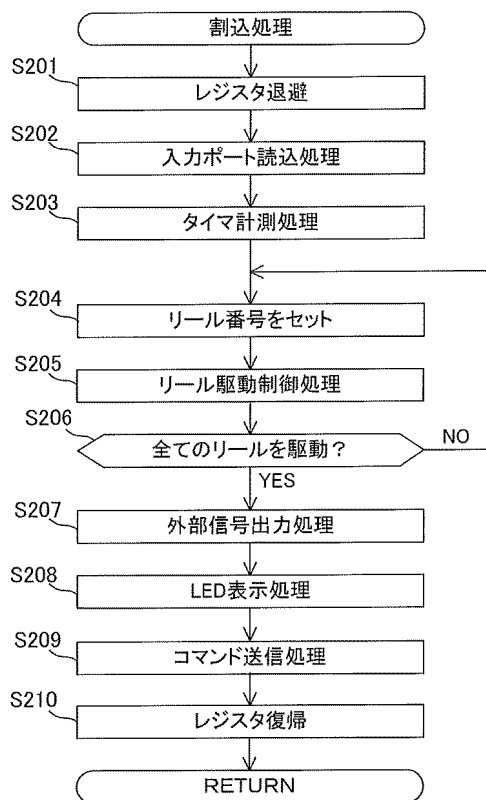
【図 4 6】



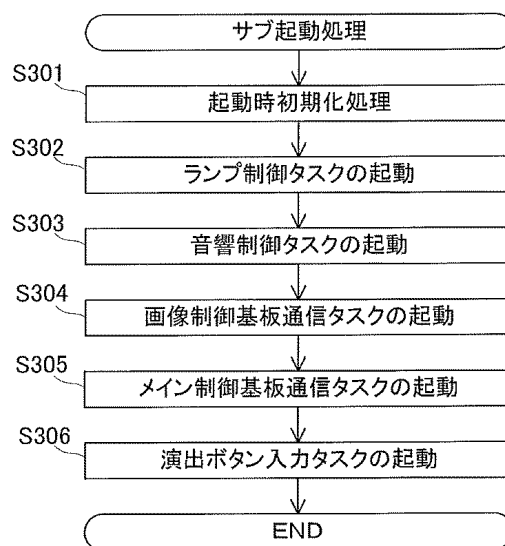
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

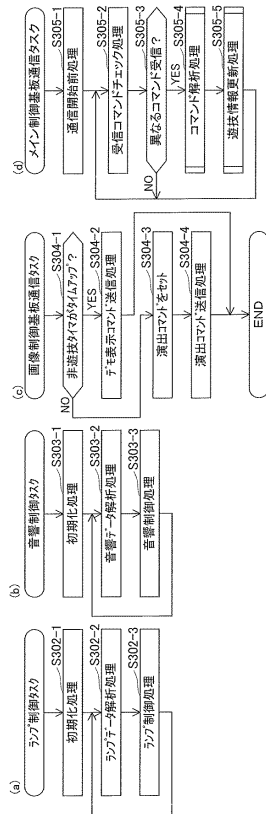


30

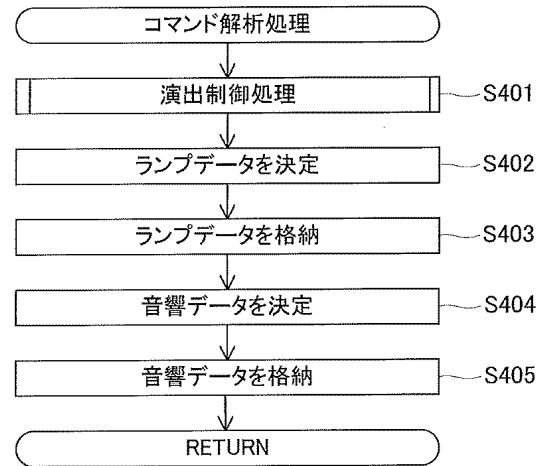
40

50

【図 49】



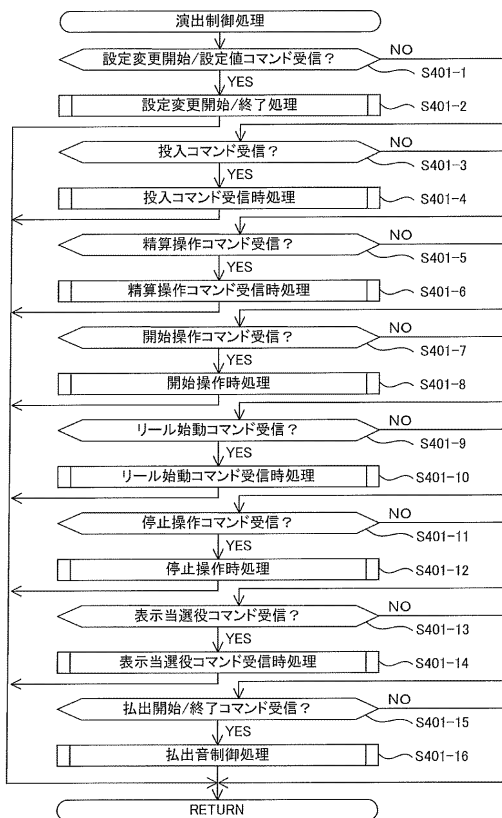
【図 50】



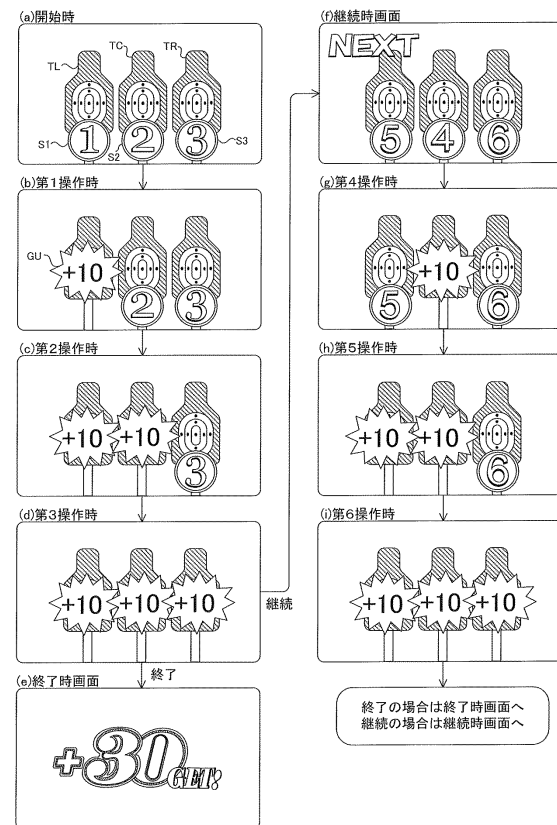
10

20

【図 51】



【図 52】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 1 5 4 8 6 0 (J P , A)
特許第 5 7 7 0 9 2 2 (J P , B 1)
特開 2 0 1 6 - 5 4 9 2 1 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 4 2 9 4 2 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A63F 5/04