

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6149131号
(P6149131)

(45) 発行日 平成29年6月14日 (2017. 6. 14)

(24) 登録日 平成29年5月26日 (2017. 5. 26)

(51) Int. Cl.	F 1
A 6 3 F	5/04
(2006.01)	5 1 2 D
	5 1 2 Z

請求項の数 1 (全 192 頁)

(21) 出願番号	特願2016-14536 (P2016-14536)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成28年1月28日 (2016. 1. 28)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-242344 (P2014-242344)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
	の分割	(74) 代理人	110000383
原出願日	平成26年11月28日 (2014. 11. 28)		特許業務法人 エビス国際特許事務所
(65) 公開番号	特開2016-101526 (P2016-101526A)	(72) 発明者	山内 義貴
(43) 公開日	平成28年6月2日 (2016. 6. 2)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
審査請求日	平成28年1月28日 (2016. 1. 28)		京楽産業. 株式会社内
		審査官	井海田 隆

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】

遊技操作を受け付ける遊技操作受付手段と、
前記遊技操作に基づいた遊技により所定の付与条件が成立した場合に、前記付与条件に応じた遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、
前記遊技に関する演出を制御する演出制御手段と、
演出用の音声データを記憶する音声データ記憶手段と、
前記音声データの入力に基づいて、音声を再生出力する音声出力手段と、
前記演出制御手段による前記演出の制御に基づいて、前記音声データ記憶手段に記憶された前記演出用の音声データを前記音声出力手段に出力し、前記音声出力手段に所定の音声を再生出力させる音声出力制御手段と、
を備え、
前記音声出力手段は、
音声を出力可能なチャンネルを複数有し、
前記音声出力制御手段は、
前記演出制御手段により前記音声データの出力要求があったとき、前記チャンネルの全てが使用中である場合には、全ての前記チャンネルで使用中の音声データの再生開始時間を検索し、前記再生開始時間の最も古い音声データが使用しているチャンネルを開放させ、前記出力要求があった音声データを当該チャンネルに出力して、前記音声出力手段に該当する音声を再生出力させる

10

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

10

【0003】

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

20

【0004】

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

【0005】

30

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

【0006】

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

40

50

【0007】

また、このような従来の遊技機においては、内部抽選の結果や、遊技状態を示唆したり、遊技にストーリー性を与える演出等が実行される。このような演出として、多彩な態様の画像を液晶表示装置に表示したり、かかる画像に対応する態様で種々の効果音をスピーカから出力したりして、演出効果の向上が図られている（例えば、特許文献1）。

また、従来の遊技機では、内部装置の作動状況や設置状態を所定のセンサにより監視して、異常が検知された場合には、液晶表示装置等による画像表示や、スピーカ等による音声出力による警告音によって報知している。このような従来の遊技機においては、上記異常が遊技の進行の妨げになるような場合や、不正行為が行われている疑いのある場合には、遊技を進行させるための操作手段を操作不能にして、遊技を実行不能にさせる処理を行うようなものも知られている。そして、上記異常に基づく遊技停止状態や異常の報知は、リセットスイッチの操作など、所定の解除操作によって解除されるようになっている（例えば、特許文献2）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2008-161281号公報

【特許文献2】特開平11-090017号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0009】

しかしながら、従来の遊技機においては、音声を出力するためのチャンネル数は限られており、上記のように演出用の効果音の数が多くなってくると、音声を出力するためのチャンネルが不足し、必要な音出力できなくなってしまう虞がある。このため、増加傾向にある演出用の効果音を効果的に割り振って音声用チャンネルから出力させることが求められている。

【0010】

本発明は、このような実情に鑑み、音声用チャンネルを効果的に利用することができる遊技機を提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

30

【0011】

本発明に係る遊技機は、遊技操作を受け付ける遊技操作受付手段と、前記遊技操作に基づいた遊技により所定の付与条件が成立した場合に、前記付与条件に応じた遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、前記遊技に関する演出を制御する演出制御手段と、演出用の音声データを記憶する音声データ記憶手段と、前記音声データの入力に基づいて、音声再生出力する音声出力手段と、前記演出制御手段による前記演出の制御に基づいて、前記音声データ記憶手段に記憶された前記演出用の音声データを前記音声出力手段に出力し、前記音声出力手段に所定の音声再生出力させる音声出力制御手段と、を備え、

前記音声出力手段は、音声出力可能なチャンネルを複数有し、前記音声出力制御手段は、前記演出制御手段により前記音声データの出力要求があったとき、前記チャンネルの全てが使用中である場合には、全ての前記チャンネルで使用中の音声データの再生開始時間を検索し、前記再生開始時間の最も古い音声データが使用しているチャンネルを開放させ、前記出力要求があった音声データを当該チャンネルに出力して、前記音声出力手段に該当する音声再生出力させることを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、音声用チャンネルを効果的に利用することができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

50

- 【図 1】遊技機の正面図の一例を示す図である。
- 【図 2】キャビネットの内部構造の一例を示す図である。
- 【図 3】前面扉の裏面の一例を示す図である。
- 【図 4】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。
- 【図 5】演出装置の可動態様の一例を示す図である。
- 【図 6】配列データテーブルの一例を示す図である。
- 【図 7】図柄組み合わせ群が「00」の場合の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 8】図柄組み合わせ群が「01」の場合の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 9】図柄組み合わせ群が「02」の場合の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 10】図柄組み合わせ群が「03」の場合の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 11】図柄組み合わせ群が「04」の場合の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 12】当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係の一例を示す図である。
- 【図 13】非 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 14】第 1 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 15】第 2 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブルの一例を示す図である。 20
- 【図 16】第 3 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 17】第 4 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 18】第 5 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 19】第 6 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 20】第 2 当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 21】遊技状態移行図の一例を示す図である。
- 【図 22】サブ制御基板により管理される状態の一覧の一例を示す図である。
- 【図 23】サブ制御基板により管理される状態の遷移図の一例を示す図である。
- 【図 24】演出決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 25】B o n u s 準備状態移行抽選テーブルの一例を示す図である。 30
- 【図 26】B o n u s 状態振分抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 27】前兆ゲーム数決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 28】チャンス状態移行抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 29】フェイクゲーム数決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 30】昇格抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 31】A R T 準備状態移行抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 32】A R T 状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 33】引戻抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 34】上乘せ状態移行抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 35】メイン制御基板におけるプログラム開始処理の一例を示す図である。 40
- 【図 36】メイン制御基板におけるメインループ処理の一例を示す図である。
- 【図 37】メイン制御基板におけるスタートレバースチェック処理の一例を示す図である。
- 【図 38】メイン制御基板における内部抽選処理の一例を示す図である。
- 【図 39】メイン制御基板における図柄コード設定処理の一例を示す図である。
- 【図 40】メイン制御基板におけるリール回転開始準備処理の一例を示す図である。
- 【図 41】メイン制御基板におけるリール停止前処理の一例を示す図である。
- 【図 42】メイン制御基板におけるリール回転中処理の一例を示す図である。
- 【図 43】メイン制御基板における表示判定処理の一例を示す図である。
- 【図 44】メイン制御基板における遊技状態移行処理の一例を示す図である。
- 【図 45】メイン制御基板における R T 遊技状態移行処理の一例を示す図である。 50

- 【図46】メイン制御基板における割込処理の一例を示す図である。
- 【図47】サブ制御基板におけるメイン処理の一例を示す図である。
- 【図48】サブ制御基板における主基板通信処理の一例を示す図である。
- 【図49】サブ制御基板におけるコマンド解析処理の一例を示す図である。
- 【図50】サブ制御基板におけるコマンド別処理の一例を示す図である。
- 【図51】サブ制御基板における条件装置コマンド受信時処理の一例を示す図である。
- 【図52】サブ制御基板における通常状態用処理の一例を示す図である。
- 【図53】サブ制御基板におけるチャンス前兆状態用処理の一例を示す図である。
- 【図54】サブ制御基板におけるB o n u s 前兆状態用処理の一例を示す図である。
- 【図55】サブ制御基板におけるチャンス状態用処理の一例を示す図である。 10
- 【図56】サブ制御基板におけるB o n u s 準備状態用処理の一例を示す図である。
- 【図57】サブ制御基板における第1 B o n u s 状態用処理の一例を示す図である。
- 【図58】サブ制御基板における第2 B o n u s 状態用処理の一例を示す図である。
- 【図59】サブ制御基板における第3 B o n u s 状態用処理の一例を示す図である。
- 【図60】サブ制御基板における第1 転落待機状態用処理の一例を示す図である。
- 【図61】サブ制御基板におけるA R T 準備状態用処理の一例を示す図である。
- 【図62】サブ制御基板におけるA R T 状態用処理の一例を示す図である。
- 【図63】サブ制御基板における第1 上乗せ前兆状態用処理の一例を示す図である。
- 【図64】サブ制御基板における第1 上乗せ準備状態用処理の一例を示す図である。
- 【図65】サブ制御基板における第1 上乗せ状態用処理の一例を示す図である。 20
- 【図66】サブ制御基板における第2 転落待機状態用処理の一例を示す図である。
- 【図67】サブ制御基板における第2 上乗せ前兆状態用処理の一例を示す図である。
- 【図68】サブ制御基板における第2 上乗せ準備状態用処理の一例を示す図である。
- 【図69】サブ制御基板における第2 上乗せ状態用処理の一例を示す図である。
- 【図70】サブ制御基板における第3 転落待機状態用処理の一例を示す図である。
- 【図71】サブ制御基板における第4 転落待機状態用処理の一例を示す図である。
- 【図72】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時処理の一例を示す図である。
- 【図73】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時B o n u s 準備状態用処理の一例を示す図である。
- 【図74】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時第1 転落待機状態用処理の一例を示す図である。 30
- 【図75】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時A R T 準備状態用処理の一例を示す図である。
- 【図76】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時第1 上乗せ準備状態用処理の一例を示す図である。
- 【図77】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時第2 上乗せ準備状態用処理の一例を示す図である。
- 【図78】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時第2 転落待機状態用処理の一例を示す図である。
- 【図79】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時第3 転落待機状態用処理の一例を示す図である。 40
- 【図80】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時第4 転落待機状態用処理の一例を示す図である。
- 【図81】演出制御基板におけるメイン処理の一例を示す図である。
- 【図82】演出制御基板におけるサウンド再生制御処理の一例を示す図である。
- 【図83】演出制御基板におけるチャンネル設定処理の一例を示す図である。
- 【図84】本実施形態におけるサウンド制御に係るタイミングチャート1を示す図である。
- 。 【図85】本実施形態におけるサウンド制御に係るタイミングチャート2を示す図である。
- 。 50

- 【図 8 6】本実施形態におけるサウンド制御に係るタイミングチャート 3 を示す図である。
- 【図 8 7】本実施形態におけるサウンド制御に係るタイミングチャート 4 を示す図である。
- 【図 8 8】本実施形態におけるサウンド制御に係るタイミングチャート 5 を示す図である。
- 【図 8 9】本実施形態におけるサウンド制御に係るアニメーション 1 を示す図である。
- 【図 9 0】本実施形態におけるサウンド制御に係るタイミングチャート 6 を示す図である。
- 【図 9 1】本実施形態におけるサウンド制御に係るアニメーション 2 を示す図である。 10
- 【図 9 2】本実施形態におけるサウンド制御に係る音量グラフを示す図である。
- 【図 9 3】本実施形態におけるサウンド制御に係るタイミングチャート 7 を示す図である。
- 【図 9 4】本実施形態におけるサウンド制御に係るタイミングチャート 8 を示す図である。
- 【図 9 5】本実施形態におけるサウンド制御に係るタイミングチャート 9 を示す図である。
- 【図 9 6】本実施形態におけるサウンド制御に係るタイミングチャート 1 0 を示す図である。
- 【図 9 7】本実施形態におけるサウンド制御に係るタイミングチャート 1 1 を示す図である。 20
- 【図 9 8】本実施形態における液晶制御 C P U のスピーカに対するチャンネル状態管理マップを示す図である。
- 【図 9 9】本実施形態における優先順位に基づく出力停止音声データの検索方法を説明するチャンネル状態管理マップを示す図である。
- 【図 1 0 0】本実施形態における残り再生時間に基づく出力停止音声データの検索方法を説明するチャンネル状態管理マップを示す図である。
- 【図 1 0 1】本実施形態における再生開始時間に基づく出力停止音声データの検索方法を説明するチャンネル状態管理マップを示す図である。
- 【図 1 0 2】本実施形態における同一音声の上書き出力を説明するチャンネル状態管理マップを示す図である。 30
- 【図 1 0 3】本実施形態における同一音声の上書き出力に係るタイミングチャートを示す図である。
- 【図 1 0 4】本実施形態における報知に係るタイミングチャートを示す図である。
- 【図 1 0 5】本実施形態における出力中の音声データの優先順位のみによる出力停止音声データの検索方法を説明するチャンネル状態管理マップを示す図である。
- 【図 1 0 6】本実施形態における払出音に係る波形を示す図である。
- 【図 1 0 7】第 2 実施形態における遊技機の主要部の構成図の一例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 4】 40
- 以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
- 【0 0 1 5】
- (第 1 の実施の形態)
- (遊技機の構成)
- まず、図 1 ～図 3 を用いて、第 1 の実施の形態における遊技機 1 の構成について具体的に説明する。図 1 は、遊技機の正面図の一例を示す図であり、図 2 は、キャビネット 2 の内部構造の一例を示す図である。また、図 3 は、前面扉 3 の裏面の一例を示す図である。
- 【0 0 1 6】
- (遊技機 1)
- 本実施形態における遊技機 1 は、後述のキャビネット 2 と、前面扉 3 等から構成されて 50

いる。

【0017】

(キャビネット2)

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

【0018】

(前面扉3)

前面扉3は、キャビネット2の正面側の開口を閉塞するように取り付けられている。また前面扉3には、複数の部品が取り付けられている。

【0019】

(蝶番機構4)

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

【0020】

(鍵穴5)

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

【0021】

(メダル投入口6)

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

【0022】

(BETボタン7)

BETボタン7は、メダル投入口6の正面視左側に設けられ、貯留(クレジット)されたメダルのうち、「1」枚のメダルを遊技に使用するために設けられている。

【0023】

(MAXBETボタン8)

MAXBETボタン8は、BETボタン7の正面視右側に設けられ、貯留(クレジット)されたメダルのうち、一遊技(「1」ゲーム)において使用可能な最大枚数のメダルを遊技に使用するために設けられている。ここで、本実施形態において、一遊技で使用可能なメダルの最大値は「3」枚である。

【0024】

(精算ボタン9)

精算ボタン9は、BETボタン7の奥側に設けられ、遊技者が獲得したメダルのうち、貯留(クレジット)されているメダルの精算を行うために設けられている。なお、本実施形態において、貯留(クレジット)可能なメダルの最大枚数は「50」枚である。

【0025】

(スタートレバー10)

スタートレバー10は、BETボタン7の下方に設けられている。また、スタートレバー10は、遊技者が後述の左リール18、中リール19、右リール20の回転を開始する契機となる開始操作を行うために設けられている。ここで、遊技者による開始操作が検出されたことに基づいて、後述のメイン制御基板300は、ハード乱数を取得する処理や、後述の左リール18、中リール19、右リール20の回転を開始する処理等を行う。

【0026】

(左停止ボタン11)

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

【００２７】

（中停止ボタン１２）

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

【００２８】

（右停止ボタン１３）

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

【００２９】

（返却ボタン１４）

返却ボタン１４は、右停止ボタン１３の正面視右側に設けられている。また、返却ボタン１４は、メダル投入口６に投入されたメダルが後述のセレクター１５に詰まった場合に、詰まったメダルを返却するために設けられている。

【００３０】

（セレクター１５）

セレクター１５は、前面扉３の背面側に設けられている。また、セレクター１５は、メダル投入口６に投入されたメダルの材質や形状等が適正であるか否かを判別するために設けられている。

【００３１】

（エラー解除センサ１６ｓ）

エラー解除センサ１６ｓは、鍵穴５の背面側に設けられており、遊技機１で発生したエラーを解除するために設けられている。ここで、エラー解除センサ１６ｓは、発光部と受光部からなり、鍵穴５にドアキー（図示せず）を挿入し、当該ドアキー（図示せず）を反時計回り方向に所定角度回動させると、施錠部（図示せず）が回動することとなる。そして、受光部は、施錠部が回動することにより、発光部から発光された光を受光することができなくなる。これにより、エラー解除センサ１６ｓは、遊技機１で発生したエラーを解除するためのエラー解除操作を検知することとなる。

【００３２】

（ドア開閉センサ１７ｓ）

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

【００３３】

（左リール１８）

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

【００３４】

（中リール１９）

中リール１９は、キャビネット２の内部に設けられており、円筒状の構造を有している

10

20

30

40

50

。また、中リール１９の円筒状の構造の周面には、透光性のシートが装着されており、当該シートには、複数種類の図柄が一行に描かれている。そして、中リール１９は、後述の中ステップングモータ１５２により回転駆動され、複数種類の図柄が変動表示される。

【００３５】

（右リール２０）

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

【００３６】

（演出ボタン２１）

演出ボタン２１は、MAX BET ボタン８の正面視右側に設けられており、遊技者が所定のタイミングで操作するために設けられている。また、演出ボタン２１には、後述の演出ボタンセンサ７１０に接続されている。ここで、後述のサブ制御基板４００は、後述の演出ボタンセンサ７１０が演出ボタン２１の操作を検出した場合に、後述の演出制御基板６００を介して、後述の液晶表示装置４６等の制御を行う。

【００３７】

（十字キー２２）

十字キー２２は、演出ボタン２１の正面視右側に設けられており、上方向ボタン、下方向ボタン、左方向ボタン、及び右方向ボタンにより構成され、遊技者が所定のタイミングで操作するために設けられている。また、十字キー２２には、後述の十字キー基板７１１が接続されている。そして、後述のサブ制御基板４００は、後述の十字キー基板７１１が十字キー２２の操作を検出した場合に、後述の演出制御基板６００を介して、後述の液晶表示装置４６等の制御を行う。

【００３８】

（表示窓２３）

表示窓２３は、左リール１８、中リール１９、右リール２０の前面側に設けられており、左リール１８、中リール１９、右リール２０の周面に描かれた複数の図柄を視認可能とするために設けられている。具体的には、左リール１８の周面に描かれた「３」個の図柄、中リール１９の周面に描かれた「３」個の図柄、及び右リール２０の周面に描かれた「３」個の図柄の合計「９」個の図柄が表示窓２３を介して視認可能となる。

【００３９】

（スタートランプ２４）

スタートランプ２４は、BET ボタン７の上方に設けられており、スタートレバー１０により開始操作を受け付けることが可能であるか否かを報知するために設けられている。具体的には、後述のメイン制御基板３００は、BET ボタン７、MAX BET ボタン８の操作により、遊技に使用するメダルの枚数が「３」枚となった場合や、メダル投入口６に「３」枚のメダルが投入された場合、前回の遊技において、後述の「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合に、スタートランプ２４を点灯することにより、スタートレバー１０により開始操作を受け付けることが可能である旨を報知する処理を行う。

【００４０】

（有効ライン）

ここで、本実施形態において、有効ラインは、表示窓２３に表示された図柄のうち、左リール１８の上段に表示された図柄と、中リール１９の中段に表示された図柄と、右リール２０の下段に表示された図柄を直線で結んだ「右下がりライン」のみを有効ラインとしている。

【００４１】

ここで、本実施形態において、表示窓２３に表示された図柄のうち、（a）左リール１８の上段に表示された図柄と、中リール１９の上段に表示された図柄と、右リール２０の

10

20

30

40

50

上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「上段ライン」といい、(b)左リール18の中段に表示された図柄と、中リール19の中段に表示された図柄と、右リール20の中段に表示された図柄を直線で結んだラインを「中段ライン」といい、(c)左リール18の下段に表示された図柄と、中リール19の下段に表示された図柄と、右リール20の下段に表示された図柄を直線で結んだラインを「下段ライン」といい、(d)左リール18の下段に表示された図柄と、中リール19の中段に表示された図柄と、右リール20の上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「右上がりライン」という。なお、有効ラインは、右下がりラインではなく、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインを適用してもよいし、右下がりラインに加えて、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインを適用してもよい。

10

【0042】

(第1BETランプ25)

第1BETランプ25は、スタートランプ24の正面視右側に設けられており、BET枚数が「1」枚であることを報知するために設けられている。具体的には、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6に「1」枚以上のメダルが投入された場合や、メダルが「1」枚以上貯留(クレジット)されている状態において、BETボタン7、またはMAXBETボタン8が操作された場合等に、第1BETランプ25を点灯する処理を行う。

【0043】

(第2BETランプ26)

第2BETランプ26は、第1BETランプ25の上方に設けられており、BET枚数が「2」枚であることを報知するために設けられている。具体的には、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6に「2」枚以上のメダルが投入された場合や、メダルが「2」枚以上貯留(クレジット)されている状態において、BETボタン7が「2」回操作された場合等に、第2BETランプ26を点灯する処理を行う。

20

【0044】

(第3BETランプ27)

第3BETランプ27は、第2BETランプ26の上方に設けられており、BET枚数が「3」枚であることを報知するために設けられている。具体的には、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6に「3」枚のメダルが投入された場合や、メダルが「3」枚以上貯留(クレジット)されている状態において、MAXBETボタン8が操作された場合、前回の遊技において、後述の「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合等に、第3BETランプ27を点灯する処理を行う。

30

【0045】

(貯留枚数表示器28)

貯留枚数表示器28は、第1BETランプ25、第2BETランプ26、第3BETランプ27の正面視右側に設けられている。また、貯留枚数表示器28は、遊技機1に貯留(クレジット)されている遊技者のメダルの貯留(クレジット)枚数を表示するために設けられている。

【0046】

(払出枚数表示器29)

払出枚数表示器29は、貯留枚数表示器28の正面視右側に設けられている。また、払出枚数表示器29は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに応じて払い出されるメダルの払出枚数を表示するために設けられている。また、払出枚数表示器29は、遊技機1がエラー状態となった場合に、エラー状態になったことが表示される。

40

【0047】

(投入可能表示ランプ30)

投入可能表示ランプ30は、払出枚数表示器29の正面視右側に設けられている。ここで、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6により、メダルの投入を受け付ける場合には、投入可能表示ランプ30を点灯させる処理を行う。一方、後述のメイン制御基

50

板 300 は、メダル投入口 6 により、メダルの投入を受け付けられない場合には、投入可能表示ランプ 30 を消灯させる処理を行う。これにより、遊技者に対して、メダル投入口 6 により、メダルの投入を受け付けるか否かの報知を行う。

【0048】

(再遊技表示ランプ 31)

再遊技表示ランプ 31 は、投入可能表示ランプ 30 の下方に設けられている。ここで、後述のメイン制御基板 300 は、有効ライン上に後述の「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示された場合に、再遊技表示ランプ 31 を点灯させる処理を行う。一方、後述のメイン制御基板 300 は、有効ライン上に後述の「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示された次の遊技において、有効ライン上に後述の「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されなかった場合には、再遊技表示ランプ 31 を消灯させる処理を行う。これにより、有効ライン上に「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されたことと、メダルを使用することなく、次の遊技を行うことが可能である旨の報知を行う。

10

【0049】

(Bonus 表示部 32)

Bonus 表示部 32 は、表示窓 23 の正面視右側に設けられている。また、Bonus 表示部 32 には LED が設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 400 は、後述のサブ制御基板 400 により管理される状態が Bonus 状態となった場合に、後述のコンパネ LED 中継基板 700 と、後述の Bonus 表示 LED 基板 705 を介して Bonus 表示部 32 に設けられた LED を点灯させる処理を行う。一方、後述のサブ制御基板 400 は、後述の Bonus 状態が終了した場合に、後述のコンパネ LED 中継基板 700 と、後述の Bonus 表示 LED 基板 705 を介して Bonus 表示部 32 に設けられた LED を消灯させる処理を行う。これにより、遊技者に対して Bonus 状態に移行したことと、遊技者に対して Bonus 状態が終了したことの報知を行う。

20

【0050】

(ART 表示部 33)

ART 表示部 33 は、Bonus 表示部 32 の下方に設けられている。また、ART 表示部 33 には LED が設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 400 は、後述のサブ制御基板 400 により管理される状態が ART 状態となった場合に、後述のコンパネ LED 中継基板 700 と、後述の ART 表示 LED 基板 706 を介して ART 表示部 33 に設けられた LED を点灯させる処理を行う。一方、後述のサブ制御基板 400 は、後述の ART 状態が終了した場合に、後述のコンパネ LED 中継基板 700 と、後述の ART 表示 LED 基板 706 を介して ART 表示部 33 に設けられた LED を消灯させる処理を行う。これにより、遊技者に対して ART 状態に移行したことと、遊技者に対して ART 状態が終了したことの報知を行う。

30

【0051】

(RUSH 表示部 34)

RUSH 表示部 34 は、表示窓 23 の正面視左側に設けられている。また、RUSH 表示部 34 には LED が設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 400 は、後述のサブ制御基板 400 により管理される状態が第 1 上乗せ状態となった場合に、後述のコンパネ LED 中継基板 700 と、後述の RUSH 表示 LED 基板 707 を介して RUSH 表示部 34 に設けられた LED を点灯させる処理を行う。一方、後述のサブ制御基板 400 は、後述の第 1 上乗せ状態が終了した場合に、後述のコンパネ LED 中継基板 700 と、後述の RUSH 表示 LED 基板 707 を介して RUSH 表示部 34 に設けられた LED を消灯させる処理を行う。これにより、遊技者に対して第 1 上乗せ状態に移行したことと、遊技者に対して第 1 上乗せ状態が終了したことの報知を行う。

40

【0052】

(停止ボタン操作表示部 35)

停止ボタン操作表示部 35 は、RUSH 表示部 34 の下方に設けられており、(a) 左停止ボタン 11 を操作することが最適であるタイミングに発光する左停止ボタン操作表示

50

部 3 5 L と、(b) 中停止ボタン 1 2 を操作することが最適であるタイミングに発光する中停止ボタン操作表示部 3 5 C と、(c) 右停止ボタン 1 3 を操作することが最適であるタイミングに発光する右停止ボタン操作表示部 3 5 R とにより構成されており、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序を報知するために設けられている。また、左停止ボタン操作表示部 3 5 L、中停止ボタン操作表示部 3 5 C、右停止ボタン操作表示部 3 5 R のそれぞれには L E D が設けられている。これにより、後述のサブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が A R T 状態である場合において、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の最適な操作順序の報知を行う。

【0053】

(左停止ボタン操作表示部 3 5 L)

左停止ボタン操作表示部 3 5 L は、左停止ボタン 1 1 を操作することが最適なタイミングであることを報知するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、後述のサブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が A R T 状態である場合において、左停止ボタン 1 1 を操作することが最適なタイミングである場合には、後述のコンパネ L E D 中継基板 7 0 0 と、後述の停止ボタン操作 L E D 基板 7 0 8 を介して左停止ボタン操作表示部 3 5 L に設けられた L E D を点灯する処理を行う。一方、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、後述の A R T 状態において、左停止ボタン操作表示部 3 5 L に設けられた L E D を点灯させる処理を行った後、左停止ボタン 1 1 の操作が行われた場合には、後述のコンパネ L E D 中継基板 7 0 0 と、後述の停止ボタン操作 L E D 基板 7 0 8 を介して左停止ボタン操作表示部 3 5 L に設けられた L E D を消灯させる処理を行う。これにより、左停止ボタン 1 1 を操作することが最適なタイミングであることの報知を行う。

【0054】

(中停止ボタン操作表示部 3 5 C)

中停止ボタン操作表示部 3 5 C は、中停止ボタン 1 2 を操作することが最適なタイミングであることを報知するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、後述のサブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が A R T 状態である場合において、中停止ボタン 1 2 を操作することが最適なタイミングである場合には、後述のコンパネ L E D 中継基板 7 0 0 と、後述の停止ボタン操作 L E D 基板 7 0 8 を介して中停止ボタン操作表示部 3 5 C に設けられた L E D を点灯する処理を行う。一方、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、後述の A R T 状態において、中停止ボタン操作表示部 3 5 C に設けられた L E D を点灯させる処理を行った後、中停止ボタン 1 2 の操作が行われた場合には、後述のコンパネ L E D 中継基板 7 0 0 と、後述の停止ボタン操作 L E D 基板 7 0 8 を介して中停止ボタン操作表示部 3 5 C に設けられた L E D を消灯させる処理を行う。これにより、中停止ボタン 1 2 を操作することが最適なタイミングであることの報知を行う。

【0055】

(右停止ボタン操作表示部 3 5 R)

右停止ボタン操作表示部 3 5 R は、右停止ボタン 1 3 を操作することが最適なタイミングであることを報知するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、後述のサブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が A R T 状態である場合において、右停止ボタン 1 3 を操作することが最適なタイミングである場合には、後述のコンパネ L E D 中継基板 7 0 0 と、後述の停止ボタン操作 L E D 基板 7 0 8 を介して右停止ボタン操作表示部 3 5 R に設けられた L E D を点灯する処理を行う。一方、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、後述の A R T 状態において、右停止ボタン操作表示部 3 5 R に設けられた L E D を点灯させる処理を行った後、右停止ボタン 1 3 の操作が行われた場合には、後述のコンパネ L E D 中継基板 7 0 0 と、後述の停止ボタン操作 L E D 基板 7 0 8 を介して右停止ボタン操作表示部 3 5 R に設けられた L E D を消灯させる処理を行う。これにより、右停止ボタン 1 3 を操作することが最適なタイミングであることの報知を行う。従って、後述のサブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が A R T 状態である場合において、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の最適な操作順序の報知を行う。

【0056】

(スタートレバーLED36)

スタートレバーLED36は、スタートレバー10の内部に設けられている。ここで、後述のサブ制御基板400は、所定のタイミングで、後述のコンパネLED中継基板700と、後述のスタートレバーLED基板709を介してスタートレバーLED36を点灯または点滅させる処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行うことが可能となる。

【0057】

(腰部パネル37)

腰部パネル37は、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の下方に設けられており、遊技機1の機種名やモチーフ等を遊技者へ認識させるために設けられている。

10

【0058】

(受皿ユニット38)

受皿ユニット38は、腰部パネル37の下方に設けられている。また、受皿ユニット38は、後述のメダル払出口39から排出されたメダルを受け入れて貯留するために設けられている。

【0059】

(メダル払出口39)

メダル払出口39は、腰部パネル37の下方に設けられており、メダルの払出が行われる場合において、後述のホッパー202により払い出されるメダルを排出するために設けられている。また、メダル払出口39は、後述のセクターセンサ15sにより、メダル投入口6に投入されたメダルが適正なメダルではないと判別された場合に、適正でないメダルを排出するために設けられている。更に、メダル払出口39は、メダルの投入を受け付けることが不可能なタイミングに、メダル投入口6にメダルが投入された場合に、当該メダルの投入を受け付けることが不可能なタイミングで投入されたメダルを排出するために設けられている。

20

【0060】

(左上部スピーカ40)

左上部スピーカ40は、前面扉3の背面側に設けられている。また、左上部スピーカ40は、演出を行う際にBGMや音声、効果音等を出力するために設けられている。

30

【0061】

(左下部スピーカ41)

左下部スピーカ41は、前面扉3の背面側に設けられている。また、左下部スピーカ41は、演出を行う際にBGMや音声、効果音等を出力するために設けられている。

【0062】

(右上部スピーカ42)

右上部スピーカ42は、前面扉3の背面側に設けられている。また、右上部スピーカ42は、演出を行う際にBGMや音声、効果音等を出力するために設けられている。

【0063】

(右下部スピーカ43)

右下部スピーカ43は、前面扉3の背面側に設けられている。また、右下部スピーカ43は、演出を行う際にBGMや音声、効果音等を出力するために設けられている。

40

【0064】

(設定表示部44)

設定表示部44は、後述のメイン制御基板300に設けられており、遊技機1の設定値を表示するために設けられている。ここで、後述のメイン制御基板300は、設定変更キー(図示せず)を後述の設定変更用鍵穴48に挿入した状態で時計回り方向に所定角度回転された場合に、現在設定されている設定値を設定表示部44に表示する処理を行う。

【0065】

(設定変更ボタン45)

50

設定変更ボタン４５は、後述の設定スイッチ基板２５０に設けられており、設定値を変更するために設けられている。ここで、後述のメイン制御基板３００は、現在設定されている設定値が設定表示部４４に表示されている状態において、設定変更ボタン４５の操作が検出された場合に、設定表示部４４に表示されている設定値を切り替えて表示する処理を行う。なお、現在設定されている設定値は、後述の設定変更キースイッチ４９ｓｗがオンとなることによって設定表示部４４に表示されることとなる。そして、後述のメイン制御基板３００は、現在設定されている設定値が設定表示部４４に表示されている状態において、スタートレバー１０の操作が検出された場合に、設定値を確定する処理を行う。なお、後述のメイン制御基板３００は、遊技機１でエラーが発生した場合に、設定変更ボタン４５の操作が検出されたことに基づいて、エラーを解除する処理を行う。即ち、本実施形態において、設定変更ボタン４５は、（ａ）設定値を切り替える機能と、（ｂ）エラーを解除する機能を有する。

10

【００６６】

なお、本実施形態において、設定値は、設定「１」から設定「６」の「６」段階の設定値が設けられている。このため、設定表示部４４に設定「１」である旨の情報が表示されている状態において、設定変更ボタン４５の操作が検出されると、設定表示部４４に設定「２」である旨の情報が表示され、以降、設定変更ボタン４５を操作する毎に、設定表示部４４に表示される設定値が「１」ずつ加算して表示される。ただし、設定表示部４４に設定「６」である旨の情報が表示されている状態において、設定変更ボタン４５が操作されると、設定表示部４４には設定「１」である旨の情報が表示されることとなる。

20

【００６７】

なお、本実施形態において、設定値は、設定「１」から設定「６」の「６」段階の設定値が設けられていることとしたが、これに限定されることはない。例えば、設定値は、「２」段階や、「３」段階でもよく、「４」段階や、「５」段階でもよい。

【００６８】

（液晶表示装置４６）

液晶表示装置４６は、左リール１８、中リール１９、右リール２０の上方に設けられ、動画像・静止画像等を表示するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板４００は、後述のサブ制御基板４００により管理される状態がＡＲＴ状態である場合において、後述の内部抽選処理により「押し順ベルＡ１～Ａ４」、または「押し順ベルＢ１～Ｂ４」の何れかが決定された場合等に、演出制御基板６００を介して、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序を液晶表示装置４６に表示する処理を行う。

30

【００６９】

（外部集中端子板４７）

外部集中端子板４７は、後述の設定スイッチ基板２５０の正面視右側下方に設けられ、ホールコンピュータ（図示せず）等の遊技機１の外部に対して、（ａ）遊技に使用したメダルの枚数を特定可能なメダル投入信号、（ｂ）遊技者に対して払い出したメダルの枚数を特定可能なメダル払出信号、（ｃ）後述のサブ制御基板４００により管理される状態がＡＲＴ状態に移行した旨を特定可能なＡＲＴ状態信号、（ｄ）後述のサブ制御基板４００により管理される状態がＢｏｎｕｓ状態に移行したことを特定可能なＢｏｎｕｓ状態信号、（ｅ）後述のサブ制御基板４００により管理される状態が第１上乘せ状態に移行したことを特定可能な第１上乘せ状態信号、（ｆ）不正行為が行われたことが特定可能なセキュリティ信号を送信するために設けられている。

40

【００７０】

ここで、より具体的に説明すると、「ＡＲＴ状態信号」は、メイン制御基板３００により管理される状態が第４ＲＴ遊技状態に移行した場合に出力される信号であり、「Ｂｏｎｕｓ状態信号」は、メイン制御基板３００により管理される状態が第３ＲＴ遊技状態に移行した場合に出力される信号であり、「第１上乘せ状態信号」は、メイン制御基板３００により管理される状態が第５ＲＴ遊技状態に移行した場合に出力される信号である。

50

【0071】

(設定変更用鍵穴48)

設定変更用鍵穴48は、後述の設定スイッチ基板250に設けられ、設定値を変更するために設けられている。また、設定変更用鍵穴48には、設定変更キー(図示せず)を設定変更用鍵穴48に挿入した状態で時計回り方向に所定角度回動されたことを検出する後述の設定変更キースイッチ49swが設けられている。

【0072】

(演出装置50)

演出装置50は、液晶表示装置46の前面側に設けられている。ここで、サブ制御基板400は、演出装置50を可動することが決定された場合には、演出制御基板600と、演出装置ドライブ基板650を介して、演出装置50を上下方向に可動する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行うことができる。

10

【0073】

(ステータス基板100)

ステータス基板100は、前面扉3の背面側であって、表示窓23の下方に設けられている。また、ステータス基板100には、後述のBETスイッチ7sw、後述のMAXBETスイッチ8sw、後述の精算スイッチ9sw、後述のスタートスイッチ10sw、後述の左停止スイッチ11sw、後述の中停止スイッチ12sw、後述の右停止スイッチ13sw、後述のセレクトーセンサ15s、エラー解除センサ16s、ドア開閉センサ17s、スタートランプ24、第1BETランプ25、第2BETランプ26、第3BETランプ27、貯留枚数表示器28、払出枚数表示器29、投入可能表示ランプ30、再遊技表示ランプ31、及びメイン制御基板300が接続されている。

20

【0074】

(リール制御基板150)

リール制御基板150は、左リール18、中リール19、右リール20の上方に設けられており、左リール18、中リール19、右リール20の回転、及び停止を制御するために設けられている。また、リール制御基板150には、後述の左ステッピングモータ151、後述の中ステッピングモータ152、後述の右ステッピングモータ153、後述の左リールセンサ154s、後述の中リールセンサ155s、後述の右リールセンサ156s、及びメイン制御基板300が接続されている。

30

【0075】

(左ステッピングモータ151)

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

40

【0076】

(中ステッピングモータ152)

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

【0077】

(右ステッピングモータ153)

50

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

【００７８】

（左リールセンサ１５４ｓ）

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

10

【００７９】

（中リールセンサ１５５ｓ）

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

【００８０】

（右リールセンサ１５６ｓ）

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

20

【００８１】

（電源基板２００）

電源基板２００は、キャビネット２の内部であって、正面視左側に設けられており、遊技機１に電力を供給する制御を行うために設けられている。また、電源基板２００には、後述の電源スイッチ２０１ｓｗ、後述のホッパー２０２、後述の補助収納庫センサ２０３ｓ、及びメイン制御基板３００が接続されている。

【００８２】

（電源ボタン２０１）

電源ボタン２０１は、後述のホッパー２０２の正面視左側に設けられており、遊技機１に電力を供給する操作を行うために設けられている。

30

【００８３】

（ホッパー２０２）

ホッパー２０２は、電源基板２００の正面視右側に設けられており、遊技者に対してメダルを払い出すために設けられている。ここで、後述のメイン制御基板３００は、有効ライン上にメダルを払い出す図柄の組み合わせが表示された場合に、電源基板２００を介してホッパー２０２を駆動する処理を行い、遊技者に対してメダルを払い出す処理を行う。

【００８４】

（補助収納庫２０３）

補助収納庫２０３は、ホッパー２０２の正面視右側に設けられており、ホッパー２０２に貯留されているメダルが溢れた場合に、溢れたメダルを収納するために設けられている。

40

【００８５】

（設定スイッチ基板２５０）

設定スイッチ基板２５０は、キャビネット２の内部であって、キャビネット２の正面視上方右側に設けられている。また、設定スイッチ基板２５０には、後述の設定変更スイッチ４５ｓｗ、及び後述の設定変更キースイッチ４９ｓｗが接続されている。

【００８６】

（メイン制御基板３００）

50

メイン制御基板 300 は、キャビネット 2 の内部であって、設定スイッチ基板 250 の正面視左側に設けられており、遊技機 1 の制御を行うために設けられている。また、メイン制御基板 300 は、後述のメイン CPU 301、後述のメイン ROM 302、後述のメイン RAM 303、後述のメイン乱数発生器 304 を備えている。更に、メイン制御基板 300 には、設定表示部 44、外部集中端子板 47、ステータス基板 100、リール制御基板 150、電源基板 200、設定スイッチ基板 250、後述のサブ制御基板 400 が接続されている。

【0087】

(サブ制御基板 400)

サブ制御基板 400 は、メイン制御基板 300 の正面視左側に設けられており、主として演出の制御を行うために設けられている。また、サブ制御基板 400 は、後述のサブ CPU 401、後述のサブ ROM 402、後述のサブ RAM 403、後述のサブ乱数発生器 404 を備えている。更に、サブ制御基板 400 には、メイン制御基板 300、後述のバックライト中継基板 450、後述の演出制御基板 600、後述のコンパネ LED 中継基板 700 が接続されている。

10

【0088】

(バックライト中継基板 450)

バックライト中継基板 450 は、メイン制御基板 300 の下方に設けられており、サブ制御基板 400 と、後述の左バックライト基板 451、後述の中バックライト基板 452、後述の右バックライト基板 453 を中継するために設けられている。また、バックライト中継基板 450 には、サブ制御基板 400、後述の左バックライト基板 451、後述の中バックライト基板 452、後述の右バックライト基板 453 が接続されている。

20

【0089】

(左バックライト基板 451)

左バックライト基板 451 は、左リール 18 の内部に設けられており、後述の左バックライト 461 が接続されている。また、左バックライト基板 451 は、サブ制御基板 400 からバックライト中継基板 450 を介して、後述の左バックライト 461 の発光制御を行うために設けられている。

【0090】

なお、図 2 において、左ステッピングモータ 151、中ステッピングモータ 152、右ステッピングモータ 153、左リールセンサ 154s、中リールセンサ 155s、右リールセンサ 156s、左バックライト基板 451、中バックライト基板 452、及び右バックライト基板 453 の説明をするため、左リール 18、中リール 19、及び右リール 20 に装着されたシートの図示を省略している。

30

【0091】

(中バックライト基板 452)

中バックライト基板 452 は、中リール 19 の内部に設けられており、後述の中バックライト 462 が接続されている。また、中バックライト基板 452 は、サブ制御基板 400 からバックライト中継基板 450 を介して、後述の中バックライト 462 の発光制御を行うために設けられている。

40

【0092】

(右バックライト基板 453)

右バックライト基板 453 は、右リール 20 の内部に設けられており、後述の右バックライト 463 が接続されている。また、右バックライト基板 453 は、サブ制御基板 400 からバックライト中継基板 450 を介して、後述の右バックライト 463 の発光制御を行うために設けられている。

【0093】

(アンプ基板 500)

アンプ基板 500 は、左上部スピーカ 40 の上方に設けられており、左上部スピーカ 40、左下部スピーカ 41、右上部スピーカ 42、右下部スピーカ 43 から BGM データ、

50

音声データ、効果音データ等を入力する制御を行うために設けられている。また、アンプ基板500には、左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43、後述の演出制御基板600が接続されている。

【0094】

(演出制御基板600)

演出制御基板600は、前面扉3の背面上方に設けられており、主として演出を実行するために設けられている。また、演出制御基板600は、後述の液晶制御CPU601、後述の液晶制御ROM602、後述の液晶制御RAM603、後述のCGROM604、後述の音源IC605、後述の音源ROM606、後述のVDP607を備えている。更に、演出制御基板600には、液晶表示装置46、アンプ基板500、後述の演出装置ドライ

10

【0095】

(演出装置ドライブ基板650)

演出装置ドライブ基板650は、後述の演出装置ドライブ中継基板750の下方に設けられており、演出装置50を可動する制御を行うために設けられている。また、演出装置ドライブ基板650には、演出装置50、演出制御基板600、後述の左演出装置モータ651、後述の左上演出装置センサ652s、後述の左下演出装置センサ653s、後述の右演出装置モータ654、後述の右上演出装置センサ655s、後述の右下演出装置センサ656s、後述の左液晶昇降モータ657、後述の左上液晶昇降センサ658s、後述の左下液晶昇降センサ659s、後述の右液晶昇降モータ660、後述の右上液晶昇降

20

【0096】

(コンパネLED中継基板700)

コンパネLED中継基板700は、左下部スピーカ41の上方に設けられており、サブ制御基板400と、後述のMAXBETボタンLED基板701、後述の停止ボタンLED基板702、後述の演出ボタンLED基板703、後述の腰部パネルLED基板704、後述のBonus表示LED基板705、後述のART表示LED基板706、後述のRUSH表示LED基板707、後述の停止ボタン操作LED基板708、後述のスタートレバーLED基板709、後述の演出ボタンセンサ710s、後述の十字キー基板711を中継するために設けられている。また、コンパネLED中継基板700には、サブ制御基板400と、後述のMAXBETボタンLED基板701、後述の停止ボタンLED基板702、後述の演出ボタンLED基板703、後述の腰部パネルLED基板704、後述のBonus表示LED基板705、後述のART表示LED基板706、後述のRUSH表示LED基板707、後述の停止ボタン操作LED基板708、後述のスタートレバーLED基板709、後述の演出ボタンセンサ710s、後述の十字キー基板711が接続されている。

30

【0097】

(演出装置ドライブ中継基板750)

演出装置ドライブ中継基板750は、演出制御基板600の上方に設けられており、演出装置ドライブ基板650と、後述の演出装置制御基板800、後述のLED制御基板850を中継するために設けられている。また、演出装置ドライブ中継基板750には、演出装置ドライブ基板650、後述の演出装置制御基板800、後述のLED制御基板850が接続されている。

40

【0098】

(トップLED基板851)

トップLED基板851は、演出制御基板600の上方に設けられており、後述のトップLED861の制御を行うために設けられている。また、トップLED基板851には、後述のトップLED861が接続されている。

【0099】

50

(コーナーLED基板852)

コーナーLED基板852は、演出装置ドライブ中継基板750の左右両側に設けられており、後述のコーナーLED862の制御を行うために設けられている。また、コーナーLED基板852には、後述のコーナーLED862が接続されている。

【0100】

(サイドLED基板853)

サイドLED基板853は、前面扉3の背面側であって、表示窓23の左右両側に設けられており、後述のサイドLED863の制御を行うために設けられている。また、サイドLED基板853には、後述のサイドLED863が接続されている。

【0101】

(受皿サイドLED基板854)

受皿サイドLED基板854は、前面扉3の背面側であって、左下部スピーカ41の外側と、右下部スピーカ43の外側に設けられており、後述の受皿サイドLED864の制御を行うために設けられている。また、受皿サイドLED基板854には、後述の受皿サイドLED864が接続されている。

【0102】

(受皿LED基板855)

受皿LED基板855は、前面扉3の背面側であって、受皿ユニット38の背面側に設けられており、後述の受皿LED865の制御を行うために設けられている。また、受皿LED基板855には、後述の受皿LED865が接続されている。

【0103】

(トップLED861)

トップLED861は、液晶表示装置46の上方に設けられている。また、トップLED861は、遊技者の視覚に訴える形状及び色彩、模様、絵柄等を施してデザイン設計されている。ここで、サブ制御基板400は、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650、演出装置ドライブ中継基板750、トップLED基板851を介してトップLED861を点灯、点滅する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行うことができる。

【0104】

(コーナーLED862)

コーナーLED862は、液晶表示装置46の左右両側に設けられている。また、コーナーLED862は、遊技者の視覚に訴える形状及び色彩、模様、絵柄等を施してデザイン設計されている。ここで、サブ制御基板400は、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650、演出装置ドライブ中継基板750、コーナーLED基板852を介してコーナーLED862を点灯、点滅する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行うことができる。

【0105】

(サイドLED863)

サイドLED863は、遊技機1の左右側端に設けられている。また、サイドLED863は、遊技者の視覚に訴える形状及び色彩、模様、絵柄等を施してデザイン設計されている。ここで、サブ制御基板400は、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650、演出装置ドライブ中継基板750、サイドLED基板853を介してサイドLED863を点灯、点滅する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行うことができる。

【0106】

(受皿サイドLED864)

受皿サイドLED864は、サイドLED863の下方に設けられている。また、受皿サイドLED864は、遊技者の視覚に訴える形状及び色彩、模様、絵柄等を施してデザイン設計されている。ここで、サブ制御基板400は、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650、演出装置ドライブ中継基板750、受皿サイドLED基板854を介

10

20

30

40

50

して受皿サイドLED864を点灯、点滅する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行うことができる。

【0107】

(受皿LED865)

受皿LED865は、受皿ユニット38の正面視手前側に設けられている。また、受皿LED865は、遊技者の視覚に訴える形状及び色彩、模様、絵柄等を施してデザイン設計されている。ここで、サブ制御基板400は、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650、演出装置ドライブ中継基板750、受皿LED基板855を介して受皿LED865を点灯、点滅する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行うことができる。

10

【0108】

(遊技機全体のブロック図)

次に、図4を用いて、遊技機1全体のブロック図について説明する。

【0109】

遊技機1は、遊技機1の主たる動作を制御するメイン制御基板300に対して、ステータス基板100、リール制御基板150、電源基板200、設定スイッチ基板250、サブ制御基板400が接続されている。

【0110】

(BETスイッチ7sw)

BETスイッチ7swは、BETボタン7の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、BETスイッチ7swにより、BETボタン7の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100から所定の信号を受信したに基づいて、貯留(クレジット)されているメダルから「1」枚のメダルを使用する処理を行う。

20

【0111】

(MAXBETスイッチ8sw)

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

30

【0112】

(精算スイッチ9sw)

精算スイッチ9swは、精算ボタン9の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、精算スイッチ9swにより、精算ボタン9の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100から所定の信号を受信したに基づいて、貯留(クレジット)されているメダルを精算する処理を行う。具体的には、メイン制御基板300は、電源基板200に対して、貯留(クレジット)されているメダルを返却する旨の信号を送信する。そして、電源基板200は、ホッパー202を駆動することにより、貯留(クレジット)しているメダルを返却する処理を行う。

40

【0113】

(スタートスイッチ10sw)

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

50

【0114】

(左停止スイッチ11sw)

左停止スイッチ11swは、左停止ボタン11の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、左停止スイッチ11swにより、左停止ボタン11の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100から所定の信号を受信したことに基

【0115】

(中停止スイッチ12sw)

中停止スイッチ12swは、中停止ボタン12の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、中停止スイッチ12swにより、中停止ボタン12の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100から所定の信号を受信したことに基

10

【0116】

(右停止スイッチ13sw)

右停止スイッチ13swは、右停止ボタン13の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、右停止スイッチ13swにより、右停止ボタン13の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100から所定の信号を受信したことに基

20

【0117】

(セレクターセンサ15s)

セレクターセンサ15sは、メダル投入口6に適正なメダルが投入されたことを検出するためのセンサである。ここで、ステータス基板100は、セレクターセンサ15sにより、正常なメダルの通過が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、ステータス基板100から所定の信号を受信したことに基

【0118】

(設定変更スイッチ45sw)

設定変更スイッチ45swは、設定変更ボタン45の操作を検出するためのスイッチである。ここで、設定スイッチ基板250は、設定変更スイッチ45swにより、設定変更ボタン45の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、設定スイッチ基板250から所定の信号を受信したことに基

30

【0119】

(設定変更キースイッチ49sw)

設定変更キースイッチ49swは、設定変更キー（図示せず）が設定変更用鍵穴48に挿入された状態で、所定角度回動されたことを検出するためのスイッチである。ここで、設定スイッチ基板250は、設定変更キー（図示せず）が設定変更用鍵穴48に挿入された状態で、所定角度回動されたことが検出された場合に、メイン制御基板300に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板300は、設定スイッチ基板250から所定の信号を受信したことに基

40

【0120】

(電源スイッチ201sw)

電源スイッチ201swは、電源ボタン201の操作を検出するためのスイッチである。ここで、電源基板200は、電源スイッチ201swにより、電源ボタン201の操作

50

が検出された場合に、遊技機 1 に電力を供給する処理を行う。

【0121】

(補助収納庫センサ 203s)

補助収納庫センサ 203s は、補助収納庫 203 に貯留されたメダルが満杯であることを検出するためのセンサである。ここで、電源基板 200 は、補助収納庫センサ 203s により、補助収納庫 203 に貯留されたメダルが満杯であることが検出された場合に、メイン制御基板 300 に対して、所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板 300 は、電源基板 200 から所定の信号を受信したことに基づいて、補助収納庫 203 に貯留されたメダルが満杯である時のエラー処理を行う。

【0122】

(メインCPU 301)

メインCPU 301 は、メイン制御基板 300 に設けられている。また、メインCPU 301 は、後述のメインROM 302 に記憶されているプログラムを読み込み、遊技の進行に合わせて所定の演算処理を行うことにより、ステータス基板 100、リール制御基板 150、電源基板 200、サブ制御基板 400 に対して所定の信号を送信する。

【0123】

(メインROM 302)

メインROM 302 は、メイン制御基板 300 に設けられている。また、メインROM 302 は、メインCPU 301 により実行される制御プログラム、データテーブル、サブ制御基板 400 に対するコマンドを送信するためのデータ等を記憶するために設けられている。具体的には、メインROM 302 は、後述の配列データテーブル(図 6 参照)、後述の図柄組み合わせ群が「00」の図柄組み合わせテーブル(図 7 参照)、後述の図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブル(図 8 参照)、後述の図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブル(図 9 参照)、後述の図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブル(図 10 参照)、後述の図柄組み合わせ群が「04」の図柄組み合わせテーブル(図 11 参照)、後述の非RT遊技状態用第 1 当選役決定テーブル(図 13 参照)、後述の第 1 RT 遊技状態用第 1 当選役決定テーブル(図 14 参照)、後述の第 2 RT 遊技状態用第 1 当選役決定テーブル(図 15 参照)、後述の第 3 RT 遊技状態用第 1 当選役決定テーブル(図 16 参照)、後述の第 4 RT 遊技状態用第 1 当選役決定テーブル(図 17 参照)、後述の第 5 RT 遊技状態用第 1 当選役決定テーブル(図 18 参照)、後述の第 6 RT 遊技状態用第 1 当選役決定テーブル(図 19 参照)、後述の第 2 当選役決定テーブル(図 20 参照)等を記憶している。

【0124】

(メインRAM 303)

メインRAM 303 は、メイン制御基板 300 に設けられている。また、メインRAM 303 は、メインCPU 301 によるプログラムの実行により決定された各種データを記憶するために設けられている。具体的には、メインRAM 303 には、例えば、投入枚数カウンタ等の各種カウンタや、設定変更装置作動異常フラグ格納領域等の各種格納領域が設けられている。

【0125】

(メイン乱数発生器 304)

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

【0126】

(サブCPU 401)

サブCPU 401 は、サブ制御基板 400 に設けられている。また、サブCPU 401 は、後述のサブROM 402 に記憶されているプログラムを読み込み、メイン制御基板 300 から受信したコマンドの情報や、演出ボタンセンサ 710s や、十字キー基板 711

10

20

30

40

50

から入力された信号に基づいて所定の演算を行い、当該演算の結果を演出制御基板 600 や、アンプ基板 500 等に供給するために設けられている。

【0127】

(サブROM402)

サブROM402は、サブ制御基板400に設けられている。また、サブROM402は、サブCPU401により実行される制御プログラム、データテーブル等を記憶するために設けられている。具体的には、サブROM402は、後述の演出決定テーブル(図24参照)、後述のBonu s準備状態移行抽選テーブル(図25参照)、後述のBonu s状態振分抽選テーブル(図26参照)、後述の前兆ゲーム数決定テーブル(図27参照)、後述のチャンス状態移行抽選テーブル(図28参照)、後述のフェイクゲーム数決定 10 テーブル(図29参照)、後述の昇格抽選テーブル(図30参照)、後述のART準備状態移行抽選テーブル(図31参照)、後述のART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(図32参照)、後述の引戻抽選テーブル(図33参照)、後述の上乗せ状態移行抽選テーブル(図34参照)等を記憶している。

【0128】

(サブRAM403)

サブRAM403は、サブ制御基板400に設けられている。また、サブRAM403は、サブCPU401によるプログラムの実行により決定された各種データを記憶するために設けられている。具体的には、サブRAM403には、例えば、Bonu s前兆状態 20 用ゲーム数カウンタ等の各種カウンタや、状態格納領域等の各種格納領域が設けられている。

【0129】

(サブ乱数発生器404)

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

【0130】

(左バックライト461)

左バックライト461は、左バックライト基板451に設けられており、複数のLED 30 を備えている。ここで、サブ制御基板400は、バックライト中継基板450、左バックライト基板451を介して左バックライト461を発光させる処理を行う。これにより、左リール18の図柄の視認が容易となる。

【0131】

(中バックライト462)

中バックライト462は、中バックライト基板452に設けられており、複数のLED を備えている。ここで、サブ制御基板400は、バックライト中継基板450、中バックライト基板452を介して中バックライト462を発光させる処理を行う。これにより、 40 中リール19の図柄の視認が容易となる。

【0132】

(右バックライト463)

右バックライト463は、右バックライト基板453に設けられており、複数のLED を備えている。ここで、サブ制御基板400は、バックライト中継基板450、右バックライト基板453を介して右バックライト463を発光させる処理を行う。これにより、 40 右リール20の図柄の視認が容易となる。

【0133】

(液晶制御CPU601)

液晶制御CPU601は、演出制御基板600に設けられている。また液晶制御CPU 601は、後述の液晶制御ROM602に記憶されているプログラムを読み込み、サブ制 50 御基板400から受信した信号に基づいてディスプレイリストを作成するために設けられ

ている。また、液晶制御CPU601は、後述のCGROM604に記憶されている画像データを液晶表示装置46に表示させる制御を行う。

【0134】

(液晶制御ROM602)

液晶制御ROM602は、演出制御基板600に設けられている。また、液晶制御ROM602は、液晶制御CPU601により実行される制御プログラム、データテーブル等を記憶するために設けられている。具体的には、液晶制御ROM602は、液晶制御CPU601の制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、アニメーションを表示する際に参照されるアニメーションの組み合わせやアニメーションの表示順序、画像の表示時間を示すウエイトフレーム、スプライトの識別番号や転送元アドレス等の各種対象データ、スプライトの表示位置や転送先アドレス等の各種パラメータ、描画方法等が記憶されている。

10

【0135】

(液晶制御RAM603)

液晶制御RAM603は、演出制御基板600に設けられている。また、液晶制御RAM603は、液晶制御CPU601の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、液晶制御ROM602から読み出されたデータを一時的に記憶するために設けられている。また、例えば、液晶制御RAM603には、スピーカ（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）の各チャンネルから出力されている音声データを把握するためのチャンネル情報記憶領域が設けられている。このチャンネル情報記憶領域には、後述するチャンネル状態管理マップの格納領域が設けられ、さらに、空きチャンネルや停止チャンネルの検索処理に用いる出力対象空きチャンネル、出力停止対象チャンネル、出力停止中チャンネル等の格納領域も設けられている。

20

【0136】

(CGROM604)

CGROM604は、演出制御基板600に設けられている。また、CGROM604は、所定範囲の画素（例えば、「32」ピクセル×「32」ピクセル）における画素毎に色番号を指定する色番号情報と、画像の透明度を示すα値とから構成され画素情報の集合からなる画像データを圧縮して記憶するために設けられている。

【0137】

(音源IC605)

音源IC605は、演出制御基板600に設けられている。また、音源IC605は、後述の音源ROM606に記憶されている音声に関するプログラムやデータを読み込み、左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43を駆動する音声信号を生成するために設けられている。

30

【0138】

(音源ROM606)

音源ROM606は、演出制御基板600に設けられている。また、音源ROM606は、演出を実行する際に出力される音声に関するプログラムやデータ等を記憶するために設けられている。なお、音源ROM606には、演出用の音声データとともに、この音声データの出力の優先順位、再生時間が記憶されている。

40

【0139】

(VDP607)

VDP607は、いわゆる画像プロセッサであり、液晶制御CPU601からの指示に基づいて、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域のうち「表示用フレームバッファ領域」から画像データを読み出す制御を行う。そして、読み出した画像データに基づいて、映像信号（例えば、LVDS信号やRGB信号）を生成することにより、液晶表示装置46に画像を表示する制御が行われる。なお、VDP607は、図示しない制御レジスタ、CGバスインターフェイス、CPUインターフェイス、クロック生成回路、伸長回路、描画回路、表示回路、メモリコントローラ等を備えており、これらをバスによ

50

って接続している。

【0140】

(左演出装置モータ651)

左演出装置モータ651は、演出装置ドライブ基板650に接続されている。また、左演出装置モータ651は、後述の右演出装置モータ654とともに、演出装置50を上下方向に可動させるために設けられている。

【0141】

(左上演出装置センサ652s)

左上演出装置センサ652sは、演出装置ドライブ基板650に接続されている。また、左上演出装置センサ652sは、後述の右上演出装置センサ655sとともに、演出装置50を上方向に可動した際に、演出装置50が所定の位置まで可動したことを検出するために設けられている。

10

【0142】

(左下演出装置センサ653s)

左下演出装置センサ653sは、演出装置ドライブ基板650に接続されている。また、左下演出装置センサ653sは、後述の右下演出装置センサ656sとともに、演出装置50を下方向に可動した際に、演出装置50が所定の位置まで可動したことを検出するために設けられている。

【0143】

(右演出装置モータ654)

右演出装置モータ654は、演出装置ドライブ基板650に接続されている。また、右演出装置モータ654は、左演出装置モータ651とともに、演出装置50を上下方向に可動させるために設けられている。

20

【0144】

(右上演出装置センサ655s)

右上演出装置センサ655sは、演出装置ドライブ基板650に接続されている。また、右上演出装置センサ655sは、左上演出装置センサ652sとともに、演出装置50を上方向に可動した際に、演出装置50が所定の位置まで可動したことを検出するために設けられている。

【0145】

(右下演出装置センサ656s)

右下演出装置センサ656sは、演出装置ドライブ基板650に接続されている。また、右下演出装置センサ656sは、左下演出装置センサ653sとともに、演出装置50を下方向に可動した際に、演出装置50が所定の位置まで可動したことを検出するために設けられている。

30

【0146】

(左液晶昇降モータ657)

左液晶昇降モータ657は、演出装置ドライブ基板650に接続されている。また、左液晶昇降モータ657は、後述の右液晶昇降モータ660とともに、液晶表示装置46を上下方向に可動させるために設けられている。

40

【0147】

(左上液晶昇降センサ658s)

左上液晶昇降センサ658sは、演出装置ドライブ基板650に接続されている。また、左上液晶昇降センサ658sは、後述の右上液晶昇降センサ661sとともに、液晶表示装置46を上方向に可動した際に、液晶表示装置46が所定の位置まで可動したことを検出するために設けられている。

【0148】

(左下液晶昇降センサ659s)

左下液晶昇降センサ659sは、演出装置ドライブ基板650に接続されている。また、左下液晶昇降センサ659sは、後述の右下液晶昇降センサ662sとともに、液晶表

50

示装置４６を下方方向に可動した際に、液晶表示装置４６が所定の位置まで可動したことを検出するために設けられている。

【０１４９】

（右液晶昇降モータ６６０）

右液晶昇降モータ６６０は、演出装置ドライブ基板６５０に接続されている。また、右液晶昇降モータ６６０は、左液晶昇降モータ６５７とともに、液晶表示装置４６を上下方向に可動させるために設けられている。

【０１５０】

（右上液晶昇降センサ６６１ｓ）

右上液晶昇降センサ６６１ｓは、演出装置ドライブ基板６５０に接続されている。また、右上液晶昇降センサ６６１ｓは、左上液晶昇降センサ６５８ｓとともに、液晶表示装置４６を上方向に可動した際に、液晶表示装置４６が所定の位置まで可動したことを検出するために設けられている。

10

【０１５１】

（右下液晶昇降センサ６６２ｓ）

右下液晶昇降センサ６６２ｓは、演出装置ドライブ基板６５０に接続されている。また、右下液晶昇降センサ６６２ｓは、左下液晶昇降センサ６５９ｓとともに、液晶表示装置４６を下方方向に可動した際に、液晶表示装置４６が所定の位置まで可動したことを検出するために設けられている。

【０１５２】

20

（MAXBETボタンLED基板７０１）

MAXBETボタンLED基板７０１は、後述のMAXBETボタンLED７２１が接続されており、後述のMAXBETボタンLED７２１を発光する処理を行うために設けられている。ここで、サブ制御基板４００は、MAXBETボタン８の操作が有効である場合に、コンパネLED中継基板７００のMAXBETボタンLED基板７０１を介して後述のMAXBETボタンLED７２１を発光する処理を行う。これにより、MAXBETボタン８の操作が有効であることの報知を行う。

【０１５３】

（停止ボタンLED基板７０２）

停止ボタンLED基板７０２は、後述の停止ボタンLED７２２が接続されており、後述の停止ボタンLED７２２を発光する処理を行うために設けられている。ここで、サブ制御基板４００は、コンパネLED中継基板７００の停止ボタンLED基板７０２を介して、後述の停止ボタンLED７２２を発光する処理を行う。具体的には、サブ制御基板４００は、左停止ボタン１１が有効である場合には、停止ボタンLED基板７０２を介して、左停止ボタン１１の内部に設けられている後述の停止ボタンLED７２２を発光し、中停止ボタン１２が有効である場合には、停止ボタンLED基板７０２を介して、中停止ボタン１２の内部に設けられている後述の停止ボタンLED７２２を発光し、右停止ボタン１３が有効である場合には、停止ボタンLED基板７０２を介して、右停止ボタン１３の内部に設けられている後述の停止ボタンLED７２２を発光する処理を行う。これにより、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作が有効であることの報知を行う。

30

40

【０１５４】

（演出ボタンLED基板７０３）

演出ボタンLED基板７０３は、後述の演出ボタンLED７２３が接続されており、後述の演出ボタンLED７２３を発光する処理を行うために設けられている。ここで、サブ制御基板４００は、演出ボタン２１の操作が有効である場合に、コンパネLED中継基板７００の演出ボタンLED基板７０３を介して、後述の演出ボタンLED７２３を発光する処理を行う。これにより、演出ボタン２１の操作が有効であることの報知を行う。

【０１５５】

（腰部パネルLED基板７０４）

50

腰部パネルLED基板704は、後述の腰部パネルLED724が接続されており、後述の腰部パネルLED724を発光する処理を行うために設けられている。ここで、サブ制御基板400は、コンパネLED中継基板700の腰部パネルLED基板704を介して、後述の腰部パネルLED724を発光する処理を行う。これにより、腰部パネルに描かれている遊技機1の機種名やモチーフ等を遊技者へ認識させ易くしている。

【0156】

(Bonus表示LED基板705)

Bonus表示LED基板705は、Bonus表示部32が接続されており、Bonus表示部32に設けられているLEDを発光する処理を行うために設けられている。ここで、サブ制御基板400は、サブ制御基板400により管理される状態がBonus状態に移行したタイミングでコンパネLED中継基板700のBonus表示LED基板705を介して、Bonus表示部32に設けられているLEDを発光する処理を行う。これにより、後述のBonus状態に移行したことの報知を行う。

10

【0157】

(ART表示LED基板706)

ART表示LED基板706は、ART表示部33が接続されており、ART表示部33に設けられているLEDを発光する処理を行うために設けられている。ここで、サブ制御基板400は、サブ制御基板400により管理される状態がART状態に移行したタイミングでコンパネLED中継基板700のART表示LED基板706を介して、ART表示部33に設けられているLEDを発光する処理を行う。これにより、後述のART状態に移行したことの報知を行う。

20

【0158】

(RUSH表示LED基板707)

RUSH表示LED基板707は、RUSH表示部34が接続されており、RUSH表示部34に設けられているLEDを発光する処理を行うために設けられている。ここで、サブ制御基板400は、サブ制御基板400により管理される状態が第1上乘せ状態に移行したタイミングでコンパネLED中継基板700のRUSH表示LED基板707を介して、RUSH表示部34に設けられているLEDを発光する処理を行う。これにより、後述の第1上乘せ状態に移行したことの報知を行う。

30

【0159】

(停止ボタン操作LED基板708)

停止ボタン操作LED基板708は、停止ボタン操作表示部35が接続されており、停止ボタン操作表示部35に設けられているLEDを発光する処理を行うために設けられている。ここで、サブ制御基板400は、コンパネLED中継基板700の停止ボタン操作LED基板708を介して、停止ボタン操作表示部35に設けられているLEDを発光する処理を行う。具体的には、サブ制御基板400は、サブ制御基板400により管理される状態が後述のART状態である場合において、左停止ボタン11を操作することが最適なタイミングである場合には、コンパネLED中継基板700の停止ボタン操作LED基板708を介して、左停止ボタン操作表示部35Lに設けられているLEDを点灯させ、中停止ボタン12を操作することが最適なタイミングである場合には、コンパネLED中継基板700の停止ボタン操作LED基板708を介して、中停止ボタン操作表示部35Cに設けられているLEDを点灯させ、右停止ボタン13を操作することが最適なタイミングである場合には、コンパネLED中継基板700の停止ボタン操作LED基板708を介して、右停止ボタン操作表示部35Rに設けられているLEDを点灯させる処理を行う。これにより、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の最適な操作順序の報知を行う。

40

【0160】

(スタートレバーLED基板709)

スタートレバーLED基板709は、スタートレバーLED36が接続されており、スタートレバーLED36を発光する処理を行うために設けられている。ここで、サブ制御

50

基板４００は、コンパネＬＥＤ中継基板７００のスタートレバーＬＥＤ基板７０９を介して、スタートレバーＬＥＤ３６を所定のタイミングで発光する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行う。

【０１６１】

（演出ボタンセンサ７１０ｓ）

演出ボタンセンサ７１０ｓは、演出ボタン２１が接続されており、演出ボタン２１の操作を検出するために設けられている。ここで、演出ボタンセンサ７１０ｓは、演出ボタン２１の操作を検出したことに基づいて、サブ制御基板４００に対して所定の信号を送信する。そして、サブ制御基板４００は、所定の信号を受信したことに基づいて、演出ボタン２１が操作されたときの処理を行う。

10

【０１６２】

（十字キー基板７１１）

十字キー基板７１１は、十字キー２２が接続されており、十字キー２２の操作を検出するために設けられている。ここで、十字キー基板７１１は、十字キー２２の操作を検出したことに基づいて、サブ制御基板４００に対して所定の信号を送信する。そして、サブ制御基板４００は、所定の信号を受信したことに基づいて、十字キー２２が操作されたときの処理を行う。

【０１６３】

（MAXBETボタンＬＥＤ７２１）

MAXBETボタンＬＥＤ７２１は、MAXBETボタン８の内部に設けられており、MAXBETボタンＬＥＤ基板７０１に接続されている。ここで、MAXBETボタンＬＥＤ７２１は、MAXBETボタン８の操作を受け付けるタイミングである場合には点灯し、MAXBETボタン８の操作を受け付けないタイミングである場合には消灯する。これにより、MAXBETボタン８の操作を受け付けるタイミングであることと、MAXBETボタン８の操作を受け付けないタイミングであることの報知を行う。

20

【０１６４】

（停止ボタンＬＥＤ７２２）

停止ボタンＬＥＤ７２２は、（ａ）左停止ボタン１１の内部に設けられている左停止ボタンＬＥＤと、（ｂ）中停止ボタン１２の内部に設けられている中停止ボタンＬＥＤと、（ｃ）右停止ボタン１３の内部に設けられている右停止ボタンＬＥＤを備えている。ここで、左停止ボタンＬＥＤは、左停止ボタン１１の操作を受け付けるタイミングであることを報知するために設けられており、中停止ボタンＬＥＤは、中停止ボタン１２の操作を受け付けるタイミングであることを報知するために設けられており、右停止ボタンＬＥＤは、右停止ボタン１３の操作を受け付けるタイミングであることを報知するために設けられている。具体的には、左停止ボタンＬＥＤ、中停止ボタンＬＥＤ、右停止ボタンＬＥＤは、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作を受け付けるタイミングである場合には点灯し、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作を受け付けないタイミングである場合には消灯する。これにより、（ａ）左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作を受け付けるタイミングであることと、（ｂ）左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作を受け付けない

30

40

【０１６５】

（演出ボタンＬＥＤ７２３）

演出ボタンＬＥＤ７２３は、演出ボタン２１の操作を受け付けるタイミングであることを報知するために設けられている。具体的には、演出ボタンＬＥＤ７２３は、演出ボタン２１の操作を受け付けるタイミングである場合には点灯し、演出ボタン２１の操作を受け付けないタイミングである場合には消灯する。これにより、（ａ）演出ボタン２１の操作を受け付けるタイミングであることと、（ｂ）演出ボタン２１の操作を受け付けないタイミングであることの報知を行う。

【０１６６】

50

(腰部パネル L E D 7 2 4)

腰部パネル L E D 7 2 4 は、腰部パネル 3 7 に描かれた遊技機 1 の機種名やモチーフ等を遊技者へ認識させ易くするために設けられている。ここで、腰部パネル L E D 7 2 4 は、遊技機 1 に電力が供給された場合に点灯する。これにより、遊技者は、腰部パネル 3 7 に描かれた遊技機 1 の機種名やモチーフ等を認識し易くなる。なお、所定の条件が充足されたことに基づいて、腰部パネル L E D 7 2 4 を消灯させることとしてもよい。これにより、遊技者に対して所定の条件が充足されたことを報知することができる。

【0167】

(演出装置制御基板 8 0 0)

演出装置制御基板 8 0 0 は、後述の左上演出装置 8 1 1、後述の左下演出装置 8 1 2、後述の右上演出装置 8 1 3、後述の右下演出装置 8 1 4 の制御を行うために設けられている。また、演出装置制御基板 8 0 0 は、演出装置ドライブ中継基板 7 5 0、左上演出装置基板 8 0 1、左下演出装置基板 8 0 2、右上演出装置基板 8 0 3、右下演出装置基板 8 0 4 が接続されている。

10

【0168】

(左上演出装置基板 8 0 1)

左上演出装置基板 8 0 1 は、後述の左上演出装置 8 1 1 が接続されており、後述の左上演出装置 8 1 1 に設けられている L E D を発光するために設けられている。ここで、サブ制御基板 4 0 0 は、演出制御基板 6 0 0、演出装置ドライブ基板 6 5 0、演出装置ドライブ中継基板 7 5 0、演出装置制御基板 8 0 0、左上演出装置基板 8 0 1 を介して後述の左上演出装置 8 1 1 に設けられている L E D を発光する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行う。

20

【0169】

(左下演出装置基板 8 0 2)

左下演出装置基板 8 0 2 は、後述の左下演出装置 8 1 2 が接続されており、後述の左下演出装置 8 1 2 に設けられている L E D を発光するために設けられている。ここで、サブ制御基板 4 0 0 は、演出制御基板 6 0 0、演出装置ドライブ基板 6 5 0、演出装置ドライブ中継基板 7 5 0、演出装置制御基板 8 0 0、左下演出装置基板 8 0 2 を介して後述の左下演出装置 8 1 2 に設けられている L E D を発光する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行う。

30

【0170】

(右上演出装置基板 8 0 3)

右上演出装置基板 8 0 3 は、後述の右上演出装置 8 1 3 が接続されており、後述の右上演出装置 8 1 3 に設けられている L E D を発光するために設けられている。ここで、サブ制御基板 4 0 0 は、演出制御基板 6 0 0、演出装置ドライブ基板 6 5 0、演出装置ドライブ中継基板 7 5 0、演出装置制御基板 8 0 0、右上演出装置基板 8 0 3 を介して後述の右上演出装置 8 1 3 に設けられている L E D を発光する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行う。

【0171】

(右下演出装置基板 8 0 4)

右下演出装置基板 8 0 4 は、後述の右下演出装置 8 1 4 が接続されており、後述の右下演出装置 8 1 4 に設けられている L E D を発光するために設けられている。ここで、サブ制御基板 4 0 0 は、演出制御基板 6 0 0、演出装置ドライブ基板 6 5 0、演出装置ドライブ中継基板 7 5 0、演出装置制御基板 8 0 0、右下演出装置基板 8 0 4 を介して後述の右下演出装置 8 1 4 に設けられている L E D を発光する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行う。

40

【0172】

(左上演出装置 8 1 1)

左上演出装置 8 1 1 は、演出装置 5 0 の背面側に設けられており、左上演出装置基板 8 0 1 に接続されている。また、左上演出装置 8 1 1 は、L E D を内蔵しており、所定の条

50

件が充足されたことに基づいて、左上演出装置 8 1 1 に内蔵されている L E D が発光する。

【0 1 7 3】

(左下演出装置 8 1 2)

左下演出装置 8 1 2 は、演出装置 5 0 の背面側に設けられており、左下演出装置基板 8 0 2 に接続されている。また、左下演出装置 8 1 2 は、L E D を内蔵しており、所定の条件が充足されたことに基づいて、左下演出装置 8 1 2 に内蔵されている L E D が発光する。

【0 1 7 4】

(右上演出装置 8 1 3)

右上演出装置 8 1 3 は、演出装置 5 0 の背面側に設けられており、右上演出装置基板 8 0 3 に接続されている。また、右上演出装置 8 1 3 は、L E D を内蔵しており、所定の条件が充足されたことに基づいて、右上演出装置 8 1 3 に内蔵されている L E D が発光する。

【0 1 7 5】

(右下演出装置 8 1 4)

右下演出装置 8 1 4 は、演出装置 5 0 の背面側に設けられており、右下演出装置基板 8 0 4 に接続されている。また、右下演出装置 8 1 4 は、L E D を内蔵しており、所定の条件が充足されたことに基づいて、右下演出装置 8 1 4 に内蔵されている L E D が発光する。

【0 1 7 6】

(L E D 制御基板 8 5 0)

L E D 制御基板 8 5 0 は、トップ L E D 8 6 1、コーナー L E D 8 6 2、サイド L E D 8 6 3、受皿サイド L E D 8 6 4、受皿 L E D 8 6 5 の制御を行うために設けられている。また、L E D 制御基板 8 5 0 は、トップ L E D 基板 8 5 1、コーナー L E D 基板 8 5 2、サイド L E D 基板 8 5 3、受皿サイド L E D 基板 8 5 4、受皿 L E D 基板 8 5 5 が接続されている。

【0 1 7 7】

(演出装置 5 0 の可動態様)

次に、図 5 を用いて、演出装置 5 0 の可動態様について説明する。

【0 1 7 8】

図 5 (A) に示す通り、演出装置 5 0 は、ベース部 5 1 と、柄部 5 2 と、鞘部 5 3 を備えている。

【0 1 7 9】

(ベース部 5 1)

ベース部 5 1 は、演出装置 5 0 のベースとなる部材であって、柄部 5 2 と、鞘部 5 3 により被覆されている部分に L E D を内蔵している。ここで、サブ制御基板 4 0 0 は、所定の演出を実行する際に、演出制御基板 6 0 0、演出装置ドライブ基板 6 5 0 を介して、ベース部 5 1 に内蔵されている L E D を発光させる処理を行う。また、ベース部 5 1 の背面側には、左上演出装置 8 1 1、左下演出装置 8 1 2、右上演出装置 8 1 3、右下演出装置 8 1 4 が設けられている。

【0 1 8 0】

(柄部 5 2)

柄部 5 2 は、ベース部 5 1 の正面視左側に取り付けられている。また、柄部 5 2 は、日本刀の柄を模した形状をしている。また、柄部 5 2 は、左右方向に可動する。

【0 1 8 1】

(鞘部 5 3)

鞘部 5 3 は、ベース部 5 1 の正面視右側に取り付けられている。また、鞘部 5 3 は、日本刀の鞘を模した形状をしている。また、鞘部 5 3 は、左右方向に可動する。

【0 1 8 2】

10

20

30

40

50

図5(B)に示す通り、サブ制御基板400は、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650を介して、左演出装置モータ651、右演出装置モータ654を駆動することにより、演出装置50を上方向に可動する処理を行う。そして、左上演出装置センサ652sと、右上演出装置センサ655sにより、演出装置50が所定の位置まで可動したことが検出された場合に、左演出装置モータ651、右演出装置モータ654による演出装置50の上方向の可動が停止される。

【0183】

図5(C)に示す通り、演出装置50が所定の位置まで可動した後、サブ制御基板400は、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650を介して、柄部52を正面視左側方向に可動する処理と、鞘部53を正面視右側方向に可動する処理を行うとともに、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650、演出装置制御基板800を介して、左上演出装置811、左下演出装置812、右上演出装置813、右下演出装置814を可動する処理を行う。また、サブ制御基板400は、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650を介して、鞘部53が可動したことにより被覆されなくなったベース部に内蔵されているLEDを発光する処理を行うとともに、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650、演出装置制御基板800を介して、左上演出装置811に内蔵されているLEDと、左下演出装置812に内蔵されているLEDと、右上演出装置813に内蔵されているLEDと、右下演出装置814に内蔵されているLEDを発光する処理を行う。

【0184】

なお、図5(C)に示すような演出装置50による演出が行われた後において、サブ制御基板400は、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650を介して、左演出装置モータ651、右演出装置モータ654を駆動することにより、演出装置50を下方向に可動する処理を行う。そして、左下演出装置センサ653sと、右下演出装置センサ656sにより、演出装置50を可動する前の元の位置まで可動したことが検出された場合に、左演出装置モータ651、右演出装置モータ654による演出装置50の下方向の可動が停止される。また、サブ制御基板400は、演出装置50を下方向に可動する際に、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650を介して、柄部52を正面視右側方向に可動する処理と、鞘部53を正面視左側方向に可動する処理を行うとともに、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650、演出装置制御基板800を介して、左上演出装置811、左下演出装置812、右上演出装置813、右下演出装置814を元の位置に戻す処理を行う。また、サブ制御基板400は、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650を介して、鞘部53により被覆されているベース部に内蔵されているLEDを消灯する処理を行うとともに、演出制御基板600、演出装置ドライブ基板650、演出装置制御基板800を介して、左上演出装置811に内蔵されているLEDと、左下演出装置812に内蔵されているLEDと、右上演出装置813に内蔵されているLEDと、右下演出装置814に内蔵されているLEDを消灯する処理を行う。これにより、演出装置50は、元の位置に戻る事となる。

【0185】

(配列データテーブル)

次に、図6に基づいて、配列データテーブルの説明を行う。

【0186】

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

【0187】

(図柄組み合わせ群が「00」の図柄組み合わせテーブル)

次に、図7に基づいて、図柄組み合わせ群が「00」の図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【0188】

図柄組み合わせ群が「00」の図柄組み合わせテーブルは、メインROM302に記憶されており、図柄の組み合わせ名称と、図柄組み合わせ名称に対応するビットと、当該ビットに対応する図柄ビット名称と、図柄の組み合わせと、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を規定している。

【0189】

また、図柄組み合わせ群が「00」の図柄組み合わせテーブルのビット「00000001」には、図柄ビット名称「REP01」として「準備リプレイ」が規定されており、ビット「00000010」には、図柄ビット名称「REP02」として「第1 Bonusリプレイ」が規定されており、ビット「00000100」には、図柄ビット名称「REP03」として「第2 Bonusリプレイ」が規定されており、ビット「00001000」には、図柄ビット名称「REP04」として「第3 Bonusリプレイ」が規定されており、ビット「00010000」には、図柄ビット名称「REP05」として「ARTリプレイ」が規定されており、ビット「00100000」には、図柄ビット名称「REP06」として「特別リプレイ」が規定されており、ビット「01000000」には、図柄ビット名称「REP07」として「RUSHリプレイ」が規定されており、ビット「10000000」には、図柄ビット名称「REP08」として「中段リプレイ」が規定されている。

【0190】

ここで、メインCPU301は、有効ライン上に沿って表示される図柄の組み合わせが、図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致する場合に、メダルの払出、再遊技の作動、遊技状態の移行といった特典を付与する制御を行う。例えば、有効ライン上に「再遊技A」、「再遊技A」、「BAR」の図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたとき、メインCPU301は、「準備リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されたと判定し、再遊技の作動とともに、後述の第2 RT遊技状態へ移行する制御を行う。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組み合わせが、図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致しない場合は、「ハズレ」となる。

【0191】

(図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブル)

次に、図8に基づいて、図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【0192】

図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブルは、図柄組み合わせ群が「00」の図柄組み合わせテーブルと同様に、メインROM302に記憶されており、図柄の組み合わせ名称と、図柄組み合わせ名称に対応するビットと、当該ビットに対応する図柄ビット名称と、図柄の組み合わせと、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を規定している。

【0193】

また、図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブルのビット「00000001」には、図柄ビット名称「REP09」として「右上がりリプレイ」が規定されており、ビット「00000010」には、図柄ビット名称「REP10」として「BARリプレイ」が規定されており、ビット「00000100」には、図柄ビット名称「REP11」として「上段スイカリプレイ」が規定されており、ビット「00001000」には、図柄ビット名称「REP12」として「下段スイカリプレイ」が規定されており、ビット「00010000」には、図柄ビット名称「REP13」として「上段チェリーリプレイ」が規定されており、ビット「00100000」には、図柄ビット名称「REP14」として「下段チェリーリプレイ」が規定されており、ビット「01000000」には、図柄ビット名称「REP15」として「第1チャンス目リプレイ」が規定されており、ビット「10000000」には、図柄ビット名称「REP16」として「第2チャンス目リプレイ」が規定されている。

【0194】

ここで、本実施形態においては、「準備リプレイ」、「第1 Bonus リプレイ」、「第2 Bonus リプレイ」、「第3 Bonus リプレイ」、「ART リプレイ」、「特別リプレイ」、「RUSH リプレイ」、「中段リプレイ」、「右上がりリプレイ」、「BAR リプレイ」、「上段スイカリプレイ」、「下段スイカリプレイ」、「上段チェリーリプレイ」、「下段チェリーリプレイ」、「第1 チャンス目リプレイ」、「第2 チャンス目リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合に、再遊技の作動が行われる。ここで、再遊技の作動が行われると、メダルを投入することなく、遊技を行うことができる。

【0195】

10

(図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブル)

次に、図9に基づいて、図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【0196】

図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブルは、図柄組み合わせ群が「00」の図柄組み合わせテーブルや、図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブルと同様に、メインROM302に記憶されており、図柄の組み合わせ名称と、図柄組み合わせ名称に対応するビットと、当該ビットに対応する図柄ビット名称と、図柄の組み合わせと、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を規定している。

【0197】

20

また、図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブルのビット「00000001」には、図柄ビット名称「NML01」として「第1押し順ベル」が規定されており、ビット「00000010」には、図柄ビット名称「NML02」として「第2押し順ベル」が規定されており、ビット「00000100」には、図柄ビット名称「NML03」として「第3押し順ベル」が規定されており、ビット「00001000」には、図柄ビット名称「NML04」として「第4押し順ベル」が規定されており、ビット「00010000」には、図柄ビット名称「NML05」として「第5押し順ベル」が規定されており、ビット「00100000」には、図柄ビット名称「NML06」として「第6押し順ベル」が規定されており、ビット「01000000」には、図柄ビット名称「NML07」として「第7押し順ベル」が規定されており、ビット「10000000」には、図柄ビット名称「NML08」として「第8押し順ベル」が規定されている。

30

【0198】

(図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブル)

次に、図10に基づいて、図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【0199】

図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブルは、図柄組み合わせ群が「00」の図柄組み合わせテーブルや、図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブル、図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブルと同様に、メインROM302に記憶されており、図柄の組み合わせ名称と、図柄組み合わせ名称に対応するビットと、当該ビットに対応する図柄ビット名称と、図柄の組み合わせと、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を規定している。

40

【0200】

また、図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブルのビット「00000001」には、図柄ビット名称「NML09」として「第9押し順ベル」が規定されており、ビット「00000010」には、図柄ビット名称「NML10」として「第10押し順ベル」が規定されており、ビット「00000100」には、図柄ビット名称「NML11」として「第11押し順ベル」が規定されており、ビット「00001000」には、図柄ビット名称「NML12」として「第12押し順ベル」が規定されており、ビット「00010000」には、図柄ビット名称「NML13」として「正解ベル」が規定さ

50

れており、ビット「00100000」には、図柄ビット名称「NML14」として「右上がりスイカ」が規定されており、ビット「01000000」には、図柄ビット名称「NML15」として「右下がりスイカ」が規定されており、ビット「10000000」には、図柄ビット名称「NML16」として「第1チャンス目」が規定されている。

【0201】

(図柄組み合わせ群が「04」の図柄組み合わせテーブル)

次に、図11に基づいて、図柄組み合わせ群が「04」の図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【0202】

図柄組み合わせ群が「04」の図柄組み合わせテーブルは、図柄組み合わせ群が「00」の図柄組み合わせテーブルや、図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブル、図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブル、図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブルと同様に、メインROM302に記憶されており、図柄の組み合わせ名称と、図柄組み合わせ名称に対応するビットと、当該ビットに対応する図柄ビット名称と、図柄の組み合わせと、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を規定している。

【0203】

また、図柄組み合わせ群が「04」の図柄組み合わせテーブルのビット「00000001」には、図柄ビット名称「NML17」として「第2チャンス目」が規定されており、ビット「00000010」には、図柄ビット名称「NML18」として「第1チェリー」が規定されており、ビット「00000100」には、図柄ビット名称「NML19」として「第2チェリー」が規定されており、ビット「00001000」には、図柄ビット名称「NML20」として「中段チェリー」が規定されており、ビット「00010000」には、図柄ビット名称「BLK01」として「第1ブランク」が規定されており、ビット「00100000」には、図柄ビット名称「BLK02」として「第2ブランク」が規定されており、ビット「01000000」には、図柄ビット名称「BLK03」として「第3ブランク」が規定されており、ビット「10000000」には、図柄ビット名称「BLK04」として「第4ブランク」が規定されている。

【0204】

ここで、本実施形態においては、「第1押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第2押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第3押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第4押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第5押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第6押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第7押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第8押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第9押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第10押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第11押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第12押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「正解ベル」に係る図柄の組み合わせ、「右上がりスイカ」に係る図柄の組み合わせ、「右下がりスイカ」に係る図柄の組み合わせ、「第1チャンス目」に係る図柄の組み合わせ、「第2チャンス目」に係る図柄の組み合わせ、「第1チェリー」に係る図柄の組み合わせ、「第2チェリー」に係る図柄の組み合わせ、「中段チェリー」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合に、メダルの払出が行われる。

【0205】

なお、「第1押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第2押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第3押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第4押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第5押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第6押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第7押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第8押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第9押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第10押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第11押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第12押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「正解ベル」に係る図柄の組み合わせ、「右上がりスイカ」に係る図柄の組み合わせ、「右下がりスイカ」に係る図柄の組み合わせ、「

第1チャンス目」に係る図柄の組み合わせ、「第2チャンス目」に係る図柄の組み合わせ、「第1チェリー」に係る図柄の組み合わせ、「第2チェリー」に係る図柄の組み合わせ、「中段チェリー」に係る図柄の組み合わせを総称して、「入賞」に係る図柄の組み合わせという。

【0206】

また、「第1押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第2押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第3押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第4押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第5押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第6押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第7押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第8押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第9押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第10押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第11押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第12押し順ベル」に係る図柄の組み合わせを総称して「押し順ベル」に係る図柄の組み合わせという。

10

【0207】

また、「第1押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第2押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第3押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第4押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第5押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第6押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第7押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第8押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第9押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第10押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第11押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第12押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「正解ベル」に係る図柄の組み合わせを総称して「ベル」に係る図柄の組み合わせという。

20

【0208】

また、「右上がりスイカ」に係る図柄の組み合わせ、「右下がりスイカ」に係る図柄の組み合わせを総称して「スイカ」に係る図柄の組み合わせという。

【0209】

また、「第1チャンス目」に係る図柄の組み合わせ、「第2チャンス目」に係る図柄の組み合わせを総称して「チャンス目」に係る図柄の組み合わせという。

【0210】

また、「第1チェリー」に係る図柄の組み合わせ、「第2チェリー」に係る図柄の組み合わせ、「中段チェリー」に係る図柄の組み合わせを総称して「チェリー」に係る図柄の組み合わせという。

30

【0211】

また、「第1 blanks」に係る図柄の組み合わせ、「第2 blanks」に係る図柄の組み合わせ、「第3 blanks」に係る図柄の組み合わせ、「第4 blanks」に係る図柄の組み合わせを総称して、「blanks」に係る図柄の組み合わせという。

【0212】

一方、「準備リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「第1 Bonus リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「第2 Bonus リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「第3 Bonus リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「ART リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「特別リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「RUSH リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「中段リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「右上がりリプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「BAR リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「上段スイカリプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「下段スイカリプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「上段チェリーリプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「下段チェリーリプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「第1チャンス目リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「第2チャンス目リプレイ」に係る図柄の組み合わせを総称して、「リプレイ」に係る図柄の組み合わせという。

40

【0213】

また、「第1 Bonus リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「第2 Bonus リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「第3 Bonus リプレイ」に係る図柄の組み合わせを総

50

称して「B o n u s リプレイ」に係る図柄の組み合わせという。

【0214】

また、「中段リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「右上がりリプレイ」に係る図柄の組み合わせを総称して「通常リプレイ」に係る図柄の組み合わせという。

【0215】

また、「上段スイカリプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「下段スイカリプレイ」に係る図柄の組み合わせを総称して「スイカリプレイ」に係る図柄の組み合わせという。

【0216】

また、「上段チェリーリプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「下段チェリーリプレイ」に係る図柄の組み合わせを総称して「チェリーリプレイ」に係る図柄の組み合わせという。

10

【0217】

また、「第1チャンス目リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「第2チャンス目リプレイ」に係る図柄の組み合わせを総称して「チャンス目リプレイ」に係る図柄の組み合わせという。

【0218】

(当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係)

次に、図12に基づいて、当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係について説明を行う。

【0219】

20

図12では、当選役に対応する当選番号と、当選番号の内容と、当選役に対応する条件装置と、各遊技状態で当選役として決定され得るか否かと、停止操作順序により有効ライン上に表示され得る図柄の組み合わせとの関係を示している。

【0220】

また、図12に示す通り、決定された当選役によって、作動することとなる条件装置が異なる。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「13」の当選役が決定された場合、作動することとなる条件装置は「REP08」、及び「REP09」である。即ち、当選番号「13」の当選役が決定された場合、「中段リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、または「右上がりリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。

30

【0221】

また、本実施形態において、同じ図柄位置で左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作しても、遊技者による左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序によって、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なる当選役が設けられている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「17」の「B o n u s 中リプレイBR1」が当選役として決定された場合に、作動することとなる条件装置は「REP08」、「REP09」、「REP10」、「REP12」、及び「REP15」である。この場合において、左停止ボタン11を最初に操作した場合には、「中段リプレイ」、「右上がりリプレイ」、「BARリプレイ」、または「下段スイカリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。また、中停止ボタン12を最初に操作した場合には、「中段リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。また、右停止ボタン13を最初に操作した場合には、「中段リプレイ」、または「BARリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。

40

【0222】

ただし、この場合において、左停止ボタン11を最初に操作した場合には、「BARリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、有効ライン上に表示することが許容される図柄の組み合わせと、有効ライン上に表示することが許容されない図柄の組み合わせがある。同様に、右停止ボタン13を最初に操作した場合にも、「BARリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、有効ライン上に表示することが許容される図柄の組み合わせと、有効

50

ライン上に表示することが許容されない図柄の組み合わせがある。

【0223】

一方、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序がどのような順序であっても、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なることのない当選役が設けられている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「31」の「共通ベル」が当選役として決定された場合に、作動することとなる条件装置は「NML01」、「NML02」、「NML03」、「NML04」、「NML05」、「NML06」、「NML07」、「NML08」、「NML09」、「NML10」、「NML11」、「NML12」、及び「NML13」である。この場合においては、左停止ボタン11を最初に操作した場合、中停止ボタン12を最初に操作した場合、右停止ボタン13を最初に操作した場合の何れの場合であっても、「第1押し順ベル」、「第2押し順ベル」、「第3押し順ベル」、「第4押し順ベル」、または「正解ベル」に係る図柄の組み合わせのうち、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。

10

【0224】

また、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序がどのような順序であっても、適切なタイミングで左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作がなされなければ、「入賞」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されない場合がある。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「25」の「スイカ」が当選役として決定された場合に、作動することとなる条件装置は「NML14」、及び「NML15」である。この場合においては、左停止ボタン11を最初に操作した場合、中停止ボタン12を最初に操作した場合、右停止ボタン13を最初に操作した場合の何れの場合であっても、「右上がりスイカ」に係る図柄の組み合わせ、または「右下がりスイカ」に係る図柄の組み合わせのうち、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され得るが、適切なタイミングで左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作がなされなければ、「右上がりスイカ」に係る図柄の組み合わせ、または「右下がりスイカ」に係る図柄の組み合わせのうち、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることはない。

20

【0225】

(非RT遊技状態用第1当選役決定テーブル)

次に、図13に基づいて、非RT遊技状態用第1当選役決定テーブルについて説明を行う。

30

【0226】

非RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、後述の非RT遊技状態における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。

【0227】

また、非RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号と、当選番号の内容と、設定値毎の抽選値と、当選番号に対応する当選役の抽選値が全設定共通値であるか否かが規定されている。ここで、本実施形態において、非RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「2」の場合の抽選値と、設定値が「3」の場合の抽選値と、設定値が「4」の場合の抽選値と、設定値が「5」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値がそれぞれ規定されている。なお、図13においては、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

40

【0228】

また、非RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号「13」の「通常リプレイ」のみに抽選値が規定されている。

【0229】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、非RT遊技状態用第1当選役決定テーブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイJR

50

1」、「当選番号「02」の「準備状態移行リプレイJR2」、「当選番号「03」の「準備状態移行リプレイJR3」、「当選番号「04」の「準備状態移行リプレイJR4」、「当選番号「05」の「直撃Bonus」、「当選番号「06」の「Bonus突入リプレイBI1」、「当選番号「07」の「Bonus突入リプレイBI2」、「当選番号「08」の「Bonus突入リプレイBI3」、「当選番号「09」の「ART中リプレイAR1」、「当選番号「10」の「ART中リプレイAR2」、「当選番号「11」の「ART中リプレイAR3」、「当選番号「12」の「ART中リプレイAR4」、「当選番号「14」の「RUSHリプレイR1」、「当選番号「15」の「RUSHリプレイR2」、「当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、「当選番号「17」の「Bonus中リプレイBR1」、「当選番号「18」の「Bonus中リプレイBR2」、「当選番号「19」の「Bonus中リプレイBR3」、「当選番号「20」の「スイカリプレイ」、「当選番号「21」の「弱チェリープレイ」、「当選番号「22」の「強チェリープレイ」、「当選番号「23」の「チャンス目リプレイCR1」が当選役として決定されることはない。

10

【0230】

(第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブル)

次に、図14に基づいて、第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0231】

第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、後述の第1RT遊技状態における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。

20

【0232】

また、第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号と、当選番号の内容と、設定値毎の抽選値と、当選番号に対応する当選役の抽選値が全設定共通値であるか否かが規定されている。ここで、本実施形態において、第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「2」の場合の抽選値と、設定値が「3」の場合の抽選値と、設定値が「4」の場合の抽選値と、設定値が「5」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値がそれぞれ規定されている。なお、図14においては、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

30

【0233】

また、第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイJR1」、「当選番号「02」の「準備状態移行リプレイJR2」、「当選番号「03」の「準備状態移行リプレイJR3」、「当選番号「04」の「準備状態移行リプレイJR4」、「当選番号「05」の「直撃Bonus」に抽選値が規定されている。

【0234】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「06」の「Bonus突入リプレイBI1」、「当選番号「07」の「Bonus突入リプレイBI2」、「当選番号「08」の「Bonus突入リプレイBI3」、「当選番号「09」の「ART中リプレイAR1」、「当選番号「10」の「ART中リプレイAR2」、「当選番号「11」の「ART中リプレイAR3」、「当選番号「12」の「ART中リプレイAR4」、「当選番号「13」の「通常リプレイ」、「当選番号「14」の「RUSHリプレイR1」、「当選番号「15」の「RUSHリプレイR2」、「当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、「当選番号「17」の「Bonus中リプレイBR1」、「当選番号「18」の「Bonus中リプレイBR2」、「当選番号「19」の「Bonus中リプレイBR3」、「当選番号「20」の「スイカリプレイ」、「当選番号「21」の「弱チェリープレイ」、「当選番号「22」の「強チェリープレイ」、「当選番号「23」の「チャンス目リプレイCR1」が当選役として決定されることはない。

40

【0235】

50

(第2 R T遊技状態用第1当選役決定テーブル)

次に、図15に基づいて、第2 R T遊技状態用第1当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0236】

第2 R T遊技状態用第1当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、後述の第2 R T遊技状態における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。

【0237】

また、第2 R T遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号と、当選番号の内容と、設定値毎の抽選値と、当選番号に対応する当選役の抽選値が全設定共通値であるか否かが規定されている。ここで、本実施形態において、第2 R T遊技状態用第1当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「2」の場合の抽選値と、設定値が「3」の場合の抽選値と、設定値が「4」の場合の抽選値と、設定値が「5」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値がそれぞれ規定されている。なお、図15においては、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

10

【0238】

また、第2 R T遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号「06」の「Bonus突入リプレイBI1」、当選番号「07」の「Bonus突入リプレイBI2」、当選番号「08」の「Bonus突入リプレイBI3」に抽選値が規定されている。

20

【0239】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第2 R T遊技状態用第1当選役決定テーブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイJR1」、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイJR2」、当選番号「03」の「準備状態移行リプレイJR3」、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイJR4」、当選番号「05」の「直撃Bonus」、当選番号「09」の「ART中リプレイAR1」、当選番号「10」の「ART中リプレイAR2」、当選番号「11」の「ART中リプレイAR3」、当選番号「12」の「ART中リプレイAR4」、当選番号「13」の「通常リプレイ」、当選番号「14」の「RUSHリプレイR1」、当選番号「15」の「RUSHリプレイR2」、当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、当選番号「17」の「Bonus中リプレイBR1」、当選番号「18」の「Bonus中リプレイBR2」、当選番号「19」の「Bonus中リプレイBR3」、当選番号「20」の「スイカリプレイ」、当選番号「21」の「弱チェリーリプレイ」、当選番号「22」の「強チェリーリプレイ」、当選番号「23」の「チャンス目リプレイCR1」が当選役として決定されることはない。

30

【0240】

(第3 R T遊技状態用第1当選役決定テーブル)

次に、図16に基づいて、第3 R T遊技状態用第1当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0241】

第3 R T遊技状態用第1当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、後述の第3 R T遊技状態における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。

40

【0242】

また、第3 R T遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号と、当選番号の内容と、設定値毎の抽選値と、当選番号に対応する当選役の抽選値が全設定共通値であるか否かが規定されている。ここで、本実施形態において、第3 R T遊技状態用第1当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「2」の場合の抽選値と、設定値が「3」の場合の抽選値と、設定値が「4」の場合の抽選値と、設定値が「5」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値がそれぞれ規定されている。なお、図16にお

50

いては、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

【0243】

また、第3RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号「13」の「通常リプレイ」、当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、当選番号「17」の「Bonus中リプレイBR1」、当選番号「18」の「Bonus中リプレイBR2」、当選番号「19」の「Bonus中リプレイBR3」、当選番号「20」の「スイカリプレイ」、当選番号「21」の「弱チェリーリプレイ」、当選番号「22」の「強チェリーリプレイ」、当選番号「23」の「チャンス目リプレイCR1」に抽選値が規定されている。

【0244】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第3RT遊技状態用第1当選役決定テーブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイJR1」、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイJR2」、当選番号「03」の「準備状態移行リプレイJR3」、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイJR4」、当選番号「05」の「直撃Bonus」、当選番号「06」の「Bonus突入リプレイBI1」、当選番号「07」の「Bonus突入リプレイBI2」、当選番号「08」の「Bonus突入リプレイBI3」、当選番号「09」の「ART中リプレイAR1」、当選番号「10」の「ART中リプレイAR2」、当選番号「11」の「ART中リプレイAR3」、当選番号「12」の「ART中リプレイAR4」、当選番号「14」の「RUSHリプレイR1」、当選番号「15」の「RUSHリプレイR2」、が当選役として決定されることはない。

【0245】

(第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブル)

次に、図17に基づいて、第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0246】

第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、後述の第4RT遊技状態における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。

【0247】

また、第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号と、当選番号の内容と、設定値毎の抽選値と、当選番号に対応する当選役の抽選値が全設定共通値であるか否かが規定されている。ここで、本実施形態において、第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「2」の場合の抽選値と、設定値が「3」の場合の抽選値と、設定値が「4」の場合の抽選値と、設定値が「5」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値がそれぞれ規定されている。なお、図17においては、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

【0248】

また、第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号「09」の「ART中リプレイAR1」、当選番号「10」の「ART中リプレイAR2」、当選番号「11」の「ART中リプレイAR3」、当選番号「12」の「ART中リプレイAR4」、当選番号「13」の「通常リプレイ」、当選番号「20」の「スイカリプレイ」、当選番号「21」の「弱チェリーリプレイ」、当選番号「22」の「強チェリーリプレイ」、当選番号「23」の「チャンス目リプレイCR1」に抽選値が規定されている。

【0249】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイJR1」、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイJR2」、当選番号「03」の「準備状態移行リプレイJR3」、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイJR4」、当

選番号「05」の「直撃 Bonus」、当選番号「06」の「Bonus 突入リプレイ BI1」、当選番号「07」の「Bonus 突入リプレイ BI2」、当選番号「08」の「Bonus 突入リプレイ BI3」、当選番号「14」の「RUSH リプレイ R1」、当選番号「15」の「RUSH リプレイ R2」、当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、当選番号「17」の「Bonus 中リプレイ BR1」、当選番号「18」の「Bonus 中リプレイ BR2」、当選番号「19」の「Bonus 中リプレイ BR3」が当選役として決定されることはない。

【0250】

(第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブル)

次に、図18に基づいて、第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブルについて説明を行う。

10

【0251】

第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、後述の第5RT遊技状態における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。

【0252】

また、第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号と、当選番号の内容と、設定値毎の抽選値と、当選番号に対応する当選役の抽選値が全設定共通値であるか否かが規定されている。ここで、本実施形態において、第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「2」の場合の抽選値と、設定値が「3」の場合の抽選値と、設定値が「4」の場合の抽選値と、設定値が「5」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値がそれぞれ規定されている。なお、図18においては、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

20

【0253】

また、第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号「14」の「RUSH リプレイ R1」、当選番号「15」の「RUSH リプレイ R2」、当選番号「20」の「スイカリプレイ」、当選番号「21」の「弱チェリープレイ」、当選番号「22」の「強チェリープレイ」、当選番号「23」の「チャンス目リプレイ CR1」に抽選値が規定されている。

30

【0254】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイ JR1」、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイ JR2」、当選番号「03」の「準備状態移行リプレイ JR3」、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイ JR4」、当選番号「05」の「直撃 Bonus」、当選番号「06」の「Bonus 突入リプレイ BI1」、当選番号「07」の「Bonus 突入リプレイ BI2」、当選番号「08」の「Bonus 突入リプレイ BI3」、当選番号「09」の「ART 中リプレイ AR1」、当選番号「10」の「ART 中リプレイ AR2」、当選番号「11」の「ART 中リプレイ AR3」、当選番号「12」の「ART 中リプレイ AR4」、当選番号「13」の「通常リプレイ」、当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、当選番号「17」の「Bonus 中リプレイ BR1」、当選番号「18」の「Bonus 中リプレイ BR2」、当選番号「19」の「Bonus 中リプレイ BR3」が当選役として決定されることはない。

40

【0255】

(第6RT遊技状態用第1当選役決定テーブル)

次に、図19に基づいて、第6RT遊技状態用第1当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0256】

第6RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、後述の第6RT遊技状態における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用

50

いられる。

【0257】

また、第6RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号と、当選番号の内容と、設定値毎の抽選値と、当選番号に対応する当選役の抽選値が全設定共通値であるか否かが規定されている。ここで、本実施形態において、第6RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「2」の場合の抽選値と、設定値が「3」の場合の抽選値と、設定値が「4」の場合の抽選値と、設定値が「5」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値がそれぞれ規定されている。なお、図19においては、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

10

【0258】

また、第6RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号「09」の「ART中リプレイAR1」、当選番号「10」の「ART中リプレイAR2」、当選番号「11」の「ART中リプレイAR3」、当選番号「12」の「ART中リプレイAR4」に抽選値が規定されている。

【0259】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイJR1」、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイJR2」、当選番号「03」の「準備状態移行リプレイJR3」、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイJR4」、当選番号「05」の「直撃Bonus」、当選番号「06」の「Bonus突入リプレイBI1」、当選番号「07」の「Bonus突入リプレイBI2」、当選番号「08」の「Bonus突入リプレイBI3」、当選番号「13」の「通常リプレイ」、当選番号「14」の「RUSHリプレイR1」、当選番号「15」の「RUSHリプレイR2」、当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、当選番号「17」の「Bonus中リプレイBR1」、当選番号「18」の「Bonus中リプレイBR2」、当選番号「19」の「Bonus中リプレイBR3」、当選番号「20」の「スイカリプレイ」、当選番号「21」の「弱チェリーリプレイ」、当選番号「22」の「強チェリーリプレイ」、当選番号「23」の「チャンス目リプレイCR1」が当選役として決定されることはない。

20

【0260】

なお、非RT遊技状態用第1当選役決定テーブル、第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブル、第2RT遊技状態用第1当選役決定テーブル、第3RT遊技状態用第1当選役決定テーブル、第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブル、第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブル、第6RT遊技状態用第1当選役決定テーブルを総称して、「第1当選役決定テーブル」という。

30

【0261】

なお、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイJR1」と、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイJR2」と、当選番号「03」の「準備状態移行リプレイJR3」と、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイJR4」を総称して「準備状態移行リプレイ」という。

40

【0262】

また、当選番号「06」の「Bonus突入リプレイBI1」と、当選番号「07」の「Bonus突入リプレイBI2」と、当選番号「08」の「Bonus突入リプレイBI3」を総称して「Bonus突入リプレイ」という。

【0263】

また、当選番号「09」の「ART中リプレイAR1」と、当選番号「10」の「ART中リプレイAR2」と、当選番号「11」の「ART中リプレイAR3」と、当選番号「12」の「ART中リプレイAR4」を総称して「ART中リプレイ」という。

【0264】

また、当選番号「14」の「RUSHリプレイR1」と、当選番号「15」の「RUS

50

HリプレイR2」を総称して「RUSHリプレイ」という。

【0265】

また、当選番号「17」の「Bonus中リプレイBR1」と、当選番号「18」の「Bonus中リプレイBR2」と、当選番号「19」の「Bonus中リプレイBR3」を総称して「Bonus中リプレイ」という。

【0266】

また、当選番号「21」の「弱チェリーリプレイ」と、当選番号「22」の「強チェリーリプレイ」を総称して「チェリーリプレイ」という。

【0267】

(第2当選役決定テーブル)

10

次に、図20に基づいて、第2当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0268】

第2当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、後述の非RT遊技状態、第1RT遊技状態、第2RT遊技状態、第3RT遊技状態、第4RT遊技状態、第5RT遊技状態、第6RT遊技状態における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。

【0269】

また、第2当選役決定テーブルは、第1当選役決定テーブルと同様に、当選番号と、当選番号の内容と、設定値毎の抽選値と、当選番号に対応する当選役の抽選値が全設定共通値であるか否かが規定されている。ここで、本実施形態において、第2当選役決定テーブルは、設定値が「1」の場合の抽選値と、設定値が「2」の場合の抽選値と、設定値が「3」の場合の抽選値と、設定値が「4」の場合の抽選値と、設定値が「5」の場合の抽選値と、設定値が「6」の場合の抽選値がそれぞれ規定されている。なお、図20においては、設定値が「2」の場合の抽選値、設定値が「3」の場合の抽選値、設定値が「4」の場合の抽選値、設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

20

【0270】

また、第2当選役決定テーブルは、当選番号「24」の「チャンス目リプレイCR2」、当選番号「25」の「スイカ」、当選番号「26」の「弱チェリー」、当選番号「27」の「強チェリー」、当選番号「28」の「中段チェリー」、当選番号「29」の「チャンス目CN1」、当選番号「30」の「チャンス目CN2」、当選番号「31」の「共通ベル」、当選番号「32」の「押し順ベルA1」、当選番号「33」の「押し順ベルB1」、当選番号「34」の「押し順ベルA2」、当選番号「35」の「押し順ベルB2」、当選番号「36」の「押し順ベルA3」、当選番号「37」の「押し順ベルB3」、当選番号「38」の「押し順ベルA4」、当選番号「39」の「押し順ベルB4」に抽選値が規定されている。

30

【0271】

ここで、第1当選役決定テーブルと、第2当選役決定テーブルの関係について説明すると、第1当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合には、現在の遊技状態によって当選役として決定される当選役と、当選役として決定されない当選役について規定されている。一方、第2当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合には、全ての遊技状態で当選役として決定され得る当選役について規定されている。

40

【0272】

なお、当選番号「23」の「チャンス目リプレイCR1」と、当選番号「24」の「チャンス目リプレイCR2」を総称して「チャンス目リプレイ」という。

【0273】

また、当選番号「26」の「弱チェリー」と、当選番号「27」の「強チェリー」と、当選番号「28」の「中段チェリー」を総称して「チェリー」という。

【0274】

また、当選番号「29」の「チャンス目CN1」と、当選番号「30」の「チャンス目CN2」を総称して「チャンス目」という。

50

【0275】

また、当選番号「31」の「共通ベル」と、当選番号「32」の「押し順ベルA1」と、当選番号「33」の「押し順ベルB1」と、当選番号「34」の「押し順ベルA2」と、当選番号「35」の「押し順ベルB2」と、当選番号「36」の「押し順ベルA3」と、当選番号「37」の「押し順ベルB3」と、当選番号「38」の「押し順ベルA4」と、当選番号「39」の「押し順ベルB4」を総称して「ベル」という。

【0276】

また、当選番号「32」の「押し順ベルA1」と、当選番号「33」の「押し順ベルB1」と、当選番号「34」の「押し順ベルA2」と、当選番号「35」の「押し順ベルB2」と、当選番号「36」の「押し順ベルA3」と、当選番号「37」の「押し順ベルB3」と、当選番号「38」の「押し順ベルA4」と、当選番号「39」の「押し順ベルB4」を総称して「押し順ベル」という。

10

【0277】

(遊技状態移行図)

次に、図21に基づいて、遊技状態移行図について説明を行う。

【0278】

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

【0279】

ここで、現在の遊技状態が非RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、非RT遊技状態から第1RT遊技状態に移行される。

20

【0280】

また、現在の遊技状態が第1RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「準備リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第1RT遊技状態から第2RT遊技状態に移行される。

【0281】

一方、現在の遊技状態が第1RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「Bonusリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第1RT遊技状態から第3RT遊技状態に移行される。

30

【0282】

また、現在の遊技状態が第2RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第2RT遊技状態から第1RT遊技状態に移行される。

【0283】

一方、現在の遊技状態が第2RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「Bonusリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第2RT遊技状態から第3RT遊技状態に移行される。

【0284】

一方、現在の遊技状態が第2RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第2RT遊技状態から第4RT遊技状態に移行される。

40

【0285】

一方、現在の遊技状態が第2RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「RUSHリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第2RT遊技状態から第5RT遊技状態に移行される。

【0286】

また、現在の遊技状態が第3RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第3RT遊技状態から第1RT遊技状態に移行される。

50

【0287】

一方、現在の遊技状態が第3RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第3RT遊技状態から第4RT遊技状態に移行される。

【0288】

一方、現在の遊技状態が第3RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「RUSHリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第3RT遊技状態から第5RT遊技状態に移行される。

【0289】

また、現在の遊技状態が第4RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第4RT遊技状態から第1RT遊技状態に移行される。

10

【0290】

一方、現在の遊技状態が第4RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「RUSHリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第4RT遊技状態から第5RT遊技状態に移行される。

【0291】

一方、現在の遊技状態が第4RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「特別リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第4RT遊技状態から第6RT遊技状態に移行される。

20

【0292】

また、現在の遊技状態が第5RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第5RT遊技状態から第1RT遊技状態に移行される。

【0293】

一方、現在の遊技状態が第5RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「Bonusリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第5RT遊技状態から第3RT遊技状態に移行される。

【0294】

一方、現在の遊技状態が第5RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第5RT遊技状態から第4RT遊技状態に移行される。

30

【0295】

また、現在の遊技状態が第6RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「blank」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第6RT遊技状態から第1RT遊技状態に移行される。

【0296】

一方、現在の遊技状態が第6RT遊技状態である場合において、有効ライン上に「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示された場合に、第6RT遊技状態から第4RT遊技状態に移行される。

40

【0297】

(サブ制御基板により管理される状態の一覧)

次に、図22に基づいて、サブ制御基板により管理される状態の一覧について説明を行う。

【0298】

サブ制御基板により管理される状態の一覧は、状態名と、各状態名に対応する番号について規定されている。ここで、本実施形態におけるサブ制御基板により管理される状態は、状態番号が「01」の「通常状態」、状態番号が「02」の「チャンス前兆状態」、状態番号が「03」の「Bonus前兆状態」、状態番号が「04」の「チャンス状態」、状態番号が「05」の「Bonus準備状態」、状態番号が「06」の「第1Bonus

50

状態」、状態番号が「07」の「第2 Bonus 状態」、状態番号が「08」の「第3 Bonus 状態」、状態番号が「09」の「第1 転落待機状態」、状態番号が「10」の「ART 準備状態」、状態番号が「11」の「ART 状態」、状態番号が「12」の「第1 上乗せ前兆状態」、状態番号が「13」の「第1 上乗せ準備状態」、状態番号が「14」の「第1 上乗せ状態」、状態番号が「15」の「第2 転落待機状態」、状態番号が「16」の「第2 上乗せ前兆状態」、状態番号が「17」の「第2 上乗せ準備状態」、状態番号が「18」の「第2 上乗せ状態」、状態番号が「19」の「第3 転落待機状態」、状態番号が「20」の「第4 転落待機状態」が規定されている。

【0299】

(サブ制御基板により管理される状態の遷移図)

10

次に、図23に基づいて、サブ制御基板により管理される状態の遷移図についての説明を行う。

【0300】

本実施形態においては、メイン制御基板300により制御される遊技状態とは別に、サブ制御基板400により管理される状態が複数設けられている。以下、各状態についての説明と、各状態への移行条件等の説明を行う。

【0301】

(通常状態)

通常状態は、遊技者にとって不利な状態である。ここで、本実施形態において、通常状態は、Bonus 準備状態に移行する抽選を行う他に、通常状態と比較して Bonus 状態に移行し易いチャンス状態への移行抽選を行うことにより、通常状態における遊技に対する興味を向上させている。

20

【0302】

ここで、通常状態において、チャンス状態の移行抽選に当選した場合には、チャンス前兆状態に移行する制御が行われる。また、Bonus 準備状態の移行抽選に当選した場合や、後述の天井ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、Bonus 前兆状態に移行する制御が行われる。さらに、後述の内部抽選処理により、「直撃 Bonus」が決定された場合には、第3 Bonus 状態に移行する制御が行われる。

【0303】

(チャンス前兆状態)

30

チャンス前兆状態は、通常状態からチャンス状態に移行する前に移行する状態である。ここで、チャンス前兆状態は、後述のチャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となるまでの間、チャンス状態に移行することを示唆する演出が行われる。これにより、遊技者に対して、チャンス状態に移行することを期待させることができる。

【0304】

ここで、チャンス前兆状態において、後述のチャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、チャンス状態に移行する制御が行われる。また、チャンス前兆状態において、Bonus 準備状態の移行抽選に当選した場合や、後述の天井ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、Bonus 前兆状態に移行する制御が行われる。さらに、後述の内部抽選処理により、「直撃 Bonus」が決定された場合には、第3 Bonus 状態に移行する制御が行われる。

40

【0305】

(Bonus 前兆状態)

Bonus 前兆状態は、通常状態から Bonus 状態に移行する前に移行する状態である。ここで、Bonus 前兆状態は、Bonus 前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となるまでの間、Bonus 状態に移行することを示唆する演出が行われる。これにより、遊技者に対して、Bonus 状態に移行することを期待させることができる。

【0306】

ここで、Bonus 前兆状態において、後述の Bonus 前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合や、後述の天井ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合に

50

は、B o n u s 準備状態に移行する制御が行われる。さらに、後述の内部抽選処理により、「直撃B o n u s」が決定された場合には、第3 B o n u s 状態に移行する制御が行われる。

【0307】

(チャンス状態)

チャンス状態は、通常状態と比較してB o n u s 準備状態に移行し易い状態である。これにより、遊技者は、チャンス状態に移行した場合に、B o n u s 準備状態に移行することを期待することとなる。

【0308】

ここで、チャンス状態において、後述のチャンス状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、通常状態に移行する制御が行われる。また、チャンス状態において、B o n u s 準備状態の移行抽選に当選した場合や、後述の天井ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、B o n u s 準備状態に移行する制御が行われる。さらに、後述の内部抽選処理により、「直撃B o n u s」が決定された場合には、第3 B o n u s 状態に移行する制御が行われる。

10

【0309】

(B o n u s 準備状態)

B o n u s 準備状態は、第1 B o n u s 状態、第2 B o n u s 状態、第3 B o n u s 状態に移行する前に移行する状態である。ここで、B o n u s 準備状態において、「B o n u s リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合には、第1 B o n u s 状態、第2 B o n u s 状態、第3 B o n u s 状態の何れかに移行する制御が行われる。また、後述の内部抽選処理により、「直撃B o n u s」が決定された場合には、第3 B o n u s 状態に移行する制御が行われる。

20

【0310】

ここで、B o n u s 準備状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「準備状態移行リプレイJ R 1」、「準備状態移行リプレイJ R 2」、「準備状態移行リプレイJ R 3」、または「準備状態移行リプレイJ R 4」が決定された場合には、「準備リプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が、停止ボタン操作表示部35や、液晶表示装置46により報知される。

【0311】

30

また、B o n u s 準備状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「B o n u s 突入リプレイB I 1」、「B o n u s 突入リプレイB I 2」、または「B o n u s 突入リプレイB I 3」が決定された場合には、後述のB o n u s 待機情報格納領域に格納されている値に基づいて、「第1 B o n u s リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「第2 B o n u s リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「第3 B o n u s リプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が、停止ボタン操作表示部35や、液晶表示装置46により報知される。

【0312】

(第1 B o n u s 状態)

第1 B o n u s 状態は、通常状態と比較して遊技者にとって有利な状態である。ここで、第1 B o n u s 状態においては、A R T 準備状態に移行するか否かの抽選が行われる。これにより、遊技者は、A R T 準備状態に移行することを期待しながら遊技を行うこととなるので、第1 B o n u s 状態における遊技に対する興味が向上する。

40

【0313】

ここで、第1 B o n u s 状態において、A R T 準備状態に移行することが決定された場合には、第1 B o n u s 状態の終了後に、A R T 準備状態に移行する制御が行われる。また、第1 B o n u s 状態において、A R T 準備状態に移行することが決定されなかった場合には、第1 B o n u s 状態の終了後に、第1 転落待機状態に移行する制御が行われる。

【0314】

(第2 B o n u s 状態)

50

第2 Bonus 状態は、通常状態と比較して遊技者にとって有利な状態である。ここで、第2 Bonus 状態においては、第1 Bonus 状態と同様にART準備状態に移行するか否かの抽選が行われる。また、本実施形態において、第2 Bonus 状態におけるART準備状態に移行するか否かの抽選は、第1 Bonus 状態におけるART準備状態に移行するか否かの抽選と比較して、ART準備状態に移行することが決定される確率が高くなっている。これにより、遊技者は、ART準備状態に移行することを期待しながら遊技を行うこととなるので、第2 Bonus 状態における遊技に対する興趣が向上する。

【0315】

ここで、第2 Bonus 状態において、ART準備状態に移行することが決定された場合には、第2 Bonus 状態の終了後に、ART準備状態に移行する制御が行われる。また、第2 Bonus 状態において、ART準備状態に移行することが決定されなかった場合には、第2 Bonus 状態の終了後に、第1 転落待機状態に移行する制御が行われる。

10

【0316】

(第3 Bonus 状態)

第3 Bonus 状態は、通常状態と比較して遊技者にとって有利な状態である。ここで、第3 Bonus 状態は、第1 Bonus 状態や、第2 Bonus 状態とは異なり、第3 Bonus 終了後、必ずART準備状態に移行する制御が行われる。これにより、遊技者は、第3 Bonus 状態に移行することを期待しながら遊技を行うこととなるので、遊技に対する興趣が向上する。

【0317】

20

(第1 転落待機状態)

第1 転落待機状態は、第1 Bonus 状態、または第2 Bonus 状態において、ART準備状態に移行することが決定されなかった場合に移行する状態である。また、第1 転落待機状態においては、ART準備状態に移行するか否かの抽選が行われる。ここで、第1 転落待機状態において、「ブランク」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、通常状態に移行する制御が行われる。また、第1 転落待機状態においては、ART準備状態に移行するか否かの抽選を行った結果、ART準備状態に移行することが決定された場合には、ART準備状態に移行する制御が行われる。

【0318】

ここで、第1 転落待機状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、または「押し順ベルB4」が決定された場合には、「ベル」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が報知されることはない。また、後述の内部抽選処理により、当選役として「状態移行リプレイ」が決定された場合には、「通常リプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が報知される。従って、当選役として「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、または「押し順ベルB4」が決定され、「ベル」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示することができなかった場合には、「ブランク」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され、通常状態に移行することとなる。

30

40

【0319】

(ART準備状態)

ART準備状態は、第1 Bonus 状態、または第2 Bonus 状態において、ART準備状態に移行することが決定された後、第1 Bonus 状態、または第2 Bonus 状態が終了した場合、または第3 Bonus 状態が終了した場合に移行する状態である。ここで、ART準備状態において、「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、ART状態に移行する制御が行われる。

【0320】

ここで、ART準備状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「状態移

50

行リプレイ」が決定された場合には、「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が、停止ボタン操作表示部35や、液晶表示装置46により報知される。

【0321】

(ART状態)

ART状態は、遊技者にとって有利な状態である。具体的には、ART状態において、後述の内部抽選処理により、「押し順ベル」が当選役として決定された場合に、「ベル」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報を停止ボタン操作表示部35や、液晶表示装置46により報知する制御が行われる。

【0322】

ここで、ART状態において、第1上乗せ状態に移行することが決定された場合には、第1上乗せ前兆状態に移行する制御が行われ、第2上乗せ状態に移行することが決定された場合には、第2上乗せ前兆状態に移行する制御が行われる。また、後述のART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、第4転落待機状態に移行する制御が行われる。

【0323】

(第1上乗せ前兆状態)

第1上乗せ前兆状態は、ART状態から第1上乗せ準備状態に移行する前に移行する状態である。ここで、第1上乗せ前兆状態は、後述の第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となるまでの間、第1上乗せ状態に移行することを示唆する演出が行われる。これにより、遊技者に対して、第1上乗せ状態に移行することを期待させることができる。ここで、第1上乗せ前兆状態において、後述の第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、第1上乗せ準備状態に移行する制御が行われる。

【0324】

(第1上乗せ準備状態)

第1上乗せ準備状態は、第1上乗せ前兆状態から第1上乗せ状態に移行する前に移行する状態である。ここで、第1上乗せ準備状態において、「RUSHリプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、第1上乗せ状態に移行する制御が行われる。

【0325】

ここで、第1上乗せ準備状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ART中リプレイAR2」、または「ART中リプレイAR4」が決定された場合には、「RUSHリプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が、停止ボタン操作表示部35や、液晶表示装置46により報知される。

【0326】

(第1上乗せ状態)

第1上乗せ状態は、遊技者にとって有利な状態であって、ART状態で遊技可能なゲーム数が上乗せされる状態である。具体的には、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、ART状態で遊技可能なゲーム数が上乗せされる。ここで、第1上乗せ状態において、後述の第1上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったことに基づいて、第2転落待機状態に移行する制御が行われる。

【0327】

(第2転落待機状態)

第2転落待機状態は、第1上乗せ状態が終了した後、ART状態に移行する前の状態である。また、第2転落待機状態において、「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、ART状態に移行する制御が行われる。

【0328】

ここで、第2転落待機状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「RUSHリプレイR1」、または「RUSHリプレイR2」が決定された場合には、「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が、停止ボタン

10

20

30

40

50

操作表示部 35 や、液晶表示装置 46 により報知される。

【0329】

(第2上乗せ前兆状態)

第2上乗せ前兆状態は、ART状態から第2上乗せ準備状態に移行する前に移行する状態である。ここで、第2上乗せ前兆状態は、後述の第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となるまでの間、第2上乗せ状態に移行することを示唆する演出が行われる。これにより、遊技者に対して、第2上乗せ状態に移行することを期待させることができる。ここで、第2上乗せ前兆状態において、後述の第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、第2上乗せ準備状態に移行する制御が行われる。

【0330】

(第2上乗せ準備状態)

第2上乗せ準備状態は、第2上乗せ前兆状態から第2上乗せ状態に移行する前に移行する状態である。ここで、第2上乗せ準備状態において、「特別リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、第2上乗せ状態に移行する制御が行われる。

【0331】

ここで、第2上乗せ準備状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「状態移行リプレイ」が決定された場合には、「特別リプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が、停止ボタン操作表示部 35 や、液晶表示装置 46 により報知される。

【0332】

(第2上乗せ状態)

第2上乗せ状態は、遊技者にとって有利な状態であって、ART状態で遊技可能なゲーム数が上乗せされる状態である。具体的には、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、ART状態で遊技可能なゲーム数が上乗せされる。ここで、第2上乗せ状態において、後述の第2上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったことに基づいて、第3転落待機状態に移行する制御が行われる。

【0333】

(第3転落待機状態)

第3転落待機状態は、第2上乗せ状態が終了した後、ART状態に移行する前の状態である。また、第2転落待機状態において、「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、ART状態に移行する制御が行われる。

【0334】

ここで、第3転落待機状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ART中リプレイAR1」、「ART中リプレイAR2」または「ART中リプレイAR3」が決定された場合には、「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が、停止ボタン操作表示部 35 や、液晶表示装置 46 により報知される。

【0335】

(第4転落待機状態)

第4転落待機状態は、ART状態が終了した後に移行する状態である。また、第4転落待機状態においては、ART状態に移行するか否かの抽選が行われる。ここで、第4転落待機状態において、「ブランク」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、通常状態に移行する制御が行われる。また、第4転落待機状態においては、ART状態に移行するか否かの抽選を行った結果、ART状態に移行することが決定された場合には、ART状態に移行する制御が行われる。

【0336】

ここで、第4転落待機状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、または「押し順ベルB4」が

10

20

30

40

50

決定された場合には、「ベル」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が報知されることはない。また、後述の内部抽選処理により、当選役として「状態移行リプレイ」が決定された場合には、「通常リプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が報知される。従って、当選役として「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、または「押し順ベルB4」が決定され、「ベル」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示することができなかった場合には、「blank」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され、通常状態に移行することとなる。

【0337】

10

なお、本実施形態において、サブ制御基板400によりART状態等の管理を行うこととしているが、これに限定されることはない。例えば、メイン制御基板300によりART状態等の管理を行ってもよい。

【0338】

(演出決定テーブル)

次に、図24に基づいて、演出決定テーブルについて説明を行う。

【0339】

演出決定テーブルは、サブROM402に設けられており、サブ制御基板400により管理される各状態において行われる演出を決定するために設けられている。具体的には、「演出No.」と、「演出No.」に対応する演出内容が規定されている。また、演出決定テーブルは、サブ制御基板400により管理される状態等の演出を実行するための条件が規定されている。

20

【0340】

ここで、本実施形態において、演出決定テーブルは、(a)サブ制御基板400により管理される状態が通常状態の場合に用いられる通常状態用演出決定テーブル(図24(A)参照)と、(b)サブ制御基板400により管理される状態がチャンス前兆状態の場合に用いられるチャンス前兆状態用演出決定テーブル(図24(B)参照)と、(c)サブ制御基板400により管理される状態がBonus前兆状態の場合に用いられるBonus前兆状態用演出決定テーブル(図24(C)参照)と、(d)サブ制御基板400により管理される状態がチャンス状態の場合に用いられるチャンス状態用演出決定テーブル(図24(D)参照)と、(e)サブ制御基板400により管理される状態がBonus準備状態の場合に用いられるBonus準備状態用演出決定テーブル(図24(E)参照)と、(f)サブ制御基板400により管理される状態が第1Bonus状態の場合に用いられる第1Bonus状態用演出決定テーブル(図24(F)参照)と、(g)サブ制御基板400により管理される状態が第2Bonus状態の場合に用いられる第2Bonus状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(h)サブ制御基板400により管理される状態が第3Bonus状態の場合に用いられる第3Bonus状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(i)サブ制御基板400により管理される状態が第1転落待機状態の場合に用いられる第1転落待機状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(j)サブ制御基板400により管理される状態がART準備状態の場合に用いられるART準備状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(k)サブ制御基板400により管理される状態がART状態の場合に用いられるART状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(l)サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ前兆状態の場合に用いられる第1上乗せ前兆状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(m)サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ準備状態の場合に用いられる第1上乗せ準備状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(n)サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ状態の場合に用いられる第1上乗せ状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(o)サブ制御基板400により管理される状態が第2転落待機状態の場合に用いられる第2転落待機状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(p)サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ前兆状態の場合に用いられる第2上乗せ前兆状態用演出決定テーブル(図示せず)

30

40

50

）と、（q）サブ制御基板４００により管理される状態が第２上乗せ準備状態の場合に用いられる第２上乗せ準備状態用演出決定テーブル（図示せず）と、（r）サブ制御基板４００により管理される状態が第２上乗せ状態の場合に用いられる第２上乗せ状態用演出決定テーブル（図示せず）と、（s）サブ制御基板４００により管理される状態が第３転落待機状態の場合に用いられる第３転落待機状態用演出決定テーブル（図示せず）と、（t）サブ制御基板４００により管理される状態が第４転落待機状態の場合に用いられる第４転落待機状態用演出決定テーブル（図示せず）が設けられている。

【０３４１】

（Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル）

次に、図２５に基づいて、Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブルについて説明を行う。

10

【０３４２】

Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブルは、（a）通常状態において、Ｂｏｎｕｓ準備状態に移行するか否かを抽選するためのＢｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（通常状態）（図２５（Ａ）参照）と、（b）チャンス前兆状態において、Ｂｏｎｕｓ準備状態に移行するか否かを抽選するためのＢｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（チャンス前兆状態）（図２５（Ｂ）参照）と、（c）チャンス状態において、Ｂｏｎｕｓ準備状態に移行するか否かを抽選するためのＢｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（チャンス状態）（図２５（Ｃ）参照）を備えている。

【０３４３】

（Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（通常状態））

20

Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（通常状態）は、サブＲＯＭ４０２に設けられており、通常状態において、Ｂｏｎｕｓ準備状態に移行するか否かを抽選するために設けられている。ここで、Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（通常状態）は、当選役と、当選役に応じた抽選値が規定されている。例えば、当選役として「スイカ」が決定された場合には、「３２７６／６５５３６」の確率でＢｏｎｕｓ準備状態に移行することが決定される。

【０３４４】

（Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（チャンス前兆状態））

Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（チャンス前兆状態）は、サブＲＯＭ４０２に設けられており、チャンス前兆状態において、Ｂｏｎｕｓ準備状態に移行するか否かを抽選するために設けられている。ここで、Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（チャンス前兆状態）は、当選役と、当選役に応じた抽選値が規定されている。例えば、当選役として「スイカ」が決定された場合には、「３２７６／６５５３６」の確率でＢｏｎｕｓ準備状態に移行することが決定される。

30

【０３４５】

ここで、本実施形態においては、Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（通常状態）と、Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（チャンス前兆状態）は、各当選役に応じて規定されている抽選値として同じ値が規定されているが、これに限定されることはなく、Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（通常状態）に規定されている抽選値と、Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（チャンス前兆状態）に規定されている抽選値は、適宜設定可能である。

40

【０３４６】

（Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（チャンス状態））

Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（チャンス状態）は、サブＲＯＭ４０２に設けられており、チャンス状態において、Ｂｏｎｕｓ準備状態に移行するか否かを抽選するために設けられている。ここで、Ｂｏｎｕｓ準備状態移行抽選テーブル（チャンス状態）は、当選役と、当選役に応じた抽選値が規定されている。例えば、当選役として「スイカ」が決定された場合には、「６５５４／６５５３６」の確率でＢｏｎｕｓ準備状態に移行することが決定される。

【０３４７】

50

ここで、チャンス状態において、所定の当選役が決定された場合と、通常状態において、所定の当選役が決定された場合を比較すると、チャンス状態において、所定の当選役が決定された場合の方が、Bonus準備状態に移行する確率が高く規定されている。また、チャンス状態においては、後述の内部抽選処理により、「押し順ベル」が当選役として決定された場合にも、Bonus準備状態に移行するか否かの抽選を行う一方、通常状態や、チャンス前兆状態において、後述の内部抽選処理により、「押し順ベル」が当選役として決定された場合には、Bonus準備状態に移行するか否かの抽選を行わない。従って、チャンス状態は、通常状態や、チャンス前兆状態と比較してBonus準備状態に移行する確率が高いといえる。

【0348】

10

(Bonus状態振分抽選テーブル)

次に、図26に基づいて、Bonus状態振分抽選テーブルについて説明を行う。

【0349】

Bonus状態振分抽選テーブルは、(a)通常状態において、Bonus準備状態に移行することが決定された場合に参照されるBonus状態振分抽選テーブル(通常状態)(図26(A)参照)と、(b)チャンス前兆状態において、Bonus準備状態に移行することが決定された場合に参照されるBonus状態振分抽選テーブル(チャンス前兆状態)(図26(B)参照)と、(c)チャンス状態において、Bonus準備状態に移行することが決定された場合に参照されるBonus状態振分抽選テーブル(チャンス状態)(図26(C)参照)を備えている。

20

【0350】

(Bonus状態振分抽選テーブル(通常状態))

Bonus状態振分抽選テーブル(通常状態)は、サブROM402に設けられており、通常状態において、Bonus準備状態に移行することが決定された場合に、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中のうちの何れかを決定するために設けられている。ここで、Bonus状態振分抽選テーブル(通常状態)は、第1Bonus待機中が決定される抽選値、第2Bonus待機中が決定される抽選値、第3Bonus待機中が決定される抽選値が、Bonus準備状態に移行する契機となった当選役毎に規定されている。例えば、通常状態において、後述の内部抽選処理により「スイカ」が決定され、Bonus準備状態に移行することが決定された場合には、「24852/65536」の確率で第1Bonus待機中が決定され、「39858/65536」の確率で第2Bonus待機中が決定され、「826/65536」の確率で第3Bonus待機中が決定される。

30

【0351】

なお、以下において、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中を総称して、「Bonus待機中」という。

【0352】

(Bonus状態振分抽選テーブル(チャンス前兆状態))

Bonus状態振分抽選テーブル(チャンス前兆状態)は、サブROM402に設けられており、チャンス前兆状態において、Bonus準備状態に移行することが決定された場合に、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中のうちの何れかを決定するために設けられている。ここで、Bonus状態振分抽選テーブル(チャンス前兆状態)は、第1Bonus待機中が決定される抽選値、第2Bonus待機中が決定される抽選値、第3Bonus待機中が決定される抽選値が、Bonus準備状態に移行する契機となった当選役毎に規定されている。例えば、チャンス前兆状態において、後述の内部抽選処理により「スイカ」が決定され、Bonus準備状態に移行することが決定された場合には、「24852/65536」の確率で第1Bonus待機中が決定され、「39858/65536」の確率で第2Bonus待機中が決定され、「826/65536」の確率で第3Bonus待機中が決定される。

40

【0353】

50

ここで、本実施形態においては、B o n u s 状態振分抽選テーブル（通常状態）と、B o n u s 状態振分抽選テーブル（チャンス前兆状態）は、各当選役に応じて規定されている抽選値として同じ値が規定されているが、これに限定されることはなく、B o n u s 状態振分抽選テーブル（通常状態）に規定されている抽選値と、B o n u s 状態振分抽選テーブル（チャンス前兆状態）に規定されている抽選値は、適宜設定可能である。

【0354】

（B o n u s 状態振分抽選テーブル（チャンス状態））

B o n u s 状態振分抽選テーブル（チャンス状態）は、サブROM402に設けられており、チャンス状態において、B o n u s 準備状態に移行することが決定された場合に、第1 B o n u s 待機中、第2 B o n u s 待機中、第3 B o n u s 待機中のうちの何れかを決定するために設けられている。ここで、B o n u s 状態振分抽選テーブル（チャンス状態）は、第1 B o n u s 待機中が決定される抽選値、第2 B o n u s 待機中が決定される抽選値、第3 B o n u s 待機中が決定される抽選値が、B o n u s 準備状態に移行する契機となった当選役毎に規定されている。例えば、チャンス状態において、後述の内部抽選処理により「押し順ベル」が決定され、B o n u s 準備状態に移行することが決定された場合には、「35768／65536」の確率で第1 B o n u s 待機中が決定され、「29749／65536」の確率で第2 B o n u s 待機中が決定され、「19／65536」の確率で第3 B o n u s 待機中が決定される。

【0355】

（前兆ゲーム数決定テーブル）

次に、図27に基づいて、前兆ゲーム数決定テーブルについて説明を行う。

【0356】

前兆ゲーム数決定テーブルは、（a）B o n u s 準備状態に移行することが決定された場合に、B o n u s 前兆状態で遊技することとなるゲーム数を決定するためのB o n u s 前兆ゲーム数決定テーブル（図27（A）参照）と、（b）通常状態において、チャンス状態に移行することが決定された場合に、チャンス前兆状態で遊技することとなるゲーム数を決定するためのチャンス前兆ゲーム数決定テーブル（図27（B）参照）と、（c）A R T 状態において、第1上乗せ状態に移行することが決定された場合に、第1上乗せ前兆状態で遊技することとなるゲーム数を決定するための第1上乗せ前兆ゲーム数決定テーブル（図27（C）参照）と、（d）A R T 状態において、第2上乗せ状態に移行することが決定された場合に、第2上乗せ前兆状態で遊技することとなるゲーム数を決定するための第2上乗せ前兆ゲーム数決定テーブル（図27（D）参照）を備えている。

【0357】

（B o n u s 前兆ゲーム数決定テーブル）

B o n u s 前兆ゲーム数決定テーブルは、サブROM402に設けられており、（a）通常状態において、B o n u s 準備状態移行抽選テーブル（通常状態）（図25（A）参照）を用いて抽選を行った結果、B o n u s 準備状態に移行することが決定された場合、（b）チャンス前兆状態において、B o n u s 準備状態移行抽選テーブル（チャンス前兆状態）（図25（B）参照）を用いて抽選を行った結果、B o n u s 準備状態に移行することが決定された場合に、B o n u s 準備状態に移行するまでのゲーム数を決定するために設けられている。ここで、B o n u s 前兆ゲーム数決定テーブルは、B o n u s 準備状態に移行することが決定された当選役毎にB o n u s 前兆ゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により「スイカ」が決定され、B o n u s 準備状態に移行することが決定された場合には、「49152／65536」の確率でB o n u s 前兆ゲーム数として「5」ゲームが決定され、「8192／65536」の確率でB o n u s 前兆ゲーム数として「10」ゲームが決定され、「8192／65536」の確率でB o n u s 前兆ゲーム数として「15」ゲームが決定される。なお、決定されたB o n u s 前兆ゲーム数は、サブRAM403に設けられている後述のB o n u s 前兆状態用ゲーム数カウンタの値にセットされることとなる。

【0358】

(チャンス前兆ゲーム数決定テーブル)

チャンス前兆ゲーム数決定テーブルは、サブROM 402に設けられており、通常状態において、後述のチャンス状態移行抽選テーブル(図28参照)を用いて抽選を行った結果、チャンス状態に移行することが決定された場合に、チャンス状態に移行するまでのゲーム数を決定するために設けられている。ここで、チャンス前兆ゲーム数決定テーブルは、チャンス状態に移行することが決定された当選役毎にチャンス前兆ゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により「スイカ」が決定され、チャンス状態に移行することが決定された場合には、「49152/65536」の確率でチャンス前兆ゲーム数として「3」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率でチャンス前兆ゲーム数として「6」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率でチャンス前兆ゲーム数として「9」ゲームが決定される。なお、決定されたチャンス前兆ゲーム数は、サブRAM 403に設けられている後述のチャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値にセットされることとなる。

10

【0359】

(第1上乗せ前兆ゲーム数決定テーブル)

第1上乗せ前兆ゲーム数決定テーブルは、サブROM 402に設けられており、ART状態において、後述の第1上乗せ状態移行抽選テーブル(図34(A)参照)を用いて抽選を行った結果、第1上乗せ状態に移行することが決定された場合に、第1上乗せ状態に移行するまでのゲーム数を決定するために設けられている。ここで、第1上乗せ前兆ゲーム数決定テーブルは、第1上乗せ状態に移行することが決定された当選役毎に第1上乗せ前兆ゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により「スイカ」が決定され、第1上乗せ状態に移行することが決定された場合には、「32768/65536」の確率で第1上乗せ前兆ゲーム数として「2」ゲームが決定され、「32768/65536」の確率で第1上乗せ前兆ゲーム数として「4」ゲームが決定される。なお、決定された第1上乗せ前兆ゲーム数は、サブRAM 403に設けられている後述の第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値にセットされることとなる。

20

【0360】

(第2上乗せ前兆ゲーム数決定テーブル)

第2上乗せ前兆ゲーム数決定テーブルは、サブROM 402に設けられており、ART状態において、後述の第2上乗せ状態移行抽選テーブル(図34(B)参照)を用いて抽選を行った結果、第2上乗せ状態に移行することが決定された場合に、第2上乗せ状態に移行するまでのゲーム数を決定するために設けられている。ここで、第2上乗せ前兆ゲーム数決定テーブルは、第2上乗せ状態に移行することが決定された当選役毎に第2上乗せ前兆ゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により「中段チェリー」が決定され、第2上乗せ状態に移行することが決定された場合には、「16384/65536」の確率で第2上乗せ前兆ゲーム数として「2」ゲームが決定され、「16384/65536」の確率で第2上乗せ前兆ゲーム数として「4」ゲームが決定され、「16384/65536」の確率で第2上乗せ前兆ゲーム数として「6」ゲームが決定され、「16384/65536」の確率で第2上乗せ前兆ゲーム数として「8」ゲームが決定される。なお、決定された第2上乗せ前兆ゲーム数は、サブRAM 403に設けられている後述の第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値にセットされることとなる。

30

40

【0361】

(チャンス状態移行抽選テーブル)

次に、図28に基づいて、チャンス状態移行抽選テーブルについて説明を行う。

【0362】

チャンス状態移行抽選テーブルは、サブROM 402に設けられており、通常状態において、チャンス状態に移行するか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、チャンス状態移行抽選テーブルは、当選役毎にチャンス状態に移行することとなる抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により「スイカ」が決定された場合には、「3276/65536」の確率でチャンス状態に移行することが決定される。

50

【0363】

(フェイクゲーム数決定テーブル)

次に、図29に基づいて、フェイクゲーム数決定テーブルについて説明を行う。

【0364】

フェイクゲーム数決定テーブルは、(a)通常状態において、Bonus準備状態に移行することを期待させる演出が行われるゲーム数を決定するための通常状態用フェイクゲーム数決定テーブル(図29(A)参照)と、(b)ART状態において、第1上乗せ状態、または第2上乗せ状態に移行することを期待させる演出が行われるゲーム数を決定するためのART状態用フェイクゲーム数決定テーブル(図29(B)参照)を備えている。

10

【0365】

(通常状態用フェイクゲーム数決定テーブル)

通常状態用フェイクゲーム数決定テーブルは、サブROM402に設けられており、通常状態において、Bonus準備状態移行抽選テーブル(通常状態)(図25(A)参照)を用いて抽選を行った結果、Bonus準備状態に移行することが決定されなかった場合に、Bonus準備状態に移行することを期待させる演出が行われるゲーム数を決定するために設けられている。ここで、通常状態用フェイクゲーム数決定テーブルは、当選役毎にフェイク前兆ゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により「スイカ」が決定され、Bonus準備状態に移行することが決定されなかった場合には、「49152/65536」の確率でフェイク前兆ゲーム数として「5」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率でフェイク前兆ゲーム数として「10」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率でフェイク前兆ゲーム数として「15」ゲームが決定される。なお、決定されたフェイク前兆ゲーム数は、サブRAM403に設けられている後述のフェイクゲーム数カウンタの値にセットされることとなる。

20

【0366】

(ART状態用フェイクゲーム数決定テーブル)

ART状態用フェイクゲーム数決定テーブルは、サブROM402に設けられており、ART状態において、後述の第1上乗せ状態移行抽選テーブル(図34(A)参照)、後述の第2上乗せ状態移行抽選テーブル(図34(B)参照)を用いて抽選を行った結果、第1上乗せ状態、及び第2上乗せ状態に移行することが決定されなかった場合に、第1上乗せ状態や、第2上乗せ状態に移行することを期待させる演出が行われるゲーム数を決定するために設けられている。ここで、ART状態用フェイクゲーム数決定テーブルは、当選役毎にART状態用フェイクゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により「スイカ」が決定され、第1上乗せ状態、及び第2上乗せ状態に移行することが決定されなかった場合には、「49152/65536」の確率でART状態用フェイクゲーム数として「1」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率でART状態用フェイク前兆ゲーム数として「3」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率でART状態用フェイク前兆ゲーム数として「5」ゲームが決定される。なお、決定されたART状態用フェイク前兆ゲーム数は、サブRAM403に設けられている後述のART状態用フェイクゲーム数カウンタの値にセットされることとなる。

30

40

【0367】

(昇格抽選テーブル)

次に、図30に基づいて、昇格抽選テーブルについて説明を行う。

【0368】

昇格抽選テーブルは、(a)第1Bonus待機中において、第2Bonus待機中、または第3Bonus待機中に昇格させるか否かを抽選する際に用いられる昇格抽選テーブル(第1Bonus待機中)(図30(A)参照)と、(b)第2Bonus待機中において、第3Bonus待機中に昇格させるか否かを抽選する際に用いられる昇格抽選テーブル(第2Bonus待機中)(図30(B)参照)を備えている。

【0369】

50

(昇格抽選テーブル(第1 Bonus 待機中))

昇格抽選テーブル(第1 Bonus 待機中)は、サブROM402に設けられており、Bonus 前兆状態、またはBonus 準備状態において、第1 Bonus 待機中である場合に、第2 Bonus 待機中、または第3 Bonus 待機中に昇格させるか否かを抽選するために設けられている。具体的には、昇格抽選テーブル(第1 Bonus 待機中)には、当選役毎に、第2 Bonus 待機中に昇格する抽選値と、第3 Bonus 待機中に昇格する抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「弱チェリー」が決定された場合には、「12785/65536」の確率で第2 Bonus 待機中に昇格し、「24/65536」の確率で第3 Bonus 待機中に昇格することとなる。

10

【0370】

(昇格抽選テーブル(第2 Bonus 待機中))

昇格抽選テーブル(第2 Bonus 待機中)は、サブROM402に設けられており、Bonus 前兆状態、またはBonus 準備状態において、第2 Bonus 待機中である場合に、第3 Bonus 待機中に昇格させるか否かを抽選するために設けられている。具体的には、昇格抽選テーブル(第2 Bonus 待機中)には、当選役毎に、第3 Bonus 待機中に昇格する抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「弱チェリー」が決定された場合には、「24/65536」の確率で第3 Bonus 待機中に昇格することとなる。

【0371】

20

なお、第1 Bonus 待機中において、有効ライン上に「Bonus リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されると、第1 Bonus 状態に移行することとなる。また、第2 Bonus 待機中において、有効ライン上に「Bonus リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されると、第2 Bonus 状態に移行することとなる。そして、第3 Bonus 待機中において、有効ライン上に「Bonus リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、いずれかの図柄の組み合わせが表示されると、第3 Bonus 状態に移行することとなる。このため、第3 Bonus 待機中は、第1 Bonus 待機中や、第2 Bonus 待機中と比較して遊技者にとって最も有利となる。従って、第3 Bonus 待機中においては、昇格抽選が行われることはない。

30

【0372】

(ART 準備状態移行抽選テーブル)

次に、図31に基づいて、ART 準備状態移行抽選テーブルについて説明を行う。

【0373】

ART 準備状態移行抽選テーブルは、(a)第1 Bonus 状態において、ART 準備状態に移行するか否かの抽選を行う際に用いられる第1 Bonus 状態用ART 準備状態移行抽選テーブル(図31(A)参照)と、(b)第2 Bonus 状態において、ART 準備状態に移行するか否かの抽選を行う際に用いられる第2 Bonus 状態用ART 準備状態移行抽選テーブル(図31(B)参照)を備えている。

【0374】

40

(第1 Bonus 状態用ART 準備状態移行抽選テーブル)

第1 Bonus 状態用ART 準備状態移行抽選テーブルは、サブROM402に設けられており、第1 Bonus 状態において、ART 準備状態に移行するか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、第1 Bonus 状態用ART 準備状態移行抽選テーブルは、当選役毎にART 準備状態に移行することとなる抽選値が規定されている。例えば、当選役として「スイカ」が決定された場合には、「4096/65536」の確率でART 準備状態に移行することが決定される。

【0375】

(第2 Bonus 状態用ART 準備状態移行抽選テーブル)

第2 Bonus 状態用ART 準備状態移行抽選テーブルは、サブROM402に設けら

50

れており、第2 Bonus 状態において、ART 準備状態に移行するか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、第2 Bonus 状態用ART 準備状態移行抽選テーブルは、当選役毎にART 準備状態に移行することとなる抽選値が規定されている。例えば、当選役として「スイカ」が決定された場合には、「8192/65536」の確率でART 準備状態に移行することが決定される。

【0376】

(ART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル)

次に、図32に基づいて、ART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブルについて説明を行う。

【0377】

ART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブルは、(a) 第3 Bonus 状態において、ART 状態で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行う際に用いられるART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第3 Bonus 状態)(図32(A)参照)と、(b) ART 準備状態や、ART 状態において、ART 状態で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行う際に用いられるART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(ART 準備状態・ART 状態)(図32(B)参照)と、(c) 第1上乗せ前兆状態や、第2上乗せ前兆状態において、ART 状態で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行う際に用いられるART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ前兆状態)(図32(C)参照)と、(d) 第1上乗せ準備状態や、第2上乗せ準備状態において、ART 状態で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行う際に用いられるART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ準備状態)(図32(D)参照)と、(e) 第1上乗せ状態において、ART 状態で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行う際に用いられるART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第1上乗せ状態)(図32(E)参照)と、(f) 第2上乗せ状態において、ART 状態で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行う際に用いられるART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第2上乗せ状態)(図32(F)参照)と、(g) 第2転落待機状態において、ART 状態で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行う際に用いられるART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第2転落待機状態)(図32(G)参照)と、(h) 第3転落待機状態において、ART 状態で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行う際に用いられるART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第3転落待機状態)(図32(H)参照)を備えている。

【0378】

(ART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第3 Bonus 状態))

ART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第3 Bonus 状態)は、サブROM402に設けられており、第3 Bonus 状態の終了後、ART 準備状態を介して移行するART 状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、ART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第3 Bonus 状態)は、当選役毎に上乗せゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「32768/65536」の確率で上乗せゲーム数として「50」ゲームが決定され、「16384/65536」の確率で上乗せゲーム数として「100」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率で上乗せゲーム数として「200」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率で上乗せゲーム数として「300」ゲームが決定されることとなる。

【0379】

(ART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(ART 準備状態・ART 状態))

ART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(ART 準備状態・ART 状態)は、サブROM402に設けられており、ART 準備状態や、ART 状態において、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、ART 状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、ART 状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(ART 準備状態・ART 状態)は、当選役毎に上乗せゲーム数の抽選

値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「3 2 7 6 8 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「5 0」ゲームが決定され、「1 6 3 8 4 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「1 0 0」ゲームが決定され、「8 1 9 2 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「2 0 0」ゲームが決定され、「8 1 9 2 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「3 0 0」ゲームが決定されることとなる。

【0380】

(ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ前兆状態))

ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ前兆状態)は、サブROM402に設けられており、第1上乗せ前兆状態や、第2上乗せ前兆状態において、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ前兆状態)は、当選役毎に上乗せゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「3 2 7 6 8 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「5 0」ゲームが決定され、「1 6 3 8 4 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「1 0 0」ゲームが決定され、「8 1 9 2 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「2 0 0」ゲームが決定され、「8 1 9 2 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「3 0 0」ゲームが決定されることとなる。

【0381】

(ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ準備状態))

ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ準備状態)は、サブROM402に設けられており、第1上乗せ準備状態や、第2上乗せ準備状態において、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ準備状態)は、当選役毎に上乗せゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「3 2 7 6 8 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「5 0」ゲームが決定され、「1 6 3 8 4 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「1 0 0」ゲームが決定され、「8 1 9 2 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「2 0 0」ゲームが決定され、「8 1 9 2 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「3 0 0」ゲームが決定されることとなる。

【0382】

(ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第1上乗せ状態))

ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第1上乗せ状態)は、サブROM402に設けられており、第1上乗せ状態において、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第1上乗せ状態)は、当選役毎に上乗せゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「3 2 7 6 8 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「1 0 0」ゲームが決定され、「1 6 3 8 4 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「2 0 0」ゲームが決定され、「1 6 3 8 4 / 6 5 5 3 6」の確率で上乗せゲーム数として「3 0 0」ゲームが決定されることとなる。

【0383】

(ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第2上乗せ状態))

ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第2上乗せ状態)は、サブROM402に設けられており、第2上乗せ状態において、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第2上乗

せ状態)は、当選役毎に上乗せゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「16384/65536」の確率で上乗せゲーム数として「100」ゲームが決定され、「16384/65536」の確率で上乗せゲーム数として「200」ゲームが決定され、「32768/65536」の確率で上乗せゲーム数として「300」ゲームが決定されることとなる。

【0384】

(ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第2転落待機状態))

ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第2転落待機状態)は、サブROM402に設けられており、第2転落待機状態において、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第2転落待機状態)は、当選役毎に上乗せゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「32768/65536」の確率で上乗せゲーム数として「50」ゲームが決定され、「16384/65536」の確率で上乗せゲーム数として「100」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率で上乗せゲーム数として「200」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率で上乗せゲーム数として「300」ゲームが決定されることとなる。

【0385】

(ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第3転落待機状態))

ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第3転落待機状態)は、サブROM402に設けられており、第3転落待機状態において、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第3転落待機状態)は、当選役毎に上乗せゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「32768/65536」の確率で上乗せゲーム数として「50」ゲームが決定され、「16384/65536」の確率で上乗せゲーム数として「100」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率で上乗せゲーム数として「200」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率で上乗せゲーム数として「300」ゲームが決定されることとなる。

【0386】

(引戻抽選テーブル)

次に、図33に基づいて、引戻抽選テーブルについて説明を行う。

【0387】

引戻抽選テーブルは、(a)第1転落待機状態において、ART準備状態に移行させるか否かの抽選を行う際に用いられる第1転落待機状態用引戻抽選テーブル(図33(A)参照)と、(b)第4転落待機状態において、ART状態に移行させるか否かの抽選を行う際に用いられる第4転落待機状態用引戻抽選テーブル(図33(B)参照)を備えている。

【0388】

(第1転落待機状態用引戻抽選テーブル)

第1転落待機状態用引戻抽選テーブルは、サブROM402に設けられており、第1転落待機状態において、ART準備状態に移行させるか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、第1転落待機状態用引戻抽選テーブルは、当選役毎に、ART準備状態に移行することとなる抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカリプレイ」が決定された場合には、「4096/65536」の確率で、ART準備状態に移行することが決定される。

【0389】

(第4転落待機状態用引戻抽選テーブル)

第4転落待機状態用引戻抽選テーブルは、サブROM402に設けられており、第4転落待機状態において、ART状態に移行させるか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、第4転落待機状態用引戻抽選テーブルは、当選役毎に、ART状態に移行することとなる抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカリプレイ」が決定された場合には、「8192/65536」の確率で、ART状態に移行することが決定される。

【0390】

(上乗せ状態移行抽選テーブル)

次に、図34に基づいて、上乗せ状態移行抽選テーブルについて説明を行う。

10

【0391】

上乗せ状態移行抽選テーブルは、(a)第1上乗せ状態に移行するか否かの抽選を行う際に用いられる第1上乗せ状態移行抽選テーブル(図34(A)参照)と、(b)第2上乗せ状態に移行するか否かの抽選を行う際に用いられる第2上乗せ状態移行抽選テーブル(図34(B)参照)を備えている。

【0392】

(第1上乗せ状態移行抽選テーブル)

第1上乗せ状態移行抽選テーブルは、サブROM402に設けられており、ART状態において、第1上乗せ状態に移行するか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、第1上乗せ状態移行抽選テーブルは、当選役毎に、第1上乗せ状態に移行することとなる抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「強チェリー」が決定された場合には、「8192/65536」の確率で、第1上乗せ状態に移行することが決定される。

20

【0393】

(第2上乗せ状態移行抽選テーブル)

第2上乗せ状態移行抽選テーブルは、サブROM402に設けられており、ART状態において、第2上乗せ状態に移行するか否かの抽選を行うために設けられている。具体的には、第2上乗せ状態移行抽選テーブルは、当選役毎に、第2上乗せ状態に移行することとなる抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「32768/65536」の確率で、第2上乗せ状態に移行することが決定される。

30

【0394】

(メイン制御基板300によるプログラム開始処理)

次に、図35に基づいて、メイン制御基板300により行われるプログラム開始処理についての説明を行う。なお、プログラム開始処理は、電源スイッチ201swがONとなったことに基づいて行われる処理である。

【0395】

(ステップS1)

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

40

【0396】

(ステップS2)

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

50

プ S 2 の処理が終了すると、ステップ S 3 に処理を移行する。

【0397】

(ステップ S 3)

ステップ S 3 において、メイン CPU 301 は、RAM チェックサム算出処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 のチェックサムを算出し、当該算出が終了した場合には、メイン RAM 303 のチェックサムをセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 の処理が終了すると、ステップ S 4 に処理を移行する。

【0398】

(ステップ S 4)

ステップ S 4 において、メイン CPU 301 は、設定変更キースイッチが ON であるか否かを判定する処理を行う。本実施形態においては、設定変更キー（図示せず）が設定変更用鍵穴 48 に挿入された状態で、所定角度回動されることにより、設定変更キースイッチ 49 sw が ON となる。このため、ステップ S 4 において、メイン CPU 301 は、設定変更キー（図示せず）が設定変更用鍵穴 48 に挿入された状態で、所定角度回動されているか否かを判定する処理を行う。そして、設定変更キースイッチが ON であると判定された場合には（ステップ S 4 = Yes）、ステップ S 5 に処理を移行し、設定変更キースイッチが OFF であると判定された場合には（ステップ S 4 = No）、電断前に退避されたレジスタの値や、保存されたスタックポインタの値を復帰させる電断復帰処理に処理を移行する。

10

【0399】

なお、電断復帰処理が終了すると、遊技機 1 の電源が OFF となったときの状態に復帰することとなる。

20

【0400】

(ステップ S 5)

ステップ S 5 において、メイン CPU 301 は、ドア開閉センサが ON であるか否かを判定する処理を行う。本実施形態においては、鍵穴 5 にドアキー（図示せず）が挿入されて時計回り方向に所定角度回動され、かつ、前面扉 3 が所定角度以上開放されることにより、ドア開閉センサ 17 s が ON となる。このため、ステップ S 5 において、メイン CPU 301 は、鍵穴 5 にドアキー（図示せず）が挿入されて時計回り方向に所定角度回動され、かつ、前面扉 3 が所定角度以上開放されているか否かを判定する処理を行う。そして、ドア開閉センサが ON であると判定された場合には（ステップ S 5 = Yes）、ステップ S 7 に処理を移行し、ドア開閉センサが OFF であると判定された場合には（ステップ S 5 = No）、ステップ S 6 に処理を移行する。

30

【0401】

(ステップ S 6)

ステップ S 6 において、メイン CPU 301 は、設定変更装置作動異常フラグをセットする処理を行う。具体的には、設定変更キースイッチ 49 sw が ON であって（ステップ S 4 = Yes）、ドア開閉センサ 17 s が OFF である場合（ステップ S 5 = No）、前面扉 3 が所定角度以上開放していないにもかかわらず、設定変更用の鍵が挿入された状態で所定角度回動されていることとなる。このため、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 に設けられている設定変更装置作動異常フラグ格納領域に設定変更装置作動異常フラグをセットする処理を行う。そして、ステップ S 6 の処理が終了すると、前述した電断復帰処理に処理を移行する。

40

【0402】

(ステップ S 7)

ステップ S 7 において、メイン CPU 301 は、設定変更開始コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、設定変更開始コマンドをサブ制御基板 400 に対して送信するために、当該設定変更開始コマンドを、メイン RAM 303 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「設定変更開始コマンド」とは、遊技機 1 の電源が投入され、設定値の変更を開始する旨の情報等を有す

50

るコマンドである。そして、ステップ S 7 の処理が終了すると、ステップ S 8 に処理を移行する。

【0403】

(ステップ S 8)

ステップ S 8 において、メイン CPU 301 は、設定値変更処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、現在の設定値を取得し、設定値の範囲が正常であるか否かを判定し、当該判定結果が正常である場合には、貯留枚数表示器 28 や、設定表示部 44 に現在の設定値を表示する処理を行う。一方、上述の判定結果が正常ではない場合には、設定値の初期設定値をメイン RAM 303 に設けられている設定値格納領域にセットする処理を行う。そして、メイン CPU 301 は、設定変更スイッチ 45 sw により設定変更ボタン 45 の操作が検出されたことに基づいて、設定値の切替処理を行うとともに、スタートスイッチ 10 sw によりスタートレバー 10 の操作が検出されたことに基づいて、設定値の確定処理を行い、所定角度回動されている設定変更用の鍵が拔差可能な角度まで回動されたことが検出されたことに基づいて、設定値をメイン RAM 303 に設けられている設定値格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップ S 8 の処理が終了すると、ステップ S 9 に処理を移行する。

10

【0404】

(ステップ S 9)

ステップ S 9 において、メイン CPU 301 は、設定変更終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、設定変更終了コマンドをサブ制御基板 400 に対して送信するために、当該設定変更終了コマンドを、メイン RAM 303 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「設定変更終了コマンド」とは、設定値の変更が終了した旨の情報や、変更後の設定値に係る情報を有するコマンドである。そして、ステップ S 9 の処理が終了すると、ステップ S 10 に処理を移行する。

20

【0405】

(ステップ S 10)

ステップ S 10 において、メイン CPU 301 は、ドア開閉センサが OFF であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、ドア開閉センサ 17 s が OFF であるか否かを判定する処理を行う。そして、ドア開閉センサが OFF であると判定された場合には（ステップ S 10 = Yes）、ステップ S 11 に処理を移行し、ドア開閉センサが OFF ではないと判定された場合には（ステップ S 10 = No）、ステップ S 12 に処理を移行する。

30

【0406】

(ステップ S 11)

ステップ S 11 において、メイン CPU 301 は、ドアクローズコマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、ドアクローズコマンドをサブ制御基板 400 に対して送信するために、当該ドアクローズコマンドを、メイン RAM 303 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「ドアクローズコマンド」とは、前面扉 3 が閉じられた旨の情報を有するコマンドである。そして、ステップ S 11 の処理が終了すると、メインループ処理（図 36 参照）に処理を移行する。

40

【0407】

(ステップ S 12)

ステップ S 12 において、メイン CPU 301 は、ドアオープンコマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、ドアオープンコマンドをサブ制御基板 400 に対して送信するために、当該ドアオープンコマンドを、メイン RAM 303 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「ドアオープンコマンド」とは、前面扉 3 が開放している旨の情報を有するコマンドである。そして、ステップ S 12 の処理が終了すると、メインループ処理（図 36 参照）に処理を移行する。

50

【0408】

(メイン制御基板300によるメインループ処理)

次に、図36に基づいて、メイン制御基板300により行われるメインループ処理についての説明を行う。

【0409】

(ステップS101)

ステップS101において、メインCPU301は、初期化処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタックポインタをセットする処理や、メインRAM303の初期化開始番地と、初期化終了番地をセットしてから、メインRAM303の初期化開始番地から初期化終了番地領域までの領域を初期化する処理等を行う。そして、ステップS101の処理が終了すると、ステップS102に処理を移行する。

10

【0410】

(ステップS102)

ステップS102において、メインCPU301は、遊技開始管理処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値、メインRAM303に設けられている停止制御番号格納領域の値、メインRAM303に設けられている押圧基準位置格納領域の値をクリアする処理等を行う。また、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている操作可能状態フラグ格納領域のBETボタン7や、MAXBETボタン8に対応する操作可能状態フラグをONにする処理を行う。そして、ステップS102の処理が終了すると、ステップS103に処理を移行する。

20

【0411】

(ステップS103)

ステップS103において、メインCPU301は、メダル受付開始処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、後述の再遊技作動フラグがONの場合に、メダルを自動投入する処理等を行う。そして、ステップS103の処理が終了すると、ステップS104に処理を移行する。

【0412】

(ステップS104)

ステップS104において、メインCPU301は、設定値確認処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メダルが投入済みでない場合であって、設定変更キースイッチ49swがONである場合に、メインRAM303に設けられている設定値格納領域に格納されている設定値の値を設定表示部44に表示する処理を行う。そして、ステップS104の処理が終了すると、ステップS105に処理を移行する。

30

【0413】

(ステップS105)

ステップS105において、メインCPU301は、メダル管理処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、後述の再遊技作動フラグがONではない場合に、メダル投入口6にメダルが投入されたか否かを判定し、メダル投入口6にメダルが投入された場合に、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値を加算する処理や、BETボタン7や、MAXBETボタン8の操作が検出されたか否かを判定し、BETボタン7や、MAXBETボタン8の操作が検出された場合に、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値を加算する処理、精算ボタン9の操作が検出されたか否かを判定し、精算ボタン9の操作が検出された場合に、貯留されているメダルを遊技者に返却する処理等を行う。そして、ステップS105の処理が終了すると、ステップS106に処理を移行する。

40

【0414】

(ステップS106)

ステップS106において、メインCPU301は、投入枚数カウンタの値が「3」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS10

50

3のメダル受付開始処理や、ステップS105のメダル管理処理により、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値が「3」となったか否かを判定する処理を行う。そして、投入枚数カウンタの値が「3」であると判定された場合には（ステップS106=Yes）、ステップS107に処理を移行し、投入枚数カウンタの値が「3」ではないと判定された場合には（ステップS106=No）、ステップS104に処理を移行する。

【0415】

（ステップS107）

ステップS107において、メインCPU301は、後で図37を用いて詳述するスタートレバーチェック処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、スタートスイッチ10swがONであるか否かを判定する処理等を行う。そして、ステップS107の処理が終了すると、ステップS108に処理を移行する。

10

【0416】

（ステップS108）

ステップS108において、メインCPU301は、スタートスイッチがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタートスイッチ10swがONであるか否かを判定する処理を行う。そして、スタートスイッチがONであると判定された場合には（ステップS108=Yes）、ステップS109に処理を移行し、スタートスイッチがONではないと判定された場合には（ステップS108=No）、ステップS104に処理を移行する。

20

【0417】

（ステップS109）

ステップS109において、メインCPU301は、後で図38を用いて詳述する内部抽選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、抽選により当選役を決定する処理等を行う。そして、ステップS109の処理が終了すると、ステップS110に処理を移行する。

【0418】

（ステップS110）

ステップS110において、メインCPU301は、後で図39を用いて詳述する図柄コード設定処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、ステップS109の処理により決定された当選役に基づいて、停止制御番号を取得し、メインRAM303に設けられている停止制御番号格納領域に格納する処理等を行う。そして、ステップS110の処理が終了すると、ステップS111に処理を移行する。

30

【0419】

（ステップS111）

ステップS111において、メインCPU301は、後で図40を用いて詳述するリール回転開始準備処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、最小遊技時間をセットする処理等を行う。そして、ステップS111の処理が終了すると、ステップS112に処理を移行する。

【0420】

（ステップS112）

ステップS112において、メインCPU301は、後で図41を用いて詳述するリール停止前処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、回転中の左リール18、中リール19、右リール20に対する引込予想処理等を行う。そして、ステップS112の処理が終了すると、ステップS113に処理を移行する。

40

【0421】

（ステップS113）

ステップS113において、メインCPU301は、リール回転中フラグ設定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、左リール18、中リール19、右リール20が回転中である旨の情報をメインRAM303に設けられているリール情報格納領域に格納

50

する処理を行う。そして、ステップS 1 1 3の処理が終了すると、ステップS 1 1 4に処理を移行する。

【0 4 2 2】

(ステップS 1 1 4)

ステップS 1 1 4において、メインCPU 3 0 1は、操作可能状態フラグをクリアする処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられている操作可能状態フラグ格納領域のB E Tボタン7や、MAX B E Tボタン8に対応する操作可能状態フラグをO F Fにする処理を行う。そして、ステップS 1 1 4の処理が終了すると、ステップS 1 1 5に処理を移行する。

【0 4 2 3】

(ステップS 1 1 5)

ステップS 1 1 5において、メインCPU 3 0 1は、リール回転開始処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、リール制御基板1 5 0を介して、左ステッピングモータ1 5 1、中ステッピングモータ1 5 2、右ステッピングモータ1 5 3を駆動することにより、左リール1 8、中リール1 9、右リール2 0を定速回転させるための処理を行う。そして、ステップS 1 1 5の処理が終了すると、ステップS 1 1 6に処理を移行する。

【0 4 2 4】

(ステップS 1 1 6)

ステップS 1 1 6において、メインCPU 3 0 1は、操作可能状態フラグをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられている操作可能状態フラグ格納領域の左停止ボタン1 1、中停止ボタン1 2、右停止ボタン1 3に対応する操作可能状態フラグをO Nにする処理を行う。そして、ステップS 1 1 6の処理が終了すると、ステップS 1 1 7に処理を移行する。

【0 4 2 5】

(ステップS 1 1 7)

ステップS 1 1 7において、メインCPU 3 0 1は、後で図4 2を用いて詳述するリール回転中処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、左停止スイッチ1 1 s w、中停止スイッチ1 2 s w、右停止スイッチ1 3 s wが遊技者による左停止ボタン1 1、中停止ボタン1 2、右停止ボタン1 3に対する停止操作を検出したことに基づいて、左リール1 8、中リール1 9、右リール2 0の回転を停止させる処理等を行う。そして、ステップS 1 1 7の処理が終了すると、ステップS 1 1 8に処理を移行する。

【0 4 2 6】

(ステップS 1 1 8)

ステップS 1 1 8において、メインCPU 3 0 1は、全リールが停止したか否かを判定する。具体的には、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられている操作可能状態フラグ格納領域の値に基づいて、左リール1 8、中リール1 9、右リール2 0が全て停止したか否かを判定する処理を行う。そして、全リールが停止したと判定された場合には(ステップS 1 1 8=Y e s)、ステップS 1 1 9に処理を移行し、全リールが停止していないと判定された場合には(ステップS 1 1 8=N o)、ステップS 1 1 7に処理を移行し、全リールが停止するまで、同様の処理を繰り返し実行する。

【0 4 2 7】

(ステップS 1 1 9)

ステップS 1 1 9において、メインCPU 3 0 1は、後で図4 3を用いて詳述する表示判定処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、入賞した図柄の組み合わせに応じて払出枚数を算定する処理等を行う。そして、ステップS 1 1 9の処理が終了すると、ステップS 1 2 0に処理を移行する。

【0 4 2 8】

(ステップS 1 2 0)

ステップS 1 2 0において、メインCPU 3 0 1は、払出処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、「入賞」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたこと

10

20

30

40

50

に基づいて、電源基板 200 を介してホッパー 202 を駆動することにより、メダルを払い出す処理を行う。そして、ステップ S 120 の処理が終了すると、ステップ S 121 に処理を移行する。

【0429】

(ステップ S 121)

ステップ S 121 において、メイン CPU 301 は、後で図 44 を用いて詳述する遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メイン CPU 301 は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、RT 遊技状態を移行させる処理等を行う。そして、ステップ S 121 の処理が終了すると、ステップ S 101 に処理を移行し、繰り返しメインループ処理を実行する。

10

【0430】

(スタートレバーチェック処理)

次に、図 37 に基づいて、図 36 のステップ S 107 の処理により行われるスタートレバーチェック処理についての説明を行う。なお、図 37 はスタートレバーチェック処理のサブルーチンを示す図である。

【0431】

(ステップ S 107-1)

ステップ S 107-1 において、メイン CPU 301 は、スタートスイッチが ON であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、スタートスイッチ 10sw が遊技者によるスタートレバー 10 の操作を検出したか否かを判定する処理を行う。そして、スタートスイッチが ON であると判定された場合には (ステップ S 107-1 = Yes)、ステップ S 107-2 に処理を移行し、スタートスイッチが ON ではないと判定された場合には (ステップ S 107-1 = No)、スタートレバーチェック処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 108 に処理を移行する。

20

【0432】

(ステップ S 107-2)

ステップ S 107-2 において、メイン CPU 301 は、再遊技作動フラグを OFF にする処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 に設けられている再遊技作動フラグ格納領域の値を OFF にする処理を行う。そして、ステップ S 107-2 の処理が終了すると、スタートレバーチェック処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 108 に処理を移行する。

30

【0433】

(内部抽選処理)

次に、図 38 に基づいて、図 36 のステップ S 109 の処理により行われる内部抽選処理についての説明を行う。なお、図 38 は内部抽選処理のサブルーチンを示す図である。

【0434】

(ステップ S 109-1)

ステップ S 109-1 において、メイン CPU 301 は、抽選前エラーチェック処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、内部抽選処理により当選役を決定する前にエラーを検出する処理を行う。そして、ステップ S 109-1 の処理が終了すると、ステップ S 109-2 に処理を移行する。

40

【0435】

なお、メイン CPU 301 は、ステップ S 109-1 の抽選前エラーチェック処理により、エラーが検出された場合に、復帰不可能エラー時処理を行う。

【0436】

(ステップ S 109-2)

ステップ S 109-2 において、メイン CPU 301 は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン乱数発生器 304 により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップ S 109-2 の処理が終了すると、ステップ S 109-3 に処理を移行する。

50

【0437】

(ステップS109-3)

ステップS109-3において、メインCPU301は、当選番号初期値取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、当選役を決定するに際して当選番号の初期値を取得する処理を行う。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、当選番号の初期値として「39」を取得し、レジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップS109-3の処理が終了すると、ステップS109-4に処理を移行する。

【0438】

(ステップS109-4)

ステップS109-4において、メインCPU301は、第2当選役決定テーブルをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に記憶されている第2当選役決定テーブル(図20参照)をセットする処理を行う。そして、ステップS109-4の処理が終了すると、ステップS109-5に処理を移行する。

10

【0439】

(ステップS109-5)

ステップS109-5において、メインCPU301は、当選番号取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、レジスタに記憶されている当選番号を取得する処理を行う。そして、ステップS109-5の処理が終了すると、ステップS109-6に処理を移行する。

20

【0440】

(ステップS109-6)

ステップS109-6において、メインCPU301は、当選番号が「24」以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-5の当選番号取得処理により取得した当選番号が「24」以上であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号が「24」以上であると判定された場合には(ステップS109-6=Yes)、ステップS109-11に処理を移行し、当選番号が「24」以上ではないと判定された場合には(ステップS109-6=No)、ステップS109-7に処理を移行する。

【0441】

(ステップS109-7)

ステップS109-7において、メインCPU301は、遊技状態取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、遊技状態を取得する処理を行う。そして、ステップS109-7の処理が終了すると、ステップS109-8に処理を移行する。

30

【0442】

(ステップS109-8)

ステップS109-8において、メインCPU301は、第1当選役決定テーブルをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-7の遊技状態取得処理により取得された遊技状態に応じて、第1当選役決定テーブルをセットする処理を行う。例えば、ステップS109-7の遊技状態取得処理により取得された遊技状態が第1RT遊技状態である場合には、第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブル(図14参照)をセットする処理を行う。そして、ステップS109-8の処理が終了すると、ステップS109-9に処理を移行する。

40

【0443】

(ステップS109-9)

ステップS109-9において、メインCPU301は、抽選データ取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-8の処理によりセットされた第1当選役決定テーブルと、レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、当選番号に対応する当選役に係るデータを取得する処理を行う。そして、ステップS109-9の処理が終了すると、ステップS109-10に処理を移行する。

50

【0444】

(ステップS109-10)

ステップS109-10において、メインCPU301は、抽選なしか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-9の抽選データ取得処理により取得した当選役に係るデータに基づいて、抽選を行わないか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、当選番号に対応する抽選値が「0」の場合に、抽選を行わないと判定する。そして、抽選なしであると判定された場合には(ステップS109-10=Yes)、ステップS109-16に処理を移行し、抽選なしではないと判定された場合には(ステップS109-10=No)、ステップS109-11に処理を移行する。

10

【0445】

(ステップS109-11)

ステップS109-11において、メインCPU301は、全設定共通値であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-9の抽選データ取得処理により取得した当選番号が設定値を問わずに同一の抽選値であるか否かを判定する処理を行う。そして、全設定共通値であると判定された場合には(ステップS109-11=Yes)、ステップS109-13に処理を移行し、全設定共通値ではないと判定された場合には(ステップS109-11=No)、ステップS109-12に処理を移行する。

20

【0446】

(ステップS109-12)

ステップS109-12において、メインCPU301は、設定値別抽選値取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている設定値格納領域に格納されている値と、レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、現在セットされている第1当選役決定テーブル、または第2当選役決定テーブルの抽選値を取得し、レジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップS109-12の処理が終了すると、ステップS109-14に処理を移行する。

【0447】

(ステップS109-13)

ステップS109-13において、メインCPU301は、全設定共通抽選値取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、現在セットされている第1当選役決定テーブル、または第2当選役決定テーブルの抽選値を取得し、レジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップS109-13の処理が終了すると、ステップS109-14に処理を移行する。

30

【0448】

(ステップS109-14)

ステップS109-14において、メインCPU301は、抽選確認処理を行う。具体的には、メインCPU301は、レジスタに記憶されている乱数値から、ステップS109-12の設定値別抽選値取得処理により取得した抽選値、またはステップS109-13の全設定共通抽選値取得処理により取得した抽選値を減算し、乱数値が記憶されていたレジスタの値を、減算した後の値に更新して記憶する処理を行う。そして、ステップS109-14の処理が終了すると、ステップS109-15に処理を移行する。

40

【0449】

(ステップS109-15)

ステップS109-15において、メインCPU301は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-14の抽選確認処理によりレジスタに記憶された乱数値から、ステップS109-12の設定値別抽選値取得処理により取得した抽選値、またはステップS109-13の全設定共通抽選値取得処理により取得した抽選値を減算する処理を行った結果、負の値となったか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS109-15=Yes

50

）、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS 1 1 0に処理を移行する。一方、当選していないと判定された場合には（ステップS 1 0 9－1 5＝N o）、ステップS 1 0 9－1 6に処理を移行する。

【0 4 5 0】

なお、当選したと判定された場合には（ステップS 1 0 9－1 5＝Y e s）、レジスタに記憶されている当選番号に対応する当選役が決定される。

【0 4 5 1】

（ステップS 1 0 9－1 6）

ステップS 1 0 9－1 6において、メインC P U 3 0 1は、当選番号の値から「1」減算する処理を行う。具体的には、メインC P U 3 0 1は、レジスタに記憶している当選番号から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS 1 0 9－1 6の処理が終了すると、ステップS 1 0 9－1 7に処理を移行する。

10

【0 4 5 2】

（ステップS 1 0 9－1 7）

ステップS 1 0 9－1 7において、メインC P U 3 0 1は、当選番号の値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインC P U 3 0 1は、ステップS 1 0 9－1 6の処理により、レジスタに記憶されている当選番号の値から「1」減算した結果、当選番号の値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「0」であると判定された場合には（ステップS 1 0 9－1 7＝Y e s）、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS 1 1 0に処理を移行する。一方、当選番号の値が「0」ではないと判定された場合には（ステップS 1 0 9－1 7＝N o）、ステップS 1 0 9－4に処理を移行する。

20

【0 4 5 3】

なお、本実施形態において、当選番号の値が「0」となった場合には（ステップS 1 0 9－1 7＝Y E S）、当選役として「ハズレ」が決定されることとなる。

【0 4 5 4】

（図柄コード設定処理）

次に、図3 9に基づいて、図3 6のステップS 1 1 0の処理により行われる図柄コード設定処理についての説明を行う。なお、図3 9は図柄コード設定処理のサブルーチンを示す図である。

30

【0 4 5 5】

（ステップS 1 1 0－1）

ステップS 1 1 0－1において、メインC P U 3 0 1は、停止制御番号取得処理を行う。具体的には、メインC P U 3 0 1は、ステップS 1 0 9の内部抽選処理により決定した当選役の当選番号を停止制御番号として、メインR A M 3 0 3に設けられている停止制御番号格納領域に格納するとともに、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップS 1 1 0－1の処理が終了すると、ステップS 1 1 0－2に処理を移行する。

【0 4 5 6】

（ステップS 1 1 0－2）

ステップS 1 1 0－2において、メインC P U 3 0 1は、表示許可図柄ビット設定処理を行う。具体的には、メインC P U 3 0 1は、ステップS 1 1 0－1の停止制御番号取得処理により取得した停止制御番号に基づいて、有効ライン上に表示することが許容される図柄の組み合わせに係る情報である表示許可図柄ビットを設定する処理を行う。そして、ステップS 1 1 0－2の処理が終了すると、ステップS 1 1 0－3に処理を移行する。

40

【0 4 5 7】

（ステップS 1 1 0－3）

ステップS 1 1 0－3において、メインC P U 3 0 1は、リール回転開始受付コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインC P U 3 0 1は、リール回転開始受付コマンドをサブ制御基板4 0 0に対して送信するために、当該リール回転開始受付コマンドを、メインR A M 3 0 3に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行

50

う。ここで、「リール回転開始受付コマンド」とは、スタートレバー10の操作が受け付けられた旨の情報等を有するコマンドである。そして、ステップS110-3の処理が終了すると、ステップS110-4に処理を移行する。

【0458】

(ステップS110-4)

ステップS110-4において、メインCPU301は、回胴演出抽選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、左リール18、中リール19、右リール20を回転させる回胴演出を行うか否かを抽選する処理を行い、当該抽選に当選した場合には、メインRAM303に設けられている回胴演出情報格納領域に、当選した回胴演出に係る情報を格納する処理を行う。そして、ステップS110-4の処理が終了すると、ステップS110-5に処理を移行する。

10

【0459】

(ステップS110-5)

ステップS110-5において、メインCPU301は、条件装置コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、条件装置コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該条件装置コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「条件装置コマンド」とは、当選役に係る情報や、実行することとなる回胴演出に係る情報等を有するコマンドである。そして、ステップS110-5の処理が終了すると、図柄コード設定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS111に処理を移行する。

20

【0460】

(リール回転開始準備処理)

次に、図40に基づいて、図36のステップS111の処理により行われるリール回転開始準備処理についての説明を行う。なお、図40はリール回転開始準備処理のサブルーチンを示す図である。

【0461】

(ステップS111-1)

ステップS111-1において、メインCPU301は、回胴演出設定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている回胴演出情報格納領域に格納されている情報に基づいて、回胴演出を実行するための情報をセットする処理を行うとともに、回胴演出を実行する処理を行う。そして、ステップS111-1の処理が終了すると、ステップS111-2に処理を移行する。

30

【0462】

(ステップS111-2)

ステップS111-2において、メインCPU301は、最小遊技時間が経過したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、前回の遊技において、後述のステップS111-3の処理により設定されたタイマカウンタの値が「0」になったか否かを判定する処理を行う。そして、最小遊技時間が経過したと判定された場合には(ステップS111-2=Yes)、ステップS111-3に処理を移行し、最小遊技時間が経過していないと判定された場合には(ステップS111-2=No)、最小遊技時間が経過するまで、ステップS111-2の処理を繰り返し実行する。

40

【0463】

(ステップS111-3)

ステップS111-3において、メインCPU301は、最小遊技時間をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、遊技に対する射幸性を抑えるために、前回の遊技におけるステップS111-3の処理から今回の遊技におけるステップS111-2の処理までの時間が最小遊技時間未満とならないように、最小遊技時間をタイマカウンタにセットする処理を行う。ここで、本実施形態において、最小遊技時間は、約「4.1」秒である。そして、ステップS111-3の処理が終了すると、ステップS111-4に処理を移行する。

50

【0464】

(ステップS111-4)

ステップS111-4において、メインCPU301は、リール回転開始コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301がサブ制御基板400に対して、リール回転開始コマンドを送信するために、当該リール回転開始コマンドをメインRAM303の演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、リール回転開始コマンドとは、左リール18、中リール19、右リール20の回転が開始される旨の情報を有するコマンドである。そして、ステップS111-4の処理が終了すると、リール回転開始準備処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS112に処理を移行する。

10

【0465】

(リール停止前処理)

次に、図41に基づいて、図36のステップS112の処理により行われるリール停止前処理についての説明を行う。なお、図41はリール停止前処理のサブルーチンを示す図である。

【0466】

(ステップS112-1)

ステップS112-1において、メインCPU301は、引込予想リール検索初期値をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、引込予想リール検索初期値として、右リール20に対応するデータ「100B」を、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップS112-1の処理が終了すると、ステップS112-2に処理を移行する。

20

【0467】

(ステップS112-2)

ステップS112-2において、メインCPU301は、リールが回転中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS112-1の処理でセットした引込予想リール検索初期値、または後述のステップS112-4により更新された検索対象リールの値に基づいて、検索対象である左リール18、中リール19、右リール20が回転中であるか否かを判定する処理を行う。そして、リールが回転中であると判定された場合には(ステップS112-2=Yes)、ステップS112-3に処理を移行し、リールが回転中でないと判定された場合には(ステップS112-2=No)、ステップS112-4に処理を移行する。

30

【0468】

(ステップS112-3)

ステップS112-3において、メインCPU301は、引込予想処理を行う。具体的には、メインCPU301は、まず、仮想停止位置の初期値をセットし、仮想停止位置に応じた引込優先順位を取得し、メインRAM303に設けられている引込優先順位格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS112-3の処理が終了すると、ステップS112-4に処理を移行する。

【0469】

なお、メインCPU301は、ステップS112-3の引込予想処理により、メインRAM303に設けられている引込優先順位格納領域に格納されたデータを所定のタイミングでクリアする処理を行う。

40

【0470】

(ステップS112-4)

ステップS112-4において、メインCPU301は、次の検索対象リールを取得する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、検索対象リールが停止していると判定された場合(ステップS112-2=No)、またはステップS112-3の引込予想処理において、検索対象リールの引込予想処理が終了した場合に、次の検索対象リールを取得するために、レジスタにセットされている値を右シフトする処理を行う。そして、ス

50

テップS 1 1 2-4の処理が終了すると、ステップS 1 1 2-5に処理を移行する。

【0471】

(ステップS 1 1 2-5)

ステップS 1 1 2-5において、メインCPU 301は、全リールの処理が終了したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、左リール18、中リール19、右リール20の全てのリールの引込予想処理が終了したか否かを判定する処理を行う。そして、全リールの処理が終了したと判定された場合には(ステップS 1 1 2-5=Y e s)、リール停止前処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS 1 1 3に処理を移行する。一方、全リールの処理が終了していないと判定された場合には(ステップS 1 1 2-5=N o)、ステップS 1 1 2-2に処理を移行し、左リール18、中リール19、右リール20の全てのリールに対する引込予想処理が終了するまで、同様の処理を繰り返し実行する。

10

【0472】

(リール回転中処理)

次に、図42に基づいて、図36のステップS 1 1 7の処理により行われるリール回転中処理についての説明を行う。なお、図42はリール回転中処理のサブルーチンを示す図である。

【0473】

(ステップS 1 1 7-1)

ステップS 1 1 7-1において、メインCPU 301は、停止ボタン押圧時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、左停止スイッチ11s w、中停止スイッチ12s w、右停止スイッチ13s wが遊技者による左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作を検出したか否かを判定する処理を行う。そして、停止ボタンが押圧されたと判定された場合には(ステップS 1 1 7-1=Y e s)、ステップS 1 1 7-2に処理を移行し、停止ボタンが押圧されていないと判定された場合には(ステップS 1 1 7-1=N o)、リール回転中処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS 1 1 8に処理を移行する。

20

【0474】

(ステップS 1 1 7-2)

ステップS 1 1 7-2において、メインCPU 301は、操作可能状態フラグをO F Fにする処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、操作された左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13に基づいて、メインRAM 303に設けられている操作可能状態フラグ格納領域の左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13に対応する操作可能状態フラグをO F Fにする処理を行う。そして、ステップS 1 1 7-2の処理が終了すると、ステップS 1 1 7-3に処理を移行する。

30

【0475】

(ステップS 1 1 7-3)

ステップS 1 1 7-3において、メインCPU 301は、押圧情報保存処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13のうち、操作された停止ボタンに対応する左リール18、中リール19、右リール20と、左ステッピングモータ151、中ステッピングモータ152、右ステッピングモータ153に供給しているパルスカウンタの値に基づいて、押圧基準位置を取得し、メインRAM 303に設けられている押圧基準位置格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS 1 1 7-3の処理が終了すると、ステップS 1 1 7-4に処理を移行する。

40

【0476】

(ステップS 1 1 7-4)

ステップS 1 1 7-4において、メインCPU 301は、滑りコマ数取得処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、メインROM 302に設けられている滑りコマ数決定テーブル(図示せず)と、内部抽選処理により決定された当選役と、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序等に基づいて、滑りコマ数を取得する

50

処理を行う。ここで、本実施の形態において、メインCPU301は、滑りコマ数として、「0」コマから「4」コマの範囲内で滑りコマ数を決定する処理を行う。そして、ステップS117-4の処理が終了すると、ステップS117-5に処理を移行する。

【0477】

(ステップS117-5)

ステップS117-5において、メインCPU301は、リール停止処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS117-3の押圧情報保存処理により保存された押圧基準位置と、ステップS117-4の滑りコマ数取得処理により取得した滑りコマ数とに基づいて、リールを停止させる処理を行う。そして、ステップS117-5の処理が終了すると、ステップS117-6に処理を移行する。

10

【0478】

(ステップS117-6)

ステップS117-6において、メインCPU301は、リール停止コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール停止コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該リール停止コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「リール停止コマンド」とは、押圧基準位置や、滑りコマ数の情報等を有するコマンドである。そして、ステップS117-6の処理が終了すると、リール回転中処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS118に処理を移行する。

【0479】

(表示判定処理)

次に、図43に基づいて、図36のステップS119の処理により行われる表示判定処理についての説明を行う。なお、図43は表示判定処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0480】

(ステップS119-1)

ステップS119-1において、メインCPU301は、表示判定コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、表示判定コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該表示判定コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「表示判定コマンド」とは、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに関する情報等を有するコマンドである。そして、ステップS119-1の処理が終了すると、ステップS119-2に処理を移行する。

30

【0481】

(ステップS119-2)

ステップS119-2において、メインCPU301は、ブランクが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「ブランク」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ブランクが表示されたと判定された場合には(ステップS119-2=Yes)、表示判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS120に処理を移行する。一方、ブランクが表示されていないと判定された場合には(ステップS119-2=No)、ス

40

【0482】

(ステップS119-3)

ステップS119-3において、メインCPU301は、入賞が成立したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「入賞」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、入賞が成立したと判定された場合には(ステップS119-3=Yes)、ステップS119-4に処理を移行し、入賞が成立していないと判定された場合には(ステップS119-3=No)、ステップS119-5に処理を移行する。

【0483】

50

(ステップS119-4)

ステップS119-4において、メインCPU301は、払出枚数算定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、有効ライン上に表示された「入賞」に係る図柄の組み合わせに基づいて、払出枚数を算定する処理を行う。そして、ステップS119-4の処理が終了すると、表示判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS120に処理を移行する。

【0484】

(ステップS119-5)

ステップS119-5において、メインCPU301は、リプレイが成立したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、リプレイが成立したと判定された場合には(ステップS119-5=Yes)、ステップS119-6に処理を移行し、リプレイが成立していないと判定された場合には(ステップS119-5=No)、表示判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS120に処理を移行する。

10

【0485】

(ステップS119-6)

ステップS119-6において、メインCPU301は、再遊技作動フラグをONにする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている再遊技作動フラグ格納領域の値をONにする処理を行う。そして、ステップS119-6の処理が終了すると、表示判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS120に処理を移行する。

20

【0486】

(遊技状態移行処理)

次に、図44に基づいて、図36のステップS121の処理により行われる遊技状態移行処理についての説明を行う。なお、図44は遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【0487】

(ステップS121-1)

ステップS121-1において、メインCPU301は、後で図45を用いて詳述するRT遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、現在の遊技状態と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせとに基づいて、RT遊技状態を移行する処理等を行う。そして、ステップS121-1の処理が終了すると、ステップS121-2に処理を移行する。

30

【0488】

(ステップS121-2)

ステップS121-2において、メインCPU301は、遊技終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、遊技終了コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該遊技終了コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「遊技終了コマンド」とは、遊技が終了した旨の情報や、遊技状態に係る情報等を有するコマンドである。そして、ステップS121-2の処理が終了すると、遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

40

【0489】

(RT遊技状態移行処理)

次に、図45に基づいて、図44のステップS121-1の処理により行われるRT遊技状態移行処理についての説明を行う。なお、図45はRT遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【0490】

(ステップS121-1-1)

50

ステップS121-1-1において、メインCPU301は、遊技状態移行図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「blank」に係る図柄の組み合わせ、「準備リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「Bonusリプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「特別リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、または「RUSHリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、遊技状態移行図柄が表示された場合には（ステップS121-1-1=Yes）、ステップS121-1-2に処理を移行し、遊技状態移行図柄が表示されていないと判定された場合には（ステップS121-1-1=No）、RT遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップS121-2に処理を移行する。

10

【0491】

（ステップS121-1-2）

ステップS121-1-2において、メインCPU301は、遊技状態取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、遊技状態を取得する処理を行う。そして、ステップS121-1-2の処理が終了すると、ステップS121-1-3に処理を移行する。

【0492】

（ステップS121-1-3）

ステップS121-1-3において、メインCPU301は、遊技状態移行時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、遊技状態移行図（図21参照）に示す通り、例えば、非RT遊技状態において、「blank」に係る図柄の組み合わせが表示された場合等、ステップS121-1-2の遊技状態取得処理により取得した遊技状態と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態移行時であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技状態移行時であると判定された場合には（ステップS121-1-3=Yes）、ステップS121-1-4に処理を移行し、遊技状態移行時ではないと判定された場合には（ステップS121-1-3=No）、RT遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップS121-2に処理を移行する。

20

【0493】

（ステップS121-1-4）

ステップS121-1-4において、メインCPU301は、遊技状態設定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS121-1-2の遊技状態取得処理により取得した遊技状態と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域の値を更新する処理を行う。そして、ステップS121-1-4の処理が終了すると、RT遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップS121-2に処理を移行する。

30

【0494】

（割込処理）

次に、図46に基づいて、割込処理についての説明を行う。ここで、割込処理は、メインループ処理に対して、「1.49ms」毎に割り込んで行われる処理である。

40

【0495】

（ステップS201）

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

【0496】

（ステップS202）

ステップS202において、メインCPU301は、入力ポート読込処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステータス基板100、リール制御基板150、電源基

50

板200、設定スイッチ基板250から所定の信号を受信する処理を行う。そして、ステップS202の処理が終了すると、ステップS203に処理を移行する。

【0497】

(ステップS203)

ステップS203において、メインCPU301は、外部信号出力データセット処理を行う。具体的には、メインCPU301は、エラーに係る外部信号の出力要求がある場合に、外部集中端子板47の出力ポートデータをセットする処理等を行う。そして、ステップS203の処理が終了すると、ステップS204に処理を移行する。

【0498】

(ステップS204)

ステップS204において、メインCPU301は、タイマ計測処理を行う。具体的には、メインCPU301は、回胴演出時の演出用タイマや、最小遊技時間等を計測するためのタイマカウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS204の処理が終了すると、ステップS205に処理を移行する。

【0499】

(ステップS205)

ステップS205において、メインCPU301は、リール番号として「3」をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、後述するステップS206のリール駆動制御処理において、駆動制御するリールの対象を設定するために、リール番号として「3」をセットする処理を行う。そして、ステップS205の処理が終了すると、ステップS206に処理を移行する。

【0500】

(ステップS206)

ステップS206において、メインCPU301は、リール駆動制御処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール制御基板150を介して、ステップS205の処理によりセットされたリール番号、または、後述するステップS207の処理によりセットされたリール番号に対応する左リール18、中リール19、右リール20の左ステッピングモータ151、中ステッピングモータ152、右ステッピングモータ153を駆動することにより、左リール18、中リール19、右リール20の回転の加速、定速、減速制御等を行う。そして、ステップS206の処理が終了すると、ステップS207に処理を移行する。

【0501】

なお、本実施形態において、メインCPU301は、リール番号が「3」の場合には、右リール20の駆動制御を行い、リール番号が「2」の場合には、中リール19の駆動制御を行い、リール番号が「1」の場合には、左リール18の駆動制御を行う。

【0502】

(ステップS207)

ステップS207において、メインCPU301は、リール番号から「1」減算する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、現在レジスタにセットされているリール番号から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS207の処理が終了すると、ステップS208に処理を移行する。

【0503】

(ステップS208)

ステップS208において、メインCPU301は、リール番号が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、左リール18、中リール19、右リール20の全てのリールに対して、ステップS206のリール駆動制御処理を行ったか否かを判定する処理を行う。そして、リール番号が「0」であると判定された場合には(ステップS208=Yes)、ステップS209に処理を移行し、リール番号が「0」ではないと判定された場合には(ステップS208=No)、ステップS206に処理を移行する。

10

20

30

40

50

【0504】

(ステップS209)

ステップS209において、メインCPU301は、外部信号出力処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、外部集中端子板47の出力ポートデータを設定する処理等を行う。そして、ステップS209の処理が終了すると、ステップS210に処理を移行する。

【0505】

(ステップS210)

ステップS210において、メインCPU301は、LED出力データ作成処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタートランプ24、第1BETランプ25、第2BETランプ26、第3BETランプ27、貯留枚数表示器28、払出枚数表示器29、投入可能表示ランプ30、及び再遊技表示ランプ31の表示データを作成する処理を行う。そして、ステップS210の処理が終了すると、ステップS211に処理を移行する。

10

【0506】

なお、メインCPU301は、ステップS210のLED出力データ作成処理において、再遊技表示ランプ31を点灯させる表示データを作成する場合に、メインRAM303に設けられている再遊技表示ランプ点灯フラグをONとする制御を行い、再遊技表示ランプ31を消灯させる表示データを作成する場合に、メインRAM303に設けられている再遊技表示ランプ点灯フラグをOFFとする制御を行う。

20

【0507】

(ステップS211)

ステップS211において、メインCPU301は、LED表示処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタートランプ24、第1BETランプ25、第2BETランプ26、第3BETランプ27、貯留枚数表示器28、払出枚数表示器29、投入可能表示ランプ30、及び再遊技表示ランプ31の制御を行う。そして、ステップS211の処理が終了すると、ステップS212に処理を移行する。

【0508】

(ステップS212)

ステップS212において、メインCPU301は、制御コマンド送信処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットされた各種コマンドをサブ制御基板400に対して送信する処理を行う。そして、ステップS212の処理が終了すると、ステップS213に処理を移行する。

30

【0509】

(ステップS213)

ステップS213において、メインCPU301は、ポート出力処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステータス基板100、リール制御基板150、電源基板200、サブ制御基板400に対して、所定の信号を送信する処理を行う。そして、ステップS213の処理が終了すると、ステップS214に処理を移行する。

40

【0510】

(ステップS214)

ステップS214において、メインCPU301は、レジスタの復帰処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS201の処理において、退避したレジスタの値を復帰させる処理を行う。そして、ステップS214の処理が終了すると、割込処理を終了し、メインループ処理に復帰する。

【0511】

(サブ制御基板におけるメイン処理)

次に、図47に基づいて、サブ制御基板におけるメイン処理についての説明を行う。

【0512】

50

(ステップS301)

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

【0513】

(ステップS302)

ステップS302において、サブCPU401は、後で図48を用いて詳述する主基板通信処理を行う。当該処理において、サブCPU401は、メイン制御基板300から送信されたコマンドを解析する処理等を行う。そして、ステップS302の処理が終了すると、ステップS303に処理を移行する。

10

【0514】

(ステップS303)

ステップS303において、サブCPU401は、サウンド制御処理を行う。具体的には、サブCPU401は、後述するシステム音（サブCPU401が液晶制御CPU601に直接音声データの出力指定コマンドを送信し、音源IC605等が音声出力を行う音）の出力契機となる特定の検出結果（例えば、エラーの検出やレバー操作等の遊技にかかる操作の検出）を示すコマンドをメイン制御基板300から受信した場合には、当該検出結果に即した出力すべき音声データを特定し、その音声データの出力指定コマンドを演出制御基板600に送信する。また、サブCPU401は、後述のサブ演出決定処理により決定された演出内容に基づいて、演出制御基板600に対して、演出指定コマンドを送信する処理を行う。演出制御基板600は、このサブCPU401により送信されたコマンド等により、液晶制御CPU601や音源IC605等によって、アンプ基板500を介して、左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43から音声を出力する処理等を行う。演出制御基板600の液晶制御CPU601による処理については、後述する。そして、ステップS303の処理が終了すると、ステップS304に処理を移行する。

20

【0515】

(ステップS304)

ステップS304において、サブCPU401は、ランプ制御処理を行う。例えば、サブCPU401は、後述のサブ演出決定処理により決定された演出内容に基づいて、コンパネLED中継基板700を介して、Bonus表示部32、ART表示部33、RUSH表示部34、停止ボタン操作表示部35、スタートレバーLED36、MAXBETボタンLED721、停止ボタンLED722、演出ボタンLED723、腰部パネルLED724の制御を行う。また、サブCPU401は、後述のサブ演出決定処理により決定された演出内容に基づいて、演出制御基板600と、演出装置ドライブ基板650を介して、演出装置50、左演出装置モータ651、右演出装置モータ654、左液晶昇降モータ657、右液晶昇降モータ660の制御を行う。そして、ステップS304の処理が終了すると、ステップS305に処理を移行する。

30

【0516】

(ステップS305)

ステップS305において、サブCPU401は、画像制御処理を行う。具体的には、サブCPU401は、後述のサブ演出決定処理により決定された演出内容に基づいて、演出指定コマンドを演出制御基板600に送信し、演出制御基板600の液晶制御CPU601が液晶表示装置46の制御を行う。そして、ステップS305の処理が終了すると、ステップS306に処理を移行する。

40

【0517】

(ステップS306)

ステップS306において、サブCPU401は、各種スイッチ検出時処理を行う。具体的には、サブCPU401は、演出ボタン検出センサ710swが演出ボタン21の操作を検出した場合や、十字キー基板711が十字キー22の操作を検出した場合に所定の

50

処理を実行する処理を行う。そして、ステップS306の処理が終了すると、ステップS302に処理を移行する。

【0518】

(主基板通信処理)

次に、図48に基づいて、図47のステップS302の処理により行われる主基板通信処理についての説明を行う。なお、図48は主基板通信処理のサブルーチンを示す図である。

【0519】

(ステップS302-1)

ステップS302-1において、サブCPU401は、異なるコマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300から送信されたコマンドが前回送信されたコマンドと異なるコマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、異なるコマンドを受信したと判定された場合には(ステップS302-1=Yes)、ステップS302-2に処理を移行し、異なるコマンドを受信していないと判定された場合には(ステップS302-1=No)、主基板通信処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップS303に処理を移行する。

10

【0520】

(ステップS302-2)

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

20

【0521】

(ステップS302-3)

ステップS302-3において、サブCPU401は、後で図49を用いて詳述するコマンド解析処理を行う。当該処理において、サブCPU401は、ステップS302-2の処理により格納した遊技情報に基づいた処理を実行する。そして、ステップS302-3の処理が終了すると、主基板通信処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップS303に処理を移行する。

【0522】

(コマンド解析処理)

次に、図49に基づいて、図48のステップS302-3の処理により行われるコマンド解析処理についての説明を行う。なお、図49はコマンド解析処理のサブルーチンを示す図である。

30

【0523】

(ステップS302-3-1)

ステップS302-3-1において、サブCPU401は、後で図50を用いて詳述するコマンド別処理を行う。当該処理において、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信したコマンドに応じた処理を行う。そして、ステップS302-3-1の処理が終了すると、ステップS302-3-2に処理を移行する。

40

【0524】

(ステップS302-3-2)

ステップS302-3-2において、サブCPU401は、ランプデータ決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1のコマンド別処理により決定された演出内容に対応するランプデータを決定する処理を行う。そして、ステップS302-3-2の処理が終了すると、ステップS302-3-3に処理を移行する。

【0525】

(ステップS302-3-3)

ステップS302-3-3において、サブCPU401は、サウンドデータ決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1のコマンド別処理に

50

より決定された演出内容に対応するサウンドデータを決定する処理を行う。そして、ステップS302-3-3の処理が終了すると、ステップS302-3-4に処理を移行する。

【0526】

(ステップS302-3-4)

ステップS302-3-4において、サブCPU401は、画像データ決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1のコマンド別処理により決定された演出内容に対応する画像データを決定する処理を行う。そして、ステップS302-3-4の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップS303に処理を移行する。

10

【0527】

(コマンド別処理)

次に、図50に基づいて、図49のステップS302-3-1の処理により行われるコマンド別処理についての説明を行う。なお、図50はコマンド別処理のサブルーチンを示す図である。

【0528】

(ステップS302-3-1-1)

ステップS302-3-1-1において、サブCPU401は、条件装置コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信したコマンドが条件装置コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドが条件装置コマンドであると判定された場合には(ステップS302-3-1-1=Y e s)、ステップS302-3-1-2に処理を移行し、受信したコマンドが条件装置コマンドではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-1=N o)、ステップS302-3-1-3に処理を移行する。

20

【0529】

(ステップS302-3-1-2)

ステップS302-3-1-2において、サブCPU401は、後で図51を用いて詳述する条件装置コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信した条件装置コマンドと、サブ制御基板400により管理される状態に応じた処理等を行う。そして、ステップS302-3-1-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-6に処理を移行する。

30

【0530】

(ステップS302-3-1-3)

ステップS302-3-1-3において、サブCPU401は、表示判定コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信したコマンドが表示判定コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、受信したコマンドが表示判定コマンドであると判定された場合には(ステップS302-3-1-3=Y e s)、ステップS302-3-1-4に処理を移行し、受信したコマンドが表示判定コマンドではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-3=N o)、ステップS302-3-1-5に処理を移行する。

40

【0531】

(ステップS302-3-1-4)

ステップS302-3-1-4において、サブCPU401は、後で図72を用いて詳述する表示判定コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信した表示判定コマンドと、サブ制御基板400により管理される状態に応じた処理等を行う。そして、ステップS302-3-1-4の処理が終了すると、ステップS302-3-1-6に処理を移行する。

【0532】

(ステップS302-3-1-5)

ステップS302-3-1-5において、サブCPU401は、受信したコマンドに応

50

じた処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信したコマンドに応じた処理を行う。そして、ステップS302-3-1-5の処理が終了すると、ステップS302-3-1-6に処理を移行する。

【0533】

(ステップS302-3-1-6)

ステップS302-3-1-6において、サブCPU401は、サブ演出決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2の条件装置コマンド受信時処理や、ステップS302-3-1-4の表示判定コマンド受信時処理、受信したコマンドに応じた処理を実行した結果と、演出決定テーブル(図24参照)に基づいて、液晶表示装置46等により実行される演出を決定する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-6の処理が終了すると、コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-2に処理を移行する。

10

【0534】

(条件装置コマンド受信時処理)

次に、図51に基づいて、図50のステップS302-3-1-2の処理により行われる条件装置コマンド受信時処理についての説明を行う。なお、図51は条件装置コマンド受信時処理のサブルーチンを示す図である。

【0535】

(ステップS302-3-1-2-1)

ステップS302-3-1-2-1において、サブCPU401は、状態別移行処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている状態格納領域の値に基づいて、サブ制御基板400により管理される状態に応じた処理を行う。ここで、ステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理では、サブRAM403に設けられている状態格納領域の値に応じたサブルーチンが設けられている(図52~図71参照)。そして、ステップS302-3-1-2-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0536】

(ステップS302-3-1-2-2)

ステップS302-3-1-2-2において、サブCPU401は、チャンス状態当選フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているチャンス状態当選フラグ格納領域の値に基づいて、チャンス状態当選フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。そして、チャンス状態当選フラグがONであると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-2=Yes)、ステップS302-3-1-2-3に処理を移行し、チャンス状態当選フラグがONではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-2=No)、条件装置コマンド受信時処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

30

【0537】

(ステップS302-3-1-2-3)

ステップS302-3-1-2-3において、サブCPU401は、フェイクゲーム数カウンタに「0」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているフェイクゲーム数カウンタの値に「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-3の処理が終了すると、条件装置コマンド受信時処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

40

【0538】

(通常状態用処理)

次に、図52に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が通常状態の場合に行われる通常状態用処理についての説明を行う。なお、図52は通常状態用処理のサブルーチンを示す

50

図である。

【0539】

(ステップS302-3-1-2-1-1-1)

ステップS302-3-1-2-1-1-1において、サブCPU401は、天井ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-1-2に処理を移行する。

【0540】

(ステップS302-3-1-2-1-1-2)

ステップS302-3-1-2-1-1-2において、サブCPU401は、フェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているフェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する処理を行う。そして、フェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-1-2=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-1-3に処理を移行し、フェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-1-2=No)、ステップS302-3-1-2-1-1-4に処理を移行する。

10

【0541】

(ステップS302-3-1-2-1-1-3)

ステップS302-3-1-2-1-1-3において、サブCPU401は、フェイクゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているフェイクゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-3の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-1-4に処理を移行する。

20

【0542】

(ステップS302-3-1-2-1-1-4)

ステップS302-3-1-2-1-1-4において、サブCPU401は、当選番号が「05」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信した条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報が、当選番号「05」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号が「05」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-1-4=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-1-5に処理を移行し、当選番号が「05」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-1-4=No)、ステップS302-3-1-2-1-1-7に処理を移行する。

30

【0543】

(ステップS302-3-1-2-1-1-5)

ステップS302-3-1-2-1-1-5において、サブCPU401は、第3Bonus状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第3Bonus状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-5の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-1-6に処理を移行する。

40

【0544】

(ステップS302-3-1-2-1-1-6)

ステップS302-3-1-2-1-1-6において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第3Bonus状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第3Bonus状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第3Bonus状態をセ

50

ットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-6の処理が終了すると、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0545】

(ステップS302-3-1-2-1-1-7)

ステップS302-3-1-2-1-1-7において、サブCPU401は、天井ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-1-1の処理により、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、天井ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-1-7=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-1-8に処理を移行し、天井ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-1-7=No)、ステップS302-3-1-2-1-1-10に処理を移行する。

10

【0546】

(ステップS302-3-1-2-1-1-8)

ステップS302-3-1-2-1-1-8において、サブCPU401は、Bonus待機振分処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブROM402に設けられているBonus状態振分抽選テーブル(通常状態)(図26(A)参照)に基づいて、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中の何れかを決定する処理を行う。また、サブCPU401は、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中の何れかが決定された場合に、サブRAM403に設けられているBonus待機情報格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-8の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-1-9に処理を移行する。

20

【0547】

(ステップS302-3-1-2-1-1-9)

ステップS302-3-1-2-1-1-9において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をBonus準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がBonus準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にBonus準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-9の処理が終了すると、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0548】

(ステップS302-3-1-2-1-1-10)

ステップS302-3-1-2-1-1-10において、サブCPU401は、Bonus準備状態移行抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているBonus準備状態移行抽選テーブル(通常状態)(図25(A)参照)に基づいて、Bonus準備状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-10の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-1-11に処理を移行する。

40

【0549】

(ステップS302-3-1-2-1-1-11)

ステップS302-3-1-2-1-1-11において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-1-10のBonus準備状態移行抽選処理による抽選の結果、Bonus準備状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選し

50

たと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-1-11=Y e s）、ステップS302-3-1-2-1-1-12に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-1-11=N o）、ステップS302-3-1-2-1-1-15に処理を移行する。

【0550】

（ステップS302-3-1-2-1-1-12）

ステップS302-3-1-2-1-1-12において、サブCPU401は、B o n u s 待機振分処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブROM402に設けられているB o n u s 状態振分抽選テーブル（通常状態）（図26（A）参照）に基づいて、第1B o n u s 待機中、第2B o n u s 待機中、第3B o n u s 待機中の何れかを決定する処理を行う。また、サブCPU401は、第1B o n u s 待機中、第2B o n u s 待機中、第3B o n u s 待機中の何れかが決定された場合に、サブRAM403に設けられているB o n u s 待機情報格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-12の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-1-13に処理を移行する。

10

【0551】

（ステップS302-3-1-2-1-1-13）

ステップS302-3-1-2-1-1-13において、サブCPU401は、B o n u s 前兆ゲーム数抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているB o n u s 前兆ゲーム数決定テーブル（図27（A）参照）に基づいて、B o n u s 準備状態に移行するまでの前兆ゲーム数を決定し、サブRAM403に設けられているB o n u s 前兆状態用ゲーム数カウンタの値をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-13の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-1-14に処理を移行する。

20

【0552】

（ステップS302-3-1-2-1-1-14）

ステップS302-3-1-2-1-1-14において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をB o n u s 前兆状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がB o n u s 前兆状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にB o n u s 前兆状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-14の処理が終了すると、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0553】

（ステップS302-3-1-2-1-1-15）

ステップS302-3-1-2-1-1-15において、サブCPU401は、チャンス状態抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているチャンス状態移行抽選テーブル（図28参照）に基づいて、チャンス状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-15の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-1-16に処理を移行する。

40

【0554】

（ステップS302-3-1-2-1-1-16）

ステップS302-3-1-2-1-1-16において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-1-15のチャンス状態移行抽選処理による抽選の結果、チャンス状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-1-16=Y e s）、ステップS302-3-1-2-1-1-17に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（

50

ステップS302-3-1-2-1-1-16=No)、ステップS302-3-1-2-1-1-20に処理を移行する。

【0555】

(ステップS302-3-1-2-1-1-17)

ステップS302-3-1-2-1-1-17において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をチャンス前兆状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がチャンス前兆状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にチャンス前兆状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-17の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-1-18に処理を移行する。

10

【0556】

(ステップS302-3-1-2-1-1-18)

ステップS302-3-1-2-1-1-18において、サブCPU401は、チャンス状態当選フラグをONにする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているチャンス状態当選フラグ格納領域のチャンス状態当選フラグをONにする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-18の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-1-19に処理を移行する。

【0557】

(ステップS302-3-1-2-1-1-19)

ステップS302-3-1-2-1-1-19において、サブCPU401は、チャンス前兆ゲーム数抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているチャンス前兆ゲーム数決定テーブル(図27(B)参照)に基づいて、チャンス状態に移行するまでの前兆ゲーム数を決定し、サブRAM403に設けられているチャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-19の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-1-20に処理を移行する。

20

【0558】

(ステップS302-3-1-2-1-1-20)

ステップS302-3-1-2-1-1-20において、サブCPU401は、チャンス状態当選フラグがOFFであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているチャンス状態当選フラグ格納領域の値に基づいて、チャンス状態当選フラグがOFFであるか否かを判定する処理を行う。そして、チャンス状態当選フラグがOFFであると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-1-20=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-1-21に処理を移行し、チャンス状態当選フラグがOFFではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-1-20=No)、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0559】

(ステップS302-3-1-2-1-1-21)

ステップS302-3-1-2-1-1-21において、サブCPU401は、フェイクゲーム数抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられている通常状態用フェイクゲーム数決定テーブル(図29(A)参照)に基づいて、フェイクゲーム数を決定し、サブRAM403に設けられているフェイクゲーム数カウンタの値をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-21の処理が終了すると、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

40

【0560】

(チャンス前兆状態用処理)

50

次に、図 5 3 に基づいて、図 5 1 のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 の状態別移行処理において、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態がチャンス前兆状態の場合に行われるチャンス前兆状態用処理についての説明を行う。なお、図 5 3 はチャンス前兆状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0561】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 1)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 1 において、サブ CPU 4 0 1 は、天井ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられている天井ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 1 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。

10

【0562】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 2 において、サブ CPU 4 0 1 は、当選番号が「05」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信した条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報が、当選番号「05」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号が「05」であると判定された場合には（ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 2 = Yes）、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 3 に処理を移行し、当選番号が「05」ではないと判定された場合には（ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 2 = No）、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 5 に処理を移行する。

20

【0563】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 3)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 3 において、サブ CPU 4 0 1 は、第 3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられている第 3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 3 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 4 に処理を移行する。

【0564】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 4)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 4 において、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態を第 3 Bonus 状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が第 3 Bonus 状態となるように、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域に第 3 Bonus 状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 4 の処理が終了すると、チャンス前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。

30

【0565】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 5)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 5 において、サブ CPU 4 0 1 は、チャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられているチャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 5 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 6 に処理を移行する。

40

【0566】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 6)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 6 において、サブ CPU 4 0 1 は、天井ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 - 1 の処理により、サブ RAM 4 0 3

50

に設けられている天井ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、天井ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-2-6=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-2-7に処理を移行し、天井ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-2-6=No）、ステップS302-3-1-2-1-2-9に処理を移行する。

【0567】

（ステップS302-3-1-2-1-2-7）

ステップS302-3-1-2-1-2-7において、サブCPU401は、Bonus待機振分処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブROM402に設けられているBonus状態振分抽選テーブル（チャンス前兆状態）（図26（B）参照）に基づいて、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中の何れかを決定する処理を行う。また、サブCPU401は、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中の何れかが決定された場合に、サブRAM403に設けられているBonus待機情報格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-2-7の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-2-8に処理を移行する。

10

【0568】

（ステップS302-3-1-2-1-2-8）

ステップS302-3-1-2-1-2-8において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をBonus準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がBonus準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にBonus準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-2-8の処理が終了すると、チャンス前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0569】

（ステップS302-3-1-2-1-2-9）

ステップS302-3-1-2-1-2-9において、サブCPU401は、Bonus準備状態移行抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているBonus準備状態移行抽選テーブル（チャンス前兆状態）（図25（B）参照）に基づいて、Bonus準備状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-2-9の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-2-10に処理を移行する。

30

【0570】

（ステップS302-3-1-2-1-2-10）

ステップS302-3-1-2-1-2-10において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-2-9のBonus準備状態移行抽選処理による抽選の結果、Bonus準備状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-2-10=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-2-11に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-2-10=No）、ステップS302-3-1-2-1-2-14に処理を移行する。

40

【0571】

（ステップS302-3-1-2-1-2-11）

ステップS302-3-1-2-1-2-11において、サブCPU401は、Bonus待機振分処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブROM402に設けら

50

れている Bonus 状態振分抽選テーブル（チャンス前兆状態）（図 26（B）参照）に基づいて、第 1 Bonus 待機中、第 2 Bonus 待機中、第 3 Bonus 待機中の何れかを決定する処理を行う。また、サブ CPU 401 は、第 1 Bonus 待機中、第 2 Bonus 待機中、第 3 Bonus 待機中の何れかが決定された場合に、サブ RAM 403 に設けられている Bonus 待機情報格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップ S 302-3-1-2-1-2-11 の処理が終了すると、ステップ S 302-3-1-2-1-2-12 に処理を移行する。

【0572】

（ステップ S 302-3-1-2-1-2-12）

ステップ S 302-3-1-2-1-2-12 において、サブ CPU 401 は、Bonus 前兆ゲーム数抽選処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブ ROM 402 に設けられている Bonus 前兆ゲーム数決定テーブル（図 27（A）参照）に基づいて、Bonus 準備状態に移行するまでの前兆ゲーム数を決定し、サブ RAM 403 に設けられている Bonus 前兆状態用ゲーム数カウンタの値をセットする処理を行う。そして、ステップ S 302-3-1-2-1-2-12 の処理が終了すると、ステップ S 302-3-1-2-1-2-13 に処理を移行する。

【0573】

（ステップ S 302-3-1-2-1-2-13）

ステップ S 302-3-1-2-1-2-13 において、サブ CPU 401 は、サブ制御基板 400 により管理される状態を Bonus 前兆状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 は、サブ制御基板 400 により管理される状態が Bonus 前兆状態となるように、サブ RAM 403 に設けられている状態格納領域に Bonus 前兆状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 302-3-1-2-1-2-13 の処理が終了すると、チャンス前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップ S 302-3-1-2-2 に処理を移行する。

【0574】

（ステップ S 302-3-1-2-1-2-14）

ステップ S 302-3-1-2-1-2-14 において、サブ CPU 401 は、チャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 は、ステップ S 302-3-1-2-1-2-5 の処理により、サブ RAM 403 に設けられているチャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算した結果、サブ RAM 403 に設けられているチャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、チャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には（ステップ S 302-3-1-2-1-2-14=Yes）、ステップ S 302-3-1-2-1-2-15 に処理を移行し、チャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には（ステップ S 302-3-1-2-1-2-14=No）、チャンス前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップ S 302-3-1-2-2 に処理を移行する。

【0575】

（ステップ S 302-3-1-2-1-2-15）

ステップ S 302-3-1-2-1-2-15 において、サブ CPU 401 は、サブ制御基板 400 により管理される状態をチャンス状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 は、サブ制御基板 400 により管理される状態がチャンス状態となるように、サブ RAM 403 に設けられている状態格納領域にチャンス状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 302-3-1-2-1-2-15 の処理が終了すると、ステップ S 302-3-1-2-1-2-16 に処理を移行する。

【0576】

（ステップ S 302-3-1-2-1-2-16）

ステップS302-3-1-2-1-2-16において、サブCPU401は、チャンス状態当選フラグをOFFにする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているチャンス状態当選フラグ格納領域のチャンス状態当選フラグをOFFにする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-2-16の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-2-17に処理を移行する。

【0577】

(ステップS302-3-1-2-1-2-17)

ステップS302-3-1-2-1-2-17において、サブCPU401は、チャンス状態用ゲーム数カウンタの値に「10」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているチャンス状態用ゲーム数カウンタの値に「10」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-2-17の処理が終了すると、チャンス前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

10

【0578】

(Bonus前兆状態用処理)

次に、図54に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態がBonus前兆状態の場合に行われるBonus前兆状態用処理についての説明を行う。なお、図54はBonus前兆状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0579】

(ステップS302-3-1-2-1-3-1)

ステップS302-3-1-2-1-3-1において、サブCPU401は、天井ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-3-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-3-2に処理を移行する。

20

【0580】

(ステップS302-3-1-2-1-3-2)

ステップS302-3-1-2-1-3-2において、サブCPU401は、フェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているフェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する処理を行う。そして、フェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-3-2=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-3-3に処理を移行し、フェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-3-2=No)、ステップS302-3-1-2-1-3-4に処理を移行する。

30

【0581】

(ステップS302-3-1-2-1-3-3)

ステップS302-3-1-2-1-3-3において、サブCPU401は、フェイクゲーム数カウンタに「0」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているフェイクゲーム数カウンタの値に「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-3-3の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-3-4に処理を移行する。

40

【0582】

(ステップS302-3-1-2-1-3-4)

ステップS302-3-1-2-1-3-4において、サブCPU401は、当選番号が「05」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信した条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報が、当選番号「05」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号が「05」である

50

と判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-3-4=Y e s）、ステップS302-3-1-2-1-3-5に処理を移行し、当選番号が「05」ではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-3-4=N o）、ステップS302-3-1-2-1-3-7に処理を移行する。

【0583】

（ステップS302-3-1-2-1-3-5）

ステップS302-3-1-2-1-3-5において、サブCPU401は、第3 B o n u s 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第3 B o n u s 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-3-5の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-3-6に処理を移行する。

10

【0584】

（ステップS302-3-1-2-1-3-6）

ステップS302-3-1-2-1-3-6において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第3 B o n u s 状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第3 B o n u s 状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第3 B o n u s 状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-3-6の処理が終了すると、B o n u s 前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0585】

（ステップS302-3-1-2-1-3-7）

ステップS302-3-1-2-1-3-7において、サブCPU401は、天井ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-3-1の処理により、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、天井ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-3-7=Y e s）、ステップS302-3-1-2-1-3-8に処理を移行し、天井ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-3-7=N o）、ステップS302-3-1-2-1-3-9に処理を移行する。

30

【0586】

（ステップS302-3-1-2-1-3-8）

ステップS302-3-1-2-1-3-8において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をB o n u s 準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がB o n u s 準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にB o n u s 準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-3-8の処理が終了すると、B o n u s 前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

40

【0587】

（ステップS302-3-1-2-1-3-9）

ステップS302-3-1-2-1-3-9において、サブCPU401は、第1 B o n u s 待機中、または第2 B o n u s 待機中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているB o n u s 待機情報格納領域の値に基づいて、第1 B o n u s 待機中、または第2 B o n u s 待機中であるか否かを判定する処理を行う。そして、第1 B o n u s 待機中、または第2 B o n u s 待機中であると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-3-9=Y e s）、ス

50

ステップS302-3-1-2-1-3-10に処理を移行し、第1 Bonus 待機中、または第2 Bonus 待機中ではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-3-9=No）、ステップS302-3-1-2-1-3-11に処理を移行する。

【0588】

（ステップS302-3-1-2-1-3-10）

ステップS302-3-1-2-1-3-10において、サブCPU401は、昇格抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている Bonus 待機情報格納領域の値に基づいて、サブROM402に設けられている昇格抽選テーブル（第1 Bonus 待機中）（図30（A）参照）、または昇格抽選テーブル（第2 Bonus 待機中）（図30（B）参照）の何れかを選択し、当該選択された昇格抽選テーブルと、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報に基づいて、第1 Bonus 待機中においては、第2 Bonus 待機中、または第3 Bonus 待機中とするか否かの抽選、第2 Bonus 待機中においては、第3 Bonus 待機中とするか否かの抽選を行い、当該抽選の結果を、サブRAM403に設けられている Bonus 待機情報格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-3-10の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-3-11に処理を移行する。

10

【0589】

（ステップS302-3-1-2-1-3-11）

ステップS302-3-1-2-1-3-11において、サブCPU401は、 Bonus 前兆状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている Bonus 前兆状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-3-11の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-3-12に処理を移行する。

20

【0590】

（ステップS302-3-1-2-1-3-12）

ステップS302-3-1-2-1-3-12において、サブCPU401は、 Bonus 前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている Bonus 前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。そして、 Bonus 前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-3-12=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-3-13に処理を移行し、 Bonus 前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-3-12=No）、 Bonus 前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0591】

（ステップS302-3-1-2-1-3-13）

ステップS302-3-1-2-1-3-13において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を Bonus 準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が Bonus 準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に Bonus 準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-3-13の処理が終了すると、 Bonus 前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

40

【0592】

（チャンス状態用処理）

次に、図55に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態がチャンス状態の場合に行われる

50

チャンス状態用処理についての説明を行う。なお、図55はチャンス状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0593】

(ステップS302-3-1-2-1-4-1)

ステップS302-3-1-2-1-4-1において、サブCPU401は、天井ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-4-2に処理を移行する。

【0594】

(ステップS302-3-1-2-1-4-2)

ステップS302-3-1-2-1-4-2において、サブCPU401は、当選番号が「05」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信した条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報が、当選番号「05」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号が「05」と判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-4-2=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-4-3に処理を移行し、当選番号が「05」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-4-2=No)、ステップS302-3-1-2-1-4-6に処理を移行する。

【0595】

(ステップS302-3-1-2-1-4-3)

ステップS302-3-1-2-1-4-3において、サブCPU401は、第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-3の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-4-4に処理を移行する。

【0596】

(ステップS302-3-1-2-1-4-4)

ステップS302-3-1-2-1-4-4において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第3 Bonus 状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第3 Bonus 状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第3 Bonus 状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-4の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-4-5に処理を移行する。

【0597】

(ステップS302-3-1-2-1-4-5)

ステップS302-3-1-2-1-4-5において、サブCPU401は、チャンス状態用ゲーム数カウンタの値に「0」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているチャンス状態用ゲーム数カウンタの値に「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-5の処理が終了すると、チャンス状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0598】

(ステップS302-3-1-2-1-4-6)

ステップS302-3-1-2-1-4-6において、サブCPU401は、天井ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-4-1の処理により、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う

10

20

30

40

50

。そして、天井ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-4-6=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-4-7に処理を移行し、天井ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-4-6=No）、ステップS302-3-1-2-1-4-9に処理を移行する。

【0599】

（ステップS302-3-1-2-1-4-7）

ステップS302-3-1-2-1-4-7において、サブCPU401は、Bonus待機振分処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブROM402に設けられているBonus状態振分抽選テーブル（チャンス状態）（図26（C）参照）に基づいて、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中の何れかを決定する処理を行う。また、サブCPU401は、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中の何れかが決定された場合に、サブRAM403に設けられているBonus待機情報格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-7の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-4-8に処理を移行する。

10

【0600】

（ステップS302-3-1-2-1-4-8）

ステップS302-3-1-2-1-4-8において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をBonus準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がBonus準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にBonus準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-8の処理が終了すると、チャンス状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0601】

（ステップS302-3-1-2-1-4-9）

ステップS302-3-1-2-1-4-9において、サブCPU401は、チャンス状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているチャンス状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-9の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-4-10に処理を移行する。

30

【0602】

（ステップS302-3-1-2-1-4-10）

ステップS302-3-1-2-1-4-10において、サブCPU401は、チャンス状態用Bonus準備状態移行抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているBonus準備状態移行抽選テーブル（チャンス状態）（図25（C）参照）に基づいて、Bonus準備状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-10の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-4-11に処理を移行する。

40

【0603】

（ステップS302-3-1-2-1-4-11）

ステップS302-3-1-2-1-4-11において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-4-10のチャンス状態用Bonus準備状態移行抽選処理による抽選の結果、Bonus準備状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-4-11=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-4-12に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-4-11=No）、ス

50

テップS302-3-1-2-1-4-14に処理を移行する。

【0604】

(ステップS302-3-1-2-1-4-12)

ステップS302-3-1-2-1-4-12において、サブCPU401は、Bonus待機振分処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブROM402に設けられているBonus状態振分抽選テーブル(チャンス状態)(図26(C)参照)に基づいて、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中の何れかを決定する処理を行う。また、サブCPU401は、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中の何れかが決定された場合に、サブRAM403に設けられているBonus待機情報格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-12の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-4-13に処理を移行する。

10

【0605】

(ステップS302-3-1-2-1-4-13)

ステップS302-3-1-2-1-4-13において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をBonus準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がBonus準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にBonus準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-13の処理が終了すると、チャンス状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0606】

(ステップS302-3-1-2-1-4-14)

ステップS302-3-1-2-1-4-14において、サブCPU401は、チャンス状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-4-9の処理により、サブRAM403に設けられているチャンス状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられているチャンス状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、チャンス状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-4-14=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-4-15に処理を移行し、チャンス状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-4-14=No)、チャンス状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0607】

(ステップS302-3-1-2-1-4-15)

ステップS302-3-1-2-1-4-15において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を通常状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が通常状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に通常状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-15の処理が終了すると、チャンス状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

40

【0608】

(Bonus準備状態用処理)

次に、図56に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態がBonus準備状態の場合に行われるBonus準備状態用処理についての説明を行う。なお、図56はBonus準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0609】

50

(ステップS302-3-1-2-1-5-1)

ステップS302-3-1-2-1-5-1において、サブCPU401は、当選番号が「05」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信した条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報が、当選番号「05」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号が「05」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-5-1=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-5-2に処理を移行し、当選番号が「05」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-5-1=No)、ステップS302-3-1-2-1-5-4に処理を移行する。

【0610】

(ステップS302-3-1-2-1-5-2)

ステップS302-3-1-2-1-5-2において、サブCPU401は、第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-5-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-5-3に処理を移行する。

【0611】

(ステップS302-3-1-2-1-5-3)

ステップS302-3-1-2-1-5-3において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第3 Bonus 状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第3 Bonus 状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第3 Bonus 状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-5-3の処理が終了すると、Bonus 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0612】

(ステップS302-3-1-2-1-5-4)

ステップS302-3-1-2-1-5-4において、サブCPU401は、第1 Bonus 待機中、または第2 Bonus 待機中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているBonus 待機情報格納領域の値に基づいて、第1 Bonus 待機中、または第2 Bonus 待機中であるか否かを判定する処理を行う。そして、第1 Bonus 待機中、または第2 Bonus 待機中であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-5-4=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-5-5に処理を移行し、第1 Bonus 待機中、または第2 Bonus 待機中ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-5-4=No)、Bonus 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0613】

(ステップS302-3-1-2-1-5-5)

ステップS302-3-1-2-1-5-5において、サブCPU401は、昇格抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているBonus 待機情報格納領域の値に基づいて、サブROM402に設けられている昇格抽選テーブル(第1 Bonus 待機中)(図30(A)参照)、または昇格抽選テーブル(第2 Bonus 待機中)(図30(B)参照)の何れかを選択し、当該選択された昇格抽選テーブルと、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報に基づいて、第1 Bonus 待機中においては、第2 Bonus 待機中、または第3 Bonus 待機中とするか否かの抽選、第2 Bonus 待機中においては、第3 Bonus 待機中とするか否かの抽選を行い、当該抽選の結果を、サブRAM403に設けられているBonus 待機情報格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-5-5の処理が

10

20

30

40

50

終了すると、B o n u s 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。

【0614】

(第1 B o n u s 状態用処理)

次に、図57に基づいて、図51のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第1 B o n u s 状態の場合に行われる第1 B o n u s 状態用処理についての説明を行う。なお、図57は第1 B o n u s 状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0615】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 1)

10

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 1 において、サブCPU401は、第1 B o n u s 状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第1 B o n u s 状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 1 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 2 に処理を移行する。

【0616】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 2)

20

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 2 において、サブCPU401は、ART準備状態移行抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART当選フラグ格納領域に格納されているART当選フラグの値がOFFであることを条件として、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられている第1 B o n u s 状態用ART準備状態移行抽選テーブル(図31(A)参照)に基づいて、ART準備状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 3 に処理を移行する。

【0617】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 3)

30

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 3 において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 2 のART準備状態移行抽選処理による抽選の結果、ART準備状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 3 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 4 に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 3 = N o)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 5 に処理を移行する。

【0618】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 4)

40

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 4 において、サブCPU401は、ART当選フラグをONにする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグをONにする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 4 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 5 に処理を移行する。

【0619】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 5)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 5 において、サブCPU401は、第1 B o n u s 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 6 - 1 の処理により、サブRAM403に設けられている第1 B o n u s 状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている第1 B o n u s 状態用ゲーム数カウン

50

タの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、第1 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」とであると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-6-5=Y e s）、ステップS302-3-1-2-1-6-6に処理を移行し、第1 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-6-5=N o）、第1 Bonus 状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0620】

（ステップS302-3-1-2-1-6-6）

ステップS302-3-1-2-1-6-6において、サブCPU401は、ART当選フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART当選フラグ格納領域に格納されている値に基づいて、ART当選フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。そして、ART当選フラグがONであると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-6-6=Y e s）、ステップS302-3-1-2-1-6-7に処理を移行し、ART当選フラグがONではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-6-6=N o）、ステップS302-3-1-2-1-6-9に処理を移行する。

10

【0621】

（ステップS302-3-1-2-1-6-7）

ステップS302-3-1-2-1-6-7において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をART準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がART準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にART準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-6-7の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-6-8に処理を移行する。

20

【0622】

（ステップS302-3-1-2-1-6-8）

ステップS302-3-1-2-1-6-8において、サブCPU401は、ART当選フラグをOFFにする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグをOFFにする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-6-8の処理が終了すると、第1 Bonus 状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0623】

（ステップS302-3-1-2-1-6-9）

ステップS302-3-1-2-1-6-9において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第1 転落待機状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第1 転落待機状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第1 転落待機状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-6-9の処理が終了すると、第1 Bonus 状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

40

【0624】

（第2 Bonus 状態用処理）

次に、図58に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第2 Bonus 状態の場合に行われる第2 Bonus 状態用処理についての説明を行う。なお、図58は第2 Bonus 状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0625】

（ステップS302-3-1-2-1-7-1）

50

ステップS302-3-1-2-1-7-1において、サブCPU401は、第2 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第2 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-7-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-7-2に処理を移行する。

【0626】

(ステップS302-3-1-2-1-7-2)

ステップS302-3-1-2-1-7-2において、サブCPU401は、ART準備状態移行抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART当選フラグ格納領域に格納されているART当選フラグの値がOFFであることを条件として、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられている第2 Bonus状態用ART準備状態移行抽選テーブル(図31(B)参照)に基づいて、ART準備状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-7-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-7-3に処理を移行する。

10

【0627】

(ステップS302-3-1-2-1-7-3)

ステップS302-3-1-2-1-7-3において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-7-2のART準備状態移行抽選処理による抽選の結果、ART準備状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-7-3=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-7-4に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-7-3=No)、ステップS302-3-1-2-1-7-5に処理を移行する。

20

【0628】

(ステップS302-3-1-2-1-7-4)

ステップS302-3-1-2-1-7-4において、サブCPU401は、ART当選フラグをONにする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグをONにする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-7-4の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-7-5に処理を移行する。

30

【0629】

(ステップS302-3-1-2-1-7-5)

ステップS302-3-1-2-1-7-5において、サブCPU401は、第2 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-7-1の処理により、サブRAM403に設けられている第2 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている第2 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、第2 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値が「0」とであると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-7-5=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-7-6に処理を移行し、第2 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-7-5=No)、第2 Bonus状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

40

【0630】

(ステップS302-3-1-2-1-7-6)

ステップS302-3-1-2-1-7-6において、サブCPU401は、ART当

50

選フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART当選フラグ格納領域に格納されている値に基づいて、ART当選フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。そして、ART当選フラグがONであると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-7-6＝Yes）、ステップS302-3-1-2-1-7-7に処理を移行し、ART当選フラグがONではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-7-6＝No）、ステップS302-3-1-2-1-7-9に処理を移行する。

【0631】

（ステップS302-3-1-2-1-7-7）

ステップS302-3-1-2-1-7-7において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をART準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がART準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にART準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-7-7の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-7-8に処理を移行する。

10

【0632】

（ステップS302-3-1-2-1-7-8）

ステップS302-3-1-2-1-7-8において、サブCPU401は、ART当選フラグをOFFにする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグをOFFにする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-7-8の処理が終了すると、第2 Bonus状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0633】

（ステップS302-3-1-2-1-7-9）

ステップS302-3-1-2-1-7-9において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第1転落待機状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第1転落待機状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第1転落待機状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-7-9の処理が終了すると、第2 Bonus状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0634】

（第3 Bonus状態用処理）

次に、図59に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第3 Bonus状態の場合に行われる第3 Bonus状態用処理についての説明を行う。なお、図59は第3 Bonus状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0635】

（ステップS302-3-1-2-1-8-1）

ステップS302-3-1-2-1-8-1において、サブCPU401は、第3 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第3 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-8-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-8-2に処理を移行する。

40

【0636】

（ステップS302-3-1-2-1-8-2）

ステップS302-3-1-2-1-8-2において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマン

50

ドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル（第3 Bonus 状態）（図32（A）参照）に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-8-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-8-3に処理を移行する。

【0637】

（ステップS302-3-1-2-1-8-3）

ステップS302-3-1-2-1-8-3において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-8-2のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-8-3=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-8-4に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-8-3=No）、ステップS302-3-1-2-1-8-5に処理を移行する。

10

【0638】

（ステップS302-3-1-2-1-8-4）

ステップS302-3-1-2-1-8-4において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-8-2のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、上乘せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-8-4の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-8-5に処理を移行する。

20

【0639】

（ステップS302-3-1-2-1-8-5）

ステップS302-3-1-2-1-8-5において、サブCPU401は、第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-8-1の処理により、サブRAM403に設けられている第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」とであると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-8-5=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-8-6に処理を移行し、第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-8-5=No）、第3 Bonus 状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0640】

（ステップS302-3-1-2-1-8-6）

ステップS302-3-1-2-1-8-6において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をART準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がART準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にART準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-8-6の処理が終了すると、第3 Bonus 状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

40

【0641】

（第1転落待機状態用処理）

次に、図60に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処

50

理において、サブ制御基板400により管理される状態が第1転落待機状態の場合に行われる第1転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図60は第1転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0642】

(ステップS302-3-1-2-1-9-1)

ステップS302-3-1-2-1-9-1において、サブCPU401は、第1転落待機状態用引戻抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられている第1転落待機状態用引戻抽選テーブル(図33(A)参照)に基づいて、Bonus状態が終了した後、ART準備状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-9-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-9-2に処理を移行する。

10

【0643】

(ステップS302-3-1-2-1-9-2)

ステップS302-3-1-2-1-9-2において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-9-1の第1転落待機状態用引戻抽選処理による抽選の結果、ART準備状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-9-2=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-9-3に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-9-2=No)第1転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0644】

(ステップS302-3-1-2-1-9-3)

ステップS302-3-1-2-1-9-3において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をART準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がART準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にART準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-9-3の処理が終了すると、第1転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0645】

(ART準備状態用処理)

次に、図61に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態がART準備状態の場合に行われるART準備状態用処理についての説明を行う。なお、図61はART準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0646】

(ステップS302-3-1-2-1-10-1)

ステップS302-3-1-2-1-10-1において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(ART準備状態・ART状態)(図32(B)参照)に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-10-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-10-2に処理を移行する。

40

【0647】

(ステップS302-3-1-2-1-10-2)

ステップS302-3-1-2-1-10-2において、サブCPU401は、当選し

50

たか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-10-1のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-10-2=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-10-3に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-10-2=No）、ART準備状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0648】

（ステップS302-3-1-2-1-10-3）

10

ステップS302-3-1-2-1-10-3において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-10-1のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、上乘せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-10-3の処理が終了すると、ART準備状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0649】

（ART状態用処理）

次に、図62に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態がART状態の場合に行われるART状態用処理についての説明を行う。なお、図62はART状態用処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0650】

（ステップS302-3-1-2-1-11-1）

ステップS302-3-1-2-1-11-1において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-11-2に処理を移行する。

30

【0651】

（ステップS302-3-1-2-1-11-2）

ステップS302-3-1-2-1-11-2において、サブCPU401は、ART状態用フェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART状態用フェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する処理を行う。そして、ART状態用フェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上であると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-11-2=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-11-3に処理を移行し、ART状態用フェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上ではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-11-2=No）、ステップS302-3-1-2-1-11-4に処理を移行する。

40

【0652】

（ステップS302-3-1-2-1-11-3）

ステップS302-3-1-2-1-11-3において、サブCPU401は、ART状態用フェイクゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART状態用フェイクゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-3の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-11-4に処理を移行する。

【0653】

50

(ステップS302-3-1-2-1-11-4)

ステップS302-3-1-2-1-11-4において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル（ART準備状態・ART状態）（図32（B）参照）に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-4の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-11-5に処理を移行する。

【0654】

(ステップS302-3-1-2-1-11-5)

10

ステップS302-3-1-2-1-11-5において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-11-4のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-11-5=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-11-6に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-11-5=No）、ステップS302-3-1-2-1-11-7に処理を移行する。

【0655】

(ステップS302-3-1-2-1-11-6)

20

ステップS302-3-1-2-1-11-6において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-11-4のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、上乘せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-6の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-11-7に処理を移行する。

【0656】

(ステップS302-3-1-2-1-11-7)

30

ステップS302-3-1-2-1-11-7において、サブCPU401は、第1上乘せ状態移行抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられている第1上乘せ状態移行抽選テーブル（図34（A）参照）に基づいて、第1上乘せ状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-7の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-11-8に処理を移行する。

【0657】

(ステップS302-3-1-2-1-11-8)

ステップS302-3-1-2-1-11-8において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-11-7の第1上乘せ状態移行抽選処理による抽選の結果、第1上乘せ状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-11-8=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-11-9に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-11-8=No）、ステップS302-3-1-2-1-11-11に処理を移行する。

40

【0658】

(ステップS302-3-1-2-1-11-9)

ステップS302-3-1-2-1-11-9において、サブCPU401は、第1上乘せ前兆ゲーム数抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられている第1上乘せ前兆

50

ゲーム数決定テーブル（図27（C）参照）に基づいて、第1上乗せ準備状態に移行するまでの前兆ゲーム数を決定し、サブRAM403に設けられている第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-9の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-11-10に処理を移行する。

【0659】

（ステップS302-3-1-2-1-11-10）

ステップS302-3-1-2-1-11-10において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第1上乗せ前兆状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ前兆状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第1上乗せ前兆状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-10の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-11-15に処理を移行する。

10

【0660】

（ステップS302-3-1-2-1-11-11）

ステップS302-3-1-2-1-11-11において、サブCPU401は、第2上乗せ状態移行抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられている第2上乗せ状態移行抽選テーブル（図34（B）参照）に基づいて、第2上乗せ状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-11の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-11-12に処理を移行する。

20

【0661】

（ステップS302-3-1-2-1-11-12）

ステップS302-3-1-2-1-11-12において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-11-11の第2上乗せ状態移行抽選処理による抽選の結果、第2上乗せ状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-11-12=Y e s）、ステップS302-3-1-2-1-11-13に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-11-12=N o）、ステップS302-3-1-2-1-11-16に処理を移行する。

30

【0662】

（ステップS302-3-1-2-1-11-13）

ステップS302-3-1-2-1-11-13において、サブCPU401は、第2上乗せ前兆ゲーム数抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられている第2上乗せ前兆ゲーム数決定テーブル（図27（D）参照）に基づいて、第2上乗せ準備状態に移行するまでの前兆ゲーム数を決定し、サブRAM403に設けられている第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-13の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-11-14に処理を移行する。

40

【0663】

（ステップS302-3-1-2-1-11-14）

ステップS302-3-1-2-1-11-14において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第2上乗せ前兆状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ前兆状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第2上乗せ前兆状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-14の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-11-15に処理を移行する。

【0664】

50

(ステップS302-3-1-2-1-11-15)

ステップS302-3-1-2-1-11-15において、サブCPU401は、ART状態用フェイクゲーム数カウンタの値に「0」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART状態用フェイクゲーム数カウンタの値に「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-15の処理が終了すると、ART状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0665】

(ステップS302-3-1-2-1-11-16)

ステップS302-3-1-2-1-11-16において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-11-1の処理により、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する処理を行う。そして、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「1」以上であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-11-16=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-11-17に処理を移行し、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「1」以上ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-11-16=No)、ステップS302-3-1-2-1-11-19に処理を移行する。

【0666】

(ステップS302-3-1-2-1-11-17)

ステップS302-3-1-2-1-11-17において、サブCPU401は、ART状態用フェイクゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART状態用フェイクゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、ART状態用フェイクゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-11-17=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-11-18に処理を移行し、ART状態用フェイクゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-11-17=No)、ART状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0667】

(ステップS302-3-1-2-1-11-18)

ステップS302-3-1-2-1-11-18において、サブCPU401は、ART状態用フェイクゲーム数抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用フェイクゲーム数決定テーブル(図29(B)参照)に基づいて、ART状態用フェイクゲーム数を決定し、サブRAM403に設けられているART状態用フェイクゲーム数カウンタの値をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-18の処理が終了すると、ART状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0668】

(ステップS302-3-1-2-1-11-19)

ステップS302-3-1-2-1-11-19において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第4転落待機状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第4転落待機状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第4転落待機状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-19の処理が終了すると、ART状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のス

テップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。

【0 6 6 9】

(第1上乗せ前兆状態用処理)

次に、図63に基づいて、図51のステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ前兆状態の場合に行われる第1上乗せ前兆状態用処理についての説明を行う。なお、図63は第1上乗せ前兆状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0 6 7 0】

(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 1)

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 1において、サブCPU 4 0 1は、ART状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、サブRAM 4 0 3に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 1の処理が終了すると、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 2に処理を移行する。

10

【0 6 7 1】

(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 2)

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 2において、サブCPU 4 0 1は、第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、サブRAM 4 0 3に設けられている第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 2の処理が終了すると、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 3に処理を移行する。

20

【0 6 7 2】

(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 3)

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 3において、サブCPU 4 0 1は、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM 4 0 2に設けられているART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ前兆状態)(図32(C)参照)に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 3の処理が終了すると、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 4に処理を移行する。

30

【0 6 7 3】

(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 4)

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 4において、サブCPU 4 0 1は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 3のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 4 = Yes)、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 5に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 4 = No)、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 6に処理を移行する。

40

【0 6 7 4】

(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 5)

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 5において、サブCPU 4 0 1は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 3のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、上乗せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM 4 0 3に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 5の処理が終了すると、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 2 - 6に処理を移行する。

50

【0675】

(ステップS302-3-1-2-1-12-6)

ステップS302-3-1-2-1-12-6において、サブCPU401は、第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-12-2の処理により、サブRAM403に設けられている第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-12-6=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-12-7に処理を移行し、第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-12-6=No）、ステップS302-3-1-2-1-12-8に処理を移行する。

10

【0676】

(ステップS302-3-1-2-1-12-7)

ステップS302-3-1-2-1-12-7において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第1上乗せ準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第1上乗せ準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-12-7の処理が終了すると、第1上乗せ前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0677】

(ステップS302-3-1-2-1-12-8)

ステップS302-3-1-2-1-12-8において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-12-1の処理により、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-12-8=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-12-9に処理を移行し、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-12-8=No）、第1上乗せ前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0678】

(ステップS302-3-1-2-1-12-9)

ステップS302-3-1-2-1-12-9において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ保障処理を行う。具体的には、サブCPU401は、第1上乗せ状態に移行することが決定されているにもかかわらず、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となり、ART状態が終了することを防止するために、サブRAM403に設けられている第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値を、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値に複写する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-12-9の処理が終了すると、第1上乗せ前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

40

【0679】

(第1上乗せ準備状態用処理)

次に、図64に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ準備状態の場合に行

50

われる第1上乗せ準備状態用処理についての説明を行う。なお、図64は第1上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0680】

(ステップS302-3-1-2-1-13-1)

ステップS302-3-1-2-1-13-1において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ準備状態)(図32(D)参照)に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-13-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-13-2に処理を移行する。

10

【0681】

(ステップS302-3-1-2-1-13-2)

ステップS302-3-1-2-1-13-2において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-13-1のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-13-2=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-13-3に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-13-2=No)、第1上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0682】

(ステップS302-3-1-2-1-13-3)

ステップS302-3-1-2-1-13-3において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-13-1のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、上乗せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-13-3の処理が終了すると、第1上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0683】

(第1上乗せ状態用処理)

次に、図65に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ状態の場合に行われる第1上乗せ状態用処理についての説明を行う。なお、図65は第1上乗せ状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0684】

(ステップS302-3-1-2-1-14-1)

ステップS302-3-1-2-1-14-1において、サブCPU401は、第1上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第1上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-14-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-14-2に処理を移行する。

40

【0685】

(ステップS302-3-1-2-1-14-2)

ステップS302-3-1-2-1-14-2において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態

50

用ゲーム数上乗せ抽選テーブル（第1上乗せ状態）（図32（E）参照）に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-14-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-14-3に処理を移行する。

【0686】

（ステップS302-3-1-2-1-14-3）

ステップS302-3-1-2-1-14-3において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-14-2のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-14-3=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-14-4に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-14-3=No）、ステップS302-3-1-2-1-14-5に処理を移行する。

10

【0687】

（ステップS302-3-1-2-1-14-4）

ステップS302-3-1-2-1-14-4において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-14-2のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、上乗せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-14-4の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-14-5に処理を移行する。

20

【0688】

（ステップS302-3-1-2-1-14-5）

ステップS302-3-1-2-1-14-5において、サブCPU401は、第1上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-14-1の処理により、サブRAM403に設けられている第1上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている第1上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、第1上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-14-5=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-14-6に処理を移行し、第1上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-14-5=No）、第1上乗せ状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0689】

（ステップS302-3-1-2-1-14-6）

ステップS302-3-1-2-1-14-6において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第2転落待機状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第2転落待機状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第2転落待機状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-14-6の処理が終了すると、第1上乗せ状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

40

【0690】

（第2転落待機状態用処理）

次に、図66に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第2転落待機状態の場合に行わ

50

れる第2転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図66は第2転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0691】

(ステップS302-3-1-2-1-15-1)

ステップS302-3-1-2-1-15-1において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第2転落待機状態)(図32(G)参照)に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-15-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-15-2に処理を移行する。

10

【0692】

(ステップS302-3-1-2-1-15-2)

ステップS302-3-1-2-1-15-2において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-15-1のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-15-2=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-15-3に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-15-2=No)、第2転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0693】

(ステップS302-3-1-2-1-15-3)

ステップS302-3-1-2-1-15-3において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-15-1のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、上乗せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-15-3の処理が終了すると、第2転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0694】

(第2上乗せ前兆状態用処理)

次に、図67に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ前兆状態の場合に行われる第2上乗せ前兆状態用処理についての説明を行う。なお、図67は第2上乗せ前兆状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0695】

(ステップS302-3-1-2-1-16-1)

ステップS302-3-1-2-1-16-1において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-16-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-16-2に処理を移行する。

40

【0696】

(ステップS302-3-1-2-1-16-2)

ステップS302-3-1-2-1-16-2において、サブCPU401は、第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-

50

16-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-16-3に処理を移行する。

【0697】

(ステップS302-3-1-2-1-16-3)

ステップS302-3-1-2-1-16-3において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ前兆状態)(図32(C)参照)に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-16-3の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-16-4に処理を移行する。

10

【0698】

(ステップS302-3-1-2-1-16-4)

ステップS302-3-1-2-1-16-4において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-16-3のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-16-4=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-16-5に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-16-4=No)、ステップS302-3-1-2-1-16-6に処理を移行する。

20

【0699】

(ステップS302-3-1-2-1-16-5)

ステップS302-3-1-2-1-16-5において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-16-3のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、上乗せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-16-5の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-16-6に処理を移行する。

30

【0700】

(ステップS302-3-1-2-1-16-6)

ステップS302-3-1-2-1-16-6において、サブCPU401は、第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-16-2の処理により、サブRAM403に設けられている第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-16-6=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-16-7に処理を移行し、第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-16-6=No)、ステップS302-3-1-2-1-16-8に処理を移行する。

40

【0701】

(ステップS302-3-1-2-1-16-7)

ステップS302-3-1-2-1-16-7において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第2上乗せ準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第2上乗せ準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-16-7の処理が

50

終了すると、第2上乗せ前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0702】

(ステップS302-3-1-2-1-16-8)

ステップS302-3-1-2-1-16-8において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-16-1の処理により、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-16-8=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-16-9に処理を移行し、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-16-8=No)、第2上乗せ前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

10

【0703】

(ステップS302-3-1-2-1-16-9)

ステップS302-3-1-2-1-16-9において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ保障処理を行う。具体的には、サブCPU401は、第2上乗せ状態に移行することが決定されているにもかかわらず、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となり、ART状態が終了することを防止するために、サブRAM403に設けられている第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値を、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値に複写する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-16-9の処理が終了すると、第2上乗せ前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0704】

(第2上乗せ準備状態用処理)

次に、図68に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ準備状態の場合に行われる第2上乗せ準備状態用処理についての説明を行う。なお、図68は第2上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

30

【0705】

(ステップS302-3-1-2-1-17-1)

ステップS302-3-1-2-1-17-1において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ準備状態)(図32(D)参照)に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-17-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-17-2に処理を移行する。

40

【0706】

(ステップS302-3-1-2-1-17-2)

ステップS302-3-1-2-1-17-2において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-17-1のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-17-2=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-17-3に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-17-2=

50

No)、第2上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0707】

(ステップS302-3-1-2-1-17-3)

ステップS302-3-1-2-1-17-3において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-17-1のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、上乗せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-17-3の処理が終了すると、第2上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

10

【0708】

(第2上乗せ状態用処理)

次に、図69に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ状態の場合に行われる第2上乗せ状態用処理についての説明を行う。なお、図69は第2上乗せ状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0709】

(ステップS302-3-1-2-1-18-1)

ステップS302-3-1-2-1-18-1において、サブCPU401は、第2上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第2上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-18-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-18-2に処理を移行する。

20

【0710】

(ステップS302-3-1-2-1-18-2)

ステップS302-3-1-2-1-18-2において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第2上乗せ状態)(図32(F)参照)に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-18-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-18-3に処理を移行する。

30

【0711】

(ステップS302-3-1-2-1-18-3)

ステップS302-3-1-2-1-18-3において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-18-2のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-18-3=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-18-4に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-18-3=No)、ステップS302-3-1-2-1-18-5に処理を移行する。

40

【0712】

(ステップS302-3-1-2-1-18-4)

ステップS302-3-1-2-1-18-4において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-18-2のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、上乗せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM403に設けられているAR

50

T状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-18-4の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-18-5に処理を移行する。

【0713】

(ステップS302-3-1-2-1-18-5)

ステップS302-3-1-2-1-18-5において、サブCPU401は、第2上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-18-1の処理により、サブRAM403に設けられている第2上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている第2上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、第2上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-18-5=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-18-6に処理を移行し、第2上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-18-5=No)、第2上乗せ状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

10

【0714】

(ステップS302-3-1-2-1-18-6)

ステップS302-3-1-2-1-18-6において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第3転落待機状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第3転落待機状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第3転落待機状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-18-6の処理が終了すると、第2上乗せ状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0715】

(第3転落待機状態用処理)

次に、図70に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第3転落待機状態の場合に行われる第3転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図70は第3転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

30

【0716】

(ステップS302-3-1-2-1-19-1)

ステップS302-3-1-2-1-19-1において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第3転落待機状態)(図32(H)参照)に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-19-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-19-2に処理を移行する。

40

【0717】

(ステップS302-3-1-2-1-19-2)

ステップS302-3-1-2-1-19-2において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-19-1のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乗せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-19-2=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-19-3に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-19-2=

50

N o)、第3転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0718】

(ステップS302-3-1-2-1-19-3)

ステップS302-3-1-2-1-19-3において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-19-1のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、上乘せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-19-3の処理が終了すると、第3転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

10

【0719】

(第4転落待機状態用処理)

次に、図71に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第4転落待機状態の場合に行われる第4転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図71は第4転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0720】

(ステップS302-3-1-2-1-20-1)

ステップS302-3-1-2-1-20-1において、サブCPU401は、第4転落待機状態用引戻抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられている第4転落待機状態用引戻抽選テーブル(図33(B)参照)に基づいて、ART状態が終了した後、再度ART状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-20-1の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-20-2に処理を移行する。

20

【0721】

(ステップS302-3-1-2-1-20-2)

ステップS302-3-1-2-1-20-2において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-20-1の第4転落待機状態用引戻抽選処理による抽選の結果、ART状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-20-2=Y e s)、ステップS302-3-1-2-1-20-3に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-20-2=N o)第4転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

30

【0722】

(ステップS302-3-1-2-1-20-3)

ステップS302-3-1-2-1-20-3において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をART状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がART状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にART状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-20-3の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-20-4に処理を移行する。

40

【0723】

(ステップS302-3-1-2-1-20-4)

ステップS302-3-1-2-1-20-4において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値に「

50

50」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-20-4の処理が終了すると、第4転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0724】

(表示判定コマンド受信時処理)

次に、図72に基づいて、図50のステップS302-3-1-4の処理により行われる表示判定コマンド受信時処理についての説明を行う。なお、図72は表示判定コマンド受信時処理のサブルーチンを示す図である。

【0725】

(ステップS302-3-1-4-1)

ステップS302-3-1-4-1において、サブCPU401は、表示判定コマンド受信時状態別移行処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている状態格納領域の値に基づいて、サブ制御基板400により管理される状態に応じた処理を行う。ここで、ステップS302-3-1-4-1の状態別移行処理では、サブRAM403に設けられている状態格納領域の値に応じたサブルーチンが設けられている(図73~図80参照)。そして、ステップS302-3-1-4-1の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

【0726】

(表示判定コマンド受信時Bonus準備状態用処理)

次に、図73に基づいて、図72のステップS302-3-1-4-1の表示コマンド受信時状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態がBonus準備状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時Bonus準備状態用処理についての説明を行う。なお、図73は表示判定コマンド受信時Bonus準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0727】

(ステップS302-3-1-4-1-1-1)

ステップS302-3-1-4-1-1-1において、サブCPU401は、Bonusリプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、「Bonusリプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、Bonusリプレイが表示されたと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-1-1=Yes)、ステップS302-3-1-4-1-1-2に処理を移行し、Bonusリプレイが表示されていないと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-1-1=No)、表示判定コマンド受信時Bonus準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

【0728】

(ステップS302-3-1-4-1-1-2)

ステップS302-3-1-4-1-1-2において、サブCPU401は、第1Bonus待機中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているBonus待機情報格納領域に格納されている値に基づいて、第1Bonus待機中であるか否かを判定する処理を行う。そして、第1Bonus待機中であると判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-1-2=Yes)、ステップS302-3-1-4-1-1-3に処理を移行し、第1Bonus待機中ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-1-2=No)、ステップS302-3-1-4-1-1-5に処理を移行する。

【0729】

(ステップS302-3-1-4-1-1-3)

ステップS302-3-1-4-1-1-3において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第1Bonus状態とする処理を行う。具体的には、

10

20

30

40

50

サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第1 Bonus 状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第1 Bonus 状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-1-3の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-1-4に処理を移行する。

【0730】

(ステップS302-3-1-4-1-1-4)

ステップS302-3-1-4-1-1-4において、サブCPU401は、第1 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値に「30」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第1 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値に「30」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-1-4の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-1-10に処理を移行する。

10

【0731】

(ステップS302-3-1-4-1-1-5)

ステップS302-3-1-4-1-1-5において、サブCPU401は、第2 Bonus 待機中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている Bonus 待機情報格納領域に格納されている値に基づいて、第2 Bonus 待機中であるか否かを判定する処理を行う。そして、第2 Bonus 待機中であると判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-1-5=Yes)、ステップS302-3-1-4-1-1-6に処理を移行し、第2 Bonus 待機中ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-1-5=No)、ステップS302-3-1-4-1-1-8に処理を移行する。

20

【0732】

(ステップS302-3-1-4-1-1-6)

ステップS302-3-1-4-1-1-6において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第2 Bonus 状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第2 Bonus 状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第2 Bonus 状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-1-6の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-1-7に処理を移行する。

30

【0733】

(ステップS302-3-1-4-1-1-7)

ステップS302-3-1-4-1-1-7において、サブCPU401は、第2 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値に「40」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第2 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値に「40」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-1-7の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-1-10に処理を移行する。

【0734】

(ステップS302-3-1-4-1-1-8)

ステップS302-3-1-4-1-1-8において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第3 Bonus 状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第3 Bonus 状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第3 Bonus 状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-1-8の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-1-9に処理を移行する。

40

【0735】

(ステップS302-3-1-4-1-1-9)

ステップS302-3-1-4-1-1-9において、サブCPU401は、第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。具体的には、サ

50

ブCPU401は、サブRAM403に設けられている第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-1-9の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-1-10に処理を移行する。

【0736】

(ステップS302-3-1-4-1-1-10)

ステップS302-3-1-4-1-1-10において、サブCPU401は、天井ゲーム数カウンタの値に「0」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値に「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-1-10の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時 Bonus 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

10

【0737】

(表示判定コマンド受信時第1転落待機状態用処理)

次に、図74に基づいて、図72のステップS302-3-1-4-1の表示コマンド受信時状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第1転落待機状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時第1転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図74は表示判定コマンド受信時第1転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0738】

(ステップS302-3-1-4-1-2-1)

ステップS302-3-1-4-1-2-1において、サブCPU401は、ブランクが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、「ブランク」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ブランクが表示されたと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-2-1=Yes)、ステップS302-3-1-4-1-2-2に処理を移行し、ブランクが表示されていないと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-2-1=No)、表示判定コマンド受信時第1転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

30

【0739】

(ステップS302-3-1-4-1-2-2)

ステップS302-3-1-4-1-2-2において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を通常状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が通常状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に通常状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-2-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-2-3に処理を移行する。

【0740】

(ステップS302-3-1-4-1-2-3)

ステップS302-3-1-4-1-2-3において、サブCPU401は、天井ゲーム数カウンタの値に「999」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値に「999」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-2-3の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時第1転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

40

【0741】

(表示判定コマンド受信時ART準備状態用処理)

次に、図75に基づいて、図72のステップS302-3-1-4-1の表示コマンド受信時状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態がART準備状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時ART準備状態用処理についての説明を

50

行う。なお、図 7 5 は表示判定コマンド受信時 A R T 準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0742】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 1)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 1 において、サブ C P U 4 0 1 は、A R T リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 1 は、「A R T リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、A R T リプレイが表示されたと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 1 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 2 に処理を移行し、A R T リプレイが表示されていないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 1 = N o)、表示判定コマンド受信時 A R T 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

10

【0743】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 2 において、サブ C P U 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態を A R T 状態とする処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が A R T 状態となるように、サブ R A M 4 0 3 に設けられている状態格納領域に A R T 状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 3 に処理を移行する。

20

【0744】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 3)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 3 において、サブ C P U 4 0 1 は、A R T 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」を加算する処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 1 は、サブ R A M 4 0 3 に設けられている A R T 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」を加算する処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 3 の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時 A R T 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

30

【0745】

(表示判定コマンド受信時第 1 上乗せ準備状態用処理)

次に、図 7 6 に基づいて、図 7 2 のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 の表示コマンド受信時状態別移行処理において、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が第 1 上乗せ準備状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時第 1 上乗せ準備状態用処理についての説明を行う。なお、図 7 6 は表示判定コマンド受信時第 1 上乗せ状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0746】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 4 - 1)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 4 - 1 において、サブ C P U 4 0 1 は、R U S H リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 1 は、「R U S H リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、R U S H リプレイが表示されたと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 4 - 1 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 4 - 2 に処理を移行し、R U S H リプレイが表示されていないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 4 - 1 = N o)、表示判定コマンド受信時第 1 上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

40

【0747】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 4 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 4 - 2 において、サブ C P U 4 0 1 は、サブ制御

50

基板400により管理される状態を第1上乗せ状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第1上乗せ状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-4-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-4-3に処理を移行する。

【0748】

(ステップS302-3-1-4-1-4-3)

ステップS302-3-1-4-1-4-3において、サブCPU401は、第1上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値に「10」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第1上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値に「10」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-4-3の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時第1上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

10

【0749】

(表示判定コマンド受信時第2上乗せ準備状態用処理)

次に、図77に基づいて、図72のステップS302-3-1-4-1の表示コマンド受信時用状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ準備状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時第2上乗せ準備状態用処理についての説明を行う。なお、図77は表示判定コマンド受信時第2上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0750】

(ステップS302-3-1-4-1-5-1)

ステップS302-3-1-4-1-5-1において、サブCPU401は、特別リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、「特別リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、特別リプレイが表示されたと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-5-1=Yes)、ステップS302-3-1-4-1-5-2に処理を移行し、特別リプレイが表示されていないと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-5-1=No)、表示判定コマンド受信時第2上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

30

【0751】

(ステップS302-3-1-4-1-5-2)

ステップS302-3-1-4-1-5-2において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第2上乗せ状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第2上乗せ状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-5-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-5-3に処理を移行する。

【0752】

(ステップS302-3-1-4-1-5-3)

ステップS302-3-1-4-1-5-3において、サブCPU401は、第2上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値に「20」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第2上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値に「20」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-5-3の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時第2上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

40

【0753】

(表示判定コマンド受信時第2転落待機状態用処理)

次に、図78に基づいて、図72のステップS302-3-1-4-1の表示コマンド

50

受信時用状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第2転落待機状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時第2転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図78は表示判定コマンド受信時第2転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0754】

(ステップS302-3-1-4-1-6-1)

ステップS302-3-1-4-1-6-1において、サブCPU401は、ARTリプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ARTリプレイが表示されたと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-6-1=Y e s)、ステップS302-3-1-4-1-6-2に処理を移行し、ARTリプレイが表示されていないと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-6-1=N o)、表示判定コマンド受信時第2転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

10

【0755】

(ステップS302-3-1-4-1-6-2)

ステップS302-3-1-4-1-6-2において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をART状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がART状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にART状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-6-2の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時第2転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

20

【0756】

(表示判定コマンド受信時第3転落待機状態用処理)

次に、図79に基づいて、図72のステップS302-3-1-4-1の表示コマンド受信時用状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第3転落待機状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時第3転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図79は表示判定コマンド受信時第3転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

30

【0757】

(ステップS302-3-1-4-1-7-1)

ステップS302-3-1-4-1-7-1において、サブCPU401は、ARTリプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ARTリプレイが表示されたと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-7-1=Y e s)、ステップS302-3-1-4-1-7-2に処理を移行し、ARTリプレイが表示されていないと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-7-1=N o)、表示判定コマンド受信時第3転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

40

【0758】

(ステップS302-3-1-4-1-7-2)

ステップS302-3-1-4-1-7-2において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をART状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がART状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にART状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-7-2の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時第2転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS3

50

02-3-1-6に処理を移行する。

【0759】

(表示判定コマンド受信時第4転落待機状態用処理)

次に、図80に基づいて、図72のステップS302-3-1-4-1の表示コマンド受信時状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第4転落待機状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時第4転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図80は表示判定コマンド受信時第4転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0760】

(ステップS302-3-1-4-1-8-1)

10

ステップS302-3-1-4-1-8-1において、サブCPU401は、ブランクが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、「ブランク」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ブランクが表示されたと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-8-1=Yes)、ステップS302-3-1-4-1-8-2に処理を移行し、ブランクが表示されていないと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-8-1=No)、表示判定コマンド受信時第4転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

【0761】

(ステップS302-3-1-4-1-8-2)

20

ステップS302-3-1-4-1-8-2において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を通常状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が通常状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に通常状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-8-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-8-3に処理を移行する。

【0762】

(ステップS302-3-1-4-1-8-3)

ステップS302-3-1-4-1-8-3において、サブCPU401は、天井ゲーム数カウンタの値に「999」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値に「999」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-8-3の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時第4転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

30

【0763】

なお、サブCPU401は、上述した表示判定コマンド受信時処理において、払出が伴う入賞に係る図柄組み合わせが表示されたと判定した場合には、演出制御基板600を介して、スピーカ(左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43)より、払出音を出音させるように制御する。なお、払出音を出音させるタイミングは、表示判定時に限らず、例えば、図36のステップS120において払出処理が行われ、メダルの払出を検出したことで、払出音を出音させるように構成してもよい。

40

【0764】

また、前述のように、サブCPU401は、所定の演出発生時には、演出指定コマンドを演出制御基板600に送信する。また、サブCPU401は、上記特定の検出結果(エラー検出結果等)を示すコマンドを受信した際には、出力指定コマンドを演出制御基板600に送信する。

【0765】

なお、演出制御基板600の液晶制御CPU601は、サブCPU401から演出指定コマンドを受信すると、演出指定コマンドに基づいて、指定された演出において出力させ

50

る音声データを決定し、音源 I C 6 0 5 に対して、所定の音声データを音源 R O M 6 0 6 等から、アンプ基板 5 0 0 を介して、それぞれのスピーカ（左上部スピーカ 4 0、左下部スピーカ 4 1、右上部スピーカ 4 2、右下部スピーカ 4 3）に出力させる処理を行う。また、演出制御基板 6 0 0 の液晶制御 C P U 6 0 1 は、サブ C P U 4 0 1 から出力指定コマンドを受信すると、出力指定コマンドを音源 I C 6 0 5 に送信する。音源 I C 6 0 5 は、出力指定コマンドに基づく所定の音声データを音源 R O M 6 0 6 等から、アンプ基板 5 0 0 を介して、それぞれのスピーカ（左上部スピーカ 4 0、左下部スピーカ 4 1、右上部スピーカ 4 2、右下部スピーカ 4 3）に出力させる。

【0766】

さらに、液晶制御 C P U 6 0 1 は、音源 R O M 6 0 6 に記憶された音声データを、それぞれのスピーカ（左上部スピーカ 4 0、左下部スピーカ 4 1、右上部スピーカ 4 2、右下部スピーカ 4 3）に出力する際に、予め指定したチャンネルに出力する音声データと、その時々で所定のチャンネルを検索して出力する音声データと、に分類している。

【0767】

具体的には、液晶制御 C P U 6 0 1 は、左上部スピーカ 4 0、左下部スピーカ 4 1、右上部スピーカ 4 2、右下部スピーカ 4 3 のそれぞれのチャンネルを、特定の音声データの出力先として特定している固定チャンネルと、音声データの出力時に所定の出力先を検索する可変チャンネルと、に分類している。そして、液晶制御 C P U 6 0 1 は、左上部スピーカ 4 0、左下部スピーカ 4 1、右上部スピーカ 4 2、右下部スピーカ 4 3 に対するチャンネルを、0 0 C H ~ 0 5 C H の 6 チャンネルを固定チャンネルとし、0 6 C H ~ 3 9 C H の 3 4 チャンネルを可変チャンネルとしている。

【0768】

出力先に固定チャンネルが指定されている音声データとしては、遊技機 1 の異常を報知する異常通知データ、警告を報知する警告通知データ、遊技の進行に必須の操作等に関する操作音データ等、最優先で鳴らさなければならない音声に該当する。これらの音声データとしては、例えば、設定変更装置作動異常時、ドア開放、B E T 音等の音声データが該当する。すなわち、前述のシステム音が、固定チャンネルから出力する音声に該当する。また、可変チャンネル用の音声データとしては、ゲームごとに行われる演出のための演出音等が設定され、例えば、遊技中の B G M や、演出ボタン操作音等が設定されている。

【0769】

なお、液晶制御 C P U 6 0 1 は、各スピーカ（左上部スピーカ 4 0、左下部スピーカ 4 1、右上部スピーカ 4 2、右下部スピーカ 4 3）に対して、スピーカの出力指定先や、空きチャンネルの状況に応じてそれぞれ処理を行うこととなるが、各スピーカ（左上部スピーカ 4 0、左下部スピーカ 4 1、右上部スピーカ 4 2、右下部スピーカ 4 3）に対する処理は、同様の処理なので、スピーカごとの処理の詳細については、説明を省略する。

【0770】

（演出制御基板におけるメイン処理）

次に、図 8 1 に基づいて、演出制御基板 6 0 0 におけるメイン処理についての説明を行う。

【0771】

（ステップ S 4 0 1）

ステップ S 4 0 1 において、液晶制御 C P U 6 0 1 は、初期化処理を行う。具体的には、液晶制御 C P U 6 0 1 は、液晶制御 R A M 6 0 3 のエラーチェック等の処理を行う。また、液晶制御 C P U 6 0 1 は、液晶制御 R A M 6 0 3 のチャンネル情報記憶領域における出力対象空きチャンネル、出力停止対象チャンネル、出力停止中チャンネルの格納領域の初期化（クリア）処理も行う。そして、ステップ S 4 0 1 の処理が終了すると、ステップ S 4 0 2 に処理を移行する。

【0772】

（ステップ S 4 0 2）

ステップ S 4 0 2 において、液晶制御 C P U 6 0 1 は、後で図 8 2 を用いて詳述するサ

10

20

30

40

50

サウンド再生制御処理を行う。当該処理において、液晶制御CPU601は、サブ制御基板400から送信されたコマンドを解析し、サウンドの再生処理等を行う。そして、ステップS402の処理が終了すると、ステップS403に処理を移行する。

【0773】

(ステップS403)

ステップS403において、液晶制御CPU601は、演出制御実行処理を行う。具体的には、液晶制御CPU601は、サブ制御基板400から送信されたコマンドや、演出装置ドライブ基板650を介して、演出装置センサ(左上演出装置センサ652s、左下演出装置センサ653s、右上演出装置センサ655s、右下演出装置センサ656s)、液晶昇降センサ(左上液晶昇降センサ658s、左下液晶昇降センサ659s、右上液晶昇降センサ661s、右下液晶昇降センサ662s)から受信した信号等に基づいて、液晶表示装置46に対する演出画像の表示処理や、演出装置ドライブ基板650を介した演出装置モータ(左演出装置モータ651、右演出装置モータ654)、液晶昇降モータ(左液晶昇降モータ657、右液晶昇降モータ660)、演出装置50の駆動制御処理、演出装置ドライブ中継基板750を介したランプ制御処理等を行う。そして、ステップS403の処理が終了すると、演出制御基板600におけるメイン処理を終了する。

【0774】

(サウンド再生制御処理)

次に、図82に基づいて、図81のステップS402の処理により行われるサウンド再生制御処理についての説明を行う。なお、図82はサウンド再生制御処理のサブルーチンを示す図である。

【0775】

(ステップS402-1)

ステップS402-1において、液晶制御CPU601は、システム音判定処理を行う。当該処理において、液晶制御CPU601は、出力指定コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。液晶制御CPU601は、出力指定コマンドを受信した場合には、当該出力指定コマンドに基づいて、使用する固定チャンネルの情報を更新して、音源IC605やVDP607等の所望の機器に出力指定コマンドを出力する処理を行う。そして、ステップS402-1の処理が終了すると、ステップS402-2に処理を移行する。

【0776】

(ステップS402-2)

ステップS402-2において、液晶制御CPU601は、演出指定コマンドを受信したか否かを判定する。当該処理において、液晶制御CPU601は、サブ制御基板400から受信したコマンドを解析し、演出指定コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。そして、演出指定コマンドを受信したと判定した場合には(ステップS402-2=Yes)、ステップS402-3に処理を移行し、演出指定コマンドを受信していないと判定した場合には(ステップS402-2=No)、サウンド再生制御処理を終了し、演出制御基板600におけるメイン処理のステップS403に処理を移行する。

【0777】

(ステップS402-3)

ステップS402-3において、液晶制御CPU601は、演出指定コマンドに基づき出力させる音声データ(以下、演出出力用音声データという)を決定し、決定した演出出力用音声データと同じ音番号の音声データが再生中であるか否かを判定する。すなわち、液晶制御CPU601は、演出出力用音声データと同一の音声データが現在再生中であるか否かを判定する。そして、同じ音番号の音声データが再生中であると判定された場合には(ステップS402-3=Yes)、ステップS402-4に処理を移行し、同じ音番号の音声データが再生中ではないと判定された場合には(ステップS402-3=No)、ステップS402-5に処理を移行する。

【0778】

(ステップS402-4)

10

20

30

40

50

ステップS402-4において、液晶制御CPU601は、再生サウンド停止処理を行う。具体的には、液晶制御CPU601は、ステップS402-3の処理で検索した演出出力用音声データと同じ音番号の音声データを再生中のチャンネルからの出力を停止させる処理を行う。なお、液晶制御CPU601は、音声データの再生出力を停止させたチャンネル番号を、液晶制御RAM603のチャンネル情報記憶領域における出力停止中チャンネルの格納領域に記憶する。そして、ステップS402-4の処理が終了すると、ステップS402-9に処理を移行する。

【0779】

(ステップS402-5)

ステップS402-5において、液晶制御CPU601は、空きチャンネル検索処理を行う。この空きチャンネル検索処理については、後述する。なお、当該処理において、液晶制御CPU601は、後述する検索方法により空きチャンネルを検索し、見つかった空きチャンネルを、液晶制御RAM603のチャンネル情報領域における出力対象空きチャンネルの格納領域に記憶する。そして、ステップS402-5の処理が終了すると、ステップS402-6に処理を移行する。

【0780】

(ステップS402-6)

ステップS402-6において、液晶制御CPU601は、空きチャンネルがあるか否かを判定する。具体的には、液晶制御CPU601は、液晶制御RAM603のチャンネル情報領域における出力対象空きチャンネルの格納領域に、空きチャンネルの情報が格納されているか否かを判定する。液晶制御CPU601は、出力対象空きチャンネルの格納領域に、空きチャンネルの情報が格納されていれば空きチャンネルがあると判定し、出力対象空きチャンネルの格納領域に、空きチャンネルの情報が格納されていなければ空きチャンネルがないと判定する。そして、空きチャンネルがあると判定された場合には(ステップS402-6=Yes)、ステップS402-9に処理を移行し、空きチャンネルがないと判定された場合には(ステップS402-6=No)、ステップS402-7に処理を移行する。

【0781】

(ステップS402-7)

ステップS402-7において、液晶制御CPU601は、停止チャンネル検索処理を行う。この停止チャンネル検索処理については、後述する。なお、当該処理において、液晶制御CPU601は、後述する検索方法により停止チャンネルを検索し、見つかった停止チャンネルを、液晶制御RAM603のチャンネル情報領域における出力停止対象チャンネルの格納領域に記憶する。そして、ステップS402-7の処理が終了すると、ステップS402-8に処理を移行する。

【0782】

(ステップS402-8)

ステップS402-8において、液晶制御CPU601は、再生サウンド停止処理を行う。具体的には、液晶制御CPU601は、ステップS402-7の処理で検索した停止チャンネル、すなわち、液晶制御RAM603のチャンネル情報領域における出力停止対象チャンネルの格納領域に記憶されたチャンネルから再生中の音声データの出力を停止させる処理を行う。なお、液晶制御CPU601は、音声データの再生出力を停止させたチャンネル番号を、液晶制御RAM603のチャンネル情報領域における出力停止中チャンネルの格納領域に記憶する。そして、ステップS402-8の処理が終了すると、ステップS402-9に処理を移行する。

【0783】

(ステップS402-9)

ステップS402-9において、液晶制御CPU601は、後で図83を用いて詳述するチャンネル設定処理を行う。当該処理において、液晶制御CPU601は、今回出力予定の音声データを出力させるチャンネルを設定する処理を行う。そして、ステップS40

10

20

30

40

50

2-9の処理が終了すると、ステップS402-10に処理を移行する。

【0784】

(ステップS402-10)

ステップS402-10において、液晶制御CPU601は、サウンド再生実行処理を行う。当該処理において、液晶制御CPU601は、上記設定したチャンネルに対して、今回出力予定の音声データを再生出力させる処理を行う。そして、ステップS402-10の処理が終了すると、サウンド再生制御処理を終了し、演出制御基板600におけるメイン処理のステップS403に処理を移行する。

【0785】

(空きチャンネル検索処理)

ここで、上記空きチャンネル検索処理について、説明する。

【0786】

空きチャンネル検索処理では、まず、出力を要求された音声データの出力チャンネルが予め指定されているか否かを判定する。すなわち、指定された音声データが固定チャンネル用の音声データであるのか、可変チャンネル用の音声データであるのか、を判定する。

【0787】

液晶制御CPU601は、指定された音声データが固定チャンネル用の音声データであると判定した場合には、指定された音声データが出力されるべき固有のチャンネル番号を、空きチャンネルとし、このチャンネル番号を、液晶制御RAM603のチャンネル情報領域における出力対象空きチャンネルの格納領域に、記憶する。

【0788】

液晶制御CPU601は、指定された音声データが可変チャンネル用の音声データであると判定した場合には、可変チャンネル、すなわち、06CH~39CHに空きチャンネルがあるか否かを検索する。

可変チャンネルの空きチャンネル検索方法は、出力する音声データがステレオ音声データであるのか、モノラル音声データであるのか、に大別される。

【0789】

出力する音声データがステレオ音声データである場合には、偶数のチャンネル番号から連続して2つのチャンネルが空いているか否かを、上位のチャンネルから検索する。

【0790】

すなわち、液晶制御CPU601は、まず、06CHと07CHが空いているのか否かを判定する。液晶制御CPU601は、06CHと07CHが空いていなければ、次に、08CHと09CHが空いているのか否かを判定する。

【0791】

液晶制御CPU601は、08CHと09CHが空いていなければ、以下、同様に下位方向に、空きが見つかるまで検索する。液晶制御CPU601は、38CHと39CHが空いているのか否かまで判定し、空いていなければ、空きチャンネルがないと判定する。液晶制御CPU601は、検索途中で空きチャンネルが見つかった場合には、空きチャンネルありとし、検索したチャンネル番号を、液晶制御RAM603のチャンネル情報領域における出力対象空きチャンネルの格納領域に記憶する。

【0792】

一方、出力する音声データがモノラル音声データである場合には、偶数のチャンネル番号と、次の奇数のチャンネル番号と、の2つのチャンネルで、一方が使用中であり、他方が空いているものがあるか否かを、検索する。

【0793】

そして、ペアになっていない空きチャンネルがなければ、下位のチャンネルから空きチャンネル検索を行う。すなわち、液晶制御CPU601は、39CHから、上位方向に38CH、37CH・・・06CHまで、空きチャンネルの検索を行う。なお、ペアで空きチャンネルがないことが分かっているので、奇数チャンネルのみの検索でもよい。液晶制御CPU601は、この検索により、空きチャンネルが見つかった場合には、空きチャン

10

20

30

40

50

ネルありとし、検索したチャンネル番号を、液晶制御RAM603のチャンネル情報領域における出力対象空きチャンネルの格納領域に記憶する。

【0794】

(停止チャンネル検索処理)

次に、停止チャンネル検索処理について、説明する。

なお、停止チャンネル検索処理は、新たな音声データを出力させるためのチャンネルが空いていない場合に、現在出力している音声データの一部を停止させ、出力用のチャンネルを空けるために、出力中の音声データを停止させるチャンネルを検索するための処理である。また、停止チャンネル検索処理は、以下に示すようないくつかの方法がある。

【0795】

まず、停止チャンネル検索処理では、音声データの出力の優先順位に基づき、停止チャンネルを検索する。

【0796】

この優先順位に基づく停止チャンネルの検索処理では、今回出力予定の音声データの優先順位を検索条件に含めて、停止チャンネルの検索を行う。この今回出力予定の音声データの優先順位を検索条件に含める場合、今回出力予定の音声データの優先順位と、出力中の音声データの優先順位によっては、検索条件に該当する停止チャンネルがなく、今回出力予定の音声データを出力させない場合もある。

【0797】

一方、今回出力予定の音声データの優先順位を検索条件に含めずに、停止チャンネルの検索を行うこともできる。この今回出力予定の音声データの優先順位を検索条件に含めない場合、音声データを出力しているいずれかのチャンネルを停止チャンネルとして検索でき、検索したチャンネルから、今回出力予定の音声データを出力させることができる。

【0798】

また、優先順位に基づく停止チャンネルの検索処理において、今回出力予定の音声データの優先順位を検索条件に含める場合、今回出力予定の音声データの優先順位と同一の優先順位のものを、検索対象に含めないこともできるし、含めることもできる。

【0799】

今回出力予定の音声データの優先順位と同一の優先順位のものを、検索対象に含めない場合、出力中の音声データの優先順位が、今回出力予定の音声データの優先順位以上のものを検索対象から除外し、今回出力予定の音声データの優先順位よりも低いもののみから検索する。したがって、出力中の音声データに、今回出力予定の音声データの優先順位よりも優先順位が低い音声データがない場合には、検索条件に該当する停止チャンネルがなく、今回出力予定の音声データを出力させない。

【0800】

一方、今回出力予定の音声データの優先順位と同一の優先順位のものを、検索対象に含める場合、出力中の音声データの優先順位が、今回出力予定の音声データの優先順位よりも高いものを検索対象から除外し、今回出力予定の音声データの優先順位以下のもののみから検索する。この場合、出力中の音声データに、今回出力予定の音声データの優先順位よりも優先順位が高い音声データしかない場合には、検索条件に該当する停止チャンネルがなく、今回出力予定の音声データを出力させない。

【0801】

次に、検索対象となる音声データの優先順が同一の場合の停止チャンネルの決定方法について、説明する。本実施の形態では、優先順が同一の場合、停止チャンネルの決定方法として、以下の2つの例について、説明する。

【0802】

ここでは、第1の停止チャンネルの決定方法として、出力中の音声データの残り再生時間が短いものを出力中のチャンネルから停止チャンネルとして決定する方法とする。また、第2の停止チャンネルの決定方法として、出力中の音声データの出力を開始した順番の古いものを出力中のチャンネルから停止チャンネルとして決定する方法とする。

10

20

30

40

50

【0803】

なお、停止チャンネルの決定方法としては、出力中の音声データの残り再生時間が長いものを出力中のチャンネルから停止チャンネルとして決定したり、出力中の音声データの出力を開始した順番の新しいものを出力中のチャンネルから停止チャンネルとして決定したり、出力中の音声データの全再生時間が短いものを出力中のチャンネルから停止チャンネルとして決定する等としてもよい。

【0804】

また、停止チャンネルの決定方法として、出力中の音声データの残り再生時間が短いものを出力中のチャンネルから停止チャンネルとして決定する場合、今回出力予定の音声データの再生時間と、比較するようにしてもよい。すなわち、検索した出力中の音声データの残り再生時間が、今回出力予定の音声データの再生時間よりも長い場合に、検索した音声データの出力中のチャンネルを、停止チャンネルの対象から除外するようにしてもよい。

10

【0805】

(チャンネル設定処理)

次に、図83に基づいて、図82のステップS402-9の処理により行われるチャンネル設定処理についての説明を行う。なお、図83はチャンネル設定処理のサブルーチンを示す図である。

【0806】

(ステップS402-9-1)

20

ステップS402-9-1において、液晶制御CPU601は、停止したチャンネルがあるか否かを判定する。すなわち、液晶制御CPU601は、液晶制御RAM603のチャンネル情報領域における出力停止中チャンネルの格納領域に、所定のチャンネルが記憶されているか否かを判定する。そして、停止したチャンネルがあると判定された場合には(ステップS402-9-1=Yes)、ステップS402-9-2に処理を移行し、停止したチャンネルがないと判定された場合には(ステップS402-9-1=No)、ステップS402-9-3に処理を移行する。

【0807】

(ステップS402-9-2)

30

ステップS402-9-2において、液晶制御CPU601は、停止チャンネル設定処理を行う。当該処理において、液晶制御CPU601は、液晶制御RAM603のチャンネル情報領域における出力停止中チャンネルの格納領域に記憶されたチャンネルを、今回出力予定の音声データを再生出力させるチャンネルに設定する処理を行う。そして、ステップS402-9-2の処理が終了すると、チャンネル設定処理を終了し、サウンド再生制御処理のステップS402-10に処理を移行する。

【0808】

(ステップS402-9-3)

40

ステップS402-9-3において、液晶制御CPU601は、空きチャンネル設定処理を行う。当該処理において、液晶制御CPU601は、液晶制御RAM603のチャンネル情報領域における出力対象空きチャンネルの格納領域に記憶されたチャンネルを、今回出力予定の音声データを再生出力させるチャンネルに設定する処理を行う。そして、ステップS402-9-3の処理が終了すると、チャンネル設定処理を終了し、サウンド再生制御処理のステップS402-10に処理を移行する。

【0809】

なお、上記演出制御基板600におけるメイン処理に対して、所定の間隔で、図示しない液晶制御割込処理が発生する。この液晶制御割込処理では、液晶制御RAM603のチャンネル情報記憶領域におけるチャンネル状態管理マップの各チャンネルの残り再生時間の更新処理等が行われる。

【0810】

次に、図84、図85、図86、図87、図88、図90、図93、図94、図95、

50

図 9 6 のタイミングチャート、および、図 8 9、図 9 1 のアニメーション、および、図 9 2 の音量グラフ図、図 1 0 6 の払出音の波形図を用いて、本発明の説明を行う。

【0811】

(タイミングチャートの用語説明)

はじめに、タイミングチャートで用いている用語について説明を行う。まず、「楽曲 A」とは、例えば、音源 ROM 6 0 6 に記憶された楽曲データに基づいて、スピーカ（左上部スピーカ 4 0、左下部スピーカ 4 1、右上部スピーカ 4 2、右下部スピーカ 4 3）から出力される BGM（バックグラウンドミュージック）が該当する。なお、音源 ROM 6 0 6 には、「楽曲 A」に対応する楽曲データの他に、「楽曲 B」に対応する楽曲データ、「楽曲 C」に対応する楽曲データなどが記憶されていてもよい。

10

【0812】

次に、「ミュート」とは、楽曲は出力（ON）されているが、音声は出さないことを表しており、「ミュート」が ON である場合には、後述する「音」が消音状態となる。一方、「ミュート」が OFF である場合には、後述する「音」が出音状態となる。

【0813】

次に、「音」とは、「楽曲 A」に基づく音を表しており、先に述べた「ミュート」が OFF である場合には、「楽曲 A」に基づく「音」は出音状態とされ、「ミュート」が ON である場合には、「楽曲 A」に基づく「音」は消音状態とされる。なお、「音」を消音状態から出音状態にする際には徐々に高音するように構成され、また、「音」を出音状態から消音状態にする際には徐々に消音するように構成されているため、図 8 4～図 8 8 においては、一部曲線で表している。

20

【0814】

次に、「成功音」とは、遊技者にとって有利な状態に移行することが決定され、遊技者に対して決定結果が報知される際に出音される音である。なお、遊技者にとって有利な状態とは、ビッグボーナスやレギュラーボーナスといったボーナス遊技や、RT 遊技状態や ART 状態や AT 状態といった特別遊技、または、ART 状態のゲーム数の上乗せ付与遊技などが該当する。

【0815】

次に、「BET 音」とは、遊技に必要なメダルが投入されたことに基づいて、メダルが投入されたことを遊技者に報知するために出音される音である。なお、遊技に必要なメダルの投入は、メダルが所定数貯留されている状況下で、BET ボタン 7 や MAX BET ボタン 8 が操作されること、または、メダルが所定数貯留されていない状況下で、メダルをメダル投入口 6 より投入することで行われる。なお、遊技に必要なメダルとは、1 遊技につき 3 枚であるが、1 遊技につき 2 枚であっても、1 遊技につき 1 枚であってもよい。

30

【0816】

次に、「リール回転開始音」とは、遊技に必要なメダルが投入されている状況下で、遊技者によってスタートレバー 1 0 が操作されたことに基づいて、リール（左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0）の回転が開始されたことを遊技者に報知するために出音される音である。

【0817】

次に、「停止音」とは、遊技者によって停止ボタンが操作されたことに基づいて、リールの停止を遊技者に報知するために出音される音である。具体的には、左リール 1 8 に対応する左停止ボタン 1 1 が操作され、左リール 1 8 が停止した場合と、中リール 1 9 に対応する中停止ボタン 1 2 が操作され、中リール 1 9 が停止した場合と、右リール 2 0 に対応する右停止ボタン 1 3 が操作され、右リール 2 0 が停止した場合に、それぞれ出音される。よって、図 8 4～図 8 8 においては、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 のそれぞれに対応する 3 回の停止音が出音されている。

40

【0818】

次に、「払出音」とは、有効ライン上に、払出を伴う図柄組み合わせが停止した後であって、メダルの払出が行われるのと同期して出音される音である。また、遊技者に払出が

50

あったことを報知するために出音される音である。例えば、有効ライン上に、「ベルA」、「ベルA」、「ベルA」の図柄組み合わせが停止した場合には、9枚の払出が行われ、後述する払出時間で構成される払出音が出音される。

【0819】

次に、「演出ボタンの操作を促す音声」とは、操作受付状態とされた演出ボタン21の操作を促す場合に出音される音である。例えば、1遊技において、停止ボタンを全て操作した後のタイミングにおいて、液晶表示装置46に表示される演出ボタン画像とともに、「押せ!」といった音声を出力することで、遊技者に、演出ボタン21の操作を促すようにしている。なお、演出ボタン21は、常に操作受付状態とされたものではなく、操作非受付状態から操作受付状態に、また、操作受付状態から操作非受付状態に変化するものである。

10

【0820】

次に、「失敗音」とは、遊技者にとって有利な状態に移行することが決定されなかった場合に、遊技者に対して決定結果が報知される際に出音される音である。なお、遊技者にとって有利な状態とは、ビッグボーナスやレギュラーボーナスといったボーナス遊技や、RT遊技状態やART状態やAT状態といった特別遊技、または、ART状態のゲーム数の上乗せ付与遊技などが該当する。

【0821】

なお、「音」は上記に挙げた例に限らず、例えば、遊技に必要なメダルが投入されている状況下で、遊技者によってスタートレバー10が操作されたことに基づいて、スタートレバー10が操作されたことを遊技者に報知するために出音される「レバー音」や、遊技に必要なメダルが投入されている状況下で、遊技者によってスタートレバー10が操作されたが、リールの回転開始条件を満たしていないとき（いわゆるウェイト時間が経過していないとき）に、リールの回転開始条件を満たしていないこと（ウェイト状態にあること）を遊技者に報知するために出音される「ウェイト音」なども、上記に挙げられる「音」に含めることができる。

20

【0822】

次に、「楽曲B」とは、先に述べた「楽曲A」同様、例えば、音源ROM606に記憶された楽曲データに基づいて、スピーカ（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）から出力されるBGMが該当する。なお、「楽曲A」と「楽曲B」は、異なる楽曲で構成されている。

30

【0823】

なお、図88における「音」は、「楽曲A」と、「楽曲B」とに対応している。即ち、「楽曲A」がONとなっているときは、「楽曲A」に基づく「音」が出音され、「楽曲B」がONとなっているときは、「楽曲B」に基づく「音」が出音されることとなる。

【0824】

（タイミングチャートの詳細説明）

なお、図84～図88においては、例えば、当選番号「25」のスイカや、当選番号「26」の弱チェリーに当選した場合の所定確率で移行するチャンスゾーンに滞在していることを想定している。このチャンスゾーンにおいては、当選役に応じた移行確率（例えば、図25（C）に基づく抽選確率）にて、遊技者にとって有利な状態（例えば、Bonus準備状態）に移行させる抽選を行っており、メダルがBETされ、スタートレバー10が操作されてから（遊技が開始されてから）、遊技者にとって有利な状態（例えば、Bonus準備状態）に移行させる抽選結果を導出するまで（遊技が終了するまで）を表している。なお、抽選結果の導出は、演出ボタン21が操作されることで、導出されるようになっている。なお、チャンスゾーンにおいては、図25（C）に基づく抽選確率にてBonus準備状態への移行抽選が行われるが、全ての当選役にて遊技者にとって有利な状態（例えば、Bonus準備状態）に移行させる抽選を行ってもよいし、特定の役（例えば、ベル役、またはリプレイ役）が成立したときのみ遊技者にとって有利な状態（例えば、Bonus準備状態）に移行させる抽選を行ってもよい。なお、チャンスゾーンとは、先

40

50

述の「チャンス状態」（図22参照）に該当する。なお、チャンスゾーンにおいて、演出ボタン21の操作は、必ずしも設ける必要はなく、第3停止操作が行われた後の所定時間が経過したタイミングにおいて、遊技者にとって有利な状態に移行させるか否かの決定結果に基づいて、成功音または失敗音を出音する構成であってもよい。また、演出ボタン21の操作は設けるが、操作有効期間内に遊技者によって演出ボタン21の操作が行われなかった場合に、操作有効期間経過後に、自動的に成功音または失敗音を出音する構成であってもよい。

【0825】

また、チャンスゾーンは、複数ゲーム（例えば、10ゲーム）で構成されており、図85においては、チャンスゾーンの最終ゲーム以外（例えば、1ゲーム目～9ゲーム目）を表しており、図86においては、チャンスゾーンの最終ゲーム（例えば、10ゲーム目）を表している。また、図84～図86においては、ミュートをかけることで消音状態とする構成であり、図87においては、一時停止を行うことで消音状態とする構成である。また、図88においては、「楽曲A」を停止させて消音状態とした後、「楽曲B」を出音する構成である。なお、「楽曲A」、または「楽曲B」は、チャンスゾーン中に出音される楽曲である。

【0826】

（図84のタイミングチャート1）

はじめに、図84のタイミングチャート1におけるタイミング（A）において、遊技者によって、BETボタン7やMAX BETボタン8が操作されることで、BET音が出音される。また、タイミング（A）において、楽曲AがONとされる。また、タイミング（A）において、音が出音される。つまり、遊技の開始操作であるBETボタン7やMAX BETボタン8の操作が行われることで、楽曲Aに基づく音が出音されることとなる。

【0827】

次に、タイミング（B）において、BET音が消音される。つまり、遊技の開始操作であるBETボタン7やMAX BETボタン8の操作が行われると、BET音と、楽曲Aに基づく音が出音されることとなるが、BET音は、メダルがBETされたことを報知した後は、すぐに消音状態となる。

【0828】

次に、タイミング（C）において、遊技者によって、スタートレバー10が操作されたことに基づいて、リールの回転が開始され、リール回転開始音が出音される。そして、リール回転開始音が出音された後は、タイミング（D）において、リール回転開始音が消音される。つまり、リール回転開始音は、リールの回転が開始したことを報知した後は、すぐに消音状態となる。

【0829】

次に、タイミング（E）において、遊技者によって停止ボタンが操作され、リールが停止することで停止音が出音される。そして、停止音が出音された後は、タイミング（F）において、停止音が消音される。つまり、停止音は、停止ボタンが操作されたことを報知した後は、すぐに消音状態となる。なお、便宜上、停止ボタンは、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の順序で操作されたものとして説明を行う。よって、タイミング（E）において出音され、タイミング（F）において消音される停止音は、左停止ボタン11を操作することで停止する左リール18の停止音に対応している。

【0830】

次に、タイミング（G）において、遊技者によって停止ボタンが操作され、リールが停止することで停止音が出音される。そして、停止音が出音された後は、タイミング（H）において、停止音が消音される。つまり、停止音は、停止ボタンが操作されたことを報知した後は、すぐに消音状態となる。なお、タイミング（G）において出音され、タイミング（H）において消音される停止音は、中停止ボタン12を操作することで停止する中リール19の停止音に対応している。

【0831】

10

20

30

40

50

次に、タイミング（I）において、遊技者によって停止ボタンが操作され、リールが停止することで停止音が出音される。そして、停止音が出音された後は、タイミング（J）において、停止音が消音される。つまり、停止音は、停止ボタンが操作されたことを報知した後は、すぐに消音状態となる。なお、タイミング（I）において出音され、タイミング（J）において消音される停止音は、右停止ボタン13を操作することで停止する右リール20の停止音に対応している。

【0832】

次に、タイミング（K）において、有効ライン上に、払出を伴う図柄組み合わせが停止したことに基づいて、払出音が出音される。なお、図84における例においては、当選役として、当選番号「32」の「押し順ベルA1」が決定されたとして説明を行う。よって、有効ライン上に、「押し順ベルA1」を構成する、左「ベルA」、中「ベルA」、右「ベルA」の図柄組み合わせが停止した状態となっている。そして、払出音が出音された後は、タイミング（L）において、払出音が消音される。なお、第3停止操作が行われたタイミング（J）から、払出音を消音とするタイミング（L）にかけて、楽曲Aに基づく音を徐々に消音状態とするように構成されている。

【0833】

次に、タイミング（L）において、払出音を消音状態とするとともに、ミュートをONとして、楽曲Aに基づく音を消音状態とする。また、演出ボタン（演出ボタン21）の操作を促す音声を出音する。演出ボタンの操作を促す音声としては、例えば、「押せ!」などの音声該当する。そして、演出ボタンの操作を促す音声を出音した後は、タイミング（M）において、演出ボタンの操作を促す音声が消音される。つまり、演出ボタンの操作を促す音声は、演出ボタンの操作を促す報知を行った後は、すぐに消音状態となる。

【0834】

なお、図示はしないが、タイミング（L）において、演出ボタン21が操作非受付状態から操作受付状態へと変化する。この操作受付状態にあるときには、演出ボタン21の操作を受け付けるようになっている。そして、この操作受付状態にあるときに、演出ボタン21が操作された場合には、図84の例においては、遊技者にとって有利な状態（例えば、ART状態）に移行させる抽選結果（当たり）を報知するようになっている。なお、操作受付状態は、所定時間から構成され、操作受付状態となっているときに、本発明における操作有効期間に該当する。

【0835】

なお、当たりである場合には、チャンスゾーンから、例えば、Bonus準備状態に状態が移行するため、チャンスゾーン中においてONとされる楽曲AはOFFにされる。なお、本発明における第2期間は、図84のタイミング（L）からタイミング（N）の期間が該当する。また、本発明における第1期間は、図84のタイミング（A）から、タイミング（L）の期間が該当する。なお、図84のタイミング（A）から、徐々に消音状態とする前のタイミング（J）までを第1期間としてもよい。

【0836】

そして、タイミング（N）において、成功音を出音することで、遊技者にとって有利な状態（例えば、ART状態）に移行させることを報知することとなる。そして、楽曲Aの出音をOFFとして、ミュートもOFFとする。そして、タイミング（O）において、成功音を消音とする。

【0837】

以上より、第2期間であるタイミング（L）からタイミング（N）の期間においては、ミュートをONにすることで、それまで出音していた楽曲に基づく音を消音状態とした。このように出音状況を変化させることで、タイミング（L）以降において設定される遊技者にとって有利な特典遊技へ移行するか否かを報知するタイミングが到来していることを報知することができ、注目ポイントを明確にすることができる。

【0838】

なお、上記の図84の説明においては、パチスロを例に説明を行ったが、パチンコ機に

10

20

30

40

50

おけるリーチ中においても上記の図 8 4 の説明と同様のことが適用できる。例えば、スーパーリーチに発展した後に、演出ボタンを押下させることによって、当たりであるかはずれであるかを報知するような演出を備えているパチンコ機において、演出ボタン押下タイミングよりも前に、ミュートをかけて消音状態とする。このように構成すれば、上記パチスロにおける効果と同様の効果が得られる。

【0839】

(図 8 5 のタイミングチャート 2)

次に、図 8 5 のタイミングチャート 2 を用いて説明を行う。なお、図 8 5 は、図 8 4 の別例であるため、図 8 5 においては、図 8 4 と同一箇所の説明は省略し、図 8 4 との相違点のみを説明する。

【0840】

図 8 5 の例においては、遊技者にとって有利な状態（例えば、ART 状態）に移行させない抽選結果（はずれ）を報知するようになっている。なお、はずれである場合には、チャンスゾーンの残りゲーム数がある場合には、チャンスゾーンにおける次のゲームに移行するため、チャンスゾーン中において ON とされる楽曲 A は ON のままとされる。

【0841】

つまり、タイミング（N）において、失敗音を出音することで、遊技者にとって有利な状態（例えば、ART 状態）に移行させないことを報知することとなる。そして、楽曲 A の出音を ON のままとし、ミュートを OFF とする。そして、タイミング（O）において、失敗音を消音として、チャンスゾーンにおける次のゲームに移行する。なお、本発明における第 2 期間は、図 8 5 のタイミング（L）からタイミング（N）の期間が該当する。また、本発明における第 1 期間は、図 8 5 のタイミング（A）から、タイミング（L）の期間が該当する。なお、図 8 5 のタイミング（A）から、徐々に消音状態とする前のタイミング（J）までを第 1 期間としてもよい。

【0842】

以上より、図 8 4 同様、第 2 期間であるタイミング（L）からタイミング（N）の期間においては、ミュートを ON にすることで、それまで出音していた楽曲に基づく音を消音状態とした。このように出音状況を変化させることで、タイミング（L）以降において設定される遊技者にとって有利な特典遊技へ移行するか否かを報知するタイミングが到来していることを報知することができ、注目ポイントを明確にすることができる。

【0843】

(図 8 6 のタイミングチャート 3)

次に、図 8 6 のタイミングチャート 3 を用いて説明を行う。なお、図 8 6 は、図 8 4 の別例であるため、図 8 6 においては、図 8 4 と同一箇所の説明は省略し、図 8 4 との相違点のみを説明する。

【0844】

図 8 6 の例においては、遊技者にとって有利な状態（例えば、ART 状態）に移行させない抽選結果（はずれ）を報知するようになっている。なお、図 8 6 においては、チャンスゾーンの最終ゲームを表しているため、はずれが報知されたゲームにおいて、チャンスゾーンが終了することから、チャンスゾーン中において ON とされる楽曲 A は OFF にされる。

【0845】

つまり、タイミング（N）において、失敗音を出音することで、遊技者にとって有利な状態（例えば、ART 状態）に移行させないことを報知することとなる。そして、楽曲 A の出音を OFF として、ミュートを OFF とする。そして、タイミング（O）において、失敗音を消音として、チャンスゾーンを終了する。なお、本発明における第 2 期間は、図 8 6 のタイミング（L）からタイミング（N）の期間が該当する。また、本発明における第 1 期間は、図 8 6 のタイミング（A）から、タイミング（L）の期間が該当する。なお、図 8 6 のタイミング（A）から、徐々に消音状態とする前のタイミング（J）までを第 1 期間としてもよい。

【0846】

以上より、図84、図85同様、第2期間であるタイミング(L)からタイミング(N)の期間においては、ミュートをONにすることで、それまで出音していた楽曲に基づく音を消音状態とした。このように出音状況を変化させることで、タイミング(L)以降において設定される遊技者にとって有利な特典遊技へ移行するか否かを報知するタイミングが到来していることを報知することができ、注目ポイントを明確にすることができる。

【0847】

(図87のタイミングチャート4)

次に、図87のタイミングチャート4を用いて説明を行う。なお、図87は、図84の別例であるため、図87においては、図84と同一箇所の説明は省略し、図84との相違点のみを説明する。

10

【0848】

図87の例においては、遊技者にとって有利な状態(例えば、ART状態)に移行させない抽選結果(はずれ)を報知するようになっている。なお、はずれである場合には、チャンスゾーンの残りゲーム数がある場合には、チャンスゾーンにおける次のゲームに移行するため、チャンスゾーン中においてONとされる楽曲Aは、再度ONとされ、一時停止された箇所から再度再生を行う。

【0849】

つまり、タイミング(N)において、失敗音を出音することで、遊技者にとって有利な状態(例えば、ART状態)に移行させないことを報知することとなる。そして、楽曲Aの出音を再度ONとする。そして、タイミング(O)において、失敗音を消音として、チャンスゾーンの次のゲームに移行する。なお、本発明における第2期間は、図87のタイミング(L)からタイミング(N)の期間が該当する。また、本発明における第1期間は、図87のタイミング(A)から、タイミング(L)の期間が該当する。なお、図87のタイミング(A)から、徐々に消音状態とする前のタイミング(J)までを第1期間としてもよい。

20

【0850】

以上より、図84、図85、図86同様、第2期間であるタイミング(L)からタイミング(N)の期間においては、楽曲を一時停止とすることで、それまで出音していた楽曲に基づく音を消音状態とした。このように出音状況を変化させることで、タイミング(L)以降において設定される遊技者にとって有利な特典遊技へ移行するか否かを報知するタイミングが到来していることを報知することができ、注目ポイントを明確にすることができる。

30

【0851】

(図88のタイミングチャート5)

次に、図88のタイミングチャート5を用いて説明を行う。なお、図88は、図84の別例であるため、図88においては、図84と同一箇所の説明は省略し、図84との相違点のみを説明する。

【0852】

図88の例においては、遊技者にとって有利な状態(例えば、ART状態)に移行させない抽選結果(はずれ)を報知するようになっている。なお、図88の例においては、ゲーム毎に出音される楽曲が異なっている。つまり、楽曲AをONとしたゲームにおいて、はずれである場合には、チャンスゾーンにおける次のゲームにおいては、楽曲Aとは異なる楽曲Bが出音されることとなる。

40

【0853】

つまり、タイミング(N)において、失敗音を出音することで、遊技者にとって有利な状態(例えば、ART状態)に移行させないことを報知することとなる。そして、楽曲Bの出音をONとする。そして、タイミング(O)において、失敗音を消音として、チャンスゾーンの次のゲームに移行する。なお、本発明における第2期間は、図88のタイミング(L)からタイミング(N)の期間が該当する。また、本発明における第1期間は、図

50

８８のタイミング（Ａ）から、タイミング（Ｌ）の期間が該当する。なお、図８８のタイミング（Ａ）から、徐々に消音状態とする前のタイミング（Ｊ）までを第１期間としてもよい。

【０８５４】

以上より、図８４、図８５、図８６、図８７同様、第２期間であるタイミング（Ｌ）からタイミング（Ｎ）の期間においては、楽曲を停止することで、それまで出音していた楽曲に基づく音を消音状態とした。このように出音状況を変化させることで、タイミング（Ｌ）以降において設定される遊技者にとって有利な特典遊技へ移行するか否かを報知するタイミングが到来していることを報知することができ、注目ポイントを明確にすることができる。

10

【０８５５】

（図８９におけるアニメーション）

次に、図８９に基づいて、図８４、図８５、図８６、図８７、図８８のタイミングチャートに基づくアニメーション演出について説明を行う。なお、図８９で示すアニメーション演出は、液晶表示装置４６において表示される演出である。

【０８５６】

はじめに、図８９（Ａ）においては、液晶表示装置４６において、味方キャラクタ画像と、敵キャラクタ画像とが表示され、両キャラクタが対決する様子が示されている。なお、図８９（Ａ）は、図８４～図８８における、タイミング（Ｃ）から、タイミング（Ｌ）の間にわたって表示されることとなる。

20

【０８５７】

次に、図８９（Ｂ）においては、液晶表示装置４６において、遊技者に演出ボタン２１の操作を促す画像が表示される。なお、図８９（Ｂ）は、図８４～図８８における、タイミング（Ｌ）から、タイミング（Ｍ）の間にわたって表示されることとなる。

【０８５８】

次に、図８９（Ｃ）においては、味方キャラクタが勝利した画像が表示される。なお、図８９（Ｃ）は、図８４における、タイミング（Ｎ）から、タイミング（Ｏ）の間にわたって表示されることとなる。つまり、遊技者にとって有利な状態に移行させる抽選結果である場合には、成功音の出音とともに、液晶表示装置４６においては、味方キャラクタが勝利した画像が表示されることとなる。

30

【０８５９】

次に、図８９（Ｄ）においては、味方キャラクタが敗北した画像が表示される。なお、図８９（Ｄ）は、図８５～図８８における、タイミング（Ｎ）から、タイミング（Ｏ）の間にわたって表示されることとなる。つまり、遊技者にとって有利な状態に移行させない抽選結果である場合には、失敗音の出音とともに、液晶表示装置４６においては、味方キャラクタが敗北した画像が表示されることとなる。

【０８６０】

（図９０のタイミングチャート６）

次に、図９０のタイミングチャート６を用いて説明を行う。なお、図９０における「楽曲Ａ」は、図８４～図８８の説明にて述べた内容と同一であるため説明を省略するが、「楽曲Ａ」をＯＦＦにする手法としては、先の図８４～図８８にて述べた、ミュートや一時停止などの手法を適用することができる。なお、「成功音」とは、後述するフリーズ状態中の遊技が継続し、ゲーム数の上乗せが行われる場合に出音される音で、「失敗音」とは、後述するフリーズ状態中の遊技が非継続となり、ゲーム数の上乗せが行われない場合に出音される音である。また、「スタートｓｗ」とは、スタートスイッチ１０ｓｗによるスタートレバー１０の操作検知を示している。即ち、「スタートｓｗ」がＯＮである場合には、スタートレバー１０が操作されたことを検知した状態を示しており、「スタートｓｗ」がＯＦＦである場合には、スタートレバー１０が操作されたことを検知していない状態を示している。なお、「スタートｓｗ」に代えて、例えば、ＭＡＸＢＥＴスイッチ８ｓｗが、ＭＡＸＢＥＴボタン８が操作されたことを検知したとしてもよい。

40

50

【0861】

また、図90における、「Aメロ」、「Bメロ」、「サビ」は、楽曲Aを構成する要素であり、例えば、「Aメロ」にあるときには、楽曲Aの「Aメロ」部分が再生され、「Bメロ」にあるときには、楽曲Aの「Bメロ」部分が再生され、「サビ」にあるときには、楽曲Aの「サビ」部分が再生されることを示している。なお、楽曲Aは、「Aメロ」、「Bメロ」、「サビ」の順序で構成されていて、「Bメロ」が、「サビ」に繋がる部分として構成されている。また、「サビ」とは、楽曲Aの中で最も盛り上がる部分が該当する。なお、図90における、楽曲Aの「Aメロ」、「Bメロ」の部分が、本発明における、通常の再生部分を構成し、楽曲Aの「サビ」部分が、本発明における、特定の再生部分を構成する。

10

【0862】

なお、図90においては、図84～図88とは異なり、フリーズ状態中に滞在していることを想定しており、当該フリーズ状態中において、ART遊技のゲーム数の上乗せ演出を行うように構成されている。なお、フリーズ状態中においては、所定確率で構成される継続率に当選している場合に限り、複数回にわたって遊技（擬似遊技）を行うことができる。この場合、複数の遊技を行えば行うほど、ART遊技のゲーム数の上乗せが行われるようになっているため、継続か非継続かは、遊技者にとって関心の高いものである。なお、図90においては、継続の場合は、楽曲のサビ部分を再生することで、遊技が継続されたことを報知するようにして、非継続の場合は、楽曲のサビ部分を再生しないことで、遊技が非継続となったことを報知するようにしている。つまり、図90においては、遊技者

20

【0863】

はじめに、図90（a）におけるタイミング（A）においては、楽曲AがONにされるとともに、楽曲Aを構成するAメロ部分の再生を開始する。なお、Aメロ部分の再生は所定時間にわたって行われ、所定時間が経過すると、Bメロ部分の再生を開始する。

【0864】

次に、図90（a）におけるタイミング（B）においては、楽曲AがOFFにされるとともに、Bメロ部分の再生を停止する。そして、その後、スタートレバー10の操作を促す報知が、例えば、液晶表示装置46を用いて行われる（後述の図91（C））。

30

【0865】

次に、図90（a）におけるタイミング（C）においては、遊技者によって、スタートレバー10が操作され、スタートswがONにされる。そして、図90（a）におけるタイミング（D）においては、スタートswがOFFにされるとともに、楽曲AをONにすることで、サビ部分の再生を行うようにする。また、図90（a）におけるタイミング（D）においては、楽曲Aとは別に、成功音をONにして、フリーズ状態中における遊技の継続とともに、ゲーム数の上乗せが行われることを報知するように構成している。なお、成功音は、図90（a）におけるタイミング（E）においてOFFにされるようになっている。なお、図90（a）におけるタイミング（D）は、本発明の、単位遊技における特定タイミングを構成する。なお、楽曲AのBメロ部分の再生は、この特定タイミングであるタイミング（D）まで再生してもよいし、図90に示されるように、特定タイミングであるタイミング（D）よりも前まで再生してもよい。但し、図90に示されるように、特定タイミングであるタイミング（D）よりも前まで再生する場合には、Bメロ部分の再生終了時点（タイミング（B））と、特定タイミング（タイミング（D））との間隔は、Bメロ部分とサビ部分との繋がりを考慮すると、短い方がよく、2～3秒程度が想定される。

40

【0866】

つまり、フリーズ状態中において、遊技（擬似遊技）が継続となるか非継続となるかを

50

報知するタイミングに至るまでは、Aメロ部分、およびサビ部分に繋がるBメロ部分を再生するようにして、遊技が継続となるか非継続となるかを報知するタイミングに至ったときで、遊技が継続である場合には、Bメロ部分から繋がるサビ部分を再生するようにした。よって、フリーズ演出中における遊技が継続したことを、楽曲の中で最も盛り上がるサビ部分の再生にて報知することができるので、更なる演出興趣の向上が図れる。なお、初回の遊技が継続となった場合、2回目の遊技においては別の楽曲を出音してもよい。

【0867】

一方、図90(b)においては、タイミング(A)において、楽曲AがONにされるとともに、楽曲Aを構成するAメロ部分の再生を開始する。なお、Aメロ部分の再生は所定時間にわたって行われ、所定時間が経過すると、Bメロ部分の再生を開始する。

10

【0868】

次に、図90(b)におけるタイミング(B)においては、楽曲AがOFFにされるとともに、Bメロ部分の再生を停止する。そして、その後、スタートレバー10の操作を促す報知が、例えば、液晶表示装置46を用いて行われる(後述の図91(C))。

【0869】

次に、図90(b)におけるタイミング(C)においては、遊技者によって、スタートレバー10が操作され、スタートswがONにされる。そして、図90(b)におけるタイミング(D)においては、スタートswがOFFにされるとともに、楽曲AをOFFにしたままで、サビ部分の再生を行わないようにする。また、図90(b)におけるタイミング(D)においては、失敗音をONにして、フリーズ状態中における遊技の非継続を報知するように構成している。なお、失敗音は、図90(b)におけるタイミング(E)においてOFFにされるようになっている。

20

【0870】

つまり、遊技が非継続である場合には、サビ部分の再生を行わないことで、遊技が継続したときに行われるサビ部分の再生に、より高い価値を持たせることができる。

【0871】

なお、上記の図90の説明においては、パチスロを例に説明を行ったが、パチンコ機におけるリーチ中においても上記の図90の説明と同様のことが適用できる。例えば、スーパーリーチに発展した後に、演出ボタンを押下させることによって、当たりであるかはずれであるかを報知するような演出を備えているパチンコ機において、当たりであれば、サビ部分を再生するようにして、はずれであればサビ部分を再生しないようにする。このように構成すれば、上記パチスロにおける効果と同様の効果が得られる。

30

【0872】

(図91におけるアニメーション)

次に、図91に基づいて、図90のタイミングチャートに基づくアニメーション演出について説明を行う。なお、図91で示すアニメーション演出は、液晶表示装置46と、リール(左リール18、中リール19、右リール20)とを用いて行われる演出を示している。

【0873】

なお、図91は、フリーズ状態中の擬似遊技を示す図面であるため、図91の説明において用いる「停止表示」とは、図柄が完全に停止表示されている状態ではなく、ゆれ変動表示が行われている状態のことを指している。なお、図91において、スタートレバー10が操作されること(図91において「遊技開始操作」)でフリーズ状態に移行し、その後、図91(A)に至る。なお、図91(A)、(B)、(C)、(D)は、フリーズ状態中の遊技(擬似遊技)中であることを示し、図91(E)は、フリーズ状態中の遊技(擬似遊技)が終了したことを示している。つまり、図91(E)に至った後は、上述の「遊技開始操作」に基づく遊技が開始される。つまり、左リール18、中リール19、右リール20が変動を開始する。一方、フリーズ状態中の遊技(擬似遊技)に継続している限りは、図91(E)に至ることはなく、図91(A)、(B)、(C)、(D)で示される遊技(擬似遊技)が繰り返し実行されることとなる。

40

50

【0874】

はじめに、図91（A）においては、左リール18が停止表示された状態である。このとき、左リール18においては、左リール上段に「再遊技A」図柄が停止表示され、左リール中段に「青セブン」図柄が停止表示され、左リール下段に「チェリー」図柄が停止表示されている。なお、リールの停止は、自動停止でも、手動停止でもどちらでもよい。そして、液晶表示装置46においては、ART遊技が10ゲーム上乗せされたことを示す「+10」が表示されるとともに、味方キャラクタが優勢である様子が表示されている。つまり、左リール18が停止表示されたことに基づいて、10ゲームの上乗せが行われることとなる。なお、中リール19、および、右リール20は、変動中である。また、図91（A）は、図90におけるタイミングチャートのタイミング（A）～タイミング（B）に該当する。

10

【0875】

次に、図91（B）においては、左リール18に続き、右リール20が停止表示された状態である。このとき、右リール20においては、右リール上段に「スイカ」図柄が停止表示され、右リール中段に「青セブン」図柄が停止表示され、右リール下段に「ベルB」図柄が停止表示されている。つまり、この状態においては、左リール中段の「青セブン」図柄と、右リール中段の「青セブン」図柄とが停止表示され、中リール中段に、「青セブン」図柄が停止表示されるか否かの状態（青セブン図柄の聴牌状態）を構築している。なお、リールの停止は、自動停止でも、手動停止でもどちらでもよい。そして、液晶表示装置46においては、ART遊技が10ゲーム上乗せされたことを示す「+10」が表示されるとともに、味方キャラクタが優勢である様子が表示されている。つまり、右リール20が停止表示されたことに基づいて、10ゲームの上乗せが行われることとなる。なお、中リール19は、変動中である。また、図91（B）は、図90におけるタイミングチャートのタイミング（B）～タイミング（C）に該当する。

20

【0876】

次に、図91（C）においては、液晶表示装置46において、スタートレバー10の操作を促す「スタートレバーを叩け！」の表示画像が表示されるとともに、味方キャラクタと敵キャラクタとが対決する様子が表示されている。なお、スタートレバーに限らず、MAX BETボタン8を操作させてもよい。また、図91（C）は、図90におけるタイミングチャートのタイミング（B）～タイミング（C）に該当する。

30

【0877】

次に、図91（D）においては、スタートレバー10が操作されたことに基づいて、中リール19が停止表示された状態である。このとき、中リール19においては、中リール上段に「スイカ」図柄が停止表示され、中リール中段に「青セブン」図柄が停止表示され、中リール下段に「再遊技A」図柄が停止表示されている。つまり、この状態においては、左リール中段の「青セブン」図柄と、中リール中段の「青セブン」図柄と、右リール中段の「青セブン」図柄とが揃って停止表示されていることとなり、液晶表示装置46においては、ART遊技が100ゲーム上乗せされたことを示す「+100」（TOTALで+120）が表示されるとともに、味方キャラクタが優勢である様子が表示されている。なお、図91（D）のように、中段ラインに「青セブン」図柄が停止表示された場合には、フリーズ状態中における遊技が継続となり、再度、図91（A）に移行する。なお、フリーズ状態中の遊技が継続か非継続となるかは、図91（C）における、スタートレバー10の操作が行われたことを契機に継続抽選が行われる。また、図91（D）は、図90（a）におけるタイミングチャートのタイミング（D）以降に該当し、楽曲Aのサビ部分の再生が行われていることとなる。

40

【0878】

一方、図91（E）においては、スタートレバー10が操作されたことに基づいて、中リール19が停止表示された状態である。このとき、中リール19においては、中リール上段に「チェリー」図柄が停止表示され、中リール中段に「スイカ」図柄が停止表示され、中リール下段に「青セブン」図柄が停止表示されている。つまり、この状態においては

50

、左リール中段の「青セブン」図柄と、中リール中段の「青セブン」図柄と、右リール中段の「青セブン」図柄とが揃って停止表示されていないこととなり、液晶表示装置46においては、TOTALの上乗せゲーム数である「+20」が表示されるとともに、味方キャラクターが劣勢である様子が表示されている。なお、図91(E)のように、中段ラインに「青セブン」図柄が停止表示されなかった場合には、フリーズ状態中における遊技が非継続となり、フリーズ演出が終了する。また、図91(D)は、図90(b)におけるタイミングチャートのタイミング(D)以降に該当し、楽曲Aのサビ部分の再生が行われていないこととなる。なお、図91(A)と図91(B)で表示されるキャラクター画像に対応する演出パターンは、遊技が継続する場合には、高い確率で味方キャラクターが優勢である演出パターンを選択して、遊技が非継続である場合には、高い確率で味方キャラクターが劣勢である演出パターンを選択して、その後の結果を事前に示唆するようにしてもよい。

10

【0879】

(図92の音量グラフ)

次に、図92の音量グラフを用いて説明を行う。なお、図92は、楽曲を出音する際の、出音時間と音量との関係を示すグラフである。なお、図92において、縦軸で示される数値は音量を示し、単位は「dB(デシベル)」で表される。また、マイナスの数値が小さいほど、音量値が大きいことを示し、「∞」を基準として、上下の振れ幅が大きいほど、音量値が大きいことを示している。なお、図92(a)で示されるグラフは、例えば、左上部スピーカ40、右上部スピーカ42から出音される音を示し、図92(b)で示されるグラフは、例えば、左下部スピーカ41、右下部スピーカ43から出音される音を示している。つまり、出音されるスピーカが異なっているだけで、1の楽曲が同一のタイミングで出音されていることを示しており、いわゆるステレオサウンドが出力されている波形を示している。

20

【0880】

はじめに、楽曲を出音した後は、タイミング(B)に至るまで、同一の音量にて出音を行う。そして、タイミング(B)においては、タイミング(C)に至るまで、楽曲の出音を消音とする。つまり、タイミング(B)からタイミング(C)の間は、楽曲は出音されていないこととなる。なお、消音となっている状態はわずかな時間であるため、遊技者には、音が一瞬途切れたように聴き取られることとなる。なお、タイミング(A)に至ったタイミングで、楽曲に残響効果(ディレイ処理)をかけていき、タイミング(B)以降に

30

【0881】

次に、タイミング(C)からタイミング(D)の間は、再度、同一の音量にて出音を行って、一部の期間においては、音量を小さくするように構成している。

【0882】

次に、タイミング(D)からタイミング(E)の間は、再度、楽曲の出音を消音とする。よって、タイミング(B)からタイミング(C)の消音と合わせて、音が途切れ途切れで遊技者に聴き取られることとなる。なお、このような消音期間を設けると、消音期間を設けない場合に比べて、音の残響効果をよりクリアにすることができ、遊技者に対して、クリアな残響効果音を出音することができる。

40

【0883】

次に、タイミング(E)からタイミング(F)の間は、再度、同一の音量にて出音を行って、一部の期間においては、音量を小さくするように構成している。

【0884】

次に、タイミング(F)からタイミング(G)の間は、再度、楽曲の出音を消音とする。よって、タイミング(B)からタイミング(C)の消音、および、タイミング(D)からタイミング(E)の消音と合わせて、音が途切れ途切れで遊技者に聴き取られることとなる。

【0885】

次に、タイミング(G)においては、タイミング(G)に至るまでに出音していたとき

50

の音量に比べて、音量を小さくするように構成している。なお、タイミング（G）に至った後に出音される音量は、最も大きい音量であっても、タイミング（G）に至るまでに音していた音量に比べて小さく構成されている。従って、タイミング（B）に至った後は、楽曲が徐々に途切れ途切れとなっていき、タイミング（G）に至った後は、楽曲の音量が徐々に小さくなっていくように構成されている。

【0886】

次に、タイミング（G）からタイミング（H）の間は、音量を細かく増減させるように出音する。なお、前述したとおり、タイミング（G）からタイミング（H）の間における最大の音量は、タイミング（G）に至るまでに音していた音量に比べて小さく構成されている。

10

【0887】

次に、タイミング（H）からタイミング（I）の間は、再度、楽曲の出音を消音とする。よって、タイミング（B）からタイミング（C）の消音、および、タイミング（D）からタイミング（E）の消音、タイミング（F）からタイミング（G）の消音と合わせて、音が途切れ途切れとなりつつ、タイミング（G）からタイミング（H）の音量調整によって、楽曲が徐々に小さくなっていくように構成されている。

【0888】

次に、タイミング（I）においては、タイミング（G）からタイミング（H）の間において音していた音量に比べて、音量を小さくするように構成している。なお、図92（a）、図92（b）のどちらにおいても、タイミング（I）に至った後に出音される音量は、最も大きい音量であっても、タイミング（G）からタイミング（H）の間に出音していた音量に比べて小さく構成されている。従って、タイミング（B）に至った後は、音が徐々に途切れ途切れとなっていき、タイミング（G）、タイミング（I）に至るにつれて、音量が徐々に小さくなっていくように構成されている。

20

【0889】

次に、タイミング（I）からタイミング（J）の間は、音量を細かく増減させるように出音する。なお、前述したとおり、図92（a）、図92（b）のどちらにおいても、タイミング（I）からタイミング（J）の間における最大の音量は、タイミング（G）からタイミング（H）の間において音していた音量に比べて小さく構成されている。

【0890】

次に、タイミング（J）からタイミング（K）の間は、再度、楽曲の出音を消音とする。よって、タイミング（B）からタイミング（C）の消音、および、タイミング（D）からタイミング（E）の消音、タイミング（F）からタイミング（G）の消音、タイミング（H）からタイミング（I）の消音と合わせて、音が途切れ途切れとなりつつ、タイミング（G）からタイミング（H）の音量調整、および、タイミング（I）からタイミング（J）の音量調整によって、音量が徐々に小さくなっていくように構成されている。

30

【0891】

次に、タイミング（K）においては、タイミング（I）からタイミング（J）の間において音していた音量に比べて、音量を小さくするように構成している。なお、図92（a）、図92（b）のどちらにおいても、タイミング（K）に至った後に出音される音量は、最も大きい音量であっても、タイミング（I）からタイミング（J）の間に出音していた音量に比べて小さく構成されている。従って、タイミング（B）に至った後は、音が徐々に途切れ途切れとなっていき、タイミング（G）、タイミング（I）、タイミング（K）に至るにつれて、音量が徐々に小さくなっていくように構成されている。

40

【0892】

次に、タイミング（K）からタイミング（L）の間は、音量を細かく増減させるように出音する。なお、前述したとおり、図92（a）、図92（b）のどちらにおいても、タイミング（K）からタイミング（L）の間における最大の音量は、タイミング（I）からタイミング（J）の間において音していた音量に比べて小さく構成されている。

【0893】

50

次に、タイミング（L）においては、再度、楽曲の出音を消音とし、タイミング（L）に至った後は、所定期間にわたって楽曲の出音を消音とする。なお、タイミング（L）に至った後の消音となっている時間は、タイミング（B）からタイミング（C）の間、および、タイミング（D）からタイミング（E）の間、および、タイミング（F）からタイミング（G）の間、および、タイミング（H）からタイミング（I）の間、および、タイミング（J）からタイミング（K）の間の時間よりも長く構成されている。

【0894】

なお、図92（a）で示される音出力は、左上部スピーカ40、右上部スピーカ42に担わせて、図92（b）で示される音出力は、左下部スピーカ41、右下部スピーカ43に担わせることが考えられる。つまり、図92（a）、図92（b）ともに、音が徐々に途切れ途切れになりつつ、音量が小さくなるように構成されているものの、音量に関しては、図92（a）よりも、図92（b）の方が大きく設定されることが示されている。このように、左下部スピーカ41、右下部スピーカ43から出力される音量を、左上部スピーカ40、右上部スピーカ42よりも大きくしておくことで、例えば、受皿ユニット38にメダルが払出されたとしても、メダルを払出す音によって、左下部スピーカ41、右下部スピーカ43から出力される音がかき消されてしまうことを防止することができる。

【0895】

（図93のタイミングチャート7）

次に、図93のタイミングチャート7を用いて説明を行う。なお、図93における「楽曲A」、「成功音」、「BET音」、「リール回転開始音」、「停止音」、「払出音」、「演出ボタンの操作を促す音声」は、図84～図88の説明にて述べた内容と同一であるため、説明を省略する。また、払出音のオンまでは、図84と同一であるため、説明を省略する。なお、「ディレイ」とは、楽曲に残響効果を与える処理を示しており、「ディレイ」がONである場合には、音が徐々に途切れ途切れとなっていく、音量が徐々に小さくなっていくように構成される。例えば、図92における、タイミング（A）からタイミング（L）の間が、「ディレイ」がONになっている状態である。一方、「ディレイ」がOFFである場合には、一定の音量にて楽曲が出音されることとなる。例えば、図92における、タイミング（A）に至るまでが、「ディレイ」がOFFになっている状態である。また、「Vol」とは、音量（ボリューム）を示しており、音量が「0」である場合には、音が出音されていない状態を示し、音量が「100」である場合には、音が最大値で出音されている状態を示している。なお、便宜上、最大値を「100」としているだけであるので、最大値の値は任意に変更可能であり、また、「0」～「100」の間であれば、任意の値を設定できるようになっている。

【0896】

タイミング（L）においては、ディレイがONにされる。つまり、払出が行われた後に、出音されている音が途切れ途切れとなり、徐々に音量が小さくなっていくように構成されている。なお、図93におけるタイミング（L）は、図92におけるタイミング（A）と対応している。

【0897】

なお、ディレイをONとしたタイミング（L）以降は、「Vol」で示すべく、音量が「100」から「0」に下がった後、再度、「100」に上げるのを2度繰り返した後、「100」から「0」に下げて、「80」程度まで上げて、再度、「0」に下げる。その後、「50」程度まで上げて、再度、「0」に下げる。その後、「30」程度まで上げて、再度、「0」に下げて、それ以降は、「0」のままとする。従って、遊技者にとっては、音が途切れ途切れで、徐々に音量が小さくなっていくように聴こえることとなる。なお、図93のタイミング（L）からタイミング（O）は、図92における、タイミング（A）からタイミング（L）と対応している。

【0898】

次に、タイミング（M）において、演出ボタン（演出ボタン21）の操作を促す音声を出音する。演出ボタンの操作を促す音声としては、例えば、「押せ！」などの音声該当

10

20

30

40

50

する。そして、演出ボタンの操作を促す音声を出音した後は、タイミング（N）において、演出ボタンの操作を促す音声が消音される。つまり、演出ボタンの操作を促す音声は、演出ボタンの操作を促す報知を行った後は、すぐに消音状態となる。

【0899】

なお、図示はしないが、タイミング（M）において、演出ボタン21が操作非受付状態から操作受付状態へと変化する。この操作受付状態にあるときには、演出ボタン21の操作を受け付けるようになっている。そして、この操作受付状態にあるときに、演出ボタン21が操作された場合には、図93の例においては、遊技者にとって有利な状態（例えば、ART状態）に移行させる抽選結果（当たり）を報知するようになっている。なお、操作受付状態は、所定時間から構成され、操作受付状態となっているときに、本発明における操作有効期間に該当する。

10

【0900】

そして、タイミング（O）において、成功音を出音することで、遊技者にとって有利な状態（例えば、ART状態）に移行させることを報知することとなる。そして、楽曲Aの出音をOFFとして、ディレイもOFFとする。そして、タイミング（P）において、成功音が消音とする。

【0901】

なお、当たりである場合には、チャンスゾーンから、例えば、ART状態に状態が移行するため、チャンスゾーン中においてONとされる楽曲AはOFFにされる。なお、本発明における第2期間は、図93のタイミング（L）からタイミング（O）の期間が該当する。また、本発明における第1期間は、図93のタイミング（A）から、タイミング（L）の期間が該当する。なお、図93のタイミング（A）から、第3停止操作を終えたタイミング（J）までを第1期間としてもよい。なお、演出ボタンの操作を促す音声をONするタイミング（タイミング（M））は、「Vol」が「0」となるタイミング（O）の時点か、タイミング（O）よりも後に設定してもよい。この場合、消音状態となってから所定時間経過後に、例えば、「押せ！」などの音声を出音されることとなり、演出ボタンの操作を促す報知がより聴き取りやすくなる。

20

【0902】

（図94のタイミングチャート8）

次に、図94のタイミングチャート8を用いて説明を行う。なお、図94は、図93の別例である。なお、図94における、「楽曲A」は、図84～図88の説明にて述べた内容と同一であるため、説明を省略する。また、「遊技中」とは、遊技者によって遊技が行われている状態を示しており、例えば、図93のタイミング（A）～タイミング（O）が、図94でいう遊技中に該当する。一方、「非遊技中」とは、遊技者によって遊技が行われていない状態を示しており、例えば、図93のタイミング（A）に至るまでか、タイミング（O）以降が、図94でいう非遊技中に該当する。また、図94においては、「楽曲A」に、ディレイ処理（音に残響効果を施す処理）を行うように構成されている。なお、ディレイ処理は、「楽曲A」のデータそのものを加工してもよいし、予めディレイ処理を施した音データを記憶しておいてもよい。

30

【0903】

はじめに、図94（a）においては、タイミング（A）において、遊技者によって遊技が開始されると、楽曲Aに基づく曲が出音される。そして、タイミング（B）において、「楽曲A」の曲に、ディレイ処理（音に残響効果を施す処理）を行う。そして、タイミング（B）からタイミング（C）にかけて、ディレイ処理が施された曲が出音されることとなる。

40

【0904】

一方、図94（b）においては、タイミング（A）において、遊技者によって遊技が開始されると、楽曲Aに基づく曲が出音される。そして、タイミング（B）において、「楽曲A」の曲に、ディレイ処理（音に残響効果を施す処理）を行う。そして、タイミング（B）からタイミング（C）にかけて、ディレイ処理が施された曲が出音されることとなる

50

。なお、図94(b)においては、1遊技に要する遊技時間が、図94(a)で示す例よりも長くなっている。つまり、図94(b)で示す例において遊技を行っている遊技者は、図柄の停止等に時間を要する、遊技に慣れていない遊技者を想定している。このように遊技に慣れていない遊技者が遊技を行っている場合は、タイミング(C)からタイミング(D)にかけて、ディレイ処理のみが施された専用の音データである、ディレイSEを用いて、音に残響効果を施すように構成されている。なお、ディレイSEはループさせることが可能である。このように構成することで、遊技に慣れていない遊技者が、遊技に時間を要した場合であっても、音の残響効果が途切れることがなく、演出効果の低下を防止することができる。なお、ディレイSEは、専用の音データとして、音源ROM606に記憶されている。

10

【0905】

(図95のタイミングチャート9)

次に、図95のタイミングチャート9を用いて説明を行う。なお、図95における、「楽曲A」は、図84～図88の説明にて述べた内容と同一であるため、説明を省略する。なお、「サブ制御基板により管理される状態」のうち、「Bonus準備状態」とは、図22における番号「05」で示される状態であり、「第1Bonus状態」とは、図22における番号「06」で示される状態であり、「第3Bonus状態」とは、図22における番号「08」で示される状態である。

【0906】

また、図95(a)においては、「第1Bonus状態」において再生される楽曲Aと、楽曲Aを構成する要素である、「サビ」、「間奏」、「Aメロ」とが示されている。また、図95(b)においては、「第3Bonus状態」において再生される楽曲Aと、楽曲Aを構成する要素である、「前奏」、「Aメロ」、「Bメロ」、「サビ」、「間奏」とが示されている。なお、図95(a)においては、「サビ」、「間奏」、「Aメロ」の順序で楽曲Aが再生される。また、図95(b)においては、「前奏」、「Aメロ」、「Bメロ」、「サビ」、「間奏」の順序で楽曲Aが再生される。なお、楽曲Aを構成する要素を全て再生したときに、未だ「Bonus状態」であるときには、再度、頭から再生させるようにしてもよい(ループさせてもよい)。また、図95(a)においては、サビ部分のみ繰り返し再生するようにしてもよい。なお、「第1Bonus状態」において再生される楽曲Aと、「第3Bonus状態」において再生される楽曲Aとは、同一の楽曲で構成されており、「第1Bonus状態」においては、「第3Bonus状態」で再生される楽曲Aの一部を再生するように構成されている。なお、図95(b)における「前奏」部分は、本発明における、第1のタイミングである通常の再生部分を構成し、図95(a)、および、図95(b)における「サビ」部分は、本発明における、第2のタイミングである特定の再生部分を構成する。

20

30

【0907】

なお、先にも述べたとおり、「第1Bonus状態」は、30ゲームで構成されており、「第3Bonus状態」は、50ゲームで構成されていることから、「Bonus状態」の立ち上がり期間(遊技可能期間)は、「第1Bonus状態」よりも、「第3Bonus状態」の方が長く構成されている。なお、本発明において、「第1Bonus状態」は、遊技者にとって有利な第1特典遊技を構成し、「第3Bonus状態」は、第1特典遊技よりもさらに遊技者にとって有利な第2特典遊技を構成する。

40

【0908】

(第1Bonus状態)

はじめに、図95(a)において、「Bonus準備状態」から「第1Bonus状態」に状態が遷移したタイミングにおいて、楽曲Aのサビ部分を出音する。そして、サビ部分の再生が終了すると、楽曲Aの間奏部分を出音し、楽曲Aの間奏部分の再生が終了すると、楽曲AのAメロ部分を出音する。そして、「第1Bonus状態」が終了する(30ゲームの遊技が終了する)と、楽曲Aを消音とする。

【0909】

50

(第3 Bonus 状態)

次に、図95(b)において、「Bonus 準備状態」から「第3 Bonus 状態」に状態が遷移したタイミングにおいて、楽曲Aの前奏部分を出音する。そして、前奏部分の再生が終了すると、Aメロ部分を出音し、Aメロ部分の再生が終了すると、Bメロ部分を出音し、Bメロ部分の再生が終了すると、サビ部分を出音し、サビ部分の再生が終了すると、間奏部分を出音する。そして、「第3 Bonus 状態」が終了する(50ゲームの遊技が終了する)と、楽曲Aを消音とする。

【0910】

なお、仮に、1ゲームあたり4.1秒にて第1 Bonus 状態を消化した場合には、第1 Bonus 状態の開始から終了までに、123秒(4.1秒×30ゲーム)を要することとなる。同様に、1ゲームあたり4.1秒にて第3 Bonus 状態を消化した場合には、第3 Bonus 状態の開始から終了までに、205秒(4.1秒×50ゲーム)を要することとなる。なお、楽曲Aの「サビ」は、楽曲Aの開始(「前奏」)から140秒再生した箇所に設けられている。このため、上記の遊技消化時間で第1 Bonus 状態を消化すると、「サビ」を聴くことができず、上記の遊技消化時間で第3 Bonus 状態を消化すると、「サビ」を聴くことができる。このような関係から、第1 Bonus 状態においては、第1 Bonus 状態の開始から「サビ」を再生するようになっている。このように構成することで、上記のような遊技消化時間にて遊技を行う遊技者であっても、楽曲の「サビ」を聴かせることが可能となる。

【0911】

つまり、第1 Bonus 状態のように Bonus 遊技の遊技可能ゲームが少ない Bonus は、楽曲の途中から再生するようにして、第3 Bonus 状態のように Bonus 遊技の遊技可能ゲームが多い Bonus 状態は、楽曲の先頭から再生するようにしたため、遊技可能ゲームが少ない「第1 Bonus 状態」であっても、楽曲の中で最も盛り上がる部分を構成するサビ部分を聴くことができるので、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0912】

なお、第2特典遊技としてビッグボーナスを、また、第1特典遊技としてレギュラーボーナスを適用することもできる。また、第1特典遊技として初期ゲーム数の短いART状態を、また、第2特典遊技として初期ゲーム数の長いART状態とに適用することもできる。

【0913】

なお、図95においては、パチスロを一例に挙げて説明を行ったが、パチンコ機に適用してもよい。なお、パチンコ機に適用した場合には、第1特典遊技として、例えば、ラウンド遊技の少ない大当たり(例えば、5ラウンド大当たり)を当てはめて、第2特典遊技として、例えば、ラウンド遊技の多い大当たり(例えば、16ラウンド大当たり)を当てはめることができる。この場合、5ラウンド大当たりの際は、サビ部分から再生するようにして、16ラウンド大当たりの際は、前奏部分から再生することが考えられる。このように構成すれば、上記パチスロにおける効果と同様の効果が得られる。

【0914】

(払出時間と払出音の関係について)

次に、図96のタイミングチャート10を用いて、払出時間と払出音の関係についての説明を行う。なお、図96においては、一例として、当選番号「32」の「押し順ベルA1」に当選し、「押し順ベルA1」を構成する図柄組み合わせが有効ライン上に停止表示されたとき(払出枚数として9枚払出)の例に基づいて、説明を行う。

【0915】

なお、払出を行う際に、クレジットに貯留させるときと、受皿ユニット38に払出すときとで、メダル1枚あたりを払出す払出時間として、異なる払出時間にて、メダルの払出を行うように構成されている。

【0916】

(クレジット信号)

図96に記載のクレジット信号は、クレジットに貯留させるときの払出時間を示すものである。このクレジット信号は、メダル1枚あたり、100msの払出時間にて、払出するように構成している。なお、図96においては、9枚の払出を行うべく、クレジット信号が9回ONになっている。また、払出間のインターバルは、例えば20msで構成されている。つまり、9枚払出をクレジットに貯留させるときの払出に要する時間は、 $100\text{ms} \times 9$ (枚)と、 $20\text{ms} \times 8$ (インターバル回数)とで、合計1060msとなる。

【0917】

(払出指令信号)

図96に記載の払出指令信号は、受皿ユニット38に払出するときの払出時間を示すものである。この払出指令信号は、メダル1枚あたり、77msの払出時間にて、払出するように構成している。なお、図96においては、9枚の払出を行うべく、払出指令信号が9回ONになっている。また、払出間のインターバルは、例えば20msで構成されている。つまり、9枚払出をクレジットに貯留させるときの払出に要する時間は、 $77\text{ms} \times 9$ (枚)と、 $20\text{ms} \times 8$ (インターバル回数)とで、合計853msとなる。

【0918】

(払出音)

図96に記載の払出音は、クレジットに貯留させるときの払出と、受皿ユニット38に払出するときの払出とで、ともに用いる払出音であり、クレジットに貯留させるときの払出と、受皿ユニット38に払出するときの払出とのどちらにおいても、1700msの出音時間で構成される払出音を出音するようになっている(後述の図106)。つまり、払出音の出音時間は、クレジットに貯留させるときの払出時間(前述の1060ms)よりも長い時間で構成され、また、受皿ユニット38に払出するときの払出時間(前述の853ms)よりも長い時間で構成されている。なお、図96の例においては、9枚払出役が当選し、有効ライン上に停止表示されたこととしているが、例えば、1枚払出役に当選し、有効ライン上に1枚払出役を構成する図柄組み合わせが停止表示された場合においても、1700msで構成される払出音を出音するようにしてもよいし、1枚の払出に要する時間よりもやや長い出音時間(例えば200ms)で構成された払出音を出音するようにしてもよい。

【0919】

つまり、クレジットに貯留させるときの払出であっても、受皿ユニット38に払出するときの払出であっても、それぞれの払出に要する時間よりも長い時間で構成された払出音が出音されるため、実際の払出枚数よりも多くの遊技媒体が払出されているような感覚を遊技者に付与することができ、更なる遊技興趣の向上が図れる。

【0920】

なお、本実施形態における、当選番号「29」のチャンス目CN1のように、払出枚数が少ない(払出枚数1枚)当選役の際に、払出に要する時間よりも長い時間で構成された払出音を出力すると、遊技者に、払出が行われていることに気付かせることができる。

【0921】

なお、払出音は、同じ当選役であれば、遊技状態を問わず、同じ払出時間で構成される払出音を出音してもよい。例えば、遊技者にとって不利な遊技状態(例えば、第1RT遊技状態)において、当選番号「31」の共通ベルに当選したときと、遊技者にとって有利な遊技状態(例えば、第4RT遊技状態)において、当選番号「31」の共通ベルに当選したときとで、どちらの場合においても、1700msで構成される払出音を出音するようにしてもよい。

【0922】

なお、貯留数の上限値(50枚)を跨いだ払出が行われるとき(例えば、貯留数が45枚で、9枚払出役に当選したとき)は、貯留数の上限値までは、メダル1枚あたり、100msの払出時間にて払出するように構成し、貯留数の上限値を超えてからは、メダル1枚あたり、77msの払出時間にて払出するように構成してもよい。

【0923】

なお、貯留数の上限値（50枚）を跨いだ払出が行われるとき（例えば、貯留数が45枚で、9枚払出役に当選したとき）は、貯留数の上限値までは、メダル1枚あたり、100msの払出時間にて払出すように構成し、貯留数の上限値を超えてからも、メダル1枚あたり、100msの払出時間にて払出すように構成してもよい。

【0924】

なお、メダルが遊技媒体貯留手段に貯留されているときに、遊技媒体精算手段（精算ボタン9）が遊技者によって操作された場合には、メダルを受皿ユニット38に払出すように構成される。この場合においては、メダル1枚あたり、77msの払出時間にて払出を行うように構成され（受皿ユニット38に払出す払出時間に基づく）、払出音は、払出に要する時間と等しい時間で構成される払出音が出力される。例えば、10枚の遊技媒体が貯留されているときに、精算ボタン9が遊技者によって操作された場合の払出に要する時間は、77ms×10（枚）と、払出間のインターバルの20ms×9（インターバル回数）とで、合計950msとなる。このときの払出音として、950msに亘って音が出続ける払出音を出力する。なお、払出音は、貯留可能な1枚から50枚のそれぞれに対応する払出時間と等しい時間で構成される払出音を、予め音源ROM606に記憶させておくことが考えられる。以上のように構成することで、精算ボタン9を操作して、遊技を終了する際には、精算枚数以上の払出が行われたという感覚を遊技者に与えないようにすることができる。

【0925】

なお、払出音は、1700msで構成される払出音に対応するデータを記憶しておいて、払出の際に、当該データを1回出力するようにしてもよいし、例えば、170msで構成される払出音に対応するデータを記憶しておいて、当該データを10回出力するようにしてもよい。また、170msで構成される払出音をループして再生するようにしてもよい。

【0926】

なお、払出音は、例えば、図106で示されるように構成されている。図106の（a）においては、RT1遊技状態時（例えば、通常遊技状態時）に入賞させたベル役の払出音の波形を示しており、図106（b）においては、RT4遊技状態時（例えば、ART状態時）に入賞させたベル役（押し順ベルを含む）の払出音の波形を示している。なお、縦軸は音量を示しており、横軸は出音時間を示している。出音時間は1700msで構成され、図106の（b）のRT4遊技状態時（例えば、ART状態時）であるときよりも、図106の（a）RT1遊技状態時（例えば、通常遊技状態時）であるときの方が、残響効果が施された音の出音時間が長く構成されている。このように同じ払出枚数で構成されるベル役であっても、状態によって異なる払出音を出音することで、異なる役が入賞したような感覚を付与することも可能となる。なお、図106（a）で示される払出音をRT4遊技状態時（例えば、ART状態時）に出音してもよく、図106（b）で示される払出音をRT1遊技状態時（例えば、通常遊技状態時）に出音してもよい。

【0927】

（図97のタイミングチャート11）

次に、図97のタイミングチャート11に基づいて、演出音の出音中に、エラーが発生した場合の音量制御について、説明する。

【0928】

図97に示す「エラー音」とは、所定のエラーの発生を報知するための音であり、ONの場合にデータとして出力していることを示し、OFFの場合にデータとして出力していないことを示すものである。また、「楽曲A」とは、上記のように、演出のための所定のBGM等の音であり、出力するか否かを示すものである。さらに、「Vol」は、「エラー音」や「楽曲A」等の音を出力する音量を示すものである。

【0929】

図97に示すように、通常のエラーが検出されていない状態では、「楽曲A」等の演出

10

20

30

40

50

音を所定の音量レベル、例えば、「50」で出力させる。この音量レベルは、遊技機1で予め決められた初期値や、遊技者が設定したレベルや、出力する「楽曲A」等の音声データに設定された値等によって決定する。なお、本実施の形態において、音量レベル「100」とは、遊技機1が出力できる最大音量のことを示す。また、音量レベル「50」や、音量レベル「0」は、上記音量レベル「100」に対する比率に応じた音量の大きさとなる。

【0930】

次に、タイミング(A)において、所定のエラーが検出されると、出力中の「楽曲A」の出力を消音し、当該エラーに対応した「エラー音」を読み出し、出力する。具体的には、液晶制御CPU601は、サブ制御基板400を介したエラーの入力等が行われると、

「楽曲A」の出力音を消音する。より詳しくは、各スピーカ（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）の「楽曲A」を出力しているチャンネルに対して、ミュートをかける。

10

【0931】

そして、音源IC605は、音源ROM606から対応する「エラー音」を読み出して、アンプ基板500を介して、スピーカ（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）に出力する。また、このとき、音源IC605は、エラーの検知に伴い、音量レベルを最大「100」にして、出力する。このときの音量レベルは、音量レベルの設定にかかわらず、音量レベルが「100」となる。したがって、エラー検出時には、遊技機1の最大音量で「エラー音」が出力されることとなる。

20

【0932】

次に、タイミング(B)において、上記エラーの検出が解消されると、「エラー音」の出力を停止し、「楽曲A」の出力を復活させる。また、このとき、液晶制御CPU601は、エラーの解除に伴い、音量レベルを最大「100」から、元の音量レベル「50」に戻して、「楽曲A」の出力を行う。

【0933】

(液晶制御CPUのチャンネル管理処理)

次に、液晶制御CPU601による各スピーカ（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）のチャンネル管理処理について、説明する。液晶制御CPU601は、各スピーカ（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）のチャンネルの音声出力を管理するため、チャンネル状態管理マップを、液晶制御RAM603に生成している。

30

【0934】

(液晶制御CPUのスピーカに対するチャンネル状態管理マップ)

図98は、液晶制御CPU601が液晶制御RAM603に生成するチャンネル状態管理マップを示す図である。図98に示すように、チャンネル状態管理マップは、固定チャンネルである00CH~05CH、可変チャンネルである06CH~39CHごとに出力中の音声データが記憶されている。さらに、チャンネル状態管理マップは、出力中の音声データとともに、当該音声データの出力の優先順位、出力された出力順序、残り再生時間が記憶されている。

40

【0935】

なお、優先順位における「H」、「M」、「L」は、それぞれハイレベル、ミドルレベル、ローレベルを示し、優先順位「H」が最も優先順位が高く、次が優先順位「M」となり、優先順位「L」が最も優先順位が低いことを示す。また、チャンネル状態管理マップに記憶される残り再生時間は、液晶制御CPU601の割込処理により、減算される。そして、残り再生時間が「0」となると、当該チャンネルの音声データの出力が終了し、チャンネル状態管理マップから消去される。

【0936】

このようなチャンネル状態管理マップを生成する液晶制御CPU601は、出力指定コマンドを受信すると、当該出力指定コマンドが出力を指定している音声データに指定され

50

ているチャンネル（固定チャンネル）を検索し、チャンネル状態管理マップの該当する固定チャンネルの領域を更新する。なお、出力指定コマンドによって指定される音声データ、すなわち、システム音の出力は、チャンネルの空き状況にかかわらず、予め指定されている固定チャンネルから出力させる。したがって、液晶制御CPU601は、チャンネルの空き状況にかかわらず、上記のように、指定の固定チャンネルに対して、チャンネル状態管理マップの更新を行う。また、出力指定コマンドは、液晶制御CPU601から音源IC605等に入力され、音源IC605は、出力指定コマンドによって所望の音声データを音源ROM606等から読み出し、スピーカから出力させる。

【0937】

液晶制御CPU601は、演出指定コマンドを受信すると、上記のように、演出指定コマンドに基づき演出出力用音声データを決定し、該当する音声データがステレオ音声データであるのか、モノラル音声データであるのか、を判定する。

10

【0938】

液晶制御CPU601は、該当する音声データがステレオ音声データであると判定した場合には、チャンネル状態管理マップを参照し、06CHから下位方向に順に、偶数チャンネルから連続して2つのチャンネルが空きチャンネルとなっているチャンネルを検索する。

【0939】

図98に示すチャンネル状態管理マップの例では、まず、液晶制御CPU601は、06CHを検索する。液晶制御CPU601は、06CHには、データが記憶され、使用中であるので、次に、08CHを検索する。液晶制御CPU601は、08CHが空きであるので、次に、09CHを検索するが、09CHはデータが記憶され、使用中であるので、次に、10CHを検索する。液晶制御CPU601は、10CHが空きであるので、次に、11CHを検索し、11CHが空きであることを確認すると、10CHと11CHとを出力対象チャンネルに設定して、音声出力処理を実行する。

20

【0940】

一方、液晶制御CPU601は、該当する音声データがステレオ音声データではなく、モノラル音声データであると判定した場合には、チャンネル状態管理マップを参照し、39CHから上位方向に順に、空きチャンネルとなっているチャンネルを検索する。ここで、液晶制御CPU601は、モノラル音声データの出力用チャンネルを検索する際には、偶数チャンネルから連続した2つのチャンネルのうち、一方のみが使用され、他方が空きチャンネルとなっているチャンネルがある場合には、そのような空きチャンネルを優先して空きチャンネルとして検索する。これにより、偶数チャンネルから連続した2つの空きチャンネルを極力残し、以後のステレオ音声データの出力用に空きチャンネルを残しておくことができる。

30

【0941】

図98に示すチャンネル状態管理マップの例では、まず、液晶制御CPU601は、39CHから上位方向に順に空きチャンネルを検索する。液晶制御CPU601は、09CHには、データが記憶され、使用中であるのに対して、08CHが空きであるので、08CHを出力対象チャンネルに設定して、音声出力処理を実行する。

40

【0942】

次に、空きチャンネルがない場合の処理について、説明する。

液晶制御CPU601は、空きチャンネルがない場合、所定の音声データの出力を停止し、この音声データを出力していたチャンネルを用いて、新たな音声データを出力させる。以下、出力を停止させる音声データの検索方法について、説明する。なお、システム音については、上記のように、チャンネルの空き状況にかかわらず、予め指定されている固定チャンネルから出力させるため、液晶制御CPU601が出力指定コマンドを受信した場合の処理は、前述の処理と同様である。したがって、以下の液晶制御CPU601の処理については、演出指定コマンドを受信した場合の処理についてのみ、説明する。

【0943】

50

(優先順位に基づく出力停止音声データの検索方法を説明するチャンネル状態管理マップ)

まず、優先順位に基づく、出力停止音声データの検索方法について、説明する。

図 99 は、優先順位に基づく出力停止音声データの検索を説明するためのチャンネル状態管理マップを示す図である。

【0944】

なお、図 99 において、チャンネル状態管理マップの上部に記載されたデータは、今回の出力対象の音声データの内容を示す。また、出力対象の音声データにおいては、再生時間が記憶されている。また、図 100、図 101、図 102、図 105 においても、同様である。

【0945】

また、出力対象の音声データがステレオ音声データである場合には、停止する音声データもステレオ音声データを対象とし、出力対象の音声データがモノラル音声データである場合には、停止する音声データもモノラル音声データを対象とする。なお、ステレオ音声データどうし、モノラル音声データどうしで、対象データが検索できなかった場合には、種類が異なる音声データを出力停止対象としてもよい。

【0946】

液晶制御 CPU 601 は、演出指定コマンドを受信した場合には、06CH～39CHの中から優先順位にしたがって、出力を停止する音声データのチャンネルを検索する。なお、ここでは、出力を停止する音声データは、出力対象の音声データの優先順位以下のものを対象とする。

【0947】

以下、図 99 に示す出力対象の音声データおよびチャンネル状態管理マップの例に基づいて、具体的に説明する。

【0948】

まず、液晶制御 CPU 601 は、出力対象の音声データの優先順位を読み出し、優先順位「M」を液晶制御 RAM 603 に記憶する。したがって、出力を停止する音声データの優先順位は、優先順位「M」以下の優先順位「L」と優先順位「M」が対象となる。

【0949】

次に、液晶制御 CPU 601 は、チャンネル状態管理マップの 06CH～39CH の記憶領域から、優先順位が最も低い優先順位「L」が記憶されているチャンネルを検索する。

図 99 の例では、優先順位「L」のデータは、14CHのみであるので、14CHを出力停止チャンネルとして、決定する。

なお、出力対象の音声データがステレオ音声データである場合には、空きチャンネルの検索時と同様に、偶数チャンネルから連続した 2 つのチャンネルを出力停止チャンネルとすることができるか否かで、検索を行ってもよい。

【0950】

液晶制御 CPU 601 は、チャンネル状態管理マップの 06CH～39CH の記憶領域から、優先順位「L」で出力停止の対象チャンネルが検索できなかった場合には、優先順位「M」が記憶されているチャンネルを、上記優先順位「L」での検索と同様に、検索して、出力停止の対象チャンネルを検索する。

【0951】

液晶制御 CPU 601 は、出力対象の音声データの優先順位が優先順位「M」であるので、チャンネル状態管理マップの 06CH～39CH の記憶領域から、優先順位「M」で出力停止の対象チャンネルが検索できなかった場合には、出力停止の対象チャンネルなしと決定する。

【0952】

次に、優先順位が同一のデータが複数検索された場合の処理について、説明する。

優先順位が同一のデータが複数検索された場合には、以下の 2 つの方法について、説明

10

20

30

40

50

する。すなわち、1つ目は、残り再生時間が短いものから出力停止の対象とする場合であり、2つ目は、音声データの出力された再生開始時間が古いものから出力停止の対象とする場合である。

【0953】

(残り再生時間に基づく出力停止音声データの検索)

まず、残り再生時間が短い音声データから出力停止の対象とする場合について、説明する。

図100は、残り再生時間に基づく出力停止音声データの検索を説明するためのチャンネル状態管理マップを示す図である。

【0954】

10

液晶制御CPU601は、演出指定コマンドを受信した場合には、06CH~39CHの中から優先順位にしたがって、出力を停止する音声データのチャンネルを検索する。ここでは、液晶制御CPU601は、優先順位が同一のデータが複数検索された場合、残り再生時間が短い音声データから出力停止の対象とする。

【0955】

以下、図100に示す出力対象の音声データおよびチャンネル状態管理マップの例に基づいて、具体的に説明する。

【0956】

まず、液晶制御CPU601は、優先順位に基づき、出力を停止する音声データのチャンネルを検索する。優先順位に基づく出力停止音声データのチャンネル検索方法は、上記検索方法と同様なので、説明を省略する。

20

【0957】

図100の例では、液晶制御CPU601は、優先順位に基づき、出力を停止する音声データのチャンネルを検索すると、優先順位「L」のデータとして、14CHと、15CHと、を出力停止チャンネルの候補として、抽出する。

【0958】

さらに、液晶制御CPU601は、上記それぞれの音声データの残り再生時間を比較して、残り再生時間の最も短いチャンネルを抽出する。したがって、液晶制御CPU601は、残り再生時間の最も短いチャンネルとして、15CHを抽出し、出力停止の対象チャンネルとして、15CHを決定する。

30

【0959】

(再生開始時間に基づく出力停止音声データの検索)

次に、音声データの出力された再生開始時間が古いものから出力停止の対象とする場合について、説明する。

図101は、再生開始時間に基づく出力停止音声データの検索を説明するためのチャンネル状態管理マップを示す図である。

【0960】

液晶制御CPU601は、演出指定コマンドを受信した場合には、06CH~39CHの中から出力順序にしたがって、出力を停止する音声データのチャンネルを検索する。ここでは、液晶制御CPU601は、優先順位が同一のデータが複数検索された場合、再生開始時間が古い音声データから出力停止の対象とする。

40

【0961】

以下、図101に示す出力対象の音声データおよびチャンネル状態管理マップの例に基づいて、具体的に説明する。

【0962】

まず、液晶制御CPU601は、優先順位に基づき、出力を停止する音声データのチャンネルを検索する。優先順位に基づく出力停止音声データのチャンネル検索方法は、上記検索方法と同様なので、説明を省略する。

【0963】

図101の例では、液晶制御CPU601は、優先順位に基づき、出力を停止する音声

50

データのチャンネルを検索すると、優先順位「L」のデータとして、14CHと、15CHと、を出力停止チャンネルの候補として、抽出する。

【0964】

さらに、液晶制御CPU601は、上記それぞれの音声データの再生開始時間を比較するため、出力順序を比較して、音声データの出力を開始した出力順序が最も古いチャンネルを抽出する。したがって、液晶制御CPU601は、再生開始時間が最も古いチャンネルとして、14CHを抽出し、出力停止の対象チャンネルとして、14CHを決定する。

【0965】

(同一音声データの上書き出力再生)

次に、出力中の音声データと同一の音声データは、同一のチャンネルから再生出力させる場合について、説明する。

10

図102は、同一音声の上書き出力を説明するチャンネル状態管理マップを示す図である。

【0966】

液晶制御CPU601は、演出指定コマンドを受信し、この演出指定コマンドにより出力させる音声データと同一の音声データを、現在出力中であるか否かを判定する。液晶制御CPU601は、出力させる音声データと同一の音声データが、現在出力中であると判定した場合には、この出力している音声データの出力を停止し、同一のチャンネルを用いて、新たに指定された音声データを出力させる。

20

【0967】

一方、液晶制御CPU601は、出力させる音声データと同一の音声データが、現在出力中ではないと判定した場合には、すでに説明した空きチャンネル検索方法や、出力停止チャンネル指定方法等によって、出力用のチャンネルを検索し、検索したチャンネルから新たに指定された音声データを出力させる。

【0968】

なお、液晶制御CPU601は、指定された音声データが、固定チャンネル出力用の音声データであり、出力先チャンネルが固定されている場合には、音声データに固有のチャンネルから出力させる。

【0969】

以下、図102に示す出力対象の音声データおよびチャンネル状態管理マップの例に基づいて、具体的に説明する。

30

【0970】

まず、液晶制御CPU601は、出力させる音声データが、固定チャンネル用の音声データであるか、可変チャンネル用の音声データであるか、を判定する。液晶制御CPU601は、出力させる音声データが、固定チャンネル用の音声データであると判定した場合には、対応する固定CH(00CH~05CH)から指定の音声データを出力させる。なお、液晶制御CPU601は、対応する固定CH(00CH~05CH)が使用中であっても、使用中の音声データの出力を停止させ、当該チャンネルから新たに音声データを出力させる。

【0971】

40

一方、液晶制御CPU601は、出力させる音声データが、可変チャンネル用の音声データであると判定した場合には、可変CH(06CH~39CH)を検索し、指定の音声データと同一の音声データが出力されているか否かを判定する。液晶制御CPU601は、いずれかのチャンネルから指定の音声データと同一の音声データが出力されていると判定した場合には、当該チャンネルの音声データの出力を停止し、新たに指定された音声データ(同一の音声データ)を当該チャンネルから出力させる。

【0972】

図102の例では、液晶制御CPU601は、指定の音声データである音声データ「ESE」が、06CH~39CHのいずれかから出力されているかを検索する。液晶制御CPU601は、この検索により、14CHから出力されていることを認識し、14CHか

50

らの出力を停止する。次いで、液晶制御CPU601は、指定された音声データ「ESE」を14CHから出力させる。

【0973】

一方、液晶制御CPU601は、音声データ「ESE」が、06CH～39CHのいずれからも出力されていないと判定した場合には、すでに説明した空きチャンネル検索方法や、出力停止チャンネル指定方法等によって、出力用のチャンネルを検索し、検索したチャンネルから指定された音声データ「ESE」を出力させる。

【0974】

(図103のタイミングチャート12)

次に、タイミングチャートに基づき、出力中の音声データと同一の音声データを、同一のチャンネルから再生出力させる場合について、説明する。

図103に、同一音声の上書き出力に係るタイミングチャートを示す。

【0975】

図103に示す「演出ボタンSW」とは、演出ボタン21が押下されたか否かを表すものである。具体的には、「演出ボタンSW」のONとは、演出ボタンセンサ710sが演出ボタン21の押下を検出した状態を示し、「演出ボタンSW」のOFFとは、演出ボタンセンサ710sが演出ボタン21の押下を検出していない状態を示す。

【0976】

また、「CH書き込み」とは、音声データをスピーカ（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）から出力可能とするための準備状態を表すものである。具体的には、「CH書き込み」のONとは、音声データの出力準備中を示し、「CH書き込み」のOFFとは、音声データの出力準備が終了した、または、出力に対する処理を行っていない状態を示す。

【0977】

また、「音出力」とは、スピーカ（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）からの音の出力状態を表すものであり、「音出力」のONとは、音出力されている状態を示し、「音出力」のOFFとは、音出力されていない状態を示す。なお、この「音出力」を、演出制御基板600からアンプ基板500を介してスピーカ（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）に対する音声データのデータ出力状況としてもよい。

【0978】

図103に示すように、タイミング(A)において、演出ボタンセンサ710sが演出ボタン21の押下を検出すると、「演出ボタンSW」がONとなる。

【0979】

液晶制御CPU601は、「演出ボタンSW」がONとなると、タイミング(B)において、「CH書き込み」をONとして、演出ボタン21の押下に対応した音声データ、例えば、音声データ「ESE」を音源ROM606から読み出し、アンプ基板500を介して、スピーカ（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）に出力する準備を開始する。なお、液晶制御CPU601は、音声データ「ESE」を14CHから出力するものとする。

【0980】

次に、音声データ「ESE」の出力準備が完了すると、タイミング(C)において、音声データ「ESE」に基づく音が、スピーカ（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）から出力される。これにより、「音出力」が、OFFからONとなる。

【0981】

次に、タイミング(D)において、音声データ「ESE」に基づく音出力中に、演出ボタンセンサ710sが演出ボタン21の押下を検出すると、「演出ボタンSW」がONとなる。

【0982】

10

20

30

40

50

液晶制御CPU601は、「演出ボタンSW」がONとなると、タイミング(E)において、「CH書き込み」をONとして、演出ボタン21の押下に対応した音声データ、上記と同一の音声データ「ESE」を音源ROM606から読み出し、アンプ基板500を介して、スピーカ(左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43)に出力する準備を開始する。なお、液晶制御CPU601は、今回出力させる音声データ「ESE」と同一の音声データ「ESE」を出力している14CHからの出力を停止させる。これにより、「音出力」が、ONからOFFとなる。また、タイミング(D)における演出ボタン21の押下に対応する新たな音声データ「ESE」は、14CHから出力される。

【0983】

次に、新たな音声データ「ESE」の出力準備が完了すると、タイミング(F)において、音声データ「ESE」に基づく音が、スピーカ(左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43)から出力される。これにより、「音出力」の状態は、再びOFFからONとなる。

以上により、同一の音が、同一のチャンネルを使用して、連続して出力されるようになる。

【0984】

(図104のタイミングチャート13)

次に、図104のタイミングチャートを用いて本発明における報知態様について説明を行う。なお、図104における、「液晶表示」とは、液晶表示装置46における液晶の表示を示しており、液晶表示がONであれば、液晶表示装置46において表示が行われている状態を示しており、液晶表示がOFFであれば、液晶表示装置46において表示が行われていない状態を示している。また、「液晶復帰状態」とは、電源が供給されたときに、液晶制御CPU601によって復帰処理が行われ、液晶表示装置46において報知(例えば、操作順序の報知)が可能となるまでの状態を示している。液晶復帰状態がONであれば、液晶表示装置46における報知が不能状態であることを示しており、液晶復帰状態がOFFであれば、液晶表示装置46における報知が可能状態であることを示している。つまり、液晶制御CPU601は、電源基板200から電源が供給されたときに、復帰処理を経た後に、液晶表示装置46を報知不能状態から報知可能状態へと遷移させる。また、「液晶報知」とは、液晶表示装置46における表示内容にて、報知が行われていることを示している。例えば、ART状態中において、当選番号「32」の押し順ベルA1に当選した際には、中停止ボタン12を最初に操作するように促す報知画像が表示されることとなる。つまり、液晶報知がONであれば、例えば、押し順ベル役の操作順序の報知が行われていることを示し、液晶報知がOFFであれば、例えば、押し順ベル役の操作順序の報知が行われていないことを示している。また、「ランプ復帰状態」とは、電源が供給されたときに、サブCPU401によって復帰処理が行われ、停止ボタン操作表示部35において報知(例えば、操作順序の報知)が可能となるまでの状態を示している。ランプ復帰状態がONであれば、停止ボタン操作表示部35における報知が不能状態であることを示しており、ランプ復帰状態がOFFであれば、停止ボタン操作表示部35における報知が可能状態であることを示している。つまり、サブCPU401は、電源基板200から電源が供給されたときに、復帰処理を経た後に、停止ボタン操作表示部35を報知不能状態から報知可能状態へと遷移させる。また、「ランプ報知」とは、停止ボタン操作表示部35における発光態様にて、報知が行われていることを示している。例えば、ART状態中において、当選番号「32」の押し順ベルA1に当選した際には、中停止ボタン12を最初に操作するように、中停止ボタン操作表示部35Cを最初に発光させる。つまり、ランプ報知がONであれば、例えば、押し順ベル役の操作順序の報知が行われていることを示し、ランプ報知がOFFであれば、例えば、押し順ベル役の操作順序の報知が行われていないことを示している。なお、図104においては、メイン制御基板300により管理される遊技状態が、RT4遊技状態で、サブ制御基板400により管理される状態が、ART状態であることを想定している。

10

20

30

40

50

【0985】

はじめに、タイミング（Ａ）においては、液晶表示がＯＮで、液晶復帰状態がＯＦＦであることを条件に、液晶による報知を行う。また、ランプ復帰状態がＯＦＦであることを条件に、ランプによる報知を行う。よって、例えば、ＡＲＴ状態中において、当選番号「３２」の押し順ベルＡ１に当選したときには、中停止ボタン１２を最初に操作するような報知が、液晶表示装置４６および停止ボタン操作表示部３５にて行われることとなる。

【0986】

次に、タイミング（Ｂ）においては、停電等により供給電源が所定値以下となり、液晶表示、液晶報知、ランプ報知のいずれもがＯＦＦとなっている。なお、図１０４の例においては、ＡＲＴ状態中において、当選番号「３２」の押し順ベルＡ１に当選したと仮定して、いずれの停止ボタンも押されていない状況で、タイミング（Ｂ）に至ったとする。

10

【0987】

次に、タイミング（Ｃ）においては、電源が再度供給されることで、液晶表示がＯＮになるとともに、液晶復帰状態がＯＮになって、液晶復帰処理が開始される。また、ランプ復帰状態がＯＮになって、ランプ復帰処理が開始される。

【0988】

次に、タイミング（Ｄ）においては、ランプ復帰状態がＯＦＦになるとともに、ランプ報知がＯＮになる。なお、タイミング（Ｄ）においては、液晶復帰状態は継続してＯＮのままであり、液晶表示装置４６においては、例えば、「復帰中」などと表示されている。

【0989】

次に、タイミング（Ｅ）においては、液晶復帰状態がＯＦＦになるとともに、液晶報知がＯＮになる。つまり、電源が供給されてから、液晶表示装置４６において報知が可能となるまでに要する期間はタイミング（Ｃ）からタイミング（Ｅ）の間で、電源が供給されてから、停止ボタン操作表示部３５において報知が可能となるまでに要する期間はタイミング（Ｃ）からタイミング（Ｄ）の間である。よって、電源が供給されてから、報知可能となるのは、液晶表示装置４６よりも停止ボタン操作表示部３５の方が早い。なお、液晶表示装置４６と停止ボタン操作表示部３５との報知可能となるまでの時間が異なる要因としては、（ａ）各々の復帰処理時間そのものが異なることによる、（ｂ）復帰処理時間は各々同じ時間であるが、遊技者が報知状況を確認できるまでの時間が異なることによる、等が挙げられる。

20

30

【0990】

そして、タイミング（Ｃ）において、当選役情報格納手段より、当選番号「３２」の押し順ベルＡ１に当選している情報を取得して、タイミング（Ｄ）において、停止ボタン操作表示部３５を用いて、当選番号「３２」の押し順ベルＡ１の操作順序の報知を開始する。

【0991】

よって、例えば、当選番号「３２」の押し順ベルＡ１に当選している状況下で電源断となったときに、再度、電源が供給された場合は、液晶表示装置４６の復帰を待たずに、先に報知可能となる停止ボタン操作表示部３５を用いて、当選番号「３２」の押し順ベルＡ１の操作順序の報知を開始するようにしたので、遊技者は、停止ボタン操作表示部３５によって報知される操作順序に従って停止ボタンを操作すれば、当選番号「３２」の押し順ベルＡ１に係る正解ベルの図柄組み合わせを停止表示させることができる。よって、遊技を早く進めたい遊技者に煩わしさを与えることなく、遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【0992】

なお、タイミング（Ｂ）において、供給電源が所定値以下となったか否かを判定する電源監視手段は、メイン制御基板３００およびサブ制御基板４００のそれぞれに担わせてもよいし、電源基板２００に担わせて、供給電源が所定値以下となったときに、メイン制御基板３００およびサブ制御基板に電源断信号を送信するようにしてもよい。

【0993】

50

なお、上記の構成は、以下のように構成することもできる。上記の構成にあっては、サブ制御基板４００において、停止ボタン操作表示部３５を制御して、演出制御基板６００において、液晶表示装置４６を制御する構成であったが、メイン制御基板３００に、停止ボタン操作表示部３５を接続して、メイン制御基板３００において、停止ボタン操作表示部３５を制御するようにしてもよい。このような場合においても、電源供給時においては、演出制御基板６００で制御する液晶表示装置４６が報知可能となるまでの時間よりも、メイン制御基板３００で制御する停止ボタン操作表示部３５が報知可能となるまでの時間を短く構成して、先に報知可能となったメイン制御基板３００で制御する停止ボタン操作表示部３５を用いて、押し順ベル役の操作順序を報知することで、遊技を進行させるようにすることもできる。なお、このように構成する場合、ＡＲＴ状態の管理をメイン制御基板３００にて行い、押し順ベル役に係る操作順序をメイン制御基板３００にて管理することで、実行することが想定される。

10

【０９９４】

次に、音声データを出力させる際に、出力させる音声データの優先順位にかかわらず、所定の音声データの出力を停止させて、新たな音声データを出力させる場合の処理について、説明する。

なお、液晶制御ＣＰＵ６０１は、空きチャンネルがある場合には、空きチャンネルを利用して新たな音声データを出力させ、空きチャンネルがない場合には、出力中の音声データの優先順位にしたがって、停止させる音声データを決定し、この音声データを出力していたチャンネルを用いて、新たな音声データを出力させる。

20

【０９９５】

液晶制御ＣＰＵ６０１は、演出指定コマンドを受信した場合には、０６ＣＨ～３９ＣＨの中から優先順位にしたがって、出力を停止する音声データのチャンネルを検索する。

【０９９６】

また、液晶制御ＣＰＵ６０１は、優先順位が同一の音声データが検索された場合には、前述の検索方法と同様に、音声データの残り再生時間や出力順等にしたがって、出力を停止する音声データのチャンネルを検索する。

以下、優先順位が同一の音声データが検索された場合に、音声データの残り再生時間にしたがって、出力を停止する音声データのチャンネルを検索する処理について、説明する。

30

【０９９７】

（出力中の音声データの優先順位のみによる出力停止音声データの検索方法）

図１０５は、出力させる音声データの優先順位にかかわらず、出力中の音声データの優先順位のみによる出力停止音声データの検索方法を説明するチャンネル状態管理マップを示す図である。

【０９９８】

まず、液晶制御ＣＰＵ６０１は、チャンネル状態管理マップの０６ＣＨ～３９ＣＨの記憶領域から、優先順位が低い音声データが記憶されているチャンネルを検索する。具体的には、液晶制御ＣＰＵ６０１は、チャンネル状態管理マップの０６ＣＨ～３９ＣＨの記憶領域から、優先順位が最も低い優先順位「Ｌ」が記憶されているチャンネルを検索する。図１０５の例では、優先順位「Ｌ」のデータは、記憶されていないので、次の優先順位の検索に移行する。

40

【０９９９】

次に、液晶制御ＣＰＵ６０１は、チャンネル状態管理マップの０６ＣＨ～３９ＣＨの記憶領域から、次に優先順位が低い優先順位「Ｍ」が記憶されているチャンネルを検索する。図１０５の例では、優先順位「Ｍ」のデータは、０６ＣＨ～１４ＣＨまでであるが、出力対象音声データがモノラル音声データであるので、モノラル音声データである１０ＣＨと、１１ＣＨと、１４ＣＨと、を出力停止チャンネルの候補として、抽出する。

【１０００】

さらに、液晶制御ＣＰＵ６０１は、上記それぞれの音声データの残り再生時間を比較し

50

て、残り再生時間の最も短いチャンネルを抽出する。したがって、液晶制御CPU601は、残り再生時間の最も短いチャンネルとして、14CHを抽出し、出力停止の対象チャンネルとして、14CHを決定する。

【1001】

以上の処理により、出力停止の対象チャンネルが決定し、決定したチャンネルから出力している音声データの出力を停止し、当該チャンネルから指定された新たな音声データを出力させることができる。

【1002】

(第2の実施の形態)

次に、音声出力制御と同様に行う、ランプ等の出力制御について、説明する。なお、ランプ等の出力制御とは、各種ランプの点灯、消灯、点滅等の制御、各種LEDの点灯、消灯、点滅等の制御に加え、演出装置のモータ等の各種駆動装置の制御等も含むものとする。以下、特に断らない限り、単にランプ出力制御という。

10

【1003】

また、本実施の形態においては、エラーの検出やレバー操作等の遊技にかかる操作の検出等による、特定の検出結果が得られた場合に音声出力させるシステム音に対し、特定の検出結果が得られた場合に点灯、点滅、消灯させるランプ等のことを、システムランプという。また、特定の検出結果に対する各制御用の出力指定コマンドにおいて、音声出力制御用のコマンドを音声出力指定コマンドといい、ランプ出力制御用のコマンドをシステムランプコマンドという。

20

【1004】

まず、本実施の形態における遊技機の構成について、説明する。

なお、本実施の形態においては、上記第1の実施の形態における遊技機1と異なる点について中心に説明し、同一の構成については同一の符号を付し、同一の構成および制御については、説明を省略する。

【1005】

図107は、本実施の形態におけるランプ出力制御および音声出力制御を説明するための遊技機の主要部の構成図の一例を示す図である。

【1006】

図107に示すように、本実施の形態における遊技機は、メイン制御基板300と、サブ制御基板400aと、バックライト中継基板450と、アンプ基板500と、演出制御基板600aと、演出装置ドライブ基板650と、コンパネLED中継基板700aと、演出装置ドライブ中継基板750と、演出ボタン中継基板900と、を備えている。

30

【1007】

(メイン制御基板300)

メイン制御基板300は、第1の実施の形態におけるメイン制御基板300と同様のものである。また、メイン制御基板300は、第1の実施の形態におけるサブ制御基板400の代わりに、サブ制御基板400aが接続されている。

【1008】

(サブ制御基板400a)

40

サブ制御基板400aは、演出制御基板600aが接続されており、演出ボタン中継基板900に接続されている。したがって、サブ制御基板400aは、コンパネLED中継基板700aとは直接接続されておらず、コンパネLED中継基板700aに対しては演出制御基板600aを介して、コマンド等を送信することとなる。サブ制御基板400aの構成は、第1の実施の形態におけるサブ制御基板400と同様である。

【1009】

また、サブCPU401は、メイン制御基板300から特定の検出結果を示すコマンドを受信した場合には、特定の検出結果に対応する音声出力指定コマンドおよびシステムランプコマンドを、演出制御基板600aに送信する。例えば、サブCPU401は、メイン制御基板300から「レバー受付コマンド」を受信した場合には、レバー受付時の音を

50

出力させるための音声出力指定コマンドを、演出制御基板600aの液晶制御CPU601に送信し、レバー受付時のランプを点灯させるためのシステムランプコマンドを、演出制御基板600aのランプCPU608に送信する。

なお、本実施の形態においては、上記のように送信するようにしたが、サブCPU401は、音声出力指定コマンドを直接、演出制御基板600aの音源IC605に送信するようにしてもよいし、音声出力指定コマンドおよびシステムランプコマンドを、ともに演出制御基板600aの液晶制御CPU601に送信するようにしてもよい。

【1010】

また、サブ制御基板400aは、所定の演出を決定した場合には、演出内容に基づく演出指定コマンド（ランプ演出、音声演出等を含む）を、演出制御基板600aに送信する。例えば、サブ制御基板400aは、ステップアップ演出の実行を決定した場合には、当該ステップアップ演出を指定する演出指定コマンドを、演出制御基板600aの液晶制御CPU601に送信する。

10

【1011】

バックライト中継基板450は、演出制御基板600aに接続されており、他の構成は、第1の実施の形態と同様である。そして、バックライト中継基板450は、演出制御基板600aからシステムランプコマンドが指定するランプ点灯信号（左バックライト461、中バックライト462、右バックライト463の点灯、点滅、消灯を指定する信号）を受信すると、指定された左バックライト基板451、中バックライト基板452、右バックライト基板453に送信する。

20

【1012】

左バックライト基板451、中バックライト基板452、右バックライト基板453は、受信したシステムランプコマンドが指定するランプ点灯信号により、左バックライト461、中バックライト462、右バックライト463を点灯、点滅、消灯させる。

【1013】

（アンプ基板500）

アンプ基板500は、第1の実施の形態と同様である。

【1014】

（演出制御基板600a）

演出制御基板600aは、サブ制御基板400aに接続されており、バックライト中継基板450、アンプ基板500、演出装置ドライブ基板650、コンパネLED中継基板700aが接続されている。

30

【1015】

演出制御基板600aは、第1の実施の形態における演出制御基板600と同様の構成に加え、ランプCPU608、ランプROM609、ランプRAM610を備えている。

【1016】

（液晶制御CPU601）

液晶制御CPU601は、第1の実施の形態における液晶制御CPU601と同様の機能に加え、ランプCPU608に対しても所望のコマンドを送信する。

【1017】

40

例えば、液晶制御CPU601は、サブCPU401より演出指定コマンドを受信した場合には、当該演出指定コマンドに対応する演出を行わせるためのコマンドを、VDP607に送信するとともに、演出音声を出力させるためのコマンドを音源IC605に送信し、ランプ演出用の演出ランプコマンドをランプCPU608に送信する。

【1018】

具体的には、液晶制御CPU601は、サブCPU401によりキャラクタ演出（特定のキャラクタが出現する演出）が決定され、キャラクタ演出を指定する演出指定コマンドを受信した際には、このキャラクタ演出を実行させるためのコマンドをVDP607に送信する。VDP607は、このコマンドに基づいて、キャラクタ演出に対応するディスプレイリスト等を作成し、液晶表示装置46に演出画像を出力させるなどの処理を行う。

50

【1019】

また、液晶制御CPU601は、このキャラクタ演出に対応する音を出力させるためのコマンドを音源IC605に送信する。音源IC605は、このコマンドに基づいて、キャラクタ演出に対応する音を出力させる。

また、液晶制御CPU601は、このキャラクタ演出に対応するランプを制御させるための演出ランプコマンドを、ランプCPU608に送信する。

【1020】

一方、液晶制御CPU601は、サブCPU401より音声出力指定コマンドを受信した場合には、当該音声出力指定コマンドを、音源IC605に送信する。

【1021】

(ランプCPU608)

ランプCPU608は、演出制御基板600aに設けられている。また、ランプCPU608は、ランプROM609に記憶されているランプ制御に関するプログラムやデータを読み込み、各表示部のランプやLEDの点灯、点滅、消灯をさせるランプ信号を出力させるために設けられている。また、本実施の形態においては、ランプCPU608は、演出装置等の駆動信号等も出力させるようになっている。

【1022】

また、ランプCPU608は、システムランプコマンドを受信すると、当該システムランプコマンドが指定するランプ点灯信号を、バックライト中継基板450、演出装置ドライブ基板650、コンパネLED中継基板700aに送信する。

【1023】

(ランプROM609)

ランプROM609は、演出制御基板600aに設けられている。また、ランプROM609は、演出を実行する際に点灯、点滅、消灯されるランプに関するプログラムやデータ(点灯パターン等)等を記憶するために設けられている。また、本実施の形態においては、ランプROM609には、演出装置等の駆動パターン等も記憶されている。

【1024】

(ランプRAM610)

ランプRAM610は、演出制御基板600aに設けられている。また、ランプRAM610は、ランプCPU608の点灯パターン等を展開するワークエリアとして機能し、ランプROM609から読み出されたデータを一時的に記憶するために設けられている。

【1025】

(演出装置ドライブ基板650)

演出装置ドライブ基板650は、第1の実施の形態と同様である。

【1026】

(コンパネLED中継基板700a)

コンパネLED中継基板700aは、演出制御基板600aに接続されており、上記のように、サブ制御基板400aから送信されるコマンド等は、演出制御基板600aを介して受信することとなる。また、コンパネLED中継基板700aは、第1の実施の形態におけるコンパネLED中継基板700に対して、演出ボタンセンサ710s、十字キー基板711が取り除かれている。

【1027】

(演出装置ドライブ中継基板750)

演出装置ドライブ中継基板750は、第1の実施の形態と同様である。

【1028】

(演出ボタン中継基板900)

演出ボタン中継基板900は、サブ制御基板400aが接続されている。また、演出ボタン中継基板900には、演出ボタンセンサ710s、十字キー基板711が設けられている。

【1029】

10

20

30

40

50

(演出ボタンセンサ 710s)

演出ボタンセンサ 710s は、第 1 の実施の形態と同様のものであり、演出ボタン 21 に接続されている。

【1030】

(十字キー基板 711)

十字キー基板 711 は、第 1 の実施の形態と同様のものであり、十字キー 22 に接続されている。

【1031】

以上のように構成された、本実施の形態における遊技機のサブ CPU 401 は、メイン制御基板 300 から特定の検出結果を示すコマンドを受信すると、当該検出結果に即した出力すべき音声データを特定し、その音声データの音声出力指定コマンドを演出制御基板 600a (の液晶制御 CPU 601) に送信するとともに、当該検出結果に即した点灯すべきランプ等を特定し、そのランプの点灯等を指定するシステムランプコマンドを演出制御基板 600a (のランプ CPU 608) に送信する。

10

【1032】

一方、サブ CPU 401 は、メイン制御基板 300 から当選役コマンド等を受信すると、当該当選役コマンドに基づいて、所定の演出を決定し、この決定した演出を特定する演出指定コマンドを演出制御基板 600a (の液晶制御 CPU 601) に送信する。

【1033】

演出制御基板 600a では、音声出力指定コマンドを受信すると、音源 IC 605 が、当該音声出力指定コマンドに指定されている音声データを音源 ROM 606 等から読み出し、スピーカから出力させる。また、システムランプコマンドを受信すると、ランプ CPU 608 が、当該システムランプコマンドに指定されているランプデータをランプ ROM 609 等から読み出し、指定のランプを点灯、点滅、消灯させる。

20

【1034】

一方、演出制御基板 600a において、演出指定コマンドを受信すると、液晶制御 CPU 601 が、当該演出指定コマンドに基づいて、所望の演出に必要な音声制御やランプ制御を液晶制御 ROM 602 等から読み出して、音源 IC 605 に所定の音声出力指示を行わせるとともに、ランプ CPU 608 に所定のランプ点灯指示を行わせる。

【1035】

なお、第 1 の実施形態において述べた、停止ボタン操作表示部 35 において、押し順ベル役の操作順序を報知する構成にあっては、当選した押し順ベル役に対応する操作順序のランプ発光パターンを指定するシステムランプコマンドを、サブ制御基板 400a からランプ CPU 608 に送信して、ランプ CPU 608 が、停止ボタン操作 LED 基板 708 を制御することで、停止ボタン操作表示部を発光制御することとなる。

30

【1036】

このように、本発明によれば、音声データとともに、この音声データの再生時間を記憶し、音声データ出力中は、残り再生時間を更新して、音声データの出力要求があったとき、チャンネルの全てが使用中である場合には、残り再生時間の最も短い音声データが使用しているチャンネルを開放させ、出力要求があった音声データを当該チャンネルに出力して、スピーカ (左上部スピーカ 40、左下部スピーカ 41、右上部スピーカ 42、右下部スピーカ 43) から再生出力させる。これにより、残り再生時間の短い音から出力を停止し、残り再生時間の長い音を残しつつ、新たな音を再生出力させることができ、複数のチャンネルを有効に活用し、音声用チャンネルを効果的に利用することができる。

40

【1037】

また、本発明によれば、音声データの出力要求があったとき、チャンネルの全てが使用中である場合には、再生開始時間の最も古い音声データが使用しているチャンネルを開放させ、出力要求があった音声データを当該チャンネルに出力して、スピーカ (左上部スピーカ 40、左下部スピーカ 41、右上部スピーカ 42、右下部スピーカ 43) から再生出力させる。これにより、再生開始時間の古い音から出力を停止し、再生開始時間の新しい

50

音を残しつつ、新たな音を再生出力させることができ、複数のチャンネルを有効に活用し、音声用チャンネルを効果的に利用することができる。

【1038】

なお、本実施形態において、メダルは、本発明の遊技価値を構成する。また、本実施形態において、所定の当選役（入賞役）に当選し、当該当選役に対応する「入賞」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことを、例えば、本発明の所定の付与条件の成立とする。

【1039】

また、本実施形態において、所定の遊技操作を受け付けるBETボタン7、MAXBETボタン8、スタートレバー10、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13、演出ボタン21は、本発明の遊技操作受付手段を構成する。

10

【1040】

さらに、本実施形態において、メインCPU301は、本発明の遊技価値付与手段を構成する。さらに、本実施形態において、サブCPU401は、本発明の演出制御手段を構成する。

【1041】

さらに、本実施形態において、音源ROM606は、本発明の音声データ記憶手段を構成する。さらに、本実施形態において、左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43は、本発明の音声出力手段を構成する。さらに、本実施形態において、液晶制御CPU601は、本発明の音声出力制御手段を構成する。

20

【1042】

なお、本実施形態では、回胴式遊技機（スロットマシン）に用いる遊技機について説明をしたが、パチンコ遊技機、雀球遊技機、アレンジボール遊技機に用いてもよい。

【符号の説明】

【1043】

1	遊技機
2	キャビネット
3	前面扉
4	蝶番機構
5	鍵穴
6	メダル投入口
7	BETボタン
7 s w	BETスイッチ
8	MAXBETボタン
8 s w	MAXBETスイッチ
9	精算ボタン
9 s w	精算スイッチ
10	スタートレバー
10 s w	スタートスイッチ
11	左停止ボタン
11 s w	左停止スイッチ
12	中停止ボタン
12 s w	中停止スイッチ
13	右停止ボタン
13 s w	右停止スイッチ
14	返却ボタン
15	セレクター
15 s	セレクターセンサ
16 s	エラー解除センサ
17 s	ドア開閉センサ

30

40

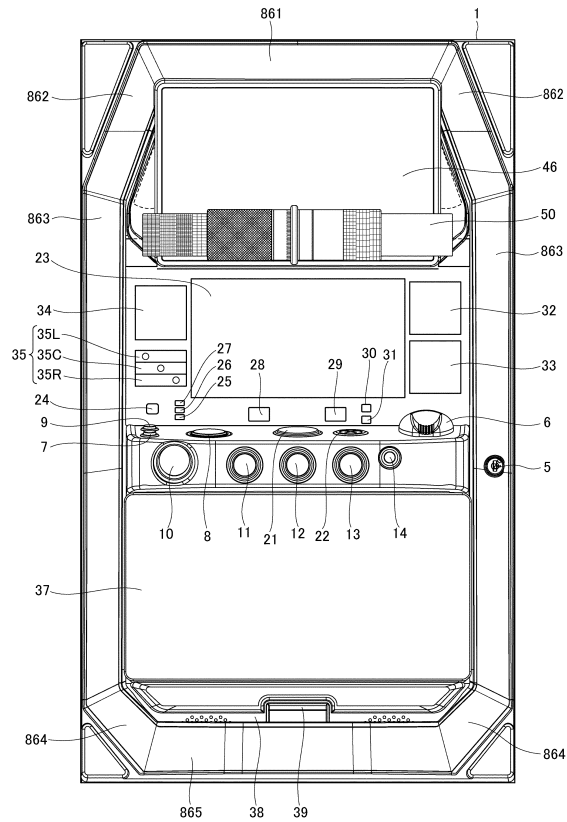
50

1 8	左リール	
1 9	中リール	
2 0	右リール	
2 1	演出ボタン	
2 2	十字キー	
2 3	表示窓	
2 4	スタートランプ	
2 5	第 1 B E T ランプ	
2 6	第 2 B E T ランプ	
2 7	第 3 B E T ランプ	10
2 8	貯留枚数表示器	
2 9	払出枚数表示器	
3 0	投入可能表示ランプ	
3 1	再遊技表示ランプ	
3 2	B o n u s 表示部	
3 3	A R T 表示部	
3 4	R U S H 表示部	
3 5	停止ボタン操作表示部	
3 5 L	左停止ボタン操作表示部	
3 5 C	中停止ボタン操作表示部	20
3 5 R	右停止ボタン操作表示部	
3 6	スタートレバー L E D	
3 7	腰部パネル	
3 8	受皿ユニット	
3 9	メダル払出口	
4 0	左上部スピーカ	
4 1	左下部スピーカ	
4 2	右上部スピーカ	
4 3	右下部スピーカ	
4 4	設定表示部	30
4 5	設定変更ボタン	
4 5 s w	設定変更スイッチ	
4 6	液晶表示装置	
4 7	外部集中端子板	
4 8	設定変更用鍵穴	
4 9 s w	設定変更キースイッチ	
5 0	演出装置	
5 1	ベース部	
5 2	柄部	
5 3	鞆部	40
1 0 0	ステータス基板	
1 5 0	リール制御基板	
1 5 1	左ステッピングモータ	
1 5 2	中ステッピングモータ	
1 5 3	右ステッピングモータ	
1 5 4 s	左リールセンサ	
1 5 5 s	中リールセンサ	
1 5 6 s	右リールセンサ	
2 0 0	電源基板	
2 0 1	電源ボタン	50

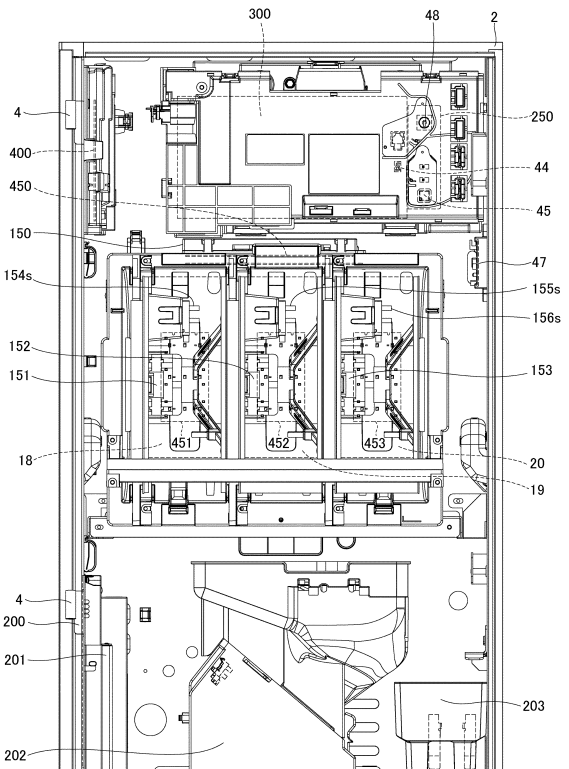
2 0 1 s w	電源スイッチ	
2 0 2	ホッパー	
2 0 3	補助収納庫	
2 0 3 s	補助収納庫センサ	
2 0 4	排出スリット	
2 0 5	ホッパーガイド部材	
2 0 6	ガイド部材	
2 0 7	払出ガイド部材	
2 5 0	設定スイッチ基板	
3 0 0	メイン制御基板	10
3 0 1	メインCPU	
3 0 2	メインROM	
3 0 3	メインRAM	
3 0 4	メイン乱数発生器	
4 0 0、4 0 0 a	サブ制御基板	
4 0 1	サブCPU	
4 0 2	サブROM	
4 0 3	サブRAM	
4 0 4	サブ乱数発生器	
4 5 0	バックライト中継基板	20
4 5 1	左バックライト基板	
4 5 2	中バックライト基板	
4 5 3	右バックライト基板	
4 6 1	左バックライト	
4 6 2	中バックライト	
4 6 3	右バックライト	
5 0 0	アンプ基板	
6 0 0、6 0 0 a	演出制御基板	
6 0 1	液晶制御CPU	
6 0 2	液晶制御ROM	30
6 0 3	液晶制御RAM	
6 0 4	CGROM	
6 0 5	音源IC	
6 0 6	音源ROM	
6 0 7	VDP	
6 5 0	演出装置ドライブ基板	
6 5 1	左演出装置モータ	
6 5 2 s	左上演出装置センサ	
6 5 3 s	左下演出装置センサ	
6 5 4	右演出装置モータ	40
6 5 5 s	右上演出装置センサ	
6 5 6 s	右下演出装置センサ	
6 5 7	左液晶昇降モータ	
6 5 8 s	左上液晶昇降センサ	
6 5 9 s	左下液晶昇降センサ	
6 6 0	右液晶昇降モータ	
6 6 1 s	右上液晶昇降センサ	
6 6 2 s	右下液晶昇降センサ	
7 0 0、7 0 0 a	コンパネLED中継基板	
7 0 1	MAXBETボタンLED基板	50

7 0 2	停止ボタン L E D 基板	
7 0 3	演出ボタン L E D 基板	
7 0 4	腰部パネル L E D 基板	
7 0 5	B o n u s 表示 L E D 基板	
7 0 6	A R T 表示 L E D 基板	
7 0 7	R U S H 表示 L E D 基板	
7 0 8	停止ボタン操作 L E D 基板	
7 0 9	スタートレバー L E D 基板	
7 1 0 s	演出ボタンセンサ	
7 1 1	十字キー基板	10
7 2 1	M A X B E T ボタン L E D	
7 2 2	停止ボタン L E D	
7 2 2 L	左停止ボタン L E D	
7 2 2 C	中停止ボタン L E D	
7 2 2 R	右停止ボタン L E D	
7 2 3	演出ボタン L E D	
7 2 4	腰部パネル L E D	
7 5 0	演出装置ドライブ中継基板	
8 0 0	演出装置制御基板	
8 0 1	左上演出装置基板	20
8 0 2	左下演出装置基板	
8 0 3	右上演出装置基板	
8 0 4	右下演出装置基板	
8 1 1	左上演出装置	
8 1 2	左下演出装置	
8 1 3	右上演出装置	
8 1 4	右下演出装置	
8 5 0	L E D 制御基板	
8 5 1	トップ L E D 基板	
8 5 2	コーナー L E D 基板	30
8 5 3	サイド L E D 基板	
8 5 4	受皿サイド L E D 基板	
8 5 5	受皿 L E D 基板	
8 6 1	トップ L E D	
8 6 2	コーナー L E D	
8 6 3	サイド L E D	
8 6 4	受皿サイド L E D	
8 6 5	受皿 L E D	
9 0 0	演出ボタン中継基板	

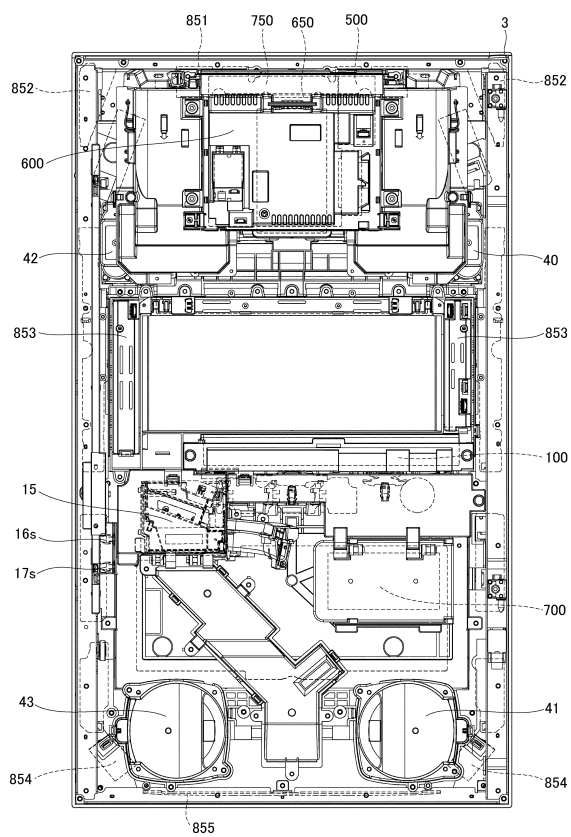
【図 1】



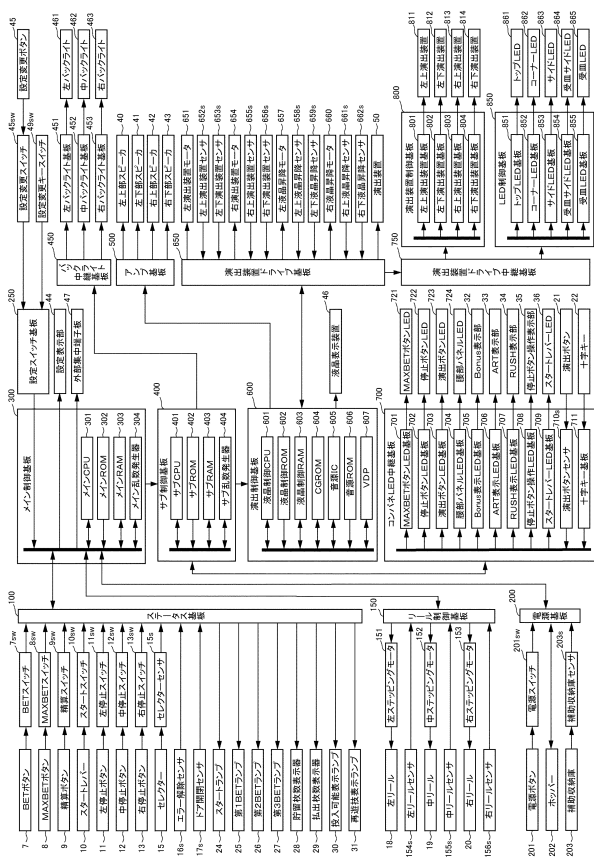
【図 2】



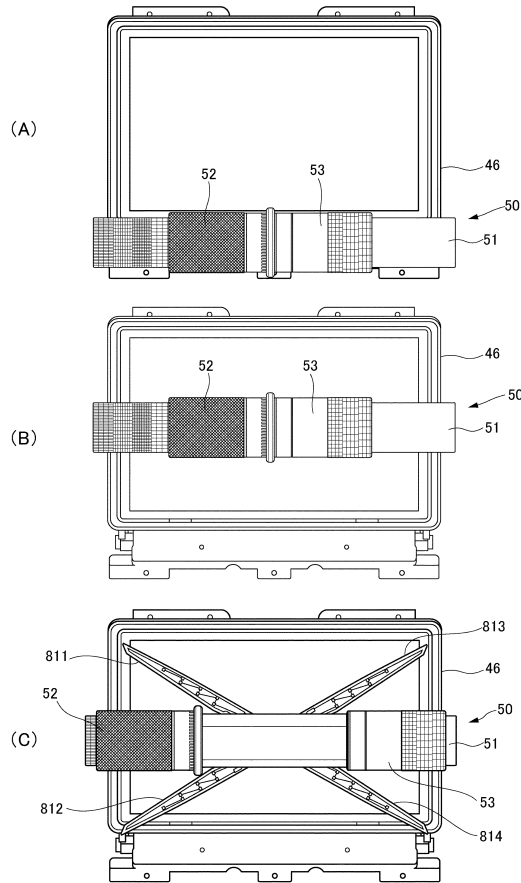
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
01	ベルA	01	チェリー	01	チェリー
02	再遊技B	02	赤セブン	02	ベルA
03	スイカ	03	黒セブン	03	再遊技A
04	ベルA	04	再遊技A	04	BAR
05	再遊技B	05	ベルA	05	スイカ
06	黒セブン	06	チェリー	06	BAR
07	赤セブン	07	再遊技A	07	ベルB
08	スイカ	08	ベルA	08	再遊技A
09	ベルA	09	チェリー	09	チェリー
10	再遊技A	10	スイカ	10	スイカ
11	青セブン	11	青セブン	11	青セブン
12	チェリー	12	再遊技A	12	ベルB
13	ベルA	13	ベルB	13	再遊技A
14	再遊技B	14	チェリー	14	チェリー
15	スイカ	15	再遊技A	15	赤セブン
16	BAR	16	ベルB	16	黒セブン
17	ベルB	17	BAR	17	ベルA
18	BAR	18	スイカ	18	再遊技A
19	再遊技A	19	チェリー	19	チェリー
20	スイカ	20	再遊技A	20	ベルA
00	チェリー	00	ベルA	00	再遊技A

【図 7】

群	ビット	図柄ビット名称	図柄の組み合わせ名称	左	中	右	払出枚数
00	00000001	REP01	準備リプレイ	再遊技A	再遊技A	BAR	-
				再遊技B	再遊技A	チェリー	-
				再遊技B	再遊技A	BAR	-
				再遊技B	再遊技A	チェリー	-
				再遊技A	赤セブン	ベルA	-
				再遊技A	赤セブン	ベルB	-
				再遊技A	赤セブン	スイカ	-
				再遊技A	青セブン	赤セブン	-
				再遊技A	黒セブン	ベルA	-
				再遊技A	黒セブン	ベルB	-
				再遊技A	黒セブン	スイカ	-
				再遊技A	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技A	黒セブン	ベルB	-
				再遊技A	黒セブン	スイカ	-
				再遊技A	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技A	黒セブン	ベルA	-
				再遊技A	黒セブン	ベルB	-
				再遊技A	黒セブン	スイカ	-
				再遊技A	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技A	黒セブン	ベルA	-
				再遊技A	黒セブン	ベルB	-
	00000010	REP02	第1Bonusリプレイ	再遊技B	赤セブン	赤セブン	-
				再遊技B	赤セブン	ベルA	-
				再遊技B	赤セブン	ベルB	-
				再遊技B	赤セブン	スイカ	-
				再遊技B	黒セブン	ベルA	-
				再遊技B	黒セブン	ベルB	-
				再遊技B	黒セブン	スイカ	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	ベルA	-
				再遊技B	黒セブン	ベルB	-
				再遊技B	黒セブン	スイカ	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	ベルA	-
				再遊技B	黒セブン	ベルB	-
				再遊技B	黒セブン	スイカ	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	ベルA	-
				再遊技B	黒セブン	ベルB	-
				再遊技B	黒セブン	スイカ	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
	00000100	REP03	第2Bonusリプレイ	再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
	00001000	REP04	第3Bonusリプレイ	再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
				再遊技B	黒セブン	再遊技A	-
001	00000100	REP05	ARTリプレイ	再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
	00100000	REP06	特別リプレイ	再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
010	01000000	REP07	RUSHリプレイ	再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
	10000000	REP08	中段リプレイ	再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-
				再遊技A	再遊技A	再遊技A	-

【図 8】

群	ビット	図柄ビット名称	図柄の組み合わせ名称	左	中	右	払出枚数
01	00000001	REP09	右上リプレイ	再遊技B	再遊技A	赤セブン	-
				再遊技B	再遊技A	ベルA	-
				再遊技B	再遊技A	スイカ	-
				再遊技B	再遊技A	赤セブン	-
				再遊技B	再遊技A	ベルB	-
				再遊技B	再遊技A	スイカ	-
				再遊技B	再遊技A	赤セブン	-
				再遊技B	再遊技A	ベルA	-
				再遊技B	再遊技A	スイカ	-
				再遊技B	再遊技A	赤セブン	-
				再遊技B	再遊技A	ベルB	-
				再遊技B	再遊技A	スイカ	-
				再遊技B	再遊技A	赤セブン	-
				再遊技B	再遊技A	ベルA	-
				再遊技B	再遊技A	スイカ	-
				再遊技B	再遊技A	赤セブン	-
				再遊技B	再遊技A	ベルB	-
				再遊技B	再遊技A	スイカ	-
				再遊技B	再遊技A	赤セブン	-
				再遊技B	再遊技A	ベルA	-
				再遊技B	再遊技A	ベルB	-
	00000010	REP10	BARリプレイ	再遊技B	再遊技A	赤セブン	-
				再遊技B	再遊技A	ベルA	-
				再遊技B	再遊技A	スイカ	-
				再遊技B	再遊技A	赤セブン	-
				再遊技B	再遊技A	ベルB	-
				再遊技B	再遊技A	スイカ	-
				再遊技B	再遊技A	赤セブン	-
				再遊技B	再遊技A	ベルA	-
				再遊技B	再遊技A	ベルB	-
				再遊技B	再遊技A	スイカ	-
				再遊技B	再遊技A	赤セブン	-
				再遊技B	再遊技A	ベルA	-
				再遊技B	再遊技A	ベルB	-
				再遊技B	再遊技A	スイカ	-</

【図 9】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=02)

群	ビット	図柄ビット名称	図柄の組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			払出枚数
				左	中	右	
02	00000001	NML01	第1押し順ベル	ベルA	ベルA	ベルA	9
	00000010	NML02	第2押し順ベル	ベルB	ベルA	ベルA	9
	00000100	NML03	第3押し順ベル	ベルA	ベルB	ベルA	9
	00001000	NML04	第4押し順ベル	ベルB	ベルB	ベルB	9
	00010000	NML05	第5押し順ベル	黒セブン	チェリー	ベルA	9
	00100000	NML06	第6押し順ベル	黒セブン	チェリー	ベルB	9
	01000000	NML07	第7押し順ベル	青セブン	チェリー	ベルA	9
	10000000	NML08	第8押し順ベル	青セブン	チェリー	ベルB	9

【図 10】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=03)

群	ビット	図柄ビット名称	図柄の組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			払出枚数
				左	中	右	
03	00000001	NML09	第9押し順ベル	黒セブン	ベルA	BAR	9
	00000010	NML10	第10押し順ベル	黒セブン	ベルB	BAR	9
	00000100	NML11	第11押し順ベル	黒セブン	ベルB	チェリー	9
	00001000	NML12	第12押し順ベル	青セブン	ベルA	BAR	9
	00010000	NML13	正解ベル	青セブン	ベルB	チェリー	9
	00100000			BAR	ベルA	再遊技A	9
	01000000			BAR	ベルB	再遊技A	9
	10000000			BAR	ベルB	再遊技A	9
	00010000			スイカ	ベルA	再遊技A	9
	00100000			スイカ	ベルA	再遊技A	9
	01000000			スイカ	ベルB	再遊技A	9
	10000000			スイカ	ベルB	再遊技A	9
	00010000			チェリー	ベルA	再遊技A	9
	00100000			チェリー	ベルB	再遊技A	9
	01000000			黒セブン	ベルB	再遊技A	9
	10000000	NML14	右上がりスイカ	BAR	スイカ	ベルB	5
	01000000	NML15	右下がりスイカ	スイカ	スイカ	ベルB	5
	10000000	NML16	第1チャンス目	BAR	赤セブン	ベルB	1
				ベルA	スイカ	ベルB	5

【図 11】

図柄組み合わせテーブル(図柄組み合わせ群=04)

群	ビット	図柄ビット名称	図柄の組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			払出枚数
				左	中	右	
04	00000001	NML17	第2チャンス目	黒セブン	赤セブン	ベルB	1
	00000010	NML18	第1チェリー	再遊技B	チェリー	ANY	2
	00000100	NML19	第2チェリー	チェリー	チェリー	ANY	2
	00001000			チェリー	青セブン	青セブン	2
	00010000			チェリー	青セブン	黒セブン	2
	00100000			チェリー	青セブン	BAR	2
	01000000	NML20	中段チェリー	チェリー	青セブン	チェリー	2
	10000000			再遊技A	青セブン	青セブン	2
	00010000			再遊技A	青セブン	BAR	2
	00100000			再遊技A	青セブン	チェリー	2
	01000000	BLK01	第1ブランク	スイカ	再遊技A	再遊技A	1
	10000000			スイカ	再遊技A	再遊技A	1
	00010000			青セブン	再遊技A	再遊技A	1
	00100000			ベルA	ベルA	再遊技A	-
	01000000	BLK02	第2ブランク	ベルA	ベルB	再遊技A	-
	10000000			ベルB	チェリー	ベルA	-
	00010000			ベルB	チェリー	ベルB	-
	00100000			ベルB	チェリー	ベルB	-
01000000	BLK03	第3ブランク		BAR	ベルA	BAR	-
				BAR	ベルB	チェリー	-
				BAR	ベルB	チェリー	-
				スイカ	ベルA	BAR	-
				スイカ	ベルA	チェリー	-
				スイカ	ベルB	BAR	-
				スイカ	ベルB	チェリー	-
				チェリー	ベルA	BAR	-
	BLK04	第4ブランク		チェリー	ベルA	チェリー	-
				チェリー	ベルB	チェリー	-
				黒セブン	チェリー	BAR	-
				黒セブン	チェリー	チェリー	-
				青セブン	チェリー	BAR	-
				青セブン	チェリー	チェリー	-
							-
							-

【図 12】

当選額と、受注者からの受注内容等、入賞等の保証		第1回 第10回 第20回 第30回 第40回 第50回 第60回 第70回 第80回 第90回 第100回		第101回 第110回 第120回 第130回 第140回 第150回 第160回 第170回 第180回 第190回 第200回		第201回 第210回 第220回 第230回 第240回 第250回 第260回 第270回 第280回 第290回 第300回		第301回 第310回 第320回 第330回 第340回 第350回 第360回 第370回 第380回 第390回 第400回		第401回 第410回 第420回 第430回 第440回 第450回 第460回 第470回 第480回 第490回 第500回		第501回 第510回 第520回 第530回 第540回 第550回 第560回 第570回 第580回 第590回 第600回		第601回 第610回 第620回 第630回 第640回 第650回 第660回 第670回 第680回 第690回 第700回		第701回 第710回 第720回 第730回 第740回 第750回 第760回 第770回 第780回 第790回 第800回		第801回 第810回 第820回 第830回 第840回 第850回 第860回 第870回 第880回 第890回 第900回		第901回 第910回 第920回 第930回 第940回 第950回 第960回 第970回 第980回 第990回 第1000回		第1001回 第1010回 第1020回 第1030回 第1040回 第1050回 第1060回 第1070回 第1080回 第1090回 第1100回		第1101回 第1110回 第1120回 第1130回 第1140回 第1150回 第1160回 第1170回 第1180回 第1190回 第1200回		第1201回 第1210回 第1220回 第1230回 第1240回 第1250回 第1260回 第1270回 第1280回 第1290回 第1300回		第1301回 第1310回 第1320回 第1330回 第1340回 第1350回 第1360回 第1370回 第1380回 第1390回 第1400回		第1401回 第1410回 第1420回 第1430回 第1440回 第1450回 第1460回 第1470回 第1480回 第1490回 第1500回		第1501回 第1510回 第1520回 第1530回 第1540回 第1550回 第1560回 第1570回 第1580回 第1590回 第1600回		第1601回 第1610回 第1620回 第1630回 第1640回 第1650回 第1660回 第1670回 第1680回 第1690回 第1700回		第1701回 第1710回 第1720回 第1730回 第1740回 第1750回 第1760回 第1770回 第1780回 第1790回 第1800回		第1801回 第1810回 第1820回 第1830回 第1840回 第1850回 第1860回 第1870回 第1880回 第1890回 第1900回		第1901回 第1910回 第1920回 第1930回 第1940回 第1950回 第1960回 第1970回 第1980回 第1990回 第2000回		第2001回 第2010回 第2020回 第2030回 第2040回 第2050回 第2060回 第2070回 第2080回 第2090回 第2100回		第2101回 第2110回 第2120回 第2130回 第2140回 第2150回 第2160回 第2170回 第2180回 第2190回 第2200回		第2201回 第2210回 第2220回 第2230回 第2240回 第2250回 第2260回 第2270回 第2280回 第2290回 第2300回		第2301回 第2310回 第2320回 第2330回 第2340回 第2350回 第2360回 第2370回 第2380回 第2390回 第2400回		第2401回 第2410回 第2420回 第2430回 第2440回 第2450回 第2460回 第2470回 第2480回 第2490回 第2500回		第2501回 第2510回 第2520回 第2530回 第2540回 第2550回 第2560回 第2570回 第2580回 第2590回 第2600回		第2601回 第2610回 第2620回 第2630回 第2640回 第2650回 第2660回 第2670回 第2680回 第2690回 第2700回		第2701回 第2710回 第2720回 第2730回 第2740回 第2750回 第2760回 第2770回 第2780回 第2790回 第2800回		第2801回 第2810回 第2820回 第2830回 第2840回 第2850回 第2860回 第2870回 第2880回 第2890回 第2900回		第2901回 第2910回 第2920回 第2930回 第2940回 第2950回 第2960回 第2970回 第2980回 第2990回 第3000回		第3001回 第3010回 第3020回 第3030回 第3040回 第3050回 第3060回 第3070回 第3080回 第3090回 第3100回		第3101回 第3110回 第3120回 第3130回 第3140回 第3150回 第3160回 第3170回 第3180回 第3190回 第3200回		第3201回 第3210回 第3220回 第3230回 第3240回 第3250回 第3260回 第3270回 第3280回 第3290回 第3300回		第3301回 第3310回 第3320回 第3330回 第3340回 第3350回 第3360回 第3370回 第3380回 第3390回 第3400回		第3401回 第3410回 第3420回 第3430回 第3440回 第3450回 第3460回 第3470回 第3480回 第3490回 第3500回		第3501回 第3510回 第3520回 第3530回 第3540回 第3550回 第3560回 第3570回 第3580回 第3590回 第3600回		第3601回 第3610回 第3620回 第3630回 第3640回 第3650回 第3660回 第3670回 第3680回 第3690回 第3700回		第3701回 第3710回 第3720回 第3730回 第3740回 第3750回 第3760回 第3770回 第3780回 第3790回 第3800回		第3801回 第3810回 第3820回 第3830回 第3840回 第3850回 第3860回 第3870回 第3880回 第3890回 第3900回		第3901回 第3910回 第3920回 第3930回 第3940回 第3950回 第3960回 第3970回 第3980回 第3990回 第4000回		第4001回 第4010回 第4020回 第4030回 第4040回 第4050回 第4060回 第4070回 第4080回 第4090回 第4100回		第4101回 第4110回 第4120回 第4130回 第4140回 第4150回 第4160回 第4170回 第4180回 第4190回 第4200回		第4201回 第4210回 第4220回 第4230回 第4240回 第4250回 第4260回 第4270回 第4280回 第4290回 第4300回		第4301回 第4310回 第4320回 第4330回 第4340回 第4350回 第4360回 第4370回 第4380回 第4390回 第4400回		第4401回 第4410回 第4420回 第4430回 第4440回 第4450回 第4460回 第4470回 第4480回 第4490回 第4500回		第4501回 第4510回 第4520回 第4530回 第4540回 第4550回 第4560回 第4570回 第4580回 第4590回 第4600回		第4601回 第4610回 第4620回 第4630回 第4640回 第4650回 第4660回 第4670回 第4680回 第4690回 第4700回		第4701回 第4710回 第4720回 第4730回 第4740回 第4750回 第4760回 第4770回 第4780回 第4790回 第4800回		第4801回 第4810回 第4820回 第4830回 第4840回 第4850回 第4860回 第4870回 第4880回 第4890回 第4900回		第4901回 第4910回 第4920回 第4930回 第4940回 第4950回 第4960回 第4970回 第4980回 第4990回 第5000回		第5001回 第5010回 第5020回 第5030回 第5040回 第5050回 第5060回 第5070回 第5080回 第5090回 第5100回		第5101回 第5110回 第5120回 第5130回 第5140回 第5150回 第5160回 第5170回 第5180回 第5190回 第5200回		第5201回 第5210回 第5220回 第5230回 第5240回 第5250回 第5260回 第5270回 第5280回 第5290回 第5300回		第5301回 第5310回 第5320回 第5330回 第5340回 第5350回 第5360回 第5370回 第5380回 第5390回 第5400回		第5401回 第5410回 第5420回 第5430回 第5440回 第5450回 第5460回 第5470回 第5480回 第5490回 第5500回		第5501回 第5510回 第5520回 第5530回 第5540回 第5550回 第5560回 第5570回 第5580回 第5590回 第5600回		第5601回 第5610回 第5620回 第5630回 第5640回 第5650回 第5660回 第5670回 第5680回 第5690回 第5700回		第5701回 第5710回 第5720回 第5730回 第5740回 第5750回 第5760回 第5770回 第5780回 第5790回 第5800回		第5801回 第5810回 第5820回 第5830回 第5840回 第5850回 第5860回 第5870回 第5880回 第5890回 第5900回		第5901回 第5910回 第5920回 第5930回 第5940回 第5950回 第5960回 第5970回 第5980回 第5990回 第6000回		第6001回 第6010回 第6020回 第6030回 第6040回 第6050回 第6060回 第6070回 第6080回 第6090回 第6100回		第6101回 第6110回 第6120回 第6130回 第6140回 第6150回 第6160回 第6170回 第6180回 第6190回 第6200回		第6201回 第6210回 第6220回 第6230回 第6240回 第6250回 第6260回 第6270回 第6280回 第6290回 第6300回		第6301回 第6310回 第6320回 第6330回 第6340回 第6350回 第6360回 第6370回 第6380回 第6390回 第6400回		第6401回 第6410回 第6420回 第6430回 第6440回 第6450回 第6460回 第6470回 第6480回 第6490回 第6500回		第6501回 第6510回 第6520回 第6530回 第6540回 第6550回 第6560回 第6570回 第6580回 第6590回 第6600回		第6601回 第6610回 第6620回 第6630回 第6640回 第6650回 第6660回 第6670回 第6680回 第6690回 第6700回		第6701回 第6710回 第6720回 第6730回 第6740回 第6750回 第6760回 第6770回 第6780回 第6790回 第6800回		第6801回 第6810回 第6820回 第6830回 第6840回 第6850回 第6860回 第6870回 第6880回 第6890回 第6900回		第6901回 第6910回 第6920回 第6930回 第6940回 第6950回 第6960回 第6970回 第6980回 第6990回 第7000回		第7001回 第7010回 第7020回 第7030回 第7040回 第7050回 第7060回 第7070回 第7080回 第7090回 第7100回		第7101回 第7110回 第7120回 第7130回 第7140回 第7150回 第7160回 第7170回 第7180回 第7190回 第7200回		第7201回 第7210回 第7220回 第7230回 第7240回 第7250回 第7260回 第7270回 第7280回 第7290回 第7300回		第7301回 第7310回 第7320回 第7330回 第7340回 第7350回 第7360回 第7370回 第7380回 第7390回 第7400回		第7401回 第7410回 第7420回 第7430回 第7440回 第7450回 第7460回 第7470回 第7480回 第7490回 第7500回		第7501回 第7510回 第7520回 第7530回 第7540回 第7550回 第7560回 第7570回 第7580回 第7590回 第7600回		第7601回 第7610回 第7620回 第7630回 第7640回 第7650回 第7660回 第7670回 第7680回 第7690回 第7700回		第7701回 第7710回 第7720回 第7730回 第7740回 第7750回 第7760回 第7770回 第7780回 第7790回 第7800回		第7801回 第7810回 第7820回 第7830回 第7840回 第7850回 第7860回 第7870回 第7880回 第7890回 第7900回		第7901回 第7910回 第7920回 第7930回 第7940回 第7950回 第7960回 第7970回 第7980回 第7990回 第8000回		第8001回 第8010回 第8020回 第8030回 第8040回 第8050回 第8060回 第8070回 第8080回 第8090回 第8100回		第8101回 第8110回 第8120回 第8130回 第8140回 第8150回 第8160回 第8170回 第8180回 第8190回 第8200回		第8201回 第8210回 第8220回 第8230回 第8240回 第8250回 第8260回 第8270回 第8280回 第8290回 第8300回		第8301回 第8310回 第8320回 第8330回 第8340回 第8350回 第8360回 第8370回 第8380回 第8390回 第8400回		第8401回 第8410回 第8420回 第8430回 第8440回 第8450回 第8460回 第8470回 第8480回 第8490回 第8500回		第8501回 第8510回 第8520回 第8530回 第8540回 第8550回 第8560回 第8570回 第8580回 第8590回 第8600回		第8601回 第8610回 第8620回 第8630回 第8640回 第8650回 第8660回 第8670回 第8680回 第8690回 第8700回		第8701回 第8710回 第8720回 第8730回 第8740回 第8750回 第8760回 第8770回 第8780回 第8790回 第8800回		第8801回 第8810回 第8820回 第8830回 第8840回 第8850回 第8860回 第8870回 第8880回 第8890回 第8900回		第8901回 第8910回 第8920回 第8930回 第8940回 第8950回 第8960回 第8970回 第8980回 第8990回 第9000回		第9001回 第9010回 第9020回 第9030回 第9040回 第9050回 第9060回 第9070回 第9080回 第9090回 第9100回		第9101回 第9110回 第9120回 第9130回 第9140回 第9150回 第9160回 第9170回 第9180回 第9190回 第9200回		第9201回 第9210回 第9220回 第9230回 第9240回 第9250回 第9260回 第9270回 第9280回 第9290回 第9300回		第9301回 第9310回 第9320回 第9330回 第9340回 第9350回 第9360回 第9370回 第9380回 第9390回 第9400回		第9401回 第9410回 第9420回 第9430回 第9440回 第9450回 第9460回 第9470回 第9480回 第9490回 第9500回		第9501回 第9510回 第9520回 第9530回 第9540回 第9550回 第9560回 第9570回 第9580回 第9590回 第9600回		第9601回 第9610回 第9620回 第9630回 第9640回 第9650回 第9660回 第9670回 第9680回 第9690回 第9700回		第9701回 第9710回 第9720回 第9730回 第9740回 第9750回 第9760回 第9770回 第9780回 第9790回 第9800回		第9801回 第9810回 第9820回 第9830回 第9840回 第9850回 第9860回 第9870回 第9880回 第9890回 第9900回		第9901回 第9910回 第9920回 第9930回 第9940回 第9950回 第9960回 第9970回 第9980回 第9990回 第10000回		第10001回 第10010回 第10020回 第10030回 第10040回 第10050回 第10060回 第10070回 第10080回 第10090回 第10100回		第10101回 第10110回 第10120回 第10130回 第10140回 第10150回 第10160回 第10170回 第10180回 第10190回 第10200回		第10201回 第10210回 第10220回 第10230回 第10240回 第10250回 第10260回 第10270回 第10280回 第10290回 第10300回		第10301回 第10310回 第10320回 第10330回 第10340回 第10350回 第10360回 第10370回 第10380回 第10390回 第10400回		第10401回 第10410回 第10420回 第10430回 第10440回 第10450回 第10460回 第10470回 第10480回 第10490回 第10500回		第10501回 第10510回 第10520回 第10530回 第10540回 第10550回 第10560回 第10570回 第10580回 第10590回 第10600回		第10601回 第10610回 第10620回 第10630回 第10640回 第10650回 第10660回 第10670回 第10680回 第10690回 第10700回		第10701回 第10710回 第10720回 第10730回 第10740回 第10750回 第10760回 第10770回 第10780回 第10790回 第10800回		第10801回 第10810回 第10820回 第10830回 第10840回 第10850回 第10860回 第10870回 第10880回 第10890回 第10900回		第10901回 第10910回 第10920回 第10930回 第10940回 第10950回 第10960回 第10970回 第10980回 第10990回 第11000回		第11001回 第11010回 第11020回 第11030回 第11040回 第11050回 第11060回 第11070回 第11080回 第11090回 第11100回		第11101回 第11110回 第11120回 第11130回 第11140回 第11150回 第11160回 第11170回 第11180回 第11190回 第11200回		第11201回 第11210回 第11220回 第11230回 第11240回 第11250回 第11260回 第11270回 第11280回 第11290回 第11300回		第11301回 第11310回 第11320回 第11330回 第11340回 第11350回 第11360回 第11370回 第11380回 第11390回 第11400回		第11401回 第11410回 第11420回 第11430回 第11440回 第11450回 第11460回 第11470回 第11480回 第11490回 第11500回		第11501回 第11510回 第11520回 第11530回 第11540回 第11550回 第11560回 第11570回 第11580回 第11590回 第11600回		第11601回 第11610回 第11620回 第11630回 第11640回 第11650回 第11660回 第11670回 第11680回 第11690回 第11700回		第11701回 第11710回 第11720回 第11730回 第11740回 第11750回 第11760回 第11770回 第11780回 第11790回 第11800回		第11801回 第11810回 第11820回 第11830回 第11840回 第11850回 第11860回 第11870回 第11880回 第11890回 第11900回		第11901回 第11910回 第11920回 第11930回 第11940回 第11950回 第11960回 第11970回 第11980回 第11990回 第12000回		第12001回 第12010回 第12020回 第12030回 第12040回 第12050回 第12060回 第12070回 第12080回 第12090回 第12100回		第12101回 第12110回 第12120回 第12130回 第12140回 第12150回 第12160回 第12170回 第12180回 第12190回 第12200回		第12201回 第12210回 第12220回 第12230回 第12240回 第12250回 第12260回 第12270回 第12280回 第12290回 第12300回		第12301回 第12310回 第12320回 第12330回 第12340回 第12350回 第12360回 第12370回 第12380回 第12390回 第12400回		第12401回 第12410回 第12420回 第12430回 第12440回 第12450回 第12460回 第12470回 第12480回 第12490回 第12500回		第12501回 第12510回 第12520回 第12530回 第12540回 第12550回 第12560回 第12570回 第12580回 第12590回 第12600回		第12601回 第12610回 第12620回 第12630回 第12640回 第12650回 第12660回 第12670回 第12680回 第12690回 第12700回		第12701回 第12710回 第12720回 第12730回 第12740回 第12750回 第12760回 第12770回 第12780回 第12790回 第12800回		第12801回 第12810回 第12820回 第12830回 第12840回 第12850回 第12860回 第12870回 第12880回 第12890回 第12900回		第12901回 第12910回 第12920回 第12930回 第12940回 第12950回 第12960回 第12970回 第12980回 第12990回 第13000回		第13001回 第13010回 第13020回 第13030回 第13040回 第13050回 第13060回 第13070回 第13080回 第13090回 第13100回		第13101回 第13110回 第13120回 第13130回 第13140回 第13150回 第13160回 第13170回 第13180回 第13190回 第13200回		第13201回 第13210回 第13220回 第13230回 第13240回 第13250回 第13260回 第13270回 第13280回 第13290回 第13300回		第13301回 第13310回 第13320回 第13330回 第13340回 第13350回 第13360回 第13370回 第13380回 第13390回 第13400回		第13401回 第13410回 第13420回 第13430回 第13440回 第13450回 第13460回 第13470回 第13480回 第13490回 第13500回		第13501回 第13510回 第13520回 第13530回 第13540回 第13550回 第13560回 第13570回 第13580回 第13590回 第13600回		第13601回 第13610回 第13620回 第13630回 第13640回 第13650回 第13660回 第13670回 第13680回 第13690回 第13700回		第13701回 第13710回 第13720回 第13730回 第13740回 第13750回 第13760回 第13770回 第13780回 第13790回 第13800回		第13801回 第13810回 第13820回 第13830回 第13840回 第13850回 第13860回 第13870回 第13880回 第13890回 第13900回		第13901回 第13910回 第13920回 第13930回 第13940回 第13950回 第13960回 第13970回 第13980回 第13990回 第14000回		第14001回 第14010回 第14020回 第14030回 第14040回 第14050回 第14060回 第14070回 第14080回 第14090回 第14100回		第14101回 第14110回 第14120回 第14130回 第14140回 第14150回 第14160回 第14170回 第14180回 第14190回 第14200回		第14201回 第14210回 第14220回 第14230回 第14240回 第14250回 第14260回 第14270回 第14280回 第14290	
-------------------------	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--	--

【図 1 3】

非RT遊技状態用第1当選役決定テーブル

当選番号	内容	抽選値			全設定 共通値
		設定1	～	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	0	...	0	—
02	準備状態移行リプレイJR2	0		0	—
03	準備状態移行リプレイJR3	0		0	—
04	準備状態移行リプレイJR4	0		0	—
05	直撃Bonus	0		0	—
06	Bonus突入リプレイBI1	0		0	—
07	Bonus突入リプレイBI2	0		0	—
08	Bonus突入リプレイBI3	0		0	—
09	ART中リプレイAR1	0		0	—
10	ART中リプレイAR2	0		0	—
11	ART中リプレイAR3	0		0	—
12	ART中リプレイAR4	0		0	—
13	通常リプレイ	8879		8879	○
14	RUSHリプレイR1	0		0	—
15	RUSHリプレイR2	0		0	—
16	状態移行リプレイ	0		0	—
17	Bonus中リプレイBR1	0		0	—
18	Bonus中リプレイBR2	0		0	—
19	Bonus中リプレイBR3	0		0	—
20	スイカリプレイ	0		0	—
21	弱チェリーリプレイ	0		0	—
22	強チェリーリプレイ	0		0	—
23	チャンス目リプレイCR1	0		0	—

【図 1 4】

第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブル

当選番号	内容	抽選値			全設定 共通値
		設定1	～	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	2220	...	2220	○
02	準備状態移行リプレイJR2	2220		2220	○
03	準備状態移行リプレイJR3	2220		2220	○
04	準備状態移行リプレイJR4	2220		2220	○
05	直撃Bonus	1		1	○
06	Bonus突入リプレイBI1	0		0	—
07	Bonus突入リプレイBI2	0		0	—
08	Bonus突入リプレイBI3	0		0	—
09	ART中リプレイAR1	0		0	—
10	ART中リプレイAR2	0		0	—
11	ART中リプレイAR3	0		0	—
12	ART中リプレイAR4	0		0	—
13	通常リプレイ	0		0	—
14	RUSHリプレイR1	0		0	—
15	RUSHリプレイR2	0		0	—
16	状態移行リプレイ	0		0	—
17	Bonus中リプレイBR1	0		0	—
18	Bonus中リプレイBR2	0		0	—
19	Bonus中リプレイBR3	0		0	—
20	スイカリプレイ	0		0	—
21	弱チェリーリプレイ	0		0	—
22	強チェリーリプレイ	0		0	—
23	チャンス目リプレイCR1	0		0	—

【図 1 5】

第2RT遊技状態用第1当選役決定テーブル

当選番号	内容	抽選値			全設定 共通値
		設定1	～	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	0	...	0	—
02	準備状態移行リプレイJR2	0		0	—
03	準備状態移行リプレイJR3	0		0	—
04	準備状態移行リプレイJR4	0		0	—
05	直撃Bonus	0		0	—
06	Bonus突入リプレイBI1	13972		13866	×
07	Bonus突入リプレイBI2	13972		13972	○
08	Bonus突入リプレイBI3	13972		13972	○
09	ART中リプレイAR1	0		0	—
10	ART中リプレイAR2	0		0	—
11	ART中リプレイAR3	0		0	—
12	ART中リプレイAR4	0		0	—
13	通常リプレイ	0		0	—
14	RUSHリプレイR1	0		0	—
15	RUSHリプレイR2	0		0	—
16	状態移行リプレイ	0		0	—
17	Bonus中リプレイBR1	0		0	—
18	Bonus中リプレイBR2	0		0	—
19	Bonus中リプレイBR3	0		0	—
20	スイカリプレイ	0		0	—
21	弱チェリーリプレイ	0		0	—
22	強チェリーリプレイ	0		0	—
23	チャンス目リプレイCR1	0		0	—

【図 1 6】

第3RT遊技状態用第1当選役決定テーブル

当選番号	内容	抽選値			全設定 共通値
		設定1	～	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	0	...	0	—
02	準備状態移行リプレイJR2	0		0	—
03	準備状態移行リプレイJR3	0		0	—
04	準備状態移行リプレイJR4	0		0	—
05	直撃Bonus	0		0	—
06	Bonus突入リプレイBI1	0		0	—
07	Bonus突入リプレイBI2	0		0	—
08	Bonus突入リプレイBI3	0		0	—
09	ART中リプレイAR1	0		0	—
10	ART中リプレイAR2	0		0	—
11	ART中リプレイAR3	0		0	—
12	ART中リプレイAR4	0		0	—
13	通常リプレイ	3736		3630	×
14	RUSHリプレイR1	0		0	—
15	RUSHリプレイR2	0		0	—
16	状態移行リプレイ	16384		16384	○
17	Bonus中リプレイBR1	9830		9830	○
18	Bonus中リプレイBR2	9814		9814	○
19	Bonus中リプレイBR3	16		16	○
20	スイカリプレイ	801		801	○
21	弱チェリーリプレイ	801		801	○
22	強チェリーリプレイ	267		267	○
23	チャンス目リプレイCR1	267		267	○

【図 17】

第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブル

当選番号	内容	抽選値			全設定 共通値
		設定1	～	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	0	...	0	－
02	準備状態移行リプレイJR2	0		0	－
03	準備状態移行リプレイJR3	0		0	－
04	準備状態移行リプレイJR4	0		0	－
05	直撃Bonus	0		0	－
06	Bonus突入リプレイBI1	0		0	－
07	Bonus突入リプレイBI2	0		0	－
08	Bonus突入リプレイBI3	0		0	－
09	ART中リプレイAR1	2457		2457	○
10	ART中リプレイAR2	2457		2457	○
11	ART中リプレイAR3	7373		7373	○
12	ART中リプレイAR4	7373		7373	○
13	通常リプレイ	11384		11278	×
14	RUSHリプレイR1	0		0	－
15	RUSHリプレイR2	0		0	－
16	状態移行リプレイ	0		0	－
17	Bonus中リプレイBR1	0		0	－
18	Bonus中リプレイBR2	0		0	－
19	Bonus中リプレイBR3	0		0	－
20	スイカリプレイ	4077		4077	○
21	弱チェリーリプレイ	4077		4077	○
22	強チェリーリプレイ	1359		1359	○
23	チャンス目リプレイCR1	1359		1359	○

【図 18】

第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブル

当選番号	内容	抽選値			全設定 共通値
		設定1	～	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	0	...	0	－
02	準備状態移行リプレイJR2	0		0	－
03	準備状態移行リプレイJR3	0		0	－
04	準備状態移行リプレイJR4	0		0	－
05	直撃Bonus	0		0	－
06	Bonus突入リプレイBI1	0		0	－
07	Bonus突入リプレイBI2	0		0	－
08	Bonus突入リプレイBI3	0		0	－
09	ART中リプレイAR1	0		0	－
10	ART中リプレイAR2	0		0	－
11	ART中リプレイAR3	0		0	－
12	ART中リプレイAR4	0		0	－
13	通常リプレイ	0		0	－
14	RUSHリプレイR1	8966		8913	×
15	RUSHリプレイR2	8966		8913	×
16	状態移行リプレイ	0		0	－
17	Bonus中リプレイBR1	0		0	－
18	Bonus中リプレイBR2	0		0	－
19	Bonus中リプレイBR3	0		0	－
20	スイカリプレイ	10493		10493	○
21	弱チェリーリプレイ	10493		10493	○
22	強チェリーリプレイ	1499		1499	○
23	チャンス目リプレイCR1	1499		1499	○

【図 19】

第6RT遊技状態用第1当選役決定テーブル

当選番号	内容	抽選値			全設定 共通値
		設定1	～	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	0	...	0	－
02	準備状態移行リプレイJR2	0		0	－
03	準備状態移行リプレイJR3	0		0	－
04	準備状態移行リプレイJR4	0		0	－
05	直撃Bonus	0		0	－
06	Bonus突入リプレイBI1	0		0	－
07	Bonus突入リプレイBI2	0		0	－
08	Bonus突入リプレイBI3	0		0	－
09	ART中リプレイAR1	15719		15666	×
10	ART中リプレイAR2	15719		15666	×
11	ART中リプレイAR3	5239		5239	○
12	ART中リプレイAR4	5239		5239	○
13	通常リプレイ	0		0	－
14	RUSHリプレイR1	0		0	－
15	RUSHリプレイR2	0		0	－
16	状態移行リプレイ	0		0	－
17	Bonus中リプレイBR1	0		0	－
18	Bonus中リプレイBR2	0		0	－
19	Bonus中リプレイBR3	0		0	－
20	スイカリプレイ	0		0	－
21	弱チェリーリプレイ	0		0	－
22	強チェリーリプレイ	0		0	－
23	チャンス目リプレイCR1	0		0	－

【図 20】

第2当選役決定テーブル

当選番号	内容	抽選値			全設定 共通値
		設定1	～	設定6	
24	チャンス目リプレイCR2	100	...	100	○
25	スイカ	810		765	×
26	弱チェリー	765		926	×
27	強チェリー	274		274	○
28	中段チェリー	7		7	○
29	チャンス目CN1	210		210	○
30	チャンス目CN2	64		64	○
31	共通ベル	1646		1636	×
32	押し順ベルA1	2468		2468	○
33	押し順ベルB1	2468		2468	○
34	押し順ベルA2	2468		2468	○
35	押し順ベルB2	2468		2468	○
36	押し順ベルA3	2468		2468	○
37	押し順ベルB3	2468		2468	○
38	押し順ベルA4	2468		2468	○
39	押し順ベルB4	2468		2468	○

【図 2 1】

遊技状態移行図		
現在の遊技状態	移行条件	移行後の遊技状態
非RT遊技状態	ブランク表示	第1RT遊技状態
第1RT遊技状態	準備リプレイ表示	第2RT遊技状態
	Bonusリプレイ表示	第3RT遊技状態
第2RT遊技状態	ブランク表示	第1RT遊技状態
	Bonusリプレイ表示	第3RT遊技状態
	ARTリプレイ表示	第4RT遊技状態
	RUSHリプレイ表示	第5RT遊技状態
第3RT遊技状態	ブランク表示	第1RT遊技状態
	ARTリプレイ表示	第4RT遊技状態
	RUSHリプレイ表示	第5RT遊技状態
第4RT遊技状態	ブランク表示	第1RT遊技状態
	RUSHリプレイ表示	第5RT遊技状態
	特別リプレイ表示	第6RT遊技状態
第5RT遊技状態	ブランク表示	第1RT遊技状態
	Bonusリプレイ表示	第3RT遊技状態
	ARTリプレイ表示	第4RT遊技状態
	ブランク表示	第1RT遊技状態
第6RT遊技状態	ブランク表示	第1RT遊技状態
	ARTリプレイ表示	第4RT遊技状態

【図 2 2】

サブ制御基板により管理される状態の一覧

番号	状態名
01	通常状態
02	チャンス前兆状態
03	Bonus前兆状態
04	チャンス状態
05	Bonus準備状態
06	第1Bonus状態
07	第2Bonus状態
08	第3Bonus状態
09	第1転落待機状態
10	ART準備状態
11	ART状態
12	第1上乗せ前兆状態
13	第1上乗せ準備状態
14	第1上乗せ状態
15	第2転落待機状態
16	第2上乗せ前兆状態
17	第2上乗せ準備状態
18	第2上乗せ状態
19	第3転落待機状態
20	第4転落待機状態

【図 2 3】

サブ制御基板により管理される状態の遷移図

番号	移行前の状態		番号	移行後の状態
01	通常状態	→	02	チャンス前兆状態
			03	Bonus前兆状態
			08	第3Bonus状態
02	チャンス前兆状態	→	04	チャンス状態
			03	Bonus前兆状態
			08	第3Bonus状態
03	Bonus前兆状態	→	05	Bonus準備状態
			08	第3Bonus状態
04	チャンス状態	→	01	通常状態
			05	Bonus準備状態
			08	第3Bonus状態
05	Bonus準備状態	→	06	第1Bonus状態
			07	第2Bonus状態
			08	第3Bonus状態
06	第1Bonus状態	→	09	第1転落待機状態
			10	ART準備状態
07	第2Bonus状態	→	09	第1転落待機状態
			10	ART準備状態
08	第3Bonus状態	→	10	ART準備状態
			01	通常状態
09	第1転落待機状態	→	10	ART準備状態
			06	第1Bonus状態
10	ART準備状態	→	11	ART状態
			12	第1上乗せ前兆状態
11	ART状態	→	16	第2上乗せ前兆状態
			20	第4転落待機状態
			13	第1上乗せ準備状態
12	第1上乗せ前兆状態	→	14	第1上乗せ状態
			15	第2転落待機状態
13	第1上乗せ準備状態	→	14	第1上乗せ状態
			15	第2転落待機状態
14	第1上乗せ状態	→	15	第2転落待機状態
			11	ART状態
15	第2転落待機状態	→	11	ART状態
			17	第2上乗せ準備状態
16	第2上乗せ前兆状態	→	17	第2上乗せ準備状態
			18	第2上乗せ状態
17	第2上乗せ準備状態	→	18	第2上乗せ状態
			19	第3転落待機状態
18	第2上乗せ状態	→	19	第3転落待機状態
			11	ART状態
19	第3転落待機状態	→	11	ART状態
			01	通常状態
20	第4転落待機状態	→	11	ART状態
			11	ART状態

【図 2 4】

演出決定テーブル

(A) 通常状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出A1
003	演出A2
004	演出A3
005	演出A4
006	演出A5
007	演出A6
008	演出A7
⋮	⋮

(B) チャンス前兆状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出B1
003	演出B2
004	演出B3
005	演出B4
006	演出B5
007	演出B6
008	演出B7
⋮	⋮

(C) Bonus前兆状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出C1
003	演出C2
004	演出C3
005	演出C4
006	演出C5
007	演出C6
008	演出C7
⋮	⋮

(D) チャンス状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出D1
003	演出D2
004	演出D3
005	演出D4
006	演出D5
007	演出D6
008	演出D7
⋮	⋮

(E) Bonus準備状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出E1
003	演出E2
004	演出E3
005	演出E4
006	演出E5
007	演出E6
008	演出E7
⋮	⋮

(F) 第1Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出F1
003	演出F2
004	演出F3
005	演出F4
006	演出F5
007	演出F6
008	演出F7
⋮	⋮

(G) 第2Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出G1
003	演出G2
004	演出G3
005	演出G4
006	演出G5
007	演出G6
008	演出G7
⋮	⋮

(H) 第3Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出H1
003	演出H2
004	演出H3
005	演出H4
006	演出H5
007	演出H6
008	演出H7
⋮	⋮

(I) 第4Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出I1
003	演出I2
004	演出I3
005	演出I4
006	演出I5
007	演出I6
008	演出I7
⋮	⋮

(J) 第5Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出J1
003	演出J2
004	演出J3
005	演出J4
006	演出J5
007	演出J6
008	演出J7
⋮	⋮

(K) 第6Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出K1
003	演出K2
004	演出K3
005	演出K4
006	演出K5
007	演出K6
008	演出K7
⋮	⋮

(L) 第7Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出L1
003	演出L2
004	演出L3
005	演出L4
006	演出L5
007	演出L6
008	演出L7
⋮	⋮

(M) 第8Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出M1
003	演出M2
004	演出M3
005	演出M4
006	演出M5
007	演出M6
008	演出M7
⋮	⋮

(N) 第9Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出N1
003	演出N2
004	演出N3
005	演出N4
006	演出N5
007	演出N6
008	演出N7
⋮	⋮

(O) 第10Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出O1
003	演出O2
004	演出O3
005	演出O4
006	演出O5
007	演出O6
008	演出O7
⋮	⋮

(P) 第11Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出P1
003	演出P2
004	演出P3
005	演出P4
006	演出P5
007	演出P6
008	演出P7
⋮	⋮

(Q) 第12Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出Q1
003	演出Q2
004	演出Q3
005	演出Q4
006	演出Q5
007	演出Q6
008	演出Q7
⋮	⋮

(R) 第13Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出R1
003	演出R2
004	演出R3
005	演出R4
006	演出R5
007	演出R6
008	演出R7
⋮	⋮

(S) 第14Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出S1
003	演出S2
004	演出S3
005	演出S4
006	演出S5
007	演出S6
008	演出S7
⋮	⋮

(T) 第15Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出T1
003	演出T2
004	演出T3
005	演出T4
006	演出T5
007	演出T6
008	演出T7
⋮	⋮

(U) 第16Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出U1
003	演出U2
004	演出U3
005	演出U4
006	演出U5
007	演出U6
008	演出U7
⋮	⋮

(V) 第17Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出V1
003	演出V2
004	演出V3
005	演出V4
006	演出V5
007	演出V6
008	演出V7
⋮	⋮

(W) 第18Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出W1
003	演出W2
004	演出W3
005	演出W4
006	演出W5
007	演出W6
008	演出W7
⋮	⋮

(X) 第19Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出X1
003	演出X2
004	演出X3
005	演出X4
006	演出X5
007	演出X6
008	演出X7
⋮	⋮

(Y) 第20Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出Y1
003	演出Y2
004	演出Y3
005	演出Y4
006	演出Y5
007	演出Y6
008	演出Y7
⋮	⋮

(Z) 第21Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出Z1
003	演出Z2
004	演出Z3
005	演出Z4
006	演出Z5
007	演出Z6
008	演出Z7
⋮	⋮

(AA) 第22Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出AA1
003	演出AA2
004	演出AA3
005	演出AA4
006	演出AA5
007	演出AA6
008	演出AA7
⋮	⋮

(AB) 第23Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出AB1
003	演出AB2
004	演出AB3
005	演出AB4
006	演出AB5
007	演出AB6
008	演出AB7
⋮	⋮

(AC) 第24Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出AC1
003	演出AC2
004	演出AC3
005	演出AC4
006	演出AC5
007	演出AC6
008	演出AC7
⋮	⋮

(AD) 第25Bonus状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし

【図 25】

Bonus準備状態移行抽選テーブル

(A) Bonus準備状態移行抽選テーブル(通常状態)

当選役	抽選値
チャンス目リプレイCR2	32768
スイカ	3276
弱チェリー	2648
強チェリー	16384
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	16384
チャンス目CN2	21852
共通ベル	819

(B) Bonus準備状態移行抽選テーブル(チャンス前兆状態)

当選役	抽選値
チャンス目リプレイCR2	32768
スイカ	3276
弱チェリー	2648
強チェリー	16384
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	16384
チャンス目CN2	21852
共通ベル	819

(C) Bonus準備状態移行抽選テーブル(チャンス状態)

当選役	抽選値
チャンス目リプレイCR2	49152
スイカ	6554
弱チェリー	5252
強チェリー	32768
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	32768
チャンス目CN2	49152
共通ベル	8192
押し順ベル	6554

【図 26】

Bonus状態振分抽選テーブル

(A) Bonus状態振分抽選テーブル(通常状態)

当選役	第1Bonus状態 待機中	第2Bonus状態 待機中	第3Bonus状態 待機中
チャンス目リプレイCR2	35768	29639	129
スイカ	24852	39858	826
弱チェリー	24852	39858	826
強チェリー	35768	29639	129
中段チェリー	16384	16384	32768
チャンス目CN1	35768	29639	129
チャンス目CN2	35768	29639	129
共通ベル	35768	29749	19

(B) Bonus状態振分抽選テーブル(チャンス前兆状態)

当選役	第1Bonus状態 待機中	第2Bonus状態 待機中	第3Bonus状態 待機中
チャンス目リプレイCR2	35768	29639	129
スイカ	24852	39858	826
弱チェリー	24852	39858	826
強チェリー	35768	29639	129
中段チェリー	16384	16384	32768
チャンス目CN1	35768	29639	129
チャンス目CN2	35768	29639	129
共通ベル	35768	29749	19

(C) Bonus状態振分抽選テーブル(チャンス状態)

当選役	第1Bonus状態 待機中	第2Bonus状態 待機中	第3Bonus状態 待機中
チャンス目リプレイCR2	35768	29639	129
スイカ	24852	39858	826
弱チェリー	24852	39858	826
強チェリー	35768	29639	129
中段チェリー	16384	16384	32768
チャンス目CN1	35768	29639	129
チャンス目CN2	35768	29639	129
共通ベル	35768	29749	19
押し順ベル	35768	29749	19

【図 27】

前兆ゲーム数決定テーブル

(A) Bonus前兆ゲーム数決定テーブル

当選役	抽選値			
	5ゲーム	10ゲーム	15ゲーム	20ゲーム
チャンス目リプレイCR2	16384	32768	8192	8192
スイカ	49152	8192	8192	0
弱チェリー	49152	8192	8192	0
強チェリー	16384	16384	16384	16384
中段チェリー	65536	0	0	0
チャンス目CN1	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN2	32768	16384	8192	8192
共通ベル	16384	16384	16384	16384

(B) チャンス前兆ゲーム数決定テーブル

当選役	抽選値			
	3ゲーム	6ゲーム	9ゲーム	12ゲーム
チャンス目リプレイCR2	16384	32768	8192	8192
スイカ	49152	8192	8192	0
弱チェリー	49152	8192	8192	0
強チェリー	16384	16384	16384	16384
中段チェリー	0	0	0	0
チャンス目CN1	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN2	32768	16384	8192	8192
共通ベル	16384	16384	0	32768

(C) 第1上乗せ前兆ゲーム数決定テーブル

当選役	抽選値			
	1ゲーム	2ゲーム	3ゲーム	4ゲーム
スイカリプレイ	0	32768	0	32768
弱チェリーリプレイ	32768	0	32768	0
強チェリーリプレイ	16384	16384	16384	16384
チャンス目リプレイCR1	16384	32768	8192	8192
チャンス目リプレイCR2	16384	32768	8192	8192
スイカ	0	32768	0	32768
弱チェリー	32768	0	32768	0
強チェリー	16384	16384	16384	16384
中段チェリー	0	0	0	0
チャンス目CN1	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN2	32768	16384	8192	8192
共通ベル	16384	16384	0	32768

(D) 第2上乗せ前兆ゲーム数決定テーブル

当選役	抽選値			
	2ゲーム	4ゲーム	6ゲーム	8ゲーム
スイカリプレイ	0	0	0	0
弱チェリーリプレイ	0	0	0	0
強チェリーリプレイ	0	0	0	0
チャンス目リプレイCR1	0	0	0	0
チャンス目リプレイCR2	0	0	0	0
スイカ	0	0	0	0
弱チェリー	0	0	0	0
強チェリー	0	0	0	0
中段チェリー	16384	16384	16384	16384
チャンス目CN1	0	0	0	0
チャンス目CN2	0	0	0	0
共通ベル	0	0	0	0

【図 28】

チャンス状態移行抽選テーブル

当選役	抽選値
チャンス目リプレイCR2	16384
スイカ	3276
弱チェリー	2648
強チェリー	8192
中段チェリー	0
チャンス目CN1	8192
チャンス目CN2	10981
共通ベル	409

【図 2 9】

フェイクゲーム数決定テーブル

(A) 通常状態用フェイクゲーム数決定テーブル

当選役	抽選値			
	5ゲーム	10ゲーム	15ゲーム	20ゲーム
チャンス目リプレイCR2	16384	32768	8192	8192
スイカ	49152	8192	8192	0
弱チェリー	49152	8192	8192	0
強チェリー	16384	16384	16384	16384
中段チェリー	65536	0	0	0
チャンス目CN1	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN2	32768	16384	8192	8192
共通ベル	16384	16384	16384	16384

(B) ART状態用フェイクゲーム数決定テーブル

当選役	抽選値			
	1ゲーム	3ゲーム	5ゲーム	7ゲーム
チャンス目リプレイCR2	16384	32768	8192	8192
スイカ	49152	8192	8192	0
弱チェリー	49152	8192	8192	0
強チェリー	16384	16384	16384	16384
中段チェリー	0	32768	32768	0
チャンス目CN1	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN2	32768	16384	8192	8192
共通ベル	16384	16384	0	0

【図 3 1】

ART準備状態移行抽選テーブル

(A) 第1Bonus状態用ART準備状態移行抽選テーブル

当選役	抽選値
Bonus中リプレイBR1～BR2	0
Bonus中リプレイBR3	65536
スイカリプレイ	4096
弱チェリーリプレイ	4096
強チェリーリプレイ	8192
チャンス目リプレイCR1	8192
チャンス目リプレイCR2	8192
スイカ	4096
弱チェリー	4096
強チェリー	8192
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	8192
チャンス目CN2	8192
共通ベル	0
押し順ベル	0

(B) 第2Bonus状態用ART準備状態移行抽選テーブル

当選役	抽選値
Bonus中リプレイBR1～BR2	0
Bonus中リプレイBR3	65536
スイカリプレイ	8192
弱チェリーリプレイ	8192
強チェリーリプレイ	16384
チャンス目リプレイCR1	16384
チャンス目リプレイCR2	16384
スイカ	8192
弱チェリー	8192
強チェリー	16384
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	16384
チャンス目CN2	16384
共通ベル	3276
押し順ベル	3276

【図 3 0】

昇格抽選テーブル

(A) 昇格抽選テーブル(第1Bonus待機中)

当選役	第2Bonus待機中	第3Bonus待機中
チャンス目リプレイCR2	32768	265
スイカ	12785	24
弱チェリー	12785	24
強チェリー	32768	265
中段チェリー	0	65536
チャンス目CN1	32768	265
チャンス目CN2	32768	265
共通ベル	1638	327

(B) 昇格抽選テーブル(第2Bonus待機中)

当選役	第3Bonus待機中
チャンス目リプレイCR2	265
スイカ	24
弱チェリー	24
強チェリー	265
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	265
チャンス目CN2	265
共通ベル	327

【図 3 2】

ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル

(A) ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第3Bonus状態)

当選役	10	20	30	50	100	200	300
Bonus中リプレイBR1～BR2	0	0	0	0	0	0	0
Bonus中リプレイBR3	0	0	0	0	0	0	0
スイカリプレイ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリーリプレイ	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリーリプレイ	0	8192	4096	2048	1024	512	256
チャンス目リプレイCR1	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目リプレイCR2	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
スイカ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリー	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリー	0	8192	4096	2048	1024	512	256
中段チェリー	0	0	0	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN1	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目CN2	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
共通ベル	2048	1024	512	256	128	0	0
押し順ベル	0	0	0	0	0	0	0

(B) ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(ART準備状態・ART状態)

当選役	10	20	30	50	100	200	300
Bonus中リプレイBR1～BR2	0	0	0	0	0	0	0
Bonus中リプレイBR3	0	0	0	0	0	0	0
スイカリプレイ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリーリプレイ	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリーリプレイ	0	8192	4096	2048	1024	512	256
チャンス目リプレイCR1	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目リプレイCR2	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
スイカ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリー	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリー	0	8192	4096	2048	1024	512	256
中段チェリー	0	0	0	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN1	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目CN2	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
共通ベル	2048	1024	512	256	128	0	0
押し順ベル	0	0	0	0	0	0	0

(C) ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ前準備状態)

当選役	10	20	30	50	100	200	300
ART中リプレイAR1～AR4	0	0	0	0	0	0	0
強チェリーリプレイ	0	0	0	0	0	0	0
スイカリプレイ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリーリプレイ	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリーリプレイ	0	8192	4096	2048	1024	512	256
チャンス目リプレイCR1	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目リプレイCR2	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
スイカ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリー	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリー	0	8192	4096	2048	1024	512	256
中段チェリー	0	0	0	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN1	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目CN2	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
共通ベル	2048	1024	512	256	128	0	0
押し順ベル	0	0	0	0	0	0	0

(D) ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(上乗せ準備状態)

当選役	10	20	30	50	100	200	300
ART中リプレイAR1～AR4	0	0	0	0	0	0	0
強チェリーリプレイ	0	0	0	0	0	0	0
スイカリプレイ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリーリプレイ	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリーリプレイ	0	8192	4096	2048	1024	512	256
チャンス目リプレイCR1	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目リプレイCR2	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
スイカ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリー	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリー	0	8192	4096	2048	1024	512	256
中段チェリー	0	0	0	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN1	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目CN2	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
共通ベル	2048	1024	512	256	128	0	0
押し順ベル	0	0	0	0	0	0	0

(E) ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第1上乗せ状態)

当選役	10	20	30	50	100	200	300
RUSHリプレイR1	0	0	0	0	0	0	0
RUSHリプレイR2	0	0	0	0	0	0	0
スイカリプレイ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリーリプレイ	8192	4096	2048	0	0	0	0
強チェリーリプレイ	0	16384	8192	4096	2048	1024	512
チャンス目リプレイCR1	16384	16384	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目リプレイCR2	16384	16384	8192	8192	4096	2048	1024
スイカ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリー	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリー	0	16384	8192	4096	2048	1024	512
中段チェリー	0	0	0	0	32768	16384	16384
チャンス目CN1	16384	16384	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目CN2	16384	16384	8192	8192	4096	2048	1024
共通ベル	2048	1024	512	256	128	0	0
押し順ベル	0	0	0	0	0	0	0

(F) ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第2上乗せ状態)

当選役	10	20	30	50	100	200	300
ART中リプレイAR1～AR3	16384	16384	16384	8192	8192	0	0
ART中リプレイAR4	0	0	0	0	0	0	0
スイカリプレイ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリーリプレイ	8192	4096	2048	0	0	0	0
強チェリーリプレイ	0	16384	8192	4096	2048	1024	512
チャンス目リプレイCR1	16384	16384	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目リプレイCR2	16384	16384	8192	8192	4096	2048	1024
スイカ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリー	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリー	0	16384	8192	4096	2048	1024	512
中段チェリー	0	0	0	0	32768	16384	16384
チャンス目CN1	16384	16384	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目CN2	16384	16384	8192	8192	4096	2048	1024
共通ベル	2048	1024	512	256	128	0	0
押し順ベル	0	0	0	0	0	0	0

(G) ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第3転送待機状態)

当選役	10	20	30	50	100	200	300
RUSHリプレイR1	0	0	0	0	0	0	0
RUSHリプレイR2	0	0	0	0	0	0	0
スイカリプレイ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリーリプレイ	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリーリプレイ	0	8192	4096	2048	1024	512	256
チャンス目リプレイCR1	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目リプレイCR2	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
スイカ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリー	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリー	0	8192	4096	2048	1024	512	256
中段チェリー	0	0	0	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN1	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目CN2	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
共通ベル	2048	1024	512	256	128	0	0
押し順ベル	0	0	0	0	0	0	0

(H) ART状態用ゲーム数上乗せ抽選テーブル(第3転送待機状態)

当選役	10	20	30	50	100	200	300
ART中リプレイAR1～AR3	0	0	0	0	0	0	0
ART中リプレイAR4	0	0	0	0	0	0	0
スイカリプレイ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリーリプレイ	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリーリプレイ	0	8192	4096	2048	1024	512	256
チャンス目リプレイCR1	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目リプレイCR2	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
スイカ	0	0	1024	1024	512	256	128
弱チェリー	4096	2048	1024	0	0	0	0
強チェリー	0	8192	4096	2048	1024	512	256
中段チェリー	0	0	0	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN1	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
チャンス目CN2	8192	8192	8192	8192	4096	2048	1024
共通ベル	2048	1024	512	256	128	0	0
押し順ベル	0	0	0	0	0	0	0

【図 3 3】

引戻抽選テーブル

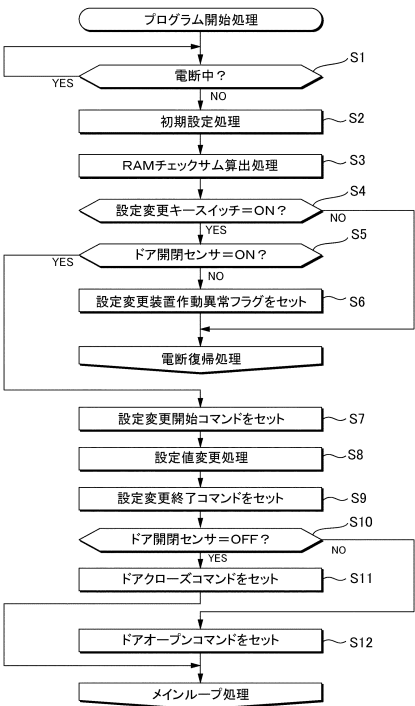
(A)第1転落待機状態用引戻抽選テーブル

当選役	抽選値
Bonus中リプレイBR1～BR2	0
Bonus中リプレイBR3	65536
スイカリプレイ	4096
弱チェリーリプレイ	4096
強チェリーリプレイ	8192
チャンス目リプレイCR1	8192
チャンス目リプレイCR2	8192
スイカ	4096
弱チェリー	4096
強チェリー	8192
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	8192
チャンス目CN2	8192
共通ベル	0
押し順ベル	0

(B)第4転落待機状態用引戻抽選テーブル

当選役	抽選値
ART中リプレイAR1～AR4	0
通常リプレイ	0
スイカリプレイ	8192
弱チェリーリプレイ	8192
強チェリーリプレイ	16384
チャンス目リプレイCR1	16384
チャンス目リプレイCR2	16384
スイカ	8192
弱チェリー	8192
強チェリー	16384
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	16384
チャンス目CN2	16384
共通ベル	3276
押し順ベル	3276

【図 3 5】



【図 3 4】

上乗せ状態移行抽選テーブル

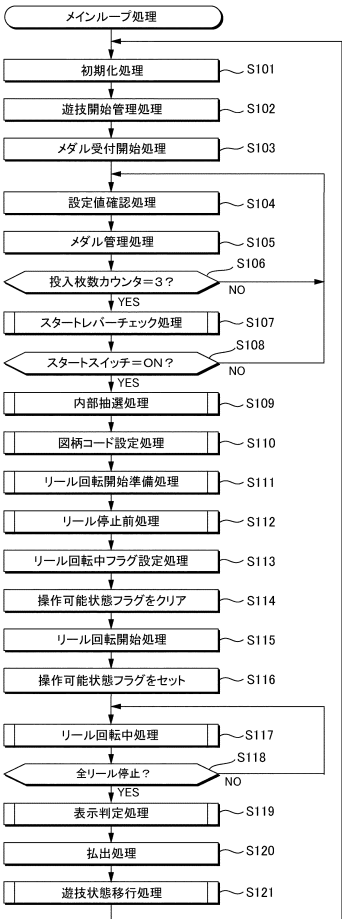
(A)第1上乗せ状態移行抽選テーブル

当選役	抽選値
ART中リプレイAR1～AR4	0
通常リプレイ	0
スイカリプレイ	4096
弱チェリーリプレイ	4096
強チェリーリプレイ	8192
チャンス目リプレイCR1	8192
チャンス目リプレイCR2	8192
スイカ	4096
弱チェリー	4096
強チェリー	8192
中段チェリー	32768
チャンス目CN1	8192
チャンス目CN2	8192
共通ベル	0
押し順ベル	0

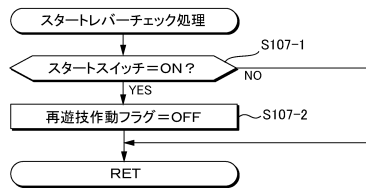
(B)第2上乗せ状態移行抽選テーブル

当選役	抽選値
ART中リプレイAR1～AR4	0
通常リプレイ	0
スイカリプレイ	0
弱チェリーリプレイ	0
強チェリーリプレイ	0
チャンス目リプレイCR1	0
チャンス目リプレイCR2	0
スイカ	0
弱チェリー	0
強チェリー	0
中段チェリー	32768
チャンス目CN1	0
チャンス目CN2	0
共通ベル	0
押し順ベル	0

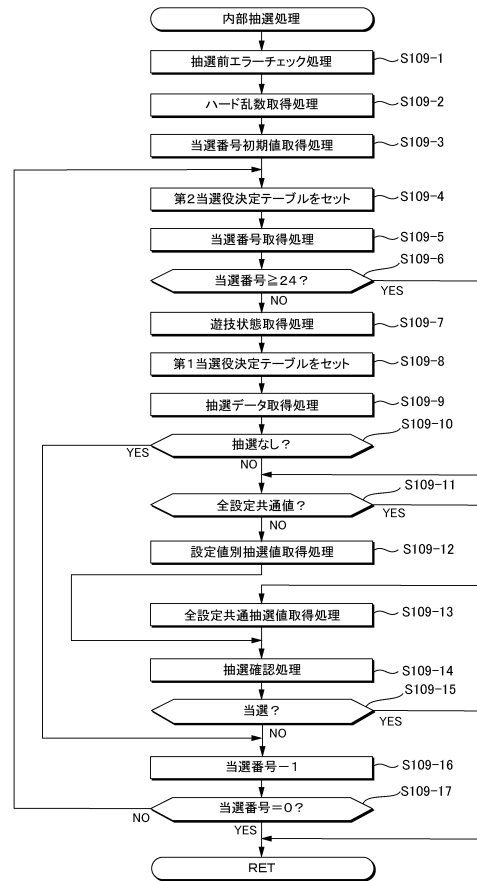
【図 3 6】



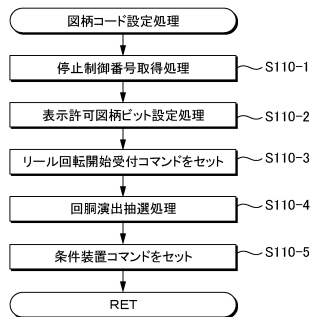
【図 37】



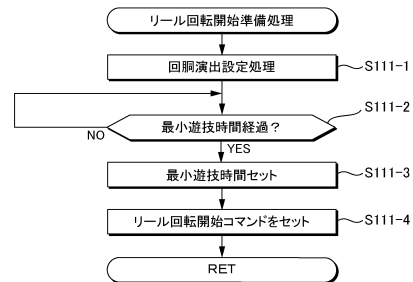
【図 38】



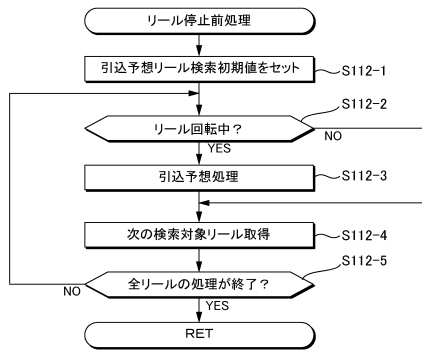
【図 39】



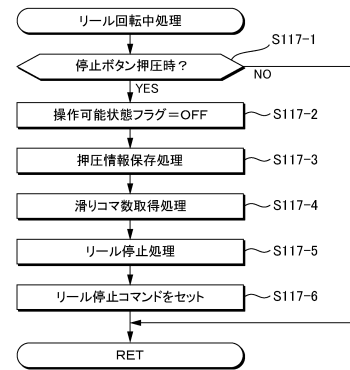
【図 40】



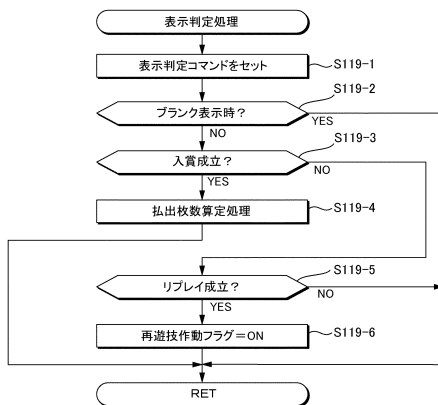
【図 4 1】



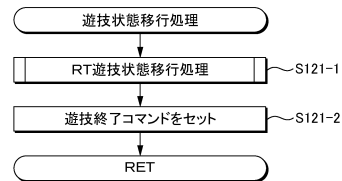
【図 4 2】



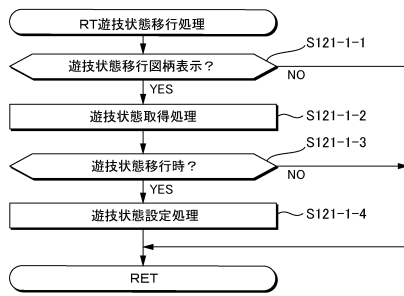
【図 4 3】



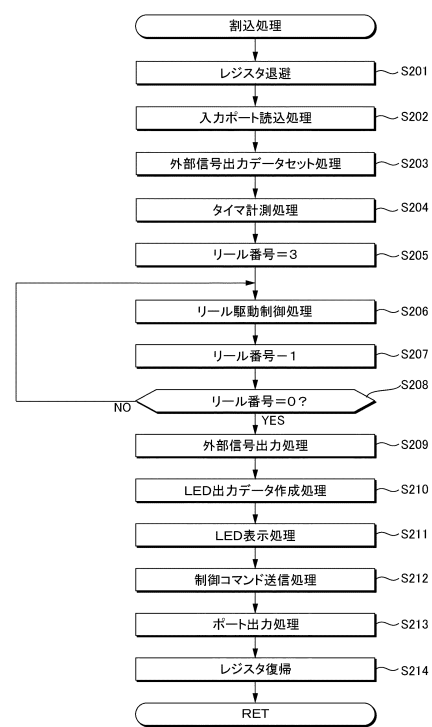
【図 4 4】



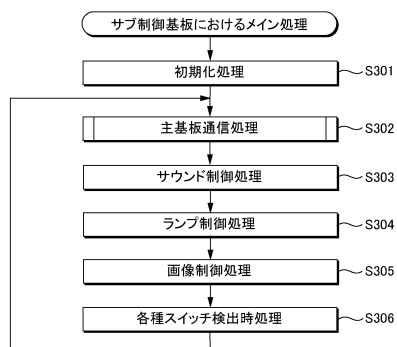
【図 4 5】



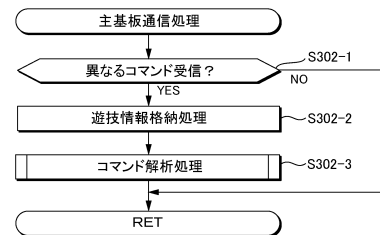
【図 4 6】



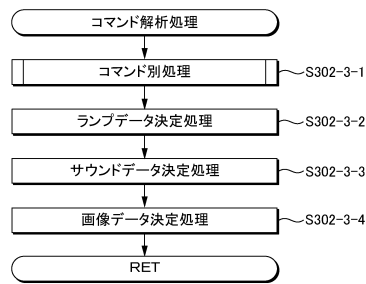
【図 4 7】



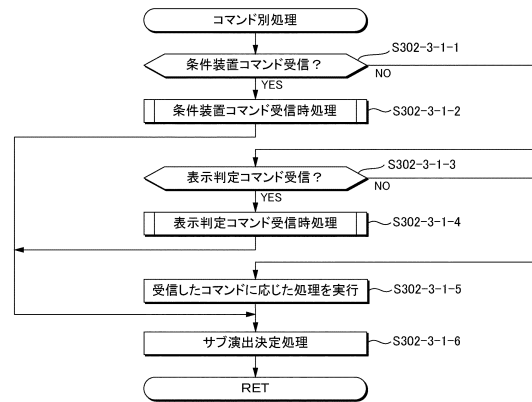
【図 4 8】



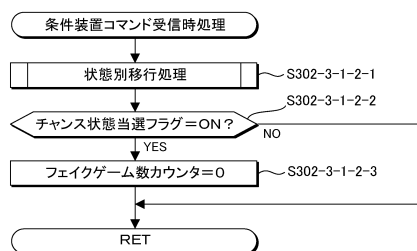
【図 49】



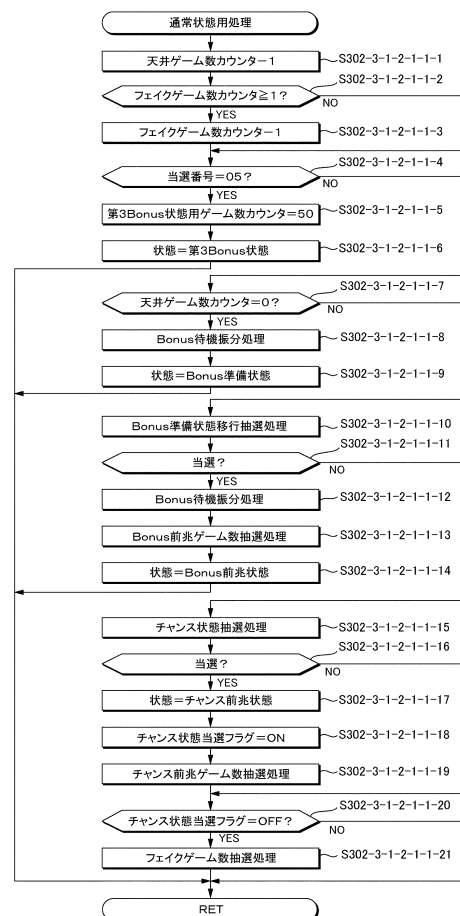
【図 50】



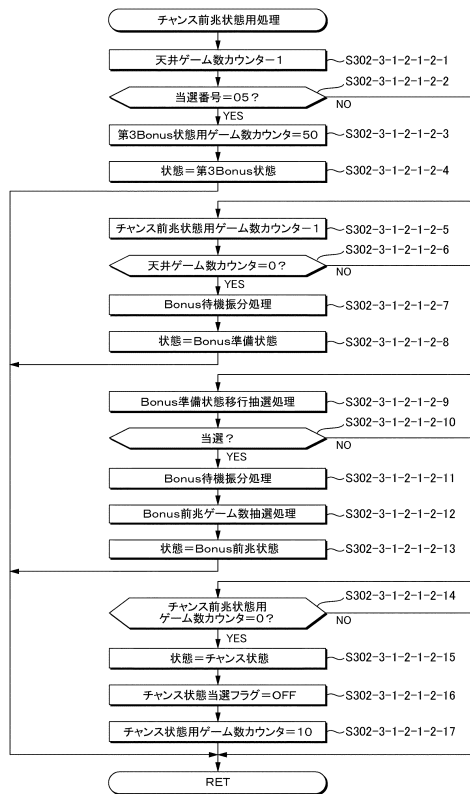
【図 51】



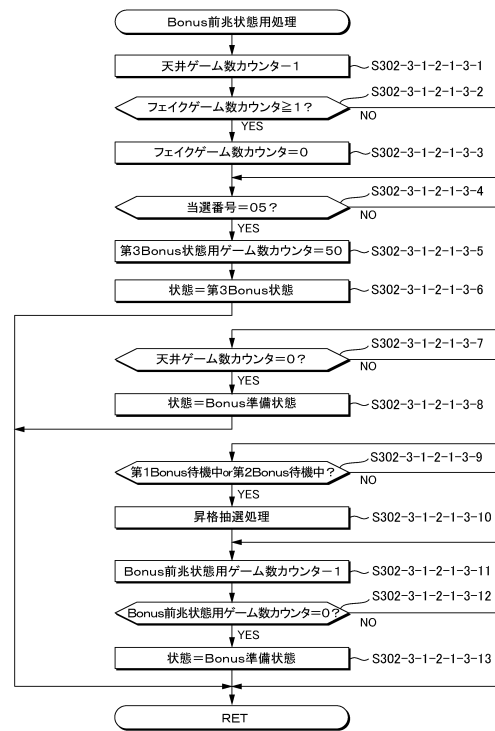
【図 52】



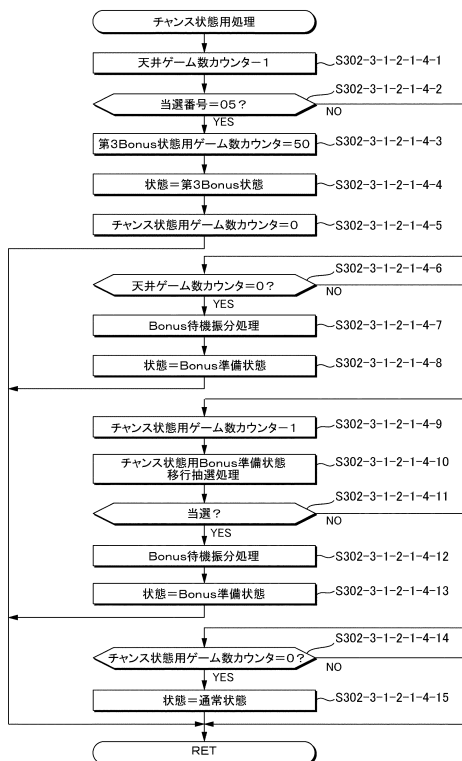
【図 5 3】



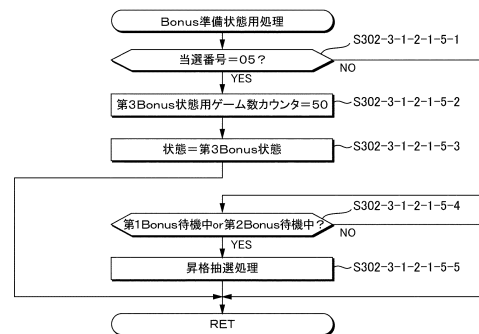
【図 5 4】



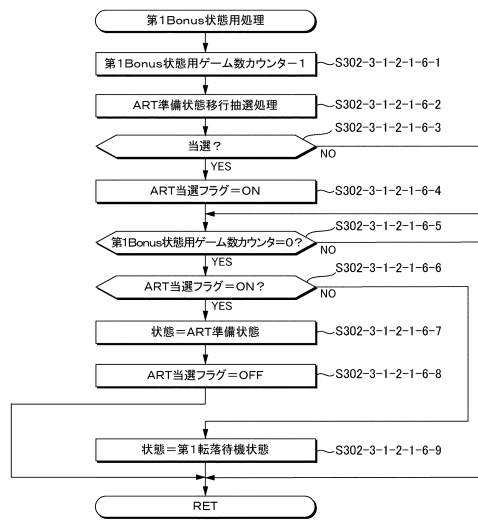
【図 5 5】



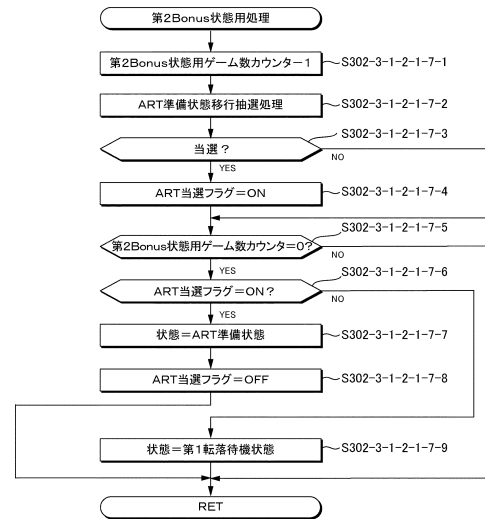
【図 5 6】



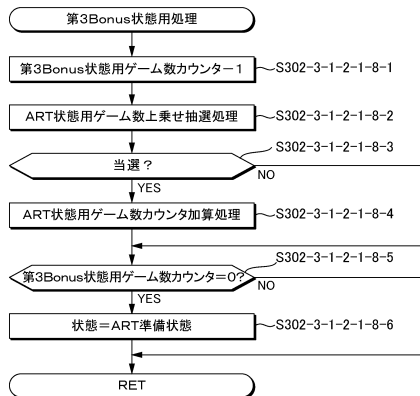
【図 57】



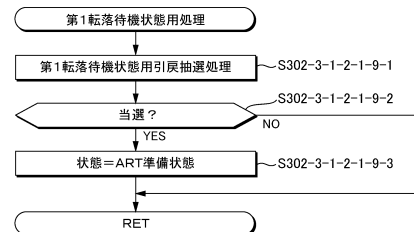
【図 58】



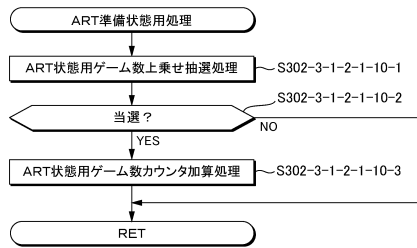
【図 59】



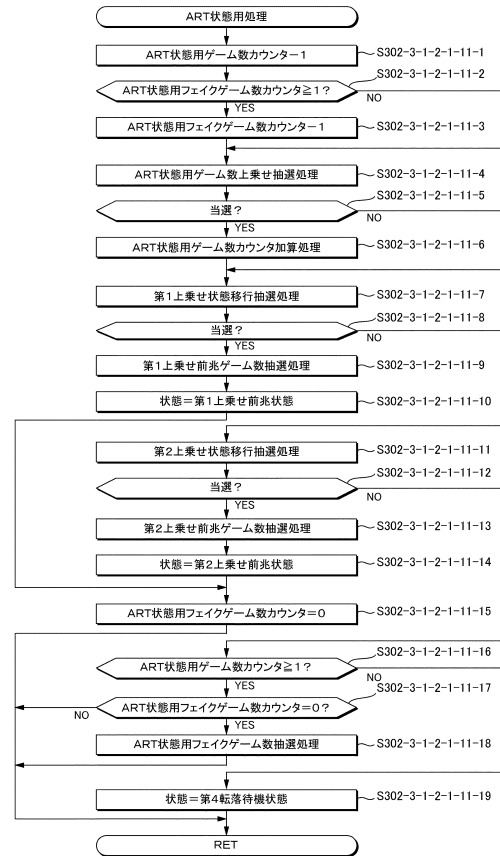
【図 60】



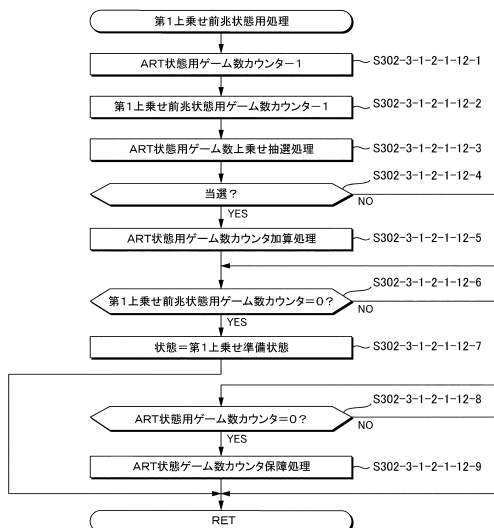
【図 6 1】



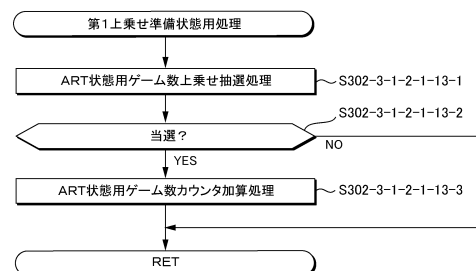
【図 6 2】



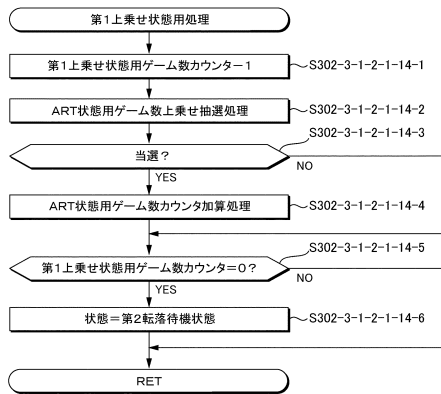
【図 6 3】



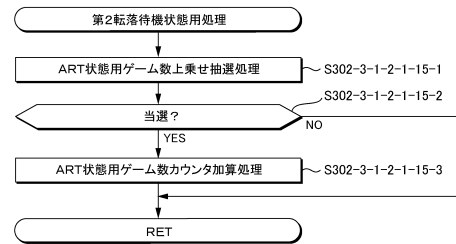
【図 6 4】



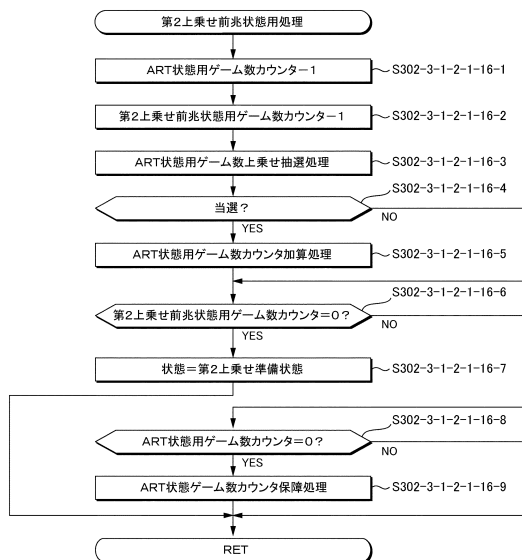
【図 6 5】



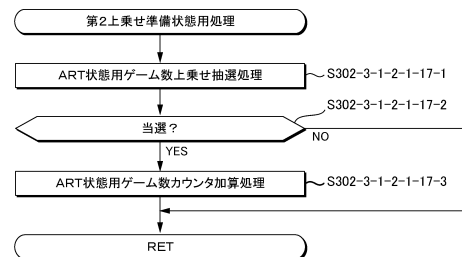
【図 6 6】



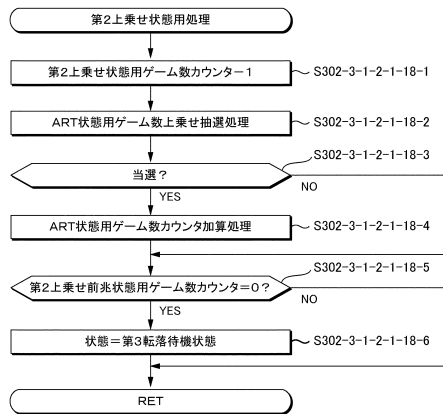
【図 6 7】



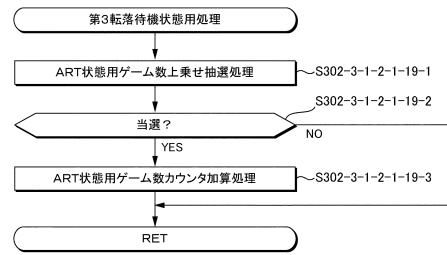
【図 6 8】



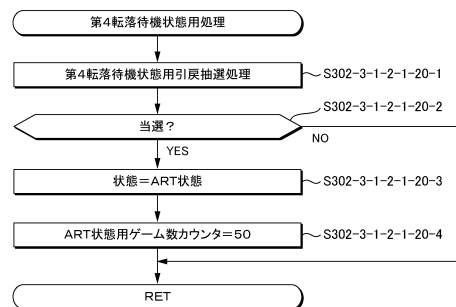
【図 69】



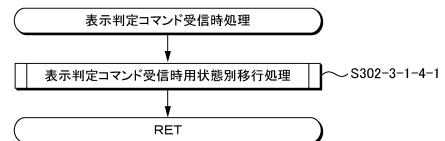
【図 70】



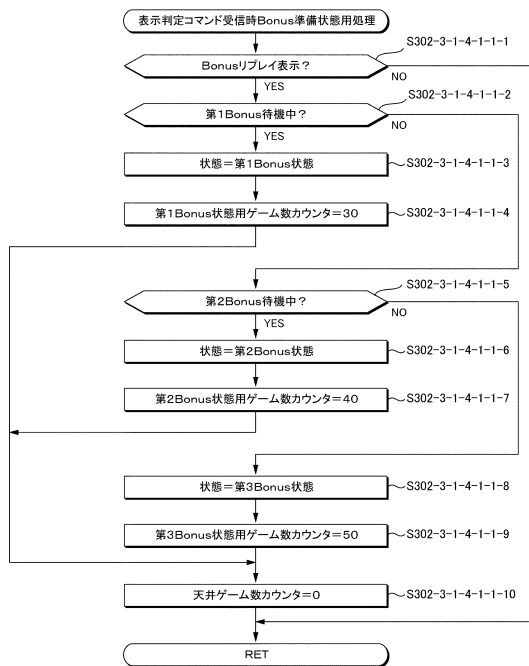
【図 71】



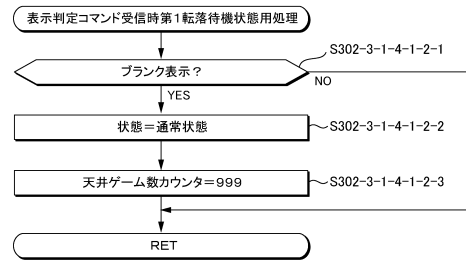
【図 72】



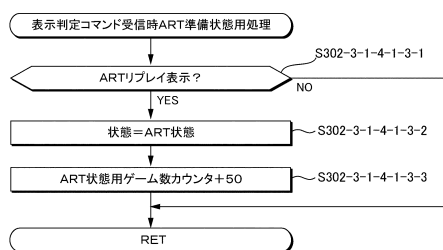
【図 7 3】



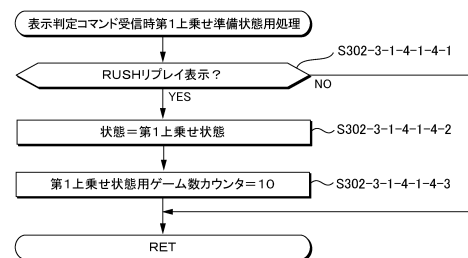
【図 7 4】



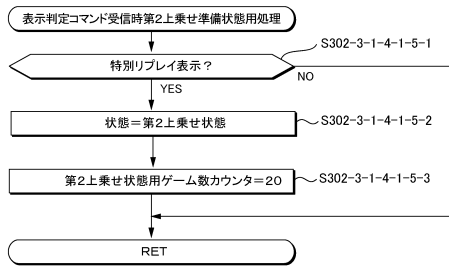
【図 7 5】



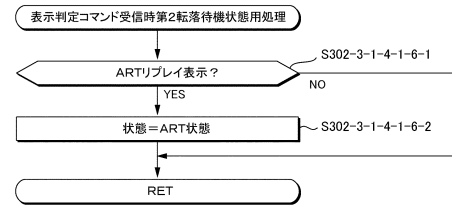
【図 7 6】



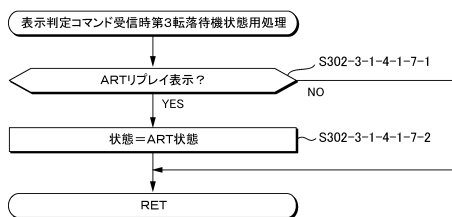
【図 77】



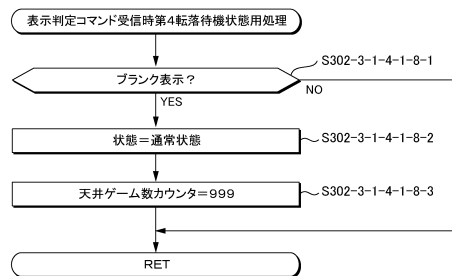
【図 78】



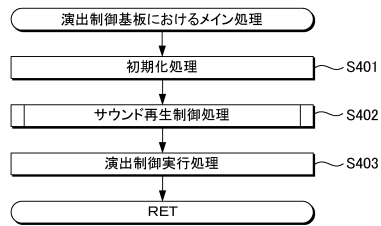
【図 79】



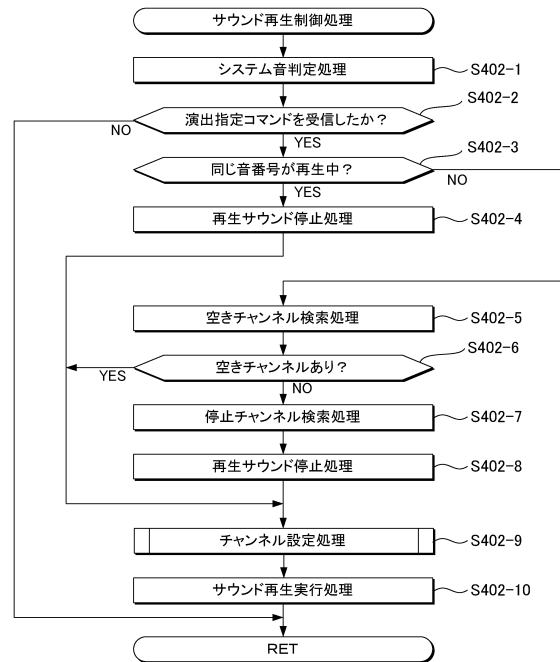
【図 80】



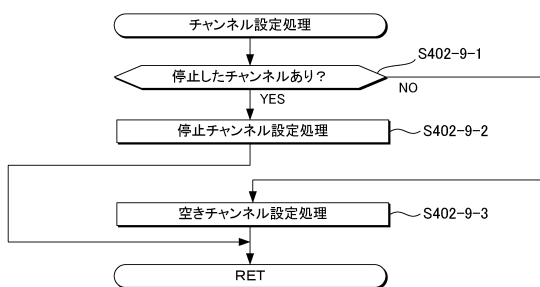
【図 8 1】



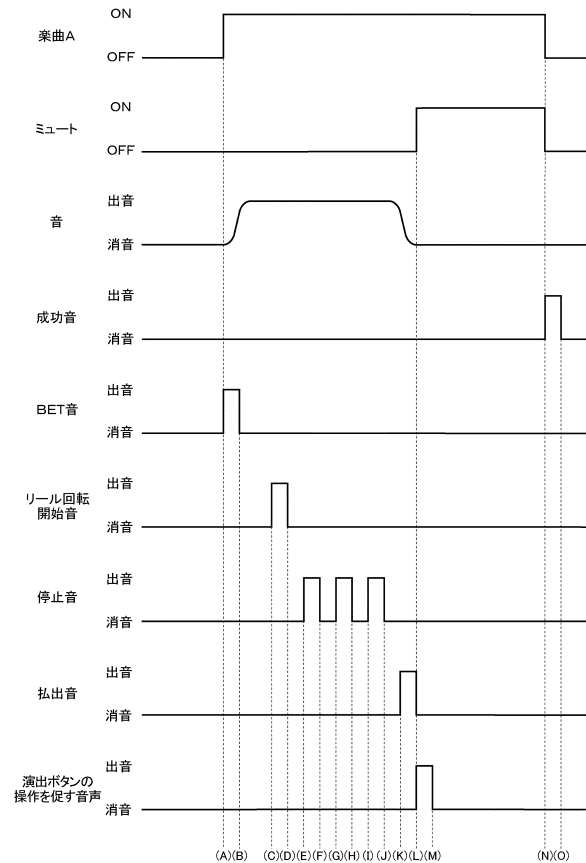
【図 8 2】



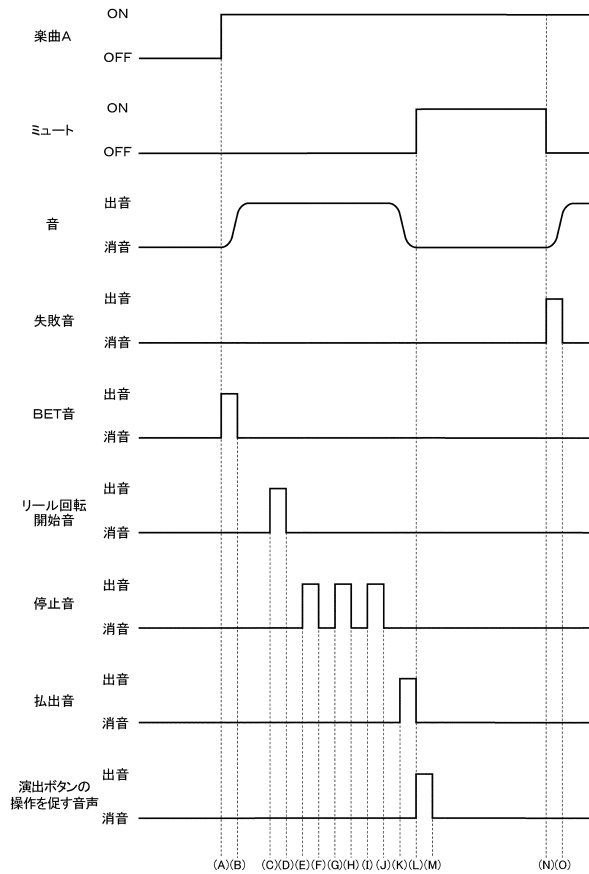
【図 8 3】



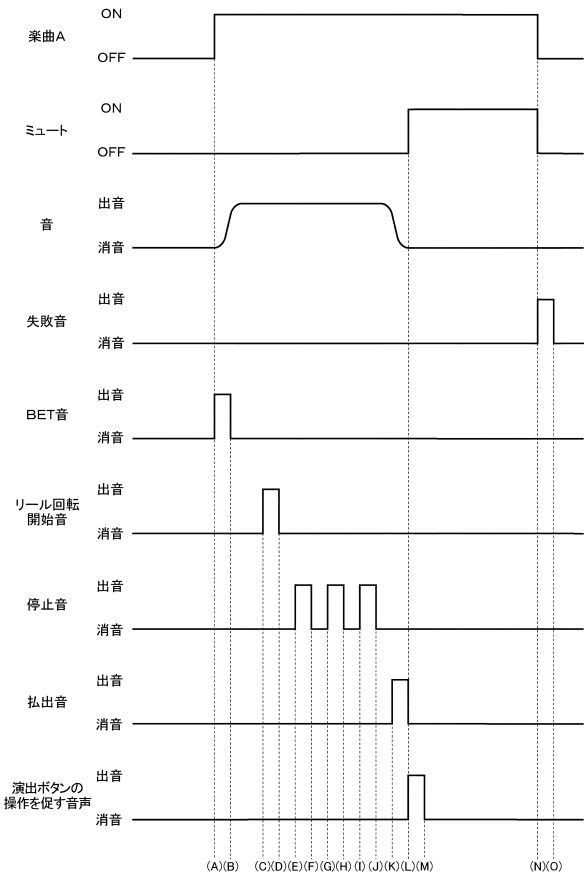
【図 8 4】



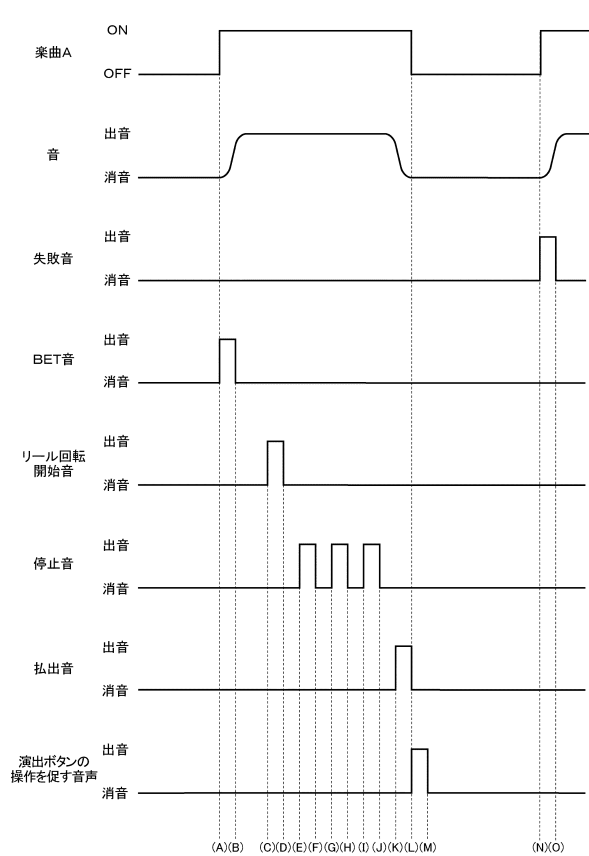
【図 8 5】



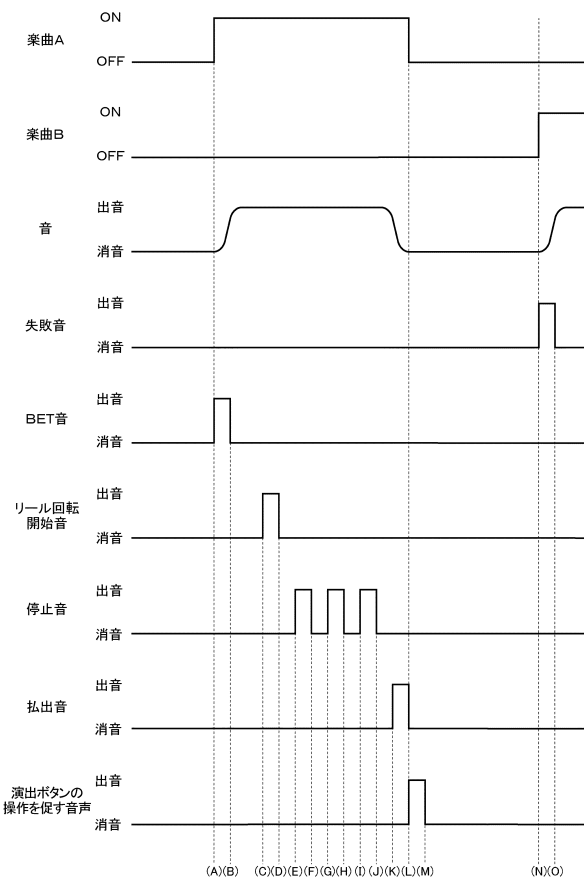
【図 8 6】



【図 8 7】



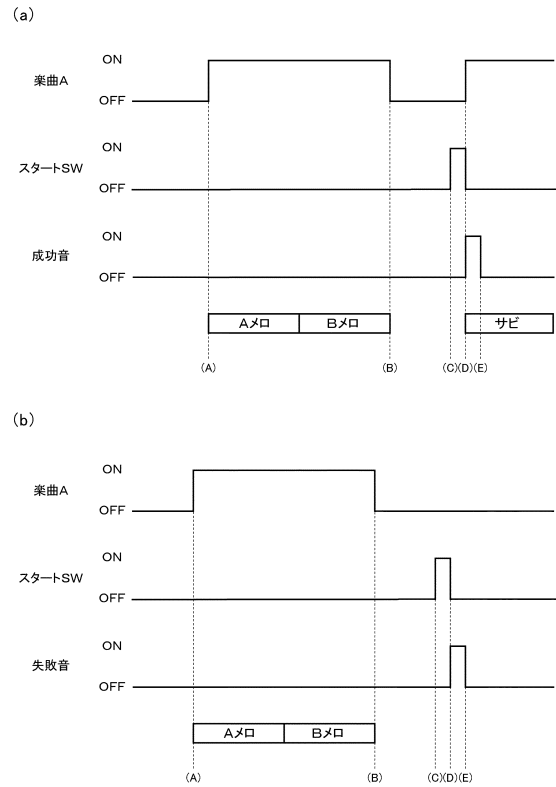
【図 8 8】



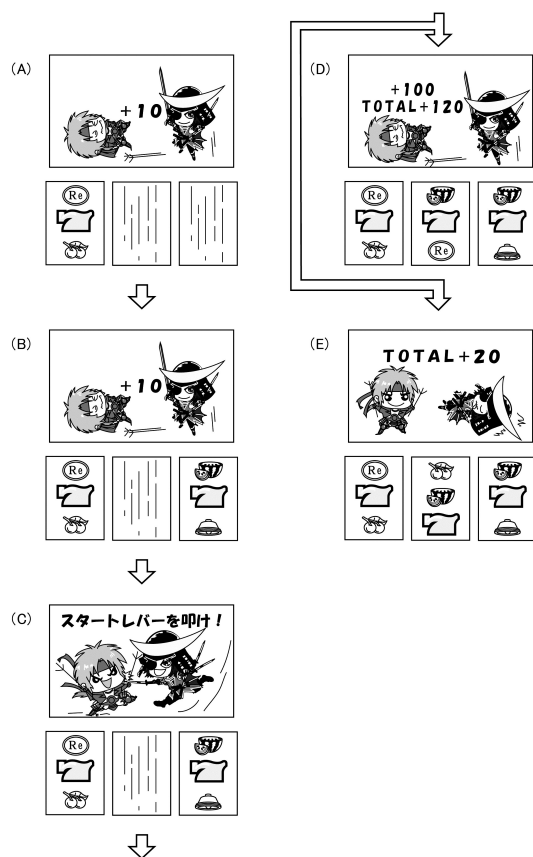
【図 89】



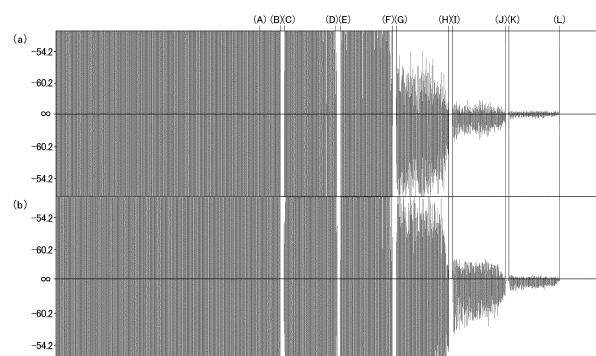
【図 90】



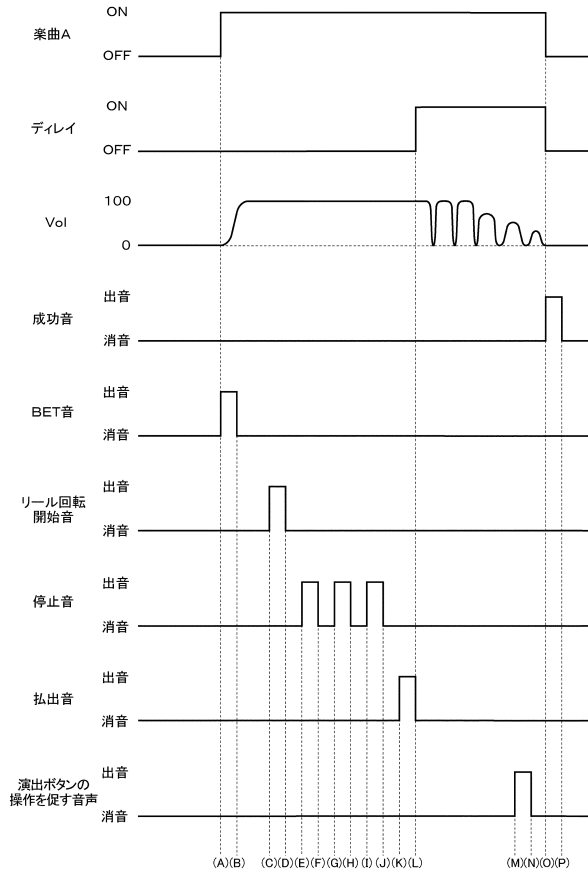
【図 91】



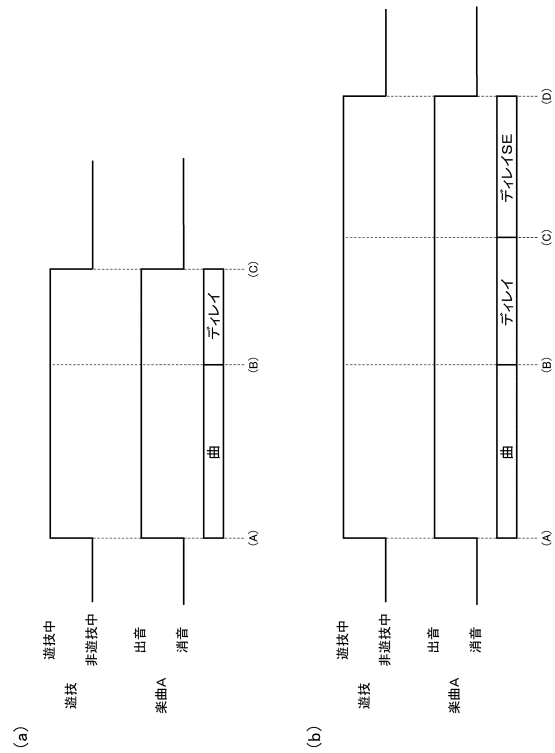
【図 92】



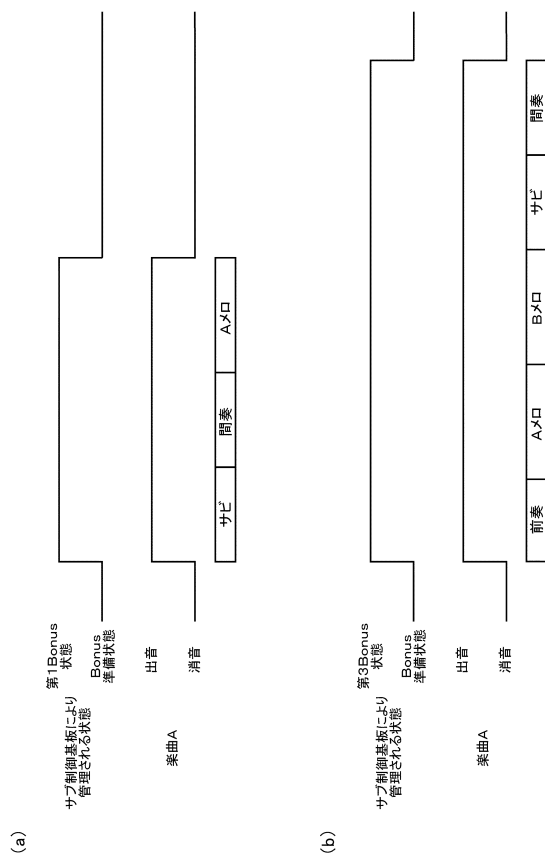
【図 9 3】



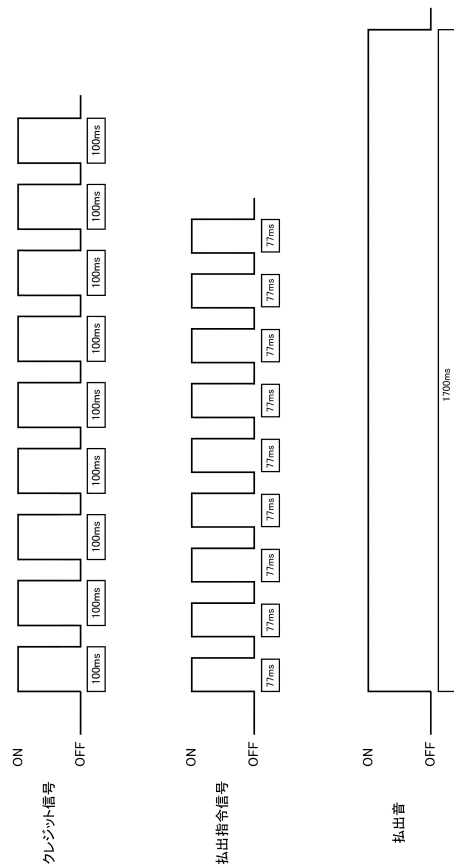
【図 9 4】



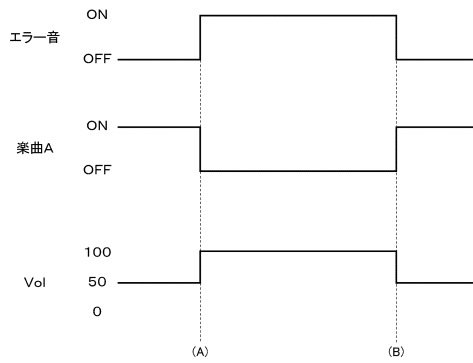
【図 9 5】



【图 9 6】



【図 9 7】



【図 9 8】

	チャンネル	データ	優先順位	出力順序	残り再生時間 (ms)
固定CH	00CH	AAA	H	1	152224
	01CH				
	02CH				
	03CH				
	04CH				
可変CH	05CH				
	06CH	BBB	M	2	265487
	07CH				
	08CH				
	09CH	CCC	L	3	1700
	10CH				
	11CH				
	12CH				
	13CH				
	14CH				
	15CH				
	16CH				
	17CH				
	18CH				
	19CH				
	20CH				
	21CH				
	22CH				
	23CH				
	24CH				
	25CH				
	26CH				
	27CH				
	28CH				
	29CH				
	30CH				
	31CH				
	32CH				
	33CH				
	34CH				
	35CH				
	36CH				
	37CH				
	38CH				
	39CH				

ステレオ
検索順序

モノラル
検索順序

【図 9 9】

	EEE	M	-	6666	
	チャンネル	データ	優先順位	出力順序	残り再生時間(ms)
固定CH	00CH	AAA	H	1	152224
	01CH	AAB	H	2	1258
	02CH	AAC	H	3	1532
	03CH	AAD	H	4	12523
	04CH	AAE	H	5	8415
	05CH	AAF	H	6	34515
	06CH	BBB	M	7	265487
	07CH	BBA	M	7	18415
	08CH	BBC	M	8	1700
	09CH	CCC	M	8	1700
可変CH	10CH	CCZ	M	9	4835
	11CH	CCA	M	11	9825
	12CH	CCD	M	10	3145
	13CH	DDE	M	10	3145
	14CH	EDS	L	12	845
	15CH	DFS	H	13	1252
	16CH	ESA	H	14	1351
	17CH	DWS	H	15	3526
	18CH	BFR	H	16	2587
	19CH	GDS	H	17	2415
	20CH	OKD	H	18	2456
	21CH	BFD	H	19	2356
	22CH	STM	H	20	2751
	23CH	FAS	H	21	1532
	24CH	RED	H	22	7899
	25CH	DWE	H	23	7889
	26CH	FAS	H	24	7897
	27CH	SEW	H	25	4857
	28CH	IJO	H	26	3568
	29CH	AID	H	27	35689
	30CH	SZK	H	28	3698
	31CH	YSK	H	29	3451
	32CH	BFE	H	30	4562
	33CH	IKN	H	31	4654
	34CH	FAS	H	32	1524
	35CH	MNB	H	33	1235
	36CH	VCX	H	34	3254
	37CH	MKO	H	35	3544
	38CH	CCR	H	36	3333
	39CH	CCS	H	37	4444

【図 1 0 0】

	EEE	M	-	6666	
	チャンネル	データ	優先順位	出力順序	残り再生時間(ms)
固定CH	00CH	AAA	H	1	152224
	01CH	AAB	H	2	1258
	02CH	AAC	H	3	1532
	03CH	AAD	H	4	12523
	04CH	AAE	H	5	8415
	05CH	AAF	H	6	34515
可変CH	06CH	BBB	M	7	265487
	07CH	BBA	M	7	18415
	08CH	BBC	M	8	1700
	09CH	CCC	M	8	1700
	10CH	CCZ	M	9	4835
	11CH	CCA	M	11	9825
	12CH	CCD	M	10	3145
	13CH	DDE	M	10	3145
	14CH	ESE	L	12	25474
	15CH	FSA	L	13	65
	16CH	ESA	H	14	1351
	17CH	DWS	H	15	3526
	18CH	BFR	H	16	2587
	19CH	GDS	H	17	2415
	20CH	OKD	H	18	2456
	21CH	BFD	H	19	2356
	22CH	STM	H	20	2751
	23CH	FAS	H	21	1532
	24CH	RED	H	22	7899
	25CH	DWE	H	23	7889
	26CH	FAS	H	24	7897
	27CH	SEW	H	25	4857
	28CH	IJO	H	26	3568
	29CH	AID	H	27	35689
	30CH	SZK	H	28	3698
	31CH	YSK	H	29	3451
	32CH	BFE	H	30	4562
	33CH	IKN	H	31	4654
	34CH	FAS	H	32	1524
	35CH	MNB	H	33	1235
	36CH	VCX	H	34	3254
	37CH	MKO	H	35	3544
	38CH	CCR	H	36	3333
	39CH	CCS	H	37	4444

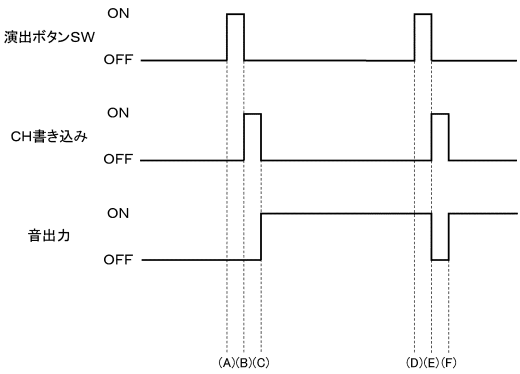
【図 1 0 1】

EEE M - 6666					
	チャンネル	データ	優先順位	出力順序	残り再生時間(ms)
固定CH	00CH	AAA	H	1	152224
	01CH	AAB	H	2	1258
	02CH	AAC	H	3	1532
	03CH	AAD	H	4	12523
	04CH	AAE	H	5	8415
	05CH	AAF	H	6	34515
可変CH	06CH	BBB	M	7	265487
	07CH	BBA	M	7	18415
	08CH	BBC	M	8	1700
	09CH	CCC	M	8	1700
	10CH	CCZ	M	9	4835
	11CH	CCA	M	11	9825
	12CH	CCD	M	10	3145
	13CH	DDE	M	10	3145
	14CH	ESE	L	12	25474
	15CH	FSA	L	13	65
	16CH	ESA	H	14	1351
	17CH	DWS	H	15	3526
	18CH	BFR	H	16	2587
	19CH	GDS	H	17	2415
	20CH	OKD	H	18	2456
	21CH	BFD	H	19	2356
	22CH	STM	H	20	2751
	23CH	FAS	H	21	1532
	24CH	RED	H	22	7899
	25CH	DWE	H	23	7889
	26CH	FAS	H	24	7897
	27CH	SEW	H	25	4857
	28CH	IUO	H	26	3568
	29CH	AID	H	27	35689
	30CH	SZK	H	28	3698
	31CH	YSK	H	29	3451
	32CH	BFE	H	30	4562
	33CH	IKN	H	31	4654
	34CH	FAS	H	32	1524
	35CH	MNB	H	33	1235
	36CH	VCX	H	34	3254
	37CH	MKO	H	35	3544
	38CH	CCR	H	36	3333
	39CH	CCS	H	37	4444

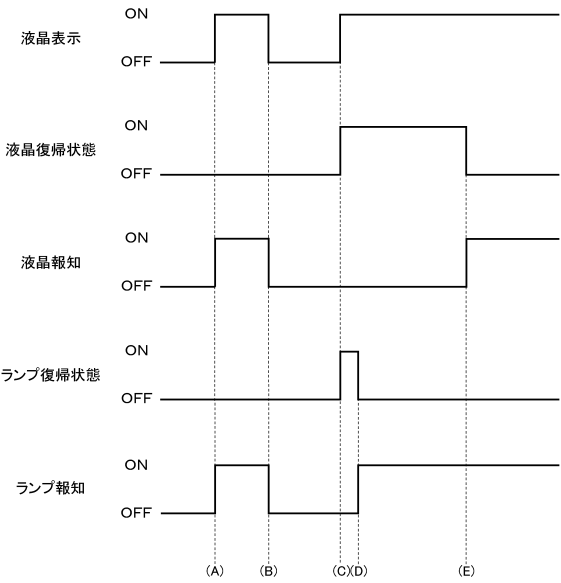
【図 1 0 2】

ESE L - 5474					
	チャンネル	データ	優先順位	出力順序	残り再生時間(ms)
固定CH	00CH	AAA	H	1	152224
	01CH	AAB	H	2	1258
	02CH	AAC	H	3	1532
	03CH	AAD	H	4	12523
	04CH	AAE	H	5	8415
	05CH	AAF	H	6	34515
可変CH	06CH	BBB	M	7	265487
	07CH	BBA	M	7	18415
	08CH	BBC	M	8	1700
	09CH	CCC	M	8	1700
	10CH	CCZ	M	9	4835
	11CH	CCA	M	11	9825
	12CH	CCD	M	10	3145
	13CH	DDE	M	10	3145
	14CH	ESE	L	12	4874
	15CH	FSA	L	13	65
	16CH	ESA	H	14	1351
	17CH	DWS	H	15	3526
	18CH	BFR	H	16	2587
	19CH	GDS	H	17	2415
	20CH	OKD	H	18	2456
	21CH	BFD	H	19	2356
	22CH	STM	H	20	2751
	23CH	FAS	H	21	1532
	24CH	RED	H	22	7899
	25CH	DWE	H	23	7889
	26CH	FAS	H	24	7897
	27CH	SEW	H	25	4857
	28CH	IUO	H	26	3568
	29CH	AID	H	27	35689
	30CH	SZK	H	28	3698
	31CH	YSK	H	29	3451
	32CH	BFE	H	30	4562
	33CH	IKN	H	31	4654
	34CH	FAS	H	32	1524
	35CH	MNB	H	33	1235
	36CH	VCX	H	34	3254
	37CH	MKO	H	35	3544
	38CH	CCR	H	36	3333
	39CH	CCS	H	37	4444

【図 1 0 3】



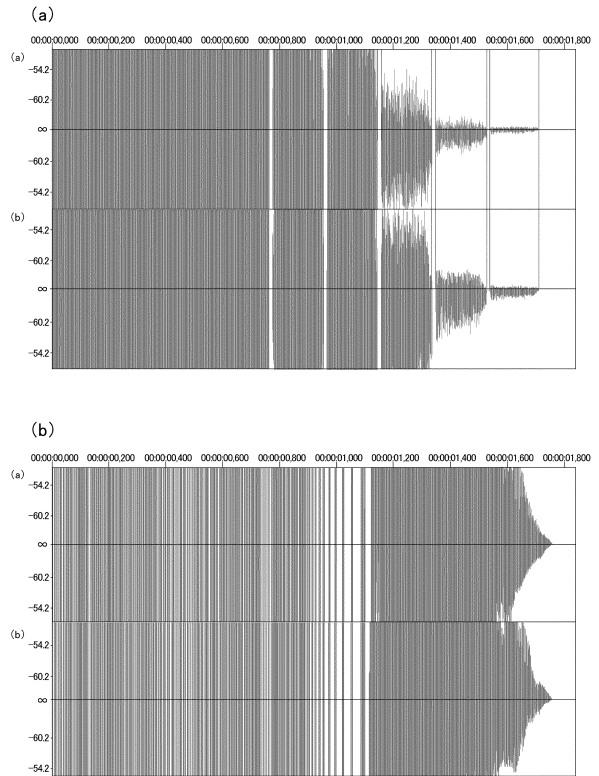
【図 1 0 4】



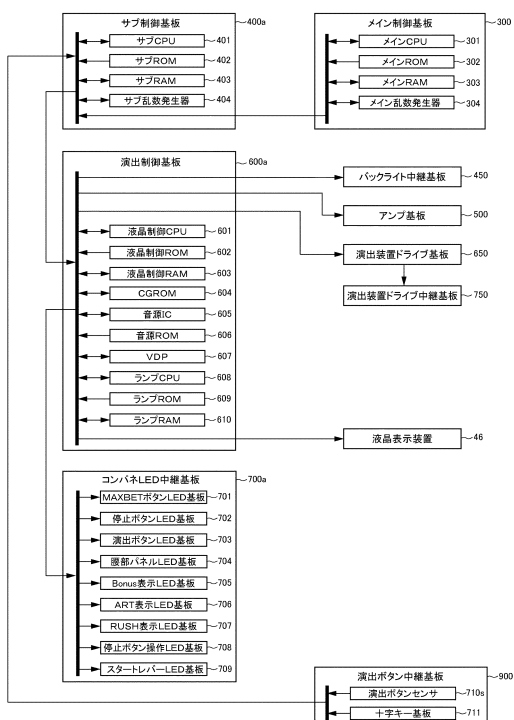
【図 105】

	DDF	L	-	6546	
	チャンネル	データ	優先順位	出力順序	残り再生時間(ms)
固定CH	00CH	AAA	H	1	152224
	01CH	AAB	H	2	1258
	02CH	AAC	H	3	1532
	03CH	AAD	H	4	12523
	04CH	AAE	H	5	8415
	05CH	AAF	H	6	34515
	06CH	BBB	M	7	265487
	07CH	BBA	M	7	18415
	08CH	BBC	M	8	1700
	09CH	CCC	M	8	1700
可変CH	10CH	CCZ	M	9	4835
	11CH	CCA	M	11	9825
	12CH	CCD	M	10	3145
	13CH	DDE	M	10	3145
	14CH	EDS	M	12	845
	15CH	DFS	H	13	1252
	16CH	ESA	H	14	1351
	17CH	DWS	H	15	3526
	18CH	BFR	H	16	2587
	19CH	GDS	H	17	2415
	20CH	OKD	H	18	2456
	21CH	BFD	H	19	2356
	22CH	STM	H	20	2751
	23CH	FAS	H	21	1532
	24CH	RED	H	22	7899
	25CH	DWE	H	23	7889
	26CH	FAS	H	24	7897
	27CH	SEW	H	25	4857
	28CH	IJO	H	26	3568
	29CH	AID	H	27	35689
	30CH	SZK	H	28	3698
	31CH	YSK	H	29	3451
	32CH	BFE	H	30	4562
	33CH	IKN	H	31	4654
	34CH	FAS	H	32	1524
	35CH	MNB	H	33	1235
	36CH	VCX	H	34	3254
	37CH	MKO	H	35	3544
	38CH	CCR	H	36	3333
39CH	CCS	H	37	4444	

【図 106】



【図 107】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2013-192699 (JP, A)
特開2000-229173 (JP, A)
特開2014-166533 (JP, A)
特開平08-202361 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04
A63F 7/02
A63F 9/00