

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2020-179258
(P2020-179258A)

(43) 公開日 令和2年11月5日(2020.11.5)

(51) Int.Cl.
A63F 5/04 (2006.01)

F I
A63F 5/04 620

テーマコード (参考)
2C518

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 255 頁)

(21) 出願番号	特願2020-131035 (P2020-131035)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	令和2年7月31日 (2020.7.31)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願2017-137552 (P2017-137552) の分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
原出願日	平成29年7月14日 (2017.7.14)	(74) 代理人	100143063 弁理士 安藤 悟
		(72) 発明者	野口 哲 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	片山 武士 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	松谷 暢之 愛知県名古屋市千種区春岡通7丁目49番地 株式会社ジェイ・ティ内
		Fターム(参考)	2C518 AD06 CA03 CA08

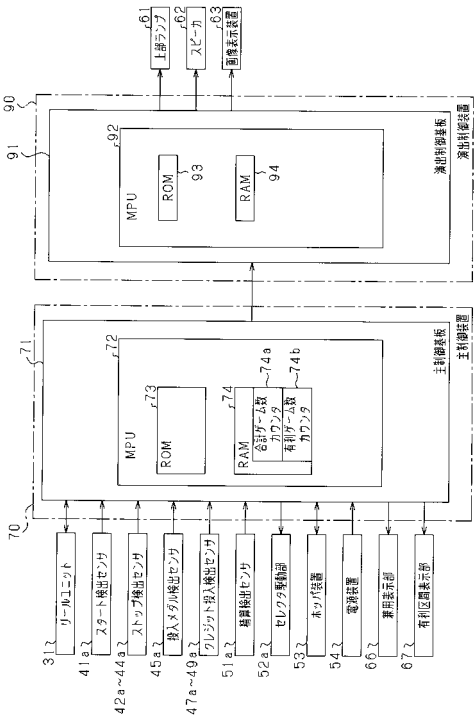
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 抽選を好適に行うことが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】 遊技モードとして通常モードと第1RTモードと第2RTモードとが設定されている。通常モードでは通常モード用抽選テーブルが参照され、第1RTモードでは第1RTモード用抽選テーブルが参照され、第2RTモードでは第2RTモード用抽選テーブルが参照される。この場合に、各抽選テーブルにおいて設定されたインデックス値に対して当選番号が対応付けられたオフセットテーブルが設けられている。オフセットテーブルでは、各抽選テーブルにおいて同一の当選データが設定されているものの異なるインデックス値が設定されている役が同一の当選番号に集約されるように、インデックス値と当選番号との対応関係が設定されている。

【選択図】 図9



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 区間よりも遊技者に有利な第 2 区間に遊技区間を設定する区間設定手段と、
前記第 2 区間において遊技者に有利な有利遊技状態に滞在させる有利設定手段と、
前記第 2 区間において実行されたゲーム数が上限ゲーム数となったことに基づいて当該
第 2 区間を終了させる区間終了手段と、
を備え、

前記有利設定手段は、前記第 2 区間において実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数とな
ったことに基づいて当該第 2 区間が終了する場合、前記有利遊技状態を終了させるもの
であり、

前記区間設定手段は、前記第 2 区間において実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数とな
る前に前記有利遊技状態が終了したことに基づいて、その後も前記第 2 区間が継続する
第 2 区間継続状況となるようにする区間継続手段を備えている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、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技
機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当
該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じ
て遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が
入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球
が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側
皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が
遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に
排出される。

【0003】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作さ
れて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処
理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転
が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回
転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停
止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応し
た特典が遊技者に付与される（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2014-045989 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この
点について未だ改良の余地がある。

【0006】

なお、以上の問題はパチンコ遊技機及びスロットマシンに限らず、その他の遊技機にも
該当する問題である。

【0007】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図るこ

10

20

30

40

50

とが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決すべく請求項1記載の発明は、第1区間よりも遊技者に有利な第2区間に遊技区間を設定する区間設定手段と、

前記第2区間において遊技者に有利な有利遊技状態に滞在させる有利設定手段と、

前記第2区間において実行されたゲーム数が上限ゲーム数となったことに基づいて当該第2区間を終了させる区間終了手段と、
を備え、

前記有利設定手段は、前記第2区間において実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数となったことに基づいて当該第2区間が終了する場合、前記有利遊技状態を終了させるものであり、

前記区間設定手段は、前記第2区間において実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数となる前に前記有利遊技状態が終了したに基づいて、その後も前記第2区間が継続する第2区間継続状況となるようにする区間継続手段を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】第1の実施形態におけるスロットマシンの正面図である。

【図2】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図である。

【図3】筐体の正面図である。

【図4】各リールの図柄配列を示す図である。

【図5】表示窓部から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図である。

【図6】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。

【図7】(a)共通表示領域の正面図であり、(b)兼用表示部にて表示される停止順序に対応する情報の内容を説明するための説明図である。

【図8】(a),(b)画像表示装置における停止順序の報知内容と兼用表示部における停止順序の表示内容との関係を説明するための説明図である。

【図9】スロットマシンの電氣的構成図である。

【図10】主側MPUにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図11】主側MPUにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図12】主側MPUにて実行される通常処理を示すフローチャートである。

【図13】主制御基板に設けられた乱数回路群の構成を説明するための説明図である。

【図14】第1～第12共用乱数回路及び第1～第4専用乱数回路の構成を説明するための説明図である。

【図15】主側MPUにて実行される乱数取得処理を示すフローチャートである。

【図16】主側MPUにて実行される役の抽選処理を示すフローチャートである。

【図17】通常モード用抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図18】通常モード用抽選テーブルが選択された場合におけるリールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。

【図19】第1RTモード用抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図20】第1RTモード用抽選テーブルが選択された場合におけるリールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。

【図21】第2RTモード用抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図22】第2RTモード用抽選テーブルが選択された場合におけるリールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。

【図23】(a)～(c)「1」～「6」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図 2 4】 オフセットテーブルを説明するための説明図である。

【図 2 5】 主側 M P U にて実行される当選データの取得処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】 主側 M P U にて実行されるリール制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】 スロットマシンに存在している遊技状態及び遊技区間を説明するための説明図である。

【図 2 8】 主側 M P U にて実行される遊技区間の第 1 制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】 主側 M P U にて実行される報知制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】 演出側 M P U にて実行される報知用処理を示すフローチャートである。

【図 3 1】 主側 M P U にて実行される偽前兆状態用の移行抽選処理を示すフローチャートである。

【図 3 2】 主側 M P U にて実行される遊技終了時の対応処理を示すフローチャートである。

【図 3 3】 主側 M P U にて実行される遊技区間の第 2 制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 4】 (a) ~ (f) 有利区間への移行及び通常区間の復帰が行われる様子を示すタイムチャートである。

【図 3 5】 主側 M P U にて実行されるチャンス状態用の移行抽選処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】 主側 M P U にて実行される通常用処理を示すフローチャートである。

【図 3 7】 主側 M P U にて実行されるチャンス状態用処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】 演出側 M P U にて実行される通常用の演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】 演出側 M P U にて実行される偽前兆状態用の演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 0】 (a) ~ (f) 偽前兆演出及びチャンス演出が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図 4 1】 (a) 画像表示装置における偽前兆演出の表示内容を説明するための説明図であり、(b) 画像表示装置におけるチャンス演出の表示内容を説明するための説明図である。

【図 4 2】 主側 M P U にて実行されるボーナス用処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】 主側 M P U にて実行されるゲーム開始時のボーナス用処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】 主側 M P U にて実行されるボーナス中のゲーム開始時処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】 主側 M P U にて実行されるボーナス状態用処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】 主側 M P U にて実行される準備状態処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】 (a) 主側 R A M の記憶エリアの内容を説明するための説明図であり、(b) 演出側 R A M の記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図 4 8】 主側 M P U にて実行される上乗せ用処理を示すフローチャートである。

【図 4 9】 (a) A ループ抽選テーブルを説明するための説明図であり、(b) 各種継続抽選テーブルを説明するための説明図であり、(c) B ループ抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図 5 0】 主側 M P U にて実行される A ループ用処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】 主側 M P U にて実行される B ループ用処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】 主側 M P U にて実行される A R T 状態処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】 (a) ~ (h) A R T 状態において発生する演出の概要を説明するためのタイムチャートである。

【図 5 4】 演出側 M P U にて実行される非通常用の演出制御処理を示すフローチャートで

10

20

30

40

50

ある。

【図 5 5】演出側 M P U にて実行される直上乗せ演出用処理を示すフローチャートである。

【図 5 6】演出側 M P U にて実行される A ループ演出用処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】演出側 M P U にて実行される特別上乗せ演出の選択処理を示すフローチャートである。

【図 5 8】特別上乗せ演出の種類を説明するための説明図である。

【図 5 9】演出側 M P U にて実行される特別上乗せ演出用処理を示すフローチャートである。

10

【図 6 0】(a) ~ (d) A ループが発生した場合に期待演出及び特別上乗せ演出が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図 6 1】演出側 M P U にて実行される B ループ演出用処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】(a) ~ (c) B ループが発生した場合に特別フリーズ演出が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図 6 3】演出側 M P U にて実行されるストック放出用処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】(a) ~ (c) A R T 状態における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

20

【図 6 5】(a) ~ (g) 各種放出演出が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図 6 6】主側 M P U にて実行されるエンディング対応処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】演出側 M P U にて実行されるエンディング演出用処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】(a), (b) エンディング演出が実行されている状況における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 6 9】演出側 M P U にて実行されるエンディング演出終了用処理を示すフローチャートである。

【図 7 0】主側 M P U にて実行されるフリーズ設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 7 1】(a) ~ (f) エンディング演出が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図 7 2】演出側 M P U にて実行される有利維持区間用の演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 3】(a) ボーナス当選告知画像の内容を説明するための説明図であり、(b) ボーナス種別告知画像の内容を説明するための説明図である。

【図 7 4】(a) ~ (i) 有利維持区間が進行していく様子を示すタイムチャートである。

【図 7 5】主側 M P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 7 6】(a) ~ (e) 遊技履歴の管理結果が兼用表示部を利用して表示される様子を示すタイムチャートである。

40

【図 7 7】第 2 の実施形態における主側 M P U にて実行される疑似ボーナスの発生管理処理を示すフローチャートである。

【図 7 8】主側 M P U にて実行される疑似ボーナスの管理処理を示すフローチャートである。

【図 7 9】主側 M P U にて実行される疑似ボーナス開始処理を示すフローチャートである。

【図 8 0】(a) 初期継続ゲーム数テーブルを説明するための説明図であり、(b) 移行条件ゲーム数テーブルを説明するための説明図である。

【図 8 1】主側 R A M の記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

50

【図 8 2】主側 M P U にて実行される疑似ボーナス中のゲーム開始時処理を示すフローチャートである。

【図 8 3】(a) 第 1 上乗せテーブルの内容を説明するための説明図であり、(b) 第 2 上乗せテーブルの内容を説明するための説明図である。

【図 8 4】主側 M P U にて実行される疑似ボーナス進行用処理を示すフローチャートである。

【図 8 5】(a) ~ (f) 疑似ボーナス状態において A R T 当選フラグの状況に応じて上乗せゲーム数の扱いが変化する様子を示すタイムチャートである。

【図 8 6】演出側 M P U にて実行される疑似ボーナス用の演出制御処理を示すフローチャートである。

10

【図 8 7】(a) ~ (g) 疑似ボーナス状態において分岐前演出及び分岐演出が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図 8 8】(a) ~ (d) 第 3 の実施形態における第 1 ~ 第 4 上乗せテーブルを説明するための説明図である。

【図 8 9】インデックス対応テーブルを説明するための説明図である。

【図 9 0】(a) ~ (d) 第 1 ~ 第 4 圧縮データを説明するための説明図である。

【図 9 1】主側 M P U にて実行される上乗せ抽選処理を示すフローチャートである。

【図 9 2】主側 M P U にて実行される上乗せインデックスの取得処理を示すフローチャートである。

20

【図 9 3】第 4 の実施形態における主側 M P U にて実行される乱数取得処理を示すフローチャートである。

【図 9 4】第 5 の実施形態における主制御基板に設けられた乱数回路群の構成を説明するための説明図である。

【図 9 5】第 6 の実施形態における演出側 M P U にて実行される通常用の演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 9 6】第 7 の実施形態における演出側 M P U にて実行される偽前兆状態用の演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 9 7】第 8 の実施形態における演出側 M P U にて実行されるエンディング中のボーナス告知用処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

30

【0011】

＜第 1 の実施形態＞

以下、遊技機的一种であるスロットマシン 10 に本発明を適用した場合の第 1 の実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はスロットマシン 10 の正面図であり、図 2 はスロットマシン 10 の前面扉 12 を開いた状態の斜視図であり、図 3 は筐体 11 の正面図である。

【0012】

図 2 及び図 3 に示すように、スロットマシン 10 は、その外殻を形成する筐体 11 を備えている。筐体 11 は、複数の木製パネルが固定されることにより、全体として前方に開放された箱状に形成されている。

40

【0013】

筐体 11 の前面側には、図 1 及び図 2 に示すように前面扉 12 が取り付けられている。前面扉 12 はその左側部に設けられた軸部 12 a を回動軸として、筐体 11 の内部空間を開閉可能とするように筐体 11 に支持されている。なお、前面扉 12 は、その裏面に設けられた施錠装置 13 によって開放不能に施錠状態とされており、この施錠状態は、キーシリンダ 14 への所定のキーによる解錠操作により解除される。

【0014】

前面扉 12 の中央部上寄りには図 1 に示すように、遊技パネル 20 が設けられている。遊技パネル 20 には、縦長の 3 つの表示窓部 21 L, 21 M, 21 R が横並びとなるように形成されている。表示窓部 21 L, 21 M, 21 R は透明又は半透明な材質により形成

50

されており、各表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R を通じてスロットマシン 1 0 の内部が視認可能な状態となっている。

【0015】

図 2 及び図 3 に示すように、筐体 1 1 は仕切り板 1 1 a によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 1 1 a の上部にはリールユニット 3 1 が取り付けられている。リールユニット 3 1 は、円筒状にそれぞれ形成された左リール 3 2 L、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R を備えている。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R は、その中心軸線が当該リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が各表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R と 1 対 1 で対応している。したがって、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が正回転すると、各表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R を通じてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

10

【0016】

遊技パネル 2 0 の下方左側には図 1 に示すように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転を開始させるために操作されるスタートレバー 4 1 が設けられている。メダル及び仮想メダルといった遊技媒体がベットされているときにこのスタートレバー 4 1 が操作されると、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が一斉に回転を始める。

20

【0017】

スタートレバー 4 1 の右側には、回転している各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を個別に停止させるために操作されるストップボタン 4 2, 4 3, 4 4 が設けられている。各ストップボタン 4 2, 4 3, 4 4 は停止対象となるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応する表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の直下にそれぞれ配置されている。各ストップボタン 4 2, 4 3, 4 4 は、左リール 3 2 L が回転を開始してから所定時間が経過すると停止させることが可能な状態となる。

【0018】

なお、スタートレバー 4 1 の操作に基づき各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が開始され、各ストップボタン 4 2, 4 3, 4 4 の操作に基づき各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転を停止して、遊技媒体の付与及び遊技状態の管理といった各種処理の実行が完了するまでが、1 回のゲーム（遊技回）に相当する。

30

【0019】

表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の下方右側には、投資価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口 4 5 が設けられている。メダル投入口 4 5 から投入されたメダルは、図 2 に示すように、前面扉 1 2 の背面に設けられたセクタ 5 2 によって、受付許可時であればホッパ装置 5 3 へ導かれ、受付禁止時であれば前面扉 1 2 の前面下部に設けられたメダル排出口 5 8 からメダル受け皿 5 9 へと導かれる（図 1 参照）。なお、ホッパ装置 5 3 は、有効ライン上に遊技媒体の付与に対応した入賞が成立した場合に、貯留タンクに貯留されたメダルを、メダル排出口 5 8 を通じてメダル受け皿 5 9 に払い出す機能を有している。

40

【0020】

メダル投入口 4 5 の下方には、図 1 に示すように、メダル投入口 4 5 に投入されたメダルがセクタ 5 2 内に詰まった際に押される返却ボタン 4 6 が設けられている。また、表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の下方左側には、クレジットされた仮想メダルを一度にベット可能な最大分投入するための第 1 クレジット投入ボタン 4 7 と、仮想メダルを一度に 2 枚投入するための第 2 クレジット投入ボタン 4 8 と、仮想メダルを一度に 1 枚投入するための第 3 クレジット投入ボタン 4 9 とが設けられている。

【0021】

スタートレバー 4 1 の左側には、精算ボタン 5 1 が設けられている。すなわち、本スロ

50

ットマシン10では、所定の最大値（メダル50枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算ボタン51を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口58から払い出されるようになっている。

【0022】

筐体11の内部においてホッパ装置53の左方には、図2及び図3に示すように、電源装置54が設けられている。電源装置54には、電源投入時や電源遮断時に操作される電源スイッチ55と、スロットマシン10の各種状態をリセットするためのリセットボタン56と、スロットマシン10の設定状態を「設定1」から「設定6」の範囲で変更するために操作される設定キー挿入孔57と、が設けられている。

10

【0023】

次に、各リール32L、32M、32Rに付されている図柄について説明する。

【0024】

図4には、左リール32L、中リール32M及び右リール32Rの図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール32L、32M、32Rには、それぞれ21個の図柄が一行に配置されている。また、各リール32L、32M、32Rに対応させて番号が「0」～「20」まで付されているが、これら番号は後述する主制御装置70が表示窓部21L、21M、21Rから視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール32L、32M、32Rに実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

20

【0025】

図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール32Lの20番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール32Lの19番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール32Lの18番目）、「赤7」図柄（例えば、左リール32Lの15番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール32Lの10番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの9番目）、「白7」図柄（例えば、左リール32Lの5番目）の7種類がある。そして、各リール32L、32M、32Rにおいて各種図柄の数や配置順序は異なっている。

【0026】

図5は、表示窓部21L、21M、21Rの正面図である。各表示窓部21L、21M、21Rは、対応するリール32L、32M、32Rに付された21個の図柄のうち図柄全体が視認可能となる図柄が3個となるように形成されている。このため、各リール32L、32M、32Rがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓部21L、21M、21Rを介して視認可能な状態となる。

30

【0027】

本スロットマシン10では、各リール32L、32M、32Rの図柄が視認可能となる位置を結ぶようにして、1本のメインラインMLが設定されている。メインラインMLは、左リール32Lの中段図柄、中リール32Mの中段図柄及び右リール32Rの中段図柄を結んだラインである。規定数の遊技媒体がベットされた状態で各リール32L、32M、32Rの回転が開始され、当該メインラインML上に当選役に対応した入賞が成立した場合には、遊技媒体の付与という利益、再遊技という利益及び遊技状態の移行のいずれかが付与される。

40

【0028】

つまり、本スロットマシン10では、入賞が成立し得るラインとして1本のメインラインMLのみが設定されている。そして、当該メインラインMLは一直線に延びるラインとして設定されている。したがって、左リール32Lの上段図柄、中リール32Mの中段図柄及び右リール32Rの下段図柄を結んだサブラインSL1と、左リール32Lの上段図柄、中リール32Mの上段図柄及び右リール32Rの上段図柄を結んだサブラインSL2と、左リール32Lの下段図柄、中リール32Mの下段図柄及び右リール32Rの下段図柄を結んだサブラインSL3と、左リール32Lの下段図柄、中リール32Mの中段図柄及び右リール32Rの上段図柄を結んだサブラインSL4といった1直線に延びるライン

50

上に、入賞対象となる図柄の組合せが成立したとしても、入賞は成立しない。

【0029】

以下、図6を参照しながら、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明する。図6は、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明するための説明図である。

【0030】

遊技媒体の付与が行われる小役入賞としては、第1補填入賞、第2補填入賞、第3補填入賞、第1ベル入賞、第2ベル入賞、第1スイカ入賞、第2スイカ入賞及びチェリー入賞がある。詳細には、メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第1補填入賞となる。メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第2補填入賞となる。メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第3補填入賞となる。第1～第3補填入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「1」となる。

10

【0031】

メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第1ベル入賞となる。メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第2ベル入賞となる。第1～第2ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「11」となる。

20

【0032】

メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「スイカ」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「スイカ」図柄である場合、第1スイカ入賞となる。メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「スイカ」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄である場合、第2スイカ入賞となる。第1～第2スイカ入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「5」となる。メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「チェリー」図柄となった場合、中リール32Mの停止図柄及び右リール32Rの停止図柄がいずれであったとしてもチェリー入賞となる。チェリー入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数が「2」となる。

30

【0033】

遊技媒体をベットすることなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞として、通常リプレイ入賞、第1チャンスリプレイ入賞、第2チャンスリプレイ入賞、第1RTリプレイ入賞、第2RTリプレイ入賞、第1転落リプレイ入賞及び第2転落リプレイ入賞がある。詳細には、メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「チェリー」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、又はメインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「チェリー」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、通常リプレイ入賞となる。

40

【0034】

メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「チェリー」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第1チャンスリプレイ入賞となる。メインラインML上において左リール

50

3 2 Lの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第2チャンスリプレイ入賞となる。

【0035】

メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第1 R Tリプレイ入賞となる。メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第2 R Tリプレイ入賞となる。

10

【0036】

メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「チェリー」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第1転落リプレイ入賞となる。メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第2転落リプレイ入賞となる。

【0037】

上記いずれかのリプレイ入賞となった場合、遊技媒体のベットを不要としながら次ゲームの遊技を行うことが可能となる再遊技の特典が付与される。具体的には、「3」の遊技媒体をベットしたゲームにおいていずれかのリプレイ入賞となった場合、遊技媒体のベットを不要としながら、「3」の遊技媒体がベットされた状態で次ゲームの遊技を開始することが可能となる。

20

【0038】

上記各種リプレイ入賞のうち、第1 R Tリプレイ入賞、第2 R Tリプレイ入賞、第1転落リプレイ入賞及び第2転落リプレイ入賞は、リプレイ入賞の特典の付与契機となるだけでなく抽選モードの移行契機となる。本スロットマシン10では役の抽選処理(図16)において抽選対象となる役の種類及び各役の当選確率が相違するように複数種類の抽選モードが設定されており、これら抽選モード間の移行は抽選モードの移行契機となるリプレイ入賞が成立した場合に発生する。各抽選モードの内容及び各抽選モードへの移行条件については後に詳細に説明する。

30

【0039】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞として、第1 B B入賞、第2 B B入賞、第3 B B入賞、第4 B B入賞、第1 R B入賞及び第2 R B入賞がある。詳細には、メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「赤7」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「赤7」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「赤7」図柄である場合、第1 B B入賞となる。メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「白7」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「白7」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「白7」図柄である場合、第2 B B入賞となる。メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「赤7」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「赤7」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「白7」図柄である場合、第3 B B入賞となる。メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「白7」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「白7」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「赤7」図柄である場合、第4 B B入賞となる。メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「赤7」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「赤7」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「B A R」図柄である場合、第1 R B入賞となる。メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「白7」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「白7」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「B A R」図柄である場合、第2 R B入賞となる。

40

【0040】

第1 B B入賞、第2 B B入賞、第3 B B入賞又は第4 B B入賞が成立した場合には、遊

50

技状態がＢＢ状態に移行する。また、第１ＲＢ入賞又は第２ＲＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がＲＢ状態に移行する。ＢＢ状態及びＲＢ状態はいずれもボーナス状態に該当する。ボーナス状態は、ボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の付与期待数が高くなる遊技状態である。具体的には、第１ベル入賞の成立を可能とさせる役に他の遊技状態の場合よりも高い確率（例えば約１／１．５）で当選するとともに、当該役に当選した場合には各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転位置に対するストップボタン４２～４４の停止操作タイミングとは無関係に第１ベル入賞が成立することとなる。一方、ボーナス状態において１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数は他の遊技状態と同一となっている。したがって、ボーナス状態においてはボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の純増期待値が高くなる。なお、ボーナス状態において１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数が他の遊技状態よりも少ない構成としてもよく、ボーナス状態においてはボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の純増期待値が高くなるのであればボーナス状態において１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数が他の遊技状態よりも多い構成としてもよい。

10

【００４１】

ボーナス状態のうちＢＢ状態は、複数ゲームに亘って継続し、ゲームの実行内容に応じた事象の発生に基づき終了条件が成立した場合に終了する。当該終了条件は任意であるが、本スロットマシン１０ではＢＢ状態が開始されてから付与された遊技媒体の合計数がＢＢ終了基準数（具体的には「３５０」）以上となることが終了条件として設定されている。なお、ＢＢ状態において実行されたゲーム数がＢＢ終了基準ゲーム数となった場合に当該終了条件が成立する構成としてもよい。

20

【００４２】

ボーナス状態のうちＲＢ状態は、複数ゲームに亘って継続し、ゲームの実行内容に応じた事象の発生に基づき終了条件が成立した場合に終了する。当該終了条件は任意であるが、本スロットマシン１０ではＲＢ状態が開始されてから付与された遊技媒体の合計数がＲＢ終了基準数（具体的には「１５０」）以上となることが終了条件として設定されている。このＲＢ終了基準数はＢＢ終了基準数よりも少ない数となっている。したがって、ＢＢ状態の方がＲＢ状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態となる。なお、ＲＢ状態において実行されたゲーム数がＲＢ終了基準ゲーム数となった場合に当該終了条件が成立する構成としてもよい。この場合、ＲＢ終了基準ゲーム数をＢＢ終了基準ゲーム数よりも少ない数とすることにより、ＢＢ状態の方がＲＢ状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態とすることが可能となる。

30

【００４３】

次に、各種報知及び各種演出を実行するための装置について説明する。

【００４４】

前面扉１２の上部には、図１に示すように、上部ランプ６１及びスピーカ６２が設けられているとともに画像表示装置６３が設けられている。上部ランプ６１は、スロットマシン１０において異常が発生した場合に当該異常に対応した態様で発光制御されるとともに、入賞結果に応じた態様で発光制御される。また、上部ランプ６１は、画像表示装置６３における表示演出に対応した発光演出が行われるように発光制御される。スピーカ６２は左右一対として設けられており、スロットマシン１０において異常が発生した場合に当該異常に対応した音又は音声が出力されるように音出力制御されるとともに、入賞結果に対応した音又は音声が出力されるように音出力制御される。また、スピーカ６２は、画像表示装置６３における表示演出に対応した音出力演出が行われるように音出力制御される。

40

【００４５】

画像表示装置６３は表示面を有しており、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されているが、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった表示面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。スロットマシン１０において異常が発生した場合

50

ル 3 2 R であり第 2 停止が左リール 3 2 L であり第 3 停止が中リール 3 2 M である停止順序と、第 1 停止が右リール 3 2 R であり第 2 停止が中リール 3 2 M であり第 3 停止が左リール 3 2 L である停止順序と、第 1 停止が左リール 3 2 L であり残りが任意である停止順序と、第 1 停止が中リール 3 2 M であり残りが任意である停止順序と、第 1 停止が右リール 3 2 R であり残りが任意である停止順序と、が存在している。

【0050】

画像表示装置 6 3 における停止順序の報知は、役の抽選処理にて第 1 ベル当選データを含む役に当選した場合、第 1 R T リプレイ当選データを含む役に当選した場合、第 2 R T リプレイ当選データを含む役に当選した場合、第 1 転落リプレイ当選データを含む役に当選した場合又は第 2 転落リプレイ当選データを含む役に当選した場合に実行され得る。具体的には、第 1 ベル当選データを含む役に当選した場合、上記各停止順序のうち今回の当選役に対応する停止順序でリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止された場合に第 1 ベル入賞が成立する。そして、第 1 ベル入賞が成立した場合には既に説明したとおり「11」の遊技媒体が遊技者に付与される。

10

【0051】

第 1 R T リプレイ当選データを含む役に当選した場合、上記各停止順序のうち今回の当選役に対応する停止順序でリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止された場合に第 1 R T リプレイ入賞が成立する。そして、第 1 R T リプレイ入賞が成立した場合には抽選モードが通常モードよりもいずれかのリプレイ当選データを含む役に当選し易い（すなわちいずれかのリプレイ入賞が成立し易い）第 1 R T モードに移行する。また、第 2 R T リプレイ当選データを含む役に当選した場合、上記各停止順序のうち今回の当選役に対応する停止順序でリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止された場合に第 2 R T リプレイ入賞が成立する。そして、第 2 R T リプレイ入賞が成立した場合には抽選モードが第 1 R T モードよりもいずれかのリプレイ当選データを含む役に当選し易い（すなわちいずれかのリプレイ入賞が成立し易い）第 2 R T モードに移行する。

20

【0052】

第 1 転落リプレイ当選データを含む役に当選した場合、上記各停止順序のうち今回の当選役に対応する停止順序でリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止された場合に第 1 転落リプレイ入賞が回避される。第 1 転落リプレイ入賞が成立した場合には抽選モードが第 1 R T モードから通常モードに移行してしまうが第 1 転落リプレイ入賞の成立を回避することでこの通常モードへの移行を回避することができる。また、第 2 転落リプレイ当選データを含む役に当選した場合、上記各停止順序のうち今回の当選役に対応する停止順序でリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止された場合に第 2 転落リプレイ入賞が回避される。第 2 転落リプレイ入賞が成立した場合には抽選モードが第 2 R T モードから第 1 R T モードに移行してしまうが第 2 転落リプレイ入賞の成立を回避することでこの第 1 R T モードへの移行を回避することができる。

30

【0053】

上記停止順序のいずれかが画像表示装置 6 3 にて報知される場合には、兼用表示部 6 6 における左側の 7 セグメント表示器 6 6 a は非表示の状態が維持される一方、右側の 7 セグメント表示器 6 6 b にてその報知対象の停止順序に対応する表示が行われる。この表示内容は図 7 (b) に示す通りであり、画像表示装置 6 3 における停止順序の報知内容に対して兼用表示部 6 6 の停止順序の表示内容が 1 対 1 で対応させて設定されている。但し、これに限定されることはなく、画像表示装置 6 3 における停止順序の報知内容の一部又は全部に対しては兼用表示部 6 6 の複数種類の表示内容が対応させて設定されている構成としてもよい。

40

【0054】

兼用表示部 6 6 における停止順序の表示内容は、兼用表示部 6 6 にて遊技媒体の付与に対応する表示が行われる場合に表示対象となる表示内容と相違している。これにより、兼用表示部 6 6 にて表示されている内容が、遊技媒体の付与数に対応しているのか、それともリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に対応しているのかを区別し易くなる。

50

【0055】

図8(a)及び図8(b)は画像表示装置63における停止順序の報知内容と兼用表示部66における停止順序の表示内容との関係を説明するための説明図である。

【0056】

画像表示装置63においてリール32L, 32M, 32Rの停止順序が報知される場合、図8(a)に示すように、画像表示装置63にはゲームを終了させるために必要な停止操作の回数と同数の単位表示画像G1～G3が表示され、各単位表示画像G1～G3においてリール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応する画像表示が行われる。具体的には左リール32Lに対応する左単位表示画像G1と、中リール32Mに対応する中単位表示画像G2と、右リール32Rに対応する右単位表示画像G3とが表示される。そして、図8(a)においては第1停止が中リール32Mであり第2停止が左リール32Lであり第3停止が右リール32Rである場合の停止順序が報知される様子を示しているため、左単位表示画像G1には左リール32Lの停止順序に対応する「2」の画像が表示され、中単位表示画像G2には中リール32Mの停止順序に対応する「1」の画像が表示され、右単位表示画像G3には右リール32Rの停止順序に対応する「3」の画像が表示される。

【0057】

画像表示装置63においては上記のようにリール32L, 32M, 32Rの停止順序そのものを報知する画像が表示されるのに対して、兼用表示部66では図8(b)に示すように、上記リール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応する「L」の表示が行われる。つまり、画像表示装置63においてはリール32L, 32M, 32Rの数に対応する単位表示画像G1～G3が表示されるとともに各単位表示画像G1～G3において対応するリール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応する画像表示が行われるのに対して、兼用表示部66ではリール32L, 32M, 32Rの数とは無関係な表示が行われる。これにより、兼用表示部66においてリール32L, 32M, 32Rの停止順序の報知内容に対応する表示が行われるとしても、画像表示装置63における表示内容に遊技者を注目させることが可能となる。

【0058】

兼用表示部66の表示範囲は画像表示装置63の表示範囲よりも狭い範囲となっている。この点からも、画像表示装置63に比べて兼用表示部66に対する遊技者の注目度を低下させることが可能となる。また、兼用表示部66は、リール32L, 32M, 32Rを視認可能とする表示窓部21L, 21M, 21Rを挟んで画像表示装置63側とは逆側に存在している。これにより、画像表示装置63に対して兼用表示部66が離間された位置に配置されることとなり、これによっても兼用表示部66に対する遊技者の注目度を低下させることが可能となる。

【0059】

リール32L, 32M, 32Rの停止順序が報知される場合、兼用表示部66におけるリール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応する表示及び画像表示装置63におけるリール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応する表示は役の抽選処理が行われた後であってリール32L, 32M, 32Rの停止操作が有効化される前に開始される。この場合、兼用表示部66におけるリール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応する表示の方が、画像表示装置63におけるリール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応する表示よりも先に開始されるが、これら表示が同時又は略同時に開始される構成としてもよく、表示開始順序が逆であってもよい。また、兼用表示部66及び画像表示装置63におけるリール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応する表示は、当該表示の実行対象となったゲームにおいて全てのリール32L, 32M, 32Rに対して停止指令が発生した場合に終了される。

【0060】

兼用表示部66は共通表示領域68において中央側に配置されているのに対して、有利区間表示部67は共通表示領域68の隅角側に配置されている。有利区間表示部67は、遊技区間が通常区間及び有利区間のうち有利区間であることを報知するための表示部であ

る。有利区間とは、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が報知される区間、及び遊技者にとって有利な遊技状態である A R T 状態への移行確率が通常区間よりも高くなる区間のいずれかに該当する区間である。一方、通常区間とは、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が報知されない区間であって、遊技者にとって有利な遊技状態である A R T 状態への移行確率が有利区間よりも低くなる区間又は A R T 状態への移行が発生しない区間である。

【0061】

通常区間において有利区間への移行条件が成立して有利区間に移行した場合に、有利区間表示部 6 7 は点灯状態となることにより有利区間であることの報知が開始される。また、有利区間において通常区間への移行条件が成立して通常区間に移行した場合に、有利区間表示部 6 7 は消灯状態となることにより有利区間であることの報知が終了される。これにより、有利区間であることを遊技ホールの管理者等に報知することが可能となる。また、共通表示領域 6 8 に集約させて設けられる兼用表示部 6 6 は、遊技媒体の付与が発生した場合に点灯状態とされ次のゲームの開始に際して消灯状態とされるとともに、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が画像表示装置 6 3 にて表示される場合に点灯状態とされそのゲームの終了に際して消灯状態とされる。したがって、有利区間表示部 6 7 を共通表示領域 6 8 内に配置することで遊技者にとって目立ち過ぎるものになってしまうことを抑えた構成において、有利区間である状況では共通表示領域 6 8 において有利区間表示部 6 7 のみが点灯状態となっている状況を積極的に生じさせることが可能となり、遊技ホールの管理者にとって有利区間表示部 6 7 の確認の容易化が図られる。

【0062】

なお、有利区間においては有利区間表示部 6 7 の点灯状態が維持される構成に代えて有利区間においては有利区間表示部 6 7 にて所定の周期で点滅表示が行われる構成としてもよい。また、兼用表示部 6 6 及び有利区間表示部 6 7 として、液晶表示装置などの他の表示器を用いてもよい。

【0063】

スロットマシン 1 0 には、各種制御装置が設けられている。具体的には、図 3 に示すように、リールユニット 3 1 の上方には、主制御装置 7 0 が設けられている。当該主制御装置 7 0 は、筐体 1 1 の背面部を生じさせる背板 1 1 b に取り付けられている。主制御装置 7 0 は、主制御基板 7 1 が基板ボックス 8 1 に収容されて構成されている。主制御基板 7 1 の一方の板面である素子搭載面には、M P U 7 2 が搭載されている。基板ボックス 8 1 は当該基板ボックス 8 1 の外部から当該基板ボックス 8 1 内に収容された M P U 7 2 を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス 8 1 は無色透明に形成されているが、基板ボックス 8 1 の外部から当該基板ボックス 8 1 内に収容された M P U 7 2 を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。主制御装置 7 0 は基板ボックス 8 1 において主制御基板 7 1 の素子搭載面と対向する対向壁部 8 2 がスロットマシン 1 0 前方を向くようにして筐体 1 1 の背板 1 1 b に搭載されている。したがって、前面扉 1 2 を筐体 1 1 に対してスロットマシン 1 0 前方に開放させて筐体 1 1 の内部空間を露出させることにより、基板ボックス 8 1 の対向壁部 8 2 を目視することが可能となるとともに当該対向壁部 8 2 を通じて M P U 7 2 を目視することが可能となる。

【0064】

基板ボックス 8 1 は複数のケース体を前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体には、これらケース体の分離を阻止するとともにこれらケース体の分離に際してその痕跡を残すための結合部 8 3 が設けられている。結合部 8 3 は、略直方体形状の基板ボックス 8 1 における一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部 8 3 を利用してケース体の分離を阻止している状態において当該一部の結合部 8 3 を破壊してケース体を分離したとしても、その後に別の結合部 8 3 を結合状態とすることでケー

ス体の分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体の分離に際して結合部 8 3 が破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部 8 3 を目視確認することでケース体の分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。また、基板ボックス 8 1 において結合部 8 3 が並設された一辺とは別の一辺にはケース体間の境界を跨ぐようにして封印シール 8 4 が貼り付けられている。封印シール 8 4 はその引き剥がしに際して粘着層がケース体に残る。これにより、ケース体の分離に際して封印シール 8 4 が剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【0065】

スロットマシン 1 0 には図 2 に示すように、主制御装置 7 0 以外にも演出制御装置 9 0 が設けられている。演出制御装置 9 0 は、前面扉 1 2 において画像表示装置 6 3 の後方に重ねて配置されている。演出制御装置 9 0 は、主制御装置 7 0 から受信したコマンドに基づき、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 の制御を実行する。なお、演出制御装置 9 0 は、主制御装置 7 0 と同様に、基板ボックス内に制御基板が収容されてなる。

10

【0066】

次に、本スロットマシン 1 0 の電氣的構成について、図 9 のブロック図に基づいて説明する。

【0067】

主制御装置 7 0 の主制御基板 7 1 には既に説明したとおり MPU 7 2 が搭載されている。MPU 7 2 には、当該 MPU 7 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 7 3 と、その ROM 7 3 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 7 4 と、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路と、割込回路、データ入出力回路、乱数発回路などが内蔵されている。なお、MPU 7 2 に対して ROM 7 3 及び RAM 7 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

20

【0068】

MPU 7 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 7 2 の入力側には、リールユニット 3 1、スタートレバー 4 1 の操作を検出するスタート検出センサ 4 1 a、各ストップボタン 4 2、4 3、4 4 の操作を個別に検出するストップ検出センサ 4 2 a、4 3 a、4 4 a、メダル投入口 4 5 から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ 4 5 a、各クレジット投入ボタン 4 7、4 8、4 9 の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ 4 7 a、4 8 a、4 9 a、精算ボタン 5 1 の操作を検出する精算検出センサ 5 1 a、ホッパ装置 5 3 の払出検出センサ、並びに電源装置 5 4 に設けられたリセットボタン 5 6 の操作を検出するリセット検出センサ及び設定キー挿入孔 5 7 に設定キーが挿入されたことを検出する設定キー検出センサ等の各種センサが接続されており、これら各センサからの信号は MPU 7 2 に入力される。

30

【0069】

MPU 7 2 の出力側には、リールユニット 3 1、セレクトア 5 2 に設けられたセレクトア駆動部 5 2 a、ホッパ装置 5 3 の払出モータ、兼用表示部 6 6、有利区間表示部 6 7 及び演出制御装置 9 0 等が接続されている。各ゲームにおいてはリールユニット 3 1 の各リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の回転駆動制御が MPU 7 2 により行われる。セレクトア 5 2 は、メダル投入口 4 5 から投入されたメダルを、受付許可時であれば投入メダル検出センサ 4 5 a にて検出させた後にホッパ装置 5 3 へ導き、受付禁止時であれば投入メダル検出センサ 4 5 a にて検出させることなくメダル受け皿 5 9 へ排出する機能を有する。セレクトア駆動部 5 2 a はセレクトア 5 2 の状態を受付許可状態と受付禁止状態との間で切り換えるための機能を有しており、具体的にはセレクトア 5 2 に設けられた通路切換片を受付許可用の位置と受付禁止用の位置との間で動作させる。MPU 7 2 はセレクトア駆動部 5 2 a への駆動信号の出力状態及び停止状態を切り換えることにより、セレクトア 5 2 の状態を受付許可状態と受付禁止状態との間で切り換える。

40

【0070】

50

また、MPU72は、小役入賞が成立してメダルの払い出しを実行する場合にはホッパ装置53の駆動制御を実行する。また、MPU72は、遊技媒体の付与が発生した場合にはその付与対象となった遊技媒体の数が表示されるように兼用表示部66を表示制御する。また、MPU72は、有利区間である場合には有利区間であることの報知が行われるように有利区間表示部67を表示制御する。また、MPU72は、遊技の管理結果に対応する表示が行われるように兼用表示部66を表示制御する。また、MPU72は、各ゲームの各タイミングで演出制御装置90にコマンドを送信するとともに、画像表示装置63においてリール32L、32M、32Rの停止順序を報知させるためのコマンドを演出制御装置90に送信する場合にはその報知させる内容に対応した表示が行われるように兼用表示部66の表示制御を実行する。この場合、画像表示装置63の直接的な表示制御は演出制御装置90により行われるのに対して、兼用表示部66の直接的な表示制御はMPU72により行われる。つまり、相対的に複雑な表示制御の実行対象となる画像表示装置63については演出制御装置90において直接的な表示制御が実行され、相対的に簡素な表示制御の実行対象となる兼用表示部66についてはMPU72において直接的な表示制御が実行される。これにより、MPU72の処理負荷の軽減を図りながら、演出への注目度の向上を重視した表示と、信頼性を重視した表示との両方を行うことが可能となる。

10

【0071】

MPU72の入力側には、電源装置54に設けられた停電監視回路が接続されている（図示略）。電源装置54には、主制御装置70をはじめとしてスロットマシン10の各電子機器に駆動電力を供給する電源部及び停電監視回路が搭載されており、停電監視回路は、外部電源から電源部に印加されている電圧を監視し、当該電圧が基準電圧以下となった場合にMPU72に停電信号を出力する。MPU72は、停電信号を受信することにより停電時処理を実行し、復電後において停電前の処理状態への復帰を可能とする。また、電源装置54には、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況において電断中電力としてバックアップ電力をRAM74に供給するための電断中電源部が設けられている。これにより、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況であっても、電断中電源部においてバックアップ電力を供給可能な状況（例えば1日や2日）ではRAM74においてデータが記憶保持される。但し、電源装置54に設けられたリセットボタン56を押圧操作した状態でスロットマシン10の電源のON操作を行うことで、RAM74に記憶保持されているデータは初期化される。

20

30

【0072】

演出制御装置90は、各種報知や各種演出の実行を制御するための演出制御基板91を具備している。演出制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92には、当該MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM93、及びそのROM93内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM94が内蔵されているとともに、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路、割込回路、データ入出力回路及び乱数発回路などが内蔵されている。

【0073】

なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。また、RAM94には、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況において電源装置54の電断中電源部からバックアップ電力が供給されないが、RAM94に対してバックアップ電力が供給される構成としてもよい。

40

【0074】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には、既に説明したとおり主制御装置70のMPU72が接続されており、当該MPU72から各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63が接続されている。MPU92は、主制御装置70のMPU72から受信したコマンドに基づき、上部ランプ61の発光制御、スピーカ62の音出

50

力制御、及び画像表示装置 6 3 の表示制御を実行することで、各種報知や各種演出が行われるようにする。

【0075】

また、演出制御基板 9 1 には、図示は省略するが、MPU 9 2 の他に、ビデオディスプレイプロセッサ (VDP)、キャラクタ ROM、及びビデオ RAM 等が搭載されている。VDP は、画像表示装置 6 3 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP は、ビデオ RAM のデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM から所定のタイミングで読み出して画像表示装置 6 3 に表示させる。キャラクタ ROM は、画像表示装置 6 3 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ ROM には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。ビデオ RAM は、画像表示装置 6 3 に表示させる表示データを記憶するためのメモリである。MPU 9 2 は、主制御装置 7 0 の MPU 7 2 から受信したコマンドに基づき演出の実行内容を決定した場合、その決定した演出の実行内容に従って、各更新タイミングに対応する画像の内容を指示する描画リストを VDP に出力する。VDP は、当該描画リストに従ってキャラクタ ROM から画像データを読み出し、その読み出した画像データを利用してビデオ RAM に表示データを作成する。そして、VDP は、その作成した表示データに対応する画像信号を画像表示装置 6 3 に出力することで、当該画像表示装置 6 3 にその表示データに対応する画像を表示させる。

【0076】

なお、以下の説明では説明の便宜上、主制御装置 7 0 の MPU 7 2、ROM 7 3 及び RAM 7 4 をそれぞれ主側 MPU 7 2、主側 ROM 7 3 及び主側 RAM 7 4 といい、演出制御装置 9 0 の MPU 9 2、ROM 9 3 及び RAM 9 4 をそれぞれ演出側 MPU 9 2、演出側 ROM 9 3 及び演出側 RAM 9 4 という。

【0077】

次に、主側 MPU 7 2 により実行される処理について説明する。まず、主側 MPU 7 2 への動作電力の供給が開始された場合に当該主側 MPU 7 2 にて実行されるメイン処理について図 10 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0078】

メイン処理ではまず初期化処理を実行する (ステップ S 101)。初期化処理では、タイマ割込み処理による割込みを許可し、さらに主側 MPU 7 2 内のレジスタ群及び I/O 装置等に対する各種の初期設定を行う。その後、設定キーが設定キー挿入孔 5 7 に挿入されて電源 ON が行われているか否かを判定する (ステップ S 102)。設定キーが挿入された状態で電源 ON が行われている場合には (ステップ S 102: YES)、電源 ON に際してリセットボタン 5 6 が ON 操作されていないのであれば (ステップ S 103: NO)、そのまま当選確率設定処理を実行する (ステップ S 105)。一方、電源 ON に際してリセットボタン 5 6 が ON 操作されているのであれば (ステップ S 103: YES)、クリア処理 (ステップ S 104) を実行した後に、当選確率設定処理を実行する (ステップ S 105)。

【0079】

クリア処理では、主側 RAM 7 4 における全部のエリアを初期化する。この場合、主側 RAM 7 4 においてスロットマシン 10 の設定値を記憶するエリア、ボーナス状態であるか否かを示すデータが記憶されたエリア、ボーナス状態における遊技媒体の合計付与数を示すデータが記憶されたエリア、遊技状態を示すデータが記憶されたエリア、ART 状態の終了条件を特定するためのデータが記憶されたエリア、遊技区間を示すデータが記憶されたエリア、遊技履歴の管理結果のデータが記憶されたエリアも含めて主側 RAM 7 4 の各エリアを「0」クリアする。これにより、クリア処理が実行された場合には、電源遮断前の状態とは無関係に通常遊技状態であって通常区間となるとともに、電源遮断前の状態が異常の発生を契機として遊技の進行が規制された状態であった場合にはその異常状態が

解除される。なお、当該クリア処理に際して遊技履歴の管理結果のデータが記憶されたエリア（具体的には合計ゲーム数カウンタ74a、有利ゲーム数カウンタ74b）が「0」クリアの対象から除外される構成としてもよい。

【0080】

当選確率設定処理では、設定キーが挿入されてON操作されていることを条件として現在の設定値を読み込むとともに、クレジット表示部65に現在の設定値を表示する。なお、主側RAM74のクリア処理（ステップS104）が実行された場合には当選確率設定処理の開始に際してクレジット表示部65には「設定1」に対応する表示が行われ、クリア処理（ステップS104）が実行されていない場合には電源遮断前の状態における設定値に対応する表示が行われる。当選確率設定処理では、リセットボタン56が操作される度に設定値を1更新するとともに、その更新後の設定値をクレジット表示部65に表示する。なお、設定値が「設定6」である状況でリセットボタン56が操作された場合には設定値は「設定1」に更新される。スタートレバー41が操作された後に設定キーのON操作が解除された場合に当選確率設定処理を終了する。この場合、クレジット表示部65における設定値の表示が終了される。

10

【0081】

当選確率設定処理を実行した後は、有利区間の初期化処理を実行する（ステップS106）。有利区間の初期化処理では、有利区間に関する情報を初期化する処理を実行する。当該有利区間の初期化処理の内容は、後述するステップS1307、ステップS1314及びステップS1321と同一である。これにより、当選確率設定処理が実行された場合には、遊技区間が確実に通常区間となる。なお、有利区間の初期化処理の具体的な処理内容は後に説明する。有利区間の初期化処理を実行した後は、通常処理に移行する（ステップS107）。通常処理については後に詳細に説明する。

20

【0082】

メイン処理において設定キーのON操作が行われていない場合（ステップS102：NO）、ステップS108以降の復電処理を実行する。復電処理とは、スロットマシン10の状態を電源遮断前の状態に復帰させるための処理である。復電処理では、主側RAM74を確認することでスロットマシン10の設定値が正常か否かを判定する（ステップS108）。具体的には、設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は「7」以上である場合に異常であると判定する。設定値が正常である場合には、停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS109）。停電フラグは主側RAM74に設けられており、主側MPU72への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「1」がセットされることとなる。停電フラグに「1」がセットされている場合には、RAM判定値が正常であるか否かを確認する（ステップS110）。具体的には、主側RAM74のチェックサム値を調べ、その値が正常であるか否かを確認する。

30

【0083】

ステップS108～ステップS110の全てにおいて肯定判定をした場合には前回の電断時における停電時処理が正常に実行されたことを意味する。この場合、主側RAM74に保存されたスタックポインタの値を主側MPU72のスタックポインタに書き込み、主側RAM74に退避されたデータを主側MPU72のレジスタに復帰させることで、主側MPU72のレジスタの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる（ステップS111）。また、主側RAM74の停電フラグを「0」クリアする（ステップS112）。その後、復電処理の実行を認識させるための復電コマンドを演出側MPU92に送信した後に（ステップS113）、電源遮断前の番地に戻る（ステップS114）。

40

【0084】

一方、ステップS108～ステップS110のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、次のタイマ割込み処理（図11）の実行を禁止し（ステップS115）、主側MPU72の全ての出力ポートを「0」クリアすることにより当該出力ポートに接続された全てのアクチュエータをOFF状態とし（ステップS

50

116)、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行する(ステップS117)。そして、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、クリア処理(ステップS104)が実行されることにより解除される。

【0085】

次に、主側MPU72にて実行されるタイマ割込み処理について、図11のフローチャートを参照しながら説明する。なお、タイマ割込み処理は、例えば1.49ミリ秒ごとに起動される。

【0086】

レジスタ退避処理(ステップS201)では、後述する通常処理で使用している主側MPU72内の全レジスタの値を主側RAM74に退避させる。ステップS202では停電フラグに「1」がセットされているか否かを確認し、停電フラグに「1」がセットされているときにはステップS203に進み、停電時処理を実行する。

【0087】

停電フラグは、電源装置54の停電監視回路からの停電信号が主側MPU72に入力された場合にセットされる。停電時処理では、まずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、主側MPU72のスタックポインタの値を主側RAM74に保存する。その後、主側MPU72の出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時に主側RAM74のデータが正常か否かを判定するための判定値を算出して当該主側RAM74に保存し、それ以後のRAMアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

【0088】

ステップS202にて停電フラグに「1」がセットされていない場合には、ステップS204以降の各種処理を行う。ステップS204では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップS205では、主側MPU72自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップS206では、各リール32L, 32M, 32Rを回転させるために、これら各リール32L, 32M, 32Rに設けられたステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップS207では、入力ポートに接続された各種センサの状態を読み込むとともに、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。

【0089】

ステップS208では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップS209では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部へ出力するカウンタ処理を行う。ステップS210では、各種コマンドを演出側MPU92へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップS211では、入出力ポートからI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップS212では、先のステップS201にて主側RAM74に退避させた各レジスタの値をそれぞれ主側MPU72内の対応するレジスタに復帰させる。ステップS213では遊技履歴を管理するとともにその管理結果に対応する内容を兼用表示部66に表示させるための管理用処理を実行する。その後、ステップS214にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。なお、ステップS213の管理用処理の詳細については後に説明する。

【0090】

次に、主側MPU72にて実行される通常処理について図12のフローチャートに基づき説明する。

【0091】

まず次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う(ステップS301)。その後、開始待ち処理を実行する(ステップS302)。開始待ち処理では、前回の遊技でい

10

20

30

40

50

いずれかのリプレイ入賞が発生したか否かを判定する。いずれかのリプレイ入賞が発生していた場合には、前回のベット数と同数のベット設定を行う再遊技処理を行い、開始待ち処理を終了する。いずれのリプレイ入賞も発生していなかった場合には、精算ボタン 5 1 が操作されたか否かを判定し、精算ボタン 5 1 が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算ボタン 5 1 が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入ボタン 4 7 ～ 4 9 の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入ボタン 4 7 ～ 4 9 の操作との両方が行われていない場合にはそのまま開始待ち処理を終了する。

10

【0092】

ステップ S 3 0 2 の開始待ち処理の実行後、メダルのベット数が規定数（具体的には「3」）に達しているか否かを判定し（ステップ S 3 0 3）、ベット数が規定数に達していない場合には開始待ち処理（ステップ S 3 0 2）に戻る。ベット数が規定数に達している場合にはスタートレバー 4 1 が操作されたか否かを判定する（ステップ S 3 0 4）。スタートレバー 4 1 が操作されていない場合には、開始待ち処理（ステップ S 3 0 2）に戻る。一方、スタートレバー 4 1 が操作された場合には、メインライン M L を有効化させた後に、受付禁止処理を実行する（ステップ S 3 0 5）。受付禁止処理が実行されることにより、メダル投入口 4 5 にメダルが投入されたとしても、当該メダルは投入メダル検出センサ 4 5 a にて検出されることなくメダル受け皿 5 9 へ排出される。その後、今回のゲームにおける役の抽選を行うための役の抽選処理を実行し（ステップ S 3 0 6）、主側 R A M 7 4 に設けられたフリーズカウンタの値が「0」となっていることを条件として（ステップ S 3 0 7：Y E S）、各リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R を今回の役の抽選処理の結果に対応した態様で駆動制御するためのリール制御処理を実行する（ステップ S 3 0 8）。

20

【0093】

その後、媒体付与処理を実行する（ステップ S 3 0 9）。媒体付与処理では、今回のゲームにおいて小役入賞が成立している場合に、当該小役入賞に対応した数の遊技媒体を遊技者に付与するための処理を実行する。具体的には、仮想メダルを付与する場合には主側 R A M 7 4 に設けられたクレジットカウンタに今回の小役入賞に対応した値を加算し、クレジットカウンタの値が上限貯留数に達している場合にはその上限貯留数を超えた数分のメダルがメダル受け皿 5 9 に払い出されるようにホッパ装置 5 3 を駆動制御する。また、媒体付与処理では、今回付与対象となった遊技媒体の数に対応する表示が行われるように兼用表示部 6 6 を表示制御する。この兼用表示部 6 6 における遊技媒体の数に対応する表示は、遊技媒体のベットが新たに行われるまで継続される。

30

【0094】

その後、今回のゲームの結果に対応する遊技状態及び遊技区間の設定を可能とするための遊技終了時の対応処理を実行する（ステップ S 3 1 0）。また、スロットマシン 1 0 の状態を遊技ホールの管理コンピュータに出力するための外部出力設定処理を実行する（ステップ S 3 1 1）。また、主側 R A M 7 4 のフリーズカウンタの値が「0」となっていることを条件として（ステップ S 3 1 2：Y E S）、受付許可処理を実行する（ステップ S 3 1 3）。受付許可処理が実行されることにより、メダル投入口 4 5 から投入されたメダルは、投入メダル検出センサ 4 5 a にて検出された後にホッパ装置 5 3 にて回収される。

40

【0095】

＜抽選を行うための構成＞

次に、通常処理（図 1 2）のステップ S 3 0 6 における役の抽選処理の説明に先立ち主側 M P U 7 2 にて各種抽選を行うための構成について説明する。図 1 3 及び図 1 4 は主制御基板 7 1 に設けられた乱数回路群 1 0 0 を説明するための説明図である。

【0096】

図 1 3 に示すように乱数回路群 1 0 0 には、第 1 ～ 第 1 2 共用乱数回路 1 0 1 a ～ 1 0

50

11と、第1～第4専用乱数回路102a～102dとが設けられている。また、乱数回路群100には、これら乱数回路101a～101l、102a～102dのそれぞれに対応させて第1～第16ラッチレジスタ103a～103pが設けられている。また、乱数回路群100には、第1～第12共用乱数回路101a～101lに対して共通してクロック信号を入力する共用クロック回路104と、第1～第4専用乱数回路102a～102dのそれぞれに個別にクロック信号を入力する第1～第4専用クロック回路105a～105dと、が設けられている。

【0097】

図14に示すように第1～第12共用乱数回路101a～101lにはそれぞれ8ビットの記憶領域を有する第1～第12乱数カウンタ106a～106lが設けられている。これら第1～第12乱数カウンタ106a～106lの値は、図13に示すように第1～第12共用乱数回路101a～101lに対して共通させて設けられた共用クロック回路104から第1～第12共用乱数回路101a～101lにクロック信号が入力されることにより更新される。例えば第1共用乱数回路101aであれば共用クロック回路104から出力されたクロック信号が第1共用乱数回路101aに設けられた図示しない乱数発生回路に入力され、当該乱数発生回路がクロック信号を受けることにより当該乱数発生回路から第1乱数カウンタ106aに入力されている8ビットのデータが更新される。また、例えば第8共用乱数回路101hであれば共用クロック回路104から出力されたクロック信号が第8共用乱数回路101hに設けられた図示しない乱数発生回路に入力され、当該乱数発生回路がクロック信号を受けることにより当該乱数発生回路から第8乱数カウンタ106hに入力されている8ビットのデータが更新される。なお、乱数発生回路は第1～第12共用乱数回路101a～101lのそれぞれに設けられている。

【0098】

共用クロック回路104から出力されるクロック信号を伝送する信号経路は主制御基板71において12本に分岐されており、その分岐された各信号経路は第1～第12共用乱数回路101a～101lのうち対応する乱数回路に接続されている。したがって、第1～第12共用乱数回路101a～101lのそれぞれには同一のタイミングでクロック信号が入力される。これにより、第1～第12共用乱数回路101a～101lにおける乱数の更新周期はいずれも共用クロック回路104からクロック信号が出力される周期で一定となるとともに、乱数の更新タイミングも共用クロック回路104からクロック信号が出力されるタイミングで一定となる。

【0099】

第1～第12共用乱数回路101a～101lにおける8ビット乱数の更新は、「0」～「255」の乱数が所定の順序で生成されるとともにこれら乱数の全てが1回ずつ生成されることで更新の1周期が完了するように行われる。そして、この更新周期が繰り返されることとなる。この場合に、第1～第12共用乱数回路101a～101lにおける乱数の更新順序は相互に異なっている。例えば、第1共用乱数回路101aは「0」から「255」に向けて昇順となるように1ずつ乱数が増加していくように乱数の更新順序が設定されており、第2共用乱数回路101bは「255」から「0」に向けて降順となるように1ずつ乱数が減少していくように乱数の更新順序が設定されており、第3共用乱数回路101cは偶数を昇順で全て更新した後に奇数を昇順で全て更新するように乱数の更新順序が設定されており、第4～第12共用乱数回路101d～101lはこれら更新順序とは異なる更新順序であって相互に異なる更新順序に設定されている。これにより、上記のように第1～第12共用乱数回路101a～101lにおける乱数の更新周期及び更新タイミングが相互に一定である構成であっても、第1～第12共用乱数回路101a～101lのそれぞれの乱数が各更新タイミングにおいて常に相互に同一となってしまうようにすることが可能となる。

【0100】

また、第1～第12共用乱数回路101a～101lのそれぞれにおいて乱数の更新が1周した場合には当該更新周期の初期値とは異なる初期値から新たな更新周期が開始され

ることとなるが、更新周期の回数との関係での初期値の選択態様が第1～第12共用乱数回路101a～101lにおいて相互に異なっている。これにより、各更新タイミングにおける第1～第12共用乱数回路101a～101lのそれぞれの乱数の組合せパターンを多様化させることが可能となる。

【0101】

図14に示すように第1専用乱数回路102a及び第2専用乱数回路102bにはそれぞれ16ビットの記憶領域を有する第13乱数カウンタ106m及び第14乱数カウンタ106nが設けられているとともに、第3専用乱数回路102c及び第4専用乱数回路102dにはそれぞれ8ビットの記憶領域を有する第15乱数カウンタ106o及び第16乱数カウンタ106pが設けられている。これら第13～第16乱数カウンタ106m～106pの値は、図13に示すように第1～第4専用乱数回路102a～102dのそれぞれに対応させて個別に設けられた第1～第4専用クロック回路105a～105dから対応する第1～第4専用乱数回路102a～102dにクロック信号が入力されることにより更新される。

【0102】

例えば第1専用乱数回路102aであれば第1専用クロック回路105aから出力されたクロック信号が第1専用乱数回路102aに設けられた図示しない乱数発生回路に入力され、当該乱数発生回路がクロック信号を受けることにより当該乱数発生回路から第13乱数カウンタ106mに入力されている16ビットのデータが更新される。また、第2専用乱数回路102bであれば第2専用クロック回路105bから出力されたクロック信号が第2専用乱数回路102bに設けられた図示しない乱数発生回路に入力され、当該乱数発生回路がクロック信号を受けることにより当該乱数発生回路から第14乱数カウンタ106nに入力されている16ビットのデータが更新される。また、第3専用乱数回路102cであれば第3専用クロック回路105cから出力されたクロック信号が第3専用乱数回路102cに設けられた図示しない乱数発生回路に入力され、当該乱数発生回路がクロック信号を受けることにより当該乱数発生回路から第15乱数カウンタ106oに入力されている8ビットのデータが更新される。また、第4専用乱数回路102dであれば第4専用クロック回路105dから出力されたクロック信号が第4専用乱数回路102dに設けられた図示しない乱数発生回路に入力され、当該乱数発生回路がクロック信号を受けることにより当該乱数発生回路から第16乱数カウンタ106pに入力されている8ビットのデータが更新される。

【0103】

第1～第12共用乱数回路101a～101lには上記のとおり個別にクロック回路が設けられているのではなく、それぞれに共通となる共用クロック回路104が設けられていることにより、第1～第12共用乱数回路101a～101lにおける乱数の更新周期及び乱数の更新タイミングが一定となる。これに対して、第1～第4専用乱数回路102a～102dにはそれぞれに対して個別に第1～第4専用クロック回路105a～105dが設けられている。詳細には、第1専用クロック回路105aから出力されるクロック信号を伝送する信号経路は第1専用乱数回路102aに接続されており、第2専用クロック回路105bから出力されるクロック信号を伝送する信号経路は第2専用乱数回路102bに接続されており、第3専用クロック回路105cから出力されるクロック信号を伝送する信号経路は第3専用乱数回路102cに接続されており、第4専用クロック回路105dから出力されるクロック信号を伝送する信号経路は第4専用乱数回路102dに接続されている。

【0104】

第1～第4専用クロック回路105a～105dにおけるクロック信号の出力周期は相互に異なっている。これにより、第1～第4専用乱数回路102a～102dにおける乱数の更新周期及び乱数の更新タイミングをそれぞれ独自のものとすることが可能となる。また、第1～第4専用クロック回路105a～105dのそれぞれのクロック信号の出力周期は共用クロック回路104におけるクロック信号の出力周期とも異なっている。これ

により、第1～第4専用乱数回路102a～102dにおける乱数の更新周期及び乱数の更新タイミングを第1～第12共用乱数回路101a～101lにおける乱数の更新周期及び乱数の更新タイミングと異ならせることが可能となる。

【0105】

第1専用乱数回路102a及び第2専用乱数回路102bにおける16ビット乱数の更新は「0」～「65535」の乱数が所定の順序で生成されるとともにこれら乱数の全てが1回ずつ生成されることで更新の1周期が完了するように行われる。そして、この更新周期が繰り返されることとなる。この場合に、第1専用乱数回路102a及び第2専用乱数回路102bにおける乱数の更新順序は相互に異なっている。例えば、第1専用乱数回路102aは偶数を昇順で全て更新した後に奇数を昇順で全て更新するように乱数の更新順序が設定されており、第2専用乱数回路102bは奇数を昇順で全て更新した後に偶数を昇順で全て更新するように乱数の更新順序が設定されている。これにより、乱数の更新周期及び乱数の更新タイミングだけではなく乱数の更新順序についても第1専用乱数回路102aと第2専用乱数回路102bとで異ならせることが可能となり、これら第1専用乱数回路102a及び第2専用乱数回路102bの独自性を担保することが可能となる。

【0106】

なお、上記構成に限定されることはなく第1専用乱数回路102aと第2専用乱数回路102bとで乱数の更新順序が同一である構成としてもよい。この場合であっても、主制御装置70への動作電力の供給が開始された場合に乱数の更新を開始する場合の初期値が第1専用乱数回路102a及び第2専用乱数回路102bにおいて相互に異ならせることにより同一の乱数を取りづらくさせることが可能となる。

【0107】

第3専用乱数回路102c及び第4専用乱数回路102dにおける8ビット乱数の更新は、「0」～「255」の乱数が所定の順序で生成されるとともにこれら乱数の全てが1回ずつ生成されることで更新の1周期が完了するように行われる。そして、この更新周期が繰り返されることとなる。この場合に、第3専用乱数回路102c及び第4専用乱数回路102dにおける乱数の更新順序は相互に異なっている。例えば、第3専用乱数回路102cは偶数を降順で全て更新した後に奇数を降順で全て更新するように乱数の更新順序が設定されており、第4専用乱数回路102dは奇数を降順で全て更新した後に偶数を降順で全て更新するように乱数の更新順序が設定されている。これにより、乱数の更新周期及び乱数の更新タイミングだけではなく乱数の更新順序についても第3専用乱数回路102cと第4専用乱数回路102dとで異ならせることが可能となり、これら第3専用乱数回路102c及び第4専用乱数回路102dの独自性を担保することが可能となる。

【0108】

なお、上記構成に限定されることはなく第3専用乱数回路102cと第4専用乱数回路102dとで乱数の更新順序が同一である構成としてもよい。この場合であっても、主制御装置70への動作電力の供給が開始された場合に乱数の更新を開始する場合の初期値が第3専用乱数回路102c及び第4専用乱数回路102dにおいて相互に異ならせることにより同一の乱数を取りづらくさせることが可能となる。

【0109】

第1～第12共用乱数回路101a～101l及び第1～第4専用乱数回路102a～102dにおいて生成された乱数は、新たなゲームを開始させることが可能な状況において当該ゲームの開始契機としてスタートレバー41が操作された場合に、各乱数回路101a～101l、102a～102dのそれぞれに対応させて設けられた第1～第16ラッチレジスタ103a～103pに書き込まれる。当該構成について詳細には、図13に示すように主側MPU72には、新たなゲームを開始させることが可能な状況において当該ゲームの開始契機としてスタートレバー41が操作された場合にラッチ信号を出力するためのラッチ信号出力部107が設けられている。ラッチ信号出力部107から出力されるラッチ信号を伝送する信号経路は主制御基板71において16本に分岐されており、その分岐された各信号経路は第1～第16ラッチレジスタ103a～103pのうち対応す

るレジスタに接続されている。これにより、スタートレバー41の操作に基づきラッチ信号出力部107からラッチ信号が出力された場合には、第1～第12共用乱数回路101a～101l及び第1～第4専用乱数回路102a～102dのそれぞれにおいて生成されている乱数がそれぞれの乱数回路101a～101l, 102a～102dに対応するラッチレジスタ103a～103pに書き込まれることとなる。そして、第1～第16ラッチレジスタ103a～103pに書き込まれた乱数は主側MPU72において各種抽選を行う場合に必要に応じて取得されて使用される。

【0110】

ここで、第1～第4専用乱数回路102a～102dにおいて生成されて第13～第16ラッチレジスタ103m～103pに書き込まれた乱数は、使用対象となる抽選処理の種類が一義的に定められている。具体的には、第1専用乱数回路102aにおいて生成されて第13ラッチレジスタ103mに書き込まれた16ビット乱数は後述する役の抽選処理にて使用され、第2専用乱数回路102bにおいて生成されて第14ラッチレジスタ103nに書き込まれた16ビット乱数は後述する有利区間への移行抽選処理にて使用され、第3専用乱数回路102cにおいて生成されて第15ラッチレジスタ103oに書き込まれた8ビット乱数は後述する本前兆状態用の移行抽選処理にて使用され、第4専用乱数回路102dにおいて生成されて第16ラッチレジスタ103pに書き込まれた8ビット乱数は後述するART状態への移行抽選処理にて使用される。第1～第4専用乱数回路102a～102dにおける乱数の更新は既に説明したとおり独自の更新周期及び更新タイミングであって独自の更新順序で行われる。この場合に、役の抽選処理、有利区間への移行抽選処理、本前兆状態用の移行抽選処理及びART状態への移行抽選処理において第1～第4専用乱数回路102a～102dの乱数を利用する構成とすることにより、これら各抽選処理を相互に同期させないようにしながら独自に行うことが可能となる。

【0111】

また、役の抽選処理は各ゲームにおいて行われ、通常区間においては有利区間への移行抽選処理が各ゲームにおいて実行される頻度が高い。また、本前兆状態用の移行抽選処理及びART状態への移行抽選処理は有利区間への移行抽選処理が行われたゲームにて行われる可能性が高く、さらにはART状態への移行の有無を決定付ける抽選処理である。このような事情において、これら各抽選処理のそれぞれにて第1～第4専用乱数回路102a～102dの乱数を利用する構成とすることにより、これら各抽選処理の結果を同期させないようにしながら、各抽選処理を厳密に行うことが可能となる。

【0112】

一方、第1～第12共用乱数回路101a～101lにおいて生成されて第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数は、使用対象となる抽選処理の種類が一義的に定められておらず、予め定められた複数種類の抽選処理のうちのいずれかににおいて使用されることとなる。当該予め定められた複数種類の抽選処理の種類数は、第1～第12共用乱数回路101a～101lの数よりも多い数に設定されている。そして、第1～第12共用乱数回路101a～101lは使用順序が予め定められており、複数種類の抽選処理のうち所定の抽選処理の実行タイミングとなった場合に、例えば第1共用乱数回路101aが使用対象となっている場合には第1ラッチレジスタ103aに書き込まれた乱数が利用され、例えば第8共用乱数回路101hが使用対象となっている場合には第8ラッチレジスタ103hに書き込まれた乱数が利用される。つまり、第1～第12共用乱数回路101a～101lよりも多い数として設定された複数種類の抽選処理において第1～第12共用乱数回路101a～101lが兼用されることとなる。これにより、複数種類の抽選処理のそれぞれに対して個別に乱数回路を設定する構成に比べて乱数回路の数を抑えることが可能となる。

【0113】

このように複数種類の抽選処理において第1～第12共用乱数回路101a～101lが兼用される構成において、既に説明したとおり第1～第12共用乱数回路101a～101lにおける乱数の更新は同一の更新周期及び同一の更新タイミングで行われる。また

、第1～第12共用乱数回路101a～101lにより生成される乱数はいずれも8ビット乱数となっている。これにより、例えば複数種類の抽選処理に含まれる所定の抽選処理を実行する場合において、第1の抽選タイミングでは第1共用乱数回路101aの乱数が取得され、第2の抽選タイミングでは第8共用乱数回路101hの乱数が取得されたとしても、それら乱数は一定の態様で更新されているものとして扱うことが可能となる。その一方、第1～第12共用乱数回路101a～101lの乱数の更新は異なる更新順序で行われるため完全には同期しないようになっている。これにより、上記複数種類の抽選処理のうち複数の抽選処理が同一ゲームにおいて実行される場合に、それら複数の抽選処理にて取得された乱数が同一の値とならないようにすることが可能となる。ちなみに、上記複数種類の抽選処理には、後述する偽前兆状態への移行抽選処理、チャンス状態への移行抽選処理、上乘せゲーム数の抽選処理、Aループへの移行抽選処理及びBループへの移行抽選処理などが含まれる。

10

【0114】

次に、上記各乱数を取得するために主側MPU72にて実行される乱数取得処理について、図15のフローチャートを参照しながら説明する。なお、乱数取得処理は主側MPU72にて各種抽選を行う必要が生じた場合にその都度、共通のサブルーチンの処理として実行される。

【0115】

今回の実行対象の抽選処理が役の抽選処理である場合、第1専用乱数回路102aが乱数の使用対象となる（ステップS401：YES）。この場合、今回のゲームを開始させるためのスタートレバー41の操作時における第1専用乱数回路102aの乱数が書き込まれた第13ラッチレジスタ103mから乱数の数値情報を取得する（ステップS402）。

20

【0116】

今回の実行対象の抽選処理が有利区間への移行抽選処理である場合、第2専用乱数回路102bが乱数の使用対象となる（ステップS403：YES）。この場合、今回のゲームを開始させるためのスタートレバー41の操作時における第2専用乱数回路102bの乱数が書き込まれた第14ラッチレジスタ103nから乱数の数値情報を取得する（ステップS404）。

【0117】

今回の実行対象の抽選処理が本前兆状態用の移行抽選処理である場合、第3専用乱数回路102cが乱数の使用対象となる（ステップS405：YES）。この場合、今回のゲームを開始させるためのスタートレバー41の操作時における第3専用乱数回路102cの乱数が書き込まれた第15ラッチレジスタ103oから乱数の数値情報を取得する（ステップS406）。

30

【0118】

今回の実行対象の抽選処理がART状態への移行抽選処理である場合、第4専用乱数回路102dが乱数の使用対象となる（ステップS407：YES）。この場合、今回のゲームを開始させるためのスタートレバー41の操作時における第4専用乱数回路102dの乱数が書き込まれた第16ラッチレジスタ103pから乱数の数値情報を取得する（ステップS408）。

40

【0119】

今回の実行対象の抽選処理が役の抽選処理、有利区間への移行抽選処理、本前兆状態用の移行抽選処理及びART状態への移行抽選処理のいずれでもない場合、第1～第12共用乱数回路101a～101lが乱数の使用対象となる（ステップS407：NO）。この場合、まず主側RAM74に設けられた乱数ポインタの値を1加算する（ステップS409）。乱数ポインタは第1～第12共用乱数回路101a～101lのうちいずれを乱数の使用対象とするのかを主側MPU72にて特定するためのカウンタであり、「0」～「11」の数値情報を取り得る。そして、乱数ポインタが「0」である場合には第1共用乱数回路101aが乱数の使用対象となり、乱数ポインタが「1」である場合には第2共

50

用乱数回路101bが乱数の使用対象となり、乱数ポインタが「2」である場合には第3共用乱数回路101cが乱数の使用対象となりといったように、乱数ポインタが「m」である場合には第m+1共用乱数回路101a~101lが乱数の使用対象となる（mは0以上の整数）。

【0120】

1加算後の乱数ポインタの値が最大値である「11」を超えた場合（ステップS410：YES）、乱数ポインタを「0」クリアする（ステップS411）。これにより、乱数ポインタの値は、「0」~「11」の数値範囲において抽選処理の使用対象となる度に1加算されるとともに、当該数値範囲の最大値を超えた場合には最小値に戻るようループされることとなる。よって、第1~第12共用乱数回路101a~101lが乱数の使用対象となる場合、抽選処理の使用対象となる度に予め定められた順序に従って使用対象となる第1~第12共用乱数回路101a~101lが順次変更され、最後の順番となる共用乱数回路101a~101lが使用対象となった後は最初の順番となる共用乱数回路101a~101lが再度使用対象となる。

【0121】

ステップS410にて否定判定をした場合、又はステップS411の処理を実行した場合、第1~第12ラッチレジスタ103a~103lのうち乱数ポインタの値に対応する共用乱数回路101a~101lの乱数が今回のゲームを開始させるためのスタートレバー41の操作時に書き込まれたラッチレジスタから乱数の数値情報を取得する（ステップS412）。これにより、第1~第12共用乱数回路101a~101lの数を超える種類数の抽選処理にて第1~第12共用乱数回路101a~101lを共用する場合であっても、第1~第12共用乱数回路101a~101lの数の範囲内において各抽選処理にてそれぞれ異なる乱数回路101a~101lにより生成された乱数を取得することが可能となる。

【0122】

また、第1~第12共用乱数回路101a~101lの数は、当該第1~第12共用乱数回路101a~101lを使用対象とする抽選処理のうち1ゲームにて同時に発生する抽選処理の数以下となっている。これにより、当該使用対象となる抽選処理のうち複数の抽選処理が1ゲームにて同時に発生したとしても、それら複数の抽選処理にてそれぞれ異なる乱数回路101a~101lにより生成された乱数を取得することが可能となる。

【0123】

<役の抽選処理>

次に、通常処理（図12）のステップS306にて実行される役の抽選処理について、図16のフローチャートを参照しながら説明する。

【0124】

まず乱数取得処理を実行する（ステップS501）。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。役の抽選処理では第1専用乱数回路102aから第13ラッチレジスタ103mに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第1専用乱数回路102aにおいては「0」~「65535」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで第1専用乱数回路102aにより第13ラッチレジスタ103mに書き込まれた乱数を取得することとなる。

【0125】

乱数を取得した後、役の当否判定を行うための抽選テーブルを主側ROM73から読み出す（ステップS502）。本スロットマシン10では、「設定1」から「設定6」まで6段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔57に設定キーを挿入してON操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて役の抽選処理を実行させるのかを設定することができる。「設定n」よりも「設定n+1」の方が遊技者にとって有利な当選確率となる。具体的には、「設定n」よりも「設定n+1」の方がBB状態への移行契機となる役の当選確率が高いことにより、「設定n」よりも「設定

n + 1」の方が遊技者にとって有利となる。また、同一の段階の設定値であっても主側 MPU72において抽選テーブルが相違する抽選モードとして、通常モードと、第1RTモードと、第2RTモードとの3種類が存在している。また、遊技状態として、これら各抽選モードの状態とは別にボーナス状態（BB状態及びRB状態）が存在している。ステップS502では、現状の設定値と、現状の抽選モードと、現状の遊技状態との組合せに対応する抽選テーブルを選択する。

【0126】

「設定3」である場合を例に挙げて、非ボーナス状態における通常モード、第1RTモード及び第2RTモードのそれぞれに対応する抽選テーブルについて説明する。まず通常モードである場合に選択される通常モード用抽選テーブルについて説明する。図17は通常モード用抽選テーブルを説明するための説明図である。なお、以下の説明では図18の説明図を適宜参照する。

10

【0127】

通常モード用抽選テーブルには、図17に示すように、インデックス値IVが設定されており、各インデックス値IVには、当選となる役がそれぞれ対応付けられるとともにポイント値PVが設定されている。ポイント値PVは、対応する抽選役の当選確率を第1専用乱数回路102aの最大値（「65535」）との関係で定めるものである。

【0128】

具体的には、インデックス値IV=1には、第1ベル当選データと、第1補填当選データと、が設定されている。インデックス値IV=1で当選となった場合、図18に示すように、第1停止（最初に停止指令が発生したリール）が左リール32Lである場合に第2停止対象及び第3停止対象のリール32L、32M、32Rの種類及び各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第1ベル入賞が確実に発生し、それ以外の場合には第1補填入賞が確実に発生する。

20

【0129】

本スロットマシン10においてはストップボタン42～44が操作されてから最大4図柄分まで滑らせることが可能なリール制御が各リール32L、32M、32Rについて行われる。換言すれば、ストップボタン42～44が操作されてから規定時間（190ミリ秒）が経過するまでに停止させるリール制御が各リール32L、32M、32Rについて行われる。このようなリール制御が行われることにより、当選している役に対応した入賞を成立させ易くすることが可能となるとともに、当選していない役に対応した入賞が成立してしまうことを回避することが可能となる。但し、滑らせることが可能なリール32L、32M、32Rの回転量が上記のように制限されているため、一のリール32L、32M、32Rにおいて、入賞を成立させるための図柄の組合せを構成する構成図柄間に5図柄以上が存在していると、対応するストップボタン42～44の操作タイミングによっては当該構成図柄がメインラインML上に停止しないことが起こり得る（当該事象を所謂「取りこぼし」ともいう）。第1補填入賞～第3補填入賞、第1ベル入賞、第2ベル入賞及び各種リプレイ入賞は対応する順序でリール32L、32M、32Rが停止された場合には取りこぼしが発生しない入賞態様であり、第1スイカ入賞、第2スイカ入賞、チェリー入賞、第1BB入賞、第2BB入賞、第3BB入賞、第4BB入賞、第1RB入賞及び第2RB入賞はリール32L、32M、32Rの回転位置に対するストップボタン42～44の停止操作タイミングによっては取りこぼしが発生し得る入賞態様である。

30

40

【0130】

インデックス値IV=2には、図17に示すように、第1ベル当選データと、第2補填当選データと、が設定されている。インデックス値IV=2で当選となった場合、図18に示すように、第1停止が中リール32Mである場合に第2停止対象及び第3停止対象のリール32L、32M、32Rの種類及び各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第1ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第2補填入賞が確実に成立する。

【0131】

50

インデックス値 $I V = 3$ には、図 17 に示すように、第 1 ベル当選データと、第 3 補填当選データと、が設定されている。インデックス値 $I V = 3$ で当選となった場合、図 18 に示すように、第 1 停止が右リール 3 2 R である場合に第 2 停止対象及び第 3 停止対象のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の種類及び各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく第 1 ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第 3 補填入賞が確実に成立する。

【0132】

インデックス値 $I V = 4$ には、図 17 に示すように、第 1 ベル当選データのみが設定されている。インデックス値 $I V = 4$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく第 1 ベル入賞が確実に成立する。インデックス値 $I V = 17$ には、図 17 に示すように、第 2 ベル当選データのみが設定されている。インデックス値 $I V = 17$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく第 2 ベル入賞が確実に成立する。

【0133】

インデックス値 $I V = 5$ には、図 17 に示すように、第 1 スイカ当選データのみが設定されている。インデックス値 $I V = 5$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に関係なく第 1 スイカ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングによっては、第 1 スイカ入賞が成立しない可能性がある。インデックス値 $I V = 18$ には、図 17 に示すように、第 2 スイカ当選データのみが設定されている。インデックス値 $I V = 18$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に関係なく第 2 スイカ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングによっては、第 2 スイカ入賞が成立しない可能性がある。

【0134】

インデックス値 $I V = 6$ には、図 17 に示すように、チェリー当選データのみが設定されている。インデックス値 $I V = 6$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に関係なくチェリー入賞が成立し得る。但し、左リール 3 2 L の回転位置に対する左ストップボタン 4 2 の操作タイミングによっては、チェリー入賞が成立しない可能性がある。

【0135】

インデックス値 $I V = 7$ には、図 17 に示すように、第 3 BB 当選データのみが設定されている。インデックス値 $I V = 7$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に関係なく第 3 BB 入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングによっては、第 3 BB 入賞が成立しない可能性がある。また、インデックス値 $I V = 8$ には、図 17 に示すように、第 4 BB 当選データのみが設定されている。インデックス値 $I V = 8$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に関係なく第 4 BB 入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングによっては、第 4 BB 入賞が成立しない可能性がある。また、インデックス値 $I V = 9$ には、図 17 に示すように、第 1 RB 当選データのみが設定されている。インデックス値 $I V = 9$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に関係なく第 1 RB 入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングによっては、第 1 RB 入賞が成立しない可能性がある。

【0136】

インデックス値 $I V = 19$ には、図 17 に示すように、第 1 BB 当選データのみが設定されている。インデックス値 $I V = 19$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に関係なく第 1 BB 入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングによっては、第 1 BB 入賞が成立しない可能性がある。また、インデックス値 $I V = 20$ には、図 17 に示すように、第 2 BB 当選データ

のみが設定されている。インデックス値 $IV = 20$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 32L, 32M, 32R の停止順序に関係なく第 2BB 入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン 42~44 の操作タイミングによっては、第 2BB 入賞が成立しない可能性がある。また、インデックス値 $IV = 21$ には、図 17 に示すように、第 2RB 当選データのみが設定されている。インデックス値 $IV = 21$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 32L, 32M, 32R の停止順序に関係なく第 2RB 入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン 42~44 の操作タイミングによっては、第 2RB 入賞が成立しない可能性がある。

【0137】

ここで、第 1~第 4BB 当選データと第 1~第 2RB 当選データとを含むボーナス当選データ以外の当選データは入賞が成立したか否かに関係なく当選となったゲームにて消去され、当選となったゲームの次以降のゲームには持ち越されない。これに対して、上記ボーナス当選データは、主側 RAM 74 のクリア処理が行われる場合を除き、当選となったゲームの次以降のゲームであっても対応するボーナス入賞が成立するまで記憶保持される。この場合に、ボーナス当選データが持ち越されている状態のゲームにおいては全てのボーナス当選データに対応するインデックス値 IV は抽選対象から除外される。これにより、ボーナス当選データが既に記憶保持されているにも関わらずボーナス当選データが新たに記憶されてしまわないようにすることが可能となり、複数のボーナス当選データが累積して記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【0138】

インデックス値 $IV = 10$ には、図 17 に示すように、第 1 チャンスリプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値 $IV = 10$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 32L, 32M, 32R の停止順序及び各ストップボタン 42~44 の操作タイミングに関係なく第 1 チャンスリプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値 $IV = 22$ には、図 17 に示すように、第 2 チャンスリプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値 $IV = 22$ で当選となった場合、図 18 に示すように、リール 32L, 32M, 32R の停止順序及び各ストップボタン 42~44 の操作タイミングに関係なく第 2 チャンスリプレイ入賞が確実に成立する。

【0139】

インデックス値 $IV = 11 \sim 16$ には、図 17 に示すように、通常リプレイ当選データと、第 1RT リプレイ当選データとが設定されている。この場合、インデックス値 $IV = 11$ で当選となった場合、図 18 に示すように、第 1 停止が左リール 32L であり、第 2 停止（2 番目に停止指令が発生したリール）が中リール 32M であり、第 3 停止（最後に停止指令が発生したリール）が右リール 32R である場合に各ストップボタン 42~44 の操作タイミングに関係なく第 1RT リプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン 42~44 の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値 $IV = 12$ で当選となった場合、第 1 停止が左リール 32L であり、第 2 停止が右リール 32R であり、第 3 停止が中リール 32M である場合に各ストップボタン 42~44 の操作タイミングに関係なく第 1RT リプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン 42~44 の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値 $IV = 13$ で当選となった場合、第 1 停止が中リール 32M であり、第 2 停止が左リール 32L であり、第 3 停止が右リール 32R である場合に各ストップボタン 42~44 の操作タイミングに関係なく第 1RT リプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン 42~44 の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値 $IV = 14$ で当選となった場合、第 1 停止が中リール 32M であり、第 2 停止が右リール 32R であり、第 3 停止が左リール 32L である場合に各ストップボタン 42~44 の操作タイミングに関係なく第 1RT リプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン 42~44 の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値 $IV = 15$ で当選となった場合、第 1 停止が右リール 32R であり、第 2 停

止が左リール 3 2 L であり、第 3 停止が中リール 3 2 M である場合に各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく第 1 R T リプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値 I V = 1 6 で当選となった場合、第 1 停止が右リール 3 2 R であり、第 2 停止が中リール 3 2 M であり、第 3 停止が左リール 3 2 L である場合に各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく第 1 R T リプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。

【0140】

図 1 7 の通常モード用抽選テーブルが選択される場合、インデックス値 I V = 1 の際に当選となる確率、インデックス値 I V = 2 の際に当選となる確率、及びインデックス値 I V = 3 の際に当選となる確率は、それぞれ約 $1/6.6$ である。また、インデックス値 I V = 4 の際に当選となる確率は、約 $1/13.1$ である。また、インデックス値 I V = 5 の際に当選となる確率は、約 $1/16.4$ である。また、インデックス値 I V = 6 の際に当選となる確率は、約 $1/42.3$ である。また、インデックス値 I V = 7 の際に当選となる確率及びインデックス値 I V = 8 の際に当選となる確率は、それぞれ約 $1/43.7$ である。また、インデックス値 I V = 9 の際に当選となる確率は、約 $1/32.8$ である。また、インデックス値 I V = 1 0 の際に当選となる確率は、約 $1/65.5$ である。また、インデックス値 I V = 1 1 の際に当選となる確率、インデックス値 I V = 1 2 の際に当選となる確率、インデックス値 I V = 1 3 の際に当選となる確率、インデックス値 I V = 1 3 の際に当選となる確率、インデックス値 I V = 1 4 の際に当選となる確率、インデックス値 I V = 1 5 の際に当選となる確率、及びインデックス値 I V = 1 6 の際に当選となる確率は、それぞれ約 $1/41$ である。また、インデックス値 I V = 1 7 の際に当選となる確率は、約 $1/16.4$ である。また、インデックス値 I V = 1 8 の際に当選となる確率は、約 $1/14.6$ である。また、インデックス値 I V = 1 9 の際に当選となる確率及びインデックス値 I V = 2 0 の際に当選となる確率は、それぞれ約 $1/43.7$ である。また、インデックス値 I V = 2 1 の際に当選となる確率は、約 $1/32.8$ である。また、インデックス値 I V = 2 2 の際に当選となる確率は、約 $1/65.5$ である。

【0141】

ここで、通常モード用抽選テーブルには、既に説明したとおり、インデックス値 I V = 1 1 ~ 1 6 の当選データとして、通常リプレイ当選データ以外に第 1 R T リプレイ当選データが設定されている。これらインデックス値 I V = 1 1 ~ 1 6 のいずれかに当選する確率は約 $1/41$ である。そして、インデックス値 I V = 1 1 ~ 1 6 のいずれかで当選となった場合、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の第 1 停止、第 2 停止及び第 3 停止の停止順序が当選となった役に対応する停止順序となった場合に第 1 R T リプレイ入賞が成立し、抽選モードが通常モードから第 1 R T モードに移行する。第 1 R T モードに移行した場合、役の抽選処理（図 1 6）において参照される抽選テーブルは第 1 R T モード用抽選テーブルとなる。

【0142】

次に、「設定 3」であって第 1 R T モードである場合に選択される第 1 R T モード用抽選テーブルについて説明する。図 1 9 及び図 2 0 は第 1 R T モード用抽選テーブルを説明するための説明図である。

【0143】

第 1 R T モード用抽選テーブルにおいては、図 1 9 に示すように、インデックス値 I V = 1 ~ 1 0 のそれぞれに設定されている当選データ及び各インデックス値 I V の当選確率が、通常モード用抽選テーブル（図 1 7）と同一となっている。また、第 1 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 2 3 ~ 2 8 のそれぞれに設定されている当選データ及び各インデックス値 I V の当選確率が、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 1 7 ~ 2 2 のそれぞれと同一となっている。

【0144】

この場合、インデックス値 $IV = 1 \sim 6$ 、 $23 \sim 24$ には遊技媒体の付与を可能とする役が設定されており、当該インデックス値 $IV = 1 \sim 6$ 、 $23 \sim 24$ のそれぞれに設定されている当選データ及び各当選確率が通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 $IV = 1 \sim 6$ 、 $17 \sim 18$ のそれぞれと同一となっていることにより、遊技媒体の付与を可能とする役の種類及びそれらの役の当選確率は通常モード及び第1RTモードのそれぞれにおいて相互に同一となっている。

【0145】

また、第1RTモード用抽選テーブルにおけるインデックス値 $IV = 7 \sim 9$ 、 $25 \sim 27$ には通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 $IV = 7 \sim 9$ 、 $19 \sim 21$ と同様にボーナス当選データが設定されており、その当選確率は通常モード用抽選テーブルと同一となっている。つまり、通常モード及び第1RTモードにおいて各ボーナス役に当選する確率は同一となっている。また、第1RTモード用抽選テーブルにおけるインデックス値 $IV = 10$ 、 28 には通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 $IV = 10$ 、 22 と同様にチャンスリプレイ当選データが設定されており、その当選確率は通常モード用抽選テーブルと同一となっている。つまり、通常モード及び第1RTモードにおいて各チャンスリプレイ役に当選する確率は同一となっている。

【0146】

インデックス値 $IV = 11 \sim 22$ に設定されている当選役データは、通常モードと相違している。詳細には、第1RTモード用抽選テーブルにおいては、図19に示すように、インデックス値 $IV = 11 \sim 16$ の当選データとして、通常リプレイ当選データ以外に第2RTリプレイ当選データが設定されている。これらインデックス値 $IV = 11 \sim 16$ のいずれかに当選する確率は約 $1/6.8$ である。

【0147】

インデックス値 $IV = 11$ で当選となった場合、図20に示すように、第1停止が左リール32Lであり、第2停止が中リール32Mであり、第3停止が右リール32Rである場合に各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第2RTリプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値 $IV = 12$ で当選となった場合、第1停止が左リール32Lであり、第2停止が右リール32Rであり、第3停止が中リール32Mである場合に各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第2RTリプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値 $IV = 13$ で当選となった場合、第1停止が中リール32Mであり、第2停止が左リール32Lであり、第3停止が右リール32Rである場合に各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第2RTリプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値 $IV = 14$ で当選となった場合、第1停止が中リール32Mであり、第2停止が右リール32Rであり、第3停止が左リール32Lである場合に各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第2RTリプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値 $IV = 15$ で当選となった場合、第1停止が右リール32Rであり、第2停止が左リール32Lであり、第3停止が中リール32Mである場合に各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第2RTリプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値 $IV = 16$ で当選となった場合、第1停止が右リール32Rであり、第2停止が中リール32Mであり、第3停止が左リール32Lである場合に各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第2RTリプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。

【0148】

第1 R Tモードにおいてインデックス値 I V = 1 1 ~ 1 6 のいずれかで当選となりリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の第1 停止、第2 停止及び第3 停止の停止順序が当選となった役に対応する停止順序となった場合に第2 R Tリプレイ入賞が成立して抽選モードが第1 R Tモードから第2 R Tモードに移行する。第2 R Tモードに移行した場合、役の抽選処理 (図 1 6) において参照される抽選テーブルは第2 R Tモード用抽選テーブルとなる。

【0 1 4 9】

第1 R Tモード用抽選テーブルには、図 1 9 に示すように、インデックス値 I V = 1 7 ~ 2 2 の当選データとして、通常リプレイ当選データ以外に、第1 転落リプレイ当選データが設定されている。これらインデックス値 I V = 1 7 ~ 2 2 のいずれかに当選する確率は約 1 / 1 0 . 9 である。

【0 1 5 0】

第1 R Tモード用抽選テーブルにおいてインデックス値 I V = 1 7 で当選となった場合、図 2 0 に示すように、第1 停止が左リール 3 2 L であり、第2 停止が中リール 3 2 M であり、第3 停止が右リール 3 2 R である場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第1 転落リプレイ入賞が各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値 I V = 1 8 で当選となった場合、第1 停止が左リール 3 2 L であり、第2 停止が右リール 3 2 R であり、第3 停止が中リール 3 2 M である場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第1 転落リプレイ入賞が各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値 I V = 1 9 で当選となった場合、第1 停止が中リール 3 2 M であり、第2 停止が左リール 3 2 L であり、第3 停止が右リール 3 2 R である場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第1 転落リプレイ入賞が各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値 I V = 2 0 で当選となった場合、第1 停止が中リール 3 2 M であり、第2 停止が右リール 3 2 R であり、第3 停止が左リール 3 2 L である場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第1 転落リプレイ入賞が各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値 I V = 2 1 で当選となった場合、第1 停止が右リール 3 2 R であり、第2 停止が左リール 3 2 L であり、第3 停止が中リール 3 2 M である場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第1 転落リプレイ入賞が各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値 I V = 2 2 で当選となった場合、第1 停止が右リール 3 2 R であり、第2 停止が中リール 3 2 M であり、第3 停止が左リール 3 2 L である場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第1 転落リプレイ入賞が各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく確実に発生する。第1 転落リプレイ入賞が成立した場合、抽選モードが通常モードに移行する。通常モードに移行した場合、役の抽選処理 (図 1 6) において参照される抽選テーブルは通常モード用抽選テーブルとなる。

【0 1 5 1】

第1 R Tモード用抽選テーブルにはインデックス値 I V = 1 0 ~ 2 2 , 2 8 にリプレイ入賞の成立を可能とさせる役が設定されている。そして、これら役の当選確率が既に説明したような確率に設定されていることにより、第1 R Tモードにおいてリプレイ入賞の成立を可能とさせる役の当選確率 (以下、リプレイ確率ともいう) は約 1 / 4 . 1 となっている。これに対して、通常モードにおけるリプレイ確率は約 1 / 6 . 7 となっている。つまり、第1 R Tモードは通常モードよりもリプレイ確率が高い抽選モードとなっている。

【0 1 5 2】

次に、「設定 3」であって第2 R Tモードである場合に選択される第2 R Tモード用抽選テーブルについて説明する。図 2 1 及び図 2 2 は第2 R Tモード用抽選テーブルを説明

10

20

30

40

50

するための説明図である。

【0153】

第2 R Tモード用抽選テーブルにおいては、図21に示すように、インデックス値 I V = 1 ~ 10 のそれぞれに設定されている当選データ及び各インデックス値 I V の当選確率が、通常モード用抽選テーブル（図17）及び第1 R Tモード用抽選テーブル（図19）と同一となっている。また、第2 R Tモード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 18 ~ 23 のそれぞれに設定されている当選データ及び各インデックス値 I V の当選確率が、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 17 ~ 22 及び第2 R Tモード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 23 ~ 28 のそれぞれと同一となっている。

10

【0154】

この場合、インデックス値 I V = 1 ~ 6, 18 ~ 19 には遊技媒体の付与を可能とする役が設定されており、当該インデックス値 I V = 1 ~ 6, 18 ~ 19 のそれぞれに設定されている当選データ及び各当選確率が、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 1 ~ 6, 17 ~ 22 のそれぞれと同一となっているとともに、第1 R Tモード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 1 ~ 6, 23 ~ 24 のそれぞれと同一となっていることにより、遊技媒体の付与を可能とする役の種類及びそれらの役の当選確率は通常モード、第1 R Tモード及び第2 R Tモードのそれぞれにおいて相互に同一となっている。

【0155】

20

また、第2 R Tモード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 7 ~ 9, 20 ~ 22 には通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 7 ~ 9, 19 ~ 21 及び第1 R Tモード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 7 ~ 9, 25 ~ 27 と同様にボーナス当選データが設定されており、その当選確率は通常モード用抽選テーブル及び第1 R Tモード用抽選テーブルと同一となっている。つまり、通常モード、第1 R Tモード及び第2 R Tモードにおいて各ボーナス役に当選する確率は同一となっている。また、第2 R Tモード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 10, 23 には通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 10, 22 及び第1 R Tモード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 10, 28 と同様にチャンスリプレイ当選データが設定されており、その当選確率は通常モード用抽選テーブル及び第1 R Tモード用抽選テーブルと同一となっている。つまり、通常モード、第1 R Tモード及び第2 R Tモードにおいて各チャンスリプレイ役に当選する確率は同一となっている。

30

【0156】

インデックス値 I V = 11 ~ 17 に設定されている当選役データは、通常モード及び第1 R Tモードと相違している。詳細には、第2 R Tモード用抽選テーブルにおいては、図21に示すように、インデックス値 I V = 11 ~ 16 の当選データとして、通常リプレイ当選データ以外に、第2 転落リプレイ当選データが設定されている。これらインデックス値 I V = 11 ~ 16 のいずれかに当選する確率は約 $1/6.8$ である。

【0157】

40

第2 R Tモード用抽選テーブルにおいてインデックス値 I V = 11 で当選となった場合、図22に示すように、第1停止が左リール32Lであり、第2停止が中リール32Mであり、第3停止が右リール32Rである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン42 ~ 44 の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第2 転落リプレイ入賞が各ストップボタン42 ~ 44 の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値 I V = 12 で当選となった場合、第1停止が左リール32Lであり、第2停止が右リール32Rであり、第3停止が中リール32Mである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン42 ~ 44 の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第2 転落リプレイ入賞が各ストップボタン42 ~ 44 の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値 I V = 13 で当選となった場合、第1停止が中リール32Mであり、第2停止が左リール32Lであり、第3停止が右リール32Rである

50

場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第2転落リプレイ入賞が各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値 $IV=14$ で当選となった場合、第1停止が中リール32Mであり、第2停止が右リール32Rであり、第3停止が左リール32Lである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第2転落リプレイ入賞が各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値 $IV=15$ で当選となった場合、第1停止が右リール32Rであり、第2停止が左リール32Lであり、第3停止が中リール32Mである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第2転落リプレイ入賞が各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値 $IV=16$ で当選となった場合、第1停止が右リール32Rであり、第2停止が中リール32Mであり、第3停止が左リール32Lである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第2転落リプレイ入賞が各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく確実に発生する。第2転落リプレイ入賞が成立した場合、抽選モードが第1RTモードに移行する。第1RTモードに移行した場合、役の抽選処理(図16)において参照される抽選テーブルは第1RTモード用抽選テーブルとなる。

10

【0158】

第2RTモード用抽選テーブルにはインデックス値 $IV=17$ に通常リプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値 $IV=17$ において当選となる確率は他の役に当選する確率よりも高く設定されており、具体的には約 $1/5.5$ で当選となる。そして、このインデックス値 $IV=17$ で当選となった場合にはリール32L, 32M, 32Rの停止順序及び各ストップボタン42～44の操作タイミングとは無関係に通常リプレイ入賞が成立することとなる。

20

【0159】

第2RTモード用抽選テーブルには、インデックス値 $IV=10\sim17$, 23にリプレイ入賞の成立を可能とさせる役が設定されている。そして、これら役の当選確率が既に説明したような確率に設定されていることにより、第2RTモードにおいてリプレイ入賞の成立を可能とさせる役の当選確率(以下、リプレイ確率ともいう)は、約 $1/3.0$ となっている。これに対して、通常モードにおけるリプレイ確率は約 $1/6.7$ となっており、第1RTモードにおけるリプレイ確率は約 $1/4.1$ となっている。したがって、第2RTモードは通常モード及び第1RTモードよりもリプレイ確率が高い抽選モードとなっている。但し、これに限定されることはなく、第1RTモードと第2RTモードとでリプレイ確率が同一である構成としてもよく、第1RTモードと第2RTモードとでリプレイ確率が若干相違しているものの略同一である構成としてもよい。

30

【0160】

なお、主側ROM73には、通常モード用抽選テーブル、第1RTモード用抽選テーブル及び第2RTモード用抽選テーブル以外にもBB状態又はRB状態である場合に役の抽選処理(図16)にて参照されるボーナス用抽選テーブルが記憶されているとともに、ボーナス役に当選しているもののそれに対応するボーナス入賞が成立していない場合に役の抽選処理(図16)にて参照される内部用抽選テーブルが記憶されている。

40

【0161】

ボーナス用抽選テーブルでは第1ベル入賞の成立を可能とさせる役に約 $1/1.5$ で当選するとともに、当該役に当選した場合には各リール32L, 32M, 32Rの停止順序及び各リール32L, 32M, 32Rの回転位置に対するストップボタン42～44の停止操作タイミングとは無関係に第1ベル入賞が成立することとなる。また、ボーナス用抽選テーブルでは第1スイカ入賞の成立を可能とさせる役に約 $1/6.6$ で当選するとともにチェリー入賞の成立を可能とさせる役に約 $1/7.8$ で当選する。これら第1スイカ入賞及びチェリー入賞は各リール32L, 32M, 32Rの回転位置に対するストップボタ

50

ン４２～４４の停止操作タイミングによっては成立しない。上記のようにボーナス用抽選テーブルが設定されていることにより、ＢＢ状態又はＲＢ状態においては各ゲームにて基本的に第１ベル入賞が成立して「１１」の遊技媒体が付与されることとなるが、第１スイカ入賞又はチェリー入賞が成立することもあり第１スイカ入賞が成立した場合には「５」の遊技媒体が付与されチェリー入賞が成立した場合には「２」の遊技媒体が付与される。これに対して、ＢＢ状態は当該ＢＢ状態が開始されてから付与された遊技媒体の合計数がＢＢ終了基準数（例えば「３５０」）以上となることで終了し、ＲＢ状態は当該ＲＢ状態が開始されてから付与された遊技媒体の合計数がＲＢ終了基準数（例えば「１５０」）以上となることで終了する。したがって、ＢＢ状態及びＲＢ状態が終了するまでに要するゲーム数は役の抽選処理（図１６）の結果、及び取りこぼしの発生の有無により変動することとなる。なお、ボーナス用抽選テーブルはスロットマシン１０の有利度を変動させる「１」～「６」の設定値の間において共通となっている。

10

【０１６２】

内部用抽選テーブルは、通常モード用抽選テーブル（図１７）におけるインデックス値ＩＶ＝１～６，１０，１７，１８，２２に対応する当選データがそれらインデックス値ＩＶの当選確率で設定されているとともに、これに加えて通常リプレイ当選データのみが設定されたインデックス値が通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１１～１６の合計の当選確率となるようにして設定されている。したがって、ボーナス役の内部当選状態となっている場合には、遊技媒体の付与を可能とする役及び当該役の当選確率が通常モードと同一であるとともにリプレイ確率が通常モードと同一であるものの、ボーナス役に当選することはなくさらに通常モード、第１ＲＴモード及び第２ＲＴモードへの移行契機となる役に当選することもない。

20

【０１６３】

ここで、通常モード用抽選テーブル、第１ＲＴモード用抽選テーブル及び第２ＲＴモード用抽選テーブルのいずれにおいても、「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値ＩＶと「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶとが存在している。図２３（ａ）～図２３（ｃ）は「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶを説明するための説明図であり、図２３（ａ）は通常モード用抽選テーブルの場合を示し、図２３（ｂ）は第１ＲＴモード用抽選テーブルの場合を示し、図２３（ｃ）は第２ＲＴモード用抽選テーブルの場合を示す。

30

【０１６４】

図２３（ａ）に示すように通常モード用抽選テーブルにおいてはインデックス値ＩＶ＝１７～２２が「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶであり、インデックス値ＩＶ＝１～１６が「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値ＩＶである。図２３（ｂ）に示すように第１ＲＴモード用抽選テーブルにおいてはインデックス値ＩＶ＝２３～２８が「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶであり、インデックス値ＩＶ＝１～２２が「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値ＩＶである。図２３（ｃ）に示すように第２ＲＴモード用抽選テーブルにおいてはインデックス値ＩＶ＝１８～２３が「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶであり、インデックス値ＩＶ＝１～１７が「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値ＩＶである。

40

【０１６５】

つまり、いずれの抽選テーブルであったとしても、「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値ＩＶはインデックス値ＩＶ＝１から連番となる前側範囲のインデックス値ＩＶに集約されており、「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶは前側範囲における最後のインデックス値ＩＶの次の順番のインデックス値ＩＶから最後のインデックス値ＩＶまで連番となる後側範囲のインデックス値ＩＶに集約されている。このように「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値ＩＶを前側範囲に集約するとともに「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶを後側範囲に集約することにより、スロットマシン１０の設計段階に

50

において「1」～「6」の設定値の間で当選確率が同一であるインデックス値 I V 及び当選確率が異なるインデックス値 I V の設定や修正を行い易くなる。

【0166】

各抽選テーブルにおいて「1」～「6」の設定値の間で当選確率が異なる後側範囲に含まれるインデックス値 I V は異なるものの、後側範囲に含まれるインデックス値 I V のそれぞれに設定されている当選データ及び当選確率は各抽選テーブル間において共通している。具体的には、通常モード用抽選テーブルにおいては図 23 (a) に示すようにインデックス値 I V = 17 ~ 22 が後側範囲に含まれており、第 1 R T モード用抽選テーブルにおいては図 23 (b) に示すようにインデックス値 I V = 23 ~ 28 が後側範囲に含まれており、第 2 R T モード用抽選テーブルにおいては図 23 (c) に示すようにインデックス値 I V = 18 ~ 23 が後側範囲に含まれている。この場合に、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 17 と第 1 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 23 と第 2 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 18 とは設定されている当選データ及び当選確率が相互に同一となっており、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 18 と第 1 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 24 と第 2 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 19 とは設定されている当選データ及び当選確率が相互に同一となっており、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 19 と第 1 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 25 と第 2 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 20 とは設定されている当選データ及び当選確率が相互に同一となっており、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 20 と第 1 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 26 と第 2 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 21 とは設定されている当選データ及び当選確率が相互に同一となっており、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 21 と第 1 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 27 と第 2 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 22 とは設定されている当選データ及び当選確率が相互に同一となっており、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 22 と第 1 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 28 と第 2 R T モード用抽選テーブルにおけるインデックス値 I V = 23 とは設定されている当選データ及び当選確率が相互に同一となっている。これにより、各抽選テーブルにおいて「1」～「6」の設定値の間で当選確率が異なることとなる役の種類を共通なものとするのが可能となるとともに、各抽選テーブルにおいて当該役の各設定値における当選確率を同一とすることが可能となる。

【0167】

ちなみに、第 2 ベル当選データのみが設定されたインデックス値、第 2 スイカ当選データのみが設定されたインデックス値、第 1 B B 当選データのみが設定されたインデックス値、第 2 B B 当選データのみが設定されたインデックス値、第 2 R B 当選データのみが設定されたインデックス値及び第 2 チャンスリプレイ当選データのみが設定されたインデックス値 I V の各当選確率はいずれも、大きい設定値の方が小さい設定値よりも当選確率が高くなる傾向を有するように設定されている。但し、これに限定されることはなく、大きい設定値の方が小さい設定値よりも遊技者にとって有利となるのであれば一部のインデックス値については大きい設定値の方が小さい設定値よりも当選確率が低くなる傾向を有するように設定されている構成としてもよい。

【0168】

既に説明したとおり各抽選テーブルにおいて前側範囲に含まれるインデックス値 I V = 1 ~ 10 には相互に同一の当選データが設定されているとともに各当選確率も相互に同一となっている。これにより、各抽選テーブルにおいて「1」～「6」の設定値の間で当選確率が同一となる役であって設定されている当選データの種類の同一である役の当選確率を同一とすることが可能となる。

【0169】

上記のように前側範囲と後側範囲とが設定されている構成において、前側範囲には、遊

技媒体の付与を可能とする役、リプレイ入賞を可能とする役、ボーナス入賞を可能とする役が設定されているとともに、後側範囲にも、遊技媒体の付与を可能とする役、リプレイ入賞を可能とする役、ボーナス入賞を可能とする役が設定されている。つまり、遊技媒体の付与を可能とする役は前側範囲と後側範囲とに混在しているとともにそれら役のインデックス値 I V は前側範囲と後側範囲との間で連続性を失っている。同様に、リプレイ入賞を可能とする役は前側範囲と後側範囲とに混在しているとともにそれら役のインデックス値 I V は前側範囲と後側範囲との間で連続性を失っている。同様に、ボーナス入賞を可能とする役は前側範囲と後側範囲とに混在しているとともにそれら役のインデックス値 I V は前側範囲と後側範囲との間で連続性を失っている。そうすると、役の抽選処理（図 1 6）の実行後の各種処理において当選役を把握するための処理構成が複雑化してしまうおそれがある。

10

【0170】

また、通常モード用抽選テーブル、第 1 R T モード用抽選テーブル及び第 2 R T モード用抽選テーブルにおいて前側範囲の後半側に設定されているインデックス値には抽選モード間の移行契機を生じさせるための当選データ及びリプレイ確率を変化させるための当選データが設定されていることにより、後側範囲の最初のインデックス値 I V が各抽選テーブルにおいて相違している。例えば、第 2 ベル当選データのみが設定されたインデックス値 I V は通常モード用抽選テーブルでは「17」となり、第 1 R T モード用抽選テーブルでは「23」となり、第 2 R T モード用抽選テーブルでは「18」となる。また、例えば、第 1 B B 当選データのみが設定されたインデックス値 I V は通常モード用抽選テーブルでは「19」となり、第 1 R T モード用抽選テーブルでは「25」となり、第 2 R T モード用抽選テーブルでは「20」となる。また、例えば、第 2 チャンスリプレイ当選データのみが設定されたインデックス値 I V は通常モード用抽選テーブルでは「22」となり、第 1 R T モード用抽選テーブルでは「28」となり、第 2 R T モード用抽選テーブルでは「23」となる。この場合に、役の抽選処理（図 1 6）の実行後の各種処理において同一の役であるにも関わらず異なるインデックス値 I V のまま扱おうとすると、当該役の特定を行う処理の度にインデックス値 I V だけではなく現状の抽選モードを把握する必要が生じてしまい、処理構成が複雑化してしまうおそれがある。

20

【0171】

上記のような不都合を解消するために、本スロットマシン 1 0 ではスロットマシン 1 0 の設計段階において主側 R O M 7 3 にオフセットテーブル 1 1 1 が予め記憶されている。図 2 4 はオフセットテーブル 1 1 1 を説明するための説明図である。

30

【0172】

図 2 4 に示すようにオフセットテーブル 1 1 1 には当選番号の情報が設定されている。当選番号の情報として「1」～「41」の数値情報が連番で設定されている。そして、オフセットテーブル 1 1 1 では、通常モード用抽選テーブルの各インデックス値 I V、第 1 R T モード用抽選テーブルの各インデックス値 I V 及び第 2 R T モード用抽選テーブルの各インデックス値 I V が「1」～「41」のいずれかの当選番号の情報に対応付けられている。この対応付けは、遊技媒体の付与を可能とする役である小役のグループと、ボーナス入賞の成立を可能とする役であるボーナス役のグループと、リプレイ入賞の成立を可能とする役であるリプレイ役のグループとのそれぞれが連番となる当選番号の情報により形成されるように行われている。また、この対応付けは、同一種類の当選データが設定された役が異なる抽選モード間であっても同一の当選番号の情報として扱うことが可能となるように行われている。

40

【0173】

具体的には、「1」～「8」の連番となる当選番号の情報のグループが小役のグループとなり、「9」～「14」の連番となる当選番号の情報のグループがボーナス役のグループとなり、「15」以降の連番となる当選番号の情報のグループがリプレイ役のグループとなるようにオフセットテーブル 1 1 1 が設定されている。また、リプレイ役のグループにおいては「15」及び「16」の当選番号の情報に通常リプレイ当選データが設定され

50

ていないリプレイ役が集約されており、「17」以降の当選番号の情報に通常リプレイ当選データが設定されたりリプレイ役が集約されている。

【0174】

各抽選テーブルにおいて「1」のインデックス値 I V には第1ベル当選データと第1補填当選データとが設定されているが当該インデックス値 I V = 1 はいずれの抽選テーブルであっても「1」の当選番号の情報が設定されている。各抽選テーブルにおいて「2」のインデックス値 I V には第1ベル当選データと第2補填当選データとが設定されているが当該インデックス値 I V = 2 はいずれの抽選テーブルであっても「2」の当選番号の情報が設定されている。各抽選テーブルにおいて「3」のインデックス値 I V には第1ベル当選データと第3補填当選データとが設定されているが当該インデックス値 I V = 3 はいずれの抽選テーブルであっても「3」の当選番号の情報が設定されている。各抽選テーブルにおいて「4」のインデックス値 I V には第1ベル当選データのみが設定されているが当該インデックス値 I V = 4 はいずれの抽選テーブルであっても「4」の当選番号の情報が設定されている。

10

【0175】

通常モード用抽選テーブルにおける「17」のインデックス値 I V、第1RTモード用抽選テーブルにおける「23」のインデックス値 I V 及び第2RTモード用抽選テーブルにおける「18」のインデックス値 I V には第2ベル当選データのみが設定されているがこれらインデックス値 I V は「5」の当選番号の情報が設定されている。これにより、設定されている当選データが同一であるものの各抽選テーブルにおいてインデックス値 I V が異なる当該役を役の抽選処理（図16）後の各種処理において同一の情報として扱うことが可能となる。

20

【0176】

各抽選テーブルにおいて「5」のインデックス値 I V には第1スイカ当選データのみが設定されているが当該インデックス値 I V = 5 はいずれの抽選テーブルであっても「6」の当選番号の情報が設定されている。

【0177】

通常モード用抽選テーブルにおける「18」のインデックス値 I V、第1RTモード用抽選テーブルにおける「24」のインデックス値 I V 及び第2RTモード用抽選テーブルにおける「19」のインデックス値 I V には第2スイカ当選データのみが設定されているがこれらインデックス値 I V は「7」の当選番号の情報が設定されている。これにより、設定されている当選データが同一であるものの各抽選テーブルにおいてインデックス値 I V が異なる当該役を役の抽選処理（図16）後の各種処理において同一の情報として扱うことが可能となる。

30

【0178】

各抽選テーブルにおいて「6」のインデックス値 I V にはチェリー当選データのみが設定されているが当該インデックス値 I V = 6 はいずれの抽選テーブルであっても「8」の当選番号の情報が設定されている。各抽選テーブルにおいて「7」のインデックス値 I V には第3BB当選データのみが設定されているが当該インデックス値 I V = 7 はいずれの抽選テーブルであっても「9」の当選番号の情報が設定されている。各抽選テーブルにおいて「8」のインデックス値 I V には第4BB当選データのみが設定されているが当該インデックス値 I V = 8 はいずれの抽選テーブルであっても「10」の当選番号の情報が設定されている。

40

【0179】

通常モード用抽選テーブルにおける「19」のインデックス値 I V、第1RTモード用抽選テーブルにおける「25」のインデックス値 I V 及び第2RTモード用抽選テーブルにおける「20」のインデックス値 I V には第1BB当選データのみが設定されているがこれらインデックス値 I V は「11」の当選番号の情報が設定されている。これにより、設定されている当選データが同一であるものの各抽選テーブルにおいてインデックス値 I V が異なる当該役を役の抽選処理（図16）後の各種処理において同一の情報として扱う

50

ことが可能となる。

【0180】

通常モード用抽選テーブルにおける「20」のインデックス値 I V、第1 R Tモード用抽選テーブルにおける「26」のインデックス値 I V及び第2 R Tモード用抽選テーブルにおける「21」のインデックス値 I Vには第2 B B当選データのみが設定されているがこれらインデックス値 I Vは「12」の当選番号の情報が設定されている。これにより、設定されている当選データが同一であるものの各抽選テーブルにおいてインデックス値 I Vが異なる当該役を役の抽選処理（図16）後の各種処理において同一の情報として扱うことが可能となる。

【0181】

各抽選テーブルにおいて「9」のインデックス値 I Vには第1 R B当選データのみが設定されているが当該インデックス値 I V = 9はいずれの抽選テーブルであっても「13」の当選番号の情報が設定されている。

【0182】

通常モード用抽選テーブルにおける「21」のインデックス値 I V、第1 R Tモード用抽選テーブルにおける「27」のインデックス値 I V及び第2 R Tモード用抽選テーブルにおける「22」のインデックス値 I Vには第2 R B当選データのみが設定されているがこれらインデックス値 I Vは「14」の当選番号の情報が設定されている。これにより、設定されている当選データが同一であるものの各抽選テーブルにおいてインデックス値 I Vが異なる当該役を役の抽選処理（図16）後の各種処理において同一の情報として扱うことが可能となる。

【0183】

各抽選テーブルにおいて「10」のインデックス値 I Vには第1 チャンスリプレイ当選データのみが設定されているが当該インデックス値 I V = 10はいずれの抽選テーブルであっても「15」の当選番号の情報が設定されている。

【0184】

通常モード用抽選テーブルにおける「22」のインデックス値 I V、第1 R Tモード用抽選テーブルにおける「28」のインデックス値 I V及び第2 R Tモード用抽選テーブルにおける「23」のインデックス値 I Vには第2 チャンスリプレイ当選データのみが設定されているがこれらインデックス値 I Vは「16」の当選番号の情報が設定されている。これにより、設定されている当選データが同一であるものの各抽選テーブルにおいてインデックス値 I Vが異なる当該役を役の抽選処理（図16）後の各種処理において同一の情報として扱うことが可能となる。

【0185】

「17」以降の当選番号には各抽選テーブルにおいてインデックス値 I Vの共通化は行われておらず、各抽選テーブルのインデックス値 I Vのそれぞれに対して個別の当選番号の情報が設定されている。これは、「17」以降の当選番号を対応付けられているインデックス値 I Vに設定された当選データの種別が各抽選テーブル間において共通していないためである。具体的には、通常モード用抽選テーブルにおいて通常リプレイ当選データ及び第1 R Tリプレイ当選データが設定されたインデックス値 I V = 11 ~ 16 は、それぞれ「17」 ~ 「22」の当選番号の情報が設定されている。また、第1 R Tモード用抽選テーブルにおいて、通常リプレイ当選データ及び第2 R Tリプレイ当選データが設定されたインデックス値 I V = 11 ~ 16 は、それぞれ「23」 ~ 「28」の当選番号の情報が設定されているとともに、通常リプレイ当選データ及び第1 転落リプレイ当選データが設定されたインデックス値 I V = 17 ~ 22 は、それぞれ「29」 ~ 「34」の当選番号の情報が設定されている。また、第2 R Tモード用抽選テーブルにおいて、通常リプレイ当選データ及び第2 転落リプレイ当選データが設定されたインデックス値 I V = 11 ~ 16 は、それぞれ「35」 ~ 「40」の当選番号の情報が設定されているとともに、通常リプレイ当選データのみが設定されたインデックス値 I V = 17 は、「41」の当選番号の情報が設定されている。

【0186】

上記のようにオフセットテーブル111が設けられていることにより、遊技媒体の付与を可能とする役、リプレイ入賞を可能とする役及びボーナス入賞を可能とする役が前側範囲と後側範囲とで混在していた状態が役の抽選処理（図16）後の各種処理において同一グループの役ごとに集約させた状態で扱うことが可能となる。また、同一の当選データが設定されているにも関わらず各抽選テーブル間において異なるインデックス値IVが設定されている役を、役の抽選処理（図16）後の各種処理において同一の情報として扱うことが可能となる。さらにまた、役の抽選処理（図16）の結果を演出側MPU92に送信する場合には当該結果を送信するためのコマンドに上記当選番号の情報を設定すればよいため、当該コマンドの情報量を抑えることが可能となる。

10

【0187】

なお、詳細な説明は省略するがボーナス用抽選テーブル及び内部用抽選テーブルのそれぞれのインデックス値IVについてもオフセットテーブル111において、通常モード用抽選テーブル、第1RTモード用抽選テーブル及び第2RTモード用抽選テーブルの各インデックス値IVと共通する当選番号の情報の対応付けが行われている。ボーナス用抽選テーブルであれば第1ベル当選データのみが設定されたインデックス値IVと、第1スイカ当選データのみが設定されたインデックス値IVと、チェリー当選データのみが設定されたインデックス値IVとが設定されているが、第1ベル当選データのみが設定されたインデックス値IVは「4」の当選番号の情報に対応付けられており、第1スイカ当選データのみが設定されたインデックス値IVは「6」の当選番号の情報に対応付けられており、チェリー当選データのみが設定されたインデックス値IVは「8」の当選番号の情報に対応付けられている。また、内部用抽選テーブルであれば既に説明したとおり通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値IV=1~6, 10, 17, 18, 22に対応する当選データがそれらインデックス値IVの当選確率で設定されているとともに、これに加えて通常リプレイ当選データのみが設定されたインデックス値が通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値IV=11~16の合計の当選確率となるようにして設定されている。したがって、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値IV=1~6, 10, 17, 18, 22に対応するインデックス値IVについては通常モード用抽選テーブルにおけるそれらインデックス値IVと対応する当選番号の情報が対応付けられており、通常リプレイ当選データのみが設定されたインデックス値IVについては第2RTモード用抽選テーブルにおいて通常リプレイ当選データのみが設定されたインデックス値IV=17と同様に「41」の当選番号の情報が対応付けられている。

20

30

【0188】

役の抽選処理（図16）の説明に戻り、抽選テーブルを選択した後（ステップS502）、主側RAM74に設けられた1周目フラグに「1」をセットする（ステップS503）。役の抽選処理では、「1」~「6」の設定値の間で当選確率が同一である前側範囲のインデックス値IV、及び「1」~「6」の設定値の間で当選確率が異なる後側範囲のインデックス値IVのうち前側範囲のインデックス値IVから抽選を行う。この場合に、1周目フラグは現状の抽選対象が前側範囲であるか否かを主側MPU72にて特定するためのフラグである。

40

【0189】

その後、主側RAM74に設けられた対象インデックスカウンタに第1基準値をセットする（ステップS504）。対象インデックスカウンタは抽選対象となっている役の種類を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。また、第1基準値は各抽選テーブルにおいて前側範囲に含まれるインデックス値IVの数として設定されている。具体的には、通常モード用抽選テーブルであればインデックス値IV=1~16が前側範囲に該当するため第1基準値は「16」となり、第1RTモード用抽選テーブルであればインデックス値IV=1~22が前側範囲に該当するため第1基準値は「22」となり、第2RTモード用抽選テーブルであればインデックス値IV=1~17が前側範囲に該当するため第1基準値は「17」となる。

50

【0190】

なお、詳細な説明は省略するがボーナス用抽選テーブルであればインデックス値 I V が 3 個のみ設定されているとともにそれらインデックス値 I V は全て「1」～「6」の設定値の間で当選確率が同一となっているため第 1 基準値は「3」となる。また、詳細な説明は省略するが内部用抽選テーブルであれば前側範囲に該当するインデックス値 I V の数が第 1 基準値として設定される。

【0191】

その後、役の当否を判定する際に用いる判定値 D V を設定する（ステップ S 5 0 5）。かかる判定値設定処理では、現在の判定値 D V に、現在の抽選対象となっているインデックス値 I V に設定されたポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V を設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップ S 5 0 1 にて取得した乱数を現在の判定値 D V とし、この乱数に第 1 基準値に対応するインデックス値 I V に設定されたポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V とする。例えば通常モード用抽選テーブルであれば第 1 基準値は「16」であるため、通常モード用抽選テーブルにおいてインデックス値 I V = 16 に設定されたポイント値 P V を、ステップ S 5 0 1 にて取得した乱数に加算した値を判定値 D V とする。

【0192】

その後、現状の抽選対象となっている役の当否判定を行う（ステップ S 5 0 6）。役の当否判定では判定値 D V が「65535」を超えたか否かを判定する。「65535」を超えていない場合には、対象インデックスカウンタの値を 1 減算した後に（ステップ S 5 0 7）、その 1 減算後における対象インデックスカウンタの値が「0」となっているか否かを判定する（ステップ S 5 0 8）。対象インデックスカウンタの値が「0」ではない場合（ステップ S 5 0 8：NO）、ステップ S 5 0 5 に戻り、更新後における対象インデックスカウンタの値に対応する役について当否判定を行う。

【0193】

対象インデックスカウンタの値が「0」である場合（ステップ S 5 0 8：YES）、現状がボーナス状態であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 9）。ボーナス用抽選テーブルには後側範囲のインデックス値 I V が設定されていないため、現状がボーナス状態であれば（ステップ S 5 0 9：YES）、今回のゲームではいずれの役にも当選しなかったものとして、そのままステップ S 5 1 4 の処理に進む。

【0194】

現状がボーナス状態ではない場合、（ステップ S 5 0 9：NO）、主側 RAM 7 4 の 1 周目フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 1 0）。つまり、役の当否判定が完了したインデックス値 I V 群が前側範囲であるか否かを判定する。1 周目フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 5 1 0：YES）、当該 1 周目フラグを「0」クリアした後に（ステップ S 5 1 1）、対象インデックスカウンタに第 2 基準値をセットする（ステップ S 5 1 2）。第 2 基準値は各抽選テーブルにおいて後側範囲に含まれるインデックス値 I V の数として設定されている。具体的には、通常モード用抽選テーブルであればインデックス値 I V = 17～22 が後側範囲に該当し、第 1 RT モード用抽選テーブルであればインデックス値 I V = 23～28 が後側範囲に該当し、第 2 RT モード用抽選テーブルであればインデックス値 I V = 18～23 が後側範囲に該当するため、いずれの抽選テーブルであっても第 2 基準値は「6」となる。なお、ボーナス用抽選テーブルであれば後側範囲に含まれるインデックス値 I V が存在していないため第 2 基準値が設定されることはない。また、詳細な説明は省略するが内部用抽選テーブルであれば後側範囲に該当するインデックス値 I V の数が第 2 基準値として設定される。第 2 基準値を設定した後はステップ S 5 0 5 に戻り、第 2 基準値に対応する役について当否判定を行う。また、ステップ S 5 1 0 にて否定判定をした場合には、今回のゲームではいずれの役にも当選しなかったものとして、そのままステップ S 5 1 4 の処理に進む。

【0195】

一方、ステップ S 5 0 6 にて「65535」を超えた場合には、現状の抽選対象となっ

ている役と対応する当選番号の情報を取得するとともに現状の抽選対象となっている役に対応する当選データを主側RAM74にセットするための当選データの取得処理を実行する（ステップS513）。図25は当選データの取得処理を示すフローチャートである。

【0196】

まず主側RAM74の1周目フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、今回当選となった役が前側範囲に含まれるインデックス値IVであるか否かを判定する（ステップS601）。1周目フラグに「1」がセットされている場合（ステップS601：YES）主側RAM74の対象インデックスカウンタの値が今回当選となったインデックス値IVに対応しているため、そのままステップS603以降の処理を実行する。

【0197】

一方、1周目フラグの値が「0」である場合、今回当選となった役が後側範囲に含まれるインデックス値IVであることを意味する。後側範囲に含まれるインデックス値IVの当否判定を行う場合、対象インデックスカウンタに第2基準値がセットされることとなるが、当該第2基準値は後側範囲に含まれるインデックス値IVの数であるため、今回実際に当選となった役のインデックス値IVは対象インデックスカウンタの値と一致しない。そして、今回実際に当選となった役のインデックス値IVと対象インデックスカウンタの値との差分は、今回抽選の対象となった抽選テーブルの第1基準値と一致する。したがって、ステップS601にて否定判定をした場合、今回抽選の対象となった抽選テーブルの第1基準値を対象インデックスカウンタの値に加算する（ステップS602）。この場合に加算される第1基準値は通常モード用抽選テーブルであれば「16」となり、第1RTモード用抽選テーブルであれば「22」となり、第2RTモード用抽選テーブルであれば「17」となる。

【0198】

ステップS601にて肯定判定をした場合、又はステップS602の処理を実行した場合、主側ROM73からオフセットテーブル111を読み出す（ステップS603）。そして、今回抽選対象となっている抽選テーブルの種類、及び現状の対象インデックスカウンタの値に対応する当選番号の情報をオフセットテーブル111から読み出し、その当選番号の情報を今回のゲームにおける当選番号の情報として主側RAM74に記憶する（ステップS604）。なお、当然のことながらいずれの役にも当選しなかった場合には当選番号の情報は主側RAM74に記憶されない。

【0199】

その後、今回当選となった役に含まれる当選データの情報を主側RAM74に展開する（ステップS605）。主側RAM74には本スロットマシン10において存在している当選データの数と同数の当選対応エリアが設定されており、ステップS605ではそれら当選対応エリアのうち今回当選となった役に含まれる当選データに対応するエリアに「1」をセットし、第1BB当選データ、第2BB当選データ、第3BB当選データ、第4BB当選データ、第1RB当選データ及び第2RT当選データといった各種ボーナス当選データ以外の当選データであって今回当選となった役に含まれない当選データに対応する当選対応エリアを「0」クリアする。各種ボーナス当選データに対応する当選対応エリアの値は、対応する当選データを含む役に当選した場合に「1」がセットされ、対応する入賞が成立するまでは主側RAM74のクリア処理が実行されない限り「1」がセットされた状態が維持される。そして、その「1」がセットされたボーナス当選データに対応する当選対応エリアは、対応する入賞が成立した場合又は主側RAM74のクリア処理が実行された場合に「0」クリアされる。なお、各種ボーナス当選データ以外の当選データに対応する当選対応エリアは、役の抽選処理（図16）にていずれの役にも当選しなかった場合にも「0」クリアされる。

【0200】

役の抽選処理（図16）の説明に戻り、ステップS509にて肯定判定をした場合、ステップS510にて否定判定をした場合、又はステップS513の処理を実行した場合、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報第1設定処理を実行した後に（ステップ

10

20

30

40

50

S 5 1 4)、演出内容の決定処理を実行する(ステップS 5 1 5)。演出内容の決定処理では、今回のゲームにおいて上部ランプ6 1、スピーカ6 2及び画像表示装置6 3において実行する演出の大枠の内容を決定するための処理を実行する。当該大枠の内容として、通常遊技状態であれば、ボーナス状態又はA R T状態が発生することの期待度が徐々に低くなるように高期待度内容と中期待度内容と低期待度内容とが設定されている。演出内容の決定処理では現状の遊技状態、現状の遊技区間及び役の抽選処理の結果の組合せに対応する抽選テーブルを利用して、演出の大枠の内容を抽選により決定する。

【0 2 0 1】

その後、ゲーム開始コマンドの送信処理を実行する(ステップS 5 1 6)。当該送信処理では、演出内容の決定処理において決定された大枠の内容に対応する情報と、今回の役の抽選処理(図1 6)にて当選となっている場合にはその当選となった役に対応する当選番号の情報と、現状の抽選モード及び現状の遊技状態に対応する情報と、をゲーム開始コマンドに設定し、そのゲーム開始コマンドを演出側M P U 9 2に送信する。ゲーム開始コマンドとは、新たなゲームが開始されたことを演出側M P U 9 2に認識させるためのコマンドであって、主側M P U 7 2にて決定された演出の大枠の内容及び当選番号の情報を演出側M P U 9 2に認識させるためのコマンドである。

【0 2 0 2】

演出側M P U 9 2は、ゲーム開始コマンドを受信した場合、今回のゲームにおける演出の大枠の内容を当該ゲーム開始コマンドから把握する。そして、演出側M P U 9 2は、その把握した演出の大枠の内容に応じた態様で演出の細部の内容を、ゲーム開始コマンドに設定されている当選番号の情報、現状の抽選モードに対応する情報及び現状の遊技状態に対応する情報などを踏まえて決定する。そして、その決定した演出の内容に対応するデータテーブルを演出側R O M 9 3から演出側R A M 9 4に読み出し、その読み出したデータテーブルに従って上部ランプ6 1の発光制御、スピーカ6 2の音出力制御及び画像表示装置6 3の表示制御を実行する。

【0 2 0 3】

その後、ステップS 5 1 7にて遊技区間の第1制御処理を実行し、ステップS 5 1 8にてゲーム開始時のボーナス用処理を実行し、ステップS 5 1 9にて上乗せ用処理を実行し、ステップS 5 2 0にて報知制御処理を実行する。これらの処理内容については後に詳細に説明する。

【0 2 0 4】

次に、通常処理(図1 2)のステップS 3 0 8にて実行されるリール制御処理について、図2 6のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 2 0 5】

リール制御処理では、まず各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転を開始させる回転開始処理を行う(ステップS 7 0 1)。回転開始処理では、前回のゲームで役の抽選処理(図1 6)の結果に対応するリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転が開始された時点から予め定めたウェイト時間(例えば4. 1秒)が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウェイト時間が経過するまで待機する。ウェイト時間が経過した場合には、次のゲームのためのウェイト時間を再設定するとともに、主側R A M 7 4に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットする。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理(図1 1)におけるステップS 2 0 6のステップングモータ制御処理にてステップングモータの加速処理が開始され、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rが回転を開始する。その後、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rが所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、主側M P U 7 2は、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転速度が定速となると各ストップボタン4 2~4 4の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令が発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

【0 2 0 6】

その後、ストップボタン4 2~4 4のいずれかが操作されたか否かを判定する(ステップS 7 0 2)。いずれのストップボタン4 2~4 4も操作されていない場合には、ストッ

ボタン４２～４４のいずれかが操作されるまでステップＳ７０２の処理を繰り返し実行する。ストップボタン４２～４４のいずれかが操作されたと判定した場合には、回転中のリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒと対応するストップボタン４２～４４が操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する（ステップＳ７０３）。停止指令が発生していない場合には、ステップＳ７０２に戻り、ストップボタン４２～４４のいずれかが操作されるまでステップＳ７０２の処理を繰り返し実行する。停止指令が発生した場合には、停止指令コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ７０４）。停止指令コマンドとは、いずれのストップボタン４２～４４が操作されて停止指令が発生したのかを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。停止指令コマンドをセットした場合には回転中のリールを停止させるべくステップＳ７０５～ステップＳ７１１に示す停止制御処理を行う。

10

【０２０７】

停止制御処理では、ストップボタン４２～４４が操作されたタイミングで基点位置（具体的には下段）に到達している到達図柄の図柄番号を確認する（ステップＳ７０５）。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。その後、主側ＲＡＭ７４に格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒのスベリ数を算出する（ステップＳ７０６）。

【０２０８】

本スロットマシン１０では、各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒを停止させる停止態様として、ストップボタン４２～４４が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒを１図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、２図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、３図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、４図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との５パターンの停止態様が用意されている。そこでステップＳ７０６では、主側ＲＡＭ７４に格納されている停止情報に基づいてスベリ数として「０」～「４」のいずれかの値を算出する。

20

【０２０９】

その後、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する（ステップＳ７０７）。そして、今回停止させるべきリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し（ステップＳ７０８）、等しくなった場合にはリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの回転を停止させるリール停止処理を行う（ステップＳ７０９）。その後、全リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒが停止したか否かを判定する（ステップＳ７１０）。全リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒが停止していない場合には、停止情報第２設定処理を行い（ステップＳ７１１）、ステップＳ７０２に戻る。

30

【０２１０】

ここで、停止情報とは、各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの停止態様を、役の抽選処理（図１６）の結果に対応したものとするための情報であり、当該停止情報を利用することにより、各ストップボタン４２～４４が停止操作された場合に基点位置に到達している到達図柄に対するスベリ数（具体的には「０」～「４」）を算出することが可能となる。当該停止情報としては、各図柄とスベリ数との対応関係を示すスベリ数データが、各抽選結果及び各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの停止順序に対応させて主側ＲＯＭ７３に予め記憶されている。但し、これに限定されることはなく、各抽選結果及び各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの停止順序に対応するスベリ数データを、リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの回転中などに導出する構成としてもよい。

40

【０２１１】

上記停止情報を設定するための処理として、役の抽選処理（図１６）のステップＳ５１４にて実行される停止情報第１設定処理と、リール制御処理（図２６）のステップＳ７１１にて実行される停止情報第２設定処理とが存在している。停止情報第１設定処理では、

50

役の抽選処理の結果に応じて停止情報を設定する。停止情報第2設定処理では、停止情報第1設定処理又は前回の停止情報第2設定処理にて主側RAM74に格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報第2設定処理では、セットされている当選データと、リール32L, 32M, 32Rの停止順序と、停止しているリール32L, 32M, 32Rの停止出目と、に基づいて停止情報を変更する。

【0212】

ステップS710にて全リール32L, 32M, 32Rが停止していると判定した場合には、ステップS712にて入賞判定処理を実行する。入賞判定処理では、各リール32L, 32M, 32RにおいてメインラインML上に停止している図柄の種類を把握する。そして、主側RAM74に展開されている当選データの内容に基づき、各リール32L, 32M, 32RにおいてメインラインML上に停止表示されている図柄の組合せが役の抽選処理において当選となった役に対応する図柄の組合せであるか否かを判定し、当選となった役に対応する図柄の組合せである場合には当選役の入賞の成立として入賞対応処理を実行する。

【0213】

入賞対応処理では、その入賞が小役入賞であれば媒体付与処理において遊技媒体の付与を可能とするように付与対象となる遊技媒体数の情報を主側RAM74にセットする。一方、その入賞がリプレイ入賞であれば、次の開始待ち処理(ステップS302)にて再遊技設定処理が実行されるようにするためのフラグ設定処理を実行する。

【0214】

入賞判定処理を実行した後は入賞結果コマンドを演出側MPU92に送信する(ステップS713)。入賞結果コマンドには、今回の入賞成立の有無を示すデータが含まれているとともに、入賞が成立している場合にはその入賞の種類を示すデータが含まれている。

【0215】

<遊技状態及び遊技区間について>

次に、遊技状態及び遊技区間について説明する。図27は本スロットマシン10に存在している遊技状態及び遊技区間を説明するための説明図である。

【0216】

本スロットマシン10では遊技状態として、通常遊技状態ST1と、ボーナス内部状態ST2と、BB状態ST3と、RB状態ST4と、偽前兆状態ST5と、本前兆状態ST6と、チャンス状態ST7と、準備状態ST8と、ART状態ST9と、が存在している。これら遊技状態ST1～ST9は相互に重複して発生することはない。

【0217】

通常遊技状態ST1は、主側RAM74のクリア処理(ステップS104)が実行されることにより滞在する遊技状態である。また、BB状態ST3が終了した場合において準備状態ST8への移行が発生しない場合、RB状態ST4が終了した場合において準備状態ST8への移行が発生しない場合、偽前兆状態ST5が終了した場合、チャンス状態ST7が終了した場合において準備状態ST8への移行が発生しない場合、及びBB状態ST3やRB状態ST4への移行を契機とすることなくART状態ST9が終了した場合、遊技状態が通常遊技状態ST1となる。通常遊技状態ST1は1ゲームにおける遊技媒体の付与期待値という点では、BB状態ST3、RB状態ST4、準備状態ST8及びART状態ST9よりも有利度が低い遊技状態であり、ボーナス内部状態ST2、偽前兆状態ST5、本前兆状態ST6及びチャンス状態ST7と有利度が略同一である。また、既に説明したとおり抽選モードとして通常モード、第1RTモード及び第2RTモードが存在しているが、通常遊技状態ST1においてはこれら抽選モードのいずれにも滞在し得る。なお、主側RAM74のクリア処理(ステップS104)が実行された場合には通常遊技状態ST1であって通常モードとなる。

【0218】

ボーナス内部状態ST2は、いずれかのボーナス当選データが設定されたゲームでそのボーナス当選データに対応するボーナス入賞が成立しなかった場合に滞在する遊技状態で

あり、そのボーナス当選データに対応するボーナス入賞が成立した場合に終了する遊技状態である。ボーナス内部状態 S T 2 では既に説明したとおり役の抽選処理（図 1 6）にて内部用抽選テーブルが参照される。この場合、当該内部用抽選テーブルには抽選モードを移行させる役（すなわちインデックス値 I V）が設定されていないため、ボーナス内部状態 S T 2 においては抽選モードの移行は発生しない。ボーナス内部状態 S T 2 におけるリプレイ確率は通常モード用抽選テーブル（図 1 7）が参照される場合と同様であるため、ボーナス内部状態 S T 2 はリプレイ確率が通常モードに維持される遊技状態であるとも言える。なお、これに限定されることはなくボーナス内部状態 S T 2 におけるリプレイ確率が通常モードの場合よりも高い構成としてもよく、例えば第 1 R T モードのリプレイ確率と同一である構成としてもよく、第 2 R T モードのリプレイ確率と同一である構成としてもよく、通常モードと第 1 R T モードとの間のリプレイ確率である構成としてもよく、第 1 R T モードと第 2 R T モードとの間のリプレイ確率である構成としてもよく、第 2 R T モードの場合よりも高いリプレイ確率である構成としてもよい。また、ボーナス内部状態 S T 2 におけるリプレイ確率が通常モードの場合よりも低い構成としてもよい。

10

【0219】

B B 状態 S T 3 及び R B 状態 S T 4 の内容は既に説明したとおりである。B B 状態 S T 3 及び R B 状態 S T 4 においては抽選モードの移行は発生しない。

【0220】

偽前兆状態 S T 5 は通常遊技状態 S T 1 において偽前兆状態 S T 5 への移行抽選処理にて移行当選となることで滞在する。偽前兆状態 S T 5 の継続ゲーム数は 5 ～ 1 0 ゲームの範囲で抽選により決定される。この場合、短い継続ゲーム数の当選確率の方が長い継続ゲーム数の当選確率よりも高く設定されている。偽前兆状態 S T 5 は、途中でボーナス役の当選、本前兆状態 S T 6 への移行及びチャンス状態 S T 7 への移行が行われれない限り、この決定された継続ゲーム数に亘って継続される。

20

【0221】

偽前兆状態 S T 5 では、画像表示装置 6 3 における各ゲームの演出内容として、A R T 状態 S T 9 への移行の期待度が高い演出が実行され易くなる。また、偽前兆状態 S T 5 では、開始ゲーム側よりも最終ゲーム側の方が派手な演出が実行される。具体的には、偽前兆状態 S T 5 の最終ゲームを含めて連続する一部のゲームにおいては、複数のゲーム間において同一のキャラクタが表示される演出又は一連のストーリーに従った演出が実行され得る。そして、最終ゲームにおいて A R T 状態 S T 9 への移行が発生しないことを遊技者に認識させるための演出が表示される。既に説明したとおり抽選モードとして通常モード、第 1 R T モード及び第 2 R T モードが存在しているが、偽前兆状態 S T 5 においてはこれら抽選モードのいずれにも滞在し得る。

30

【0222】

本前兆状態 S T 6 は通常遊技状態 S T 1 又は偽前兆状態 S T 5 において本前兆状態 S T 6 への移行抽選処理にて移行当選となることで滞在し、本前兆状態 S T 6 が終了した場合には A R T 状態 S T 9 への移行の前段階の状態である準備状態 S T 8 に移行する。また、本前兆状態 S T 6 の途中でボーナス役の当選が発生した場合に本前兆状態 S T 6 は終了することとなるが、当該ボーナス役に対応するボーナス状態が終了した後は準備状態 S T 8 に移行する。本前兆状態 S T 6 の継続ゲーム数は 5 ～ 1 0 ゲームの範囲で抽選により決定される。この場合、長い継続ゲーム数の当選確率の方が短い継続ゲーム数の当選確率よりも高く設定されている。また、本前兆状態 S T 6 において選択される継続ゲーム数の期待値は、偽前兆状態 S T 5 において選択される継続ゲーム数の期待値よりも長いゲーム数となっている。

40

【0223】

本前兆状態 S T 6 では、画像表示装置 6 3 における各ゲームの演出内容として、A R T 状態 S T 9 への移行の期待度が高い演出が実行され易くなる。この場合に実行される演出は偽前兆状態 S T 5 においても実行され得る演出であるが、本前兆状態 S T 6 の方が偽前兆状態 S T 5 よりも A R T 状態 S T 9 への移行の期待度が高い演出が実行され易い。また

50

、本前兆状態 S T 6 では、開始ゲーム側よりも最終ゲーム側の方が派手な演出が実行される。具体的には、本前兆状態 S T 6 の最終ゲームを含めて連続する一部のゲームにおいては、複数のゲーム間において同一のキャラクタが表示される演出又は一連のストーリーに従った演出が実行され得る。そして、最終ゲームにおいて A R T 状態 S T 9 への移行が発生することを遊技者に認識させるための演出が表示される。上記のように偽前兆状態 S T 5 と本前兆状態 S T 6 とが存在していることにより、これら前兆状態 S T 5, S T 6 に対応する前兆演出が実行された場合には、遊技者は A R T 状態 S T 9 への移行を期待することとなる。既に説明したとおり抽選モードとして通常モード、第 1 R T モード及び第 2 R T モードが存在しているが、本前兆状態 S T 6 においてはこれら抽選モードのいずれにも滞在し得る。なお、本前兆状態 S T 6 の継続ゲーム数が例えば 10 ゲームといった所定の複数ゲームに固定されている構成としてもよい。

10

【0224】

チャンス状態 S T 7 は通常遊技状態 S T 1 又は偽前兆状態 S T 5 においてチャンス状態 S T 7 への移行抽選処理にて移行当選となることで滞在する。チャンス状態 S T 7 は 5 ゲームに亘って継続する遊技状態であり、役の抽選処理 (図 16) の結果が所定の抽選結果である場合にはその抽選結果に対応する当選確率で A R T 状態 S T 9 への移行抽選処理を実行する。そして、A R T 状態 S T 9 への移行当選となった場合には A R T 状態 S T 9 への移行の前段階の状態である準備状態 S T 8 に移行する。この場合、A R T 状態 S T 9 への移行抽選処理にて移行当選となった場合にはチャンス状態 S T 7 の継続ゲーム数が全て消化されていなくても、当該移行当選となったゲームの次のゲームで準備状態 S T 8 への移行が発生する。また、チャンス状態 S T 7 の途中でボーナス役の当選が発生した場合にチャンス状態 S T 7 は終了する。

20

【0225】

チャンス状態 S T 7 では、画像表示装置 63 における各ゲームの演出内容としてチャンス状態 S T 7 であることに対応する演出が実行される。そして、A R T 状態 S T 9 への移行抽選処理にて移行当選となったゲームにて当該移行当選となったことを示す演出が実行される。既に説明したとおり抽選モードとして通常モード、第 1 R T モード及び第 2 R T モードが存在しているが、チャンス状態 S T 7 においてはこれら抽選モードのいずれにも滞在し得る。なお、チャンス状態 S T 7 の継続ゲーム数が複数種類のゲーム数の中から抽選により決定される構成としてもよい。

30

【0226】

準備状態 S T 8 は A R T 状態 S T 9 に移行する前段階として滞在する遊技状態であり、B B 状態 S T 3、R B 状態 S T 4、本前兆状態 S T 6 及びチャンス状態 S T 7 から移行し得る。既に説明したとおり抽選モードとして通常モード、第 1 R T モード及び第 2 R T モードが存在しているが、準備状態 S T 8 においてはこれら抽選モードのいずれにも滞在し得る。準備状態 S T 8 では「1」～「3」の当選番号が設定されている場合、第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が報知される。そして、第 1 ベル入賞が成立することで「11」の遊技媒体が付与される。これにより、準備状態 S T 8 の 1 ゲームにおける遊技媒体の期待付与数を高めることが可能となる。また、準備状態 S T 8 では「17」～「22」の当選番号が設定されている場合、第 1 R T リプレイ入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が報知され、「23」～「28」の当選番号が設定されている場合、第 2 R T リプレイ入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が報知され、「29」～「34」の当選番号が設定されている場合、第 1 転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が報知される。準備状態 S T 8 において第 2 R T リプレイ入賞が成立して抽選モードが第 2 R T モードに移行することにより遊技状態が A R T 状態 S T 9 に移行する。なお、抽選モードが第 2 R T モードである状況で準備状態 S T 8 への移行が発生することがあるが、この場合には抽選モードが第 1 R T モードに移行し、その後に第 2 R T モードへの移行が発生した場合に A R T 状態 S T 9 に移行する。

40

【0227】

50

A R T 状態 S T 9 は上記のとおり準備状態 S T 8 において第 2 R T リプレイ入賞が成立することで移行する遊技状態である。A R T 状態 S T 9 は当該 A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数が「0」となった場合に終了する。この場合には遊技状態は通常遊技状態 S T 1 となる。また、A R T 状態 S T 9 の途中でボーナス当選となった場合にはボーナス内部状態 S T 2、B B 状態 S T 3 又は R B 状態 S T 4 に移行する。この場合には B B 状態 S T 3 又は R B 状態 S T 4 が終了した後に準備状態 S T 8 に移行し、最終的に A R T 状態 S T 9 に復帰することとなる。

【0228】

既に説明したとおり抽選モードとして通常モード、第 1 R T モード及び第 2 R T モードが存在しているが、A R T 状態 S T 9 においてはこれら抽選モードのいずれにも滞在し得る。A R T 状態 S T 9 では「1」～「3」の当選番号が設定されている場合、第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が報知される。そして、第 1 ベル入賞が成立することで「11」の遊技媒体が付与される。これにより、A R T 状態 S T 9 の 1 ゲームにおける遊技媒体の期待付与数を高めることが可能となる。また、A R T 状態 S T 9 では「17」～「22」の当選番号が設定されている場合、第 1 R T リプレイ入賞の成立を可能とするリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が報知され、「23」～「28」の当選番号が設定されている場合、第 2 R T リプレイ入賞の成立を可能とするリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が報知され、「29」～「34」の当選番号が設定されている場合、第 1 転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が報知され、「35」～「40」の当選番号が設定されている場合、第 2 転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が報知される。これにより、A R T 状態 S T 9 においては基本的に抽選モードが第 2 R T モードに維持される。そして、第 2 R T モードはリプレイ確率が通常モード及び第 1 R T モードよりも高いモードである。つまり、A R T 状態 S T 9 は第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が報知される遊技状態であって基本的にリプレイ確率が高く維持される遊技状態である。よって、A R T 状態 S T 9 における遊技媒体の期待純増数を高めることが可能となる。なお、A R T 状態 S T 9 において抽選モードが第 2 R T モードから第 1 R T モードに移行したり第 1 R T モードから通常モードに移行したとしても、A R T 状態 S T 9 が維持され第 2 R T モードではない状況であっても A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数は減算される。

【0229】

上記のように各種遊技状態 S T 1～S T 9 が存在している構成において、これら遊技状態 S T 1～S T 9 とは別に遊技区間が設定されている。遊技区間として通常区間 S C 1 と有利区間 S C 2 とが設定されている。つまり、本スロットマシン 10 では遊技状況を決定付ける要素として、「1」～「6」の設定値と、通常モード、第 1 R T モード及び第 2 R T モードの抽選モードと、各種遊技状態 S T 1～S T 9 と、通常区間 S C 1 及び有利区間 S C 2 の遊技区間と、が存在している。

【0230】

通常区間 S C 1 とは、リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が報知されない区間であって、遊技者にとって有利な遊技状態である A R T 状態 S T 9 への移行条件が成立する確率が有利区間 S C 2 よりも低くなる区間である。より詳細には通常区間 S C 1 においては A R T 状態 S T 9 への移行条件が成立しない。主側 R A M 7 4 のクリア処理（ステップ S 104）が実行された場合には通常遊技状態 S T 1 及び通常モードであって通常区間 S C 1 となる。また、有利区間 S C 2 において有利区間 S C 2 の初期化処理が実行された場合にも通常区間 S C 1 となる。

【0231】

有利区間 S C 2 とは、リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が報知される区間、及び遊技者にとって有利な遊技状

態であるART状態ST9への移行確率が通常区間SC1よりも高くなる区間の少なくとも一方に該当する区間である。有利区間SC2は、リール32L、32M、32Rの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に含まれる入賞種類のうち遊技媒体の付与数が最も多い入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序の報知が少なくとも1回実行されるまでは確実に継続する。具体的には、有利区間SC2は、役の抽選処理(図16)にて「1」～「3」の当選番号が設定されて第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序の報知が少なくとも1回実行されるまでは確実に継続する。なお、当該停止順序の報知が少なくとも1回実行されることで当該最低限の終了条件は成立したこととなり、第1ベル入賞が実際に成立したかどうかに関係なく当該最低限の終了条件は成立する。そして、当該報知が少なくとも1回実行された場合には、有利区間SC2は当該有利区間SC2が設定された状況に応じて決定された終了条件、及び有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達するという条件のうちいずれかが成立するまで継続する。

10

【0232】

図27に示すように通常遊技状態ST1、ボーナス内部状態ST2、BB状態ST3及びRB状態ST4には、通常区間SC1及び有利区間SC2のいずれにおいても滞在し得る。一方、偽前兆状態ST5、本前兆状態ST6、チャンス状態ST7、準備状態ST8及びART状態ST9には、通常区間SC1において滞在することはなく、有利区間SC2においてのみ滞在する。

【0233】

20

次に、上記のような遊技状態ST1～ST9及び遊技区間SC1、SC2の設定を可能とする具体的な処理構成について説明する。図28は主側MPU72にて実行される遊技区間の第1制御処理を示すフローチャートである。なお、遊技区間の第1制御処理は役の抽選処理(図16)におけるステップS517にて実行される。このステップS517の処理はゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行される。

【0234】

まず現状の遊技状態がボーナス内部状態ST2、ボーナス状態ST3、ST4、準備状態ST8又はART状態ST9であるか否かを判定する(ステップS801)。ステップS801にて否定判定をした場合にステップS802以降の処理を実行する。

【0235】

30

ステップS802では、主側RAM74に設けられた有利区間フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。有利区間フラグは遊技区間が有利区間SC2であるか否かを主側MPU72にて特定するためのフラグであり、有利区間フラグに「1」がセットされている場合が有利区間SC2であり、有利区間フラグの値が「0」である場合が通常区間SC1である。

【0236】

遊技区間が通常区間SC1である場合(ステップS802:NO)、今回の役の抽選処理(図16)にて「4」、「6」、「8」、「15」のいずれかの当選番号が設定されたか否かを判定する(ステップS803)。ステップS803にて肯定判定をした場合には有利区間SC2への移行抽選処理を実行する。

40

【0237】

具体的には、まず今回の役の抽選処理(図16)にて設定された当選番号に対応する有利移行テーブルを主側ROM73から読み出す(ステップS804)。この場合、当選確率が低い当選番号の方が有利区間SC2への移行当選となる確率が高くなるように有利移行テーブルが設定されている。ちなみに当該有利移行テーブルは「1」～「6」の設定値に関係なく共通となっている。このように設定値に関係なくテーブルが共通である点は、役の抽選処理(図16)以外の抽選処理の全てに該当する。また、乱数取得処理を実行する(ステップS805)。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。有利区間SC2への移行抽選処理では第2専用乱数回路102bから第14ラッチレジスタ103nに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第

50

2 専用乱数回路 102b においては「0」～「65535」の乱数を生成しており、スタートレバー 41 の操作を確認して通常処理（図 12）のステップ S304 にて肯定判定をしたタイミングで第 2 専用乱数回路 102b により第 14 ラッチレジスタ 103n に書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップ S805 にて取得した乱数をステップ S804 にて読み出した有利移行テーブルに対して照合することにより、有利区間 SC2 への移行当選となったか否かを判定する（ステップ S806）。

【0238】

有利区間 SC2 への移行当選となった場合（ステップ S806：YES）、主側 RAM 74 の有利区間フラグに「1」をセットし、主側 RAM 74 に設けられた有利継続カウンタの値を「0」クリアし、主側 RAM 74 に設けられた未報知フラグに「1」をセットする（ステップ S807）。有利継続カウンタは、有利区間 SC2 において継続して実行されたゲーム数を主側 MPU 72 にて特定するためのカウンタである。未報知フラグは、有利区間 SC2 に移行した後に、役の抽選処理（図 16）にて「1」～「3」の当選番号が設定されて第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 32L, 32M, 32R の停止順序の報知が既に発生したか否かを主側 MPU 72 にて特定するためのフラグである。

【0239】

既に説明したとおり遊技区間の第 1 制御処理はゲームの開始時に実行される。この場合に有利区間 SC2 への移行抽選処理にて移行当選となった場合には当該遊技区間の第 1 制御処理にて主側 RAM 74 の有利区間フラグに「1」がセットされる。これにより、有利区間 SC2 への移行当選となったゲームの開始時点において有利区間 SC2 への移行が発生することとなる。但し、これに限定されることはなく有利区間 SC2 への移行当選となったゲームの次ゲームで有利区間 SC2 への移行が発生する構成としてもよく、有利区間 SC2 への移行当選となったゲームに対して 2 ゲーム以上後のゲームで有利区間 SC2 への移行が発生する構成としてもよい。

【0240】

有利区間 SC2 への移行設定を行った後は、有利区間表示部 67 を消灯状態から点灯状態に切り換える（ステップ S808）。これにより、有利区間 SC2 であることの報知が有利区間表示部 67 にて開始されることとなる。

【0241】

有利区間 SC2 となることでリール 32L, 32M, 32R の停止順序が報知され得ることとなる。ここで、図 29 のフローチャートを参照しながら、主側 MPU 72 にて実行される報知制御処理について説明する。なお、報知制御処理は役の抽選処理（図 16）におけるステップ S520 にて実行される。このステップ S520 の処理はゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行される。

【0242】

主側 RAM 74 の有利区間フラグに「1」がセットされている状況で（ステップ S901：YES）、役の抽選処理（図 16）にて「1」～「3」のいずれかの当選番号が設定された場合（ステップ S902：YES）、遊技状態が準備状態 ST8 又は ART 状態 ST9 であること、及び主側 RAM 74 の未報知フラグに「1」がセットされていることのいずれかの条件が成立している場合に（ステップ S903 又はステップ S904：YES）、第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 32L, 32M, 32R の停止順序を報知するための処理を実行する。

【0243】

具体的には、まず第 1 ベル入賞用の停止順把握処理を実行する（ステップ S905）。当該停止順把握処理では、今回の当選番号に対応する第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 32L, 32M, 32R の停止順序の情報を把握する。そして、その把握した停止順序の情報に対応する表示が兼用表示部 66 にて開始されるように当該兼用表示部 66 を表示制御する（ステップ S906）。この兼用表示部 66 の表示は、今回のゲームにおいて全てのリール 32L, 32M, 32R が停止するまで継続される。その後、ベル入賞用コマンドを演出側 MPU 92 に送信する（ステップ S907）。当該ベル入賞用コマンドに

は今回のゲームにおいて第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序を演出側MPU92にて特定可能とするための情報が設定される。

【0244】

その後、主側RAM74の未報知フラグを「0」クリアする(ステップS908)。この場合、未報知フラグの値が既に「0」である場合にはその状態が維持され、未報知フラグの値が「1」である場合には「0」に変更される。これにより、今回の有利区間SC2において既に第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序の報知が実行されたことを主側MPU72にて特定することが可能となる。

【0245】

報知制御処理では、役の抽選処理(図16)にて「17」～「28」のいずれかの当選番号が設定された場合(ステップS909: YES)、遊技状態が準備状態ST8又はART状態ST9であることを条件として(ステップS910: YES)、第1RTリプレイ入賞又は第2RTリプレイ入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序を報知するための処理を実行する。

【0246】

具体的には、まず昇格リプレイ用の停止順把握処理を実行する(ステップS911)。当該停止順把握処理では、今回の当選番号に対応する第1RTリプレイ入賞又は第2RTリプレイ入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序の情報を把握する。そして、その把握した停止順序の情報に対応する表示が兼用表示部66にて開始されるように当該兼用表示部66を表示制御する(ステップS912)。この兼用表示部66の表示は、今回のゲームにおいて全てのリール32L, 32M, 32Rが停止するまで継続される。その後、昇格リプレイ用コマンドを演出側MPU92に送信する(ステップS913)。当該昇格リプレイ用コマンドには今回のゲームにおいて第1RTリプレイ入賞又は第2RTリプレイ入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序を演出側MPU92にて特定可能とするための情報が設定される。

【0247】

報知制御処理では、役の抽選処理(図16)にて「29」～「40」のいずれかの当選番号が設定された場合(ステップS914: YES)、遊技状態がART状態ST9であることを条件として(ステップS915: YES)、第1転落リプレイ入賞又は第2転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序を報知するための処理を実行する。

【0248】

具体的にはまず転落リプレイ回避用の停止順把握処理を実行する(ステップS916)。当該停止順把握処理では、今回の当選番号に対応する第1転落リプレイ入賞又は第2転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序の情報を把握する。そして、その把握した停止順序の情報に対応する表示が兼用表示部66にて開始されるように当該兼用表示部66を表示制御する(ステップS917)。この兼用表示部66の表示は、今回のゲームにおいて全てのリール32L, 32M, 32Rが停止するまで継続される。その後、転落リプレイ回避用コマンドを演出側MPU92に送信する(ステップS918)。当該転落リプレイ回避用コマンドには今回のゲームにおいて第1転落リプレイ入賞又は第2転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序を演出側MPU92にて特定可能とするための情報が設定される。

【0249】

なお、詳細な説明は省略するが遊技状態が準備状態ST8である場合において役の抽選処理(図16)にて「29」～「34」のいずれかの当選番号が設定された場合、第1転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序を報知するための処理が実行される。その一方、遊技状態が準備状態ST8である場合において役の抽選処理(図16)にて「35」～「40」のいずれかの当選番号が設定されたとしても、第2転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序は報知されない。準備状態ST8からART状態ST9への移行条件が第2RTリ

10

20

30

40

50

プレイ入賞に成立することであるため、第2RTモードにおいて準備状態ST8への移行が発生した場合には第2転落リプレイ入賞の成立を回避させないことにより、第1RTモードに一旦転落させて第2RTリプレイ入賞が成立する機会を与えることが可能となる。

【0250】

図30は演出側MPU92にて実行される報知用処理を示すフローチャートである。なお、報知用処理は演出側MPU92において比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【0251】

主側MPU72からベル入賞用コマンド、昇格リプレイ用コマンド又は転落リプレイ回避コマンドを受信した場合（ステップS1001：YES）、今回受信した停止順コマンドに対応するリール32L、32M、32Rの停止順序の画像を画像表示装置63にて表示するために必要なデータの設定を行う（ステップS1002）。但し、このタイミングでは今回の停止順コマンドに対応したリール32L、32M、32Rの停止順序の画像は画像表示装置63にて表示されない。その後、演出側RAM94に設けられた計測用カウンタに報知遅延期間に対応する値をセットする（ステップS1003）。報知遅延期間はリール32L、32M、32Rが回転を開始して定速回転となるまでの加速期間よりも短い期間として設定されており、例えば0.5ミリ秒に設定されている。計測用カウンタにセットされた値は、報知用処理が開始される度に減算される。

【0252】

報知用処理では、演出側RAM94の計測用カウンタを利用して計測している報知遅延期間が経過した場合（ステップS1004：YES）、報知開始処理を実行する（ステップS1005）。報知開始処理では、ステップS1002にて設定したデータに基づき画像表示装置63にて画像を表示させる。これにより、例えば図8（a）に示すように、今回の停止順コマンドに対応したリール32L、32M、32Rの停止順序が画像表示装置63にて表示される。この画像表示装置63の表示は、今回のゲームにおいて全てのリール32L、32M、32Rが停止するまで継続される。

【0253】

上記構成の場合、主側MPU72により直接的に表示制御される兼用表示部66にてリール32L、32M、32Rの停止順序に対応する報知が開始されたタイミング以降に、演出側MPU92により直接的に表示制御される画像表示装置63にてリール32L、32M、32Rの停止順序に対応する報知が開始される。これにより、画像表示装置63にて当選役に関する報知が実行されている場合には確実に兼用表示部66において当選役に関する報知が実行されることとなり、画像表示装置63にて実行されているリール32L、32M、32Rの停止順序に対応する報知が不正行為によるものであるか否かの確認を兼用表示部66の表示内容を利用して行う場合において、当該確認を任意のタイミングで行うことが可能となる。

【0254】

なお、兼用表示部66におけるリール32L、32M、32Rの停止順序に対応する報知と画像表示装置63におけるリール32L、32M、32Rの停止順序に対応する報知とは同一又は略同一のタイミングで終了することとなるが、これに限定されることはなく、画像表示装置63におけるリール32L、32M、32Rの停止順序に対応する報知が終了した後に兼用表示部66におけるリール32L、32M、32Rの停止順序に対応する報知が終了する構成としてもよく、この順番が逆であってもよい。

【0255】

遊技区間の第1制御処理（図28）の説明に戻り、今回のゲームよりも前のゲームにて有利区間フラグに「1」がセットされている場合（ステップS802：YES）、又は今回のゲームにおいて有利区間フラグに「1」がセットされた場合（ステップS807）、現状の遊技状態がチャンス状態ST7であるか否かを判定する（ステップS809）。チャンス状態ST7である場合（ステップS809：YES）、チャンス状態用処理を実行する（ステップS810）。チャンス状態用処理については後に説明する。

【0256】

チャンス状態ST7ではない場合（ステップS809：NO）、今回の役の抽選処理（図16）にて「4」～「8」、「15」、「16」のいずれかの当選番号が設定されたか否かを判定する（ステップS811）。ステップS811にて肯定判定をした場合には現状の遊技状態が本前兆状態ST6ではないことを条件として（ステップS812：NO）、本前兆状態用の移行抽選処理、チャンス状態用の移行抽選処理及び偽前兆状態用の移行抽選処理のうち少なくとも1個の移行抽選処理を実行する。

【0257】

詳細にはまず本前兆状態用の移行抽選処理について説明する。当該移行抽選処理ではまず今回の役の抽選処理（図16）にて設定された当選番号に対応する本前兆移行テーブルを主側ROM73から読み出す（ステップS813）。この場合、当選確率が低い当選番号の方が本前兆状態ST6への移行当選となる確率が高くなるように本前兆移行テーブルが設定されている。また、乱数取得処理を実行する（ステップS814）。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。本前兆状態用の移行抽選処理では第3専用乱数回路102cから第15ラッチレジスタ103oに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第3専用乱数回路102cにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで第3専用乱数回路102cにより第15ラッチレジスタ103oに書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップS814にて取得した乱数をステップS813にて読み出した本前兆移行テーブルに対して照合することにより、本前兆状態ST6への移行当選となったか否かを判定する（ステップS815）。

【0258】

本前兆状態ST6への移行当選となった場合には（ステップS815：YES）、主側RAM74に設けられた本前兆当選フラグに「1」をセットする（ステップS816）。本前兆当選フラグは今回のゲームの開始時において本前兆状態ST6への移行当選となったことを主側MPU72にて特定するためのフラグであり、本前兆当選フラグに「1」がセットされている場合には当該ゲームの終了時に本前兆状態ST6に移行させるための処理が実行される。つまり、本前兆状態ST6への移行当選となったゲームの次ゲームにおいて本前兆状態ST6に遊技状態が移行することとなる。

【0259】

本前兆状態ST6への移行当選とならなかった場合（ステップS815：NO）、チャンス状態用の移行抽選処理を実行する（ステップS817）。チャンス状態用の移行抽選処理の詳細については後に説明する。その後、今回のゲームにおいてチャンス状態ST7への移行当選となったか否か、又は現状の遊技状態が偽前兆状態ST5であるか否かを判定する（ステップS818）。ステップS818にて否定判定をした場合、偽前兆状態用の移行抽選処理を実行する（ステップS819）。

【0260】

図31は偽前兆状態用の移行抽選処理を示すフローチャートである。当該移行抽選処理ではまず今回の役の抽選処理（図16）にて設定された当選番号に対応する偽前兆移行テーブルを主側ROM73から読み出す（ステップS1101）。この場合、当選確率が高い当選番号の方が偽前兆状態ST5への移行当選となる確率が高くなるように偽前兆移行テーブルが設定されている。また、乱数取得処理を実行する（ステップS1102）。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。偽前兆状態ST5への移行抽選処理では第1～第12共用乱数回路101a～101lのうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第1～第12ラッチレジスタ103a～103lのうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第1～第12共用乱数回路101a～101lにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第1～第12共用乱数回

路 1 0 1 a ~ 1 0 1 l により対応する第 1 ~ 第 1 2 ラッチレジスタ 1 0 3 a ~ 1 0 3 l に書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップ S 1 1 0 2 にて取得した乱数をステップ S 1 1 0 1 にて読み出した偽前兆移行テーブルに対して照合することにより、偽前兆状態 S T 5 への移行当選となったか否かを判定する（ステップ S 1 1 0 3）。

【0 2 6 1】

偽前兆状態 S T 5 への移行当選となった場合には（ステップ S 1 1 0 3：Y E S）、主側 R A M 7 4 に設けられた偽前兆当選フラグに「1」をセットする（ステップ S 1 1 0 4）。偽前兆当選フラグは今回のゲームの開始時において偽前兆状態 S T 5 への移行当選となったことを主側 M P U 7 2 にて特定するためのフラグであり、偽前兆当選フラグに「1」がセットされている場合には当該ゲームの終了時に偽前兆状態 S T 5 に移行させるための処理が実行される。つまり、偽前兆状態 S T 5 への移行当選となったゲームの次ゲームにおいて偽前兆状態 S T 5 に遊技状態が移行することとなる。

10

【0 2 6 2】

以上のように各移行抽選処理が実行されることにより、本前兆状態 S T 6 又はチャンス状態 S T 7 である場合には偽前兆状態用の移行抽選処理、本前兆状態用の移行抽選処理及びチャンス状態用の移行抽選処理のいずれも実行されない。これにより、本前兆状態 S T 6 又はチャンス状態 S T 7 が既に開始されている状況において偽前兆状態 S T 5、本前兆状態 S T 6 又はチャンス状態 S T 7 が新たに設定されてしまわないようにすることが可能となる。

【0 2 6 3】

一方、偽前兆状態 S T 5 であったとしても本前兆状態用の移行抽選処理及びチャンス状態用の移行抽選処理は実行される。これにより、A R T 状態 S T 9 への移行に繋がらない偽前兆状態 S T 5 の実行よりも、A R T 状態 S T 9 への移行に繋がる本前兆状態 S T 6 又はチャンス状態 S T 7 への新たな移行を優先させることが可能となる。

20

【0 2 6 4】

偽前兆状態 S T 5 が既に既に設定されている場合には、偽前兆状態用の移行抽選処理は実行されない。これにより、偽前兆状態 S T 5 が既に実行されている状況であるにも関わらず、新たな偽前兆状態 S T 5 が重複して実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【0 2 6 5】

偽前兆状態 S T 5、本前兆状態 S T 6 及びチャンス状態 S T 7 のいずれでもない場合、上記各移行抽選処理の実行優先度は、本前兆状態用の移行抽選処理が最も高く、チャンス状態用の移行抽選処理が次に高く、偽前兆状態用の移行抽選処理が最も低く設定されている。また、偽前兆状態 S T 5 である場合、本前兆状態用の移行抽選処理の方がチャンス状態用の移行抽選処理よりも実行優先度が高く設定されている。これにより、A R T 状態 S T 9 への移行が確実に発生することとなる本前兆状態 S T 6 への移行を最優先させるとともに A R T 状態 S T 9 への移行が発生し得るチャンス状態 S T 7 の優先度を A R T 状態 S T 9 への移行が発生しない偽前兆状態 S T 5 の優先度よりも高くすることが可能となる。

30

【0 2 6 6】

「4」～「8」, 「1 5」, 「1 6」のいずれかの当選番号が設定されたゲームにおいて本前兆状態用の移行抽選処理にて移行当選とならなかった場合にはチャンス状態用の移行抽選処理が実行され、チャンス状態用の移行抽選処理にて移行当選とならなかった場合には偽前兆状態用の移行抽選処理が実行される。これにより、偽前兆状態 S T 5、本前兆状態 S T 6 及びチャンス状態 S T 7 のいずれかが設定される頻度を高めることが可能となる。

40

【0 2 6 7】

ここで、有利区間 S C 2 への移行抽選処理は役の抽選処理（図 1 6）にて「4」, 「6」, 「8」, 「1 5」のいずれかの当選番号が設定された場合に実行される。これら当選番号に対応する役はいずれも「1」～「6」の設定値の間で当選確率が同一である役である。つまり、有利区間 S C 2 への移行抽選処理は当選確率に設定差が存在しない役に当選

50

したことを契機として実行される。これにより、有利区間 S C 2 への移行確率に関して「1」～「6」の設定値の間で有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。

【0268】

一方、本前兆状態用の移行抽選処理、チャンス状態用の移行抽選処理及び偽前兆状態用の移行抽選処理は役の抽選処理（図16）にて「4」～「8」、「15」、「16」のいずれかの当選番号が設定された場合に実行される。これら当選番号のうち「4」、「6」、「8」、「15」は上記のとおり「1」～「6」の設定値の間で当選確率が同一となる役である。これら当選番号は有利区間 S C 2 への移行抽選処理の実行契機となる当選番号と同一である。したがって、有利区間 S C 2 への移行抽選処理と、本前兆状態用の移行抽選処理、チャンス状態用の移行抽選処理及び偽前兆状態用の移行抽選処理のうち少なくとも1個の移行抽選処理とが同一のゲームにて実行されることがある。

10

【0269】

上記当選番号のうち「5」、「7」、「16」は「1」～「6」の設定値の間で当選確率が異なる役である。つまり、本前兆状態用の移行抽選処理、チャンス状態用の移行抽選処理及び偽前兆状態用の移行抽選処理は当選確率に設定差が存在しない役に当選したことを契機として実行されるとともに、当選確率に設定差が存在する役に当選したことを契機として実行される。これにより、偽前兆状態 S T 5 への移行確率、本前兆状態 S T 6 への移行確率及びチャンス状態 S T 7 への移行確率に関しては「1」～「6」の設定値の間で有利又は不利が生じ得るようにすることが可能となる。

【0270】

但し、本前兆状態用の移行抽選処理、チャンス状態用の移行抽選処理及び偽前兆状態用の移行抽選処理は遊技区間が有利区間 S C 2 であることを条件として実行される。つまり、既に有利区間 S C 2 である状況で開始されたゲーム、又は有利区間 S C 2 への移行当選となったゲームであることを条件として、本前兆状態用の移行抽選処理、チャンス状態用の移行抽選処理及び偽前兆状態用の移行抽選処理が実行される。したがって、偽前兆状態 S T 5、本前兆状態 S T 6 又はチャンス状態 S T 7 への移行を生じさせるための前段階である有利区間 S C 2 への移行に関しては「1」～「6」の設定値の間で有利又は不利を生じさせないようにしながら、有利区間 S C 2 に移行した後は偽前兆状態 S T 5、本前兆状態 S T 6 又はチャンス状態 S T 7 への移行に関して「1」～「6」の設定値の間で有利又は不利が生じ得るようにすることが可能となる。

20

30

【0271】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される遊技終了時の対応処理について、図32のフローチャートを参照しながら説明する。なお、遊技終了時の対応処理は通常処理（図12）におけるステップ S 3 1 0 にて実行される。このステップ S 3 1 0 の処理はリール制御処理（ステップ S 3 0 8）よりも後に実行されるため、1ゲームにおいてリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の回転が全て停止された後に実行されることとなる。

【0272】

まず B B 状態 S T 3 又は R B 状態 S T 4 の移行制御や進行制御を行うためのボーナス用処理を実行する（ステップ S 1 2 0 1）。ボーナス用処理については後に詳細に説明する。その後、ボーナス内部状態 S T 2、B B 状態 S T 3 及び R B 状態 S T 4 のいずれでもないことを条件として（ステップ S 1 2 0 2：N O）、抽選モードの制御処理を実行する（ステップ S 1 2 0 3）。抽選モードの制御処理では、今回のゲームにおいて第1 R T リプレイ入賞が成立している場合には通常モードから第1 R T モードに移行させ、今回のゲームにおいて第2 R T リプレイ入賞が成立している場合には第1 R T モードから第2 R T モードに移行させ、今回のゲームにおいて第1転落リプレイ入賞が成立している場合には第1 R T モードから通常モードに移行させ、今回のゲームにおいて第2転落リプレイ入賞が成立している場合には第2 R T モードから第1 R T モードに移行させる。

40

【0273】

その後、現状の遊技状態に対応する処理にジャンプする（ステップ S 1 2 0 4）。具体的には、遊技状態が通常遊技状態 S T 1、偽前兆状態 S T 5、本前兆状態 S T 6 及びチャ

50

ンス状態 S T 7 のいずれかである場合には通常用処理を実行し（ステップ S 1 2 0 5）、遊技状態が準備状態 S T 8 である場合には準備状態処理を実行し（ステップ S 1 2 0 6）、遊技状態が A R T 状態 S T 9 である場合には A R T 状態処理を実行する（ステップ S 1 2 0 7）。また、ステップ S 1 2 0 2 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 1 2 0 5～ステップ S 1 2 0 7 のいずれかの処理を実行した場合、遊技区間の第 2 制御処理を実行する（ステップ S 1 2 0 8）。遊技区間の第 2 制御処理では、有利区間 S C 2 から通常区間 S C 1 への移行条件が成立している場合に遊技区間を通常区間 S C 1 に移行させるための処理を実行する。

【0274】

図 3 3 は遊技区間の第 2 制御処理を示すフローチャートである。なお、上記のとおり遊技終了時の対応処理は 1 ゲームにおけるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が全て停止した後に実行されるため、遊技区間の第 2 制御処理も 1 ゲームにおけるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が全て停止した後に実行される。

【0275】

ステップ S 1 3 0 1～ステップ S 1 3 1 1 では有利区間 S C 2 の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合に、当該有利区間 S C 2 を終了させるための処理を実行する。これらの処理内容については後に詳細に説明する。

【0276】

有利区間 S C 2 であって（ステップ S 1 3 0 3 : Y E S）、ステップ S 1 3 0 6 にて否定判定をした場合、遊技状態が通常遊技状態 S T 1 であって主側 R A M 7 4 に設けられた有利維持カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 2）。有利維持カウンタは、A R T 状態 S T 9 が終了して通常遊技状態 S T 1 に遊技状態が移行する場合において通常遊技状態 S T 1 に移行した後においても有利維持ゲーム数に亘って有利区間 S C 2 を維持させる場合に、当該有利維持ゲーム数の残りゲーム数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。

【0277】

ステップ S 1 3 1 2 にて肯定判定をした場合、主側 R A M 7 4 の未報知フラグの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 3）。既に説明したとおり未報知フラグは、有利区間 S C 2 に移行した後に、役の抽選処理（図 1 6）にて「1」～「3」の当選番号が設定されて第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序の報知が既に発生したか否かを主側 M P U 7 2 にて特定するためのフラグである。そして、当該停止順序の報知が既に発生している場合には未報知フラグの値が「0」となっている。

【0278】

ステップ S 1 3 1 3 にて肯定判定をした場合、有利区間の初期化処理を実行する（ステップ S 1 3 1 4）。有利区間の初期化処理では主側 R A M 7 4 の有利区間フラグを「0」クリアする。また、有利区間の初期化処理では、偽前兆状態 S T 5、本前兆状態 S T 6、チャンス状態 S T 7、準備状態 S T 8 及び A R T 状態 S T 9 のいずれかに滞在していたとしても、それら遊技状態 S T 5～S T 9 の継続ゲーム数を記憶するためのカウンタを含めてそれら遊技状態 S T 5～S T 9 であることを示す各種データをクリアすることにより遊技状態を通常遊技状態 S T 1 に移行させる。なお、ステップ S 1 3 1 4 の処理は通常遊技状態 S T 1 であることを条件に実行されるため、この各種データをクリアする処理は実行することなく、有利区間フラグを「0」クリアする処理を実行する。その後、有利区間表示部 6 7 を点灯状態から消灯状態に切り換える（ステップ S 1 3 1 5）。これにより、有利区間表示部 6 7 における有利区間であることの報知が終了される。

【0279】

既に説明したとおり有利区間 S C 2 への移行が発生した場合には偽前兆状態 S T 5、本前兆状態 S T 6 又はチャンス状態 S T 7 への移行が発生し得る。この場合に、通常遊技状態 S T 1 であることを条件として有利区間 S C 2 が終了されるため、偽前兆状態 S T 5、本前兆状態 S T 6 又はチャンス状態 S T 7 である場合には、第 1 ベル入賞の成立を可能と

10

20

30

40

50

するリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序の報知が実行された後であっても有利区間 S C 2 が維持されることとなる。

【0280】

詳細は後述するが有利区間 S C 2 において B B 状態 S T 3 又は R B 状態 S T 4 が開始された場合、通常区間 S C 1 において B B 状態 S T 3 又は R B 状態 S T 4 が開始される場合よりも A R T 状態 S T 9 に移行し易くなる。この場合に上記のとおり偽前兆状態 S T 5 である場合には有利区間 S C 2 に維持されることにより、偽前兆状態 S T 5 を本前兆状態 S T 6 であるかもしれないと遊技者に期待させるための演出用の状態だけではなく、A R T 状態 S T 9 への移行期待度が高くなる状態とすることが可能となる。よって、偽前兆状態 S T 5 への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

10

【0281】

また、通常遊技状態 S T 1 である場合であっても未報知フラグに「1」がセットされている場合には有利区間 S C 2 は終了されない。これにより、偽前兆状態 S T 5 が終了した場合、又は A R T 状態 S T 9 への移行が発生することなくチャンス状態 S T 7 が終了した場合であっても、有利区間 S C 2 が開始されてから第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序の報知が 1 回実行されるまでは有利区間 S C 2 が継続されることとなる。そして、この有利区間 S C 2 が継続している状況で B B 状態 S T 3 又は R B 状態 S T 4 が開始された場合、A R T 状態 S T 9 への移行期待度が高くなる。よって、偽前兆状態 S T 5 又はチャンス状態 S T 7 において第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が報知されたか否かに遊技者は注目することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【0282】

遊技区間の第 2 制御処理におけるステップ S 1 3 1 6 ～ステップ S 1 3 2 2 の処理は所定のボーナス内部状態 S T 2 において実行される。当該処理については後に詳細に説明する。

【0283】

ここで、有利区間 S C 2 への移行及び通常区間 S C 1 への復帰が行われる様子を図 3 4 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 3 4 (a) は通常区間 S C 1 である期間を示し、図 3 4 (b) は有利区間 S C 2 である期間を示し、図 3 4 (c) は役の抽選処理 (図 1 6) にて設定差の無い役であって上記各種移行抽選処理の実行契機となる役に当選したタイミングを示し、図 3 4 (d) は役の抽選処理 (図 1 6) にて設定差の有る役であって上記各種移行抽選処理の実行契機となる役に当選したタイミングを示し、図 3 4 (e) は本前兆状態 S T 6 の実行期間を示し、図 3 4 (f) は偽前兆状態 S T 5 の実行期間を示す。

30

【0284】

まず遊技区間が有利区間 S C 2 に移行したゲームにおいて本前兆状態 S T 6 への移行も発生する場合について説明する。

【0285】

図 3 4 (a) に示すように通常区間 S C 1 である状況である t 1 のタイミングで、図 3 4 (c) に示すように役の抽選処理 (図 1 6) にて「4」、「6」、「8」、「15」のいずれかの当選番号 (以下、設定差無し of 契機当選番号ともいう) が設定されることで有利区間 S C 2 への移行抽選処理が実行され移行当選となる。これにより、当該 t 1 のタイミングで図 3 4 (a) 及び図 3 4 (b) に示すように遊技区間が通常区間 S C 1 から有利区間 S C 2 に移行する。また、当該 t 1 のタイミングで、上記設定差無し of 契機当選番号の設定を契機として本前兆状態用の移行抽選処理が実行され移行当選となる。これにより、図 3 4 (e) に示すように遊技状態が本前兆状態 S T 6 に移行する。つまり、遊技区間が有利区間 S C 2 に移行したゲームにおいて本前兆状態 S T 6 への移行も発生することとなる。そして、本前兆状態 S T 6 に移行した場合には最終的に A R T 状態 S T 9 に移行することとなる。

40

【0286】

50

次に、遊技区間が有利区間 S C 2 に移行したゲームよりも後のゲームで偽前兆状態 S T 5 への移行が発生し、さらに偽前兆状態 S T 5 が終了する場合に有利区間 S C 2 も終了する場合について説明する。

【0287】

図 3 4 (a) に示すように通常区間 S C 1 である状況である t 2 のタイミングで、図 3 4 (d) に示すように役の抽選処理 (図 1 6) にて「5」, 「7」, 「16」のいずれかの当選番号 (以下、設定差有りの契機当選番号ともいう) に当選する。この場合、通常区間 S C 1 であるとともに設定差有りの契機当選番号が設定されたとしても有利区間 S C 2 への移行抽選処理は実行されないため、偽前兆状態用の移行抽選処理及び本前兆状態用の移行抽選処理は実行されない。なお、チャンス状態用の移行抽選処理も実行されない。

10

【0288】

その後、t 3 のタイミングで、図 3 4 (c) に示すように役の抽選処理 (図 1 6) にて設定差無しの契機当選番号が設定され、それにより実行された有利区間 S C 2 への移行抽選処理にて移行当選となることで、図 3 4 (a) 及び図 3 4 (b) に示すように遊技区間が通常区間 S C 1 から有利区間 S C 2 に移行する。但し、当該 t 3 のタイミングでは偽前兆状態用の移行抽選処理及び本前兆状態用の移行抽選処理が実行されたもののいずれの移行抽選処理においても移行当選とならない。

【0289】

その後、t 4 のタイミングで、図 3 4 (d) に示すように役の抽選処理 (図 1 6) にて設定差有りの契機当選番号が設定される。この場合、既に有利区間 S C 2 に設定されているため、偽前兆状態用の移行抽選処理及び本前兆状態用の移行抽選処理が実行される。そして、偽前兆状態用の移行抽選処理にて移行当選となることで、図 3 4 (f) に示すように偽前兆状態 S T 5 に移行する。

20

【0290】

その後、t 5 のタイミングで、偽前兆状態 S T 5 の残りの継続ゲーム数が「0」となり当該偽前兆状態 S T 5 の終了条件が成立することで、図 3 4 (f) に示すように偽前兆状態 S T 5 が終了して通常遊技状態 S T 1 に復帰する。この場合に、t 4 のタイミング～t 5 のタイミングまでに既に役の抽選処理 (図 1 6) にて「1」～「3」のいずれかの当選番号の情報が設定されるとともに第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が報知されているため、主側 R A M 7 4 の未報知フラグは「0」クリアされている。したがって、t 5 のタイミングで偽前兆状態 S T 5 の終了条件が成立することで有利区間 S C 2 の終了条件も成立することとなる。よって、図 3 4 (a) 及び図 3 4 (b) に示すように当該 t 5 のタイミングで遊技区間が有利区間 S C 2 から通常区間 S C 1 に復帰する。

30

【0291】

次に、遊技区間が有利区間 S C 2 に移行したゲームで偽前兆状態 S T 5 への移行が発生し、さらに偽前兆状態 S T 5 が終了したゲームよりも後のゲームで有利区間 S C 2 が終了する場合について説明する。

【0292】

図 3 4 (a) に示すように通常区間 S C 1 である状況である t 6 のタイミングで、図 3 4 (c) に示すように役の抽選処理 (図 1 6) にて設定差無しの契機当選番号が設定されることで有利区間 S C 2 への移行抽選処理が実行され移行当選となる。これにより、当該 t 6 のタイミングで図 3 4 (a) 及び図 3 4 (b) に示すように遊技区間が通常区間 S C 1 から有利区間 S C 2 に移行する。また、当該 t 6 のタイミングで、上記設定差無しの契機当選番号の設定を契機として偽前兆状態用の移行抽選処理が実行され移行当選となる。これにより、図 3 4 (f) に示すように遊技状態が偽前兆状態 S T 5 に移行する。つまり、遊技区間が有利区間 S C 2 に移行したゲームにおいて偽前兆状態 S T 5 への移行も発生することとなる。

40

【0293】

その後、t 7 のタイミングで、偽前兆状態 S T 5 の残りの継続ゲーム数が「0」となり

50

当該偽前兆状態 S T 5 の終了条件が成立することで、図 3 4 (f) に示すように偽前兆状態 S T 5 が終了して通常遊技状態 S T 1 に復帰する。但し、t 6 のタイミング～t 7 のタイミングまでに既に役の抽選処理 (図 1 6) にて「1」～「3」のいずれの当選番号の情報も設定されていないため第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が報知されておらず、主側 R A M 7 4 の未報知フラグには「1」がセットされた状態のままとなっている。したがって、t 7 のタイミングで偽前兆状態 S T 5 の終了条件が成立したとしても有利区間 S C 2 の終了条件は成立していない。よって、図 3 4 (b) に示すように t 7 のタイミングで有利区間 S C 2 は維持される。

【0294】

その後、t 8 のタイミングで役の抽選処理 (図 1 6) にて「1」～「3」のいずれかの当選番号の情報が設定されるとともに第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が報知されることで、主側 R A M 7 4 の未報知フラグが「0」クリアされる。これにより、図 3 4 (a) 及び図 3 4 (b) に示すように当該 t 8 のタイミングで遊技区間が有利区間 S C 2 から通常区間 S C 1 に復帰する。

【0295】

上記のとおり有利区間 S C 2 は第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序の報知が実行されるタイミングに応じて、偽前兆状態 S T 5 が終了するゲームにおいて一緒に終了する場合もあれば、偽前兆状態 S T 5 が終了したゲームよりも後のゲームにおいて終了する場合もある。これにより、有利区間 S C 2 の終了タイミングを多様化させることが可能となるとともに、偽前兆状態 S T 5 が終了したとしても有利区間 S C 2 が維持されているのではないかと遊技者に期待させることが可能となる。なお、偽前兆状態 S T 5 が終了する前に有利区間 S C 2 が終了することはない。また、チャンス状態 S T 7 についても当該チャンス状態 S T 7 が終了するゲームにおいて有利区間 S C 2 が一緒に終了する場合もあれば、チャンス状態 S T 7 が終了したゲームよりも後のゲームにおいて有利区間 S C 2 が終了する場合もある。

【0296】

次に、遊技区間が有利区間 S C 2 に移行したゲームで偽前兆状態 S T 5 への移行が発生し、さらに偽前兆状態 S T 5 の途中で本前兆状態 S T 6 への移行が発生する場合について説明する。

【0297】

図 3 4 (a) に示すように通常区間 S C 1 である状況である t 9 のタイミングで、図 3 4 (c) に示すように役の抽選処理 (図 1 6) にて設定差無しの契機当選番号が設定されることで有利区間 S C 2 への移行抽選処理が実行され移行当選となる。これにより、当該 t 9 のタイミングで図 3 4 (a) 及び図 3 4 (b) に示すように遊技区間が通常区間 S C 1 から有利区間 S C 2 に移行する。また、当該 t 9 のタイミングで、上記設定差無しの契機当選番号の設定を契機として偽前兆状態用の移行抽選処理が実行され移行当選となる。これにより、図 3 4 (f) に示すように遊技状態が偽前兆状態 S T 5 に移行する。つまり、遊技区間が有利区間 S C 2 に移行したゲームにおいて偽前兆状態 S T 5 への移行も発生することとなる。

【0298】

その後、図 3 4 (f) に示すように偽前兆状態 S T 5 が継続している状況である t 1 0 のタイミングで、図 3 4 (d) に示すように役の抽選処理 (図 1 6) にて設定差有りの契機当選番号が設定される。この場合、既に有利区間 S C 2 に設定されているとともに偽前兆状態 S T 5 であるため、本前兆状態用の移行抽選処理が実行される。そして、本前兆状態用の移行抽選処理にて移行当選となることで、図 3 4 (e) 及び図 3 4 (f) に示すように偽前兆状態 S T 5 が途中で終了されて本前兆状態 S T 6 が新たに開始される。本前兆状態 S T 6 に移行した場合には最終的に A R T 状態 S T 9 に移行することとなる。

【0299】

上記のとおり偽前兆状態 S T 5 の途中であっても設定差有りの契機当選番号が設定された場合には本前兆状態 S T 6 への移行が発生するため、前兆状態 S T 5, S T 6 に対応す

10

20

30

40

50

る演出の実行途中であっても設定差有りの契機当選番号に対応する役に当選することを遊技者は期待することとなる。よって、前兆状態 S T 5, S T 6 に対応する演出が実行されている状況における遊技者の注目度を向上させることが可能となる。

【0300】

＜前兆状態 S T 5, S T 6 及びチャンス状態 S T 7 の演出の実行制御について＞

次に、前兆状態 S T 5, S T 6 及びチャンス状態 S T 7 の演出の実行制御について説明する。まず図 35 のフローチャートを参照しながらチャンス状態用の移行抽選処理について説明する。なお、チャンス状態用の移行抽選処理は遊技区間の第 1 制御処理（図 28）におけるステップ S 817 にて実行される。遊技区間の第 1 制御処理はゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行されるため、チャンス状態用の移行抽選処理もゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行される。

10

【0301】

まず今回の役の抽選処理（図 16）にて設定された当選番号に対応するチャンス移行テーブルを主側 R O M 73 から読み出す（ステップ S 1401）。この場合、当選確率が低い当選番号の方がチャンス状態 S T 7 への移行当選となる確率が高くなるようにチャンス移行テーブルが設定されている。また、乱数取得処理を実行する（ステップ S 1402）。乱数取得処理の処理内容は図 15 を利用して既に説明したとおりである。チャンス状態用の移行抽選処理では第 1～第 12 共用乱数回路 101a～101l のうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第 1～第 12 ラッチレジスタ 103a～103l のうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第 1～第 12 共用乱数回路 101a～101l においては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー 41 の操作を確認して通常処理（図 12）のステップ S 304 にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第 1～第 12 共用乱数回路 101a～101l により対応する第 1～第 12 ラッチレジスタ 103a～103l に書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップ S 1402 にて取得した乱数をステップ S 1401 にて読み出したチャンス移行テーブルに対して照合することにより、チャンス状態 S T 7 への移行当選となったか否かを判定する（ステップ S 1403）。

20

【0302】

チャンス状態 S T 7 への移行当選となった場合には（ステップ S 1403：YES）、主側 R A M 74 に設けられたチャンス当選フラグに「1」をセットする（ステップ S 1404）。チャンス当選フラグは今回のゲームの開始時においてチャンス状態 S T 7 への移行当選となったことを主側 M P U 72 にて特定するためのフラグであり、チャンス当選フラグに「1」がセットされている場合には当該ゲームの終了時にチャンス状態 S T 7 に移行させるための処理が実行される。つまり、チャンス状態 S T 7 への移行当選となったゲームの次ゲームにおいてチャンス状態 S T 7 に遊技状態が移行することとなる。

30

【0303】

次に、図 36 のフローチャートを参照しながら主側 M P U 72 にて実行される通常用処理について説明する。なお、通常用処理は遊技終了時の対応処理（図 32）におけるステップ S 1205 にて実行される。遊技終了時の対応処理は 1 ゲームにおいてリール 32L, 32M, 32R の回転が全て停止された後に実行されるため、通常用処理も 1 ゲームにおいてリール 32L, 32M, 32R の回転が全て停止された後に実行される。

40

【0304】

主側 R A M 74 のチャンス当選フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 1501：YES）、今回のゲームの開始時にチャンス状態 S T 7 への移行当選となったことを意味する。この場合、チャンス状態 S T 7 の移行設定処理を実行する。具体的には、主側 R A M 74 に設けられたチャンス状態カウンタにチャンス状態 S T 7 の継続ゲーム数の情報として「5」をセットする（ステップ S 1502）。チャンス状態カウンタはチャンス状態 S T 7 であること及びチャンス状態 S T 7 の残りの継続ゲーム数を主側 M P U 72 にて特定するためのカウンタである。なお、ステップ S 1501 にて肯定判定をした場合にチャンス当選フラグを「0」クリアする。

50

【0305】

その後、チャンス状態ST7が開始されることを示すチャンス開始コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS1503）。演出側MPU92はチャンス開始コマンドを受信することにより、チャンス状態ST7に対応する演出が開始されるようにする。

【0306】

その後、主側RAM74に設けられた偽前兆カウンタの値が1以上であるか否かを判定する（ステップS1504）。偽前兆カウンタは偽前兆状態ST5であること及び偽前兆状態ST5の残りの継続ゲーム数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。偽前兆カウンタの値が1以上である場合（ステップS1504：YES）、偽前兆状態ST5を終了させるために偽前兆状態ST5の終了処理を実行する（ステップS1505）。10
。具体的には主側RAM74の偽前兆カウンタの値を「0」クリアする。つまり、偽前兆状態ST5の途中であってもチャンス状態ST7が開始されることがあり、偽前兆状態ST5の途中でチャンス状態ST7が開始された場合には当該偽前兆状態ST5は中断されるのではなく途中であっても終了される。

【0307】

チャンス状態ST7に移行した場合には、1ゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行される遊技区間の第1制御処理（図28）においてステップS809にて肯定判定をしてチャンス状態用処理を実行する（ステップS810）。図37はチャンス状態用処理を示すフローチャートである。

【0308】

まず役の抽選処理（図16）にて「17」以降の当選番号が設定されているか否かを判定する（ステップS1601）。「17」以降の当選番号には通常モード用抽選テーブル（図17）、第1RTモード用抽選テーブル（図19）及び第2RTモード用抽選テーブル（図21）のいずれが設定されている状況であっても通常リプレイ当選データが少なくとも設定されている。ステップS1601にて肯定判定をした場合には、リプレイ用のART抽選テーブルを主側ROM73から読み出す（ステップS1602）。リプレイ用のART抽選テーブルは「17」以降のいずれの当選番号であっても共通となっており、さらに「1」～「6」の設定値のいずれであっても共通となっている。20

【0309】

一方、役の抽選処理（図16）にて「17」以降の当選番号が設定されていない場合であっても、「4」～「8」、「15」、「16」のいずれかの当選番号が設定されている場合（S1603：YES）、当選番号に対応するART抽選テーブルを読み出す（ステップS1604）。この場合、当選確率が低い当選番号の方がART当選となる確率が高くなるようにART抽選テーブルが設定されている。また、このART抽選テーブルは「1」～「6」の設定値の間で共通となっている。また、この当選番号に対応するART抽選テーブルに設定されているART当選となる確率は、リプレイ用のART当選テーブルに設定されているART当選となる確率よりも高く設定されている。また、上記リプレイ用のART当選テーブル及び上記当選番号に対応するART当選テーブルのいずれであっても、ART当選となる確率は0%よりも大きく100%未満となるように設定されている。30
40

【0310】

ステップS1602又はステップS1604の処理を実行した場合、乱数取得処理を実行する（ステップS1605）。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。ART状態ST9への移行抽選処理では第4専用乱数回路102dから第16ラッチレジスタ103pに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第4専用乱数回路102dにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで第4専用乱数回路102dにより第16ラッチレジスタ103pに書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップS1605にて取得した乱数をステップS1602又はステップS1604にて読み出したART抽選テーブルに対し 50

て照合することにより、ART状態ST9への移行当選となったか否かを判定する（ステップS1606）。

【0311】

ART状態ST9への移行当選となった場合（ステップS1606：YES）、主側RAM74に設けられたART当選フラグに「1」をセットする（ステップS1607）。ART当選フラグは今回のゲームの開始時においてART状態ST9への移行当選となったことを主側MPU72にて特定するためのフラグであり、ART当選フラグに「1」がセットされている場合には当該ゲームの終了時に準備状態ST8に移行させるための処理が実行される。つまり、ART状態ST9への移行当選となったゲームの次ゲームにおいてART状態ST9への前段階である準備状態ST8に遊技状態が移行することとなる。

10

【0312】

上記のとおりチャンス状態ST7においては各ゲームにおける役の抽選処理（図16）にて「17」以降の当選番号が設定された場合、又は「4」～「8」、「15」、「16」のいずれかの当選番号が設定された場合にART状態ST9への移行抽選処理が実行される。そして、当該移行抽選処理にて移行当選となることでART状態ST9への移行が確定することとなる。これにより、ART状態ST9への移行を期待する遊技者はチャンス状態ST7に注目するとともに、通常遊技状態ST1においてはチャンス状態ST7に移行することを期待することとなる。

【0313】

通常用処理（図36）の説明に戻り、主側RAM74のチャンス状態カウンタの値が1以上であり遊技状態がチャンス状態ST7である場合（ステップS1506：YES）、主側RAM74のART当選フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1507）。ART当選フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1507：YES）、準備状態の設定処理を実行する（ステップS1508）。当該設定処理では、主側RAM74のART当選フラグ及びチャンス状態カウンタの両方を「0」クリアする。また、遊技終了時の対応処理（図32）にてステップS1206の準備状態処理が実行されるようにするための主側RAM74の情報の設定を行う。その後、準備状態ST8が開始されることを示す準備開始コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS1509）。演出側MPU92は準備開始コマンドを受信することにより、準備状態ST8に対応する演出が開始されるようにする。

20

30

【0314】

一方、ART当選フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS1507：NO）、主側RAM74のチャンス状態カウンタの値を1減算する（ステップS1510）。そして、その1減算後におけるチャンス状態カウンタの値が「0」である場合（ステップS1511：YES）、チャンス状態ST7が終了して通常遊技状態ST1に復帰することとなる。この場合、チャンス状態ST7が終了して通常遊技状態ST1に復帰することを示すチャンス終了コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS1512）。演出側MPU92はチャンス終了コマンドを受信することにより、チャンス状態ST7が終了して通常遊技状態ST1に復帰することに対応する演出が開始されるようにする。

【0315】

ステップS1506にて否定判定をした場合、主側RAM74の本前兆当選フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1513）。本前兆当選フラグに「1」がセットされている場合、今回のゲームの開始時に本前兆状態ST6への移行当選となったことを意味する。この場合、本前兆状態ST6の移行設定処理を実行する。具体的には、本前兆カウンタの設定処理を実行する（ステップS1514）。本前兆カウンタは本前兆状態ST6であること及び本前兆状態ST6の残りの継続ゲーム数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。本前兆カウンタの設定処理では、今回開始する本前兆状態ST6の継続ゲーム数を抽選により決定する。この抽選に際しては第1～第12共用乱数回路101a～101lのうち乱数ポイントにより指定されている乱数回路により対応する第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数を利用

40

50

する。この抽選により選択される継続ゲーム数は5～10ゲームのいずれかとなっており、長い継続ゲーム数の当選確率の方が短い継続ゲーム数の当選確率よりも高く設定されている。なお、ステップS1513にて肯定判定をした場合に本前兆当選フラグを「0」クリアする。

【0316】

その後、本前兆状態ST6が開始されたことを示す本前兆開始コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS1515）。当該本前兆開始コマンドには今回開始される本前兆状態ST6の継続ゲーム数の情報が設定される。演出側MPU92は本前兆開始コマンドを受信することにより、本前兆状態ST6に対応する演出が開始されるようにする。

【0317】

その後、偽前兆カウンタの値が1以上であることを条件として（ステップS1516：YES）、偽前兆状態ST5を終了させるために偽前兆状態ST5の終了処理を実行する（ステップS1517）。具体的には主側RAM74の偽前兆カウンタの値を「0」クリアする。つまり、偽前兆状態ST5の途中であっても本前兆状態ST6が開始されることがあり、偽前兆状態ST5の途中で本前兆状態ST6が開始された場合には当該偽前兆状態ST5は中断されるのではなく途中であっても終了される。

【0318】

ステップS1513にて否定判定をした場合、主側RAM74の本前兆カウンタの値が1以上であることを条件として（ステップS1518：YES）、本前兆カウンタの値を1減算する（ステップS1519）。そして、1減算後における本前兆カウンタの値が「0」である場合（ステップS1520：YES）、準備状態の設定処理を実行する（ステップS1521：YES）。当該設定処理では、既に説明したとおり主側RAM74のART当選フラグ及びチャンス状態カウンタの両方を「0」クリアするとともに、遊技終了時の対応処理（図32）にてステップS1206の準備状態処理が実行されるようにするための主側RAM74の情報の設定を行う。その後、準備状態ST8が開始されることを示す準備開始コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS1522）。演出側MPU92は準備開始コマンドを受信することにより、準備状態ST8に対応する演出が開始されるようにする。

【0319】

ステップS1518にて否定判定をした場合、主側RAM74の偽前兆当選フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1523）。偽前兆当選フラグに「1」がセットされている場合、今回のゲームの開始時に偽前兆状態ST5への移行当選となったことを意味する。この場合、偽前兆状態ST5の移行設定処理を実行する。具体的には、偽前兆カウンタの設定処理を実行する（ステップS1524）。偽前兆カウンタは偽前兆状態ST5であること及び偽前兆状態ST5の残りの継続ゲーム数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。偽前兆カウンタの設定処理では、今回開始する偽前兆状態ST5の継続ゲーム数を抽選により決定する。この抽選に際しては第1～第12共用乱数回路101a～101lのうち乱数ポインタにより指定されている乱数回路により対応する第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数を利用する。この抽選により選択される継続ゲーム数は5～10ゲームのいずれかとなっており、短い継続ゲーム数の当選確率の方が長い継続ゲーム数の当選確率よりも高く設定されている。なお、ステップS1523にて肯定判定をした場合に偽前兆当選フラグを「0」クリアする。

【0320】

その後、偽前兆状態ST5が開始されたことを示す偽前兆開始コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS1525）。当該偽前兆開始コマンドには今回開始される偽前兆状態ST5の継続ゲーム数の情報が設定される。演出側MPU92は偽前兆開始コマンドを受信することにより、偽前兆状態ST5に対応する演出が開始されるようにする。

【0321】

ステップS1523にて否定判定をした場合、主側RAM74の偽前兆カウンタの値が

10

20

30

40

50

1以上であることを条件として（ステップS1526：YES）、偽前兆カウンタの値を1減算する（ステップS1527）。主側MPU72は偽前兆カウンタの値が1以上である場合、遊技状態が偽前兆状態ST5であると特定し、1減算後における偽前兆カウンタの値が「0」となった場合には偽前兆状態ST5が終了したことを特定する。

【0322】

ステップS1526にて否定判定をした場合、主側RAM74の有利維持カウンタの値が1以上であることを条件として（ステップS1528：YES）、有利維持カウンタの値を1減算する（ステップS1529）。有利維持カウンタは、既に説明したとおりART状態ST9が終了して通常遊技状態ST1に遊技状態が移行する場合において通常遊技状態ST1に移行した後においても有利維持ゲーム数に亘って有利区間SC2を維持させる場合に、当該有利維持ゲーム数の残りゲーム数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。主側MPU72は有利維持カウンタの値が1以上である場合、有利維持区間であると特定し、1減算後における有利維持カウンタの値が「0」となった場合には有利維持区間が終了したことを特定する。

【0323】

次に、演出側MPU92にて実行される通常用の演出制御処理を、図38のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常用の演出制御処理は遊技状態が通常遊技状態ST1、偽前兆状態ST5、本前兆状態ST6及びチャンス状態ST7である場合に演出側MPU92において比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【0324】

まず演出側RAM94に設けられた本前兆演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1701）。本前兆演出フラグは本前兆状態ST6に対応する演出の実行中であることを演出側MPU92にて特定するためのフラグである。本前兆演出フラグの値が「0」である場合（ステップS1701：NO）、主側MPU72から本前兆開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS1702）。本前兆開始コマンドを受信している場合（ステップS1702：YES）、演出側RAM94に設けられた偽前兆演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1703）。偽前兆演出フラグは偽前兆状態ST5に対応する演出の実行中であることを演出側MPU92にて特定するためのフラグである。

【0325】

偽前兆演出フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS1703：NO）、本前兆演出の開始設定処理を実行する（ステップS1704）。本前兆演出の開始設定処理では、今回受信した本前兆開始コマンドに設定されている本前兆状態ST6の継続ゲーム数の情報を読み出す。そして、当該継続ゲーム数の情報に対応する本前兆演出の決定テーブルを読み出し、当該本前兆演出の決定テーブルを利用して抽選により今回の本前兆状態ST6における一連の本前兆演出の内容を決定し、その決定結果に対応する本前兆演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。当該本前兆演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて本前兆演出が実行される。

【0326】

なお、詳細は後述するが主側MPU72においては遊技状態がチャンス状態ST7とはなっていないものの当該チャンス状態ST7に対応するチャンス演出が実行されている場合がある。このような状況下において本前兆開始コマンドを主側MPU72から受信した場合にはステップS1704の本前兆演出の開始設定処理が実行されることで、チャンス演出が終了されて本前兆演出が開始される。この場合、演出側RAM94に設けられたチャンス演出フラグは「0」クリアされる。

【0327】

偽前兆演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1703：YES）、偽前兆状態ST5の途中で本前兆状態ST6が開始されたことを意味する。この場合、前兆演出の調整処理を実行する（ステップS1705）。前兆演出の調整処理では、その時

点における偽前兆演出の内容に対して演出の連続性を有する本前兆演出が実行されるようにするための本前兆演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。この場合、当該本前兆演出テーブルは今回受信した本前兆開始コマンドに設定されている本前兆状態ST6の継続ゲーム数の情報に対応したものとなる。当該本前兆演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、それまで実行されていた偽前兆演出の内容と連続性を有するような内容で、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて本前兆演出が実行される。なお、偽前兆演出の途中で本前兆演出が開始された場合、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63においてはそれまで実行された偽前兆演出のゲーム数とこれから実行される本前兆演出のゲーム数との合計分のゲーム数の前兆演出が実行されることとなる。

10

【0328】

ステップS1704又はステップS1705の処理を実行した場合、演出側RAM94の本前兆演出フラグに「1」をセットするとともに、偽前兆演出フラグの値を「0」クリアする（ステップS1706）。

【0329】

本前兆演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1701：YES）、主側MPU72から準備開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS1707）。準備開始コマンドを受信しているということは本前兆状態ST6が終了して準備状態ST8に移行したことを意味する。この場合、準備演出の開始設定処理を実行する（ステップS1708）。準備演出の開始設定処理では、準備状態ST8に対応する準備演出の実行を可能とする準備演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。当該準備演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて準備演出が実行される。そして、遊技者は当該演出を確認することで準備状態ST8であることを把握することが可能となる。その後、演出側RAM94の本前兆演出フラグの値を「0」クリアする（ステップS1709）。

20

【0330】

準備開始コマンドを受信していない場合（ステップS1707：NO）、本前兆演出の更新設定処理を実行する（ステップS1710）。当該更新設定処理では、1ゲームが新たに実行されることで本前兆演出の更新タイミングとなっているのであれば、現状参照対象となっている本前兆演出テーブルにおいて参照すべき範囲を1ゲームの新たな開始に応じて変更する処理を実行する。これにより、本前兆演出の実行内容が当該本前兆演出の継続ゲーム数に応じて変化することとなる。

30

【0331】

ステップS1702にて否定判定をした場合、演出側RAM94のチャンス演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1711）。チャンス演出フラグはチャンス状態ST7に対応する演出の実行中であることを演出側MPU92にて特定するためのフラグである。チャンス演出フラグの値が「0」である場合（ステップS1711：NO）、主側MPU72からチャンス開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS1712）。チャンス開始コマンドを受信している場合（ステップS1712：YES）、演出側RAM94の偽前兆演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1713）。

40

【0332】

偽前兆演出フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS1713：NO）、チャンス演出の開始設定処理を実行する（ステップS1714）。チャンス演出の開始設定処理では、チャンス状態ST7に対応するチャンス演出の実行を可能とするチャンス演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。チャンス状態ST7は既に説明したとおり途中でART状態ST9への移行当選とならない限り5ゲームに亘って継続する。したがって、チャンス演出テーブルは5ゲーム分に亘って継続する演出に対応するデータが設定されている。当該チャンス演出テーブルに従って演出側

50

MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてチャンス演出が実行される。そして、遊技者は当該演出を確認することでチャンス状態ST7であることを把握することが可能となる。その後、演出側RAM94のチャンス演出フラグに「1」をセットする（ステップS1715）。

【0333】

一方、偽前兆演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1713：YES）、演出側RAM94に設けられたチャンス待機フラグに「1」をセットする（ステップS1716）。チャンス待機フラグは、偽前兆状態ST5に対応する偽前兆演出の実行中であることでチャンス演出の開始を待機している状態であることを演出側MPU92にて特定するためのフラグである。ここで、主側MPU72では偽前兆状態ST5の途中でチャンス状態ST7への移行当選となった場合、偽前兆状態ST5を途中で終了させてチャンス状態ST7に移行させる。これに対して、演出側MPU92は偽前兆演出の途中でチャンス状態ST7への移行が発生したとしても偽前兆演出を途中で終了させることなく、主側MPU72にてチャンス状態ST7に対応する制御が実行されているとしても偽前兆演出を継続させる。これにより、遊技状態としてはチャンス状態ST7への移行を偽前兆状態ST5の継続よりも優先させることでチャンス状態ST7が発生することによる遊技者の利益を担保しながら、演出としては偽前兆演出を継続させることで演出の内容に違和感を与えないようにすることが可能となる。

【0334】

チャンス演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1711：YES）、主側MPU72から準備開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS1717）。準備開始コマンドを受信しているということはチャンス状態ST7においてART状態ST9への移行当選となることで準備状態ST8に移行したことを意味する。この場合、準備演出の開始設定処理を実行する（ステップS1718）。準備演出の開始設定処理では、準備状態ST8に対応する準備演出の実行を可能とする準備演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。当該準備演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて準備演出が実行される。そして、遊技者は当該演出を確認することで準備状態ST8であることを把握することが可能となる。

【0335】

準備開始コマンドを受信していない場合（ステップS1717：NO）、演出側RAM94に記憶されているチャンス演出テーブルにおいて参照すべき情報がチャンス演出の終了タイミングに対応する情報であるか否かを判定することにより、チャンス演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS1719）。チャンス状態ST7において継続ゲーム数が消化された場合には主側MPU72からチャンス終了コマンドが送信されるが、演出側MPU92はチャンス演出の終了タイミングを把握する場合にチャンス終了コマンドを受信したか否かを特定しない。さらに言うと、主側MPU72からチャンス終了コマンドを受信したとしてもチャンス演出テーブルにおいて参照すべき情報がチャンス演出の終了タイミングに対応する情報ではない場合にはチャンス演出の終了タイミングであるとは判定しない。これにより、詳細は後述するが偽前兆演出が実行されていることを理由にチャンス演出の実行が遅延された場合においてそのチャンス演出をチャンス状態ST7の継続ゲーム数である5ゲームに亘って実行させることが可能となる。

【0336】

チャンス演出の終了タイミングである場合（ステップS1719：YES）、チャンス演出の終了設定処理を実行する（ステップS1720）。当該チャンス演出の終了設定処理では、チャンス状態ST7が終了して通常遊技状態ST1に復帰することに対応する通常復帰演出テーブル及び通常遊技状態ST1に対応する通常演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。これら演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて、チャンス状態ST7が終了して通常遊技状態ST1に復帰する

ことに対応する通常復帰演出が実行された後に通常遊技状態 S T 1 に対応する通常演出が実行される。そして、遊技者は当該演出を確認することでチャンス状態 S T 7 が終了して通常遊技状態 S T 1 に復帰したことを把握することが可能となる。

【0337】

ステップ S 1 7 1 8 又はステップ S 1 7 2 0 の処理を実行した場合、演出側 R A M 9 4 のチャンス演出フラグの値を「0」クリアする（ステップ S 1 7 2 1）。また、ステップ S 1 7 1 9 にて否定判定をした場合、チャンス演出の更新設定処理を実行する（ステップ S 1 7 2 2）。当該更新設定処理では、1 ゲームが新たに実行されることでチャンス演出の更新タイミングとなっているのであれば、現状参照対象となっているチャンス演出テーブルにおいて参照すべき範囲を1ゲームの新たな開始に応じて変更する処理を実行する。これにより、チャンス演出の実行内容が当該チャンス演出の継続ゲーム数に応じて変化することとなる。

10

【0338】

ステップ S 1 7 1 2 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 7 1 6 の処理を実行した場合、偽前兆状態用の演出制御処理を実行する（ステップ S 1 7 2 3）。図 3 9 は偽前兆状態用の演出制御処理を示すフローチャートである。

【0339】

演出側 R A M 9 4 の偽前兆演出フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 1 8 0 1 : N O）、主側 M P U 7 2 から偽前兆開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 8 0 2）。偽前兆開始コマンドを受信している場合（ステップ S 1 8 0 2 : Y E S）、偽前兆演出の開始設定処理を実行する（ステップ S 1 8 0 3）。偽前兆演出の開始設定処理では、今回受信した偽前兆開始コマンドに設定されている偽前兆状態 S T 5 の継続ゲーム数の情報を読み出す。そして、当該継続ゲーム数の情報に対応する偽前兆演出の決定テーブルを読み出し、当該偽前兆演出の決定テーブルを利用して抽選により今回の偽前兆状態 S T 5 における一連の偽前兆演出の内容を決定し、その決定結果に対応する偽前兆演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。当該偽前兆演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて偽前兆演出が実行される。その後、演出側 R A M 9 4 の偽前兆演出フラグに「1」をセットする（ステップ S 1 8 0 4）。

20

30

【0340】

演出側 R A M 9 4 の偽前兆演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 1 8 0 1 : Y E S）、演出側 R A M 9 4 に記憶されている偽前兆演出テーブルにおいて参照すべき情報が偽前兆演出の終了タイミングに対応する情報であるか否かを判定することにより、偽前兆演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ S 1 8 0 5）。偽前兆演出の終了タイミングである場合（ステップ S 1 8 0 5 : Y E S）、演出側 R A M 9 4 のチャンス待機フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、チャンス演出の開始が待機されている状態であるか否かを判定する（ステップ S 1 8 0 6）。

【0341】

チャンス待機フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 1 8 0 6 : Y E S）、チャンス演出の開始設定処理を実行する（ステップ S 1 8 0 7）。チャンス演出の開始設定処理では、チャンス状態 S T 7 に対応するチャンス演出の実行を可能とするチャンス演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。当該チャンス演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にてチャンス演出が実行される。そして、遊技者は当該演出を確認することでチャンス状態 S T 7 であることを把握することが可能となる。

40

【0342】

チャンス待機フラグに「1」がセットされていることを契機としたチャンス演出の開始設定処理であっても、チャンス開始コマンドを主側 M P U 7 2 から受信した場合に即座に

50

実行されるチャンス演出の開始設定処理と同様に、チャンス状態 S T 7 の継続ゲーム数である 5 ゲーム分に亘って継続するチャンス演出に対応するデータが設定されたチャンス演出テーブルを使用する。そして、既に説明したとおりチャンス演出が実行されている状況ではチャンス演出テーブルにおいて参照すべき情報がチャンス演出の終了タイミングであることに対応する情報とならない限り、主側 M P U 7 2 からチャンス終了コマンドを受信したとしてもチャンス演出は終了されない。これにより、偽前兆演出が実行されている途中でチャンス状態 S T 7 となり偽前兆演出が終了するまでチャンス演出の待機がされるとともに、当該偽前兆演出が終了した後にチャンス演出が開始される場合であっても、チャンス状態 S T 7 の継続ゲーム数である 5 ゲームに亘ってチャンス演出が実行される、よって、チャンス状態 S T 7 は 5 ゲームに亘って継続するものであると遊技者に認識させることが可能となる。

10

【0343】

その後、演出側 R A M 9 4 のチャンス待機フラグを「0」クリアし、演出側 R A M 9 4 のチャンス演出フラグに「1」をセットし、演出側 R A M 9 4 の偽前兆演出フラグを「0」クリアする（ステップ S 1 8 0 8）。

【0344】

偽前兆演出の終了タイミングであって演出側 R A M 9 4 のチャンス待機フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 1 8 0 5：YES、ステップ S 1 8 0 6：NO）、主側 M P U 7 2 から偽前兆開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 8 0 9）。既に説明したとおり主側 M P U 7 2 においては偽前兆状態 S T 5 の途中でチャンス状態 S T 7 への移行当選となった場合には偽前兆状態 S T 5 を終了してチャンス状態 S T 7 を開始させるのに対して、演出側 M P U 9 2 は偽前兆演出を継続させる。この場合、例えば最初の偽前兆状態 S T 5 が 1 0 ゲームに亘って継続すると決定された後の 1 ゲーム後にチャンス状態 S T 7 となりさらに当該チャンス状態 S T 7 において A R T 状態 S T 9 への移行当選とならなかった場合、演出側 M P U 9 2 において偽前兆演出の 7 ゲーム目を実行した段階において主側 M P U 7 2 の遊技状態では偽前兆状態 S T 5 及びチャンス状態 S T 7 のいずれでもなく通常遊技状態 S T 1 となる。そうすると、当該状況下で主側 M P U 7 2 において偽前兆状態 S T 5 への移行が決定されると、演出側 M P U 9 2 においては偽前兆演出を実行している状況で偽前兆開始コマンドを新たに受信することとなる。

20

【0345】

偽前兆開始コマンドを受信していない場合（ステップ S 1 8 0 9：NO）、偽前兆演出の終了設定処理を実行する（ステップ S 1 8 1 0）。当該偽前兆演出の終了設定処理では、偽前兆状態 S T 5 が終了して通常遊技状態 S T 1 に復帰することに対応する通常復帰演出テーブル及び通常遊技状態 S T 1 に対応する通常演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。これら演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて、偽前兆状態 S T 5 が終了して通常遊技状態 S T 1 に復帰することに対応する通常復帰演出が実行された後に通常遊技状態 S T 1 に対応する通常演出が実行される。そして、遊技者は当該演出を確認することで前兆演出が終了して通常遊技状態 S T 1 に復帰したことを把握することが可能となる。

30

40

【0346】

偽前兆開始コマンドを受信している場合（ステップ S 1 8 0 9：YES）、偽前兆演出の調整処理を実行する（ステップ S 1 8 1 1）。偽前兆演出の調整処理では、その時点における偽前兆演出の内容に対して演出の連続性を有する偽前兆演出が実行されるようにするための偽前兆演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。この場合、当該偽前兆演出テーブルは今回受信した偽前兆開始コマンドに設定されている偽前兆状態 S T 5 の継続ゲーム数の情報に対応したものとなる。当該偽前兆演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、それまで実行されていた偽前兆演出の内容と連続性を有するような内容で、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて偽前兆演出が実行される。なお、偽前兆演出の途中で

50

偽前兆演出が開始された場合、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 においてはそれまで実行された偽前兆演出のゲーム数とこれから実行される偽前兆演出のゲーム数との合計分のゲーム数の前兆演出が実行されることとなる。

【0347】

偽前兆演出の終了タイミングではない場合（ステップ S 1 8 0 5：NO）、演出側 R A M 9 4 のチャンス待機フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 8 1 2）。チャンス待機フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 1 8 1 2：YES）、主側 M P U 7 2 から準備開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 8 1 3）。既に説明したとおり演出側 M P U 9 2 においては偽前兆演出を実行するための制御を実行している状況であっても主側 M P U 7 2 における遊技状態はチャンス状態 S T 7 である状況が発生し得る。そして、このような状況において主側 M P U 7 2 にてチャンス状態 S T 7 における A R T 状態 S T 9 への移行抽選処理にて移行当選となることで、偽前兆演出が実行されている状況であっても主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に準備開始コマンドが送信される。

10

【0348】

準備開始コマンドを受信している場合（ステップ S 1 8 1 3：YES）、準備演出の開始設定処理を実行する（ステップ S 1 8 1 4）。準備演出の開始設定処理では、準備状態 S T 8 に対応する準備演出の実行を可能とする準備演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。当該準備演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて準備演出が実行される。そして、遊技者は当該演出を確認することで準備状態 S T 8 であることを把握することが可能となる。なお、偽前兆演出が実行されている状況において準備演出の開始設定処理が実行された場合、偽前兆演出の一連のストーリーを遮るような形で A R T 状態 S T 9 への移行当選となったことに対応する演出が実行される。その後、演出側 R A M 9 4 の偽前兆演出フラグを「0」クリアするとともに演出側 R A M 9 4 のチャンス待機フラグを「0」クリアする（ステップ S 1 8 1 5）。

20

【0349】

チャンス待機フラグに「1」がセットされている状況であっても主側 M P U 7 2 から準備開始コマンドを受信していない場合（ステップ S 1 8 1 2：YES、ステップ S 1 8 1 3：NO）、主側 M P U 7 2 からチャンス終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 8 1 6）。偽前兆演出が実行されている状況において主側 M P U 7 2 にて制御されていたチャンス状態 S T 7 の継続ゲーム数が消化された場合、チャンス待機フラグに「1」がセットされている状況において主側 M P U 7 2 からチャンス終了コマンドを受信する。チャンス終了コマンドを受信している場合（ステップ S 1 8 1 6：YES）、演出側 R A M 9 4 のチャンス待機フラグを「0」クリアする（ステップ S 1 8 1 7）。

30

【0350】

一方、ステップ S 1 8 1 2 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 8 1 6 にて否定判定をした場合、主側 M P U 7 2 から偽前兆開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 8 1 8）。既に説明したとおり主側 M P U 7 2 においては偽前兆状態 S T 5 の途中でチャンス状態 S T 7 への移行当選となった場合には偽前兆状態 S T 5 を終了してチャンス状態 S T 7 を開始させるのに対して、演出側 M P U 9 2 は偽前兆演出を継続させる。この場合、例えば最初の偽前兆状態 S T 5 が 1 0 ゲームに亘って継続すると決定された後の 1 ゲーム後にチャンス状態 S T 7 となりさらに当該チャンス状態 S T 7 において A R T 状態 S T 9 への移行当選とならなかった場合、演出側 M P U 9 2 において偽前兆演出の 7 ゲーム目を実行した段階において主側 M P U 7 2 の遊技状態では偽前兆状態 S T 5 及びチャンス状態 S T 7 のいずれでもなく通常遊技状態 S T 1 となる。そうすると、当該状況下で主側 M P U 7 2 において偽前兆状態 S T 5 への移行が決定されると、演出側 M P U 9 2 においては偽前兆演出を実行している状況で偽前兆開始コマンドを新たに受信することとなる。

40

【0351】

50

偽前兆演出開始コマンドを受信していない場合（ステップS1818：NO）、偽前兆演出の更新設定処理を実行する（ステップS1819）。当該更新設定処理では、1ゲームが新たに実行されることで偽前兆演出の更新タイミングとなっているのであれば、現状参照対象となっている偽前兆演出テーブルにおいて参照すべき範囲を1ゲームの新たな開始に応じて変更する処理を実行する。これにより、偽前兆演出の実行内容が当該偽前兆演出の継続ゲーム数に応じて変化することとなる。

【0352】

偽前兆演出コマンドを受信している場合（ステップS1818：YES）、偽前兆演出の調整処理を実行する（ステップS1820）。偽前兆演出の調整処理では、その時点における偽前兆演出の内容に対して演出の連続性を有する偽前兆演出が実行されるようにするための偽前兆演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。この場合、当該偽前兆演出テーブルは今回受信した偽前兆開始コマンドに設定されている偽前兆状態ST5の継続ゲーム数の情報に対応したものとなる。当該偽前兆演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、それまで実行されていた偽前兆演出の内容と連続性を有するような内容で、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて偽前兆演出が実行される。なお、偽前兆演出の途中で偽前兆演出が開始された場合、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63においてはそれまで実行された偽前兆演出のゲーム数とこれから実行される偽前兆演出のゲーム数との合計分のゲーム数の前兆演出が実行されることとなる。

【0353】

次に、偽前兆演出及びチャンス演出が実行される様子について、図40のタイムチャートを参照しながら説明する。図40（a）は偽前兆状態ST5に滞在している期間を示し、図40（b）はチャンス状態ST7に滞在している期間を示し、図40（c）は準備状態ST8に滞在している期間を示し、図40（d）は偽前兆演出が実行されている期間を示し、図40（e）はチャンス演出が実行されている期間を示し、図40（f）はART状態ST9に当選したことを示す演出が実行されている期間を示す。

【0354】

まず、偽前兆状態ST5の途中でチャンス状態ST7に移行するものの当該チャンス状態ST7が偽前兆演出の終了前に終了する場合について説明する。

【0355】

図40（a）に示すようにt1のタイミングで、主側MPU72による制御により偽前兆状態ST5が開始されることで、図40（d）に示すように演出側MPU92による制御により偽前兆演出が開始される。その後、t2のタイミングで図40（a）及び図40（b）に示すように主側MPU72による制御により遊技状態が偽前兆状態ST5からチャンス状態ST7に移行する。但し、このようにチャンス状態ST7への移行が発生したとしても、図40（e）に示すようにチャンス演出は開始されることはなく、図40（d）に示すように偽前兆演出が継続される。

【0356】

その後、図40（d）に示すように偽前兆演出が実行されている状況であるt3のタイミングで、チャンス状態ST7の継続ゲーム数が消化されることで、図40（b）に示すように主側MPU72による制御によりチャンス状態ST7が終了する。この場合であっても、t1のタイミングにおいて偽前兆状態ST5への移行が発生したタイミングで設定された偽前兆演出の継続ゲーム数が消化されていないため、図40（d）に示すように偽前兆演出が継続される。その後、t4のタイミングで、当該偽前兆演出の継続ゲーム数が消化されることで、図40（d）に示すように偽前兆演出が終了される。

【0357】

次に、偽前兆状態ST5の途中でチャンス状態ST7に移行するとともに偽前兆演出が実行されている途中でART状態ST9への移行当選となる場合について説明する。

【0358】

図40（a）に示すようにt5のタイミングで、主側MPU72による制御により偽前

10

20

30

40

50

兆状態 S T 5 が開始されることで、図 4 0 (d) に示すように演出側 M P U 9 2 による制御により偽前兆演出が開始される。その後、t 6 のタイミングで図 4 0 (a) 及び図 4 0 (b) に示すように主側 M P U 7 2 による制御により遊技状態が偽前兆状態 S T 5 からチャンス状態 S T 7 に移行する。但し、このようにチャンス状態 S T 7 への移行が発生したとしても、図 4 0 (e) に示すようにチャンス演出は開始されることはなく、図 4 0 (d) に示すように偽前兆演出が継続される。

【0359】

その後、t 7 のタイミングで、主側 M P U 7 2 の制御によるチャンス状態 S T 7 において A R T 状態 S T 9 への移行抽選処理が実行され当該移行抽選処理にて移行当選となる。したがって、当該 t 7 のタイミングで、図 4 0 (b) 及び図 4 0 (c) に示すように主側 M P U 7 2 による制御により遊技状態がチャンス状態 S T 7 から準備状態 S T 8 に移行する。また、当該 t 7 のタイミングで、図 4 0 (d) 及び図 4 0 (f) に示すように偽前兆演出が終了されて、A R T 状態 S T 9 に当選したことを示す演出が開始される。そして、当該演出は t 8 のタイミングまで実行される。

【0360】

上記のように偽前兆演出の途中で突然、A R T 状態 S T 9 に当選したことを示す演出が実行されることにより遊技者に意外性を与えることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0361】

次に、偽前兆状態 S T 5 の途中でチャンス状態 S T 7 に移行するとともに偽前兆演出が終了したタイミングであってもチャンス状態 S T 7 であることでチャンス演出が続けて開始される場合について説明する。

【0362】

図 4 0 (a) に示すように t 9 のタイミングで、主側 M P U 7 2 による制御により偽前兆状態 S T 5 が開始されることで、図 4 0 (d) に示すように演出側 M P U 9 2 による制御により偽前兆演出が開始される。その後、t 1 0 のタイミングで図 4 0 (a) 及び図 4 0 (b) に示すように主側 M P U 7 2 による制御により遊技状態が偽前兆状態 S T 5 からチャンス状態 S T 7 に移行する。但し、このようにチャンス状態 S T 7 への移行が発生したとしても、図 4 0 (e) に示すようにチャンス演出は開始されることはなく、図 4 0 (d) に示すように偽前兆演出が継続される。

【0363】

その後、主側 M P U 7 2 による制御においてチャンス状態 S T 7 が維持されている状況である t 1 1 のタイミングで、図 4 0 (d) に示すように偽前兆演出が終了されることで、図 4 0 (e) に示すようにチャンス演出が開始される。この場合に、当該 t 1 1 のタイミングでは既にチャンス状態 S T 7 に移行してから所定ゲーム数消化されているため、チャンス状態 S T 7 の残りの継続ゲーム数はチャンス状態 S T 7 の終了基準ゲーム数である 5 ゲームよりも少ないゲーム数となっている。しかしながら、t 1 1 のタイミングで開始されるチャンス演出の継続ゲーム数はチャンス状態 S T 7 の終了基準ゲーム数である 5 ゲームに設定される。

【0364】

その後、t 1 2 のタイミングで、図 4 0 (b) に示すようにチャンス状態 S T 7 が終了する。但し、当該 t 1 2 のタイミングでは未だチャンス演出の継続ゲーム数が残っているため、図 4 0 (e) に示すようにチャンス演出が継続される。したがって、t 1 2 のタイミング以降は遊技状態がチャンス状態 S T 7 ではないにも関わらずチャンス演出が実行される状態となる。その後、t 1 3 のタイミングで、図 4 0 (e) に示すようにチャンス演出が終了される。

【0365】

ここで、t 1 1 のタイミングの前後における画像表示装置 6 3 の表示内容について図 4 1 (a) 及び図 4 1 (b) の説明図を参照しながら説明する。図 4 1 (a) は t 1 1 のタイミングよりも前のタイミングにおいて画像表示装置 6 3 にて偽前兆演出に対応する画像

が表示されている様子を示し、図41(b)はt11のタイミングの後において画像表示装置63にてチャンス演出に対応する画像の表示が開始された様子を示す。

【0366】

図41(a)に示すように偽前兆演出においては画像表示装置63にて第1キャラクタ画像G4と第2キャラクタ画像G5とが表示されて、これら第1キャラクタ画像G4と第2キャラクタ画像G5とが対決しているような動画表示が行われる。なお、このように対決しているような動画表示は本前兆演出においても実行される。また、ART状態ST9への移行当選となることなく前兆演出が終了する場合には最終的に第1キャラクタ画像G4が第2キャラクタ画像G5に敗北するような動画表示が行われ、ART状態ST9への移行当選となって前兆演出が終了する場合には最終的に第1キャラクタ画像G4が第2キャラクタ画像G5に勝利するような動画表示が行われる。

10

【0367】

図41(b)に示すようにチャンス演出においては画像表示装置63にチャンス状態ST7であることを示唆する示唆画像G6が表示されるとともに、チャンス演出の残りの継続ゲーム数を示すゲーム数画像G7が表示される。この場合に、主側MPU72による制御においてチャンス状態ST7に移行したタイミングでチャンス演出が開始される場合、及び主側MPU72による制御においてチャンス状態ST7である状況で偽前兆演出が終了することで当該偽前兆演出に続けてチャンス演出が開始される場合のいずれであっても、ゲーム数画像G7としてチャンス状態ST7の終了基準ゲーム数である5ゲームを示す画像が表示される。これにより、偽前兆演出が実行されている状況で既にチャンス状態ST7におけるゲームが消化されていることにより、偽前兆演出に続けてチャンス演出が開始されたタイミングではチャンス状態ST7の残りの継続ゲーム数が終了基準ゲーム数よりも少ないゲーム数となっていたとしても、遊技者には当該終了基準ゲーム数に亘ってART状態ST9への移行当選となることを期待させることが可能となる。

20

【0368】

また、チャンス状態ST7においては各ゲームにてART状態ST9への移行抽選処理が実行される機会が与えられ、チャンス状態ST7の途中であってもART状態ST9への移行当選となった場合には準備状態ST8への移行が発生する。したがって、偽前兆演出に続けてチャンス演出が実行される場合においてチャンス演出の継続ゲーム数がチャンス状態ST7の残りの継続ゲーム数よりも多い状況となった場合、チャンス状態ST7が終了する前であればチャンス演出が実行されている途中で準備状態ST8への移行が発生し得るとともに、チャンス状態ST7が終了した後であってもチャンス演出が実行されている状況ではチャンス状態ST7においてART状態ST9への移行当選とならなかったと遊技者に認識させることが可能となる。

30

【0369】

＜ボーナス状態に関する処理について＞

次に、ボーナス状態(BB状態ST3又はRB状態ST4)に関する処理について説明する。図42は主側MPU72にて実行されるボーナス用処理を示すフローチャートである。なお、ボーナス用処理は遊技終了時の対応処理(図32)におけるステップS1201にて実行される。遊技終了時の対応処理は1ゲームにおいてリール32L、32M、32Rの回転が全て停止された後に実行されるため、ボーナス用処理も1ゲームにおいてリール32L、32M、32Rの回転が全て停止された後に実行される。

40

【0370】

主側RAM74に記憶されているBB当選データに対応するBB入賞が成立した場合(ステップS1901: YES)、主側RAM74に設けられたBBフラグに「1」をセットする(ステップS1902)。BBフラグはBB状態ST3であることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。

【0371】

今回成立したBB入賞が第3BB入賞又は第4BB入賞である場合(ステップS1903: YES)、主側RAM74に設けられた特定ボーナスフラグに「1」をセットする(

50

ステップS1904)。第3BB入賞の成立を可能とする第3BB当選データは通常モード用抽選テーブル(図17)、第1RTモード用抽選テーブル(図19)及び第2RTモード用抽選テーブル(図21)のいずれであってもインデックス値IV=7に設定されており、第4BB入賞の成立を可能とする第4BB当選データはこれら抽選テーブルのいずれであってもインデックス値IV=8に設定されている。そして、これらインデックス値IV=7, 8は「1」～「6」の設定値の間で当選確率が同一の役として設定されている。つまり、特定ボーナスフラグは当選確率に設定差が存在しないボーナス入賞が成立したか否かを主側MPU72にて特定するためのフラグである。詳細は後述するが当選確率に設定差が存在しているボーナス入賞が成立した場合には当該ボーナス状態の開始時に遊技区間を通常区間SC1から有利区間SC2に移行させる設定は行われたいのに対して、当選確率に設定差が存在していないボーナス入賞が成立した場合には当該ボーナス状態の開始時に遊技区間を通常区間SC1から有利区間SC2に移行させる設定が行われる。

10

【0372】

一方、主側RAM74に記憶されているRB当選データに対応するRB入賞が成立した場合(ステップS1905: YES)、主側RAM74に設けられたRBフラグに「1」をセットする(ステップS1906)。RBフラグはRB状態ST4であることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。

【0373】

また、今回成立したRB入賞が第1RB入賞である場合(ステップS1907: YES)、主側RAM74の特定ボーナスフラグに「1」をセットする(ステップS1908)。第1RB入賞の成立を可能とする第1RB当選データは通常モード用抽選テーブル(図17)、第1RTモード用抽選テーブル(図19)及び第2RTモード用抽選テーブル(図21)のいずれであってもインデックス値IV=9に設定されている。そして、インデックス値IV=9は「1」～「6」の設定値の間で当選確率が同一の役として設定されている。したがって、今回のRB入賞が当選確率に設定差が存在していないボーナス入賞の成立に対応していることを主側MPU72にて特定するために、ステップS1908にて特定ボーナスフラグに「1」をセットする。

20

【0374】

ステップS1903にて否定判定をした場合、ステップS1904の処理を実行した場合、ステップS1907にて否定判定をした場合、又はステップS1908の処理を実行した場合、今回のボーナス入賞に対応するボーナス役に当選した際の遊技状態が本前兆状態ST6であるか否かを判定する(ステップS1909)。本前兆状態ST6は当該本前兆状態ST6の継続ゲーム数が消化された場合に準備状態ST8への移行が確定している遊技状態である。したがって、本前兆状態ST6であった場合には(ステップS1909: YES)、今回のボーナス状態の終了後に準備状態ST8に移行させるためにART当選用処理を実行する(ステップS1910)。当該ART当選用処理では、主側RAM74に設けられたART当選フラグに「1」をセットする。ART当選フラグは、ボーナス状態の終了後に準備状態ST8に移行させる必要があることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。また、ART当選用処理では、ART状態ST9への移行当選となったことを示すART当選コマンドを演出側MPU92に送信する。演出側MPU92はART当選コマンドを受信することにより、今回のボーナス状態が終了した後にART状態ST9となることを示す演出が今回のボーナス状態の開始時に実行されるようにする。

30

40

【0375】

ステップS1909にて否定判定をした場合、又はステップS1910の処理を実行した場合、主側RAM74に設けられた合計払出カウンタを「0」クリアする(ステップS1911)。合計払出カウンタはボーナス状態において遊技者に付与された遊技媒体の合計数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。主側MPU72は合計払出カウンタの値に基づいてボーナス状態の終了条件が成立したか否かを特定する。

【0376】

50

その後、ボーナス状態が開始されることを示すボーナス開始コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS1912）。当該ボーナス開始コマンドには今回開始されるボーナス状態がBB状態ST3及びRB状態ST4のいずれであることを示す情報が設定されている。演出側MPU92はボーナス開始コマンドを受信することにより、今回開始対象となった種類のボーナス状態に対応する演出が開始されるようにする。

【0377】

その後、主側RAM74に設けられた主側エンディング演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1913）。主側エンディング演出フラグは、詳細は後述するが有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に近づくことで開始されるエンディング演出の実行中であることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。ステップS1913にて否定判定をした場合、フリーズカウンタの設定処理を実行する（ステップS1914）。

【0378】

フリーズカウンタの設定処理では、主側RAM74に設けられたフリーズカウンタに、ボーナス開始時のフリーズ期間（具体的には10秒）に対応する数値情報をセットする。フリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図11）におけるタイマ減算処理（ステップS208）にて定期的に減算される。ボーナス用処理にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図12）におけるステップS312にて待機する。これにより、新たなゲームの開始が待機された状態となる。このように新たなゲームの開始が待機された状態において上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてボーナス状態が開始されることに伴う演出が実行されることで、ボーナス状態への移行が発生したことを遊技者に明確に認識させることが可能となるとともに、ボーナス状態への移行が強調されることで遊技者に満足感を与えることが可能となる。通常処理（図12）におけるステップS312にて待機された状態はフリーズカウンタの値が「0」となることで解除される。

【0379】

主側RAM74のBBフラグ又はRBフラグに「1」がセットされている場合（ステップS1915：YES）、ボーナス状態用処理を実行する（ステップS1916）。当該ボーナス状態用処理にて、BB状態ST3又はRB状態ST4の進行が制御される。

【0380】

次に、図43のフローチャートを参照しながら主側MPU72にて実行されるゲーム開始時のボーナス用処理について説明する。なお、ゲーム開始時のボーナス用処理は役の抽選処理（図16）におけるステップS518にて実行される。このステップS518の処理はゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行される。

【0381】

今回がボーナス状態に移行した後に最初に実行されるゲームであるボーナス状態の開始ゲームである場合（ステップS2001：YES）、ステップS2002～ステップS2020に示すボーナス状態の開始ゲーム用処理を実行する。具体的には、まず主側RAM74の有利区間フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、今回のボーナス状態が有利区間SC2である状況において開始されたか否かを判定する（ステップS2002）。有利区間フラグに「1」がセットされている場合（ステップS2002：YES）、ステップS2006以降のART状態ST9に関する利益を遊技者に付与するための処理を実行する。これにより、有利区間SC2である状況においてボーナス状態が開始されることの有利度を高めることが可能となる。

【0382】

既に説明したとおり偽前兆状態ST5となった場合、偽前兆演出が実行されるものの当該偽前兆状態ST5が終了した後にART状態ST9への移行が発生するわけではない。しかしながら、偽前兆状態ST5である場合、有利区間SC2が維持される。この場合に上記のとおり有利区間SC2である状況においてボーナス状態が開始された場合にはART状態ST9に関する利益が遊技者に付与され得る。これにより、偽前兆状態ST5を本

前兆状態 S T 6であることを遊技者に期待させるための遊技状態としてだけではなく、ボーナス状態が開始されることで遊技者にとって有利となる遊技状態として機能させることが可能となる。よって、前兆演出が実行されることに対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0383】

有利区間フラグに「1」がセットされていない場合であっても（ステップ S 2 0 0 2 : N O）、主側 R A M 7 4 の特定ボーナスフラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 2 0 0 3 : Y E S）、主側 R A M 7 4 の有利区間フラグに「1」をセットするとともに（ステップ S 2 0 0 4）、有利区間表示部 6 7 を消灯状態から点灯状態に切り換える（ステップ S 2 0 0 5）。特定ボーナスフラグに「1」がセットされている場合というのは、既に説明したとおり今回のボーナス状態が当選確率に設定差が存在していないボーナス役を契機としている場合である。つまり、当選確率に設定差が存在していないボーナス役に対応するボーナス状態となった場合には、ボーナス状態となる前の遊技区間が通常区間 S C 1 であったとしてもボーナス状態が開始されたゲームにて有利区間 S C 2 に設定されることとなる。そして、ボーナス状態が開始されたゲームにて有利区間 S C 2 に設定されることで、ステップ S 2 0 0 6 以降の A R T 状態 S T 9 に関する利益を遊技者に付与するための処理が実行される。よって、当選確率に設定差が存在していないボーナス役に対応するボーナス状態の方が、当選確率に設定差が存在しているボーナス役に対応するボーナス状態よりも有利なボーナス状態とすることが可能となる。

【0384】

ここで、当選確率に設定差が存在していないボーナス役として、第 3 B B 当選データが設定された役（インデックス値 I V = 7）と第 4 B B 当選データが設定された役（インデックス値 I V = 8）とが存在しているが、有利区間 S C 2 においてこれら第 3 B B 当選データ又は第 4 B B 当選データが設定されているボーナス内部状態 S T 2 となった場合には有利区間 S C 2 から通常区間 S C 1 に移行させる機会が与えられる。有利区間 S C 2 は継続ゲーム数が上限ゲーム数となった場合に強制的に終了されるため、A R T 状態 S T 9 ではない状況において消化されたゲーム数は有利区間 S C 2 の継続ゲーム数として極力計測されないことが好ましい。この場合に、ボーナス状態となった場合にはその開始ゲームにおいて有利区間 S C 2 に確実に設定されることとなる状況となる場合には当該ボーナス状態が開始される前に通常区間 S C 1 に一旦移行され得るようにすることにより、例えば偽前兆状態 S T 5 において当選確率に設定差が存在していないボーナス役に対応するボーナス状態が開始される場合に当該偽前兆状態 S T 5 であって有利区間 S C 2 である状況で消化されたゲーム数を一旦クリアし、その後有利区間 S C 2 に新たに移行させることが可能となる。

【0385】

当該作用を生じさせるための処理構成について説明する。遊技区間の第 2 制御処理（図 3 3）では、第 3 B B 当選データ又は第 4 B B 当選データが設定されているボーナス内部状態 S T 2 である場合（ステップ S 1 3 1 6 : Y E S）、当該当選データが設定された遊技状態が本前兆状態 S T 6、準備状態 S T 8 及び A R T 状態 S T 9 のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 7）。ステップ S 1 3 1 7 にて肯定判定をした場合には、有利区間 S C 2 の初期化処理が実行されないようにする。通常区間 S C 1 に移行させる場合には有利区間 S C 2 の初期化処理が実行されて A R T 状態 S T 9 が実行される権利も消失しまうため、本前兆状態 S T 6、準備状態 S T 8 及び A R T 状態 S T 9 である場合には当該権利の消失を発生させないようにするために有利区間 S C 2 の初期化処理を実行しない。

【0386】

ステップ S 1 3 1 7 にて否定判定をした場合、役の抽選処理（図 1 6）にて「1」～「3」のいずれかの当選番号の情報が設定されたか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 8）。これら当選番号はリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が正解の停止順序である場合に第 1 ベル入賞が成立する当選番号である。なお、ボーナス内部状態 S T 2 においては

有利区間 S C 2 であったとしても当該当選番号の情報が設定されたとしてもリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序は報知されない。

【0387】

ステップ S 1 3 1 8 にて肯定判定をした場合、今回のゲームにおけるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が転落対応の停止順序であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 9）。転落対応の停止順序は第 1 ベル入賞が成立しない停止順序であって「1」～「3」の当選番号のそれぞれで異なる停止順序として設定されている。また、転落対応の停止順序は第 1 停止、第 2 停止及び第 3 停止の全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が定められた停止順序である。このように転落対応の停止順序が設定されていることにより、遊技者によるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が転落対応の停止順序と偶然一致した場合に有利区間 S C 2 の初期化処理が実行されるようにすることが可能となる。なお、転落対応の停止順序は、第 1 停止、第 2 停止及び第 3 停止の全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序であることに限定されることはなく、第 1 停止のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の種類のみによって定められている構成としてもよい。また、転落対応の停止順序となることで有利区間 S C 2 が一旦終了する状況であることを遊技者に示唆する演出は実行されないが、当該演出が実行される構成としてもよい。

【0388】

転落対応の停止順序である場合（ステップ S 1 3 1 9：YES）、主側 R A M 7 4 の未報知フラグの値が「0」であることを条件として（ステップ S 1 3 2 0：YES）、有利区間 S C 2 の初期化処理を実行するとともに（ステップ S 1 3 2 1）、有利区間表示部 6 7 を点灯状態から消灯状態に切り換える（ステップ S 1 3 2 2）。これにより、遊技区間が通常区間 S C 1 に一旦移行することとなる。また、このように通常区間 S C 1 に一旦移行したとしても第 3 B B 入賞又は第 4 B B 入賞が成立して B B 状態 S T 3 に移行した場合には当該 B B 状態 S T 3 の最初のゲームにて遊技区間が確実に有利区間 S C 2 に移行するとともに有利区間 S C 2 であることにより生じる利益も付与されることとなる。

【0389】

なお、転落対応の停止順序が遊技者に報知される構成としてもよい。この場合、上記のような状況において通常区間 S C 1 への移行を積極的に生じさせることが可能となる。

【0390】

ゲーム開始時のボーナス用処理（図 4 3）の説明に戻り、ステップ S 2 0 0 2 にて肯定判定をした場合又はステップ S 2 0 0 5 の処理を実行した場合、通常遊技状態 S T 1 であって有利維持区間において今回のボーナス状態の開始契機となったボーナス入賞が成立したか否かを判定する（ステップ S 2 0 0 6）。ステップ S 2 0 0 6 にて肯定判定をした場合、主側 R A M 7 4 の A R T 当選フラグに「1」をセットする（ステップ S 2 0 0 7）。つまり、通常遊技状態 S T 1 であって有利維持区間においてボーナス入賞が成立した場合には、有利区間 S C 2 においてボーナス状態の開始ゲームが実行されることを条件として、当該ボーナス入賞に対応するボーナス状態が終了した後に準備状態 S T 8 に移行することとなる。これにより、有利維持区間においてボーナス入賞が成立することに遊技者は期待することとなる。その後、A R T 状態 S T 9 への移行当選となったことを示す A R T 当選コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 2 0 0 8）。演出側 M P U 9 2 は A R T 当選コマンドを受信することにより、今回のボーナス状態が終了した後に A R T 状態 S T 9 となることを示す演出がボーナス状態の開始ゲームにおいて実行されるようにする。

【0391】

ステップ S 2 0 0 6 にて否定判定をした場合又はステップ S 2 0 0 8 の処理を実行した場合、今回のボーナス状態の契機となったボーナス役に当選したタイミングの遊技状態が準備状態 S T 8 若しくは A R T 状態 S T 9 であることを条件として（ステップ S 2 0 0 9：YES）、又は主側 R A M 7 4 の A R T 当選フラグに「1」がセットされていることを条件として（ステップ S 2 0 1 0：YES）、A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数を上乗せするための処理を実行する。当該上乗せするための処理として、まずボーナス開始

時の上乗せテーブルを主側ROM73から読み出す(ステップS2011)。当該ボーナス開始時の上乗せテーブルは今回のボーナス状態の種類に関係なく共通となっているが、ボーナス状態の種類に応じて上乗せ当選となる確率及び上乗せ期待ゲーム数のうち少なくとも一方が相違している構成としてもよい。また、ボーナス開始時の上乗せテーブルは「1」～「6」の設定値の間において共通となっているが、設定値に応じて上乗せ当選となる確率及び上乗せ期待ゲーム数のうち少なくとも一方が相違している構成としてもよい。

【0392】

その後、乱数取得処理を実行する(ステップS2012)。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。ボーナス開始時の上乗せ抽選処理では第1～第12共用乱数回路101a～101lのうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第1～第12ラッチレジスタ103a～103lのうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第1～第12共用乱数回路101a～101lにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理(図12)のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第1～第12共用乱数回路101a～101lにより対応する第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップS2012にて取得した乱数をステップS2011にて読み出したボーナス開始時の上乗せテーブルに対して照合することにより、上乗せ当選となったか否かを判定する(ステップS2013)。具体的には、ボーナス開始時の上乗せテーブルには、上乗せゲーム数が「0」ゲームであることを示す抽選結果が設定されているとともに、1ゲーム以上となる上乗せゲーム数の抽選結果が複数種類設定されている。ステップS2013では、それら1ゲーム以上となる上乗せゲーム数の抽選結果のいずれかが選択されたか否かを判定する。

【0393】

上乗せ当選となった場合(ステップS2013: YES)、上乗せ設定処理を実行する(ステップS2014)。上乗せ設定処理では、主側RAM74に設けられたARTゲーム数カウンタ121に今回選択された抽選結果に対応する上乗せゲーム数の値を加算する。その後、ボーナス状態においてART状態ST9の継続ゲーム数が上乗せされたことを示すボーナス中の上乗せコマンドを演出側MPU92に送信する(ステップS2015)。当該上乗せコマンドには今回発生した上乗せゲーム数の情報が設定されている。演出側MPU92はボーナス中の上乗せコマンドを受信することにより、今回選択された上乗せゲーム数が付与されたことを示す演出が実行されるようにする。

【0394】

一方、今回のボーナス状態の契機となったボーナス役に当選したタイミングの遊技状態が準備状態ST8及びART状態ST9のいずれでもなくさらに主側RAM74のART当選フラグに「1」がセットされていない場合(ステップS2009及びステップS2010: NO)、ART状態ST9に移行させるか否かを決定するための処理を実行する。当該ART状態ST9に移行させるか否かを決定するための処理として、まずART直撃用テーブルを主側ROM73から読み出す(ステップS2016)。当該ART直撃用テーブルは今回のボーナス状態の種類に関係なく共通となっているが、ボーナス状態の種類に応じてART状態ST9への移行当選となる確率が相違している構成としてもよい。また、ART直撃用テーブルは「1」～「6」の設定値の間において共通となっているが、設定値に応じてART状態ST9への移行当選となる確率が相違している構成としてもよい。

【0395】

その後、乱数取得処理を実行する(ステップS2017)。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。ART状態ST9への移行抽選処理では第4専用乱数回路102dから第16ラッチレジスタ103pに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第4専用乱数回路102dにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理(図12)の

ステップS304にて肯定判定をしたタイミングで第4専用乱数回路102dにより第16ラッチレジスタ103pに書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップS2017にて取得した乱数をステップS2016にて読み出したART直撃用テーブルに対して照合することにより、ART状態ST9への移行当選となったか否かを判定する(ステップS2018)。

【0396】

ART状態ST9への移行当選となった場合(ステップS2018: YES)、主側RAM74のART当選フラグに「1」をセットする(ステップS2019)。その後、ART状態ST9への移行当選となったことを示すART当選コマンドを演出側MPU92に送信する(ステップS2020)。演出側MPU92はART当選コマンドを受信することにより、今回のボーナス状態が終了した後にART状態ST9となることを示す演出がボーナス状態の開始ゲームにおいて実行されるようにする。

10

【0397】

ステップS2001にて否定判定をした場合、ステップS2003にて否定判定をした場合、ステップS2013にて否定判定をした場合、ステップS2015の処理を実行した場合、ステップS2018にて否定判定をした場合、又はステップS2020の処理を実行した場合、ボーナス中のゲーム開始時処理を実行する(ステップS2021)。つまり、ボーナス状態が開始されたゲームにおいては、ART状態ST9の継続ゲーム数の上乗せ処理、ART状態ST9への移行抽選処理又はART状態ST9への移行処理が実行された場合であっても、ボーナス中のゲーム開始時処理が実行される。そして、当該ボーナス中のゲーム開始時処理ではART状態ST9の残りの継続ゲーム数の上乗せ抽選処理又はART状態ST9への移行抽選処理が実行される。

20

【0398】

図44はボーナス中のゲーム開始時処理を示すフローチャートである。ボーナス中のゲーム開始時処理では、主側RAM74の有利区間フラグに「1」がセットされているか否か、すなわち遊技区間が有利区間SC2であるか否かを判定する(ステップS2101)。有利区間SC2である場合(ステップS2101: YES)、今回のゲームにおいて抽選契機役に当選したか否かを判定する(ステップS2102)。具体的には、第1スイカ入賞の成立を可能とさせる役又はチェリー入賞の成立を可能とさせる役に当選している場合に抽選契機役に当選していると判定する。

30

【0399】

ステップS2102にて肯定判定をした場合、今回のボーナス状態の契機となったボーナス役に当選したタイミングの遊技状態が準備状態ST8若しくはART状態ST9であることを条件として(ステップS2103: YES)、又は主側RAM74のART当選フラグに「1」がセットされていることを条件として(ステップS2104: YES)、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数を上乗せするための処理を実行する。当該上乗せするための処理として、まずボーナス中の上乗せテーブルを主側ROM73から読み出す(ステップS2105)。当該ボーナス中の上乗せテーブルは今回のボーナス状態の種類に関係なく共通となっているが、ボーナス状態の種類に応じて上乗せ当選となる確率及び上乗せ期待ゲーム数のうち少なくとも一方が相違している構成としてもよい。また、ボーナス中の上乗せテーブルは今回当選となった抽選契機役の種類に関係なく共通となっているが、今回当選となった抽選契機役の種類に応じて上乗せ当選となる確率及び上乗せ期待ゲーム数のうち少なくとも一方が相違している構成としてもよい。また、ボーナス中の上乗せテーブルは「1」～「6」の設定値の間において共通となっているが、設定値に応じて上乗せ当選となる確率及び上乗せ期待ゲーム数のうち少なくとも一方が相違している構成としてもよい。

40

【0400】

ここで、ボーナス中の上乗せテーブルはゲーム開始時のボーナス用処理(図43)におけるステップS2011にて主側ROM73から読み出されるボーナス開始時の上乗せテーブルよりも、上乗せ当選となる確率が低く設定されているとともに、上乗せ期待ゲーム

50

数が少ないゲーム数となっている。これにより、ボーナス状態が開始されたゲームにおけるART状態ST9の残りの継続ゲーム数の上乗せ期待度をボーナス状態における2ゲーム目以降のゲームよりも高めることが可能となる。但し、これに限定されることはなく上乗せ当選となる確率及び上乗せ期待ゲーム数が、ボーナス中の上乗せテーブルとボーナス開始時の上乗せテーブルとで同一又は略同一である構成としてもよい。

【0401】

その後、乱数取得処理を実行する（ステップS2106）。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。ボーナス中の上乗せ抽選処理では第1～第12共用乱数回路101a～101lのうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第1～第12ラッチレジスタ103a～103lのうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第1～第12共用乱数回路101a～101lにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第1～第12共用乱数回路101a～101lにより対応する第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップS2106にて取得した乱数をステップS2105にて読み出したボーナス中の上乗せテーブルに対して照合することにより、上乗せ当選となったか否かを判定する（ステップS2107）。具体的には、ボーナス中の上乗せテーブルには、上乗せゲーム数が「0」ゲームであることを示す抽選結果が設定されているとともに、1ゲーム以上となる上乗せゲーム数の抽選結果が複数種類設定されている。ステップS2107では、それら1ゲーム以上となる上乗せゲーム数の抽選結果のいずれかが選択されたか否かを判定する。

【0402】

上乗せ当選となった場合（ステップS2107：YES）、上乗せ設定処理を実行する（ステップS2108）。上乗せ設定処理では、主側RAM74に設けられたARTゲーム数カウンタ121に今回選択された抽選結果に対応する上乗せゲーム数の値を加算する。ARTゲーム数カウンタ121はART状態ST9の残りの継続ゲーム数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。その後、ボーナス状態においてART状態ST9の継続ゲーム数が上乗せされたことを示すボーナス中の上乗せコマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS2109）。当該上乗せコマンドには今回発生した上乗せゲーム数の情報が設定されている。演出側MPU92はボーナス中の上乗せコマンドを受信することにより、今回選択された上乗せゲーム数が付与されたことを示す演出が実行されるようにする。

【0403】

一方、今回のボーナス状態の契機となったボーナス役に当選したタイミングの遊技状態が準備状態ST8及びART状態ST9のいずれでもなくさらに主側RAM74のART当選フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS2103及びステップS2104：NO）、ART状態ST9に移行させるか否かを決定するための処理を実行する。当該ART状態ST9に移行させるか否かを決定するための処理として、まずボーナス中移行テーブルを主側ROM73から読み出す（ステップS2110）。当該ボーナス中移行テーブルは今回のボーナス状態の種類に関係なく共通となっているが、ボーナス状態の種類に応じてART状態ST9への移行当選となる確率が相違している構成としてもよい。また、ボーナス中移行テーブルは今回当選となった抽選契機役の種類に関係なく共通となっているが、今回当選となった抽選契機役の種類に応じてART状態ST9への移行当選となる確率が相違している構成としてもよい。また、ボーナス中移行テーブルは「1」～「6」の設定値の間において共通となっているが、設定値に応じてART状態ST9への移行当選となる確率が相違している構成としてもよい。

【0404】

ここで、ボーナス中の移行テーブルはゲーム開始時のボーナス用処理（図43）におけるステップS2016にて主側ROM73から読み出されるART直撃用テーブルよりも

、ART状態ST9への移行当選となる確率が低く設定されている。これにより、ボーナス状態が開始されたゲームにおけるART状態ST9への移行当選となる期待度をボーナス状態における2ゲーム目以降のゲームよりも高めることが可能となる。但し、これに限定されることはなくART状態ST9への移行当選となる確率が、ボーナス中移行テーブルとART直撃用テーブルとで同一又は略同一である構成としてもよい。

【0405】

その後、乱数取得処理を実行する（ステップS2111）。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。ART状態ST9への移行抽選処理では第4専用乱数回路102dから第16ラッチレジスタ103pに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第4専用乱数回路102dにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで第4専用乱数回路102dにより第16ラッチレジスタ103pに書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップS2111にて取得した乱数をステップS2110にて読み出したボーナス中移行テーブルに対して照合することにより、ART状態ST9への移行当選となったか否かを判定する（ステップS2112）。

【0406】

ART状態ST9への移行当選となった場合（ステップS2112：YES）、主側RAM74のART当選フラグに「1」をセットする（ステップS2113）。その後、ART状態ST9への移行当選となったことを示すART当選コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS2114）。演出側MPU92はART当選コマンドを受信することにより、今回のボーナス状態が終了した後にART状態ST9となることを示す演出が今回のゲームにおいて実行されるようにする。

【0407】

次に、主側MPU72にて実行されるボーナス状態用処理について図45のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ボーナス状態用処理はボーナス用処理（図42）におけるステップS1916にて実行される。ボーナス用処理は1ゲームにおいてリール32L、32M、32Rの回転が全て停止された後に実行されるため、ボーナス状態用処理も1ゲームにおいてリール32L、32M、32Rの回転が全て停止された後に実行される。

【0408】

今回のゲームにおいて遊技媒体の付与が発生している場合（ステップS2201：YES）、主側RAM74の合計払出カウンタに今回付与された遊技媒体の数に対応する値を加算する（ステップS2202）。そして、その加算後における合計払出カウンタの値が現状のボーナス状態に対応する終了基準数以上となっているか否かを判定する（ステップS2203）。具体的には、現状のボーナス状態がBB状態ST3である場合にはBB終了基準数（例えば「350」）以上であるか否かを判定し、現状のボーナス状態がRB状態ST4である場合にはRB終了基準数（例えば「150」）以上であるか否かを判定する。

【0409】

ステップS2203にて肯定判定をした場合には、今回のボーナス状態の契機となったボーナス役に当選したタイミングの遊技状態が準備状態ST8若しくはART状態ST9であることを条件として（ステップS2204：YES）、又は主側RAM74のART当選フラグに「1」がセットされていることを条件として（ステップS2205：YES）、準備状態の設定処理を実行する（ステップS2206）。当該設定処理では、主側RAM74のART当選フラグを「0」クリアする。また、遊技終了時の対応処理（図32）にてステップS1206の準備状態処理が実行されるようにするための主側RAM74の情報の設定を行う。これにより、今回のボーナス状態の終了後における遊技状態が準備状態ST8となる。

【0410】

ステップ S 2 2 0 5 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 2 0 6 の処理を実行した場合、ボーナス状態が終了することを示すボーナス終了コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 2 2 0 7）。当該ボーナス終了コマンドにはボーナス状態の終了後における遊技状態が通常遊技状態 S T 1 及び準備状態 S T 8 のいずれであるのかを示す情報が設定されている。演出側 M P U 9 2 はボーナス終了コマンドを受信することにより、ボーナス状態が終了することを示す演出が開始されるようにするとともに、当該演出の終了後にはボーナス状態の終了後の遊技状態に対応する演出が開始されるようにする。

【0411】

その後、主側 R A M 7 4 の主側エンディング演出フラグに「1」がセットされているかを判定する（ステップ S 2 2 0 8）。主側エンディング演出フラグは、詳細は後述するが有利区間 S C 2 の継続ゲーム数が上限ゲーム数に近づくことで開始されるエンディング演出の実行中であることを主側 M P U 7 2 にて特定するためのフラグである。ステップ S 2 2 0 8 にて否定判定をした場合、フリーズカウンタの設定処理を実行する（ステップ S 2 2 0 9）。

【0412】

フリーズカウンタの設定処理では、主側 R A M 7 4 に設けられたフリーズカウンタに、ボーナス終了時のフリーズ期間（具体的には 10 秒）に対応する数値情報をセットする。フリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図 1 1）におけるタイマ減算処理（ステップ S 2 0 8）にて定期的に減算される。ボーナス状態用処理にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図 1 2）におけるステップ S 3 1 2 にて待機する。これにより、新たなゲームの開始が待機された状態となる。このように新たなゲームの開始が待機された状態において上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にてボーナス状態が終了することに対応する演出が実行されることで、ボーナス状態が終了したことを遊技者に明確に認識させることが可能となる。通常処理（図 1 2）におけるステップ S 3 1 2 にて待機された状態はフリーズカウンタの値が「0」となることで解除される。

【0413】

＜ART 状態 S T 9 について＞

次に、ART 状態 S T 9 について説明する。まず準備状態 S T 8 である場合に実行される準備状態処理について図 4 6 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、準備状態処理は遊技終了時の対応処理（図 3 2）におけるステップ S 1 2 0 6 にて実行される。遊技終了時の対応処理は 1 ゲームにおいてリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の回転が全て停止された後に実行されるため、準備状態処理も 1 ゲームにおいてリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の回転が全て停止された後に実行される。

【0414】

まず今回の役の抽選処理（図 1 6）にて「4」～「8」、「15」、「16」のいずれかの当選番号が設定されたかを判定する（ステップ S 2 3 0 1）。ステップ S 2 3 0 1 にて肯定判定をした場合、今回の役の抽選処理（図 1 6）にて設定された当選番号に対応する直上乗せテーブルを主側 R O M 7 3 から読み出す（ステップ S 2 3 0 2）。この場合、当選確率が低い当選番号の方が直上乗せ当選となる確率が高くなるとともに上乗せ期待ゲーム数が多いゲーム数となるように直上乗せテーブルが設定されている。なお、直上乗せテーブルは「1」～「6」の設定値の間において共通となっているが、設定値に依りて直上乗せ当選となる確率及び上乗せ期待ゲーム数のうち少なくとも一方が相違している構成としてもよい。

【0415】

その後、乱数取得処理を実行する（ステップ S 2 3 0 3）。乱数取得処理の処理内容は図 1 5 を利用して既に説明したとおりである。直上乗せ抽選処理では第 1～第 12 共用乱数回路 1 0 1 a～1 0 1 l のうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第 1～第 12 ラッチレジスタ 1 0 3 a～1 0 3 l のうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第 1～第 12 共用乱数回路 1 0 1 a～1 0 1

1においては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第1～第12共用乱数回路101a～101lにより対応する第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップS2303にて取得した乱数をステップS2302にて読み出した直上乗せテーブルに対して照合することにより、直上乗せ当選となったか否かを判定する（ステップS2304）。具体的には、直上乗せテーブルには、上乗せゲーム数が「0」ゲームであることを示す抽選結果が設定されているとともに、1ゲーム以上となる上乗せゲーム数の抽選結果が複数種類設定されている。ステップS2304では、それら1ゲーム以上となる上乗せゲーム数の抽選結果のいずれかが選択されたか否かを判定する。

10

【0416】

直上乗せ当選となった場合（ステップS2304：YES）、上乗せ設定処理を実行する（ステップS2305）。上乗せ設定処理では、主側RAM74に設けられたARTゲーム数カウンタ121に今回選択された抽選結果に対応する上乗せゲーム数の値を加算する。その後、準備状態ST8においてART状態ST9の残りの継続ゲーム数が上乗せされたことを示す準備中の上乗せコマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS2306）。当該上乗せコマンドには今回発生した上乗せゲーム数の情報が設定されている。演出側MPU92は準備中の上乗せコマンドを受信することにより、今回選択された上乗せゲーム数が付与されたことを示す演出が実行されるようにする。

【0417】

20

ステップS2301にて否定判定をした場合、ステップS2304にて否定判定をした場合、又はステップS2306の処理を実行した場合、今回のゲームにおいて第2RTリプレイ入賞が成立したか否かを判定する（ステップS2307）。第2RTリプレイ入賞が成立している場合（ステップS2307：YES）、準備状態ST8からART状態ST9への移行契機が発生したことを意味するため、ART開始用処理を実行する（ステップS2308）。ART開始用処理では、遊技終了時の対応処理（図32）にてステップS1207のART状態処理が実行されるようにするための主側RAM74の情報の設定を行う。これにより、遊技状態がART状態ST9となる。

【0418】

30

また、ART開始用処理では、準備状態ST8が開始される前における遊技状態がボーナス状態であって当該ボーナス状態の直前の遊技状態がART状態ST9である場合、ART状態ST9に復帰したことを意味するため、ボーナス状態に移行する直前のART状態ST9における遊技状況に復帰させるための設定を行う。但し、ボーナス状態においてART状態ST9の継続ゲーム数の上乗せが発生している場合には当該上乗せゲーム数が加算された状態からART状態ST9に復帰することとなる。また、ART開始用処理では、今回の準備状態ST8が、BB状態ST3、RB状態ST4、本前兆状態ST6又はチャンス状態ST7においてART状態ST9への移行当選となったことを契機としている場合には、ART状態ST9の開始ゲーム数である50ゲームの情報を主側RAM74のARTゲーム数カウンタに加算する。この場合、準備状態ST8の前の遊技状態がボーナス状態であるとともに当該ボーナス状態においてART状態ST9への移行当選だけではなくART状態ST9の残りの継続ゲーム数の上乗せ当選が発生している場合には、その上乗せ当選となったことに付与された継続ゲーム数が加算された状態でART状態ST9が開始されることとなる。また、準備状態ST8においてART状態ST9の残りの継続ゲーム数の上乗せ当選が発生している場合には、その上乗せ当選となったことに付与された継続ゲーム数が加算された状態でART状態ST9が開始されることとなる。

40

【0419】

その後、ART状態ST9への移行が発生したことを示すART開始コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS2309）。ART開始コマンドには今回のART状態ST9への移行がART状態ST9への復帰に該当するか否かを示す情報が設定されているとともに、ART状態ST9への復帰に該当しない場合にはART状態ST9の開始

50

ゲーム数として50ゲームが付与されたことを示す情報が設定されている。演出側MPU92はART開始コマンドを受信することにより、ART状態ST9が開始されたことを示す演出が実行されるようにするとともに、当該演出が終了した後にART状態ST9に対応する演出が実行されるようにする。また、演出側MPU92はART状態ST9の復帰に該当する場合には前回ART状態ST9が途中で終了したタイミングにおける演出の実行状態が再開されるようにする。

【0420】

図47(a)はART状態ST9において主側MPU72にて利用される主側RAM74の記憶エリアの内容を説明するための説明図である。図47(a)に示すように主側RAM74にはARTゲーム数カウンタ121とBループ継続カウンタ122とが設けられている。ARTゲーム数カウンタ121はART状態ST9の残りの継続ゲーム数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。Bループ継続カウンタ122はART状態ST9の継続ゲーム数が各ゲームにおいて上乗せされる状態である後述するBループが継続しているゲーム数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。

10

【0421】

図47(b)はART状態ST9において演出側MPU92にて利用される演出側RAM94の記憶エリアの内容を説明するための説明図である。図47(b)に示すように演出側RAM94にはART減算対象カウンタ125と表示用カウンタ126とストックゲーム数カウンタ127と特別上乗せ演出のストックエリア128とが設けられている。

20

【0422】

ART減算対象カウンタ125は、ART状態ST9において1ゲームが実行される度に演出側MPU92により1減算されるカウンタである。ART減算対象カウンタ125の値が「0」となった場合にはART状態ST9が終了するか否かを示す演出が実行される。

【0423】

表示用カウンタ126は、ART減算対象カウンタ125と同様にART状態ST9において1ゲームが実行される度に演出側MPU92により1減算されるカウンタである。ART状態ST9においては表示用カウンタ126に設定されている値がART状態ST9の残りの継続ゲーム数として画像表示装置63に表示される。

30

【0424】

ストックゲーム数カウンタ127は、ART状態ST9の実際の残りの継続ゲーム数とART減算対象カウンタ125の値との差分がセットされるカウンタである。換言すればストックゲーム数カウンタ127は遊技者には報知されていないものの実際には獲得しているART状態ST9の残りの継続ゲーム数を演出側MPU92にて特定するためのカウンタである。

【0425】

特別上乗せ演出のストックエリア128は、ART状態ST9の継続ゲーム数が複数ゲームに亘って上乗せされるかのような演出である特別上乗せ演出を実行すべきことを示す情報及び当該特別上乗せ演出の種類の情報を記憶するためのエリアである。

40

【0426】

次に、主側MPU72にて実行される上乗せ用処理について図48のフローチャートを参照しながら説明する。なお、上乗せ用処理は役の抽選処理(図16)におけるステップS519にて実行される。このステップS519の処理はゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行される。

【0427】

まずART状態ST9であるか否かを判定する(ステップS2401)。ART状態ST9ではない場合にはステップS2402以降の処理を実行しない。これにより、ART状態ST9以外の遊技状態においてはステップS2402以降の処理は実行されないこととなる。

【0428】

50

ここで、例えばART状態ST9の途中でいずれかのBB当選データ又はRB当選データが設定されることがあるが、これらボーナス当選データが設定されたボーナス内部状態ST2においてはステップS2402以降の処理は実行されない。なお、有利区間SC2においてボーナス内部状態ST2となったとしても既に説明したような通常区間SC1への移行条件が成立しない限り有利区間SC2に維持されるとともに、その後のボーナス状態においても有利区間SC2は維持される。また、ART状態ST9の途中でBB状態ST3又はRB状態ST4に移行した場合、その移行がボーナス内部状態ST2を経由したか否かに関係なくステップS2402以降の処理は実行されない。この場合、当該ボーナス状態の終了後には準備状態ST8を経由してART状態ST9に復帰することとなるが、ART状態ST9に復帰した場合にはART状態ST9の状況はART状態ST9が途中で中断される直前の状況となる。例えば後述するAループの途中でART状態ST9が中断された場合にはART状態ST9への復帰後はAループが再開され、後述するBループの途中でART状態ST9が中断された場合にはART状態ST9への復帰後はBループが再開される。これは演出側MPU92における演出についても同様である。

【0429】

ART状態ST9である場合であって（ステップS2401：YES）、ステップS2402～ステップS2405の処理を実行した場合、ステップS2406以降の処理を実行する。ステップS2406以降の処理では、ART状態ST9の継続ゲーム数を上乗せするか否かを決定するための処理として、直上乗せの発生抽選処理と、Aループの発生抽選処理と、Bループの発生抽選処理とを実行する。直上乗せとは、直上乗せ用の抽選処理にて直上乗せ当選となったゲームにおいてのみ上乗せが発生する上乗せ態様であって、その上乗せゲーム数が遊技者に報知される上乗せ態様である。これに対して、Aループ及びBループは継続抽選処理において継続当選となっている間は各ゲームにて固定の上乗せゲーム数（具体的には50ゲーム）が付与される上乗せ状態である。但し、Aループ及びBループにおいて上乗せゲーム数が付与されたとしてもその上乗せゲーム数が即座に遊技者に報知されることはなく、報知条件が成立した場合にその上乗せゲーム数が遊技者に報知される。また、AループとBループとはこれらの上乗せ状態への移行条件が相違しているとともに、上乗せゲーム数の遊技者への報知態様も相違している。

【0430】

ステップS2406では、今回の役の抽選処理（図16）にて「4」～「8」，「15」，「16」のいずれかの当選番号が設定されたか否かを判定する。ステップS2406にて肯定判定をした場合、直上乗せの発生抽選処理を実行する。具体的には、今回の役の抽選処理（図16）にて設定された当選番号に対応する直上乗せテーブルを主側ROM73から読み出す（ステップS2407）。この場合、当選確率が低い当選番号の方が直上乗せ当選となる確率が高くなるとともに上乗せ期待ゲーム数が多いゲーム数となるように直上乗せテーブルが設定されている。なお、直上乗せテーブルは「1」～「6」の設定値の間において共通となっているが、設定値に応じて直上乗せ当選となる確率及び上乗せ期待ゲーム数のうち少なくとも一方が相違している構成としてもよい。また、ステップS2407にて読み出し対象となる直上乗せテーブルは準備状態処理（図46）におけるステップS2302にて読み出し対象となる直上乗せテーブルと同一である。

【0431】

その後、乱数取得処理を実行する（ステップS2408）。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。直上乗せ抽選処理では第1～第12共用乱数回路101a～101lのうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第1～第12ラッチレジスタ103a～103lのうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第1～第12共用乱数回路101a～101lにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第1～第12共用乱数回路101a～101lにより対応する第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数を取得することとなる。

そして、ステップS 2 4 0 8にて取得した乱数をステップS 2 4 0 7にて読み出した直上乗せテーブルに対して照合することにより、直上乗せ当選となったか否かを判定する（ステップS 2 4 0 9）。具体的には、直上乗せテーブルには、上乗せゲーム数が「0」ゲームであることを示す抽選結果が設定されているとともに、1ゲーム以上となる上乗せゲーム数の抽選結果が複数種類設定されている。ステップS 2 4 0 9では、それら1ゲーム以上となる上乗せゲーム数の抽選結果のいずれかが選択されたか否かを判定する。この場合に選択されるゲーム数として、10ゲームと、20ゲームと、30ゲームと、50ゲーム、100ゲームとが設定されている。

【0432】

直上乗せ当選となった場合（ステップS 2 4 0 9：YES）、上乗せ設定処理を実行する（ステップS 2 4 1 0）。上乗せ設定処理では、主側RAM 7 4に設けられたARTゲーム数カウンタ1 2 1に今回選択された抽選結果に対応する上乗せゲーム数の値を加算する。その後、ART状態ST 9の継続ゲーム数が上乗せされたことを示す直上乗せコマンドを演出側MPU 9 2に送信する（ステップS 2 4 1 1）。当該直上乗せコマンドには今回発生した上乗せゲーム数の情報が設定されているとともに有利継続カウンタに記憶されている有利区間SC 2の継続ゲーム数の情報も設定されている。演出側MPU 9 2は直上乗せコマンドを受信することにより、今回選択された上乗せゲーム数が付与されたことを示す演出が実行されるようにする。

【0433】

ステップS 2 4 0 9にて否定判定をした場合、又はステップS 2 4 1 1の処理を実行した場合、主側RAM 7 4のAループフラグ及びBループフラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定することで、現状がAループ中及びBループ中のいずれかであるかを判定する（ステップS 2 4 1 2）。ステップS 2 4 1 2にて否定判定をした場合、Aループの発生抽選処理を実行する。具体的には、まずAループ抽選テーブルを主側ROM 7 3から読み出す（ステップS 2 4 1 3）。Aループ抽選テーブルは今回のAループの発生抽選処理の実行契機となった当選番号がいずれであっても共通となっているとともに、「1」～「6」の設定値の間において共通となっている。

【0434】

図49（a）はAループ抽選テーブルを説明するための説明図である。Aループ抽選テーブルには抽選結果として、外れ結果と、第1継続抽選テーブルの選択結果と、第2継続抽選テーブルの選択結果と、第3継続抽選テーブルの選択結果と、第4継続抽選テーブルの選択結果とが存在している。Aループの発生抽選処理において第1～第4継続抽選テーブルのいずれかが選択された場合にAループの発生当選となる。また、Aループ抽選テーブルでは第1～第4継続抽選テーブルのそれぞれの選択率が同一となっているが、これに限定されることはなく選択率が相互に異なっている構成としてもよい。なお、Aループの発生抽選処理の実行契機となった当選番号の種類に応じてAループの発生当選となる確率が相違している構成としてもよい。例えば当選確率が低い当選番号の方がAループの発生当選となる確率が高くなるようにAループ抽選テーブルが設定されている構成としてもよい。また、Aループ抽選テーブルは「1」～「6」の設定値の間において共通となっているが、設定値に応じてAループの発生当選となる確率が相違している構成としてもよい。

【0435】

第1～第4継続抽選テーブルには図49（b）に示すようにAループが継続したゲーム数に応じたAループの継続率を定めるデータが設定されている。この場合、第1～第4継続抽選テーブルの種類に応じて継続率の設定態様が相違している。具体的には、1ゲーム目の継続率として、第1継続抽選テーブルでは90%が設定されており第2継続抽選テーブルでは50%が設定されており第3継続抽選テーブルでは30%が設定されており第4継続抽選テーブルでは10%が設定されている。2ゲーム目の継続率として、第1継続抽選テーブルでは10%が設定されており第2継続抽選テーブルでは20%が設定されており第3継続抽選テーブルでは30%が設定されており第4継続抽選テーブルでは90%が設定されている。3ゲーム目の継続率として、第1継続抽選テーブルでは10%が設定さ

れており第2継続抽選テーブルでは20%が設定されており第3継続抽選テーブルでは30%が設定されており第4継続抽選テーブルでは30%が設定されている。4ゲーム目～10ゲーム目の継続率として、第1継続抽選テーブルでは10%が設定されており第2継続抽選テーブルでは20%が設定されており第3継続抽選テーブルでは30%が設定されており第4継続抽選テーブルでは10%が設定されている。そして、Aループが11ゲーム目に突入した場合には再度1ゲーム目の継続率が使用対象となる。つまり、10ゲームを1周期として各周期において使用対象の継続抽選テーブルがループさせて使用される。

【0436】

上乗せ用処理(図48)の説明に戻り、ステップS2413にてAループ抽選テーブルを読み出した後は乱数取得処理を実行する(ステップS2414)。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。Aループの発生抽選処理では第1～第12共用乱数回路101a～101lのうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第1～第12ラッチレジスタ103a～103lのうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第1～第12共用乱数回路101a～101lにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理(図12)のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第1～第12共用乱数回路101a～101lにより対応する第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップS2414にて取得した乱数をステップS2413にて読み出したAループ抽選テーブルに対して照合することにより、Aループの発生当選となったか否かを判定する(ステップS2415)。

【0437】

Aループの発生当選となった場合(ステップS2415: YES)、主側RAM74のAループフラグに「1」をセットする(ステップS2416)。これにより、次のゲームからAループによる上乗せが発生することとなる。また、ステップS2415にてAループ抽選テーブルを用いて選択した継続抽選テーブルを主側RAM74に記憶させる(ステップS2417)。

【0438】

その後、ARTゲーム数カウンタ121の加算処理を実行する(ステップS2418)。当該加算処理ではARTゲーム数カウンタ121に「10」を加算する。これにより、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数が「0」となるゲームにてAループの発生当選となった場合にはART状態ST9を継続させてAループによる上乗せが発生させることが可能となる。また、10ゲームは直上乗せ当選(ステップS2409: YES)となった場合にも選択され得るゲーム数である。これにより、Aループの発生当選となったことを契機として10ゲームの上乗せが発生した場合に、それが直上乗せによるものか、Aループの発生当選によるものかを遊技者が区別できないようにすることが可能となる。

【0439】

その後、Aループに当選したことを示すAループ当選コマンドを演出側MPU92に送信する(ステップS2419)。Aループ当選コマンドにはAループに当選したことを示す情報だけでなく、ART状態ST9の継続ゲーム数が「10」加算されたことを示す情報及び有利継続カウンタに記憶されている有利区間SC2の継続ゲーム数の情報も設定されている。演出側MPU92はAループ当選コマンドを受信することにより、ART状態ST9の継続ゲーム数の特別上乗せが発生することを遊技者に期待させるための期待演出が実行されるようにする。

【0440】

一方、ステップS2406にて否定判定をした場合、主側RAM74のAループフラグ及びBループフラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定することで、現状がAループ中及びBループ中のいずれかであるかを判定する(ステップS2420)。ステップS2420にて否定判定をした場合、主側RAM74に設けられた周期カウンタの値が周期基準値以上となったか否かを判定する(ステップS2421)。周期カウンタ

はBループの発生抽選処理を実行するタイミングを主側MPU72にて特定するためのカウンタであり、ART状態ST9であってAループ及びBループのいずれでもない状況において新たなゲームが開始された場合に1加算され、Bループの発生抽選処理が実行されることで「0」クリアされる。周期基準値としては「100」が設定されている。したがって、ART状態ST9であってAループ及びBループのいずれでもない状況において100ゲーム以上のゲームが実行された場合にBループの発生抽選処理が実行されることとなる。

【0441】

ここで、周期カウンタの値が周期基準値以上となったとしても直上乗せの発生抽選処理又はAループの発生抽選処理が実行される場合にはBループの発生抽選処理は実行されない。これにより、1ゲームの開始時に重複して発生する抽選処理の数を抑えることが可能となる。よって、主側MPU72の処理負荷を軽減することが可能となる。

【0442】

周期カウンタの値が周期基準値以上となっている場合（ステップS2421：YES）、ステップS2423以降のBループの発生抽選処理を実行する。また、周期カウンタの値が周期基準値以上となっていない場合であっても役の抽選処理（図16）にて「41」の当選番号が設定されている場合にも（ステップS2422：YES）、ステップS2423以降のBループの発生抽選処理を実行する。「41」の当選番号は第2RTモード用抽選テーブル（図21）におけるインデックス値IV=17に対応しており、当該役には通常リプレイ当選データのみが設定されている。

【0443】

Bループの発生抽選処理では、まずBループ抽選テーブルを主側ROM73から読み出す（ステップS2423）。Bループ抽選テーブルは今回のBループの発生抽選処理の実行契機となった当選番号がいずれであっても共通となっているとともに、「1」～「6」の設定値の間において共通となっている。

【0444】

図49（c）はBループ抽選テーブルを説明するための説明図である。Bループ抽選テーブルには抽選結果として、外れ結果と、第5継続抽選テーブルの選択結果と、第6継続抽選テーブルの選択結果と、第7継続抽選テーブルの選択結果と、第8継続抽選テーブルの選択結果とが存在している。Bループの発生抽選処理において第5～第8継続抽選テーブルのいずれかが選択された場合にBループの発生当選となる。この場合、Bループの発生当選となる確率はAループの発生当選となる確率よりも低く設定されているが、Bループの発生当選となる確率がAループの発生当選となる確率と同一又は略同一である構成としてもよく、Bループの発生当選となる確率がAループの発生当選となる確率よりも高く設定されている構成としてもよい。また、Bループ抽選テーブルでは第5～第8継続抽選テーブルのそれぞれの選択率が同一となっているが、これに限定されることはなく選択率が相互に異なっている構成としてもよい。

【0445】

なお、周期カウンタの値が周期基準値以上となった場合と役の抽選処理（図16）にて「41」の当選番号が設定された場合とでBループの発生当選となる確率が相違している構成としてもよい。例えば、前者の方が後者の場合よりもBループの発生当選となる確率が高い構成としてもよく、前者の方が後者の場合よりもBループの発生当選となる確率が低い構成としてもよい。また、Bループ抽選テーブルは「1」～「6」の設定値の間において共通となっているが、設定値に応じてBループの発生当選となる確率が相違している構成としてもよい。

【0446】

第5～第8継続抽選テーブルには、図49（b）に示すようにBループが継続したゲーム数に応じたBループの継続率を定めるデータが設定されている。この場合、第5～第8継続抽選テーブルの種類に応じて継続率の設定態様が相違している。具体的には、1ゲーム目の継続率として、第5継続抽選テーブルでは10%が設定されており第6継続抽選テ

ーブルでは100%が設定されており第7継続抽選テーブルでは25%が設定されており第8継続抽選テーブルでは60%が設定されている。2ゲーム目の継続率として、第5継続抽選テーブルでは90%が設定されており第6継続抽選テーブルでは50%が設定されており第7継続抽選テーブルでは80%が設定されており第8継続抽選テーブルでは60%が設定されている。3ゲーム目の継続率として、第5継続抽選テーブルでは90%が設定されており第6継続抽選テーブルでは100%が設定されており第7継続抽選テーブルでは80%が設定されており第8継続抽選テーブルでは60%が設定されている。4ゲーム目~10ゲーム目の継続率として、第5継続抽選テーブルでは90%が設定されており第6継続抽選テーブルでは50%が設定されており第7継続抽選テーブルでは80%が設定されており第8継続抽選テーブルでは60%が設定されている。そして、Bループが11ゲーム目に突入した場合には再度1ゲーム目の継続率が使用対象となる。つまり、10ゲームを1周期として各周期において使用対象の継続抽選テーブルがループさせて使用される。

10

【0447】

上乗せ用処理(図48)の説明に戻り、ステップS2423にてBループ抽選テーブルを読み出した後は乱数取得処理を実行する(ステップS2424)。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。Bループの発生抽選処理では第1~第12共用乱数回路101a~101lのうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第1~第12ラッチレジスタ103a~103lのうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第1~第12共用乱数回路101a~101lにおいては「0」~「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理(図12)のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第1~第12共用乱数回路101a~101lにより対応する第1~第12ラッチレジスタ103a~103lに書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップS2424にて取得した乱数をステップS2423にて読み出したBループ抽選テーブルに対して照合することにより、Bループの発生当選となったか否かを判定する(ステップS2425)。

20

【0448】

Bループの発生当選となった場合(ステップS2425: YES)、主側RAM74のBループフラグに「1」をセットする(ステップS2426)。これにより、次のゲームからBループによる上乗せが発生することとなる。また、ステップS2425にてBループ抽選テーブルを用いて選択した継続抽選テーブルを主側RAM74に記憶させる(ステップS2427)。

30

【0449】

その後、ARTゲーム数カウンタ121の加算処理を実行する(ステップS2428)。当該加算処理ではARTゲーム数カウンタ121に「10」を加算する。これにより、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数が「0」となるゲームにてBループの発生当選となった場合にはART状態ST9を継続させてBループによる上乗せが発生させることが可能となる。

【0450】

ステップS2428ではBループに当選したことを示すコマンドではなく10ゲームの上乗せに対応する直上乗せコマンドを送信する。なお、当該直上乗せコマンドには有利継続カウンタに記憶されている有利区間SC2の継続ゲーム数の情報も設定されている。演出側MPU92は当該直上乗せコマンドを受信することにより、10ゲームの上乗せゲーム数が付与されたことを示す演出が実行されるようにする。その一方、Bループに当選したことに伴う演出は実行しない。これにより、遊技者が認識していない状況において内部的にART状態ST9の継続ゲーム数が上乗せされていく状況を生じさせることが可能となる。ちなみに、10ゲームは直上乗せ当選(ステップS2409: YES)となった場合にも選択され得るゲーム数である。これにより、Bループの発生当選となったことを契機として10ゲームの上乗せが発生した場合に、それが直上乗せによるものか、Bル

40

50

ープの発生当選によるものかを遊技者が区別できないようにすることが可能となる。

【0451】

次に、主側MPU72にて実行されるAループ用処理について図50のフローチャートを参照しながら説明する。Aループ用処理は、上乗せ用処理において主側RAM74のAループフラグに「1」がセットされている場合に（ステップS2402：YES）、ステップS2403にて実行される。なお、既に説明したとおり上乗せ用処理はゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行されるため、Aループ用処理もゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行される。

【0452】

まず主側RAM74のARTゲーム数カウンタ121に「50」を加算する（ステップS2501）。つまり、Aループにおいては1ゲームが実行される度にART状態ST9の継続ゲーム数に50ゲームが加算される。その後、Aループによる上乗せが発生したことを示すAループ加算コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS2502）。演出側MPU92はAループ加算コマンドを受信することにより演出側RAM94のストックゲーム数カウンタ127の値を加算する処理は実行するものの、Aループ加算コマンドを受信したことに対応する演出は実行しない。これにより、遊技者が認識していない状況において内部的にART状態ST9の残りの継続ゲーム数が上乗せされていく状況を生じさせることが可能となる。

【0453】

その後、第1～第4継続抽選テーブルのうち主側RAM74に記憶された使用対象の継続抽選テーブルから今回のゲームの継続率に対応する継続当選値を把握する（ステップS2503）。具体的には、主側RAM74には継続率ポインタが設けられており、Aループが開始された状況においては当該継続率ポインタの値は「1」に設定されている。継続率ポインタの値が「1」である場合、第1～第4継続抽選テーブルにおける1ゲーム目に設定されている継続率が今回の使用対象の継続率となる。また、Aループにおいて1ゲームが消化される度に継続率ポインタの値が1加算される。そして、継続率ポインタの値が「2」である場合、第1～第4継続抽選テーブルにおける2ゲーム目に設定されている継続率が今回の使用対象の継続率となり、継続率ポインタの値が「3」である場合、第1～第4継続抽選テーブルにおける3ゲーム目に設定されている継続率が今回の使用対象の継続率となり、継続率ポインタの値が「4」～「10」のいずれかである場合、第1～第4継続抽選テーブルにおける4ゲーム目以降に設定されている継続率が今回の使用対象の継続率となる。また、1加算後における継続率ポインタの値が「10」を超えた場合には継続率ポインタの値は初期値である「1」に戻される。これにより、第1～第4継続抽選テーブルのうち使用対象となっている継続抽選テーブルが10ゲーム周期で繰り返し使用されることとなる。

【0454】

その後、乱数取得処理を実行する（ステップS2504）。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。Aループの継続抽選処理では第1～第12共用乱数回路101a～101lのうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第1～第12ラッチレジスタ103a～103lのうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第1～第12共用乱数回路101a～101lにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第1～第12共用乱数回路101a～101lにより対応する第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップS2504にて取得した乱数をステップS2503にて把握した継続率に対応する継続当選値に対して照合することにより、継続当選となったか否かを判定する（ステップS2505）。

【0455】

継続当選となった場合（ステップS2505：YES）、継続率ポインタの値を1加算

する（ステップS2506）。そして、1加算後における継続率ポインタの値が「10」を超えている場合には（ステップS2507：YES）、継続率ポインタの値を初期値である「1」に設定する（ステップS2508）。これにより、第1～第4継続抽選テーブルのうち使用対象となっている継続抽選テーブルが10ゲーム周期で繰り返し使用されることとなる。

【0456】

一方、継続当選とならなかった場合（ステップS2505：NO）、主側RAM74のAループフラグを「0」クリアする（ステップS2509）。これにより、Aループが終了することとなる。その後、Aループが終了したことを示すAループ終了コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS2510）。演出側MPU92はAループ終了コマンドを受信することにより、Aループが終了したことに対応する処理を実行する。

10

【0457】

以上のとおりAループにおいては、1ゲームが実行される度にART状態ST9の継続ゲーム数が50ゲーム上乗せされるとともにAループの継続抽選処理が実行される。このA継続抽選処理の継続率は第1～第4継続抽選テーブルにおいてAループにおける継続ゲーム数に応じたシナリオとして定められている。そして、Aループの継続抽選処理にて継続当選となる間はAループが継続されることとなる。これにより、AループとなることでART状態ST9の継続ゲーム数を大きく上乗せさせることが可能となる。

【0458】

次に、主側MPU72にて実行されるBループ用処理について図51のフローチャートを参照しながら説明する。Bループ用処理は、上乗せ用処理において主側RAM74のBループフラグに「1」がセットされている場合に（ステップS2404：YES）、ステップS2405にて実行される。なお、既に説明したとおり上乗せ用処理はゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行されるため、Bループ用処理もゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行される。

20

【0459】

まず主側RAM74のARTゲーム数カウンタ121に「50」を加算する（ステップS2601）。つまり、Bループにおいてはゲームが実行される度にART状態ST9の残りの継続ゲーム数に50ゲームが加算される。この加算されるゲーム数はAループにおいてゲームが実行される度にART状態ST9の継続ゲーム数に加算されるゲーム数と同一となっている。これにより、AループとBループとで1ゲーム毎にART状態ST9の残りの継続ゲーム数に加算されるゲーム数については有利度を同一とすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく1ゲーム毎にART状態ST9の残りの継続ゲーム数に加算されるゲーム数が、AループとBループとで相違するものの略同一である構成としてもよく、Aループの方がBループよりも多いゲーム数である構成としてもよく、Bループの方がAループよりも多いゲーム数である構成としてもよい。

30

【0460】

その後、主側RAM74のBループ継続カウンタ122の値を1加算する（ステップS2602）。Bループ継続カウンタ122は既に説明したとおりBループが継続しているゲーム数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。

40

【0461】

その後、Bループによる上乗せが発生したことを示すBループ加算コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS2603）。演出側MPU92はBループ加算コマンドを受信することにより演出側RAM94のストックゲーム数カウンタ127の値を加算する処理は実行するものの、Bループ加算コマンドを受信したことに対応する演出は実行しない。これにより、遊技者が認識していない状況において内部的にART状態ST9の残りの継続ゲーム数が上乗せされていく状況を生じさせることが可能となる。

【0462】

その後、第5～第8継続抽選テーブルのうち主側RAM74に記憶された使用対象の継続抽選テーブルから今回のゲームの継続率に対応する継続当選値を把握する（ステップS

50

2604)。具体的には、主側RAM74には継続率ポインタが設けられており、Bループが開始された状況においては当該継続率ポインタの値は「1」に設定されている。なお、当該継続率ポインタはAループにおいても使用されるが、AループとBループとが同時に発生することはないためAループとBループとで兼用しても問題は生じない。

【0463】

継続率ポインタの値が「1」である場合、第5～第8継続抽選テーブルにおける1ゲーム目に設定されている継続率が今回の使用対象の継続率となる。また、Bループにおいて1ゲームが消化される度に継続率ポインタの値が1加算される。そして、継続率ポインタの値が「2」である場合、第5～第8継続抽選テーブルにおける2ゲーム目に設定されている継続率が今回の使用対象の継続率となり、継続率ポインタの値が「3」である場合、第5～第8継続抽選テーブルにおける3ゲーム目に設定されている継続率が今回の使用対象の継続率となり、継続率ポインタの値が「4」～「10」のいずれかである場合、第5～第8継続抽選テーブルにおける4ゲーム目以降に設定されている継続率が今回の使用対象の継続率となる。また、1加算後における継続率ポインタの値が「10」を超えた場合には継続率ポインタの値は初期値である「1」に戻される。これにより、第5～第8継続抽選テーブルのうち使用対象となっている継続抽選テーブルが10ゲーム周期で繰り返し使用されることとなる。

【0464】

その後、乱数取得処理を実行する（ステップS2605）。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。Bループの継続抽選処理では第1～第12共用乱数回路101a～101lのうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第1～第12ラッチレジスタ103a～103lのうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第1～第12共用乱数回路101a～101lにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第1～第12共用乱数回路101a～101lにより対応する第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップS2605にて取得した乱数をステップS2604にて把握した継続率に対応する継続当選値に対して照合することにより、継続当選となったか否かを判定する（ステップS2606）。

【0465】

継続当選となった場合（ステップS2606：YES）、継続率ポインタの値を1加算する（ステップS2607）。そして、1加算後における継続率ポインタの値が「10」を超えている場合には（ステップS2608：YES）、継続率ポインタの値を初期値である「1」に設定する（ステップS2609）。これにより、第5～第8継続抽選テーブルのうち使用対象となっている継続抽選テーブルが10ゲーム周期で繰り返し使用されることとなる。

【0466】

一方、継続当選とならなかった場合（ステップS2606：NO）、主側RAM74のBループフラグを「0」クリアする（ステップS2610）。これにより、Bループが終了することとなる。

【0467】

その後、主側RAM74のBループ継続カウンタ122の値が21以上となっているか否かを判定する（ステップS2611）。つまり、Bループが21ゲーム以上に亘って継続したか否かを判定する。

【0468】

ここで、Bループにおいては既に説明したとおり各ゲームにおいてART状態ST9の継続ゲーム数に50ゲームが加算される。したがって、Bループが21ゲーム以上に亘って継続した状況は、Bループにおいて1050ゲーム以上の継続ゲーム数の上乗せが発生したことを意味する。そして、Bループにおいては継続ゲーム数の上乗せが発生したとして

10

20

30

40

50

も当該上乗せが発生したことを報知する演出はその都度行われるのではなく、Bループが21ゲーム以上継続している状況で当該Bループが終了した場合に継続ゲーム数の上乗せをまとめて報知する演出が行われる。

【0469】

この場合に、当該演出が行われるための条件としてBループの継続ゲーム数が21ゲーム以上であるという条件が設定されていることにより、1000ゲーム以上の上乗せをまとめて報知することが可能となる。つまり、1000ゲームの上乗せであればBループが20ゲーム継続することで足りるが、このBループが継続している20ゲームに亘ってART状態ST9の残りの継続ゲーム数も消化されることとなるため、仮にART状態ST9の残りの継続ゲーム数が10ゲームである状況下でBループが開始された場合にはBループの11ゲーム目からは当該Bループにおいて上乗せされたゲーム数を消化する必要がある。そうすると、1000ゲームの上乗せ報知を実行する前に既に当該1000ゲームの一部が消化されているため、1000ゲームの上乗せを報知する演出を実行することができなくなってしまう。これに対して、Bループにおける上乗せをまとめて報知する演出が実行される条件として、Bループが21ゲーム以上継続するという条件が設定されていることにより、20ゲームを超えた分のゲーム数によって生じる上乗せゲーム数がBループにおいて消化されたゲーム数以上となるため、1000ゲーム以上の上乗せの報知を担保することが可能となる。

【0470】

Bループ継続カウンタ122の値が21以上である場合、主側RAM74の有利継続カウンタの値と主側RAM74のARTゲーム数カウンタ121の値との和が有利区間SC2の継続ゲーム数の上限ゲーム数（具体的には1500ゲーム）を超えているか否かを判定する（ステップS2612）。そして、ステップS2612を肯定判定する場合には、ステップS2613及びステップS2614の処理を実行しないことにより、1000ゲーム以上の上乗せをまとめて報知する演出は実行されない。

【0471】

有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合には有利区間SC2が強制的に終了され、それに伴ってART状態ST9の残りの継続ゲーム数が残っている状況であってもART状態ST9は強制的に終了される。この場合、有利区間SC2の上限ゲーム数を超える状況であるにも関わらず当該上限ゲーム数を超える分も含めてART状態ST9の残りの継続ゲーム数の上乗せが報知されてしまうと、有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合にART状態ST9の残りの継続ゲーム数が強制的に無効化されてしまったという印象を遊技者に強く与えてしまうおそれがあり、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数が多いほどこの印象が強くなる。これに対して、主側RAM74の有利継続カウンタの値と主側RAM74のARTゲーム数カウンタ121の値との和が有利区間SC2の継続ゲーム数の上限ゲーム数（具体的には1500ゲーム）を超えている場合には、1000ゲーム以上の上乗せをまとめて報知する演出が実行されないことにより、上記のような不利益感を遊技者に与えてしまわないようにすることが可能となる。

【0472】

ステップS2612にて否定判定をした場合、フリーズカウンタの設定処理を実行する（ステップS2613）。また、特別フリーズ演出を実行すべきことを示す特別フリーズコマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS2614）。特別フリーズコマンドにはBループにおいて継続されたゲーム数に対応する情報が含まれる。

【0473】

フリーズカウンタの設定処理では、主側RAM74のフリーズカウンタに、特別フリーズ演出用のフリーズ期間（具体的には30秒）に対応する数値情報をセットする。フリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図11）におけるタイマ減算処理（ステップS208）にて定期的に減算される。Bループ用処理にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図12）におけるステップS307にて待機する

。これにより、新たなゲームが開始された状況であってもリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転開始が待機された状態となる。このようにリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転開始が待機された状態において、演出側 MPU 9 2 は特別フリーズコマンドの受信に対して、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて特別フリーズ演出が実行されるようにする。特別フリーズ演出では 1 0 0 0 ゲーム以上の上乗せをまとめて報知する演出が実行される。また、特別フリーズコマンドには B ループにおいて継続されたゲーム数に対応する情報が含まれているため、演出側 MPU 9 2 は、「B ループにおいて継続されたゲーム数」－「B ループにおいて消化されたゲーム数」を「B ループにおいて 1 ゲーム毎に ART 状態 ST 9 の継続ゲーム数に上乗せされるゲーム数 (5 0 ゲーム)」で除算した結果の小数点以下を切り上げた値」×「B ループにおいて 1 ゲーム毎に ART 状態 ST 9 の継続ゲーム数に上乗せされるゲーム数 (5 0 ゲーム)」を導出し、その導出結果を報知する。これにより、B ループにおいて消化されたゲーム数を加味したとしても、未消化である 1 0 0 0 ゲーム以上の上乗せをまとめて報知することが可能となる。

10

【0 4 7 4】

ステップ S 2 6 1 2 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 2 6 1 4 の処理を実行した場合、主側 RAM 7 4 の B ループ継続カウンタ 1 2 2 を「0」クリアする (ステップ S 2 6 1 5)。

【0 4 7 5】

以上のとおり B ループにおいては、1 ゲームが実行される度に ART 状態 ST 9 の残りの継続ゲーム数が 5 0 ゲーム上乗せされるとともに B ループの継続抽選処理が実行される。この継続抽選処理の継続率は第 5～第 8 継続抽選テーブルにおいて B ループにおける継続ゲーム数に応じたシナリオとして定められている。そして、B ループの継続抽選処理にて継続当選となる間は B ループが継続されることとなる。これにより、B ループとなることで ART 状態 ST 9 の残りの継続ゲーム数を大きく上乗せさせることが可能となる。また、B ループにおいて上乗せされたゲーム数は、1 0 0 0 ゲーム以上の上乗せを報知することができる状況であることを条件として遊技者に報知される。これにより、1 0 0 0 ゲーム以上の上乗せというインパクトのある上乗せ報知を積極的に提供することが可能となる。

20

【0 4 7 6】

次に、図 5 2 のフローチャートを参照しながら主側 MPU 7 2 にて実行される ART 状態処理について説明する。なお、ART 状態処理は遊技終了時の対応処理 (図 3 2) におけるステップ S 1 2 0 7 にて実行される。遊技終了時の対応処理は 1 ゲームにおいてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が全て停止された後に実行されるため、ART 状態処理も 1 ゲームにおいてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が全て停止された後に実行される。

30

【0 4 7 7】

まず主側 RAM 7 4 の ART ゲーム数カウンタ 1 2 1 の値を 1 減算する (ステップ S 2 7 0 1)。そして、その 1 減算後における ART ゲーム数カウンタ 1 2 1 の値が「0」であることを条件として (ステップ S 2 7 0 2: YES)、ステップ S 2 7 0 3 以降の ART 終了用処理を実行する。

40

【0 4 7 8】

ART 終了用処理ではまず ART 状態 ST 9 の終了処理を実行する (ステップ S 2 7 0 3)。当該終了処理では、遊技状態を ART 状態 ST 9 から通常遊技状態 ST 1 に移行させるためのデータ設定を行う。これにより、例えば遊技終了時の対応処理 (図 3 2) ではステップ S 1 2 0 5 の通常用処理が実行されることとなる。

【0 4 7 9】

その後、主側 RAM 7 4 の有利継続カウンタの値が継続可能ゲーム数以下であるか否かを判定する (ステップ S 2 7 0 4)。継続可能ゲーム数は 1 2 0 0 ゲームに設定されている。つまり、有利区間 SC 2 の継続ゲーム数が継続可能ゲーム数である 1 2 0 0 ゲーム以下である状況において ART 状態 ST 9 の終了タイミングとなったか否かを判定する。こ

50

の継続可能ゲーム数は有利区間 S C 2 の継続ゲーム数の上限ゲーム数よりも少ないゲーム数に設定されているとともに、有利区間 S C 2 のエンディング演出が開始される継続ゲーム数よりも少ないゲーム数に設定されている。

【0480】

ステップ S 2 7 0 4 にて肯定判定をした場合、有利維持抽選テーブルを主側 R O M 7 3 から読み出す（ステップ S 2 7 0 5）。有利維持抽選テーブルには有利維持当選に該当する当選値が設定されている。有利維持抽選テーブルは今回終了する A R T 状態 S T 9 の継続ゲーム数や A R T 状態 S T 9 において獲得した遊技媒体数に関係なく共通となっているが、A R T 状態 S T 9 の継続ゲーム数や A R T 状態 S T 9 において獲得した遊技媒体数に応じて選択対象が異なるように複数種類設定されている構成としてもよい。例えば、A R T 状態 S T 9 の継続ゲーム数が所定ゲーム数よりも少ない場合には所定ゲーム数よりも多い場合に比べて有利維持当選となる確率が高い有利維持抽選テーブルが選択される構成としてもよく、A R T 状態 S T 9 において獲得した遊技媒体数が所定数よりも少ない場合には所定数よりも多い場合に比べて有利維持当選となる確率が高い有利維持抽選テーブルが選択される構成としてもよい。この場合、A R T 状態 S T 9 において得られた利益が少ないほど、A R T 状態 S T 9 の終了後に有利区間 S C 2 が維持される確率を高くすることが可能となる。

【0481】

その後、乱数取得処理を実行する（ステップ S 2 7 0 6）。乱数取得処理の処理内容は図 1 5 を利用して既に説明したとおりである。有利維持区間の発生抽選処理では第 1 ～第 1 2 共用乱数回路 1 0 1 a ～ 1 0 1 l のうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第 1 ～第 1 2 ラッチレジスタ 1 0 3 a ～ 1 0 3 l のうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第 1 ～第 1 2 共用乱数回路 1 0 1 a ～ 1 0 1 l においては「0」～「2 5 5」の乱数を生成しており、スタートレバー 4 1 の操作を確認して通常処理（図 1 2）のステップ S 3 0 4 にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第 1 ～第 1 2 共用乱数回路 1 0 1 a ～ 1 0 1 l により対応する第 1 ～第 1 2 ラッチレジスタ 1 0 3 a ～ 1 0 3 l に書き込まれた乱数を取得することとなる。そして、ステップ S 2 7 0 6 にて取得した乱数をステップ S 2 7 0 5 にて読み出した有利維持抽選テーブルに対して照合することにより、有利維持当選となったか否かを判定する（ステップ S 2 7 0 7）。

【0482】

有利維持当選となった場合（ステップ S 2 7 0 7：Y E S）、主側 R A M 7 4 の有利維持カウンタに有利維持ゲーム数に対応する値（具体的には「1 0」）をセットする（ステップ S 2 7 0 8）。これにより、A R T 状態 S T 9 が終了した後であっても有利維持ゲーム数のゲームが消化されるまでは遊技区間が有利区間 S C 2 に維持される。その後、有利維持区間に移行したことを示す有利維持コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 2 7 0 9）。演出側 M P U 9 2 は有利維持コマンドを受信することにより、A R T 状態 S T 9 が終了したことに対応する演出が実行されるようにするとともに、当該演出の終了後に有利維持区間に対応する演出が実行されるようにする。

【0483】

ステップ S 2 7 0 4 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 7 0 7 にて否定判定をした場合、A R T 状態 S T 9 が終了したことを示す A R T 終了コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 2 7 1 0）。演出側 M P U 9 2 は A R T 終了コマンドを受信することにより A R T 状態 S T 9 が終了したことに対応する演出が実行されるようにするとともに、当該演出の終了後に有利維持区間ではない通常遊技状態 S T 1 に対応する演出が実行されるようにする。

【0484】

＜A R T 状態 S T 9 における演出について＞

次に、A R T 状態 S T 9 における演出について説明する。まず図 5 3 のタイムチャートを参照しながら A R T 状態 S T 9 において発生する演出の概要について説明する。図 5 3

(a) はAループの実行期間を示し、図53 (b) はBループの実行期間を示し、図53 (c) は直上乗せの発生タイミングを示し、図53 (d) は直上乗せ演出の実行期間を示し、図53 (e) は特別上乗せ演出の実行期間を示し、図53 (f) は特別フリーズ演出の実行期間を示し、図53 (g) はストック放出演出の実行期間を示し、図53 (h) はエンディング演出の実行期間を示す。

【0485】

A R T状態 S T 9においてt 1のタイミングで、図53 (c) に示すように主側M P U 7 2にてA R T状態 S T 9の継続ゲーム数の直上乗せが発生する。この場合、図53 (d) に示すようにt 1のタイミング~t 2のタイミングに亘って上部ランプ6 1、スピーカ6 2及び画像表示装置6 3にて直上乗せ演出が実行される。当該直上乗せ演出では、A R T状態 S T 9の継続ゲーム数の直上乗せが発生したことに対応する演出が実行されるとともに、画像表示装置6 3では主側M P U 7 2に決定された直上乗せのゲーム数を示す画像が表示される。

10

【0486】

A R T状態 S T 9においてt 3のタイミングで、図53 (a) に示すように主側M P U 7 2にてAループが開始される。当該t 3のタイミングでは図53 (e) に示すように特別上乗せ演出は実行されないものの特別上乗せ演出の発生を遊技者に期待させる期待演出が上部ランプ6 1、スピーカ6 2及び画像表示装置6 3にて開始される。当該期待演出は特別上乗せ演出が実行されない状況であっても実行され得る。期待演出が実行された場合には遊技者はその後特別上乗せ演出が発生することを期待することとなる。その後、t 4のタイミングで期待演出の終了タイミングとなる。この場合、図53 (a) に示すように主側M P U 7 2にてAループが継続されている状況であっても、図53 (e) に示すように当該t 4のタイミングまでにAループにより発生した上乗せゲーム数に対応する特別上乗せ演出が開始される。当該特別上乗せ演出は複数ゲームに亘って継続し、当該複数ゲームの各ゲームにて今回の特別上乗せ演出の実行に対応する上乗せゲーム数が分散して報知される。例えば100ゲームの上乗せに対応するとともに2ゲームに亘って継続する特別上乗せ演出であれば、各ゲームにおいて50ゲームの上乗せが報知される。

20

【0487】

図53 (e) に示すように特別上乗せ演出が実行されている状況であっても、t 5のタイミングで図53 (c) に示すように主側M P U 7 2にてA R T状態 S T 9の残りの継続ゲーム数の直上乗せが発生することにより、図53 (d) に示すようにt 5のタイミング~t 6のタイミングに亘って上部ランプ6 1、スピーカ6 2及び画像表示装置6 3にて直上乗せ演出が実行される。

30

【0488】

図53 (a) に示すようにt 7のタイミングで主側M P U 7 2におけるAループが終了する。この場合に、Aループが実行されている状況においては当該Aループにより発生した上乗せゲーム数に応じて複数回の特別上乗せ演出の実行が決定される。したがって、図53 (e) に示すようにAループが終了した後においても特別上乗せ演出が継続して実行されることがある。当該特別上乗せ演出はt 8のタイミングで終了する。

【0489】

40

A R T状態 S T 9においてt 9のタイミングで、図53 (b) に示すように主側M P U 7 2にてBループが開始される。当該t 9のタイミングではBループの発生に対応する演出は実行されない。図53 (b) に示すようにBループが実行されている状況であっても、t 10のタイミングで図53 (c) に示すように主側M P U 7 2にてA R T状態 S T 9の残りの継続ゲーム数の直上乗せが発生することにより、図53 (d) に示すようにt 10のタイミング~t 11のタイミングに亘って上部ランプ6 1、スピーカ6 2及び画像表示装置6 3にて直上乗せ演出が実行される。

【0490】

その後、図53 (b) に示すようにt 12のタイミングで主側M P U 7 2にてBループが終了する。この場合、当該Bループにおける継続ゲーム数が21ゲーム以上となってい

50

る。したがって、主側MPU72において1ゲームが開始されたもののリール32L、32M、32Rの回転開始を待機する状態となるとともに、図53(f)に示すようにt12のタイミング～t13のタイミングに亘って上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて特別フリーズ演出が実行される。特別フリーズ演出ではART状態ST9の残りの継続ゲーム数の上乗せゲーム数として1000ゲーム以上の上乗せゲーム数が報知される。

【0491】

その後、t14のタイミングで演出側RAM94のART減算対象カウンタ125にて計測されている減算対象の演出側継続ゲーム数が「0」となる。この場合、演出側RAM94のストックゲーム数カウンタ127に1以上の値がセットされている場合には減算対象となっていないART状態ST9の残りの継続ゲーム数が存在していることとなる。したがって、図53(g)に示すようにART状態ST9が継続することに対応するストック放出演出がt14のタイミング～t15のタイミングに亘って上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて実行される。

【0492】

ART状態ST9においてt16のタイミングで、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数が有利区間SC2の上限ゲーム数に到達することになるゲーム数に対応している状況において有利区間SC2の継続ゲーム数がエンディング演出の開始契機ゲーム数となる。したがって、図53(h)に示すように当該t16のタイミングで上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてエンディング演出が開始される。そして、当該エンディング演出は有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達するt17のタイミングまで継続する。

【0493】

以下、上記のような各種演出の実行を可能とするための演出側MPU92における処理内容について説明する。図54は演出側MPU92にて実行される非通常用の演出制御処理を示すフローチャートである。なお、非通常用の演出制御処理は遊技状態がボーナス内部状態ST2、BB状態ST3、RB状態ST4、準備状態ST8及びART状態ST9である場合に演出側MPU92において比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【0494】

主側MPU72からエンディング演出コマンドを受信している場合（ステップS2801：YES）、演出側RAM94に設けられた演出側エンディング演出フラグに「1」をセットする（ステップS2802）。そして、演出側エンディング演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップS2803：YES）、エンディング演出用処理を実行する（ステップS2804）。当該エンディング演出用処理については後に詳細に説明する。

【0495】

ステップS2803にて否定判定をした場合、主側MPU72から準備中の上乗せコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS2805）。準備中の上乗せコマンドは既に説明したとおり準備状態ST8において直上乗せ抽選処理にて直上乗せ当選となることで主側MPU72から送信される。準備中の上乗せコマンドを受信している場合（ステップS2805：YES）、準備中の上乗せコマンドに設定されている今回の上乗せゲーム数を演出側RAM94のART減算対象カウンタ125及び表示用カウンタ126のそれぞれに加算する（ステップS2806）。ART減算対象カウンタ125に加算されることで今回の上乗せゲーム数がART状態ST9に移行した後の減算対象となるとともに、表示用カウンタ126に加算されることで今回の上乗せゲーム数が加算された結果の継続ゲーム数がART状態ST9に移行した後において当該ART状態ST9の残りの継続ゲーム数として画像表示装置63に表示される。

【0496】

その後、準備中の上乗せ演出設定処理を実行する（ステップS2807）。準備中の上

10

20

30

40

50

乗せ演出設定処理では、準備状態 S T 8 において A R T 状態 S T 9 の継続ゲーム数の上乗せが発生したことを示す演出の実行を可能とする上乗せテーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出す。当該上乗せテーブルは今回の上乗せゲーム数に対応している。当該上乗せテーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて直上乗せ演出が実行されるとともに、今回の上乗せゲーム数を示す画像が画像表示装置 6 3 に表示される。

【0497】

なお、既に説明したとおりボーナス状態においても A R T 状態 S T 9 の継続ゲーム数の上乗せが発生することがある。この場合、主側 M P U 7 2 はボーナス中の上乗せコマンドを送信する。演出側 M P U 9 2 は主側 M P U 7 2 からボーナス中の上乗せコマンドを受信した場合、その他の演出用処理（ステップ S 2 8 2 0）にて、ボーナス中の上乗せコマンドに設定されている今回の上乗せゲーム数を演出側 R A M 9 4 の A R T 減算対象カウンタ 1 2 5 及び表示用カウンタ 1 2 6 のそれぞれに加算する。また、ボーナス状態において A R T 状態 S T 9 の継続ゲーム数の上乗せが発生したことを示す演出の実行を可能とする上乗せテーブルを読み出す。当該上乗せテーブルは今回の上乗せゲーム数に対応している。当該上乗せテーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて直上乗せ演出が実行されるとともに、今回の上乗せゲーム数を示す画像が画像表示装置 6 3 に表示される。

【0498】

ステップ S 2 8 0 5 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 8 0 7 の処理を実行した場合、主側 M P U 7 2 から A R T 開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 2 8 0 8）。A R T 開始コマンドは既に説明したとおり A R T 状態 S T 9 が開始された場合に主側 M P U 7 2 から送信される。A R T 開始コマンドを受信している場合（ステップ S 2 8 0 8：Y E S）、A R T 開始コマンドに設定された情報に基づき、今回の A R T 状態 S T 9 の移行が A R T 状態 S T 9 への復帰に該当するか否かを判定する（ステップ S 2 8 0 9）。

【0499】

A R T 状態 S T 9 への復帰に該当しない場合（ステップ S 2 8 0 9：N O）、A R T 開始コマンドに設定されている A R T 状態 S T 9 の新たな開始に対応する開始ゲーム数（具体的には 5 0 ゲーム）を演出側 R A M 9 4 の A R T 減算対象カウンタ 1 2 5 及び表示用カウンタ 1 2 6 のそれぞれに加算する（ステップ S 2 8 1 0）。この場合、A R T 状態 S T 9 が開始される前のボーナス状態及び準備状態 S T 8 において A R T 状態 S T 9 の継続ゲーム数の上乗せが発生していない場合には A R T 減算対象カウンタ 1 2 5 及び表示用カウンタ 1 2 6 のそれぞれの値は開始ゲーム数に対応する「50」となる。一方、A R T 状態 S T 9 が開始される前のボーナス状態及び準備状態 S T 8 において A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数の上乗せが発生している場合にはその上乗せにより発生したゲーム数が上記開始ゲーム数に対して加算された値が A R T 減算対象カウンタ 1 2 5 及び表示用カウンタ 1 2 6 にセットされた状態となる。

【0500】

ステップ S 2 8 0 9 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 2 8 1 0 の処理を実行した場合、A R T 開始演出設定処理を実行する（ステップ S 2 8 1 1）。A R T 開始演出設定処理では、今回が A R T 状態 S T 9 の復帰ではなく A R T 状態 S T 9 の新たな開始である場合、A R T 状態 S T 9 が開始されることに対応する A R T 開始演出テーブル及び A R T 状態 S T 9 に対応する A R T 中演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。まず A R T 開始演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて A R T 状態 S T 9 が開始されることに対応する演出が実行されるとともに、その後 A R T 中演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて A R T 状態 S T 9 に対応する演出が実行される。この場合、画像表示装置 6 3 では表示用カウンタ 1 2 6 の値に対

応するゲーム数がART状態ST9の残りの継続ゲーム数として表示される。

【0501】

一方、ART開始演出設定処理では今回がART状態ST9の復帰である場合、ART状態ST9が中断される直前における演出の実行内容に復帰させるためのデータ設定を行う。この復帰先の演出の実行内容を特定するためのデータは、ART状態ST9が中断される場合に演出側RAM94に記憶されている。そして、当該復帰させるためのデータ設定により演出側RAM94に記憶された演出用のテーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてART状態ST9に対応する演出が再開される。この場合、画像表示装置63では表示用カウンタ126の値に対応するゲーム数がART状態ST9の残りの継続ゲーム数として表示される。

10

【0502】

ステップS2808にて否定判定をした場合、又はステップS2811の処理を実行した場合、ステップS2812にて直上乗せ演出用処理を実行し、ステップS2813にてAループ演出用処理を実行し、ステップS2814にてBループ演出用処理を実行する。これらの処理については後に詳細に説明する。

【0503】

その後、ART状態ST9である状況において主側MPU72から1ゲームの新たな開始を示すゲーム開始コマンドを受信した場合（ステップS2815及びステップS2816：YES）、演出側RAM94のART減算対象カウンタ125の値を1減算するとともに演出側RAM94の表示用カウンタ126の値を1減算する（ステップS2817）。そして、1減算後におけるART減算対象カウンタ125の値が「0」である場合（ステップS2818：YES）、ストック放出用処理を実行する（ステップS2819）。ストック放出用処理について後に詳細に説明する。

20

【0504】

なお、非通常用の演出制御処理では上記各種処理以外にもその他の演出用処理を実行する（ステップS2820）。その他の演出用処理では、遊技状態がボーナス内部状態ST2、BB状態ST3、RB状態ST4又は準備状態ST8における演出の実行制御を行うための処理を実行する。

【0505】

図55は非通常用の演出制御処理（図54）におけるステップS2812の直上乗せ演出用処理を示すフローチャートである。

30

【0506】

まず主側MPU72から直上乗せコマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS2901）。直上乗せコマンドは既に説明したとおりART状態ST9において直上乗せの発生抽選処理にて直上乗せ当選となること又はBループに設定された場合に主側MPU72から送信される。当該直上乗せコマンドには今回発生した上乗せゲーム数の情報が設定されているとともに現状の有利区間SC2の継続ゲーム数の情報も設定されている。

【0507】

直上乗せコマンドを受信している場合（ステップS2901：YES）、当該直上乗せコマンドに設定されている現状の有利区間SC2の継続ゲーム数と、ART減算対象カウンタ125の値と、ストックゲーム数カウンタ127の値と、当該直上乗せコマンドに設定されている今回発生した上乗せゲーム数との和が、有利区間SC2の上限ゲーム数（具体的には「1500」）を超えているか否かを判定する（ステップS2902）。つまり、今回発生した上乗せゲーム数がART状態ST9の残りの継続ゲーム数に加算されたとしても、有利区間SC2の上限ゲーム数との関係でその加算された上乗せゲーム数の少なくとも一部が無効化されてしまうか否かを判定する。上記のとおりART減算対象カウンタ125の値だけではなくストックゲーム数カウンタ127の値も参照して有利区間SC2の上限ゲーム数を超えているか否かを判定することにより、既に付与されているものの未だ遊技者への報知対象となっていないART状態ST9の残りの継続ゲーム数（すなわ

40

50

ちストックゲーム数カウンタ127に記憶されているゲーム数)の遊技者への報知及び消化を今回発生した直上乗せによる上乗せゲーム数よりも優先させることが可能となる。

【0508】

ステップS2902にて否定判定をした場合、今回発生した上乗せゲーム数をART減算対象カウンタ125及び表示用カウンタ126のそれぞれに加算する(ステップS2903)。ART減算対象カウンタ125に加算されることで今回の上乗せゲーム数がART状態ST9において減算対象となるとともに、表示用カウンタ126に加算されることで今回の上乗せゲーム数が加算された結果の継続ゲーム数がART状態ST9の残りの継続ゲーム数として画像表示装置63に表示される。

【0509】

ステップS2902にて肯定判定をした場合、今回受信した上乗せコマンドに設定されている現状の有利区間SC2の継続ゲーム数と、ART減算対象カウンタ125の値と、ストックゲーム数カウンタ127の値との和が、有利区間SC2の上限ゲーム数(具体的には「1500」)を超えているか否かを判定する(ステップS2904)。つまり、今回発生した上乗せゲーム数を加算するまでもなく、既に付与されているART状態ST9の残りの継続ゲーム数を消化することにより有利区間SC2の上限ゲーム数を超えることになるか否かを判定する。

【0510】

ステップS2904にて否定判定をした場合、現状の有利区間SC2の継続ゲーム数と、ART減算対象カウンタ125の値と、ストックゲーム数カウンタ127の値との和を有利区間SC2の上限ゲーム数から減算した結果のゲーム数を今回発生した上乗せゲーム数として、ART減算対象カウンタ125及び表示用カウンタ126のそれぞれに加算する(ステップS2905)。ART減算対象カウンタ125に加算されることで今回の調整後における上乗せゲーム数がART状態ST9において減算対象となるとともに、表示用カウンタ126に加算されることで今回の調整後における上乗せゲーム数が加算された結果の継続ゲーム数がART状態ST9の残りの継続ゲーム数として画像表示装置63に表示される。今回の調整後における上乗せゲーム数をART減算対象カウンタ125及び表示用カウンタ126のそれぞれに加算することにより、有利区間SC2の上限ゲーム数の範囲内においてゲーム数の上乗せを行うことが可能となる。

【0511】

ステップS2903又はステップS2905の処理を実行した場合、現状が特別上乗せ演出の実行中であるか否かを判定する(ステップS2906)。特別上乗せ演出はストックゲーム数カウンタ127に記憶されているゲーム数をART状態ST9の残りの継続ゲーム数として遊技者に報知するための演出の一種である。特別上乗せ演出は例えばAループが発生した場合に行われる演出であり、既に説明したとおりART状態ST9の継続ゲーム数が複数ゲームに亘って上乗せされるかのような演出が実行される。

【0512】

特別上乗せ演出の実行中ではない場合(ステップS2906:NO)、通常の上乗せ演出設定処理を実行する(ステップS2907)。当該直上乗せ演出設定処理では、ART減算対象カウンタ125及び表示用カウンタ126に今回加算されたゲーム数の上乗せが発生したことを示す演出の実行を可能とする通常の上乗せテーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。当該通常の上乗せテーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて直上乗せ演出が実行されるとともに、今回の上乗せゲーム数を示す画像が画像表示装置63に表示される。

【0513】

特別上乗せ演出の実行中である場合(ステップS2906:YES)、特別上乗せ演出中の直上乗せ演出設定処理を実行する(ステップS2908)。当該直上乗せ演出設定処理では、現状実行されている特別上乗せ演出を継続させながら、ART減算対象カウンタ125及び表示用カウンタ126に今回加算されたゲーム数の上乗せが発生したことを示

10

20

30

40

50

す演出の実行を可能とする特別上乗せ演出中の直上乗せテーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。当該特別上乗せ演出中の直上乗せテーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて特別上乗せ演出が実行されている状況において直上乗せ演出が実行されるとともに、今回の上乗せゲーム数を示す画像が画像表示装置63に表示される。これにより、特別上乗せ演出が行われている状況であっても直上乗せ演出が実行されることとなるため、特別上乗せ演出が実行されている状況においては特別上乗せ演出の実行に伴う上乗せゲーム数の発生だけではなく各ゲームにおける役の抽選処理(図16)の結果に基づく上乗せゲーム数の発生も遊技者に期待させることが可能となる。

【0514】

10

一方、ステップS2904にて肯定判定をした場合、今回発生した上乗せゲーム数をART減算対象カウンタ125、表示用カウンタ126及びストックゲーム数カウンタ127のいずれにも加算することなく、さらに直上乗せ演出も実行しない。これにより、既に有利区間SC2の上限ゲーム数を超えることが確定している場合には直上乗せ演出が実行されないようにすることが可能となる。

【0515】

次に、非通常用の演出制御処理(図54)におけるステップS2813にて実行されるAループ演出用処理について、図56のフローチャートを参照しながら説明する。

【0516】

まずAループによる期待演出の実行中であるか否かを判定する(ステップS3001)。Aループによる期待演出とは、特別上乗せ演出が実行される前に実行される演出であり、期待演出の実行期間として3ゲームに亘って継続される。Aループによる期待演出では、この期待演出の実行期間に含まれる各ゲームにて特別上乗せ演出の発生を遊技者に期待させることを可能とする演出が実行される。このようにAループによる期待演出が実行されることにより、特別上乗せ演出の発生に対する遊技者の期待感を高めることが可能となる。

20

【0517】

なお、Aループが発生しておらず特別上乗せ演出が実行されない状況であっても偽期待演出は実行され得る。Aループによる期待演出が開始される場合にはAループの発生当選に基づく10ゲームの上乗せが発生することに対応させて、偽期待演出は当該上乗せゲーム数と同一である10ゲームの上乗せとなる直上乗せ演出が実行されたことに続けて開始される。そして、当該偽期待演出もAループの期待演出と同様に期待演出の実行期間として3ゲームに亘って継続され、この期待演出の実行期間に含まれる各ゲームではAループの期待演出においても実行され得る演出が実行される。このように偽期待演出が実行されることにより、ART状態ST9において期待演出が実行された場合にはその後に特別上乗せ演出が実行されるのか否かに遊技者を注目させることが可能となる。

30

【0518】

Aループによる期待演出の実行中ではない場合(ステップS3001:NO)、主側MPU72からAループ当選コマンドを受信しているか否かを判定する(ステップS3002)。Aループ当選コマンドは既に説明したとおり主側MPU72にてAループに移行する場合に当該主側MPU72から送信される。Aループ当選コマンドを受信している場合(ステップS3002:YES)、当該Aループ当選コマンドに設定されている現状の有利区間SC2の継続ゲーム数と、ART減算対象カウンタ125の値と、ストックゲーム数カウンタ127の値と、当該Aループ当選コマンドに設定されている上乗せゲーム数の情報である「10」との和が、有利区間SC2の上限ゲーム数(具体的には「1500」)を超えているか否かを判定する(ステップS3003)。

40

【0519】

つまり、今回発生したAループ当選時の上乗せゲーム数がART状態ST9の残りの継続ゲーム数に加算されたとしても、有利区間SC2の上限ゲーム数との関係でその加算された上乗せゲーム数の少なくとも一部が無効化されてしまうか否かを判定する。上記のと

50

おりART減算対象カウンタ125の値だけではなくストックゲーム数カウンタ127の値も参照して有利区間SC2の上限ゲーム数を超えているか否かを判定することにより、既に付与されているものの未だ遊技者への報知対象となっていないART状態ST9の残りの継続ゲーム数（すなわちストックゲーム数カウンタ127に記憶されているゲーム数）の遊技者への報知及び消化を今回新たに発生したAループの開始時の上乗せゲーム数よりも優先させることが可能となる。

【0520】

ステップS3003にて肯定判定をした場合には、主側MPU72にてAループが実行されている状況であっても、Aループによる期待演出が実行されないとともに特別上乗せ演出も実行されない。これにより、既に有利区間SC2の上限ゲーム数を超えることが確定している状況であるにも関わらず、更なる継続ゲーム数の増加を報知するような演出が実行されないようにすることが可能となる。

10

【0521】

ステップS3003にて否定判定をした場合、期待演出の開始設定処理を実行する（ステップS3004）。当該開始設定処理では、Aループ当選時の上乗せゲーム数である10ゲームの上乗せが発生したことを示す演出の実行を可能とするAループ当選時の直上乗せテーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。また、期待演出の実行期間に亘って今回実行する期待演出の実行パターンを抽選により決定しその抽選により決定された実行パターンに対応する期待演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。この場合、Aループによる期待演出では偽期待演出よりも特別上乗せ演出の実行期待度が高い演出が選択され易い。直上乗せテーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われた後に、期待演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてまず10ゲームの直上乗せ演出が実行されるとともに今回の10ゲームの上乗せゲーム数を示す画像が画像表示装置63にて表示され、その後に期待演出の実行期間に亘って期待演出が実行される。

20

【0522】

その後、演出側RAM94に設けられた期待演出カウンタに期待演出の実行期間に対応する「3」を設定する（ステップS3005）。期待演出カウンタは、期待演出の実行中であること及び期待演出の実行期間の残りのゲーム数を演出側MPU92にて特定するためのカウンタである。期待演出カウンタにセットされた値は1ゲームが新たに開始される度に1減算される。

30

【0523】

その後、ART減算対象カウンタ125及び表示用カウンタ126のそれぞれの値を「10」加算する（ステップS3006）。ART減算対象カウンタ125に加算されることで今回の上乗せゲーム数がART状態ST9において減算対象となるとともに、表示用カウンタ126に加算されることで今回の上乗せゲーム数が加算された結果の継続ゲーム数がART状態ST9の残りの継続ゲーム数として画像表示装置63に表示される。

【0524】

その後、演出側RAM94に設けられたAループ演出フラグに「1」をセットする（ステップS3007）。Aループ演出フラグは、主側MPU72がAループであるとともにAループに対応する演出を実行すべき状況であることを演出側MPU92にて特定するためのフラグである。

40

【0525】

ステップS3002にて否定判定をした場合、ステップS3003にて肯定判定をした場合、又はステップS3007の処理を実行した場合、演出側RAM94のAループ演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3008）。Aループ演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップS3008：YES）、主側MPU72からAループ加算コマンドを受信していることを条件として（ステップS3009：YES）、ストックゲーム数カウンタ127への加算処理を実行する（ステップS30

50

10)。A ループにおいては既に説明したとおり1 ゲームが実行される度にART 状態ST 9の残りの継続ゲーム数に50 ゲームが加算されることとなるため、ステップS 3010の加算処理ではストックゲーム数カウンタ127に「50」を加算する。ステップS 3009にて否定判定をした場合、又はステップS 3010の処理を実行した場合、特別上乗せ演出用処理を実行する(ステップS 3011)。特別上乗せ演出用処理については後に詳細に説明する。

【0526】

A ループによる期待演出の実行中である場合(ステップS 3001: YES)、演出側RAM 94の期待演出カウンタの更新契機が発生したか否かを判定する(ステップS 3012)。具体的には、1 ゲームが新たに開始されたか否かを判定する。ステップS 3012にて肯定判定をした場合、期待演出カウンタの値を1 減算し(ステップS 3013)、その1 減算後における期待演出カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS 3014)。期待演出カウンタの値が「0」ではない場合(ステップS 3014: NO)、期待演出の更新設定処理を実行する(ステップS 3015)。当該更新設定処理では、現状参照対象となっている期待演出テーブルにおいて参照すべき範囲を1 ゲームの新たな開始に応じて変更する処理を実行する。これにより、期待演出の実行内容が当該期待演出の継続ゲーム数に応じて変化することとなる。

【0527】

一方、期待演出カウンタの値が「0」である場合(ステップS 3014: YES)、特別上乗せ演出の選択処理を実行する(ステップS 3016)。図57は特別上乗せ演出の選択処理を示すフローチャートである。

【0528】

まず現状の有利区間SC 2の継続ゲーム数と、ART 減算対象カウンタ125の値と、最低特別上乗せゲーム数との和が、有利区間SC 2の上限ゲーム数(具体的には「1500」)を超えているか否かを判定する(ステップS 3101)。現状の有利区間SC 2の継続ゲーム数は、A ループ当選コマンドを受信した場合に当該A ループ当選コマンドから把握した有利区間SC 2の継続ゲーム数に、A ループ当選コマンドを受信してから消化したゲーム数を加算することにより導出する。また、特別上乗せ演出においては既にストックゲーム数カウンタ127に記憶されているゲーム数を、ART 状態ST 9の継続ゲーム数への上乗せが発生したものとして遊技者に認識させるための演出が実行される。

【0529】

図58は特別上乗せ演出の種類を説明するための説明図である。図58に示すように特別上乗せ演出として、25 ゲームの上乗せが発生したような演出が2 ゲームのそれぞれで行われることで50 ゲームの上乗せを遊技者に認識可能とさせる第1 特別上乗せ演出と、25 ゲームの上乗せが発生したような演出が4 ゲームのそれぞれで行われることで100 ゲームの上乗せを遊技者に認識可能とさせる第2 特別上乗せ演出と、50 ゲームの上乗せが発生したような演出が2 ゲームのそれぞれで行われることで100 ゲームの上乗せを遊技者に認識可能とさせる第3 特別上乗せ演出と、50 ゲームの上乗せが発生したような演出が3 ゲームのそれぞれで行われることで150 ゲームの上乗せを遊技者に認識可能とさせる第4 特別上乗せ演出と、50 ゲームの上乗せが発生したような演出が4 ゲームのそれぞれで行われることで200 ゲームの上乗せを遊技者に認識可能とさせる第5 特別上乗せ演出と、100 ゲームの上乗せが発生したような演出が2 ゲームのそれぞれで行われることで200 ゲームの上乗せを遊技者に認識可能とさせる第6 特別上乗せ演出と、100 ゲームの上乗せが発生したような演出が3 ゲームのそれぞれで行われることで300 ゲームの上乗せを遊技者に認識可能とさせる第7 特別上乗せ演出と、200 ゲームの上乗せが発生したような演出が3 ゲームのそれぞれで行われることで600 ゲームの上乗せを遊技者に認識可能とさせる第8 特別上乗せ演出と、が設定されている。この場合、A ループにおいては既に説明したとおり1 ゲームが実行される度に50 ゲームの上乗せが発生するため、第1～第8 特別上乗せ演出のいずれであっても最終的に報知される上乗せゲーム数は50×n ゲーム(n は1 以上の整数)となっている。上記のように第1～第8 特別上乗せ演出

出が設定されているため、最低特別上乗せゲーム数は第1特別上乗せ演出が実行される場合の50ゲームとなる。

【0530】

特別上乗せ演出の選択処理（図57）の説明に戻り、ステップS3101では、今回の有利区間SC2において既に消化されたゲーム数と既にART状態ST9の残りの継続ゲーム数として遊技者に報知されたゲーム数との和を有利区間SC2の上限ゲーム数から引いたゲーム数が最低特別上乗せゲーム数以上であるか否かを判定している。そして、最低特別上乗せゲーム数以上ではない場合には特別上乗せ演出が実行されない。これにより、特別上乗せ演出が発生して上乗せゲーム数が報知されたにも関わらず、その報知された上乗せゲーム数の一部が有利区間SC2の上限ゲーム数との関係で無効化されてしまうという事象が発生しないようにすることが可能となる。

10

【0531】

ステップS3101にて否定判定をした場合、状況に対応する特別上乗せ抽選テーブルを演出側ROM93から読み出す（ステップS3102）。ここで、ストックゲーム数カウンタ127に記憶されている値に応じて実行可能となる特別上乗せ演出の数及び種類が異なる。また、今回のART状態ST9において既に消化されたゲーム数とART減算対象カウンタ125との和を有利区間SC2の上限ゲーム数から引いたゲーム数である残りの上限ゲーム数を超えない範囲となるように特別上乗せ演出の数及び種類を設定する必要がある。したがって、これらストックゲーム数カウンタ127の値及び残りの上限ゲーム数の組合せに対応する特別上乗せ抽選テーブルを演出側ROM93から読み出すこととなる。

20

【0532】

当該特別上乗せ抽選テーブルにおいては1単位の特別上乗せ演出のみを選択する抽選結果だけではなく、複数単位の特別上乗せ演出を選択する抽選結果も存在している。例えば、ストックゲーム数カウンタ127の値が「800」であって残りの上限ゲーム数が800ゲーム以上である場合に参照される特別上乗せ抽選テーブルには、第2特別上乗せ演出→第5特別上乗せ演出→第6特別上乗せ演出→第7特別上乗せ演出という特別上乗せ演出の種類及び実行順序を決定する抽選結果が存在しているとともに、第5特別上乗せ演出→第8特別上乗せ演出という特別上乗せ演出の種類及び実行順序を決定する抽選結果が存在している。また、ストックゲーム数カウンタ127の値が「300」であって残りの上限ゲーム数が300ゲーム以上である場合に参照される特別上乗せ抽選テーブルには、第3特別上乗せ演出→第6特別上乗せ演出という特別上乗せ演出の種類及び実行順序を決定する抽選結果が存在しているとともに、第7特別上乗せ演出のみという抽選結果も存在している。

30

【0533】

ここで、複数種類の特別上乗せ演出が選択される場合、報知される合計の上乗せゲーム数が多いゲーム数である種類の特別上乗せ演出の方が後の実行順序となる。これにより、1単位の特別上乗せ演出が終了したことに続けて1単位の特別上乗せ演出が実行される場合、後側の1単位の特別上乗せ演出では前側の1単位の特別上乗せ演出よりも多くの上乗せゲーム数が報知されることとなり、遊技者の期待感を好適に高めることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、報知される合計の上乗せゲーム数が少ないゲーム数である種類の特別上乗せ演出の方が後の実行順序となる構成としてもよく、報知される合計の上乗せゲーム数に関係なく実行順序が設定されている構成としてもよい。

40

【0534】

特別上乗せ抽選テーブルを読み出した後は、特別上乗せ演出の抽選処理を実行する（ステップS3103）。当該抽選処理では、演出側RAM94において定期的に更新される乱数カウンタの現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、ステップS3102にて読み出した特別上乗せ抽選テーブルに対して照合することで、今回の実行対象となる特別上乗せ演出の種類を特定するとともに、今回の実行対象となる特別上乗せ演出の種類が複数種類存在している場合にはその実行順序を特定する。

50

【0535】

一方、ステップS3101にて肯定判定をした場合、有利区間SC2の上限ゲーム数との関係で特別上乗せ演出を実行する余地がないことを意味する。したがって、特別上乗せ演出の実行を不可とするように演出側RAM94のAループ演出フラグを「0」クリアする（ステップS3104）。

【0536】

Aループ演出用処理（図56）の説明に戻り、ステップS3016にて特別上乗せ演出の選択処理を実行した後は、演出側RAM94のAループ演出フラグの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS3017）。Aループ演出フラグの値が「0」である場合（ステップS3017：YES）、有利区間SC2の上限ゲーム数との関係で特別上乗せ演出の実行が不可となっているため、ステップS3018以降の処理を実行しない。

10

【0537】

Aループ演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップS3017：NO）、特別上乗せ演出の設定処理を実行する（ステップS3018）。当該設定処理では、特別上乗せ演出の選択処理において選択された最初の実行対象となる特別上乗せ演出の種類を把握し、その把握した特別上乗せ演出の実行を可能とする特別上乗せ演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。この記憶された特別上乗せ演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて今回実行対象となった特別上乗せ演出が当該特別上乗せ演出に対応する継続ゲーム数に亘って実行される。

20

【0538】

その後、演出側RAM94に設けられた特別上乗せ演出カウンタに、今回実行対象となった特別上乗せ演出に対応する継続ゲーム数の値を設定する（ステップS3019）。例えば今回実行対象となった特別上乗せ演出が第1特別上乗せ演出であれば「2」を設定し、第5特別上乗せ演出であれば「4」を設定する。特別上乗せ演出カウンタは、特別上乗せ演出の実行中であること及び特別上乗せ演出の実行期間の残りのゲーム数を演出側MPU92にて特定するためのカウンタである。特別上乗せ演出カウンタにセットされた値は1ゲームが新たに開始される度に1減算される。

【0539】

その後、ステップS3016における特別上乗せ演出の選択処理において複数単位の特別上乗せ演出を選択していることを条件として（ステップS3020：YES）、特別上乗せ演出のストック処理を実行する（ステップS3021）。既に説明したとおり演出側RAM94には特別上乗せ演出のストックエリア128が設けられている。当該ストックエリア128はリングバッファとして設けられており、実行が待機されている特別上乗せ演出の種類情報をその実行順序に従って記憶することが可能となっている。

30

【0540】

ステップS3020にて否定判定をした場合、又はステップS3021の処理を実行した場合、ステップS3016における特別上乗せ演出の選択処理にて選択された特別上乗せ演出により報知される合計の上乗せゲーム数をART減算対象カウンタ125に加算し（ステップS3022）、さらに当該合計の上乗せゲーム数をストックゲーム数カウンタ127から減算する（ステップS3023）。この場合、ステップS3016における特別上乗せ演出の選択処理にて複数単位の特別上乗せ演出が選択されている場合には、それら複数単位の特別上乗せ演出により報知される合計の上乗せゲーム数をART減算対象カウンタ125に加算するとともにストックゲーム数カウンタ127から減算する。

40

【0541】

但し、表示用カウンタ126への加算処理は実行しない。表示用カウンタ126への加算処理は特別上乗せ演出の実行に伴って上乗せゲーム数の報知が実行される度に行われる。これにより、画像表示装置63において表示されているART状態ST9の残りの継続ゲーム数の表示内容を、特別上乗せ演出の実行に対応させることが可能となる。ステップS3023の処理を実行した後は既に説明したステップS3009～ステップS3011

50

の処理を実行する。

【0542】

次に、ステップS3011にて実行される特別上乗せ演出用処理について、図59のフローチャートを参照しながら説明する。

【0543】

特別上乗せ演出の実行中である場合（ステップS3201：YES）、演出側RAM94の特別上乗せ演出カウンタの更新契機が発生したか否かを判定する（ステップS3201）。具体的には、1ゲームが新たに開始されたか否かを判定する。ステップS3201にて肯定判定をした場合、特別上乗せ演出カウンタの値を1減算する（ステップS3203）。また、現状設定されている1単位の特別上乗せ演出において今回のゲームにて報知される上乗せゲーム数を現状参照対象となっている特別上乗せ演出テーブルから把握し、その把握した上乗せゲーム数を表示用カウンタ126に加算する（ステップS3204）。これにより、画像表示装置63におけるART状態ST9の残りの継続ゲーム数の表示に、特別上乗せ演出として今回のゲームにて報知された上乗せゲーム数が加算されることとなる。また、特別上乗せ演出の更新設定処理を実行する（ステップS3205）。当該更新設定処理では、現状参照対象となっている特別上乗せ演出テーブルにおいて参照すべき範囲を1ゲームの新たな開始に応じて変更する処理を実行する。これにより、特別上乗せ演出の実行内容が当該特別上乗せ演出の継続ゲーム数に応じて変化することとなる。

【0544】

その後、演出側RAM94の特別上乗せ演出カウンタの値が「0」であるか否かを判定することにより、現状実行対象となっている1単位の特別上乗せ演出が終了したか否かを判定する（ステップS3206）。ステップS3206にて否定判定をした場合、ストックゲーム数カウンタ127の値が1単位の特別上乗せ演出を新たに作成することが可能なゲーム数に対応する作成基準値以上であるか否かを判定する（ステップS3207）。作成基準値は具体的には最低特別上乗せゲーム数である50ゲームに設定されている。

【0545】

ステップS3207にて肯定判定をした場合、作成抽選処理を実行する（ステップS3208）。作成抽選処理では演出側ROM93に記憶された作成抽選テーブルに対して、演出側RAM94において定期的に更新される乱数カウンタから読み出した数値情報を照合する。作成抽選テーブルは50%の確率で作成当選となるように設定されている。作成抽選処理にて作成当選となった場合（ステップS3209：YES）、特別上乗せ演出のストックを行うことが可能な状況であるか否かを判定する（ステップS3210）。

【0546】

具体的には、特別上乗せ演出の選択処理（図57）におけるステップS3101と同様に、現状の有利区間SC2の継続ゲーム数と、ART減算対象カウンタ125の値と、最低特別上乗せゲーム数（具体的には「50」）との和が、有利区間SC2の上限ゲーム数（具体的には「1500」）を超えているか否かを判定するとともに、演出側RAM94における特別上乗せ演出のストックエリア128に特別上乗せ演出の情報をストックする空き領域が存在しているか否かを判定する。有利区間SC2の上限ゲーム数を超えておらず、さらに特別上乗せ演出のストックエリア128に空き領域が存在している場合、ステップS3210にて肯定判定をする。

【0547】

ステップS3210にて肯定判定をした場合、途中抽選処理を実行する（ステップS3211）。途中抽選処理では、まず状況に対応する特別上乗せ抽選テーブルを演出側ROM93から読み出す。具体的には、ストックゲーム数カウンタ127に記憶されている値に応じて実行可能となる特別上乗せ演出の種類が異なる。また、今回のART状態ST9において既に消化されたゲーム数とART減算対象カウンタ125との和を有利区間SC2の上限ゲーム数から引いたゲーム数である残りの上限ゲーム数を超えない範囲となるように特別上乗せ演出の種類を設定する必要がある。したがって、これらストックゲーム数カウンタ127の値及び残りの上限ゲーム数の組合せに対応する特別上乗せ抽選テーブル

を演出側 R O M 9 3 から読み出すこととなる。この場合に、特別上乗せ演出の選択処理（図 5 7）におけるステップ S 3 1 0 2 にて読み出される特別上乗せ抽選テーブルには一度に複数の特別上乗せ演出が選択される抽選結果が存在していたが、ステップ S 3 2 1 1 にて読み出される特別上乗せ抽選テーブルには一度に複数の特別上乗せ演出が選択される抽選結果は存在していない。途中抽選処理では、演出側 R A M 9 4 において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した特別上乗せ抽選テーブルに対して照合する。これにより、今回のストック対象となる特別上乗せ演出の種類を特定する。

【0548】

その後、特別上乗せ演出のストック処理を実行する（ステップ S 3 2 1 2）。既に説明したとおり演出側 R A M 9 4 には特別上乗せ演出のストックエリア 1 2 8 が設けられている。当該ストックエリア 1 2 8 はリングバッファとして設けられており、実行が待機されている特別上乗せ演出の種類情報をその実行順序に従って記憶することが可能となっている。ステップ S 3 2 1 2 では、特別上乗せ演出のストックエリア 1 2 8 において空き領域のうち実行順序が最先となる領域に、ステップ S 3 2 1 1 にて選択した特別上乗せ演出の種類情報を書き込む。

【0549】

その後、ステップ S 3 2 1 1 にて選択された特別上乗せ演出により報知される合計の上乗せゲーム数を A R T 減算対象カウンタ 1 2 5 に加算し（ステップ S 3 2 1 3）、さらに当該合計の上乗せゲーム数をストックゲーム数カウンタ 1 2 7 から減算する（ステップ S 3 2 1 4）。但し、表示用カウンタ 1 2 6 への加算処理は実行しない。表示用カウンタ 1 2 6 への加算処理は特別上乗せ演出の実行に伴って上乗せゲーム数の報知が実行される度に行われる。これにより、画像表示装置 6 3 において表示されている A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数の表示内容を特別上乗せ演出の実行に対応させることが可能となる。

【0550】

特別上乗せ演出用処理においてステップ S 3 2 0 6 にて肯定判定をした場合、すなわち実行途中であった特別上乗せ演出が終了した場合、特別上乗せ演出のストックエリア 1 2 8 を参照することで特別上乗せ演出のストックが存在しているか否かを判定する（ステップ S 3 2 1 5）。ストックが存在している場合（ステップ S 3 2 1 5：Y E S）、特別上乗せ演出の設定処理を実行する（ステップ S 3 2 1 6）。当該設定処理では、特別上乗せ演出のストックエリア 1 2 8 において最先の実行順序となる領域に記憶されている特別上乗せ演出の種類情報を把握し、その把握した特別上乗せ演出の実行を可能とする特別上乗せ演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。この記憶された特別上乗せ演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて今回実行対象となった特別上乗せ演出が当該特別上乗せ演出に対応する継続ゲーム数に亘って実行される。その後、演出側 R A M 9 4 の特別上乗せ演出カウンタに、今回実行対象となった特別上乗せ演出に対応する継続ゲーム数の値を設定する（ステップ S 3 2 1 7）。

【0551】

ストックが存在していない場合（ステップ S 3 2 1 5：N O）、主側 M P U 7 2 から未だ A ループ終了コマンドを受信していない状況であって特別上乗せ演出を作成可能な状況であるか否かを判定する（ステップ S 3 2 1 8）。特別上乗せ演出を作成可能な状況であるか否かの判定について具体的には、特別上乗せ演出の選択処理（図 5 7）におけるステップ S 3 1 0 1 と同様に、現状の有利区間 S C 2 の継続ゲーム数と、A R T 減算対象カウンタ 1 2 5 の値と、最低特別上乗せゲーム数（具体的には「50」）との和が、有利区間 S C 2 の上限ゲーム数（具体的には「1500」）を超えているか否かを判定する。

【0552】

ステップ S 3 2 1 8 にて肯定判定をした場合、ステップ S 3 2 1 1 と同様に途中抽選処理を実行することで特別上乗せ演出の種類を抽選により選択する（ステップ S 3 2 1 9）。この場合の途中抽選処理においても 1 単位の特別上乗せ演出が選択される。そして、特

10

20

30

40

50

別上乗せ演出の設定処理を実行する（ステップS3220）。当該設定処理では、ステップS3219にて選択した特別上乗せ演出の実行を可能とする特別上乗せ演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。この記憶された特別上乗せ演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて今回実行対象となった特別上乗せ演出が当該特別上乗せ演出に対応する継続ゲーム数に亘って実行される。その後、演出側RAM94の特別上乗せ演出カウンタに、今回実行対象となった特別上乗せ演出に対応する継続ゲーム数の値を設定する（ステップS3221）。

【0553】

その後、今回実行対象として設定された特別上乗せ演出により報知される合計の上乗せゲーム数をART減算対象カウンタ125に加算し（ステップS3222）、さらに当該合計の上乗せゲーム数をストックゲーム数カウンタ127から減算する（ステップS3223）。但し、表示用カウンタ126への加算処理は実行しない。表示用カウンタ126への加算処理は特別上乗せ演出の実行に伴って上乗せゲーム数の報知が実行される度に行われる。これにより、画像表示装置63において表示されているART状態ST9の残りの継続ゲーム数の表示内容を、特別上乗せ演出の実行に対応させることが可能となる。

【0554】

特別上乗せ演出の実行中ではなく（ステップS3201：NO）、さらに期待演出の実行中でもない場合（ステップS3224：NO）、主側MPU72からAループ終了コマンドを受信済みであるか否かを判定する（ステップS3225）。Aループ終了コマンドは既に説明したとおり主側MPU72においてAループが終了した場合に送信される。Aループ終了コマンドを受信済みである場合（ステップS3225：YES）、演出側RAM94のAループ演出フラグを「0」クリアする（ステップS3226）。Aループ演出フラグが「0」クリアされることにより、Aループ演出用処理（図56）のステップS3008にて否定判定をすることとなるため、特別上乗せ演出用処理が実行されなくなる。

【0555】

次に、図60のタイムチャートを参照しながら主側MPU72にてAループが発生した場合に演出側MPU92による制御により期待演出及び特別上乗せ演出が実行される様子について説明する。図60（a）は主側MPU72におけるAループの実行期間を示し、図60（b）は期待演出の実行期間を示し、図60（c）は特別上乗せ演出の実行期間を示し、図60（d）は特別上乗せ演出がストックされている期間を示す。

【0556】

まず特別上乗せ演出がストックされない場合について説明する。

【0557】

t1のタイミングで図60（a）に示すように主側MPU72にてAループが開始される。これにより、遊技者に報知されないものの1ゲームが実行される度にART状態ST9の残りの継続ゲーム数が50ゲーム上乗せされることとなる。また、当該t1のタイミングで図60（b）に示すように期待演出が開始される。期待演出は既に説明したとおり主側MPU72にてAループが継続しているか否かに関係なく3ゲームに亘って実行される。

【0558】

その後、図60（b）に示すように期待演出が継続している状況であるt2のタイミングで、図60（a）に示すように主側MPU72におけるAループが終了する。但し、Aループが終了したとしても期待演出は3ゲームに亘って継続して実行されるため継続される。

【0559】

その後、図60（b）に示すようにt3のタイミングで期待演出が終了する。当該t3のタイミングで、その時点における演出側RAM94のストックゲーム数カウンタ127の値に応じて実行対象となる特別上乗せ演出の数及び種類が選択される。この場合、主側MPU72におけるAループが早期に終了しておりストックゲーム数カウンタ127に記

10

20

30

40

50

憶されている上乗せゲーム数が少ないことに起因して1単位の特別上乗せ演出が選択される。そして、図60(c)に示すようにt3のタイミング～t4のタイミングに亘ってその選択された1単位の特別上乗せ演出が実行される。当該特別上乗せ演出は複数ゲームに亘って継続し、各ゲームにて上乗せゲーム数が遊技者に報知される。

【0560】

次に、特別上乗せ演出がストックされる場合について説明する。

【0561】

t5のタイミングで図60(a)に示すように主側MPU72にてAループが開始される。これにより、1ゲームが実行される度にART状態ST9の残りの継続ゲーム数が50ゲーム上乗せされることとなる。また、当該t5のタイミングで図60(b)に示すように期待演出が開始される。期待演出は既に説明したとおり主側MPU72にてAループが継続しているか否かに関係なく3ゲームに亘って実行される。

【0562】

その後、図60(a)に示すように主側MPU72にてAループが継続している状況であるt6のタイミングで図60(b)に示すように期待演出が終了する。当該t6のタイミングで、その時点における演出側RAM94のストックゲーム数カウンタ127の値に応じて実行対象となる特別上乗せ演出の数及び種類が選択される。この場合、3単位の特別上乗せ演出の実行が決定される。したがって、図60(c)に示すようにt6のタイミングで1単位の特別上乗せ演出が開始されるとともに、図60(d)に示すように2単位の特別上乗せ演出の実行がストックされた状態となる。

【0563】

その後、図60(c)に示すようにt7のタイミングで1単位の特別上乗せ演出が終了する。この場合、図60(d)に示すように特別上乗せ演出の実行がストックされているため、図60(c)に示すようにt8のタイミングで特別上乗せ演出が新たに開始される。なお、図60(a)に示すように主側MPU72においては未だにAループが継続しているため、遊技者には報知されないものの各ゲームにおいてART状態ST9の残りの継続ゲーム数が50ゲーム上乗せされている。

【0564】

その後、t8のタイミングで開始された特別上乗せ演出が実行されている状況であるt9のタイミングで図60(a)に示すように主側MPU72におけるAループが終了する。また、その後のt10のタイミングで図60(c)に示すように1単位の特別上乗せ演出が終了する。この場合、図60(d)に示すように特別上乗せ演出の実行がストックされているため、図60(c)に示すようにt11のタイミングで特別上乗せ演出が新たに開始される。当該特別上乗せ演出の開始により図60(d)に示すように特別上乗せ演出の実行がストックされていない状態となる。その後、t12のタイミングで図60(c)に示すように特別上乗せ演出が終了する。

【0565】

次に、非通常用の演出制御処理(図54)におけるステップS2814にて実行されるBループ演出用処理について、図61のフローチャートを参照しながら説明する。

【0566】

主側MPU72からBループ加算コマンドを受信している場合(ステップS3301:YES)、ストックゲーム数カウンタ127への加算処理を実行する(ステップS3302)。Bループにおいては既に説明したとおり1ゲームが実行される度にART状態ST9の残りの継続ゲーム数に50ゲームが加算されることとなるため、ステップS3302の加算処理ではストックゲーム数カウンタ127に「50」を加算する。

【0567】

ステップS3301にて否定判定をした場合、又はステップS3302の処理を実行した場合、主側MPU72から特別フリーズコマンドを受信しているか否かを判定する(ステップS3303)。特別フリーズコマンドは、主側MPU72におけるBループの連続ゲーム数が21ゲーム以上となった場合であって当該Bループにより上乗せされたゲーム

数の全てをART状態ST9の残りの継続ゲーム数に加算したとしても有利区間SC2の上限ゲーム数を超えない場合に主側MPU72から送信されるコマンドである。また、既に説明したとおりBループの連続ゲーム数が21ゲーム以上となっている状況とは、Bループにおいて消化されたゲーム数を加味したとしてもBループの終了時点で遊技者に報知されていない上乗せゲーム数が1000ゲーム以上発生していることとなる。したがって、特別フリーズコマンドを受信した場合、演出側MPU92では1000ゲーム以上の上乗せが報知された演出を実行することとなる。

【0568】

特別フリーズコマンドを受信している場合（ステップS3303：YES）、特別フリーズ演出の開始設定処理を実行する（ステップS3304）。当該開始設定処理では、特別フリーズコマンドに設定されているBループにおいて継続されたゲーム数に対応する情報を把握する。そして、（「Bループにおいて継続されたゲーム数」－「Bループにおいて消化されたゲーム数」を「Bループにおいて1ゲーム毎にART状態ST9の継続ゲーム数に上乗せされるゲーム数（50ゲーム）」で除算した結果の小数点以下を切り上げた値）×「Bループにおいて1ゲーム毎にART状態ST9の継続ゲーム数に上乗せされるゲーム数（50ゲーム）」を特別上乗せゲーム数として導出し、その導出した特別上乗せゲーム数の報知を可能とする特別フリーズ演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。

【0569】

当該特別フリーズ演出テーブルには上記導出された特別上乗せゲーム数の表示を可能とする情報が設定されているとともに特別フリーズ演出の実行を可能とするための情報が設定されている。また、特別フリーズ演出は主側MPU72にて設定される特別フリーズ演出用のフリーズ期間（具体的には30秒）に亘って実行されるため、いずれの上乗せゲーム数を示す特別フリーズ演出テーブルであっても演出の実行期間は特別フリーズ演出用のフリーズ期間に設定されている。特別フリーズ演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて特別フリーズ演出が実行されるとともに上記のように導出した1000ゲーム以上の上乗せゲーム数を示す画像が画像表示装置63にて表示される。

【0570】

その後、上記導出した特別上乗せゲーム数をART減算対象カウンタ125に加算するとともに表示用カウンタ126に加算する（ステップS3305）。これにより、特別上乗せゲーム数が演出側MPU92においてART状態ST9におけるゲームの消化に伴い減算対象となるゲーム数となるとともに画像表示装置63におけるART状態ST9の残りの継続ゲーム数に特別上乗せゲーム数が加算されることとなる。その後、上記特別上乗せゲーム数をストックゲーム数カウンタ127から減算する（ステップS3306）。

【0571】

次に、図62のタイムチャートを参照しながら主側MPU72にてBループが発生した場合に演出側MPU92による制御により特別フリーズ演出が実行される様子について説明する。図62（a）は主側MPU72におけるBループの実行期間を示し、図62（b）は1ゲームの実行期間を示し、図62（c）は特別フリーズ演出の実行期間を示す。

【0572】

まず特別フリーズ演出が実行されない場合について説明する。

【0573】

t1のタイミングで図62（a）に示すように主側MPU72にてBループが開始される。これにより、遊技者に報知されないものの1ゲームが実行される度にART状態ST9の残りの継続ゲーム数が50ゲーム上乗せされることとなる。なお、Aループが開始された場合には既に説明したとおり上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて期待演出が開始されたが、Bループの開始を契機とした期待演出は実行されない。

【0574】

その後、図62（a）に示すようにBループが継続している状況であるt1のタイミン

10

20

30

40

50

グ～t 2のタイミング、t 3のタイミング～t 4のタイミング、及びt 5のタイミング～t 6のタイミングに亘って図6 2（b）に示すように1ゲームが実行される。これら各ゲームはBループの状況で実行されるためそれぞれのゲームにてART状態ST 9の残りの継続ゲーム数が50ゲーム上乗せされるとともに、Bループの継続抽選処理にて継続当選となる。

【0575】

その後、図6 2（a）に示すようにBループが継続している状況であるt 7のタイミングで図6 2（b）に示すように1ゲームが開始される。当該1ゲームが開始されることによりART状態ST 9の残りの継続ゲーム数が50ゲーム上乗せされる。但し、Bループの継続抽選処理にて継続外れとなる。したがって、t 7のタイミングで図6 2（a）に示すように主側MPU 72におけるBループが終了する。この場合、Bループにおいて連続したゲーム数が21ゲーム以上となっていないため、図6 2（c）に示すように特別フリーズ演出は実行されない。

10

【0576】

次に、特別フリーズ演出が実行される場合について説明する。

【0577】

t 9のタイミングで図6 2（a）に示すように主側MPU 72にてBループが開始される。これにより、遊技者に報知されないものの1ゲームが実行される度にART状態ST 9の残りの継続ゲーム数が50ゲーム上乗せされることとなる。

【0578】

20

その後、図6 2（a）に示すようにBループが継続している状況において、図6 2（b）に示すようにt 9のタイミング～t 10のタイミング、t 11のタイミング～t 12のタイミング、及びt 13のタイミング～t 14のタイミングを含めて、20ゲームが実行される。その後、図6 2（a）に示すようにBループが継続している状況であるt 15のタイミングで図6 2（b）に示すように1ゲームが開始される。当該1ゲームが開始されることによりART状態ST 9の残りの継続ゲーム数が50ゲーム上乗せされる。但し、Bループの継続抽選処理にて継続外れとなる。したがって、t 15のタイミングで図6 2（a）に示すように主側MPU 72におけるBループが終了する。

【0579】

この場合、Bループにおいて連続したゲーム数が21ゲーム以上となっている。したがって、図6 2（b）に示すようにt 15のタイミングで1ゲームが開始されるものの主側MPU 72において特別フリーズ演出用のフリーズ期間が設定されることにより、t 15のタイミング～t 16のタイミングに亘って、新たなゲームが開始された状況であってもリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転開始が待機された状態となる。また、図6 2（c）に示すようにt 15のタイミング～t 16のタイミングに亘って特別フリーズ演出が実行される。そして、t 16のタイミングで主側MPU 72において特別フリーズ演出用のフリーズ期間が経過するとともに図6 2（c）に示すように特別フリーズ演出が終了する。これにより、t 16のタイミング～t 17のタイミングに亘ってリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転を伴うゲームが実行される。

30

【0580】

40

次に、非通常用の演出制御処理（図5 4）におけるステップS 2 8 1 9にて実行されるストック放出用処理について、図6 3のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ストック放出用処理は演出側RAM 9 4のART減算対象カウンタ1 2 5の値が「0」となった場合に実行される。

【0581】

まず演出側RAM 9 4のストックゲーム数カウンタ1 2 7の値が1以上であるか否かを判定する（ステップS 3 4 0 1）。ストックゲーム数カウンタ1 2 7の値が1以上である状況とは、主側MPU 72において消化対象となっているART状態ST 9の残りの継続ゲーム数が1以上である状況において演出側MPU 9 2において消化対象となっているART状態ST 9の残りの継続ゲーム数が「0」となった状況である。そして、この状況に

50

においては主側MPU72において消化対象となっているART状態ST9の残りの継続ゲーム数は演出側RAM94のストックゲーム数カウンタ127に記憶されている。

【0582】

ステップS3401にて肯定判定をした場合、ストックゲーム数カウンタ127の値が第1放出基準値未満であるか否かを判定する(ステップS3402)。第1放出基準値は10ゲームの値に対応している。ART状態ST9には既に説明したとおり各種上乘せ演出が存在しているが、これら各種上乘せ演出において報知され得る最小のゲーム数が10ゲームとなっている。つまり、第1放出基準値は各種上乘せ演出において報知され得る最小のゲーム数として設定されている。

【0583】

ステップS3402にて肯定判定をした場合、ストックゲーム数カウンタ127に記憶されている値を全てART減算対象カウンタ125に設定する(ステップS3403)。これにより、ストックゲーム数カウンタ127に記憶されていた全てのゲーム数が演出側MPU92におけるART状態ST9の消化対象のゲーム数として設定される。その後、演出側RAM94の表示用カウンタ126を「0」クリアする(ステップS3404)。これにより、演出側MPU92におけるART状態ST9の消化対象のゲーム数が新たに設定されたものの、そのゲーム数は画像表示装置63にてART状態ST9の残りの継続ゲーム数として表示されない。また、ストックゲーム数カウンタ127を「0」クリアする(ステップS3405)。

【0584】

その後、第1放出演出の開始設定処理を実行する(ステップS3406)。当該開始設定処理では、第1放出演出の実行を可能とする第1放出演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。第1放出演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて第1放出演出が実行される。第1放出演出ではART状態ST9の終了が近いことを示す演出が実行される。また、第1放出演出ではART状態ST9の残りの継続ゲーム数が不明である旨の画像が画像表示装置63にて表示される。

【0585】

ここで、図64(a)及び図64(b)の説明図を参照しながらART状態ST9における画像表示装置63の表示内容について説明する。ART状態ST9において表示用カウンタ126の値が1以上であるとともに各種上乘せ演出が実行されていない場合、図64(a)に示すようにART状態ST9用の演出キャラクタG8による動画表示が行われるとともに、表示用カウンタ126に記憶されている値をART状態ST9の残りの継続ゲーム数として報知するためのゲーム数画像G9が表示される。当該ゲーム数画像G9に表示されているゲーム数は1ゲームが消化される度に1減算される。そして、1減算された結果、ゲーム数画像G9に表示されているゲーム数が「0」となるとともにストックゲーム数カウンタ127に記憶されている値が1以上であって10未満である場合には第1放出演出が開始される。第1放出演出では図64(b)に示すようにART状態ST9の終了が近いことを示す終了示唆画像G10が表示されるとともに、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数が不明である旨を示すゲーム数不明画像G11が表示される。このように第1放出演出が実行された場合、遊技者はART状態ST9が終了に近付いていることを認識する。

【0586】

なお、第1放出演出が実行されている状況においてART状態ST9の残りの継続ゲーム数が直上乘せ、Aループによる上乘せ又はBループによる上乘せなどが発生した場合には、第1放出演出が終了されるとともにその上乘せに対応する演出が実行される。そして、その後に、図64(a)に示すようなART状態ST9用の通常演出が実行される。また、具体的な処理の記載は省略するが、第1放出演出が実行されている状況においてART状態ST9の残りの継続ゲーム数が上乘せされる場合、その上乘せの契機となった演出に対応する上乘せゲーム数がそのまま報知されるのではなく、上乘せの契機となった演出

に対応する上乗せゲーム数と第1放出演出の残りの継続ゲーム数との和のゲーム数が、上乗せゲーム数として報知されるとともに、その後に開始されるART状態ST9用の通常演出においてART状態ST9の残りの継続ゲーム数として報知される。

【0587】

ストック放出用処理（図63）の説明に戻り、ステップS3402にて否定判定をした場合、ストックゲーム数カウンタ127の値が第1放出基準値以上であって第2放出基準値以下であるか否かを判定する（ステップS3407）。第2放出基準値は100ゲームの値に対応している。ART状態ST9には既に説明したとおり直上乗せ演出が存在しているが、当該直上乗せ演出において報知され得る最大のゲーム数が100ゲームとなっている。つまり、第2放出基準値は直上乗せ演出において報知され得る最大のゲーム数として設定されている。

10

【0588】

ステップS3407にて肯定判定をした場合、ストックゲーム数カウンタ127に記憶されている値を全てART減算対象カウンタ125及び表示用カウンタ126のそれぞれに設定する（ステップS3408）。これにより、ストックゲーム数カウンタ127に記憶されていた全てのゲーム数が演出側MPU92におけるART状態ST9の消化対象のゲーム数として設定される。また、演出側MPU92におけるART状態ST9の消化対象のゲーム数として新たに設定されたゲーム数が、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数として画像表示装置63にて表示される。その後、ストックゲーム数カウンタ127を「0」クリアする（ステップS3409）。

20

【0589】

その後、第2放出演出の開始設定処理を実行する（ステップS3410）。当該開始設定処理では、第2放出演出の実行を可能とする第2放出演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。第2放出演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて第2放出演出が実行される。第2放出演出ではART状態ST9の残りの継続ゲーム数が上乗せされたことを示す演出が実行されるとともに、その上乗せゲーム数が画像表示装置63においてART状態ST9の残りの継続ゲーム数に加算される画像が表示される。

【0590】

30

図64（c）は第2放出演出が実行される場合における画像表示装置63の表示内容を説明するための説明図である。第2放出演出では100ゲームが上乗せされたことを示す上乗せ報知画像G12が表示されるとともに、0ゲームとなっているゲーム数画像G9にその上乗せ報知画像G12に表示されているゲーム数が加算される画像が表示される。これにより、遊技者は100ゲームの上乗せが発生したと認識する。第2放出演出が実行された後は、図64（a）に示すようなART状態ST9用の通常の演出が実行される。

【0591】

ストック放出用処理（図63）の説明に戻り、ステップS3407にて否定判定をした場合、ストックゲーム数カウンタ127に100ゲームを超えるゲーム数が記憶されていることを意味する。この場合、放出ゲーム数の選択処理を実行する（ステップS3411）。当該選択処理では、現状のストックゲーム数カウンタ127の値に対応する放出選択テーブルを演出側ROM93から読み出すとともに、演出側RAM94において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出す。そして、その読み出した数値情報を放出選択テーブルに対して照合することで、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数として放出するゲーム数を選択する。この場合、放出選択テーブルには、ストックゲーム数カウンタ127に記憶されている値を上限として10ゲーム間隔で複数種類の放出ゲーム数が設定されているとともに、各放出ゲーム数の選択率は一定又は略一定となっている。

40

【0592】

その後、放出ゲーム数の選択処理にて選択したゲーム数の値をART減算対象カウンタ125及び表示用カウンタ126のそれぞれに設定する（ステップS3412）。これに

50

より、放出ゲーム数の選択処理にて選択したゲーム数が演出側MPU92におけるART状態ST9の消化対象のゲーム数として設定される。また、放出ゲーム数の選択処理にて選択したゲーム数が、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数として画像表示装置63にて表示される。その後、放出ゲーム数の選択処理にて選択したゲーム数の値をストックゲーム数カウンタ127から減算する（ステップS3413）。

【0593】

その後、第3放出演出の開始設定処理を実行する（ステップS3414）。当該開始設定処理では、第3放出演出の実行を可能とする第3放出演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。第3放出演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて第3放出演出が実行される。第3放出演出ではART状態ST9の残りの継続ゲーム数が上乗せされたことを示す演出が実行されるとともに、その上乗せゲーム数が画像表示装置63においてART状態ST9の残りの継続ゲーム数に加算される画像が表示される。第3放出演出の具体的な内容は、図64（c）に示す第2放出演出の内容と同様である。

【0594】

一方、ストックゲーム数カウンタ127の値が「0」であることでステップS3401にて否定判定をした場合、ART終了演出の開始設定処理を実行する（ステップS3415）。当該開始設定処理では、ART終了演出の実行を可能とするART終了演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。ART終了演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてART終了演出が実行される。ART終了演出では、ART状態ST9が終了したことを示す演出が実行されるとともに、画像表示装置63においては今回のART状態ST9にて消化されたゲーム数及び今回のART状態ST9にて遊技者に付与された遊技媒体の数が報知される。

【0595】

次に、図65のタイムチャートを参照しながら各種放出演出が実行される様子を説明する。図65（a）はART状態ST9の実行期間を示し、図65（b）はART状態ST9における通常演出の実行期間を示し、図65（c）はストックゲーム数カウンタ127の値が1以上となっている期間を示し、図65（d）は第1放出演出の実行期間を示し、図65（e）は第2放出演出の実行期間を示し、図65（f）は第3放出演出の実行期間を示し、図65（g）は直上乗せ演出の発生タイミングを示す。

【0596】

まず第1～第3放出演出のうち第1放出演出のみが実行される場合について説明する。

【0597】

t1のタイミングで図65（a）に示すようにART状態ST9が開始されることにより、当該t1のタイミングで図65（b）に示すようにART状態ST9における通常演出が開始される。その後、t2のタイミングで演出側RAM94のART減算対象カウンタ125の値が「0」となる。この場合、図65（c）に示すようにストックゲーム数カウンタ127の値が1以上となっていることにより、即座にART状態ST9が終了されるのではなく放出演出が開始される。t2のタイミングにおけるストックゲーム数カウンタ127の値は第1放出基準値未満であるため、t2のタイミングで図65（d）に示すように第1放出演出が開始される。この第1放出演出はt2のタイミングでストックゲーム数カウンタ127にセットされていた値に対応するゲーム数に亘って継続する。なお、t2のタイミングで図65（c）に示すようにストックゲーム数カウンタ127の値は「0」となっている。

【0598】

その後、第1放出演出が実行されている状況においてART状態ST9の残りの継続ゲーム数の上乗せが発生しないことにより、t3のタイミングで主側MPU72及び演出側MPU92の両方にて計測されているART状態ST9の残りの継続ゲーム数が「0」と

なる。したがって、当該 t 3 のタイミングで図 6 5 (a) に示すように A R T 状態 S T 9 が終了するとともに、図 6 5 (d) に示すように第 1 放出演出が終了する。

【0599】

次に、第 1 ～第 3 放出演出のそれぞれが実行される場合について説明する。

【0600】

t 4 のタイミングで図 6 5 (a) に示すように A R T 状態 S T 9 が開始されることにより、当該 t 4 のタイミングで図 6 5 (b) に示すように A R T 状態 S T 9 における通常演出が開始される。その後、t 5 のタイミングで演出側 R A M 9 4 の A R T 減算対象カウンタ 1 2 5 の値が「0」となる。この場合、図 6 5 (c) に示すようにストックゲーム数カウンタ 1 2 7 の値が 1 以上となっていることにより、即座に A R T 状態 S T 9 が終了されるのではなく放出演出が開始される。t 5 のタイミングにおけるストックゲーム数カウンタ 1 2 7 の値は第 1 放出基準値未満であるため、t 5 のタイミングで図 6 5 (d) に示すように第 1 放出演出が開始される。

10

【0601】

その後、第 1 放出演出が実行されている状況である t 6 のタイミングで図 6 5 (g) に示すように直上乗せ演出が発生する。当該直上乗せ演出では直上乗せによる上乗せ対象となったゲーム数と第 1 放出演出の残りの継続ゲーム数との和のゲーム数が上乗せゲーム数として報知される。また、当該 t 6 のタイミングで、図 6 5 (b) 及び図 6 5 (d) に示すように第 1 放出演出が終了して A R T 状態 S T 9 における通常演出が開始される。

【0602】

その後、t 7 のタイミングで演出側 R A M 9 4 の A R T 減算対象カウンタ 1 2 5 の値が「0」となる。この場合、図 6 5 (c) に示すようにストックゲーム数カウンタ 1 2 7 の値が 1 以上となっていることにより、即座に A R T 状態 S T 9 が終了されるのではなく放出演出が開始される。t 7 のタイミングにおけるストックゲーム数カウンタ 1 2 7 の値は第 2 放出基準値を超えているため、図 6 5 (f) に示すように t 7 のタイミング～t 8 のタイミングに亘って第 3 放出演出が実行される。この場合、放出ゲーム数の選択処理（ステップ S 3 4 1 1）にて選択されたゲーム数が上乗せゲーム数として報知されるとともに、当該上乗せゲーム数が A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数として表示される。

20

【0603】

その後、図 6 5 (b) に示すように t 8 のタイミング～t 9 のタイミングに亘って A R T 状態 S T 9 の通常演出が実行される。そして、t 9 のタイミングで演出側 R A M 9 4 の A R T 減算対象カウンタ 1 2 5 の値が「0」となる。この場合、図 6 5 (c) に示すようにストックゲーム数カウンタ 1 2 7 の値が 1 以上となっていることにより、即座に A R T 状態 S T 9 が終了されるのではなく放出演出が開始される。t 9 のタイミングにおけるストックゲーム数カウンタ 1 2 7 の値は第 1 放出基準値以上であって第 2 放出基準値以下であるため、図 6 5 (e) に示すように t 9 のタイミング～t 10 のタイミングに亘って第 2 放出演出が実行される。この場合、ストックゲーム数カウンタ 1 2 7 にセットされているゲーム数が上乗せゲーム数として報知されるとともに、当該上乗せゲーム数が A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数として表示される。なお、t 9 のタイミングで図 6 5 (c) に示すようにストックゲーム数カウンタ 1 2 7 の値は「0」となっている。

30

【0604】

その後、図 6 5 (b) に示すように t 10 のタイミング～t 11 のタイミングに亘って A R T 状態 S T 9 の通常演出が実行される。そして、t 11 のタイミングで主側 M P U 7 2 及び演出側 M P U 9 2 の両方にて計測されている A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数が「0」となる。したがって、当該 t 11 のタイミングで図 6 5 (a) に示すように A R T 状態 S T 9 が終了するとともに、図 6 5 (b) に示すように A R T 状態 S T 9 の通常演出が終了する。

40

【0605】

<有利区間 S C 2 のエンディング演出について>

次に、有利区間 S C 2 のエンディング演出について説明する。まず図 3 3 のフローチャ

50

ートを再度参照して、遊技区間の第2制御処理におけるステップS1301～ステップS1311の処理について説明する。

【0606】

まず主側RAM74に設けられたフリーズ待機フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1301）。フリーズ待機フラグは、エンディング演出の途中でボーナス状態となった場合であってそのボーナス状態の途中で有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合に当該ボーナス状態が終了するまでエンディング演出の終了時におけるフリーズ設定を待機している状態であることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。

【0607】

フリーズ待機フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1301：YES）、フリーズ設定処理を実行する（ステップS1302）。フリーズ設定処理については後に詳細に説明する。フリーズ待機フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS1301：NO）、主側RAM74の有利区間フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、遊技区間が有利区間SC2であるか否かを判定する（ステップS1303）。有利区間フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1303：YES）、主側RAM74の有利継続カウンタの値を1加算する（ステップS1304）。その後、エンディング対応処理を実行する（ステップS1305）。

【0608】

図66は主側MPU72にて実行されるエンディング対応処理を示すフローチャートである。なお、エンディング対応処理は遊技区間の第2制御処理（図33）におけるステップS1305にて実行される。遊技区間の第2制御処理は既に説明したとおり1ゲームにおけるリール32L、32M、32Rの回転が全て停止した後に実行されるため、エンディング対応処理も1ゲームにおけるリール32L、32M、32Rの回転が全て停止した後に実行される。

【0609】

まず主側RAM74に設けられた主側エンディング演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3501）。主側エンディング演出フラグは、有利区間SC2のエンディング演出の実行期間となっていることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。

【0610】

主側エンディング演出フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS3501：NO）、主側RAM74において有利区間SC2の継続ゲーム数を計測するためのカウンタである有利継続カウンタの値がエンディング対応ゲーム数（具体的には「1450」）以上となっているか否かを判定する（ステップS3502）。ステップS3502にて肯定判定をした場合、主側RAM74の有利継続カウンタの値と主側RAM74のARTゲーム数カウンタ121の値との和が有利区間SC2の上限ゲーム数（具体的には「1500」）以上となっているか否かを判定する（ステップS3503）。つまり、ART状態ST9において消化されたゲーム数とART状態ST9の残りの継続ゲーム数との和が有利区間SC2の上限ゲーム数以上となっているか否かを判定する。

【0611】

ステップS3503にて肯定判定をした場合、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数との関係で有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達することが確定していることを意味する。この場合、主側RAM74の主側エンディング演出フラグに「1」をセットする（ステップS3504）。また、エンディング演出を開始すべきことを示すエンディング演出コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS3505）。演出側MPU92はエンディング演出コマンドを受信することで、期待演出や特別上乗せ演出といった他の演出を実行している状況であったとしても当該エンディング演出を開始させる。また、エンディング演出コマンドには有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達するまでの残りのゲーム数に対応する情報が設定される。これにより、演出側MPU9

10

20

30

40

50

2にて有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達するまでの残りのゲーム数を把握することが可能となる。

【0612】

上記構成であることにより有利区間SC2の継続ゲーム数がエンディング対応ゲーム数以上となった場合であってART状態ST9の残りの継続ゲーム数との関係で有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達することが確定している場合にエンディング演出の実行期間となる。この場合、ARTゲーム数カウンタ121の値が1以上であることを条件としてエンディング演出の実行期間となるため、エンディング演出の実行期間が開始される遊技状態としては、ART状態ST9、ART状態ST9の途中で発生したボーナス状態（BB状態ST3又はRB状態ST4）、及びART状態ST9の途中で発生したボーナス状態が終了した後の準備状態ST8のいずれかとなる。

10

【0613】

演出側MPU92にて実行される処理の内容について説明する。演出側MPU92は主側MPU72からエンディング演出コマンドを受信した場合、非通常用の演出制御処理（図54）におけるステップS2801にて肯定判定をして、演出側RAM94に設けられた演出側エンディング演出フラグに「1」をセットする（ステップS2802）。演出側エンディング演出フラグは、有利区間SC2のエンディング演出の実行期間となっていることを演出側MPU92にて特定するためのフラグである。演出側エンディング演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップS2803：YES）、エンディング演出用処理を実行する（ステップS2804）。

20

【0614】

図67は演出側MPU92にて実行されるエンディング演出用処理を示すフローチャートである。

【0615】

エンディング演出の開始タイミングである場合（ステップS3601：YES）、エンディング演出の実行ゲーム数の把握処理を実行する（ステップS3602）。当該把握処理では、有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達するまでの残りのゲーム数を今回受信したエンディング演出コマンドから把握する。そして、その把握したゲーム数を演出側RAM94に設けられたエンディング演出カウンタに設定する。エンディング演出カウンタはエンディング演出の残りの実行ゲーム数を演出側MPU92にて特定するためのカウンタであり、エンディング演出カウンタに1以上の値が設定されている場合には1ゲームが新たに開始される度に当該エンディング演出カウンタの値が1減算され、エンディング演出カウンタの値が既に「0」となっている場合には1ゲームが新たに開始されたとしてもその状態が維持される。

30

【0616】

その後、エンディング演出の開始設定処理を実行する（ステップS3603）。当該開始設定処理では、ステップS3602にて把握したゲーム数に亘ってエンディング演出の実行を可能とするエンディング演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。エンディング演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてエンディング演出が実行される。

40

【0617】

エンディング演出の開始タイミングではない場合（ステップS3601：NO）、エンディング演出の更新タイミングであるか否かを判定する（ステップS3604）。具体的には、1ゲームが新たに開始されたか否かを判定する。ステップS3604にて肯定判定をした場合、エンディング演出の更新設定処理を実行する（ステップS3605）。当該更新設定処理では、現状参照対象となっているエンディング演出テーブルにおいて参照すべき範囲を1ゲームの新たな開始に応じて変更する処理を実行する。これにより、エンディング演出の実行内容が当該エンディング演出の継続ゲーム数に応じて変化することとなる。

50

【0618】

ステップS3604にて否定判定をした場合、又はステップS3605の処理を実行した場合、いずれかのボーナス当選データが主側RAM74に設定されているか否かを判定する（ステップS3606）。なお、主側MPU72はボーナス当選データが設定されたゲームの開始時にその設定されたボーナス当選データの種別を特定可能とする情報が設定されたゲーム開始コマンドを送信するとともにボーナス入賞が成立した場合にはそれに対応するコマンドを送信するため、演出側MPU92はそれらコマンドに基づいて主側RAM74にボーナス当選データが設定されているか否かを特定することが可能である。

【0619】

いずれかのボーナス当選データが主側RAM74に設定されている場合（ステップS3606：YES）、第1告知及び第2告知の両方が実行されていないことを条件として（ステップS3607：NO）、第1告知の演出設定処理を実行する（ステップS3608）。当該第1告知の演出設定処理では、画像表示装置63にてエンディング演出に対応する動画が表示されている状況においてボーナス当選に対応する画像が縮小表示されるようにするためのデータ設定を行う。

【0620】

図68（a）はエンディング演出が実行されている状況においてボーナス当選に対応する画像が表示される第1告知の内容を説明するための説明図である。図68（a）に示すように画像表示装置63の表示面における右下側の隅角を区画するようにして部分表示領域が設定されている。この場合、画像表示装置63の表示面において部分表示領域以外の領域の方が部分表示領域よりも広く設定されている。そして、部分表示領域以外の領域ではエンディング演出用の画像G13が動画表示されており、部分表示領域においていずれかのボーナス当選データが主側RAM74に設定されていることに対応するボーナス告知画像G14が表示されている。このようにボーナス告知画像G14が表示されることにより、エンディング演出が実行されている状況であってもボーナス入賞を成立させることが可能な状況であることを遊技者に認識させることが可能となる。また、第1告知ではエンディング演出用の画像G13の方がボーナス告知画像G14よりも目立つように表示される。これにより、エンディング演出用の画像G13の視認性を極力低下させないようにしながらボーナス告知画像G14を表示させることが可能となる。なお、第1告知が実行されている状況は後述する第2告知が開始される場合、又はボーナス入賞が成立することにより終了される。

【0621】

ステップS3606にて否定判定をした場合、ステップS3607にて肯定判定をした場合、又はステップS3608の処理を実行した場合、ボーナス内部状態ST2となつてから所定ゲーム数（具体的には5ゲーム）が消化されたか否かを判定する（ステップS3609）。ステップS3609にて肯定判定をした場合、第2告知が実行されていないことを条件として（ステップS3610：NO）、第2告知の演出設定処理を実行する（ステップS3611）。当該第2告知の演出設定処理では、画像表示装置63にてエンディング演出に対応する動画が縮小表示されている状況においてボーナス当選に対応する画像が第1告知の場合よりも拡大表示されるようにするためのデータ設定を行う。

【0622】

図68（b）はエンディング演出が実行されている状況においてボーナス当選に対応する画像が表示される第2告知の内容を説明するための説明図である。図68（b）に示すように画像表示装置63の表示面における右下側の隅角を区画するようにして部分表示領域が設定されている。この場合、画像表示装置63の表示面において部分表示領域以外の領域の方が部分表示領域よりも広く設定されている。そして、部分表示領域ではエンディング演出用の画像G13が動画表示されており、部分表示領域以外の領域においていずれかのボーナス当選データが主側RAM74に設定されていることに対応するボーナス告知画像G14が表示されている。つまり、第1告知の場合とは各画像G13、G14が表示される領域が逆の関係となっている。このようにボーナス告知画像G14が拡大表示され

ることにより、エンディング演出に集中していてボーナス当選に気付いていない遊技者にボーナス当選となっていることを強調することが可能となる。なお、第2告知が実行されている状況はボーナス入賞が成立することにより終了される。

【0623】

ステップS3609にて否定判定をした場合、ステップS3610にて肯定判定をした場合、又はステップS3611の処理を実行した場合、いずれかのBB入賞が成立していることを条件として（ステップS3612：YES）、演出側RAM94に設けられたBB演出待機フラグに「1」をセットし（ステップS3613）、いずれかのRB入賞が成立していることを条件として（ステップS3614：YES）、演出側RAM94に設けられたRB演出待機フラグに「1」をセットする（ステップS3615）。BB演出待機フラグはエンディング演出の実行中にBB状態ST3となっていることを演出側MPU92にて特定するためのフラグであり、RB演出待機フラグはエンディング演出の実行中にRB状態ST4となっていることを演出側MPU92にて特定するためのフラグである。なお、BB演出待機フラグに「1」がセットされている状況においてエンディング演出の残りの実行ゲーム数が「0」となるまでにBB状態ST3の最終ゲームが開始された場合にはBB演出待機フラグが「0」クリアされる。また、RB演出待機フラグに「1」がセットされている状況においてエンディング演出の残りの実行ゲーム数が「0」となるまでにRB状態ST4の最終ゲームが開始された場合にはRB演出待機フラグが「0」クリアされる。

【0624】

ここで、既に説明したとおりBB状態ST3又はRB状態ST4が開始される場合には主側MPU72のボーナス用処理（図42）におけるステップS1914にてフリーズカウンタの設定処理が実行されることで新たなゲームの開始が待機された状態となる。そして、当該フリーズ設定が行われた状況において演出側MPU92にてボーナス状態が開始されることに対応する演出が実行される。この場合に、主側RAM74の主側エンディング演出フラグに「1」がセットされている場合、ステップS1913にて肯定判定をすることでステップS1914の処理を実行しない。これにより、エンディング演出が実行されている途中でボーナス状態が開始されたとしても当該ボーナス状態が開始されることに対応するフリーズ設定が行われないうにすることが可能となる。エンディング演出が実行されている状況においてボーナス状態となった場合には主側MPU72においてはボーナス状態に対応する制御が実行されることとなるが、演出側MPU92においてはボーナス状態に対応する演出の実行制御を行うことなくエンディング演出をそのまま継続させる。この場合に、上記のとおりエンディング演出が実行されている途中でボーナス状態が開始されたとしてもフリーズ設定が行われないうにすることにより、エンディング演出の流れをフリーズ設定によって阻害してしまわないようにすることが可能となる。

【0625】

また、既に説明したとおりBB状態ST3又はRB状態ST4が終了される場合には主側MPU72のボーナス状態用処理（図45）におけるステップS2209にてフリーズカウンタの設定処理が実行されることで新たなゲームの開始が待機された状態となる。そして、当該フリーズ設定が行われた状況において演出側MPU92にてボーナス状態が終了することに対応する演出が実行される。この場合に、主側RAM74の主側エンディング演出フラグに「1」がセットされている場合、ステップS2208にて肯定判定をすることでステップS2209の処理を実行しない。これにより、エンディング演出が実行されている途中でボーナス状態が終了されたとしても当該ボーナス状態が終了されることに対応するフリーズ設定が行われないうにすることが可能となる。ボーナス状態の途中でエンディング演出となった場合及びエンディング演出が実行されている状況においてボーナス状態となった場合には主側MPU72においてはボーナス状態に対応する制御が実行されることとなるが、演出側MPU92においてはボーナス状態に対応する演出の実行制御を行うことなくエンディング演出の実行制御を行う。この場合に、上記のとおりエンディング演出が実行されている途中でボーナス状態が終了されたとしてもフリーズ設定が行

われないことにより、エンディング演出の流れをフリーズ設定によって阻害してしまわないようにすることが可能となる。

【0626】

エンディング演出用処理（図67）では演出側RAM94のエンディング演出カウンタの値が「0」となったゲームにおいて全てのリール32L、32M、32Rの回転が停止したタイミングである場合（ステップS3616：YES）、エンディング演出終了用処理を実行する（ステップS3617）。つまり、エンディング演出が開始される場合に設定された当該エンディング演出の残りの実行ゲーム数が「0」となったゲームの終了タイミングである場合にエンディング演出終了用処理を実行する。

【0627】

図69はエンディング演出終了用処理を示すフローチャートである。

【0628】

まず演出側RAM94に設けられた演出延長フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3701）。演出延長フラグは、エンディング演出の途中でボーナス状態となるとともにエンディング演出の残りの実行ゲーム数が「0」となっても当該ボーナス状態が継続していることに起因してエンディング演出を延長させている状況であるか否かを演出側MPU92にて特定するためのフラグである。

【0629】

演出延長フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS3701：NO）、演出側RAM94のBB演出待機フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、BB状態ST3であるか否かを判定する（ステップS3702）。BB演出待機フラグに「1」がセットされている場合（ステップS3702：YES）、BB演出待機フラグを「0」クリアした後に（ステップS3703）、現状のBB状態ST3において遊技者に付与された遊技媒体の合計付与数が特定基準数以下であるか否かを判定する（ステップS3704）。BB状態ST3は既に説明したとおり当該BB状態ST3において付与された遊技媒体の合計数がBB終了基準数（具体的には「350」）以上となることで終了することとなるが、この遊技媒体の合計数は主側MPU72だけではなく主側MPU72から送信されるコマンドに基づき演出側MPU92においても計測されている。また、特定基準数はBB終了基準数よりも少ない数に設定されている。具体的には、特定基準数はBB終了基準数の半分以下である「100」に設定されている。但し、これに限定されることはなく特定基準数がBB終了基準数の1/3以下に設定されている構成としてもよく、1/4以下に設定されている構成としてもよい。

【0630】

BB状態ST3において遊技者に付与された遊技媒体の合計付与数が特定基準数以下である場合（ステップS3704：YES）、BB演出の開始設定処理を実行する（ステップS3705）。その後、演出側RAM94の演出側エンディング演出フラグを「0」クリアする（ステップS3706）。

【0631】

BB演出の開始設定処理では、エンディング演出の終了に対応する演出の実行を可能とするエンディング終了演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させるとともに、BB演出の実行を可能とするBB演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。エンディング終了演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてエンディング終了演出が実行される。また、その後にBB演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてBB演出が実行される。つまり、BB状態ST3の途中でエンディング演出の開始時に設定された当該エンディング演出の残りの実行ゲーム数が「0」となった場合、当該BB状態ST3において遊技者に付与された遊技媒体の合計数が未だ特定基準数以下であれば、BB状態ST3の途中であったとしてもエンディング演出が終了されてBB演出が開始される。これにより、エンディング

10

20

30

40

50

演出の終了間際に B B 状態 S T 3 が開始された場合にはエンディング演出に続けて B B 演出が実行される状況を生じさせることが可能となる。

【0632】

ここで、詳細は後述するが B B 状態 S T 3 において遊技者に付与された遊技媒体の合計付与数が特定基準数以下である状況においてエンディング演出カウンタの値が「0」となるゲームの終了タイミングとなった場合を含めてエンディング終了演出が実行される場合、主側 M P U 7 2 にて新たなゲームの開始をエンディング終了時のフリーズ期間に亘って強制的に待機させるフリーズ設定が行われる。このエンディング終了時のフリーズ期間はエンディング終了演出の実行期間に対応しており、具体的には 15 秒に設定されている。このように新たなゲームの開始を強制的に待機させた状態においてエンディング終了演出を実行することにより、エンディング終了演出への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

10

【0633】

また、エンディング終了演出に続けて B B 演出が実行される場合にはエンディング終了演出に対応する画像表示装置 6 3 の表示演出において B B 状態 S T 3 が続けて開始されることを示す画像が表示される。つまり、エンディング終了演出に続けて B B 演出が開始される場合にはエンディング終了演出に対応するフリーズ期間は設定されるもののボーナス状態が開始されることに伴うボーナス開始時のフリーズ期間は設定されない。これにより、エンディング終了演出の実行期間を十分に確保しながらフリーズ期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

20

【0634】

ステップ S 3 7 0 2 にて否定判定をした場合、演出側 R A M 9 4 の R B 演出待機フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、R B 状態 S T 4 であるか否かを判定する（ステップ S 3 7 0 7）。R B 演出待機フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 3 7 0 7：YES）、R B 演出待機フラグを「0」クリアする（ステップ S 3 7 0 8）。

【0635】

ステップ S 3 7 0 4 にて否定判定をした場合、又はステップ S 3 7 0 8 の処理を実行した場合、エンディング演出を延長させるための処理を実行する。つまり、エンディング演出の開始時に設定された残りの実行ゲーム数が「0」となった場合に B B 状態 S T 3 であって当該 B B 状態 S T 3 において遊技者に付与された遊技媒体の合計数が既に特定基準数を超えている場合には当該 B B 状態 S T 3 が終了するまでエンディング演出が延長される。また、エンディング演出の開始時に設定された残りの実行ゲーム数が「0」となった場合に R B 状態 S T 4 である場合には当該 R B 状態 S T 4 が終了するまでエンディング演出が延長される。

30

【0636】

エンディング演出を延長させるための処理として、まずエンディング演出の延長設定処理を実行する（ステップ S 3 7 0 9）。当該延長設定処理では、エンディング演出を 1 ゲーム延長するための延長用テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。延長用テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 におけるエンディング演出の実行が 1 ゲーム延長される。この場合、直前のエンディング演出の内容に対して演出の連続性を有するような 1 ゲームの演出が実行される。その後、演出側 R A M 9 4 の演出延長フラグに「1」をセットする（ステップ S 3 7 1 0）。

40

【0637】

エンディング演出終了用処理において演出側 R A M 9 4 の演出延長フラグ、B B 演出待機フラグ及び R B 演出待機フラグのいずれにも「1」がセットされていない場合（ステップ S 3 7 0 1、ステップ S 3 7 0 2 及びステップ S 3 7 0 7：NO）、通常演出の開始設定処理を実行する（ステップ S 3 7 1 1）。当該開始設定処理では、エンディング演出の終了に対応する演出の実行を可能とするエンディング終了演出テーブルを演出側 R O M 9

50

3から読み出して演出側RAM94に記憶させるとともに、通常遊技状態ST1に対応する演出の実行を可能とする通常演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。この場合、まずエンディング終了演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてエンディング終了演出が実行される。また、その後に通常演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて通常遊技状態ST1に対応する演出が実行される。

【0638】

演出側RAM94の演出延長フラグに「1」がセットされている場合（ステップS3701：YES）、ボーナス状態（BB状態ST3又はRB状態ST4）が終了したか否かを判定する（ステップS3712）。ボーナス状態が終了していない場合（ステップS3712：NO）、エンディング演出の延長設定処理を実行する（ステップS3713）。当該延長設定処理では、ステップS3709と同様に、エンディング演出を1ゲーム延長するための延長用テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。延長用テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63におけるエンディング演出の実行が1ゲーム延長される。この場合、直前のエンディング演出の内容に対して演出の連続性を有するような1ゲームの演出が実行される。

【0639】

ボーナス状態（BB状態ST3又はRB状態ST4）が終了している場合（ステップS3712：YES）、演出側RAM94の演出延長フラグを「0」クリアするとともに（ステップS3714）、演出側RAM94の演出側エンディング演出フラグを「0」クリアする（ステップS3715）。その後、通常演出の開始設定処理を実行する（ステップS3716）。当該開始設定処理では、エンディング演出の終了に対応する演出の実行を可能とするエンディング終了演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させるとともに、通常遊技状態ST1に対応する演出の実行を可能とする通常演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。この場合、まずエンディング終了演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてエンディング終了演出が実行される。また、その後に通常演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて通常遊技状態ST1に対応する演出が実行される。

【0640】

遊技区間の第2制御処理（図33）の説明に戻り、ステップS1305にてエンディング対応処理を実行した後は、主側RAM74の有利継続カウンタの値が有利区間SC2の上限ゲーム数（具体的には「1500」）に対応する値となったか否かを判定する（ステップS1306）。ステップS1306にて肯定判定をした場合、有利区間の初期化処理を実行する（ステップS1307）。有利区間の初期化処理では主側RAM74の有利区間フラグを「0」クリアする。また、有利区間の初期化処理では、偽前兆状態ST5、本前兆状態ST6、チャンス状態ST7、準備状態ST8及びART状態ST9のいずれかに滞在していたとしても、それら遊技状態ST5～ST9の継続ゲーム数を記憶するためのカウンタを含めてそれら遊技状態ST5～ST9であることを示す各種データをクリアすることにより遊技状態を通常遊技状態ST1に移行させる。その後、有利区間表示部67を点灯状態から消灯状態に切り換える（ステップS1308）。これにより、有利区間表示部67における有利区間であることの報知が終了される。

【0641】

その後、主側RAM74の主側エンディング演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1309）。ステップS1309にて肯定判定をした場合、フリーズ設定処理を実行する（ステップS1310）。

【0642】

一方、ステップS1309にて否定判定をした場合、強制終了コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS1311）。演出側MPU92は強制終了コマンドを受信した場合、非通常用の演出制御処理（図54）におけるステップS2820のその他の演出用処理にて通常演出の開始設定処理を実行する。当該開始設定処理では、通常遊技状態ST1に復帰することを示す通常復帰演出の実行を可能とする通常復帰演出テーブル及び通常遊技状態ST1に対応する演出の実行を可能とする通常演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。この場合、まず通常復帰演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて通常復帰演出が実行された後に、通常演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて通常遊技状態ST1に対応する演出が実行される。

10

【0643】

次に、遊技区間の第2制御処理（図33）におけるステップS1302又はステップS1310にて実行されるフリーズ設定処理について、図70のフローチャートを参照しながら説明する。なお、遊技区間の第2制御処理は1ゲームにおけるリール32L、32M、32Rの回転が全て停止した後に実行されるため、フリーズ設定処理も1ゲームにおけるリール32L、32M、32Rの回転が全て停止した後に実行される。

【0644】

主側RAM74のフリーズ待機フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS3801：NO）、エンディング演出が実行されている状況において有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達したことを意味する。この場合、まず主側RAM74の主側エンディング演出フラグを「0」クリアする（ステップS3802）。その後、今回のゲームが開始されたタイミングにおける遊技状態がBB状態ST3であれば（ステップS3803：YES）、今回のゲームがBB状態ST3の最終ゲームであるか否かを判定する（ステップS3804）。今回のゲームがBB状態ST3の最終ゲームでなければ（ステップS3804：NO）、BB状態ST3において遊技者に付与された遊技媒体の合計付与数が特定基準数以下であるか否かを判定する（ステップS3805）。特定基準数は演出側MPU92におけるエンディング演出終了用処理（図69）のステップS3704にて判定した特定基準数と同一となっている。つまり、特定基準数はBB終了基準数よりも少ない数に設定されており、具体的には特定基準数はBB終了基準数の半分以下である「100」に設定されている。

20

30

【0645】

ステップS3804にて肯定判定をした場合、又はステップS3805にて肯定判定をした場合、フリーズカウンタの設定処理を実行する（ステップS3806）。フリーズカウンタの設定処理では、主側RAM74のフリーズカウンタにエンディング終了時のフリーズ期間（具体的には15秒）に対応する数値情報をセットする。フリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図11）におけるタイマ減算処理（ステップS208）にて定期的に減算される。ステップS3806にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図12）におけるステップS312にて待機する。これにより、新たなゲームの開始が待機された状態となる。このように新たなゲームの開始が待機された状態において既に説明したとおり上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてエンディング終了演出が実行されることで、エンディング終了演出に遊技者を注目させることが可能となる。通常処理（図12）におけるステップS312にて待機された状態はフリーズカウンタの値が「0」となることで解除される。

40

【0646】

一方、ステップS3804及びステップS3805の両方にて否定判定をした場合、フリーズカウンタの設定処理を実行することなく主側RAM74のフリーズ待機フラグに「1」をセットする。BB状態ST3の最終ゲームではなくさらにBB状態ST3において遊技者に付与された遊技媒体の合計付与数が特定基準数以下ではない場合、有利区間SC

50

2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達して有利区間SC2の初期化処理が実行された後であっても通常区間SC1であってBB状態ST3である状況において演出側MPU92におけるエンディング演出の実行が延長される。したがって、このような状況においてはエンディング演出の終了時におけるフリーズ設定を、エンディング演出の延長が終了するタイミングとなるまで、すなわちBB状態ST3が終了するタイミングとなるまで待機する。フリーズ待機フラグはかかるフリーズ設定の待機状態であることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。

【0647】

今回のゲームが開始されたタイミングにおける遊技状態がBB状態ST3ではない場合（ステップS3803：NO）、今回のゲームがRB状態ST4の最終ゲーム以外であったか否かを判定する（ステップS3808）。今回のゲームがRB状態ST4ではない場合、又は今回のゲームがRB状態ST4の最終ゲームであった場合（ステップS3808：NO）、フリーズカウンタの設定処理を実行する（ステップS3809）。フリーズカウンタの設定処理では、ステップS3806と同様に、主側RAM74のフリーズカウンタにエンディング終了時のフリーズ期間（具体的には15秒）に対応する数値情報をセットする。フリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図11）におけるタイマ減算処理（ステップS208）にて定期的に減算される。ステップS3809にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図12）におけるステップS312にて待機する。これにより、新たなゲームの開始が待機された状態となる。このように新たなゲームの開始が待機された状態において既に説明したとおり上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてエンディング終了演出が実行されることで、エンディング終了演出に遊技者を注目させることが可能となる。通常処理（図12）におけるステップS312にて待機された状態はフリーズカウンタの値が「0」となることで解除される。

【0648】

上記のとおりステップS3806及びステップS3809のそれぞれにてフリーズカウンタの設定処理が実行されることにより、エンディング演出の実行期間において有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合において、そのゲームがボーナス状態ではない場合、ボーナス状態ではあるもののボーナス状態の最終ゲームである場合、又はBB状態ST3において遊技者に付与された遊技媒体の合計付与数が特定基準数以下である場合には、そのゲームの終了時にエンディング終了時のフリーズ期間が発生する。そして、当該エンディング終了時のフリーズ期間においてエンディング終了演出が実行されることとなる。

【0649】

今回のゲームがRB状態ST4であって当該RB状態ST4の最終ゲームではない場合（ステップS3808：YES）、フリーズカウンタの設定処理を実行することなく主側RAM74のフリーズ待機フラグに「1」をセットする。RB状態ST4であって当該RB状態ST4の最終ゲームではない場合、有利区間SC2の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達して有利区間SC2の初期化処理が実行された後であっても通常区間SC1であってRB状態ST4である状況において演出側MPU92におけるエンディング演出の実行が延長される。したがって、このような状況においてはエンディング演出の終了時におけるフリーズ設定を、エンディング演出の延長が終了するタイミングとなるまで、すなわちRB状態ST4が終了するタイミングとなるまで待機する。フリーズ待機フラグはかかるフリーズ設定の待機状態であることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。

【0650】

フリーズ待機フラグに「1」がセットされている場合（ステップS3801：YES）、BB状態ST3又はRB状態ST4の最終ゲームであるか否かを判定する（ステップS3811）。ステップS3811にて肯定判定をした場合、今回のゲームにてエンディング演出が延長されている状態が終了することとなる。したがって、主側RAM74のフリーズ待機フラグを「0」クリアした後に（ステップS3812）、フリーズカウンタの設

定処理を実行する（ステップ S 3 8 1 3）。

【0 6 5 1】

フリーズカウンタの設定処理では、ステップ S 3 8 0 6 及びステップ S 3 8 0 9 と同様に、主側 R A M 7 4 のフリーズカウンタにエンディング終了時のフリーズ期間（具体的には 1 5 秒）に対応する数値情報をセットする。フリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図 1 1）におけるタイマ減算処理（ステップ S 2 0 8）にて定期的に減算される。ステップ S 3 8 0 9 にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図 1 2）におけるステップ S 3 1 2 にて待機する。これにより、新たなゲームの開始が待機された状態となる。このように新たなゲームの開始が待機された状態において既に説明したとおり上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にてエンディング終了演出が実行されることで、エンディング終了演出に遊技者を注目させることが可能となる。通常処理（図 1 2）におけるステップ S 3 1 2 にて待機された状態はフリーズカウンタの値が「0」となることで解除される。

10

【0 6 5 2】

次に、図 7 1 のタイムチャートを参照しながらエンディング演出が実行される様子について説明する。図 7 1（a）は有利区間 S C 2 の実行期間を示し、図 7 1（b）は B B 状態 S T 3 の実行期間を示し、図 7 1（c）は R B 状態 S T 4 の実行期間を示し、図 7 1（d）はエンディング演出の実行期間を示し、図 7 1（e）はボーナス演出（B B 演出又は R B 演出）の実行期間を示し、図 7 1（f）はフリーズ期間を示す。

【0 6 5 3】

20

まず B B 状態 S T 3 及び R B 状態 S T 4 のいずれでもない状況においてエンディング演出が終了する場合について説明する。

【0 6 5 4】

図 7 1（a）に示すように有利区間 S C 2 である状況である t 1 のタイミングで有利区間 S C 2 の継続ゲーム数がエンディング対応ゲーム数以上となるとともに A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数との関係で有利区間 S C 2 の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達することが確定することにより、図 7 1（d）に示すように当該 t 1 のタイミングでエンディング演出が開始される。その後、t 2 のタイミングで図 7 1（a）に示すように有利区間 S C 2 の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達したゲームの終了タイミングとなることにより、図 7 1（f）に示すように新たなゲームの開始が強制的に待機された状態となる。その後、t 3 のタイミングで図 7 1（f）に示すようにフリーズ期間が終了することで、図 7 1（d）に示すようにエンディング演出が終了される。

30

【0 6 5 5】

次に、B B 状態 S T 3 の途中でエンディング演出が終了する場合について説明する。

【0 6 5 6】

図 7 1（a）に示すように有利区間 S C 2 である状況である t 4 のタイミングで有利区間 S C 2 の継続ゲーム数がエンディング対応ゲーム数以上となるとともに A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数との関係で有利区間 S C 2 の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達することが確定することにより、図 7 1（d）に示すように当該 t 4 のタイミングでエンディング演出が開始される。その後、エンディング演出が実行されている状況である t 5 のタイミングで図 7 1（b）に示すように B B 状態 S T 3 が開始される。この場合、図 7 1（f）に示すように B B 状態 S T 3 が開始されたことに対応するフリーズ設定は行われない。これにより、エンディング演出の流れがフリーズ設定によって阻害されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【0 6 5 7】

その後、図 7 1（b）に示すように B B 状態 S T 3 が実行されている状況である t 6 のタイミングで、図 7 1（a）に示すように有利区間 S C 2 の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達したゲームの終了タイミングとなる。この場合、B B 状態 S T 3 においてそれまでに付与された遊技媒体の合計付与数が特定基準数以下であるため、エンディング演出の延

50

長は発生しない。したがって、t 6 のタイミングで図 7 1 (f) に示すように新たなゲームの開始が強制的に待機された状態となるフリーズ期間が開始される。当該フリーズ期間においてエンディング終了演出が実行される。その後、t 7 のタイミングで図 7 1 (f) に示すようにフリーズ期間が終了することで、図 7 1 (d) に示すようにエンディング演出が終了される。また、当該 t 7 のタイミングで図 7 1 (e) に示すように B B 状態 S T 3 に対応する演出が開始される。

【0658】

その後、t 8 のタイミングで B B 状態 S T 3 が終了するゲームの終了タイミングとなる。したがって、t 8 のタイミングで図 7 1 (f) に示すように新たなゲームの開始が強制的に待機された状態となるフリーズ期間が開始される。当該フリーズ期間において B B 状態 S T 3 が終了することに対応する演出が実行される。その後、t 9 のタイミングで図 7 1 (f) に示すようにフリーズ期間が終了することで、図 7 1 (e) に示すように B B 状態 S T 3 に対応する演出が終了される。

【0659】

次に、R B 状態 S T 4 の途中で有利区間 S C 2 の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達することでエンディング演出が延長される場合について説明する。

【0660】

図 7 1 (a) に示すように有利区間 S C 2 である状況である t 1 0 のタイミングで有利区間 S C 2 の継続ゲーム数がエンディング対応ゲーム数以上となるとともに A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数との関係で有利区間 S C 2 の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達することが確定することにより、図 7 1 (d) に示すように当該 t 1 0 のタイミングでエンディング演出が開始される。その後、エンディング演出が実行されている状況である t 1 1 のタイミングで図 7 1 (c) に示すように R B 状態 S T 4 が開始される。この場合、図 7 1 (f) に示すように R B 状態 S T 4 が開始されたことに対応するフリーズ設定は行われない。これにより、エンディング演出の流れがフリーズ設定によって阻害されてしまわないようにすることが可能となる。

【0661】

その後、図 7 1 (c) に示すように R B 状態 S T 4 が実行されている状況である t 1 2 のタイミングで、図 7 1 (a) に示すように有利区間 S C 2 の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達したゲームの終了タイミングとなる。この場合、R B 状態 S T 4 が継続しているためエンディング演出が延長されることとなる。

【0662】

その後、t 1 3 のタイミングで R B 状態 S T 4 が終了するゲームの終了タイミングとなる。したがって、t 1 3 のタイミングで図 7 1 (f) に示すように新たなゲームの開始が強制的に待機された状態となるフリーズ期間が開始される。当該フリーズ期間においてエンディング終了演出が実行される。その後、t 1 4 のタイミングで図 7 1 (f) に示すようにフリーズ期間が終了することで、図 7 1 (c) に示すように R B 状態 S T 4 が終了されるとともに図 7 1 (d) に示すようにエンディング演出が終了される。

【0663】

<有利維持区間について>

次に、有利維持区間について説明する。

【0664】

既に説明したとおり A R T 状態処理 (図 5 2) のステップ S 2 7 0 4 ~ ステップ S 2 7 0 9 の処理が実行されることにより、A R T 状態 S T 9 が終了する場合においてそれまでの有利区間 S C 2 の継続ゲーム数が継続可能ゲーム数 (具体的には「1200」) 以下である場合には有利維持区間の発生抽選処理が実行され、当該有利維持区間の発生抽選処理にて有利維持当選となった場合には主側 R A M 7 4 の有利維持カウンタに有利維持ゲーム数に対応する値 (具体的には「10」) がセットされるとともに有利区間 S C 2 が維持される有利維持区間となる。有利維持区間においては 1 ゲームが消化される度に有利維持カウンタの値が 1 減算され、通常遊技状態 S T 1 であって有利維持カウンタの値が「0」で

10

20

30

40

50

ある状況となった場合、遊技区間の第2制御処理（図33）のステップS1312にて肯定判定をすることに基づき有利区間SC2の初期化処理が実行されて有利区間SC2が終了する。

【0665】

有利維持区間においてボーナス入賞が成立した場合にはその入賞成立により開始されるボーナス状態の最初のゲームが有利区間SC2であればボーナス状態の終了後にART状態ST9に移行することが確定することとなる。この場合に、設定差無しのボーナス入賞である第3BB入賞、第4BB入賞又は第1RB入賞の成立に伴うボーナス状態であれば、当該ボーナス入賞が成立したゲームにおける遊技区間に関係なくボーナス状態の開始ゲームにおいて有利区間SC2となる。したがって、当該ボーナス入賞が有利維持区間の最終ゲームで成立したとしてもボーナス状態の開始ゲームにおいては有利区間SC2に維持されるため、ボーナス状態の終了後にART状態ST9に移行することが確定することとなる。

10

【0666】

その一方、設定差有りのボーナス入賞である第1BB入賞、第2BB入賞又は第2RB入賞の成立に伴うボーナス状態であれば、当該ボーナス状態の開始に伴う有利区間SC2の維持や設定は行われない。そうすると、当該ボーナス入賞が有利維持区間の最終ゲームで成立した場合、ボーナス状態の開始ゲームにおいては通常区間SC1となるため、有利維持区間においてボーナス入賞が発生したとしてもART状態ST9への移行が確定しない。これに対して、有利維持区間においてボーナス当選となった場合にはそのボーナス当選となった役の種類及び有利維持区間の消化ゲーム数に対応する態様で演出が実行される。当該演出の実行制御を行うための処理構成について以下に説明する。

20

【0667】

図72は有利維持区間用の演出制御処理を示すフローチャートである。なお、有利維持区間用の演出制御処理は通常用の演出制御処理（図38）が実行された後に実行される。

【0668】

まず主側MPU72から有利維持コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS3901）。有利維持コマンドはART状態ST9が終了する場合において有利維持区間が開始される場合に主側MPU72から送信される。有利維持コマンドを受信した場合（ステップS3901：YES）、有利維持演出の開始設定処理を実行する（ステップS3902）。当該開始設定処理では、有利維持ゲーム数（具体的には「10」）に亘って有利維持区間に対応する有利維持演出の実行を可能とする有利維持演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。有利維持演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて有利維持演出が実行される。なお、画像表示装置63における有利維持演出においては有利維持演出に対応する画像は表示されるものの、有利維持演出の残りの継続ゲーム数は表示されない。また、当該有利維持演出の残りの継続ゲーム数についての報知は、画像表示装置63だけではなく上部ランプ61及びスピーカ62を含めて行われない。

30

【0669】

有利維持演出の実行中である場合（ステップS3903：YES）、いずれかのボーナス当選データが主側RAM74に設定されているか否かを判定する（ステップS3904）。いずれかのボーナス当選データが主側RAM74に設定されている場合（ステップS3904：YES）有利維持区間の最終ゲームであるか否かを判定する（ステップS3905）。

40

【0670】

有利維持区間の最終ゲームではない場合（ステップS3905：NO）、ボーナス当選告知の実行中ではないことを条件として（ステップS3906：NO）、ボーナス当選の告知設定処理を実行する（ステップS3907）。当該ボーナス当選の告知設定処理では、画像表示装置63にて有利維持演出に対応する動画が表示されている状況においてボー

50

ナス当選に対応する画像が表示されるようにするためのデータ設定を行う。

【0671】

図73(a)はボーナス当選告知画像G15の内容を説明するための説明図である。図73(a)に示すように画像表示装置63には「ボーナスを成立させろ！」という文字によるボーナス当選告知画像G15が表示されている。このようにボーナス当選告知画像G15が表示されることにより、有利維持区間の範囲内でボーナス入賞を成立させることを遊技者に促すことが可能となる。当該ボーナス当選告知画像G15の表示は、後述するボーナス種別告知画像G16の表示が開始される場合、又はボーナス入賞が成立することにより終了される。

【0672】

有利維持区間の最終ゲームである場合(ステップS3905: YES)、主側RAM74に現状設定されている当選データが当選確率に設定差が存在している当選データである第1BB当選データ、第2BB当選データ及び第2RB当選データのいずれかであるか否かを判定する(ステップS3908)。なお、演出側MPU92は主側MPU72から送信されるゲーム開始コマンドに基づき主側RAM74にボーナス当選データが設定されているか否かを特定することができるとともにそのボーナス当選データの種類も特定することができる。

【0673】

これらいずれかの当選データである場合(ステップS3908: YES)、有利維持区間の最終ゲームにおいてボーナス入賞を成立させたとしても当該ボーナス入賞の成立に対応するボーナス状態の開始ゲームにおいては遊技区間が通常区間SC1になってしまうため、ART状態ST9への移行が確定しない。そこで、通常演出の実行中ではないことを条件として(ステップS3909: NO)、通常演出の開始設定処理を実行する(ステップS3910)。通常演出の開始設定処理では、通常遊技状態ST1であって通常区間SC1に対応する通常演出の実行を可能とする通常演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。通常演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて通常演出が実行される。

【0674】

有利維持区間の最終ゲームにおいて当選確率に設定差が存在しているボーナス入賞が成立した場合を除き、有利維持区間においてボーナス入賞が成立した場合にはART状態ST9への移行が確定する。この場合に、当選確率に設定差が存在しているボーナス当選データが設定されている状況で有利維持区間の最終ゲームとなった場合にはそのゲームの開始時に通常演出が開始されるようにすることにより、有利維持区間においてボーナス入賞が成立したにも関わらずART状態ST9への移行が発生しなかったという印象を遊技者に与えづらくなる。

【0675】

ステップS3908にて否定判定をした場合、ボーナス種別告知の実行中ではないことを条件として(ステップS3911: NO)、ボーナス種別の告知設定処理を実行する(ステップS3912)。当該ボーナス種別の告知設定処理では、画像表示装置63にて有利維持演出に対応する動画が表示されている状況において主側RAM74に現状設定されているボーナス当選データに対応するボーナス入賞の成立を可能とする図柄の組合せを示す画像が表示されるようにするためのデータ設定を行う。

【0676】

図73(b)は主側RAM74に第3BB当選データが設定されている状況におけるボーナス種別告知画像G16の内容を説明するための説明図である。図73(b)に示すように画像表示装置63には第3BB入賞を成立させる図柄の組合せに対応する「赤7・赤7・白7」というボーナス種別告知画像G16が表示されている。このようにボーナス種別告知画像G16が表示されることにより、有利維持区間の最終ゲームにおいて当選確率に設定差が存在していないボーナス入賞が成立する確率を高めることが可能となる。当該

10

20

30

40

50

ボーナス種別告知画像 G 1 6 の表示はボーナス入賞が成立することにより終了される。

【0677】

有利維持演出の実行中であって（ステップ S 3 9 0 3：YES）、新たな1ゲームが開始されることにより有利維持演出の更新タイミングとなった場合（ステップ S 3 9 1 3：YES）、有利維持演出の更新設定処理を実行する（ステップ S 3 9 1 4）。当該更新設定処理では、現状参照対象となっている有利維持演出テーブルにおいて参照すべき範囲を1ゲームの新たな開始に応じて変更する処理を実行する。これにより、有利維持演出の実行内容が当該有利維持演出の継続ゲーム数に応じて変化することとなる。

【0678】

次に、図74のタイムチャートを参照しながら有利維持区間が進行していく様子について説明する。図74（a）は有利維持区間の実行期間を示し、図74（b）は有利区間 SC 2 の実行期間を示し、図74（c）は当選確率に設定差が存在していないボーナス当選データが設定されたタイミングを示し、図74（d）は当選確率に設定差が存在しているボーナス当選データが設定されたタイミングを示し、図74（e）はボーナス状態の実行期間を示し、図74（f）はART状態 ST 9 への移行当選となったタイミングを示し、図74（g）は有利維持演出の実行期間を示し、図74（h）はボーナス当選又はボーナス種別の告知演出の実行期間を示し、図74（i）は通常演出の実行期間を示す。

【0679】

まず有利維持区間において設定差有りのボーナス当選となるとともに有利維持区間の最終ゲームよりも前のゲームでボーナス入賞が成立する場合について説明する。

【0680】

図74（b）に示すように有利区間 SC 2 である状況である t 1 のタイミングで、図74（a）に示すように有利維持区間が開始されるとともに図74（g）に示すように有利維持演出が開始される。その後、有利維持区間の最終ゲームよりも前のゲームが開始されたタイミングである t 2 のタイミングで図74（d）に示すように設定差有りのボーナス当選となる。この場合、当該 t 2 のタイミングで図74（h）に示すようにボーナス当選の告知演出が開始される。具体的には図73（a）に示すようにボーナス当選告知画像 G 1 5 の表示が開始される。

【0681】

当該ボーナス当選告知画像 G 1 5 を確認した遊技者は当該ボーナス当選となったゲームでボーナス入賞を成立させる。これにより、当該ゲームの終了タイミングである t 3 のタイミングで、図74（a）及び図74（e）に示すように有利維持区間が終了されてボーナス状態が開始される。また、当該 t 3 のタイミングで図74（g）に示すように有利維持演出が終了されるとともに図74（h）に示すようにボーナス当選告知画像 G 1 5 の表示が終了される。その後、t 4 のタイミングでボーナス状態の最初のゲームが開始される。この場合、図74（b）に示すように有利区間 SC 2 が維持されているため、有利維持区間においてボーナス入賞が成立するとともにそのボーナス状態の開始ゲームが有利区間 SC 2 において開始されることとなる。したがって、当該 t 4 のタイミングで図74（f）に示すようにART状態 ST 9 への移行当選となる。

【0682】

次に、有利維持区間において設定差有りのボーナス当選となるとともに有利維持区間の最終ゲームでボーナス入賞が成立する場合について説明する。

【0683】

図74（b）に示すように有利区間 SC 2 である状況である t 5 のタイミングで、図74（a）に示すように有利維持区間が開始されるとともに図74（g）に示すように有利維持演出が開始される。その後、有利維持区間の最終ゲームよりも前のゲームが開始されたタイミングである t 6 のタイミングで図74（d）に示すように設定差有りのボーナス当選となる。この場合、当該 t 6 のタイミングで図74（h）に示すようにボーナス当選の告知演出が開始される。具体的には図73（a）に示すようにボーナス当選告知画像 G 1 5 の表示が開始される。

【0684】

当該ボーナス当選告知画像G15を確認したものの遊技者はボーナス入賞を成立させることができないまま、t7のタイミングで有利維持区間の最終ゲームが開始される。この場合、図74(a)に示すように主側MPU72においては有利維持区間に維持されている状況であっても、図74(g)及び図74(i)に示すようにt7のタイミングで有利維持演出が終了されて通常演出が開始される。また、このように有利維持演出が終了されて通常演出が開始されたとしても、図74(h)に示すようにボーナス当選告知画像G15の表示は継続される。そして、当該最終ゲームにおいてボーナス入賞が成立する。この場合、当該最終ゲームの終了タイミングであるt8のタイミングで、図74(a)に示すように有利維持区間が終了されるとともに図74(b)に示すように有利区間SC2が終了される。また、当該t8のタイミングで、図74(e)に示すようにボーナス状態が開始される。当該ボーナス状態の開始ゲームにおいては有利区間SC2ではなく通常区間SC1となっている。したがって、有利維持区間の最終ゲームにおいてボーナス入賞が成立したもののART状態ST9への移行当選とならない。

10

【0685】

上記のとおり有利維持区間の最終ゲームよりも前のゲームにおいて設定差有りのボーナス当選となりボーナス当選告知画像G15が表示されたとしても有利維持区間の最終ゲームよりも前にボーナス入賞を成立させることができないと、有利維持区間においてボーナス入賞が成立したとしてもART状態ST9への移行当選とならない。つまり、ART状態ST9への移行当選とするためには、ボーナス当選告知画像G15の表示に対するボーナス当選データの種類の予測を有利維持区間の最終ゲームよりも前のゲームまでに当てる必要が生じる。これにより、有利維持区間における遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【0686】

次に、有利維持区間の最終ゲームにて設定差有りのボーナス当選となる場合について説明する。

【0687】

図74(a)に示すように有利維持区間であって図74(b)に示すように有利区間SC2である状況においてt9のタイミングで有利維持区間の最終ゲームが開始される。この場合、当該t9のタイミングで図74(d)に示すように設定差有りのボーナス当選となる。有利維持区間の最終ゲームにて設定差有りのボーナス当選となった場合には、図74(h)に示すようにボーナス当選告知画像G15は表示されない。また、t9のタイミングで図74(g)及び図74(i)に示すように有利維持演出が終了されて通常演出が開始される。そして、有利維持区間の最終ゲームにてボーナス入賞を成立させたとしても、当該最終ゲームの終了タイミングであるt10のタイミングで図74(a)に示すように有利維持区間が終了されるだけでなく図74(b)に示すように有利区間SC2が終了される。また、当該t10のタイミングで、図74(e)に示すようにボーナス状態が開始される。当該ボーナス状態の開始ゲームにおいては有利区間SC2ではなく通常区間SC1となっている。したがって、有利維持区間の最終ゲームにおいてボーナス入賞が成立したもののART状態ST9への移行当選とならない。

30

40

【0688】

次に、有利維持区間の最終ゲームにて設定差無しのボーナス当選となる場合について説明する。

【0689】

図74(a)に示すように有利維持区間であって図74(b)に示すように有利区間SC2である状況においてt11のタイミングで有利維持区間の最終ゲームが開始される。この場合、当該t11のタイミングで図74(c)に示すように設定差無しのボーナス当選となる。設定差無しのボーナス当選となっている場合であって有利維持区間の最終ゲームである場合には、図74(h)に示すようにボーナス種別の告知演出が開始される。具体的には図73(b)に示すようにボーナス種別告知画像G16の表示が開始される。

50

【0690】

当該ボーナス種別告知画像G16を確認した遊技者は当該ボーナス当選となったゲームでボーナス入賞を成立させる。これにより、当該ゲームの終了タイミングであるt12のタイミングで、図74(a)及び図74(e)に示すように有利維持区間が終了されてボーナス状態が開始される。また、当該t12のタイミングで図74(g)に示すように有利維持演出が終了されるとともに図74(h)に示すようにボーナス種別告知画像G16の表示が終了される。その後、t13のタイミングでボーナス状態の最初のゲームが開始される。この場合、図74(b)に示すように有利区間SC2が維持されているため、有利維持区間においてボーナス入賞が成立するとともにそのボーナス状態の開始ゲームが有利区間SC2において開始されることとなる。したがって、当該t13のタイミングで図74(f)に示すようにART状態ST9への移行当選となる。

10

【0691】

＜遊技の履歴管理について＞

次に、遊技の履歴を管理するとともにその管理結果を報知するために主側MPU72にて実行される管理用処理について図75のフローチャートを参照しながら説明する。なお、管理用処理はタイマ割込み処理(図11)におけるステップS213にて実行される。

【0692】

1ゲームが新たに実行された場合(ステップS4001: YES)、主側RAM74に設けられた合計ゲーム数カウンタ74aの値を1加算する(ステップS4002)。合計ゲーム数カウンタ74aは、遊技状態及び遊技区間に関係なく消化されたゲーム数を計測するためのカウンタである。合計ゲーム数カウンタ74aは3バイトからなり256の3乗から1減算した値を上限としてゲーム数を計測することが可能である。また、合計ゲーム数カウンタ74aの値はメイン処理(図10)においてステップS104のクリア処理が実行されない限り「0」クリアされない。したがって、遊技ホールにおける複数の営業日における累計のゲーム数を計測することが可能である。

20

【0693】

1ゲームが新たに実行された場合であって(ステップS4001: YES)、有利区間SC2である場合(ステップS4003: YES)、合計ゲーム数カウンタ74aの値を1加算するだけでなく、主側RAM74に設けられた有利ゲーム数カウンタ74bの値を1加算する(ステップS4004)。有利ゲーム数カウンタ74bは主側RAM74において有利継続カウンタとは別に設けられており、有利区間SC2の初期化処理が実行されたとしても有利ゲーム数カウンタ74bは「0」クリアされない。したがって、通常区間SC1を間に挟んで有利区間SC2が複数回発生する場合、それら複数回の有利区間SC2において消化されたゲーム数の合計を有利ゲーム数カウンタ74bにて計測することが可能である。有利ゲーム数カウンタ74bは3バイトからなり256の3乗から1減算した値を上限としてゲーム数を計測することが可能である。また、有利ゲーム数カウンタ74bの値はメイン処理(図10)においてステップS104のクリア処理が実行されない限り「0」クリアされない。したがって、遊技ホールにおける複数の営業日において実行された有利区間SC2の累計のゲーム数を計測することが可能である。

30

【0694】

ステップS4001にて否定判定をした場合、ステップS4003にて否定判定をした場合、又はステップS4004の処理を実行した場合、遊技履歴の管理結果を表示している状況であるか否かを判定する(ステップS4005)。遊技履歴の管理結果を表示している状況ではない場合(ステップS4005: NO)、遊技履歴の管理結果の表示指示が発生しているか否かを判定する(ステップS4006)。具体的には、スロットマシン10の動作電力が供給されている状況において前面扉12が開放されて電源装置54に設けられたリセットボタン56が操作されたか否かを判定する。既に説明したとおりリセットボタン56を操作しながらスロットマシン10の動作電力の供給が開始された場合にはメイン処理(図10)においてステップS104のクリア処理が実行されるが、スロットマシン10の動作電力が供給されている状況においてリセットボタン56が操作された場合

40

50

には遊技履歴の管理結果の表示指示が発生したことになる。

【0695】

遊技履歴の管理結果の表示指示が発生していると判定した場合（ステップS4006：YES）、合計ゲーム数カウンタ74aの値に対する有利ゲーム数カウンタ74bの値の割合を演算する（ステップS4007）。つまり、演算結果＝「有利ゲーム数カウンタ74bの値」／「合計ゲーム数カウンタ74aの値」となるように演算を実行する。

【0696】

その後、表示開始処理を実行する（ステップS4008）。表示開始処理ではステップS4007の演算結果の兼用表示部66及び有利区間表示部67における表示を開始させる。この場合、ステップS4007の演算結果を100倍した値のうち、10の位が兼用表示部66における左側の7セグメント表示器66aに表示され、1の位が右側の7セグメント表示器66bに表示されるように兼用表示部66を表示制御する。上記演算結果はパーセント表示として報知される。具体的には、上記演算結果を100倍した値が「35」であれば、左側の7セグメント表示器66aでは「3」が表示され、右側の7セグメント表示器66bでは「5」が表示される。

【0697】

但し、このように2つの7セグメント表示器66a、66bのみによる表示の場合、上記演算結果を100倍した値が「100」の場合と「0」の場合とで兼用表示部66における表示内容が同一となってしまう。そこで、上記演算結果を100倍した値が「100」の場合には左側の7セグメント表示器66a及び右側の7セグメント表示器66bのそれぞれに「0」が表示されるだけでなく有利区間表示部67が点灯状態とされ、上記演算結果を100倍した値が「0」の場合には左側の7セグメント表示器66a及び右側の7セグメント表示器66bのそれぞれに「0」が表示されるだけでなく有利区間表示部67が消灯状態とされる。なお、兼用表示部66において遊技履歴の管理結果が表示されている場合であって上記演算結果を100倍した値が「100」ではない場合には現状の遊技区間が有利区間SC2であったとしても有利区間表示部67が消灯状態とされる。

【0698】

一方、遊技履歴の管理結果を表示している場合（ステップS4005：YES）、スタート検出センサ41a、ストップ検出センサ42a～44a、投入メダル検出センサ45a、クレジット投入検出センサ47a～49a及び精算検出センサ51aのいずれかからON信号を受信しているか否かを判定する（ステップS4009）。スタートレバー41が押圧操作されていることを示すON信号をスタート検出センサ41aから受信している場合、いずれかのストップボタン42～44が押圧操作されていることを示すON信号をいずれかのストップ検出センサ42a～44aから受信している場合、メダルが投入されたことを示すON信号を投入メダル検出センサ45aから受信している場合、いずれかのクレジット投入ボタン47～49が押圧操作されていることを示すON信号をいずれかのクレジット投入検出センサ47a～49aから受信している場合、又は精算ボタン51が押圧操作されたことを示すON信号を精算検出センサ51aから受信している場合、ステップS4009にて肯定判定をする。この場合、各ON信号が有効期間において発生したか否かに関係なくステップS4009にて肯定判定をする。

【0699】

つまり、スタート検出センサ41aからのON信号の受信がリール32L、32M、32Rの回転開始契機となるか否かに関係なくステップS4009にて肯定判定をする。また、ストップ検出センサ42a～44aからのON信号の受信がリール32L、32M、32Rの回転停止契機となるか否かに関係なくステップS4009にて肯定判定をする。また、投入メダル検出センサ45aからのON信号の受信がベット設定又はクレジット増加の対象となるか否かに関係なくステップS4009にて肯定判定をする。また、クレジット投入検出センサ47a～49aからのON信号の受信がベット設定の対象となるか否かに関係なくステップS4009にて肯定判定をする。また、精算検出センサ51aからのON信号の受信がクレジットされた仮想メダルの精算契機となるか否かに関係なくステ

ップ S 4 0 0 9 にて肯定判定をする。

【0700】

ステップ S 4 0 0 9 にて肯定判定をした場合、表示終了処理を実行する（ステップ S 4 0 1 0）。表示終了処理では、兼用表示部 6 6 及び有利区間表示部 6 7 における上記演算結果の表示を終了させて、兼用表示部 6 6 及び有利区間表示部 6 7 の表示内容を上記演算結果の表示を開始させる直前の表示内容とする。例えば、兼用表示部 6 6 において 1 ゲームの入賞結果に対応する遊技媒体の付与数が表示されている状況で上記演算結果の表示が開始された場合には、その遊技媒体の付与数の表示を再開させる。また、兼用表示部 6 6 においてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に対応する情報が表示されている状況で上記演算結果の表示が開始された場合には、その停止順序に対応する情報の表示を再開させる。また、兼用表示部 6 6 において何ら表示されていない状況で上記演算結果の表示が開始された場合、何ら表示されていない状態とする。また、有利区間表示部 6 7 が消灯状態である状況で上記演算結果の表示が行われることで有利区間表示部 6 7 が点灯状態となった場合には、消灯状態に復帰させる。また、有利区間表示部 6 7 が点灯状態である状況で上記演算結果の表示が行われることで有利区間表示部 6 7 が消灯状態となった場合には、点灯状態に復帰させる。

10

【0701】

次に、図 7 6 のタイムチャートを参照しながら遊技履歴の管理結果が兼用表示部 6 6 を利用して表示される様子について説明する。図 7 6 (a) は兼用表示部 6 6 において 1 ゲームの入賞結果に対応する遊技媒体の付与数の表示（付与数表示）が行われている期間を示し、図 7 6 (b) は兼用表示部 6 6 において遊技履歴の管理結果を演算した結果の表示（以下、管理表示という）が行われている期間を示し、図 7 6 (c) は前面扉 1 2 が開放状態となっている期間を示し、図 7 6 (d) は管理表示指示が行われたタイミングを示し、図 7 6 (e) は表示終了契機となる各種センサ 4 1 a, 4 2 a ~ 4 4 a, 4 5 a, 4 7 a ~ 4 9 a, 5 1 a のいずれかからの ON 信号を受信したタイミングを示す。

20

【0702】

図 7 6 (a) に示すように兼用表示部 6 6 において付与数表示が行われている状況である t 1 のタイミングで図 7 6 (c) に示すように前面扉 1 2 が開放され、その後の t 2 のタイミングで図 7 6 (d) に示すように管理表示操作としてリセットボタン 5 6 が操作される。これにより、当該 t 2 のタイミングで図 7 6 (b) に示すように兼用表示部 6 6 において管理表示が開始される。その後、当該管理表示が継続されている状況である t 3 のタイミングで図 7 6 (c) に示すように前面扉 1 2 が閉鎖される。この場合、本スロットマシン 1 0 では前面扉 1 2 が開放されているか否かを検出するためのセンサが設けられているが、前面扉 1 2 の開閉によっては兼用表示部 6 6 及び有利区間表示部 6 7 における管理表示の終了契機は発生しない。したがって、t 3 のタイミングであっても図 7 6 (b) に示すように管理表示が継続される。このように前面扉 1 2 の開閉によって管理表示の終了契機が発生しないことにより、前面扉 1 2 を開放してリセットボタン 5 6 を操作することで兼用表示部 6 6 及び有利区間表示部 6 7 における管理表示を開始させた場合、その後、前面扉 1 2 を閉鎖した状態においてその管理表示の内容を確認することが可能となる。

30

【0703】

なお、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が 1 周したことを検出するリールインデックスセンサも管理表示の終了契機を発生させるセンサから除外されている。これにより、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転している状況において管理表示を開始させた場合に、遊技ホールの管理者の意思に反してリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転状況によってその管理表示が終了されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【0704】

その後、t 4 のタイミングで、図 7 6 (e) に示すように表示終了契機となる各種センサ 4 1 a, 4 2 a ~ 4 4 a, 4 5 a, 4 7 a ~ 4 9 a, 5 1 a のいずれかからの ON 信号を受信する。これにより、当該 t 4 のタイミングで図 7 6 (a) 及び図 7 6 (b) に示すように管理表示が終了されて付与数表示が再開される。

50

【0705】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0706】

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象として設定されていることを期待することとなる。また、複数種類の遊技状態ST1～ST9が存在しているとともにそれとは別に遊技区間が存在していることにより遊技の進行内容を多様化させることが可能となる。また、通常区間SC1においてはART状態ST9への移行が発生しないのに対して有利区間SC2においてはART状態ST9への移行が発生し得るとともに、通常区間SC1及び有利区間SC2はいずれも通常遊技状態ST1、ボーナス内部状態ST2、BB状態ST3及びRB状態ST4において滞在し得る構成であるため、有利な遊技状態であって有利区間SC2であることを期待しながら遊技者は遊技を行うこととなる。

10

【0707】

この場合に、設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役（具体的には第1BB当選データの役、第2BB当選データの役、第2RB当選データの役）に対応するボーナス状態（BB状態ST3、RB状態ST4）が有利区間SC2において発生したに基づいてART状態ST9への移行が発生し得る。一方、設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役に対応するボーナス状態が通常区間SC1において発生したとしてもART状態ST9への移行は発生しない。これにより、有利区間SC2において設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役に対応するボーナス状態が発生することを遊技者は期待することとなる。また、当該構成によればART状態ST9への移行確率がボーナス状態の発生確率に影響を受けることとなるため、ART状態ST9への移行確率を設定値に応じて直接的に変動させなくても、ART状態ST9への移行確率を設定値に応じて間接的に変動させることが可能となる。

20

【0708】

有利区間SC2において設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役に当選したとしてもそれだけではART状態ST9の移行抽選処理は実行されることはなく、有利区間SC2において設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役に対応するボーナス状態のゲームが実行されたに基づいてART状態ST9の移行抽選処理が実行される。これにより、ART状態ST9への移行を期待する遊技者は設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役に当選することに注目するだけでなく、有利区間SC2において当該ボーナス役に対応するボーナス状態が開始されたか否かに注目することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【0709】

設定値に応じて当選確率が変動しないボーナス役（具体的には第3BB当選データの役、第4BB当選データの役、第1RB当選データの役）に対応するボーナス状態が有利区間SC2において発生した場合にもART状態ST9への移行が発生し得る。これにより、ART状態ST9への移行確率に対する設定値の影響が顕著なものとなってしまうことが可能となる。

【0710】

設定値に応じて当選確率が変動しないボーナス役に対応するボーナス状態が通常区間SC1において発生した場合には、当該ボーナス状態への移行を契機として遊技区間が通常区間SC1から有利区間SC2に移行するためART状態ST9への移行が発生し得る。これに対して、設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役に対応するボーナス状態が通常区間SC1において発生したとしても遊技区間は通常区間SC1に維持されるためART状態ST9への移行は発生しない。これにより、前者のボーナス状態に対する遊技者の注目度を後者のボーナス状態よりも高めることが可能となる。

40

【0711】

通常区間SC1において設定値に応じて当選確率が変動しない非ボーナス役に当選することで有利区間SC2への移行抽選処理が実行され、当該移行抽選処理にて当選となるこ

50

とで遊技区間が通常区間 S C 1 から有利区間 S C 2 に移行する。これにより、有利区間 S C 2 への移行確率は設定値に応じて変動しないようにすることが可能となる。よって、A R T 状態 S T 9 への移行確率に対する設定値の影響が顕著なものとなってしまうようにすることが可能となる。

【0712】

有利区間 S C 2 において設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役に当選したとしても A R T 状態 S T 9 の移行抽選処理は実行されることはなく、有利区間 S C 2 において当該ボーナス役に対応するボーナス状態におけるゲームが実行された場合に A R T 状態 S T 9 の移行抽選処理が実行される。これにより、A R T 状態 S T 9 への移行を期待する遊技者はボーナス役に当選することに注目するだけでなく、当該ボーナス役に対応するボ

10

【0713】

通常区間 S C 1 において設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役に当選しさらに当該ボーナス役に対応するボーナス状態が開始されたとしても、通常区間 S C 1 から有利区間 S C 2 への移行は発生しない。これにより、設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役に対応するボーナス状態におけるゲームが有利区間 S C 2 において実行されるためには、有利区間 S C 2 において当該ボーナス役に当選するとともに当該有利区間 S C 2 において当該ボーナス役に対応するボーナス状態におけるゲームが実行される必要がある。よって、遊技者は有利区間 S C 2 の継続状況にも注目することとなり、遊技の興趣向上を

20

【0714】

設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役に対応するボーナス状態の最初のゲームが有利区間 S C 2 において実行された場合に A R T 状態 S T 9 の移行抽選処理が実行される。これにより、有利区間 S C 2 において当該ボーナス役に当選した場合には早期にボーナス入賞を成立させることにより、A R T 状態 S T 9 の移行抽選処理が実行される機会を得やすくなる。

【0715】

設定値に応じて当選確率が変動しないボーナス役に対応するボーナス状態が発生した場合には通常区間 S C 1 であったとしても有利区間 S C 2 となり A R T 状態 S T 9 の移行抽選処理が実行される。これにより、通常区間 S C 1 においては設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役よりも設定値に応じて当選確率が変動しないボーナス役に当選することを遊技者は期待することとなる。

30

【0716】

A R T 状態 S T 9 が終了した後であっても有利維持区間に設定されることで有利区間 S C 2 が継続されることとなる。そして、当該有利維持区間である状況においてボーナス入賞が成立するとともに当該ボーナス入賞に対応するボーナス状態におけるゲームが有利区間 S C 2 にて実行された場合には A R T 状態 S T 9 への移行が確定することとなる。これにより、遊技者は有利維持区間においてボーナス入賞が成立することを期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【0717】

有利維持区間においてボーナス入賞が成立したとしても、そのボーナス入賞が成立したゲームが有利維持区間の最終ゲームである場合には、当該ボーナス入賞の成立が設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役に対応しているとするとボーナス状態におけるゲームにおいて通常区間 S C 1 となっているため、A R T 状態 S T 9 への移行は発生しない。これに対して、有利維持区間の最終ゲームで設定値に応じて当選確率が変動するボーナス役に当選した場合には、有利維持区間の最終ゲームであっても当該有利維持区間に対応する有利維持演出の実行を行わずに通常演出が行われるようにする。これにより、有利維持区間の最終ゲームにおいてボーナス入賞が成立したにも関わらず A R T 状態 S T 9 への移行が発生しなかったという印象を遊技者に与えづらくなる。

50

【0718】

一方、設定値に応じて当選確率が変わらないボーナス役に対応するボーナス状態が発生した場合には通常区間SC1であったとしても有利区間SC2となる。したがって、有利維持区間の最終ゲームで当該ボーナス役に対応するボーナス入賞が成立した場合にはART状態ST9への移行が確定する。そこで有利維持区間の最終ゲームにおいて設定値に応じて当選確率が変わらないボーナス役に当選した場合には当該最終ゲームにおいても有利維持演出を実行する。これにより、有利維持区間においてボーナス入賞が成立してART状態ST9への移行が確定する事象が発生する機会を多くすることが可能となり、有利維持区間への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0719】

有利維持区間にて実行されたゲーム数が有利維持ゲーム数となった場合に有利維持区間が終了されるとともに有利区間SC2が終了される。これにより、有利維持区間の終了契機を遊技者にとって明確なものとするのが可能となる。

【0720】

有利区間SC2において実行されたゲーム数が上限ゲーム数よりも有利維持ゲーム数以上少ないゲーム数として設定された継続可能ゲーム数以下である状況でART状態ST9が終了したことに基いて有利維持区間に設定される。これにより、有利区間SC2において実行されたゲーム数が上限ゲーム数間近であるにも関わらず有利維持区間が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【0721】

本前兆状態ST6となった場合には複数ゲームに亘ってART状態ST9への移行を遊技者に期待させる演出が実行されるとともに終了後にART状態ST9への移行が発生することとなる構成において、偽前兆状態ST5となった場合には複数ゲームに亘ってART状態ST9への移行を遊技者に期待させる演出が実行されるものの終了後にART状態ST9への移行が発生しない。これにより、複数ゲームに亘ってART状態ST9への移行を遊技者に期待させる演出が実行された場合にはその後にART状態ST9に移行することを遊技者は期待することとなり遊技の興趣向上を図ることが可能となる。この場合に、偽前兆状態ST5においては遊技区間が有利区間SC2に設定される。これにより、偽前兆状態ST5であったとしてもART状態ST9への移行契機が生じるようにすることが可能となるため、本前兆状態ST6だけではなく偽前兆状態ST5に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0722】

偽前兆状態ST5においてART状態ST9への移行契機が発生した場合、偽前兆状態ST5において実行されたゲーム数もその後に継続する有利区間SC2において実行されたゲーム数として計測される。そして、有利区間SC2において実行されたゲーム数が上限ゲーム数となった場合には当該有利区間SC2は終了される。これにより、偽前兆状態ST5において有利区間SC2のメリットを得られるようにしたことに対して、有利区間SC2の上限ゲーム数に関しては偽前兆状態ST5が継続することのデメリットを生じさせるようにすることが可能となる。

【0723】

偽前兆状態ST5が終了するまでに第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序の報知が1回発生している場合には当該偽前兆状態ST5が終了する場合に有利区間SC2が終了される一方、偽前兆状態ST5が終了したとしても第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序の報知が1回発生していない場合には偽前兆状態ST5の終了後においても有利区間SC2が維持される。これにより、有利区間SC2となった場合には第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序の報知が1回発生することが担保されることがとなり有利区間SC2の有利度を確保することが可能となるとともに、当該停止順序の報知が発生するか否かに応じて偽前兆状態ST5の終了タイミングに対する有利区間SC2の終了タイミングを多様化させることが可能となる。

【0724】

チャンス状態 S T 7 において所定の役に当選することで A R T 状態 S T 9 の移行抽選処理が実行され、当該移行抽選処理にて移行当選となることで A R T 状態 S T 9 への移行が発生することとなる。これにより、遊技者はチャンス状態 S T 7 が発生することを期待するとともに、チャンス状態 S T 7 においては所定の役に当選することを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、チャンス状態 S T 7 の各ゲームにおいてチャンス演出が実行されることにより、チャンス状態 S T 7 に対する遊技者の期待感を好適に高めることが可能となる。この場合に、偽前兆状態 S T 5 であり偽前兆演出が実行されている状況においてチャンス状態 S T 7 に設定された場合、チャンス演出が開始されるのではなく偽前兆演出が継続される。これにより、偽前兆演出のそれまでの演出内容の流れがチャンス演出の発生によって阻害されてしまわないようにすることが可能となる。また、このようにチャンス演出が実行されることなく偽前兆演出が継続される場合であっても遊技状態はチャンス状態 S T 7 となっているため、チャンス状態 S T 7 の利益を消失させてしまわないようにしながら上記のような優れ効果を奏することが可能となる。

10

【0725】

本前兆状態 S T 6 の終了後には A R T 状態 S T 9 への移行が発生するとともにチャンス状態 S T 7 において実行された移行抽選処理にて移行当選となった場合にも A R T 状態 S T 9 への移行が発生する。この場合に、上記のとおり偽前兆演出が実行されている途中でチャンス状態 S T 7 に設定された場合には偽前兆演出が継続されるようにすることで、当該偽前兆演出の途中で A R T 状態 S T 9 への移行当選となり A R T 状態 S T 9 への移行が発生することがある。これにより、偽前兆演出が実行されている状況であっても A R T 状態 S T 9 への移行が発生し得ることとなり、偽前兆演出と本前兆演出とのいずれが実行されている状況であっても A R T 状態 S T 9 への移行を遊技者に期待させることが可能となる。

20

【0726】

チャンス状態 S T 7 である状況において偽前兆演出が終了した場合にはチャンス演出が開始される。これにより、チャンス演出が実行される機会を与えることが可能となる。また、このように偽前兆演出が終了したことに続けてチャンス演出が実行される場合であっても、当該チャンス演出はチャンス状態 S T 7 に設定された場合にチャンス演出が開始される場合と同様のゲーム数に亘って継続される。これにより、チャンス演出の実行途中でチャンス状態 S T 7 が終了したとしても当該チャンス演出が実行されている間は遊技者の期待感を持続させることが可能となる。

30

【0727】

有利区間 S C 2 にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数となったことに基づいて有利区間 S C 2 が終了されることにより、遊技者に有利な有利区間 S C 2 が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。この場合に、有利区間 S C 2 にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数よりも少ないゲーム数として設定されたエンディング対応ゲーム数以上となったことに基づいてエンディング演出が実行される。これにより、有利区間 S C 2 が終了に近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。また、エンディング演出を確認したいと遊技者に思わせることにより有利区間 S C 2 を継続させることへの意欲を高めることが可能となり、さらには実際にエンディング演出が実行された場合に遊技者に満足感を与えることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【0728】

A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数が有利区間 S C 2 の上限ゲーム数に到達することとなるゲーム数以上である状況において、有利区間 S C 2 にて実行されたゲーム数がエンディング対応ゲーム数以上である場合にエンディング演出が実行される。これにより、有利区間 S C 2 にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数に到達することが確定している状況においてエンディング演出が実行されることとなる。よって、エンディング演出が実行されたにも関わらず有利区間 S C 2 にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数に到達しない

50

という事象が発生しないようにすることが可能となる。

【0729】

遊技者に有利な遊技状態であるBB状態ST3、RB状態ST4、準備状態ST8及びART状態ST9のいずれの状況であっても、有利区間SC2にて実行されたゲーム数がエンディング対応ゲーム数以上であることに基づいてエンディング演出が実行される。これにより、遊技者に有利な遊技状態である状況においてエンディング演出が実行されることとなり、エンディング演出が実行された場合に遊技者に満足感を与えることが可能となる。

【0730】

エンディング演出が実行されている状況においてボーナス状態が発生した場合、ボーナス演出（BB演出、RB演出）が開始されずにエンディング演出が継続される。これにより、エンディング演出の実行を優先することが可能となる。

10

【0731】

BB状態である状況であってエンディング演出が実行されている状況において有利区間SC2にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合、その時点の当該BB状態における遊技媒体の合計付与数が特定基準数以下であればBB演出が開始される。これにより、エンディング演出の実行が優先される状況であっても、BB演出が実行される機会を確保することが可能となる。

【0732】

BB状態である状況であってエンディング演出が実行されている状況において有利区間SC2にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合、その時点の当該BB状態における遊技媒体の合計付与数が特定基準数を超えていればエンディング演出が継続される。また、RB状態である状況であってエンディング演出が実行されている状況において有利区間SC2にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合、エンディング演出が継続される。これにより、遊技者にとって有利な状況が継続している期間を利用してエンディング演出を延長させることが可能となる。また、有利区間SC2の終了後にボーナス状態が継続している状況をART状態ST9が継続している状況であると遊技者に認識させることが可能となる。

20

【0733】

有利区間SC2にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数となった場合に遊技者の操作に基づく通常の遊技の進行が停止された状態となる。これにより、有利区間SC2が終了することを遊技者に明確に認識させることが可能となる。この場合に、有利区間SC2の終了後においてもボーナス状態が継続することに伴ってエンディング演出が継続される場合には、有利区間SC2の終了に際して遊技の進行が停止された状態とならない。これにより、エンディング演出が継続される場合において当該エンディング演出の流れが遊技の進行が停止される状態によって阻害されてしまわないようにすることが可能となるとともに、有利区間SC2の終了後にボーナス状態が継続している状況をART状態ST9が継続している状況であると遊技者に認識させ易くなる。

30

【0734】

ボーナス状態が開始される場合及び終了する場合に遊技者の操作に基づく通常の遊技の進行が停止された状態となる。これにより、ボーナス状態が開始されること又は終了されることを遊技者に明確に認識させることが可能となる。この場合に、エンディング演出が実行されている状況においてボーナス状態が開始又は終了されたとしても、遊技の進行が停止された状態とならない。これにより、エンディング演出の流れがボーナス状態に起因した遊技の進行停止状態によって阻害されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【0735】

通常モード用抽選テーブル、第1RTモード用抽選テーブル及び第2RTモード用抽選テーブルのいずれであっても、「1」～「6」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値IVはインデックス値IV=1から連番となる前側範囲のインデックス値IVに集約されており、「1」～「6」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値IVは前

50

側範囲における最後のインデックス値 I V の次の順番となるインデックス値 I V から最後のインデックス値 I V まで連番となる後側範囲のインデックス値 I V に集約されている。このように「1」～「6」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値 I V を前側範囲に集約するとともに「1」～「6」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値 I V を後側範囲に集約することにより、スロットマシン 10 の設計段階において「1」～「6」の設定値の間で当選確率が同一であるインデックス値 I V 及び当選確率が異なるインデックス値 I V の設定や修正を行い易くなる。

【0736】

通常モード用抽選テーブル、第 1 R T モード用抽選テーブル及び第 2 R T モード用抽選テーブルにおいては、同一の当選データが設定されている役であっても各抽選テーブル間で異なるインデックス値 I V が設定されている。これに対して、オフセットテーブル 111 が設けられており、当該オフセットテーブル 111 においては同一の当選データが設定されているものの異なるインデックス値 I V が設定されている役が同一の当選番号に集約されている。そして、役の抽選処理において当選役を判定した後の各種処理においては当該当選番号が利用される。これにより、設定されている当選データが同一であるものの各抽選テーブルにおいてインデックス値 I V が異なる役を役の抽選処理の実行後における各種処理において同一の情報として扱うことが可能となり、各種処理における当選役の特定処理の処理構成を簡素化することが可能となる。

10

【0737】

オフセットテーブル 111 の当選番号は連番の情報として設定されている。これにより、役の抽選処理において当選役を判定した後の各種処理において当選役を把握するための処理を好適に行うことが可能となる。

20

【0738】

各抽選テーブルにおけるインデックス値 I V と当選番号との関係がオフセットテーブル 111 としてスロットマシン 10 の設計段階において設定されている。これにより、各抽選テーブルのインデックス値 I V に基づいて当選番号を把握するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【0739】

A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数のうち表示用カウンタ 126 にセットされているゲーム数は遊技者に報知されるが、ストックゲーム数カウンタ 127 にセットされているゲーム数は遊技者に報知されない。そして、ストックゲーム数カウンタ 127 にセットされているゲーム数に応じて、ゲーム数が遊技者に付与されたことを示す特別上乗せ演出が実行される。これにより、ストックゲーム数カウンタ 127 にセットされているゲーム数に応じた演出が実行されることとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【0740】

ストックゲーム数カウンタ 127 には複数回の上乗せ契機分のゲーム数が記憶され、その記憶されたゲーム数が A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数の増加分としてまとめて報知される。これにより、一度に多くのゲーム数が付与されたと遊技者に認識させることが可能となり、意外性を与えることが可能となる。

【0741】

ストックゲーム数カウンタ 127 にセットされたゲーム数が同一である状況であっても、特別上乗せ演出として遊技者に報知されるゲーム数の選択態様は複数種類存在している。これにより、ストックゲーム数カウンタ 127 にセットされたゲーム数から報知対象となるゲーム数の選択態様を多様化させることが可能となる。

40

【0742】

ストックゲーム数カウンタ 127 にセットされたゲーム数が同一である状況であっても、選択対象となる特別上乗せ演出は複数種類存在している。これにより、特別上乗せ演出の実行態様を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0743】

複数種類の特別上乗せ演出の実行が一度に決定されることがある。これにより、特別上

50

乗せ演出が実行される頻度を高めることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0744】

特別上乗せ演出が実行される場合には複数のゲームのそれぞれにおいてART状態ST9の残りの継続ゲーム数の増加が報知される。これにより、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数の増加が報知される回数を多くすることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0745】

特別上乗せ演出が実行されている状況においてゲーム数の直上乗せ条件が成立した場合には、特別上乗せ演出によるART状態ST9の残りの継続ゲーム数の増加報知に加えて、ゲーム数の直上乗せ報知が実行される。これにより、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数の増加報知に関して遊技者に意外性を与えることが可能となる。

10

【0746】

主側MPU72においてART状態ST9の残りの継続ゲーム数を増加させるための処理が実行され、演出側MPU92において当該継続ゲーム数の増加に対応する演出を実行するための処理が実行される。これにより、ART状態ST9の進行制御に関しては主側MPU72において集約して行うようにしながら、継続ゲーム数の増加に対応する演出を複雑に行ったとしても主側MPU72の処理負荷が増加してしまわないようにすることが可能となる。よって、ART状態ST9に関する制御を好適に行うことが可能となる。

【0747】

主側MPU72においてBループが発生することで各ゲームにおいて所定増加ゲーム数として50ゲームがART状態ST9の残りの継続ゲーム数に加算される。この場合に、Bループにおいて実行されたゲーム数が特定基準回数である21ゲーム以上となったことに基づいて、当該Bループに付与されたゲーム数の合計分がまとめて遊技者に報知される特別フリーズ演出が実行される。これにより、多くのゲーム数の付与がまとめて報知される機会を与えることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【0748】

主側MPU72においてBループに設定されたとしても上記特別フリーズ演出が発生するまではBループに設定されたことに対応する演出は実行されない。これにより、特別フリーズ演出が突然発生したという印象を遊技者に与えることが可能となり、遊技者に意外性を与えることが可能となる。

30

【0749】

特別フリーズ演出が実行される場合には遊技者の操作に基づく通常の遊技の進行が停止された状態となる。これにより、特別フリーズ演出に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0750】

Bループにおいて実行されたゲーム数が特定基準回数である21ゲーム以上となった状況でBループが終了したことに基づいて特別フリーズ演出が実行される。これにより、多くのゲーム数が付与された状況下において特別フリーズ演出が実行されるようにすることが可能となるとともに、Bループが終了したことを遊技者に報知することが可能となる。

40

【0751】

上記特定基準回数は1000ゲームを所定増加ゲーム数である50ゲームで除算した商よりも大きい値に設定されている。これにより、Bループの途中で当該Bループにおいて付与されたゲーム数が消化されたとしても、未消化のゲーム数として1000ゲーム以上のゲーム数がART状態ST9の残りの継続ゲーム数に加算されたことを遊技者に報知することが可能となる。

【0752】

主側MPU72においてAループが発生することで各ゲームにおいて特定増加ゲーム数として50ゲームがART状態ST9の残りの継続ゲーム数に加算される。この場合に、Aループにおいて付与されたゲーム数は遊技者に報知されずにストックゲーム数カウンタ

50

127に一旦加算される一方、Aループに設定された場合には特定演出ゲーム数である3ゲームに亘って期待演出が実行されるため、期待演出が実行されている状況においてストックゲーム数カウンタ127にどの程度のゲーム数が加算されているのかを遊技者に期待させることが可能となる。

【0753】

特定演出ゲーム数に亘って期待演出が実行された場合にはAループが未だ終了していない状況であってもその時点におけるストックゲーム数カウンタ127の値に対応する特別上乗せ演出が実行される。これにより、期待演出の実行中にはその後実行される特別上乗せ演出の内容に遊技者は期待することとなる。また、Aループが終了するまでは特別上乗せ演出が実行されない構成に比べて特別上乗せ演出を早期に開始させることが可能となる。

10

【0754】

特定演出ゲーム数に亘って期待演出が実行されている状況であってもAループの終了条件が成立した場合にはAループが終了する。これにより、期待演出が終了する前にAループが終了する状況と、期待演出が完了した後もAループが継続する状況とを生じさせることが可能となる。

【0755】

ストックゲーム数カウンタ127の値が1以上である状況において遊技者に報知されているART状態ST9の残りの継続ゲーム数が0ゲームとなった場合、ストックゲーム数カウンタ127の値が第1放出基準値及び第2放出基準値との関係でどういった値であるか否かにより、ART状態ST9を継続させる放出演出の実行態様が相違している。これにより、ストックゲーム数カウンタ127の値に応じて放出演出の実行態様を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【0756】

ストックゲーム数カウンタ127の値が第1放出基準値以上である状況において遊技者に報知されているART状態ST9の残りの継続ゲーム数が0ゲームとなった場合、ストックゲーム数カウンタ127の値の少なくとも一部の値がART状態ST9の残りの継続ゲーム数として遊技者に報知される。これにより、ART状態ST9がまだある程度は継続することに対する安心感を遊技者に与えることが可能となる。

【0757】

30

ストックゲーム数カウンタ127の値が第2放出基準値を超えている状況において遊技者に報知されているART状態ST9の残りの継続ゲーム数が0ゲームとなった場合、ストックゲーム数カウンタ127の値の一部の値のみがART状態ST9の残りの継続ゲーム数として遊技者に報知される。これにより、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数が報知されることとなる放出演出が実行される頻度を高めることが可能となり、遊技者に報知されているART状態ST9の残りの継続ゲーム数が0ゲームに近付いたとしてもART状態ST9がまだ継続するのではないかと遊技者に期待させることが可能となる。

【0758】

ストックゲーム数カウンタ127の値が第1放出基準値よりも少ない状況において遊技者に報知されているART状態ST9の残りの継続ゲーム数が0ゲームとなった場合、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数を報知しないようにしながらART状態ST9を継続させる。これにより、ART状態ST9がいつまで継続するのかと遊技者に期待させることが可能となる。

40

【0759】

複数種類の抽選処理において第1～第12共用乱数回路101a～101lが共通で利用される。これにより、乱数回路101a～101lの数を抑えることが可能となり、構成の簡素化を図ることが可能となる。

【0760】

第1～第12共用乱数回路101a～101lは予め定められた順序で乱数の取得対象となる。これにより、乱数の取得対象が一の乱数回路101a～101lに偏ってしまわ

50

ないようにすることが可能となる。また、主側RAM74の乱数ポインタの値に対応する共用乱数回路101a~101lから乱数を取得する構成であるため、乱数の取得対象となる共用乱数回路101a~101lを特定するための処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【0761】

第1~第12共用乱数回路101a~101lから乱数を取得する抽選処理の数は、第1~第12共用乱数回路101a~101lの数よりも多い数となっている。これにより、乱数回路101a~101lの増加を抑制しながら抽選処理の数を増やすことが可能となる。

【0762】

第1~第12共用乱数回路101a~101lの数は、1ゲームにおいて第1~第12共用乱数回路101a~101lから乱数を取得する抽選処理の最大数よりも多い数となっている。これにより、第1~第12共用乱数回路101a~101lが複数の抽選処理にて共同で利用される構成において1ゲームにて同一の第1~第12共用乱数回路101a~101lの乱数が複数の抽選処理にて利用されてしまわないようにすることが可能となる。

【0763】

役の抽選処理に際しては第1~第12共用乱数回路101a~101lから乱数を取得するのではなく第1専用乱数回路102aから乱数を取得する。これにより、役の抽選処理を厳密に行うことが可能となる。

【0764】

第1~第12共用乱数回路101a~101lはいずれも8ビット乱数となっている。これにより、一の抽選処理において第1~第12共用乱数回路101a~101lのいずれから乱数を取得したとしても同一のビット数の乱数を利用することが可能となる。

【0765】

1ゲームが実行される度に主側RAM74の合計ゲーム数カウンタ74aの値が1加算されるとともに有利区間SC2において1ゲームが実行される度に主側RAM74の有利ゲーム数カウンタ74bの値が1加算される。これにより、有利区間SC2に滞在している割合を導出するための情報をスロットマシン10において記憶保持することが可能となる。また、合計ゲーム数カウンタ74aの値と有利ゲーム数カウンタ74bの値とを利用して有利区間SC2に滞在している割合が演算されてその演算結果が兼用表示部66及び有利区間表示部67において表示される。これにより、有利区間SC2に滞在している割合を把握することが可能となる。また、兼用表示部66及び有利区間表示部67において有利区間SC2に滞在している割合の演算結果が表示されている状況において終了契機が発生した場合には当該表示が終了される。これにより、有利区間SC2に滞在している割合の演算結果を表示する必要がある状況においては、兼用表示部66及び有利区間表示部67にて当該表示が行われなくすることが可能となる。

【0766】

スタート検出センサ41a、ストップ検出センサ42a~44a、投入メダル検出センサ45a、クレジット投入検出センサ47a~49a及び精算検出センサ51aのいずれからON信号を受信している場合であっても終了契機の発生と特定され、兼用表示部66及び有利区間表示部67における有利区間SC2に滞在している割合の演算結果の表示が終了される。これにより、当該表示を終了させるための操作性を向上させることが可能となる。

【0767】

兼用表示部66及び有利区間表示部67において有利区間SC2に滞在している割合の演算結果の表示を開始させるための操作は1種類のみである。これにより、兼用表示部66及び有利区間表示部67における有利区間SC2に滞在している割合の演算結果の表示が意図せず開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【0768】

スタート検出センサ４１aからのON信号の送信、投入メダル検出センサ４５aからのON信号の送信、及びクレジット投入検出センサ４７a～４９aからのON信号の送信は遊技を開始させる場合に発生し得る。この場合に、このように遊技を開始させる場合に発生し得る事象が発生したに基づいて、兼用表示部６６及び有利区間表示部６７における有利区間SC２に滞在している割合の演算結果の表示が終了される。これにより、兼用表示部６６及び有利区間表示部６７において有利区間SC２に滞在している割合の演算結果が表示されたまま遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【０７６９】

スタートレバー４１の操作が有効化されていない状況においてスタート検出センサ４１aからON信号を受信した場合であっても、兼用表示部６６及び有利区間表示部６７における有利区間SC２に滞在している割合の演算結果の表示が終了される。これにより、スタートレバー４１の操作が有効化された状況となることを待たなくても、スタートレバー４１を操作することにより兼用表示部６６及び有利区間表示部６７における有利区間SC２に滞在している割合の演算結果の表示を終了させることが可能となる。これはストップボタン４２～４４についても同様である。

【０７７０】

<第２の実施形態>

本実施形態ではボーナス状態の１種として疑似ボーナス状態が存在している。以下、上記第１の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【０７７１】

疑似ボーナス状態はART状態ST９と同様に、役の抽選処理（図１６）にて「１」～「３」のいずれかの当選番号が設定された場合に第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知され、遊技モードを第１ＲＴモード又は第２ＲＴモードに昇格させる昇格リプレイ入賞の成立を可能とする役に当選した場合には昇格リプレイ入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知され、遊技モードを通常モード又は第１ＲＴモードに転落させる転落リプレイ入賞の成立を可能とする役に当選した場合には転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される。つまり、疑似ボーナス状態はART状態ST９と同様に基本的には遊技モードが第２ＲＴモードである状況において進行するとともに役の抽選処理（図１６）にて「１」～「３」のいずれかの当選番号が設定された場合に第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される。したがって、疑似ボーナス状態は単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の付与期待数がART状態ST９と同一となる。但し、これに限定されることはなく疑似ボーナス状態とART状態ST９との単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の付与期待数が若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく相違する構成としてもよい。

【０７７２】

疑似ボーナス状態はART状態ST９と同様に有利区間SC２であることを条件に発生するとともに、残りの継続ゲーム数が消化された場合に終了する。また、疑似ボーナス状態においてART状態ST９への移行当選となることで疑似ボーナス状態の終了後にART状態ST９に移行する。なお、本前兆状態ST６又は準備状態ST８のように既にART状態ST９への移行が確定している状況、及びART状態ST９である状況においては、疑似ボーナス状態への移行は発生しない。以下、疑似ボーナス状態に関する処理構成について説明する。

【０７７３】

図７７は主側MPU７２にて実行される疑似ボーナスの発生管理処理を示すフローチャートである。なお、疑似ボーナスの発生管理処理は役の抽選処理（図１６）において役の当否判定が完了した後に実行される。

【０７７４】

主側RAM７４の有利区間フラグに「１」がセットされている状況であって（ステップ

10

20

30

40

50

S 4 1 0 1 : Y E S)、役の抽選処理(図 1 6)にて「4」～「8」,「1 5」,「1 6」の当選番号が設定された場合(ステップ S 4 1 0 2 : Y E S)、疑似ボーナス状態の移行抽選処理を実行する。つまり、疑似ボーナス状態の移行抽選処理は有利区間 S C 2であることを条件として実行される。また、疑似ボーナス状態の移行抽選処理は役の抽選処理(図 1 6)にて所定の役に当選した場合に実行される。

【0 7 7 5】

疑似ボーナス状態の移行抽選処理では、まず今回の役の抽選処理(図 1 6)にて設定された当選番号に対応する疑似ボーナス移行テーブルを主側 R O M 7 3 から読み出す(ステップ S 4 1 0 3)。この場合、当選確率が低い当選番号の方が疑似ボーナス状態への移行当選となる確率が高くなるように疑似ボーナス移行テーブルが設定されている。

10

【0 7 7 6】

その後、乱数取得処理を実行する(ステップ S 4 1 0 4)。乱数取得処理の処理内容は図 1 5 を利用して既に説明したとおりである。疑似ボーナス状態への移行抽選処理では第 1 ～第 1 2 共用乱数回路 1 0 1 a ～1 0 1 l のうち現状の乱数ポイントに対応する乱数回路から第 1 ～第 1 2 ラッチレジスタ 1 0 3 a ～1 0 3 l のうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第 1 ～第 1 2 共用乱数回路 1 0 1 a ～1 0 1 l においては「0」～「2 5 5」の乱数を生成しており、スタートレバ ー 4 1 の操作を確認して通常処理(図 1 2)のステップ S 3 0 4 にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポイントに対応する第 1 ～第 1 2 共用乱数回路 1 0 1 a ～1 0 1 l により対応する第 1 ～第 1 2 ラッチレジスタ 1 0 3 a ～1 0 3 l に書き込まれた乱数を取 得することとなる。そして、ステップ S 4 1 0 4 にて取得した乱数をステップ S 4 1 0 3 にて読み出した疑似ボーナス移行テーブルに対して照合することにより、疑似ボーナス状態への移行当選となったか否かを判定する(ステップ S 4 1 0 5)。疑似ボーナス状態への移行当選となっている場合(ステップ S 4 1 0 5 : Y E S)、主側 R A M 7 4 に設けられた疑似ボーナス当選フラグに「1」をセットする(ステップ S 4 1 0 6)。疑似ボーナス当選フラグは疑似ボーナス状態への移行当選となったか否かを主側 M P U 7 2 にて特定するためのフラグである。

20

【0 7 7 7】

次に、図 7 8 のフローチャートを参照しながら疑似ボーナスの管理処理について説明する。なお、疑似ボーナスの管理処理は 1 ゲームにおけるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が全て停止した後に実行される。

30

【0 7 7 8】

主側 R A M 7 4 の疑似ボーナス当選フラグに「1」がセットされている場合(ステップ S 4 2 0 1 : Y E S)、主側 R A M 7 4 に設けられたボーナス前兆カウンタにボーナス前兆状態の継続ゲーム数に対応する値として「5」を設定する(ステップ S 4 2 0 2)。ボーナス前兆カウンタに値が設定されることにより遊技状態がボーナス前兆状態となる。ボーナス前兆カウンタに設定された値は新たに 1 ゲームが実行される度に 1 減算され、ボーナス前兆カウンタの値が「0」となった場合にボーナス準備状態に移行する。また、ボーナス前兆状態となったことを示すボーナス前兆開始コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する(ステップ S 4 2 0 3)。演出側 M P U 9 2 はボーナス前兆開始コマンドを受信した場合、ボーナス前兆状態に対応する演出が実行されるように上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 の制御を行う。

40

【0 7 7 9】

主側 R A M 7 4 のボーナス前兆カウンタの値が 1 以上である場合(ステップ S 4 2 0 4 : Y E S)、当該ボーナス前兆カウンタの値を 1 減算する(ステップ S 4 2 0 5)。そして、その 1 減算後におけるボーナス前兆カウンタの値が「0」である場合(ステップ S 4 2 0 6 : Y E S)、主側 R A M 7 4 に設けられたボーナス準備フラグに「1」をセットする(ステップ S 4 2 0 7)。ボーナス準備フラグに「1」がセットされることにより遊技状態がボーナス準備状態となる。また、ボーナス準備状態となったことを示すボーナス準備開始コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する(ステップ S 4 2 0 8)。演出側 M P U 9

50

2 はボーナス準備開始コマンドを受信した場合、ボーナス準備状態に対応する演出が実行されるように上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 の制御を行う。

【0780】

主側 R A M 7 4 のボーナス準備フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 4 2 0 9 : Y E S）、今回のゲームにおいて第 2 R T リプレイ入賞が成立したか否かを判定する（ステップ S 4 2 1 0）。第 2 R T リプレイ入賞が成立している場合（ステップ S 4 2 1 0 : Y E S）、ボーナス準備状態から疑似ボーナス状態への移行契機が発生していることを意味するため、疑似ボーナス開始処理を実行する（ステップ S 4 2 1 1）。その後、疑似ボーナス状態となったことを示す疑似ボーナス開始コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 4 2 1 2）。演出側 M P U 9 2 は疑似ボーナス開始コマンドを受信した場合、疑似ボーナス状態に対応する演出が実行されるように上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 の制御を行う。また、疑似ボーナス開始コマンドには後述する疑似ボーナス開始処理にて決定される初期継続ゲーム数及び移行条件ゲーム数の情報が設定される。また、疑似ボーナス状態である場合（ステップ S 4 2 1 3 : Y E S）、疑似ボーナス進行用処理を実行する（ステップ S 4 2 1 4）。

10

【0781】

図 7 9 はステップ S 4 2 1 1 の疑似ボーナス開始処理を示すフローチャートである。

【0782】

まず今回の疑似ボーナス状態の初期継続ゲーム数を決定するための処理を実行する。具体的には主側 R O M 7 3 から初期継続ゲーム数テーブルを読み出す（ステップ S 4 3 0 1）。初期継続ゲーム数テーブルは、「1」～「6」の設定値や今回のボーナス前兆状態の発生契機となった役の抽選処理（図 1 6）の結果に関係なく 1 種類のみ用意されている。初期継続ゲーム数テーブルには、疑似ボーナス状態の開始時における継続ゲーム数として初期継続ゲーム数が複数種類設定されている。図 8 0（a）は初期継続ゲーム数テーブルを説明するための説明図である。初期継続ゲーム数テーブルには、図 8 0（a）に示すように初期継続ゲーム数として 3 3 ゲームと、4 1 ゲームと、4 9 ゲームと、5 0 ゲームとが設定されている。また、初期継続ゲーム数テーブルにおいては 3 3 ゲームの選択確率が 5 0 % に設定されており、4 1 ゲームの選択確率が 3 0 % に設定されており、4 9 ゲームの選択確率が 1 0 % に設定されており、5 0 ゲームの選択確率が 1 0 % に設定されている。

20

30

【0783】

ここで、疑似ボーナス状態においては最初の 2 5 ゲームが分岐前演出の実行期間に対応しており分岐前演出では画像表示装置 6 3 において所定のストーリーに沿った動画表示が行われる。そして、分岐前演出の実行期間が終了した後に分岐演出の実行期間が発生する。分岐演出の実行期間は 8 ゲームに設定されており、当該分岐演出として画像表示装置 6 3 では疑似ボーナス状態の終了後に A R T 状態 S T 9 への移行が発生するか否かを示す演出が実行される。分岐演出について具体的には味方キャラクタと敵キャラクタとが対決するような動画表示が行われ、A R T 状態 S T 9 への移行が発生する場合には味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する動画表示が行われ、A R T 状態 S T 9 への移行が発生しない場合には味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する動画表示が行われ、A R T 状態 S T 9 への移行の有無の報知が次の実行回の分岐演出に持ち越される場合には味方キャラクタと敵キャラクタとが引き分ける動画表示が行われる。

40

【0784】

初期継続ゲーム数として 3 3 ゲームが選択された場合には分岐前演出の実行期間が終了した後に分岐演出の実行期間が 1 回発生し、初期継続ゲーム数として 4 1 ゲームが選択された場合には分岐前演出の実行期間が終了した後に分岐演出の実行期間が 2 回発生し、初期継続ゲーム数として 4 9 ゲーム又は 5 0 ゲームが選択された場合には分岐前演出の実行期間が終了した後に分岐演出の実行期間が 3 回発生する。疑似ボーナス状態における分岐演出の実行期間の発生回数は 3 回が上限である。したがって、初期継続ゲーム数として 4 9 ゲーム又は 5 0 ゲームが選択された場合には疑似ボーナス状態の実行途中で当該疑似ボ

50

ーナス状態の残りの継続ゲーム数が上乘せされたとしても分岐演出の実行期間の発生回数
は変更されない。一方、初期継続ゲーム数として33ゲーム又は41ゲームが選択された
場合、疑似ボーナス状態の実行途中で当該疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数が上乗
せされた場合には合計3回であることを上限として分岐演出の実行期間の発生回数が増加
し得る。

【0785】

その後、乱数取得処理を実行する（ステップS4302）。乱数取得処理の処理内容は
図15を利用して既に説明したとおりである。初期継続ゲーム数の抽選処理では第1～第
12共用乱数回路101a～101lのうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から
第1～第12ラッチレジスタ103a～103lのうち対応するラッチレジスタに書き込
まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第1～第12共用乱数回路101
a～101lにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41
の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミング
で現状の乱数ポインタに対応する第1～第12共用乱数回路101a～101lにより対
応する第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数を取得するこ
ととなる。

【0786】

ステップS4302にて取得した乱数をステップS4301にて読み出した初期継続ゲ
ーム数テーブルに対して照合することにより、今回の疑似ボーナス状態の初期継続ゲー
ム数を選択し、その選択した初期継続ゲーム数を主側RAM74に設けられた継続ゲーム
数カウンタ131に設定する（ステップS4303）。つまり、図81の説明図に示すよう
に本実施形態では主側RAM74にARTゲーム数カウンタ121とは別に継続ゲーム数
カウンタ131が設けられている。継続ゲーム数カウンタ131には疑似ボーナス状態の
残りの継続ゲーム数が設定される。主側MPU72は継続ゲーム数カウンタ131を確認
することにより疑似ボーナス状態であるか否かを特定するとともに当該疑似ボーナス状態
の残りの継続ゲーム数を特定する。

【0787】

次に移行条件ゲーム数を決定するための処理を実行する。移行条件ゲーム数とは、今回
の疑似ボーナス状態においてART状態ST9への移行当選となるために必要な疑似ボー
ナス状態の継続ゲーム数のことである。つまり、疑似ボーナス状態の継続ゲーム数が移行
条件ゲーム数を超えることで当該疑似ボーナス状態の終了後にART状態ST9への移行
が発生することとなる。

【0788】

移行条件ゲーム数を決定するための処理として具体的には、まず主側ROM73から移
行条件ゲーム数テーブルを読み出す（ステップS4304）。移行条件ゲーム数テーブル
は、「1」～「6」の設定値や今回のボーナス前兆状態の発生契機となった役の抽選処理
（図16）の結果に関係なく1種類のみ用意されている。移行条件ゲーム数テーブルには
、移行条件ゲーム数が複数種類設定されている。図80（b）は移行条件ゲーム数テー
ブルを説明するための説明図である。移行条件ゲーム数テーブルには、図80（b）に示
すように移行条件ゲーム数として33ゲームと、41ゲームと、49ゲームとが設定されて
いる。また、移行条件ゲーム数テーブルにおいては33ゲームの選択確率が5%に設定さ
れており、41ゲームの選択確率が10%に設定されており、49ゲームの選択確率が8
5%に設定されている。

【0789】

ここで、これら移行条件ゲーム数はいずれも、図80（a）に示すように初期継続ゲー
ム数テーブルに設定されている初期継続ゲーム数と一致する。また、初期継続ゲーム
数テーブルには初期継続ゲーム数として50ゲームが設定されており、当該50ゲームは移行
条件ゲーム数テーブルに設定されているいずれの移行条件ゲーム数よりも多いゲーム数と
なっている。既に説明したとおり疑似ボーナス状態の継続ゲーム数が移行条件ゲーム
数を超えることで当該疑似ボーナス状態の終了後にART状態ST9への移行が発生する。し

たがって、移行条件ゲーム数として33ゲームが選択された場合には初期継続ゲーム数として41ゲーム、49ゲーム又は50ゲームが選択された段階でART状態ST9への移行が確定し、移行条件ゲーム数として41ゲームが選択された場合には初期継続ゲーム数として49ゲーム又は50ゲームが選択された段階でART状態ST9への移行が確定し、移行条件ゲーム数として49ゲームが選択された場合には初期継続ゲーム数として50ゲームが選択された段階でART状態ST9への移行が確定する。

【0790】

その後、乱数取得処理を実行する（ステップS4305）。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。移行条件ゲーム数の抽選処理では第1～第12共用乱数回路101a～101lのうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第1～第12ラッチレジスタ103a～103lのうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第1～第12共用乱数回路101a～101lにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第1～第12共用乱数回路101a～101lにより対応する第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数を取得することとなる。

【0791】

ステップS4305にて取得した乱数をステップS4304にて読み出した移行条件ゲーム数テーブルに対して照合することにより、今回の疑似ボーナス状態の移行条件ゲーム数を選択し、その選択した移行条件ゲーム数を主側RAM74に設けられた移行条件ゲーム数カウンタ132に設定する（ステップS4306）。つまり、図81の説明図に示すように本実施形態では主側RAM74に移行条件ゲーム数カウンタ132が設けられている。移行条件ゲーム数カウンタ132には残りの移行条件ゲーム数が設定される。疑似ボーナス状態において1ゲームが消化される度に移行条件ゲーム数カウンタ132の値は1減算され、移行条件ゲーム数カウンタ132に記憶されている残りの移行条件ゲーム数を疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数が超えた場合にART状態ST9への移行が確定することとなる。

【0792】

その後、継続ゲーム数カウンタ131に記憶されている疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数が移行条件ゲーム数カウンタ132に記憶されている残りの移行条件ゲーム数を超えているか否かを判定する（ステップS4307）。ステップS4307にて肯定判定をした場合、主側RAM74に設けられたART当選フラグに「1」をセットする（ステップS4308）。ART当選フラグは疑似ボーナス状態においてART状態ST9への移行が確定したか否かを主側MPU72にて特定するためのフラグである。

【0793】

次に、主側MPU72にて実行される疑似ボーナス中のゲーム開始時処理について、図82のフローチャートを参照しながら説明する。なお、疑似ボーナス中のゲーム開始時処理は役の抽選処理（図16）において役の当否判定が完了した後に実行される。

【0794】

役の抽選処理（図16）にて「4」～「8」、「15」、「16」の当選番号が設定された場合（ステップS4102：YES）、主側RAM74のART当選フラグに「1」がセットされていないのであれば（ステップS4402：NO）、疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数の上乘せ抽選処理を実行する。当該上乘せ抽選処理ではまず今回の役の抽選処理（図16）にて設定された当選番号に対応する第1上乘せテーブルを主側ROM73から読み出す（ステップS4403）。この場合、当選確率が低い当選番号の方が上乘せ当選となる確率が高くなるように第1上乘せテーブルが設定されているとともに当選確率が低い当選番号の方が上乘せ当選時における上乘せゲーム数の期待値が多くなるように第1上乘せテーブルが設定されている。

【0795】

図 8 3 (a) は第 1 上乗せテーブルを説明するための説明図である。第 1 上乗せテーブルは図 8 3 (a) に示すように、役の抽選処理 (図 1 6) にて設定された当選番号が「 4 」又は「 5 」である場合には上乗せ当選とならない確率が 9 0 % となり、 8 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率が 1 0 % となるように設定されており、役の抽選処理 (図 1 6) にて設定された当選番号が「 6 」又は「 7 」である場合には上乗せ当選とならない確率が 7 0 % となり、 8 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率が 2 5 % となり、 2 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率が 5 % となるように設定されており、役の抽選処理 (図 1 6) にて設定された当選番号が「 8 」である場合には上乗せ当選とならない確率が 1 0 % となり、 8 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率が 7 0 % となり、 5 2 ゲームの上乗せゲーム数、 1 0 2 ゲームの上乗せゲーム数、 2 0 2 ゲームの上乗せゲーム数及び 3 0 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率がそれぞれ 5 % となるように設定されており、役の抽選処理 (図 1 6) にて設定された当選番号が「 1 5 」又は「 1 6 」である場合には 8 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率が 5 0 % となり、 2 2 ゲームの上乗せゲーム数、 3 2 ゲームの上乗せゲーム数、 5 2 ゲームの上乗せゲーム数及び 1 0 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率がそれぞれ 5 % となり、 2 0 2 ゲームの上乗せゲーム数及び 3 0 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率がそれぞれ 1 5 % となるように設定されている。

【 0 7 9 6 】

上記のとおり上乗せゲーム数として 8 ゲーム又は 2 2 ゲーム以上が設定されている。このうち 2 2 ゲーム以上の上乗せゲーム数が選択された場合にはその時点で A R T 状態 S T 9 への移行が確定することとなる。つまり、初期継続ゲーム数の最低ゲーム数が 3 3 ゲームであるのに対して移行条件ゲーム数の最高ゲーム数が 4 9 ゲームであるため、 2 2 ゲーム以上の上乗せが発生した場合には疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数が確実に残りの移行条件ゲーム数を超えることになるからである。

【 0 7 9 7 】

これに対して 8 ゲームの上乗せゲーム数が選択されたとしても A R T 状態 S T 9 への移行が確定しない場合がある。例えば移行条件ゲーム数として疑似ボーナス状態の開始時に 4 9 ゲームが選択された場合、初期継続ゲーム数が 3 3 ゲームである状況で 8 ゲーム上乗せが 2 回発生したとしても疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数は残りの移行条件ゲーム数を超えない。また、移行条件ゲーム数として疑似ボーナス状態の開始時に 4 9 ゲームが選択された場合、初期継続ゲーム数が 4 1 ゲームである状況で 8 ゲーム上乗せが 1 回発生したとしても疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数は残りの移行条件ゲーム数を超えない。このような事情において A R T 状態 S T 9 への移行が確定しない可能性がある上乗せゲーム数として 8 ゲームのみが設定されていることにより、上乗せゲーム数が発生したとしても A R T 状態 S T 9 への移行が確定しない場合には当該 A R T 状態 S T 9 への移行に対応しない態様による分岐演出の実行期間を単に追加するだけでよい。ため、上乗せゲーム数が発生した場合における演出の調整を行い易くなる。

【 0 7 9 8 】

疑似ボーナス中のゲーム開始時処理 (図 8 2) の説明に戻り、ステップ S 4 4 0 3 にて第 1 上乗せテーブルを読み出した後は、乱数取得処理を実行する (ステップ S 4 4 0 4) 。乱数取得処理の処理内容は図 1 5 を利用して既に説明したとおりである。疑似ボーナス状態の継続ゲーム数の上乗せ抽選処理では第 1 ~ 第 1 2 共用乱数回路 1 0 1 a ~ 1 0 1 l のうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第 1 ~ 第 1 2 ラッチレジスタ 1 0 3 a ~ 1 0 3 l のうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第 1 ~ 第 1 2 共用乱数回路 1 0 1 a ~ 1 0 1 l においては「 0 」 ~ 「 2 5 5 」の乱数を生成しており、スタートレバー 4 1 の操作を確認して通常処理 (図 1 2) のステップ S 3 0 4 にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第 1 ~ 第 1 2 共用乱数回路 1 0 1 a ~ 1 0 1 l により対応する第 1 ~ 第 1 2 ラッチレジスタ 1 0 3 a ~ 1 0 3 l に書き込まれた乱数を取得することとなる。

【 0 7 9 9 】

ステップ S 4 4 0 4 にて取得した乱数をステップ S 4 4 0 3 にて読み出した第 1 上乗せテーブルに対して照合した結果、いずれかの上乗せゲーム数が選択された場合（ステップ S 4 4 0 5 : Y E S）、継続ゲーム数カウンタ 1 3 1 に記憶されている疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数と今回選択した上乗せゲーム数との和が移行条件ゲーム数カウンタ 1 3 2 に記憶されている残りの移行条件ゲーム数よりも大きい値であるか否かを判定する（ステップ S 4 4 0 6）。ステップ S 4 4 0 6 にて否定判定をした場合、未だ A R T 状態 S T 9 への移行が確定していないことを意味するため、今回選択された上乗せゲーム数の値を継続ゲーム数カウンタ 1 3 1 に加算する（ステップ S 4 4 0 7）。この場合、分岐演出の実行期間の発生回数に余裕がある状況で 8 ゲームの上乗せが発生したことを意味するため、分岐演出の実行期間が 1 回加算されたことになる。

10

【0800】

ステップ S 4 4 0 6 にて肯定判定をした場合、A R T 状態 S T 9 への移行が確定したことを意味する。この場合、主側 R A M 7 4 の A R T 当選フラグに「1」をセットする（ステップ S 4 4 0 8）。その後、主側 R A M 7 4 の A R T ゲーム数カウンタ 1 2 1 に今回選択された上乗せゲーム数の値を加算する（ステップ S 4 4 0 9）。つまり、A R T 状態 S T 9 への移行が確定した段階で、その移行確定の契機となった上乗せゲーム数も含めて、上乗せゲーム数は疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数としてではなく A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数として加算される。これにより、A R T 状態 S T 9 が長く継続し易くなるようにすることが可能となる。

【0801】

20

一方、A R T 当選フラグに既に「1」がセットされている場合（ステップ S 4 4 0 2 : Y E S）、A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数の上乗せ抽選処理を実行する。当該上乗せ抽選処理ではまず今回の役の抽選処理（図 1 6）にて設定された当選番号に対応する第 2 上乗せテーブルを主側 R O M 7 3 から読み出す（ステップ S 4 4 1 0）。この場合、当選確率が低い当選番号の方が上乗せ当選となる確率が高くなるように第 2 上乗せテーブルが設定されているとともに当選確率が低い当選番号の方が上乗せ当選時における上乗せゲーム数の期待値が多くなるように第 2 上乗せテーブルが設定されている。

【0802】

図 8 3（b）は第 2 上乗せテーブルを説明するための説明図である。第 2 上乗せテーブルは図 8 3（b）に示すように、役の抽選処理（図 1 6）にて設定された当選番号が「4」又は「5」である場合には上乗せ当選とならない確率が 9 0 % となり、1 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率が 1 0 % となるように設定されており、役の抽選処理（図 1 6）にて設定された当選番号が「6」又は「7」である場合には上乗せ当選とならない確率が 7 0 % となり、1 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率が 1 0 % となり、2 2 ゲームの上乗せゲーム数、3 2 ゲームの上乗せゲーム数、5 2 ゲームの上乗せゲーム数及び 1 0 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率がそれぞれ 5 % となるように設定されており、役の抽選処理（図 1 6）にて設定された当選番号が「8」である場合には上乗せ当選とならない確率が 1 0 % となり、1 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率が 5 0 % となり、2 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率が 1 0 % となり、3 2 ゲームの上乗せゲーム数及び 5 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率がそれぞれ 5 % となり、1 0 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率が 1 0 % となり、2 0 2 ゲームの上乗せゲーム数及び 3 0 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率がそれぞれ 5 % となるように設定されており、役の抽選処理（図 1 6）にて設定された当選番号が「15」又は「16」である場合には 2 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率が 3 0 % となり、3 2 ゲームの上乗せゲーム数及び 5 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率がそれぞれ 1 0 % となり、1 0 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率が 2 0 % となり、2 0 2 ゲームの上乗せゲーム数及び 3 0 2 ゲームの上乗せゲーム数が選択される確率がそれぞれ 1 5 % となるように設定されている。

30

40

【0803】

上記のとおり第 2 上乗せテーブルが選択された場合、上乗せ当選となる確率は第 1 上乗

50

せテーブルが選択された場合と同一である。しかしながら、上乗せ当選となった場合における上乗せゲーム数の期待値は第2上乗せテーブルの方が第1上乗せテーブルよりも多くなるように設定されている。これにより、疑似ボーナス状態の途中でART状態ST9への移行が確定することの有利度を高めることが可能となる。また、第1上乗せテーブルにおいては上乗せゲーム数の最小ゲーム数が8ゲームであるのに対して、第2上乗せテーブルにおいては上乗せゲーム数の最小ゲーム数が12ゲームである。この点からも疑似ボーナス状態の途中でART状態ST9への移行が確定することの有利度を高めることが可能となる。

【0804】

疑似ボーナス中のゲーム開始時処理（図82）の説明に戻り、ステップS4410にて第2上乗せテーブルを読み出した後は、乱数取得処理を実行する（ステップS4411）。乱数取得処理の処理内容は図15を利用して既に説明したとおりである。ART状態ST9の残りの継続ゲーム数の上乗せ抽選処理では第1～第12共用乱数回路101a～101lのうち現状の乱数ポインタに対応する乱数回路から第1～第12ラッチレジスタ103a～103lのうち対応するラッチレジスタに書き込まれた乱数を取得する。詳細には、既に説明したとおり第1～第12共用乱数回路101a～101lにおいては「0」～「255」の乱数を生成しており、スタートレバー41の操作を確認して通常処理（図12）のステップS304にて肯定判定をしたタイミングで現状の乱数ポインタに対応する第1～第12共用乱数回路101a～101lにより対応する第1～第12ラッチレジスタ103a～103lに書き込まれた乱数を取得することとなる。

【0805】

ステップS4411にて取得した乱数をステップS4410にて読み出した第2上乗せテーブルに対して照合した結果、いずれかの上乗せゲーム数が選択された場合（ステップS4412：YES）、主側RAM74のARTゲーム数カウンタ121に今回選択された上乗せゲーム数の値を加算する（ステップS4413）。

【0806】

ステップS4407の処理を実行した場合、ステップS4409の処理を実行した場合、又はステップS4413の処理を実行した場合、ゲーム数の上乗せが発生したことを示す上乗せ発生コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS4414）。上乗せ発生コマンドには今回選択された上乗せゲーム数の情報が設定されるとともに、今回の上乗せゲーム数が疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数及びART状態ST9の残りの継続ゲーム数のうちいずれの加算対象となったのかを示す情報が設定される。演出側MPU92は上乗せ発生コマンドを受信した場合、今回の上乗せに対応する態様による演出の実行制御を行う。これについては後に詳細に説明する。

【0807】

次に、主側MPU72にて実行される疑似ボーナス進行用処理について、図84のフローチャートを参照しながら説明する。

【0808】

疑似ボーナス進行用処理は疑似ボーナスの管理処理（図78）におけるステップS4214にて実行されるものであり、疑似ボーナス管理処理は1ゲームにおけるリール32L、32M、32Rの回転が全て停止した後に実行される。つまり、疑似ボーナス進行用処理が実行される状況は、疑似ボーナス状態において1ゲームが消化された状況である。したがって、まず主側RAM74の継続ゲーム数カウンタ131の値を1減算し（ステップS4501）、その後主側RAM74の移行条件ゲーム数カウンタ132の値を1減算する（ステップS4502）。

【0809】

その後、継続ゲーム数カウンタ131の値が「0」であるか否かを判定する（ステップS4503）。ステップS4503にて肯定判定をした場合、疑似ボーナス状態の終了タイミングであることを意味する。この場合、主側RAM74のART当選フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、疑似ボーナス状態においてART状態ST

9 への移行が確定したか否かを判定する（ステップ S 4 5 0 4）。

【0810】

A R T 当選フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 4 5 0 4：Y E S）、A R T 開始用処理を実行する（ステップ S 4 5 0 5）。A R T 開始用処理では、遊技終了時の対応処理（図 3 2）にてステップ S 1 2 0 7 の A R T 状態処理が実行されるようにするための主側 R A M 7 4 の情報の設定を行う。これにより、遊技状態が A R T 状態 S T 9 となる。また、A R T 開始用処理では、主側 R A M 7 4 の A R T ゲーム数カウンタ 1 2 1 に A R T 状態 S T 9 の開始ゲーム数である 5 0 ゲームの情報を加算する。

【0811】

その後、A R T 状態 S T 9 が開始されることを示す A R T 開始コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 4 5 0 6）。演出側 M P U 9 2 は A R T 開始コマンドを受信した場合、A R T 状態 S T 9 が開始されることに対応する演出の実行を可能とする A R T 開始演出テーブル及び A R T 状態 S T 9 に対応する演出の実行を可能とする A R T 演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。まず A R T 開始演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われた後に、A R T 演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にてまず A R T 開始演出が実行された後に A R T 演出が実行される。また、演出側 M P U 9 2 は A R T 開始コマンドを受信した場合、演出側 R A M 9 4 の A R T 減算対象カウンタ 1 2 5 及び表示用カウンタ 1 2 6 のそれぞれに A R T 状態 S T 9 の開始ゲーム数である 5 0 ゲームの情報を加算する。これにより、A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数として 5 0 ゲームの表示が画像表示装置 6 3 にて行われる。

【0812】

ここで、疑似ボーナス状態においては A R T 状態 S T 9 への移行が確定することで、ゲーム数の上乗せ条件の成立に対して主側 R A M 7 4 の A R T ゲーム数カウンタ 1 2 1 が加算されることで A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数が上乗せされる。これに対して、当該上乗せゲーム数は演出側 M P U 9 2 において演出側 R A M 9 4 のストックゲーム数カウンタ 1 2 7 への加算対象となる。そして、A R T 状態 S T 9 の開始タイミングにおいては、そのストックゲーム数カウンタ 1 2 7 に加算されたゲーム数は A R T 減算対象カウンタ 1 2 5 及び表示用カウンタ 1 2 6 にシフトされない。したがって、疑似ボーナス状態において A R T 状態 S T 9 への移行が確定した状況で上乗せされた分のゲーム数は A R T 状態 S T 9 の開始時には遊技者に報知されることはなく、当該 A R T 状態 S T 9 の途中のタイミングで遊技者に報知される。これにより、A R T 状態 S T 9 の途中でゲーム数の上乗せが報知される頻度を高めることが可能となる。

【0813】

一方、A R T 当選フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 4 5 0 4：N O）、疑似ボーナス状態において A R T 状態 S T 9 への移行が確定しなかったことを意味する。この場合、A R T 状態 S T 9 への移行が生じることなく疑似ボーナス状態が終了したことを示す疑似ボーナス終了コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 4 5 0 7）。演出側 M P U 9 2 は疑似ボーナス終了コマンドを受信した場合、疑似ボーナス状態が終了されることに対応する演出の実行を可能とするボーナス終了演出テーブル及び通常遊技状態 S T 1 に対応する通常演出の実行を可能とする通常演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。まずボーナス終了演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われた後に、通常演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にてまずボーナス終了演出が実行された後に通常演出が実行される。

【0814】

図 8 5 のタイムチャートを参照しながら、疑似ボーナス状態において A R T 当選フラグの状況に応じて上乗せゲーム数の扱いが変化する様子について説明する。図 8 5（a）は

疑似ボーナス状態の実行期間を示し、図 8 5 (b) は A R T 状態 S T 9 の実行期間を示し、図 8 5 (c) は A R T 当選フラグの状態を示し、図 8 5 (d) は上乗せ発生タイミングを示し、図 8 5 (e) は主側 R A M 7 4 の継続ゲーム数カウンタ 1 3 1 への加算タイミングを示し、図 8 5 (f) は主側 R A M 7 4 の A R T ゲーム数カウンタ 1 2 1 への加算タイミングを示す。

【0815】

まず疑似ボーナス状態において A R T 状態 S T 9 への移行が確定しない場合について説明する。

【0816】

t 1 のタイミングで図 8 5 (a) に示すように疑似ボーナス状態が開始される。疑似ボーナス状態の開始時には当該疑似ボーナス状態の初期継続ゲーム数が決定されるため、当該 t 1 のタイミングで図 8 5 (e) に示すように継続ゲーム数カウンタ 1 3 1 に初期継続ゲーム数が加算される。但し、当該初期継続ゲーム数は移行条件ゲーム数以下であるため、図 8 5 (c) に示すように疑似ボーナス状態の開始時には A R T 当選フラグに「1」はセットされない。

【0817】

その後、疑似ボーナス状態の実行途中である t 2 のタイミング及び t 3 のタイミングのそれぞれで図 8 5 (d) に示すように上乗せ発生タイミングとなる。但し、これらタイミングのいずれにおいても疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数が残りの移行条件ゲーム数を上回らない。したがって、図 8 5 (e) に示すように t 2 のタイミング及び t 3 のタイミングのそれぞれにて継続ゲーム数カウンタ 1 3 1 に上乗せゲーム数が加算される。また、図 8 5 (c) に示すように t 2 のタイミング及び t 3 のタイミングのいずれにおいても A R T 当選フラグに「1」がセットされない。

【0818】

その後、t 4 のタイミングで図 8 5 (a) に示すように疑似ボーナス状態が終了する。この場合、図 8 5 (c) に示すように A R T 当選フラグに「1」がセットされていないため、図 8 5 (b) に示すように A R T 状態 S T 9 への移行は発生しない。

【0819】

次に、疑似ボーナス状態の途中で A R T 状態 S T 9 への移行が確定する場合について説明する。

【0820】

t 5 のタイミングで図 8 5 (a) に示すように疑似ボーナス状態が開始される。疑似ボーナス状態の開始時には当該疑似ボーナス状態の初期継続ゲーム数が決定されるため、当該 t 5 のタイミングで図 8 5 (e) に示すように継続ゲーム数カウンタ 1 3 1 に初期継続ゲーム数が加算される。但し、当該初期継続ゲーム数は移行条件ゲーム数以下であるため、図 8 5 (c) に示すように疑似ボーナス状態の開始時には A R T 当選フラグに「1」はセットされない。

【0821】

その後、疑似ボーナス状態の実行途中である t 6 のタイミングで図 8 5 (d) に示すように上乗せ発生タイミングとなる。当該上乗せゲーム数が疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数に加算されることにより、当該残りの継続ゲーム数が残りの移行条件ゲーム数を上回ることになる。したがって、t 6 のタイミングで図 8 5 (c) に示すように A R T 当選フラグに「1」がセットされるとともに、今回の上乗せゲーム数は図 8 5 (f) に示すように A R T ゲーム数カウンタ 1 2 1 に加算される。

【0822】

その後、t 7 のタイミングで図 8 5 (d) に示すように上乗せ発生タイミングとなる。この場合、図 8 5 (c) に示すように既に A R T 当選フラグに「1」がセットされているため、今回の上乗せゲーム数は図 8 5 (f) に示すように A R T ゲーム数カウンタ 1 2 1 に加算される。

【0823】

その後、t 8のタイミングで図85(a)に示すように疑似ボーナス状態が終了する。この場合、図85(c)に示すようにART当選フラグに「1」がセットされているため、図85(b)に示すようにART状態ST9に移行する。

【0824】

次に、疑似ボーナス状態が開始される場合にART状態ST9への移行が確定する場合について説明する。

【0825】

t 9のタイミングで図85(a)に示すように疑似ボーナス状態が開始される。疑似ボーナス状態の開始時には当該疑似ボーナス状態の初期継続ゲーム数が決定されるため、当該t 9のタイミングで図85(e)に示すように継続ゲーム数カウンタ131に初期継続ゲーム数が加算される。この場合に、当該初期継続ゲーム数が移行条件ゲーム数を上回る。したがって、t 9のタイミングで図85(c)に示すようにART当選フラグに「1」がセットされる。

10

【0826】

その後、t 10のタイミング及びt 11のタイミングのそれぞれで図85(d)に示すように上乗せ発生タイミングとなる。この場合、図85(c)に示すように既にART当選フラグに「1」がセットされているため、これら各タイミングの上乗せゲーム数は図85(f)に示すようにARTゲーム数カウンタ121に加算される。

【0827】

その後、t 12のタイミングで図85(a)に示すように疑似ボーナス状態が終了する。この場合、図85(c)に示すようにART当選フラグに「1」がセットされているため、図85(b)に示すようにART状態ST9に移行する。

20

【0828】

次に、演出側MPU92にて実行される疑似ボーナス用の演出制御処理について、図86のフローチャートを参照しながら説明する。なお、疑似ボーナス用の演出制御処理は疑似ボーナス状態において比較的短い周期(例えば4ミリ秒)で繰り返し実行される。

【0829】

主側MPU72から疑似ボーナス開始コマンドを受信している場合(ステップS4601: YES)、分岐前演出の開始設定処理を実行する(ステップS4602)。分岐前演出の開始設定処理では、分岐前演出の実行を可能とする分岐前演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。分岐前演出テーブルは25ゲームに亘って継続する分岐前演出の実行を可能とする情報が設定されている。分岐前演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の時刻制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて25ゲームに亘って分岐前演出が実行される。

30

【0830】

その後、疑似ボーナス開始コマンドに設定されている初期継続ゲーム数の情報から今回の疑似ボーナス状態において発生する分岐演出の発生回数を把握し、その把握した分岐演出の発生回数の情報を演出側RAM94に設けられた分岐演出カウンタに設定する(ステップS4603)。演出側MPU92は分岐前演出の終了後に分岐演出カウンタの値が「0」となるまで分岐演出を実行させる。

40

【0831】

その後、疑似ボーナス開始コマンドに設定されている初期継続ゲーム数が同じく疑似ボーナス開始コマンドに設定されている移行条件ゲーム数を上回っているか否かを判定することで、疑似ボーナス状態の開始時においてART状態ST9への移行が確定しているか否かを判定する(ステップS4604)。ステップS4604にて否定判定をした場合、ART非当選用の分岐演出の設定処理を実行する(ステップS4605)。当該設定処理では、現状実行予定の分岐演出の回数が1回であれば、当該分岐演出の結果が味方キャラクターの敗北となる敗北演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。この場合、演出側MPU92は分岐前演出テーブルによる演出の実行制御

50

を終了した後は、敗北演出テーブルによる演出の実行制御を行う。また、当該設定処理では、現状実行予定の分岐演出の回数が複数回であれば、最終回よりも前の実行回の分岐演出の結果が引き分けとなる引き分け演出テーブルを当該実行回の数分だけ演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させ、最終回の分岐演出の結果が味方キャラクタの敗北となる敗北演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。この場合、演出側 M P U 9 2 は分岐前演出テーブルによる演出の実行制御を終了した後は、引き分け演出テーブルによる演出の実行制御を当該引き分け演出テーブルが演出側 R A M 9 4 に記憶されている数分実行し、その後に敗北演出テーブルによる演出の実行制御を行う。

【0832】

ステップ S 4 6 0 4 にて肯定判定をした場合、A R T 当選用の分岐演出の設定処理を実行する（ステップ S 4 6 0 6）。疑似ボーナス状態の開始時に A R T 状態 S T 9 への移行が確定する場合というのは、初期継続ゲーム数として 4 1 ゲーム、4 9 ゲーム及び 5 0 ゲームのいずれかが選択された場合であり、4 1 ゲームであれば分岐演出が 2 回実行され、4 9 ゲーム又は 5 0 ゲームであれば分岐演出が 3 回実行される。つまり、A R T 当選用の分岐演出の設定処理が実行される場合、分岐演出が 2 回以上実行されることとなる。この場合に、当該設定処理では、最終回よりも前の実行回の分岐演出の結果が引き分けとなる引き分け演出テーブルを当該実行回の数分だけ演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させ、最終回の分岐演出の結果が味方キャラクタの勝利となる勝利演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。この場合、演出側 M P U 9 2 は分岐前演出テーブルによる演出の実行制御を終了した後は、引き分け演出テーブルによる演出の実行制御を当該引き分け演出テーブルが演出側 R A M 9 4 に記憶されている数分実行し、その後に勝利演出テーブルによる演出の実行制御を行う。

【0833】

その後、演出側 R A M 9 4 に設けられた A R T 当選済みフラグに「1」をセットする（ステップ S 4 6 0 7）。A R T 当選済みフラグは今回の疑似ボーナス状態において既に A R T 状態 S T 9 への移行が確定していることを演出側 M P U 9 2 にて特定するためのフラグである。

【0834】

疑似ボーナス用の演出制御処理では、新たな 1 ゲームが実行されて分岐前演出の更新タイミングとなっている場合（ステップ S 4 6 0 8：Y E S）、分岐前演出の更新設定処理を実行する（ステップ S 4 6 0 9）。当該更新設定処理では、現状参照対象となっている分岐前演出テーブルにおいて参照すべき範囲を 1 ゲームの新たな開始に応じて変更する処理を実行する。これにより、分岐前演出の実行内容が当該分岐前演出の継続ゲーム数に応じて変化することとなる。また、当該更新設定処理では、分岐前演出の終了タイミングとなっている場合、演出側 R A M 9 4 において次の参照対象として設定されているいずれかの種類の分岐演出テーブルに従って演出の実行制御を開始する。これにより、最初の実行回の分岐演出が開始される。

【0835】

疑似ボーナス用の演出制御処理では、主側 M P U 7 2 から上乗せ発生コマンドを受信している場合（ステップ S 4 6 1 0：Y E S）、演出側 R A M 9 4 の A R T 当選済みフラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 4 6 1 1：N O）、今回受信した上乗せ発生コマンドに A R T 状態 S T 9 の残りの継続ゲーム数が加算対象となっていることを示す情報が設定されているか否かを判定することで、今回のゲームにて A R T 状態 S T 9 への移行が確定したか否かを判定する（ステップ S 4 6 1 2）。

【0836】

ステップ S 4 6 1 2 にて否定判定をした場合、A R T 非当選用の分岐演出の調整処理を実行する（ステップ S 4 6 1 3）。ゲーム数の上乗せが発生したものの A R T 状態 S T 9 への移行が確定しない場合というのは、今回の上乗せゲーム数が 8 ゲームであることを意味する。したがって、A R T 非当選用の分岐演出の調整処理では、引き分け結果となる分

10

20

30

40

50

岐演出の1実行回が敗北結果となる分岐演出の実行回の前に追加されるようにするための調整を行う。具体的には、敗北演出テーブルによる演出の実行制御を行う前の段階であれば、当該敗北演出テーブルによる演出の実行制御が行われる前に実行対象となるように引き分け演出テーブルを演出側RAM94に記憶させる。また、敗北演出テーブルによる演出の実行制御を行っている段階であれば、当該敗北演出テーブルの内容を最終的に引き分け結果となる内容に修正するとともにその後に実行対象となるように敗北演出テーブルを演出側RAM94に記憶させる。

【0837】

ステップS4612にて肯定判定をした場合、ART当選用の分岐演出の調整処理を実行する(ステップS4614)。ゲーム数の上乗せが発生してART状態ST9への移行が確定する場合、今回の上乗せゲーム数はART状態ST9の残りの継続ゲーム数に加算される。したがって、ART当選用の分岐演出の調整処理では、敗北結果となる分岐演出の内容が勝利結果となる分岐演出の内容に変更されるようにする。具体的には、敗北演出テーブルによる演出の実行制御を行う前の段階であれば、当該敗北演出テーブルを勝利演出テーブルに変更する。また、敗北演出テーブルによる演出の実行制御を行っている段階であれば、当該敗北演出テーブルの内容を最終的に勝利結果となる内容に修正する。その後、演出側RAM94のART当選済みフラグに「1」をセットし(ステップS4615)、今回受信した上乗せ発生コマンドに設定されている上乗せゲーム数に対応する値を演出側RAM94のストックゲーム数カウンタ127に加算する(ステップS4616)。

【0838】

ART当選済みフラグに「1」がセットされている状況において上乗せ発生コマンドを受信した場合、ステップS4611にて肯定判定をする。この場合、今回受信した上乗せ発生コマンドに設定されている上乗せゲーム数に対応する値を演出側RAM94のストックゲーム数カウンタ127に加算する(ステップS4616)。

【0839】

疑似ボーナス用の演出制御処理では、新たな1ゲームが実行されて分岐演出の更新タイミングとなっている場合(ステップS4617:YES)、分岐演出の更新設定処理を実行する(ステップS4618)。当該更新設定処理では、現状参照対象となっている分岐演出テーブル(引き分け演出テーブル、敗北演出テーブル又は勝利演出テーブル)において参照すべき範囲を1ゲームの新たな開始に応じて変更する処理を実行する。これにより、分岐演出の実行内容が当該分岐演出の継続ゲーム数に応じて変化することとなる。また、当該更新設定処理では、1実行回の方岐演出の終了タイミングとなった場合であって実行対象の方岐演出の実行回が残っている場合、演出側RAM94において次の参照対象として設定されているいずれかの種類の分岐演出テーブルに従って演出の実行制御を開始する。

【0840】

図87のタイムチャートを参照しながら、疑似ボーナス状態において分岐前演出及び分岐演出が実行される様子について説明する。図87(a)は疑似ボーナス状態の実行期間を示し、図87(b)はART状態ST9の実行期間を示し、図87(c)は分岐前演出の実行期間を示し、図87(d)は分岐演出の実行期間を示し、図87(e)は上乗せ発生コマンドを演出側MPU92が受信するタイミングを示し、図87(f)は分岐演出の1実行回の追加タイミングを示し、図87(g)は分岐演出の内容の修正タイミングを示す。

【0841】

まず疑似ボーナス状態においてART状態ST9への移行が確定しない場合について説明する。

【0842】

t1のタイミングで図87(a)に示すように疑似ボーナス状態が開始される。また、初期継続ゲーム数として33ゲームが選択されたことにより、この時点では今回の疑似ボーナス状態における分岐演出の実行予定回数は1回となっている。また、初期継続ゲーム

数として33ゲームが選択されているのに対して、移行条件ゲーム数は41ゲームに設定されているため、当該開始タイミングではART状態ST9への移行は確定しない。また、t1のタイミングで図87(c)に示すように分岐前演出が開始される。

【0843】

その後、分岐前演出が実行されている状況であるt2のタイミングで図87(e)に示すように主側MPU72から上乗せ発生コマンドを受信する。この場合、当該上乗せ発生コマンドに設定されている上乗せゲーム数は8ゲームである。したがって、当該上乗せゲーム数が発生したとしても疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数は残りの移行条件ゲーム数を上回らない。よって、当該t2のタイミングで図87(f)に示すように今回の上乗せゲーム数の発生を契機として分岐演出の実行予定回数が1回追加され、分岐演出の実行予定回数は2回となる。

10

【0844】

その後、t3のタイミングで図87(c)に示すように分岐前演出が終了する。そして、図87(d)に示すように、当該t3のタイミング～t4のタイミングに亘って引き分け結果となる分岐演出の1実行回が実行されるとともに、t5のタイミング～t6のタイミングに亘って敗北結果となる分岐演出の1実行回が実行される。当該敗北結果となる分岐演出が終了するt6のタイミングで図87(a)に示すように疑似ボーナス状態が終了する。この場合、ART状態ST9への移行が確定していないため、図87(b)に示すようにART状態ST9への移行は発生しない。

【0845】

20

次に、分岐前演出が実行されている途中でART状態ST9への移行が確定する場合について説明する。

【0846】

t7のタイミングで図87(a)に示すように疑似ボーナス状態が開始される。また、初期継続ゲーム数として33ゲームが選択されたことにより、この時点では今回の疑似ボーナス状態における分岐演出の実行予定回数は1回となっている。また、初期継続ゲーム数として33ゲームが選択されているのに対して、移行条件ゲーム数は41ゲームに設定されているため、当該開始タイミングではART状態ST9への移行は確定しない。また、t7のタイミングで図87(c)に示すように分岐前演出が開始される。

【0847】

30

その後、分岐前演出が実行されている状況であるt8のタイミングで図87(e)に示すように主側MPU72から上乗せ発生コマンドを受信する。この場合、当該上乗せ発生コマンドに設定されている上乗せゲーム数は22ゲームである。したがって、当該上乗せゲーム数の発生によって疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数が残りの移行条件ゲーム数を上回ることとなる。よって、当該t8のタイミングで図87(g)に示すように実行予定となっている敗北結果に対応する分岐演出の内容を勝利結果に修正する。

【0848】

その後、t9のタイミングで図87(c)に示すように分岐前演出が終了する。そして、図87(d)に示すように、当該t9のタイミング～t10のタイミングに亘って勝利結果となる分岐演出の1実行回が実行される。当該勝利結果となる分岐演出が終了するt10のタイミングで図87(a)に示すように疑似ボーナス状態が終了する。この場合、ART状態ST9への移行が確定しているため、図87(b)に示すようにART状態ST9に移行する。

40

【0849】

次に、敗北結果となる分岐演出が実行されている途中でART状態ST9への移行が確定する場合について説明する。

【0850】

t11のタイミングで図87(a)に示すように疑似ボーナス状態が開始される。また、初期継続ゲーム数として33ゲームが選択されたことにより、この時点では今回の疑似ボーナス状態における分岐演出の実行予定回数は1回となっている。また、初期継続ゲー

50

ム数として33ゲームが選択されているのに対して、移行条件ゲーム数は41ゲームに設定されているため、当該開始タイミングではART状態ST9への移行は確定しない。また、t11のタイミングで図87(c)に示すように分岐前演出が開始される。

【0851】

その後、分岐前演出が実行されている状況であるt12のタイミングで図87(e)に示すように主側MPU72から上乗せ発生コマンドを受信する。この場合、当該上乗せ発生コマンドに設定されている上乗せゲーム数は8ゲームである。したがって、当該上乗せゲーム数が発生したとしても疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数は残りの移行条件ゲーム数を上回らない。よって、当該t12のタイミングで図87(f)に示すように今回の上乗せゲーム数の発生を契機として分岐演出の実行予定回数が1回追加され、分岐演出の実行予定回数は2回となる。

10

【0852】

その後、t13のタイミングで図87(c)に示すように分岐前演出が終了する。そして、図87(d)に示すように、当該t13のタイミング～t14のタイミングに亘って引き分け結果となる分岐演出の1実行回が実行され、その後にt15のタイミングで敗北結果となる分岐演出の1実行回が開始される。

【0853】

当該敗北結果となる分岐演出が実行されている状況であるt16のタイミングで図87(e)に示すように主側MPU72から上乗せ発生コマンドを受信する。この場合、当該上乗せ発生コマンドに設定されている上乗せゲーム数は8ゲームである。したがって、当該上乗せゲーム数の発生によって疑似ボーナス状態の残りの継続ゲーム数が残りの移行条件ゲーム数を上回る事となる。よって、当該t16のタイミングで図87(g)に示すように現状実行されている敗北結果に対応する分岐演出の内容を勝利結果に修正する。

20

【0854】

その後、t17のタイミングで図87(d)に示すように勝利結果に対応する分岐演出が終了する。当該t17のタイミングで図87(a)に示すように疑似ボーナス状態が終了する。この場合、ART状態ST9への移行が確定しているため、図87(b)に示すようにART状態ST9に移行する。

【0855】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

30

【0856】

疑似ボーナス状態において遊技者に付与された合計ゲーム数が移行条件ゲーム数を超えることでART状態ST9への移行が確定する構成において、移行条件ゲーム数が抽選により決定される。これにより、疑似ボーナス状態となった場合には少ないゲーム数の移行条件ゲーム数が選択されることを期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0857】

疑似ボーナス状態が開始された場合に初期継続ゲーム数が抽選により決定される。そして、当該抽選にて決定された初期継続ゲーム数が移行条件ゲーム数を超えた場合にはART状態ST9への移行が確定することとなる。これにより、疑似ボーナス状態においてART状態ST9への移行が確定するパターンを多様化させることが可能となる。

40

【0858】

疑似ボーナス状態の途中で上乗せゲーム数が付与され得る。これにより、疑似ボーナス状態が開始された段階では遊技者に付与された合計ゲーム数が移行条件ゲーム数を超えていないかたとしても疑似ボーナス状態の途中で上乗せゲーム数が付与されることにより移行条件ゲーム数を超えることが起こり得る。これにより、疑似ボーナス状態における遊技への注目度を高めることが可能となる。

【0859】

疑似ボーナス状態の途中で上乗せゲーム数が付与されたものの移行条件ゲーム数を超えない場合にはその上乗せゲーム数は疑似ボーナス状態において消化される。これにより、

50

疑似ボーナス状態の継続ゲーム数が増加する状況を生じさせることが可能となる。

【0860】

疑似ボーナス状態の途中で上乗せゲーム数が付与された場合に移行条件ゲーム数を超える場合には、当該上乗せゲーム数は疑似ボーナス状態の終了後に発生するART状態ST9において消化される。これにより、ART状態ST9の継続ゲーム数を多くなり易くさせることが可能となる。

【0861】

疑似ボーナス状態において既にART状態ST9への移行が確定している状況で上乗せゲーム数が付与される場合、その上乗せゲーム数はART状態ST9において消化される。これにより、既にART状態ST9への移行が確定しているにも関わらず疑似ボーナス状態の継続ゲーム数が増加してしまい疑似ボーナス状態における遊技が間延びしてしまうという事象の発生を阻止することが可能となる。

10

【0862】

遊技者に付与された合計ゲーム数が移行条件ゲーム数を超えるまでは疑似ボーナス状態に対応する態様でゲーム数の上乗せ抽選処理が実行され、遊技者に付与された合計ゲーム数が移行条件ゲーム数を超えた後はART状態ST9に対応する態様でゲーム数の上乗せ抽選処理が実行される。これにより、それぞれの状況に適した態様でゲーム数の上乗せ抽選処理を実行することが可能となる。また、移行条件ゲーム数を超えるタイミングが早いほどART状態ST9に対応する態様でゲーム数の上乗せ抽選処理が実行される期間を長く確保することが可能となる。

20

【0863】

疑似ボーナス状態の初期継続ゲーム数が決定された段階で移行条件ゲーム数を超えたとしても、当該初期継続ゲーム数は疑似ボーナス状態において消化される。これにより、疑似ボーナス状態の終了後にART状態ST9が発生することが確定している状況であっても、疑似ボーナス状態においてある程度のゲームが消化されるようにすることが可能となる。

【0864】

なお、疑似ボーナス状態において遊技者に付与されたゲーム数が移行条件ゲーム数を超えた場合にART状態ST9への移行が確定する構成に代えて、疑似ボーナス状態において遊技者に付与されたゲーム数が移行条件ゲーム数以上となった場合にART状態ST9への移行が確定する構成としてもよい。

30

【0865】

また、疑似ボーナス状態の初期継続ゲーム数が抽選により決定される構成に代えて初期継続ゲーム数は固定のゲーム数である構成としてもよい。この場合、移行条件ゲーム数の抽選結果によっては当該固定のゲーム数が移行条件ゲーム数を超える場合と超えない場合とが生じる構成としてもよい。また、固定のゲーム数は確実に移行条件ゲーム数を超えない構成としてもよい。この場合には疑似ボーナス状態において上乗せゲーム数が付与されない限りは、遊技者に付与されたゲーム数が移行条件ゲーム数を超えることはない。

【0866】

また、疑似ボーナス状態にて上乗せゲーム数が付与された場合において当該上乗せゲーム数の付与を契機として、遊技者に付与されたゲーム数が移行条件ゲーム数を超えた場合、当該上乗せゲーム数がART状態ST9において消化される構成に代えて、疑似ボーナス状態において消化される構成としてもよい。これにより、疑似ボーナス状態を長く継続させることが可能となる。

40

【0867】

また、疑似ボーナス状態においてART状態ST9への移行が確定している場合に付与された上乗せゲーム数は、ストックゲーム数カウンタ127に加算されることで遊技者に報知されない構成としたが、少なくともART状態ST9の開始タイミングまでに報知される構成としてもよい。例えば、疑似ボーナス状態においてART状態ST9への移行が確定したゲームにおいてART状態ST9への移行が確定したことが報知されるとともに

50

、当該疑似ボーナス状態において上乗せゲーム数が付与される度にその付与されたゲームにてART状態ST9の残りの継続ゲーム数が増加したことを示す報知が実行される構成としてもよい。また、上乗せゲーム数が付与されたゲームではそれが報知されないものの疑似ボーナス状態が終了してART状態ST9が開始される場合に、当該ART状態ST9の初期継続ゲーム数に対して疑似ボーナス状態における上乗せゲーム数が加算された状態で当該ART状態ST9の残りの継続ゲーム数が報知される構成としてもよい。

【0868】

また、疑似ボーナス状態においてART状態ST9への移行が確定した後の方がART状態ST9への移行が確定する前よりも上乗せゲーム数の付与に関して遊技者にとって有利となる構成に代えて、いずれの場合であっても上乗せゲーム数の付与に関する有利度が同一又は略同一である構成としてもよく、ART状態ST9への移行が確定する前の方がART状態ST9への移行が確定した後よりも上乗せゲーム数の付与に関して遊技者にとって有利となる構成としてもよい。

【0869】

＜第3の実施形態＞

本実施形態ではゲーム数の上乗せ抽選処理にて実行される上乗せテーブルの構成が上記第2の実施形態と異なっている。以下、上記第2の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第2の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0870】

図88(a)～図88(d)は本実施形態における上乗せテーブル141～144の内容を説明するための説明図である。本実施形態では上乗せテーブル141～144として、図88(a)に示す第1上乗せテーブル141と、図88(b)に示す第2上乗せテーブル142と、図88(c)に示す第3上乗せテーブル143と、図88(d)に示す第4上乗せテーブル144と、を主側MPU72にて利用可能となっている。なお、詳細は後述するが第1～第4上乗せテーブル141～144がそのまま主側ROM73に予め記憶されているのではなく、第1～第4上乗せテーブル141～144を作成可能とする第1～第4圧縮データ146～149が主側ROM73に予め記憶されている。

【0871】

第1上乗せテーブル141は疑似ボーナス状態においてART状態ST9への移行が確定していない状況で上乗せ抽選処理が実行される場合に参照される。第2上乗せテーブル142は疑似ボーナス状態においてART状態ST9への移行が確定している状況で上乗せ抽選処理が実行される場合に参照される。第3上乗せテーブル143はART状態ST9においてAループ及びBループが実行されていない状況で直上乗せとして上乗せ抽選処理が実行される場合に参照される。第4上乗せテーブル144はART状態ST9においてAループ又はBループが実行されている状況で直上乗せとして上乗せ抽選処理が実行される場合に参照される。

【0872】

図88(a)～図88(d)に示すように第1上乗せテーブル141、第2上乗せテーブル142、第3上乗せテーブル143及び第4上乗せテーブル144のそれぞれには、上乗せインデックスの数値情報が設定されたデータ領域が設定されているとともに、「4」～「8」、「15」、「16」の当選番号の各グループについて上乗せインデックスの数値情報に対応させて当選となる乱数の数が設定されたデータ領域が設定されている。これらデータ領域について具体的には、上乗せインデックスの数値情報として、「0」～「8」の値が連番で設定されている。この場合、上乗せインデックスの数値情報が設定されたデータ領域はそれぞれ1バイト分のデータが割り当てられている。つまり、第1～第4上乗せテーブル141～144のそれぞれにおいて上乗せインデックスの数値情報として「0」～「8」の9個のデータ領域が設定されているが、それら9個のデータ領域はいずれも1バイト分のデータとなっている。

【0873】

上乗せインデックスの数値情報は実際の上乗せゲーム数を主側MPU72にて特定する

ための数値情報である。上乘せインデックスの数値情報に対して実際の上乗せゲーム数を特定するためのデータとして、インデックス対応テーブル145が主側ROM73に予め記憶されている。図89はインデックス対応テーブル145を説明するための説明図である。「0」の上乗せインデックスの数値情報は上乘せゲーム数が0ゲームであること、すなわち上乘せ抽選処理にて外れ結果となったことに対応している。「1」の上乗せインデックスの数値情報は上乘せゲーム数が8ゲームであることに対応している。「2」の上乗せインデックスの数値情報は上乘せゲーム数が12ゲームであることに対応している。「3」の上乗せインデックスの数値情報は上乘せゲーム数が22ゲームであることに対応している。「4」の上乗せインデックスの数値情報は上乘せゲーム数が32ゲームであることに対応している。「5」の上乗せインデックスの数値情報は上乘せゲーム数が52ゲームであることに対応している。「6」の上乗せインデックスの数値情報は上乘せゲーム数が102ゲームであることに対応している。「7」の上乗せインデックスの数値情報は上乘せゲーム数が202ゲームであることに対応している。「8」の上乗せインデックスの数値情報は上乘せゲーム数が302ゲームであることに対応している。

【0874】

上記のように第1～第4上乘せテーブル141～144には上乘せゲーム数の数値情報をそのまま設定するのではなく上乘せインデックスの数値情報を設定し、インデックス対応テーブル145を利用して上乘せインデックスの数値情報から上乘せゲーム数の数値情報を導出する構成とすることにより第1～第4上乘せテーブル141～144のデータ容量を抑えることが可能となる。つまり、上乘せゲーム数の数値情報は最大で302ゲームであり当該数値情報を2進数で表すためには9ビットが必要となり、バイト単位では2バイトが必要となる。そして、上乘せゲーム数の加算処理における処理の共通化を図るべく、各上乘せゲーム数の数値情報が設定されたデータ領域のデータ容量を一定なものとしようとすると、最大の上乗せゲーム数の数値情報に合わせる必要があるため、各上乘せゲーム数の数値情報が設定されたデータ領域のデータ容量はそれぞれ2バイトとなる。この場合に、各上乘せゲーム数の数値情報が第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれにそのまま設定されているとすると、2バイト×9個×4個で72バイトが必要となる。これに対して、第1～第4上乘せテーブル141～144には1バイトのデータ容量である上乘せインデックスの数値情報を設定するとともに上乘せインデックスの数値情報から実際の上乗せゲーム数の数値情報を導出するためのインデックス対応テーブル145を利用する場合、第1～第4上乘せテーブル141～144における上乘せインデックスの数値情報を設定するためのデータ容量として1バイト×9個×4個で36バイトが必要となるとともにインデックス対応テーブル145において1バイト×9個+2バイト×9個で27バイトが必要となり、合計で63バイトとなる。この63バイトは各上乘せゲーム数の数値情報が第1～第4上乘せテーブル141～145のそれぞれにそのまま設定されている場合の72バイトよりも少ないデータ容量となっている。

【0875】

第1～第4上乘せテーブル141～144における当選乱数の個数が設定されたデータ領域について詳細には、図88(a)～図88(d)に示すように、「4」～「8」、「15」、「16」の当選番号は、「4」及び「5」の当選番号が含まれる第1グループと、「6」及び「7」の当選番号が含まれる第2グループと、「8」の当選番号が含まれる第3グループと、「15」及び「16」の当選番号が含まれる第4グループとに分類されている。また、本実施形態では上乘せ抽選処理では16ビット乱数の専用乱数回路102a～102dが利用される。そして、第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれにおいて、第1グループにて各上乘せインデックスの数値情報が当選となるための当選乱数の個数と、第2グループにて各上乘せインデックスの数値情報が当選となるための当選乱数の個数と、第3グループにて各上乘せインデックスの数値情報が当選となるための当選乱数の個数と、第4グループにて各上乘せインデックスの数値情報が当選となるための当選乱数の個数と、が設定されている。

【0876】

ここで、第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれにおいて1以上となる当選乱数の個数が設定される上乘せインデックスの数値情報の種類が異なっている。具体的には、図88(a)に示すように第1上乘せテーブル141においては「0」、「1」、「6」～「8」の上乘せインデックスの数値情報には第1～第4グループのいずれかに1以上となる当選乱数の個数が設定されているのに対して、「2」～「5」の上乘せインデックスの数値情報には第1～第4グループのいずれにおいても当選乱数の個数は0個に設定されている。また、図88(b)に示すように第2上乘せテーブル142においては「2」以外の上乘せインデックスの数値情報には第1～第4グループのいずれかに1以上となる当選乱数の個数が設定されているのに対して、「2」の上乘せインデックスの数値情報には第1～第4グループのいずれにおいても当選乱数の個数は0個に設定されている。また、図88(c)に示すように第3上乘せテーブル143においては「0」、「2」～「4」の上乘せインデックスの数値情報には第1～第4グループのいずれかに1以上となる当選乱数の個数が設定されているのに対して、「1」、「5」～「8」の上乘せインデックスの数値情報には第1～第4グループのいずれにおいても当選乱数の個数は0個に設定されている。また、図88(d)に示すように第4上乘せテーブル144においては「6」～「8」の上乘せインデックスの数値情報には第1～第4グループのいずれかに1以上となる当選乱数の個数が設定されているのに対して、「0」～「5」の上乘せインデックスの数値情報には第1～第4グループのいずれにおいても当選乱数の個数は0個に設定されている。

10

【0877】

20

上記のように第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれにおいて第1～第4グループのいずれにおいても当選乱数の個数が0個に設定されている上乘せインデックスの数値情報が存在している場合であっても、第1～第4上乘せテーブル141～144のいずれであっても上乘せインデックスの数値情報として「0」～「8」の数値情報が共通して設定されていることにより、第1～第4上乘せテーブル141～144においてインデックス対応テーブル145を共通して利用することが可能となる。つまり、第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれにおいて非共通の上乘せインデックスの数値情報が設定されている場合、第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれに対応させてインデックス対応テーブル145を用意する必要があるが、上記のように第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれにおいて共通の上乘せインデックスの数値情報が設定されていることにより1種類のインデックス対応テーブル145を共通して利用することが可能となる。これにより、インデックス対応テーブル145に必要な記憶容量を抑えることが可能となるとともに、第1～第4上乘せテーブル141～144のいずれを利用する場合であっても共通のインデックス対応テーブル145を読み出して利用すればよいため、当該インデックス対応テーブル145を読み出すための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

30

【0878】

上乘せ抽選処理に際しては第1～第4上乘せテーブル141～144のうち参照対象となるテーブルが主側RAM74に展開されることとなるが、主側ROM73には第1～第4上乘せテーブル141～144がそのまま記憶されているのではなく、第1～第4圧縮データ146～149として記憶されている。第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれには、既に説明したとおり第1～第4グループのいずれにおいても当選乱数の個数が0個に設定されている上乘せインデックスの数値情報が存在している。したがって、第1～第4圧縮データ146～149においては、このような当選乱数の個数が0個に設定されている上乘せインデックスの数値情報については当選乱数の個数を示すデータを有していない。

40

【0879】

第1～第4圧縮データ146～149について以下に詳細に説明する。図90(a)～図90(d)は第1～第4圧縮データ146～149を説明するための説明図である。

【0880】

50

第1圧縮データ146は第1上乘せテーブル141を作成するためのデータであり、第2圧縮データ147は第2上乘せテーブル142を作成するためのデータであり、第3圧縮データ148は第3上乘せテーブル143を作成するためのデータであり、第4圧縮データ149は第4上乘せテーブル144を作成するためのデータである。図90(a)～図90(d)に示すように第1～第4圧縮データ146～149にはヘッダデータと実データとが設定されている。

【0881】

ヘッダデータには対応する圧縮データ146～149に設定されている実データがいずれの上乗せインデックスの数値情報に対応しているのかを示す情報が設定されている。また、実データには第1～第4グループのいずれかにおいて1個以上の当選乱数の個数が設定されている上乗せインデックスの数値情報について第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。この場合、実データとして、複数の上乗せインデックスの数値情報に対応する当選乱数の個数の情報が設定されているが、それら各情報は上乗せインデックスの数値情報で見ても昇順となるように配列されている。

【0882】

第1圧縮データ146について詳細には、図90(a)に示すように先頭データとして2バイトのヘッダデータが設定されており、当該ヘッダデータには第1圧縮データ146において実データが存在している上乗せインデックスの数値情報を特定可能とする情報として、「0」、「1」、「6」、「7」、「8」が設定されている。また、実データとして5個の単位実データが設定されており、ヘッダデータに続けて設定されている1番目の単位実データには第1上乘せテーブル141において「0」の上乗せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、1番目の単位実データに続けて設定されている2番目の単位実データには第1上乘せテーブル141において「1」の上乗せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、2番目の単位実データに続けて設定されている3番目の単位実データには第1上乘せテーブル141において「6」の上乗せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、3番目の単位実データに続けて設定されている4番目の単位実データには第1上乘せテーブル141において「7」の上乗せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、4番目の単位実データに続けて設定されている5番目の単位実データには第1上乘せテーブル141において「8」の上乗せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。

【0883】

第1上乘せテーブル141を利用して上乘せ抽選処理を実行する場合には、主側ROM73から読み出した第1圧縮データ146に対してデコード処理を実行することにより主側RAM74に第1上乘せテーブル141を展開させる。この場合、まず「0」～「8」の上乗せインデックスの数値情報を昇順となるように主側RAM74に書き込む。その後、ヘッダデータに設定されている上乗せインデックスの数値情報を読み出す。そして、当該上乗せインデックスの数値情報のうち小さい値の数値情報から順に、実データに配列されている各単位実データを主側RAM74に既書き込まれている上乗せインデックスの数値情報に対応させて書き込む。これにより、「0」、「1」、「6」、「7」、「8」の上乗せインデックスの数値情報については第1～第4グループのそれぞれについて当選乱数の個数の情報が設定された状態となる。その後、主側RAM74に書き込まれている上乗せインデックスの数値情報のうちヘッダデータに設定されていない数値情報に対して第1～第4グループのそれぞれについて当選乱数の個数が0個であることに対応する情報設定を行う。これにより、第1圧縮データ146を利用して主側RAM74に第1上乘せテーブル141が展開された状態となる。

【0884】

第2圧縮データ147について詳細には、図90(b)に示すように先頭データとして2バイトのヘッダデータが設定されており、当該ヘッダデータには第2圧縮データ147において実データが存在している上乘せインデックスの数値情報を特定可能とする情報として、「0」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」が設定されている。また、実データとして8個の単位実データが設定されており、ヘッダデータに続けて設定されている1番目の単位実データには第2上乘せテーブル142において「0」の上乘せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、1番目の単位実データに続けて設定されている2番目の単位実データには第2上乘せテーブル142において「2」の上乘せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、2番目の単位実データに続けて設定されている3番目の単位実データには第2上乘せテーブル142において「3」の上乘せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、3番目の単位実データに続けて設定されている4番目の単位実データには第2上乘せテーブル142において「4」の上乘せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、4番目の単位実データに続けて設定されている5番目の単位実データには第2上乘せテーブル142において「5」の上乘せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、5番目の単位実データに続けて設定されている6番目の単位実データには第2上乘せテーブル142において「6」の上乘せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、6番目の単位実データに続けて設定されている7番目の単位実データには第2上乘せテーブル142において「7」の上乘せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、7番目の単位実データに続けて設定されている8番目の単位実データには第2上乘せテーブル142において「8」の上乘せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。

【0885】

第2上乘せテーブル142を利用して上乘せ抽選処理を実行する場合には、主側ROM73から読み出した第2圧縮データ147に対してデコード処理を実行することにより主側RAM74に第2上乘せテーブル142を展開させる。この場合、まず「0」～「8」の上乘せインデックスの数値情報を昇順となるように主側RAM74に書き込む。その後、ヘッダデータに設定されている上乘せインデックスの数値情報を読み出す。そして、当該上乘せインデックスの数値情報のうち小さい値の数値情報から順に、実データに配列されている各単位実データを主側RAM74に既に書き込まれている上乘せインデックスの数値情報に対応させて書き込む。これにより、「0」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」の上乘せインデックスの数値情報については第1～第4グループのそれぞれについて当選乱数の個数の情報が設定された状態となる。その後、主側RAM74に書き込まれている上乘せインデックスの数値情報のうちヘッダデータに設定されない数値情報に対して第1～第4グループのそれぞれについて当選乱数の個数が0個であることに対応する情報設定を行う。これにより、第2圧縮データ147を利用して主側RAM74に第2上乘せテーブル142が展開された状態となる。

【0886】

第3圧縮データ148について詳細には、図90(c)に示すように先頭データとして2バイトのヘッダデータが設定されており、当該ヘッダデータには第3圧縮データ148において実データが存在している上乘せインデックスの数値情報を特定可能とする情報として、「0」、「2」、「3」、「4」が設定されている。また、実データとして4個の単位実データが設定されており、ヘッダデータに続けて設定されている1番目の単位実データには第3上乘せテーブル143において「0」の上乘せインデックスの数値情報にお

ける第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、1番目の単位実データに続けて設定されている2番目の単位実データには第3上乘せテーブル143において「2」の上乗せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、2番目の単位実データに続けて設定されている3番目の単位実データには第3上乘せテーブル143において「3」の上乗せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、3番目の単位実データに続けて設定されている4番目の単位実データには第3上乘せテーブル143において「4」の上乗せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。

10

【0887】

第3上乘せテーブル143を利用して上乘せ抽選処理を実行する場合には、主側ROM73から読み出した第3圧縮データ148に対してデコード処理を実行することにより主側RAM74に第3上乘せテーブル143を展開させる。この場合、まず「0」～「8」の上乗せインデックスの数値情報を昇順となるように主側RAM74に書き込む。その後、ヘッダデータに設定されている上乘せインデックスの数値情報を読み出す。そして、当該上乘せインデックスの数値情報のうち小さい値の数値情報から順に、実データに配列されている各単位実データを主側RAM74に既書き込まれている上乘せインデックスの数値情報に対応させて書き込む。これにより、「0」、「2」、「3」、「4」の上乗せインデックスの数値情報については第1～第4グループのそれぞれについて当選乱数の個数の情報が設定された状態となる。その後、主側RAM74に書き込まれている上乘せインデックスの数値情報のうちヘッダデータに設定されない数値情報に対して第1～第4グループのそれぞれについて当選乱数の個数が0個であることに対応する情報設定を行う。これにより、第3圧縮データ148を利用して主側RAM74に第3上乘せテーブル143が展開された状態となる。

20

【0888】

第4圧縮データ149について詳細には、図90(d)に示すように先頭データとして2バイトのヘッダデータが設定されており、当該ヘッダデータには第4圧縮データ149において実データが存在している上乘せインデックスの数値情報を特定可能とする情報として、「6」、「7」、「8」が設定されている。また、実データとして3個の単位実データが設定されており、ヘッダデータに続けて設定されている1番目の単位実データには第4上乘せテーブル144において「6」の上乗せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、1番目の単位実データに続けて設定されている2番目の単位実データには第4上乘せテーブル144において「7」の上乗せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。また、2番目の単位実データに続けて設定されている3番目の単位実データには第4上乘せテーブル144において「8」の上乗せインデックスの数値情報における第1～第4グループのそれぞれに設定されている当選乱数の個数の情報が設定されている。

30

【0889】

第4上乘せテーブル144を利用して上乘せ抽選処理を実行する場合には、主側ROM73から読み出した第4圧縮データ149に対してデコード処理を実行することにより主側RAM74に第4上乘せテーブル144を展開させる。この場合、まず「0」～「8」の上乗せインデックスの数値情報を昇順となるように主側RAM74に書き込む。その後、ヘッダデータに設定されている上乘せインデックスの数値情報を読み出す。そして、当該上乘せインデックスの数値情報のうち小さい値の数値情報から順に、実データに配列されている各単位実データを主側RAM74に既書き込まれている上乘せインデックスの数値情報に対応させて書き込む。これにより、「6」、「7」、「8」の上乗せインデックスの数値情報については第1～第4グループのそれぞれについて当選乱数の個数の情報が設定された状態となる。その後、主側RAM74に書き込まれている上乘せインデ

40

50

ックスの数値情報のうちヘッダデータに設定されいない数値情報に対して第1～第4グループのそれぞれについて当選乱数の個数が0個であることに対応する情報設定を行う。これにより、第4圧縮データ149を利用して主側RAM74に第4上乘せテーブル144が展開された状態となる。

【0890】

上乘せ抽選処理にて使用される乱数が16ビットである構成において、上乘せ抽選処理にて各上乘せインデックスの数値情報に対応する当選乱数の個数を特定する場合における処理の簡素化の観点から、第1～第4上乘せテーブル141～144において各当選乱数の個数が設定されたデータ領域のデータ容量はそれぞれ2バイトに設定されている。第1～第4上乘せテーブル141～144には第1～第4グループが設定されているとともに第1～第4グループのそれぞれにおいて「0」～「8」の上乘せインデックスの数値情報のそれぞれに対応させて当選乱数の個数を表すデータが設定されているため、第1～第4上乘せテーブル141～144のいずれであっても当選乱数の個数の情報を特定するためのデータ容量は2バイト×9個×4個で72バイトとなる。また、第1～第4上乘せテーブル141～144には「0」～「8」の上乘せインデックスの数値情報が設定されており、それら数値情報はそれぞれ1バイトのデータ容量となっている。したがって、第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれのデータ容量は72バイト+1バイト×9個で81バイトとなる。これに対して、第1圧縮データ146のデータ容量は2バイトのヘッダデータと2バイト×4個×5個の実データとの和である42バイトとなり第1上乘せテーブル141のデータ容量よりも小さい。また、第2圧縮データ147のデータ容量は2バイトのヘッダデータと2バイト×4個×8個の実データとの和である66バイトとなり第2上乘せテーブル142のデータ容量よりも小さい。また、第3圧縮データ148のデータ容量は2バイトのヘッダデータと2バイト×4個×4個の実データとの和である34バイトとなり第3上乘せテーブル143のデータ容量よりも小さい。また、第4圧縮データ149のデータ容量は2バイトのヘッダデータと2バイト×4個×3個の実データとの和である26バイトとなり第4上乘せテーブル144のデータ容量よりも小さい。これにより、主側ROM73において必要なデータ容量を抑えながら第1～第4上乘せテーブル141～144を利用することが可能となる。

【0891】

次に、主側MPU72において第1～第4上乘せテーブル141～144を利用して実行される上乘せ抽選処理について、図91のフローチャートを参照しながら説明する。なお、上乘せ抽選処理は1ゲームが新たに開始された場合において役の抽選処理(図16)が実行された後であってリール32L、32M、32Rの回転が開始される前に実行される。

【0892】

まず第1～第4圧縮データ146～149のうち現状の遊技状況に対応する圧縮データ146～149を主側ROM73から読み出す(ステップS4701)。その後、「0」～「8」の上乘せインデックスの数値情報を昇順となるように主側RAM74に書き込む(ステップS4702)。

【0893】

その後、ステップS4701にて読み出した圧縮データ146～149のヘッダデータに設定されている上乘せインデックスの数値情報を読み出すとともに、当該上乘せインデックスの数値情報のうち小さい値の数値情報から順に、ステップS4701にて読み出した圧縮データ146～149の実データに配列されている各单位実データを主側RAM74に既書き込まれている上乘せインデックスの数値情報に対応させて書き込む(ステップS4703)。その後、主側RAM74に書き込まれている上乘せインデックスの数値情報のうちヘッダデータに設定されいない数値情報に対して第1～第4グループのそれぞれについて当選乱数の個数が0個であることに対応する情報設定を行う(ステップS4704)。

【0894】

その後、乱数取得処理を実行する（ステップS4705）。乱数取得処理では、上乘せ抽選処理に対応する専用乱数回路102a～102dにおいて更新された16ビット乱数を取得する。

【0895】

その後、上乘せインデックスの取得処理を実行する（ステップS4706）。図92は上乘せインデックスの取得処理を示すフローチャートである。ステップS4701～ステップS4704にて主側RAM74に展開された上乘せテーブル141～144における第1～第4グループのうち今回の役の抽選処理（図16）にて設定された当選番号に対応するグループを把握する（ステップS4801）。その後、主側RAM74に設けられた繰り返しカウンタに上乘せインデックスの数値情報の最大値に対応する「9」をセットする（ステップS4802）。また、主側RAM74に設けられた判定値カウンタにステップS4705にて取得した16ビット乱数の値をセットする（ステップS4803）。

10

【0896】

その後、ステップS4701～ステップS4704にて主側RAM74に展開された上乘せテーブル141～144のうちステップS4801にて把握したグループにおいて、主側RAM74の繰り返しカウンタの値に対応する上乘せインデックスの数値情報に対応させて設定されている当選乱数の個数を読み出す（ステップS4804）。この場合、例えば繰り返しカウンタの値が「9」であれば「8」の上乘せインデックスの数値情報に対応させて設定されている当選乱数の個数を読み出し、繰り返しカウンタの値が「5」であれば「4」の上乘せインデックスの数値情報に対応させて設定されている当選乱数の個数を読み出し、繰り返しカウンタの値が「1」であれば「0」の上乘せインデックスの数値情報に対応させて設定されている当選乱数の個数を読み出す。そして、その把握した当選乱数の個数を主側RAM74の判定値カウンタに加算する（ステップS4805）。

20

【0897】

その後、その加算後における判定値カウンタの値が16ビット乱数の最大値である「65535」を超えたか否かを判定する（ステップS4806）。ステップS4806にて否定判定をした場合、現状の繰り返しカウンタの値に対応する上乘せインデックスの数値情報は当選とならなかったことを意味する。この場合、主側RAM74の繰り返しカウンタの値を1減算し（ステップS4807）、その1減算後における繰り返しカウンタの値が「0」ではないことを条件として（ステップS4808：NO）、その1減算後における繰り返しカウンタの値についてステップS4804～ステップS4806の処理を実行する。

30

【0898】

ステップS4806にて肯定判定をした場合、現状の繰り返しカウンタの値に対応する上乘せインデックスの数値情報に当選したことを意味する。よって、現状の繰り返しカウンタの値に対応する上乘せインデックスの数値情報を取得する（ステップS4809）。例えば繰り返しカウンタの値が「9」であれば上乘せインデックスの数値情報として「8」を取得し、繰り返しカウンタの値が「5」であれば上乘せインデックスの数値情報として「4」を取得し、繰り返しカウンタの値が「1」であれば上乘せインデックスの数値情報として「0」を取得する。

40

【0899】

ステップS4808にて肯定判定をした場合、本来なら「0」～「8」の上乘せインデックスの数値情報のいずれかが選択されているタイミングでステップS4806にて肯定判定をするはずであるのにも関わらず、「0」～「8」の上乘せインデックスの数値情報のいずれにおいてもステップS4806にて肯定判定をしなかったとして、異常報知が実行されるようにするための処理を実行する（ステップS4810）。これにより、電氣的なノイズや上乘せテーブルの設定値の不具合が発生している場合にはそれを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

【0900】

上乘せ抽選処理（図91）の説明に戻り、ステップS4706にて上乘せインデックス

50

の取得処理を実行した後は、主側ROM73からインデックス対応テーブル145を読み出す（ステップS4707）。その後、ステップS4706にて取得した上乘せインデックスの情報に対応する上乘せゲーム数の情報をインデックス対応テーブル145から読み出す（ステップS4708）。そして、その読み出した上乘せゲーム数の情報を現状加算対象となっているカウンタに加算する（ステップS4709）。

【0901】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0902】

第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれにおいて第1～第4グループのいずれにおいても当選乱数の個数が0個に設定されている上乘せインデックスの数値情報が存在している場合であっても、第1～第4上乘せテーブル141～144の全てにおいて上乘せインデックスの数値情報として「0」～「8」の数値情報が共通して設定されている。これにより、第1～第4上乘せテーブル141～144においてインデックス対応テーブル145を共通して利用することが可能となる。つまり、第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれにおいて非共通の上乘せインデックスの数値情報が設定されている場合、第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれに対応させてインデックス対応テーブル145を用意する必要があるが、上記のように第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれにおいて共通の上乘せインデックスの数値情報が設定されていることにより1種類のインデックス対応テーブル145を共通して利用することが可能となる。これにより、インデックス対応テーブル145に必要な記憶容量を抑えることが可能となるとともに、第1～第4上乘せテーブル141～144のいずれを利用する場合であっても共通のインデックス対応テーブル145を読み出して利用すればよいため、当該インデックス対応テーブル145を読み出すための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【0903】

上乘せ抽選処理に際しては第1～第4上乘せテーブル141～144のうち参照対象となるテーブルが主側RAM74に展開されることとなるが、主側ROM73には第1～第4上乘せテーブル141～144がそのまま記憶されているのではなく、第1～第4圧縮データ146～149として記憶されている。第1～第4上乘せテーブル141～144のそれぞれには、既に説明したとおり第1～第4グループのいずれにおいても当選乱数の個数が0個に設定されている上乘せインデックスの数値情報が存在している。これに対して、第1～第4圧縮データ146～149においては、このような当選乱数の個数が0個に設定されている上乘せインデックスの数値情報については当選乱数の個数を示すデータを有していない。これにより、主側ROM73において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【0904】

なお、上記のように所定のインデックス値に当選乱数の個数が設定されていない抽選テーブルが存在している場合であっても複数の抽選テーブル間においてインデックス値を共通化させる構成を、上乘せ抽選処理用のテーブル群ではなく他の抽選用のテーブル群に対して適用してもよい。

【0905】

また、第1～第4上乘せテーブル141～144が第1～第4圧縮データ146～149として主側ROM73に記憶されている構成に限定されることはなく、第1～第4上乘せテーブル141～144がそのまま主側ROM73に記憶されている構成としてもよい。

【0906】

また、第1～第4圧縮データ146～149のデータ構成は上記のものに限定されることはなく、データを圧縮することが可能であれば具体的なデータ構成は任意である。

【0907】

<第4の実施形態>

本実施形態では主側MPU72における乱数取得処理の処理構成が上記第1の実施形態と異なっている。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0908】

図93は本実施形態における乱数取得処理を示すフローチャートである。

【0909】

ステップS4901～ステップS4908では上記第1の実施形態における乱数取得処理（図15）のステップS401～ステップS408と同一の処理を実行する。これにより、第1～第4専用乱数回路102a～102dが乱数の取得対象である場合には、対応する専用乱数回路102a～102dにて更新された16ビット乱数が取得される。

10

【0910】

第1～第12共用乱数回路101a～101lが乱数の使用対象である場合（ステップS4907：NO）、まず主側RAM74に設けられた乱数ポインタの値を1加算する（ステップS4909）。乱数ポインタは第1～第12共用乱数回路101a～101lのうちいずれを乱数の使用対象とするのかを主側MPU72にて特定するためのカウンタであり、「0」～「11」の数値情報を取り得る。そして、乱数ポインタが「0」である場合には第1共用乱数回路101aが乱数の使用対象となり、乱数ポインタが「1」である場合には第2共用乱数回路101bが乱数の使用対象となり、乱数ポインタが「2」である場合には第3共用乱数回路101cが乱数の使用対象となりといったように、乱数ポインタが「m」である場合には第m+1共用乱数回路101a～101lが乱数の使用対象となる（mは0以上の整数）。

20

【0911】

1加算後の乱数ポインタの値が最大値である「11」を超えた場合（ステップS4910：YES）、乱数ポインタを「0」クリアする（ステップS4911）。これにより、乱数ポインタの値は、「0」～「11」の数値範囲において抽選処理の使用対象となる度に1加算されるとともに、当該数値範囲の最大値を超えた場合には最小値に戻るようループされることとなる。よって、第1～第12共用乱数回路101a～101lが乱数の使用対象となる場合、抽選処理の使用対象となる度に予め定められた順序に従って使用対象となる第1～第12共用乱数回路101a～101lが順次変更され、最後の順番となる共用乱数回路101a～101lが使用対象となった後は最初の順番となる共用乱数回路101a～101lが再度使用対象となる。

30

【0912】

ステップS4910にて否定判定をした場合、又はステップS4911の処理を実行した場合、第1～第12ラッチレジスタ103a～103lのうち乱数ポインタの値に対応する共用乱数回路101a～101lの乱数が今回のゲームを開始させるためのスタートレバー41の操作時に書き込まれたラッチレジスタから乱数の数値情報を取得する（ステップS4912）。

【0913】

その後、今回取得すべき乱数が16ビット乱数であるか否かを判定する（ステップS4913）。つまり、本実施形態では第1～第12共用乱数回路101a～101lを利用して8ビット乱数だけではなく16ビット乱数が取得される場合がある。ステップS4913にて否定判定をした場合、今回取得すべき乱数が8ビット乱数であることを意味するため、そのまま本乱数取得処理を終了する。

40

【0914】

ステップS4913にて肯定判定をした場合、16ビット乱数を取得済みであるか否かを判定する（ステップS4914）。ステップS4914にて否定判定をした場合、ステップS4909～ステップS4912の処理を再度実行することで、既に取得した8ビット乱数の取得対象となった共用乱数回路101a～101lに対して次の取得順序である共用乱数回路101a～101lから8ビット乱数を追加で取得する。これにより、既に取得した8ビット乱数と今回新たに取得した8ビット乱数とで合計で16ビット乱数を取

50

得したことになる。

【0915】

以上詳述した本実施形態によれば、第1～第12共用乱数回路101a～101lを利用して8ビット乱数だけではなく16ビット乱数を取得することが可能となる。これにより、第1～第12共用乱数回路101a～101lが利用対象となる抽選処理の種類を多様化させることが可能となる。

【0916】

また、8ビット乱数を取得する場合には第1～第12共用乱数回路101a～101lのうちの1個から8ビット乱数を取得し、16ビット乱数を取得する場合には第1～第12共用乱数回路101a～101lのうちの2個からそれぞれ8ビット乱数を取得する構成である。これにより、8ビット乱数を取得する処理構成を利用しながら16ビット乱数を取得することが可能となる。

【0917】

<第5の実施形態>

本実施形態では第1～第12共用乱数回路101a～101lにクロック信号を供給する構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0918】

図94は本実施形態における乱数回路群100を説明するための説明図である。

【0919】

乱数回路群100において第1～第4専用乱数回路102a～102dに関する構成については上記第1の実施形態と同一である。一方、上記第1の実施形態では第1～第12共用乱数回路101a～101lには共通となる共用クロック回路104が設けられており、当該共用クロック回路104から第1～第12共用乱数回路101a～101lの全てにクロック信号が出力される構成としたが、本実施形態では図94に示すように第1～第12共用乱数回路101a～101lのそれぞれに1対1で対応させて第1～第12クロック回路151a～151lが設けられている。これら第1～第12クロック回路151a～151lのクロック信号の出力周期は相互に異なっていると同時に、相互に倍数の関係とならないように設定されている。これにより、任意のタイミングにおける第1～第12共用乱数回路101a～101lのそれぞれの乱数の組合せパターンを多様化させることが可能となる。

【0920】

また、第1～第12クロック回路151a～151lのクロック信号の出力周期はいずれも、遊技者がスタートレバー41を操作するのに要する時間に比べて十分に短い周期となっている。例えば遊技者がスタートレバー41を操作するのに要する時間が1秒であるのに対して、第1～第12クロック回路151a～151lのクロック信号の出力周期は3マイクロ秒～30マイクロ秒の範囲となっている。これにより、第1～第12共用乱数回路101a～101lにおける乱数の更新周期のずれは、遊技者がスタートレバー41を操作するのに要する時間との関係で十分に小さいものとなっている。

【0921】

<第6の実施形態>

本実施形態では演出側MPU92における通常用の演出制御処理の処理構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0922】

図95は本実施形態における通常用の演出制御処理を示すフローチャートである。

【0923】

ステップS5001では上記第1の実施形態における通常用の演出制御処理（図38）のステップS1701～ステップS1710と同一の処理を実行する。その後、演出側R

10

20

30

40

50

AM94のチャンス演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5002）。チャンス演出フラグはチャンス状態ST7に対応する演出の実行中であることを演出側MPU92にて特定するためのフラグである。チャンス演出フラグの値が「0」である場合（ステップS5002：NO）、主側MPU72からチャンス開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS5003）。チャンス開始コマンドを受信している場合（ステップS5003：YES）、演出側RAM94の偽前兆演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5004）。

【0924】

偽前兆演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5004：YES）、現状実行されている偽前兆演出は中止対象であるか否かを判定する（ステップS5005）。偽前兆演出には、ART状態ST9への移行の期待度が高い演出が実行される種類と、ART状態ST9への移行の期待度が低い演出が実行される種類とが存在している。なお、偽前兆状態ST5はそもそもART状態ST9への移行に結びつかない遊技状態であるため、いずれの種類の偽前兆演出が実行されている場合であっても偽前兆演出の終了後にART状態ST9への移行は発生しない。

【0925】

現状実行されている偽前兆演出がART状態ST9への移行の期待度が低い演出が実行される種類である場合、ステップS5005にて肯定判定をして、偽前兆演出フラグを「0」クリアする（ステップS5006）。これにより、実行途中の偽前兆演出がチャンス状態ST7への移行に伴って途中で中止されることとなる。

【0926】

ステップS5004にて否定判定をした場合、又はステップS5006の処理を実行した場合、チャンス演出の開始設定処理を実行する（ステップS5007）。チャンス演出の開始設定処理では、チャンス状態ST7に対応するチャンス演出の実行を可能とするチャンス演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。当該チャンス演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にてチャンス演出が実行される。そして、遊技者は当該演出を確認することでチャンス状態ST7であることを把握することが可能となる。その後、演出側RAM94のチャンス演出フラグに「1」をセットする（ステップS5008）。

【0927】

一方、現状実行されている偽前兆演出がART状態ST9への移行の期待度が高い演出が実行される種類である場合、ステップS5005にて否定判定をする。この場合、演出側RAM94のチャンス待機フラグに「1」をセットする（ステップS5009）。チャンス待機フラグは、偽前兆状態ST5に対応する偽前兆演出の実行中であることに起因してチャンス演出の開始を待機している状態であることを演出側MPU92にて特定するためのフラグである。ここで、主側MPU72では偽前兆状態ST5の途中でチャンス状態ST7への移行当選となった場合、偽前兆状態ST5を途中で終了させてチャンス状態ST7に移行させる。これに対して、演出側MPU92は偽前兆演出の途中でチャンス状態ST7への移行が発生したとしてもその実行途中の偽前兆演出がART状態ST9への移行の期待度が高い演出が実行される種類である場合、偽前兆演出を途中で終了させることなく、主側MPU72にてチャンス状態ST7に対応する制御が実行されているとしても偽前兆演出を継続させる。これにより、遊技状態としてはチャンス状態ST7への移行を偽前兆状態ST5の継続よりも優先させることでチャンス状態ST7が発生することによる遊技者の利益を担保しながら、ART状態ST9への移行の期待度が高い演出の実行途中である偽前兆演出を継続させることで演出の内容に違和感を与えないようにすることが可能となる。

【0928】

ステップS5003にて否定判定をした場合、又はステップS5009の処理を実行した場合、偽前兆状態用の演出制御処理を実行する（ステップS5010）。偽前兆状態用

の演出制御処理の処理内容は上記第1の実施形態と同一である。また、ステップS5002にて肯定判定をした場合、ステップS5011～ステップS5016の処理を実行する。これらステップS5011～ステップS5016の処理内容は上記第1の実施形態における通常用の演出制御処理（図38）のステップS1717～ステップS1722と同一である。

【0929】

以上詳述した本実施形態によれば、現状実行されている偽前兆演出がART状態ST9への移行の期待度が高い演出が実行される種類である場合、主側MPU72においてチャンス状態ST7への移行が発生したとしても、当該偽前兆演出の実行を継続させる。これにより、遊技状態としてはチャンス状態ST7への移行を偽前兆状態ST5の継続よりも優先させることでチャンス状態ST7が発生することによる遊技者の利益を担保しながら、ART状態ST9への移行の期待度が高い演出の実行途中である偽前兆演出を継続させることで演出の内容に違和感を与えないようにすることが可能となる。

10

【0930】

その一方、現状実行されている偽前兆演出がART状態ST9への移行の期待度が低い演出が実行される種類である場合、主側MPU72においてチャンス状態ST7への移行が発生した場合には当該偽前兆演出を途中で中止させてチャンス演出を開始させる。これにより、注目度が低い偽前兆演出が実行されている状況においては、主側MPU72にてチャンス状態ST7への移行が発生することに合わせて、現状実行されている偽前兆演出よりも遊技者の注目度が高いチャンス演出の開始を優先させることが可能となる。

20

【0931】

<第7の実施形態>

本実施形態では、演出側MPU92における偽前兆状態用の演出制御処理の処理構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0932】

図96は本実施形態における偽前兆状態用の演出制御処理を示すフローチャートである。なお、偽前兆状態用の演出制御処理は偽前兆演出が実行されている状況だけではなく、本前兆演出、チャンス演出、ボーナス状態用の演出、準備状態ST8用の演出及びART状態ST9用の演出が実行されていない状況であっても実行される。

30

【0933】

ステップS5101～ステップS5104では上記第1の実施形態における偽前兆状態用の演出制御処理（図39）のステップS1801～ステップS1804と同一の処理を実行する。演出側RAM94の偽前兆演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5101：YES）、演出側RAM94に記憶されている偽前兆演出テーブルにおいて参照すべき情報が偽前兆演出の終了タイミングに対応する情報であるか否かを判定することにより、偽前兆演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS5105）。

【0934】

ステップS5105にて肯定判定をした場合、主側MPU72から偽前兆開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS5106）。偽前兆開始コマンドを受信していない場合（ステップS5106：NO）、偽前兆演出の終了設定処理を実行する（ステップS5107）。当該偽前兆演出の終了設定処理では、偽前兆状態ST5が終了して通常遊技状態ST1に復帰することに対応する通常復帰演出テーブル及び通常遊技状態ST1に対応する通常演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。これら演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて、偽前兆状態ST5が終了して通常遊技状態ST1に復帰することに対応する通常復帰演出が実行された後に通常遊技状態ST1に対応する通常演出が実行される。そして、遊技者は当該演出を確認

40

50

することで前兆演出が終了して通常遊技状態 S T 1 に復帰したことを把握することが可能となる。

【0935】

偽前兆開始コマンドを受信している場合（ステップ S 5 1 0 6：Y E S）、偽前兆演出の調整処理を実行する（ステップ S 5 1 0 8）。偽前兆演出の調整処理では、その時点における偽前兆演出の内容に対して演出の連続性を有する偽前兆演出が実行されるようにするための偽前兆演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。この場合、当該偽前兆演出テーブルは今回受信した偽前兆開始コマンドに設定されている偽前兆状態 S T 5 の継続ゲーム数の情報に対応したものとなる。当該偽前兆演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、それまで実行されていた偽前兆演出の内容と連続性を有するような内容で、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて偽前兆演出が実行される。なお、偽前兆演出の途中で偽前兆演出が開始された場合、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 においてはそれまで実行された偽前兆演出のゲーム数とこれから実行される偽前兆演出のゲーム数との合計分のゲーム数の前兆演出が実行されることとなる。

10

【0936】

偽前兆演出の終了タイミングではない場合（ステップ S 5 1 0 5：N O）、主側 M P U 7 2 から偽前兆開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 5 1 0 9）。偽前兆演出開始コマンドを受信していない場合（ステップ S 5 1 0 9：N O）、偽前兆演出の更新設定処理を実行する（ステップ S 5 1 1 0）。当該更新設定処理では、1 ゲームが新たに実行されることで偽前兆演出の更新タイミングとなっているのであれば、現状参照対象となっている偽前兆演出テーブルにおいて参照すべき範囲を 1 ゲームの新たな開始に応じて変更する処理を実行する。これにより、偽前兆演出の実行内容が当該偽前兆演出の継続ゲーム数に応じて変化することとなる。

20

【0937】

偽前兆演出コマンドを受信している場合（ステップ S 5 1 0 9：Y E S）、偽前兆演出の調整処理を実行する（ステップ S 5 1 1 1）。偽前兆演出の調整処理では、その時点における偽前兆演出の内容に対して演出の連続性を有する偽前兆演出が実行されるようにするための偽前兆演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から読み出して演出側 R A M 9 4 に記憶させる。この場合、当該偽前兆演出テーブルは今回受信した偽前兆開始コマンドに設定されている偽前兆状態 S T 5 の継続ゲーム数の情報に対応したものとなる。当該偽前兆演出テーブルに従って演出側 M P U 9 2 にて演出の実行制御が行われることにより、それまで実行されていた偽前兆演出の内容と連続性を有するような内容で、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて偽前兆演出が実行される。なお、偽前兆演出の途中で偽前兆演出が開始された場合、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 においてはそれまで実行された偽前兆演出のゲーム数とこれから実行される偽前兆演出のゲーム数との合計分のゲーム数の前兆演出が実行されることとなる。

30

【0938】

ステップ S 5 1 0 2 にて否定判定をした場合、ステップ S 5 1 0 4 の処理を実行した場合、ステップ S 5 1 0 7 の処理を実行した場合、ステップ S 5 1 0 8 の処理を実行した場合、ステップ S 5 1 1 0 の処理を実行した場合、又はステップ S 5 1 1 1 の処理を実行した場合、主側 M P U 7 2 から準備開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 5 1 1 2）。演出側 M P U 9 2 においては偽前兆演出を実行するための制御を実行している状況であっても主側 M P U 7 2 における遊技状態はチャンス状態 S T 7 である状況が発生し得る。そして、このような状況において主側 M P U 7 2 にてチャンス状態 S T 7 における A R T 状態 S T 9 への移行抽選処理にて移行当選となることで、偽前兆演出が実行されている状況であっても主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に準備開始コマンドが送信される。

40

【0939】

準備開始コマンドを受信している場合（ステップ S 5 1 1 2：Y E S）、準備演出の開

50

始設定処理を実行する（ステップS5113）。準備演出の開始設定処理では、準備状態ST8に対応する準備演出の実行を可能とする準備演出テーブルを演出側ROM93から読み出して演出側RAM94に記憶させる。当該準備演出テーブルに従って演出側MPU92にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて準備演出が実行される。そして、遊技者は当該演出を確認することで準備状態ST8であることを把握することが可能となる。なお、偽前兆演出が実行されている状況において準備演出の開始設定処理が実行された場合、偽前兆演出の一連のストーリーを遮るような形でART状態ST9への移行当選となったことに対応する演出が実行される。その後、偽前兆演出に関する各種フラグを「0」クリアする（ステップS5114）。

10

【0940】

以上詳述した本実施形態によれば、偽前兆演出が実行されている途中で主側MPU72にてチャンス状態ST7への移行が発生したとしても実行途中の偽前兆演出が継続されるとともに、主側MPU72にてチャンス状態ST7が継続している状況で偽前兆演出が終了されたとしてもチャンス演出は開始されない。これにより、偽前兆演出の途中で急にチャンス演出が開始されたり、偽前兆演出の終了と同時にチャンス演出が開始されないこととなり、チャンス演出が急に開始されたことに対する違和感を遊技者に与えないようにすることが可能となる。

【0941】

<第8の実施形態>

20

本実施形態ではエンディング演出の実行中にボーナス当選となった場合におけるボーナス当選告知の実行態様が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0942】

図97は演出側MPU92にて実行されるエンディング中のボーナス告知用処理を示すフローチャートである。なお、エンディング中のボーナス告知用処理はエンディング演出の実行中に実行される。

【0943】

いずれかのボーナス当選データが主側RAM74に設定されているか否かを判定する（ステップS5201）。なお、主側MPU72はボーナス当選データが設定されたゲームの開始時にその設定されたボーナス当選データの種別を特定可能とする情報が設定されたゲーム開始コマンドを送信するとともにボーナス入賞が成立した場合にはそれに対応するコマンドを送信するため、演出側MPU92はそれらコマンドに基づいて主側RAM74にボーナス当選データが設定されているか否かを特定することが可能である。

30

【0944】

ステップS5201にて肯定判定をした場合、ボーナス当選データが設定されたゲームの開始タイミングであるか否かを判定する（ステップS5202）。ステップS5202にて肯定判定をした場合、今回設定されたボーナス当選データの種別に対応する非告知対応ゲーム数を演出側ROM93から読み出す（ステップS5203）。非告知対応ゲーム数はボーナス当選データの種別に応じて複数種類設定されている。具体的には、いずれかのBB当選データが設定された場合には非告知対応ゲーム数として10ゲームが選択され、いずれかのRB当選データが設定された場合には非告知対応ゲーム数として20ゲームが選択される。

40

【0945】

ステップS5202にて否定判定をした場合、又はステップS5203の処理を実行した場合、エンディング演出の開始時に設定されたエンディング演出の継続ゲーム数の残りゲーム数が非告知対応ゲーム数未満となったか否かを判定する（ステップS5204）。ステップS5204にて肯定判定をした場合、告知演出設定処理を実行する（ステップS5205）。告知演出設定処理では、画像表示装置63にてエンディング演出に対応する

50

動画が表示されている状況においてボーナス当選に対応する画像が縮小表示されるようにするためのデータ設定を行う。

【0946】

以上詳述した本実施形態によれば、エンディング演出の途中でボーナス当選となった場合、エンディング演出の残りの継続ゲーム数が所定のゲーム数となったタイミングでボーナス当選告知が行われることになる。これにより、エンディング演出との関係で好ましいタイミングでボーナス当選告知が行われるようにすることが可能となる。

【0947】

なお、当選確率に設定差が存在しているか否かにより非告知対応ゲーム数が相違する構成としてもよい。

【0948】

<他の実施形態>

なお、上述した各実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記各実施形態の構成に対して個別に適用してもよく、組み合わせて適用してもよい。また、上記各実施形態の構成を相互に組み合わせて適用してもよく、上記各実施形態の構成を相互に組み合わせた構成に対して以下の別形態の構成を個別に又は組み合わせて適用してもよい。

【0949】

(1) 有利区間 S C 2 において設定値に応じて当選確率の変動する役に当選した場合、偽前兆状態 S T 5 の移行抽選処理、本前兆状態 S T 6 の移行抽選処理及びチャンス状態 S T 7 の移行抽選処理が実行される構成としたが、設定値に応じて当選確率の変動する役に当選したとしてもこれら移行抽選処理が実行されない構成としてもよい。この場合、有利区間 S C 2 において設定値に応じて当選確率の変動しない役に当選した場合にのみ上記移行抽選処理が実行されることとなるため、A R T 状態 S T 9 への移行確率に対する設定値の影響を低減させることが可能となる。また、当該構成に代えて、設定値に応じて当選確率の変動する役に当選するとともにその役に対応する入賞が成立した場合に上記移行抽選処理が実行される構成としてもよい。

【0950】

(2) 有利区間 S C 2 の移行抽選処理において当選したゲームにて、偽前兆状態 S T 5 の移行抽選処理、本前兆状態 S T 6 の移行抽選処理及びチャンス状態 S T 7 の移行抽選処理が実行され得る構成としたが、有利区間 S C 2 の移行抽選処理において当選したゲームではこれら移行抽選処理が実行されない構成としてもよい。これにより、有利区間 S C 2 への移行と、各遊技状態 S T 5 ~ S T 7 への移行とを異なるゲームを契機として発生させることが可能となる。

【0951】

また、有利区間 S C 2 の移行抽選処理は設定値に応じて当選確率の変動しない役に当選した場合に実行される構成としたが、これに限定されることはなく、設定値に応じて当選確率の変動しない役に当選するとともにその当選となった役に対応する入賞が成立した場合に実行される構成としてもよく、設定値に応じて当選確率の変動する役に当選した場合に実行される構成としてもよく、設定値に応じて当選確率の変動する役に当選するとともにその当選となった役に対応する入賞が成立した場合に実行される構成としてもよい。

【0952】

(3) 有利区間 S C 2 の移行抽選処理において当選となった場合、当該当選となったゲームの次のゲームから有利区間 S C 2 が開始される構成としてもよい。この場合、有利区間 S C 2 であることを条件として偽前兆状態 S T 5 の移行抽選処理、本前兆状態 S T 6 の移行抽選処理及びチャンス状態 S T 7 の移行抽選処理が実行され得る構成とすると、有利区間 S C 2 の移行抽選処理において当選となったとしても当該ゲームでは有利区間 S C 2 となっていないため、有利区間 S C 2 の移行抽選処理において当選となったゲームでは偽前兆状態 S T 5 の移行抽選処理、本前兆状態 S T 6 の移行抽選処理及びチャンス状態 S T

10

20

30

40

50

7の移行抽選処理が実行されないことになる。

【0953】

(4) 通常遊技状態ST1において有利区間SC2への移行が発生した場合、当該有利区間SC2において第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序が報知される度に終了抽選処理が実行され、終了抽選処理にて終了当選となることで通常区間SC1への移行が発生する構成としてもよい。この場合、通常遊技状態ST1において移行した有利区間SC2であっても第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序の報知が複数回行われ得るようにすることが可能となる。

【0954】

(5) 有利区間SC2の終了契機を発生させるために必要な第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序の報知回数は1回に限定されることはなく、2回、3回又は4回以上といった複数回であってもよい。

【0955】

(6) 有利区間SC2の終了契機として、第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序が報知されることが設定されている構成に代えて、第1ベル入賞よりも遊技媒体の付与数が多い入賞であってリール32L、32M、32Rの停止順序が所定の順序である場合に成立する入賞である特定入賞が存在している場合には、当該特定入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序の報知が所定回数(例えば1回又は2回)発生するまでは有利区間SC2が終了しない構成としてもよい。つまり、当該構成においてはリール32L、32M、32Rの停止順序が所定の順序となった場合に成立する入賞のうち遊技媒体の付与数が最大となる入賞について当該入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序の報知が所定回数発生するまでは有利区間SC2が終了しないこととなる。この場合、通常遊技状態ST1において移行した有利区間SC2であっても特定入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序の報知が所定回数発生するまでは、リール32L、32M、32Rの停止順序に応じて第1ベル入賞が成立する役に当選した場合には、当該第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序が報知される構成としてもよい。

【0956】

(7) 有利区間SC2の終了契機を発生させるために必要な第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序の報知回数が、通常遊技状態ST1、偽前兆状態ST5及びチャンス状態ST7といった複数の遊技状態間で相違している構成としてもよい。例えば、上記必要な報知回数が通常遊技状態ST1よりも偽前兆状態ST5の方が多く回数とすることで、偽前兆状態ST5を通常遊技状態ST1よりも有利な遊技状態とすることが可能となる。

【0957】

(8) 通常遊技状態ST1であって有利区間SC2である状況において第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序が報知される場合、当該報知は兼用表示部66にて行われる一方、画像表示装置63では行われない構成としてもよい。この場合、有利区間SC2の終了契機となる第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序の報知を目立たないようにして行うことが可能となる。

【0958】

(9) 有利区間SC2においては有利区間表示部67が発光状態(すなわち表示状態)となる構成において、スロットマシン10に所定の異常状態が発生している場合には有利区間表示部67が消灯状態(すなわち非表示状態)となる構成としてもよい。また、この場合には兼用表示部66において異常状態の種類に対応する表示が行われる構成としてもよい。このように共通表示領域68に兼用表示部66と有利区間表示部67とが集約させて設けられている構成においてスロットマシン10に所定の異常状態が発生している場合には有利区間表示部67を消灯状態とした上で兼用表示部66にて異常状態の種類に対応する表示を行うことにより、同一の異常状態が発生している場合であっても有利区間SC2であるか否かによって共通表示領域68の表示態様が変化するという事象が発生しない

ため、異常状態の種類を特定し易くなる。

【0959】

(10) Bループにおいて実行されたゲーム数が21ゲーム以上となった場合には、Bループにおいて実行されたゲーム数が22ゲーム以上であったとしても特別フリーズ演出として1000ゲームの上乗せが報知される構成としてもよい。この場合、一度に報知される上乗せゲーム数が過剰に多くなってしまわないようにすることが可能となる。

【0960】

(11) Bループが開始された場合に主側MPU72にて計測されているART状態ST9の残りの継続ゲーム数が20ゲーム未満である場合には特別フリーズ演出が発生しない構成としてもよい。この場合、ART状態ST9の残りの継続ゲーム数が20ゲーム以上である状況においてBループが発生し当該Bループにおいて20ゲーム実行された場合にはBループが継続しているか否かに関係なく合計上乗せゲーム数の報知を行う構成とすることで、Bループにおいて付与されたゲーム数を途中で消化させることを想定することなく1000ゲームの上乗せ報知を実行することが可能となる。

10

【0961】

(12) Bループが開始された段階で20ゲームが上乗せされる構成としてもよい。この場合、Bループにおいて20ゲーム実行された場合にはBループが継続しているか否かに関係なく合計上乗せゲーム数の報知を行う構成とすることで、Bループにおいて付与されたゲーム数を途中で消化させることを想定することなく1000ゲームの上乗せ報知を実行することが可能となる。

20

【0962】

(13) エンディング演出が終了した後にBB演出が開始されない場合よりも、エンディング演出が終了してBB演出が開始される場合の方が、エンディング終了時のフリーズ期間が長くなる構成としてもよい。この場合、エンディング演出が終了してBB演出が開始される場合にはその長くなった期間を利用して、エンディング演出の終了演出を実行した後にBB開始演出を実行することが可能となる。

【0963】

(14) 設定値に応じて当選確率変動するボーナス役と設定値に応じて当選確率変動しないボーナス役とで、エンディング演出の途中でボーナス役に当選となった場合にボーナス当選告知(第1告知、第2告知)が行われるか否かが相違する構成としてもよい。例えば、設定値に応じて当選確率変動するボーナス役についてはエンディング演出の途中で当選となった場合にボーナス当選告知が行われ、設定値に応じて当選確率変動しないボーナス役についてはエンディング演出の途中で当選となったとしてもボーナス当選告知が行われない構成としてもよい。後者のボーナス役に対応するボーナス状態(BB状態ST3、RB状態ST4)となった場合には遊技区間が通常区間SC1であったとしても有利区間SC2への移行が発生するため、エンディング演出が終了して有利区間SC2が終了した後に当該ボーナス役に対応するボーナス状態を発生させることにより、有利区間SC2が強制的に終了されたとしても当該有利区間SC2に直ちに復帰させることが可能となる。

30

【0964】

(15) 有利区間SC2において付与された遊技媒体の合計数が所定数以上であることを条件としてエンディング演出が実行される構成としてもよい。これにより、遊技者が満足するほど遊技媒体が付与されていないにも関わらずエンディング演出が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【0965】

(16) エンディング演出が実行される場合には5ゲーム刻みの動画演出を行い、終了時には今回のART状態ST9における遊技媒体の獲得数や今回のART状態ST9において実行されたゲーム数を示す終了画面が表示される構成としてもよい。

【0966】

(17) エンディング演出が実行されている状況であって有利区間SC2にて実行され

50

たゲーム数が1490ゲーム以降である状況でボーナス役に当選した場合にはボーナス当選告知（第1告知、第2告知）が行われない構成としてもよい。この場合、ボーナス内部状態ST2では通常遊技状態ST1よりもリプレイ当選確率が高くなる構成とするとともに第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序が報知される構成とすることで、ボーナス内部状態ST2においてエンディング演出が実行されている状況であってもART状態ST9においてエンディング演出が実行されていると遊技者に認識させることが可能となる。

【0967】

（18）エンディング演出ではエンドロールを再生する構成とし、その再生速度を変更することでエンディング演出の終了タイミングとエンドロールの終了タイミングとを合わせる構成としてもよい。

10

【0968】

（19）エンディング演出の途中でボーナス状態となることでエンディング演出が延長される場合には、その延長したゲームにおいてキャラクタ紹介といった追加画像が表示される構成としてもよい。また、延長したゲームにおいて設定値を示唆する画像が表示される構成としてもよい。この場合、エンディング演出の途中でボーナス役に当選した場合にはボーナス入賞を敢えて成立させないことでエンディング演出を延長させて設定値の示唆画像を表示させようとする行為が想定される。そこで、ボーナス役に当選してから例えば5ゲーム以上に亘ってボーナス入賞が成立しなかった場合にはエンディング演出が延長されたとしても設定値の示唆画像が表示されない構成としてもよい。

20

【0969】

（20）ボーナス状態の途中で有利区間SC2において実行されたゲーム数がエンディング対応ゲーム数以上となった場合には、ボーナス用の演出が終了されてエンディング演出が開始される構成としてもよく、ボーナス状態が終了してからエンディング演出が開始される構成としてもよく、ボーナス状態が終了した後に発生した準備状態ST8からART状態ST9への移行が発生した場合にエンディング演出が開始される構成としてもよい。

【0970】

ボーナス状態が終了した後にエンディング演出が開始される構成においては有利区間SC2において実行されたゲーム数に対してエンディング演出の開始が遅れることになる。この場合、エンディング演出では基本的に5ゲーム刻みの動画演出が行われるのに対して3ゲーム刻みの動画演出が行われるようにすることでエンディング演出が終了するまでに全ての演出内容を表示できるようにしてもよい。また、エンディング演出の最終ゲームまでに全ての演出内容を表示できない場合にはエンディング演出が終了する場合に発生するフリーズ期間を利用して全ての演出内容を表示できるようにしてもよい。

30

【0971】

また、エンディング演出として、30ゲーム分の演出、40ゲーム分の演出、50ゲーム分の演出といったように複数種類の演出を用意しておき、有利区間SC2において実行されたゲーム数に対するエンディング演出の開始タイミングに応じた演出が選択される構成としてもよい。

40

【0972】

（21）ボーナス状態において消化されたゲーム数は、有利区間SC2における継続ゲーム数の計測から除外される構成としてもよい。これにより、ボーナス状態の途中で有利区間SC2において実行されたゲーム数が上限ゲーム数に到達しないようにすることが可能となるとともに、ボーナス状態の途中でエンディング演出が開始されないようにすることが可能となる。

【0973】

（22）有利維持区間の最終ゲーム以外においてボーナス役に当選した場合にはそのボーナス役の種類に関係なく即座にボーナス種別告知が行われる構成としてもよい。これにより、有利維持区間において最終ゲームよりも前のゲームにおいてボーナス入賞が成立す

50

る機会を多くすることが可能となる。

【0974】

(23) 有利維持区間においてボーナス入賞が成立しさらにボーナス状態の開始ゲームにおいて有利区間SC2であればART状態ST9への移行が確定する構成に代えて、ART状態ST9の移行抽選処理が実行されるとともに他の場合よりもART状態ST9への移行当選となる確率が高い構成としてもよい。この場合であっても、有利維持区間においてボーナス入賞が成立したことに對して利益を付与することが可能となる。

【0975】

(24) 有利維持区間の継続ゲーム数が固定である構成に限定されることはなく、抽選により決定される構成としてもよい。但し、抽選により決定される場合であっても有利区間SC2において実行されたゲーム数が上限ゲーム数を超えない範囲のゲーム数が選択される必要がある。

【0976】

(25) ボーナス状態の開始ゲームにおいて有利区間SC2である場合にART状態ST9の移行抽選処理が実行される構成に代えて、ボーナス状態の途中のゲームにおいて有利区間SC2である場合にART状態ST9の移行抽選処理が実行される構成としてもよく、ボーナス状態の最終ゲームにおいて有利区間SC2である場合にART状態ST9の移行抽選処理が実行される構成としてもよい。この場合、ボーナス状態が有利区間SC2である状況で開始された場合には有利区間SC2の終了契機が抽選により決定される構成としてもよい。例えばボーナス状態の最終ゲームにおいて有利区間SC2である場合にART状態ST9の移行抽選処理が実行される構成においては、有利区間SC2の終了契機としてボーナス状態の最終ゲームが終了するまでという内容が選択されない限り、ボーナス状態を契機としたART状態ST9の移行抽選処理が実行されないことになる。

【0977】

また、上記構成においてボーナス状態の発生契機となったボーナス役に応じてART状態ST9の移行抽選処理が実行されるタイミングが相違する構成としてもよい。例えば所定のボーナス役に対応するボーナス状態であれば開始ゲームにおいてART状態ST9の移行抽選処理が実行され、特定のボーナス役に対応するボーナス状態であれば最終ゲームにおいてART状態ST9の移行抽選処理が実行される構成とすることで、ボーナス役の種類によってART状態ST9の移行抽選処理が実行される確率を変動させることが可能となる。

【0978】

(26) 有利区間SC2において設定値に応じて当選確率を変動するボーナス役に当選した場合にはその当選したゲームにてART状態ST9の移行抽選処理が実行される構成としてもよい。この場合、有利区間SC2であることが遊技者に報知されるようにすることで、ボーナス役に当選することに対する注目度を高めることが可能となる。また、有利区間SC2において設定値に応じて当選確率を変動するボーナス役に入賞した場合にはその入賞したゲームにてART状態ST9の移行抽選処理が実行される構成としてもよい。

【0979】

(27) 通常モード用抽選テーブル、第1RTモード用抽選テーブル及び第2RTモード用抽選テーブルの各インデックス値IVを当選番号に対応付けるためのオフセットテーブル111の構成は上記第1の実施形態における構成に限定されない。例えば、小役のグループ→ボーナス役のグループ→リプレイ役のグループの順に設定されているのではなく、ボーナス役のグループ→リプレイ役のグループ→小役のグループの順に設定されている構成としてもよい。

【0980】

(28) 通常モード用抽選テーブル、第1RTモード用抽選テーブル及び第2RTモード用抽選テーブルに共通させてオフセットテーブル111が設定されているのではなく、各抽選テーブルに対応させて個別にオフセットテーブルが設けられている構成としてもよい。例えば、通常モード用抽選テーブルにおいては、設定値に応じて当選確率を変動する

10

20

30

40

50

役のグループと設定値に応じて当選確率変動しない役のグループとで分けて集約されているのに対して、小役のグループと、ボーナス役のグループと、リプレイ役のグループとで分けて集約するためにオフセットテーブルが設けられている構成としてもよい。また、同様の目的で第1 R Tモード用抽選テーブルに対してもオフセットテーブルが設けられており、第2 R Tモード用抽選テーブルに対してもオフセットテーブルが設けられている構成としてもよい。この場合、各オフセットテーブルの当選番号がオフセットテーブル間で重複しないように設定されている構成としてもよい。当該構成であっても各抽選テーブルにおいては設計が容易となる態様でインデックス値 I Vを設定するとともに、各オフセットテーブルにおいてはその後の処理における当選役の情報の扱いが容易となる態様で当選番号を設定することができる。

10

【0981】

(29) 偽前兆状態 S T 5 において当該偽前兆状態 S T 5 の開始契機となる役に当選した場合には偽前兆状態 S T 5 が延長され得る構成としてもよい。そして、偽前兆状態 S T 5 が延長された場合には有利区間 S C 2 もその分だけ延長される構成としてもよい。これにより、偽前兆状態 S T 5 の延長を通じて有利区間 S C 2 が延長されることとなるため、偽前兆状態 S T 5 が延長される方が遊技者にとって有利となる。

【0982】

(30) 偽前兆状態 S T 5 の途中であったとしても第1ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序の報知が実行された場合には有利区間 S C 2 が終了して通常区間 S C 1 に移行する構成としてもよい。これにより、偽前兆状態 S T 5 であっても通常区間 S C 1 である状況を生じさせることが可能となる。

20

【0983】

(31) 偽前兆状態 S T 5 の途中で所定の役に当選した場合には A R T 状態 S T 9 の移行抽選処理が実行される一方、本前兆状態 S T 6 の途中で所定の役に当選した場合には A R T 状態 S T 9 における残りの継続ゲーム数の上乘せ抽選処理が実行される構成としてもよい。この場合、偽前兆状態 S T 5 の継続ゲーム数が長い方が遊技者にとって有利となるだけでなく、本前兆状態 S T 6 の継続ゲーム数が長い方が遊技者にとって有利となる。そこで、偽前兆状態 S T 5 の途中で本前兆状態 S T 6 への移行当選となった場合にはその時点における偽前兆状態 S T 5 の残りの継続ゲーム数が本前兆状態 S T 6 の継続ゲーム数に加算される構成としてもよい。これにより、本前兆状態 S T 6 の継続ゲーム数が長くなる機会を与えることが可能となる。

30

【0984】

(32) 偽前兆状態 S T 5 の継続ゲーム数が抽選により決定される構成に限定されることはなく、所定のゲーム数（例えば10ゲーム）に固定されている構成としてもよい。

【0985】

(33) 偽前兆状態 S T 5 であって有利区間 S C 2 である状況においてボーナス入賞が成立した場合には A R T 状態 S T 9 への移行が確定する構成としてもよい。この場合、偽前兆演出が実行されている状況においてボーナス入賞が成立することを遊技者は期待することとなる。

【0986】

(34) 偽前兆状態 S T 5 の途中でチャンス状態 S T 7 に移行した場合には、偽前兆演出を継続させながらチャンス状態 S T 7 であることを示す演出や報知が実行される構成としてもよい。この場合、偽前兆演出の一連の流れを楽しませながらチャンス状態 S T 7 に期待させることが可能となる。

40

【0987】

(35) 偽前兆状態 S T 5 の途中でチャンス状態 S T 7 に移行した場合には、偽前兆演出をその時点で終了させてチャンス演出を開始させる構成としてもよい。

【0988】

(36) 偽前兆状態 S T 5 ではない状況でチャンス状態 S T 7 に移行した場合と、偽前兆状態 S T 5 の途中でチャンス状態 S T 7 に移行した場合とで、チャンス状態 S T 7 にお

50

いてART状態ST9への移行当選となる確率が相違する構成としてもよい。例えば、偽前兆状態ST5ではない状況でチャンス状態ST7に移行した場合の方が偽前兆状態ST5の途中でチャンス状態ST7に移行した場合よりもチャンス状態ST7においてART状態ST9への移行当選となる確率が高い構成としてもよい。また、偽前兆状態ST5の途中でチャンス状態ST7に移行した場合の方が偽前兆状態ST5ではない状況でチャンス状態ST7に移行した場合よりもチャンス状態ST7においてART状態ST9への移行当選となる確率が高い構成としてもよい。

【0989】

(37) ストックゲーム数カウンタ127にセットされているゲーム数が表示用カウンタ126に移行されない状況において、ストックゲーム数カウンタ127にセットされているゲーム数に対応する報知が実行される構成としてもよい。例えば、画像表示装置63にストックゲーム数カウンタ127にセットされているゲーム数に対応する色が表示される表示領域を設定し、例えばストックゲーム数カウンタ127の値が500以上であれば当該表示領域にて赤色を表示し、500未満であって300以上である場合には緑色を表示し、300未満であって200以上であれば黄色を表示し、200未満であって100以上であれば青色を表示し、100未満であれば白色を表示する構成としてもよい。これにより、ストックゲーム数カウンタ127にセットされているゲーム数を遊技者に予測させることが可能となる。

10

【0990】

(38) 特別上乗せ演出が1度に複数選択され得る構成としたが、1度に選択される特別上乗せ演出の個数は1個である構成としてもよい。この場合、特別上乗せ演出の選択を行う処理の実行頻度を高くなるものの、選択された特別上乗せ演出を記憶しておくためのエリアが不要となる。

20

【0991】

(39) Aループが発生した場合にのみ特別上乗せ演出が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えばストックゲーム数カウンタ127の値が1以上である状況において表示用カウンタ126の値が「0」となった場合に実行される放出演出の一種として特別上乗せ演出が実行される構成としてもよい。この場合、遊技者に報知されているART状態ST9の残りの継続ゲーム数が0ゲームとなったことを契機として特別上乗せ演出が実行されるため、遊技者に意外性を与えることが可能となる。

30

【0992】

(40) 主側MPU72にてAループが設定された場合には期待演出が開始される構成としたが、期待演出が実行されない構成としてもよい。この場合、Aループが設定されてから所定ゲーム数が経過したタイミングでストックゲーム数カウンタ127の値に対応する特別上乗せ演出が実行される構成としてもよい。これにより、特別上乗せ演出が突然発生することとなるため、遊技者に意外性を与えることが可能となる。

【0993】

(41) 主側MPU72にてAループが設定された場合、当該Aループが終了するまではストックゲーム数カウンタ127の値に対応する特別上乗せ演出が実行されない構成としてもよい。これにより、ストックゲーム数カウンタ127の値が大きい状況で特別上乗せ演出が実行されるようにすることが可能となる。

40

【0994】

(42) 主側MPU72では上乗せゲーム数を付与するか否かの抽選処理が実行され当選となった場合には常に固定のゲーム数(例えば30ゲーム)をART状態ST9の残りの継続ゲーム数に加算し、演出側MPU92にてそのゲーム数をどのようなタイミングで報知するかが決定される構成としてもよい。この場合、主側MPU72における上乗せ抽選処理の処理パターンが1パターンのみとなるため、主側MPU72の処理負荷を軽減することが可能となる。

【0995】

(43) ストックゲーム数カウンタ127の値が「0」である状況で表示用カウンタ1

50

26の値が「0」となった場合には、各ゲームにおいてART状態ST9の終了抽選処理が実行されて終了当選となった場合にART状態ST9が終了する構成としてもよい。また、これに代えて、第1RTモードへの転落が発生するまではART状態ST9が継続され第1RTモードへの転落が発生した場合にART状態ST9が終了する構成としてもよく、通常モードへの転落が発生するまではART状態ST9が継続され通常モードへの転落が発生した場合にART状態ST9が終了する構成としてもよい。この場合、第1放出演出と同一の演出が実行される構成としてもよく、第1放出演出とは異なる演出が実行される構成としてもよい。

【0996】

(44) ボーナス状態(BB状態ST3、RB状態ST4)及びART状態ST9が発生することなく実行されたゲーム数が解除ゲーム数に到達した場合には、ART状態ST9が付与される構成としてもよく、上記第2の実施形態のような疑似ボーナス状態が付与される構成としてもよい。

【0997】

(45) ボーナス内部状態ST2においてはボーナス役に対応する図柄の方が、遊技媒体の付与を発生させる役に対応する図柄よりも停止制御に際して優先される構成としてもよい。この場合、ボーナス内部状態ST2において「1」～「3」の当選番号が設定された場合には第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序が報知されるとともに、当選しているボーナス役に対応する図柄の組み合わせが報知される構成としてもよい。このように報知が実行された場合、ボーナス入賞を成立させない停止操作タイミングであって第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序で停止操作を行うことにより、ボーナス入賞ではなく第1ベル入賞を成立させることが可能となる。

【0998】

(46) 遊技区間としてリール32L、32M、32Rの停止順序が報知されない通常区間SC1とリール32L、32M、32Rの停止順序が報知され得る有利区間SC2とが設定されている構成に限定されることはなく、いずれにおいてもリール32L、32M、32Rの停止順序が報知され得るものの停止順序の報知対象となる当選データの種類の相違する複数の区間が設定されている構成としてもよく、いずれにおいてもリール32L、32M、32Rの停止順序が報知され得るものの当該停止順序の報知が実行される頻度が相違する複数の区間が設定されている構成としてもよい。この場合であっても複数の区間において停止順序の報知に関して有利度に差を与えることにより、遊技区間の移行に対して遊技者を注目させることが可能となる。

【0999】

(47) 遊技区間がいずれであるのかを遊技者に認識させるための報知が有利区間表示部67以外において実行される構成としてもよい。例えば、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63のうちの少なくとも一つにおいて、遊技区間がいずれであるのかを遊技者に認識可能とする演出が実行される構成としてもよい。また、これら構成に加えて又は代えて、いずれの遊技区間であるのかを示す情報が遊技ホールのホールコンピュータに向けて外部出力される構成としてもよい。

【1000】

(48) 全体のゲーム数に対する有利区間SC2の総ゲーム数の比率を計算する場合において、BB状態ST3又はRB状態ST4において実行されたゲーム数が有利区間SC2の総ゲーム数として加算されない構成としてもよい。

【1001】

(49) 全体のゲーム数に対する有利区間SC2の総ゲーム数の比率の計算が設定値ごとに行われる構成としてもよい。この場合、設定値が変更されたとしても設定値ごとに行われている上記比率の情報が初期化されずに計算が継続される構成とする必要がある。本構成によれば、設定値ごとに上記比率を把握することが可能となる。

【1002】

(50) 消化されたゲームの合計ゲーム数と、有利区間 S C 2 において消化されたゲームの合計である有利ゲーム数とを履歴情報として記憶し、合計ゲーム数に対する有利ゲーム数の割合を演算する構成としたが、これに限定されることはなく、役の抽選処理において抽選の対象となる所定役の当選回数と合計ゲーム数とを履歴情報として記憶し、当該所定役の当選確率を演算する構成としてもよい。この場合、対象となる所定役として第 1 所定役と第 2 所定役とが存在しており、第 1 所定役及び第 2 所定役のそれぞれについて個別に当選回数を履歴情報として記憶するとともに第 1 所定役及び第 2 所定役のそれぞれについて当選確率を演算する構成としてもよい。また、全ての役のそれぞれについて個別に当選回数を履歴情報として記憶するとともに各役のそれぞれについて当選確率を演算する構成としてもよい。これにより、管理対象の役の当選確率を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

10

【1003】

また、遊技媒体の付与数の合計数と合計ゲーム数とを履歴情報として記憶し、単位ゲーム数当たりの遊技媒体の付与数を演算する構成としてもよい。これにより、単位ゲーム数当たりの遊技媒体の付与数を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。また、遊技媒体の付与数の合計数と合計ゲーム数との組合せを、各遊技状態及び有利区間 S C 2 のそれぞれについて個別に履歴情報として記憶し、単位ゲーム数当たりの遊技媒体の付与数を各遊技状態及び有利区間 S C 2 のそれぞれについて個別に演算する構成としてもよい。

【1004】

また、ボーナス状態への移行回数とボーナス状態ではない遊技状態において消化されたゲームの合計ゲーム数とを履歴情報として記憶し、ボーナス状態への移行確率を演算する構成としてもよい。

20

【1005】

(51) 有利区間 S C 2 にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数となった場合に当該有利区間 S C 2 が終了する構成に加えて又は代えて、有利区間 S C 2 において実行された終了抽選処理の結果が終了当選結果であった場合に有利区間 S C 2 が終了して通常区間 S C 1 に移行する構成としてもよい。この終了抽選処理が実行される契機は任意であるが、例えば各ゲームにおいて終了抽選処理が実行される構成としてもよく、所定の抽選契機役に当選した場合又は所定の抽選契機入賞が成立した場合に終了抽選処理が実行される構成としてもよい。また、有利区間 S C 2 における継続ゲーム数が所定ゲーム数以上となったことを条件として、抽選契機が発生する度に終了抽選処理が実行され、終了抽選処理の結果が終了当選結果であった場合に有利区間 S C 2 が終了して通常区間 S C 1 に移行する構成としてもよい。

30

【1006】

(52) 有利区間 S C 2 においてはリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が報知されることで通常区間 S C 1 よりも有利区間 S C 2 の方が有利となる構成に限定されることはなく、例えば小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数が多くなることで通常区間 S C 1 よりも有利区間 S C 2 の方が有利となる構成としてもよく、1 ゲームを開始するために必要な遊技媒体の数が少なくなることで通常区間 S C 1 よりも有利区間 S C 2 の方が有利となる構成としてもよい。

40

【1007】

(53) 遊技履歴を利用した演算結果の報知が兼用表示部 6 6 及び有利区間表示部 6 7 にて行われる構成に限定されることはなく、例えばクレジット表示部 6 5 を利用して行われる構成としてもよく、クレジット表示部 6 5 及び兼用表示部 6 6 を利用して行われる構成としてもよい。また、報知対象の演算結果が複数種類存在している場合には各種の報知対象の事象が順次切り換えて表示される構成としてもよい。このように順次切り換えて表示される場合には、例えばクレジット表示部 6 5 において報知対象の事象の種類が表示され、兼用表示部 6 6 においてその報知対象の事象についての演算結果又は当該演算結果の内容に対応する情報が表示される構成としてもよい。これにより、報知対象の事象が複数種類存在している場合であっても少ない表示部を利用してそれら複数種類の報知対象の

50

事象についての報知を行うことが可能となる。

【1008】

(54) 通常区間SC1についても継続ゲーム数の上限ゲーム数が設定されている構成としてもよい。この場合、通常区間SC1において継続して実行されたゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合には有利区間SC2に設定されることになる。これにより、通常区間SC1が上限ゲーム数に到達するまで継続したことに對する補填を行うことが可能となる。また、当該通常区間SC1における上限ゲーム数を「設定1」～「設定6」の各設定値間において同一とすることにより、当該上限ゲーム数に關して設定値による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。

【1009】

(55) 有効ラインがメインラインMLの1本のみである構成に限定されることはなく、有効ラインが2本、3本又は4本以上である構成としてもよい。この場合、ベットされた遊技媒体の数が多いほど有効ラインの数が多くなる構成としてもよく、ベットされた遊技媒体の数とは無關係に最大数の有効ラインが設定される構成としてもよい。

【1010】

(56) 主側MPU72から演出側MPU92に送信される情報の種類は上記各実施形態におけるものに限定されることはなく、例えば遊技媒体の付与に對應する入賞が成立した場合、その入賞により付与される遊技媒体の数の情報が主側MPU72から演出側MPU92に送信される構成としてもよい。この場合、入賞により付与される遊技媒体の数の情報を画像表示装置63などにおいて報知することが可能となる。また、全てのリール32L、32M、32Rが停止していない状況であっても一部のリール32L、32M、32Rの回転が停止される場合又は停止された場合に、それに対応する情報が主側MPU72から演出側MPU92に送信される構成としてもよい。この場合、リール32L、32M、32Rの回転状況に對應する演出を画像表示装置63などにおいて行うことが可能となる。

【1011】

(57) 上記各実施形態では、小役入賞が成立した場合にメダルを払い出す特典を付与する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、小役入賞が成立した場合にメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

【1012】

(58) 本発明を所謂Bタイプのスロットマシンに適用してもよく、またCタイプ、AタイプとCタイプの複合タイプ、BタイプとCタイプの複合タイプ、さらにはRTゲーム、CTゲーム又はATゲームを備えたタイプなど、どのようなスロットマシンにこの発明を適用してもよい。

【1013】

(59) 各リール32L、32M、32Rの図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報としての機能を有するものであればよい。

【1014】

(60) 上記各実施形態では、スロットマシン10について具体化した例を示したが、遊技媒体として遊技球を利用して遊技が行われるパチンコ機に對して適用してもよく、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。

【1015】

<上記実施形態から抽出される発明群について>

以下、上述した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を

10

20

30

40

50

示しつつ説明する。なお、以下においては理解の容易のため上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【1016】

<特徴A群>

特徴A1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側MPU72における当選確率設定処理を実行する機能）と、

有利度が相違する複数種類の遊技状態（通常遊技状態ST1、ボーナス内部状態ST2、BB状態ST3、RB状態ST4）の間で遊技状態を移行させる状態移行手段（主側MPU72における遊技終了時の対応処理を実行する機能）と、

遊技区間を第1区間（通常区間SC1）に設定する第1区間設定手段（主側MPU72におけるステップS1307、ステップS1314及びステップS1321の処理を実行する機能）と、

前記遊技区間を第2区間（有利区間SC2）に設定する第2区間設定手段（主側MPU72におけるステップS807及びステップS2004の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第2区間は前記第1区間において発生しない特定特典（ART状態ST9への移行）が遊技者に付与され得る、又は前記第2区間は前記第1区間よりも特定特典が遊技者に付与され易い構成であり、

前記第1区間及び前記第2区間はいずれも前記複数種類の遊技状態のうち所定遊技状態において滞在し得る構成であって、前記複数種類の遊技状態のうち他の遊技状態においても滞在し得る構成であり、

本遊技機は、前記設定値に応じて発生確率変動し得る所定事象（第1BB当選データの設定、第2BB当選データの設定、第2RB当選データの設定）又は当該所定事象の発生に基づき発生する所定対応状況（第1BB入賞又は第2BB入賞の成立に基づくBB状態ST3、第2RB入賞の成立に基づくRB状態ST4）が前記第2区間において発生したことに基いて前記特定特典を遊技者に付与する特定付与手段（主側MPU72におけるステップS2016～ステップS2020の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1017】

特徴A1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、複数種類の遊技状態が存在しているとともにそれとは別に複数種類の遊技区間が存在していることにより遊技の進行内容を多様化させることが可能となる。また、第2区間は第1区間よりも特定特典が付与され易い構成であるとともに、第1区間及び第2区間はいずれも所定遊技状態及び他の遊技状態においても滞在し得る構成であるため、有利な遊技状態であって第2区間となることを期待しながら遊技者は遊技を行うこととなる。

【1018】

この場合に、設定値に応じて発生確率変動し得る所定事象又は当該所定事象の発生に基づき発生する所定対応状況が第2区間において発生したことに基いて特定特典が遊技者に付与される。これにより、第2区間において所定事象又は所定対応状況が発生することを遊技者は期待することとなる。また、当該構成によれば特定特典の付与確率が所定事象の発生確率に影響を受けることとなるため、特定特典の付与確率を設定値に応じて直接的に変動させなくても、当該特定特典の付与確率を設定値に応じて間接的に変動させることが可能となる。

【1019】

特徴A2．抽選処理を実行する抽選手段（主側MPU72における役の抽選処理を実行する機能）を備え、

前記所定事象は、前記抽選処理において所定抽選結果（第1BB当選データの設定、第

2 B B当選データの設定、第2 R B当選データの設定) となることであることを特徴とする特徴A 1に記載の遊技機。

【1020】

特徴A 2によれば、第2区間において特定特典が付与されることを期待する遊技者は抽選処理において所定抽選結果となることを期待することとなる。よって、抽選処理の抽選結果に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。また、抽選処理において所定抽選結果となる確率が設定値に応じて変動することにより、第2区間において特定特典が付与される確率を設定値に応じて間接的に変動させることが可能となる。

【1021】

特徴A 3. 前記抽選処理の実行に対応させて1ゲームの遊技が実行されるようにする遊技実行手段(主側MPU 72におけるリール制御処理を実行する機能)と、

前記抽選処理の結果が前記所定抽選結果となったことに基づき、当該所定抽選結果となったゲームよりも後のゲームにおいて前記所定対応状況となるようにする手段(主側MPU 72におけるボーナス用処理を実行する機能)と、
を備え、

前記特定付与手段は、前記第2区間において前記所定対応状況であることに基づいて前記特定特典を遊技者に付与することを特徴とする特徴A 2に記載の遊技機。

【1022】

特徴A 3によれば、第2区間において抽選処理の抽選結果が所定抽選結果となったとしても特定特典が付与されることはなく、所定抽選結果となったゲームよりも後のゲームにおいて当該所定抽選結果を契機として発生する所定対応状況が第2区間において発生することに基づき特定特典が付与される。これにより、特定特典が付与されることを期待する遊技者は所定抽選結果となることに注目するだけでなく、当該所定抽選結果となったゲームよりも後のゲームで所定対応状況となった場合に第2区間であるか否かに注目することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1023】

特徴A 4. 前記第2区間設定手段は、前記第1区間において前記所定抽選結果となったことを契機として前記所定対応状況が発生するとしても前記第2区間に設定しないことを特徴とする特徴A 3に記載の遊技機。

【1024】

特徴A 4によれば、第2区間において所定対応状況であることに基づいて特定特典が付与される構成において、第2区間において所定対応状況であるためには第2区間において所定抽選結果となりさらにその後のゲームで所定対応状況となった場合であっても第2区間に維持されている必要がある。よって、遊技者は第2区間の継続状況にも注目することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1025】

特徴A 5. 前記特定付与手段は、前記設定値に応じて発生確率が変動しない特定事象(第3 B B当選データの設定、第4 B B当選データの設定、第1 R B当選データの設定)又は当該特定事象の発生に基づき発生する特定対応状況(第3 B B入賞又は第4 B B入賞の成立に基づくB B状態ST 3、第1 R B入賞の成立に基づくR B状態ST 4)が前記第2区間において発生したことに基づいて前記特定特典を遊技者に付与することを特徴とする特徴A 1乃至A 4のいずれか1に記載の遊技機。

【1026】

特徴A 5によれば、設定値に応じて発生確率が変動しない特定事象又は当該特定事象の発生に基づき発生する特定対応状況が第2区間において発生した場合にも特定特典が遊技者に付与され得る。これにより、第2区間において特定特典が付与される確率に対する設定値の影響が顕著なものとなってしまうようにすることが可能となる。

【1027】

特徴A 6. 抽選処理を実行する抽選手段(主側MPU 72における役の抽選処理を実行する機能)を備え、

10

20

30

40

50

前記所定事象は、前記抽選処理において所定抽選結果（第１ＢＢ当選データの設定、第２ＢＢ当選データの設定、第２ＲＢ当選データの設定）となることであり、

前記特定事象は、前記抽選処理において特定抽選結果（第３ＢＢ当選データの設定、第４ＢＢ当選データの設定、第１ＲＢ当選データの設定）となることを特徴とする特徴Ａ５に記載の遊技機。

【１０２８】

特徴Ａ６によれば、第２区間において特定特典が付与されることを期待する遊技者は抽選処理において所定抽選結果又は特定抽選結果となることを期待することとなる。よって、抽選処理の抽選結果に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。また、抽選処理において所定抽選結果となる確率が設定値に応じて変動することにより、第２区間において特定特典が付与される確率を設定値に応じて間接的に変動させることが可能となる一方、抽選処理において特定抽選結果となる確率が設定値に応じて変動しないことにより、第２区間において特定特典が付与される確率に対する設定値の影響が顕著なものとなってしまうようにすることが可能となる。

【１０２９】

特徴Ａ７．前記抽選処理の実行に対応させて１ゲームの遊技が実行されるようにする遊技実行手段（主側ＭＰＵ７２におけるリール制御処理を実行する機能）と、

前記抽選処理の結果が前記所定抽選結果となったことに基づき、当該所定抽選結果となったゲームよりも後のゲームにおいて前記所定対応状況となるようにする手段（主側ＭＰＵ７２におけるボーナス用処理を実行する機能）と、

前記抽選処理の結果が前記特定抽選結果となったことに基づき、当該特定抽選結果となったゲームよりも後のゲームにおいて前記特定対応状況となるようにする手段（主側ＭＰＵ７２におけるボーナス用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定付与手段は、前記第２区間において前記所定抽選結果となったことを契機とした前記所定対応状況であることに基づいて前記特定特典を遊技者に付与し、前記第２区間において前記特定抽選結果となったことを契機とした前記特定対応状況であることに基づいて前記特定特典を遊技者に付与することを特徴とする特徴Ａ６に記載の遊技機。

【１０３０】

特徴Ａ７によれば、第２区間において抽選処理の抽選結果が所定抽選結果又は特定抽選結果となったとしても特定特典が付与されることはなく、所定抽選結果又は特定抽選結果となったゲームよりも後のゲームにおいて当該所定抽選結果を契機として発生する所定対応状況又は当該特定抽選結果を契機として発生する特定対応状況が第２区間において発生することに基づき特定特典が付与される。これにより、特定特典が付与されることを期待する遊技者は所定抽選結果又は特定抽選結果となることに注目するだけでなく、当該所定抽選結果となったゲームよりも後のゲームで所定対応状況又は特定対応状況となった場合に第２区間であるか否かに注目することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【１０３１】

特徴Ａ８．前記第２区間設定手段は、前記第１区間において前記所定対応状況が発生するとしても前記第２区間に設定しない一方、前記第１区間において前記特定対応状況が発生する場合には前記第２区間に設定することを特徴とする特徴Ａ７に記載の遊技機。

【１０３２】

特徴Ａ８によれば、第２区間において所定対応状況であることに基づいて特定特典が付与される構成において、第２区間において所定対応状況であるためには第２区間において所定抽選結果となりさらにその後のゲームで所定対応状況となった場合であっても第２区間に維持されている必要がある。よって、遊技者は第２区間の継続状況にも注目することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【１０３３】

その一方、第１区間において特定抽選結果となったとしてもそれを契機として第２区間

に設定される。したがって、遊技区間が第 1 区間及び第 2 区間のいずれであっても特定抽選結果となれば第 2 区間において特定対応状況である状況となり、当該状況となったことに基づいて特定特典が遊技者に付与される。よって、遊技者は特定抽選結果となることを期待することとなる。

【1034】

特徴 A 9. 前記第 2 区間設定手段は、前記設定値に応じて発生確率変動しない所定移行契機が発生したことに基づいて前記遊技区間を前記第 2 区間に設定することを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1035】

特徴 A 9 によれば、第 2 区間の移行確率は設定値に応じて変動しない。これにより、特定特典が付与される確率に対する設定値の影響が顕著なものとなってしまうようにすることが可能となる。

【1036】

特徴 A 10. 前記所定対応状況は遊技者に有利な特別遊技状態であることを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1037】

特徴 A 10 によれば、特別遊技状態の移行確率が設定値に応じて変動するとともに、当該移行確率の設定値に応じた変動に関連させて特定特典の付与確率も設定値に応じて変動することとなる。これにより、遊技者に有利な特別遊技状態の移行確率が高い設定値である場合には特定特典の付与確率も高いこととなり、高い設定値が選択されることに対する遊技者の期待感を高めることが可能となる。

【1038】

特徴 A 11. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 MPU 72 における当選確率設定処理を実行する機能）と、

有利度が相違する複数種類の遊技状態（通常遊技状態 ST 1、ボーナス内部状態 ST 2、BB 状態 ST 3、RB 状態 ST 4）の間で遊技状態を移行させる状態移行手段（主側 MPU 72 における遊技終了時の対応処理を実行する機能）と、

遊技区間を第 1 区間（通常区間 SC 1）に設定する第 1 区間設定手段（主側 MPU 72 におけるステップ S 1307、ステップ S 1314 及びステップ S 1321 の処理を実行する機能）と、

前記遊技区間を第 2 区間（有利区間 SC 2）に設定する第 2 区間設定手段（主側 MPU 72 におけるステップ S 807 及びステップ S 2004 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第 2 区間は前記第 1 区間において発生しない特定特典（ART 状態 ST 9 への移行）が遊技者に付与され得る、又は前記第 2 区間は前記第 1 区間よりも特定特典が遊技者に付与され易い構成であり、

前記第 1 区間及び前記第 2 区間はいずれも前記複数種類の遊技状態のうち所定遊技状態において滞在し得る構成であって、前記複数種類の遊技状態のうち他の遊技状態においても滞在し得る構成であり、

本遊技機は、前記設定値に応じて発生確率変動しない特定事象（第 3 BB 当選データの設定、第 4 BB 当選データの設定、第 1 RB 当選データの設定）又は当該特定事象の発生に基づき発生する特定対応状況（第 3 BB 入賞又は第 4 BB 入賞の成立に基づく BB 状態 ST 3、第 1 RB 入賞の成立に基づく RB 状態 ST 4）が前記第 2 区間において発生したことに基づいて前記特定特典を遊技者に付与する特定付与手段（主側 MPU 72 におけるステップ S 2016～ステップ S 2020 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1039】

特徴 A 11 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、複数種類の遊技状態が存在しているとともにそれ

10

20

30

40

50

とは別に複数種類の遊技区間が存在していることにより遊技の進行内容を多様化させることが可能となる。また、第2区間は第1区間よりも特定特典が付与され易い構成であるとともに、第1区間及び第2区間はいずれも所定遊技状態及び他の遊技状態においても滞在し得る構成であるため、有利な遊技状態であって第2区間となることを期待しながら遊技者は遊技を行うこととなる。

【1040】

この場合に、設定値に応じて発生確率変動しない特定事象又は当該特定事象の発生に基づき発生する特定対応状況が第2区間において発生したことに基づいて特定特典が遊技者に付与される。これにより、第2区間において特定事象又は特定対応状況が発生することを遊技者は期待することとなる。また、当該構成によれば特定特典の付与確率に対する設定値の影響を抑えながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

10

【1041】

なお、特徴A1～A11の構成に対して、特徴A1～A11、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D9、特徴E1～E7、特徴F1～F10、特徴G1～G9、特徴H1～H9、特徴I1～I6、特徴J1～J8、特徴K1～K15、特徴L1～L6、特徴M1～M8、特徴N1～N5、特徴O1～O7、特徴P1～P4、特徴Q1～Q5のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1042】

＜特徴B群＞

20

特徴B1. 第1区間（通常区間SC1）よりも遊技者に有利な第2区間（有利区間SC2）に遊技区間を設定する区間設定手段（主側MPU72におけるステップS807及びステップS2004の処理を実行する機能）と、

前記第2区間にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数となったことに基づいて当該第2区間を終了させる区間終了手段（主側MPU72におけるステップS1307の処理を実行する機能）と、

前記第2区間にて実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数よりも少ないゲーム数として設定された終了前ゲーム数となったことに基づいて、終了前演出（エンディング演出）が実行されるようにする終了前演出実行手段（主側MPU72におけるステップS3505の処理を実行する機能、演出側MPU92におけるステップS3603の処理を実行する機能）と、

30

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1043】

特徴B1によれば、第2区間にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数となったことに基づいて当該第2区間が終了されることにより、遊技者に有利な第2区間が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第2区間にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数よりも少ないゲーム数として設定された終了前ゲーム数となったことに基づいて終了前演出が実行される。これにより、第2区間が終了に近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。また、終了前演出を確認したいと遊技者に思わせることにより第2区間を継続させることへの意欲を高めることが可能となり、さらには実際に終了前演出が実行された場合に遊技者に満足感を与えることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【1044】

特徴B2. 増加契機が発生して前記第2区間の継続ゲーム数が増加されたことに基づき当該第2区間にて実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数に到達し得る構成であることを特徴とする特徴B1に記載の遊技機。

【1045】

特徴B2によれば、第2区間にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数に到達し得る状況となったことの特典として終了前演出が実行される。これにより、終了前演出が実行された場合に遊技者に満足感を与えることが可能となる。

50

【1046】

特徴B3. 前記終了前演出実行手段は、前記第2区間の残りの継続ゲーム数が当該第2区間にて実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数に到達することを可能とするゲーム数である状況において、当該第2区間にて実行されたゲーム数が前記終了前ゲーム数となったことに基づいて、前記終了前演出が実行されるようにすることを特徴とする特徴B2に記載の遊技機。

【1047】

特徴B3によれば、第2区間にて実行されるゲーム数が上限ゲーム数に到達することが確定している状況において終了前演出が実行されるため、終了前演出が実行されたにも関わらず第2区間にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数に到達しないという事象が発生しないようにすることが可能となる。

10

【1048】

特徴B4. 前記第2区間において滞在し得る遊技状態として複数種類の遊技状態が存在しており、

前記終了前演出実行手段は、遊技者に有利な所定の遊技状態（BB状態ST3、RB状態ST4、準備状態ST8、ART状態ST9）である状況において、前記第2区間にて実行されたゲーム数が前記終了前ゲーム数となったことに基づいて、前記終了前演出が実行されるようにすることを特徴とする特徴B1乃至B3のいずれか1に記載の遊技機。

【1049】

特徴B4によれば、第2区間であって遊技者に有利な所定の遊技状態である状況において終了前演出が実行されるため、終了前演出が実行された場合に遊技者に満足感を与えることが可能となる。

20

【1050】

特徴B5. 遊技者に有利な特別遊技状態（BB状態ST3、RB状態ST4）を発生させる状態発生手段（主側MPU72におけるボーナス用処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態において特別演出（BB演出）が実行されるようにする特別演出実行手段（演出側MPU92におけるステップS2820及びステップS3705の処理を実行する機能）と、

前記終了前演出が実行されている状況において前記特別遊技状態が発生した場合、前記特別演出を開始させずに当該終了前演出を継続させる演出継続手段（演出側MPU92におけるステップS3709及びステップS3713の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴B1乃至B4のいずれか1に記載の遊技機。

30

【1051】

特徴B5によれば、終了前演出が実行されている状況において特別遊技状態が発生した場合には特別演出の開始よりも終了前演出の継続が優先されることにより、終了前演出の実行を担保することが可能となる。

【1052】

特徴B6. 前記演出継続手段は、前記特別遊技状態が終了していない状況において前記終了前演出が終了した場合、前記特別演出が開始されるようにする手段（演出側MPU92におけるステップS3704にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴B5に記載の遊技機。

40

【1053】

特徴B6によれば、終了前演出の継続が優先される構成であっても、特別演出が実行される機会を担保することが可能となる。

【1054】

特徴B7. 前記演出継続手段は、前記特別遊技状態が終了していない状況において前記第2区間にて実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数となった場合、前記終了前演出を継続させる手段（演出側MPU92におけるステップS3709の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴B5又はB6に記載の遊技機。

【1055】

50

特徴 B 7 によれば、遊技者にとって有利な第 2 区間が終了したとしても遊技者にとって有利な特別遊技状態が継続される場合に終了前演出が継続されることにより、遊技者にとって有利な状況が継続している期間を利用して終了前演出を延長させることが可能となる。また、第 2 区間の終了後に特別遊技状態が継続している状況を第 2 区間が継続している状況であると遊技者に認識させることが可能となる。

【1056】

特徴 B 8. 前記第 2 区間にて実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数となった場合、遊技者の操作に基づく通常の遊技の進行が停止される進行停止状態に設定する進行停止手段（主側 MPU 7 2 におけるステップ S 3 8 0 6 及びステップ S 3 8 0 9 の処理を実行する機能）を備え、

10

当該進行停止手段は、前記特別遊技状態が終了していない状況において前記第 2 区間にて実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数となったことで前記終了前演出が継続される場合、前記進行停止状態に設定しないことを特徴とする特徴 B 7 に記載の遊技機。

【1057】

特徴 B 8 によれば、第 2 区間にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数となった場合に進行停止状態となることで第 2 区間が終了することを遊技者に明確に認識させることが可能となる。この場合に、第 2 区間の終了後に特別遊技状態が継続することに伴って終了前演出が継続される場合には第 2 区間の終了に際して進行停止状態とならない。これにより、終了前演出が継続される場合において当該終了前演出の流れが進行停止状態によって阻害されてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 区間の終了後に特別遊技状態が継続している状況を第 2 区間が継続している状況であると遊技者に認識させ易くなる。

20

【1058】

特徴 B 9. 前記演出継続手段は、

前記特別遊技状態が終了するまでに要すると想定されるゲーム数が相対的に長いゲーム数である状況において前記第 2 区間にて実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数となった場合、前記終了前演出が終了した後に前記特別演出が開始されるようにする手段（演出側 MPU 9 2 におけるステップ S 3 7 0 4 にて肯定判定をする機能）と、

前記特別遊技状態が終了するまでに要すると想定されるゲーム数が相対的に短いゲーム数である状況において前記第 2 区間にて実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数となった場合、前記終了前演出を継続させる手段（演出側 MPU 9 2 におけるステップ S 3 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

30

を備えていることを特徴とする特徴 B 5 乃至 B 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1059】

特徴 B 9 によれば、特別遊技状態が終了するまでに要すると想定されるゲーム数に応じて、終了前演出が終了した後に特別演出が開始される状況と終了前演出が継続される状況とを生じさせることが可能となる。

【1060】

特徴 B 10. 前記特別遊技状態が開始される場合又は終了される場合、遊技者の操作に基づく通常の遊技の進行が停止される進行停止状態に設定する進行停止手段（主側 MPU 7 2 におけるステップ S 1 9 1 4 及びステップ S 2 2 0 9 の処理を実行する機能）を備え、

40

当該進行停止手段は、前記終了前演出が実行されている状況において前記特別遊技状態が開始された場合又は終了された場合、前記進行停止状態に設定しないことを特徴とする特徴 B 5 乃至 B 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1061】

特徴 B 10 によれば、特別遊技状態が開始される場合又は終了される場合に進行停止状態に設定されることにより特別遊技状態が開始されること又は終了されることを遊技者に明確に認識させることが可能となる。この場合に、終了前演出が実行されている状況において特別遊技状態が開始された場合又は終了された場合には進行停止状態に設定されないことにより、終了前演出の流れが特別遊技状態に起因した進行停止状態によって阻害され

50

てしまわないようにすることが可能となる。

【1062】

特徴B11. 有利度が相違する複数種類の遊技状態（通常遊技状態ST1、ボーナス内部状態ST2、BB状態ST3、RB状態ST4）の間で遊技状態を移行させる状態移行手段（主側MPU72における遊技終了時の対応処理を実行する機能）を備え、

前記第2区間は前記第1区間において発生しない特定特典（ART状態ST9への移行）が遊技者に付与され得る、又は前記第2区間は前記第1区間よりも特定特典が遊技者に付与され易い構成であり、

前記第1区間及び前記第2区間はいずれも前記複数種類の遊技状態のうち所定遊技状態において滞在し得る構成であって、前記複数種類の遊技状態のうち他の遊技状態においても滞在し得る構成であることを特徴とする特徴B1乃至B10のいずれか1に記載の遊技機。

10

【1063】

特徴B11によれば、複数種類の遊技状態が存在しているとともにそれとは別に複数種類の遊技区間が存在していることにより遊技の進行内容を多様化させることが可能となる。また、第2区間は第1区間よりも特定特典が付与され易い構成であるとともに、第1区間及び第2区間はいずれも所定遊技状態及び他の遊技状態においても滞在し得る構成であるため、有利な遊技状態であって第2区間となることを期待しながら遊技者は遊技を行うこととなる。

【1064】

なお、特徴B1～B11の構成に対して、特徴A1～A11、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D9、特徴E1～E7、特徴F1～F10、特徴G1～G9、特徴H1～H9、特徴I1～I6、特徴J1～J8、特徴K1～K15、特徴L1～L6、特徴M1～M8、特徴N1～N5、特徴O1～O7、特徴P1～P4、特徴Q1～Q5のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【1065】

上記特徴A群及び上記特徴B群の各発明によれば以下の課題を解決することが可能である。

【1066】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

30

【1067】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

40

【1068】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

50

【1069】

<特徴C群>

特徴C1. 取得契機が発生した場合に抽選情報を取得する取得手段（主側MPU72における乱数取得処理を実行する機能）と、

遊技状況に対応する抽選情報群（通常モード用抽選テーブル、第1RTモード用抽選テーブル、第2RTモード用抽選テーブル）と前記取得手段が取得した前記抽選情報とを利用して当選判定を実行する当選判定手段（主側MPU72におけるステップS503～ステップS513の処理を実行する機能）と、

前記当選判定の結果に対応する入賞が成立した場合、入賞対応制御を実行する入賞対応制御手段（主側MPU72におけるステップS309及びステップS310の処理を実行する機能）と、
を備え、

一の遊技状況に対応する前記抽選情報群は、

複数の識別情報（インデックス値IV）と、

当該識別情報に対応させて設定され、対応する前記識別情報に前記取得手段により取得された前記抽選情報が対応しているか否かを前記当選判定手段にて特定可能とするための抽選対応情報（ポイント値PV）と、

を有しており、

前記当選判定手段は、

前記抽選対応情報を利用することにより所定の前記抽選情報群において前記抽選情報に対応する前記識別情報を把握する第1把握手段（主側MPU72におけるステップS504、ステップS507、ステップS512及びステップS602の処理を実行する機能）と、

当該第1把握手段により把握された前記識別情報に対応する情報であってその後の制御に際して参照される情報である当選情報（当選番号）を把握する第2把握手段（主側MPU72におけるステップS604の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【1070】

特徴C1によれば、抽選情報群を利用することで抽選情報に対応する識別情報を把握した後に、当該識別情報に対応する当選情報を把握し、その把握した当選情報を利用して当選判定後における制御が実行される。これにより、抽選情報群においては識別情報の把握に際して適切な態様で識別情報を配列させ、当選判定の後の制御に際しては当該制御において利用し易い当選情報を利用することが可能となる。よって、抽選処理を好適に行うことが可能となる。

【1071】

特徴C2. 前記当選情報は連番の情報として設定されていることを特徴とする特徴C1に記載の遊技機。

【1072】

特徴C2によれば、当選情報は連番の情報として設定されているため、当選判定の後の制御において当選判定の結果を把握するための処理を好適に行うことが可能となる。

【1073】

特徴C3. 前記当選情報のうち所定の当選情報は複数の当選対象情報（当選データ）と対応しており、

前記第2把握手段により前記所定の当選情報が把握される状況においては、前記複数の当選対象情報のそれぞれに対応する前記入賞のうちいずれかの前記入賞が成立し得ることを特徴とする特徴C1又はC2に記載の遊技機。

【1074】

特徴C3によれば、当選対象情報そのものとは異なる当選情報が当選判定の後の制御において利用されるため、当該制御を行うための処理構成を簡素化することが可能となる。

【1075】

10

20

30

40

50

特徴 C 4. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 M P U 7 2 における当選確率設定処理を実行する機能）を備え、

所定の前記抽選情報群は、前記設定値に応じて当選確率変動する前記識別情報が集約された第 1 集約範囲（通常モード用抽選テーブルであればインデックス値 I V = 1 7 ~ 2 2、第 1 R T モード用抽選テーブルであればインデックス値 I V = 2 3 ~ 2 8、第 2 R T モード用抽選テーブルであればインデックス値 I V = 1 8 ~ 2 3）と、前記設定値に応じて当選確率変動しない前記識別情報が集約された第 2 集約範囲（通常モード用抽選テーブルであればインデックス値 I V = 1 ~ 1 6、第 1 R T モード用抽選テーブルであればインデックス値 I V = 1 ~ 2 2、第 2 R T モード用抽選テーブルであればインデックス値 I V = 1 ~ 1 7）と、が設定されていることを特徴とする特徴 C 1 乃至 C 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1076】

特徴 C 4 によれば、所定の抽選情報群は設定値に応じて当選確率変動するか否かにより識別情報が第 1 集約範囲と第 2 集約範囲とで区別されていることにより、遊技機の設計段階や遊技機の使用段階などにおける所定の抽選情報群のチェックを行い易くなる。また、このように第 1 集約範囲と第 2 集約範囲とで識別情報が区別されている構成であっても、当選判定に際して識別情報に対応する当選情報が把握されることにより、当選判定の後の制御においては当該制御において好ましい態様となった当選情報を利用することが可能となる。

【1077】

特徴 C 5. 前記入賞の種類として、前記入賞対応制御として遊技媒体の付与が行われる種類と、前記入賞対応制御としてゲームの再実行を可能とする種類と、が少なくとも存在しており、

所定の種類の前記入賞を可能とする前記識別情報が前記第 1 集約範囲及び前記第 2 集約範囲の両方に存在していることを特徴とする特徴 C 4 に記載の遊技機。

【1078】

特徴 C 5 によれば、所定の抽選情報群においては所定の種類の入賞を可能とする識別情報が第 1 集約範囲と第 2 集約範囲とで分散して設定されている構成であっても、当選情報においては所定の種類の入賞を可能とする情報を集約させることが可能となる。

【1079】

特徴 C 6. 前記識別情報と前記当選情報との対応関係を定めた対応関係情報群（オフセットテーブル 1 1 1）を予め記憶した情報記憶手段（主側 R O M 7 3）を備え、

前記第 2 把握手段は、前記対応関係情報群を利用することにより、前記第 1 把握手段により把握された前記識別情報に対応する前記当選情報を把握することを特徴とする特徴 C 1 乃至 C 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1080】

特徴 C 6 によれば、識別情報と当選情報との対応関係が対応関係情報群において予め設定されていることにより、識別情報から当選情報を把握するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【1081】

特徴 C 7. 第 1 遊技状況において使用対象となる前記抽選情報群（通常モード用抽選テーブル）に設定された第 1 識別情報（例えば通常モード用抽選テーブルのインデックス値 I V = 1 7）と第 2 遊技状況（第 1 R T モード用抽選テーブル）において使用対象となる前記抽選情報群に設定された第 2 識別情報（例えば第 1 R T モード用抽選テーブルのインデックス値 I V = 2 3）とは、識別情報の内容は異なるものの成立可能となる入賞が同一となる識別情報であり、

前記第 2 把握手段は、前記第 1 把握手段により前記第 1 識別情報が把握された場合及び前記第 1 把握手段により前記第 2 識別情報が把握された場合のいずれであっても、同一の前記当選情報（例えば「5」の当選番号）を把握することを特徴とする特徴 C 1 乃至 C 6 の

10

20

30

40

50

いずれか 1 に記載の遊技機。

【1082】

特徴 C 7 によれば、第 1 遊技状況に対応する抽選情報群と第 2 遊技状況に対応する抽選情報群とでそれぞれにとって好ましい態様で識別情報を設定することが可能となる。また、このように各抽選情報群において好ましい態様で識別情報が設定されている構成であっても、それら抽選情報群において成立可能となる入賞が同一となるものの異なる識別情報については同一の当選情報として把握されるため、当選判定の後の制御においては当該制御において好ましい態様となった当選情報を利用することが可能となる。

【1083】

なお、特徴 C 1 ~ C 7 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 1、特徴 B 1 ~ B 1 1、特徴 C 1 ~ C 7、特徴 D 1 ~ D 9、特徴 E 1 ~ E 7、特徴 F 1 ~ F 1 0、特徴 G 1 ~ G 9、特徴 H 1 ~ H 9、特徴 I 1 ~ I 6、特徴 J 1 ~ J 8、特徴 K 1 ~ K 1 5、特徴 L 1 ~ L 6、特徴 M 1 ~ M 8、特徴 N 1 ~ N 5、特徴 O 1 ~ O 7、特徴 P 1 ~ P 4、特徴 Q 1 ~ Q 5 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1084】

上記特徴 C 群の発明によれば以下の課題を解決することが可能である。

【1085】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【1086】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【1087】

ここで、上記例示等のような遊技機においては抽選を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1088】

<特徴 D 群>

特徴 D 1. 抽選処理を実行する抽選手段（主側 MPU 7 2 における役の抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選処理の実行に対応させて 1 ゲームの遊技が実行されるようにする遊技実行手段（主側 MPU 7 2 におけるリール制御処理を実行する機能）と、

遊技区間を第 1 区間（通常区間 SC 1）に設定する第 1 区間設定手段（主側 MPU 7 2 におけるステップ S 1 3 0 7、ステップ S 1 3 1 4 及びステップ S 1 3 2 1 の処理を実行する機能）と、

前記遊技区間を第 2 区間（有利区間 SC 2）に設定する第 2 区間設定手段（主側 MPU 7 2 におけるステップ S 8 0 7 及びステップ S 2 0 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記抽選処理において所定抽選結果（第 1 BB 当選データの設定、第 2 BB 当選データ

10

20

30

40

50

の設定、第2RB当選データの設定)となったことに基づき、当該所定抽選結果となったゲームよりも後のゲームにおいて所定対応状況(第1BB入賞又は第2BB入賞の成立に基づくBB状態ST3、第2RB入賞の成立に基づくRB状態ST4)となるようにする所定対応手段(主側MPU72におけるボーナス用処理を実行する機能)と、

前記第2区間において前記所定抽選結果となったことを契機とした前記所定対応状況であることに基づいて特定特典(ART状態ST9への移行)を遊技者に付与する特定付与手段(主側MPU72におけるステップS2016～ステップS2020の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【1089】

特徴D1によれば、第2区間において抽選処理の抽選結果が所定抽選結果となったとしても特定特典が付与されることはなく、所定抽選結果となったゲームよりも後のゲームにおいて当該所定抽選結果を契機として発生する所定対応状況が第2区間において発生することに基づき特定特典が付与される。これにより、特定特典が付与されることを期待する遊技者は所定抽選結果となることに注目するだけでなく、当該所定抽選結果となったゲームよりも後のゲームで所定対応状況となった場合に第2区間であるか否かに注目することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1090】

特徴D2. 前記第2区間設定手段は、前記第1区間において前記所定抽選結果となったことを契機として前記所定対応状況が発生するとしても前記第2区間に設定しないことを特徴とする特徴D1に記載の遊技機。

【1091】

特徴D2によれば、第2区間において所定対応状況であることに基づいて特定特典が付与される構成において、第2区間において所定対応状況であるためには第2区間において所定抽選結果となりさらにその後のゲームで所定対応状況となった場合であっても第2区間に維持されている必要がある。よって、遊技者は第2区間の継続状況にも注目することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1092】

特徴D3. 前記抽選処理において特定抽選結果(第3BB当選データの設定、第4BB当選データの設定、第1RB当選データの設定)となったことに基づき、当該特定抽選結果となったゲームよりも後のゲームにおいて特定対応状況(第3BB入賞又は第4BB入賞の成立に基づくBB状態ST3、第1RB入賞の成立に基づくRB状態ST4)となるようにする特定対応手段(主側MPU72におけるボーナス用処理を実行する機能)を備え、

前記特定付与手段は、前記第2区間において前記特定抽選結果となったことを契機とした前記特定対応状況であることに基づいて前記特定特典を付与し、

前記第2区間設定手段は、前記特定抽選結果となったことを契機とした前記特定対応状況においては前記第2区間であるようにすることを特徴とする特徴D2に記載の遊技機。

【1093】

特徴D3によれば、特定抽選結果となったことに基づき特定対応状況となる場合、当該特定対応状況においては第2区間であり、第2区間において特定対応状況であることに基づいて特定特典が遊技者に付与される。これにより、遊技者は所定抽選結果となることを期待するだけでなく所定抽選結果となることよりも特定抽選結果となることを期待することとなる。よって、期待する対象が段階的なものとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1094】

特徴D4. 前記特定付与手段は、前記所定抽選結果となったことを契機とした前記所定対応状況の最初のゲームが前記第2区間において開始されることに基づいて前記特定特典を遊技者に付与することを特徴とする特徴D1乃至D3のいずれか1に記載の遊技機。

【1095】

10

20

30

40

50

特徴 D 4 によれば、所定対応状況の最初のゲームが第 2 区間において開始されることに
基づき特定特典が遊技者に付与されるため、第 2 区間である状況において所定抽選結果と
なった場合には早期に所定対応状況が発生することを遊技者は期待することとなる。

【1096】

特徴 D 5. 絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リールユニット 31）と、

当該絵柄表示手段における絵柄の変動表示を開始させるべく操作される開始操作手段（
スタートレバー 41）と、

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（
ストップボタン 42～44）と、

を備え、

前記遊技実行手段は、前記開始操作手段が操作されて所定開始条件が成立したことに基
づき前記 1 ゲームの開始として前記絵柄の変動表示が開始され、前記停止操作手段が操作
されたことに基づき前記絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御する
ものであり、

前記所定対応手段は、前記抽選処理にて前記所定抽選結果となった場合における前記絵
柄の変動表示後に、当該所定抽選結果に対応する所定停止結果が表示されている場合に、
当該所定停止結果が表示されたゲームの次のゲームから前記所定対応状況が開始されるよ
うにし、

前記所定停止結果は前記停止操作手段の操作態様によっては表示されない停止結果であ
り、

前記抽選処理にて前記所定抽選結果となった場合において前記所定停止結果が表示され
なかった場合、前記所定抽選結果となったことが当該ゲームの次のゲームに持ち越される
ことを特徴とする特徴 D 1 乃至 D 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1097】

特徴 D 5 によれば、所定抽選結果となったとしても所定停止結果の表示を可能とする操
作態様で停止操作が行われないと所定対応状況は開始されない。この場合に、第 2 区間
において所定抽選結果となったとしても特定特典は付与されることはなく所定抽選結果とな
ったゲームよりも後のゲームで開始される所定対応状況において第 2 区間であることに基
づいて特定特典が付与される。したがって、所定抽選結果となった場合に早期に所定停止
結果を表示させることが可能な遊技者の方が、第 2 区間において所定対応状況である事象
が発生し易くなり、それに伴って特定特典が付与され易くなる。その一方、所定抽選結果
となった場合において所定停止結果が表示されなかった場合には所定抽選結果となったこ
とが当該ゲームの次のゲームに持ち越されるため、所定抽選結果となった場合に早期に所
定停止結果を表示させることができない遊技者が過剰な不利益を受けてしまわないように
することが可能となる。

【1098】

特徴 D 6. 前記第 2 区間において第 2 区間対応演出（有利維持演出）を実行する第 2 区
間演出制御手段（演出側 MPU 92 における有利維持区間用の演出制御処理を実行する機
能）を備え、

当該第 2 区間演出制御手段は、前記第 2 区間の最終ゲームにおいて前記所定抽選結果が
発生している場合、当該最終ゲームにおいて前記第 2 区間対応演出が実行されないように
することを特徴とする特徴 D 1 乃至 D 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1099】

特徴 D 6 によれば、第 2 区間の最終ゲームにおいて所定抽選結果となり所定対応状況と
なる契機が発生したとしても所定対応状況では第 2 区間が終了しているため、特定特典が
付与されない。これに対して、第 2 区間の最終ゲームにおいて所定抽選結果となった場合
、当該最終ゲームにおいて第 2 区間対応演出が実行されない。これにより、第 2 区間に対
応する第 2 区間対応演出が実行されている状況において所定抽選結果が発生しており所定
対応状況となる契機が発生したにも関わらず特定特典が付与されなかったという印象を遊
技者に与えづくなる。

【1100】

特徴D7. 前記抽選処理において特定抽選結果（第3BB当選データの設定、第4BB当選データの設定、第1RB当選データの設定）となったことに基づき、当該特定抽選結果となったゲームよりも後のゲームにおいて特定対応状況（第3BB入賞又は第4BB入賞の成立に基づくBB状態ST3、第1RB入賞の成立に基づくRB状態ST4）となるようにする特定対応手段（主側MPU72におけるボーナス用処理を実行する機能）を備え、

前記特定付与手段は、前記第2区間において前記特定抽選結果となったことを契機とした前記特定対応状況であることに基づいて前記特定特典を付与し、

前記第2区間設定手段は、前記第1区間において前記所定抽選結果となったことを契機として前記所定対応状況が発生するとしても前記第2区間に設定しない構成であって、前記特定抽選結果となったことを契機とした前記特定対応状況においては前記第2区間であるようにする構成であり、

前記第2区間演出制御手段は、前記第2区間の最終ゲームにおいて前記抽選処理において前記特定抽選結果となったとしても当該最終ゲームにおいて前記第2区間対応演出が実行されるようにすることを特徴とする特徴D6に記載の遊技機。

【1101】

特徴D7によれば、特定抽選結果となったことに基づき特定対応状況となる場合、当該特定対応状況においては第2区間であり、第2区間において特定対応状況であることに基づいて特定特典が遊技者に付与される。これにより、遊技者は所定抽選結果となることを期待するだけでなく所定抽選結果となることよりも特定抽選結果となることを期待することとなる。よって、期待する対象が段階的なものとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。この場合に、第2区間の最終ゲームにおいて特定抽選結果となったとしても当該最終ゲームにおいて第2区間対応演出が実行される。これにより、第2区間対応演出が実行されている状況で特定対応状況となる契機が発生して特定特典が付与される機会を多くすることが可能となり、第2区間対応演出に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1102】

特徴D8. 前記所定対応状況は遊技者に有利な特別遊技状態であることを特徴とする特徴D1乃至D7のいずれか1に記載の遊技機。

【1103】

特徴D8によれば、第2区間において特別遊技状態であることに基づいて特定特典が付与されることにより、遊技者に有利な特別遊技状態が発生した場合にさらに特定特典が付与され得ることとなる。よって、第2区間において特別遊技状態であることに対する遊技者の期待感を高めることが可能となる。

【1104】

特徴D9. 有利度が相違する複数種類の遊技状態（通常遊技状態ST1、ボーナス内部状態ST2、BB状態ST3、RB状態ST4）の間で遊技状態を移行させる状態移行手段（主側MPU72における遊技終了時の対応処理を実行する機能）を備え、

前記第2区間は前記第1区間において発生しない特定特典（ART状態ST9への移行）が遊技者に付与され得る、又は前記第2区間は前記第1区間よりも特定特典が遊技者に付与され易い構成であり、

前記第1区間及び前記第2区間はいずれも前記複数種類の遊技状態のうち所定遊技状態において滞在し得る構成であって、前記複数種類の遊技状態のうち他の遊技状態においても滞在し得る構成であることを特徴とする特徴D1乃至D8のいずれか1に記載の遊技機。

【1105】

特徴D9によれば、複数種類の遊技状態が存在しているとともにそれとは別に複数種類の遊技区間が存在していることにより遊技の進行内容を多様化させることが可能となる。また、第2区間は第1区間よりも特定特典が付与され易い構成であるとともに、第1区間

10

20

30

40

50

及び第2区間はいずれも所定遊技状態及び他の遊技状態においても滞在し得る構成であるため、有利な遊技状態であって第2区間となることを期待しながら遊技者は遊技を行うこととなる。

【1106】

なお、特徴D1～D9の構成に対して、特徴A1～A11、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D9、特徴E1～E7、特徴F1～F10、特徴G1～G9、特徴H1～H9、特徴I1～I6、特徴J1～J8、特徴K1～K15、特徴L1～L6、特徴M1～M8、特徴N1～N5、特徴O1～O7、特徴P1～P4、特徴Q1～Q5のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【1107】

<特徴E群>

特徴E1. 第1区間（通常区間SC1）よりも遊技者に有利な第2区間（有利区間SC2）に遊技区間を設定する区間設定手段（主側MPU72におけるステップS807及びステップS2004の処理を実行する機能）と、

複数ゲームに亘って継続し終了後に特典（ART状態ST9への移行）が付与される第1期待状態（本前兆状態ST6）に設定する第1状態設定手段（主側MPU72におけるステップS1514の処理を実行する機能）と、

複数ゲームに亘って継続し終了後に前記特典が付与されない第2期待状態（偽前兆状態ST5）に設定する第2状態設定手段（主側MPU72におけるステップS1524の処理を実行する機能）と、

20

前記第1期待状態及び前記第2期待状態の各ゲームにおいて前記特典が付与されることを遊技者に期待させることを可能とする期待演出が行われるようにする期待演出制御手段（演出側MPU92におけるステップS1704、ステップS1705、ステップS1710及びステップS1723の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記区間設定手段は、前記第2期待状態において前記第2区間であるようにする手段（主側MPU72におけるステップS802及びステップS807の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1108】

30

特徴E1によれば、第2区間においては第1区間よりも有利となるため遊技者は遊技区間が第2区間となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、第1期待状態又は第2期待状態となることにより各ゲームにおいて特典付与の発生を遊技者に期待させることを可能とする期待演出が実行されることにより、期待演出を確認した遊技者は特典の付与を期待することとなり遊技の興趣向上が図られる。また、終了後に特典が付与される第1期待状態だけでなく終了後に特典が付与されない第2期待状態が存在していることにより、実際に特典が付与されない状況であっても複数ゲームに亘り期待演出が実行されるため、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1109】

この場合に、第2期待状態においては遊技区間が第2区間に設定される。これにより、終了後に特典が付与されない第2期待状態であったとしても遊技区間に関しては第1区間よりも遊技者に有利な第2区間となる。よって、終了後に特典が付与されない第2期待状態であっても実質的に遊技者にとって有利な遊技状態とすることが可能となるため、第1期待状態だけではなく第2期待状態に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

40

【1110】

特徴E2. 前記区間設定手段は、前記第1期待状態において前記第2区間であるようにする手段（主側MPU72におけるステップS802及びステップS807の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E1に記載の遊技機。

【1111】

特徴E2によれば、第1期待状態及び第2期待状態のいずれであっても第2区間に設定

50

されるため、複数ゲームに亘って期待演出が行われる状況となった場合には第1区間よりも有利な第2区間であることになる。したがって、複数ゲームに亘って期待演出が行われる状況となることに遊技者を期待させることが可能となる。

【1112】

特徴E3．前記第1状態設定手段は、前記第1期待状態ではない遊技状態において第1所定契機が発生したことに基づいて当該第1期待状態を開始させる第1開始手段（主側MPU72におけるステップS1514、ステップS1516及びステップS1517の処理を実行する機能）を備え、

当該第1開始手段は、前記第2期待状態において前記第1所定契機が発生したことに基づいて前記第1期待状態を開始させることを特徴とする特徴E1又はE2に記載の遊技機

10

【1113】

特徴E3によれば、第2期待状態において第1所定契機が発生したことに基づいて第1期待状態が開始されるため、第2期待状態においては第1所定契機が発生することを遊技者は期待することとなる。よって、第2期待状態における遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1114】

特徴E4．前記第2区間において有利付与契機が発生したことに基づいて遊技者に前記特典又は別の特典を付与し、前記第1区間において前記有利付与契機が発生したとしてもその特典を付与しない手段（主側MPU72におけるステップS809～ステップS819の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E1乃至E3のいずれか1に記載の遊技機。

20

【1115】

特徴E4によれば、第2区間において有利付与契機が発生したことに基づいて遊技者に特典又は別の特典が付与されるため、第2区間に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。この場合に、上記特徴E1の構成を備え第2期待状態においては第2区間に設定されるため、第2期待状態に対する遊技者の注目度を高めることが可能となるとともに、第2期待状態においては有利付与契機が発生することに遊技者を期待させることが可能となる。

【1116】

特徴E5．前記第2区間において有利付与契機が発生したことに基づいて遊技者に有利であって当該第2区間が維持される有利遊技状態（準備状態ST8、ART状態ST9）に遊技状態を移行させる有利移行手段（主側MPU72におけるステップS1501～ステップS1522の処理を実行する機能）と、

30

前記第2区間において実行されたゲーム数が上限ゲーム数となったことに基づいて当該第2区間を終了させる区間終了手段（主側MPU72におけるステップS1307の処理を実行する機能）と、
を備え、

当該区間終了手段は、前記第2期待状態において前記有利遊技状態への移行が発生した場合、前記第2期待状態において実行されたゲーム数と前記有利遊技状態において実行されたゲーム数との和が前記上限ゲーム数となった場合には前記第2区間を終了させることを特徴とする特徴E1乃至E4のいずれか1に記載の遊技機。

40

【1117】

特徴E5によれば、第2区間において実行されたゲーム数が上限ゲーム数となったことに基づいて第2区間が終了されるため、有利な第2区間が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第2期待状態において有利遊技状態への移行が発生した場合、第2期待状態において実行されたゲーム数と有利遊技状態において実行されたゲーム数との和が上限ゲーム数となった場合には第2区間が終了される。これにより、第2期待状態において第2区間のメリットを得られるようにしたことに対して、第2区間の上限ゲーム数に関しては第2期待状態が継続することのデメリットを生じさせるように

50

することが可能となる。

【1118】

特徴E6．前記第2期待状態が終了するまでに有利事象が所定回数発生した場合には当該第2期待状態が終了する場合に前記第2区間を終了させ、前記第2期待状態が終了したとしても前記有利事象が前記所定回数発生するまでは前記第2区間を継続させる手段（主側MPU72におけるステップS1312～ステップS1315の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E1乃至E5のいずれか1に記載の遊技機。

【1119】

特徴E6によれば、第2期待状態が終了するまでに有利事象が所定回数発生している場合には当該第2期待状態が終了する場合に第2区間が終了される一方、第2期待状態が終了したとしても有利事象が所定回数発生していない場合には第2区間が継続される。これにより、第2区間となった場合には有利事象が所定回数発生することが担保されることとなり第2区間の有利度を確保することが可能となるとともに、当該有利事象の発生態様に応じて第2期待状態の終了タイミングに対する第2区間の終了タイミングを多様化させることが可能となる。

【1120】

特徴E7．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リールユニット31）と、

当該絵柄表示手段における絵柄の変動表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41）と、

当該開始操作手段が操作されたことに基づいて抽選処理を実行する抽選手段（主側MPU72におけるステップS401～ステップS408の処理を実行する機能）と、

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン42～44）と、

前記開始操作手段が操作されて所定開始条件が成立したことに基づき前記絵柄の変動表示が開始され、前記停止操作手段が操作されたことに基づき前記絵柄の変動表示が停止されるように前記絵柄表示手段を制御する絵柄表示制御手段（主側MPU72におけるリール制御処理を実行する機能）と、

前記絵柄の変動表示後に、前記抽選処理にて当選となった当選結果に対応した停止結果が表示されている場合に、当選結果対応の入賞の成立として当該当選結果対応の制御を実行する対応実行手段（主側MPU72におけるステップS309の処理を実行する機能）と、

を備え、

当該対応実行手段は、前記抽選処理にて付与当選結果（当選番号＝1～3）となり前記絵柄の変動表示後に当該付与当選結果に対応した付与対応停止結果が表示されている場合に付与対応の入賞の成立として遊技者に所定数の遊技媒体を付与し、

前記付与対応停止結果は、前記抽選処理にて前記付与当選結果となった場合において付与対応態様で前記停止操作手段が操作された場合に表示される結果であり、

本遊技機は、前記第2区間において前記抽選処理にて前記付与当選結果となった場合、前記付与対応態様を報知する手段（主側MPU72における報知制御処理を実行する機能、演出側MPU92における報知用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E1乃至E6のいずれか1に記載の遊技機。

【1121】

特徴E7によれば、第2区間においては付与当選結果となった場合に付与対応態様が報知されることにより付与対応の入賞の成立に対応する遊技媒体が付与される。これにより、第2区間を有利な区間とすることが可能となる。

【1122】

なお、特徴E1～E7の構成に対して、特徴A1～A11、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D9、特徴E1～E7、特徴F1～F10、特徴G1～G9、特徴H1～H9、特徴I1～I6、特徴J1～J8、特徴K1～K15、特徴L1～L6、特徴M1～M8、特徴N1～N5、特徴O1～O7、特徴P1～P4、特徴Q1～Q5のう

10

20

30

40

50

ちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1123】

＜特徴 F 群＞

特徴 F 1. 第 1 区間（通常区間 S C 1）よりも遊技者に有利な第 2 区間（有利区間 S C 2）に遊技区間を設定する区間設定手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 8 0 7 及びステップ S 2 0 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 区間において遊技者に有利な有利遊技状態（A R T 状態 S T 9）に滞在させる有利設定手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 1 5 0 8、ステップ S 1 5 2 1 及びステップ S 2 3 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 区間において実行されたゲーム数が上限ゲーム数となったことに基づいて当該第 2 区間を終了させる区間終了手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 1 3 0 7 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記有利設定手段は、前記第 2 区間において実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数となったことに基づいて当該第 2 区間が終了する場合、前記有利遊技状態を終了させるものであり、

前記区間設定手段は、前記第 2 区間において実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数となる前に前記有利遊技状態が終了したに基づいて、その後も前記第 2 区間が継続する第 2 区間継続状況（有利維持区間）となるようにする区間継続手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 2 7 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1124】

特徴 F 1 によれば、第 2 区間にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数となったことに基づいて当該第 2 区間が終了されることにより、遊技者に有利な第 2 区間が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 区間において実行されたゲーム数が上限ゲーム数となったことに基づいて第 2 区間が終了する場合には有利遊技状態も終了することとなるため、有利遊技状態を第 2 区間において滞在可能な遊技状態とすることが可能となる。

【1125】

この場合に、第 2 区間において実行されたゲーム数が上限ゲーム数となる前に有利遊技状態が終了した場合、その後も第 2 区間が継続する第 2 区間継続状況となり得る。これにより、有利遊技状態が終了した後も第 2 区間継続状況となることを遊技者に期待させることが可能となり遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1126】

特徴 F 2. 前記区間継続手段は、前記第 2 区間継続状況において実行されたゲーム数が継続終了ゲーム数となった場合に前記第 2 区間を終了させることを特徴とする特徴 F 1 に記載の遊技機。

【1127】

特徴 F 2 によれば、第 2 区間継続状況の終了契機を遊技者にとって明確なものとするのが可能となる。

【1128】

特徴 F 3. 前記区間継続手段は、前記第 2 区間において実行されたゲーム数が前記上限ゲーム数よりも少ないゲーム数として設定された継続可能ゲーム数以下である状況で前記有利遊技状態が終了したに基づいて、前記第 2 区間継続状況となるようにすることを特徴とする特徴 F 1 又は F 2 に記載の遊技機。

【1129】

特徴 F 3 によれば、第 2 区間において実行されたゲーム数が上限ゲーム数間近であるにも関わらず第 2 区間継続状況が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【1130】

特徴 F 4. 前記区間継続手段は、前記第 2 区間継続状況において実行されたゲーム数が

継続終了ゲーム数となった場合に前記第2区間を終了させるものであり、

前記上限ゲーム数に対する前記継続可能ゲーム数の差が、前記継続終了ゲーム数以上であることを特徴とする特徴F3に記載の遊技機。

【1131】

特徴F4によれば、第2区間継続状況の終了契機を遊技者にとって明確なものとするのが可能となるとともに、第2区間継続状況の途中で第2区間において実行されたゲーム数が上限ゲーム数に到達してしまわないようにすることが可能となる。

【1132】

特徴F5. 前記有利設定手段は、前記第2区間継続状況において有利移行契機が発生したことに基づいて前記有利遊技状態に移行させることを特徴とする特徴F1乃至F4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【1133】

特徴F5によれば、第2区間継続状況において有利移行契機が発生したことに基づいて有利遊技状態に再度移行することとなるため、第2区間継続状況に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1134】

特徴F6. 前記区間終了手段は、前記有利遊技状態が終了して前記第2区間継続状況となった場合において当該第2区間継続状況にて前記有利遊技状態への再度の移行が発生した場合、当該再度の移行が発生するまでの前記第2区間にて実行されたゲーム数と当該再度の移行による前記有利遊技状態にて実行されたゲーム数との和が前記上限ゲーム数となった場合に前記第2区間を終了させることを特徴とする特徴F5に記載の遊技機。

20

【1135】

特徴F6によれば、第2区間継続状況において有利移行契機が発生したことに基づいて有利遊技状態に再度移行する構成であっても、第2区間が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。

【1136】

特徴F7. 前記有利移行契機が発生は、遊技者に有利な特別遊技状態（BB状態ST3、RB状態ST4）への移行が発生することであることを特徴とする特徴F5又はF6に記載の遊技機。

【1137】

30

特徴F7によれば、第2区間継続状況において遊技者に有利な特別遊技状態への移行が発生した場合にはさらに有利遊技状態への再度の移行も発生することとなる。これにより、第2区間継続状況において特別遊技状態が発生することに遊技者を期待させることが可能となる。

【1138】

特徴F8. 抽選処理を実行する抽選手段（主側MPU72における役の抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選処理において所定抽選結果（第1BB当選データの設定、第2BB当選データの設定、第2RB当選データの設定）となったことに基づき、当該所定抽選結果となったゲームよりも後のゲームにおいて所定対応状況（第1BB入賞又は第2BB入賞の成立に基づくBB状態ST3、第2RB入賞の成立に基づくRB状態ST4）となるようにする所定対応手段（主側MPU72におけるボーナス用処理を実行する機能）と、を備え、

40

前記有利設定手段は、前記第2区間継続状況による前記第2区間が継続されている状況において前記所定対応状況となったことに基づいて前記有利遊技状態に移行させることを特徴とする特徴F5乃至F7のいずれか1に記載の遊技機。

【1139】

特徴F8によれば、第2区間継続状況において抽選処理の抽選結果が所定抽選結果となったとしても有利遊技状態への再度の移行は発生することはなく、所定抽選結果となったゲームよりも後のゲームにおいて当該所定抽選結果を契機として発生する所定対応状況が

50

第2区間継続状況による第2区間において発生することに基づき有利遊技状態への再度の移行が発生する。これにより、有利遊技状態への再度の移行を期待する遊技者は所定抽選結果となることに注目するだけでなく、当該所定抽選結果となったゲームよりも後のゲームで所定対応状況となった場合に第2区間継続状況による第2区間であるか否かに注目することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1140】

特徴F9. 前記有利設定手段は、前記第2区間継続状況による前記第2区間が継続されている状況において前記所定対応状況の最初のゲームが開始されたことに基づいて前記有利遊技状態に移行させることを特徴とする特徴F8に記載の遊技機。

【1141】

特徴F9によれば、所定対応状況の最初のゲームが第2区間継続状況による第2区間において開始されることに基づき有利遊技状態への再度の移行が発生するため、第2区間継続状況において所定抽選結果となった場合には早期に所定対応状況が発生することを遊技者は期待することとなる。

【1142】

特徴F10. 前記第2区間継続状況において第2区間対応演出（有利維持演出）を実行する第2区間演出制御手段（演出側MPU92における有利維持区間用の演出制御処理を実行する機能）を備え、

当該第2区間演出制御手段は、前記第2区間継続状況の最終ゲームにおいて前記所定抽選結果が発生している場合、当該最終ゲームにおいて前記第2区間対応演出が実行されないようにすることを特徴とする特徴F8又はF9に記載の遊技機。

【1143】

特徴F10によれば、第2区間継続状況の最終ゲームにおいて所定抽選結果となり所定対応状況となる契機が発生したとしても所定対応状況では第2区間が終了しているため、有利遊技状態への再度の移行は発生しない。これに対して、第2区間継続状況の最終ゲームにおいて所定抽選結果となった場合、当該最終ゲームにおいて第2区間対応演出が実行されない。これにより、第2区間継続状況に対応する第2区間対応演出が実行されている状況において所定抽選結果が発生しており所定対応状況となる契機が発生したにも関わらず有利遊技状態への再度の移行が発生しなかったという印象を遊技者に与えづくなる。

【1144】

なお、特徴F1～F10の構成に対して、特徴A1～A11、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D9、特徴E1～E7、特徴F1～F10、特徴G1～G9、特徴H1～H9、特徴I1～I6、特徴J1～J8、特徴K1～K15、特徴L1～L6、特徴M1～M8、特徴N1～N5、特徴O1～O7、特徴P1～P4、特徴Q1～Q5のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1145】

<特徴G群>

特徴G1. 複数ゲームに亘って継続する付与期待状態（チャンス状態ST7）に設定する付与期待設定手段（主側MPU72におけるステップS1502の処理を実行する機能）と、

前記付与期待状態において付与対応契機が発生した場合に特典（ART状態ST9への移行）を付与するか否かの付与対応抽選処理を実行する付与対応抽選手段（主側MPU72におけるチャンス状態用処理を実行する機能）と、

前記付与対応抽選処理にて付与対応当選となったことに基づいて、前記特典を付与する対応付与手段（主側MPU72におけるステップS1508の処理を実行する機能）と、

前記付与期待状態の各ゲームにおいて付与期待演出（チャンス演出）が行われるようにする付与期待演出制御手段（第1の実施形態では演出側MPU92におけるステップS1714及びステップS1722の処理を実行する機能）と、
を備え、

10

20

30

40

50

当該付与期待演出制御手段は、特定演出（偽前兆演出）が実行されている状況において前記付与期待設定手段により前記付与期待状態に設定された場合、当該特定演出の実行を前記付与期待演出の実行よりも優先させる演出優先手段（第1の実施形態では演出側MPU92におけるステップS1713にて肯定判定をする機能、第6の実施形態では演出側MPU92におけるステップS5005にて否定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1146】

特徴G1によれば、付与期待状態において付与対応契機が発生することで付与対応抽選処理が実行され、当該付与対応抽選処理にて付与対応当選となったことに基づき特典が付与される。これにより、遊技者は付与期待状態に設定されることを期待するとともに、付与期待状態においては付与対応契機が発生することを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、付与期待状態の各ゲームにおいて付与期待演出が行われることにより、付与期待状態に対する遊技者の期待感を好適に高めることが可能となる。

【1147】

この場合に、特定演出が実行されている状況において付与期待状態に設定された場合、その実行中の特定演出の実行が付与期待演出の実行よりも優先される。これにより、付与期待状態が設定された場合に付与期待演出を開始してしまうと特定演出のそれまでの内容との関係で遊技者に違和感を与えてしまうような場合には、特定演出をそのまま継続させることが可能となる。また、このように付与期待演出が実行されることなく特定演出が継続される場合であっても遊技状態は付与期待状態になっているため、付与期待状態に設定されるという利益を消失させてしまわないようにしながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【1148】

特徴G2．複数ゲームに亘って継続する所定期待状態（偽前兆状態ST5）に設定する所定期待設定手段（主側MPU72におけるステップS1524の処理を実行する機能）と、

前記所定期待状態の各ゲームにおいて前記特典又は別の特典が付与されることを遊技者に期待させることを可能とする前記特定演出が行われるようにする特定演出制御手段（演出側MPU92におけるステップS1704、ステップS1705、ステップS1710及びステップS1723の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴G1に記載の遊技機。

【1149】

特徴G2によれば、所定期待状態となることにより各ゲームにおいて特典付与の発生を遊技者に期待させることを可能とする特定演出が実行されることにより、特定演出を確認した遊技者は特典の付与を期待することとなり遊技の興趣向上が図られる。この場合に、上記特徴G1の構成を備え、特定演出が実行されている状況において付与期待状態に設定された場合、その実行中の特定演出の実行が付与期待演出の実行よりも優先される。これにより、付与期待状態が設定された場合に付与期待演出を開始してしまうと特定演出のそれまでの内容との関係で遊技者に違和感を与えてしまうような場合には、特定演出をそのまま継続させることが可能となる。

【1150】

特徴G3．前記所定期待状態として、複数ゲームに亘って継続し終了後に前記特典又は別の特典が付与される第1所定期待状態（本前兆状態ST6）と、複数ゲームに亘って継続し終了後に前記特典又は別の特典が付与されない第2所定期待状態（偽前兆状態ST5）と、が存在しており、

前記演出優先手段は、前記第2所定期待状態に対応する前記特定演出が実行されている状況において前記付与期待設定手段により前記付与期待状態に設定された場合、当該特定演出の実行を前記付与期待演出の実行よりも優先させることを特徴とする特徴G2に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【1151】

特徴G3によれば、終了後に特典付与が発生しない第2所定期待状態に対応する特定演出が実行されている状況であっても、付与期待状態の設定に対して、実行中の特定演出の実行が付与期待演出の実行よりも優先される。これにより、第2所定期待状態に対応する特定演出であっても、演出の実行内容に遊技者に違和感を与えてしまわないようにすることが可能となる。

【1152】

特徴G4．前記対応付与手段により付与される前記特典と、前記第1所定期待状態の終了後に付与される前記特典とが同一であることを特徴とする特徴G3に記載の遊技機。

【1153】

第2所定期待状態の途中で付与期待状態が発生したとしても特定演出の実行が継続される構成とした場合、特定演出が実行されている途中で付与対応抽選処理にて付与対応当選となることが想定される。これに対して、特徴G4によれば、その場合に付与される特典が第1所定期待状態の終了後に付与される特典と同一であるため、実行中の特定演出を第1所定期待状態に対応する特定演出であると遊技者に思わせることが可能となる。

【1154】

特徴G5．前記演出優先手段により前記特定演出の実行が優先されている状況において前記付与対応抽選処理にて前記付与対応当選となったことに基づいて、それに対応する演出が実行されるようにする手段（演出側MPU92におけるステップS1814の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴G1乃至G4のいずれか1に記載の遊技機。

【1155】

特徴G5によれば、特定演出の実行が優先されている状況において付与対応抽選処理にて付与対応当選となった場合にはそれに対応する演出が実行されるため、特定演出の実行が優先されている状況であっても特典が付与されることを遊技者に明示することが可能となる。

【1156】

特徴G6．前記特定演出は第1特定演出（第6の実施形態における中止対象ではない偽前兆演出）と第2特定演出（第6の実施形態における中止対象である偽前兆演出）とが存在しており、

前記演出優先手段は、前記第1特定演出が実行されている状況において前記付与期待設定手段により前記付与期待状態に設定された場合、当該第1特定演出の実行を前記付与期待演出の実行よりも優先させるものであり、

前記付与期待演出制御手段は、前記第2特定演出が実行されている状況において前記付与期待設定手段により前記付与期待状態に設定された場合、当該第2特定演出を終了させて前記付与期待演出を開始させる手段（演出側MPU92におけるステップS5005にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴G1乃至G5のいずれか1に記載の遊技機。

【1157】

特徴G6によれば、特定演出の種類に応じて特定演出の継続が優先される場合と付与期待演出の新たな開始が優先される場合とがある。これにより、各状況において好ましい態様で演出を実行することが可能となる。

【1158】

特徴G7．前記付与期待演出制御手段は、前記付与期待状態である状況であって前記特定演出の実行が前記付与期待演出の実行よりも優先されている状況において前記特定演出が終了した場合、前記付与期待演出を開始させる終了後開始手段（演出側MPU92におけるステップS1807の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴G1乃至G6のいずれか1に記載の遊技機。

【1159】

特徴G7によれば、特定演出が終了した後に付与期待演出が開始されるため、付与期待

10

20

30

40

50

演出が実行される機会を付与することが可能となる。

【1160】

特徴G8．前記付与対応抽選処理にて前記付与対応当選となることなく前記付与期待状態にて実行されたゲーム数が終了基準ゲーム数となった場合、当該付与期待状態を終了させる手段（主側MPU72におけるステップS1510～ステップS1512の処理を実行する機能）を備え、

前記終了後開始手段は、前記付与期待状態である状況であって前記特定演出の実行が前記付与期待演出の実行よりも優先されている状況において前記特定演出が終了した場合、前記付与期待演出を前記終了基準ゲーム数のゲームが実行されるまで継続させ得ることを特徴とする特徴G7に記載の遊技機。

10

【1161】

特徴G8によれば、特定演出が終了した後に付与期待演出が開始される場合であっても、当該付与期待演出は終了基準ゲーム数のゲームが実行されるまで継続され得るため、特定演出が実行されていない状況において付与期待状態となった場合と同じ態様で付与期待演出を実行することが可能となる。

【1162】

特徴G9．前記付与期待演出制御手段は、前記付与期待状態である状況であって前記特定演出の実行が前記付与期待演出の実行よりも優先されている状況において前記特定演出が終了したとしても前記付与期待演出を開始させないことを特徴とする特徴G1乃至G6のいずれか1に記載の遊技機。

20

【1163】

特徴G9によれば、特定演出に続けて付与期待演出が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【1164】

なお、特徴G1～G9の構成に対して、特徴A1～A11、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D9、特徴E1～E7、特徴F1～F10、特徴G1～G9、特徴H1～H9、特徴I1～I6、特徴J1～J8、特徴K1～K15、特徴L1～L6、特徴M1～M8、特徴N1～N5、特徴O1～O7、特徴P1～P4、特徴Q1～Q5のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

【1165】

<特徴H群>

特徴H1．特別遊技状態（疑似ボーナス状態）に設定する特別設定手段（主側MPU72における疑似ボーナス開始処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態の開始時及び前記特別遊技状態の実行中の少なくとも一方において遊技者に付与された合計ゲーム数（継続ゲーム数カウンタ131の値）が付与基準ゲーム数（移行条件ゲーム数カウンタ132の値）を超えたこと及び付与基準ゲーム数以上となったことの一方であるゲーム数条件が成立したことに基づいて遊技者に特典（ART状態ST9への移行）を付与する特典付与手段（主側MPU72におけるステップS4505の処理を実行する機能）と、

40

前記付与基準ゲーム数を抽選にて決定する基準抽選手段（主側MPU72におけるステップS4304及びステップS4305の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【1166】

特徴H1によれば、特別遊技状態において遊技者に付与された合計ゲーム数が付与基準ゲーム数を超えることで又は付与基準ゲーム数以上となることでゲーム数条件が成立した場合には遊技者に特典が付与される構成において、付与基準ゲーム数が抽選により決定される。これにより、特別遊技状態となった場合には遊技者は少ないゲーム数の付与基準ゲーム数が選択されることを期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

50

【1167】

特徴H2．前記特別遊技状態の実行中において特別付与条件が成立した場合に遊技者にゲーム数を付与するゲーム数付与手段（主側MPU72におけるステップS4403～ステップS4413の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H1に記載の遊技機。

【1168】

特徴H2によれば、付与基準ゲーム数が抽選により決定された段階ではゲーム数条件が成立していなかったとしても、特別遊技状態の実行中であっても遊技者にゲーム数が付与されることでゲーム数条件が成立し得る。これにより、特別遊技状態における遊技への注目度を高めることが可能となる。

10

【1169】

特徴H3．前記ゲーム数付与手段により付与された後において前記ゲーム数条件が成立しない場合、遊技者に付与されたゲーム数が前記特別遊技状態において消化されるようにする手段（主側MPU72におけるステップS4407の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H2に記載の遊技機。

【1170】

特徴H3によれば、ゲーム数条件が成立しない状況においては特別付与条件の成立に伴い特別遊技状態の継続ゲーム数を増加させることが可能となる。

【1171】

特徴H4．前記ゲーム数付与手段により付与された後において前記ゲーム数条件が成立した場合、当該ゲーム数付与手段により今回付与されたゲーム数が前記特別遊技状態の終了後に発生する遊技者に有利な有利遊技状態（ART状態ST9）において消化されるようにする手段（主側MPU72におけるステップS4409の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H2又はH3に記載の遊技機。

20

【1172】

特徴H4によれば、ゲーム数条件が成立した場合には当該ゲーム数条件の成立の契機となったゲーム数も特別遊技状態の終了後における有利遊技状態において消化されるため、有利遊技状態の継続ゲーム数が多くなり易くなる。

【1173】

特徴H5．前記ゲーム数付与手段は、前記ゲーム数条件が成立した後に遊技者にゲーム数を付与する場合における当該ゲーム数の決定態様を、前記ゲーム数条件が成立する前に遊技者にゲーム数を付与する場合における当該ゲーム数の決定態様と異ならせることを特徴とする特徴H2乃至H4のいずれか1に記載の遊技機。

30

【1174】

特徴H5によれば、ゲーム数条件が成立したか否かにより、特別付与条件が成立したことに対してゲーム数が付与される場合におけるゲーム数の決定態様が変化するため、当該ゲーム数の決定態様をゲーム数条件の成立の有無に関連させながら多様化させることが可能となる。

【1175】

特徴H6．前記特典付与手段は、前記特典の付与として前記特別遊技状態の終了後に遊技者に有利な有利遊技状態に移行させる構成であり、

40

前記ゲーム数付与手段は、

前記ゲーム数条件が成立する前に遊技者にゲーム数を付与する場合、前記特別遊技状態に対応する決定態様により当該付与するゲーム数を決定する手段（主側MPU72におけるステップS4403～ステップS4405の処理を実行する機能）と、

前記ゲーム数条件が成立した後に遊技者にゲーム数を付与する場合、前記有利遊技状態に対応する決定態様により当該付与するゲーム数を決定する手段（主側MPU72におけるステップS4410～ステップS4412の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴H2乃至H5のいずれか1に記載の遊技機。

【1176】

50

特徴H 6によれば、ゲーム数条件が成立する前は特別遊技状態に適した決定態様で遊技者に付与するゲーム数を決定することが可能となり、ゲーム数条件が成立した後は有利遊技状態に適した決定態様で遊技者に付与するゲーム数を決定することが可能となる。

【1177】

特徴H 7. 前記特典付与手段は、前記特典の付与として前記特別遊技状態の終了後に遊技者に有利な有利遊技状態（ART状態ST 9）に移行させることを特徴とする特徴H 1乃至H 6のいずれか1に記載の遊技機。

【1178】

特徴H 7によれば、ゲーム数条件が成立した場合には特別遊技状態の終了後に有利遊技状態に移行するため、ゲーム数条件が成立するか否かに対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

10

【1179】

特徴H 8. 前記特別遊技状態が開始される場合に当該特別遊技状態の初期継続ゲーム数を抽選により決定する手段（主側MPU 72におけるステップS 4301～ステップS 4303の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H 1乃至H 7のいずれか1に記載の遊技機。

【1180】

特徴H 8によれば、付与基準ゲーム数だけではなく特別遊技状態の初期継続ゲーム数も抽選により決定されるため、ゲーム数条件が成立する場合の各ゲーム数のパターンを多様化させることが可能となる。

20

【1181】

特徴H 9. 前記特別遊技状態が開始される場合に設定された初期継続ゲーム数により前記ゲーム数条件が成立したとしても、当該初期継続ゲーム数が前記特別遊技状態において消化されるようにする手段（主側MPU 72におけるステップS 4303の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H 1乃至H 8のいずれか1に記載の遊技機。

【1182】

特徴H 9によれば、初期継続ゲーム数が決定された段階でゲーム数条件が成立したとしても当該初期継続ゲーム数は特別遊技状態において消化されるため、特別遊技状態の開始時にゲーム数条件が成立する場合であっても特別遊技状態においてある程度のゲームが消化されるようにすることが可能となる。

30

【1183】

なお、特徴H 1～H 9の構成に対して、特徴A 1～A 11、特徴B 1～B 11、特徴C 1～C 7、特徴D 1～D 9、特徴E 1～E 7、特徴F 1～F 10、特徴G 1～G 9、特徴H 1～H 9、特徴I 1～I 6、特徴J 1～J 8、特徴K 1～K 15、特徴L 1～L 6、特徴M 1～M 8、特徴N 1～N 5、特徴O 1～O 7、特徴P 1～P 4、特徴Q 1～Q 5のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1184】

<特徴I 群>

特徴I 1. 特別遊技状態（疑似ボーナス状態）に設定する特別設定手段（主側MPU 72における疑似ボーナス開始処理を実行する機能）と、

40

前記特別遊技状態において特別付与条件が成立した場合に遊技者にゲーム数を付与するゲーム数付与手段（主側MPU 72におけるステップS 4403～ステップS 4413の処理を実行する機能）と、

有利移行条件が成立している状況で前記特別遊技状態が終了する場合、当該特別遊技状態の終了後に遊技者に有利な有利遊技状態（ART状態ST 9）に移行させる有利移行手段（主側MPU 72におけるステップS 4505の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記ゲーム数付与手段は、

前記有利移行条件が成立していない状況において前記特別付与条件が成立した場合、前

50

記特別遊技状態の残りの継続ゲーム数を増加させる手段（主側MPU72におけるステップS4407の処理を実行する機能）と、

前記有利移行条件が成立している状況において前記特別付与条件が成立した場合、前記有利遊技状態の残りの継続ゲーム数を増加させる手段（主側MPU72におけるステップS4409の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【1185】

特徴I1によれば、有利移行条件が成立している状況で特別遊技状態が終了する場合には当該特別遊技状態の終了後に有利遊技状態に移行するため、特別遊技状態において有利移行条件に成立することを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。当該構成において、有利移行条件が成立していない状況において特別付与条件が成立した場合には特別遊技状態の残りの継続ゲーム数が増加する。これにより、特別遊技状態において有利移行条件が成立する機会を多くすることが可能となる。その一方、有利移行条件が既に成立している状況において特別付与条件が成立した場合には有利遊技状態の残りの継続ゲーム数が増加する。これにより、既に有利移行条件が成立しているにも関わらず特別遊技状態の残りの継続ゲーム数が増加してしまい特別遊技状態における遊技が間延びしてしまうという事象の発生を阻止することが可能となるとともに、有利遊技状態の残りの継続ゲーム数が増加する機会を付与することが可能となる。

10

【1186】

特徴I2．前記ゲーム数付与手段は、前記有利移行条件が成立した後に遊技者にゲーム数を付与する場合における当該ゲーム数の決定態様を、前記有利移行条件が成立する前に遊技者にゲーム数を付与する場合における当該ゲーム数の決定態様と異ならせることを特徴とする特徴I1に記載の遊技機。

20

【1187】

特徴I2によれば、有利移行条件が成立したか否かにより、特別付与条件が成立したことに対してゲーム数が付与される場合におけるゲーム数の決定態様が変化するため、当該ゲーム数の決定態様を有利移行条件の成立の有無に関連させながら多様化させることが可能となる。

【1188】

特徴I3．前記ゲーム数付与手段は、

30

前記有利移行条件が成立する前に遊技者にゲーム数を付与する場合、前記特別遊技状態に対応する決定態様により当該付与するゲーム数を決定する手段（主側MPU72におけるステップS4403～ステップS4405の処理を実行する機能）と、

前記有利移行条件が成立した後に遊技者にゲーム数を付与する場合、前記有利遊技状態に対応する決定態様により当該付与するゲーム数を決定する手段（主側MPU72におけるステップS4410～ステップS4412の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴I1又はI2に記載の遊技機。

【1189】

特徴I3によれば、有利移行条件が成立する前は特別遊技状態に適した決定態様で遊技者に付与するゲーム数を決定することが可能となり、有利移行条件が成立した後は有利遊技状態に適した決定態様で遊技者に付与するゲーム数を決定することが可能となる。

40

【1190】

特徴I4．前記有利移行条件が成立した後における前記ゲーム数の付与態様の方が、前記有利移行条件が成立する前における前記ゲーム数の付与態様よりも遊技者にとって有利であることを特徴とする特徴I1乃至I3のいずれか1に記載の遊技機。

【1191】

特徴I4によれば、特別遊技状態において有利移行条件が早期に成立した方が遊技者にとって有利となるため、有利移行条件が成立するか否かに対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1192】

50

特徴 I 5. 前記有利移行条件は、前記特別遊技状態において遊技者に付与されたゲーム数が付与基準ゲーム数（移行条件ゲーム数カウンタ 1 3 2 の値）を超えること又は付与基準ゲーム数以上となることにより成立することを特徴とする特徴 I 1 乃至 I 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1 1 9 3】

特徴 I 5 によれば、特別遊技状態において遊技者に付与されるゲーム数に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1 1 9 4】

特徴 I 6. 前記特別遊技状態と前記有利遊技状態とは、単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の付与期待数が同一又は略同一であることを特徴とする特徴 I 1 乃至 I 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1 1 9 5】

特徴 I 6 によれば、特別遊技状態と有利遊技状態とで単位ゲーム数当たりにおける遊技媒体の付与期待数が同一又は略同一であることにより、遊技者に付与されたゲーム数が特別遊技状態及び有利遊技状態のいずれで消化されたとしても有利度に差を与えないようにすることが可能となる。

【1 1 9 6】

なお、特徴 I 1 ～ I 6 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 1、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C 1 ～ C 7、特徴 D 1 ～ D 9、特徴 E 1 ～ E 7、特徴 F 1 ～ F 1 0、特徴 G 1 ～ G 9、特徴 H 1 ～ H 9、特徴 I 1 ～ I 6、特徴 J 1 ～ J 8、特徴 K 1 ～ K 1 5、特徴 L 1 ～ L 6、特徴 M 1 ～ M 8、特徴 N 1 ～ N 5、特徴 O 1 ～ O 7、特徴 P 1 ～ P 4、特徴 Q 1 ～ Q 5 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1 1 9 7】

<特徴 J 群>

特徴 J 1. 所定遊技状態（ART 状態 ST 9）に設定する所定設定手段（主側 MPU 7 2 におけるステップ S 2 3 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において当該所定遊技状態の残りの継続ゲーム数（ART ゲーム数カウンタ 1 2 1 の値）が 0 ゲームとなったことに基づいて当該所定遊技状態を終了させる所定終了手段（主側 MPU 7 2 におけるステップ S 2 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態の前記残りの継続ゲーム数のうち報知対象となる報知対象ゲーム数（表示用カウンタ 1 2 6 の値）を遊技者に認識可能とさせるためのゲーム数報知を行うゲーム数報知手段（演出側 MPU 9 2 におけるステップ S 2 8 0 6 及びステップ S 2 8 1 0 の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態の前記残りの継続ゲーム数に対する前記報知対象ゲーム数の差である非報知対象ゲーム数（ストックゲーム数カウンタ 1 2 7 の値）に対応する特別対応演出（特別上乗せ演出）が実行されるようにする特別対応実行手段（演出側 MPU 9 2 におけるステップ S 3 0 1 8、ステップ S 3 2 1 6 及びステップ S 3 2 2 0 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1 1 9 8】

特徴 J 1 によれば、所定遊技状態の残りの継続ゲーム数のうち報知対象となる報知対象ゲーム数はゲーム数報知により遊技者に報知されるが、報知対象ゲーム数ではない非報知対象ゲーム数は遊技者に報知されない。そして、非報知対象ゲーム数に対応する特別対応演出が実行される。これにより、非報知対象ゲーム数に応じた演出が実行されることとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1 1 9 9】

特徴 J 2. 前記所定遊技状態において所定付与条件が成立した場合に当該所定遊技状態の残りの継続ゲーム数を増加させるゲーム数増加手段（主側 MPU 7 2 における上乗せ用処理を実行する機能）と、

前記ゲーム数増加手段により前記所定遊技状態の残りの継続ゲーム数が増加される場合、その増加対象のゲーム数の少なくとも一部を前記非報知対象ゲーム数に加算する手段（演出側MPU92におけるステップS3010の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴J1に記載の遊技機。

【1200】

特徴J2によれば、所定遊技状態の最中に非報知対象ゲーム数が増加されるため、その加算の結果として特別対応演出が実行されるようにすることが可能となる。

【1201】

特徴J3．前記非報知対象ゲーム数の少なくとも一部である移行対象ゲーム数を前記報知対象ゲーム数に加算する報知加算手段（演出側MPU92におけるステップS3204の処理を実行する機能）を備え、

前記特別対応実行手段は、前記特別対応演出として、前記移行対象ゲーム数が前記報知対象ゲーム数に加算されることに対応する演出が実行されるようにすることを特徴とする特徴J1又はJ2に記載の遊技機。

【1202】

特徴J3によれば、非報知対象ゲーム数の少なくとも一部が報知対象ゲーム数に加算されるとともにそれに対応する演出が実行される。これにより、報知対象ゲーム数にゲーム数が増加される演出の実行タイミングの自由度を高めることが可能となる。

【1203】

特徴J4．前記報知加算手段は、前記所定遊技状態の前記残りの継続ゲーム数に対する前記報知対象ゲーム数の差である非報知対象ゲーム数が同一のゲーム数である状況であっても、当該非報知対象ゲーム数を超えない範囲である複数種類のゲーム数の中から前記移行対象ゲーム数を選択するものであることを特徴とする特徴J3に記載の遊技機。

【1204】

特徴J4によれば、移行対象ゲーム数の発生態様を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1205】

特徴J5．前記特別対応実行手段は、前記移行対象ゲーム数が同一である状況であっても異なる種類の前記特別対応演出を実行させ得ることを特徴とする特徴J3又はJ4に記載の遊技機。

【1206】

特徴J5によれば、特別対応演出の実行態様を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1207】

特徴J6．前記報知加算手段は、前記所定遊技状態の前記残りの継続ゲーム数に対する前記報知対象ゲーム数の差である非報知対象ゲーム数を超えない範囲において前記移行対象ゲーム数をゲーム数選択処理の一度の処理回にて複数選択する複数選択手段（演出側MPU92におけるステップS3102及びステップS3103の処理を実行する機能）を備え、

前記特別対応実行手段は、前記複数選択手段が選択した複数の前記移行対象ゲーム数の前記報知対象ゲーム数への加算がそれぞれ異なるタイミングで実行される前記特別対応演出において行われるようにする手段（演出側MPU92におけるステップS3021及びステップS3216の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴J3乃至J5のいずれか1に記載の遊技機。

【1208】

特徴J6によれば、特別対応演出が実行される頻度を高めることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1209】

特徴J7．前記特別対応実行手段は、一の前記特別対応演出として、複数のゲームのそれぞれでゲーム数が付与され、それら付与されたゲーム数の合計が当該加算対応演出の実

10

20

30

40

50

行契機となった前記移行対象ゲーム数となる演出を実行することを特徴とする特徴 J 3 乃至 J 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1210】

特徴 J 7 によれば、複数ゲームに亘って報知対象ゲーム数が増加する状況を生じさせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1211】

特徴 J 8. 前記所定遊技状態において所定付与条件が成立した場合に当該所定遊技状態の残りの継続ゲーム数を増加させるゲーム数増加手段（主側 MPU 72 における上乗せ用処理を実行する機能）と、

前記特別対応演出が実行されている状況において前記所定付与条件が成立した場合に、当該所定付与条件の成立により前記所定遊技状態の残りの継続ゲーム数に加算されたゲーム数が前記報知対象ゲーム数に加算されることに対応する演出を前記特別対応演出に対して追加で行われるようにする手段（演出側 MPU 92 におけるステップ S 2908 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 J 3 乃至 J 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1212】

特徴 J 8 によれば、特別対応演出が実行されている状況であっても当該特別対応演出による報知対象ゲーム数の増加とは別の演出による報知対象ゲーム数の増加が発生することとなる。これにより、報知対象ゲーム数の増加に関して遊技者に意外性を与えることが可能となる。

【1213】

なお、特徴 J 1～J 8 の構成に対して、特徴 A 1～A 11、特徴 B 1～B 11、特徴 C 1～C 7、特徴 D 1～D 9、特徴 E 1～E 7、特徴 F 1～F 10、特徴 G 1～G 9、特徴 H 1～H 9、特徴 I 1～I 6、特徴 J 1～J 8、特徴 K 1～K 15、特徴 L 1～L 6、特徴 M 1～M 8、特徴 N 1～N 5、特徴 O 1～O 7、特徴 P 1～P 4、特徴 Q 1～Q 5 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1214】

上記特徴 D 群、上記特徴 E 群、上記特徴 F 群、上記特徴 G 群、上記特徴 H 群、上記特徴 I 群及び上記特徴 J 群の各発明によれば以下の課題を解決することが可能である。

【1215】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部に余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【1216】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【1217】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この

10

20

30

40

50

点について未だ改良の余地がある。

【1218】

＜特徴K群＞

特徴K1. 遊技の進行を管理する第1制御手段（主側MPU72）と、

前記第1制御手段から送信される情報に基づいて演出の実行を制御する第2制御手段（演出側MPU92）と、

を備え、

前記第1制御手段は、

所定遊技状態（ART状態ST9）に設定する所定設定手段（主側MPU72におけるステップS2308の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において当該所定遊技状態の残りの継続ゲーム数（ARTゲーム数カウンタ121の値）が0ゲームとなったことに基づいて当該所定遊技状態を終了させる所定終了手段（主側MPU72におけるステップS2703の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において所定付与条件が成立した場合に当該所定遊技状態の残りの継続ゲーム数を増加させるゲーム数増加手段（主側MPU72におけるステップS2410、ステップS2501及びステップS2601の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態が開始されることに対応する第1送信情報（ART開始コマンド）を送信する第1送信手段（主側MPU72におけるステップS2309の処理を実行する機能）と、

前記ゲーム数増加手段による前記残りの継続ゲーム数の増加が行われる場合、その増加されるゲーム数に対応する第2送信情報（直上乗せコマンド、Aループ加算コマンド、Bループ加算コマンド）を送信する第2送信手段（主側MPU72におけるステップS2411、ステップS2502及びステップS2603の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第2制御手段は、

前記第1送信情報を受信したことに基づいて前記所定遊技状態に対応する演出が開始されるようにする所定演出開始手段（演出側MPU92におけるステップS2811の処理を実行する機能）と、

前記第2送信情報を受信したことに基づいて前記所定遊技状態の残りの継続ゲーム数が増加したことに対応する演出をその後に行うための受信対応処理を実行する受信対応手段（演出側MPU92におけるステップS2907、ステップS2908、ステップS3010及びステップS3302の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1219】

特徴K1によれば、第1制御手段において所定遊技状態の残りの継続ゲーム数を増加させるための処理が実行され、第2制御手段において当該継続ゲーム数の増加に対応する演出を実行するための処理が実行される。これにより、所定遊技状態の進行制御に関しては第1制御手段において集約して行うようにしながら、継続ゲーム数の増加に対応する演出を複雑に行ったとしても第1制御手段の処理負荷が増加してしまわないようにすることが可能となる。よって、所定遊技状態に関する制御を好適に行うことが可能となる。

【1220】

特徴K2. 前記第1制御手段は、前記所定遊技状態において所定突入契機が発生したことに基づいて増加状態（Bループ）に設定し、所定終了条件が成立するまで当該増加状態を継続させる増加状態設定手段（主側MPU72におけるステップS2426及びステップS2604～ステップS2615の処理を実行する機能）を備え、

前記ゲーム数増加手段は、前記増加状態において前記所定付与条件が成立する度に前記所定遊技状態の残りの継続ゲーム数を所定増加ゲーム数増加させる構成であり、

前記第2制御手段は、前記増加状態において発生した前記所定増加ゲーム数の複数回分の増加に対応する報知対象情報を遊技者に報知する合計報知手段（演出側MPU92におけるステップS3304の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴K1

10

20

30

40

50

に記載の遊技機。

【1 2 2 1】

特徴 K 2 によれば、増加状態となることで所定付与条件が成立する度に所定遊技状態の残りの継続ゲーム数が所定増加ゲーム数増加されるため、遊技者は増加状態となることを期待することとなる。また、増加状態において発生した所定増加ゲーム数の複数回分の増加に対応する報知対象情報が遊技者に報知されるため、多くのゲーム数が付与されたことを 1 度に報知することが可能となる。

【1 2 2 2】

特徴 K 3. 前記合計報知手段は、前記増加状態が終了したことに基づいて当該増加状態において付与されたゲーム数に対応する報知対象情報を遊技者に報知することを特徴とする特徴 K 2 に記載の遊技機。

10

【1 2 2 3】

特徴 K 3 によれば、増加状態が発生した場合には当該増加状態が終了したことに基づいて当該増加状態において付与されたゲーム数に対応する報知対象情報が遊技者に報知されるため、多くのゲーム数が付与されたことを 1 度に報知することが可能となる。

【1 2 2 4】

特徴 K 4. 前記合計報知手段は、前記増加状態において付与されたゲーム数として特定基準ゲーム数以上の報知を行うことが可能な状況において前記報知対象情報を遊技者に報知し、

前記特定基準ゲーム数は前記所定増加ゲーム数の複数倍以上のゲーム数であることを特徴とする特徴 K 2 又は K 3 に記載の遊技機。

20

【1 2 2 5】

特徴 K 4 によれば、報知対象情報が遊技者に報知される場合には所定増加ゲーム数の複数倍以上のゲーム数が付与されたことが一度に報知されるため、当該報知の実行に対して遊技者に意外性を与えることが可能となる。

【1 2 2 6】

特徴 K 5. 前記第 1 制御手段は、

前記増加状態において前記所定増加ゲーム数の増加が特定基準回数以上成立した後に前記増加状態が終了する場合、遊技者の操作に基づく遊技の進行を待機させる待機状態に設定する手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 2 6 1 3 の処理を実行する機能）と、

30

前記待機状態の設定に対応する第 3 送信情報を送信する第 3 送信手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 2 6 1 4 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記合計報知手段は、前記第 3 送信情報を受信したことに基づいて前記報知対象情報を遊技者に報知することを特徴とする特徴 K 4 に記載の遊技機。

【1 2 2 7】

特徴 K 5 によれば、遊技者の操作に基づく遊技の進行が待機されている状態において報知対象情報が遊技者に報知されるため、報知対象情報が報知されていることに対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1 2 2 8】

40

特徴 K 6. 前記特定基準回数の値は、特定基準ゲーム数を前記所定増加ゲーム数で除算した商よりも大きい値であることを特徴とする特徴 K 5 に記載の遊技機。

【1 2 2 9】

特徴 K 6 によれば、報知対象情報が報知される場合には特定基準ゲーム数以上が付与されたことを遊技者に報知することが可能であるため、報知対象情報が報知されたことに対して遊技者に意外性を与えることが可能となる。また、特定基準回数の値が特定基準ゲーム数を所定増加ゲーム数で除算した商よりも大きな値として設定されていることにより、増加状態において付与されたゲーム数が当該増加状態の実行中に消化されたとしても、増加状態が終了したタイミングで遊技者に報知されていないゲーム数を特定基準ゲーム数以上とすることが可能となる。

50

【1230】

特徴K7. 前記受信対応手段は、

前記第2送信情報に対応するゲーム数を遊技者に認識可能とさせるために報知対象ゲーム数に加算する報知用手段（演出側MPU92におけるステップS2903及びステップS2905の処理を実行する機能）と、

前記第2送信情報に対応するゲーム数を遊技者に認識可能とさせない非報知対象ゲーム数に加算する非報知用手段（演出側MPU92におけるステップS3010及びステップS3302の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴K1乃至K6のいずれか1に記載の遊技機。

【1231】

10

特徴K7によれば、主制御手段において所定遊技状態の残りの継続ゲーム数が増加された場合にその増加対象となったゲーム数が即座に報知される場合と報知されない場合とが存在している。これにより、残りの継続ゲーム数の増加を報知するタイミングを多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、当該報知するタイミングを多様化させる制御は第2制御手段において行われるため、第1制御手段の処理負荷を軽減させながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【1232】

特徴K8. 前記第1制御手段は、前記所定遊技状態の残りの継続ゲーム数を記憶する継続ゲーム数記憶手段（ARTゲーム数カウンタ121）を備え、

前記ゲーム数増加手段は、前記報知用手段により前記報知対象ゲーム数が増加される場合及び前記非報知用手段により前記非報知対象ゲーム数が増加される場合のいずれとなる場合であっても前記所定付与条件の成立に基づき付与されたゲーム数を前記継続ゲーム数記憶手段に加算させることを特徴とする特徴K7に記載の遊技機。

20

【1233】

特徴K8によれば、所定遊技状態の残りの継続ゲーム数が増加することの報知がどのように行われる場合であっても第1制御手段は所定付与条件の成立に基づき付与されたゲーム数を継続ゲーム数記憶手段に加算させるだけでよいため、第1制御手段の処理負荷を軽減させることが可能となる。

【1234】

特徴K9. 前記第2制御手段は、前記非報知対象ゲーム数に対応する特別対応演出（特別上乗せ演出）が実行されるようにする特別対応実行手段（演出側MPU92におけるステップS3018、ステップS3216及びステップS3220の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴K7又はK8に記載の遊技機。

30

【1235】

特徴K9によれば、所定遊技状態の残りの継続ゲーム数のうち報知対象となる報知対象ゲーム数はゲーム数報知により遊技者に報知されるが、報知対象ゲーム数ではない非報知対象ゲーム数は遊技者に報知されない。そして、非報知対象ゲーム数に対応する特別対応演出が実行される。これにより、非報知対象ゲーム数に応じた演出が実行されることとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、当該演出の実行制御は第2制御手段において行われるため、第1制御手段の処理負荷を軽減させながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

40

【1236】

特徴K10. 前記第2制御手段は、前記非報知対象ゲーム数の少なくとも一部である移行対象ゲーム数を前記報知対象ゲーム数に加算する報知加算手段（演出側MPU92におけるステップS3204の処理を実行する機能）を備え、

前記特別対応実行手段は、前記特別対応演出として、前記移行対象ゲーム数が前記報知対象ゲーム数に加算されることに対応する演出が実行されるようにすることを特徴とする特徴K9に記載の遊技機。

【1237】

特徴K10によれば、非報知対象ゲーム数の少なくとも一部が報知対象ゲーム数に加算

50

されるとともそれに対応する演出が実行される。これにより、報知対象ゲーム数にゲーム数が加算される演出の実行タイミングの自由度を高めることが可能となる。また、当該演出の実行制御は第2制御手段において行われるため、第1制御手段の処理負荷を軽減させながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【1238】

特徴K11．前記報知加算手段は、前記所定遊技状態の前記残りの継続ゲーム数に対する前記報知対象ゲーム数の差である非報知対象ゲーム数が同一のゲーム数である状況であっても、当該非報知対象ゲーム数を超えない範囲である複数種類のゲーム数の中から前記移行対象ゲーム数を選択するものであることを特徴とする特徴K10に記載の遊技機。

【1239】

特徴K11によれば、移行対象ゲーム数の発生態様を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、当該移行対象ゲーム数を多様化させるための制御は第2制御手段において行われるため、第1制御手段の処理負荷を軽減させながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【1240】

特徴K12．前記特別対応実行手段は、前記移行対象ゲーム数が同一である状況であっても異なる種類の前記特別対応演出を実行させ得ることを特徴とする特徴K10又はK11に記載の遊技機。

【1241】

特徴K12によれば、特別対応演出の実行態様を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、当該特別対応演出の実行態様を多様化させるための制御は第2制御手段において行われるため、第1制御手段の処理負荷を軽減させながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【1242】

特徴K13．前記報知加算手段は、前記所定遊技状態の前記残りの継続ゲーム数に対する前記報知対象ゲーム数の差である非報知対象ゲーム数を超えない範囲において前記移行対象ゲーム数をゲーム数選択処理の一度の処理回にて複数選択する複数選択手段（演出側MPU92におけるステップS3102及びステップS3103の処理を実行する機能）を備え、

前記特別対応実行手段は、前記複数選択手段が選択した複数の前記移行対象ゲーム数の前記報知対象ゲーム数への加算がそれぞれ異なるタイミングで実行される前記特別対応演出において行われるようにする手段（演出側MPU92におけるステップS3021及びステップS3216の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴K10乃至K12のいずれか1に記載の遊技機。

【1243】

特徴K13によれば、特別対応演出が実行される頻度を高めることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、当該特別対応演出の実行頻度を高めるための制御は第2制御手段において行われるため、第1制御手段の処理負荷を軽減させながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【1244】

特徴K14．前記特別対応実行手段は、一の前記特別対応演出として、複数のゲームのそれぞれでゲーム数が付与され、それら付与されたゲーム数の合計が当該加算対応演出の実行契機となった前記移行対象ゲーム数となる演出を実行することを特徴とする特徴K10乃至K13のいずれか1に記載の遊技機。

【1245】

特徴K14によれば、複数ゲームに亘って報知対象ゲーム数が増加する状況を生じさせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、当該制御は第2制御手段において行われるため、第1制御手段の処理負荷を軽減させながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【1246】

特徴 K 1 5. 前記第 2 制御手段は、前記特別対応演出が実行されている状況において前記所定付与条件が成立した場合に、当該所定付与条件の成立により前記所定遊技状態の残りの継続ゲーム数に加算されたゲーム数が前記報知対象ゲーム数に加算されることに対応する演出を前記特別対応演出に対して追加で行われるようにする手段（演出側 M P U 9 2 におけるステップ S 2 9 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 K 1 0 乃至 K 1 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1 2 4 7】

特徴 K 1 5 によれば、特別対応演出が実行されている状況であっても当該特別対応演出による報知対象ゲーム数の増加とは別の演出による報知対象ゲーム数の増加が発生することとなる。これにより、報知対象ゲーム数の増加に関して遊技者に意外性を与えることが可能となる。また、当該制御は第 2 制御手段において行われるため、第 1 制御手段の処理負荷を軽減させながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

10

【1 2 4 8】

なお、特徴 K 1 ～ K 1 5 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 1、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C 1 ～ C 7、特徴 D 1 ～ D 9、特徴 E 1 ～ E 7、特徴 F 1 ～ F 1 0、特徴 G 1 ～ G 9、特徴 H 1 ～ H 9、特徴 I 1 ～ I 6、特徴 J 1 ～ J 8、特徴 K 1 ～ K 1 5、特徴 L 1 ～ L 6、特徴 M 1 ～ M 8、特徴 N 1 ～ N 5、特徴 O 1 ～ O 7、特徴 P 1 ～ P 4、特徴 Q 1 ～ Q 5 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1 2 4 9】

20

上記特徴 K 群の発明によれば以下の課題を解決することが可能である。

【1 2 5 0】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

30

【1 2 5 1】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【1 2 5 2】

40

ここで、上記例示等のような遊技機においては所定遊技状態の実行制御を好適に行う必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

【1 2 5 3】

<特徴 L 群>

特徴 L 1. 所定遊技状態（A R T 状態 S T 9）に設定する所定設定手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 2 3 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において当該所定遊技状態の残りの継続ゲーム数（A R T ゲーム数カウンタ 1 2 1 の値）が 0 ゲームとなったことに基づいて当該所定遊技状態を終了させる所定終了手段（主側 M P U 7 2 におけるステップ S 2 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において所定突入契機が発生したことに基づいて増加状態（B ループ

50

）に設定し、所定終了条件が成立するまで当該増加状態を継続させる増加状態設定手段と、

前記増加状態において所定付与条件が成立する度に前記所定遊技状態の残りの継続ゲーム数を所定増加ゲーム数増加させるゲーム数増加手段（主側MPU72におけるステップS2601の処理を実行する機能）と、

前記増加状態において前記所定増加ゲーム数の増加が特定基準回数以上成立したことに基づいて、特別演出処理を実行する特別演出処理実行手段（主側MPU72におけるステップS2613の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【1254】

特徴L1によれば、増加状態となることで所定付与条件が成立する度に所定遊技状態の残りの継続ゲーム数が所定増加ゲーム数増加されるため、遊技者は増加状態となることを期待することとなる。この場合に、増加状態において所定増加ゲーム数の増加が特定基準回数以上成立したことに基づいて特別演出処理が実行されるため、所定遊技状態の残りの継続ゲーム数が多く付与された場合にはそれに対応する演出を遊技者に提供することが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1255】

特徴L2．前記増加状態に設定されたとしても前記特別演出処理が実行されるまでは前記増加状態に対応する演出は実行されないことを特徴とする特徴L1に記載の遊技機。

【1256】

特徴L2によれば、遊技者は増加状態であることを認識していない状況において特別演出処理が突然実行されるため意外性を与えることが可能となる。

【1257】

特徴L3．前記特別演出処理実行手段は、前記特別演出処理として、遊技者の操作に基づく遊技の進行を待機させる待機状態に設定することを特徴とする特徴L1又はL2に記載の遊技機。

【1258】

特徴L3によれば、所定遊技状態の残りの継続ゲーム数が多く付与された場合には遊技者の操作に基づく遊技の進行が待機されるため、このように残りの継続ゲーム数が多く付与されたことを強調することが可能となる。

【1259】

特徴L4．前記特別演出処理実行手段は、前記増加状態において前記所定増加ゲーム数の増加が前記特定基準回数以上成立した後に前記増加状態が終了する場合、前記特別演出処理を実行することを特徴とする特徴L1乃至L3のいずれか1に記載の遊技機。

【1260】

特徴L4によれば、増加状態が発生した場合には当該増加状態が終了したことに基づいて特別演出処理が実行されるため、多くのゲーム数が付与された状況下において特別演出処理が実行されるようにすることが可能となるとともに、特別演出処理の実行により増加状態に設定されていたこと及び増加状態が終了したことを遊技者に報知することが可能となる。

【1261】

特徴L5．前記特別演出処理が実行される場合、前記増加状態において付与された合計ゲーム数に対応する報知対象情報を遊技者に報知する合計報知手段（演出側MPU92におけるステップS3304の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴L1乃至L4のいずれか1に記載の遊技機。

【1262】

特徴L5によれば、多くのゲーム数が付与されたことを1度に報知することが可能となる。

【1263】

特徴L6．前記特定基準回数の値は、特定基準ゲーム数を前記所定増加ゲーム数で除算

10

20

30

40

50

した商よりも大きい値であることを特徴とする特徴 L 1 乃至 L 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1264】

特徴 L 6 によれば、増加状態において特定基準ゲーム数以上が付与された場合に特別演出処理が実行されるため、特別演出処理が実行されることに対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。また、特定基準回数の値が特定基準ゲーム数を所定増加ゲーム数で除算した商よりも大きな値として設定されていることにより、増加状態において付与されたゲーム数が当該増加状態の実行中に消化されたとしても、増加状態において付与されたゲーム数であって未消化のゲーム数が特定基準ゲーム数以上である状況で特別演出処理が実行されるようにすることが可能となる。

10

【1265】

なお、特徴 L 1 ～ L 6 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 1、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C 1 ～ C 7、特徴 D 1 ～ D 9、特徴 E 1 ～ E 7、特徴 F 1 ～ F 1 0、特徴 G 1 ～ G 9、特徴 H 1 ～ H 9、特徴 I 1 ～ I 6、特徴 J 1 ～ J 8、特徴 K 1 ～ K 1 5、特徴 L 1 ～ L 6、特徴 M 1 ～ M 8、特徴 N 1 ～ N 5、特徴 O 1 ～ O 7、特徴 P 1 ～ P 4、特徴 Q 1 ～ Q 5 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1266】

<特徴 M 群>

特徴 M 1. 所定遊技状態 (ART 状態 ST 9) に設定する所定設定手段 (主側 MPU 7 2 におけるステップ S 2 3 0 8 の処理を実行する機能) と、

20

前記所定遊技状態において当該所定遊技状態の残りの継続ゲーム数 (ART ゲーム数カウンタ 1 2 1 の値) が 0 ゲームとなったことに基づいて当該所定遊技状態を終了させる所定終了手段 (主側 MPU 7 2 におけるステップ S 2 7 0 3 の処理を実行する機能) と、

前記所定遊技状態の残りの継続ゲーム数のうち遊技者に報知されていない非報知対象ゲーム数を記憶する非報知対象記憶手段 (ストックゲーム数カウンタ 1 2 7) と、

前記所定遊技状態において特定突入契機が発生したことに基づいて特定増加状態 (A ループ) に設定し、特定終了条件が成立するまで当該特定増加状態を継続させる特定増加状態設定手段 (主側 MPU 7 2 におけるステップ S 2 4 1 6 ～ステップ S 2 4 1 8 の処理を実行する機能) と、

30

前記特定増加状態において特定付与条件が成立する度に前記所定遊技状態の残りの継続ゲーム数を特定増加ゲーム数増加させるゲーム数増加手段 (主側 MPU 7 2 におけるステップ S 2 5 0 1 の処理を実行する機能) と、

前記特定増加状態に設定された場合、特定演出ゲーム数に亘って特定対応演出 (期待演出) が実行されるようにする特定対応演出制御手段 (演出側 MPU 9 2 におけるステップ S 3 0 0 4 及びステップ S 3 0 0 5 の処理を実行する機能) と、

前記特定対応演出が実行されている状況において前記ゲーム数増加手段が増加させた前記特定増加ゲーム数を、前記非報知対象記憶手段に加算する非報知対象加算手段 (演出側 MPU 9 2 におけるステップ S 3 0 1 0 の処理を実行する機能) と、

前記特定演出ゲーム数に亘って前記特定対応演出が実行された場合、前記特定増加状態が終了していない状況であっても前記非報知対象記憶手段に記憶されているゲーム数に対応する特別対応演出 (特別上乗せ演出) が実行されるようにする特別対応実行手段 (演出側 MPU 9 2 におけるステップ S 3 0 1 8、ステップ S 3 2 1 6 及びステップ S 3 2 2 0 の処理を実行する機能) と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【1267】

特徴 M 1 によれば、所定遊技状態において特定増加状態となった場合には特定付与条件が成立する度に所定遊技状態の残りの継続ゲーム数が特定増加ゲーム数増加されるため、遊技者は特定増加状態となることを期待することとなる。また、特定増加状態において付与されたゲーム数は一旦、非報知対象ゲーム数として付与される一方、特定増加状態に設

50

定された場合には特定演出ゲーム数に亘って特定対応演出が実行されるため、当該特定対応演出が実行されている状況において非報知対象ゲーム数がどの程度増加しているのかを遊技者に期待させることが可能となる。また、特定演出ゲーム数に亘って特定対応演出が実行された場合には特定増加状態が終了していない状況であってもその時点における非報知対象ゲーム数に対応する特別対応演出が実行される。これにより、特定対応演出の実行中においてはその後実行される特別対応演出の内容に遊技者は期待することとなる。また、特定増加状態が終了するまでは特別対応演出が実行されない構成に比べて特別対応演出を早期に開始させることが可能となる。

【1268】

特徴M2．前記特定増加状態設定手段は、前記特定増加状態が設定されてから前記特定演出ゲーム数が消化される前であっても前記特定終了条件が成立した場合には当該特定増加状態を終了させることを特徴とする特徴M1に記載の遊技機。

10

【1269】

特徴M2によれば、特定対応演出が完了する前に特定増加状態が終了する状況と、特定対応演出が完了した後も特定増加状態が継続する状況とを生じさせることが可能となる。

【1270】

特徴M3．前記特別対応実行手段は、前記特別対応演出として、前記非報知対象記憶手段に記憶されているゲーム数の少なくとも一部である移行対象ゲーム数が遊技者への報知対象となる報知対象ゲーム数に加算されることに対応する演出が実行されるようにすることを特徴とする特徴M1又はM2に記載の遊技機。

20

【1271】

特徴M3によれば、特別対応演出として、非報知対象ゲーム数の少なくとも一部である移行対象ゲーム数が報知対象ゲーム数に加算されることに対応する演出が実行されるため、特別対応演出に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1272】

特徴M4．前記非報知対象記憶手段に記憶されている前記非報知対象ゲーム数を超えない範囲において前記移行対象ゲーム数をゲーム数選択処理の一度の処理回にて複数選択する複数選択手段（演出側MPU92におけるステップS3102及びステップS3103の処理を実行する機能）を備え、

前記特別対応実行手段は、前記複数選択手段が選択した複数の前記移行対象ゲーム数の前記報知対象ゲーム数への加算がそれぞれ異なるタイミングで実行される前記特別対応演出において行われるようにする手段（演出側MPU92におけるステップS3021及びステップS3216の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴M3に記載の遊技機。

30

【1273】

特徴M4によれば、特別対応演出が実行される頻度を高めることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1274】

特徴M5．前記特別対応実行手段は、一の前記特別対応演出として、複数のゲームのそれぞれでゲーム数が付与され、それら付与されたゲーム数の合計が当該加算対応演出の実行契機となった前記移行対象ゲーム数となる演出を実行することを特徴とする特徴M3又はM4に記載の遊技機。

40

【1275】

特徴M5によれば、複数ゲームに亘って報知対象ゲーム数が増加する状況を生じさせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1276】

特徴M6．前記所定遊技状態において所定付与条件が成立した場合に当該所定遊技状態の残りの継続ゲーム数を増加させるゲーム数増加手段（主側MPU72におけるステップS2410の処理を実行する機能）と、

前記特別対応演出が実行されている状況において前記所定付与条件が成立した場合に、

50

当該所定付与条件の成立により前記所定遊技状態の残りの継続ゲーム数に加算されたゲーム数が前記報知対象ゲーム数に加算されることに対応する演出を前記特別対応演出に対して追加で行われるようにする手段（演出側MPU92におけるステップS2908の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴M3乃至M5のいずれか1に記載の遊技機。

【1277】

特徴M6によれば、特別対応演出が実行されている状況であっても当該特別対応演出による報知対象ゲーム数の増加とは別の演出による報知対象ゲーム数の増加が発生することとなる。これにより、報知対象ゲーム数の増加に関して遊技者に意外性を与えることが可能となる。

10

【1278】

特徴M7. 前記特別対応実行手段は、前記非報知対象記憶手段に記憶されている前記非報知対象ゲーム数が同一のゲーム数である状況であっても、異なる前記特別対応演出が実行され得るようにすることを特徴とする特徴M1乃至M6のいずれか1に記載の遊技機。

【1279】

特徴M7によれば、特別対応演出の実行態様を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1280】

特徴M8. 前記特別対応実行手段は、前記特別対応演出として、前記非報知対象記憶手段に記憶されているゲーム数の少なくとも一部である移行対象ゲーム数が遊技者への報知対象となる報知対象ゲーム数に加算されることに対応する演出が実行されるようにするものであって、前記非報知対象記憶手段に記憶されている前記非報知対象ゲーム数が同一のゲーム数である状況であっても当該非報知対象ゲーム数を超えない範囲である複数種類のゲーム数の中から前記移行対象ゲーム数を選択するものであることを特徴とする特徴M7に記載の遊技機。

20

【1281】

特徴M8によれば、移行対象ゲーム数の発生態様を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1282】

なお、特徴M1～M8の構成に対して、特徴A1～A11、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D9、特徴E1～E7、特徴F1～F10、特徴G1～G9、特徴H1～H9、特徴I1～I6、特徴J1～J8、特徴K1～K15、特徴L1～L6、特徴M1～M8、特徴N1～N5、特徴O1～O7、特徴P1～P4、特徴Q1～Q5のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

【1283】

<特徴N群>

特徴N1. 所定遊技状態（ART状態ST9）に設定する所定設定手段（主側MPU72におけるステップS2308の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において当該所定遊技状態の残りの継続ゲーム数（ARTゲーム数カウンタ121の値）が0ゲームとなったことに基づいて当該所定遊技状態を終了させる所定終了手段（主側MPU72におけるステップS2703の処理を実行する機能）と、

40

前記所定遊技状態の前記残りの継続ゲーム数のうち報知対象となる報知対象ゲーム数（表示用カウンタ126の値）を遊技者に認識可能とさせるためのゲーム数報知を行うゲーム数報知手段（演出側MPU92におけるステップS2806及びステップS2810の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態の残りの継続ゲーム数のうち遊技者に報知されていない非報知対象ゲーム数を記憶する非報知対象記憶手段（ストックゲーム数カウンタ127）と、

当該非報知対象記憶手段に1ゲーム以上に対応する前記非報知対象ゲーム数が記憶されている状況において前記報知対象ゲーム数が0ゲームとなった場合、前記非報知対象記憶

50

手段に記憶されている前記非報知対象ゲーム数が終了時基準ゲーム数（第1放出基準値、第2放出基準値）よりも多い場合には当該終了基準ゲーム数よりも少ない場合とは異なる態様で前記所定遊技状態の継続演出（第1放出演出、第2放出演出、第3放出演出）が実行されるようにする継続演出実行手段（演出側MPU92におけるステップS3406、ステップS3410及びステップS3414の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【1284】

特徴N1によれば、所定遊技状態の残りの継続ゲーム数のうち遊技者に報知されていない非報知対象ゲーム数が存在していることにより、報知対象ゲーム数が0ゲームとなったとしても所定遊技状態が継続されるのではないかと遊技者に期待させることが可能となる。この場合に、非報知対象ゲーム数が1ゲーム以上である状況において報知対象ゲーム数が0ゲームとなった場合、非報知対象ゲーム数が終了時基準ゲーム数以上であるか否かに応じて異なる態様で所定遊技状態の継続演出が実行される。これにより、非報知対象ゲーム数に応じて継続演出の実行態様を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1285】

特徴N2．前記継続演出実行手段は、前記非報知対象記憶手段に1ゲーム以上に対応する前記非報知対象ゲーム数が記憶されている状況において前記報知対象ゲーム数が0ゲームとなった場合において前記非報知対象記憶手段に記憶されている前記非報知対象ゲーム数が前記終了時基準ゲーム数よりも多い場合、前記継続演出として、当該非報知対象ゲーム数のうち少なくとも一部であるゲーム数を前記報知対象ゲーム数に加算する演出（第2放出演出、第3放出演出）を実行するゲーム数報知実行手段（演出側MPU92におけるステップS3410及びステップS3414の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴N1に記載の遊技機。

【1286】

特徴N2によれば、報知対象ゲーム数が0ゲームとなった場合において非報知対象ゲーム数が終了時基準ゲーム数以上である場合、所定遊技状態がまだある程度は継続することとなる。このような場合には非報知対象ゲーム数の少なくとも一部を遊技者に報知することにより、所定遊技状態が継続することに対する安心感を遊技者に与えることが可能となる。

【1287】

特徴N3．前記継続演出実行手段は、

記非報知対象記憶手段に1ゲーム以上に対応する前記非報知対象ゲーム数が記憶されている状況において前記報知対象ゲーム数が0ゲームとなった場合において前記非報知対象記憶手段に記憶されている前記非報知対象ゲーム数が前記終了時基準ゲーム数よりも少ない場合、前記継続演出として、当該非報知対象ゲーム数の全部を前記報知対象ゲーム数に加算する演出（第2放出演出）を実行する第1継続演出実行手段（演出側MPU92におけるステップS3410の処理を実行する機能）と、

記非報知対象記憶手段に1ゲーム以上に対応する前記非報知対象ゲーム数が記憶されている状況において前記報知対象ゲーム数が0ゲームとなった場合において前記非報知対象記憶手段に記憶されている前記非報知対象ゲーム数が前記終了時基準ゲーム数よりも多い場合、前記継続演出として、当該非報知対象ゲーム数の一部である移行対象ゲーム数を前記報知対象ゲーム数に加算する演出（第3放出演出）を実行する第2継続演出実行手段（演出側MPU92におけるステップS3414の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴N1又はN2に記載の遊技機。

【1288】

特徴N3によれば、報知対象ゲーム数が0ゲームとなった場合において非報知対象ゲーム数の少なくとも一部が遊技者に報知されることにより所定遊技状態が継続することに対する安心感を遊技者に与えることが可能となる。この場合に、非報知対象ゲーム数が終了時基準ゲーム数よりも多い場合には非報知対象ゲーム数の一部のみが遊技者に報知される

。これにより、所定遊技状態の継続演出が実行される頻度を高めることが可能となり、報知対象ゲーム数が0ゲームに近付いたとしても所定遊技状態がまだ継続するのではないかと遊技者に期待させることが可能となる。

【1289】

特徴N4．前記第2継続演出実行手段は、前記非報知対象ゲーム数を超えない範囲において前記移行対象ゲーム数を複数種類のゲーム数の中から選択することを特徴N3に記載の遊技機。

【1290】

特徴N4によれば、移行対象ゲーム数を多様化させることが可能となる。

【1291】

特徴N5．前記継続演出実行手段は、前記非報知対象記憶手段に1ゲーム以上に対応する前記非報知対象ゲーム数が記憶されている状況において前記報知対象ゲーム数が0ゲームとなった場合において前記非報知対象記憶手段に記憶されている前記非報知対象ゲーム数が前記終了時基準ゲーム数よりも少ない場合、前記継続演出として、前記所定遊技状態の残りの継続ゲーム数を遊技者に報知しない状況において当該所定遊技状態の残りの継続ゲーム数を消化させる演出（第1放出演出）を実行する手段（演出側MPU92におけるステップS3406の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴N1乃至N4のいずれか1に記載の遊技機。

【1292】

特徴N5によれば、報知対象ゲーム数が0ゲームとなった場合において非報知対象ゲーム数が終了時基準ゲーム数よりも少ない場合には所定遊技状態の残りの継続ゲーム数を遊技者に報知しないようにすることにより、所定遊技状態の継続に対する遊技者の期待感を低下させてしまわないようにすることが可能となる。

【1293】

なお、特徴N1～N5の構成に対して、特徴A1～A11、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D9、特徴E1～E7、特徴F1～F10、特徴G1～G9、特徴H1～H9、特徴I1～I6、特徴J1～J8、特徴K1～K15、特徴L1～L6、特徴M1～M8、特徴N1～N5、特徴O1～O7、特徴P1～P4、特徴Q1～Q5のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1294】

上記特徴L群、上記特徴M群及び上記特徴N群の各発明によれば以下の課題を解決することが可能である。

【1295】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部に余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【1296】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応し

10

20

30

40

50

た特典が遊技者に付与される。

【1297】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1298】

＜特徴O群＞

特徴O1．第1抽選契機が発生した場合に数値情報を利用して第1抽選処理を実行する第1抽選手段（例えば主側MPU72における偽前兆状態用の移行抽選処理を実行する機能）と、

第2抽選契機が発生した場合に数値情報を利用して第2抽選処理を実行する第2抽選手段（例えば主側MPU72におけるチャンス状態用の移行抽選処理を実行する機能）と、

更新契機が発生した場合に数値情報が更新される所定記憶手段（第1～第12共用乱数回路101a～101l）と、

を備え、

前記所定記憶手段の数値情報は、前記第1抽選手段により取得されることがあり、前記第2抽選手段により取得されることがあることを特徴とする遊技機。

【1299】

特徴O1によれば、所定記憶手段にて更新される数値情報は第1抽選処理にて利用されるとともに第2抽選処理にて利用される。これにより、更新される数値情報を記憶する手段の数を抑えることが可能となり、構成の簡素化を図ることが可能となる。

【1300】

特徴O2．数値情報が更新されることとなる数値情報記憶手段（第1～第12共用乱数回路101a～101l）を、前記所定記憶手段を含めて複数備えており、

本遊技機は、

数値情報の取得対象となる前記数値情報記憶手段を特定するために参照される特定用参照情報を記憶する参照情報記憶手段（主側RAM74の乱数ポインタ）と、

前記特定用参照情報に対応する前記数値情報記憶手段が数値情報の取得対象となった場合、数値情報の取得対象が次の順番の前記数値情報記憶手段となるように前記特定用参照情報を更新する手段（主側MPU72におけるステップS409～ステップS411の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第1抽選手段は、前記第1抽選契機が発生した場合、前記特定用参照情報に対応する前記数値情報記憶手段から数値情報を取得し、

前記第2抽選手段は、前記第2抽選契機が発生した場合、前記特定用参照情報に対応する前記数値情報記憶手段から数値情報を取得することを特徴とする特徴O1に記載の遊技機。

【1301】

特徴O2によれば、複数の数値情報記憶手段は予め定められた順序で数値情報の取得対象となるため、数値情報の取得対象が一の数値情報記憶手段に偏ってしまわないようにすることが可能となる。また、特定用参照情報に対応する数値情報記憶手段から数値情報を取得する構成であるため、数値情報の取得対象となる数値情報記憶手段を特定するための処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【1302】

特徴O3．数値情報が更新されることとなる数値情報記憶手段（第1～第12共用乱数回路101a～101l）を、前記所定記憶手段を含めて複数備えており、

複数の前記数値情報記憶手段から数値情報を取得する対象となる取得対象抽選手段は、前記第1抽選手段及び前記第2抽選手段を含めて複数存在しており、

前記取得対象抽選手段の数は前記数値情報記憶手段の数よりも多い数であることを特徴とする特徴O1又はO2に記載の遊技機。

【1303】

特徴〇３によれば、複数の数値情報記憶手段から数値情報を取得することとなる抽選処理の数が数値情報記憶手段の数よりも多い数であるため、数値情報記憶手段の増加を抑制しながら抽選処理の数を増やすことが可能となる。

【１３０４】

特徴〇４．前記数値情報記憶手段の数は、１ゲームにおいて実行対象となる前記取得対象抽選手段の最大数以上の数であることを特徴とする特徴〇３に記載の遊技機。

【１３０５】

特徴〇４によれば、数値情報記憶手段の数が１ゲームにおいて実行対象となる取得対象抽選処理の最大数以上の数であることにより、複数の数値情報記憶手段が複数の取得対象抽選処理にて共同で利用される構成において１ゲームにて同一の数値情報記憶手段の数値情報が複数の抽選処理にて利用されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【１３０６】

特徴〇５．前記所定記憶手段とは別に設けられ、更新契機が発生した場合に数値情報が更新される別数値情報記憶手段（第１専用乱数回路１０２ａ）と、

所定抽選契機が発生した場合に前記別数値情報記憶手段から取得した数値情報を利用して別抽選処理を実行する別抽選手段（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ５０１～ステップＳ５１３の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴〇１乃至〇４のいずれか１に記載の遊技機。

【１３０７】

特徴〇５によれば、別抽選処理に際しては所定記憶手段とは別に設けられた別数値情報記憶手段から数値情報が取得される。これにより、別抽選処理を厳格に行うことが可能となる。

20

【１３０８】

特徴〇６．前記第１抽選手段及び前記第２抽選手段のそれぞれにおいて数値情報の取得対象となり更新契機が発生した場合に数値情報が更新される数値情報記憶手段（第１～第１２共用乱数回路１０１ａ～１０１１）を、前記所定記憶手段を含めて複数備えており、

複数の前記数値情報記憶手段はいずれも同一のビット数であることを特徴とする特徴〇１乃至〇５のいずれか１に記載の遊技機。

【１３０９】

特徴〇６によれば、複数の抽選処理にて共同で利用される複数の数値情報記憶手段はいずれも同一のビット数であるため、一の抽選処理においていずれの数値情報記憶手段を利用したとしても同一のビット数の数値情報を取得して利用することが可能となる。

30

【１３１０】

特徴〇７．前記第１抽選手段は、前記第１抽選契機が発生した場合、１個の前記数値情報記憶手段から数値情報を取得し、

前記第２抽選手段は、前記第２抽選契機が発生した場合、複数個の前記数値情報記憶手段から数値情報を取得することを特徴とする特徴〇６に記載の遊技機。

【１３１１】

特徴〇７によれば、抽選処理に際して異なるビット数の数値情報を利用する抽選手段であっても複数の数値情報記憶手段を他の抽選手段と共同で利用することが可能となる。

40

【１３１２】

なお、特徴〇１～〇７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１１、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１～Ｃ７、特徴Ｄ１～Ｄ９、特徴Ｅ１～Ｅ７、特徴Ｆ１～Ｆ１０、特徴Ｇ１～Ｇ９、特徴Ｈ１～Ｈ９、特徴Ｉ１～Ｉ６、特徴Ｊ１～Ｊ８、特徴Ｋ１～Ｋ１５、特徴Ｌ１～Ｌ６、特徴Ｍ１～Ｍ８、特徴Ｎ１～Ｎ５、特徴〇１～〇７、特徴Ｐ１～Ｐ４、特徴Ｑ１～Ｑ５のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３１３】

<特徴Ｐ群>

特徴Ｐ１．取得契機が発生した場合に取得した数値情報を第１抽選情報群（第１上乘せ

50

テーブル 1 4 1) に照合することにより抽選処理 (上乗せ抽選処理) を実行する第 1 特定抽選手段 (主側 M P U 7 2 における第 1 上乗せテーブル 1 4 1 を利用して上乗せ抽選処理を実行する機能) と、

取得契機が発生した場合に取得した数値情報を第 2 抽選情報群 (第 2 上乗せテーブル 1 4 2) に照合することにより抽選処理 (上乗せ抽選処理) を実行する第 2 特定抽選手段 (主側 M P U 7 2 における第 2 上乗せテーブル 1 4 2 を利用して上乗せ抽選処理を実行する機能) と、

を備え、

前記第 1 抽選情報群は、

複数の識別情報 (上乗せインデックス) と、

当該識別情報に対応させて設定され、対応する当該識別情報に前記数値情報が対応しているか否かを前記第 1 特定抽選手段にて特定可能とするための抽選対応情報 (当選乱数の個数) と、

を有しており、

前記第 2 抽選情報群は、

複数の識別情報 (上乗せインデックス) と、

当該識別情報に対応させて設定され、対応する当該識別情報に前記数値情報が対応しているか否かを前記第 2 特定抽選手段にて特定可能とするための抽選対応情報 (当選乱数の個数) と、

を有しており、

前記第 1 抽選情報群及び前記第 2 抽選情報群には、前記複数の識別情報として同一の情報が設定されており、

前記第 1 抽選情報群においては、前記複数の識別情報のうち所定の識別情報が前記第 1 特定抽選手段の抽選処理にて選択されないように当該所定の識別情報に対応する前記抽選対応情報が設定されており、

前記第 2 抽選情報群においては、前記所定の識別情報が前記第 2 特定抽選手段の抽選処理にて選択され得るように当該所定の識別情報に対応する前記抽選対応情報が設定されており、

本遊技機は、

前記複数の識別情報のそれぞれと対応させて抽選結果情報 (上乗せゲーム数) が設定された対応情報群 (インデックス対応テーブル 1 4 5) を記憶する情報記憶手段 (主側 R O M 7 3) と、

前記第 1 特定抽選手段又は前記第 2 特定抽選手段にて選択された前記識別情報に対応する前記抽選結果情報を前記対応情報群から把握する情報把握手段 (主側 M P U 7 2 におけるステップ S 4 7 0 8 の処理を実行する機能) と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1 3 1 4】

特徴 P 1 によれば、第 1 抽選情報群が参照される場合に所定の識別情報が第 1 特定抽選手段の抽選処理にて選択されないにも関わらず、第 1 抽選情報群には所定の識別情報を含めて第 2 抽選情報群と同一となるように複数の識別情報が設定されている。また、それら複数の識別情報のそれぞれと対応させて抽選結果情報が設定された対応情報群が情報記憶手段に記憶されており、第 1 特定抽選手段の抽選処理又は第 2 特定抽選手段の抽選処理にて選択された識別情報に対応する抽選結果情報が対応情報群から把握される。当該構成であることにより、第 1 抽選情報群及び第 2 抽選情報群のそれぞれに対応する対応情報群を情報記憶手段に記憶させる必要がないため、情報記憶手段において対応情報群を記憶するために必要な記憶容量を低減することが可能となる。

【1 3 1 5】

特徴 P 2. 前記複数の識別情報は連番となるように設定されており、

前記抽選処理においては前記複数の識別情報の番号順に従って各識別情報を抽選結果として選択するか否かの判定処理 (主側 M P U 7 2 におけるステップ S 4 8 0 4 ~ ステップ

10

20

30

40

50

S 4 8 0 6 の処理) を実行することを特徴とする特徴 P 1 に記載の遊技機。

【1 3 1 6】

特徴 P 2 によれば、識別情報が連番で設定されていることにより抽選処理を好適に行うことが可能となる。この場合に、第 1 抽選情報群と第 2 抽選情報群とで識別情報が別の情報として扱われていると第 1 抽選情報群及び第 2 抽選情報群のそれぞれに対応させて対応情報群を用意する必要があるが生じる。これに対して、上記特徴 P 1 の構成を備え第 1 抽選情報群と第 2 抽選情報群とで同一の識別情報が設定されていることにより、第 1 抽選情報群と第 2 抽選情報群とで対応情報群を共通化させることが可能となる。

【1 3 1 7】

特徴 P 3. 前記第 2 抽選情報群においては、前記複数の識別情報のうち特定の識別情報が前記第 2 特定抽選手段の抽選処理にて選択されないように当該特定の識別情報に対応する前記抽選対応情報が設定されており、

10

前記第 1 抽選情報群においては、前記特定の識別情報が前記第 1 特定抽選手段の抽選処理にて選択され得るように当該特定の識別情報に対応する前記抽選対応情報が設定されていることを特徴とする特徴 P 1 又は P 2 に記載の遊技機。

【1 3 1 8】

特徴 P 3 によれば、第 1 抽選情報群と第 2 抽選情報群とで抽選処理にて選択されない識別情報が相違しているにも関わらず同一の識別情報が設定されていることにより、第 1 抽選情報群と第 2 抽選情報群とで対応情報群を共通化させることが可能となる。

【1 3 1 9】

20

特徴 P 4. 前記情報記憶手段は、前記第 1 抽選情報群に対応する第 1 圧縮情報 (第 1 圧縮データ 1 4 6) を記憶しており、

本遊技機は、前記第 1 圧縮情報に対して展開処理を実行することにより前記第 1 抽選情報群を生じさせる手段 (主側 M P U 7 2 におけるステップ S 4 7 0 2 ~ ステップ S 4 7 0 4 の処理を実行する機能) を備え、

前記第 1 圧縮情報には前記所定の識別情報に対応する前記抽選対応情報が設定されていないことを特徴とする特徴 P 1 乃至 P 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1 3 2 0】

特徴 P 4 によれば、第 1 抽選情報群に抽選処理にて選択されない所定の識別情報が設定されているとしても、当該第 1 抽選情報群に対応する第 1 圧縮情報においては所定の識別情報に対応する抽選対応情報が設定されていない。これにより、第 1 抽選情報群を使用するために必要な情報の記憶容量の増大化を抑制しながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

30

【1 3 2 1】

なお、特徴 P 1 ~ P 4 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 1、特徴 B 1 ~ B 1 1、特徴 C 1 ~ C 7、特徴 D 1 ~ D 9、特徴 E 1 ~ E 7、特徴 F 1 ~ F 1 0、特徴 G 1 ~ G 9、特徴 H 1 ~ H 9、特徴 I 1 ~ I 6、特徴 J 1 ~ J 8、特徴 K 1 ~ K 1 5、特徴 L 1 ~ L 6、特徴 M 1 ~ M 8、特徴 N 1 ~ N 5、特徴 O 1 ~ O 7、特徴 P 1 ~ P 4、特徴 Q 1 ~ Q 5 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

40

【1 3 2 2】

上記特徴 O 群及び上記特徴 P 群の各発明によれば以下の課題を解決することが可能である。

【1 3 2 3】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側

50

皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【1324】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

10

【1325】

ここで、上記例示等のような遊技機においては抽選を好適に行うことが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【1326】

<特徴Q群>

特徴Q1. 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（合計ゲーム数カウンタ74a、有利ゲーム数カウンタ74b）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側MPU72におけるステップS4001～ステップS4004の処理を実行する機能）と、

20

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側MPU72におけるステップS4007の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（兼用表示部66、有利区間表示部67）を表示制御する情報表示制御手段（主側MPU72におけるステップS4008の処理を実行する機能）と、
を備え、

当該情報表示制御手段は、終了契機が発生したことに基づいて前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示が終了されるようにする終了制御手段（主側MPU72におけるステップS4010の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

30

【1327】

特徴Q1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、終了契機が発生したことに基づいて情報表示手段における態様情報に対応する表示が終了される。これにより、態様情報を表示する必要がある状況においては情報表示手段にて態様情報が表示されないようにすることが可能となる。

40

【1328】

特徴Q2. 前記終了契機が複数種類存在していることを特徴とする特徴Q1に記載の遊技機。

【1329】

特徴Q2によれば、終了契機が複数種類存在していることにより、情報表示手段における態様情報に対応する表示を終了させる場合の操作性を向上させることが可能となる。

【1330】

50

特徴Q 3. 前記情報表示制御手段は、開始契機が発生したことに基づいて前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示が開始されるようにする開始制御手段（主側MPU 72におけるステップS 4008の処理を実行する機能）を備え、

前記開始契機は1種類であることを特徴とする特徴Q 2に記載の遊技機。

【1331】

特徴Q 3によれば、開始契機が1種類であることにより、情報表示手段における態様情報に対応する表示が意図せず開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【1332】

特徴Q 4. 前記終了制御手段は、遊技を開始させるための条件を成立させるために発生し得る対応事象（スタート検出センサ41aのON信号の出力、投入メダル検出センサ45aのON信号の出力、クレジット投入検出センサ47a～49aのON信号の出力）が発生したことに基づいて前記終了契機が発生したと特定することを特徴とする特徴Q 1乃至Q 3のいずれか1に記載の遊技機。

【1333】

特徴Q 4によれば、遊技を開始させる場合に発生し得る対象事象が発生したことに基づいて情報表示手段における態様情報に対応する表示が終了されるため、情報表示手段にて態様情報が表示されたまま遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【1334】

特徴Q 5. 対応事象が発生した場合に所定出力状態となる所定出力手段（スタート検出センサ41a、クレジット投入検出センサ47a～49a）と、

有効状況において前記所定出力手段が前記所定出力状態となったことに基づいて有効対応制御を実行する手段（主側MPU 72におけるステップS 302の処理を実行する機能、主側MPU 72におけるステップS 304にて肯定判定をする機能）と、を備え、

前記終了制御手段は、前記有効状況ではない状況において前記所定出力手段が前記所定出力状態となったことに基づいて前記終了契機が発生したと特定することを特徴とする特徴Q 1乃至Q 4のいずれか1に記載の遊技機。

【1335】

特徴Q 5によれば、有効状況ではない状況であっても所定出力手段が所定出力状態となることで情報表示手段における態様情報に対応する表示が終了されるため、有効状況となることを待たなくても態様情報に対応する表示を終了させることが可能となる。

【1336】

なお、特徴Q 1～Q 5の構成に対して、特徴A 1～A 11、特徴B 1～B 11、特徴C 1～C 7、特徴D 1～D 9、特徴E 1～E 7、特徴F 1～F 10、特徴G 1～G 9、特徴H 1～H 9、特徴I 1～I 6、特徴J 1～J 8、特徴K 1～K 15、特徴L 1～L 6、特徴M 1～M 8、特徴N 1～N 5、特徴O 1～O 7、特徴P 1～P 4、特徴Q 1～Q 5のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【1337】

上記特徴Q 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【1338】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【1339】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状態でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【1340】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。 10

【1341】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【1342】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【1343】

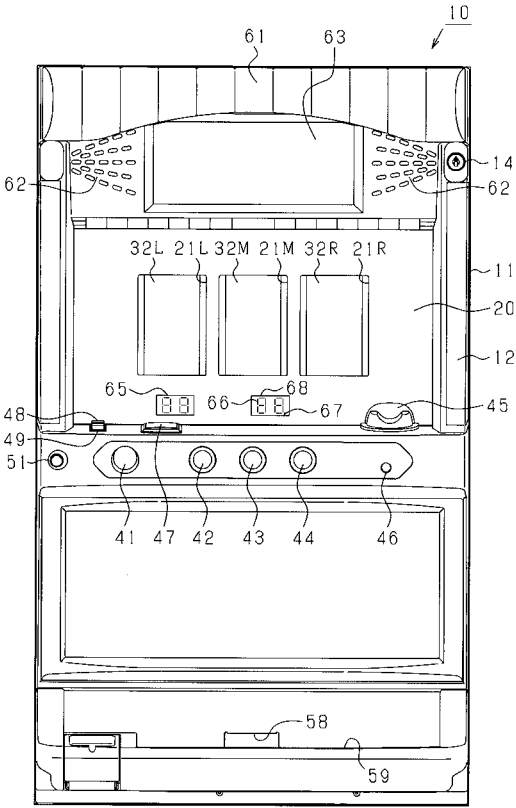
スロットマシン等の回転式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。 20

【符号の説明】

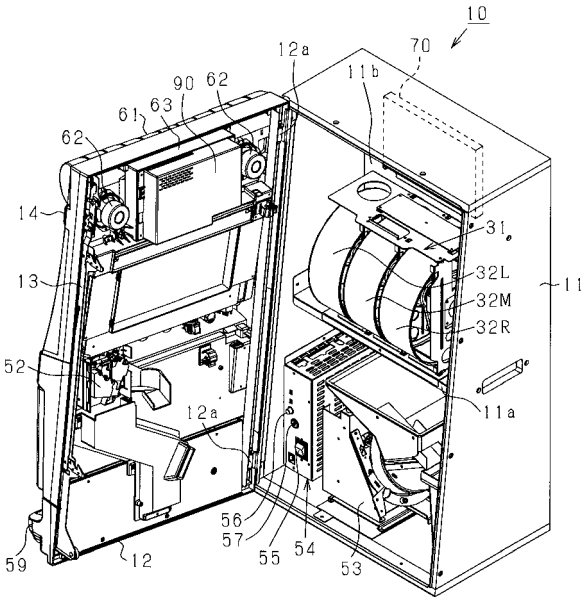
【1344】

10…スロットマシン、31…リールユニット、41…スタートレバー、41a…スタート検出センサ、42～44…ストップボタン、45a…投入メダル検出センサ、47a～49a…クレジット投入検出センサ、72…主側MPU、73…主側ROM、74…主側RAM、74a…合計ゲーム数カウンタ、74b…有利ゲーム数カウンタ、92…演出側MPU、93…演出側ROM、94…演出側RAM、101a～101l…第1～第12共用乱数回路、102a…第1専用乱数回路、111…オフセットテーブル、121…ARTゲーム数カウンタ、126…表示用カウンタ、127…ストックゲーム数カウンタ、132…移行条件ゲーム数カウンタ、141…第1上乗せテーブル、142…第2上乗せテーブル、145…インデックス対応テーブル、146…第1圧縮データ。 30

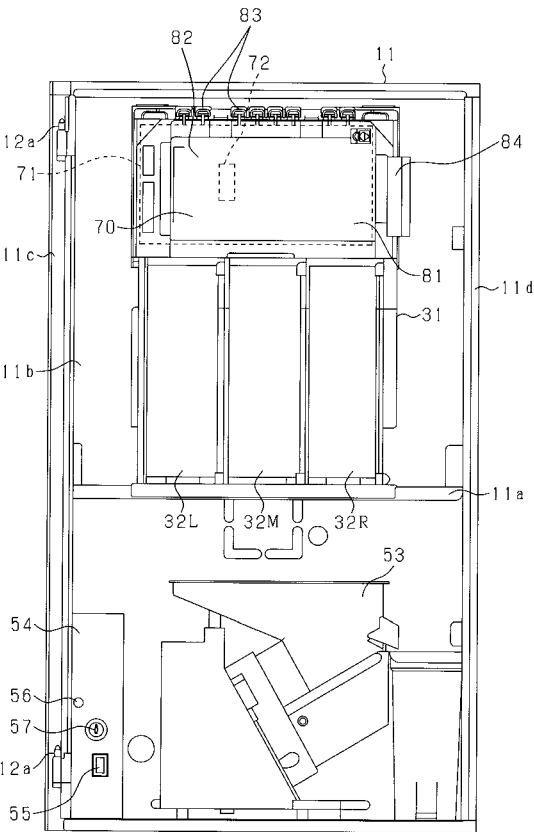
【図 1】



【図 2】



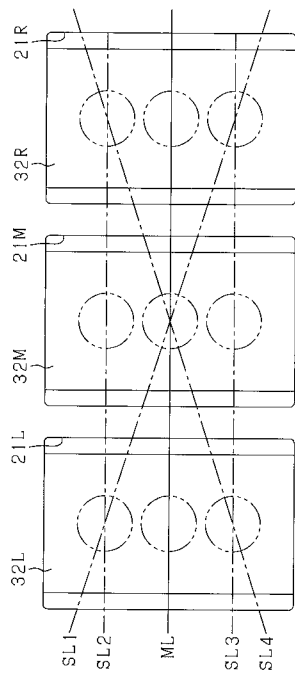
【図 3】



【図 4】

左		中		右	
20		20		20	
19		19		19	
18		18		18	
17		17		17	
16		16		16	
15		15		15	
14		14		14	
13		13		13	
12		12		12	
11		11		11	
10		10		10	
9		9		9	
8		8		8	
7		7		7	
6		6		6	
5		5		5	
4		4		4	
3		3		3	
2		2		2	
1		1		1	
0		0		0	

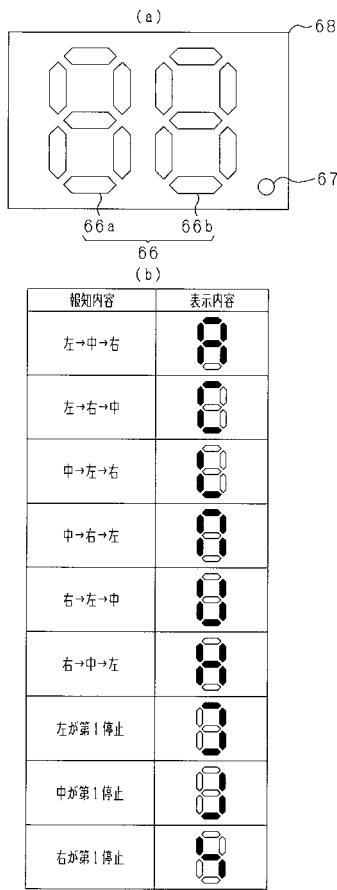
【図 5】



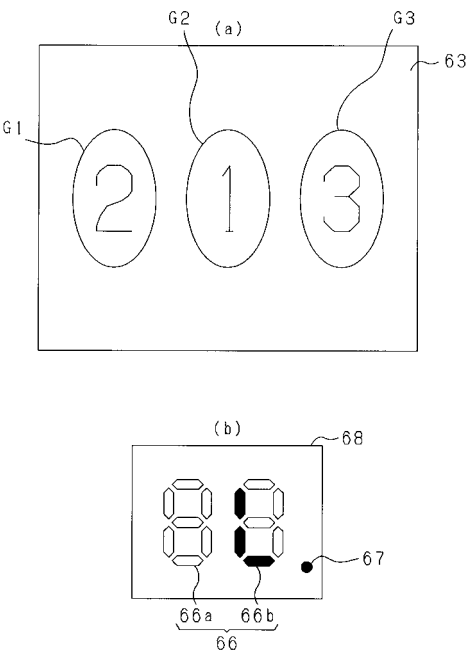
【図 6】

入賞態様	停止図柄			特典	状態移行
	左リール	中リール	右リール		
第1補填	スイカ	リプレイ	ベル	1枚	-
第2補填	スイカ	ベル	ベル	1枚	-
第3補填	リプレイ	ベル	ベル	1枚	-
第1ベル	ベル	ベル	ベル	11枚	-
第2ベル	ベル	ベル	リプレイ	11枚	-
第1スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5枚	-
第2スイカ	スイカ	スイカ	BAR	5枚	-
チェリー	チェリー	-	-	2枚	-
通常リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	-	-
	ベル	チェリー	ベル	再遊技	-
	スイカ	チェリー	ベル	-	-
第1チャンスリプレイ	リプレイ	チェリー	ベル	再遊技	-
第2チャンスリプレイ	スイカ	ベル	リプレイ	再遊技	-
第1RTリプレイ	ベル	リプレイ	リプレイ	再遊技	第1RTモード
第2RTリプレイ	スイカ	リプレイ	リプレイ	再遊技	第2RTモード
第1転落リプレイ	リプレイ	チェリー	リプレイ	再遊技	通常モード
第2転落リプレイ	リプレイ	リプレイ	ベル	再遊技	第1RTモード
第1BB	赤7	赤7	赤7	-	BB状態
第2BB	白7	白7	白7	-	BB状態
第3BB	赤7	赤7	白7	-	BB状態
第4BB	白7	白7	赤7	-	BB状態
第1RB	赤7	赤7	BAR	-	RB状態
第2RB	白7	白7	BAR	-	RB状態

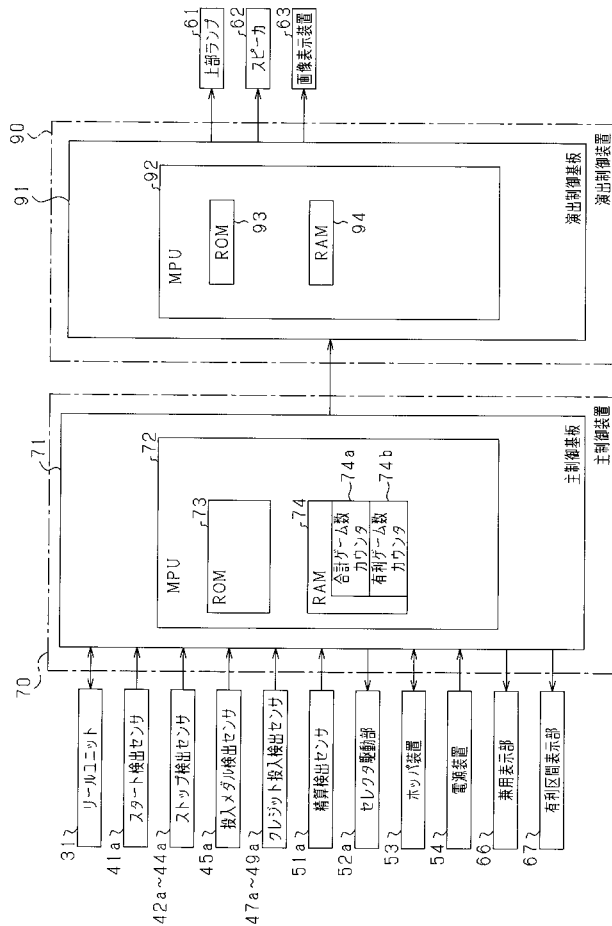
【図 7】



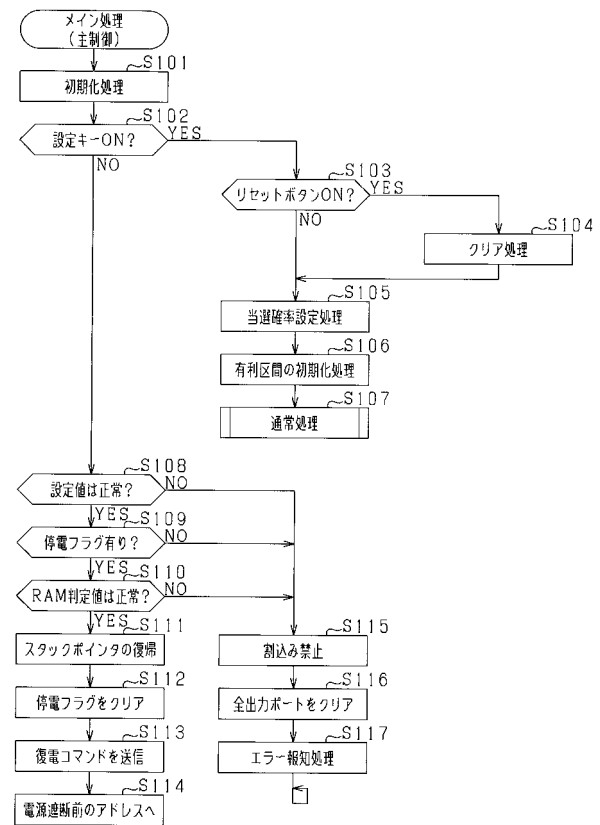
【図 8】



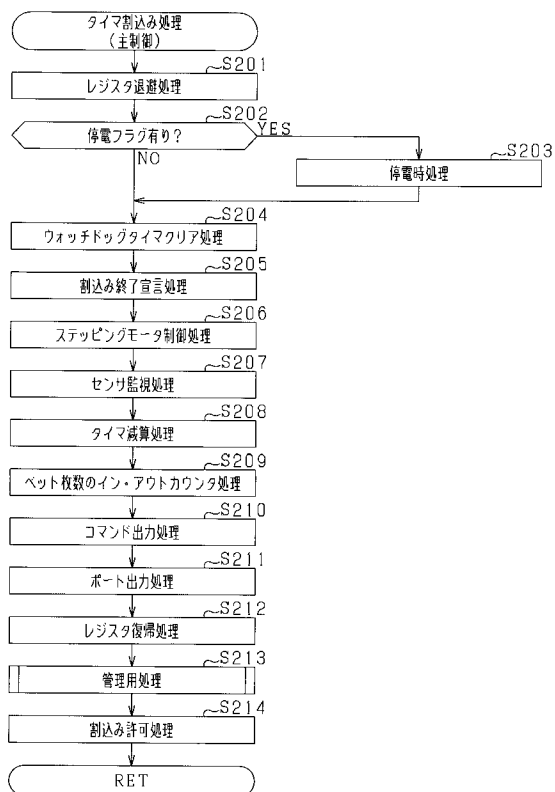
【図 9】



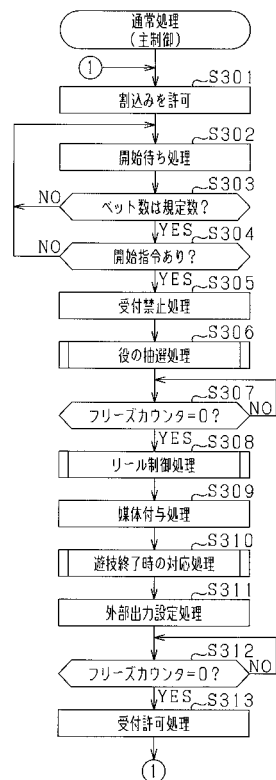
【図 10】



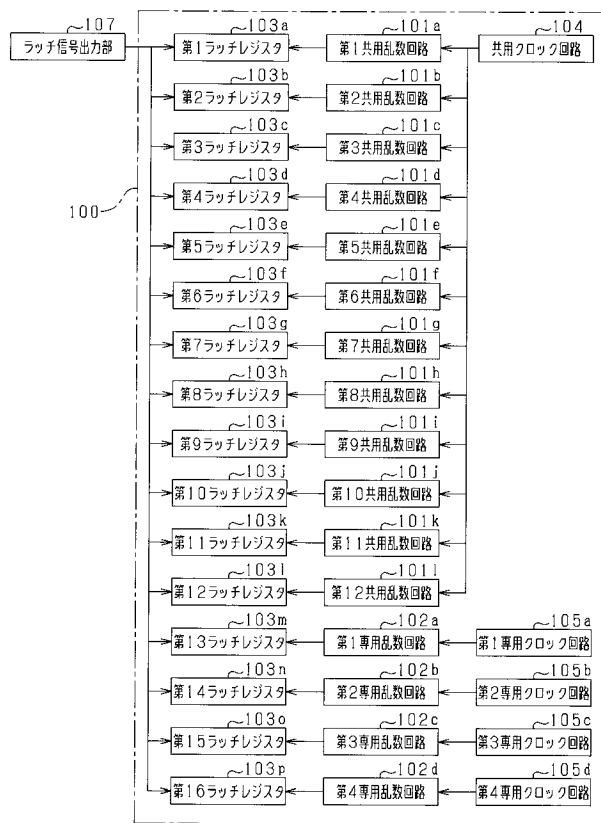
【図 11】



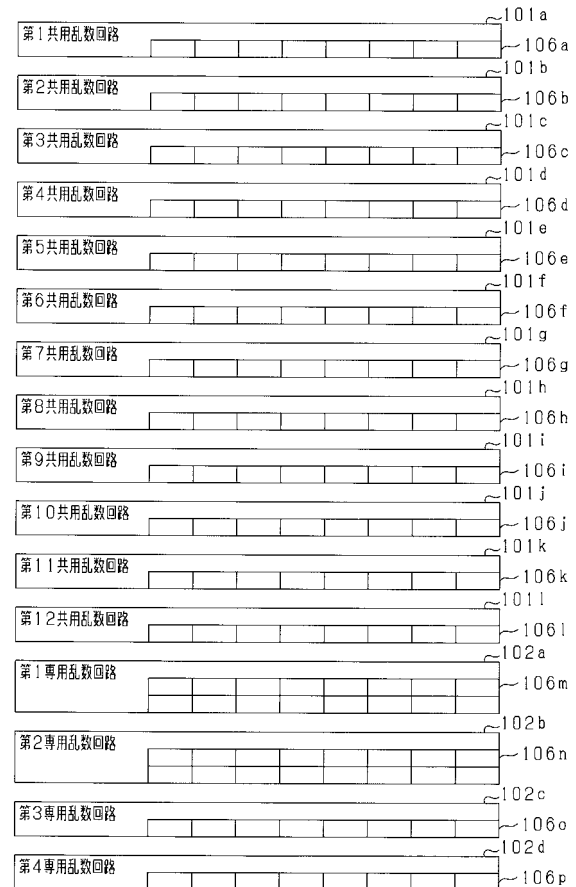
【図 12】



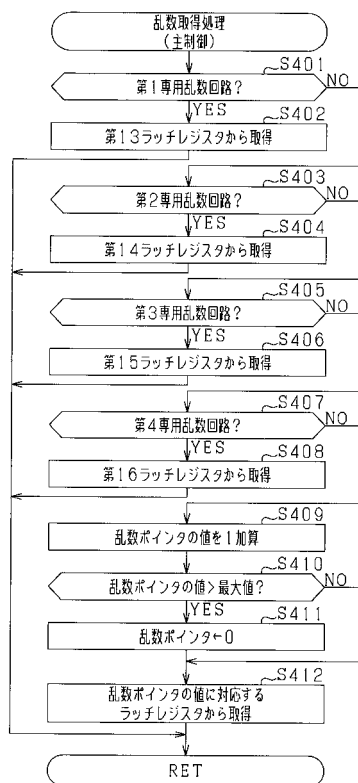
【図 13】



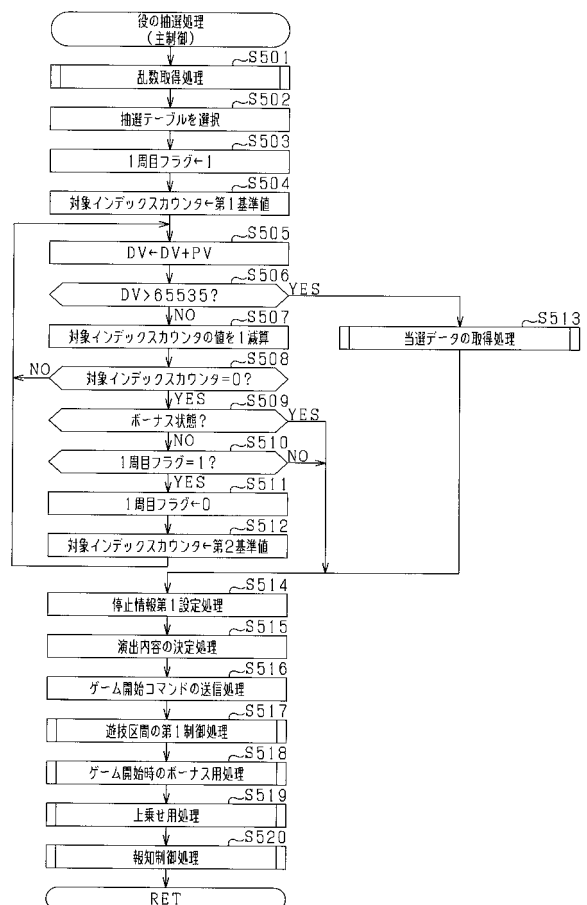
【図 14】



【図 15】



【図 16】



【図 2 1】

第2RTモード用抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	第1ベル、第1補填	10000
2	第1ベル、第2補填	10000
3	第1ベル、第3補填	10000
4	第1ベル	5000
5	第1スイカ	400
6	チェリー	155
7	第3BB	150
8	第4BB	150
9	第1RB	200
10	第1チャンスリプレイ	100
11	通常リプレイ、第2転落リプレイ	1600
12	通常リプレイ、第2転落リプレイ	1600
13	通常リプレイ、第2転落リプレイ	1600
14	通常リプレイ、第2転落リプレイ	1600
15	通常リプレイ、第2転落リプレイ	1600
16	通常リプレイ、第2転落リプレイ	1600
17	通常リプレイ	12000
18	第2ベル	4000
19	第2スイカ	450
20	第1BB	150
21	第2BB	150
22	第2RB	200
23	第2チャンスリプレイ	100

【図 2 2】

IV	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
1	第1ベル	第1ベル	第1補填	第1補填	第1補填	第1補填
2	第2ベル	第2ベル	第2補填	第2補填	第2補填	第2補填
3	第3ベル	第3ベル	第3補填	第3補填	第3補填	第3補填
4	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ
5	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
6	第3BB	第3BB	第3BB	第3BB	第3BB	第3BB
7	第4BB	第4BB	第4BB	第4BB	第4BB	第4BB
8	第1RB	第1RB	第1RB	第1RB	第1RB	第1RB
9	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ
10	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
11	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ
12	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ
13	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ
14	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ
15	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ
16	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ
17	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
18	第2ベル	第2ベル	第2ベル	第2ベル	第2ベル	第2ベル
19	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ
20	第1BB	第1BB	第1BB	第1BB	第1BB	第1BB
21	第2BB	第2BB	第2BB	第2BB	第2BB	第2BB
22	第2RB	第2RB	第2RB	第2RB	第2RB	第2RB
23	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ

【図 2 3】

(a)

IV	当選役	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
17	第2ベル	3800	3900	4000	4100	4200	4300
18	第2スイカ	350	400	450	500	550	600
19	第1BB	110	130	150	170	190	210
20	第2BB	110	130	150	170	190	210
21	第2RB	100	150	200	250	300	350
22	第2チャンスリプレイ	80	90	100	110	120	130

(b)

IV	当選役	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
23	第2ベル	3800	3900	4000	4100	4200	4300
24	第2スイカ	350	400	450	500	550	600
25	第1BB	110	130	150	170	190	210
26	第2BB	110	130	150	170	190	210
27	第2RB	100	150	200	250	300	350
28	第2チャンスリプレイ	80	90	100	110	120	130

(c)

IV	当選役	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
18	第2ベル	3800	3900	4000	4100	4200	4300
19	第2スイカ	350	400	450	500	550	600
20	第1BB	110	130	150	170	190	210
21	第2BB	110	130	150	170	190	210
22	第2RB	100	150	200	250	300	350
23	第2チャンスリプレイ	80	90	100	110	120	130

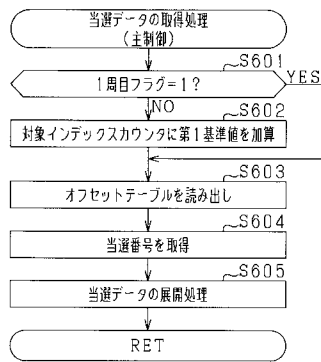
【図 2 4】

オフセットテーブル

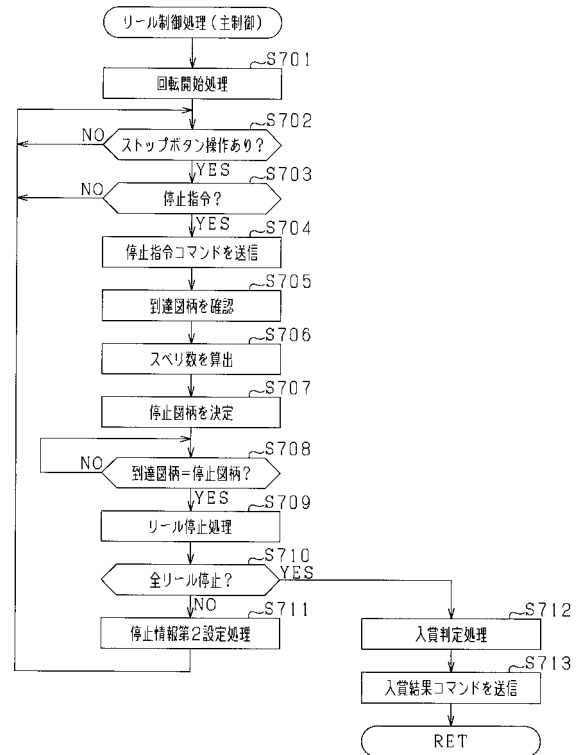
111

当選番号	通常モード用 抽選テーブルのIV	第1RTモード用 抽選テーブルのIV	第2RTモード用 抽選テーブルのIV
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	17	23	18
6	5	5	5
7	18	24	19
8	6	6	6
9	7	7	7
10	8	8	8
11	19	25	20
12	20	26	21
13	9	9	9
14	21	27	22
15	10	10	10
16	22	28	23
17	11	-	-
18	12	-	-
19	13	-	-
20	14	-	-
21	15	-	-
22	16	-	-
23	-	11	-
24	-	12	-
25	-	13	-
26	-	14	-
27	-	15	-
28	-	16	-
29	-	17	-
30	-	18	-
31	-	19	-
32	-	20	-
33	-	21	-
34	-	22	-
35	-	-	11
36	-	-	12
37	-	-	13
38	-	-	14
39	-	-	15
40	-	-	16
41	-	-	17

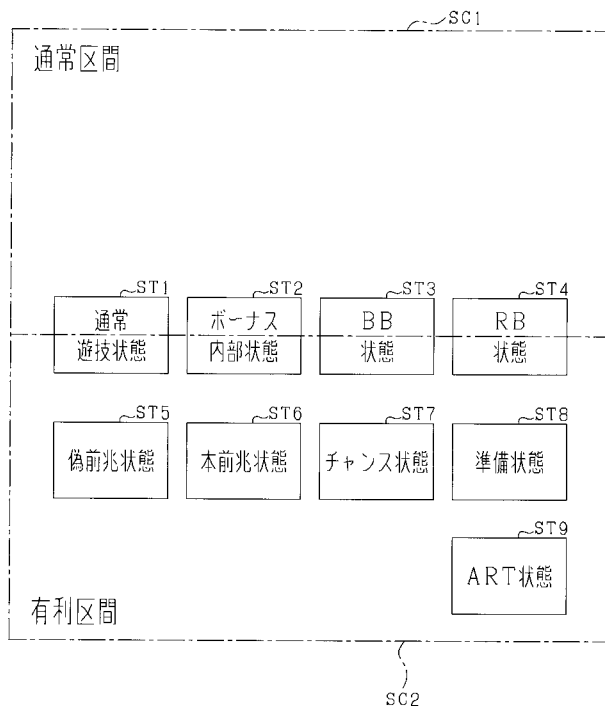
【図 25】



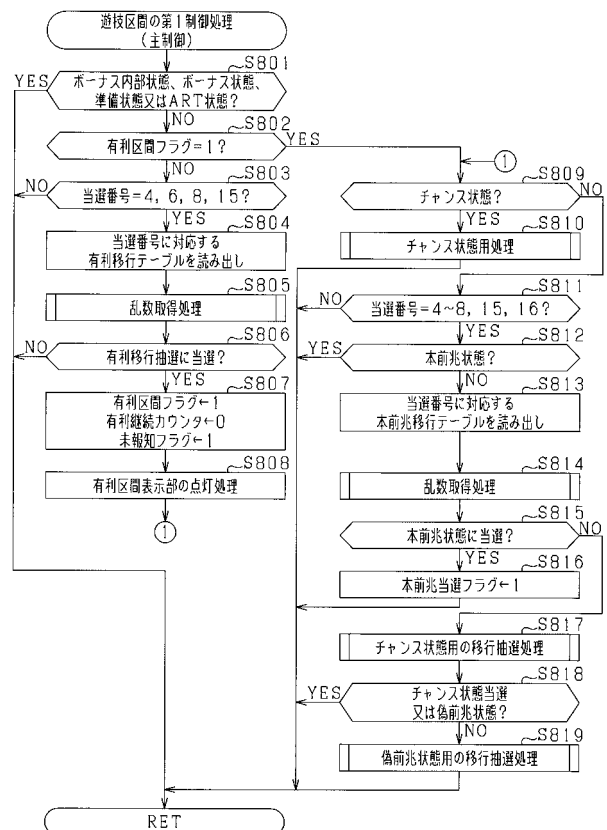
【図 26】



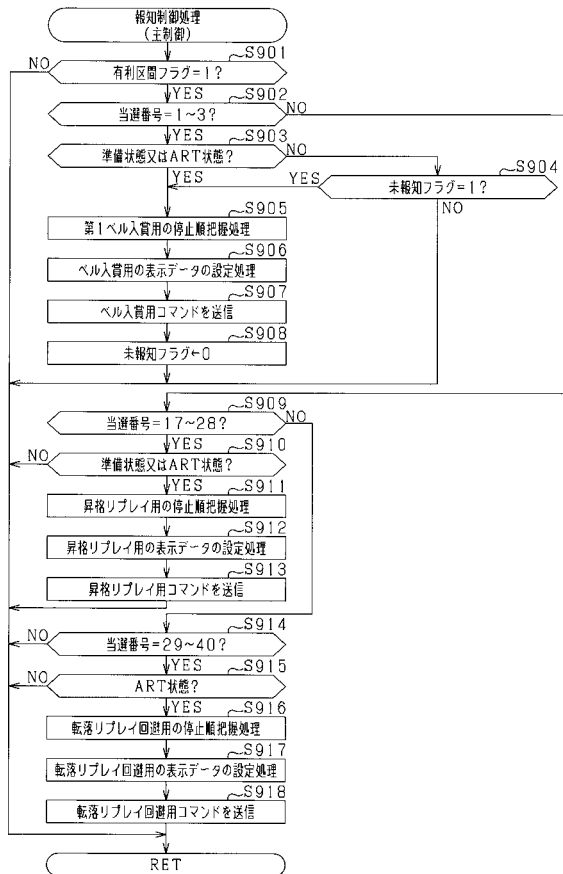
【図 27】



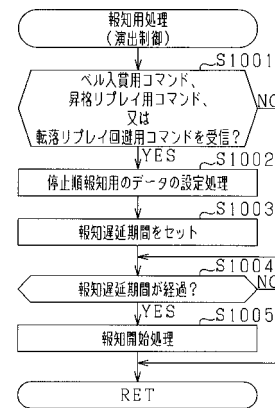
【図 28】



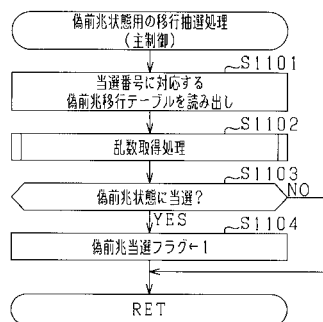
【図 29】



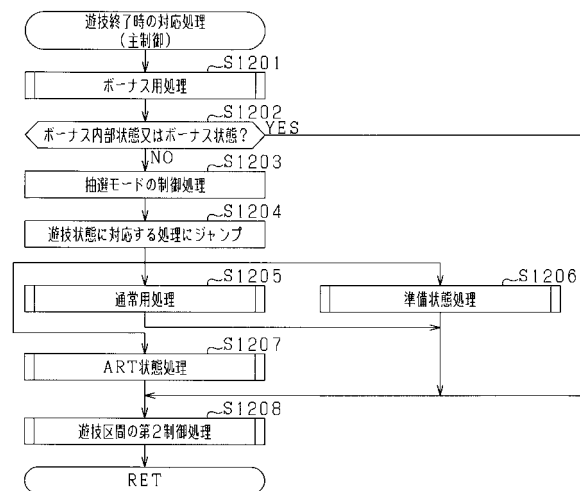
【図 30】



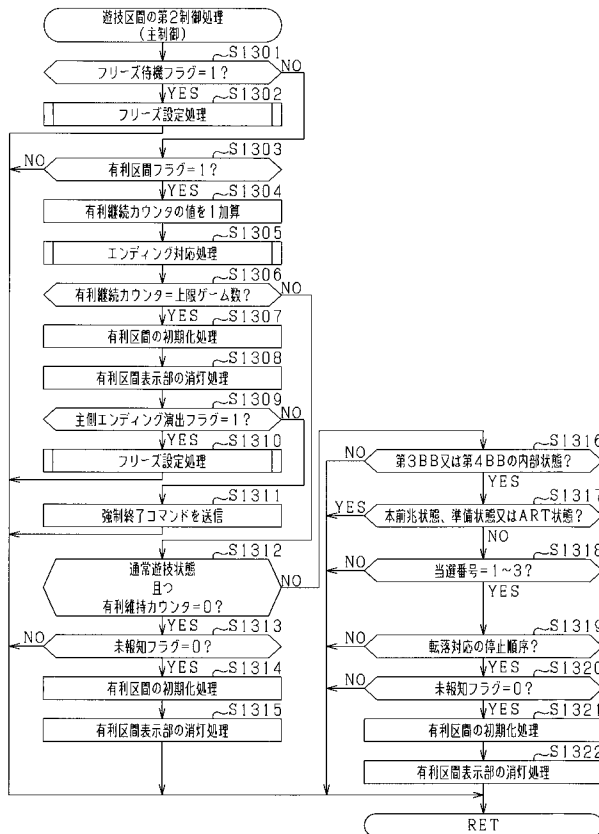
【図 31】



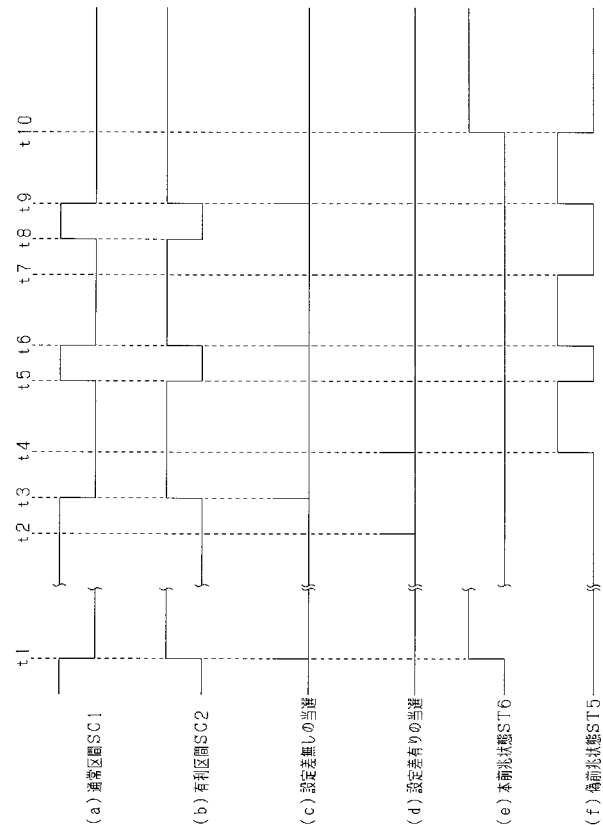
【図 32】



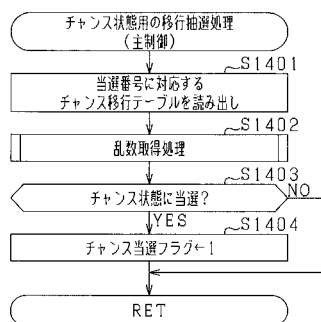
【図 3 3】



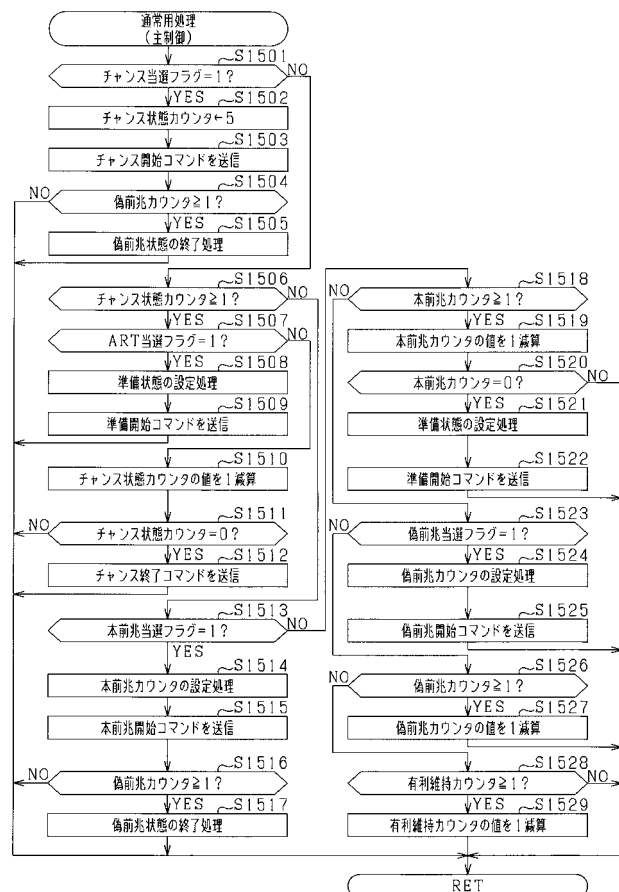
【図 3 4】



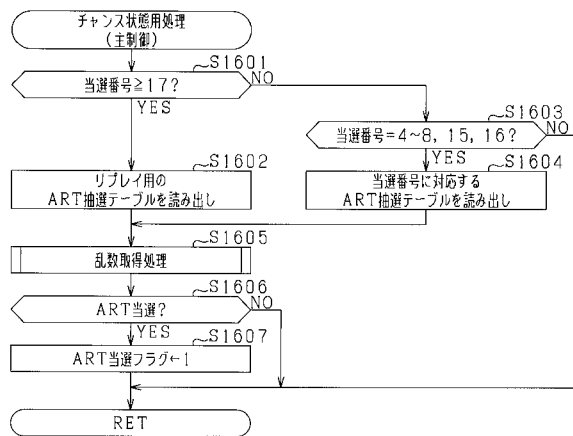
【図 3 5】



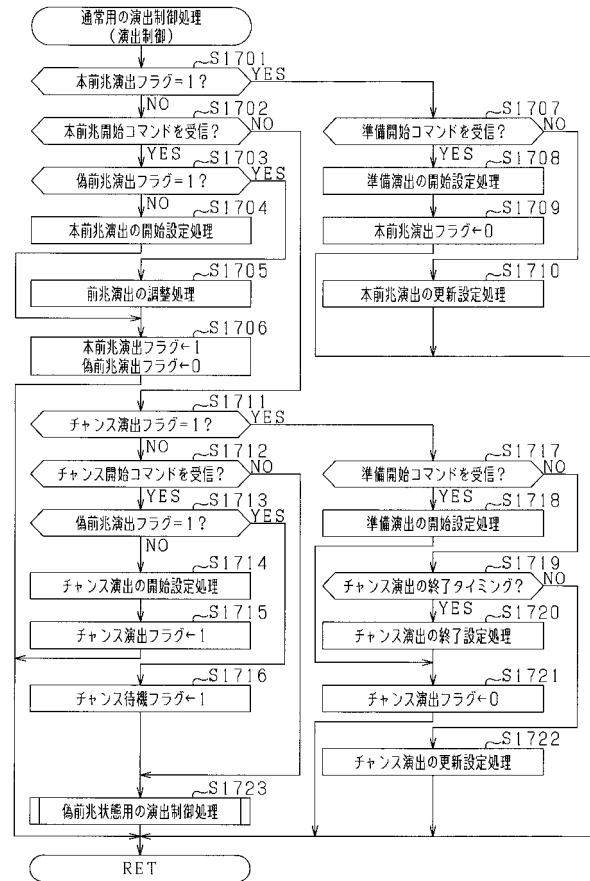
【図 3 6】



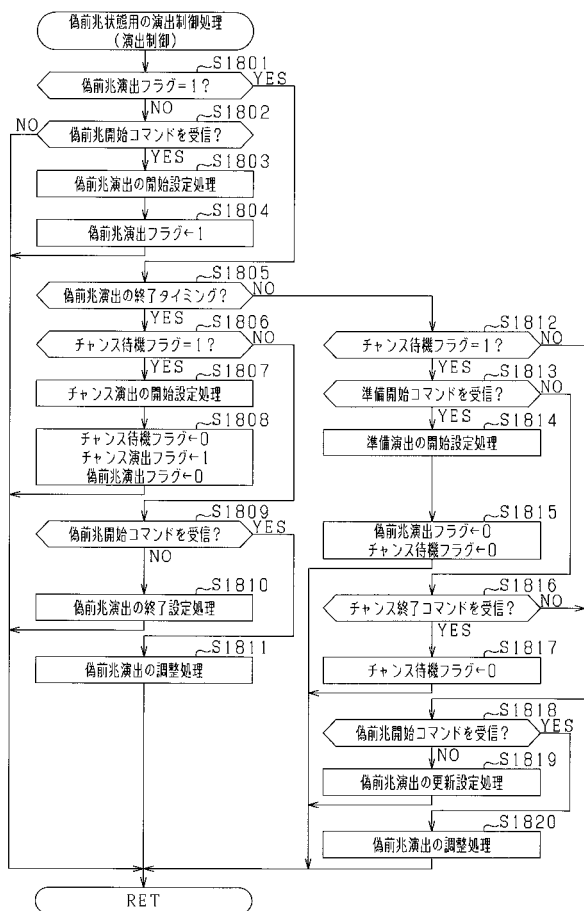
【図 37】



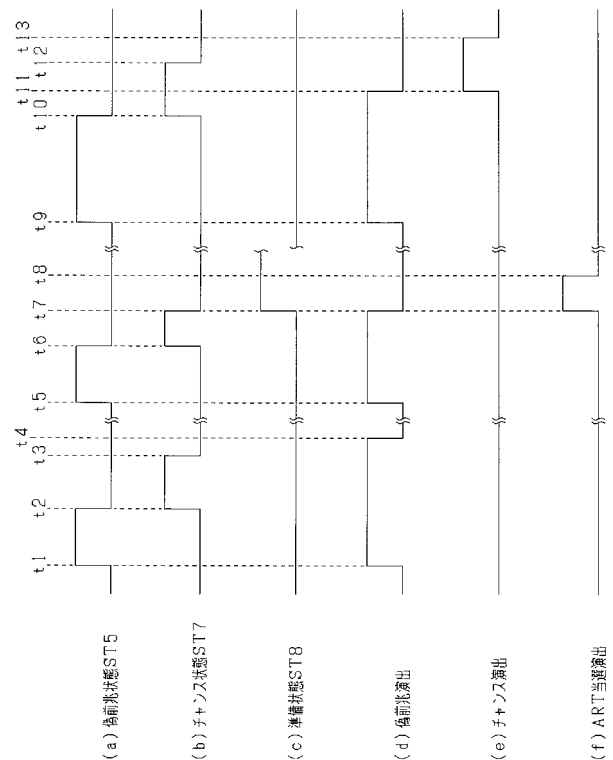
【図 38】



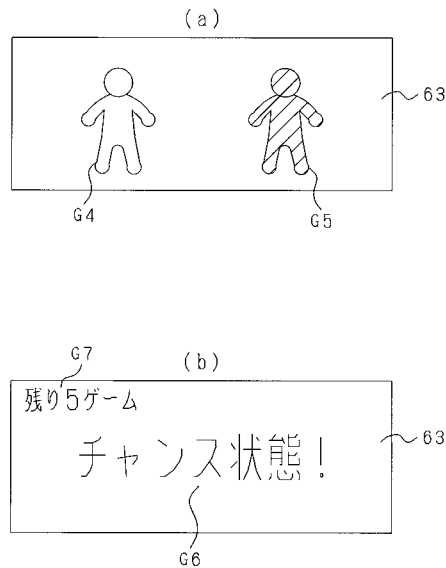
【図 39】



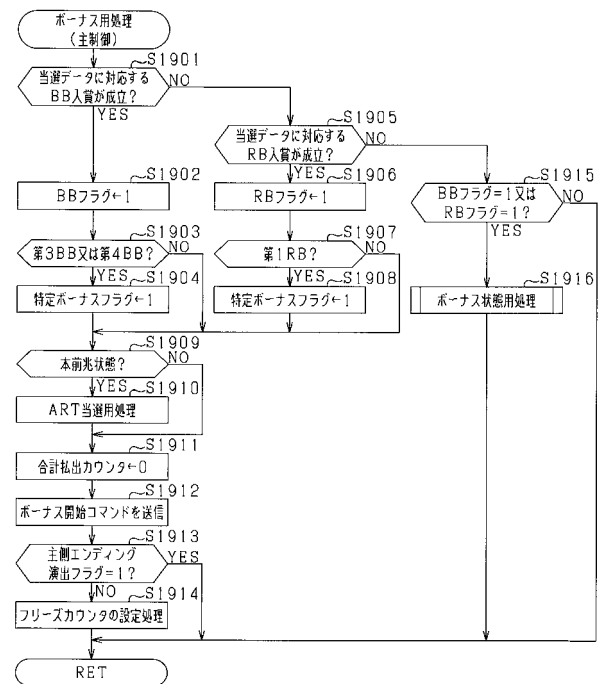
【図 40】



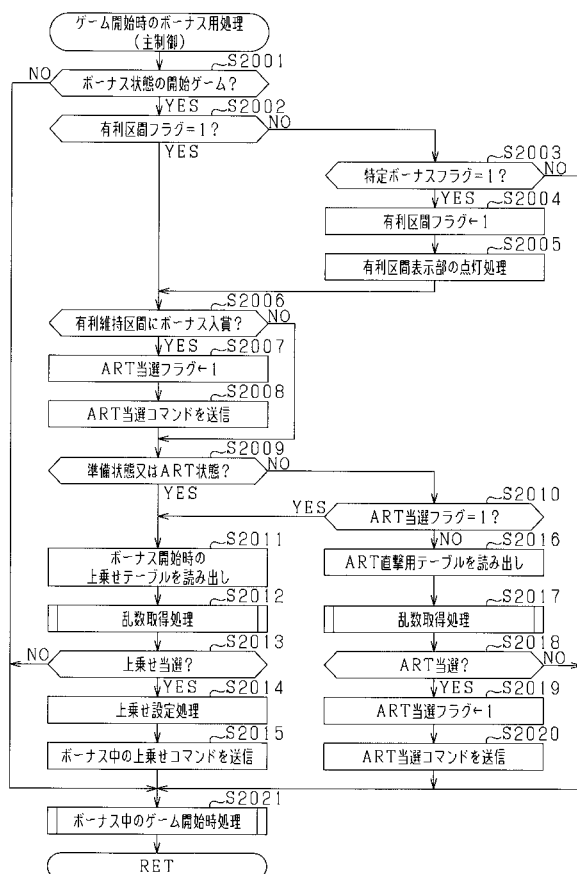
【図 4 1】



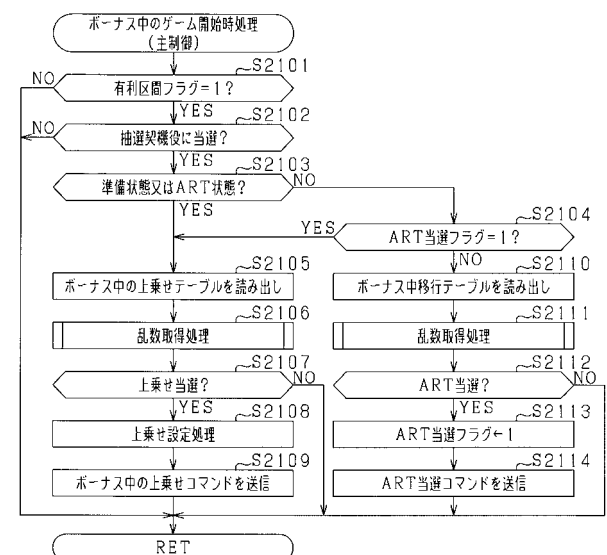
【図 4 2】



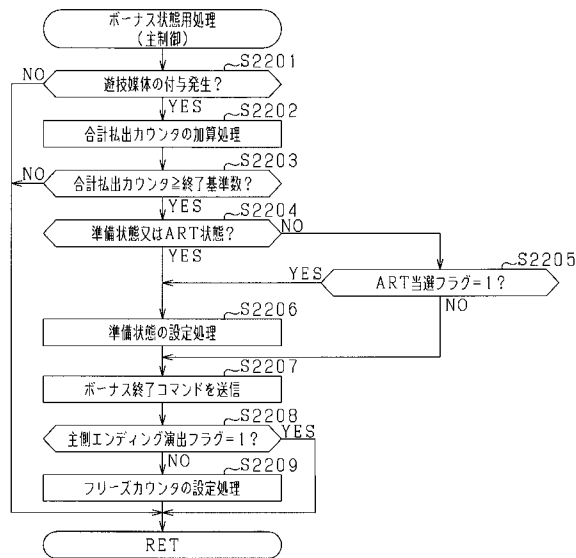
【図 4 3】



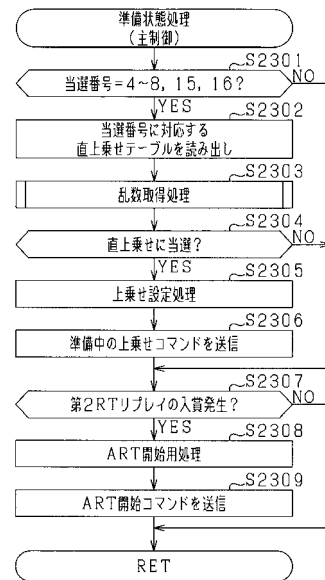
【図 4 4】



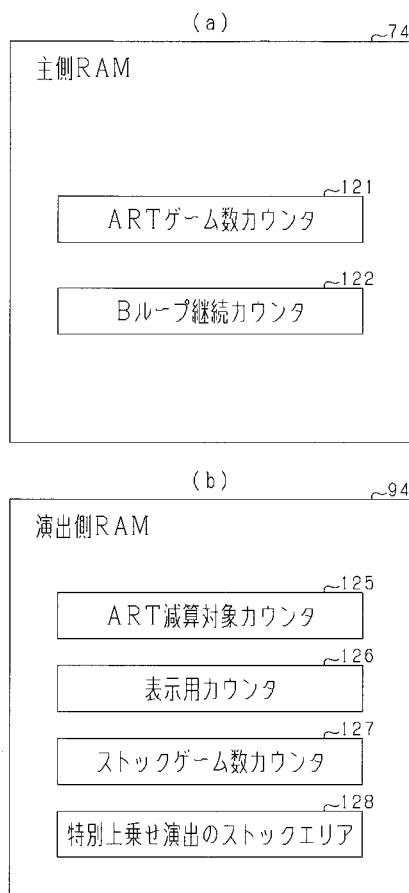
【図 4 5】



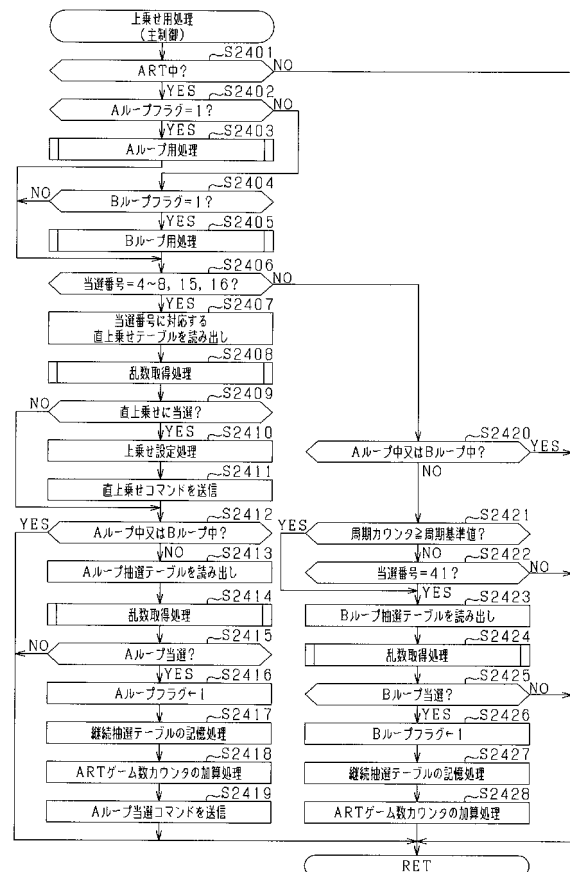
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



【図 49】

(a) Aループ抽選テーブル

抽選結果	当選確率
外れ結果	60%
第1継続抽選テーブル	10%
第2継続抽選テーブル	10%
第3継続抽選テーブル	10%
第4継続抽選テーブル	10%

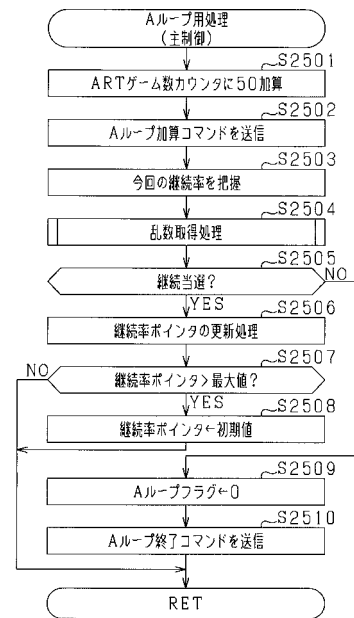
(b) 各種継続抽選テーブル

	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目	4ゲーム目以降
第1継続抽選テーブル	90%	10%	10%	10%
第2継続抽選テーブル	50%	20%	20%	20%
第3継続抽選テーブル	30%	30%	30%	30%
第4継続抽選テーブル	10%	90%	30%	10%
第5継続抽選テーブル	10%	90%	90%	90%
第6継続抽選テーブル	100%	50%	100%	50%
第7継続抽選テーブル	25%	80%	80%	80%
第8継続抽選テーブル	60%	60%	60%	60%

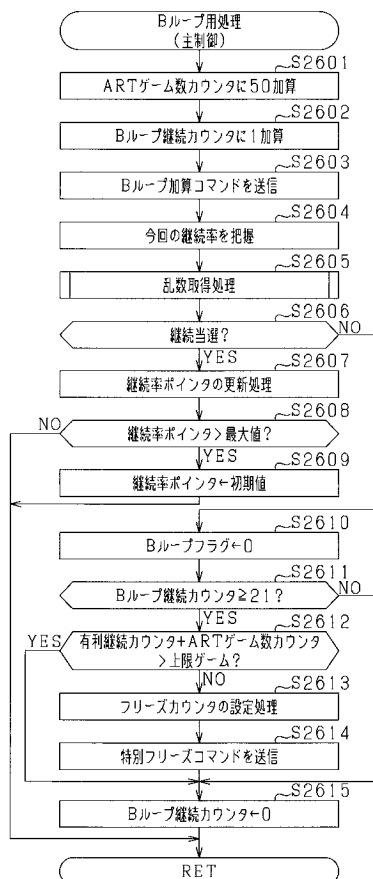
(c) Bループ抽選テーブル

抽選結果	当選確率
外れ結果	80%
第5継続抽選テーブル	5%
第6継続抽選テーブル	5%
第7継続抽選テーブル	5%
第8継続抽選テーブル	5%

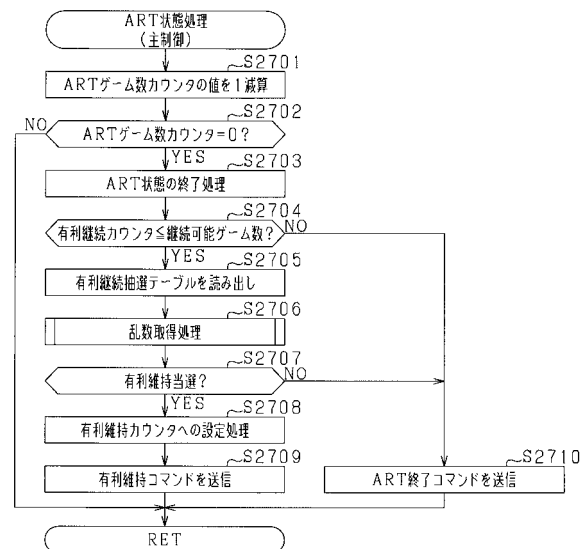
【図 50】



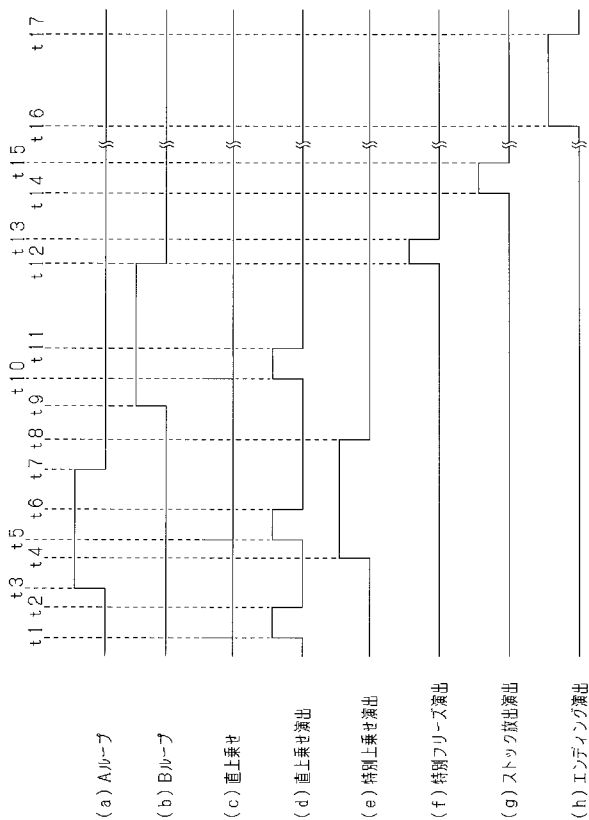
【図 51】



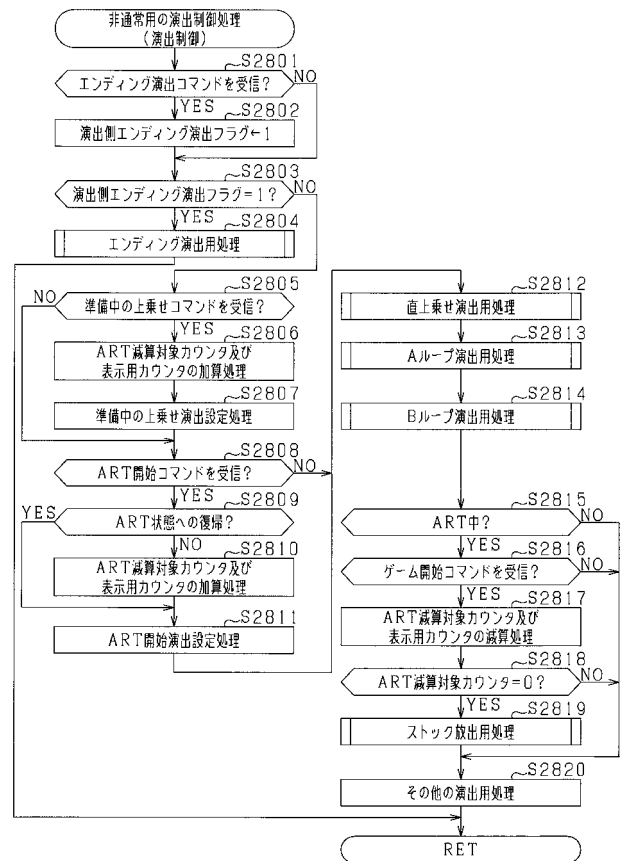
【図 52】



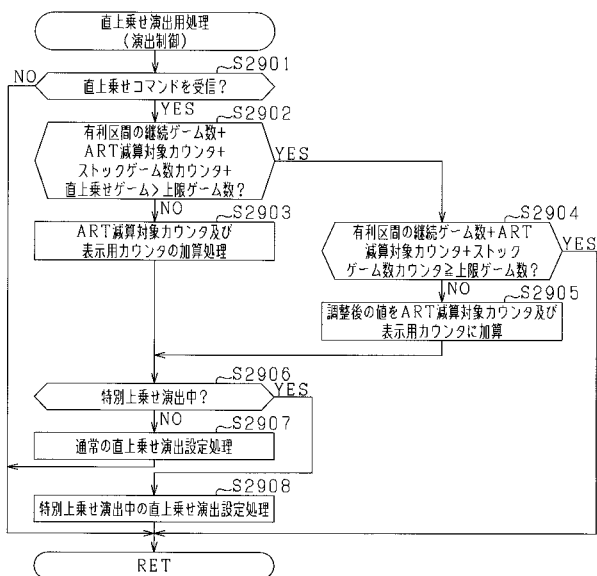
【図 5 3】



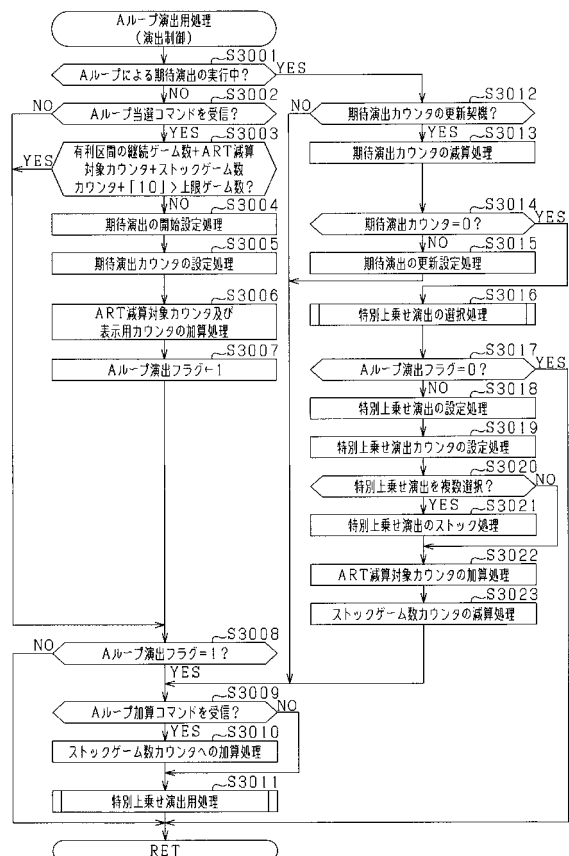
【図 5 4】



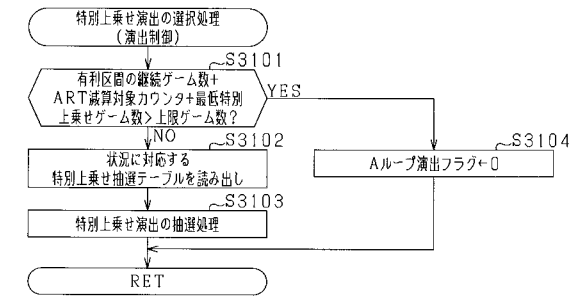
【図 5 5】



【図 5 6】



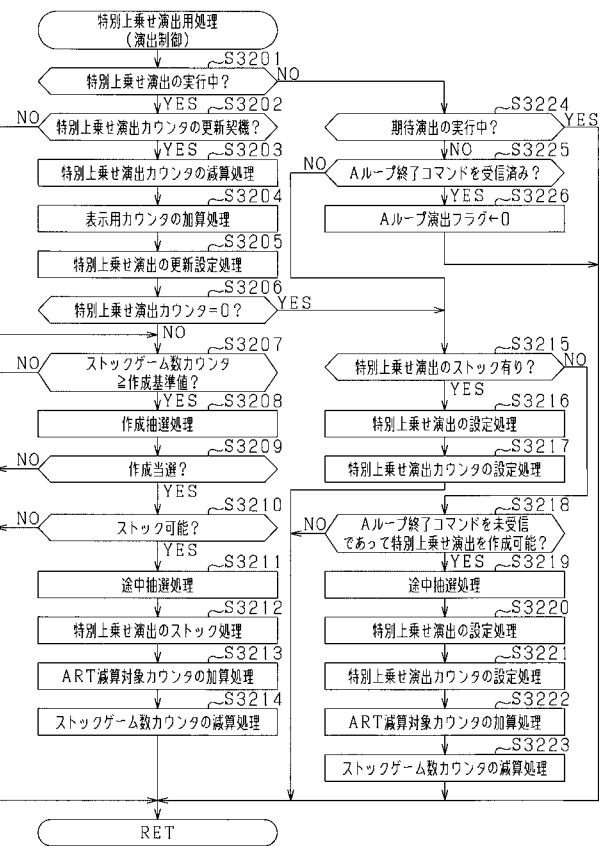
【図 5 7】



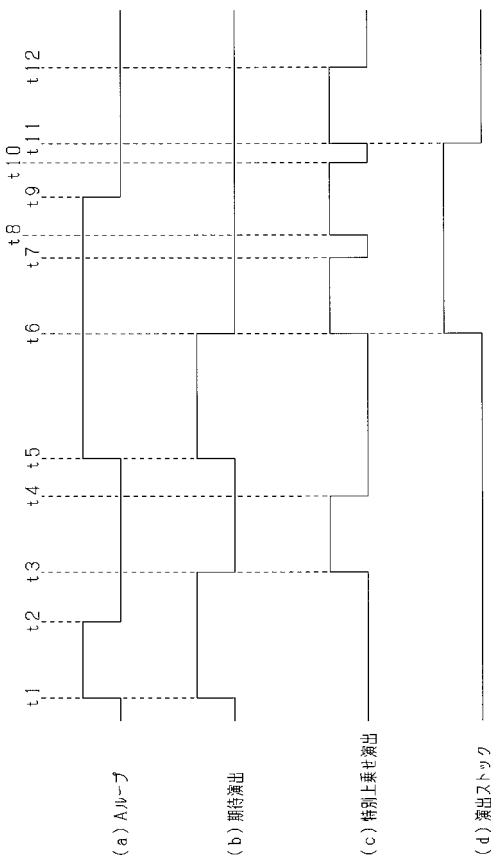
【図 5 8】

特別上乗せ演出の種類	継続ゲーム数	各ゲームの 上乗せゲーム数	合計の 上乗せゲーム数
第1特別上乗せ演出	2ゲーム	25ゲーム	50ゲーム
第2特別上乗せ演出	4ゲーム	25ゲーム	100ゲーム
第3特別上乗せ演出	2ゲーム	50ゲーム	100ゲーム
第4特別上乗せ演出	3ゲーム	50ゲーム	150ゲーム
第5特別上乗せ演出	4ゲーム	50ゲーム	200ゲーム
第6特別上乗せ演出	2ゲーム	100ゲーム	200ゲーム
第7特別上乗せ演出	3ゲーム	100ゲーム	300ゲーム
第8特別上乗せ演出	3ゲーム	200ゲーム	600ゲーム

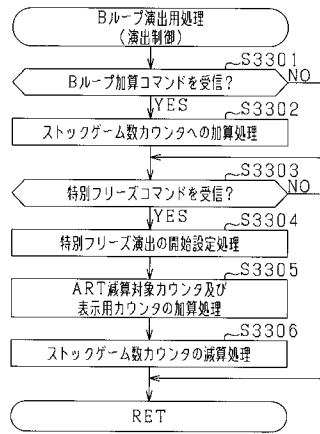
【図 5 9】



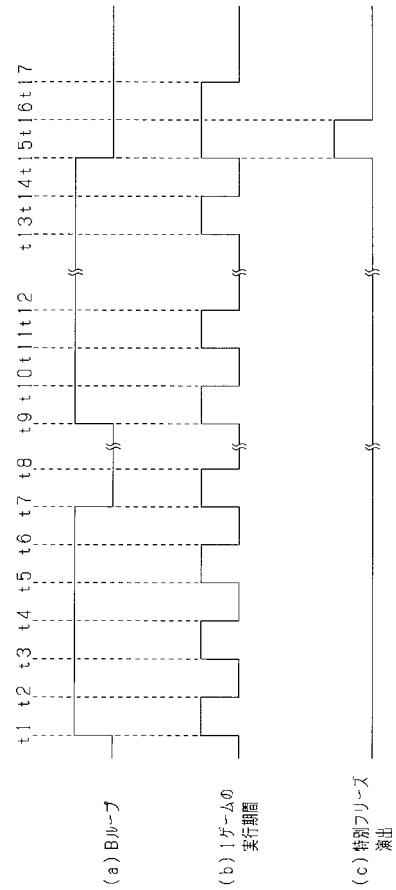
【図 6 0】



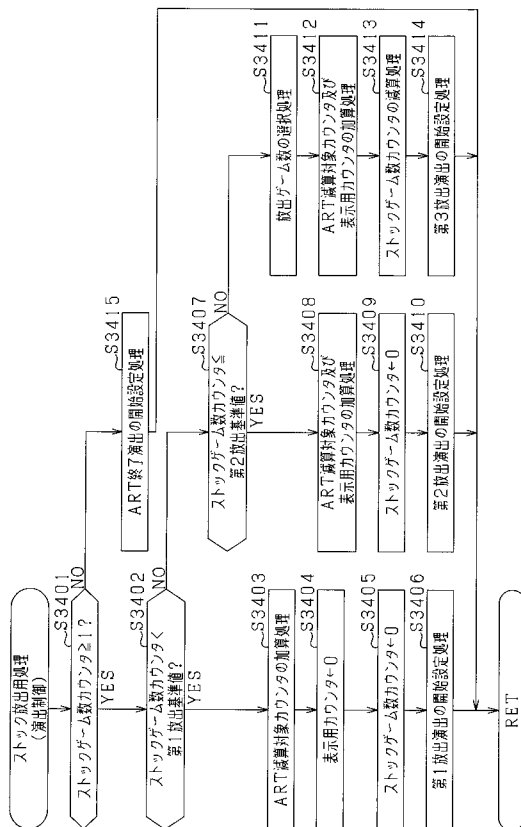
【図 6 1】



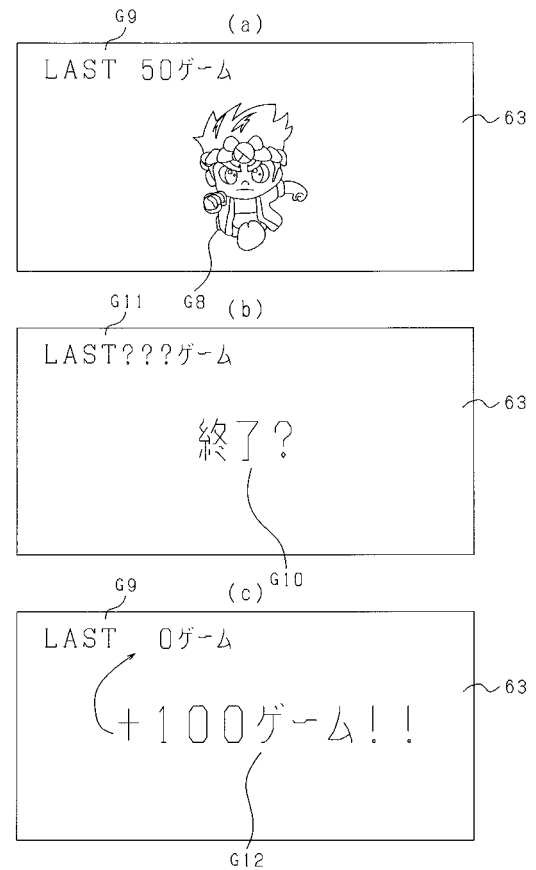
【図 6 2】



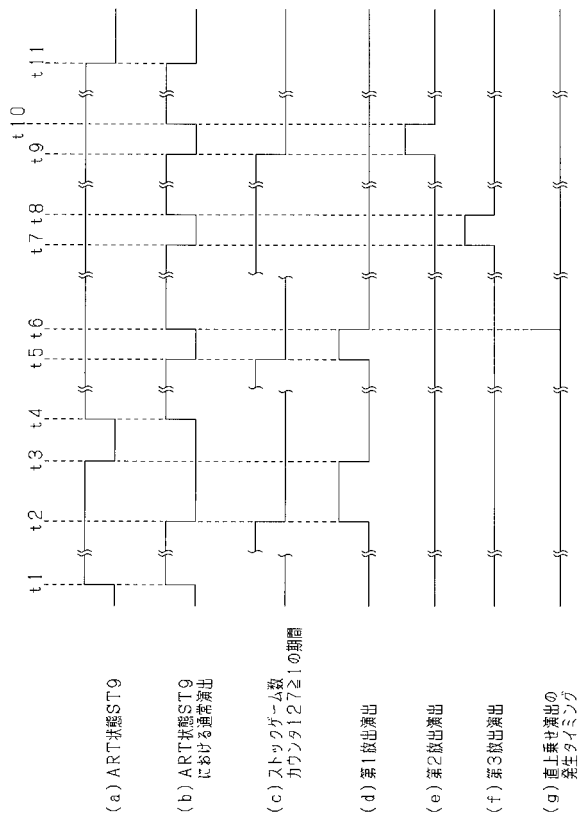
【図 6 3】



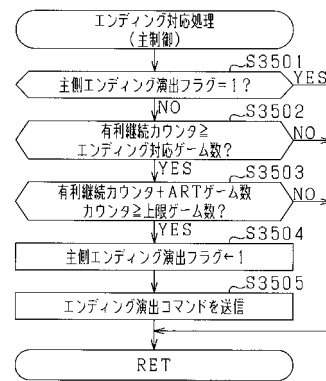
【図 6 4】



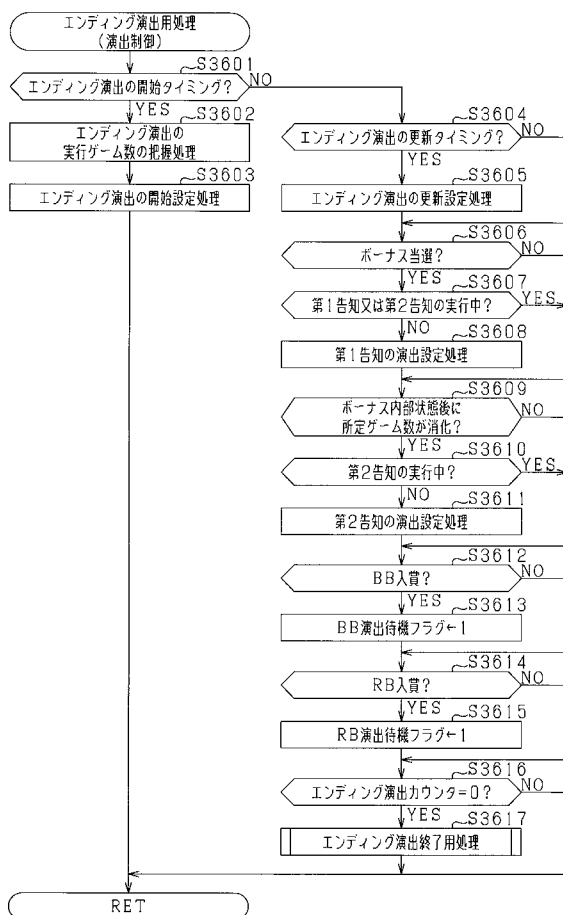
【図 65】



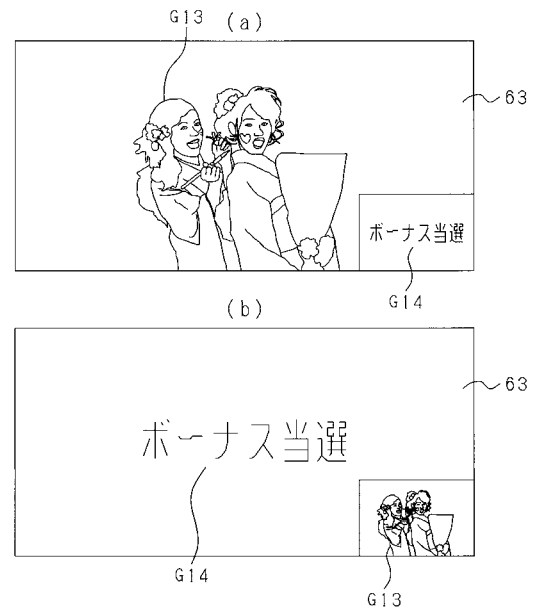
【図 66】



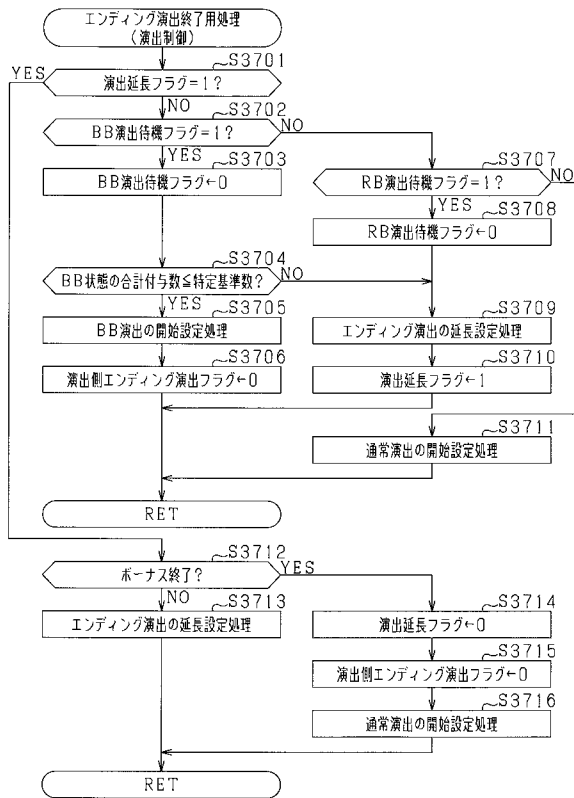
【図 67】



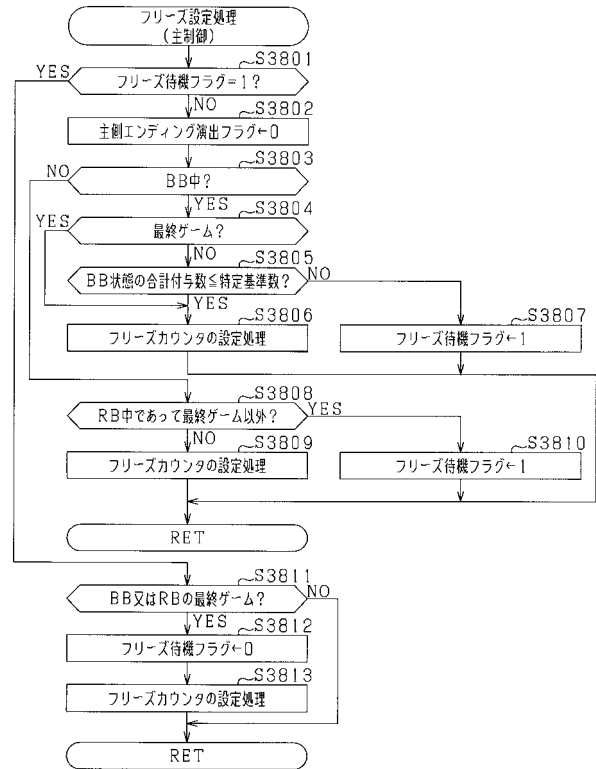
【図 68】



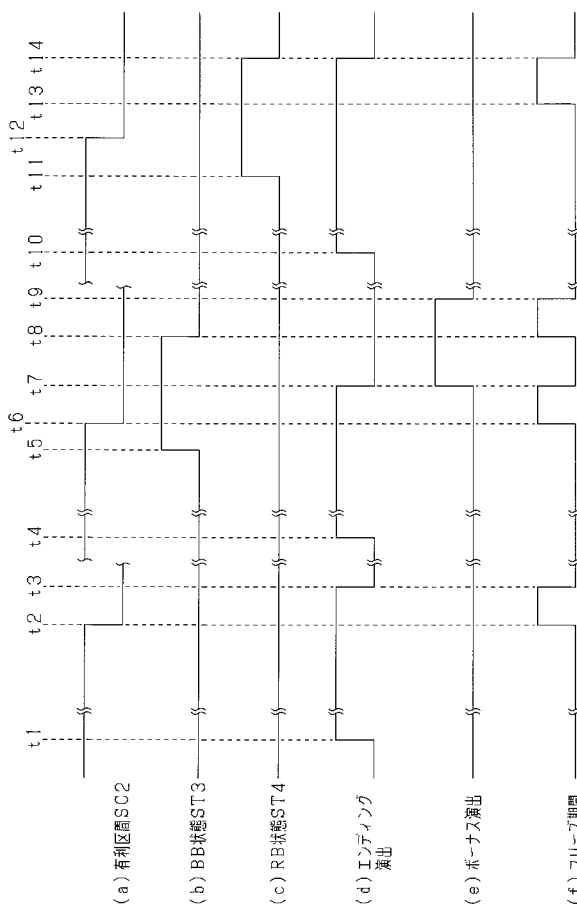
【図 69】



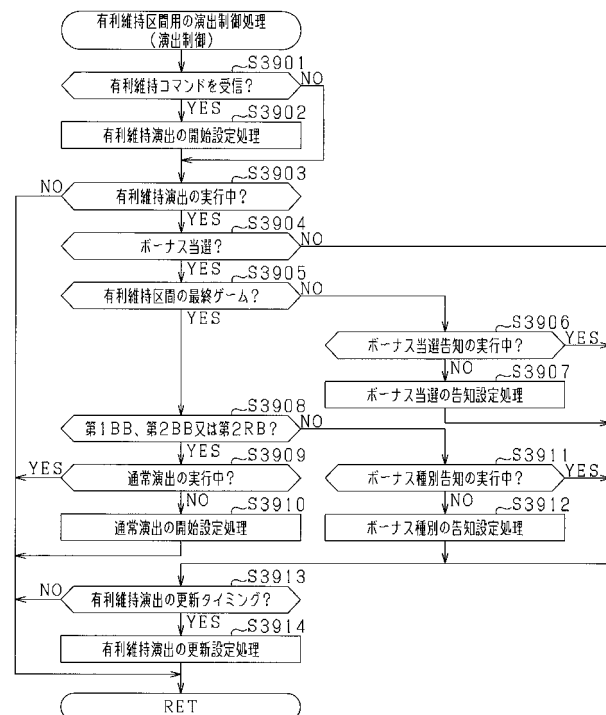
【図 70】



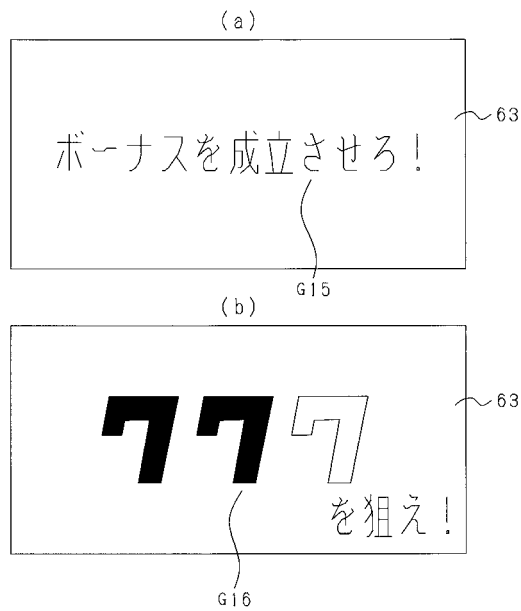
【図 71】



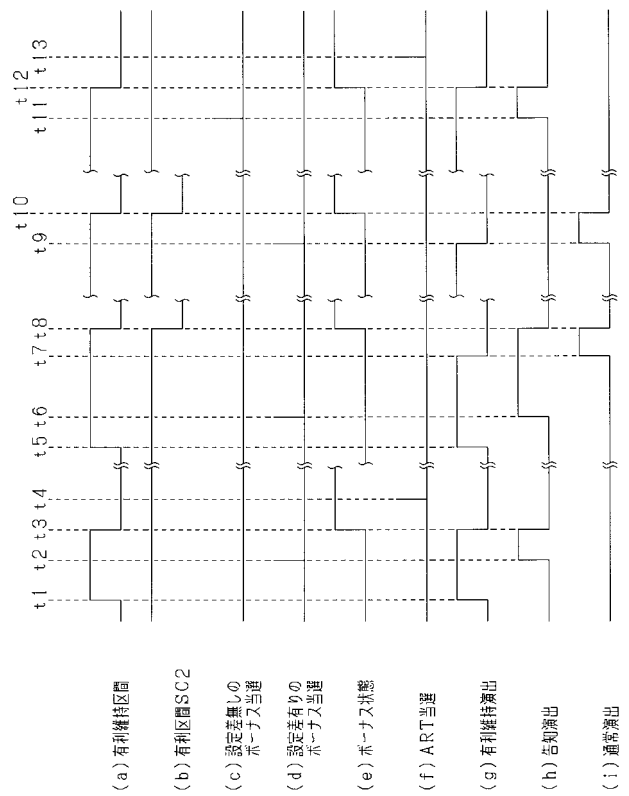
【図 72】



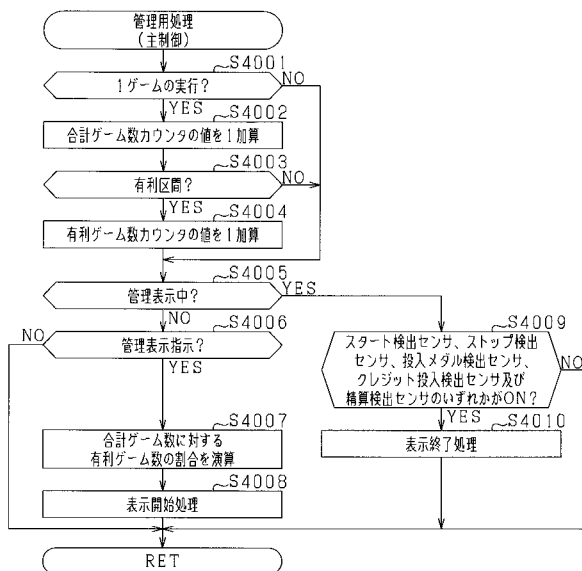
【図 7 3】



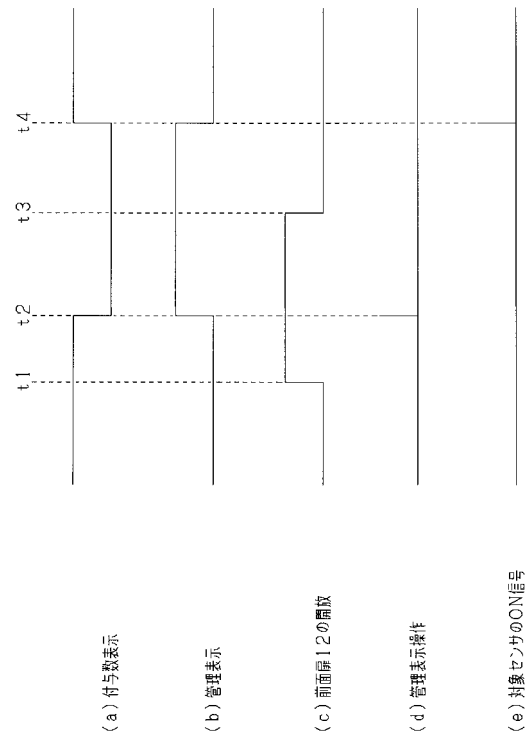
【図 7 4】



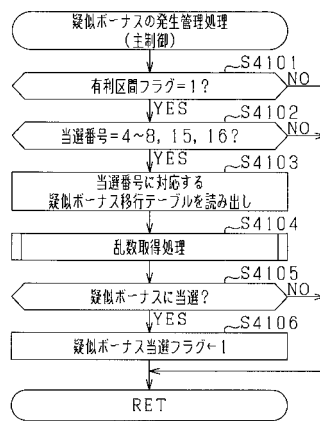
【図 7 5】



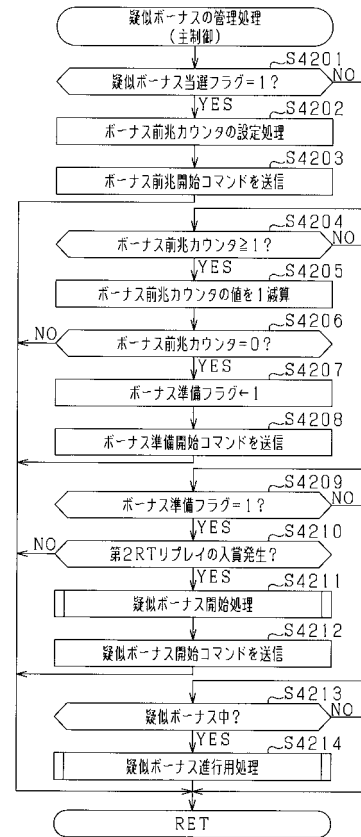
【図 7 6】



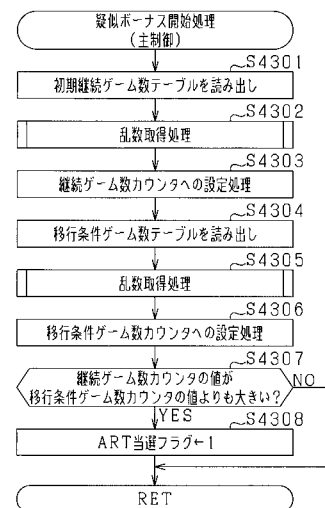
【図 77】



【図 78】



【図 79】



【図 80】

(a)

初期継続ゲーム数	選択確率
33	50%
41	30%
49	10%
50	10%

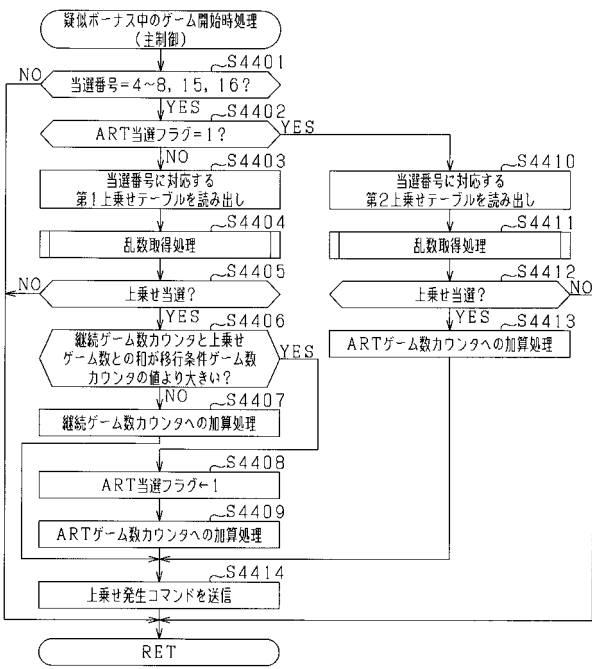
(b)

移行条件ゲーム数	選択確率
33	5%
41	10%
49	85%

【図 8 1】



【図 8 2】



【図 8 3】

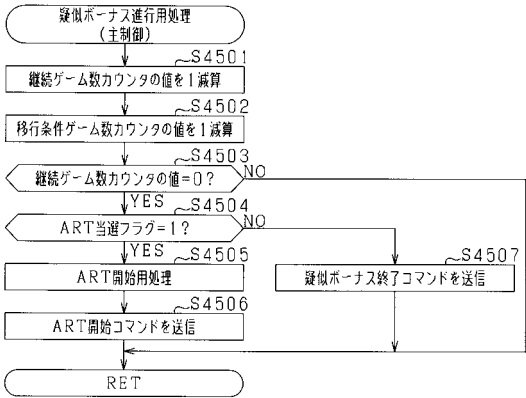
(a) 第1上乗せテーブル

上乗せゲーム数	当選番号=4, 5	当選番号=6, 7	当選番号=8	当選番号=15, 16
0	90%	70%	10%	-
8	10%	25%	70%	50%
12	-	-	-	-
22	-	5%	-	5%
32	-	-	-	5%
52	-	-	5%	5%
102	-	-	5%	5%
202	-	-	5%	15%
302	-	-	5%	15%

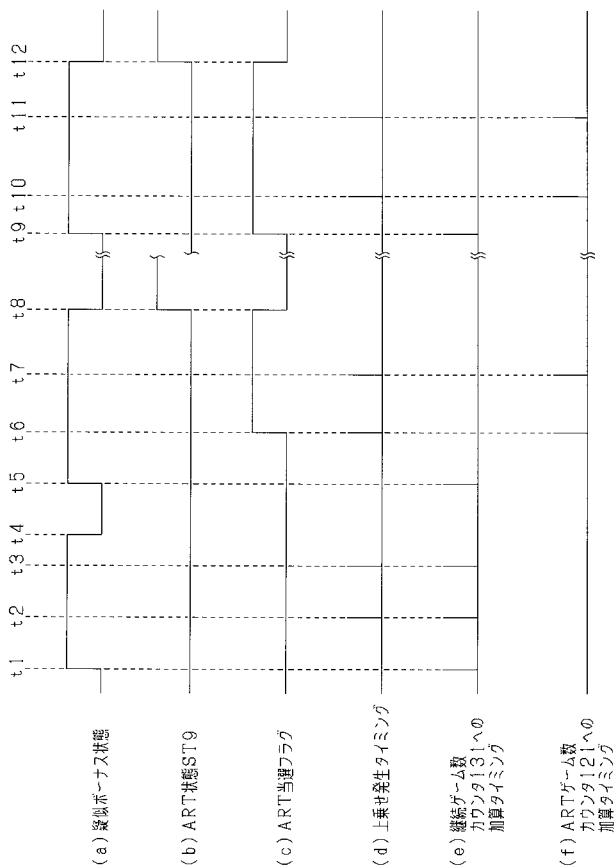
(b) 第2上乗せテーブル

上乗せゲーム数	当選番号=4, 5	当選番号=6, 7	当選番号=8	当選番号=15, 16
0	90%	70%	10%	-
8	-	-	-	-
12	10%	10%	50%	-
22	-	5%	10%	30%
32	-	5%	5%	10%
52	-	5%	5%	10%
102	-	5%	10%	20%
202	-	-	5%	15%
302	-	-	5%	15%

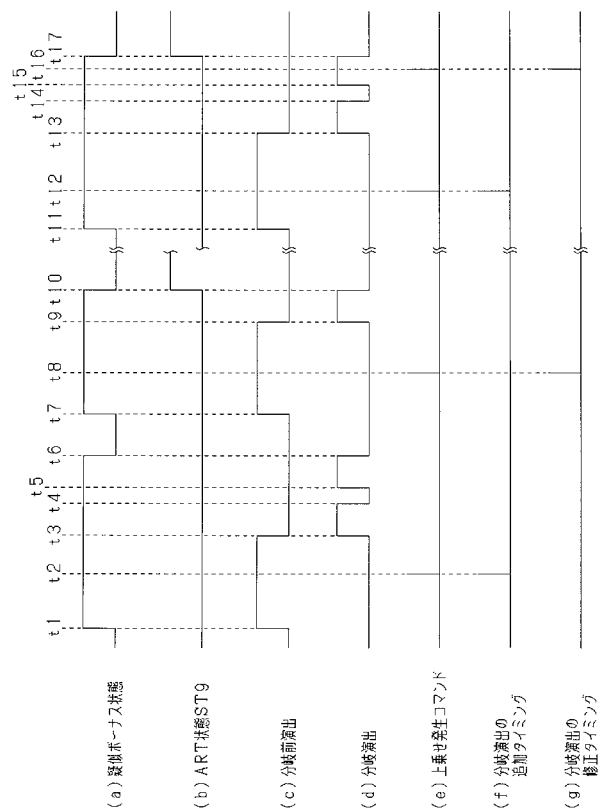
【図 8 4】



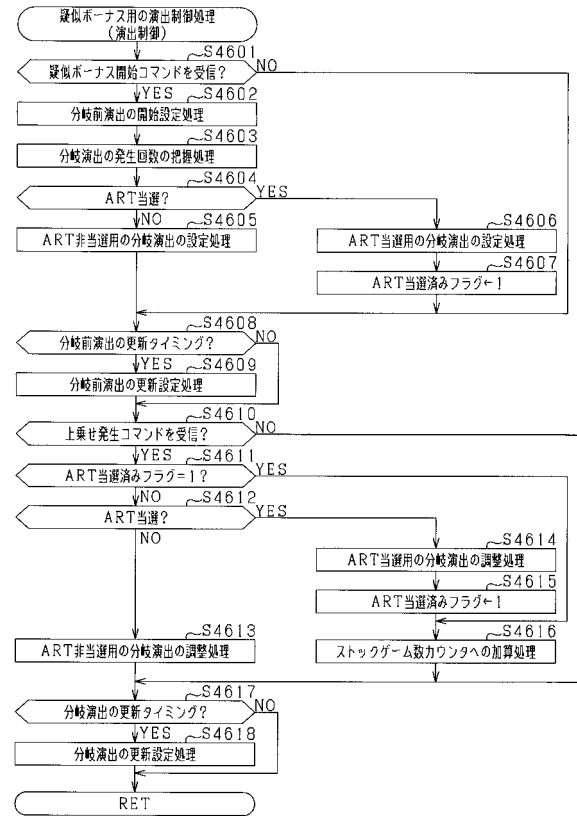
【図 85】



【図 87】



【図 86】



【図 88】

(a) 第1上乗せテーブル

141

上乗せインデックス	当選番号=4, 5	当選番号=6, 7	当選番号=8	当選番号=15, 16
0	58982	45875	6554	0
1	6554	16384	45874	32768
2	0	0	0	0
3	0	0	0	0
4	0	0	0	0
5	0	0	0	0
6	0	3277	6554	13108
7	0	0	3277	9830
8	0	0	3277	9830

(b) 第2上乗せテーブル

142

上乗せインデックス	当選番号=4, 5	当選番号=6, 7	当選番号=8	当選番号=15, 16
0	58982	45874	6554	0
1	0	0	0	0
2	6554	6554	32768	0
3	0	3277	6554	19661
4	0	3277	3277	6554
5	0	3277	3277	6554
6	0	3277	6554	13107
7	0	0	3277	9830
8	0	0	3277	9830

(c) 第3上乗せテーブル

143

上乗せインデックス	当選番号=4, 5	当選番号=6, 7	当選番号=8	当選番号=15, 16
0	58982	45874	6554	0
1	0	0	0	0
2	6554	6554	32767	19661
3	0	6554	6554	19661
4	0	6554	19661	26214
5	0	0	0	0
6	0	0	0	0
7	0	0	0	0
8	0	0	0	0

(d) 第4上乗せテーブル

144

上乗せインデックス	当選番号=4, 5	当選番号=6, 7	当選番号=8	当選番号=15, 16
0	0	0	0	0
1	0	0	0	0
2	0	0	0	0
3	0	0	0	0
4	0	0	0	0
5	0	0	0	0
6	65536	32768	32767	19661
7	0	32768	13108	19661
8	0	0	19661	26214

【図 89】

← 145

上乗せインデックス	上乗せゲーム数
0	0
1	8
2	12
3	22
4	32
5	52
6	102
7	202
8	302

【図 90】

← 146

(a)

上乗せインデックス=0, 1, 6, 7, 8			
58982	45875	6554	0
6554	16384	45874	32768
0	3277	6554	13108
0	0	3277	9830
0	0	3277	9830

← 147

(b)

上乗せインデックス=0, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8			
58982	45874	6554	0
6554	6554	32766	0
0	3277	6554	19661
0	3277	3277	6554
0	3277	3277	6554
0	3277	6554	13107
0	0	3277	9830
0	0	3277	9830

← 148

(c)

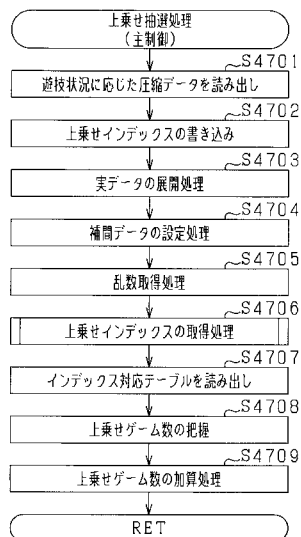
上乗せインデックス=0, 2, 3, 4			
58982	45874	6554	0
6554	6554	32767	19661
0	6554	6554	19661
0	6554	19661	26214

← 149

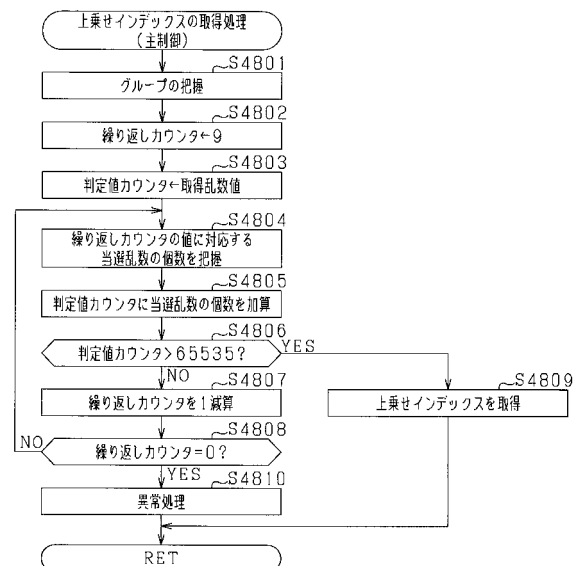
(d)

上乗せインデックス=6, 7, 8			
65536	32768	32767	19661
0	32768	13108	19661
0	0	19661	26214

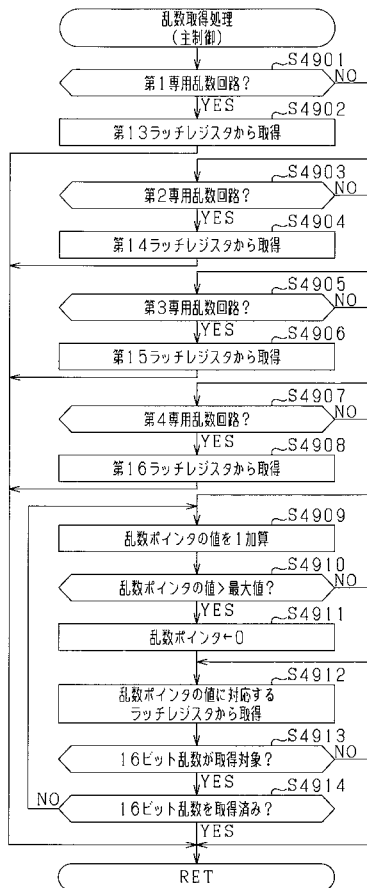
【図 91】



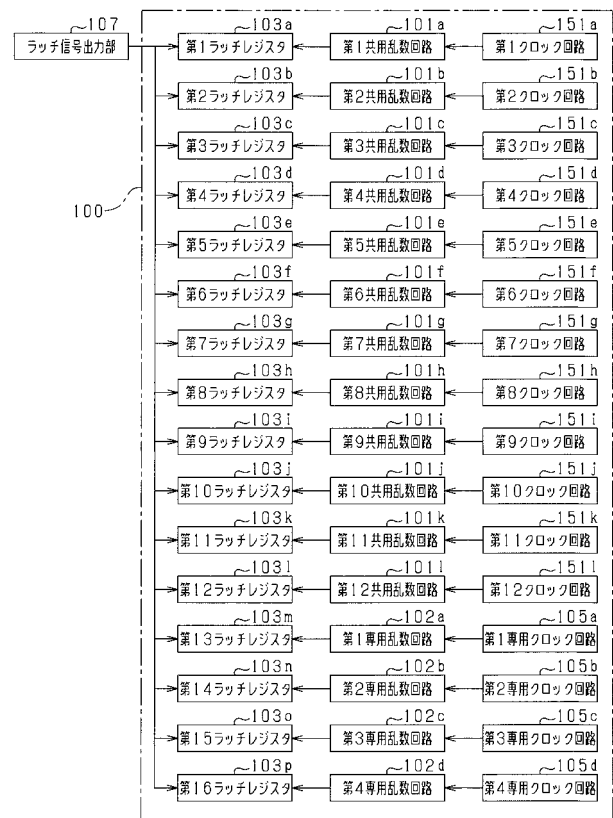
【図 92】



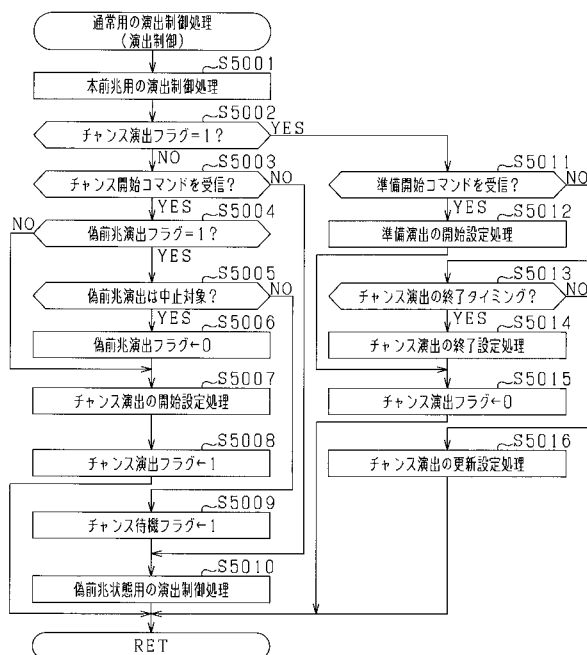
【図 93】



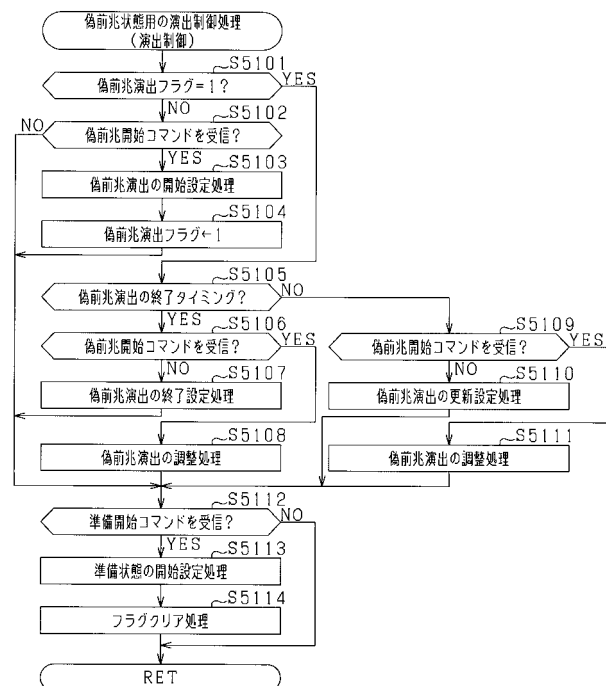
【図 94】



【図 95】



【図 96】



【図 97】

