

(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2016-36456
(P2016-36456A)

(43) 公開日 平成28年3月22日(2016.3.22)

(51) Int.Cl. F I テーマコード(参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 147 頁)

(21) 出願番号 特願2014-160728 (P2014-160728)
 (22) 出願日 平成26年8月6日(2014.8.6)

(71) 出願人 000161806
 京楽産業. 株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 110000383
 特許業務法人 エビス国際特許事務所
 (72) 発明者 芳根 大輔
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業. 株式会社内
 Fターム(参考) 2C082 AA02 AC34 BA02 BA32 CA02
 CB04 CB23 CB33 CB41 CC01
 CD12 CD18 CD31 CD51 DA02
 DA14 DA52 DA54 DA63

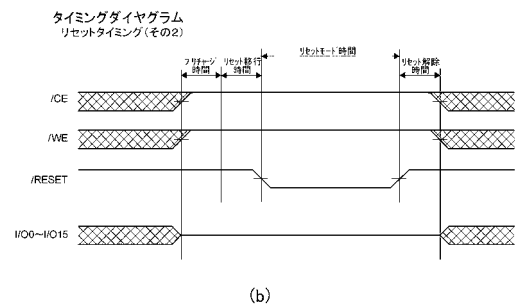
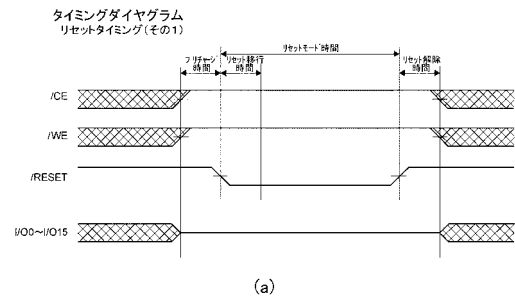
(54) 【発明の名称】 記憶装置

(57) 【要約】

【課題】 記憶装置における初期化処理が確実に行われたことを明確にした記憶装置を提供する。

【解決手段】 遊技媒体を用いた遊技に関連する遊技関連情報を記憶可能な記憶領域と、遊技関連情報の入出力を行う入出力信号を受け付ける入出力端子と、記憶領域を初期化するための初期化信号を受け付ける初期化端子とを有し、記憶領域が確保された状態で、入出力端子を介して遊技関連情報が記憶領域に入出力されているか否かの入出力状態を管理し、初期化端子を介して初期化信号を受け付け、記憶領域に遊技関連情報が入出力されている状態にあるときに、入出力されている遊技関連情報の入出力を禁止する。この処理によって、記憶領域が確保された状態を解放するまでに要する解放時間を計時すると、2つの安定状態のいずれか一方に分極して遊技関連情報を記憶している記憶領域を初期状態に初期化する。

【選択図】 図 8 6



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体を用いた遊技に関連する遊技関連情報を記憶可能な記憶領域と、
前記遊技関連情報の入出力を行う入出力信号を受け付ける入出力端子と、
前記記憶領域を初期化するための初期化信号を受け付ける初期化端子と
を有し、

前記記憶領域が前記遊技関連情報の入力に際して確保された状態で、前記入出力端子を介して前記遊技関連情報が前記記憶領域に入出力されているか否かの入出力状態を管理する入出力状態管理手段と、

前記初期化端子を介して前記初期化信号を受け付け、前記入出力状態管理手段で前記記憶領域に前記遊技関連情報が入出力されている状態にあるときに、前記入出力されている前記遊技関連情報の入出力を禁止する入出力禁止処理を行う入出力禁止手段と、

前記入出力禁止手段による入出力禁止処理によって、前記遊技関連情報を記憶する前記記憶領域が確保された状態を解放するまでに要する解放時間を計時する解放時間計時手段と、

前記解放時間計時手段によって前記解放時間が計時されると、2つの安定状態のいずれか一方に分極して前記遊技関連情報を記憶している前記記憶領域を初期状態に初期化する初期化手段と

を具備する記憶装置。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、記憶装置に関する。

【背景技術】

【0002】

メダルを用いた遊技を提供する遊技機（スロットマシン）には、決定した当選役に基づく遊技を行う主制御基板（以下、「メイン制御基板」とも称する）のほか、そのメイン制御基板からの信号に基づいて演出を制御する副制御基板（「サブ制御基板」とも称する）を備えている。

30

【0003】

このサブ制御基板は、メイン制御基板からの信号に基づく演出を制御するほか、さまざまな演出状態を管理することでその演出状態に基づいてメダルの払い出しを制御することも可能である。

【0004】

このようなサブ制御基板では、S R A M（Static Random Access Memory）等の揮発性メモリを用いてさまざまなデータを記憶し、この揮発性メモリに記憶されたデータをサブCPUが読み出して用いることによって演出を制御する処理が行われる。

【0005】

40

このサブ制御基板では、外部電源から供給される外部電力を用いて各種の制御処理が行われているが、この外部電源からの外部電力の供給が電磁妨害（EMI：Electro Magnetic Interference）によって一時的に（瞬時に）停止（停電）したような場合に対応するために、S R A Mに記憶するデータの信頼度を高める補助電力供給装置を有していることがある。

【0006】

この補助電力供給装置は、外部電力に代替できる電力（予備電力）を供給できる装置であって、蓄電装置（バッテリーのほか、コンデンサなど）によって構成される。

【0007】

このようにしてサブ制御基板が、補助電力供給装置を備えており、揮発性メモリでデー

50

タを記憶しているような場合において、遊技機に対して、不正な動作（ゴトを含む）がされて本来の正常な遊技動作に基づくものでなくメダルが排出（払い出し）されると、遊技機では、その不正動作によるメダルの排出（払い出し）を最小限に抑制する処理等が行われる技術が公開されている。

【 0 0 0 8 】

このような技術によって不正動作によるメダルの払い出しを最小限に抑制したような場合であっても、不正動作後には、初期化して元の状態に戻す処理を行う必要がある。これは、その不正な動作による遊技の影響を防止するための処理であって、例えば、初期の状態に戻すリセット処理（初期化処理）がある。

【 0 0 0 9 】

このリセット処理の中でも、特に、記憶装置に記憶するデータについては確実にリセット処理が行われる必要がある。

【 0 0 1 0 】

このリセット処理の契機として、所定の当選役の確率を変更することで最終的な出玉率を変えることができる設定情報（設定値「1」～「6」のいずれか）を変更した契機とすることができる。この設定情報の変更によるリセット処理は、遊技者による設定情報の変更操作に基づいて行われるソフトウェア処理であって、リセット処理の信頼度が低く、ユーザによる操作が必要となる。

【 0 0 1 1 】

このときの「リセット処理の信頼度が低い」とは、ソフトウェアによるリセット処理であることから実際にどのような処理によってリセットが行われているかが外部から判断し難く、たとえリセット処理が行われているとしても記憶装置の全記憶領域がリセット処理されたものであるかについても不明であることを示したものである。

【 0 0 1 2 】

また、後述する特許文献1では、段落[0108]乃至段落[0128]、段落[0217]に、システムリセット信号をリセット制御回路の所定端子から入力されることにより、基本回路内でシステムリセットを行うことが記載されている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 1 3 】

【 特許文献1 】 特開 2 0 1 3 - 0 2 7 6 9 3 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 1 4 】

このときのシステムリセットについては、特許文献1の段落[0119]で、内部の回路でどのような信号の送受信が行われているかは不明であると示している。

【 0 0 1 5 】

また、メイン制御基板のRAMのクリアについても記載されているが、特許文献1における記載では、単に、RAMクリアを行ってRAMの全ての記憶領域の初期化を行うという記載にすぎない。すなわち、どのような処理が行われているか等が不明であって、確実にRAMの全記憶領域が完全にリセット処理されたことを確認できるものではない。

【 0 0 1 6 】

また、記憶装置の種類としてフラッシュメモリがある。このフラッシュメモリは、電源供給が停止（停電）してもデータを記憶しておくことができる不揮発性メモリである。

【 0 0 1 7 】

このフラッシュメモリでは、メモリ内全てを初期化することによって、データを初期状態へと更新することができる。

【 0 0 1 8 】

このときの初期化処理は、ソフト制御によって、CPU等の外部から書き換える対象となるブロックのアドレスを指定し、その指定されたアドレスのブロックに記憶されている

10

20

30

40

50

データを初期化するものである。

【 0 0 1 9 】

このように、フラッシュメモリでは、ソフト制御によって、RAM内部に記憶するデータを消去したり、書き換えしたりすることが可能であるが、この初期化処理を行うためには、外部から初期化に関する情報を入力することが必要となるものである。

【 0 0 2 0 】

このことから、その入力される情報によっては、意図しない不正な処理が行われてしまう可能性がある。例えば、初期化したと見せかけるほか、実際に初期化した後に、不正なデータを記憶する処理が行われてしまうことがある。

【 0 0 2 1 】

すなわち、完全に初期化処理が行われたことを保証することができない。

【 0 0 2 2 】

そこで、本発明は、記憶装置における初期化処理が確実に行われたことを明確にした記憶装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 2 3 】

上記目的を達成するため、請求項1の発明は、遊技媒体を用いた遊技に関連する遊技関連情報を記憶可能な記憶領域と、前記遊技関連情報の入出力を行う入出力信号を受け付ける入出力端子と、前記記憶領域を初期化するための初期化信号を受け付ける初期化端子とを有し、前記記憶領域が前記遊技関連情報の入力に際して確保された状態で、前記入出力端子を介して前記遊技関連情報が前記記憶領域に入出力されているか否かの入出力状態を管理する入出力状態管理手段と、前記初期化端子を介して前記初期化信号を受け付け、前記入出力状態管理手段で前記記憶領域に前記遊技関連情報が入出力されている状態にあるときに、前記入出力されている前記遊技関連情報の入出力を禁止する入出力禁止処理を行う入出力禁止手段と、前記入出力禁止手段による入出力禁止処理によって、前記遊技関連情報を記憶する前記記憶領域が確保された状態を解放するまでに要する解放時間を計時する解放時間計時手段と、前記解放時間計時手段によって前記解放時間が計時されると、2つの安定状態のいずれか一方に分極して前記遊技関連情報を記憶している前記記憶領域を初期状態に初期化する初期化手段とを具備する。

【発明の効果】

【 0 0 2 4 】

本発明によれば、記憶装置における初期化処理が確実に行われたことが明確になるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 5 】

【図1】本発明の実施の形態における遊技機の正面図の一例を示す図。

【図2】キャビネットの内部構造の一例を示す図。

【図3】前面扉の裏面の一例を示す図である。

【図4】遊技機全体のブロック図の一例を示す図。

【図5】演出装置の可動態様の一例を示す図。

【図6】配列データテーブルの一例を示す図。

【図7】図柄組み合わせ群が「00」の場合の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図。

【図8】図柄組み合わせ群が「01」の場合の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図。

【図9】図柄組み合わせ群が「02」の場合の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図。

【図10】図柄組み合わせ群が「03」の場合の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図。

。

【図11】図柄組み合わせ群が「04」の場合の図柄組み合わせテーブルの一例を示す図。

。

【図12】当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係の一例を示す図。

【図13】非RT遊技状態用第1当選役決定テーブルの一例を示す図。

10

20

30

40

50

- 【図14】第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブルの一例を示す図。
- 【図15】第2RT遊技状態用第1当選役決定テーブルの一例を示す図。
- 【図16】第3RT遊技状態用第1当選役決定テーブルの一例を示す図。
- 【図17】第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブルの一例を示す図。
- 【図18】第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブルの一例を示す図。
- 【図19】第6RT遊技状態用第1当選役決定テーブルの一例を示す図。
- 【図20】第2当選役決定テーブルの一例を示す図。
- 【図21】遊技状態移行図の一例を示す図。
- 【図22】サブ制御基板により管理される状態の一覧の一例を示す図。
- 【図23】サブ制御基板により管理される状態の遷移図の一例を示す図。 10
- 【図24】演出決定テーブルの一例を示す図。
- 【図25】Bonus準備状態移行抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図26】Bonus状態振分抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図27】前兆ゲーム数決定テーブルの一例を示す図。
- 【図28】チャンス状態移行抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図29】フェイクゲーム数決定テーブルの一例を示す図。
- 【図30】昇格抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図31】ART準備状態移行抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図32】ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図33】引戻抽選テーブルの一例を示す図。 20
- 【図34】上乘せ状態移行抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図35】メイン制御基板におけるプログラム開始処理の一例を示す図。
- 【図36】メイン制御基板におけるメインループ処理の一例を示す図。
- 【図37】メイン制御基板におけるスタートレバチェック処理の一例を示す図。
- 【図38】メイン制御基板における内部抽選処理の一例を示す図。
- 【図39】メイン制御基板における図柄コード設定処理の一例を示す図。
- 【図40】メイン制御基板におけるリール回転開始準備処理の一例を示す図。
- 【図41】メイン制御基板におけるリール停止前処理の一例を示す図。
- 【図42】メイン制御基板におけるリール回転中処理の一例を示す図。
- 【図43】メイン制御基板における表示判定処理の一例を示す図。 30
- 【図44】メイン制御基板における遊技状態移行処理の一例を示す図。
- 【図45】メイン制御基板におけるRT遊技状態移行処理の一例を示す図。
- 【図46】メイン制御基板における割込処理の一例を示す図。
- 【図47】サブ制御基板におけるメイン処理の一例を示す図。
- 【図48】サブ制御基板における主基板通信処理の一例を示す図。
- 【図49】サブ制御基板におけるコマンド解析処理の一例を示す図。
- 【図50】サブ制御基板におけるコマンド別処理の一例を示す図。
- 【図51】サブ制御基板における条件装置コマンド受信時処理の一例を示す図。
- 【図52】サブ制御基板における通常状態用処理の一例を示す図。
- 【図53】サブ制御基板におけるチャンス前兆状態用処理の一例を示す図。 40
- 【図54】サブ制御基板におけるBonus前兆状態用処理の一例を示す図。
- 【図55】サブ制御基板におけるチャンス状態用処理の一例を示す図。
- 【図56】サブ制御基板におけるBonus準備状態用処理の一例を示す図。
- 【図57】サブ制御基板における第1Bonus状態用処理の一例を示す図。
- 【図58】サブ制御基板における第2Bonus状態用処理の一例を示す図。
- 【図59】サブ制御基板における第3Bonus状態用処理の一例を示す図。
- 【図60】サブ制御基板における第1転落待機状態用処理の一例を示す図。
- 【図61】サブ制御基板におけるART準備状態用処理の一例を示す図。
- 【図62】サブ制御基板におけるART状態用処理の一例を示す図。
- 【図63】サブ制御基板における第1上乘せ前兆状態用処理の一例を示す図。 50

- 【図 6 4】サブ制御基板における第 1 上乗せ準備状態用処理の一例を示す図。
- 【図 6 5】サブ制御基板における第 1 上乗せ状態用処理の一例を示す図。
- 【図 6 6】サブ制御基板における第 2 転落待機状態用処理の一例を示す図。
- 【図 6 7】サブ制御基板における第 2 上乗せ前兆状態用処理の一例を示す図。
- 【図 6 8】サブ制御基板における第 2 上乗せ準備状態用処理の一例を示す図。
- 【図 6 9】サブ制御基板における第 2 上乗せ状態用処理の一例を示す図。
- 【図 7 0】サブ制御基板における第 3 転落待機状態用処理の一例を示す図。
- 【図 7 1】サブ制御基板における第 4 転落待機状態用処理の一例を示す図。
- 【図 7 2】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時処理の一例を示す図。
- 【図 7 3】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時 B o n u s 準備状態用処理の一例を示す図。 10
- 【図 7 4】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時第 1 転落待機状態用処理の一例を示す図。
- 【図 7 5】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時 A R T 準備状態用処理の一例を示す図。
- 【図 7 6】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時第 1 上乗せ準備状態用処理の一例を示す図。
- 【図 7 7】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時第 2 上乗せ準備状態用処理の一例を示す図。
- 【図 7 8】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時第 2 転落待機状態用処理の一例を示す図。 20
- 【図 7 9】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時第 3 転落待機状態用処理の一例を示す図。
- 【図 8 0】サブ制御基板における表示判定コマンド受信時第 4 転落待機状態用処理の一例を示す図。
- 【図 8 1】本発明の実施の形態における遊技機の演出制御基板に設置されたメモリチップを示す図。
- 【図 8 2】図 8 1 に示すメモリチップにおける詳細な構成を示すブロックダイアグラム。
- 【図 8 3】本発明の実施の形態におけるメモリチップ（記憶媒体）における状態遷移の様子を示す状態遷移図。 30
- 【図 8 4】本発明の実施の形態における遊技機が搭載するメモリチップに記憶するデータのリードタイミングを示すダイアグラム。
- 【図 8 5】本発明の実施の形態における遊技機が搭載するメモリチップに記憶するデータのライトタイミングを示すダイアグラム。
- 【図 8 6】本発明の実施の形態における遊技機に搭載されたメモリチップによって行われるリセット処理におけるタイミングダイアグラム。
- 【図 8 7】本発明の実施の形態における遊技機に搭載されたメモリチップによって行われるリセット処理におけるタイミングダイアグラム。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 2 6】 40
- 以下、本発明の実施の形態における遊技機を、図面を参照しながら具体的に説明する。
- 【0 0 2 7】
- （遊技機の構成）
- まず、図 1 ~ 図 3 を用いて、本発明の実施の形態における遊技機 1 の構成について具体的に説明する。図 1 は、遊技機の正面図の一例を示す図であり、図 2 は、キャビネット 2 の内部構造の一例を示す図である。また、図 3 は、前面扉 3 の裏面の一例を示す図である。
- 【0 0 2 8】
- （遊技機 1）
- 本発明の実施の形態における遊技機 1 は、後述のキャビネット 2 と、前面扉 3 等から構 50

成されている。

【 0 0 2 9 】

(キャビネット 2)

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

【 0 0 3 0 】

(前面扉 3)

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

【 0 0 3 1 】

(蝶番機構 4)

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

【 0 0 3 2 】

(鍵穴 5)

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

【 0 0 3 3 】

(メダル投入口 6)

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

【 0 0 3 4 】

(B E T ボタン 7)

B E T ボタン 7 は、後述のスタートランプ 2 4 の下方に設けられ、貯留 (クレジット) されたメダルのうち、「 1 」枚のメダルを遊技に使用する。

【 0 0 3 5 】

(M A X B E T ボタン 8)

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

【 0 0 3 6 】

(精算ボタン 9)

精算ボタン 9 は、B E T ボタン 7 の奥側に設けられ、遊技者が獲得したメダルのうち、貯留 (クレジット) されているメダルの精算を行う。なお、本実施形態において、貯留 (クレジット) 可能なメダルの最大枚数は「 5 0 」枚である。

【 0 0 3 7 】

(スタートレバー 1 0)

スタートレバー 1 0 は、B E T ボタン 7 の下方に設けられている。また、スタートレバー 1 0 は、遊技者が後述の左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 の回転を開始する契機となる開始操作を行う。ここで、遊技者による開始操作が検出されたことに基づいて、後述のメイン制御基板 3 0 0 は、ハード乱数を取得する処理や、後述の左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 の回転を開始する処理等を行う。

【 0 0 3 8 】

(左停止ボタン 1 1)

左停止ボタン 1 1 は、スタートレバー 1 0 の正面視右側に設けられ、遊技者が後述の左

10

20

30

40

50

リール 18 の回転を停止する契機となる停止操作を行う。

【0039】

(中停止ボタン 12)

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

【0040】

(右停止ボタン 13)

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

【0041】

(返却ボタン 14)

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

【0042】

(セレクター 15)

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

【0043】

(エラー解除センサ 16s)

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

【0044】

(ドア開閉センサ 17s)

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

【0045】

(左リール 18)

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

【0046】

(中リール 19)

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

【0047】

(右リール 20)

右リール 20 は、キャビネット 2 の内部に設けられており、円筒状の構造を有している。また、右リール 20 の円筒状の構造の周面には、透光性のシートが装着されており、当

10

20

30

40

50

該シートには、複数種類の図柄が一行に描かれている。そして、右リール 20 は、後述の右ステッピングモータ 153 により回転駆動され、複数種類の図柄が変動表示される。

【0048】

(演出ボタン 21)

演出ボタン 21 は、MAX BET ボタン 8 の正面視右側に設けられており、遊技者が所定のタイミングで操作する。また、演出ボタン 21 が謳歌された場合に、後述の演出制御基板 600 を介して、後述の液晶表示装置 46 等の制御を行う。

【0049】

(十字キー 22)

十字キー 22 は、演出ボタン 21 の正面視右側に設けられており、上方向ボタン、下方向ボタン、左方向ボタン、及び右方向ボタンにより構成され、遊技者が所定のタイミングで操作する。

10

【0050】

(表示窓 23)

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

【0051】

20

(スタートランプ 24)

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

【0052】

(有効ライン)

30

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

【0053】

ここで、本実施形態において、表示窓 23 に表示された図柄のうち、(a) 左リール 18 の上段に表示された図柄と、中リール 19 の上段に表示された図柄と、右リール 20 の上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「上段ライン」といい、(b) 左リール 18 の中段に表示された図柄と、中リール 19 の中段に表示された図柄と、右リール 20 の中段に表示された図柄を直線で結んだラインを「中段ライン」といい、(c) 左リール 18 の下段に表示された図柄と、中リール 19 の下段に表示された図柄と、右リール 20 の下段に表示された図柄を直線で結んだラインを「下段ライン」といい、(d) 左リール 18 の下段に表示された図柄と、中リール 19 の中段に表示された図柄と、右リール 20 の上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「右上がりライン」という。なお、有効ラインは、右下がりラインではなく、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインを適用してもよいし、右下がりラインに加えて、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりラインを適用してもよい。

40

【0054】

(第 1 BET ランプ 25)

第 1 BET ランプ 25 は、スタートランプ 24 の正面視右側に設けられており、BET

50

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

【0055】

（第2 BETランプ26）

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

10

【0056】

（第3 BETランプ27）

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

【0057】

20

（貯留枚数表示器28）

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

【0058】

（払出枚数表示器29）

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

30

【0059】

（投入可能表示ランプ30）

投入可能表示ランプ30は、払出枚数表示器29の正面視右側に設けられている。ここで、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6により、メダルの投入を受け付ける場合には、投入可能表示ランプ30を点灯させる処理を行う。一方、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6により、メダルの投入を受け付けない場合には、投入可能表示ランプ30を消灯させる処理を行う。これにより、遊技者に対して、メダル投入口6により、メダルの投入を受け付けるか否かの報知を行う。

【0060】

（再遊技表示ランプ31）

40

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

【0061】

（受皿ユニット38）

50

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

【0062】

(メダル払出口 39)

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

10

【0063】

(設定表示部 44)

設定表示部 44 は、後述のメイン制御基板 300 に設けられており、遊技機 1 の設定値を表示する。ここで、後述のメイン制御基板 300 は、設定変更キー（図示せず）を後述の設定変更用鍵穴 48 に挿入した状態で時計回り方向に所定角度回動されている場合（時計回り方向に所定角度回動され続けている場合）に、現在設定されている設定値を設定表示部 44 に表示する処理を行う。この表示処理は、あくまで電源基板 200 からの電力の供給が行われている状態で、設定変更用鍵穴 48 に挿入された設定変更キーを時計回り方向に所定角度回動したときに行われる処理である。

20

【0064】

これとは逆に、電源基板 200 からの電力供給が行われていない状態で、管理者等（以下、「管理者」と称する）が設定変更キーを設定変更用鍵穴 48 に挿入して初期位置から時計回り方向に所定角度回動し、その後、電源基板 200 からの電力供給が行われると、メイン制御基板 300 では、設定値を変更可能な状態に設定されることを示している。

【0065】

そして、メイン制御基板 300 では、設定値を変更可能な状態で電源基板 200 から電力供給が行われると、後述する確定処理を行うことが可能な状態となるほか、メイン RAM 303 等のリセット処理（以下、「初期化処理」とも称する）を行う（メイン RAM 303 の初期化処理タイミング 1）。このとき、メイン制御基板 300 では、サブ制御基板 400 へと「設定変更開始コマンド」を送出する。

30

【0066】

このメイン制御基板 300 が行うメイン RAM 303 の初期化処理では、設定値を記憶する記憶領域のほか、予め指定された情報（例えば、リールの回転終了位置（現時点における停止位置）に関する情報等）が記憶された記憶領域については初期化処理を行わない。つまり、メイン RAM 303 のすべての記憶領域を初期化処理するのではなく、一部の記憶領域のみを初期化処理することとなる。

【0067】

サブ制御基板 400 は、メイン制御基板 300 から設定変更開始コマンドを受信すると、サブ RAM 403 等の記憶装置における記憶領域の初期化処理を行う（設定変更開始コマンドに基づくサブ RAM 403 の初期化処理タイミング（第 1 初期化処理タイミング））。なお、このほか、サブ制御基板 400 は、メイン制御基板 300 から設定変更開始コマンドを受信すると、演出制御基板 600 に対して設定変更に関する画面を液晶表示装置に表示させる処理を指示する。この「設定変更に関する画面」とは、設定変更中である旨を表示させるほか、他の操作を排他する旨を示す画面である。この演出制御基板 600 では、サブ制御基板 400 からの指示を受け付けることによって液晶表示装置 46 に設定変更に関する画面を表示させる。

40

【0068】

(設定変更ボタン 45)

設定変更ボタン 45 は、後述の設定スイッチ基板 250 に設けられており、設定値を変

50

更する。ここで、後述のメイン制御基板 300 は、設定表示部 44 に現在設定されている設定値が表示されている状態において、設定変更ボタン 45 の操作が検出された場合に、設定表示部 44 に表示されている設定値を、設定可能な範囲（上記に示す例では、「1」～「6」までの全 6 種類）で順番に切り替えて表示する処理を行う。詳細については後述する。

【0069】

そして、後述のメイン制御基板 300 は、現在設定されている設定値が設定表示部 44 に表示されている状態において、スタートレバー 10 の操作が検出された場合に、設定値を確定する処理を行う。この確定処理では、メイン RAM 303 内の一時作業領域に変更後の設定値を記憶する処理を行う。すなわち、この確定処理によってメイン RAM 303 の設定値を書き換える処理が行われるわけではない。

10

【0070】

なお、後述のメイン制御基板 300 は、遊技機 1 でエラーが発生した場合に、設定変更ボタン 45 の操作が検出されたことに基づいて、エラーを解除する処理を行う。

【0071】

以上のことから、本実施形態において、設定変更ボタン 45 は、(a) 設定値を切り替える機能と、(b) エラーを解除する機能とを有する。

【0072】

このようにして、設定変更用鍵穴 48 に設定変更キーを挿入した状態で初期位置から時計回り方向に所定角度回動されている状態で、設定変更ボタン 45 が管理者によって操作されることによって設定値を変更して上記の確定処理が行われたのち、管理者は、回動していた設定変更キーを元の角度に戻す操作を行うことが可能である。

20

【0073】

管理者によって設定変更キーを元の角度に戻す操作が行われて初期位置に戻されると、メイン制御基板 300 は、上記に示すような確定処理によって確定してメイン RAM 303 の一時作業領域に記憶されている変更後の設定値で、メイン RAM 303 で記憶している設定値を書き換える処理（設定値変更処理）を行う。すなわち、設定値の変更が行われることを示している。

【0074】

この設定変更キーを元の角度に戻す操作が管理者により行われると、メイン制御基板 300 は、メイン RAM 303 の初期化処理（クリア）を行う（メイン RAM 303 の初期化処理タイミング 2）。これとともに、メイン制御基板 300 は、サブ制御基板 400 に対して設定変更状態を解除することを示すコマンド（以下、「設定変更終了コマンド」と称する）を送出する。なお、メイン制御基板 300 が行うメイン RAM 303 の初期化処理では、設定値を記憶する記憶領域のほか、予め指定された情報（例えば、リールの回転終了位置（現時点における停止位置）に関する情報等）が記憶された領域については初期化処理を行わない。つまり、メイン RAM 303 の一部の記憶領域のみを初期化処理することとなる。

30

【0075】

なお、メイン RAM 303 の初期化処理は、初期化処理タイミング 1 および初期化処理タイミング 2 のいずれのタイミングにおいても同一の処理である。もちろん、記憶している全てのデータを分極する所定の安定状態を初期化処理タイミング 1 に行う初期化処理と、初期化処理タイミング 2 に行う初期化処理とで異なるものとしてもよい。例えば、初期化処理タイミング 1 に行う初期化処理によって、記憶している全てのデータを「1」に設定する処理とし、初期化処理タイミング 2 に行う初期化処理によって、記憶している全てのデータを「0（ゼロ）」に設定する処理を行うとしてもよい。

40

【0076】

このようにして、メイン制御基板 300 においてメイン RAM 303 の初期化処理が行われて、設定終了コマンドが送出手されると、サブ制御基板 400 は、サブ RAM 403 の初期化処理を行う（設定変更終了コマンドに基づくサブ RAM の初期化処理タイミング（

50

第 2 初期化処理タイミング))。

【 0 0 7 7 】

なお、サブ R A M 4 0 3 の初期化処理は、サブ R A M 4 0 3 の第 1 初期化処理タイミングおよび第 2 初期化処理タイミングのいずれのタイミングにおいても同一の処理である。もちろん、記憶している全てのデータを分極する所定の安定状態を第 1 初期化処理タイミングに行う初期化処理と、第 2 初期化処理タイミングに行う初期化処理とで異なるものとしてもよい。例えば、第 1 初期化処理タイミングに行う初期化処理によって、記憶している全てのデータを「 1 」に設定する処理とし、第 2 初期化処理タイミングに行う初期化処理によって、記憶している全てのデータを「 0 (ゼロ)」に設定する処理を行うとしてもよい。

10

【 0 0 7 8 】

以上に示すように、メイン制御基板 3 0 0 において設定値が変更される操作が行われることによって、サブ制御基板 4 0 0 は、サブ R A M 4 0 3 を初期化する処理が行われる。このときのサブ R A M 4 0 3 の初期化処理の詳細については後述する。

【 0 0 7 9 】

上記に示す例では、設定変更開始コマンドに基づくサブ R A M の初期化処理タイミング(第 1 初期化処理タイミング)と、設定変更終了コマンドに基づくサブ R A M の初期化処理タイミング(第 2 初期化処理タイミング)とに、サブ制御基板 4 0 0 が、サブ R A M 4 0 3 の初期化処理を行っているが、これに限定されることなく、少なくとも一方のタイミングにおいて初期化処理が行われればよい。

20

【 0 0 8 0 】

なお、本実施形態において、設定値は、設定「 1 」から設定「 6 」の「 6 」段階の設定値が設けられている。このため、設定表示部 4 4 に設定「 1 」である旨の情報が表示されている状態において、設定変更ボタン 4 5 の操作が検出されると、設定表示部 4 4 に設定「 2 」である旨の情報が表示され、以降、設定変更ボタン 4 5 を操作する毎に、設定表示部 4 4 に表示される設定値が「 1 」ずつ加算して表示される。ただし、設定表示部 4 4 に設定「 6 」である旨の情報が表示されている状態において、設定変更ボタン 4 5 が操作されると、設定表示部 4 4 には設定「 1 」である旨の情報が表示されることとなる。

【 0 0 8 1 】

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

30

【 0 0 8 2 】

(液晶表示装置 4 6)

液晶表示装置 4 6 は、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 の上方に設けられ、動画像・静止画像等を表示する。ここで、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、後述のサブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が A R T 状態である場合において、後述の内部抽選処理により「押し順ベル A 1 ~ A 4」、または「押し順ベル B 1 ~ B 4」の何れかが決定された場合等に、演出制御基板 6 0 0 を介して、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序を液晶表示装置 4 6 に表示する処理を行う。

40

【 0 0 8 3 】

(外部集中端子板 4 7)

外部集中端子板 4 7 は、後述の設定スイッチ基板 2 5 0 の正面視右側下方に設けられ、ホールコンピュータ(図示せず)等の遊技機 1 の外部に対して、(a)遊技に使用したメダルの枚数を特定可能なメダル投入信号、(b)遊技者に対して払い出したメダルの枚数を特定可能なメダル払出信号、(c)後述のサブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が A R T 状態に移行した旨を特定可能な A R T 状態信号、(d)後述のサブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が B o n u s 状態に移行したことを特定可能な B o n u s 状態信号、(e)後述のサブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が R U S H 状態に移行したことを特定可能な R U S H 状態信号、(f)不正行為が行われたことが特定可能なセキュリテ

50

ィ信号を送信する。

【0084】

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

【0085】

(設定変更用鍵穴48)

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

10

【0086】

(演出装置50)

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

【0087】

20

(ランプ60)

ランプ60は、トップLED、コーナーLED、サイドLED、受皿サイドLED、受皿LED等のLED群によって構成されており、液晶表示装置46の上方に設けられている。また、このランプ60は、遊技者の視覚に訴える形状及び色彩、模様、絵柄等を施してデザイン設計されている。ここで、サブ制御基板400は、演出制御基板600を介してランプ60を点灯、点滅する処理を行う。これにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行うことができる。

【0088】

(ステータス基板100)

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

30

【0089】

(リール制御基板150)

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

40

【0090】

(左ステップモータ151)

左ステップモータ151は、左リール18の内部に設けられており、左リール18の制御を行う。また、左ステップモータ151は、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。これにより、左リール18は、左ステップモータ151に対してパルス信号が出力されるごとに、一定の角度で回転する。なお、メイン

50

制御基板 300 は、リールインデックスを検出してから左ステッピングモータ 151 に対してパルス信号を出力した回数をカウントすることによって、左リール 18 の回転角度を管理する。

【0091】

(中ステッピングモータ 152)

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

10

【0092】

(右ステッピングモータ 153)

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

20

【0093】

(左リールセンサ 154s)

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

【0094】

(中リールセンサ 155s)

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

30

【0095】

(右リールセンサ 156s)

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

【0096】

(電源基板 200)

電源基板 200 は、後述のホッパー 202 の正面視左側に設けられており、遊技機 1 に電力を供給する制御を行う。また、電源基板 200 には、後述の電源スイッチ 201sw、後述のホッパー 202、及び後述の補助収納庫センサ 203s が接続されている。

40

【0097】

(電源ボタン 201)

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

【0098】

(ホッパー 202)

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

50

動する処理を行い、遊技者に対してメダルを払い出す処理を行う。

【0099】

(補助収納庫203)

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

【0100】

(設定スイッチ基板250)

設定スイッチ基板250は、後述のメイン制御基板300の正面視右側に設けられている。また、設定スイッチ基板250には、後述の設定変更スイッチ45sw、及び後述の設定変更キースイッチ49swが通信ケーブルによって接続されている。

10

【0101】

(メイン制御基板300)

メイン制御基板300は、キャビネット2の内部であって、設定スイッチ基板250の正面視左側に設けられており、遊技機1の制御を行う。また、メイン制御基板300は、後述のメインCPU301、後述のメインROM302、後述のメインRAM303、メイン乱数発生器304を備えている。更に、メイン制御基板300には、設定表示部44、外部集中端子板47、ステータス基板100、リール制御基板150、電源基板200、設定スイッチ基板250、後述のサブ制御基板400が通信ケーブルによって接続されている。

20

【0102】

このメイン制御基板300は、導線が所定の配線パターンで配線された絶縁材料板(非伝導材料(素材))に、メインCPU301、メインROM302、メインRAM303およびメイン乱数発生器304の各集積回路(IC)を所定の位置に実装したプリント配線基板によって構成される。

【0103】

(サブ制御基板400)

サブ制御基板400は、メイン制御基板300の正面視左側に設けられており、主として演出の制御を行う。また、サブ制御基板400は、後述のサブCPU401、後述のサブROM402、後述のサブRAM403、後述のサブ乱数発生器404を備えている。更に、サブ制御基板400には、メイン制御基板300、後述の演出制御基板600、後述の中継基板700が通信ケーブルによって接続されている。

30

【0104】

このサブ制御基板400は、上記のメイン制御基板300と同様に、導線が所定の配線パターンで配線された絶縁材料板(非伝導材料(素材))に、サブCPU401、サブROM402、サブRAM403およびサブ乱数発生器404の各集積回路(IC)を所定の位置に実装したプリント配線基板によって構成される。

【0105】

(演出制御基板600)

演出制御基板600は、主として演出を実行する。また、演出制御基板600は、後述の液晶制御CPU601、後述の液晶制御ROM602、後述の液晶制御RAM603、後述のCGROM604、後述の音源IC605、後述の音源ROM606、後述のVDP607を備えている。更に、演出制御基板600には、液晶表示装置46、スピーカ40、演出装置50およびランプ60が通信ケーブルによって接続されている。

40

【0106】

この演出制御基板600は、上記のメイン制御基板300およびサブ制御基板400と同様に、導線が所定の配線パターンで配線された絶縁材料板(非伝導材料(素材))に、液晶制御CPU601、液晶制御ROM602、液晶制御RAM603、CGROM604、音源IC605、音源ROM606およびVDP607の各集積回路(IC)を所定の位置に実装したプリント配線基板によって構成される。

【0107】

50

(中継基板 700)

中継基板 700 は、サブ制御基板 400 と、演出ボタン 21 および十字キー 22 とを中継する。

【0108】

(遊技機全体のブロック図)

次に、図 4 を用いて、遊技機 1 全体のブロック図について説明する。

【0109】

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

10

【0110】

(BET スイッチ 7sw)

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

【0111】

(MAX BET スイッチ 8sw)

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

20

【0112】

(精算スイッチ 9sw)

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

30

【0113】

(スタートスイッチ 10sw)

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

40

【0114】

(左停止スイッチ 11sw)

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

50

【 0 1 1 5 】

(中停止スイッチ 1 2 s w)

中停止スイッチ 1 2 s w は、中停止ボタン 1 2 の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板 1 0 0 は、中停止スイッチ 1 2 s w により、中停止ボタン 1 2 の操作が検出された場合に、メイン制御基板 3 0 0 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、ステータス基板 1 0 0 から所定の信号を受信したことに基

【 0 1 1 6 】

(右停止スイッチ 1 3 s w)

右停止スイッチ 1 3 s w は、右停止ボタン 1 3 の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板 1 0 0 は、右停止スイッチ 1 3 s w により、右停止ボタン 1 3 の操作が検出された場合に、メイン制御基板 3 0 0 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、ステータス基板 1 0 0 から所定の信号を受信したことに基

10

【 0 1 1 7 】

(セレクターセンサ 1 5 s)

セレクターセンサ 1 5 s は、メダル投入口 6 に適正なメダルが投入されたことを検出するためのセンサである。ここで、ステータス基板 1 0 0 は、セレクターセンサ 1 5 s により、正常なメダルの通過が検出された場合に、メイン制御基板 3 0 0 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、ステータス基板 1 0 0 から所定の信号を受信したことに基

20

【 0 1 1 8 】

(設定変更スイッチ 4 5 s w)

設定変更スイッチ 4 5 s w は、設定変更ボタン 4 5 の操作を検出するためのスイッチである。ここで、設定スイッチ基板 2 5 0 は、設定変更スイッチ 4 5 s w により、設定変更ボタン 4 5 の操作が検出された場合に、メイン制御基板 3 0 0 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、設定スイッチ基板 2 5 0 から所定の信号を受信したことに基

30

【 0 1 1 9 】

(設定変更キースイッチ 4 9 s w)

設定変更キースイッチ 4 9 s w は、設定変更キー (図示せず) が設定変更用鍵穴 4 8 に挿入された状態で、所定角度回動されたことを検出するためのスイッチである。ここで、設定スイッチ基板 2 5 0 は、設定変更キー (図示せず) が設定変更用鍵穴 4 8 に挿入された状態で、所定角度回動されたことが検出された場合に、メイン制御基板 3 0 0 に対して所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、設定スイッチ基板 2 5 0 から所定の信号を受信したことに基

【 0 1 2 0 】

(電源スイッチ 2 0 1 s w)

電源スイッチ 2 0 1 s w は、電源ボタン 2 0 1 の操作を検出するためのスイッチである。ここで、電源基板 2 0 0 は、電源スイッチ 2 0 1 s w により、電源ボタン 2 0 1 の操作が検出された場合に、遊技機 1 に電力を供給する処理を行う。

40

【 0 1 2 1 】

(補助収納庫センサ 2 0 3 s)

補助収納庫センサ 2 0 3 s は、補助収納庫 2 0 3 に貯留されたメダルが満杯であることを検出するためのセンサである。ここで、電源基板 2 0 0 は、補助収納庫センサ 2 0 3 s により、補助収納庫 2 0 3 に貯留されたメダルが満杯であることが検出された場合に、メイン制御基板 3 0 0 に対して、所定の信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は

50

、電源基板 200 から所定の信号を受信したことに基づいて、補助収納庫 203 に貯留されたメダルが満杯である時のエラー処理を行う。

【0122】

(メインCPU301)

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

【0123】

(メインROM302)

メインROM302は、メインCPU301により実行される制御プログラム、データテーブル、サブ制御基板400に対するコマンドを送信するためのデータ等を記憶する。具体的には、メインROM302は、後述の配列データテーブル(図6参照)、後述の図柄組み合わせ群が「00」の図柄組み合わせテーブル(図7参照)、後述の図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブル(図8参照)、後述の図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブル(図9参照)、後述の図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブル(図10参照)、後述の図柄組み合わせ群が「04」の図柄組み合わせテーブル(図11参照)、後述の非RT遊技状態用第1当選役決定テーブル(図13参照)、後述の第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブル(図14参照)、後述の第2RT遊技状態用第1当選役決定テーブル(図15参照)、後述の第3RT遊技状態用第1当選役決定テーブル(図16参照)、後述の第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブル(図17参照)、後述の第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブル(図18参照)、後述の第6RT遊技状態用第1当選役決定テーブル(図19参照)、後述の第2当選役決定テーブル(図20参照)等を記憶している。

【0124】

(メインRAM303)

メインRAM303は、メインCPU301によるプログラムの実行により決定された各種データを記憶する。具体的には、メインRAM303には、例えば、投入枚数カウンタ等の各種カウンタや、設定変更装置作動異常フラグ格納領域等の各種格納領域が設けられている。

【0125】

(メイン乱数発生器304)

メイン乱数発生器304は、当選役を決定する抽選等で用いられる乱数を生成する。ここで、本実施形態において、メイン乱数発生器304は、「0」～「65535」の範囲で乱数値を生成する。

【0126】

(サブCPU401)

サブCPU401(「副制御チップ」という)は、後述のサブROM402に記憶されているプログラムを読み込み、メイン制御基板300から受信したコマンドの情報や、演出ボタン21、十字キー22から入力された信号に基づいて所定の演算を行い、当該演算の結果を演出制御基板600等に通知する。

【0127】

(サブROM402)

サブROM402は、サブCPU401により実行される制御プログラム、データテーブル等を記憶する。具体的には、サブROM402は、後述の演出決定テーブル(図24参照)、後述のBonus準備状態移行抽選テーブル(図25参照)、後述のBonus状態振分抽選テーブル(図26参照)、後述の前兆ゲーム数決定テーブル(図27参照)、後述のチャンス状態移行抽選テーブル(図28参照)、後述のフェイクゲーム数決定テーブル(図29参照)、後述の昇格抽選テーブル(図30参照)、後述のART準備状態移行抽選テーブル(図31参照)、後述のART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(図

10

20

30

40

50

3 2 参照)、後述の引戻抽選テーブル(図 3 3 参照)、後述の上乗せ状態移行抽選テーブル(図 3 4 参照)等を記憶している。

【0128】

(サブRAM403)

サブRAM403は、サブCPU401によるプログラムの実行により決定された遊技に関する遊技関連情報を記憶可能である。この遊技関連情報は、遊技媒体の払い出しに関する情報のほか、遊技において用いられる演出に関する情報をも含む。具体的には、サブRAM403には、例えば、Bonus前兆状態用ゲーム数カウンタ等の各種カウンタや、各種の状態情報を格納する各種格納領域が設けられている。もちろん、この遊技関連情報は、サブRAM403で記憶する情報の一例に過ぎず、サブRAM403には、サブCPU401において用いられるさまざまな情報を記憶している。

10

【0129】

このサブRAM403は、図81および図82に示すような構成からなる不揮発性メモリによって構成されている。このサブRAM403の詳細については後述するが、上記に示す例をとると、Bonus前兆状態用ゲーム数カウンタ等の各種カウンタや、状態格納領域等の各種格納領域が設けられたICチップである。特に、データ(遊技関連情報等)を記憶するICチップであることから「メモリチップ(記憶媒体、記憶装置、副記憶チップ)」とも称する。

【0130】

このサブRAM403のメモリチップは、プリント基板に実装するための端子が複数(図81に示す例では、44本の端子)、設けられており、特に、その端子としてリセット端子が設けられている。

20

【0131】

これらの端子は、外部からの信号入力のほか、メモリチップに記憶する情報の出力に用いられるインターフェイスであって、各端子と入力される信号の内容に応じた処理が行われるポートである。

【0132】

このメモリチップに設けられたリセット端子(「初期化端子」とも称する)は、リセット処理(上記に示す「初期化処理」と同義、以下同様。)を行う信号(初期化信号)を外部から入力される(受け付ける)端子である。

30

【0133】

このリセット端子には、サブ制御基板400がメイン制御基板300から設定変更開始コマンド、設定変更終了コマンドを受信することによって、初期化信号が入力される。

【0134】

このときのリセット端子に初期化信号が入力されるまでの一連の流れを以下に示す。

【0135】

まず、電源基板200からの電力供給が行われていない状態で、管理者等(以下、「管理者」と称する)が設定変更キーを設定変更用鍵穴48に挿入して初期位置から時計回り方向に所定角度回動し、その後、電源基板200から電力供給が行われると、メイン制御基板300では、設定値を変更可能な状態に設定し、サブ制御基板400に対して「設定変更開始コマンド」を送信する。

40

【0136】

次に、サブ制御基板400では、メイン制御基板300から「設定変更開始コマンド」を受信する。これによって、サブ制御基板400を構成するサブCPU401等が、サブRAM403のリセット端子に初期化信号を送信する。

【0137】

続いて、設定変更キーを設定変更用鍵穴48に挿入して初期位置から時計回り方向に所定角度回動している状態から、元の角度に戻す操作が行われて初期位置に戻されると、メイン制御基板300は、メインRAM303の一時作業領域に記憶されている変更後の設定値で、メインRAM303で記憶している設定値を書き換える処理(設定値変更処理)

50

を行うとともに、変更後の設定値を含む「設定変更終了コマンド」をサブ制御基板 400 へと送信する。

【0138】

このサブ制御基板 400 では、メイン制御基板 300 から「設定変更終了コマンド」を受信する。これによって、「設定変更開始コマンド」を受信したときと同様に、サブ制御基板 400 を構成するサブ CPU 401 等が、サブ RAM 403 のリセット端子に初期化信号を送信する。

【0139】

このような流れによって、リセット端子に、リセット信号が入力されることとなる。つまり、リセット信号が入力されるタイミングは、サブ制御基板 400 が、「設定変更開始コマンド」を受信したタイミングと、「設定変更終了コマンド」を受信したタイミングとの 2 つである。

10

【0140】

(サブ乱数発生器 404)

サブ乱数発生器 404 は、演出を決定する抽選等で用いられる乱数を生成する。ここで、本実施形態において、サブ乱数発生器 404 は、「0」～「65535」の範囲で乱数値を生成する。

【0141】

(液晶制御 CPU 601)

液晶制御 CPU 601 は、後述の液晶制御 ROM 602 に記憶されているプログラムを読み込み、サブ制御基板 400 から受信した信号に基づいてディスプレイリストを作成する。また、液晶制御 CPU 601 は、後述の CGROM 604 に記憶されている画像データを液晶表示装置 46 に表示させる制御を行う。

20

【0142】

(液晶制御 ROM 602)

液晶制御 ROM 602 は、液晶制御 CPU 601 により実行される制御プログラム、データテーブル等を記憶する。具体的には、液晶制御 ROM 602 は、液晶制御 CPU 601 の制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、アニメーションを表示する際に参照されるアニメーションの組み合わせやアニメーションの表示順序、画像の表示時間を示すウエイトフレーム、スプライトの識別番号や転送元アドレス等の各種対象データ、スプライトの表示位置や転送先アドレス等の各種パラメータ、描画方法等が記憶されている。

30

【0143】

(液晶制御 RAM 603)

液晶制御 RAM 603 は液晶制御 CPU 601 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、液晶制御 ROM 602 から読み出されたデータを一時的に記憶する。

【0144】

(CGROM 604)

CGROM 604 は所定範囲の画素（例えば、「32」ピクセル×「32」ピクセル）における画素毎に色番号を指定する色番号情報と、画像の透明度を示す値とから構成され画素情報の集合からなる画像データを圧縮して記憶する。

40

【0145】

(音源 IC 605)

音源 IC 605 は後述の音源 ROM 606 に記憶されている音声に関するプログラムやデータを読み込み、スピーカ 40 を駆動する音声信号を生成する。

【0146】

(音源 ROM 606)

音源 ROM 606 は演出を実行する際に出力される音声に関するプログラムやデータ等を記憶する。

【0147】

50

(V D P 6 0 7)

V D P 6 0 7 は、いわゆる画像プロセッサであり、液晶制御 C P U 6 0 1 からの指示に基づいて、第 1 フレームバッファ領域と第 2 フレームバッファ領域のフレームバッファ領域のうち「表示用フレームバッファ領域」から画像データを読み出す制御を行う。そして、読み出した画像データに基づいて、映像信号（例えば、L V D S 信号や R G B 信号）を生成することにより、液晶表示装置 4 6 に画像を表示する制御が行われる。なお、V D P 6 0 7 は、図示しない制御レジスタ、C G バスインターフェイス、C P U インターフェイス、クロック生成回路、伸長回路、描画回路、表示回路、メモリコントローラ等を備えており、これらをバスによって接続している。

【 0 1 4 8 】

(M A X B E T ボタン L E D 7 2 1)

M A X B E T ボタン L E D 7 2 1 は、M A X B E T ボタン 8 の操作を受け付けるタイミングである場合には点灯し、M A X B E T ボタン 8 の操作を受け付けないタイミングである場合には消灯する。これにより、M A X B E T ボタン 8 の操作を受け付けるタイミングであることと、M A X B E T ボタン 8 の操作を受け付けないタイミングであることの報知を行う。

【 0 1 4 9 】

(停止ボタン L E D 7 2 2)

停止ボタン L E D 7 2 2 は、(a) 左停止ボタン 1 1 の内部に設けられている左停止ボタン L E D 7 2 2 L と、(b) 中停止ボタン 1 2 の内部に設けられている中停止ボタン L E D 7 2 2 C と、(c) 右停止ボタン 1 3 の内部に設けられている右停止ボタン L E D 7 2 2 R を備えている。

【 0 1 5 0 】

(左停止ボタン L E D 7 2 2 L)

左停止ボタン L E D 7 2 2 L は、左停止ボタン 1 1 の操作を受け付けるタイミングである場合には点灯し、左停止ボタン 1 1 の操作を受け付けないタイミングである場合には消灯する。

【 0 1 5 1 】

(中停止ボタン L E D 7 2 2 C)

中停止ボタン L E D 7 2 2 C は、中停止ボタン L E D 7 2 2 C は、中停止ボタン 1 2 の操作を受け付けるタイミングである場合には点灯し、中停止ボタン 1 2 の操作を受け付けないタイミングである場合には消灯する。

【 0 1 5 2 】

(右停止ボタン L E D 7 2 2 R)

右停止ボタン L E D 7 2 2 R は、右停止ボタン L E D 7 2 2 R は、右停止ボタン 1 3 の操作を受け付けるタイミングである場合には点灯し、右停止ボタン 1 3 の操作を受け付けないタイミングである場合には消灯する。

【 0 1 5 3 】

(演出ボタン L E D 7 2 3)

演出ボタン L E D 7 2 3 は、演出ボタン 2 1 の操作を受け付けるタイミングであることを報知する。

【 0 1 5 4 】

(腰部パネル L E D 7 2 4)

腰部パネル L E D 7 2 4 は、腰部パネル 3 7 に描かれた遊技機 1 の機種名やモチーフ等を遊技者へ認識させ易くする。

【 0 1 5 5 】

(演出装置 5 0 の可動態様)

次に、図 5 を用いて、演出装置 5 0 の可動態様について説明する。

【 0 1 5 6 】

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

10

20

30

40

50

る。

【 0 1 5 7 】

(ベース部 5 1)

ベース部 5 1 は、演出装置 5 0 のベースとなる部材であって、鞘部 5 3 により被覆されている部分に LED を内蔵している。ここで、サブ制御基板 4 0 0 は、所定の演出を実行する際に、演出制御基板 6 0 0 を介して、ベース部 5 1 に内蔵されているランプである LED を発光させる処理を行う。

【 0 1 5 8 】

(柄部 5 2)

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

10

【 0 1 5 9 】

(鞘部 5 3)

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

【 0 1 6 0 】

(配列データテーブル)

次に、図 6 に基づいて、配列データテーブルの説明を行う。

【 0 1 6 1 】

配列データテーブルは、メイン ROM 3 0 2 に設けられており、左リールセンサ 1 5 4 s、中リールセンサ 1 5 5 s、右リールセンサ 1 5 6 s がリールインデックスを検出したときに、表示窓 2 3 の中段に表示されている図柄の図柄位置を「 0 0 」と規定している。また、図柄位置「 0 0 」を基準として、図柄位置「 0 0 」～「 2 0 」が規定されている。

20

【 0 1 6 2 】

(図柄組み合わせ群が「 0 0 」の図柄組み合わせテーブル)

次に、図 7 に基づいて、図柄組み合わせ群が「 0 0 」の図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【 0 1 6 3 】

図柄組み合わせ群が「 0 0 」の図柄組み合わせテーブルは、メイン ROM 3 0 2 に記憶されており、図柄の組み合わせ名称と、図柄組み合わせ名称に対応するビットと、当該ビットに対応する図柄ビット名称と、図柄の組み合わせと、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を規定している。

30

【 0 1 6 4 】

また、図柄組み合わせ群が「 0 0 」の図柄組み合わせテーブルのビット「 0 0 0 0 0 0 0 1 」には、図柄ビット名称「 REP 0 1 」として「準備リプレイ」が規定されており、ビット「 0 0 0 0 0 0 1 0 」には、図柄ビット名称「 REP 0 2 」として「第 1 Bonus リプレイ」が規定されており、ビット「 0 0 0 0 0 1 0 0 」には、図柄ビット名称「 REP 0 3 」として「第 2 Bonus リプレイ」が規定されており、ビット「 0 0 0 0 1 0 0 0 」には、図柄ビット名称「 REP 0 4 」として「第 3 Bonus リプレイ」が規定されており、ビット「 0 0 0 1 0 0 0 0 」には、図柄ビット名称「 REP 0 5 」として「ART リプレイ」が規定されており、ビット「 0 0 1 0 0 0 0 0 」には、図柄ビット名称「 REP 0 6 」として「特別リプレイ」が規定されており、ビット「 0 1 0 0 0 0 0 0 」には、図柄ビット名称「 REP 0 7 」として「RUSH リプレイ」が規定されており、ビット「 1 0 0 0 0 0 0 0 」には、図柄ビット名称「 REP 0 8 」として「中段リプレイ」が規定されている。

40

【 0 1 6 5 】

ここで、メイン CPU 3 0 1 は、有効ライン上に沿って表示される図柄の組み合わせが、図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致する場合に、メダルの払出、再遊技の作動、遊技状態の移行といった特典を付与する制御を行う。例えば、有効ライン上に「再遊技 A」、「再遊技 A」、「BAR」の図柄の組み合わせが有効ライン

50

上に表示されたとき、メインCPU301は、「準備リプレイ」に係る図柄の組み合わせが表示されたと判定し、再遊技の作動とともに、後述の第2RT遊技状態へ移行する制御を行う。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組み合わせが、図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致しない場合は、「ハズレ」となる。

【0166】

(図柄組み合わせ群が「01」の図柄組み合わせテーブル)

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

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

(図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブル)

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

【0171】

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

【0172】

また、図柄組み合わせ群が「02」の図柄組み合わせテーブルのビット「00000001」には、図柄ビット名称「NML01」として「第1押し順ベル」が規定されており、ビット「00000010」には、図柄ビット名称「NML02」として「第2押し順

10

20

30

40

50

ベル」が規定されており、ビット「00000100」には、図柄ビット名称「NML03」として「第3押し順ベル」が規定されており、ビット「00001000」には、図柄ビット名称「NML04」として「第4押し順ベル」が規定されており、ビット「00010000」には、図柄ビット名称「NML05」として「第5押し順ベル」が規定されており、ビット「00100000」には、図柄ビット名称「NML06」として「第6押し順ベル」が規定されており、ビット「01000000」には、図柄ビット名称「NML07」として「第7押し順ベル」が規定されており、ビット「10000000」には、図柄ビット名称「NML08」として「第8押し順ベル」が規定されている。

【0173】

(図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブル)

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

【0174】

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

【0175】

また、図柄組み合わせ群が「03」の図柄組み合わせテーブルのビット「00000001」には、図柄ビット名称「NML09」として「第9押し順ベル」が規定されており、ビット「00000010」には、図柄ビット名称「NML10」として「第10押し順ベル」が規定されており、ビット「00000100」には、図柄ビット名称「NML11」として「第11押し順ベル」が規定されており、ビット「00001000」には、図柄ビット名称「NML12」として「第12押し順ベル」が規定されており、ビット「00010000」には、図柄ビット名称「NML13」として「正解ベル」が規定されており、ビット「00100000」には、図柄ビット名称「NML14」として「右上がりスイカ」が規定されており、ビット「01000000」には、図柄ビット名称「NML15」として「右下がりスイカ」が規定されており、ビット「10000000」には、図柄ビット名称「NML16」として「第1チャンス目」が規定されている。

【0176】

(図柄組み合わせ群が「04」の図柄組み合わせテーブル)

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

【0177】

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

【0178】

また、図柄組み合わせ群が「04」の図柄組み合わせテーブルのビット「00000001」には、図柄ビット名称「NML17」として「第2チャンス目」が規定されており、ビット「00000010」には、図柄ビット名称「NML18」として「第1チェリー」が規定されており、ビット「00000100」には、図柄ビット名称「NML19」として「第2チェリー」が規定されており、ビット「00001000」には、図柄ビット名称「NML20」として「中段チェリー」が規定されており、ビット「00010

10

20

30

40

50

「000」には、図柄ビット名称「BLK01」として「第1ブランク」が規定されており、ビット「00100000」には、図柄ビット名称「BLK02」として「第2ブランク」が規定されており、ビット「01000000」には、図柄ビット名称「BLK03」として「第3ブランク」が規定されており、ビット「10000000」には、図柄ビット名称「BLK04」として「第4ブランク」が規定されている。

【0179】

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

10

【0180】

なお、「第1押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第2押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第3押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第4押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第5押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第6押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第7押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第8押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第9押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第10押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第11押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「第12押し順ベル」に係る図柄の組み合わせ、「正解ベル」に係る図柄の組み合わせ、「右上がりスイカ」に係る図柄の組み合わせ、「右下がりスイカ」に係る図柄の組み合わせ、「第1チャンス目」に係る図柄の組み合わせ、「第2チャンス目」に係る図柄の組み合わせ、「第1チェリー」に係る図柄の組み合わせ、「第2チェリー」に係る図柄の組み合わせ、「中段チェリー」に係る図柄の組み合わせを総称して、「入賞」に係る図柄の組み合わせという。

20

30

【0181】

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

40

【0182】

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

【0183】

50

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

【0184】

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

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

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

【0190】

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

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

(当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係)

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

【0194】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 9 5 】

また、図 1 2 に示す通り、決定された当選役によって、作動することとなる条件装置が異なる。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「13」の当選役が決定された場合、作動することとなる条件装置は「REP08」、及び「REP09」である。即ち、当選番号「13」の当選役が決定された場合、「中段リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、または「右上がりリプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。

【 0 1 9 6 】

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

10

20

【 0 1 9 7 】

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

【 0 1 9 8 】

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

30

40

【 0 1 9 9 】

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

50

示され得るが、適切なタイミングで左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作がなされなければ、「右上がりスイカ」に係る図柄の組み合わせ、または「右下がりスイカ」に係る図柄の組み合わせのうち、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることはない。

【0200】

(非 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブル)

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

【0201】

非 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブルは、メイン ROM 3 0 2 に記憶されており、後述の非 R T 遊技状態における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。

10

【0202】

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

20

【0203】

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

【0204】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、非 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイ」R 1、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイ」R 2、当選番号「03」の「準備状態移行リプレイ」R 3、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイ」R 4、当選番号「05」の「直撃 Bonus」、当選番号「06」の「Bonus 突入リプレイ B I 1」、当選番号「07」の「Bonus 突入リプレイ B I 2」、当選番号「08」の「Bonus 突入リプレイ B I 3」、当選番号「09」の「ART 中リプレイ A R 1」、当選番号「10」の「ART 中リプレイ A R 2」、当選番号「11」の「ART 中リプレイ A R 3」、当選番号「12」の「ART 中リプレイ A R 4」、当選番号「14」の「R U S H リプレイ R 1」、当選番号「15」の「R U S H リプレイ R 2」、当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、当選番号「17」の「Bonus 中リプレイ B R 1」、当選番号「18」の「Bonus 中リプレイ B R 2」、当選番号「19」の「Bonus 中リプレイ B R 3」、当選番号「20」の「スイカリプレイ」、当選番号「21」の「弱チェリーリプレイ」、当選番号「22」の「強チェリーリプレイ」、当選番号「23」の「チャンス目リプレイ C R 1」が当選役として決定されることはない。

30

40

【0205】

(第 1 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブル)

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

【0206】

第 1 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブルは、メイン ROM 3 0 2 に記憶されており、後述の第 1 R T 遊技状態における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。

【0207】

また、第 1 R T 遊技状態用第 1 当選役決定テーブルは、当選番号と、当選番号の内容と

50

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

【0208】

また、第1RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイR1」、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイR2」、当選番号「03」の「準備状態移行リプレイR3」、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイR4」、当選番号「05」の「直撃Bonus」に抽選値が規定されている。

10

【0209】

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

20

【0210】

(第2RT遊技状態用第1当選役決定テーブル)

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

30

【0211】

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

【0212】

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

40

【0213】

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

【0214】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第2RT遊技状態用第1当選役決定テーブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイ」

50

R 1」、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイ」R 2」、当選番号「03」の「準備状態移行リプレイ」R 3」、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイ」R 4」、当選番号「05」の「直撃 Bonus」、当選番号「09」の「ART 中リプレイ AR 1」、当選番号「10」の「ART 中リプレイ AR 2」、当選番号「11」の「ART 中リプレイ AR 3」、当選番号「12」の「ART 中リプレイ AR 4」、当選番号「13」の「通常リプレイ」、当選番号「14」の「RUSH リプレイ R 1」、当選番号「15」の「RUSH リプレイ R 2」、当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、当選番号「17」の「Bonus 中リプレイ BR 1」、当選番号「18」の「Bonus 中リプレイ BR 2」、当選番号「19」の「Bonus 中リプレイ BR 3」、当選番号「20」の「スイカリプレイ」、当選番号「21」の「弱チェリーリプレイ」、当選番号「22」の「強チェリーリプレイ」、当選番号「23」の「チャンス目リプレイ CR 1」が当選役として決定されることはない。

10

【0215】

(第3RT遊技状態用第1当選役決定テーブル)

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

【0216】

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

20

【0217】

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

【0218】

また、第3RT遊技状態用第1当選役決定テーブルは、当選番号「13」の「通常リプレイ」、当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、当選番号「17」の「Bonus 中リプレイ BR 1」、当選番号「18」の「Bonus 中リプレイ BR 2」、当選番号「19」の「Bonus 中リプレイ BR 3」、当選番号「20」の「スイカリプレイ」、当選番号「21」の「弱チェリーリプレイ」、当選番号「22」の「強チェリーリプレイ」、当選番号「23」の「チャンス目リプレイ CR 1」に抽選値が規定されている。

30

【0219】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第3RT遊技状態用第1当選役決定テーブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイ」R 1」、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイ」R 2」、当選番号「03」の「準備状態移行リプレイ」R 3」、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイ」R 4」、当選番号「05」の「直撃 Bonus」、当選番号「06」の「Bonus 突入リプレイ BI 1」、当選番号「07」の「Bonus 突入リプレイ BI 2」、当選番号「08」の「Bonus 突入リプレイ BI 3」、当選番号「09」の「ART 中リプレイ AR 1」、当選番号「10」の「ART 中リプレイ AR 2」、当選番号「11」の「ART 中リプレイ AR 3」、当選番号「12」の「ART 中リプレイ AR 4」、当選番号「14」の「RUSH リプレイ R 1」、当選番号「15」の「RUSH リプレイ R 2」、が当選役として決定されることはない。

40

【0220】

(第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブル)

50

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

【0221】

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

【0222】

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

10

【0223】

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

20

【0224】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第4RT遊技状態用第1当選役決定テーブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイR1」、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイR2」、当選番号「03」の「準備状態移行リプレイR3」、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイR4」、当選番号「05」の「直撃Bonus」、当選番号「06」の「Bonus突入リプレイBI1」、当選番号「07」の「Bonus突入リプレイBI2」、当選番号「08」の「Bonus突入リプレイBI3」、当選番号「14」の「RUSHリプレイR1」、当選番号「15」の「RUSHリプレイR2」、当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、当選番号「17」の「Bonus中リプレイBR1」、当選番号「18」の「Bonus中リプレイBR2」、当選番号「19」の「Bonus中リプレイBR3」が当選役として決定されることはない。

30

【0225】

(第5RT遊技状態用第1当選役決定テーブル)

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

【0226】

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

40

【0227】

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

50

」の場合の抽選値、設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

【0228】

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

【0229】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第5RT遊技状態用第1当選役決定テー
ブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイ」
R1」、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイ」R2」、当選番号「03」の「準
備状態移行リプレイ」R3」、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイ」R4」、当
選番号「05」の「直撃Bonus」、当選番号「06」の「Bonus突入リプレイB
I1」、当選番号「07」の「Bonus突入リプレイBI2」、当選番号「08」の「
Bonus突入リプレイBI3」、当選番号「09」の「ART中リプレイAR1」、当
選番号「10」の「ART中リプレイAR2」、当選番号「11」の「ART中リプレイ
AR3」、当選番号「12」の「ART中リプレイAR4」、当選番号「13」の「通常
リプレイ」、当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、当選番号「17」の「Bonu
s中リプレイBR1」、当選番号「18」の「Bonus中リプレイBR2」、当選番号
「19」の「Bonus中リプレイBR3」が当選役として決定されることはない。

【0230】

(第6RT遊技状態用第1当選役決定テーブル)

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

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第5RT遊技状態用第1当選役決定テー
ブルを用いて抽選を行った場合においては、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイ」
R1」、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイ」R2」、当選番号「03」の「準
備状態移行リプレイ」R3」、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイ」R4」、当
選番号「05」の「直撃Bonus」、当選番号「06」の「Bonus突入リプレイB
I1」、当選番号「07」の「Bonus突入リプレイBI2」、当選番号「08」の「
Bonus突入リプレイBI3」、当選番号「13」の「通常リプレイ」、当選番号「1

4」の「RUSHリプレイR1」、当選番号「15」の「RUSHリプレイR2」、当選番号「16」の「状態移行リプレイ」、当選番号「17」の「Bonus中リプレイBR1」、当選番号「18」の「Bonus中リプレイBR2」、当選番号「19」の「Bonus中リプレイBR3」、当選番号「20」の「スイカリプレイ」、当選番号「21」の「弱チェリーリプレイ」、当選番号「22」の「強チェリーリプレイ」、当選番号「23」の「チャンス目リプレイCR1」が当選役として決定されることはない。

【0235】

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

10

【0236】

なお、当選番号「01」の「準備状態移行リプレイ」R1」と、当選番号「02」の「準備状態移行リプレイ」R2」と、当選番号「03」の「準備状態移行リプレイ」R3」と、当選番号「04」の「準備状態移行リプレイ」R4」を総称して「準備状態移行リプレイ」という。

【0237】

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

20

【0238】

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

【0239】

また、当選番号「14」の「RUSHリプレイR1」と、当選番号「15」の「RUSHリプレイR2」を総称して「RUSHリプレイ」という。

【0240】

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

30

【0241】

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

【0242】

(第2当選役決定テーブル)

次に、図20に基づいて、第2当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0243】

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

40

【0244】

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

50

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

【0245】

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

10

【0246】

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

【0247】

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

20

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

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

30

【0251】

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

40

【0252】

(遊技状態移行図)

次に、図21に基づいて、遊技状態移行図について説明を行う。

【0253】

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

【0254】

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

【0255】

50

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

【0256】

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

【0257】

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

【0258】

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

【0259】

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

【0260】

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

【0261】

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

【0262】

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

【0263】

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

【0264】

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

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

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

10

20

30

40

50

合に、第4RT遊技状態から第6RT遊技状態に移行される。

【0268】

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

【0269】

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

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

(サブ制御基板により管理される状態の一覧)

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

【0274】

サブ制御基板により管理される状態の一覧は、状態名と、各状態名に対応する番号について規定されている。ここで、本実施形態におけるサブ制御基板により管理される状態は、状態番号が「01」の「通常状態」、状態番号が「02」の「チャンス前兆状態」、状態番号が「03」の「Bonus前兆状態」、状態番号が「04」の「チャンス状態」、状態番号が「05」の「Bonus準備状態」、状態番号が「06」の「第1Bonus状態」、状態番号が「07」の「第2Bonus状態」、状態番号が「08」の「第3Bonus状態」、状態番号が「09」の「第1転落待機状態」、状態番号が「10」の「ART準備状態」、状態番号が「11」の「ART状態」、状態番号が「12」の「第1上乗せ前兆状態」、状態番号が「13」の「第1上乗せ準備状態」、状態番号が「14」の「第1上乗せ状態」、状態番号が「15」の「第2転落待機状態」、状態番号が「16」の「第2上乗せ前兆状態」、状態番号が「17」の「第2上乗せ準備状態」、状態番号が「18」の「第2上乗せ状態」、状態番号が「19」の「第3転落待機状態」、状態番号が「20」の「第4転落待機状態」が規定されている。

【0275】

(サブ制御基板により管理される状態の遷移図)

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

【0276】

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

【0277】

(通常状態)

通常状態は、遊技者にとって不利な状態である。ここで、本実施形態において、通常状

10

20

30

40

50

態は、B o n u s 準備状態に移行する抽選を行う他に、通常状態と比較してB o n u s 状態に移行し易いチャンス状態への移行抽選を行うことにより、通常状態における遊技に対する興趣を向上させている。

【0278】

ここで、通常状態において、チャンス状態の移行抽選に当選した場合には、この通常状態よりも遊技者にとって有利な状態の一例である「チャンス前兆状態」に移行する制御が行われる。また、B o n u s 準備状態の移行抽選に当選した場合や、後述の天井ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態の一例である「B o n u s 前兆状態」に移行する制御が行われる。さらに、後述の内部抽選処理により、「直撃B o n u s 」が決定された場合には、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態の一例である「第3 B o n u s 状態」に移行する制御が行われる。このように、通常状態とは異なり、後述する「チャンス前兆状態」、「B o n u s 前兆状態」、「チャンス状態」、「B o n u s 準備状態」、「B o n u s 状態」、「A R T 準備状態」、「A R T 状態」等は、その通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（特別状態）である。このときの遊技者にとって有利な状態とは、通常状態よりも遊技媒体（メダル等）の払い出しを多く受けることができる状態を示している。

10

【0279】

（チャンス前兆状態）

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

20

【0280】

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

30

【0281】

（B o n u s 前兆状態）

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

【0282】

ここで、B o n u s 前兆状態において、後述のB o n u s 前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合や、後述の天井ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、B o n u s 準備状態に移行する制御が行われる。さらに、後述の内部抽選処理により、「直撃B o n u s 」が決定された場合には、第3 B o n u s 状態に移行する制御が行われる。

40

【0283】

（チャンス状態）

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

【0284】

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

50

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

【0285】

(Bonus準備状態)

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

10

【0286】

ここで、Bonus準備状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「準備状態移行リプレイR1」、「準備状態移行リプレイR2」、「準備状態移行リプレイR3」、または「準備状態移行リプレイR4」が決定された場合には、「準備リプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が、停止ボタン操作表示部35や、液晶表示装置46により報知される。

【0287】

また、Bonus準備状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「Bonus突入リプレイBI1」、「Bonus突入リプレイBI2」、または「Bonus突入リプレイBI3」が決定された場合には、後述のBonus待機情報格納領域に格納されている値に基づいて、「第1Bonusリプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「第2Bonusリプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「第3Bonusリプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が、停止ボタン操作表示部35や、液晶表示装置46により報知される。

20

【0288】

(第1Bonus状態)

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

30

【0289】

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

【0290】

(第2Bonus状態)

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

40

【0291】

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

50

【0292】

(第3 Bonus 状態)

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

【0293】

(第1 転落待機状態)

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

10

【0294】

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

20

【0295】

(ART準備状態)

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

30

【0296】

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

40

【0297】

(ART状態)

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

【0298】

ここで、ART状態において、第1 上乗せ状態に移行することが決定された場合には、第1 上乗せ前兆状態に移行する制御が行われ、第2 上乗せ状態に移行することが決定され

50

た場合には、第2上乗せ前兆状態に移行する制御が行われる。また、後述のART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、第4転落待機状態に移行する制御が行われる。

【0299】

(第1上乗せ前兆状態)

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

10

【0300】

(第1上乗せ準備状態)

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

【0301】

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

20

【0302】

(第1上乗せ状態)

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

30

【0303】

(第2転落待機状態)

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

【0304】

ここで、第2転落待機状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「RUSHリプレイR1」、または「RUSHリプレイR2」が決定された場合には、「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が、停止ボタン操作表示部35や、液晶表示装置46により報知される。

40

【0305】

(第2上乗せ前兆状態)

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

【0306】

(第2上乗せ準備状態)

第2上乗せ準備状態は、第2上乗せ前兆状態から第2上乗せ状態に移行する前に移行す

50

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

【0307】

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

【0308】

(第2上乘せ状態)

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

【0309】

(第3転落待機状態)

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

【0310】

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

【0311】

(第4転落待機状態)

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

【0312】

ここで、第4転落待機状態において、後述の内部抽選処理により、当選役として「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、または「押し順ベルB4」が決定された場合には、「ベル」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が報知されることはない。また、後述の内部抽選処理により、当選役として「状態移行リプレイ」が決定された場合には、「通常リプレイ」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示するための情報が報知される。従って、当選役として「押し順ベルA1」、「押し順ベルA2」、「押し順ベルA3」、「押し順ベルA4」、「押し順ベルB1」、「押し順ベルB2」、「押し順ベルB3」、または「押し順ベルB4」が決定され、「ベル」に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に表示することができなかった場合には、「blank」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され、通常状態に移行することとなる。

【0313】

(演出決定テーブル)

次に、図24に基づいて、演出決定テーブルについて説明を行う。

【0314】

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

【0315】

ここで、本実施形態において、演出決定テーブルは、(a)サブ制御基板400により管理される状態が通常状態の場合に用いられる通常状態用演出決定テーブル(図24(A)参照)と、(b)サブ制御基板400により管理される状態がチャンス前兆状態の場合に用いられるチャンス前兆状態用演出決定テーブル(図24(B)参照)と、(c)サブ制御基板400により管理される状態がBonus前兆状態の場合に用いられるBonus前兆状態用演出決定テーブル(図24(C)参照)と、(d)サブ制御基板400により管理される状態がチャンス状態の場合に用いられるチャンス状態用演出決定テーブル(図24(D)参照)と、(e)サブ制御基板400により管理される状態がBonus準備状態の場合に用いられるBonus準備状態用演出決定テーブル(図24(E)参照)と、(f)サブ制御基板400により管理される状態が第1Bonus状態の場合に用いられる第1Bonus状態用演出決定テーブル(図24(F)参照)と、(g)サブ制御基板400により管理される状態が第2Bonus状態の場合に用いられる第2Bonus状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(h)サブ制御基板400により管理される状態が第3Bonus状態の場合に用いられる第3Bonus状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(i)サブ制御基板400により管理される状態が第1転落待機状態の場合に用いられる第1転落待機状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(j)サブ制御基板400により管理される状態がART準備状態の場合に用いられるART準備状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(k)サブ制御基板400により管理される状態がART状態の場合に用いられるART状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(l)サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ前兆状態の場合に用いられる第1上乗せ前兆状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(m)サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ準備状態の場合に用いられる第1上乗せ準備状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(n)サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ状態の場合に用いられる第1上乗せ状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(o)サブ制御基板400により管理される状態が第2転落待機状態の場合に用いられる第2転落待機状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(p)サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ前兆状態の場合に用いられる第2上乗せ前兆状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(q)サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ準備状態の場合に用いられる第2上乗せ準備状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(r)サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ状態の場合に用いられる第2上乗せ状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(s)サブ制御基板400により管理される状態が第3転落待機状態の場合に用いられる第3転落待機状態用演出決定テーブル(図示せず)と、(t)サブ制御基板400により管理される状態が第4転落待機状態の場合に用いられる第4転落待機状態用演出決定テーブル(図示せず)が設けられている。

【0316】

(Bonus準備状態移行抽選テーブル)

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

【0317】

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

(C)参照)を備えている。

【0318】

(Bonus準備状態移行抽選テーブル(通常状態))

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

【0319】

(Bonus準備状態移行抽選テーブル(チャンス前兆状態))

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

10

【0320】

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

20

【0321】

(Bonus準備状態移行抽選テーブル(チャンス状態))

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

30

【0322】

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

40

【0323】

(Bonus状態振分抽選テーブル)

次に、図26に基づいて、Bonus状態振分抽選テーブルについて説明を行う。

【0324】

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

50

状態) (図26(C)参照)を備えている。

【0325】

(Bonus 状態振分抽選テーブル (通常状態))

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

10

【0326】

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

【0327】

(Bonus 状態振分抽選テーブル (チャンス前兆状態))

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

20

30

【0328】

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

【0329】

(Bonus 状態振分抽選テーブル (チャンス状態))

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

40

【0330】

50

(前兆ゲーム数決定テーブル)

次に、図27に基づいて、前兆ゲーム数決定テーブルについて説明を行う。

【0331】

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

10

【0332】

(Bonus前兆ゲーム数決定テーブル)

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

20

30

【0333】

(チャンス前兆ゲーム数決定テーブル)

チャンス前兆ゲーム数決定テーブルは、サブROM402に設けられており、通常状態において、後述のチャンス状態移行抽選テーブル(図28参照)を用いて抽選を行った結果、チャンス状態に移行することが決定された場合に、チャンス状態に移行するまでのゲーム数を決定する。ここで、チャンス前兆ゲーム数決定テーブルは、チャンス状態に移行することが決定された当選役毎にチャンス前兆ゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により「スイカ」が決定され、チャンス状態に移行することが決定された場合には、「49152/65536」の確率でチャンス前兆ゲーム数として「3」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率でチャンス前兆ゲーム数として「6」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率でチャンス前兆ゲーム数として「9」ゲームが決定される。なお、決定されたチャンス前兆ゲーム数は、サブRAM403に設けられている後述のチャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値にセットされることとなる。

40

【0334】

(第1上乘せ前兆ゲーム数決定テーブル)

第1上乘せ前兆ゲーム数決定テーブルは、サブROM402に設けられており、ART状態において、後述の第1上乘せ状態移行抽選テーブル(図34(A)参照)を用いて抽選を行った結果、第1上乘せ状態に移行することが決定された場合に、第1上乘せ状態に移行するまでのゲーム数を決定する。ここで、第1上乘せ前兆ゲーム数決定テーブルは、

50

第1上乗せ状態に移行することが決定された当選役毎に第1上乗せ前兆ゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により「スイカ」が決定され、第1上乗せ状態に移行することが決定された場合には、「32768 / 65536」の確率で第1上乗せ前兆ゲーム数として「2」ゲームが決定され、「32768 / 65536」の確率で第1上乗せ前兆ゲーム数として「4」ゲームが決定される。なお、決定された第1上乗せ前兆ゲーム数は、サブRAM403に設けられている後述の第1上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値にセットされることとなる。

【0335】

(第2上乗せ前兆ゲーム数決定テーブル)

第2上乗せ前兆ゲーム数決定テーブルは、サブROM402に設けられており、ART状態において、後述の第2上乗せ状態移行抽選テーブル(図34(B)参照)を用いて抽選を行った結果、第2上乗せ状態に移行することが決定された場合に、第2上乗せ状態に移行するまでのゲーム数を決定する。ここで、第2上乗せ前兆ゲーム数決定テーブルは、第2上乗せ状態に移行することが決定された当選役毎に第2上乗せ前兆ゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により「中段チェリー」が決定され、第2上乗せ状態に移行することが決定された場合には、「16384 / 65536」の確率で第2上乗せ前兆ゲーム数として「2」ゲームが決定され、「16384 / 65536」の確率で第2上乗せ前兆ゲーム数として「4」ゲームが決定され、「16384 / 65536」の確率で第2上乗せ前兆ゲーム数として「6」ゲームが決定され、「16384 / 65536」の確率で第2上乗せ前兆ゲーム数として「8」ゲームが決定される。なお、決定された第2上乗せ前兆ゲーム数は、サブRAM403に設けられている後述の第2上乗せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値にセットされることとなる。

10

20

【0336】

(チャンス状態移行抽選テーブル)

次に、図28に基づいて、チャンス状態移行抽選テーブルについて説明を行う。

【0337】

チャンス状態移行抽選テーブルは、サブROM402に設けられており、通常状態において、チャンス状態に移行するか否かの抽選を行う。具体的には、チャンス状態移行抽選テーブルは、当選役毎にチャンス状態に移行することとなる抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により「スイカ」が決定された場合には、「3276 / 65536」の確率でチャンス状態に移行することが決定される。

30

【0338】

(フェイクゲーム数決定テーブル)

次に、図29に基づいて、フェイクゲーム数決定テーブルについて説明を行う。

【0339】

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

40

【0340】

(通常状態用フェイクゲーム数決定テーブル)

通常状態用フェイクゲーム数決定テーブルは、サブROM402に設けられており、通常状態において、Bonus準備状態移行抽選テーブル(通常状態)(図25(A)参照)を用いて抽選を行った結果、Bonus準備状態に移行することが決定されなかった場合に、Bonus準備状態に移行することを期待させる演出が行われるゲーム数を決定する。ここで、通常状態用フェイクゲーム数決定テーブルは、当選役毎にフェイク前兆ゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により「スイカ」が決定され、Bonus準備状態に移行することが決定されなかった場合には、「49152 / 6

50

「5536」の確率でフェイク前兆ゲーム数として「5」ゲームが決定され、「8192 / 65536」の確率でフェイク前兆ゲーム数として「10」ゲームが決定され、「8192 / 65536」の確率でフェイク前兆ゲーム数として「15」ゲームが決定される。なお、決定されたフェイク前兆ゲーム数は、サブRAM403に設けられている後述のフェイクゲーム数カウンタの値にセットされることとなる。

【0341】

(ART状態用フェイクゲーム数決定テーブル)

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

10

20

【0342】

(昇格抽選テーブル)

次に、図30に基づいて、昇格抽選テーブルについて説明を行う。

【0343】

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

30

【0344】

(昇格抽選テーブル(第1 Bonus 待機中))

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

40

【0345】

(昇格抽選テーブル(第2 Bonus 待機中))

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

【0346】

50

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

10

【0347】

(ART準備状態移行抽選テーブル)

次に、図31に基づいて、ART準備状態移行抽選テーブルについて説明を行う。

【0348】

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

20

【0349】

(第1 Bonus 状態用ART準備状態移行抽選テーブル)

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

【0350】

(第2 Bonus 状態用ART準備状態移行抽選テーブル)

第2 Bonus 状態用ART準備状態移行抽選テーブルは、サブROM402に設けられており、第2 Bonus 状態において、ART準備状態に移行するか否かの抽選を行う。具体的には、第2 Bonus 状態用ART準備状態移行抽選テーブルは、当選役毎にART準備状態に移行することとなる抽選値が規定されている。例えば、当選役として「スイカ」が決定された場合には、「8192/65536」の確率でART準備状態に移行することが決定される。

30

【0351】

(ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル)

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

【0352】

ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブルは、(a)第3 Bonus 状態において、ART状態で遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かの抽選を行う際に用いられるART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(第3 Bonus 状態)(図32(A)参照)と、(b)ART準備状態や、ART状態において、ART状態で遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かの抽選を行う際に用いられるART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(ART準備状態・ART状態)(図32(B)参照)と、(c)第1上乘せ前兆状態や、第2上乘せ前兆状態において、ART状態で遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かの抽選を行う際に用いられるART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(上乘せ前兆状態)(図32(C)参照)と、(d)第1上乘せ準備状態や、第2上乘せ準備状態において、ART状態で遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かの抽選を行う際に用いられるART状態用ゲ

40

50

ーム数上乘せ抽選テーブル（上乘せ準備状態）（図32（D）参照）と、（e）第1上乘せ状態において、ART状態で遊技可能なゲーム数上乘せするか否かの抽選を行う際に用いられるART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル（第1上乘せ状態）（図32（E）参照）と、（f）第2上乘せ状態において、ART状態で遊技可能なゲーム数上乘せするか否かの抽選を行う際に用いられるART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル（第2上乘せ状態）（図32（F）参照）と、（g）第2転落待機状態において、ART状態で遊技可能なゲーム数上乘せするか否かの抽選を行う際に用いられるART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル（第2転落待機状態）（図32（G）参照）と、（h）第3転落待機状態において、ART状態で遊技可能なゲーム数上乘せするか否かの抽選を行う際に用いられるART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル（第3転落待機状態）（図32（H）参照）を備えている。

10

【0353】

（ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル（第3 Bonus状態））

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

20

【0354】

（ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル（ART準備状態・ART状態））

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

30

【0355】

（ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル（上乘せ前兆状態））

ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル（上乘せ前兆状態）は、サブROM402に設けられており、第1上乘せ前兆状態や、第2上乘せ前兆状態において、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数上乘せするか否かの抽選を行う。具体的には、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル（上乘せ前兆状態）は、当選役毎に上乘せゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「32768 / 65536」の確率で上乘せゲーム数として「50」ゲームが決定され、「16384 / 65536」の確率で上乘せゲーム数として「100」ゲームが決定され、「8192 / 65536」の確率で上乘せゲーム数として「200」ゲームが決定され、「8192 / 65536」の確率で上乘せゲーム数として「300」ゲームが決定されることとなる。

40

【0356】

50

(ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(上乘せ準備状態))

ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(上乘せ準備状態)は、サブROM402に設けられており、第1上乘せ準備状態や、第2上乘せ準備状態において、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かの抽選を行う。具体的には、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(上乘せ準備状態)は、当選役毎に上乘せゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「32768/65536」の確率で上乘せゲーム数として「50」ゲームが決定され、「16384/65536」の確率で上乘せゲーム数として「100」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率で上乘せゲーム数として「200」ゲームが決定され、「8192/65536」の確率で上乘せゲーム数として「300」ゲームが決定されることとなる。

10

【0357】

(ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(第1上乘せ状態))

ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(第1上乘せ状態)は、サブROM402に設けられており、第1上乘せ状態において、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かの抽選を行う。具体的には、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(第1上乘せ状態)は、当選役毎に上乘せゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「32768/65536」の確率で上乘せゲーム数として「100」ゲームが決定され、「16384/65536」の確率で上乘せゲーム数として「200」ゲームが決定され、「16384/65536」の確率で上乘せゲーム数として「300」ゲームが決定されることとなる。

20

【0358】

(ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(第2上乘せ状態))

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

30

【0359】

(ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(第2転落待機状態))

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

40

【0360】

(ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(第3転落待機状態))

ART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(第3転落待機状態)は、サブROM402に設けられており、第3転落待機状態において、後述の内部抽選処理により決定された当

50

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

【0361】

（引戻抽選テーブル）

次に、図33に基づいて、引戻抽選テーブルについて説明を行う。

【0362】

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

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

【0363】

（第1転落待機状態用引戻抽選テーブル）

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

【0364】

（第4転落待機状態用引戻抽選テーブル）

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

【0365】

（上乘せ状態移行抽選テーブル）

次に、図34に基づいて、上乘せ状態移行抽選テーブルについて説明を行う。

【0366】

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

【0367】

（第1上乘せ状態移行抽選テーブル）

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

【0368】

10

20

30

40

50

(第2上乗せ状態移行抽選テーブル)

第1上乗せ状態移行抽選テーブルは、サブROM402に設けられており、ART状態において、第1上乗せ状態に移行するか否かの抽選を行う。具体的には、第2上乗せ状態移行抽選テーブルは、当選役毎に、第2上乗せ状態に移行することとなる抽選値が規定されている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選役として「中段チェリー」が決定された場合には、「32768 / 65536」の確率で、第2上乗せ状態に移行することが決定される。

【0369】

(メイン制御基板300によるプログラム開始処理)

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

10

【0370】

(ステップS1)

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

20

【0371】

(ステップS2)

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

【0372】

(ステップS3)

ステップS3において、メインCPU301は、RAMチェックサム算出処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303のチェックサムを算出し、当該算出が終了した場合には、メインRAM303のチェックサムをセットする処理を行う。そして、ステップS3の処理が終了すると、ステップS4に処理を移行する。

30

【0373】

(ステップS4)

ステップS4において、メインCPU301は、設定変更キースイッチがONであるか否かを判定する処理を行う。本実施形態においては、設定変更キー(図示せず)が設定変更用鍵穴48に挿入された状態で、所定角度回動されることにより、設定変更キースイッチ49swがONとなる。このため、ステップS4において、メインCPU301は、設定変更キー(図示せず)が設定変更用鍵穴48に挿入された状態で、所定角度回動されているか否かを判定する処理を行う。そして、設定変更キースイッチがONであると判定された場合には(ステップS4 = Yes)、ステップS5に処理を移行し、設定変更キースイッチがOFFであると判定された場合には(ステップS4 = No)、電断前に退避されたレジスタの値や、保存されたスタックポインタの値を復帰させる電断復帰処理に処理を移行する。

40

【0374】

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

【0375】

(ステップS5)

50

ステップS5において、メインCPU301は、ドア開閉センサがONであるか否かを判定する処理を行う。本実施形態においては、鍵穴5にドアキー（図示せず）が挿入されて時計回り方向に所定角度回動され、かつ、前面扉3が所定角度以上開放されることにより、ドア開閉センサ17sがONとなる。このため、ステップS5において、メインCPU301は、鍵穴5にドアキー（図示せず）が挿入されて時計回り方向に所定角度回動され、かつ、前面扉3が所定角度以上開放されているか否かを判定する処理を行う。そして、ドア開閉センサがONであると判定された場合には（ステップS5 = Yes）、ステップS7に処理を移行し、ドア開閉センサがOFFであると判定された場合には（ステップS5 = No）、ステップS6に処理を移行する。

【0376】

（ステップS6）

ステップS6において、メインCPU301は、設定変更装置作動異常フラグをセットする処理を行う。具体的には、設定変更キースイッチがONであって（ステップS6 = Yes）、ドア開閉センサ17sがOFFである場合（ステップS5 = No）、前面扉3が所定角度以上開放していないにもかかわらず、設定変更用の鍵が挿入された状態で所定角度回動されていることとなる。このため、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている設定変更装置作動異常フラグ格納領域に設定変更装置作動異常フラグをセットする処理を行う。そして、ステップS6の処理が終了すると、前述した電断復帰処理に処理を移行する。

【0377】

（ステップS7）

ステップS7において、メインCPU301は、設定変更開始コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、設定変更開始コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該設定変更開始コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「設定変更開始コマンド」とは、遊技機1の電源が投入され、設定値の変更を開始する旨の情報等を有するコマンドである。そして、ステップS7の処理が終了すると、ステップS8に処理を移行する。

【0378】

（ステップS8）

ステップS8において、メインCPU301は、設定値変更処理を行う。具体的には、メインCPU301は、現在の設定値を取得し、設定値の範囲が正常であるか否かを判定し、当該判定結果が正常である場合には、貯留枚数表示器28や、設定表示部44に現在の設定値を表示する処理を行う。一方、上述の判定結果が正常ではない場合には、設定値の初期設定値をメインRAM303に設けられている設定値格納領域にセットする処理を行う。そして、メインCPU301は、設定変更スイッチ45swにより設定変更ボタン45の操作が検出されたことに基づいて、設定値の切替処理を行うとともに、スタートスイッチ10swによりスタートレバー10の操作が検出されたことに基づいて、設定値の確定処理を行い、所定角度回動されている設定変更用の鍵が抜差可能な角度まで回動されたことが検出されたことに基づいて、設定値をメインRAM303に設けられている設定値格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS8の処理が終了すると、ステップS9に処理を移行する。

【0379】

（ステップS9）

ステップS9において、メインCPU301は、設定変更終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、設定変更終了コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該設定変更終了コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「設定変更終了コマンド」とは、設定値の変更が終了した旨の情報や、変更後の設定値に係る情報を有するコマンドである。そして、ステップS9の処理が終了すると、ステップS10に処理を

10

20

30

40

50

移行する。

【0380】

(ステップS10)

ステップS10において、メインCPU301は、ドア開閉センサがOFFであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ドア開閉センサ17sがOFFであるか否かを判定する処理を行う。そして、ドア開閉センサがOFFであると判定された場合には(ステップS10 = Yes)、ステップS11に処理を移行し、ドア開閉センサがOFFではないと判定された場合には(ステップS10 = No)、ステップS12に処理を移行する。

【0381】

(ステップS11)

ステップS11において、メインCPU301は、ドアクローズコマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ドアクローズコマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該ドアクローズコマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「ドアクローズコマンド」とは、前面扉3が閉じられた旨の情報を有するコマンドである。そして、ステップS11の処理が終了すると、メインループ処理(図36参照)に処理を移行する。

【0382】

(ステップS12)

ステップS12において、メインCPU301は、ドアオープンコマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ドアオープンコマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該ドアオープンコマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「ドアオープンコマンド」とは、前面扉3が開放している旨の情報を有するコマンドである。そして、ステップS12の処理が終了すると、メインループ処理(図36参照)に処理を移行する。

【0383】

(メイン制御基板300によるメインループ処理)

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

【0384】

(ステップS101)

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

【0385】

(ステップS102)

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

【0386】

(ステップS103)

ステップS103において、メインCPU301は、メダル受付開始処理を行う。当該

10

20

30

40

50

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

【0387】

(ステップS104)

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

10

【0388】

(ステップS105)

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

20

【0389】

(ステップS106)

ステップS106において、メインCPU301は、投入枚数カウンタの値が「3」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS103のメダル受付開始処理や、ステップS105のメダル管理処理により、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値が「3」となったか否かを判定する処理を行う。そして、投入枚数カウンタの値が「3」であると判定された場合には(ステップS106 = Yes)、ステップS107に処理を移行し、投入枚数カウンタの値が「3」ではないと判定された場合には(ステップS106 = No)、ステップS104に処理を移行する。

30

【0390】

(ステップS107)

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

【0391】

(ステップS108)

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

40

【0392】

(ステップS109)

ステップS109において、メインCPU301は、後で図38を用いて詳述する内部抽選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、抽選により当選役を決定す

50

る処理等を行う。そして、ステップS 1 0 9の処理が終了すると、ステップS 1 1 0に処理を移行する。

【0393】

(ステップS 1 1 0)

ステップS 1 1 0において、メインCPU 3 0 1は、後で図39を用いて詳述する図柄コード設定処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、ステップS 1 0 9の処理により決定された当選役に基づいて、停止制御番号を取得し、メインRAM 3 0 3に設けられている停止制御番号格納領域に格納する処理等を行う。そして、ステップS 1 1 0の処理が終了すると、ステップS 1 1 1に処理を移行する。

【0394】

(ステップS 1 1 1)

ステップS 1 1 1において、メインCPU 3 0 1は、後で図40を用いて詳述するリール回転開始準備処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、最小遊技時間をセットする処理等を行う。そして、ステップS 1 1 1の処理が終了すると、ステップS 1 1 2に処理を移行する。

【0395】

(ステップS 1 1 2)

ステップS 1 1 2において、メインCPU 3 0 1は、後で図41を用いて詳述するリール停止前処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、回転中のリール17に対する引込予想処理等を行う。そして、ステップS 1 1 2の処理が終了すると、ステップS 1 1 3に処理を移行する。

【0396】

(ステップS 1 1 3)

ステップS 1 1 3において、メインCPU 3 0 1は、リール回転中フラグ設定処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、左リール18、中リール19、右リール20が回転中である旨の情報をメインRAM 3 0 3に設けられているリール情報格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS 1 1 3の処理が終了すると、ステップS 1 1 4に処理を移行する。

【0397】

(ステップS 1 1 4)

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

【0398】

(ステップS 1 1 5)

ステップS 1 1 5において、メインCPU 3 0 1は、リール回転開始処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、リール制御基板150を介して、左ステッピングモータ151、中ステッピングモータ152、右ステッピングモータ153を駆動することにより、左リール18、中リール19、右リール20を定速回転させるための処理を行う。そして、ステップS 1 1 5の処理が終了すると、ステップS 1 1 6に処理を移行する。

【0399】

(ステップS 1 1 6)

ステップS 1 1 6において、メインCPU 3 0 1は、操作可能状態フラグをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられている操作可能状態フラグ格納領域の左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13に対応する操作可能状態フラグをONにする処理を行う。そして、ステップS 1 1 6の処理が終了すると、ステップS 1 1 7に処理を移行する。

【0400】

10

20

30

40

50

(ステップS 1 1 7)

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

【0 4 0 1】

(ステップS 1 1 8)

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

10

【0 4 0 2】

(ステップS 1 1 9)

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

20

【0 4 0 3】

(ステップS 1 2 0)

ステップS 1 2 0において、メインCPU 3 0 1は、払出処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、「入賞」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、電源基板 2 0 0を介してホッパー 2 0 2を駆動することにより、メダルを払い出す処理を行う。そして、ステップS 1 2 0の処理が終了すると、ステップS 1 2 1に処理を移行する。

【0 4 0 4】

(ステップS 1 2 1)

ステップS 1 2 1において、メインCPU 3 0 1は、後で図 4 4を用いて詳述する遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、RT遊技状態を移行させる処理等を行う。そして、ステップS 1 2 1の処理が終了すると、ステップS 1 0 1に処理を移行し、繰り返しメインループ処理を実行する。

30

【0 4 0 5】

(スタートレバーチェック処理)

次に、図 3 7に基づいて、図 3 6のステップS 1 0 7の処理により行われるスタートレバーチェック処理についての説明を行う。なお、図 3 7はスタートレバーチェック処理のサブルーチンを示す図である。

40

【0 4 0 6】

(ステップS 1 0 7 - 1)

ステップS 1 0 7 - 1において、メインCPU 3 0 1は、スタートスイッチがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、スタートスイッチ 1 0 s wが遊技者によるスタートレバー 1 0の操作を検出したか否かを判定する処理を行う。そして、スタートスイッチがONであると判定された場合には(ステップS 1 0 7 - 1 = Y e s)、ステップS 1 0 7 - 2に処理を移行し、スタートスイッチがONではないと判定された場合には(ステップS 1 0 7 - 1 = N o)、スタートレバーチェック処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS 1 0 8に処理を移行する。

50

【0407】

(ステップS107-2)

ステップS107-2において、メインCPU301は、再遊技作動中フラグをOFFにする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている再遊技作動中フラグ格納領域の値をOFFにする処理を行う。そして、ステップS107-2の処理が終了すると、スタートレバチェック処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS108に処理を移行する。

【0408】

(内部抽選処理)

次に、図38に基づいて、図36のステップS109の処理により行われる内部抽選処理についての説明を行う。なお、図38は内部抽選処理のサブルーチンを示す図である。

10

【0409】

(ステップS109-1)

ステップS109-1において、メインCPU301は、抽選前エラーチェック処理を行う。具体的には、メインCPU301は、内部抽選処理により当選役を決定する前にエラーを検出する処理を行う。そして、ステップS109-1の処理が終了すると、ステップS109-2に処理を移行する。

【0410】

なお、メインCPU301は、ステップS109-1の抽選前エラーチェック処理により、エラーが検出された場合に、復帰不可能エラー時処理を行う。

20

【0411】

(ステップS109-2)

ステップS109-2において、メインCPU301は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メイン乱数発生器304により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップS109-2の処理が終了すると、ステップS109-3に処理を移行する。

【0412】

(ステップS109-3)

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

30

【0413】

(ステップS109-4)

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

【0414】

(ステップS109-5)

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

40

【0415】

(ステップS109-6)

ステップS109-6において、メインCPU301は、当選番号が「24」以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-5の当選番号取得処理により取得した当選番号が「24」以上であるか否かを判定する

50

処理を行う。そして、当選番号が「24」以上であると判定された場合には(ステップS109-6 = Yes)、ステップS109-11に処理を移行し、当選番号が「24」以上ではないと判定された場合には(ステップS109-6 = No)、ステップS109-7に処理を移行する。

【0416】

(ステップS109-7)

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

10

【0417】

(ステップS109-8)

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

20

【0418】

(ステップS109-9)

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

【0419】

(ステップS109-10)

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

30

【0420】

(ステップS109-11)

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

40

【0421】

(ステップS109-12)

ステップS109-12において、メインCPU301は、設定値別抽選値取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている設定値格納領域に格納されている値と、レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、現在セ

50

ットされている第1当選役決定テーブル、または第2当選役決定テーブルの抽選値を取得し、レジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップS109-12の処理が終了すると、ステップS109-14に処理を移行する。

【0422】

(ステップS109-13)

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

10

【0423】

(ステップS109-14)

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

【0424】

(ステップS109-15)

ステップS109-15において、メインCPU301は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-14の抽選確認処理によりレジスタに記憶された乱数値から、ステップS109-12の設定値別抽選値取得処理により取得した抽選値、またはステップS109-13の全設定共通抽選値取得処理により取得した抽選値を減算する処理を行った結果、負の値となったか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS109-15 = Yes)、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。一方、当選していないと判定された場合には(ステップS109-15 = No)、ステップS109-16に処理を移行する。

20

【0425】

なお、当選したと判定された場合には(ステップS109-15 = Yes)、レジスタに記憶されている当選番号に対応する当選役が決定される。

30

【0426】

(ステップS109-16)

ステップS109-16において、メインCPU301は、当選番号の値から「1」減算する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、レジスタに記憶している当選番号から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS109-16の処理が終了すると、ステップS109-17に処理を移行する。

【0427】

(ステップS109-17)

ステップS109-17において、メインCPU301は、当選番号の値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-16の処理により、レジスタに記憶されている当選番号の値から「1」減算した結果、当選番号の値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「0」と判定された場合には(ステップS109-17 = Yes)、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。一方、当選番号の値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS109-17 = No)、ステップS109-4に処理を移行する。

40

【0428】

なお、本実施形態において、当選番号の値が「0」となった場合には(ステップS10

50

9 - 17 = YES)、当選役として「ハズレ」が決定されることとなる。

【0429】

(図柄コード設定処理)

次に、図39に基づいて、図36のステップS110の処理により行われる図柄コード設定処理についての説明を行う。なお、図39は図柄コード設定処理のサブルーチンを示す図である。

【0430】

(ステップS110-1)

ステップS110-1において、メインCPU301は、停止制御番号取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109の内部抽選処理により決定した当選役の当選番号を停止制御番号として、メインRAM303に設けられている停止制御番号格納領域に格納するとともに、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップS110-1の処理が終了すると、ステップS110-2に処理を移行する。

10

【0431】

(ステップS110-2)

ステップS110-2において、メインCPU301は、表示許可図柄ビット設定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS110-1の停止制御番号取得処理により取得した停止制御番号に基づいて、有効ライン上に表示することが許容される図柄の組み合わせに係る情報である表示許可図柄ビットを設定する処理を行う。そして、ステップS110-2の処理が終了すると、ステップS110-3に処理を移行する。

20

【0432】

(ステップS110-3)

ステップS110-3において、メインCPU301は、リール回転開始受付コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール回転開始受付コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該リール回転開始受付コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「リール回転開始受付コマンド」とは、スタートレバー10の操作が受け付けられた旨の情報等を有するコマンドである。そして、ステップS110-3の処理が終了すると、ステップS110-4に処理を移行する。

30

【0433】

(ステップS110-4)

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

【0434】

(ステップS110-5)

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

40

【0435】

(リール回転開始準備処理)

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

50

チンを示す図である。

【0436】

(ステップS111-1)

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

【0437】

(ステップS111-2)

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

10

【0438】

(ステップS111-3)

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

20

【0439】

(ステップS111-4)

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

30

【0440】

(リール停止前処理)

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

40

【0441】

(ステップS112-1)

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

【0442】

(ステップS112-2)

50

ステップS 1 1 2 - 2において、メインCPU 3 0 1は、リールが回転中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、ステップS 1 1 2 - 1の処理でセットした引込予想リール検索初期値、または後述のステップS 1 1 2 - 4により更新された検索対象リールの値に基づいて、検索対象である左リール1 8、中リール1 9、右リール2 0が回転中であるか否かを判定する処理を行う。そして、リールが回転中であると判定された場合には(ステップS 1 1 2 - 2 = Yes)、ステップS 1 1 2 - 3に処理を移行し、リールが回転中でないと判定された場合には(ステップS 1 1 2 - 2 = No)、ステップS 1 1 2 - 4に処理を移行する。

【0 4 4 3】

(ステップS 1 1 2 - 3)

ステップS 1 1 2 - 3において、メインCPU 3 0 1は、引込予想処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、まず、仮想停止位置の初期値をセットし、仮想停止位置に応じた引込優先順位を取得し、メインRAM 3 0 3に設けられている引込優先順位格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS 1 1 2 - 3の処理が終了すると、ステップS 1 1 2 - 4に処理を移行する。

【0 4 4 4】

なお、メインCPU 3 0 1は、ステップS 1 1 2 - 3の引込予想処理により、メインRAM 3 0 3に設けられている引込優先順位格納領域に格納されたデータを所定のタイミングでクリアする処理を行う。

【0 4 4 5】

(ステップS 1 1 2 - 4)

ステップS 1 1 2 - 4において、メインCPU 3 0 1は、次の検索対象リールを取得する処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、検索対象リールが停止していると判定された場合(ステップS 1 1 2 - 2 = No)、またはステップS 1 1 2 - 3の引込予想処理において、検索対象リールの引込予想処理が終了した場合に、次の検索対象リールを取得するために、レジスタにセットされている値を右シフトする処理を行う。そして、ステップS 1 1 2 - 4の処理が終了すると、ステップS 1 1 2 - 5に処理を移行する。

【0 4 4 6】

(ステップS 1 1 2 - 5)

ステップS 1 1 2 - 5において、メインCPU 3 0 1は、全リールの処理が終了したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、左リール1 8、中リール1 9、右リール2 0の全てのリールの引込予想処理が終了したか否かを判定する処理を行う。そして、全リールの処理が終了したと判定された場合には(ステップS 1 1 2 - 5 = Yes)、リール停止前処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS 1 1 3に処理を移行する。一方、全リールの処理が終了していないと判定された場合には(ステップS 1 1 2 - 5 = No)、ステップS 1 1 2 - 2に処理を移行し、左リール1 8、中リール1 9、右リール2 0の全てのリールに対する引込予想処理が終了するまで、同様の処理を繰り返し実行する。

【0 4 4 7】

(リール回転中処理)

次に、図4 2に基づいて、図3 6のステップS 1 1 7の処理により行われるリール回転中処理についての説明を行う。なお、図4 2はリール回転中処理のサブルーチンを示す図である。

【0 4 4 8】

(ステップS 1 1 7 - 1)

ステップS 1 1 7 - 1において、メインCPU 3 0 1は、停止ボタン押圧時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、左停止スイッチ1 1 s w、中停止スイッチ1 2 s w、右停止スイッチ1 3 s wが遊技者による左停止ボタン1 1、中停止ボタン1 2、右停止ボタン1 3の操作を検出したか否かを判定する処理を行う。そして、停止ボタンが押圧されたと判定された場合には(ステップS 1 1 7 - 1 = Yes)

10

20

30

40

50

、ステップ S 1 1 7 - 2 に処理を移行し、停止ボタンが押圧されていないと判定された場合には（ステップ S 1 1 7 - 1 = N o ）、リール回転中処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 8 に処理を移行する。

【 0 4 4 9 】

（ステップ S 1 1 7 - 2 ）

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

10

【 0 4 5 0 】

（ステップ S 1 1 7 - 3 ）

ステップ S 1 1 7 - 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、押圧情報保存処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 のうち、操作された停止ボタンに対応する左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 と、左ステッピングモータ 1 5 1、中ステッピングモータ 1 5 2、右ステッピングモータ 1 5 3 に供給しているパルスカウンタの値に基づいて、押圧基準位置を取得し、メイン RAM 3 0 3 に設けられている押圧基準位置格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップ S 1 1 7 - 3 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 7 - 4 に処理を移行する。

20

【 0 4 5 1 】

（ステップ S 1 1 7 - 4 ）

ステップ S 1 1 7 - 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、滑りコマ数取得処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン ROM 3 0 2 に設けられている滑りコマ数決定テーブル（図示せず）と、内部抽選処理により決定された当選役と、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序等に基づいて、滑りコマ数を取得する処理を行う。ここで、本実施の形態において、メイン CPU 3 0 1 は、滑りコマ数として、「 0 」コマから「 4 」コマの範囲内で滑りコマ数を決定する処理を行う。そして、ステップ S 1 1 7 - 4 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 7 - 5 に処理を移行する。

30

【 0 4 5 2 】

（ステップ S 1 1 7 - 5 ）

ステップ S 1 1 7 - 5 において、メイン CPU 3 0 1 は、リール停止処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ステップ S 1 1 7 - 3 の押圧情報保存処理により保存された押圧基準位置と、ステップ S 1 1 7 - 4 の滑りコマ数取得処理により取得した滑りコマ数とに基づいて、リールを停止させる処理を行う。そして、ステップ S 1 1 7 - 5 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 7 - 6 に処理を移行する。

【 0 4 5 3 】

（ステップ S 1 1 7 - 6 ）

ステップ S 1 1 7 - 6 において、メイン CPU 3 0 1 は、リール停止コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、リール停止コマンドをサブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該リール停止コマンドを、メイン RAM 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「リール停止コマンド」とは、押圧基準位置や、滑りコマ数の情報等を有するコマンドである。そして、ステップ S 1 1 7 - 6 の処理が終了すると、リール回転中処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 8 に処理を移行する。

40

【 0 4 5 4 】

（表示判定処理）

次に、図 4 3 に基づいて、図 3 6 のステップ S 1 1 9 の処理により行われる表示判定処理についての説明を行う。なお、図 4 3 は表示判定処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 4 5 5 】

50

(ステップ S 1 1 9 - 1)

ステップ S 1 1 9 - 1 において、メイン C P U 3 0 1 は、表示判定コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、表示判定コマンドをサブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該表示判定コマンドを、メイン R A M 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「表示判定コマンド」とは、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに関する情報等を有するコマンドである。そして、ステップ S 1 1 9 - 1 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 9 - 2 に処理を移行する。

【 0 4 5 6 】

(ステップ S 1 1 9 - 2)

ステップ S 1 1 9 - 2 において、メイン C P U 3 0 1 は、ブランクが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、「ブランク」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ブランクが表示されたと判定された場合には (ステップ S 1 1 9 - 2 = Y e s)、表示判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 2 0 に処理を移行する。一方、ブランクが表示されていないと判定された場合には (ステップ S 1 1 9 - 2 = N o)、ステップ S 1 1 9 - 3 に処理を移行する。

【 0 4 5 7 】

(ステップ S 1 1 9 - 3)

ステップ S 1 1 9 - 3 において、メイン C P U 3 0 1 は、入賞が成立したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、「入賞」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、入賞が成立したと判定された場合には (ステップ S 1 1 9 - 3 = Y e s)、ステップ S 1 1 9 - 4 に処理を移行し、入賞が成立していないと判定された場合には (ステップ S 1 1 9 - 3 = N o)、ステップ S 1 1 9 - 5 に処理を移行する。

【 0 4 5 8 】

(ステップ S 1 1 9 - 4)

ステップ S 1 1 9 - 4 において、メイン C P U 3 0 1 は、払出枚数算定処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、有効ライン上に表示された「入賞」に係る図柄の組み合わせに基づいて、払出枚数を算定する処理を行う。そして、ステップ S 1 1 9 - 4 の処理が終了すると、表示判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 2 0 に処理を移行する。

【 0 4 5 9 】

(ステップ S 1 1 9 - 5)

ステップ S 1 1 9 - 5 において、メイン C P U 3 0 1 は、リプレイが成立したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、「リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、リプレイが成立したと判定された場合には (ステップ S 1 1 9 - 5 = Y e s)、ステップ S 1 1 9 - 6 に処理を移行し、リプレイが成立していないと判定された場合には (ステップ S 1 1 9 - 5 = N o)、表示判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 2 0 に処理を移行する。

【 0 4 6 0 】

(ステップ S 1 1 9 - 6)

ステップ S 1 1 9 - 6 において、メイン C P U 3 0 1 は、再遊技作動中フラグを O N にする処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている再遊技作動中フラグ格納領域の値を O N にする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 9 - 6 の処理が終了すると、表示判定処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 2 0 に処理を移行する。

【 0 4 6 1 】

(遊技状態移行処理)

10

20

30

40

50

次に、図 4 4 に基づいて、図 3 6 のステップ S 1 2 1 の処理により行われる遊技状態移行処理についての説明を行う。なお、図 4 4 は遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【0462】

(ステップ S 1 2 1 - 1)

ステップ S 1 2 1 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、後で図 4 5 を用いて詳述する R T 遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、現在の遊技状態と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせとに基づいて、R T 遊技状態を移行する処理等を行う。そして、ステップ S 1 2 1 - 1 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1 - 2 に処理を移行する。

10

【0463】

(ステップ S 1 2 1 - 2)

ステップ S 1 2 1 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、遊技終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、遊技終了コマンドをサブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該遊技終了コマンドを、メイン RAM 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「遊技終了コマンド」とは、遊技が終了した旨の情報や、遊技状態に係る情報等を有するコマンドである。そして、ステップ S 1 2 1 - 2 の処理が終了すると、遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 0 1 に処理を移行する。

20

【0464】

(R T 遊技状態移行処理)

次に、図 4 5 に基づいて、図 4 4 のステップ S 1 2 1 - 1 の処理により行われる R T 遊技状態移行処理についての説明を行う。なお、図 4 5 は R T 遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【0465】

(ステップ S 1 2 1 - 1 - 1)

ステップ S 1 2 1 - 1 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態移行図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、「blank」に係る図柄の組み合わせ、「準備リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「Bonus リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「ART リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、「特別リプレイ」に係る図柄の組み合わせ、または「RUSH リプレイ」に係る図柄の組み合わせのうち、何れかの図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、遊技状態移行図柄が表示された場合には(ステップ S 1 2 1 - 1 - 1 = Yes)、ステップ S 1 2 1 - 1 - 2 に処理を移行し、遊技状態移行図柄が表示されていないと判定された場合には(ステップ S 1 2 1 - 1 - 1 = No)、R T 遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップ S 1 2 1 - 2 に処理を移行する。

30

【0466】

(ステップ S 1 2 1 - 1 - 2)

ステップ S 1 2 1 - 1 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態取得処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、遊技状態を取得する処理を行う。そして、ステップ S 1 2 1 - 1 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 1 - 1 - 3 に処理を移行する。

40

【0467】

(ステップ S 1 2 1 - 1 - 3)

ステップ S 1 2 1 - 1 - 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態移行時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態移行図(図 2 1 参照)に示す通り、例えば、非 R T 遊技状態において、「blank」に係る図柄の組み合わせが表示された場合等、ステップ S 1 2 1 - 1 - 2 の遊技状態取得処理により取得した遊技状態と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態移行時であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技状態移行時であると判定された場合に

50

は (ステップ S 1 2 1 - 1 - 3 = Y e s)、ステップ S 1 2 1 - 1 - 4 に処理を移行し、遊技状態移行時ではないと判定された場合には (ステップ S 1 2 1 - 1 - 3 = N o)、R T 遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップ S 1 2 1 - 2 に処理を移行する。

【 0 4 6 8 】

(ステップ S 1 2 1 - 1 - 4)

ステップ S 1 2 1 - 1 - 4 において、メイン C P U 3 0 1 は、遊技状態設定処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、ステップ S 1 2 1 - 1 - 2 の遊技状態取得処理により取得した遊技状態と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、メイン R A M 3 0 3 に設けられている遊技状態格納領域の値を更新する処理を行う。そして、

10

【 0 4 6 9 】

(割込処理)

次に、図 4 6 に基づいて、割込処理についての説明を行う。ここで、割込処理は、メインループ処理に対して、「 1 . 4 9 m s 」毎に割り込んで行われる処理である。

【 0 4 7 0 】

(ステップ S 2 0 1)

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

20

【 0 4 7 1 】

(ステップ S 2 0 2)

ステップ S 2 0 2 において、メイン C P U 3 0 1 は、入力ポート読込処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、ステータス基板 1 0 0、リール制御基板 1 5 0、電源基板 2 0 0、設定スイッチ基板 2 5 0 から所定の信号を受信する処理を行う。そして、ステップ S 2 0 2 の処理が終了すると、ステップ S 2 0 3 に処理を移行する。

【 0 4 7 2 】

(ステップ S 2 0 3)

ステップ S 2 0 3 において、メイン C P U 3 0 1 は、外部信号出力データセット処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、エラーに係る外部信号の出力要求がある場合に、外部集中端子板 4 7 の出力ポートデータをセットする処理等を行う。そして、ステップ S 2 0 3 の処理が終了すると、ステップ S 2 0 4 に処理を移行する。

30

【 0 4 7 3 】

(ステップ S 2 0 4)

ステップ S 2 0 4 において、メイン C P U 3 0 1 は、タイマ計測処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、回胴演出時の演出用タイマや、最小遊技時間等を計測するためのタイマカウンタの値から「 1 」減算する処理を行う。そして、ステップ S 2 0 4 の処理が終了すると、ステップ S 2 0 5 に処理を移行する。

40

【 0 4 7 4 】

(ステップ S 2 0 5)

ステップ S 2 0 5 において、メイン C P U 3 0 1 は、リール番号として「 3 」をセットする処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、後述するステップ S 2 0 6 のリール駆動制御処理において、駆動制御するリールの対象を設定するために、リール番号として「 3 」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 2 0 5 の処理が終了すると、ステップ S 2 0 6 に処理を移行する。

【 0 4 7 5 】

(ステップ S 2 0 6)

ステップ S 2 0 6 において、メイン C P U 3 0 1 は、リール駆動制御処理を行う。具体

50

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

【0476】

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

10

【0477】

(ステップS207)

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

【0478】

(ステップS208)

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

20

【0479】

(ステップS209)

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

30

【0480】

(ステップS210)

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

【0481】

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

40

【0482】

(ステップS211)

ステップS211において、メインCPU301は、LED表示処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタートランプ24、第1BETランプ25、第2BETランプ26、第3BETランプ27、貯留枚数表示器28、払出枚数表示器29、投入可能

50

表示ランプ 30、及び再遊技表示ランプ 31の制御を行う。そして、ステップ S 2 1 1の処理が終了すると、ステップ S 2 1 2に処理を移行する。

【0483】

(ステップ S 2 1 2)

ステップ S 2 1 2において、メイン CPU 301は、制御コマンド送信処理を行う。具体的には、メイン CPU 301は、メイン RAM 303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットされた各種コマンドをサブ制御基板 400に対して送信する処理を行う。そして、ステップ S 2 1 2の処理が終了すると、ステップ S 2 1 3に処理を移行する。

【0484】

(ステップ S 2 1 3)

ステップ S 2 1 3において、メイン CPU 301は、ポート出力処理を行う。具体的には、メイン CPU 301は、ステータス基板 100、リール制御基板 150、電源基板 200、サブ制御基板 400に対して、所定の信号を送信する処理を行う。そして、ステップ S 2 1 3の処理が終了すると、ステップ S 2 1 4に処理を移行する。

【0485】

(ステップ S 2 1 4)

ステップ S 2 1 4において、メイン CPU 301は、レジスタの復帰処理を行う。具体的には、メイン CPU 301は、ステップ S 2 0 1の処理において、退避したレジスタの値を復帰させる処理を行う。そして、ステップ S 2 1 4の処理が終了すると、割込処理を終了し、メインループ処理に復帰する。

【0486】

(サブ制御基板におけるメイン処理)

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

【0487】

(ステップ S 3 0 1)

ステップ S 3 0 1において、サブ CPU 401は、初期化処理を行う。具体的には、サブ CPU 401は、サブ RAM 403のエラーチェック等の処理を行う。そして、ステップ S 3 0 1の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2に処理を移行する。このとき、メイン制御基板 300から設定変更開始コマンドを受信する場合、サブ CPU 401は、サブ RAM 403における RESET端子にリセット信号を送出する。また、設定変更終了コマンドを受信する場合も同様に、サブ CPU 401は、サブ RAM 403における RESET端子にリセット信号を送出する。これによって、後述するような、サブ RAM 403のリセット処理が行われることとなる。

【0488】

(ステップ S 3 0 2)

ステップ S 3 0 2において、サブ CPU 401は、後で図 48を用いて詳述する主基板通信処理を行う。当該処理において、サブ CPU 401は、メイン制御基板 300から送信されたコマンドを解析する処理等を行う。そして、ステップ S 3 0 2の処理が終了すると、ステップ S 3 0 3に処理を移行する。

【0489】

(ステップ S 3 0 3)

ステップ S 3 0 3において、サブ CPU 401は、サウンド制御処理を行う。具体的には、サブ CPU 401は、後述のサブ演出決定処理により決定された演出内容に基づいて、左上部スピーカ、左下部スピーカ、右上部スピーカ、右下部スピーカ(以下、総称して「スピーカ 40」と称する)から音声を出力する処理等を行う。そして、ステップ S 3 0 3の処理が終了すると、ステップ S 3 0 4に処理を移行する。

【0490】

(ステップ S 3 0 4)

ステップ S 3 0 4において、サブ CPU 401は、ランプ制御処理を行う。具体的には

10

20

30

40

50

、サブCPU401は、後述のサブ演出決定処理により決定された演出内容に基づいて、中継基板700を介して演出ボタン21、十字キー22の制御を行う。このほか、Bonusを表示する表示部、ARTを表示する表示部、RUSHを表示する表示部、停止ボタン操作を表示する表示部、スタートレバーの操作を指示するLED、MAXBETボタンの操作を指示するLED、停止ボタンの操作を指示するLED等が設けられている場合にはこれらを制御する。また、サブCPU401は、後述のサブ演出決定処理により決定された演出内容に基づいて、演出制御基板600を介して、演出装置50を制御する。そして、ステップS304の処理が終了すると、ステップS305に処理を移行する。

【0491】

(ステップS305)

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

10

【0492】

(ステップS306)

ステップS306において、サブCPU401は、各種スイッチ検出時処理を行う。具体的には、サブCPU401は、演出ボタン21が操作された場合や、十字キー22が操作された場合に所定の処理を実行する処理を行う。そして、ステップS306の処理が終了すると、ステップS302に処理を移行する。

20

【0493】

(主基板通信処理)

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

【0494】

(ステップS302-1)

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

30

【0495】

(ステップS302-2)

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

40

【0496】

(ステップS302-3)

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

【0497】

(コマンド解析処理)

次に、図49に基づいて、図48のステップS302-3の処理により行われるコマン

50

ド解析処理についての説明を行う。なお、図 4 9 はコマンド解析処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 4 9 8 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 において、サブ C P U 4 0 1 は、後で図 5 0 を用いて詳述するコマンド別処理を行う。当該処理において、サブ C P U 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信したコマンドに応じた処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 2 に処理を移行する。

【 0 4 9 9 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 2)

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

【 0 5 0 0 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 3)

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

【 0 5 0 1 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 4)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 4 において、サブ C P U 4 0 1 は、画像データ決定処理を行う。具体的には、サブ C P U 4 0 1 は、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 のコマンド別処理により決定された演出内容に対応する画像データを決定する処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 4 の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップ S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 5 0 2 】

(コマンド別処理)

次に、図 5 0 に基づいて、図 4 9 のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 の処理により行われるコマンド別処理についての説明を行う。なお、図 5 0 はコマンド別処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 5 0 3 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 1)

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

【 0 5 0 4 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 において、サブ C P U 4 0 1 は、後で図 5 1 を用いて詳述する条件装置コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブ C P U 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信した条件装置コマンドと、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態に応じた処理等を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

【 0 5 0 5 】

10

20

30

40

50

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 3)

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

【 0 5 0 6 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 において、サブ CPU 4 0 1 は、後で図 7 2 を用いて詳述する表示判定コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブ CPU 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信した表示判定コマンドと、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態に応じた処理等を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

10

【 0 5 0 7 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 5)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 5 において、サブ CPU 4 0 1 は、受信したコマンドに応じた処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信したコマンドに応じた処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 5 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

20

【 0 5 0 8 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 において、サブ CPU 4 0 1 は、サブ演出決定処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 の条件装置コマンド受信時処理や、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 の表示判定コマンド受信時処理、受信したコマンドに応じた処理を実行した結果と、演出決定テーブル (図 2 4 参照) に基づいて、液晶表示装置 4 6 等により実行される演出を決定する処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 の処理が終了すると、コマンド別処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 2 に処理を移行する。

30

【 0 5 0 9 】

(条件装置コマンド受信時処理)

次に、図 5 1 に基づいて、図 5 0 のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 の処理により行われる条件装置コマンド受信時処理についての説明を行う。なお、図 5 1 は条件装置コマンド受信時処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 5 1 0 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 において、サブ CPU 4 0 1 は、状態別移行処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域の値に基づいて、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態に応じた処理を行う。ここで、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 の状態別移行処理では、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域の値に応じたサブルーチンが設けられている (図 5 2 ~ 図 7 1 参照)。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。

40

【 0 5 1 1 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 において、サブ CPU 4 0 1 は、チャンス状態当選フラグが ON であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられているチャンス状態当選フラグ格納領域の値に基づいて、チャンス状態当選フラグが ON であるか否かを判定する処理を行う。そして、チャンス状態当

50

選フラグがONであると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-2=Yes)、ステップS302-3-1-2-3に処理を移行し、チャンス状態当選フラグがONではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-2=No)、条件装置コマンド受信時処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

【0512】

(ステップS302-3-1-2-3)

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

10

【0513】

(通常状態用処理)

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

【0514】

(ステップS302-3-1-2-1-1-1)

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

20

【0515】

(ステップS302-3-1-2-1-1-2)

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

30

【0516】

(ステップS302-3-1-2-1-1-3)

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

40

【0517】

(ステップS302-3-1-2-1-1-4)

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

50

と判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-1-4=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-1-5に処理を移行し、当選番号が「05」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-1-4=No)、ステップS302-3-1-2-1-1-7に処理を移行する。

【0518】

(ステップS302-3-1-2-1-1-5)

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

10

【0519】

(ステップS302-3-1-2-1-1-6)

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

20

【0520】

(ステップS302-3-1-2-1-1-7)

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

30

【0521】

(ステップS302-3-1-2-1-1-8)

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

40

【0522】

(ステップS302-3-1-2-1-1-9)

ステップS302-3-1-2-1-1-9において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をBonus準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がBonus準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にBonus準備状態をセ

50

ットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-1-9の処理が終了すると、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0523】

(ステップS302-3-1-2-1-1-10)

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

10

【0524】

(ステップS302-3-1-2-1-1-11)

ステップS302-3-1-2-1-1-11において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-1-10のBonus準備状態移行抽選処理による抽選の結果、Bonus準備状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-1-11=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-1-12に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-1-11=No)、ステップS302-3-1-2-1-1-15に処理を移行する。

20

【0525】

(ステップS302-3-1-2-1-1-12)

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

30

【0526】

(ステップS302-3-1-2-1-1-13)

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

40

【0527】

(ステップS302-3-1-2-1-1-14)

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

50

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

【 0 5 2 8 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 5 において、サブ CPU 4 0 1 は、チャンス状態抽選処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブ ROM 4 0 2 に設けられているチャンス状態移行抽選テーブル (図 2 8 参照) に基づいて、チャンス状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 5 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 6 に処理を移行する。

10

【 0 5 2 9 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 6 において、サブ CPU 4 0 1 は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 5 のチャンス状態移行抽選処理による抽選の結果、チャンス状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 6 = Y e s) 、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 7 に処理を移行し、当選していないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 6 = N o) 、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 2 0 に処理を移行する。

20

【 0 5 3 0 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 7)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 7 において、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態をチャンス前兆状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態がチャンス前兆状態となるように、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域にチャンス前兆状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 7 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 8 に処理を移行する。

【 0 5 3 1 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 8)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 8 において、サブ CPU 4 0 1 は、チャンス状態当選フラグを ON にする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられているチャンス状態当選フラグ格納領域のチャンス状態当選フラグを ON にする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 8 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 9 に処理を移行する。

30

【 0 5 3 2 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 9)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 9 において、サブ CPU 4 0 1 は、チャンス前兆ゲーム数抽選処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブ ROM 4 0 2 に設けられているチャンス前兆ゲーム数決定テーブル (図 2 7 (B) 参照) に基づいて、チャンス状態に移行するまでの前兆ゲーム数を決定し、サブ RAM 4 0 3 に設けられているチャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 1 9 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 2 0 に処理を移行する。

40

【 0 5 3 3 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 2 0 において、サブ CPU 4 0 1 は、チャンス状態当選フラグが OFF であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられているチャンス状態当選フラグ格納領域の値に基

50

づいて、チャンス状態当選フラグがOFFであるか否かを判定する処理を行う。そして、チャンス状態当選フラグがOFFであると判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-1-20=Yes）、ステップS302-3-1-2-1-1-21に処理を移行し、チャンス状態当選フラグがOFFではないと判定された場合には（ステップS302-3-1-2-1-1-20=No）、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0534】

（ステップS302-3-1-2-1-1-21）

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

10

【0535】

（チャンス前兆状態用処理）

次に、図53に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態がチャンス前兆状態の場合に行われるチャンス前兆状態用処理についての説明を行う。なお、図53はチャンス前兆状態用処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0536】

（ステップS302-3-1-2-1-2-1）

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

30

【0537】

（ステップS302-3-1-2-1-2-2）

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

40

【0538】

（ステップS302-3-1-2-1-2-3）

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

【0539】

（ステップS302-3-1-2-1-2-4）

ステップS302-3-1-2-1-2-4において、サブCPU401は、サブ制御

50

基板400により管理される状態を第3 Bonus状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第3 Bonus状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第3 Bonus状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-2-4の処理が終了すると、チャンス前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0540】

(ステップS302-3-1-2-1-2-5)

ステップS302-3-1-2-1-2-5において、サブCPU401は、チャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているチャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-2-5の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-2-6に処理を移行する。

10

【0541】

(ステップS302-3-1-2-1-2-6)

ステップS302-3-1-2-1-2-6において、サブCPU401は、天井ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-2-1の処理により、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、天井ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-2-6=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-2-7に処理を移行し、天井ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-2-6=No)、ステップS302-3-1-2-1-2-9に処理を移行する。

20

【0542】

(ステップS302-3-1-2-1-2-7)

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

30

【0543】

(ステップS302-3-1-2-1-2-8)

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

40

【0544】

(ステップS302-3-1-2-1-2-9)

ステップS302-3-1-2-1-2-9において、サブCPU401は、Bonus準備状態移行抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているBonus準備状

50

態移行抽選テーブル(チャンス前兆状態)(図25(B)参照)に基づいて、Bonus準備状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-2-9の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-2-10に処理を移行する。

【0545】

(ステップS302-3-1-2-1-2-10)

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

10

【0546】

(ステップS302-3-1-2-1-2-11)

ステップS302-3-1-2-1-2-11において、サブCPU401は、Bonus待機振分処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブROM402に設けられているBonus状態振分抽選テーブル(チャンス前兆状態)(図26(B)参照)に基づいて、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中の何れかを決定する処理を行う。また、サブCPU401は、第1Bonus待機中、第2Bonus待機中、第3Bonus待機中の何れかが決定された場合に、サブRAM403に設けられているBonus待機情報格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-2-11の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-2-12に処理を移行する。

20

【0547】

(ステップS302-3-1-2-1-2-12)

ステップS302-3-1-2-1-2-12において、サブCPU401は、Bonus前兆ゲーム数抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているBonus前兆ゲーム数決定テーブル(図27(A)参照)に基づいて、Bonus準備状態に移行するまでの前兆ゲーム数を決定し、サブRAM403に設けられているBonus前兆状態用ゲーム数カウンタの値をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-2-12の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-2-13に処理を移行する。

30

【0548】

(ステップS302-3-1-2-1-2-13)

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

40

【0549】

(ステップS302-3-1-2-1-2-14)

ステップS302-3-1-2-1-2-14において、サブCPU401は、チャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-2-5の処理により、サブRAM403に設けられているチャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値から「1」

50

減算した結果、サブRAM403に設けられているチャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、チャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」とであると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-2-14=Y e s)、ステップS302-3-1-2-1-2-15に処理を移行し、チャンス前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-2-14=N o)、チャンス前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0550】

(ステップS302-3-1-2-1-2-15)

ステップS302-3-1-2-1-2-15において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態をチャンス状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態がチャンス状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域にチャンス状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-2-15の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-2-16に処理を移行する。

【0551】

(ステップS302-3-1-2-1-2-16)

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

【0552】

(ステップS302-3-1-2-1-2-17)

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

【0553】

(B o n u s 前兆状態用処理)

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

【0554】

(ステップS302-3-1-2-1-3-1)

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

【0555】

(ステップS302-3-1-2-1-3-2)

ステップS302-3-1-2-1-3-2において、サブCPU401は、フェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているフェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する処理を行う。そして、フェイクゲーム数カウンタの値

10

20

30

40

50

が「1」以上であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-3-2 = Yes)、ステップS302-3-1-2-1-3-3に処理を移行し、フェイクゲーム数カウンタの値が「1」以上ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-3-2 = No)、ステップS302-3-1-2-1-3-4に処理を移行する。

【0556】

(ステップS302-3-1-2-1-3-3)

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

10

【0557】

(ステップS302-3-1-2-1-3-4)

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

20

【0558】

(ステップS302-3-1-2-1-3-5)

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

30

【0559】

(ステップS302-3-1-2-1-3-6)

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

40

【0560】

(ステップS302-3-1-2-1-3-7)

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

50

1 - 3 - 9 に処理を移行する。

【0561】

(ステップS302-3-1-2-1-3-8)

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

10

【0562】

(ステップS302-3-1-2-1-3-9)

ステップS302-3-1-2-1-3-9において、サブCPU401は、第1Bonus待機中、または第2Bonus待機中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているBonus待機情報格納領域の値に基づいて、第1Bonus待機中、または第2Bonus待機中であるか否かを判定する処理を行う。そして、第1Bonus待機中、または第2Bonus待機中であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-3-9=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-3-10に処理を移行し、第1Bonus待機中、または第2Bonus待機中ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-3-9=No)、ステップS302-3-1-2-1-3-11に処理を移行する。

20

【0563】

(ステップS302-3-1-2-1-3-10)

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

30

【0564】

(ステップS302-3-1-2-1-3-11)

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

40

【0565】

(ステップS302-3-1-2-1-3-12)

ステップS302-3-1-2-1-3-12において、サブCPU401は、Bonus前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているBonus前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。そして、Bonus前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS30

50

2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 3 - 1 2 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 3 - 1 3 に処理を移行し、B o n u s 前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 3 - 1 2 = N o)、B o n u s 前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。

【0566】

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

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

10

【0567】

(チャンス状態用処理)

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

20

【0568】

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

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

【0569】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 4 - 2 において、サブ CPU 4 0 1 は、当選番号が「05」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信した条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報が、当選番号「05」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号が「05」であると判定された場合には(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 4 - 2 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 4 - 3 に処理を移行し、当選番号が「05」ではないと判定された場合には(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 4 - 2 = N o)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 4 - 6 に処理を移行する。

30

【0570】

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

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

40

【0571】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 4 - 4 において、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態を第 3 B o n u s 状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が第 3 B o n u s 状態と

50

なるように、サブRAM 403に設けられている状態格納領域に第3 Bonus状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-4の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-4-5に処理を移行する。

【0572】

(ステップS302-3-1-2-1-4-5)

ステップS302-3-1-2-1-4-5において、サブCPU 401は、チャンス状態用ゲーム数カウンタの値に「0」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU 401は、サブRAM 403に設けられているチャンス状態用ゲーム数カウンタの値に「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-5の処理が終了すると、チャンス状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

10

【0573】

(ステップS302-3-1-2-1-4-6)

ステップS302-3-1-2-1-4-6において、サブCPU 401は、天井ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 401は、ステップS302-3-1-2-1-4-1の処理により、サブRAM 403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM 403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、天井ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-4-6=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-4-7に処理を移行し、天井ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-4-6=No)、ステップS302-3-1-2-1-4-9に処理を移行する。

20

【0574】

(ステップS302-3-1-2-1-4-7)

ステップS302-3-1-2-1-4-7において、サブCPU 401は、Bonus待機振分処理を行う。具体的には、サブCPU 401は、サブROM 402に設けられているBonus状態振分抽選テーブル(チャンス状態)(図26(C)参照)に基づいて、第1 Bonus待機中、第2 Bonus待機中、第3 Bonus待機中の何れかを決定する処理を行う。また、サブCPU 401は、第1 Bonus待機中、第2 Bonus待機中、第3 Bonus待機中の何れかが決定された場合に、サブRAM 403に設けられているBonus待機情報格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-7の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-4-8に処理を移行する。

30

【0575】

(ステップS302-3-1-2-1-4-8)

ステップS302-3-1-2-1-4-8において、サブCPU 401は、サブ制御基板400により管理される状態をBonus準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU 401は、サブ制御基板400により管理される状態がBonus準備状態となるように、サブRAM 403に設けられている状態格納領域にBonus準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-8の処理が終了すると、チャンス状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

40

【0576】

(ステップS302-3-1-2-1-4-9)

ステップS302-3-1-2-1-4-9において、サブCPU 401は、チャンス状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、サブCPU 401は、サブRAM 403に設けられているチャンス状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-4-9の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-4-10に処理を移行する。

50

【0577】

(ステップS302-3-1-2-1-4-10)

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

【0578】

(ステップS302-3-1-2-1-4-11)

ステップS302-3-1-2-1-4-11において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-4-10のチャンス状態用Bonus準備状態移行抽選処理による抽選の結果、Bonus準備状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-4-11=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-4-12に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-4-11=No)、ステップS302-3-1-2-1-4-14に処理を移行する。

【0579】

(ステップS302-3-1-2-1-4-12)

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

【0580】

(ステップS302-3-1-2-1-4-13)

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

【0581】

(ステップS302-3-1-2-1-4-14)

ステップS302-3-1-2-1-4-14において、サブCPU401は、チャンス状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-4-9の処理により、サブRAM403に設けられているチャンス状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられているチャンス状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、チャンス状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-4-14=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-4-15に処理を移行し、チャンス状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1

10

20

30

40

50

- 2 - 1 - 4 - 1 4 = N o)、チャンス状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。

【 0 5 8 2 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 4 - 1 5)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 4 - 1 5 において、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態を通常状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が通常状態となるように、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域に通常状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 4 - 1 5 の処理が終了すると、チャンス状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。

10

【 0 5 8 3 】

(B o n u s 準備状態用処理)

次に、図 5 6 に基づいて、図 5 1 のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 の状態別移行処理において、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が B o n u s 準備状態の場合に行われる B o n u s 準備状態用処理についての説明を行う。なお、図 5 6 は B o n u s 準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 5 8 4 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 5 - 1 において、サブ CPU 4 0 1 は、当選番号が「 0 5 」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信した条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報が、当選番号「 0 5 」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号が「 0 5 」であると判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 5 - 1 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 5 - 2 に処理を移行し、当選番号が「 0 5 」ではないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 5 - 1 = N o)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 5 - 4 に処理を移行する。

20

【 0 5 8 5 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 5 - 2 において、サブ CPU 4 0 1 は、第 3 B o n u s 状態用ゲーム数カウンタの値に「 5 0 」をセットする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられている第 3 B o n u s 状態用ゲーム数カウンタの値に「 5 0 」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 5 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 5 - 3 に処理を移行する。

30

【 0 5 8 6 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 5 - 3 において、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態を第 3 B o n u s 状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が第 3 B o n u s 状態となるように、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域に第 3 B o n u s 状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 5 - 3 の処理が終了すると、B o n u s 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。

40

【 0 5 8 7 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 5 - 4)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 5 - 4 において、サブ CPU 4 0 1 は、第 1 B o n u s 待機中、または第 2 B o n u s 待機中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられている B o n u s 待機情報格納領域の値に基づいて、第 1 B o n u s 待機中、または第 2 B o n u s 待機中であるか否か

50

を判定する処理を行う。そして、第1 Bonus 待機中、または第2 Bonus 待機中であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-5-4 = Yes)、ステップS302-3-1-2-1-5-5に処理を移行し、第1 Bonus 待機中、または第2 Bonus 待機中ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-5-4 = No)、Bonus 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0588】

(ステップS302-3-1-2-1-5-5)

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

10

20

【0589】

(第1 Bonus 状態用処理)

次に、図57に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第1 Bonus 状態の場合に行われる第1 Bonus 状態用処理についての説明を行う。なお、図57は第1 Bonus 状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0590】

(ステップS302-3-1-2-1-6-1)

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

30

【0591】

(ステップS302-3-1-2-1-6-2)

ステップS302-3-1-2-1-6-2において、サブCPU401は、ART 準備状態移行抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART 当選フラグ格納領域に格納されているART 当選フラグの値がOFFであることを条件として、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられている第1 Bonus 状態用ART 準備状態移行抽選テーブル(図31(A)参照)に基づいて、ART 準備状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-6-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-6-3に処理を移行する。

40

【0592】

(ステップS302-3-1-2-1-6-3)

ステップS302-3-1-2-1-6-3において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-6-2のART 準備状態移行抽選処理による抽選の結果、ART 準備状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定され

50

た場合には(ステップS302-3-1-2-1-6-3=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-6-4に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-6-3=No)、ステップS302-3-1-2-1-6-5に処理を移行する。

【0593】

(ステップS302-3-1-2-1-6-4)

ステップS302-3-1-2-1-6-4において、サブCPU401は、ART当選フラグをONにする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグをONにする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-6-4の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-6-5に処理を移行する。

10

【0594】

(ステップS302-3-1-2-1-6-5)

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

20

【0595】

(ステップS302-3-1-2-1-6-6)

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

30

【0596】

(ステップS302-3-1-2-1-6-7)

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

40

【0597】

(ステップS302-3-1-2-1-6-8)

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

50

302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0598】

(ステップS302-3-1-2-1-6-9)

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

10

【0599】

(第2Bonus状態用処理)

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

【0600】

(ステップS302-3-1-2-1-7-1)

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

20

【0601】

(ステップS302-3-1-2-1-7-2)

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

30

【0602】

(ステップS302-3-1-2-1-7-3)

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

40

【0603】

(ステップS302-3-1-2-1-7-4)

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

50

302-3-1-2-1-7-5に処理を移行する。

【0604】

(ステップS302-3-1-2-1-7-5)

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

10

【0605】

(ステップS302-3-1-2-1-7-6)

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

20

【0606】

(ステップS302-3-1-2-1-7-7)

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

30

【0607】

(ステップS302-3-1-2-1-7-8)

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

40

【0608】

(ステップS302-3-1-2-1-7-9)

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

50

【0609】

(第3 Bonus 状態用処理)

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

【0610】

(ステップS302-3-1-2-1-8-1)

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

10

【0611】

(ステップS302-3-1-2-1-8-2)

ステップS302-3-1-2-1-8-2において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(第3 Bonus 状態)(図32(A)参照)に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-8-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-8-3に処理を移行する。

20

【0612】

(ステップS302-3-1-2-1-8-3)

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

30

【0613】

(ステップS302-3-1-2-1-8-4)

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

40

【0614】

(ステップS302-3-1-2-1-8-5)

ステップS302-3-1-2-1-8-5において、サブCPU401は、第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-8-1の処理により、サブRAM403に設けられている第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、第3 Bonus 状態用ゲ

50

ーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-8-5 = Yes)、ステップS302-3-1-2-1-8-6に処理を移行し、第3 Bonus 状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-8-5 = No)、第3 Bonus 状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0615】

(ステップS302-3-1-2-1-8-6)

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

10

【0616】

(第1転落待機状態用処理)

次に、図60に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第1転落待機状態の場合に行われる第1転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図60は第1転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0617】

(ステップS302-3-1-2-1-9-1)

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

30

【0618】

(ステップS302-3-1-2-1-9-2)

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

40

【0619】

(ステップS302-3-1-2-1-9-3)

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

50

【0620】

(ART準備状態用処理)

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

【0621】

(ステップS302-3-1-2-1-10-1)

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

10

【0622】

(ステップS302-3-1-2-1-10-2)

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

20

【0623】

(ステップS302-3-1-2-1-10-3)

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

30

【0624】

(ART状態用処理)

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

40

【0625】

(ステップS302-3-1-2-1-11-1)

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

【0626】

(ステップS302-3-1-2-1-11-2)

50

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

【0627】

(ステップS302-3-1-2-1-11-3)

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

【0628】

(ステップS302-3-1-2-1-11-4)

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

【0629】

(ステップS302-3-1-2-1-11-5)

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

【0630】

(ステップS302-3-1-2-1-11-6)

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

【0631】

(ステップS302-3-1-2-1-11-7)

ステップS302-3-1-2-1-11-7において、サブCPU401は、第1上乘せ状態移行抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられている第1上乘せ状態移行

10

20

30

40

50

抽選テーブル(図34(A)参照)に基づいて、第1上乘せ状態に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-7の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-11-8に処理を移行する。

【0632】

(ステップS302-3-1-2-1-11-8)

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

10

【0633】

(ステップS302-3-1-2-1-11-9)

ステップS302-3-1-2-1-11-9において、サブCPU401は、第1上乘せ前兆ゲーム数抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられている第1上乘せ前兆ゲーム数決定テーブル(図27(C)参照)に基づいて、第1上乘せ準備状態に移行するまでの前兆ゲーム数を決定し、サブRAM403に設けられている第1上乘せ前兆状態用ゲーム数カウンタの値をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-11-9の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-11-10に処理を移行する。

20

【0634】

(ステップS302-3-1-2-1-11-10)

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

30

【0635】

(ステップS302-3-1-2-1-11-11)

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

40

【0636】

(ステップS302-3-1-2-1-11-12)

ステップS302-3-1-2-1-11-12において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-11-11の第2上乘せ状態移行抽選処理による抽選の結果、第2上乘せ状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-11-12 = Yes)、ステップS302-3-1-2-1-11-13に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-11-12 = No)、ステップS302-3-1-2-1-11-16に処理を移行する。

50

【0637】

(ステップS302-3-1-2-1-11-13)

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

【0638】

(ステップS302-3-1-2-1-11-14)

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

【0639】

(ステップS302-3-1-2-1-11-15)

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

【0640】

(ステップS302-3-1-2-1-11-16)

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

【0641】

(ステップS302-3-1-2-1-11-17)

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

10

20

30

40

50

【0642】

(ステップS302-3-1-2-1-11-18)

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

10

【0643】

(ステップS302-3-1-2-1-11-19)

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

20

【0644】

(第1上乘せ前兆状態用処理)

次に、図63に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第1上乘せ前兆状態の場合に行われる第1上乘せ前兆状態用処理についての説明を行う。なお、図63は第1上乘せ前兆状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0645】

(ステップS302-3-1-2-1-12-1)

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

30

【0646】

(ステップS302-3-1-2-1-12-2)

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

40

【0647】

(ステップS302-3-1-2-1-12-3)

ステップS302-3-1-2-1-12-3において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(上乘せ前兆状態)(図32(C)参照)に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-12-3の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-12-4に処理を移行する。

【0648】

50

(ステップS302-3-1-2-1-12-4)

ステップS302-3-1-2-1-12-4において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-12-3のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-12-4=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-12-5に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-12-4=No)、ステップS302-3-1-2-1-12-6に処理を移行する。

【0649】

(ステップS302-3-1-2-1-12-5)

ステップS302-3-1-2-1-12-5において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-12-3のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、上乘せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-12-5の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-12-6に処理を移行する。

【0650】

(ステップS302-3-1-2-1-12-6)

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

【0651】

(ステップS302-3-1-2-1-12-7)

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

【0652】

(ステップS302-3-1-2-1-12-8)

ステップS302-3-1-2-1-12-8において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-12-1の処理により、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」とあると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-12-8=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-12-9に処理を移行し、ART状態用ゲーム数カ

10

20

30

40

50

ウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-12-8 = No)、第1上乘せ前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0653】

(ステップS302-3-1-2-1-12-9)

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

10

【0654】

(第1上乘せ準備状態用処理)

次に、図64に基づいて、図51のステップS302-3-1-2-1の状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第1上乘せ準備状態の場合に行われる第1上乘せ準備状態用処理についての説明を行う。なお、図64は第1上乘せ準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0655】

(ステップS302-3-1-2-1-13-1)

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

30

【0656】

(ステップS302-3-1-2-1-13-2)

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

40

【0657】

(ステップS302-3-1-2-1-13-3)

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

50

【0658】

(第1上乘せ状態用処理)

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

【0659】

(ステップS302-3-1-2-1-14-1)

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

10

【0660】

(ステップS302-3-1-2-1-14-2)

ステップS302-3-1-2-1-14-2において、サブCPU401は、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU401は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM402に設けられているART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(第1上乘せ状態)(図32(E)参照)に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-14-2の処理が終了すると、ステップS302-3-1-2-1-14-3に処理を移行する。

20

【0661】

(ステップS302-3-1-2-1-14-3)

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

30

【0662】

(ステップS302-3-1-2-1-14-4)

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

40

【0663】

(ステップS302-3-1-2-1-14-5)

ステップS302-3-1-2-1-14-5において、サブCPU401は、第1上乘せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-14-1の処理により、サブRAM403に設けられている第1上乘せ状態用ゲーム数カウンタの値を「1」減算した結果、サブRAM403に設けられている第1上乘せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、第1上乘せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-14

50

- 5 = Yes)、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 4 - 6に処理を移行し、第1上乘せ状態用ゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 4 - 5 = No)、第1上乘せ状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2に処理を移行する。

【0664】

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

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 4 - 6において、サブCPU 4 0 1は、サブ制御基板4 0 0により管理される状態を第2転落待機状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、サブ制御基板4 0 0により管理される状態が第2転落待機状態となるように、サブRAM 4 0 3に設けられている状態格納領域に第2転落待機状態をセットする処理を行う。そして、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 4 - 6の処理が終了すると、第1上乘せ状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2に処理を移行する。

10

【0665】

(第2転落待機状態用処理)

次に、図66に基づいて、図51のステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1の状態別移行処理において、サブ制御基板4 0 0により管理される状態が第2転落待機状態の場合に行われる第2転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図66は第2転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0666】

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

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 5 - 1において、サブCPU 4 0 1は、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、条件装置コマンドに含まれている当選役に係る情報と、サブROM 4 0 2に設けられているART状態用ゲーム数上乘せ抽選テーブル(第2転落待機状態)(図32(G)参照)に基づいて、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せするか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 5 - 1の処理が終了すると、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 5 - 2に処理を移行する。

30

【0667】

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

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 5 - 2において、サブCPU 4 0 1は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 5 - 1のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 5 - 2 = Yes)、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 5 - 3に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 5 - 2 = No)、第2転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2に処理を移行する。

40

【0668】

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

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 5 - 3において、サブCPU 4 0 1は、ART状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 5 - 1のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、上乘せすることが決定されたゲーム数を、サブRAM 4 0 3に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 5 - 3の処理が終了すると、第2転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2に処理を移行する。

【0669】

50

(第2上乗せ前兆状態用処理)

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

【0670】

(ステップS302-3-1-2-1-16-1)

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

10

【0671】

(ステップS302-3-1-2-1-16-2)

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

20

【0672】

(ステップS302-3-1-2-1-16-3)

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

30

【0673】

(ステップS302-3-1-2-1-16-4)

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

40

【0674】

(ステップS302-3-1-2-1-16-5)

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

【0675】

(ステップS302-3-1-2-1-16-6)

50

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

10

【0676】

(ステップS302-3-1-2-1-16-7)

ステップS302-3-1-2-1-16-7において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第2上乗せ準備状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ準備状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第2上乗せ準備状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-2-1-16-7の処理が終了すると、第2上乗せ前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

20

【0677】

(ステップS302-3-1-2-1-16-8)

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

30

【0678】

(ステップS302-3-1-2-1-16-9)

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

40

【0679】

(第2上乗せ準備状態用処理)

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

50

【0680】

(ステップS302-3-1-2-1-17-1)

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

【0681】

(ステップS302-3-1-2-1-17-2)

ステップS302-3-1-2-1-17-2において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-17-1のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-17-2=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-17-3に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-17-2=No)、第2上乘せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0682】

(ステップS302-3-1-2-1-17-3)

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

【0683】

(第2上乘せ状態用処理)

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

【0684】

(ステップS302-3-1-2-1-18-1)

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

【0685】

(ステップS302-3-1-2-1-18-2)

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

、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 3 に処理を移行する。

【 0 6 8 6 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 3)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 3 において、サブ CPU 4 0 1 は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 2 の ART 状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、ART 状態において遊技可能なゲーム数を上乘せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 3 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 4 に処理を移行し、
10 当選していないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 3 = N o)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 5 に処理を移行する。

【 0 6 8 7 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 4)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 4 において、サブ CPU 4 0 1 は、ART 状態用ゲーム数カウンタ加算処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 2 の ART 状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、上乘せすることが決定されたゲーム数を、サブ RAM 4 0 3 に設けられている ART 状態用ゲーム数カウンタに加算する処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 4 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 5 に
20 処理を移行する。

【 0 6 8 8 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 5)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 5 において、サブ CPU 4 0 1 は、第 2 上乘せ状態用ゲーム数カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 1 の処理により、サブ RAM 4 0 3 に設けられている第 2 上乘せ状態用ゲーム数カウンタの値を「 1 」減算した結果、サブ RAM 4 0 3 に設けられている第 2 上乘せ状態用ゲーム数カウンタの値が「 0 」となったか否かを判定する処理を行う。そして、第 2 上乘せ状態用ゲーム数カウンタの値が「 0 」であると判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 5 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 6 に処理を移行し、第 2 上乘せ状態用ゲーム数カウンタの値が「 0 」ではないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 5 = N o)、第 2 上乘せ状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。
30

【 0 6 8 9 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 6)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 6 において、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態を第 3 転落待機状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が第 3 転落待機状態となるように、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域に第 3 転落待機状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 8 - 6 の処理が終了すると、第 2 上乘せ状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。
40

【 0 6 9 0 】

(第 3 転落待機状態用処理)

次に、図 7 0 に基づいて、図 5 1 のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 の状態別移行処理において、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が第 3 転落待機状態の場合に行われる第 3 転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図 7 0 は第 3 転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。
50

【0691】

(ステップS302-3-1-2-1-19-1)

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

【0692】

(ステップS302-3-1-2-1-19-2)

ステップS302-3-1-2-1-19-2において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-19-1のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理による抽選の結果、ART状態において遊技可能なゲーム数を上乘せすることが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-19-2=Yes)、ステップS302-3-1-2-1-19-3に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS302-3-1-2-1-19-2=No)、第3転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップS302-3-1-2-2に処理を移行する。

【0693】

(ステップS302-3-1-2-1-19-3)

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

【0694】

(第4転落待機状態用処理)

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

【0695】

(ステップS302-3-1-2-1-20-1)

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

【0696】

(ステップS302-3-1-2-1-20-2)

ステップS302-3-1-2-1-20-2において、サブCPU401は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1-2-1-20-1の第4転落待機状態用引戻抽選処理による抽選の結果、ART状態に移行することが決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定

10

20

30

40

50

された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 0 - 2 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 0 - 3 に処理を移行し、当選していないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 0 - 2 = N o) 第 4 転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。

【 0 6 9 7 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 0 - 3 において、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態を ART 状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が ART 状態となるように、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域に ART 状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 0 - 3 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 0 - 4 に処理を移行する。

10

【 0 6 9 8 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 0 - 4 において、サブ CPU 4 0 1 は、ART 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられている ART 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 1 - 2 0 - 4 の処理が終了すると、第 4 転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、条件装置コマンド受信時処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。

20

【 0 6 9 9 】

(表示判定コマンド受信時処理)

次に、図 7 2 に基づいて、図 5 0 のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 の処理により行われる表示判定コマンド受信時処理についての説明を行う。なお、図 7 2 は表示判定コマンド受信時処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 7 0 0 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 において、サブ CPU 4 0 1 は、表示判定コマンド受信時状態別移行処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域の値に基づいて、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態に応じた処理を行う。ここで、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 の状態別移行処理では、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域の値に応じたサブルーチンが設けられている (図 7 3 ~ 図 8 0 参照)。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

30

【 0 7 0 1 】

(表示判定コマンド受信時 Bonus 準備状態用処理)

次に、図 7 3 に基づいて、図 7 2 のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 の表示コマンド受信時状態別移行処理において、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が Bonus 準備状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時 Bonus 準備状態用処理についての説明を行う。なお、図 7 3 は表示判定コマンド受信時 Bonus 準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

40

【 0 7 0 2 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 1 において、サブ CPU 4 0 1 は、Bonus リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、「Bonus リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、Bonus リプレイが表示されたと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 1 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4

50

- 1 - 1 - 2 に処理を移行し、B o n u s リプレイが表示されていないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 1 = N o)、表示判定コマンド受信時 B o n u s 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

【 0 7 0 3 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 2 において、サブ CPU 4 0 1 は、第 1 B o n u s 待機中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられている B o n u s 待機情報格納領域に格納されている値に基づいて、第 1 B o n u s 待機中であるか否かを判定する処理を行う。そして、第 1 B o n u s 待機中であると判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 2 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 3 に処理を移行し、第 1 B o n u s 待機中ではないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 2 = N o)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 5 に処理を移行する。

10

【 0 7 0 4 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 3 において、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態を第 1 B o n u s 状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が第 1 B o n u s 状態となるように、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域に第 1 B o n u s 状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 3 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 4 に処理を移行する。

20

【 0 7 0 5 】

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

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

30

【 0 7 0 6 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 5)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 5 において、サブ CPU 4 0 1 は、第 2 B o n u s 待機中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられている B o n u s 待機情報格納領域に格納されている値に基づいて、第 2 B o n u s 待機中であるか否かを判定する処理を行う。そして、第 2 B o n u s 待機中であると判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 5 = Y e s)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 6 に処理を移行し、第 2 B o n u s 待機中ではないと判定された場合には (ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 5 = N o)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 8 に処理を移行する。

40

【 0 7 0 7 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 6 において、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態を第 2 B o n u s 状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が第 2 B o n u s 状態となるように、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域に第 2 B o n u s 状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 6 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 7 に処理を移行する。

【 0 7 0 8 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 1 - 7)

50

ステップS302-3-1-4-1-1-7において、サブCPU401は、第2 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値に「40」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第2 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値に「40」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-1-7の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-1-10に処理を移行する。

【0709】

(ステップS302-3-1-4-1-1-8)

ステップS302-3-1-4-1-1-8において、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態を第3 Bonus状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブ制御基板400により管理される状態が第3 Bonus状態となるように、サブRAM403に設けられている状態格納領域に第3 Bonus状態をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-1-8の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-1-9に処理を移行する。

10

【0710】

(ステップS302-3-1-4-1-1-9)

ステップS302-3-1-4-1-1-9において、サブCPU401は、第3 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第3 Bonus状態用ゲーム数カウンタの値に「50」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-1-9の処理が終了すると、ステップS302-3-1-4-1-1-10に処理を移行する。

20

【0711】

(ステップS302-3-1-4-1-1-10)

ステップS302-3-1-4-1-1-10において、サブCPU401は、天井ゲーム数カウンタの値に「0」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている天井ゲーム数カウンタの値に「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-1-10の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時 Bonus準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

30

【0712】

(表示判定コマンド受信時第1転落待機状態用処理)

次に、図74に基づいて、図72のステップS302-3-1-4-1の表示コマンド受信時状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第1転落待機状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時第1転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図74は表示判定コマンド受信時第1転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0713】

(ステップS302-3-1-4-1-2-1)

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

40

【0714】

(ステップS302-3-1-4-1-2-2)

ステップS302-3-1-4-1-2-2において、サブCPU401は、サブ制御

50

基板 400 により管理される状態を通常状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 は、サブ制御基板 400 により管理される状態が通常状態となるように、サブ RAM 403 に設けられている状態格納領域に通常状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 2 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 2 - 3 に処理を移行する。

【0715】

(ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 2 - 3)

ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 2 - 3 において、サブ CPU 401 は、天井ゲーム数カウンタの値に「999」をセットする処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 は、サブ RAM 403 に設けられている天井ゲーム数カウンタの値に「999」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 2 - 3 の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時第 1 転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップ S 302 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

10

【0716】

(表示判定コマンド受信時 ART 準備状態用処理)

次に、図 75 に基づいて、図 72 のステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 の表示コマンド受信時状態別移行処理において、サブ制御基板 400 により管理される状態が ART 準備状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時 ART 準備状態用処理についての説明を行う。なお、図 75 は表示判定コマンド受信時 ART 準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0717】

(ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 1)

ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 1 において、サブ CPU 401 は、ART リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 は、「ART リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ART リプレイが表示されたと判定された場合には(ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 1 = Yes)、ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 2 に処理を移行し、ART リプレイが表示されていないと判定された場合には(ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 1 = No)、表示判定コマンド受信時 ART 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップ S 302 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

30

【0718】

(ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 2)

ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 2 において、サブ CPU 401 は、サブ制御基板 400 により管理される状態を ART 状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 は、サブ制御基板 400 により管理される状態が ART 状態となるように、サブ RAM 403 に設けられている状態格納領域に ART 状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 3 に処理を移行する。

40

【0719】

(ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 3)

ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 3 において、サブ CPU 401 は、ART 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」を加算する処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 は、サブ RAM 403 に設けられている ART 状態用ゲーム数カウンタの値に「50」を加算する処理を行う。そして、ステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 - 3 - 3 の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時 ART 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップ S 302 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

【0720】

(表示判定コマンド受信時第 1 上乗せ準備状態用処理)

次に、図 76 に基づいて、図 72 のステップ S 302 - 3 - 1 - 4 - 1 の表示コマンド

50

受信時状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第1上乗せ準備状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時第1上乗せ準備状態用処理についての説明を行う。なお、図76は表示判定コマンド受信時第1上乗せ状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0721】

(ステップS302-3-1-4-1-4-1)

ステップS302-3-1-4-1-4-1において、サブCPU401は、RUSHリプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、「RUSHリプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、RUSHリプレイが表示されたと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-4-1=Y e s)、ステップS302-3-1-4-1-4-2に処理を移行し、RUSHリプレイが表示されていないと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-4-1=N o)、表示判定コマンド受信時第1上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

10

【0722】

(ステップS302-3-1-4-1-4-2)

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

20

【0723】

(ステップS302-3-1-4-1-4-3)

ステップS302-3-1-4-1-4-3において、サブCPU401は、第1上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値に「10」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU401は、サブRAM403に設けられている第1上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値に「10」をセットする処理を行う。そして、ステップS302-3-1-4-1-4-3の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時第1上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

30

【0724】

(表示判定コマンド受信時第2上乗せ準備状態用処理)

次に、図77に基づいて、図72のステップS302-3-1-4-1の表示コマンド受信時状態別移行処理において、サブ制御基板400により管理される状態が第2上乗せ準備状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時第2上乗せ準備状態用処理についての説明を行う。なお、図77は表示判定コマンド受信時第2上乗せ状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0725】

(ステップS302-3-1-4-1-5-1)

ステップS302-3-1-4-1-5-1において、サブCPU401は、特別リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、「特別リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、特別リプレイが表示されたと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-5-1=Y e s)、ステップS302-3-1-4-1-5-2に処理を移行し、特別リプレイが表示されていないと判定された場合には(ステップS302-3-1-4-1-5-1=N o)、表示判定コマンド受信時第2上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

40

【0726】

50

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 5 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 5 - 2 において、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態を第 2 上乗せ状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が第 2 上乗せ状態となるように、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域に第 2 上乗せ状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 5 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 5 - 3 に処理を移行する。

【 0 7 2 7 】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 5 - 3)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 5 - 3 において、サブ CPU 4 0 1 は、第 2 上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値に「 2 0 」をセットする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ RAM 4 0 3 に設けられている第 2 上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値に「 2 0 」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 5 - 3 の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時第 2 上乗せ準備状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

10

【 0 7 2 8 】

(表示判定コマンド受信時第 2 転落待機状態用処理)

次に、図 7 8 に基づいて、図 7 2 のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 の表示コマンド受信時状態別移行処理において、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が第 2 転落待機状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時第 2 転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図 7 8 は表示判定コマンド受信時第 2 転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

20

【 0 7 2 9 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 6 - 1 において、サブ CPU 4 0 1 は、ART リプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、「ART リプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ART リプレイが表示されたと判定された場合には(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 6 - 1 = Yes)、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 6 - 2 に処理を移行し、ART リプレイが表示されていないと判定された場合には(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 6 - 1 = No)、表示判定コマンド受信時第 2 転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

30

【 0 7 3 0 】

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

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 6 - 2 において、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態を ART 状態とする処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が ART 状態となるように、サブ RAM 4 0 3 に設けられている状態格納領域に ART 状態をセットする処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 6 - 2 の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時第 2 転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 6 に処理を移行する。

40

【 0 7 3 1 】

(表示判定コマンド受信時第 3 転落待機状態用処理)

次に、図 7 9 に基づいて、図 7 2 のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 の表示コマンド受信時状態別移行処理において、サブ制御基板 4 0 0 により管理される状態が第 3 転落待機状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時第 3 転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図 7 9 は表示判定コマンド受信時第 3 転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 7 3 2 】

50

(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 7 - 1)

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 7 - 1において、サブCPU 4 0 1は、ARTリプレイが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、「ARTリプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ARTリプレイが表示されたと判定された場合には(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 7 - 1 = Yes)、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 7 - 2に処理を移行し、ARTリプレイが表示されていないと判定された場合には(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 7 - 1 = No)、表示判定コマンド受信時第3転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 6に処理を移行する。

10

【0733】

(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 7 - 2)

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 7 - 2において、サブCPU 4 0 1は、サブ制御基板4 0 0により管理される状態をART状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、サブ制御基板4 0 0により管理される状態がART状態となるように、サブRAM 4 0 3に設けられている状態格納領域にART状態をセットする処理を行う。そして、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 7 - 2の処理が終了すると、表示判定コマンド受信時第2転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 6に処理を移行する。

20

【0734】

(表示判定コマンド受信時第4転落待機状態用処理)

次に、図80に基づいて、図72のステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1の表示コマンド受信時状態別移行処理において、サブ制御基板4 0 0により管理される状態が第4転落待機状態の場合に行われる表示判定コマンド受信時第4転落待機状態用処理についての説明を行う。なお、図80は表示判定コマンド受信時第4転落待機状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0735】

(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 8 - 1)

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 8 - 1において、サブCPU 4 0 1は、blankが表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、「blank」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、blankが表示されたと判定された場合には(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 8 - 1 = Yes)、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 8 - 2に処理を移行し、blankが表示されていないと判定された場合には(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 8 - 1 = No)、表示判定コマンド受信時第4転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 6に処理を移行する。

30

【0736】

(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 8 - 2)

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 8 - 2において、サブCPU 4 0 1は、サブ制御基板4 0 0により管理される状態を通常状態とする処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、サブ制御基板4 0 0により管理される状態が通常状態となるように、サブRAM 4 0 3に設けられている状態格納領域に通常状態をセットする処理を行う。そして、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 8 - 2の処理が終了すると、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 8 - 3に処理を移行する。

40

【0737】

(ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 8 - 3)

ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 8 - 3において、サブCPU 4 0 1は、天井ゲーム数カウンタの値に「999」をセットする処理を行う。具体的には、サブCPU 4 0 1は、サブRAM 4 0 3に設けられている天井ゲーム数カウンタの値に「999」をセットする処理を行う。そして、ステップS 3 0 2 - 3 - 1 - 4 - 1 - 8 - 3の処理が終了する

50

と、表示判定コマンド受信時第4転落待機状態用処理のサブルーチンを終了し、コマンド別処理のステップS302-3-1-6に処理を移行する。

【0738】

図81は、本発明の実施の形態における遊技機のサブ制御基板に設置されたメモリチップを示す図である。

【0739】

図81に示すメモリチップは、半導体記憶素子(メモリIC)からなる記憶媒体(「記憶装置」とも称する)のパッケージングを示している。そのときの一例として、強誘電体メモリ(FERAM)があり、このFERAMは、不揮発性の半導体メモリであって、電源の供給・遮断によって記憶するデータが変化しない記憶装置を示している。

10

【0740】

図81(a)は、プリント基板に配置されるメモリチップを立体視した図であって、パッケージングされたメモリチップに、リードフレームである端子(入出力端子)(「ピン」とも称することがある)が配列された例を示している。

【0741】

図81(a)に示す例では、メモリチップの長辺両端に同数の端子が配列されており、図81(a)では、一端22本の合計44本の端子が配列されている。

【0742】

また、図81(b)は、図81(a)に示すメモリチップをトップビューした図であって、各端子の役割を記号によって示している。

20

【0743】

ここで各記号について説明する。なお、メモリチップでは、インデックス(INDEX)から反時計回りで順に端子番号(ピン番号)が採番されている。

【0744】

まず、「A*」と示された端子は、アドレス情報の入力を行うアドレス入力端子である。このときの表記に用いる「*」は、「0(ゼロ)」以上のいずれかの番号を示すものである。(以下同様。)

【0745】

例えば、「A0」と示された端子は、「0(ゼロ)」番目のアドレス情報の入出力(読み書き)端子であることを示し、「A17」と示された端子は、「17」番目のアドレス情報の入出力(読み書き)端子であることを示す。

30

【0746】

次に、「CE」と示された端子は、チップイネーブル信号(以下、「CE信号」とも称する)の入力端子を示しており、このチップイネーブル信号を受け付けたときにメモリアクセスを開始することを示している。

【0747】

また、「I/O*」と示された端子は、記憶素子(メモリアレイ、記憶領域)に記憶するデータ(入出力信号)の入出力を行う端子であって、双方向で通信が可能なデータバスである。このときのデータは遊技媒体を用いた遊技において用いられるデータであって、その一例として、遊技に関連する遊技関連情報がある。

40

【0748】

この「I/O*」端子を介したデータの入出力は、上記のCE端子におけるCE信号の立ち上がり時に行われる。

【0749】

また、「VDD」と示された端子は、電源の供給を受ける端子であって、図81に示す例では、端子番号「11」と「33」の2つの端子があってこれら2つの端子をそれぞれ電源に接続(接地)することで電源からの電力(外部電力)の供給を受けることができる。

【0750】

また、「VSS」と示された端子は、グランド(基準電圧(0ボルト))に接続する端

50

子であって、上記のVDD端子と同様に、端子番号「12」と「34」の2つの端子があってこれら2つの端子をそれぞれグランドに接続することで帯電や過電流による誤動作を防止することができる。

【0751】

また、「WE」と示された端子は、ライトイネーブル信号（以下、「WE信号」とも称する）の入力端子を示しており、このライトイネーブル信号を受け付けたときに書込動作を開始するものである（書込動作を許可するものである）。

【0752】

また、「RESET」と示された端子は、記憶素子に記憶している全てのデータを所定の安定状態に分極した初期設定値を記憶した状態とすることで記憶素子（記憶領域）を初期状態に設定する（初期化する）ための信号を受信する端子である。すなわち、「RESET」端子を介して外部（サブCPU等）からリセット指示信号を受信すると、データが安定状態に分極されて初期値（例えば、「0（ゼロ）」若しくは「1」）に設定された初期状態（全てのデータを「0（ゼロ）」若しくは「1」にした状態）に初期化されることを示している。

10

【0753】

また、「LB」、「UB」と示された端子は、バイトコントロール端子である。

【0754】

そして、「OE」と示された端子は、アウトプットイネーブル信号（以下、「OE信号」と称する）の入力端子を示しており、このアウトプットイネーブル信号を受信することでI/O端子からデータバス上に記憶素子（記憶領域）で記憶するデータを出力する。

20

【0755】

メモリチップには、以上に示すような複数種類の端子が配置されている。これらの端子から入力される、または、出力される信号が相互に関連することで、メモリチップは、データの入出力制御処理を行うことを示している。

【0756】

このときの信号が相互に関連するとは、例えば、CE信号がLowの状態にあるときに「A*」端子のアドレスを切り替えることによって、データの読み出し動作が開始して関連することのほか、「I/O*」端子から入力されたデータはCE信号の立ち上がり時にラッチされて記憶素子（メモリアレイ等）に記憶することを示している。

30

【0757】

図82は、図81に示すメモリチップにおける詳細な構成を示すブロックダイアグラムである。

【0758】

図82には、アドレス処理部、コントロール回路、ロー（ロウ）デコーダ、デコーダ/アンプ、FeRAMアレイによって構成されたメモリチップを示している。

【0759】

アドレス処理部は、アドレス入力端子から入力されたアドレス信号を受け付けることでFeRAMアレイにおけるアドレスを特定する処理を行う。

【0760】

また、コントロール回路は、RESET端子、CE端子、WE端子、OE端子、UB端子、LB端子に入力された信号を受け付け、各端子からの信号に基づく制御処理を行う処理回路である。

40

【0761】

このコントロール回路は、各信号に基づいて行った制御処理に基づいてアドレス処理部、デコーダ/アンプにその制御処理に基づく処理を指示する。

【0762】

このとき、コントロール回路によって行われる制御処理は、各端子から受信した信号による動作状態と関連して処理を行う。

【0763】

50

例えば、OE端子からアウトプットイネーブル信号を受信すると、コントロール回路は、FeRAMアレイにおいて記憶するデータのリード（読み出し）動作を行うために、WE端子からライトイネーブル信号が入力されていない状態（「WE = Hレベル」）と設定し、また、OE端子からアウトプットイネーブル信号が入力される状態（「OE = Lレベル」）と設定し、さらに、RESET端子からリセット信号（初期化信号）が入力されていない状態（「RESET = Hレベル」）と設定する。

【0764】

これによって、コントロール回路は、FeRAMアレイに記憶しているデータを読み出すために、アドレス処理部を介してローデコーダと、デコーダ/アンプのコラムデコーダとにそれぞれ、データの読み取りを指示する制御処理を行う。

10

【0765】

このローデコーダは、アドレス処理部によって指定されたアドレスに基づいてFeRAMアレイのセルを特定し、そのセルのローをアクティブ状態に設定する。また、コラムデコーダは、アドレス処理部によって指定されたアドレスに基づいてFeRAMアレイのセルを特定し、そのセルのコラムをアクティブ状態に設定する。

【0766】

そして、デコーダ/アンプを構成するセンスアンプでは、ローデコーダによってアクティブ状態に設定されたローのセルと、コラムデコーダによってアクティブ状態に設定されたコラムのセルとに応じて、そのセルで記憶するデータをセンスアンプが読み取ることでデータ線（図示せず）を介してI/O端子から（演出制御チップ等に）出力する。

20

【0767】

このときのFeRAMアレイは、ローとコラムとによって特定されるセルによって構成された記憶素子からなる記憶領域である。

【0768】

記憶媒体は、図82に示すような構成によって構成されている。言い換えれば、FeRAMアレイがデータを記憶する記憶領域であって、コントロール回路、アドレス処理部、ローデコーダ、デコーダ/アンプがメモリコントローラであって、この記憶領域とメモリコントローラとによって構成されたものが「メモリチップ」を構成している。

【0769】

図83は、本発明の実施の形態におけるメモリチップ（記憶媒体）における状態遷移の様子を示す状態遷移図である。

30

【0770】

図83において、メモリチップは、外部電源からの電力供給が行われること（Power Up）で移行するスタンバイ状態（準備状態、待機状態）と、スタンバイ状態においてメモリチップのリセット端子を介して信号が入力されて「RESET信号 = Low」となることによってリセット信号（初期化信号）を検出したリセット信号検出状態（Reset detect）と、そのリセット信号検出状態（すなわち、「RESET信号 = Low」の状態）となってから所定のリセット移行時間（「ノイズ対策時間」とも称する）を経過後に移行するリセットモード状態（RESET Mode）とがある。

【0771】

40

すなわち、RESET信号が入力されて「RESET = Low」となったタイミングにリセットモードへと移行するのではなく、ノイズを除去若しくは最小限に抑制するノイズ対策時間を経過した後にリセットモードに移行する。

【0772】

これによって、ノイズを除去若しくは最小限に抑制できる。

【0773】

なお、このリセット信号検出状態（Reset detect）およびリセットモード状態（RESET Mode）は、RESET信号が「Low」から「High」へと切り替わることによって解除されることでこれらのいずれかの状態からスタンバイ状態へと移行する。

【0774】

50

さらに、メモリチップは、これらの状態のほか、記憶領域（記憶アレイ）に記憶するデータの入出力操作（入出力処理）が行われたリードライト操作状態があり、このリードライト状態は、CE信号がLowの状態にあってRESET信号が「High」の状態にあるときに有効となる。反対に、CE信号がLowの状態にあってRESET信号が「Low」の状態にあるときには無効となる。

【0775】

このようにして各種の状態が遷移することによってデータの入出力のほか、記憶領域に記憶されたデータのリセット処理が行われることとなる。

【0776】

続いて、図84乃至図87には、各処理におけるタイミングを規定したタイミングダイヤグラムを示している。

【0777】

これら図84乃至図87に示すダイヤグラムでは、各信号（CE信号、OE信号、WE信号等）の状態が「LowからHighの状態となること」および「HighからLowの状態となること」によって、任意の処理が行われることが示されている。

【0778】

このときのダイヤグラムにおいて示されている「High」の状態（Highレベル（Hレベル））は、メモリチップの端子において信号を受信しておらずにその端子ごとの役割における処理状態が無効とされていることを示している。また、各信号における「Low」の状態（Lowレベル（Lレベル））は、メモリチップの各端子が信号を受信し、その端子ごとの役割における処理状態が有効とされていることを示している。

【0779】

このことから信号の状態が「LowからHighの状態となること（変更（移行、遷移）すること）」は、信号によって有効から無効に変更されたことを示し、反対に、「HighからLowの状態となること（変更（移行、遷移）すること）」は、信号によって無効から有効に変更されたことを示す。

【0780】

図84は、本発明の実施の形態における遊技機が搭載するメモリチップに記憶するデータのリードタイミングを示すダイヤグラムである。

【0781】

この図84に示すダイヤグラムにおけるリードタイミングはあくまで一例であって、このダイヤグラムにおけるリードに限定されることはない。

【0782】

図84において、メモリチップにおける「A0～A17」の全18個のアドレス端子は、いずれのタイミングにおいても有効なアドレスであることを示している。

【0783】

また、所定の時間から「 $t(AS)$ 」によって示されるセットアップ時間を経過後のタイミングに、CE端子におけるチップイネーブル信号（CE信号）が「Low」となり、その後、CE信号が「High」となるまでの期間を「 $t(CA)$ 」と示している。この「 $t(CA)$ 」は、「アクティブ時間」（若しくは、「チップアクティブ時間」と称する。

【0784】

続いて、メモリチップのCE端子が信号を受けてCE信号が「Low」となって以降に、有効アドレスの記憶領域をアクセスホールドした状態の時間（ $t(AH)$ ）となる。このアクセスホールド時間（ $t(AH)$ ）は、CE信号がLowとなつてから、CE信号がHighとなる直前までの時間である。

【0785】

そして、CE信号がLowとなつてから所定時間を経過後に、OE信号がLowとなると、続いて、LB（Lowerバイトコントロール）信号およびUB（Upperバイトコントロール）信号がLowとなる。

10

20

30

40

50

【0786】

このとき、OE信号がLowとなることによって、FeRAMアレイに記憶しているデータがデータバスに出力される。このOE信号がLowとなってデータがデータバスに出力される状態、言い換えれば、データの読み出しに係るアドレスの指定、データの特定等の処理が行われてデータバスに出力される状態となって、「t(OE)」のOEアクセス時間を経過すると、I/O端子からのデータの出力が確定することとなる。すなわち、FeRAMアレイからデータが読み出された(リードされた)状態となる。

【0787】

また、LB信号およびUB信号がLowとなつてから、「t(OE)」のOEアクセス時間の終了までがLBアクセス時間(UBアクセス時間)となる。すなわち、LB信号およびUB信号がLowとなつている間に、それぞれI/O0~I/O7、I/O8~I/O15の各端子からのデータ出力(データの読み出し)が可能な状態となる。

10

【0788】

そして、I/O端子におけるデータの出力が確定してから十分な時間を経過後に、CE信号がHighとなつて「t(CA)」のアクティブ時間が終了すると、そのアクティブ時間の終了後に、OE信号の状態においてもLowからHighとなつてデータの出力が可能な状態を終了し、さらに、LB端子およびUB端子における状態もLowからHighとなつてI/O端子からの出力処理を終了する。

【0789】

このときのCE信号が「High」となつてから経過する時間として、一定のデータホールド時間(t(OH))が設定されている。このデータホールド時間を経過することによって、I/O端子からのデータの出力が確定される期間が終了する。すなわち、このデータホールド時間(t(OH))は、CE信号がHighとなつても一定期間、データをホールド(保持)してI/O端子からのデータ出力を確保できるようにした期間である。これによって、データ出力を確実なものとするのが可能となる。

20

【0790】

また、CE信号がHighとなつてからその後にCE信号がLowとなるまでの時間は「t(PC)」によって表されるプリチャージ時間である。

【0791】

さらに、CE信号がLowからHighとなるタイミングから一定時間の「t(HZ)」のフローティング時間があり、OE信号においてもLowからHighとなるタイミングから一定時間の「t(OHZ)」のフローティング時間があり、このほか、LB信号およびUB信号においてもLowからHighとなるタイミングから一定時間の「t(BHZ)」のフローティング時間がある。これらのフローティング時間を経過すると、I/O端子からのデータの出力が終了することとなる。

30

【0792】

図85は、本発明の実施の形態における遊技機が搭載するメモリチップに記憶するデータのライトタイミングを示すダイアグラムである。

【0793】

リードタイミングを示すダイアグラムと同様に、メモリチップにおける「A0~A17」の全18個のアドレス端子は、いずれのタイミングにおいても有効なアドレスであることを示している。

40

【0794】

「t(AS)」のアドレスセットアップ時間を経過後、CE信号がLowとなると、その後、WE信号がHighからLowとなり、WE信号がLowとなつてから「t(WZ)」の任意の時間(フローティング時間)が経過すると、そのときにI/O端子から出力されているデータの出力を停止する。このデータ出力が完了していない状態(残りのデータを出力する必要がある状態)においては、データ出力を一時停止することとなる。この場合における、WE信号がLowとなつてから「t(WZ)」の任意の時間(フローティング時間)が経過した時間を「データ出力一時停止タイミング」と称する。

50

【0795】

また、WE信号がHighからLowとなって「t(WZ)」の任意の時間(フローティング時間)が経過して一時停止されたデータ出力は、WE信号がLowからHighとなるタイミングから「t(WX)」の出力アクセス時間を経過した後に再開される。この場合における、WE信号がLowからHighとなるタイミングから「t(WX)」の出力アクセス時間を経過した時間を「データ出力開始タイミング」と称する。

【0796】

このように、I/O端子を介したデータの出力処理は、WE信号がLowとなってデータの書き込みが許可された状態となつてから所定時間(t(WZ))を経過後(データ出力一時停止タイミング後)、WE信号がHighとなつてデータの書き込みが許可されていない状態となつてから所定時間(t(WX))を経過するまで(データ出力再開タイミングとなるまで)は停止することとなる。これは、WE信号によってWE信号状態がLowとなつてデータの入力が可能となつてからそのデータがホールドされる時間を経過するまでは少なくとも、データの出力が停止されることから、データの出力よりもデータの入力が優先されることを示している。

10

【0797】

また、WE信号がLowからHighとなると、CE信号によってCE信号状態がLowとなつてからこのWE信号がHighとなるまでのt(CW)の時間を経過すると、WE信号状態がLowとなつてデータ出力が一時停止したタイミング(データ出力一時停止タイミング)以降に行われた、I/O端子からFeRAMアレイへのデータ入力が確定することとなる。

20

【0798】

このときのFeRAMアレイへのデータ入力に関する時間は、データの入力が開始されてからデータ出力一時停止タイミングとなるまでの「t(DS)」のデータセットアップ時間と、データ出力一時停止タイミングとなつてから所定時間経過するまでの「t(DH)」のデータホールド時間とからなる。すなわち、I/O端子からFeRAMアレイへのデータ入力は、CE信号とWE信号とがLowにあるときに行われ(「t(DS)」のデータセットアップ時間)、WE信号によってLowからHighとなると、データホールド時間(t(DH))を経過することによって確定する。

【0799】

なお、WE信号がLowからHighとなつて「t(WX)」の出力アクセス時間を経過することでデータの出力が再開されると、データの出力は、残りのデータを出力するまでに要する時間、行われる。このうち、CE信号がLowからHighとなつてからデータ出力が完了するまでの任意の時間が「t(HZ)」(出力フローティング時間)である。

30

【0800】

図86は、本発明の実施の形態における遊技機に搭載されたメモリチップによって行われるリセット処理におけるタイミングダイアグラムである。

【0801】

図86には、CE信号、WE信号、RESET信号、I/O端子における入力状態が示されている。

40

【0802】

CE端子におけるCE信号およびWE端子におけるWE信号が、Highの状態にあるプリチャージ時間(t(PC))に、RESET端子にRESET信号が入力されることでRESET信号をHighからLowへと変更される。このプリチャージ時間は、後述するリセット移行時間の前に設けられた時間を示しており、リセット処理前時間とも称する。

【0803】

このプリチャージ時間は、より詳細には、センスアンプを元に戻すために必要な時間のほか、ロウデコーダがFeRAMアレイにアクセスするために必要な時間等である。

50

【0804】

すなわち、CE信号およびWE信号が「High」の状態であって、I/O端子からFeRAMアレイ（記憶領域）に記憶しているデータ（遊技関連情報）の出力、若しくは、FeRAMアレイ（記憶領域）にデータ（遊技関連情報）の入力の少なくとも一方が行われているか否かの入出力状態によって、データ（遊技関連情報）が入出力されている状態にないことが示されているときに、RESET信号を「High」から「Low」へと変更されて初期化処理が行われることとなることを示している。

【0805】

このときの入出力状態は、フラグ管理するものであって、すなわち、データがI/O端子を介して入出力されている状態にあるときにフラグが有効（フラグON）に設定されており、また、データがI/O端子を介して入出力されている状態にないときにフラグが無効（フラグOFF）に設定されている。このときのフラグを「リセット可能フラグ」とも称し、リセット可能フラグが有効であるとき入出力状態にあることを示し、リセット可能フラグが無効であるとき入出力状態にないことを示している。言い換えれば、データの入出力が開始されたときにリセット可能フラグを有効（フラグON）と設定し、データの入出力が終了したときにリセット可能フラグを無効（フラグOFF）と設定する。

10

【0806】

また、この入出力状態によって、データが入出力されている状態にあるとき（リセット可能フラグが有効に設定されているとき）、RESET端子にRESET信号が入力されると、I/O端子を介してFeRAMアレイへの遊技関連情報の入力、若しくは、FeRAMアレイからの遊技関連情報の出力を禁止する入出力禁止処理を行う。

20

【0807】

この入出力禁止処理は、I/O端子を介してFeRAMアレイに入出力している遊技関連情報を破棄し、若しくは、入出力を停止し、I/O端子を介して遊技関連情報を入出力するために確保（拘束）（メモリの確保）していたFeRAMアレイを解放する処理である。

【0808】

この解放処理は、I/O端子を介して遊技関連情報を入出力するプロセスの開始時点において少なくとも確保していたFeRAMアレイに、他のプロセスにおける遊技関連情報の入出力を可能とする処理であって、確保していたFeRAMアレイを解放（メモリの解放）するまでに一定の解放時間を要する。

30

【0809】

そして、RESET信号が「High」から「Low」へと変更されてから再び、RESET信号が「Low」から「High」へと変更されるまでの間が、「 $t(RMRT)$ 」によって表されるリセットモード時間である。

【0810】

すなわち、RESET端子から信号が入力されることによってリセットモード（リセット状態）へと移行することを示しており、予め指定されたリセットモード時間を経過後に、リセット状態を解除することを示している。

【0811】

このときのリセットモード時間は、予め指定された時間情報であって、このリセットモード時間は、リセット処理に要する処理時間にリセット補助時間等を加算した時間である。このリセットモード時間は、後述するリセット移行時間（ $t(RMEN)$ ）やリセット解除時間（ $t(RMEX)$ ）に比べて十分に長い時間である。

40

【0812】

さらに言えば、このリセットモード時間（ $t(RMRT)$ ）は、リセット処理を複数回、行うことも可能な時間である。つまり、リセットモード時間は、リセット処理に要する処理時間を複数、包含する時間と、リセット補助時間とによって構成される時間である。

【0813】

このとき行われるリセット処理は、複数回それぞれで同一のリセット処理であってもよ

50

いし、異なるリセット処理（例えば、第1リセット処理、第2リセット処理等）を行ってもよい。

前者の場合、単一のリセット処理を複数回繰り返すのに対して、後者の場合、複数種類の異なるリセット処理を行うこととなる。このようにして複数のリセット処理を繰り返すことによって、リセット処理における信頼性が向上することとなる。

【0814】

このときのリセット処理として、F e R A Mアレイに記憶しているデータを初期値（「0（ゼロ）」）に設定する際に、各データを直接、初期値に設定する処理と、各データを初期値に対して正対する値（例えば、ビット値「1」）とした後に初期値（「0（ゼロ）」）に設定する処理とがある。

10

【0815】

結果として、リセット処理によって各データを初期値とするものであるが、異なる手法（手順）を用いることによってリセット処理（複数種類のリセット処理）を行うような構成であってもよいことを示している。

【0816】

続いて、図86（a）に示すリセット移行時間（ $t(RMEN)$ ）は、R E S E T信号がL o wとなってリセットモードに移行後の時間であって、R E S E T端子にR E S E T信号が入力されたことにより発生し得る障害事象によるリセット処理の不具合を回避するために設けられた時間である。このことから、このリセット移行時間を「不具合回避時間」とも称する。

20

【0817】

この障害事象の一例として、記憶媒体（メモリチップ）や各種の基板（プリント基板）等の導体に流れる電流によって誘起された電圧の変化による静電気等のノイズがある。この例では、リセット移行時間は、ノイズ（障害事象）を回避する時間を意味することから「障害事象回避時間」とも称する。

【0818】

なお、図86（a）において示す例では、「 $t(PC)$ 」のプリチャージ時間中にR E S E T端子に信号が入力されると、リセットモードに移行することが示されており、さらに、そのリセットモードに移行後の初期の時間をリセット移行時間としているが、これに限定されることなく、図86（b）に示すように、このリセット移行時間を経過後に、リセットモードに移行することとしてもよい。

30

【0819】

そして、リセットモードにおけるリセットモード時間（ $t(RMRT)$ ）が経過した後の時間として、「 $t(RMEX)$ 」のリセット解除時間（「初期化解除時間」とも称する）が設けられている。

【0820】

この「 $t(RMEX)$ 」のリセット解除時間は、リセットモード時間に行われたリセット処理における、各データが初期値にあるリセット状態を保証する時間（初期化処理が正常に行われたことを保証する時間）である。言い換えれば、このリセット解除時間は、データ（遊技関連情報）をF e R A Mアレイに記憶する（入力する）ことを許可するまでの時間である。

40

【0821】

より詳細には、R E S E T信号によってリセット処理が行われてF e R A Mアレイのデータがリセット（初期化）されたとしても、その後に意図しないデータがそのF e R A Mアレイに書き込まれてしまう事象が発生しうることをリセット解除時間によって防止する。

【0822】

すなわち、このリセット解除時間によってリセットされたことを確約し、F e R A Mの読み取り側（C P U等）に対して、F e R A Mにおいてリセット状態を保証できるものである。

50

【0823】

このリセット解除時間（ $t(RMEX)$ ）は、リセット移行時間（ $t(RMEN)$ ）およびリセットモード時間（ $t(RMRT)$ ）に比べて短い時間である。

【0824】

このリセット解除時間は、CE信号、WE信号等の全ての信号を無効する（信号の受信を無視する）時間である。もちろん、I/O端子におけるデータの入出力においても同様に、無効とする。反対に、このリセット解除時間が経過すると、FeRAMアレイにデータ（遊技関連情報）を記憶することが許可されたこととなり、I/O端子を介してデータの記憶処理（入力処理）の制御が可能となる。

【0825】

このようにして、リセット解除時間「 $t(RMEX)$ 」を設けることによって、FeRAMアレイに記憶しているデータを初期値（「0（ゼロ）」）とするリセット処理（初期化処理）によるリセット状態を保証することとなる。

【0826】

以上に示すような構成によって、外部からの信号がリセット端子に入力されたときに、確実にFeRAMアレイのデータを初期化できるようになる。これは、内部での処理（ソフトウェア等による初期化処理）が行われなことから高い信頼性を有する初期化処理が行われることとなるほか、外部からの信号によって確実に初期化されることから初期化されたことを容易に認識することができるようになる。

【0827】

以上のことから、初期化処理を行うためには、少なくともプリチャージ時間（リセット処理前時間）、リセット移行時間（不具合回避時間）、リセットモード時間、リセット解除時間が必要である。このときのリセット移行時間は、リセットモード時間として包含することも可能であって、この場合、初期化処理を行うためには、プリチャージ時間（リセット処理前時間）、リセットモード時間、リセット解除時間が必要である。

【0828】

図87は、本発明の実施の形態における遊技機のFeRAMにおいて行われるリセット処理に基づく状態表示を示すダイアグラムである。

【0829】

図87では、外部から見たときの状態を示すダイアグラム（以下、「外部ダイアグラム」と称する）と、FeRAM内部において実際に行われるリセット処理の状態を示すダイアグラム（以下、「内部ダイアグラム」と称する）とを示している。さらに、リセット処理における状態表示のタイミングを示している。

【0830】

図87において示す「タイミングA」において、操作者によってリセットボタン（図示せず）が押下されると、外部ダイアグラムにおいて示すように、RESET信号が「High」から「Low」となる。

【0831】

その後、リセット移行時間（以下、「不具合回避時間」と称する）を経過すると、不具合回避時間後の所定の「タイミングB」において、リセット処理が開始されて、内部におけるリセット処理状態を示す内部ダイアグラムの信号状態が「Low」から「High」へと変更される。

【0832】

そして、リセット処理が開始され、リセット処理が行われるリセットモード時間と、そのリセットモード時間後のリセット解除時間とを経過した「タイミングC」となると、内部ダイアグラムの信号状態を「High」から「Low」へと変更される。

【0833】

この「タイミングC」となると、外部ダイアグラムにおける信号も「Low」から「High」へと変更される。すなわち、リセット処理が完了した状態となる。

【0834】

10

20

30

40

50

このとき、外部ダイアグラムにおける「タイミングA」から「タイミングC」までの間、リセット処理およびそのリセット処理に関する処理が行われている状態におけるF e R A M（記憶領域）の記憶状態を操作者が認識可能に報知する。この報知方法として、例えば、初期化処理状態確認ランプ（より詳細には、「LEDランプ」）を点灯（点滅）させることによって報知する方法がある。

【0835】

この「初期化処理状態確認ランプ」は、設定値変更ボタン45の近傍や設定変更キーを挿入する設定変更用鍵穴48の近傍等に設けておき、サブ制御基板400に導線でサブRAM403のRESET端子と接続（結線）された構成とすることが可能である。

【0836】

これによって、「初期化処理状態確認ランプ」は、RESET端子を介したRESET信号に応じて行われる点灯（点滅）制御に応じた記憶領域の記憶状態を確認することが可能となる（報知の一態様）。すなわち、RESET信号を受け付けたことに基づいて記憶領域の記憶状態が報知されることを示している。

【0837】

この一例として、RESET端子にRESET信号が入力されてLowとなると、初期化処理状態確認ランプを点灯させ、また、RESET端子にRESET信号が入力されてHighとなると、初期化処理状態確認ランプを消灯させる。もちろん、RESET信号が入力されたときにランプが消灯している場合にそのランプを点灯させ、ランプが点灯している場合にそのランプを消灯させるような構成であってもよい。

【0838】

このほか、サブCPU401がサブRAM403のRESET端子における入出力を監視（「入出力監視」または「ポート監視」とも称する）する構成とすることも可能である。このサブCPU401は、RESET端子における入力を監視する処理を行う装置の一例であって、単に、RESET端子における入出力を監視する装置であればよい。

【0839】

このような構成とした場合において、RESET端子にRESET信号が入力されてLowとなったことをサブCPU401が検出すると、初期化処理状態確認ランプのほか、スタートランプ24、第1BETランプ25、第2BETランプ26、第3BETランプ27、ランプ60等を用いて点灯（点滅）制御する（報知の一態様）。このほか、サブCPU401が、RESET信号によってLowからHighとなったことを検出すると、一定時間（例えば、リセット解除時間や、予め指定された時間）だけ、初期化処理状態確認ランプのほか、スタートランプ24、第1BETランプ25、第2BETランプ26、第3BETランプ27、ランプ60等を用いて点灯（点滅）制御する（報知の一態様）ことも可能である。

【0840】

前者の例として、サブCPU401が、RESET端子にRESET信号が入力されてLowとなったことを検出すると、初期化処理状態確認ランプのほか、スタートランプ24、第1BETランプ25、第2BETランプ26、第3BETランプ27、ランプ60の少なくとも1つを点灯させ、RESET端子にRESET信号が入力されてLowからHighとなったことを検出すると、点灯させたランプを消灯する制御を行う。もちろん、その点灯態様は問わない。

【0841】

上記例では、遊技者がサブRAM403の記憶状態を視覚によって認識可能としているが、これに限定されることはなく、スピーカ40から出力される音によって、管理者がサブRAM403の初期化処理状態を認識できるようにしてもよい。

【0842】

これによって、操作者は、リセット処理の状態を認識することができるようになる。さらに言えば、外部からの信号がリセット端子に入力されて、確実にF e R A Mアレイのデータを初期化できることを、操作者が視認することができるようになる。

10

20

30

40

50

【 0 8 4 3 】

このようなりセット処理（初期化処理）を備えたサブRAM 403を設けることによって、遊技機では、管理者による簡単な操作によって、より確実に明確なりセット処理が行われることとなる。

【 0 8 4 4 】

特に、遊技に関する情報（より明確には遊技媒体の払い出しに関する情報）を記憶するサブRAM 403で上記に示すようなりセット処理を行うことによって、サブRAM 403が不正なデータを記憶してしまっているような場合においても、この不正なデータを確実に消去、取り除くことができるようになる。

【 0 8 4 5 】

さらに言えば、本遊技機は、サブRAM 403内のデータをソフト制御によって消去したり、書き換えしたりする処理によってリセット処理を行うものではないため、ソフトウェア上の処理として、初期化したと見せかけるほか、実際に初期化した後に不正なデータを新たに記憶させる処理が行われてしまう問題を回避することができるものである。

10

【 0 8 4 6 】

以上に示す実施の形態は、本発明の実施の一形態であって、これらの実施例に限定することなく、その要旨を変更しない範囲内で適宜変形して実施できるものである。

【 符号の説明 】

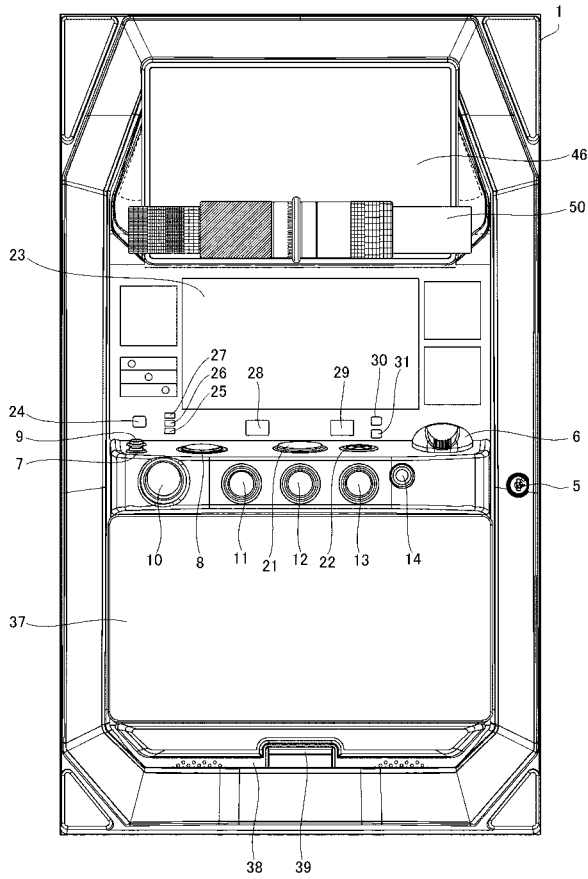
【 0 8 4 7 】

1	遊技機
300	メイン制御基板
301	メインCPU
302	メインROM
303	メインRAM
304	メイン乱数発生器
400	サブ制御基板
401	サブCPU
402	サブROM
403	サブRAM
404	サブ乱数発生器

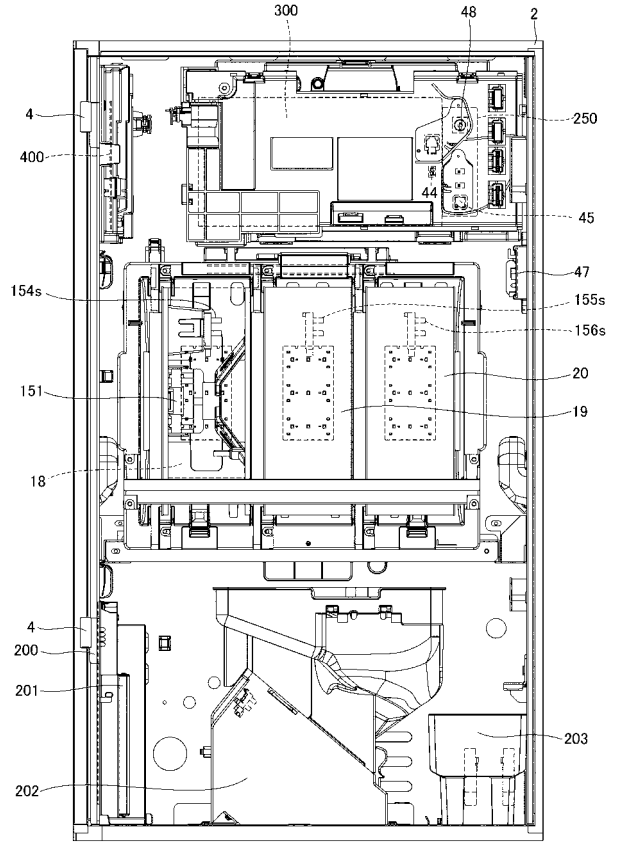
20

30

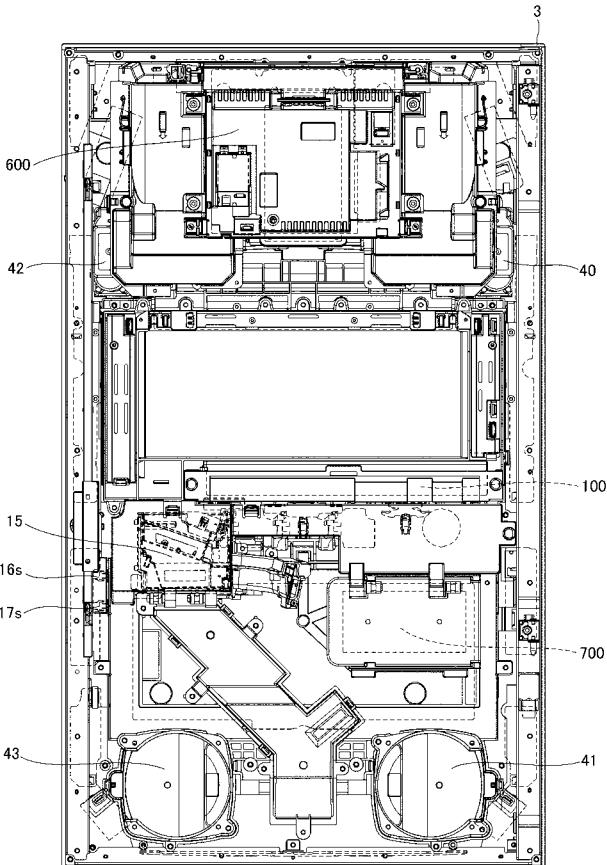
【図1】



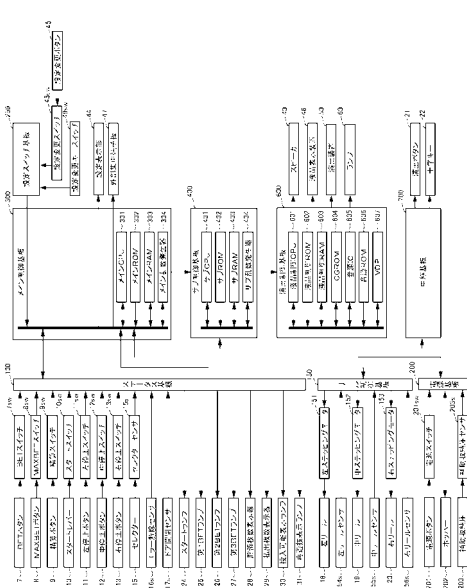
【図2】



【図3】



【図4】



【 図 9 】

群	ビット	図柄ビット名称	図柄の組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			抽出枚数
				左	中	右	
02	00000001	NML01	第1押し順ベル	ベルA	ベルA	ベルA	9
				ベルB	ベルA	ベルB	9
	00000010	NML02	第2押し順ベル	ベルA	ベルA	ベルB	9
				ベルB	ベルA	ベルB	9
	00000100	NML03	第3押し順ベル	ベルA	ベルB	ベルA	9
				ベルB	ベルB	ベルA	9
	00001000	NML04	第4押し順ベル	ベルA	ベルB	ベルB	9
				ベルB	ベルB	ベルB	9
00010000	NML05	第5押し順ベル	青セブン	チェリー	ベルA	9	
00100000	NML06	第6押し順ベル	黒セブン	チェリー	ベルB	9	
01000000	NML07	第7押し順ベル	青セブン	チェリー	ベルA	9	
10000000	NML08	第8押し順ベル	青セブン	チェリー	ベルB	9	

【 図 1 0 】

群	ビット	図柄ビット名称	図柄の組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			抽出枚数		
				左	中	右			
03	00000001	NML09	第9押し順ベル	黒セブン	ベルA	BAR	9		
				黒セブン	ベルA	チェリー	9		
	00000010	NML10	第10押し順ベル	黒セブン	ベルB	BAR	9		
				黒セブン	ベルB	チェリー	9		
	00000100	NML11	第11押し順ベル	青セブン	ベルA	BAR	9		
				青セブン	ベルA	チェリー	9		
	03	00001000	NML12	第12押し順ベル	青セブン	ベルB	BAR	9	
					青セブン	ベルB	チェリー	9	
		03	00010000	NML13	正解ベル	BAR	ベルA	再遊技A	9
						BAR	ベルA	再遊技A	9
						BAR	ベルB	再遊技A	9
						BAR	ベルB	再遊技A	9
スイカ						ベルA	再遊技A	9	
スイカ						ベルB	再遊技A	9	
スイカ						ベルA	再遊技A	9	
スイカ						ベルB	再遊技A	9	
チェリー						ベルA	再遊技A	9	
チェリー						ベルA	再遊技A	9	
チェリー	ベルB					再遊技A	9		
チェリー	ベルB					再遊技A	9		
01000000	NML14	右上がりスイカ	黒セブン	スイカ	ベルB	5			
01000000	NML15	右下がりスイカ	BAR	スイカ	ベルB	5			
			ベルA	スイカ	ベルB	5			
01000000	NML16	第1チャンス目	スイカ	スイカ	スイカ	5			
01000000	NML16	第1チャンス目	BAR	黒セブン	ベルB	1			

【 図 1 1 】

群	ビット	図柄ビット名称	図柄の組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			抽出枚数
				左	中	右	
04	00000001	NML17	第2チャンス目	黒セブン	黒セブン	ベルB	1
				再遊技B	チェリー	ANY	2
	00000010	NML18	第1チェリー	チェリー	黒セブン	黒セブン	2
				チェリー	黒セブン	黒セブン	2
				チェリー	青セブン	BAR	2
				チェリー	青セブン	チェリー	2
	00000100	NML19	第2チェリー	再遊技A	黒セブン	黒セブン	2
				再遊技A	黒セブン	黒セブン	2
				再遊技A	黒セブン	BAR	2
				再遊技A	黒セブン	チェリー	2
	00001000	NML20	中継チェリー	スイカ	再遊技A	再遊技A	1
				スイカ	黒セブン	再遊技A	1
	00010000	BLK01	第1ブランク	青セブン	再遊技A	再遊技A	1
				青セブン	黒セブン	再遊技A	1
				ベルA	ベルA	再遊技A	-
				ベルB	ベルB	再遊技A	-
	00100000	BLK02	第2ブランク	ベルA	チェリー	ベルA	-
				ベルB	チェリー	ベルA	-
				ベルB	チェリー	ベルB	-
				BAR	ベルA	BAR	-
01000000	BLK03	第3ブランク	BAR	ベルA	チェリー	-	
			BAR	ベルB	BAR	-	
			BAR	ベルB	チェリー	-	
			スイカ	ベルA	BAR	-	
01000000	BLK03	第3ブランク	スイカ	ベルB	チェリー	-	
			スイカ	ベルB	BAR	-	
			スイカ	ベルB	チェリー	-	
			チェリー	ベルA	BAR	-	
10000000	BLK04	第4ブランク	チェリー	ベルA	チェリー	-	
			チェリー	ベルB	BAR	-	
			チェリー	ベルB	チェリー	-	
			黒セブン	チェリー	BAR	-	
10000000	BLK04	第4ブランク	青セブン	チェリー	BAR	-	
			青セブン	チェリー	BAR	-	
			青セブン	チェリー	BAR	-	
			青セブン	チェリー	チェリー	-	

【 図 1 2 】

群	ビット	図柄ビット名称	図柄の組み合わせ名称	抽出枚数			
04	00000001	NML17	第2チャンス目	黒セブン	黒セブン	ベルB	1
				再遊技B	チェリー	ANY	2
	00000010	NML18	第1チェリー	チェリー	黒セブン	黒セブン	2
				チェリー	黒セブン	黒セブン	2
				チェリー	青セブン	BAR	2
				チェリー	青セブン	チェリー	2
	00000100	NML19	第2チェリー	再遊技A	黒セブン	黒セブン	2
				再遊技A	黒セブン	黒セブン	2
				再遊技A	黒セブン	BAR	2
				再遊技A	黒セブン	チェリー	2
	00001000	NML20	中継チェリー	スイカ	再遊技A	再遊技A	1
				スイカ	黒セブン	再遊技A	1
	00010000	BLK01	第1ブランク	青セブン	再遊技A	再遊技A	1
				青セブン	黒セブン	再遊技A	1
				ベルA	ベルA	再遊技A	-
				ベルB	ベルB	再遊技A	-
	00100000	BLK02	第2ブランク	ベルA	チェリー	ベルA	-
				ベルB	チェリー	ベルA	-
				ベルB	チェリー	ベルB	-
				BAR	ベルA	BAR	-
01000000	BLK03	第3ブランク	BAR	ベルA	チェリー	-	
			BAR	ベルB	BAR	-	
			BAR	ベルB	チェリー	-	
			スイカ	ベルA	BAR	-	
01000000	BLK03	第3ブランク	スイカ	ベルB	チェリー	-	
			スイカ	ベルB	BAR	-	
			スイカ	ベルB	チェリー	-	
			チェリー	ベルA	BAR	-	
10000000	BLK04	第4ブランク	チェリー	ベルA	チェリー	-	
			チェリー	ベルB	BAR	-	
			チェリー	ベルB	チェリー	-	
			黒セブン	チェリー	BAR	-	
10000000	BLK04	第4ブランク	青セブン	チェリー	BAR	-	
			青セブン	チェリー	BAR	-	
			青セブン	チェリー	BAR	-	
			青セブン	チェリー	チェリー	-	

【 図 1 3 】

当選番号	内容	抽選値		全設定 共通値
		設定1	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	0	0	-
02	準備状態移行リプレイJR2	0	0	-
03	準備状態移行リプレイJR3	0	0	-
04	準備状態移行リプレイJR4	0	0	-
05	直撃Bonus	0	0	-
06	Bonus突入リプレイBI1	0	0	-
07	Bonus突入リプレイBI2	0	0	-
08	Bonus突入リプレイBI3	0	0	-
09	ART中リプレイAR1	0	0	-
10	ART中リプレイAR2	0	0	-
11	ART中リプレイAR3	0	0	-
12	ART中リプレイAR4	0	0	-
13	通常リプレイ	8879	8879	○
14	RUSHリプレイR1	0	0	-
15	RUSHリプレイR2	0	0	-
16	状態移行リプレイ	0	0	-
17	Bonus中リプレイBR1	0	0	-
18	Bonus中リプレイBR2	0	0	-
19	Bonus中リプレイBR3	0	0	-
20	スイカリプレイ	0	0	-
21	弱チェリーリプレイ	0	0	-
22	強チェリーリプレイ	0	0	-
23	チャンス目リプレイCR1	0	0	-

【 図 1 4 】

当選番号	内容	抽選値		全設定 共通値
		設定1	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	2220	2220	○
02	準備状態移行リプレイJR2	2220	2220	○
03	準備状態移行リプレイJR3	2220	2220	○
04	準備状態移行リプレイJR4	2220	2220	○
05	直撃Bonus	1	1	○
06	Bonus突入リプレイBI1	0	0	-
07	Bonus突入リプレイBI2	0	0	-
08	Bonus突入リプレイBI3	0	0	-
09	ART中リプレイAR1	0	0	-
10	ART中リプレイAR2	0	0	-
11	ART中リプレイAR3	0	0	-
12	ART中リプレイAR4	0	0	-
13	通常リプレイ	0	0	-
14	RUSHリプレイR1	0	0	-
15	RUSHリプレイR2	0	0	-
16	状態移行リプレイ	0	0	-
17	Bonus中リプレイBR1	0	0	-
18	Bonus中リプレイBR2	0	0	-
19	Bonus中リプレイBR3	0	0	-
20	スイカリプレイ	0	0	-
21	弱チェリーリプレイ	0	0	-
22	強チェリーリプレイ	0	0	-
23	チャンス目リプレイCR1	0	0	-

【 図 1 5 】

当選番号	内容	抽選値		全設定 共通値
		設定1	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	0	0	-
02	準備状態移行リプレイJR2	0	0	-
03	準備状態移行リプレイJR3	0	0	-
04	準備状態移行リプレイJR4	0	0	-
05	直撃Bonus	0	0	-
06	Bonus突入リプレイBI1	13972	13866	×
07	Bonus突入リプレイBI2	13972	13972	○
08	Bonus突入リプレイBI3	13972	13972	○
09	ART中リプレイAR1	0	0	-
10	ART中リプレイAR2	0	0	-
11	ART中リプレイAR3	0	0	-
12	ART中リプレイAR4	0	0	-
13	通常リプレイ	0	0	-
14	RUSHリプレイR1	0	0	-
15	RUSHリプレイR2	0	0	-
16	状態移行リプレイ	0	0	-
17	Bonus中リプレイBR1	0	0	-
18	Bonus中リプレイBR2	0	0	-
19	Bonus中リプレイBR3	0	0	-
20	スイカリプレイ	0	0	-
21	弱チェリーリプレイ	0	0	-
22	強チェリーリプレイ	0	0	-
23	チャンス目リプレイCR1	0	0	-

【 図 1 6 】

当選番号	内容	抽選値		全設定 共通値
		設定1	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	0	0	-
02	準備状態移行リプレイJR2	0	0	-
03	準備状態移行リプレイJR3	0	0	-
04	準備状態移行リプレイJR4	0	0	-
05	直撃Bonus	0	0	-
06	Bonus突入リプレイBI1	0	0	-
07	Bonus突入リプレイBI2	0	0	-
08	Bonus突入リプレイBI3	0	0	-
09	ART中リプレイAR1	0	0	-
10	ART中リプレイAR2	0	0	-
11	ART中リプレイAR3	0	0	-
12	ART中リプレイAR4	0	0	-
13	通常リプレイ	3736	3630	×
14	RUSHリプレイR1	0	0	-
15	RUSHリプレイR2	0	0	-
16	状態移行リプレイ	16384	16384	○
17	Bonus中リプレイBR1	9830	9830	○
18	Bonus中リプレイBR2	9814	9814	○
19	Bonus中リプレイBR3	16	16	○
20	スイカリプレイ	801	801	○
21	弱チェリーリプレイ	801	801	○
22	強チェリーリプレイ	267	267	○
23	チャンス目リプレイCR1	267	267	○

【 図 1 7 】

当選番号	内容	抽選値			全設定共通値
		設定1	~	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	0		0	-
02	準備状態移行リプレイJR2	0		0	-
03	準備状態移行リプレイJR3	0		0	-
04	準備状態移行リプレイJR4	0		0	-
05	直撃Bonus	0		0	-
06	Bonus突入リプレイB1	0		0	-
07	Bonus突入リプレイB2	0		0	-
08	Bonus突入リプレイB3	0		0	-
09	ART中リプレイAR1	2457		2457	○
10	ART中リプレイAR2	2457		2457	○
11	ART中リプレイAR3	7373		7373	○
12	ART中リプレイAR4	7373		7373	○
13	通常リプレイ	11384		11278	x
14	RUSHリプレイR1	0		0	-
15	RUSHリプレイR2	0		0	-
16	状態移行リプレイ	0		0	-
17	Bonus中リプレイBR1	0		0	-
18	Bonus中リプレイBR2	0		0	-
19	Bonus中リプレイBR3	0		0	-
20	スイカリプレイ	4077		4077	○
21	弱チェリーリプレイ	4077		4077	○
22	強チェリーリプレイ	1359		1359	○
23	チャンス目リプレイCR1	1359		1359	○

【 図 1 8 】

当選番号	内容	抽選値			全設定共通値
		設定1	~	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	0		0	-
02	準備状態移行リプレイJR2	0		0	-
03	準備状態移行リプレイJR3	0		0	-
04	準備状態移行リプレイJR4	0		0	-
05	直撃Bonus	0		0	-
06	Bonus突入リプレイB1	0		0	-
07	Bonus突入リプレイB2	0		0	-
08	Bonus突入リプレイB3	0		0	-
09	ART中リプレイAR1	0		0	-
10	ART中リプレイAR2	0		0	-
11	ART中リプレイAR3	0		0	-
12	ART中リプレイAR4	0		0	-
13	通常リプレイ	0		0	-
14	RUSHリプレイR1	8966		8913	x
15	RUSHリプレイR2	8966		8913	x
16	状態移行リプレイ	0		0	-
17	Bonus中リプレイBR1	0		0	-
18	Bonus中リプレイBR2	0		0	-
19	Bonus中リプレイBR3	0		0	-
20	スイカリプレイ	10493		10493	○
21	弱チェリーリプレイ	10493		10493	○
22	強チェリーリプレイ	1499		1499	○
23	チャンス目リプレイCR1	1499		1499	○

【 図 1 9 】

当選番号	内容	抽選値			全設定共通値
		設定1	~	設定6	
01	準備状態移行リプレイJR1	0		0	-
02	準備状態移行リプレイJR2	0		0	-
03	準備状態移行リプレイJR3	0		0	-
04	準備状態移行リプレイJR4	0		0	-
05	直撃Bonus	0		0	-
06	Bonus突入リプレイB1	0		0	-
07	Bonus突入リプレイB2	0		0	-
08	Bonus突入リプレイB3	0		0	-
09	ART中リプレイAR1	15719		15666	x
10	ART中リプレイAR2	15719		15666	x
11	ART中リプレイAR3	5239		5239	○
12	ART中リプレイAR4	5239		5239	○
13	通常リプレイ	0		0	-
14	RUSHリプレイR1	0		0	-
15	RUSHリプレイR2	0		0	-
16	状態移行リプレイ	0		0	-
17	Bonus中リプレイBR1	0		0	-
18	Bonus中リプレイBR2	0		0	-
19	Bonus中リプレイBR3	0		0	-
20	スイカリプレイ	0		0	-
21	弱チェリーリプレイ	0		0	-
22	強チェリーリプレイ	0		0	-
23	チャンス目リプレイCR1	0		0	-

【 図 2 0 】

当選番号	内容	抽選値			全設定共通値
		設定1	~	設定6	
24	チャンス目リプレイCR2	100		100	○
25	スイカ	810		765	x
26	弱チェリー	765		926	x
27	強チェリー	274		274	○
28	中段チェリー	7		7	○
29	チャンス目CN1	210		210	○
30	チャンス目CN2	64		64	○
31	共通ベル	1646		1636	x
32	押し順ベルA1	2468		2468	○
33	押し順ベルB1	2468		2468	○
34	押し順ベルA2	2468		2468	○
35	押し順ベルB2	2468		2468	○
36	押し順ベルA3	2468		2468	○
37	押し順ベルB3	2468		2468	○
38	押し順ベルA4	2468		2468	○
39	押し順ベルB4	2468		2468	○

【 図 2 1 】

遊技状態移行図	移行条件	移行後の遊技状態
現在の遊技状態		
非RT遊技状態	ブランク表示	第1RT遊技状態
第1RT遊技状態	準備リプレイ表示	第2RT遊技状態
	Bonusリプレイ表示	第3RT遊技状態
第2RT遊技状態	ブランク表示	第1RT遊技状態
	Bonusリプレイ表示	第3RT遊技状態
	ARTリプレイ表示	第4RT遊技状態
	RUSHリプレイ表示	第5RT遊技状態
第3RT遊技状態	ブランク表示	第1RT遊技状態
	ARTリプレイ表示	第4RT遊技状態
	RUSHリプレイ表示	第5RT遊技状態
第4RT遊技状態	ブランク表示	第1RT遊技状態
	準備リプレイ表示	第2RT遊技状態
	RUSHリプレイ表示	第5RT遊技状態
	特別リプレイ表示	第6RT遊技状態
第5RT遊技状態	ブランク表示	第1RT遊技状態
	Bonusリプレイ表示	第3RT遊技状態
第6RT遊技状態	ARTリプレイ表示	第4RT遊技状態
	ブランク表示	第1RT遊技状態
	ARTリプレイ表示	第4RT遊技状態

【 図 2 2 】

サブ制御基板により管理される状態の一覧	
番号	状態名
01	通常状態
02	チャンス前兆状態
03	Bonus前兆状態
04	チャンス状態
05	Bonus準備状態
06	第1Bonus状態
07	第2Bonus状態
08	第3Bonus状態
09	第1転落待機状態
10	ART準備状態
11	ART状態
12	第1上乗せ前兆状態
13	第1上乗せ準備状態
14	第1上乗せ状態
15	第2転落待機状態
16	第2上乗せ前兆状態
17	第2上乗せ準備状態
18	第2上乗せ状態
19	第3転落待機状態
20	第4転落待機状態

【 図 2 3 】

サブ制御基板により管理される状態の遷移図			
番号	移行前の状態	番号	移行後の状態
01	通常状態	→	02 チャンス前兆状態
		→	03 Bonus前兆状態
		→	08 第3Bonus状態
02	チャンス前兆状態	→	04 チャンス状態
		→	03 Bonus前兆状態
03	Bonus前兆状態	→	05 Bonus準備状態
		→	08 第3Bonus状態
04	チャンス状態	→	01 通常状態
		→	05 Bonus準備状態
		→	08 第3Bonus状態
		→	06 第1Bonus状態
05	Bonus準備状態	→	07 第2Bonus状態
		→	08 第3Bonus状態
		→	09 第1転落待機状態
06	第1Bonus状態	→	10 ART準備状態
		→	09 第1転落待機状態
07	第2Bonus状態	→	10 ART準備状態
		→	09 第1転落待機状態
08	第3Bonus状態	→	10 ART準備状態
		→	09 第1転落待機状態
09	第1転落待機状態	→	01 通常状態
		→	10 ART準備状態
10	ART準備状態	→	11 ART状態
		→	12 第1上乗せ前兆状態
		→	16 第2上乗せ前兆状態
		→	20 第4転落待機状態
11	ART状態	→	12 第1上乗せ前兆状態
		→	16 第2上乗せ前兆状態
12	第1上乗せ前兆状態	→	13 第1上乗せ準備状態
		→	14 第1上乗せ状態
13	第1上乗せ準備状態	→	14 第1上乗せ状態
		→	15 第2転落待機状態
14	第1上乗せ状態	→	15 第2転落待機状態
		→	11 ART状態
15	第2転落待機状態	→	11 ART状態
		→	17 第2上乗せ準備状態
16	第2上乗せ前兆状態	→	17 第2上乗せ準備状態
		→	18 第2上乗せ状態
17	第2上乗せ準備状態	→	18 第2上乗せ状態
		→	19 第3転落待機状態
18	第2上乗せ状態	→	19 第3転落待機状態
		→	11 ART状態
19	第3転落待機状態	→	11 ART状態
		→	01 通常状態
20	第4転落待機状態	→	01 通常状態
		→	11 ART状態

【 図 2 4 】

演出決定テーブル		(D) チャンス状態用演出決定テーブル	
(A) 通常状態用演出決定テーブル			
演出No.	演出内容	演出No.	演出内容
001	演出なし	001	演出なし
002	演出A1	002	演出D1
003	演出A2	003	演出D2
004	演出A3	004	演出D3
005	演出A4	005	演出D4
006	演出A5	006	演出D5
007	演出A6	007	演出D6
008	演出A7	008	演出D7
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
(B) チャンス前兆状態用演出決定テーブル			
演出No.	演出内容	演出No.	演出内容
001	演出なし	001	演出なし
002	演出B1	002	演出E1
003	演出B2	003	演出E2
004	演出B3	004	演出E3
005	演出B4	005	演出E4
006	演出B5	006	演出E5
007	演出B6	007	演出E6
008	演出B7	008	演出E7
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
(C) Bonus前兆状態用演出決定テーブル			
演出No.	演出内容	演出No.	演出内容
001	演出なし	001	演出なし
002	演出C1	002	演出F1
003	演出C2	003	演出F2
004	演出C3	004	演出F3
005	演出C4	005	演出F4
006	演出C5	006	演出F5
007	演出C6	007	演出F6
008	演出C7	008	演出F7
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
(E) Bonus準備状態用演出決定テーブル			
演出No.	演出内容	演出No.	演出内容
001	演出なし	001	演出なし
002	演出E1	002	演出G1
003	演出E2	003	演出G2
004	演出E3	004	演出G3
005	演出E4	005	演出G4
006	演出E5	006	演出G5
007	演出E6	007	演出G6
008	演出E7	008	演出G7
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
(F) 第1Bonus状態用演出決定テーブル			
演出No.	演出内容	演出No.	演出内容
001	演出なし	001	演出なし
002	演出F1	002	演出H1
003	演出F2	003	演出H2
004	演出F3	004	演出H3
005	演出F4	005	演出H4
006	演出F5	006	演出H5
007	演出F6	007	演出H6
008	演出F7	008	演出H7
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.

【 図 2 5 】

Bonus準備状態移行抽選テーブル	
(A) Bonus準備状態移行抽選テーブル(通常状態)	
当選役	抽選値
チャンス目リプレイCR2	32768
スイカ	3276
弱チェリー	2648
強チェリー	16384
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	16384
チャンス目CN2	21852
共通ベル	819
(B) Bonus準備状態移行抽選テーブル(チャンス前兆状態)	
当選役	抽選値
チャンス目リプレイCR2	32768
スイカ	3276
弱チェリー	2648
強チェリー	16384
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	16384
チャンス目CN2	21852
共通ベル	819
(C) Bonus準備状態移行抽選テーブル(チャンス状態)	
当選役	抽選値
チャンス目リプレイCR2	49152
スイカ	6554
弱チェリー	5252
強チェリー	32768
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	32768
チャンス目CN2	49152
共通ベル	8192
押し順ベル	6554

【 図 2 6 】

Bonus状態振分抽選テーブル			
(A) Bonus状態振分抽選テーブル(通常状態)			
当選役	第1Bonus状態待機中	第2Bonus状態待機中	第3Bonus状態待機中
チャンス目リプレイCR2	35768	29639	129
スイカ	24852	39858	826
弱チェリー	24852	39858	826
強チェリー	35768	29639	129
中段チェリー	16384	16384	32768
チャンス目CN1	35768	29639	129
チャンス目CN2	35768	29639	129
共通ベル	35768	29749	19
(B) Bonus状態振分抽選テーブル(チャンス前兆状態)			
当選役	第1Bonus状態待機中	第2Bonus状態待機中	第3Bonus状態待機中
チャンス目リプレイCR2	35768	29639	129
スイカ	24852	39858	826
弱チェリー	24852	39858	826
強チェリー	35768	29639	129
中段チェリー	16384	16384	32768
チャンス目CN1	35768	29639	129
チャンス目CN2	35768	29639	129
共通ベル	35768	29749	19
(C) Bonus状態振分抽選テーブル(チャンス状態)			
当選役	第1Bonus状態待機中	第2Bonus状態待機中	第3Bonus状態待機中
チャンス目リプレイCR2	35768	29639	129
スイカ	24852	39858	826
弱チェリー	24852	39858	826
強チェリー	35768	29639	129
中段チェリー	16384	16384	32768
チャンス目CN1	35768	29639	129
チャンス目CN2	35768	29639	129
共通ベル	35768	29749	19
押し順ベル	35768	29749	19

【 図 2 7 】

前兆ゲーム数決定テーブル				
(A) Bonus前兆ゲーム数決定テーブル				
当選役	抽選値			
	5ゲーム	10ゲーム	15ゲーム	20ゲーム
チャンス目リプレイCR2	16384	32768	8192	8192
スイカ	49152	8192	8192	0
弱チェリー	49152	8192	8192	0
強チェリー	16384	16384	16384	16384
中段チェリー	65536	0	0	0
チャンス目CN1	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN2	32768	16384	8192	8192
共通ベル	16384	16384	16384	16384
(B) チャンス前兆ゲーム数決定テーブル				
当選役	抽選値			
	3ゲーム	6ゲーム	9ゲーム	12ゲーム
チャンス目リプレイCR2	16384	32768	8192	8192
スイカ	49152	8192	8192	0
弱チェリー	49152	8192	8192	0
強チェリー	16384	16384	16384	16384
中段チェリー	0	0	0	0
チャンス目CN1	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN2	32768	16384	8192	8192
共通ベル	16384	16384	0	32768
(C) 第1上乗せ前兆ゲーム数決定テーブル				
当選役	抽選値			
	1ゲーム	2ゲーム	3ゲーム	4ゲーム
スイカリプレイ	0	32768	0	32768
弱チェリーリプレイ	32768	0	32768	0
強チェリーリプレイ	16384	16384	16384	16384
チャンス目リプレイCR1	16384	32768	8192	8192
チャンス目リプレイCR2	16384	32768	8192	8192
スイカ	0	32768	0	32768
弱チェリー	32768	0	32768	0
強チェリー	16384	16384	16384	16384
中段チェリー	0	0	0	0
チャンス目CN1	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN2	32768	16384	8192	8192
共通ベル	16384	16384	0	32768
(D) 第2上乗せ前兆ゲーム数決定テーブル				
当選役	抽選値			
	2ゲーム	4ゲーム	6ゲーム	8ゲーム
スイカリプレイ	0	0	0	0
弱チェリーリプレイ	0	0	0	0
強チェリーリプレイ	0	0	0	0
チャンス目リプレイCR1	0	0	0	0
チャンス目リプレイCR2	0	0	0	0
スイカ	0	0	0	0
弱チェリー	0	0	0	0
強チェリー	0	0	0	0
中段チェリー	16384	16384	16384	16384
チャンス目CN1	0	0	0	0
チャンス目CN2	0	0	0	0
共通ベル	0	0	0	0

【 図 2 8 】

チャンス状態移行抽選テーブル	
当選役	抽選値
チャンス目リプレイCR2	16384
スイカ	3276
弱チェリー	2648
強チェリー	8192
中段チェリー	0
チャンス目CN1	8192
チャンス目CN2	10981
共通ベル	409

【 図 2 9 】

フェイクゲーム数決定テーブル				
(A)通常状態用フェイクゲーム数決定テーブル				
当選役	抽選値			
	5ゲーム	10ゲーム	15ゲーム	20ゲーム
チャンス目リプレイCR2	16384	32768	8192	8192
スイカ	49152	8192	8192	0
弱チェリー	49152	8192	8192	0
強チェリー	16384	16384	16384	16384
中段チェリー	65536	0	0	0
チャンス目CN1	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN2	32768	16384	8192	8192
共通ベル	16384	16384	16384	16384

(B)ART状態用フェイクゲーム数決定テーブル				
当選役	抽選値			
	1ゲーム	3ゲーム	5ゲーム	7ゲーム
チャンス目リプレイCR2	16384	32768	8192	8192
スイカ	49152	8192	8192	0
弱チェリー	49152	8192	8192	0
強チェリー	16384	16384	16384	16384
中段チェリー	0	32768	32768	0
チャンス目CN1	32768	16384	8192	8192
チャンス目CN2	32768	16384	8192	8192
共通ベル	16384	16384	0	0

【 図 3 0 】

昇格抽選テーブル			
(A)昇格抽選テーブル(第1Bonus待機中)			
当選役	第2Bonus待機中	第3Bonus待機中	
チャンス目リプレイCR2	32768	265	
スイカ	12785	24	
弱チェリー	12785	24	
強チェリー	32768	265	
中段チェリー	0	65536	
チャンス目CN1	32768	265	
チャンス目CN2	32768	265	
共通ベル	1638	327	

(B)昇格抽選テーブル(第2Bonus待機中)			
当選役	第3Bonus待機中		
チャンス目リプレイCR2	265		
スイカ	24		
弱チェリー	24		
強チェリー	265		
中段チェリー	65536		
チャンス目CN1	265		
チャンス目CN2	265		
共通ベル	327		

【 図 3 1 】

ART準備状態移行抽選テーブル	
(A)第1Bonus状態用ART準備状態移行抽選テーブル	
当選役	抽選値
Bonus中リプレイBR1~BR2	0
Bonus中リプレイBR3	65536
スイカ	4096
弱チェリー	4096
強チェリー	8192
チャンス目リプレイCR1	8192
チャンス目リプレイCR2	8192
スイカ	4096
弱チェリー	4096
強チェリー	8192
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	8192
チャンス目CN2	8192
共通ベル	0
押し順ベル	0

(B)第2Bonus状態用ART準備状態移行抽選テーブル	
当選役	抽選値
Bonus中リプレイBR1~BR2	0
Bonus中リプレイBR3	65536
スイカ	8192
弱チェリー	8192
強チェリー	16384
チャンス目リプレイ	16384
チャンス目リプレイCR1	16384
チャンス目リプレイCR2	16384
スイカ	8192
弱チェリー	8192
強チェリー	16384
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	16384
チャンス目CN2	16384
共通ベル	3276
押し順ベル	3276

【 図 3 2 】

ART状態用ゲーム数と昇格抽選テーブル(第1Bonus待機中)										ART状態用ゲーム数と昇格抽選テーブル(第2Bonus待機中)																	
当選役					当選役					当選役					当選役												
上乗せゲーム数					上乗せゲーム数					上乗せゲーム数					上乗せゲーム数												
10	20	30	40	50	10	20	30	40	50	10	20	30	40	50	10	20	30	40	50								
Bonus中リプレイBR1~BR2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Bonus中リプレイBR1~BR2	0	0	0	0	0	Bonus中リプレイBR1~BR2	0	0	0	0	0	Bonus中リプレイBR1~BR2	0	0	0	0	0
Bonus中リプレイBR3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Bonus中リプレイBR3	0	0	0	0	0	Bonus中リプレイBR3	0	0	0	0	0	Bonus中リプレイBR3	0	0	0	0	0
スイカ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	スイカ	0	0	0	0	0	スイカ	0	0	0	0	0	スイカ	0	0	0	0	0
弱チェリー	0	0	0	0	0	0	0	0	0	弱チェリー	0	0	0	0	0	弱チェリー	0	0	0	0	0	弱チェリー	0	0	0	0	0
強チェリー	0	0	0	0	0	0	0	0	0	強チェリー	0	0	0	0	0	強チェリー	0	0	0	0	0	強チェリー	0	0	0	0	0
中段チェリー	0	0	0	0	0	0	0	0	0	中段チェリー	0	0	0	0	0	中段チェリー	0	0	0	0	0	中段チェリー	0	0	0	0	0
チャンス目CN1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	チャンス目CN1	0	0	0	0	0	チャンス目CN1	0	0	0	0	0	チャンス目CN1	0	0	0	0	0
チャンス目CN2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	チャンス目CN2	0	0	0	0	0	チャンス目CN2	0	0	0	0	0	チャンス目CN2	0	0	0	0	0
共通ベル	0	0	0	0	0	0	0	0	0	共通ベル	0	0	0	0	0	共通ベル	0	0	0	0	0	共通ベル	0	0	0	0	0
押し順ベル	0	0	0	0	0	0	0	0	0	押し順ベル	0	0	0	0	0	押し順ベル	0	0	0	0	0	押し順ベル	0	0	0	0	0

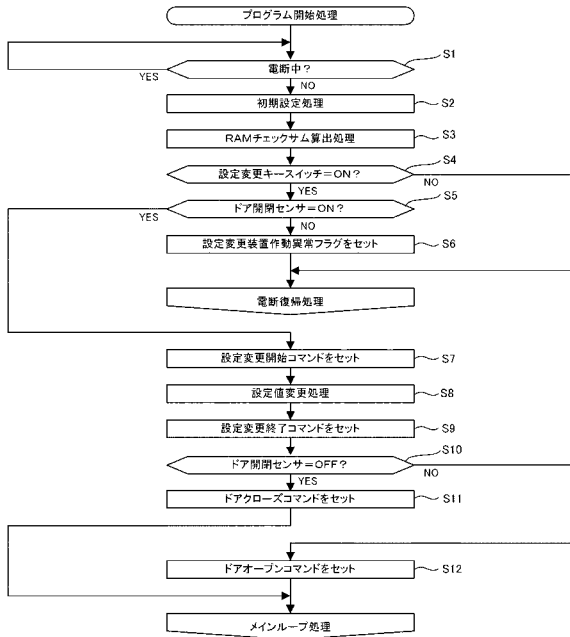
【 図 3 3 】

引戻抽選テーブル	
(A) 第1転落待機状態用引戻抽選テーブル	
当選役	抽選値
Bonus中リプレイBR1~BR2	0
Bonus中リプレイBR3	65536
スイカリプレイ	4096
弱チェリーリプレイ	4096
強チェリーリプレイ	8192
チャンス目リプレイCR1	8192
チャンス目リプレイCR2	8192
スイカ	4096
弱チェリー	4096
強チェリー	8192
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	8192
チャンス目CN2	8192
共通ベル	0
押し順ベル	0
(B) 第4転落待機状態用引戻抽選テーブル	
当選役	抽選値
ART中リプレイAR1~AR4	0
通常リプレイ	0
スイカリプレイ	8192
弱チェリーリプレイ	8192
強チェリーリプレイ	16384
チャンス目リプレイCR1	16384
チャンス目リプレイCR2	16384
スイカ	8192
弱チェリー	8192
強チェリー	16384
中段チェリー	65536
チャンス目CN1	16384
チャンス目CN2	16384
共通ベル	3276
押し順ベル	3276

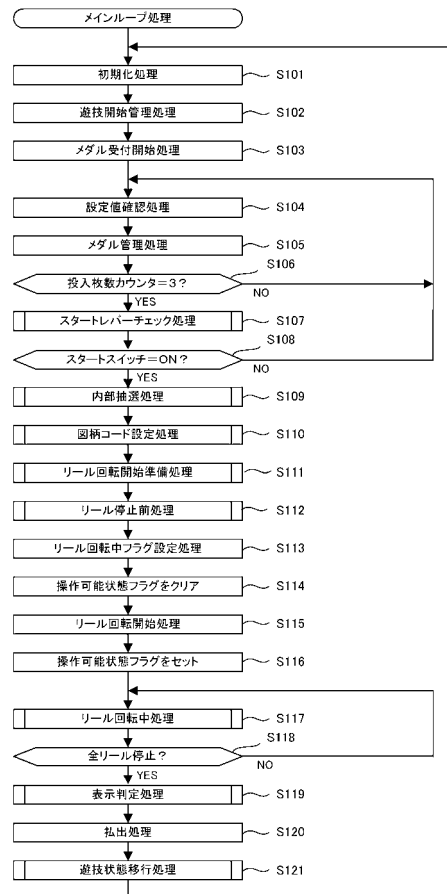
【 図 3 4 】

上乗せ状態移行抽選テーブル	
(A) 第1上乗せ状態移行抽選テーブル	
当選役	抽選値
ART中リプレイAR1~AR4	0
通常リプレイ	0
スイカリプレイ	4096
弱チェリーリプレイ	4096
強チェリーリプレイ	8192
チャンス目リプレイCR1	8192
チャンス目リプレイCR2	8192
スイカ	4096
弱チェリー	4096
強チェリー	8192
中段チェリー	32768
チャンス目CN1	8192
チャンス目CN2	8192
共通ベル	0
押し順ベル	0
(B) 第2上乗せ状態移行抽選テーブル	
当選役	抽選値
ART中リプレイAR1~AR4	0
通常リプレイ	0
スイカリプレイ	0
弱チェリーリプレイ	0
強チェリーリプレイ	0
チャンス目リプレイCR1	0
チャンス目リプレイCR2	0
スイカ	0
弱チェリー	0
強チェリー	0
中段チェリー	32768
チャンス目CN1	0
チャンス目CN2	0
共通ベル	0
押し順ベル	0

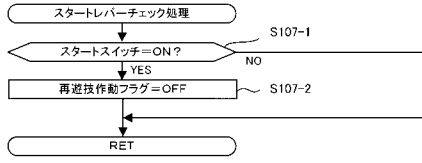
【 図 3 5 】



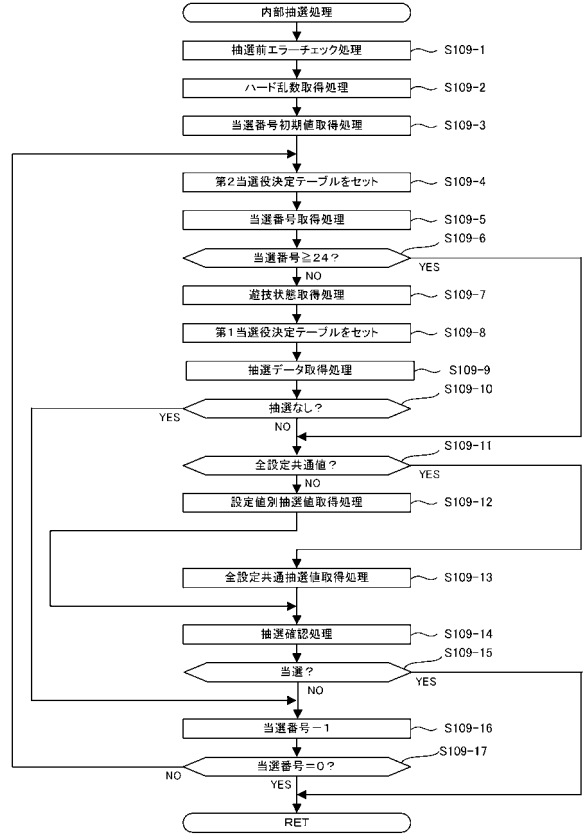
【 図 3 6 】



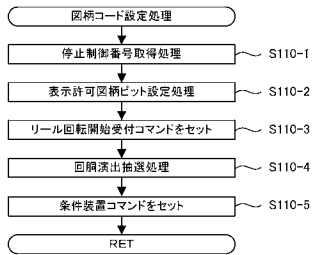
【 図 3 7 】



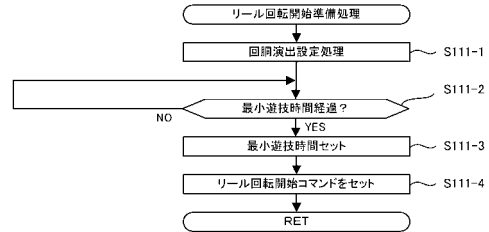
【 図 3 8 】



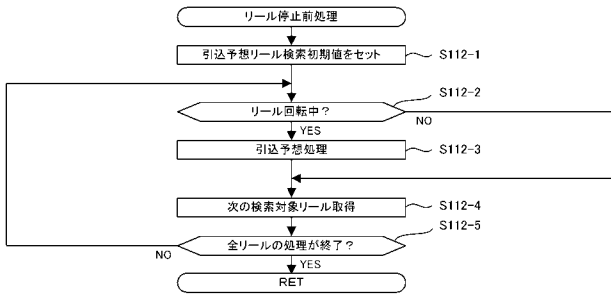
【 図 3 9 】



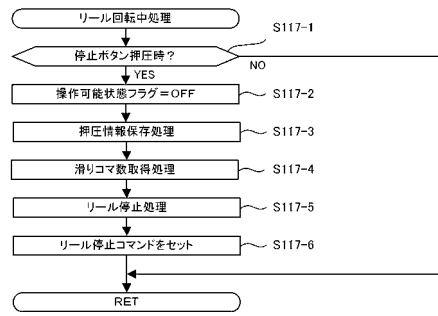
【 図 4 0 】



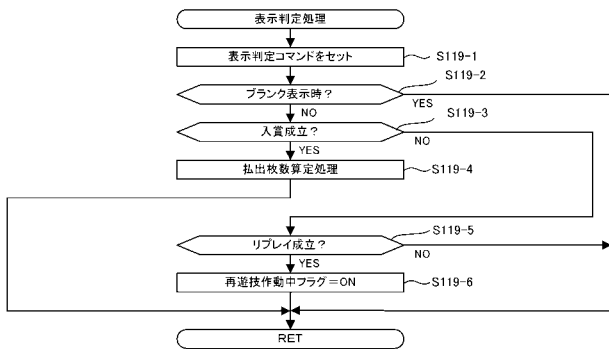
【 図 4 1 】



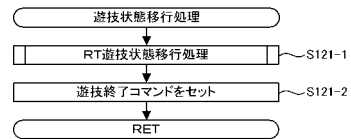
【 図 4 2 】



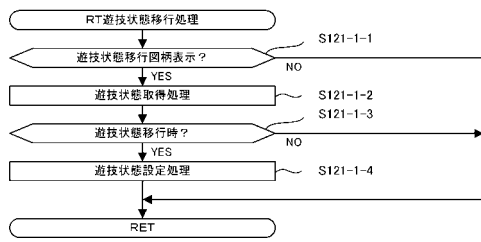
【 図 4 3 】



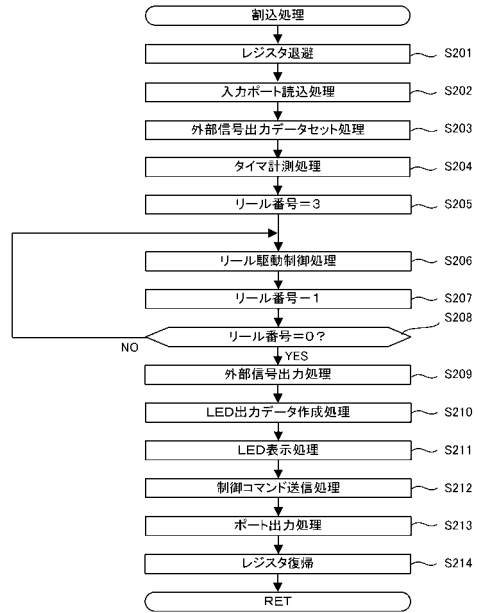
【 図 4 4 】



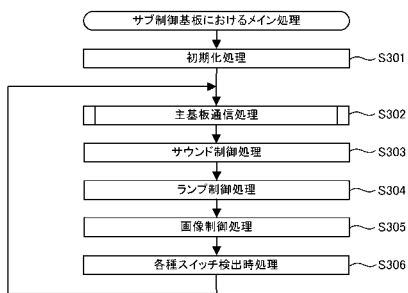
【 図 4 5 】



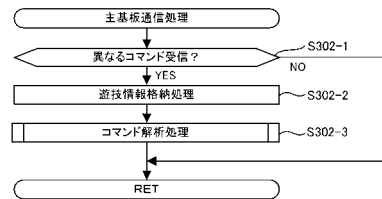
【 図 4 6 】



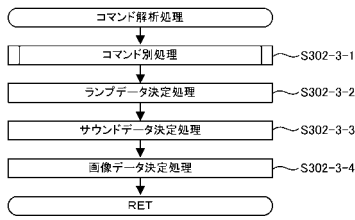
【 図 4 7 】



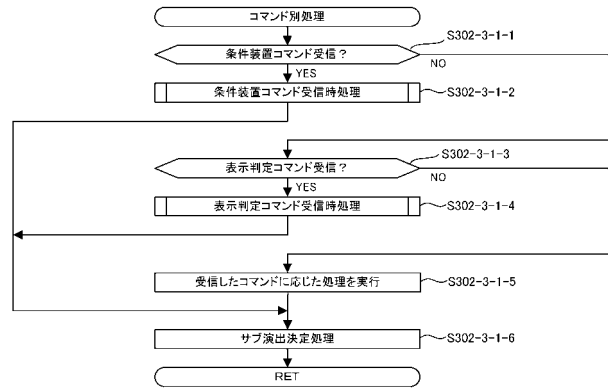
【 図 4 8 】



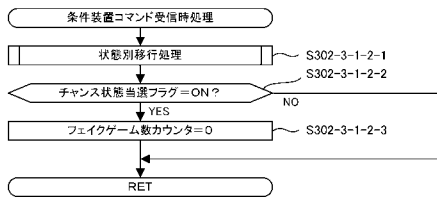
【 図 4 9 】



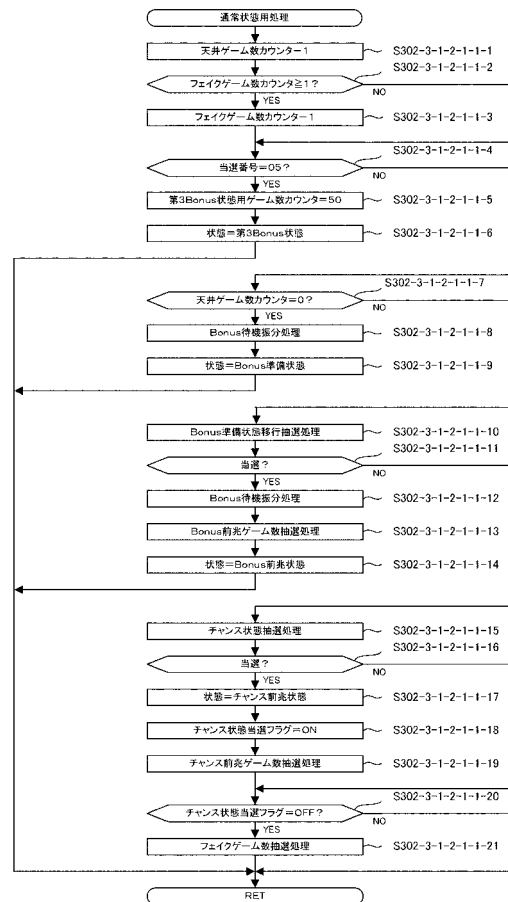
【 図 5 0 】



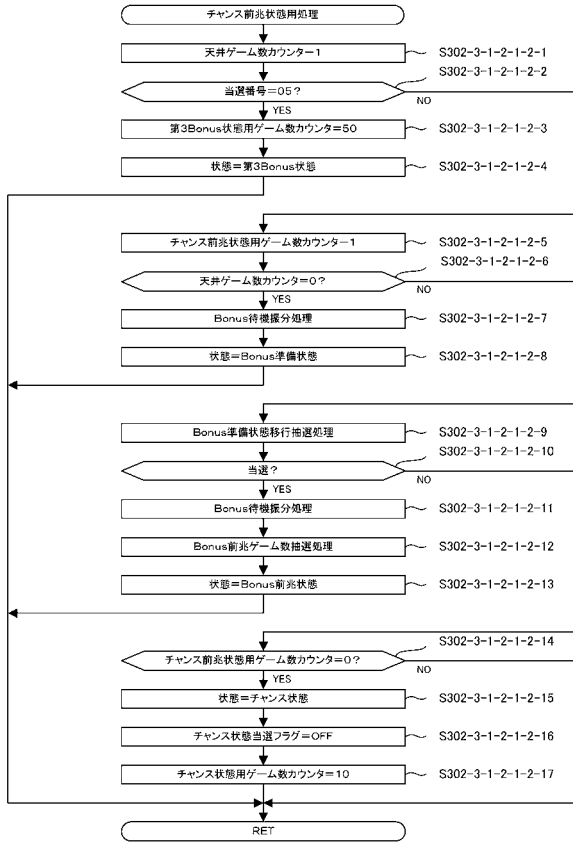
【 図 5 1 】



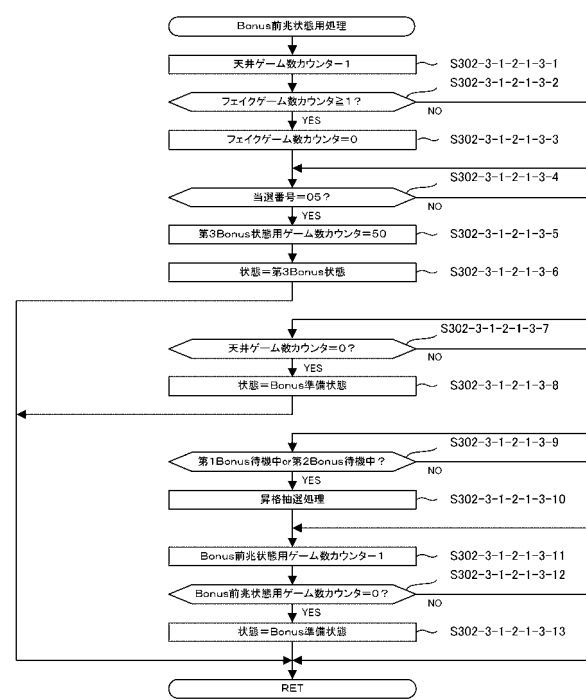
【 図 5 2 】



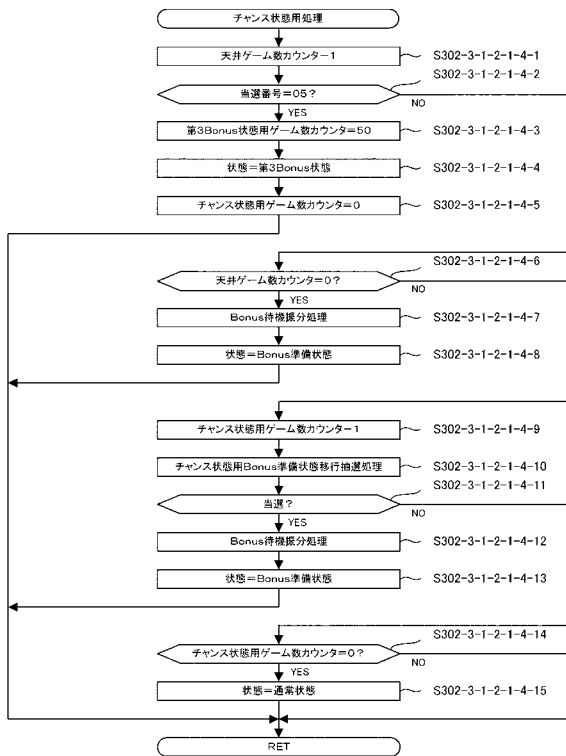
【図53】



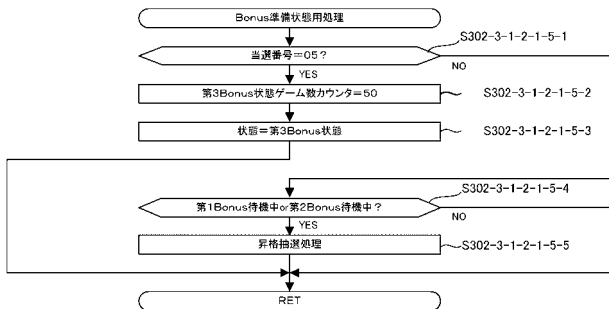
【図54】



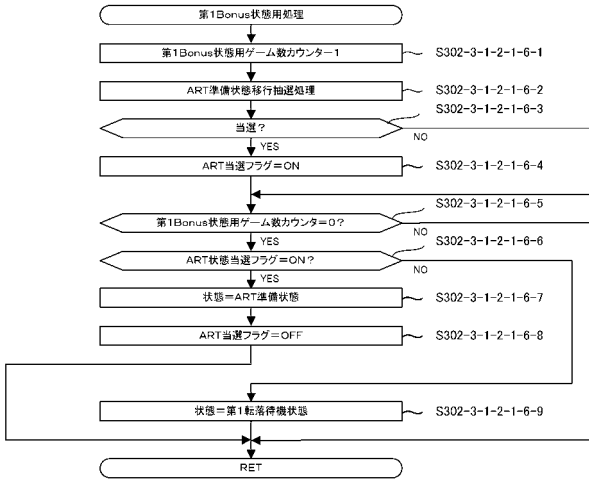
【図55】



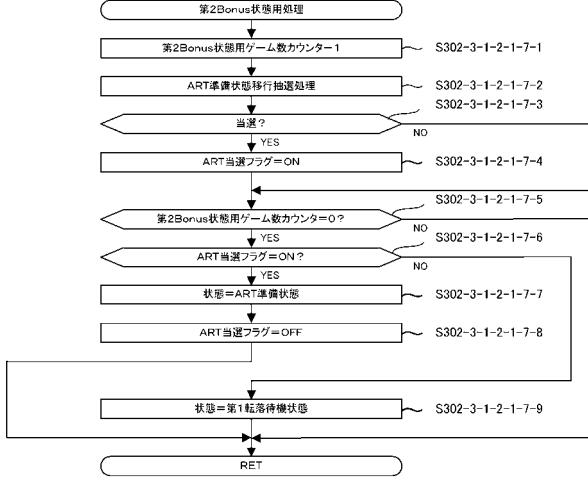
【図56】



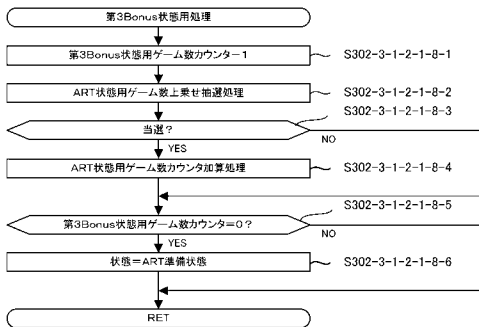
【図57】



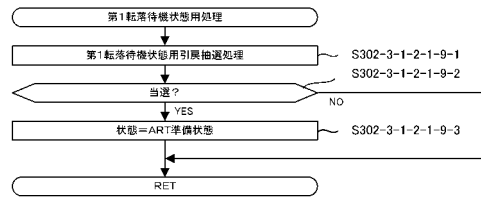
【図58】



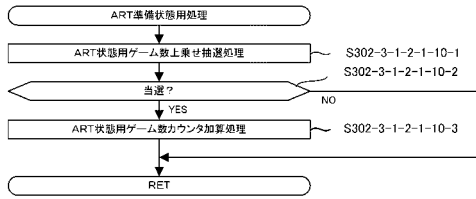
【図59】



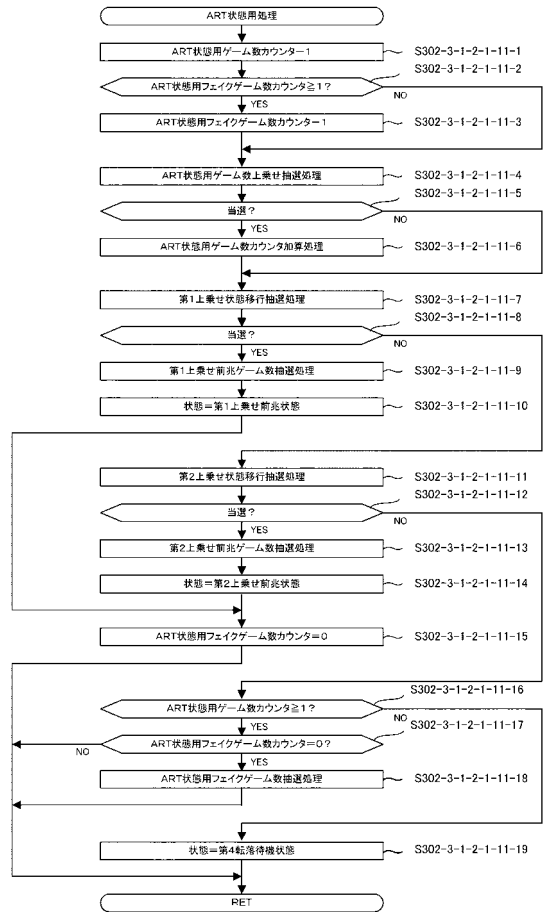
【図60】



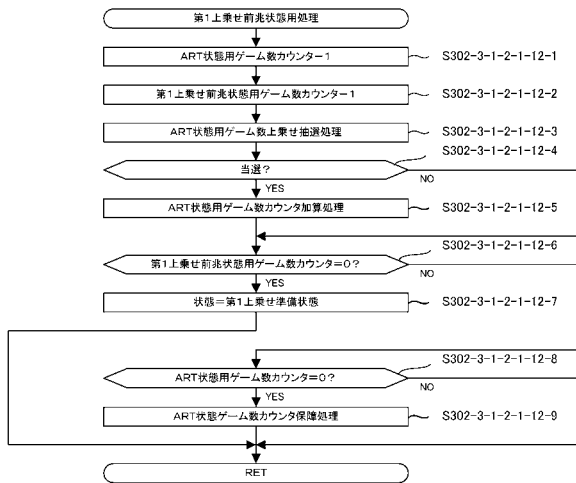
【図 6 1】



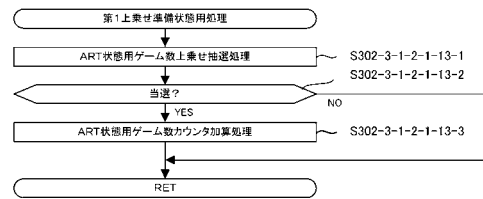
【図 6 2】



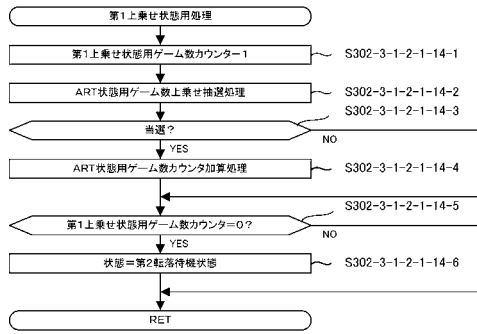
【図 6 3】



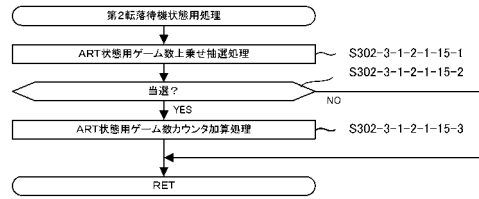
【図 6 4】



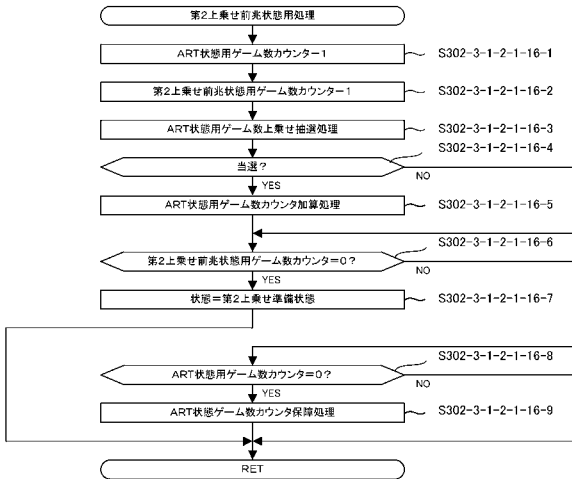
【 図 6 5 】



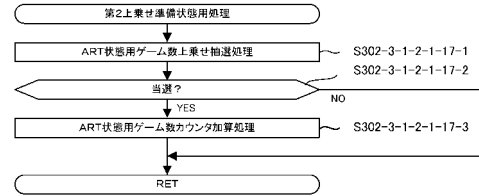
【 図 6 6 】



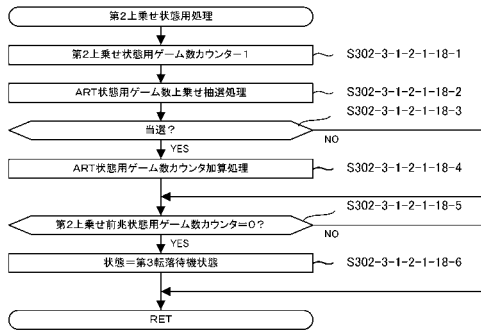
【 図 6 7 】



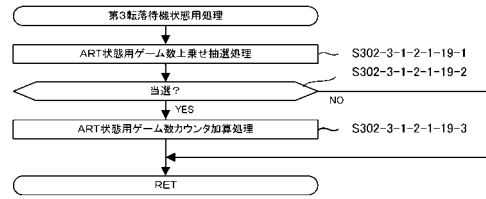
【 図 6 8 】



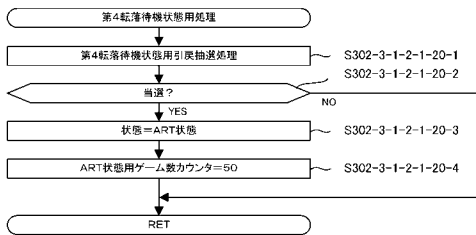
【 図 6 9 】



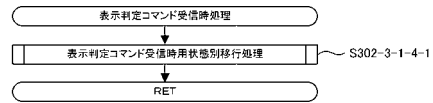
【 図 7 0 】



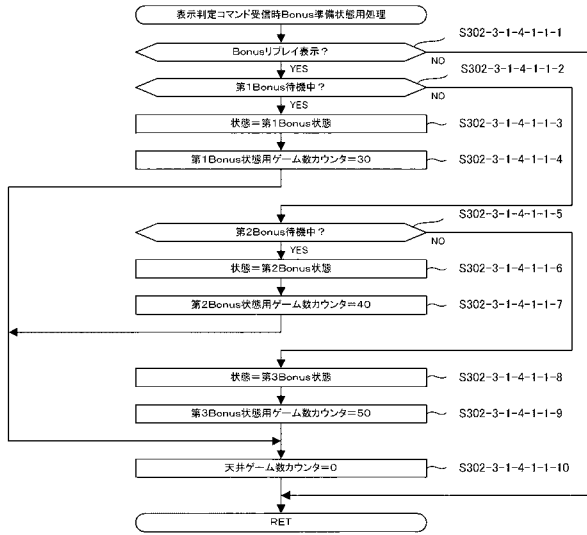
【 図 7 1 】



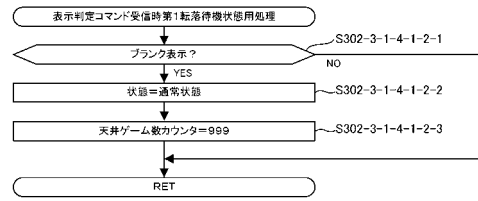
【 図 7 2 】



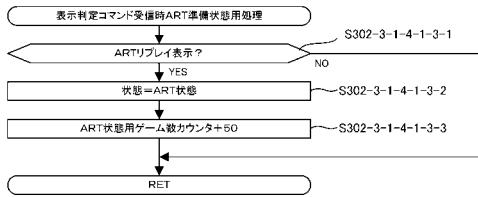
【 図 7 3 】



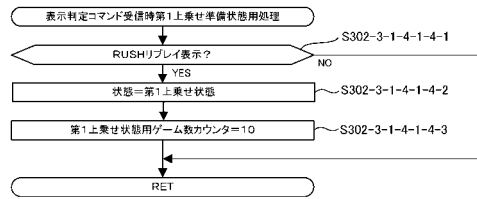
【 図 7 4 】



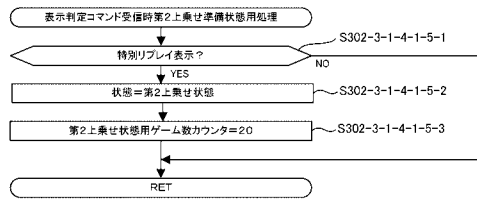
【 図 7 5 】



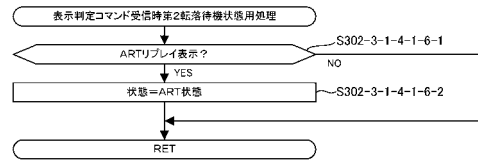
【 図 7 6 】



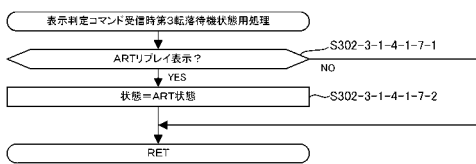
【 図 7 7 】



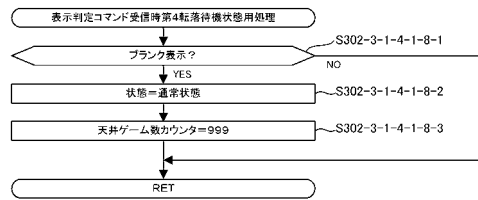
【 図 7 8 】



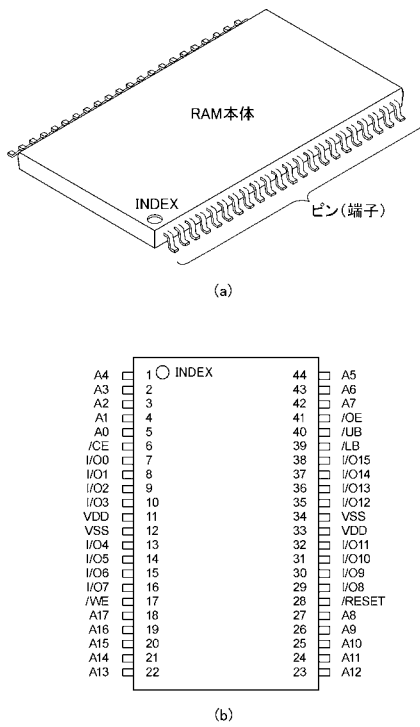
【 図 7 9 】



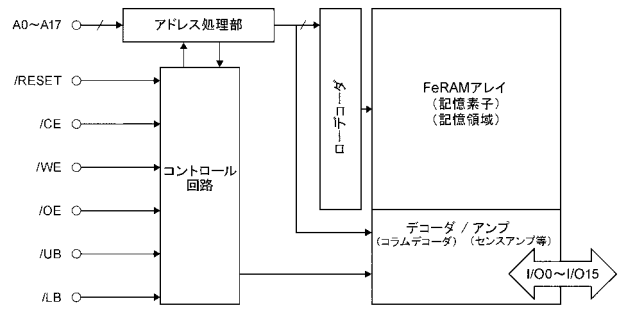
【 図 8 0 】



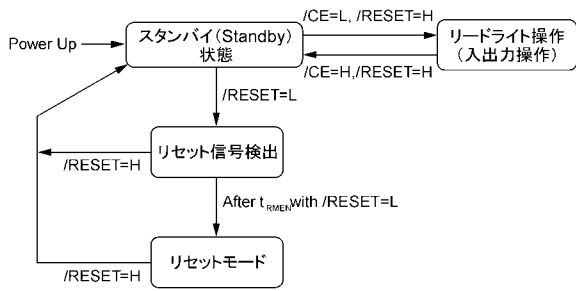
【 図 8 1 】



【 図 8 2 】



【 図 8 3 】



【 図 8 4 】

