

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6216737号  
(P6216737)

(45) 発行日 平成29年10月18日(2017.10.18)

(24) 登録日 平成29年9月29日(2017.9.29)

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

請求項の数 1 (全 140 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2015-89654 (P2015-89654)                  (22) 出願日 平成27年4月24日 (2015.4.24)                  (65) 公開番号 特開2016-202702 (P2016-202702A)                  (43) 公開日 平成28年12月8日 (2016.12.8)                  審査請求日 平成27年4月24日 (2015.4.24)</p> <p>前置審査</p>	<p>(73) 特許権者 000161806                  京楽産業. 株式会社                  愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号                  (74) 代理人 110000383                  特許業務法人 エビス国際特許事務所                  (72) 発明者 渡辺 直幸                  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</p> <p>審査官 池谷 香次郎</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄が周面に配された複数のリールと、  
 遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、  
 前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、当選役を決定する当選役決定手段と、  
 前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、前記複数のリールを回転する制御を行うリール回転制御手段と、  
 前記複数のリールのそれぞれに対応して設けられた停止操作手段と、  
 前記停止操作手段への遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段と、  
 前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことと、前記当選役決定手段により決定された前記当選役に基づいて、前記リール回転制御手段により回転されている前記リールを停止させる停止制御手段と、  
 前記当選役決定手段により特定当選役が決定された場合に前記停止操作手段の操作情報が報知されない通常状態の制御を行う通常状態制御手段と、  
 前記当選役決定手段により前記特定当選役が決定された場合に前記停止操作手段の操作情報が報知される特定状態の制御を行う特定状態制御手段と、  
 前記通常状態において、前記当選役決定手段により前記特定当選役を構成する第1特定当選役または第2特定当選役が決定された場合に、第1特定当選役情報と第2特定当選役情報とを含む特定当選役情報を送信するとともに、前記当選役決定手段により前記第1特

10

20

定当選役および前記第2特定当選役と同一の図柄組み合わせを表示可能とする所定当選役が決定された場合に、所定当選役情報を送信する通常状態時当選役情報送信手段と、

前記通常状態において、前記当選役決定手段により前記特定当選役を構成する前記第1特定当選役または前記第2特定当選役が決定された場合に、決定された特定当選役に定められた前記停止操作手段の操作情報を指定しない指示情報を、前記通常状態時当選役情報送信手段が送信する前記特定当選役情報とは別に送信するとともに、前記当選役決定手段により前記所定当選役が決定された場合に、前記停止操作手段の操作情報を指定しない指示情報を、前記通常状態時当選役情報送信手段が送信する前記所定当選役情報とは別に送信する通常状態時指示情報送信手段と、

前記特定状態において、前記当選役決定手段により前記特定当選役を構成する前記第1特定当選役または前記第2特定当選役が決定された場合に、前記第1特定当選役情報と前記第2特定当選役情報とを含む前記特定当選役情報を送信するとともに、前記当選役決定手段により前記所定当選役が決定された場合に、前記所定当選役情報を送信する特定状態時当選役情報送信手段と、

前記特定状態において、前記当選役決定手段により前記特定当選役を構成する前記第1特定当選役または前記第2特定当選役が決定された場合に、決定された特定当選役に定められた前記停止操作手段の操作情報を指定する指示情報を、前記特定状態時当選役情報送信手段が送信する前記特定当選役情報とは別に送信するとともに、前記当選役決定手段により前記所定当選役が決定された場合に、前記停止操作手段の操作情報を指定しない指示情報を、前記特定状態時当選役情報送信手段が送信する前記所定当選役情報とは別に送信する特定状態時指示情報送信手段と、

前記通常状態時当選役情報送信手段または前記特定状態時当選役情報送信手段から受信した情報に基づいて、演出手段において所定の演出を実行する演出実行制御手段と、

を備えたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

10

20

30

40

50

ボタンの操作が行われても当選役に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示される当選役がある。

【 0 0 0 5 】

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

【 0 0 0 6 】

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

【 0 0 0 7 】

また、上記特定の当選役にあっては、例えば、特許文献1に示されるように、停止ボタンを操作する順序によって、停止表示することが許容される図柄組み合わせが異なるように定められていた（例えば、特許文献1の図15参照）。

【 0 0 0 8 】

例えば、特許文献1における当選番号「20」で示される「押し順ベルA1」に当選した場合には、中停止ボタンを最初に操作することで、「押し順ベル」に係る図柄組み合わせを停止表示させることができる。つまり、当該例において、上記「AT（アシストタイム）」や、「ART（アシストリプレイタイム）」が作動しているときには、中停止ボタンを最初に操作することを指示する報知が行われることとなる。

【 0 0 0 9 】

このような報知を行うにあたっては、当選役の抽選を行う制御手段が、当選役情報を送信し、これを受信した報知を行う制御手段が、当選役情報に紐づけられた停止ボタンの操作順序に基づいて、最初に操作すべき停止ボタンを指示する報知を行うようになっている。

【 0 0 1 0 】

このように構成することで、遊技者は、「AT（アシストタイム）」や、「ART（アシストリプレイタイム）」が作動しているときには、報知に従って停止ボタンを操作することで、容易に「押し順ベル」に係る図柄組み合わせを停止表示させることができる。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 1 1 】

【 特許文献1 】 特開 2 0 1 4 - 1 6 1 5 7 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 2 】

ところで、「AT（アシストタイム）」や、「ART（アシストリプレイタイム）」が

10

20

30

40

50

作動していないとき（例えば、通常時）には、報知は行われぬものの、「押し順ベル」役には当選し得るようになっている。よって、通常時において、当選役情報を解析するような不正が行われると、当選役情報に紐づけられた停止ボタンの操作順序情報を不正に取得して、取得した停止ボタンの操作順序情報に従って停止ボタンを操作することで、不正に遊技メダルが獲得できてしまう虞があり、セキュリティを向上させることが望まれていた。

【0013】

本発明は、このような実情に鑑み、報知に従って停止操作を行うことで、図柄の組み合わせを停止表示させることが可能な特定の当選役を備えた遊技機において、セキュリティを向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0014】

このような課題を解決するために、本発明に係る遊技機は、複数の図柄が周面に配された複数のリールと、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、当選役を決定する当選役決定手段と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、前記複数のリールを回転する制御を行うリール回転制御手段と、前記複数のリールのそれぞれに対応して設けられた停止操作手段と、前記停止操作手段への遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段と、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことと、前記当選役決定手段により決定された前記当選役に基づいて、前記リール回転制御手段により回転されている前記リールを停止させる停止制御手段と、前記当選役決定手段により特定当選役が決定された場合に前記停止操作手段の操作情報が報知されない通常状態の制御を行う通常状態制御手段と、前記当選役決定手段により前記特定当選役が決定された場合に前記停止操作手段の操作情報が報知される特定状態の制御を行う特定状態制御手段と、前記通常状態において、前記当選役決定手段により前記特定当選役を構成する第1特定当選役または第2特定当選役が決定された場合に、第1特定当選役情報と第2特定当選役情報とを含む特定当選役情報を送信するとともに、前記当選役決定手段により前記第1特定当選役および前記第2特定当選役と同一の図柄組み合わせを表示可能とする所定当選役が決定された場合に、所定当選役情報を送信する通常状態時当選役情報送信手段と、前記通常状態において、前記当選役決定手段により前記特定当選役を構成する前記第1特定  
当選役または前記第2特定当選役が決定された場合に、決定された特定当選役に定められた前記停止操作手段の操作情報を指定しない指示情報を、前記通常状態時当選役情報送信手段が送信する前記特定当選役情報とは別に送信するとともに、前記当選役決定手段により前記所定当選役が決定された場合に、前記停止操作手段の操作情報を指定しない指示情報を、前記通常状態時当選役情報送信手段が送信する前記所定当選役情報とは別に送信する通常状態時指示情報送信手段と、前記特定状態において、前記当選役決定手段により前記特定当選役を構成する前記第1特定当選役または前記第2特定当選役が決定された場合に、前記第1特定当選役情報と前記第2特定当選役情報とを含む前記特定当選役情報を送信するとともに、前記当選役決定手段により前記所定当選役が決定された場合に、前記所定当選役情報を送信する特定状態時当選役情報送信手段と、前記特定状態において、前記当選役決定手段により前記特定当選役を構成する前記第1特定当選役または前記第2特定当選役が決定された場合に、決定された特定当選役に定められた前記停止操作手段の操作情報を指定する指示情報を、前記特定状態時当選役情報送信手段が送信する前記特定当選役情報とは別に送信するとともに、前記当選役決定手段により前記所定当選役が決定された場合に、前記停止操作手段の操作情報を指定しない指示情報を、前記特定状態時当選役情報送信手段が送信する前記所定当選役情報とは別に送信する特定状態時指示情報送信手段と、前記通常状態時当選役情報送信手段または前記特定状態時当選役情報送信手段から受信した情報に基づいて、演出手段において所定の演出を実行する演出実行制御手段と、を備えたことを特徴とする。

【0015】

10

20

30

40

50

ここで、「特定の当選役」とは、予め定められた当選役であれば、どのような当選役であってもよい。例えば、停止ボタンを操作する操作順序が、予め定められた操作順序にて操作された場合に、予め定めた図柄の組み合わせを遊技者にとって有利な表示態様にて表示することが可能な当選役（例えば、後述の押し順ベルA～押し順ベルE）や、停止ボタンを特定の図柄位置にて操作された場合に、予め定めた図柄の組み合わせを表示することが可能な当選役（例えば、後述のスイカA～スイカC）を適用することができる。

【0016】

また、「通常状態」とは、特定の当選役が決定された場合において、停止操作手段の操作情報が報知されない状態であれば、どのような状態であってもよい。

【0017】

また、「特定状態」とは、特定の当選役が決定された場合において、停止操作手段の操作情報が報知される状態であれば、どのような状態であってもよい。例えば、ART状態であってもよいし、AT状態であってもよいし、BB状態やRB状態であってもよい。

【0018】

また、「停止操作手段の操作情報」とは、例えば、予め定めた図柄の組み合わせを表示させるための、停止ボタンを操作する操作順序に関する情報や、予め定めた図柄の組み合わせを表示させるための、停止させる特定の図柄位置に関する情報等を適用することができる。

【0019】

また、「第1の特定の当選役」とは、予め定められた当選役であれば、どのような当選役であってもよい。

【0020】

また、「第2の特定の当選役」とは、「第1の特定の当選役」とは異なる当選役であって、予め定められた当選役であれば、どのような当選役であってもよい。また、これらに限らず、「第3の特定の当選役」や「第4の特定の当選役」があってもよい。

【0021】

また、「第1の特定の当選役情報」とは、「第1の特定の当選役」に係る情報を適用することができる。

【0022】

また、「第2の特定の当選役情報」とは、「第2の特定の当選役」に係る情報を適用することができる。

【0023】

また、「特定当選役情報」とは、「特定の当選役」に係る情報を適用することができる。

【0024】

また、「第1の特定の当選役」において、予め定められた操作順序にて操作された場合と、「第2の特定の当選役」において、予め定められた操作順序にて操作された場合と、で表示される図柄の組み合わせは、同一の図柄の組み合わせとすることができるし、異なる図柄の組み合わせとすることもできる。

【0025】

また、「所定の演出」とは、例えば、液晶表示装置に画像を表示することや、スピーカから音声を出力すること、LEDを発光すること、演出装置を可動すること等を適用することができる。

【発明の効果】

【0026】

本発明によれば、報知に従って停止操作を行うことで、図柄の組み合わせを停止表示させることが可能な特定の当選役を備えた遊技機において、セキュリティを向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0027】

10

20

30

40

50

- 【図 1】遊技機の外観斜視図の一例を示す図である。
- 【図 2】キャビネットの内部構造と前面扉の裏面の一例を示す図である。
- 【図 3】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。
- 【図 4】払出枚数表示器の各名称の一例を示す図である。
- 【図 5】配列データテーブルの一例を示す図である。
- 【図 6】図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。
- 【図 7】当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係の一例を示す図である。
- 【図 8】第 1 R T 遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 9】第 2 R T 遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 10】第 3 R T 遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 11】第 4 R T 遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 12】R B 遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 13】遊技状態移行図の一例を示す図である。
- 【図 14】メイン制御基板により管理される状態の遷移図の一例を示す図である。
- 【図 15】A R T 準備状態移行抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 16】上乘せ抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 17】条件装置コマンドと指示情報との関係の一例を示す図である。
- 【図 18】指示演出決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 19】演出決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 20】メイン制御基板におけるプログラム開始処理の一例を示す図である。 20
- 【図 21】メイン制御基板におけるメインループ処理の一例を示す図である。
- 【図 22】メイン制御基板における内部抽選処理の一例を示す図である。
- 【図 23】メイン制御基板におけるスタート時状態別処理の一例を示す図である。
- 【図 24】メイン制御基板における通常状態用処理の一例を示す図である。
- 【図 25】メイン制御基板におけるボーナス準備状態用処理の一例を示す図である。
- 【図 26】メイン制御基板における B B 状態用処理の一例を示す図である。
- 【図 27】メイン制御基板における R B 状態用処理の一例を示す図である。
- 【図 28】メイン制御基板における A R T 準備状態用処理の一例を示す図である。
- 【図 29】メイン制御基板における A R T 状態用処理の一例を示す図である。
- 【図 30】メイン制御基板における A R T 中ボーナス準備状態用処理の一例を示す図である。 30
- 【図 31】メイン制御基板における A R T 中 B B 状態用処理の一例を示す図である。
- 【図 32】メイン制御基板における A R T 中 R B 状態用処理の一例を示す図である。
- 【図 33】メイン制御基板における情報設定処理の一例を示す図である。
- 【図 34】メイン制御基板における遊技状態移行処理の一例を示す図である。
- 【図 35】メイン制御基板におけるボーナス作動中処理の一例を示す図である。
- 【図 36】メイン制御基板における表示時状態別処理の一例を示す図である。
- 【図 37】メイン制御基板における表示時ボーナス準備状態用処理の一例を示す図である。
- 。 【図 38】メイン制御基板における表示時 B B 状態用処理の一例を示す図である。 40
- 【図 39】メイン制御基板における表示時 R B 状態用処理の一例を示す図である。
- 【図 40】メイン制御基板における表示時 A R T 準備状態用処理の一例を示す図である。
- 【図 41】メイン制御基板における表示時 A R T 中ボーナス準備状態用処理の一例を示す図である。
- 【図 42】メイン制御基板における表示時 A R T 中 B B 状態用処理の一例を示す図である。
- 。 【図 43】メイン制御基板における表示時 A R T 中 R B 状態用処理の一例を示す図である。
- 。 【図 44】メイン制御基板における割込処理の一例を示す図である。
- 【図 45】メイン制御基板における L E D 表示処理の一例を示す図である。 50

【図46】メイン制御基板における指示情報表示用LEDデータ作成処理の一例を示す図である。

【図47】サブ制御基板におけるメイン処理の一例を示す図である。

【図48】サブ制御基板におけるメイン制御基板通信処理の一例を示す図である。

【図49】サブ制御基板におけるコマンド解析処理の一例を示す図である。

【図50】指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器及び液晶表示装置の表示開始タイミングを示すタイミングチャートの第1具体例を示す図である。

【図51】指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器及び液晶表示装置の表示開始タイミングを示すタイミングチャートの第2具体例を示す図である。

【図52】指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器及び液晶表示装置の表示開始タイミングを示すタイミングチャートの第3具体例を示す図である。

【図53】指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器及び液晶表示装置の表示開始タイミングを示すタイミングチャートの第4具体例を示す図である。

【図54】払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第1具体例を示す図である。

【図55】払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第2具体例を示す図である。

【図56】払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第3具体例を示す図である。

【図57】払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第4具体例を示す図である。

【図58】払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第5具体例を示す図である。

【図59】IDと操作順序、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の一例を示す図である。

。

【図60】指示内容とID、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の一例を示す図である。

。

【図61】操作順序とID、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の一例を示す図である。

。

【図62】当選番号、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の一例を示す図である。

【図63】停止ボタンの操作順序と、払出枚数表示器の表示態様の関係の第1具体例を示す図である。

【図64】停止ボタンの操作順序と、払出枚数表示器の表示態様の関係の第2具体例を示す図である。

【図65】停止ボタンの操作順序と、払出枚数表示器の表示態様の関係の第3具体例を示す図である。

【図66】第2実施形態における配列データテーブルの一例を示す図である。

【図67】第2実施形態における図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

【図68】第2実施形態における当選役と、入賞等の関係の一例を示す図である。

【図69】第2実施形態における第1RT遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図70】第2実施形態における第2RT遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図71】第2実施形態におけるRB遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図72】第2実施形態における条件装置コマンドと指示情報との関係の一例を示す図である。

【図73】第2実施形態における指示演出決定テーブルの一例を示す図である。

【図74】第2実施形態における指示情報表示用LEDデータ作成処理の一例を示す図である。

【図75】第3実施形態における条件装置コマンドと指示情報との関係の一例を示す図である。

【図76】第3実施形態における情報設定処理の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0028】

10

20

30

40

50

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0029】

(遊技機の構成)

まず、図1及び図2を用いて、本発明における遊技機1の構成について具体的に説明する。なお、図1は、遊技機の外観斜視図を示す図であり、図2は、キャビネットの内部構造と前面扉の裏面を示す図である。

【0030】

(遊技機1)

本実施形態における遊技機1は、後述のキャビネット2と、前面扉3等から構成されている。

10

【0031】

(キャビネット2)

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

【0032】

(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。

【0033】

(蝶番機構4)

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

20

【0034】

(鍵穴5)

鍵穴5は、前面扉3の中央右側に設けられ、施錠装置(図示せず)により前面扉3を開錠するために設けられている。ここで、遊技店の店員等がメンテナンス作業や、遊技者にとって有利な度合を示す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。具体的には、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。そして、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。なお、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。

30

【0035】

(メダル投入口6)

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

【0036】

(BETボタン7)

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

【0037】

(MAXBETボタン8)

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

40

【0038】

(精算ボタン9)

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

50

## 【 0 0 3 9 】

(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ために設けられている。ここで、遊技者による開始操作が検出されたことに基づいて、後述のメイン制御基板 3 0 0 は、乱数値を取得し、当選役を決定する処理や、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 4 0 】

(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ている。また、左停止ボタン 1 1 は、後述の左リール 1 8 の回転を停止する契機となる停止操作を検出するために設けられている。

10

## 【 0 0 4 1 】

(中停止ボタン 1 2 )

中停止ボタン 1 2 は、左停止ボタン 1 1 の正面視右側に設けられている。また、中停止ボタン 1 2 は、後述の中リール 1 9 の回転を停止する契機となる停止操作を検出するために設けられている。

## 【 0 0 4 2 】

(右停止ボタン 1 3 )

右停止ボタン 1 3 は、中停止ボタン 1 2 の正面視右側に設けられている。また、右停止ボタン 1 3 は、後述の右リール 2 0 の回転を停止する契機となる停止操作を検出するために設けられている。

20

## 【 0 0 4 3 】

(セレクター 1 4 )

セレクター 1 4 は、前面扉 3 の背面側に設けられている。また、セレクター 1 4 は、メダル投入口 6 に投入されたメダルの材質や形状等が適正であるか否かを判別するために設けられている。

## 【 0 0 4 4 】

(貯留枚数表示器 1 5 )

貯留枚数表示器 1 5 は、精算ボタン 9 の正面視右側に設けられている。また、貯留枚数表示器 1 5 は、遊技機 1 に貯留 (クレジット) されている遊技者のメダルの貯留 (クレジット) 枚数を表示するために設けられている。ここで、本実施形態において、貯留枚数表示器 1 5 は、「7セグメント L E D ( s e v e n s e g m e n t d i s p l a y ) 」により構成されている。

30

## 【 0 0 4 5 】

(払出枚数表示器 1 6 )

払出枚数表示器 1 6 は、貯留枚数表示器 1 5 の正面視右側に設けられている。また、払出枚数表示器 1 6 は、遊技者に対して払い出されるメダルの払出枚数を表示したり、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を表示したりするために設けられている。ここで、本実施形態において、払出枚数表示器 1 6 は、「7セグメント L E D ( s e v e n s e g m e n t d i s p l a y ) 」により構成されている。

40

## 【 0 0 4 6 】

(ドア開閉センサ 1 7 s )

ドア開閉センサ 1 7 s は、鍵穴 5 の背面側に設けられており、前面扉 3 が開放しているか否かを検出するために設けられている。ここで、ドア開閉センサ 1 7 s 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 1 7 s は、前面扉 3 の開放を検知することとな

50

る。

【 0 0 4 7 】

( 左リール 1 8 )

左リール 1 8 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 1 8 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 1 8 は、後述の左ステッピングモータ 1 5 1 により回転駆動され、複数種類の図柄が変動表示される。

【 0 0 4 8 】

( 中リール 1 9 )

中リール 1 9 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 1 9 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 1 9 は、後述の中ステッピングモータ 1 5 2 により回転駆動され、複数種類の図柄が変動表示される。

10

【 0 0 4 9 】

( 右リール 2 0 )

右リール 2 0 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 2 0 の円筒状の構造の周面には、透光性のシートが装着されており、当該シートには、複数種類の図柄が一行に描かれている。そして、右リール 2 0 は、後述の右ステッピングモータ 1 5 3 により回転駆動され、複数種類の図柄が変動表示される。

【 0 0 5 0 】

( 演出ボタン 2 1 )

演出ボタン 2 1 は、MAX BET ボタン 8 の正面視右側に設けられており、遊技者が所定のタイミングで操作するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、演出ボタン 2 1 の操作が検出された場合に、後述の演出制御基板 5 0 0 を介して、後述の液晶表示装置 3 1 の表示制御を行う。

20

【 0 0 5 1 】

( 十字キー 2 2 )

十字キー 2 2 は、演出ボタン 2 1 の正面視右側に設けられており、上方向ボタン、下方向ボタン、左方向ボタン、及び右方向ボタンにより構成され、遊技者が所定のタイミングで操作するために設けられている。そして、後述のサブ制御基板 4 0 0 は、十字キー 2 2 の操作が検出された場合に、後述の演出制御基板 5 0 0 を介して、後述の液晶表示装置 3 1 等の表示制御を行う。

30

【 0 0 5 2 】

( 表示窓 2 3 )

表示窓 2 3 は、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 の前面側に設けられており、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 の周面に描かれた複数の図柄を視認可能とするために設けられている。具体的には、左リール 1 8 の周面に描かれた「 3 」個の図柄、中リール 1 9 の周面に描かれた「 3 」個の図柄、及び右リール 2 0 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 2 3 を介して視認可能となる。なお、本実施形態においては、表示窓 2 3 に表示される図柄の視認を容易とするために、図示しないバックライトを発光することにより、表示窓 2 3 に表示される図柄が照射されることとなる。

40

【 0 0 5 3 】

( 有効ライン )

ここで、本実施形態において、有効ラインは、表示窓 2 3 に表示された図柄のうち、左リール 1 8 の上段に表示された図柄と、中リール 1 9 の中段に表示された図柄と、右リール 2 0 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」と、左リール 1 8 の上段に表示された図柄と、中リール 1 9 の上段に表示された図柄と、右リール 2 0 の上段に表示された図柄を直線で結んだ「上段ライン」と、左リール 1 8 の中段に表示された図柄と、中リール 1 9 の中段に表示された図柄と、右リール 2 0 の中段に表示された図柄を直

50

線で結んだ「中段ライン」と、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「右上がりライン」の計「4」個のラインが有効ラインとなる。

【0054】

(受皿ユニット24)

受皿ユニット24は、前面扉3の正面下方に設けられている。また、受皿ユニット24は、後述のメダル払出口25から排出されたメダルを受け入れて貯留するために設けられている。

【0055】

(メダル払出口25)

メダル払出口25は、前面扉3の下方に設けられており、メダルの払出が行われる場合において、後述のホッパー202により払い出されるメダルを排出するために設けられている。また、メダル払出口25は、セレクターセンサ14s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や、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、メダル投入口6に投入されたメダルを排出するために設けられている。

【0056】

(第1BETランプ26)

第1BETランプ26は、貯留枚数表示器15の正面視左側に設けられており、BET枚数が「1」枚であることを報知するために設けられている。具体的には、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6に「1」枚以上のメダルが投入された場合や、メダルが「1」枚以上貯留(クレジット)されている状態において、BETボタン7、またはMAXBETボタン8が操作された場合等に、第1BETランプ26を点灯する処理を行う。なお、本実施形態において、第1BETランプ26は、後述のステータス基板100に接続されており、LEDにより構成されている。

【0057】

(第2BETランプ27)

第2BETランプ27は、第1BETランプ26の上方に設けられており、BET枚数が「2」枚であることを報知するために設けられている。具体的には、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6に「2」枚以上のメダルが投入された場合や、メダルが「2」枚以上貯留(クレジット)されている状態において、BETボタン7が「2」回操作された場合等に、第2BETランプ27を点灯する処理を行う。なお、本実施形態において、第2BETランプ27は、後述のステータス基板100に接続されており、LEDにより構成されている。

【0058】

(第3BETランプ28)

第3BETランプ28は、第2BETランプ27の上方に設けられており、BET枚数が「3」枚であることを報知するために設けられている。具体的には、後述のメイン制御基板300は、メダル投入口6に「3」枚のメダルが投入された場合や、メダルが「3」枚以上貯留(クレジット)されている状態において、MAXBETボタン8が操作された場合、前回の遊技において、後述の「リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合等に、第3BETランプ28を点灯する処理を行う。なお、本実施形態において、第3BETランプ28は、後述のステータス基板100に接続されており、LEDにより構成されている。

【0059】

(液晶表示装置31)

液晶表示装置31は、左リール18、中リール19、右リール20の上方に設けられ、動画像・静止画像等を表示するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板400は、後述のメイン制御基板300により管理される状態が後述の「ART状態」である場合において、後述の内部抽選処理により「押し順ベルA」、「押し順ベルB」、「押し

10

20

30

40

50

順ベルC」、「押し順ベルD」、「押し順ベルE」の何れかが決定された場合等に、後述の演出制御基板500を介して、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を液晶表示装置31に表示する処理を行う。例えば、「押し順ベルA」に当選した場合には、左停止ボタン11を最初に操作し、中停止ボタン12を次に操作し、右停止ボタン13を最後に操作することを示す操作順序が液晶表示装置31に表示される。なお、以下の説明において、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を、「操作順序」と記載することがある。

【0060】

(LED32)

LED32は、前面扉3の前面の周縁に設けられており、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、後述のサブ制御基板400は、LED32を点灯、点滅する処理を行うことにより、遊技者に対して視覚に訴える演出を行う。

10

【0061】

(スピーカ33)

スピーカ33は、前面扉3の背面側下方に設けられており、演出を行う際にBGMや音声、効果音等を出力するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板400は、スピーカ33から音を出力する処理を行うことにより、遊技者に対して聴覚に訴える演出を行う。

【0062】

20

(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14s、貯留枚数表示器15、払出枚数表示器16、ドア開閉センサ17s、及び後述のメイン制御基板300が接続されている。

【0063】

(リール制御基板150)

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

30

【0064】

(電源基板200)

電源基板200は、キャビネット2の内部であって、正面視左側に設けられており、遊技機1に電力を供給する制御を行うために設けられている。また、電源基板200には、後述の電源スイッチ201sw、後述のホッパー202、メイン制御基板300、及び後述のサブ制御基板400が接続されている。

40

【0065】

(電源ボタン201)

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

【0066】

(ホッパー202)

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

50

てホッパー 202 を駆動する処理を行い、遊技者に対してメダルを払い出す処理を行う。

【0067】

(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、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、遊技機 1 の制御を行うために設けられている。また、メイン制御基板 300 は、後述のメイン CPU 301、後述のメイン ROM 302、後述のメイン RAM 303、後述のメイン乱数発生器 304 を備えている。更に、メイン制御基板 300 には、後述の外部集中端子板 30、ステータス基板 100、リール制御基板 150、電源基板 200、及び後述のサブ制御基板 400 が接続されている。

【0068】

(サブ制御基板 400)

サブ制御基板 400 は、メイン制御基板 300 の正面視左側に設けられており、主として演出の制御を行うために設けられている。また、サブ制御基板 400 は、後述のサブ CPU 401、後述のサブ ROM 402、後述のサブ RAM 403、後述のサブ乱数発生器 404 を備えている。更に、サブ制御基板 400 には、後述の演出ボタンセンサ 21s、後述の十字キーセンサ 22s、電源基板 200、メイン制御基板 300、及び後述の演出制御基板 500 が接続されている。

【0069】

(演出制御基板 500)

演出制御基板 500 は、前面扉 3 の背面上方に設けられており、主として演出を実行するために設けられている。また、演出制御基板 500 は、後述の演出制御 CPU 501、後述の演出制御 ROM 502、後述の演出制御 RAM 503、後述の CGROM 504、後述の音源 IC 505、後述の音源 ROM 506、後述の VDP 507 を備えている。更に、演出制御基板 500 には、液晶表示装置 31、LED 32、スピーカ 33、及びサブ制御基板 400 が接続されている。

【0070】

(遊技機全体のブロック図)

次に、図 3 を用いて、遊技機 1 全体のブロック図について説明する。

【0071】

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、及びサブ制御基板 400 が接続されている。

【0072】

(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 BET スイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板 300 は、ステータス基板 100 から BET スイッチ入力信号を受信したに基づいて、貯留(クレジット)されているメダルから「1」枚のメダルを使用する処理等を行う。

【0073】

(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 MAX BET スイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板 300 は、ステータス基板 100 から MAX BET スイッチ入力信号を受信したに基づいて、貯留(クレジット)されているメダルから「3」枚のメダルを使用する処理等を行う。

【0074】

(精算スイッチ 9sw)

10

20

30

40

50

精算スイッチ 9 s w 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 1 0 0 は、精算スイッチ 9 s w 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 3 0 0 に対して精算スイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、ステータス基板 1 0 0 から精算スイッチ入力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。

**【 0 0 7 5 】**

（スタートスイッチ 1 0 s w ）

スタートスイッチ 1 0 s w は、スタートレバー 1 0 の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板 1 0 0 は、スタートスイッチ 1 0 s w により、スタートレバー 1 0 の操作が検出された場合に、メイン制御基板 3 0 0 に対してスタートスイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、ステータス基板 1 0 0 からスタートスイッチ入力信号を受信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 の回転を開始する処理等を行う。

10

**【 0 0 7 6 】**

（左停止スイッチ 1 1 s w ）

左停止スイッチ 1 1 s w は、左停止ボタン 1 1 の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板 1 0 0 は、左停止スイッチ 1 1 s w により、左停止ボタン 1 1 の操作が検出された場合に、メイン制御基板 3 0 0 に対して左停止スイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、ステータス基板 1 0 0 から左停止スイッチ入力信号を受信したことに基づいて、回転中の左リール 1 8 を停止する処理を行う。

20

**【 0 0 7 7 】**

（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 に対して中停止スイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、ステータス基板 1 0 0 から中停止スイッチ入力信号を受信したことに基づいて、回転中の中リール 1 9 を停止する処理を行う。

**【 0 0 7 8 】**

（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 に対して右停止スイッチ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、ステータス基板 1 0 0 から右停止スイッチ入力信号を受信したことに基づいて、回転中の右リール 2 0 を停止する処理を行う。

30

**【 0 0 7 9 】**

（セレクターセンサ 1 4 s ）

セレクターセンサ 1 4 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 4 s により、適正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 に対してセレクターセンサ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、ステータス基板 1 0 0 からセレクターセンサ入力信号を受信したことに基づいて、貯留（クレジット）されるメダルの枚数を「 1 」加算する処理や、遊技に使用するメダルの枚数に「 1 」加算する処理を行う。

40

**【 0 0 8 0 】**

（左ステップモータ 1 5 1 ）

左ステップモータ 1 5 1 は、左リール 1 8 の内部に設けられており、左リール 1 8 の制御を行うために設けられている。また、左ステップモータ 1 5 1 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 1 8 は、左ステップモータ 1 5 1 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 3 0 0 は、後述の左リールセンサ 1 5 4 s によりリールイ

50

ンデックスが検出されてから左ステップモータ 1 5 1 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 1 8 の回転角度を管理する。

【 0 0 8 1 】

( 中ステップモータ 1 5 2 )

中ステップモータ 1 5 2 は、中リール 1 9 の内部に設けられており、中リール 1 9 の制御を行うために設けられている。また、中ステップモータ 1 5 2 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 1 9 は、中ステップモータ 1 5 2 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 3 0 0 は、後述の中リールセンサ 1 5 5 s によりリールインデックスが検出されてから中ステップモータ 1 5 2 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 1 9 の回転角度を管理する。

10

【 0 0 8 2 】

( 右ステップモータ 1 5 3 )

右ステップモータ 1 5 3 は、右リール 2 0 の内部に設けられており、右リール 2 0 の制御を行うために設けられている。また、右ステップモータ 1 5 3 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 2 0 は、右ステップモータ 1 5 3 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 3 0 0 は、後述の右リールセンサ 1 5 6 s によりリールインデックスが検出されてから右ステップモータ 1 5 3 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 2 0 の回転角度を管理する。

20

【 0 0 8 3 】

( 左リールセンサ 1 5 4 s )

左リールセンサ 1 5 4 s は、左リール 1 8 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 1 5 4 s は、左リール 1 8 が「 1 」回転したことを示すリールインデックスを検出するために設けられている。

【 0 0 8 4 】

( 中リールセンサ 1 5 5 s )

中リールセンサ 1 5 5 s は、中リール 1 9 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 1 5 5 s は、中リール 1 9 が「 1 」回転したことを示すリールインデックスを検出するために設けられている。

30

【 0 0 8 5 】

( 右リールセンサ 1 5 6 s )

右リールセンサ 1 5 6 s は、右リール 2 0 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 1 5 6 s は、右リール 2 0 が「 1 」回転したことを示すリールインデックスを検出するために設けられている。

【 0 0 8 6 】

( 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 0 8 7 】

( ホッパーセンサ 2 0 2 s )

ホッパーセンサ 2 0 2 s は、ホッパー 2 0 2 が駆動されることにより払い出されるメダルが通過した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、ホッパーセンサ 2 0 2 s により、メダルの払出が検出された場合に、メイン制御基板 3 0 0 に対してホッパーセンサ入力信号を送信する。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、ステータス基板 1 0 0 からホッパーセンサ入力信号を受信したことに基づいて、払出枚数を減算する処理を行う。

【 0 0 8 8 】

( 外部集中端子板 3 0 )

50

外部集中端子板 30 は、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や、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、メイン制御基板 300 により管理される状態が後述の「ART 状態」に移行した旨を特定可能な ART 信号、後述の BB に係る図柄の組み合わせが表示されたことを特定可能な BB 信号、後述の RB に係る図柄の組み合わせが表示されたことを特定可能な RB 信号、不正行為が行われたことを特定可能なセキュリティ信号をホールコンピュータ（図示せず）等の遊技機 1 の外部に対して送信するために設けられている。

【0089】

(メイン CPU 301)

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

10

【0090】

(メイン ROM 302)

メイン ROM 302 は、メイン制御基板 300 に設けられている。また、メイン ROM 302 は、メイン CPU 301 により実行される制御プログラム、データテーブル、サブ制御基板 400 に対するコマンドを送信するためのデータ等を記憶するために設けられている。具体的には、メイン ROM 302 は、後述の配列データテーブル（図 5 参照）、後述の図柄組み合わせテーブル（図 6 参照）、後述の第 1 RT 遊技状態用当選役決定テーブル（図 8 参照）、後述の第 2 RT 遊技状態用当選役決定テーブル（図 9 参照）、後述の第 3 RT 遊技状態用当選役決定テーブル（図 10 参照）、後述の第 4 RT 遊技状態用当選役決定テーブル（図 11 参照）、後述の RB 遊技状態用当選役決定テーブル（図 12 参照）、後述の ART 準備状態移行抽選テーブル（図 15 参照）、後述の上乗せ抽選テーブル（図 16 参照）等を記憶している。

20

【0091】

(メイン RAM 303)

メイン RAM 303 は、メイン制御基板 300 に設けられている。また、メイン RAM 303 は、メイン CPU 301 によるプログラムの実行により決定された各種データを記憶するために設けられている。具体的には、メイン RAM 303 には、後述の投入枚数カウンタ等の各種カウンタや、後述の設定値格納領域等の各種格納領域が設けられている。

30

【0092】

(メイン乱数発生器 304)

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

【0093】

(演出ボタンセンサ 21s)

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

40

【0094】

(十字キーセンサ 22s)

十字キーセンサ 22s は、十字キー 22 が接続されており、十字キー 22 の操作を検出するために設けられている。ここで、十字キーセンサ 22s は、十字キー 22 の操作を検出したことに基づいて、サブ制御基板 400 に対して十字キーセンサ入力信号を送信する。そして、サブ制御基板 400 は、十字キーセンサ入力信号を受信したことに基づいて、

50

十字キー 2 2 が操作されたときの処理を行う。

【 0 0 9 5 】

( サブ CPU 4 0 1 )

サブ CPU 4 0 1 は、サブ制御基板 4 0 0 に設けられている。また、サブ CPU 4 0 1 は、後述のサブ ROM 4 0 2 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 3 0 0 から受信したコマンドの情報や、演出ボタンセンサ 2 1 s や、十字キーセンサ 2 2 s 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 5 0 0 等に供給するために設けられている。

【 0 0 9 6 】

( サブ ROM 4 0 2 )

サブ ROM 4 0 2 は、サブ制御基板 4 0 0 に設けられている。また、サブ ROM 4 0 2 は、サブ CPU 4 0 1 により実行される制御プログラム、データテーブル等を記憶するために設けられている。具体的には、サブ ROM 4 0 2 は、後述の演出決定テーブル ( 図 1 9 参照 ) 等を記憶している。

10

【 0 0 9 7 】

( サブ RAM 4 0 3 )

サブ RAM 4 0 3 は、サブ制御基板 4 0 0 に設けられている。また、サブ RAM 4 0 3 は、サブ CPU 4 0 1 によるプログラムの実行により決定された各種データを記憶するために設けられている。

【 0 0 9 8 】

( サブ乱数発生器 4 0 4 )

サブ乱数発生器 4 0 4 は、サブ制御基板 4 0 0 に設けられている。また、サブ乱数発生器 4 0 4 は、演出を決定する抽選等で用いられる乱数値を生成するために設けられている。ここで、本実施形態において、サブ乱数発生器 4 0 4 は、「 0 」 ~ 「 6 5 5 3 5 」の範囲で乱数値を生成する。

20

【 0 0 9 9 】

( 演出制御 CPU 5 0 1 )

演出制御 CPU 5 0 1 は、演出制御基板 5 0 0 に設けられている。また、演出制御 CPU 5 0 1 は、後述の演出制御 ROM 5 0 2 に記憶されているプログラムを読み込み、サブ制御基板 4 0 0 から受信した信号に基づいてディスプレイリストを作成するために設けられている。また、演出制御 CPU 5 0 1 は、後述の CGROM 5 0 4 に記憶されている画像データを液晶表示装置 3 1 に表示させる制御を行う。

30

【 0 1 0 0 】

( 演出制御 ROM 5 0 2 )

演出制御 ROM 5 0 2 は、演出制御基板 5 0 0 に設けられている。また、演出制御 ROM 5 0 2 は、演出制御 CPU 5 0 1 により実行される制御プログラム、データテーブル等を記憶するために設けられている。具体的には、演出制御 ROM 5 0 2 は、演出制御 CPU 5 0 1 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。

40

【 0 1 0 1 】

( 演出制御 RAM 5 0 3 )

演出制御 RAM 5 0 3 は、演出制御基板 5 0 0 に設けられている。また、演出制御 RAM 5 0 3 は、演出制御 CPU 5 0 1 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、演出制御 ROM 5 0 2 から読み出されたデータを一時的に記憶するために設けられている。

【 0 1 0 2 】

( CGROM 5 0 4 )

50

CGROM504は、演出制御基板500に設けられている。また、CGROM504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ために設けられている。

【0103】

（音源IC505）

音源IC505は、演出制御基板500に設けられている。また、音源IC505は、後述の音源ROM506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33を駆動する音声信号を生成するために設けられている。

【0104】

（音源ROM506）

音源ROM506は、演出制御基板500に設けられている。また、音源ROM506は、演出を実行する際に出力される音声に関するプログラムやデータ等を記憶するために設けられている。

【0105】

（VDP507）

VDP507は、いわゆる画像プロセッサであり、演出制御CPU501からの指示に基づいて、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域のうち「表示用フレームバッファ領域」から画像データを読み出す制御を行う。そして、読み出した画像データに基づいて、映像信号（例えば、LVDS信号やRGB信号）を生成することにより、液晶表示装置31に画像を表示する制御が行われる。なお、VDP507は、図示しない制御レジスタ、CGバスインターフェイス、CPUインターフェイス、クロック生成回路、伸長回路、描画回路、表示回路、メモリコントローラ等を備えており、これらをバスによって接続している。

【0106】

（払出枚数表示器の各名称）

次に、図4に基づいて、払出枚数表示器16の各名称の説明を行う。

【0107】

払出枚数表示器16は、第1セグ16aと、第2セグ16bと、第3セグ16cと、第4セグ16dと、第5セグ16eと、第6セグ16fと、第7セグ16gと、第8セグ16hと、第9セグ16iと、第10セグ16jと、第11セグ16kと、第12セグ16lと、第13セグ16mと、第14セグ16nと、第15セグ16oと、第16セグ16pとにより構成されている。

【0108】

ここで、本実施形態において、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16に10進数の値を表示する制御を行う。これにより、払出枚数表示器16は、「0」から「99」の値を表示することができる。例えば、払出枚数表示器16に「1」を表示する場合、メイン制御基板300は、第10セグ16jと、第11セグ16kを点灯する制御を行う。

【0109】

また、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16に2進数の値を表示する制御を行うこととしてもよい。ここで、払出枚数表示器16に2進数の値を表示する場合には、第1セグ16aが「0ビット目」に対応し、第2セグ16bが「1ビット目」に対応し、第3セグ16cが「2ビット目」に対応し、第4セグ16dが「3ビット目」に対応し、第5セグ16eが「4ビット目」に対応し、第6セグ16fが「5ビット目」に対応し、第7セグ16gが「6ビット目」に対応し、第8セグ16hが「7ビット目」に対応し、第9セグ16iが「8ビット目」に対応し、第10セグ16jが「9ビット目」に対応し、第11セグ16kが「10ビット目」に対応し、第12セグ16lが「11ビット目」に対応し、第13セグ16mが「12ビット目」に対応し、第14セグ16nが「13ビット目」に対応し、第15セグ16oが「14ビット目」に対応し、第16セグ16pが「15ビット目」に対応する。これにより、「0」～「65535」の値を表示することが

10

20

30

40

50

できる。例えば、払出枚数表示器 16 に「1」を表示する場合、メイン制御基板 300 は、払出枚数表示器 16 の第 1 セグ 16 a を点灯する制御を行う。

【0110】

なお、メイン制御基板 300 は、払出枚数表示器 16 に 16 進数の値を表示する制御を行うこととしてもよい。これにより、「0」～「FF(255)」の値を表示することができる。ここで、払出枚数表示器 16 に 16 進数の値を表示する場合において、払出枚数表示器 16 に「8」を表示する場合、メイン制御基板 300 は、第 9 セグ 16 i と、第 10 セグ 16 j と、第 11 セグ 16 k と、第 12 セグ 16 l と、第 13 セグ 16 m と、第 14 セグ 16 n と、第 15 セグ 16 o を点灯する制御を行う。また、払出枚数表示器 16 に「B」を表示する場合、メイン制御基板 300 は、第 9 セグ 16 i と、第 10 セグ 16 j と、第 11 セグ 16 k と、第 12 セグ 16 l と、第 13 セグ 16 m と、第 14 セグ 16 n と、第 15 セグ 16 o と、第 16 セグ 16 p を点灯する制御を行う。すなわち、第 16 セグ 16 p を点灯するか否かで「8」と「B」を識別して表示することで、払出枚数表示器 16 に「8」を表示する場合と、払出枚数表示器 16 に「B」を表示する場合とで遊技者が混同しないようにしている。

【0111】

また、払出枚数表示器 16 に 16 進数の値を表示する場合において、払出枚数表示器 16 に「0」を表示する場合、メイン制御基板 300 は、第 9 セグ 16 i と、第 10 セグ 16 j と、第 11 セグ 16 k と、第 12 セグ 16 l と、第 13 セグ 16 m と、第 14 セグ 16 n を点灯する制御を行う。また、払出枚数表示器 16 に「D」を表示する場合、メイン制御基板 300 は、第 9 セグ 16 i と、第 10 セグ 16 j と、第 11 セグ 16 k と、第 12 セグ 16 l と、第 13 セグ 16 m と、第 14 セグ 16 n と、第 16 セグ 16 p を点灯する制御を行う。すなわち、第 16 セグ 16 p を点灯するか否かで「0」と「D」を識別することで、払出枚数表示器 16 に「0」を表示する場合と、払出枚数表示器 16 に「D」を表示する場合とで遊技者が混同しないようにしている。

【0112】

(配列データテーブル)

次に、図 5 に基づいて、配列データテーブルの説明を行う。

【0113】

配列データテーブルは、メイン ROM 302 に設けられており、左リールセンサ 154 s、中リールセンサ 155 s、右リールセンサ 156 s がリールインデックスを検出したときに、表示窓 23 の中段に表示されている図柄の図柄位置を「00」と規定している。また、図柄位置「00」を基準として、図柄位置「00」～「20」が規定されている。

【0114】

ここで、本実施形態において、配列データテーブルには、「赤セブンに係る図柄」と、「黒セブンに係る図柄」と、「BARに係る図柄」と、「blankに係る図柄」と、「ラムに係る図柄」と、「チェリーに係る図柄」と、「スイカに係る図柄」と、「ベル A に係る図柄」と、「ベル B に係る図柄」と、「再遊技に係る図柄」が配されている。

【0115】

また、本実施形態においては、左停止スイッチ 11 s w、中停止スイッチ 12 s w、右停止スイッチ 13 s w が遊技者による停止操作を検出したタイミングにおける図柄位置から、「4」コマ先の図柄まで引き込むことができる。例えば、左リール 18 の図柄位置が「11」である場合には、「4」コマ先の図柄位置「07」の「スイカに係る図柄」まで引き込むことができる。

【0116】

(図柄組み合わせテーブル)

次に、図 6 に基づいて、図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【0117】

図柄組み合わせテーブルは、メイン ROM 302 に記憶されており、図柄ビット名称と、図柄の組み合わせ名称と、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

10

20

30

40

50

枚数を規定している。

【 0 1 1 8 】

ここで、有効ライン上に沿って表示される図柄の組み合わせが、図柄組み合わせテーブルに規定されている図柄の組み合わせと一致する場合に、メダルの払出、再遊技の作動、ボーナスの作動、遊技状態の移行といった特典を付与する制御が行われる。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。

【 0 1 1 9 】

また、図柄組み合わせテーブルには、図柄ビット名称「BNS01」の「赤セブンBB」と、図柄ビット名称「BNS02」の「黒セブンBB」と、図柄ビット名称「BNS03」の「赤セブンRB」と、図柄ビット名称「BNS04」の「黒セブンRB」と、図柄ビット名称「REP01」の「一般リプレイ」と、図柄ビット名称「REP02」の「第1RT遊技状態移行リプレイ」と、図柄ビット名称「REP03」の「第2RT遊技状態移行リプレイ」と、図柄ビット名称「REP04」の「第3RT遊技状態移行リプレイ」と、図柄ビット名称「REP05」の「特殊リプレイ」と、図柄ビット名称「NML01」の「スイカ」と、図柄ビット名称「NML02」の「第1ベル」と、図柄ビット名称「NML03」の「第2ベル」と、図柄ビット名称「NML04」の「第3ベル」と、図柄ビット名称「NML05」の「第4ベル」と、図柄ビット名称「NML06」の「第1チェリー」と、図柄ビット名称「NML07」の「第2チェリー」と、図柄ビット名称「NML08」の「チャンス目」が規定されている。

【 0 1 2 0 】

また、本実施形態においては、「赤セブンBBに係る図柄の組み合わせ」、または「黒セブンBB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、BB（第1種特別役物に係る役物連続作動装置）の作動が行われ、BBの作動が行われる。また、本実施形態においては、「赤セブンRBに係る図柄の組み合わせ」、または「黒セブンRB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、RB（第1種特別役物）の作動が行われる。そして、BBの作動や、RBの作動が行われると、BBの作動や、RBの作動が行われる前と比較して、遊技者にとって有利となる。

【 0 1 2 1 】

なお、本実施形態において、「赤セブンBBに係る図柄の組み合わせ」と、「黒セブンBBに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「BBに係る図柄の組み合わせ」という。また、「赤セブンRBに係る図柄の組み合わせ」と、「黒セブンRBに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「RBに係る図柄の組み合わせ」という。また、「BBに係る図柄の組み合わせ」と、「RBに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」という。

【 0 1 2 2 】

また、本実施形態においては、「一般リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第1RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」、または「特殊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。そして、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。

【 0 1 2 3 】

なお、本実施形態において、「一般リプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「第1RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「特殊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。

【 0 1 2 4 】

また、本実施形態においては、「スイカに係る図柄の組み合わせ」、「第1ベルに係る

図柄の組み合わせ」、「第2ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第3ベルに係る図柄の組み合わせ」、「第4ベル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」、または「チャンス目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。

【0125】

なお、本実施形態において、「第1ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第2ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第3ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第4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」といい、「第1チェリーに係る図柄の組み合わせ」と、「第2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。

10

【0126】

また、本実施形態において、「スイカに係る図柄の組み合わせ」と、「第1ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第2ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第3ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第1チェリーに係る図柄の組み合わせ」と、「第2チェリーに係る図柄の組み合わせ」と、「チャンス目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。

【0127】

(当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係)

次に、図7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。

20

【0128】

図7では、当選役に対応する当選番号と、当選役と、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、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。

【0129】

また、図7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「02」の「RT1中リプレイA」が当選役として決定された場合、作動することとなる条件装置は「REP01」、及び「REP03」である。即ち、当選番号「02」の「RT1中リプレイA」が当選役として決定された場合、「一般リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示することが許容される。

30

【0130】

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「06」の「RT2中リプレイA」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「REP01」、及び「REP04」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、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることとなる。一方、中停止ボタン12を最初に操作した場合、または右停止ボタン13を最初に操作した場合には、「一般リプレイ」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。

40

【0131】

また、本実施形態においては、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、「入賞に係る図柄の組み合わせ」がどの有効ライン上に揃うか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「12」の「押し順ベルA」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「NML02」、及び「NML05」である。この場合において、最初に左停止ボタン11を操作し、次に中停止ボタン12を操作し、最後に右停止ボタン13を操作

50

した場合には、「ベルAに係る図柄」が中リール19の中段に停止し、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」が「右下がりライン」、「中段ライン」、及び「右上がりライン」に表示され、「9」枚（「3」枚×「3」ライン）のメダルが払い出されることとなる。一方、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を他の順序で操作した場合には、「ベルAに係る図柄」が中リール19の上段に停止し、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」が「上段ライン」にのみ表示され、「3」枚のメダルが払い出されることとなる。

**【0132】**

同様に、後述の内部抽選処理により、当選番号「13」の「押し順ベルB」が当選役として決定された場合において、最初に左停止ボタン11を操作し、次に右停止ボタン13を操作し、最後に中停止ボタン12を操作した場合には、「ベルAに係る図柄」が中リール19の中段に停止し、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」が「右下がりライン」、「中段ライン」、及び「右上がりライン」に表示され、「9」枚（「3」枚×「3」ライン）のメダルが払い出されることとなる。一方、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を他の順序で操作した場合には、「ベルAに係る図柄」が中リール19の上段に停止し、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」が「上段ライン」にのみ表示され、「3」枚のメダルが払い出されることとなる。

10

**【0133】**

また、後述の内部抽選処理により、当選番号「14」の「押し順ベルC」が当選役として決定された場合において、最初に中停止ボタン12を操作した場合には、「ベルAに係る図柄」が中リール19の中段に停止し、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」が「右下がりライン」、「中段ライン」、及び「右上がりライン」に表示され、「9」枚（「3」枚×「3」ライン）のメダルが払い出されることとなる。一方、左停止ボタン11、または右停止ボタン13を最初に操作した場合には、「ベルAに係る図柄」が中リール19の上段に停止し、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」が「上段ライン」にのみ表示され、「3」枚のメダルが払い出されることとなる。

20

**【0134】**

また、後述の内部抽選処理により、当選番号「15」の「押し順ベルD」が当選役として決定された場合において、最初に右停止ボタン13を操作し、次に左停止ボタン11を操作し、最後に中停止ボタン12を操作した場合には、「ベルAに係る図柄」が中リール19の中段に停止し、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」が「右下がりライン」、「中段ライン」、及び「右上がりライン」に表示され、「9」枚（「3」枚×「3」ライン）のメダルが払い出されることとなる。一方、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を他の順序で操作した場合には、「ベルAに係る図柄」が中リール19の上段に停止し、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」が「上段ライン」にのみ表示され、「3」枚のメダルが払い出されることとなる。

30

**【0135】**

また、後述の内部抽選処理により、当選番号「16」の「押し順ベルE」が当選役として決定された場合において、最初に右停止ボタン13を操作し、次に中停止ボタン12を操作し、最後に左停止ボタン11を操作した場合には、「ベルAに係る図柄」が中リール19の中段に停止し、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」が「右下がりライン」、「中段ライン」、及び「右上がりライン」に表示され、「9」枚（「3」枚×「3」ライン）のメダルが払い出されることとなる。一方、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を他の順序で操作した場合には、「ベルAに係る図柄」が中リール19の上段に停止し、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」が「上段ライン」にのみ表示され、「3」枚のメダルが払い出されることとなる。

40

**【0136】**

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「23」の「赤BB」が当

50

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「BNS01」である。この場合においては、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13をどのような順序で操作した場合であっても、「赤セブンBBに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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が操作されれば、「赤セブンBB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。ただし、「赤セブンBBに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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の操作が検出されなかった場合には、「赤セブンBB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い。

【0137】

また、後述の内部抽選処理により、当選番号「18」の「弱スイカ」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「NML01」である。この場合においては、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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が操作されれば、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示させることができる。

【0138】

また、後述の内部抽選処理により、当選番号「19」の「強スイカ」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「NML01」、及び「NML08」である。この場合においては、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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が操作されれば、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示させることができる。ここで、後述の内部抽選処理により、当選番号「18」の「弱スイカ」が決定された場合と、当選番号「19」の「強スイカ」が決定された場合とで、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を表示する有効ラインが異なる。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「18」の「弱スイカ」が当選役として決定された場合において、左リール18の図柄位置が「11」である場合に、左リール18は図柄位置「08」で停止し、「スイカに係る図柄の組み合わせ」が上段ライン、または右下がりラインに停止することとなる。一方で、後述の内部抽選処理により、当選番号「19」の「強スイカ」が当選役として決定された場合において、左リール18の図柄位置が「11」である場合に、左リール18は図柄位置「07」で停止し、「スイカに係る図柄の組み合わせ」が中段ラインに停止することとなる。このように、当選番号「18」の「弱スイカ」と、当選番号「19」の「強スイカ」は、「スイカに係る図柄の組み合わせ」が表示される有効ラインが異なる。

【0139】

また、後述の内部抽選処理により、当選番号「20」の「弱チェリー」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「NML06」である。この場合においては、「第1チェリーに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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が操作されれば、「第1チェリーに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示させることができる。

【0140】

また、後述の内部抽選処理により、当選番号「21」の「強チェリー」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「NML07」である。この場合においては、「第2チェリーに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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が操作されれば、「第2チェリーに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示させることができる。

【0141】

また、後述の内部抽選処理により、当選番号「22」の「特殊役」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「NML08」である。この場合においては、「チャンス目に係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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が操作されれば、「チャンス目に係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 4 2 】

一方、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「17」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「NML05」である。この場合においては、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 をどのような順序で操作した場合であっても、「第 4 ベルに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることとなる。なお、後述の内部抽選処理により、当選番号「17」の「共通ベル」が当選役として決定された場合には、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 をどの図柄位置で停止操作が検出されたとしても、「第 4 ベルに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることとなる。

10

## 【 0 1 4 3 】

(第 1 R T 遊技状態用当選役決定テーブル)

次に、図 8 に基づいて、第 1 R T 遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

## 【 0 1 4 4 】

第 1 R T 遊技状態用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。また、第 1 R T 遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、第 1 R T 遊技状態用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「6」の場合の抽選値を例示しており、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、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

20

## 【 0 1 4 5 】

また、第 1 R T 遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「01」の「通常リプレイ」と、当選番号「02」の「RT1中リプレイA」と、当選番号「03」の「RT1中リプレイB」と、当選番号「04」の「RT1中リプレイC」と、当選番号「05」の「RT1中リプレイD」と、当選番号「12」の「押し順ベルA」と、当選番号「13」の「押し順ベルB」と、当選番号「14」の「押し順ベルC」と、当選番号「15」の「押し順ベルD」と、当選番号「16」の「押し順ベルE」と、当選番号「17」の「共通ベル」と、当選番号「18」の「弱スイカ」と、当選番号「19」の「強スイカ」と、当選番号「20」の「弱チェリー」と、当選番号「21」の「強チェリー」と、当選番号「22」の「特殊役」と、当選番号「23」の「赤BB」と、当選番号「24」の「黒BB」と、当選番号「25」の「赤RB」と、当選番号「26」の「黒RB」と、当選番号「27」の「弱スイカ+赤BB」と、当選番号「28」の「弱スイカ+黒BB」と、当選番号「29」の「弱スイカ+赤RB」と、当選番号「30」の「弱スイカ+黒RB」と、当選番号「31」の「強スイカ+赤BB」と、当選番号「32」の「強スイカ+黒BB」と、当選番号「33」の「強スイカ+赤RB」と、当選番号「34」の「強スイカ+黒RB」と、当選番号「35」の「弱チェリー+赤BB」と、当選番号「36」の「弱チェリー+黒BB」と、当選番号「37」の「弱チェリー+赤RB」と、当選番号「38」の「弱チェリー+黒RB」と、当選番号「39」の「強チェリー+赤BB」と、当選番号「40」の「強チェリー+黒BB」と、当選番号「41」の「強チェリー+赤RB」と、当選番号「42」の「強チェリー+黒RB」と、当選番号「43」の「特殊役+赤BB」と、当選番号「44」の「特殊役+黒BB」と、当選番号「45」の「特殊役+赤RB」と、当選番号「46」の「特殊役+黒RB」に抽選値が規定されている。

30

40

## 【 0 1 4 6 】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第 1 R T 遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「06」の「RT2中リプレイA」と、当選番号「07」の「RT2中リプレイB」と、当選番号「08」の「RT2中リプレイC」と、当選番号「09」の「RT3中リプレイA」と、当選番号「10」の「RT3中リプレイB」と、当選番号「11」の「RT3中リプレイC」が当選役として決定されること

50

はない。

【 0 1 4 7 】

( 第 2 R T 遊技状態用当選役決定テーブル )

次に、図 9 に基づいて、第 2 R T 遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【 0 1 4 8 】

第 2 R T 遊技状態用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 2 R T 遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、第 2 R T 遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、第 2 R T 遊技状態用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「 6 」の場合の抽選値を例示しており、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、及び設定値が「 5 」の場合の抽選値の図示を省略している。

10

【 0 1 4 9 】

また、第 2 R T 遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「 0 1 」の「通常リプレイ」と、当選番号「 0 6 」の「 R T 2 中リプレイ A 」と、当選番号「 0 7 」の「 R T 2 中リプレイ B 」と、当選番号「 0 8 」の「 R T 2 中リプレイ C 」と、当選番号「 1 2 」の「押し順ベル A 」と、当選番号「 1 3 」の「押し順ベル B 」と、当選番号「 1 4 」の「押し順ベル C 」と、当選番号「 1 5 」の「押し順ベル D 」と、当選番号「 1 6 」の「押し順ベル E 」と、当選番号「 1 7 」の「共通ベル」と、当選番号「 1 8 」の「弱スイカ」と、当選番号「 1 9 」の「強スイカ」と、当選番号「 2 0 」の「弱チェリー」と、当選番号「 2 1 」の「強チェリー」と、当選番号「 2 2 」の「特殊役」と、当選番号「 2 3 」の「赤 B B 」と、当選番号「 2 4 」の「黒 B B 」と、当選番号「 2 5 」の「赤 R B 」と、当選番号「 2 6 」の「黒 R B 」と、当選番号「 2 7 」の「弱スイカ + 赤 B B 」と、当選番号「 2 8 」の「弱スイカ + 黒 B B 」と、当選番号「 2 9 」の「弱スイカ + 赤 R B 」と、当選番号「 3 0 」の「弱スイカ + 黒 R B 」と、当選番号「 3 1 」の「強スイカ + 赤 B B 」と、当選番号「 3 2 」の「強スイカ + 黒 B B 」と、当選番号「 3 3 」の「強スイカ + 赤 R B 」と、当選番号「 3 4 」の「強スイカ + 黒 R B 」と、当選番号「 3 5 」の「弱チェリー + 赤 B B 」と、当選番号「 3 6 」の「弱チェリー + 黒 B B 」と、当選番号「 3 7 」の「弱チェリー + 赤 R B 」と、当選番号「 3 8 」の「弱チェリー + 黒 R B 」と、当選番号「 3 9 」の「強チェリー + 赤 B B 」と、当選番号「 4 0 」の「強チェリー + 黒 B B 」と、当選番号「 4 1 」の「強チェリー + 赤 R B 」と、当選番号「 4 2 」の「強チェリー + 黒 R B 」と、当選番号「 4 3 」の「特殊役 + 赤 B B 」と、当選番号「 4 4 」の「特殊役 + 黒 B B 」と、当選番号「 4 5 」の「特殊役 + 赤 R B 」と、当選番号「 4 6 」の「特殊役 + 黒 R B 」に抽選値が規定されている。

20

30

【 0 1 5 0 】

即ち、これら以外の抽選値は「 0 」であり、第 2 R T 遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「 0 2 」の「 R T 1 中リプレイ A 」と、当選番号「 0 3 」の「 R T 1 中リプレイ B 」と、当選番号「 0 4 」の「 R T 1 中リプレイ C 」と、当選番号「 0 5 」の「 R T 1 中リプレイ D 」と、当選番号「 0 9 」の「 R T 3 中リプレイ A 」と、当選番号「 1 0 」の「 R T 3 中リプレイ B 」と、当選番号「 1 1 」の「 R T 3 中リプレイ C 」が当選役として決定されることはない。

40

【 0 1 5 1 】

( 第 3 R T 遊技状態用当選役決定テーブル )

次に、図 1 0 に基づいて、第 3 R T 遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【 0 1 5 2 】

第 3 R T 遊技状態用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 3 R T 遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、第 3 R T 遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、第 3 R T 遊技状態用当

50

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「6」の場合の抽選値を例示しており、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、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

【0153】

また、第3RT遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「01」の「通常リプレイ」と、当選番号「09」の「RT3中リプレイA」と、当選番号「10」の「RT3中リプレイB」と、当選番号「11」の「RT3中リプレイC」と、当選番号「12」の「押し順ベルA」と、当選番号「13」の「押し順ベルB」と、当選番号「14」の「押し順ベルC」と、当選番号「15」の「押し順ベルD」と、当選番号「16」の「押し順ベルE」と、当選番号「17」の「共通ベル」と、当選番号「18」の「弱スイカ」と、当選番号「19」の「強スイカ」と、当選番号「20」の「弱チェリー」と、当選番号「21」の「強チェリー」と、当選番号「22」の「特殊役」と、当選番号「23」の「赤BB」と、当選番号「24」の「黒BB」と、当選番号「25」の「赤RB」と、当選番号「26」の「黒RB」と、当選番号「27」の「弱スイカ+赤BB」と、当選番号「28」の「弱スイカ+黒BB」と、当選番号「29」の「弱スイカ+赤RB」と、当選番号「30」の「弱スイカ+黒RB」と、当選番号「31」の「強スイカ+赤BB」と、当選番号「32」の「強スイカ+黒BB」と、当選番号「33」の「強スイカ+赤RB」と、当選番号「34」の「強スイカ+黒RB」と、当選番号「35」の「弱チェリー+赤BB」と、当選番号「36」の「弱チェリー+黒BB」と、当選番号「37」の「弱チェリー+赤RB」と、当選番号「38」の「弱チェリー+黒RB」と、当選番号「39」の「強チェリー+赤BB」と、当選番号「40」の「強チェリー+黒BB」と、当選番号「41」の「強チェリー+赤RB」と、当選番号「42」の「強チェリー+黒RB」と、当選番号「43」の「特殊役+赤BB」と、当選番号「44」の「特殊役+黒BB」と、当選番号「45」の「特殊役+赤RB」と、当選番号「46」の「特殊役+黒RB」に抽選値が規定されている。

【0154】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第3RT遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「02」の「RT1中リプレイA」と、当選番号「03」の「RT1中リプレイB」と、当選番号「04」の「RT1中リプレイC」と、当選番号「05」の「RT1中リプレイD」と、当選番号「06」の「RT2中リプレイA」と、当選番号「07」の「RT2中リプレイB」と、当選番号「08」の「RT2中リプレイC」が当選役として決定されることはない。

【0155】

(第4RT遊技状態用当選役決定テーブル)

次に、図11に基づいて、第4RT遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0156】

第4RT遊技状態用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。また、第4RT遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。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「6」の場合の抽選値を例示しており、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、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

【0157】

また、第4RT遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「01」の「通常リプレイ」と、当選番号「12」の「押し順ベルA」と、当選番号「13」の「押し順ベルB」と、当選番号「14」の「押し順ベルC」と、当選番号「15」の「押し順ベルD」と、当選番号「16」の「押し順ベルE」と、当選番号「17」の「共通ベル」と、当選番号「18」の「弱スイカ」と、当選番号「19」の「強スイカ」と、当選番号「20」の「弱

チェリー」と、当選番号「21」の「強チェリー」と、当選番号「22」の「特殊役」に抽選値が規定されている。

【0158】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第4RT遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「02」の「RT1中リプレイA」と、当選番号「03」の「RT1中リプレイB」と、当選番号「04」の「RT1中リプレイC」と、当選番号「05」の「RT1中リプレイD」と、当選番号「06」の「RT2中リプレイA」と、当選番号「07」の「RT2中リプレイB」と、当選番号「08」の「RT2中リプレイC」と、当選番号「09」の「RT3中リプレイA」と、当選番号「10」の「RT3中リプレイB」と、当選番号「11」の「RT3中リプレイC」と、当選番号「23」の「赤BB」と、当選番号「24」の「黒BB」と、当選番号「25」の「赤RB」と、当選番号「26」の「黒RB」と、当選番号「27」の「弱スイカ+赤BB」と、当選番号「28」の「弱スイカ+黒BB」と、当選番号「29」の「弱スイカ+赤RB」と、当選番号「30」の「弱スイカ+黒RB」と、当選番号「31」の「強スイカ+赤BB」と、当選番号「32」の「強スイカ+黒BB」と、当選番号「33」の「強スイカ+赤RB」と、当選番号「34」の「強スイカ+黒RB」と、当選番号「35」の「弱チェリー+赤BB」と、当選番号「36」の「弱チェリー+黒BB」と、当選番号「37」の「弱チェリー+赤RB」と、当選番号「38」の「弱チェリー+黒RB」と、当選番号「39」の「強チェリー+赤BB」と、当選番号「40」の「強チェリー+黒BB」と、当選番号「41」の「強チェリー+赤RB」と、当選番号「42」の「強チェリー+黒RB」と、当選番号「43」の「特殊役+赤BB」と、当選番号「44」の「特殊役+黒BB」と、当選番号「45」の「特殊役+赤RB」と、当選番号「46」の「特殊役+黒RB」が当選役として決定されることはない。

【0159】

(RB遊技状態用当選役決定テーブル)

次に、図12に基づいて、RB遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0160】

RB遊技状態用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「RB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。また、RB遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、RB遊技状態用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「6」の場合の抽選値を例示しており、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、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

【0161】

また、RB遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「12」の「押し順ベルA」と、当選番号「13」の「押し順ベルB」と、当選番号「14」の「押し順ベルC」と、当選番号「15」の「押し順ベルD」と、当選番号「16」の「押し順ベルE」と、当選番号「17」の「共通ベル」と、当選番号「18」の「弱スイカ」と、当選番号「19」の「強スイカ」と、当選番号「20」の「弱チェリー」と、当選番号「21」の「強チェリー」と、当選番号「22」の「特殊役」に抽選値が規定されている。

【0162】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、RB遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「01」の「通常リプレイ」と、当選番号「02」の「RT1中リプレイA」と、当選番号「03」の「RT1中リプレイB」と、当選番号「04」の「RT1中リプレイC」と、当選番号「05」の「RT1中リプレイD」と、当選番号「06」の「RT2中リプレイA」と、当選番号「07」の「RT2中リプレイB」と、当選番号「08」の「RT2中リプレイC」と、当選番号「09」の「RT3中リプレイA」と、当選番号「10」の「RT3中リプレイB」と、当選番号「11」の「RT3中リプレイC」と、当選番号「23」の「赤BB」と、当選番号「24」の「黒

BB」と、当選番号「25」の「赤RB」と、当選番号「26」の「黒RB」と、当選番号「27」の「弱スイカ+赤BB」と、当選番号「28」の「弱スイカ+黒BB」と、当選番号「29」の「弱スイカ+赤RB」と、当選番号「30」の「弱スイカ+黒RB」と、当選番号「31」の「強スイカ+赤BB」と、当選番号「32」の「強スイカ+黒BB」と、当選番号「33」の「強スイカ+赤RB」と、当選番号「34」の「強スイカ+黒RB」と、当選番号「35」の「弱チェリー+赤BB」と、当選番号「36」の「弱チェリー+黒BB」と、当選番号「37」の「弱チェリー+赤RB」と、当選番号「38」の「弱チェリー+黒RB」と、当選番号「39」の「強チェリー+赤BB」と、当選番号「40」の「強チェリー+黒BB」と、当選番号「41」の「強チェリー+赤RB」と、当選番号「42」の「強チェリー+黒RB」と、当選番号「43」の「特殊役+赤BB」と、当選番号「44」の「特殊役+黒BB」と、当選番号「45」の「特殊役+赤RB」と、当選番号「46」の「特殊役+黒RB」が当選役として決定されることはない。

10

## 【0163】

なお、本実施形態において、「通常リプレイ」と、「RT1中リプレイA」と、「RT1中リプレイB」と、「RT1中リプレイC」と、「RT1中リプレイD」と、「RT2中リプレイA」と、「RT2中リプレイB」と、「RT2中リプレイC」と、「RT3中リプレイA」と、「RT3中リプレイB」と、「RT3中リプレイC」を総称して「リプレイ」という。

## 【0164】

また、「RT1中リプレイA」と、「RT1中リプレイB」と、「RT1中リプレイC」と、「RT1中リプレイD」を総称して「RT1中リプレイ」といい、「RT2中リプレイA」と、「RT2中リプレイB」と、「RT2中リプレイC」を総称して「RT2中リプレイ」といい、「RT3中リプレイA」、「RT3中リプレイB」、「RT3中リプレイC」を総称して「RT3中リプレイ」という。

20

## 【0165】

また、「RT1中リプレイA」と、「RT1中リプレイB」と、「RT1中リプレイC」と、「RT1中リプレイD」と、「RT2中リプレイA」と、「RT2中リプレイB」と、「RT2中リプレイC」と、「RT3中リプレイA」と、「RT3中リプレイB」と、「RT3中リプレイC」を総称して「押し順リプレイ」という。

## 【0166】

また、「押し順ベルA」と、「押し順ベルB」と、「押し順ベルC」と、「押し順ベルD」と、「押し順ベルE」を総称して「押し順ベル」といい、「押し順ベルA」と、「押し順ベルB」と、「押し順ベルC」と、「押し順ベルD」と、「押し順ベルE」と、「共通ベル」を総称して「ベル」といい、「弱スイカ」と、「強スイカ」を総称して「スイカ」といい、「弱チェリー」と、「強チェリー」を総称して「チェリー」といい、「赤BB」と、「黒BB」を総称して「BB」といい、「赤RB」と、「黒RB」を総称して「RB」といい、「BB」と「RB」を総称して「ボーナス」という。

30

## 【0167】

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

40

## 【0168】

(遊技状態移行図)

次に、図13に基づいて、遊技状態移行図について説明を行う。

## 【0169】

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。

## 【0170】

ここで、現在の遊技状態が「第1RT遊技状態」である場合において、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「第1

50

「R T遊技状態」から「第2 R T遊技状態」に移行され、後述の内部抽選処理により「ボーナス」に当選した場合に、「第1 R T遊技状態」から「第4 R T遊技状態」に移行される。

【0171】

一方、現在の遊技状態が「第2 R T遊技状態」である場合において、「第1 R T遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「第2 R T遊技状態」から「第1 R T遊技状態」に移行され、「第3 R T遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「第2 R T遊技状態」から「第3 R T遊技状態」に移行され、後述の内部抽選処理により「ボーナス」に当選した場合に、「第2 R T遊技状態」から「第4 R T遊技状態」に移行される。

10

【0172】

一方、現在の遊技状態が「第3 R T遊技状態」である場合において、「第1 R T遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「第3 R T遊技状態」から「第1 R T遊技状態」に移行され、後述の内部抽選処理により「ボーナス」に当選した場合に、「第3 R T遊技状態」から「第4 R T遊技状態」に移行される。

【0173】

一方、現在の遊技状態が「第4 R T遊技状態」である場合において、「ボーナス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、「第4 R T遊技状態」から「R B遊技状態」に移行される。

【0174】

一方、現在の遊技状態が「R B遊技状態」である場合において、ボーナスが終了した場合に、「R B遊技状態」から「第1 R T遊技状態」に移行される。

20

【0175】

(メイン制御基板により管理される状態の遷移図)

次に、図14に基づいて、メイン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。

【0176】

(通常状態)

「通常状態」は、遊技者にとって不利な状態である。ここで、本実施形態において、「通常状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「特殊役」が決定された際に、「ART準備状態」に移行するか否かの抽選が行われ、当該抽選により「ART準備状態」に移行することが決定された場合に、「通常状態」から「ART準備状態」に移行する制御が行われる。また、「通常状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ボーナス」が決定された場合に、「通常状態」から「ボーナス準備状態」に移行する制御が行われる。これらによって、「通常状態」における遊技に対する興趣を向上させている。

30

【0177】

(ボーナス準備状態)

「ボーナス準備状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「ボーナス」が決定された場合に移行される状態である。具体的には、「ボーナス準備状態」においては、後述の内部抽選処理により決定されたボーナスに対応する「ボーナス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るタイミングで、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作することにより、「ボーナス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る。また、「ボーナス準備状態」において、「BB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、「ボーナス準備状態」から「BB状態」に移行する制御が行われ、「RB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、「ボーナス準備状態」から「RB状態」に移行する制御が行われる。また、「ボーナス準備状態」においては、「通常状態」と同様に、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「特殊役」が決定された際に、「ART準備状態」に移行するか否かの抽選が行われる。そして、当該抽選により「AR

40

50

「準備状態」に移行することが決定された場合に、「BB状態」、または「RB状態」の終了後に、「ART準備状態」に移行する制御が行われる。

【0178】

(BB状態)

「BB状態」は、「ボーナス準備状態」において、「BB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移行される状態である。ここで、本実施形態において、「BB状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、または「特殊役」が決定された場合に、「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、「BB状態」における遊技に対する興趣を向上させている。また、「BB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、「BB状態」の終了後、「通常状態」に移行する制御が行われ、「ART準備状態」に移行することが決定された場合には、「BB状態」の終了後、「ART準備状態」に移行する制御が行われる。

10

【0179】

なお、「BB状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定された場合に、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示するために、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。

【0180】

(RB状態)

「RB状態」は、「ボーナス準備状態」において、「RB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移行される状態である。ここで、本実施形態において、「RB状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、または「特殊役」が決定された場合に、「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、「RB状態」における遊技に対する興趣を向上させている。また、「RB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、「RB状態」の終了後、「通常状態」に移行する制御が行われ、「ART準備状態」に移行することが決定された場合には、「RB状態」の終了後、「ART準備状態」に移行する制御が行われる。

20

【0181】

なお、「RB状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定された場合に、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示するために、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。

30

【0182】

(ART準備状態)

「ART準備状態」は、「通常状態」において「ART準備状態」に移行することが決定された場合、「ボーナス準備状態」または「BB状態」において、「ART準備状態」に移行することが決定され、「BB状態」が終了した場合、または「ボーナス準備状態」または「RB状態」において、「ART準備状態」に移行することが決定され、「RB状態」が終了した場合に移行される状態である。また、「ART準備状態」において、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「ART準備状態」から「ART状態」に移行する制御が行われ、「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「ボーナス」が決定された場合に、「ART準備状態」から「ART中ボーナス準備状態」に移行する制御が行われる。また、「ART準備状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「特殊役」が決定された際に、「ART状態」において遊技可能な遊技数を上乘せするか否かの抽選が行われる。

40

【0183】

なお、「ART準備状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「押

50

し順ベル」が決定された場合に、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示するために、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。また、「ART準備状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「RT1中リプレイ」が決定された場合に、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されるように、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が液晶表示装置31やスピーカ33により報知され、当選役として「RT2中リプレイ」が決定された場合に、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されるように、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。

10

## 【0184】

(ART状態)

「ART状態」は、後述の内部抽選処理により、「押し順ベル」が当選した場合に、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示するために、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が報知される状態である。これにより、遊技者は、報知された左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序に従って、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作を行うことにより、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示させることができる。また、「ART状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ボーナス」が決定された場合に、「ART状態」から「ART中ボーナス準備状態」に移行する制御が行われる。また、「ART状態」において、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、「ART状態」から「通常状態」に移行する制御が行われる。また、「ART状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「特殊役」が決定された際に、「ART状態」において遊技可能な遊技数を上乗せするか否かの抽選が行われる。

20

## 【0185】

なお、「ART状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定された場合に、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示するために、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が液晶表示装置31やスピーカ33により報知され、後述の内部抽選処理により、当選役として「RT3中リプレイ」が決定された場合に、「一般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ように、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。

30

## 【0186】

(ART中ボーナス準備状態)

「ART中ボーナス準備状態」は、「ART準備状態」または「ART状態」において、「ボーナス」に当選した場合に移行する状態である。具体的には、「ART中ボーナス準備状態」においては、「ボーナス準備状態」と同様に、後述の内部抽選処理により決定されたボーナスに対応する「ボーナス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るタイミングで、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作することにより、「ボーナス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る。また、「ART中ボーナス準備状態」において、「BB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、「ART中ボーナス準備状態」から「ART中BB状態」に移行する制御が行われ、「RB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、「ART中ボーナス準備状態」から「ART中RB状態」に移行する制御が行われる。また、「ART中ボーナス準備状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「特殊役」が決定された際に、「ART状態」において遊技可能な遊技数を上乗せするか否かの抽選が行われる。

40

50

## 【0187】

(ART中BB状態)

「ART中BB状態」は、「ART中ボーナス準備状態」において、「BB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移行される状態である。ここで、本実施形態において、「ART中BB状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「特殊役」が決定された場合に、「ART状態」において遊技可能なゲーム数を加算するか否かの抽選が行われる。これにより、「ART中BB状態」における遊技に対する興趣を向上させている。また、「ART中BB状態」において、BBが終了した場合に、「ART中BB状態」から「ART準備状態」に移行する制御が行われる。

10

## 【0188】

なお、「ART中BB状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定された場合に、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示するために、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。

## 【0189】

(ART中RB状態)

「ART中RB状態」は、「ART中ボーナス準備状態」において、「RB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移行される状態である。ここで、本実施形態において、「ART中RB状態」は、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」、「チェリー」、「特殊役」が決定された場合に、「ART状態」において遊技可能なゲーム数を加算するか否かの抽選が行われる。これにより、「ART中RB状態」における遊技に対する興趣を向上させている。また、「ART中RB状態」において、RBが終了した場合に、「ART中RB状態」から「ART準備状態」に移行する制御が行われる。

20

## 【0190】

なお、「ART中RB状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定された場合に、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示するために、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。

30

## 【0191】

(ART準備状態移行抽選テーブル)

次に、図15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。

## 【0192】

ART準備状態移行抽選テーブルは、メインROM302に設けられており、「ART準備状態」に移行するか否かの抽選を行うために設けられている。ここで、本実施形態において、ART準備状態移行抽選テーブルは、「通常状態」や、「ボーナス準備状態」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通常状態用ART準備状態移行抽選テーブル(図15(A)参照)と、「BB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BB状態用ART準備状態移行抽選テーブル(図15(B)参照)と、「RB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RB状態用ART準備状態移行抽選テーブル(図15(C)参照)により構成されている。また、ART準備状態移行抽選テーブルは、「ART準備状態」に移行することとなる抽選値が当選役毎に規定されている。例えば、「通常状態」において、当選役として当選番号「18」の「弱スイカ」が決定された場合には、「2468/65536」の確率で「ART準備状態」に移行することが決定される。

40

## 【0193】

(上乗せ抽選テーブル)

次に、図16に基づいて、上乗せ抽選テーブルについて説明を行う。

50

## 【0194】

上乗せ抽選テーブルは、メインROM302に設けられており、「ART状態」で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行うために設けられている。ここで、本実施形態において、上乗せ抽選テーブルは、「ART状態」や、「ART中ボーナス準備状態」において、「ART状態」で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行う際に用いられるART状態用上乗せ抽選テーブル(図16(A)参照)と、「ART中BB状態」や、「ART中RB状態」において、「ART状態」で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの抽選を行う際に用いられるART中ボーナス状態用上乗せ抽選テーブル(図16(B)参照)により構成されている。また、上乗せ抽選テーブルは、当選役毎に上乗せゲーム数の抽選値が規定されている。例えば、「ART状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として当選番号「18」の「弱スイカ」が決定された場合には、「3899/65536」の確率で上乗せゲーム数として「30」ゲームが決定され、「2288/65536」の確率で上乗せゲーム数として「50」ゲームが決定され、「268/65536」の確率で上乗せゲーム数として「100」ゲームが決定され「79/65536」の確率で上乗せゲーム数として「200」ゲームが決定され「20/65536」の確率で上乗せゲーム数として「300」ゲームが決定される。

10

## 【0195】

(条件装置コマンドと指示情報との関係)

次に、図17に基づいて、条件装置コマンドと指示情報との関係について説明を行う。

## 【0196】

はじめに、図17における「条件装置コマンド」とは、当選役に係る情報を含むコマンドであり、メイン制御基板300からサブ制御基板400に対して送信される。なお、「条件装置コマンド」には、図17に記載の、条件装置コマンドが示す内容が定められている。また、「指示情報」とは、当選役に係る図柄の組み合わせを遊技者にとって有利な表示態様にて表示させるための操作順序に係る情報のことである。また、「指示情報コマンド」とは、当選役に係る図柄の組み合わせを遊技者にとって有利な表示態様にて表示させるための操作順序に係る情報を示すコマンドであり、メイン制御基板300からサブ制御基板400に対して送信される。なお、「指示情報コマンド」には、図17に記載の、指示情報コマンドが示す内容が定められている。例えば、サブ制御基板400は、受信した「指示情報コマンド」が示す内容を参照することで、停止ボタンの操作順序を、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31、LED32、スピーカ33等を用いて報知する。なお、メイン制御基板300からサブ制御基板400に対して、後述の「指示なし」以外の「指示情報コマンド」が送信されるゲームにおいては、メイン制御基板300で管理する払出枚数表示器16において、指示情報が表示され、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31等を用いて、指示情報を表示することとなる。

20

30

## 【0197】

また、図17における「指示情報コマンド」が示す内容において、「1」は、左停止ボタン11に対応しており、「2」は、中停止ボタン12に対応しており、「3」は、右停止ボタン13に対応している。例えば、「指示情報コマンド」が示す内容において、操作順序に係る情報が「123」と定められている場合に、左停止ボタン11を最初に操作し、中停止ボタン12を次に操作し、右停止ボタン13を最後に操作することを示している。

40

## 【0198】

また、図17における「指示情報コマンド」が示す内容において、「指示なし」とは、操作順序が規定されていないことを示しており、例えば、サブ制御基板400は、受信した「指示情報コマンド」が示す内容が「指示なし」を示している場合には、演出制御基板500を介した、液晶表示装置31、LED32、スピーカ33等を用いた操作順序の報知は行わないこととなる。

## 【0199】

また、図17において、メイン制御基板300により管理される状態として、「通常状

50

態」と、「ボーナス準備状態」及び「ART中ボーナス準備状態」と、「その他」とに項目分けしている。なお、「その他」とは、「通常状態」、「ボーナス準備状態」及び「ART中ボーナス準備状態」以外のメイン制御基板300により管理される状態のことを示しており、「BB状態」、「RB状態」、「ART状態」、「ART準備状態」、「ART中BB状態」、「ART中RB状態」が「その他」に該当する。なお、以下の説明において、「ボーナス準備状態」及び「ART中ボーナス準備状態」の項目は、「ART中ボーナス準備状態」である場合に適用して説明を行い、「その他」の項目は、「ART状態」である場合に適用して説明を行うが、「ボーナス準備状態」及び「ART中ボーナス準備状態」の項目は、「ボーナス準備状態」である場合に適用してもよいし、「その他」の項目は、「ART状態」以外の状態である場合に適用してもよい。なお、「ボーナス準備状態」及び「ART中ボーナス準備状態」に記載の「-」で示される箇所は、当選役として決定されないことを示している。

10

## 【0200】

(条件装置コマンドの送信について)

条件装置コマンドは、一の当選番号に対して一の当選役にて送信するものと、複数の当選番号に対して一の当選役にて送信するものとに分けられる。例えば、図17において、当選番号「01」の「通常リプレイ」と、当選番号「17」の「共通ベル」と、当選番号「18」の「弱スイカ」と、当選番号「19」の「強スイカ」と、当選番号「20」の「弱チェリー」と、当選番号「21」の「強チェリー」と、当選番号「22」の「特殊役」と、当選番号「23」の「赤BB」と、当選番号「24」の「黒BB」と、当選番号「25」の「赤RB」と、当選番号「26」の「黒RB」と、当選番号「27」の「弱スイカ+赤BB」と、当選番号「28」の「弱スイカ+黒BB」と、当選番号「29」の「弱スイカ+赤RB」と、当選番号「30」の「弱スイカ+黒RB」と、当選番号「31」の「強スイカ+赤BB」と、当選番号「32」の「強スイカ+黒BB」と、当選番号「33」の「強スイカ+赤RB」と、当選番号「34」の「強スイカ+黒RB」と、当選番号「35」の「弱チェリー+赤BB」と、当選番号「36」の「弱チェリー+黒BB」と、当選番号「37」の「弱チェリー+赤RB」と、当選番号「38」の「弱チェリー+黒RB」と、当選番号「39」の「強チェリー+赤BB」と、当選番号「40」の「強チェリー+黒BB」と、当選番号「41」の「強チェリー+赤RB」と、当選番号「42」の「強チェリー+黒RB」と、当選番号「43」の「特殊役+赤BB」と、当選番号「44」の「特殊役+黒BB」と、当選番号「45」の「特殊役+赤RB」と、当選番号「46」の「特殊役+黒RB」は、「通常状態」、「ART中ボーナス準備状態(「押し順リプレイ」及び「ボーナス」を除く)」、「ART状態」ともに、一の当選番号に対して一の当選役にて送信される。例えば、当選番号「01」の「通常リプレイ」であれば、「通常状態」、「ART中ボーナス準備状態」、「ART状態」ともに、「通常リプレイ」を示す条件装置コマンドが送信される。

20

30

## 【0201】

一方、「押し順リプレイ」や、「押し順ベル」は、「通常状態」、「ART中ボーナス準備状態(「押し順リプレイ」を除く)」、「ART状態」ともに、複数の当選番号に対して一の当選役にて送信される。例えば、当選番号「02」の「RT1中リプレイA」、当選番号「03」の「RT1中リプレイB」、当選番号「04」の「RT1中リプレイC」、当選番号「05」の「RT1中リプレイD」は、「通常状態」、「ART状態」ともに、「RT1中リプレイA」、「RT1中リプレイB」、「RT1中リプレイC」、「RT1中リプレイD」を一纏めとした「RT1中リプレイ」を示す条件装置コマンドとして送信され、当選番号「06」の「RT2中リプレイA」、当選番号「07」の「RT2中リプレイB」、当選番号「08」の「RT2中リプレイC」は、「通常状態」、「ART状態」ともに、「RT2中リプレイA」、「RT2中リプレイB」、「RT2中リプレイC」を一纏めとした「RT2中リプレイ」を示す条件装置コマンドとして送信され、当選番号「09」の「RT3中リプレイA」、当選番号「10」の「RT3中リプレイB」、当選番号「11」の「RT3中リプレイC」は、「通常状態」、「ART状態」ともに、

40

50

「RT3中リプレイA」、「RT3中リプレイB」、「RT3中リプレイC」を一纏めとした「RT3中リプレイ」を示す条件装置コマンドとして送信される。

【0202】

また、当選番号「12」の「押し順ベルA」、当選番号「13」の「押し順ベルB」、当選番号「14」の「押し順ベルC」、当選番号「15」の「押し順ベルD」、当選番号「16」の「押し順ベルE」は、「通常状態」、「ART中ボーナス準備状態」、「ART状態」とともに、「押し順ベル」を示す条件装置コマンドとして送信される。なお、「一の当選役」とは、例えば、当選番号「01」の「通常リプレイ」であれば、「通常リプレイ」が一の当選役に該当するとともに、例えば、当選番号「27」の「弱スイカ+赤BB」であれば、「弱スイカ+赤BB」が一の当選役に該当する。

10

【0203】

(指示情報コマンドの送信について)

指示情報コマンドは、「通常状態」、「ART中ボーナス準備状態」、「ART状態」のそれぞれで、送信される内容が定められている。例えば、「通常状態」である場合には、当選役に関して、指示情報コマンドが示す内容として、「指示なし」が送信される。また、「ART中ボーナス準備状態」である場合には、当選番号「12」の「押し順ベルA」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「123」が送信され、当選番号「13」の「押し順ベルB」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「132」が送信され、当選番号「14」の「押し順ベルC」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「2」が送信され、当選番号「15」の「押し順ベルD」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「312」が送信され、当選番号「16」の「押し順ベルE」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「321」が送信され、他の当選し得る当選役については、指示情報コマンドが示す内容として、「指示なし」が送信される。なお、当選番号「14」の「押し順ベルC」のときに送信される指示情報コマンドが示す内容「2」は、最初に操作する停止ボタンが中停止ボタン12であれば、次に操作する停止ボタンと、最後に操作する停止ボタンは問わないことを表している。

20

【0204】

なお、「ART中ボーナス準備状態」である場合に、「押し順ベル」に当選した場合には、指示情報コマンドが送信されることとしたが、「ボーナス」に当選したゲームから、複数ゲームの連続演出を経て、「ボーナス」に当選したことを報知する場合には、複数ゲームの連続演出中は、「指示なし」の指示情報コマンドを送信するか、若しくは、指示情報コマンド自体を送信しないようにする。そして、連続演出において、「ボーナス」に当選したことが報知され、連続演出が終了した後のゲームにおいて、「押し順ベル」に当選した場合には、当選した「押し順ベル」に対応する「指示情報コマンド」を送信するようにしてもよい。このように構成することで、連続演出中に指示情報が払出枚数表示器16に表示されることで、「ボーナス」に当選したことが、「ボーナス」に当選したことを報知するゲームよりも前に把握されてしまうことを防止することができる。

30

【0205】

また、「ART状態」である場合には、当選番号「02」の「RT1中リプレイA」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「213」が送信され、当選番号「03」の「RT1中リプレイB」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「231」が送信され、当選番号「04」の「RT1中リプレイC」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「312」が送信され、当選番号「05」の「RT1中リプレイD」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「321」が送信され、当選番号「06」の「RT2中リプレイA」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「1」が送信され、当選番号「07」の「RT2中リプレイB」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「2」が送信され、当選番号「08」の「RT2中リプレイC」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「3」が送信され、当選番号「09」の「RT3中リプレイA」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「1」が送信され、当選番号「10」の「RT3中リプレイB」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「2」

40

50

が送信され、当選番号「11」の「RT3中リプレイC」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「3」が送信される。なお、「RT2中リプレイ」と、「RT3中リプレイ」に関しては、上述したように、最初に操作する停止ボタンのみが定められていて、最初に操作する停止ボタンのみ合致すれば、次に操作する停止ボタンと、最後に操作する停止ボタンは問わないことを表している。なお、「押し順ベル」に関しては、「ART中ボーナス準備状態」である場合と同様の指示情報コマンドが送信される構成となっているため、説明を省略する。なお、これら以外の当選し得る当選役については、指示情報コマンドが示す内容として、「指示なし」が送信される。

【0206】

(指示演出決定テーブル)

次に、図18に基づいて、指示演出決定テーブルについて説明を行う。

【0207】

指示演出決定テーブルは、メインROM302に設けられており、図18(A)においては、一例として、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」である場合において、メインCPU301によって決定される指示演出を示す図であり、図18(B)においては、一例として、メイン制御基板300により管理される状態が「ボーナス準備状態」及び「ARTボーナス準備状態」、または、「ART状態」である場合において、メインCPU301によって決定される指示演出を示す図である。なお、「指示演出」とは、一の当選番号に対する一の当選役や、複数の当選番号に対する一の当選役に対応する演出を定めたものである。

【0208】

図18(A)においては、図17の説明において述べた、一の当選番号に対して一の当選役にて送信される条件装置コマンドに基づいて指示演出が決定され、また、複数の当選番号に対して一の当選役にて送信される条件装置コマンドに基づいて指示演出が決定されるようになっている。例えば、当選番号「00」の「ハズレ」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出A」を決定し、当選番号「01」の「通常リプレイ」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出B」を決定し、当選番号「02」～当選番号「05」の「RT1中リプレイ」であれば、「64/256」にて、指示演出として「演出C」を決定し、「64/256」にて、指示演出として「演出D」を決定し、「64/256」にて、指示演出として「演出E」を決定し、「64/256」にて

、指示演出として「演出F」を決定する。

【0209】

また、当選番号「06」～当選番号「08」の「RT2中リプレイ」であれば、「86/256」にて、指示演出として「演出G」を決定し、「85/256」にて、指示演出として「演出H」を決定し、「85/256」にて、指示演出として「演出I」を決定し、また、当選番号「09」～当選番号「11」の「RT3中リプレイ」であれば、「86/256」にて、指示演出として「演出J」を決定し、「85/256」にて、指示演出として「演出K」を決定し、「85/256」にて、指示演出として「演出L」を決定する。

【0210】

また、「押し順ベル」であれば、「52/256」にて、指示演出として「演出M」を決定し、「51/256」にて、指示演出として「演出N」を決定し、「51/256」にて、指示演出として「演出O」を決定し、「51/256」にて、指示演出として「演出P」を決定し、「51/256」にて、指示演出として「演出Q」を決定する。なお、他の当選番号についても、同様の形で指示演出が決定されることとなるが、詳細な説明は省略する。なお、サブ制御基板400は、メイン制御基板300から、「指示演出コマンド」を受信することで、受信した「指示演出コマンド」に基づいて、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31、LED32、スピーカ33等を用いて、所定の演出を実行することとなる。

【0211】

10

20

30

40

50

一方、図18(B)においては、一の当選番号に対して一の当選役にて送信される条件装置コマンドに基づいて指示演出が決定されるようになっている。例えば、当選番号「00」の「ハズレ」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出A」を決定し、当選番号「01」の「通常リプレイ」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出B」を決定し、当選番号「02」の「RT1中リプレイA」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出C」を決定し、当選番号「03」の「RT1中リプレイB」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出D」を決定し、当選番号「04」の「RT1中リプレイC」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出E」を決定し、当選番号「05」の「RT1中リプレイD」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出F」を決定し、当選番号「06」の「RT2中リプレイA」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出G」を決定し、当選番号「07」の「RT2中リプレイB」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出H」を決定し、当選番号「08」の「RT2中リプレイC」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出I」を決定し、当選番号「09」の「RT3中リプレイA」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出J」を決定し、当選番号「10」の「RT3中リプレイB」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出K」を決定し、当選番号「11」の「RT3中リプレイC」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出L」を決定する。

#### 【0212】

また、当選番号「12」の「押し順ベルA」であれば、「255/256」にて、指示演出として「演出M」を決定し、「1/256」にて、指示演出として「演出R」を決定し、当選番号「13」の「押し順ベルB」であれば、「255/256」にて、指示演出として「演出N」を決定し、「1/256」にて、指示演出として「演出R」を決定し、当選番号「14」の「押し順ベルC」であれば、「255/256」にて、指示演出として「演出O」を決定し、「1/256」にて、指示演出として「演出R」を決定し、当選番号「15」の「押し順ベルD」であれば、「255/256」にて、指示演出として「演出P」を決定し、「1/256」にて、指示演出として「演出R」を決定し、当選番号「16」の「押し順ベルE」であれば、「255/256」にて、指示演出として「演出Q」を決定し、「1/256」にて、指示演出として「演出R」を決定する。なお、他の当選番号についても、同様の形で指示演出が決定されることとなるが、詳細な説明は省略する。なお、サブ制御基板400は、メイン制御基板300から、「指示演出コマンド」を受信することで、受信した「指示演出コマンド」に基づいて、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31、LED32、スピーカ33等を用いて、所定の演出を実行することとなる。なお、「演出R」は、「押し順ベル」である場合には、何れであっても当選し得るようになっており、「演出R」が選択されると、図60において後述する操作順序を当てるゲームが実行され得る。

#### 【0213】

つまり、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」である場合には、一纏めとした条件装置コマンドに基づいて指示演出が決定され、決定された「指示演出コマンド」がサブ制御基板400に対して送信されるので、「指示演出コマンド」を不正に解析して、不正にメダルを取得しようとしても、具体的に、どの当選番号に対応する当選役が当選しているかを把握することが困難となる。例えば、「指示演出コマンド」を不正に解析して、「押し順ベル」に対応する演出であることを把握できたとしても、「押し順ベルA」～「押し順ベルE」のどれが当選しているかを把握することができず、不正にメダルを取得することが困難となる。一方、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合には、停止ボタンの操作順序が報知される状態であることから、「指示演出コマンド」が解析されて、不正にメダルを取得されるようなことがなく、一の当選番号に対して一の当選役にて送信される条件装置コマンドに基づいて指示演出を決定することができる。

#### 【0214】

(演出決定テーブル)

次に、図19に基づいて、演出決定テーブルについて説明を行う。

【0215】

演出決定テーブルは、サブROM402に設けられており、メイン制御基板300により管理される各状態において行われる演出を決定するために設けられている。具体的には、「演出No.」と、「演出No.」に対応する演出内容が規定されている。また、演出決定テーブルは、メイン制御基板300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。ここで、本実施形態において、演出決定テーブルは、メイン制御基板300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19(A)参照)と、メイン制御基板300により管理される状態が「ボーナス準備状態」の場合に用いられるボーナス準備状態用演出決定テーブル(図19(B)参照)と、メイン制御基板300により管理される状態が「BB状態」の場合に用いられるBB状態用演出決定テーブル(図19(C)参照)と、メイン制御基板300により管理される状態が「RB状態」の場合に用いられるRB状態用演出決定テーブル(図19(D)参照)と、メイン制御基板300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19(E)参照)と、メイン制御基板300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19(F)参照)と、メイン制御基板300により管理される状態が「ART中ボーナス準備状態」の場合に用いられるART中ボーナス準備状態用演出決定テーブル(図示せず)と、メイン制御基板300により管理される状態が「ART中BB状態」の場合に用いられるART中BB状態用演出決定テーブル(図示せず)と、メイン制御基板300により管理される状態が「ART中RB状態」の場合に用いられるART中RB状態用演出決定テーブル(図示せず)により構成されている。

【0216】

例えば、サブ制御基板400におけるサブCPU401は、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」である場合には、受信した、条件装置コマンドと、指示情報コマンドと、指示演出コマンドとに基づいて、サブROM402に設けられた演出決定テーブル(図19(A)参照)を参照して、実行する演出を決定する。一方、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合には、受信した、条件装置コマンドと、指示情報コマンドと、指示演出コマンドと、に基づいて、サブROM402に設けられた演出決定テーブル(図19(F)参照)を参照して、実行する演出を決定する。

【0217】

(メイン制御基板300によるプログラム開始処理)

次に、図20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。

【0218】

(ステップS1)

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

【0219】

(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

10

20

30

40

50

、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。

【0220】

(ステップS3)

ステップS3において、メインCPU301は、設定変更キースイッチがONであるかを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、設定変更キー(図示せず)が設定変更用の鍵穴に挿入された状態で、時計回り方向に所定角度回動されている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S3=Yes)、ステップS4に処理を移行し、設定変更キースイッチがONではないと判定された場合には(ステップS3=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。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。

10

【0221】

(ステップS4)

ステップS4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、まず、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に基づいて、現在の設定値を取得し、設定値の範囲が正常であるかを判定する処理を行い、判定の結果が正常である場合には、図示しない設定表示部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(図示せず)により設定変更ボタン(図示せず)の操作が検出されたことに基づいて、設定値を切り替える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、設定値を確定する処理を行う。そして、設定変更キー(図示せず)が設定変更用の鍵穴に挿入された状態で、時計回り方向に所定角度回動されている状態から、反時計回り方向に所定角度回動されたことが検出された場合に、メインRAM303に設けられている設定値格納領域に設定値を格納する処理を行う。そして、ステップS4の処理が終了すると、メインループ処理(図21参照)に処理を移行する。

20

【0222】

(メイン制御基板300によるメインループ処理)

次に、図21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。

30

【0223】

(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。また、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や、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。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。

40

【0224】

(ステップS102)

ステップS102において、メインCPU301は、メダル受付開始処理を行う。具体的には、メインCPU301は、後述の再遊技作動中フラグがONの場合に、メインRAM303に設けられている投入枚数カウンタの値に「3」をセットする処理等を行う。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。

【0225】

(ステップS103)

50

ステップS103において、メインCPU301は、メダル管理処理を行う。具体的には、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を行う。また、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S103の処理が終了すると、ステップS104に処理を移行する。

10

## 【0226】

(ステップS104)

ステップS104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S102のメダル受付開始処理や、ステップS103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S104 = Yes)、ステップS105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S104 = No)、ステップS103に処理を移行する。

20

## 【0227】

(ステップS105)

ステップS105において、メインCPU301は、スタートレバーチェック処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタートスイッチ10swによりスタートレバーの操作が検出されたか否かを判定し、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RAM303に設けられている再遊技作動中フラグ格納領域の再遊技作動中フラグをOFFにする処理を行う。一方、スタートスイッチ10swによりスタートレバー10の操作が検出されなかった場合には、スタートレバーチェック処理を終了する。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。

30

## 【0228】

(ステップS106)

ステップS106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S106 = Yes)、ステップS107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S106 = No)、ステップS103に処理を移行する。

## 【0229】

(ステップS107)

ステップS107において、メインCPU301は、後で図22を用いて詳述する内部抽選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、抽選により当選役を決定する処理等を行う。そして、ステップS107の処理が終了すると、ステップS108に処理を移行する。

40

## 【0230】

(ステップS108)

ステップS108において、メインCPU301は、ボーナス情報更新処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS107の内部抽選処理により、ボーナスに当選した場合には、メインRAM303に設けられているキャリーフラグ格納領域を更新する処理を行うとともに、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に「第

50

4 R T遊技状態」に係る情報をセットする処理を行う。一方、ステップS 1 0 7の内部抽選処理により、ボーナスに当選しなかった場合には、メインRAM 3 0 3に設けられているキャリアフラグ格納領域に格納されている値と、メインRAM 3 0 3に設けられている当選役格納領域の値の排他的論理和演算を行うとともに、当該演算の結果をメインRAM 3 0 3に設けられている当選役格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS 1 0 8の処理が終了すると、ステップS 1 0 9に処理を移行する。

**【0231】**

(ステップS 1 0 9)

ステップS 1 0 9において、メインCPU 3 0 1は、後で図23を用いて詳述するスタート時状態別処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、メイン制御基板3 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 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。

10

**【0232】**

(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33を用いて詳述する情報設定処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、当選役に応じた条件装置コマンドをセットする処理、状態に応じた指示情報を決定し、指示情報コマンドをセットする処理、条件装置コマンドに応じた指示演出を決定し、指示演出コマンドをセットする処理等を行う。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。

20

**【0233】**

(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、リール回転開始準備処理を行う。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処理を行う。また、メインCPU 3 0 1は、最小遊技時間が経過したか否かを判定する処理を行い、当該判定の結果、最小遊技時間が経過したと判定された場合には、次の遊技において最小遊技時間が経過したか否かを判定するために、メインRAM 3 0 3に設けられているタイマカウンタの値をセットする処理を行う。一方、メインCPU 3 0 1は、最小遊技時間が経過していないと判定された場合には、最小遊技時間が経過するまで待機する処理を行う。また、メインCPU 3 0 1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リール回転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、当該リール回転開始コマンドをメイン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。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。

30

**【0234】**

(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、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 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。

40

**【0235】**

(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、リール回転中処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の押圧時であるか否かを判定し、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の押圧時である場合には、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13のうち、操作された停止ボタンに対応する左リール18、中リール19、右リール20と、左ステップモータ151、中ステップモータ152、右ステップモータ15

50

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RAM303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。次に、メインCPU301は、メインROM302に設けられている停止テーブル(図示せず)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域の値と、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序等に基づいて、「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い、当該決定された滑りコマ数をメインRAM303に設けられている滑りコマ数格納領域に格納する処理を行う。そして、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている押圧基準位置格納領域に格納されている値と、メインRAM303に設けられている滑りコマ数格納領域に格納されている値とに基づいて、回転中の左リール18、中リール19、右リール20を停止する処理を行う。そして、

10

【0236】

(ステップS114)

ステップS114において、メインCPU301は、全リールが停止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S113のリール回転中処理により、左リール18、中リール19、右リール20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S114 = Yes)、ステップS115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S114 = No)、ステップS113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。

20

【0237】

(ステップS115)

ステップS115において、メインCPU301は、表示判定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、まず、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表示判定コマンドをサブ制御基板400に対して送信するために、当該表示判定コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。次に、メインCPU301は、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行い、「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された場合には、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を算定する処理を行う。一方、「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かったと判定された場合には、「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い、「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された場合には、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ONにする処理を行う。そして、ステップS115の処理が終了すると、ステップS116に処理を移行する。

30

【0238】

(ステップS116)

ステップS116において、メインCPU301は、メダル払出処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたことに基づいて、電源基板200を介してホッパー202を駆動することにより、メダルを払い出す処理を行う。そして、ステップS116の処理が終了すると、ステップS117に処理を移行する。

40

【0239】

(ステップS117)

ステップS117において、メインCPU301は、後で図34を用いて詳述する遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態を移行する処理等を行う。そして、ステップS117の処理が終了すると、ステップS118に処理を移行する。

【0240】

(ステップS118)

50

ステップS 1 1 8において、メインCPU 3 0 1は、後で図 3 6を用いて詳述する表示時状態別処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、メイン制御基板 3 0 0により管理される状態と、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに応じた処理を行う。そして、ステップS 1 1 8の処理が終了すると、ステップS 1 0 1に処理を移行する。

【 0 2 4 1 】

( 内部抽選処理 )

次に、図 2 2に基づいて、図 2 1のステップS 1 0 7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 2 2は内部抽選処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 2 4 2 】

( 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、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、メイン乱数発生器 3 0 4により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップS 1 0 7 - 1の処理が終了すると、ステップS 1 0 7 - 2に処理を移行する。

【 0 2 4 3 】

( ステップS 1 0 7 - 2 )

ステップS 1 0 7 - 2において、メインCPU 3 0 1は、当選番号初期値取得処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1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CPU 3 0 1は、当選番号の初期値として「 4 6 」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S 1 0 7 - 2の処理が終了すると、ステップS 1 0 7 - 3に処理を移行する。

【 0 2 4 4 】

( ステップS 1 0 7 - 3 )

ステップS 1 0 7 - 3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 0 7 - 3の処理が終了すると、ステップS 1 0 7 - 4に処理を移行する。

【 0 2 4 5 】

( ステップS 1 0 7 - 4 )

ステップS 1 0 7 - 4において、メインCPU 3 0 1は、当選役決定テーブル設定処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、ステップS 1 0 7 - 3の遊技状態取得処理において取得した遊技状態に係る情報に基づいて、メインROM 3 0 2に設けられている当選役決定テーブルを設定する処理を行う。そして、ステップS 1 0 7 - 4の処理が終了すると、ステップS 1 0 7 - 5に処理を移行する。

【 0 2 4 6 】

( ステップS 1 0 7 - 5 )

ステップS 1 0 7 - 5において、メインCPU 3 0 1は、抽選データ取得処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、ステップS 1 0 7 - 4の当選役決定テーブル設定処理により設定された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S 1 0 7 - 5の処理が終了すると、ステップS 1 0 7 - 6に処理を移行する。

【 0 2 4 7 】

( ステップS 1 0 7 - 6 )

ステップS 1 0 7 - 6において、メインCPU 3 0 1は、抽選値取得処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられている設定値格納領域に格納されている値と、レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、現在セットされている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S 1 0 7 - 6の処理が終了すると、ステップS 1 0 7 - 7に処理を移行する。

【 0 2 4 8 】

(ステップS107-7)

ステップS107-7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S107-6の抽選値取得処理により取得した抽選値を減算し、乱数値が記憶されていたレジスタの値を、減算した後の値に更新して記憶する処理を行う。そして、ステップS107-7の処理が終了すると、ステップS107-8に処理を移行する。

【0249】

(ステップS107-8)

ステップS107-8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S107-7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S107-6の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S107-8 = Yes)、レジスタに記憶されている当選番号に基づいて当選役を決定した後、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S108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S107-8 = No)、ステップS107-9に処理を移行する。

10

【0250】

(ステップS107-9)

ステップS107-9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S107-9の処理が終了すると、ステップS107-10に処理を移行する。

20

【0251】

(ステップS107-10)

ステップS107-10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S107-9の処理により、レジスタに記憶されている当選番号の値から「1」減算した結果、当選番号の値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「0」であると判定された場合には(ステップS107-10 = Yes)、当選役として「ハズレ」を決定した後、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S108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S107-10 = No)、ステップS107-3に処理を移行する。

30

【0252】

(スタート時状態別処理)

次に、図23に基づいて、図21のステップS109の処理により行われるスタート時状態別処理についての説明を行う。なお、図23はスタート時状態別処理のサブルーチンを示す図である。

【0253】

(ステップS109-1)

ステップS109-1において、メインCPU301は、「通常状態」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、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「通常状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「通常状態」であると判定された場合には(ステップS109-1 = Yes)、ステップS109-2に処理を移行し、「通常状態」ではないと判定された場合には(ステップS109-1 = No)、ステップS109-3に処理を移行する。

40

【0254】

(ステップS109-2)

ステップS109-2において、メインCPU301は、後で図24を用いて詳述する

50

通常状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ボーナス」に当選した場合に、メイン制御基板300により管理される状態を「ボーナス準備状態」に移行する処理等を行う。そして、ステップS109-2の処理が終了すると、スタート時状態別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。

**【0255】**

(ステップS109-3)

ステップS109-3において、メインCPU301は、「ボーナス準備状態」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、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「ボーナス準備状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ボーナス準備状態」であると判定された場合には(ステップS109-3=Yes)、ステップS109-4に処理を移行し、「ボーナス準備状態」ではないと判定された場合には(ステップS109-3=No)、ステップS109-5に処理を移行する。

10

**【0256】**

(ステップS109-4)

ステップS109-4において、メインCPU301は、後で図25を用いて詳述する「ボーナス準備状態」用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインROM302に設けられている通常状態用ART準備状態移行抽選テーブル(図15(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等を行う。そして、ステップS109-4の処理が終了すると、スタート時状態別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。

20

**【0257】**

(ステップS109-5)

ステップS109-5において、メインCPU301は、「BB状態」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、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「BB状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、BB状態であると判定された場合には(ステップS109-5=Yes)、ステップS109-6に処理を移行し、「BB状態」ではないと判定された場合には(ステップS109-5=No)、ステップS109-7に処理を移行する。

30

**【0258】**

(ステップS109-6)

ステップS109-6において、メインCPU301は、後で図26を用いて詳述するBB状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインROM302に設けられているBB状態用ART準備状態移行抽選テーブル(図15(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等を行う。そして、ステップS109-6の処理が終了すると、スタート時状態別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。

**【0259】**

(ステップS109-7)

ステップS109-7において、メインCPU301は、「RB状態」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、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「RB状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「RB状態」であると判定された場合には(ステップS109-7=Yes)、ステップS109-8に処理を移行し、「RB状態」ではないと判定された場合には(ステップS109-7=No)、ステップS109-9に処理を移行する。

40

**【0260】**

(ステップS109-8)

ステップS109-8において、メインCPU301は、後で図27を用いて詳述する

50

R B 状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインROM302に設けられているR B 状態用ART準備状態移行抽選テーブル(図15(C)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等を行う。そして、ステップS109-8の処理が終了すると、スタート時状態別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。

**【0261】**

(ステップS109-9)

ステップS109-9において、メインCPU301は、「ART準備状態」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、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「ART準備状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART準備状態」であると判定された場合には(ステップS109-9=Yes)、ステップS109-10に処理を移行し、「ART準備状態」ではないと判定された場合には(ステップS109-9=No)、ステップS109-11に処理を移行する。

10

**【0262】**

(ステップS109-10)

ステップS109-10において、メインCPU301は、後で図28を用いて詳述するART準備状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ボーナス」に当選した場合に、メイン制御基板300により管理される状態を「ART中ボーナス準備状態」に移行する処理等を行う。そして、ステップS109-10の処理が終了すると、スタート時状態別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。

20

**【0263】**

(ステップS109-11)

ステップS109-11において、メインCPU301は、「ART状態」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、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「ART状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART状態」であると判定された場合には(ステップS109-11=Yes)、ステップS109-12に処理を移行し、「ART状態」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S109-13に処理を移行する。

30

**【0264】**

(ステップS109-12)

ステップS109-12において、メインCPU301は、後で図29を用いて詳述するART状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART状態用上乗せ抽選テーブル(図16(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乗せするか否かを抽選する処理等を行う。そして、ステップS109-12の処理が終了すると、スタート時状態別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。

**【0265】**

(ステップS109-13)

ステップS109-13において、メインCPU301は、「ART中ボーナス準備状態」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、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「ART中ボーナス準備状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART中ボーナス準備状態」であると判定された場合には(ステップS109-13=Yes)、ステップS109-14に処理を移行し、「ART中ボーナス準備状態」ではないと判定された場合には(ステップS109-13=No)、ステップS109-15に処理を移行する。

40

**【0266】**

(ステップS109-14)

50

ステップS109-14において、メインCPU301は、後で図30を用いて詳述するART中ボーナス準備状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART状態用上乗せ抽選テーブル(図16(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乗せするか否かを抽選する処理等を行う。そして、ステップS109-14の処理が終了すると、スタート時状態別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。

【0267】

(ステップS109-15)

ステップS109-15において、メインCPU301は、「ART中BB状態」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、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「ART中BB状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART中BB状態」であると判定された場合には(ステップS109-15=Yes)、ステップS109-16に処理を移行し、「ART中BB状態」ではないと判定された場合には(ステップS109-15=No)、ステップS109-17に処理を移行する。

10

【0268】

(ステップS109-16)

ステップS109-16において、メインCPU301は、後で図31を用いて詳述するART中BB状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART中ボーナス状態用上乗せ抽選テーブル(図16(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乗せするか否かを抽選する処理等を行う。そして、ステップS109-16の処理が終了すると、スタート時状態別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。

20

【0269】

(ステップS109-17)

ステップS109-17において、メインCPU301は、後で図32を用いて詳述するART中RB状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART中ボーナス状態用上乗せ抽選テーブル(図16(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乗せするか否かを抽選する処理等を行う。そして、ステップS109-17の処理が終了すると、スタート時状態別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。

30

【0270】

(通常状態用処理)

次に、図24に基づいて、図23のステップS109-2の処理により行われる通常状態用処理についての説明を行う。なお、図24は通常状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0271】

(ステップS109-2-1)

ステップS109-2-1において、メインCPU301は、当選役が「ボーナス」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、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役が「ボーナス」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役が「ボーナス」であると判定された場合には(ステップS109-2-1=Yes)、ステップS109-2-2に処理を移行し、当選役が「ボーナス」ではないと判定された場合には(ステップS109-2-1=No)、ステップS109-2-3に処理を移行する。

40

【0272】

(ステップS109-2-2)

50

ステップS109-2-2において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「ボーナス準備状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「ボーナス準備状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS109-2-2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、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

【0273】

(ステップS109-2-3)

ステップS109-2-3において、メインCPU301は、ART準備状態移行抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられている通常状態用ART準備状態移行抽選テーブル(図15(A)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「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S109-2-3の処理が終了すると、ステップS109-2-4に処理を移行する。

10

【0274】

(ステップS109-2-4)

ステップS109-2-4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S109-2-3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。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、「ART準備状態」に移行することが決定した場合に当選したと判定する処理を行い、「ART準備状態」に移行することが決定されなかった場合に当選していないと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S109-2-4=Yes)、ステップS109-2-5に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS109-2-4=No)、通常状態用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。

20

【0275】

(ステップS109-2-5)

ステップS109-2-5において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「ART準備状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「ART準備状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS109-2-5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、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

30

【0276】

(ボーナス準備状態用処理)

次に、図25に基づいて、図23のステップS109-4の処理により行われるボーナス準備状態用処理についての説明を行う。なお、図25はボーナス準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0277】

(ステップS109-4-1)

ステップS109-4-1において、メインCPU301は、ART準備状態移行抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられている通常状態用ART準備状態移行抽選テーブル(図15(A)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「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S109-4-1の処理が終了すると、ステップS109-4-2に処理を移行する。

40

【0278】

(ステップS109-4-2)

ステップS109-4-2において、メインCPU301は、当選したか否かを判定す

50

る処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS109-4-1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。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、「ART準備状態」に移行することが決定した場合に当選したと判定する処理を行い、「ART準備状態」に移行することが決定されなかった場合に当選していないと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S109-4-2=Yes)、ステップS109-4-3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S109-4-2=No)、ボーナス準備状態用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。

【0279】

(ステップS109-4-3)

ステップS109-4-3において、メインCPU301は、ART当選フラグをONにする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている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S109-4-3の処理が終了すると、ボーナス準備状態用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。

【0280】

(BB状態用処理)

次に、図26に基づいて、図23のステップS109-6の処理により行われるBB状態用処理についての説明を行う。なお、図26はBB状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0281】

(ステップS109-6-1)

ステップS109-6-1において、メインCPU301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、メインCPU301は、メインRAM303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S109-6-1=Yes)、BB状態用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、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S109-6-1=No)、ステップS109-6-2に処理を移行する。

【0282】

(ステップS109-6-2)

ステップS109-6-2において、メインCPU301は、BB中ART準備状態移行抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられているBB状態用ART準備状態移行抽選テーブル(図15(B)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「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S109-6-2の処理が終了すると、ステップS109-6-3に処理を移行する。

【0283】

(ステップS109-6-3)

ステップS109-6-3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S109-6-2のBB中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。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、「ART準備状態」に移行することが決定した場合に当選したと判定する処理を行い、「ART準備状態」に移行することが決定されなかった場合に当選していないと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S109-6-3=Yes)、ステップS109-6-4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S109-6-3=No)、BB状態用処理のサブルーチンを終了し、メ

10

20

30

40

50

インループ処理のステップ S 1 1 0 に処理を移行する。

【 0 2 8 4 】

(ステップ S 1 0 9 - 6 - 4 )

ステップ S 1 0 9 - 6 - 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、ART 当選フラグを ON にする処理を行う。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 ART 当選フラグ格納領域の ART 当選フラグを ON にする処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9 - 6 - 4 の処理が終了すると、RB 状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 0 に処理を移行する。

【 0 2 8 5 】

(RB 状態用処理)

次に、図 2 7 に基づいて、図 2 3 のステップ S 1 0 9 - 8 の処理により行われる RB 状態用処理についての説明を行う。なお、図 2 7 は RB 状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【 0 2 8 6 】

(ステップ S 1 0 9 - 8 - 1 )

ステップ S 1 0 9 - 8 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 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、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 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 S 1 0 9 - 8 - 1 = Yes)、RB 状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 0 に処理を移行する。一方、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 S 1 0 9 - 8 - 1 = No)、ステップ S 1 0 9 - 8 - 2 に処理を移行する。

【 0 2 8 7 】

(ステップ S 1 0 9 - 8 - 2 )

ステップ S 1 0 9 - 8 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、RB 中 ART 準備状態移行抽選処理を行う。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 RB 状態用 ART 準備状態移行抽選テーブル (図 1 5 (C) 参照) と、メイン RAM 3 0 3 に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「ART 準備状態」に移行するか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9 - 8 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 1 0 9 - 8 - 3 に処理を移行する。

【 0 2 8 8 】

(ステップ S 1 0 9 - 8 - 3 )

ステップ S 1 0 9 - 8 - 3 において、メイン CPU 3 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、メイン CPU 3 0 1 は、ステップ S 1 0 9 - 8 - 2 の RB 中 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。ここで、本実施形態において、メイン CPU 3 0 1 は、「ART 準備状態」に移行することが決定した場合に当選したと判定する処理を行い、「ART 準備状態」に移行することが決定されなかった場合に当選していないと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 1 0 9 - 8 - 3 = Yes)、ステップ S 1 0 9 - 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 S 1 0 9 - 8 - 3 = No)、RB 状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 0 に処理を移行する。

【 0 2 8 9 】

(ステップ S 1 0 9 - 8 - 4 )

ステップ S 1 0 9 - 8 - 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、ART 当選フラグを ON にする処理を行う。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 ART 当選フラグ格納領域の ART 当選フラグを ON にする処理を行う。そして、ステップ S 1 0 9 - 8 - 4 の処理が終了すると、RB 状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップ S 1 1 0 に処理を移行する。

10

20

30

40

50

## 【0290】

(ART準備状態用処理)

次に、図28に基づいて、図23のステップS109-10の処理により行われるART準備状態用処理についての説明を行う。なお、図28はART準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

## 【0291】

(ステップS109-10-1)

ステップS109-10-1において、メインCPU301は、当選役が「ボーナス」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、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役が「ボーナス」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役が「ボーナス」であると判定された場合には(ステップS109-10-1=Yes)、ステップS109-10-2に処理を移行し、当選役が「ボーナス」ではないと判定された場合には(ステップS109-10-1=No)、ステップS109-10-3に処理を移行する。

10

## 【0292】

(ステップS109-10-2)

ステップS109-10-2において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「ART中ボーナス準備状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「ART中ボーナス準備状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS109-10-2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、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

20

## 【0293】

(ステップS109-10-3)

ステップS109-10-3において、メインCPU301は、ART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART状態用上乗せ抽選テーブル(図16(A)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「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S109-10-3の処理が終了すると、ステップS109-10-4に処理を移行する。

30

## 【0294】

(ステップS109-10-4)

ステップS109-10-4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S109-10-3のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理を行った結果、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタ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。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタを上乗せすることが決定された場合には、当選したと判定する処理を行い、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタを上乗せすることが決定されなかった場合には、当選していないと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S109-10-4=Yes)、ステップS109-10-5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S109-10-4=No)、ART準備状態用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。

40

## 【0295】

(ステップS109-10-5)

ステップS109-10-5において、メインCPU301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、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに格納されている値に、ステップS109-10-3のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理により決定された値を加算する処理を行

50

う。そして、ステップS 1 0 9 - 1 0 - 5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、メインループ処理のステップS 1 1 0に処理を移行する。

【0296】

(ART状態用処理)

次に、図29に基づいて、図23のステップS 1 0 9 - 1 2の処理により行われるART状態用処理についての説明を行う。なお、図29はART状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0297】

(ステップS 1 0 9 - 1 2 - 1)

ステップS 1 0 9 - 1 2 - 1において、メインCPU301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、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS 1 0 9 - 1 2 - 1の処理が終了すると、ステップS 1 0 9 - 1 2 - 2に処理を移行する。

10

【0298】

(ステップS 1 0 9 - 1 2 - 2)

ステップS 1 0 9 - 1 2 - 2において、メインCPU301は、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART状態用上乘せ抽選テーブル(図16(A)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「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 1 0 9 - 1 2 - 2の処理が終了すると、ステップS 1 0 9 - 1 2 - 3に処理を移行する。

20

【0299】

(ステップS 1 0 9 - 1 2 - 3)

ステップS 1 0 9 - 1 2 - 3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S 1 0 9 - 1 2 - 2のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行った結果、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタ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。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタを上乘せすることが決定された場合には、当選したと判定する処理を行い、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタを上乘せすることが決定されなかった場合には、当選していないと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 1 0 9 - 1 2 - 3 = Yes)、ステップS 1 0 9 - 1 2 - 4に処理を移行し、当選していないと判定された場合には(ステップS 1 0 9 - 1 2 - 3 = No)、ステップS 1 0 9 - 1 2 - 5に処理を移行する。

30

【0300】

(ステップS 1 0 9 - 1 2 - 4)

ステップS 1 0 9 - 1 2 - 4において、メインCPU301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、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに格納されている値に、ステップS 1 0 9 - 1 2 - 2のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理により決定された値を加算する処理を行う。そして、ステップS 1 0 9 - 1 2 - 4の処理が終了すると、ステップS 1 0 9 - 1 2 - 5に処理を移行する。

40

【0301】

(ステップS 1 0 9 - 1 2 - 5)

ステップS 1 0 9 - 1 2 - 5において、メインCPU301は、当選役が「ボーナス」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、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役が「ボーナス」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役が「ボーナス」であると判定された場合には(ステップS 1 0 9 - 1 2 - 5 = Yes)、ステップS 1 0 9 - 1 2 - 6

50

に処理を移行し、当選役が「ボーナス」ではないと判定された場合には(ステップS109-12-5 = No)、ステップS109-12-7に処理を移行する。

【0302】

(ステップS109-12-6)

ステップS109-12-6において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「ART中ボーナス準備状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「ART中ボーナス準備状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS109-12-6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、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

10

【0303】

(ステップS109-12-7)

ステップS109-12-7において、メインCPU301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、メインCPU301は、ステップS109-12-1の処理により、メインRAM303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」減算した結果、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS109-12-7 = Yes)、ステップS109-12-8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S109-12-7 = No)、ART状態用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。

20

【0304】

(ステップS109-12-8)

ステップS109-12-8において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「通常状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「通常状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS109-12-8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、メインループ処理のステップS110に処理を移行する。

30

【0305】

(ART中ボーナス準備状態用処理)

次に、図30に基づいて、図23のステップS109-14の処理により行われるART中ボーナス準備状態用処理についての説明を行う。なお、図30はART中ボーナス準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0306】

(ステップS109-14-1)

ステップS109-14-1において、メインCPU301は、ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART状態用上乘せ抽選テーブル(図16(A)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「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S109-14-1の処理が終了すると、ステップS109-14-2に処理を移行する。

40

【0307】

(ステップS109-14-2)

ステップS109-14-2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S109-14-1のART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行った結果、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタ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。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、メインRAM303に設けら

50

れているART状態用ゲーム数カウンタを上乗せすることが決定された場合には、当選したと判定する処理を行い、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタを上乗せすることが決定されなかった場合には、当選していないと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S109-14-2=Yes)、ステップS109-14-3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S109-14-2=No)、ART中ボーナス準備状態用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。

【0308】

(ステップS109-14-3)

ステップS109-14-3において、メインCPU301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、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに格納されている値に、ステップS109-14-1のART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理により決定された値を加算する処理を行う。そして、ステップS109-14-3の処理が終了すると、ART中ボーナス準備状態用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。

10

【0309】

(ART中BB状態用処理)

次に、図31に基づいて、図23のステップS109-16の処理により行われるART中BB状態用処理についての説明を行う。なお、図31はART中BB状態用処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0310】

(ステップS109-16-1)

ステップS109-16-1において、メインCPU301は、ボーナス中ART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART中ボーナス状態用上乗せ抽選テーブル(図16(B)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「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S109-16-1の処理が終了すると、ステップS109-16-2に処理を移行する。

30

【0311】

(ステップS109-16-2)

ステップS109-16-2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S109-16-1のボーナス中ART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理を行った結果、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタ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。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタを上乗せすることが決定された場合には、当選したと判定する処理を行い、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタを上乗せすることが決定されなかった場合には、当選していないと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S109-16-2=Yes)、ステップS109-16-3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S109-16-2=No)、ART中BB状態用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。

40

【0312】

(ステップS109-16-3)

ステップS109-16-3において、メインCPU301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、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに格納されている値に、ステップS109-16-1のボーナス中ART状態用ゲーム数上乗せ抽選処理により決定された値を加算す

50

る処理を行う。そして、ステップS109-16-3の処理が終了すると、ART中RB状態用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。

【0313】

(ART中RB状態用処理)

次に、図32に基づいて、図23のステップS109-17の処理により行われるART中RB状態用処理についての説明を行う。なお、図32はART中RB状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0314】

(ステップS109-17-1)

ステップS109-17-1において、メインCPU301は、ボーナス中ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインROM302に設けられているART中ボーナス状態用上乘せ抽選テーブル(図16(B)参照)と、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「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S109-17-1の処理が終了すると、ステップS109-17-2に処理を移行する。

10

【0315】

(ステップS109-17-2)

ステップS109-17-2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S109-17-1のボーナス中ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理を行った結果、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタ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。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタを上乘せすることが決定された場合には、当選したと判定する処理を行い、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタを上乘せすることが決定されなかった場合には、当選していないと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S109-17-2=Yes)、ステップS109-17-3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S109-17-2=No)、ART中RB状態用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。

20

30

【0316】

(ステップS109-17-3)

ステップS109-17-3において、メインCPU301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、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタに格納されている値に、ステップS109-17-1のボーナス中ART状態用ゲーム数上乘せ抽選処理により決定された値を加算する処理を行う。そして、ステップS109-17-3の処理が終了すると、ART中RB状態用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。

40

【0317】

(情報設定処理)

次に、図33に基づいて、図21のステップS110の処理により行われる情報設定処理についての説明を行う。なお、図33は情報設定処理のサブルーチンを示す図である。

【0318】

(ステップS110-1)

ステップS110-1において、メインCPU301は、当選役が「RT1中リプレイ」の何れか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、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役が「RT1中リプレイ」の何れかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役

50

が「RT1中リプレイ」の何れかであると判定された場合には(ステップS110-1 = Yes)、ステップS110-2に処理を移行し、当選役が「RT1中リプレイ」の何れでもないとは判定された場合には(ステップS110-1 = No)、ステップS110-3に処理を移行する。

**【0319】**

(ステップS110-2)

ステップS110-2において、メインCPU301は、条件装置コマンドとして「RT1中リプレイ」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。すなわち、メイン制御基板300で管理される状態(例えば、「通常状態」、「ART状態」)に関わらず、当選番号の値が「02」~「05」の「RT1中リプレイ」は、条件装置コマンドとして、「RT1中リプレイ」として送信されることとなる。そして、ステップS110-2の処理が終了すると、ステップS110-10に処理を移行する。

10

**【0320】**

(ステップS110-3)

ステップS110-3において、メインCPU301は、当選役が「RT2中リプレイ」の何れか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、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役が「RT2中リプレイ」の何れかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役が「RT2中リプレイ」の何れかであると判定された場合には(ステップS110-3 = Yes)、ステップS110-4に処理を移行し、当選役が「RT2中リプレイ」の何れでもないとは判定された場合には(ステップS110-3 = No)、ステップS110-5に処理を移行する。

20

**【0321】**

(ステップS110-4)

ステップS110-4において、メインCPU301は、条件装置コマンドとして「RT2中リプレイ」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。すなわち、メイン制御基板300で管理される状態(例えば、「通常状態」、「ART状態」)に関わらず、当選番号の値が「06」~「08」の「RT2中リプレイ」は、条件装置コマンドとして、「RT2中リプレイ」として送信されることとなる。そして、ステップS110-4の処理が終了すると、ステップS110-10に処理を移行する。

30

**【0322】**

(ステップS110-5)

ステップS110-5において、メインCPU301は、当選役が「RT3中リプレイ」の何れか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、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役が「RT3中リプレイ」の何れかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役が「RT3中リプレイ」の何れかであると判定された場合には(ステップS110-5 = Yes)、ステップS110-6に処理を移行し、当選役が「RT3中リプレイ」の何れでもないとは判定された場合には(ステップS110-5 = No)、ステップS110-7に処理を移行する。

40

**【0323】**

(ステップS110-6)

ステップS110-6において、メインCPU301は、条件装置コマンドとして「RT3中リプレイ」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。

50

すなわち、メイン制御基板300で管理される状態(例えば、「通常状態」、「ART状態」)に関わらず、当選番号の値が「09」~「11」の「RT3中リプレイ」は、条件装置コマンドとして、「RT3中リプレイ」として送信されることとなる。そして、ステップS110-6の処理が終了すると、ステップS110-10に処理を移行する。

**【0324】**

(ステップS110-7)

ステップS110-7において、メインCPU301は、当選役が「押し順ベル」の何れか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、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役が「押し順ベル」の何れかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役が「押し順ベル」の何れかであると判定された場合には(ステップS110-7=Yes)、ステップS110-8に処理を移行し、当選役が「押し順ベル」の何れでもないとして判定された場合には(ステップS110-7=No)、ステップS110-9に処理を移行する。

10

**【0325】**

(ステップS110-8)

ステップS110-8において、メインCPU301は、条件装置コマンドとして「押し順ベル」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。すなわち、メイン制御基板300で管理される状態(例えば、「通常状態」、「ART中ボーナス準備状態」、「ART状態」)に関わらず、当選番号の値が「12」~「16」の「押し順ベル」は、条件装置コマンドとして、「押し順ベル」として送信されることとなる。そして、ステップS110-8の処理が終了すると、ステップS110-10に処理を移行する。

20

**【0326】**

(ステップS110-9)

ステップS110-9において、メインCPU301は、対応する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。つまり、「押し順リプレイ」や、「押し順ベル」以外の当選番号に対応する条件装置コマンドが、本処理においてセットされることとなる。例えば、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値が「通常リプレイ」に対応する値である場合には、条件装置コマンドとして、「通常リプレイ」がセットされる。そして、ステップS110-9の処理が終了すると、ステップS110-10に処理を移行する。

30

**【0327】**

(ステップS110-10)

ステップS110-10において、メインCPU301は、指示情報決定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値と、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値とに基づいて、指示情報を決定する処理を行う。例えば、図17で示されるように、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値が「押し順ベルA」に対応する値で、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値が「通常状態」を示す値である場合には、指示情報として「指示なし」を決定する。一方、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値が「押し順ベルA」に対応する値で、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値が「ART状態」を示す値である場合には、指示情報として「123」を決定する。そして、ステップS110-10の処理が終了すると、ステップS110-11に処理を移行する。

40

**【0328】**

50

(ステップS 1 1 0 - 1 1)

ステップS 1 1 0 - 1 1において、メインCPU 3 0 1は、指示情報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、ステップS 1 1 0 - 1 0の処理において決定した指示情報に基づいて、指示情報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、当該指示情報コマンドを、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。例えば、ステップS 1 1 0 - 1 0の処理において、指示情報として「1 2 3」を決定している場合には、指示情報「1 2 3」を示す指示情報コマンドがセットされ、サブ制御基板 4 0 0においては、当該指示情報コマンドを受信することで、例えば、演出制御基板 5 0 0を介して、液晶表示装置 3 1を用いて、左停止ボタン 1 1を最初に操作し、中停止ボタン 1 2を次に操作し、右停止ボタン 1 3を最後に操作することを報知する画像を表示させることとなる。そして、ステップS 1 1 0 - 1 1の処理が終了すると、ステップS 1 1 0 - 1 2に処理を移行する。

10

【0 3 2 9】

(ステップS 1 1 0 - 1 2)

ステップS 1 1 0 - 1 2において、メインCPU 3 0 1は、指示演出決定処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、状態が「通常状態」であるか、または、「ART中ボーナス準備状態」であるか、「ART状態」であるかを判断し、状態に応じて指示演出を決定する処理を行う。例えば、メインRAM 3 0 3に設けられている状態格納領域に格納されている値が「通常状態」を示す値である場合には、ステップS 1 1 0 - 2、または、ステップS 1 1 0 - 4、または、ステップS 1 1 0 - 6、または、ステップS 1 1 0 - 8、または、ステップS 1 1 0 - 9においてセットした条件装置コマンドに基づいて、メインROM 3 0 2に設けられている指示演出決定テーブル(図1 8 (A)参照)を参照して、指示演出を決定する。一方、メインRAM 3 0 3に設けられている状態格納領域に格納されている値が「ART中ボーナス準備状態」、または「ART状態」を示す値である場合には、メインRAM 3 0 3に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、メインROM 3 0 2に設けられている指示演出決定テーブル(図1 8 (B)参照)を参照して、指示演出を決定する。

20

【0 3 3 0】

例えば、メインRAM 3 0 3に設けられている状態格納領域に格納されている値が「通常状態」を示す値で、ステップS 1 1 0 - 2において「RT 1中リプレイ」をセットしている場合には、メインROM 3 0 2に設けられている指示演出決定テーブル(図1 8 (A)参照)における「RT 1中リプレイ」の箇所を参照し、「演出C」、「演出D」、「演出E」、「演出F」の中から、何れかの演出を決定することとなる。また、メインRAM 3 0 3に設けられている状態格納領域に格納されている値が「ART状態」を示す値である場合には、メインRAM 3 0 3に設けられている当選役格納領域に格納されている値を参照し、例えば、メインRAM 3 0 3に設けられている当選役格納領域に格納されている値が「押し順ベルA」に対応する値であれば、「演出M」、「演出R」から、何れかの演出を決定することとなる。そして、ステップS 1 1 0 - 1 2の処理が終了すると、ステップS 1 1 0 - 1 3に処理を移行する。

30

40

【0 3 3 1】

(ステップS 1 1 0 - 1 3)

ステップS 1 1 0 - 1 3において、メインCPU 3 0 1は、指示演出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、ステップS 1 1 0 - 1 2の処理において決定した指示演出に基づいて、指示演出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、当該指示演出コマンドを、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。例えば、ステップS 1 1 0 - 1 2の処理において、指示演出として「演出M」を決定している場合には、指示演出「演出M」を示す指示演出コマンドがセットされ、サブ制御基板 4 0 0においては、当該指示演出コマンドを受信することで、例えば、演出制御基板 5 0 0を介して、液晶表示装置 3 1を用いて、「

50

演出M」に基づいた画像を表示させることとなる。なお、サブ制御基板400において、受信した指示演出コマンドに基づいて、さらに細分化した演出を決定した上で、演出を実行するように構成してもよい。そして、ステップS110-13の処理が終了すると、情報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。

#### 【0332】

(遊技状態移行処理)

次に、図34に基づいて、図21のステップS117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34は遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

10

#### 【0333】

(ステップS117-1)

ステップS117-1において、メインCPU301は、ボーナス作動中フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のBB作動中フラグ、RB作動中フラグのうち、少なくとも何れか一方がONであるか否かを判定する。ここで、本実施形態において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のBB作動中フラグ、RB作動中フラグのうち、少なくとも何れか一方がONである場合に、ボーナス作動中フラグがONであると判定する処理を行い、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のBB作動中フラグ、及びRB作動中フラグがOFFである場合に、ボーナス作動中フラグがONではないと判定する処理を行う。そして、ボーナス作動中フラグがONであると判定された場合には(ステップS117-1=Yes)、ステップS117-2に処理を移行し、ボーナス作動中フラグがONではないと判定された場合には(ステップS117-1=No)、ステップS117-3に処理を移行する。

20

#### 【0334】

(ステップS117-2)

ステップS117-2において、メインCPU301は、後で図35を用いて詳述するボーナス作動中処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている払出枚数カウンタの値を減算する処理等を行う。そして、ステップS117-2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S118に処理を移行する。

30

#### 【0335】

(ステップS117-3)

ステップS117-3において、メインCPU301は、「第1RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「第1RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、「第1RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合には(ステップS117-3=Yes)、ステップS117-4に処理を移行し、「第1RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されていないと判定された場合には(ステップS117-3=No)、ステップS117-5に処理を移行する。

40

#### 【0336】

(ステップS117-4)

ステップS117-4において、メインCPU301は、遊技状態を「第1RT遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に「第1RT遊技状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS117-4の処理が終了すると、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S118に処理を移行する。

50

## 【0337】

(ステップS117-5)

ステップS117-5において、メインCPU301は、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたと判定された場合には(ステップS117-5=Yes)、ステップS117-6に処理を移行し、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されていないと判定された場合には(ステップS117-5=No)、ステップS117-7

10

に処理を移行する。

## 【0338】

(ステップS117-6)

ステップS117-6において、メインCPU301は、遊技状態を「第2RT遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に「第2RT遊技状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS117-6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S118に処理を移行する。

## 【0339】

(ステップS117-7)

ステップS117-7において、メインCPU301は、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたと判定された場合には(ステップS117-7=Yes)、ステップS117-8に処理を移行し、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されていないと判定された場合には(ステップS117-7=No)、ステップS117-9

20

に処理を移行する。

## 【0340】

(ステップS117-8)

ステップS117-8において、メインCPU301は、遊技状態を「第3RT遊技状態」に移行する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に「第3RT遊技状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS117-8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S118に処理を移行する。

30

## 【0341】

(ステップS117-9)

ステップS117-9において、メインCPU301は、ボーナス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。具体的には、メインCPU301は、「ボーナス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、ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたと判定された場合には(ステップS117-9=Yes)、ステップS117-10に処理を移行し、ボーナスに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されていないと判定された場合には(ステップS117-9=No)、遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS118に処理を移行する。

40

## 【0342】

(ステップS117-10)

ステップS117-10において、メインCPU301は、ボーナス作動中フラグ更新処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「BBに係る図柄の組み合わせ」が有

50

効ライン上に表示された場合には、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のBB作動中フラグをONにする処理を行い、「RB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、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のRB作動中フラグをONにする処理を行う。そして、ステップS117-10の処理が終了すると、ステップS117-11に処理を移行する。

#### 【0343】

(ステップS117-11)

ステップS117-11において、メインCPU301は、ボーナス作動時処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「BB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、メインRAM303に設けられている払出枚数カウンタの値に所定の値をセットする処理と、メインRAM303に設けられているキャリーフラグ格納領域の値をクリアする処理と、メインRAM303に設けられている遊技可能回数カウンタの値をセットする処理と、メインRAM303に設けられている入賞回数カウンタの値をセットする処理と、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に「RB遊技状態」に係る情報をセットする処理を行う。一方、「RB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、メインRAM303に設けられているキャリーフラグ格納領域の値をクリアする処理と、メインRAM303に設けられている遊技可能回数カウンタの値をセットする処理と、メインRAM303に設けられている入賞回数カウンタの値をセットする処理と、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に「RB遊技状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS117-11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S118に処理を移行する。

#### 【0344】

(ボーナス作動中処理)

次に、図35に基づいて、図34のステップS117-2の処理により行われるボーナス作動中処理についての説明を行う。なお、図35はボーナス作動中処理のサブルーチンを示す図である。

#### 【0345】

(ステップS117-2-1)

ステップS117-2-1において、メインCPU301は、BB作動中フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のBB作動中フラグがONであるか否かを判定する処理を行う。そして、BB作動中フラグがONであると判定された場合には(ステップS117-2-1=Yes)、ステップS117-2-2に処理を移行し、BB作動中フラグがONではないと判定された場合には(ステップS117-2-1=No)、ステップS117-2-11に処理を移行する。

#### 【0346】

(ステップS117-2-2)

ステップS117-2-2において、メインCPU301は、払出枚数カウンタ更新処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている払出枚数カウンタの値から、ステップS115の表示判定処理により算定されたメダルの払出枚数を減算する処理を行う。そして、ステップS117-2-2の処理が終了すると、ステップS117-2-3に処理を移行する。

#### 【0347】

(ステップS117-2-3)

ステップS117-2-3において、メインCPU301は、払出枚数カウンタの値が「0」未満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S117-2-2の払出枚数カウンタ更新処理により、メインRAM303に設けられている払出枚数カウンタの値から、ステップS115の表示判定処理により算定されたメダルの払出枚数を減算した結果、払出枚数カウンタの値が負の値となったか否かを判

10

20

30

40

50

定する処理を行う。そして、払出枚数カウンタの値が「0」未満であると判定された場合には(ステップS117-2-3=Yes)、ステップS117-2-4に処理を移行し、払出枚数カウンタの値が「0」未満ではないと判定された場合には(ステップS117-2-3=No)、ステップS117-2-5に処理を移行する。

【0348】

(ステップS117-2-4)

ステップS117-2-4において、メインCPU301は、BB終了時処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている払出枚数カウンタの値や、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域の値をクリアする処理を行うとともに、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に「第1RT遊技状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS117-2-4の処理が終了すると、ボーナス作動中処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS118に処理を移行する。

10

【0349】

(ステップS117-2-5)

ステップS117-2-5において、メインCPU301は、遊技可能回数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技可能回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S117-2-5の処理が終了すると、ステップS117-2-6に処理を移行する。

20

【0350】

(ステップS117-2-6)

ステップS117-2-6において、メインCPU301は、遊技可能回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS117-2-5の処理により、メインRAM303に設けられている遊技可能回数カウンタの値から「1」減算した結果、メインRAM303に設けられている遊技可能回数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、遊技可能回数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS117-2-6=Yes)、ステップS117-2-10に処理を移行し、遊技可能回数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS117-2-6=No)、ステップS117-2-7に処理を移行する。

30

【0351】

(ステップS117-2-7)

ステップS117-2-7において、メインCPU301は、入賞したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、入賞したと判定された場合には(ステップS117-2-7=Yes)、ステップS117-2-8に処理を移行し、入賞していないと判定された場合には(ステップS117-2-7=No)、ボーナス作動中処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS118に処理を移行する。

40

【0352】

(ステップS117-2-8)

ステップS117-2-8において、メインCPU301は、入賞回数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている入賞回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S117-2-8の処理が終了すると、ステップS117-2-9に処理を移行する。

【0353】

(ステップS117-2-9)

ステップS117-2-9において、メインCPU301は、入賞回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステッ

50

プS 1 1 7 - 2 - 8 の処理により、メインRAM 3 0 3 に設けられている入賞回数カウンタの値から「1」減算した結果、メインRAM 3 0 3 に設けられている入賞回数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、入賞回数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS 1 1 7 - 2 - 9 = Yes)、ステップS 1 1 7 - 2 - 1 0 に処理を移行し、入賞回数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS 1 1 7 - 2 - 9 = No)、ボーナス作動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。

【0354】

(ステップS 1 1 7 - 2 - 1 0)

ステップS 1 1 7 - 2 - 1 0 において、メインCPU 3 0 1 は、BB中RB作動時処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、メインRAM 3 0 3 に設けられている入賞回数カウンタに所定の値をセットする処理を行うとともに、メインRAM 3 0 3 に設けられている遊技可能回数カウンタに所定の値をセットする処理を行う。そして、ステップS 1 1 7 - 2 - 1 0 の処理が終了すると、ボーナス作動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。

10

【0355】

(ステップS 1 1 7 - 2 - 1 1)

ステップS 1 1 7 - 2 - 1 1 において、メインCPU 3 0 1 は、遊技可能回数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、メインRAM 3 0 3 に設けられている遊技可能回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 1 1 7 - 2 - 1 1 の処理が終了すると、ステップS 1 1 7 - 2 - 1 2 に処理を移行する。

20

【0356】

(ステップS 1 1 7 - 2 - 1 2)

ステップS 1 1 7 - 2 - 1 2 において、メインCPU 3 0 1 は、遊技可能回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、ステップS 1 1 7 - 2 - 1 1 の処理により、メインRAM 3 0 3 に設けられている遊技可能回数カウンタの値から「1」減算した結果、メインRAM 3 0 3 に設けられている遊技可能回数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、遊技可能回数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS 1 1 7 - 2 - 1 2 = Yes)、ステップS 1 1 7 - 2 - 1 6 に処理を移行し、遊技可能回数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS 1 1 7 - 2 - 1 2 = No)、ステップS 1 1 7 - 2 - 1 3 に処理を移行する。

30

【0357】

(ステップS 1 1 7 - 2 - 1 3)

ステップS 1 1 7 - 2 - 1 3 において、メインCPU 3 0 1 は、入賞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、「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、入賞したと判定された場合には(ステップS 1 1 7 - 2 - 1 3 = Yes)、ステップS 1 1 7 - 2 - 1 4 に処理を移行し、入賞していないと判定された場合には(ステップS 1 1 7 - 2 - 1 3 = No)、ボーナス作動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

【0358】

(ステップS 1 1 7 - 2 - 1 4)

ステップS 1 1 7 - 2 - 1 4 において、メインCPU 3 0 1 は、入賞回数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1 は、メインRAM 3 0 3 に設けられている入賞回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 1 1 7 - 2 - 1 4 の処理が終了すると、ステップS 1 1 7 - 2 - 1 5 に処理を移行する。

【0359】

50

(ステップS 117 - 2 - 15)

ステップS 117 - 2 - 15において、メインCPU 301は、入賞回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、ステップS 117 - 2 - 14の処理により、メインRAM 303に設けられている入賞回数カウンタの値から「1」減算した結果、メインRAM 303に設けられている入賞回数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する処理を行う。そして、入賞回数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS 117 - 2 - 15 = Yes)、ステップS 117 - 2 - 16に処理を移行し、入賞回数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合には(ステップS 117 - 2 - 15 = No)、ボーナス作動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 118に処理を移行する。

10

【0360】

(ステップS 117 - 2 - 16)

ステップS 117 - 2 - 16において、メインCPU 301は、RB終了時処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられている遊技状態格納領域に「第1RT遊技状態」に係る情報をセットする処理等を行う。そして、ステップS 117 - 2 - 16の処理が終了すると、ボーナス作動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 118に処理を移行する。

【0361】

(表示時状態別処理)

次に、図36に基づいて、図21のステップS 118の処理により行われる表示時状態別処理についての説明を行う。なお、図36は表示時状態別処理のサブルーチンを示す図である。

20

【0362】

(ステップS 118 - 1)

ステップS 118 - 1において、メインCPU 301は、「ボーナス準備状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「ボーナス準備状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ボーナス準備状態」であると判定された場合には(ステップS 118 - 1 = Yes)、ステップS 118 - 2に処理を移行し、「ボーナス準備状態」ではないと判定された場合には(ステップS 118 - 1 = No)、ステップS 118 - 3に処理を移行する。

30

【0363】

(ステップS 118 - 2)

ステップS 118 - 2において、メインCPU 301は、後で図37を用いて詳述する表示時ボーナス準備状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU 301は、「BB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、メイン制御基板300により管理される状態を「BB状態」に移行する処理や、「RB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、メイン制御基板300により管理される状態を「RB状態」に移行する処理を行う。そして、ステップS 118 - 2の処理が終了すると、表示時状態別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 101に処理を移行する。

40

【0364】

(ステップS 118 - 3)

ステップS 118 - 3において、メインCPU 301は、「BB状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「BB状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「BB状態」であると判定された場合には(ステップS 118 - 3 = Yes)、ステップS 118 - 4に処理を移行し、「BB状態」ではないと判定された場合には(ステップS 118 - 3 = No)、ステップS 118 - 5に処理を移行する。

50

## 【0365】

(ステップS118-4)

ステップS118-4において、メインCPU301は、後で図38を用いて詳述する表示時BB状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、BB終了時において、メインRAM303に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグがONである場合に、メイン制御基板300により管理される状態を「ART準備状態」にする処理や、メインRAM303に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグがOFFである場合に、メイン制御基板300により管理される状態を「通常状態」にする処理を行う。そして、ステップS118-4の処理が終了すると、表示時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

10

## 【0366】

(ステップS118-5)

ステップS118-5において、メインCPU301は、「RB状態」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、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「RB状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「RB状態」であると判定された場合には(ステップS118-5=Yes)、ステップS118-6に処理を移行し、「RB状態」ではないと判定された場合には(ステップS118-5=No)、ステップS118-7に処理を移行する。

20

## 【0367】

(ステップS118-6)

ステップS118-6において、メインCPU301は、後で図39を用いて詳述する表示時RB状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、RB終了時において、メインRAM303に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグがONである場合に、メイン制御基板300により管理される状態を「ART準備状態」にする処理や、メインRAM303に設けられているART当選フラグ格納領域のART当選フラグがOFFである場合に、メイン制御基板300により管理される状態を「通常状態」にする処理を行う。そして、ステップS118-6の処理が終了すると、表示時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

30

## 【0368】

(ステップS118-7)

ステップS118-7において、メインCPU301は、「ART準備状態」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、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「ART準備状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART準備状態」であると判定された場合には(ステップS118-7=Yes)、ステップS118-8に処理を移行し、「ART準備状態」ではないと判定された場合には(ステップS118-7=No)、ステップS118-9に処理を移行する。

40

## 【0369】

(ステップS118-8)

ステップS118-8において、メインCPU301は、後で図40を用いて詳述する表示時ART準備状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、メイン制御基板300により管理される状態を「ART状態」に移行する処理を行う。そして、ステップS118-8の処理が終了すると、表示時状態別処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

## 【0370】

(ステップS118-9)

50

ステップS 1 1 8 - 9において、メインCPU 3 0 1は、「ART中ボーナス準備状態」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、メインRAM 3 0 3に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「ART中ボーナス準備状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART中ボーナス準備状態」と判定された場合には(ステップS 1 1 8 - 9 = Yes)、ステップS 1 1 8 - 1 0に処理を移行し、「ART中ボーナス準備状態」ではないと判定された場合には(ステップS 1 1 8 - 9 = No)、ステップS 1 1 8 - 1 1に処理を移行する。

**【0371】**

(ステップS 1 1 8 - 1 0)

ステップS 1 1 8 - 1 0において、メインCPU 3 0 1は、後で図4 1を用いて詳述する表示時ART中ボーナス準備状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、「BB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、メイン制御基板3 0 0により管理される状態を「ART中BB状態」に移行する処理や、「RB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、メイン制御基板3 0 0により管理される状態を「ART中RB状態」に移行する処理を行う。そして、ステップS 1 1 8 - 1 0の処理が終了すると、表示時状態別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。

10

**【0372】**

(ステップS 1 1 8 - 1 1)

ステップS 1 1 8 - 1 1において、メインCPU 3 0 1は、「ART中BB状態」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、メインRAM 3 0 3に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「ART中BB状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART中BB状態」と判定された場合には(ステップS 1 1 8 - 1 1 = Yes)、ステップS 1 1 8 - 1 2に処理を移行し、「ART中BB状態」ではないと判定された場合には(ステップS 1 1 8 - 1 1 = No)、ステップS 1 1 8 - 1 3に処理を移行する。

20

**【0373】**

(ステップS 1 1 8 - 1 2)

ステップS 1 1 8 - 1 2において、メインCPU 3 0 1は、後で図4 2を用いて詳述する表示時ART中BB状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、BB終了時において、メイン制御基板3 0 0により管理される状態を「ART準備状態」にする処理を行う。そして、ステップS 1 1 8 - 1 2の処理が終了すると、表示時状態別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。

30

**【0374】**

(ステップS 1 1 8 - 1 3)

ステップS 1 1 8 - 1 3において、メインCPU 3 0 1は、「ART中RB状態」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、メインRAM 3 0 3に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「ART中RB状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART中RB状態」と判定された場合には(ステップS 1 1 8 - 1 3 = Yes)、ステップS 1 1 8 - 1 4に処理を移行し、「ART中RB状態」ではないと判定された場合には(ステップS 1 1 8 - 1 3 = No)、表示時状態別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。

40

**【0375】**

(ステップS 1 1 8 - 1 4)

ステップS 1 1 8 - 1 4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時ART中RB状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、RB終了時において、メイン制御基板3 0 0により管理される状態を「ART準備状態」にする処理を行う。そして、ステップS 1 1 8 - 1 4の処理が終了すると、表示時状態別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。

50

## 【0376】

(表示時ボーナス準備状態用処理)

次に、図37に基づいて、図36のステップS118-2の処理により行われる表示時ボーナス準備状態用処理についての説明を行う。なお、図37は表示時ボーナス準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

## 【0377】

(ステップS118-2-1)

ステップS118-2-1において、メインCPU301は、BB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。具体的には、メインCPU301は、「BB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、BBに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたと判定された場合には(ステップS118-2-1=Yes)、ステップS118-2-2に処理を移行し、BBに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されていないと判定された場合には(ステップS118-2-1=No)、ステップS118-2-3に処理を移行する。

10

## 【0378】

(ステップS118-2-2)

ステップS118-2-2において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「BB状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「BB状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS118-2-2の処理が終了すると、表示時ボーナス準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

20

## 【0379】

(ステップS118-2-3)

ステップS118-2-3において、メインCPU301は、RB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。具体的には、メインCPU301は、「RB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、RBに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたと判定された場合には(ステップS118-2-3=Yes)、ステップS118-2-4に処理を移行し、RBに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されていないと判定された場合には(ステップS118-2-3=No)、表示時ボーナス準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

30

## 【0380】

(ステップS118-2-4)

ステップS118-2-4において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「RB状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「RB状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS118-2-4の処理が終了すると、表示時ボーナス準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

40

## 【0381】

(表示時BB状態用処理)

次に、図38に基づいて、図36のステップS118-4の処理により行われる表示時BB状態用処理についての説明を行う。なお、図38は表示時BB状態用処理のサブルーチンを示す図である。

## 【0382】

(ステップS118-4-1)

ステップS118-4-1において、メインCPU301は、BB終了時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設け

50

られているボーナス作動中フラグ格納領域の値に基づいて、BBが終了した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、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のBB作動中フラグの値がOFFである場合にBB終了時であると判定する処理を行い、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のBB作動中フラグの値がONである場合にBB終了時ではないと判定する処理を行う。そして、BB終了時であると判定された場合には(ステップS118-4-1=Yes)、ステップS118-4-2に処理を移行し、BB終了時ではないと判定された場合には(ステップS118-4-1=No)、表示時BB状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

10

**【0383】**

(ステップS118-4-2)

ステップS118-4-2において、メインCPU301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、メインCPU301は、メインRAM303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S118-4-2=Yes)、ステップS118-4-3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S118-4-2=No)、ステップS118-4-5に処理を移行する。

20

**【0384】**

(ステップS118-4-3)

ステップS118-4-3において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「ART準備状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「ART準備状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS118-4-3の処理が終了すると、ステップS118-4-4に処理を移行する。

**【0385】**

(ステップS118-4-4)

ステップS118-4-4において、メインCPU301は、ART当選フラグを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S118-4-4の処理が終了すると、表示時BB状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

30

**【0386】**

(ステップS118-4-5)

ステップS118-4-5において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「通常状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「通常状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS118-4-5の処理が終了すると、表示時BB状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

40

**【0387】**

(表示時RB状態用処理)

次に、図39に基づいて、図36のステップS118-6の処理により行われる表示時RB状態用処理についての説明を行う。なお、図39は表示時RB状態用処理のサブルーチンを示す図である。

**【0388】**

(ステップS118-6-1)

ステップS118-6-1において、メインCPU301は、RB終了時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設け

50

られているボーナス作動中フラグ格納領域の値に基づいて、R Bが終了した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、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のR B作動中フラグの値がOFFである場合にR B終了時であると判定する処理を行い、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のR B作動中フラグの値がONである場合にR B終了時ではないと判定する処理を行う。そして、R B終了時であると判定された場合には(ステップS118-6-1=Yes)、ステップS118-6-2に処理を移行し、R B終了時ではないと判定された場合には(ステップS118-6-1=No)、表示時R B状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

10

## 【0389】

(ステップS118-6-2)

ステップS118-6-2において、メインCPU301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、メインCPU301は、メインRAM303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S118-6-2=Yes)、ステップS118-6-3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S118-6-2=No)、ステップS118-6-5に処理を移行する。

20

## 【0390】

(ステップS118-6-3)

ステップS118-6-3において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「ART準備状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「ART準備状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS118-6-3の処理が終了すると、ステップS118-6-4に処理を移行する。

## 【0391】

(ステップS118-6-4)

ステップS118-6-4において、メインCPU301は、ART当選フラグを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S118-6-4の処理が終了すると、表示時R B状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

30

## 【0392】

(ステップS118-6-5)

ステップS118-6-5において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「通常状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「通常状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS118-6-5の処理が終了すると、表示時R B状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

40

## 【0393】

(表示時ART準備状態用処理)

次に、図40に基づいて、図36のステップS118-8の処理により行われる表示時ART準備状態用処理についての説明を行う。なお、図40は表示時ART準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

## 【0394】

(ステップS118-8-1)

ステップS118-8-1において、メインCPU301は、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を

50

行う。具体的には、メインCPU301は、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたと判定された場合には(ステップS118-8-1=Y e s)、ステップS118-8-2に処理を移行し、「第3RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されていないと判定された場合には(ステップS118-8-1=N o)、表示時ART準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0395】

(ステップS118-8-2)

ステップS118-8-2において、メインCPU301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、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値に基づいて、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。そして、ART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS118-8-2=Y e s)、ステップS118-8-3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S118-8-2=N o)、ステップS118-8-4に処理を移行する。

【0396】

(ステップS118-8-3)

ステップS118-8-3において、メインCPU301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、メインCPU301は、メインRAM303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S118-8-3の処理が終了すると、ステップS118-8-4に処理を移行する。

【0397】

(ステップS118-8-4)

ステップS118-8-4において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「ART状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「ART状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS118-8-4の処理が終了すると、表示時ART準備状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0398】

(表示時ART中ボーナス準備状態用処理)

次に、図41に基づいて、図36のステップS118-10の処理により行われる表示時ART中ボーナス準備状態用処理についての説明を行う。なお、図41は表示時ART中ボーナス準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0399】

(ステップS118-10-1)

ステップS118-10-1において、メインCPU301は、BB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。具体的には、メインCPU301は、「BB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、BBに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたと判定された場合には(ステップS118-10-1=Y e s)、ステップS118-10-2に処理を移行し、BBに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されていないと判定された場合には(ステップS118-10-1=N o)、ステップS118-10-3に処理を移行する。

【0400】

(ステップS118-10-2)

10

20

30

40

50

ステップS 1 1 8 - 1 0 - 2において、メインCPU 3 0 1は、メイン制御基板 3 0 0により管理される状態を「ART中BB状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられている状態格納領域に、「ART中BB状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS 1 1 8 - 1 0 - 2の処理が終了すると、表示時ART中ボーナス準備状態用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。

【0401】

(ステップS 1 1 8 - 1 0 - 3)

ステップS 1 1 8 - 1 0 - 3において、メインCPU 3 0 1は、RB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。具体的には、メインCPU 3 0 1は、「RB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、RBに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたと判定された場合には(ステップS 1 1 8 - 1 0 - 3 = Yes)、ステップS 1 1 8 - 1 0 - 4に処理を移行し、RBに係る図柄の組み合わせが有効ライン上に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 8 - 1 0 - 3 = No)、表示時ART中ボーナス準備状態用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。

10

【0402】

(ステップS 1 1 8 - 1 0 - 4)

ステップS 1 1 8 - 1 0 - 4において、メインCPU 3 0 1は、メイン制御基板 3 0 0により管理される状態を「ART中RB状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられている状態格納領域に、「ART中RB状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS 1 1 8 - 1 0 - 4の処理が終了すると、表示時ART中ボーナス準備状態用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

【0403】

(表示時ART中BB状態用処理)

次に、図42に基づいて、図36のステップS 1 1 8 - 1 2の処理により行われる表示時ART中BB状態用処理についての説明を行う。なお、図42は表示時ART中BB状態用処理のサブルーチンを示す図である。

30

【0404】

(ステップS 1 1 8 - 1 2 - 1)

ステップS 1 1 8 - 1 2 - 1において、メインCPU 3 0 1は、BB終了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、メインRAM 3 0 3に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域の値に基づいて、BBが終了した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CPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のBB作動中フラグの値がOFFである場合にBB終了時であると判定する処理を行い、メインRAM 3 0 3に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のBB作動中フラグの値がONである場合にBB終了時ではないと判定する処理を行う。そして、BB終了時であると判定された場合には(ステップS 1 1 8 - 1 2 - 1 = Yes)、ステップS 1 1 8 - 1 2 - 2に処理を移行し、BB終了時ではないと判定された場合には(ステップS 1 1 8 - 1 2 - 1 = No)、表示時ART中BB状態用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。

40

【0405】

(ステップS 1 1 8 - 1 2 - 2)

ステップS 1 1 8 - 1 2 - 2において、メインCPU 3 0 1は、メイン制御基板 3 0 0により管理される状態を「ART準備状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられている状態格納領域に、「ART準備状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS 1 1 8 - 1 2 - 2の処理が終了

50

すると、表示時ART中RB状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0406】

(表示時ART中RB状態用処理)

次に、図43に基づいて、図36のステップS118-14の処理により行われる表示時ART中RB状態用処理についての説明を行う。なお、図43は表示時ART中RB状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0407】

(ステップS118-14-1)

ステップS118-14-1において、メインCPU301は、RB終了時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域の値に基づいて、RBが終了した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、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のRB作動中フラグの値がOFFである場合にRB終了時であると判定する処理を行い、メインRAM303に設けられているボーナス作動中フラグ格納領域のRB作動中フラグの値がONである場合にRB終了時ではないと判定する処理を行う。そして、RB終了時であると判定された場合には(ステップS118-14-1=Yes)、ステップS118-14-2に処理を移行し、RB終了時ではないと判定された場合には(ステップS118-14-1=No)、表示時ART中RB状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

10

20

【0408】

(ステップS118-14-2)

ステップS118-14-2において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態を「ART準備状態」にする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に、「ART準備状態」に係る情報をセットする処理を行う。そして、ステップS118-14-2の処理が終了すると、表示時ART中RB状態用処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0409】

(割込処理)

次に、図44に基づいて、割込処理についての説明を行う。ここで、割込処理は、メインループ処理に対して、「1.49ms」毎に割り込んで行われる処理である。

【0410】

(ステップS201)

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

【0411】

(ステップS202)

ステップS202において、メインCPU301は、入力ポート読込処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステータス基板100、リール制御基板150、電源基板200から各種信号を受信する処理を行う。そして、ステップS202の処理が終了すると、ステップS203に処理を移行する。

【0412】

(ステップS203)

ステップS203において、メインCPU301は、タイマ計測処理を行う。具体的には、メインCPU301は、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S203の処理が終了すると、ステップS2

30

40

50

04に処理を移行する。

【0413】

(ステップS204)

ステップS204において、メインCPU301は、リール駆動制御処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール番号の初期値として右リール20に対応する「3」をセットし、リール番号「3」に対応する右ステッピングモータ153を駆動することにより、右リール20の回転の加速、定速、減速制御等を行う。次に、メインCPU301は、リール番号から「1」減算する処理を行い、リール番号「2」に対応する中ステッピングモータ152を駆動することにより、中リール19の回転の加速、定速、減速制御等を行う。次に、メインCPU301は、リール番号から「1」減算する処理を行い、リール番号「1」に対応する左ステッピングモータ151を駆動することにより、左リール18の回転の加速、定速、減速制御等を行う。そして、ステップS204の処理が終了すると、ステップS205に処理を移行する。

10

【0414】

(ステップS205)

ステップS205において、メインCPU301は、外部信号出力処理を行う。具体的には、メインCPU301は、外部集中端子板30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S205の処理が終了すると、ステップS206に処理を移行する。

【0415】

(ステップS206)

ステップS206において、メインCPU301は、後で図45を用いて詳述するLED表示処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、貯留枚数表示器15、払出枚数表示器16、第1BETランプ26、第2BETランプ27、第3BETランプ28の表示データを作成する処理を行う。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。

20

【0416】

(ステップS207)

ステップS207において、メインCPU301は、制御コマンド送信処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットされている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S207の処理が終了すると、ステップS208に処理を移行する。

30

【0417】

(ステップS208)

ステップS208において、メインCPU301は、ポート出力処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステータス基板100、リール制御基板150、電源基板200、サブ制御基板400に対して、各種信号を送信する処理を行う。そして、ステップS208の処理が終了すると、ステップS209に処理を移行する。

【0418】

(ステップS209)

ステップS209において、メインCPU301は、レジスタの復帰処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS201の処理において、退避したレジスタの値を復帰させる処理を行う。そして、ステップS209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。

40

【0419】

(LED表示処理)

次に、図45に基づいて、図44のステップS206の処理により行われるLED表示処理についての説明を行う。なお、図45はLED表示処理のサブルーチンを示す図である。

50

## 【0420】

(ステップS206-1)

ステップS206-1において、メインCPU301は、BETランプデータ作成時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、第1BETランプ26、第2BETランプ27、第3BETランプ28を点灯または消灯するためのBETランプデータを作成するタイミングである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、セレクターセンサ14sがメダル投入口6にメダルが投入されたことを検出した場合や、BETスイッチ7swがBETボタン7の操作を検出した場合、MAXBETスイッチ8swがMAXBETボタン8の操作を検出した場合、「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、第1BETランプ26、第2BETランプ27、第3BETランプ28のLEDを点灯または消灯するためのBETランプデータを作成するタイミングであると判定する処理を行う。そして、BETランプデータ作成時であると判定された場合には(ステップS206-1=Yes)、ステップS206-2に処理を移行し、BETランプデータ作成時ではないと判定された場合には(ステップS206-1=No)、ステップS206-3に処理を移行する。

10

## 【0421】

(ステップS206-2)

ステップS206-2において、メインCPU301は、BETランプ用LEDデータ作成処理を行う。具体的には、メインCPU301は、第1BETランプ26、第2BETランプ27、第3BETランプ28を点灯または消灯するためのBETランプデータを作成する処理を行う。そして、ステップS206-2の処理が終了すると、LED表示処理のサブルーチンを終了し、割込処理のステップS207に処理を移行する。

20

## 【0422】

(ステップS206-3)

ステップS206-3において、メインCPU301は、貯留枚数表示器データ作成時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、貯留枚数表示器15を点灯または消灯するための貯留枚数表示器データを作成するタイミングである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、セレクターセンサ14sがメダル投入口6にメダルが投入されたことを検出し、メインRAM303に設けられている貯留枚数カウンタの値を加算する場合や、「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、メインRAM303に設けられている貯留枚数カウンタの値を加算する場合、BETスイッチ7swがBETボタン7の操作を検出し、メインRAM303に設けられている貯留枚数カウンタの値を減算する場合、MAXBETスイッチ8swがMAXBETボタン8の操作を検出し、メインRAM303に設けられている貯留枚数カウンタの値を減算する場合に、貯留枚数表示器データ作成時であると判定する処理を行う。そして、貯留枚数表示器データ作成時であると判定された場合には(ステップS206-3=Yes)、ステップS206-4に処理を移行し、貯留枚数表示器データ作成時ではないと判定された場合には(ステップS206-3=No)、ステップS206-5に処理を移行する。

30

40

## 【0423】

(ステップS206-4)

ステップS206-4において、メインCPU301は、貯留枚数表示器用LEDデータ作成処理を行う。具体的には、メインCPU301は、貯留枚数表示器15のLEDを点灯または消灯するための貯留枚数表示器データを作成する処理を行う。そして、ステップS206-4の処理が終了すると、LED表示処理のサブルーチンを終了し、割込処理のステップS207に処理を移行する。

## 【0424】

(ステップS206-5)

ステップS206-5において、メインCPU301は、払出枚数表示器データ作成時

50

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、払出枚数表示器16を点灯または消灯するための払出枚数表示器データを作成するタイミングである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、「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場合や、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を報知するタイミングである場合に、払出枚数表示器データ作成時であると判定する処理を行う。そして、払出枚数表示器データ作成時であると判定された場合には(ステップS206-5=Yes)、ステップS206-6に処理を移行し、払出枚数表示器データ作成時ではないと判定された場合には(ステップS206-5=No)、ステップS206-8に処理を移行する。

#### 【0425】

(ステップS206-6)

ステップS206-6において、メインCPU301は、後で図46を用いて詳述する指示情報表示用LEDデータ作成処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、払出枚数表示器16のLEDを点灯または消灯するための払出枚数表示器データを作成する処理を行う。そして、ステップS206-6の処理が終了すると、ステップS206-7に処理を移行する。

#### 【0426】

(ステップS206-7)

ステップS206-7において、メインCPU301は、払出枚数表示用LEDデータ作成処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、払出枚数表示器16に払出枚数を表示するための払出枚数表示用LEDデータを作成する処理を行う。そして、ステップS206-7の処理が終了すると、LED表示処理のサブルーチンを終了し、割込処理のステップS207に処理を移行する。

#### 【0427】

(ステップS206-8)

ステップS206-8において、メインCPU301は、各種LEDデータ作成処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に点灯する再遊技表示ランプ(図示せず)を点灯させるための再遊技表示用LEDデータ作成処理や、スタートレバー10の操作が有効である場合に点灯するスタートランプ(図示せず)を点灯させるためのスタートランプLEDデータ作成処理を行う。そして、ステップS206-8の処理が終了すると、LED表示処理のサブルーチンを終了し、割込処理のステップS207に処理を移行する。

#### 【0428】

(指示情報表示用LEDデータ作成処理)

次に、図46に基づいて、図45のステップS206-6の処理により行われる指示情報表示用LEDデータ作成処理についての説明を行う。なお、図46は指示情報表示用LEDデータ作成処理のサブルーチンを示す図である。

#### 【0429】

(ステップS206-6-1)

ステップS206-6-1において、メインCPU301は、「通常状態」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、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、メイン制御基板300により管理されている状態が「通常状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「通常状態」であると判定された場合には(ステップS206-6-1=Yes)、指示情報表示用LEDデータ作成処理のサブルーチンを終了し、LED表示処理のステップS206-7に処理を移行する。一方、「通常状態」ではないと判定された場合には(ステップS206-6-1=No)、ステップS206-6-2に処理を移行する。

#### 【0430】

(ステップS206-6-2)

10

20

30

40

50

ステップS206-6-2において、メインCPU301は、当選役が「押し順ベル」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、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役が「押し順ベル」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役が「押し順ベル」であると判定された場合には(ステップS206-6-2 = Yes)、ステップS206-6-3に処理を移行し、当選役が「押し順ベル」ではないと判定された場合には(ステップS206-6-2 = No)、ステップS206-6-4に処理を移行する。

【0431】

(ステップS206-6-3)

ステップS206-6-3において、メインCPU301は、押し順ベル時用LEDデータ作成処理を行う。具体的には、メインCPU301は、当選役として「押し順ベル」が決定された場合において、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を報知するための押し順ベル時用LEDデータを作成する処理を行う。そして、ステップS206-6-3の処理が終了すると、指示情報表示用LEDデータ作成処理のサブルーチンを終了し、LED表示処理のステップS206-7に処理を移行する。

【0432】

(ステップS206-6-4)

ステップS206-6-4において、メインCPU301は、「第4RT遊技状態」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、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域に格納されている値に基づいて、「第4RT遊技状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「第4RT遊技状態」であると判定された場合には(ステップS206-6-4 = Yes)、指示情報表示用LEDデータ作成処理のサブルーチンを終了し、LED表示処理のステップS206-7に処理を移行する。一方、「第4RT遊技状態」ではないと判定された場合には(ステップS206-6-4 = No)、ステップS206-6-5に処理を移行する。

【0433】

このように、「第4RT遊技状態」である場合、即ち、「ボーナス」に当選している場合においては、当選役に係る情報を払出枚数表示器16に表示することはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

【0434】

なお、本実施形態において、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に格納されている値に基づいて、「第4RT遊技状態」であるか否かを判定する処理を行うことにより、「ボーナス」に当選しているか否かを判定することとしているが、これに限定されることはない。例えば、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、「ボーナス」に当選しているか否かを判定することとしてもよいし、メインRAM303に設けられているキャリーフラグ格納領域の値に基づいて、「ボーナス」に当選しているか否かを判定することとしてもよい。また、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、「ボーナス準備状態」、または「ART中ボーナス準備状態」の何れかであるか否かを判定する処理を行うことで、「ボーナス」に当選しているか否かを判定することとしてもよい。

【0435】

(ステップS206-6-5)

ステップS206-6-5において、メインCPU301は、当選役が「押し順リプレイ」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、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役が「押し順リプレイ」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役が「押し順リプレイ」であると判定された場合には(ステップS206-6-5 = Yes)、ステップS206-6-6に処理を移行し、当選役が「押し順リプレイ」ではないと判定された場合には(ステップS206-6-5 = No)、指示情報表示用LEDデータ作成処理のサブ

10

20

30

40

50

ーチンを終了し、LED表示処理のステップS206-7に処理を移行する。

【0436】

(ステップS206-6-6)

ステップS206-6-6において、メインCPU301は、押し順リプレイ時LEDデータ作成処理を行う。具体的には、メインCPU301は、当選役として「押し順リプレイ」が決定された場合において、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を報知するための押し順リプレイ時LEDデータを作成する処理を行う。そして、ステップS206-6-6の処理が終了すると、指示情報表示用LEDデータ作成処理のサブルーチンを終了し、LED表示処理のステップS206-7に処理を移行する。

10

【0437】

ここで、指示情報表示用LEDデータ作成処理において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」以外である場合(ステップS206-6-1=N o)において、内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定されたか否かを判定する処理を行う(ステップS206-6-2)。そして、当選役として「押し順ベル」が決定された場合には(ステップS206-6-2=Y e s)、押し順ベル時LEDデータ作成処理を行う(ステップS206-6-3)。そして、メインCPU301は、ポート出力処理(ステップS208)において、押し順ベル時LEDデータ作成処理(ステップS206-6-3)で作成した押し順ベル時LEDデータをステータス基板100に対して送信する処理を行う。

20

【0438】

そして、ステータス基板100は、メイン制御基板300から受信した押し順ベル時LEDデータに基づいて、払出枚数表示器16の制御を行う。これにより、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が払出枚数表示器16に表示されることとなる。

【0439】

また、指示情報表示用LEDデータ作成処理において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」以外である場合(ステップS206-6-1=N o)において、内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定されたか否かを判定する処理を行う(ステップS206-6-2)。そして、当選役として「押し順ベル」が決定されていないと判定された場合(ステップS206-6-2=N o)には、「第4RT遊技状態」であるか否かを判定する処理を行う(ステップS206-6-4)。そして、「第4RT遊技状態」ではないと判定された場合(ステップS206-6-4=N o)には、内部抽選処理により、当選役として「押し順リプレイ」が決定されたか否かを判定する処理を行う(ステップS206-6-5)。そして、当選役として「押し順リプレイ」が決定されたと判定された場合(ステップS206-6-5=Y e s)、押し順リプレイ時LEDデータ作成処理を行う(ステップS206-6-6)。そして、メインCPU301は、ポート出力処理(ステップS208)において、押し順リプレイ時LEDデータ作成処理(ステップS206-6-6)で作成した押し順リプレイ時LEDデータをステータス基板100に対して送信する処理を行う。

30

40

【0440】

そして、ステータス基板100は、メイン制御基板300から受信した押し順リプレイ時LEDデータに基づいて、払出枚数表示器16の制御を行う。これにより、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序が払出枚数表示器16に表示されることとなる。

【0441】

一方で、内部抽選処理において、「共通ベル」が当選役として決定された場合には、メインCPU301は、内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定されていなく(ステップS206-6-2=N o)、当選役として「押し順リプレイ」も決定されていないので(ステップS206-6-5=N o)、指示情報表示用LEDデータ作成処

50

理を終了することとなる。従って、払出枚数表示器 16 には、当選役に係る情報が表示されることはない。

【0442】

このように、「押し順ベル」や、「押し順リプレイ」のように、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 の操作順序に応じて、有効ライン上に表示される図柄の組み合わせが異なる当選役が決定された場合には、払出枚数表示器 16 により、当選役に係る情報、例えば、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 の操作順序が報知されることとなる。一方で、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 の操作順序に応じて、有効ライン上に表示される図柄の組み合わせが異なる当選役以外の当選役が決定された場合には、払出枚数表示器 16 により、当選役に係る情報が報知されることはない。これにより、メイン制御基板 300 の制御負担を軽減することができる。

10

【0443】

また、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 をどのような順序で操作した場合であっても、「第 4 ベルに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることとなる「共通ベル」が当選役として決定された場合には、当選役に係る情報を払出枚数表示器 16 に表示することはない。これにより、メイン制御基板 300 の制御負担を軽減することができる。

【0444】

なお、本実施形態においては、当選役が「押し順ベル」であるか否かを判定するとともに、当選役が「押し順リプレイ」であるか否かを判定することにより、「共通ベル」が当選役として決定されたか否かを判定することとしているが、これに限定されることはない。例えば、「共通ベル」が当選役として決定されたか否かを判定する処理を行うこととしてもよい。

20

【0445】

また、内部抽選処理において、「通常リプレイ」が当選役として決定された場合には、メイン CPU 301 は、内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定されていなく（ステップ S206 - 6 - 2 = No）、当選役として「押し順リプレイ」も決定されていないので（ステップ S206 - 6 - 5 = No）、指示情報表示用 LED データ作成処理を終了することとなる。従って、払出枚数表示器 16 には、当選役に係る情報が表示

30

【0446】

このように、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 をどのような順序で操作した場合であっても、「一般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、RT 遊技状態の移行を伴わない「通常リプレイ」が当選役として決定された場合には、当選役に係る情報を払出枚数表示器 16 に表示することはない。これにより、メイン制御基板 300 の制御負担を軽減することができる。

【0447】

なお、本実施形態においては、当選役が「押し順ベル」であるか否かを判定するとともに、当選役が「押し順リプレイ」であるか否かを判定することにより、「通常リプレイ」が当選役として決定されたか否かを判定することとしているが、これに限定されることはない。例えば、「通常リプレイ」が当選役として決定されたか否かを判定する処理を行うこととしてもよい。

40

【0448】

また、内部抽選処理において、「スイカ」、「チェリー」、または「特殊役」が当選役として決定された場合には、メイン CPU 301 は、内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定されていなく（ステップ S206 - 6 - 2 = No）、当選役として「押し順リプレイ」も決定されていないので（ステップ S206 - 6 - 5 = No）、指示情報表示用 LED データ作成処理を終了することとなる。従って、払出枚数表示器 16 には、当選役に係る情報が表示されることはない。

50

## 【0449】

このように、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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の停止操作が行われた場合に、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「スイカ」が当選役として決定された場合には、当選役に係る情報を払出枚数表示器16に表示することはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

## 【0450】

また、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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の停止操作が行われた場合に、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「チェリー」が当選役として決定された場合には、当選役に係る情報を払出枚数表示器16に表示することはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

10

## 【0451】

また、「チャンス目に係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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の停止操作が行われた場合に、「チャンス目に係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「特殊役」が当選役として決定された場合には、当選役に係る情報を払出枚数表示器16に表示することはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

## 【0452】

すなわち、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「スイカ」や、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「チェリー」、「チャンス目に係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「特殊役」が当選役として決定された場合のように、一定の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の操作が行われることで、「入賞に係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選役が決定された場合には、当選役に係る情報を払出枚数表示器16に表示することはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

20

## 【0453】

なお、本実施形態においては、当選役が「押し順ベル」であるか否かを判定するとともに、当選役が「押し順リプレイ」であるか否かを判定することにより、「スイカ」、「チェリー」、または「特殊役」が当選役として決定されたか否かを判定することとしているが、これに限定されることはない。例えば、「スイカ」、「チェリー」、または「特殊役」が当選役として決定されたか否かを判定する処理を行うこととしてもよい。

30

## 【0454】

また、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「チェリー」が当選役として決定された場合や、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「スイカ」が当選役として決定された場合、「チャンス目に係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「特殊役」が当選役として決定された場合には、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」、「スイカに係る図柄の組み合わせ」、「チャンス目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。そして、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」、「スイカに係る図柄の組み合わせ」、「チャンス目に係る図柄の組み合わせ」のように、有効ライン上に表示されると、投入枚数を超えないメダルを払い出すこととなる「入賞に係る図柄の組み合わせ」の表示が可能となる当選役が決定された場合には、当選役に係る情報を払出枚数表示器16に表示することはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

40

## 【0455】

なお、内部抽選処理において、「ボーナス」が当選役として決定された場合において、メインCPU301は、内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定されていなく(ステップS206-6-2=No)、当選役として「押し順リプレイ」も決定されていないので(ステップS206-6-5=No)、指示情報表示用LEDデータ作成処理を終了することとなる。従って、払出枚数表示器16には、当選役に係る情報が表示

50

されることはない。

【0456】

また、当選役として「ボーナス」と、「押し順ベル」が決定された場合において、メインCPU301は、内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定されたので（ステップS206-6-2=Yes）、押し順ベル時用LEDデータ作成処理（ステップS206-6-3）を行うこととなる。これにより、遊技者の技量不足により、「ボーナス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い遊技が続いた場合であっても、メダルの消費を抑えることができる。

【0457】

また、当選役として「ボーナス」と、「チェリー」が決定された場合、「ボーナス」と、「スイカ」が決定された場合、または「ボーナス」と、「特殊役」が決定された場合において、メインCPU301は、内部抽選処理により、当選役として「押し順ベル」が決定されていなく（ステップS206-6-2=No）、「第4RT遊技状態」であるので（ステップS206-6-4=Yes）、指示情報表示用LEDデータ作成処理を終了することとなる。従って、払出枚数表示器16には、当選役に係る情報が表示されることはない。

【0458】

（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。

【0459】

（ステップS301）

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

【0460】

（ステップS302）

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

【0461】

（ステップS303）

ステップS303において、サブCPU401は、サウンド制御処理を行う。具体的には、サブCPU401は、後述のステップS302-3-3のサウンドデータ決定処理により決定されたサウンドデータに基づいて、スピーカ33から音声を出力する処理を行う。例えば、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合において、メイン制御基板300により「共通ベル」、「スイカ」、「チェリー」の何れかが当選役として決定され、決定された当選役に係る条件装置コマンド、及び条件装置コマンドに基づいて決定された指示演出コマンドをサブ制御基板400が受信した場合には、メイン制御基板300により管理される払出枚数表示器16において、「共通ベル」、「スイカ」、「チェリー」に対応する指示情報の表示は行わずに、サブ制御基板400が演出制御基板500を介して制御するスピーカ33を用いた演出が行われることとなる。そして、ステップS303の処理が終了すると、ステップS304に処理を移行する。

【0462】

（ステップS304）

ステップS304において、サブCPU401は、LED制御処理を行う。具体的には、サブCPU401は、後述のステップS302-3-2のLEDデータ決定処理により決定されたLEDデータに基づいて、LED32の制御を行う。例えば、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合において、「共通ベル」、「スイカ」、「チェリー」の何れかが当選役として決定され、決定された当選役に係る条件装

10

20

30

40

50

置コマンド、及び条件装置コマンドに基づいて決定された指示演出コマンドをサブ制御基板400が受信した場合には、メイン制御基板300において管理する払出枚数表示器16において、「共通ベル」、「スイカ」、「チェリー」に対応する指示情報の表示は行わずに、サブ制御基板400が演出制御基板500を介して制御するLED32を用いた演出が行われることとなる。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。

**【0463】**

(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、後述のステップS302-3-4の画像データ決定処理により決定された画像データに基づいて、液晶表示装置31の制御を行う。例えば、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合において、「共通ベル」、「スイカ」、「チェリー」の何れかが当選役として決定され、決定された当選役に係る条件装置コマンド、及び条件装置コマンドに基づいて決定された指示演出コマンドをサブ制御基板400が受信した場合には、メイン制御基板300において管理する払出枚数表示器16において、「共通ベル」、「スイカ」、「チェリー」に対応する指示情報の表示は行わずに、サブ制御基板400が演出制御基板500を介して制御する液晶表示装置31を用いた演出が行われることとなる。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

**【0464】**

(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、演出ボタンセンサ21sが演出ボタン21の操作を検出した場合や、十字キーセンサ22sが十字キー22の操作を検出し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

**【0465】**

(メイン制御基板通信処理)

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メイン制御基板通信処理についての説明を行う。なお、図48はメイン制御基板通信処理のサブルーチンを示す図である。

30

**【0466】**

(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から受信したコマンドが前回受信し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)、メイン制御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。

40

**【0467】**

(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。例えば、条件装置コマンドを受信した場合は、条件装置コマンドに基づく遊技情報を作成し、指示情報コマンドを受信した場合は、指示情報コマンドに基づく遊技情報を作成し、指示演出コマンドを受信した場合は、指示演出コマンドに基づく遊技情報を作成する。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。

50

## 【0468】

(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、メイン制御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。

## 【0469】

(コマンド解析処理)

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

10

## 【0470】

(ステップS302-3-1)

ステップS302-3-1において、サブCPU401は、サブ演出決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300により受信したコマンドに基づいて、メイン制御基板300により管理される状態を特定し、サブROM402に設けられている演出決定テーブル(図19参照)を選択する処理を行う。そして、サブCPU401は、選択された演出決定テーブルに基づいて、液晶表示装置31等により実行される演出を決定する処理を行う。なお、メイン制御基板300より指示演出コマンドを受信した場合には、指示演出コマンドに基づいた演出を実行する。なお、メイン制御基板300より指示演出コマンドを受信した場合には、当該処理において、さらに細分化した演出を決定した上で、指示演出コマンドに基づいた演出を実行するようにしてもよい。例えば、「演出M」(一例として、「カットイン演出」)を示す「指示演出コマンド」を受信した場合には、サブCPU401は、「弱カットイン演出」とするか、「強カットイン演出」とするかを決定し、決定した「弱カットイン演出」または「強カットイン演出」を実行するようにしてもよい。そして、ステップS302-3-1の処理が終了すると、ステップS302-3-2に処理を移行する。

20

## 【0471】

(ステップS302-3-2)

ステップS302-3-2において、サブCPU401は、LEDデータ決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1のサブ演出決定処理により決定された演出に対応するLEDデータを決定する処理を行う。そして、ステップS302-3-2の処理が終了すると、ステップS302-3-3に処理を移行する。

30

## 【0472】

(ステップS302-3-3)

ステップS302-3-3において、サブCPU401は、サウンドデータ決定処理を行う。具体的には、サブCPU401は、ステップS302-3-1のサブ演出決定処理により決定された演出に対応するサウンドデータを決定する処理を行う。そして、ステップS302-3-3の処理が終了すると、ステップS302-3-4に処理を移行する。

40

## 【0473】

(ステップS302-3-4)

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

## 【0474】

(指示情報コマンドの送信開始タイミングと指示情報の表示開始タイミングについて)

次に、本実施形態における指示情報コマンドの送信開始タイミングと指示情報の表示開

50

始タイミングについての説明を行う。

【0475】

なお、上述したように、メイン制御基板300からサブ制御基板400に対して、「指示情報コマンド」が送信されるゲームにおいては、メイン制御基板300で管理する払出枚数表示器16において、指示情報が表示され、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31等を用いて、指示情報を表示することとなる。よって、以下において、指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器16に表示される指示情報の表示開始タイミングと、液晶表示装置31に表示される指示情報の表示開始タイミングと、についての説明を行う。

【0476】

はじめに、本実施形態に係る遊技機において行われる一遊技の流れを簡略して記載すると、(a)遊技者によって「スタートレバーが操作」されることで、(b)「リールが回転開始」(左リール18、中リール19、右リール20が回転開始)し、「リールが回転開始」してから所定時間経過後に、(c)「停止ボタンの受付が許可」(左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の受付が許可)され、(d)「停止ボタンの受付が許可」されてから、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の全ての停止ボタンが操作されると、全てのリールが停止した「第3停止時」となり、(e)「第3停止時」の後、入賞に係る図柄の組み合わせが表示された場合には、メダルの払出が行われる「払出時」となり、払出が完了すると、一遊技が終了する。

【0477】

(指示情報コマンドの送信開始タイミング)

指示情報コマンドの送信開始タイミングは、上述した一遊技の流れの中で説明した、(a)「スタートレバーが操作」されてから、(c)「停止ボタンの受付が許可」されるまでの間の任意のタイミングにおいて設定され、設定されたタイミングにおいて、例えば、メイン制御基板300からサブ制御基板400に対して、指示情報コマンドが送信されることとなる。

【0478】

なお、(a)「スタートレバーが操作」されてから、(c)「停止ボタンの受付が許可」されるまでの間のタイミングにおいて送信された指示情報コマンドに変更等が生じ、新たな指示情報コマンドを送信する必要がある場合には、(c)「停止ボタンの受付が許可」されてから、(d)「第3停止時」操作が行われるまでの間のタイミングにおいて、変更後の新たな指示情報コマンドが送信されることとなる。例えば、第1停止において、誤って、遊技者が報知された操作順序と異なる順序にて操作を行ってしまったときに、払出枚数表示器16に表示する内容を切り替える場合には、第1停止が行われてから、第2停止が行われるまでの間のタイミングにおいて、切り替える表示内容に対応する指示情報コマンドを、新たにサブ制御基板400に対して送信することとなる。

【0479】

(払出枚数表示器16に表示される指示情報の表示開始タイミング)

払出枚数表示器16に表示される指示情報の表示開始タイミングは、上述した一遊技の流れの中で説明した、(a)「スタートレバーが操作」されてから、(c)「停止ボタンの受付が許可」されるまでの間の任意のタイミングにおいて設定され、設定された表示開始タイミングにおいて、払出枚数表示器16に指示情報が表示されることとなる。なお、払出枚数表示器16において指示情報を表示開始とするタイミングは、後述の液晶表示装置31において指示情報を表示開始とするタイミングと同期してもよいし、非同期であってもよい。

【0480】

なお、払出枚数表示器16への指示情報の表示は、(a)「スタートレバーが操作」されてから、(c)「停止ボタンの受付が許可」されるまでの間の任意のタイミングにおいて表示が開始されてから、(d)「第3停止時」が行われるまでの間にわたって継続して行われることとなる。

10

20

30

40

50

## 【0481】

(液晶表示装置31に表示される指示情報の表示開始タイミング)

液晶表示装置31に表示される指示情報の表示開始タイミングは、上述した一遊技の流れの中で説明した、(a)「スタートレバーが操作」されてから、(c)「停止ボタンの受付が許可」されるまでの間の任意のタイミングにおいて設定され、設定された表示開始タイミングにおいて、液晶表示装置31に指示情報が表示されることとなる。ただし、液晶表示装置31による指示情報の表示開始は、メイン制御基板300から送信される指示情報コマンドをサブ制御基板400が受信した後に可能となるため、指示情報コマンドが送信された後のタイミングにおいて設定されることとなる。なお、液晶表示装置31において指示情報を表示開始とするタイミングは、払出枚数表示器16において指示情報を表示開始とするタイミングと同期してもよいし、非同期であってもよい。なお、液晶表示装置31に加えて、LED32、スピーカ33を用いて指示情報の報知を行ってもよい。

10

## 【0482】

なお、液晶表示装置31への指示情報の表示は、(a)「スタートレバーが操作」されてから、(c)「停止ボタンの受付が許可」されるまでの間のタイミングにおいて表示が開始されてから、(d)「第3停止時」が行われるまでの間にわたって継続して行われることとなる。

## 【0483】

(指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器及び液晶表示装置の表示開始タイミングを示すタイミングチャートの第1具体例)

20

次に、図50に基づいて、指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器及び液晶表示装置の表示開始タイミングを示すタイミングチャートの第1具体例について、説明を行う。なお、図50は、上述した指示情報コマンドの送信開始タイミング、払出枚数表示器16に表示される指示情報の表示開始タイミング、液晶表示装置31に表示される指示情報の表示開始タイミングを具体化したものである。また、以下の具体化した第1の具体例～第4の具体例のタイミングチャートにおいて示される、タイミング(a)は、上述した(a)「スタートレバーが操作」と対応しており、タイミング(b)は、上述した(b)「リールが回転開始」と対応しており、タイミング(c)は、上述した(c)「停止ボタンの受付が許可」と対応しており、タイミング(d)は、(d)「第3停止時」と対応しており、タイミング(e)は、(e)「払出時」と対応している。

30

## 【0484】

はじめに、タイミング(a)において、スタートレバー10が操作されると、指示情報コマンドが、メイン制御基板300からサブ制御基板400に対して、送信されることとなる。

## 【0485】

次に、タイミング(a-1)において、指示情報コマンドの送信が完了すると(送信から非送信の立下りにおいて)、払出枚数表示器16による指示情報の表示と、液晶表示装置31による指示情報の表示とが開始されることとなる。つまり、図50の第1具体例においては、払出枚数表示器16による指示情報の表示開始と、液晶表示装置31による指示情報の表示開始とが同じタイミングとなっている(同期している)。

40

## 【0486】

次に、タイミング(b)において、左リール18、中リール19、右リール20のリールが回転を開始する。なお、タイミング(b)においては、払出枚数表示器16による指示情報の表示と、液晶表示装置31による指示情報の表示とが継続して行われていることとなる。

## 【0487】

次に、タイミング(c)において、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の受付が許可される。なお、タイミング(c)においては、払出枚数表示器16による指示情報の表示と、液晶表示装置31による指示情報の表示とが継続して行われていることとなる。

50

## 【 0 4 8 8 】

次に、タイミング ( d ) において、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の全ての停止ボタンの操作が行われると、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示と、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示とが非表示となる。つまり、図 5 0 の第 1 具体例においては、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示終了と、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示終了とが同じタイミングとなっている ( 同期している ) 。

## 【 0 4 8 9 】

次に、タイミング ( e ) において、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の全ての停止ボタンの操作が行われた結果、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が表示された場合には、メダルの払出が行われることとなる。なお、メダルの払出時において 10  
は、払出枚数表示器 1 6 に、「入賞に係る図柄の組み合わせ」に対応するメダルの払出枚数が表示され、液晶表示装置 3 1 に、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が表示されたことを示す画像 ( メダルの払出枚数を示す画像やメダルを獲得したことを示す画像 ) が表示されることとなる。なお、タイミング ( d ) において、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示を終了させることで、タイミング ( e ) において、払出枚数表示器 1 6 に表示されるメダルの払出枚数の表示と明確に区別することができる。

## 【 0 4 9 0 】

( 指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器及び液晶表示装置の表示開始タイミングを示すタイミングチャートの第 2 具体例 )

次に、図 5 1 に基づいて、指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器 20  
及び液晶表示装置の表示開始タイミングを示すタイミングチャートの第 2 具体例について、説明を行う。なお、図 5 1 は、上述した指示情報コマンドの送信開始タイミング、払出枚数表示器 1 6 に表示される指示情報の表示開始タイミング、液晶表示装置 3 1 に表示される指示情報の表示開始タイミングを具体化したものである。

## 【 0 4 9 1 】

はじめに、タイミング ( a ) において、スタートレバー 1 0 が操作されると、指示情報コマンドが、メイン制御基板 3 0 0 からサブ制御基板 4 0 0 に対して、送信されることとなる。

## 【 0 4 9 2 】

次に、タイミング ( b ) において、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 のリール 30  
が回転を開始する。なお、リールが回転を開始するタイミングにおいては、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示が開始されることとなる。なお、タイミング ( b ) においては、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示が開始されていないことから、図 5 1 の第 2 具体例においては、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示開始と、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示開始とが異なるタイミングとなっている ( 非同期となっている ) 。

## 【 0 4 9 3 】

次に、タイミング ( b - 1 ) において、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示が開始されることとなる。つまり、タイミング ( b ) の「リールが回転開始」から、タイミング 40  
( c ) の「停止ボタン受付許可」が行われるまでの間のタイミングにおいて、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示が開始されることとなる。なお、タイミング ( b - 1 ) においては、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示は、継続して行われていることとなる。

## 【 0 4 9 4 】

次に、タイミング ( c ) において、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の受付が許可される。なお、タイミング ( c ) においては、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示と、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示とが継続して行われていることとなる。

## 【 0 4 9 5 】

次に、タイミング ( d ) において、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタ 50

ン 1 3 の全ての停止ボタンの操作が行われると、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示と、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示とが非表示となる。つまり、図 5 1 の第 2 具体例においては、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示終了と、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示終了とが同じタイミングとなっている（同期している）。

【 0 4 9 6 】

次に、タイミング（e）において、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の全ての停止ボタンの操作が行われた結果、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が表示された場合には、メダルの払出が行われることとなる。なお、メダルの払出時においては、払出枚数表示器 1 6 に、「入賞に係る図柄の組み合わせ」に対応するメダルの払出枚数が表示され、液晶表示装置 3 1 に、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が表示されたことを示す画像（メダルの払出枚数を示す画像やメダルを獲得したことを示す画像）が表示されることとなる。なお、タイミング（d）において、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示を終了させることで、タイミング（e）において、払出枚数表示器 1 6 に表示されるメダルの払出枚数の表示と明確に区別することができる。

10

【 0 4 9 7 】

（指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器及び液晶表示装置の表示開始タイミングを示すタイミングチャートの第 3 具体例）

次に、図 5 2 に基づいて、指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器及び液晶表示装置の表示開始タイミングを示すタイミングチャートの第 3 具体例について、説明を行う。なお、図 5 2 は、上述した指示情報コマンドの送信開始タイミング、払出枚数表示器 1 6 に表示される指示情報の表示開始タイミング、液晶表示装置 3 1 に表示される指示情報の表示開始タイミングを具体化したものである。

20

【 0 4 9 8 】

はじめに、タイミング（a）において、スタートレバー 1 0 が操作されると、指示情報コマンドが、メイン制御基板 3 0 0 からサブ制御基板 4 0 0 に対して、送信されることとなる。

【 0 4 9 9 】

次に、タイミング（b）において、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 のリールが回転を開始する。なお、タイミング（b）においては、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示が開始され、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示が開始されていないことから、図 5 2 の第 3 具体例においては、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示開始と、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示開始とが異なるタイミングとなっている（非同期となっている）。

30

【 0 5 0 0 】

次に、タイミング（c）において、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の受付が許可される。なお、各停止ボタンの受付が許可されるタイミングにおいては、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示が開始されることとなる。なお、タイミング（c）においては、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示は、継続して行われていることとなる。

【 0 5 0 1 】

次に、タイミング（d）において、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の全ての停止ボタンの操作が行われると、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示と、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示とが非表示となる。つまり、図 5 2 の第 3 具体例においては、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示終了と、液晶表示装置 3 1 による指示情報の表示終了とが同じタイミングとなっている（同期している）。

40

【 0 5 0 2 】

次に、タイミング（e）において、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の全ての停止ボタンの操作が行われた結果、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が表示された場合には、メダルの払出が行われることとなる。なお、メダルの払出時においては、払出枚数表示器 1 6 に、「入賞に係る図柄の組み合わせ」に対応するメダルの払出枚

50

数が表示され、液晶表示装置 31 に、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が表示されたことを示す画像（メダルの払出枚数を示す画像やメダルを獲得したことを示す画像）が表示されることとなる。なお、タイミング（d）において、払出枚数表示器 16 による指示情報の表示を終了させることで、タイミング（e）において、払出枚数表示器 16 に表示されるメダルの払出枚数の表示と明確に区別することができる。

**【0503】**

（指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器及び液晶表示装置の表示開始タイミングを示すタイミングチャートの第4具体例）

次に、図53に基づいて、指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器及び液晶表示装置の表示開始タイミングを示すタイミングチャートの第4具体例について、説明を行う。なお、図53は、上述した指示情報コマンドの送信開始タイミング、払出枚数表示器 16 に表示される指示情報の表示開始タイミング、液晶表示装置 31 に表示される指示情報の表示開始タイミングを具体化したものである。

10

**【0504】**

はじめに、タイミング（a）において、スタートレバー 10 が操作されると、払出枚数表示器 16 による指示情報の表示が開始されることとなる。なお、タイミング（a）においては、指示情報コマンドは送信されておらず、液晶表示装置 31 による指示情報の表示も開始されていない。

**【0505】**

次に、タイミング（b）において、左リール 18、中リール 19、右リール 20 のリールが回転を開始する。なお、タイミング（b）においては、払出枚数表示器 16 による指示情報の表示が継続して行われ、指示情報コマンドは送信されておらず、液晶表示装置 31 による指示情報の表示も開始されていない。

20

**【0506】**

次に、タイミング（b-1）において、指示情報コマンドが、メイン制御基板 300 からサブ制御基板 400 に対して、送信されることとなる。つまり、タイミング（b）の「リールが回転開始」から、タイミング（c）の「停止ボタン受付許可」が行われるまでの間のタイミングにおいて、指示情報コマンドが送信されることとなる。なお、タイミング（b-1）においては、払出枚数表示器 16 による指示情報の表示は、継続して行われていることとなる。

30

**【0507】**

次に、タイミング（b-2）において、液晶表示装置 31 による指示情報の表示が開始されることとなる。つまり、タイミング（b）の「リールが回転開始」から、タイミング（c）の「停止ボタン受付許可」が行われるまでの間のタイミングにおいて、指示情報コマンドが送信された後に、液晶表示装置 31 による指示情報の表示が開始されることとなる。なお、タイミング（b-2）においては、払出枚数表示器 16 による指示情報の表示は、継続して行われていることとなる。

**【0508】**

次に、タイミング（c）において、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 の受付が許可される。なお、タイミング（c）においては、払出枚数表示器 16 による指示情報の表示と、液晶表示装置 31 による指示情報の表示とが継続して行われていることとなる。

40

**【0509】**

次に、タイミング（d）において、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 の全ての停止ボタンの操作が行われると、払出枚数表示器 16 による指示情報の表示と、液晶表示装置 31 による指示情報の表示とが非表示となる。つまり、図53の第4具体例においては、払出枚数表示器 16 による指示情報の表示終了と、液晶表示装置 31 による指示情報の表示終了とが同じタイミングとなっている（同期している）。

**【0510】**

次に、タイミング（e）において、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタ

50

ン 1 3 の全ての停止ボタンの操作が行われた結果、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が表示された場合には、メダルの払出が行われることとなる。なお、メダルの払出時においては、払出枚数表示器 1 6 に、「入賞に係る図柄の組み合わせ」に対応するメダルの払出枚数が表示され、液晶表示装置 3 1 に、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が表示されたことを示す画像（メダルの払出枚数を示す画像やメダルを獲得したことを示す画像）が表示されることとなる。なお、タイミング（d）において、払出枚数表示器 1 6 による指示情報の表示を終了させることで、タイミング（e）において、払出枚数表示器 1 6 に表示されるメダルの払出枚数の表示と明確に区別することができる。また、図 5 0 ~ 図 5 3 で示す第 1 具体例から第 4 具体例を例に挙げて説明を行ったが、これらの具体例は一例にすぎず、指示情報コマンドの送信開始タイミングと、払出枚数表示器 1 6 及び液晶表示装置 3 1 の表示開始タイミングは適宜変更することができる。

10

**【 0 5 1 1 】**

（払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第 1 具体例）

次に、図 5 4 に基づいて、払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第 1 具体例について説明を行う。

**【 0 5 1 2 】**

まず、図 5 4（A）に示すように、メイン制御基板 3 0 0 は、メイン制御基板 3 0 0 により管理される状態が「ART 状態」である場合において、内部抽選処理により当選番号「1 4」の「押し順ベル C」が当選した場合に、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示させるための左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序を報知するために、払出枚数表示器 1 6 の制御を行う。具体的には、メイン制御基板 3 0 0 は、払出枚数表示器 1 6 の第 8 セグ 1 6 h と、第 1 6 セグ 1 6 p を点灯させる制御を行うことにより、中停止ボタン 1 2 を最初に操作することを報知する。そして、サブ制御基板 4 0 0 は、演出制御基板 5 0 0 を介して、液晶表示装置 3 1 に中停止ボタン 1 2 を最初に操作することを報知する画像を表示する制御を行う。

20

**【 0 5 1 3 】**

次に、図 5 4（B）に示すように、メイン制御基板 3 0 0 は、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 が回転している状態において、中停止ボタン 1 2 の操作が最初に検出された場合に、中リール 1 9 を停止する制御を行う。そして、メイン制御基板 3 0 0 は、払出枚数表示器 1 6 の表示態様を切り替える制御を行う。具体的には、メイン制御基板 3 0 0 は、回転中のリールに対応する停止ボタンのうち、次に操作する停止ボタンを報知するために、払出枚数表示器 1 6 の制御を行う。ここで、図 5 4（B）のタイミングにおいて、メイン制御基板 3 0 0 は、第 8 セグ 1 6 h を点灯させる制御を行うことにより、左停止ボタン 1 1 を操作することを報知しているが、図 5 4（B）のタイミングにおいては、左停止ボタン 1 1、右停止ボタン 1 3 の何れの停止ボタンを操作してもよい。第 1 6 セグ 1 6 p を点灯させることにより、右停止ボタン 1 3 を操作することを報知することとしてもよい。なお、図 5 4（B）のタイミングのように、何れの停止ボタンを操作してもよいタイミングにおいては、払出枚数表示器 1 6 の第 1 セグ 1 6 a から第 1 6 セグ 1 6 p の全てのセグを消灯することとしてもよい。

30

40

**【 0 5 1 4 】**

また、図 5 4（B）のタイミングにおいて、サブ制御基板 4 0 0 は、演出制御基板 5 0 0 を介して、液晶表示装置 3 1 に表示されている画像を切り替える制御を行う。具体的には、サブ制御基板 4 0 0 は、左リール 1 8、及び右リール 2 0 が回転している状態において、演出制御基板 5 0 0 を介して、中停止ボタン 1 2 を最初に操作することを報知する画像から、左停止ボタン 1 1、右停止ボタン 1 3 の何れの停止ボタンの操作をしてもよいことを報知する画像に切り替える制御を行う。

**【 0 5 1 5 】**

次に、図 5 4（C）に示すように、メイン制御基板 3 0 0 は、左リール 1 8、及び右リール 2 0 が回転している状態において、左停止ボタン 1 1 の操作が検出された場合に、左

50

リール 18 を停止する制御を行う。そして、メイン制御基板 300 は、払出枚数表示器 16 の表示態様を切り替える制御を行う。具体的には、メイン制御基板 300 は、回転中のリールに対応する停止ボタンのうち、次に操作する停止ボタンを報知するために、払出枚数表示器 16 の制御を行う。ここで、図 54 (C) のタイミングにおいて、メイン制御基板 300 は、第 16 セグ 16 p を点灯させる制御を行うことにより、右停止ボタン 13 を操作することを報知している。

【0516】

また、図 54 (C) のタイミングにおいて、サブ制御基板 400 は、液晶表示装置 31 に表示されている画像を切り替える制御を行う。具体的には、サブ制御基板 400 は、演出制御基板 500 を介して、左停止ボタン 11、右停止ボタン 13 の何れの停止ボタンの操作をしてもよいことを報知する画像から、右停止ボタン 13 の操作を行うことを報知する画像に切り替える制御を行う。

10

【0517】

次に、図 54 (D) に示すように、メイン制御基板 300 は、左リール 18、中リール 19、右リール 20 が停止した場合において、払出枚数表示器 16 の表示態様を切り替える制御を行う。具体的には、メイン制御基板 300 は、第 1 セグ 16 a から第 16 セグ 16 p を消灯させる制御を行うことにより、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 の操作が完了したことを報知している。

【0518】

また、図 54 (D) のタイミングにおいて、サブ制御基板 400 は、液晶表示装置 31 に表示されている画像を切り替える制御を行う。具体的には、サブ制御基板 400 は、演出制御基板 500 を介して、右停止ボタン 13 の操作を行うことを報知する画像から、左リール 18、中リール 19、右リール 20 が停止したことを報知する画像に切り替える制御を行う。

20

【0519】

次に、図 54 (E) に示すように、メイン制御基板 300 は、左リール 18、中リール 19、右リール 20 が停止した場合において、払出枚数表示器 16 の表示態様を切り替える制御を行う。具体的には、メイン制御基板 300 は、「ベル A に係る図柄」が中リール 19 の中段に停止し、「第 4 ベルに係る図柄の組み合わせ」が「右下がりライン」、「中段ライン」、及び「右上がりライン」に表示され、「9」枚（「3」枚×「3」ライン）のメダルが払い出されることを報知する制御を行う。

30

【0520】

また、図 54 (E) のタイミングにおいて、サブ制御基板 400 は、液晶表示装置 31 に表示されている画像を切り替える制御を行う。具体的には、サブ制御基板 400 は、左リール 18、中リール 19、右リール 20 が停止したことを報知する画像から、「ベルに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたことを報知する画像に切り替える制御を行う。

【0521】

(払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第 2 具体例)

次に、図 55 に基づいて、払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第 2 具体例について説明を行う。

40

【0522】

まず、図 55 (A) に示すように、メイン制御基板 300 は、内部抽選処理により当選番号「17」の「共通ベル」が当選した場合には、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 をどのような順序で操作しても「第 4 ベルに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることとなるので、当選役に係る情報、例えば、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 の操作順序が払出枚数表示器 16 に報知されることはない。一方、サブ制御基板 400 は、演出制御基板 500 を介して、液晶表示装置 31 に「共通ベル」が当選役として決定されたことを報知する画像を表示する制御を行う。

50

## 【 0 5 2 3 】

次に、図 5 5 ( B ) に示すように、メイン制御基板 3 0 0 は、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 が回転している状態において、左停止スイッチ 1 1 s w が左停止ボタン 1 1 の操作を検出したことに基づいて、左リール 1 8 を停止する制御を行う。このタイミングにおいても、当選役に係る情報、例えば、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序が払出枚数表示器 1 6 に報知されることはない。一方、サブ制御基板 4 0 0 は、図 5 5 ( A ) から、演出制御基板 5 0 0 を介して、液晶表示装置 3 1 に「共通ベル」が当選役として決定されたことを報知する画像を継続して表示する制御を行う。

## 【 0 5 2 4 】

次に、図 5 5 ( C ) に示すように、メイン制御基板 3 0 0 は、左リール 1 8 が停止し、中リール 1 9、右リール 2 0 が回転している状態において、中停止スイッチ 1 2 s w が中停止ボタン 1 2 の操作を検出したことに基づいて、中リール 1 9 を停止する制御を行う。このタイミングにおいても、当選役に係る情報、例えば、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序が払出枚数表示器 1 6 に報知されることはない。一方、サブ制御基板 4 0 0 は、図 5 5 ( A ) から、演出制御基板 5 0 0 を介して、液晶表示装置 3 1 に「共通ベル」が当選役として決定されたことを報知する画像を継続して表示する制御を行う。

## 【 0 5 2 5 】

次に、図 5 5 ( D ) に示すように、メイン制御基板 3 0 0 は、左リール 1 8、中リール 1 9 が停止し、右リール 2 0 が回転している状態において、右停止スイッチ 1 3 s w が右停止ボタン 1 3 の操作を検出したことに基づいて、右リール 2 0 を停止する制御を行う。このタイミングにおいても、当選役に係る情報、例えば、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序が払出枚数表示器 1 6 に報知されることはない。一方、サブ制御基板 4 0 0 は、図 5 5 ( A ) から、演出制御基板 5 0 0 を介して、液晶表示装置 3 1 に「共通ベル」が当選役として決定されたことを報知する画像を継続して表示する制御を行う。

## 【 0 5 2 6 】

次に、図 5 5 ( E ) に示すように、メイン制御基板 3 0 0 は、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 が停止し、「第 4 ベルに係る図柄の組み合わせ」が上段ラインに表示されているので、「3」枚のメダルを払い出す制御を行う。また、メイン制御基板 3 0 0 は、払出枚数表示器 1 6 に「3」枚のメダルが払い出されたことを報知する制御を行う。一方、サブ制御基板 4 0 0 は、図 5 5 ( A ) から、演出制御基板 5 0 0 を介して、液晶表示装置 3 1 に「共通ベル」が当選役として決定されたことを報知する画像を継続して表示する制御を行う。

## 【 0 5 2 7 】

なお、図 5 5 における ( A ) ~ ( E ) は、メイン制御基板 3 0 0 により管理される状態が「ART 状態」である場合における払出枚数表示器 1 6 と液晶表示装置 3 1 の表示態様の具体例として説明したが、例えば、メイン制御基板 3 0 0 により管理される状態が「通常状態」である場合における払出枚数表示器 1 6 と液晶表示装置 3 1 の表示態様の具体例としては、図 5 5 ( F ) に示される表示態様となる。すなわち、メイン制御基板 3 0 0 により管理される状態が「通常状態」であるときに、「共通ベル」に当選した場合には、払出枚数表示器 1 6 において、当選役に係る情報が表示されない。これにより、例えば、「共通ベル」と「チェリー」の何れかが当選していることを示す演出を実行しても、「共通ベル」に係る情報が払出枚数表示器 1 6 に表示されないため、演出効果が損なわれることを防止できる。

## 【 0 5 2 8 】

( 払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第 3 具体例 )

次に、図 5 6 に基づいて、払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第 3 具体例について説明を行う。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 2 9 】

まず、図 5 6 ( A ) に示すように、メイン制御基板 3 0 0 は、内部抽選処理により当選番号「 2 0 」の「弱チェリー」が当選した場合には、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 を適切なタイミングで操作することにより、「第 1 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ることとなるので、当選役に係る情報、例えば、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序が払出枚数表示器 1 6 に報知されることはない。一方、サブ制御基板 4 0 0 は、演出制御基板 5 0 0 を介して、液晶表示装置 3 1 に「チェリー」が当選役として決定されたことを報知する画像を表示する制御を行う。

## 【 0 5 3 0 】

次に、図 5 6 ( B ) に示すように、メイン制御基板 3 0 0 は、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 が回転している状態において、左停止スイッチ 1 1 s w が左停止ボタン 1 1 の操作を検出したことに基づいて、左リール 1 8 を停止する制御を行う。このタイミングにおいても、当選役に係る情報、例えば、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序が払出枚数表示器 1 6 に報知されることはない。一方、サブ制御基板 4 0 0 は、図 5 6 ( A ) から、演出制御基板 5 0 0 を介して、液晶表示装置 3 1 に「チェリー」が当選役として決定されたことを報知する画像を継続して表示する制御を行う。

## 【 0 5 3 1 】

次に、図 5 6 ( C ) に示すように、メイン制御基板 3 0 0 は、左リール 1 8 が停止し、中リール 1 9、右リール 2 0 が回転している状態において、中停止スイッチ 1 2 s w が中停止ボタン 1 2 の操作を検出したことに基づいて、中リール 1 9 を停止する制御を行う。このタイミングにおいても、当選役に係る情報、例えば、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序が払出枚数表示器 1 6 に報知されることはない。一方、サブ制御基板 4 0 0 は、図 5 6 ( A ) から、演出制御基板 5 0 0 を介して、液晶表示装置 3 1 に「チェリー」が当選役として決定されたことを報知する画像を継続して表示する制御を行う。

## 【 0 5 3 2 】

次に、図 5 6 ( D ) に示すように、メイン制御基板 3 0 0 は、左リール 1 8、中リール 1 9 が停止し、右リール 2 0 が回転している状態において、右停止スイッチ 1 3 s w が右停止ボタン 1 3 の操作を検出したことに基づいて、右リール 2 0 を停止する制御を行う。このタイミングにおいても、当選役に係る情報、例えば、左停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 2、右停止ボタン 1 3 の操作順序が払出枚数表示器 1 6 に報知されることはない。一方、サブ制御基板 4 0 0 は、図 5 6 ( A ) から、演出制御基板 5 0 0 を介して、液晶表示装置 3 1 に「チェリー」が当選役として決定されたことを報知する画像を継続して表示する制御を行う。

## 【 0 5 3 3 】

次に、図 5 6 ( E ) に示すように、メイン制御基板 3 0 0 は、左リール 1 8、中リール 1 9、右リール 2 0 が停止し、「第 1 チェリーに係る図柄の組み合わせ」が上段ラインに表示されているので、「 2 」枚のメダルを払い出す制御を行う。また、メイン制御基板 3 0 0 は、払出枚数表示器 1 6 に「 2 」枚のメダルが払い出されたことを報知する制御を行う。一方、サブ制御基板 4 0 0 は、図 5 6 ( A ) から、演出制御基板 5 0 0 を介して、液晶表示装置 3 1 に「チェリー」が当選役として決定されたことを報知する画像を継続して表示する制御を行う。

## 【 0 5 3 4 】

なお、図 5 6 においては、「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、払出枚数表示器 1 6 において、「 2 」枚のメダルが払出されたことが示されている。

## 【 0 5 3 5 】

なお、図 5 6 における ( A ) ~ ( E ) は、メイン制御基板 3 0 0 により管理される状態

10

20

30

40

50

が「ART状態」である場合における払出枚数表示器16と液晶表示装置31の表示態様の具体例として説明したが、例えば、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」である場合における払出枚数表示器16と液晶表示装置31の表示態様の具体例としては、図56(F)に示される表示態様となる。すなわち、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」であるときに、「チェリー」に当選した場合には、払出枚数表示器16において、当選役に係る情報が表示されない。これにより、例えば、「共通ベル」と「チェリー」の何れかが当選していることを示す演出を実行しても、「チェリー」に係る情報が払出枚数表示器16に表示されないため、演出効果が損なわれることを防止できる。

#### 【0536】

例えば、当選番号「18」の「弱スイカ」、当選番号「19」の「強スイカ」、当選番号「20」の「弱チェリー」、当選番号「21」の「強チェリー」、当選番号「22」の「特殊役」、また、これらの当選役と、「ボーナス」とが重複して当選する当選番号「27」の「弱スイカ+赤BB」と、当選番号「28」の「弱スイカ+黒BB」と、当選番号「29」の「弱スイカ+赤RB」と、当選番号「30」の「弱スイカ+黒RB」と、当選番号「31」の「強スイカ+赤BB」と、当選番号「32」の「強スイカ+黒BB」と、当選番号「33」の「強スイカ+赤RB」と、当選番号「34」の「強スイカ+黒RB」と、当選番号「35」の「弱チェリー+赤BB」と、当選番号「36」の「弱チェリー+黒BB」と、当選番号「37」の「弱チェリー+赤RB」と、当選番号「38」の「弱チェリー+黒RB」と、当選番号「39」の「強チェリー+赤BB」と、当選番号「40」の「強チェリー+黒BB」と、当選番号「41」の「強チェリー+赤RB」と、当選番号「42」の「強チェリー+黒RB」と、当選番号「43」の「特殊役+赤BB」と、当選番号「44」の「特殊役+黒BB」と、当選番号「45」の「特殊役+赤RB」と、当選番号「46」の「特殊役+黒RB」が当選役として決定された場合には、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16において操作順序に係る表示の制御を行わず、払出枚数表示器16を非表示とする。なお、本実施形態においては、一遊技において使用可能なメダルの最大値は「3」枚であるため、払出枚数が「3」枚以下の当選役について、払出枚数表示器16を非表示とするように構成したが、一遊技において使用可能なメダルの最大値が「2」枚である遊技機においては、払出枚数が「2」枚以下の当選役について、払出枚数表示器16を非表示とするように構成することができるし、一遊技において使用可能なメダルの最大値が「1」枚である遊技機においては、払出枚数が「1」枚以下の当選役について、払出枚数表示器16を非表示とするように構成することができる。なお、「払出枚数 投入枚数」の関係にある当選役について、払出枚数表示器16を非表示とする構成は、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合において適用するようにしてもよいし、メイン制御基板300により管理される状態を問わず、適用してもよい。例えば、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」である場合において適用するようにしてもよい。

#### 【0537】

よって、当選番号「18」の「弱スイカ」、当選番号「19」の「強スイカ」、当選番号「20」の「弱チェリー」、当選番号「21」の「強チェリー」、当選番号「22」の「特殊役」について、払出枚数表示器16の制御を行う必要がないことから、メイン制御基板300において、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序の報知を速やかに行いつつ、制御負荷を軽減することができる。

#### 【0538】

(払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第4具体例)

次に、図57に基づいて、払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第4具体例について説明を行う。

#### 【0539】

まず、図57(A)に示すように、メイン制御基板300は、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合において、内部抽選処理により当選番号

10

20

30

40

50

「01」の「通常リプレイ」が当選した場合に、払出枚数表示器16において操作順序に係る表示の制御を行わず、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31に「リプレイ」を示す画像を表示する制御を行う。

【0540】

次に、図57(B)に示すように、メイン制御基板300は、左リール18、中リール19、右リール20が回転している状態において、左停止ボタン11の操作が最初に検出された場合に、左リール18を停止する制御を行う。なお、図57(B)においても、引き続き、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16において操作順序に係る表示の制御を行わず、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31に「リプレイ」を示す画像を表示する制御を行う。

10

【0541】

次に、図57(C)に示すように、メイン制御基板300は、中リール19、及び右リール20が回転している状態において、中停止ボタン12の操作が検出された場合に、中リール19を停止する制御を行う。なお、図57(C)においても、引き続き、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16において操作順序に係る表示の制御を行わず、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31に「リプレイ」を示す画像を表示する制御を行う。

【0542】

次に、図57(D)に示すように、メイン制御基板300は、右リール20が回転している状態において、右停止ボタン13の操作が検出された場合に、右リール20を停止する制御を行う。なお、図57(D)においても、引き続き、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16において操作順序に係る表示の制御を行わず、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31に「リプレイ」を示す画像を表示する制御を行う。

20

【0543】

次に、図57(E)に示すように、メイン制御基板300は、左リール18、中リール19、右リール20が停止した場合において、内部抽選処理により当選番号「01」の「通常リプレイ」が当選した場合であるので、払出が行われないことから、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16の制御を行わない。一方、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31に「リプレイ」を示す画像を表示し、所定時間後に、「リプレイ」を示す画像を消去する。

30

【0544】

なお、図57における(A)~(E)は、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合における払出枚数表示器16と液晶表示装置31の表示態様の具体例として説明したが、例えば、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」である場合における払出枚数表示器16と液晶表示装置31の表示態様の具体例としては、図57(F)に示される表示態様となる。すなわち、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」であるときに、「通常リプレイ」に当選した場合には、払出枚数表示器16において、当選役に係る情報が表示されない。これにより、例えば、「共通ベル」と「通常リプレイ」の何れかが当選していることを示す演出を実行しても、「通常リプレイ」に係る情報が払出枚数表示器16に表示されないため、演出効果が損なわれることを防止できる。

40

【0545】

なお、当選番号「01」の「通常リプレイ」においては、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16において操作順序に係る表示の制御を行わず、払出枚数表示器16を非表示としたが、当選番号「02」の「RT1中リプレイA」~当選番号「05」の「RT1中リプレイD」、当選番号「06」の「RT2中リプレイA」~当選番号「08」の「RT2中リプレイC」、当選番号「09」の「RT3中リプレイA」~当選番号「11」の「RT3中リプレイC」に当選したときには、特定条件が成立している場合において、操作順序を報知するために、払出枚数表示器16の制御を行う。

50

## 【 0 5 4 6 】

ここで、「特定条件」とは、例えば、メイン制御基板 300 により管理される状態が「通常状態」である場合において、ART 準備状態移行抽選に当選し、当選番号「02」の「RT1 中リプレイ A」～当選番号「05」の「RT1 中リプレイ D」の何れかに当選した場合を適用することができる。

## 【 0 5 4 7 】

また、「特定条件」は、メイン制御基板 300 により管理される状態が「ART 準備状態」である場合において、当選番号「06」の「RT2 中リプレイ A」～当選番号「08」の「RT2 中リプレイ C」の何れかに当選した場合を適用することができる。

## 【 0 5 4 8 】

また、「特定条件」は、メイン制御基板 300 により管理される状態が「ART 状態」である場合において、ART 状態用ゲーム数カウンタが「0」になった後、当選番号「09」の「RT3 中リプレイ A」～当選番号「11」の「RT3 中リプレイ C」に当選した場合を適用することができる。

## 【 0 5 4 9 】

つまり、当選番号「01」～当選番号「11」は、「リプレイ」にカテゴライズされる当選役であるが、「押し順リプレイ」のように、特定条件が成立している状況下で、操作順序を報知する必要があるときには、払出枚数表示器 16 において、操作順序の報知を行う一方、当選番号「01」の「通常リプレイ」のように、操作順序の報知が不要であるものは、払出枚数表示器 16 において操作順序に係る表示の制御を行わず、払出枚数表示器 16 を非表示とした。よって、メイン制御基板 300 において、操作順序の報知を速やかに行いつつ、制御負荷を軽減することができる。

## 【 0 5 5 0 】

( 払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第 5 具体例 )

次に、図 58 に基づいて、払出枚数表示器と液晶表示装置の表示態様の第 5 具体例について説明を行う。

## 【 0 5 5 1 】

まず、図 58 ( A ) に示すように、メイン制御基板 300 は、メイン制御基板 300 により管理される状態が「ART 状態」である場合において、例えば、内部抽選処理により当選番号「27」の「弱スイカ + 赤 BB」が当選した場合に、払出枚数表示器 16 において操作順序に係る表示の制御を行わず、サブ制御基板 400 は、演出制御基板 500 を介して、液晶表示装置 31 に「スイカ」を示す画像を表示する制御を行う。なお、図 58 ( A ) においては、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 が全て操作され、左リール 18、中リール 19、右リール 20 が停止した状態で、「右下がりライン」において、「スイカに係る図柄の組み合わせ」が停止していることを示している。

## 【 0 5 5 2 】

次に、図 58 ( B ) に示すように、メイン制御基板 300 は、左リール 18、中リール 19、右リール 20 が停止した場合において、「右下がりライン」において、「スイカに係る図柄の組み合わせ」が停止していることから、メイン制御基板 300 は、払出枚数表示器 16 の制御を行う。具体的には、メイン制御基板 300 は、「スイカに係る図柄の組み合わせ」に対応する、「3」枚のメダルが払い出されることを報知する制御を行う。一方、サブ制御基板 400 は、演出制御基板 500 を介して、液晶表示装置 31 に「スイカ」を示す画像を表示し、所定時間後に、「スイカ」を示す画像を消去する。

## 【 0 5 5 3 】

次に、図 58 ( C ) に示すように、メイン制御基板 300 は、図 58 ( B ) の次ゲームにおいて、例えば、連続演出等を実行し、「スイカ」の当選により、同時に「ボーナス」に当選しているか否か、または、「ART 準備状態」に移行する抽選に当選しているか否か等を報知する。

## 【 0 5 5 4 】

なお、図 58 ( C ) におけるゲームにおいては、当選役として、「押し順ベル C」が当

10

20

30

40

50

選しているとは仮定している。しかしながら、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示させるための操作順序は報知されていない。このように、「ボーナス」に当選したゲームから、後述する図58(D)で示すゲームにおいて、「ボーナス」に当選していることが報知されるまでは、たとえ、「押し順ベル」に当選した場合でも、払出枚数表示器16及び液晶表示装置31等により、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序の報知を行わないようにすることで、「ボーナス」に当選していることを報知するゲームの前に、「ボーナス」に当選しているか否かを遊技者に察知されてしまうことを防止できる。

#### 【0555】

次に、図58(D)に示すように、図58(C)の次ゲームにおいて、図58(A)のゲームにおいて成立した「ボーナス」を報知する。具体的には、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、「ボーナス」が成立していることを報知する画像を表示する制御を行う。なお、図58(D)のゲームにおいては、当選役として、「押し順ベルC」が当選していると仮定している。この場合、「ボーナス」に当選していることを報知するゲームであるので、メイン制御基板300は、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示させるための左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を報知するため、払出枚数表示器16の制御を行う。具体的には、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16の第8セグ16hと、第16セグ16pを点灯させる制御を行うことにより、中停止ボタン12を最初に操作することを報知する。一方、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31に中停止ボタン12を最初に操作することを報知する画像を表示する制御を行う。つまり、「ボーナス」に当選していることを報知するゲームを含むそれ以降のゲームにおいて、「押し順ベル」に当選した場合には、払出枚数表示器16及び液晶表示装置31等において、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序の報知が行われることとなる。

#### 【0556】

なお、図58(D)の例においては、当選役として、「押し順ベルC」が当選していると仮定しているため、報知に従って、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作すれば、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」が遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示され、「9」枚(「3」枚×「3」ライン)のメダルの払出が行われる。このように、「投入枚数<払出枚数」の関係にあり、且つ操作順序を伴う当選役について、メイン制御基板300は、「ボーナス」に当選していることを報知するゲームを含むそれ以降のゲームにおいて、払出枚数表示器16の制御を行うように構成したが、例えば、図58(C)以降のゲームにおいて、所定条件が成立した場合には、払出枚数表示器16において操作順序に係る表示の制御を行わず、払出枚数表示器16を非表示とする。

#### 【0557】

ここで、「所定条件」とは、「入賞に係る図柄の組み合わせ」のうち、「払出枚数 投入枚数」の関係にある図柄の組み合わせが表示可能となる当選役に当選した場合を適用することができる。例えば、当選番号「18」の「弱スイカ」、当選番号「19」の「強スイカ」、当選番号「20」の「弱チェリー」、当選番号「21」の「強チェリー」、当選番号「22」の「特殊役」に当選した際には、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16において操作順序に係る表示の制御を行わず、払出枚数表示器16を非表示とする。

#### 【0558】

また、「所定条件」として、何れのタイミングで停止ボタンが操作された場合であっても、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な当選番号「17」の「共通ベル」に当選した場合を適用することができる。

#### 【0559】

また、「所定条件」として、図58(E)に示すように、図58(D)の次ゲームにおいて、内部抽選処理により当選番号「00」の「ハズレ」が当選した場合に、「ボーナス

10

20

30

40

50

」のみ当選役として決定された場合を適用することができる。

【0560】

また、「ボーナス」に当選したゲームから、「ボーナス」に当選したことが報知されるゲームまでの間は、「押し順ベル」に当選した場合であっても、払出枚数表示器16や液晶表示装置31を用いた操作順序の報知が行われないので、「ボーナス」に当選したことが報知されるゲームの前に、払出枚数表示器16に表示された内容から「ボーナス」に当選していることを察知されることを防止することができる。なお、図58(A)において、メイン制御基板300は、内部抽選処理により当選番号「27」の「弱スイカ+赤BB」に当選したことに基づいて、メインROM302に設けられている指示演出決定テーブル(図18(B)参照)を参照して、メインループ処理における情報設定処理(図33参照)のステップS110-12の処理にて連続演出を決定することができる。そして、決定した連続演出のゲーム数をメインRAM303に設けられている連続演出カウンタにセットし、連続演出カウンタが「1」ゲーム毎に減算されて、連続演出カウンタの値が「0」になるまでは、「押し順ベルA」～「押し順ベルE」の何れかに当選した場合であっても、指示情報コマンドが示す内容として「指示なし」を送信するように構成し(若しくは、指示情報コマンド自体を送信しないように構成し)、連続演出カウンタが「0」となると、「ボーナス」に当選していることが報知されるゲームを含む、それ以降のゲームにおいて、「押し順ベルA」～「押し順ベルE」の何れかに当選した場合は、当選した「押し順ベルA」～「押し順ベルE」に対応する指示情報コマンドが示す内容(例えば、「321」等)を送信することで、「ボーナス」に当選していることを報知するゲームより以前のゲームは操作順序に係る表示の制御を行わず、「ボーナス」に当選していることを報知するゲーム以降は、操作順序に係る表示の制御を行うように構成される。なお、連続演出のゲーム数は、演出とゲーム数が紐づいており、演出を決定することでゲーム数が決定されるように構成してもよいし、演出とゲーム数とをそれぞれ別々に決定するように構成してもよい。

【0561】

(IDと操作順序、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の一例)

次に、図59に基づいて、IDと操作順序、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の一例について説明を行う。

【0562】

図59(A)は、IDと操作順序の対応関係を示す図であり、「押し順リプレイ」、及び「押し順ベル」と、「押し順リプレイ」、及び「押し順ベル」以外の当選役について、操作順序と、対応するIDとが紐づけされている。例えば、当選番号「02」の「RT1中リプレイA」は、操作順序として、中停止ボタン12(図59(A)においては「中」と記載)を最初に操作し、次に左停止ボタン11(図59(A)においては「左」と記載)を操作し、最後に右停止ボタン13(図59(A)においては「右」と記載)を操作することが規定され、対応するIDとして「1」が規定されている。なお、IDは、メイン制御基板300によって制御される払出枚数表示器16に表示されるもので、「第1RT遊技状態」において、メイン制御基板300の制御により、払出枚数表示器16にID「1」が表示されている場合には、「第2RT遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」を表示するための停止ボタンの操作順序である、「中」「左」「右」を間接的に報知していることとなる。

【0563】

同様に、当選番号「03」の「RT1中リプレイB」は、操作順序「中」「右」「左」に対応して、ID「2」が規定されており、当選番号「04」の「RT1中リプレイC」は、操作順序「右」「左」「中」に対応して、ID「3」が規定されており、当選番号「05」の「RT1中リプレイD」は、操作順序「右」「中」「左」に対応して、ID「4」が規定されており、当選番号「06」の「RT2中リプレイA」は、操作順序「左」「-」「-」(「-」はどちらの停止ボタンでも可)に対応して、ID「5」が規定されており、当選番号「07」の「RT2中リプレイB」は、操作順序「中」

「 - 」 「 - 」に対応して、ID「6」が規定されており、当選番号「08」の「RT2中リプレイC」は、操作順序「右」 「 - 」 「 - 」に対応して、ID「7」が規定されており、当選番号「09」の「RT3中リプレイA」は、操作順序「左」 「 - 」 「 - 」に対応して、ID「8」が規定されており、当選番号「10」の「RT3中リプレイB」は、操作順序「中」 「 - 」 「 - 」に対応して、ID「9」が規定されており、当選番号「11」の「RT3中リプレイC」は、操作順序「右」 「 - 」 「 - 」に対応して、ID「10」が規定されており、当選番号「12」の「押し順ベルA」は、操作順序「左」 「中」 「右」に対応して、ID「11」が規定されており、当選番号「13」の「押し順ベルB」は、操作順序「左」 「右」 「中」に対応して、ID「12」が規定されており、当選番号「14」の「押し順ベルC」は、操作順序「中」 「 - 」 「 - 」に対応して、ID「13」が規定されており、当選番号「15」の「押し順ベルD」は、操作順序「右」 「左」 「中」に対応して、ID「14」が規定されており、当選番号「16」の「押し順ベルE」は、操作順序「右」 「中」 「左」に対応して、ID「15」が規定されており、それ以外（上記以外）の当選番号については、操作順序「指示なし」に対応して、ID「99」が規定されている。

10

## 【0564】

次に、図59（B）においては、上述したIDを払出枚数表示器16に表示した様子を示している。図59（B）においては、払出枚数表示器16にID「3」が表示されているので、当選番号「04」の「RT1中リプレイC」に当選し、「RT1中リプレイC」に対応する操作順序「右」 「左」 「中」を間接的に報知していることとなる。

20

## 【0565】

なお、上述したIDは、払出枚数表示器16に表示するように構成したが、図59（C）に示すように、「3桁」表示が可能な表示器において表示するように構成してもよいし、図59（D）に示すように、「1桁」表示が可能な表示器において表示するように構成してもよい。なお、「1桁」表示が可能な表示器を用いてID表示を行う場合には、当選番号の数に応じて、IDを「2進数」にて表示してもよい。

## 【0566】

（指示内容とID、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の一例）

次に、図60に基づいて、指示内容とID、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の一例について説明を行う。

30

## 【0567】

図60（A）は、指示内容とIDとの対応関係を示す図であり、例えば、当選番号「14」の「押し順ベルC」に当選した場合における指示内容とIDとの対応関係を示している。なお、「押し順ベルC」は、操作順序「中」 「 - 」 「 - 」 （「 - 」はどちらの停止ボタンでも可）で、「第4ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示させることができるので、メイン制御基板300からサブ制御基板400へ送信する指示内容として、中停止ボタン12を最初に操作することを含む「左or中押しを指示」という指示内容に対して、ID「1」が規定されており、また、中停止ボタン12を最初に操作することを含む「中or右押しを指示」という指示内容に対して、ID「2」が規定されており、当選番号「14」の「押し順ベルC」に当選した場合においては、何れかのIDを選択するようになっている。

40

## 【0568】

図60（B）は、IDを払出枚数表示器16に表示する一例を示す図であり、例えば、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合において、図60（A）における、ID「1」が選択されたときには、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16の制御を行う。具体的には、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16の第10セグ16jと、第11セグ16kを点灯させる制御を行うことにより、ID「1」を表示させる。また、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31において、左停止ボタン11と、中停止ボタン12との何れかを選択して最初に操作させる報知を示す画像である「？」を表示して、右停止ボタン13は、最初に操作し

50

ない報知を示す画像である「×」を表示する。すなわち、図60の一例においては、メインROM302に設けられている指示演出決定テーブル(図18参照)で述べた「演出R」が選択された場合に、最初に操作する停止ボタンを遊技者に予想させて、操作順序を当てるゲームを構成している。なお、このような操作順序を当てるゲームにおいては、メイン制御基板300は、IDを払出枚数表示器16に表示することで、操作順序を間接的に報知していることとなる。

#### 【0569】

(操作順序とID、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の一例)

次に、図61に基づいて、操作順序とID、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の一例について説明を行う。

#### 【0570】

図61においては、当選役は異なるが、操作順序が同一である場合に、共通のIDを用いて、払出枚数表示器16に表示させる例を示している。例えば、図61(A)に示すように、操作順序と、対応するIDとが定められている。そして、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合において、当選番号「14」の「押し順ベルC」に当選した場合には、図61(B)に示すように、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16の制御を行う。具体的には、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16の第9セグ16iと、第10セグ16jと、第12セグ16lと、第13セグ16mと、第15セグ16oと、を点灯させる制御を行うことにより、中停止ボタン12を最初に操作することを示すID「2」を表示させる。また、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31に中停止ボタン12を最初に操作することを報知する画像と、「ベル」を示す画像とを表示する制御を行う。一方、図61(C)に示すように、メイン制御基板300により管理される状態が「ART準備状態」である場合において、当選番号「07」の「RT2中リプレイB」に当選した場合には、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16の制御を行い、例えば、中停止ボタン12を最初に操作することを示すID「2」を表示させ、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31に中停止ボタン12を最初に操作することを報知する画像と、「リプレイ」を示す画像とを表示する制御を行う。

#### 【0571】

(当選番号、及び払出枚数表示器の表示態様の関係)

次に、図62に基づいて、当選番号、及び払出枚数表示器の表示態様の関係について説明を行う。

#### 【0572】

上述したように、メイン制御基板300は、左停止ボタン11の操作を促す報知を行う場合には、払出枚数表示器16の第8セグ16hを点灯させ、中停止ボタン12の操作を促す報知を行う場合には、払出枚数表示器16の第8セグ16h、及び第16セグ16pを点灯させ、右停止ボタン13の操作を促す報知を行う場合には、払出枚数表示器16の第16セグ16pを点灯させる制御を行うが、払出枚数表示器16の表示態様はこのような表示態様に限定されることはない。

#### 【0573】

例えば、図62(A)に示すように、メイン制御基板300は、内部抽選処理により、「押し順ベルA」が決定された場合には、「押し順ベルA」に対応する当選番号を払出枚数表示器16に表示する制御を行うこととしてもよい。これにより、当選番号に対応する当選役を認識している遊技者は、払出枚数表示器16を確認することによって、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を認識することができる。一方で、当選番号に対応する当選役を認識していない遊技者であっても、サブ制御基板400により、演出制御基板500を介して、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を報知する画像が表示されることとなるので、液晶表示装置31を確認することにより、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を認識することができる。

10

20

30

40

50

## 【0574】

また、図62(B)に示すように、払出枚数表示器16に当選番号を表示する場合には、2進数で表示することとしてもよい。この場合において、メイン制御基板300は、内部抽選処理により、「押し順ベルA」が決定された場合には、「押し順ベルA」に対応する当選番号を2進数表示する制御を行う。具体的には、メイン制御基板300は、「2ビット目」に対応する払出枚数表示器16の第3セグ16cと、「3ビット目」に対応する払出枚数表示器16の第4セグ16dを点灯することにより、当選番号「12」を表示する制御を行う。これにより、当選番号に対応する当選役を認識している遊技者は、払出枚数表示器16を確認することによって、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を認識することができる。一方で、当選番号に対応する当選役を認識していない遊技者であっても、サブ制御基板400により、演出制御基板500を介して、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を報知する画像が表示されることとなるので、液晶表示装置31を確認することにより、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を認識することができる。

10

## 【0575】

一方、本実施形態において、払出枚数表示器16は、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序と、遊技者に対して払い出されるメダルの枚数を表示することとしている。これにより、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を表示する表示器を別途設ける必要がないので、部品点数の増加を防止することができる。更に、従来の遊技機からハード面の仕様変更を必要としないので、コスト削減を図ることができる。

20

## 【0576】

これに対して、払出枚数表示器16とは別途「7セグメントLED」を設け、別途設けられた「7セグメントLED」に左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を表示することとしてもよい。これにより、遊技者に対して払い出されるメダルの枚数を表示するタイミングにおいても、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を表示することができる。

## 【0577】

この場合において、払出枚数表示器16は、2桁の「7セグメントLED」ではなく、図62(C)に示すように、3桁の「7セグメントLED」であってもよいし、図62(D)に示すように、1桁の「7セグメントLED」であってもよい。

30

## 【0578】

そして、図62(C)に示すように、3桁の「7セグメントLED」に当選役に係る情報を表示する場合においては、より多くの数を表示することができる。この場合において、図62(C)では、当選番号を表示することとしているが、上述したIDを報知することとしてもよいし、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を報知することとしてもよい。

## 【0579】

また、図62(C)では、10進数の値を表示することとしているが、16進数の値を表示することとしてもよいし、2進数の値を表示することとしてもよい。

40

## 【0580】

一方、図62(D)に示すように、1桁の「7セグメントLED」に当選役に係る情報を表示する場合においては、図62(C)に示すように、3桁の「7セグメントLED」に当選役に係る情報を表示する場合と比較して、コスト削減を図ることができる。この場合において、図62(D)では、当選番号を表示することとしているが、上述したIDを報知することとしてもよいし、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を報知することとしてもよい。

## 【0581】

また、図62(C)では、2進数の値を表示することとしているが、16進数の値を表示することとしてもよいし、10進数の値を表示することとしてもよい。ただし、1桁の

50

「7セグメントLED」に当選役に係る情報を表示する場合には、2桁の「7セグメントLED」に当選役に係る情報を表示する場合や、3桁の「7セグメントLED」に当選役に係る情報を表示する場合と比較して表示できる値が小さな値となるので、2進数の値を表示することが好ましい。

#### 【0582】

(停止ボタンの操作順序と、払出枚数表示器の表示態様の関係の第1具体例)

次に、図63に基づいて、当選役、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の第1具体例について説明を行う。

#### 【0583】

まず、図63(A)に示すように、メイン制御基板300は、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合において、内部抽選処理により当選番号「14」の「押し順ベルC」が当選した場合に、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示させるための左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を報知するために、払出枚数表示器16の制御を行う。具体的には、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16の第2セグ16bと、第3セグ16cと、第10セグ16jと、第11セグ16kと、第14セグ16nと、第15セグ16oと、を点灯させる制御を行うことにより、中停止ボタン12を最初に操作することを報知する。なお、本具体例においては、当選番号「14」をそのまま払出枚数表示器16に表示することで、中停止ボタン12を最初に操作することを間接的に報知する。そして、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31に中停止ボタン12を最初に操作することを報知する画像を表示する制御を行う。

#### 【0584】

次に、図63(B)に示すように、メイン制御基板300は、左リール18、中リール19、右リール20が回転している状態において、左停止ボタン11の操作が最初に検出された場合に、左リール18を停止する制御を行う。なお、図63(A)においては、中停止ボタン12を最初に操作することを報知していたが、図63(B)においては、遊技者が操作を誤ってしまい、左停止ボタン11を最初に操作してしまったこと(操作ミス)を示している。このような操作ミスが発生した場合においては、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16の表示を終了させる。具体的には、メイン制御基板300は、払出枚数表示器16の第2セグ16bと、第3セグ16cと、第10セグ16jと、第11セグ16kと、第14セグ16nと、第15セグ16oと、を消灯させる制御を行うことにより、払出枚数表示器16の表示を終了させる。また、サブ制御基板400は、演出制御基板500を介して、誤った停止順序にて停止ボタンを操作してしまったことを示す画像を表示する制御を行う。

#### 【0585】

すなわち、図63の第1具体例においては、停止ボタンの操作ミスが発生するまでは、メイン制御基板300によって、払出枚数表示器16において、中停止ボタン12を最初に操作することを示す表示を行い、停止ボタンの操作ミスが発生した場合には、メイン制御基板300による払出枚数表示器16の表示を終了させる。また、サブ制御基板400においては、操作ミスが発生することで、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31に表示する内容を切り替える。

#### 【0586】

(停止ボタンの操作順序と、払出枚数表示器の表示態様の関係の第2具体例)

次に、図64に基づいて、当選役、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の第2具体例について説明を行う。なお、図64は、図63の別例を示す図であるので、簡略化して説明を行う。

#### 【0587】

図64においては、メイン制御基板300は、操作ミスが発生することで、払出枚数表示器16の表示を切り替える制御を行う。例えば、操作ミスが発生したことを示す内容「FF」を、払出枚数表示器16に表示させる制御を行う。すなわち、図64の第2具体例

においては、停止ボタンの操作ミスが発生するまでは、メイン制御基板 300 によって、払出枚数表示器 16 において、中停止ボタン 12 を最初に操作することを示す表示を行い、停止ボタンの操作ミスが発生した場合には、メイン制御基板 300 による払出枚数表示器 16 の表示内容を操作ミス発生時の表示態様に切り替える。

【0588】

(停止ボタンの操作順序と、払出枚数表示器の表示態様の関係の第3具体例)

次に、図 65 に基づいて、当選役、及び払出枚数表示器の表示態様の関係の第3具体例について説明を行う。なお、図 65 は、図 63 の別例を示す図であるので、簡略化して説明を行う。

【0589】

図 65 においては、メイン制御基板 300 は、操作ミスが発生することで、払出枚数表示器 16 の表示を継続する制御を行う。すなわち、図 65 の第3具体例においては、操作ミスが発生した場合であっても、メイン制御基板 300 によって、払出枚数表示器 16 における、中停止ボタン 12 を最初に操作することを示す表示は継続して行われることとなる。

【0590】

なお、「押し順ベル」が当選した場合において、操作ミスをしてしまった場合に、遊技者にとって不利な遊技状態へ移行してしまう図柄の組み合わせが表示されて、遊技者にとって不利な遊技状態へ移行する遊技機においては、メイン制御基板 300 は、操作ミスが発生したときに、遊技者にとって不利な遊技状態へ移行してしまう図柄の組み合わせが表示されることを回避する報知を、払出枚数表示器 16 において表示してもよい。例えば、遊技者にとって不利な遊技状態へ移行してしまう図柄の組み合わせを有効ライン上に停止させることができない図柄位置を、払出枚数表示器 16 において表示する。

【0591】

(第2実施形態)

以下において、図 66 から図 74 に基づいて、第2実施形態について説明を行う。

【0592】

(第2実施形態における配列データテーブル)

次に、図 66 に基づいて、第2実施形態における配列データテーブルについて説明を行う。

【0593】

第2実施形態における配列データテーブルは、「赤セブンに係る図柄」と、「黒セブンに係る図柄」と、「青セブンに係る図柄」と、「blankに係る図柄」と、「赤チェリーに係る図柄」と、「黒チェリーに係る図柄」と、「スイカに係る図柄」と、「ベルに係る図柄」と、「再遊技に係る図柄」が配されている。

【0594】

(第2実施形態における図柄組み合わせテーブル)

次に、図 67 に基づいて、第2実施形態における図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。

【0595】

第2実施形態における図柄組み合わせテーブルは、メインROM 302 に記憶されており、図柄ビット名称と、図柄の組み合わせ名称と、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。

【0596】

また、第2実施形態における図柄組み合わせテーブルには、図柄ビット名称「BNS01」の「赤セブンBB」と、図柄ビット名称「BNS02」の「黒セブンBB」と、図柄ビット名称「BNS03」の「青セブンBB」と、図柄ビット名称「BNS04」の「赤セブンRB」と、図柄ビット名称「BNS05」の「黒セブンRB」と、図柄ビット名称「REP01」の「一般リプレイ」と、図柄ビット名称「NML01」の「赤スイカ」と、図柄ビット名称「NML02」の「黒スイカ」と、図柄ビット名称「NML03」の「

10

20

30

40

50

青スイカ」と、図柄ビット名称「NML04」の「ベル」と、図柄ビット名称「NML05」の「赤チェリー」と、図柄ビット名称「NML06」の「黒チェリー」が規定されている。

【0597】

また、第2実施形態においては、「赤セブンBBに係る図柄の組み合わせ」、「黒セブンBBに係る図柄の組み合わせ」、または「青セブンBB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、BB（第1種特別役物に係る役物連続作動装置）の作動が行われ、BBの作動が行われる。また、第2実施形態においては、「赤セブンRBに係る図柄の組み合わせ」、または「黒セブンRB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、RB（第1種特別役物）の作動が行われる。そして、BBの作動や、RBの作動が行われると、BBの作動や、RBの作動が行われる前と比較して、遊技者にとって有利となる。

10

【0598】

なお、第2実施形態において、「赤セブンBBに係る図柄の組み合わせ」と、「黒セブンBBに係る図柄の組み合わせ」と、「青セブンBBに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「BBに係る図柄の組み合わせ」という。また、「赤セブンRBに係る図柄の組み合わせ」と、「黒セブンRBに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「RBに係る図柄の組み合わせ」という。また、「BBに係る図柄の組み合わせ」と、「RBに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」という。

【0599】

また、第2実施形態においては、「一般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。そして、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。

20

【0600】

また、本実施形態においては、「赤スイカに係る図柄の組み合わせ」、「黒スイカに係る図柄の組み合わせ」、「青スイカに係る図柄の組み合わせ」、「ベルに係る図柄の組み合わせ」、「赤チェリーに係る図柄の組み合わせ」、または「黒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。

【0601】

なお、第2実施形態において、「赤スイカに係る図柄の組み合わせ」と、「黒スイカに係る図柄の組み合わせ」と、「青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」といい、「赤チェリーに係る図柄の組み合わせ」と、「黒チェリーに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」という。

30

【0602】

また、第2実施形態において、「スイカに係る図柄の組み合わせ」と、「ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「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。

【0603】

（当選役と、入賞等の関係）

次に、図68に基づいて、第2実施形態における当選役と、入賞等の関係について説明を行う。

40

【0604】

図68では、当選役に対応する当選番号と、当選役と、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、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。

【0605】

また、図68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「01」の「通常リプレイ」が当選役として決定された場合、作動することとなる条件装置は「REP01」である。即ち

50

、当選番号「01」の「通常リプレイ」が当選役として決定された場合、「一般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ことが許容される。

【0606】

また、第2実施形態において、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作する図柄位置によって、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、内部抽選処理により、当選番号「02」の「スイカA」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」である。この場合において、左リール18の有効ライン上に「赤セブンに係る図柄」を引込可能な位置で左停止ボタン11を操作した場合には、「赤スイカ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。一方、左リール18の有効ライン上に「赤セブンに係る図柄」を引込不可能な位置で左停止ボタン11を操作した場合には、「赤スイカ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はない。

10

【0607】

また、第2実施形態において、内部抽選処理により、当選番号「03」の「スイカB」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「NML02」である。この場合において、左リール18の有効ライン上に「黒セブンに係る図柄」を引込可能な位置で左停止ボタン11を操作した場合には、「黒スイカ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。一方、左リール18の有効ライン上に「黒セブンに係る図柄」を引込不可能な位置で左停止ボタン11を操作した場合には、「黒スイカ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はない。

20

【0608】

また、第2実施形態において、内部抽選処理により、当選番号「04」の「スイカC」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「NML03」である。この場合において、左リール18の有効ライン上に「青セブンに係る図柄」を引込可能な位置で左停止ボタン11を操作した場合には、「青スイカ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。一方、左リール18の有効ライン上に「青セブンに係る図柄」を引込不可能な位置で左停止ボタン11を操作した場合には、「青スイカ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はない。

【0609】

そして、第2実施形態における配列データテーブル(図66参照)に示す通り、左リール18の「赤セブンに係る図柄」を引込可能な位置は、「黒セブンに係る図柄」や、「青セブンに係る図柄」を引込不可能な位置となる。また、左リール18の「黒セブンに係る図柄」を引込可能な位置は、「赤セブンに係る図柄」や、「青セブンに係る図柄」を引込不可能な位置となり、左リール18の「青セブンに係る図柄」を引込可能な位置は、「赤セブンに係る図柄」や、「黒セブンに係る図柄」を引込不可能な位置となる。このため、当選番号「02」の「スイカA」が当選役として決定された場合、当選番号「03」の「スイカB」が当選役として決定された場合、または当選番号「04」の「スイカC」が当選役として決定された場合には、何れの当選役が決定されたかが報知されなければ、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を「1/3」の確率でしか入賞させることはできない。

30

【0610】

これに対して、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合において、内部抽選処理により、「スイカ」が決定された場合には、「スイカA」、「スイカB」、「スイカC」の何れが決定されたかが報知されることとなる。これにより、遊技者は、報知された当選役に係る情報に基づいて、「赤セブンに係る図柄」、「黒セブンに係る図柄」、「青セブンに係る図柄」のうち、何れかの図柄を左リール18の有効ライン上に引込可能なタイミングで左停止ボタン11を操作することで、「スイカに係る図柄の組み合わせ」が入賞する確率を「3/3」、即ち100%とすることができる。

40

【0611】

(第2実施形態における第1RT遊技状態用当選役決定テーブル)

次に、図69に基づいて、第2実施形態における第1RT遊技状態用当選役決定テーブ

50

ルについて説明を行う。

【0612】

第2実施形態における第1RT遊技状態用当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、「第1RT遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、第2実施形態における第1RT遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、第2実施形態において、第1RT遊技状態用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「6」の場合の抽選値を例示しており、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、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

10

【0613】

また、第2実施形態における第1RT遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「01」の「通常リプレイ」と、当選番号「02」の「スイカA」と、当選番号「03」の「スイカB」と、当選番号「04」の「スイカC」と、当選番号「05」の「共通ベル」と、当選番号「06」の「チェリーRED」と、当選番号「07」の「チェリーBLACK」と、当選番号「08」の「赤BB」と、当選番号「09」の「黒BB」と、当選番号「10」の「青BB」と、当選番号「11」の「赤RB」と、当選番号「12」の「黒RB」と、当選番号「13」の「共通ベル+青BB」と、当選番号「14」の「チェリーRED+赤BB」と、当選番号「15」の「チェリーRED+赤RB」と、当選番号「16」の「チェリーBLACK+黒BB」と、当選番号「17」の「チェリーBLACK+黒RB」に抽選値が規定されている。

20

【0614】

(第2実施形態における第2RT遊技状態用当選役決定テーブル)

次に、図70に基づいて、第2実施形態における第2RT遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0615】

第2実施形態における第2RT遊技状態用当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、「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。また、第2実施形態における第2RT遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選番号の内容と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、第2実施形態において、第2RT遊技状態用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「6」の場合の抽選値を例示しており、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、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

30

【0616】

また、第2実施形態における第2RT遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「01」の「通常リプレイ」と、当選番号「02」の「スイカA」と、当選番号「03」の「スイカB」と、当選番号「04」の「スイカC」と、当選番号「05」の「共通ベル」と、当選番号「06」の「チェリーRED」と、当選番号「07」の「チェリーBLACK」と、当選番号「08」の「赤BB」と、当選番号「09」の「黒BB」と、当選番号「10」の「青BB」と、当選番号「11」の「赤RB」と、当選番号「12」の「黒RB」と、当選番号「13」の「共通ベル+青BB」と、当選番号「14」の「チェリーRED+赤BB」と、当選番号「15」の「チェリーRED+赤RB」と、当選番号「16」の「チェリーBLACK+黒BB」と、当選番号「17」の「チェリーBLACK+黒RB」に抽選値が規定されている。

40

【0617】

(第2実施形態におけるRB遊技状態用当選役決定テーブル)

次に、図71に基づいて、第2実施形態におけるRB遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0618】

50

第2実施形態におけるRB遊技状態用当選役決定テーブルは、メインROM302に記憶されており、「RB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。また、第2実施形態におけるRB遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選番号の内容と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、第2実施形態において、RB遊技状態用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「6」の場合の抽選値を例示しており、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、及び設定値が「5」の場合の抽選値の図示を省略している。

**【0619】**

また、第2実施形態におけるRB遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「02」の「スイカA」と、当選番号「03」の「スイカB」と、当選番号「04」の「スイカC」と、当選番号「05」の「共通ベル」と、当選番号「06」の「チェリーRED」と、当選番号「07」の「チェリーBLACK」に抽選値が規定されている。

10

**【0620】**

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、第2実施形態におけるRB遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「01」の「通常リプレイ」と、当選番号「08」の「赤BB」と、当選番号「09」の「黒BB」と、当選番号「10」の「青BB」と、当選番号「11」の「赤RB」と、当選番号「12」の「黒RB」と、当選番号「13」の「共通ベル+青BB」と、当選番号「14」の「チェリーRED+赤BB」と、当選番号「15」の「チェリーRED+赤RB」と、当選番号「16」の「チェリーBLACK+黒BB」と、当選番号「17」の「チェリーBLACK+黒RB」が当選役として決定されることはない。

20

**【0621】**

なお、第2実施形態において、「スイカA」と、「スイカB」と、「スイカC」を総称して「スイカ」といい、「チェリーRED」と、「チェリーBLACK」を総称して「チェリー」という。

**【0622】**

(第2実施形態における遊技状態の移行)

ここで、第2実施形態における遊技状態の移行についての説明を行う。

**【0623】**

第2実施形態において、現在の遊技状態が「第1RT遊技状態」である場合であって、「ボーナス」に当選し、「ボーナス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、「第1RT遊技状態」から「RB遊技状態」に移行される。

30

**【0624】**

また、第2実施形態において、現在の遊技状態が「RB遊技状態」である場合であって、「RB遊技状態」が終了した場合に、「RB遊技状態」から「第2RT遊技状態」に移行される。

**【0625】**

そして、第2実施形態において、現在の遊技状態が「第2RT遊技状態」である場合であって、「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、「第2RT遊技状態」から「第1RT遊技状態」に移行される。

40

**【0626】**

(第2実施形態におけるメイン制御基板により管理される状態の遷移)

ここで、第2実施形態におけるメイン制御基板により管理される状態の遷移についての説明を行う。

**【0627】**

第2実施形態におけるメイン制御基板により管理される状態は、「通常状態」、「ボーナス準備状態」、「BB状態」、「RB状態」、「ART状態」、「ART中ボーナス準備状態」、「ART中BB状態」、「ART中RB状態」の「8」個の状態が設けられている。

50

## 【0628】

(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、第2実施形態において、「通常状態」は、内部抽選処理により、当選役として「ボーナス」が決定された場合に、「通常状態」から「ボーナス準備状態」に移行する制御が行われる。

## 【0629】

(ボーナス準備状態)

「ボーナス準備状態」は、内部抽選処理により、当選役として「ボーナス」が決定された場合に移行される状態である。具体的には、「ボーナス準備状態」においては、内部抽選処理により決定された「ボーナス」に対応する「ボーナス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るタイミングで、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作することにより、「ボーナス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る。また、「ボーナス準備状態」において、「BB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、「ボーナス準備状態」から「BB状態」に移行する制御が行われ、「RB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、「ボーナス準備状態」から「RB状態」に移行する制御が行われる。

10

## 【0630】

(BB状態)

「BB状態」は、「ボーナス準備状態」において、「BB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移行される状態である。ここで、第2実施形態において、「BB状態」は、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」に移行するか否かの抽選が行われる。また、「BB状態」において、「ART状態」に移行することが決定されなかった場合には、「BB状態」の終了後、「通常状態」に移行する制御が行われ、「ART状態」に移行することが決定された場合には、「BB状態」の終了後、「ART状態」に移行する制御が行われる。

20

## 【0631】

なお、「BB状態」においては、内部抽選処理により、当選役として「スイカ」が決定された場合に、「スイカ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液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。また、「BB状態」においては、内部抽選処理により、当選役として「チェリー」が決定された場合に、「チェリー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液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。

30

## 【0632】

(RB状態)

「RB状態」は、「ボーナス準備状態」において、「RB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移行される状態である。ここで、第2実施形態において、「RB状態」は、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」に移行するか否かの抽選が行われる。また、「RB状態」において、「ART状態」に移行することが決定されなかった場合には、「RB状態」の終了後、「通常状態」に移行する制御が行われ、「ART状態」に移行することが決定された場合には、「RB状態」の終了後、「ART状態」に移行する制御が行われる。

40

## 【0633】

なお、「RB状態」においては、後述の内部抽選処理により、当選役として「スイカ」が決定された場合に、「スイカ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液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。また、「RB状態」においては、内部抽選処理により、当選役として「チェリー」が決定された場合に、「チェリー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液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。

## 【0634】

(ART状態)

50

「ART状態」は、内部抽選処理により、「スイカ」が当選した場合に、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を遊技者にとって有利な態様で有効ライン上に表示するための情報が報知される状態である。これにより、遊技者は、報知された情報に従って、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作を行うことにより、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示させることができる。また、「ART状態」において、内部抽選処理により、当選役として「ボーナス」が決定された場合に、「ART状態」から「ART中ボーナス準備状態」に移行する制御が行われる。また、「ART状態」において、メインRAM303に設けられているART状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合に、「ART状態」から「通常状態」に移行する制御が行われる。また、「ART状態」においては、内部抽選処理により、当選役として「チェリー」、「スイカ」、「共通ベル」が決定された際に、「ART状態」において遊技可能な遊技数を上乗せするか否かの抽選が行われる。

10

## 【0635】

なお、「ART状態」においては、内部抽選処理により、当選役として「スイカ」が決定された場合に、「スイカ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液晶表示装置31やスピーカ33により報知されるので、遊技者はメダルを獲得することができる。

## 【0636】

また、「ART状態」においては、内部抽選処理により、当選役として「チェリー」が決定された場合に、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示しないための情報が液晶表示装置31やスピーカ33により報知されるので、「第2RT遊技状態」から「第1RT遊技状態」に転落することを回避することができる。

20

## 【0637】

(ART中ボーナス準備状態)

「ART中ボーナス準備状態」は、「ART状態」において、「ボーナス」に当選した場合に移行する状態である。具体的には、「ART中ボーナス準備状態」においては、「ボーナス準備状態」と同様に、内部抽選処理により決定された「ボーナス」に対応する「ボーナス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るタイミングで、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作することにより、「ボーナス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る。また、「ART中ボーナス準備状態」において、「BB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、「ART中ボーナス準備状態」から「ART中BB状態」に移行する制御が行われ、「RB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、「ART中ボーナス準備状態」から「ART中RB状態」に移行する制御が行われる。

30

## 【0638】

(ART中BB状態)

「ART中BB状態」は、「ART中ボーナス準備状態」において、「BB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移行される状態である。ここで、第2実施形態において、「ART中BB状態」は、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加算するか否かの抽選が行われる。また、「ART中BB状態」において、BBが終了した場合に、「ART中BB状態」から「ART状態」に移行する制御が行われる。

40

## 【0639】

なお、「ART中BB状態」においては、内部抽選処理により、当選役として「スイカ」が決定された場合に、「スイカ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液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。また、「ART中BB状態」においては、内部抽選処理により、当選役として「チェリー」が決定された場合に、「チェリー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液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。

## 【0640】

50

(ART中RB状態)

「ART中RB状態」は、「ART中ボーナス準備状態」において、「RB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移行される状態である。ここで、本実施形態において、「ART中RB状態」は、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加算するか否かの抽選が行われる。これにより、「ART中RB状態」における遊技に対する興趣を向上させている。また、「ART中RB状態」において、RBが終了した場合に、「ART中RB状態」から「ART状態」に移行する制御が行われる。

【0641】

なお、「ART中RB状態」においては、内部抽選処理により、当選役として「スイカ」が決定された場合に、「スイカ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液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。また、「ART中RB状態」においては、内部抽選処理により、当選役として「チェリー」が決定された場合に、「チェリー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液晶表示装置31やスピーカ33により報知される。

【0642】

(第2実施形態における条件装置コマンドと指示情報との関係)

次に、図72に基づいて、第2実施形態における条件装置コマンドと指示情報との関係について説明を行う。なお、図72は、第1実施形態における図17の変更例であるため、図17と重複する箇所の説明は省略する。なお、第2実施形態で示す「指示情報」とは、第1実施形態における「操作順序」とは異なり、例えば、「スイカA」に当選したときには、「スイカA」という内容を示す情報である。つまり、「スイカA」に当選したときには、指示情報コマンドが示す内容として、「スイカA」が、メイン制御基板300からサブ制御基板400に対して送信され、メイン制御基板300において管理する払出枚数表示器16においては、「赤セブンに係る図柄」の図柄位置に対応する「02」を表示して、サブ制御基板400が、演出制御基板500を介して管理する液晶表示装置31においては、左リール18において、「赤セブンに係る図柄」を有効ライン上に停止させるような表示が行われることとなる。

【0643】

図72で示される「指示情報コマンド」とは、当選役に係る図柄の組み合わせを表示させるための当選役情報を示すコマンドであり、メイン制御基板300からサブ制御基板400に対して送信される。なお、当選役情報とは、「スイカ」であれば、「スイカA」、「スイカB」、「スイカC」といった具体的な内容を示す情報であり、「チェリー」であれば、「チェリーRED」、「チェリーBLK」といった具体的な内容を示す情報が該当する。例えば、サブ制御基板400は、受信した「指示情報コマンド」が示す内容を参照することで、「スイカA」、「スイカB」、「スイカC」のうちどの「スイカ」が成立しているか、また、「チェリーRED」、「チェリーBLK」のうちどちらの「チェリー」が成立しているかを、演出制御基板500を介して、液晶表示装置31、LED32、スピーカ33等を用いて報知する。

【0644】

(条件装置コマンドの送信について)

条件装置コマンドは、第1実施形態同様、一の当選番号に対して一の当選役にて送信するものと、複数の当選番号に対して一の当選役にて送信するものとに分けられる。例えば、図72において、当選番号「01」、当選番号「05」～当選番号「17」は、「通常状態」、「ART中ボーナス準備状態」、「ART状態」ともに、一の当選番号に対して一の当選役にて送信される。

【0645】

一方、当選番号「02」～当選番号「04」は、「通常状態」、「ART中ボーナス準備状態」、「ART状態」ともに、複数の当選番号に対して一の当選役にて送信される。例えば、当選番号「02」の「スイカA」、当選番号「03」の「スイカB」、当選番号

10

20

30

40

50

「04」の「スイカC」は、「通常状態」、「ART中ボーナス準備状態」、「ART状態」とともに、条件装置コマンドとして、「スイカA」、「スイカB」、「スイカC」を一纏めとした、「スイカ」として送信される。

#### 【0646】

なお、第2実施形態においても、第1実施形態同様、一遊技において使用可能なメダルの最大値は「3」枚である。そして、第2実施形態において、「赤スイカに係る図柄の組み合わせ」、「黒スイカに係る図柄の組み合わせ」、または「青スイカに係る図柄の組み合わせ」が表示されたときは、「9」枚のメダルの払出が行われる。このように、一遊技において使用可能なメダルの最大値よりも、入賞に係る図柄の組み合わせが表示されたときのメダルの払出数が多い場合は、メイン制御基板300から、サブ制御基板400に対して送信される条件装置コマンドは、一纏めにしたコマンドとすることができる。一方、「赤チェリーに係る図柄の組み合わせ」、「黒チェリーに係る図柄の組み合わせ」が表示されたときは、「1」枚のメダルの払出が行われる。このように、一遊技において使用可能なメダルの最大値よりも、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が表示されたときのメダルの払出数が少ない場合は、メイン制御基板300から、サブ制御基板400に対して送信される条件装置コマンドは、一纏めとしないコマンドとすることができる。従って、例えば、当選番号「06」の「赤チェリーに係る図柄の組み合わせ」や、「黒チェリーに係る図柄の組み合わせ」が表示されたときのメダルの払出数が「4」に規定されていれば、「チェリーRED」と「チェリーBLK」は、一纏めとされた「チェリー」という条件装置コマンドが送信されることとなる。このように、不正の対象となりやすい払出枚数の多い当選役（例えば、「スイカA」、「スイカB」、「スイカC」）は、条件装置コマンドを一纏めにして、セキュリティを向上させつつ、比較的、不正の対象となりにくい払出枚数の少ない当選役（例えば、「チェリーRED」、「チェリーBLK」）は、条件装置コマンドを一纏めにしないうことで、全ての当選役について、条件装置コマンドを一纏めにする必要がなくなり、制御負担の軽減が見込める。

#### 【0647】

（指示情報コマンドの送信について）

指示情報コマンドは、「通常状態」、「ART中ボーナス準備状態」、「ART状態」のそれぞれで、送信される内容が定められている。例えば、「通常状態」である場合には、当選番号「01」～当選番号「17」に関して、指示情報コマンドが示す内容として、「指示なし」が送信される。また、「ART中ボーナス準備状態」、「ART状態」である場合には、当選番号「02」の「スイカA」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「スイカA」が送信され、当選番号「03」の「スイカB」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「スイカB」が送信され、当選番号「04」の「スイカC」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「スイカC」が送信され、当選番号「06」の「チェリーRED」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「チェリーRED」が送信され、当選番号「07」の「チェリーBLK」であれば、指示情報コマンドが示す内容として、「チェリーBLK」が送信され、他の当選し得る当選番号については、指示情報コマンドが示す内容として、「指示なし」が送信される。

#### 【0648】

（指示演出決定テーブル）

次に、図73に基づいて、指示演出決定テーブルについて説明を行う。なお、図73は、第1実施形態における図18の変更例であるため、図18と重複する箇所の説明は省略する。

#### 【0649】

図73(A)においては、当選番号「02」～当選番号「04」の「スイカ」であれば、「86/256」にて、指示演出として「演出C」を決定し、「85/256」にて、指示演出として「演出D」を決定し、「85/256」にて、指示演出として「演出E」を決定する。また、当選番号「05」の「共通ベル」であれば、「256/256」にて、指示演出として「演出F」を決定し、当選番号「06」の「チェリーRED」であれば

10

20

30

40

50

、「256 / 256」にて、指示演出として「演出G」を決定し、当選番号「07」の「チェリーBLK」であれば、「256 / 256」にて、指示演出として「演出H」を決定する。

#### 【0650】

一方、図73(B)においては、当選番号「02」の「スイカA」であれば、「255 / 256」にて、指示演出として「演出C」を決定し、「1 / 256」にて、指示演出として「演出I」を決定し、当選番号「03」の「スイカB」であれば、「255 / 256」にて、指示演出として「演出D」を決定し、「1 / 256」にて、指示演出として「演出I」を決定し、当選番号「04」の「スイカC」であれば、「255 / 256」にて、指示演出として「演出E」を決定し、「1 / 256」にて、指示演出として「演出I」を決定する。なお、「演出I」は、当選番号「02」～当選番号「04」の何れの場合であっても当選し得るようになっており、「演出I」が選択されると、図柄を停止させる位置を当てるゲームが実行され得る。また、当選番号「05」の「共通ベル」であれば、「256 / 256」にて、指示演出として「演出F」を決定し、当選番号「06」の「チェリーRED」であれば、「256 / 256」にて、指示演出として「演出G」を決定し、当選番号「07」の「チェリーBLK」であれば、「256 / 256」にて、指示演出として「演出H」を決定する。

10

#### 【0651】

(第2実施形態における指示情報表示用LEDデータ作成処理)

次に、図74に基づいて、第2実施形態における指示情報表示用LEDデータ作成処理について説明を行う。なお、第1実施形態における指示情報表示用LEDデータ作成処理と異なる点についての説明を行うとともに、第1実施形態における指示情報表示用LEDデータ作成処理と同じ点の説明を省略する。

20

#### 【0652】

(ステップS206-6-7)

ステップS206-6-7において、メインCPU301は、当選役がスイカ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、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役が「スイカ」であるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役がスイカであると判定された場合には(ステップS206-6-7=Yes)、ステップS206-6-8に処理を移行し、当選役がスイカではないと判定された場合には(ステップS206-6-7=No)、第2実施形態における指示情報表示用LEDデータ作成処理のサブルーチンを終了し、LED表示処理のステップS206-7に処理を移行する。

30

#### 【0653】

(ステップS206-6-8)

ステップS206-6-8において、メインCPU301は、スイカ時用LEDデータ作成処理を行う。具体的には、メインCPU301は、当選役として「スイカ」が決定された場合において、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示させるために、左停止ボタン11の操作タイミングを報知するためのスイカ時用LEDデータを作成する処理を行う。そして、ステップS206-6-8の処理が終了すると、第2実施形態における指示情報表示用LEDデータ作成処理のサブルーチンを終了し、LED表示処理のステップS206-7に処理を移行する。

40

#### 【0654】

ここで、指示情報表示用LEDデータ作成処理において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」以外である場合(ステップS206-6-6-1=No)において、内部抽選処理により、当選役として「スイカ」が決定されたか否かを判定する処理を行う(ステップS206-6-7)。そして、当選役として「スイカ」が決定された場合には(ステップS206-6-7=Yes)、スイカ時用LEDデータ作成処理を行う(ステップS206-6-8)。そして、メインCPU301は、ポート出力処理(ステップS208)において、スイカ時用LEDデータ作成処理(ス

50

ステップS206-6-8)で作成したスイカ時用LEDデータをステータス基板100に対して送信する処理を行う。

【0655】

そして、ステータス基板100は、メイン制御基板300から受信したスイカ時用LEDデータに基づいて、払出枚数表示器16の制御を行う。これにより、「赤スイカに係る図柄の組み合わせ」、「黒スイカに係る図柄の組み合わせ」、「青スイカに係る図柄の組み合わせ」の何れの図柄の組み合わせを狙って左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作すればよいか払出枚数表示器16に表示されることとなる。

【0656】

このように、「スイカ」のように、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作タイミングに応じて、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るか否かが異なる当選役が決定された場合には、払出枚数表示器16により、当選役に係る情報、例えば、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作タイミングが報知されることとなる。一方で、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作タイミングに応じて、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るか否かが異なる当選役以外の当選役が決定された場合には、払出枚数表示器16により、当選役に係る情報が報知されることはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

【0657】

一方で、内部抽選処理において、「共通ベル」が当選役として決定された場合には、メインCPU301は、内部抽選処理により、当選役として「スイカ」が決定されていないので(ステップS206-6-7=No)、第2実施形態における指示情報表示用LEDデータ作成処理を終了することとなる。従って、払出枚数表示器16には、当選役に係る情報が表示されることはない。

【0658】

このように、第2実施形態においては、「スイカ」のように、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作タイミングに応じて、有効ライン上に表示される図柄の組み合わせが異なる当選役が決定された場合には、払出枚数表示器16により、当選役に係る情報、例えば、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作タイミングが報知されることとなる。一方で、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作タイミングに応じて、有効ライン上に表示される図柄の組み合わせが異なる当選役以外の当選役が決定された場合には、払出枚数表示器16により、当選役に係る情報が報知されることはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

【0659】

また、第2実施形態においては、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13をどのような順序で操作した場合であっても、「ベルに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることとなる「共通ベル」が当選役として決定された場合には、当選役に係る情報を払出枚数表示器16に表示することはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

【0660】

なお、本実施形態においては、当選役が「スイカ」であるか否かを判定することにより、「共通ベル」が当選役として決定されたか否かを判定することとしているが、これに限定されることはない。例えば、「共通ベル」が当選役として決定されたか否かを判定する処理を行うこととしてもよい。

【0661】

また、内部抽選処理において、「通常リプレイ」が当選役として決定された場合には、メインCPU301は、内部抽選処理により、当選役として「スイカ」が決定されていないので(ステップS206-6-7=No)、指示情報表示用LEDデータ作成処理を終了することとなる。従って、払出枚数表示器16には、当選役に係る情報が表示されるこ

10

20

30

40

50

とはない。

【0662】

このように、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13をどのような順序で操作した場合であっても、「一般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、RT遊技状態の移行を伴わない「通常リプレイ」が当選役として決定された場合には、当選役に係る情報を払出枚数表示器16に表示することはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

【0663】

なお、本実施形態においては、当選役が「スイカ」であるか否かを判定することにより、「通常リプレイ」が当選役として決定されたか否かを判定することとしているが、これに限定されることはない。例えば、「通常リプレイ」が当選役として決定されたか否かを判定する処理を行うこととしてもよい。

10

【0664】

また、内部抽選処理において、「チェリーRED」、または「チェリーBLK」が当選役として決定された場合には、メインCPU301は、内部抽選処理により、当選役として「スイカ」が決定されていないので(ステップS206-6-7=No)、指示情報表示用LEDデータ作成処理を終了することとなる。従って、払出枚数表示器16には、当選役に係る情報が表示されることはない。

【0665】

このように、「赤チェリーに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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の停止操作が行われた場合に、「赤チェリーに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「チェリーRED」が当選役として決定された場合には、当選役に係る情報を払出枚数表示器16に表示することはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

20

【0666】

また、「赤チェリーに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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の停止操作が行われた場合に、「赤チェリーに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「チェリー」が当選役として決定された場合には、当選役に係る情報を払出枚数表示器16に表示することはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

30

【0667】

また、「黒チェリーに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能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の停止操作が行われた場合に、「黒チェリーに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「チェリーBLK」が当選役として決定された場合には、当選役に係る情報を払出枚数表示器16に表示することはない。これにより、メイン制御基板300の制御負担を軽減することができる。

【0668】

なお、本実施形態においては、当選役が「スイカ」であるか否かを判定することにより、「チェリーRED」、または「チェリーBLK」が当選役として決定されたか否かを判定することとしているが、これに限定されることはない。例えば、「チェリーRED」、または「チェリーBLK」が当選役として決定されたか否かを判定する処理を行うこととしてもよい。

40

【0669】

また、「ベルに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「共通ベル」が当選役として決定された場合や、「赤チェリーに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「チェリーRED」が当選役として決定された場合、「黒チェリーに係る図柄の組み合わせ」を表示可能な「チェリーBLK」が当選役として決定された場合には、「ベルに係る図柄の組み合わせ」、「赤チェリーに係る図柄の組み合わせ」、「黒チェリーに係る図柄の組み合わせ」のように、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせが、投入枚数以下の「入賞に係る図柄の組み合わせ」が表示されることとなる。この場合には、当選役に係る情報を払出枚数表

50

示器 16 に表示することはない。これにより、メイン制御基板 300 の制御負担を軽減することができる。

【0670】

なお、内部抽選処理において、「ボーナス」が当選役として決定された場合には、メイン CPU 301 は、内部抽選処理により、当選役として「スイカ」が決定されていないので（ステップ S206 - 6 - 7 = No）、指示情報表示用 LED データ作成処理を終了することとなる。従って、払出枚数表示器 16 には、当選役に係る情報が表示されることはない。

【0671】

（第3実施形態）

以下において、図 75、及び図 76 に基づいて、第3実施形態について説明を行う。

【0672】

（第3実施形態における条件装置コマンドと指示情報との関係）

はじめに、図 75 に基づいて、第3実施形態における条件装置コマンドと指示情報との関係について説明を行う。なお、図 75 は、第1実施形態における図 17 の変更例であるため、図 17 と重複する箇所の説明は省略する。

【0673】

（第3実施形態における条件装置コマンドの送信について）

「RT1 中リプレイ」については、メイン制御基板 300 により管理される状態が「通常状態」である場合には、「RT1 中リプレイ」を示す条件装置コマンドが送信される。一方、メイン制御基板 300 により管理される状態が「ART 状態」である場合は、当選番号「02」の「RT1 中リプレイ A」は、「RT1 中リプレイ A」を示す条件装置コマンドとして送信され、当選番号「03」の「RT1 中リプレイ B」は、「RT1 中リプレイ B」を示す条件装置コマンドとして送信され、当選番号「04」の「RT1 中リプレイ C」は、「RT1 中リプレイ C」を示す条件装置コマンドとして送信され、当選番号「05」の「RT1 中リプレイ D」は、「RT1 中リプレイ D」を示す条件装置コマンドとして送信される。つまり、メイン制御基板 300 により管理される状態が「通常状態」である場合は、当選番号「02」の「RT1 中リプレイ A」、当選番号「03」の「RT1 中リプレイ B」、当選番号「04」の「RT1 中リプレイ C」、当選番号「05」の「RT1 中リプレイ D」を一纏めとした（全てを含む形とした）「RT1 中リプレイ」という条件装置コマンドを送信するのに対し、メイン制御基板 300 により管理される状態が「ART 状態」である場合は、当選番号「02」の「RT1 中リプレイ A」は、「RT1 中リプレイ A」という条件装置コマンドにて、当選番号「03」の「RT1 中リプレイ B」は、「RT1 中リプレイ B」という条件装置コマンドにて、当選番号「04」の「RT1 中リプレイ C」は、「RT1 中リプレイ C」という条件装置コマンドにて、当選番号「05」の「RT1 中リプレイ D」は、「RT1 中リプレイ D」という条件装置コマンドにて、一纏めとせずに個別に送信する。

【0674】

同様に、「RT2 中リプレイ」についても、メイン制御基板 300 により管理される状態が「通常状態」である場合には、「RT2 中リプレイ」を一纏めとした条件装置コマンドを送信するのに対し、メイン制御基板 300 により管理される状態が「ART 状態」である場合は、当選番号「06」の「RT2 中リプレイ A」は、「RT2 中リプレイ A」を示す条件装置コマンドにて、当選番号「07」の「RT2 中リプレイ B」は、「RT2 中リプレイ B」を示す条件装置コマンドにて、当選番号「08」の「RT2 中リプレイ C」は、「RT2 中リプレイ C」を示す条件装置コマンドにて、一纏めとせずに個別に送信する。

【0675】

同様に、「RT3 中リプレイ」についても、メイン制御基板 300 により管理される状態が「通常状態」である場合は、「RT3 中リプレイ」を一纏めとした条件装置コマンドを送信するのに対し、メイン制御基板 300 により管理される状態が「ART 状態」であ

10

20

30

40

50

る場合は、当選番号「09」の「RT3中リプレイA」は、「RT3中リプレイA」を示す条件装置コマンドにて、当選番号「10」の「RT3中リプレイB」は、「RT3中リプレイB」を示す条件装置コマンドにて、当選番号「11」の「RT3中リプレイC」は、「RT3中リプレイC」を示す条件装置コマンドにて、一纏めとせずに個別に送信する。

#### 【0676】

また、「押し順ベル」については、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」及び「ART中ボーナス準備状態」である場合は、「押し順ベル」を一纏めとした条件装置コマンドを送信するのに対し、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合は、当選番号「12」の「押し順ベルA」は、「押し順ベルA」を示す条件装置コマンドにて、当選番号「13」の「押し順ベルB」は、「押し順ベルB」を示す条件装置コマンドにて、当選番号「14」の「押し順ベルC」は、「押し順ベルC」を示す条件装置コマンドにて、当選番号「15」の「押し順ベルD」は、「押し順ベルD」を示す条件装置コマンドにて、当選番号「16」の「押し順ベルE」は、「押し順ベルE」を示す条件装置コマンドにて、一纏めとせずに個別に送信する。なお、このような条件装置コマンドの送信は、図17や図75で示される「押し順リプレイ」に限らず、第2実施形態における図72で示される「スイカ」や、「チェリー」に適用してもよい。例えば、当選番号「02」の「スイカA」に当選した場合に、「通常状態」であるときには、「スイカ」という一纏めとした条件装置コマンドを送信して、「ART状態」であるときには、「スイカA」という一纏めとしない個別の条件装置コマンドを送信するようにしてもよい。また、「チェリー」についても同様の構成にて条件装置コマンドを送信するようにしてもよい。

#### 【0677】

このように構成することで、特に、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」である場合に、条件装置コマンドを不正に解析されて、不正にメダルを取得しようとしても、条件装置コマンドは、一纏めとされた内容となっていることから、具体的に、どの当選番号に対応する当選役が当選しているかを把握することが困難となる。例えば、条件装置コマンドを不正に解析して、「押し順ベル」という内容を取得できたとしても、「押し順ベルA」～「押し順ベルE」のどれが当選しているかを把握することができず、不正にメダルを取得することが困難となる。一方、メイン制御基板300により管理される状態が「ART状態」である場合には、停止ボタンの操作順序が報知される状態であることから、条件装置コマンドが解析されて、不正にメダルを取得されるようなことがなく、条件装置コマンドを一纏めにして送信する必要がなくなる。

#### 【0678】

(第3実施形態における情報設定処理)

次に、図76に基づいて、図21のステップS110の処理により行われる情報設定処理についての説明を行う。なお、図76は情報設定処理のサブルーチンを示す図である。なお、第1実施形態における情報設定処理と異なる点についての説明を行うとともに、第1実施形態における情報設定処理と同じ点の説明を省略する。

#### 【0679】

(ステップS110-14)

ステップS110-14において、メインCPU301は、当選役が「押し順リプレイ」の何れか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、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役が「押し順リプレイ」の何れかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役が「押し順リプレイ」の何れかであると判定された場合には(ステップS110-14=Yes)、ステップS110-15に処理を移行し、当選役が「押し順リプレイ」の何れでもない判定された場合には(ステップS110-14=No)、ステップS110-18に処理を移行する。

#### 【0680】

(ステップS 110 - 15)

ステップS 110 - 15において、メインCPU 301は、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」であると判定された場合には(ステップS 110 - 15 = Yes)、ステップS 110 - 17に処理を移行し、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」ではないと判定された場合には(ステップS 110 - 15 = No)、ステップS 110 - 16に処理を移行する。

10

【0681】

(ステップS 110 - 16)

ステップS 110 - 16において、メインCPU 301は、当選した押し順リプレイに対応した(個別の)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CPU 301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RAM 303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。つまり、ステップS 110 - 16においてセットされる条件装置コマンドは、図75において述べたように、一纏めとしない個別の情報である。例えば、当選番号「02」の「RT1中リプレイA」に当選している場合は、条件装置コマンドとして、「RT1中リプレイA」が当該処理にてセットされることとなる。そして、ステップS 110 - 16の処理を終了すると、ステップS 110 - 10に処理を移行する。

20

【0682】

(ステップS 110 - 17)

ステップS 110 - 17において、メインCPU 301は、条件装置コマンドとして、一纏めとした「押し順リプレイ」をセットする処理を行う。具体的には、メインCPU 301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RAM 303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。つまり、ステップS 110 - 17においてセットされる条件装置コマンドは、図75において述べたように、一纏めとした情報である。例えば、当選番号「02」の「RT1中リプレイA」に当選している場合は、条件装置コマンドとして、「RT1中リプレイ」が当該処理にてセットされることとなる。また、当選番号「06」の「RT2中リプレイA」に当選している場合は、条件装置コマンドとして、「RT2中リプレイ」が当該処理にてセットされることとなる。また、当選番号「09」の「RT3中リプレイA」に当選している場合は、条件装置コマンドとして、「RT3中リプレイ」が当該処理にてセットされることとなる。そして、ステップS 110 - 17の処理を終了すると、ステップS 110 - 10に処理を移行する。

30

【0683】

(ステップS 110 - 18)

ステップS 110 - 18において、メインCPU 301は、当選役が「押し順ベル」の何れかであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役が「押し順ベル」の何れかであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役が「押し順ベル」の何れかであると判定された場合には(ステップS 110 - 18 = Yes)、ステップS 110 - 19に処理を移行し、当選役が「押し順ベル」の何れでもない判定された場合には(ステップS 110 - 18 = No)、ステップS 110 - 22に処理を移行する。

40

【0684】

(ステップS 110 - 19)

ステップS 110 - 19において、メインCPU 301は、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイ

50

ンCPU301は、メインRAM303に設けられている状態格納領域に格納されている値に基づいて、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」であるか否かを判定する処理を行う。そして、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」であると判定された場合には（ステップS110-19 = Yes）、ステップS110-21に処理を移行し、メイン制御基板300により管理される状態が「通常状態」ではないと判定された場合には（ステップS110-19 = No）、ステップS110-20に処理を移行する。

【0685】

（ステップS110-20）

ステップS110-20において、メインCPU301は、当選した押し順ベルに対応した（個別の）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。つまり、ステップS110-20においてセットされる条件装置コマンドは、図75において述べたように、一纏めとしない個別の情報である。例えば、当選番号「12」の「押し順ベルA」に当選している場合は、条件装置コマンドとして、「押し順ベルA」が当該処理にてセットされることとなる。そして、ステップS110-20の処理を終了すると、ステップS110-10に処理を移行する。

10

【0686】

（ステップS110-21）

ステップS110-21において、メインCPU301は、条件装置コマンドとして、一纏めとした「押し順ベル」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。つまり、ステップS110-21においてセットされる条件装置コマンドは、図75において述べたように、一纏めとした情報である。例えば、当選番号「12」の「押し順ベルA」に当選している場合は、条件装置コマンドとして、「押し順ベル」が当該処理にてセットされることとなる。また、当選番号「13」の「押し順ベルB」に当選している場合は、条件装置コマンドとして、「押し順ベル」が当該処理にてセットされることとなる。また、当選番号「14」の「押し順ベルC」に当選している場合は、条件装置コマンドとして、「押し順ベル」が当該処理にてセットされることとなる。また、当選番号「15」の「押し順ベルD」に当選している場合は、条件装置コマンドとして、「押し順ベル」が当該処理にてセットされることとなる。また、当選番号「16」の「押し順ベルE」に当選している場合は、条件装置コマンドとして、「押し順ベル」が当該処理にてセットされることとなる。そして、ステップS110-21の処理を終了すると、ステップS110-10に処理を移行する。

20

30

【0687】

（ステップS110-22）

ステップS110-22において、メインCPU301は、対応する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。つまり、「押し順リプレイ」や、「押し順ベル」以外の当選役に対応する条件装置コマンドが、本処理においてセットされることとなる。例えば、メインRAM303に設けられている当選役格納領域に格納されている値が「通常リプレイ」に対応する値である場合には、条件装置コマンドとして、「通常リプレイ」がセットされる。そして、ステップS110-22の処理が終了すると、ステップS110-10に処理を移行する。

40

【0688】

このように、本発明によれば、メイン制御基板300により管理される状態が通常状態である場合において、内部抽選処理において、「押し順ベルA～E」の何れかが決定され

50

た場合に、メイン制御基板 300 からサブ制御基板 400 に送信される条件装置コマンドとして、「押し順ベル A ~ E」を一纏めとした、「押し順ベル」という内容にて送信し、サブ制御基板 400 は、受信した条件装置コマンドの内容に基づいた演出を行う。一方、メイン制御基板 300 により管理される状態が ART 状態である場合において、内部抽選処理において、「押し順ベル A ~ E」の何れかが決定された場合に、メイン制御基板 300 からサブ制御基板 400 に送信される条件装置コマンドとして、当選した「押し順ベル A ~ E」のそれぞれに対応した内容（例えば、「押し順ベル A」当選時は、「押し順ベル A」という内容）にて送信し、サブ制御基板 400 は、受信した条件装置コマンドの内容に基づいた演出を行う。これにより、特に通常状態である場合において、条件装置コマンドを不正に解析して、不正にメダルを取得しようとしても、具体的に「押し順ベル A ~ E」のうちどの「押し順ベル」に当選しているかを把握することが困難となることから、このような「押し順ベル」を備えた遊技機において、セキュリティを向上させることができる。

10

## 【0689】

また、条件装置コマンドと、指示情報コマンドとを別々に送信するようにした。例えば、「押し順ベル」に当選した場合には、「押し順ベル」という当選役に係る情報は、条件装置コマンドにて送信し、「押し順ベル」の操作順序に係る情報は、指示情報コマンドにて送信するようにしたため、不正に「押し順ベル」に係る図柄の組み合わせを表示させようとしても、条件装置コマンドと、指示情報コマンドとの両方のコマンドを解析しなくてはならず、煩雑化させることで、不正行為の抑止力となり得る。

20

## 【0690】

また、メイン制御基板 300 で管理される状態が「通常状態」である場合に、「押し順ベル」に当選したときには、指示情報コマンドとして、「指示なし」が送信されることとなるから、「押し順ベル」の操作順序に係る情報が把握できず、不正に「押し順ベル」に係る図柄の組み合わせを表示させることを困難とすることができる。

## 【0691】

なお、本実施形態において、各リールに配された図柄（各リールの図柄位置「00」～「20」に配された図柄）は、本発明の、複数の図柄を構成する。

## 【0692】

また、本実施形態において、左リール 18、中リール 19、右リール 20 は、本発明の、複数のリールを構成する。

30

## 【0693】

また、本実施形態において、スタートスイッチ 10sw は、本発明の、開始操作検出手段を構成する。

## 【0694】

また、本実施形態において、メイン CPU 301 は、本発明の、開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、当選役を決定する当選役決定手段を構成する。

## 【0695】

また、本実施形態において、メイン CPU 301 は、本発明の、開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、複数のリールを回転する制御を行うリール回転制御手段を構成する。

40

## 【0696】

また、本実施形態において、左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13 は、本発明の、複数のリールのそれぞれに対応して設けられた停止操作手段を構成する。

## 【0697】

また、本実施形態において、左停止スイッチ 11sw、中停止スイッチ 12sw、右停止スイッチ 13sw は、本発明の、複数のリールにそれぞれ対応して設けられ、遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段を構成する。

## 【0698】

また、本実施形態において、メイン CPU 301 は、本発明の、停止操作検出手段によ

50

り停止操作が検出されたことと、当選役決定手段により決定された当選役とに基づいて、リール回転制御手段により回転されているリールを停止させる停止制御手段を構成する。

【0699】

また、本実施形態において、メインCPU301は、本発明の、当選役決定手段により特定の当選役が決定された場合において、停止操作手段の操作情報が報知されない通常状態の制御を行う通常状態制御手段を構成する。

【0700】

また、本実施形態において、メインCPU301は、本発明の、当選役決定手段により特定の当選役が決定された場合において、停止操作手段の操作情報が報知される特定状態の制御を行う特定状態制御手段を構成する。

10

【0701】

また、本実施形態において、メイン制御基板300は、本発明の、通常状態において、当選役決定手段により、特定の当選役を構成する第1の特定の当選役または第2の特定の当選役が決定された場合に、第1の特定の当選役情報と第2の特定の当選役情報とを含む特定当選役情報を送信する通常状態時当選役情報送信手段を構成する。

【0702】

また、本実施形態において、メイン制御基板300は、本発明の、特定状態において、当選役決定手段により、特定の当選役を構成する第1の特定の当選役または第2の特定の当選役が決定された場合に、決定された第1の特定の当選役に基づく第1の特定の当選役情報、または決定された第2の特定の当選役に基づく第2の特定の当選役情報を個別に送信する特定状態時当選役情報送信手段を構成する。

20

【0703】

また、本実施形態において、「押し順ベルA～押し順ベルE」は、本発明の、特定の当選役を構成する。

【0704】

また、本実施形態において、「押し順ベルA～押し順ベルE」は、本発明の、第1の特定の当選役および第2の特定の当選役を構成する。

【0705】

また、本実施形態において、「スイカA～スイカC」は、本発明の、特定の当選役を構成する。

30

【0706】

また、本実施形態において、「スイカA～スイカC」は、本発明の、第1の特定の当選役および第2の特定の当選役を構成する。

【0707】

また、本実施形態において、液晶表示装置31、LED32、スピーカ33は、本発明の、演出手段を構成する。

【0708】

また、本実施形態において、サブCPU401は、演出手段において所定の演出を実行する演出実行制御手段を構成する。

【0709】

なお、本実施形態では、回胴式遊技機（スロットマシン）に用いる遊技機について説明をしたが、パチンコ遊技機、雀球遊技機、アレンジボール遊技機に用いてもよい。

40

【符号の説明】

【0710】

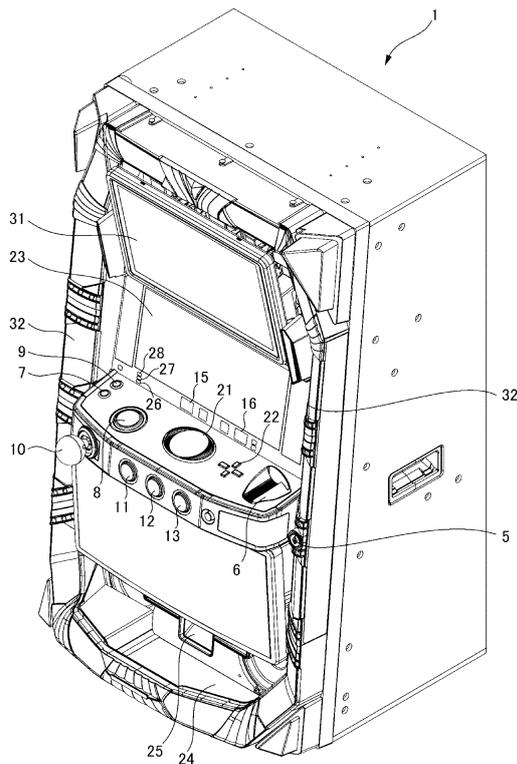
- |   |        |
|---|--------|
| 1 | 遊技機    |
| 2 | キャビネット |
| 3 | 前面扉    |
| 4 | 蝶番機構   |
| 5 | 鍵穴     |
| 6 | メダル投入口 |

50

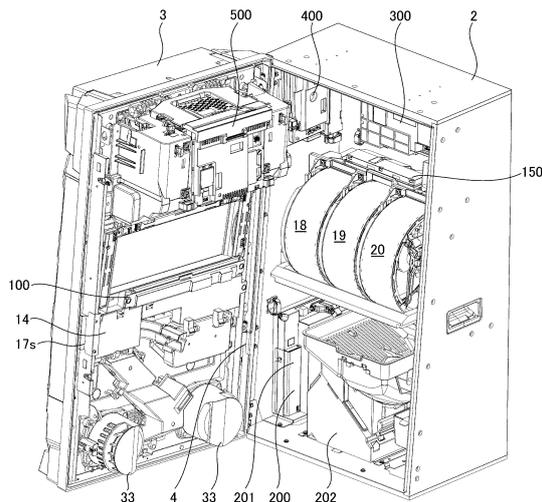
7	B E T ボタン	
7 s w	B E T スイッチ	
8	M A X B E T ボタン	
8 s w	M A X B E T スイッチ	
9	精算ボタン	
9 s w	精算スイッチ	
1 0	スタートレバー	
1 0 s w	スタートスイッチ	
1 1	左停止ボタン	
1 1 s w	左停止スイッチ	10
1 2	中停止ボタン	
1 2 s w	中停止スイッチ	
1 3	右停止ボタン	
1 3 s w	右停止スイッチ	
1 4	セレクター	
1 4 s	セレクターセンサ	
1 5	貯留枚数表示器	
1 6	払出枚数表示器	
1 6 a	第 1 セグ	
1 6 b	第 2 セグ	20
1 6 c	第 3 セグ	
1 6 d	第 4 セグ	
1 6 e	第 5 セグ	
1 6 f	第 6 セグ	
1 6 g	第 7 セグ	
1 6 h	第 8 セグ	
1 6 i	第 9 セグ	
1 6 j	第 1 0 セグ	
1 6 k	第 1 1 セグ	
1 6 l	第 1 2 セグ	30
1 6 m	第 1 3 セグ	
1 6 n	第 1 4 セグ	
1 6 o	第 1 5 セグ	
1 6 p	第 1 6 セグ	
1 7 s	ドア開閉センサ	
1 8	左リール	
1 9	中リール	
2 0	右リール	
2 1	演出ボタン	
2 1 s	演出ボタンセンサ	40
2 2	十字キー	
2 2 s	十字キーセンサ	
2 3	表示窓	
2 4	受皿ユニット	
2 5	メダル払出口	
2 6	第 1 B E T ランプ	
2 7	第 2 B E T ランプ	
2 8	第 3 B E T ランプ	
3 0	外部集中端子板	
3 1	液晶表示装置	50

3 2	L E D	
3 3	スピーカ	
1 0 0	ステータス基板	
1 5 0	リール制御基板	
1 5 1	左ステッピングモータ	
1 5 2	中ステッピングモータ	
1 5 3	右ステッピングモータ	
1 5 4 s	左リールセンサ	
1 5 5 s	中リールセンサ	
1 5 6 s	右リールセンサ	10
2 0 0	電源基板	
2 0 1	電源ボタン	
2 0 1 s w	電源スイッチ	
2 0 2	ホッパー	
2 0 2 s	ホッパーセンサ	
3 0 0	メイン制御基板	
3 0 1	メインC P U	
3 0 2	メインR O M	
3 0 3	メインR A M	
3 0 4	メイン乱数発生器	20
4 0 0	サブ制御基板	
4 0 1	サブC P U	
4 0 2	サブR O M	
4 0 3	サブR A M	
4 0 4	サブ乱数発生器	
5 0 0	演出制御基板	
5 0 1	演出制御C P U	
5 0 2	演出制御R O M	
5 0 3	演出制御R A M	
5 0 4	C G R O M	30
5 0 5	音源I C	
5 0 6	音源R O M	
5 0 7	V D P	

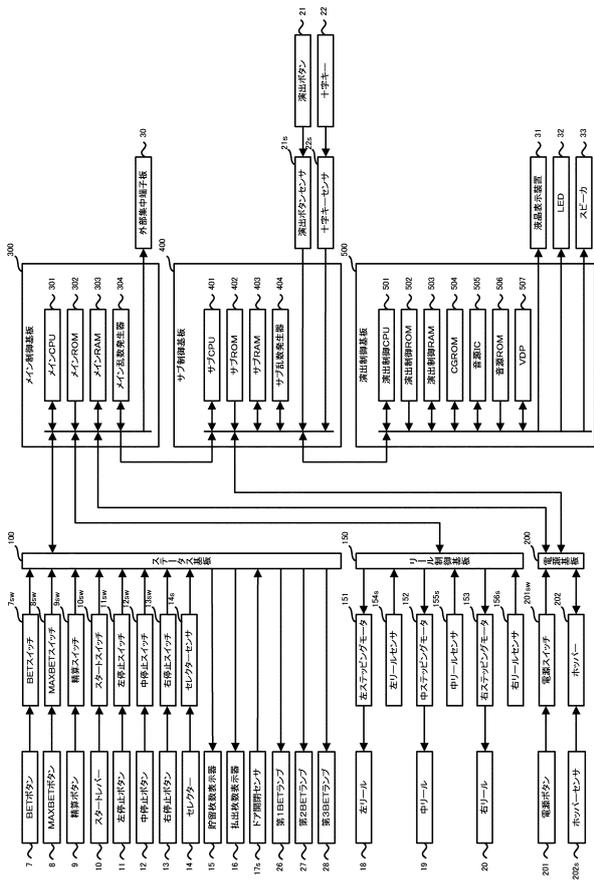
【図1】



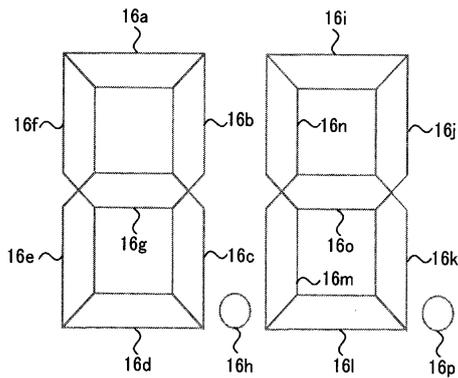
【図2】



【図3】



【図4】





【図9】

第2RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	2635	～	2611
02	RT1中リプレイA	0		0
03	RT1中リプレイB	0		0
04	RT1中リプレイC	0		0
05	RT1中リプレイD	0		0
06	RT2中リプレイA	3485		3493
07	RT2中リプレイB	3485		3493
08	RT2中リプレイC	3485		3493
09	RT3中リプレイA	0		0
10	RT3中リプレイB	0		0
11	RT3中リプレイC	0		0
12	押し順ベルA	2586		2586
13	押し順ベルB	2586		2586
14	押し順ベルC	2586		2586
15	押し順ベルD	2586		2586
16	押し順ベルE	2586		2586
17	共通ベル	540		588
18	弱スイカ	540		628
19	強スイカ	84		84
20	弱チェリー	709		787
21	強チェリー	145		145
22	特殊役	285		278
23	赤BB	12	...	14
24	黒BB	10		12
25	赤RB	10		12
26	黒RB	10		12
27	弱スイカ+赤BB	8		9
28	弱スイカ+黒BB	8		9
29	弱スイカ+赤RB	4		6
30	弱スイカ+黒RB	4		6
31	強スイカ+赤BB	21		21
32	強スイカ+黒BB	21		21
33	強スイカ+赤RB	12		12
34	強スイカ+黒RB	12		12
35	弱チェリー+赤BB	3		5
36	弱チェリー+黒BB	3		5
37	弱チェリー+赤RB	2		3
38	弱チェリー+黒RB	2		3
39	強チェリー+赤BB	12		9
40	強チェリー+黒BB	8		15
41	強チェリー+赤RB	12		9
42	強チェリー+黒RB	8		15
43	特殊役+赤BB	18		24
44	特殊役+黒BB	18		24
45	特殊役+赤RB	18		24
46	特殊役+黒RB	18		24

【図10】

第3RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	2637	～	2613
02	RT1中リプレイA	0		0
03	RT1中リプレイB	0		0
04	RT1中リプレイC	0		0
05	RT1中リプレイD	0		0
06	RT2中リプレイA	0		0
07	RT2中リプレイB	0		0
08	RT2中リプレイC	0		0
09	RT3中リプレイA	15658		15549
10	RT3中リプレイB	15658		15549
11	RT3中リプレイC	15658		15549
12	押し順ベルA	2586		2586
13	押し順ベルB	2586		2586
14	押し順ベルC	2586		2586
15	押し順ベルD	2586		2586
16	押し順ベルE	2586		2586
17	共通ベル	540		588
18	弱スイカ	540		628
19	強スイカ	84		84
20	弱チェリー	709		787
21	強チェリー	145		145
22	特殊役	285		278
23	赤BB	12	...	14
24	黒BB	10		12
25	赤RB	10		12
26	黒RB	10		12
27	弱スイカ+赤BB	8		9
28	弱スイカ+黒BB	8		9
29	弱スイカ+赤RB	4		6
30	弱スイカ+黒RB	4		6
31	強スイカ+赤BB	21		21
32	強スイカ+黒BB	21		21
33	強スイカ+赤RB	12		12
34	強スイカ+黒RB	12		12
35	弱チェリー+赤BB	3		5
36	弱チェリー+黒BB	3		5
37	弱チェリー+赤RB	2		3
38	弱チェリー+黒RB	2		3
39	強チェリー+赤BB	12		9
40	強チェリー+黒BB	8		15
41	強チェリー+赤RB	12		9
42	強チェリー+黒RB	8		15
43	特殊役+赤BB	18		24
44	特殊役+黒BB	18		24
45	特殊役+赤RB	18		24
46	特殊役+黒RB	18		24

【図11】

第4RT遊技状態用当選役決定テーブル

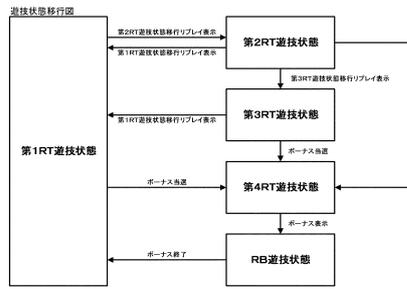
当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	8979	～	8979
02	RT1中リプレイA	0		0
03	RT1中リプレイB	0		0
04	RT1中リプレイC	0		0
05	RT1中リプレイD	0		0
06	RT2中リプレイA	0		0
07	RT2中リプレイB	0		0
08	RT2中リプレイC	0		0
09	RT3中リプレイA	0		0
10	RT3中リプレイB	0		0
11	RT3中リプレイC	0		0
12	押し順ベルA	2586		2586
13	押し順ベルB	2586		2586
14	押し順ベルC	2586		2586
15	押し順ベルD	2586		2586
16	押し順ベルE	2586		2586
17	共通ベル	540		588
18	弱スイカ	564		658
19	強スイカ	150		150
20	弱チェリー	719		803
21	強チェリー	185		193
22	特殊役	333		362
23	赤BB	0	...	0
24	黒BB	0		0
25	赤RB	0		0
26	黒RB	0		0
27	弱スイカ+赤BB	0		0
28	弱スイカ+黒BB	0		0
29	弱スイカ+赤RB	0		0
30	弱スイカ+黒RB	0		0
31	強スイカ+赤BB	0		0
32	強スイカ+黒BB	0		0
33	強スイカ+赤RB	0		0
34	強スイカ+黒RB	0		0
35	弱チェリー+赤BB	0		0
36	弱チェリー+黒BB	0		0
37	弱チェリー+赤RB	0		0
38	弱チェリー+黒RB	0		0
39	強チェリー+赤BB	0		0
40	強チェリー+黒BB	0		0
41	強チェリー+赤RB	0		0
42	強チェリー+黒RB	0		0
43	特殊役+赤BB	0		0
44	特殊役+黒BB	0		0
45	特殊役+赤RB	0		0
46	特殊役+黒RB	0		0

【図12】

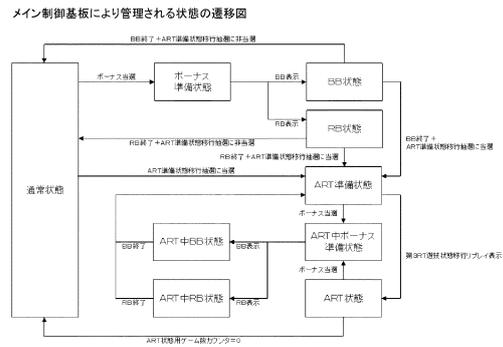
RB遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	0	～	0
02	RT1中リプレイA	0		0
03	RT1中リプレイB	0		0
04	RT1中リプレイC	0		0
05	RT1中リプレイD	0		0
06	RT2中リプレイA	0		0
07	RT2中リプレイB	0		0
08	RT2中リプレイC	0		0
09	RT3中リプレイA	0		0
10	RT3中リプレイB	0		0
11	RT3中リプレイC	0		0
12	押し順ベルA	2586		2586
13	押し順ベルB	2586		2586
14	押し順ベルC	2586		2586
15	押し順ベルD	2586		2586
16	押し順ベルE	2586		2586
17	共通ベル	50655		50440
18	弱スイカ	584		658
19	強スイカ	150		150
20	弱チェリー	719		803
21	強チェリー	185		193
22	特殊役	333		362
23	赤BB	0	...	0
24	黒BB	0		0
25	赤RB	0		0
26	黒RB	0		0
27	弱スイカ+赤BB	0		0
28	弱スイカ+黒BB	0		0
29	弱スイカ+赤RB	0		0
30	弱スイカ+黒RB	0		0
31	強スイカ+赤BB	0		0
32	強スイカ+黒BB	0		0
33	強スイカ+赤RB	0		0
34	強スイカ+黒RB	0		0
35	弱チェリー+赤BB	0		0
36	弱チェリー+黒BB	0		0
37	弱チェリー+赤RB	0		0
38	弱チェリー+黒RB	0		0
39	強チェリー+赤BB	0		0
40	強チェリー+黒BB	0		0
41	強チェリー+赤RB	0		0
42	強チェリー+黒RB	0		0
43	特殊役+赤BB	0		0
44	特殊役+黒BB	0		0
45	特殊役+赤RB	0		0
46	特殊役+黒RB	0		0

【図13】



【図14】



【図15】

ART準備状態移行抽選テーブル

(A)通常状態用ART準備状態移行抽選テーブル

当選番号	当選役	抽選値
17	特スイカ	2488
18	特スイカ	16384
19	特チェリー	3276
20	特チェリー	8192
21	特殊役	12837

(B)BB状態用ART準備状態移行抽選テーブル

当選番号	当選役	抽選値
17	特スイカ	3488
18	特スイカ	32768
19	特チェリー	5152
20	特チェリー	32768
21	特殊役	41952

(C)RB状態用ART準備状態移行抽選テーブル

当選番号	当選役	抽選値
17	特スイカ	5552
18	特スイカ	32768
19	特チェリー	5152
20	特チェリー	32768
21	特殊役	41952

【図16】

上乗せ抽選テーブル

(A)ART状態用上乗せ抽選テーブル

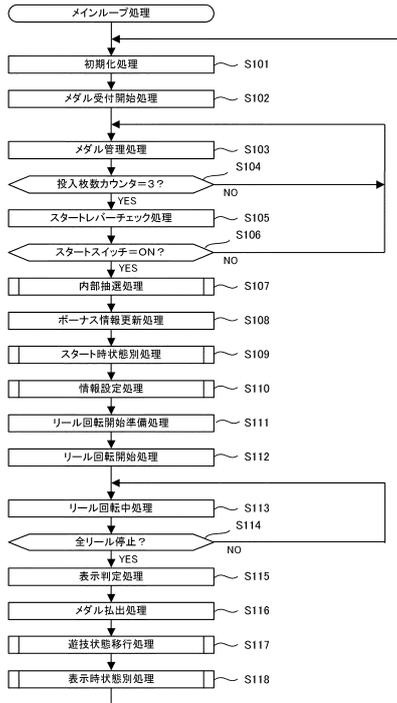
当選番号	当選役	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
17	特スイカ	0	0	3889	2288	256	19	26
18	特スイカ	0	0	27578	15415	3569	1813	777
19	特チェリー	6896	5784	2638	731	315	0	0
20	特チェリー	0	32768	16384	8192	0	0	0
21	特殊役	32768	16384	16384	0	0	0	0

(B)ART中ボーナス状態用上乗せ抽選テーブル

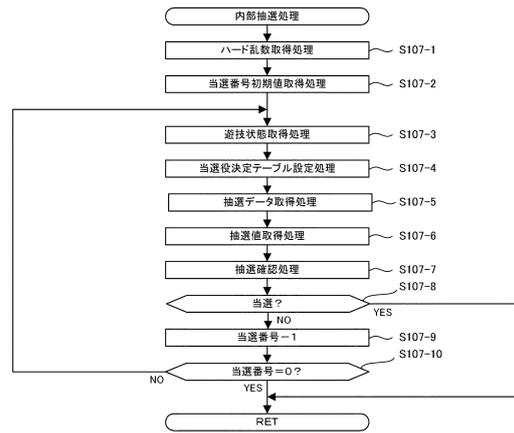
当選番号	当選役	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
17	特スイカ	0	0	53899	8288	2270	579	500
18	特スイカ	0	0	42882	15415	3569	1813	777
19	特チェリー	28896	15784	11638	731	2315	1021	131
20	特チェリー	0	32768	16384	8192	4096	2048	2048
21	特殊役	0	16384	16384	16384	8192	4096	4096



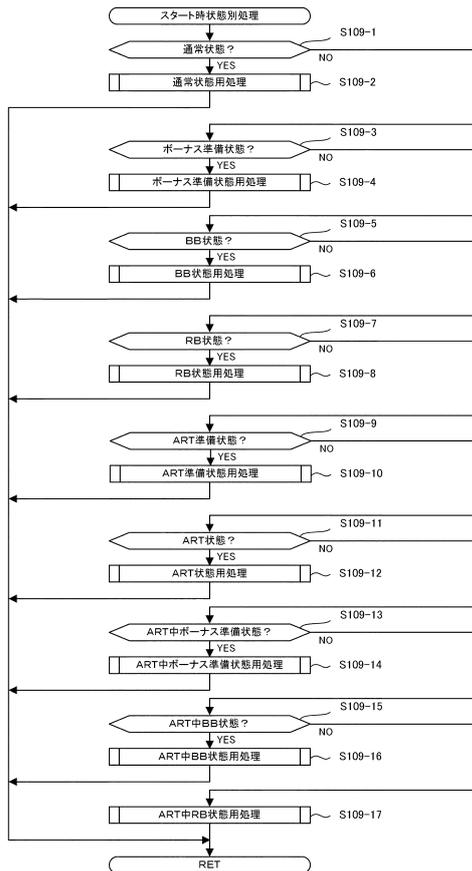
【図 2 1】



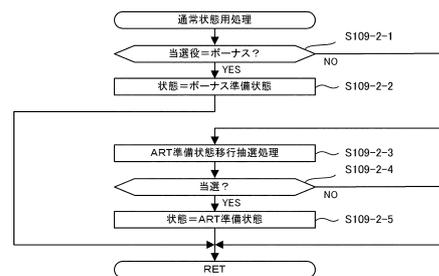
【図 2 2】



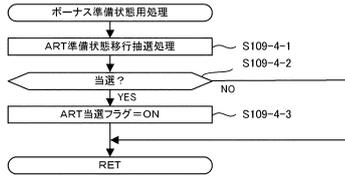
【図 2 3】



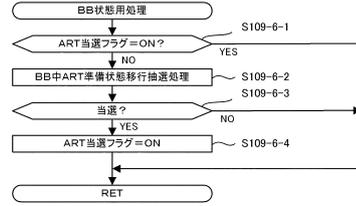
【図 2 4】



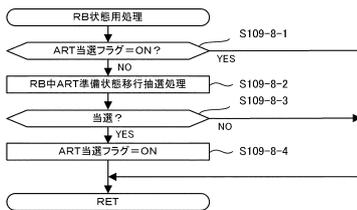
【図 25】



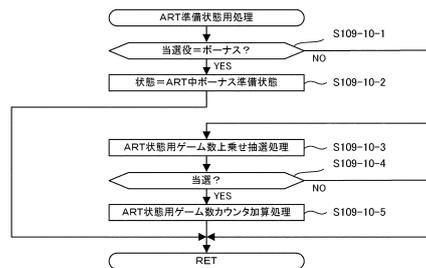
【図 26】



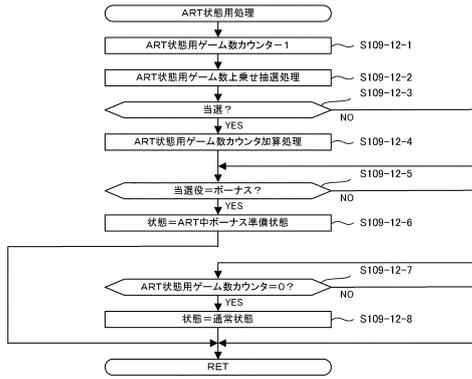
【図 27】



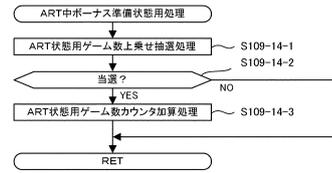
【図 28】



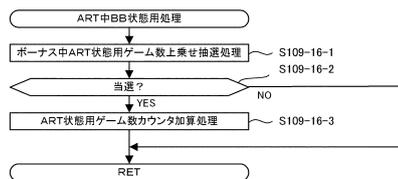
【図 29】



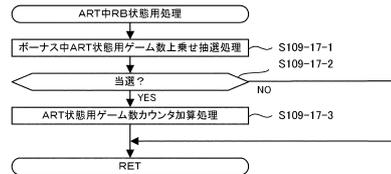
【図 30】



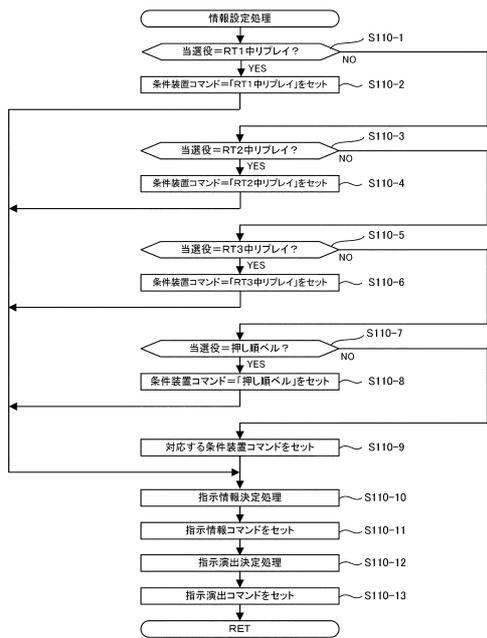
【図 31】



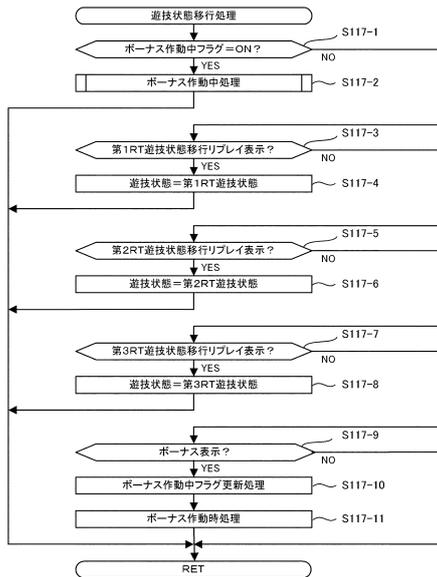
【図 32】



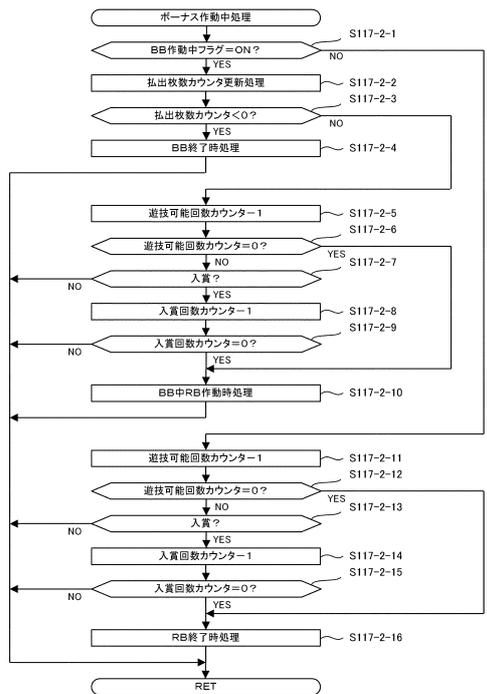
【図33】



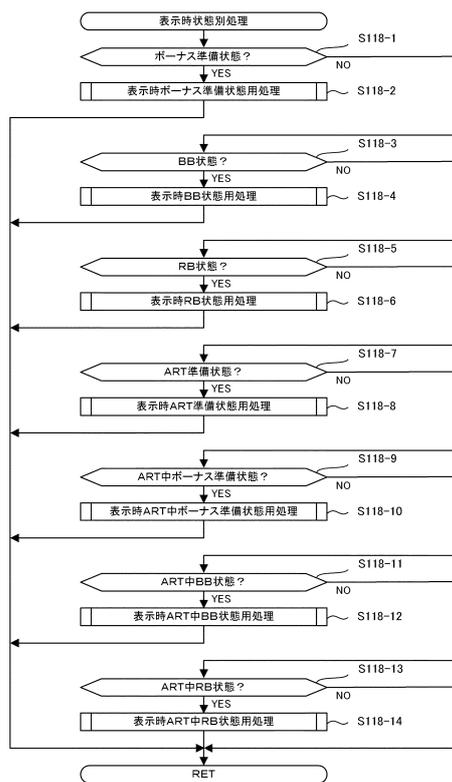
【図34】



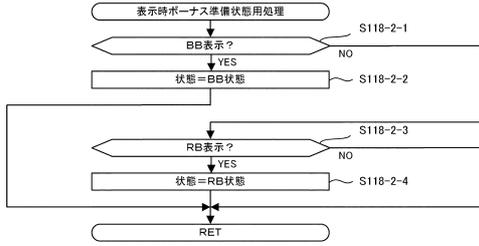
【図35】



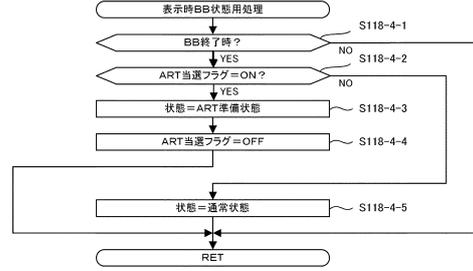
【図36】



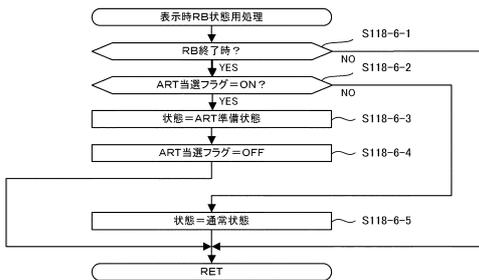
【図 37】



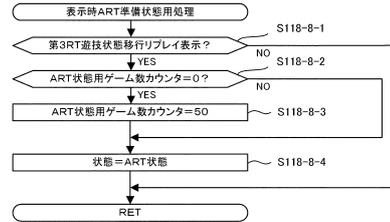
【図 38】



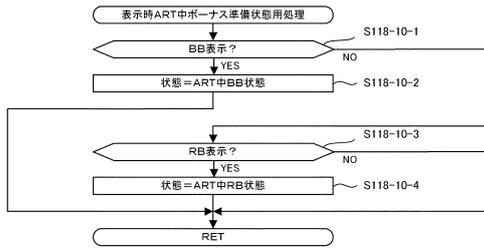
【図 39】



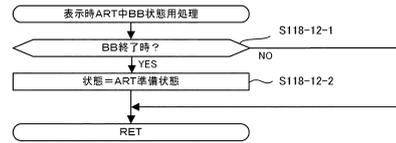
【図 40】



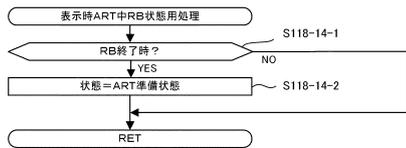
【図 4 1】



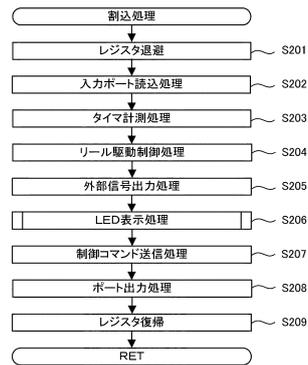
【図 4 2】



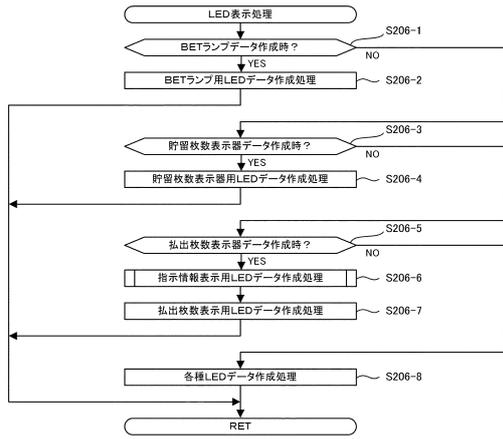
【図 4 3】



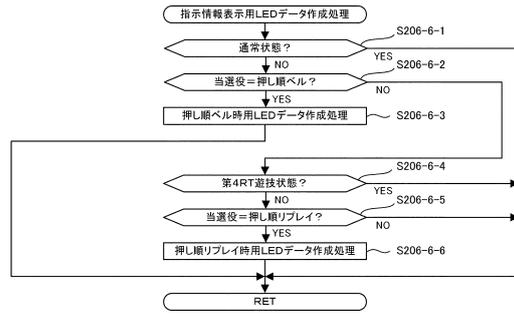
【図 4 4】



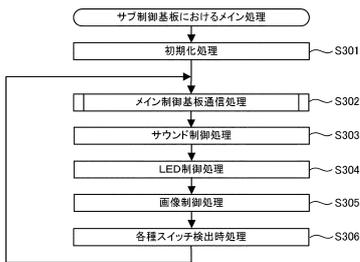
【図45】



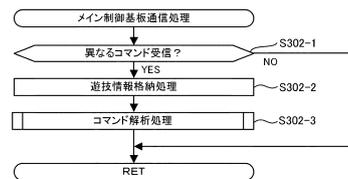
【図46】



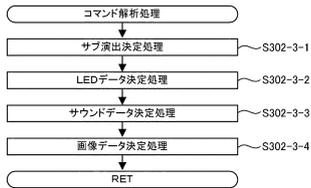
【図47】



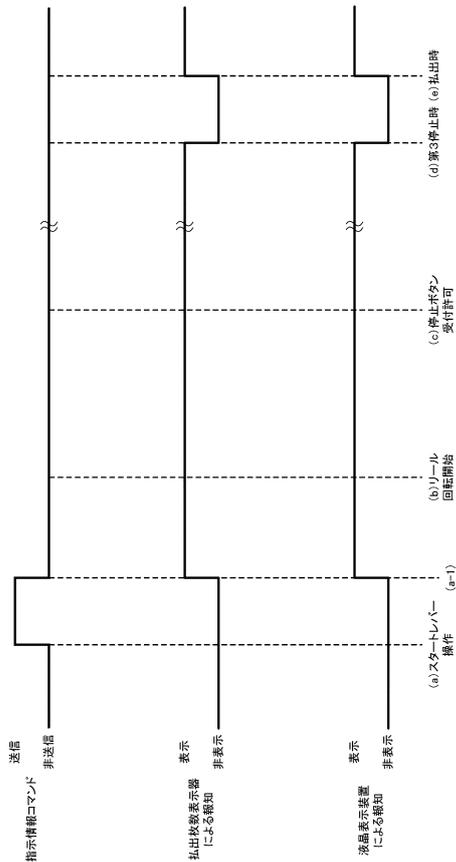
【図48】



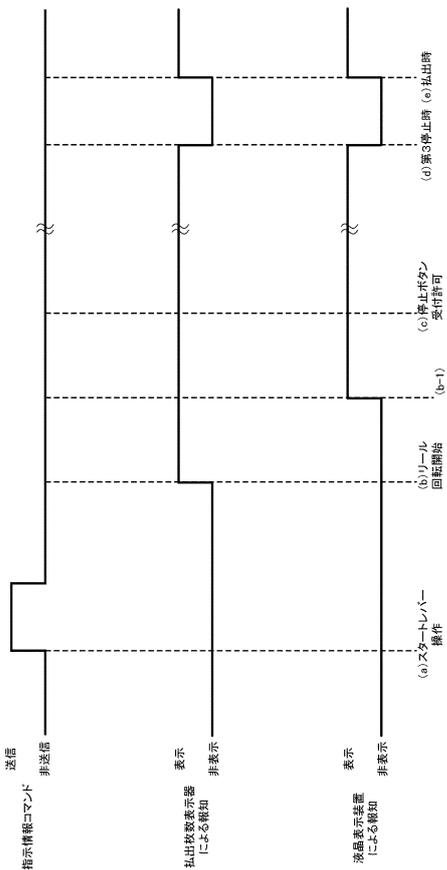
【図49】



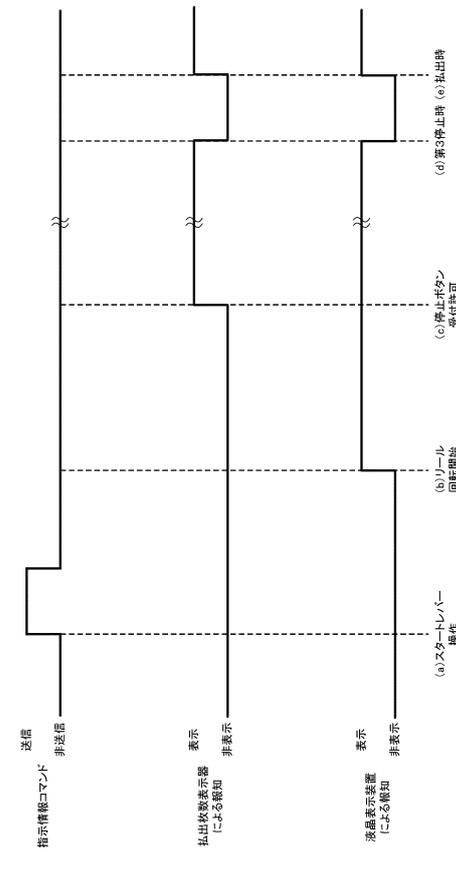
【図50】



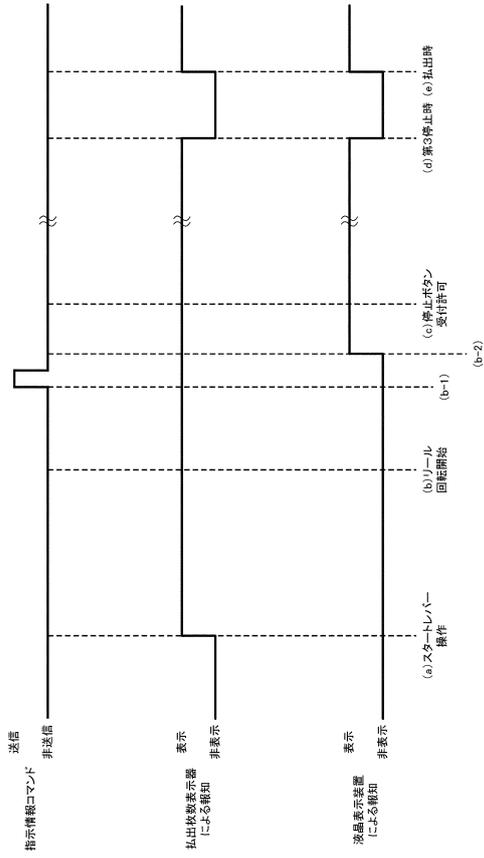
【図51】



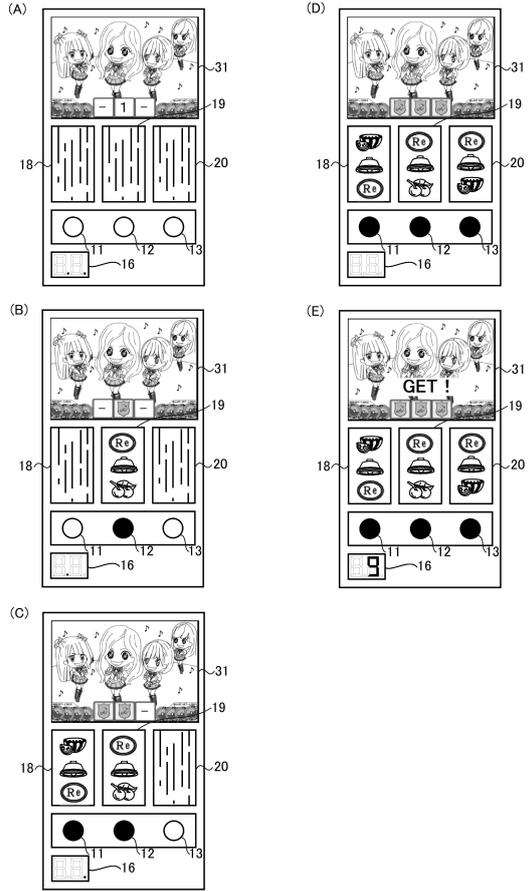
【図52】



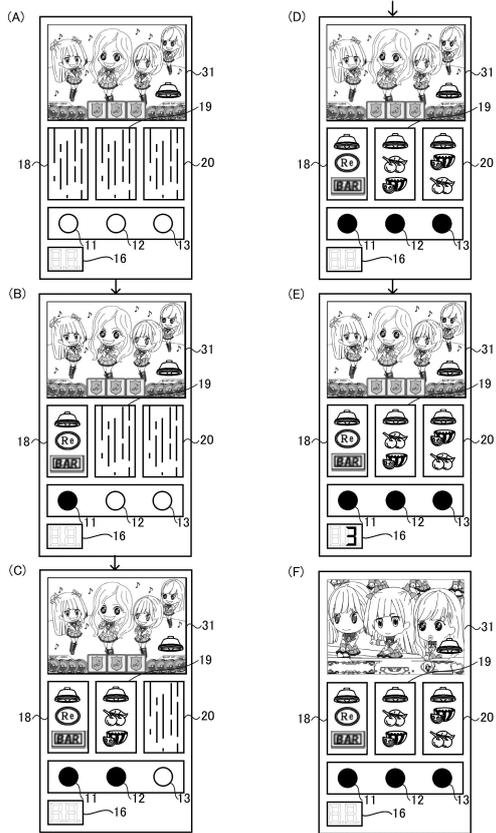
【図53】



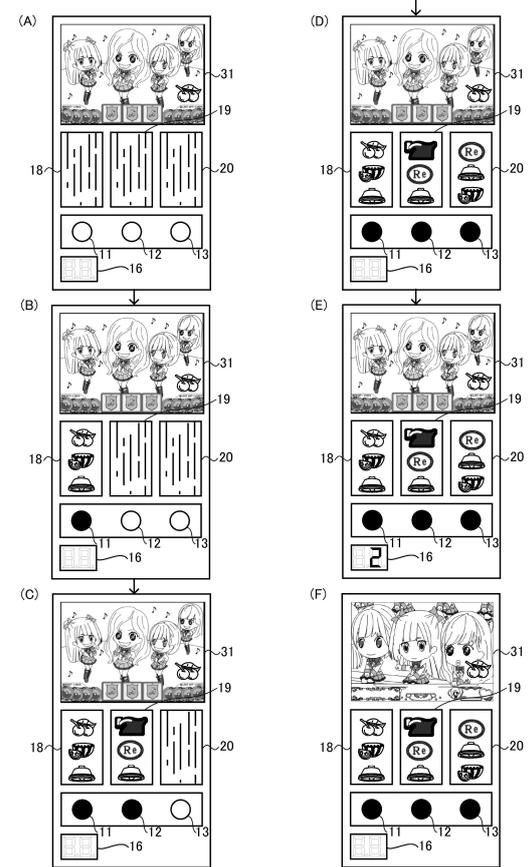
【図54】



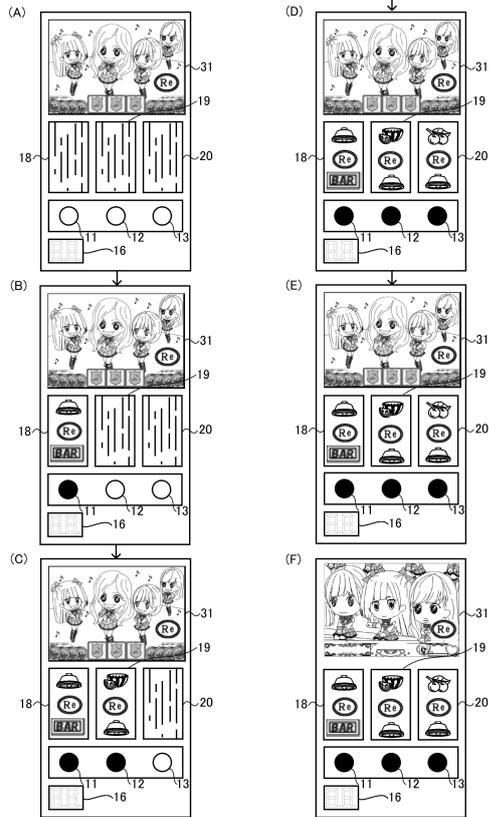
【図55】



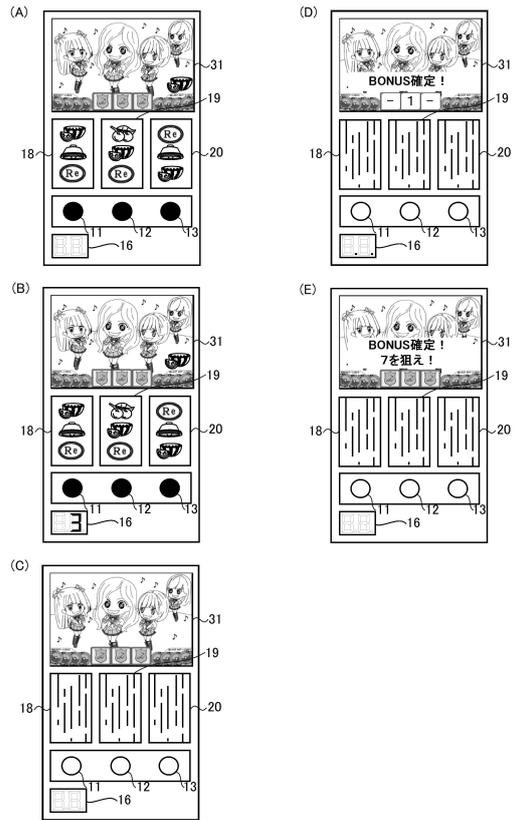
【図56】



【図57】



【図58】

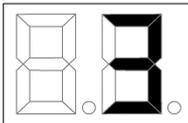


【図59】

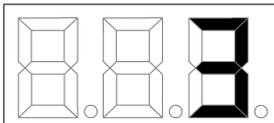
(A)IDと操作順序

当選番号	当選役	操作順序(1st)	操作順序(2nd)	操作順序(3rd)	ID
02	RT1中リプレイA	中	左	右	1
03	RT1中リプレイB	中	右	左	2
04	RT1中リプレイC	右	左	中	3
05	RT1中リプレイD	右	中	左	4
06	RT2中リプレイA	左	—	—	5
07	RT2中リプレイB	中	—	—	6
08	RT2中リプレイC	右	—	—	7
09	RT3中リプレイA	左	—	—	8
10	RT3中リプレイB	中	—	—	9
11	RT3中リプレイC	右	—	—	10
12	押し順ベルA	左	中	右	11
13	押し順ベルB	左	右	中	12
14	押し順ベルC	中	—	—	13
15	押し順ベルD	右	左	中	14
16	押し順ベルE	右	—	左	15
上記以外	上記以外	—	指示なし	—	99

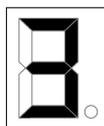
(B)払出枚数表示器16による表示態様



(C)その他の表示器による表示態様1



(D)その他の表示器による表示態様2

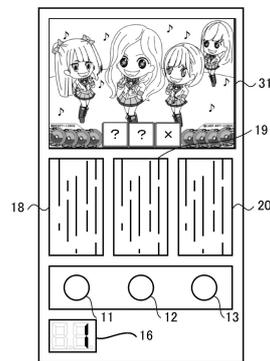


【図60】

(A)指示内容とID  
例) 当選番号14「押し順ベルC」に当選時

指示内容	ID
左or中押しを指示	1
中or右押しを指示	2

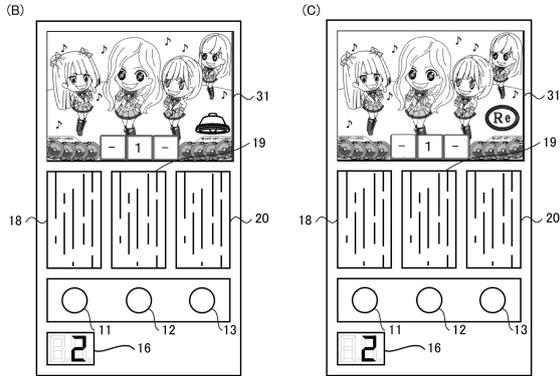
(B)払出枚数表示器16と液晶表示装置31の表示態様



【図 6 1】

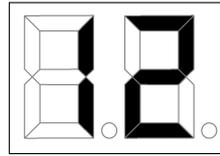
(A)操作順序とID

操作順序(1st)	操作順序(2nd)	操作順序(3rd)	ID
左	—	—	1
中	—	—	2
右	—	—	3
左	中	右	4
左	右	中	5
中	左	右	6
中	右	左	7
右	左	中	8
右	中	左	9

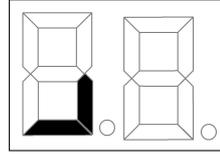


【図 6 2】

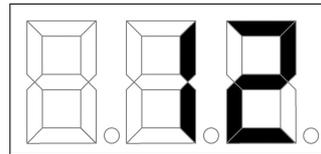
(A)払出枚数表示器16による表示態様  
例)当選番号12「押し順ベルA」に当選(10進表示)



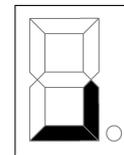
(B)払出枚数表示器16による表示態様  
例)当選番号12「押し順ベルA」に当選(2進表示)



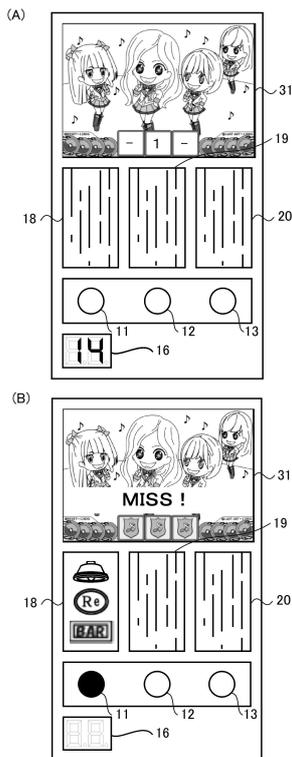
(C)その他の表示器による表示態様1  
例)当選番号12「押し順ベルA」に当選(10進表示)



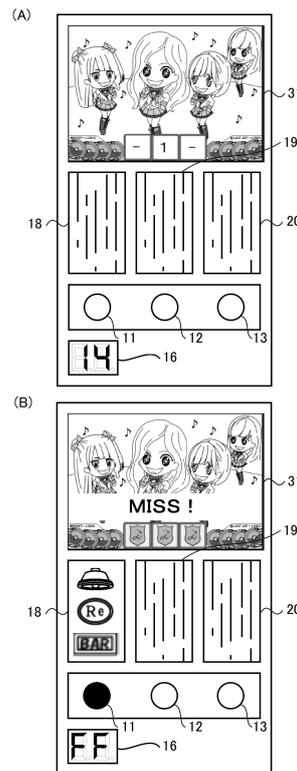
(D)その他の表示器による表示態様1  
例)当選番号12「押し順ベルA」に当選(2進表示)



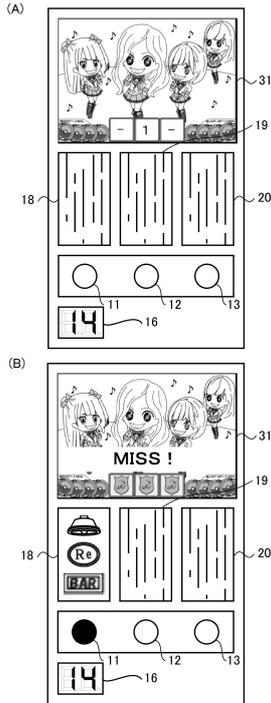
【図 6 3】



【図 6 4】



【図 65】



【図 66】

配列データテーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
01	再遊技	01	ベル	01	プラंक
02	赤セブン	02	赤セブン	02	赤セブン
03	ベル	03	スイカ	03	再遊技
04	プラंक	04	再遊技	04	ベル
05	再遊技	05	ベル	05	スイカ
06	赤チェリー	06	黒セブン	06	再遊技
07	ベル	07	スイカ	07	ベル
08	再遊技	08	プラंक	08	スイカ
09	青セブン	09	再遊技	09	プラंक
10	ベル	10	ベル	10	青セブン
11	スイカ	11	プラंक	11	再遊技
12	再遊技	12	スイカ	12	ベル
13	黒チェリー	13	ベル	13	スイカ
14	再遊技	14	再遊技	14	再遊技
15	再遊技	15	スイカ	15	ベル
16	黒セブン	16	再遊技	16	スイカ
17	ベル	17	ベル	17	プラंक
18	スイカ	18	青セブン	18	黒セブン
19	再遊技	19	プラंक	19	再遊技
20	赤チェリー	20	スイカ	20	ベル
00	ベル	00	再遊技	00	スイカ

【図 67】

図柄組み合わせテーブル

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				出現回数 投入枚数/3
		左	中	右	右	
EN501	赤セブンRB	赤セブン	赤セブン	赤セブン	-	
EN502	黒セブンRB	黒セブン	黒セブン	黒セブン	-	
EN503	青セブンRB	青セブン	青セブン	青セブン	-	
EN504	赤セブンRB	赤セブン	赤セブン	赤セブン	-	
EN505	黒セブンRB	黒セブン	黒セブン	黒セブン	-	
RE01	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	-	
NML01	赤スイカ	赤セブン	スイカ	スイカ	9	
NML02	黒スイカ	黒セブン	スイカ	スイカ	9	
NML03	青スイカ	青セブン	スイカ	スイカ	9	
NML04	ベル	ベル	ベル	ベル	3	
NML05	赤チェリー	ANY	ANY	ANY	1	
NML06	黒チェリー	ANY	ANY	ANY	1	

【図 68】

当選役と入賞者の関係

当選役	当選役	条件役	第1RY 当選役	第2RY 当選役	RB 当選役	入賞
01	再遊技	再遊技	O	O	-	RE01
02	赤セブン	赤セブン	O	O	O	NML01
03	ベル	ベル	O	O	O	NML02
04	プラंक	プラंक	O	O	O	NML03
05	再遊技	再遊技	O	O	O	NML04
06	赤チェリー	赤チェリー	O	O	O	NML05
07	黒チェリー	黒チェリー	O	O	O	NML06
08	再遊技	再遊技	O	O	-	RE01
09	赤セブン	赤セブン	O	O	-	RE01
10	ベル	ベル	O	O	-	RE01
11	プラंक	プラंक	O	O	-	RE01
12	再遊技	再遊技	O	O	-	RE01
13	黒セブン	黒セブン	O	O	-	RE01
14	再遊技	再遊技	O	O	-	RE01
15	スイカ	スイカ	O	O	-	RE01
16	再遊技	再遊技	O	O	-	RE01
17	再遊技	再遊技	O	O	-	RE01

【図69】

第1RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	8979		8979
02	スイカA	4525		4525
03	スイカB	4525		4525
04	スイカC	4525		4525
05	共通ベル	6468		6468
06	チェリーRED	2958		2958
07	チェリーBLK	2958		2958
08	赤BB	35	...	38
09	黒BB	28		32
10	青BB	42		48
11	赤RB	45		52
12	黒RB	32		38
13	共通ベル+青BB	38		49
14	チェリーRED+赤BB	25		31
15	チェリーRED+赤RB	19		32
16	チェリーBLK+黒BB	42		48
17	チェリーBLK+黒RB	24		28

【図70】

第2RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	39247		39181
02	スイカA	4525		4525
03	スイカB	4525		4525
04	スイカC	4525		4525
05	共通ベル	6468		6468
06	チェリーRED	2958		2958
07	チェリーBLK	2958		2958
08	赤BB	35	...	38
09	黒BB	28		32
10	青BB	42		48
11	赤RB	45		52
12	黒RB	32		38
13	共通ベル+青BB	38		49
14	チェリーRED+赤BB	25		31
15	チェリーRED+赤RB	19		32
16	チェリーBLK+黒BB	42		48
17	チェリーBLK+黒RB	24		28

【図71】

RB遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	0		0
02	スイカA	4525		4525
03	スイカB	4525		4525
04	スイカC	4525		4525
05	共通ベル	45935		45906
06	チェリーRED	3002		3021
07	チェリーBLK	3024		3034
08	赤BB	0	...	0
09	黒BB	0		0
10	青BB	0		0
11	赤RB	0		0
12	黒RB	0		0
13	共通ベル+青BB	0		0
14	チェリーRED+赤BB	0		0
15	チェリーRED+赤RB	0		0
16	チェリーBLK+黒BB	0		0
17	チェリーBLK+黒RB	0		0

【図72】

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	0		0
02	スイカA	4525		4525
03	スイカB	4525		4525
04	スイカC	4525		4525
05	共通ベル	45935		45906
06	チェリーRED	3002		3021
07	チェリーBLK	3024		3034
08	赤BB	0	...	0
09	黒BB	0		0
10	青BB	0		0
11	赤RB	0		0
12	黒RB	0		0
13	共通ベル+青BB	0		0
14	チェリーRED+赤BB	0		0
15	チェリーRED+赤RB	0		0
16	チェリーBLK+黒BB	0		0
17	チェリーBLK+黒RB	0		0

【図73】

(A) 指示演出決定テーブル(通常状態時)

当選番号	当選役	演出A	演出B	演出C	演出D	演出E	演出F	演出G	演出H	演出I	...
00	ハズレ	256	0	0	0	0	0	0	0	0	...
01	通常リプレイ	0	256	0	0	0	0	0	0	0	...
02	スィカ	0	0	86	85	85	0	0	0	0	...
03	スィカA	0	0	0	0	0	256	0	0	0	...
04	共通ベル	0	0	0	0	0	0	256	0	0	...
05	チェリー-RED	0	0	0	0	0	0	0	256	0	...
06	チェリー-BLK	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	...
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	...
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	...

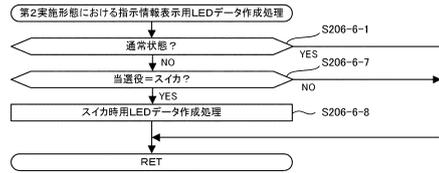
(分母256)

(B) 指示演出決定テーブル(ボーナス準備状態およびART中ボーナス準備状態-その他状態時)

当選番号	当選役	演出A	演出B	演出C	演出D	演出E	演出F	演出G	演出H	演出I	...
00	ハズレ	256	0	0	0	0	0	0	0	0	...
01	通常リプレイ	0	256	0	0	0	0	0	0	0	...
02	スィカA	0	0	255	0	0	0	0	0	1	...
03	スィカB	0	0	0	255	0	0	0	0	1	...
04	スィカC	0	0	0	0	255	0	0	0	1	...
05	共通ベル	0	0	0	0	0	256	0	0	0	...
06	チェリー-RED	0	0	0	0	0	0	256	0	0	...
07	チェリー-BLK	0	0	0	0	0	0	0	256	0	...
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	...
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	...
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	...

(分母256)

【図74】

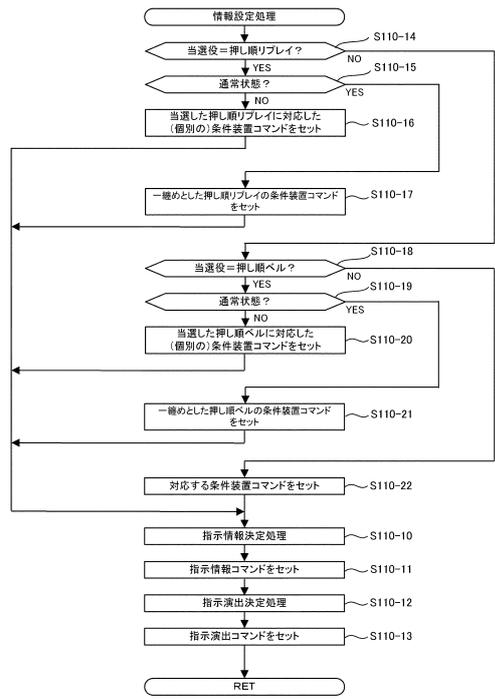


【図75】

条件設置コマンドと物出の種類との関係

当選番号	当選役	ボーナス準備コマンドが実行された時			指示情報コマンドが実行された時		
		通常状態	ボーナス準備コマンドが実行された時	ボーナス準備コマンドが実行された時	通常状態	ボーナス準備コマンドが実行された時	ボーナス準備コマンドが実行された時
00	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
01	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
02	スィカA	スィカA	スィカA	スィカA	スィカA	スィカA	スィカA
03	スィカB	スィカB	スィカB	スィカB	スィカB	スィカB	スィカB
04	スィカC	スィカC	スィカC	スィカC	スィカC	スィカC	スィカC
05	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
06	チェリー-RED	チェリー-RED	チェリー-RED	チェリー-RED	チェリー-RED	チェリー-RED	チェリー-RED
07	チェリー-BLK	チェリー-BLK	チェリー-BLK	チェリー-BLK	チェリー-BLK	チェリー-BLK	チェリー-BLK
08	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
09	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
10	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
11	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
12	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
13	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
14	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
15	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
16	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
17	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
18	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
19	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
20	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
21	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
22	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
23	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
24	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
25	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
26	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
27	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
28	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
29	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
30	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
31	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
32	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
33	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
34	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
35	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
36	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
37	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
38	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
39	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
40	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
41	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
42	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
43	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
44	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
45	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル

【図76】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5857328(JP, B1)  
特開2014-150881(JP, A)  
特開2015-116290(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04