

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-6224

(P2020-6224A)

(43) 公開日 令和2年1月16日(2020.1.16)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 125 頁)

(21) 出願番号	特願2019-168839 (P2019-168839)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	令和1年9月17日 (2019.9.17)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2017-124755 (P2017-124755)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
	の分割	(74) 代理人	110000383
原出願日	平成29年6月27日 (2017.6.27)		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
		Fターム(参考)	2C518 CA01 CA03 CA08 EA04 EA12
			EA20 EC22 FA01

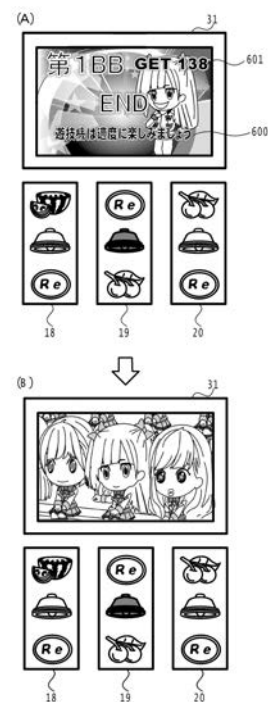
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者に対して適切な注意喚起を行うことができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技者にとって有利な特定状態の終了に伴って、次の遊技の開始を許容することなく特定状態の終了演出を実行する。そして、終了演出において遊技者の遊技の継続に関する警告演出を実行するとともに、遊技操作に係る遊技操作情報を報知する。そして、終了演出の開始から所定時間が経過すると当該終了演出を終了して通常状態に対応する演出を実行するとともに、次の遊技の開始を許容するようにした。これにより、遊技者に対して適切な注意喚起を行うことができ、過剰な遊技の継続を抑制させることができる。

【選択図】 図69



【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技開始条件が成立することで複数の図柄を変動表示させ、当該変動表示させた後に前記複数の図柄を停止表示させ、当該停止表示した図柄の組み合わせが所定の図柄の組み合わせである場合に所定の特典を付与する遊技機において、

通常状態と、前記通常状態と比較して遊技者にとって有利な特定状態と、を制御可能な状態制御手段と、

前記特定状態の終了条件の成立を判定する終了条件判定手段と、

前記終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定された場合に、前記特定状態を終了させ、その後、前記通常状態に移行させる状態移行手段と、

前記特定状態の終了に伴って、次の遊技の開始を許容することなく前記特定状態の終了演出を実行する制御を行う終了演出実行制御手段と、

前記終了演出において遊技者の遊技の継続に関する警告演出を実行する制御を行う警告演出実行制御手段と、

前記警告演出が実行されているときに、遊技者の遊技操作に係る遊技操作情報を報知する遊技操作情報報知手段と、

を備え、

前記終了演出の開始から所定時間が経過すると当該終了演出を終了して前記通常状態に対応する演出を実行するとともに、次の遊技の開始を許容する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

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

【0005】

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

10

20

30

40

50

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

【0006】

また、このような遊技機にあっては、遊技者にとって不利な通常状態において、所定の条件が充足された場合には、通常状態と比較して遊技者にとって有利な状態（以下、「特定状態」という）に移行する制御が行われる。ここで、「特定状態」とは、メダルの払出が行われる図柄の組み合わせ（以下、「入賞に係る図柄の組み合わせ」という）が有効ライン上に表示される確率が通常状態よりも向上するボーナスゲーム（「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。

【0007】

なお、上記のようなボーナス遊技状態は、所定の終了条件が充足された場合に、終了させるようになっている。例えば、従来の遊技機においては、ボーナス遊技状態中に、メダルの払出枚数が「464」枚に達した場合に、終了させるようになっている。

【0008】

上記のように、近年の遊技機では、様々な工夫がなされ、遊技者の興趣を向上させるようになっている。このため、遊技者の中には、遊技に熱中し過ぎてしまい、過度に遊技にのめり込んでしまう遊技者が発生する虞があった。

このような遊技者への対策として、連続遊技時間を基準に判定して、遊技者に対して所定の警告表示を行うようにした遊技機が提案されている（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0009】

【特許文献1】特開2014-064799号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

しかしながら、このような従来の遊技機においては、特定の連続遊技時間によって警告表示が行われるため、遊技者が遊技にのめり込みやすい状況で適切に警告表示が行われにくいという問題がある。

【0011】

本発明は、このような従来の問題を解決するためになされたもので、遊技者に対して適切に注意喚起を行うことができる遊技機を提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0012】

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、遊技開始条件が成立することで複数の図柄を変動表示させ、当該変動表示させた後に前記複数の図柄を停止表示させ、当該停止表示した図柄の組み合わせが所定の図柄の組み合わせである場合に所定の特典を付与する遊技機において、通常状態と、前記通常状態と比較して遊技者にとって有利な特定状態と、を制御可能な状態制御手段と、前記特定状態の終了条件の成立を判定する終了条件判定手段と、前記終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定された場

10

20

30

40

50

合に、前記特定状態を終了させ、その後、前記通常状態に移行させる状態移行手段と、前記特定状態の終了に伴って、次の遊技の開始を許容することなく前記特定状態の終了演出を実行する制御を行う終了演出実行制御手段と、前記終了演出において遊技者の遊技の継続に関する警告演出を実行する制御を行う警告演出実行制御手段と、前記警告演出が実行されているときに、遊技者の遊技操作に係る遊技操作情報を報知する遊技操作情報報知手段と、を備え、前記終了演出の開始から所定時間が経過すると当該終了演出を終了して前記通常状態に対応する演出を実行するとともに、次の遊技の開始を許容する、を備えたことを特徴とする。

【発明の効果】

【0013】

10

本発明によれば、遊技者に対して適切に注意喚起を行うことができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】遊技機の外観斜視図の一例を示す図である。

【図2】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図3】配列データテーブルの一例を示す図である。

【図4】図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

【図5】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6】当選役決定テーブルの一例を示す図である。

20

【図7】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8】遊技状態移行図の一例を示す図である。

【図9】状態移行抽選テーブルの一例を示す図である。

【図10】上乗せゲーム数抽選テーブルの一例を示す図である。

【図11】メインRAMに記憶されるフラグおよびカウンタの一例を示す図である。

【図12】演出決定テーブルの一例を示す図である。

【図13】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。

【図14】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15】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16】メイン制御基板におけるスタートレバー受付時処理の一例を示す図である。

30

【図17】メイン制御基板における有利期間中処理の一例を示す図である。

【図18】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19】メイン制御基板における通常時BB当選処理の一例を示す図である。

【図20】メイン制御基板における通常・前兆時MB当選処理の一例を示す図である。

【図21】メイン制御基板における前兆状態用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前兆時BB当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ART準備状態用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ART中BB当選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ART中MB当選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ART状態用処理の一例を示す図である。

40

【図27】メイン制御基板におけるART上乗せ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表示時設定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期間表示設定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有利期間当選時処理の一例を示す図である。

【図31】メイン制御基板における有利期間終了時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遊技状態移行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表示時状態別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表示時状態別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期間終了時状態移行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通常状態用処理の一例を示す図である。

50

- 【図 3 7】メイン制御基板における表示時前兆状態用処理の一例を示す図である。
【図 3 8】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 3 9】メイン制御基板における表示時 A R T 状態用処理の一例を示す図である。
【図 4 0】メイン制御基板における表示時 A R T 上乗せ状態用処理の一例を示す図である。

- 【図 4 1】メイン制御基板における表示時持越状態用処理の一例を示す図である。
【図 4 2】メイン制御基板における表示時ボーナス状態用処理の一例を示す図である。
【図 4 3】メイン制御基板における A R T 中通常 B B 終了時処理の一例を示す図である。
【図 4 4】メイン制御基板における通常時通常 B B 終了時処理の一例を示す図である。
【図 4 5】メイン制御基板における A R T 中特別 B B 終了時処理の一例を示す図である。
【図 4 6】メイン制御基板における通常時特別 B B 終了時処理の一例を示す図である。
【図 4 7】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 4 8】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 4 9】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 5 0】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 5 1】サブ制御基板におけるサブ演出決定処理の一例を示す図である。
【図 5 2】液晶表示装置に表示される警告画像の表示の一例を示す図である。
【図 5 3】液晶表示装置に警告画像と押し順報知画像の双方が表示される場合の一例を示す図である。

10

- 【図 5 4】有利期間終了時における警告画像表示の一例を示す図である。
【図 5 5】A R T 状態終了時における警告画像表示の一例を示す図である。
【図 5 6】B B 状態終了時における警告画像表示の一例を示す図である。
【図 5 7】B B 状態終了時における警告画像表示のタイミングチャートの一例を示す図である。

20

【図 5 8】M A X B E T ボタンによる警告画像の表示解除を示すタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 5 9】M A X B E T ボタンによる警告画像の表示解除の演出画像の一例を示す図である。

【図 6 0】経過時間による警告画像の表示解除を示すタイミングチャートの一例を示す図である。

30

【図 6 1】経過時間による警告画像の表示解除の演出画像の一例を示す図である。

【図 6 2】スタートレバーによる警告画像の表示解除を示すタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 6 3】スタートレバーによる警告画像の表示解除の演出画像の一例を示す図である。

【図 6 4】「B B 状態」および「A R T 状態」の双方の終了時に、警告画像を表示する演出画像の一例を示す図である。

【図 6 5】初回「B B 状態」の終了時にのみ、警告画像を表示する演出画像の一例を示す図である。

【図 6 6】「A R T 状態」の終了時にのみ、警告画像を表示する演出画像の一例を示す図である。

40

【図 6 7】見た目の A R T ゲーム数が「0」となった場合の演出画像の一例を示す図である。

【図 6 8】警告画像の表示時にフリーズを伴う演出（時間で解除）を行う場合のタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 6 9】警告画像の表示時にフリーズを伴う演出（時間で解除）を行う場合の演出画像の一例を示す図である。

【図 7 0】フリーズ後、M A X B E T ボタンの操作で警告画像を非表示とする場合のタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 7 1】フリーズ後、M A X B E T ボタンの操作で警告画像が解除される場合の演出画像の一例を示す図である。

50

【図 7 2】フリーズ後、スタートレバーの操作で警告画像が解除される場合のタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 7 3】フリーズ後、スタートレバーの操作で警告画像が解除される場合の演出画像の一例を示す図である。

【図 7 4】メニュー画像の表示時に、表示される警告画像の一例を示す図である。

【図 7 5】社名画像と警告画像の表示の一例を示す図である。

【図 7 6】機種名画像と警告画像の表示の一例を示す図である。

【図 7 7】紹介画像と警告画像の表示の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

10

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。

【0016】

(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、遊技機 1 全体のブロック図である。

【0017】

(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。

20

【0018】

(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。

【0019】

(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。

【0020】

(鍵穴 5)

30

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。

【0021】

(メダル投入口 6)

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

40

【0022】

(BET ボタン 7)

BET ボタン 7 は、メダル投入口 6 の正面視左方に離間した位置に設けられ、遊技機 1 へのメダルの投入が許容されているときに、貯留（クレジット）されたメダルのうち、「1」枚のメダルを遊技に使用するために設けられている。

【0023】

(MAX BET ボタン 8)

MAX BET ボタン 8 は、BET ボタン 7 の正面視右側に設けられ、遊技機 1 へのメダルの投入が許容されているときに、貯留（クレジット）されたメダルのうち、一遊技（「

50

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。

【0024】

(精算ボタン9)

精算ボタン9は、MAX BET ボタン8の正面視左側後方に設けられ、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。

【0025】

(スタートレバー10)

スタートレバー10は、MAX BET ボタン8の正面視左側下方に設けられている。また、スタートレバー10は、遊技者が後述の左リール18、中リール19、右リール20の回転を開始する契機となる開始操作を行うために設けられている。ここで、遊技者による開始操作が検出されたことに基づいて、後述のメイン制御基板300は、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18、中リール19、右リール20の回転を開始する処理等を行う。

【0026】

(左停止ボタン11)

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

【0027】

(中停止ボタン12)

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

【0028】

(右停止ボタン13)

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

【0029】

(セレクター14)

セレクター14は、前面扉3の背面側に設けられている。また、セレクター14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。

【0030】

(貯留枚数表示器15)

貯留枚数表示器15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15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。

【0031】

(払出枚数表示器16)

払出枚数表示器16は、貯留枚数表示器15の正面視右側に設けられている。また、払出枚数表示器16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。また、払出枚数表示器16は、後述する指示モニタデータを表示する。なお、指示モニタデータとは、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(以下、停止操作順序ともいう)等を示すデータである。また、払出枚数表示器1

10

20

30

40

50

6は、後述する「有利期間」である場合に、所定の表示を行う。なお、「有利期間」とは、通常の状態（後述する「通常状態」）より遊技者に有利となる期間であり、例えば、停止操作順序が報知される期間である。「有利期間」における払出枚数表示器16の表示の詳細については、後述する。

【0032】

（ドア開閉センサ17s）

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

10

【0033】

（左リール18）

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

【0034】

（中リール19）

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

20

【0035】

（右リール20）

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

30

【0036】

（演出ボタン21）

演出ボタン21は、MAX BETボタン8の正面視右側に設けられており、遊技者が所定のタイミングで操作するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板400は、演出ボタン21の操作が検出された場合に、後述の演出制御基板500を介して、後述の液晶表示装置31の表示制御を行う。

【0037】

（十字キー22）

十字キー22は、演出ボタン21の正面視右側に設けられており、上方向ボタン、下方向ボタン、左方向ボタン、及び右方向ボタンにより構成され、遊技者が所定のタイミングで操作するために設けられている。そして、後述のサブ制御基板400は、十字キー22の操作が検出された場合に、後述の演出制御基板500を介して、後述の液晶表示装置31等の表示制御を行う。

40

【0038】

（表示窓23）

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

50

3」個の図柄の合計「9」個の図柄が表示窓23を介して視認可能となる。なお、本実施形態においては、表示窓23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23に表示される図柄が照射されることとなる。

【0039】

(有効ライン)

ここで、本実施形態において、有効ラインは、表示窓23に表示された図柄のうち、左リール18の中段に表示された図柄と、中リール19の中段に表示された図柄と、右リール20の中段に表示された図柄を直線で結んだ「中段ライン」が有効ラインとなる。

なお、以下では、左リール18の上段に表示された図柄と、中リール19の上段に表示された図柄と、右リール20の上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「上段ライン」といい、左リール18の下段に表示された図柄と、中リール19の下段に表示された図柄と、右リール20の下段に表示された図柄を直線で結んだラインを「下段ライン」という。また、左リール18の上段に表示された図柄と、中リール19の中段に表示された図柄と、右リール20の下段に表示された図柄を直線で結んだラインを「右下がりライン」といい、左リール18の下段に表示された図柄と、中リール19の中段に表示された図柄と、右リール20の上段に表示された図柄を直線で結んだラインを「右上がりライン」という。

【0040】

(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。

【0041】

(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。

【0042】

(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、遊技者により「1」枚のメダルがBETされた旨を報知するために設けられている。

【0043】

(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、遊技者により「2」枚のメダルがBETされた旨を報知するために設けられている。

【0044】

(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、遊技者により「3」枚のメダルがBETされた旨を報知するために設けられている。

【0045】

(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「ART状態」である場合において、後述の内部抽選処理により所定の当選役、例えば、「押し順ベル」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、

10

20

30

40

50

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。

【００４６】

（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。

【００４７】

（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。

【００４８】

（左押し順報知ランプ３４）

左押し順報知ランプ３４は、左リール１８の正面視左側に設けられており、左停止ボタン１１を操作するタイミングを報知するために設けられている。ここで、左押し順報知ランプ３４は、左停止ボタン１１を操作するタイミングで点灯し、左停止ボタン１１を操作するタイミングではない場合には、消灯することとなる。

【００４９】

（中押し順報知ランプ３５）

中押し順報知ランプ３５は、左押し順報知ランプ３４の下方に設けられており、中停止ボタン１２を操作するタイミングを報知するために設けられている。ここで、中押し順報知ランプ３５は、中停止ボタン１２を操作するタイミングで点灯し、中停止ボタン１２を操作するタイミングではない場合には、消灯することとなる。

【００５０】

（右押し順報知ランプ３６）

右押し順報知ランプ３６は、中押し順報知ランプ３５の下方に設けられており、右停止ボタン１３を操作するタイミングを報知するために設けられている。ここで、右押し順報知ランプ３６は、右停止ボタン１３を操作するタイミングで点灯し、右停止ボタン１３を操作するタイミングではない場合には、消灯することとなる。

【００５１】

なお、以下において、左押し順報知ランプ３４、中押し順報知ランプ３５、右押し順報知ランプ３６を総称して「押し順報知ランプ」と記載する場合がある。

【００５２】

（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。

【００５３】

（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、後述の左ステップモータ１５１、後述の中ステップモータ１５２、後述の右ステップモータ１５３、後述の左リールセンサ１５４ｓ、後述の中リールセンサ１５５ｓ、後述の右リールセンサ１５６ｓ、及び後述のメイン制御基板３００が接続されている。

【0054】

(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。

【0055】

(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。

10

【0056】

(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。

【0057】

(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CPU301、後述のメインROM302、後述のメインRAM303、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。

20

【0058】

(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CPU401、後述のサブROM402、後述のサブRAM403、後述のサブ乱数発生器404を備えている。更に、サブ制御基板400には、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。

30

【0059】

(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CPU501、後述の演出制御ROM502、後述の演出制御RAM503、後述のCGROM504、後述の音源IC505、後述の音源ROM506、後述のVDP507を備えている。更に、演出制御基板500には、液晶表示装置31、LED32、スピーカ33、及びサブ制御基板400が接続されている。

40

【0060】

(遊技機全体のブロック図)

次に、図2を用いて、遊技機1全体のブロック図について説明する。

【0061】

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。

【0062】

(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

50

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。

【0063】

（MAXBETスイッチ8sw）

MAXBETスイッチ8swは、MAXBETボタン8の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、MAXBETスイッチ8swにより、MAXBETボタン8の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対してMAXBET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MAXBET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。

10

【0064】

（精算スイッチ9sw）

精算スイッチ9swは、精算ボタン9の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、精算スイッチ9swにより、精算ボタン9の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して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300は、ステータス基板100から精算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）されているメダルを精算する処理を行う。

20

【0065】

（スタートスイッチ10sw）

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

【0066】

（左停止スイッチ11sw）

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

30

【0067】

（中停止スイッチ12sw）

中停止スイッチ12swは、中停止ボタン12の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、中停止スイッチ12swにより、中停止ボタン12の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して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300は、ステータス基板100から中停止スイッチ入力信号を受信したに基づいて、回転中の中リール19を停止する処理を行う。

40

【0068】

（右停止スイッチ13sw）

右停止スイッチ13swは、右停止ボタン13の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板100は、右停止スイッチ13swにより、右停止ボタン13の操作が検出された場合に、メイン制御基板300に対して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300は、ステータス基板100から右停止スイッチ入力信号を受信したに基づいて、回転中の右リール20を停止する処理を行う。

【0069】

50

(セレクターセンサ 14 s)

セレクターセンサ 14 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 100 は、セレクターセンサ 14 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 300 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 300 は、ステータス基板 100 からセレクターセンサ入力信号を受信したに基づいて、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。

【0070】

(左ステッピングモータ 151)

左ステッピングモータ 151 は、左リール 18 の内部に設けられており、左リール 18 の制御を行うために設けられている。また、左ステッピングモータ 151 は、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。これにより、左リール 18 は、左ステッピングモータ 151 に対してパルス信号が出力されるごとに、一定の角度で回転する。なお、メイン制御基板 300 は、後述の左リールセンサ 154 s によりリールインデックスが検出されてから左ステッピングモータ 151 に対してパルス信号を出力した回数をカウントすることによって、左リール 18 の回転角度を管理する。

【0071】

(中ステッピングモータ 152)

中ステッピングモータ 152 は、中リール 19 の内部に設けられており、中リール 19 の制御を行うために設けられている。また、中ステッピングモータ 152 は、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。これにより、中リール 19 は、中ステッピングモータ 152 に対してパルス信号が出力されるごとに、一定の角度で回転する。なお、メイン制御基板 300 は、後述の中リールセンサ 155 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ピングモータ 152 に対してパルス信号を出力した回数をカウントすることによって、中リール 19 の回転角度を管理する。

【0072】

(右ステッピングモータ 153)

右ステッピングモータ 153 は、右リール 20 の内部に設けられており、右リール 20 の制御を行うために設けられている。また、右ステッピングモータ 153 は、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。これにより、右リール 20 は、右ステッピングモータ 153 に対してパルス信号が出力されるごとに、一定の角度で回転する。なお、メイン制御基板 300 は、後述の右リールセンサ 156 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ピングモータ 153 に対してパルス信号を出力した回数をカウントすることによって、右リール 20 の回転角度を管理する。

【0073】

(左リールセンサ 154 s)

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

【0074】

(中リールセンサ 155 s)

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

【0075】

(右リールセンサ 156 s)

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

10

20

30

40

50

【0076】

(電源スイッチ201sw)

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

【0077】

(ホッパーセンサ202s)

ホッパーセンサ202sは、ホッパー202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200は、ホッパーセンサ202s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300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300は、ステータス基板100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。

10

【0078】

(モニタ表示部29)

モニタ表示部29は、「4」桁の7セグメントLEDからなり、メイン制御基板300に設けられている。また、モニタ表示部29は、累計遊技における有利期間比率、「6000」ゲーム間における役物連続作動比率、「6000」ゲーム間における役物比率、累計遊技における役物連続作動比率、及び累計遊技における役物比率を表示するために設けられている。

20

【0079】

(累計遊技における有利期間比率)

ここで、本実施形態において、「累計遊技における有利期間比率」とは、有利期間において遊技された遊技数を累計遊技数で除した値である。そして、メイン制御基板300は、累計遊技における有利期間比率をモニタ表示部29に表示する制御を行う場合には、累計遊技における有利期間比率をモニタ表示部29の下位「2」桁に表示する制御を行うとともに、累計遊技における有利期間比率を表示していることを示す識別子をモニタ表示部29の上位「2」桁に表示する制御を行う。

【0080】

(「6000」ゲーム間における役物連続作動比率)

30

また、本実施形態において、「6000」ゲーム間における役物連続作動比率とは、役物連続作動装置が作動した回数を「6000」で除した値である。そして、メイン制御基板300は、「6000」ゲーム間における役物連続作動比率をモニタ表示部29に表示する制御を行う場合には、「6000」ゲーム間における役物連続作動比率をモニタ表示部29の下位「2」桁に表示する制御を行うとともに、「6000」ゲーム間における役物連続作動比率を表示していることを示す識別子をモニタ表示部29の上位「2」桁に表示する制御を行う。

【0081】

(「6000」ゲーム間における役物比率)

40

また、本実施形態において、「6000」ゲーム間における役物比率とは、役物が作動した回数を「6000」で除した値である。そして、メイン制御基板300は、「6000」ゲーム間における役物比率をモニタ表示部29に表示する制御を行う場合には、「6000」ゲーム間における役物比率をモニタ表示部29の下位「2」桁に表示する制御を行うとともに、「6000」ゲーム間における役物比率を表示していることを示す識別子をモニタ表示部29の上位「2」桁に表示する制御を行う。

【0082】

(累計遊技における役物連続作動比率)

また、本実施形態において、累計遊技における役物連続作動比率とは、役物連続作動装置が作動した回数を累計遊技数で除した値である。そして、メイン制御基板300は、累計遊技における役物連続作動比率をモニタ表示部29に表示する制御を行う場合には、累

50

計遊技における役物連続作動比率をモニタ表示部 29 の下位「2」桁に表示する制御を行うとともに、累計遊技における役物連続作動比率を表示していることを示す識別子をモニタ表示部 29 の上位「2」桁に表示する制御を行う。

【0083】

(累計遊技における役物比率)

また、本実施形態において、累計遊技における役物比率とは、役物が作動した回数を累計遊技数で除した値である。そして、メイン制御基板 300 は、累計遊技における役物をモニタ表示部 29 に表示する制御を行う場合には、累計遊技における役物比率をモニタ表示部 29 の下位「2」桁に表示する制御を行うとともに、累計遊技における役物比率を表示していることを示す識別子をモニタ表示部 29 の上位「2」桁に表示する制御を行う。

10

【0084】

(外部集中端子板 30)

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、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。

【0085】

(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。

20

【0086】

(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。

30

【0087】

(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。

【0088】

(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。

40

【0089】

(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。

【0090】

50

(十字キーセンサ 2 2 s)

十字キーセンサ 2 2 s は、十字キー 2 2 が接続されており、十字キー 2 2 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 2 2 s は、十字キー 2 2 の操作を検出したことに基づいて、サブ制御基板 4 0 0 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 4 0 0 は、十字キーセンサ入力信号を受信したことに基づいて、十字キー 2 2 が操作されたときの処理を行う。

【0 0 9 1】

(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 2】

(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、演出決定テーブル等を記憶している。

【0 0 9 3】

(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 4】

(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。

【0 0 9 5】

(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。

【0 0 9 6】

(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。

【0 0 9 7】

(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

10

20

30

40

50

M503は、演出制御CPU501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ROM502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。

【0098】

(CGROM504)

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 α 値とから構成され画素情報の集合からなる画像データを圧縮して記憶するために設けられている。

【0099】

(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。

【0100】

(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。

【0101】

(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。

【0102】

(配列データテーブル)

次に、図3に基づいて、配列データテーブルの説明を行う。

【0103】

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

【0104】

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、「白セブンに係る図柄」と、「黒セブンに係る図柄」と、「BARに係る図柄」と、「再遊技に係る図柄」と、「第1ベルに係る図柄」と、「第2ベルに係る図柄」と、「第3ベルに係る図柄」と、「スイカに係る図柄」と、「チェリーに係る図柄」とが配されている。

【0105】

(図柄組み合わせテーブル)

次に、図4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。

【0106】

図柄組み合わせテーブルは、メインROM302に記憶されており、図柄の組み合わせ名称と、図柄の組み合わせと、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。

10

20

30

40

50

【0107】

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。

【0108】

また、図柄組み合わせテーブルには、「赤セブンBBに係る図柄の組み合わせ」と、「白セブン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、「MBに係る図柄の組み合わせ」と、「第1ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「第2ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「第3ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「第4ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「フォローリプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「BAR揃いリプレイに係る図柄の組み合わせ」が規定されている。

【0109】

また、図柄組み合わせテーブルには、「失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第1正解ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第2正解ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第3正解ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第1チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第2チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」と、「スイカ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、「第3チェリーに係る図柄の組み合わせ」と、「第4チェリーに係る図柄の組み合わせ」と、「第5チェリーに係る図柄の組み合わせ」と、「第1特殊役に係る図柄の組み合わせ」と、「第2特殊役に係る図柄の組み合わせ」が規定されている。また、図柄組み合わせテーブルには、「第1blankに係る図柄の組み合わせ」と、「第2blankに係る図柄の組み合わせ」と、「第3blankに係る図柄の組み合わせ」と、「第4blankに係る図柄の組み合わせ」と、「第5blankに係る図柄の組み合わせ」と、「第6blankに係る図柄の組み合わせ」が規定されている。

【0110】

ここで、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」、「白セブン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の作動が行われる。そして、「BB」の作動が行われた場合には、「BB」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。

【0111】

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、「白セブン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。さらに、「赤セブンBBに係る図柄の組み合わせ」と、「白セブンBBに係る図柄の組み合わせ」を総称して「通常BBに係る図柄の組み合わせ」という。また、「黒セブンBBに係る図柄の組み合わせ」を、「特別BBに係る図柄の組み合わせ」ともいう。

【0112】

また、本実施形態においては、「MB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、MBの作動が行われる。そして、「MB」の作動が行われた場合には、「MB」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。

【0113】

なお、本実施形態において、「BBに係る図柄の組み合わせ」と、「MB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。

【0114】

また、本実施形態においては、「第1ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第2ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第3ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」、「第4ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」、「移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が規定されている。

る図柄の組み合わせ」、「フォローリプレイに係る図柄の組み合わせ」、または、「BAR揃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次の遊技を行うことができる。

【0115】

なお、本実施形態において、「第1ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「第2ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「第3ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「第4ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」という。また、「ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「フォローリプレイに係る図柄の組み合わせ」と、「BAR揃いリプレイに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「再遊技に係る図柄の組み合わせ」という。

10

【0116】

また、本実施形態において、「第1正解ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第2正解ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第3正解ベルに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「正解ベルに係る図柄の組み合わせ」という。また、「第1チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」と、「第2チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」という。また、「失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」と、「正解ベルに係る図柄の組み合わせ」、「チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「ベルに係る図柄の組み合わせ」という。

20

【0117】

また、「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、「第3チェリーに係る図柄の組み合わせ」と、「第4チェリーに係る図柄の組み合わせ」と、「第5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。また、「第1特殊役に係る図柄の組み合わせ」と、「第2特殊役に係る図柄の組み合わせ」を総称して、「特殊役に係る図柄の組み合わせ」という。

【0118】

また、「第1blankに係る図柄の組み合わせ」と、「第2blankに係る図柄の組み合わせ」と、「第3blankに係る図柄の組み合わせ」と、「第4blankに係る図柄の組み合わせ」と、「第5blankに係る図柄の組み合わせ」と、「第6blankに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「blankに係る図柄の組み合わせ」という。

30

【0119】

また、本実施形態においては、「ベル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」、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」、または、「特殊役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。

【0120】

また、本実施形態において、「ベル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」、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」、「特殊役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。

40

【0121】

(当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係)

次に、図5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。

【0122】

図5では、当選番号と、当選番号に対応する当選役と、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(以下、停止操作順序ともいう)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。

【0123】

50

また、図 5 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「ノーマルリプレイ」である。即ち、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、「ノーマル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。

【0124】

また、本実施形態において、同じ図柄位置で左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13を操作しても、遊技者による左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序によって、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なる当選役が設けられている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「17」の「第1押し順ベル」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「正解ベル」と、「失敗ベル」と、「ブランク」である。そして、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、中停止ボタン12、右停止ボタン13の順序で操作した場合には、「正解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。一方、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、中停止ボタン12、右停止ボタン13の順序以外の順序で操作した場合には、「失敗ベルに係る図柄の組み合わせ」または「ブランクに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることとなる。

【0125】

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の最初の操作位置によって、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、後述の内部抽選処理により、当選番号「11」の「特殊リプレイE」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「ノーマルリプレイ」と、「移行リプレイ」と、「BAR揃いリプレイ」と、「フォローリプレイ」である。そして、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を最初に操作した場合には、「ノーマル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、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、中停止ボタン12を最初に操作した場合には、「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。さらに、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、右停止ボタン13を最初に操作した場合には、「BAR揃いリプレイに係る図柄の組み合わせ」または「フォロー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。

【0126】

なお、本実施の形態においては、ボーナスに係る条件装置と、他の条件装置が同時に作動することとなった場合には、他の条件装置に係る図柄の組み合わせを優先して有効ライン上に表示することとなる。例えば、当選番号「25」の「スイカ+赤BB」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「スイカ」と、「赤BB」である。この場合においては、「赤セブンBBに係る図柄の組み合わせ」よりも「スイカに係る図柄の組み合わせ」が優先して有効ライン上に表示されることとなる。

【0127】

また、例えば、当選番号「25」の「スイカ+赤BB」が当選役として決定され、「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た場合には、「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までの間、「赤BB」が当選した旨の情報が持ち越されることとなる。そして、次の遊技において、例えば、当選番号「01」の「通常リプレイ」が当選した場合に、作動する条件装置は「赤BB」と、「ノーマルリプレイ」となる。この場合においては、「赤BBに係る図柄の組み合わせ」よりも「通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」が優先して有効ライン上に表示されることとなる。

【0128】

また、「赤BB」が当選した旨の情報が持ち越されることとなった次の遊技において、例えば、当選番号「12」の「共通ベル」が当選した場合に、作動する条件装置は「赤BB」と、「正解ベル」となる。この場合においては、「赤セブンBBに係る図柄の組み合わせ」よりも「共通ベルに係る図柄の組み合わせ」が優先して有効ライン上に表示されることとなる。なお、「白BB」、「黒BB」および「MB」についても、同様である。

【0129】

すなわち、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」よりも、「再遊技に係る図柄の組み合わせ」や、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が優先して有効ライン上に表示されることとなる。なお、「再遊技に係る図柄の組み合わせ」よりも、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」が優先して有効ライン上に表示されることとしても、「入賞に係る図柄の組み合わせ」よりも、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」が優先して有効ライン上に表示されることとしてもよい。

【0130】

(当選役決定テーブル)

次に、図6に基づいて、当選役決定テーブルについて説明を行う。

【0131】

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、当選役決定テーブルは、当選番号と、当選番号に対応する当選役と、後述の「遊技状態」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、「遊技状態」は、後述するように、「第1RT遊技状態」(RT1)、「第2RT遊技状態」(RT2)、「第3RT遊技状態」(RT3)、「第4RT遊技状態」(RT4)、および、「RB遊技状態」(RB)、「MB遊技状態」(MB)が設けられている。また、本実施形態において、当選役決定テーブルは、設定値が「1」から設定値が「6」ごとにそれぞれ抽選値が設けられるが、設定値が「2」～「5」の抽選値については、図示を省略している。

【0132】

また、当選役決定テーブルは、「第1RT遊技状態」において、当選番号「01」の「通常リプレイ」と、当選番号「02」の「押し順リプレイA」と、当選番号「03」の「押し順リプレイB」と、当選番号「04」の「押し順リプレイC」と、当選番号「05」の「押し順リプレイD」と、当選番号「06」の「押し順リプレイE」と、当選番号「12」の「共通ベル」と、当選番号「13」の「スイカ」と、当選番号「14」の「弱チェリー」と、当選番号「15」の「強チェリー」と、当選番号「16」の「チャンス役」と、当選番号「17」の「第1押し順ベル」と、当選番号「18」の「第2押し順ベル」と、当選番号「19」の「第3押し順ベル」と、当選番号「20」の「第4押し順ベル」と、当選番号「21」の「第5押し順ベル」と、当選番号「22」の「赤BB」と、当選番号「23」の「白BB」と、当選番号「24」の「黒BB」と、当選番号「25」の「スイカ+赤BB」と、当選番号「26」の「弱チェリー+赤BB」と、当選番号「27」の「強チェリー+赤BB」と、当選番号「28」の「チャンス役+赤BB」と、当選番号「29」の「スイカ+白BB」と、当選番号「30」の「弱チェリー+白BB」と、当選番号「31」の「強チェリー+白BB」と、当選番号「32」の「チャンス役+白BB」と、当選番号「33」の「スイカ+黒BB」と、当選番号「34」の「弱チェリー+黒BB」と、当選番号「35」の「強チェリー+黒BB」と、当選番号「36」の「チャンス役+黒BB」と、当選番号「37」の「MB」に抽選値が規定されている。

【0133】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、「第1RT遊技状態」で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「07」の「特殊リプレイA」と、当選番号「08」の「特殊リプレイB」と、当選番号「09」の「特殊リプレイC」と、当選番号「10」の「特殊リプレイD」と、当選番号「11」の「特殊リプレイE」と、当選番号「38」の「小役複合役」と、当選番号「39」の「小役リプレイ複合役A」と、当選番号「40」の「小役リプレイ複合役B」と、当選番号「41」の「小役リプレイ複合

役C」と、当選番号「42」の「小役リプレイ複合役D」と、当選番号「43」の「小役リプレイ複合役E」が当選役として決定されることはない。

【0134】

なお、本実施形態において、「押し順リプレイA」と、「押し順リプレイB」と、「押し順リプレイC」と、「押し順リプレイD」と、「押し順リプレイE」を総称して、「押し順リプレイ」といい、「特殊リプレイA」と、「特殊リプレイB」と、「特殊リプレイC」と、「特殊リプレイD」と、「特殊リプレイE」を総称して、「特殊リプレイ」という。

また、「通常リプレイ」と、「押し順リプレイ」と、「特殊リプレイ」を総称して、「リプレイ」という。

10

【0135】

また、「弱チェリー」と、「強チェリー」を総称して、「チェリー」という。

また、「第1押し順ベル」と、「第2押し順ベル」と、「第3押し順ベル」と、「第4押し順ベル」と、「第5押し順ベル」を総称して、「押し順ベル」という。

また、「共通ベル」と、「押し順ベル」を総称して「ベル」という。

【0136】

また、「小役リプレイ複合役A」と、「小役リプレイ複合役B」と、「小役リプレイ複合役C」と、「小役リプレイ複合役D」と、「小役リプレイ複合役E」を総称して、「小役リプレイ複合役」という。なお、「小役複合役」とは、全ての小役（「スイカ」、「チェリー」、「ベル」）に重複当選している当選役のことであり、「小役リプレイ複合役」とは、「小役複合役」と「特殊リプレイ」に重複当選している当選役のことである。

20

【0137】

また、「赤BB」と「白BB」においては、設定値によって当選確率に違いはない。すなわち、「赤BB」と「白BB」は、「設定差のないボーナス」である。そこで、「赤BB」と、「白BB」を総称して「通常BB」という。

また、「黒BB」においては、設定値によって当選確率が異なっている。すなわち、「黒BB」は、「設定差のあるボーナス」である。そこで、「黒BB」を、「特別BB」ともいう。

【0138】

また、当選役決定テーブルは、「第2RT遊技状態」において、当選番号「01」の「通常リプレイ」と、当選番号「12」の「共通ベル」と、当選番号「13」の「スイカ」と、当選番号「14」の「弱チェリー」と、当選番号「15」の「強チェリー」と、当選番号「16」の「チャンス役」と、当選番号「17」の「第1押し順ベル」と、当選番号「18」の「第2押し順ベル」と、当選番号「19」の「第3押し順ベル」と、当選番号「20」の「第4押し順ベル」と、当選番号「21」の「第5押し順ベル」と、当選番号「22」の「赤BB」と、当選番号「23」の「白BB」と、当選番号「24」の「黒BB」と、当選番号「25」の「スイカ+赤BB」と、当選番号「26」の「弱チェリー+赤BB」と、当選番号「27」の「強チェリー+赤BB」と、当選番号「28」の「チャンス役+赤BB」と、当選番号「29」の「スイカ+白BB」と、当選番号「30」の「弱チェリー+白BB」と、当選番号「31」の「強チェリー+白BB」と、当選番号「32」の「チャンス役+白BB」と、当選番号「33」の「スイカ+黒BB」と、当選番号「34」の「弱チェリー+黒BB」と、当選番号「35」の「強チェリー+黒BB」と、当選番号「36」の「チャンス役+黒BB」と、当選番号「37」の「MB」に抽選値が規定されている。

30

40

【0139】

即ち、これら以外の抽選値は「0」であり、「第2RT遊技状態」で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「押し順リプレイA」と、当選番号「03」の「押し順リプレイB」と、当選番号「04」の「押し順リプレイC」と、当選番号「05」の「押し順リプレイD」と、当選番号「06」の「押し順リプレイE」と、当選番号「07」の「特殊リプレイA」と、当選番号「08」の「特殊リプレイB

50

」と、当選番号「09」の「特殊リプレイC」と、当選番号「10」の「特殊リプレイD」と、当選番号「11」の「特殊リプレイE」と、当選番号「38」の「小役複合役」と、当選番号「39」の「小役リプレイ複合役A」と、当選番号「40」の「小役リプレイ複合役B」と、当選番号「41」の「小役リプレイ複合役C」と、当選番号「42」の「小役リプレイ複合役D」と、当選番号「43」の「小役リプレイ複合役E」が当選役として決定されることはない。

【0140】

なお、「第3RT遊技状態」、「第4RT遊技状態」、および、「RB遊技状態」、「MB遊技状態」においては、図6に示すように、当選番号ごとに各抽選値が設定されている。

10

【0141】

(メイン制御基板により管理される状態の遷移図)

次に、図7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。

【0142】

本実施形態においては、後述する「第1RT遊技状態」や、「RB遊技状態」のような遊技状態とは別に、メイン制御基板300により管理される状態が複数設けられている。具体的には、本実施形態においては、「通常状態」、「前兆状態」、「ART準備状態」、「ART状態」、「通常BB持越状態」、「通常時通常BB状態」、「通常時特別BB状態」、「ART中BB持越状態」、「ART中通常BB状態」、「ART中特別BB状態」、「ART上乘せ状態」、「通常MB持越状態」、「通常時MB状態」、「ART中MB持越状態」、「ART中MB状態」の計「15」個の状態が規定されている。したがって、以下において、メイン制御基板300により管理される状態それぞれについてと、それぞれの遷移についての説明を行う。

20

【0143】

(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、「通常状態」においては、「ART準備状態」に移行するか否かを抽選する処理が行われる。そして、「ART準備状態」に移行するか否かの抽選を行った結果、「ART準備状態」に移行することが決定された場合には、「前兆状態」を経て「ART準備状態」に移行する制御が行われる。なお、後述するように、「ART準備状態」に移行すると、所定のゲーム数を消化することにより、「ART状態」に移行するので、「ART準備状態」に移行するか否かの抽選は、実質的に、「ART状態」に移行するか否かを抽選するものである。

30

【0144】

また、「通常状態」においては、「前兆状態」に移行するか否かを抽選する処理が行われる。そして、「前兆状態」に移行するか否かの抽選を行った結果、「前兆状態」に移行することが決定された場合には、「前兆状態」に移行する制御が行われる。

【0145】

また、「通常状態」において、後述の内部抽選処理により、BB(「赤BB」、「白BB」または「黒BB」)が当選役として決定された場合に、「通常状態」から「通常BB持越状態」に移行する制御が行われる。なお、通常BB(「赤BB」または「白BB」)が当選役として決定された場合に、「ART準備状態」に移行することが決定された場合には、「通常BB持越状態」、「通常時通常BB状態」の終了後に「ART準備状態」に移行する制御が行われる。

40

【0146】

また、「通常状態」において、後述の内部抽選処理により、MBが当選役として決定された場合に、「通常状態」から「通常MB持越状態」に移行する制御が行われる。

【0147】

(前兆状態)

「前兆状態」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

50

れた場合、あるいは、「通常状態」において、「前兆状態」に移行することが決定された場合、に移行される状態である。そして、「ART準備状態」は、「ART状態」へ移行する状態なので、「前兆状態」は、「ART状態」への移行を期待できる状態である。

【0148】

ここで、「前兆状態」においては、メインRAM303に設けられている前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合、すなわち、「前兆状態」の終了条件が充足された場合に、「前兆状態」から「ART準備状態」または「通常状態」に移行する制御が行われる。なお、前兆状態用ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合に、ART準備状態当選フラグがON（「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）であったら、「前兆状態」から「ART準備状態」に移行し、ART準備状態当選フラグがOFF（「通常状態」において、「前兆状態」に移行することが決定された場合）であったら、「前兆状態」から「通常状態」に移行する制御が行われる。また、「前兆状態」においては、ART準備状態当選フラグがOFFであったら、「ART準備状態」に移行するか否かを抽選する処理が行われる。

10

【0149】

また、「前兆状態」において、ART準備状態当選フラグがONであって、後述の内部抽選処理により、BB（「赤BB」、「白BB」または「黒BB」）が当選役として決定された場合に、「前兆状態」から「ART中BB持越状態」に移行する制御が行われる。また、ART準備状態当選フラグがOFFであっても、後述の内部抽選処理により、通常BB（「赤BB」または「白BB」）が当選役として決定された場合には、「前兆状態」から「ART中BB持越状態」に移行する制御が行われる。また、ART準備状態当選フラグがOFFであって、後述の内部抽選処理により、特別BB（「黒BB」）が当選役として決定された場合には、「前兆状態」から「通常BB持越状態」に移行する制御が行われる。

20

【0150】

（ART準備状態）

「ART準備状態」は、「前兆状態」において、所定のゲーム数が消化され、ART準備状態当選フラグがONであった場合、あるいは、「通常状態」において、通常BB当選時にART準備状態移行抽選に当選した場合に、「通常BB持越状態」、「通常時通常BB状態」の終了後に移行される状態である。そして、「ART準備状態」は、「ART状態」への移行が約束された状態である。ここで、「ART準備状態」においては、「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、または、遊技状態が「第2RT遊技状態」である場合に、「ART準備状態」から「ART状態」に移行する制御が行われる。

30

【0151】

また、「ART準備状態」において、後述の内部抽選処理により、BB（「赤BB」、「白BB」または「黒BB」）が当選役として決定された場合に、「ART準備状態」から「ART中BB持越状態」に移行する制御が行われる。

【0152】

また、「ART準備状態」において、後述の内部抽選処理により、MBが当選役として決定された場合に、「ART準備状態」から「ART中MB持越状態」に移行する制御が行われる。

40

【0153】

（通常BB持越状態）

「通常BB持越状態」は、「通常状態」において、BBが当選役として決定された場合、あるいは、「前兆状態」において、ART準備状態当選フラグがOFFであって、後述の内部抽選処理により、特別BB（「黒BB」）が当選役として決定された場合に移行される状態である。

ここで、「通常BB持越状態」において、「通常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、「通常BB持越状態」から「通常時通常BB状態」に移行

50

する制御が行われ、「特別 R B 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、「通常 B B 持越状態」から「通常時特別 B B 状態」に移行する制御が行われる。

【0154】

(通常時通常 B B 状態)

「通常時通常 B B 状態」は、「通常 B B 持越状態」において、「通常 B B 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、「通常時通常 B B 状態」においては、通常 B B の終了条件が成立した（例えば、「通常時通常 B B 状態」において「200」枚を超えるメダルの払い出しが行われた）場合に、A R T 準備状態当選フラグが O N（後述する「有利期間」：「有利期間移行抽選」に当選済み）であつたら、「通常時通常 B B 状態」から「A R T 準備状態」に移行する制御が行われ、A R T 準備状態当選フラグが O F F（後述する「通常期間」）であつたら、「通常時通常 B B 状態」から「通常状態」に移行する制御が行われる。

10

【0155】

(通常時特別 B B 状態)

「通常時特別 B B 状態」は、「通常 B B 持越状態」において、「特別 B B 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、「通常時特別 B B 状態」においては、特別 B B の終了条件が成立した（例えば、「通常時特別 B B 状態」において「36」枚を超えるメダルの払い出しが行われた）場合に、「通常時特別 B B 状態」から「通常状態」に移行する制御が行われる。

20

【0156】

なお、以下において、「通常時通常 B B 状態」と、「通常時特別 B B 状態」を総称して「通常時 B B 状態」という。

【0157】

(A R T 中 B B 持越状態)

「A R T 中 B B 持越状態」は、「A R T 状態」、「A R T 準備状態」、「A R T 上乗せ状態」において、B B が当選役として決定された場合、あるいは、「前兆状態」において、A R T 準備状態当選フラグが O N で B B が当選役として決定された場合、または、「前兆状態」において、A R T 準備状態当選フラグが O F F であっても通常 B B が当選役として決定された場合に移行される状態である。

30

【0158】

ここで、「A R T 中 B B 持越状態」において、「通常 B B 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、「A R T 中 B B 持越状態」から「A R T 中通常 B B 状態」に移行する制御が行われ、「特別 B B 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、「A R T 中 B B 持越状態」から「A R T 中特別 B B 状態」に移行する制御が行われる。

なお、以下において、「通常 B B 持越状態」と、「A R T 中 B B 持越状態」を総称して「B B 持越状態」という。

【0159】

(A R T 中通常 B B 状態)

「A R T 中通常 B B 状態」は、「A R T 中 B B 持越状態」において、「通常 B B 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、「A R T 中通常 B B 状態」においては、通常 B B の終了条件が成立した（例えば、「A R T 中通常 B B 状態」において「200」枚を超えるメダルの払い出しが行われた）場合に、「A R T 中通常 B B 状態」から「A R T 準備状態」に移行する制御が行われる。

40

【0160】

(A R T 中特別 B B 状態)

「A R T 中特別 B B 状態」は、「A R T 中 B B 持越状態」において、「特別 B B 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、「A R T 中特別 B B 状態」においては、特別 B B の終了条件が成立した（例えば、「A R T 中特別 B B 状態」においては、「36」枚を超えるメダルの払い出しが行われた）場合

50

に、「ART中特別BB状態」から「ART準備状態」に移行する制御が行われる。

【0161】

なお、以下において、「ART中通常BB状態」と、「ART中特別BB状態」を総称して「ART中BB状態」という。また、「通常時BB状態」と、「ART中BB状態」を総称して「BB状態」という。さらに、「通常時通常BB状態」と、「ART中通常BB状態」を総称して「通常BB状態」といい、「通常時特別BB状態」と、「ART中特別BB状態」を総称して「特別BB状態」という。

【0162】

(ART上乗せ状態)

「ART上乗せ状態」は、「ART状態」において遊技可能なゲーム数が上乗せされる状態である。具体的には、「ART上乗せ状態」は、後述するARTゲーム数上乗せ抽選処理により、ゲーム数の上乗せに当選した場合に、「ART状態」において遊技可能なゲーム数が上乗せされる状態である。

10

【0163】

なお、「ART上乗せ状態」において、メインRAM303に設けられているART上乗せゲーム数カウンタの値が「0」となった場合、すなわち、「ART上乗せ状態」の終了条件が充足された場合に、「ART上乗せ状態」から「ART状態」に移行する制御が行われる。

また、「ART上乗せ状態」において、後述の内部抽選処理により、BB(「赤BB」、「白BB」または「黒BB」)が当選役として決定された場合に、「ART上乗せ状態」から「ART中BB持越状態」に移行する制御が行われる。

20

【0164】

(通常MB持越状態)

「通常MB持越状態」は、「通常状態」または「前兆状態」において、MBが当選役として決定された場合に移行される状態である。

ここで、「通常MB持越状態」において、「MB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、「通常MB持越状態」から「通常時MB状態」に移行する制御が行われる。なお、「MBに係る図柄の組み合わせ」は、完全引き込み(停止操作順序、停止操作位置にかかわらず図柄が揃う)が行われる図柄の組み合わせであるため、MBが当選役として決定され、「通常MB持越状態」に移行した当該ゲームにおいて、「通常MB持越状態」から「通常時MB状態」に移行される。

30

【0165】

(通常時MB状態)

「通常時MB状態」は、「通常MB持越状態」において、「MB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、「通常時MB状態」においては、MBの終了条件が成立した(例えば、「通常時MB状態」において「13」枚を超えるメダルの払い出しが行われた)場合に、「通常時MB状態」から直前の「通常MB持越状態」に移行する前の状態(以下、元の状態という)に移行する制御が行われる。なお、「通常時MB状態」においては、少なくとも「1」のリールが「75」ms以内に停止する制御が行われる。

40

【0166】

したがって、「通常時MB状態」においては、「1」ゲーム目に「小役リプレイ複合役」に当選し、「第2チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」が表示される停止操作順序で操作を行い、次ゲームで「第1チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」を停止表示させることができれば、「1」ゲームで「13」枚のメダルが払い出され、「通常時MB状態」が終わらずに、次ゲームで「14」枚のメダルを取得することができ、「通常時MB状態」において、「27」枚のメダルを獲得することができる。一方、「通常時MB状態」において、「1」ゲーム目に「第1チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」を停止表示させてしまうと、「1」ゲームで「14」枚のメダルが払い出され、「通常時MB状態」の終了条件が成立してしまい、「通常時MB状態」において、「14」枚のメダルしか獲得す

50

ることができない。

【0167】

(ART中MB持越状態)

「ART中MB持越状態」は、「ART状態」、「ART準備状態」、「ART上乘せ状態」において、MBが当選役として決定された場合に移行される状態である。

【0168】

ここで、「ART中MB持越状態」において、「MB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MB持越状態」から「ART中MB状態」に移行する制御が行われる。また、「ART中MB持越状態」においても、「通常MB持越状態」と同様に、MBが当選役として決定され、「ART中MB持越状態」に移行した当該ゲームにおいて、「ART中MB持越状態」から「ART中MB状態」に移行される。

10

なお、以下において、「通常MB持越状態」と、「ART中MB持越状態」を総称して「MB持越状態」という。

【0169】

(ART中MB状態)

「ART中MB状態」は、「ART中MB持越状態」において、「MB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、「ART中MB状態」においては、MBの終了条件が成立した（例えば、「ART中MB状態」において「13」枚を超えるメダルの払い出しが行われた）場合に、「ART中MB状態」から直前の「ART中MB持越状態」に移行する前の状態（以下、「通常時MB状態」の場合と同様に、元の状態という）に移行する制御が行われる。なお、「ART中MB状態」においては、「通常時MB状態」と同様に、少なくとも「1」のリールが「75」ms以内に停止する制御が行われる。

20

【0170】

したがって、「通常時MB状態」と同様に、「ART中MB状態」においては、「1」ゲーム目に「小役リプレイ複合役」に当選し、「第2チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」が表示される停止操作順序で操作を行い、次ゲームで「第1チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」を停止表示させることができれば、「1」ゲームで「13」枚のメダルが払い出され、「通常時MB状態」が終わらずに、次ゲームで「14」枚のメダルを取得することができ、「通常時MB状態」において、「27」枚のメダルを獲得することができる。一方、「通常時MB状態」において、「1」ゲーム目に「第1チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」を停止表示させてしまうと、「1」ゲームで「14」枚のメダルが払い出され、「通常時MB状態」の終了条件が成立してしまい、「通常時MB状態」において、「14」枚のメダルしか獲得することができない。ただし、「ART中MB状態」においては、「通常時MB状態」と異なり、遊技者に有利な停止操作順序が表示されるので、「1」ゲーム目に「小役リプレイ複合役」に当選することができれば、「第2チャンスベルに係る図柄の組み合わせ」が表示される停止操作順序が表示されるため、「ART中MB状態」において、「27」枚のメダルを獲得することが可能となる。

30

【0171】

なお、以下において、「通常時MB状態」と、「ART中MB状態」を総称して「MB状態」という。また、「MB状態」は、CB（第二種特別役物）が連続して作動する状態である。詳しくは、「CB」は、「1」ゲームで終了するが、後述するMB作動中フラグがONである（第二種特別役物に係る役物連続差動装置が作動している）場合には、次ゲームの最初に再び「CB」を作動させるものである。

40

【0172】

(有利期間)

次に、「有利期間」、および、有利期間の遷移についての説明を行う。

本実施形態においては、上記状態とは別に、メイン制御基板300により管理される期間が複数設けられている。具体的には、本実施形態においては、「通常期間」、「有利期間」、「待機期間」の計「3個」の期間が規定されている。なお、「有利期間」は、遊技

50

者にとって「通常状態」である期間よりも、有利である期間である。また、「待機期間」は、「通常期間」から「有利期間」への移行が決定されていて、「有利期間」に移行する前の期間である。すなわち、「待機期間」とは、「有利期間」への移行権利を保持しつつ、後述する払出枚数表示器 16 の期間表示セグ 16 a（以下、期間表示器ともいう）が点灯していない期間である。

【0173】

また、「有利期間」への移行が決定されると、所定のタイミングで、払出枚数表示器 16 の期間表示セグ 16 a を点灯させる。具体的には、「有利期間」となる遊技が開始されるまで、例えば、「有利期間」が開始されるゲームの 1 つ前のゲームの途中で、払出枚数表示器 16 の期間表示セグ 16 a を点灯させる。また、この払出枚数表示器 16 の期間表示セグ 16 a の点灯は、「有利期間」が終了するまで、消灯することなく、点灯させ続ける。

10

【0174】

以下、各状態と、期間の移行について、説明する。

「通常状態」から「前兆状態」に移行した場合には、「通常期間」から「有利期間」に移行する制御を行う。また、「通常状態」において、BB 当選（通常 BB 当選）時に、ART 準備状態移行抽選に当選した場合には、「通常期間」から「待機期間」に移行する制御を行う。

【0175】

待機期間中である「通常 BB 持越状態」において、「通常 BB」が成立したら、「待機期間」から「有利期間」に移行する制御を行う。

20

また、「有利期間」における各状態において、「有利期間」の終了条件が成立したら、「有利期間」から「通常期間」に移行させる制御を行う。

【0176】

さらに、「有利期間」において、メイン RAM 303 に設けられている有利期間終了フラグが ON（有利期間ゲーム数カウンタの値が「0」）となった場合、「有利期間」から「通常期間」に移行する制御を行う。ここで、有利期間終了フラグとは、「有利期間」の終了であるか否かを判定するためのフラグであり、有利期間ゲーム数カウンタの値が「0」となると、「ON」となるようにしている。また、有利期間ゲーム数カウンタとは、「有利期間」中のゲーム数をカウントするものであり、「有利期間」に入った際に、「有利期間」において可能な最大ゲーム数（「1500」ゲーム）をセットし、「1 ゲーム」ごとに減算するものである。なお、本実施の形態においては、「有利期間」の最大ゲーム数（「1500」ゲーム）をセットし、「1 ゲーム」ごとに減算することにより、ゲーム数を管理しているが、「1 ゲーム」ごとにゲーム数を加算して管理するものとしてもよい。

30

【0177】

また、「ART 中 BB 状態」または「ART 中 BB 持越状態」において、有利期間終了フラグが ON となった場合には、「ART 中 BB 状態」が終了してから、「通常状態」に移行する制御を行う。なお、本実施の形態においては、「ART 中 BB 状態」が終了してから、「通常状態」に移行する制御を行うものとしているが、「ART 中 BB 持越状態」において、有利期間終了フラグが ON となった（「有利期間」の終了条件が成立した）場合、「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際に、「ART 中持越状態」から「通常 BB 状態」に移行させるようにしてもよい。

40

【0178】

なお、上記のように、「ART 準備状態」等は、有利期間であるので、このような有利期間の状態に移行する抽選を総称して「有利期間移行抽選」という。

【0179】

また、「有利期間移行抽選」に当選していない場合であっても、「通常時通常 BB 状態」を「有利期間」としてもよい。例えば、「通常状態」において、通常 BB に当選時に、上記「有利期間移行抽選」とは異なる、「有利期間」に対する抽選を行って、この抽選に当選した場合には、「通常期間」の「通常状態」から「待機期間」の「通常 BB 持越状態

50

」に移行させ、その後、「有利期間」の「通常時通常ＢＢ状態」に移行させる。

【０１８０】

そして、この「有利期間」の「通常時通常ＢＢ状態」において、「有利期間移行抽選」を行い、当選した場合には、「通常時通常ＢＢ状態」の終了後に、「有利期間」のまま、「ＡＲＴ準備状態」等に移行させるようにする。

【０１８１】

一方、「有利期間」の「通常時通常ＢＢ状態」において、「有利期間移行抽選」に当選しなかった場合には、「通常時通常ＢＢ状態」の終了後に、「有利期間」を終了させ、「通常期間」の「通常状態」に移行させる。

【０１８２】

この場合、「有利期間」（「通常時通常ＢＢ状態」）において、後述する「ベルナビ」が発生せずに、「有利期間」が終了してしまうこととなるが、「通常時通常ＢＢ状態」（「ＢＢ状態」）においては、毎ゲーム払出のある役に当選して、毎ゲーム払出を受けることができ、また、遊技者の技量に関係なく、誰しもが一定の利益を得られる「遊技者に有利な処理」が行われる。したがって、「通常時通常ＢＢ状態」において、遊技者に対する一定の利益を保障できるため、特別に、「通常時通常ＢＢ状態」の終了をもって「有利期間」を終了させることができる。

なお、「有利期間」の「通常時通常ＢＢ状態」の前の「通常ＢＢ持越状態」を、「待機期間」としているが、これに限らず、この「通常ＢＢ持越状態」を「通常期間」としてもよい。

【０１８３】

なお、上記のような特別な場合を除き、「有利期間」においては、「遊技者に有利な処理」として、「１回」以上の「ベルナビ」を行うこととする。例えば、「通常状態」でＡＲＴ準備状態移行抽選に当選せず、前兆状態移行抽選に当選して移行した「前兆状態」（いわゆる、ガセ前兆）において、当該「前兆状態」で「ベルナビ」が行われずに、ＡＲＴ準備状態移行抽選に当選しないまま、「前兆状態」の終了条件が成立した（所定の前兆ゲーム数を消化した）場合には、「１回」以上の「ベルナビ」を行ってから「有利期間」を終了させる。また、例外として、上記とは別に、後述するように、「有利期間」において「１５００」ゲームが経過した場合には、「ベルナビ」を行ってなくても、「有利期間」を終了させるようにしている。

【０１８４】

また、本実施の形態における「ベルナビ」とは、例えば、「押し順ベル」に当選した場合に、「正解ベルに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に停止表示させることができる停止操作の順序を報知することを示す。

【０１８５】

さらに、「有利期間」において必要な「ベルナビ」について、説明する。本実施の形態においては、所定の停止操作順序によって、所定のメダルの払い出しが行われる当選役は、「押し順ベル」だけであり、どの「押し順ベル」でも「９枚」のメダルの払い出しがある。ここで、「９枚」のメダルの払い出しがある「押し順ベルＡ」と、「３枚」のメダルの払い出しがある「押し順ベルＢ」があったとすると、停止操作が必要とされる当選役の中で、最大払出枚数となる「９枚」のメダルの払い出しがある「押し順ベルＡ」に対する「ベルナビ」が、「有利期間」において必要な「ベルナビ」となる。

【０１８６】

さらに、停止操作にかかわらず払出枚数が決定する当選役として、例えば、当選役として「スイカ」が決定され、「スイカ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た場合には、「１５枚」のメダルの払い出しがあるといった場合であっても、停止操作が必要とされる当選役の中で、最大払出枚数となる「９枚」のメダルの払い出しがある「押し順ベルＡ」に対する「ベルナビ」が、「有利期間」において必要な「ベルナビ」となる。すなわち、停止操作に関係のない当選役は除外され、停止操作に関係のある当選役の中で、払出枚数が最大の当選役に関する停止操作順序を報知させることが必要となる

。なお、上記は一例であり、上記以外を「有利期間」において必要な処理とすることもできる。

【0187】

上記のように、本実施の形態においては、「前兆状態」において、「ART準備状態」への移行抽選に当選していなくても、「前兆状態」に移行した時点で、払出枚数表示器16の期間表示セグ16aは点灯している。また、「前兆状態」においては、「ART準備状態」への移行抽選の当選の有無にかかわらず、同一または同様に区別がつかない演出が行われる。したがって、払出枚数表示器16の期間表示セグ16aを点灯させても、遊技者に対しては「前兆状態」が終了するまで、「ART準備状態」に移行するのか、「通常状態」に移行するのかが、知られてしまうことがなく、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0188】

また、後述するように、本実施の形態においては、有利期間移行抽選に当選すると、演出として有利期間移行を示唆する演出を行ってから、払出枚数表示器16の期間表示セグ16aを点灯させるようにしている。これにより、遊技者に対して、有利期間移行への演出を充分に楽しませてから、有利期間移行を確信させることができ、興趣を向上させることができる。

【0189】

また、他の例として、上記に対して、有利期間移行抽選に当選すると、演出として有利期間移行を示唆する演出と、払出枚数表示器16の期間表示セグ16aの点灯を、同時に行う。この場合、遊技者は、有利期間移行への演出と有利期間移行の決定とが同時に分かるので、先バレといったことがなく、興趣を向上させることができる。

20

【0190】

また、他の例として、上記に対して、有利期間移行抽選に当選すると、払出枚数表示器16の期間表示セグ16aの点灯を、有利期間移行を示唆する演出よりも先に行う。この場合、遊技に熟練した遊技者は、有利期間への移行を、演出よりも先に知ることができ、遊技機への関心を高め、興趣を向上させることができる。

【0191】

さらに、本実施の形態においては、上記のように、「通常期間」中に設定差のないボーナス当選（通常BB当選）で、有利期間移行抽選に当選した場合、これにより移行した「通常BB持越状態」（通常BB内部中）は、「待機期間」となる。そして、この「待機期間」中の「通常BB持越状態」において、通常BBが成立すると、「有利期間」中の「通常時通常BB状態」となる。

30

【0192】

したがって、「通常状態」において、設定差のないボーナス（通常BB）に当選すると、「通常期間」から「待機期間」になる場合と、「通常期間」から「待機期間」にならない場合（「通常期間」のまま）と、があることとなる。また、「通常状態」において、設定差のあるボーナス（特別BB）に当選した場合には、「待機期間」とはならず、必ず「通常期間」のままとなる。

【0193】

また、後述するように、「待機期間」においては、ナビゲーション機能（押し順の報知）や、上乗せ抽選等は、行わない。したがって、「押し順ベル」や「特殊リプレイ」等に当選した場合には、当選役を丸める処理等を行う。

40

【0194】

さらに、本実施の形態においては、後述するように、ART中にボーナス（BB、MB）に当選した場合、有利期間ゲーム数カウンタ（「有利期間」における残りゲーム数が格納される変数）の値の減算を止めずに、ARTゲーム数の減算は止めるようにしている。

【0195】

なお、ARTゲーム数の減算について、設定差なしボーナス（通常BB）に当選した場合にも、設定差ありボーナス（特別BB）に当選した場合にも、減算を止めるようにして

50

もよいし、設定差なしボーナス（通常ＢＢ）に当選した場合には、減算を止め、設定差ありボーナス（特別ＢＢ）に当選した場合には、減算を止めないようにする等としてもよい。

【０１９６】

このように、ＡＲＴ中にボーナスに当選した場合であっても、有利期間ゲーム数カウンタの値の減算を止めないようにすることにより、ボーナスに当選等しても有利期間中である場合のゲーム数を確実に減算して、有利期間中のゲーム数を確実にカウントすることができる。

【０１９７】

さらに、本実施の形態に加え、以下のようにすることができる。

10

すなわち、「第２ＲＴ遊技状態」（「ＡＲＴ状態」における遊技状態）と同様のリプレイ確率を有する「第５ＲＴ遊技状態」を備え、この「第５ＲＴ遊技状態」に移行すると、「有利期間」の終了の有無にかかわらず、所定のゲーム数、例えば、「２００」ゲームが行われるものとする。

【０１９８】

そして、「第２ＲＴ遊技状態」において当選する当選役として、「第５ＲＴ移行特殊リプレイ」を設け、この「第５ＲＴ移行特殊リプレイ」に当選すると、所定の停止操作順序で停止操作を行うと、「第５ＲＴ移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が停止表示され、他の停止操作順序で停止操作を行うと、「ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」が停止表示されるものとする。また、「第５ＲＴ移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が停止表示されると、遊技状態が「第５ＲＴ遊技状態」に移行されるものとする。

20

また、「第５ＲＴ遊技状態」においては、「第１ＲＴ遊技状態」よりも、「有利期間移行抽選」における当選確率を高く設定することが望ましい。

【０１９９】

このような設定において、「有利期間」での最大遊技可能ゲーム数が近づいた時点、例えば、「有利期間」中のゲーム数が「１４００」ゲームを経過した後に、「第５ＲＴ移行特殊リプレイ」に当選した場合、「第５ＲＴ移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が停止表示する停止操作順序を報知する。なお、「有利期間」中のゲーム数が「１４００」ゲーム以前に、「第５ＲＴ移行特殊リプレイ」に当選した場合には、「ノーマルリプレイに係る図柄の組み合わせ」が停止表示する停止操作順序を報知する。

30

【０２００】

このようにすることにより、「有利期間」の終了間際で「第５ＲＴ遊技状態」に移行させることができ、「有利期間」の終了後も、所定のゲーム数の間はリプレイ確率を高くすることができる。また、「有利期間移行抽選」における当選確率を、「第１ＲＴ遊技状態」よりも「第５ＲＴ遊技状態」の方が高く設定することにより、「有利期間」終了後の所定のゲーム数において、「有利期間移行抽選」の確率が高くなり、興趣を向上させることができる。

【０２０１】

さらに、本実施の形態においては、「有利期間」中の「ＢＢ」（「ＡＲＴ中ＢＢ状態」）の終了時に、有利期間ゲーム数カウンタの値が「１」以上（有利期間フラグ＝ＯＮ）であつたら、「有利期間」中の「ＡＲＴ準備状態」に移行させるが、有利期間ゲーム数カウンタの値が「０」（有利期間フラグ＝ＯＦＦ）であつたら、「有利期間」を終了させ、「通常期間」の「通常状態」に移行させるようにしている。

40

【０２０２】

また、「有利期間」中の遊技可能なゲーム数の表示は、「有利期間」の最大ゲーム数（「１５００」ゲーム）以内の表示とする。なお、「有利期間」中の遊技可能なゲーム数については、上乗せ抽選の際には、加算された結果が「１５００」ゲームを超える上乗せも可能とし、表示上を「１５００」ゲーム以内とし、「１５００」ゲームに達した時点で「有利期間」を終了させるようにしてもよいし、上乗せ自体が「１５００」ゲームを超える上乗せが行われないようにしてもよい。「１５００」ゲーム前後の上乗せ抽選の詳細につ

50

いては、後述する。

【0203】

さらに、「ART状態」（「有利期間」）において、BBに当選した場合、「ART中BB状態」（「有利期間」）において消化するゲーム数と、すでに「有利期間」において消化したゲーム数とを加算し、このゲーム数が「1500」ゲームを超えるようであれば、「ART中BB状態」の演出として、特別のBB演出を行う。また、上記ゲーム数が「1500」ゲームを以内となるようであれば、通常の「ART中BB状態」の演出を行う。

【0204】

なお、上記「有利期間」中の最大ゲーム数判定を、BB当選時ではなく、BB中に、例えば、毎ゲーム判定するようにしてもよい。この場合、BB中の演出は共通で行い、「1500」ゲームに達したゲームでのみ、特別な演出を行うようにするとよい。また、上記「有利期間」中の最大ゲーム数判定を、BB終了時に行うようにしてもよい。この場合、BB中の演出は共通で行い、例えば、リザルト画面のみ異ならせるようにするとよい。

なお、MBについても、BBと同様に行うことができる。

【0205】

さらに、「有利期間」中の上乗せ抽選については、「有利期間」中の消化ゲーム数と、残りのゲーム数と、を加算したゲーム数が、「1500」ゲーム数以上である場合には、上乗せ抽選を行わないようにする。これに伴い、「有利期間」中の消化ゲーム数と、残りのゲーム数と、を加算したゲーム数が、「1500」ゲーム数以上である場合には、レア

【0206】

また、「有利期間」中の消化ゲーム数と、残りのゲーム数と、を加算したゲーム数が、「1500」ゲーム数未満であっても、上乗せの結果、「1500」ゲームを超えてしまう場合には、「1500」ゲームを超えない範囲で上乗せを行うようにする。

【0207】

さらに、上記「有利期間」中の消化ゲーム数と、残りのゲーム数と、を加算したゲーム数が、「1500」ゲーム数以上である場合の上乗せ抽選について、上乗せ抽選は行うものの、報知を行わないようにしてもよい。この場合、「有利期間」中の消化ゲーム数と、残りのゲーム数と、を加算したゲーム数が、「1500」ゲーム数未満である際には、通常通り上乗せ抽選および演出を行って、「有利期間」中の消化ゲーム数と、残りのゲーム数と、を加算したゲーム数が、「1500」ゲーム数以上である場合には、上乗せ抽選は通常通り行うが、上乗せ演出は行わないようにする。

【0208】

また、上乗せの結果、「1500」ゲームを超えた場合については、「1500」ゲームを超えたゲーム数についての報知を行わないようにしてもよいし、「1500」ゲームを超えた上乗せ時の報知自体を行わないようにしてもよい。

【0209】

（遊技状態移行図）

次に、図8に基づいて、遊技状態移行図について説明を行う。

【0210】

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。

【0211】

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、「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1RT遊技状態」から「第2RT遊技状態」に移行される。また、現在の遊技状態が「第1RT遊技状態」である場合において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ボーナス」（BB、MB）に当選した場合に、「第1RT遊技状態」から「第4RT遊技状態」に移行される。

【0212】

また、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、後述の内部抽選処理により、当選役として「ボーナス」（B B、M B）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。また、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、「上乗せ状態移行抽選」に当選した場合に、「第2 R T遊技状態」から「第3 R T遊技状態」に移行される。また、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、「ブランクに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「第2 R T遊技状態」から「第1 R T遊技状態」に移行される。

【0213】

また、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、「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2 R T遊技状態」に移行される。また、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、後述の内部抽選処理により、当選役として「ボーナス」（B B、M B）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。

【0214】

また、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、「B B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。また、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、「M B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「M B遊技状態」に移行される。

【0215】

また、現在の遊技状態が「R B遊技状態」（かつ、「通常B B状態」）である場合において、予め設定された通常B B終了条件が成立した（例えば、「200」枚を超える払出が行われた）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。また、現在の遊技状態が「R B遊技状態」（かつ、「特別B B状態」）である場合において、予め設定された特別B B終了条件が成立した（例えば、「36」枚を超える払出が行われた）場合に、「R B遊技状態」から「第3 R T遊技状態」に移行される。

【0216】

また、現在の遊技状態が「M B遊技状態」である場合において、予め設定されたM B終了条件が成立した（例えば、「13」枚を超える払出が行われた）場合に、「M B遊技状態」から直前の「第4 R T遊技状態」に移行される前の遊技状態（当該M B当選時の遊技状態）に移行される。

【0217】

（状態移行抽選テーブル）

次に、図9に基づいて、状態移行抽選テーブルについての説明を行う。

【0218】

状態移行抽選テーブルは、メインROM302に記憶されており、「A R T準備状態」に移行するか否かを抽選により決定する際に用いられる「A R T準備状態移行抽選テーブル」と、「前兆状態」に移行するか否かを抽選により決定する際に用いられる「前兆状態移行抽選テーブル」と、「A R T上乗せ状態」に移行するか否かを抽選により決定する際に用いられる「上乗せ状態移行抽選テーブル」と、が設けられている。ここで、状態移行抽選テーブルは、当選番号（および当選役）と、当選番号に対応する抽選値が規定されている。

【0219】

また、「A R T準備状態移行抽選テーブル」は、「通常状態」および「前兆状態」において用いられる通常・前兆状態用A R T準備状態移行抽選テーブル（図9（A）参照）と、「通常状態」においてB B当選時に用いられる通常状態B B当選時用A R T準備状態移行抽選テーブル（図9（B）参照）と、を有している。

【0220】

また、「前兆状態移行抽選テーブル」は、「通常状態」において用いられる通常状態用前兆状態移行抽選テーブル（図9（C）参照）を有している。また、「上乗せ状態移行抽

10

20

30

40

50

選テーブル」は、「ART状態」において用いられるART状態用上乗せ状態移行抽選テーブル（図9（D）参照）を有している。

【0221】

（上乗せゲーム数抽選テーブル）

次に、図10に基づいて、上乗せゲーム数抽選テーブルについて説明を行う。

【0222】

上乗せゲーム数抽選テーブルは、メインROM302に記憶されており、「ART状態」で遊技可能なゲーム数を上乗せする際に用いられる。ここで、上乗せゲーム数抽選テーブルは、当選番号（および当選役）と、上乗せゲーム数と、当選番号毎の上乗せゲーム数に対応する抽選値が規定されている。

10

【0223】

また、上乗せゲーム数抽選テーブルは、「ART準備状態」において用いられるART準備状態用上乗せゲーム数抽選テーブル（図10（A）参照）と、「ART状態」において用いられるART状態用上乗せゲーム数抽選テーブル（図10（B）参照）と、「ART上乗せ状態」において用いられるART上乗せ状態用上乗せゲーム数抽選テーブル（図10（C）参照）と、を有している。

【0224】

（指示モニタデータ決定テーブル）

また、メインROM302には、図示しない指示モニタデータ決定テーブルが記憶されている。

20

指示モニタデータ決定テーブルは、払出枚数表示器16に表示するための指示モニタデータを決定する際に用いられる。ここで、指示モニタデータ決定テーブルは、当選番号（および当選役）と、当選番号毎の指示モニタデータが規定されている。

【0225】

また、指示モニタデータ決定テーブルは、「ART上乗せ状態」において用いられるART上乗せ状態用指示モニタデータ決定テーブル、「有利期間」において用いられる共通用指示モニタデータ決定テーブル、「通常期間」および「待機期間」において用いられる丸め用指示モニタデータ決定テーブル等を有している。丸め用指示モニタデータ決定テーブルは、特定の押し順を特定しない、あるいは、非表示となる指示モニタデータを選択する指示モニタデータ決定テーブルである。

30

【0226】

なお、指示モニタデータは、抽選により選択される場合、条件により所定の指示モニタデータが決定される場合がある。

【0227】

（メインRAMの記憶情報）

次に、図11に基づいて、メインRAM303に記憶される本発明に関する主なフラグおよびカウンタの機能と、更新タイミング等について説明を行う。

【0228】

図11に示すように、本実施の形態において、メインRAM303には、有利期間フラグと、待機期間フラグと、有利期間当選フラグと、有利期間終了フラグと、ART準備状態当選フラグと、前兆状態移行フラグと、上乗せ状態移行フラグと、期間表示器点灯フラグといった各フラグと、有利期間ゲーム数カウンタと、前兆ゲーム数カウンタと、ARTゲーム数カウンタと、上乗せ状態用ゲーム数カウンタといった各カウンタ等の格納領域が設けられており、各フラグや、カウンタ等の値（状態）が記憶されている。

40

【0229】

（有利期間フラグ）

有利期間フラグは、有利期間であるか否かの状態を示すフラグである。メインRAM303に設けられている有利期間フラグ格納領域には、有利期間ではないことを示す値「0」（OFF）、または、有利期間であることを示す値「1」（ON）が記憶される。

【0230】

50

有利期間フラグは、後述する有利期間当選時処理で「ON」がセットされる。また、有利期間フラグは、有利期間終了時処理で「OFF」がセットされる。なお、有利期間当選時処理は、第3停止後、期間表示設定処理で、有利期間当選フラグが「ON」のときと、通常時通常BB表示後、待機期間フラグが「ON」のとき、に行われる。また、有利期間終了時処理は、第3停止後、期間表示設定処理で、有利期間終了フラグが「ON」のときと、(ART状態において、)ARTゲーム数カウンタの値が「0」となったときと、(前兆状態において、)ART準備状態当選フラグが「OFF」で、前兆ゲーム数カウンタの値が「0」となったときと、ART準備状態当選フラグが「OFF」で、「特別BB」に当選したとき、に行われる。

【0231】

10

(待機期間フラグ)

待機期間フラグは、待機期間であるか否かの状態を示すフラグである。メインRAM303に設けられている待機期間フラグ格納領域には、待機期間ではないことを示す値「0」(OFF)、または、待機期間であることを示す値「1」(ON)が記憶される。

【0232】

待機期間フラグは、「通常状態」において、BB当選し、ART準備状態移行中に当選した場合に、「ON」がセットされる。また、待機期間フラグは、「通常BB持越状態」において、通常時通常BB表示時に、待機期間フラグが「ON」であった場合に、「OFF」がセットされる。

【0233】

20

(有利期間当選フラグ)

有利期間当選フラグは、有利期間の移行に当選したか否かの状態を示すフラグである。メインRAM303に設けられている有利期間当選フラグ格納領域には、有利期間の移行に当選した状態ではないことを示す値「0」(OFF)、または、有利期間の移行に当選し、有利期間当選時処理が未処理であることを示す値「1」(ON)が記憶される。

【0234】

有利期間当選フラグは、「通常状態」において、ART準備状態移行抽選に当選したか、前兆状態移行抽選に当選した場合に、「ON」がセットされる。また、有利期間当選フラグは、第3停止後、期間表示設定処理で、有利期間当選時処理が行われた後に、「OFF」がセットされる。

30

なお、「通常状態」において、BB当選時(通常BB当選時)にART準備状態移行抽選に当選した場合には、待機期間を経て有利期間に移行するので、有利期間当選フラグは使用しない。

【0235】

(有利期間終了フラグ)

有利期間終了フラグは、有利期間が終了することを示すためのフラグである。メインRAM303に設けられている有利期間終了フラグ格納領域には、有利期間の終了時ではないことを示す値「0」(OFF)、または、有利期間の終了時であることを示す値「1」(ON)が記憶される。

【0236】

40

有利期間終了フラグは、スタートレバー受付時処理の有利期間中処理で、有利期間ゲーム数カウンタの値が「0」となったら「ON」がセットされる。また、有利期間終了フラグは、「ボーナス状態」または「持越状態」以外の期間終了時状態移行処理と、「ボーナス状態」または「持越状態」において有利期間ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合のART通常BB終了時、ART特別BB終了時、通常時通常BB終了時に「OFF」がセットされる。なお、期間終了時状態移行処理は、表示時状態別処理の先頭で有利期間終了フラグが「ON」のときに行われる。

【0237】

(ART準備状態当選フラグ)

ART準備状態当選フラグは、ART準備状態移行抽選に当選済み、あるいは、ART

50

中であるか否かの状態を示すフラグである。メインRAM 303に設けられているART準備状態当選フラグ格納領域には、ART中（ART上乘せ状態、ART準備状態等を含む）ではなく、ART準備状態移行抽選にも当選していない状態であることを示す値「0」（OFF）、または、ART中であるか、ART準備状態移行抽選に当選済みであることを示す値「1」（ON）が記憶される。

【0238】

ART準備状態当選フラグは、「通常状態」において、ART準備状態移行抽選に当選した場合、BB当選時（通常BB当選時）にART準備状態移行抽選に当選した場合、「前兆状態」において、ART準備状態移行当選フラグが「OFF」であって、ART準備状態移行抽選に当選した場合、通常BBに当選した場合に、「ON」がセットされる。また、ART準備状態当選フラグは、有利期間ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合、ARTゲーム数カウンタの値が「0」となった場合に、「OFF」がセットされる。

10

【0239】

（前兆状態移行フラグ）

ART準備状態当選フラグは、前兆状態移行抽選に当選したか否かを示すフラグである。メインRAM 303に設けられている前兆状態移行フラグ格納領域には、前兆状態移行抽選に当選していない状態であることを示す値「0」（OFF）、または、前兆状態移行抽選に当選したことを示す値「1」（ON）が記憶される。

【0240】

前兆状態移行フラグは、「通常状態」において、前兆状態移行抽選に当選した場合に、「ON」がセットされる。また、前兆状態移行フラグは、表示時通常状態用処理において、「OFF」がセットされ、前兆ゲーム数カウンタの設定と、状態の移行（前兆状態への移行）処理が行われる。

20

【0241】

（上乘せ状態移行フラグ）

上乘せ状態移行フラグは、上乘せ状態移行抽選に当選したか否かを示すフラグである。メインRAM 303に設けられている上乘せ状態移行フラグ格納領域には、上乘せ状態移行抽選に当選していない状態であることを示す値「0」（OFF）、または、上乘せ状態移行抽選に当選したことを示す値「1」（ON）が記憶される。

【0242】

上乘せ状態移行フラグは、「ART状態」において、ART上乘せ状態移行抽選に当選した場合に、「ON」がセットされる。また、上乘せ状態移行フラグは、表示時ART状態用処理において、「OFF」がセットされ、上乘せ状態用ゲーム数カウンタの設定と、状態の移行（ART上乘せ状態への移行）処理が行われる。

30

【0243】

（期間表示器点灯フラグ）

期間表示器点灯フラグは、期間表示器（払出枚数表示器16の期間表示セグ16a）を点灯させているか否かを示すフラグである。メインRAM 303に設けられている期間表示器点灯フラグ格納領域には、期間表示器を点灯させていない状態であることを示す値「0」（OFF）、または、期間表示器を点灯させている状態であることを示す値「1」（ON）が記憶される。

40

【0244】

期間表示器点灯フラグは、有利期間当選時処理で「ON」がセットされる。また、期間表示器点灯フラグは、有利期間終了時処理で「OFF」がセットされる。

【0245】

（有利期間ゲーム数カウンタ）

有利期間ゲーム数カウンタは、「有利期間」において遊技可能な残りゲーム数を示すカウンタである。なお、「有利期間」は、有利期間ゲーム数カウンタの値が「1」以上であっても、ARTの終了条件が成立した場合等には、終了する。

【0246】

50

有利期間ゲーム数カウンタは、有利期間当選時処理で「1500」がセットされる。また、有利期間ゲーム数カウンタは、有利期間中（有利期間フラグが「ON」である）の各ゲームにおいて、「1」ずつ減算される。

【0247】

（前兆ゲーム数カウンタ）

前兆ゲーム数カウンタは、「前兆状態」において遊技可能な残りゲーム数を示すカウンタである。なお、「前兆状態」は、前兆ゲーム数カウンタの値が「1」以上であっても、BB当選した場合には、終了する。

【0248】

前兆ゲーム数カウンタは、前兆状態移行抽選に当選した際の表示時通常状態用処理で所定の値（予め設定した値、または、所定の抽選値）が設定される。また、前兆ゲーム数カウンタは、「前兆状態」中の各ゲームにおいて、「1」ずつ減算される。

10

【0249】

（ARTゲーム数カウンタ）

ARTゲーム数カウンタは、「ART状態」において遊技可能な残りゲーム数を示すカウンタである。なお、「ART状態」は、ARTゲーム数カウンタの値が「1」以上であっても、「有利期間」の終了条件が成立した場合には、終了する。

【0250】

ARTゲーム数カウンタは、「ART準備状態」において、準備中ARTゲーム数上乗せ抽選処理に当選すると、当選値が加算され、ART移行条件が成立する（遊技状態が第2RT遊技状態となったら）と、所定値（予め設定した値、または、所定の抽選値）が加算される。また、ARTゲーム数カウンタは、「ART状態」中の各ゲームにおいて、「1」ずつ減算され、「ART状態」において、ARTゲーム数上乗せ抽選処理に当選すると、当選値が加算される。また、ARTゲーム数カウンタは、「ART上乗せ状態」において、上乗せ中ARTゲーム数上乗せ抽選処理に当選すると、当選値が加算される。

20

【0251】

（上乗せ状態用ゲーム数カウンタ）

上乗せ状態用ゲーム数カウンタは、「ART上乗せ状態」において遊技可能な残りゲーム数を示すカウンタである。なお、「ART上乗せ状態」は、上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値が「1」以上であっても、「有利期間」の終了条件が成立した場合には、終了する。

30

【0252】

上乗せ状態用ゲーム数カウンタは、「ART状態」において、上乗せ状態移行抽選に当選すると、上乗せ状態移行フラグが「ON」となり、表示時ART状態用処理において、所定の値（予め設定した値、または、所定の抽選値）が設定される。また、上乗せ状態用ゲーム数カウンタは、「ART上乗せ状態」中の各ゲームにおいて、「1」ずつ減算される。

【0253】

（演出決定テーブル）

次に、図12に基づいて、演出決定テーブルについて説明を行う。

40

【0254】

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12（A）参照）と、メイン制御基板300により管理される状態が「前兆状態」の場合に用いられる前兆状態用演出決定テーブル（図12（B）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

50

備状態用演出決定テーブル（図12（C）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12（D）参照）と、メイン制御基板300により管理される状態が「ART上乘せ状態」の場合に用いられるART上乘せ状態用演出決定テーブル（図12（E）参照）と、メイン制御基板300により管理される状態が「BB持越状態」の場合に用いられるBB持越状態用演出決定テーブル（図12（F）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12（G）参照）と、メイン制御基板300により管理される状態が「MB持越状態」の場合に用いられるMB持越状態用演出決定テーブル（図12（H）参照）と、メイン制御基板300により管理される状態が「MB状態」の場合に用いられるMB状態用演出決定テーブル（図12（I）参照）等により構成されている。

10

【0255】

（メイン制御基板300によるプログラム開始処理）

次に、図13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。

【0256】

（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。

20

【0257】

（ステップS2）

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

30

【0258】

（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であるか否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否かを判定する処理を行う。そして、設定変更キースイッチがONであると判定された場合には（ステップ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。

40

【0259】

（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否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。

50

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14参照）に処理を移行する。

【0260】

（メイン制御基板300によるメインループ処理）

次に、図14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。

【0261】

（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。さらに、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域の値を、前回遊技状態格納領域にセットする処理を行う。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。

【0262】

（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。

【0263】

（ステップS103）

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。

【0264】

（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」と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

10

20

30

40

50

する。

【0265】

(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10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にするとともに、スタートレバー10が操作された情報を有するスタートコマンドを、サブ制御基板400に対して送信する処理を行う。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。

10

【0266】

(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。

20

【0267】

(ステップS107)

ステップS107において、メインCPU301は、内部抽選処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、メインROM302に設けられている当選役決定テーブル(図6参照)を選択する処理を行う。次に、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている乱数値格納領域に格納されている乱数値と、選択された当選役決定テーブルと、に基づいて、当選役を決定する処理を行う。次に、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決定した当選役に係る情報を格納する処理を行う。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。

30

【0268】

(ステップS108)

ステップS108において、メインCPU301は、後で図15を用いて説明する情報設定処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、払出枚数表示器16に表示する左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を決定する処理等を行う。そして、ステップS108の処理が終了すると、ステップS109に処理を移行する。

【0269】

(ステップS109)

ステップS109において、メインCPU301は、リール回転開始準備処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている回胴演出情報格納領域に格納されている情報に基づいて、回胴演出を実行する処理を行う。また、メインCPU301は、最小遊技時間が経過したか否かを判定する処理を行い、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RAM303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CPU301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CPU301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RAM303の演出用伝送データ格納領域にセットす

40

50

る処理を行う。そして、ステップS109の処理が終了すると、ステップS110に処理を移行する。

【0270】

(ステップS110)

ステップS110において、メインCPU301は、リール回転開始処理を行う。具体的には、メインCPU301は、リール制御基板150を介して、左ステッピングモータ151、中ステッピングモータ152、右ステッピングモータ153を駆動することにより、左リール18、中リール19、右リール20を定速回転させるための処理を行う。そして、ステップS110の処理が終了すると、ステップS111に処理を移行する。

【0271】

(ステップS111)

ステップS111において、メインCPU301は、リール回転中処理を行う。具体的には、メインCPU301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、左ステッピングモータ151、中ステッピングモータ152、右ステッピングモータ153に供給しているパルスカウンタの値に基づいて、押圧基準位置を取得し、メイン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、ステップS111の処理が終了すると、ステップS112に処理を移行する。

【0272】

(ステップS112)

ステップS112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S111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S112=Yes)、ステップS113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S112=No)、ステップS111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。

【0273】

(ステップS113)

ステップS113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と判定された場合には、遊技者に対して払い出すメダル数の算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と判定された場合には、メインRAM303に設けられてい

10

20

30

40

50

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S113の処理が終了すると、ステップS114に処理を移行する。

【0274】

(ステップS114)

ステップS114において、メインCPU301は、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。なお、「ボーナス状態」(「BB状態」、「MB状態」)においては、ボーナス中払出枚数カウンタ(BB中払出枚数カウンタ、MB中払出枚数カウンタ)の減算処理を行って、ボーナス中払出枚数カウンタ(BB中払出枚数カウンタ、MB中払出枚数カウンタ)の値が負の値となったら、ボーナス終了時(BB終了時、MB終了時)であると判定し、ボーナス作動中フラグ(BB作動中フラグ、MB作動中フラグ)を「OFF」とする。そして、ステップS114の処理が終了すると、ステップS115に処理を移行する。

10

【0275】

(ステップS115)

ステップS115において、メインCPU301は、後で図28を用いて説明する表示時設定処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、有利期間への移行が決定された場合に、払出枚数表示器16の期間表示セグ16a(期間表示器)を点灯させる処理、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、遊技状態を移行させる処理、状態別に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、状態を移行させる処理等を行う。そして、ステップS115の処理が終了すると、ステップS101に処理を移行する。

20

【0276】

(情報設定処理)

次に、図15に基づいて、図14のステップS108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15は情報設定処理のサブルーチンを示す図である。

【0277】

(ステップS108-1)

ステップS108-1において、メインCPU301は、当選役コマンド送信処理を行う。具体的には、メインCPU301は、上記ステップS107の内部抽選処理で決定した当選番号を有する当選役コマンドを、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S108-1の処理が終了すると、ステップS108-2に処理を移行する。

30

【0278】

(ステップS108-2)

ステップS108-2において、メインCPU301は、「ボーナス」当選時であるかを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役として「ボーナス」が決定されたか否かを判定する処理を行う。そして、「ボーナス」当選時であると判定された場合には(ステップS108-2=Yes)、ステップS108-3に処理を移行し、「ボーナス」当選時ではないと判定された場合には(ステップS108-2=No)、ステップS108-4に処理を移行する。

40

【0279】

(ステップS108-3)

ステップS108-3において、メインCPU301は、ボーナス当選時処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているボーナス情報格納領域にそれぞれ「ボーナス当選」に係る情報値をセットする処理を行う。詳しくは、メインCPU301は、当選したボーナスが「赤BB」である場合には、メインRAM303に設けられているボーナス情報格納領域に「1」をセットし、当選したボーナスが「

50

白BB」である場合には、ボーナス情報格納領域に「2」をセットし、当選したボーナスが「黒BB」である場合には、ボーナス情報格納領域に「3」をセットする処理を行う。また、メインCPU301は、当選したボーナスが「MB」である場合には、メインRAM303に設けられているボーナス情報格納領域に「4」をセットする処理を行う。そして、ステップS108-3の処理が終了すると、ステップS108-4に処理を移行する。

【0280】

(ステップS108-4)

ステップS108-4において、メインCPU301は、リール回転開始受付コマンド送信処理を行う。具体的には、メインCPU301は、スタートレバー10の操作が受け付けられた旨の情報等を有するリール回転開始受付コマンドを、サブ制御基板400に対して送信する処理を行う。なお、このリール回転開始受付コマンドには、投入枚数の情報も付加されて、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S108-4の処理が終了すると、ステップS108-5に処理を移行する。

【0281】

(ステップS108-5)

ステップS108-5において、メインCPU301は、指示モニタ設定処理を行う。具体的には、メインCPU301は、払出枚数表示器16に表示する指示モニタ表示データを設定する処理等を行う。例えば、メインCPU301は、有利期間中であるか否か、「ART上乗せ状態」であるか否かを判定して、状態に応じた指示モニタデータ決定テーブルを設定し、当選役に基づいて指示モニタデータを決定する処理を行う。そして、メインCPU301は、決定した指示モニタデータをメインRAM303に設けられた払出枚数表示器用バッファにセットする処理を行う。なお、設定された指示モニタデータ決定テーブルに規定されていない当選役が決定されている場合には、払出枚数表示器用バッファには指示モニタデータをセットしない。また、払出枚数表示器用バッファに、特定の指示を行わない指示モニタデータをセットするようにしてもよい。そして、メインCPU301は、決定した指示モニタデータの情報等を有する指示モニタ表示コマンドを、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S108-5の処理が終了すると、ステップS108-6に処理を移行する。

【0282】

(ステップS108-6)

ステップS108-6において、メインCPU301は、後で図16を用いて詳述するスタートレバー受付時処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、メイン制御基板300により管理される状態に応じた処理を行う。そして、ステップS108-6の処理が終了すると、ステップS108-7に処理を移行する。

【0283】

(ステップS108-7)

ステップS108-7において、メインCPU301は、遊技制御コマンド送信処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ステップS108-6のスタートレバー受付時処理により行われた抽選の結果に係る情報を有する遊技制御コマンドを、サブ制御基板400に対して送信する処理を行う。また、メインCPU301は、有利期間当選フラグが「ON」である場合には、「有利期間」に当選したことを示す情報を有する有利期間当選コマンドを、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S108-7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S109に処理を移行する。

【0284】

(スタートレバー受付時処理)

次に、図16に基づいて、図15のステップS108-6の処理により行われるスタートレバー受付時処理についての説明を行う。なお、図16はスタートレバー受付時処理のサブルーチンを示す図である。

【0285】

(ステップS108-6-1)

ステップS108-6-1において、メインCPU301は、有利期間フラグが「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に設けられている有利期間フラグが「ON」であるか否かを判定する処理を行う。そして、有利期間フラグが「ON」であると判定された場合には（ステップS108-6-1=Y e s）、ステップS108-6-2に処理を移行し、有利期間フラグが「ON」ではないと判定された場合には（ステップS108-6-1=N o）、ステップS108-6-3に処理を移行する。

【0286】

(ステップS108-6-2)

ステップS108-6-2において、メインCPU301は、後で図17を用いて詳述する有利期間中処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、有利期間ゲーム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S108-6-2の処理が終了すると、ステップS108-6-3に処理を移行する。

【0287】

(ステップS108-6-3)

ステップS108-6-3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が、「通常状態」を表す値「0」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S108-6-3=Y e s）、ステップS108-6-4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S108-6-3=N o）、ステップS108-6-5に処理を移行する。

【0288】

(ステップS108-6-4)

ステップS108-6-4において、メインCPU301は、後で図18を用いて詳述する通常状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ART準備状態」への移行抽選を行う処理等を行う。そして、ステップS108-6-4の処理が終了すると、スタートレバー受付時処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0289】

(ステップS108-6-5)

ステップS108-6-5において、メインCPU301は、「前兆状態」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が、「前兆状態」を表す値「2」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「前兆状態」であると判定された場合には（ステップS108-6-5=Y e s）、ステップS108-6-6に処理を移行し、「前兆状態」ではないと判定された場合には（ステップS108-6-5=N o）、ステップS108-6-7に処理を移行する。

【0290】

(ステップS108-6-6)

ステップS108-6-6において、メインCPU301は、後で図21を用いて詳述する前兆状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、前兆ゲーム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S108-6-6の処理が終了すると、スタートレバー受付時処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0291】

(ステップS108-6-7)

ステップS108-6-7において、メインCPU301は、「ART準備状態」であ

10

20

30

40

50

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が、「ART準備状態」を表す値「4」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S108-6-7=Yes）、ステップS108-6-8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S108-6-7=No）、ステップS108-6-9に処理を移行する。

【0292】

（ステップS108-6-8）

ステップS108-6-8において、メインCPU301は、後で図23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、ARTゲーム数上乗せの抽選を行う処理等を行う。そして、ステップS108-6-8の処理が終了すると、スタートレバー受付時処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

10

【0293】

（ステップS108-6-9）

ステップS108-6-9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が、「ART状態」を表す値「5」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S108-6-9=Yes）、ステップS108-6-10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S108-6-9=No）、ステップS108-6-11に処理を移行する。

20

【0294】

（ステップS108-6-10）

ステップS108-6-10において、メインCPU301は、後で図26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、「ART状態」において遊技可能なゲーム数（ARTゲーム数カウンタの値）を上乗せするか否かを抽選する処理、ARTゲーム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S108-6-10の処理が終了すると、スタートレバー受付時処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

30

【0295】

（ステップS108-6-11）

ステップS108-6-11において、メインCPU301は、「ART上乗せ状態」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が、「ART上乗せ状態」を表す値「12」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART上乗せ状態」であると判定された場合には（ステップS108-6-11=Yes）、ステップS108-6-12に処理を移行し、「ART上乗せ状態」ではないと判定された場合には（ステップS108-6-11=No）、ステップS108-6-13に処理を移行する。

【0296】

（ステップS108-6-12）

ステップS108-6-12において、メインCPU301は、後で図27を用いて詳述するART上乗せ状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「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S108-6-12の処理が終了すると、スタートレバー受付時処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

40

【0297】

（ステップS108-6-13）

ステップS108-6-13において、メインCPU301は、各状態に応じた処理を行う。具体的には、メインCPU301は、「持越状態」である場合の処理や、「ボーナ

50

ス状態」である場合の処理等を行う。そして、ステップS108-6-13の処理が終了すると、スタートレバー受付時処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0298】

(有利期間中処理)

次に、図17に基づいて、図16のステップS108-6-2の処理により行われる有利期間中処理についての説明を行う。なお、図17は有利期間中処理のサブルーチンを示す図である。

【0299】

(ステップS108-6-2-1)

ステップS108-6-2-1において、メインCPU301は、有利期間ゲーム数カウンタを減算する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている有利期間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S108-6-2-1の処理が終了すると、ステップS108-6-2-2に処理を移行する。

【0300】

(ステップS108-6-2-2)

ステップS108-6-2-2において、メインCPU301は、有利期間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に設けられている有利期間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、有利期間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S108-6-2-2=Yes)、ステップS108-6-2-3に処理を移行し、有利期間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S108-6-2-2=No)、有利期間中処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のステップS108-6-3に処理を移行する。

【0301】

(ステップS108-6-2-3)

ステップS108-6-2-3において、メインCPU301は、有利期間終了フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている有利期間終了フラグに、ONを示す値「1」をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-2-3の処理が終了すると、ステップS108-6-2-4に処理を移行する。

【0302】

(ステップS108-6-2-4)

ステップS108-6-2-4において、メインCPU301は、ART準備状態当選フラグを「OFF」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART準備状態当選フラグに、OFFを示す値「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-2-4の処理が終了すると、有利期間中処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のステップS108-6-3に処理を移行する。

【0303】

上記のように、有利期間ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、有利期間終了フラグを「ON」として、有利期間を終了させるようにしている。すなわち、本実施の形態においては、「有利期間」中に「ベルナビ」が発生していなくても、「1500」ゲームが経過したら、「有利期間」を終了させるようにしている。なお、「有利期間」中に「ベルナビ」が発生せずに「1500」ゲームが経過した場合、「ベルナビ」の発生後に「有利期間」を終了させるようにしてもよい。

【0304】

また、「有利期間中処理」(S108-6-2)は、有利期間フラグが「ON」である場合、どの状態(有利期間中の状態)であっても行う処理であるので、「有利期間」中の

10

20

30

40

50

どの状態であっても、「有利期間」において「1500」ゲームが経過すると、「有利期間」を終了して、「通常状態」に移行させるようになる。なお、本実施の形態においては、「ART中BB持越状態」、「ART中通常BB状態」、「ART中特別BB状態」である場合には、「1500」ゲームの経過をもって「有利期間」は終了するものの、状態に関しては、「ART中BB状態」を終了してから、「通常状態」に移行させるようにしている。また、上記状態においても、「1500」ゲームの経過をもって、「通常状態」に移行させるようにしてもよい。

【0305】

なお、本実施の形態においては、有利期間ゲーム数カウンタの値を減算して、「有利期間」における最大ゲーム数の判定を行うようにしているが、これに限らず、加算処理で最大ゲーム数の判定を行うようにしてもよい。具体的には、「有利期間」に入る前に有利期間ゲーム数を「0」クリアして、「有利期間」の「1」ゲーム毎に「1」加算し、有利期間ゲーム数が「1500」となったか否かを判定し、「1500」となったら、有利期間終了フラグを「ON」とするようにする。

【0306】

また、本実施の形態においては、有利期間ゲーム数カウンタの減算処理および終了判定（有利期間終了フラグの設定）を、スタートレバー10の操作検出、内部抽選処理のすぐ後で行うようにしているが、これに限らず、それぞれの処理を第3停止操作の検出後や、払出処理の後、表示時状態別処理中等で行うようにしてもよい。

【0307】

さらに、本実施の形態においては、後述するように、「有利期間」であることを示す払出枚数表示器16の期間表示セグ16aの点灯および消灯と、有利期間フラグの設定を、払出処理の直後に行っているが、これに限らず、有利期間移行抽選の直後や、「有利期間」終了判定の直後、停止操作検出の前等で行うようにしてもよい。

【0308】

（通常状態用処理）

次に、図18に基づいて、図16のステップS108-6-4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18は通常状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0309】

（ステップS108-6-4-1）

ステップS108-6-4-1において、メインCPU301は、「BB」に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、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域の値が「22」から「36」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、「BB」に当選したと判定された場合には（ステップS108-6-4-1=Yes）、ステップS108-6-4-2に処理を移行し、「BB」に当選していないと判定された場合には（ステップS108-6-4-1=No）、ステップS108-6-4-3に処理を移行する。

【0310】

（ステップS108-6-4-2）

ステップS108-6-4-2において、メインCPU301は、図19を用いて詳述する通常時BB当選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「通常BB持越状態」に移行させる処理等を行う。そして、ステップS108-6-4-2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、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0311】

（ステップS108-6-4-3）

ステップS108-6-4-3において、メインCPU301は、「MB」に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、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域の値が「37」であるか否かを判定する処理を行う。

そして、「MB」に当選したと判定された場合には（ステップS108-6-4-3=Y e s）、ステップS108-6-4-4に処理を移行し、「MB」に当選していないと判定された場合には（ステップS108-6-4-3=N o）、ステップS108-6-4-5に処理を移行する。

【0312】

（ステップS108-6-4-4）

ステップS108-6-4-4において、メインCPU301は、図20を用いて詳述する通常・前兆時MB当選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「通常MB持越状態」に移行させる処理等を行う。そして、ステップS108-6-4-4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、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

10

【0313】

（ステップS108-6-4-5）

ステップS108-6-4-5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・前兆状態用ART準備状態移行抽選テーブル（図9（A）参照）と、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域に格納されている値（当選番号）に基づいて、「ART準備状態」への移行抽選処理を行う。そして、ステップS108-6-4-5の処理が終了すると、ステップS108-6-4-6に処理を移行する。

20

【0314】

（ステップS108-6-4-6）

ステップS108-6-4-6において、メインCPU301は、「ART準備状態」への移行抽選に当選したか否かを判定する処理を行う。そして、「ART準備状態」への移行抽選に当選したと判定された場合には（ステップS108-6-4-6=Y e s）、ステップS108-6-4-7に処理を移行し、「ART準備状態」への移行抽選に当選していないと判定された場合には（ステップS108-6-4-6=N o）、ステップS108-6-4-9に処理を移行する。

【0315】

（ステップS108-6-4-7）

ステップS108-6-4-7において、メインCPU301は、ART準備状態当選フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART準備状態当選フラグの値を「1」とする処理を行う。そして、ステップS108-6-4-7の処理が終了すると、ステップS108-6-4-8に処理を移行する。

30

【0316】

（ステップS108-6-4-8）

ステップS108-6-4-8において、メインCPU301は、有利期間当選フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている有利期間当選フラグの値を「1」とする処理を行う。そして、ステップS108-6-4-8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、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

40

【0317】

（ステップS108-6-4-9）

ステップS108-6-4-9において、メインCPU301は、前兆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前兆状態移行抽選テーブル（図9（C）参照）と、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域に格納されている値（当選番号）に基づいて、「前兆状態」への移行抽選処理を行う。そして、ステップS108-6-4-9の処理が終了すると、ステップS108-6-4-10に処理を移行する。

50

【0318】

(ステップS108-6-4-10)

ステップS108-6-4-10において、メインCPU301は、「前兆状態」への移行抽選に当選したか否かを判定する処理を行う。そして、「前兆状態」への移行抽選に当選したと判定された場合には(ステップS108-6-4-10=Yes)、ステップS108-6-4-11に処理を移行し、「前兆状態」への移行抽選に当選していないと判定された場合には(ステップS108-6-4-10=No)、通常状態用処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0319】

(ステップS108-6-4-11)

ステップS108-6-4-11において、メインCPU301は、前兆状態移行フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている前兆状態移行フラグの値を「1」とする処理を行う。そして、ステップS108-6-4-11の処理が終了すると、ステップS108-6-4-12に処理を移行する。

【0320】

(ステップS108-6-4-12)

ステップS108-6-4-12において、メインCPU301は、有利期間当選フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている有利期間当選フラグの値を「1」とする処理を行う。そして、ステップS108-6-4-12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、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0321】

(通常時BB当選処理)

次に、図19に基づいて、図18のステップS108-6-4-2の処理により行われる通常時BB当選処理についての説明を行う。なお、図19は通常時BB当選処理のサブルーチンを示す図である。

【0322】

(ステップS108-6-4-2-1)

ステップS108-6-4-2-1において、メインCPU301は、BB当選時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BB当選時用ART準備状態移行抽選テーブル(図9(B)参照)と、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域に格納されている値(当選番号)に基づいて、「ART準備状態」への移行抽選処理を行う。そして、ステップS108-6-4-2-1の処理が終了すると、ステップS108-6-4-2-2に処理を移行する。

【0323】

(ステップS108-6-4-2-2)

ステップS108-6-4-2-2において、メインCPU301は、「ART準備状態」への移行抽選に当選したか否かを判定する処理を行う。そして、「ART準備状態」への移行抽選に当選したと判定された場合には(ステップS108-6-4-2-2=Yes)、ステップS108-6-4-2-3に処理を移行し、「ART準備状態」への移行抽選に当選していないと判定された場合には(ステップS108-6-4-2-2=No)、ステップS108-6-4-5に処理を移行する。

【0324】

(ステップS108-6-4-2-3)

ステップS108-6-4-2-3において、メインCPU301は、ART準備状態当選フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインR

10

20

30

40

50

AM303に設けられているART準備状態当選フラグの値を「1」とする処理を行う。そして、ステップS108-6-4-2-3の処理が終了すると、ステップS108-6-4-2-4に処理を移行する。

【0325】

(ステップS108-6-4-2-4)

ステップS108-6-4-2-4において、メインCPU301は、待機期間フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている待機期間フラグの値を「1」とする処理を行う。そして、ステップS108-6-4-2-4の処理が終了すると、ステップS108-6-4-2-5に処理を移行する。

10

【0326】

(ステップS108-6-4-2-5)

ステップS108-6-4-2-5において、メインCPU301は、「通常BB持越状態」に移行させる処理等を行う。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BB持越状態」を示す値「6」をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-4-2-5の処理が終了すると、ステップS108-6-4-2-6に処理を移行する。

【0327】

(ステップS108-6-4-2-6)

ステップS108-6-4-2-6において、メインCPU301は、遊技状態を「第4RT遊技状態」に移行させる処理を行う。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4RT遊技状態」を示す値「4」をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-4-2-6の処理が終了すると、通常時BB当選処理のサブルーチンを終了し、通常状態用処理のサブルーチンも終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

20

【0328】

(通常・前兆時MB当選処理)

次に、図20に基づいて、図18のステップS108-6-4-4の処理等により行われる通常・前兆時MB当選処理についての説明を行う。なお、図20は通常・前兆時MB当選処理のサブルーチンを示す図である。

30

【0329】

(ステップS108-6-4-4-1)

ステップS108-6-4-4-1において、メインCPU301は、現在の状態を確保しておく処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている移行元状態格納領域に、「現在の状態」を示す値をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-4-4-1の処理が終了すると、ステップS108-6-4-4-2に処理を移行する。

【0330】

(ステップS108-6-4-4-2)

ステップS108-6-4-4-2において、メインCPU301は、現在の遊技状態を確保しておく処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている移行元遊技状態格納領域に、「現在の遊技状態」を示す値をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-4-4-2の処理が終了すると、ステップS108-6-4-4-3に処理を移行する。

40

【0331】

(ステップS108-6-4-4-3)

ステップS108-6-4-4-3において、メインCPU301は、「通常MB持越状態」に移行させる処理等を行う。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MB持越状態」を示す値「13」をセット

50

する処理を行う。そして、ステップS108-6-4-4-3の処理が終了すると、ステップS108-6-4-4-4に処理を移行する。

【0332】

(ステップS108-6-4-4-4)

ステップS108-6-4-4-4において、メインCPU301は、遊技状態を「第4RT遊技状態」に移行させる処理を行う。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4RT遊技状態」を示す値「4」をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-4-4-4の処理が終了すると、通常・前兆時MB当選処理のサブルーチンを終了する。

【0333】

(前兆状態用処理)

次に、図21に基づいて、図16のステップS108-6-6の処理により行われる前兆状態用処理についての説明を行う。なお、図21は前兆状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0334】

(ステップS108-6-6-1)

ステップS108-6-6-1において、メインCPU301は、「BB」に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、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域の値が「22」から「36」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、「BB」に当選したと判定された場合には(ステップS108-6-6-1=Yes)、ステップS108-6-6-2に処理を移行し、「BB」に当選していないと判定された場合には(ステップS108-6-6-1=No)、ステップS108-6-6-3に処理を移行する。

【0335】

(ステップS108-6-6-2)

ステップS108-6-6-2において、メインCPU301は、図22を用いて詳述する前兆時BB当選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ART中BB持越状態」に移行させる処理等を行う。そして、ステップS108-6-6-2の処理が終了すると、前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0336】

(ステップS108-6-6-3)

ステップS108-6-6-3において、メインCPU301は、「MB」に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、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域の値が「37」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「MB」に当選したと判定された場合には(ステップS108-6-6-3=Yes)、ステップS108-6-6-4に処理を移行し、「MB」に当選していないと判定された場合には(ステップS108-6-6-3=No)、ステップS108-6-6-5に処理を移行する。

【0337】

(ステップS108-6-6-4)

ステップS108-6-6-4において、メインCPU301は、図20を用いて前述した通常・前兆時MB当選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「通常MB持越状態」に移行させる処理等を行う。そして、ステップS108-6-6-4の処理が終了すると、前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0338】

(ステップS108-6-6-5)

ステップS108-6-6-5において、メインCPU301は、前兆ゲーム数カウンタを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

10

20

30

40

50

けられている前兆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S108-6-6-5の処理が終了すると、ステップS108-6-6-6に処理を移行する。

【0339】

(ステップS108-6-6-6)

ステップS108-6-6-6において、メインCPU301は、ART準備状態当選フラグがOFFであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART準備状態当選フラグの値が「0」であるか否かを判定する処理を行う。そして、ART準備状態当選フラグがOFFであると判定された場合には(ステップS108-6-6-6=Yes)、ステップS108-6-6-7に処理を移行し、ART準備状態当選フラグがOFFではないと判定された場合には(ステップS108-6-6-6=No)、前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

10

【0340】

(ステップS108-6-6-7)

ステップS108-6-6-7において、メインCPU301は、前兆時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・前兆状態用ART準備状態移行抽選テーブル(図9(A)参照)と、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域に格納されている値(当選番号)に基づいて、「ART準備状態」への移行抽選処理を行う。そして、ステップS108-6-6-7の処理が終了すると、ステップS108-6-6-8に処理を移行する。

20

【0341】

(ステップS108-6-6-8)

ステップS108-6-6-8において、メインCPU301は、「ART準備状態」への移行抽選に当選したか否かを判定する処理を行う。そして、「ART準備状態」への移行抽選に当選したと判定された場合には(ステップS108-6-6-8=Yes)、ステップS108-6-6-9に処理を移行し、「ART準備状態」への移行抽選に当選していないと判定された場合には(ステップS108-6-6-8=No)、前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

30

【0342】

(ステップS108-6-6-9)

ステップS108-6-6-9において、メインCPU301は、ART準備状態当選フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART準備状態当選フラグの値を「1」とする処理を行う。そして、ステップS108-6-6-9の処理が終了すると、前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0343】

なお、本実施の形態においては、「ART準備状態」への移行抽選に当選しておらず、前兆状態ゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、無条件で「前兆状態」を終了させて、「有利期間」から「通常期間」に移行させるようにしているが、これに限らず、当該「有利期間」において、「ベルナビ」が未だ発生していない場合には、「ベルナビ」の実行条件が成立してベルナビを発生させてから、「有利期間」から「通常期間」に移行させるようにしてもよい。また、「前兆状態」の終了(「有利期間」から「通常期間」への移行)は、「ベルナビ」の実行直後に行ってもよいし、「ベルナビ」実行後、所定のゲーム数、あるいは、所定の条件の成立後に終了させるようにしてもよい。また、「ベルナビ」の発生は、1回を条件にしてもよいし、所定回であってもよい。

40

【0344】

50

(前兆時 B B 当選処理)

次に、図 22 に基づいて、図 21 のステップ S 108-6-6-2 の処理により行われる前兆時 B B 当選処理についての説明を行う。なお、図 22 は前兆時 B B 当選処理のサブルーチンを示す図である。

【0345】

(ステップ S 108-6-6-2-1)

ステップ S 108-6-6-2-1 において、メイン CPU 301 は、ART 準備状態当選フラグが ON であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 に設けられている ART 準備状態当選フラグの値が「1」であるか否かを判定する処理を行う。そして、ART 準備状態当選フラグが ON であると判定された場合には (ステップ S 108-6-6-2-1 = Yes)、ステップ S 108-6-6-2-7 に処理を移行し、ART 準備状態当選フラグが ON ではないと判定された場合には (ステップ S 108-6-6-2-1 = No)、ステップ S 108-6-6-2-2 に処理を移行する。

10

【0346】

(ステップ S 108-6-6-2-2)

ステップ S 108-6-6-2-2 において、メイン CPU 301 は、「通常 B B」に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 301 は、メイン RAM 303 に設けられている当選番号格納領域の値が「22」、「23」、または、「25」から「32」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、「通常 B B」に当選したと判定された場合には (ステップ S 108-6-6-2-2 = Yes)、ステップ S 108-6-6-2-6 に処理を移行し、「通常 B B」に当選していないと判定された場合には (ステップ S 108-6-6-2-2 = No)、ステップ S 108-6-6-2-3 に処理を移行する。

20

【0347】

(ステップ S 108-6-6-2-3)

ステップ S 108-6-6-2-3 において、メイン CPU 301 は、有利期間終了フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 に設けられている有利期間終了フラグの値を「1」とする処理を行う。そして、ステップ S 108-6-6-2-3 の処理が終了すると、ステップ S 108-6-6-2-4 に処理を移行する。

30

【0348】

(ステップ S 108-6-6-2-4)

ステップ S 108-6-6-2-4 において、メイン CPU 301 は、通常 B B 持越移行時前兆終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、ART 準備状態移行に当選しておらず、特別 B B に当選し、前兆状態が終了したことを示す通常 B B 持越移行時前兆終了コマンドを、サブ制御基板 400 に対して送信するために、当該通常 B B 持越移行時前兆終了コマンドを、メイン RAM 303 に設けられている演出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 108-6-6-2-4 の処理が終了すると、ステップ S 108-6-6-2-5 に処理を移行する。

40

【0349】

(ステップ S 108-6-6-2-5)

ステップ S 108-6-6-2-5 において、メイン CPU 301 は、「通常 B B 持越状態」に移行させる処理等を行う。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、「通常 B B 持越状態」を示す値「6」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 108-6-6-2-5 の処理が終了すると、ステップ S 108-6-6-2-8 に処理を移行する。

【0350】

(ステップ S 108-6-6-2-6)

ステップ S 108-6-6-2-6 において、メイン CPU 301 は、ART 準備状態

50

当選フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているART準備状態当選フラグの値を「1」とする処理を行う。そして、ステップS108-6-6-2-6の処理が終了すると、ステップS108-6-6-2-7に処理を移行する。

【0351】

(ステップS108-6-6-2-7)

ステップS108-6-6-2-7において、メインCPU301は、「ART中BB持越状態」に移行させる処理等を行う。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BB持越状態」を示す値「9」をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-6-2-7の処理が終了すると、ステップS108-6-6-2-8に処理を移行する。

10

【0352】

(ステップS108-6-6-2-8)

ステップS108-6-6-2-8において、メインCPU301は、遊技状態を「第4RT遊技状態」に移行させる処理を行う。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4RT遊技状態」を示す値「4」をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-6-2-8の処理が終了すると、前兆時BB当選処理のサブルーチンを終了し、前兆状態用処理のサブルーチンも終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

20

【0353】

(ART準備状態用処理)

次に、図23に基づいて、図16のステップS108-6-8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23はART準備状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0354】

(ステップS108-6-8-1)

ステップS108-6-8-1において、メインCPU301は、「BB」に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、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域の値が「22」から「36」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、「BB」に当選したと判定された場合には(ステップS108-6-8-1=Yes)、ステップS108-6-8-2に処理を移行し、「BB」に当選していないと判定された場合には(ステップS108-6-8-1=No)、ステップS108-6-8-3に処理を移行する。

30

【0355】

(ステップS108-6-8-2)

ステップS108-6-8-2において、メインCPU301は、図24を用いて後述するART中BB当選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ART中BB持越状態」に移行させる処理等を行う。そして、ステップS108-6-8-2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、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

40

【0356】

(ステップS108-6-8-3)

ステップS108-6-8-3において、メインCPU301は、「MB」に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、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域の値が「37」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「MB」に当選したと判定された場合には(ステップS108-6-8-3=Yes)、ステップS108-6-8-4に処理を移行し、「MB」に当選していないと判定された場合には(ステップS108-6-8-3=No)、ステップS108-6-8

50

ー 5 に処理を移行する。

【0357】

(ステップ S108-6-8-4)

ステップ S108-6-8-4 において、メイン CPU 301 は、図 25 を用いて後述する ART 中 MB 当選処理を行う。当該処理において、メイン CPU 301 は、「ART 中 MB 持越状態」に移行させる処理等を行う。そして、ステップ S108-6-8-4 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、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップ S108-7 に処理を移行する。

【0358】

(ステップ S108-6-8-5)

ステップ S108-6-8-5 において、メイン CPU 301 は、準備状態中 ART ゲーム数上乘せ抽選処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン ROM 302 に設けられている ART 準備状態用上乘せゲーム数抽選テーブル(図 10(A) 参照)と、メイン RAM 303 に設けられている当選番号格納領域に格納されている値(当選番号)に基づいて、「ART 状態」におけるゲーム数の上乘せ抽選処理を行う。そして、ステップ S108-6-8-5 の処理が終了すると、ステップ S108-6-8-6 に処理を移行する。

【0359】

(ステップ S108-6-8-6)

ステップ S108-6-8-6 において、メイン CPU 301 は、ゲーム数上乘せの抽選に当選したか否かを判定する処理を行う。そして、ゲーム数上乘せの抽選に当選したと判定された場合には(ステップ S108-6-8-6=Yes)、ステップ S108-6-8-7 に処理を移行し、ゲーム数上乘せの抽選に当選していないと判定された場合には(ステップ S108-6-8-6=No)、ART 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップ S108-7 に処理を移行する。

【0360】

(ステップ S108-6-8-7)

ステップ S108-6-8-7 において、メイン CPU 301 は、ART ゲーム数カウンタを加算する処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 に設けられている ART ゲーム数カウンタに格納されている値に、上記 ART ゲーム数上乘せ抽選処理で当選した上乘せゲーム数を加算する処理を行う。そして、ステップ S108-6-8-7 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、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップ S108-7 に処理を移行する。

【0361】

(ART 中 BB 当選処理)

次に、図 24 に基づいて、図 23 のステップ S108-6-8-2 の処理等により行われる ART 中 BB 当選処理についての説明を行う。なお、図 24 は ART 中 BB 当選処理のサブルーチンを示す図である。

【0362】

(ステップ S108-6-8-2-1)

ステップ S108-6-8-2-1 において、メイン CPU 301 は、「ART 中 BB 持越状態」に移行させる処理等を行う。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、「ART 中 BB 持越状態」を示す値「9」をセットする処理を行う。そして、ステップ S108-6-8-2-1 の処理が終了すると、ステップ S108-6-8-2-2 に処理を移行する。

【0363】

(ステップ S108-6-8-2-2)

10

20

30

40

50

ステップS108-6-8-2-2において、メインCPU301は、遊技状態を「第4RT遊技状態」に移行させる処理を行う。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4RT遊技状態」を示す値「4」をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-8-2-2の処理が終了すると、ART中BB当選処理のサブルーチンを終了する。

【0364】

(ART中MB当選処理)

次に、図25に基づいて、図23のステップS108-6-8-4の処理等により行われるART中MB当選処理についての説明を行う。なお、図25はART中MB当選処理のサブルーチンを示す図である。

10

【0365】

(ステップS108-6-8-4-1)

ステップS108-6-8-4-1において、メインCPU301は、現在の状態を確保しておく処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている移行元状態格納領域に、「現在の状態」を示す値をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-8-4-1の処理が終了すると、ステップS108-6-8-4-2に処理を移行する。

【0366】

(ステップS108-6-8-4-2)

ステップS108-6-8-4-2において、メインCPU301は、現在の遊技状態を確保しておく処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている移行元遊技状態格納領域に、「現在の遊技状態」を示す値をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-8-4-2の処理が終了すると、ステップS108-6-8-4-3に処理を移行する。

20

【0367】

(ステップS108-6-8-4-3)

ステップS108-6-8-4-3において、メインCPU301は、「ART中MB持越状態」に移行させる処理等を行う。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MB持越状態」を示す値「15」をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-8-4-3の処理が終了すると、ステップS108-6-8-4-4に処理を移行する。

30

【0368】

(ステップS108-6-8-4-4)

ステップS108-6-8-4-4において、メインCPU301は、遊技状態を「第4RT遊技状態」に移行させる処理を行う。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4RT遊技状態」を示す値「4」をセットする処理を行う。そして、ステップS108-6-8-4-4の処理が終了すると、ART中MB当選処理のサブルーチンを終了する。

【0369】

(ART状態用処理)

次に、図26に基づいて、図16のステップS108-6-10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26はART状態用処理のサブルーチンを示す図である。

40

【0370】

(ステップS108-6-10-1)

ステップS108-6-10-1において、メインCPU301は、「BB」に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、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域の値が「22」から「36」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、「BB」に当選したと判定された場合には(ステップS108-6-10-1=Yes)、ステップS108-6-10-2に処理を移行し、「

50

BB」に当選していないと判定された場合には（ステップS108-6-10-1=N o）、ステップS108-6-10-3に処理を移行する。

【0371】

（ステップS108-6-10-2）

ステップS108-6-10-2において、メインCPU301は、図24を用いて前述したART中BB当選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ART中BB持越状態」に移行させる処理等を行う。そして、ステップS108-6-10-2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、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

10

【0372】

（ステップS108-6-10-3）

ステップS108-6-10-3において、メインCPU301は、「MB」に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、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域の値が「37」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「MB」に当選したと判定された場合には（ステップS108-6-10-3=Y e s）、ステップS108-6-10-4に処理を移行し、「MB」に当選していないと判定された場合には（ステップS108-6-10-3=N o）、ステップS108-6-10-5に処理を移行する。

20

【0373】

（ステップS108-6-10-4）

ステップS108-6-10-4において、メインCPU301は、図25を用いて前述したART中MB当選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ART中MB持越状態」に移行させる処理等を行う。そして、ステップS108-6-10-4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、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0374】

（ステップS108-6-10-5）

ステップS108-6-10-5において、メインCPU301は、ARTゲーム数カウンタを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S108-6-10-5の処理が終了すると、ステップS108-6-10-6に処理を移行する。

30

【0375】

（ステップS108-6-10-6）

ステップS108-6-10-6において、メインCPU301は、ART中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状態用上乘せゲーム数抽選テーブル（図10（B）参照）と、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域に格納されている値（当選番号）に基づいて、「ART状態」におけるゲーム数上乘せの抽選処理を行う。そして、ステップS108-6-10-6の処理が終了すると、ステップS108-6-10-7に処理を移行する。

40

【0376】

（ステップS108-6-10-7）

ステップS108-6-10-7において、メインCPU301は、ゲーム数上乘せの抽選に当選したか否かを判定する処理を行う。そして、ゲーム数上乘せの抽選に当選したと判定された場合には（ステップS108-6-10-7=Y e s）、ステップS108-6-10-8に処理を移行し、ゲーム数上乘せの抽選に当選していないと判定された場合には（ステップS108-6-10-7=N o）、ステップS108-6-10-9に

50

処理を移行する。

【0377】

(ステップS108-6-10-8)

ステップS108-6-10-8において、メインCPU301は、ARTゲーム数カウンタを加算する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているARTゲーム数カウンタに格納されている値に、上記ARTゲーム数上乘せ抽選処理で当選した上乘せゲーム数を加算する処理を行う。そして、ステップS108-6-10-8の処理が終了すると、ステップS108-6-10-9に処理を移行する。

【0378】

(ステップS108-6-10-9)

ステップS108-6-10-9において、メインCPU301は、上乘せ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ART状態用上乘せ状態移行抽選テーブル(図9(D)参照)と、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域に格納されている値(当選番号)に基づいて、「ART上乘せ状態」への移行抽選処理を行う。そして、ステップS108-6-10-9の処理が終了すると、ステップS108-6-10-10に処理を移行する。

【0379】

(ステップS108-6-10-10)

ステップS108-6-10-10において、メインCPU301は、「ART上乘せ状態」への移行抽選に当選したか否かを判定する処理を行う。そして、「ART上乘せ状態」への移行抽選に当選したと判定された場合には(ステップS108-6-10-10=Yes)、ステップS108-6-10-11に処理を移行し、「ART上乘せ状態」への移行抽選に当選していないと判定された場合には(ステップS108-6-10-10=No)、ART状態用処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0380】

(ステップS108-6-10-11)

ステップS108-6-10-11において、メインCPU301は、上乘せ状態移行フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている上乘せ状態移行フラグの値を「1」とする処理を行う。そして、ステップS108-6-10-11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、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0381】

なお、本実施の形態においては、ARTゲーム数カウンタの値が「0」となった場合には、無条件で「ART状態」を終了させて、「有利期間」から「通常期間」に移行させるようにしているが、これに限らず、「前兆状態」の終了と同様に、当該「有利期間」において、「ベルナビ」が未だ発生していない場合には、「ベルナビ」の実行条件が成立してベルナビを発生させてから、「有利期間」から「通常期間」に移行させるようにしてもよい。また、「ART状態」の終了(「有利期間」から「通常期間」への移行)は、「ベルナビ」の実行直後に行ってもよいし、「ベルナビ」実行後、所定のゲーム数、あるいは、所定の条件の成立後に終了させるようにしてもよい。また、「ベルナビ」の発生は、1回を条件にしてもよいし、所定回であってもよい。

【0382】

(ART上乘せ状態用処理)

次に、図27に基づいて、図16のステップS108-6-12の処理により行われるART上乘せ状態用処理についての説明を行う。なお、図27はART上乘せ状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0383】

(ステップS108-6-12-1)

ステップS108-6-12-1において、メインCPU301は、「BB」に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、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域の値が「22」から「36」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、「BB」に当選したと判定された場合には(ステップS108-6-12-1=Yes)、ステップS108-6-12-2に処理を移行し、「BB」に当選していないと判定された場合には(ステップS108-6-12-1=No)、ステップS108-6-12-3に処理を移行する。

【0384】

(ステップS108-6-12-2)

ステップS108-6-12-2において、メインCPU301は、図24を用いて前述したART中BB当選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ART中BB持越状態」に移行させる処理等を行う。そして、ステップS108-6-12-2の処理が終了すると、ART上乗せ状態用処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0385】

(ステップS108-6-12-3)

ステップS108-6-12-3において、メインCPU301は、「MB」に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、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域の値が「37」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「MB」に当選したと判定された場合には(ステップS108-6-12-3=Yes)、ステップS108-6-12-4に処理を移行し、「MB」に当選していないと判定された場合には(ステップS108-6-12-3=No)、ステップS108-6-12-5に処理を移行する。

【0386】

(ステップS108-6-12-4)

ステップS108-6-12-4において、メインCPU301は、図25を用いて前述したART中MB当選処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ART中MB持越状態」に移行させる処理等を行う。そして、ステップS108-6-12-4の処理が終了すると、ART上乗せ状態用処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0387】

(ステップS108-6-12-5)

ステップS108-6-12-5において、メインCPU301は、上乗せ状態用ゲーム数カウンタを減算する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている上乗せ状態用ゲーム数カウンタの値から「1」減算する処理を行う。そして、ステップS108-6-12-5の処理が終了すると、ステップS108-6-12-6に処理を移行する。

【0388】

(ステップS108-6-12-6)

ステップS108-6-12-6において、メインCPU301は、上乗せ中ART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上乗せ状態用上乗せゲーム数抽選テーブル(図10(C)参照)と、メインRAM303に設けられている当選番号格納領域に格納されている値(当選番号)に基づいて、「ART状態」におけるゲーム数上乗せの抽選処理を行う。そして、ステップS108-6-12-6の処理が終了すると、ステップS108-6-12-7に処理を移行する。

【0389】

10

20

30

40

50

(ステップS108-6-12-7)

ステップS108-6-12-7において、メインCPU301は、ゲーム数上乗せの抽選に当選したか否かを判定する処理を行う。そして、ゲーム数上乗せの抽選に当選したと判定された場合には(ステップS108-6-12-7=Yes)、ステップS108-6-12-8に処理を移行し、ゲーム数上乗せの抽選に当選していないと判定された場合には(ステップS108-6-12-7=No)、ART上乗せ状態用処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0390】

(ステップS108-6-12-8)

ステップS108-6-12-8において、メインCPU301は、ARTゲーム数カウンタを加算する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているARTゲーム数カウンタに格納されている値に、上記ARTゲーム数上乗せ抽選処理で当選した上乗せゲーム数を加算する処理を行う。そして、ステップS108-6-12-8の処理が終了すると、ART上乗せ状態用処理のサブルーチンを終了し、スタートレバー受付時処理のサブルーチンも終了し、情報設定処理のステップS108-7に処理を移行する。

【0391】

(表示時設定処理)

次に、図28に基づいて、図14のステップS115の処理により行われる表示時設定処理についての説明を行う。なお、図28は表示時設定処理のサブルーチンを示す図である。

【0392】

(ステップS115-1)

ステップS115-1において、メインCPU301は、後で図29を用いて説明する期間表示設定処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、有利期間への移行が決定された場合に、払出枚数表示器16の期間表示セグ16a(期間表示器)を点灯させる処理等を行う。そして、ステップS115-1の処理が終了すると、ステップS115-2に処理を移行する。

【0393】

(ステップS115-2)

ステップS115-2において、メインCPU301は、後で図32を用いて説明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。例えば、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、遊技状態を「RB遊技状態」に移行する処理を行うとともに、BB作動中フラグを「ON」とし、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、BB中払出枚数カウンタの値をセットする処理を行う。また、メインCPU301は、「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、遊技状態を「第2RT遊技状態」に移行する処理を行う。また、メインCPU301は、「blankに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、遊技状態を「第1RT遊技状態」に移行する処理を行う。そして、ステップS115-2の処理が終了すると、ステップS115-3に処理を移行する。

【0394】

(ステップS115-3)

ステップS115-3において、メインCPU301は、後で図33、図34を用いて説明する表示時状態別処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、状態別に、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、状態を移行する処理等を行う。そして、ステップS115-3の処理が終了すると、表示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S101に処理を移行する。

10

20

30

40

50

【0395】

(期間表示設定処理)

次に、図29に基づいて、図28のステップS115-1の処理により行われる期間表示設定処理についての説明を行う。なお、図29は期間表示設定処理のサブルーチンを示す図である。

【0396】

(ステップS115-1-1)

ステップS115-1-1において、メインCPU301は、有利期間当選フラグが「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に設けられている有利期間当選フラグの値が「1」であるか否かを判定する。そして、有利期間当選フラグが「ON」であると判定された場合には(ステップS115-1-1=Yes)、ステップS115-1-2に処理を移行し、有利期間当選フラグが「ON」ではないと判定された場合には(ステップS115-1-1=No)、ステップS115-1-4に処理を移行する。

10

【0397】

(ステップS115-1-2)

ステップS115-1-2において、メインCPU301は、後で図30を用いて説明する有利期間当選時処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、払出枚数表示器16の期間表示セグ16a(期間表示器)を点灯させる処理等を行う。そして、ステップS115-1-2の処理が終了すると、ステップS115-1-3に処理を移行する。

20

【0398】

(ステップS115-1-3)

ステップS115-1-3において、メインCPU301は、有利期間当選フラグを「OFF」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている有利期間当選フラグの値を「0」とする処理を行う。なお、前述のように、上記期間表示器(払出枚数表示器16の期間表示セグ16a)の点灯や有利期間ゲーム数の設定処理等は、遊技の先頭(有利期間抽選の直後等)で実行するようにしてもよい。そして、ステップS115-1-3の処理が終了すると、期間表示設定処理のサブルーチンを終了し、表示時設定処理のステップS115-2に処理を移行する。

30

【0399】

(ステップS115-1-4)

ステップS115-1-4において、メインCPU301は、有利期間終了フラグが「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に設けられている有利期間終了フラグの値が「1」であるか否かを判定する。そして、有利期間終了フラグが「ON」であると判定された場合には(ステップS115-1-4=Yes)、ステップS115-1-5に処理を移行し、有利期間終了フラグが「ON」ではないと判定された場合には(ステップS115-1-4=No)、期間表示設定処理のサブルーチンを終了し、表示時設定処理のステップS115-2に処理を移行する。

40

【0400】

(ステップS115-1-5)

ステップS115-1-5において、メインCPU301は、後で図31を用いて説明する有利期間終了時処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、払出枚数表示器16の期間表示セグ16a(期間表示器)を消灯させる処理等を行う。そして、ステップS115-1-5の処理が終了すると、期間表示設定処理のサブルーチンを終了し、表示時設定処理のステップS115-2に処理を移行する。

【0401】

(有利期間当選時処理)

次に、図30に基づいて、図29のステップS115-1-2の処理により行われる有

50

利期間当選時処理についての説明を行う。なお、図 30 は有利期間当選時処理のサブルーチンを示す図である。

【0402】

(ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 1)

ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 1 において、メイン CPU 301 は、期間表示器点灯コマンドを送信する処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、「有利期間」であることを報知するため、払出枚数表示器 16 に対して期間表示セグ 16 a を点灯させる期間表示器点灯コマンドを送信する。払出枚数表示器 16 は、メイン制御基板 300 より期間表示器点灯コマンドを受信すると、期間表示セグ 16 a を点灯させる。また、メイン CPU 301 は、モニタ表示部 29 に対しても期間表示器点灯コマンドを送信する。モニタ表示部 29 は、メイン制御基板 300 より期間表示器点灯コマンドを受信すると、「有利期間」であることを示す所望の表示を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 1 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 2 に処理を移行する。

【0403】

(ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 2)

ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 2 において、メイン CPU 301 は、期間表示器点灯フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 に設けられている期間表示器点灯フラグの値を「1」とする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 3 に処理を移行する。

【0404】

(ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 3)

ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 3 において、メイン CPU 301 は、有利期間フラグを「ON」とする処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 に設けられている有利期間フラグの値を「1」とする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 3 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 4 に処理を移行する。

【0405】

(ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 4)

ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 4 において、メイン CPU 301 は、有利期間ゲーム数カウンタの値を「1500」とする処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、メイン RAM 303 に設けられている有利期間ゲーム数カウンタに「1500」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 1 - 2 - 4 の処理が終了すると、有利期間当選時処理のサブルーチンを終了し、期間表示設定処理のステップ S 1 1 5 - 1 - 3 に処理を移行する。

【0406】

(有利期間終了時処理)

次に、図 31 に基づいて、図 29 のステップ S 1 1 5 - 1 - 5 の処理により行われる有利期間終了時処理についての説明を行う。なお、図 31 は有利期間終了時処理のサブルーチンを示す図である。

【0407】

(ステップ S 1 1 5 - 1 - 5 - 1)

ステップ S 1 1 5 - 1 - 5 - 1 において、メイン CPU 301 は、期間表示器消灯コマンドを送信する処理を行う。具体的には、メイン CPU 301 は、「有利期間」であることの報知を終了させるため、払出枚数表示器 16 に対して期間表示セグ 16 a を消灯させる期間表示器消灯コマンドを送信する。払出枚数表示器 16 は、メイン制御基板 300 より期間表示器消灯コマンドを受信すると、期間表示セグ 16 a を消灯させる。また、メイン CPU 301 は、モニタ表示部 29 に対しても期間表示器消灯コマンドを送信する。モニタ表示部 29 は、メイン制御基板 300 より期間表示器消灯コマンドを受信すると、「有利期間」であることを示す所望の表示を消灯する処理を行う。なお、「有利期間」の表示については、「有利期間」中には点灯し、「有利期間」外では消灯するものであっても

10

20

30

40

50

よいし、「有利期間」外の場合に、「有利期間」中とは異なる「有利期間」ではないことを示す特定の表示を行うようにしてもよい。そして、ステップS 1 1 5 - 1 - 5 - 1 の処理が終了すると、ステップS 1 1 5 - 1 - 5 - 2 に処理を移行する。

【0408】

(ステップS 1 1 5 - 1 - 5 - 2)

ステップS 1 1 5 - 1 - 5 - 2 において、メインCPU 301は、期間表示器点灯フラグを「OFF」とする処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられている期間表示器点灯フラグの値を「0」とする処理を行う。そして、ステップS 1 1 5 - 1 - 5 - 2 の処理が終了すると、ステップS 1 1 5 - 1 - 5 - 3 に処理を移行する。

10

【0409】

(ステップS 1 1 5 - 1 - 5 - 3)

ステップS 1 1 5 - 1 - 5 - 3 において、メインCPU 301は、有利期間フラグを「OFF」とする処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられている有利期間フラグの値を「0」とする処理を行う。そして、ステップS 1 1 5 - 1 - 5 - 3 の処理が終了すると、有利期間終了時処理のサブルーチンを終了し、期間表示設定処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のステップS 1 1 5 - 2 に処理を移行する。

【0410】

(遊技状態移行処理)

20

次に、図32に基づいて、図28のステップS 1 1 5 - 2 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32は遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【0411】

(ステップS 1 1 5 - 2 - 1)

ステップS 1 1 5 - 2 - 1 において、メインCPU 301は、「BBに係る図柄の組み合わせ」が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせが、「BBに係る図柄の組み合わせ」である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」が表示されたと判定された場合には(ステップS 1 1 5 - 2 - 1 = Yes)、ステップS 1 1 5 - 2 - 2 に処理を移行し、「BBに係る図柄の組み合わせ」が表示されていないと判定された場合には(ステップS 1 1 5 - 2 - 1 = No)、ステップS 1 1 5 - 2 - 3 に処理を移行する。

30

【0412】

(ステップS 1 1 5 - 2 - 2)

ステップS 1 1 5 - 2 - 2 において、メインCPU 301は、BB作動時処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、BB作動中フラグを「ON」とし、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせ(「通常BBに係る図柄の組み合わせ」か、「特別BBに係る図柄の組み合わせ」か)に基づいて、BB中払出枚数カウンタの値をセットして、遊技状態を「RB遊技状態」に移行させる処理を行う。そして、ステップS 1 1 5 - 2 - 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、表示時設定処理のステップS 1 1 5 - 3 に処理を移行する。

40

【0413】

(ステップS 1 1 5 - 2 - 3)

ステップS 1 1 5 - 2 - 3 において、メインCPU 301は、「MBに係る図柄の組み合わせ」が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせが、「MBに係る図柄の組み合わせ」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「MBに係る図柄の組み合わせ」が表示されたと判定された場合には(ステップS 1 1 5 - 2 - 3 = Yes)、ステップS 1 1 5 - 2 - 4 に処理を移行し、「MBに係る図柄の組み合わせ」が表示されていないと判定された場

50

合には（ステップ S 1 1 5 - 2 - 3 = N o）、ステップ S 1 1 5 - 2 - 5 に処理を移行する。

【0 4 1 4】

（ステップ S 1 1 5 - 2 - 4）

ステップ S 1 1 5 - 2 - 4 において、メイン C P U 3 0 1 は、M B 作動時処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、M B 作動中フラグを「O N」とし、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、M B 中払出枚数カウンタの値をセットして、遊技状態を「M B 遊技状態」に移行させる処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 2 - 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、表示時設定処理のステップ S 1 1 5 - 3 に処理を移行する。

10

【0 4 1 5】

（ステップ S 1 1 5 - 2 - 5）

ステップ S 1 1 5 - 2 - 5 において、メイン C P U 3 0 1 は、R T 遊技状態移行処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、「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、遊技状態を「第 2 R T 遊技状態」に移行させる処理を行い、また、メイン C P U 3 0 1 は、「ブランクに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、遊技状態を「第 1 R T 遊技状態」に移行させる処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 2 - 5 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、表示時設定処理のステップ S 1 1 5 - 3 に処理を移行する。

20

【0 4 1 6】

（表示時状態別処理）

次に、図 3 3、図 3 4 に基づいて、図 2 8 のステップ S 1 1 5 - 3 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 3 3、図 3 4 は表示時状態別処理のサブルーチンを示す図である。

【0 4 1 7】

（ステップ S 1 1 5 - 3 - 1）

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 において、メイン C P U 3 0 1 は、有利期間終了フラグが「O N」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 0 1 は、メイン R A M 3 0 3 に設けられている有利期間終了フラグの値が、「1」であるか否かを判定する処理を行う。そして、有利期間終了フラグが「O N」であると判定された場合には（ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 = Y e s）、ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 に処理を移行し、有利期間終了フラグが「O N」ではないと判定された場合には（ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 = N o）、ステップ S 1 1 5 - 3 - 3 に処理を移行する。

30

【0 4 1 8】

（ステップ S 1 1 5 - 3 - 2）

ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 において、メイン C P U 3 0 1 は、後で図 3 5 を用いて詳述する期間終了時状態移行処理を行う。当該処理において、メイン C P U 3 0 1 は、「通常状態」への移行処理等を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 3 に処理を移行する。

【0 4 1 9】

（ステップ S 1 1 5 - 3 - 3）

ステップ S 1 1 5 - 3 - 3 において、メイン C P U 3 0 1 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 C P U 3 0 1 は、メイン R A M 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」を表す値「0」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 S 1 1 5 - 3 - 3 = Y e s）、ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 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 S 1 1 5 - 3 - 3 = N o）、ステップ S 1 1 5 - 3 - 5 に処理を移行する。

40

【0 4 2 0】

（ステップ S 1 1 5 - 3 - 4）

50

ステップS115-3-4において、メインCPU301は、後で図36を用いて詳述する表示時通常状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ART準備状態」への移行条件が成立したか否かを判定する処理等を行う。そして、ステップS115-3-4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、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0421】

(ステップS115-3-5)

ステップS115-3-5において、メインCPU301は、「前兆状態」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が、「前兆状態」を表す値「2」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「前兆状態」であると判定された場合には(ステップS115-3-5=Yes)、ステップS115-3-6に処理を移行し、「前兆状態」ではないと判定された場合には(ステップS115-3-5=No)、ステップS115-3-7に処理を移行する。

【0422】

(ステップS115-3-6)

ステップS115-3-6において、メインCPU301は、後で図37を用いて詳述する表示時前兆状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「前兆状態」の終了条件が成立したか否かを判定する処理等を行う。そして、ステップS115-3-6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、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0423】

(ステップS115-3-7)

ステップS115-3-7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が、「ART準備状態」を表す値「4」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S115-3-7=Yes)、ステップS115-3-8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S115-3-7=No)、ステップS115-3-9に処理を移行する。

【0424】

(ステップS115-3-8)

ステップS115-3-8において、メインCPU301は、後で図38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、「ART状態」への移行条件が成立したか否かを判定する処理等を行う。そして、ステップS115-3-8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、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0425】

(ステップS115-3-9)

ステップS115-3-9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が、「ART状態」を表す値「5」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S115-3-9=Yes)、ステップS115-3-10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S115-3-9=No)、ステップS115-3-11に処理を移行する。

【0426】

(ステップS115-3-10)

ステップS115-3-10において、メインCPU301は、後で図39を用いて詳述する表示時ART状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ART状態」の終了条件が成立したか否かを判定する処理等を行う。そして、ステップS115-3-10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、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0427】

(ステップS115-3-11)

ステップS115-3-11において、メインCPU301は、「ART上乘せ状態」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が、「ART上乘せ状態」を表す値「12」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART上乘せ状態」と判定された場合には(ステップS115-3-11=Yes)、ステップS115-3-12に処理を移行し、「ART上乘せ状態」ではないと判定された場合には(ステップS115-3-11=No)、ステップS115-3-13に処理を移行する。

10

【0428】

(ステップS115-3-12)

ステップS115-3-12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上乘せ状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ART上乘せ状態」の終了条件が成立したか否かを判定する処理等を行う。そして、ステップS115-3-12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、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

20

【0429】

(ステップS115-3-13)

ステップS115-3-13において、メインCPU301は、「持越状態」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が、「通常BB持越状態」を表す値「6」、「ART中BB持越状態」を表す値「9」、「通常MB持越状態」を表す値「13」、または、「ART中MB持越状態」を表す値「15」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、「持越状態」と判定された場合には(ステップS115-3-13=Yes)、ステップS115-3-14に処理を移行し、「持越状態」ではないと判定された場合には(ステップS115-3-13=No)、ステップS115-3-15に処理を移行する。

30

【0430】

(ステップS115-3-14)

ステップS115-3-14において、メインCPU301は、後で図41を用いて詳述する表示時持越状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「BB」が表示された場合に、「BB状態」への移行を行う処理等を行う。そして、ステップS115-3-14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、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

40

【0431】

(ステップS115-3-15)

ステップS115-3-15において、メインCPU301は、「ボーナス状態」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が、「通常時通常BB状態」を表す値「7」、「通常時特別BB状態」を表す値「8」、「ART中通常BB状態」を表す値「10」、「ART中特別BB状態」を表す値「11」、「通常時MB状態」を表す値「14」、または、「ART中MB状態」を表す値「16」であるか否かを判定する処理を

50

行う。そして、「ボーナス状態」とであると判定された場合には（ステップS115-3-15=Y e s）、ステップS115-3-16に処理を移行し、「ボーナス状態」ではないと判定された場合には（ステップS115-3-15=N o）、表示時状態別処理のサブルーチンを終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0432】

（ステップS115-3-16）

ステップS115-3-16において、メインCPU301は、後で図42を用いて詳述する表示時ボーナス状態用処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ボーナス」の終了を判定する処理等を行う。そして、ステップS115-3-16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、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

10

【0433】

（期間終了時状態移行処理）

次に、図35に基づいて、図33のステップS115-3-2の処理により行われる期間終了時状態移行処理についての説明を行う。なお、図35は期間終了時状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【0434】

（ステップS115-3-2-1）

ステップS115-3-2-1において、メインCPU301は、「BB状態」または「MB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が、「通常時通常BB状態」を表す値「7」、「通常時特別BB状態」を表す値「8」、「ART中通常BB状態」を表す値「10」、「ART中特別BB状態」を表す値「11」、「通常時MB状態」を表す値「14」、または、「ART中MB状態」を表す値「16」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、「BB状態」または「MB状態」とであると判定された場合には（ステップS115-3-2-1=Y e s）、期間終了時状態移行処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のステップS115-3-3に処理を移行し、「BB状態」および「MB状態」ではないと判定された場合には（ステップS115-3-2-1=N o）、ステップS115-3-2-2に処理を移行する。

20

30

【0435】

（ステップS115-3-2-2）

ステップS115-3-2-2において、メインCPU301は、「持越状態」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が、「通常BB持越状態」を表す値「6」、「ART中BB持越状態」を表す値「9」、「通常MB持越状態」を表す値「13」、または、「ART中MB持越状態」を表す値「15」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。そして、「持越状態」とであると判定された場合には（ステップS115-3-2-2=Y e s）、期間終了時状態移行処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のステップS115-3-3に処理を移行し、「持越状態」ではないと判定された場合には（ステップS115-3-2-2=N o）、ステップS115-3-2-3に処理を移行する。

40

【0436】

（ステップS115-3-2-3）

ステップS115-3-2-3において、メインCPU301は、「通常状態」に移行させる処理を行う。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」を表す値「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-2-3の処理が終了すると、ステップS115-3-2-4に処理を移行する。

【0437】

50

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 - 4)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 - 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態を「第 1 R T 有利状態」に移行させる処理を行う。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状態格納領域に、「第 1 R T 遊技状態」を表す値「1」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 - 4 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 - 5 に処理を移行する。

【0 4 3 8】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 - 5)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 - 5 において、メイン CPU 3 0 1 は、有利期間終了フラグを「OFF」とする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている有利期間終了フラグの値「0」とする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 - 5 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 - 6 に処理を移行する。

【0 4 3 9】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 - 6)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 - 6 において、メイン CPU 3 0 1 は、有利期間終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、有利期間が終了することを示す有利期間終了コマンドを、サブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該有利期間終了コマンドを、メイン RAM 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 2 - 6 の処理が終了すると、期間終了時状態移行処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のステップ S 1 1 5 - 3 - 3 に処理を移行する。

【0 4 4 0】

(表示時通常状態用処理)

次に、図 3 6 に基づいて、図 3 3 のステップ S 1 1 5 - 3 - 4 の処理により行われる表示時通常状態用処理についての説明を行う。なお、図 3 6 は表示時通常状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0 4 4 1】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 - 1)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、ART 準備状態当選フラグが「ON」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている ART 準備状態当選フラグの値が「1」であるか否かを判定する処理を行う。そして、ART 準備状態当選フラグが「ON」であると判定された場合には (ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 - 1 = Yes)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 - 4 に処理を移行し、ART 準備状態当選フラグが「ON」でないと判定された場合には (ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 - 1 = No)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 - 2 に処理を移行する。

【0 4 4 2】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 - 2)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、前兆状態移行フラグが「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 に設けられている前兆状態移行フラグの値が「1」であるか否かを判定する処理を行う。そして、前兆状態移行フラグが「ON」であると判定された場合には (ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 - 2 = Yes)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 - 3 に処理を移行し、前兆状態移行フラグが「ON」でないと判定された場合には (ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 - 2 = No)、表示時通常状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0 4 4 3】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 4 - 3)

ステップS 1 1 5-3-4-3において、メインCPU 3 0 1は、前兆状態移行フラグを「OFF」とする処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられている前兆状態移行フラグの値を「0」とする処理を行う。そして、ステップS 1 1 5-3-4-3の処理が終了すると、ステップS 1 1 5-3-4-4に処理を移行する。

【0 4 4 4】

(ステップS 1 1 5-3-4-4)

ステップS 1 1 5-3-4-4において、メインCPU 3 0 1は、前兆ゲーム数カウンタを設定する処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、前兆ゲーム数の抽選処理を行って、当選した前兆ゲーム数の値を、メインRAM 3 0 3に設けられている前兆ゲーム数カウンタにセットする処理を行う。なお、前兆ゲーム数の抽選処理は、ART準備状態当選フラグの値等に基づいて、抽選値や当選確率が異なる抽選を行うようにしてもよい。なお、付与する前兆ゲーム数の値は、固定の値を設定してもよいし、各フラグの値に応じて固定の値を付与するようにしてもよい。そして、ステップS 1 1 5-3-4-4の処理が終了すると、ステップS 1 1 5-3-4-5に処理を移行する。

【0 4 4 5】

(ステップS 1 1 5-3-4-5)

ステップS 1 1 5-3-4-5において、メインCPU 3 0 1は、「前兆状態」に移行させる処理を行う。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、「前兆状態」を示す値「2」をセットする処理を行う。そして、ステップS 1 1 5-3-4-5の処理が終了すると、表示時通常状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0 4 4 6】

(表示時前兆状態用処理)

次に、図37に基づいて、図33のステップS 1 1 5-3-6の処理により行われる表示時前兆状態用処理についての説明を行う。なお、図37は表示時前兆状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0 4 4 7】

(ステップS 1 1 5-3-6-1)

ステップS 1 1 5-3-6-1において、メインCPU 3 0 1は、前兆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CPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられている前兆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、前兆ゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップS 1 1 5-3-6-1=Y e s)、ステップS 1 1 5-3-6-2に処理を移行し、前兆ゲーム数カウンタの値が「0」でないと判定された場合には(ステップS 1 1 5-3-6-1=N o)、表示時前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0 4 4 8】

(ステップS 1 1 5-3-6-2)

ステップS 1 1 5-3-6-2において、メインCPU 3 0 1は、ART準備状態当選フラグが「ON」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインCPU 3 0 1は、メインRAM 3 0 3に設けられているART準備状態当選フラグの値が「1」であるか否かを判定する処理を行う。そして、ART準備状態当選フラグが「ON」であると判定された場合には(ステップS 1 1 5-3-6-2=Y e s)、ステップS 1 1 5-3-6-3に処理を移行し、ART準備状態当選フラグが「ON」でないと判定された場合には(ステップS 1 1 5-3-6-2=N o)、ステップS 1 1 5-3-6-4に処理を移行する。

【0 4 4 9】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 3)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、「ART 準備状態」に移行させる処理を行う。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」を示す値「4」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 3 の処理が終了すると、表示時前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0450】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 4)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、図 3 1 を用いて前述した有利期間終了時処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、払出枚数表示器 1 6 の期間表示セグ 1 6 a (期間表示器) を消灯させる処理等を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 4 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 5 に処理を移行する。

【0451】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 5)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 5 において、メイン CPU 3 0 1 は、通常状態移行時前兆終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、「前兆状態」の終了条件の成立により「前兆状態」が終了し、「通常状態」に移行することを示す通常状態移行時前兆終了コマンドを、サブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該通常状態移行時前兆終了コマンドを、メイン RAM 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 5 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 6 に処理を移行する。

【0452】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 6)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 6 において、メイン CPU 3 0 1 は、「通常状態」に移行させる処理を行う。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、「通常状態」を示す値「0」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 6 - 6 の処理が終了すると、表示時前兆状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0453】

(表示時 ART 準備状態用処理)

次に、図 3 8 に基づいて、図 3 3 のステップ S 1 1 5 - 3 - 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 3 8 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。

【0454】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 8 - 1)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 8 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態が「第 2 R T 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 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が「第 2 R T 遊技状態」を示す値「2」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技状態が「第 2 R T 遊技状態」であると判定された場合には (ステップ S 1 1 5 - 3 - 8 - 1 = Yes)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 8 - 2 に処理を移行し、遊技状態が「第 2 R T 遊技状態」ではないと判定された場合には (ステップ S 1 1 5 - 3 - 8 - 1 = No)、表示時 ART 準備状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0455】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 8 - 2)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 8 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、ART ゲーム数カウ

10

20

30

40

50

ンタの値を加算する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられているARTゲーム数カウンタの値に、例えば「50」を加算する処理を行う。なお、ARTゲーム数カウンタには、「ART状態」において遊技可能なゲーム数が格納される。ここで、ARTゲーム数カウンタに加算する値は、上記のように、予め決められた値でもよいし、抽選により決定するようにしてもよい。そして、ステップS115-3-8-2の処理が終了すると、ステップS115-3-8-3に処理を移行する。

【0456】

(ステップS115-3-8-3)

ステップS115-3-8-3において、メインCPU301は、「ART状態」に移行させる処理を行う。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」を示す値「5」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-8-3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、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0457】

(表示時ART状態用処理)

次に、図39に基づいて、図33のステップS115-3-10の処理により行われる表示時ART状態用処理についての説明を行う。なお、図39は表示時ART状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0458】

(ステップS115-3-10-1)

ステップS115-3-10-1において、メインCPU301は、上乗せ状態移行フラグが「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に設けられている上乗せ状態移行フラグの値が「1」であるか否かを判定する処理を行う。そして、上乗せ状態移行フラグが「ON」であると判定された場合には(ステップS115-3-10-1=Yes)、ステップS115-3-10-2に処理を移行し、上乗せ状態移行フラグが「ON」でないと判定された場合には(ステップS115-3-10-1=No)、ステップS115-3-10-6に処理を移行する。

【0459】

(ステップS115-3-10-2)

ステップS115-3-10-2において、メインCPU301は、上乗せ状態用ゲーム数カウンタを設定する処理を行う。具体的には、メインCPU301は、上乗せ状態用ゲーム数の抽選処理を行って、当選した上乗せ状態用ゲーム数の値を、メインRAM303に設けられている上乗せ状態用ゲーム数カウンタにセットする処理を行う。なお、上乗せ状態用ゲーム数の抽選処理は、当選役等に基づいて、抽選値や当選確率が異なる抽選を行うようにしてもよい。なお、付与する上乗せ状態用ゲーム数の値は、固定の値を設定してもよいし、当選役等に応じて固定の値を付与するようにしてもよい。そして、ステップS115-3-10-2の処理が終了すると、ステップS115-3-10-3に処理を移行する。

【0460】

(ステップS115-3-10-3)

ステップS115-3-10-3において、メインCPU301は、上乗せ状態移行フラグを「OFF」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている上乗せ状態移行フラグの値を「0」とする処理を行う。そして、ステップS115-3-10-3の処理が終了すると、ステップS115-3-10-4に処理を移行する。

【0461】

(ステップS115-3-10-4)

ステップS115-3-10-4において、メインCPU301は、「ART上乗せ状

10

20

30

40

50

態」に移行させる処理を行う。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、「ART上乗せ状態」を示す値「12」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-10-4の処理が終了すると、ステップS115-3-10-5に処理を移行する。

【0462】

(ステップS115-3-10-5)

ステップS115-3-10-5において、メインCPU 301は、遊技状態を「第3RT遊技状態」に移行させる処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられている遊技状態格納領域に、「第3RT遊技状態」を表す値「3」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-10-5の処理が終了すると、表示時ART状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

10

【0463】

(ステップS115-3-10-6)

ステップS115-3-10-6において、メインCPU 301は、ART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CPU 301は、メインRAM 303に設けられているART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S115-3-10-6=Yes)、ステップS115-3-10-7に処理を移行し、ARTゲーム数カウンタの値が「0」でないと判定された場合には(ステップS115-3-10-6=No)、表示時ART状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

20

【0464】

(ステップS115-3-10-7)

ステップS115-3-10-7において、メインCPU 301は、図31を用いて前述した有利期間終了時処理を行う。当該処理において、メインCPU 301は、払出枚数表示器16の期間表示セグ16a(期間表示器)を消灯させる処理等を行う。そして、ステップS115-3-10-7の処理が終了すると、ステップS115-3-10-8に処理を移行する。

30

【0465】

(ステップS115-3-10-8)

ステップS115-3-10-8において、メインCPU 301は、ART準備状態当選フラグを「OFF」とする処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、メインRAM 303に設けられているART準備状態当選フラグに、OFFを示す値「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-10-8の処理が終了すると、ステップS115-3-10-9に処理を移行する。

【0466】

(ステップS115-3-10-9)

ステップS115-3-10-9において、メインCPU 301は、ART状態終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU 301は、「ART状態」の終了条件の成立により「ART状態」が終了し、「通常状態」に移行することを示すART状態終了コマンドを、サブ制御基板400に対して送信するために、当該ART状態終了コマンドを、メインRAM 303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。なお、メインCPU 301は、「有利期間」の終了条件の成立により「ART状態」が終了し、「通常状態」に移行する場合には、有利期間終了コマンドをセットし、サブ制御基板400に送信する。そして、ステップS115-3-10-9の処理が終了すると、ステップS115-3-10-10に処理を移行する。

40

【0467】

50

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 0 - 1 0)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 0 - 1 0において、メイン CPU 3 0 1は、「通常状態」に移行させる処理を行う。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、「通常状態」を示す値「0」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 0 - 1 0の処理が終了すると、表示時 ART 状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0 4 6 8】

(表示時 ART 上乗せ状態用処理)

次に、図 4 0に基づいて、図 3 3のステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2の処理により行われる表示時 ART 上乗せ状態用処理についての説明を行う。なお、図 4 0は表示時 ART 上乗せ状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0 4 6 9】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2 - 1)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2 - 1において、メイン CPU 3 0 1は、ART 上乗せ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 CPU 3 0 1は、メイン RAM 3 0 3に設けられている ART 上乗せ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 上乗せゲーム数カウンタの値が「0」であると判定された場合には(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2 - 1 = Yes)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2 - 2に処理を移行し、ART 上乗せゲーム数カウンタの値が「0」でないと判定された場合には(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2 - 1 = No)、表示時 ART 上乗せ状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0 4 7 0】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2 - 2)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2 - 2において、メイン CPU 3 0 1は、「ART 状態」に移行させる処理を行う。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 状態」を示す値「5」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2 - 2の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2 - 3に処理を移行する。

【0 4 7 1】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2 - 3)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2 - 3において、メイン CPU 3 0 1は、遊技状態を「第 2 RT 遊技状態」に移行させる処理を行う。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状態格納領域に、「第 2 RT 遊技状態」を示す値「2」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 2 - 3の処理が終了すると、表示時 ART 上乗せ状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0 4 7 2】

(表示時持越状態用処理)

次に、図 4 1に基づいて、図 3 4のステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4の処理により行われる表示時持越状態用処理についての説明を行う。なお、図 4 1は表示時持越状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0 4 7 3】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1において、メイン CPU 3 0 1は、「通常 BB に係る図柄組み合わせ」が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1は、有効ライン上に図柄組み合わせ「赤セブン」+「赤セブン」+「赤セブン」ま

10

20

30

40

50

たは「白セブン」＋「白セブン」＋「白セブン」が停止表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、「通常BBに係る図柄組み合わせ」が表示されたと判定された場合には（ステップS115-3-14-1=Y e s）、ステップS115-3-14-2に処理を移行し、「通常BBに係る図柄組み合わせ」が表示されていないと判定された場合には（ステップS115-3-14-1=N o）、ステップS115-3-14-8に処理を移行する。

【0474】

（ステップS115-3-14-2）

ステップS115-3-14-2において、メインCPU301は、「ART中BB持越状態」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が、「ART中BB持越状態」を表す値「9」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART中BB持越状態」であると判定された場合には（ステップS115-3-14-2=Y e s）、ステップS115-3-14-3に処理を移行し、「ART中BB持越状態」ではないと判定された場合には（ステップS115-3-14-2=N o）、ステップS115-3-14-4に処理を移行する。

【0475】

（ステップS115-3-14-3）

ステップS115-3-14-3において、メインCPU301は、「ART中通常BB状態」に移行させる処理を行う。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中通常BB状態」を表す値「10」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-14-3の処理が終了すると、表示時持越状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0476】

（ステップS115-3-14-4）

ステップS115-3-14-4において、メインCPU301は、待機期間フラグが「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に設けられている待機期間フラグの値が「1」であるか否かを判定する。そして、待機期間フラグが「ON」であると判定された場合には（ステップS115-3-14-4=Y e s）、ステップS115-3-14-5に処理を移行し、待機期間フラグが「ON」ではないと判定された場合には（ステップS115-3-14-4=N o）、ステップS115-3-14-7に処理を移行する。

【0477】

（ステップS115-3-14-5）

ステップS115-3-14-5において、メインCPU301は、図30を用いて前述した有利期間当選時処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、払出枚数表示器16の期間表示セグ16a（期間表示器）を点灯させる処理等を行う。そして、ステップS115-3-14-5の処理が終了すると、ステップS115-3-14-6に処理を移行する。

【0478】

（ステップS115-3-14-6）

ステップS115-3-14-6において、メインCPU301は、待機期間フラグを「OFF」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている待機期間フラグの値を「0」とする処理を行う。そして、ステップS115-3-14-6の処理が終了すると、ステップS115-3-14-7に処理を移行する。

【0479】

（ステップS115-3-14-7）

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 7 において、メイン CPU 3 0 1 は、「通常時通常 B B 状態」に移行させる処理を行う。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、「通常時通常 B B 状態」を表す値「7」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 7 の処理が終了すると、表示時持越状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0480】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 8)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 8 において、メイン CPU 3 0 1 は、「特別 B B に係る図柄組み合わせ」が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、有効ライン上に図柄組み合わせ「黒セブン」+「黒セブン」+「黒セブン」が停止表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、「特別 B B に係る図柄組み合わせ」が表示されたと判定された場合には(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 8 = Y e s)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 9 に処理を移行し、「特別 B B に係る図柄組み合わせ」が表示されていないと判定された場合には(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 8 = N o)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1 2 に処理を移行する。

10

【0481】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 9)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 9 において、メイン CPU 3 0 1 は、「ART 中 B B 持越状態」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が、「ART 中 B B 持越状態」を表す値「9」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART 中 B B 持越状態」であると判定された場合には(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 9 = Y e s)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1 0 に処理を移行し、「ART 中 B B 持越状態」ではないと判定された場合には(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 9 = N o)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1 1 に処理を移行する。

20

【0482】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1 0)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1 0 において、メイン CPU 3 0 1 は、「ART 中特別 B B 状態」に移行させる処理を行う。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 中特別 B B 状態」を表す値「11」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1 0 の処理が終了すると、表示時持越状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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

【0483】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1 1)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、「通常時特別 B B 状態」に移行させる処理を行う。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、「通常時特別 B B 状態」を表す値「8」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1 1 の処理が終了すると、表示時持越状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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

【0484】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1 2)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 4 - 1 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、「MB に係る図柄組み合わせ」が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、有効ライン上に図柄組み合わせ「再遊技」+「再遊技」+「ベル」(「第1ベル

50

」、「第2ベル」、または、「第3ベル」)が停止表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、「MBに係る図柄組み合わせ」が表示されたと判定された場合には(ステップS115-3-14-12=Y e s)、ステップS115-3-14-13に処理を移行し、「MBに係る図柄組み合わせ」が表示されていないと判定された場合には(ステップS115-3-14-12=N o)、表示時持越状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0485】

(ステップS115-3-14-13)

ステップS115-3-14-13において、メインCPU301は、「ART中MB持越状態」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が、「ART中MB持越状態」を表す値「15」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART中MB持越状態」であると判定された場合には(ステップS115-3-14-13=Y e s)、ステップS115-3-14-14に処理を移行し、「ART中MB持越状態」ではないと判定された場合には(ステップS115-3-14-13=N o)、ステップS115-3-14-15に処理を移行する。

【0486】

(ステップS115-3-14-14)

ステップS115-3-14-14において、メインCPU301は、「ART中MB状態」に移行させる処理を行う。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MB状態」を表す値「16」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-14-14の処理が終了すると、表示時持越状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0487】

(ステップS115-3-14-15)

ステップS115-3-14-15において、メインCPU301は、「通常時MB状態」に移行させる処理を行う。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、「通常時MB状態」を表す値「14」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-14-15の処理が終了すると、表示時持越状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0488】

(表示時ボーナス状態用処理)

次に、図42に基づいて、図34のステップS115-3-16の処理により行われる表示時ボーナス状態用処理についての説明を行う。なお、図42は表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを示す図である。

【0489】

(ステップS115-3-16-1)

ステップS115-3-16-1において、メインCPU301は、「ART中通常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が、「ART中通常BB状態」を表す値「10」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART中通常BB状態」であると判定された場合には(ステップS115-3-16-1=Y e s)、ステップS115-3-16-2に処理を移行し、「ART中通常BB状態」ではないと判定された場合には(ステップS115-3-16-1=N o)、ステップS115-3-16-4に処理を移行する。

10

20

30

40

50

【0490】

(ステップS115-3-16-2)

ステップS115-3-16-2において、メインCPU301は、「通常BB」の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BB作動中フラグが「OFF」であるか否かを判定することにより、「通常BB」の終了時であるか否かを判定する処理を行う。そして、「通常BB」の終了時であると判定された場合には(ステップS115-3-16-2=Yes)、ステップS115-3-16-3に処理を移行し、「通常BB」の終了時ではないと判定された場合には(ステップS115-3-16-2=No)、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

10

【0491】

(ステップS115-3-16-3)

ステップS115-3-16-3において、メインCPU301は、後で図43を用いて説明するART中通常BB終了時処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「ART中通常BB状態」の終了時のコマンドのセットや、状態移行処理等を行う。そして、ステップS115-3-16-3の処理が終了すると、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

20

【0492】

(ステップS115-3-16-4)

ステップS115-3-16-4において、メインCPU301は、「通常時通常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が、「通常時通常BB状態」を表す値「7」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「通常時通常BB状態」であると判定された場合には(ステップS115-3-16-4=Yes)、ステップS115-3-16-5に処理を移行し、「通常時通常BB状態」ではないと判定された場合には(ステップS115-3-16-4=No)、ステップS115-3-16-17に処理を移行する。

30

【0493】

(ステップS115-3-16-5)

ステップS115-3-16-5において、メインCPU301は、「通常BB」の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BB作動中フラグが「OFF」であるか否かを判定することにより、「通常BB」の終了時であるか否かを判定する処理を行う。そして、「通常BB」の終了時であると判定された場合には(ステップS115-3-16-5=Yes)、ステップS115-3-16-6に処理を移行し、「通常BB」の終了時ではないと判定された場合には(ステップS115-3-16-5=No)、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

40

【0494】

(ステップS115-3-16-6)

ステップS115-3-16-6において、メインCPU301は、後で図44を用いて説明する通常時通常BB終了時処理を行う。当該処理において、メインCPU301は、「通常時通常BB状態」の終了時のコマンドのセットや、状態移行処理等を行う。そして、ステップS115-3-16-6の処理が終了すると、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

【0495】

(ステップS115-3-16-7)

50

ステップS 1 1 5-3-1 6-7において、メインCPU 3 0 1は、「ART中特別B B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が、「ART中特別B B状態」を表す値「1 1」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「ART中特別B B状態」であると判定された場合には（ステップS 1 1 5-3-1 6-7=Y e s）、ステップS 1 1 5-3-1 6-8に処理を移行し、「ART中特別B B状態」ではないと判定された場合には（ステップS 1 1 5-3-1 6-7=N o）、ステップS 1 1 5-3-1 6-1 0に処理を移行する。

【0 4 9 6】

（ステップS 1 1 5-3-1 6-8）

ステップS 1 1 5-3-1 6-8において、メインCPU 3 0 1は、「特別B B」の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B B作動中フラグが「O F F」であるか否かを判定することにより、「特別B B」の終了時であるか否かを判定する処理を行う。そして、「特別B B」の終了時であると判定された場合には（ステップS 1 1 5-3-1 6-8=Y e s）、ステップS 1 1 5-3-1 6-9に処理を移行し、「特別B B」の終了時ではないと判定された場合には（ステップS 1 1 5-3-1 6-8=N o）、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0 4 9 7】

（ステップS 1 1 5-3-1 6-9）

ステップS 1 1 5-3-1 6-9において、メインCPU 3 0 1は、後で図4 5を用いて説明するART中特別B B終了時処理を行う。当該処理において、メインCPU 3 0 1は、「ART中特別B B状態」の終了時のコマンドのセットや、状態移行処理等を行う。そして、ステップS 1 1 5-3-1 6-9の処理が終了すると、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0 4 9 8】

（ステップS 1 1 5-3-1 6-1 0）

ステップS 1 1 5-3-1 6-1 0において、メインCPU 3 0 1は、「通常時特別B B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が、「通常時特別B B状態」を表す値「8」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「通常時特別B B状態」であると判定された場合には（ステップS 1 1 5-3-1 6-1 0=Y e s）、ステップS 1 1 5-3-1 6-1 1に処理を移行し、「通常時特別B B状態」ではないと判定された場合には（ステップS 1 1 5-3-1 6-1 0=N o）、ステップS 1 1 5-3-1 6-1 3に処理を移行する。

【0 4 9 9】

（ステップS 1 1 5-3-1 6-1 1）

ステップS 1 1 5-3-1 6-1 1において、メインCPU 3 0 1は、「特別B B」の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B B作動中フラグが「O F F」であるか否かを判定することにより、「特別B B」の終了時であるか否かを判定する処理を行う。そして、「特別B B」の終了時であると判定された場合には（ステップS 1 1 5-3-1 6-1 1=Y e s）、ステップS 1 1 5-3-1 6-1 2に処理を移行し、「特別B B」の終了時ではないと判定された場合には（ステップS 1 1 5-3-1 6-1 1=N o）、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0 5 0 0】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、後で図 4 6 を用いて説明する通常時特別 B B 終了時処理を行う。当該処理において、メイン CPU 3 0 1 は、「通常時特別 B B 状態」の終了時のコマンドのセットや、状態移行処理等を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 の処理が終了すると、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0501】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 3)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、「MB 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が、「通常時 MB 状態」を表す値「14」、または、「ART 中 MB 状態」を表す値「16」であるか否かを判定する処理を行う。そして、「MB 状態」であると判定された場合には(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 3 = Yes)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 4 に処理を移行し、「MB 状態」ではないと判定された場合には(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 3 = No)、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0502】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 4)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、「MB」の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 MB 作動中フラグが「OFF」であるか否かを判定することにより、「MB」の終了時であるか否かを判定する処理を行う。そして、「MB」の終了時であると判定された場合には(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 4 = Yes)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 5 に処理を移行し、「MB」の終了時ではないと判定された場合には(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 4 = No)、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0503】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 5)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 5 において、メイン CPU 3 0 1 は、状態を「移行元状態」に復帰させる処理を行う。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、移行元状態格納領域に記憶されている値をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 5 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 6 に処理を移行する。

【0504】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 6)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 6 において、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態を「移行元遊技状態」に復帰させる処理を行う。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状態格納領域に、移行元遊技状態格納領域に記憶されている値をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 6 の処理が終了すると、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンを終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0505】

(ART 中通常 B B 終了時処理)

次に、図 4 3 に基づいて、図 4 2 のステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 3 の処理により行われる ART 中通常 B B 終了時処理についての説明を行う。なお、図 4 3 は ART 中通常 B

10

20

30

40

50

B終了時処理のサブルーチンを示す図である。

【0506】

(ステップS115-3-16-3-1)

ステップS115-3-16-3-1において、メインCPU301は、有利期間終了フラグが「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に設けられている有利期間終了フラグの値が「1」であるか否かを判定する処理を行う。そして、有利期間終了フラグが「ON」であると判定された場合には(ステップS115-3-16-3-1=Yes)、ステップS115-3-16-3-2に処理を移行し、有利期間終了フラグが「ON」でないと判定された場合には(ステップS115-3-16-3-1=No)、ステップS115-3-16-3-5に処理を移行する。

10

【0507】

(ステップS115-3-16-3-2)

ステップS115-3-16-3-2において、メインCPU301は、有利期間終了フラグを「OFF」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている有利期間終了フラグに「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-16-3-2の処理が終了すると、ステップS115-3-16-3-3に処理を移行する。

【0508】

(ステップS115-3-16-3-3)

ステップS115-3-16-3-3において、メインCPU301は、有利期間終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、有利期間が終了することを示す有利期間終了コマンドを、サブ制御基板400に対して送信するために、当該有利期間終了コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-16-3-3の処理が終了すると、ステップS115-3-16-3-4に処理を移行する。

20

【0509】

(ステップS115-3-16-3-4)

ステップS115-3-16-3-4において、メインCPU301は、「通常状態」に移行させる処理を行う。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」を示す値「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-16-3-4の処理が終了すると、ART中通常BB終了時処理のサブルーチンを終了し、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンも終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

30

【0510】

(ステップS115-3-16-3-5)

ステップS115-3-16-3-5において、メインCPU301は、ART中通常BB終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ART中通常BBが終了することを示すART中通常BB終了コマンドを、サブ制御基板400に対して送信するために、当該ART中通常BB終了コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-16-3-5の処理が終了すると、ステップS115-3-16-3-6に処理を移行する。

40

【0511】

(ステップS115-3-16-3-6)

ステップS115-3-16-3-6において、メインCPU301は、「ART準備状態」に移行させる処理を行う。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」を示す値「4」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-16-3-6の処理が終了すると、ステップ

50

S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 3 - 7 に処理を移行する。

【0512】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 3 - 7)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 3 - 7 において、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態を「第 1 R T 遊技状態」に移行させる処理を行う。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状態格納領域に、「第 1 R T 遊技状態」を示す値「1」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 3 - 7 の処理が終了すると、A R T 中通常 B B 終了時処理のサブルーチンを終了し、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンも終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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

【0513】

(通常時通常 B B 終了時処理)

次に、図 4 4 に基づいて、図 4 2 のステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 の処理により行われる通常時通常 B B 終了時処理についての説明を行う。なお、図 4 4 は通常時通常 B B 終了時処理のサブルーチンを示す図である。

【0514】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 1)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、有利期間終了フラグが「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 に設けられている有利期間終了フラグの値が「1」であるか否かを判定する処理を行う。そして、有利期間終了フラグが「ON」であると判定された場合には(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 1 = Y e s)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 2 に処理を移行し、有利期間終了フラグが「ON」でないと判定された場合には(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 1 = N o)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 4 に処理を移行する。

20

【0515】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 2)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、有利期間終了フラグを「OFF」とする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、メイン RAM 3 0 3 に設けられている有利期間終了フラグに「0」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 3 に処理を移行する。

30

【0516】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 3)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、有利期間終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、有利期間が終了することを示す有利期間終了コマンドを、サブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該有利期間終了コマンドを、メイン RAM 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 3 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 7 に処理を移行する。

40

【0517】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 4)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、通常時通常 B B 終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、通常時通常 B B が終了することを示す通常時通常 B B 終了コマンドを、サブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該通常時通常 B B 終了コマンドを、メイン RAM 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 4 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 5 に処理を移行する。

【0518】

50

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 5)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 5 において、メイン CPU 3 0 1 は、ART 準備状態フラグが「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 準備状態フラグの値が「1」であるか否かを判定する処理を行う。そして、ART 準備状態フラグが「ON」であると判定された場合には (ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 5 = Yes)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 6 に処理を移行し、ART 準備状態フラグが「ON」でないと判定された場合には (ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 5 = No)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 7 に処理を移行する。

【0 5 1 9】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 6)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 6 において、メイン CPU 3 0 1 は、「ART 準備状態」に移行させる処理を行う。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」を示す値「4」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 6 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 8 に処理を移行する。

【0 5 2 0】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 7)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 7 において、メイン CPU 3 0 1 は、「通常状態」に移行させる処理を行う。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、「通常状態」を示す値「0」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 7 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 8 に処理を移行する。

【0 5 2 1】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 8)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 8 において、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態を「第 1 RT 遊技状態」に移行させる処理を行う。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状態格納領域に、「第 1 RT 遊技状態」を示す値「1」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 6 - 8 の処理が終了すると、通常時通常 BB 終了時処理のサブルーチンを終了し、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンも終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【0 5 2 2】

(ART 中特別 BB 終了時処理)

次に、図 4 5 に基づいて、図 4 2 のステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 9 の処理により行われる ART 中特別 BB 終了時処理についての説明を行う。なお、図 4 5 は ART 中特別 BB 終了時処理のサブルーチンを示す図である。

【0 5 2 3】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 9 - 1)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 9 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、有利期間終了フラグが「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 に設けられている有利期間終了フラグの値が「1」であるか否かを判定する処理を行う。そして、有利期間終了フラグが「ON」であると判定された場合には (ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 9 - 1 = Yes)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 9 - 2 に処理を移行し、有利期間終了フラグが「ON」でないと判定された場合には (ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 9 - 1 = No)、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 9 - 5 に処理を移行する。

【0 5 2 4】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 9 - 2)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 9 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、有利期間終了

10

20

30

40

50

フラグを「OFF」とする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メインRAM303に設けられている有利期間終了フラグに「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-16-9-2の処理が終了すると、ステップS115-3-16-9-3に処理を移行する。

【0525】

(ステップS115-3-16-9-3)

ステップS115-3-16-9-3において、メインCPU301は、有利期間終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、有利期間が終了することを示す有利期間終了コマンドを、サブ制御基板400に対して送信するために、当該有利期間終了コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-16-9-3の処理が終了すると、ステップS115-3-16-9-4に処理を移行する。

10

【0526】

(ステップS115-3-16-9-4)

ステップS115-3-16-9-4において、メインCPU301は、「通常状態」に移行させる処理を行う。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」を示す値「0」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-16-9-4の処理が終了すると、ステップS115-3-16-9-7に処理を移行する。

20

【0527】

(ステップS115-3-16-9-5)

ステップS115-3-16-9-5において、メインCPU301は、ART中特別BB終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインCPU301は、ART中特別BBが終了することを示すART中特別BB終了コマンドを、サブ制御基板400に対して送信するために、当該ART中特別BB終了コマンドを、メインRAM303に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-16-9-5の処理が終了すると、ステップS115-3-16-9-6に処理を移行する。

【0528】

(ステップS115-3-16-9-6)

ステップS115-3-16-9-6において、メインCPU301は、「ART準備状態」に移行させる処理を行う。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」を示す値「4」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-16-9-6の処理が終了すると、ステップS115-3-16-9-7に処理を移行する。

30

【0529】

(ステップS115-3-16-9-7)

ステップS115-3-16-9-7において、メインCPU301は、遊技状態を「第1RT遊技状態」に移行させる処理を行う。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」を示す値「1」をセットする処理を行う。そして、ステップS115-3-16-9-7の処理が終了すると、ART中特別BB終了時処理のサブルーチンを終了し、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンも終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、メインループ処理のステップS101に処理を移行する。

40

【0530】

(通常時特別BB終了時処理)

次に、図46に基づいて、図42のステップS115-3-16-12の処理により行われる通常時特別BB終了時処理についての説明を行う。なお、図46は通常時特別BB終了時処理のサブルーチンを示す図である。

【0531】

50

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 - 1)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 - 1 において、メイン CPU 3 0 1 は、通常時特別 B B 終了コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、通常時特別 B B が終了することを示す通常時特別 B B 終了コマンドを、サブ制御基板 4 0 0 に対して送信するために、当該通常時特別 B B 終了コマンドを、メイン RAM 3 0 3 に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 - 1 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 - 2 に処理を移行する。

【 0 5 3 2 】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 - 2)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 - 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、「通常状態」に移行させる処理を行う。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、「通常状態」を示す値「0」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 - 3 に処理を移行する。

【 0 5 3 3 】

(ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 - 3)

ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 - 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、遊技状態を「第 1 R T 遊技状態」に移行させる処理を行う。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状態格納領域に、「第 1 R T 遊技状態」を示す値「1」をセットする処理を行う。そして、ステップ S 1 1 5 - 3 - 1 6 - 1 2 - 3 の処理が終了すると、通常時特別 B B 終了時処理のサブルーチンを終了し、表示時ボーナス状態用処理のサブルーチンも終了し、表示時状態別処理のサブルーチンも終了し、表示時設定処理のサブルーチンも終了し、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。

【 0 5 3 4 】

(割込処理)

次に、図 4 7 に基づいて、割込処理についての説明を行う。ここで、割込処理は、メインループ処理に対して、「1. 4 9 m s」毎に割り込んで行われる処理である。

【 0 5 3 5 】

(ステップ S 2 0 1)

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

【 0 5 3 6 】

(ステップ S 2 0 2)

ステップ S 2 0 2 において、メイン CPU 3 0 1 は、入力ポート読込処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、ステータス基板 1 0 0、リール制御基板 1 5 0、電源基板 2 0 0 から各種信号を受信する処理を行う。そして、ステップ S 2 0 2 の処理が終了すると、ステップ S 2 0 3 に処理を移行する。

【 0 5 3 7 】

(ステップ S 2 0 3)

ステップ S 2 0 3 において、メイン CPU 3 0 1 は、タイマ計測処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 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 S 2 0 3 の処理が終了すると、ステップ S 2 0 4 に処理を移行する。

【 0 5 3 8 】

(ステップ S 2 0 4)

ステップ S 2 0 4 において、メイン CPU 3 0 1 は、リール駆動制御処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 は、リール番号の初期値として右リール 2 0 に対応する「3

10

20

30

40

50

」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。

【0539】

(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。

【0540】

(ステップS206)

ステップS206において、メインCPU301は、LED表示処理を行う。具体的には、メインCPU301は、貯留枚数表示器15、払出枚数表示器16の表示データを作成する処理を行い、当該作成された表示データに基づいて、貯留枚数表示器15、払出枚数表示器16の制御を行う。例えば、所定の指示モニタデータが設定されている場合には、設定されている指示モニタデータにしたがって、払出枚数表示器16の所定のセグメントを点灯させる。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。

【0541】

(ステップS207)

ステップS207において、メインCPU301は、定期コマンド送信処理を行う。具体的には、メインCPU301は、操作可能なボタン（左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13、MAXBETボタン8）の情報等を有するコマンドをサブ制御基板400に対して送信する処理等を行う。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。

【0542】

(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。

【0543】

(ステップS209)

ステップS209において、メインCPU301は、乱数取得処理を行う。具体的には、メインCPU301は、メイン乱数発生器304により生成された乱数値を取得するとともに、メインRAM303に設けられている乱数格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップS209の処理が終了すると、ステップS210に処理を移行する。

【0544】

(ステップS210)

ステップS210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S210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。

【0545】

(サブ制御基板におけるメイン処理)

次に、図 48 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。

【0546】

(ステップ S301)

ステップ S301 において、サブ CPU 401 は、初期化処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 は、サブ RAM 403 のエラー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。

【0547】

(ステップ S302)

ステップ S302 において、サブ CPU 401 は、後で図 49 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 CPU 401 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。

【0548】

(ステップ S303)

ステップ S303 において、サブ CPU 401 は、サウンド制御処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 は、後述のステップ 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。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。

【0549】

(ステップ S304)

ステップ S304 において、サブ CPU 401 は、LED 制御処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 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、LED 32 の制御を行う。そして、ステップ S304 の処理が終了すると、ステップ S305 に処理を移行する。

【0550】

(ステップ S305)

ステップ S305 において、サブ CPU 401 は、画像制御処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 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。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。

【0551】

(ステップ S306)

ステップ S306 において、サブ CPU 401 は、各種スイッチ検出時処理を行う。具体的には、サブ CPU 401 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。

【0552】

(メイン制御基板通信処理)

次に、図 49 に基づいて、図 48 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 49 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。

【0553】

(ステップ S302-1)

ステップ S302-1 において、サブ CPU 401 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 CPU 401 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

10

20

30

40

50

ルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップ S 3 0 3 に処理を移行する。

【0554】

(ステップ S 3 0 2 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 2 において、サブ CPU 4 0 1 は、遊技情報格納処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 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 RAM 4 0 3 の所定の格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 に処理を移行する。

【0555】

(ステップ S 3 0 2 - 3)

ステップ S 3 0 2 - 3 において、サブ CPU 4 0 1 は、後で図 5 0 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 CPU 4 0 1 は、ステップ S 3 0 2 - 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 S 3 0 2 - 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 S 3 0 3 に処理を移行する。

【0556】

(コマンド解析処理)

次に、図 5 0 に基づいて、図 4 9 のステップ S 3 0 2 - 3 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 5 0 はコマンド解析処理のサブルーチンを示す図である。

【0557】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 において、サブ CPU 4 0 1 は、後で図 5 1 を用いて詳述するサブ演出決定処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信したコマンドに基づいて、サブ ROM 4 0 2 に設けられている演出決定テーブルを選択する処理を行う。そして、サブ CPU 4 0 1 は、選択された演出決定テーブル、表示操作順序の指定情報等に基づいて、液晶表示装置 3 1 等により実行される演出を決定する処理を行う。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 2 に処理を移行する。

【0558】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 2 において、サブ CPU 4 0 1 は、LED データ決定処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、上記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 S 3 0 2 - 3 - 2 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 に処理を移行する。

【0559】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 3)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 3 において、サブ CPU 4 0 1 は、サウンドデータ決定処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、上記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 S 3 0 2 - 3 - 3 の処理が終了すると、ステップ S 3 0 2 - 3 - 4 に処理を移行する。

【0560】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 4)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 4 において、サブ CPU 4 0 1 は、画像データ決定処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、上記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 S 3 0 2 - 3 - 4 の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップ S 3 0 3 に処理を移行する。

【0561】

(サブ演出決定処理)

次に、図 5 1 に基づいて、図 5 0 のステップ S 3 0 2 - 3 - 1 の処理により行われるサブ演出決定処理についての説明を行う。なお、図 5 1 はサブ演出決定処理のサブルーチンを示す図である。

【0562】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 1)

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

10

【0563】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 において、サブ CPU 4 0 1 は、有利期間終了に基づく演出を決定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信した有利期間終了コマンドに基づいて、サブ ROM 4 0 2 に設けられている演出決定テーブルを選択する処理を行う。そして、サブ CPU 4 0 1 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 3 1 等により実行される有利期間終了時の演出等を決定する処理を行う。ここでは、例えば、遊技者に対する警告を表示する画像 (以下、警告画像という) を表示する演出を決定する。ここで、警告画像とは、例えば、遊技者が遊技機 1 を長時間遊技することにより、遊技に「のめり込んでしまう」ことを防止するための画像である。なお、警告画像は、上記のような「のめり込み防止画像」に限らず、他の遊技の継続に関して警告する画像等であってもよい。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 2 の処理が終了すると、サブ演出決定処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 2 に処理を移行する。

20

【0564】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 3)

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

30

【0565】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 において、サブ CPU 4 0 1 は、ART 終了に基づく演出を決定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信した ART 終了コマンドに基づいて、サブ ROM 4 0 2 に設けられている演出決定テーブルを選択する処理を行う。そして、サブ CPU 4 0 1 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 3 1 等により実行される ART 終了時の演出等を決定する処理を行う。ここでは、例えば、ART 終了時用の警告画像を表示する演出を決定する。そして、ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 4 の処理が終了すると、サブ演出決定処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップ S 3 0 2 - 3 - 2 に処理を移行する。

40

【0566】

(ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 5)

ステップ S 3 0 2 - 3 - 1 - 5 において、サブ CPU 4 0 1 は、BB 終了コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブ CPU 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から受信したコマンドが BB 終了コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そ

50

して、BB終了コマンドを受信したと判定された場合には（ステップS302-3-1-5=Y e s）、ステップS302-3-1-6に処理を移行し、BB終了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S302-3-1-5=N o）、ステップS302-3-1-8に処理を移行する。

【0567】

（ステップS302-3-1-6）

ステップS302-3-1-6において、サブCPU401は、特別BB終了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特別BB終了コマンドであるか否かを判定する処理を行う。そして、特別BB終了コマンドを受信したと判定された場合には（ステップS302-3-1-6=Y e s）、ステップS302-3-1-8に処理を移行し、特別BB終了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S302-3-1-6=N o）、ステップS302-3-1-7に処理を移行する。なお、当該処理において、サブCPU401は、特別BB終了コマンドを受信したか否かを判定する処理を行っているが、当該BBの払出枚数が「50」枚以下であるか否かを判定するようにしてもよい。

【0568】

（ステップS302-3-1-7）

ステップS302-3-1-7において、サブCPU401は、BB終了に基づく演出を決定する処理を行う。具体的には、サブCPU401は、メイン制御基板300から受信したBB終了コマンドに基づいて、サブROM402に設けられている演出決定テーブル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BB終了時の演出等を決定する処理を行う。ここでは、例えば、BB終了時用の警告画像を表示する演出を決定する。そして、ステップS302-3-1-7の処理が終了すると、サブ演出決定処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-2に処理を移行する。

【0569】

（ステップS302-3-1-8）

ステップS302-3-1-8において、サブCPU401は、受信したコマンドに基づく演出を決定する処理を行う。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に基づいて、サブROM402に設けられている演出決定テーブル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、表示操作順序の指定情報等に基づいて、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。例えば、受信したコマンドが有利期間当選コマンドであったら、液晶表示装置31等により実行される有利期間当選を示唆する演出等を決定する処理を行う。そして、ステップS302-3-1-8の処理が終了すると、サブ演出決定処理のサブルーチンを終了し、コマンド解析処理のステップS302-3-2に処理を移行する。

【0570】

なお、上記処理においては、有利期間終了コマンドを受信した場合、ART終了コマンドを受信した場合、BB終了コマンド（通常BB終了コマンド）を受信した場合の全てにおいて、警告画像を表示する演出を決定するようにしているが、演出の決定の組み合わせは、適宜変更可能である。また、所定のコマンド（有利期間終了コマンド、ART終了コマンド、BB終了コマンドのいずれか）を受信した場合であっても、その内容等によって演出（警告画像を表示する演出）を切り替えるようにしてもよい。

【0571】

（警告画像表示）

次に、警告画像の表示例および表示タイミングについて、説明を行う。

【0572】

図52は、液晶表示装置31に警告画像600が表示される場合の表示例である。

図52に示すように、液晶表示装置31には、警告画像600、ART消化ゲーム数表示画像602、有利期間獲得枚数表示画像603、ART残りゲーム数報知画像605等

10

20

30

40

50

が表示される。

【0573】

警告画像600は、前述したように、遊技者に対する警告を表示する画像である。ここでは、警告画像600は、「遊技機は適度に楽しみましょう」という文字画像により構成されている。また、警告画像600は、ART消化ゲーム数表示画像602や、有利期間獲得枚数表示画像603、ART残りゲーム数報知画像605と、重ならない位置に表示される。また、警告画像600は、遊技者が確実に認識できるような、位置、色合い、輝度等で表示される。図52において、警告画像600は、画像幅を広く、液晶表示装置31の表示領域の中央やや下側に表示されている。

【0574】

ART消化ゲーム数表示画像602は、「ART状態」において行われたゲーム数を示す表示画像である。図52において、ART消化ゲーム数表示画像602は、「ART状態」において行われたゲーム数が「1500」ゲームであることを示している。

【0575】

有利期間獲得枚数表示画像603は、「有利期間」において、遊技者が獲得したメダルの枚数を示す表示画像である。図52において、有利期間獲得枚数表示画像603は、「有利期間」において、遊技者が獲得したメダルの枚数が「2000」枚であることを示している。

【0576】

ART残りゲーム数報知画像605は、遊技者に対して報知する「ART状態」において遊技可能なゲーム数を示す表示画像である。図52において、ART残りゲーム数報知画像605は、「ART状態」において遊技可能な残りゲーム数が「0」ゲームであることを示している。

なお、ART残りゲーム数報知画像605に示される値は、「ART状態」において実際に遊技可能なゲーム数の値である、ARTゲーム数カウンタの値以下の値ではあるが、等しいとは限らない。すなわち、「ARTゲーム数」の上乗せ等が行われたが、遊技者に対しては報知がされていないゲーム数が存在する場合がある。

【0577】

一方、「有利期間」に移行してから「1500」ゲームが行われると、有利期間ゲーム数カウンタの値が「0」となり、ARTゲーム数カウンタの値が「1」以上であっても、「有利期間」から「通常期間」に移行される。この際、サブCPU401は、メイン制御基板300から「有利期間終了コマンド」を受信する。なお、「有利期間」の終了に伴って、状態も「ART状態」から「通常状態」に移行される。

【0578】

次に、液晶表示装置31に警告画像600と押し順報知画像604との双方が表示される場合の表示例について、説明を行う。

【0579】

図53に示すように、液晶表示装置31には、警告画像600、ART消化ゲーム数表示画像602、有利期間獲得枚数表示画像603、押し順報知画像604、ART残りゲーム数報知画像605等が表示される。

【0580】

押し順報知画像604は、左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13の操作順序を報知する画像である。図53において、押し順報知画像604は、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を操作することを報知している。

【0581】

また、警告画像600は、押し順報知画像604に重ならない位置で、遊技者に対して視認性の高い位置に表示される。図53において、警告画像600は、押し順報知画像604の上部で、液晶表示装置31の表示領域の略中央に表示されている。

【0582】

(有利期間終了時の警告画像表示)

図54は、有利期間終了時における警告画像表示の一例を示す図である。

【0583】

図54(A)に示すように、「ART状態」において、液晶表示装置31には、ART消化ゲーム数表示画像602、有利期間獲得枚数表示画像603、押し順報知画像604、ART残りゲーム数報知画像605等が表示される。

【0584】

図54(B)に示すように、サブCPU401は、「有利期間終了コマンド」を受信すると、警告画像600の表示と併せて、「有利期間」の終了画像を、液晶表示装置31に表示させる。なお、「有利期間」の終了画像とは、「有利期間」が終了し「通常期間」に移行することや、「ART状態」から「通常状態」に移行すること等を報知する画像である。

10

なお、サブCPU401は、受信した「有利期間終了コマンド」がBB終了時の「有利期間終了コマンド」等であった場合には、受信したコマンドに基づき、「BB状態」から「通常状態」に移行することを報知する画像等を表示させる。

【0585】

(ART状態終了時の警告画像表示)

図55は、ART状態終了時における警告画像表示の一例を示す図である。

【0586】

図55(A)に示すように、「ART状態」において、液晶表示装置31には、ART消化ゲーム数表示画像602、有利期間獲得枚数表示画像603、押し順報知画像604、ART残りゲーム数報知画像605等が表示される。

20

【0587】

ここで、図55(A)は、ART残りゲーム数報知画像605として表示する値が「0」となった場合に、警告画像600を表示させる例を示している。図55(A)に示すように、警告画像600は、押し順報知画像604や、インフォメーション画像(ART消化ゲーム数表示画像602、有利期間獲得枚数表示画像603、ART残りゲーム数報知画像605)等を避けた位置に表示される。また、警告画像600は、ARTゲーム数カウンタの値が「0」となった場合に、表示させるようにしてもよい。

そして、ARTゲーム数カウンタの値が「0」となると、「ART状態」が終了し、「通常状態」に移行される。この際、サブCPU401は、メイン制御基板300から「ART終了コマンド」を受信する。

30

【0588】

図55(B)に示すように、サブCPU401は、「ART終了コマンド」を受信すると、「ART状態」の終了画像を、液晶表示装置31に表示させる。なお、「ART状態」の終了画像とは、「ART状態」から「通常状態」に移行すること等を報知する画像である。また、「ART状態」の終了画像には、上記に併せて、警告画像600を表示させる。また、上記と同様に、警告画像600は、インフォメーション画像(ART消化ゲーム数表示画像602、有利期間獲得枚数表示画像603、ART残りゲーム数報知画像605)等を避けた位置に表示される。

40

なお、警告画像600は、「ART状態」の最終ゲーム中から表示(図55(A)の段階から表示)するものであっても、サブCPU401が「ART終了コマンド」を受信してから表示(図55(B)の段階から表示)するものであってもよい。

【0589】

(BB状態終了時の警告画像表示)

図56は、BB状態終了時における警告画像表示の一例を示す図である。

なお、図56に示すように、「BB状態」においては、液晶表示装置31にBB状態獲得メダル枚数表示画像601が表示される。

【0590】

BB状態獲得メダル枚数表示画像601は、当該「BB状態」において、遊技者が獲得

50

したメダルの枚数を示す表示画像である。図 5 6 において、B B 状態獲得メダル枚数表示画像 6 0 1 は、当該「B B 状態」において、遊技者が獲得したメダルの枚数が「1 3 8」枚であることを示している。

【0 5 9 1】

「B B 状態」において、「B B 状態」の終了条件が成立すると、「B B 状態」が終了し、「通常状態」や「A R T 準備状態」に移行される。この際、サブ C P U 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から「B B 終了コマンド」を受信する。

【0 5 9 2】

サブ C P U 4 0 1 は、「B B 終了コマンド」を受信すると、受信した「B B 終了コマンド」が、「通常 B B 終了コマンド」であるか、「特別 B B 終了コマンド」であるか、を判定する。

【0 5 9 3】

図 5 6 (A) に示すように、サブ C P U 4 0 1 は、受信した「B B 終了コマンド」が、「通常 B B 終了コマンド」であると判定した場合には、「通常 B B 状態」(第 1 B B) の終了画像を、液晶表示装置 3 1 に表示させる。なお、「通常 B B 状態」の終了画像とは、「通常 B B 状態」から「通常状態」や「A R T 準備状態」に移行すること等を報知する画像である。また、「通常 B B 状態」の終了画像には、上記に併せて、警告画像 6 0 0 を表示させる。

【0 5 9 4】

一方、図 5 6 (B) に示すように、サブ C P U 4 0 1 は、受信した「B B 終了コマンド」が、「特別 B B 終了コマンド」であると判定した場合には、「特別 B B 状態」(第 2 B B) の終了画像を、液晶表示装置 3 1 に表示させる。なお、「特別 B B 状態」の終了画像とは、「特別 B B 状態」から「通常状態」や「A R T 準備状態」に移行すること等を報知する画像である。また、「特別 B B 状態」の終了画像には、警告画像 6 0 0 を表示させない。

【0 5 9 5】

また、サブ C P U 4 0 1 は、「M B 状態」の終了時にも、「M B 終了コマンド」を受信するが、液晶表示装置 3 1 には、「M B 状態」の終了画像も、警告画像 6 0 0 も表示させない。

【0 5 9 6】

なお、本実施の形態においては、「特別 B B 状態」の終了時、「M B 状態」の終了時に、液晶表示装置 3 1 に警告画像 6 0 0 を表示させないようにしているが、警告画像 6 0 0 を表示させるようにしてもよい。また、「M B 状態」の終了時に、液晶表示装置 3 1 に「M B 状態」の終了画像を表示させるようにしてもよい。

【0 5 9 7】

(B B 状態終了時の警告画像表示のタイミングチャート)

図 5 7 は、B B 状態終了時における警告画像表示のタイミングチャートの一例を示す図である。

【0 5 9 8】

まず、図 5 7 (a) のタイミングで、「通常時通常 B B 状態」において「2 0 0」枚を超えるメダルの払出が行われると、メイン制御基板 3 0 0 により管理されるが「通常時通常 B B 状態」(第 1 B B 状態)から「通常状態」に移行される。この際、サブ C P U 4 0 1 は、メイン制御基板 3 0 0 から「通常時通常 B B 終了コマンド」を受信する。これにより、サブ C P U 4 0 1 は、液晶表示装置 3 1 に警告画像 6 0 0 を表示させる。

【0 5 9 9】

次に、図 5 7 (b) のタイミングで、警告画像 6 0 0 を非表示にする条件が充足されると、サブ C P U 4 0 1 は、液晶表示装置 3 1 に表示させている警告画像 6 0 0 を非表示にさせる。

【0 6 0 0】

次に、図 5 7 (c) のタイミングで、「黒セブン B B に係る図柄の組み合わせ」が有効

10

20

30

40

50

ライン上に表示されると、メイン制御基板 300 により管理されるが「通常状態」から「通常時特別 BB 状態」（第 2 BB 状態）に移行される。

【0601】

次に、図 57 (d) のタイミングで、「36」枚を超えるメダルの払出が行われると、メイン制御基板 300 により管理されるが「通常時特別 BB 状態」から「通常状態」に移行される。この際、サブ CPU 401 は、メイン制御基板 300 から「通常時特別 BB 終了コマンド」を受信する。これにより、サブ CPU 401 は、液晶表示装置 31 に「通常時特別 BB 状態」の終了画像は表示させるが、警告画像 600 は表示させない。

【0602】

（警告画像の表示解除）

10

次に、警告画像 600 の表示解除パターンについて、説明する。

なお、以下では、「通常時通常 BB 状態」の終了時を例に、警告画像 600 の表示解除について、説明する。

【0603】

（MAXBET ボタンによる警告画像の表示解除）

図 58 は、MAXBET ボタン 8 による警告画像 600 の表示解除のタイミングチャートの一例を示す図である。

【0604】

まず、図 58 (a) のタイミングで、「200」枚を超えるメダルの払出が行われると、メイン制御基板 300 により管理されるが「通常時通常 BB 状態」（第 1 BB 状態）から「通常状態」に移行される。この際、サブ CPU 401 は、メイン制御基板 300 から「通常時通常 BB 終了コマンド」を受信する。これにより、サブ CPU 401 は、液晶表示装置 31 に、警告画像 600 を含む「通常時通常 BB 状態」の終了画像を表示させる。

20

【0605】

次に、図 58 (b) のタイミングで、MAXBET ボタン 8 の操作が行われると、MAXBET スイッチ 8 sw が ON となる。この際、サブ CPU 401 は、メイン制御基板 300 から MAXBET ボタン 8 が操作されたことを示す「MAXBET コマンド」を受信する。サブ CPU 401 は、コマンドを受信することにより、演出を決定する。なお、ここでは、サブ CPU 401 が、MAXBET ボタン 8 が操作されたことを、直接的に「MAXBET コマンド」を受信することにより検出するようにしているが、これに限らず、MAXBET ボタン 8 が操作されたことに基づいて送信された「リール回転開始受付コマンド」等を受信することにより、MAXBET ボタン 8 の操作を検出するようにしてもよい。

30

【0606】

次に、図 58 (c) のタイミングで、サブ CPU 401 は、MAXBET ボタン 8 が操作されたことにより、液晶表示装置 31 に表示させている警告画像 600 の表示を解除させる。なお、サブ CPU 401 は、MAXBET ボタン 8 が操作されたことにより、「通常状態」における所定の画像を、液晶表示装置 31 に表示させることにより、警告画像 600 の表示の解除、「通常時通常 BB 状態」の終了画像の表示の解除を、行うこととなる。

40

なお、上記では、MAXBET スイッチ 8 sw の OFF エッジの契機で、警告画像 600 の表示を解除させるようにしているが、これに限らず、MAXBET スイッチ 8 sw の ON エッジの契機で、警告画像 600 の表示を解除させるようにしてもよい。

【0607】

図 59 に、MAXBET ボタン 8 による警告画像 600 の表示解除の演出画像例を示す。

【0608】

まず、図 59 (A) に示すように、「通常時通常 BB 状態」が終了すると、サブ CPU 401 は、液晶表示装置 31 に、警告画像 600 とともに、「通常時通常 BB 状態」の終了画像を表示させる。

50

【0609】

次に、図59(B)に示すように、液晶表示装置31に、警告画像600とともに、「通常時通常BB状態」の終了画像が表示されている状態において、MAXBETボタン8の操作が行われると、サブCPU401は、警告画像600を非表示とし、「通常状態」における所定の画像を、液晶表示装置31に表示させる。

【0610】

これにより、警告画像600が表示されてからMAXBETボタン8が操作されるまで、警告画像600が表示されるので、所定の時間、警告画像600を表示させることができる。

なお、MAXBETボタン8の操作が検出されることにより、警告画像600の表示の解除を行うようにしているが、メダル投入口6にメダルが投入されたことや、BETボタン7の操作が検出されることにより、警告画像600の表示の解除を行うようにしてもよい。

【0611】

(経過時間による警告画像の表示解除)

図60は、所定時間の経過による警告画像600の表示解除のタイミングチャートの一例を示す図である。

【0612】

まず、図60(a)のタイミングで、「200」枚を超えるメダルの払出が行われると、メイン制御基板300により管理されるが「通常時通常BB状態」(第1BB状態)から「通常状態」に移行される。この際、サブCPU401は、メイン制御基板300から「通常時通常BB終了コマンド」を受信する。これにより、サブCPU401は、液晶表示装置31に、警告画像600を含む「通常時通常BB状態」の終了画像を表示させる。

【0613】

次に、図60(b)のタイミングで、警告画像600が表示されてから所定の時間が経過したことを判定すると、サブCPU401は、液晶表示装置31に表示させている警告画像600の表示を解除させる。なお、サブCPU401は、警告画像600が表示されてから所定の時間が経過したことを判定することにより、警告画像600の表示の解除を行い、「通常時通常BB状態」の終了画像は継続して表示する。

【0614】

図61に、所定時間の経過による警告画像600の表示解除の演出画像例を示す。

【0615】

まず、図61(A)に示すように、「通常時通常BB状態」が終了すると、サブCPU401は、液晶表示装置31に、警告画像600とともに、「通常時通常BB状態」の終了画像を表示させる。

【0616】

次に、図61(B)に示すように、液晶表示装置31に、警告画像600とともに、「通常時通常BB状態」の終了画像が表示されている状態において、所定の時間が経過すると、サブCPU401は、液晶表示装置31に表示されていた警告画像600のみを非表示とする。

【0617】

これにより、警告画像600が表示されてから、所定の時間が経過するまでは、警告画像600が表示されるので、警告画像600の表示時間を担保することができる。

なお、所定時間の経過前に、MAXBETボタン8の操作が検出された場合には、「通常状態」における画像が液晶表示装置31に表示されることとなるが、警告画像600は、所定時間が経過するまでは、表示したままとなる。

【0618】

(スタートレバーによる警告画像の表示解除)

図62は、スタートレバー10による警告画像600の表示解除のタイミングチャートの一例を示す図である。

【0619】

まず、図62(a)のタイミングで、「200」枚を超えるメダルの払出が行われると、メイン制御基板300により管理されるが「通常時通常BB状態」(第1BB状態)から「通常状態」に移行される。この際、サブCPU401は、メイン制御基板300から「通常時通常BB終了コマンド」を受信する。これにより、サブCPU401は、液晶表示装置31に、警告画像600を含む「通常時通常BB状態」の終了画像を表示させる。

【0620】

次に、図62(b)のタイミングで、MAXBETボタン8の操作が行われると、MAXBETスイッチ8swがONとなる。この際、サブCPU401は、メイン制御基板300からMAXBETボタン8が操作されたことを示す「MAXBETコマンド」を受信する。サブCPU401は、コマンドを受信することにより、演出を決定するが、警告画像600の表示は継続する。

なお、サブCPU401は、「MAXBETコマンド」の受信により、演出自体の変更を行わなくてもよい。また、サブCPU401は、警告画像600の表示に関しては、「MAXBETコマンド」の受信自体を行わなくてもよい。

【0621】

次に、図62(c)のタイミングで、スタートレバー10の操作が行われると、スタートスイッチ10swがONとなる。この際、サブCPU401は、メイン制御基板300からスタートレバー10が操作されたことを示す「スタートコマンド」を受信する。サブCPU401は、コマンドを受信することにより、演出を決定する。なお、ここでは、サブCPU401が、スタートレバー10が操作されたことを、直接的に「スタートコマンド」を受信することにより検出するようにしているが、これに限らず、スタートレバー10が操作されたことに基づいて送信された「リール回転開始受付コマンド」等を受信することにより、スタートレバー10の操作を検出するようにしてもよい。

【0622】

次に、図62(d)のタイミングで、サブCPU401は、スタートレバー10が操作されたことにより、液晶表示装置31に表示させている警告画像600の表示を解除させる。なお、サブCPU401は、スタートレバー10が操作されたことにより、「通常状態」における所定の画像を、液晶表示装置31に表示させることにより、警告画像600の表示の解除、「通常時通常BB状態」の終了画像の表示の解除を、行うこととなる。

なお、上記では、スタートスイッチ10swのOFFエッジの契機で、警告画像600の表示を解除させるようにしているが、これに限らず、スタートスイッチ10swのONエッジの契機で、警告画像600の表示を解除させるようにしてもよい。

【0623】

図63に、スタートレバー10による警告画像600の表示解除の演出画像例を示す。

【0624】

まず、図63(A)に示すように、「通常時通常BB状態」が終了すると、サブCPU401は、液晶表示装置31に、警告画像600とともに、「通常時通常BB状態」の終了画像を表示させる。

【0625】

次に、図63(B)に示すように、液晶表示装置31に、警告画像600とともに、「通常時通常BB状態」の終了画像が表示されている状態において、MAXBETボタン8の操作が行われても、警告画像600、および、「通常時通常BB状態」の終了画像の表示を継続する。

なお、サブCPU401は、MAXBETボタン8の操作に伴って、「通常時通常BB状態」の終了画像の表示は終了させてもよいが、警告画像600の表示時は継続する。

【0626】

次に、図63(C)に示すように、MAXBETボタン8が操作された後、スタートレバー10の操作が行われると、サブCPU401は、警告画像600を非表示とし、「通常状態」における所定の画像を、液晶表示装置31に表示させる。

【0627】

これにより、警告画像600が表示されてからスタートレバー10が操作されるまで、警告画像600が表示されるので、所定の時間、警告画像600を表示させることができる。

【0628】

(有利期間における警告画像の表示タイミング)

次に、「有利期間」が開始してから「有利期間」が終了するまでの間に、警告画像600が表示されるタイミングについて、説明を行う。

【0629】

(BB終了時およびART終了時に、警告画像を表示)

最初に、「有利期間」が開始してから「有利期間」が終了するまでの間において、各「BB状態」の終了時、および、「ART状態」の終了時に、警告画像600を表示する場合について、説明を行う。

【0630】

図64(A)に示すように、「BB状態」が終了すると、サブCPU401は、液晶表示装置31に対して、警告画像600を表示させるとともに、「BB状態」の終了画像を表示させる。

【0631】

そして、「有利期間」中であれば、「BB状態」から「ART準備状態」に移行する。その後、「有利期間」中において、BB当選し、「ART中BB状態」に移行し、「ART中BB状態」が終了する際には、再び、サブCPU401は、液晶表示装置31に対して、警告画像600を表示させるとともに、「ART中BB状態」の終了画像を表示させる。

【0632】

そして、図64(B)に示すように、「ART状態」が終了する際には、サブCPU401は、液晶表示装置31に対して、警告画像600を表示させ、「ART状態」の終了画像を表示させる。「ART状態」が終了すると、「通常状態」に移行するとともに、「有利期間」も終了し、「通常期間」に移行する。

【0633】

すなわち、「有利期間」が開始されてから「有利期間」が終了するまでの間に、「BB状態」の終了のたびに、液晶表示装置31に警告画像600が表示されて、「ART状態」に終了時も、警告画像600が表示される。

【0634】

(初回BB終了時のみ、警告画像を表示)

次に、「有利期間」が開始してから「有利期間」が終了するまでの間において、初めての「BB状態」の終了時にのみ警告画像600を表示する場合について、説明を行う。

【0635】

図65(A)に示すように、「有利期間」が開始してから初めての「BB状態」が終了すると、サブCPU401は、液晶表示装置31に対して、警告画像600を表示させるとともに、「BB状態」の終了画像を表示させる。

【0636】

そして、「有利期間」中であれば、「BB状態」から「ART準備状態」に移行する。その後、「有利期間」中において、BB当選し、「ART中BB状態」に移行し、「ART中BB状態」が終了する際には、サブCPU401は、液晶表示装置31に対して、警告画像600を表示させず、「ART中BB状態」の終了画像を表示させる。

【0637】

そして、図65(B)に示すように、「ART状態」が終了する際には、サブCPU401は、液晶表示装置31に対して、警告画像600を表示させず、「ART状態」の終了画像を表示させる。「ART状態」が終了すると、「通常状態」に移行するとともに、「有利期間」も終了し、「通常期間」に移行する。

【0638】

すなわち、「有利期間」が開始されてから「有利期間」が終了するまでの間に、液晶表示装置31に警告画像600が「1回」だけ表示されて、その後は警告画像600が表示されることはない。

【0639】

なお、本実施の形態では、「有利期間」が開始されてから最初の「BB状態」の終了時に警告画像600を表示させるようにしたが、これに限らず、他の時点で、警告画像600を表示させてもよい。他の時点とは、例えば、2回目の「BB状態」の終了時や、3回目の「BB状態」の終了時といった特定回数目の「BB状態」の終了時であったり、抽選により表示時の回数を決定したり、経過時間によって決定してもよい。

10

【0640】

また、「有利期間」中に「BB状態」に移行せず、警告画像600が表示されずに、「ART状態」の終了条件が成立してしまったら、「ART状態」の終了時に警告画像600を表示させる。さらに、本実施の形態では、「有利期間」中に「1回」だけ警告画像600を表示させるようにしたが、これに限らず、警告画像600を複数回表示させるようにしてもよい。

【0641】

(ART終了時のみ、警告画像を表示)

次に、「有利期間」が開始してから「有利期間」が終了するまでの間において、「ART状態」の終了時にのみ、すなわち、「有利期間」の終了時にのみ警告画像600を表示する場合について、説明を行う。

20

【0642】

図66(A)に示すように、「BB状態」が終了すると、ART準備状態当選フラグがONである否かを判定し、ART準備状態当選フラグがONである場合に、「有利期間」が継続するので、サブCPU401は、液晶表示装置31に対して、警告画像600を表示させずに、「BB状態」の終了画像を表示させる。

【0643】

そして、ART準備状態当選フラグがONである(「有利期間」中である)ので、「BB状態」から「ART準備状態」に移行する。その後、「有利期間」中において、BB当選し、「ART中BB状態」に移行し、「ART中BB状態」が終了する際にも、サブCPU401は、液晶表示装置31に対して、警告画像600を表示させず、「ART中BB状態」の終了画像を表示させる。

30

【0644】

そして、図66(B)に示すように、「ART状態」が終了する際には、サブCPU401は、液晶表示装置31に対して、警告画像600を表示させるとともに、「ART状態」の終了画像を表示させる。「ART状態」が終了すると、「通常状態」に移行するとともに、「有利期間」も終了し、「通常期間」に移行する。

【0645】

すなわち、「有利期間」が開始されてから「有利期間」が終了するまでの間に、「ART状態」の終了時(「有利期間」の終了時)に、液晶表示装置31に警告画像600が「1回」だけ表示されて、その他の場合は警告画像600が表示されることはない。

40

【0646】

(ART報知ゲーム数終了時の警告画像表示)

次に、ART残りゲーム数報知画像605が「0」となった場合、すなわち、見た目のARTゲーム数が無くなった場合に対する警告画像600の表示について、説明を行う。

【0647】

図67(A)に示すように、ART残りゲーム数報知画像605に示される値が「0」となった場合において、ARTゲーム数カウンタの値が「0」であったら(ART残りゲーム数報知画像605に示される値と、ARTゲーム数カウンタの値が等しい場合)、「ART状態」が終了するので、サブCPU401は、液晶表示装置31に対して、警告画

50

像 600 を表示させるとともに、「ART 状態」の終了画像を表示させる。

【0648】

一方、図 67 (B) に示すように、ART 残りゲーム数報知画像 605 に示される値が「0」となった場合において、ART ゲーム数カウンタの値が「0」ではなかったら (ART 残りゲーム数報知画像 605 に示される値が、ART ゲーム数カウンタの値未満の場合)、「ART 状態」はまだ終了しないので、サブ CPU 401 は、液晶表示装置 31 に対して、警告画像 600 を表示させずに、「ART 状態」の終了画像を表示させる。

【0649】

そして、「ART 状態」の終了画像を表示させた後、特定のタイミングで、サブ CPU 401 は、液晶表示装置 31 に「ART 状態」が継続することを示す画像を表示させる。10
なお、この際、ART 残りゲーム数報知画像 605 に示される値は、ART ゲーム数カウンタの値となる。また、この場合においても、ART 残りゲーム数報知画像 605 に示される値を、ART ゲーム数カウンタの値未満としてもよい。

【0650】

したがって、液晶表示装置 31 に「ART 状態」の終了画像が表示される際に、ART ゲーム数カウンタの値が「0」でない (「ART 状態」がまだ終了しない) 場合には、警告画像 600 が表示されないので、遊技者に対して警告画像 600 の表示に関心を持たせ、警告画像 600 を注視させることができる。

【0651】

なお、本実施の形態においては、「ART 状態」の終了画像を表示させる際に、ART ゲーム数カウンタの値が「0」ではなく、ART 残りゲーム数報知画像 605 に示される値が「0」となった場合に、液晶表示装置 31 に対して、警告画像 600 を表示させないようにしているが、これに限らず、警告画像 600 を表示させるようにしてもよいし、所定の確率で表示させるようにしてもよい。20

【0652】

(警告画像表示時のフリーズを伴う演出)

次に、警告画像 600 の表示時にフリーズを伴う演出を実行する場合について、説明する。

ここで、フリーズとは、演出中の一定期間において、遊技者による MAX BET ボタン 8 や、スタートレバー 10、停止ボタン (左停止ボタン 11、中停止ボタン 12、右停止ボタン 13) 等の操作が無効化されることをいう。30

【0653】

始めに、所定の時間 (以下、フリーズ時間という) の経過により、フリーズが解除される例について、説明する。図 68 は、警告画像 600 の表示中にフリーズを伴う演出が実行されるタイミングチャートの一例を示す図である。

【0654】

まず、図 68 (a) のタイミングで、「200」枚を超えるメダルの払出が行われると、メイン制御基板 300 により管理されるが「通常時通常 BB 状態」 (第 1 BB 状態) から「通常状態」に移行されることが決定されるとともに、フリーズを伴う演出を開始する。この際、サブ CPU 401 は、メイン制御基板 300 から「通常時通常 BB 終了コマンド」を受信する。これにより、サブ CPU 401 は、フリーズを開始するとともに、液晶表示装置 31 に、警告画像 600 を含む「通常時通常 BB 状態」の終了画像を表示させる。40

【0655】

次に、図 68 (b) のタイミングで、フリーズが開始されてからフリーズ時間が経過したことを判定すると、メイン CPU 301、サブ CPU 401 は、フリーズを終了させる。なお、サブ CPU 401 は、フリーズ時間が経過したことを判定することにより、警告画像 600 の表示の解除を行う。

【0656】

図 69 に、警告画像 600 の表示時のフリーズを伴う演出の演出画像例を示す。50

【0657】

まず、図69(A)に示すように、「通常時通常BB状態」が終了すると、メインCPU301、サブCPU401は、フリーズを伴う演出を実行させる。また、サブCPU401は、液晶表示装置31に、警告画像600とともに、「通常時通常BB状態」の終了画像を表示させる。

【0658】

次に、図69(B)に示すように、フリーズ時間が経過すると、サブCPU401は、液晶表示装置31に表示されていた警告画像600を非表示とする。また、サブCPU401は、フリーズ時間の経過とともに、「通常時通常BB状態」の終了画像の表示を終了させ、「通常状態」における演出画像を表示させる。

10

【0659】

これにより、警告画像600が表示されている間、フリーズが行われるので、警告画像600に注目させることができる。

なお、フリーズ時間の経過後に、警告画像600のみを非表示とし、「通常時通常BB状態」の終了画像の表示は継続させるようにしてもよい。また、フリーズ時間の経過とともに、警告画像600の表示を非表示とするのではなく、さらに所定時間の経過後、あるいは、所定の操作が行われることにより、警告画像600の表示を非表示とするようにしてもよい。

【0660】

(フリーズ後、MAXBETボタンの操作で警告画像表示が解除される演出)

20

次に、警告画像600の表示時にフリーズを伴う演出を実行する場合において、フリーズ後、MAXBETボタン8の操作で警告画像600を非表示とする場合について、説明する。

【0661】

図70は、フリーズ後、MAXBETボタン8の操作で警告画像600を非表示とする場合のタイミングチャートの一例を示す図である。

【0662】

まず、図70(a)のタイミングで、「200」枚を超えるメダルの払出が行われると、メイン制御基板300により管理されるが「通常時通常BB状態」(第1BB状態)から「通常状態」に移行されることが決定されるとともに、フリーズを伴う演出を開始する。この際、サブCPU401は、メイン制御基板300から「通常時通常BB終了コマンド」を受信する。これにより、サブCPU401は、フリーズを開始するとともに、液晶表示装置31に、警告画像600を含む「通常時通常BB状態」の終了画像を表示させる。なお、上記のように、フリーズとは、所定のフリーズ期間において、遊技者によるMAXBETボタン8や、スタートレバー10、停止ボタン(左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13)等の操作が無効化されることをいう。

30

【0663】

次に、図70(b)のタイミングで、フリーズが開始されてからフリーズ時間が経過したことを判定すると、メインCPU301、サブCPU401は、フリーズを終了させる。なお、サブCPU401は、フリーズ時間が経過したことを判定しても、警告画像600の表示は継続させる。

40

【0664】

次に、図70(c)のタイミングで、MAXBETボタン8の操作が行われると、MAXBETスイッチ8swがONとなる。この際、サブCPU401は、メイン制御基板300からMAXBETボタン8が操作されたことを示す「MAXBETコマンド」を受信する。サブCPU401は、コマンドを受信することにより、演出を決定する。

【0665】

次に、図70(d)のタイミングで、サブCPU401は、MAXBETボタン8が操作されたことにより、液晶表示装置31に表示させている警告画像600の表示を解除させる。

50

【0666】

なお、上記では、MAXBETスイッチ8swのOFFエッジの契機で、警告画像600の表示を解除させるようにしているが、これに限らず、MAXBETスイッチ8swのONエッジの契機で、警告画像600の表示を解除させるようにしてもよい。

【0667】

図71に、フリーズ後、MAXBETボタン8の操作で警告画像600を非表示とする場合の演出画像例を示す。

【0668】

まず、図71(A)に示すように、「通常時通常BB状態」が終了すると、メインCPU301、サブCPU401は、フリーズを伴う演出を実行させる。また、サブCPU401は、液晶表示装置31に、警告画像600とともに、「通常時通常BB状態」の終了画像を表示させる。そして、フリーズが終了した場合であっても、液晶表示装置31に表示されている警告画像600は表示されたままとなる。

【0669】

次に、図71(B)に示すように、フリーズが終了してから、MAXBETボタン8が操作されると、MAXBETスイッチ8swがONとなり、サブCPU401は、液晶表示装置31に表示されていた警告画像600を非表示とする。また、この際、サブCPU401は、液晶表示装置31に「通常状態」における演出画像を表示させる。

【0670】

これにより、フリーズが解除されて、MAXBETボタン8が操作されるまで、警告画像600が表示されるので、警告画像600に注目させることができる。

【0671】

(フリーズ後、スタートレバーの操作で警告画像表示が解除される演出)

次に、警告画像600の表示時にフリーズを伴う演出を実行する場合において、フリーズ後、スタートレバー10の操作で警告画像600を非表示とする場合について、説明する。

【0672】

図72は、フリーズ後、スタートレバー10の操作で警告画像600を非表示とする場合のタイミングチャートの一例を示す図である。

【0673】

まず、図72(a)のタイミングで、「200」枚を超えるメダルの払出が行われると、メイン制御基板300により管理されるが「通常時通常BB状態」(第1BB状態)から「通常状態」に移行されることが決定されるとともに、フリーズを伴う演出を開始する。この際、サブCPU401は、メイン制御基板300から「通常時通常BB終了コマンド」を受信する。これにより、サブCPU401は、フリーズを開始するとともに、液晶表示装置31に、警告画像600を含む「通常時通常BB状態」の終了画像を表示させる。なお、上記のように、フリーズとは、所定のフリーズ期間において、遊技者によるMAXBETボタン8や、スタートレバー10、停止ボタン(左停止ボタン11、中停止ボタン12、右停止ボタン13)等の操作が無効化されることをいう。

【0674】

次に、図72(b)のタイミングで、フリーズが開始されてからフリーズ時間が経過したことを判定すると、メインCPU301、サブCPU401は、フリーズを終了させる。なお、サブCPU401は、フリーズ時間が経過したことを判定しても、警告画像600の表示は継続させる。

【0675】

次に、図72(c)のタイミングで、MAXBETボタン8の操作が行われると、MAXBETスイッチ8swがONとなる。なお、サブCPU401は、MAXBETボタン8の操作が行われても、警告画像600の表示は継続させる。

【0676】

次に、図72(d)のタイミングで、スタートレバー10の操作が行われると、スター

10

20

30

40

50

トスイッチ 10 sw が ON となる。この際、サブ CPU 401 は、メイン制御基板 300 からスタートレバー 10 が操作されたことを示す「スタートコマンド」を受信する。サブ CPU 401 は、コマンドを受信することにより、演出を決定する。

【0677】

次に、図 72 (d) のタイミングで、サブ CPU 401 は、スタートレバー 10 が操作されたことにより、液晶表示装置 31 に表示させている警告画像 600 の表示を解除させる。

【0678】

なお、上記では、スタートスイッチ 10 sw の OFF エッジの契機で、警告画像 600 の表示を解除させるようにしているが、これに限らず、スタートスイッチ 10 sw の ON エッジの契機で、警告画像 600 の表示を解除させるようにしてもよい。

【0679】

図 73 に、フリーズ後、スタートレバー 10 の操作で警告画像 600 を非表示とする場合の演出画像例を示す。

【0680】

まず、図 73 (A) に示すように、「通常時通常 BB 状態」が終了すると、メイン CPU 301、サブ CPU 401 は、フリーズを伴う演出を実行させる。また、サブ CPU 401 は、液晶表示装置 31 に、警告画像 600 とともに、「通常時通常 BB 状態」の終了画像を表示させる。そして、フリーズが終了した場合であっても、液晶表示装置 31 に表示されている警告画像 600 は表示されたままとなる。

【0681】

次に、図 73 (B) に示すように、フリーズが終了してから、MAX BET ボタン 8 が操作されると、MAX BET スイッチ 8 sw が ON となるが、液晶表示装置 31 に表示されている警告画像 600 は表示されたままとなる。

【0682】

次に、図 73 (C) に示すように、フリーズが終了してから、MAX BET ボタン 8 が操作され、スタートレバー 10 が操作されると、スタートスイッチ 10 sw が ON となり、サブ CPU 401 は、液晶表示装置 31 に表示されていた警告画像 600 を非表示とする。また、この際、サブ CPU 401 は、液晶表示装置 31 に「通常状態」における演出画像を表示させる。

【0683】

これにより、フリーズが解除されて、スタートレバー 10 が操作されるまで、警告画像 600 が表示されるので、警告画像 600 に注目させることができる。

【0684】

(デモ画像に表示される警告画像)

次に、デモ画像が表示される場合において、表示される警告画像 600 について、説明する。

【0685】

(メニュー画像と警告画像の表示)

図 74 は、メニュー画像の表示時に、表示される警告画像 600 の一例を示す図である。

【0686】

図 74 に示すように、遊技が終了して、所定時間が経過すると、液晶表示装置 31 にデモ画像が表示される。そして、デモ画像の一部として、例えば、演出ボタン 21 や十字キー 22 等の操作を促すメニュー選択画面が表示される。メニュー選択画面には、演出ボタン 21 を操作するとメニュー画面が表示されることを示す演出ボタン操作説明や、十字キー 22 を操作すると音量調節ができることを示す十字キー操作説明等が表示されている。そして、これら演出ボタン操作説明や、十字キー操作説明等の表示と重ならない位置に、警告画像 600 が表示される。

【0687】

(社名画像と警告画像の表示)

図 7 5 は、社名画像と警告画像 6 0 0 の表示の一例を示す図である。

【0 6 8 8】

まず、図 7 5 (A) に示すように、遊技が終了して、所定時間が経過すると、液晶表示装置 3 1 にデモ画像が表示される。そして、デモ画像の一部とし、遊技機 1 の製造会社を示す社名画像が表示される。

【0 6 8 9】

次に、図 7 5 (B) に示すように、社名画像が表示されて、所定時間が経過すると、液晶表示装置 3 1 に警告画像 6 0 0 が表示される。

【0 6 9 0】

このように、液晶表示装置 3 1 に社名画像を表示してから、警告画像 6 0 0 を表示するので、社名画像と警告画像 6 0 0 とが重なって表示されることがない。また、警告画像 6 0 0 を単独で表示することができるので、視認性を高めることができるとともに、警告画像 6 0 0 の表示色や輝度の選択幅を広げることができ、さらに、表示サイズも大きくすることができるので、より視認性を向上させることができる。

また、上記において、社名画像の背景色は白色であるとともに、警告画像 6 0 0 の背景色も白色である。すなわち、社名画像の背景色と、警告画像 6 0 0 の背景色を同色とし、社名画像と警告画像 6 0 0 をシームレスに表示することで、過度な画像の印象値の変更を遊技者に感じさせることがなくなるので、遊技者に対してストレスを与えることなく警告画像 6 0 0 の表示を行うことができる。

【0 6 9 1】

(機種名画像と警告画像の表示)

図 7 6 は、機種名画像と警告画像 6 0 0 の表示の一例を示す図である。

【0 6 9 2】

まず、図 7 6 (A) に示すように、遊技が終了して、所定時間が経過すると、液晶表示装置 3 1 にデモ画像が表示される。そして、デモ画像の一部とし、遊技機 1 の機種名を示す機種名画像が表示される。

【0 6 9 3】

次に、図 7 6 (B) に示すように、機種名画像が表示されて、所定時間が経過すると、液晶表示装置 3 1 に警告画像 6 0 0 が表示される。

【0 6 9 4】

このように、液晶表示装置 3 1 に機種名画像を表示してから、警告画像 6 0 0 を表示するので、機種名画像と警告画像 6 0 0 とが重なって表示されることがない。また、警告画像 6 0 0 を単独で表示することができるので、視認性を高めることができるとともに、警告画像 6 0 0 の表示色や輝度の選択幅を広げることができ、さらに、表示サイズも大きくすることができるので、より視認性を向上させることができる。

また、上記において、機種名画像の背景色は白色であるとともに、警告画像 6 0 0 の背景色も白色である。すなわち、機種名画像の背景色と、警告画像 6 0 0 の背景色を同色とし、機種名画像と警告画像 6 0 0 をシームレスに表示することで、過度な画像の印象値の変更を遊技者に感じさせることがなくなるので、遊技者に対してストレスを与えることなく警告画像 6 0 0 の表示を行うことができる。

【0 6 9 5】

(紹介画像と警告画像の表示)

図 7 7 は、紹介画像と警告画像 6 0 0 の表示の一例を示す図である。

【0 6 9 6】

まず、図 7 7 (A) に示すように、遊技が終了して、所定時間が経過すると、液晶表示装置 3 1 にデモ画像が表示される。そして、デモ画像の一部とし、遊技に登場するキャラクターを紹介する紹介画像が表示される。

【0 6 9 7】

次に、図 7 7 (B) に示すように、紹介画像が表示されて、所定時間が経過すると、液

10

20

30

40

50

晶表示装置 3 1 に警告画像 6 0 0 が表示される。

【0698】

このように、液晶表示装置 3 1 に紹介画像を表示してから、警告画像 6 0 0 を表示するので、紹介画像と警告画像 6 0 0 とが重なって表示されることがない。また、警告画像 6 0 0 を単独で表示することができるので、視認性を高めることができるとともに、警告画像 6 0 0 の表示色や輝度の選択幅を広げることができ、さらに、表示サイズも大きくすることができるので、より視認性を向上させることができる。

また、上記において、紹介画像の背景色は白色であるとともに、警告画像 6 0 0 の背景色も白色である。すなわち、紹介画像の背景色と、警告画像 6 0 0 の背景色を同色とし、紹介画像と警告画像 6 0 0 をシームレスに表示することで、過度な画像の印象値の変更を遊技者に感じさせることがなくなるので、遊技者に対してストレスを与えることなく警告画像 6 0 0 の表示を行うことができる。

【0699】

なお、本実施の形態においては、「ART 状態」の終了判定をゲーム数で行っているが、これに限らず、メダル払出枚数や、メダル純増枚数、その他の条件であってもよい。

【0700】

以上のように、本実施の形態における遊技機 1 は、「通常状態」と、遊技者に有利で所定のメダルの払出が行われると終了する「BB 状態」とを有し、「BB 状態」の終了条件が成立した際に、液晶表示装置 3 1 に警告画像 6 0 0 を表示させる。したがって、遊技者が遊技の継続を中止し易いタイミングで警告表示を行うので、遊技者に対して適切な注意喚起を行うことができ、過剰な遊技の継続を抑制させることができる。

【0701】

また、本実施の形態における遊技機 1 は、第 1 のメダル枚数の付与（例えば、「200」枚を超えるメダルの払出）により終了する「通常 BB」と、第 1 のメダル枚数より少ない第 2 のメダル枚数の付与（例えば、「36」枚を超えるメダルの払出）により終了する「特別 BB」と、を有し、「通常 BB」の終了時には警告画像 6 0 0 を表示させ、「特別 BB」の終了時には警告画像 6 0 0 を表示させないようにしている。したがって、少ないメダルの払出時には、警告画像 6 0 0 を表示させず、たくさんのメダルを払い出したときにのみ、警告画像 6 0 0 を表示するので、遊技者に対する注意喚起を有効に行うことができ、過剰な遊技の継続を抑制させることができる。

【0702】

なお、上記警告画像 6 0 0 の表示、非表示の切り替えは、「状態」による切り替えではなく、付与したメダル枚数によって切り替えるようにしてもよい。

【0703】

さらに、本実施の形態における遊技機 1 は、制御方法の異なる「BB 状態」と「MB 状態」とを有し、「MB 状態」の終了条件が成立した場合には、警告画像 6 0 0 を表示させない。したがって、制御方法の異なる「状態」に応じて、警告画像 6 0 0 の表示、非表示を切り替えることができ、遊技者に対して適切な注意喚起を行うことができ、過剰な遊技の継続を抑制させることができる。

【0704】

なお、本実施の形態において、例えば、「通常状態」が、本願の通常状態を構成し、「BB 状態」が、本願の特定状態を構成する。また、本実施の形態において、例えば、メダルが、本願の遊技価値を構成する。

また、本実施の形態において、例えば、液晶表示装置 3 1 に対する警告画像 6 0 0 の表示が、本願の警告演出を構成する。

【0705】

また、本実施の形態において、メイン CPU 3 0 1 は、本願の状態制御手段を構成する。さらに、本実施の形態において、メイン CPU 3 0 1 は、本願の特定状態終了手段を構成する。さらに、本実施の形態において、サブ CPU 4 0 1 は、本願の警告演出実行制御手段を構成する。

【0706】

なお、本発明の遊技機において、前記状態制御手段は、前記特定状態として、第1の遊技価値の付与により終了条件が成立する第1特定状態と、第1の遊技価値よりも遊技者に不利な第2の遊技価値の付与により終了条件が成立する第2特定状態と、を制御し、

前記警告演出実行制御手段は、前記第2特定状態の終了時には、前記警告演出を実行する制御を行わない、ようにしてもよい。

【0707】

また、前記状態制御手段は、前記特定状態として、前記通常状態と比較して特定の当選役の当選確率が高くなる第1種特定状態と、前記リールの停止を前記通常状態とは異なる制御で特定の図柄組み合わせを停止させる第2種特定状態と、を制御し、

前記警告演出実行制御手段は、前記第2種特定状態の状態終了条件が成立した際には終了画面を表示させず、前記第1種特定状態の状態終了条件が成立した際には終了画面を表示させ、当該第1種特定状態において特定の遊技価値が付与されていない場合には、前記警告演出を実行する制御を行わない、ようにしてもよい。

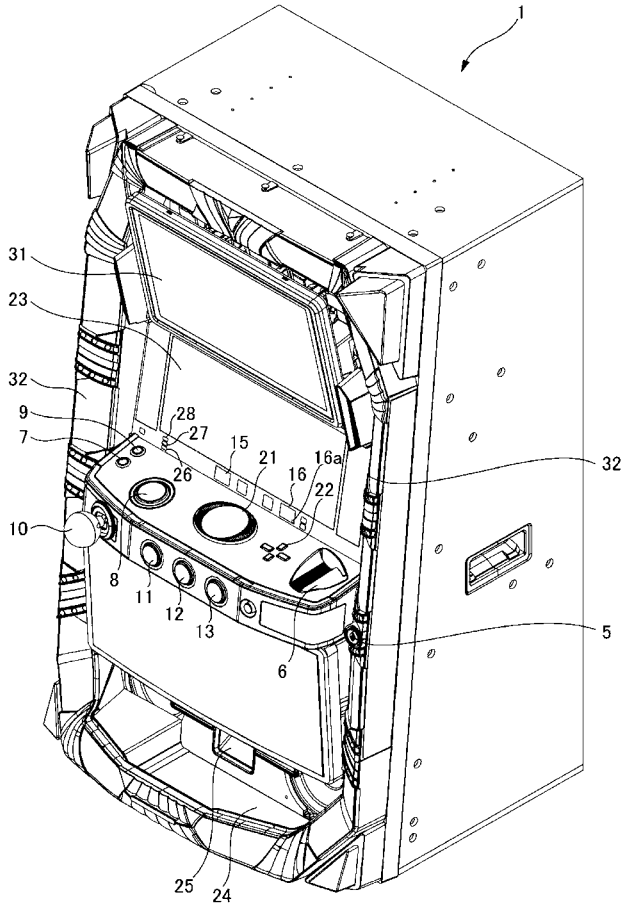
【符号の説明】

【0708】

1	遊技機	
2	キャビネット	
3	前面扉	
5	鍵穴	20
6	メダル投入口	
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	
10	スタートレバー	
10 s w	スタートスイッチ	
11	左停止ボタン	30
11 s w	左停止スイッチ	
12	中停止ボタン	
12 s w	中停止スイッチ	
13	右停止ボタン	
13 s w	右停止スイッチ	
14	セレクター	
14 s	セレクターセンサ	
15	貯留枚数表示器	
16	払出枚数表示器	
16 a	期間表示セグ	40
17 s	ドア開閉センサ	
18	左リール	
19	中リール	
20	右リール	
21	演出ボタン	
21 s	演出ボタンセンサ	
22	十字キー	
22 s	十字キーセンサ	
23	表示窓	
24	受皿ユニット	50

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	
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	10
1 5 1	左ステッピングモータ	
1 5 2	中ステッピングモータ	
1 5 3	右ステッピングモータ	
1 5 4 s	左リールセンサ	
1 5 5 s	中リールセンサ	
1 5 6 s	右リールセンサ	
2 0 0	電源基板	
2 0 1	電源ボタン	
2 0 1 s w	電源スイッチ	
2 0 2	ホッパー	20
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	
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	30
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	
5 0 5	音源 I C	
5 0 6	音源 R O M	
5 0 7	V D P	
6 0 0	警告画像	40
6 0 1	B B 状態獲得メダル枚数表示画像	
6 0 2	A R T 消化ゲーム数表示画像	
6 0 3	有利期間獲得枚数表示画像	
6 0 4	押し順報知画像	
6 0 5	A R T 残りゲーム数報知画像	

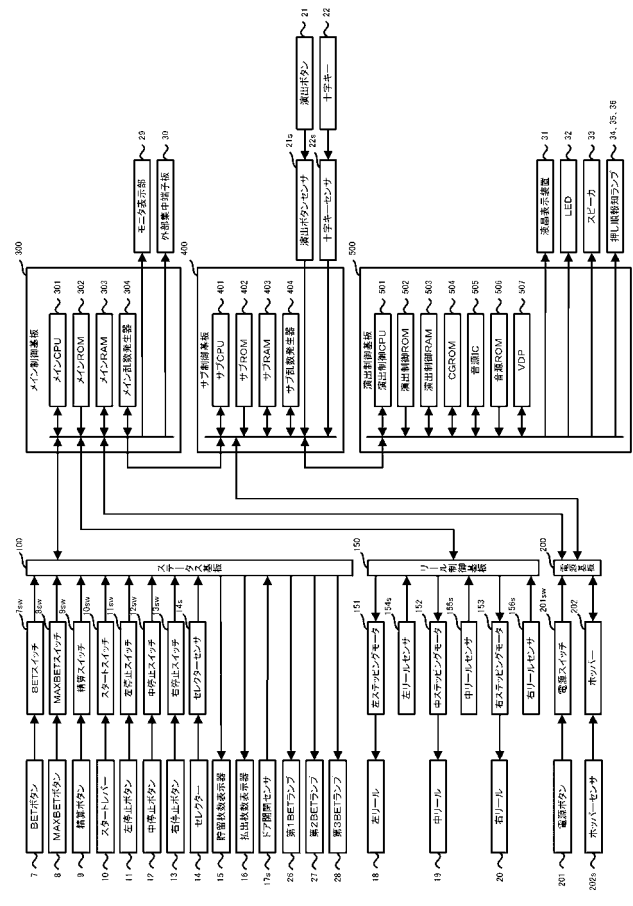
【 図 1 】



【 図 3 】

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
00	第2ベル	00	チェリー	00	チェリー
01	スイカ	01	再遊技	01	第1ベル
02	再遊技	02	第1ベル	02	再遊技
03	赤セブン	03	チェリー	03	黒セブン
04	スイカ	04	赤セブン	04	スイカ
05	第1ベル	05	スイカ	05	赤セブン
06	再遊技	06	再遊技	06	第3ベル
07	黒セブン	07	第3ベル	07	再遊技
08	チェリー	08	チェリー	08	チェリー
09	スイカ	09	再遊技	09	スイカ
10	第3ベル	10	第3ベル	10	白セブン
11	再遊技	11	チェリー	11	第2ベル
12	BAR	12	白セブン	12	再遊技
13	BAR	13	黒セブン	13	チェリー
14	第3ベル	14	再遊技	14	第2ベル
15	再遊技	15	第2ベル	15	再遊技
16	第3ベル	16	チェリー	16	チェリー
17	白セブン	17	BAR	17	BAR
18	再遊技	18	スイカ	18	BAR
19	スイカ	19	再遊技	19	第1ベル
20	チェリー	20	第1ベル	20	再遊技

【図 2】



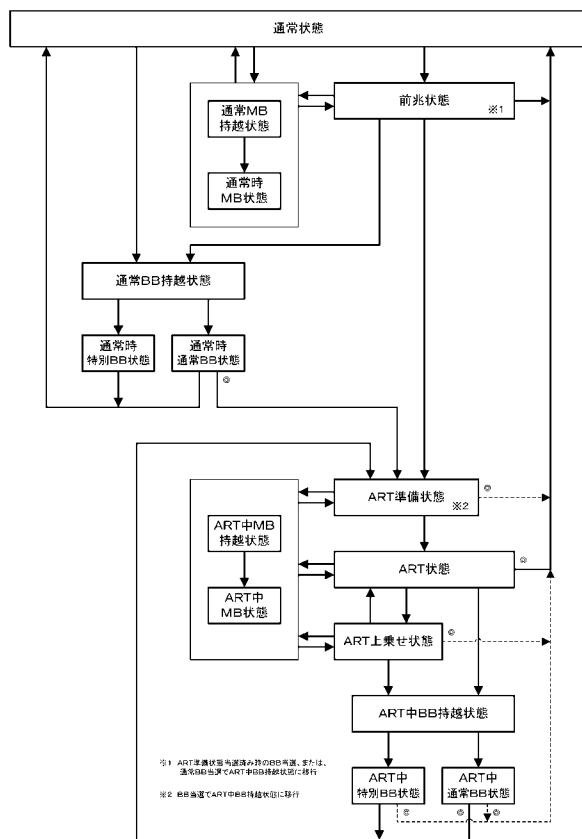
【図 4】

[illegible]

【図 5】

[illegible]

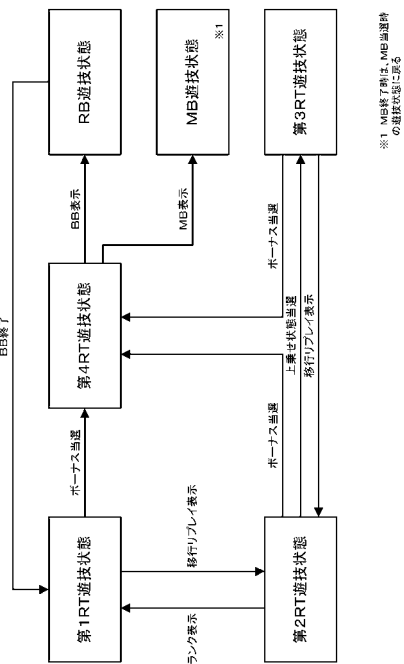
【图 7】



【図 6】

当番番号	内容	第1回定時扶養会		第2回定時扶養会		第3回定時扶養会		第4回定時扶養会		R6定時扶養会		分母 6555	
		定員	実数	定員	実数	定員	実数	定員	実数	定員	実数	定員	実数
01	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
02	特待ソノライ	1800	1620	0	0	0	0	5960	5950	0	0	0	0
03	特待ソノライ	1800	1620	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
04	特待ソノライ	1800	1620	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
05	特待ソノライ	1800	1620	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
06	特待ソノライ	1800	1620	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
07	特待ソノライ	0	0	0	0	10163	10160	0	0	0	0	0	0
08	特待ソノライ	0	0	0	0	10163	10160	0	0	0	0	0	0
09	特待ソノライ	0	0	0	0	10163	10160	0	0	0	0	0	0
10	特待ソノライ	0	0	0	0	10163	10160	0	0	0	0	0	0
11	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
12	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
13	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
14	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
15	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
16	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
17	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
18	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
19	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
20	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
21	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
22	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
23	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
24	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
25	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
26	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
27	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
28	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
29	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
30	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
31	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
32	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
33	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
34	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
35	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
36	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
37	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
38	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
39	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
40	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
41	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
42	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
43	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
44	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
45	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
46	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
47	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
48	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
49	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
50	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
51	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
52	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
53	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
54	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
55	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
56	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
57	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
58	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
59	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
60	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
61	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
62	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
63	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
64	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
65	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
66	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
67	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
68	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
69	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
70	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
71	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
72	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
73	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
74	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
75	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
76	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
77	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
78	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
79	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
80	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
81	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
82	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
83	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
84	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
85	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
86	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
87	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
88	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
89	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
90	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
91	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
92	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
93	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
94	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
95	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
96	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
97	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
98	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
99	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0
100	特待ソノライ	1800	1620	50015	50002	0	0	5960	5950	0	0	0	0

【図 8】



1 MB終了時は、MB当選時の遊技状態に戻る

遊技状態移行図

【図 9】

状態移行抽選テーブル

(A)通常・前兆状態用ART準備状態移行抽選テーブル				分母:65536	
当選番号	当選役	当選	非当選		
13	スイカ	1024	64512		
14	弱チェリー	2048	63488		
15	強チェリー	4096	61440		
16	チャンス役	8192	57344		

(B)通常状態BB当選時ART準備状態移行抽選テーブル				分母:65536	
当選番号	当選役	当選	非当選		
22	赤BB	4096	61440		
23	白BB	4096	61440		
25	スイカ+赤BB	8192	57344		
26	弱チェリー+赤BB	8192	57344		
27	強チェリー+赤BB	16384	49152		
28	チャンス役+赤BB	32768	32768		
29	スイカ+白BB	8192	57344		
30	弱チェリー+白BB	8192	57344		
31	強チェリー+白BB	16384	49152		
32	チャンス役+白BB	32768	32768		

(C)通常状態用前兆状態移行抽選テーブル				分母:65536	
当選番号	当選役	当選	非当選		
13	スイカ	8192	57344		
14	弱チェリー	12288	53248		
15	強チェリー	16384	49152		
16	チャンス役	32768	32768		

(D)ART状態用上乗せ状態移行抽選テーブル				分母:65536	
当選番号	当選役	当選	非当選		
13	スイカ	16384	49152		
14	弱チェリー	12288	53248		
15	強チェリー	12288	53248		
16	チャンス役	8192	57344		

【図 10】

上乗せゲーム数抽選テーブル

(A)ART準備状態用上乗せゲーム数抽選テーブル										分母:65536		
当選番号	当選役	0G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G			
13	スイカ	55984	0	0	8192	1024	256	64	16			
14	弱チェリー	24400	24576	16384	128	48	0	0	0			
15	強チェリー	24552	24580	16380	16	8	0	0	0			
16	チャンス役	35830	28680	1024	2	0	0	0	0			

(B)ART状態用上乗せゲーム数抽選テーブル										分母:65536		
当選番号	当選役	0G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G			
13	スイカ	55944	0	0	8192	1024	256	96	24			
14	弱チェリー	24400	24576	16384	128	48	0	0	0			
15	強チェリー	24552	24580	16380	16	8	0	0	0			
16	チャンス役	35830	28680	1024	2	0	0	0	0			

(C)ART上乗せ状態用上乗せゲーム数抽選テーブル										分母:65536		
当選番号	当選役	0G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G			
7~11	特殊リプレイ	32768	32750	16	1	1	0	0	0			
12	共通ベル	32768	32730	32	5	1	0	0	0			
13	スイカ	0	0	0	0	65500	30	5	1			
14	弱チェリー	0	24576	24502	16300	128	30	0	0			
15	強チェリー	0	32760	32727	32	16	1	0	0			
16	チャンス役	0	22640	24576	16400	1024	512	256	128			

【図 11】

メインRAMに記憶されるフラグおよびカウンタ

有利期間フラグ	
有利期間当選時処理	※1 ON
有利期間終了時処理	※2 OFF

待機期間フラグ	
通常状態、BB当選時	
ART準備状態移行抽選に当選	ON
通常時通常BB表示時	
待機期間フラグ=ON	OFF

有利期間当選フラグ	
通常時ART準備状態移行抽選に当選	ON
通常時前兆状態移行抽選に当選	ON
第3停止後の期間表示設定処理	
(有利期間当選時処理 後)	OFF

有利期間終了フラグ	
有利期間ゲーム数カウンタ=0	ON
期間終了時状態移行処理	※3
BB、OB、持続状態以外するとき	OFF
ART中通常BB終了時	OFF
ART中特別BB終了時	OFF
通常時通常BB終了時	OFF

ART準備状態当選フラグ	
通常時ART準備状態移行抽選に当選	ON
通常状態、BB当選時	
ART準備状態移行抽選に当選	ON
前兆時ART準備状態移行抽選に当選	ON
(ART準備状態当選F=OFF時)	
前兆時通常BB当選時	
(ART準備状態当選F=OFF時)	ON
有利期間ゲーム数カウンタ=0	OFF
ARTゲーム数カウンタ=0	OFF

前兆状態移行フラグ	
通常時前兆状態移行抽選に当選	ON
表示時通常状態処理	OFF

上乗せ状態移行フラグ	
ART中上乗せ状態移行抽選に当選	ON
表示時ART時、上乗せ状態移行時	OFF

期間表示時点灯フラグ	
有利期間当選時処理	※1 ON
有利期間終了時処理	※2 OFF

有利期間ゲーム数カウンタ	
有利期間当選時処理	※1 1500をセット
有利期間中(有利期間フラグ=ON) 減算	

前兆ゲーム数カウンタ	
表示時通常状態処理(前兆移行時)	
前兆状態移行フラグ=ON 設定	
前兆状態時	減算

ARTゲーム数カウンタ	
準備中ARTゲーム数上乗せ抽選	当選値を加算
表示時ART準備状態処理で	
ART状態移行時	所定値を加算
ART状態時	減算
ART中ARTゲーム数上乗せ抽選	当選値を加算
上乗せ中ARTゲーム数上乗せ抽選	当選値を加算

上乗せ状態用ゲーム数カウンタ	
表示時ART状態処理(上乗せ状態移行時)	
上乗せ状態移行フラグ=ON 設定	
ART上乗せ状態時	減算

※1
有利期間当選時処理 の実行タイミング
第3停止後、期間表示設定処理で、
有利期間当選フラグ=ONのとき
通常時通常BB表示時、待機期間フラグ=ONのとき

※2
有利期間終了時処理 の実行タイミング
第3停止後、期間表示設定処理で、
有利期間終了フラグ=ONのとき
ARTゲーム数カウンタ=0 となったとき
ART準備状態当選フラグがOFFで、
前兆ゲーム数カウンタ=0 となったときと
特別BBに当選時

※3
期間終了時点灯処理 の実行タイミング
表示時状態別処理の先頭、
有利期間終了フラグ=ONのとき

【図 12】

演出決定テーブル

(A)通常状態用演出決定テーブル	
演出No.	演出内容
001	演出A1
002	演出A2
003	演出A3
004	演出A4
005	演出A5
006	演出A6
007	演出A7
008	演出A8
009	演出A9
.	.
.	.
.	.

(D)ART状態用演出決定テーブル	
演出No.	演出内容
001	演出D1
002	演出D2
003	演出D3
004	演出D4
005	演出D5
006	演出D6
007	演出D7
008	演出D8
009	演出D9
.	.
.	.
.	.

(G)BB状態用演出決定テーブル	
演出No.	演出内容
001	演出G1
002	演出G2
003	演出G3
004	演出G4
005	演出G5
006	演出G6
007	演出G7
008	演出G8
009	演出G9
.	.
.	.
.	.

(B)前兆状態用演出決定テーブル	
演出No.	演出内容
001	演出B1
002	演出B2
003	演出B3
004	演出B4
005	演出B5
006	演出B6
007	演出B7
008	演出B8
009	演出B9
.	.
.	.
.	.

(E)ART上乗せ状態用演出決定テーブル	
演出No.	演出内容
001	演出E1
002	演出E2
003	演出E3
004	演出E4
005	演出E5
006	演出E6
007	演出E7
008	演出E8
009	演出E9
.	.
.	.
.	.

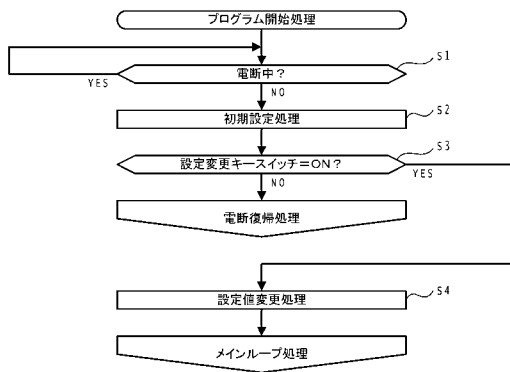
(H)MB持続状態用演出決定テーブル	
演出No.	演出内容
001	演出H1
002	演出H2
003	演出H3
004	演出H4
005	演出H5
006	演出H6
007	演出H7
008	演出H8
009	演出H9
.	.
.	.
.	.

(C)ART準備状態用演出決定テーブル	
演出No.	演出内容
001	演出C1
002	演出C2
003	演出C3
004	演出C4
005	演出C5
006	演出C6
007	演出C7
008	演出C8
009	演出C9
.	.
.	.
.	.

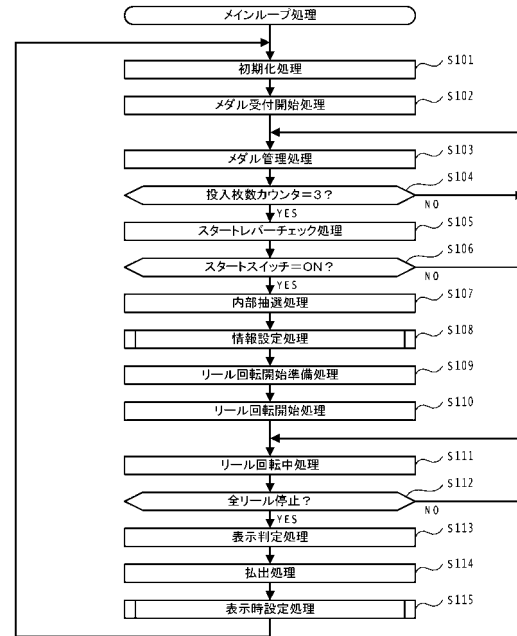
(F)BB持続状態用演出決定テーブル	
演出No.	演出内容
001	演出F1
002	演出F2
003	演出F3
004	演出F4
005	演出F5
006	演出F6
007	演出F7
008	演出F8
009	演出F9
.	.
.	.
.	.

(I)MB状態用演出決定テーブル	
演出No.	演出内容
001	演出I1
002	演出I2
003	演出I3
004	演出I4
005	演出I5
006	演出I6
007	演出I7
008	演出I8
009	演出I9
.	.
.	.
.	.

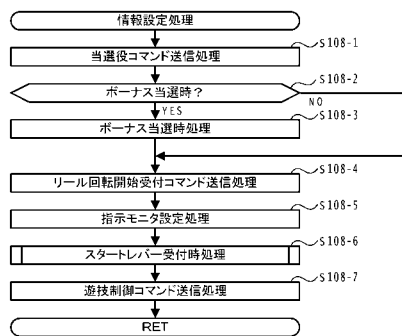
【図 13】



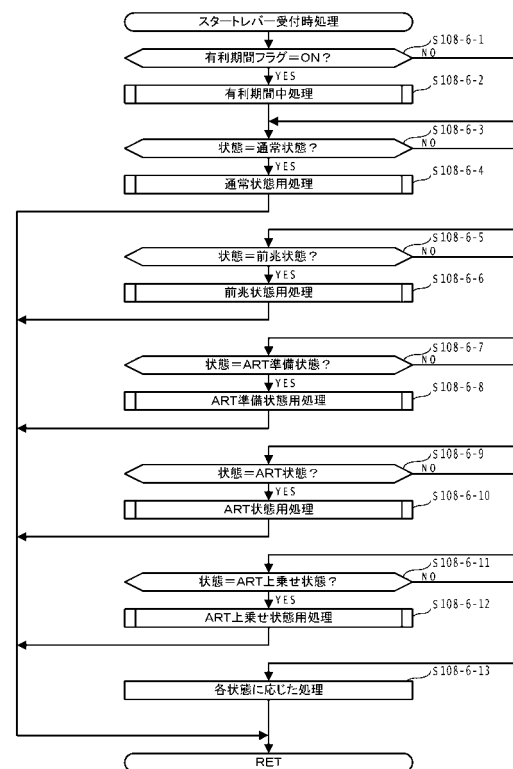
【図 14】



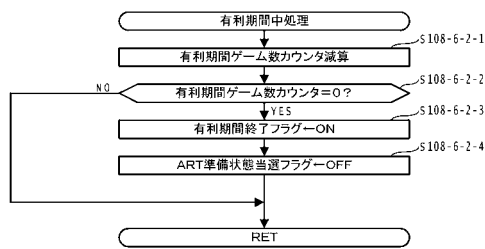
【図 15】



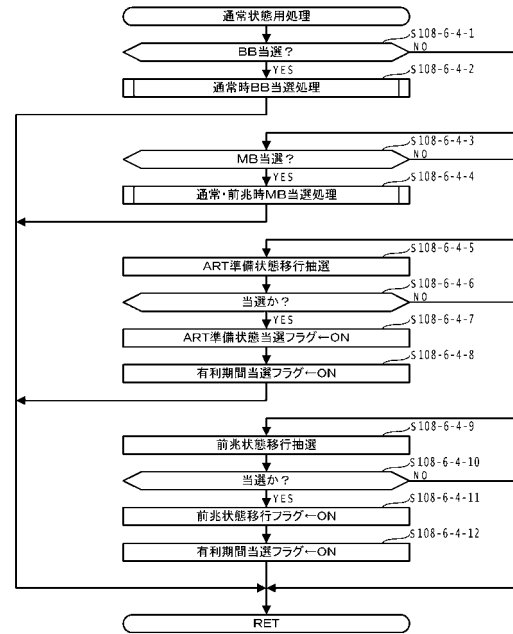
【図 16】



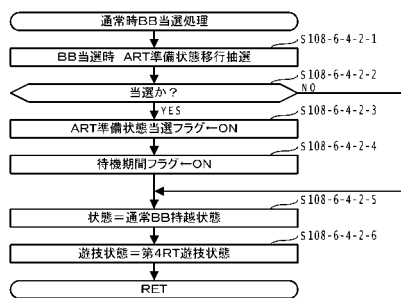
【図 17】



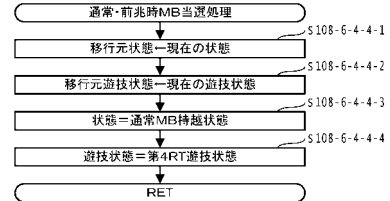
【図 18】



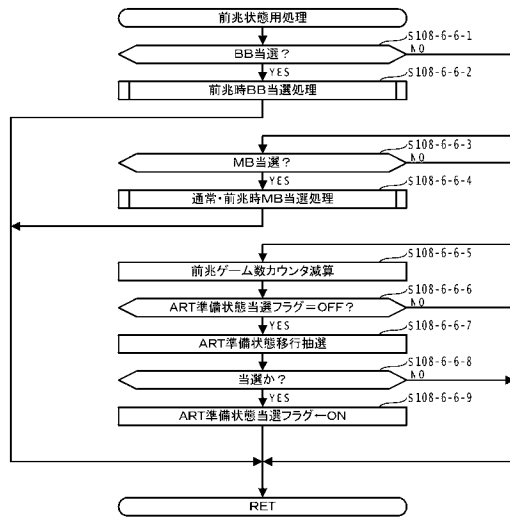
【図 19】



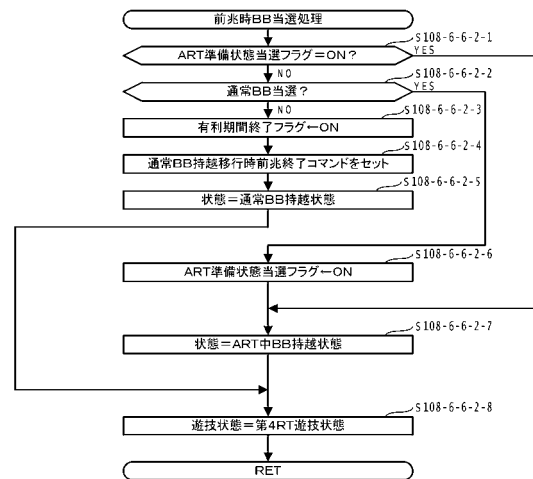
【図 20】



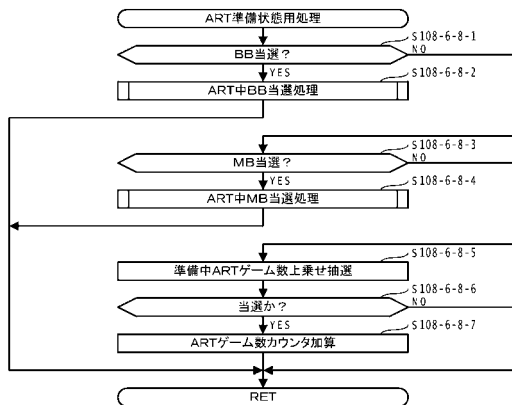
【図 2 1】



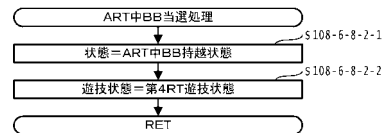
【図 2 2】



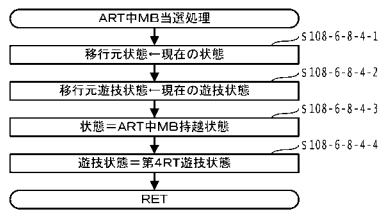
【図 2 3】



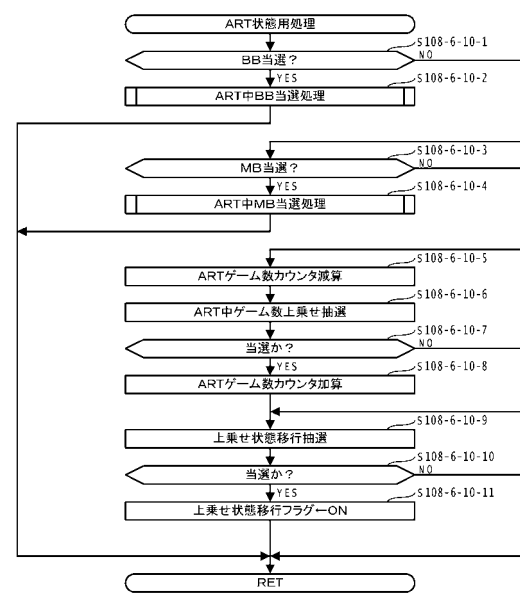
【図 2 4】



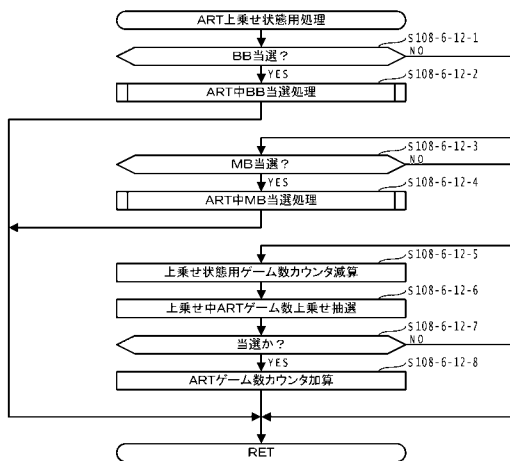
【図 25】



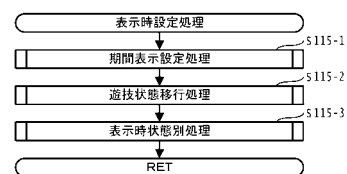
【図 26】



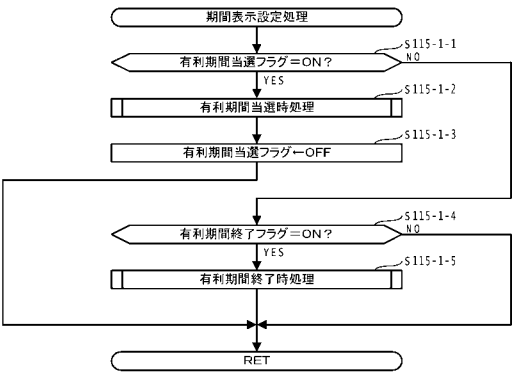
【図 27】



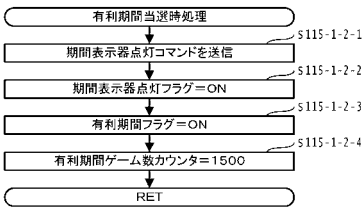
【図 28】



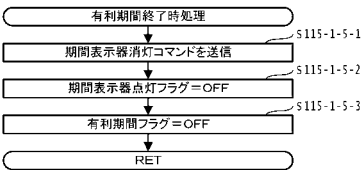
【図 29】



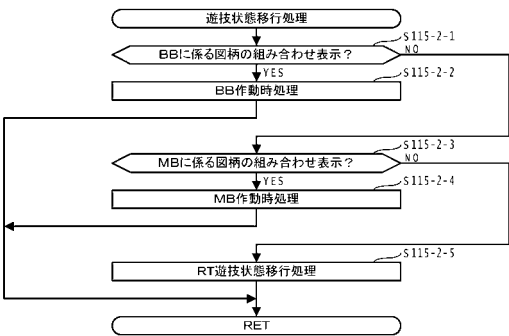
【図 30】



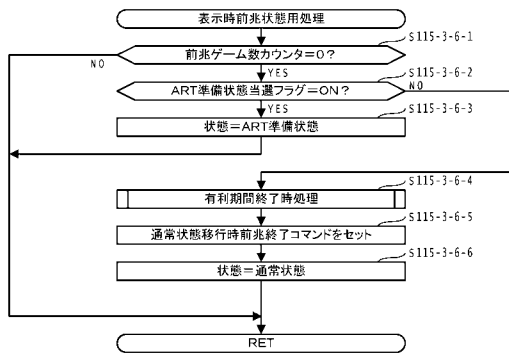
【図 31】



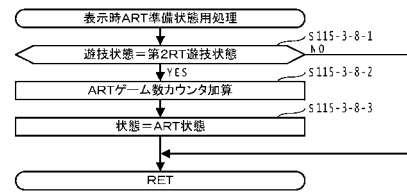
【図 32】



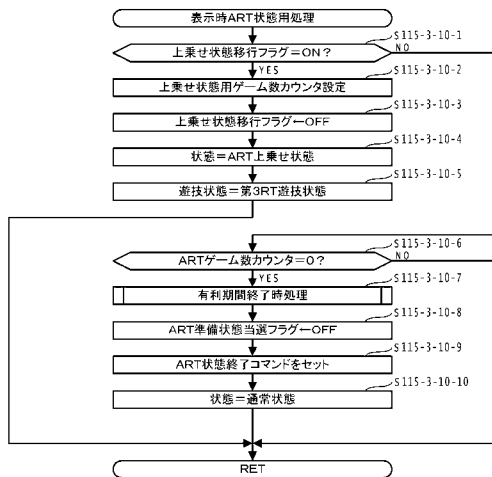
【図 37】



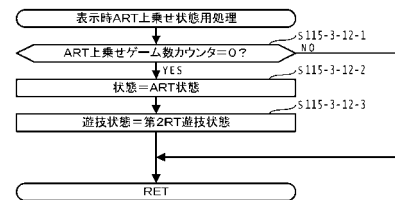
【図 38】



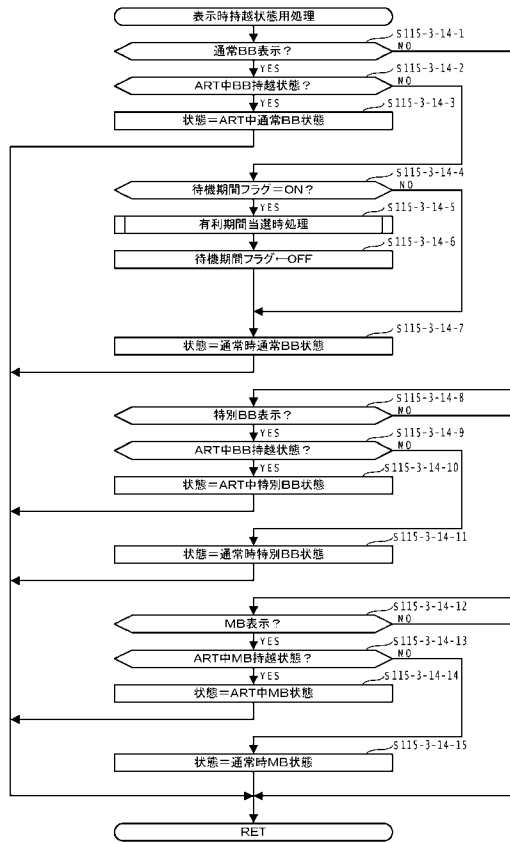
【図 39】



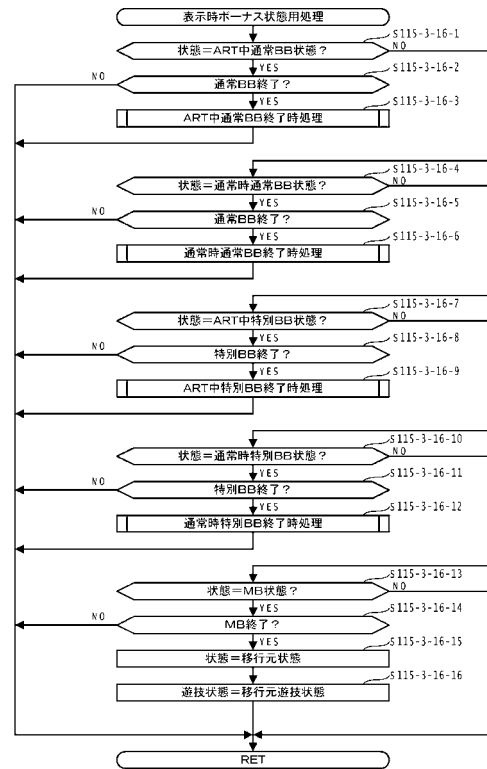
【図 40】



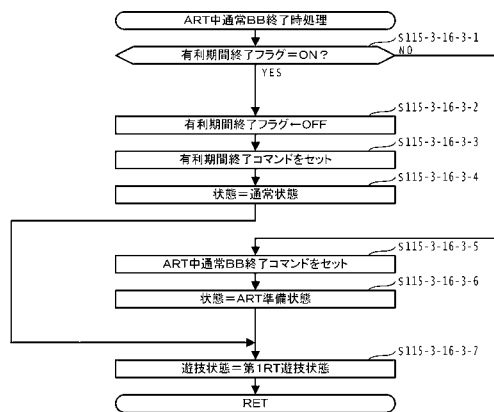
【図 4 1】



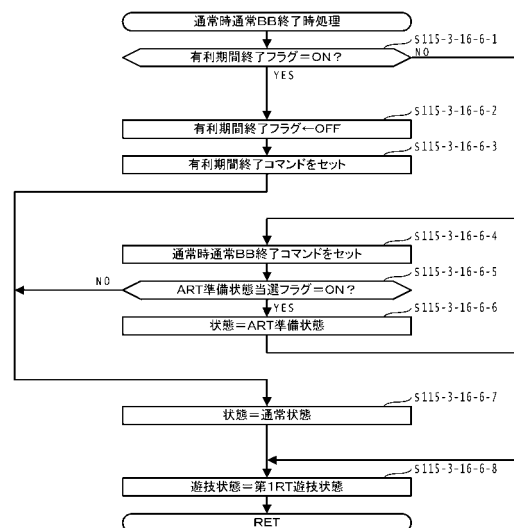
【図 4 2】



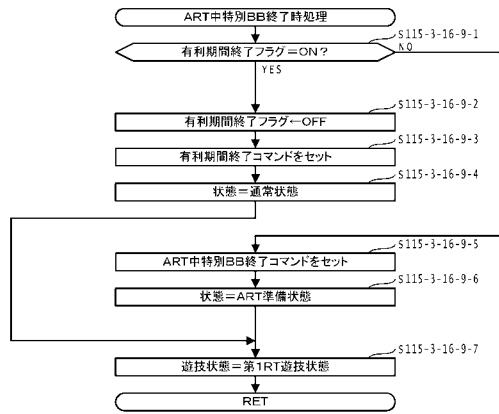
【図 4 3】



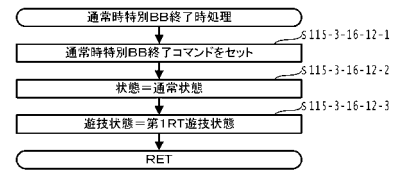
【図 4 4】



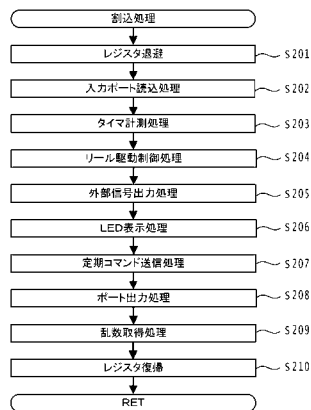
【図 4 5】



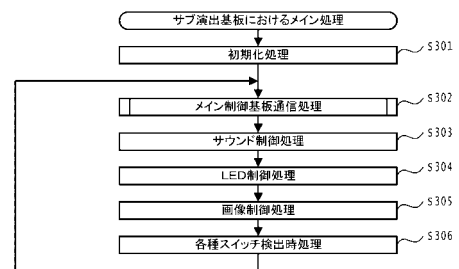
【図 4 6】



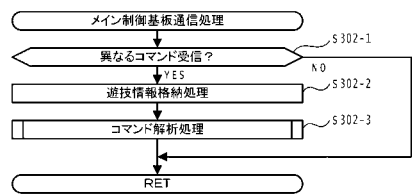
【図 4 7】



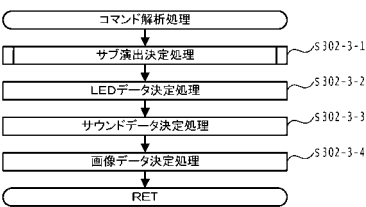
【図 4 8】



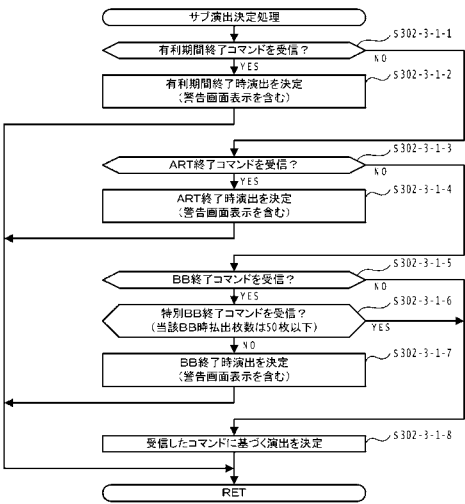
【図 49】



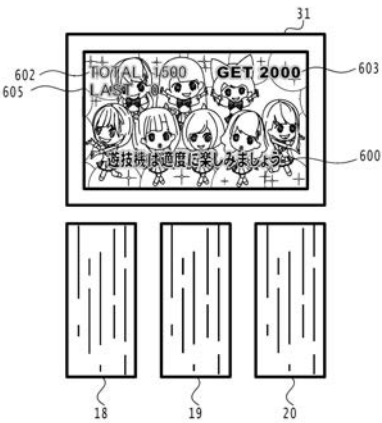
【図 50】



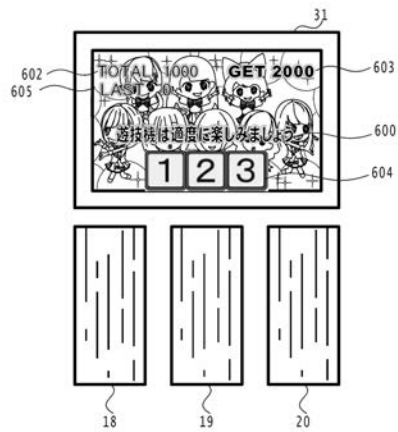
【図 51】



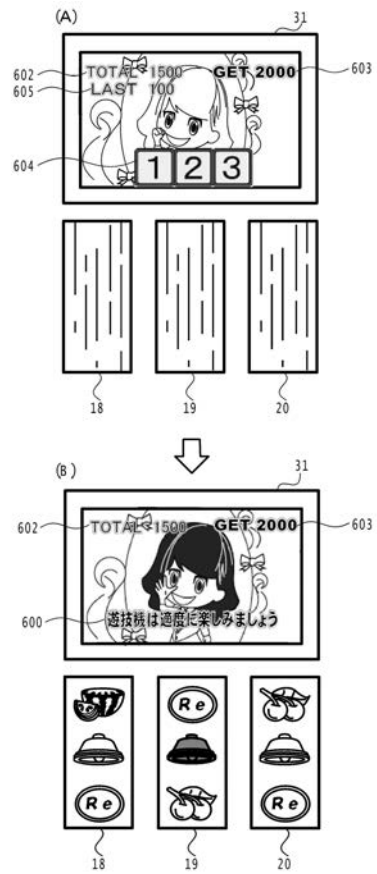
【図 52】



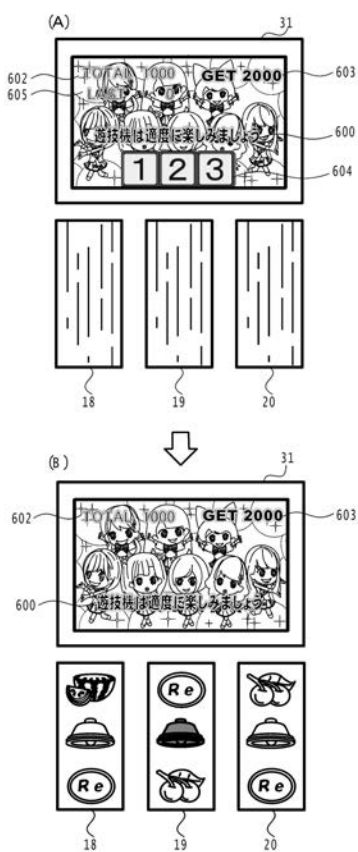
【図 5 3】



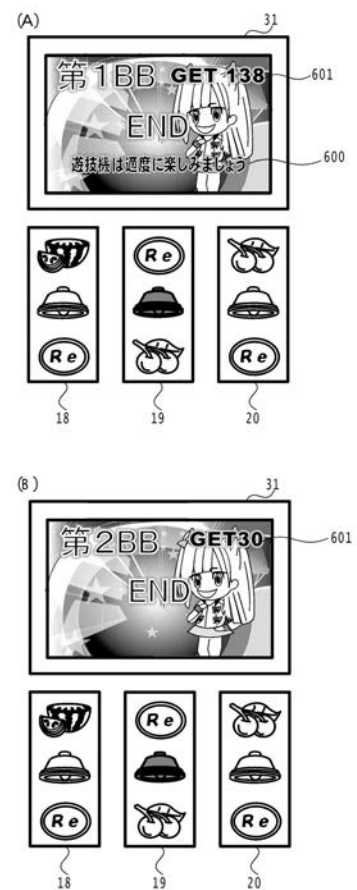
【図 5 4】



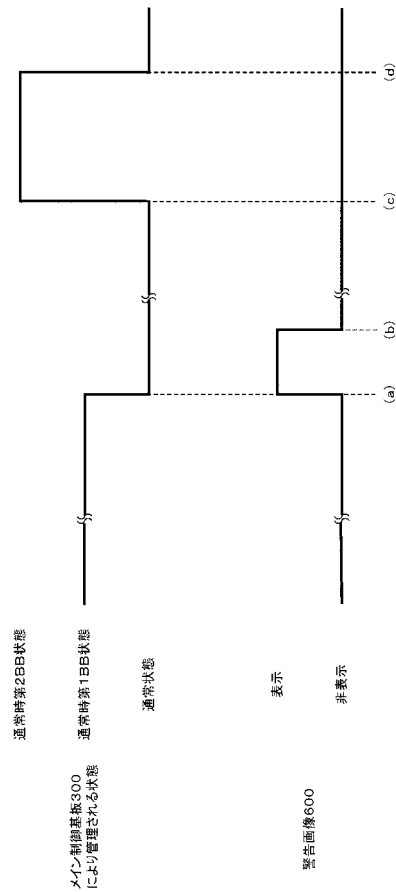
【図 5 5】



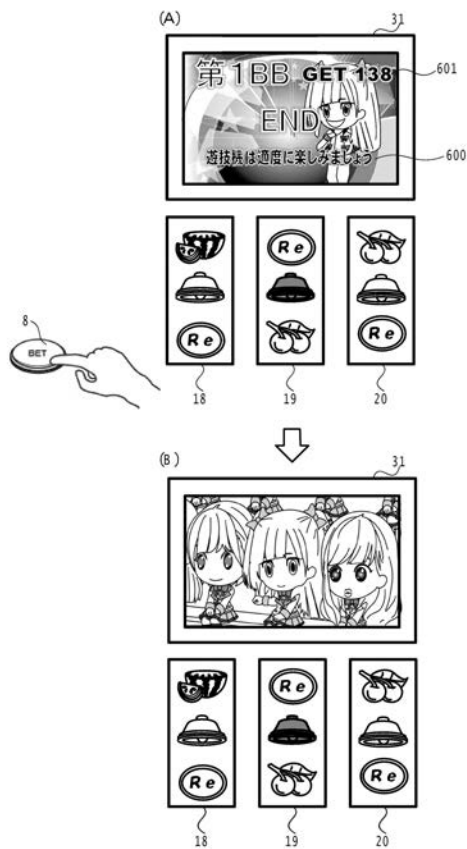
【図 5 6】



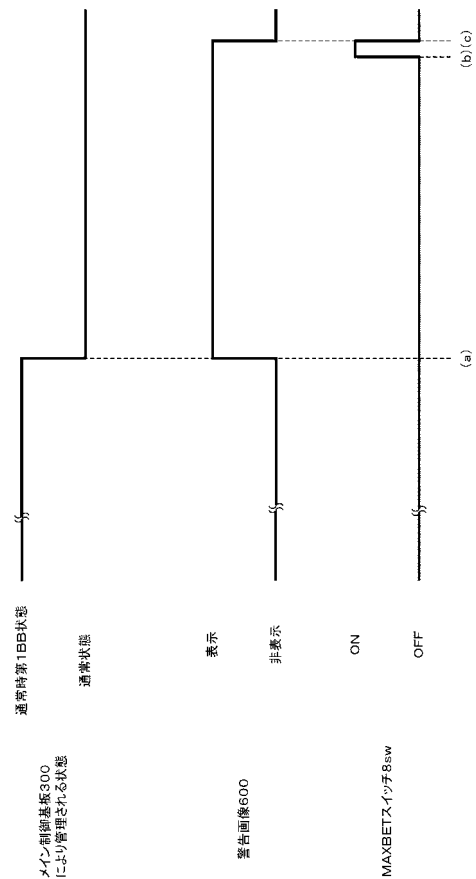
【図 57】



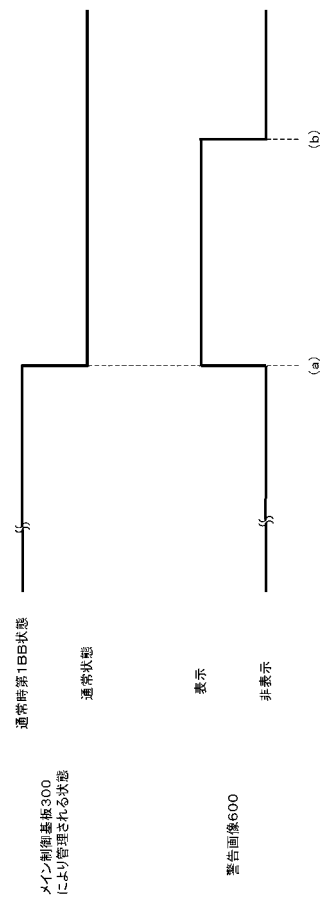
【図 59】



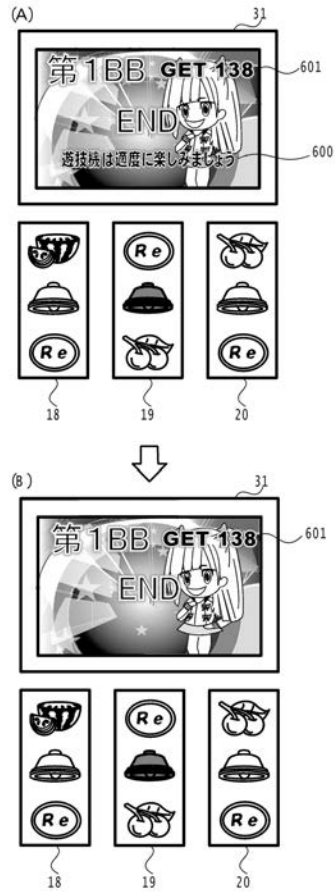
【図 58】



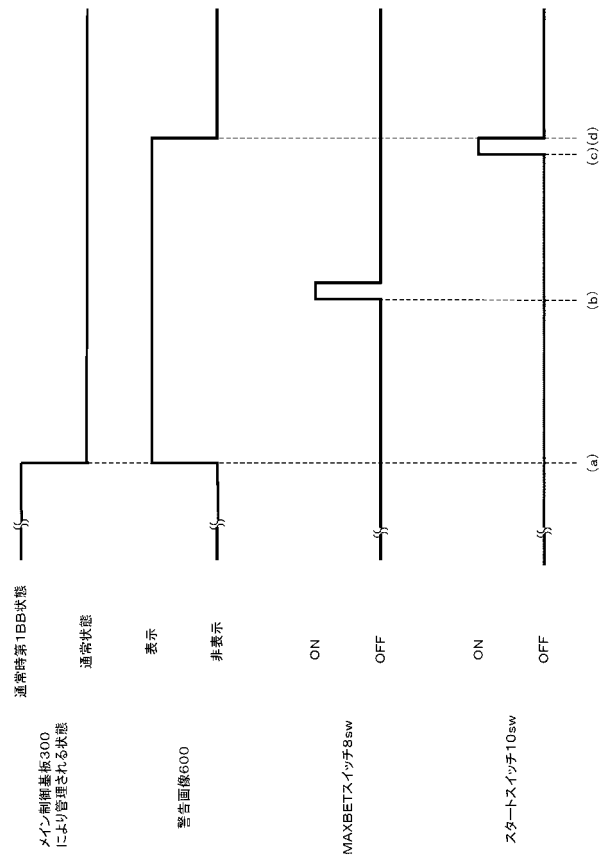
【図 60】



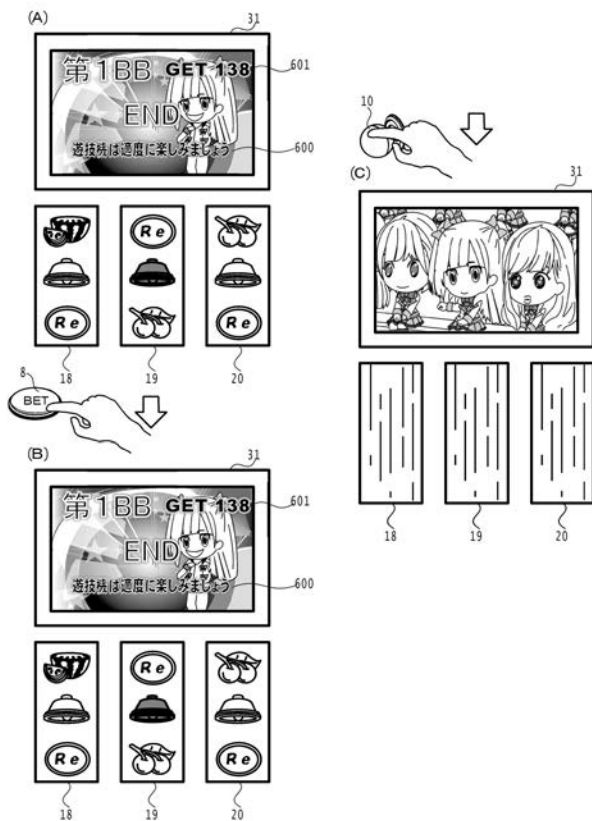
【図 6 1】



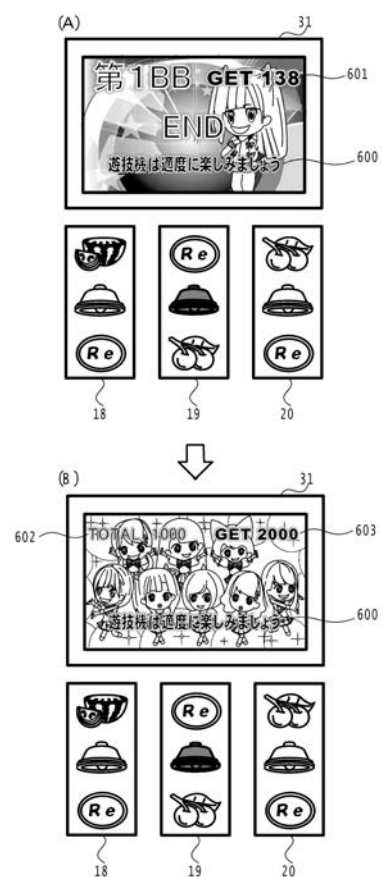
【図 6 2】



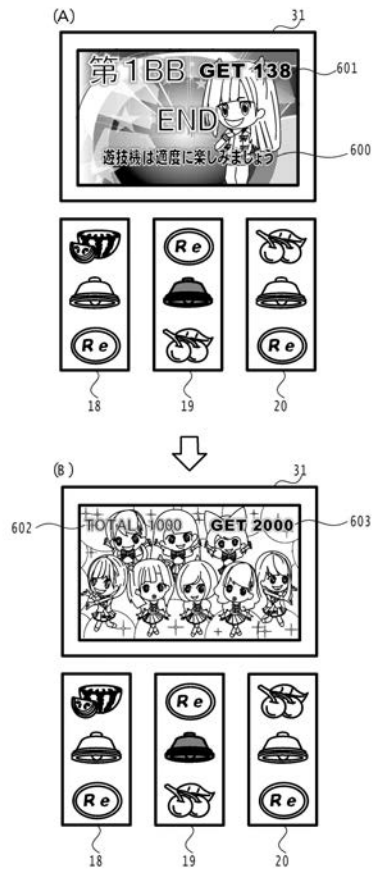
【図 6 3】



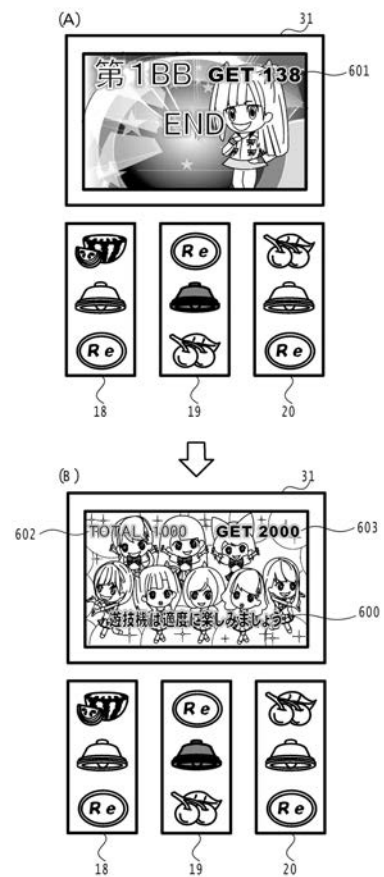
【図 6 4】



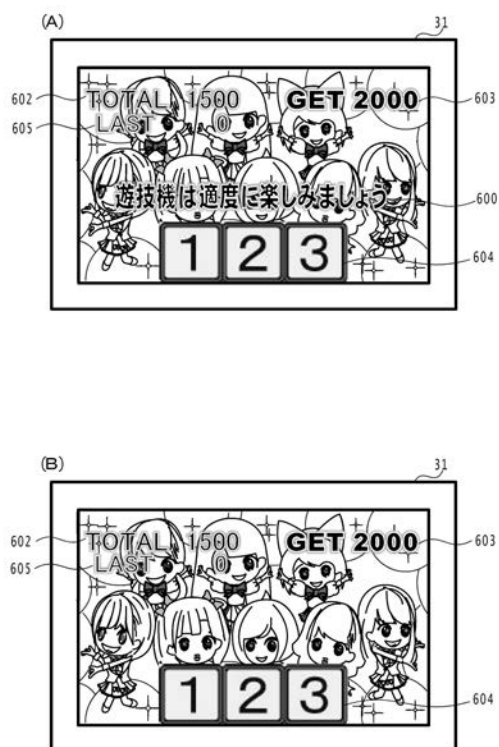
【図 6 5】



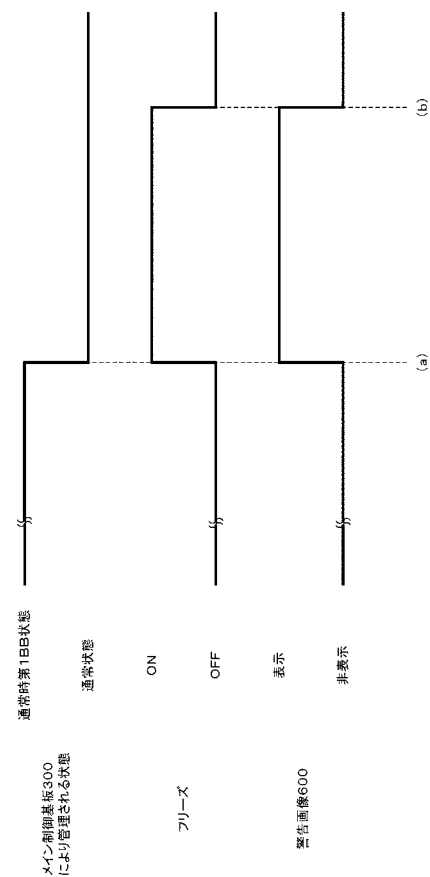
【図 6 6】



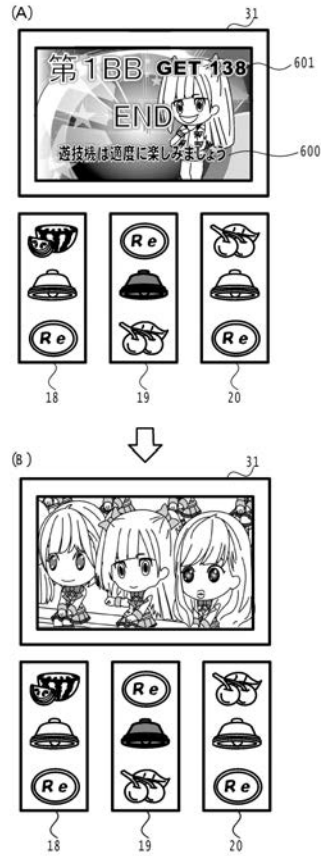
【図 6 7】



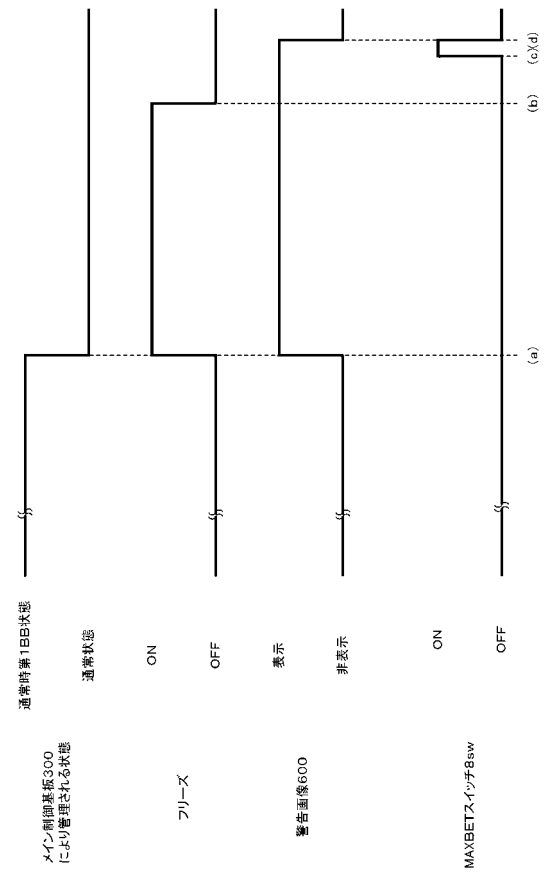
【図 6 8】



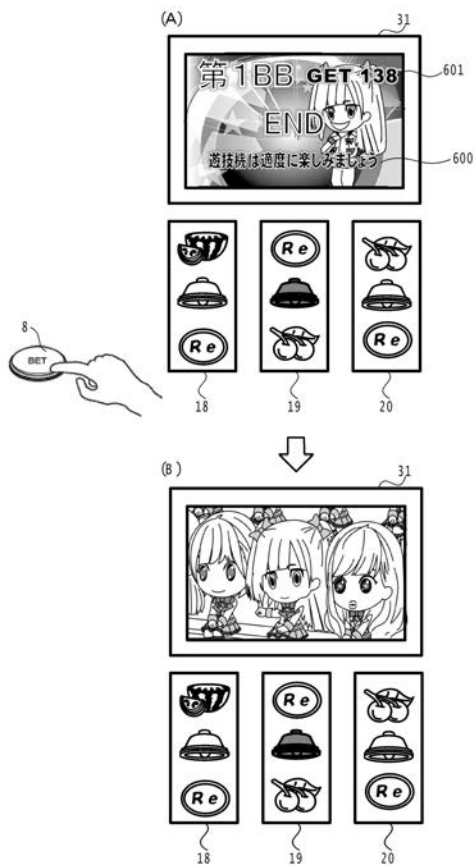
【図 69】



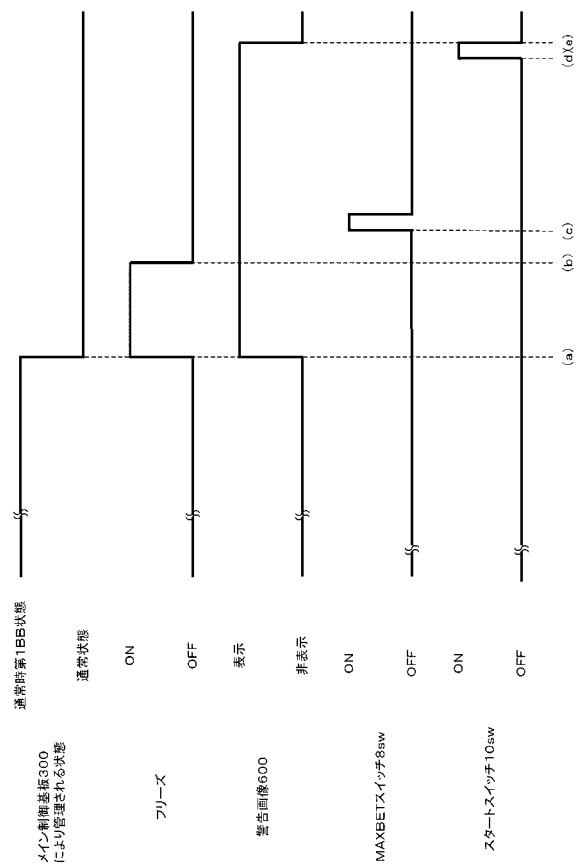
【図 70】



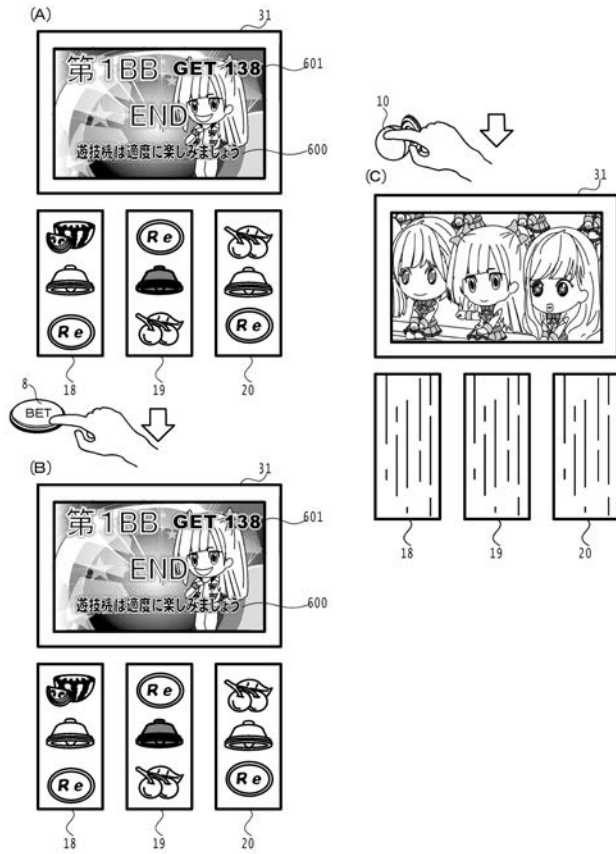
【図 71】



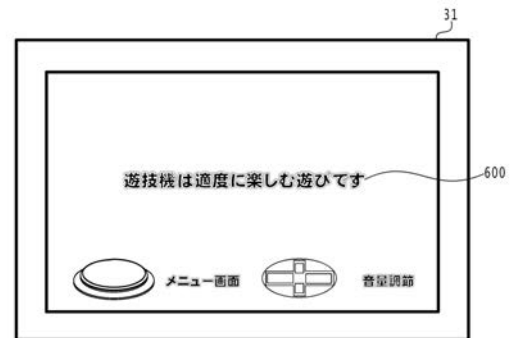
【図 72】



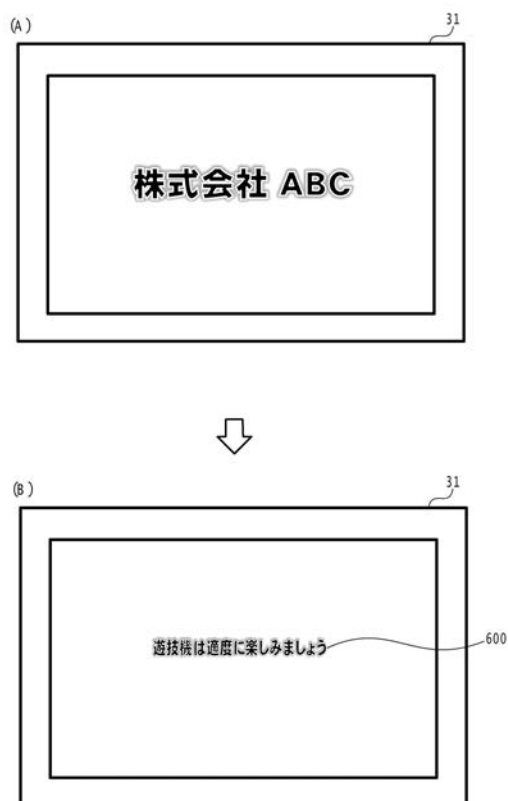
【図 7 3】



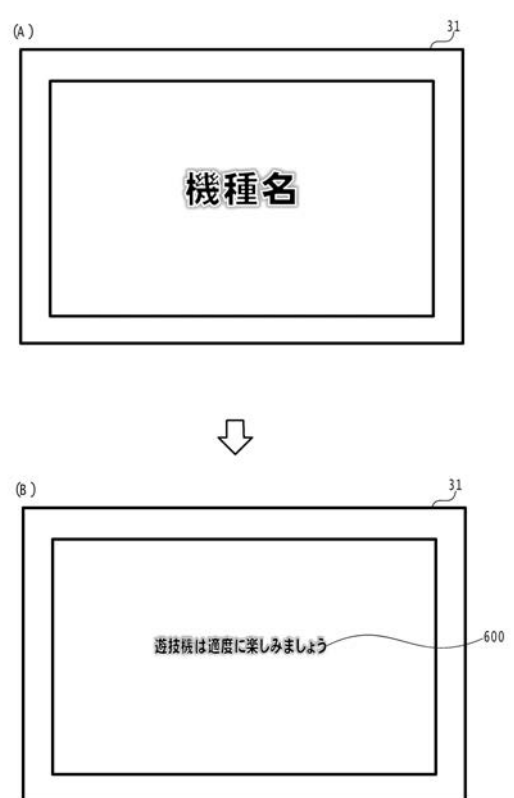
【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】



【図 77】

