(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2017-213035
(P2017-213035A)
(43)公開日　平成29年12月7日(2017.12.7)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	516F	2C082

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 173 頁）

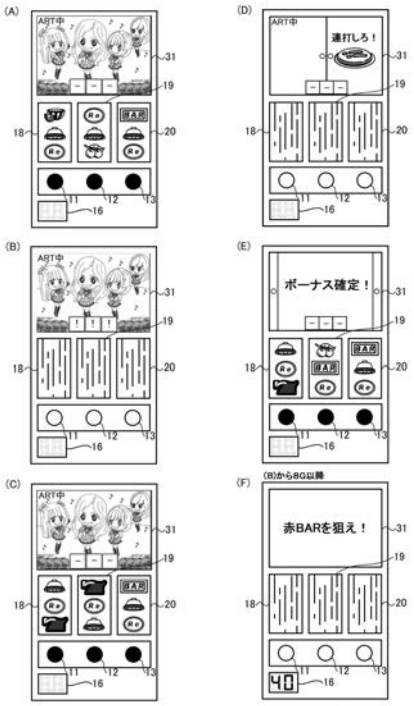
(21)出願番号　特願2016-106978 (P2016-106978)
(22)出願日　平成28年5月30日 (2016.5.30)

(71)出願人　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110000383
特許業務法人　エビス国際特許事務所
(72)発明者　森本　良
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
(72)発明者　松田　佑介
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
(72)発明者　蟹江　小五郎
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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】所定の図柄の組み合わせの表示を許容する当選役に当選することで特典を付与する遊技機において、更なる遊技興趣を向上させること。
【解決手段】メインＣＰＵ３０１は、第１ＲＴ遊技状態においては、チャンスリプレイを単独で当選役として決定し、第３ＲＴ遊技状態においては、チャンスリプレイを単独で当選役として決定せずに、チャンスリプレイとボーナスとが重複した当選役として決定する。そして、第１ＲＴ遊技状態においてチャンスリプレイが決定された場合には、ＡＲＴ状態への移行に係る天井回数を減算し、第３ＲＴ遊技状態においてチャンスリプレイとボーナスとが重複している当選役が決定された場合には、決定されたゲームにおいて、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせを、優先的に有効ラインに表示し、その後ボーナスに移行させるようにした。
【選択図】図７９



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の図柄が周面に配された複数のリールと、
前記複数のリールに配された複数の図柄の一部を視認させる表示窓と、
前記表示窓における視認可能な範囲に設定される有効ラインと、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、
前記複数のリールそれぞれに対応して設けられ、遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段と、
前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、当選役を決定する当選役決定手段と、
前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、前記複数のリールを回転する制御を行うリール回転制御手段と、
前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことと、前記当選役決定手段により決定された前記当選役に基づいて、前記リール回転制御手段により回転されている前記リールを停止させる停止制御手段と、
通常遊技状態と、当該通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態とを制御する遊技状態制御手段と、
前記通常遊技状態が制御されているときに、前記当選役決定手段により、特定の図柄の組み合わせの表示を許容する当選役が決定された場合に、当該当選役が決定されたことを計数記憶する計数記憶手段と、
前記計数記憶手段が計数記憶する前記当選役の決定回数が所定回数を満たしたことに基づいて、前記特別遊技状態へ移行制御する特別遊技状態移行制御手段と、
前記特別遊技状態が制御されているときに、前記特定の図柄の組み合わせが前記有効ラインに表示されたことに基づいて、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態であって、前記通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な有利遊技状態へ移行制御する有利遊技状態移行制御手段と、
を備えたことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、複数の図柄が周面に描かれた複数のリールと、当該複数のリールの周面に描かれた図柄の一部を表示する表示窓とを備え、遊技者によるメダル等の遊技価値の投入操作とスタートレバーに対する開始操作とに基づいて全リールを回転させ、遊技者による停止ボタンの操作に基づいて各リールを停止させることにより表示窓に図柄を停止表示する遊技機（いわゆる「パチスロ」）が知られている。このような遊技機は、表示窓に表示される図柄のうち、予め定められたライン（以下、「有効ライン」という）上に予め定められた図柄の組み合わせが停止表示された場合に、遊技者に対して特典（例えば、メダル）を付与する。
【０００３】
また、このような遊技機は、遊技者によるスタートレバーの操作を検出し、スタートレバーの操作を検出したことに基づいて所定の乱数値を抽出し、当該抽出した乱数値と、当選役毎に抽選値が規定された当選役決定テーブルとに基づいて当選役を決定し、当該決定された当選役と、遊技者による停止ボタンの操作とに基づいてリールの停止制御を行う。ここで、決定された当選役によっては、予め定められた図柄の組み合わせのうち、複数の図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容される場合がある。
【０００４】
このとき、当選役として「ハズレ」が決定された場合には、何れのタイミングで停止ボ

タンの操作が行われたとしても特典を受けることができる図柄の組み合わせが表示されることはない。また、適切なタイミングで停止ボタンの操作が行われなければ当選役に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されない当選役や、何れのタイミングで停止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、「特別遊技状態」という）に移行する制御が行われる。ここで、「特別遊技状態」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別遊技状態への移行を望みながら遊技を行うこととなる。

【０００７】

このような遊技機において、通常状態において、所定の図柄の組み合わせの表示を許容するチャンスリプレイに当選することで、特典を付与するとともに、ボーナス成立状態において、チャンスリプレイに当選することで、特典を付与する遊技機があった（例えば、特許文献１）。

【０００８】

このような構成であれば、通常状態においても、ボーナス成立状態においても、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせが表示されることで、特典が付与されるため、いずれの状態においても、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせが表示されることを望んで遊技を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００９】

【特許文献１】特開２０１５－１７１６３９号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【００１０】

ところで、上記特許文献においては、通常状態においても、ボーナス成立状態においても、チャンスリプレイに当選すると、ＡＴやＡＲＴ等の特別遊技状態を発生させるためのカウンタが加算されるだけであるから、付与される特典が一律であった。このような場合、チャンスリプレイに当選し、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせが表示されても、意外性に乏しく、遊技興趣を向上させる上では更なる改善が必要であった。

【００１１】

本発明は、このような実情に鑑み、所定の図柄の組み合わせの表示を許容する当選役に

当選することで特典を付与する遊技機において、更なる遊技興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【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、複数の図柄が周面に配された複数のリールと、前記複数のリールに配された複数の図柄の一部を視認させる表示窓と、前記表示窓における視認可能な範囲に設定される有効ラインと、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、前記複数のリールそれぞれに対応して設けられ、遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、当選役を決定する当選役決定手段と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、前記複数のリールを回転する制御を行うリール回転制御手段と、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことと、前記当選役決定手段により決定された前記当選役に基づいて、前記リール回転制御手段により回転されている前記リールを停止させる停止制御手段と、通常遊技状態と、当該通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態とを制御する遊技状態制御手段と、前記通常遊技状態が制御されているときに、前記当選役決定手段により、特定の図柄の組み合わせの表示を許容する当選役が決定された場合に、当該当選役が決定されたことを計数記憶する計数記憶手段と、前記計数記憶手段が計数記憶する前記当選役の決定回数が所定回数を満たしたことに基づいて、前記特別遊技状態へ移行制御する特別遊技状態移行制御手段と、前記特別遊技状態が制御されているときに、前記特定の図柄の組み合わせが前記有効ラインに表示されたことに基づいて、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態であって、前記通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な有利遊技状態へ移行制御する有利遊技状態移行制御手段と、を備えたことを特徴とする。

【００１３】

ここで、「通常遊技状態」とは、予め定められた遊技状態であれば、どのような遊技状態であってもよい。

【００１４】

また、「特別遊技状態」とは、通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な遊技状態であれば、どのような遊技状態であってもよい。例えば、ボーナス遊技や、ＡＴ遊技や、ＲＴ遊技や、ＡＲＴ遊技を適用することができる。

【００１５】

また、「特定の図柄の組み合わせ」とは、予め定められた図柄の組み合わせであれば、どのような図柄の組み合わせであってもよい。また、「特定の図柄の組み合わせ」を構成する図柄の組み合わせ数は、単数であってもよいし、複数であってもよい。

【００１６】

また、「特定の図柄の組み合わせの表示を許容する当選役」とは、特定の図柄の組み合わせの表示のみを許容する当選役であってもよいし、特定の図柄の組み合わせの表示の許容とともに、他の図柄の組み合わせの表示を許容する当選役であってもよい。

【００１７】

なお、通常遊技状態において決定される、特定の図柄の組み合わせの表示を許容する当選役と、特別遊技状態において決定される、特定の図柄の組み合わせの表示を許容する当選役とは、同一の当選役であってもよいし、異なる当選役であってもよい。

【００１８】

また、「所定回数」とは、予め定められた回数であれば、いかなる回数であってもよい。なお、「所定回数」は、特別遊技状態への移行条件が成立したことに基づいて、新たな回数を設定するようにしてもよい。また、「所定回数」は回数の異なる複数種類から、いずれかを設定するようにしてもよい。

【００１９】

また、「計数記憶手段が計数記憶する当選役の決定回数が所定回数を満たしたことに基づいて、特別遊技状態へ移行制御する」とは、計数記憶手段が計数記憶する当選役の決定

回数が所定回数を満たした遊技（ゲーム）で、特別遊技状態へ移行制御してもよいし、計数記憶手段が計数記憶する当選役の決定回数が所定回数を満たした遊技（ゲーム）以降の遊技（ゲーム）において、特別遊技状態へ移行制御してもよい。

【００２０】

また、「有利遊技状態」とは、特別遊技状態とは異なる遊技状態であって、通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な遊技状態であれば、どのような遊技状態であってもよい。例えば、ボーナス遊技や、ＡＴ遊技や、ＲＴ遊技や、ＡＲＴ遊技を適用することができる。

【発明の効果】

【００２１】

本発明によれば、所定の図柄の組み合わせの表示を許容する当選役に当選することで特典を付与する遊技機において、更なる遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００２２】

【図１】遊技機の外観斜視図の一例を示す図である。

【図２】キャビネットの内部構造と前面扉の裏面の一例を示す図である。

【図３】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図４】払出枚数表示器の各名称の一例を示す図である。

【図５】配列データテーブルの一例を示す図である。

【図６】図柄組み合わせテーブルの一例を示す図である。

【図７】当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係の一例を示す図である。

【図８】非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図９】ＢＢ中非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図１０】ＢＢ中ＲＢ遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図１１】第１ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図１２】第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図１３】ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図１４】第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図１５】ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図１６】第４ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図１７】第５ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルの一例を示す図である。

【図１８】遊技状態移行図の一例を示す図である。

【図１９】メイン制御基板により管理される状態の一覧を示す図である。

【図２０】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２１】指示遊技抽選テーブル「１」、指示遊技抽選テーブル「２」の一例を示す図である。

【図２２】指示遊技抽選テーブル「３」の一例を示す図である。

【図２３】指示遊技抽選テーブル「４」、指示遊技抽選テーブル「５」、指示遊技抽選テーブル「６」、指示遊技抽選テーブル「７」の一例を示す図である。

【図２４】指示遊技抽選テーブル「８」、指示遊技抽選テーブル「９」、指示遊技抽選テーブル「１０」の一例を示す図である。

【図２５】指示遊技抽選テーブル「１１」、指示遊技抽選テーブル「１２」、指示遊技抽選テーブル「１３」の一例を示す図である。

【図２６】指示遊技「４」移行抽選テーブルの一例を示す図である。

【図２７】ボーナス種抽選振り分けテーブルの一例を示す図である。

【図２８】チャンスリプレイ天井決定テーブルの一例を示す図である。

【図２９】チャンスリプレイ天井回数決定テーブルの一例を示す図である。

【図３０】指示検索テーブルの一例を示す図である。

【図３１】指示検索テーブル「１」および指示検索テーブル「２」の一例を示す図である。

【図３２】ボーナス時指示表示データテーブルの一例を示す図である。
【図３３】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３４】メイン制御基板における範囲抽選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入賞役カウンタ抽選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メインループ処理の一例を示す図である。
【図３７】メイン制御基板における遊技開始管理処理の一例を示す図である。
【図３８】メイン制御基板における内部抽選処理の一例を示す図である。
【図３９】メイン制御基板における情報設定処理の一例を示す図である。
【図４０】メイン制御基板における指示遊技表示管理処理の一例を示す図である。
【図４１】メイン制御基板における指示遊技状態管理処理「１－１」の一例を示す図である。
【図４２】メイン制御基板におけるボーナス内部中処理の一例を示す図である。
【図４３】メイン制御基板における指示遊技状態管理処理「１－２」の一例を示す図である。
【図４４】メイン制御基板における指示状態フラグ確認処理の一例を示す図である。
【図４５】メイン制御基板における指示遊技状態管理処理「１－３」の一例を示す図である。
【図４６】メイン制御基板における指示遊技「１」中処理の一例を示す図である。
【図４７】メイン制御基板における指示遊技「２」中処理の一例を示す図である。
【図４８】メイン制御基板における指示遊技「４」移行抽選処理の一例を示す図である。
【図４９】メイン制御基板における指示遊技「３」中処理の一例を示す図である。
【図５０】メイン制御基板における指示遊技「４」中処理の一例を示す図である。
【図５１】メイン制御基板における指示遊技「５」中処理の一例を示す図である。
【図５２】メイン制御基板における継続演出状態処理の一例を示す図である。
【図５３】メイン制御基板における転落待ち状態用処理の一例を示す図である。
【図５４】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５５】メイン制御基板における指示遊技状態管理処理「２－１」の一例を示す図である。
【図５６】メイン制御基板における指示遊技状態管理処理「２－２」の一例を示す図である。
【図５７】メイン制御基板におけるＡＲＴ初期設定処理の一例を示す図である。
【図５８】メイン制御基板におけるＡＲＴレベル抽選処理の一例を示す図である。
【図５９】メイン制御基板におけるボーナス終了時処理の一例を示す図である。
【図６０】メイン制御基板における各カウンタフラグ確認処理の一例を示す図である。
【図６１】メイン制御基板における第３停止時役物作動「３」時処理の一例を示す図である。
【図６２】メイン制御基板における指示遊技「２」終了判定処理の一例を示す図である。
【図６３】メイン制御基板における第３停止時指示遊技「４」時処理の一例を示す図である。
【図６４】メイン制御基板における第３停止時指示遊技「５」時処理の一例を示す図である。
【図６５】メイン制御基板における第３停止時継続演出状態処理の一例を示す図である。
【図６６】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６７】メイン制御基板におけるＬＥＤ表示処理の一例を示す図である。
【図６８】メイン制御基板における指示情報表示用ＬＥＤデータ作成処理の一例を示す図である。
【図６９】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７０】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７１】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７２】サブ制御基板におけるＢＢコマンド受信時処理の一例を示す図である。

【図７３】サブ制御基板におけるその他コマンド受信時処理の一例を示す図である。
【図７４】サブ制御基板における演出関連処理の一例を示す図である。
【図７５】特別ＢＢ状態中の演出定義を示す図である。
【図７６】サブ制御基板における演出決定テーブルの一例を示す図である。
【図７７】本実施形態における第１のアニメーションを示す図である。
【図７８】本実施形態における第２のアニメーションを示す図である。
【図７９】本実施形態における第３のアニメーションを示す図である。
【図８０】本実施形態における第４のアニメーションを示す図である。
【図８１】本実施形態における第５のアニメーションを示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００２３】
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。
【００２４】
（遊技機の構成）
まず、図１及び図２を用いて、本発明における遊技機１の構成について具体的に説明する。なお、図１は、遊技機の外観斜視図を示す図であり、図２は、キャビネットの内部構造と前面扉の裏面を示す図である。
【００２５】
（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。
【００２６】
（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。
【００２７】
（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。
【００２８】
（蝶番機構４）
蝶番機構４は、キャビネット２の正面視左側に設けられており、前面扉３を開閉可能に軸支するために設けられている。
【００２９】
（鍵穴５）
鍵穴５は、前面扉３の中央右側に設けられ、施錠装置（図示せず）により前面扉３を開錠するために設けられている。ここで、遊技店の店員等がメンテナンス作業や、遊技者にとって有利な度合を示す設定値の変更等を行う場合に、前面扉３に設けられている施錠装置（図示せず）の開錠が行われる。具体的には、鍵穴５にドアキー（図示せず）を挿入して時計回り方向に所定角度回動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。
【００３０】
（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。
【００３１】
（ＢＥＴレバー７）
ＢＥＴレバー７は、鍵穴５の上方に設けられ、遊技機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。また、ＢＥＴレバー７は、遊技機へのメダルの投入が許容されていないときで、特定の演出が行われる際に、遊技者に操作させるために設けられている。なお、ＢＥＴレバー７は、図１で示す位置から、側面視で約「９０」度、回動させることができるようになっている。

【００３２】

（ＭＡＸＢＥＴボタン８）

ＭＡＸＢＥＴボタン８は、メダル投入口６から左方に離間した位置に設けられ、貯留（クレジット）されたメダルのうち、一遊技（「１」ゲーム）において使用可能な最大枚数のメダルを遊技に使用するために設けられている。ここで、本実施形態において、一遊技において使用可能なメダルの最大値は「３」枚である。なお、一遊技において使用可能なメダルの最大値は任意に変更してよい。

【００３３】

（精算ボタン９）

精算ボタン９は、ＭＡＸＢＥＴボタン８の左方に設けられ、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。つまり、貯留（クレジット）されているメダルがある場合で、精算ボタン９が操作されると、後述の受皿ユニット２４にメダルが払出される。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。

【００３４】

（スタートレバー１０）

スタートレバー１０は、ＭＡＸＢＥＴボタン８の左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。

【００３５】

（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。

【００３６】

（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。

【００３７】

（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。

【００３８】

（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。

【００３９】

（貯留枚数表示器１５）

貯留枚数表示器１５は、精算ボタン９の上方に設けられている。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。ここで、本実施形態において、貯留枚数表示器１５は、「７セグメントＬＥＤ（ｓｅｖｅｎ　ｓｅｇｍｅｎｔ　ｄｉｓｐｌａｙ）」により構成されている。

【００４０】

（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の下方に設けられている。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。ここで、後述のメイン制御基板３００は、管理する状態が後述の「ＡＲＴ状態」である場合において、後述の内部抽選処理によりＲＴ３中リプレイ「１」、ＲＴ３中リプレイ「２」、ＲＴ３中リプレイ「３」、ＲＴ３中リプレイ「４」、ＲＴ３中リプレイ「５」、ＲＴ４中リプレイ「１」、ＲＴ４中リプレイ「２」、ＲＴ４中リプレイ「３」、ＲＴ４中リプレイ「４」、ＲＴ４中リプレイ「５」、押し順ベル「１２３Ａ」、押し順ベル「１３２Ａ」、押し順ベル「２Ａ」、押し順ベル「３１２Ａ」、押し順ベル「３２１Ａ」、押し順ベル「１２３Ｂ」、押し順ベル「１３２Ｂ」、押し順ベル「２Ｂ」、押し順ベル「３１２Ｂ」、押し順ベル「３２１Ｂ」の何れかが決定された場合等に、後述のステータス基板１００を介して、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序の一部または全部を払出枚数表示器１６に表示する処理を行う。例えば、押し順ベル「１２３Ａ」に当選した場合には、左停止ボタン１１を最初に操作し、中停止ボタン１２を次に操作することを示す操作順序が払出枚数表示器１６に表示される。なお、「押し順ベル」に規定される「１」は、左停止ボタン１１に対応しており、「２」は、中停止ボタン１２に対応しており、「３」は、右停止ボタン１３に対応している。なお、以下の説明において、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序を、「操作順序」と記載することがある。ここで、本実施形態において、払出枚数表示器１６は、「７セグメントＬＥＤ（ｓｅｖｅｎ　ｓｅｇｍｅｎｔ　ｄｉｓｐｌａｙ）」により構成されている。

【００４１】

（ドア開閉センサ１７ｓ）

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

【００４２】

（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列に描かれている。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。

【００４３】

（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列に描かれている。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。

【００４４】

（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列に描かれている。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。

【００４５】

（演出ボタン２１）

演出ボタン２１は、ＭＡＸＢＥＴボタン８の右方に設けられており、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。

【００４６】

（十字キー２２）

十字キー２２は、演出ボタン２１の右方に設けられており、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。

【００４７】

（表示窓２３）

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

【００４８】

（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結んだ「中段ライン」と、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結んだ「上段ライン」と、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結んだ「右下がりライン」と、左リール１８の下段に表示された図柄と、中リール１９の中段に表示された図柄と、右リール２０の上段に表示された図柄を結んだ「右上がりライン」とが有効ラインとなる。なお、有効ラインは、これらの有効ラインに限らず、その他のラインを有効ラインとしてもよい。また、上述した有効ラインのうち、いずれか１つを有効ラインとしてもよい。いずれにしても、少なくとも１ラインの有効ラインを備えていれば、有効ラインはどのように設定してもよい。

【００４９】

（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。

【００５０】

（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。

【００５１】

（液晶表示装置３１）

液晶表示装置３１は、左リール１８、中リール１９、右リール２０の上方に設けられ、動画像・静止画像等を表示するために設けられている。ここで、後述のサブ制御基板４００は、後述のメイン制御基板３００により管理される状態が後述の「ＡＲＴ状態」、「ＡＲＴ中第１持越状態」、「ＡＲＴ中第２持越状態」、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」、「第２ＡＲＴ上乗せ状態」、「無限ＡＲＴ状態」、「ＡＲＴ継続演出状態」、「ＡＲＴ準備状態」のいずれかである場合において、後述の内部抽選処理により押し順ベル「１２３Ａ」、押し順ベル「１３２Ａ」、押し順ベル「２Ａ」、押し順ベル「３１２Ａ」、押し順ベル「３２１Ａ」、押し順ベル「１２３Ｂ」、押し順ベル「１３２Ｂ」、押し順ベル「２Ｂ」、押し順ベル「３１２Ｂ」、押し順ベル「３２１Ｂ」の何れかが決定された場合に、後述の演出制御基板５００を介して、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序を液晶表示装置３１に表示する処理を行う。例えば、押し順ベル「１２３Ａ」に当選した場合には、左停止ボタン１１を最初に操作し、中停止ボタン１２を次に操作し、右停止ボタン１３を最後に操作することを示す操作順序が液晶表示装置３１に表示される。

【００５２】

なお、「通常ＢＢ状態」、「特別ＢＢ状態」、「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態」、「ＡＲＴ中特別ＢＢ状態」のいずれかである場合において、後述の内部抽選処理により押し順ベル「１２３Ａ」、押し順ベル「１３２Ａ」、押し順ベル「２Ａ」、押し順ベル「３１２Ａ」、押し順ベル「３２１Ａ」、押し順ベル「１２３Ｂ」、押し順ベル「１３２Ｂ」、押し順ベル「２Ｂ」、押し順ベル「３１２Ｂ」、押し順ベル「３２１Ｂ」の何れかが決定された場合においても、同様に、後述の演出制御基板５００を介して、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序を液晶表示装置３１に表示する処理を行う。ただし、ＢＢ状態におけるＲＢに当選していないときは、後述の内部抽選処理により押し順ベル「１２３Ａ」、押し順ベル「１３２Ａ」、押し順ベル「２Ａ」、押し順ベル「３１２Ａ」、押し順ベル「３２１Ａ」、押し順ベル「１２３Ｂ」、押し順ベル「１３２Ｂ」、押し順ベル「２Ｂ」、押し順ベル「３１２Ｂ」、押し順ベル「３２１Ｂ」の何れかが決定された場合において、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序を液晶表示装置３１に表示せず、ＢＢ状態におけるＲＢに当選している状態（持越中）においては、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序を液晶表示装置３１に表示するように構成されている。この点の詳細については後述する。

【００５３】

また、後述の内部抽選処理によりＲＴ３中リプレイ「１」、ＲＴ３中リプレイ「２」、ＲＴ３中リプレイ「３」、ＲＴ３中リプレイ「４」、ＲＴ３中リプレイ「５」、ＲＴ４中リプレイ「１」、ＲＴ４中リプレイ「２」、ＲＴ４中リプレイ「３」、ＲＴ４中リプレイ「４」、ＲＴ４中リプレイ「５」の何れかが決定された場合においても、メイン制御基板３００により管理される状態によって、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序が液晶表示装置３１に表示される。例えば、後述のメイン制御基板３００により管理される状態が後述の「ＡＲＴ状態」であるときに、ＲＴ３中リプレイ「１」、ＲＴ３中リプレイ「２」、ＲＴ３中リプレイ「３」、ＲＴ３中リプレイ「４」、ＲＴ３中リプレイ「５」の何れかが決定された場合には、「通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」が表示されるように、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序が液晶表示装置３１に表示される。

【００５４】

（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。

【００５５】

（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。

【００５６】

（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、後述のレバースイッチ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。

【００５７】

（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（図２においては図示を省略）、左リール１８、中リール１９、右リール２０の回転、及び停止を制御するために設けられている。また、リール制御基板１５０には、後述の左ステッピングモータ１５１、後述の中ステッピングモータ１５２、後述の右ステッピングモータ１５３、後述の左リールセンサ１５４ｓ、後述の中リールセンサ１５５ｓ、後述の右リールセンサ１５６ｓ、及び後述のメイン制御基板３００が接続されている。

【００５８】

（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。

【００５９】

（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。

【００６０】

（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。

【００６１】

（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。

【００６２】

（サブ制御基板４００）
　サブ制御基板４００は、メイン制御基板３００の下方に設けられており、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。なお、サブ制御基板４００は、メイン制御基板３００からサブ制御基板４００に対して、一方向にのみ情報（コマンド等）が送信されるように接続されている。
【００６３】
（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。
【００６４】
（遊技機全体のブロック図）
　次に、図３を用いて、遊技機１全体のブロック図について説明する。
【００６５】
　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。
【００６６】
（レバースイッチ７ｓｗ）
　レバースイッチ７ｓｗは、ＢＥＴレバー７の操作を検出するためのスイッチである。ここで、ステータス基板１００は、レバースイッチ７ｓｗにより、ＢＥＴレバー７の操作が検出された場合に、メイン制御基板３００に対してレバー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、遊技機へのメダルの投入が許容されているときに、ステータス基板１００からレバースイッチ入力信号を受信したことに基づいて、貯留（クレジット）されているメダルから「１」枚のメダルを使用する処理等を行う。
【００６７】
（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ことに基づいて、貯留（クレジット）されているメダルから「３」枚のメダルを使用する処理等を行う。
【００６８】
（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ことに基づいて、貯留（クレジット）されているメダルを精算する処理を行う。
【００６９】
（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ことに基づいて、左リール１８、中リール１９、右リール２０の回転を開始する処理等を行う。

【００７０】

（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ことに基づいて、回転中の左リール１８を停止する処理を行う。

【００７１】

（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ことに基づいて、回転中の中リール１９を停止する処理を行う。

【００７２】

（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ことに基づいて、回転中の右リール２０を停止する処理を行う。

【００７３】

（セレクターセンサ１４ｓ）

セレクターセンサ１４ｓ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１４ｓ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ことに基づいて、貯留（クレジット）されるメダルの枚数を「１」加算する処理や、遊技に使用するメダルの枚数に「１」加算する処理を行う。

【００７４】

（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１５４ｓ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。

【００７５】

（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１５５ｓ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。

【００７６】

（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１５６ｓ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。

【００７７】

（左リールセンサ１５４ｓ）

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

【００７８】

（中リールセンサ１５５ｓ）

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

【００７９】

（右リールセンサ１５６ｓ）

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

【００８０】

（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。

【００８１】

（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。

【００８２】

（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」、「無限ＡＲＴ状態」のいずれかのＡＲＴ状態に移行した旨を特定可能なＡＲＴ信号、メイン制御基板３００により管理される状態が後述の「第１ＡＲＴ上乗せ状態」、「第２ＡＲＴ上乗せ状態」のいずれかの上乗せ状態に移行した旨を特定可能な上乗せ状態信号、「通常ＢＢ状態」、「特別ＢＢ状態」、「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態」、「ＡＲＴ中特別ＢＢ状態」のいずれかの「ＢＢ状態」に移行した旨を特定可能なＢＢ状態信号、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。

【００８３】

（メインＣＰＵ３０１）

メインＣＰＵ３０１は、メイン制御基板３００に設けられている。また、メインＣＰＵ３０１は、後述のメインＲＯＭ３０２に記憶されているプログラムを読み込み、遊技の進行に合わせて所定の演算処理を行うことにより、ステータス基板１００、リール制御基板１５０、電源基板２００、サブ制御基板４００に対して所定の信号を送信する。なお、メインＣＰＵ３０１においては、内蔵するレジスタを有している。

【００８４】

（メインＲＯＭ３０２）

メインＲＯＭ３０２は、メイン制御基板３００に設けられている。また、メインＲＯＭ３０２は、メインＣＰＵ３０１により実行される制御プログラム、データテーブル、サブ制御基板４００に対するコマンドを送信するためのデータ等を記憶するために設けられている。具体的には、メインＲＯＭ３０２は、後述の配列データテーブル（図５参照）、後述の図柄組み合わせテーブル（図６参照）、後述の非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル（図８参照）、後述のＢＢ中非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル（図９参照）、後述のＢＢ中ＲＢ遊技状態用当選役決定テーブル（図１０参照）、後述の第１ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル（図１１参照）、後述の第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル（図１２参照）、後述のＢＢ中第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル（図１３参照）、後述の第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル（図１４参照）、後述のＢＢ中第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル（図１５参照）、後述の第４ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル（図１６参照）、後述の第５ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル（図１７参照）、後述の指示遊技抽選テーブル「１」、「２」（図２１参照）、後述の指示遊技抽選テーブル「３」（図２２参照）、後述の指示遊技抽選テーブル「４」、「５」、「６」、「７」（図２３参照）、後述の指示遊技抽選テーブル「８」、「９」、「１０」（図２４参照）、後述の指示遊技抽選テーブル「１１」、「１２」、「１３」（図２５参照）、後述の指示遊技「４」移行抽選テーブル（図２６参照）、後述のボーナス種抽選振り分けテーブル（図２７参照）、後述のチャンスリプレイ天井決定テーブル（図２８参照）、後述のチャンスリプレイ天井回数決定テーブル（図２９参照）、後述の指示検索テーブル（図３０参照）、後述の指示検索テーブル「１」、指示検索テーブル「２」（図３１参照）、後述のボーナス時指示表示データテーブル（図３２参照）等を記憶している。

【００８５】

（メインＲＡＭ３０３）

メインＲＡＭ３０３は、メイン制御基板３００に設けられている。また、メインＲＡＭ３０３は、メインＣＰＵ３０１によるプログラムの実行により決定された各種データを記憶するために設けられている。具体的には、メインＲＡＭ３０３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。

【００８６】

（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。

【００８７】

（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。

【００８８】

（十字キーセンサ２２ｓ）

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

【００８９】

（サブＣＰＵ４０１）

サブＣＰＵ４０１は、サブ制御基板４００に設けられている。また、サブＣＰＵ４０１は、後述のサブＲＯＭ４０２に記憶されているプログラムを読み込み、メイン制御基板３００から受信したコマンドの情報や、演出ボタンセンサ２１ｓや、十字キーセンサ２２ｓ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５００等に供給するために設けられている。

【００９０】

（サブＲＯＭ４０２）

サブＲＯＭ４０２は、サブ制御基板４００に設けられている。また、サブＲＯＭ４０２は、サブＣＰＵ４０１により実行される制御プログラム、データテーブル等を記憶するために設けられている。具体的には、サブＲＯＭ４０２は、後述の演出決定テーブル（図７６参照）等を記憶している。

【００９１】

（サブＲＡＭ４０３）

サブＲＡＭ４０３は、サブ制御基板４００に設けられている。また、サブＲＡＭ４０３は、サブＣＰＵ４０１によるプログラムの実行により決定された各種データを記憶するために設けられている。

【００９２】

（サブ乱数発生器４０４）

サブ乱数発生器４０４は、サブ制御基板４００に設けられている。また、サブ乱数発生器４０４は、演出を決定する抽選等で用いられる乱数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４０４は、「０」～「６５５３５」の範囲で乱数値を生成する。

【００９３】

（演出制御ＣＰＵ５０１）

演出制御ＣＰＵ５０１は、演出制御基板５００に設けられている。また、演出制御ＣＰＵ５０１は、後述の演出制御ＲＯＭ５０２に記憶されているプログラムを読み込み、サブ制御基板４００から受信した信号に基づいてディスプレイリストを作成するために設けられている。また、演出制御ＣＰＵ５０１は、後述のＣＧＲＯＭ５０４に記憶されている画像データを液晶表示装置３１に表示させる制御を行う。

【００９４】

（演出制御ＲＯＭ５０２）

演出制御ＲＯＭ５０２は、演出制御基板５００に設けられている。また、演出制御ＲＯＭ５０２は、演出制御ＣＰＵ５０１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ＲＯＭ５０２は、演出制御ＣＰＵ５０１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シーンの組み合わせやアニメシーンの表示順序、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。

【００９５】

（演出制御ＲＡＭ５０３）
演出制御ＲＡＭ５０３は、演出制御基板５００に設けられている。また、演出制御ＲＡＭ５０３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。
【００９６】
（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。
【００９７】
（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。
【００９８】
（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。
【００９９】
（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。
【０１００】
（払出枚数表示器の各名称）
次に、図４に基づいて、払出枚数表示器１６の各名称の説明を行う。
【０１０１】
払出枚数表示器１６は、第１セグ１６ａと、第２セグ１６ｂと、第３セグ１６ｃと、第４セグ１６ｄと、第５セグ１６ｅと、第６セグ１６ｆと、第７セグ１６ｇと、第８セグ１６ｈと、第９セグ１６ｉと、第１０セグ１６ｊと、第１１セグ１６ｋと、第１２セグ１６ｌと、第１３セグ１６ｍと、第１４セグ１６ｎと、第１５セグ１６ｏと、第１６セグ１６ｐとにより構成されている。
【０１０２】
ここで、本実施形態において、メイン制御基板３００は、払出枚数表示器１６に１０進数の値を表示する制御を行う。これにより、払出枚数表示器１６は、「０」から「９９」の値を表示することができる。例えば、払出枚数表示器１６に「１」を表示する場合、メイン制御基板３００は、第１０セグ１６ｊと、第１１セグ１６ｋを点灯する制御を行う。
【０１０３】
また、メイン制御基板３００は、払出枚数表示器１６に２進数の値を表示する制御を行うこととしてもよい。ここで、払出枚数表示器１６に２進数の値を表示する場合には、第１セグ１６ａが「０ビット目」に対応し、第２セグ１６ｂが「１ビット目」に対応し、第３セグ１６ｃが「２ビット目」に対応し、第４セグ１６ｄが「３ビット目」に対応し、第

５セグ１６ｅが「４ビット目」に対応し、第６セグ１６ｆが「５ビット目」に対応し、第７セグ１６ｇが「６ビット目」に対応し、第８セグ１６ｈが「７ビット目」に対応し、第９セグ１６ｉが「８ビット目」に対応し、第１０セグ１６ｊが「９ビット目」に対応し、第１１セグ１６ｋが「１０ビット目」に対応し、第１２セグ１６ｌが「１１ビット目」に対応し、第１３セグ１６ｍが「１２ビット目」に対応し、第１４セグ１６ｎが「１３ビット目」に対応し、第１５セグ１６ｏが「１４ビット目」に対応し、第１６セグ１６ｐが「１５ビット目」に対応する。これにより、「０」～「６５５３５」の値を表示することができる。例えば、払出枚数表示器１６に「１」を表示する場合、メイン制御基板３００は、払出枚数表示器１６の第１セグ１６ａを点灯する制御を行う。

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

（配列データテーブル）

次に、図５に基づいて、配列データテーブルの説明を行う。

【０１０７】

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。

【０１０８】

ここで、本実施形態において、配列データテーブルには、「黒セブンに係る図柄」と、「赤ＢＡＲに係る図柄」と、「青ＢＡＲに係る図柄」と、「黄ＢＡＲに係る図柄」と、「ブランクに係る図柄」と、「チェリーに係る図柄」と、「スイカに係る図柄」と、「ベルに係る図柄」と、「リプレイに係る図柄」と、「タグに係る図柄」と、が配されている。

【０１０９】

また、本実施形態においては、左停止スイッチ１１ｓｗ、中停止スイッチ１２ｓｗ、右停止スイッチ１３ｓｗが遊技者による停止操作を検出したタイミングにおける図柄位置から、「４」コマ先の図柄まで引き込むことができる。例えば、左リール１８の図柄位置「１１」が中段ラインを通過しているときに、左停止スイッチ１１ｓｗが遊技者による停止

操作を検出した場合には、「４」コマ先の図柄位置「０７」の「ベルに係る図柄」までに配された図柄（図柄位置「１１」、「１０」、「０９」、「０８」、「０７」のいずれかの図柄）を中段ラインに引き込むことができる。

【０１１０】

（図柄組み合わせテーブル）

次に、図６に基づいて、図柄組み合わせテーブルについて説明を行う。なお、図柄組み合わせテーブルに規定される図柄の組み合わせが、本発明の、予め定められた図柄の組み合わせを構成する。

【０１１１】

図柄組み合わせテーブルは、メインＲＯＭ３０２に記憶されており、図柄ビット名称と、図柄の組み合わせ名称と、図柄の組み合わせと、遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数を規定している。

【０１１２】

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（リプレイ）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、「はずれ」となる。

【０１１３】

また、図柄組み合わせテーブルには、図柄ビット名称「ＢＢ０１」の赤ＢＡＲと、図柄ビット名称「ＢＢ０２」の青ＢＡＲと、図柄ビット名称「ＢＢ０３」の黄ＢＡＲと、図柄ビット名称「ＲＢ」のＪＡＣと、図柄ビット名称「ＲＥＰ０１」の通常リプレイと、図柄ビット名称「ＲＥＰ０２」のチャンスリプレイと、図柄ビット名称「ＲＥＰ０３」のＲＴ１移行リプレイと、図柄ビット名称「ＲＥＰ０４」のＲＴ３移行リプレイ「１」と、図柄ビット名称「ＲＥＰ０５」のＲＴ３移行リプレイ「２」と、図柄ビット名称「ＲＥＰ０６」のＲＴ４移行リプレイと、図柄ビット名称「ＮＭＬ０１」のベルと、図柄ビット名称「ＮＭＬ０２」のチェリー「１」と、図柄ビット名称「ＮＭＬ０３」のチェリーこぼしと、図柄ビット名称「ＮＭＬ０４」のスイカ「１」と、図柄ビット名称「ＮＭＬ０５」のスイカ「２」と、図柄ビット名称「ＮＭＬ０６」のチェリー「２」と、図柄ビット名称「ＮＭＬ０７」のチェリー「３」と、図柄ビット名称「ＮＭＬ０８」のチェリー「４」と、が規定されている。

【０１１４】

また、本実施形態においては、「１種ＢＢに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、ＢＢ（第１種特別役物に係る役物連続作動装置）の作動が行われる（「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」）。なお、本実施形態において、「１種ＢＢに係る図柄の組み合わせ」を「ＢＢに係る図柄の組み合わせ」、「ボーナスに係る図柄の組み合わせ」ということがある。また、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」を総称して、単に「ＢＢ」、または「ボーナス」ということがある。

【０１１５】

また、本実施形態においては、「通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせ」、「ＲＴ１移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「ＲＴ３移行リプレイ「１」に係る図柄の組み合わせ」、「ＲＴ３移行リプレイ「２」に係る図柄の組み合わせ」、「ＲＴ４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、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ゲームにおける遊技を行うことができる。なお、本実施形態において、「通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせ」、「ＲＴ１移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「ＲＴ３移行リプレイ「１」に係る図柄の組み合わせ」、「ＲＴ３移行リプレイ「２」に係る図柄の組み合わせ」、「ＲＴ４移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」を総称して、「リプレイに係る図柄の組み合わせ」という。

【０１１６】
　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」、「チェリー「１」に係る図柄の組み合わせ」、「チェリーこぼしに係る図柄の組み合わせ」、「スイカ「１」に係る図柄の組み合わせ」、「スイカ「２」に係る図柄の組み合わせ」、「チェリー「２」に係る図柄の組み合わせ」、「チェリー「３」に係る図柄の組み合わせ」、「チェリー「４」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。なお、これらの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。
【０１１７】
　また、本実施形態において、「チェリー「１」に係る図柄の組み合わせ」と、「チェリーこぼしに係る図柄の組み合わせ」と、「チェリー「２」に係る図柄の組み合わせ」と、「チェリー「３」に係る図柄の組み合わせ」と、「チェリー「４」に係る図柄の組み合わせ」と、を総称して、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」という。
【０１１８】
　また、本実施形態において、「スイカ「１」に係る図柄の組み合わせ」と、「スイカ「２」に係る図柄の組み合わせ」と、を総称して、「スイカに係る図柄の組み合わせ」という。
【０１１９】
（当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係）
　次に、図７に基づいて、当選役と、停止ボタンの操作順序と、入賞等の関係について説明を行う。
【０１２０】
　図７では、当選役に対応する当選番号と、当選役と、当選役に対応する条件装置と、各遊技状態で当選役として決定され得るか否かと、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序により有効ライン上に表示され得る図柄の組み合わせとの関係を示している。
【０１２１】
　また、図７に示す通り、決定された当選役によって、作動することとなる条件装置が異なる。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」が当選役として決定された場合、作動することとなる条件装置は「ＲＥＰ０１」、及び「ＲＥＰ０６」である。すなわち、当選番号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」が当選役として決定された場合、「通常リプレイに係る図柄の組み合わせ」、「ＲＴ４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。
【０１２２】
　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「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」が当選役として決定された場合に、作動することとなる条件装置は「ＮＭＬ０１」、「ＮＭＬ０２」である。この場合において、左停止ボタン１１を最初に操作し、中停止ボタン１２を次に操作し、右停止ボタン１３を最後に操作した場合には、中リール１９の中段に「ベル」が停止し、有効ラインである中段ラインと、右下がりラインと、右上がりラインとの３つの有効ラインに、「ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されることとなる。なお、１つの有効ラインに「ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されることで３枚のメダルの払出が規定されていることから、３つの有効ラインに「ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されることで９枚のメダルが払出されることになる。一方、その他の操作順序で操作した場合には、中リール１９の中段に「ベル」が停止せず、例えば、中リール１９の上段に「ベル」が停止し、有効ラインである上段ラインのみに「ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されることになる。この場合には、「ベルに係る図柄の組み合わせ」が表示されても、３枚のメダルの払出しか受けられないことになる。なお、「ＢＢ

」中においては、ＲＢ持越中か否かで例外が生じ得る。この点の詳細については後述する。

【０１２３】

また、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序がどのような順序であっても、有効ライン上に揃う図柄の組み合わせが異なることのない当選役が設けられている。例えば、後述の内部抽選処理により、当選番号「３２」の「ＢＢ０１＋スイカ」が当選役として決定された場合に、作動することとなる条件装置は「ＢＢ０１」、「ＮＭＬ０４」、「ＮＭＬ０５」である。この場合においては、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３をどのような順序で操作した場合であっても、「ＢＢ０１に係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能なタイミングで左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３が操作されれば、「ＢＢ０１に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることとなる。ただし、「ＢＢ０１に係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能なタイミングで左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作が検出されなかった場合には、「ＢＢ０１に係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示することができない。ただし、「ＢＢ０１」は、一度当選した後は、「ＢＢ０１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持越しが可能となっている。例えば、「ＢＢ０１」に当選したゲームで、「ＢＢ０１に係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示させることができなかった場合でも、次のゲーム以降において、「ＢＢ０１に係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示させることができるようになっている。なお、同様に、「ＢＢ０２」、「ＢＢ０３」、「ＲＢ」についても、持越しが可能な当選役となっている。

【０１２４】

また、後述の内部抽選処理により、当選番号「１６」の「スイカ」が当選役として決定された場合に、作動することとなる条件装置は「ＮＭＬ０４」、「ＮＭＬ０５」である。この場合においては、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示可能なタイミングで左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３が操作されれば、「スイカに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示させることができる。

【０１２５】

また、後述の内部抽選処理により、当選番号「１７」の「チェリー」が当選役として決定された場合に、作動することとなる条件装置は「ＮＭＬ０２」、「ＮＭＬ０３」、「ＮＭＬ０５」、「ＮＭＬ０６」、「ＮＭＬ０７」、「ＮＭＬ０８」である。この場合においては、「チェリー」を有効ライン上に表示可能なタイミングで左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３が操作されれば、「チェリーに係る図柄の組み合わせ」を有効ライン上に表示させることができる。

【０１２６】

（非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル）

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

【０１２７】

非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、メインＲＯＭ３０２に記憶されており、後述の「非ＲＴ遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「１」の場合の抽選値と、設定値が「６」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「２」の場合の抽選値、設定値が「３」の場合の抽選値、設定値が「４」の場合の抽選値、及び設定値が「５」の場合の抽選値の図示を省略している。

【０１２８】

また、非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「０１」の通常リプレイと、当選番号「０２」のチャンスリプレイと、当選番号「０３」のプレミアムリプレイと、当選番号「１６」のスイカと、当選番号「１７」のチェリーと、当選番号「１８」のチャンス目「１」と、当選番号「１９」のチャンス目「２」と、当選番号「２０」の押し順ベル

「１２３Ａ」と、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」と、当選番号「２２」の押し順ベル「２Ａ」と、当選番号「２３」の押し順ベル「３１２Ａ」と、当選番号「２４」の押し順ベル「３２１Ａ」と、当選番号「２５」の押し順ベル「１２３Ｂ」と、当選番号「２６」の押し順ベル「１３２Ｂ」と、当選番号「２７」の押し順ベル「２Ｂ」と、当選番号「２８」の押し順ベル「３１２Ｂ」と、当選番号「２９」の押し順ベル「３２１Ｂ」と、当選番号「３０」のＢＢ０１＋チャンスリプレイと、当選番号「３１」のＢＢ０１＋中段チェリーと、当選番号「３２」のＢＢ０１＋スイカと、当選番号「３３」のＢＢ０１＋チェリーと、当選番号「３４」のＢＢ０１＋チャンス目「１」と、当選番号「３５」のＢＢ０１＋チャンス目「２」と、当選番号「３６」のＢＢ０２＋チャンスリプレイと、当選番号「３７」のＢＢ０２＋中段チェリーと、当選番号「３８」のＢＢ０２＋スイカと、当選番号「３９」のＢＢ０２＋チェリーと、当選番号「４０」のＢＢ０２＋チャンス目「１」と、当選番号「４１」のＢＢ０２＋チャンス目「２」と、当選番号「４２」のＢＢ０３＋チャンスリプレイと、当選番号「４３」のＢＢ０３＋中段チェリーと、当選番号「４４」のＢＢ０３＋スイカと、当選番号「４５」のＢＢ０３＋チェリーと、当選番号「４６」のＢＢ０３＋チャンス目「１」と、当選番号「４７」のＢＢ０３＋チャンス目「２」に抽選値が規定されている。

【０１２９】

すなわち、これら以外の抽選値は「０」であり、非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「０４」のＲＴ２中リプレイと、当選番号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」と、当選番号「０６」のＲＴ３中リプレイ「２」と、当選番号「０７」のＲＴ３中リプレイ「３」と、当選番号「０８」のＲＴ３中リプレイ「４」と、当選番号「０９」のＲＴ３中リプレイ「５」と、当選番号「１０」のＲＴ４中リプレイ「１」と、当選番号「１１」のＲＴ４中リプレイ「２」と、当選番号「１２」のＲＴ４中リプレイ「３」と、当選番号「１３」のＲＴ４中リプレイ「４」と、当選番号「１４」のＲＴ４中リプレイ「５」と、当選番号「１５」の中段チェリーと、当選番号「４８」のＲＢが当選役として決定されることはない。

【０１３０】

（ＢＢ中非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル）

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

【０１３１】

ＢＢ中非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、メインＲＯＭ３０２に記憶されており、後述の「ＢＢ中非ＲＴ遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、ＢＢ中非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、ＢＢ中非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「１」の場合の抽選値と、設定値が「６」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「２」の場合の抽選値、設定値が「３」の場合の抽選値、設定値が「４」の場合の抽選値、及び設定値が「５」の場合の抽選値の図示を省略している。

【０１３２】

また、ＢＢ中非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「０１」の通常リプレイと、当選番号「０２」のチャンスリプレイと、当選番号「０３」のプレミアムリプレイと、当選番号「１５」の中段チェリーと、当選番号「１６」のスイカと、当選番号「１７」のチェリーと、当選番号「１８」のチャンス目「１」と、当選番号「１９」のチャンス目「２」と、当選番号「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」と、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」と、当選番号「２２」の押し順ベル「２Ａ」と、当選番号「２３」の押し順ベル「３１２Ａ」と、当選番号「２４」の押し順ベル「３２１Ａ」と、当選番号「２５」の押し順ベル「１２３Ｂ」と、当選番号「２６」の押し順ベル「１３２Ｂ」と、当選番号「２７」の押し順ベル「２Ｂ」と、当選番号「２８」の押し順ベル「３１２Ｂ」と、当選番号「２９」の押し順ベル「３２１Ｂ」と、当選番号「４８」のＲＢに抽選値が規定

されている。

【０１３３】

すなわち、これら以外の抽選値は「０」であり、ＢＢ中非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「０４」のＲＴ２中リプレイと、当選番号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」と、当選番号「０６」のＲＴ３中リプレイ「２」と、当選番号「０７」のＲＴ３中リプレイ「３」と、当選番号「０８」のＲＴ３中リプレイ「４」と、当選番号「０９」のＲＴ３中リプレイ「５」と、当選番号「１０」のＲＴ４中リプレイ「１」と、当選番号「１１」のＲＴ４中リプレイ「２」と、当選番号「１２」のＲＴ４中リプレイ「３」と、当選番号「１３」のＲＴ４中リプレイ「４」と、当選番号「１４」のＲＴ４中リプレイ「５」と、当選番号「３０」のＢＢ０１＋チャンスリプレイと、当選番号「３１」のＢＢ０１＋中段チェリーと、当選番号「３２」のＢＢ０１＋スイカと、当選番号「３３」のＢＢ０１＋チェリーと、当選番号「３４」のＢＢ０１＋チャンス目「１」と、当選番号「３５」のＢＢ０１＋チャンス目「２」と、当選番号「３６」のＢＢ０２＋チャンスリプレイと、当選番号「３７」のＢＢ０２＋中段チェリーと、当選番号「３８」のＢＢ０２＋スイカと、当選番号「３９」のＢＢ０２＋チェリーと、当選番号「４０」のＢＢ０２＋チャンス目「１」と、当選番号「４１」のＢＢ０２＋チャンス目「２」と、当選番号「４２」のＢＢ０３＋チャンスリプレイと、当選番号「４３」のＢＢ０３＋中段チェリーと、当選番号「４４」のＢＢ０３＋スイカと、当選番号「４５」のＢＢ０３＋チェリーと、当選番号「４６」のＢＢ０３＋チャンス目「１」と、当選番号「４７」のＢＢ０３＋チャンス目「２」が当選役として決定されることはない。

【０１３４】

（ＢＢ中ＲＢ遊技状態用当選役決定テーブル）

次に、図１０に基づいて、ＢＢ中ＲＢ遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【０１３５】

ＢＢ中ＲＢ遊技状態用当選役決定テーブルは、メインＲＯＭ３０２に記憶されており、後述の「ＢＢ中ＲＢ遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、ＢＢ中ＲＢ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、ＢＢ中ＲＢ遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「１」の場合の抽選値と、設定値が「６」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「２」の場合の抽選値、設定値が「３」の場合の抽選値、設定値が「４」の場合の抽選値、及び設定値が「５」の場合の抽選値の図示を省略している。

【０１３６】

また、ＢＢ中ＲＢ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「０１」の通常リプレイと、当選番号「０２」のチャンスリプレイと、当選番号「０３」のプレミアムリプレイと、当選番号「１５」の中段チェリーと、当選番号「１６」のスイカと、当選番号「１７」のチェリーと、当選番号「１８」のチャンス目「１」と、当選番号「１９」のチャンス目「２」と、当選番号「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」と、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」と、当選番号「２２」の押し順ベル「２Ａ」と、当選番号「２３」の押し順ベル「３１２Ａ」と、当選番号「２４」の押し順ベル「３２１Ａ」と、当選番号「２５」の押し順ベル「１２３Ｂ」と、当選番号「２６」の押し順ベル「１３２Ｂ」と、当選番号「２７」の押し順ベル「２Ｂ」と、当選番号「２８」の押し順ベル「３１２Ｂ」と、当選番号「２９」の押し順ベル「３２１Ｂ」に抽選値が規定されている。

【０１３７】

すなわち、これら以外の抽選値は「０」であり、ＢＢ中ＲＢ遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「０４」のＲＴ２中リプレイと、当選番号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」と、当選番号「０６」のＲＴ３中リプレイ「２」と、当選番号「０７」のＲＴ３中リプレイ「３」と、当選番号「０８」のＲＴ３中リプレイ「４」と、当選番号「０９」のＲＴ３中リプレイ「５」と、当選番号「１０」のＲＴ４

中リプレイ「１」と、当選番号「１１」のＲＴ４中リプレイ「２」と、当選番号「１２」のＲＴ４中リプレイ「３」と、当選番号「１３」のＲＴ４中リプレイ「４」と、当選番号「１４」のＲＴ４中リプレイ「５」と、当選番号「３０」のＢＢ０１＋チャンスリプレイと、当選番号「３１」のＢＢ０１＋中段チェリーと、当選番号「３２」のＢＢ０１＋スイカと、当選番号「３３」のＢＢ０１＋チェリーと、当選番号「３４」のＢＢ０１＋チャンス目「１」と、当選番号「３５」のＢＢ０１＋チャンス目「２」と、当選番号「３６」のＢＢ０２＋チャンスリプレイと、当選番号「３７」のＢＢ０２＋中段チェリーと、当選番号「３８」のＢＢ０２＋スイカと、当選番号「３９」のＢＢ０２＋チェリーと、当選番号「４０」のＢＢ０２＋チャンス目「１」と、当選番号「４１」のＢＢ０２＋チャンス目「２」と、当選番号「４２」のＢＢ０３＋チャンスリプレイと、当選番号「４３」のＢＢ０３＋中段チェリーと、当選番号「４４」のＢＢ０３＋スイカと、当選番号「４５」のＢＢ０３＋チェリーと、当選番号「４６」のＢＢ０３＋チャンス目「１」と、当選番号「４７」のＢＢ０３＋チャンス目「２」と、当選番号「４８」のＲＢが当選役として決定されることはない。

【０１３８】

（第１ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル）

次に、図１１に基づいて、第１ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【０１３９】

第１ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、メインＲＯＭ３０２に記憶されており、後述の「第１ＲＴ遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、第１ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、第１ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「１」の場合の抽選値と、設定値が「６」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「２」の場合の抽選値、設定値が「３」の場合の抽選値、設定値が「４」の場合の抽選値、及び設定値が「５」の場合の抽選値の図示を省略している。

【０１４０】

また、第１ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「０１」の通常リプレイと、当選番号「０２」のチャンスリプレイと、当選番号「０３」のプレミアムリプレイと、当選番号「１６」のスイカと、当選番号「１７」のチェリーと、当選番号「１８」のチャンス目「１」と、当選番号「１９」のチャンス目「２」と、当選番号「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」と、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」と、当選番号「２２」の押し順ベル「２Ａ」と、当選番号「２３」の押し順ベル「３１２Ａ」と、当選番号「２４」の押し順ベル「３２１Ａ」と、当選番号「２５」の押し順ベル「１２３Ｂ」と、当選番号「２６」の押し順ベル「１３２Ｂ」と、当選番号「２７」の押し順ベル「２Ｂ」と、当選番号「２８」の押し順ベル「３１２Ｂ」と、当選番号「２９」の押し順ベル「３２１Ｂ」と、当選番号「３０」のＢＢ０１＋チャンスリプレイと、当選番号「３１」のＢＢ０１＋中段チェリーと、当選番号「３２」のＢＢ０１＋スイカと、当選番号「３３」のＢＢ０１＋チェリーと、当選番号「３４」のＢＢ０１＋チャンス目「１」と、当選番号「３５」のＢＢ０１＋チャンス目「２」と、当選番号「３６」のＢＢ０２＋チャンスリプレイと、当選番号「３７」のＢＢ０２＋中段チェリーと、当選番号「３８」のＢＢ０２＋スイカと、当選番号「３９」のＢＢ０２＋チェリーと、当選番号「４０」のＢＢ０２＋チャンス目「１」と、当選番号「４１」のＢＢ０２＋チャンス目「２」と、当選番号「４２」のＢＢ０３＋チャンスリプレイと、当選番号「４３」のＢＢ０３＋中段チェリーと、当選番号「４４」のＢＢ０３＋スイカと、当選番号「４５」のＢＢ０３＋チェリーと、当選番号「４６」のＢＢ０３＋チャンス目「１」と、当選番号「４７」のＢＢ０３＋チャンス目「２」に抽選値が規定されている。

【０１４１】

すなわち、これら以外の抽選値は「０」であり、第１ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「０４」のＲＴ２中リプレイと、当選番

号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」と、当選番号「０６」のＲＴ３中リプレイ「２」と、当選番号「０７」のＲＴ３中リプレイ「３」と、当選番号「０８」のＲＴ３中リプレイ「４」と、当選番号「０９」のＲＴ３中リプレイ「５」と、当選番号「１０」のＲＴ４中リプレイ「１」と、当選番号「１１」のＲＴ４中リプレイ「２」と、当選番号「１２」のＲＴ４中リプレイ「３」と、当選番号「１３」のＲＴ４中リプレイ「４」と、当選番号「１４」のＲＴ４中リプレイ「５」と、当選番号「１５」の中段チェリーと、当選番号「４８」のＲＢが当選役として決定されることはない。

【０１４２】

（第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル）

次に、図１２に基づいて、第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【０１４３】

第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、メインＲＯＭ３０２に記憶されており、後述の「第２ＲＴ遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「１」の場合の抽選値と、設定値が「６」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「２」の場合の抽選値、設定値が「３」の場合の抽選値、設定値が「４」の場合の抽選値、及び設定値が「５」の場合の抽選値の図示を省略している。

【０１４４】

また、第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「０４」のＲＴ２中リプレイと、当選番号「１６」のスイカと、当選番号「１７」のチェリーと、当選番号「１８」のチャンス目「１」と、当選番号「１９」のチャンス目「２」と、当選番号「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」と、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」と、当選番号「２２」の押し順ベル「２Ａ」と、当選番号「２３」の押し順ベル「３１２Ａ」と、当選番号「２４」の押し順ベル「３２１Ａ」と、当選番号「２５」の押し順ベル「１２３Ｂ」と、当選番号「２６」の押し順ベル「１３２Ｂ」と、当選番号「２７」の押し順ベル「２Ｂ」と、当選番号「２８」の押し順ベル「３１２Ｂ」と、当選番号「２９」の押し順ベル「３２１Ｂ」と、当選番号「３０」のＢＢ０１＋チャンスリプレイと、当選番号「３１」のＢＢ０１＋中段チェリーと、当選番号「３２」のＢＢ０１＋スイカと、当選番号「３３」のＢＢ０１＋チェリーと、当選番号「３４」のＢＢ０１＋チャンス目「１」と、当選番号「３５」のＢＢ０１＋チャンス目「２」と、当選番号「３６」のＢＢ０２＋チャンスリプレイと、当選番号「３７」のＢＢ０２＋中段チェリーと、当選番号「３８」のＢＢ０２＋スイカと、当選番号「３９」のＢＢ０２＋チェリーと、当選番号「４０」のＢＢ０２＋チャンス目「１」と、当選番号「４１」のＢＢ０２＋チャンス目「２」と、当選番号「４２」のＢＢ０３＋チャンスリプレイと、当選番号「４３」のＢＢ０３＋中段チェリーと、当選番号「４４」のＢＢ０３＋スイカと、当選番号「４５」のＢＢ０３＋チェリーと、当選番号「４６」のＢＢ０３＋チャンス目「１」と、当選番号「４７」のＢＢ０３＋チャンス目「２」に抽選値が規定されている。

【０１４５】

すなわち、これら以外の抽選値は「０」であり、第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「０１」の通常リプレイと、当選番号「０２」のチャンスリプレイと、当選番号「０３」のプレミアムリプレイと、当選番号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」と、当選番号「０６」のＲＴ３中リプレイ「２」と、当選番号「０７」のＲＴ３中リプレイ「３」と、当選番号「０８」のＲＴ３中リプレイ「４」と、当選番号「０９」のＲＴ３中リプレイ「５」と、当選番号「１０」のＲＴ４中リプレイ「１」と、当選番号「１１」のＲＴ４中リプレイ「２」と、当選番号「１２」のＲＴ４中リプレイ「３」と、当選番号「１３」のＲＴ４中リプレイ「４」と、当選番号「１４」のＲＴ４中リプレイ「５」と、当選番号「１５」の中段チェリーと、当選番号「４８」のＲＢが当選役として決定されることはない。

【０１４６】
（ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル）
次に、図１３に基づいて、ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。
【０１４７】
ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、メインＲＯＭ３０２に記憶されており、後述の「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「１」の場合の抽選値と、設定値が「６」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「２」の場合の抽選値、設定値が「３」の場合の抽選値、設定値が「４」の場合の抽選値、及び設定値が「５」の場合の抽選値の図示を省略している。
【０１４８】
また、ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「０２」のチャンスリプレイと、当選番号「０４」のＲＴ２中リプレイと、当選番号「１５」の中段チェリーと、当選番号「１６」のスイカと、当選番号「１７」のチェリーと、当選番号「１８」のチャンス目「１」と、当選番号「１９」のチャンス目「２」と、当選番号「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」と、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」と、当選番号「２２」の押し順ベル「２Ａ」と、当選番号「２３」の押し順ベル「３１２Ａ」と、当選番号「２４」の押し順ベル「３２１Ａ」と、当選番号「２５」の押し順ベル「１２３Ｂ」と、当選番号「２６」の押し順ベル「１３２Ｂ」と、当選番号「２７」の押し順ベル「２Ｂ」と、当選番号「２８」の押し順ベル「３１２Ｂ」と、当選番号「２９」の押し順ベル「３２１Ｂ」と、当選番号「４８」のＲＢに抽選値が規定されている。
【０１４９】
すなわち、これら以外の抽選値は「０」であり、ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「０１」の通常リプレイと、当選番号「０３」のプレミアムリプレイと、当選番号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」と、当選番号「０６」のＲＴ３中リプレイ「２」と、当選番号「０７」のＲＴ３中リプレイ「３」と、当選番号「０８」のＲＴ３中リプレイ「４」と、当選番号「０９」のＲＴ３中リプレイ「５」と、当選番号「１０」のＲＴ４中リプレイ「１」と、当選番号「１１」のＲＴ４中リプレイ「２」と、当選番号「１２」のＲＴ４中リプレイ「３」と、当選番号「１３」のＲＴ４中リプレイ「４」と、当選番号「１４」のＲＴ４中リプレイ「５」と、当選番号「３０」のＢＢ０１＋チャンスリプレイと、当選番号「３１」のＢＢ０１＋中段チェリーと、当選番号「３２」のＢＢ０１＋スイカと、当選番号「３３」のＢＢ０１＋チェリーと、当選番号「３４」のＢＢ０１＋チャンス目「１」と、当選番号「３５」のＢＢ０１＋チャンス目「２」と、当選番号「３６」のＢＢ０２＋チャンスリプレイと、当選番号「３７」のＢＢ０２＋中段チェリーと、当選番号「３８」のＢＢ０２＋スイカと、当選番号「３９」のＢＢ０２＋チェリーと、当選番号「４０」のＢＢ０２＋チャンス目「１」と、当選番号「４１」のＢＢ０２＋チャンス目「２」と、当選番号「４２」のＢＢ０３＋チャンスリプレイと、当選番号「４３」のＢＢ０３＋中段チェリーと、当選番号「４４」のＢＢ０３＋スイカと、当選番号「４５」のＢＢ０３＋チェリーと、当選番号「４６」のＢＢ０３＋チャンス目「１」と、当選番号「４７」のＢＢ０３＋チャンス目「２」が当選役として決定されることはない。
【０１５０】
（第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル）
次に、図１４に基づいて、第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。
【０１５１】
第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、メインＲＯＭ３０２に記憶されており、後

述の「第３ＲＴ遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「１」の場合の抽選値と、設定値が「６」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「２」の場合の抽選値、設定値が「３」の場合の抽選値、設定値が「４」の場合の抽選値、及び設定値が「５」の場合の抽選値の図示を省略している。

【０１５２】

また、第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「０１」の通常リプレイと、当選番号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」と、当選番号「０６」のＲＴ３中リプレイ「２」と、当選番号「０７」のＲＴ３中リプレイ「３」と、当選番号「０８」のＲＴ３中リプレイ「４」と、当選番号「０９」のＲＴ３中リプレイ「５」と、当選番号「１６」の「スイカ」と、当選番号「１７」の「チェリー」と、当選番号「１８」のチャンス目「１」と、当選番号「１９」のチャンス目「２」と、当選番号「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」と、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」と、当選番号「２２」の押し順ベル「２Ａ」と、当選番号「２３」の押し順ベル「３１２Ａ」と、当選番号「２４」の押し順ベル「３２１Ａ」と、当選番号「２５」の押し順ベル「１２３Ｂ」と、当選番号「２６」の押し順ベル「１３２Ｂ」と、当選番号「２７」の押し順ベル「２Ｂ」と、当選番号「２８」の押し順ベル「３１２Ｂ」と、当選番号「２９」の押し順ベル「３２１Ｂ」と、当選番号「３０」のＢＢ０１＋チャンスリプレイと、当選番号「３１」のＢＢ０１＋中段チェリーと、当選番号「３２」のＢＢ０１＋スイカと、当選番号「３３」のＢＢ０１＋チェリーと、当選番号「３４」のＢＢ０１＋チャンス目「１」と、当選番号「３５」のＢＢ０１＋チャンス目「２」と、当選番号「３６」のＢＢ０２＋チャンスリプレイと、当選番号「３７」のＢＢ０２＋中段チェリーと、当選番号「３８」のＢＢ０２＋スイカと、当選番号「３９」のＢＢ０２＋チェリーと、当選番号「４０」のＢＢ０２＋チャンス目「１」と、当選番号「４１」のＢＢ０２＋チャンス目「２」と、当選番号「４２」のＢＢ０３＋チャンスリプレイと、当選番号「４３」のＢＢ０３＋中段チェリーと、当選番号「４４」のＢＢ０３＋スイカと、当選番号「４５」のＢＢ０３＋チェリーと、当選番号「４６」のＢＢ０３＋チャンス目「１」と、当選番号「４７」のＢＢ０３＋チャンス目「２」に抽選値が規定されている。

【０１５３】

すなわち、これら以外の抽選値は「０」であり、第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「０２」のチャンスリプレイと、当選番号「０３」のプレミアムリプレイと、当選番号「０４」のＲＴ２中リプレイと、当選番号「１０」のＲＴ４中リプレイ「１」と、当選番号「１１」のＲＴ４中リプレイ「２」と、当選番号「１２」のＲＴ４中リプレイ「３」と、当選番号「１３」のＲＴ４中リプレイ「４」と、当選番号「１４」のＲＴ４中リプレイ「５」と、当選番号「１５」の中段チェリーと、当選番号「４８」のＲＢが当選役として決定されることはない。

【０１５４】

（ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル）

次に、図１５に基づいて、ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【０１５５】

ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、メインＲＯＭ３０２に記憶されており、後述の「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「１」の場合の抽選値と、設定値が「６」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「２」の場合の抽選値、設定値が「３」の場合の抽選値、設定値が「４」の場合の抽選値、及び設定値が「５」の場合の抽選値の図示を省略している。

【０１５６】
　また、ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「０１」の通常リプレイと、当選番号「０２」のチャンスリプレイと、当選番号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」と、当選番号「０６」のＲＴ３中リプレイ「２」と、当選番号「０７」のＲＴ３中リプレイ「３」と、当選番号「０８」のＲＴ３中リプレイ「４」と、当選番号「０９」のＲＴ３中リプレイ「５」と、当選番号「１５」の中段チェリーと、当選番号「１６」のスイカと、当選番号「１７」のチェリーと、当選番号「１８」のチャンス目「１」と、当選番号「１９」のチャンス目「２」と、当選番号「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」と、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」と、当選番号「２２」の押し順ベル「２Ａ」と、当選番号「２３」の押し順ベル「３１２Ａ」と、当選番号「２４」の押し順ベル「３２１Ａ」と、当選番号「２５」の押し順ベル「１２３Ｂ」と、当選番号「２６」の押し順ベル「１３２Ｂ」と、当選番号「２７」の押し順ベル「２Ｂ」と、当選番号「２８」の押し順ベル「３１２Ｂ」と、当選番号「２９」の押し順ベル「３２１Ｂ」に抽選値が規定されている。
【０１５７】
　すなわち、これら以外の抽選値は「０」であり、ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「０３」のプレミアムリプレイと、当選番号「０４」のＲＴ２中リプレイと、当選番号「１０」のＲＴ４中リプレイ「１」と、当選番号「１１」のＲＴ４中リプレイ「２」と、当選番号「１２」のＲＴ４中リプレイ「３」と、当選番号「１３」のＲＴ４中リプレイ「４」と、当選番号「１４」のＲＴ４中リプレイ「５」と、当選番号「３０」のＢＢ０１＋チャンスリプレイと、当選番号「３１」のＢＢ０１＋中段チェリーと、当選番号「３２」のＢＢ０１＋スイカと、当選番号「３３」のＢＢ０１＋チェリーと、当選番号「３４」のＢＢ０１＋チャンス目「１」と、当選番号「３５」のＢＢ０１＋チャンス目「２」と、当選番号「３６」のＢＢ０２＋チャンスリプレイと、当選番号「３７」のＢＢ０２＋中段チェリーと、当選番号「３８」のＢＢ０２＋スイカと、当選番号「３９」のＢＢ０２＋チェリーと、当選番号「４０」のＢＢ０２＋チャンス目「１」と、当選番号「４１」のＢＢ０２＋チャンス目「２」と、当選番号「４２」のＢＢ０３＋チャンスリプレイと、当選番号「４３」のＢＢ０３＋中段チェリーと、当選番号「４４」のＢＢ０３＋スイカと、当選番号「４５」のＢＢ０３＋チェリーと、当選番号「４６」のＢＢ０３＋チャンス目「１」と、当選番号「４７」のＢＢ０３＋チャンス目「２」と、当選番号「４８」のＲＢが当選役として決定されることはない。
【０１５８】
（第４ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル）
　次に、図１６に基づいて、第４ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。
【０１５９】
　第４ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、メインＲＯＭ３０２に記憶されており、後述の「第４ＲＴ遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、第４ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、第４ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「１」の場合の抽選値と、設定値が「６」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「２」の場合の抽選値、設定値が「３」の場合の抽選値、設定値が「４」の場合の抽選値、及び設定値が「５」の場合の抽選値の図示を省略している。
【０１６０】
　また、第４ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「０１」の通常リプレイと、当選番号「１０」のＲＴ４中リプレイ「１」と、当選番号「１１」のＲＴ４中リプレイ「２」と、当選番号「１２」のＲＴ４中リプレイ「３」と、当選番号「１３」のＲＴ４中リプレイ「４」と、当選番号「１４」のＲＴ４中リプレイ「５」と、当選番号「１６」のスイカと、当選番号「１７」のチェリーと、当選番号「１８」のチャンス目「１」と、当選番号「１９」のチャンス目「２」と、当選番号「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」と、

当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」と、当選番号「２２」の押し順ベル「２Ａ」と、当選番号「２３」の押し順ベル「３１２Ａ」と、当選番号「２４」の押し順ベル「３２１Ａ」と、当選番号「２５」の押し順ベル「１２３Ｂ」と、当選番号「２６」の押し順ベル「１３２Ｂ」と、当選番号「２７」の押し順ベル「２Ｂ」と、当選番号「２８」の押し順ベル「３１２Ｂ」と、当選番号「２９」の押し順ベル「３２１Ｂ」と、当選番号「３０」のＢＢ０１＋チャンスリプレイと、当選番号「３１」のＢＢ０１＋中段チェリーと、当選番号「３２」のＢＢ０１＋スイカと、当選番号「３３」のＢＢ０１＋チェリーと、当選番号「３４」のＢＢ０１＋チャンス目「１」と、当選番号「３５」のＢＢ０１＋チャンス目「２」と、当選番号「３６」のＢＢ０２＋チャンスリプレイと、当選番号「３７」のＢＢ０２＋中段チェリーと、当選番号「３８」のＢＢ０２＋スイカと、当選番号「３９」のＢＢ０２＋チェリーと、当選番号「４０」のＢＢ０２＋チャンス目「１」と、当選番号「４１」のＢＢ０２＋チャンス目「２」と、当選番号「４２」のＢＢ０３＋チャンスリプレイと、当選番号「４３」のＢＢ０３＋中段チェリーと、当選番号「４４」のＢＢ０３＋スイカと、当選番号「４５」のＢＢ０３＋チェリーと、当選番号「４６」のＢＢ０３＋チャンス目「１」と、当選番号「４７」のＢＢ０３＋チャンス目「２」に抽選値が規定されている。

【０１６１】

すなわち、これら以外の抽選値は「０」であり、第４ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「０２」の「チャンスリプレイ」と、当選番号「０３」の「プレミアムリプレイ」と、当選番号「０４」のＲＴ２中リプレイと、当選番号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」と、当選番号「０６」のＲＴ３中リプレイ「２」と、当選番号「０７」のＲＴ３中リプレイ「３」と、当選番号「０８」のＲＴ３中リプレイ「４」と、当選番号「０９」のＲＴ３中リプレイ「５」と、当選番号「１５」の中段チェリーと、当選番号「４８」のＲＢが当選役として決定されることはない。

【０１６２】

（第５ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル）

次に、図１７に基づいて、第５ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルについて説明を行う。

【０１６３】

第５ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、メインＲＯＭ３０２に記憶されており、後述の「第５ＲＴ遊技状態」における後述の内部抽選処理により、当選役を決定する際に用いられる。また、第５ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号と、当選役と、設定値毎の抽選値が規定されている。ここで、本実施形態において、第５ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、設定値が「１」の場合の抽選値と、設定値が「６」の場合の抽選値を例示しており、設定値が「２」の場合の抽選値、設定値が「３」の場合の抽選値、設定値が「４」の場合の抽選値、及び設定値が「５」の場合の抽選値の図示を省略している。

【０１６４】

また、第５ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルは、当選番号「０１」の通常リプレイと、当選番号「０２」のチャンスリプレイと、当選番号「１５」の中段チェリーと、当選番号「１６」のスイカと、当選番号「１７」のチェリーと、当選番号「１８」のチャンス目「１」と、当選番号「１９」のチャンス目「２」と、当選番号「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」と、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」と、当選番号「２２」の押し順ベル「２Ａ」と、当選番号「２３」の押し順ベル「３１２Ａ」と、当選番号「２４」の押し順ベル「３２１Ａ」と、当選番号「２５」の押し順ベル「１２３Ｂ」と、当選番号「２６」の押し順ベル「１３２Ｂ」と、当選番号「２７」の押し順ベル「２Ｂ」と、当選番号「２８」の押し順ベル「３１２Ｂ」と、当選番号「２９」の押し順ベル「３２１Ｂ」に抽選値が規定されている。

【０１６５】

すなわち、これら以外の抽選値は「０」であり、第５ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブルを用いて抽選を行う場合においては、当選番号「０３」のプレミアムリプレイと、当選

番号「０４」のＲＴ２中リプレイと、当選番号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」と、当選番号「０６」のＲＴ３中リプレイ「２」と、当選番号「０７」のＲＴ３中リプレイ「３」と、当選番号「０８」のＲＴ３中リプレイ「４」と、当選番号「０９」のＲＴ３中リプレイ「５」と、当選番号「１０」のＲＴ４中リプレイ「１」と、当選番号「１１」のＲＴ４中リプレイ「２」と、当選番号「１２」のＲＴ４中リプレイ「３」と、当選番号「１３」のＲＴ４中リプレイ「４」と、当選番号「１４」のＲＴ４中リプレイ「５」と、当選番号「３０」のＢＢ０１＋チャンスリプレイと、当選番号「３１」のＢＢ０１＋中段チェリーと、当選番号「３２」のＢＢ０１＋スイカと、当選番号「３３」のＢＢ０１＋チェリーと、当選番号「３４」のＢＢ０１＋チャンス目「１」と、当選番号「３５」のＢＢ０１＋チャンス目「２」と、当選番号「３６」のＢＢ０２＋チャンスリプレイと、当選番号「３７」のＢＢ０２＋中段チェリーと、当選番号「３８」のＢＢ０２＋スイカと、当選番号「３９」のＢＢ０２＋チェリーと、当選番号「４０」のＢＢ０２＋チャンス目「１」と、当選番号「４１」のＢＢ０２＋チャンス目「２」と、当選番号「４２」のＢＢ０３＋チャンスリプレイと、当選番号「４３」のＢＢ０３＋中段チェリーと、当選番号「４４」のＢＢ０３＋スイカと、当選番号「４５」のＢＢ０３＋チェリーと、当選番号「４６」のＢＢ０３＋チャンス目「１」と、当選番号「４７」のＢＢ０３＋チャンス目「２」と、当選番号「４８」のＲＢが当選役として決定されることはない。

【０１６６】

なお、本実施形態において、通常リプレイと、チャンスリプレイと、プレミアムリプレイと、ＲＴ２中リプレイと、ＲＴ３中リプレイ「１」と、ＲＴ３中リプレイ「２」と、ＲＴ３中リプレイ「３」と、ＲＴ３中リプレイ「４」と、ＲＴ３中リプレイ「５」と、ＲＴ４中リプレイ「１」と、ＲＴ４中リプレイ「２」と、ＲＴ４中リプレイ「３」と、ＲＴ４中リプレイ「４」と、ＲＴ４中リプレイ「５」を総称して「リプレイ」という。また、ＲＴ３中リプレイ「１」と、ＲＴ３中リプレイ「２」と、ＲＴ３中リプレイ「３」と、ＲＴ３中リプレイ「４」と、ＲＴ３中リプレイ「５」を総称してＲＴ３中リプレイといい、ＲＴ４中リプレイ「１」と、ＲＴ４中リプレイ「２」と、ＲＴ４中リプレイ「３」と、ＲＴ４中リプレイ「４」と、ＲＴ４中リプレイ「５」を総称してＲＴ４中リプレイという。また、ＲＴ３中リプレイ「１」と、ＲＴ３中リプレイ「２」と、ＲＴ３中リプレイ「３」と、ＲＴ３中リプレイ「４」と、ＲＴ３中リプレイ「５」と、ＲＴ４中リプレイ「１」と、ＲＴ４中リプレイ「２」と、ＲＴ４中リプレイ「３」と、ＲＴ４中リプレイ「４」と、ＲＴ４中リプレイ「５」を総称して押し順リプレイという。

【０１６７】

また、本実施形態において、中段チェリーと、チェリーを総称してチェリーといい、チャンス目「１」と、チャンス目「２」を総称してチャンス目といい、押し順ベル「１２３Ａ」、押し順ベル「１３２Ａ」、押し順ベル「２Ａ」、押し順ベル「３１２Ａ」、押し順ベル「３２１Ａ」、押し順ベル「１２３Ｂ」、押し順ベル「１３２Ｂ」、押し順ベル「２Ｂ」、押し順ベル「３１２Ｂ」、押し順ベル「３２１Ｂ」を総称して押し順ベルという。

【０１６８】

なお、本実施形態において、「非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル」と、「ＢＢ中非ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル」と、「ＢＢ中ＲＢ遊技状態用当選役決定テーブル」と、「第１ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル」と、「第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル」と、「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル」と、「第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル」と、「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル」と、「第４ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル」と、「第５ＲＴ遊技状態用当選役決定テーブル」を総称して「当選役決定テーブル」という。

【０１６９】

（遊技状態移行図）

次に、図１８に基づいて、遊技状態移行図について説明を行う。

【０１７０】

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。

【０１７１】

ここで、現在の遊技状態が「非ＲＴ遊技状態」である場合において、後述の内部抽選処理において、当選役として「ＢＢ」に当選した場合に、「非ＲＴ遊技状態」から「第５ＲＴ遊技状態」に移行される。

【０１７２】

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おいて、当選役として「ＢＢ」に当選した場合に、「第１ＲＴ遊技状態」から「第５ＲＴ遊技状態」に移行され、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おいて、当選役として「プレミアムリプレイ」に当選し、「第３ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「第１ＲＴ遊技状態」から「第３ＲＴ遊技状態」に移行される。

【０１７３】

また、現在の遊技状態が「第２ＲＴ遊技状態」である場合において、後述の内部抽選処理において、当選役として「プレミアムリプレイ」に当選し、「第３ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「第２ＲＴ遊技状態」から「第３ＲＴ遊技状態」に移行される。なお、後述の「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」である場合に、「５３」枚を超える（メダルの）払出が行われた場合には、「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」から「第２ＲＴ遊技状態」に移行することになるが、この場合は、当選役として「プレミアムリプレイ」に当選しなくても、「第３ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示される操作順序の報知が行われ、「第３ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されることで、「第２ＲＴ遊技状態」から「第３ＲＴ遊技状態」に移行される。

【０１７４】

また、現在の遊技状態が「第３ＲＴ遊技状態」である場合において、後述の内部抽選処理において、当選役としてＲＴ３中リプレイ「１」～ＲＴ３中リプレイ「５」のいずれかに当選し、「第４ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「第３ＲＴ遊技状態」から「第４ＲＴ遊技状態」に移行される。

【０１７５】

また、現在の遊技状態が「第４ＲＴ遊技状態」である場合において、後述の内部抽選処理において、当選役としてＲＴ４中リプレイ「１」～ＲＴ４中リプレイ「５」のいずれかに当選し、「第１ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「第４ＲＴ遊技状態」から「第１ＲＴ遊技状態」に移行される。

【０１７６】

また、現在の遊技状態が「第５ＲＴ遊技状態」である場合において、「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、「第５ＲＴ遊技状態」から「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」に移行される。

【０１７７】

また、現在の遊技状態が「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」である場合において、「５３」枚を超える（メダルの）払出が行われた場合には、「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」から「第２ＲＴ遊技状態」に移行され、現在の遊技状態が「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」である場合において、「ＲＢに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」から「ＢＢ中ＲＢ遊技状態」に移行され、現在の遊技状態が「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」である場合において、「ＲＢ持越」中である場合には、「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」から「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」に移行される。

【０１７８】

また、現在の遊技状態が「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」である場合において、「５３」枚を超える（メダルの）払出が行われた場合には、「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」から「第３ＲＴ遊技状態」に移行される。

【０１７９】

また、現在の遊技状態が「ＢＢ中ＲＢ遊技状態」である場合において、「４回入賞又は４回遊技」が行われた場合には、「ＢＢ中ＲＢ遊技状態」から「ＢＢ中非ＲＴ遊技状態」に移行され、現在の遊技状態が「ＢＢ中ＲＢ遊技状態」である場合において、「５３」枚を超える（メダルの）払出が行われた場合には、「ＢＢ中ＲＢ遊技状態」から「非ＲＴ遊技状態」に移行される。

【０１８０】

また、現在の遊技状態が「ＢＢ中非ＲＴ遊技状態」である場合において、「ＲＢに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、「ＢＢ中非ＲＴ遊技状態」から「ＢＢ中ＲＢ遊技状態」に移行され、現在の遊技状態が「ＢＢ中非ＲＴ遊技状態」である場合において、「ＲＢ持越」中である場合には、「ＢＢ中非ＲＴ遊技状態」から「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」に移行され、現在の遊技状態が「ＢＢ中非ＲＴ遊技状態」である場合において、「５３」枚を超える（メダルの）払出が行われた場合には、「ＢＢ中非ＲＴ遊技状態」から「非ＲＴ遊技状態」に移行される。

【０１８１】

（メイン制御基板により管理される状態の一覧）

次に、図１９に基づいて、メイン制御基板により管理される状態の一覧についての説明を行う。なお、図１９においては、後述するフローチャートで用いている用語との対応関係についても説明を行う。

【０１８２】

（通常状態）

番号「０１」の「通常状態」は、遊技者にとって不利な状態である。なお、「通常状態」は、後述のフローチャートにおいては、通常「１」または通常「２」と対応している。

【０１８３】

（第１持越状態）

番号「０２」の「第１持越状態」は、例えば、「通常状態」において「ＢＢ」に当選することで移行する状態であり、「通常状態」に比べて遊技者にとって有利な状態である。なお、「第１持越状態」は、後述のフローチャートにおいては、内部中「１」（演出状態カウンタが「４」未満の状態）と対応している。

【０１８４】

（第２持越状態）

番号「０３」の「第２持越状態」は、例えば、「第１持越状態」において、演出状態カウンタが「４」以上となったことで移行する状態であり、「通常状態」に比べて遊技者にとって有利な状態である。なお、「第２持越状態」は、後述のフローチャートにおいては、内部中「１」（演出状態カウンタが「４」以上の状態）と対応している。

【０１８５】

（通常ＢＢ状態）

番号「０４」の「通常ＢＢ状態」は、例えば、「通常状態」において「ＢＢ」に当選し、「第１持越状態」または「第２持越状態」を経た後に移行する状態であり、「通常状態」に比べて遊技者にとって有利な状態である。なお、「通常ＢＢ状態」は、後述のフローチャートにおいては、役物作動「１」と対応している。

【０１８６】

（特別ＢＢ状態）

番号「０５」の「特別ＢＢ状態」は、例えば、「通常状態」において「ＢＢ」に当選し、「第１持越状態」または「第２持越状態」を経た後に移行する状態である。なお、「特別ＢＢ状態」は、ＡＲＴ状態への移行条件が満たされていることを条件に作動する状態であるから、ＡＲＴ状態への移行が確定していない「通常ＢＢ状態」よりも有利な状態であるといえる。なお、「特別ＢＢ状態」は、後述のフローチャートにおいては、役物作動「１」と対応している。

【０１８７】

（ＡＲＴ状態）

番号「０６」の「ＡＲＴ状態」は、例えば、「通常ＢＢ状態」中の移行抽選に当選したこと、または「特別ＢＢ状態」を経た後に移行する状態で、例えば、「押し順ベル」について操作順序が報知されることから、「押し順ベル」について操作順序が報知されない「通常状態」よりも有利な状態であるといえる。なお、「ＡＲＴ状態」は、後述のフローチャートにおいては、指示遊技「２」と対応している。

【０１８８】

（ＡＲＴ中第１持越状態）

番号「０７」の「ＡＲＴ中第１持越状態」は、例えば、「ＡＲＴ状態」において「ＢＢ」に当選することで移行する状態であり、「通常状態」や「第１持越状態」に比べて遊技者にとって有利な状態である。なお、「ＡＲＴ中第１持越状態」は、後述のフローチャートにおいては、内部中「２」（ＡＲＴ中の演出状態カウンタが「４」未満の状態）と対応している。

【０１８９】

（ＡＲＴ中第２持越状態）

番号「０８」の「ＡＲＴ中第２持越状態」は、例えば、「ＡＲＴ中第１持越状態」において、ＡＲＴ中演出状態カウンタが「４」以上となったことで移行する状態であり、「通常状態」や「第２持越状態」に比べて遊技者にとって有利な状態である。なお、「ＡＲＴ中第２持越状態」は、後述のフローチャートにおいては、内部中「２」（ＡＲＴ中演出状態カウンタが「４」以上の状態）と対応している。

【０１９０】

（ＡＲＴ中通常ＢＢ状態）

番号「０９」の「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態」は、例えば、「ＡＲＴ状態」において「ＢＢ」に当選し、「ＡＲＴ中第１持越状態」または「ＡＲＴ中第２持越状態」を経た後に移行する状態であり、「通常状態」や「通常ＢＢ状態」に比べて遊技者にとって有利な状態である。なお、「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態」は、後述のフローチャートにおいては、役物作動「２」と対応している。

【０１９１】

（ＡＲＴ中特別ＢＢ状態）

番号「１０」の「ＡＲＴ中特別ＢＢ状態」は、例えば、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」や「第２ＡＲＴ上乗せ状態」において「ＢＢ」に当選し、「ＡＲＴ中第１持越状態」または「ＡＲＴ中第２持越状態」を経た後に移行する状態である。なお、「ＡＲＴ中特別ＢＢ状態」の終了後は、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」への移行が確定するから、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」への移行が確定していない「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態」よりも有利な状態であるといえる。なお、「ＡＲＴ中特別ＢＢ状態」は、後述のフローチャートにおいては、役物作動「３」と対応している。

【０１９２】

（第１ＡＲＴ上乗せ状態）

番号「１１」の「第１ＡＲＴ上乗せ状態」は、例えば、「ＡＲＴ中特別ＢＢ状態」の終了後に移行する状態であり、「ＡＲＴ状態」において遊技者が遊技可能なゲーム数（セット数）の上乗せを行う状態であるから、「ＡＲＴ状態」よりもさらに有利な状態であるといえる。なお、第１ＡＲＴ上乗せ状態は、第２ＡＲＴ上乗せ状態におけるゲーム数を獲得する状態であり、第２ＡＲＴ上乗せ状態においては、獲得したゲーム数を用いて「ＡＲＴ状態」における遊技者が遊技可能なゲーム数（セット数）の上乗せを行うように構成されている。従って、第１ＡＲＴ上乗せ状態は、「ＡＲＴ状態」における遊技者が遊技可能なゲーム数（セット数）の上乗せを間接的に行っている状態であるといえる。なお、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」は、後述のフローチャートにおいては、指示遊技「４」と対応している。

【０１９３】

（第２ＡＲＴ上乗せ状態）

番号「１２」の「第２ＡＲＴ上乗せ状態」は、例えば、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」の終

了後に移行する状態であり、「ＡＲＴ状態」において遊技者が遊技可能なゲーム数（セット数）の上乗せを行う状態であるから、「ＡＲＴ状態」よりもさらに有利な状態であるといえる。なお、第２ＡＲＴ上乗せ状態は、「ＡＲＴ状態」における遊技者が遊技可能なゲーム数（セット数）の上乗せを直接的に行っている状態であるといえる。なお、「第２ＡＲＴ上乗せ状態」は、後述のフローチャートにおいては、指示遊技「５」と対応している。

【０１９４】

（無限ＡＲＴ状態）

番号「１３」の「無限ＡＲＴ状態」は、例えば、通常状態で「プレミアムリプレイ」に当選したことで移行する状態である。なお、「ＡＲＴ状態」は、「１」セット「４０」ゲームで構成されているのに対して、「無限ＡＲＴ状態」は、「ＢＢ」に当選するまで継続する状態であるから、「ＡＲＴ状態」よりもさらに有利な状態であるといえる。なお、「無限ＡＲＴ状態」は、後述のフローチャートにおいては、指示遊技「３」と対応している。

【０１９５】

（ＡＲＴ継続演出状態）

番号「１４」の「ＡＲＴ継続演出状態」は、例えば、「ＡＲＴ状態」から移行する状態であり、「ＡＲＴ状態」が継続して次のセットへ移行するか、「ＡＲＴ状態」が継続せずに終了するかを演出で報知する状態である。なお、「ＡＲＴ継続演出状態」は、後述のフローチャートにおいては、「継続演出状態」と対応している。

【０１９６】

（ＡＲＴ準備状態）

番号「１５」の「ＡＲＴ準備状態」は、例えば、「通常ＢＢ状態」において、「ＲＢ」に当選することなく「ＢＢ」を終えた場合に、当該「ＢＢ」の終了後に移行する状態である。つまり、「ＲＢ」に当選することなく「ＢＢ」を終了させた場合には、「ＡＲＴ状態」へ移行することになるから、「ＲＢ」に当選し、「ＲＢ持越」の状態で「ＢＢ」を終了させた場合（ＡＲＴ状態への移行が決定されていない場合）に比べて有利な状態であるといえる。なお、「ＡＲＴ準備状態」は、後述のフローチャートにおいては、指示遊技「１」と対応している。

【０１９７】

（メイン制御基板により管理される状態の遷移図）

次に、図２０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。

【０１９８】

はじめに、「通常状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ＢＢ」（例えば、当選番号「３０」～「４７」）が決定された場合には、「通常状態」から「第１持越状態」に移行する。また、「通常状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「プレミアムリプレイ」（例えば、当選番号「０３」）が決定され、「第３ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合には、「通常状態」から「無限ＡＲＴ状態」に移行する。なお、本実施形態においては、「通常状態」から「無限ＡＲＴ状態」へのルートしか設けていないが、「通常状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として、当選番号「１６」の「スイカ」や、当選番号「１７」の「チェリー」が決定された場合に、「ＡＲＴ状態」への移行抽選を行って、当該移行抽選に当選した場合に、「通常状態」から「ＡＲＴ状態」に移行させてもよい。

【０１９９】

次に、「第１持越状態」において、演出状態カウンタが「４」以上となると、「第１持越状態」から「第２持越状態」に移行する。なお、演出状態カウンタとは、「第１持越状態」に移行したときには「０」がセットされており、そこから「１」ゲーム消化するごとに（例えば、スタートレバー１０が操作されたことを契機として）カウントアップするようになっている。つまり、「第１持越状態」における「４」ゲーム目において、「第１持

越状態」から「第２持越状態」に移行することになる。また、「第１持越状態」において、「ＢＢに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示され、後述の指示状態フラグが「２」ではなく、後述のチャンスリプレイ天井回数カウンタが「０」ではない場合には、「第１持越状態」から「通常ＢＢ状態」に移行する。また、「第１持越状態」において、「ＢＢに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示され、後述の指示状態フラグが「２」である、または後述のチャンスリプレイ天井回数カウンタが「０」である場合には、「第１持越状態」から「特別ＢＢ状態」に移行する。なお、演出状態カウンタは、メインＲＡＭ３０３に設けられている。

【０２００】

次に、「第２持越状態」において、「ＢＢに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示され、後述の指示状態フラグが「２」ではなく、後述のチャンスリプレイ天井回数カウンタが「０」ではない場合には、「第２持越状態」から「通常ＢＢ状態」に移行する。また、「第２持越状態」において、「ＢＢに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示され、後述の指示状態フラグが「２」である、または後述のチャンスリプレイ天井回数カウンタが「０」である場合には、「第２持越状態」から「特別ＢＢ状態」に移行する。

【０２０１】

次に、「通常ＢＢ状態」において、「ＢＢ」の終了条件を満たしたときに、後述のＡＲＴセット数が「０」である場合には、「通常ＢＢ状態」から「通常状態」に移行する。また、「通常ＢＢ状態」において、「ＢＢ」の終了条件を満たしたときに、後述のＡＲＴセット数が「１」以上である場合には、「通常ＢＢ状態」から「ＡＲＴ状態」に移行する。また、「通常ＢＢ状態」において、「ＢＢ」の終了条件を満たしたときに、ＲＴ遊技状態が第２ＲＴ遊技状態である場合には、「通常ＢＢ状態」から「ＡＲＴ状態」に移行する。

【０２０２】

次に、「特別ＢＢ状態」において、「ＢＢ」の終了条件を満たしたときに、「特別ＢＢ状態」から「ＡＲＴ状態」に移行する。

【０２０３】

次に、「ＡＲＴ状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ＢＢ」（例えば、当選番号「３０」～「４７」）が決定された場合には、「ＡＲＴ状態」から「ＡＲＴ中第１持越状態」に移行する。また、「ＡＲＴ状態」において、第１ＡＲＴ上乗せ状態移行抽選に当選した場合には、「ＡＲＴ状態」から「第１ＡＲＴ上乗せ状態」に移行する。また、「ＡＲＴ状態」において、後述の指示遊技「２」ゲーム数残カウンタが「０」の場合には、「ＡＲＴ状態」から「ＡＲＴ継続演出状態」に移行する。

【０２０４】

次に、「ＡＲＴ中第１持越状態」において、ＡＲＴ中の演出状態カウンタが「４」以上となると、「ＡＲＴ中第１持越状態」から「ＡＲＴ中第２持越状態」に移行する。また、「ＡＲＴ中第１持越状態」において、「ＢＢに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示され、後述の役物作動「３」フラグがＯＦＦである場合には、「ＡＲＴ中第１持越状態」から「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態」に移行する。また、「ＡＲＴ中第１持越状態」において、「ＢＢに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示され、後述の役物作動「３」フラグがＯＮである場合には、「ＡＲＴ中第１持越状態」から「ＡＲＴ中特別ＢＢ状態」に移行する。

【０２０５】

次に、「ＡＲＴ中第２持越状態」において、「ＢＢに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示され、後述の役物作動「３」フラグがＯＦＦである場合には、「ＡＲＴ中第２持越状態」から「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態」に移行する。また、「ＡＲＴ中第２持越状態」において、「ＢＢに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示され、後述の役物作動「３」フラグがＯＮである場合には、「ＡＲＴ中第２持越状態」から「ＡＲＴ中特別ＢＢ状態」に移行する。

【０２０６】

次に、「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態」において、「ＢＢ」の終了条件を満たしたときに、第

１ＡＲＴ上乗せ状態移行抽選に当選している場合には、「ＡＲＴ状態」から「第１ＡＲＴ上乗せ状態」に移行し、「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態」において、「ＢＢ」の終了条件を満たしたときに、第１ＡＲＴ上乗せ状態移行抽選に当選していない場合には、「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態」から「ＡＲＴ状態」に移行する。

【０２０７】

次に、「ＡＲＴ中特別ＢＢ状態」において、「ＢＢ」の終了条件を満たしたときに、「ＡＲＴ中特別ＢＢ状態」から「第１ＡＲＴ上乗せ状態」に移行する。

【０２０８】

次に、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ＢＢ」（例えば、当選番号「３０」～「４７」）が決定された場合には、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」から「ＡＲＴ中第１持越状態」に移行する。また、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」において、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」を継続させる抽選に当選した場合には、再度、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」を行う。ここで、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」は、「１」セット「１０」ゲームで構成されており、この「１０」ゲームの毎ゲームにおいて、継続抽選が行われることになる。そして、継続となった場合は、「１」セット「１０」ゲームを消化した後に、新たな「１」セット「１０」ゲームの「第１ＡＲＴ上乗せ状態」を開始する。一方、「１０」ゲーム間、抽選を行った結果、継続とならなかった場合には、「第１ＡＲＴ上乗せ状態」から「第２ＡＲＴ上乗せ状態」に移行する。

【０２０９】

次に、「第２ＡＲＴ上乗せ状態」において、後述の指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」である場合には、「第２ＡＲＴ上乗せ状態」から「ＡＲＴ状態」に移行する。また、「第２ＡＲＴ上乗せ状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ＢＢ」（例えば、当選番号「３０」～「４７」）が決定された場合には、「第２ＡＲＴ上乗せ状態」から「ＡＲＴ中第１持越状態」に移行する。

【０２１０】

次に、「無限ＡＲＴ状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ＢＢ」（例えば、当選番号「３０」～「４７」）が決定された場合には、「無限ＡＲＴ状態」から「ＡＲＴ中第１持越状態」に移行する。なお、「無限ＡＲＴ状態」においては、後述の指示遊技「５」残ゲームカウンタを加算するか否かの抽選等が行われるようになっている。

【０２１１】

次に、「ＡＲＴ継続演出状態」において、残ＡＲＴセット数が「０」である場合には、「ＡＲＴ継続演出状態」から「通常状態」に移行する。また、「ＡＲＴ継続演出状態」において、残ＡＲＴセット数が「０」ではない場合には、「ＡＲＴ継続演出状態」から「ＡＲＴ状態」に移行する。また、「ＡＲＴ継続演出状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ＢＢ」（例えば、当選番号「３０」～「４７」）が決定された場合には、「ＡＲＴ継続演出状態」から「ＡＲＴ中第１持越状態」に移行する。

【０２１２】

次に、「ＡＲＴ準備状態」において、「第３ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合には、「ＡＲＴ準備状態」から「ＡＲＴ状態」に移行する。また、「ＡＲＴ準備状態」において、後述の内部抽選処理により、当選役として「ＢＢ」（例えば、当選番号「３０」～「４７」）が決定された場合には、「ＡＲＴ準備状態」から「ＡＲＴ中第１持越状態」に移行する。

【０２１３】

（指示遊技抽選テーブル「１」）

次に、図２１（ａ）に基づいて、指示遊技抽選テーブル「１」について説明を行う。

【０２１４】

指示遊技抽選テーブル「１」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、後述の設定値変更処理が行われることで、メインＣＰＵ３０１が、設定値変更後の指示状態フラグを決定するために設けられている。ここで、指示状態フラグとは、「通常状態」におけるモー

ドを定めるフラグのことであり、指示状態フラグ「０」、指示状態フラグ「１」、指示状態フラグ「２」の３種類のフラグを備えている。また、指示状態フラグは、「０」＜「１」＜「２」の関係で遊技者にとって有利となっており、例えば、指示状態フラグが「２」であるときに「ＢＢ」に当選すると、「ＢＢ」終了後に「ＡＲＴ状態」に移行することが確定するのに対して、指示状態フラグ「０」、指示状態フラグ「１」であるときに「ＢＢ」に当選しても、「ＢＢ」終了後に「ＡＲＴ状態」に移行することは確定しない。また、指示状態フラグは、当選役に基づいてモードアップ（より有利なモードへの昇格）が行われたり、当選役に基づいてモードダウン（より不利なモードへの降格）が行われたりする。また、メインＲＡＭ３０３においては、指示状態フラグ格納領域が設けられており、現在の指示状態フラグが格納されるようになっている。

【０２１５】

そして、指示遊技抽選テーブル「１」においては、「０」～「２５５」の乱数範囲から乱数値を抽出して、例えば、抽出した乱数値が「０」であれば、参照欄「２」を参照し（１／２５６の確率）、抽出した乱数値が「１」～「７６」の範囲にある値であれば、参照欄「１」を参照し（７６／２５６の確率）、抽出した乱数値が「７７」～「２５５」の範囲にある値であれば、参照欄「０」を参照する（１７９／２５６の確率）。なお、参照欄の値は、指示状態フラグの値と対応しているため、参照欄「２」を参照した場合は、決定される指示状態フラグは「２」となり、参照欄「１」を参照した場合は、決定される指示状態フラグは「１」となり、参照欄「０」を参照した場合は、決定される指示状態フラグは「０」となる。そして、決定された指示状態フラグをメインＲＡＭ３０３に設けられた指示状態フラグ格納領域に格納する。なお、指示状態フラグ「０」に対応するモードを「ノーマルモード」、指示状態フラグ「１」に対応するモードを「高確モード」、指示状態フラグ「２」に対応するモードを「超高確モード」ということがある。また、指示状態フラグを単に「モード」ということがある。

【０２１６】

（指示遊技抽選テーブル「２」）

次に、図２１（ｂ）に基づいて、指示遊技抽選テーブル「２」について説明を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「２」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、メインＣＰＵ３０１が、「通常状態」における毎ゲームにおいて、当選役に基づいてモード昇格、またはモード降格を行うために設けられている。

【０２１７】

（現在の指示状態フラグが「０」であるとき）

現在の指示状態フラグが「０」であるときには、当選番号「００」が当選役として決定された場合、モード昇格、モード降格の抽選自体を行わない。また、当選番号「１６」、「３２」、「３８」、「４４」のいずれかが当選役として決定された場合、「５／２５６」の確率で、指示状態フラグ「２」へモード昇格させることを決定し、「４６／２５６」の確率で、指示状態フラグ「１」へモード昇格させることを決定し、「２０５／２５６」の確率で、モード昇格させないことを決定する。また、当選番号「１７」、「３３」、「３９」、「４５」のいずれかが当選役として決定された場合、「２６／２５６」の確率で、指示状態フラグ「１」へモード昇格させることを決定し、「２３０／２５６」の確率で、モード昇格させないことを決定する。また、当選番号「０２」、「３０」、「３６」、「４２」のいずれかが当選役として決定された場合、「８５／２５６」の確率で、指示状態フラグ「１」へモード昇格させることを決定し、「１７１／２５６」の確率で、モード昇格させないことを決定する。また、当選番号「０１」が当選役として決定された場合、モード昇格、モード降格の抽選自体を行わない。

【０２１８】

（現在の指示状態フラグが「１」であるとき）

現在の指示状態フラグが「１」であるときには、当選番号「００」が当選役として決定された場合、モード昇格、モード降格の抽選自体を行わない。また、当選番号「１６」、「３２」、「３８」、「４４」のいずれかが当選役として決定された場合、「５／２５６

」の確率で、指示状態フラグ「２」へモード昇格させることを決定し、「２５１／２５６」の確率で、モード昇格させないことを決定する。また、当選番号「１７」、「３３」、「３９」、「４５」のいずれかが当選役として決定された場合、モード昇格、モード降格の抽選自体を行わない。また、当選番号「０２」、「３０」、「３６」、「４２」のいずれかが当選役として決定された場合、「５／２５６」の確率で、指示状態フラグ「２」へモード昇格させることを決定し、「２５１／２５６」の確率で、モード昇格させないことを決定する。また、当選番号「０１」が当選役として決定された場合、「１２８／２５６」の確率で、指示状態フラグ「０」へモード降格させないことを決定し、「１２８／２５６」の確率で、指示状態フラグ「０」へモード降格させることを決定する。

【０２１９】

（現在の指示状態フラグが「２」であるとき）

現在の指示状態フラグが「２」であるときには、当選番号「００」が当選役として決定された場合、モード降格の抽選自体を行わない。また、当選番号「１６」、「３２」、「３８」、「４４」のいずれかが当選役として決定された場合、モード降格の抽選自体を行わない。また、当選番号「１７」、「３３」、「３９」、「４５」のいずれかが当選役として決定された場合、モード降格の抽選自体を行わない。また、当選番号「０２」、「３０」、「３６」、「４２」のいずれかが当選役として決定された場合、モード降格の抽選自体を行わない。また、当選番号「０１」が当選役として決定された場合、「１２８／２５６」の確率で、指示状態フラグ「１」へモード降格させないことを決定し、「１２８／２５６」の確率で、指示状態フラグ「１」へモード降格させることを決定する。

【０２２０】

（指示遊技抽選テーブル「３」）

次に、図２２に基づいて、指示遊技抽選テーブル「３」について説明を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「３」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、メインＣＰＵ３０１が、「通常ＢＢ状態（役物作動「１」）」における毎ゲームにおいて、当選役に基づいてＡＲＴ状態におけるセット数を獲得する抽選を行うため（ＡＲＴ状態への移行抽選を行うため）に設けられている。なお、指示状態フラグが「２」であるときの「ＢＢ」当選は、上述したとおり、「ＢＢ」終了後に「ＡＲＴ状態」に移行することが確定するため、指示遊技抽選テーブル「３」においては、指示状態フラグが「０」であるときと、指示状態フラグが「１」であるときの抽選値が、当選役および設定値ごとに定められている。

【０２２１】

（現在の指示状態フラグが「０」で当選番号「００」～「１４」のいずれか）

現在の指示状態フラグが「０」で、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、設定値「１」～設定値「３」のいずれかが設定されているときは、「２／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２５４／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、設定値「４」、設定値「５」のいずれかが設定されている場合、「３／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２５３／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、設定値「６」が設定されている場合、「４／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２５２／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。

【０２２２】

（現在の指示状態フラグが「０」で当選番号「２０」～「２９」のいずれか）

現在の指示状態フラグが「０」で、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、設定値「１」～設定値「６」のいずれにおいても、非当選が「２５６／２５６」で、当選が「０／２５６」であることから、ＡＲＴセット数が獲得できる場合はない。

【０２２３】

（現在の指示状態フラグが「０」で当選番号「１６」）

現在の指示状態フラグが「０」で、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、設定値「１」～設定値「４」のいずれかが設定されているときは、「１３／２５６」でＡ

ＲＴセット数の獲得に当選となり、「２４３／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、設定値「５」、設定値「６」のいずれかが設定されているときは、「２６／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２３０／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。

【０２２４】

（現在の指示状態フラグが「０」で当選番号「１７」）

現在の指示状態フラグが「０」で、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、設定値「１」～設定値「４」のいずれかが設定されているときは、「３９／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２１７／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、設定値「５」、設定値「６」のいずれかが設定されているときは、「５２／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２０４／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。

【０２２５】

（現在の指示状態フラグが「０」で当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれか）

現在の指示状態フラグが「０」で、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、設定値「１」～設定値「６」のいずれにおいても、「８５／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１７１／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。

【０２２６】

（現在の指示状態フラグが「１」で当選番号「００」～「１４」のいずれか）

現在の指示状態フラグが「１」で、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、設定値「１」～設定値「６」のいずれにおいても、「７／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２４９／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。

【０２２７】

（現在の指示状態フラグが「１」で当選番号「２０」～「２９」のいずれか）

現在の指示状態フラグが「１」で、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、設定値「１」～設定値「６」のいずれにおいても、非当選が「２５６／２５６」で、当選が「０／２５６」であることから、ＡＲＴセット数が獲得できる場合はない。

【０２２８】

（現在の指示状態フラグが「１」で当選番号「１６」）

現在の指示状態フラグが「１」で、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、設定値「１」～設定値「４」のいずれかが設定されているときは、「３９／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２１７／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、設定値「５」、設定値「６」のいずれかが設定されているときは、「５２／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２０４／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。

【０２２９】

（現在の指示状態フラグが「１」で当選番号「１７」）

現在の指示状態フラグが「１」で、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、設定値「１」～設定値「６」のいずれにおいても、「８５／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１７１／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。

【０２３０】

（現在の指示状態フラグが「１」で当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれか）

現在の指示状態フラグが「１」で、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、設定値「１」～設定値「６」のいずれにおいても、「７／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２４９／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。

【０２３１】

（指示遊技抽選テーブル「４」）
次に、図２３（ａ）に基づいて、指示遊技抽選テーブル「４」について説明を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「４」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、メインＣＰＵ３０１が、「第１持越状態」において、当選役に基づいてＡＲＴ状態におけるセット数を獲得する抽選を行うため（ＡＲＴ状態への移行抽選を行うため）、また、「ＡＲＴ中第１持越状態」において、当選役に基づいてＡＲＴ状態におけるセット数を獲得する抽選を行うために設けられている。
【０２３２】
指示遊技抽選テーブル「４」において、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、非当選が「２５６／２５６」で、当選が「０／２５６」であることから、ＡＲＴセット数が獲得できる場合はない。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、非当選が「２５６／２５６」で、当選が「０／２５６」であることから、ＡＲＴセット数が獲得できる場合はない。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「６／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２５０／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「１３／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２４３／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、非当選が「０／２５６」で、当選が「２５６／２５６」であることから、必ずＡＲＴセット数が獲得できる。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「２６／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２３０／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。
【０２３３】
（指示遊技抽選テーブル「５」）
次に、図２３（ｂ）に基づいて、指示遊技抽選テーブル「５」について説明を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「５」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、メインＣＰＵ３０１が、「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態（役物作動「２」）」における毎ゲームにおいて、当選役に基づいてＡＲＴ状態におけるセット数を獲得する抽選を行うために設けられている。
【０２３４】
指示遊技抽選テーブル「５」において、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「７／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２４９／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、非当選が「２５６／２５６」で、当選が「０／２５６」であることから、ＡＲＴセット数が獲得できる場合はない。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「６４／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１９２／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「９０／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１６６／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、非当選が「０／２５６」で、当選が「２５６／２５６」であることから、必ずＡＲＴセット数が獲得できる。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。
【０２３５】
（指示遊技抽選テーブル「６」）
次に、図２３（ｃ）に基づいて、指示遊技抽選テーブル「６」について説明を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「６」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、メインＣＰＵ３０１が、ＡＲＴ状態を開始させるにあたり、後述するＡＲＴ状態中のモードに基づいて、ＡＲＴレベルの抽選を行うために設けられている。なお、抽選により決定されたＡＲＴレベルは、メインＲＡＭ３０３のＡＲＴレベル格納領域に格納されることになる。

【０２３６】
　はじめに、ＡＲＴ状態中のモードであるＡＲＴモードは、「モードＡ」、「モードＢ」、「モードＣ」、「モードＤ」、「モードＥ」の５種類のモードが設けられている。また、ＡＲＴレベルは、「ＬＶ１」、「ＬＶ２」、「ＬＶ３」、「ＬＶ４」の４種類のレベルが設けられている。ここで、「モードＡ」＜「モードＢ」＜「モードＣ」＜「モードＤ」＜「モードＥ」の関係で高いレベルである「ＬＶ４」が選ばれ易い抽選値となっており、また、後述の指示遊技抽選テーブル「７」においては、高いレベルほど「当選」しやすい抽選値となっていることから、「モードＡ」＜「モードＢ」＜「モードＣ」＜「モードＤ」＜「モードＥ」の関係で遊技者に有利なモードとなっている。
【０２３７】
　なお、「モードＡ」であるときには、「２４１／２５６」で「ＬＶ１」を決定し、「１０／２５６」で「ＬＶ２」を決定し、「４／２５６」で「ＬＶ３」を決定し、「１／２５６」で「ＬＶ４」を決定する。また、「モードＢ」であるときには、「１２８／２５６」で「ＬＶ１」を決定し、「１０２／２５６」で「ＬＶ２」を決定し、「１８／２５６」で「ＬＶ３」を決定し、「８／２５６」で「ＬＶ４」を決定する。また、「モードＣ」であるときには、「６４／２５６」で「ＬＶ１」を決定し、「６４／２５６」で「ＬＶ２」を決定し、「６４／２５６」で「ＬＶ３」を決定し、「６４／２５６」で「ＬＶ４」を決定する。また、「モードＤ」であるときには、「ＬＶ１」を決定することはなく、「８６／２５６」で「ＬＶ２」を決定し、「８６／２５６」で「ＬＶ３」を決定し、「８６／２５６」で「ＬＶ４」を決定する。また、「モードＥ」であるときには、「ＬＶ１」、「ＬＶ２」を決定することはなく、「８６／２５６」で「ＬＶ３」を決定し、「１７０／２５６」で「ＬＶ４」を決定する。
【０２３８】
（指示遊技抽選テーブル「７」）
　次に、図２３（ｄ）に基づいて、指示遊技抽選テーブル「７」について説明を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「７」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、メインＣＰＵ３０１が、「ＡＲＴ準備状態（指示遊技「１」）」、「ＡＲＴ状態（指示遊技「２」）」、「ＡＲＴ継続演出状態（継続演出状態）」のいずれかにおいて、現在のＡＲＴレベルと、当選役とに基づいてＡＲＴ状態におけるセット数を獲得する抽選を行うために設けられている。
【０２３９】
（ＡＲＴレベルが「ＬＶ１」であるとき）
　ＡＲＴレベルが「ＬＶ１」であるとき、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「３／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２５３／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「４／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２５２／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「２６／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２３０／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「５２／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２０４／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、非当選が「０／２５６」で、当選が「２５６／２５６」であることから、必ずＡＲＴセット数が獲得できる。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。
【０２４０】
（ＡＲＴレベルが「ＬＶ２」であるとき）
　ＡＲＴレベルが「ＬＶ２」であるとき、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「４／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２５

２／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２４８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「５２／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２０４／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「８５／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１７１／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、非当選が「０／２５６」で、当選が「２５６／２５６」であることから、必ずＡＲＴセット数が獲得できる。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。

【０２４１】

（ＡＲＴレベルが「ＬＶ３」であるとき）

ＡＲＴレベルが「ＬＶ３」であるとき、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「６／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２５０／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「１２／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２４４／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「８５／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１７１／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、非当選が「０／２５６」で、当選が「２５６／２５６」であることから、必ずＡＲＴセット数が獲得できる。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。

【０２４２】

（ＡＲＴレベルが「ＬＶ４」であるとき）

ＡＲＴレベルが「ＬＶ４」であるとき、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「１１／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２４５／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「２７／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「２２９／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、非当選が「０／２５６」で、当選が「２５６／２５６」であることから、必ずＡＲＴセット数が獲得できる。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に当選となり、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となる。

【０２４３】

（指示遊技抽選テーブル「８」）

次に、図２４（ａ）に基づいて、指示遊技抽選テーブル「８」について説明を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「８」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、メインＣＰＵ３０１が、ＡＲＴ状態の初期設定を行う際に、後述の設定値変更処理において設定される設定値に基づいて、ＡＲＴモードを決定するために設けられている。

【０２４４】
はじめに、設定値が「１」であるときには、「１０２／２５６」で「モードＡ」を決定し、「９０／２５６」で「モードＢ」を決定し、「３８／２５６」で「モードＣ」を決定し、「２１／２５６」で「モードＤ」を決定し、「５／２５６」で「モードＥ」を決定する。次に、設定値が「２」であるときには、「９０／２５６」で「モードＡ」を決定し、「９０／２５６」で「モードＢ」を決定し、「５２／２５６」で「モードＣ」を決定し、「２１／２５６」で「モードＤ」を決定し、「３／２５６」で「モードＥ」を決定する。次に、設定値が「３」であるときには、「１０２／２５６」で「モードＡ」を決定し、「９０／２５６」で「モードＢ」を決定し、「３８／２５６」で「モードＣ」を決定し、「２１／２５６」で「モードＤ」を決定し、「５／２５６」で「モードＥ」を決定する。次に、設定値が「４」であるときには、「８４／２５６」で「モードＡ」を決定し、「８４／２５６」で「モードＢ」を決定し、「６４／２５６」で「モードＣ」を決定し、「２１／２５６」で「モードＤ」を決定し、「３／２５６」で「モードＥ」を決定する。次に、設定値が「５」であるときには、「８９／２５６」で「モードＡ」を決定し、「８９／２５６」で「モードＢ」を決定し、「３６／２５６」で「モードＣ」を決定し、「３６／２５６」で「モードＤ」を決定し、「６／２５６」で「モードＥ」を決定する。次に、設定値が「６」であるときには、「７７／２５６」で「モードＡ」を決定し、「７７／２５６」で「モードＢ」を決定し、「７７／２５６」で「モードＣ」を決定し、「２２／２５６」で「モードＤ」を決定し、「３／２５６」で「モードＥ」を決定する。

【０２４５】
（指示遊技抽選テーブル「９」）
次に、図２４（ｂ）に基づいて、指示遊技抽選テーブル「９」について説明を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「９」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、メインＣＰＵ３０１が、「第２ＡＲＴ上乗せ状態（指示遊技「５」）」において、指示遊技「５」残ゲームカウンタの値が「０」になるまで、当選役に基づいてＡＲＴ状態におけるセット数を獲得する抽選を行うために設けられている。なお、「０」セットは、ＡＲＴ状態におけるセット数の獲得に非当選となったことを表しており、「１」セット、「２」セット、「３」セットは、「１」回の抽選で獲得できるＡＲＴ状態におけるセット数を表している。ここで、メインＲＡＭ３０３においては、指示遊技「５」残ゲームカウンタが設けられている。

【０２４６】
指示遊技抽選テーブル「９」において、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「２０４／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となり、「５２／２５６」でＡＲＴセット数を「１」セット獲得に当選となる。なお、「２」セット、「３」セットに当選することはない。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数の獲得に非当選となり、「１２８／２５６」でＡＲＴセット数を「１」セット獲得に当選となる。なお、「２」セット、「３」セットに当選することはない。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「２４８／２５６」でＡＲＴセット数を「１」セット獲得に当選となり、「７／２５６」でＡＲＴセット数を「２」セット獲得に当選となり、「１／２５６」でＡＲＴセット数を「３」セット獲得に当選となる。なお、ＡＲＴセット数の獲得に非当選となることはない。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「２４３／２５６」でＡＲＴセット数を「１」セット獲得に当選となり、「１１／２５６」でＡＲＴセット数を「２」セット獲得に当選となり、「２／２５６」でＡＲＴセット数を「３」セット獲得に当選となる。なお、ＡＲＴセット数の獲得に非当選となることはない。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、「８６／２５６」でＡＲＴセット数を「１」セット獲得に当選となり、「８５／２５６」でＡＲＴセット数を「２」セット獲得に当選となり、「８５／２５６」でＡＲＴセット数を「３」セット獲得に当選となる。なお、ＡＲＴセット数の獲得に非当選となることはない。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「２３０／２５６」でＡＲＴセ

ット数を「１」セット獲得に当選となり、「２２／２５６」でＡＲＴセット数を「２」セット獲得に当選となり、「４／２５６」でＡＲＴセット数を「３」セット獲得に当選となる。なお、ＡＲＴセット数の獲得に非当選となることはない。

【０２４７】

（指示遊技抽選テーブル「１０」）

次に、図２４（ｃ）に基づいて、指示遊技抽選テーブル「１０」について説明を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「１０」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、メインＣＰＵ３０１が、「第１ＡＲＴ上乗せ状態（指示遊技「４」）」における「１」セット、「１０」ゲームにおいて、後述の設定値変更処理において設定される設定値と、当選役とに基づいて、「第１ＡＲＴ上乗せ状態（指示遊技「４」）」を継続させるか否か、つまり、現在の「１」セット、「１０」ゲームが終了したときに、次の「１」セット、「１０」ゲームに移行させるか否かの抽選を行うために設けられている。なお、指示遊技抽選テーブル「１０」を用いた抽選は、「第１ＡＲＴ上乗せ状態（指示遊技「４」）」の「１」セット、「１０」ゲームの毎ゲームにわたって行われる。ただし、残りゲームがあるときに当選となった場合（例えば、「１」ゲーム目に当選となった場合）は、残りのゲーム（例えば、残りの「９」ゲーム間）は、指示遊技抽選テーブル「１０」を用いた抽選に代えて、後述の指示遊技抽選テーブル「１３」を用いた抽選を行うことになる。なお、指示遊技抽選テーブル「１０」の「当選」とは、次の「１」セット、「１０」ゲームに移行させることに当選したことを表しており、「非当選」とは、移行させることに当選しなかったことを表している。

【０２４８】

（設定値が「１」であるとき）

設定値が「１」であるとき、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「６／２５６」で当選となり、「２５０／２５６」で非当選となる。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「７８／２５６」で当選となり、「１７８／２５６」で非当選となる。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。

【０２４９】

（設定値が「２」であるとき）

設定値が「２」であるとき、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「６／２５６」で当選となり、「２５０／２５６」で非当選となる。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「７８／２５６」で当選となり、「１７８／２５６」で非当選となる。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。

【０２５０】

（設定値が「３」であるとき）

設定値が「３」であるとき、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「６／２５６」で当選となり、「２５０／２５６」で非当選となる。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「７７／２５６」で当選となり、「１７９／２５６」で非当選となる。また、当選番号「１６」が当選

役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。

【０２５１】

（設定値が「４」であるとき）

設定値が「４」であるとき、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「６／２５６」で当選となり、「２５０／２５６」で非当選となる。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「７７／２５６」で当選となり、「１７９／２５６」で非当選となる。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。

【０２５２】

（設定値が「５」であるとき）

設定値が「５」であるとき、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「６／２５６」で当選となり、「２５０／２５６」で非当選となる。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「７６／２５６」で当選となり、「１８０／２５６」で非当選となる。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。

【０２５３】

（設定値が「６」であるとき）

設定値が「６」であるとき、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「６／２５６」で当選となり、「２５０／２５６」で非当選となる。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「７６／２５６」で当選となり、「１８０／２５６」で非当選となる。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で当選となり、非当選となることはない。

【０２５４】

（指示遊技抽選テーブル「１１」）

次に、図２５（ａ）に基づいて、指示遊技抽選テーブル「１１」について説明を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「１１」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、メインＣＰＵ３０１が、「無限ＡＲＴ状態（指示遊技「３」）」において、当選役に基づいて指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を加算させるか否かの抽選を行うために設けられている。なお、「０」個は、指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を加算させるか否かの抽選に非当選となったことを表しており、「１」個、「３」個、「５」個は、「１」回の抽選

で加算する指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を表している。

【０２５５】

指示遊技抽選テーブル「１１」において、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「２５５／２５６」で非当選となり、「１／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「１」加算させることに当選となる。なお、「３」個、「５」個に当選することはない。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「２５５／２５６」で非当選となり、「１／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「１」加算させることに当選となる。なお、「３」個、「５」個に当選することはない。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「２３０／２５６」で非当選となり、「１３／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「１」加算させることに当選となり、「１３／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「３」加算させることに当選となる。なお、「５」個に当選することはない。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「２０５／２５６」で非当選となり、「３２／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「１」加算させることに当選となり、「１９／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「３」加算させることに当選となる。なお、「５」個に当選することはない。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「５」加算させることに当選となる。なお、非当選となること、および「１」個、「３」個に当選することはない。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「１２８／２５６」で非当選となり、「１１２／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「１」加算させることに当選となり、「１６／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「３」加算させることに当選となる。なお、「５」個に当選することはない。

【０２５６】

（指示遊技抽選テーブル「１２」）

次に、図２５（ｂ）に基づいて、指示遊技抽選テーブル「１２」について説明を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「１２」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、メインＣＰＵ３０１が、「ＡＲＴ中特別ＢＢ状態（役物作動「３」）」において、当選役に基づいて指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を加算させるか否かの抽選を行うために設けられている。

【０２５７】

指示遊技抽選テーブル「１２」において、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「１９２／２５６」で非当選となり、「６３／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「１」加算させることに当選となり、「１／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「３」加算させることに当選となる。なお、「５」個に当選することはない。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で非当選となる。なお、「１」個、「３」個、「５」個に当選することはない。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「２２４／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「１」加算させることに当選となり、「３２／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「３」加算させることに当選となる。なお、非当選となること、および「５」個に当選することはない。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「１９２／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「１」加算させることに当選となり、「６４／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「３」加算させることに当選となる。なお、非当選となること、および「５」個に当選することはない。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「５」加算させることに当選となる。なお、非当選となること、および「１」個、「３」個に当選することはない。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「１２８／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「１」加算させることに当選となり、「１２８／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウ

ンタの値を「３」加算させることに当選となる。なお、非当選となること、および「５」個に当選することはない。

【０２５８】

（指示遊技抽選テーブル「１３」）

次に、図２５（ｃ）に基づいて、指示遊技抽選テーブル「１３」について説明を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「１３」は、メインＲＯＭ３０２に設けられており、「第１ＡＲＴ上乗せ状態（指示遊技「４」）」における「１」セット、「１０」ゲームにおいて、次の「１」セット、「１０」ゲームに移行させるか否かの抽選に当選している場合に、メインＣＰＵ３０１が、当選役に基づいて指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を加算させるか否かの抽選を行うために設けられている。

【０２５９】

指示遊技抽選テーブル「１３」において、当選番号「００」～「１４」のいずれかが当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で非当選となる。なお、「１」個、「３」個、「５」個に当選することはない。また、当選番号「２０」～「２９」のいずれかが当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で非当選となる。なお、「１」個、「３」個、「５」個に当選することはない。また、当選番号「１６」が当選役として決定された場合、「２３０／２５６」で非当選となり、「１３／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「１」加算させることに当選となり、「１３／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「５」加算させることに当選となる。なお、「３」個に当選することはない。また、当選番号「１７」が当選役として決定された場合、「２０５／２５６」で非当選となり、「３９／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「１」加算させることに当選となり、「９／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「３」加算させることに当選となり、「３／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「５」加算させることに当選となる。また、当選番号「１５」が当選役として決定された場合、「２５６／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「５」加算させることに当選となる。なお、非当選となること、および「１」個、「３」個に当選することはない。また、当選番号「１８」、当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定された場合、「１９２／２５６」で非当選となり、「４８／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「１」加算させることに当選となり、「８／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「３」加算させることに当選となり、「８／２５６」で指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「５」加算させることに当選となる。

【０２６０】

（指示遊技「４」移行抽選テーブル）

次に、図２６に基づいて、指示遊技「４」移行抽選テーブルについて説明を行う。なお、指示遊技「４」移行抽選テーブルは、メインＲＯＭ３０２に設けられており、メインＣＰＵ３０１が、「ＡＲＴ状態（指示遊技「２」）」において、後述の設定値変更処理において設定される設定値に基づいて、「第１ＡＲＴ上乗せ状態（指示遊技「４」）」に移行させるか否かの抽選を行うために設けられている。

【０２６１】

指示遊技「４」移行抽選テーブルにおいて、設定値が「１」であるとき、設定値が「２」であるとき、設定値が「３」であるとき、設定値が「４」であるとき、設定値が「５」であるとき、設定値が「６」であるときに共通して、「１／２５６」で、「第１ＡＲＴ上乗せ状態（指示遊技「４」）」に移行させることに当選となり、「２５５／２５６」で、「第１ＡＲＴ上乗せ状態（指示遊技「４」）」に移行させることに非当選となる。なお、設定値毎に抽選値に差を持たせていてもよいし、設定値と、当選役とに基づいて、当選か否かを決定するようにしてもよい。なお、本実施形態においては、「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態（役物作動「２」）」が行われているときにおいても、「ＡＲＴ中通常ＢＢ状態（役物作動「２」）」の終了後に、「第１ＡＲＴ上乗せ状態（指示遊技「４」）」へ移行させるか否かの抽選を行うように構成されているが、その抽選を行う場合においても、指示遊技「４」移行抽選テーブルを用いてもよいし、指示遊技「４」移行抽選テーブルの役物作動

「２」用というテーブルを新たに設けてもよい。

【０２６２】

（ボーナス種抽選振り分けテーブル）

次に、図２７に基づいて、ボーナス種抽選振り分けテーブルについて説明を行う。なお、ボーナス種抽選振り分けテーブルは、メインＲＯＭ３０２に設けられており、「ＡＲＴ準備状態（指示遊技「１」）」、「ＡＲＴ状態（指示遊技「２」）」において、当選役として「ＢＢ」が決定された場合に、メインＣＰＵ３０１が、当該当選した「ＢＢ」を、役物作動「２」とするか、役物作動「３」とするかの抽選を行うために設けられている。

【０２６３】

ボーナス種抽選振り分けテーブルにおいて、設定値が「１」であるときは、「２４６／２５６」で役物作動「２」に当選となり、「１０／２５６」で役物作動「３」に当選となる。また、設定値が「２」であるときは、「２４６／２５６」で役物作動「２」に当選となり、「１０／２５６」で役物作動「３」に当選となる。また、設定値が「３」であるときは、「２４４／２５６」で役物作動「２」に当選となり、「１２／２５６」で役物作動「３」に当選となる。また、設定値が「４」であるときは、「２４４／２５６」で役物作動「２」に当選となり、「１２／２５６」で役物作動「３」に当選となる。また、設定値が「５」であるときは、「２４２／２５６」で役物作動「２」に当選となり、「１４／２５６」で役物作動「３」に当選となる。また、設定値が「６」であるときは、「２４２／２５６」で役物作動「２」に当選となり、「１４／２５６」で役物作動「３」に当選となる。なお、ボーナス種の振り分け抽選を行うゲームに当選した当選役をも加味して、抽選を行ってもよい。

【０２６４】

（チャンスリプレイ天井決定テーブル）

次に、図２８に基づいて、チャンスリプレイ天井決定テーブルについて説明を行う。なお、チャンスリプレイ天井決定テーブルは、メインＲＯＭ３０２に設けられており、後述の設定値変更処理が行われた後の入賞役カウンタ抽選処理、および後述のボーナス終了時処理の「通常ＢＢ状態（役物作動「１」）」終了時における入賞役カウンタ抽選処理において、メインＣＰＵ３０１が、「通常状態」におけるチャンスリプレイ天井回数の抽選を行うために設けられている。なお、チャンスリプレイ天井決定テーブルにおいては、どの参照欄を参照するかを決定して、参照欄に定められているチャンスリプレイ天井回数を後述のチャンスリプレイ天井回数決定テーブルを用いて決定する。なお、「通常状態」において、当選役としてチャンスリプレイが決定されると、設定されているチャンスリプレイ天井回数から「１」減算される。そして、チャンスリプレイ天井回数が「０」になっている状況で、「ＢＢ」に当選すると、「特別ＢＢ状態」を経て、「ＡＲＴ状態」へ移行することになる。なお、メインＲＡＭ３０３において、チャンスリプレイ天井回数カウンタが設けられている。

【０２６５】

そして、チャンスリプレイ天井決定テーブルにおいては、「０」～「２５５」の乱数範囲から乱数値を抽出して、例えば、抽出した乱数値が「０」～「７５」であれば、参照欄「５」を参照し（７６／２５６の確率）、抽出した乱数値が「７６」～「１２６」であれば、参照欄「４」を参照し（５１／２５６の確率）、抽出した乱数値が「１２７」～「１７７」であれば、参照欄「３」を参照し（５１／２５６の確率）、抽出した乱数値が「１７８」～「２０３」であれば、参照欄「２」を参照し（２６／２５６の確率）、抽出した乱数値が「２０４」～「２２９」であれば、参照欄「１」を参照し（２６／２５６の確率）、抽出した乱数値が「２３０」～「２５５」であれば、参照欄「０」を参照する（２６／２５６の確率）。そして、参照する参照欄の値を用いて、後述のチャンスリプレイ天井回数決定テーブルよりチャンスリプレイ天井回数を決定することになる。

【０２６６】

（チャンスリプレイ天井回数決定テーブル）

次に、図２９に基づいて、チャンスリプレイ天井回数決定テーブルについて説明を行う

。なお、チャンスリプレイ天井回数決定テーブルは、メインＲＯＭ３０２に設けられており、後述の設定値変更処理が行われた後の入賞役カウンタ抽選処理、および後述のボーナス終了時処理の「通常ＢＢ状態（役物作動「１」）」終了時における入賞役カウンタ抽選処理において、メインＣＰＵ３０１が、「通常状態」におけるチャンスリプレイ天井回数の抽選を行うために設けられている。

【０２６７】

チャンスリプレイ天井回数決定テーブルにおいては、上述したチャンスリプレイ天井決定テーブルにおいて決定された参照欄の値を用いて、その参照欄に定められている値をチャンスリプレイ天井回数としてチャンスリプレイ天井回数カウンタに設定することになる。例えば、チャンスリプレイ天井決定テーブルにおいて決定された参照欄の値が「０」であるときには、チャンスリプレイ天井回数カウンタに「０」を設定する。なお、チャンスリプレイ天井回数カウンタに「０」が設定されると、「ＢＢ」に当選すれば、「特別ＢＢ状態」を経て、「ＡＲＴ状態」へ移行することになる一方で、チャンスリプレイ天井回数カウンタに、例えば、「５」が設定されると、チャンスリプレイに「５」回当選した後に、「ＢＢ」に当選しなければ、「特別ＢＢ状態」を経て、「ＡＲＴ状態」へ移行しないことから、参照欄「０」が決定され、チャンスリプレイ天井回数カウンタに「０」が設定されることが、他の値が設定されることに比べて遊技者にとって最も有利であるといえる。

【０２６８】

また、チャンスリプレイ天井回数は、後述の設定値変更処理が行われた後の入賞役カウンタ抽選処理において設定されるもので、後述の設定値変更処理が行われていれば、チャンスリプレイ天井回数カウンタに「０」が設定されている可能性があることから、遊技店の開店後において、遊技者に遊技意欲を付与することができる。また、チャンスリプレイ天井回数は、後述のボーナス終了時処理の「通常ＢＢ状態（役物作動「１」）」終了時における入賞役カウンタ抽選処理において設定されるもので、ボーナス終了後において、チャンスリプレイ天井回数カウンタに「０」が設定されている可能性があることから、ボーナス終了後、即遊技をやめてしまうことを防止できる。

【０２６９】

次に、チャンスリプレイ天井決定テーブルにおいて決定された参照欄の値が「１」であるときには、チャンスリプレイ天井回数カウンタに「５」を設定する。また、チャンスリプレイ天井決定テーブルにおいて決定された参照欄の値が「２」であるときには、チャンスリプレイ天井回数カウンタに「１０」を設定する。また、チャンスリプレイ天井決定テーブルにおいて決定された参照欄の値が「３」であるときには、チャンスリプレイ天井回数カウンタに「２５」を設定する。また、チャンスリプレイ天井決定テーブルにおいて決定された参照欄の値が「４」であるときには、チャンスリプレイ天井回数カウンタに「５０」を設定する。また、チャンスリプレイ天井決定テーブルにおいて決定された参照欄の値が「５」であるときには、チャンスリプレイ天井回数カウンタに「７５」を設定する。つまり、「２６／２５６」の確率で、チャンスリプレイ天井回数「０」が選択され、「２６／２５６」の確率で、チャンスリプレイ天井回数「５」が選択され、「２６／２５６」の確率で、チャンスリプレイ天井回数「１０」が選択され、「５１／２５６」の確率で、チャンスリプレイ天井回数「２５」が選択され、「５１／２５６」の確率で、チャンスリプレイ天井回数「５０」が選択され、「７６／２５６」の確率で、チャンスリプレイ天井回数「７５」が選択される。

【０２７０】

（指示検索テーブル）

次に、図３０に基づいて、指示検索テーブルについて説明を行う。なお、指示検索テーブルは、メインＲＯＭ３０２に設けられており、遊技種別毎に対応する指示検索テーブルが定められている。ここで、現在の遊技種別が通常「１」、通常「２」、内部中「１」のいずれかであるときには、メインＣＰＵ３０１は、指示検索テーブル「１」を参照する。また、現在の遊技種別が内部中「２」、役物作動「１」、役物作動「２」、役物作動「３」、指示遊技「１」、指示遊技「２」、指示遊技「３」、指示遊技「４」、指示遊技「５

」のいずれかであるときには、メインＣＰＵ３０１は、指示検索テーブル「２」を参照する。なお、それぞれの指示検索テーブルを参照して決定する内容については図３１を用いて後述する。なお、メインＲＡＭ３０３において、現在の遊技種別を格納する遊技種別格納領域が設けられている。

【０２７１】

（指示検索テーブル「１」および指示検索テーブル「２」）

次に、図３１に基づいて、指示検索テーブル「１」および指示検索テーブル「２」の詳細について説明を行う。なお、指示検索テーブル「１」および指示検索テーブル「２」は、メインＲＯＭ３０２に設けられている。なお、指示検索テーブル「２」で示す数字は、各停止ボタンと対応しており、「１」は左停止ボタン１１、「２」は中停止ボタン１２、「３」は右停止ボタン１３を示している。例えば、「１２３」と規定されていれば、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序で停止ボタンを停止することを表している。なお、「２」のみが規定されている場合は、中停止ボタン１２を最初に操作すれば、後の操作順序は問わないことを示しており、「３」のみが規定されている場合は、右停止ボタン１３を最初に操作すれば、後の操作順序は問わないことを示している。また、「指示なし」とは、操作順序が規定されていないことを示している。

【０２７２】

ここで、本実施形態において、メイン制御基板３００が、ステータス基板１００を介して管理する払出枚数表示器１６において、メダルの払出枚数を表示するタイミングとは異なるタイミング（例えば、スタートレバー１０が操作されてから、各停止ボタンの操作が有効化されるまでの任意のタイミング）において、後述の内部抽選処理により決定された当選役に係る情報を表示することがある。なお、当選役に係る情報とは、例えば、「押し順リプレイ」に当選したときの停止ボタンの操作順序や、「押し順ベル」に当選したときの停止ボタンの操作順序が該当する。また、「ＢＢ０１」に当選したのか、「ＢＢ０２」に当選したのか、「ＢＢ０３」に当選したのか、「ＲＢ」に当選したのかのボーナス種別が該当する。なお、後述の内部抽選処理により決定された当選役に基づいて、当選役に定められる指示内容を、指示情報コマンドとして、メイン制御基板３００から、サブ制御基板４００に送信する。そして、指示情報コマンドを受信したサブ制御基板４００においては、演出制御基板５００を介して、液晶表示装置３１を用いて、当選役に係る情報を表示することがある。

【０２７３】

なお、現在の遊技種別が通常「１」、通常「２」、内部中「１」のいずれかであるときに参照する指示検索テーブル「１」においては、当選番号「００」～当選番号「２９」のいずれの当選役が決定された場合でも、指示内容として、「指示なし」が決定される。また、メイン制御基板３００から、サブ制御基板４００に送信する指示情報コマンドとして、「指示なし」という指示情報コマンドを送信する。これにより、現在の遊技種別が通常「１」、通常「２」、内部中「１」のいずれかであるときに、当選番号「００」～当選番号「２９」のいずれの当選役が決定された場合、例えば、スタートレバー１０が操作されてから、各停止ボタンの操作が有効化されるまでの任意のタイミングにおいて、払出枚数表示器１６に当選役に係る情報が表示されることはない。また、同様に、現在の遊技種別が通常「１」、通常「２」、内部中「１」のいずれかであるときに、当選番号「００」～当選番号「２９」のいずれの当選役が決定された場合、例えば、スタートレバー１０が操作されてから、各停止ボタンの操作が有効化されるまでの任意のタイミングにおいて、液晶表示装置３１に当選役に係る情報が表示されることはない。

【０２７４】

一方で、現在の遊技種別が内部中「２」、役物作動「１」、役物作動「２」、役物作動「３」、指示遊技「１」、指示遊技「２」、指示遊技「３」、指示遊技「４」、指示遊技「５」のいずれかであるときに参照する指示検索テーブル「２」においては、当選番号「０５」～当選番号「１４」の「押し順リプレイ」、および当選番号「２０」～当選番号「２９」の「押し順ベル」において、当選役に係る情報を構成する操作順序が、払出枚数表

示器１６と、液晶表示装置３１とに表示される。よって、当選番号「０５」のＲＴ３中リプレイ「１」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「１２３」を決定し、指示情報コマンドとして「１２３」という操作順序情報を送信する。これにより、例えば、払出枚数表示器１６においては、「１２３」のうちの「１２」という操作順序情報が表示され、液晶表示装置３１においては、「１２３」という操作順序情報が表示されることになる。そして、このような操作順序情報を確認した遊技者は、左停止ボタン１１を最初に操作して、中停止ボタン１２を次に操作して、右停止ボタン１３を最後に操作することを把握することができる。また、当選番号「０６」のＲＴ３中リプレイ「２」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「１３２」を決定し、指示情報コマンドとして「１３２」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「０７」のＲＴ３中リプレイ「３」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「２１３」を決定し、指示情報コマンドとして「２１３」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「０８」のＲＴ３中リプレイ「４」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「２３１」を決定し、指示情報コマンドとして「２３１」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「０９」のＲＴ３中リプレイ「５」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「３」を決定し、指示情報コマンドとして「３」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「１０」のＲＴ４中リプレイ「１」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「１２３」を決定し、指示情報コマンドとして「１２３」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「１１」のＲＴ４中リプレイ「２」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「１３２」を決定し、指示情報コマンドとして「１３２」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「１２」のＲＴ４中リプレイ「３」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「２」を決定し、指示情報コマンドとして「２」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「１３」のＲＴ４中リプレイ「４」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「３１２」を決定し、指示情報コマンドとして「３１２」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「１４」のＲＴ４中リプレイ「５」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「３２１」を決定し、指示情報コマンドとして「３２１」という操作順序情報を送信する。

【０２７５】

また、当選番号「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「１２３」を決定し、指示情報コマンドとして「１２３」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「１３２」を決定し、指示情報コマンドとして「１３２」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「２２」の押し順ベル「２Ａ」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「２」を決定し、指示情報コマンドとして「２」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「２３」の押し順ベル「３１２Ａ」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「３１２」を決定し、指示情報コマンドとして「３１２」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「２４」の押し順ベル「３２１Ａ」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「３２１」を決定し、指示情報コマンドとして「３２１」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「２５」の押し順ベル「１２３Ｂ」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「１２３」を決定し、指示情報コマンドとして「１２３」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「２６」の押し順ベル「１３２Ｂ」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「１３２」を決定し、指示情報コマンドとして「１３２」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「２７」の押し順ベル「２Ｂ」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「２」を決定し、指示情報コマンドとして「２」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「２８」の押し順ベル「３１２Ｂ」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「３１２」を決定し、指示情報コマンドとして「３１２」という操作順序情報を送信する。また、当選番号「２９」の押し順ベル「３２１Ｂ」が当選役として決定されたときには、指示内容として、「３

２１」を決定し、指示情報コマンドとして「３２１」という操作順序情報を送信する。なお、当選番号「００」～当選番号「０４」、当選番号「１５」～当選番号「１９」のいずれかが当選役として決定されたときには、指示内容として、「指示なし」を決定し、指示情報コマンドとして「指示なし」という操作順序情報を送信する。

【０２７６】

なお、本実施形態においては、指示情報コマンドとして、「指示なし」という内容のコマンドを送信しているようにしているが、指示情報コマンド自体を送信しないようにしてもよい。また、操作順序を報知する報知手段として、ＬＥＤ３２やスピーカ３３を用いてもよい。

【０２７７】

（ボーナス時指示表示データテーブル）

次に、図３２に基づいて、ボーナス時指示表示データテーブルについて説明を行う。なお、ボーナス時指示表示データテーブルは、メインＲＯＭ３０２に設けられている。

【０２７８】

ここで、本実施形態において、当選役として「ＢＢ」に当選したゲームから、「７」ゲーム後までの間（後述の演出状態カウンタが「７」未満であるとき）においては、払出枚数表示器１６、および液晶表示装置３１によるボーナス種別の表示は行わないようになっており、「ＢＢ」に当選したゲームから「８」ゲーム後（後述の演出状態カウンタが「８」であるとき）において、払出枚数表示器１６、および液晶表示装置３１によるボーナス種別の表示を行うように構成している。例えば、当選役として「ＢＢ０１」が決定されたときには、「ＢＢ０１」に当選したゲームから「８」ゲーム後に、払出枚数表示器１６において、「ＢＢ０１」に対応する指示内容である「４０」が表示され、液晶表示装置３１において、例えば、「赤ＢＡＲを狙え」という指示内容が表示されることになる。なお、「ＢＢ０１」に当選したゲームから「８」ゲーム後に、指示内容「４０」を示す指示情報コマンドが、メイン制御基板３００からサブ制御基板４００に対して送信される。同様に、当選役として「ＢＢ０２」が決定されたときには、「ＢＢ０２」に当選したゲームから「８」ゲーム後に、払出枚数表示器１６において、「ＢＢ０２」に対応する指示内容である「５０」が表示され、液晶表示装置３１において、例えば、「青ＢＡＲを狙え」という指示内容が表示されることになる。また、「ＢＢ０２」に当選したゲームから「８」ゲーム後に、指示内容「５０」を示す指示情報コマンドが、メイン制御基板３００からサブ制御基板４００に対して送信される。同様に、当選役として「ＢＢ０３」が決定されたときには、「ＢＢ０３」に当選したゲームから「８」ゲーム後に、払出枚数表示器１６において、「ＢＢ０３」に対応する指示内容である「６０」が表示され、液晶表示装置３１において、例えば、「黄ＢＡＲを狙え」という指示内容が表示されることになる。また、「ＢＢ０３」に当選したゲームから「８」ゲーム後に、指示内容「６０」を示す指示情報コマンドが、メイン制御基板３００からサブ制御基板４００に対して送信される。なお、「ＲＢ」においては、「ＲＢ」に当選したゲームで、払出枚数表示器１６において、「ＲＢ」に対応する指示内容である「７０」が表示され、液晶表示装置３１において、「ＲＢ」が成立したことを示唆する演出が実行される。また、「ＲＢ」においては、「ＲＢ」に当選したゲームで、指示内容「７０」を示す指示情報コマンドが、メイン制御基板３００からサブ制御基板４００に対して送信される。

【０２７９】

（メイン制御基板３００によるプログラム開始処理）

次に、図３３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。

【０２８０】

（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。

【０２８１】

（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。

【０２８２】

（ステップＳ３）

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

【０２８３】

（ステップＳ４）

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

【０２８４】

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。

【０２８５】

（ステップＳ５）

ステップＳ５において、メインＣＰＵ３０１は、設定値変更処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、現在の設定値を取得し、設定値の範囲が正常であるか否かを判定し、当該判定結果が正常である場合には、貯留枚数表示器１５や、設定表示部（図示せず）に現在の設定値を表示する処理を行う。一方、上述の判定結果が正常ではない場合には、設定値の初期設定値をメインＲＡＭ３０３に設けられている設定値格納領域にセットする処理を行う。そして、メインＣＰＵ３０１は、設定変更スイッチ（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、設定値の切替処理を行うとともに、スタートスイッチ１０ｓｗによりスタートレバー１０の操作が検出されたことに基づいて、設定値の確定処理を行い、所定角度回動されている設定変更用の鍵が抜差可能な角度まで回動されたことが検出されたことに基づいて、設定値をメインＲＡＭ３０３に設けられている設定値格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップＳ５の処理が終了すると、ステップＳ６に処理を移行する。

【０２８６】

（ステップＳ６）

ステップＳ６において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「１」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されて

いる指示遊技抽選テーブル「１」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ６の処理が終了すると、ステップＳ７に処理を移行する。

【０２８７】

（ステップＳ７）

ステップＳ７において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ７の処理が終了すると、ステップＳ８に処理を移行する。

【０２８８】

（ステップＳ８）

ステップＳ８において、メインＣＰＵ３０１は、抽選回数「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「１」に定められた抽選回数である「２」をレジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ８の処理が終了すると、ステップＳ９に処理を移行する。

【０２８９】

（ステップＳ９）

ステップＳ９において、メインＣＰＵ３０１は、後で図３４を用いて詳述する範囲抽選処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「１」と、抽出した乱数値とに基づいて、指示遊技抽選テーブル「１」の参照欄を決定する処理等を行う。そして、ステップＳ９の処理が終了すると、ステップＳ１０に処理を移行する。

【０２９０】

（ステップＳ１０）

ステップＳ１０において、メインＣＰＵ３０１は、指示状態フラグをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ９の範囲抽選処理において決定した参照欄に基づいた指示状態フラグをメインＲＡＭ３０３に設けられた指示状態フラグ格納領域に格納する処理を行う。例えば、参照欄「０」を決定した場合には、指示状態フラグとして「０」を指示状態フラグ格納領域に格納し、参照欄「１」を決定した場合には、指示状態フラグとして「１」を指示状態フラグ格納領域に格納し、参照欄「２」を決定した場合には、指示状態フラグとして「２」を指示状態フラグ格納領域に格納する。そして、ステップＳ１０の処理が終了すると、ステップＳ１１に処理を移行する。

【０２９１】

（ステップＳ１１）

ステップＳ１１において、メインＣＰＵ３０１は、後で図３５を用いて詳述する入賞役カウンタ抽選処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、チャンスリプレイ天井決定テーブルをセットして、チャンスリプレイ天井決定テーブルと、抽出した乱数値とに基づいて、チャンスリプレイ天井回数決定テーブルの参照欄を決定し、参照欄に対応するチャンスリプレイ天井回数をメインＲＡＭ３０３に設けられたチャンスリプレイ天井回数カウンタにセットする処理等を行う。そして、ステップＳ１１の処理が終了すると、メインループ処理（図３６参照）に処理を移行する。

【０２９２】

（メイン制御基板３００による範囲抽選処理）

次に、図３４に基づいて、メイン制御基板３００により行われる範囲抽選処理についての説明を行う。なお、範囲抽選処理は、様々な処理から移行する処理であるので、符号は、便宜上、プログラム開始処理の範囲抽選処理で用いているステップＳ９を用いて説明する。

【０２９３】

（ステップＳ９－１）

ステップＳ９－１において、メインＣＰＵ３０１は、演算処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、抽出した乱数値の値と、セットされているテーブルの参照欄に対応する値とを用いて演算を行う。例えば、指示遊技抽選テーブル「１」がセットされている

ときには、はじめに、抽出した乱数値の値から、参照欄「２」に対応する値「１」を減算する演算を行い、演算の結果、算出された値が負の値とならなければ、次に、抽出した乱数値の値から、参照欄「１」に対応する値「７６」を減算する演算を行い、演算の結果、算出された値が負の値とならなければ、参照欄「０」を決定する。例えば、抽出した乱数値が「２５５」であれば、「２５５」と、参照欄「２」に対応する値「１」とでは、負の値とならず、「２５５」と、参照欄「１」に対応する値「７６」とでは、負の値とならないため、参照欄「０」が決定されることになる。一方で、例えば、抽出した乱数値が「０」であれば、「０」と、参照欄「２」に対応する値「１」とで、負の値となるため、参照欄「２」が決定されることになる。そして、ステップＳ９－１の処理が終了すると、ステップＳ９－２に処理を移行する。

【０２９４】

（ステップＳ９－２）

ステップＳ９－２において、メインＣＰＵ３０１は、負の値であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ９－１で、抽出した乱数値と、参照欄に対応する値とを用いて演算を行った結果、負の値であるか否かを判定する処理を行う。そして、負の値であると判定された場合には（ステップＳ９－２＝Ｙｅｓ）、範囲抽選処理のサブルーチンを終了し、範囲抽選処理へ移行した際の移行元の処理へ復帰し、負の値ではないと判定された場合には（ステップＳ９－２＝Ｎｏ）、ステップＳ９－３に処理を移行する。

【０２９５】

（ステップＳ９－３）

ステップＳ９－３において、メインＣＰＵ３０１は、参照欄切り替え処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、現在参照している参照欄とは別の参照欄に切り替える処理を行う。例えば、指示遊技抽選テーブル「１」がセットされ、現在参照している参照欄が「２」であれば、参照欄「１」に切り替える処理を行う。そして、ステップＳ９－３の処理が終了すると、ステップＳ９－４に処理を移行する。

【０２９６】

（ステップＳ９－４）

ステップＳ９－４において、メインＣＰＵ３０１は、抽選回数を減算する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、範囲抽選処理へ移行する前の移行元の処理においてセットした抽選回数から「１」を減算する処理を行う。例えば、プログラム開始処理のステップＳ９から範囲抽選処理に移行したのであれば、ステップＳ８でセットした抽選回数「２」が減算対象となる。そして、ステップＳ９－４の処理が終了すると、ステップＳ９－５に処理を移行する。

【０２９７】

（ステップＳ９－５）

ステップＳ９－５において、メインＣＰＵ３０１は、抽選回数が「０」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ９－４で抽選回数を減算した結果、減算後の値が「０」であるか否かを判定する処理を行う。そして、抽選回数が「０」であると判定された場合には（ステップＳ９－５＝Ｙｅｓ）、範囲抽選処理のサブルーチンを終了し、範囲抽選処理へ移行した際の移行元の処理へ復帰し、抽選回数が「０」ではないと判定された場合には（ステップＳ９－５＝Ｎｏ）、ステップＳ９－１に処理を移行する。

【０２９８】

（メイン制御基板３００による入賞役カウンタ抽選処理）

次に、図３５に基づいて、メイン制御基板３００により行われる入賞役カウンタ抽選処理についての説明を行う。なお、入賞役カウンタとは、メインＲＡＭ３０３に設けられたチャンスリプレイ天井回数カウンタのことである。また、入賞役カウンタ抽選処理は、様々な処理から移行する処理であるので、符号は、便宜上、プログラム開始処理の入賞役カウンタ抽選処理で用いているステップＳ１１を用いて説明する。

【０２９９】
（ステップＳ１１－１）
ステップＳ１１－１において、メインＣＰＵ３０１は、チャンスリプレイ天井決定テーブルをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されているチャンスリプレイ天井決定テーブルを読み出して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１－１の処理が終了すると、ステップＳ１１－２に処理を移行する。
【０３００】
（ステップＳ１１－２）
ステップＳ１１－２において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１１－２の処理が終了すると、ステップＳ１１－３に処理を移行する。
【０３０１】
（ステップＳ１１－３）
ステップＳ１１－３において、メインＣＰＵ３０１は、抽選回数「５」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、チャンスリプレイ天井決定テーブルに定められた抽選回数である「５」をレジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１－３の処理が終了すると、ステップＳ１１－４に処理を移行する。
【０３０２】
（ステップＳ１１－４）
ステップＳ１１－４において、メインＣＰＵ３０１は、図３４で述べた範囲抽選処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、チャンスリプレイ天井決定テーブルと、抽出した乱数値とに基づいて、チャンスリプレイ天井決定テーブルの参照欄を決定する処理等を行う。そして、ステップＳ１１－４の処理が終了すると、ステップＳ１１－５に処理を移行する。
【０３０３】
（ステップＳ１１－５）
ステップＳ１１－５において、メインＣＰＵ３０１は、チャンスリプレイ天井回数決定テーブルをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されているチャンスリプレイ天井回数決定テーブルを読み出して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１－５の処理が終了すると、ステップＳ１１－６に処理を移行する。
【０３０４】
（ステップＳ１１－６）
ステップＳ１１－６において、メインＣＰＵ３０１は、チャンスリプレイ天井回数を決定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１－４の範囲抽選処理で決定したチャンスリプレイ天井決定テーブルの参照欄と、ステップＳ１１－５でセットしたチャンスリプレイ天井回数決定テーブルとに基づいて、チャンスリプレイ天井回数を決定する処理を行う。例えば、ステップＳ１１－４の範囲抽選処理で決定したチャンスリプレイ天井決定テーブルの参照欄が「５」であるときには、チャンスリプレイ天井回数決定テーブルの参照欄「５」に対応する「７５」をチャンスリプレイ天井回数として決定する。この場合、「７５」回、チャンスリプレイに当選すれば、チャンスリプレイ天井に到達することになる。そして、ステップＳ１１－６の処理が終了すると、ステップＳ１１－７に処理を移行する。
【０３０５】
（ステップＳ１１－７）
ステップＳ１１－７において、メインＣＰＵ３０１は、チャンスリプレイ天井回数をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１－６で決定したチャンスリプレイ天井回数を、メインＲＡＭ３０３に設けられたチャンスリプレイ天井

回数カウンタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１－７の処理が終了すると、入賞役カウンタ抽選処理のサブルーチンを終了し、入賞役カウンタ抽選処理へ移行した際の移行元の処理へ復帰する。

【０３０６】

（メイン制御基板３００によるメインループ処理）

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

【０３０７】

（ステップＳ１０１）

ステップＳ１０１において、メインＣＰＵ３０１は、初期化処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、スタックポインタをセットする処理や、メインＲＡＭ３０３の初期化開始番地と、初期化終了番地をセットしてから、メインＲＡＭ３０３の初期化開始番地から初期化終了番地領域までの領域を初期化する処理等を行う。また、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている投入枚数カウンタの値や、メインＲＡＭ３０３に設けられている押圧基準位置格納領域の値をクリアする処理等を行う。そして、ステップＳ１０１の処理が終了すると、ステップＳ１０２に処理を移行する。

【０３０８】

（ステップＳ１０２）

ステップＳ１０２において、メインＣＰＵ３０１は、後で図３７を用いて詳述する遊技開始管理処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、メインチップＩＤをセットする処理や、サブコマンド「１」を一括送信する処理や、メダル受付開始処理等を行う。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。

【０３０９】

（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レバー７や、ＭＡＸＢＥＴボタン８の操作が検出されたか否かを判定し、ＢＥＴレバー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。

【０３１０】

（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の遊技開始管理処理のサブルーチンとして行われるメダル受付開始処理や、ステップＳ１０３のメダル管理処理により、メインＲＡＭ３０３に設けられている投入枚数カウンタの値が「３」となったか否かを判定する処理を行う。そして、投入枚数カウンタの値が「３」であると判定された場合には（ステップＳ１０４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０５に処理を移行し、投入枚数カウンタの値が「３」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０４＝Ｎｏ）、ステップＳ１０３に処理を移行する。

【０３１１】

（ステップＳ１０５）

ステップＳ１０５において、メインＣＰＵ３０１は、スタートレバーチェック処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、スタートスイッチ１０ｓｗによりスタートレバーの操作が検出されたか否かを判定し、スタートスイッチ１０ｓｗによりスタートレバー

１０の操作が検出された場合に、メインＲＡＭ３０３に設けられている再遊技作動中フラグ格納領域の再遊技作動中フラグをＯＦＦにする処理を行う。一方、スタートスイッチ１０ｓｗによりスタートレバー１０の操作が検出されなかった場合には、スタートレバーチェック処理を終了する。そして、ステップＳ１０５の処理が終了すると、ステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３１２】

（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、ステップＳ１０５のスタートレバーチェック処理により、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。

【０３１３】

（ステップＳ１０７）

ステップＳ１０７において、メインＣＰＵ３０１は、後で図３８を用いて詳述する内部抽選処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、抽選により当選役を決定する処理等を行う。そして、ステップＳ１０７の処理が終了すると、ステップＳ１０８に処理を移行する。

【０３１４】

（ステップＳ１０８）

ステップＳ１０８において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス情報更新処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０７の内部抽選処理により、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかに当選した場合には、メインＲＡＭ３０３に設けられているキャリーフラグ格納領域を更新する処理を行うとともに、メインＲＡＭ３０３に設けられている遊技状態格納領域に「第５ＲＴ遊技状態」に係る情報をセットする処理を行う。一方、ステップＳ１０７の内部抽選処理により、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかに当選しなかった場合には、メインＲＡＭ３０３に設けられているキャリーフラグ格納領域に格納されている値と、メインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域の値の排他的論理和演算を行うとともに、当該演算の結果をメインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップＳ１０８の処理が終了すると、ステップＳ１０９に処理を移行する。

【０３１５】

（ステップＳ１０９）

ステップＳ１０９において、メインＣＰＵ３０１は、後で図３９を用いて詳述する情報設定処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス当選時である場合に、ＲＴ遊技状態や遊技種別を更新する処理や、ＲＢ当選時である場合に、ＲＴ遊技状態を更新する処理や、条件装置コマンドをセットする処理や、リール回転開始受付コマンドをセットする処理や、指示遊技表示管理処理や、転落待ち状態用処理や、サブコマンド「２」一括送信処理等を行う。そして、ステップＳ１０９の処理が終了すると、ステップＳ１１０に処理を移行する。

【０３１６】

（ステップＳ１１０）

ステップＳ１１０において、メインＣＰＵ３０１は、リール回転開始準備処理を行う。具体的には、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Ｓ１１０の処理が終了すると、ステップＳ１１１に処理を移行する。

【０３１７】

（ステップＳ１１１）

ステップＳ１１１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Ｓ１１１の処理が終了すると、ステップＳ１１２に処理を移行する。

【０３１８】

（ステップＳ１１２）

ステップＳ１１２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Ｓ１１２の処理が終了すると、ステップＳ１１３に処理を移行する。

【０３１９】

（ステップＳ１１３）

ステップＳ１１３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Ｓ１１２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Ｓ１１３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１４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Ｓ１１３＝Ｎｏ）、ステップＳ１１２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。

【０３２０】

（ステップＳ１１４）

ステップＳ１１４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の払出枚数を算定する処理を行う。一方、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に

表示されなかったと判定された場合には、「リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたか否かを判定する処理を行い、「リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたと判定された場合には、メインＲＡＭ３０３に設けられている再遊技作動中フラグ格納領域の値をＯＮにする処理を行う。そして、ステップＳ１１４の処理が終了すると、ステップＳ１１５に処理を移行する。

【０３２１】

（ステップＳ１１５）

ステップＳ１１５において、メインＣＰＵ３０１は、メダル払出処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示されたことに基づいて、電源基板２００を介してホッパー２０２を駆動することにより、メダルを払い出す処理を行う。そして、ステップＳ１１５の処理が終了すると、ステップＳ１１６に処理を移行する。

【０３２２】

（ステップＳ１１６）

ステップＳ１１６において、メインＣＰＵ３０１は、後で図５４を用いて詳述する遊技状態移行処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技状態を移行する処理や、現在の遊技種別に応じた処理や、指示遊技状態管理処理等を行う。そして、ステップＳ１１６の処理が終了すると、ステップＳ１０１に処理を移行する。

【０３２３】

（遊技開始管理処理）

次に、図３７に基づいて、図３６のステップＳ１０２の処理により行われる遊技開始管理処理についての説明を行う。なお、図３７は遊技開始管理処理のサブルーチンを示す図である。

【０３２４】

（ステップＳ１０２－１）

ステップＳ１０２－１において、メインＣＰＵ３０１は、メインチップＩＤ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、メインＣＰＵ３０１に定められている固有のＩＤ情報をサブ制御基板４００に送信するために、メインチップＩＤ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。なお、演出用伝送データ格納領域にセットしたメインチップＩＤコマンドは、後述の割込処理における制御コマンド送信処理にて、サブ制御基板４００に送信される。そして、サブ制御基板４００においては、サブ制御基板４００で予め記憶しているメインチップＩＤと照合する処理を行い、照合した結果、不一致であれば、エラー報知を行う。これにより、メイン制御基板３００が不正な基板に差し替えられていないかなどをチェックすることができる。そして、ステップＳ１０２－１の処理が終了すると、ステップＳ１０２－２に処理を移行する。

【０３２５】

（ステップＳ１０２－２）

ステップＳ１０２－２において、メインＣＰＵ３０１は、サブコマンド「１」一括送信処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、サブコマンド「１」としてグループ化されている複数のコマンドを一括して送信する処理を行う。なお、当該処理にて送信されるサブコマンド「１」としては、（ａ）一遊技が開始されたことを示す遊技開始コマンドや、（ｂ）ＲＴ遊技状態の種別を示すＲＴ遊技状態種別コマンドなどが挙げられる。そして、ステップＳ１０２－２の処理が終了すると、ステップＳ１０２－３に処理を移行する。

【０３２６】

（ステップＳ１０２－３）

ステップＳ１０２－３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、再遊技作動中フラグがＯＮの場合に、メインＲＡＭ

３０３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Ｓ１０２－３の処理が終了すると、遊技開始管理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Ｓ１０３に処理を移行する。

【０３２７】

（内部抽選処理）

次に、図３８に基づいて、図３６のステップＳ１０７の処理により行われる内部抽選処理についての説明を行う。なお、図３８は内部抽選処理のサブルーチンを示す図である。

【０３２８】

（ステップＳ１０７－１）

ステップＳ１０７－１において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０７－１の処理が終了すると、ステップＳ１０７－２に処理を移行する。

【０３２９】

（ステップＳ１０７－２）

ステップＳ１０７－２において、メインＣＰＵ３０１は、当選番号初期値取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、当選役を決定するに際して当選番号の初期値を取得する処理を行う。ここで、本実施形態において、メインＣＰＵ３０１は、当選番号の初期値として「４８」を取得し、レジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０７－２の処理が終了すると、ステップＳ１０７－３に処理を移行する。

【０３３０】

（ステップＳ１０７－３）

ステップＳ１０７－３において、メインＣＰＵ３０１は、遊技状態取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている遊技状態格納領域の値に基づいて、遊技状態を取得する処理を行う。そして、ステップＳ１０７－３の処理が終了すると、ステップＳ１０７－４に処理を移行する。

【０３３１】

（ステップＳ１０７－４）

ステップＳ１０７－４において、メインＣＰＵ３０１は、当選役決定テーブル設定処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０７－３の遊技状態取得処理において取得した遊技状態に係る情報に基づいて、メインＲＯＭ３０２に設けられている当選役決定テーブルを設定する処理を行う。そして、ステップＳ１０７－４の処理が終了すると、ステップＳ１０７－５に処理を移行する。

【０３３２】

（ステップＳ１０７－５）

ステップＳ１０７－５において、メインＣＰＵ３０１は、抽選データ取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０７－４の当選役決定テーブル設定処理により設定された当選役決定テーブルと、レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、当選番号に対応する当選役に係るデータを取得する処理を行う。そして、ステップＳ１０７－５の処理が終了すると、ステップＳ１０７－６に処理を移行する。

【０３３３】

（ステップＳ１０７－６）

ステップＳ１０７－６において、メインＣＰＵ３０１は、抽選値取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている設定値格納領域に格納されている値と、レジスタに記憶されている当選番号に基づいて、現在セットされている当選役決定テーブルの抽選値を取得し、レジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０７－６の処理が終了すると、ステップＳ１０７－７に処理を移行する。

【０３３４】

（ステップＳ１０７－７）

ステップＳ１０７－７において、メインＣＰＵ３０１は、抽選確認処理を行う。具体的

には、メインＣＰＵ３０１は、レジスタに記憶されている乱数値から、ステップＳ１０７－６の抽選値取得処理により取得した抽選値を減算し、乱数値が記憶されていたレジスタの値を、減算した後の値に更新して記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０７－７の処理が終了すると、ステップＳ１０７－８に処理を移行する。

【０３３５】

（ステップＳ１０７－８）

ステップＳ１０７－８において、メインＣＰＵ３０１は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０７－７の抽選確認処理により、レジスタに記憶された乱数値から、ステップＳ１０７－６の抽選値取得処理により取得した抽選値を減算する処理を行った結果、負の値となったか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０７－８＝Ｙｅｓ）、レジスタに記憶されている当選番号に基づいて当選役を決定した後、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップＳ１０８に処理を移行する。一方、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０７－８＝Ｎｏ）、ステップＳ１０７－９に処理を移行する。

【０３３６】

（ステップＳ１０７－９）

ステップＳ１０７－９において、メインＣＰＵ３０１は、当選番号の値から「１」減算する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、レジスタに記憶している当選番号から「１」減算する処理を行う。そして、ステップＳ１０７－９の処理が終了すると、ステップＳ１０７－１０に処理を移行する。

【０３３７】

（ステップＳ１０７－１０）

ステップＳ１０７－１０において、メインＣＰＵ３０１は、当選番号の値が「０」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０７－９の処理により、レジスタに記憶されている当選番号の値から「１」減算した結果、当選番号の値が「０」となったか否かを判定する処理を行う。そして、当選番号の値が「０」であると判定された場合には（ステップＳ１０７－１０＝Ｙｅｓ）、当選役として「はずれ」を決定した後、内部抽選処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップＳ１０８に処理を移行する。一方、当選番号の値が「０」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０７－１０＝Ｎｏ）、ステップＳ１０７－３に処理を移行する。

【０３３８】

（情報設定処理）

次に、図３９に基づいて、図３６のステップＳ１０９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３９は情報設定処理のサブルーチンを示す図である。

【０３３９】

（ステップＳ１０９－１）

ステップＳ１０９－１において、メインＣＰＵ３０１は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－２に処理を移行する。

【０３４０】

（ステップＳ１０９－２）

ステップＳ１０９－２において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス当選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、ステップＳ１０９－１において取得したメインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、ボーナス当選時であるか否かを判定する処理を行う。なお、ここでいうボーナス当選とは、「ＢＢ０１」、「ＢＢ０２」、「ＢＢ０３」、「ＲＢ」のいずれかに当選したことが該当する。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Ｓ１０９－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－３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Ｓ１０９－２＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１１に処理を移行する。

【０３４１】

（ステップＳ１０９－３）

ステップＳ１０９－３において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＢ当選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、ステップＳ１０９－１において取得したメインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、ＲＢ当選時であるか否かを判定する処理を行う。そして、ＲＢ当選時であると判定された場合には（ステップＳ１０９－３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１０に処理を移行し、ＲＢ当選時ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－３＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－４に処理を移行する。

【０３４２】

（ステップＳ１０９－４）

ステップＳ１０９－４において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ遊技状態を「第５ＲＴ遊技状態」にする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている遊技状態格納領域に、「第５ＲＴ遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－４の処理が終了すると、ステップＳ１０９－５に処理を移行する。

【０３４３】

（ステップＳ１０９－５）

ステップＳ１０９－５において、メインＣＰＵ３０１は、内部中「１」を示す値をレジスタにセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として、内部中「１」を示す値をレジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－６に処理を移行する。

【０３４４】

（ステップＳ１０９－６）

ステップＳ１０９－６において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別を取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域より遊技種別を取得し、レジスタにセット処理を行う。そして、ステップＳ１０９－６の処理が終了すると、ステップＳ１０９－７に処理を移行する。

【０３４５】

（ステップＳ１０９－７）

ステップＳ１０９－７において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が通常「１」であるか、または通常「２」であるかを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－６において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が通常「１」であるか、または通常「２」であるかを判定する処理を行う。そして、遊技種別が通常「１」、または通常「２」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－７＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－９に処理を移行し、遊技種別が通常「１」、または通常「２」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－７＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－８に処理を移行する。

【０３４６】

（ステップＳ１０９－８）

ステップＳ１０９－８において、メインＣＰＵ３０１は、内部中「２」を示す値をレジスタにセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として、内部中「２」を示す値をレジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－８の処理が終了すると、ステップＳ１０９－９に処理を移行する。

【０３４７】

（ステップＳ１０９－９）

ステップＳ１０９－９において、メインＣＰＵ３０１は、レジスタの値を遊技種別格納領域へセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、レジスタにセットさ

れている値をメインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域へセットする処理を行う。なお、ステップＳ１０９－５でセットした内部中「１」がセットされている場合には、内部中「１」を遊技種別格納領域へセットする処理を行い、ステップＳ１０９－８でセットした内部中「２」がセットされている場合には、内部中「２」を遊技種別格納領域へセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－９の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１１に処理を移行する。

【０３４８】

（ステップＳ１０９－１０）

ステップＳ１０９－１０において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ遊技状態を「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」にする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている遊技状態格納領域に、「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１０の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１１に処理を移行する。

【０３４９】

（ステップＳ１０９－１１）

ステップＳ１０９－１１において、メインＣＰＵ３０１は、当選役に応じた停止制御番号設定処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１において取得した当選役に基づいて、当該当選役に係る図柄の組み合わせを有効ライン上に停止させるための停止制御番号を設定する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１２に処理を移行する。

【０３５０】

（ステップＳ１０９－１２）

ステップＳ１０９－１２において、メインＣＰＵ３０１は、表示許可図柄ビット設定処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１の当選役取得処理により取得した当選役に基づいて、有効ライン上に表示することが許容される図柄の組み合わせに係る情報である表示許可図柄ビットを設定する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１３に処理を移行する。

【０３５１】

（ステップＳ１０９－１３）

ステップＳ１０９－１３において、メインＣＰＵ３０１は、条件装置コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、条件装置コマンドをサブ制御基板４００に対して送信するために、ステップＳ１０９－１において取得した当選役格納領域に格納されている値に基づく条件装置コマンドをメインＲＡＭ３０３に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１３の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１４に処理を移行する。

【０３５２】

（ステップＳ１０９－１４）

ステップＳ１０９－１４において、メインＣＰＵ３０１は、リール回転開始受付コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、リール回転開始受付コマンドをサブ制御基板４００に対して送信するために、当該リール回転開始受付コマンドを、メインＲＡＭ３０３に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットする処理を行う。ここで、「リール回転開始受付コマンド」とは、スタートレバー１０の操作が受け付けられた旨の情報等を有するコマンドである。そして、ステップＳ１０９－１４の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１５に処理を移行する。

【０３５３】

（ステップＳ１０９－１５）

ステップＳ１０９－１５において、メインＣＰＵ３０１は、後で図４０を用いて詳述する指示遊技表示管理処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、当選役や後述のボーナス内部中処理において加算される演出状態カウンタの値に基づいて、払出枚数表示器１６に表示する指示種別を決定する処理等を行う。なお、払出枚数表示器１６に表

示する指示種別とは、図３１で述べた、払出枚数表示器１６に表示される当選役に係る情報のことである。そして、ステップＳ１０９－１５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６に処理を移行する。

【０３５４】

（ステップＳ１０９－１６）

ステップＳ１０９－１６において、メインＣＰＵ３０１は、後で図４１を用いて詳述する指示遊技表示管理処理「１－１」を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、当選役と、遊技種別とに応じた処理等を行う。そして、ステップＳ１０９－１６の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０３５５】

（ステップＳ１０９－１７）

ステップＳ１０９－１７において、メインＣＰＵ３０１は、後で図５３を用いて詳述する転落待ち状態用処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別とＲＴ遊技状態とに応じた処理等を行う。そして、ステップＳ１０９－１７の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１８に処理を移行する。

【０３５６】

（ステップＳ１０９－１８）

ステップＳ１０９－１８において、メインＣＰＵ３０１は、サブコマンド「２」一括送信処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、サブコマンド「２」としてグループ化されている複数のコマンドを一括して送信する処理を行う。なお、当該処理にて送信されるサブコマンド「２」としては、（ａ）チャンスリプレイ天井回数カウンタの値を示すコマンドや、（ｂ）指示状態フラグの値を示すコマンドや、（ｃ）ＡＲＴ状態に滞在しているときのＡＲＴモードの値を示すコマンドや、（ｄ）遊技種別格納領域に格納された遊技種別を示すコマンドや、（ｅ）指示遊技「４」や、指示遊技「５」に滞在しているときのカウンタ値を示すコマンドなどが挙げられる。そして、ステップＳ１０９－１８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Ｓ１１０に処理を移行する。

【０３５７】

（指示遊技表示管理処理）

次に、図４０に基づいて、図３９のステップＳ１０９－１５の処理により行われる指示遊技表示管理処理についての説明を行う。なお、図４０は指示遊技表示管理処理のサブルーチンを示す図である。

【０３５８】

（ステップＳ１０９－１５－１）

ステップＳ１０９－１５－１において、メインＣＰＵ３０１は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１５－１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１５－２に処理を移行する。

【０３５９】

（ステップＳ１０９－１５－２）

ステップＳ１０９－１５－２において、メインＣＰＵ３０１は、当選役がはずれであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１５－１において取得したメインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役がはずれであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役がはずれであると判定された場合には（ステップＳ１０９－１５－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１５－９に処理を移行し、当選役がはずれではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１５－２＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１５－３に処理を移行する。

【０３６０】

（ステップＳ１０９－１５－３）
　ステップＳ１０９－１５－３において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス中の一般遊技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、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技状態格納領域を参照して、現在の遊技状態が、「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」であるか否かを判定する処理を行う。なお、ここでいうボーナス中の一般遊技中とは、「ＢＢ０１」、「ＢＢ０２」、「ＢＢ０３」のいずれかのボーナス中において、「ＲＢ」に当選していない状態をいう。すなわち、「ＢＢ０１」、「ＢＢ０２」、「ＢＢ０３」のいずれかのボーナス中において、「ＲＢ」に当選していない状態にあるときには、後述のステップ１０９－１５－８の当選役に応じた指示種別を決定する処理に移行することがなく、払出枚数表示器１６に当選役に係る情報が表示されることはない。そして、ボーナス中の一般遊技中であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１５－３＝Ｙｅｓ）、指示遊技表示管理処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１６に処理を移行し、ボーナス中の一般遊技中ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１５－３＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１５－４に処理を移行する。

【０３６１】
　なお、ステップＳ１０９－１５－３において、ボーナス中の一般遊技中であると判定されたときには、後述のステップＳ１０９－１５－７に移行させて、ステップＳ１０９－１５－７およびステップＳ１０９－１５－８において、「指示なし」を決定するように構成してもよい。

【０３６２】
（ステップＳ１０９－１５－４）
　ステップＳ１０９－１５－４において、メインＣＰＵ３０１は、演出状態カウンタを確認する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた演出状態カウンタを確認する処理を行う。なお、演出状態カウンタとは、後述のボーナス内部中処理においてセットおよび加算されるカウンタであることから、遊技種別が内部中「１」、または内部中「２」におけるゲーム数をカウントするカウンタである。そして、ステップＳ１０９－１５－４の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１５－５に処理を移行する。

【０３６３】
（ステップＳ１０９－１５－５）
　ステップＳ１０９－１５－５において、メインＣＰＵ３０１は、演出状態カウンタは「４」未満であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１５－４において、メインＲＡＭ３０３に設けられた演出状態カウンタを確認した結果、演出状態カウンタは「４」未満であるか否かを判定する処理を行う。そして、演出状態カウンタは「４」未満であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１５－５＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１５－６に処理を移行し、演出状態カウンタは「４」未満ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１５－５＝Ｎｏ）、指示遊技表示管理処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１６に処理を移行する。

【０３６４】
（ステップＳ１０９－１５－６）
　ステップＳ１０９－１５－６において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別を取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域より遊技種別を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１５－６の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１５－７に処理を移行する。

【０３６５】
（ステップＳ１０９－１５－７）
　ステップＳ１０９－１５－７において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別に対応する指示検索テーブルをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップ

Ｓ１０９－１５－６において取得した遊技種別と、図３０の指示検索テーブルとに基づいて、参照する指示検索テーブルをセットする処理を行う。例えば、ステップＳ１０９－１５－６において取得した遊技種別が内部中「１」であれば、指示検索テーブル「１」をメインＲＯＭ３０２から読み出して、レジスタにセットし、ステップＳ１０９－１５－６において取得した遊技種別が内部中「２」であれば、指示検索テーブル「２」をメインＲＯＭ３０２から読み出して、レジスタにセットする。そして、ステップＳ１０９－１５－７の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１５－８に処理を移行する。

【０３６６】

（ステップＳ１０９－１５－８）

ステップＳ１０９－１５－８において、メインＣＰＵ３０１は、当選役に応じた指示種別を決定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１５－１において取得した当選役と、ステップＳ１０９－１５－７においてセットした指示検索テーブルとに基づいて、当選役に応じた指示種別を決定する処理を行う。例えば、指示検索テーブル「１」がレジスタにセットされていて、当選役が「通常リプレイ」であるときには、図３１に基づいて、「指示なし」を決定する。一方、指示検索テーブル「２」がレジスタにセットされていて、当選役がＲＴ３中リプレイ「１」であるときには、図３１に基づいて、「１２３」を決定する。なお、当該処理において決定された指示種別（指示内容）は、後述の割込処理における制御コマンド送信処理にて、サブ制御基板４００に対して指示情報コマンドとして送信されることになる。その結果、例えば、「指示なし」に対応する指示情報コマンドを送信した場合は、液晶表示装置３１において、当選役に係る情報（操作順序）が表示されず、「１２３」に対応する指示情報コマンドを送信した場合は、液晶表示装置３１において、当選役に係る情報（操作順序「１２３」）が表示される。また、当該処理において決定された指示種別（指示内容）は、指示情報表示用ＬＥＤデータとして、ステータス基板１００に送信されることになる。その結果、例えば、「１２３」という指示種別が決定された場合には、指示情報表示用ＬＥＤデータとして「１２」が、ステータス基板１００に送信され、払出枚数表示器１６において、当選役に係る情報（操作順序「１２」）が表示される。なお、指示種別として「指示なし」が決定された場合は、指示情報表示用ＬＥＤデータは作成されないことになる。そして、ステップＳ１０９－１５－８の処理が終了すると、指示遊技表示管理処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１６に処理を移行する。

【０３６７】

なお、ステップＳ１０９－１５－８において、「指示なし」以外の指示種別（指示内容）を決定したときには、メインＲＡＭ３０３に、決定した指示種別（指示内容）と、指示情報表示用ＬＥＤデータ作成要求フラグを格納する。そして、後述の割込処理において、メインＲＡＭ３０３に指示情報表示用ＬＥＤデータ作成要求フラグが格納されていると判定された場合には、別途、格納されている指示種別（指示内容）に対応する指示情報表示用ＬＥＤデータが作成される。例えば、メインＲＡＭ３０３に指示情報表示用ＬＥＤデータ作成要求フラグとともに、「１２３」に対応する指示種別（指示内容）が格納されている場合には、後述の割込処理において、「１２」という指示情報表示用ＬＥＤデータが作成されることになる。

【０３６８】

（ステップＳ１０９－１５－９）

ステップＳ１０９－１５－９において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＢ当選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、ステップＳ１０９－１５－１において取得したメインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、ＲＢ当選時であるか否かを判定する処理を行う。そして、ＲＢ当選時であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１５－９＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１５－１２に処理を移行し、ＲＢ当選時ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１５－９＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１５－１０に処理を移行する。

【０３６９】

（ステップＳ１０９－１５－１０）
　ステップＳ１０９－１５－１０において、メインＣＰＵ３０１は、演出状態カウンタを確認する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた演出状態カウンタを確認する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１５－１０の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１５－１１に処理を移行する。
【０３７０】
（ステップＳ１０９－１５－１１）
　ステップＳ１０９－１５－１１において、メインＣＰＵ３０１は、演出状態カウンタは「７」未満であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１５－１０において、メインＲＡＭ３０３に設けられた演出状態カウンタを確認した結果、演出状態カウンタは「７」未満であるか否かを判定する処理を行う。そして、演出状態カウンタは「７」未満であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１５－１１＝Ｙｅｓ）、指示遊技表示管理処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１６に処理を移行し、演出状態カウンタは「７」未満ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１５－１１＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１５－１２に処理を移行する。
【０３７１】
（ステップＳ１０９－１５－１２）
　ステップＳ１０９－１５－１２において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス時指示表示データテーブルをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、「ボーナス時指示表示データテーブル」（図３２参照）をメインＲＯＭ３０２から読み出して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１５－１２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１５－１３に処理を移行する。
【０３７２】
（ステップＳ１０９－１５－１３）
　ステップＳ１０９－１５－１３において、メインＣＰＵ３０１は、当選しているボーナスに対応する指示種別を決定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１５－１において取得した当選役と、ボーナスが持ち越されている場合には、メインＲＡＭ３０３に設けられた持越役格納領域と、ステップＳ１０９－１５－１２においてセットしたボーナス時指示表示データテーブルとに基づいて、当選しているボーナス種別に対応する指示種別を決定する処理を行う。例えば、当選役、または持越役格納領域に格納されているボーナス種別が「ＢＢ０１」であるときには、図３２に基づいて、「４０」を決定し、「ＢＢ０２」であるときには、図３２に基づいて、「５０」を決定し、「ＢＢ０３」であるときには、図３２に基づいて、「６０」を決定し、「ＲＢ」であるときには、図３２に基づいて、「７０」を決定する。なお、当該処理において決定された指示種別（指示内容）は、ステータス基板１００に対して指示情報表示用ＬＥＤデータとして送信され、サブ制御基板４００に対して指示情報コマンドとして送信されることになる。その結果、例えば、「４０」に対応する指示情報表示用ＬＥＤデータ、および指示情報コマンドを送信した場合は、払出枚数表示器１６に当選役に係る情報（ボーナス種別「ＢＢ０１」に対応する指示内容である「４０」）が表示され、液晶表示装置３１において、「赤ＢＡＲを狙え」という指示内容が表示されることになる。そして、ステップＳ１０９－１５－１３の処理が終了すると、指示遊技表示管理処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１６に処理を移行する。
【０３７３】
（指示遊技状態管理処理「１－１」）
　次に、図４１に基づいて、図３９のステップＳ１０９－１６の処理により行われる指示遊技状態管理処理「１－１」についての説明を行う。なお、図４１は指示遊技状態管理処理「１－１」のサブルーチンを示す図である。
【０３７４】
（ステップＳ１０９－１６－１）

ステップＳ１０９－１６－１において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別を取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域より遊技種別を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－２に処理を移行する。

【０３７５】

（ステップＳ１０９－１６－２）

ステップＳ１０９－１６－２において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が通常「１」であるか、または通常「２」であるかを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が通常「１」であるか、または通常「２」であるかを判定する処理を行う。そして、遊技種別が通常「１」、または通常「２」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－３に処理を移行し、遊技種別が通常「１」、または通常「２」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－２＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１７に処理を移行する。

【０３７６】

（ステップＳ１０９－１６－３）

ステップＳ１０９－１６－３において、メインＣＰＵ３０１は、通常時天井回数カウンタを「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた通常時天井回数カウンタを「＋１」する処理を行う。なお、詳細は後述するが、通常時天井回数カウンタが所定値以上であるときに、いずれかの「ＢＢ」に当選すると、ＡＲＴセット数が「１」付与されるようになっている。そして、ステップＳ１０９－１６－３の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－４に処理を移行する。

【０３７７】

（ステップＳ１０９－１６－４）

ステップＳ１０９－１６－４において、メインＣＰＵ３０１は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－４の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－５に処理を移行する。

【０３７８】

（ステップＳ１０９－１６－５）

ステップＳ１０９－１６－５において、メインＣＰＵ３０１は、当選役はチャンスリプレイであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－４において取得したメインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役はチャンスリプレイであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役はチャンスリプレイであると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－５＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－６に処理を移行し、当選役はチャンスリプレイではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－５＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－７に処理を移行する。

【０３７９】

なお、ステップＳ１０９－１６－５において、当選役はチャンスリプレイであると判定されるのは、例えば、当選番号「０２」の「チャンスリプレイ」は勿論のこと、当選番号「３０」の「ＢＢ０１＋チャンスリプレイ」と、当選番号「３６」の「ＢＢ０２＋チャンスリプレイ」と、当選番号「４２」の「ＢＢ０３＋チャンスリプレイ」とを含んでいる。従って、例えば、メインＲＡＭ３０３に設けられているチャンスリプレイ天井回数カウンタが「１」であるときに、当選番号「３０」の「ＢＢ０１＋チャンスリプレイ」、当選番号「３６」の「ＢＢ０２＋チャンスリプレイ」、当選番号「４２」の「ＢＢ０３＋チャンスリプレイ」のいずれかに当選した場合には、チャンスリプレイの当選により、チャンスリプレイ天井回数カウンタが減算されて「０」になるとともに、ＢＢへ移行することにな

る。このような場合は、チャンスリプレイ天井回数カウンタが「０」である場合のＢＢ当選と判定されて、ＢＢ終了後、ＡＲＴ状態へ移行することになる。一方で、チャンスリプレイ天井回数カウンタが「１」であるときに、当選番号「０２」の「チャンスリプレイ」に当選した場合には、チャンスリプレイ天井回数カウンタが減算されて「０」になるものの、その後のゲームにおいて、ＢＢに当選させる必要があり、そのＢＢの終了後にＡＲＴ状態に移行することから、チャンスリプレイ天井回数カウンタが「１」であるときに、当選番号「３０」の「ＢＢ０１＋チャンスリプレイ」、当選番号「３６」の「ＢＢ０２＋チャンスリプレイ」、当選番号「４２」の「ＢＢ０３＋チャンスリプレイ」のいずれかに当選する方が、チャンスリプレイ天井回数カウンタが「１」であるときに、当選番号「０２」の「チャンスリプレイ」に当選するよりも、効率よく遊技が進められることになる。

【０３８０】

（ステップＳ１０９－１６－６）

ステップＳ１０９－１６－６において、メインＣＰＵ３０１は、チャンスリプレイ天井回数を「１」減算する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられているチャンスリプレイ天井回数カウンタより、「１」減算する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－６の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－７に処理を移行する。

【０３８１】

（ステップＳ１０９－１６－７）

ステップＳ１０９－１６－７において、メインＣＰＵ３０１は、当選役はプレミアムリプレイであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－４において取得したメインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役はプレミアムリプレイであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役はプレミアムリプレイであると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－７＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－８に処理を移行し、当選役はプレミアムリプレイではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－７＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１０に処理を移行する。

【０３８２】

（ステップＳ１０９－１６－８）

ステップＳ１０９－１６－８において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。これにより、当選役としてプレミアムリプレイが決定されたときには、ＡＲＴ状態へ移行することが確定する。なお、当該処理において加算するＡＲＴセット数は、任意に変更可能である。なお、メインＲＡＭ３０３には、ＡＲＴセット数格納領域が設けられており、例えば、最大で、「２５５」セットまで格納することができるように構成されている。そして、ステップＳ１０９－１６－８の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－９に処理を移行する。

【０３８３】

（ステップＳ１０９－１６－９）

ステップＳ１０９－１６－９において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として、指示遊技「３」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域において、指示遊技「３」をセットする処理を行う。これにより、当選役としてプレミアムリプレイが決定されたときには、無限ＡＲＴ状態への移行が確定する。そして、ステップＳ１０９－１６－９の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－１」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０３８４】

（ステップＳ１０９－１６－１０）

ステップＳ１０９－１６－１０において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ遊技状態が「第

３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかである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に設けられた遊技状態格納領域を参照して、現在のＲＴ遊技状態が「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかであるかを判定する処理を行う。そして、ＲＴ遊技状態が「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかであると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１０＝Ｙｅｓ）、指示遊技状態管理処理「１－１」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行し、ＲＴ遊技状態が「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれでもないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１０＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１１に処理を移行する。

【０３８５】

（ステップＳ１０９－１６－１１）

ステップＳ１０９－１６－１１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「２」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１２に処理を移行する。

【０３８６】

（ステップＳ１０９－１６－１２）

ステップＳ１０９－１６－１２において、メインＣＰＵ３０１は、指示状態フラグを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示状態フラグ格納領域を参照して、格納されている指示状態フラグを取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１３に処理を移行する。

【０３８７】

（ステップＳ１０９－１６－１３）

ステップＳ１０９－１６－１３において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１３の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１４に処理を移行する。

【０３８８】

（ステップＳ１０９－１６－１４）

ステップＳ１０９－１６－１４において、メインＣＰＵ３０１は、抽選回数「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「２」に定められた抽選回数である「２」をレジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１４の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１５に処理を移行する。

【０３８９】

（ステップＳ１０９－１６－１５）

ステップＳ１０９－１６－１５において、メインＣＰＵ３０１は、図３４を用いて詳述した範囲抽選処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「２」と、抽出した乱数値と、当選役とに基づいて、指示遊技抽選テーブル「２」の参照欄を決定する処理等を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１６に処理を移行する。

【０３９０】

（ステップＳ１０９－１６－１６）

ステップＳ１０９－１６－１６において、メインＣＰＵ３０１は、指示状態フラグをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１

５の範囲抽選処理において決定した参照欄に基づいた指示状態フラグをメインＲＡＭ３０３に設けられた指示状態フラグ格納領域に格納する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１６の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－１」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０３９１】

（ステップＳ１０９－１６－１７）

ステップＳ１０９－１６－１７において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が内部中「１」であるか、または内部中「２」であるかを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が内部中「１」であるか、または内部中「２」であるかを判定する処理を行う。そして、遊技種別が内部中「１」、または内部中「２」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１７＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１８に処理を移行し、遊技種別が内部中「１」、または内部中「２」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１７＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９に処理を移行する。

【０３９２】

（ステップＳ１０９－１６－１８）

ステップＳ１０９－１６－１８において、メインＣＰＵ３０１は、後で図４２を用いて詳述するボーナス内部中処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、演出状態カウンタをセット、または加算する処理や、演出状態カウンタが「４」未満であるときには、ＡＲＴセット数を加算させるか否かの抽選を行う処理等を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１８の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－１」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０３９３】

（ステップＳ１０９－１６－１９）

ステップＳ１０９－１６－１９において、メインＣＰＵ３０１は、後で図４３を用いて詳述する指示遊技状態管理処理「１－２」を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、役物作動「１」、または役物作動「２」、または役物作動「３」時における処理等を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－１」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０３９４】

（ボーナス内部中処理）

次に、図４２に基づいて、図４１のステップＳ１０９－１６－１８の処理により行われるボーナス内部中処理についての説明を行う。なお、図４２はボーナス内部中処理のサブルーチンを示す図である。

【０３９５】

（ステップＳ１０９－１６－１８－１）

ステップＳ１０９－１６－１８－１において、メインＣＰＵ３０１は、演出状態カウンタを確認する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた演出状態カウンタを確認する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１８－１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１８－２に処理を移行する。

【０３９６】

（ステップＳ１０９－１６－１８－２）

ステップＳ１０９－１６－１８－２において、メインＣＰＵ３０１は、演出状態カウンタは「４」以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１８－１において、メインＲＡＭ３０３に設けられた演出状態カウンタを確認した結果、演出状態カウンタは「４」以上であるか否かを判定する処理を行う。そして、演出状態カウンタは「４」以上であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１８－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１８－８に処理を移行

し、演出状態カウンタは「４」以上ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１８－２＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１８－３に処理を移行する。

【０３９７】

（ステップＳ１０９－１６－１８－３）

ステップＳ１０９－１６－１８－３において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「４」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「４」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１８－３の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１８－４に処理を移行する。

【０３９８】

（ステップＳ１０９－１６－１８－４）

ステップＳ１０９－１６－１８－４において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１８－４の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１８－５に処理を移行する。

【０３９９】

（ステップＳ１０９－１６－１８－５）

ステップＳ１０９－１６－１８－５において、メインＣＰＵ３０１は、抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「４」と、メインＲＡＭ３０３に設けられた当選役格納領域に格納された当選役とに基づいて、ＡＲＴセット数を「＋１」するか否かの抽選を行う。よって、ボーナス内部中（内部中「１」、または内部中「２」）においては、演出状態カウンタが「４」未満である場合に、指示遊技抽選テーブル「４」を用いたＡＲＴセット数の加算抽選が行われるが、演出状態カウンタが「４」以上である場合には、指示遊技抽選テーブル「４」を用いたＡＲＴセット数の加算抽選を行わないように構成している。そして、ステップＳ１０９－１６－１８－５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１８－６に処理を移行する。

【０４００】

（ステップＳ１０９－１６－１８－６）

ステップＳ１０９－１６－１８－６において、メインＣＰＵ３０１は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１８－５において抽選処理を行った結果、当選したか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１８－６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１８－７に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１８－６＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１８－８に処理を移行する。

【０４０１】

（ステップＳ１０９－１６－１８－７）

ステップＳ１０９－１６－１８－７において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１８－７の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１８－８に処理を移行する。

【０４０２】

（ステップＳ１０９－１６－１８－８）

ステップＳ１０９－１６－１８－８において、メインＣＰＵ３０１は、演出状態カウンタは「８」以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１８－１において、メインＲＡＭ３０３に設けられた演出状態カウンタを確認した結果、演出状態カウンタは「８」以上であるか否かを判定する処理を行う。そして、演出状態カウンタは「８」以上であると判定された場合には（ステップ

Ｓ１０９－１６－１８－８＝Ｙｅｓ）、ボーナス内部中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行し、演出状態カウンタは「８」以上ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１８－８＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１８－９に処理を移行する。

【０４０３】

（ステップＳ１０９－１６－１８－９）

ステップＳ１０９－１６－１８－９において、メインＣＰＵ３０１は、演出状態カウンタを「１」加算する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた演出状態カウンタを「＋１」する処理を行う。なお、例えば、「ＢＢ」に当選したゲームにおいては、演出状態カウンタをセットする処理が行われる。そして、ステップＳ１０９－１６－１８－９の処理が終了すると、ボーナス内部中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４０４】

（指示遊技状態管理処理「１－２」）

次に、図４３に基づいて、図４１のステップＳ１０９－１６－１９の処理により行われる指示遊技状態管理処理「１－２」についての説明を行う。なお、図４３は指示遊技状態管理処理「１－２」のサブルーチンを示す図である。

【０４０５】

（ステップＳ１０９－１６－１９－１）

ステップＳ１０９－１６－１９－１において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が役物作動「１」であるか、または役物作動「２」であるか、または役物作動「３」であるか、を判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が役物作動「１」であるか、または役物作動「２」であるか、または役物作動「３」であるか、を判定する処理を行う。そして、遊技種別が役物作動「１」、または役物作動「２」、または役物作動「３」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２に処理を移行し、遊技種別が役物作動「１」、または役物作動「２」、または役物作動「３」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－１＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３に処理を移行する。

【０４０６】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２）

ステップＳ１０９－１６－１９－２において、メインＣＰＵ３０１は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－３に処理を移行する。

【０４０７】

（ステップＳ１０９－１６－１９－３）

ステップＳ１０９－１６－１９－３において、メインＣＰＵ３０１は、当選役がはずれであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２において取得したメインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役がはずれであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役がはずれであると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－３＝Ｙｅｓ）、指示遊技状態管理処理「１－２」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行し、当選役がはずれではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－３＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－４に処理を移行する。

【０４０８】

（ステップＳ１０９－１６－１９－４）

ステップＳ１０９－１６－１９－４において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が役物

作動「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Ｓ１０９－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が役物作動「３」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が役物作動「３」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－１８に処理を移行し、遊技種別が役物作動「３」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－４＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－５に処理を移行する。

【０４０９】

（ステップＳ１０９－１６－１９－５）

ステップＳ１０９－１６－１９－５において、メインＣＰＵ３０１は、抽選管理フラグがセットされてい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に設けられた抽選管理フラグ格納領域において、抽選管理フラグが格納されているか否かを判定する処理を行う。なお、「抽選管理フラグ」とは、後述の図４４の指示状態フラグ確認処理において、指示状態フラグとして「２」がセットされている場合に、抽選管理フラグ格納領域にセットされるフラグであって、当該フラグがセットすることで、次ゲーム以降はＡＲＴセット数の特殊抽選処理を行うことになる。そして、抽選管理フラグがセットされていると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－５＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－６に処理を移行し、抽選管理フラグがセットされていないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－５＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－７に処理を移行する。

【０４１０】

（ステップＳ１０９－１６－１９－６）

ステップＳ１０９－１６－１９－６において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数特殊抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、抽選管理フラグが格納されている場合において、ＡＲＴセット数をさらに加算するか否かの抽選処理を行う。例えば、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出するとともに、指示遊技抽選テーブル「５」を参照して、ＡＲＴセット数をさらに加算するか否かの抽選処理を行う。なお、ＡＲＴセット数特殊抽選処理を行うにあたり、ＡＲＴセット数特殊抽選テーブルを設けてもよい。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－６の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－１１に処理を移行する。

【０４１１】

（ステップＳ１０９－１６－１９－７）

ステップＳ１０９－１６－１９－７において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が役物作動「１」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が役物作動「１」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が役物作動「１」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－７＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－８に処理を移行し、遊技種別が役物作動「１」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－７＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－１３に処理を移行する。

【０４１２】

（ステップＳ１０９－１６－１９－８）

ステップＳ１０９－１６－１９－８において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「３」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「３」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－８の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－９に処理を移行する。

【０４１３】

（ステップＳ１０９－１６－１９－９）

ステップＳ１０９－１６－１９－９において、メインＣＰＵ３０１は、後で図４４を用

いて詳述する指示状態フラグ確認処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示状態フラグを取得して、指示状態フラグが「２」であれば、当選フラグや、抽選管理フラグをセットする処理や、指示状態フラグが「２」でなければ、設定値と、当選役と、乱数値とを取得する処理等を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－９の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－１０に処理を移行する。

【０４１４】

（ステップＳ１０９－１６－１９－１０）

ステップＳ１０９－１６－１９－１０において、メインＣＰＵ３０１は、抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「３」と、メインＲＡＭに設けられた指示状態フラグ格納領域に格納された指示状態フラグの値と、メインＲＡＭに設けられた設定値格納領域に格納された設定値の値と、メインＲＡＭ３０３に設けられた当選役格納領域に格納された当選役と、抽出した乱数値とに基づいて、ＡＲＴセット数を「＋１」するか否かの抽選を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－１０の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－１１に処理を移行する。

【０４１５】

なお、指示状態フラグが「２」であるときには、後述の図４４の指示状態フラグ確認処理において、当選フラグがセットされることになる。そして、当該当選フラグがセットされているときには、ステップＳ１０９－１６－１９－１０の処理において、ＡＲＴセット数を「＋１」するか否かの抽選に「当選」との抽選結果を導出する。これにより、例えば、通常状態において、指示状態フラグとして「２」がセットされているときに、「ＢＢ」に当選すると、当該「ＢＢ」中の処理において（役物作動「１」中の処理において）、必ずＡＲＴセット数が「＋１」されるので、「ＢＢ」終了後にＡＲＴ状態へ移行することになる。なお、「当選」との抽選結果を導出し、ＡＲＴセット数を「＋１」したゲームの次のゲーム移行においては、後述の図４４の指示状態フラグ確認処理において、抽選管理フラグがセットされることになるので、ステップＳ１０９－１６－１９－５を肯定判定し、ステップＳ１０９－１６－１９－６で述べたＡＲＴセット数特殊抽選処理を実行することになる。

【０４１６】

（ステップＳ１０９－１６－１９－１１）

ステップＳ１０９－１６－１９－１１において、メインＣＰＵ３０１は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－１０において抽選処理を行った結果、当選したか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－１１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－１２に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－１１＝Ｎｏ）、指示遊技状態管理処理「１－２」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４１７】

（ステップＳ１０９－１６－１９－１２）

ステップＳ１０９－１６－１９－１２において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－１２の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－２」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４１８】

（ステップＳ１０９－１６－１９－１３）

ステップＳ１０９－１６－１９－１３において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「５」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「５」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－１３の処理が終了すると、

ステップＳ１０９－１６－１９－１４に処理を移行する。

【０４１９】

（ステップＳ１０９－１６－１９－１４）

ステップＳ１０９－１６－１９－１４において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－１４の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－１５に処理を移行する。

【０４２０】

（ステップＳ１０９－１６－１９－１５）

ステップＳ１０９－１６－１９－１５において、メインＣＰＵ３０１は、抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「５」と、メインＲＡＭ３０３に設けられた当選役格納領域に格納された当選役と、抽出した乱数値とに基づいて、ＡＲＴセット数を「＋１」するか否かの抽選を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－１５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－１６に処理を移行する。

【０４２１】

なお、役物作動「２」においては、ステップＳ１０９－１６－１９－１５の抽選処理とは別に、図２６の指示遊技「４」移行抽選テーブルを用いた指示遊技「４」移行抽選処理も併せて行われる。そして、指示遊技「４」移行抽選処理において、指示遊技「４」に移行することに当選した場合には、メインＲＡＭ３０３において、指示遊技「４」への移行を示すフラグである指示遊技「４」移行フラグをＯＮにする。これにより、役物作動「２」の終了後は、指示遊技「２」へ復帰せずに、指示遊技「４」に移行することになる。

【０４２２】

（ステップＳ１０９－１６－１９－１６）

ステップＳ１０９－１６－１９－１６において、メインＣＰＵ３０１は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－１５において抽選処理を行った結果、当選したか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－１６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－１７に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－１６＝Ｎｏ）、指示遊技状態管理処理「１－２」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４２３】

（ステップＳ１０９－１６－１９－１７）

ステップＳ１０９－１６－１９－１７において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－１７の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－２」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４２４】

（ステップＳ１０９－１６－１９－１８）

ステップＳ１０９－１６－１９－１８において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「１２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「１２」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－１８の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－１９に処理を移行する。

【０４２５】

（ステップＳ１０９－１６－１９－１９）

ステップＳ１０９－１６－１９－１９において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取

得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－１９の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２０に処理を移行する。

【０４２６】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２０）

ステップＳ１０９－１６－１９－２０において、メインＣＰＵ３０１は、抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「１２」と、メインＲＡＭ３０３に設けられた当選役格納領域に格納された当選役と、抽出した乱数値とに基づいて、指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を加算させるか否かの抽選を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２０の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２１に処理を移行する。

【０４２７】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２１において、メインＣＰＵ３０１は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２０において抽選処理を行った結果、当選したか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２２に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２１＝Ｎｏ）、指示遊技状態管理処理「１－２」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４２８】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２２）

ステップＳ１０９－１６－１９－２２において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲーム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に設けられた指示遊技「５」残ゲームカウンタを加算する処理を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「１２」を用いた抽選では、一度の抽選で、「１個」、または「３個」、または「５個」獲得できるので、獲得した分、カウンタを加算する。例えば、「５個」に当選すれば、カウンタを「＋５」する。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２２の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－２」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４２９】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３において、メインＣＰＵ３０１は、後で図４５を用いて詳述する指示遊技状態管理処理「１－３」を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、各指示遊技に応じた処理や、継続演出状態における処理等を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－２」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４３０】

（指示状態フラグ確認処理）

次に、図４４に基づいて、図４３のステップＳ１０９－１６－１９－９の処理により行われる指示状態フラグ確認処理についての説明を行う。なお、図４４は指示状態フラグ確認処理のサブルーチンを示す図である。

【０４３１】

（ステップＳ１０９－１６－１９－９－１）

ステップＳ１０９－１６－１９－９－１において、メインＣＰＵ３０１は、指示状態フラグを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示状態フラグ格納領域より、格納されている指示状態フラグを取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－９－１の処理が

終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－９－２に処理を移行する。

【０４３２】

（ステップＳ１０９－１６－１９－９－２）

ステップＳ１０９－１６－１９－９－２において、メインＣＰＵ３０１は、指示状態フラグが「２」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－９－１において取得した指示状態フラグが、指示状態フラグ「２」であるか否かを判定する処理を行う。そして、指示状態フラグが「２」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－９－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－９－３に処理を移行し、指示状態フラグが「２」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－９－２＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－９－５に処理を移行する。

【０４３３】

（ステップＳ１０９－１６－１９－９－３）

ステップＳ１０９－１６－１９－９－３において、メインＣＰＵ３０１は、当選フラグをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた当選フラグ格納領域に、当選フラグをセットする処理を行う。なお、当該当選フラグをセットすることにより、図４３のステップＳ１０９－１６－１９－１０における抽選処理において、「当選」との抽選結果が導出されることになる。つまり、「当選フラグ」は、指示状態フラグが「２」であるときに、「ＢＢ」に当選した場合に、ＡＲＴセット数を「＋１」させるためのフラグである。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－９－３の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－９－４に処理を移行する。

【０４３４】

（ステップＳ１０９－１６－１９－９－４）

ステップＳ１０９－１６－１９－９－４において、メインＣＰＵ３０１は、抽選管理フラグをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた抽選管理フラグ格納領域に、抽選管理フラグをセットする処理を行う。なお、当該抽選管理フラグをセットすることにより、当該抽選管理フラグをセットしたゲームの次のゲーム以降において、図４３のステップＳ１０９－１６－１９－５が肯定判定されて、以降は、図４３のステップＳ１０９－１６－１９－６のＡＲＴセット数特殊抽選処理が実行されることになる。つまり、「抽選管理フラグ」は、指示状態フラグが「２」であるときに、「ＢＢ」に当選した場合に、既にＡＲＴセット数を「＋１」したことを示すフラグである。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－９－４の処理が終了すると、指示状態フラグ確認処理のサブルーチンを終了し、指示遊技状態管理処理「１－２」のステップＳ１０９－１６－１９－１０に処理を移行する。

【０４３５】

（ステップＳ１０９－１６－１９－９－５）

ステップＳ１０９－１６－１９－９－５において、メインＣＰＵ３０１は、設定値取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた設定値格納領域に格納されている設定値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－９－５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－９－６に処理を移行する。

【０４３６】

（ステップＳ１０９－１６－１９－９－６）

ステップＳ１０９－１６－１９－９－６において、メインＣＰＵ３０１は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－９－６の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－９－７に処理を移行する。

【０４３７】

（ステップＳ１０９－１６－１９－９－７）

ステップＳ１０９－１６－１９－９－７において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－９－７の処理が終了すると、指示状態フラグ確認処理のサブルーチンを終了し、指示遊技状態管理処理「１－２」のステップＳ１０９－１６－１９－１０に処理を移行する。

【０４３８】

（指示遊技状態管理処理「１－３」）

次に、図４５に基づいて、図４３のステップＳ１０９－１６－１９－２３の処理により行われる指示遊技状態管理処理「１－３」についての説明を行う。なお、図４５は指示遊技状態管理処理「１－３」のサブルーチンを示す図である。

【０４３９】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が指示遊技「１」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が指示遊技「１」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が指示遊技「１」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２に処理を移行し、遊技種別が指示遊技「１」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－３に処理を移行する。

【０４４０】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２において、メインＣＰＵ３０１は、後で図４６を用いて詳述する指示遊技「１」中処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を加算するか否かを抽選する処理や、ボーナスに当選した場合には、役物作動「３」とするか否かを抽選する処理等を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－３」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４４１】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－３）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－３において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が指示遊技「２」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が指示遊技「２」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が指示遊技「２」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４に処理を移行し、遊技種別が指示遊技「２」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－３＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－５に処理を移行する。

【０４４２】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４において、メインＣＰＵ３０１は、後で図４７を用いて詳述する指示遊技「２」中処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナスに当選した場合には、役物作動「３」とするか否かを抽選する処理や、残ＡＲＴセット数が「１」である場合に、ＡＲＴセット数を加算するか否かを抽選する処理や、残ＡＲＴセット数が「１」ではない場合（「１」以上ある場合）に、ＡＲＴセット数を特殊抽選する処理や、指示遊技「４」への移行抽選処理等を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－３」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４４３】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－５）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－５において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が指示遊技「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Ｓ１０９－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が指示遊技「３」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が指示遊技「３」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－５＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６に処理を移行し、遊技種別が指示遊技「３」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－５＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－７に処理を移行する。

【０４４４】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６において、メインＣＰＵ３０１は、後で図４９を用いて詳述する指示遊技「３」中処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタを加算するか否かを抽選する処理や、ボーナスに当選した場合には、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理等を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－３」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４４５】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－７）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－７において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が指示遊技「４」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が指示遊技「４」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が指示遊技「４」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－７＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８に処理を移行し、遊技種別が指示遊技「４」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－７＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－９に処理を移行する。

【０４４６】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８において、メインＣＰＵ３０１は、後で図５０を用いて詳述する指示遊技「４」中処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」残ゲームカウンタが「０」でないときに、指示遊技「４」の「１」セット「１０」ゲーム終了後に、継続して次のセットを発生させるか否かを抽選する処理や、既に継続して次のセットを発生させることが決定されている場合には、指示遊技「５」残ゲームカウンタを加算させるか否かを抽選する処理や、ボーナスに当選した場合には、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理等を行う。なお、指示遊技「４」残ゲームカウンタは、メインＲＡＭ３０３に設けられており、指示遊技「４」を開始するにあたり、指示遊技「４」残ゲームカウンタに「１０」がセットされるようになっている。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－３」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４４７】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－９）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－９において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が指示遊技「５」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が指示遊技「５」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が指示遊技「５」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－９＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１０に処理を移行し、遊技種別が指示遊技「

５」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－９＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４に処理を移行する。

【０４４８】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１０）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１０において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「５」残ゲームカウンタより、指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１０の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１１に処理を移行する。

【０４４９】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１０において取得した指示遊技「５」残ゲームカウンタの値が「０」であるか否かを判定する処理を行う。そして、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１３に処理を移行し、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１１＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２に処理を移行する。

【０４５０】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２において、メインＣＰＵ３０１は、後で図５１を用いて詳述する指示遊技「５」中処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」になるまで、ＡＲＴセット数を加算させるか否かを抽選する処理や、ボーナスに当選した場合には、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理等を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－３」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４５１】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１３）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１３において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として指示遊技「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、指示遊技「２」をセットする処理を行う。つまり、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」になると、指示遊技「２」へ移行することになる。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１３の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－３」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４５２】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４において、メインＣＰＵ３０１は、後で図５２を用いて詳述する継続演出状態処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を加算させるか否かを抽選する処理や、ボーナスに当選した場合には、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理等を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「１－３」のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４５３】

（指示遊技「１」中処理）

次に、図４６に基づいて、図４５のステップＳ１０９－１６－１９－２３－２の処理に

より行われる指示遊技「１」中処理についての説明を行う。なお、図４６は指示遊技「１」中処理のサブルーチンを示す図である。

【０４５４】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「７」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「７」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「７」のセットに併せて、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３のＡＲＴレベル格納領域よりＡＲＴレベルを取得し、レジスタにセットする処理を行う。また、指示遊技抽選テーブル「７」のセットに併せて、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の当選役格納領域より当選役を取得し、レジスタにセットする処理を行う。これにより、現在のＡＲＴレベルと、当選役とに応じて、指示遊技抽選テーブル「７」の参照箇所が決定される。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－２に処理を移行する。

【０４５５】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－２）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－２において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－３に処理を移行する。

【０４５６】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－３）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－３において、メインＣＰＵ３０１は、抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「７」と、現在のＡＲＴレベルと、メインＲＡＭ３０３に設けられた当選役格納領域に格納された当選役と、抽出した乱数値とに基づいて、ＡＲＴセット数を加算させるか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－３の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－４に処理を移行する。

【０４５７】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－４）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－４において、メインＣＰＵ３０１は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－３において抽選処理を行った結果、当選したか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－５に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－４＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－６に処理を移行する。

【０４５８】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－５）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－５において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－６に処理を移行する。

【０４５９】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－６）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－６において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナスに当選してい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に設けられた当選役格納領域において、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかが格納されているかを確認し、ボーナスに当選しているか否かを判定する処理を行う。そして、ボーナスに当選していると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－７に処理を移行し、ボーナスに当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－６＝Ｎｏ）、指示遊技「１」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４６０】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－７）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－７において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス種抽選振り分けテーブルをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されているボーナス種抽選振り分けテーブルを読み出して、レジスタにセットする処理を行う。なお、ボーナス種抽選振り分けテーブルのセットに併せて、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の設定値格納領域より設定値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。これにより、設定されている設定値に応じて、ボーナス種抽選振り分けテーブルの参照箇所が決定される。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－７の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－８に処理を移行する。

【０４６１】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－８）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－８において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－８の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－９に処理を移行する。

【０４６２】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－９）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－９において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス種抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス種抽選振り分けテーブルと、設定されている設定値と、抽出した乱数値とに基づいて、役物作動「２」とするか、役物作動「３」とするかの振り分け抽選処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－９の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１０に処理を移行する。

【０４６３】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１０）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１０において、メインＣＰＵ３０１は、役物作動「３」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、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－９において、ボーナス種抽選処理を行った結果、役物作動「３」に当選したか否かを判定する処理を行う。そして、役物作動「３」に当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１０＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１１に処理を移行し、役物作動「３」に当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１０＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１２に処理を移行する。

【０４６４】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１１において、メインＣＰＵ３０１は、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた役物作動フラグ格納領域において、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１３に処理を移行す

る。
【０４６５】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１２）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１２において、メインＣＰＵ３０１は、役物作動「２」作動フラグをＯＮにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた役物作動フラグ格納領域において、役物作動「２」作動フラグをＯＮにする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１３に処理を移行する。
【０４６６】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１３）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１３において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として内部中「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、内部中「２」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－２－１３の処理が終了すると、指示遊技「１」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。
【０４６７】
（指示遊技「２」中処理）
　次に、図４７に基づいて、図４５のステップＳ１０９－１６－１９－２３－４の処理により行われる指示遊技「２」中処理についての説明を行う。なお、図４７は指示遊技「２」中処理のサブルーチンを示す図である。
【０４６８】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタを「－１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「２」ゲーム数残カウンタの値を「－１」する処理を行う。ここで、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタはメインＲＡＭ３０３に設けられており、「１」セット「４０」ゲームで構成されるＡＲＴ状態（指示遊技「２」）のゲーム数がセットされるカウンタを構成する。つまり、ＡＲＴ状態（指示遊技「２」）作動時の初期値としては、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタに「４０」がセットされることになり、当該処理を行うごと（毎ゲームごと）に、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタを「－１」して、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタが「０」になると、「１」セットのＡＲＴ状態（指示遊技「２」）が終了する。なお、本実施形態における遊技機においては、ＡＲＴセット数に対して加算するか否かの抽選が行われ、ＡＲＴゲーム数に対して直接加算するか否かの抽選は行われないことから、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタにセットされる最大値は、「４０」となっている。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２に処理を移行する。
【０４６９】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２において、メインＣＰＵ３０１は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－３に処理を移行する。
【０４７０】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－３）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－３において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナスに当選してい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に設けられた当選役格納領域において、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかが格納されているかを確認し、ボーナスに当選しているか否かを判定する処理を行う。そして、ボーナスに当選していると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－４に処理を移行し、ボーナスに当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－３＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１０に処理を移行する。

【０４７１】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－４）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－４において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として内部中「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、内部中「２」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－４の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－５に処理を移行する。

【０４７２】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－５）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－５において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス種抽選振り分けテーブルをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されているボーナス種抽選振り分けテーブルを読み出して、レジスタにセットする処理を行う。なお、ボーナス種抽選振り分けテーブルのセットに併せて、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の設定値格納領域より設定値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。これにより、設定されている設定値に応じて、ボーナス種抽選振り分けテーブルの参照箇所が決定される。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－６に処理を移行する。

【０４７３】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－６）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－６において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－６の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－７に処理を移行する。

【０４７４】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－７）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－７において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス種抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス種抽選振り分けテーブルと、設定されている設定値と、抽出した乱数値とに基づいて、役物作動「２」とするか、役物作動「３」とするかの振り分け抽選処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－７の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－８に処理を移行する。

【０４７５】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－８）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－８において、メインＣＰＵ３０１は、役物作動「３」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、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－７において、ボーナス種抽選処理を行った結果、役物作動「３」に当選したか否かを判定する処理を行う。そして、役物作動「３」に当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－８＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－９に処理を移行し、役物作動「３」に当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－８＝Ｎｏ）、指示遊技「２」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０

９－１７に処理を移行する。

【０４７６】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－９）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－９において、メインＣＰＵ３０１は、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた役物作動フラグ格納領域において、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－９の処理が終了すると、指示遊技「２」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４７７】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１０）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１０において、メインＣＰＵ３０１は、残ＡＲＴセット数を取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域に格納されている残りのＡＲＴセット数を取得する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１０の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１１に処理を移行する。

【０４７８】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１１において、メインＣＰＵ３０１は、残ＡＲＴセット数が「１」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１０において、残ＡＲＴセット数を取得した結果、残ＡＲＴセット数が「１」であるか否かを判定する処理を行う。そして、残ＡＲＴセット数が「１」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１２に処理を移行し、残ＡＲＴセット数が「１」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１１＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１８に処理を移行する。

【０４７９】

ここで、本実施形態においては、後述の図６２の指示遊技「２」終了判定処理において、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタが「０」であると判定された場合に、残ＡＲＴセット数を減算し、継続演出状態に移行する。そして、後述の図６５の第３停止時継続演出状態処理において、残ＡＲＴセット数が「０」である場合に、通常状態（通常「２」）に移行することになる。よって、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１０で取得する残ＡＲＴセット数の最小値は「１」となっており、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１１にて残ＡＲＴセット数が「１」ではないときというのは、「２」以上の残ＡＲＴセット数をステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１０で取得したことになる。

【０４８０】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１２）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１２において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「７」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「７」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「７」のセットに併せて、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３のＡＲＴレベル格納領域よりＡＲＴレベルを取得し、レジスタにセットする処理を行う。これにより、現在のＡＲＴレベルに応じて、指示遊技抽選テーブル「７」の参照箇所が決定される。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１３に処理を移行する。

【０４８１】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１３）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１３において、メインＣＰＵ３０１は、当

選役取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１３の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１４に処理を移行する。

【０４８２】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１４）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１４において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１４の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１５に処理を移行する。

【０４８３】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１５）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１５において、メインＣＰＵ３０１は、抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「７」と、現在のＡＲＴレベルと、メインＲＡＭ３０３に設けられた当選役格納領域に格納された当選役と、抽出した乱数値とに基づいて、ＡＲＴセット数を加算させるか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１６に処理を移行する。

【０４８４】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１６）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１６において、メインＣＰＵ３０１は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１５において抽選処理を行った結果、当選したか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１７に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１６＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１に処理を移行する。

【０４８５】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１７）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１７において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１７の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１に処理を移行する。

【０４８６】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１８）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１８において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数特殊抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１１にて、残ＡＲＴセット数が「１」ではない、つまり、「２」以上あると判定された場合には、ＡＲＴセット数をさらに加算するか否かの抽選処理を行う。例えば、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出するとともに、指示遊技抽選テーブル「５」を参照して、ＡＲＴセット数をさらに加算するか否かの抽選処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１８の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１９に処理を移行する。

【０４８７】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１９）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１９において、メインＣＰＵ３０１は、当

選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１８においてＡＲＴセット数特殊抽選処理を行った結果、当選したか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１９＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２０に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－１９＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１に処理を移行する。

【０４８８】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２０）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２０において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２０の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１に処理を移行する。

【０４８９】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１において、メインＣＰＵ３０１は、後で図４８を用いて詳述する指示遊技「４」移行抽選処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」への移行抽選等を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１の処理が終了すると、指示遊技「２」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４９０】

（指示遊技「４」移行抽選処理）

次に、図４８に基づいて、図４７のステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１の処理により行われる指示遊技「４」移行抽選処理についての説明を行う。なお、図４８は指示遊技「４」移行抽選処理のサブルーチンを示す図である。

【０４９１】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」移行抽選テーブルをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技「４」移行抽選テーブルを読み出して、レジスタにセットする処理を行う。なお、指示遊技「４」移行抽選テーブルのセットに併せて、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の設定値格納領域より設定値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。これにより、設定されている設定値に応じて、指示遊技「４」移行抽選テーブルの参照箇所が決定される。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－２に処理を移行する。

【０４９２】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－２）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－２において、メインＣＰＵ３０１は、抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」移行抽選テーブルと、メインＲＡＭ３０３に設けられた設定値格納領域に格納された設定値と、抽出した乱数値とに基づいて、指示遊技「４」に移行させるか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－３に処理を移行する。

【０４９３】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－３）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－３において、メインＣＰＵ３０１は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－２において指示遊技「４」へ移行するための抽

選処理を行った結果、当選したか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－４に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－３＝Ｎｏ）、指示遊技「４」移行抽選処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４９４】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－４）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－４において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として指示遊技「４」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、指示遊技「４」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－４の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－５に処理を移行する。

【０４９５】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－５）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－５において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」残ゲームカウンタに「１０」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「４」残ゲームカウンタに「１０」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－４－２１－５の処理が終了すると、指示遊技「４」移行抽選処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０４９６】

（指示遊技「３」中処理）

次に、図４９に基づいて、図４５のステップＳ１０９－１６－１９－２３－６の処理により行われる指示遊技「３」中処理についての説明を行う。なお、図４９は指示遊技「３」中処理のサブルーチンを示す図である。

【０４９７】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「１１」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「１１」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「１１」のセットに併せて、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の当選役格納領域より当選役を取得し、レジスタにセットする処理を行う。これにより、当選役に応じて、指示遊技抽選テーブル「１１」の参照箇所が決定される。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－２に処理を移行する。

【０４９８】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－２）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－２において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－３に処理を移行する。

【０４９９】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－３）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－３において、メインＣＰＵ３０１は、抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「１１」と、メインＲＡＭ３０３に設けられた当選役格納領域に格納された当選役と、抽出した乱数値とに基づいて、指示遊技「５」残ゲームカウンタを加算させるか否かを抽選する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－３の処理が終了すると、ステップ

Ｓ１０９－１６－１９－２３－６－４に処理を移行する。

【０５００】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－４）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－４において、メインＣＰＵ３０１は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－３において指示遊技「５」残ゲームカウンタを加算させるための抽選処理を行った結果、当選したか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－５に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－４＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－６に処理を移行する。

【０５０１】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－５）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－５において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲーム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に設けられた指示遊技「５」残ゲームカウンタを加算する処理を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「１１」を用いた抽選では、一度の抽選で、「１個」、または「３個」、または「５個」獲得できるので、獲得した分、カウンタを加算する。例えば、「５個」に当選すれば、カウンタを「＋５」する。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－６に処理を移行する。

【０５０２】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－６）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－６において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナスに当選してい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に設けられた当選役格納領域において、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかが格納されているかを確認し、ボーナスに当選しているか否かを判定する処理を行う。そして、ボーナスに当選していると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－７に処理を移行し、ボーナスに当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－６＝Ｎｏ）、指示遊技「３」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０５０３】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－７）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－７において、メインＣＰＵ３０１は、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた役物作動フラグ格納領域において、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－７の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－８に処理を移行する。

【０５０４】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－８）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－８において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として内部中「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、内部中「２」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－６－８の処理が終了すると、指示遊技「３」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０５０５】

（指示遊技「４」中処理）

次に、図５０に基づいて、図４５のステップＳ１０９－１６－１９－２３－８の処理に

より行われる指示遊技「４」中処理についての説明を行う。なお、図５０は指示遊技「４」中処理のサブルーチンを示す図である。

【０５０６】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」残ゲームカウンタを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「４」残ゲームカウンタの値を取得して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２に処理を移行する。

【０５０７】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」残ゲームカウンタが「０」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１にて取得した指示遊技「４」残ゲームカウンタの値が、「０」であるか否かを判定する処理を行う。そして、指示遊技「４」残ゲームカウンタが「０」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２＝Ｙｅｓ）、指示遊技「４」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行し、指示遊技「４」残ゲームカウンタが「０」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－３に処理を移行する。

【０５０８】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－３）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－３において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」残ゲームカウンタを「－１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「４」残ゲームカウンタの値を「－１」する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－３の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－４に処理を移行する。

【０５０９】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－４）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－４において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「１０」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「１０」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「１０」のセットに併せて、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の当選役格納領域より当選役を取得し、レジスタにセットする処理を行う。これにより、当選役と、後述のステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－５にて取得する設定値とに応じて、指示遊技抽選テーブル「１０」の参照箇所が決定される。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－４の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－５に処理を移行する。

【０５１０】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－５）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－５において、メインＣＰＵ３０１は、設定値取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた設定値格納領域に格納されている設定値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－６に処理を移行する。

【０５１１】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－６）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－６において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶す

る処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－６の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－７に処理を移行する。

【０５１２】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－７）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－７において、メインＣＰＵ３０１は、抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「１０」と、メインＲＡＭ３０３に設けられた当選役格納領域に格納された当選役と、メインＲＡＭ３０３に設けられた設定値格納領域に格納された設定値と、抽出した乱数値とに基づいて、現在の指示遊技「４」における、「１」セット、「１０」ゲームが終了したときに、次の「１」セット、「１０」ゲームに移行させるか否かの抽選処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－７の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－８に処理を移行する。

【０５１３】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－８）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－８において、メインＣＰＵ３０１は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－７において、現在の指示遊技「４」における、「１」セット、「１０」ゲームが終了したときに、次の「１」セット、「１０」ゲームに移行させるか否かの抽選処理を行った結果、当選したか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－８＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－９に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－８＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１０に処理を移行する。

【０５１４】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－９）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－９において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」作動フラグをＯＮにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「４」作動フラグ格納領域において、指示遊技「４」作動フラグをＯＮにする処理を行う。ここで、指示遊技「４」作動フラグとは、現在の指示遊技「４」における、「１」セット、「１０」ゲームが終了したときに、次の「１」セット、「１０」ゲームに移行させるか否かの抽選処理に当選したことを示すフラグであり、当該フラグがＯＮにされているときは、指示遊技「４」において、指示遊技「５」における残ゲームカウンタを加算させるか否かの抽選処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－９の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１０に処理を移行する。

【０５１５】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１０）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１０において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」作動フラグは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に設けられた指示遊技「４」作動フラグ格納領域において、指示遊技「４」作動フラグがＯＮになっているか否かを判定する処理を行う。そして、指示遊技「４」作動フラグがＯＮであると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１０＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１１に処理を移行し、指示遊技「４」作動フラグがＯＮではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１０＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１６に処理を移行する。

【０５１６】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「１３」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１

は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「１３」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「１３」のセットに併せて、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の当選役格納領域より当選役を取得し、レジスタにセットする処理を行う。これにより、当選役に応じて、指示遊技抽選テーブル「１３」の参照箇所が決定される。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１２に処理を移行する。

【０５１７】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１２）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１２において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１３に処理を移行する。

【０５１８】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１３）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１３において、メインＣＰＵ３０１は、抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「１３」と、メインＲＡＭ３０３に設けられた当選役格納領域に格納された当選役と、抽出した乱数値とに基づいて、指示遊技「５」における残ゲームカウンタを加算させるか否かの抽選処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１３の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１４に処理を移行する。

【０５１９】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１４）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１４において、メインＣＰＵ３０１は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１３において、指示遊技「５」における残ゲームカウンタを加算させるか否かの抽選処理を行った結果、当選したか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１５に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１４＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１９に処理を移行する。

【０５２０】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１５）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１５において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲーム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に設けられた指示遊技「５」残ゲームカウンタを加算する処理を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「１３」を用いた抽選では、一度の抽選で、「１個」、または「３個」、または「５個」獲得できるので、獲得した分、カウンタを加算する。例えば、「５個」に当選すれば、カウンタを「＋５」する。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１９に処理を移行する。

【０５２１】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１６）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１６において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を取得して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１６の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１７に処理を移行する。

【０５２２】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１７）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１７において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１６において、レジスタにセットした指示遊技「５」残ゲームカウンタの値が「０」であるか否かを判定する処理を行う。そして、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１７＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１８に処理を移行し、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１７＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１９に処理を移行する。
【０５２３】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１８）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１８において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタを「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「５」残ゲームカウンタを「＋１」する処理を行う。これにより、指示遊技「５」残ゲームカウンタの値は「１」となり、仮にステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－７の抽選処理において、現在の指示遊技「４」における、「１」セット、「１０」ゲームが終了したときに、次の「１」セット、「１０」ゲームに移行させることができなかった場合であっても（「１」セットのみで指示遊技「４」が終了した場合であっても）、指示遊技「５」を「１」ゲーム遊技することができるようになる。つまり、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１８において「＋１」する処理は、指示遊技「５」を実行するための最低保障ゲーム数を付与する処理ともいえる。このように構成することで、せっかく指示遊技「４」に移行したのに、その後、指示遊技「５」を遊技できないことによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１８において加算する指示遊技「５」残ゲームカウンタの値は、任意に変更してもよい。例えば、「２」以上であってもよい。また、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１８の処理自体を行わず、最低保障ゲーム数を付与しないように構成してもよい。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１８の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１９に処理を移行する。
【０５２４】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１９）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１９において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナスに当選してい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に設けられた当選役格納領域において、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかが格納されているかを確認し、ボーナスに当選しているか否かを判定する処理を行う。そして、ボーナスに当選していると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１９＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２０に処理を移行し、ボーナスに当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－１９＝Ｎｏ）、指示遊技「４」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。
【０５２５】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２０）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２０において、メインＣＰＵ３０１は、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた役物作動フラグ格納領域において、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２０の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２１に処理を移行する。
【０５２６】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２１）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２１において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として内部中「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、内部中「２」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－２１の処理が終了すると、指示遊技「４」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。
【０５２７】
（指示遊技「５」中処理）
　次に、図５１に基づいて、図４５のステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２の処理により行われる指示遊技「５」中処理についての説明を行う。なお、図５１は指示遊技「５」中処理のサブルーチンを示す図である。
【０５２８】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を取得して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－２に処理を移行する。
【０５２９】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－２）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－２において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタを「１」減算する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を「－１」する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－３に処理を移行する。
【０５３０】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－３）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－３において、メインＣＰＵ３０１は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－３の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－４に処理を移行する。
【０５３１】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－４）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－４において、メインＣＰＵ３０１は、当選役がはずれであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－３において取得したメインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役がはずれであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役がはずれであると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－４＝Ｙｅｓ）、指示遊技「５」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行し、当選役がはずれではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－４＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－５に処理を移行する。
【０５３２】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－５）
　ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－５において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「９」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「９」を読み出して、レジ

スタにセットする処理を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「９」のセットに併せて、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の当選役格納領域より当選役を取得し、レジスタにセットする処理を行う。これにより、当選役に応じて、指示遊技抽選テーブル「９」の参照箇所が決定される。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－５の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－６に処理を移行する。

【０５３３】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－６）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－６において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－６の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－７に処理を移行する。

【０５３４】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－７）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－７において、メインＣＰＵ３０１は、抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「９」と、メインＲＡＭ３０３に設けられた当選役格納領域に格納された当選役と、抽出した乱数値とに基づいて、ＡＲＴセット数を加算させるか否かの抽選処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－７の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－８に処理を移行する。

【０５３５】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－８）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－８において、メインＣＰＵ３０１は、当選したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－７において、ＡＲＴセット数を加算させるか否かの抽選処理を行った結果、当選したか否かを判定する処理を行う。そして、当選したと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－８＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－９に処理を移行し、当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－８＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１０に処理を移行する。

【０５３６】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－９）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－９において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数加算処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域にＡＲＴセット数を加算する処理を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「９」を用いた抽選では、一度の抽選で、「１」セット、または「２」セット、または「３」セット獲得できるので、獲得した分、ＡＲＴセット数を加算する。例えば、「３」セットに当選すれば、ＡＲＴセット数を「＋３」する。これにより、「１」セット、「４０」ゲームのＡＲＴが、「３」セット行われることが保障される。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－９の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１０に処理を移行する。

【０５３７】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１０）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１０において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナスに当選してい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に設けられた当選役格納領域において、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかが格納されているかを確認し、ボーナスに当選しているか否かを判定する処理を行う。そして、ボーナスに当選していると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１０＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１１に処理を移行し、ボーナスに当選していないと判定された場合には（ステップＳ

１０９－１６－１９－２３－１２－１０＝Ｎｏ）、指示遊技「５」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０５３８】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１１において、メインＣＰＵ３０１は、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた役物作動フラグ格納領域において、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１２に処理を移行する。

【０５３９】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１２）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１２において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として内部中「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、内部中「２」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１２－１２の処理が終了すると、指示遊技「５」中処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０５４０】

（継続演出状態処理）

次に、図５２に基づいて、図４５のステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４の処理により行われる継続演出状態処理についての説明を行う。なお、図５２は継続演出状態処理のサブルーチンを示す図である。

【０５４１】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－１）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－１において、メインＣＰＵ３０１は、継続演出状態用カウンタを「１」減算する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた継続演出状態用カウンタを「１」減算する処理を行う。ここで、継続演出状態用カウンタには、例えば、初期値として、「３」がセットされており、「１」ゲーム消化するごとに、当該処理において「－１」される。よって、「ＡＲＴ状態」が継続して次のセットへ移行するか、「ＡＲＴ状態」が継続せずに終了するかを「３」ゲームにわたって報知することになる。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－２に処理を移行する。

【０５４２】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－２）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－２において、メインＣＰＵ３０１は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－２の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－３に処理を移行する。

【０５４３】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－３）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－３において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナスに当選してい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に設けられた当選役格納領域において、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかが格納されているかを確認し、ボーナスに当選しているか否かを判定する処理を行う。そして、ボーナスに当選していると判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－４に処理を移行し、ボーナスに当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９

－１６－１９－２３－１４－３＝Ｎｏ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－６に処理を移行する。

【０５４４】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－４）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－４において、メインＣＰＵ３０１は、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた役物作動フラグ格納領域において、役物作動「３」作動フラグをＯＮにする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－４の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－５に処理を移行する。

【０５４５】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－５）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－５において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として内部中「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、内部中「２」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－５の処理が終了すると、継続演出状態処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０５４６】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－６）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－６において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「７」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「７」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。なお、指示遊技抽選テーブル「７」のセットに併せて、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３のＡＲＴレベル格納領域よりＡＲＴレベルを取得し、レジスタにセットする処理を行う。また、指示遊技抽選テーブル「７」のセットに併せて、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の当選役格納領域より当選役を取得し、レジスタにセットする処理を行う。これにより、現在のＡＲＴレベルと、当選役とに応じて、指示遊技抽選テーブル「７」の参照箇所が決定される。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－６の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－７に処理を移行する。

【０５４７】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－７）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－７において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－７の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－８に処理を移行する。

【０５４８】

（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－８）

ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－８において、メインＣＰＵ３０１は、抽選処理を行った結果、当選となったか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「７」と、現在のＡＲＴレベルと、メインＲＡＭ３０３に設けられた当選役格納領域に格納された当選役と、抽出した乱数値とに基づいて、ＡＲＴセット数を加算させるか否かを抽選し、その抽選の結果、当選となったか否かを判定する処理を行う。そして、当選となったと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－８＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－９に処理を移行し、当選ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－８＝Ｎｏ）、継続演出状態処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。

【０５４９】
（ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－９）
ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－９において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１９－２３－１４－９の処理が終了すると、継続演出状態処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１７に処理を移行する。
【０５５０】
（転落待ち状態用処理）
次に、図５３に基づいて、図３９のステップＳ１０９－１７の処理により行われる転落待ち状態用処理についての説明を行う。なお、図５３は転落待ち状態用処理のサブルーチンを示す図である。
【０５５１】
（ステップＳ１０９－１７－１）
ステップＳ１０９－１７－１において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が通常「１」であるか、または通常「２」であるかを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－６において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が通常「１」であるか、または通常「２」であるかを判定する処理を行う。そして、遊技種別が通常「１」、または通常「２」であると判定された場合には（ステップＳ１０９－１７－１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１７－２に処理を移行し、遊技種別が通常「１」、または通常「２」ではないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１７－１＝Ｎｏ）、転落待ち状態用処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１８に処理を移行する。
【０５５２】
（ステップＳ１０９－１７－２）
ステップＳ１０９－１７－２において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ遊技状態が「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかである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に設けられた遊技状態格納領域を参照して、現在のＲＴ遊技状態が「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかであるかを判定する処理を行う。そして、ＲＴ遊技状態が「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかであると判定された場合には（ステップＳ１０９－１７－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１７－３に処理を移行し、ＲＴ遊技状態が「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれでもないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１７－２＝Ｎｏ）、転落待ち状態用処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１８に処理を移行する。
【０５５３】
（ステップＳ１０９－１７－３）
ステップＳ１０９－１７－３において、メインＣＰＵ３０１は、当選役取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１７－３の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１７－４に処理を移行する。
【０５５４】
（ステップＳ１０９－１７－４）
ステップＳ１０９－１７－４において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナスに当選してい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に設けられた当選役格納領域において、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかが格納

されているかを確認し、ボーナスに当選しているか否かを判定する処理を行う。そして、ボーナスに当選していると判定された場合には（ステップＳ１０９－１７－４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１７－５に処理を移行し、ボーナスに当選していないと判定された場合には（ステップＳ１０９－１７－４＝Ｎｏ）、転落待ち状態用処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１８に処理を移行する。

【０５５５】

（ステップＳ１０９－１７－５）

ステップＳ１０９－１７－５において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として内部中「１」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、内部中「１」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１７－５の処理が終了すると、転落待ち状態用処理のサブルーチンを終了し、情報設定処理のステップＳ１０９－１８に処理を移行する。

【０５５６】

なお、通常「１」または通常「２」であって、「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかである状況とは、ＢＢが終了したとき（例えば、「第３ＲＴ遊技状態」）から、状態移行リプレイが表示されて、「第１ＲＴ遊技状態」に移行するまでの間や、ＡＲＴ状態が終了したとき（例えば、「第３ＲＴ遊技状態」）から、状態移行リプレイが表示されて、「第１ＲＴ遊技状態」に移行するまでの間が想定される。このような状況においては、状態移行リプレイに当選する確率が高く設定されているので（図１４、図１６参照）、「第１ＲＴ遊技状態」に移行するまでの期間は短くなる。よって、そのような短い期間において、ＢＢに当選した場合に、遊技者に特典を付与するようにしてもよい。例えば、ステップＳ１０９－１７－５において、内部中「２」をセットするようにしてもよい。これにより、遊技興趣を向上させることができる。

【０５５７】

（遊技状態移行処理）

次に、図５４に基づいて、図３６のステップＳ１１６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３６は遊技状態移行処理のサブルーチンを示す図である。

【０５５８】

（ステップＳ１１６－１）

ステップＳ１１６－１において、メインＣＰＵ３０１は、表示図柄の確認処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインループ処理におけるステップＳ１１４の表示判定処理の判定結果に基づいて、有効ライン上に表示された表示図柄の組み合わせを確認する処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１の処理が終了すると、ステップＳ１１６－２に処理を移行する。

【０５５９】

（ステップＳ１１６－２）

ステップＳ１１６－２において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１６－１の処理において確認した表示図柄の組み合わせに基づいて、ボーナス図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う。そして、ボーナス図柄が表示されたと判定された場合には（ステップＳ１１６－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－３に処理を移行し、ボーナス図柄が表示されていないと判定された場合には（ステップＳ１１６－２＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１４に処理を移行する。

【０５６０】

（ステップＳ１１６－３）

ステップＳ１１６－３において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＢ図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１６－１の処理において確認した表示図柄の組み合わせに基づいて、ＲＢ図柄が表示されたか否かを判

定する処理を行う。そして、ＲＢ図柄が表示されたと判定された場合には（ステップＳ１１６－３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－４に処理を移行し、ＲＢ図柄が表示されていないと判定された場合には（ステップＳ１１６－３＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－５に処理を移行する。

【０５６１】

（ステップＳ１１６－４）

ステップＳ１１６－４において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ遊技状態を「ＢＢ中ＲＢ遊技状態」にする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている遊技状態格納領域に、「ＢＢ中ＲＢ遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップＳ１１６－４の処理が終了すると、ステップＳ１１６－６に処理を移行する。

【０５６２】

（ステップＳ１１６－５）

ステップＳ１１６－５において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ遊技状態を「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」にする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている遊技状態格納領域に、「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」を示す値を格納する処理を行う。そして、ステップＳ１１６－５の処理が終了すると、ステップＳ１１６－６に処理を移行する。

【０５６３】

（ステップＳ１１６－６）

ステップＳ１１６－６において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ遊技状態が「ＢＢ中ＲＢ遊技状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている遊技状態格納領域を参照して、ＲＴ遊技状態がＢＢ中ＲＢ遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、ＲＴ遊技状態がＢＢ中ＲＢ遊技状態であると判定された場合には（ステップＳ１１６－６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６に処理を移行し、ＲＴ遊技状態がＢＢ中ＲＢ遊技状態ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－６＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－７に処理を移行する。

【０５６４】

（ステップＳ１１６－７）

ステップＳ１１６－７において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別を取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域より遊技種別を取得し、レジスタにセット処理を行う。そして、ステップＳ１１６－７の処理が終了すると、ステップＳ１１６－８に処理を移行する。

【０５６５】

（ステップＳ１１６－８）

ステップＳ１１６－８において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が通常「１」であるか、または通常「２」であるか、または内部中「１」である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Ｓ１１６－７において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が通常「１」であるか、または通常「２」であるか、または内部中「１」であるかを判定する処理を行う。そして、遊技種別が通常「１」、または通常「２」、または内部中「１」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－８＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－９に処理を移行し、遊技種別が通常「１」、または通常「２」、または内部中「１」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－８＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１０に処理を移行する。

【０５６６】

（ステップＳ１１６－９）

ステップＳ１１６－９において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として役物作動「１」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、役物作動「１」をセットする処理を行う。つまり、遊技種別が通常「１」、または通常「２」、または内部中「１」のいずれかであるときに、「

ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかのボーナスの図柄の組み合わせが表示されると、遊技種別として、役物作動「１」がセットされることになる。そして、ステップＳ１１６－９の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１１に処理を移行する。

【０５６７】

（ステップＳ１１６－１０）

ステップＳ１１６－１０において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として役物作動「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、役物作動「２」をセットする処理を行う。つまり、遊技種別が通常「１」、または通常「２」、または内部中「１」のいずれでもないときに、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかのボーナスの図柄の組み合わせが表示されると、遊技種別として、役物作動「２」がセットされることになる。そして、ステップＳ１１６－１０の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１１に処理を移行する。

【０５６８】

（ステップＳ１１６－１１）

ステップＳ１１６－１１において、メインＣＰＵ３０１は、役物作動「３」作動フラグが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に設けられた役物作動フラグ格納領域において、役物作動「３」作動フラグがＯＮとなっているか否かを判定する処理を行う。そして、役物作動「３」作動フラグがＯＮであると判定された場合には（ステップＳ１１６－１１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１２に処理を移行し、役物作動「３」作動フラグがＯＮではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１１＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６に処理を移行する。

【０５６９】

（ステップＳ１１６－１２）

ステップＳ１１６－１２において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として役物作動「３」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、役物作動「３」をセットする処理を行う。つまり、役物作動「３」作動フラグがＯＮとなっている場合は、ステップＳ１１６－９や、ステップＳ１１６－１０でセットした遊技種別に上書きする形で、役物作動「３」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１２の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１３に処理を移行する。

【０５７０】

（ステップＳ１１６－１３）

ステップＳ１１６－１３において、メインＣＰＵ３０１は、役物作動「３」作動フラグをＯＦＦにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた役物作動フラグ格納領域において、役物作動「３」作動フラグをＯＦＦにする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１３の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６に処理を移行する。

【０５７１】

（ステップＳ１１６－１４）

ステップＳ１１６－１４において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢ作動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に設けられた払出枚数カウンタがＢＢの終了条件を満たしているか否かを判定する処理を行う。例えば、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢの図柄の組み合わせが表示されたときに、メインＲＡＭ３０３に設けられた払出枚数カウンタに「５３」をセットし、ＢＢにおいて払出が行われると、払出枚数カウンタを減算して、払出枚数カウンタが「０」になると、ＢＢの終了条件を満たしていると判定する。そして、ＢＢ作動終了時であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６に処理を移行し、ＢＢ作動終了時ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１４＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１５に処理を移行する。

【０５７２】

（ステップＳ１１６－１５）
　ステップＳ１１６－１５において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ遊技状態移行処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、表示図柄に応じて、ＲＴ遊技状態を移行させる処理を行う。例えば、第３ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合には、第３ＲＴ遊技状態に移行させ、第４ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合には、第４ＲＴ遊技状態に移行させ、第１ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合には、第１ＲＴ遊技状態に移行させる処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１５の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６に処理を移行する。

【０５７３】

（ステップＳ１１６－１６）
　ステップＳ１１６－１６において、メインＣＰＵ３０１は、後で図５５を用いて詳述する指示遊技状態管理処理「２－１」を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、セットされている遊技種別に応じた処理等を行う。そして、ステップＳ１１６－１６の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０５７４】

（ステップＳ１１６－１７）
　ステップＳ１１６－１７において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢ作動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に設けられた払出枚数カウンタがＢＢの終了条件を満たしているか否かを判定する処理を行う。そして、ＢＢ作動終了時であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１７＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１８に処理を移行し、ＢＢ作動終了時ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１７＝Ｎｏ）、遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップＳ１０１に処理を移行する。

【０５７５】

（ステップＳ１１６－１８）
　ステップＳ１１６－１８において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＡＭを初期化する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢ作動終了に伴って、メインＲＡＭ３０３における初期化可能領域を初期化する処理を行う。例えば、演出状態カウンタなどは当該処理において初期化されることになる。そして、ステップＳ１１６－１８の処理が終了すると、遊技状態移行処理のサブルーチンを終了し、メインループ処理のステップＳ１０１に処理を移行する。

【０５７６】

（指示遊技状態管理処理「２－１」）
　次に、図５５に基づいて、図５４のステップＳ１１６－１６の処理により行われる指示遊技状態管理処理「２－１」についての説明を行う。なお、図５５は指示遊技状態管理処理「２－１」のサブルーチンを示す図である。

【０５７７】

（ステップＳ１１６－１６－１）
　ステップＳ１１６－１６－１において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別を取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域より遊技種別を取得し、レジスタにセット処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－２に処理を移行する。

【０５７８】

（ステップＳ１１６－１６－２）
　ステップＳ１１６－１６－２において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が通常「１」であるか、または通常「２」である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Ｓ１１６－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が通常「１」であるか、または通常「２」であるかを判定する処理を行う。そして、遊技種別が通常「１」、または通常「２」であると判定された場合には（ステップ

Ｓ１１６－１６－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－３に処理を移行し、遊技種別が通常「１」、または通常「２」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－２＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－８に処理を移行する。

【０５７９】

（ステップＳ１１６－１６－３）

ステップＳ１１６－１６－３において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数がセットされてい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に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数がセットされているか否かを判定する処理を行う。そして、ＡＲＴセット数がセットされていると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－４に処理を移行し、ＡＲＴセット数がセットされていないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－３＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－５に処理を移行する。

【０５８０】

（ステップＳ１１６－１６－４）

ステップＳ１１６－１６－４において、メインＣＰＵ３０１は、後で図５７を用いて詳述するＡＲＴ初期設定処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタをセットする処理や、ＡＲＴモードをセットする処理や、ＡＲＴレベルを抽選する処理等を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「２－１」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０５８１】

（ステップＳ１１６－１６－５）

ステップＳ１１６－１６－５において、メインＣＰＵ３０１は、前ゲームと当該ゲームのＲＴ遊技状態を取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の遊技状態格納領域より、「１」ゲーム前の遊技状態と、当該ゲームにおける遊技状態とを取得して、レジスタにセットする処理を行う。なお、メインＲＡＭ３０３の遊技状態格納領域は、「１」ゲーム前の遊技状態と、当該ゲームにおける遊技状態とを格納することができるように構成されている。そして、ステップＳ１１６－１６－５の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－６に処理を移行する。

【０５８２】

（ステップＳ１１６－１６－６）

ステップＳ１１６－１６－６において、メインＣＰＵ３０１は、前ゲームが「ＲＴ４遊技状態」で当該ゲームが「ＲＴ１遊技状態」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１６－１６－５にて「１」ゲーム前の遊技状態と、当該ゲームにおける遊技状態とを取得した結果、前ゲームが「ＲＴ４遊技状態」で当該ゲームが「ＲＴ１遊技状態」であるか否かを判定する処理を行う。なお、前ゲームが「ＲＴ４遊技状態」で当該ゲームが「ＲＴ１遊技状態」である状況としては、「ＲＴ４遊技状態」において、第１ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせが表示されたことが挙げられる。そして、前ゲームが「ＲＴ４遊技状態」で当該ゲームが「ＲＴ１遊技状態」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－７に処理を移行し、前ゲームが「ＲＴ４遊技状態」で当該ゲームが「ＲＴ１遊技状態」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－６＝Ｎｏ）、指示遊技状態管理処理「２－１」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０５８３】

（ステップＳ１１６－１６－７）

ステップＳ１１６－１６－７において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として通常「１」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、通常「１」をセットする処理を行う。つまり、「ＲＴ４遊技状態」において、第１ＲＴ遊技状態移行リプレイに係る図柄の組み合わせが表示さ

れたことで、遊技種別として、通常「１」をセットすることになる。そして、ステップＳ１１６－１６－７の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「２－１」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０５８４】

（ステップＳ１１６－１６－８）

ステップＳ１１６－１６－８において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が内部中「１」であるか、または内部中「２」である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Ｓ１１６－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が内部中「１」であるか、または内部中「２」であるかを判定する処理を行う。そして、遊技種別が内部中「１」、または内部中「２」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－８＝Ｙｅｓ）、指示遊技状態管理処理「２－１」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行し、遊技種別が内部中「１」、または内部中「２」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－８＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－９に処理を移行する。

【０５８５】

（ステップＳ１１６－１６－９）

ステップＳ１１６－１６－９において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が役物作動「１」であるか、または役物作動「２」である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Ｓ１１６－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が役物作動「１」であるか、または役物作動「２」であるかを判定する処理を行う。そして、遊技種別が役物作動「１」、または役物作動「２」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－９＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１０に処理を移行し、遊技種別が役物作動「１」、または役物作動「２」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－９＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１１に処理を移行する。

【０５８６】

（ステップＳ１１６－１６－１０）

ステップＳ１１６－１６－１０において、メインＣＰＵ３０１は、後で図５９を用いて詳述するボーナス終了時処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス終了時において、役物作動「１」終了時であれば、各カウンタフラグに応じた処理や、ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態であるときには、指示遊技「１」をセットする処理や、ＡＲＴセット数がセットされているときには、ＡＲＴの初期設定を行う処理や、ＡＲＴセット数がセットされていないときには、遊技種別に通常「２」をセットする処理等を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「２－１」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０５８７】

（ステップＳ１１６－１６－１１）

ステップＳ１１６－１６－１１において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が役物作動「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Ｓ１１６－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が役物作動「３」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が役物作動「３」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１２に処理を移行し、遊技種別が役物作動「３」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１１＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１３に処理を移行する。

【０５８８】

（ステップＳ１１６－１６－１２）

ステップＳ１１６－１６－１２において、メインＣＰＵ３０１は、後で図６１を用いて詳述する第３停止時役物作動「３」時処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０

１は、役物作動「３」の終了時に、遊技種別として、指示遊技「４」をセットする処理や、指示遊技「５」を獲得している場合に、指示遊技「５」残ゲームカウンタにセットする処理等を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１２の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「２－１」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０５８９】

（ステップＳ１１６－１６－１３）

ステップＳ１１６－１６－１３において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が指示遊技「１」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Ｓ１１６－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が指示遊技「１」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が指示遊技「１」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１４に処理を移行し、遊技種別が指示遊技「１」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１３＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１６に処理を移行する。

【０５９０】

（ステップＳ１１６－１６－１４）

ステップＳ１１６－１６－１４において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ遊技状態が第３ＲＴ遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３の遊技状態格納領域を参照して、ＲＴ遊技状態が第３ＲＴ遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、ＲＴ遊技状態が第３ＲＴ遊技状態であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１５に処理を移行し、ＲＴ遊技状態が第３ＲＴ遊技状態ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１４＝Ｎｏ）、指示遊技状態管理処理「２－１」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０５９１】

（ステップＳ１１６－１６－１５）

ステップＳ１１６－１６－１５において、メインＣＰＵ３０１は、後で図５７を用いて詳述するＡＲＴ初期設定処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタをセットする処理や、ＡＲＴモードをセットする処理や、ＡＲＴレベルを抽選する処理等を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１５の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「２－１」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０５９２】

（ステップＳ１１６－１６－１６）

ステップＳ１１６－１６－１６において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が指示遊技「２」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Ｓ１１６－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が指示遊技「２」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が指示遊技「２」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１７に処理を移行し、遊技種別が指示遊技「２」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１６＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１８に処理を移行する。

【０５９３】

（ステップＳ１１６－１６－１７）

ステップＳ１１６－１６－１７において、メインＣＰＵ３０１は、後で図６２を用いて詳述する指示遊技「２」終了判定処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタを取得して、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタが「０」である場合には、残ＡＲＴセット数を減算する処理や、遊技種別として、継続演出状態をセットする処理等を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１７の処理が終了す

ると、指示遊技状態管理処理「２－１」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０５９４】

（ステップＳ１１６－１６－１８）

ステップＳ１１６－１６－１８において、メインＣＰＵ３０１は、後で図５６を用いて詳述する指示遊技状態管理処理「２－２」を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」に応じた処理や、指示遊技「５」に応じた処理や、継続演出状態に応じた処理等を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１８の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「２－１」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０５９５】

（指示遊技状態管理処理「２－２」）

次に、図５６に基づいて、図５５のステップＳ１１６－１６－１８の処理により行われる指示遊技状態管理処理「２－２」についての説明を行う。なお、図５６は指示遊技状態管理処理「２－２」のサブルーチンを示す図である。

【０５９６】

（ステップＳ１１６－１６－１８－１）

ステップＳ１１６－１６－１８－１において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が指示遊技「４」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Ｓ１１６－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が指示遊技「４」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が指示遊技「４」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１８－２に処理を移行し、遊技種別が指示遊技「４」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－１＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１８－３に処理を移行する。

【０５９７】

（ステップＳ１１６－１６－１８－２）

ステップＳ１１６－１６－１８－２において、メインＣＰＵ３０１は、後で図６３を用いて詳述する第３停止時指示遊技「４」時処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」残ゲームカウンタを取得し、指示遊技「４」残ゲームカウンタが「０」である場合で、指示遊技「４」作動フラグがＯＮである場合には、指示遊技「４」残ゲームカウンタに「１０」をセットする処理や、指示遊技「４」残ゲームカウンタが「０」である場合で、指示遊技「４」作動フラグがＯＮではない場合には、指示遊技「５」残ゲームカウンタを取得して、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」であれば、ＡＲＴ初期設定処理へ移行させる処理や、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」でなければ、指示遊技「５」残ゲームカウンタをセットする処理等を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１８－２の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「２－２」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０５９８】

（ステップＳ１１６－１６－１８－３）

ステップＳ１１６－１６－１８－３において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が指示遊技「５」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Ｓ１１６－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が指示遊技「５」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が指示遊技「５」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１８－４に処理を移行し、遊技種別が指示遊技「５」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－３＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１８－５に処理を移行する。

【０５９９】

（ステップＳ１１６－１６－１８－４）

ステップＳ１１６－１６－１８－４において、メインＣＰＵ３０１は、後で図６４を用いて詳述する第３停止時指示遊技「５」時処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタを取得し、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」である場合には、ＡＲＴ初期設定処理へ移行させる処理等を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１８－４の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「２－２」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０６００】

（ステップＳ１１６－１６－１８－５）

ステップＳ１１６－１６－１８－５において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が継続演出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、ステップＳ１１６－１６－１において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が継続演出状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が継続演出状態であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－５＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１８－６に処理を移行し、遊技種別が継続演出状態ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－５＝Ｎｏ）、指示遊技状態管理処理「２－２」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０６０１】

（ステップＳ１１６－１６－１８－６）

ステップＳ１１６－１６－１８－６において、メインＣＰＵ３０１は、後で図６５を用いて詳述する第３停止時継続演出状態処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、継続演出状態用カウンタが「０」である場合で、残ＡＲＴセットが「０」でなければ、ＡＲＴ初期設定処理に移行させる処理や、継続演出状態用カウンタが「０」である場合で、残ＡＲＴセットが「０」であるときには、遊技種別として、通常「２」をセットする処理等を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１８－６の処理が終了すると、指示遊技状態管理処理「２－２」のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０６０２】

（ＡＲＴ初期設定処理）

次に、図５７に基づいて、図５５のステップＳ１１６－１６－４の処理により行われるＡＲＴ初期設定処理についての説明を行う。なお、図５７はＡＲＴ初期設定処理のサブルーチンを示す図である。なお、ＡＲＴ初期設定処理は、様々な処理から移行する処理であるので、符号は、便宜上、指示遊技状態管理処理「２－１」で用いているステップＳ１１６－１６－４を用いて説明する。

【０６０３】

（ステップＳ１１６－１６－４－１）

ステップＳ１１６－１６－４－１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタに「４０」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「２」ゲーム数残カウンタに、「４０」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－１の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－２に処理を移行する。

【０６０４】

（ステップＳ１１６－１６－４－２）

ステップＳ１１６－１６－４－２において、メインＣＰＵ３０１は、レジスタにＡＲＴモードＥをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴ状態中のモードであるＡＲＴモードとして、ＡＲＴモードＥをレジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－２の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－３に処理を移行する。

【０６０５】

（ステップＳ１１６－１６－４－３）

ステップＳ１１６－１６－４－３において、メインＣＰＵ３０１は、当選役取得処理を

行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－３の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－４に処理を移行する。

【０６０６】

（ステップＳ１１６－１６－４－４）

ステップＳ１１６－１６－４－４において、メインＣＰＵ３０１は、当選役はプレミアムリプレイであるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１６－１６－４－３において取得したメインＲＡＭ３０３に設けられている当選役格納領域に格納されている値に基づいて、当選役はプレミアムリプレイであるか否かを判定する処理を行う。そして、当選役はプレミアムリプレイであると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－４－４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－４－１１に処理を移行し、当選役はプレミアムリプレイではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－４－４＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－４－５に処理を移行する。

【０６０７】

（ステップＳ１１６－１６－４－５）

ステップＳ１１６－１６－４－５において、メインＣＰＵ３０１は、指示状態フラグが「２」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に設けられている指示状態フラグ格納領域を参照して、指示状態フラグが「２」であるか否かを判定する処理を行う。そして、指示状態フラグが「２」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－４－５＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－４－１１に処理を移行し、指示状態フラグが「２」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－４－５＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－４－６に処理を移行する。

【０６０８】

（ステップＳ１１６－１６－４－６）

ステップＳ１１６－１６－４－６において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「８」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「８」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－６の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－７に処理を移行する。

【０６０９】

（ステップＳ１１６－１６－４－７）

ステップＳ１１６－１６－４－７において、メインＣＰＵ３０１は、設定値取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた設定値格納領域に格納されている設定値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－７の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－８に処理を移行する。

【０６１０】

（ステップＳ１１６－１６－４－８）

ステップＳ１１６－１６－４－８において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－８の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－９に処理を移行する。

【０６１１】

（ステップＳ１１６－１６－４－９）

ステップＳ１１６－１６－４－９において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴモード抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「８」と、設定値格納領域に格納されている設定値と、抽出した乱数値とに基づいて、ＡＲＴモードＡと

するか、ＡＲＴモードＢとするか、ＡＲＴモードＣとするか、ＡＲＴモードＤとするか、ＡＲＴモードＥとするかの抽選処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－９の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－１０に処理を移行する。

【０６１２】

（ステップＳ１１６－１６－４－１０）

ステップＳ１１６－１６－４－１０において、メインＣＰＵ３０１は、抽選結果をレジスタにセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１６－１６－４－９においてＡＲＴモード抽選処理を行った結果、決定されたＡＲＴモードをレジスタにセットする処理を行う。なお、ステップＳ１１６－１６－４－２において、レジスタにはＡＲＴモードＥがセットされているので、当該ＡＲＴモードＥに上書きする形で、ステップＳ１１６－１６－４－９において決定されたＡＲＴモードをレジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－１０の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－１１に処理を移行する。

【０６１３】

（ステップＳ１１６－１６－４－１１）

ステップＳ１１６－１６－４－１１において、メインＣＰＵ３０１は、レジスタの値をＡＲＴモード格納領域にセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴモード格納領域に、レジスタにセットしているＡＲＴモードに対応する値をセットする処理を行う。例えば、レジスタにＡＲＴモードＡがセットされている場合には、ＡＲＴモードＡに対応する値をＡＲＴモード格納領域にセットし、レジスタにＡＲＴモードＥがセットされている場合には、ＡＲＴモードＥに対応する値をＡＲＴモード格納領域にセットする。そして、ステップＳ１１６－１６－４－１１の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－１２に処理を移行する。

【０６１４】

つまり、当選役として、プレミアムリプレイが決定され、ＡＲＴ初期設定処理が行われる場合には、ステップＳ１１６－１６－４－２でレジスタにセットしたＡＲＴモードＥがＡＲＴモード格納領域にセットされることになる。また、指示状態フラグが「２」であるときに、「ＢＢ」に当選し、当該「ＢＢ」終了後にＡＲＴ初期設定処理に移行する場合には、ステップＳ１１６－１６－４－２でレジスタにセットしたＡＲＴモードＥがＡＲＴモード格納領域にセットされることになる。よって、これらの場合、ＡＲＴ状態の「１」セット目は、遊技者にとって最も有利なＡＲＴモードＥにて遊技を行うことができる。これにより、当選役として、プレミアムリプレイが決定された場合や、指示状態フラグが「２」であるときに、「ＢＢ」に当選した場合に付加価値をつけることができ、遊技者の遊技意欲を喚起することができる。なお、ＡＲＴ初期設定処理は、ＡＲＴ状態の「１」セット毎に行われる処理であるから、ＡＲＴ初期設定処理でＡＲＴモード格納領域に格納されたＡＲＴモードは、「１」セット毎に更新されることになる。よって、当選役として、プレミアムリプレイが決定された場合や、指示状態フラグが「２」であるときに、「ＢＢ」に当選した場合に、「１」セット目はＡＲＴモードＥが確定するが、「２」セット目以降は、ステップＳ１１６－１６－４－６からステップＳ１１６－１６－４－１０の処理により抽選でＡＲＴモードが決定されることになる。なお、当選役として、プレミアムリプレイが決定された場合や、指示状態フラグが「２」であるときに、「ＢＢ」に当選した場合に、ＡＲＴモードＥとする回数は、「１」回以上であれば、どのような回数を設定してもよい。

【０６１５】

（ステップＳ１１６－１６－４－１２）

ステップＳ１１６－１６－４－１２において、メインＣＰＵ３０１は、指示状態フラグをクリアする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示状態フラグ格納領域の値をクリアする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－１２の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－１３に処理を移行する。

【０６１６】
（ステップＳ１１６－１６－４－１３）
　ステップＳ１１６－１６－４－１３において、メインＣＰＵ３０１は、後で図５８を用いて詳述するＡＲＴレベル抽選処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴモードを取得して、取得したＡＲＴモードと、指示遊技抽選テーブル「６」と、抽出した乱数値とに基づいて、ＡＲＴレベルを決定する処理等を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－１３の処理が終了すると、ＡＲＴ初期設定処理のサブルーチンを終了し、ＡＲＴ初期設定処理へ移行した際の移行元の処理へ復帰する。
【０６１７】
（ＡＲＴレベル抽選処理）
　次に、図５８に基づいて、図５７のステップＳ１１６－１６－４－１３の処理により行われるＡＲＴレベル抽選処理についての説明を行う。なお、図５８はＡＲＴレベル抽選処理のサブルーチンを示す図である。
【０６１８】
（ステップＳ１１６－１６－４－１３－１）
　ステップＳ１１６－１６－４－１３－１において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴモードを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴモード格納領域に格納されたＡＲＴモードを取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－１３－１の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－１３－２に処理を移行する。
【０６１９】
（ステップＳ１１６－１６－４－１３－２）
　ステップＳ１１６－１６－４－１３－２において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技抽選テーブル「６」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶されている指示遊技抽選テーブル「６」を読み出して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－１３－２の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－１３－３に処理を移行する。
【０６２０】
（ステップＳ１１６－１６－４－１３－３）
　ステップＳ１１６－１６－４－１３－３において、メインＣＰＵ３０１は、ハード乱数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メイン乱数発生器３０４により生成した乱数値を抽出する処理を行うとともに、抽出した乱数値をレジスタに記憶する処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－１３－３の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－１３－４に処理を移行する。
【０６２１】
（ステップＳ１１６－１６－４－１３－４）
　ステップＳ１１６－１６－４－１３－４において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴレベル抽選処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴモードと、指示遊技抽選テーブル「６」と、取得した乱数値とに基づいて、ＡＲＴレベルを、「ＬＶ１」とするか、「ＬＶ２」とするか、「ＬＶ３」とするか、「ＬＶ４」とするかの抽選処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－４－１３－４の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－４－１３－５に処理を移行する。
【０６２２】
（ステップＳ１１６－１６－４－１３－５）
　ステップＳ１１６－１６－４－１３－５において、メインＣＰＵ３０１は、抽選結果をＡＲＴレベル格納領域にセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴレベル格納領域に、ステップＳ１１６－１６－４－１３－４において決定されたＡＲＴレベルをセットする処理を行う。なお、ＡＲＴレベル抽選処理も、ＡＲＴ状態の「１」セット毎に行われる処理であるから、ＡＲＴレベル抽選処理でＡＲＴレベル格納領域に格納されたＡＲＴレベルは、「１」セット毎に更新される

ことになる。そして、ステップＳ１１６－１６－４－１３－５の処理が終了すると、ＡＲＴレベル抽選処理のサブルーチンを終了し、ＡＲＴ初期設定処理へ移行した際の移行元の処理へ復帰する。

【０６２３】

（ボーナス終了時処理）

次に、図５９に基づいて、図５５のステップＳ１１６－１６－１０の処理により行われるボーナス終了時処理についての説明を行う。なお、図５９はボーナス終了時処理のサブルーチンを示す図である。

【０６２４】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１）

ステップＳ１１６－１６－１０－１において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナスのメダル払出枚数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた払出枚数カウンタの値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－２に処理を移行する。

【０６２５】

（ステップＳ１１６－１６－１０－２）

ステップＳ１１６－１６－１０－２において、メインＣＰＵ３０１は、払出枚数が「５３」枚を超え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Ｓ１１６－１６－１０－１において取得した払出枚数カウンタの値が「０」であるか否かを判定することにより、払出枚数が「５３」枚を超えたか否かを判定する処理を行う。そして、払出枚数が「５３」枚を超えたと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１０－３に処理を移行し、払出枚数が「５３」枚を超えていないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－２＝Ｎｏ）、ボーナス終了時処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０６２６】

（ステップＳ１１６－１６－１０－３）

ステップＳ１１６－１６－１０－３において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別を取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域より遊技種別を取得し、レジスタにセット処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－３の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－４に処理を移行する。

【０６２７】

（ステップＳ１１６－１６－１０－４）

ステップＳ１１６－１６－１０－４において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が役物作動「１」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１０９－１６－１０－３において、遊技種別を取得する処理を行った結果、遊技種別が役物作動「１」であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別が役物作動「１」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１０－５に処理を移行し、遊技種別が役物作動「１」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－４＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１０－１６に処理を移行する。

【０６２８】

（ステップＳ１１６－１６－１０－５）

ステップＳ１１６－１６－１０－５において、メインＣＰＵ３０１は、通常時天井回数カウンタを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた通常時天井回数カウンタの値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－５の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－６に処理を移行する。

【０６２９】
（ステップＳ１１６－１６－１０－６）
　ステップＳ１１６－１６－１０－６において、メインＣＰＵ３０１は、カウンタが所定値以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１６－１６－１０－５において取得した通常時天井回数カウンタの値が所定値以上であるか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態において、通常時天井回数カウンタの所定値として、「７７８」が予め定められている。よって、当該処理においては、通常時天井回数カウンタの値が「７７８」以上であるか否かを判定することになる。なお、通常時天井回数カウンタは、遊技種別が通常「１」、または通常「２」であるときに、ステップＳ１０９－１６－３の処理において、毎ゲーム「＋１」されるので、通常「１」および通常「２」を構成する通常状態において、ボーナスやＡＲＴ状態に当選することなく、「７７８」回の遊技を行うと、通常時天井回数カウンタの値が所定値以上であると判定されることになる。そして、カウンタが所定値以上であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１０－７に処理を移行し、カウンタが所定値以上ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－６＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１０－８に処理を移行する。
【０６３０】
（ステップＳ１１６－１６－１０－７）
　ステップＳ１１６－１６－１０－７において、メインＣＰＵ３０１は、第１カウンタフラグをＯＮにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている第１カウンタフラグ格納領域において、第１カウンタフラグをＯＮにする処理を行う。ここで、「第１カウンタフラグ」とは、通常時天井回数カウンタが所定値以上であることを示すフラグであり、後述の各カウンタフラグ確認処理において、「第１カウンタフラグ」がＯＮであれば、ＡＲＴセット数が「＋１」されることになる。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－７の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－８に処理を移行する。
【０６３１】
（ステップＳ１１６－１６－１０－８）
　ステップＳ１１６－１６－１０－８において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタの値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。ここで、「ボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタ」とは、ボーナス中において、ＡＲＴ状態への移行抽選を行ったが、ＡＲＴ状態への移行抽選に当選することなくボーナスを終了したときにカウントされるカウンタである。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－８の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－９に処理を移行する。
【０６３２】
（ステップＳ１１６－１６－１０－９）
　ステップＳ１１６－１６－１０－９において、メインＣＰＵ３０１は、カウンタが所定値以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１６－１６－１０－８において取得したボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタの値が所定値以上であるか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態において、ボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタの所定値として、「１０」が予め定められている。よって、当該処理においては、ボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタの値が「１０」以上であるか否かを判定することになる。なお、ボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタは、ボーナス終了時処理におけるステップＳ１１６－１６－１０－２１の処理において、「＋１」されるので、ボーナス中において、ＡＲＴ状態への移行抽選を行ったが、ＡＲＴ状態への移行抽選に当選することなくボーナスを終了した回数が「１０」回、つまり、「１１」回目のボーナス終了時において、ボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタの値が所定値以上であると判定されることになる。そして、カウンタが所定値以上であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１

６－１０－９＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１０－１０に処理を移行し、カウンタが所定値以上ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－９＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１０－１１に処理を移行する。

【０６３３】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１０）

ステップＳ１１６－１６－１０－１０において、メインＣＰＵ３０１は、第２カウンタフラグをＯＮにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている第２カウンタフラグ格納領域において、第２カウンタフラグをＯＮにする処理を行う。ここで、「第２カウンタフラグ」とは、ボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタが所定値以上であることを示すフラグであり、後述の各カウンタフラグ確認処理において、「第２カウンタフラグ」がＯＮであれば、ＡＲＴセット数が「＋１」されることになる。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１０の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－１１に処理を移行する。

【０６３４】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１１）

ステップＳ１１６－１６－１０－１１において、メインＣＰＵ３０１は、チャンスリプレイ天井回数カウンタを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたチャンスリプレイ天井回数カウンタの値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１１の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－１２に処理を移行する。

【０６３５】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１２）

ステップＳ１１６－１６－１０－１２において、メインＣＰＵ３０１は、カウンタが「０」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１６－１６－１０－１１において取得したチャンスリプレイ天井回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する処理を行う。なお、チャンスリプレイ天井回数は、図２９の説明でも述べたように、「０」回、「５」回、「１０」回、「２５」回、「５０」回、「７５」回のいずれかがセットされ、チャンスリプレイに当選する毎に、当該カウンタが「－１」されるようになっている。つまり、チャンスリプレイ天井回数カウンタが「０」のときにボーナスに当選した場合に、ボーナス終了時処理において、カウンタが「０」であると判定されることになる。そして、カウンタが「０」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－１２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１０－１３に処理を移行し、カウンタが「０」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－１２＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１０－１５に処理を移行する。

【０６３６】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１３）

ステップＳ１１６－１６－１０－１３において、メインＣＰＵ３０１は、第３カウンタフラグをＯＮにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている第３カウンタフラグ格納領域において、第３カウンタフラグをＯＮにする処理を行う。ここで、「第３カウンタフラグ」とは、チャンスリプレイ天井回数カウンタが「０」であることを示すフラグであり、後述の各カウンタフラグ確認処理において、「第３カウンタフラグ」がＯＮであれば、ＡＲＴセット数が「＋１」されることになる。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１３の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－１４に処理を移行する。

【０６３７】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１４）

ステップＳ１１６－１６－１０－１４において、メインＣＰＵ３０１は、図３５で述べた入賞役カウンタ抽選処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス終了後の通常状態における新たなチャンスリプレイ天井回数をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１４の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１

６－１０－１５に処理を移行する。

【０６３８】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１５）

ステップＳ１１６－１６－１０－１５において、メインＣＰＵ３０１は、後で図６０を用いて詳述する各カウンタフラグ確認処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、第１カウンタフラグ、第２カウンタフラグ、第３カウンタフラグがそれぞれＯＮであるかを判定して、ＯＮである場合には、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理等を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１５の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－１６に処理を移行する。

【０６３９】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１６）

ステップＳ１１６－１６－１０－１６において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ遊技状態を取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技状態格納領域に格納されているＲＴ遊技状態を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１６の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－１７に処理を移行する。

【０６４０】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１７）

ステップＳ１１６－１６－１０－１７において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴ遊技状態がＢＢ中第２ＲＴ遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１６－１６－１０－１６において取得したＲＴ遊技状態がＢＢ中第２ＲＴ遊技状態であるか否かを判定する処理を行う。そして、ＲＴ遊技状態がＢＢ中第２ＲＴ遊技状態であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－１７＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１０－１８に処理を移行し、ＲＴ遊技状態がＢＢ中第２ＲＴ遊技状態ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－１７＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１０－２０に処理を移行する。

【０６４１】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１８）

ステップＳ１１６－１６－１０－１８において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として、指示遊技「１」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域において、指示遊技「１」をセットする処理を行う。これにより、ＢＢ中にＲＢに当選することなく、ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態でＢＢを終えたときには、遊技種別として、指示遊技「１」がセットされ、ＡＲＴセット数が「＋１」されることになる。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１８の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－１９に処理を移行する。

【０６４２】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１９）

ステップＳ１１６－１６－１０－１９において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１９の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－２０に処理を移行する。

【０６４３】

（ステップＳ１１６－１６－１０－２０）

ステップＳ１１６－１６－１０－２０において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数がセットされてい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に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数がセットされているか否かを判定する処理を行う。そして、ＡＲＴセット数がセットされていると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－２０＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１０－２３に処理を移行し、ＡＲＴセット数がセットされていないと判

定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－２０＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１０－２１に処理を移行する。

【０６４４】

（ステップＳ１１６－１６－１０－２１）

ステップＳ１１６－１６－１０－２１において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタを「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタを「＋１」する処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－２１の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－２２に処理を移行する。

【０６４５】

（ステップＳ１１６－１６－１０－２２）

ステップＳ１１６－１６－１０－２２において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として通常「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、通常「２」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－２２の処理が終了すると、ボーナス終了時処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０６４６】

（ステップＳ１１６－１６－１０－２３）

ステップＳ１１６－１６－１０－２３において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナス当選時の指示遊技「２」ゲーム数をセットする処理を行う。ここで、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別が指示遊技「２」であるときに、ボーナスに当選した場合には、例えば、図４７の指示遊技「２」中処理において、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「２」ゲーム数残カウンタの値を保持しておく。そして、その保持していた指示遊技「２」ゲーム数残カウンタの値を、当該処理にて、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタにセットする処理を行う。例えば、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタの値が「１０」であるときに、ボーナスに当選した場合には、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタの値「１０」を保持しておき、当該処理にて、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタに「１０」をセットすることになる。つまり、指示遊技「２」であるときにボーナスに当選した場合には、ボーナス終了後は、指示遊技「２」の続きのゲーム数からリスタートすることになる。但し、役物作動「３」のボーナス終了時や、役物作動「２」のボーナス終了時で、且つ指示遊技「４」に当選している場合においては例外が生じるので、後述のステップＳ１１６－１６－１０－２５において詳述する。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－２３の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－２４に処理を移行する。

【０６４７】

（ステップＳ１１６－１６－１０－２４）

ステップＳ１１６－１６－１０－２４において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」に当選してい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において、指示遊技「４」移行フラグがＯＮになっているか否かに基づいて、指示遊技「４」に当選しているか否かを判定する処理を行う。そして、指示遊技「４」に当選していると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－２４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１０－２５に処理を移行し、指示遊技「４」に当選していないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－２４＝Ｎｏ）、ボーナス終了時処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０６４８】

（ステップＳ１１６－１６－１０－２５）

ステップＳ１１６－１６－１０－２５において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別を指示遊技「４」にする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域において、指示遊技「４」をセットする処理を行う。これにより、役物作動「２」を終了した後は、指示遊技「４」に移行することになる。なお

、当該処理に移行した場合には、ステップＳ１１６－１６－１０－２３においてセットした指示遊技「２」ゲーム数残カウンタの値をクリアする処理を行う。つまり、指示遊技「４」に移行すると、図６３で示すように、続いて指示遊技「５」に移行し、さらに図６４で示すように、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」になると、ＡＲＴ初期設定処理が行われることになる。そして、ＡＲＴ初期設定処理においては、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタに「４０」がセットされた後に、指示遊技「２」が開始されることになる。すなわち、役物作動「３」のボーナス終了時や、役物作動「２」のボーナス終了時で、且つ指示遊技「４」に当選している場合においては、再度、指示遊技「２」に復帰した際に、指示遊技「２」を最初の「４０」ゲームから開始することができる。一方で、役物作動「２」のボーナス終了時で、指示遊技「４」に当選していない場合には、役物作動「２」のボーナス終了後は、指示遊技「２」の続きのゲーム数からリスタートすることになる。よって、役物作動「３」のボーナス終了時や、役物作動「２」のボーナス終了時で、且つ指示遊技「４」に当選している場合においては、指示遊技「２」に復帰した場合においても、優遇されるようになっている。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－２５の処理が終了すると、ボーナス終了時処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０６４９】

（各カウンタフラグ確認処理）

次に、図６０に基づいて、図５９のステップＳ１１６－１６－１０－１５の処理により行われる各カウンタフラグ確認処理についての説明を行う。なお、図６０は各カウンタフラグ確認処理のサブルーチンを示す図である。

【０６５０】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－１）

ステップＳ１１６－１６－１０－１５－１において、メインＣＰＵ３０１は、第１カウンタフラグが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に設けられている第１カウンタフラグ格納領域において、第１カウンタフラグがＯＮであるか否かを判定する処理を行う。そして、第１カウンタフラグがＯＮであると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－２に処理を移行し、第１カウンタフラグがＯＮではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－１＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－４に処理を移行する。

【０６５１】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－２）

ステップＳ１１６－１６－１０－１５－２において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－２の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－３に処理を移行する。

【０６５２】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－３）

ステップＳ１１６－１６－１０－１５－３において、メインＣＰＵ３０１は、第１カウンタフラグをＯＦＦにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている第１カウンタフラグ格納領域において、第１カウンタフラグをＯＦＦにする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－３の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－４に処理を移行する。

【０６５３】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－４）

ステップＳ１１６－１６－１０－１５－４において、メインＣＰＵ３０１は、第２カウンタフラグが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に設けられている第２カウンタフラグ格納領域において、第２カ

ウンタフラグがＯＮであるか否かを判定する処理を行う。そして、第２カウンタフラグがＯＮであると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－５に処理を移行し、第２カウンタフラグがＯＮではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－４＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－７に処理を移行する。

【０６５４】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－５）

ステップＳ１１６－１６－１０－１５－５において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－５の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－６に処理を移行する。

【０６５５】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－６）

ステップＳ１１６－１６－１０－１５－６において、メインＣＰＵ３０１は、第２カウンタフラグをＯＦＦにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている第２カウンタフラグ格納領域において、第２カウンタフラグをＯＦＦにする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－６の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－７に処理を移行する。

【０６５６】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－７）

ステップＳ１１６－１６－１０－１５－７において、メインＣＰＵ３０１は、第３カウンタフラグが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に設けられている第３カウンタフラグ格納領域において、第３カウンタフラグがＯＮであるか否かを判定する処理を行う。そして、第３カウンタフラグがＯＮであると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－７＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－８に処理を移行し、第３カウンタフラグがＯＮではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－７＝Ｎｏ）、各カウンタフラグ確認処理のサブルーチンを終了し、ボーナス終了時処理のステップＳ１１６－１６－１０－１６に処理を移行する。

【０６５７】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－８）

ステップＳ１１６－１６－１０－１５－８において、メインＣＰＵ３０１は、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域において、ＡＲＴセット数を「＋１」する処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－８の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－９に処理を移行する。

【０６５８】

（ステップＳ１１６－１６－１０－１５－９）

ステップＳ１１６－１６－１０－１５－９において、メインＣＰＵ３０１は、第３カウンタフラグをＯＦＦにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている第３カウンタフラグ格納領域において、第３カウンタフラグをＯＦＦにする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１０－１５－９の処理が終了すると、各カウンタフラグ確認処理のサブルーチンを終了し、ボーナス終了時処理のステップＳ１１６－１６－１０－１６に処理を移行する。

【０６５９】

つまり、本実施形態においては、いずれかのＢＢに当選することで、ＢＢ終了後に、ＡＲＴ状態への移行が確定することとなる条件が、（ａ）通常時天井回数カウンタが所定値以上でのＢＢ当選と、（ｂ）ボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタが所定値以上でのＢＢ当選と、（ｃ）チャンスリプレイ天井回数カウンタが「０」でのＢＢ当選、とで定められてお

り、個々の条件をクリアしていると、それぞれＡＲＴセット数が「＋１」付与されることになる。さらに、本実施形態においては、上記（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の条件を重複してクリアしていると、重複してクリアしている分のＡＲＴセット数が付与されることになる。例えば、ＢＢからＡＲＴ状態へ移行しないことが「１０」回連続し、次のＢＢが「１１」回目であるときで、当該「１１」回目のＢＢを、通常状態における「７７８」ゲーム以降に当選させ、且つ、当該ＢＢの当選までに、チャンスリプレイ天井回数カウンタを「０」にさせておくと、上記（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の条件を全て満たすことになり、ＡＲＴセット数が、合計で「３」個、付与されることになる。従って、個々の条件を単独でクリアした場合に比べて、さらに大きな特典が付与することができ、遊技者の遊技意欲を喚起することができる。なお、上記（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の条件を全て満たしている場合には、ＡＲＴセット数を合計で「３」個付与するのとは別に、遊技者にとって有利な特典を付与するようにしてもよい。例えば、ＡＲＴ初期設定処理を行う際に、ＡＲＴモードとして、遊技者にとって最も有利なＡＲＴモードＥを付与するようにしてもよいし、ＡＲＴレベルとして、遊技者にとって最も有利な「ＬＶ４」を付与するようにしてもよい。また、ＡＲＴセット数を合計で「５」個付与するようにしてもよい。

【０６６０】

また、本実施形態においては、通常時天井回数カウンタの所定値として、「７７８」を固定的に設定するようにしたが、所定値として設定する値は可変的であってもよい。例えば、設定値の変更が行われたときや、ボーナス終了時において、複数の値の中から、いずれかの値を設定するように構成することで、所定値として設定する値を可変的な値とすることができる。また、ボーナス時ＡＲＴ非当選カウンタの所定値として、「１０」を固定的に設定するようにしたが、所定値として設定する値は可変的であってもよい。例えば、設定値の変更が行われたときや、ボーナス終了時において、複数の値の中から、いずれかの値を設定するように構成することで、所定値として設定する値を可変的な値とすることができる。

【０６６１】

（第３停止時役物作動「３」時処理）

次に、図６１に基づいて、図５５のステップＳ１１６－１６－１２の処理により行われる第３停止時役物作動「３」時処理についての説明を行う。なお、図６１は第３停止時役物作動「３」時処理のサブルーチンを示す図である。

【０６６２】

（ステップＳ１１６－１６－１２－１）

ステップＳ１１６－１６－１２－１において、メインＣＰＵ３０１は、ボーナスのメダル払出枚数取得処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた払出枚数カウンタの値を取得し、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１２－１の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１２－２に処理を移行する。

【０６６３】

（ステップＳ１１６－１６－１２－２）

ステップＳ１１６－１６－１２－２において、メインＣＰＵ３０１は、払出枚数が「５３」枚を超え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Ｓ１１６－１６－１２－１において取得した払出枚数カウンタの値が「０」であるか否かを判定することにより、払出枚数が「５３」枚を超えたか否かを判定する処理を行う。そして、払出枚数が「５３」枚を超えたと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１２－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１２－３に処理を移行し、払出枚数が「５３」枚を超えていないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１２－２＝Ｎｏ）、第３停止時役物作動「３」時処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０６６４】

（ステップＳ１１６－１６－１２－３）

ステップＳ１１６－１６－１２－３において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として指示遊技「４」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、指示遊技「４」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１２－３の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１２－４に処理を移行する。

【０６６５】

（ステップＳ１１６－１６－１２－４）

ステップＳ１１６－１６－１２－４において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」残ゲームカウンタに「１０」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「４」残ゲームカウンタに「１０」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１２－４の処理が終了すると、第３停止時役物作動「３」時処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０６６６】

このように、役物作動「３」を終了した後は、指示遊技「２」に移行するのではなく、指示遊技「４」に移行させる。一方で、役物作動「２」を終了した後は、図５５の指示遊技状態管理処理「２－１」、図５９のボーナス終了時処理に示すように、指示遊技「２」に移行することになる。なお、指示遊技「４」、および指示遊技「４」から移行する指示遊技「５」においては、指示遊技「２」を構成するＡＲＴ状態のセット数を加算させる抽選が行われることから、役物作動「３」を終了して指示遊技「４」に移行する方が、役物作動「２」を終了して指示遊技「２」に移行する場合に比べて有利となる。よって、遊技者は、役物作動「２」に移行するよりも、役物作動「３」に移行することを望んで遊技を行うようになる。なお、本実施形態においては、図５０に示すように、指示遊技「４」が行われているときにボーナスに当選すると、役物作動「３」作動フラグがＯＮになり、役物作動「３」へ移行することになる。また、図５１に示すように、指示遊技「５」が行われているときにボーナスに当選すると、役物作動「３」作動フラグがＯＮになり、役物作動「３」へ移行することになる。そして、図６１で説明したように、役物作動「３」を終了した後は、指示遊技「４」へ移行して、指示遊技「４」を再度遊技できるようになる。なお、指示遊技「４」が行われているときにボーナスに当選した場合、ボーナスに当選するまでに獲得していた指示遊技「５」残ゲームカウンタの値は保持されて、ボーナス終了後に再度移行した指示遊技「４」において、保持された指示遊技「５」残ゲームカウンタの値に加算する形で記憶していく。同様に、指示遊技「５」が行われているときにボーナスに当選した場合、ボーナスに当選するまでに獲得していたＡＲＴセット数は保持されて、ボーナス終了後に再度、指示遊技「４」を経由して移行した指示遊技「５」において、保持されたＡＲＴセット数に加算する形で記憶していく。よって、特に、指示遊技「５」が行われているときにボーナスに当選した場合は、ボーナスを遊技した後、指示遊技「４」を再度遊技した上で、さらに指示遊技「５」を遊技できることから、ＡＲＴセット数をより多く獲得できる機会が広がるという観点で、遊技者にとって有利となる。

【０６６７】

（指示遊技「２」終了判定処理）

次に、図６２に基づいて、図５５のステップＳ１１６－１６－１７の処理により行われる指示遊技「２」終了判定処理についての説明を行う。なお、図６２は指示遊技「２」終了判定処理のサブルーチンを示す図である。

【０６６８】

（ステップＳ１１６－１６－１７－１）

ステップＳ１１６－１６－１７－１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「２」ゲーム数残カウンタの値を取得して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１７－１の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１７－２に処理を移行する。

【０６６９】
（ステップＳ１１６－１６－１７－２）
　ステップＳ１１６－１６－１７－２において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタが「０」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１６－１６－１７－１において取得した指示遊技「２」ゲーム数残カウンタが「０」であるか否かを判定する処理を行う。そして、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタが「０」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１７－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１７－３に処理を移行し、指示遊技「２」ゲーム数残カウンタが「０」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１７－２＝Ｎｏ）、指示遊技「２」終了判定処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。
【０６７０】
（ステップＳ１１６－１６－１７－３）
　ステップＳ１１６－１６－１７－３において、メインＣＰＵ３０１は、残ＡＲＴセット数を「１」減算する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられたＡＲＴセット数格納領域に格納されたＡＲＴセット数を「－１」する処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１７－３の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１７－４に処理を移行する。
【０６７１】
（ステップＳ１１６－１６－１７－４）
　ステップＳ１１６－１６－１７－４において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として継続演出状態をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、継続演出状態をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１７－４の処理が終了すると、指示遊技「２」終了判定処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。
【０６７２】
（第３停止時指示遊技「４」時処理）
　次に、図６３に基づいて、図５６のステップＳ１１６－１６－１８－２の処理により行われる第３停止時指示遊技「４」時処理についての説明を行う。なお、図６３は第３停止時指示遊技「４」時処理のサブルーチンを示す図である。
【０６７３】
（ステップＳ１１６－１６－１８－２－１）
　ステップＳ１１６－１６－１８－２－１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」残ゲームカウンタを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「４」残ゲームカウンタの値を取得して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１０９－１６－１８－２－１の処理が終了すると、ステップＳ１０９－１６－１８－２－２に処理を移行する。
【０６７４】
（ステップＳ１１６－１６－１８－２－２）
　ステップＳ１１６－１６－１８－２－２において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」残ゲームカウンタが「０」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１６－１６－１８－２－１にて取得した指示遊技「４」残ゲームカウンタの値が、「０」であるか否かを判定する処理を行う。そして、指示遊技「４」残ゲームカウンタが「０」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－２－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９－１６－１８－２－３に処理を移行し、指示遊技「４」残ゲームカウンタが「０」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－２－２＝Ｎｏ）、第３停止時指示遊技「４」時処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。
【０６７５】

（ステップＳ１１６－１６－１８－２－３）
　ステップＳ１１６－１６－１８－２－３において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」作動フラグは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に設けられた指示遊技「４」作動フラグ格納領域において、指示遊技「４」作動フラグがＯＮになっているか否かを判定する処理を行う。そして、指示遊技「４」作動フラグがＯＮであると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－２－３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１８－２－４に処理を移行し、指示遊技「４」作動フラグがＯＮではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－２－３＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１８－２－７に処理を移行する。

【０６７６】
（ステップＳ１１６－１６－１８－２－４）
　ステップＳ１１６－１６－１８－２－４において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」残ゲームカウンタに「１０」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「４」残ゲームカウンタに「１０」をセットする処理を行う。つまり、指示遊技「４」残ゲームカウンタが「０」となったときに、指示遊技「４」作動フラグがＯＮであれば、新たに、指示遊技「４」残ゲームカウンタに「１０」がセットされることになる。そして、ステップＳ１１６－１６－１８－２－４の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１８－２－５に処理を移行する。

【０６７７】
（ステップＳ１１６－１６－１８－２－５）
　ステップＳ１１６－１６－１８－２－５において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「４」作動フラグをＯＦＦにする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「４」作動フラグ格納領域において、指示遊技「４」作動フラグをＯＦＦにする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１８－２－５の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１８－２－６に処理を移行する。

【０６７８】
（ステップＳ１１６－１６－１８－２－６）
　ステップＳ１１６－１６－１８－２－６において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタを「＋１」する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「５」残ゲームカウンタを「＋１」する処理を行う。つまり、図５０の指示遊技「４」中処理におけるステップＳ１０９－１６－１９－２３－８－７の抽選処理に当選し、指示遊技「４」が次の「１」セット、「１０」ゲームに移行する場合には、特典として、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「＋１」されることになる。そして、ステップＳ１１６－１６－１８－２－６の処理が終了すると、第３停止時指示遊技「４」時処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０６７９】
（ステップＳ１１６－１６－１８－２－７）
　ステップＳ１１６－１６－１８－２－７において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として指示遊技「５」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、指示遊技「５」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１８－２－７の処理が終了すると、第３停止時指示遊技「４」時処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。

【０６８０】
（第３停止時指示遊技「５」時処理）
　次に、図６４に基づいて、図５６のステップＳ１１６－１６－１８－４の処理により行われる第３停止時指示遊技「５」時処理についての説明を行う。なお、図６４は第３停止時指示遊技「５」時処理のサブルーチンを示す図である。

【０６８１】

（ステップＳ１１６－１６－１８－４－１）
　ステップＳ１１６－１６－１８－４－１において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタを取得する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた指示遊技「５」残ゲームカウンタの値を取得して、レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１８－４－１の処理が終了すると、ステップＳ１１６－１６－１８－４－２に処理を移行する。
【０６８２】
（ステップＳ１１６－１６－１８－４－２）
　ステップＳ１１６－１６－１８－４－２において、メインＣＰＵ３０１は、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ１１６－１６－１８－４－１にて取得した指示遊技「５」残ゲームカウンタの値が、「０」であるか否かを判定する処理を行う。そして、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－４－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１８－４－３に処理を移行し、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－４－２＝Ｎｏ）、第３停止時指示遊技「５」時処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。
【０６８３】
（ステップＳ１１６－１６－１８－４－３）
　ステップＳ１１６－１６－１８－４－３において、メインＣＰＵ３０１は、図５７で述べたＡＲＴ初期設定処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１８－４－３の処理が終了すると、第３停止時指示遊技「５」時処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。
【０６８４】
　このように、本実施形態によれば、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「０」になるまで、ＡＲＴセット数を加算させるための処理を行う。例えば、指示遊技「５」残ゲームカウンタが「３」で、最初のゲームでＡＲＴセット数を加算させる抽選に当選となっても、指示遊技「５」は終了せずに、引き続き残りの「２」ゲーム分について、ＡＲＴセット数を加算させるための処理を行う。よって、指示遊技「５」残ゲームカウンタに設定された値の分だけ、ＡＲＴセット数を加算させる抽選を受けられるため、指示遊技「５」残ゲームカウンタが多ければ多いほど、より多くのＡＲＴセット数の獲得が見込めることになり、指示遊技「５」残ゲームカウンタが多ければ多いほど、遊技者の遊技興趣を向上させることができる。
【０６８５】
（第３停止時継続演出状態処理）
　次に、図６５に基づいて、図５６のステップＳ１１６－１６－１８－６の処理により行われる第３停止時継続演出状態処理についての説明を行う。なお、図６５は第３停止時継続演出状態処理のサブルーチンを示す図である。
【０６８６】
（ステップＳ１１６－１６－１８－６－１）
　ステップＳ１１６－１６－１８－６－１において、メインＣＰＵ３０１は、継続演出状態用カウンタが「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に設けられた継続演出状態用カウンタの値を取得して、継続演出状態用カウンタの値が「０」であるか否かを判定する処理を行う。そして、継続演出状態用カウンタの値が「０」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－６－１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１８－６－２に処理を移行し、続演出状態用カウンタの値が「０」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－６－１＝Ｎｏ）、第３停止時継続演出状態処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。
【０６８７】

（ステップＳ１１６－１６－１８－６－２）
　ステップＳ１１６－１６－１８－６－２において、メインＣＰＵ３０１は、残ＡＲＴセット数が「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に設けられたＡＲＴセット数格納領域を参照して、残ＡＲＴセット数が「０」であるか否かを判定する処理を行う。そして、残ＡＲＴセット数が「０」であると判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－６－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ１１６－１６－１８－６－４に処理を移行し、残ＡＲＴセット数が「０」ではないと判定された場合には（ステップＳ１１６－１６－１８－６－２＝Ｎｏ）、ステップＳ１１６－１６－１８－６－３に処理を移行する。
【０６８８】
（ステップＳ１１６－１６－１８－６－３）
　ステップＳ１１６－１６－１８－６－３において、メインＣＰＵ３０１は、図５７で述べたＡＲＴ初期設定処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１８－６－３の処理が終了すると、第３停止時継続演出状態処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。
【０６８９】
（ステップＳ１１６－１６－１８－６－４）
　ステップＳ１１６－１６－１８－６－４において、メインＣＰＵ３０１は、遊技種別として通常「２」をセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられた遊技種別格納領域に、通常「２」をセットする処理を行う。そして、ステップＳ１１６－１６－１８－６－４の処理が終了すると、第３停止時継続演出状態処理のサブルーチンを終了し、遊技状態移行処理のステップＳ１１６－１７に処理を移行する。
【０６９０】
（割込処理）
　次に、図６６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、「２．２３３ｍｓ」毎に割り込んで行われる処理である。
【０６９１】
（ステップＳ２０１）
　ステップＳ２０１において、メインＣＰＵ３０１は、レジスタを退避する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ２０１の時点で使用しているレジスタの値を退避する処理を行う。そして、ステップＳ２０１の処理が終了すると、ステップＳ２０２に処理を移行する。
【０６９２】
（ステップＳ２０２）
　ステップＳ２０２において、メインＣＰＵ３０１は、入力ポート読込処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステータス基板１００、リール制御基板１５０、電源基板２００から各種信号を受信する処理を行う。そして、ステップＳ２０２の処理が終了すると、ステップＳ２０３に処理を移行する。
【０６９３】
（ステップＳ２０３）
　ステップＳ２０３において、メインＣＰＵ３０１は、タイマ計測処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、最小遊技時間等を計測するためのタイマカウンタの値から「１」減算する処理を行う。そして、ステップＳ２０３の処理が終了すると、ステップＳ２０４に処理を移行する。
【０６９４】
（ステップＳ２０４）
　ステップＳ２０４において、メインＣＰＵ３０１は、リール駆動制御処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、リール番号の初期値として右リール２０に対応する「３」をセットし、リール番号「３」に対応する右ステッピングモータ１５３を駆動すること

により、右リール２０の回転の加速、定速、減速制御等を行う。次に、メインＣＰＵ３０１は、リール番号から「１」減算する処理を行い、リール番号「２」に対応する中ステッピングモータ１５２を駆動することにより、中リール１９の回転の加速、定速、減速制御等を行う。次に、メインＣＰＵ３０１は、リール番号から「１」減算する処理を行い、リール番号「１」に対応する左ステッピングモータ１５１を駆動することにより、左リール１８の回転の加速、定速、減速制御等を行う。そして、ステップＳ２０４の処理が終了すると、ステップＳ２０５に処理を移行する。

【０６９５】

（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。

【０６９６】

（ステップＳ２０６）

ステップＳ２０６において、メインＣＰＵ３０１は、後で図６７を用いて詳述するＬＥＤ表示処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、貯留枚数表示器１５、払出枚数表示器１６の表示データを作成する処理等を行う。そして、ステップＳ２０６の処理が終了すると、ステップＳ２０７に処理を移行する。

【０６９７】

（ステップＳ２０７）

ステップＳ２０７において、メインＣＰＵ３０１は、制御コマンド送信処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に設けられている演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドをサブ制御基板４００に対して送信する処理を行う。そして、ステップＳ２０７の処理が終了すると、ステップＳ２０８に処理を移行する。

【０６９８】

（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。

【０６９９】

（ステップＳ２０９）

ステップＳ２０９において、メインＣＰＵ３０１は、レジスタの復帰処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ２０１の処理において、退避したレジスタの値を復帰させる処理を行う。そして、ステップＳ２０９の処理が終了すると、割込処理を終了し、メインループ処理に復帰する。

【０７００】

（ＬＥＤ表示処理）

次に、図６７に基づいて、図６６のステップＳ２０６の処理により行われるＬＥＤ表示処理についての説明を行う。なお、図６７はＬＥＤ表示処理のサブルーチンを示す図である。

【０７０１】

（ステップＳ２０６－１）

ステップＳ２０６－１において、メインＣＰＵ３０１は、貯留枚数表示器データ作成時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、貯留枚数表示器１５を点灯または消灯するための貯留枚数表示器データを作成するタイミングであるか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態において、メインＣＰＵ３０１は、セレクターセンサ１４ｓがメダル投入口６にメダルが投入されたことを検出し、メインＲＡＭ

３０３に設けられている貯留枚数カウンタの値を加算する場合や、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示され、メインＲＡＭ３０３に設けられている貯留枚数カウンタの値を加算する場合、レバースイッチ７ｓｗがＢＥＴレバー７の操作を検出し、メインＲＡＭ３０３に設けられている貯留枚数カウンタの値を減算する場合、ＭＡＸＢＥＴスイッチ８ｓｗがＭＡＸＢＥＴボタン８の操作を検出し、メインＲＡＭ３０３に設けられている貯留枚数カウンタの値を減算する場合に、貯留枚数表示器データ作成時であると判定する処理を行う。そして、貯留枚数表示器データ作成時であると判定された場合には（ステップＳ２０６－１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ２０６－２に処理を移行し、貯留枚数表示器データ作成時ではないと判定された場合には（ステップＳ２０６－１＝Ｎｏ）、ステップＳ２０６－３に処理を移行する。

【０７０２】

（ステップＳ２０６－２）

ステップＳ２０６－２において、メインＣＰＵ３０１は、貯留枚数表示器用ＬＥＤデータ作成処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、貯留枚数表示器１５のＬＥＤを点灯または消灯するための貯留枚数表示器データを作成する処理を行う。そして、ステップＳ２０６－２の処理が終了すると、ＬＥＤ表示処理のサブルーチンを終了し、割込処理のステップＳ２０７に処理を移行する。

【０７０３】

（ステップＳ２０６－３）

ステップＳ２０６－３において、メインＣＰＵ３０１は、払出枚数表示器データ作成時であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、払出枚数表示器１６を点灯または消灯するための払出枚数表示器データを作成するタイミングであるか否かを判定する処理を行う。ここで、本実施形態において、メインＣＰＵ３０１は、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合や、メインＲＡＭ３０３に設けられている指示情報表示用ＬＥＤデータ作成フラグ格納領域における指示情報表示用ＬＥＤデータ作成フラグがＯＮであり、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３の操作順序を報知するタイミングである場合に、払出枚数表示器データ作成時であると判定する処理を行う。そして、払出枚数表示器データ作成時であると判定された場合には（ステップＳ２０６－３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ２０６－４に処理を移行し、払出枚数表示器データ作成時ではないと判定された場合には（ステップＳ２０６－３＝Ｎｏ）、ステップＳ２０６－６に処理を移行する。

【０７０４】

（ステップＳ２０６－４）

ステップＳ２０６－４において、メインＣＰＵ３０１は、後で図６８を用いて詳述する指示情報表示用ＬＥＤデータ作成処理を行う。当該処理において、メインＣＰＵ３０１は、指示情報表示用ＬＥＤデータの作成要求の有無に基づいて、払出枚数表示器１６のＬＥＤを点灯または消灯するための払出枚数表示器データを作成する処理を行う。そして、ステップＳ２０６－４の処理が終了すると、ステップＳ２０６－５に処理を移行する。

【０７０５】

（ステップＳ２０６－５）

ステップＳ２０６－５において、メインＣＰＵ３０１は、払出枚数表示用ＬＥＤデータ作成処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、「入賞に係る図柄の組み合わせ」が有効ライン上に表示された場合に、払出枚数表示器１６に払出枚数を表示するための払出枚数表示用ＬＥＤデータを作成する処理を行う。そして、ステップＳ２０６－５の処理が終了すると、ＬＥＤ表示処理のサブルーチンを終了し、割込処理のステップＳ２０７に処理を移行する。

【０７０６】

（ステップＳ２０６－６）

ステップＳ２０６－６において、メインＣＰＵ３０１は、各種ＬＥＤデータ作成処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、「リプレイに係る図柄の組み合わせ」が有効

ライン上に表示された場合に点灯する再遊技表示ランプ（図示せず）を点灯させるための再遊技表示用ＬＥＤデータ作成処理や、スタートレバー１０の操作が有効である場合に点灯するスタートランプ（図示せず）を点灯させるためのスタートランプＬＥＤデータ作成処理を行う。そして、ステップＳ２０６－６の処理が終了すると、ＬＥＤ表示処理のサブルーチンを終了し、割込処理のステップＳ２０７に処理を移行する。

【０７０７】

（指示情報表示用ＬＥＤデータ作成処理）

次に、図６８に基づいて、図６７のステップＳ２０６－４の処理により行われる指示情報表示用ＬＥＤデータ作成処理についての説明を行う。なお、図６８は指示情報表示用ＬＥＤデータ作成処理のサブルーチンを示す図である。

【０７０８】

（ステップＳ２０６－４－１）

ステップＳ２０６－４－１において、メインＣＰＵ３０１は、指示情報表示用ＬＥＤデータ作成要求があり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において、指示情報表示用ＬＥＤデータ作成要求フラグが格納されているか否かに基づいて、指示情報表示用ＬＥＤデータ作成要求がありか否かを判定する処理を行う。なお、指示情報表示用ＬＥＤデータ作成要求フラグが格納されている場合には、別途、格納されている指示種別（指示内容）を取得する。そして、指示情報表示用ＬＥＤデータ作成要求がありと判定された場合には（ステップＳ２０６－４－１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ２０６－４－２に処理を移行し、指示情報表示用ＬＥＤデータ作成要求がなしと判定された場合には（ステップＳ２０６－４－１＝Ｎｏ）、指示情報表示用ＬＥＤデータ作成処理のサブルーチンを終了し、ＬＥＤ表示処理のステップＳ２０６－５に処理を移行する。

【０７０９】

（ステップＳ２０６－４－２）

ステップＳ２０６－４－２において、メインＣＰＵ３０１は、指示情報表示用ＬＥＤデータ作成処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ２０６－４－１において、指示情報表示用ＬＥＤデータ作成要求フラグが格納されている場合に、別途、取得した指示種別（指示内容）に対応する指示情報表示用ＬＥＤデータを作成する処理を行う。なお、当該処理において作成された指示情報表示用ＬＥＤデータは、割込処理のステップＳ２０８のポート出力処理にて、ステータス基板１００に送信される。そして、ステップＳ２０６－４－２の処理が終了すると、指示情報表示用ＬＥＤデータ作成処理のサブルーチンを終了し、ＬＥＤ表示処理のステップＳ２０６－５に処理を移行する。

【０７１０】

（サブ制御基板におけるメイン処理）

次に、図６９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。

【０７１１】

（ステップＳ３０１）

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

【０７１２】

（ステップＳ３０２）

ステップＳ３０２において、サブＣＰＵ４０１は、後で図７０を用いて詳述するメイン制御基板通信処理を行う。当該処理において、サブＣＰＵ４０１は、メイン制御基板３００から受信したコマンドを解析する処理等を行う。そして、ステップＳ３０２の処理が終了すると、ステップＳ３０３に処理を移行する。

【０７１３】

（ステップＳ３０３）

ステップＳ３０３において、サブＣＰＵ４０１は、サウンド制御処理を行う。具体的に

は、サブＣＰＵ４０１は、後述のステップＳ３０２－３－２０－７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。

【０７１４】

（ステップＳ３０４）

ステップＳ３０４において、サブＣＰＵ４０１は、ＬＥＤ制御処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、後述のステップＳ３０２－３－２０－６のＬＥＤデータ決定処理により決定されたＬＥＤデータに基づいて、ＬＥＤ３２の制御を行う。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。

【０７１５】

（ステップＳ３０５）

ステップＳ３０５において、サブＣＰＵ４０１は、画像制御処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、後述のステップＳ３０２－３－２０－８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。

【０７１６】

（ステップＳ３０６）

ステップＳ３０６において、サブＣＰＵ４０１は、各種スイッチ検出時処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、演出ボタンセンサ２１ｓが演出ボタン２１の操作を検出した場合や、十字キーセンサ２２ｓが十字キー２２の操作を検出した場合に所定の処理を実行する処理を行う。そして、ステップＳ３０６の処理が終了すると、ステップＳ３０２に処理を移行する。

【０７１７】

（メイン制御基板通信処理）

次に、図７０に基づいて、図６９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７０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。

【０７１８】

（ステップＳ３０２－１）

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

【０７１９】

（ステップＳ３０２－２）

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

【０７２０】

（ステップＳ３０２－３）

ステップＳ３０２－３において、サブＣＰＵ４０１は、後で図７１を用いて詳述するコマンド解析処理を行う。当該処理において、サブＣＰＵ４０１は、ステップＳ３０２－２の処理により格納した遊技情報に基づいた処理を実行する。そして、ステップＳ３０２－３の処理が終了すると、メイン制御基板通信処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板

におけるメイン処理のステップＳ３０３に処理を移行する。

【０７２１】

（コマンド解析処理）

次に、図７１に基づいて、図７０のステップＳ３０２－３の処理により行われるコマンド解析処理についての説明を行う。なお、図７１はコマンド解析処理のサブルーチンを示す図である。

【０７２２】

（ステップＳ３０２－３－１）

ステップＳ３０２－３－１において、サブＣＰＵ４０１は、サブコマンド「１」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、図７０のメイン制御基板通信処理により、メイン制御基板３００より、サブコマンド「１」を受信したか否かを判定する処理を行う。そして、サブコマンド「１」を受信したと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－２に処理を移行し、サブコマンド「１」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＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－５に処理を移行する。

【０７２３】

（ステップＳ３０２－３－２）

ステップＳ３０２－３－２において、サブＣＰＵ４０１は、ＲＴ種別情報であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブコマンド「１」に含まれる情報のうちのＲＴ種別情報であるか否かを判定する処理を行う。そして、ＲＴ種別情報であると判定された場合には（ステップＳ３０２－３－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－３に処理を移行し、ＲＴ種別情報ではないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－２＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－４に処理を移行する。

【０７２４】

（ステップＳ３０２－３－３）

ステップＳ３０２－３－３において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側ＲＴ情報更新処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、メイン制御基板３００より送信されるサブコマンド「１」のうちのＲＴ種別情報を受信した場合に、サブＲＡＭ４０３に設けられたサブ側ＲＴ情報格納領域の値を更新する処理を行う。これにより、メイン制御基板３００で制御するＲＴ遊技状態の種別を認識することができる。そして、ステップＳ３０２－３－３の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－２０に処理を移行する。

【０７２５】

（ステップＳ３０２－３－４）

ステップＳ３０２－３－４において、サブＣＰＵ４０１は、その他のサブコマンド「１」受信時処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブコマンド「１」に含まれる情報のうちのＲＴ種別情報以外の情報を受信したときの処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－４の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－２０に処理を移行する。

【０７２６】

（ステップＳ３０２－３－５）

ステップＳ３０２－３－５において、サブＣＰＵ４０１は、サブコマンド「２」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、図７０のメイン制御基板通信処理により、メイン制御基板３００より、サブコマンド「２」を受信したか否かを判定する処理を行う。そして、サブコマンド「２」を受信したと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－５＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－６に処理を移行し、サブコマンド「２」を受信していないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－５＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１５に処理を移行する。

【０７２７】

（ステップＳ３０２－３－６）

ステップＳ３０２－３－６において、サブＣＰＵ４０１は、チャンスリプレイカウンタ情報であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブコマン

ド「２」に含まれる情報のうちのチャンスリプレイカウンタ情報であるか否かを判定する処理を行う。そして、チャンスリプレイカウンタ情報であると判定された場合には（ステップＳ３０２－３－６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－７に処理を移行し、チャンスリプレイカウンタ情報ではないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－６＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－８に処理を移行する。

【０７２８】

（ステップＳ３０２－３－７）

ステップＳ３０２－３－７において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側チャンスリプレイカウンタを更新する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、メイン制御基板３００より送信されるサブコマンド「２」のうちのチャンスリプレイカウンタ情報を受信した場合に、サブＲＡＭ４０３に設けられたサブ側チャンスリプレイカウンタを更新する処理を行う。これにより、メイン制御基板３００でカウントするチャンスリプレイカウンタの値を認識することができる。そして、ステップＳ３０２－３－７の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－８に処理を移行する。

【０７２９】

（ステップＳ３０２－３－８）

ステップＳ３０２－３－８において、サブＣＰＵ４０１は、指示状態フラグ情報であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブコマンド「２」に含まれる情報のうちの指示状態フラグ情報であるか否かを判定する処理を行う。そして、指示状態フラグ情報であると判定された場合には（ステップＳ３０２－３－８＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－９に処理を移行し、指示状態フラグ情報ではないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－８＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１０に処理を移行する。

【０７３０】

（ステップＳ３０２－３－９）

ステップＳ３０２－３－９において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側指示状態フラグを更新する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、メイン制御基板３００より送信されるサブコマンド「２」のうちの指示状態フラグ情報を受信した場合に、サブＲＡＭ４０３に設けられたサブ側指示状態フラグ格納領域を更新する処理を行う。これにより、メイン制御基板３００で制御する指示状態フラグの値を認識することができる。そして、ステップＳ３０２－３－９の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－１０に処理を移行する。

【０７３１】

（ステップＳ３０２－３－１０）

ステップＳ３０２－３－１０において、サブＣＰＵ４０１は、ＡＲＴモード情報であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブコマンド「２」に含まれる情報のうちのＡＲＴモード情報であるか否かを判定する処理を行う。そして、ＡＲＴモード情報であると判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１０＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－１１に処理を移行し、ＡＲＴモード情報ではないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１０＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１２に処理を移行する。

【０７３２】

（ステップＳ３０２－３－１１）

ステップＳ３０２－３－１１において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側ＡＲＴモードを更新する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、メイン制御基板３００より送信されるサブコマンド「２」のうちのＡＲＴモード情報を受信した場合に、サブＲＡＭ４０３に設けられたサブ側ＡＲＴモード情報格納領域を更新する処理を行う。これにより、メイン制御基板３００で制御するＡＲＴモードを認識することができる。そして、ステップＳ３０２－３－１１の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－１２に処理を移行する。

【０７３３】

（ステップＳ３０２－３－１２）
ステップＳ３０２－３－１２において、サブＣＰＵ４０１は、遊技種別情報であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブコマンド「２」に含まれる情報のうちの遊技種別情報であるか否かを判定する処理を行う。そして、遊技種別情報であると判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－１３に処理を移行し、遊技種別情報ではないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１２＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１４に処理を移行する。
【０７３４】
（ステップＳ３０２－３－１３）
ステップＳ３０２－３－１３において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側遊技種別を更新する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、メイン制御基板３００より送信されるサブコマンド「２」のうちの遊技種別情報を受信した場合に、サブＲＡＭ４０３に設けられたサブ側遊技種別情報格納領域を更新する処理を行う。これにより、メイン制御基板３００で制御する遊技種別を認識することができる。そして、ステップＳ３０２－３－１３の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－１４に処理を移行する。
【０７３５】
（ステップＳ３０２－３－１４）
ステップＳ３０２－３－１４において、サブＣＰＵ４０１は、その他のサブコマンド「２」受信時処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブコマンド「２」に含まれる情報のうちのチャンスリプレイカウンタ情報、指示状態フラグ情報、ＡＲＴモード情報、遊技種別情報以外の情報を受信したときの処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１４の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－２０に処理を移行する。
【０７３６】
（ステップＳ３０２－３－１５）
ステップＳ３０２－３－１５において、サブＣＰＵ４０１は、条件装置コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、図７０のメイン制御基板通信処理により、メイン制御基板３００より、条件装置コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。そして、条件装置コマンドを受信したと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１５＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－１６に処理を移行し、条件装置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Ｓ３０２－３－１５＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１９に処理を移行する。
【０７３７】
（ステップＳ３０２－３－１６）
ステップＳ３０２－３－１６において、サブＣＰＵ４０１は、条件装置コマンドが、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかに該当するか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ステップＳ３０２－３－１５において受信した条件装置コマンドが、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかに該当するか否かを判定する処理を行う。そして、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかに該当すると判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－１７に処理を移行し、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかにも該当しないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１６＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１８に処理を移行する。
【０７３８】
（ステップＳ３０２－３－１７）
ステップＳ３０２－３－１７において、サブＣＰＵ４０１は、後で図７２を用いて詳述するＢＢコマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブＣＰＵ４０１は、特別連続演出実行可能条件下であれば、特別連続演出の実行を指定する処理や、サブ側チャンスリプレイカウンタが「０」であれば、「ＢＢ」を特別ＢＢ演出とするために、特別ＢＢ演出予約を指定する処理や、サブ側指示状態フラグが「２」であれば、「ＢＢ」を特別ＢＢ演出とするために、特別ＢＢ演出予約を指定する処理や、サブ側チャンスリプレイカウンタが「０」でなく、サブ側指示状態フラグが「２」でもないときには、「ＢＢ」を通常ＢＢ

演出とするために、通常ＢＢ演出予約を指定する処理等を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１７の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－２０に処理を移行する。

【０７３９】

（ステップＳ３０２－３－１８）

ステップＳ３０２－３－１８において、サブＣＰＵ４０１は、その他の条件装置コマンド受信時処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」以外の条件装置コマンドを受信したときの処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１８の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－２０に処理を移行する。

【０７４０】

（ステップＳ３０２－３－１９）

ステップＳ３０２－３－１９において、サブＣＰＵ４０１は、後で図７３を用いて詳述するその他コマンド受信時処理を行う。当該処理において、サブＣＰＵ４０１は、表示判定コマンドを受信し、ボーナス図柄が表示されたと判定された場合に、特別演出予約が指定されているかを判定し、特別演出予約が指定されている場合に、「ＢＢ」の演出として、特別ＢＢ演出を実行し、特別演出予約が指定されていない場合に、「ＢＢ」の演出として、通常ＢＢ演出を実行する処理や、指示情報コマンドを受信した時の処理等を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１９の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－２０に処理を移行する。

【０７４１】

（ステップＳ３０２－３－２０）

ステップＳ３０２－３－２０において、サブＣＰＵ４０１は、後で図７４を用いて詳述する演出関連処理を行う。当該処理において、サブＣＰＵ４０１は、特別連続演出の実行が指定されている場合には、特別連続演出の実行を決定する処理や、ＬＥＤデータを決定する処理や、サウンドデータを決定する処理や、画像データを決定する処理等を行う。そして、ステップＳ３０２－３－２０の処理が終了すると、コマンド解析処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップＳ３０３に処理を移行する。

【０７４２】

（ＢＢコマンド受信時処理）

次に、図７２に基づいて、図７１のステップＳ３０２－３－１７の処理により行われるＢＢコマンド受信時処理についての説明を行う。なお、図７２はＢＢコマンド受信時処理のサブルーチンを示す図である。

【０７４３】

（ステップＳ３０２－３－１７－１）

ステップＳ３０２－３－１７－１において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側遊技種別取得処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブＲＡＭ４０３に設けられたサブ側遊技種別情報格納領域より、サブ側遊技種別を取得し、サブ側レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１７－１の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－１７－２に処理を移行する。

【０７４４】

（ステップＳ３０２－３－１７－２）

ステップＳ３０２－３－１７－２において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側遊技種別が、通常「１」であるか、または通常「２」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ステップＳ３０２－３－１７－１において取得したサブ側遊技種別が、通常「１」であるか、または通常「２」であるか否かを判定する処理を行う。そして、サブ側遊技種別が、通常「１」、または通常「２」であると判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１７－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－１７－３に処理を移行し、サブ側遊技種別が、通常「１」、または通常「２」のいずれでもないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１７－２＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１７－６に処理を移行する。

【０７４５】

（ステップＳ３０２－３－１７－３）
　ステップＳ３０２－３－１７－３において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側ＲＴ情報取得処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブＲＡＭ４０３に設けられたサブ側ＲＴ情報格納領域より、サブ側ＲＴ情報を取得し、サブ側レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１７－３の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－１７－４に処理を移行する。
【０７４６】
（ステップＳ３０２－３－１７－４）
　ステップＳ３０２－３－１７－４において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側ＲＴ情報が、「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかであるかを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ステップＳ３０２－３－１７－３において取得したサブ側ＲＴ情報が、「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかであるかを判定する処理を行う。そして、サブ側ＲＴ情報が「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかであると判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１７－４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－１７－５に処理を移行し、サブ側ＲＴ情報が「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれでもないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１７－４＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１７－６に処理を移行する。
【０７４７】
（ステップＳ３０２－３－１７－５）
　ステップＳ３０２－３－１７－５において、サブＣＰＵ４０１は、特別連続演出実行指定を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブ側遊技種別が、通常「１」または通常「２」であって、サブ側ＲＴ情報が、「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかであるときに、ＢＢコマンドを受信した場合には、特別連続演出を実行すべく、特別連続演出の実行を指定する処理を行う。例えば、サブＲＡＭ４０３において、特別連続演出実行フラグを格納しておき、後述の演出関連処理において、当該フラグが格納されている場合に、特別連続演出を決定する。これにより、サブ側遊技種別が、通常「１」または通常「２」であって、サブ側ＲＴ情報が、「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかであるときに、ＢＢコマンドを受信した場合には、特別連続演出が実行されることになる。そして、ステップＳ３０２－３－１７－５の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－１７－６に処理を移行する。
【０７４８】
　なお、通常「１」または通常「２」であって、「第３ＲＴ遊技状態」、または「第４ＲＴ遊技状態」、または「第５ＲＴ遊技状態」のいずれかである状況とは、ＢＢが終了したとき（例えば、「第３ＲＴ遊技状態」）から、状態移行リプレイが表示されて、「第１ＲＴ遊技状態」に移行するまでの間や、ＡＲＴ状態が終了したとき（例えば、「第３ＲＴ遊技状態」）から、状態移行リプレイが表示されて、「第１ＲＴ遊技状態」に移行するまでの間が想定される。このような状況において、サブＣＰＵ４０１は、ＢＢに当選すると、ＢＢに当選したことを報知するための演出として、特別連続演出を選択することになる。換言すれば、このような状況において、特別連続演出が実行された場合には、ＢＢ当選が確定することになる。これにより、特別連続演出が実行されることで、ＢＢに当選していることを把握させることができ、特別連続演出の発生を望ませながら遊技を行わせることができる。
【０７４９】
（ステップＳ３０２－３－１７－６）
　ステップＳ３０２－３－１７－６において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側チャンスリプレイカウンタ取得処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブＲＡＭ４０３に設けられたサブ側チャンスリプレイカウンタより、サブ側チャンスリプレイカウンタの値を

取得し、サブ側レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１７－６の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－１７－７に処理を移行する。

【０７５０】

（ステップＳ３０２－３－１７－７）

ステップＳ３０２－３－１７－７において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側指示状態フラグ取得処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブＲＡＭ４０３に設けられたサブ側指示状態フラグ格納領域より、サブ側指示状態フラグの値を取得し、サブ側レジスタにセットする処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１７－７の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－１７－８に処理を移行する。

【０７５１】

（ステップＳ３０２－３－１７－８）

ステップＳ３０２－３－１７－８において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側チャンスリプレイカウンタが「０」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ステップＳ３０２－３－１７－６において取得したサブ側チャンスリプレイカウンタの値が「０」であるか否かを判定する処理を行う。そして、サブ側チャンスリプレイカウンタが「０」であると判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１７－８＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－１７－１１に処理を移行し、サブ側チャンスリプレイカウンタが「０」ではないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１７－８＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１７－９に処理を移行する。

【０７５２】

（ステップＳ３０２－３－１７－９）

ステップＳ３０２－３－１７－９において、サブＣＰＵ４０１は、サブ側指示状態フラグが「２」であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ステップＳ３０２－３－１７－７において取得したサブ側指示状態フラグの値が「２」であるか否かを判定する処理を行う。そして、サブ側指示状態フラグが「２」であると判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１７－９＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－１７－１１に処理を移行し、サブ側指示状態フラグが「２」ではないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１７－９＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１７－１０に処理を移行する。

【０７５３】

（ステップＳ３０２－３－１７－１０）

ステップＳ３０２－３－１７－１０において、サブＣＰＵ４０１は、通常ＢＢ演出予約指定を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ＢＢ実行中における演出として、通常ＢＢ演出を実行するために、サブＲＡＭ４０３において、通常ＢＢ演出実行フラグをＯＮにする処理を行う。なお、「通常ＢＢ演出」とは、ＢＢが開始されたときに、ＡＲＴ状態への移行が確定していない場合に実行されるＢＢ演出である。また、「通常ＢＢ演出実行フラグ」とは、ＢＢ演出として「通常ＢＢ演出」を実行することを認識するためのフラグである。そして、ステップＳ３０２－３－１７－１０の処理が終了すると、ＢＢコマンド受信時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Ｓ３０２－３－２０に処理を移行する。

【０７５４】

（ステップＳ３０２－３－１７－１１）

ステップＳ３０２－３－１７－１１において、サブＣＰＵ４０１は、特別ＢＢ演出予約指定を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ＢＢ実行中における演出として、特別ＢＢ演出を実行するために、サブＲＡＭ４０３において、特別ＢＢ演出実行フラグをＯＮにする処理を行う。なお、「特別ＢＢ演出」とは、チャンスリプレイカウンタが「０」でＢＢが開始されたとき、または指示状態フラグが「２」でＢＢが開始されたときに、ＢＢ終了後にＡＲＴ状態へ移行することを報知するために実行されるＢＢ演出である。また、「特別ＢＢ演出実行フラグ」とは、ＢＢ演出として「特別ＢＢ演出」を実行することを認識するためのフラグである。そして、ステップＳ３０２－３－１７－１１の処理が終了する

と、ＢＢコマンド受信時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Ｓ３０２－３－２０に処理を移行する。

【０７５５】

（その他コマンド受信時処理）

次に、図７３に基づいて、図７１のステップＳ３０２－３－１９の処理により行われるその他コマンド受信時処理についての説明を行う。なお、図７３はその他コマンド受信時処理のサブルーチンを示す図である。

【０７５６】

（ステップＳ３０２－３－１９－１）

ステップＳ３０２－３－１９－１において、サブＣＰＵ４０１は、表示判定コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、図７０のメイン制御基板通信処理により、メイン制御基板３００より、表示判定コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。そして、表示判定コマンドを受信したと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１９－１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－１９－２に処理を移行し、表示判定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Ｓ３０２－３－１９－１＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１９－８に処理を移行する。

【０７５７】

（ステップＳ３０２－３－１９－２）

ステップＳ３０２－３－１９－２において、サブＣＰＵ４０１は、ボーナス図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ステップＳ３０２－３－１９－１において受信した表示判定コマンドに基づいて、ボーナス図柄が表示されたか否かを判定する処理を行う。なお、当該処理におけるボーナス図柄とは、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」に係る図柄の組み合わせのことである。そして、ボーナス図柄が表示されたと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１９－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－１９－３に処理を移行し、ボーナス図柄が表示されていないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１９－２＝Ｎｏ）、その他コマンド受信時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Ｓ３０２－３－２０に処理を移行する。

【０７５８】

（ステップＳ３０２－３－１９－３）

ステップＳ３０２－３－１９－３において、サブＣＰＵ４０１は、特別ＢＢ演出予約が指定されているか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブＲＡＭ４０３において、特別ＢＢ演出実行フラグがＯＮになっているか否かに基づいて、特別ＢＢ演出予約が指定されているか否かを判定する処理を行う。そして、特別ＢＢ演出予約が指定されていると判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１９－３＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－１９－４に処理を移行し、特別ＢＢ演出予約が指定されていないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１９－３＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１９－６に処理を移行する。

【０７５９】

（ステップＳ３０２－３－１９－４）

ステップＳ３０２－３－１９－４において、サブＣＰＵ４０１は、特別ＢＢ演出実行決定処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ＢＢ演出として、特別ＢＢ演出の実行を決定する処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１９－４の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－１９－５に処理を移行する。

【０７６０】

（ステップＳ３０２－３－１９－５）

ステップＳ３０２－３－１９－５において、サブＣＰＵ４０１は、特別ＢＢ演出予約をクリアする処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブＲＡＭ４０３において、特別ＢＢ演出実行フラグをＯＦＦにすることで、特別ＢＢ演出予約をクリアする処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１９－５の処理が終了すると、その他コマンド受信時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Ｓ３０２－３－２０に処理

を移行する。
【０７６１】
（ステップＳ３０２－３－１９－６）
　ステップＳ３０２－３－１９－６において、サブＣＰＵ４０１は、通常ＢＢ演出実行決定処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ＢＢ演出として、通常ＢＢ演出の実行を決定する処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１９－６の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－１９－７に処理を移行する。
【０７６２】
（ステップＳ３０２－３－１９－７）
　ステップＳ３０２－３－１９－７において、サブＣＰＵ４０１は、通常ＢＢ演出予約をクリアする処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブＲＡＭ４０３において、通常ＢＢ演出実行フラグをＯＦＦにすることで、通常ＢＢ演出予約をクリアする処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１９－７の処理が終了すると、その他コマンド受信時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Ｓ３０２－３－２０に処理を移行する。
【０７６３】
（ステップＳ３０２－３－１９－８）
　ステップＳ３０２－３－１９－８において、サブＣＰＵ４０１は、指示情報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、図７０のメイン制御基板通信処理により、メイン制御基板３００より、指示情報コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。そして、指示情報コマンドを受信したと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－１９－８＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－１９－９に処理を移行し、指示情報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Ｓ３０２－３－１９－８＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－１９－１０に処理を移行する。
【０７６４】
（ステップＳ３０２－３－１９－９）
　ステップＳ３０２－３－１９－９において、サブＣＰＵ４０１は、指示情報コマンド受信時処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、指示情報コマンドで指定される指示内容に基づいて、演出制御基板５００を介して、液晶表示装置３１に操作情報を表示させるための処理を行う。例えば、指示情報コマンドで指定される指示内容が「１２３」であれば、演出制御基板５００を介して、液晶表示装置３１に操作情報「１２３」を表示させるための処理を行う。なお、指示情報コマンドで指定される指示内容が「指示なし」である場合には、演出制御基板５００に対して、「指示なし」を示す内容を送信してもよいし、送信しなくてもよい。いずれにしても、指示情報コマンドで指定される指示内容が「指示なし」である場合には、液晶表示装置３１に操作情報は表示されない。そして、ステップＳ３０２－３－１９－９の処理が終了すると、その他コマンド受信時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Ｓ３０２－３－２０に処理を移行する。
【０７６５】
（ステップＳ３０２－３－１９－１０）
　ステップＳ３０２－３－１９－１０において、サブＣＰＵ４０１は、その他のコマンド受信時処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブコマンド「１」や、サブコマンド「２」や、条件装置コマンドや、表示判定コマンドや、指示情報コマンド以外のコマンドを受信したときの処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－１９－１０の処理が終了すると、その他コマンド受信時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Ｓ３０２－３－２０に処理を移行する。
【０７６６】
（演出関連処理）
　次に、図７４に基づいて、図７１のステップＳ３０２－３－２０の処理により行われる演出関連処理についての説明を行う。なお、図７４は演出関連処理のサブルーチンを示す図である。

【０７６７】
（ステップＳ３０２－３－２０－１）
　ステップＳ３０２－３－２０－１において、サブＣＰＵ４０１は、ＢＢ演出の実行が決定されているか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、図７３のその他コマンド受信時処理において、特別ＢＢ演出、または通常ＢＢ演出の実行が決定されているか否かを判定する処理を行う。そして、ＢＢ演出の実行が決定されていると判定された場合には（ステップＳ３０２－３－２０－１＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－２０－６に処理を移行し、ＢＢ演出の実行が決定されていないと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－２０－１＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－２０－２に処理を移行する。
【０７６８】
（ステップＳ３０２－３－２０－２）
　ステップＳ３０２－３－２０－２において、サブＣＰＵ４０１は、特別連続演出実行指定がありか否かを判定する処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブＲＡＭ４０３において、特別連続演出実行フラグが格納されているか否かに基づいて、特別連続演出実行指定がありか否かを判定する処理を行う。そして、特別連続演出実行指定がありと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－２０－２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２－３－２０－３に処理を移行し、特別連続演出実行指定がなしと判定された場合には（ステップＳ３０２－３－２０－２＝Ｎｏ）、ステップＳ３０２－３－２０－５に処理を移行する。
【０７６９】
（ステップＳ３０２－３－２０－３）
　ステップＳ３０２－３－２０－３において、サブＣＰＵ４０１は、特別連続演出決定処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、特別連続演出の実行が指定されている場合に、特別連続演出の実行を決定する。そして、ステップＳ３０２－３－２０－３の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－２０－４に処理を移行する。
【０７７０】
（ステップＳ３０２－３－２０－４）
　ステップＳ３０２－３－２０－４において、サブＣＰＵ４０１は、特別連続演出実行指定をクリアする処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、サブＲＡＭ４０３において、特別連続演出実行フラグをＯＦＦにする処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－２０－４の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－２０－６に処理を移行する。
【０７７１】
（ステップＳ３０２－３－２０－５）
　ステップＳ３０２－３－２０－５において、サブＣＰＵ４０１は、サブ演出決定処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、メイン制御基板３００により受信したコマンドに基づいて、メイン制御基板３００により管理される状態を特定し、サブＲＯＭ４０２に設けられている演出決定テーブル（図７６参照）を選択する処理を行う。そして、サブＣＰＵ４０１は、選択された演出決定テーブルに基づいて、液晶表示装置３１等により実行される演出を決定する処理を行う。そして、ステップＳ３０２－３－２０－５の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－２０－６に処理を移行する。
【０７７２】
（ステップＳ３０２－３－２０－６）
　ステップＳ３０２－３－２０－６において、サブＣＰＵ４０１は、ＬＥＤデータ決定処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ステップＳ３０２－３－２０－５のサブ演出決定処理により決定された演出に対応するＬＥＤデータを決定する処理を行う。例えば、ＢＢ演出の実行が決定されている場合には、決定されているＢＢ演出に対応するＬＥＤデータを決定し、特別連続演出の実行が決定されている場合には、特別連続演出に対応するＬＥＤデータを決定する。そして、ステップＳ３０２－３－２０－６の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－２０－７に処理を移行する。

【０７７３】
（ステップＳ３０２－３－２０－７）
　ステップＳ３０２－３－２０－７において、サブＣＰＵ４０１は、サウンドデータ決定処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ステップＳ３０２－３－２０－５のサブ演出決定処理により決定された演出に対応するサウンドデータを決定する処理を行う。例えば、ＢＢ演出の実行が決定されている場合には、決定されているＢＢ演出に対応するサウンドデータを決定し、特別連続演出の実行が決定されている場合には、特別連続演出に対応するサウンドデータを決定する。そして、ステップＳ３０２－３－２０－７の処理が終了すると、ステップＳ３０２－３－２０－８に処理を移行する。
【０７７４】
（ステップＳ３０２－３－２０－８）
　ステップＳ３０２－３－２０－８において、サブＣＰＵ４０１は、画像データ決定処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ４０１は、ステップＳ３０２－３－２０－５のサブ演出決定処理により決定された演出に対応する画像データを決定する処理を行う。例えば、ＢＢ演出の実行が決定されている場合には、決定されているＢＢ演出に対応する画像データを決定し、特別連続演出の実行が決定されている場合には、特別連続演出に対応する画像データを決定する。そして、ステップＳ３０２－３－２０－８の処理が終了すると、演出関連処理のサブルーチンを終了し、サブ制御基板におけるメイン処理のステップＳ３０３に処理を移行する。
【０７７５】
（特別ＢＢ状態中の演出定義を示す図）
　次に、図７５に基づいて、本実施形態における「特別ＢＢ演出」における演出定義について説明を行う。
【０７７６】
　はじめに、図７５（ａ）においては、特別ＢＢ状態中における演出一覧を示しており、特別ＢＢ状態中に実行される演出は、エピソード「１」ボーナス演出、エピソード「２」ボーナス演出、エピソード「３」ボーナス演出、エピソード「４」ボーナス演出、エピソード「５」ボーナス演出が定められている。そして、これら「５」種類の演出からいずれかの演出が実行されるようになっており、遊技者は、これらの演出がＢＢ開始とともに実行されることで、ＢＢ終了後に、ＡＲＴ状態へ移行することを把握することができる。
【０７７７】
　次に、図７５（ｂ）においては、「特別ＢＢ演出」が実行されることになる契機と、選択対象となる演出との関係が定められている。はじめに、上述した指示状態フラグが「０」、または「１」で、チャンスリプレイ天井回数カウンタが「０」であるときにボーナスに当選した場合には、エピソード「１」ボーナス演出、エピソード「２」ボーナス演出、エピソード「３」ボーナス演出、エピソード「４」ボーナス演出のいずれかが実行されるようになっている。なお、いずれの演出を実行するかは、例えば、図７３のステップＳ３０２－３－１９－４の特別ＢＢ演出実行決定処理において、特別ＢＢ演出の実行とともに、エピソード「１」ボーナス演出、エピソード「２」ボーナス演出、エピソード「３」ボーナス演出、エピソード「４」ボーナス演出のいずれかを実行するかを決定することができる。なお、決定するにあたっては、例えば、サブ乱数発生器４０４より所定の乱数値を抽出して、いずれの演出とするかを決めることができる。
【０７７８】
　一方で、上述した指示状態フラグが「２」であるときにボーナスに当選した場合には、エピソード「５」ボーナス演出のみが選択対象となっている。つまり、エピソード「５」ボーナス演出がＢＢ開始とともに実行されることで、遊技者は、ボーナスに当選したときの「通常状態」におけるモードが、「超高確モード」であったことを把握することができる。なお、図５７のステップＳ１１６－１６－４－５でも述べたように、指示状態フラグが「２」であるときには、ＡＲＴ初期設定処理において、ＡＲＴ状態の最初の「１」セット目のＡＲＴモードとして、遊技者にとって最も有利な「ＡＲＴモードＥ」をセットする

ことから、エピソード「５」ボーナス演出がＢＢ開始とともに実行されることで、遊技者は、ＡＲＴ状態の最初の「１」セット目を有利に遊技することを把握することができる。

【０７７９】

（演出決定テーブル）

次に、図７６に基づいて、演出決定テーブルについて説明を行う。

【０７８０】

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７６（Ａ）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７６（Ｂ）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７６（Ｃ）参照）と、メイン制御基板３００により管理される状態が「第１ＡＲＴ上乗せ状態」、または「第２ＡＲＴ上乗せ状態」の場合に用いられる第１、第２ＡＲＴ上乗せ状態用演出決定テーブル（図７６（Ｄ）参照）と、メイン制御基板３００により管理される状態が「無限ＡＲＴ状態」の場合に用いられる無限ＡＲＴ状態用演出決定テーブル（図７６（Ｅ）参照）と、メイン制御基板３００により管理される状態が「ＡＲＴ継続演出状態」の場合に用いられるＡＲＴ継続演出状態用決定テーブル（図７６（Ｆ）参照）により構成されている。なお、この他にも、図示しない演出決定テーブルを備えている。

【０７８１】

（本実施形態における第１のアニメーション）

次に、図７７に基づいて、本実施形態における第１のアニメーションについて説明を行う。なお、図７７は、ＡＲＴ状態中において、「押し順ベル」に当選した場合の報知について説明を行う図である。

【０７８２】

はじめに、図７７（Ａ）においては、遊技者によりスタートレバー１０が操作され、左リール１８、中リール１９、右リール２０が変動している状態である。なお、スタートレバー１０が操作されたことで決定された当選役は押し順ベル「１３２Ａ」としている。よって、払出枚数表示器１６においては、左停止ボタン１１を最初に操作し、右停止ボタン１３を次に操作することを示す「１３」が表示され、液晶表示装置３１においては、左停止ボタン１１を最初に操作し、右停止ボタン１３を次に操作し、中停止ボタン１２を最後に操作することを示す「１３２」が表示されている。

【０７８３】

次に、図７７（Ｂ）においては、図７７（Ａ）で報知された操作順序どおりに操作して、左リール１８、中リール１９、右リール２０が停止している状態である。なお、この場合は、中段ラインの有効ライン上に、「ベル」の図柄の組み合わせが表示され、図７７（Ｂ）においては省略しているが、第３停止を行った停止ボタンを非押圧状態とした後、払出枚数表示器１６に、「ＡＮＹ－ベル－ＡＮＹ」が、「中段ライン」と、「右上がりライン」と、「右下がりライン」との「３」つの有効ライン上に停止したことで付与されるメダルの払出枚数である「９」が表示されることになる。

【０７８４】

次に、図７７（Ｃ）においては、図７７（Ａ）、図７７（Ｂ）の次のゲームの開始時を示しており、押し順ベル「３２１Ａ」に当選し、押し順ベル「３２１Ａ」に対応する操作順序の報知を示している。このように、ＡＲＴ状態中においては、「押し順ベル」や「押し順リプレイ」に当選すると、払出枚数表示器１６と、液晶表示装置３１とを用いた操作順序の報知が行われることとなる。なお、図７７においては、ＡＲＴ状態（指示遊技「２

」）における「押し順ベル」当選時の報知態様の一例であるが、図３０で示した指示検索テーブル「２」を参照する状態であれば、「押し順ベル」や「押し順リプレイ」に関して、図７７と同様の報知が行われることになる。

【０７８５】

（本実施形態における第２のアニメーション）

次に、図７８に基づいて、本実施形態における第２のアニメーションについて説明を行う。なお、図７８は、通常状態中において、「チャンスリプレイ」に当選した場合について説明を行う図である。

【０７８６】

はじめに、図７８（Ａ）においては、遊技者によりスタートレバー１０が操作され、左リール１８、中リール１９、右リール２０が変動している状態である。なお、スタートレバー１０が操作されたことで決定された当選役は「チャンスリプレイ」としている。

【０７８７】

次に、図７８（Ｂ）においては、左停止ボタン１１、中停止ボタン１２、右停止ボタン１３を全て操作して、左リール１８、中リール１９、右リール２０が停止している状態である。この場合において、中段ラインの有効ライン上に、「リプレイ－リプレイ－ベル」の図柄の組み合わせが表示されている。なお、「リプレイ－リプレイ－ベル」の図柄の組み合わせは、図６で示すように、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせである。そして、図７８（Ｃ）においては、図７８（Ａ）、図７８（Ｂ）の次のゲームの開始時を示している。

【０７８８】

ここで、図７８（Ａ）においては、遊技者によりスタートレバー１０が操作されたことで決定された当選役は「チャンスリプレイ」であるから、メインＣＰＵ３０１の処理においては、図４１のステップＳ１０９－１６－５、ステップＳ１０９－１６－６で示すように、チャンスリプレイ天井回数が減算されている。その一方で、例えば、液晶表示装置３１や、スピーカ３３を用いて、チャンスリプレイ天井回数が減算されたことの報知は行っていない。よって、遊技者は、中段ラインの有効ライン上に、「リプレイ－リプレイ－ベル」の図柄の組み合わせが表示されたことでのみチャンスリプレイ天井回数が減算されたことを把握することができるから、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせに注視させることができる。また、現在のチャンスリプレイ天井回数の値は、液晶表示装置３１や、ＬＥＤ３２や、スピーカ３３を介して把握することはできないので、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合には、ＢＢに当選するまで遊技を行うといったような遊技意欲を喚起することができる。

【０７８９】

なお、本実施形態においては、チャンスリプレイ天井回数が減算されたことの報知は行わないこととしたが、スピーカ３３を用いて、特殊音を出すことで、チャンスリプレイ天井回数が減算されたことの報知を行ってもよい。また、本実施形態においては、現在のチャンスリプレイ天井回数の値は、液晶表示装置３１や、ＬＥＤ３２や、スピーカ３３を介して把握することはできないように構成したが、例えば、液晶表示装置３１を用いて示唆するようにしてもよい。具体的な示唆としては、液晶表示装置３１において、示唆画像表示領域を設けて、当該示唆画像表示領域において、青色の表示であれば、残りのチャンスリプレイ天井回数が「５」以上あり、赤色の表示であれば、残りのチャンスリプレイ天井回数が「３」以下であることを示すことができる。これにより、遊技を継続して行うか否かの判断要素とすることができる。

【０７９０】

（本実施形態における第３のアニメーション）

次に、図７９に基づいて、本実施形態における第３のアニメーションについて説明を行う。なお、図７９は、ＡＲＴ状態中において、「ボーナス」に当選した場合について説明を行う図である。

【０７９１】

はじめに、図７９（Ａ）においては、いずれかの「押し順ベル」に当選し、全てのリールが停止した様子を示している。そして、図７９（Ｂ）は、図７９（Ａ）の次ゲームのスタートレバー１０の操作時を示している。なお、図７９（Ｂ）のスタートレバー１０が操作されたことで決定された当選役は、「ＢＢ０１＋チャンスリプレイ」である。そして、図７９（Ｂ）の液晶表示装置３１においては、チャンスが到来していることを示す「！」が表示されている。

【０７９２】

次に、図７９（Ｃ）においては、中段ラインの有効ライン上に、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせである、「リプレイ－リプレイ－ベル」の図柄の組み合わせが表示されている。なお、有効ライン上に図柄を引き込む優先順位としては、「ボーナス」に係る図柄よりも、「リプレイ」に係る図柄の方が高いので、「ＢＢ０１＋チャンスリプレイ」のように、「ボーナス」と「チャンスリプレイ」とが同時に当選する当選役においては、当選したゲームにおいて、「チャンスリプレイ」に係る図柄の組み合わせを優先的に有効ライン上に停止させる。ここで、図７で示すように、ＡＲＴ状態を構成する第３ＲＴ遊技状態（一般中）においては、当選番号「０２」の「チャンスリプレイ」には当選せず、当選番号「３０」の「ＢＢ０１＋チャンスリプレイ」、当選番号「３６」の「ＢＢ０２＋チャンスリプレイ」、当選番号「４２」の「ＢＢ０３＋チャンスリプレイ」に当選し得るようになっている。一方、通常状態を構成する第１ＲＴ遊技状態（一般中）においては、当選番号「０２」の「チャンスリプレイ」、当選番号「３０」の「ＢＢ０１＋チャンスリプレイ」、当選番号「３６」の「ＢＢ０２＋チャンスリプレイ」、当選番号「４２」の「ＢＢ０３＋チャンスリプレイ」のいずれにも当選し得るようになっている。つまり、ＡＲＴ状態中においては、「チャンスリプレイ」に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、同時に「ボーナス」に当選していることが確定する。従って、「チャンスリプレイ」は、通常状態において表示されると、「ボーナス」は必ずしも確定とはならないが、チャンスリプレイ天井回数の値が減算されることになる。一方、ＡＲＴ状態において表示されると、必ず「ボーナス」が確定し、通常状態とＡＲＴ状態とで、異なる役割を持たせている。なお、図５における配列データテーブルにも示すように、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせである、「リプレイ－リプレイ－ベル」の図柄の組み合わせは、左リール１８のいかなる図柄位置で左停止ボタン１１を押圧しても、左リール１８の有効ラインに「リプレイ」図柄を表示することができる図柄配置となっており、中リール１９のいかなる図柄位置で中停止ボタン１２を押圧しても、中リール１９の有効ラインに「リプレイ」図柄を表示することができる図柄配置となっており、右リール２０のいかなる図柄位置で右停止ボタン１３を押圧しても、右リール２０の有効ラインに「ベル」図柄を表示することができる図柄配置となっている。例えば、図７９（Ｂ）において、左リール１８の図柄位置「０５」の「赤ＢＡＲ」図柄を狙って左停止ボタン１１を押圧しても、図柄位置「０４」の「リプレイ」図柄を優先的に有効ラインに表示させることになるので、図７９（Ｃ）で示すような停止態様となる。なお、図７９（Ｄ）で示すゲーム以降は、当選役に応じて、「赤ＢＡＲ」図柄を有効ラインに表示することが許容されることになる。

【０７９３】

次に、図７９（Ｄ）においては、図７９（Ｃ）の次ゲームのスタートレバー１０の操作時を示している。なお、図７９（Ｄ）から、例えば、複数ゲームに亘って演出を行い、複数ゲーム経過後に、ボーナスに当選しているか否かを報知する連続演出を実行する。なお、当該連続演出は、図７９で示す例のように、ボーナスに当選しているときや、当選番号「１６」の「スイカ」や当選番号「１７」の「チェリー」に当選したときにおいて実行され得る。例えば、図７９（Ｄ）においては、演出ボタン２１の操作（連続して操作）を促す画像を液晶表示装置３１に表示して、扉画像を開かせる演出を行わせる。なお、図７９（Ｃ）から図７９（Ｄ）の間において、図７９（Ｄ）で示す演出に突入するか否かの煽り演出が「１」ゲームまたは複数ゲームにわたって行われている（図示せず）。

【０７９４】

次に、図７９（Ｅ）においては、図７９（Ｄ）のゲームにおける全てのリールが停止し

た状態を示している。なお、図７９（Ｅ）においては、液晶表示装置３１において、扉画像が開いた様子を示しており、「ボーナス」が確定していることを報知する画像が表示されている。なお、図７９（Ｅ）においては、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のボーナスのうち、具体的にどのＢＢに当選したかは報知されていない。

【０７９５】

そして、図７９（Ｆ）においては、図７９（Ｂ）のゲームから「８」ゲーム以降のゲームを示している。なお、図７９（Ｆ）で、スタートレバー１０が操作されたことで決定された当選役は、「はずれ」である。すなわち、図４０のステップＳ１０９－１５－１１で示すように、演出状態カウンタが「７」未満でないとき（「８」以上であるとき）は、ステップＳ１０９－１５－１２にてボーナス時指示表示データテーブルがセットされ、ステップＳ１０９－１５－１３にて当選しているボーナスに対応する指示種別が決定されることになる。よって、図７９（Ｆ）においては、「ＢＢ０１」に対応する「赤ＢＡＲを狙え！」という画像が液晶表示装置３１に表示され、払出枚数表示器１６においては、「ＢＢ０１」に対応する指示内容「４０」が表示されることになる。つまり、図７９（Ｆ）で示すゲームにおいて、「赤ＢＡＲ」に係る図柄の組み合わせを有効ラインに表示させたと仮定すると、図７９（Ｂ）で示すゲームから、図７９（Ｆ）で示すゲームまで、ボーナスに係る図柄の組み合わせを有効ラインに表示することを持越していることになる。なお、最低限、液晶表示装置３１において当選しているボーナスに対応する指示種別が報知されるのであれば、払出枚数表示器１６による指示内容は表示しなくてもよい。

【０７９６】

（本実施形態における第４のアニメーション）

次に、図８０に基づいて、本実施形態における第４のアニメーションについて説明を行う。なお、図８０は、通常状態（通常「２」）において、「ボーナス」に当選した場合について説明を行う図である。なお、図８０（Ｃ）におけるスタートレバー１０が操作されたことで決定された当選役は、「ＢＢ０１＋スイカ」である。

【０７９７】

はじめに、図８０（Ａ）、図８０（Ｂ）においては、液晶表示装置３１において、通常「２」における表示画像（背景画像）を表示している。なお、図７８で示した表示画像（背景画像）は、通常状態のうちの通常「１」の表示画像（背景画像）を示しており、図８０（Ａ）、図８０（Ｂ）における通常「２」おける表示画像（背景画像）と異なっている。

【０７９８】

そして、図８０（Ｃ）において、「ＢＢ０１＋スイカ」に当選したことを契機として、液晶表示装置３１において、「特別連続演出」が発生したことを報知している。すなわち、図７２のＢＢコマンド受信時処理において示すように、通常「２」であるときに、条件装置コマンドとして、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかを受信した場合は、図７２におけるステップＳ３０２－３－１７－５において、特別連続演出の実行が指定されることになる。これにより、図８０（Ｃ）で示すように、「特別連続演出」が発生することになる。そして、図８０（Ｄ）～図８０（Ｆ）において敵キャラクタとの対決演出が実行され、その結果、図８０（Ｇ）において、ボーナスに当選したことが報知される。なお、「特別連続演出」は、通常状態における通常「１」において、ボーナスに当選していないときに実行してもよいし、通常状態における通常「１」において、ボーナスに当選したときに実行してもよい。また、通常状態における通常「２」においてボーナスに当選したときのみ実行するようにしてもよい。いずれにせよ、通常状態における通常「２」においてボーナスに当選したときの演出として、「特別連続演出」を実行すればよい。これにより、通常「２」においては、「特別連続演出」の発生を望ませながら、遊技者に遊技を行わせることができる。

【０７９９】

（本実施形態における第５のアニメーション）

次に、図８１に基づいて、本実施形態における第５のアニメーションについて説明を行

う。なお、図８１は、「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」のいずれかを実行しているときの、当選番号「４８」の「ＲＢ」当選前と、「ＲＢ」当選後における「押し順ベル」当選時の報知態様を示す図である。さらに具体的には、図４０の指示遊技表示管理処理における、ステップＳ１０９－１５－２から、ステップＳ１０９－１５－８の処理を行った結果をアニメーション化したものである。

【０８００】

はじめに、本実施形態における「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」は、ボーナス中の一般遊技中（例えば、図１８で示す「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」）と、ボーナス中のＲＢ持越中（例えば、図１８で示す「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」）と、ボーナス中のＲＢ遊技状態中（例えば、図１８で示す「ＢＢ中ＲＢ遊技状態」）とで構成されている。さらに、本実施形態における「ＢＢ０１」～「ＢＢ０３」は、ボーナス中の一般遊技中（例えば、図１８で示す「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」）においては、「押し順ベル」に関して、「第１の停止制御」にて、停止させるように構成されており、ボーナス中のＲＢ持越中（例えば、図１８で示す「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」）においては、「押し順ベル」に関して、「第１の停止制御」とは異なる「第２の停止制御」にて、停止させるように構成されている。つまり、「ＲＢ持越」を契機として、「第１の停止制御」から「第２の停止制御」に変更することができるように構成されている。

【０８０１】

具体的には、「第１の停止制御」は、図７の停止ボタンの操作順序で示す操作順序どおりの図柄の組み合わせを表示する制御を行う。例えば、当選番号「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」に当選した場合には、「左→中→右」の停止ボタンの操作順序で操作されたときには、「９枚ベル」（中リール１９の中段に「ベル」）を停止し、それ以外の停止ボタンの操作順序で操作されたときには、「３枚ベル」（例えば、中リール１９の上段に「ベル」）を停止する。一方で、「第２の停止制御」は、図７の停止ボタンの操作順序で示す操作順序に関わらない図柄の組み合わせを表示する制御を行う。例えば、当選番号「２０」の押し順ベル「１２３Ａ」に当選した場合には、「左→中→右」の停止ボタンの操作順序で操作されたときには、「９枚ベル」（中リール１９の中段に「ベル」）を停止し、それ以外の停止ボタンの操作順序で操作されたときにおいても、「９枚ベル」（中リール中段に「ベル」）を停止する。つまり、ボーナス中のＲＢ持越中（例えば、図１８で示す「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」）においては、払出枚数表示器１６や液晶表示装置３１において、「押し順ベル」の操作順序が報知されるものの、実際は、どの操作順序で操作しても、操作順序どおりに操作したときと同じ図柄の組み合わせが表示されて、操作順序どおりに操作したときと同じ数のメダルの払出が行われる。一方で、ボーナス中の一般遊技中（例えば、図１８で示す「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」）においては、「押し順ベル」に当選しても、払出枚数表示器１６や液晶表示装置３１において、「押し順ベル」の操作順序が報知されない。なぜなら、ボーナス中の一般遊技中（例えば、図１８で示す「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」）においては、上述した「第１の停止制御」にて「押し順ベル」に係る図柄の組み合わせを表示させることから、仮に払出枚数表示器１６や液晶表示装置３１において、「押し順ベル」の操作順序を報知してしまうと、意図的に、報知された操作順序と異なる操作順序で操作されてしまい、ボーナスの終了条件である「５３」枚を超える払出に到達するまでのゲーム数を増加される虞がある。そして、ボーナスの終了条件である「５３」枚を超える払出に到達するまでのゲーム数が増加されると、増えたゲーム数だけ余計にＡＲＴ状態におけるセット数の獲得抽選を受けることができてしまう。よって、このような意図的なボーナス終了条件の遅延行為を防止するために、ボーナス中の一般遊技中（例えば、図１８で示す「ＢＢ中第２ＲＴ遊技状態」）は、払出枚数表示器１６や液晶表示装置３１において、「押し順ベル」の操作順序を報知しないように構成されている。

【０８０２】

よって、図８１（Ａ）のボーナス中の一般遊技中において、例えば、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」に当選していても、払出枚数表示器１６や液晶表示装置３１において、「押し順ベル」の操作順序を報知しないように構成されている。なお、通常、遊

技者は、操作順序の報知が行われないと、「左→中→右」の操作順序で停止ボタンを操作することが多い。よって、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」に当選したときには、「左→中→右」の操作順序で操作することで、「３枚ベル」が表示されることとなるが、このように偶然一致することで、払出枚数の少ない図柄の組み合わせが表示されることは問題なく、あくまで、操作順序を報知することで、意図的に払出枚数の少ない図柄の組み合わせを表示させることで、ボーナス終了条件を遅延させる行為を防止することが主目的である。

【０８０３】

また、ボーナス中の一般遊技中において、「押し順ベル」の操作順序を報知しないことの別の側面として、ボーナス中の一般遊技中においても「押し順ベル」の操作順序が報知されると、例えば、「ＲＢ」と「押し順ベル」とに当選して、その他の当選役に当選することなくボーナスを終了した場合に、ＡＲＴ状態のセット数を獲得する抽選が行われていないような感覚を遊技者に付与してしまう虞が生じるが、ボーナス中の一般遊技中において、「押し順ベル」の操作順序を報知しない非報知期間を設けることで、「押し順ベル」以外の当選役（例えば、「スイカ」や「チェリー」）に当選している可能性も含ませることができ、それにより、ＡＲＴ状態のセット数を獲得する抽選が行われていないような感覚を遊技者に付与してしまうことを防止できる。

【０８０４】

次に、図８１（Ｂ）においては、スタートレバー１０が操作されたことで、当選番号「４８」の「ＲＢ」に当選した様子を示しており、このとき、液晶表示装置３１においては、液晶表示装置３１の表示領域縁部において、「ＲＢ」に当選したことを示唆する画像を表示しており、払出枚数表示器１６において、「ＲＢ」に対応する指示内容である「７０」が表示されている。なお、図８１（Ｂ）において、左リール１８の「タグ」図柄を有効ライン上に停止させ、中リール１９の「赤ＢＡＲ」図柄を有効ライン上に停止させ、右リール２０の「チェリー」図柄を有効ライン上に停止させると、ＲＢに係る図柄の組み合わせが表示され、「ＢＢ中ＲＢ遊技状態」に移行することとなる。一方で、ＲＢに係る図柄の組み合わせを表示させなければ、図８１（Ｃ）で示すボーナス中のＲＢ持越中（「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」）に移行することとなる。

【０８０５】

なお、「ＲＢ持越」であって、ＲＢに係る図柄の組み合わせを表示させずにＢＢを終了させると、「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」から、ＢＢ終了後は「第３ＲＴ遊技状態」に移行することになる。なお、本実施形態において、ＡＲＴ状態は、主に「第３ＲＴ遊技状態」に滞在していることから、ＢＢ終了後にＡＲＴ状態に移行する場合に、そのまま「第３ＲＴ遊技状態」でＡＲＴ状態を開始することができる。つまり、ＢＢ終了後に、ＡＲＴ状態で滞在する遊技状態とは異なる遊技状態に滞在する遊技機は、ＢＢ終了後の遊技状態から、ＡＲＴ状態で滞在する遊技状態に移行するために、移行役に当選するまでゲーム数を要すことがあった。この場合、ＢＢで獲得したメダルを、移行役に当選するまでに減らしてしまうことがあり、遊技興趣を低下させる一因にもなっていた。その点、本実施形態であれば、「ＲＢ持越」であって、ＲＢに係る図柄の組み合わせを表示させずにＢＢを終了させると、「ＢＢ中第３ＲＴ遊技状態」から、ＢＢ終了後は「第３ＲＴ遊技状態」に移行することになり、そのままＡＲＴ状態を開始することができるから、ＡＲＴ状態で滞在する遊技状態に移行するために、移行役に当選するまでゲーム数を要すこともなく、ＢＢで獲得したメダルを、移行役に当選するまでに減らしてしまうことによる遊技興趣の低下を防止することができる。

【０８０６】

そして、図８１（Ｃ）で示すボーナス中のＲＢ持越中に移行した後は、図８１（Ｄ）で示すように、「押し順ベル」に係る報知が実行される。例えば、図８１（Ｄ）において、当選番号「２１」の押し順ベル「１３２Ａ」に当選したときには、払出枚数表示器１６において、押し順ベル「１３２Ａ」の操作順序に係る「１３」が表示され、液晶表示装置３１において、押し順ベル「１３２Ａ」の操作順序に係る「１３２」が表示されることにな

る。なお、上述したように、図８１（Ｄ）においては、「第２の停止制御」にて「押し順ベル」に係る図柄の組み合わせを停止させることから、「１３２」に対応する「左→右→中」で操作しようが、それ以外の操作順序で操作しようが、図８１（Ｅ）で示すように、中リール１９の中段に「ベル」が停止して、「９」枚のメダルの払出が行われることになる。

【０８０７】

以上、本実施形態によれば、メインＣＰＵ３０１は、通常状態を構成する第１ＲＴ遊技状態においては、当選番号「０２」の「チャンスリプレイ」を単独で決定するように構成し、ＡＲＴ状態を構成する第３ＲＴ遊技状態においては、当選番号「０２」の「チャンスリプレイ」を単独で決定せずに、当選番号「３０」、当選番号「３６」、当選番号「４２」のように、「チャンスリプレイ」と「ＢＢ」とを重複して決定するように構成した。そして、通常状態において、当選番号「０２」が決定され、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ラインに表示されると、ＡＲＴ状態への移行の契機となる、チャンスリプレイ天井回数カウンタが減算され、このチャンスリプレイ天井回数カウンタが「０」になると、ＡＲＴ状態への移行条件が成立したと判断する。さらに、ＡＲＴ状態において、当選番号「３０」、当選番号「３６」、当選番号「４２」のいずれかが決定されると、決定されたゲームにおいて、ＢＢに係る図柄の組み合わせに優先して、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせを有効ラインに表示させ、以降のゲームにおいて、ＢＢに係る図柄の組み合わせが有効ラインに表示されるまで、ＢＢに係る図柄の組み合わせが有効ラインに表示されることを持越すように構成した。そして、ＢＢに係る図柄の組み合わせが有効ラインに表示されたことに基づいて、ボーナス遊技へ移行させるように構成した。このように構成することで、通常状態において、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ラインに表示されると、「ボーナス」は必ずしも確定とはならないが、ＡＲＴ状態への移行契機となるチャンスリプレイ天井回数の値が減算されることになる。つまり、この場合は、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ラインに表示されることが、ＡＲＴ状態への移行契機が成立したことを示唆する役割を担う。一方、ＡＲＴ状態において、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ラインに表示されると、必ず「ボーナス」が確定することになる。つまり、この場合は、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ラインに表示されることが、ボーナス遊技へ移行することを示唆する役割を担う。よって、通常状態である場合にチャンスリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ラインに表示されたときと、ＡＲＴ状態である場合にチャンスリプレイに係る図柄の組み合わせが有効ラインに表示されたときとで、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせの表示に異なる役割を持たせることができる。よって、チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせが表示された場合に、意外性を付与することができ、更なる遊技興趣の向上を図ることができる。

【０８０８】

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

【０８０９】

また、本実施形態において、左リール１８、中リール１９、右リール２０は、本発明の、複数の図柄が周面に配された複数のリールを構成する。

【０８１０】

また、本実施形態において、表示窓２３は、本発明の、複数のリールに配された複数の図柄の一部を視認させる表示窓を構成する。

【０８１１】

また、本実施形態において、有効ラインとして設定される、「中段ライン」と、「上段ライン」と、「右下がりライン」と、「右上がりライン」とは、本発明の、表示窓における視認可能な範囲に設定される有効ラインを構成する。

【０８１２】

また、本実施形態において、スタートスイッチ１０ｓｗは、本発明の、遊技者による開

始操作を検出する開始操作検出手段を構成する。

【０８１３】

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

【０８１４】

また、本実施形態において、メインＣＰＵ３０１は、本発明の、開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、当選役を決定する当選役決定手段を構成する。

【０８１５】

また、本実施形態において、メインＣＰＵ３０１、および、リール制御基板１５０は、本発明の、開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、複数のリールを回転する制御を行うリール回転制御手段を構成する。

【０８１６】

また、本実施形態において、メインＣＰＵ３０１、および、リール制御基板１５０は、本発明の、停止操作検出手段により停止操作が検出されたことと、当選役決定手段により決定された当選役に基づいて、リール回転制御手段により回転されているリールを停止させる停止制御手段を構成する。

【０８１７】

また、本実施形態において、メインＣＰＵ３０１は、本発明の、通常遊技状態と、当該通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態とを制御する遊技状態制御手段を構成する。

【０８１８】

また、本実施形態において、「チャンスリプレイに係る図柄の組み合わせ」は、本発明の、特定の図柄の組み合わせを構成する。

【０８１９】

また、本実施形態において、メインＲＡＭ３０３に設けられたチャンスリプレイ天井回数カウンタは、本発明の、通常遊技状態が制御されているときに、当選役決定手段により、特定の図柄の組み合わせの表示を許容する当選役が決定された場合に、当該当選役が決定されたことを計数記憶する計数記憶手段を構成する。

【０８２０】

また、本実施形態において、メインＣＰＵ３０１は、本発明の、計数記憶手段が計数記憶する当選役の決定回数が所定回数を満たしたことに基づいて、特別遊技状態へ移行制御する特別遊技状態移行制御手段を構成する。

【０８２１】

また、本実施形態において、メインＣＰＵ３０１は、本発明の、特定の図柄の組み合わせが有効ラインに表示されたことに基づいて、特別遊技状態とは異なる遊技状態であって、通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な有利遊技状態へ移行制御する有利遊技状態移行制御手段を構成する。

【０８２２】

なお、本実施形態における遊技機は以下のようにも構成することができる。

【０８２３】

複数の図柄が周面に配された複数のリールと、前記複数のリールに配された複数の図柄の一部を視認させる表示窓と、前記表示窓における視認可能な範囲に設定される有効ラインと、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、前記複数のリールそれぞれに対応して設けられ、遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、第１の図柄の組み合わせを前記有効ラインに表示することを許容する第１当選役と、前記第１の図柄の組み合わせ、および前記第１の図柄の組み合わせとは異なる第２の図柄の組み合わせを前記有効ラインに表示することを許容し、前記停止操作検出手段の検出に応じて、いずれかの図柄の組み合わせを前記有効ラインに表示する第２当選役と、を含む複数の当選役から、当選役を決

定する当選役決定手段と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、前記複数のリールを回転する制御を行うリール回転制御手段と、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたことと、前記当選役決定手段により決定された前記当選役に基づいて、前記リール回転制御手段により回転されている前記リールを停止させる停止制御手段と、前記当選役決定手段が前記第１当選役を決定し得る通常遊技状態を制御する通常遊技状態制御手段と、前記通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利であって、前記当選役決定手段が前記第１当選役を決定せずに、前記第２当選役を決定し得る特別遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段と、前記第１当選役が決定された場合に、前記第１当選役が決定されたことを計数記憶する計数記憶手段と、前記計数記憶手段が計数記憶する前記第１当選役の決定回数が所定回数を満たすと、前記特別遊技状態への移行条件が成立したと判断する判断手段と、前記第２当選役が決定された遊技において、前記第１の図柄の組み合わせを、前記第２の図柄の組み合わせに優先して、前記有効ラインに表示する優先表示手段と、前記第２当選役が決定された遊技から、前記第２の図柄の組み合わせが前記有効ラインに表示される遊技まで、前記第２の図柄の組み合わせを前記有効ラインに表示することを持越す持越手段と、前記第２の図柄の組み合わせが前記有効ラインに表示されたことに基づいて、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態であって、前記通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な有利遊技状態へ移行制御する有利遊技状態移行制御手段と、を備えたことを特徴とする。

【０８２４】

ここで、「第１の図柄の組み合わせ」とは、予め定められた図柄の組み合わせであれば、どのような図柄の組み合わせであってもよい。また、「第１の図柄の組み合わせ」を構成する図柄の組み合わせ数は、単数であってもよいし、複数であってもよい。

【０８２５】

また、「第１当選役」とは、予め定められた当選役であれば、どのような当選役であってもよい。また、「第１当選役」は、単数であってもよいし、複数であってもよい。

【０８２６】

また、「第２の図柄の組み合わせ」とは、第１の図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせであって、予め定められた図柄の組み合わせであれば、どのような図柄の組み合わせであってもよい。また、「第２の図柄の組み合わせ」を構成する図柄の組み合わせ数は、単数であってもよいし、複数であってもよい。

【０８２７】

また、「第２当選役」とは、「第１当選役」とは異なる当選役であって、予め定められた当選役であれば、どのような当選役であってもよい。また、「第１当選役」は、単数であってもよいし、複数であってもよい。

【０８２８】

また、「通常遊技状態」とは、「第１当選役」を決定し得る遊技状態であって、予め定められた遊技状態であれば、どのような遊技状態であってもよい。

【０８２９】

また、「特別遊技状態」とは、「第１当選役」を決定せずに、「第２当選役」を決定し得る遊技状態であって、通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な遊技状態であれば、どのような遊技状態であってもよい。例えば、ボーナス遊技や、ＡＴ遊技や、ＲＴ遊技や、ＡＲＴ遊技を適用することができる。

【０８３０】

なお、本実施形態では、ＡＲＴを備える回胴式遊技機（スロットマシン）に用いる遊技機について説明をしたが、ＡＴやＲＴを備える遊技機に適用してもよい。

【０８３１】

なお、本実施形態では、メイン制御基板３００においてＡＲＴを管理するようにしたが、サブ制御基板４００においてＡＲＴを管理するようにしてもよい。

【０８３２】

なお、本実施形態では、ゲーム数により管理されるＡＲＴを備える遊技機について説明

したが、メダルの差枚数（メダルが払出された払出枚数と、メダルが投入された投入枚数との差枚数が所定の枚数に到達したこと）により管理されるＡＲＴを備える遊技機に適用してもよい。

【０８３３】

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

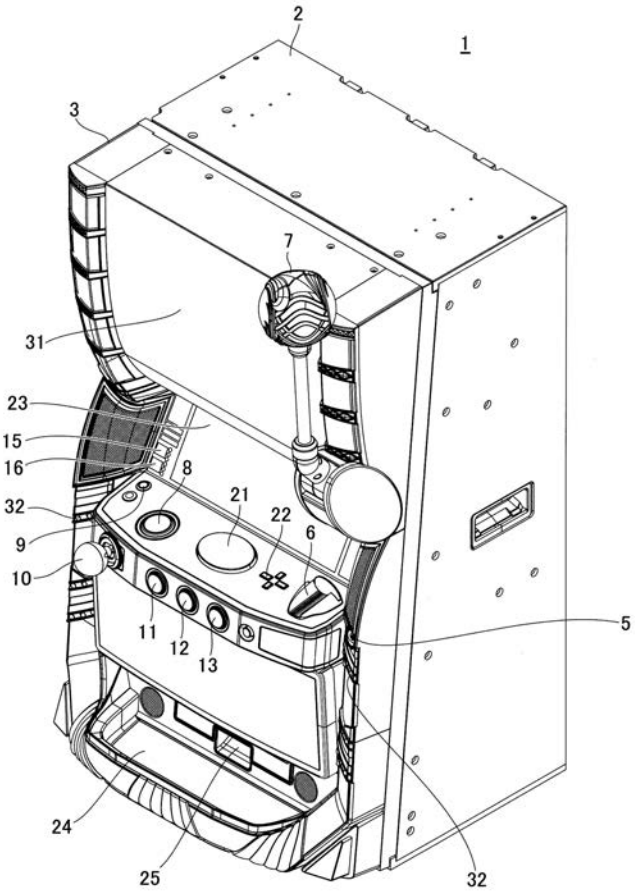
【符号の説明】

【０８３４】

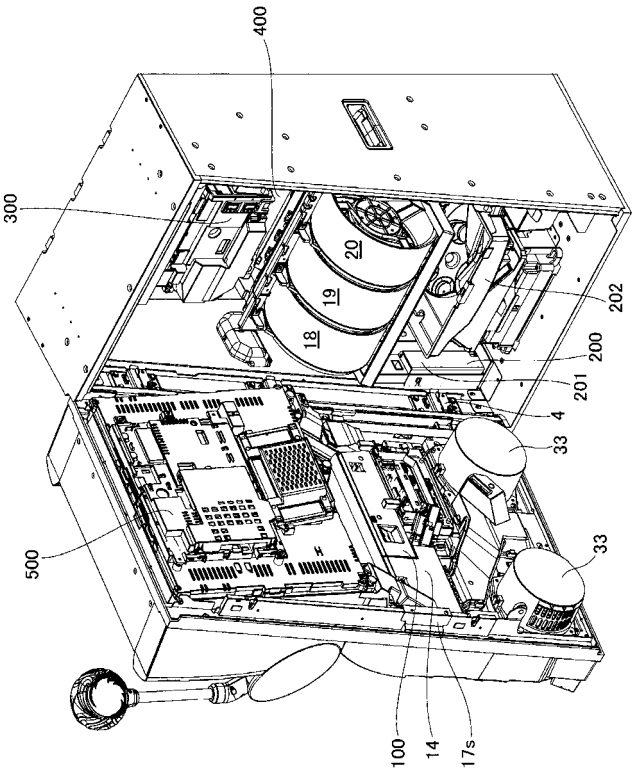
１	遊技機
２	キャビネット
３	前面扉
４	蝶番機構
５	鍵穴
６	メダル投入口
７	ＢＥＴレバー
７ｓｗ	レバースイッチ
８	ＭＡＸＢＥＴボタン
８ｓｗ	ＭＡＸＢＥＴスイッチ
９	精算ボタン
９ｓｗ	精算スイッチ
１０	スタートレバー
１０ｓｗ	スタートスイッチ
１１	左停止ボタン
１１ｓｗ	左停止スイッチ
１２	中停止ボタン
１２ｓｗ	中停止スイッチ
１３	右停止ボタン
１３ｓｗ	右停止スイッチ
１４	セレクター
１４ｓ	セレクターセンサ
１５	貯留枚数表示器
１６	払出枚数表示器
１６ａ	第１セグ
１６ｂ	第２セグ
１６ｃ	第３セグ
１６ｄ	第４セグ
１６ｅ	第５セグ
１６ｆ	第６セグ
１６ｇ	第７セグ
１６ｈ	第８セグ
１６ｉ	第９セグ
１６ｊ	第１０セグ
１６ｋ	第１１セグ
１６ｌ	第１２セグ
１６ｍ	第１３セグ
１６ｎ	第１４セグ
１６ｏ	第１５セグ
１６ｐ	第１６セグ
１７ｓ	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
２１ｓ	演出ボタンセンサ
２２	十字キー
２２ｓ	十字キーセンサ
２３	表示窓
２４	受皿ユニット
２５	メダル払出口
３０	外部集中端子板
３１	液晶表示装置
３２	ＬＥＤ
３３	スピーカ
１００	ステータス基板
１５０	リール制御基板
１５１	左ステッピングモータ
１５２	中ステッピングモータ
１５３	右ステッピングモータ
１５４ｓ	左リールセンサ
１５５ｓ	中リールセンサ
１５６ｓ	右リールセンサ
２００	電源基板
２０１	電源ボタン
２０１ｓｗ	電源スイッチ
２０２	ホッパー
２０２ｓ	ホッパーセンサ
３００	メイン制御基板
３０１	メインＣＰＵ
３０２	メインＲＯＭ
３０３	メインＲＡＭ
３０４	メイン乱数発生器
４００	サブ制御基板
４０１	サブＣＰＵ
４０２	サブＲＯＭ
４０３	サブＲＡＭ
４０４	サブ乱数発生器
５００	演出制御基板
５０１	演出制御ＣＰＵ
５０２	演出制御ＲＯＭ
５０３	演出制御ＲＡＭ
５０４	ＣＧＲＯＭ
５０５	音源ＩＣ
５０６	音源ＲＯＭ
５０７	ＶＤＰ

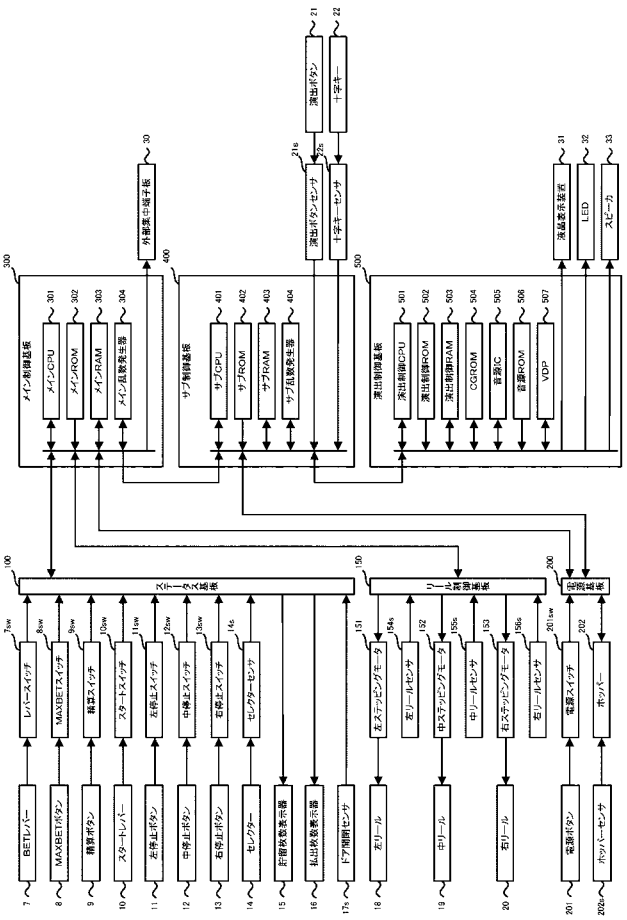
【図１】


1
2
3
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
21
22
23
24
25
31
32

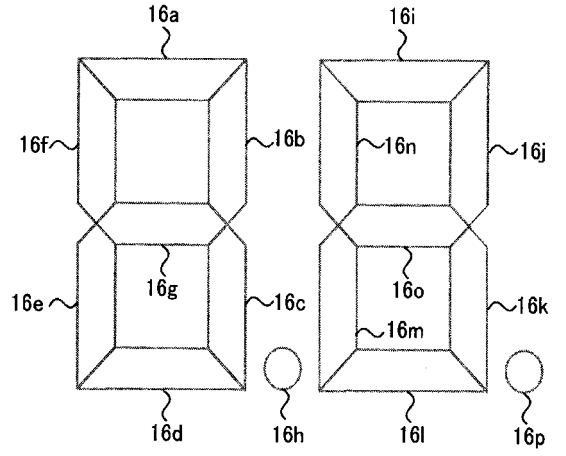
【図２】


100
14
17s
200
201
202
300
400
500
4
18
19
20
33

【図３】


メイン処理基板
メインCPU
メインROM
メインRAM
メイン乱数発生部
サブ制御基板
サブCPU
サブROM
サブRAM
サブ乱数発生部
演出制御基板
演出制御CPU
演出制御ROM
演出制御RAM
CGROM
音源IC
音源ROM
VDP
外部集中端子板
演出ボタン
十字キー
演出ボタンセンサ
十字キーセンサ
液晶表示装置
LED
スピーカ
ステータス基板
リール駆動基板
台枠基板
レバースイッチ
MAXBETスイッチ
精算スイッチ
スタートスイッチ
左停止スイッチ
中停止スイッチ
右停止スイッチ
セレクターセンサ
左ステッピングモータ
左リールセンサ
中ステッピングモータ
中リールセンサ
右ステッピングモータ
右リールセンサ
電源スイッチ
ホッパー
BETレバー
MAXBETボタン
精算ボタン
スタートレバー
左停止ボタン
中停止ボタン
右停止ボタン
セレクター
貯留枚数表示器
払出枚数表示器
ドア開閉センサ
左リール
中リール
右リール
電源ボタン
ホッパーセンサ

【図４】


16a
16b
16c
16d
16e
16f
16g
16h
16i
16j
16k
16l
16m
16n
16o
16p

【図５】

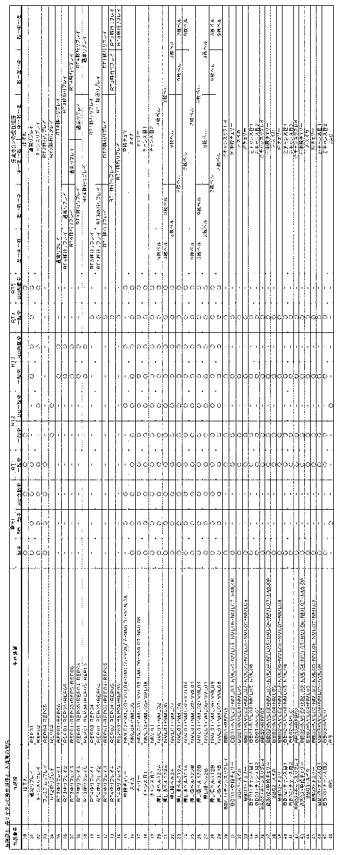
配列データテーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
01	タグ	01	青BAR	01	チェリー
02	スイカ	02	リプレイ	02	スイカ
03	ベル	03	ベル	03	黄BAR
04	リプレイ	04	チェリー	04	ベル
05	赤BAR	05	黄BAR	05	リプレイ
06	スイカ	06	リプレイ	06	スイカ
07	ベル	07	ベル	07	赤BAR
08	リプレイ	08	チェリー	08	ベル
09	黒セブン	09	スイカ	09	リプレイ
10	チェリー	10	黒セブン	10	スイカ
11	スイカ	11	リプレイ	11	黒BAR
12	ベル	12	ベル	12	ベル
13	リプレイ	13	チェリー	13	リプレイ
14	青BAR	14	タグ	14	スイカ
15	スイカ	15	リプレイ	15	青BAR
16	ベル	16	ベル	16	ベル
17	リプレイ	17	チェリー	17	リプレイ
18	黄BAR	18	赤BAR	18	スイカ
19	ブランク	19	リプレイ	19	タグ
20	ベル	20	ベル	20	ベル
00	リプレイ	00	チェリー	00	リプレイ

【図６】

図柄組み合わせテーブル（図柄組み合わせ番号＝'0'～'2'）								
番号	ビット	区間ビット名称	図柄の組み合わせ名称	図柄の組み合わせ			払出枚数	
				左	中	右	投入枚数 3	
0	00000001	BB01	赤BAR	赤BAR	赤BAR	赤BAR	-	
	00000010	BB02	青BAR	青BAR	青BAR	青BAR	-	
	00000100	BB03	黄BAR	黄BAR	黄BAR	黄BAR	-	
	00001000	RB	JAC	タグ	赤BAR	チェリー	-	
	00000001	REP01	通常リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	-	
	00000010	REP02	チャンスリプレイ	リプレイ	リプレイ	ベル	-	
	00000100	REP03	RT1移行リプレイ	リプレイ	リプレイ	スイカ	-	
				リプレイ	リプレイ	チェリー	-	
	00001000	REP04	RT3移行リプレイ1	ベル	チェリー	ベル	-	
1	00010000	REP05	RT3移行リプレイ2	黒セブン	黄BAR	黄BAR	-	
				黒セブン	青BAR	黒セブン	-	
				黒セブン	青BAR	タグ	-	
				黒セブン	青BAR	青BAR	-	
				黒セブン	黒BAR	赤BAR	-	
				黒セブン	黒セブン	黒セブン	-	
				黒セブン	黒セブン	タグ	-	
				黒セブン	黒セブン	青BAR	-	
				黒セブン	黒セブン	赤BAR	-	
				黒セブン	タグ	青BAR	-	
				黒セブン	タグ	黒セブン	-	
				黒セブン	タグ	タグ	-	
				黒セブン	タグ	赤BAR	-	
				黒セブン	タグ	赤BAR	-	
				黒セブン	青BAR	赤BAR	-	
				黒セブン	青BAR	黒セブン	-	
				黒セブン	青BAR	タグ	-	
				黒セブン	青BAR	青BAR	-	
				黒セブン	青BAR	赤BAR	-	
				黒セブン	赤BAR	黄BAR	-	
				黒セブン	赤BAR	黒セブン	-	
				黒セブン	赤BAR	タグ	-	
				黒セブン	赤BAR	青BAR	-	
				黒セブン	赤BAR	赤BAR	-	
	00100000	REP06	RT4移行リプレイ	リプレイ	リプレイ	黒セブン	-	
				リプレイ	リプレイ	黄BAR	-	
				リプレイ	リプレイ	タグ	-	
				リプレイ	リプレイ	青BAR	-	
				リプレイ	リプレイ	赤BAR	-	
2	00000001	NML01	ベル	ベル	ベル	ANY	3	
	00000010	NML02	チェリー1	チェリー	タグ	リプレイ	3	
				チェリー	黒セブン	リプレイ	3	
	00000100	NML03	チェリーこぼし	赤BAR	黒セブン	リプレイ	3	
				タグ	黒セブン	リプレイ	3	
				青BAR	黒セブン	リプレイ	3	
				赤BAR	黒セブン	リプレイ	3	
	00001000	NML04	スイカ1	スイカ	スイカ	ベル	3	
				スイカ	チェリー	ベル	3	
				ブランク	スイカ	ベル	3	
				ブランク	チェリー	ベル	3	
	00010000	NML05	スイカ2	スイカ	チェリー	リプレイ	3	
				ベル	チェリー	リプレイ	3	
				ブランク	チェリー	リプレイ	3	
	00100000	NML06	チェリー2	チェリー	黄BAR	リプレイ	3	
	01000000	NML07	チェリー3	チェリー	青BAR	リプレイ	3	
	10000000	NML08	チェリー4	チェリー	赤BAR	リプレイ	3	

【図７】



【図８】

非RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	7978		7978
02	チャンスリプレイ	975		975
03	プレミアムリプレイ	1		1
04	RT2中リプレイ	0		0
05	RT3中リプレイ1	0		0
06	RT3中リプレイ2	0		0
07	RT3中リプレイ3	0		0
08	RT3中リプレイ4	0		0
09	RT3中リプレイ5	0		0
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	0		0
16	スイカ	594		594
17	チェリー	844		844
18	チャンス目1	64		64
19	チャンス目2	64		64
20	押し順ベル123A	1785		1785
21	押し順ベル132A	1785		1785
22	押し順ベル2A	1785		1785
23	押し順ベル312A	1785		1785
24	押し順ベル321A	1785	…	1785
25	押し順ベル123B	1785		1785
26	押し順ベル132B	1785		1785
27	押し順ベル2B	1785		1785
28	押し順ベル312B	1785		1785
29	押し順ベル321B	1785		1785
30	BB01+チャンスリプレイ	5		5
31	BB01+中段チェリー	2		2
32	BB01+スイカ	10		18
33	BB01+チェリー	81		110
34	BB01+チャンス目1	24		24
35	BB01+チャンス目2	24		24
36	BB02+チャンスリプレイ	10		10
37	BB02+中段チェリー	3		3
38	BB02+スイカ	28		44
39	BB02+チェリー	82		94
40	BB02+チャンス目1	24		16
41	BB02+チャンス目2	24		16
42	BB03+チャンスリプレイ	10		10
43	BB03+中段チェリー	3		3
44	BB03+スイカ	28		44
45	BB03+チェリー	48		78
46	BB03+チャンス目1	16		24
47	BB03+チャンス目2	16		24
48	RB	0		0

【図９】

BB中非RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	7978		7978
02	チャンスリプレイ	1000		1000
03	プレミアムリプレイ	1		1
04	RT2中リプレイ	0		0
05	RT3中リプレイ1	0		0
06	RT3中リプレイ2	0		0
07	RT3中リプレイ3	0		0
08	RT3中リプレイ4	0		0
09	RT3中リプレイ5	0		0
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	8		8
16	スイカ	660		700
17	チェリー	1055		1126
18	チャンス目1	128		128
19	チャンス目2	128		128
20	押し順ベル123A	1785		1785
21	押し順ベル132A	1785		1785
22	押し順ベル2A	1785		1785
23	押し順ベル312A	1785		1785
24	押し順ベル321A	1785	…	1785
25	押し順ベル123B	1785		1785
26	押し順ベル132B	1785		1785
27	押し順ベル2B	1785		1785
28	押し順ベル312B	1785		1785
29	押し順ベル321B	1785		1785
30	BB01+チャンスリプレイ	0		0
31	BB01+中段チェリー	0		0
32	BB01+スイカ	0		0
33	BB01+チェリー	0		0
34	BB01+チャンス目1	0		0
35	BB01+チャンス目2	0		0
36	BB02+チャンスリプレイ	0		0
37	BB02+中段チェリー	0		0
38	BB02+スイカ	0		0
39	BB02+チェリー	0		0
40	BB02+チャンス目1	0		0
41	BB02+チャンス目2	0		0
42	BB03+チャンスリプレイ	0		0
43	BB03+中段チェリー	0		0
44	BB03+スイカ	0		0
45	BB03+チェリー	0		0
46	BB03+チャンス目1	0		0
47	BB03+チャンス目2	0		0
48	RB	36728		36617

【図１０】

BB中RB遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	7978		7978
02	チャンスリプレイ	1000		1000
03	プレミアムリプレイ	3		3
04	RT2中リプレイ	0		0
05	RT3中リプレイ1	0		0
06	RT3中リプレイ2	0		0
07	RT3中リプレイ3	0		0
08	RT3中リプレイ4	0		0
09	RT3中リプレイ5	0		0
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	8		8
16	スイカ	660		700
17	チェリー	1055		1126
18	チャンス目1	128		128
19	チャンス目2	128		128
20	押し順ベル123A	5434		5434
21	押し順ベル132A	5434		5434
22	押し順ベル2A	5434		5434
23	押し順ベル312A	5434		5434
24	押し順ベル321A	5434	…	5434
25	押し順ベル123B	5434		5434
26	押し順ベル132B	5434		5434
27	押し順ベル2B	5434		5434
28	押し順ベル312B	5434		5434
29	押し順ベル321B	5434		5434
30	BB01+チャンスリプレイ	0		0
31	BB01+中段チェリー	0		0
32	BB01+スイカ	0		0
33	BB01+チェリー	0		0
34	BB01+チャンス目1	0		0
35	BB01+チャンス目2	0		0
36	BB02+チャンスリプレイ	0		0
37	BB02+中段チェリー	0		0
38	BB02+スイカ	0		0
39	BB02+チェリー	0		0
40	BB02+チャンス目1	0		0
41	BB02+チャンス目2	0		0
42	BB03+チャンスリプレイ	0		0
43	BB03+中段チェリー	0		0
44	BB03+スイカ	0		0
45	BB03+チェリー	0		0
46	BB03+チャンス目1	0		0
47	BB03+チャンス目2	0		0
48	RB	0		0

【図１１】

第1RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	7977		7977
02	チャンスリプレイ	975		975
03	プレミアムリプレイ	1		1
04	RT2中リプレイ	0		0
05	RT3中リプレイ1	0		0
06	RT3中リプレイ2	0		0
07	RT3中リプレイ3	0		0
08	RT3中リプレイ4	0		0
09	RT3中リプレイ5	0		0
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	0		0
16	スイカ	594		594
17	チェリー	844		844
18	チャンス目1	64		64
19	チャンス目2	64		64
20	押し順ベル123A	1785		1785
21	押し順ベル132A	1785		1785
22	押し順ベル2A	1785		1785
23	押し順ベル312A	1785		1785
24	押し順ベル321A	1785	…	1785
25	押し順ベル123B	1785		1785
26	押し順ベル132B	1785		1785
27	押し順ベル2B	1785		1785
28	押し順ベル312B	1785		1785
29	押し順ベル321B	1785		1785
30	BB01+チャンスリプレイ	5		5
31	BB01+中段チェリー	2		2
32	BB01+スイカ	10		18
33	BB01+チェリー	81		110
34	BB01+チャンス目1	24		24
35	BB01+チャンス目2	24		24
36	BB02+チャンスリプレイ	10		10
37	BB02+中段チェリー	3		3
38	BB02+スイカ	28		44
39	BB02+チェリー	82		94
40	BB02+チャンス目1	24		16
41	BB02+チャンス目2	24		16
42	BB03+チャンスリプレイ	10		10
43	BB03+中段チェリー	3		3
44	BB03+スイカ	28		44
45	BB03+チェリー	48		78
46	BB03+チャンス目1	16		24
47	BB03+チャンス目2	16		24
48	RB	0		0

【図１２】

第2RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	0		0
02	チャンスリプレイ	0		0
03	プレミアムリプレイ	0		0
04	RT2中リプレイ	8954		8954
05	RT3中リプレイ1	0		0
06	RT3中リプレイ2	0		0
07	RT3中リプレイ3	0		0
08	RT3中リプレイ4	0		0
09	RT3中リプレイ5	0		0
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	0		0
16	スイカ	594		594
17	チェリー	844		844
18	チャンス目1	64		64
19	チャンス目2	64		64
20	押し順ベル123A	1785		1785
21	押し順ベル132A	1785		1785
22	押し順ベル2A	1785		1785
23	押し順ベル312A	1785		1785
24	押し順ベル321A	1785	…	1785
25	押し順ベル123B	1785		1785
26	押し順ベル132B	1785		1785
27	押し順ベル2B	1785		1785
28	押し順ベル312B	1785		1785
29	押し順ベル321B	1785		1785
30	BB01+チャンスリプレイ	5		5
31	BB01+中段チェリー	2		2
32	BB01+スイカ	10		18
33	BB01+チェリー	81		110
34	BB01+チャンス目1	24		24
35	BB01+チャンス目2	24		24
36	BB02+チャンスリプレイ	10		10
37	BB02+中段チェリー	3		3
38	BB02+スイカ	28		44
39	BB02+チェリー	82		94
40	BB02+チャンス目1	24		16
41	BB02+チャンス目2	24		16
42	BB03+チャンスリプレイ	10		10
43	BB03+中段チェリー	3		3
44	BB03+スイカ	28		44
45	BB03+チェリー	48		78
46	BB03+チャンス目1	16		24
47	BB03+チャンス目2	16		24
48	RB	0		0

【図１３】

BB中第2RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	0		0
02	チャンスリプレイ	25		25
03	プレミアムリプレイ	0		0
04	RT2中リプレイ	8954		8954
05	RT3中リプレイ1	0		0
06	RT3中リプレイ2	0		0
07	RT3中リプレイ3	0		0
08	RT3中リプレイ4	0		0
09	RT3中リプレイ5	0		0
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	8		8
16	スイカ	660		700
17	チェリー	1055		1126
18	チャンス目1	128		128
19	チャンス目2	128		128
20	押し順ベル123A	1785		1785
21	押し順ベル132A	1785		1785
22	押し順ベル2A	1785		1785
23	押し順ベル312A	1785		1785
24	押し順ベル321A	1785	…	1785
25	押し順ベル123B	1785		1785
26	押し順ベル132B	1785		1785
27	押し順ベル2B	1785		1785
28	押し順ベル312B	1785		1785
29	押し順ベル321B	1785		1785
30	BB01+チャンスリプレイ	0		0
31	BB01+中段チェリー	0		0
32	BB01+スイカ	0		0
33	BB01+チェリー	0		0
34	BB01+チャンス目1	0		0
35	BB01+チャンス目2	0		0
36	BB02+チャンスリプレイ	0		0
37	BB02+中段チェリー	0		0
38	BB02+スイカ	0		0
39	BB02+チェリー	0		0
40	BB02+チャンス目1	0		0
41	BB02+チャンス目2	0		0
42	BB03+チャンスリプレイ	0		0
43	BB03+中段チェリー	0		0
44	BB03+スイカ	0		0
45	BB03+チェリー	0		0
46	BB03+チャンス目1	0		0
47	BB03+チャンス目2	0		0
48	RB	36728		36617

【図１４】

第3RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	8182		8071
02	チャンスリプレイ	0		0
03	プレミアムリプレイ	0		0
04	RT2中リプレイ	0		0
05	RT3中リプレイ1	7500		7500
06	RT3中リプレイ2	7500		7500
07	RT3中リプレイ3	7500		7500
08	RT3中リプレイ4	7500		7500
09	RT3中リプレイ5	7500		7500
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	0		0
16	スイカ	594		594
17	チェリー	844		844
18	チャンス目1	64		64
19	チャンス目2	64		64
20	押し順ベル123A	1785		1785
21	押し順ベル132A	1785		1785
22	押し順ベル2A	1785		1785
23	押し順ベル312A	1785		1785
24	押し順ベル321A	1785	…	1785
25	押し順ベル123B	1785		1785
26	押し順ベル132B	1785		1785
27	押し順ベル2B	1785		1785
28	押し順ベル312B	1785		1785
29	押し順ベル321B	1785		1785
30	BB01+チャンスリプレイ	5		5
31	BB01+中段チェリー	2		2
32	BB01+スイカ	10		18
33	BB01+チェリー	81		110
34	BB01+チャンス目1	24		24
35	BB01+チャンス目2	24		24
36	BB02+チャンスリプレイ	10		10
37	BB02+中段チェリー	3		3
38	BB02+スイカ	28		44
39	BB02+チェリー	82		94
40	BB02+チャンス目1	24		16
41	BB02+チャンス目2	24		16
42	BB03+チャンスリプレイ	10		10
43	BB03+中段チェリー	3		3
44	BB03+スイカ	28		44
45	BB03+チェリー	48		78
46	BB03+チャンス目1	16		24
47	BB03+チャンス目2	16		24
48	RB	0		0

【図１５】

BB中第3RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	8182		8071
02	チャンスリプレイ	25		25
03	プレミアムリプレイ	0		0
04	RT2中リプレイ	0		0
05	RT3中リプレイ1	7500		7500
06	RT3中リプレイ2	7500		7500
07	RT3中リプレイ3	7500		7500
08	RT3中リプレイ4	7500		7500
09	RT3中リプレイ5	7500		7500
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	8		8
16	スイカ	660		700
17	チェリー	1055		1126
18	チャンス目1	128		128
19	チャンス目2	128		128
20	押し順ベル123A	1785		1785
21	押し順ベル132A	1785		1785
22	押し順ベル2A	1785		1785
23	押し順ベル312A	1785		1785
24	押し順ベル321A	1785	…	1785
25	押し順ベル123B	1785		1785
26	押し順ベル132B	1785		1785
27	押し順ベル2B	1785		1785
28	押し順ベル312B	1785		1785
29	押し順ベル321B	1785		1785
30	BB01+チャンスリプレイ	0		0
31	BB01+中段チェリー	0		0
32	BB01+スイカ	0		0
33	BB01+チェリー	0		0
34	BB01+チャンス目1	0		0
35	BB01+チャンス目2	0		0
36	BB02+チャンスリプレイ	0		0
37	BB02+中段チェリー	0		0
38	BB02+スイカ	0		0
39	BB02+チェリー	0		0
40	BB02+チャンス目1	0		0
41	BB02+チャンス目2	0		0
42	BB03+チャンスリプレイ	0		0
43	BB03+中段チェリー	0		0
44	BB03+スイカ	0		0
45	BB03+チェリー	0		0
46	BB03+チャンス目1	0		0
47	BB03+チャンス目2	0		0
48	RB	0		0

【図１６】

第4RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	1682		1571
02	チャンスリプレイ	0		0
03	プレミアムリプレイ	0		0
04	RT2中リプレイ	0		0
05	RT3中リプレイ1	0		0
06	RT3中リプレイ2	0		0
07	RT3中リプレイ3	0		0
08	RT3中リプレイ4	0		0
09	RT3中リプレイ5	0		0
10	RT4中リプレイ1	8800		8800
11	RT4中リプレイ2	8800		8800
12	RT4中リプレイ3	8800		8800
13	RT4中リプレイ4	8800		8800
14	RT4中リプレイ5	8800		8800
15	中段チェリー	0		0
16	スイカ	594		594
17	チェリー	844		844
18	チャンス目1	64		64
19	チャンス目2	64		64
20	押し順ベル123A	1785		1785
21	押し順ベル132A	1785		1785
22	押し順ベル2A	1785		1785
23	押し順ベル312A	1785		1785
24	押し順ベル321A	1785	…	1785
25	押し順ベル123B	1785		1785
26	押し順ベル132B	1785		1785
27	押し順ベル2B	1785		1785
28	押し順ベル312B	1785		1785
29	押し順ベル321B	1785		1785
30	BB01+チャンスリプレイ	5		5
31	BB01+中段チェリー	2		2
32	BB01+スイカ	10		18
33	BB01+チェリー	81		110
34	BB01+チャンス目1	24		24
35	BB01+チャンス目2	24		24
36	BB02+チャンスリプレイ	10		10
37	BB02+中段チェリー	3		3
38	BB02+スイカ	28		44
39	BB02+チェリー	82		94
40	BB02+チャンス目1	24		16
41	BB02+チャンス目2	24		16
42	BB03+チャンスリプレイ	10		10
43	BB03+中段チェリー	3		3
44	BB03+スイカ	28		44
45	BB03+チェリー	48		78
46	BB03+チャンス目1	16		24
47	BB03+チャンス目2	16		24
48	RB	0		0

【図１７】

第5RT遊技状態用当選役決定テーブル

当選番号	当選役	抽選値		
		設定1	～	設定6
01	通常リプレイ	19000		19000
02	チャンスリプレイ	1000		1000
03	プレミアムリプレイ	0		0
04	RT2中リプレイ	0		0
05	RT3中リプレイ1	0		0
06	RT3中リプレイ2	0		0
07	RT3中リプレイ3	0		0
08	RT3中リプレイ4	0		0
09	RT3中リプレイ5	0		0
10	RT4中リプレイ1	0		0
11	RT4中リプレイ2	0		0
12	RT4中リプレイ3	0		0
13	RT4中リプレイ4	0		0
14	RT4中リプレイ5	0		0
15	中段チェリー	8		8
16	スイカ	880		700
17	チェリー	1055		1126
18	チャンス目1	128		128
19	チャンス目2	128		128
20	押し順ベル123A	1785		1785
21	押し順ベル132A	1785		1785
22	押し順ベル2A	1785		1785
23	押し順ベル312A	1785		1785
24	押し順ベル321A	1785	…	1785
25	押し順ベル123B	1785		1785
26	押し順ベル132B	1785		1785
27	押し順ベル2B	1785		1785
28	押し順ベル312B	1785		1785
29	押し順ベル321B	1785		1785
30	BB01+チャンスリプレイ	0		0
31	BB01+中段チェリー	0		0
32	BB01+スイカ	0		0
33	BB01+チェリー	0		0
34	BB01+チャンス目1	0		0
35	BB01+チャンス目2	0		0
36	BB02+チャンスリプレイ	0		0
37	BB02+中段チェリー	0		0
38	BB02+スイカ	0		0
39	BB02+チェリー	0		0
40	BB02+チャンス目1	0		0
41	BB02+チャンス目2	0		0
42	BB03+チャンスリプレイ	0		0
43	BB03+中段チェリー	0		0
44	BB03+スイカ	0		0
45	BB03+チェリー	0		0
46	BB03+チャンス目1	0		0
47	BB03+チャンス目2	0		0
48	RB	0		0

【図１８】

遊技状態移行図

現在の遊技状態	移行条件	移行後の遊技状態
非RT遊技状態	BB当選	第5RT遊技状態
第1RT遊技状態	BB当選	第5RT遊技状態
	第3RT遊技状態移行リプレイ表示	第3RT遊技状態
第2RT遊技状態	第3RT遊技状態移行リプレイ表示	第3RT遊技状態
第3RT遊技状態	第4RT遊技状態移行リプレイ表示	第4RT遊技状態
第4RT遊技状態	第1RT遊技状態移行リプレイ表示	第1RT遊技状態
第5RT遊技状態	BBに係る図柄の組み合わせ表示	BB中第2RT遊技状態
BB中第2RT遊技状態	53枚を超える払出	第2RT遊技状態
	RBに係る図柄の組み合わせ表示	BB中RB遊技状態
	RB持越	BB中第3RT遊技状態
BB中第3RT遊技状態	53枚を超える払出	第3RT遊技状態
BB中RB遊技状態	4回入賞又は4回遊技	BB中非RT遊技状態
	53枚を超える払出	非RT遊技状態
BB中非RT遊技状態	RBに係る図柄の組み合わせ表示	BB中RB遊技状態
	RB持越	BB中第3RT遊技状態
	53枚を超える払出	非RT遊技状態

【図１９】

メイン制御基板により管理される状態の一覧

番号	状態名	フローチャートとの対応関係（遊技種別）
01	通常状態	通常「1」、通常「2」
02	第1待機状態	内部中「1」（演出状態カウンタが「4」未満の状態）
03	第2待機状態	内部中「1」（演出状態カウンタが「4」以上の状態）
04	通常BB状態	役物作動「1」
05	特別BB状態	役物作動「1」
06	ART状態	指示遊技「2」
07	ART中第1待機状態	内部中「2」（ART中の演出状態カウンタが「4」未満の状態）
08	ART中第2待機状態	内部中「2」（ART中の演出状態カウンタが「4」以上の状態）
09	ART中通常BB状態	役物作動「2」
10	ART中特別BB状態	役物作動「3」
11	第1ART上乗せ状態	指示遊技「4」
12	第2ART上乗せ状態	指示遊技「5」
13	無限ART状態	指示遊技「3」
14	ART移行演出状態	継続演出状態
15	ART準備状態	指示遊技「1」

【図２０】

メイン制御基板により管理される状態の遷移図

番号	移行前の状態	移行条件		番号	移行後の状態
01	通常状態	BB当選	1	02	第1待機状態
		第3RT遊技状態移行リプレイ表示		13	無限ART状態
02	第1待機状態	BB表示＋指示役ランプ＝2μsecBB表示＋チャンスリプレイ表示回数＝(0)	1	03	第2待機状態
		BB表示＋指示役ランプ＝2μsecBB表示＋チャンスリプレイ表示回数≠(0)		04	通常BB状態
03	第2待機状態	BB表示＋指示役ランプ＝2μsecBB表示＋チャンスリプレイ表示回数＝(0)	1	05	特別BB状態
		BB表示＋指示役ランプ＝2μsecBB表示＋チャンスリプレイ表示回数≠(0)		04	通常BB状態
04	通常BB状態	BB終了＋ARTセット数(0)	1	06	ART状態
		BB終了＋ARTセット数1以上		06	ART状態
05	特別BB状態	BB終了＋BB終了前のART遊技状態が第2RT遊技状態	1	15	ART準備状態
		BB単独		06	ART状態
06	ART状態	第1ART上乗せ状態移行抽選に当選	1	01	ART中第1待機状態
		指示遊技2ゲーム数移行カウンタ＝(0)		11	第1ART上乗せ状態
		ART中の演出状態カウンタ＝OFF		14	ART移行演出状態
07	ART中第1待機状態	BB表示＋役物作動3フラグ＝OFF	1	08	ART中第2待機状態
		BB表示＋役物作動3フラグ＝ON		09	ART中通常BB状態
08	ART中第2待機状態	BB表示＋役物作動3フラグ＝OFF	1	10	ART中特別BB状態
		BB表示＋役物作動3フラグ＝ON		06	ART状態
09	ART中通常BB状態	BB終了＋第1ART上乗せ状態移行抽選に当選	1	11	第1ART上乗せ状態
10	ART中特別BB状態	BB終了		06	ART状態
11	第1ART上乗せ状態	BB当選	1	07	ART中第1待機状態
		第1ART上乗せ状態の継続抽選に当選		11	第1ART上乗せ状態
		第2ART上乗せ状態の継続抽選に非当選		12	第2ART上乗せ状態
12	第2ART上乗せ状態	指示遊技5ゲームカウンタ＝(0)	1	06	ART状態
		BB当選		07	ART中第1待機状態
13	無限ART状態	特殊当選	1	03	第2待機状態
		特殊当選		07	ART中第1待機状態
14	ART移行演出状態	ARTセット数＝(0)	1	01	ART中第1待機状態
		ARTセット数≠(0)		06	ART状態
15	ART準備状態	BB当選	1	07	ART中第1待機状態
		第3RT遊技状態移行リプレイ表示		06	ART状態
		BB単独		07	ART中第1待機状態

【図２１】

(a)指示遊技抽選テーブル「1」

参照欄	値
2	1
1	76
0	179

(b)指示遊技抽選テーブル「2」

指示状態フラグ	参照欄	当選番号	値
0	2	00	―
	1		―
	0		―
	2	16、32、38、44	5
	1		46
	0		205
	2	17、33、39、45	―
	1		26
	0		230
	2	02、30、36、42	―
	1		85
	0		171
	2	01	―
	1		―
	0		―
1	2	00	―
	1		―
	0		―
	2	16、32、38、44	5
	1		251
	0		―
	2	17、33、39、45	―
	1		―
	0		―
	2	02、30、36、42	5
	1		251
	0		―
	2	01	―
	1		128
	0		128
2	2	00	―
	1		―
	0		―
	2	16、32、38、44	―
	1		―
	0		―
	2	17、33、39、45	―
	1		―
	0		―
	2	02、30、36、42	―
	1		―
	0		―
	2	01	128
	1		128
	0		―

【図２２】

指示遊技抽選テーブル「3」

指示状態フラグ	当選番号	設定値	抽選結果 非当選	抽選結果 当選
0	00～14	1	254/256	2/256
		2	254/256	2/256
		3	254/256	2/256
		4	253/256	3/256
		5	253/256	3/256
		6	252/256	4/256
	20～29	1	256/256	0/256
		2	256/256	0/256
		3	256/256	0/256
		4	256/256	0/256
		5	256/256	0/256
		6	256/256	0/256
	16	1	243/256	13/256
		2	243/256	13/256
		3	243/256	13/256
		4	243/256	13/256
		5	230/256	26/256
		6	230/256	26/256
	17	1	217/256	39/256
		2	217/256	39/256
		3	217/256	39/256
		4	217/256	39/256
		5	204/256	52/256
		6	204/256	52/256
	18、19	1	171/256	85/256
		2	171/256	85/256
		3	171/256	85/256
		4	171/256	85/256
		5	171/256	85/256
		6	171/256	85/256
1	00～14	1	249/256	7/256
		2	249/256	7/256
		3	249/256	7/256
		4	249/256	7/256
		5	249/256	7/256
		6	249/256	7/256
	20～29	1	256/256	0/256
		2	256/256	0/256
		3	256/256	0/256
		4	256/256	0/256
		5	256/256	0/256
		6	256/256	0/256
	16	1	217/256	39/256
		2	217/256	39/256
		3	217/256	39/256
		4	217/256	39/256
		5	204/256	52/256
		6	204/256	52/256
	17	1	171/256	85/256
		2	171/256	85/256
		3	171/256	85/256
		4	171/256	85/256
		5	171/256	85/256
		6	171/256	85/256
	18、19	1	249/256	7/256
		2	249/256	7/256
		3	249/256	7/256
		4	249/256	7/256
		5	249/256	7/256
		6	249/256	7/256

【図２３】

(a)指示遊技抽選テーブル「4」

当選番号	抽選結果 非当選	抽選結果 当選
00～14	256/256	0/256
20～29	256/256	0/256
16	250/256	6/256
17	243/256	13/256
15	0/256	256/256
18、19	230/256	26/256

(b)指示遊技抽選テーブル「5」

当選番号	抽選結果 非当選	抽選結果 当選
00～14	249/256	7/256
20～29	256/256	0/256
16	192/256	64/256
17	166/256	90/256
15	0/256	256/256
18、19	128/256	128/256

(c)指示遊技抽選テーブル「6」

ARTモード	LV1	LV2	LV3	LV4
モードA	241/256	10/256	4/256	1/256
モードB	128/256	102/256	18/256	8/256
モードC	64/256	64/256	64/256	64/256
モードD	0/256	86/256	86/256	86/256
モードE	0/256	0/256	86/256	170/256

(d)指示遊技抽選テーブル「7」

ARTレベル	当選番号	抽選結果 非当選	抽選結果 当選
LV1	00～14	253/256	3/256
	20～29	252/256	4/256
	16	230/256	26/256
	17	204/256	52/256
	15	0/256	256/256
	18、19	128/256	128/256
LV2	00～14	252/256	4/256
	20～29	248/256	8/256
	16	204/256	52/256
	17	171/256	85/256
	15	0/256	256/256
	18、19	128/256	128/256
LV3	00～14	250/256	6/256
	20～29	244/256	12/256
	16	171/256	85/256
	17	128/256	128/256
	15	0/256	256/256
	18、19	128/256	128/256
LV4	00～14	245/256	11/256
	20～29	229/256	27/256
	16	128/256	128/256
	17	128/256	128/256
	15	0/256	256/256
	18、19	128/256	128/256

【図２４】

(a)指示遊技抽選テーブル「8」

設定値	抽選結果 モードA	モードB	モードC	モードD	モードE
1	102/256	90/256	38/256	21/256	5/256
2	90/256	90/256	52/256	21/256	3/256
3	102/256	90/256	38/256	21/256	5/256
4	84/256	84/256	64/256	21/256	3/256
5	89/256	89/256	36/256	36/256	6/256
6	77/256	77/256	77/256	22/256	3/256

(b)指示遊技抽選テーブル「9」

当選番号	抽選結果 0セット	1セット	2セット	3セット
00～14	204/256	52/256	0/256	0/256
20～29	128/256	128/256	0/256	0/256
16	0/256	248/256	7/256	1/256
17	0/256	243/256	11/256	2/256
15	0/256	86/256	85/256	85/256
18、19	0/256	230/256	22/256	4/256

(c)指示遊技抽選テーブル「10」

設定値	当選番号	抽選結果 非当選	抽選結果 当選
1	00～14	250/256	6/256
	20～29	178/256	78/256
	16	0/256	256/256
	17	0/256	256/256
	15	0/256	256/256
	18、19	0/256	256/256
2	00～14	250/256	6/256
	20～29	178/256	78/256
	16	0/256	256/256
	17	0/256	256/256
	15	0/256	256/256
	18、19	0/256	256/256
3	00～14	250/256	6/256
	20～29	179/256	77/256
	16	0/256	256/256
	17	0/256	256/256
	15	0/256	256/256
	18、19	0/256	256/256
4	00～14	250/256	6/256
	20～29	179/256	77/256
	16	0/256	256/256
	17	0/256	256/256
	15	0/256	256/256
	18、19	0/256	256/256
5	00～14	250/256	6/256
	20～29	180/256	76/256
	16	0/256	256/256
	17	0/256	256/256
	15	0/256	256/256
	18、19	0/256	256/256
6	00～14	250/256	6/256
	20～29	180/256	76/256
	16	0/256	256/256
	17	0/256	256/256
	15	0/256	256/256
	18、19	0/256	256/256

【図２５】

(a)指示遊技抽選テーブル「１１」

当選番号	抽選結果			
	0個	1個	3個	5個
00～14	255/256	1/256	0/256	0/256
20～29	255/256	1/256	0/256	0/256
16	230/256	13/256	13/256	0/256
17	205/256	32/256	19/256	0/256
15	0/256	0/256	0/256	256/256
18、19	128/256	112/256	16/256	0/256

(b)指示遊技抽選テーブル「１２」

当選番号	抽選結果			
	0個	1個	3個	5個
00～14	192/256	63/256	1/256	0/256
20～29	256/256	0/256	0/256	0/256
16	0/256	224/256	32/256	0/256
17	0/256	192/256	64/256	0/256
15	0/256	0/256	0/256	256/256
18、19	0/256	128/256	128/256	0/256

(c)指示遊技抽選テーブル「１３」

当選番号	抽選結果			
	0個	1個	3個	5個
00～14	256/256	0/256	0/256	0/256
20～29	256/256	0/256	0/256	0/256
16	230/256	13/256	0/256	13/256
17	205/256	39/256	9/256	3/256
15	0/256	0/256	0/256	256/256
18、19	192/256	48/256	8/256	8/256

【図２６】

指示遊技「４」移行抽選テーブル

設定値	抽選結果	
	非当選	当選
1	255/256	1/256
2	255/256	1/256
3	255/256	1/256
4	255/256	1/256
5	255/256	1/256
6	255/256	1/256

【図２７】

ボーナス種抽選振り分けテーブル

設定値	抽選結果	
	役物作動2	役物作動3
1	246/256	10/256
2	246/256	10/256
3	244/256	12/256
4	244/256	12/256
5	242/256	14/256
6	242/256	14/256

【図２８】

チャンスリプレイ天井決定テーブル

参照欄	値
5	76
4	51
3	51
2	26
1	26
0	26

【図２９】

チャンスリプレイ天井回数決定テーブル

参照欄	チャンスリプレイ天井回数
0	0
1	5
2	10
3	25
4	50
5	75

【図３０】

指示検索テーブル

遊技種別	対応する指示検索テーブル
通常「1」	指示検索テーブル「1」
通常「2」	
内部中「1」	
内部中「2」	指示検索テーブル「2」
役物作動「1」	
役物作動「2」	
役物作動「3」	
指示遊技「1」	
指示遊技「2」	
指示遊技「3」	
指示遊技「4」	
指示遊技「5」	

【図３１】

指示検索テーブル「1」および指示検索テーブル「2」

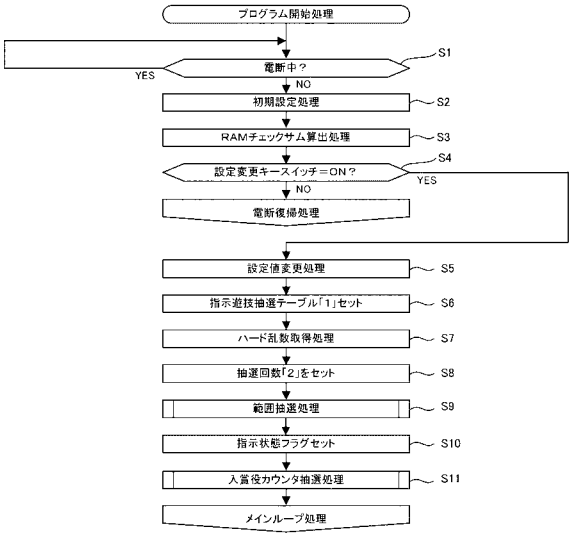
当選番号	当選役	指示内容	
		指示検索テーブル「1」	指示検索テーブル「2」
00	はずれ	指示なし	指示なし
01	通常リプレイ	指示なし	指示なし
02	チャンスリプレイ	指示なし	指示なし
03	プレミアムリプレイ	指示なし	指示なし
04	RT2中リプレイ	指示なし	指示なし
05	RT3中リプレイ1	指示なし	123
06	RT3中リプレイ2	指示なし	132
07	RT3中リプレイ3	指示なし	213
08	RT3中リプレイ4	指示なし	231
09	RT3中リプレイ5	指示なし	3
10	RT4中リプレイ1	指示なし	123
11	RT4中リプレイ2	指示なし	132
12	RT4中リプレイ3	指示なし	2
13	RT4中リプレイ4	指示なし	312
14	RT4中リプレイ5	指示なし	321
15	中段チェリー	指示なし	指示なし
16	スイカ	指示なし	指示なし
17	チェリー	指示なし	指示なし
18	チャンス目1	指示なし	指示なし
19	チャンス目2	指示なし	指示なし
20	押し順ベル123A	指示なし	123
21	押し順ベル132A	指示なし	132
22	押し順ベル2A	指示なし	2
23	押し順ベル312A	指示なし	312
24	押し順ベル321A	指示なし	321
25	押し順ベル123B	指示なし	123
26	押し順ベル132B	指示なし	132
27	押し順ベル2B	指示なし	2
28	押し順ベル312B	指示なし	312
29	押し順ベル321B	指示なし	321

【図３２】

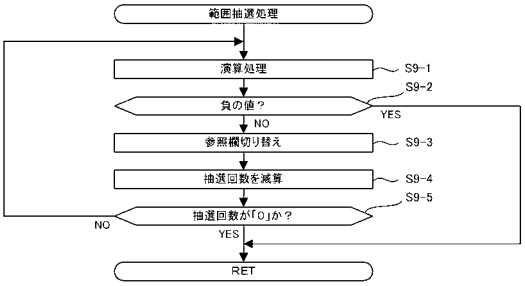
ボーナス時指示表示データテーブル

ボーナス種別	図柄の組み合わせ名称	指示内容
BB01	赤BAR	40
BB02	青BAR	50
BB03	黄BAR	60
RB	JAC	70

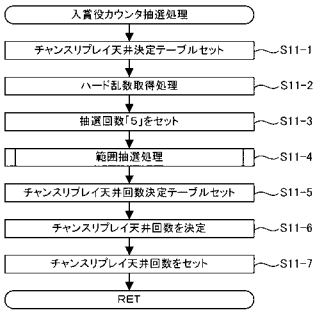
【図３３】



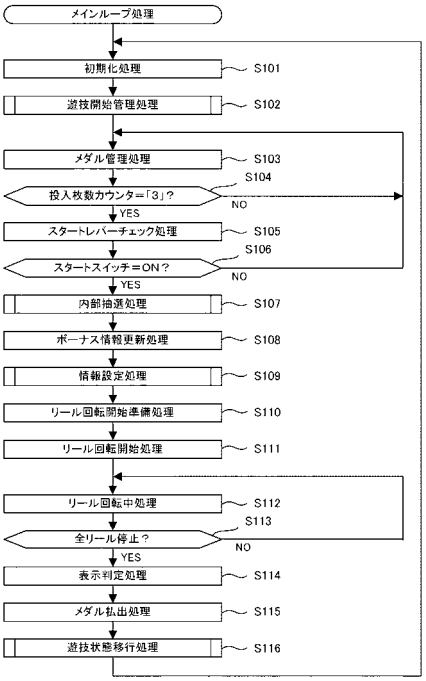
【図３４】



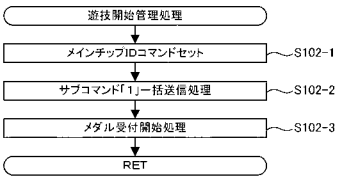
【図３５】



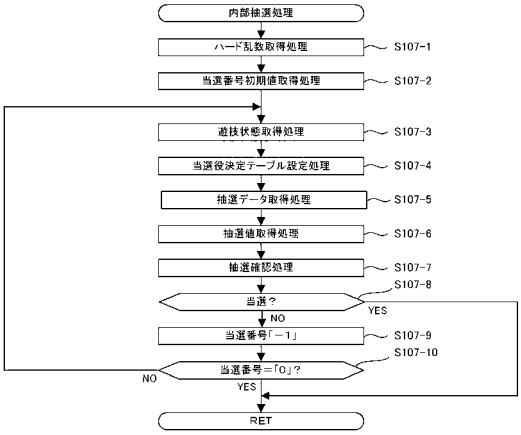
【図３６】



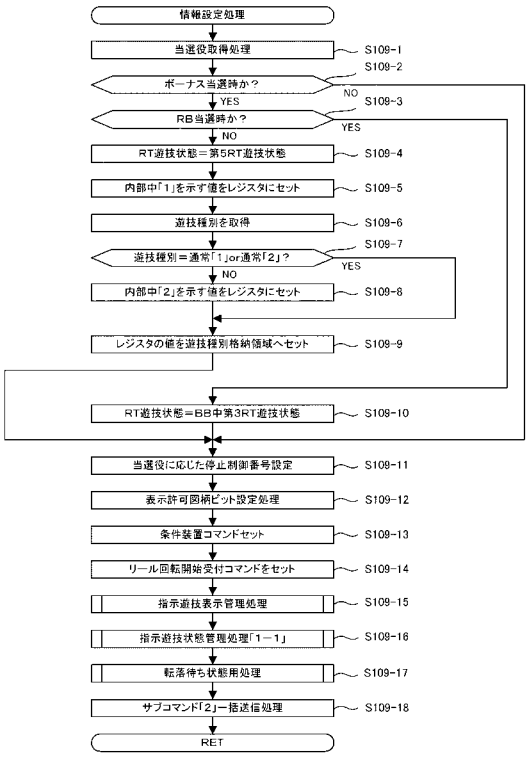
【図３７】



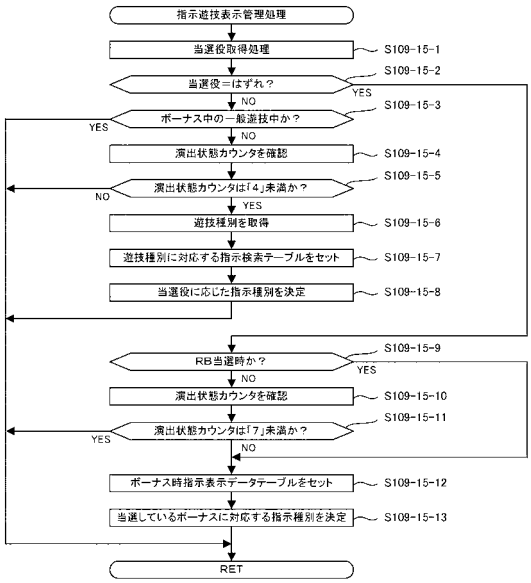
【図３８】



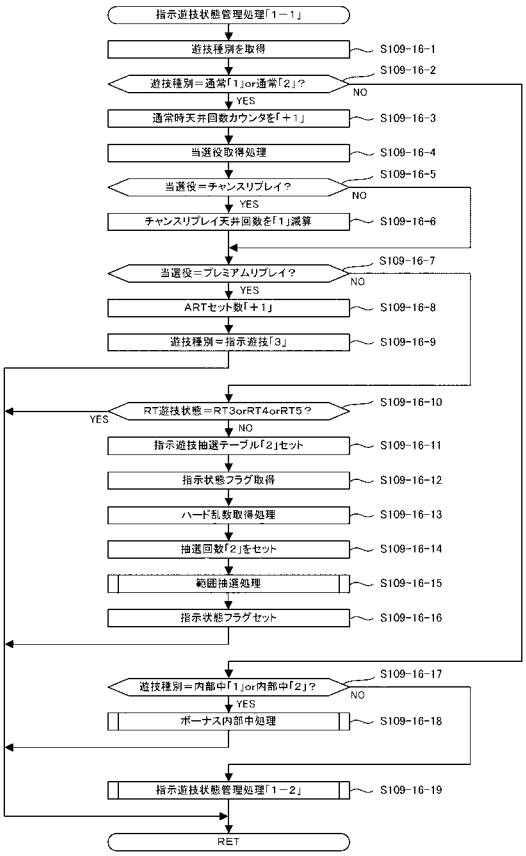
【図３９】



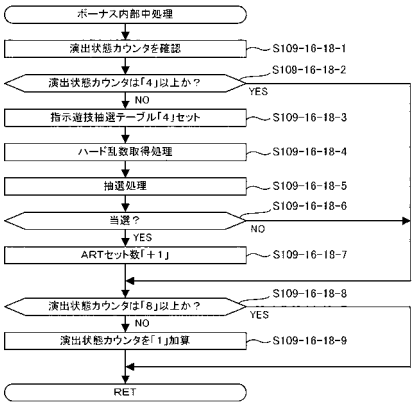
【図４０】



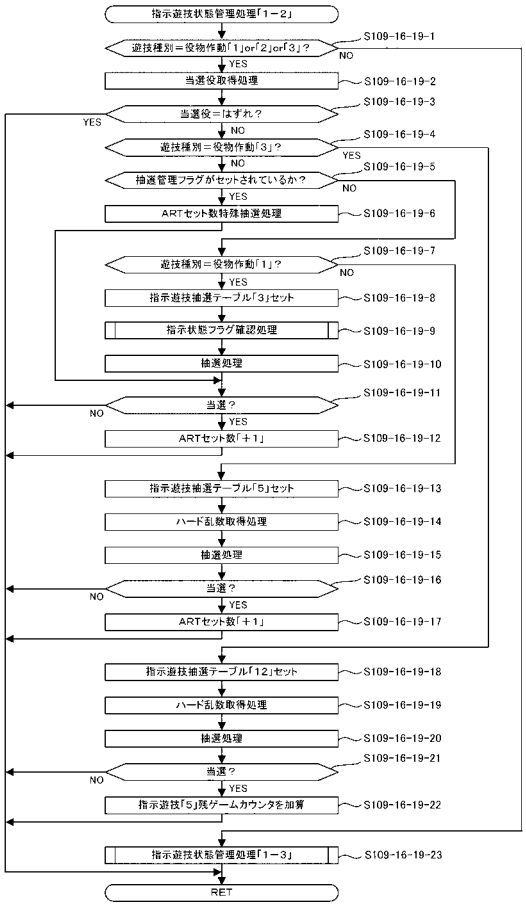
【図４１】



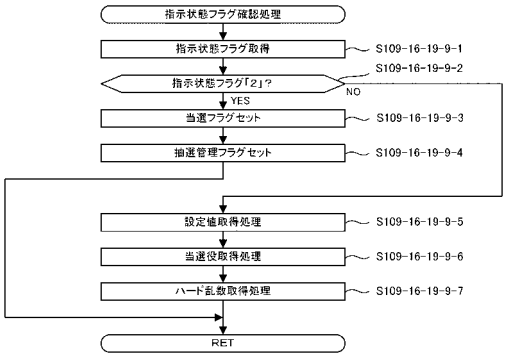
【図４２】



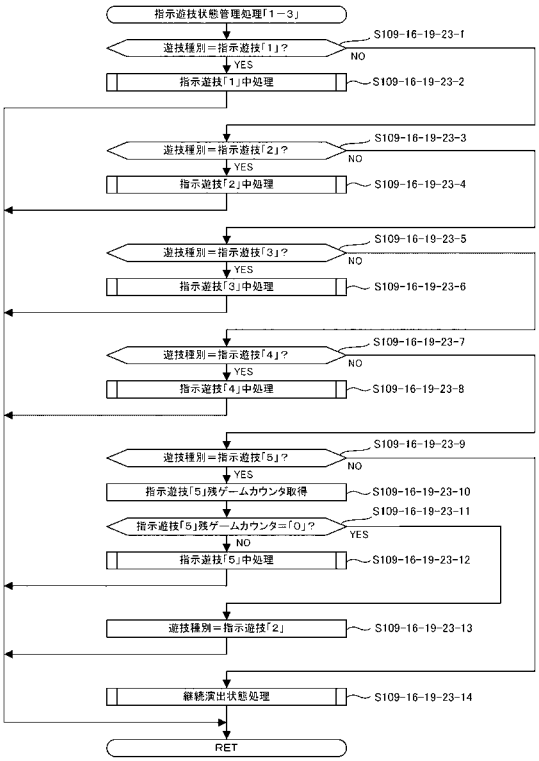
【図４３】



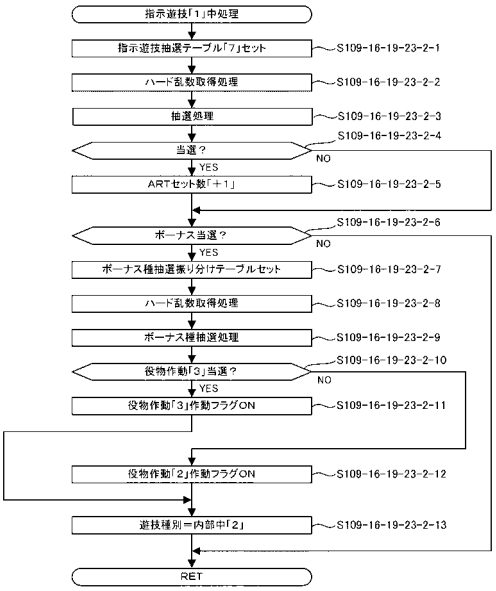
【図４４】



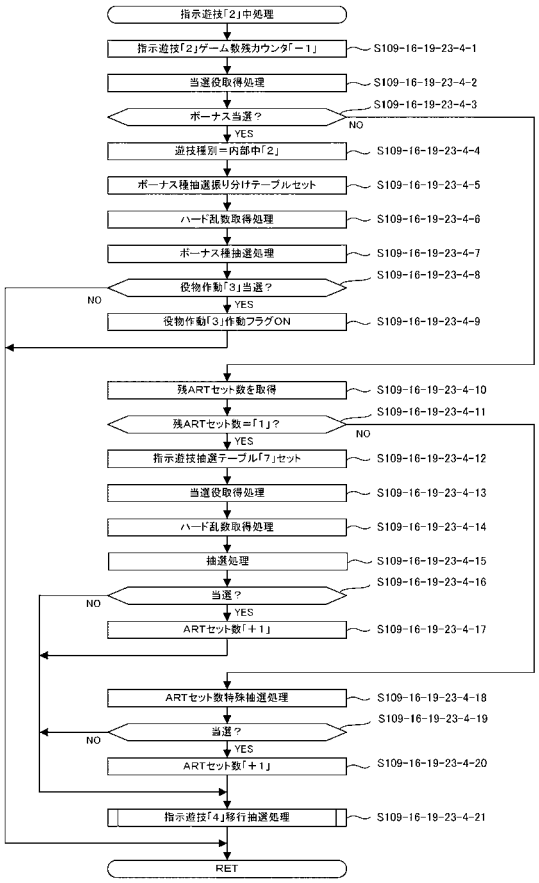
【図４５】



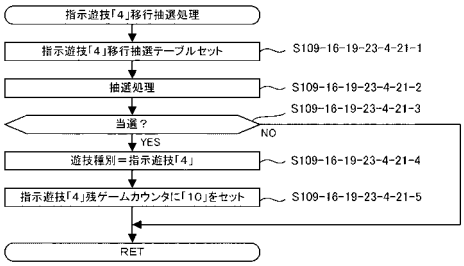
【図４６】



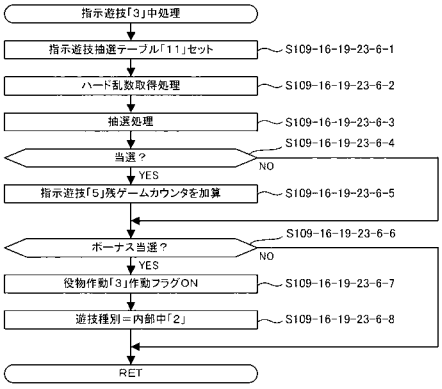
【図４７】



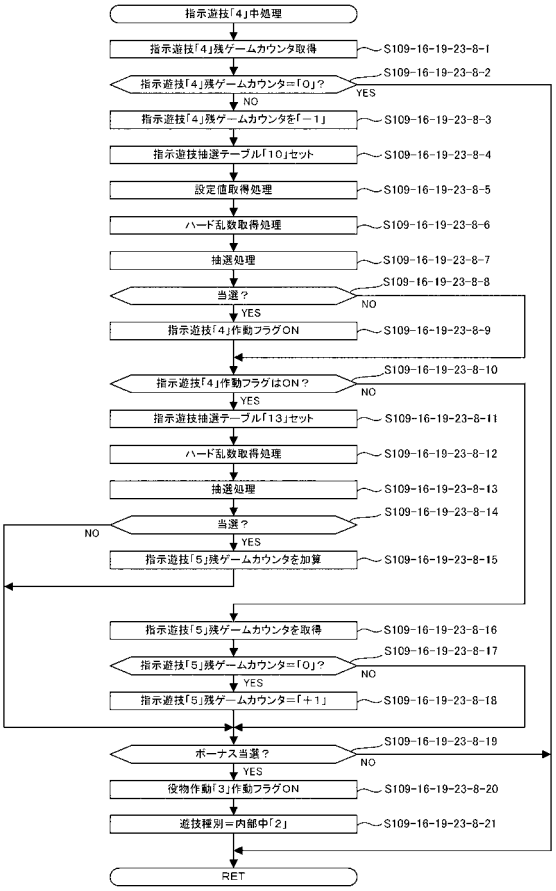
【図４８】



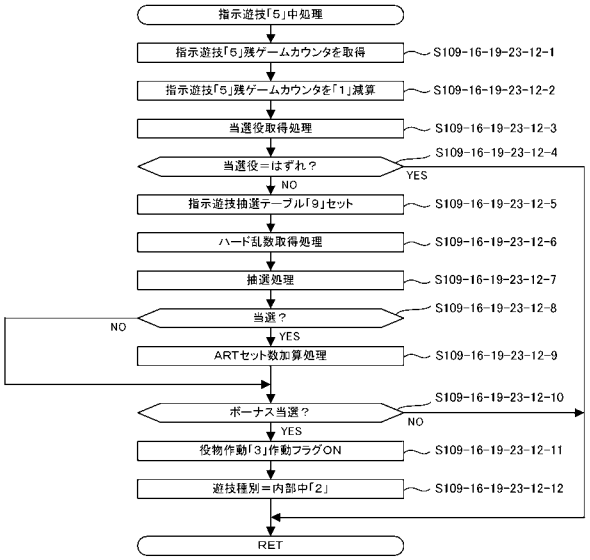
【図４９】



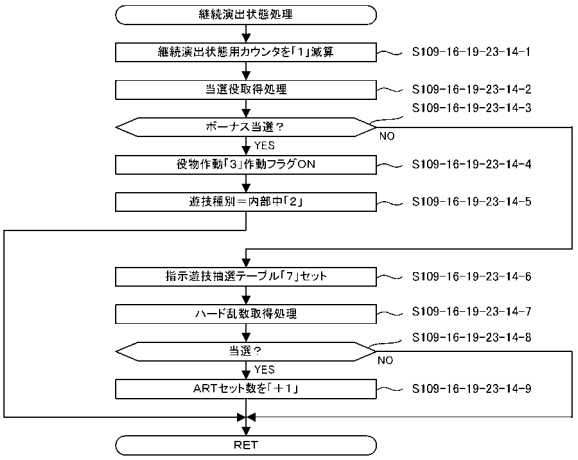
【図５０】



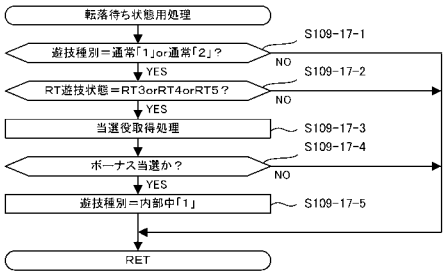
【図５１】



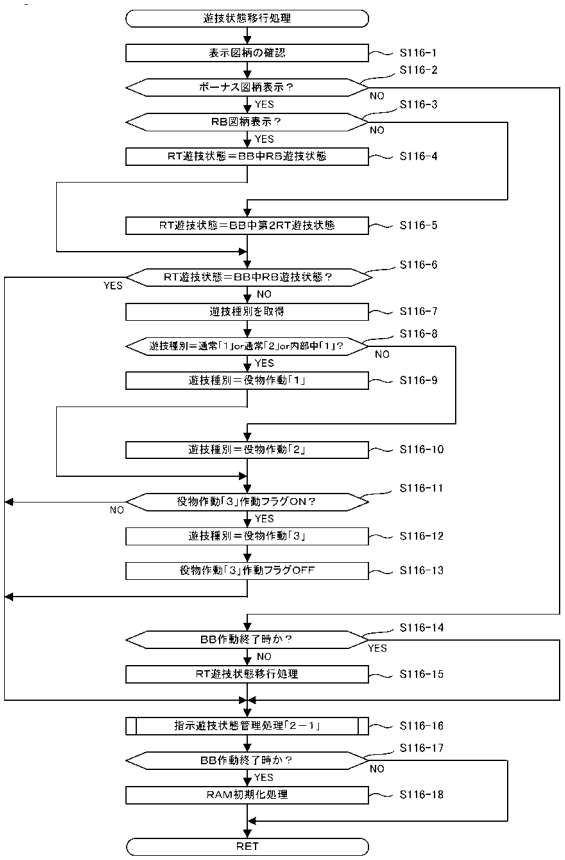
【図５２】



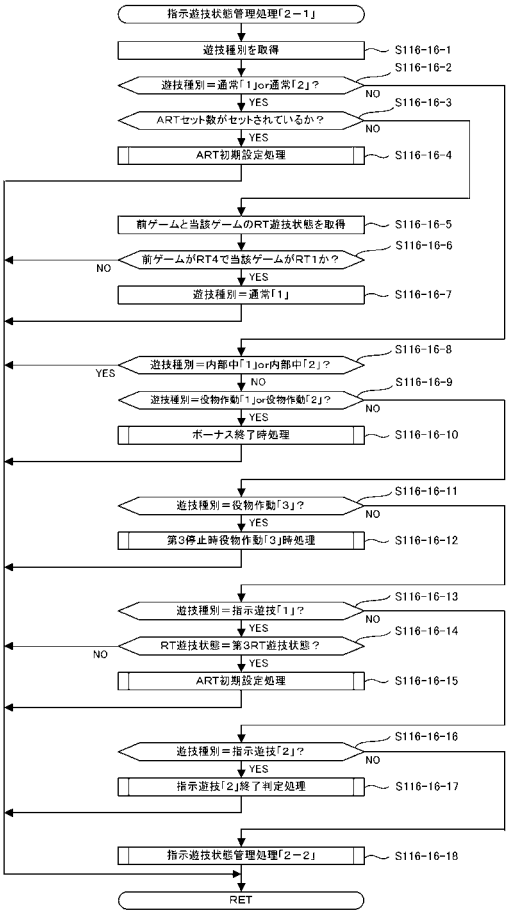
【図５３】



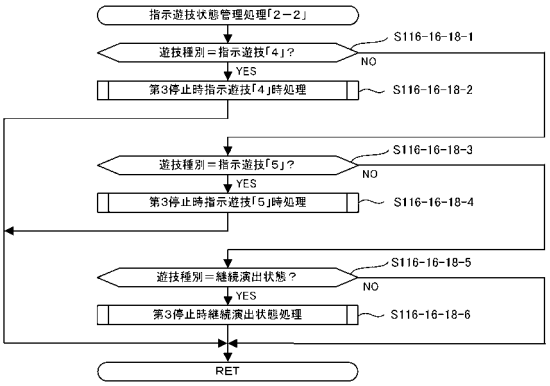
【図５４】



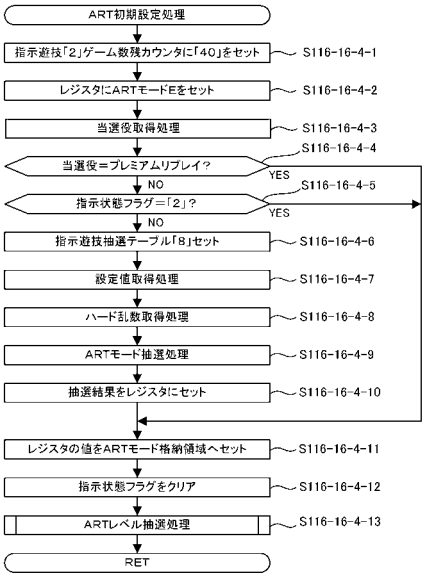
【図５５】



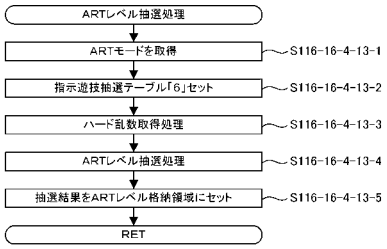
【図５６】



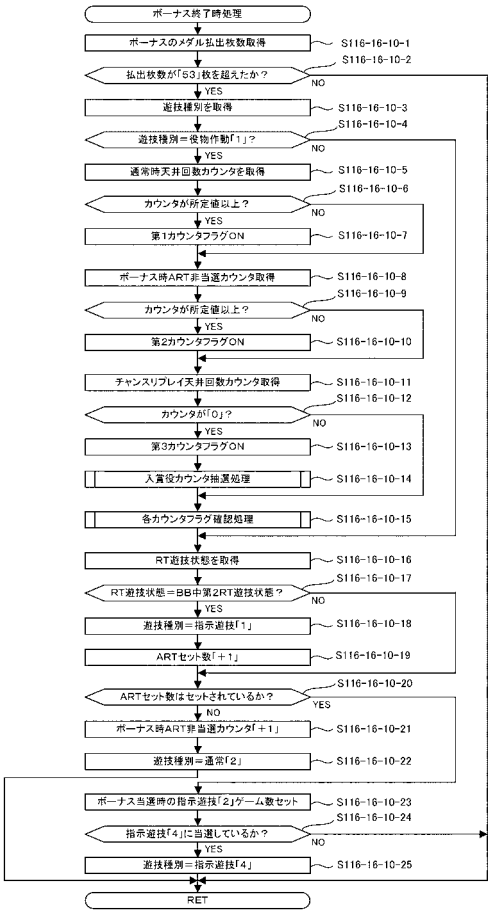
【図５７】



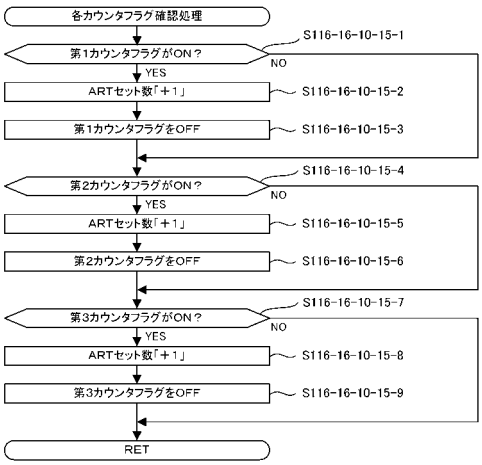
【図５８】



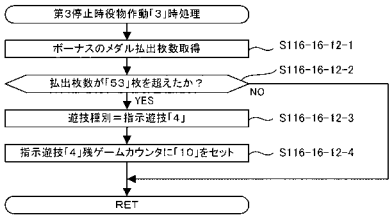
【図５９】



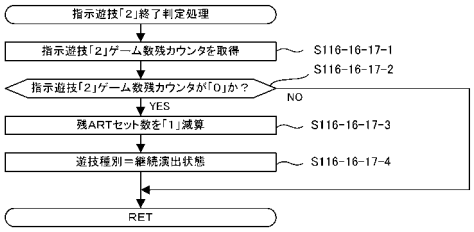
【図６０】



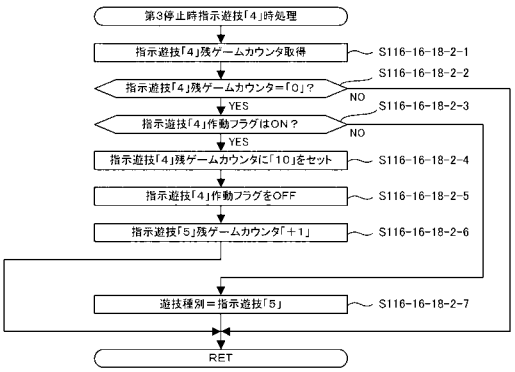
【図６１】



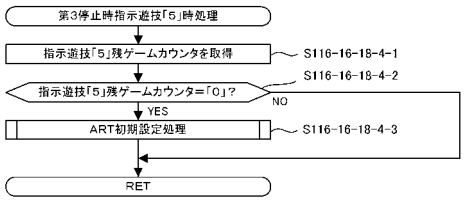
【図６２】



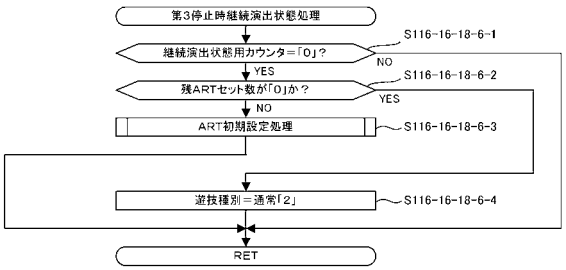
【図６３】



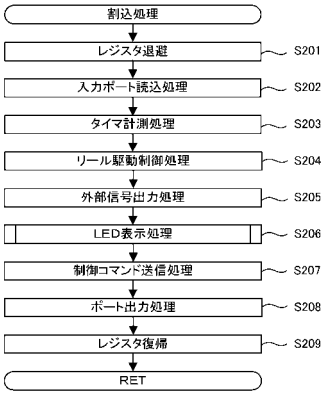
【図６４】



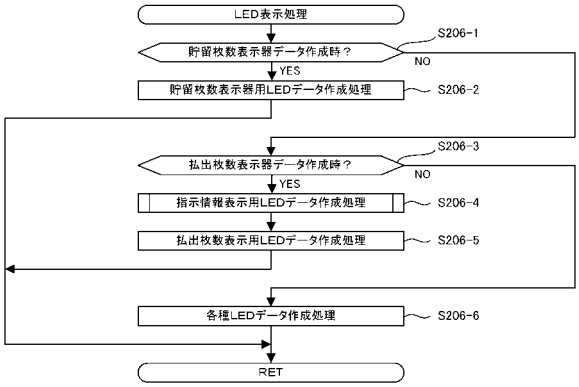
【図６５】



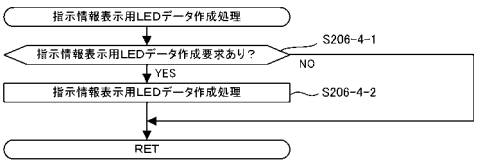
【図６６】



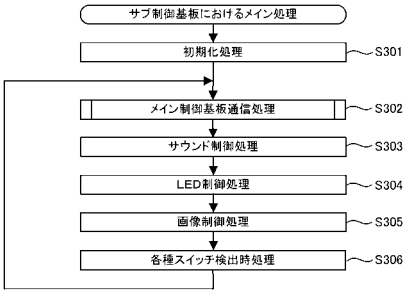
【図６７】



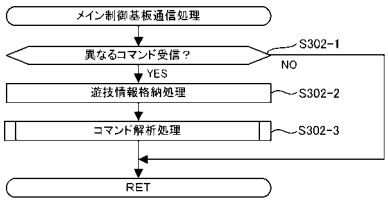
【図６８】



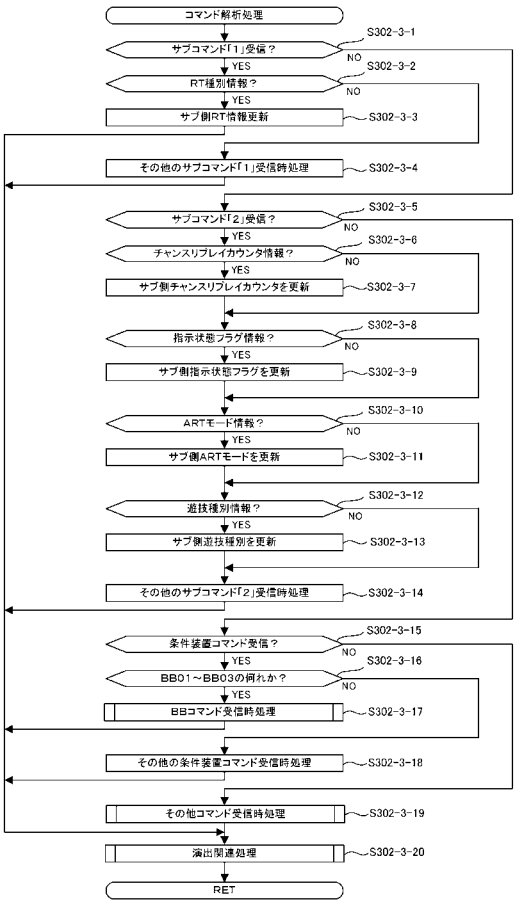
【図６９】



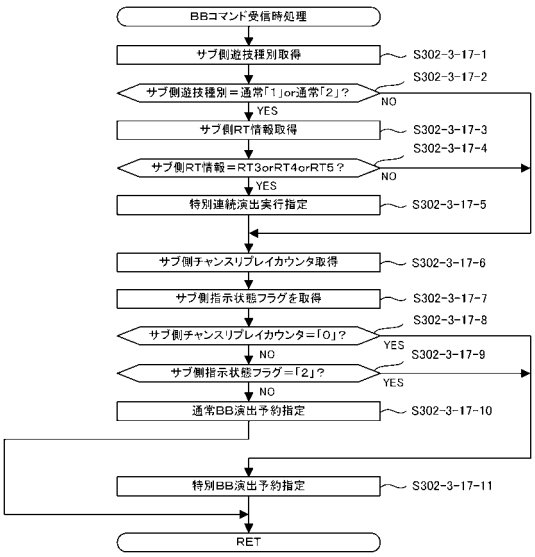
【図７０】



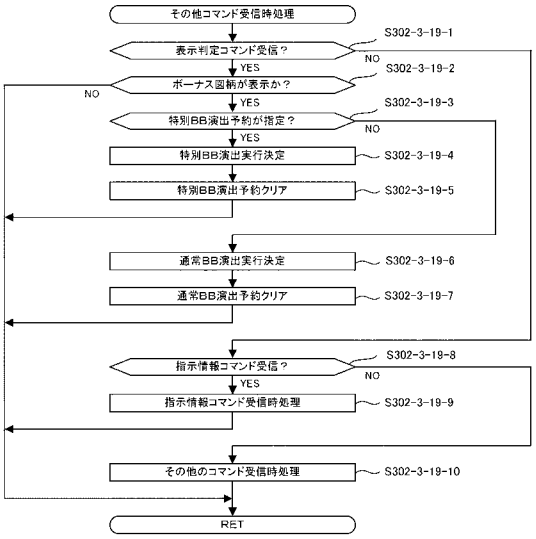
【図７１】



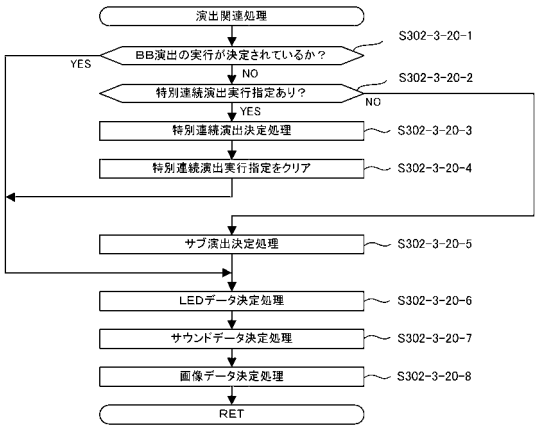
【図７２】



【図７３】



【図７４】



【図７５】

(a)特別BB状態中に実行される演出一覧
※いずれか1の演出が実行される

演出
エピソード「1」ボーナス演出
エピソード「2」ボーナス演出
エピソード「3」ボーナス演出
エピソード「4」ボーナス演出
エピソード「5」ボーナス演出

(b)演出の選択契機

契機	選択対象
指示状態フラグ「0」、「1」で、チャンスリプレイ天井回数カウンタ「0」のときのボーナス当選	エピソード「1」ボーナス演出
	エピソード「2」ボーナス演出
	エピソード「3」ボーナス演出
	エピソード「4」ボーナス演出
指示状態フラグ「2」のときのボーナス当選	エピソード「5」ボーナス演出

【図７６】

演出決定テーブル

(A)通常状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出A1
003	演出A2
004	演出A3
005	演出A4
006	演出A5
007	演出A6
008	演出A7
009	演出A8
・	・
・	・
・	・

(B)BB状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出B1
003	演出B2
004	演出B3
005	演出B4
006	演出B5
007	演出B6
008	演出B7
009	演出B8
・	・
・	・
・	・

(C)ART状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出C1
003	演出C2
004	演出C3
005	演出C4
006	演出C5
007	演出C6
008	演出C7
009	演出C8
・	・
・	・
・	・

(D)第1、第2ART上乗せ状態用演出決定テーブル

演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出D1
003	演出D2
004	演出D3
005	演出D4
006	演出D5
007	演出D6
008	演出D7
009	演出D8
・	・
・	・
・	・

(E)無限ART状態用演出決定テーブル

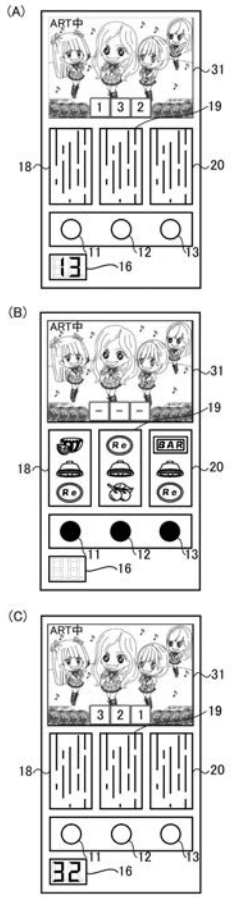
演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出E1
003	演出E2
004	演出E3
005	演出E4
006	演出E5
007	演出E6
008	演出E7
009	演出E8
・	・
・	・
・	・

(F)ART継続演出状態用演出決定テーブル

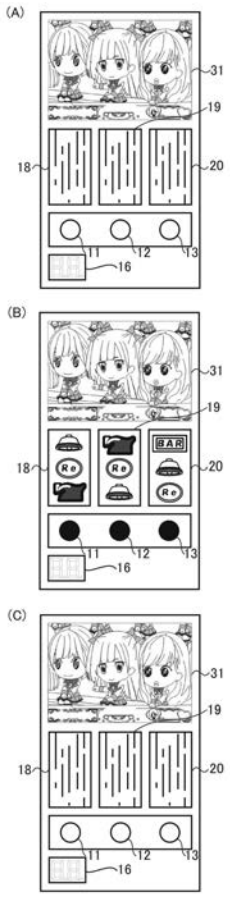
演出No.	演出内容
001	演出なし
002	演出F1
003	演出F2
004	演出F3
005	演出F4
006	演出F5
007	演出F6
008	演出F7
009	演出F8
・	・
・	・
・	・

・
・
・

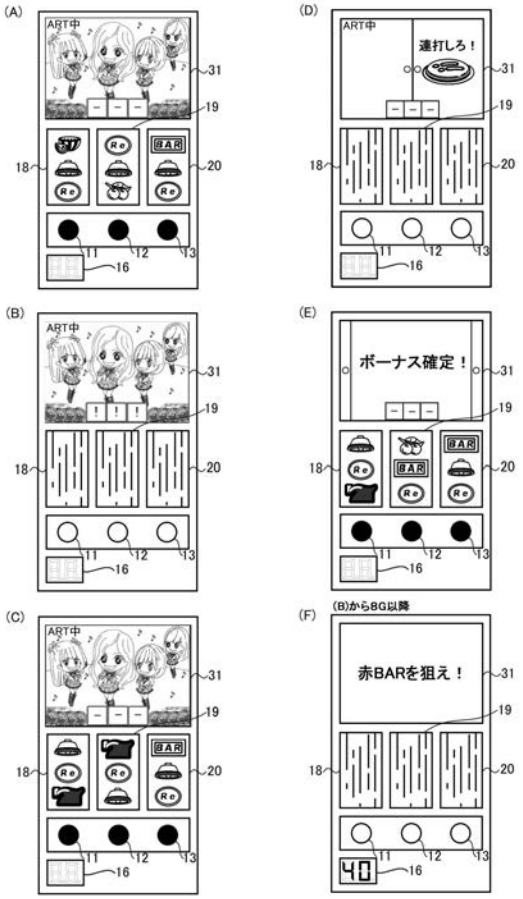
【図７７】



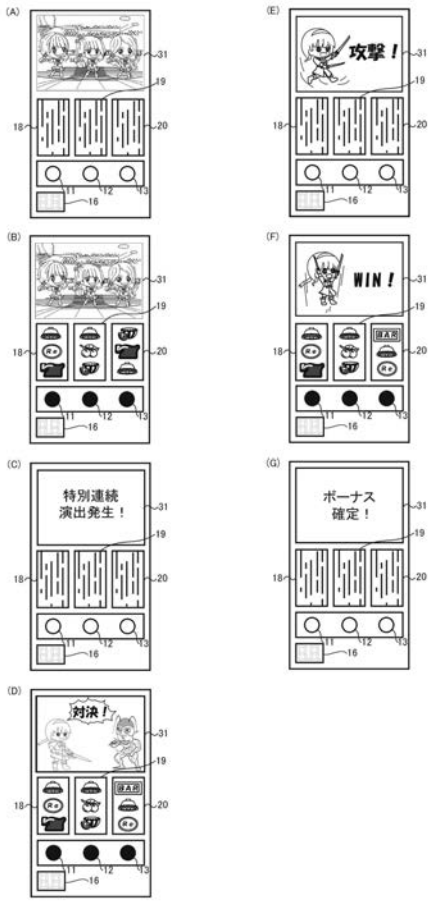
【図７８】



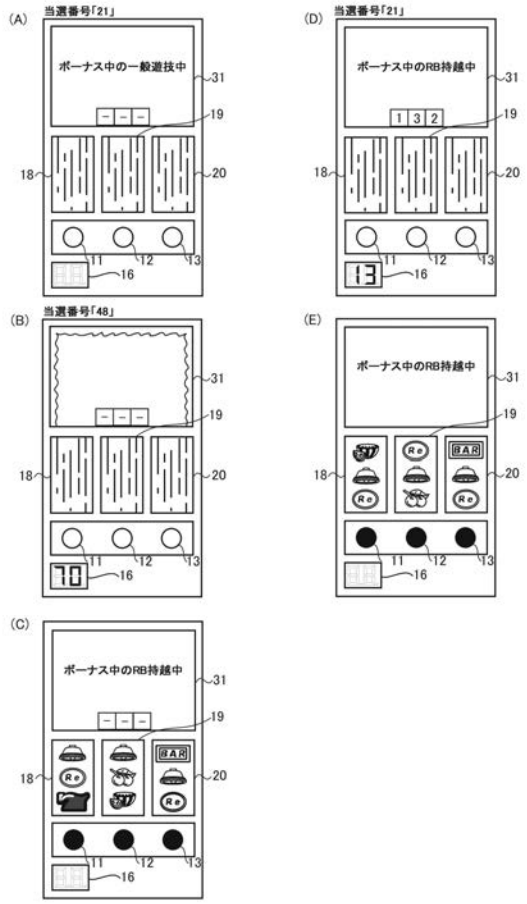
【図７９】



【図８０】



【図８１】


(A)
当選番号「21」
ボーナス中の一般遊技中
31
19
18
20
11
12
13
16
(B)
当選番号「48」
31
19
18
20
11
12
13
70
16
(C)
ボーナス中のRB持越中
31
19
18
20
11
12
13
16
(D)
当選番号「21」
ボーナス中のRB持越中
1 3 2
31
19
18
20
11
12
13
13
16
(E)
ボーナス中のRB持越中
31
19
18
20
11
12
13
16

フロントページの続き

(72)発明者　中村　雅哉
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
(72)発明者　野口　賢一
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内

Ｆターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34 AC36
AC38 AC47 AC52 AC64 AC77 AC82 BA13 BA17 BA22 BA35
BB02 BB03 BB16 BB46 BB78 BB93 CA02 CB04 CB23 CB33
CB42 CB44 CC01 CC12 CD12 CD41 CD49 CD55 DA52 DA54
DA58 DA63