(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7120138号
(P7120138)

(45)発行日　令和4年8月17日(2022.8.17)

(24)登録日　令和4年8月8日(2022.8.8)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６５１

請求項の数　1　（全316頁）

(21)出願番号　特願2019-77654(P2019-77654)
(22)出願日　平成31年4月16日(2019.4.16)
(65)公開番号　特開2020-174775(P2020-174775A)
(43)公開日　令和2年10月29日(2020.10.29)
審査請求日　令和2年9月8日(2020.9.8)

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100143063
弁理士　安藤 悟
(72)発明者　岡村 鉉
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　伊藤 彰彦
愛知県名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地 株式会社ジェイ・ティ内
(72)発明者　鈴木 隆将
愛知県名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地 株式会社ジェイ・ティ内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
演出の実行制御を行う演出制御手段を備えた遊技機において、
前記演出制御手段は、
演出の実行中に第１実行契機が発生したことに基づいて、第１演出情報に従って第１演出の実行制御を行う第１演出制御手段と、
演出の実行中に第２実行契機が発生した場合、その後に所定開始契機が発生したことに基づいて、第２演出情報に従って第２演出の実行制御を行う第２演出制御手段と、
特定契機が発生したことに基づいて、特定演出情報に従って特定演出の実行制御を行う手段と、
前記第２演出が実行されない所定状況において、前記第１演出情報と前記特定演出情報とをそれぞれ別の記憶領域に読み出す手段と、
前記第２演出が実行される特定状況において、前記第１演出情報と前記特定演出情報と前記第２演出情報とを同一の記憶領域に読み出す手段と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】

【０００２】
遊技機の一種として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて抽選が行われ、当該抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。また、当該抽選の結果を遊技者に予測させたり、認識させたりするための演出が行われる構成が一般的である。これらの遊技機は、表示装置、スピーカ、発光装置、可動物などを備えており、遊技の進行状況に応じて、映像による演出、音による演出、光による演出、可動物による演出などが実行される。
【０００３】
スロットマシンについて具体的には、スタートレバーが操作されることにより抽選で選択された演出が実行される。また、所定の遊技状態が開始される場合にオープニング演出が実行され、所定の終了契機が発生した場合にエンディング演出が実行される（例えば特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１３－１９２８００号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
ここで、上記例示等のような遊技機においては演出の実行制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【０００６】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、演出の実行制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記課題を解決すべく請求項１記載の発明は、演出の実行制御を行う演出制御手段を備えた遊技機において、
前記演出制御手段は、
演出の実行中に第１実行契機が発生したことに基づいて、第１演出情報に従って第１演出の実行制御を行う第１演出制御手段と、
演出の実行中に第２実行契機が発生した場合、その後に所定開始契機が発生したことに基づいて、第２演出情報に従って第２演出の実行制御を行う第２演出制御手段と、
特定契機が発生したことに基づいて、特定演出情報に従って特定演出の実行制御を行う手段と、
前記第２演出が実行されない所定状況において、前記第１演出情報と前記特定演出情報とをそれぞれ別の記憶領域に読み出す手段と、
前記第２演出が実行される特定状況において、前記第１演出情報と前記特定演出情報と前記第２演出情報とを同一の記憶領域に読み出す手段と、
を備えていることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１の実施形態におけるスロットマシンの正面図である。
【図２】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図である。
【図３】筐体の正面図である。
【図４】各リールの図柄配列を示す図である。
【図５】表示窓部から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図である。

【図６】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。
【図７】（ａ）共通表示領域の正面図であり、（ｂ）兼用表示部にて表示される停止順序に対応する情報の内容を説明するための説明図である。
【図８】（ａ），（ｂ）画像表示装置における停止順序の報知内容と兼用表示部における停止順序の表示内容との関係を説明するための説明図である。
【図９】比率表示器の正面図である。
【図１０】スロットマシンの電気的構成図である。
【図１１】主側ＭＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２】主側ＭＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３】主側ＭＰＵにて実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図１４】主側ＭＰＵにて実行される役の抽選処理を示すフローチャートである。
【図１５】通常モード用抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図１６】通常モード用抽選テーブルが選択された場合におけるリールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。
【図１７】第１ＲＴモード用抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図１８】第１ＲＴモード用抽選テーブルが選択された場合におけるリールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。
【図１９】第２ＲＴモード用抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図２０】第２ＲＴモード用抽選テーブルが選択された場合におけるリールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。
【図２１】（ａ）～（ｃ）「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値を説明するための説明図である。
【図２２】オフセットテーブルを説明するための説明図である。
【図２３】主側ＭＰＵにて実行される当選データの取得処理を示すフローチャートである。
【図２４】主側ＭＰＵにて実行されるリール制御処理を示すフローチャートである。
【図２５】主側ＭＰＵにて実行される停止操作対応処理を示すフローチャートである。
【図２６】スロットマシンに存在している遊技状態及び遊技区間を説明するための説明図である。
【図２７】主側ＭＰＵにて実行される遊技区間の第１制御処理を示すフローチャートである。
【図２８】主側ＭＰＵにて実行される遊技終了時の対応処理を示すフローチャートである。
【図２９】主側ＭＰＵにて実行される遊技区間の第２制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】主側ＭＰＵにて実行される通常用処理を示すフローチャートである。
【図３１】主側ＭＰＵにて実行される上乗せ用処理を示すフローチャートである。
【図３２】主側ＭＰＵにて実行される準備状態処理を示すフローチャートである。
【図３３】主側ＭＰＵにて実行されるＡＲＴ状態処理を示すフローチャートである。
【図３４】主側ＭＰＵにて実行されるボーナス用処理を示すフローチャートである。
【図３５】主側ＭＰＵにて実行されるゲーム開始時のボーナス用処理を示すフローチャートである。
【図３６】主側ＭＰＵにて実行されるエンディング対応処理を示すフローチャートである。
【図３７】主側ＭＰＵにて実行されるフリーズ設定処理を示すフローチャートである。
【図３８】表示レイヤの構成を説明するための説明図である。
【図３９】（ａ）～（ｈ）通常遊技状態において実行される各種演出の演出内容を説明するための説明図である。
【図４０】（ａ）～（ｅ）第１期待演出及び第２期待演出の演出内容を説明するための説明図であり、（ｆ）第１期待演出の種類とボーナス当選の期待度との対応関係、及び第２期待演出の種類とボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度との対応関係を説明するための説明図である。
【図４１】（ａ）通常遊技状態における各種演出を実行するための演出側ＲＯＭの構成を

説明するための説明図であり、（ｂ）各種演出を実行するための演出側ＲＡＭの構成を説明するための説明図である。
【図４２】（ａ）各レイヤの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）音出力用設定エリアの構成を説明するための説明図であり、（ｃ）表示用設定エリアの構成を説明するための説明図である。
【図４３】（ａ）～（ｄ）ボーナス告知演出及び再変動演出のいずれの実行対象ゲームでもない場合における演出テーブルの読み出し態様を説明するための説明図である。
【図４４】（ａ），（ｂ）ボーナス告知演出又は再変動演出の実行対象ゲームである場合における演出テーブルの読み出し態様を説明するための説明図である。
【図４５】第２合成演出テーブルの内容を説明するための説明図である。
【図４６】第２合成演出テーブルに基づいて第２期待演出が開始される様子を示すタイムチャートである。
【図４７】演出側ＭＰＵにて実行される演出実行処理を示すフローチャートである。
【図４８】演出側ＭＰＵにて実行されるポインタ更新処理を示すフローチャートである。
【図４９】演出側ＭＰＵにて実行される表示制御処理を示すフローチャートである。
【図５０】主側ＭＰＵにて実行されるボーナス告知用処理を示すフローチャートである。
【図５１】主側ＭＰＵにて実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図５２】演出側ＭＰＵにて実行される通常用の演出制御処理を示すフローチャートである。
【図５３】演出側ＭＰＵにて実行される第１演出情報設定処理を示すフローチャートである。
【図５４】演出側ＭＰＵにて実行される第２演出情報設定処理を示すフローチャートである。
【図５５】演出側ＭＰＵにて実行される読み出し用処理を示すフローチャートである。
【図５６】（ａ）演出側ＭＰＵにて実行される入賞結果対応処理を示すフローチャートであり、（ｂ）演出側ＭＰＵにて実行されるボーナス開始時の演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５７】ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図５８】（ａ）～（ｃ）ＡＲＴ状態の上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図５９】（ａ）～（ｃ）ＡＲＴ状態の上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図６０】（ａ）ＡＲＴ状態における各種演出を実行するための演出側ＲＯＭの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）ＡＲＴ状態における各種演出を実行するための演出側ＲＡＭの構成を説明するための説明図である。
【図６１】高速第１上乗せサブ演出テーブルを説明するための説明図である。
【図６２】演出側ＭＰＵにて実行される非通常用の演出制御処理を示すフローチャートである。
【図６３】（ａ）演出側ＭＰＵにて実行されるＡＲＴ開始時の演出設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）演出側ＭＰＵにて実行されるＡＲＴ中のゲーム開始用処理を示すフローチャートである。
【図６４】演出側ＭＰＵにて実行される演出調整処理を示すフローチャートである。
【図６５】演出側ＭＰＵにて実行される上乗せ演出用処理を示すフローチャートである。
【図６６】（ａ）演出側ＭＰＵにて実行されるフラグクリア処理を示すフローチャートであり、（ｂ）演出側ＭＰＵにて実行されるゲーム数更新用処理を示すフローチャートである。
【図６７】（ａ）～（ｇ）ＡＲＴ状態において上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出が実行される様子を示すタイムチャートである。
【図６８】演出側ＭＰＵにて実行される役物管理処理を示すフローチャートである。

【図６９】演出側ＭＰＵにて実行される役物初期化処理を示すフローチャートである。
【図７０】演出側ＭＰＵにて実行される原点設定処理を示すフローチャートである。
【図７１】演出側ＭＰＵにて実行される役物用原点復帰処理を示すフローチャートである。
【図７２】演出側ＭＰＵにて実行される補正動作の開始設定処理を示すフローチャートである。
【図７３】（ａ）演出側ＭＰＵにて実行される待機設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）演出側ＭＰＵにて実行される待機管理処理を示すフローチャートである。
【図７４】（ａ）～（ｆ）補正動作待機状態及び役物エラー状態が設定される様子を示すタイムチャートである。
【図７５】ボーナス告知用駆動テーブルの内容を説明するための説明図である。
【図７６】（ａ）演出側ＭＰＵにて実行される役物駆動用設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）演出側ＭＰＵにて実行される役物駆動制御処理を示すフローチャートである。
【図７７】演出側ＭＰＵにて実行される役物用フラグ設定処理を示すフローチャートである。
【図７８】演出側ＭＰＵにて実行されるボーナス入賞時の役物設定処理を示すフローチャートである。
【図７９】（ａ）～（ｉ）役物エラー状態が解除されて役物動作演出が実行される様子を示すタイムチャートである。
【図８０】（ａ）画像表示装置に表示される履歴画像の一例を説明するための説明図であり、（ｂ）履歴構成データの生成契機と、履歴画像に含まれる画像の種類との対応関係を説明するための説明図である。
【図８１】（ａ）履歴画像表示を行うための演出側ＲＡＭの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）構成データ記憶エリアの構成を説明するための説明図である。
【図８２】演出側ＭＰＵにて実行される履歴画像用処理を示すフローチャートである。
【図８３】演出側ＭＰＵにて実行される履歴情報記憶処理を示すフローチャートである。
【図８４】演出側ＭＰＵにて実行される枚数情報の更新処理を示すフローチャートである。
【図８５】演出側ＭＰＵにて実行される履歴構成データの生成処理を示すフローチャートである。
【図８６】（ａ）選択条件テーブルの種類と、選択条件テーブルに設定されている文言指定データとの対応関係を説明するための説明図であり、（ｂ）各選択条件テーブルにおいて参照先に設定されている履歴用記憶エリアを説明するための説明図である。
【図８７】ＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブルを説明するための説明図である。
【図８８】演出側ＭＰＵにて実行される文言選択処理を示すフローチャートである。
【図８９】演出側ＭＰＵにて実行される見出し設定処理を示すフローチャートである。
【図９０】演出側ＭＰＵにて実行されるポイント算出処理を示すフローチャートである。
【図９１】（ａ）見出しポイントテーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）追加ポイントテーブルを説明するための説明図である。
【図９２】演出側ＭＰＵにて実行されるプレート設定処理を示すフローチャートである。
【図９３】（ａ）～（ｃ）プレート抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。
【図９４】演出側ＭＰＵにて実行されるゲーム開始対応処理を示すフローチャートである。
【図９５】演出側ＭＰＵにて実行される履歴画像用管理処理を示すフローチャートである。
【図９６】演出側ＭＰＵにて実行される終了演出対応処理を示すフローチャートである。
【図９７】画像表示装置に表示される履歴メニュー画面の表示内容を説明するための説明図である。
【図９８】演出側ＭＰＵにて実行される表示操作対応処理を示すフローチャートである。
【図９９】演出側ＭＰＵにて実行される選択対応処理を示すフローチャートである。
【図１００】演出側ＭＰＵにて実行されるモード選択中処理を示すフローチャートである。
【図１０１】演出側ＭＰＵにて実行される過去履歴選択用処理を示すフローチャートである。

【図１０２】主側ＭＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図１０３】（ａ）第２の実施形態におけるＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図であり、（ｂ），（ｃ）ＡＲＴ状態の上乗せ演出における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図１０４】（ａ），（ｂ）縮小上乗せ演出における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図１０５】（ａ）ＡＲＴ状態における各種演出を実行するための演出側ＲＯＭの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）ＡＲＴ状態における各種演出を実行するための演出側ＲＡＭの構成を説明するための説明図である。
【図１０６】演出側ＭＰＵにて実行されるＡＲＴ中のゲーム開始用処理を示すフローチャートである。
【図１０７】（ａ）演出側ＭＰＵにて実行される演出調整処理を示すフローチャートであり、（ｂ）演出側ＭＰＵにて実行される上乗せ演出用処理を示すフローチャートである。
【図１０８】演出側ＭＰＵにて実行されるフラグクリア処理を示すフローチャートである。
【図１０９】演出側ＭＰＵにて実行されるゲーム数更新用処理を示すフローチャートである。
【図１１０】（ａ）～（ｇ）ＡＲＴ状態において上乗せ演出が実行される様子を示すタイムチャートである。
【図１１１】第３の実施形態における演出側ＭＰＵにて実行される過去履歴選択用処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
＜第１の実施形態＞
以下、遊技機の一種であるスロットマシン１０に本発明を適用した場合の第１の実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はスロットマシン１０の正面図であり、図２はスロットマシン１０の前面扉１２を開いた状態の斜視図であり、図３は筐体１１の正面図である。
【００１１】
図２及び図３に示すように、スロットマシン１０は、その外殻を形成する筐体１１を備えている。筐体１１は、複数の木製パネルが固定されることにより、全体として前方に開放された箱状に形成されている。
【００１２】
筐体１１の前面側には、図１及び図２に示すように前面扉１２が取り付けられている。前面扉１２はその左側部に設けられた軸部１２ａを回動軸として、筐体１１の内部空間を開閉可能とするように筐体１１に支持されている。なお、前面扉１２は、その裏面に設けられた施錠装置１３によって開放不能に施錠状態とされており、この施錠状態は、キーシリンダ１４への所定のキーによる解錠操作により解除される。
【００１３】
前面扉１２の中央部上寄りには図１に示すように、遊技パネル２０が設けられている。遊技パネル２０には、縦長の３つの表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒが横並びとなるように形成されている。表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒは透明又は半透明な材質により形成されており、各表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒを通じてスロットマシン１０の内部が視認可能な状態となっている。
【００１４】
図２及び図３に示すように、筐体１１は仕切り板１１ａによりその内部が上下２分割されており、仕切り板１１ａの上部にはリールユニット３１が取り付けられている。リールユニット３１は、円筒状にそれぞれ形成された左リール３２Ｌ、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒを備えている。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒは、その中心軸線が当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞ

れのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが各表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒと１対１で対応している。したがって、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの表面の一部はそれぞれ対応する表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒを通じて視認可能な状態となっている。また、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが正回転すると、各表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒを通じてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【００１５】

遊技パネル２０の下方左側には図１に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させるために操作されるスタートレバー４１が設けられている。メダル及び仮想メダルといった遊技媒体がベットされているときにこのスタートレバー４１が操作されると、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが一斉に回転を始める。

【００１６】

スタートレバー４１の右側には、回転している各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを個別に停止させるために操作されるストップボタン４２，４３，４４が設けられている。各ストップボタン４２，４３，４４は停止対象となるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応する表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの直下にそれぞれ配置されている。各ストップボタン４２，４３，４４は、左リール３２Ｌが回転を開始してから所定時間が経過すると停止させることが可能な状態となる。

【００１７】

なお、スタートレバー４１の操作に基づき各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始され、各ストップボタン４２，４３，４４の操作に基づき各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を停止して、遊技媒体の付与及び遊技状態の管理といった各種処理の実行が完了するまでが、１回のゲーム（遊技回）に相当する。

【００１８】

表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの下方右側には、投資価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口４５が設けられている。メダル投入口４５から投入されたメダルは、図２に示すように、前面扉１２の背面に設けられたセレクタ５２によって、受付許可時であればホッパ装置５３へ導かれ、受付禁止時であれば前面扉１２の前面下部に設けられたメダル排出口５８からメダル受け皿５９へと導かれる（図１参照）。なお、ホッパ装置５３は、有効ライン上に遊技媒体の付与に対応した入賞が成立した場合に、貯留タンクに貯留されたメダルを、メダル排出口５８を通じてメダル受け皿５９に払い出す機能を有している。

【００１９】

メダル投入口４５の下方には、図１に示すように、メダル投入口４５に投入されたメダルがセレクタ５２内に詰まった際に押される返却ボタン４６が設けられている。また、表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの下方左側には、クレジットされた仮想メダルを一度にベット可能な最大分投入するための第１クレジット投入ボタン４７と、仮想メダルを一度に２枚投入するための第２クレジット投入ボタン４８と、仮想メダルを一度に１枚投入するための第３クレジット投入ボタン４９とが設けられている。

【００２０】

スタートレバー４１の左側には、精算ボタン５１が設けられている。すなわち、本スロットマシン１０では、所定の最大値（メダル５０枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算ボタン５１を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口５８から払い出されるようになっている。

【００２１】

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

めに操作される設定キー挿入孔５７と、が設けられている。
【００２２】
次に、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付されている図柄について説明する。
【００２３】
図４には、左リール３２Ｌ、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒには、それぞれ２１個の図柄が一列に配置されている。また、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応させて番号が「０」～「２０」まで付されているが、これら番号は後述する主制御装置７０が表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒから視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。
【００２４】
図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの２０番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１８番目）、「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１５番目）、「ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１０番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの９番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの５番目）の７種類がある。そして、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて各種図柄の数や配置順序は異なっている。
【００２５】
図５は、表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの正面図である。各表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒは、対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付された２１個の図柄のうち図柄全体が視認可能となる図柄が３個となるように形成されている。このため、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒがすべて停止している状態では、３×３＝９個の図柄が表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒを介して視認可能な状態となる。
【００２６】
本スロットマシン１０では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄が視認可能となる位置を結ぶようにして、１本のメインラインＭＬが設定されている。メインラインＭＬは、左リール３２Ｌの中段図柄、中リール３２Ｍの中段図柄及び右リール３２Ｒの中段図柄を結んだラインである。規定数の遊技媒体がベットされた状態で各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始され、当該メインラインＭＬ上に当選役に対応した入賞が成立した場合には、遊技媒体の付与という利益、再遊技という利益及び遊技状態の移行のいずれかが付与される。
【００２７】
つまり、本スロットマシン１０では、入賞が成立し得るラインとして１本のメインラインＭＬのみが設定されている。そして、当該メインラインＭＬは一直線に延びるラインとして設定されている。したがって、左リール３２Ｌの上段図柄、中リール３２Ｍの中段図柄及び右リール３２Ｒの下段図柄を結んだサブラインＳＬ１と、左リール３２Ｌの上段図柄、中リール３２Ｍの上段図柄及び右リール３２Ｒの上段図柄を結んだサブラインＳＬ２と、左リール３２Ｌの下段図柄、中リール３２Ｍの下段図柄及び右リール３２Ｒの下段図柄を結んだサブラインＳＬ３と、左リール３２Ｌの下段図柄、中リール３２Ｍの中段図柄及び右リール３２Ｒの上段図柄を結んだサブラインＳＬ４といった１直線に延びるライン上に、入賞対象となる図柄の組合せが成立したとしても、入賞は成立しない。
【００２８】
以下、図６を参照しながら、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明する。図６は、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明するための説明図である。
【００２９】
遊技媒体の付与が行われる小役入賞としては、第１補填入賞、第２補填入賞、第３補填入賞、第１ベル入賞、第２ベル入賞、第１スイカ入賞、第２スイカ入賞及びチェリー入賞がある。詳細には、メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「スイカ」

図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第１補填入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第２補填入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第３補填入賞となる。第１～第３補填入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「１」となる。

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「チェリー」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第１特殊リプレイ入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第２特殊リプレイ入賞となる。

【００３４】

メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第１ＲＴリプレイ入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第２ＲＴリプレイ入賞となる。

【００３５】
メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「チェリー」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第１転落リプレイ入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第２転落リプレイ入賞となる。
【００３６】
上記いずれかのリプレイ入賞となった場合、遊技媒体のベットを不要としながら次ゲームの遊技を行うことが可能となる再遊技の特典が付与される。具体的には、「３」の遊技媒体をベットしたゲームにおいていずれかのリプレイ入賞となった場合、遊技媒体のベットを不要としながら、「３」の遊技媒体がベットされた状態で次ゲームの遊技を開始することが可能となる。
【００３７】
上記各種リプレイ入賞のうち、第１ＲＴリプレイ入賞、第２ＲＴリプレイ入賞、第１転落リプレイ入賞及び第２転落リプレイ入賞は、リプレイ入賞の特典の付与契機となるだけではなく抽選モードの移行契機となる。本スロットマシン１０では役の抽選処理（図１４）において抽選対象となる役の種類及び各役の当選確率が相違するように複数種類の抽選モードが設定されており、これら抽選モード間の移行は抽選モードの移行契機となるリプレイ入賞が成立した場合に発生する。各抽選モードの内容及び各抽選モードへの移行条件については後に詳細に説明する。
【００３８】
遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞として、第１ＢＢ入賞、第２ＢＢ入賞、第３ＢＢ入賞、第４ＢＢ入賞、第１ＲＢ入賞及び第２ＲＢ入賞がある。詳細には、メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「赤７」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「赤７」図柄である場合、第１ＢＢ入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「白７」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「白７」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「白７」図柄である場合、第２ＢＢ入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「赤７」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「白７」図柄である場合、第３ＢＢ入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「白７」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「白７」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「赤７」図柄である場合、第４ＢＢ入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「赤７」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ＢＡＲ」図柄である場合、第１ＲＢ入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「白７」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「白７」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ＢＡＲ」図柄である場合、第２ＲＢ入賞となる。
【００３９】
第１ＢＢ入賞、第２ＢＢ入賞、第３ＢＢ入賞又は第４ＢＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がＢＢ状態に移行する。また、第１ＲＢ入賞又は第２ＲＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がＲＢ状態に移行する。ＢＢ状態及びＲＢ状態はいずれもボーナス状態に該当する。ボーナス状態は、ボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の付与期待数が高くなる遊技状態である。具体的には、第１ベル入賞の成立を可能とさせる役に他の遊技状態の場合よりも高い確率（例えば約１／１．５）で当選するとともに、当該役に当選した場合には各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転位置に対するストップボタン４２～４４の停止操作タイミングとは無関係に第１ベル入賞が成立することとなる。一方、ボーナス状態において１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数は他の遊技状態と同一となっている。したがって、ボーナス状態においてはボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技

媒体の純増期待値が高くなる。なお、ボーナス状態において１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数が他の遊技状態よりも少ない構成としてもよく、ボーナス状態においてはボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の純増期待値が高くなるのであればボーナス状態において１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数が他の遊技状態よりも多い構成としてもよい。

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

次に、各種報知及び各種演出を実行するための装置について説明する。

【００４３】

図１に示すように、前面扉１２の上部には上部ランプ６１、画像表示装置６３及び役物７５が設けられているとともに、前面扉１２の下部にはスピーカ６２が設けられている。上部ランプ６１は、スロットマシン１０において異常が発生した場合に当該異常に対応した態様で発光制御されるとともに、入賞結果に応じた態様で発光制御される。また、上部ランプ６１は、画像表示装置６３における表示演出に対応した発光演出が行われるように発光制御される。スピーカ６２は左右一対として設けられており、スロットマシン１０において異常が発生した場合に当該異常に対応した音又は音声が出力されるように音出力制御されるとともに、入賞結果に対応した音又は音声が出力されるように音出力制御される。また、スピーカ６２は、画像表示装置６３における表示演出に対応した音出力演出が行われるように音出力制御される。

【００４４】

画像表示装置６３は表示面を有しており、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されているが、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった表示面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。スロットマシン１０において異常が発生した場合には当該異常に対応した画像が当該表示面にて表示されるように表示制御される。また、画像表示装置６３は、内部抽選における役の当選結果及び各ゲームにおける入賞結果に対応した画像が表示面にて表示されるように表示制御される。つまり、画像表示装置６３では表示演出が実行される。

【００４５】

図１に示すように、役物７５は、遊技パネル２０の前面側に固定されている役物本体部７６と、役物本体部７６から下方に突出しており上下に移動可能な役物可動部７７と、を備えている。役物本体部７６は、中空の筐体であり、役物本体部７６の内部には役物可動部７７を上下に移動可能とする役物駆動部７８が収められている。役物駆動部７８は、後

述する演出制御装置９０に電気的に接続されており、演出制御装置９０から出力された駆動データに基づいて役物可動部７７を上下に移動させる。

【００４６】

役物可動部７７は、役物駆動部７８の下端から鉛直下方に延在している棒状の支持部７７ａを備えている。役物本体部７６の底部には当該底部を上下に貫通する貫通孔（図示略）が設けられている。支持部７７ａは、当該貫通孔に挿通されており、当該底部の下方まで延在している。役物可動部７７は、支持部７７ａにおいて役物駆動部７８とは反対側の自由端（下端）に設けられている球状演出部７７ｂを備えている。

【００４７】

支持部７７ａの外周面には、役物可動部７７の位置を検出可能とする検出用突起７９が設けられている。役物可動部７７は、球状演出部７７ｂが当該球状演出部７７ｂの可動域の上端である初期位置に滞在している状態から、球状演出部７７ｂが可動域の下端である変位位置に滞在している状態となるまで上下に移動可能である。役物本体部７６には、球状演出部７７ｂが初期位置に滞在している状態における検出用突起７９を検出するための初期位置センサ７５ａと、球状演出部７７ｂが変位位置に滞在している状態における検出用突起７９を検出するための変位位置センサ７５ｂとが設けられている。

【００４８】

役物駆動部７８は、後述する演出制御装置９０から第１駆動データを受信した場合に役物可動部７７を上方に向けて移動させるとともに、演出制御装置９０から第２駆動データを受信した場合に役物可動部７７を下方に向けて移動させる。第１駆動データは、初期位置センサ７５ａがＯＦＦ状態であることを条件として役物駆動部７８に出力される。既に役物可動部７７が初期位置に滞在している場合には初期位置センサ７５ａがＯＮ状態となる。この場合には第１駆動データの出力がキャンセルされるため、追加で第１駆動データが出力されることはない。また、第２駆動データは、変位位置センサ７５ｂがＯＦＦ状態であることを条件として役物駆動部７８に出力される。既に役物可動部７７が変位位置に滞在している場合には変位位置センサ７５ｂがＯＮ状態となる。この場合には第２駆動データの出力がキャンセルされるため、追加で第２駆動データが出力されることはない。

【００４９】

球状演出部７７ｂは、遊技パネル２０の前方に存在して外部に露出しており、遊技者は当該球状演出部７７ｂに触れることが可能となっている。球状演出部７７ｂに対して上向きの外力が加えられた場合、球状演出部７７ｂは当該球状演出部７７ｂの可動域の上端である初期位置まで上方に移動可能である。また、球状演出部７７ｂに対して下向きの外力が加えられた場合、球状演出部７７ｂは当該球状演出部７７ｂの可動域の下端である変位位置まで下方に移動可能である。

【００５０】

図１に示すように、前面扉１２において返却ボタン４６の右側には、画像表示装置６３における表示内容を変更するために遊技者により手動操作される演出用操作装置６４が設けられている。演出用操作装置６４は、中央ボタン６４ａを備えているとともに、当該中央ボタン６４ａの上側に配置された上ボタン６４ｂ及び下側に配置された下ボタン６４ｃを備えている。これら中央ボタン６４ａ、上ボタン６４ｂ及び下ボタン６４ｃに対して所定の操作が行われることにより、画像表示装置６３における表示内容の変更が行われる。演出用操作装置６４の操作と画像表示装置６３における表示内容との関係については後に詳細に説明する。

【００５１】

前面扉１２の遊技パネル２０には、表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの下方の位置に、貯留記憶された仮想メダルの数を表示するクレジット表示部６５と、小役入賞時に付与対象となった遊技媒体数を表示するとともに画像表示装置６３においてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される場合にその報知される内容に対応した表示が行われる兼用表示部６６と、遊技区間が有利区間であることに対応した表示が行われる有利区間表示部６７とが設けられている。クレジット表示部６５は７セグメント表示器によって構成

されており、各セグメントには緑色などの単色発光タイプのＬＥＤが用いられている。

【００５２】

図７（ａ）は兼用表示部６６及び有利区間表示部６７が設けられた共通表示領域６８の正面図である。共通表示領域６８には、図７（ａ）に示すように２個の７セグメント表示器６６ａ，６６ｂを横方向に並設することで設けられた兼用表示部６６と、１個の発光部からなる有利区間表示部６７とが集約されている。

【００５３】

遊技媒体の付与に対応するいずれかの小役入賞（第１～第３補填入賞、第１～第２ベル入賞、第１～第２スイカ入賞又はチェリー入賞）が成立した場合には、その小役入賞が成立したゲームの終了時にその小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が兼用表示部６６にて表示される。具体的には、第１～第３補填入賞のいずれかが成立した場合には左側の７セグメント表示器６６ａは非表示となるとともに右側の７セグメント表示器６６ｂに「１」が表示されることによって「１」の遊技媒体が付与されたことが報知される。第１～第２ベル入賞のいずれかが成立した場合には左側の７セグメント表示器６６ａ及び右側の７セグメント表示器６６ｂのそれぞれに「１」が表示されることによって「１１」の遊技媒体が付与されたことが報知される。また、第１～第２スイカ入賞のいずれかが成立した場合には左側の７セグメント表示器６６ａは非表示となるとともに右側の７セグメント表示器６６ｂに「５」が表示されることによって「５」の遊技媒体が付与されたことが報知される。また、チェリー入賞が成立した場合には左側の７セグメント表示器６６ａは非表示となるとともに右側の７セグメント表示器６６ｂに「２」が表示されることによって「２」の遊技媒体が付与されたことが報知される。一方、いずれかのリプレイ入賞、いずれかのＢＢ入賞及びいずれかのＲＢ入賞といった遊技媒体が付与されない入賞が成立したとしても、その入賞に対応する表示が兼用表示部６６にて行われることはなく、この場合には各７セグメント表示器６６ａ，６６ｂは非表示の状態に維持される。兼用表示部６６における遊技媒体の付与数の表示は、その表示が行われたゲームの次ゲームを開始させるために遊技媒体がベットされた場合に終了され、このベットされたタイミングにおいて各７セグメント表示器６６ａ，６６ｂは非表示の状態となる。

【００５４】

画像表示装置６３においてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される場合には、その報知される停止順序に対応する情報が兼用表示部６６にて表示される。図７（ｂ）は兼用表示部６６にて表示される停止順序に対応する情報の内容を説明するための説明図である。図７（ｂ）に示すように、本スロットマシン１０では画像表示装置６３にて報知されるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序として、第１停止が左リール３２Ｌであり第２停止が中リール３２Ｍであり第３停止が右リール３２Ｒである停止順序と、第１停止が左リール３２Ｌであり第２停止が右リール３２Ｒであり第３停止が中リール３２Ｍである停止順序と、第１停止が中リール３２Ｍであり第２停止が左リール３２Ｌであり第３停止が右リール３２Ｒである停止順序と、第１停止が中リール３２Ｍであり第２停止が右リール３２Ｒであり第３停止が左リール３２Ｌである停止順序と、第１停止が右リール３２Ｒであり第２停止が左リール３２Ｌであり第３停止が中リール３２Ｍである停止順序と、第１停止が右リール３２Ｒであり第２停止が中リール３２Ｍであり第３停止が左リール３２Ｌである停止順序と、第１停止が左リール３２Ｌであり残りが任意である停止順序と、第１停止が中リール３２Ｍであり残りが任意である停止順序と、第１停止が右リール３２Ｒであり残りが任意である停止順序と、が存在している。

【００５５】

画像表示装置６３における停止順序の報知は、役の抽選処理にて第１ベル当選データを含む役に当選した場合、第１ＲＴリプレイ当選データを含む役に当選した場合、第２ＲＴリプレイ当選データを含む役に当選した場合、第１転落リプレイ当選データを含む役に当選した場合又は第２転落リプレイ当選データを含む役に当選した場合に実行され得る。具体的には、第１ベル当選データを含む役に当選した場合、上記各停止順序のうち今回の当選役に対応する停止順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止された場合に第１ベル入

賞が成立する。そして、第１ベル入賞が成立した場合には既に説明したとおり「１１」の遊技媒体が遊技者に付与される。

【００５６】

第１ＲＴリプレイ当選データを含む役に当選した場合、上記各停止順序のうち今回の当選役に対応する停止順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止された場合に第１ＲＴリプレイ入賞が成立する。そして、第１ＲＴリプレイ入賞が成立した場合には抽選モードが通常モードよりもいずれかのリプレイ当選データを含む役に当選し易い（すなわちいずれかのリプレイ入賞が成立し易い）第１ＲＴモードに移行する。また、第２ＲＴリプレイ当選データを含む役に当選した場合、上記各停止順序のうち今回の当選役に対応する停止順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止された場合に第２ＲＴリプレイ入賞が成立する。そして、第２ＲＴリプレイ入賞が成立した場合には抽選モードが第１ＲＴモードよりもいずれかのリプレイ当選データを含む役に当選し易い（すなわちいずれかのリプレイ入賞が成立し易い）第２ＲＴモードに移行する。

【００５７】

第１転落リプレイ当選データを含む役に当選した場合、上記各停止順序のうち今回の当選役に対応する停止順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止された場合に第１転落リプレイ入賞が回避される。第１転落リプレイ入賞が成立した場合には抽選モードが第１ＲＴモードから通常モードに移行してしまうが第１転落リプレイ入賞の成立を回避することでこの通常モードへの移行を回避することができる。また、第２転落リプレイ当選データを含む役に当選した場合、上記各停止順序のうち今回の当選役に対応する停止順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止された場合に第２転落リプレイ入賞が回避される。第２転落リプレイ入賞が成立した場合には抽選モードが第２ＲＴモードから第１ＲＴモードに移行してしまうが第２転落リプレイ入賞の成立を回避することでこの第１ＲＴモードへの移行を回避することができる。

【００５８】

上記停止順序のいずれかが画像表示装置６３にて報知される場合には、兼用表示部６６における左側の７セグメント表示器６６ａは非表示の状態が維持される一方、右側の７セグメント表示器６６ｂにてその報知対象の停止順序に対応する表示が行われる。この表示内容は図７（ｂ）に示す通りであり、画像表示装置６３における停止順序の報知内容に対して兼用表示部６６の停止順序の表示内容が１対１で対応させて設定されている。但し、これに限定されることはなく、画像表示装置６３における停止順序の報知内容の一部又は全部に対しては兼用表示部６６の複数種類の表示内容が対応させて設定されている構成としてもよい。

【００５９】

兼用表示部６６における停止順序の表示内容は、兼用表示部６６にて遊技媒体の付与に対応する表示が行われる場合に表示対象となる表示内容と相違している。これにより、兼用表示部６６にて表示されている内容が、遊技媒体の付与数に対応しているのか、それともリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応しているのかを区別し易くなる。

【００６０】

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

【００６１】

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

単位表示画像Ｇ１には左リール３２Ｌの停止順序に対応する「２」の画像が表示され、中単位表示画像Ｇ２には中リール３２Ｍの停止順序に対応する「１」の画像が表示され、右単位表示画像Ｇ３には右リール３２Ｒの停止順序に対応する「３」の画像が表示される。単位表示画像Ｇ１～Ｇ３は、後述する第２報知用表示レイヤ１０８（図３８）に設定され、演出用の画像よりも画面手前側に存在している態様で表示される。単位表示画像Ｇ１～Ｇ３は透過性を有する態様で表示される。これにより、単位表示画像Ｇ１～Ｇ３が表示されている状況においても当該単位表示画像Ｇ１～Ｇ３よりも画面奥側に設定されている画像を視認可能とすることができる。

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

兼用表示部６６は共通表示領域６８において中央側に配置されているのに対して、有利区間表示部６７は共通表示領域６８の隅角側に配置されている。有利区間表示部６７は、遊技区間が通常区間及び有利区間のうち有利区間であることを報知するための表示部である。有利区間とは、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される区間、及び遊技者にとって有利な遊技状態であるＡＲＴ状態への移行確率が通常区間よりも高くなる区間のいずれかに該当する区間である。一方、通常区間とは、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されない区間であって、遊技者にとって有

利な遊技状態であるＡＲＴ状態への移行確率が有利区間よりも低くなる区間又はＡＲＴ状態への移行が発生しない区間である。

【００６６】

通常区間において有利区間への移行条件が成立して有利区間に移行した場合に、有利区間表示部６７は点灯状態となることにより有利区間であることの報知が開始される。また、有利区間において通常区間への移行条件が成立して通常区間に移行した場合に、有利区間表示部６７は消灯状態となることにより有利区間であることの報知が終了される。これにより、有利区間であることを遊技ホールの管理者等に報知することが可能となる。また、共通表示領域６８に集約させて設けられる兼用表示部６６は、遊技媒体の付与が発生した場合に点灯状態とされ次のゲームの開始に際して消灯状態とされるとともに、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が画像表示装置６３にて表示される場合に点灯状態とされそのゲームの終了に際して消灯状態とされる。したがって、有利区間表示部６７を共通表示領域６８内に配置することで遊技者にとって目立ち過ぎるものとなってしまうことを抑えた構成において、有利区間である状況では共通表示領域６８において有利区間表示部６７のみが点灯状態となっている状況を積極的に生じさせることが可能となり、遊技ホールの管理者にとって有利区間表示部６７の確認の容易化が図られる。

【００６７】

なお、有利区間においては有利区間表示部６７の点灯状態が維持される構成に代えて有利区間においては有利区間表示部６７にて所定の周期で点滅表示が行われる構成としてもよい。また、兼用表示部６６及び有利区間表示部６７として、液晶表示装置などの他の表示器を用いてもよい。

【００６８】

スロットマシン１０には、各種制御装置が設けられている。具体的には、図３に示すように、リールユニット３１の上方には、主制御装置７０が設けられている。当該主制御装置７０は、筐体１１の背面部を生じさせる背板１１ｂに取り付けられている。主制御装置７０は、主制御基板７１が基板ボックス８１に収容されて構成されている。主制御基板７１の一方の板面である素子搭載面には、ＭＰＵ７２と、遊技履歴の管理結果を報知するための表示が行われる比率表示器８５と、が搭載されている。基板ボックス８１は当該基板ボックス８１の外部から当該基板ボックス８１内に収容されたＭＰＵ７２及び比率表示器８５を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス８１は無色透明に形成されているが、基板ボックス８１の外部から当該基板ボックス８１内に収容されたＭＰＵ７２及び比率表示器８５を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。主制御装置７０は基板ボックス８１において主制御基板７１の素子搭載面と対向する対向壁部８２がスロットマシン１０前方を向くようにして筐体１１の背板１１ｂに搭載されている。したがって、前面扉１２を筐体１１に対してスロットマシン１０前方に開放させて筐体１１の内部空間を露出させることにより、基板ボックス８１の対向壁部８２を目視することが可能となるとともに当該対向壁部８２を通じてＭＰＵ７２及び比率表示器８５を目視することが可能となる。

【００６９】

図９は比率表示器８５の正面図である。図９に示すように、比率表示器８５の表示面には、識別子表示部８６及び比率表示部８７が横方向に並設されている。識別子表示部８６は、左側の７セグメント表示器８６ａと、右側の７セグメント表示器８６ｂと、識別子用の補助表示部８６ｃとを備えている。また、比率表示部８７は、左側の７セグメント表示器８７ａと、右側の７セグメント表示器８７ｂと、比率用の補助表示部８７ｃとを備えている。各７セグメント表示器８６ａ，８６ｂ，８７ａ，８７ｂにおいては「０」～「９」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示される。スロットマシン１０では、比率表示器８５を利用して遊技履歴の管理結果が報知されるが、この報知内容については後に詳細に説明する。比率表示器８５の表示面で行われる遊技履歴の管理結果の表示は、基板ボックス８１の対向壁部８２を通じて視認可能となる。なお、比率表示器８５は、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。

【００７０】
図３に示すように、基板ボックス８１は複数のケース体を前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体には、これらケース体の分離を阻止するとともにこれらケース体の分離に際してその痕跡を残すための結合部８３が設けられている。結合部８３は、略直方体形状の基板ボックス８１における一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部８３を利用してケース体の分離を阻止している状態において当該一部の結合部８３を破壊してケース体を分離したとしても、その後に別の結合部８３を結合状態とすることでケース体の分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体の分離に際して結合部８３が破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部８３を目視確認することでケース体の分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。また、基板ボックス８１において結合部８３が並設された一辺とは別の一辺にはケース体間の境界を跨ぐようにして封印シール８４が貼り付けられている。封印シール８４はその引き剥がしに際して粘着層がケース体に残る。これにより、ケース体の分離に際して封印シール８４が剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。
【００７１】
スロットマシン１０には図２に示すように、主制御装置７０以外にも演出制御装置９０が設けられている。演出制御装置９０は、前面扉１２において画像表示装置６３の後方に重ねて配置されている。演出制御装置９０は、主制御装置７０から受信したコマンドに基づき、上部ランプ６１、スピーカ６２、画像表示装置６３及び役物７５の制御を実行する。なお、演出制御装置９０は、主制御装置７０と同様に、基板ボックス内に制御基板が収容されてなる。
【００７２】
次に、本スロットマシン１０の電気的構成について、図１０のブロック図に基づいて説明する。
【００７３】
図１０に示すように、主制御装置７０の主制御基板７１には既に説明したとおりＭＰＵ７２が搭載されている。ＭＰＵ７２には、当該ＭＰＵ７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ７３と、そのＲＯＭ７３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ７４と、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路と、割込回路、データ入出力回路、乱数発回路などが内蔵されている。なお、ＭＰＵ７２に対してＲＯＭ７３及びＲＡＭ７４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【００７４】
ＭＰＵ７２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ７２の入力側には、リールユニット３１、スタートレバー４１の操作を検出するスタート検出センサ４１ａ、各ストップボタン４２，４３，４４の操作を個別に検出するストップ検出センサ４２ａ，４３ａ，４４ａ、メダル投入口４５から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ４５ａ、各クレジット投入ボタン４７，４８，４９の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ４７ａ，４８ａ，４９ａ、精算ボタン５１の操作を検出する精算検出センサ５１ａ、ホッパ装置５３の払出検出センサ、並びに電源装置５４に設けられたリセットボタン５６の操作を検出するリセット検出センサ及び設定キー挿入孔５７に設定キーが挿入されたことを検出する設定キー検出センサ等の各種センサが接続されており、これら各センサからの信号はＭＰＵ７２に入力される。
【００７５】
ＭＰＵ７２の出力側には、リールユニット３１、セレクタ５２に設けられたセレクタ駆動部５２ａ、ホッパ装置５３の払出モータ、クレジット表示部６５、兼用表示部６６、有利区間表示部６７及び演出制御装置９０等が接続されている。各ゲームにおいてはリールユニット３１の各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転駆動制御がＭＰＵ７２により行われる。セレクタ５２は、メダル投入口４５から投入されたメダルを、受付許可時であれば

投入メダル検出センサ４５ａにて検出させた後にホッパ装置５３へ導き、受付禁止時であれば投入メダル検出センサ４５ａにて検出させることなくメダル受け皿５９へ排出する機能を有する。セレクタ駆動部５２ａはセレクタ５２の状態を受付許可状態と受付禁止状態との間で切り換えるための機能を有しており、具体的にはセレクタ５２に設けられた通路切換片を受付許可用の位置と受付禁止用の位置との間で動作させる。ＭＰＵ７２はセレクタ駆動部５２ａへの駆動信号の出力状態及び停止状態を切り換えることにより、セレクタ５２の状態を受付許可状態と受付禁止状態との間で切り換える。

【００７６】

また、ＭＰＵ７２は、小役入賞が成立してメダルの払い出しを実行する場合にはホッパ装置５３の駆動制御を実行する。また、ＭＰＵ７２は、仮想メダルとして貯留記憶されている遊技媒体の数が表示されるようにクレジット表示部６５を表示制御する。また、ＭＰＵ７２は、遊技媒体の付与が発生した場合にはその付与対象となった遊技媒体の数が表示されるように兼用表示部６６を表示制御する。また、ＭＰＵ７２は、有利区間である場合には有利区間であることの報知が行われるように有利区間表示部６７を表示制御する。また、ＭＰＵ７２は、遊技の管理結果に対応する表示が行われるように兼用表示部６６を表示制御する。また、ＭＰＵ７２は、各ゲームの各タイミングで演出制御装置９０にコマンドを送信するとともに、画像表示装置６３においてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知させるためのコマンドを演出制御装置９０に送信する場合にはその報知させる内容に対応した表示が行われるように兼用表示部６６の表示制御を実行する。この場合、画像表示装置６３の直接的な表示制御は演出制御装置９０により行われるのに対して、兼用表示部６６の直接的な表示制御はＭＰＵ７２により行われる。つまり、相対的に複雑な表示制御の実行対象となる画像表示装置６３については演出制御装置９０において直接的な表示制御が実行され、相対的に簡素な表示制御の実行対象となる兼用表示部６６についてはＭＰＵ７２において直接的な表示制御が実行される。これにより、ＭＰＵ７２の処理負荷の軽減を図りながら、演出への注目度の向上を重視した表示と、信頼性を重視した表示との両方を行うことが可能となる。

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必

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

【００８０】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、既に説明したとおり主制御装置７０のＭＰＵ７２（図１０）が接続されており、当該ＭＰＵ７２から各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の入力側には、上述した初期位置に存在している役物７５の検出用突起７９を検出する初期位置センサ７５ａ、上述した変位位置に移動した検出用突起７９を検出する変位位置センサ７５ｂ、演出用操作装置６４における中央ボタン６４ａの操作を検出する中央操作センサ６４ｄ、上ボタン６４ｂの操作を検出する上操作センサ６４ｅ、及び下ボタン６４ｃの操作を検出する下操作センサ６４ｆが接続されており、これら各センサからの信号はＭＰＵ９２に入力される。ＭＰＵ９２の出力側には上部ランプ６１、スピーカ６２、画像表示装置６３及び役物駆動部７８が接続されている。ＭＰＵ９２は、主制御装置７０のＭＰＵ７２から受信したコマンドに基づき、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御、画像表示装置６３の表示制御及び役物７５の駆動制御を実行することで、各種報知や各種演出が行われるようにする。

【００８１】

図１０に示すように、ＲＡＭ９４には、各種報知及び各種演出を行うためのデータテーブルが読み出される読み出し用エリア９４ａが設けられている。詳細は後述するが読み出し用エリア９４ａには１１個のレイヤが設けられており、各種報知及び各種演出を行うためのデータテーブルは読み出し用エリア９４ａにおいて対応するレイヤに読み出される。ＭＰＵ９２は、読み出し用エリア９４ａの各レイヤに読み出されているデータテーブルに基づいて上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御、画像表示装置６３の表示制御、及び役物７５の駆動制御を行うことにより各種報知及び各種演出を実行する。

【００８２】

本スロットマシン１０では、遊技の進行中に遊技履歴データがＲＡＭ９４に記憶され、当該ＲＡＭ９４に記憶されている遊技履歴データに基づいて画像表示装置６３に履歴画像を表示する履歴画像表示が行われる。遊技者は、遊技履歴データに基づいて表示される履歴画像を任意のタイミングで画像表示装置６３に表示させて、遊技履歴を確認することができる。

【００８３】

図１０に示すように、ＲＡＭ９４には、履歴画像表示に用いられる遊技履歴データが記憶される履歴記憶用エリア９４ｂと、過去に生成された履歴画像の構成を示す履歴構成データが記憶される画像再生用記憶エリア９４ｃとが設けられている。ＭＰＵ９２は、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データに基づいて履歴構成データを生成する。履歴構成データは、履歴画像を構成する複数の画像の種類を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするデータであり、履歴構成データは履歴画像を構成する複数の画像を指定する複数の指定データを含んでいる。画像再生用記憶エリア９４ｃは複数個（具体的には３２個）の履歴構成データを記憶可能な記憶エリアである。なお、履歴画像、履歴記憶用エリア９４ｂ、画像再生用記憶エリア９４ｃ及び各種指定データの詳細については後述する。

【００８４】

また、演出制御基板９１には、ＭＰＵ９２の他に、ビデオディスプレイプロセッサ９５（ＶＤＰ９５）、キャラクタＲＯＭ（図示略）及びビデオＲＡＭ９６等が搭載されている。ＶＤＰ９５は、画像表示装置６３に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ９５は、ビデオＲＡＭ９６のデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ９６に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭから所定のタイミングで読み出して画像表示装置６３に表示させる。キャラクタＲＯＭは、画像表示装置６３に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するため

の画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭには、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。ビデオＲＡＭ９６は、画像表示装置６３に表示させる表示データを記憶するためのメモリである。ＭＰＵ９２は、主制御装置７０のＭＰＵ７２から受信したコマンドに基づき演出の実行内容を決定した場合、その決定した演出の実行内容に従って、各更新タイミングに対応する画像の内容を指示する描画リストをＶＤＰ９５に出力する。ＶＤＰ９５では、ＭＰＵ９２から受信した描画リストに従ってキャラクタＲＯＭから画像データを読み出し、その読み出した画像データを利用してビデオＲＡＭ９６に表示データを作成する。当該表示データは、ビデオＲＡＭ９６のフレーム領域に作成される。ビデオＲＡＭ９６には２つのフレーム領域が設けられており、表示データは当該２つのフレーム領域に交互に作成される。ＶＤＰ９５は、その作成した表示データに対応する画像信号を画像表示装置６３に出力することで、当該画像表示装置６３にその表示データに対応する画像を表示させる。

【００８５】

ビデオＲＡＭ９６に２つのフレーム領域が設けられていることにより、一方のフレーム領域に作成された表示データを用いて画像表示装置６３への描画（画像信号の出力）が実行されている状況において、他のフレーム領域に対して今後用いられる表示データの作成が実行される。つまり、ダブルバッファ方式が採用されており、画像表示装置６３への画像信号の出力は、当該出力に係るフレームに対して１フレーム分だけ後の更新タイミングに対応する表示データの作成と並行して行われる。

【００８６】

なお、以下の説明では説明の便宜上、主制御装置７０のＭＰＵ７２、ＲＯＭ７３及びＲＡＭ７４をそれぞれ主側ＭＰＵ７２、主側ＲＯＭ７３及び主側ＲＡＭ７４といい、演出制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４をそれぞれ演出側ＭＰＵ９２、演出側ＲＯＭ９３及び演出側ＲＡＭ９４という。

【００８７】

次に、主側ＭＰＵ７２により実行される処理について説明する。まず、主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が開始された場合に当該主側ＭＰＵ７２にて実行されるメイン処理について図１１のフローチャートを参照しながら説明する。

【００８８】

メイン処理ではまず初期化処理を実行する（ステップＳ１０１）。初期化処理では、タイマ割込み処理による割込みを許可し、さらに主側ＭＰＵ７２内のレジスタ群及びＩ／Ｏ装置等に対する各種の初期設定を行う。

【００８９】

その後、演出側ＭＰＵ９２に対して役物初期化コマンドを送信する（ステップＳ１０２）。役物初期化コマンドは、役物７５の球状演出部７７ｂを初期位置に復帰させるための処理を演出側ＭＰＵ９２に対して実行させるためのコマンドである。役物初期化コマンドを受信した演出側ＭＰＵ９２は後述する役物初期化処理（図６９）を実行する。

【００９０】

その後、設定キーが設定キー挿入孔５７に挿入されて電源ＯＮが行われているか否かを判定する（ステップＳ１０３）。設定キーが挿入された状態で電源ＯＮが行われている場合には（ステップＳ１０３：ＹＥＳ）、電源ＯＮに際してリセットボタン５６がＯＮ操作されていないのであれば（ステップＳ１０４：ＮＯ）、そのまま当選確率設定処理を実行する（ステップＳ１０６）。一方、電源ＯＮに際してリセットボタン５６がＯＮ操作されているのであれば（ステップＳ１０４：ＹＥＳ）、クリア処理（ステップＳ１０５）を実行した後に、当選確率設定処理を実行する（ステップＳ１０６）。

【００９１】

クリア処理では、主側ＲＡＭ７４における全部のエリアを初期化する。この場合、主側ＲＡＭ７４においてスロットマシン１０の設定値を記憶するエリア、ボーナス状態であるか否かを示すデータが記憶されたエリア、ボーナス状態における遊技媒体の合計付与数を

示すデータが記憶されたエリア、遊技状態を示すデータが記憶されたエリア、ＡＲＴ状態の終了条件を特定するためのデータが記憶されたエリア、遊技区間を示すデータが記憶されたエリア、遊技履歴の管理結果のデータが記憶されたエリアも含めて主側ＲＡＭ７４の各エリアを「０」クリアする。これにより、クリア処理が実行された場合には、電源遮断前の状態とは無関係に通常遊技状態であって通常区間となるとともに、電源遮断前の状態が異常の発生を契機として遊技の進行が規制された状態であった場合にはその異常状態が解除される。なお、当該クリア処理に際して遊技履歴の管理結果のデータが記憶されたエリア（具体的には後述する合計ゲーム数カウンタ７４ａ、有利ゲーム数カウンタ７４ｂ）が「０」クリアの対象から除外される構成としてもよい。

【００９２】

当選確率設定処理では、設定キーが挿入されてＯＮ操作されていることを条件として現在の設定値を読み込むとともに、クレジット表示部６５に現在の設定値を表示する。なお、主側ＲＡＭ７４のクリア処理（ステップＳ１０５）が実行された場合には当選確率設定処理の開始に際してクレジット表示部６５には「設定１」に対応する表示が行われ、クリア処理（ステップＳ１０５）が実行されていない場合には電源遮断前の状態における設定値に対応する表示が行われる。当選確率設定処理では、リセットボタン５６が操作される度に設定値を１更新するとともに、その更新後の設定値をクレジット表示部６５に表示する。なお、設定値が「設定６」である状況でリセットボタン５６が操作された場合には設定値は「設定１」に更新される。スタートレバー４１が操作された後に設定キーのＯＮ操作が解除された場合、演出側ＭＰＵ９２に対して設定終了コマンドを送信し、クレジット表示部６５における設定値の表示を終了するための処理を行って、当選確率設定処理を終了する。設定終了コマンドは、設定値の更新が終了したことを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。設定終了コマンドには、現状の設定値を示す数値情報が設定されており、演出側ＭＰＵ９２は受信した設定終了コマンドに設定されている数値情報に基づいて現状の設定値を把握する。

【００９３】

当選確率設定処理を実行した後は、有利区間の初期化処理を実行する（ステップＳ１０７）。有利区間の初期化処理では、有利区間に関する情報を初期化する処理を実行する。当該有利区間の初期化処理の内容は、後述するステップＳ１００７及びステップＳ１０１４と同一である。これにより、当選確率設定処理が実行された場合には、遊技区間が確実に通常区間となる。なお、有利区間の初期化処理の具体的な処理内容は後に説明する。有利区間の初期化処理を実行した後は、通常処理に移行する（ステップＳ１０８）。通常処理については後に詳細に説明する。

【００９４】

メイン処理において設定キーのＯＮ操作が行われていない場合（ステップＳ１０３：ＮＯ）、ステップＳ１０９以降の復電処理を実行する。復電処理とは、スロットマシン１０の状態を電源遮断前の状態に復帰させるための処理である。復電処理では、主側ＲＡＭ７４を確認することでスロットマシン１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ１０９）。具体的には、設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は「７」以上である場合に異常であると判定する。設定値が正常である場合には、停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ１１０）。停電フラグは主側ＲＡＭ７４に設けられており、主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「１」がセットされることとなる。停電フラグに「１」がセットされている場合には、ＲＡＭ判定値が正常であるか否かを確認する（ステップＳ１１１）。具体的には、主側ＲＡＭ７４のチェックサム値を調べ、その値が正常であるか否かを確認する。

【００９５】

ステップＳ１０９～ステップＳ１１１の全てにおいて肯定判定をした場合には前回の電断時における停電時処理が正常に実行されたことを意味する。この場合、主側ＲＡＭ７４に保存されたスタックポインタの値を主側ＭＰＵ７２のスタックポインタに書き込み、主

側ＲＡＭ７４に退避されたデータを主側ＭＰＵ７２のレジスタに復帰させることで、主側ＭＰＵ７２のレジスタの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる（ステップＳ１１２）。また、主側ＲＡＭ７４の停電フラグを「０」クリアする（ステップＳ１１３）。その後、復電処理の実行を認識させるための復電コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信した後に（ステップＳ１１４）、電源遮断前の番地に戻る（ステップＳ１１５）。

【００９６】

一方、ステップＳ１０９～ステップＳ１１１のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、次回のタイマ割込み処理（図１２）の実行を禁止し（ステップＳ１１６）、主側ＭＰＵ７２の全ての出力ポートを「０」クリアすることにより当該出力ポートに接続された全てのアクチュエータをＯＦＦ状態とし（ステップＳ１１７）、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行する（ステップＳ１１８）。そして、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、クリア処理（ステップＳ１０５）が実行されることにより解除される。

【００９７】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるタイマ割込み処理について、図１２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、タイマ割込み処理は、例えば１．４９ミリ秒ごとに起動される。

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

ステップＳ２０８では、回転中であるいずれかのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応するストップボタン４２～４４の操作が行われた場合に演出側ＭＰＵ９２に対して当該操作に対応するコマンドを送信する停止操作対応処理（図２５）を行う。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信するコマンドに基づいて各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作が行われたことを把握する。なお、停止操作対応処理（図２５）については後に詳細に説明する。

【０１０２】

ステップＳ２０９では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップＳ２１０では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部へ出力するカウンタ処理を行う。ステップＳ２１１では、各種コマンドを演出側ＭＰＵ９２へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップＳ２１２では、入出力ポートからＩ／Ｏ装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップＳ２１３では、先のステップＳ２０１にて主側ＲＡＭ７４に退避させた各レジスタの値をそれぞれ主側ＭＰＵ７２内の対応するレジスタに復帰させる。ステップＳ２１４では遊技履歴を管理するとともにその管理結果に対応する内容を兼用表示部６６に表示させるための管理用処理（図１０２）を実行する。その後、ステップＳ２１５にて次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。なお、ステップＳ２１４の管理用処理（図１０２）については後に詳細に説明する。

【０１０３】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される通常処理について図１３のフローチャートに基づき説明する。

【０１０４】

まず次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う（ステップＳ３０１）。その後、開始待ち処理を実行する（ステップＳ３０２）。開始待ち処理では、前回の遊技でいずれかのリプレイ入賞が発生したか否かを判定する。いずれかのリプレイ入賞が発生していた場合には、前回のベット数と同数のベット設定を行う再遊技処理を行い、開始待ち処理を終了する。いずれのリプレイ入賞も発生していなかった場合には、精算ボタン５１が操作されたか否かを判定し、精算ボタン５１が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算ボタン５１が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入ボタン４７～４９の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入ボタン４７～４９の操作との両方が行われていない場合にはそのまま開始待ち処理を終了する。

【０１０５】

ステップＳ３０２の開始待ち処理の実行後、メダルのベット数が規定数（具体的には「３」）に達しているか否かを判定し（ステップＳ３０３）、ベット数が規定数に達していない場合には開始待ち処理（ステップＳ３０２）に戻る。ベット数が規定数に達している場合（ステップＳ３０３：ＹＥＳ）には、スタートレバー４１が操作されたか否かを判定し（ステップＳ３０４）、スタートレバー４１が操作されていない場合（ステップＳ３０４：ＮＯ）には、開始待ち処理（ステップＳ３０２）に戻る。一方、スタートレバー４１が操作された場合（ステップＳ３０４：ＹＥＳ）には、メインラインＭＬを有効化させた後に、受付禁止処理を実行する（ステップＳ３０５）。受付禁止処理が実行されることにより、メダル投入口４５にメダルが投入されたとしても、当該メダルは投入メダル検出センサ４５ａにて検出されることなくメダル受け皿５９へ排出される状態となる。その後、今回のゲームにおける役の抽選を行うための役の抽選処理を実行し（ステップＳ３０６）、主側ＲＡＭ７４に設けられたフリーズカウンタの値が「０」となっていることを条件として（ステップＳ３０７：ＹＥＳ）、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを今回の役の抽選処理の結果に対応した態様で駆動制御するためのリール制御処理を実行する（ステップＳ３０８）。

【０１０６】

その後、媒体付与処理を実行する（ステップＳ３０９）。媒体付与処理では、今回のゲームにおいて小役入賞が成立している場合に、当該小役入賞に対応した数の遊技媒体を遊技者に付与するための処理を実行する。具体的には、仮想メダルを付与する場合には主側ＲＡＭ７４に設けられたクレジットカウンタに今回の小役入賞に対応した値を加算し、クレジットカウンタの値が上限貯留数に達している場合にはその上限貯留数を超えた数分の

メダルがメダル受け皿５９に払い出されるようにホッパ装置５３を駆動制御する。また、媒体付与処理では、今回付与対象となった遊技媒体の数に対応する表示が行われるように兼用表示部６６を表示制御する。この兼用表示部６６における遊技媒体の数に対応する表示は、遊技媒体のベットが新たに行われるまで継続される。

【０１０７】

その後、今回のゲームの結果に対応する遊技状態及び遊技区間の設定を可能とするための遊技終了時の対応処理を実行する（ステップＳ３１０）。また、スロットマシン１０の状態を遊技ホールの管理コンピュータに出力するための外部出力設定処理を実行する（ステップＳ３１１）。

【０１０８】

その後、主側ＲＡＭ７４に設けられた第２期待演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ３１２）、第２期待演出フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３１２：ＹＥＳ）には、第２期待演出フラグが「０」クリアされるまでステップＳ３１２の処理を繰り返す。第２期待演出フラグは、後述する第２期待演出の実行対象ゲームであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ３１２にて否定判定を行った場合、主側ＲＡＭ７４に設けられた再変動演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ３１３）、再変動演出フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３１３：ＹＥＳ）には、再変動演出フラグが「０」クリアされるまでステップＳ３１３の処理を繰り返す。再変動演出フラグは、後述する再変動演出の実行対象ゲームであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。

【０１０９】

ステップＳ３１３にて否定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４のフリーズカウンタの値が「０」となっていることを条件として（ステップＳ３１４：ＹＥＳ）、受付許可処理を実行して（ステップＳ３１５）、ステップＳ３０１に戻る。受付許可処理が実行されることにより、メダル投入口４５から投入されたメダルは、投入メダル検出センサ４５ａにて検出された後にホッパ装置５３にて回収される。

【０１１０】

＜役の抽選処理＞

次に、通常処理（図１３）のステップＳ３０６にて実行される役の抽選処理について、図１４のフローチャートを参照しながら説明する。

【０１１１】

まず乱数取得処理を実行する（ステップＳ４０１）。乱数取得処理では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン１０では、スタートレバー４１が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは０～６５５３５の乱数を生成しており、主側ＭＰＵ７２は、スタートレバー４１の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値を主側ＲＡＭ７４に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー４１が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン１０のハード回路は、スタートレバー４１が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

【０１１２】

ステップＳ４０１にて乱数取得処理を実行した後、役の当否判定を行うための抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ４０２）。本スロットマシン１０では、「設定１」から「設定６」まで６段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔５７に設定キーを挿入してＯＮ操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて役の抽選処理を実行させるのかを設定することができる。「設定ｎ」よりも「設定ｎ＋１」の方が遊技者にとって有利な当選確率となる。具体的には、「設定ｎ」よりも「設定ｎ＋１」の方がＢＢ状態への移行契機となる役の当選確率が高いことにより、「設定ｎ」よりも「設定ｎ＋１」の方が遊技者にとって有利となる。また、同一の段階の設定値であっても主側ＭＰＵ７２において抽選テーブルが相違する抽選モードとし

て、通常モードと、第１ＲＴモードと、第２ＲＴモードとの３種類が存在している。また、遊技状態として、これら各抽選モードの状態とは別にボーナス状態（ＢＢ状態及びＲＢ状態）が存在している。ステップＳ４０２では、現状の設定値と、現状の抽選モードと、現状の遊技状態との組合せに対応する抽選テーブルを選択する。

【０１１３】

「設定３」である場合を例に挙げて、非ボーナス状態における通常モード、第１ＲＴモード及び第２ＲＴモードのそれぞれに対応する抽選テーブルについて説明する。まず通常モードである場合に選択される通常モード用抽選テーブルについて説明する。図１５は通常モード用抽選テーブルを説明するための説明図である。なお、以下の説明では図１６の説明図を適宜参照する。

【０１１４】

通常モード用抽選テーブルには、図１５に示すように、インデックス値ＩＶが設定されており、各インデックス値ＩＶには、当選となる役がそれぞれ対応付けられるとともにポイント値ＰＶが設定されている。ポイント値ＰＶは、対応する抽選役の当選確率をフリーランカウンタの最大値（「６５５３５」）との関係で定めるものである。

【０１１５】

具体的には、インデックス値ＩＶ＝１には、第１ベル当選データと、第１補填当選データと、が設定されている。インデックス値ＩＶ＝１で当選となった場合、図１６に示すように、第１停止（最初に停止指令が発生したリール）が左リール３２Ｌである場合に第２停止対象及び第３停止対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第１ベル入賞が確実に発生し、それ以外の場合には第１補填入賞が確実に発生する。

【０１１６】

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

【０１１７】

インデックス値ＩＶ＝２には、図１５に示すように、第１ベル当選データと、第２補填当選データと、が設定されている。インデックス値ＩＶ＝２で当選となった場合、図１６に示すように、第１停止が中リール３２Ｍである場合に第２停止対象及び第３停止対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第１ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第２補填入賞が確実に成立する。

【０１１８】

インデックス値ＩＶ＝３には、図１５に示すように、第１ベル当選データと、第３補填当選データと、が設定されている。インデックス値ＩＶ＝３で当選となった場合、図１６

に示すように、第１停止が右リール３２Ｒである場合に第２停止対象及び第３停止対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第１ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第３補填入賞が確実に成立する。

【０１１９】

インデックス値ＩＶ＝４には、図１５に示すように、第１ベル当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝４で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第１ベル入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝１７には、図１５に示すように、第２ベル当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１７で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２ベル入賞が確実に成立する。

【０１２０】

インデックス値ＩＶ＝５には、図１５に示すように、第１スイカ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝５で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第１スイカ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングによっては、第１スイカ入賞が成立しない可能性がある。インデックス値ＩＶ＝１８には、図１５に示すように、第２スイカ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１８で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第２スイカ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングによっては、第２スイカ入賞が成立しない可能性がある。

【０１２１】

インデックス値ＩＶ＝６には、図１５に示すように、チェリー当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝６で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なくチェリー入賞が成立し得る。但し、左リール３２Ｌの回転位置に対する左ストップボタン４２の操作タイミングによっては、チェリー入賞が成立しない可能性がある。

【０１２２】

インデックス値ＩＶ＝７には、図１５に示すように、第３ＢＢ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝７で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第３ＢＢ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングよっては、第３ＢＢ入賞が成立しない可能性がある。また、インデックス値ＩＶ＝８には、図１５に示すように、第４ＢＢ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝８で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第４ＢＢ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングよっては、第４ＢＢ入賞が成立しない可能性がある。また、インデックス値ＩＶ＝９には、図１５に示すように、第１ＲＢ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝９で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第１ＲＢ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングよっては、第１ＲＢ入賞が成立しない可能性がある。

【０１２３】

インデックス値ＩＶ＝１９には、図１５に示すように、第１ＢＢ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１９で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第１ＢＢ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングよっては、第１ＢＢ入賞が成立しない可能性がある。また、インデックス値ＩＶ＝２０には、図１５に示すように、第２ＢＢ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝２０で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第２ＢＢ入賞が成立し得る。

但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングよっては、第２ＢＢ入賞が成立しない可能性がある。また、インデックス値ＩＶ＝２１には、図１５に示すように、第２ＲＢ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝２１で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第２ＲＢ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングよっては、第２ＲＢ入賞が成立しない可能性がある。

【０１２４】

ここで、第１～第４ＢＢ当選データと第１～第２ＲＢ当選データとを含むボーナス当選データ以外の当選データは入賞が成立したか否かに関係なく当選となったゲームにて消去され、当選となったゲームの次以降のゲームには持ち越されない。これに対して、上記ボーナス当選データは、主側ＲＡＭ７４のクリア処理が行われる場合を除き、当選となったゲームの次以降のゲームであっても対応するボーナス入賞が成立するまで記憶保持される。この場合に、ボーナス当選データが持ち越されている状態のゲームにおいては全てのボーナス当選データに対応するインデックス値ＩＶは抽選対象から除外される。これにより、ボーナス当選データが既に記憶保持されているにも関わらずボーナス当選データが新たに記憶されてしまわないようにすることが可能となり、複数のボーナス当選データが累積して記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【０１２５】

インデックス値ＩＶ＝１０には、図１５に示すように、第１特殊リプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１０で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第１特殊リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ＩＶ＝２２には、図１５に示すように、第２特殊リプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝２２で当選となった場合、図１６に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２特殊リプレイ入賞が確実に成立する。

【０１２６】

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

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

【０１２７】

図１５の通常モード用抽選テーブルが選択される場合、インデックス値ＩＶ＝１の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝２の際に当選となる確率、及びインデックス値ＩＶ＝３の際に当選となる確率は、それぞれ約１／６．６である。また、インデックス値ＩＶ＝４の際に当選となる確率は、約１／１３．１である。また、インデックス値ＩＶ＝５の際に当選となる確率は、約１／１６４である。また、インデックス値ＩＶ＝６の際に当選となる確率は、約１／４２３である。また、インデックス値ＩＶ＝７の際に当選となる確率及びインデックス値ＩＶ＝８の際に当選となる確率は、それぞれ約１／４３７である。また、インデックス値ＩＶ＝９の際に当選となる確率は、約１／３２８である。また、インデックス値ＩＶ＝１０の際に当選となる確率は、約１／６５５である。また、インデックス値ＩＶ＝１１の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝１２の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝１３の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝１４の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝１５の際に当選となる確率、及びインデックス値ＩＶ＝１６の際に当選となる確率は、それぞれ約１／４１である。また、インデックス値ＩＶ＝１７の際に当選となる確率は、約１／１６．４である。また、インデックス値ＩＶ＝１８の際に当選となる確率は、約１／１４６である。また、インデックス値ＩＶ＝１９の際に当選となる確率及びインデックス値ＩＶ＝２０の際に当選となる確率は、それぞれ約１／４３７である。また、インデックス値ＩＶ＝２１の際に当選となる確率は、約１／３２８である。また、インデックス値ＩＶ＝２２の際に当選となる確率は、約１／６５５である。

【０１２８】

ここで、通常モード用抽選テーブルには、既に説明したとおり、インデックス値ＩＶ＝１１～１６の当選データとして、通常リプレイ当選データ以外に第１ＲＴリプレイ当選データが設定されている。これらインデックス値ＩＶ＝１１～１６のいずれかに当選する確率は約１／４１である。そして、インデックス値ＩＶ＝１１～１６のいずれかで当選となった場合、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの第１停止、第２停止及び第３停止の停止順序が当選となった役に対応する停止順序となった場合に第１ＲＴリプレイ入賞が成立し、抽選モードが通常モードから第１ＲＴモードに移行する。第１ＲＴモードに移行した場合、役の抽選処理（図１４）において参照される抽選テーブルは第１ＲＴモード用抽選テーブルとなる。

【０１２９】

次に、「設定３」であって第１ＲＴモードである場合に選択される第１ＲＴモード用抽選テーブルについて説明する。図１７及び図１８は第１ＲＴモード用抽選テーブルを説明するための説明図である。

【０１３０】

第１ＲＴモード用抽選テーブルにおいては、図１７に示すように、インデックス値ＩＶ＝１～１０のそれぞれに設定されている当選データ及び各インデックス値ＩＶの当選確率が、通常モード用抽選テーブル（図１５）と同一となっている。また、第１ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２３～２８のそれぞれに設定されている当選データ及び各インデックス値ＩＶの当選確率が、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１７～２２のそれぞれと同一となっている。

【０１３１】

この場合、インデックス値ＩＶ＝１～６，２３～２４には遊技媒体の付与を可能とする役が設定されており、当該インデックス値ＩＶ＝１～６，２３～２４のそれぞれに設定さ

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

【０１３２】

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

【０１３３】

インデックス値ＩＶ＝１１～２２に設定されている当選役データは、通常モードと相違している。詳細には、第１ＲＴモード用抽選テーブルにおいては、図１７に示すように、インデックス値ＩＶ＝１１～１６の当選データとして、通常リプレイ当選データ以外に第２ＲＴリプレイ当選データが設定されている。これらインデックス値ＩＶ＝１１～１６のいずれかに当選する確率は約１／６．８である。

【０１３４】

インデックス値ＩＶ＝１１で当選となった場合、図１８に示すように、第１停止が左リール３２Ｌであり、第２停止が中リール３２Ｍであり、第３停止が右リール３２Ｒである場合に各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２ＲＴリプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ＩＶ＝１２で当選となった場合、第１停止が左リール３２Ｌであり、第２停止が右リール３２Ｒであり、第３停止が中リール３２Ｍである場合に各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２ＲＴリプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ＩＶ＝１３で当選となった場合、第１停止が中リール３２Ｍであり、第２停止が左リール３２Ｌであり、第３停止が右リール３２Ｒである場合に各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２ＲＴリプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ＩＶ＝１４で当選となった場合、第１停止が中リール３２Ｍであり、第２停止が右リール３２Ｒであり、第３停止が左リール３２Ｌである場合に各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２ＲＴリプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ＩＶ＝１５で当選となった場合、第１停止が右リール３２Ｒであり、第２停止が左リール３２Ｌであり、第３停止が中リール３２Ｍである場合に各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２ＲＴリプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ＩＶ＝１６で当選となった場合、第１停止が右リール３２Ｒであり、第２停止が中リール３２Ｍであり、第３停止が左リール３２Ｌである場合に各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２ＲＴリプレイ入賞が確実に成立し、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。

【０１３５】

第１ＲＴモードにおいてインデックス値ＩＶ＝１１～１６のいずれかで当選となりリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの第１停止、第２停止及び第３停止の停止順序が当選となった

役に対応する停止順序となった場合に第２ＲＴリプレイ入賞が成立して抽選モードが第１ＲＴモードから第２ＲＴモードに移行する。第２ＲＴモードに移行した場合、役の抽選処理（図１４）において参照される抽選テーブルは第２ＲＴモード用抽選テーブルとなる。

【０１３６】

第１ＲＴモード用抽選テーブルには、図１７に示すように、インデックス値ＩＶ＝１７～２２の当選データとして、通常リプレイ当選データ以外に、第１転落リプレイ当選データが設定されている。これらインデックス値ＩＶ＝１７～２２のいずれかに当選する確率は約１／１０．９である。

【０１３７】

第１ＲＴモード用抽選テーブルにおいてインデックス値ＩＶ＝１７で当選となった場合、図１８に示すように、第１停止が左リール３２Ｌであり、第２停止が中リール３２Ｍであり、第３停止が右リール３２Ｒである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第１転落リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値ＩＶ＝１８で当選となった場合、第１停止が左リール３２Ｌであり、第２停止が右リール３２Ｒであり、第３停止が中リール３２Ｍである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第１転落リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値ＩＶ＝１９で当選となった場合、第１停止が中リール３２Ｍであり、第２停止が左リール３２Ｌであり、第３停止が右リール３２Ｒである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第１転落リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値ＩＶ＝２０で当選となった場合、第１停止が中リール３２Ｍであり、第２停止が右リール３２Ｒであり、第３停止が左リール３２Ｌである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第１転落リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値ＩＶ＝２１で当選となった場合、第１停止が右リール３２Ｒであり、第２停止が左リール３２Ｌであり、第３停止が中リール３２Ｍである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第１転落リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値ＩＶ＝２２で当選となった場合、第１停止が右リール３２Ｒであり、第２停止が中リール３２Ｍであり、第３停止が左リール３２Ｌである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第１転落リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生する。第１転落リプレイ入賞が成立した場合、抽選モードが通常モードに移行する。通常モードに移行した場合、役の抽選処理（図１４）において参照される抽選テーブルは通常モード用抽選テーブルとなる。

【０１３８】

第１ＲＴモード用抽選テーブルにはインデックス値ＩＶ＝１０～２２，２８にリプレイ入賞の成立を可能とさせる役が設定されている。そして、これら役の当選確率が既に説明したような確率に設定されていることにより、第１ＲＴモードにおいてリプレイ入賞の成立を可能とさせる役の当選確率（以下、リプレイ確率ともいう）は約１／４．１となっている。これに対して、通常モードにおけるリプレイ確率は約１／６．７となっている。つまり、第１ＲＴモードは通常モードよりもリプレイ確率が高い抽選モードとなっている。

【０１３９】

次に、「設定３」であって第２ＲＴモードである場合に選択される第２ＲＴモード用抽選テーブルについて説明する。図１９及び図２０は第２ＲＴモード用抽選テーブルを説明するための説明図である。

【０１４０】

第２ＲＴモード用抽選テーブルにおいては、図１９に示すように、インデックス値ＩＶ＝１～１０のそれぞれに設定されている当選データ及び各インデックス値ＩＶの当選確率が、通常モード用抽選テーブル（図１５）及び第１ＲＴモード用抽選テーブル（図１７）と同一となっている。また、第２ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１８～２３のそれぞれに設定されている当選データ及び各インデックス値ＩＶの当選確率が、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１７～２２及び第２ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２３～２８のそれぞれと同一となっている。

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

インデックス値ＩＶ＝１１～１７に設定されている当選役データは、通常モード及び第１ＲＴモードと相違している。詳細には、第２ＲＴモード用抽選テーブルにおいては、図１９に示すように、インデックス値ＩＶ＝１１～１６の当選データとして、通常リプレイ当選データ以外に、第２転落リプレイ当選データが設定されている。これらインデックス値ＩＶ＝１１～１６のいずれかに当選する確率は約１／６．８である。

【０１４４】

第２ＲＴモード用抽選テーブルにおいてインデックス値ＩＶ＝１１で当選となった場合、図２０に示すように、第１停止が左リール３２Ｌであり、第２停止が中リール３２Ｍであり、第３停止が右リール３２Ｒである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第２転落リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値ＩＶ＝１２で当選となった場合、第１停止が左リール３２Ｌであり、第２停止が右リール３２Ｒであり、第３停止が中リール３２Ｍである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第２転落リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生する。また、インデックス値ＩＶ＝１３で当選となった場合、第１停止が中リール３２Ｍであり、第２停止が左リール３２Ｌであり、第３停止が右リール３２Ｒである場合に通常リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく確実に発生し、それ以外の場合には第２転落リプレイ入賞が各ストップボタン４２～４４の操

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

【０１４５】

第２ＲＴモード用抽選テーブルにはインデックス値ＩＶ＝１７に通常リプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１７において当選となる確率は他の役に当選する確率よりも高く設定されており、具体的には約１／５．５で当選となる。そして、このインデックス値ＩＶ＝１７で当選となった場合にはリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングとは無関係に通常リプレイ入賞が成立することとなる。

【０１４６】

第２ＲＴモード用抽選テーブルには、インデックス値ＩＶ＝１０～１７，２３にリプレイ入賞の成立を可能とさせる役が設定されている。そして、これら役の当選確率が既に説明したような確率に設定されていることにより、第２ＲＴモードにおいてリプレイ入賞の成立を可能とさせる役の当選確率（以下、リプレイ確率ともいう）は、約１／３．０となっている。これに対して、通常モードにおけるリプレイ確率は約１／６．７となっているとともに第１ＲＴモードにおけるリプレイ確率は約１／４．１となっている。したがって、第２ＲＴモードは通常モード及び第１ＲＴモードよりもリプレイ確率が高い抽選モードとなっている。但し、これに限定されることはなく、第１ＲＴモードと第２ＲＴモードとでリプレイ確率が同一である構成としてもよく、第１ＲＴモードと第２ＲＴモードとでリプレイ確率が若干相違しているものの略同一である構成としてもよい。

【０１４７】

なお、主側ＲＯＭ７３には、通常モード用抽選テーブル、第１ＲＴモード用抽選テーブル及び第２ＲＴモード用抽選テーブル以外にもＢＢ状態又はＲＢ状態である場合に役の抽選処理（図１４）にて参照されるボーナス用抽選テーブルが記憶されているとともに、ボーナス役に当選しているもののそれに対応するボーナス入賞が成立していない場合に役の抽選処理（図１４）にて参照される内部用抽選テーブルが記憶されている。

【０１４８】

ボーナス用抽選テーブルでは第１ベル入賞の成立を可能とさせる役に約１／１．５で当選するとともに、当該役に当選した場合には各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転位置に対するストップボタン４２～４４の停止操作タイミングとは無関係に第１ベル入賞が成立することとなる。また、ボーナス用抽選テーブルでは第１スイカ入賞の成立を可能とさせる役に約１／６．６で当選するとともにチェリー入賞の成立を可能とさせる役に約１／７．８で当選する。これら第１スイカ入賞及びチェリー入賞は各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転位置に対するストップボタン４２～４４の停止操作タイミングによっては成立しない。上記のようにボーナス用抽選テーブルが設定されていることにより、ＢＢ状態又はＲＢ状態においては各ゲームにて基

本的に第１ベル入賞が成立して「１１」の遊技媒体が付与されることとなるが、第１スイカ入賞又はチェリー入賞が成立することもあり第１スイカ入賞が成立した場合には「５」の遊技媒体が付与されチェリー入賞が成立した場合には「２」の遊技媒体が付与される。これに対して、ＢＢ状態は当該ＢＢ状態が開始されてから付与された遊技媒体の合計数がＢＢ終了基準数（例えば「３５０」）以上となることで終了し、ＲＢ状態は当該ＲＢ状態が開始されてから付与された遊技媒体の合計数がＲＢ終了基準数（例えば「１５０」）以上となることで終了する。したがって、ＢＢ状態及びＲＢ状態が終了するまでに要するゲーム数は役の抽選処理（図１４）の結果、及び取りこぼしの発生の有無により変動することとなる。なお、ボーナス用抽選テーブルはスロットマシン１０の有利度を変動させる「１」～「６」の設定値の間において共通となっている。

【０１４９】

内部用抽選テーブルは、通常モード用抽選テーブル（図１５）におけるインデックス値ＩＶ＝１～６，１０，１７，１８，２２に対応する当選データがそれらインデックス値ＩＶの当選確率で設定されているとともに、これに加えて通常リプレイ当選データのみが設定されたインデックス値が通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１１～１６の合計の当選確率となるようにして設定されている。したがって、ボーナス役の内部当選状態となっている場合には、遊技媒体の付与を可能とする役及び当該役の当選確率が通常モードと同一であるとともにリプレイ確率が通常モードと同一であるものの、ボーナス役に当選することはなくさらに通常モード、第１ＲＴモード及び第２ＲＴモードへの移行契機となる役に当選することもない。

【０１５０】

ここで、通常モード用抽選テーブル、第１ＲＴモード用抽選テーブル及び第２ＲＴモード用抽選テーブルのいずれにおいても、「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値ＩＶと「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶとが存在している。図２１（ａ）～図２１（ｃ）は「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶを説明するための説明図であり、図２１（ａ）は通常モード用抽選テーブルの場合を示し、図２１（ｂ）は第１ＲＴモード用抽選テーブルの場合を示し、図２１（ｃ）は第２ＲＴモード用抽選テーブルの場合を示す。

【０１５１】

図２１（ａ）に示すように通常モード用抽選テーブルにおいてはインデックス値ＩＶ＝１７～２２が「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶであり、インデックス値ＩＶ＝１～１６が「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値ＩＶである。図２１（ｂ）に示すように第１ＲＴモード用抽選テーブルにおいてはインデックス値ＩＶ＝２３～２８が「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶであり、インデックス値ＩＶ＝１～２２が「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値ＩＶである。図２１（ｃ）に示すように第２ＲＴモード用抽選テーブルにおいてはインデックス値ＩＶ＝１８～２３が「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶであり、インデックス値ＩＶ＝１～１７が「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値ＩＶである。

【０１５２】

つまり、いずれの抽選テーブルであったとしても、「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値ＩＶはインデックス値ＩＶ＝１から連番となる前側範囲のインデックス値ＩＶに集約されており、「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶは前側範囲における最後のインデックス値ＩＶの次の順番のインデックス値ＩＶから最後のインデックス値ＩＶまで連番となる後側範囲のインデックス値ＩＶに集約されている。このように「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一のインデックス値ＩＶを前側範囲に集約するとともに「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なるインデックス値ＩＶを後側範囲に集約することにより、スロットマシン１０の設計段階において「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一であるインデックス値ＩＶ及び当選確率が異なるインデックス値ＩＶの設定や修正を行い易くなる。

【０１５３】
各抽選テーブルにおいて「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なる後側範囲に含まれるインデックス値ＩＶは異なるものの、後側範囲に含まれるインデックス値ＩＶのそれぞれに設定されている当選データ及び当選確率は各抽選テーブル間において共通している。具体的には、通常モード用抽選テーブルにおいては図２１（ａ）に示すようにインデックス値ＩＶ＝１７～２２が後側範囲に含まれており、第１ＲＴモード用抽選テーブルにおいては図２１（ｂ）に示すようにインデックス値ＩＶ＝２３～２８が後側範囲に含まれており、第２ＲＴモード用抽選テーブルにおいては図２１（ｃ）に示すようにインデックス値ＩＶ＝１８～２３が後側範囲に含まれている。この場合に、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１７と第１ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２３と第２ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１８とは設定されている当選データ及び当選確率が相互に同一となっており、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１８と第１ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２４と第２ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１９とは設定されている当選データ及び当選確率が相互に同一となっており、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１９と第１ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２５と第２ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２０とは設定されている当選データ及び当選確率が相互に同一となっており、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２０と第１ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２６と第２ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２１とは設定されている当選データ及び当選確率が相互に同一となっており、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２１と第１ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２７と第２ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２２とは設定されている当選データ及び当選確率が相互に同一となっており、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２２と第１ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２８と第２ＲＴモード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝２３とは設定されている当選データ及び当選確率が相互に同一となっている。これにより、各抽選テーブルにおいて「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なることとなる役の種類を共通なものとすることが可能となるとともに、各抽選テーブルにおいて当該役の各設定値における当選確率を同一とすることが可能となる。

【０１５４】
ちなみに、第２ベル当選データのみが設定されたインデックス値、第２スイカ当選データのみが設定されたインデックス値、第１ＢＢ当選データのみが設定されたインデックス値、第２ＢＢ当選データのみが設定されたインデックス値、第２ＲＢ当選データのみが設定されたインデックス値及び第２特殊リプレイ当選データのみが設定されたインデックス値ＩＶの各当選確率はいずれも、大きい設定値の方が小さい設定値よりも当選確率が高くなる傾向を有するように設定されている。但し、これに限定されることはなく、大きい設定値の方が小さい設定値よりも遊技者にとって有利となるのであれば一部のインデックス値については大きい設定値の方が小さい設定値よりも当選確率が低くなる傾向を有するように設定されている構成としてもよい。

【０１５５】
既に説明したとおり各抽選テーブルにおいて前側範囲に含まれるインデックス値ＩＶ＝１～１０には相互に同一の当選データが設定されているとともに各当選確率も相互に同一となっている。これにより、各抽選テーブルにおいて「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一となる役であって設定されている当選データの種類が同一である役の当選確率を同一とすることが可能となる。

【０１５６】
上記のように前側範囲と後側範囲とが設定されている構成において、前側範囲には、遊技媒体の付与を可能とする役、リプレイ入賞を可能とする役、ボーナス入賞を可能とする役が設定されているとともに、後側範囲にも、遊技媒体の付与を可能とする役、リプレイ

入賞を可能とする役、ボーナス入賞を可能とする役が設定されている。つまり、遊技媒体の付与を可能とする役は前側範囲と後側範囲とに混在しているとともにそれら役のインデックス値ＩＶは前側範囲と後側範囲との間で連続性を失っている。同様に、リプレイ入賞を可能とする役は前側範囲と後側範囲とに混在しているとともにそれら役のインデックス値ＩＶは前側範囲と後側範囲との間で連続性を失っている。同様に、ボーナス入賞を可能とする役は前側範囲と後側範囲とに混在しているとともにそれら役のインデックス値ＩＶは前側範囲と後側範囲との間で連続性を失っている。そうすると、役の抽選処理（図１４）の実行後の各種処理において当選役を把握するための処理構成が複雑化してしまうおそれがある。

【０１５７】

また、通常モード用抽選テーブル、第１ＲＴモード用抽選テーブル及び第２ＲＴモード用抽選テーブルにおいて前側範囲の後半側に設定されているインデックス値には抽選モード間の移行契機を生じさせるための当選データ及びリプレイ確率を変化させるための当選データが設定されていることにより、後側範囲の最初のインデックス値ＩＶが各抽選テーブルにおいて相違している。例えば、第２ベル当選データのみが設定されたインデックス値ＩＶは通常モード用抽選テーブルでは「１７」となり、第１ＲＴモード用抽選テーブルでは「２３」となり、第２ＲＴモード用抽選テーブルでは「１８」となる。また、例えば、第１ＢＢ当選データのみが設定されたインデックス値ＩＶは通常モード用抽選テーブルでは「１９」となり、第１ＲＴモード用抽選テーブルでは「２５」となり、第２ＲＴモード用抽選テーブルでは「２０」となる。また、例えば、第２特殊リプレイ当選データのみが設定されたインデックス値ＩＶは通常モード用抽選テーブルでは「２２」となり、第１ＲＴモード用抽選テーブルでは「２８」となり、第２ＲＴモード用抽選テーブルでは「２３」となる。この場合に、役の抽選処理（図１４）の実行後の各種処理において同一の役であるにも関わらず異なるインデックス値ＩＶのまま扱おうとすると、当該役の特定を行う処理の度にインデックス値ＩＶだけではなく現状の抽選モードを把握する必要が生じてしまい、処理構成が複雑化してしまうおそれがある。

【０１５８】

上記のような不都合を解消するために。本スロットマシン１０ではスロットマシン１０の設計段階において主側ＲＯＭ７３にオフセットテーブル９７が予め記憶されている。図２２はオフセットテーブル９７を説明するための説明図である。

【０１５９】

図２２に示すようにオフセットテーブル９７には当選番号の情報が設定されている。当選番号の情報として「１」～「４１」の数値情報が連番で設定されている。そして、オフセットテーブル９７では、通常モード用抽選テーブルの各インデックス値ＩＶ、第１ＲＴモード用抽選テーブルの各インデックス値ＩＶ及び第２ＲＴモード用抽選テーブルの各インデックス値ＩＶが「１」～「４１」のいずれかの当選番号の情報に対応付けられている。この対応付けは、遊技媒体の付与を可能とする役である小役のグループと、ボーナス入賞の成立を可能とする役であるボーナス役のグループと、リプレイ入賞の成立を可能とする役であるリプレイ役のグループとのそれぞれが連番となる当選番号の情報により形成されるように行われている。また、この対応付けは、同一種類の当選データが設定された役が異なる抽選モード間であっても同一の当選番号の情報として扱うことが可能となるように行われている。

【０１６０】

具体的には、「１」～「８」の連番となる当選番号の情報のグループが小役のグループとなり、「９」～「１４」の連番となる当選番号の情報のグループがボーナス役のグループとなり、「１５」以降の連番となる当選番号の情報のグループがリプレイ役のグループとなるようにオフセットテーブル９７が設定されている。また、リプレイ役のグループにおいては「１５」及び「１６」の当選番号の情報に通常リプレイ当選データが設定されていないリプレイ役が集約されており、「１７」以降の当選番号の情報に通常リプレイ当選データが設定されたリプレイ役が集約されている。

【０１６１】
各抽選テーブルにおいて「１」のインデックス値ＩＶには第１ベル当選データと第１補填当選データとが設定されているが当該インデックス値ＩＶ＝１はいずれの抽選テーブルであっても「１」の当選番号の情報が設定されている。各抽選テーブルにおいて「２」のインデックス値ＩＶには第１ベル当選データと第２補填当選データとが設定されているが当該インデックス値ＩＶ＝２はいずれの抽選テーブルであっても「２」の当選番号の情報が設定されている。各抽選テーブルにおいて「３」のインデックス値ＩＶには第１ベル当選データと第３補填当選データとが設定されているが当該インデックス値ＩＶ＝３はいずれの抽選テーブルであっても「３」の当選番号の情報が設定されている。各抽選テーブルにおいて「４」のインデックス値ＩＶには第１ベル当選データのみが設定されているが当該インデックス値ＩＶ＝４はいずれの抽選テーブルであっても「４」の当選番号の情報が設定されている。

【０１６２】
通常モード用抽選テーブルにおける「１７」のインデックス値ＩＶ、第１ＲＴモード用抽選テーブルにおける「２３」のインデックス値ＩＶ及び第２ＲＴモード用抽選テーブルにおける「１８」のインデックス値ＩＶには第２ベル当選データのみが設定されているがこれらインデックス値ＩＶは「５」の当選番号の情報が設定されている。これにより、設定されている当選データが同一であるものの各抽選テーブルにおいてインデックス値ＩＶが異なる当該役を役の抽選処理（図１４）後の各種処理において同一の情報として扱うことが可能となる。

【０１６３】
各抽選テーブルにおいて「５」のインデックス値ＩＶには第１スイカ当選データのみが設定されているが当該インデックス値ＩＶ＝５はいずれの抽選テーブルであっても「６」の当選番号の情報が設定されている。

【０１６４】
通常モード用抽選テーブルにおける「１８」のインデックス値ＩＶ、第１ＲＴモード用抽選テーブルにおける「２４」のインデックス値ＩＶ及び第２ＲＴモード用抽選テーブルにおける「１９」のインデックス値ＩＶには第２スイカ当選データのみが設定されているがこれらインデックス値ＩＶは「７」の当選番号の情報が設定されている。これにより、設定されている当選データが同一であるものの各抽選テーブルにおいてインデックス値ＩＶが異なる当該役を役の抽選処理（図１４）後の各種処理において同一の情報として扱うことが可能となる。

【０１６５】
各抽選テーブルにおいて「６」のインデックス値ＩＶにはチェリー当選データのみが設定されているが当該インデックス値ＩＶ＝６はいずれの抽選テーブルであっても「８」の当選番号の情報が設定されている。各抽選テーブルにおいて「７」のインデックス値ＩＶには第３ＢＢ当選データのみが設定されているが当該インデックス値ＩＶ＝７はいずれの抽選テーブルであっても「９」の当選番号の情報が設定されている。各抽選テーブルにおいて「８」のインデックス値ＩＶには第４ＢＢ当選データのみが設定されているが当該インデックス値ＩＶ＝８はいずれの抽選テーブルであっても「１０」の当選番号の情報が設定されている。

【０１６６】
通常モード用抽選テーブルにおける「１９」のインデックス値ＩＶ、第１ＲＴモード用抽選テーブルにおける「２５」のインデックス値ＩＶ及び第２ＲＴモード用抽選テーブルにおける「２０」のインデックス値ＩＶには第１ＢＢ当選データのみが設定されているがこれらインデックス値ＩＶは「１１」の当選番号の情報が設定されている。これにより、設定されている当選データが同一であるものの各抽選テーブルにおいてインデックス値ＩＶが異なる当該役を役の抽選処理（図１４）後の各種処理において同一の情報として扱うことが可能となる。

【０１６７】

通常モード用抽選テーブルにおける「２０」のインデックス値ＩＶ、第１ＲＴモード用抽選テーブルにおける「２６」のインデックス値ＩＶ及び第２ＲＴモード用抽選テーブルにおける「２１」のインデックス値ＩＶには第２ＢＢ当選データのみが設定されているがこれらインデックス値ＩＶは「１２」の当選番号の情報が設定されている。これにより、設定されている当選データが同一であるものの各抽選テーブルにおいてインデックス値ＩＶが異なる当該役を役の抽選処理（図１４）後の各種処理において同一の情報として扱うことが可能となる。

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

通常モード用抽選テーブルにおける「２２」のインデックス値ＩＶ、第１ＲＴモード用抽選テーブルにおける「２８」のインデックス値ＩＶ及び第２ＲＴモード用抽選テーブルにおける「２３」のインデックス値ＩＶには第２特殊リプレイ当選データのみが設定されているがこれらインデックス値ＩＶは「１６」の当選番号の情報が設定されている。これにより、設定されている当選データが同一であるものの各抽選テーブルにおいてインデックス値ＩＶが異なる当該役を役の抽選処理（図１４）後の各種処理において同一の情報として扱うことが可能となる。

【０１７２】

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

【０１７３】

上記のようにオフセットテーブル９７が設けられていることにより、遊技媒体の付与を

可能とする役、リプレイ入賞を可能とする役及びボーナス入賞を可能とする役が前側範囲と後側範囲とで混在していた状態が役の抽選処理（図１４）後の各種処理において同一グループの役ごとに集約させた状態で扱うことが可能となる。また、同一の当選データが設定されているにも関わらず各抽選テーブル間において異なるインデックス値ＩＶが設定されている役を、役の抽選処理（図１４）後の各種処理において同一の情報として扱うことが可能となる。さらにまた、役の抽選処理（図１４）の結果を演出側ＭＰＵ９２に送信する場合には当該結果を送信するためのコマンドに上記当選番号の情報を設定すればよいため、当該コマンドの情報量を抑えることが可能となる。

【０１７４】

なお、詳細な説明は省略するがボーナス用抽選テーブル及び内部用抽選テーブルのそれぞれのインデックス値ＩＶについてもオフセットテーブル９７において、通常モード用抽選テーブル、第１ＲＴモード用抽選テーブル及び第２ＲＴモード用抽選テーブルの各インデックス値ＩＶと共通する当選番号の情報の対応付けが行われている。ボーナス用抽選テーブルであれば第１ベル当選データのみが設定されたインデックス値ＩＶと、第１スイカ当選データのみが設定されたインデックス値ＩＶと、チェリー当選データのみが設定されたインデックス値ＩＶとが設定されているが、第１ベル当選データのみが設定されたインデックス値ＩＶは「４」の当選番号の情報に対応付けられており、第１スイカ当選データのみが設定されたインデックス値ＩＶは「６」の当選番号の情報に対応付けられており、チェリー当選データのみが設定されたインデックス値ＩＶは「８」の当選番号の情報に対応付けられている。また、内部用抽選テーブルであれば既に説明したとおり通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１～６，１０，１７，１８，２２に対応する当選データがそれらインデックス値ＩＶの当選確率で設定されているとともに、これに加えて通常リプレイ当選データのみが設定されたインデックス値が通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１１～１６の合計の当選確率となるようにして設定されている。したがって、通常モード用抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１～６，１０，１７，１８，２２に対応するインデックス値ＩＶについては通常モード用抽選テーブルにおけるそれらインデックス値ＩＶと対応する当選番号の情報が対応付けられており、通常リプレイ当選データのみが設定されたインデックス値ＩＶについては第２ＲＴモード用抽選テーブルにおいて通常リプレイ当選データのみが設定されたインデックス値ＩＶ＝１７と同様に「４１」の当選番号の情報が対応付けられている。

【０１７５】

役の抽選処理（図１４）の説明に戻り、抽選テーブルを選択した後（ステップＳ４０２）、主側ＲＡＭ７４に設けられた１周目フラグに「１」をセットする（ステップＳ４０３）。役の抽選処理では、「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一である前側範囲のインデックス値ＩＶ、及び「１」～「６」の設定値の間で当選確率が異なる後側範囲のインデックス値ＩＶのうち前側範囲のインデックス値ＩＶから抽選を行う。この場合に、１周目フラグは現状の抽選対象が前側範囲であるか否かを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。

【０１７６】

その後、主側ＲＡＭ７４に設けられた対象インデックスカウンタに第１基準値をセットする（ステップＳ４０４）。対象インデックスカウンタは抽選対象となっている役の種類を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。また、第１基準値は各抽選テーブルにおいて前側範囲に含まれるインデックス値ＩＶの数として設定されている。具体的には、通常モード用抽選テーブルであればインデックス値ＩＶ＝１～１６が前側範囲に該当するため第１基準値は「１６」となり、第１ＲＴモード用抽選テーブルであればインデックス値ＩＶ＝１～２２が前側範囲に該当するため第１基準値は「２２」となり、第２ＲＴモード用抽選テーブルであればインデックス値ＩＶ＝１～１７が前側範囲に該当するため第１基準値は「１７」となる。

【０１７７】

なお、詳細な説明は省略するがボーナス用抽選テーブルであればインデックス値ＩＶが

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

【０１７８】

その後、役の当否を判定する際に用いる判定値ＤＶを設定する（ステップＳ４０５）。かかる判定値設定処理では、現在の判定値ＤＶに、現在の抽選対象となっているインデックス値ＩＶに設定されたポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップＳ４０１にて取得した乱数を現在の判定値ＤＶとし、この乱数に第１基準値に対応するインデックス値ＩＶに設定されたポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとする。例えば通常モード用抽選テーブルであれば第１基準値は「１６」であるため、通常モード用抽選テーブルにおいてインデックス値ＩＶ＝１６に設定されたポイント値ＰＶを、ステップＳ４０１にて取得した乱数に加算した値を判定値ＤＶとする。

【０１７９】

その後、現状の抽選対象となっている役の当否判定を行う（ステップＳ４０６）。役の当否判定では判定値ＤＶが「６５５３５」を超えたか否かを判定する。「６５５３５」を超えていない場合には、対象インデックスカウンタの値を１減算した後に（ステップＳ４０７）、その１減算後における対象インデックスカウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳ４０８）。対象インデックスカウンタの値が「０」ではない場合（ステップＳ４０８：ＮＯ）、ステップＳ４０５に戻り、更新後における対象インデックスカウンタの値に対応する役について当否判定を行う。

【０１８０】

対象インデックスカウンタの値が「０」である場合（ステップＳ４０８：ＹＥＳ）、現状がボーナス状態であるか否かを判定する（ステップＳ４０９）。ボーナス用抽選テーブルには後側範囲のインデックス値ＩＶが設定されていないため、現状がボーナス状態であれば（ステップＳ４０９：ＹＥＳ）、今回のゲームではいずれの役にも当選しなかったものとして、そのままステップＳ４１４の処理に進む。

【０１８１】

現状がボーナス状態ではない場合、（ステップＳ４０９：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４の１周目フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４１０）。つまり、役の当否判定が完了したインデックス値ＩＶ群が前側範囲であるか否かを判定する。１周目フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４１０：ＹＥＳ）、当該１周目フラグを「０」クリアした後に（ステップＳ４１１）、対象インデックスカウンタに第２基準値をセットする（ステップＳ４１２）。第２基準値は各抽選テーブルにおいて後側範囲に含まれるインデックス値ＩＶの数として設定されている。具体的には、通常モード用抽選テーブルであればインデックス値ＩＶ＝１７～２２が後側範囲に該当し、第１ＲＴモード用抽選テーブルであればインデックス値ＩＶ＝２３～２８が後側範囲に該当し、第２ＲＴモード用抽選テーブルであればインデックス値ＩＶ＝１８～２３が後側範囲に該当するため、いずれの抽選テーブルであっても第２基準値は「６」となる。なお、ボーナス用抽選テーブルであれば後側範囲に含まれるインデックス値ＩＶが存在していないため第２基準値が設定されることはない。また、詳細な説明は省略するが内部用抽選テーブルであれば後側範囲に該当するインデックス値ＩＶの数が第２基準値として設定される。第２基準値を設定した後はステップＳ４０５に戻り、第２基準値に対応する役について当否判定を行う。また、ステップＳ４１０にて否定判定をした場合には、今回のゲームではいずれの役にも当選しなかったものとして、そのままステップＳ４１４の処理に進む。

【０１８２】

一方、ステップＳ４０６にて「６５５３５」を超えた場合には、現状の抽選対象となっている役と対応する当選番号の情報を取得するとともに現状の抽選対象となっている役に対応する当選データを主側ＲＡＭ７４にセットするための当選データの取得処理を実行す

る（ステップＳ４１３）。図２３は当選データの取得処理を示すフローチャートである。
【０１８３】
まず主側ＲＡＭ７４の１周目フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、今回当選となった役が前側範囲に含まれるインデックス値ＩＶであるか否かを判定する（ステップＳ５０１）。１周目フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ５０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４の対象インデックスカウンタの値が今回当選となったインデックス値ＩＶに対応しているため、そのままステップＳ５０３以降の処理を実行する。
【０１８４】
一方、１周目フラグの値が「０」である場合、今回当選となった役が後側範囲に含まれるインデックス値ＩＶであることを意味する。後側範囲に含まれるインデックス値ＩＶの当否判定を行う場合、対象インデックスカウンタに第２基準値がセットされることとなるが、当該第２基準値は後側範囲に含まれるインデックス値ＩＶの数であるため、今回実際に当選となった役のインデックス値ＩＶは対象インデックスカウンタの値と一致しない。そして、今回実際に当選となった役のインデックス値ＩＶと対象インデックスカウンタの値との差分は、今回抽選の対象となった抽選テーブルの第１基準値と一致する。したがって、ステップＳ５０１にて否定判定をした場合、今回抽選の対象となった抽選テーブルの第１基準値を対象インデックスカウンタの値に加算する（ステップＳ５０２）。この場合に加算される第１基準値は通常モード用抽選テーブルであれば「１６」となり、第１ＲＴモード用抽選テーブルであれば「２２」となり、第２ＲＴモード用抽選テーブルであれば「１７」となる。
【０１８５】
ステップＳ５０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳ５０２の処理を実行した場合、主側ＲＯＭ７３からオフセットテーブル９７を読み出す（ステップＳ５０３）。そして、今回抽選対象となっている抽選テーブルの種類、及び現状の対象インデックスカウンタの値に対応する当選番号の情報をオフセットテーブル９７から読み出し、その当選番号の情報を今回のゲームにおける当選番号の情報として主側ＲＡＭ７４に記憶する（ステップＳ５０４）。なお、当然のことながらいずれの役にも当選しなかった場合には当選番号の情報は主側ＲＡＭ７４に記憶されない。
【０１８６】
その後、今回当選となった役に含まれる当選データの情報を主側ＲＡＭ７４に展開する（ステップＳ５０５）。主側ＲＡＭ７４には本スロットマシン１０において存在している当選データの数と同数の当選対応エリアが設定されており、ステップＳ５０５ではそれら当選対応エリアのうち今回当選となった役に含まれる当選データに対応するエリアに「１」をセットし、第１ＢＢ当選データ、第２ＢＢ当選データ、第３ＢＢ当選データ、第４ＢＢ当選データ、第１ＲＢ当選データ及び第２ＲＢ当選データといった各種ボーナス当選データ以外の当選データであって今回当選となった役に含まれない当選データに対応する当選対応エリアを「０」クリアする。各種ボーナス当選データに対応する当選対応エリアの値は、対応する当選データを含む役に当選した場合に「１」がセットされ、対応する入賞が成立するまでは主側ＲＡＭ７４のクリア処理が実行されない限り「１」がセットされた状態が維持される。そして、その「１」がセットされたボーナス当選データに対応する当選対応エリアは、対応する入賞が成立した場合又は主側ＲＡＭ７４のクリア処理が実行された場合に「０」クリアされる。なお、各種ボーナス当選データ以外の当選データに対応する当選対応エリアは、役の抽選処理（図１４）にていずれの役にも当選しなかった場合にも「０」クリアされる。
【０１８７】
役の抽選処理（図１４）の説明に戻り、ステップＳ４０９にて肯定判定をした場合、ステップＳ４１０にて否定判定をした場合、又はステップＳ４１３の処理を実行した場合、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報第１設定処理を実行した後に（ステップＳ４１４）、演出内容決定処理（図５１）を実行する（ステップＳ４１５）。演出内容決定処理では、今回のゲームにおいて上部ランプ６１、スピーカ６２、画像表示装置６３及

び役物７５において実行する演出の大枠の内容を決定するための処理を実行する。なお、演出内容決定処理（図５１）の詳細については後述する。

【０１８８】

その後、ゲーム開始コマンドの送信処理を実行する（ステップＳ４１６）。当該送信処理では、演出内容決定処理（ステップＳ４１５）において決定された大枠の内容に対応する情報と、今回の役の抽選処理（図１４）にて当選となっている場合にはその当選となった役に対応する当選番号の情報と、現状の抽選モード及び現状の遊技状態に対応する情報と、をゲーム開始コマンドに設定し、そのゲーム開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。ゲーム開始コマンドとは、新たなゲームが開始されたことを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドであって、主側ＭＰＵ７２にて決定された演出の大枠の内容及び当選番号の情報を演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。

【０１８９】

演出側ＭＰＵ９２は、ゲーム開始コマンドを受信した場合、今回のゲームにおける演出の大枠の内容を当該ゲーム開始コマンドから把握する。そして、演出側ＭＰＵ９２は、その把握した演出の大枠の内容に応じた態様で演出の細部の内容を、ゲーム開始コマンドに設定されている当選番号の情報、現状の抽選モードに対応する情報及び現状の遊技状態に対応する情報などを踏まえて決定する。そして、その決定した演出の内容に対応するデータテーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４の読み出し用エリア９４ａ（図１０）において対応するレイヤに読み出し、その読み出したデータテーブルに従って上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御、画像表示装置６３の表示制御及び役物７５の駆動制御を実行する。

【０１９０】

その後、ステップＳ４１７にて遊技区間の第１制御処理を実行し、ステップＳ４１８にてゲーム開始時のボーナス用処理を実行し、ステップＳ４１９にて上乗せ用処理を実行し、ステップＳ４２０にて報知制御処理を実行する。報知制御処理では、詳細は後述するが、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知を行う場合にその報知対象となる停止順序に対応する表示が行われるように兼用表示部６６の表示制御を実行するとともに、当該報知対象となる停止順序の報知が画像表示装置６３にて実行されるようにするための処理を実行する。ステップＳ４１８～ステップＳ４２０の処理内容については後に詳細に説明する。

【０１９１】

次に、通常処理（図１３）のステップＳ３０８にて実行されるリール制御処理について、図２４のフローチャートを参照しながら説明する。

【０１９２】

リール制御処理では、まず各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させる回転開始処理を行う（ステップＳ６０１）。回転開始処理では、前回のゲームで役の抽選処理（図１４）の結果に対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始された時点から予め定めたウエイト時間（例えば４．１秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次回のゲームのためのウエイト時間を再設定するとともに、主側ＲＡＭ７４に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットする。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理（図１２）におけるステップＳ２０６のステッピングモータ制御処理にてステッピングモータの加速処理が開始され、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始する。その後、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、主側ＭＰＵ７２は、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転速度が定速となると各ストップボタン４２～４４の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

【０１９３】

ステップＳ６０１にて回転開始処理を実行した後、主側ＲＡＭ７４に設けられた定速回転中フラグに「１」を設定する（ステップＳ６０２）。定速回転中フラグは、リール３２

Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが定速回転中であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒのそれぞれに１対１で対応させて設けられている。その後、演出側ＭＰＵ９２に対して定速回転開始コマンド送信する（ステップＳ６０３）。定速回転開始コマンドは、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転速度が定速となり停止指令を発生させることが可能となったことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするコマンドである。

【０１９４】

ステップＳ６０３にて定速回転開始コマンドを送信した後、主側ＲＡＭ７４に設けられたいずれかの停止操作検出フラグに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳ６０４）。停止操作検出フラグは、定速回転中であるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒのそれぞれに１対１で対応させて設けられている。

【０１９５】

ここで、主側ＭＰＵ７２にて実行される停止操作対応処理について図２５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、停止操作対応処理はタイマ割込み処理（図１２）のステップＳ２０８にて実行される。

【０１９６】

停止操作対応処理では、まず主側ＲＡＭ７４に設けられた左第３停止フラグ、中第３停止フラグ及び右第３停止フラグのいずれかに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳ７０１）。左第３停止フラグは、３番目（最後）の停止操作として左リール３２Ｌの回転を停止すべく左ストップボタン４２のＯＮ操作が行われたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、中第３停止フラグは、３番目の停止操作として中リール３２Ｍの回転を停止すべく中ストップボタン４３のＯＮ操作が行われたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、右第３停止フラグは、３番目の停止操作として右リール３２Ｒの回転を停止すべく右ストップボタン４４のＯＮ操作が行われたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。

【０１９７】

左第３停止フラグ、中第３停止フラグ及び右第３停止フラグのいずれにも「１」が設定されていない場合（ステップＳ７０１：ＮＯ）には、左リール３２Ｌを対象リールに設定し、当該対象リールについてステップＳ７０３～ステップＳ７１２の処理を実行する。具体的には、現状の対象リールに対応する定速回転中フラグに「１」が設定されている場合（ステップＳ７０３：ＹＥＳ）、対象リールに対応するストップ検出センサ４２ａ，４２ｂ，４２ｃの検出信号を主側ＲＡＭ７４に記憶する（ステップＳ７０４）。主側ＲＡＭ７４には各ストップ検出センサ４２ａ，４２ｂ，４２ｃの過去２回分の検出信号を記憶可能な信号記憶エリアが設けられている。ステップＳ７０３では、当該信号記憶エリアに対象リールに対応するストップ検出センサ４２ａ，４２ｂ，４２ｃの検出信号を記憶する。

【０１９８】

その後、対象リールに対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が検出されたか否かを判定する（ステップＳ７０５）。ステップＳ７０５では、主側ＲＡＭ７４における信号記憶エリアを参照し、対象リールに対応するストップ検出センサ４２ａ，４３ａ，４４ａにおける検出信号のＬＯＷ信号からＨＩ信号への立ち上がりが検出された場合に対象リールに対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が検出されたと判定する。

【０１９９】

対象リールに対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が検出された場合（ステップＳ７０５：ＹＥＳ）には、今回の停止操作が第３停止に対応する停止操作であったか否かを判定する（ステップＳ７０６）。具体的には、主側ＲＡＭ７４において対象リール以外の２つのリールに対応する定速回転中フラグが「０」である場合に第３停止に対応する停止操作であったと判定する。今回の停止操作が第３停止に対応する停止操作である場合（ステップＳ７０６：ＹＥＳ）には、左第３停止フラグ、中第３停止フラグ及び右第３停

止フラグのうち現状の対象リールに対応する第３停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ７０７）。

【０２００】

その後、主側ＲＡＭ７４における第２期待演出フラグ又は再変動演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ７０８）。既に説明したとおり、第２期待演出フラグは後述する第２期待演出の実行対象ゲームであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであるとともに、再変動演出フラグは後述する再変動演出の実行対象ゲームであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ７０８にて肯定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４に設けられた主側演出用タイマカウンタに後述する中停止演出の実行期間（具体的には１秒間）と、後述する第１期待演出の実行期間（具体的には１．５秒間）との合計期間（具体的には２．５秒間）に対応する数値情報をセットする（ステップＳ７０９）。主側演出用タイマカウンタは、第２期待演出又は再変動演出の実行対象ゲームにおいて、後述する中停止演出及び第１期待演出の残りの実行期間を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするタイマカウンタである。ステップＳ７０９にて主側演出用タイマカウンタにセットされた数値は、タイマ減算処理（タイマ割込み処理（図１２）のステップＳ２０９）が行われる度に１減算される。なお、中停止演出、第１期待演出、第２期待演出及び再変動演出の詳細については後述する。

【０２０１】

ステップＳ７０６にて否定判定を行った場合、ステップＳ７０８にて否定判定を行った場合、又はステップＳ７０９の処理を行った場合には、現状の対象リールに対応する停止操作検出フラグに「１」をセットする（ステップＳ７１０）。既に説明したとおり、停止操作検出フラグは、定速回転中のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、各ストップボタン４２～４４のそれぞれに１対１で対応させて主側ＲＡＭ７４に設けられている。定速回転中のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が検出された場合には、対応する停止操作検出フラグに「１」が設定されている状態となる。

【０２０２】

ステップＳ７１０にて停止操作検出フラグに「１」をセットした場合には、主側ＲＡＭ７４において対象リールに対応する定速回転中フラグを「０」クリアする（ステップＳ７１１）。その後、現状の対象リールが右リール３２Ｒであるか否かを判定し（ステップＳ７１２）、対象リールが右リール３２Ｒでない場合（ステップＳ７１２：ＮＯ）には、対象リールを更新して（ステップＳ７１３）、ステップＳ７０３に戻る。ステップＳ７１３では、現状の対象リールが左リール３２Ｌである場合には対象リールを中リール３２Ｍに更新するとともに、現状の対象リールが中リール３２Ｍである場合には対象リールを右リール３２Ｒに更新する。また、ステップＳ７１２にて対象リールが右リール３２Ｒであると判定した場合には、そのまま本停止操作対応処理を終了する。

【０２０３】

一方、ステップＳ７０１にていずれかの第３停止フラグに「１」が設定されていると判定した場合には、当該「１」が設定されている第３停止フラグに対応するストップ検出センサ４２ａ，４３ａ，４４ａの検出信号を主側ＲＡＭ７４における信号記憶エリアに記憶する（ステップＳ７１４）。そして、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が検出されたか否かを判定する（ステップＳ７１５）。具体的には、主側ＲＡＭ７４の信号記憶エリアにおいて第３停止に対応するストップ検出センサ４２ａ，４３ａ，４４ａにおける検出信号のＨＩ状態からＬＯＷ状態への立ち下がりが検出された場合に第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われたと判定する。

【０２０４】

第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が検出された場合（ステップＳ７１５：ＹＥＳ）には、当該第３停止に対応する第３停止フラグを「０」クリアし（ステップＳ７１６）、演出側ＭＰＵ９２に対してＯＦＦ操作コマンドを送信する（ステッ

プＳ７１７）。ＯＦＦ操作コマンドとは、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われたことを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。ＯＦＦ操作コマンドには、第３停止（最後に停止指令が発生したリール）の種類を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするデータが設定されている。その後、ステップＳ７１８に進む。なお、ステップＳ７１８～ステップＳ７２３の処理については後述する。

【０２０５】

リール制御処理（図２４）の説明に戻り、ステップＳ６０４にていずれの停止操作検出フラグにも「１」が設定されていないと判定した場合には、いずれかの停止操作検出フラグに「１」が設定されるまでステップＳ６０４の処理を繰り返し実行する。そして、いずれかの停止操作検出フラグに「１」が設定されていると判定した場合（ステップＳ６０４：ＹＥＳ）には、停止指令が発生したことを意味するため、停止指令コマンドの送信処理を実行する（ステップＳ６０５）。停止指令コマンドとは、いずれのストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われて停止指令が発生したのかを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。ステップＳ６０５における停止指令コマンドの送信処理では、停止指令コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信し、ステップＳ６０４にて「１」がセットされていると判定した停止操作検出フラグを「０」クリアする。ステップＳ６０５にて停止指令コマンドの送信処理を行った場合には、回転中のリールを停止させるべくステップＳ６０６～ステップＳ６１２に示す停止制御処理を行う。

【０２０６】

停止制御処理では、ストップボタン４２～４４が操作されたタイミングで基点位置（具体的には下段）に到達している到達図柄の図柄番号を確認する（ステップＳ６０６）。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。その後、主側ＲＡＭ７４に格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒのスベリ数を算出する（ステップＳ６０７）。

【０２０７】

本スロットマシン１０では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させる停止態様として、ストップボタン４２～４４が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを１図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、２図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、３図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、４図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との５パターンの停止態様が用意されている。そこでステップＳ６０７では、主側ＲＡＭ７４に格納されている停止情報に基づいてスベリ数として「０」～「４」のいずれかの値を算出する。

【０２０８】

その後、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する（ステップＳ６０８）。そして、今回停止させるべきリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し（ステップＳ６０９）、等しくなった場合（ステップＳ６０９：ＹＥＳ）にはリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を停止させるリール停止処理を行う（ステップＳ６１０）。その後、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止したか否かを判定する（ステップＳ６１１）。全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止していない場合には、停止情報第２設定処理を行い（ステップＳ６１２）、ステップＳ６０４に戻る。

【０２０９】

ここで、停止情報とは、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止態様を、役の抽選処理（図１４）の結果に対応したものとするための情報であり、当該停止情報を利用することにより、各ストップボタン４２～４４が停止操作された場合に基点位置に到達している到達図柄に対するスベリ数（具体的には「０」～「４」）を算出することが可能となる。当該停止情報としては、各図柄とスベリ数との対応関係を示すスベリ数データが、各抽選結果及び各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応させて主側ＲＯＭ７３に予め記

憶されている。但し、これに限定されることはなく、各抽選結果及び各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応するスベリ数データを、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転中などに導出する構成としてもよい。

【０２１０】

上記停止情報を設定するための処理として、役の抽選処理（図１４）のステップＳ４１４にて実行される停止情報第１設定処理と、リール制御処理（図２４）のステップＳ６１２にて実行される停止情報第２設定処理とが存在している。停止情報第１設定処理では、役の抽選処理の結果に応じて停止情報を設定する。停止情報第２設定処理では、停止情報第１設定処理又は前回の停止情報第２設定処理にて主側ＲＡＭ７４に格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報第２設定処理では、セットされている当選データと、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序と、停止しているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止出目と、に基づいて停止情報を変更する。

【０２１１】

ステップＳ６１１にて全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止していると判定した場合には、ステップＳ６１３にて入賞判定処理を実行する。入賞判定処理では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２ＲにおいてメインラインＭＬ上に停止している図柄の種類を把握する。そして、主側ＲＡＭ７４に展開されている当選データの内容に基づき、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２ＲにおいてメインラインＭＬ上に停止表示されている図柄の組合せが役の抽選処理において当選となった役に対応する図柄の組合せであるか否かを判定し、当選となった役に対応する図柄の組合せである場合には当選役の入賞の成立として入賞対応処理を実行する。

【０２１２】

入賞対応処理では、その入賞が小役入賞であれば媒体付与処理において遊技媒体の付与を可能とするように付与対象となる遊技媒体数の情報を主側ＲＡＭ７４にセットする。一方、その入賞がリプレイ入賞であれば、次回の開始待ち処理（通常処理（図１３）におけるステップＳ３０２）にて再遊技設定処理が実行されるように、主側ＲＡＭ７４におけるフラグの設定処理を実行する。

【０２１３】

ステップＳ６１３にて入賞判定処理を実行した場合には、後述するボーナス告知用処理（図５０）を実行し（ステップＳ６１４）、入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ６１５）。入賞結果コマンドには、今回の入賞成立の有無を示すデータが含まれているとともに、入賞が成立している場合にはその入賞の種類を示すデータが含まれている。

【０２１４】

＜遊技状態及び遊技区間について＞

次に、遊技状態及び遊技区間について説明する。図２６は本スロットマシン１０に存在している遊技状態及び遊技区間を説明するための説明図である。

【０２１５】

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

【０２１６】

通常遊技状態ＳＴ１は、主側ＲＡＭ７４のクリア処理（ステップＳ１０５）が実行されることにより滞在する遊技状態である。また、ＢＢ状態ＳＴ３が終了した場合において準備状態ＳＴ５への移行が発生しない場合、ＲＢ状態ＳＴ４が終了した場合において準備状態ＳＴ５への移行が発生しない場合、及びＢＢ状態ＳＴ３やＲＢ状態ＳＴ４への移行を契機とすることなくＡＲＴ状態ＳＴ６が終了した場合、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１となる。通常遊技状態ＳＴ１は１ゲームにおける遊技媒体の付与期待値という点では、ＢＢ状態ＳＴ３、ＲＢ状態ＳＴ４、準備状態ＳＴ５及びＡＲＴ状態ＳＴ６よりも有利度が低い遊

技状態であり、ボーナス内部状態ＳＴ２と有利度が略同一である。また、既に説明したとおり抽選モードとして通常モード、第１ＲＴモード及び第２ＲＴモードが存在しているが、通常遊技状態ＳＴ１においてはこれら抽選モードのいずれにも滞在し得る。なお、主側ＲＡＭ７４のクリア処理（ステップＳ１０５）が実行された場合には通常遊技状態ＳＴ１であって通常モードとなる。

【０２１７】

ボーナス内部状態ＳＴ２は、いずれかのボーナス当選データが設定されたゲームでそのボーナス当選データに対応するボーナス入賞が成立しなかった場合に滞在する遊技状態であり、そのボーナス当選データに対応するボーナス入賞が成立した場合に終了する遊技状態である。ボーナス内部状態ＳＴ２では既に説明したとおり役の抽選処理（図１４）にて内部用抽選テーブルが参照される。この場合、当該内部用抽選テーブルには抽選モードを移行させる役（すなわちインデックス値ＩＶ）が設定されていないため、ボーナス内部状態ＳＴ２においては抽選モードの移行は発生しない。ボーナス内部状態ＳＴ２におけるリプレイ確率は通常モード用抽選テーブル（図１５）が参照される場合と同様であるため、ボーナス内部状態ＳＴ２はリプレイ確率が通常モードに維持される遊技状態であるとも言える。なお、これに限定されることはなくボーナス内部状態ＳＴ２におけるリプレイ確率が通常モードの場合よりも高い構成としてもよく、例えば第１ＲＴモードのリプレイ確率と同一である構成としてもよく、第２ＲＴモードのリプレイ確率と同一である構成としてもよく、通常モードと第１ＲＴモードとの間のリプレイ確率である構成としてもよく、第１ＲＴモードと第２ＲＴモードとの間のリプレイ確率である構成としてもよく、第２ＲＴモードの場合よりも高いリプレイ確率である構成としてもよい。また、ボーナス内部状態ＳＴ２におけるリプレイ確率が通常モードの場合よりも低い構成としてもよい。

【０２１８】

ＢＢ状態ＳＴ３及びＲＢ状態ＳＴ４の内容は既に説明したとおりである。ＢＢ状態ＳＴ３及びＲＢ状態ＳＴ４においては抽選モードの移行は発生しない。

【０２１９】

準備状態ＳＴ５はＡＲＴ状態ＳＴ６に移行する前段階として滞在する遊技状態であり、ＢＢ状態ＳＴ３、ＲＢ状態ＳＴ４から移行し得る。既に説明したとおり抽選モードとして通常モード、第１ＲＴモード及び第２ＲＴモードが存在しているが、準備状態ＳＴ５においてはこれら抽選モードのいずれにも滞在し得る。準備状態ＳＴ５では「１」～「３」の当選番号が設定されている場合、第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される。そして、第１ベル入賞が成立することで「１１」の遊技媒体が付与される。これにより、準備状態ＳＴ５の１ゲームにおける遊技媒体の期待付与数を高めることが可能となる。また、準備状態ＳＴ５では「１７」～「２２」の当選番号が設定されている場合、第１ＲＴリプレイ入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知され、「２３」～「２８」の当選番号が設定されている場合、第２ＲＴリプレイ入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知され、「２９」～「３４」の当選番号が設定されている場合、第１転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される。準備状態ＳＴ５において第２ＲＴリプレイ入賞が成立して抽選モードが第２ＲＴモードに移行することにより遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６に移行する。なお、抽選モードが第２ＲＴモードである状況で準備状態ＳＴ５への移行が発生することがあるが、この場合には抽選モードが第１ＲＴモードに移行し、その後に第２ＲＴモードへの移行が発生した場合にＡＲＴ状態ＳＴ６に移行する。

【０２２０】

ＡＲＴ状態ＳＴ６は上記のとおり準備状態ＳＴ５において第２ＲＴリプレイ入賞が成立することで移行する遊技状態である。ＡＲＴ状態ＳＴ６は当該ＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数が「０」となった場合に終了する。この場合には遊技状態は通常遊技状態ＳＴ１となる。また、ＡＲＴ状態ＳＴ６の途中でボーナス当選となった場合にはボーナス内部状態ＳＴ２、ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４に移行する。この場合にはＢＢ状態Ｓ

Ｔ３又はＲＢ状態ＳＴ４が終了した後に準備状態ＳＴ５に移行し、最終的にＡＲＴ状態ＳＴ６に復帰することとなる。

【０２２１】

既に説明したとおり抽選モードとして通常モード、第１ＲＴモード及び第２ＲＴモードが存在しているが、ＡＲＴ状態ＳＴ６においてはこれら抽選モードのいずれにも滞在し得る。ＡＲＴ状態ＳＴ６では「１」～「３」の当選番号が設定されている場合、第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される。そして、第１ベル入賞が成立することで「１１」の遊技媒体が付与される。これにより、ＡＲＴ状態ＳＴ６の１ゲームにおける遊技媒体の期待付与数を高めることが可能となる。また、ＡＲＴ状態ＳＴ６では「１７」～「２２」の当選番号が設定されている場合、第１ＲＴリプレイ入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知され、「２３」～「２８」の当選番号が設定されている場合、第２ＲＴリプレイ入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知され、「２９」～「３４」の当選番号が設定されている場合、第１転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知され、「３５」～「４０」の当選番号が設定されている場合、第２転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される。これにより、ＡＲＴ状態ＳＴ６においては基本的に抽選モードが第２ＲＴモードに維持される。そして、第２ＲＴモードはリプレイ確率が通常モード及び第１ＲＴモードよりも高いモードである。つまり、ＡＲＴ状態ＳＴ６は第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される遊技状態であって基本的にリプレイ確率が高く維持される遊技状態である。よって、ＡＲＴ状態ＳＴ６における遊技媒体の期待純増数を高めることが可能となる。なお、ＡＲＴ状態ＳＴ６において抽選モードが第２ＲＴモードから第１ＲＴモードに移行したり第１ＲＴモードから通常モードに移行したとしても、ＡＲＴ状態ＳＴ６が維持され第２ＲＴモードではない状況であってもＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数は減算される。

【０２２２】

上記のように各種遊技状態ＳＴ１～ＳＴ６が存在している構成において、これら遊技状態ＳＴ１～ＳＴ６とは別に遊技区間が設定されている。遊技区間として通常区間ＳＣ１と有利区間ＳＣ２とが設定されている。つまり、本スロットマシン１０では遊技状況を決定付ける要素として、「１」～「６」の設定値と、通常モード、第１ＲＴモード及び第２ＲＴモードの抽選モードと、各種遊技状態ＳＴ１～ＳＴ６と、通常区間ＳＣ１及び有利区間ＳＣ２の遊技区間と、が存在している。

【０２２３】

通常区間ＳＣ１とは、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されない区間であって、遊技者にとって有利な遊技状態であるＡＲＴ状態ＳＴ６への移行条件が成立する確率が有利区間ＳＣ２よりも低くなる区間である。より詳細には通常区間ＳＣ１においてはＡＲＴ状態ＳＴ６への移行条件が成立しない。主側ＲＡＭ７４のクリア処理（ステップＳ１０５）が実行された場合には通常遊技状態ＳＴ１及び通常モードであって通常区間ＳＣ１となる。また、有利区間ＳＣ２において有利区間ＳＣ２の初期化処理が実行された場合にも通常区間ＳＣ１となる。

【０２２４】

有利区間ＳＣ２とは、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される区間、及び遊技者にとって有利な遊技状態であるＡＲＴ状態ＳＴ６への移行確率が通常区間ＳＣ１よりも高くなる区間の少なくとも一方に該当する区間である。有利区間ＳＣ２は、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に含まれる入賞の種類のうち遊技媒体の付与数が最も多い入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が少なくとも１回実行されるまでは確実に継続する。具体的には、有利区間ＳＣ２は、役の

抽選処理（図１４）にて「１」～「３」の当選番号が設定されて第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が少なくとも１回実行されるまでは確実に継続する。なお、当該停止順序の報知が少なくとも１回実行されることで当該最低限の終了条件は成立したこととなり、第１ベル入賞が実際に成立したかどうかに関係なく当該最低限の終了条件は成立する。そして、当該報知が少なくとも１回実行された場合には、有利区間ＳＣ２は当該有利区間ＳＣ２が設定された状況に応じて決定された終了条件、及び有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数（具体的には１５００ゲーム）に到達するという条件のうちいずれかが成立するまで継続する。

【０２２５】

図２６に示すように通常遊技状態ＳＴ１、ボーナス内部状態ＳＴ２、ＢＢ状態ＳＴ３及びＲＢ状態ＳＴ４には、通常区間ＳＣ１及び有利区間ＳＣ２のいずれにおいても滞在し得る。一方、準備状態ＳＴ５及びＡＲＴ状態ＳＴ６には、通常区間ＳＣ１において滞在することはなく、有利区間ＳＣ２においてのみ滞在する。

【０２２６】

次に、上記のような遊技状態ＳＴ１～ＳＴ６及び遊技区間ＳＣ１，ＳＣ２の設定を可能とする具体的な処理構成について説明する。図２７は主側ＭＰＵ７２にて実行される遊技区間の第１制御処理を示すフローチャートである。なお、遊技区間の第１制御処理は役の抽選処理（図１４）におけるステップＳ４１７にて実行される。このステップＳ４１７の処理はゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行される。

【０２２７】

まず現状の遊技状態がボーナス内部状態ＳＴ２、ボーナス状態（ＢＢ状態ＳＴ３、ＲＢ状態ＳＴ４）、準備状態ＳＴ５又はＡＲＴ状態ＳＴ６であるか否かを判定する（ステップＳ８０１）。ステップＳ８０１にて否定判定をした場合にステップＳ８０２以降の処理を実行する。

【０２２８】

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

【０２２９】

遊技区間が通常区間ＳＣ１である場合（ステップＳ８０２：ＮＯ）、今回の役の抽選処理（図１４）にて「４」，「６」，「８」，「１５」のいずれかの当選番号が設定されたか否かを判定する（ステップＳ８０３）。ステップＳ８０３にて肯定判定をした場合には有利区間ＳＣ２への移行が発生するか否かを決定する有利移行抽選処理を実行する（ステップＳ８０４）。

【０２３０】

有利移行抽選処理（ステップＳ８０４）では、まず今回の役の抽選処理（図１４）にて設定された当選番号に対応する有利移行テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。この場合、当選確率が低い当選番号の方が有利区間ＳＣ２への移行当選となる確率が高くなるように有利移行テーブルが設定されている。ちなみに当該有利移行テーブルは「１」～「６」の設定値に関係なく共通となっている。このように設定値に関係なくテーブルが共通である点は、役の抽選処理（図１４）以外の抽選処理の全てに該当する。その後、主側ＲＡＭ７４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した有利移行テーブルに対して照合する。これにより、有利区間ＳＣ２への移行当選となったか否かを特定する。

【０２３１】

有利区間ＳＣ２への移行当選となった場合（ステップＳ８０５：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４の有利区間フラグに「１」をセットし、主側ＲＡＭ７４に設けられた有利継続カウンタの値を「０」クリアし、主側ＲＡＭ７４に設けられた未報知フラグに「１」をセットす

る（ステップＳ８０６）。有利継続カウンタは、有利区間ＳＣ２において継続して実行されたゲーム数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。未報知フラグは、有利区間ＳＣ２に移行した後に、役の抽選処理（図１４）にて「１」～「３」の当選番号が設定されて第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が既に発生したか否かを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。

【０２３２】

既に説明したとおり遊技区間の第１制御処理はゲームの開始時に実行される。この場合に有利移行抽選処理（ステップＳ８０４）にて有利区間ＳＣ２への移行当選となった場合には当該遊技区間の第１制御処理にて主側ＲＡＭ７４の有利区間フラグに「１」がセットされる。これにより、有利区間ＳＣ２への移行当選となったゲームの開始時点において有利区間ＳＣ２への移行が発生することとなる。但し、これに限定されることはなく有利区間ＳＣ２への移行当選となったゲームの次ゲームで有利区間ＳＣ２への移行が発生する構成としてもよく、有利区間ＳＣ２への移行当選となったゲームに対して２ゲーム以上後のゲームで有利区間ＳＣ２への移行が発生する構成としてもよい。

【０２３３】

有利区間ＳＣ２への移行設定を行った後は、演出側ＭＰＵ９２に対して有利区間開始コマンドを送信する（ステップＳ８０７）。有利区間開始コマンドは、有利区間ＳＣ２の開始タイミングであることを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。その後、有利区間表示部６７を消灯状態から点灯状態に切り換える（ステップＳ８０８）。これにより、有利区間ＳＣ２であることの報知が有利区間表示部６７にて開始されることとなる。

【０２３４】

有利区間ＳＣ２となることでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知され得ることとなる。ここで、役の抽選処理（図１４）のステップＳ４２０において実行される報知制御処理について説明する。この報知制御処理はゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行される。

【０２３５】

報知制御処理では、主側ＲＡＭ７４の有利区間フラグに「１」がセットされている状況で、役の抽選処理（図１４）にて「１」～「３」のいずれかの当選番号が設定された場合、遊技状態が準備状態ＳＴ５又はＡＲＴ状態ＳＴ６であること、及び主側ＲＡＭ７４の未報知フラグに「１」がセットされていることのいずれかの条件が成立している場合に、第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知するための処理を実行する。

【０２３６】

具体的には、まず今回の当選番号に対応する第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の情報を把握する。そして、その把握した停止順序の情報に対応する表示が兼用表示部６６にて開始されるように当該兼用表示部６６を表示制御する。この兼用表示部６６の表示は、今回のゲームにおいて全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止するまで継続される。その後、ベル入賞用コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。当該ベル入賞用コマンドには今回のゲームにおいて第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を演出側ＭＰＵ９２にて特定可能とするための情報が設定される。

【０２３７】

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

【０２３８】

報知制御処理では、役の抽選処理（図１４）にて「１７」～「２８」のいずれかの当選

番号が設定された場合、遊技状態が準備状態ＳＴ５又はＡＲＴ状態ＳＴ６であることを条件として、第１ＲＴリプレイ入賞又は第２ＲＴリプレイ入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知するための処理を実行する。

【０２３９】

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

【０２４０】

報知制御処理では、役の抽選処理（図１４）にて「２９」～「４０」のいずれかの当選番号が設定された場合、遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６であることを条件として、第１転落リプレイ入賞又は第２転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知するための処理を実行する。

【０２４１】

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

【０２４２】

なお、詳細な説明は省略するが遊技状態が準備状態ＳＴ５である場合において役の抽選処理（図１４）にて「２９」～「３４」のいずれかの当選番号が設定された場合、第１転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知するための処理が実行される。その一方、遊技状態が準備状態ＳＴ５である場合において役の抽選処理（図１４）にて「３５」～「４０」のいずれかの当選番号が設定されたとしても、第２転落リプレイ入賞の成立を回避可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序は報知されない。準備状態ＳＴ５からＡＲＴ状態ＳＴ６への移行条件が第２ＲＴリプレイ入賞に成立することであるため、第２ＲＴモードにおいて準備状態ＳＴ５への移行が発生した場合には第２転落リプレイ入賞の成立を回避させないことにより、第１ＲＴモードに一旦転落させて第２ＲＴリプレイ入賞が成立する機会を与えることが可能となる。

【０２４３】

次に演出側ＭＰＵ９２にて実行される報知用処理について説明する。なお、報知用処理は演出側ＭＰＵ９２において比較的短い周期（例えば４ミリ秒）で繰り返し実行される割込み処理にて実行される。

【０２４４】

報知用処理では、主側ＭＰＵ７２からベル入賞用コマンド、昇格リプレイ用コマンド又は転落リプレイ回避用コマンドを受信した場合、これらのコマンドのうち今回受信したコマンドに対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の画像（図８（ａ）を参照しながら既に説明した単位表示画像Ｇ１～Ｇ３）を画像表示装置６３にて表示するための報知テーブルを演出側ＲＡＭ９４における読み出し用エリア９４ａに読み出す。当該報知テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて報知の実行制御が行われることにより、画像表示装

置６３に単位表示画像Ｇ１～Ｇ３を表示させることができる。これにより、例えば図８（ａ）に示すように、今回の停止順コマンドに対応したリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が画像表示装置６３にて表示される。この画像表示装置６３の表示は、今回のゲームにおいて全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止するまで継続される。

【０２４５】

遊技区間ＳＣ２の第１制御処理（図２７）の説明に戻り、今回のゲームよりも前のゲームにて有利区間フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ８０２：ＹＥＳ）、今回の役の抽選処理（図１４）にて「４」，「６」，「８」，「１５」のいずれかの当選番号が設定されたか否かを判定する（ステップＳ８０９）。ステップＳ８０９にて肯定判定をした場合にはＡＲＴ状態ＳＴ６への移行が発生するか否かを決定するＡＲＴ移行抽選処理を実行する（ステップＳ８１０）。

【０２４６】

ＡＲＴ移行抽選処理（ステップＳ８１０）では、まず今回の役の抽選処理（図１４）にて設定された当選番号に対応するＡＲＴ移行テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。この場合、当選確率が低い当選番号の方がＡＲＴ状態ＳＴ６への移行当選となる確率が高くなるようにＡＲＴ移行テーブルが設定されている。また、当該ＡＲＴ移行テーブルは「１」～「６」の設定値に関係なく共通となっている。その後、主側ＲＡＭ７４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出したＡＲＴ移行テーブルに対して照合する。これにより、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行当選となったか否かを特定する。

【０２４７】

ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行当選となった場合（ステップＳ８１１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４に設けられたＡＲＴ当選フラグに「１」をセットする（ステップＳ８１２）。ＡＲＴ当選フラグは、準備状態ＳＴ５に移行させる必要があることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。

【０２４８】

以上のように、有利移行抽選処理（ステップＳ８０４）及びＡＲＴ移行抽選処理（ステップＳ８１０）は役の抽選処理（図１４）にて「４」，「６」，「８」，「１５」のいずれかの当選番号が設定された場合に実行される。これら当選番号に対応する役はいずれも「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一である役である。つまり、有利移行抽選処理及びＡＲＴ移行抽選処理は当選確率に設定差が存在しない役に当選したことを契機として実行される。これにより、有利区間ＳＣ２への移行確率及びＡＲＴ状態ＳＴ６への移行確率に関して「１」～「６」の設定値の間で有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。

【０２４９】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される遊技終了時の対応処理について、図２８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、遊技終了時の対応処理は通常処理（図１３）におけるステップＳ３１０にて実行される。このステップＳ３１０の処理はリール制御処理（ステップＳ３０８）よりも後に実行されるため、１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止された後に実行されることとなる。

【０２５０】

まずＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４の移行制御や進行制御を行うためのボーナス用処理を実行する（ステップＳ９０１）。ボーナス用処理については後に詳細に説明する。その後、ボーナス内部状態ＳＴ２、ＢＢ状態ＳＴ３及びＲＢ状態ＳＴ４のいずれでもないことを条件として（ステップＳ９０２：ＮＯ）、抽選モードの制御処理を実行する（ステップＳ９０３）。抽選モードの制御処理では、今回のゲームにおいて第１ＲＴリプレイ入賞が成立している場合には通常モードから第１ＲＴモードに移行させ、今回のゲームにおいて第２ＲＴリプレイ入賞が成立している場合には第１ＲＴモードから第２ＲＴモードに移行させ、今回のゲームにおいて第１転落リプレイ入賞が成立している場合には第１ＲＴモードから通常モードに移行させ、今回のゲームにおいて第２転落リプレイ入賞が成立し

ている場合には第２ＲＴモードから第１ＲＴモードに移行させる。
【０２５１】
その後、現状の遊技状態に対応する処理にジャンプする（ステップＳ９０４）。具体的には、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１である場合には通常用処理を実行し（ステップＳ９０５）、遊技状態が準備状態ＳＴ５である場合には準備状態処理を実行し（ステップＳ９０６）、遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６である場合にはＡＲＴ状態処理を実行する（ステップＳ９０７）。また、ステップＳ９０２にて肯定判定をした場合、又はステップＳ９０５～ステップＳ９０７のいずれかの処理を実行した場合、遊技区間の第２制御処理を実行する（ステップＳ９０８）。遊技区間の第２制御処理では、有利区間ＳＣ２から通常区間ＳＣ１への移行条件が成立している場合に遊技区間を通常区間ＳＣ１に移行させるための処理を実行する。
【０２５２】
図２９は遊技区間の第２制御処理を示すフローチャートである。なお、上記のとおり遊技終了時の対応処理は１ゲームにおけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止した後に実行されるため、遊技区間の第２制御処理も１ゲームにおけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止した後に実行される。
【０２５３】
ステップＳ１００１～ステップＳ１０１１では有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合に、当該有利区間ＳＣ２を終了させるための処理を実行する。これらの処理内容については後に詳細に説明する。
【０２５４】
有利区間ＳＣ２であって（ステップＳ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳ１００６にて否定判定をした場合、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１であって主側ＲＡＭ７４に設けられた有利維持カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１０１２）。有利維持カウンタは、ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了して通常遊技状態ＳＴ１に遊技状態が移行する場合において通常遊技状態ＳＴ１に移行した後においても有利維持ゲーム数に亘って有利区間ＳＣ２を維持させる場合に、当該有利維持ゲーム数の残りゲーム数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。
【０２５５】
ステップＳ１０１２にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ７４の未報知フラグの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１０１３）。既に説明したとおり未報知フラグは、有利区間ＳＣ２に移行した後に、役の抽選処理（図１４）にて「１」～「３」の当選番号が設定されて第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が既に発生したか否かを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。そして、当該停止順序の報知が既に発生している場合には未報知フラグの値が「０」となっている。
【０２５６】
ステップＳ１０１３にて肯定判定をした場合、有利区間ＳＣ２の初期化処理を実行する（ステップＳ１０１４）。有利区間ＳＣ２の初期化処理では主側ＲＡＭ７４の有利区間フラグを「０」クリアする。また、有利区間ＳＣ２の初期化処理では、準備状態ＳＴ５及びＡＲＴ状態ＳＴ６のいずれかに滞在していたとしても、それら遊技状態（準備状態ＳＴ５又はＡＲＴ状態ＳＴ６）の継続ゲーム数を記憶するためのカウンタを含めてそれら遊技状態（準備状態ＳＴ５又はＡＲＴ状態ＳＴ６）であることを示す各種データをクリアすることにより遊技状態を通常遊技状態ＳＴ１に移行させる。なお、ステップＳ１０１４の処理は通常遊技状態ＳＴ１であることを条件に実行されるため、この各種データをクリアする処理は実行することなく、有利区間フラグを「０」クリアする処理を実行する。
【０２５７】
その後、有利区間表示部６７を点灯状態から消灯状態に切り換える（ステップＳ１０１５）。これにより、有利区間表示部６７における有利区間ＳＣ２であることの報知が終了される。

【０２５８】
上記のとおり、通常遊技状態ＳＴ１である場合であっても未報知フラグに「１」がセットされている場合には有利区間ＳＣ２は終了されない。これにより、有利区間ＳＣ２が開始されてから第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が１回実行されるまでは有利区間ＳＣ２が継続されることとなる。そして、この有利区間ＳＣ２が継続している状況でＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４が開始された場合、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行期待度が高くなる。よって、第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されたか否かに遊技者は注目することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。
【０２５９】
次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される通常用処理について図３０のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常用処理は遊技終了時の対応処理（図２８）のステップＳ９０５にて実行される。遊技終了時の対応処理は１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止された後に実行されるため、通常用処理も１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止された後に実行される。
【０２６０】
通常用処理では、先ず主側ＲＡＭ７４におけるＡＲＴ当選フラグに「１」が設定されているか否かについて判定する（ステップＳ１１０１）。ＡＲＴ当選フラグに「１」が設定されている場合（ステップＳ１１０１：ＹＥＳ）は、ＡＲＴ移行抽選処理（遊技区間の第１制御処理（図２７）のステップＳ８１１）においてＡＲＴ状態ＳＴ６への移行当選が発生したことを意味する。この場合には、ＡＲＴ当選フラグを「０」クリアし（ステップＳ１１０２）、ＡＲＴ状態ＳＴ６における継続ゲーム数に「５０」を設定する初期継続ゲーム数の設定処理を実行する（ステップＳ１１０３）。
【０２６１】
その後、主側ＲＡＭ７４における準備状態フラグに「１」を設定し、遊技状態を準備状態ＳＴ５に移行させる（ステップＳ１１０４）。これにより、遊技終了時の対応処理（図２８）においてステップＳ９０６の準備状態処理が実行されることとなる。その後、演出側ＭＰＵ９２に対して準備開始コマンドを送信する（ステップＳ１１０５）。準備開始コマンドは、準備状態ＳＴ５が開始されることを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。演出側ＭＰＵ９２は、準備開始コマンドを受信した場合、準備状態ＳＴ５に対応する演出が開始されるようにする。
【０２６２】
ステップＳ１１０１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ１１０５の処理を行った場合には、主側ＲＡＭ７４における有利維持カウンタの値が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ１１０６）。有利維持カウンタは、既に説明したとおり、ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了して通常遊技状態ＳＴ１に遊技状態が移行する場合において通常遊技状態ＳＴ１に移行した後においても有利維持ゲーム数に亘って有利区間ＳＣ２を維持させる場合に、当該有利維持ゲーム数の残りゲーム数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。主側ＭＰＵ７２は有利維持カウンタの値が１以上である場合、有利維持区間であると特定し、１減算後における有利維持カウンタの値が「０」となった場合には有利維持区間が終了したことを特定する。有利維持カウンタの値が「１」以上である場合（ステップＳ１１０６：ＹＥＳ）には、有利維持カウンタの値を１減算して（ステップＳ１１０７）、本通常用処理を終了する。
【０２６３】
次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される上乗せ用処理について図３１のフローチャートを参照しながら説明する。なお、上乗せ用処理は役の抽選処理（図１４）におけるステップＳ４１９にて実行される。このステップＳ４１９の処理はゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行される。
【０２６４】
上乗せ用処理では、遊技状態が準備状態ＳＴ５又はＡＲＴ状態ＳＴ６である場合（ステ

ップＳ１２０１：ＹＥＳ）、今回の役の抽選処理（図１４）にて「４」～「８」，「１５」，「１６」のいずれかの当選番号が設定されたか否かを判定する（ステップＳ１２０２）。ステップＳ１２０２にて肯定判定をした場合には上乗せ抽選処理を実行する（ステップＳ１２０３）。

【０２６５】

上乗せ抽選処理（ステップＳ１２０３）では、まず今回の役の抽選処理（図１４）にて設定された当選番号に対応する上乗せテーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。本実施形態では、ＡＲＴ状態ＳＴ６における継続ゲーム数が上乗せされる上乗せ当選として、継続ゲーム数が「５０」上乗せされる第１上乗せ当選、及び継続ゲーム数が「１００」上乗せされる第２上乗せ当選の２種類が存在している。上乗せテーブルは、当選確率が低い当選番号の方が上乗せ当選（第１上乗せ当選及び第２上乗せ当選のいずれか）の発生確率が高くなるように設定されている。なお、上乗せテーブルは「１」～「６」の設定値の間において共通となっているが、設定値に応じて上乗せ当選（第１上乗せ当選及び第２上乗せ当選のいずれか）となる確率及び上乗せ期待ゲーム数のうち少なくとも一方が相違している構成としてもよい。その後、主側ＲＡＭ７４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した上乗せテーブルに対して照合する。これにより、上乗せ当選（第１上乗せ当選及び第２上乗せ当選のいずれか）となったか否か、及び上乗せ当選となった場合における上乗せ当選の種類を特定する。

【０２６６】

上乗せ当選となった場合（ステップＳ１２０４：ＹＥＳ）、遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６であるか否かを判定する（ステップＳ１２０５）。遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６である場合（ステップＳ１２０５：ＹＥＳ）には、ＡＲＴ中の上乗せ設定処理を実行する（ステップＳ１２０６）。ＡＲＴ中の上乗せ設定処理では、主側ＲＡＭ７４に設けられたＡＲＴゲーム数カウンタに今回選択された抽選結果に対応する上乗せゲーム数の値（「５０」又は「１００」）を加算する。ＡＲＴゲーム数カウンタはＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。

【０２６７】

その後、主側ＲＡＭ７４に設けられたＡＲＴ中上乗せフラグに「１」をセットして（ステップＳ１２０７）、本上乗せ用処理を終了する。ＡＲＴ中上乗せフラグは、ＡＲＴ状態ＳＴ６において上乗せ当選が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて特定可能とするフラグである。

【０２６８】

ステップＳ１２０５にて遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６でないと判定した場合には、遊技状態が準備状態ＳＴ５であることを意味するため、準備状態中の上乗せ設定処理を実行する（ステップＳ１２０８）。準備状態中の上乗せ設定処理では、主側ＲＡＭ７４に設けられたＡＲＴゲーム数カウンタに今回選択された抽選結果に対応する上乗せゲーム数の値（「５０」又は「１００」）を加算する。

【０２６９】

その後、主側ＲＡＭ７４に設けられた準備中上乗せフラグに「１」をセットして（ステップＳ１２０９）、本上乗せ用処理を終了する。準備中上乗せフラグは、準備状態ＳＴ５において上乗せ当選が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて特定可能とするフラグである。

【０２７０】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される準備状態処理について図３２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、準備状態処理は遊技終了時の対応処理（図２８）におけるステップＳ９０６にて実行される。遊技終了時の対応処理は１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止された後に実行されるため、準備状態処理も１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止された後に実行される。

【０２７１】

準備状態処理では、主側ＲＡＭ７４における準備中上乗せフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ１３０１：ＹＥＳ）、上乗せ抽選処理（上乗せ用処理（図３１）

のステップＳ１２０３）にて上乗せ当選（第１上乗せ当選又は第２上乗せ当選）となったことを意味するため、演出側ＭＰＵ９２に対して準備中上乗せコマンドを送信し（ステップＳ１２０２）、準備中上乗せフラグを「０」クリアする（ステップＳ１２０３）。準備中上乗せコマンドは、準備状態ＳＴ５においてＡＲＴ状態ＳＴ６の継続ゲーム数が上乗せされたことを示すコマンドである。演出側ＭＰＵ９２は準備中上乗せコマンドを受信した場合、当該準備中上乗せコマンドに設定されている今回の上乗せゲーム数が付与されたことを示す上乗せ演出が実行されるようにする。

【０２７２】

ステップＳ１３０１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ１３０３の処理を行った場合には、今回のゲームにおいて第２ＲＴリプレイ入賞が成立したか否かを判定する（ステップＳ１３０４）。第２ＲＴリプレイ入賞が成立している場合（ステップＳ１３０４：ＹＥＳ）、準備状態ＳＴ５からＡＲＴ状態ＳＴ６への移行契機が発生したことを意味するため、ＡＲＴ開始用処理を実行する（ステップＳ１３０５）。ＡＲＴ開始用処理では、遊技終了時の対応処理（図２８）にてステップＳ９０７のＡＲＴ状態処理が実行されるようにするための主側ＲＡＭ７４の情報の設定を行う。これにより、遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６となる。

【０２７３】

また、ＡＲＴ開始用処理（ステップＳ１３０５）では、準備状態ＳＴ５が開始される前における遊技状態がボーナス状態であって当該ボーナス状態の直前の遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６である場合、ＡＲＴ状態ＳＴ６に復帰したことを意味するため、ボーナス状態に移行する直前のＡＲＴ状態ＳＴ６における遊技状況に復帰させるための設定を行う。但し、ボーナス状態においてＡＲＴ状態ＳＴ６の継続ゲーム数の上乗せが発生している場合には当該上乗せゲーム数が加算された状態からＡＲＴ状態ＳＴ６に復帰することとなる。また、ＡＲＴ開始用処理（ステップＳ１３０５）では、今回の準備状態ＳＴ５が、ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４においてＡＲＴ状態ＳＴ６への移行当選となったことを契機としている場合には、ＡＲＴ状態ＳＴ６の開始ゲーム数である５０ゲームの情報を主側ＲＡＭ７４のＡＲＴゲーム数カウンタに加算する。この場合、準備状態ＳＴ５の前の遊技状態がボーナス状態であるとともに当該ボーナス状態においてＡＲＴ状態ＳＴ６への移行当選だけではなくＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数の上乗せ当選が発生している場合には、その上乗せ当選となったことにより付与された継続ゲーム数が加算された状態でＡＲＴ状態ＳＴ６が開始されることとなる。また、準備状態ＳＴ５においてＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数の上乗せ当選が発生している場合には、その上乗せ当選となったことにより付与された継続ゲーム数が加算された状態でＡＲＴ状態ＳＴ６が開始されることとなる。

【０２７４】

ステップＳ１３０５にてＡＲＴ開始用処理を実行した後、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行が発生したことを示すＡＲＴ開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信して（ステップＳ１３０６）、本準備状態処理を終了する。ＡＲＴ開始コマンドには今回のＡＲＴ状態ＳＴ６への移行がＡＲＴ状態ＳＴ６への復帰に該当するか否かを示す情報が設定されているとともに、ＡＲＴ状態ＳＴ６への復帰に該当しない場合にはＡＲＴ状態ＳＴ６の開始ゲーム数として５０ゲームが付与されたことを示す情報が設定されている。

【０２７５】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるＡＲＴ状態処理について図３３のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ＡＲＴ状態処理は遊技終了時の対応処理（図２８）におけるステップＳ９０７にて実行される。遊技終了時の対応処理は１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止された後に実行されるため、ＡＲＴ状態処理も１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止された後に実行される。

【０２７６】

ＡＲＴ状態処理では、主側ＲＡＭ７４におけるＡＲＴ中上乗せフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、上乗せ抽選処理（上乗せ用処理（図３

１）のステップＳ１２０３）にて上乗せ当選（第１上乗せ当選又は第２上乗せ当選）となったことを意味するため、演出側ＭＰＵ９２に対してＡＲＴ中上乗せコマンドを送信し（ステップＳ１４０２）、ＡＲＴ中上乗せフラグを「０」クリアする（ステップＳ１４０３）。ＡＲＴ中上乗せコマンドは、ＡＲＴ状態ＳＴ６においてＡＲＴ状態ＳＴ６の継続ゲーム数が上乗せされたことを示すコマンドである。演出側ＭＰＵ９２はＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合、当該ＡＲＴ中上乗せコマンドに設定されている今回の上乗せゲーム数が付与されたことを示す上乗せ用の演出が実行されるようにする。なお、当該上乗せ用の演出の詳細については後述する。

【０２７７】

ステップＳ１４０１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ１４０３の処理を行った場合には、主側ＲＡＭ７４のＡＲＴゲーム数カウンタの値を１減算する（ステップＳ１４０４）。そして、その１減算後におけるＡＲＴゲーム数カウンタの値が「０」であること（ステップＳ１４０５：ＹＥＳ）を条件として、ステップＳ１４０６及びステップＳ１４０７の処理を実行する。

【０２７８】

具体的には、まずＡＲＴ状態ＳＴ６の終了処理を実行する（ステップＳ１４０６）。当該終了処理では、遊技状態をＡＲＴ状態ＳＴ６から通常遊技状態ＳＴ１に移行させるためのデータ設定を行う。これにより、例えば遊技終了時の対応処理（図２８）ではステップＳ９０５の通常用処理が実行されることとなる。また、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了処理では、有利維持用処理を実行する。有利維持用処理では、まず主側ＲＡＭ７４の有利継続カウンタの値が継続可能ゲーム数（具体的には「１２００」）以下であるか否かを判定する。この継続可能ゲーム数は有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数の上限ゲーム数（具体的には「１５００」）よりも少ないゲーム数に設定されているとともに、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が開始される継続ゲーム数よりも少ないゲーム数に設定されている。有利継続カウンタの値が継続可能ゲーム数以下である場合、有利維持抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。有利維持抽選テーブルには有利維持当選に該当する当選値が設定されている。その後、主側ＲＡＭ７４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した有利維持抽選テーブルに対して照合することにより、有利維持当選となったか否かを判定する。有利維持当選となった場合、主側ＲＡＭ７４の有利維持カウンタに有利維持ゲーム数に対応する値（具体的には「１０」）をセットする。これにより、ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了した後であっても有利維持ゲーム数のゲームが消化されるまでは遊技区間が有利区間ＳＣ２に維持される。

【０２７９】

その後、ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了したことを示すＡＲＴ終了コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信して（ステップＳ１４０７）、本ＡＲＴ状態処理を終了する。演出側ＭＰＵ９２はＡＲＴ終了コマンドを受信することによりＡＲＴ状態ＳＴ６が終了したことに対応する演出が実行されるようにするとともに、当該演出の終了後に有利維持区間ではない通常遊技状態ＳＴ１に対応する演出が実行されるようにする。なお、ステップＳ１４０６にて有利維持当選となった場合には、有利維持当選となったことを示す情報がＡＲＴ終了コマンドに設定される。

【０２８０】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるボーナス用処理について図３４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ボーナス用処理は遊技終了時の対応処理（図２８）のステップＳ９０１にて実行される。遊技終了時の対応処理は１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止された後に実行されるため、ボーナス用処理も１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止された後に実行される。

【０２８１】

ボーナス用処理では、主側ＲＡＭ７４に記憶されているＢＢ当選データに対応するＢＢ入賞が成立した場合（ステップＳ１５０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４に設けられたＢＢフラグに「１」をセットする（ステップＳ１５０２）。ＢＢフラグはＢＢ状態ＳＴ３であ

ることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。
【０２８２】
今回成立したＢＢ入賞が第３ＢＢ入賞又は第４ＢＢ入賞である場合（ステップＳ１５０３：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４に設けられた特定ボーナスフラグに「１」をセットする（ステップＳ１５０４）。第３ＢＢ入賞の成立を可能とする第３ＢＢ当選データは通常モード用抽選テーブル（図１５）、第１ＲＴモード用抽選テーブル（図１７）及び第２ＲＴモード用抽選テーブル（図１９）のいずれであってもインデックス値ＩＶ＝７に設定されており、第４ＢＢ入賞の成立を可能とする第４ＢＢ当選データはこれら抽選テーブルのいずれであってもインデックス値ＩＶ＝８に設定されている。そして、これらインデックス値ＩＶ＝７，８は「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一の役として設定されている。つまり、特定ボーナスフラグは当選確率に設定差が存在しないボーナス入賞が成立したか否かを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。当選確率に設定差が存在しているボーナス入賞が成立した場合には当該ボーナス状態の開始時に遊技区間を通常区間ＳＣ１から有利区間ＳＣ２に移行させる設定は行われないのに対して、当選確率に設定差が存在していないボーナス入賞が成立した場合には当該ボーナス状態の開始時に遊技区間を通常区間ＳＣ１から有利区間ＳＣ２に移行させる設定が行われる。
【０２８３】
一方、主側ＲＡＭ７４に記憶されているＲＢ当選データに対応するＲＢ入賞が成立した場合（ステップＳ１５０１：ＮＯ、ステップＳ１５０５：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４に設けられたＲＢフラグに「１」をセットする（ステップＳ１５０６）。ＲＢフラグはＲＢ状態ＳＴ４であることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。
【０２８４】
また、今回成立したＲＢ入賞が第１ＲＢ入賞である場合（ステップＳ１５０７：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４の特定ボーナスフラグに「１」をセットする（ステップＳ１５０８）。第１ＲＢ入賞の成立を可能とする第１ＲＢ当選データは通常モード用抽選テーブル（図１５）、第１ＲＴモード用抽選テーブル（図１７）及び第２ＲＴモード用抽選テーブル（図１９）のいずれであってもインデックス値ＩＶ＝９に設定されている。そして、インデックス値ＩＶ＝９は「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一の役として設定されている。したがって、今回のＲＢ入賞が当選確率に設定差が存在していないボーナス入賞の成立に対応していることを主側ＭＰＵ７２にて特定するために、ステップＳ１５０８にて特定ボーナスフラグに「１」をセットする。
【０２８５】
ステップＳ１５０３にて否定判定をした場合、ステップＳ１５０４の処理を実行した場合、ステップＳ１５０７にて否定判定をした場合、又はステップＳ１５０８の処理を実行した場合、主側ＲＡＭ７４に設けられた合計払出カウンタを「０」クリアする（ステップＳ１５０９）。合計払出カウンタはボーナス状態において遊技者に付与された遊技媒体の合計数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。主側ＭＰＵ７２は合計払出カウンタの値に基づいてボーナス状態の終了条件が成立したか否かを特定する。
【０２８６】
その後、ボーナス状態が開始されることを示すボーナス開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ１５１０）。当該ボーナス開始コマンドには今回開始されるボーナス状態（第１ＢＢ入賞、第２ＢＢ入賞、第３ＢＢ入賞、第４ＢＢ入賞、第１ＲＢ入賞又は第２ＲＢ入賞）の種類を示す情報が設定されている。演出側ＭＰＵ９２は、ボーナス開始コマンドを受信した場合、開始されるボーナス状態の種類に対応する演出が実行されるようにする。
【０２８７】
その後、主側ＲＡＭ７４に設けられた主側エンディング演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ１５１１）。主側エンディング演出フラグは、詳細は後述するが有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数に近づくことで開始されるエンディング演出の実行中であることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである

。ステップＳ１５１１にて否定判定をした場合、フリーズカウンタの設定処理を実行する（ステップＳ１５１２）。

【０２８８】

フリーズカウンタの設定処理では、主側ＲＡＭ７４に設けられたフリーズカウンタに、ボーナス開始時のフリーズ期間（具体的には１０秒）に対応する数値情報をセットする。フリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図１２）におけるタイマ減算処理（ステップＳ２０９）にて定期的に減算される。ボーナス用処理にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４にて待機する。これにより、新たなゲームの開始が待機された状態となる。このように新たなゲームの開始が待機された状態において上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にてボーナス状態が開始されることに対応する演出が実行されることで、ボーナス状態への移行が発生したことを遊技者に明確に認識させることが可能となるとともに、ボーナス状態への移行が強調されることで遊技者に満足感を与えることが可能となる。通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４にて待機された状態はフリーズカウンタの値が「０」となることで解除される。

【０２８９】

主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグ又はＲＢフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ１５０１：ＮＯ、ステップＳ１５０５：ＮＯ、ステップＳ１５１３：ＹＥＳ）、ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４の進行を制御するボーナス状態用処理を実行する（ステップＳ１５１４）。

【０２９０】

ここで、ボーナス状態用処理（ステップＳ１５１４）について説明する。ボーナス状態用処理では、今回のゲームにおいて遊技媒体の付与が発生している場合、主側ＲＡＭ７４の合計払出カウンタに今回付与された遊技媒体の数に対応する値を加算する。そして、その加算後における合計払出カウンタの値が現状のボーナス状態に対応する終了基準数以上となっているか否かを判定する。具体的には、現状のボーナス状態がＢＢ状態ＳＴ３である場合にはＢＢ終了基準数（例えば「３５０」）以上であるか否かを判定し、現状のボーナス状態がＲＢ状態ＳＴ４である場合にはＲＢ終了基準数（例えば「１５０」）以上であるか否かを判定する。

【０２９１】

加算後における合計払出カウンタの値が現状のボーナス状態に対応する終了基準数以上であると判定した場合には、今回のボーナス状態の契機となったボーナス役に当選したタイミングの遊技状態が準備状態ＳＴ５若しくはＡＲＴ状態ＳＴ６であることを条件として、又は主側ＲＡＭ７４のＡＲＴ当選フラグに「１」がセットされていることを条件として、準備状態ＳＴ５の設定処理を実行する。当該準備状態ＳＴ５の設定処理では、主側ＲＡＭ７４のＡＲＴ当選フラグを「０」クリアする。また、遊技終了時の対応処理（図２８）にてステップＳ９０６の準備状態処理が実行されるようにするための主側ＲＡＭ７４の情報の設定を行う。これにより、今回のボーナス状態の終了後における遊技状態が準備状態ＳＴ５となる。

【０２９２】

ＡＲＴ当選フラグに「１」がセットされていないと判定した場合、又は準備状態ＳＴ５の設定処理を行った場合には、ボーナス状態が終了することを示すボーナス終了コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。当該ボーナス終了コマンドにはボーナス状態の終了後における遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１及び準備状態ＳＴ５のいずれであるのかを示す情報が設定されている。演出側ＭＰＵ９２はボーナス終了コマンドを受信することにより、ボーナス状態が終了することを示す演出が開始されるようにするとともに、当該演出の終了後にはボーナス状態の終了後の遊技状態に対応する演出が開始されるようにする。

【０２９３】

ボーナス終了コマンドを送信した後、主側ＲＡＭ７４の主側エンディング演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。主側エンディング演出フラグは、詳細は後

述するが有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数に近づくことで開始されるエンディング演出の実行中であることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。主側エンディング演出フラグに「１」がセットされてないと判定した場合、フリーズカウンタの設定処理を実行して、本ボーナス状態用処理を終了する。

【０２９４】

フリーズカウンタの設定処理では、主側ＲＡＭ７４に設けられたフリーズカウンタに、ボーナス終了時のフリーズ期間（具体的には１０秒）に対応する数値情報をセットする。フリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図１２）におけるタイマ減算処理（ステップＳ２０９）にて定期的に減算される。ボーナス状態用処理にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４にて待機する。これにより、新たなゲームの開始が待機された状態となる。このように新たなゲームの開始が待機された状態において上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にてボーナス状態が終了することに対応する演出が実行されることで、ボーナス状態が終了したことを遊技者に明確に認識させることが可能となる。通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４にて待機された状態はフリーズカウンタの値が「０」となることで解除される。

【０２９５】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるゲーム開始時のボーナス用処理について図３５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ゲーム開始時のボーナス用処理は役の抽選処理（図１４）におけるステップＳ４１８にて実行される。このステップＳ４１８の処理はゲームの開始時において役の当否判定が完了した後に実行される。

【０２９６】

ゲーム開始時のボーナス用処理では、主側ＲＡＭ７４の有利区間フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ１６０１：ＮＯ）、今回がボーナス状態に移行した後に最初に実行されるゲームであるボーナス状態の開始ゲームであるか否かを判定する（ステップＳ１６０２）。ステップＳ１６０２にて肯定判定を行った場合には、今回のボーナス状態が通常区間ＳＣ１である状況において開始されたことを意味するため、ステップＳ１６０３～ステップＳ１６０６の処理を実行する。

【０２９７】

具体的には、主側ＲＡＭ７４の特定ボーナスフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ１６０３：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４の有利区間フラグに「１」をセットするとともに、特定ボーナスフラグを「０」クリアする（ステップＳ１６０４）。そして、演出側ＭＰＵ９２に対して有利区間開始コマンドを送信し（ステップＳ１６０５）、有利区間表示部６７の点灯処理を実行する（ステップＳ１６０６）。当該点灯処理では、有利区間表示部６７を消灯状態から点灯状態に切り換える。特定ボーナスフラグに「１」がセットされている場合というのは、既に説明したとおり今回のボーナス状態が当選確率に設定差が存在していないボーナス役を契機としている場合である。つまり、当選確率に設定差が存在していないボーナス役に対応するボーナス状態となった場合には、ボーナス状態となる前の遊技区間が通常区間ＳＣ１であったとしてもボーナス状態が開始されたゲームにて有利区間ＳＣ２に設定されることとなる。そして、ボーナス状態が開始されたゲームにて有利区間ＳＣ２に設定されることで、ステップＳ１６０７以降のＡＲＴ状態ＳＴ６に関する利益を遊技者に付与するための処理が実行される。よって、当選確率に設定差が存在していないボーナス役に対応するボーナス状態の方が、当選確率に設定差が存在しているボーナス役に対応するボーナス状態よりも有利なボーナス状態とすることが可能となる。

【０２９８】

ステップＳ１６０１にて有利区間フラグに「１」がセットされていると判定した場合には、遊技状態がボーナス状態であるか否かを判定する（ステップＳ１６０７）。ステップＳ１６０６の処理を行った場合、又はステップＳ１６０７にて肯定判定を行った場合には、今回のゲームにおいて抽選契機役に当選したか否かを判定する（ステップＳ１６０８）。具体的には、今回の役の抽選処理（図１４）にて「４」，「６」，「８」，「１５」の

いずれかの当選番号が設定されている場合に抽選契機役に当選していると判定する。
【０２９９】
ステップＳ１６０８にて肯定判定をした場合、有利抽選処理を実行する（ステップＳ１６０９）。有利抽選処理では、まずボーナス中の上乗せテーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。当該ボーナス中の上乗せテーブルは今回のボーナス状態の種類に関係なく共通となっているが、ボーナス状態の種類に応じて上乗せ当選となる確率及び上乗せ期待ゲーム数のうち少なくとも一方が相違している構成としてもよい。また、ボーナス中の上乗せテーブルは今回当選となった抽選契機役の種類に関係なく共通となっているが、今回当選となった抽選契機役の種類に応じて上乗せ当選となる確率及び上乗せ期待ゲーム数のうち少なくとも一方が相違している構成としてもよい。また、ボーナス中の上乗せテーブルは「１」～「６」の設定値の間において共通となっているが、設定値に応じて上乗せ当選となる確率及び上乗せ期待ゲーム数のうち少なくとも一方が相違している構成としてもよい。その後、主側ＲＡＭ７４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出したボーナス中の上乗せテーブルに対して照合する。これにより、有利当選となったか否かを特定する。
【０３００】
有利抽選処理（ステップＳ１６０９）において有利当選となった場合（ステップＳ１６１０：ＹＥＳ）、現状のボーナス状態（ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４）に移行する契機が準備状態ＳＴ５又はＡＲＴ状態ＳＴ６において発生したか否かを判定する（ステップＳ１６１１）。現状のボーナス状態に移行する契機が準備状態ＳＴ５又はＡＲＴ状態ＳＴ６において発生していない場合（ステップＳ１６１１：ＮＯ）には、主側ＲＡＭ７４のＡＲＴ当選フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ１６１２）。
【０３０１】
ステップＳ１６１１にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ１６１２にて肯定判定を行った場合には、ボーナス中の上乗せ設定処理を実行する（ステップＳ１６１３）。ボーナス中の上乗せ設定処理では、主側ＲＡＭ７４に設けられたＡＲＴゲーム数カウンタに今回選択された抽選結果に対応する上乗せゲーム数の値を加算する。ＡＲＴゲーム数カウンタはＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。
【０３０２】
その後、ボーナス状態においてＡＲＴ状態ＳＴ６の継続ゲーム数が上乗せされたことを示すボーナス中上乗せコマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ１６１４）。当該ボーナス中上乗せコマンドには今回発生した上乗せゲーム数の情報が設定されている。演出側ＭＰＵ９２はボーナス中上乗せコマンドを受信することにより、今回選択された上乗せゲーム数が付与されたことを示す演出が実行されるようにする。
【０３０３】
一方、今回のボーナス状態の契機となったボーナス役に当選したタイミングの遊技状態が準備状態ＳＴ５及びＡＲＴ状態ＳＴ６のいずれでもなくさらにＡＲＴ当選フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ１６１１及びステップＳ１６１２：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４におけるＡＲＴ当選フラグに「１」をセットし（ステップＳ１６１５）、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行当選となったことを示すＡＲＴ当選コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ１６１６）。演出側ＭＰＵ９２はＡＲＴ当選コマンドを受信することにより、今回のボーナス状態が終了した後にＡＲＴ状態ＳＴ６となることを示す演出が今回のゲームにおいて実行されるようにする。
【０３０４】
次に、有利区間ＳＣ２のエンディング演出について説明する。まず図２９のフローチャートを再度参照して、遊技区間の第２制御処理におけるステップＳ１００１～ステップＳ１０１１の処理について説明する。
【０３０５】
まず主側ＲＡＭ７４に設けられたフリーズ待機フラグに「１」がセットされているか否

かを判定する（ステップＳ１００１）。フリーズ待機フラグは、エンディング演出の途中でボーナス状態となった場合であってそのボーナス状態の途中で有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合に当該ボーナス状態が終了するまでエンディング演出の終了時におけるフリーズ設定を待機している状態であることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。

【０３０６】

フリーズ待機フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ１００１：ＹＥＳ）、フリーズ設定処理を実行する（ステップＳ１００２）。フリーズ設定処理については後に詳細に説明する。フリーズ待機フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ１００１：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４の有利区間フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、遊技区間が有利区間ＳＣ２であるか否かを判定する（ステップＳ１００３）。有利区間フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ１００３：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４の有利継続カウンタの値を１加算する（ステップＳ１００４）。その後、エンディング対応処理を実行する（ステップＳ１００５）。

【０３０７】

図３６は主側ＭＰＵ７２にて実行されるエンディング対応処理を示すフローチャートである。なお、エンディング対応処理は遊技区間の第２制御処理（図２９）におけるステップＳ１００５にて実行される。遊技区間の第２制御処理は既に説明したとおり１ゲームにおけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止した後に実行されるため、エンディング対応処理も１ゲームにおけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止した後に実行される。

【０３０８】

エンディング対応処理では、まず主側ＲＡＭ７４に設けられた主側エンディング演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ１７０１）。主側エンディング演出フラグは、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の実行期間となっていることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。

【０３０９】

主側エンディング演出フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ１７０１：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４において有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数を計測するためのカウンタである有利継続カウンタの値がエンディング対応ゲーム数（具体的には「１４５０」）以上となっているか否かを判定する（ステップＳ１７０２）。ステップＳ１７０２にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ７４の有利継続カウンタの値と主側ＲＡＭ７４のＡＲＴゲーム数カウンタの値との和が有利区間ＳＣ２の上限ゲーム数（具体的には「１５００」）以上となっているか否かを判定する（ステップＳ１７０３）。つまり、有利区間ＳＣ２において継続して実行されたゲーム数とＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数との和が有利区間ＳＣ２の上限ゲーム数以上となっているか否かを判定する。

【０３１０】

ステップＳ１７０３にて肯定判定をした場合、ＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数との関係で有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達することが確定していることを意味する。この場合、主側ＲＡＭ７４の主側エンディング演出フラグに「１」をセットする（ステップＳ１７０４）。

【０３１１】

その後、エンディング演出を開始すべきことを示すエンディング演出コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ１７０５）。演出側ＭＰＵ９２はエンディング演出コマンドを受信することで、他の演出を実行している状況であったとしても当該エンディング演出を開始させる。また、エンディング演出コマンドには有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達するまでの残りのゲーム数に対応する情報が設定される。これにより、演出側ＭＰＵ９２にて有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達するまでの残りのゲーム数を把握することが可能となる。

【０３１２】

上記構成であることにより有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数がエンディング対応ゲーム数以上となった場合であってＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数との関係で有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達することが確定している場合にエンディング演出の実行期間となる。この場合、ＡＲＴゲーム数カウンタの値が１以上であることを条件としてエンディング演出の実行期間となるため、エンディング演出の実行期間が開始される遊技状態としては、ＡＲＴ状態ＳＴ６、ＡＲＴ状態ＳＴ６の途中で発生したボーナス状態（ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４）、及びＡＲＴ状態ＳＴ６の途中で発生したボーナス状態が終了した後の準備状態ＳＴ５のいずれかとなる。

【０３１３】

遊技区間の第２制御処理（図２９）の説明に戻り、ステップＳ１００５にてエンディング対応処理を実行した後は、主側ＲＡＭ７４の有利継続カウンタの値が有利区間ＳＣ２の上限ゲーム数（具体的には「１５００」）に対応する値となったか否かを判定する（ステップＳ１００６）。ステップＳ１００６にて肯定判定をした場合、有利区間ＳＣ２の初期化処理を実行する（ステップＳ１００７）。有利区間ＳＣ２の初期化処理では主側ＲＡＭ７４の有利区間フラグを「０」クリアする。また、有利区間ＳＣ２の初期化処理では、準備状態ＳＴ５及びＡＲＴ状態ＳＴ６のいずれかに滞在していたとしても、それら遊技状態（準備状態ＳＴ５又はＡＲＴ状態ＳＴ６）の継続ゲーム数を記憶するためのカウンタを含めてそれら遊技状態（準備状態ＳＴ５又はＡＲＴ状態ＳＴ６）であることを示す各種データをクリアすることにより遊技状態を通常遊技状態ＳＴ１に移行させる。その後、有利区間表示部６７を点灯状態から消灯状態に切り換える（ステップＳ１００８）。これにより、有利区間表示部６７における有利区間ＳＣ２であることの報知が終了される。

【０３１４】

その後、主側ＲＡＭ７４の主側エンディング演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ１００９）。ステップＳ１００９にて肯定判定をした場合、フリーズ設定処理を実行する（ステップＳ１０１０）。

【０３１５】

一方、ステップＳ１００９にて否定判定をした場合、強制終了コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ１０１１）。演出側ＭＰＵ９２は強制終了コマンドを受信した場合、通常演出の開始設定処理を実行する。当該開始設定処理では、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて通常遊技状態ＳＴ１に復帰することを示す通常復帰演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、通常復帰演出の終了後に、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて通常遊技状態ＳＴ１に対応する演出が実行されるようにする。

【０３１６】

次に、遊技区間の第２制御処理（図２９）におけるステップＳ１００２又はステップＳ１０１０にて実行されるフリーズ設定処理について、図３７のフローチャートを参照しながら説明する。なお、遊技区間の第２制御処理は１ゲームにおけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止した後に実行されるため、フリーズ設定処理も１ゲームにおけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止した後に実行される。

【０３１７】

フリーズ設定処理では、主側ＲＡＭ７４のフリーズ待機フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ１８０１：ＮＯ）、エンディング演出が実行されている状況において有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達したことを意味する。この場合、まず主側ＲＡＭ７４の主側エンディング演出フラグを「０」クリアする（ステップＳ１８０２）。その後、今回のゲームが開始されたタイミングにおける遊技状態がＢＢ状態ＳＴ３であれば（ステップＳ１８０３：ＹＥＳ）、今回のゲームがＢＢ状態ＳＴ３の最終ゲームであるか否かを判定する（ステップＳ１８０４）。今回のゲームがＢＢ状態ＳＴ３の最終ゲームでなければ（ステップＳ１８０４：ＮＯ）、ＢＢ状態ＳＴ３において遊技者に付与された遊技媒体の合計付与数が特定基準数以下であるか否かを判定する（ステップＳ１８０５）。特定基準数はＢＢ終了基準数よりも少ない数に設定されており、具体的には

特定基準数はＢＢ終了基準数の半分以下である「１００」に設定されている。
【０３１８】
ステップＳ１８０４にて肯定判定をした場合、又はステップＳ１８０５にて肯定判定をした場合、エンディング終了演出の設定処理を実行する（ステップＳ１８０６）。エンディング終了演出の設定処理では、演出側ＭＰＵ９２に対してエンディング終了コマンドを送信する。エンディング終了コマンドは、エンディング演出の終了タイミングであることを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。演出側ＭＰＵ９２は、エンディング終了コマンドを受信した場合、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて所定期間（具体的には１５秒間）に亘ってエンディング終了演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、エンディング終了コマンドを受信したことを契機として履歴構成データを生成する。なお、履歴構成データの詳細については後述する。エンディング終了演出の設定処理では、主側ＲＡＭ７４のフリーズカウンタにエンディング終了時のフリーズ期間（具体的には１５秒）に対応する数値情報をセットする。フリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図１２）におけるタイマ減算処理（ステップＳ２０９）にて定期的に減算される。ステップＳ１８０６にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４にて待機する。これにより、新たなゲームの開始が待機された状態となる。このように新たなゲームの開始が待機された状態においてエンディング終了演出が実行されることで、エンディング終了演出に遊技者を注目させることが可能となる。通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４にて待機された状態はフリーズカウンタの値が「０」となることで解除される。
【０３１９】
一方、ステップＳ１８０４及びステップＳ１８０５の両方にて否定判定をした場合、エンディング終了演出の設定処理を実行することなく主側ＲＡＭ７４のフリーズ待機フラグに「１」をセットする（ステップＳ１８０７）。ＢＢ状態ＳＴ３の最終ゲームではなくさらにＢＢ状態ＳＴ３において遊技者に付与された遊技媒体の合計付与数が特定基準数以下ではない場合、有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達して有利区間ＳＣ２の初期化処理が実行された後であっても通常区間ＳＣ１であってＢＢ状態ＳＴ３である状況において演出側ＭＰＵ９２におけるエンディング演出の実行が延長される。したがって、このような状況においてはエンディング演出の終了時におけるフリーズ設定を、エンディング演出の延長が終了するタイミングとなるまで、すなわちＢＢ状態ＳＴ３が終了するタイミングとなるまで待機する。フリーズ待機フラグはかかるフリーズ設定の待機状態であることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。
【０３２０】
今回のゲームが開始されたタイミングにおける遊技状態がＢＢ状態ＳＴ３ではない場合（ステップＳ１８０３：ＮＯ）、今回のゲームがＲＢ状態ＳＴ４の最終ゲーム以外であったか否かを判定する（ステップＳ１８０８）。今回のゲームがＲＢ状態ＳＴ４ではない場合、又は今回のゲームがＲＢ状態ＳＴ４の最終ゲームであった場合（ステップＳ１８０８：ＮＯ）、エンディング終了演出の設定処理を実行する（ステップＳ１８０９）。エンディング終了演出の設定処理では、ステップＳ１８０６の場合と同様に、演出側ＭＰＵ９２に対してエンディング終了コマンドを送信する。エンディング終了コマンドは、エンディング演出の終了タイミングであることを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。演出側ＭＰＵ９２は、エンディング終了コマンドを受信した場合、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて所定期間（具体的には１５秒間）に亘ってエンディング終了演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、エンディング終了コマンドを受信したことを契機として履歴構成データを生成する。なお、履歴構成データの詳細については後述する。エンディング終了演出の設定処理では、主側ＲＡＭ７４のフリーズカウンタにエンディング終了時のフリーズ期間（具体的には１５秒）に対応する数値情報をセットする。フリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図１２）におけるタイマ減算処理（ステップＳ２０９）にて定期的に減算される。ステップＳ１８０６にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図１３）にお

けるステップＳ３１４にて待機する。これにより、新たなゲームの開始が待機された状態となる。このように新たなゲームの開始が待機された状態においてエンディング終了演出が実行されることで、エンディング終了演出に遊技者を注目させることが可能となる。通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４にて待機された状態はフリーズカウンタの値が「０」となることで解除される。

【０３２１】

上記のとおりステップＳ１８０６及びステップＳ１８０９のそれぞれにてエンディング終了演出の設定処理が実行されることにより、エンディング演出の実行期間において有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合において、そのゲームがボーナス状態ではない場合、ボーナス状態ではあるもののボーナス状態の最終ゲームである場合、又はＢＢ状態ＳＴ３において遊技者に付与された遊技媒体の合計付与数が特定基準数以下である場合には、そのゲームの終了時にエンディング終了時のフリーズ期間が発生する。そして、当該エンディング終了時のフリーズ期間においてエンディング終了演出が実行されることとなる。

【０３２２】

今回のゲームがＲＢ状態ＳＴ４であって当該ＲＢ状態ＳＴ４の最終ゲームではない場合（ステップＳ１８０８：ＹＥＳ）、エンディング終了演出の設定処理を実行することなく主側ＲＡＭ７４のフリーズ待機フラグに「１」をセットする（ステップＳ１８１０）。ＲＢ状態ＳＴ４であって当該ＲＢ状態ＳＴ４の最終ゲームではない場合、有利区間ＳＣ２の継続ゲーム数が上限ゲーム数に到達して有利区間ＳＣ２の初期化処理が実行された後であっても通常区間ＳＣ１であってＲＢ状態ＳＴ４である状況において演出側ＭＰＵ９２におけるエンディング演出の実行が延長される。したがって、このような状況においてはエンディング演出の終了時におけるフリーズ設定を、エンディング演出の延長が終了するタイミングとなるまで、すなわちＲＢ状態ＳＴ４が終了するタイミングとなるまで待機する。フリーズ待機フラグはかかるフリーズ設定の待機状態であることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。

【０３２３】

フリーズ待機フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ１８０１：ＹＥＳ）、ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４の最終ゲームであるか否かを判定する（ステップＳ１８１１）。ステップＳ１８１１にて肯定判定をした場合、今回のゲームにてエンディング演出が延長されている状態が終了することとなる。したがって、主側ＲＡＭ７４のフリーズ待機フラグを「０」クリアした後に（ステップＳ１８１２）、エンディング終了演出の設定処理を実行する（ステップＳ１８１３）。

【０３２４】

エンディング終了演出の設定処理（ステップＳ１８１３）では、Ｓ１８０６及びステップＳ１８０９と同様に、演出側ＭＰＵ９２に対してエンディング終了コマンドを送信する。エンディング終了コマンドは、エンディング演出の終了タイミングであることを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。演出側ＭＰＵ９２は、エンディング終了コマンドを受信した場合、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて所定期間（具体的には１５秒間）に亘ってエンディング終了演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、エンディング終了コマンドを受信したことを契機として履歴構成データを生成する。なお、履歴構成データの詳細については後述する。エンディング終了演出の設定処理では、主側ＲＡＭ７４のフリーズカウンタにエンディング終了時のフリーズ期間（具体的には１５秒）に対応する数値情報をセットする。フリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図１２）におけるタイマ減算処理（ステップＳ２０９）にて定期的に減算される。ステップＳ１８１３にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４にて待機する。これにより、新たなゲームの開始が待機された状態となる。このように新たなゲームの開始が待機された状態においてエンディング終了演出が実行されることで、エンディング終了演出に遊技者を注目させることが可能となる。通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４に

て待機された状態はフリーズカウンタの値が「０」となることで解除される。
【０３２５】
次に、通常遊技状態ＳＴ１における演出の実行制御についての説明に先立ち、画像表示装置６３（図１）の１フレーム分の絵を表示するための表示レイヤの構成について説明する。画像表示装置６３の１フレーム分の絵は、複数（具体的には８種類）の表示レイヤを重ね合わせて合成することにより表示される。図３８は表示レイヤ１０１～１０８の構成を説明するための説明図である。図３８に示すように、１フレーム分の絵を表示するための表示レイヤとして、主に背景画像が設定される背景用表示レイヤ１０１と、各種演出用の画像が設定される第１演出用表示レイヤ１０２～第５演出用表示レイヤ１０６と、各種報知用の画像が設定される第１報知用表示レイヤ１０７～第２報知用表示レイヤ１０８とが存在している。背景用表示レイヤ１０１は最も画面奥側に配置されている。背景用表示レイヤ１０１から画面手前側に向かって、第１演出用表示レイヤ１０２→第２演出用表示レイヤ１０３→第３演出用表示レイヤ１０４→第４演出用表示レイヤ１０５→第５演出用表示レイヤ１０６の順番で５個の演出用表示レイヤ１０２～１０６が配置されている。また、第５演出用表示レイヤ１０６から画面手前側に向かって第１報知用表示レイヤ１０７→第２報知用表示レイヤ１０８の順番で２個の報知用表示レイヤ１０７～１０８が配置されている。このため、背景画像が最も画面奥側に表示され、演出用の画像が当該背景画像よりも画面手前側に表示され、報知用の画像が最も画面手前側に表示される。
【０３２６】
既に説明したとおり、演出側ＭＰＵ９２は、画像表示装置６３に表示する画像の内容を指示する描画リストをＶＤＰ９５に出力する。ＶＤＰ９５は、演出側ＭＰＵ９２から受信した描画リストに従って、背景用表示レイヤ１０１の画像→第１演出用表示レイヤ１０２の画像→第２演出用表示レイヤ１０３の画像→第３演出用表示レイヤ１０４の画像→第４演出用表示レイヤ１０５の画像→第５演出用表示レイヤ１０６の画像→第１報知用表示レイヤ１０７の画像→第２報知用表示レイヤ１０８の画像の順番でこれらの表示レイヤ１０１～１０８の画像が画面奥側から画面手前に向かって順次重ねられる態様で生成される１つの合成画像についての表示データをビデオＲＡＭ９６のフレーム領域に作成する。既に説明したとおり、ＶＤＰ９５は、フレーム領域に作成した表示データに対応する１フレーム分の画像信号を画像表示装置６３に出力することで、当該画像表示装置６３にその表示データに対応する画像を表示させる。これにより、背景用表示レイヤ１０１の画像、第１演出用表示レイヤ１０２の画像、第２演出用表示レイヤ１０３の画像、第３演出用表示レイヤ１０４の画像、第４演出用表示レイヤ１０５の画像、第５演出用表示レイヤ１０６の画像、第１報知用表示レイヤ１０７の画像、及び第２報知用表示レイヤ１０８の画像が画面奥側から画面手前に向かって順次重ねられる態様で生成される１つの合成画像が１フレーム分の絵として画像表示装置６３に表示される。
【０３２７】
＜通常遊技状態ＳＴ１における演出の実行制御について＞
次に、通常遊技状態ＳＴ１における演出の実行制御について説明する。通常遊技状態ＳＴ１では、第１契機～第６契機の発生に基づいて、発生した契機に対応する演出が行われる。まず第１契機～第６契機について説明する。第１契機～第６契機は演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からコマンドを受信することにより発生する契機である。具体的には、第１契機はゲーム開始コマンドの受信であり、第２契機は定速回転開始コマンドの受信である。第３契機は第１停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われたことを示す情報が設定された停止指令コマンドの受信であり、第４契機は第２停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われたことを示す情報が設定された停止指令コマンドの受信であり、第５契機は第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われたことを示す情報が設定された停止指令コマンドの受信である。第６契機は第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われたことを示すＯＦＦ操作コマンドの受信である。
【０３２８】

既に説明したとおり、ゲーム開始コマンドは役の抽選処理（図１４）のステップＳ４１６において送信されるコマンドであり、定速回転開始コマンドはリール制御処理（図２４）のステップＳ６０３において送信されるコマンドであり、停止指令コマンドはリール制御処理（図２４）のステップＳ６０５において送信されるコマンドであり、ＯＦＦ操作コマンドは停止操作対応処理（図２５）のステップＳ７１７において送信されるコマンドである。既に説明したとおり、ゲーム開始コマンドの送信後に定速回転開始コマンドが送信されるとともに、当該定速回転開始コマンドの送信後に停止指令コマンドが送信される。また、第１～第３停止に対応する停止指令コマンドの送信後にＯＦＦ操作コマンドが送信される。このため、第１～第６契機は、第１契機→第２契機→第３契機→第４契機→第５契機→第６契機の順番で発生する。

【０３２９】

通常遊技状態ＳＴ１では、通常遊技状態ＳＴ１に対応する背景画像の表示及びベース音楽の出力が行われる通常用ベース演出と、画像表示装置６３において左図柄、右図柄及び中図柄の変動表示が行われる図柄変動演出と、ストップボタン４２～４４の操作が有効となったことを示す有効報知演出と、画像表示装置６３において変動中の左図柄が停止する左停止演出と、画像表示装置６３において変動中の右図柄が停止する右停止演出と、変動中の右図柄が停止するタイミングに合わせてリーチ報知を行うリーチ報知演出と、変動中の右図柄が停止するタイミングに合わせて長押し報知を行う長押し報知演出と、画像表示装置６３において変動中の中図柄が停止する中停止演出と、ボーナス当選が発生したことを告知するボーナス告知演出と、ボーナス当選の期待度を報知する第１期待演出と、ボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度を報知する第２期待演出と、停止した中図柄を再変動させる再変動演出とが行われる。通常遊技状態ＳＴ１において画像表示装置６３にて行われる左図柄、右図柄及び中図柄の表示は、表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒを通じて視認可能であるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付された図柄の変動とは別に、ボーナス当選の有無及びボーナス当選の種類を示す演出として行われる。

【０３３０】

上述した各種演出のうち、通常用ベース演出、図柄変動演出、有効報知演出、左停止演出、右停止演出、及び中停止演出は、役の抽選処理（図１４）における抽選結果がいずれの抽選結果であっても実行される演出である。本実施形態では、右停止演出に対応させてリーチ報知演出及び長押し報知演出のいずれもが行われない場合と、右停止演出に対応させてリーチ報知演出及び長押し報知演出のいずれかが行われる場合とがある。右停止演出に対応させてリーチ報知演出及び長押し報知演出のいずれもが行われない場合には、中停止演出が終了することにより１ゲームの演出が終了する。一方、右停止演出に対応させてリーチ報知演出及び長押し報知演出のいずれかが行われる場合には、中停止演出の終了後に第１期待演出が行われる場合がある。このため、右停止演出に対応させて行われる演出の有無及び当該演出の種類に注目させることができる。

【０３３１】

右停止演出に対応させてリーチ報知演出が行われた場合には、中停止演出の終了後に第１期待演出が行われる場合と、中停止演出の終了により１ゲームの演出が終了する場合とがある。このため、中停止演出の終了後に第１期待演出が行われるか否かに注目させることができる。リーチ報知演出及び第１期待演出が行われた場合には、第１期待演出の終了後にボーナス告知演出が行われる場合と、第１期待演出の終了により１ゲームの演出が終了する場合とがある。このため、第１期待演出の終了後にボーナス告知演出が行われるか否かに注目させることができる。

【０３３２】

右停止演出に対応させて長押し報知演出が行われた場合には、中停止演出の終了後に第１期待演出が行われる。その後、第１期待演出の終了後に第２期待演出が行われる場合と、第１期待演出の終了により１ゲームの演出が終了する場合とがある。このため、第１期待演出の終了後に第２期待演出が行われるか否かに注目させることができる。長押し報知演出、第１期待演出及び第２期待演出が行われた場合には、第２期待演出の終了後に再変

動演出が行われてボーナス当選の発生が告知される場合と、第２期待演出の終了により１ゲームの演出が終了する場合とがある。このため、第２期待演出の終了後に再変動演出が行われるか否かに注目させることができる。

【０３３３】

図３９（ａ）～図３９（ｈ）は通常遊技状態ＳＴ１において実行される各種演出の演出内容を説明するための説明図である。通常遊技状態ＳＴ１では、第１契機が発生した場合、すなわち演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信した場合、通常用ベース演出及び図柄変動演出が開始される。既に説明したとおり、通常用ベース演出及び図柄変動演出は、役の抽選処理（図１４）においてボーナス当選（第１～第４ＢＢ当選及び第１～第２ＲＢ当選）が発生するか否かに関わらず実行される。

【０３３４】

図３９（ａ）に示すように、通常用ベース演出では、画像表示装置６３に背景画像Ｇ４が表示されるとともに、スピーカ６２から通常用ベース音楽が出力される。また、図柄変動演出では、画像表示装置６３の左側領域、右側領域及び中央領域において左図柄、右図柄及び中図柄の変動表示が行われる。図柄変動演出では、左図柄、右図柄及び中図柄が画像表示装置６３の画面上部から画面下部に向かってスクロールする様子が表示される。画像表示装置６３では、通常用ベース演出及び図柄変動演出が同時に進行する。

【０３３５】

背景画像Ｇ４は背景用表示レイヤ１０１（図３８）に設定される。また、左図柄が変動する様子を示す画像は第１演出用表示レイヤ１０２（図３８）に設定され、右図柄が変動する様子を示す画像は第２演出用表示レイヤ１０３（図３８）に設定され、中図柄が変動する様子を示す画像は第３演出用表示レイヤ１０４（図３８）に設定される。既に説明したとおり、ＶＤＰ９５がビデオＲＡＭ９６のフレーム領域に作成する表示データにおいて、第１演出用表示レイヤ１０２、第２演出用表示レイヤ１０３及び第３演出用表示レイヤ１０４の画像は、背景用表示レイヤ１０１の画像よりも画面手前側に設定される。このため、画像表示装置６３では、変動中の左図柄、右図柄及び中図柄が背景画像Ｇ４よりも画面手前側に表示される。通常用ベース演出及び図柄変動演出が実行されている間、通常用ベース音楽が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われるとともに、通常用ベース演出に対応する発光態様で発光するように上部ランプ６１の発光制御が行われる。

【０３３６】

その後、第２契機が発生した場合、すなわち演出側ＭＰＵ９２が定速回転開始コマンドを受信した場合、有効報知演出が開始される。有効報知演出では、ストップボタン４２～４４の操作が有効となったことを報知する有効報知音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われる。有効報知演出は、通常用ベース演出及び図柄変動演出と並行して同時に実行される。スピーカ６２は２つの音を同時に出力可能となっており、通常用ベース音楽と有効報知音とが同時に出力される。有効報知演出が行われることにより、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの定速回転が開始されてストップボタン４２～４４の操作により対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させることが可能となったことを遊技者に認識させることができる。

【０３３７】

その後、第３契機が発生した場合、すなわち第１停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われたことを示す情報が設定された停止指令コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合、左停止演出が行われる。図３９（ｂ）に示すように、左停止演出では、画像表示装置６３の左側領域において行われていた左図柄の変動表示が終了して１つの左図柄画像Ｇ５の停止表示が開始される。左図柄画像Ｇ５は、左図柄が変動する様子を示す画像が設定されていた第１演出用表示レイヤ１０２（図３８）に設定され、背景画像Ｇ４よりも画面手前側に表示される。画像表示装置６３の左側領域に停止表示される左図柄画像Ｇ５は「１」～「９」のいずれかの数字を示す画像である。停止表示される左図柄画像Ｇ５の種類は、後述する左停止演出抽選において決定される。画像表示装置６３の右側領域及び中央領域では、左図柄画像Ｇ５の停止表示が開始された後も右図柄及び中図柄

の変動表示が継続される。左停止演出では、画像表示装置６３の左側領域に当該左図柄画像Ｇ５が停止するタイミングに合わせて停止効果音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われる。上述したとおり、スピーカ６２は２つの音を同時に出力可能となっており、通常用ベース音楽と停止効果音とが同時に出力される。

【０３３８】

その後、第４契機が発生した場合、すなわち第２停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われたことを示す情報が設定された停止指令コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合、右停止演出が実行される。右停止演出では、画像表示装置６３の右側領域において行われていた右図柄の変動表示が終了して１つの右図柄画像Ｇ６の停止表示が開始される。右停止演出では、画像表示装置６３の右側領域に左図柄画像Ｇ５の示す数字と同一の数字を示す右図柄画像Ｇ６が停止してリーチ状態が発生する場合と、左図柄画像Ｇ５の示す数字とは異なる数字を示す右図柄画像Ｇ６が停止してリーチ状態が発生しない場合とがある。

【０３３９】

まずリーチ状態が発生しない態様で右停止演出が行われる場合について説明する。リーチ状態が発生しない場合、右停止演出では、図３９（ｃ）に示すように、画像表示装置６３の右側領域において行われていた右図柄の変動表示が終了して左図柄画像Ｇ５とは異なる数字を示す右図柄画像Ｇ６の停止表示が開始される。右図柄画像Ｇ６として、「１」～「９」のいずれかの数字を示す９種類の画像が存在している。右図柄画像Ｇ６は、右図柄が変動する様子を示す画像が設定されていた第２演出用表示レイヤ１０３（図３８）に設定され、背景画像Ｇ４よりも画面手前側に表示される。画像表示装置６３の中央領域では、右図柄画像Ｇ６の停止表示が開始された後も中図柄の変動表示が継続される。右停止演出では、画像表示装置６３の右側領域に当該右図柄画像Ｇ６が停止するタイミングに合わせて停止効果音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われる。上述したとおり、スピーカ６２は２つの音を同時に出力可能となっており、通常用ベース音楽と停止効果音とが同時に出力される。リーチ状態が発生しない場合には、リーチ報知演出及び長押し報知演出は行われない。

【０３４０】

その後、第５契機が発生した場合、すなわち第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われたことを示す情報が設定された停止指令コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合、中停止演出が行われる。図３９（ｄ）に示すように、中停止演出では、画像表示装置６３の中央領域において行われていた中図柄の変動表示が終了して中図柄画像Ｇ７の停止表示が開始される。中図柄画像Ｇ７は、中図柄が変動する様子を示す画像が設定されていた第３演出用表示レイヤ１０４（図３８）に設定され、背景画像Ｇ４よりも画面手前側に表示される。中図柄画像Ｇ７として、「１」～「９」のいずれかの数字を示す９種類の画像が存在している。停止表示される中図柄画像Ｇ７の種類は、後述する中停止演出抽選において決定される。中図柄画像Ｇ７の停止表示が開始されることにより、画像表示装置６３に左図柄画像Ｇ５、右図柄画像Ｇ６及び中図柄画像Ｇ７が停止している状態となる。中停止演出では、画像表示装置６３の中央領域に当該中図柄画像Ｇ７が停止するタイミングに合わせて停止効果音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われる。上述したとおり、スピーカ６２は２つの音を同時に出力可能となっており、通常用ベース音楽と停止効果音とが同時に出力される。リーチ状態が発生しない場合には、中停止演出が終了することにより１ゲームの演出が終了する。

【０３４１】

一方、リーチ状態が発生する態様で右停止演出が行われる場合には、当該右停止演出に対応させてリーチ報知演出及び長押し報知演出のいずれかが行われる。リーチ状態が発生する場合、右停止演出では、図３９（ｅ）に示すように、画像表示装置６３の左側領域に停止表示されている左図柄画像Ｇ５の数字（図３９（ｅ）では「１」）と同一の数字（図３９（ｅ）では「１」）を示す右図柄画像Ｇ６が右側領域に停止する右停止演出が行われることによりリーチ状態が発生する。リーチ状態が発生しない場合と同様に、右図柄画像

Ｇ６は、右図柄が変動する様子を示す画像が設定されていた第２演出用表示レイヤ１０３（図３８）に設定され、背景画像Ｇ４よりも画面手前側に表示される。

【０３４２】

右停止演出に対応させて行われるリーチ報知演出では、画像表示装置６３の右側領域に右図柄画像Ｇ６が停止するタイミングに合わせて「リーチ」というリーチ報知音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われる。リーチ報知音は、右停止演出における停止効果音よりも優先的にスピーカ６２から出力される。上述したとおり、スピーカ６２は２つの音を同時に出力可能となっており、通常用ベース音楽とリーチ報知音とが同時に出力される。この場合には、停止効果音は出力されない。リーチ報知音の出力が行われることにより、左図柄画像Ｇ５及び右図柄画像Ｇ６の示す数字が一致するリーチ状態が発生したことを遊技者に認識させて、演出内容への注目度を高めることができる。なお、ボーナス告知演出が行われる場合には必ずリーチ報知演出が行われるが、リーチ報知演出が行われたからといってボーナス告知演出が行われるとは限らない。

【０３４３】

右停止演出に対応させて行われる長押し報知演出では、画像表示装置６３の右側領域に右図柄画像Ｇ６が停止するタイミングに合わせて「長押しせよ」という長押し報知音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われる。長押し報知音は、右停止演出における停止効果音よりも優先的にスピーカ６２から出力される。上述したとおり、スピーカ６２は２つの音を同時に出力可能となっており、通常用ベース音楽と長押し報知音とが同時に出力される。この場合には、停止効果音は出力されない。長押し報知音の出力が行われることにより、第３停止に対応するストップボタン４２～４４を長押しすることにより第２期待演出が開始されるかもしれないという期待感を高めることができる。なお、第２期待演出が行われる場合には必ず長押し報知演出が行われるが、長押し報知演出が行われたからといって第２期待演出が行われるとは限らない。

【０３４４】

その後、第５契機が発生したことに基づいて中停止演出が行われる。既に説明したとおり、中停止演出では、画像表示装置６３の中央領域において行われていた中図柄の変動表示が終了して中図柄画像Ｇ７の停止表示が開始される。中図柄の変動表示は、画像表示装置６３の中央領域に表示される数字が「１」から「９」まで１ずつ昇順で増加し、「９」となった後に「１」に戻る順番（１→２→…８→９→１の順番）で行われており、リーチ状態が発生した場合の中停止演出では、左図柄画像Ｇ５及び右図柄画像Ｇ６の示す数字よりも１つ前の数字を示す中図柄画像Ｇ７の停止表示が開始される。例えば、図３９（ｆ）に示すように、左図柄画像Ｇ５及び右図柄画像Ｇ６の数字が「１」で揃っている場合、中停止演出では「１」の１つ前である「９」の数字を示す中図柄画像Ｇ７の停止表示が開始される。

【０３４５】

ここで、第１期待演出及び第２期待演出について説明する。第１期待演出では、ボーナス当選（第１～第４ＢＢ当選及び第１～第２ＲＢ当選）の期待度を示す期待演出画像が画像表示装置６３に表示される。また、第２期待演出では、ボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度を示す期待演出画像が画像表示装置６３に表示される。図４０（ａ）～図４０（ｅ）は第１期待演出及び第２期待演出の演出内容を説明するための説明図であり、図４０（ｆ）は第１期待演出の種類とボーナス当選の期待度との対応関係、及び第２期待演出の種類とボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度との対応関係を説明するための説明図である。

【０３４６】

第１期待演出及び第２期待演出において画像表示装置６３に表示される期待演出画像として、泡画像Ｇ８（図４０（ａ））、水流画像Ｇ９（図４０（ｂ））、渦巻き画像Ｇ１０（図４０（ｃ））、魚群画像Ｇ１１（図４０（ｄ））及び巨大キャラクタ画像Ｇ１２（図４０（ｅ））の５種類が存在している。第１期待演出及び第２期待演出においてこれらの期待演出画像は、画像表示装置６３に１．５秒間に亘って表示される。

【０３４７】
図４０（ｆ）に示すように、第１期待演出では、期待演出画像として泡画像Ｇ８又は水流画像Ｇ９が表示されることによりボーナス当選の期待度が低いことが示されるとともに、期待演出画像として渦巻き画像Ｇ１０又は魚群画像Ｇ１１が表示されることによりボーナス当選の期待度が高いことが示される。また、期待演出画像として巨大キャラクタ画像Ｇ１２が表示されることによりボーナス当選の期待度が非常に高いことが示される。遊技者は、第１期待演出において画像表示装置６３に表示される期待演出画像の種類に基づいてボーナス当選の期待度を把握することができる。
【０３４８】
第２期待演出では、期待演出画像として泡画像Ｇ８又は渦巻き画像Ｇ１０が表示されることによりボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が低いことが示されるとともに、期待演出画像として水流画像Ｇ９又は魚群画像Ｇ１１が表示されることによりボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が高いことが示される。また、期待演出画像として巨大キャラクタ画像Ｇ１２が表示されることによりボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が非常に高いことが示される。遊技者は、第２期待演出において画像表示装置６３に表示される期待演出画像の種類に基づいてボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度を把握することができる。
【０３４９】
第１期待演出において表示される期待演出画像の種類は第２期待演出において表示される期待演出画像の種類に影響を与えないとともに、第２期待演出において表示される期待演出画像の種類は第１期待演出において表示される期待演出画像の種類に影響を与えない。このため、第１期待演出及び第２期待演出の演出内容の組合せとして多数（具体的には２５種類）のバリエーションを生じさせることが可能となっており、遊技の興趣向上が図られている。
【０３５０】
第１期待演出及び第２期待演出の演出内容の組合せが多数存在していることにより、遊技者に報知可能な内容を複雑化させることができる。例えば、第１期待演出で泡画像Ｇ８が表示された後、第２期待演出で巨大キャラクタ画像Ｇ１２が表示された場合には、ボーナス当選の期待度は低いものの、ボーナス当選が発生した場合にはそのボーナス当選がＲＢ当選よりも遊技者にとって有利なＢＢ当選である期待度が非常に高いことを示すことができる。この場合には、ボーナス当選の期待度が低いにも関わらず、ＢＢ当選の発生を遊技者に期待させることができる。
【０３５１】
通常遊技状態ＳＴ１における演出の流れの説明に戻り、図３９（ｆ）に示すように、中停止演出が行われて画像表示装置６３に左図柄画像Ｇ５、右図柄画像Ｇ６及び中図柄画像Ｇ７が停止している状態となった後、第１期待演出では、画像表示装置６３に５種類の期待演出画像のいずれかが表示される。第１期待演出において、泡画像Ｇ８（図４０（ａ））、水流画像Ｇ９（図４０（ｂ））、渦巻き画像Ｇ１０（図４０（ｃ））、魚群画像Ｇ１１（図４０（ｄ））及び巨大キャラクタ画像Ｇ１２（図４０（ｅ））は第４演出用表示レイヤ１０５に設定される。既に説明したとおり、ＶＤＰ９５がビデオＲＡＭ９６のフレーム領域に作成する表示データにおいて、第４演出用表示レイヤ１０５の画像は、背景用表示レイヤ１０１、第１演出用表示レイヤ１０２、第２演出用表示レイヤ１０３及び第３演出用表示レイヤ１０４の画像よりも画面手前側に設定される。このため、第１期待演出において画像表示装置６３に表示される期待演出画像がいずれの画像であっても、当該期待演出画像は背景画像Ｇ４、左図柄画像Ｇ５、右図柄画像Ｇ６、及び中図柄画像Ｇ７よりも画面手前側に表示される。第１期待演出では、期待演出画像の表示に対応させて、ボーナス当選を期待させる第１期待効果音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われる。上述したとおり、スピーカ６２は２つの音を同時に出力可能となっており、通常用ベース音楽と第１期待効果音とが同時に出力される。
【０３５２】

既に説明したとおり、第１期待演出において表示される期待演出画像の種類によってボーナス当選の期待度が示される。第１期待演出においてボーナス当選の期待度が高いことを示す渦巻き画像Ｇ１０（図４０（ｃ））又は魚群画像Ｇ１１（図４０（ｄ））が表示された場合には、第１期待演出の終了後にボーナス告知演出又は第２期待演出が行われる可能性が高いことを事前に遊技者に認識させることができる。また、第１期待演出においてボーナス当選の期待度が非常に高いことを示す巨大キャラクタ画像Ｇ１２（図４０（ｅ））が表示された場合には、第１期待演出の終了後にボーナス告知演出又は第２期待演出が行われる可能性が非常に高いことを事前に遊技者に認識させることができる。

【０３５３】

ボーナス告知演出は、第１期待演出の終了後に開始される。ボーナス告知演出では、図３９（ｇ）に示すように、画像表示装置６３にボーナス告知画像Ｇ１３が表示される。ボーナス告知画像Ｇ１３は、画像表示装置６３にて第１期待演出における期待演出画像の表示が終了した後に第５演出用表示レイヤ１０６（図３８）に設定される。既に説明したとおり、ＶＤＰ９５がビデオＲＡＭ９６のフレーム領域に作成する表示データにおいて、第５演出用表示レイヤ１０６の画像は、背景用表示レイヤ１０１、第１演出用表示レイヤ１０２、第２演出用表示レイヤ１０３及び第３演出用表示レイヤ１０４の画像よりも画面手前側に設定される。このため、ボーナス告知画像Ｇ１３は、背景画像Ｇ４、左図柄画像Ｇ５，右図柄画像Ｇ６及び中図柄画像Ｇ７よりも画面手前側に表示される。また、ボーナス告知演出では、画像表示装置６３にボーナス告知画像Ｇ１３が表示されるタイミングに対応させてボーナス当選が発生したことを示す「ボーナス確定」という確定報知音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われるとともに、ボーナス当選が発生したことを報知する態様で上部ランプ６１を発光させる発光制御が行われる。上述したとおり、スピーカ６２は２つの音を同時に出力可能となっており、通常用ベース音楽と確定報知音とが同時に出力される。また、ボーナス告知演出では、役物７５の球状演出部７７ｂ（図１）が動作する役物動作演出が行われるように役物７５の駆動制御が行われる。ボーナス告知演出が行われることにより、ボーナス当選が発生したことを遊技者に認識させることができる。なお、役物７５の駆動制御の詳細については後述する。

【０３５４】

第２期待演出は、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされた場合に開始される。既に説明したとおり、第２期待演出では、画像表示装置６３に泡画像Ｇ８（図４０（ａ））、水流画像Ｇ９（図４０（ｂ））、渦巻き画像Ｇ１０（図４０（ｃ））、魚群画像Ｇ１１（図４０（ｄ））及び巨大キャラクタ画像Ｇ１２（図４０（ｅ））のいずれかの期待演出画像の表示が行われる。第２期待演出における期待演出画像は、第１期待演出における期待演出画像と同様に、第４演出用表示レイヤ１０５に設定され、背景画像Ｇ４、左図柄画像Ｇ５、右図柄画像Ｇ６及び中図柄画像Ｇ７よりも画面手前側に表示される。第２期待演出では、期待演出画像の表示に対応させて、ＢＢ当選を期待させる第２期待効果音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われる。上述したとおり、スピーカ６２は２つの音を同時に出力可能となっており、通常用ベース音楽と第２期待効果音とが同時に出力される。

【０３５５】

既に説明したとおり、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われた場合に第５契機が発生するとともに、当該ストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われた場合に第６契機が発生する。また、第１期待演出は、第５契機の発生に基づいて開始される中停止演出の実行期間（具体的には１秒間）が終了するタイミングで開始される。スピーカ６２から出力される長押し報知音に従って第３停止に対応するストップボタン４２～４４の長押しが行われ、第１期待演出の終了後に当該ストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われた場合には、第６契機の発生に基づいて第２期待演出が開始される。また、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達した後、第１期待演出が終了する前に第６契機が発生した場合には、第６契機の発生に基づいて第１期待

演出が途中で終了するとともに第２期待演出が開始される。

【０３５６】

一方、第５契機が発生してから第６契機が発生するまでの期間が短い場合には、中停止演出の途中で第６契機が発生する場合、及び第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に満たないタイミングで第６契機が発生する場合が考えられる。これらの場合には、当該第６契機の発生後、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達することを条件として第２期待演出が開始される。第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するまで第２期待演出が開始されない構成であることにより、第１期待演出の実行期間として所定の期間（具体的には１秒間）を確保することができる。

【０３５７】

第６契機の発生のみを条件として第２期待演出を開始させる構成とすると、中停止演出の実行中に第６契機が発生した場合、第１期待演出よりも前に第２期待演出が開始されてしまう。第１期待演出にてボーナス当選の期待度が示されるとともに第２期待演出にてボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が示される構成において、第１期待演出及び第２期待演出の順番が逆転してしまうと、遊技者に混乱を与えてしまうおそれがある。また、第６契機の発生のみを条件として第２期待演出を開始させる構成とすると、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に満たない状況で第６契機が発生した場合、演出内容を理解できないほどに第１期待演出の実行期間が短くなってしまうおそれがある。これらの問題に対して、本実施形態では、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされたことに基づいて第２期待演出が開始される構成である。これにより、第２期待演出が第１期待演出よりも先に開始されてしまうことを防止することが可能となっている。また、第１期待演出の実行期間として所定の期間（具体的には１秒間）を確保し、演出内容を理解できる態様で第１期待演出を行うことが可能となっている。

【０３５８】

通常遊技状態ＳＴ１における演出の流れの説明に戻り、再変動演出の実行対象ゲームでないゲームにおいて第２期待演出まで実行された場合には、第２期待演出が終了することにより１ゲームの演出が終了する。一方、再変動演出の実行対象ゲームでは、第２期待演出が終了した後に再変動演出が行われる。本スロットマシン１０では、ボーナス当選が発生したゲームにおいてボーナス告知演出が行われず、ボーナス入賞が成立することなく５ゲームが消化された状態において開始されるゲームが再変動演出の実行対象ゲームとなる。なお、再変動演出が行われるよりも前にボーナス入賞が成立した場合、再変動演出はキャンセルされる。第２期待演出が終了した後に再変動演出が行われることを期待させることにより、演出への注目度を高めることが可能となっている。

【０３５９】

再変動演出は第２期待演出が終了するタイミングで開始される。再変動演出では、図３９（ｈ）に示すように、画像表示装置６３の中央領域に停止表示されていた中図柄の変動が再開された後、左図柄画像Ｇ５及び右図柄画像Ｇ６の数字（図３９（ｈ）では「１」）と同一の数字を示す中図柄画像Ｇ７の停止表示が開始される。画像表示装置６３において左図柄画像Ｇ５、右図柄画像Ｇ６及び中図柄画像Ｇ７が示す数字が全て揃っている状態とすることにより、ボーナス当選が確定したことを遊技者に認識させることができる。再変動演出における中図柄の変動及び当該変動後の中図柄画像Ｇ７の停止表示は、中図柄画像Ｇ７の停止表示が行われていた第３演出用表示レイヤ１０４（図３８）にて行われる。このため、再変動後の中図柄画像Ｇ７は背景画像Ｇ４よりも画面手前側に表示される。再変動演出では、通常用ベース音楽に加えて再変動中の効果音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われる。上述したとおり、スピーカ６２は２つの音を同時に出力可能となっており、通常用ベース音楽と再変動中の効果音とが同時に出力される。また、再変動演出では、画像表示装置６３において左図柄画像Ｇ５、右図柄画像Ｇ６及び中図柄画像Ｇ７の数字が揃っている状態となりボーナス当選の発生が告知されたタイミングで、上部

ランプ６１の発光制御が実行されるとともに、役物７５の球状演出部７７ｂ（図１）が動作する役物動作演出が開始されるように役物７５の駆動制御が行われる。なお、役物７５の駆動制御の詳細については後述する。

【０３６０】

次に、通常遊技状態ＳＴ１における各種演出を実行するための演出側ＲＯＭ９３及び演出側ＲＡＭ９４の構成について説明する。まず演出側ＲＯＭ９３の構成について図４１（ａ）の説明図を参照しながら説明する。図４１（ａ）は通常遊技状態ＳＴ１における各種演出を実行するための演出側ＲＯＭ９３の構成を説明するための説明図である。演出側ＭＰＵ９２は、通常遊技状態ＳＴ１における各種演出の実行に際して、演出側ＲＯＭ９３に予め記憶されている各種演出テーブルを利用する。

【０３６１】

演出側ＲＯＭ９３には、通常用ベース演出テーブル記憶エリア９３ａが設けられている。本スロットマシン１０には、通常遊技状態ＳＴ１に対応する通常用ベース演出として、背景画像Ｇ４及び通常用ベース音楽が異なる６種類の通常用ベース演出が存在しており、通常用ベース演出テーブル記憶エリア９３ａにはこれらの通常用ベース演出を実行するための６種類の通常用ベース演出テーブルが記憶されている。通常用ベース演出テーブルには、画像表示装置６３に背景画像Ｇ４を表示させるための表示用データのアドレス情報と、当該表示用データの設定先を指定する設定先情報と、通常用ベース音楽をスピーカ６２から出力させるための音データと、上部ランプ６１を通常用ベース演出に対応する発光態様で発光させるための発光データとが設定されている。ここで、表示用データとは、背景画像Ｇ４等の個別画像の表示態様についての情報（表示時間、拡大縮小、表示順序等）が設定されているデータテーブルである。表示用データには、個別画像の表示態様についての複数フレーム分の情報が設定されており、当該表示用データに従って画像表示装置６３にて一連の演出内容が表示される。なお、表示用データに従って画像表示装置６３に各フレームの絵を表示させるための構成の詳細については後述する。

【０３６２】

演出側ＲＯＭ９３には、図柄変動演出テーブル記憶エリア９３ｂが設けられており、図柄変動演出テーブル記憶エリア９３ｂには画像表示装置６３において左図柄、右図柄、及び中図柄の変動表示を行うための図柄変動演出テーブルが記憶されている。図柄変動演出テーブルには、画像表示装置６３の左側領域において左図柄の変動表示を行うための表示用データ、右側領域において右図柄の変動表示を行うための表示用データ、及び中央領域において中図柄の変動表示を行うための表示用データのアドレス情報と、これらの表示用データの設定先情報とが設定されている。

【０３６３】

演出側ＲＯＭ９３には、有効報知演出テーブル記憶エリア９３ｃが設けられており、有効報知演出テーブル記憶エリア９３ｃには有効報知演出を行うための有効報知演出テーブルが記憶されている。有効報知演出テーブルには、上述した有効報知音をスピーカ６２から出力させるための音データが設定されている。

【０３６４】

演出側ＲＯＭ９３には、左停止演出テーブル記憶エリア９３ｄが設けられており、左停止演出テーブル記憶エリア９３ｄには左停止演出を行うための左停止演出テーブルが記憶されている。既に説明したとおり、左停止演出において画像表示装置６３の左側領域に停止表示される画像として「１」～「９」のいずれかの数字を示す９種類の左図柄画像Ｇ５が存在しており、左停止演出テーブル記憶エリア９３ｄには、これら９種類の左図柄画像Ｇ５の停止表示を行うための９種類の左停止演出テーブルが記憶されている。左停止演出テーブルには、画像表示装置６３の左側領域において左図柄画像Ｇ５の停止表示を行うための表示用データのアドレス情報と、当該表示用データの設定先情報と、上述した停止効果音をスピーカ６２から出力させるための音データとが設定されている。

【０３６５】

演出側ＲＯＭ９３には、右停止演出テーブル記憶エリア９３ｅが設けられており、右停

止演出テーブル記憶エリア９３ｅには右停止演出を行うための右停止演出テーブルが記憶されている。既に説明したとおり、右停止演出において画像表示装置６３の右側領域に停止表示される画像として「１」～「９」のいずれかの数字を示す９種類の右図柄画像Ｇ６が存在しており、右停止演出テーブル記憶エリア９３ｅには、これら９種類の右図柄画像Ｇ６の停止表示を行うための９種類の右停止演出テーブルが記憶されている。右停止演出テーブルには、画像表示装置６３の右側領域において右図柄画像Ｇ６の停止表示を行うための表示用データのアドレス情報と、当該表示用データの設定先情報と、上述した停止効果音をスピーカ６２から出力させるための音データとが設定されている。

【０３６６】

演出側ＲＯＭ９３には、リーチ報知演出テーブル記憶エリア９３ｆが設けられており、リーチ報知演出テーブル記憶エリア９３ｆにはリーチ報知演出を行うためのリーチ報知演出テーブルが記憶されている。リーチ報知演出テーブルには、上述したリーチ報知音をスピーカ６２から出力させるために音データが設定されている。

【０３６７】

演出側ＲＯＭ９３には、長押し報知演出テーブル記憶エリア９３ｇが設けられており、長押し報知演出テーブル記憶エリア９３ｇには長押し報知演出を行うための長押し報知演出テーブルが記憶されている。長押し報知演出テーブルには、上述した長押し報知音をスピーカ６２から出力させるために音データが設定されている。

【０３６８】

演出側ＲＯＭ９３には、中停止演出テーブル記憶エリア９３ｈが設けられており、中停止演出テーブル記憶エリア９３ｈには中停止演出を行うための中停止演出テーブルが記憶されている。既に説明したとおり、中停止演出において画像表示装置６３の中央領域に停止表示される画像として「１」～「９」のいずれかの数字を示す９種類の中図柄画像Ｇ７が存在しており、中停止演出テーブル記憶エリア９３ｈには、これら９種類の中図柄画像Ｇ７の停止表示を行うための９種類の中停止演出テーブルが記憶されている。中停止演出テーブルには、中図柄画像Ｇ７の停止表示を行うための表示用データのアドレス情報と、当該表示用データの設定先情報と、上述した停止効果音をスピーカ６２から出力させるための音データとが設定されている。

【０３６９】

演出側ＲＯＭ９３には、第１期待演出テーブル記憶エリア９３ｉが設けられており、第１期待演出テーブル記憶エリア９３ｉには第１期待演出を行うための第１期待演出テーブルが記憶されている。図４０（ａ）～図４０（ｅ）を参照しながら既に説明したとおり、第１期待演出において画像表示装置６３に表示される期待演出画像として泡画像Ｇ８、水流画像Ｇ９、渦巻き画像Ｇ１０、魚群画像Ｇ１１及び巨大キャラクタ画像Ｇ１２の５種類が存在しており、第１期待演出テーブル記憶エリア９３ｉには、当該５種類の期待演出画像を表示するための５種類の第１期待演出テーブルが記憶されている。第１期待演出テーブルの冒頭部分には演出用データが設定されていない空白領域が設けられているとともに、当該空白領域の後に第１期待演出を行うための演出用データが設定されている演出実行領域が設けられている。空白領域は、第５契機が発生してから中停止演出が終了するまでの期間に対応するポインタ情報の範囲に亘って設けられている。演出実行領域には、演出用データとして、画像表示装置６３にいずれかの期待演出画像を表示するための表示用データのアドレス情報と、当該表示用データの設定先情報と、上述した第１期待効果音をスピーカ６２から出力するための音データとが設定されている。第１期待演出テーブルに設定されている音データは、期待演出画像の種類に応じて異なるデータとなっている。

【０３７０】

第２期待演出が行われないゲームでは、第５契機の発生に基づいて中停止演出が開始され、当該中停止演出の終了タイミングで第１期待演出が開始される。第１期待演出テーブルは、第５契機の発生に基づいて読み出される。中停止演出の終了を契機として第１期待演出テーブルを読み出し、読み出し直後から第１期待演出を実行する構成とすると、中停止演出が終了したことを把握するための構成を具備する必要が生じ、第１期待演出を行う

ための構成が複雑化してしまう。これに対して本実施形態では、第１期待演出テーブルの冒頭部分に空白領域が設けられていることにより、第５契機の発生に基づいて第１期待演出テーブルを読み出す構成としながら、中停止演出の実行中に第１期待演出が行われてしまうことが防止されている。これにより、中停止演出の終了タイミングを把握するための構成を不要として第１期待演出を行うための構成を簡略化することが可能となっている。

【０３７１】

演出側ＲＯＭ９３には、ボーナス告知演出テーブル記憶エリア９３ｊが設けられており、ボーナス告知演出テーブル記憶エリア９３ｊには第１期待演出後にボーナス告知演出を行うためのボーナス告知演出テーブルが記憶されている。ボーナス告知演出は１種類である。ボーナス告知演出テーブルの冒頭部分には演出用データが設定されていない空白領域が設けられているとともに、当該空白領域の後にボーナス告知演出を行うための演出用データが設定されている演出実行領域が設けられている。空白領域は、第５契機が発生してから第１期待演出が終了するまでの期間に対応するポインタ情報の範囲に亘って設けられている。演出実行領域には、演出用データとして、画像表示装置６３にボーナス告知画像Ｇ１３を表示させるための表示用データと、当該表示用データの設定先情報と、スピーカ６２から確定報知音を出力するための音データと、ボーナス当選が発生したことを示す態様で上部ランプ６１を発光させるための発光データと、役物動作演出を実行するための駆動テーブルのアドレス情報とが設定されている。

【０３７２】

ボーナス告知演出の実行対象ゲームでは、第５契機の発生に基づいて中停止演出が開始され、当該中停止演出の終了タイミングで第１期待演出が開始される。その後、当該第１期待演出の終了タイミングでボーナス告知演出が実行される。ボーナス告知演出テーブルは、第５契機の発生に基づいて読み出される。第１期待演出の終了を契機としてボーナス告知演出テーブルを読み出し、読み出し直後からボーナス告知演出を実行する構成とすると、第１期待演出が終了したことを把握するための構成を具備する必要が生じ、ボーナス告知演出を行うための構成が複雑化してしまう。これに対して本実施形態では、ボーナス告知演出テーブルの冒頭部分に空白領域が設けられていることにより、第５契機の発生に基づいてボーナス告知演出テーブルを読み出す構成としながら、中停止演出及び第１期待演出の実行中にボーナス告知演出が行われてしまうことが防止されている。これにより、第１期待演出の終了タイミングを把握するための構成を不要としてボーナス告知演出を行うための構成を簡略化することが可能となっている。

【０３７３】

演出側ＲＯＭ９３には、第２期待演出テーブル記憶エリア９３ｋが設けられており、第２期待演出テーブル記憶エリア９３ｋには第２期待演出を行うための第２期待演出テーブルが記憶されている。図４０（ａ）～図４０（ｅ）を参照しながら既に説明したとおり、第２期待演出において画像表示装置６３に表示される期待演出画像として泡画像Ｇ８、水流画像Ｇ９、渦巻き画像Ｇ１０、魚群画像Ｇ１１及び巨大キャラクタ画像Ｇ１２の５種類が存在しており、演出側ＲＯＭ９３には、これら５種類の期待演出画像を表示するための５種類の第２期待演出テーブルが記憶されている。第２期待演出テーブルには、画像表示装置６３にいずれかの期待演出画像を表示するための表示用データのアドレス情報と、当該表示用データの設定先情報と、上述した第２期待効果音をスピーカ６２から出力するための音データとが設定されている。第２期待演出テーブルに設定されている音データは、期待演出画像の種類に応じて異なるデータとなっている。

【０３７４】

演出側ＲＯＭ９３には、再変動演出テーブル記憶エリア９３ｍが設けられており、再変動演出テーブル記憶エリア９３ｍには再変動演出を行うための再変動演出テーブルが記憶されている。既に説明したとおり、再変動演出において中図柄の再変動後に画像表示装置６３の中央領域に停止表示される画像として「１」～「９」のいずれかの数字を示す９種類の中図柄画像Ｇ７が存在しており、演出側ＲＯＭ９３には、再変動後にこれら９種類の中図柄画像Ｇ７の停止表示を行うための９種類の再変動演出テーブルが記憶されている。

再変動演出テーブルには、画像表示装置６３の中央領域において停止している中図柄を再変動させる表示用データのアドレス情報と、当該表示用データの設定先情報と、中図柄の再変動後に左図柄画像Ｇ５及び右図柄画像Ｇ６が示す数字と同一の数字を示す中図柄画像Ｇ７を停止表示させるための表示用データのアドレス情報と、当該表示用データの設定先情報と、再変動中の効果音を出力するための音データと、上部ランプ６１の発光制御を行うための発光データと、役物動作演出を実行するための駆動テーブルのアドレス情報とが設定されている。

【０３７５】

上記のとおり、通常遊技状態ＳＴ１では、第１契機～第６契機の発生に基づいて複数の演出が実行される。当該複数の演出の組合せは膨大な数であり、予め全ての組合せについての演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３に記憶しておく構成とすると、演出テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３の記憶容量が増大してしまう。これに対して本実施形態では、各種演出を実行するための個別の演出テーブルを複数読み出し、当該複数の演出テーブルに設定されている演出用データの組合せに基づいて１ゲームの演出を行う構成である。これにより、演出テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３の記憶容量が増大してしまうことを抑制しながら、実行可能な演出の組合せのバリエーションを増加させることが可能となっている。

【０３７６】

次に、演出側ＲＡＭ９４に設けられた読み出し用エリア９４ａの構成について図４１（ｂ）を参照しながら説明する。既に説明したとおり、読み出し用エリア９４ａは、各種演出及び各種報知を実行するためのデータテーブルが読み出されるエリアである。図４１（ｂ）は各種演出を実行するための演出側ＲＡＭ９４の構成を説明するための説明図である。

【０３７７】

図４１（ｂ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には読み出し用エリア９４ａが設けられており、当該読み出し用エリア９４ａには各種演出及び各種報知を実行するためのデータテーブルが読み出される第０レイヤＬＹ０～第１１レイヤＬＹ１１が設けられている。第０レイヤＬＹ０は、通常遊技状態ＳＴ１において通常用ベース演出テーブルが読み出されるレイヤであり、第１～第８レイヤＬＹ１～ＬＹ８は、各種演出を実行するためのデータテーブルが読み出されるレイヤであり、第９～第１０レイヤＬＹ９～ＬＹ１０は、各種報知を実行するための報知テーブルが読み出されるレイヤであり、第１１レイヤＬＹ１１は、役物７５を駆動制御するための駆動テーブルが読み出されるレイヤである。

【０３７８】

図４２（ａ）は各レイヤＬＹｎ（ｎは０～１１のいずれかの整数）の構成を説明するための説明図である。図４２（ａ）に示すように、各レイヤＬＹｎには、演出を実行するためのデータテーブルである演出テーブル、報知を実行するためのデータテーブルである報知テーブル、及び役物７５の駆動制御を実行するためのデータテーブルである駆動テーブルのいずれかが読み出される展開エリアＲＥｎと、当該展開エリアＲＥｎに読み出されたデータテーブルのポインタ情報を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするポインタカウンタＰＣｎとが設けられている。本実施形態では、１つのレイヤＬＹｎに１つの展開エリアＲＥｎが設けられており、当該１つの展開エリアＲＥｎには一度に１つのデータテーブルのみが読み出し可能となっている。

【０３７９】

演出側ＭＰＵ９２は、各種報知及び各種演出を実行するためのデータテーブルの読み出しタイミングとなった場合、読み出し用エリア９４ａにおいて対応するレイヤＬＹｎの展開エリアＲＥｎにデータテーブルを読み出す。そして、読み出し用エリア９４ａの各レイヤＬＹｎに読み出されているデータテーブルに従って上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御、画像表示装置６３の表示制御、及び役物７５の駆動制御を実行する。これにより、各種報知及び各種演出が実行される。

【０３８０】

各データテーブルには、複数のポインタ情報が連番の数値情報として配列されている。

データテーブルのうち演出テーブル及び報知テーブルには、上部ランプ６１の発光制御を行うための発光データと、スピーカ６２の音出力制御を行うための音データと、画像表示装置６３の表示制御を行うための表示用データのアドレス情報及び設定先情報との少なくとも１つが設定されている。また、データテーブルのうち駆動テーブルには、役物７５の駆動制御を行うための駆動データが設定されている。なお、役物７５の駆動制御の詳細については後述する。

【０３８１】

図４１（ｂ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には、各レイヤＬＹｎ（ｎは０～１１の整数）に読み出されたデータテーブルにおいて参照対象のポインタ情報に設定されている発光データが設定される発光用設定エリア１１１と、参照対象のポインタ情報に設定されている音データが設定される音出力用設定エリア１１２と、参照対象のポインタ情報に設定されているアドレス情報により特定される表示用データが設定される表示用設定エリア１１３とが設けられている。演出側ＭＰＵ９２は、発光用設定エリア１１１に設定されている発光データに従って上部ランプ６１の発光制御を行い、音出力用設定エリア１１２に設定されている音データに従ってスピーカ６２の音出力制御を行い、表示用設定エリア１１３に設定されている表示用データに従って画像表示装置６３の表示制御を行う。

【０３８２】

発光用設定エリア１１１には１つの発光データが設定される。演出側ＭＰＵ９２は、参照対象のレイヤＬＹｎを第０レイヤＬＹ０→第１レイヤＬＹ１→…→第１０レイヤＬＹ１０の順番で更新しながら、参照対象のレイヤＬＹｎに読み出されているデータテーブルに設定されている発光データを発光用設定エリア１１１に設定する。既に発光用設定エリア１１１に発光データが設定されている場合には、当該発光データをクリアした後に現状の参照対象のレイヤＬＹｎに読み出されているデータテーブルに設定されている発光データを設定する。このため、後から設定される発光データが優先的に発光用設定エリア１１１に残る。演出側ＭＰＵ９２は、参照対象のレイヤＬＹｎを第１０レイヤＬＹ１０まで更新した後、最終的に発光用設定エリア１１１に残っている発光データに基づいて上部ランプ６１の発光制御を行う。

【０３８３】

既に説明したとおり、第０レイヤＬＹ０には通常用ベース演出テーブルが読み出され、第１～第８レイヤＬＹ１～ＬＹ８には各種演出を実行するためのデータテーブルが読み出され、第９～第１０レイヤＬＹ９～ＬＹ１０には各種報知を実行するためのデータテーブルが読み出される。このため、発光用設定エリア１１１には、通常用ベース演出用の発光データ→各種演出用の発光データ→報知用の発光データの順番で発光データが設定される。これにより、通常用ベース演出用の発光データよりも各種演出用の発光データの方が優先的に発光用設定エリア１１１に設定される構成となっているとともに、各種演出用の発光データよりも報知用の発光データの方が優先的に発光用設定エリア１１１に設定される構成となっている。

【０３８４】

第０～第１０レイヤＬＹ０～ＬＹ１０に読み出されているデータテーブルにおける参照対象のポインタ情報は、当該データテーブルに設定されている発光データに基づく上部ランプ６１の発光制御が行われたか否かに関わらず更新タイミングにおいて更新される。例えば、通常用ベース演出用の発光データ及び各種演出用の発光データよりも報知用の発光データが優先されて当該報知用の発光データに基づく上部ランプ６１の発光制御が行われた場合にも、通常用ベース演出テーブル及び各種演出用の演出テーブルにおける参照対象のポインタ情報の更新は行われる。

【０３８５】

各ゲームにおいて演出を実行するためのデータテーブルは、読み出しのタイミングが遅いほど読み出されるレイヤＬＹｎの番号（「ｎ」）が大きくなる。このため、演出用のデータテーブルが複数読み出されており、複数の発光データが存在している場合には、後から読み出された演出用のデータテーブルに設定されている発光データが、先に読み出され

た演出用のデータテーブルに設定されている発光データよりも優先される。例えば、第５レイヤＬＹ５に読み出された中停止演出テーブルに設定されている発光データの方が、第０レイヤＬＹ０に読み出された通常用ベース演出テーブルに設定されている発光データよりも優先される。

【０３８６】

次に、スピーカ６２における音出力について説明する。図４２（ｂ）は音出力用設定エリア１１２の構成を説明するための説明図である。図４２（ｂ）に示すように、音出力用設定エリア１１２には、通常用ベース演出用の音データが設定されるベース用エリア１１２ａと、各種演出用の音データが設定される演出用エリア１１２ｂと、各種報知用の音データが設定される報知用エリア１１２ｃとが設けられている。ベース用エリア１１２ａ、演出用エリア１１２ｂ及び報知用エリア１１２ｃには、それぞれ１つの音データを設定可能となっている。

【０３８７】

演出側ＭＰＵ９２は、参照対象のレイヤＬＹｎを第０レイヤＬＹ０→第１レイヤＬＹ１→…→第１０レイヤＬＹ１０の順番で更新しながら、参照対象のレイヤＬＹｎに読み出されているデータテーブルに設定されている音データを音出力用設定エリア１１２の対応するエリア１１２ａ～１１２ｃに設定する。

【０３８８】

具体的には、演出側ＭＰＵ９２は、読み出し用エリア９４ａの第０レイヤＬＹ０に読み出されている通常用ベース演出テーブルに音データが設定されている場合に当該音データをベース用エリア１１２ａに設定し、第１～第８レイヤＬＹ１～ＬＹ８に読み出されている各種演出テーブルに音データが設定されている場合に当該音データを演出用エリア１１２ｂに設定し、第９～第１０レイヤＬＹ９～ＬＹ１０に読み出されている各種報知テーブルに音データが設定されている場合に当該音データを報知用エリア１１２ｃに設定する。

【０３８９】

設定先のエリア１１２ａ～１１２ｃに既に音データが設定されている場合には、当該音データをクリアした後に現状の参照対象のレイヤＬＹｎ（ｎ＝０～１０）に読み出されているデータテーブルに設定されている音データを設定先のエリア１１２ａ～１１２ｃに設定する。演出用のデータテーブルが読み出されるｎ＝１～８の範囲では、レイヤＬＹｎの番号（「ｎ」）が大きいほど当該レイヤＬＹｎに読み出されている演出用のデータテーブルの音データが優先的に演出用エリア１１２ｂに設定される。各ゲームにおいて演出用のデータテーブルは、読み出しタイミングが遅いデータテーブルほどレイヤＬＹｎの番号（「ｎ」）が大きくなる態様で読み出される。このため、後から読み出される演出用のデータテーブルに設定されている音データが優先的に演出用エリア１１２ｂに設定される。また、報知用のデータテーブルが読み出されるｎ＝９～１０の範囲では、レイヤＬＹｎの番号（「ｎ」）が大きいほど当該レイヤＬＹｎに読み出されている報知用のデータテーブルの音データが優先的に報知用エリア１１２ｃに設定される。報知用のデータテーブルは、当該データテーブルの読み出しタイミングが遅いほどレイヤＬＹｎの番号（「ｎ」）が大きくなる態様で読み出される。このため、後から読み出される報知用のデータテーブルに設定されている音データが優先的に報知用エリア１１２ｃに設定される。

【０３９０】

演出側ＭＰＵ９２は、参照対象のレイヤＬＹｎを第１０レイヤＬＹ１０まで更新した後、最終的に音出力用設定エリア１１２の各エリア１１２ａ～１１２ｃに残っている音データに基づいてスピーカ６２の音出力制御を行う。具体的には、報知用エリア１１２ｃに音データが設定されている場合には、スピーカ６２において、当該報知用エリア１１２ｃの音データのみに基づく音出力が行われる。通常用ベース演出テーブル及び各種演出テーブルのポインタ情報は、第９～第１０レイヤＬＹ９～ＬＹ１０に報知テーブルが読み出されている場合にも更新されるが、報知用の音出力が行われる場合には、通常用ベース演出用の音出力及び各種演出用の音出力は行われない。これにより、報知用の音が通常用ベース演出用の音及び各種演出用の音で聞こえづらくなってしまうことが防止されている。

【０３９１】
一方、報知用エリア１１２ｃに音データが設定されていない場合には、スピーカ６２において、ベース用エリア１１２ａ及び演出用エリア１１２ｂに設定されている音データに基づく音出力が行われる。ベース用エリア１１２ａ及び演出用エリア１１２ｂの両方に音データが設定されている場合には、通常用ベース演出用の音と、演出用の音とが同時に出力される。また、ベース用エリア１１２ａのみに音データが設定されている場合には通常用ベース演出用の音のみが出力されるとともに、演出用エリア１１２ｂのみに音データが設定されている場合には演出用の音のみが出力される。
【０３９２】
次に、画像表示装置６３における表示制御について説明する。画像表示装置６３では、表示用設定エリア１１３に設定されている複数の表示用データに基づく表示制御が行われる。図４２（ｃ）は表示用設定エリア１１３の構成を説明するための説明図である。図４２（ｃ）に示すように、表示用設定エリア１１３には、背景用の表示用データが設定される背景用エリア１１３ａと、各種演出用の表示用データが設定される第１演出用エリア１１３ｂ～第５演出用エリア１１３ｆと、報知用の表示用データが設定される第１報知用エリア１１３ｇ～第２報知用エリア１１３ｈとが設けられている。
【０３９３】
既に説明したとおり、画像表示装置６３の１フレーム分の絵を表示するための表示レイヤとして８個の表示レイヤ１０１～１０８（図３８）が存在しており、１フレーム分の絵はこれらの表示レイヤ１０１～１０８に設定された画像を合成することにより表示される。表示用設定エリア１１３における各エリア１１３ａ～１１３ｈは、表示レイヤ１０１～１０８にそれぞれ１対１で対応させて設けられている。背景用エリア１１３ａは背景用表示レイヤ１０１に設定される画像の表示用データが設定されるエリアであり、第１演出用エリア１１３ｂは第１演出用表示レイヤ１０２に設定される画像の表示用データが設定されるエリアであり、第２演出用エリア１１３ｃは第２演出用表示レイヤ１０３に設定される画像の表示用データが設定されるエリアであり、第３演出用エリア１１３ｄは第３演出用表示レイヤ１０４に設定される画像の表示用データが設定されるエリアであり、第４演出用エリア１１３ｅは第４演出用表示レイヤ１０５に設定される画像の表示用データが設定されるエリアであり、第５演出用エリア１１３ｆは第５演出用表示レイヤ１０６に設定される画像の表示用データが設定されるエリアであり、第１報知用エリア１１３ｇは第１報知用表示レイヤ１０７に設定される画像の表示用データが設定されるエリアであり、第２報知用エリア１１３ｈは第２報知用表示レイヤ１０８に設定される画像の表示用データが設定されるエリアである。
【０３９４】
通常遊技状態ＳＴ１では、背景画像Ｇ４を表示するための表示用データが背景用エリア１１３ａに設定される。また、左図柄が変動する様子を示す画像及び左図柄画像Ｇ５を表示するための表示用データが第１演出用エリア１１３ｂに設定され、右図柄が変動する様子を示す画像及び右図柄画像Ｇ６を表示するための表示用データが第２演出用エリア１１３ｃに設定され、中図柄が変動する様子を示す画像、中図柄画像Ｇ７及び中図柄が再変動する様子を示す画像を表示するための表示用データが第３演出用エリア１１３ｄに設定される。また、図４０（ａ）～図４０（ｅ）を参照しながら既に説明した第１期待演出及び第２期待演出における水流画像Ｇ９、渦巻き画像Ｇ１０、魚群画像Ｇ１１、及び巨大キャラクタ画像Ｇ１２を表示するための表示用データが第４演出用エリア１１３ｅに設定される。さらにまた、図３９（ｇ）を参照しながら既に説明したボーナス告知画像Ｇ１３を表示するための表示用データが第５演出用エリア１１３ｆに設定される。
【０３９５】
既に説明したとおり、演出側ＭＰＵ９２は、画像表示装置６３に表示する画像の内容を指示する描画リストをＶＤＰ９５に出力する。ＶＤＰ９５は、演出側ＭＰＵ９２から受信した描画リストに従って、背景用表示レイヤ１０１の画像→第１演出用表示レイヤ１０２の画像→第２演出用表示レイヤ１０３の画像→第３演出用表示レイヤ１０４の画像→第４

演出用表示レイヤ１０５の画像→第５演出用表示レイヤ１０６の画像→第１報知用表示レイヤ１０７の画像→第２報知用表示レイヤ１０８の画像の順番でこれらの表示レイヤ１０１～１０８の画像が画面奥側から画面手前に向かって順次重ねられる態様で生成される１つの合成画像についての表示データをビデオＲＡＭ９６のフレーム領域に作成する。そして、ＶＤＰ９５は、フレーム領域に作成した当該表示データに対応する１フレーム分の画像信号を画像表示装置６３に出力することで、画像表示装置６３に当該表示データに対応する画像を表示させる。

【０３９６】

第０～第１０レイヤＬＹ０～ＬＹ１０に読み出されるデータテーブルにおいて、表示用データのアドレス情報が設定されているポインタ情報には、当該表示用データを表示用設定エリア１１３のいずれのエリア１１３ａ～１１３ｈに読み出すべきかを指定する設定先情報が設定されている。演出側ＭＰＵ９２は、参照対象のポインタ情報に表示用データのアドレス情報及び設定先情報が設定されている場合、アドレス情報に基づいて表示用データを特定し、当該特定した表示用データを設定先情報により指定されている表示用設定エリア１１３のいずれかのエリア１１３ａ～１１３ｈに設定する。

【０３９７】

表示用設定エリア１１３において既に表示用データが設定されているエリア１１３ａ～１１３ｈが設定先に指定された場合、演出側ＭＰＵ９２は、既に設定されている表示用データをクリアして現状の参照対象のポインタ情報に設定されている表示用データを当該エリア１１３ａ～１１３ｈに設定する。このため、設定契機が先に発生する表示用データよりも設定契機が後から発生する表示用データの方が優先的に各エリア１１３ａ～１１３ｈに設定される。

【０３９８】

具体的には、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされた場合、第４演出用エリア１１３ｅがクリアされた後に第２期待演出用の表示用データが第４演出用エリア１１３ｅに設定される。この場合、第４演出用エリア１１３ｅに第１期待演出用の表示用データが設定されていた場合には、当該表示用データに代えて第２期待演出用の表示用データが設定されることとなる。これにより、第１期待演出を終了させるとともに第２期待演出を開始させることができる。また、第１期待演出の実行期間（具体的には１．５秒間）が終了しており、第４演出用エリア１１３ｅに第１期待演出用の表示用データが設定されていなかった場合には、第２期待演出用の表示用データが設定されて第２期待演出が開始されることとなる。

【０３９９】

このように、表示用設定エリア１１３において、第２期待演出用の表示用データが設定されるエリアとして、第１期待演出用の表示用データが設定されるエリアと同一のエリア（第４演出用エリア１１３ｅ）が設定されていることにより、演出側ＭＰＵ９２が第１期待演出の進行状況を把握することを不要としながら、第２期待演出を開始させることが可能となっている。また、第１期待演出の途中で第２期待演出が開始される場合には、第１期待演出の終了タイミングと第２期待演出の開始タイミングとを揃えるための処理構成を簡略化することが可能となっている。さらにまた、先に行われている第１期待演出の実行期間と後から開始される第２期待演出の実行期間とに重複する期間が生じてしまうことを防止することができる。これにより、画像表示装置６３の表示内容が複雑化し過ぎてしまうことを防止することができる。

【０４００】

演出テーブルに表示用データの設定先情報が設定されていることにより、読み出し用エリア９４ａにおいて演出テーブルが読み出されるレイヤＬＹｎが変動する場合であっても、表示用設定エリア１１３において当該演出テーブルに設定されている表示用データが設定されるエリア１１３ａ～１１３ｈの変動を防止することができる。これにより、演出テーブルが読み出されるレイヤＬＹｎが変動したことに起因して表示用設定エリア１１３に

おける表示用データの設定先の変動を防止することができるとともに、画像表示装置６３に表示される画像の前後関係が変動してしまうことを防止することができる。

【０４０１】

次に、通常遊技状態ＳＴ１における演出テーブルの読み出し態様について説明する。まずボーナス告知演出及び再変動演出いずれの実行対象ゲームでもない場合における演出テーブルの読み出し態様について図４３（ａ）～図４３（ｄ）の説明図を参照しながら説明する。

【０４０２】

ボーナス告知演出、第２期待演出及び再変動演出のいずれの実行対象ゲームでもなく、後述する右停止演出抽選にて左図柄画像Ｇ５の数字と右図柄画像Ｇ６の数字とが一致しない抽選結果となった場合には、リーチ状態が発生しない。この場合には、図４３（ａ）に示すように、第１契機の発生に基づいて６種類の通常用ベース演出テーブルのいずれかが第０レイヤＬＹ０に読み出されるとともに、図柄変動演出テーブルが第１レイヤＬＹ１に読み出される。その後、第２契機の発生に基づいて有効報知演出テーブルが第２レイヤＬＹ２に読み出される。その後、第３契機の発生に基づいて９種類の左停止演出テーブルのいずれかが第３レイヤＬＹ３に読み出され、第４契機の発生に基づいて９種類の右停止演出テーブルのいずれかが第４レイヤＬＹ４に読み出され、第５契機の発生に基づいて９種類の中停止演出テーブルのいずれかが第５レイヤＬＹ５に読み出される。

【０４０３】

各レイヤＬＹｎ（ｎは０～１１のいずれかの整数）における参照対象のポインタ情報は、他のレイヤＬＹｎの影響を受けることなく更新される。このため、各レイヤＬＹｎに読み出された演出テーブルに従って実行される各演出は並行して実行される。具体的には、第０レイヤＬＹ０に読み出された通常用ベース演出テーブルに従って実行される通常用ベース演出は、第１～第５レイヤＬＹ１～ＬＹ５に読み出された演出テーブルに従って実行される図柄変動演出、有効報知演出、左停止演出、右停止演出及び中停止演出の進行状況に影響されることなく、これらの演出と並行して進行する。

【０４０４】

一方、後述する右停止演出抽選にて左図柄画像Ｇ５の数字と右図柄画像Ｇ６の数字とが一致する抽選結果となった場合には、リーチ状態が発生する。この場合において、後述する外れ時の第１期待演出抽選にて第１期待演出が行われない抽選結果となった場合には、第４契機及び第５契機の発生に基づく演出テーブルの読み出し態様が図４３（ａ）の場合と相違する。具体的には、図４３（ｂ）に示すように、第４契機の発生に基づいて、９種類の右停止演出テーブルのいずれかが第４レイヤＬＹ４に読み出されるとともに、リーチ報知演出テーブルが第５レイヤＬＹ５に読み出される。そして、第５契機の発生に基づいて９種類の中停止演出テーブルのいずれかが第６レイヤＬＹ６に読み出される。既に説明したとおり、右停止演出テーブルには停止効果音を出力するための音データが設定されているとともに、リーチ報知演出テーブルにはリーチ報知音を出力するための音データが設定されている。リーチ報知演出テーブルが読み出される第５レイヤＬＹ５の番号（「５」）は、右停止演出テーブルが読み出される第４レイヤＬＹ４の番号（「４」）よりも大きいため、音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂにはリーチ報知音を出力するための音データが優先的に設定される。このため、この場合には、右停止演出に合わせてリーチ報知音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われ、停止効果音は出力されない。

【０４０５】

後述する外れ時の第１期待演出抽選にていずれかの第１期待演出に当選した場合には、第５契機の発生に基づく演出テーブルの読み出し態様が図４３（ｂ）の場合と相違する。具体的には、図４３（ｃ）に示すように、第５契機の発生に基づいて、９種類の中停止演出テーブルのいずれかが第６レイヤＬＹ６に読み出されるとともに、５種類の第１期待演出テーブルのいずれかが第７レイヤＬＹ７に読み出される。

【０４０６】

第２期待演出の実行対象ゲームであるとともに再変動演出の実行対象ゲームでない場合には、図柄変動演出テーブル、有効報知演出テーブル、左停止演出テーブル、右停止演出テーブル、長押し報知演出テーブル、中停止演出テーブル、第１期待演出テーブル、及び第２期待演出テーブルの内容を含む第１合成演出テーブルが生成される。この場合には、図４３（ｄ）に示すように、第１契機の発生に基づいて６種類の通常用ベース演出テーブルのいずれかが第０レイヤＬＹ０に読み出されるとともに、第１合成演出テーブルが第１レイヤＬＹ１に読み出される。そして、第１合成演出テーブルに従ってこれらの演出が順次実行される。なお、第１合成演出テーブルについては後述する。

【０４０７】

次に、ボーナス告知演出又は再変動演出の実行対象ゲームである場合における演出テーブルの読み出し態様について図４４（ａ）及び図４４（ｂ）を参照しながら説明する。役の抽選処理（図１４）にていずれかのボーナス当選（第１～第４ＢＢ当選及び第１～第２ＲＢ当選のいずれか）が発生した場合には、後述する告知抽選処理（ボーナス告知用処理（図５０）のステップ２２０３）が行われる。告知抽選処理にてボーナス告知演出に当選した場合には、第５契機の発生に基づく演出テーブルの読み出し態様が図４３（ｃ）の場合と相違する。具体的には、図４４（ａ）に示すように、第５契機の発生に基づいて９種類の中停止演出テーブルのいずれかが第６レイヤＬＹ６に読み出され、５種類の第１期待演出テーブルのいずれかが第７レイヤＬＹ７に読み出され、ボーナス告知演出テーブルが第８レイヤＬＹ８に読み出される。

【０４０８】

一方、後述する告知抽選処理（演出内容決定処理（図５１）のステップＳ２３１１）にて再変動演出に当選し、その後にボーナス入賞が成立することなく５ゲームが消化されて再変動演出の実行対象ゲームとなった場合には、第１期待演出に加えて、第２期待演出及び再変動演出が行われる。この場合には、図柄変動演出テーブルと、有効報知演出テーブルと、左停止演出テーブルと、右停止演出テーブルと、長押し報知演出テーブルと、中停止演出テーブルと、第１期待演出テーブルと、第２期待演出テーブルと、再変動演出テーブルとの内容を含む第２合成演出テーブルが生成される。この場合には、図４４（ｂ）に示すように、第１契機の発生に基づいて６種類の通常用ベース演出テーブルのいずれかが第０レイヤＬＹ０に読み出されるとともに、第２合成演出テーブルが第１レイヤＬＹ１に読み出される。そして、第２合成演出テーブルに従ってこれらの演出が順次実行される。なお、第２合成演出テーブルについては後述する。

【０４０９】

上記のとおり、第１合成演出テーブル及び第２合成演出テーブルが生成されない場合には、各種演出を実行するための各種演出テーブルが個別に読み出し用エリア９４ａの異なるレイヤＬＹｎ（ｎは０～８のいずれかの整数）に読み出され、各種演出テーブルに従って各種演出が並行して実行されることにより１ゲームの演出が進行する。また、第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルが生成される場合には、第０レイヤＬＹ０に読み出された通常用ベース演出テーブルに従って実行される通常用ベース演出と、第１レイヤＬＹ１に読み出された第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルに従って実行される各種演出とが並行して実行されることにより１ゲームの演出が進行する。

【０４１０】

第１合成演出テーブルが生成された場合には、図柄変動演出テーブルと、有効報知演出テーブルと、左停止演出テーブルと、右停止演出テーブルと、リーチ報知演出テーブルと、中停止演出テーブルと、第１期待演出テーブルと、第２期待演出テーブルとの内容が１つのレイヤＬＹｎ（具体的には第１レイヤＬＹ１）に読み出されるとともに、第２合成演出テーブルが生成された場合には、図柄変動演出テーブルと、有効報知演出テーブルと、左停止演出テーブルと、右停止演出テーブルと、長押し報知演出テーブルと、中停止演出テーブルと、第１期待演出テーブルと、第２期待演出テーブルと、再変動演出テーブルとの内容が１つのレイヤＬＹｎ（具体的には第１レイヤＬＹ１）に読み出される。これにより、読み出し用エリア９４ａにおいて１ゲームにて読み出される演出テーブルの最大数が

低減されている。よって、読み出し用エリア９４ａにおけるレイヤＬＹｎの数を低減することが可能となっている。

【０４１１】

図４１（ａ）に示すように、演出側ＲＯＭ９３には合成用テーブル記憶エリア９３ｎが設けられており、合成用テーブル記憶エリア９３ｎには、第１合成演出テーブルを生成するための第１合成用テーブルと、第２合成演出テーブルを生成するための第２合成用テーブルとが記憶されている。第１合成演出テーブルは、第１合成用テーブルに対して、図柄変動演出テーブルと、有効報知演出テーブルと、左停止演出テーブルと、右停止演出テーブルと、リーチ報知演出テーブルと、中停止演出テーブルと、第１期待演出テーブルと、第２期待演出テーブルとに設定されている演出用データを設定することにより生成される。また、第２合成演出テーブルは、第２合成用テーブルに対して、図柄変動演出テーブルと、有効報知演出テーブルと、左停止演出テーブルと、右停止演出テーブルと、長押し報知演出テーブルと、中停止演出テーブルと、第１期待演出テーブルと、第２期待演出テーブルと、再変動演出テーブルとに設定されている演出用データを設定することにより生成される。

【０４１２】

ここで、第２合成演出テーブルを例として、図４５を参照しながら合成演出テーブルの内容について説明する。図４５は第２合成演出テーブルの内容を説明するための説明図である。なお、第１合成演出テーブルは、長押し報知演出テーブルの演出用データに代えてリーチ報知演出用テーブルの演出用データが設定される点、及び再変動演出テーブルの演出用データが設定されない点において第２合成演出テーブルと相違している。

【０４１３】

第２合成用テーブルには、「０」～「ｗ」のポインタ情報が連番となるように設定されており、当該ポインタ情報に対して演出用データを設定可能となっているとともに、当該ポインタ情報に対して更新用情報が設定されている。更新用情報として、具体的には、後述するポインタ更新処理（図４８）の１処理回でポインタカウンタＰＣｎ（図４２（ａ））の値をジャンプ先のポインタ情報までジャンプさせるためのジャンプ条件と、当該ジャンプ条件が成立した場合にポインタカウンタＰＣｎに設定されるジャンプ先と、ポインタカウンタＰＣｎの値を１加算して更新するための更新条件とが設定されている。

【０４１４】

第２合成演出テーブル（図４５）が生成される場合、第２合成用テーブルにおけるポインタ情報の「０」～「ｐ」のエリアには図柄変動演出テーブルにおける表示用データのアドレス情報及び設定先情報が設定され、ポインタ情報の「ｐ＋１」～「ｑ」のエリアには有効報知演出テーブルにおける音データが設定され、ポインタ情報の「ｑ＋１」～「ｒ」のエリアには左停止演出テーブルにおける表示用データのアドレス情報、設定先情報、及び音データが設定される。

【０４１５】

ポインタ情報の「ｒ＋１」～「ｓ」のエリアには、右停止演出テーブルにおける表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、長押し報知演出テーブルにおける音データとが設定される。ポインタ情報の「ｒ＋１」～「ｓ」のエリアには、右停止演出テーブルにおける音データは設定されない。このため、第２合成演出テーブルが生成された場合、右停止演出に合わせて停止効果音に代えて長押し報知音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われる。

【０４１６】

ポインタ情報の「ｓ＋１」～「ｔ」のエリアには中停止演出テーブルにおける表示用データのアドレス情報、設定先情報及び音データが設定される。ポインタ情報の「ｔ＋１」～「ｕ」のエリアには第１期待演出テーブルの演出実行領域における表示用データのアドレス情報、設定先情報、及び音データが設定される。第２合成演出テーブルには、第１期待演出テーブルの冒頭部分に設けられている空白領域は設定されない。ポインタ情報の「ｕ＋１」～「ｖ」のエリアには第２期待演出テーブルにおける表示用データのアドレス情

報、設定先情報、及び音データが設定され、ポインタ情報の「ｖ＋１」～「ｗ」のエリアには再変動演出テーブルにおける表示用データのアドレス情報、設定先情報、音データ、発光データ、及び駆動テーブルのアドレス情報が設定される。なお、第１合成演出テーブルには、ポインタ情報の「ｖ＋１」～「ｗ」のエリアは設けられていない。

【０４１７】

演出側ＲＯＭ９３に記憶されている第２合成用テーブルは１種類であり、第２合成演出テーブルは、各ゲームにおいて実行対象となった各演出テーブルに設定されている演出用データを当該１種類の第２合成用テーブルに設定することにより作成される。また、演出側ＲＯＭ９３に記憶されている第１合成用テーブルは１種類であり、第１合成演出テーブルは、各ゲームにおいて実行対象となった各演出テーブルに設定されている演出用データを当該１種類の第１合成用テーブルに設定することにより作成される。第１合成演出テーブル及び第２合成演出テーブルを生成するために演出側ＲＯＭ９３に予め記憶しておく第１合成用テーブル及び第２合成用テーブルの種類がそれぞれ１種類であることにより、合成用テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３における記憶容量が低減されている。

【０４１８】

第１レイヤＬＹ１に読み出された第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルのポインタ情報は、後述するポインタ更新処理（図４８）にて更新される。第２合成演出テーブルには、図４５に示すように、図柄変動演出の演出用データが設定されているポインタ情報の「０」～「ｐ」のエリアにジャンプ条件としてポインタ情報が「１」～「ｐ」のいずれかであるという条件と、第２契機が発生するという条件とが設定されているとともに、ジャンプ先のポインタ情報として「ｐ＋１」が設定されている。また、当該エリアに「ｐにおいて第２契機の発生」という更新条件が設定されている。この場合、ポインタ情報が「１」～「ｐ」のいずれかであるという条件と、第２契機が発生するという条件との両方が満たされるまでは、４０ミリ秒周期でポインタ情報が１ずつ更新され、図柄変動演出が進行する。図柄変動演出が開始される場合、左図柄の変動表示を行うための表示用データが表示用設定エリア１１３の第１演出用エリア１１３ｂに設定され、右図柄の変動表示を行うための表示用データが第２演出用エリア１１３ｃに設定され、中図柄の変動表示を行うための表示用データが表示用設定エリア１１３の第３演出用エリア１１３ｄに設定される。画像表示装置６３では、これらの表示用データに従って左図柄、右図柄及び中図柄の変動表示が行われる。画像表示装置６３では、表示用設定エリア１１３の背景用エリア１１３ａに設定されている表示用データに従って背景画像Ｇ４の表示も行われる。背景画像Ｇ４の表示は、第２合成演出テーブル（図４５）における参照対象のポインタ情報の更新態様に関わらず、継続的に実行される。

【０４１９】

第２契機が発生することなく参照対象のポインタ情報が「ｐ」まで更新された場合には、ポインタ情報が「ｐ」の状態で第２契機が発生するという更新条件が満たされるまで参照対象のポインタ情報が更新されなくなる。この場合、画像表示装置６３では、表示用設定エリア１１３の第１～第３演出用エリア１１３ｂ～１１３ｄに設定されている表示用データに従って左図柄、右図柄及び中図柄の変動表示が継続される。

【０４２０】

ポインタ情報が「１」～「ｐ」のいずれかであるという条件と、第２契機が発生するという条件との両方が満たされた場合には、後述するポインタ更新処理（図４８）の１処理回において参照対象のポインタ情報がジャンプ先の「ｐ＋１」まで更新され、有効報知演出が開始される。具体的には、ポインタ情報が「１」～「ｐ」のいずれかである状況において第２契機が発生した場合、又は第２契機が発生した後にポインタ情報が「１」～「ｐ」のいずれかとなった場合に、参照対象のポインタ情報がジャンプ先の「ｐ＋１」まで更新されて有効報知演出が開始される。

【０４２１】

有効報知演出の演出用データが設定されているポインタ情報の「ｐ＋１」～「ｑ」のエリアには、ジャンプ条件としてポインタ情報が「ｐ＋２」～「ｑ」のいずれかであるとい

う条件と、第３契機が発生するという条件とが設定されているとともに、ジャンプ先のポインタ情報として「ｑ＋１」が設定されている。また、当該エリアに「ｑにおいて第３契機の発生」という更新条件が設定されている。この場合、ポインタ情報が「ｐ＋２」～「ｑ」のいずれかであるという条件と、第３契機が発生するという条件との両方が満たされるまでは、４０ミリ秒周期でポインタ情報が１ずつ更新され、有効報知演出が進行する。有効報知演出では、「ｐ＋１」～「ｑ」のエリアに設定されている有効報知音の音データが音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂに設定され、当該音データがスピーカ６２から出力される。

【０４２２】

第３契機が発生することなく参照対象のポインタ情報が「ｑ」まで更新された場合には、有効報知音の音出力が終了し、ポインタ情報が「ｑ」の状態で第３契機が発生するという更新条件が満たされるまで参照対象のポインタ情報が更新されなくなる。この場合、画像表示装置６３では、表示用設定エリア１１３に設定されている表示用データに従って左図柄、右図柄及び中図柄の変動表示が継続される。

【０４２３】

ポインタ情報が「ｐ＋２」～「ｑ」のいずれかであるという条件と、第３契機が発生するという条件との両方が満たされた場合には、後述するポインタ更新処理（図４８）の１処理回において参照対象のポインタ情報がジャンプ先の「ｑ＋１」まで更新され、左停止演出が開始される。具体的には、ポインタ情報が「ｐ＋２」～「ｑ」のいずれかである状況において第３契機が発生した場合、又は第３契機が発生した後にポインタ情報が「ｐ＋２」～「ｑ」のいずれかとなった場合に、参照対象のポインタ情報がジャンプ先の「ｑ＋１」まで更新されて左停止演出が開始される。有効報知演出が実行されている状況（ポインタ情報が「ｐ＋２」～「ｑ－１」のいずれかである状況）において第３契機が発生してポインタ情報が「ｑ＋１」まで更新された場合、有効報知演出用の音データが音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂ（図４２（ｂ））に設定されなくなり、有効報知演出が終了する。左停止演出が開始される場合、左図柄の変動表示を行うための表示用データが削除されるとともに、左図柄画像Ｇ５の停止表示を行うための表示用データが表示用設定エリア１１３の第１演出用エリア１１３ｂに設定される。

【０４２４】

左停止演出の演出用データが設定されているポインタ情報の「ｑ＋１」～「ｒ」のエリアには、ジャンプ条件としてポインタ情報が「ｑ＋２」～「ｒ」のいずれかであるという条件と、第４契機が発生するという条件とが設定されているとともに、ジャンプ先のポインタ情報として「ｒ＋１」が設定されている。また、当該エリアに「ｒにおいて第４契機の発生」という更新条件が設定されている。この場合、ポインタ情報が「ｑ＋２」～「ｒ」のいずれかであるという条件と、第４契機が発生するという条件との両方が満たされるまでは、４０ミリ秒周期でポインタ情報が１ずつ更新され、左停止演出が進行する。左停止演出では、ポインタ情報の「ｑ＋１」～「ｒ」のエリアに設定されている停止効果音の音データが音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂに設定され、当該音データがスピーカ６２から出力される。

【０４２５】

第４契機が発生することなく参照対象のポインタ情報が「ｒ」まで更新された場合には、停止効果音の出力が終了し、ポインタ情報が「ｒ」の状態で第４契機が発生するという更新条件が満たされるまで参照対象のポインタ情報が更新されなくなる。この場合、画像表示装置６３では、表示用設定エリア１１３に設定されている表示用データに従って左図柄画像Ｇ５の停止表示と、右図柄及び中図柄の変動表示とが継続される。

【０４２６】

ポインタ情報が「ｑ＋２」～「ｒ」のいずれかであるという条件と、第４契機が発生するという条件との両方が満たされた場合には、後述するポインタ更新処理（図４８）の１処理回において参照対象のポインタ情報がジャンプ先の「ｒ＋１」まで更新され、右停止演出及び長押し報知演出が開始される。具体的には、ポインタ情報が「ｑ＋２」～「ｒ」

のいずれかである状況において第４契機が発生した場合、又は第４契機が発生した後にポインタ情報が「ｑ＋２」～「ｒ」のいずれかとなった場合に、参照対象のポインタ情報がジャンプ先の「ｒ＋１」まで更新されて右停止演出及び長押し報知演出が開始される。左停止演出が実行されている状況（ポインタ情報が「ｑ＋２」～「ｒ－１」のいずれかである状況）において第４契機が発生してポインタ情報が「ｒ＋１」まで更新された場合、左停止演出用の音データが音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂ（図４２（ｂ））に設定されなくなり、左停止演出が終了する。右停止演出が開始される場合、右図柄の変動表示を行うための表示用データが削除されるとともに、右図柄画像Ｇ６の停止表示を行うための表示用データが表示用設定エリア１１３の第２演出用エリア１１３ｃに設定される。

【０４２７】

右停止演出の表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、長押し報知演出の音データとが設定されているポインタ情報の「ｒ＋１」～「ｓ」のエリアには、ジャンプ条件としてポインタ情報が「ｒ＋２」～「ｓ」のいずれかであるという条件と、第５契機が発生するという条件とが設定されているとともに、ジャンプ先のポインタ情報として「ｓ＋１」が設定されている。また、当該エリアに「ｓにおいて第５契機の発生」という更新条件が設定されている。この場合、ポインタ情報が「ｒ＋２」～「ｓ」のいずれかであるという条件と、第５契機が発生するという条件との両方が満たされるまでは、４０ミリ秒周期でポインタ情報が１ずつ更新され、右停止演出及び長押し報知演出が進行する。長押し報知演出では、ポインタ情報の「ｒ＋１」～「ｓ」のエリアに設定されている長押し報知音の音データが音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂに設定され、当該音データがスピーカ６２から出力される。

【０４２８】

第５契機が発生することなく参照対象のポインタ情報が「ｓ」まで更新された場合には、長押し報知音の出力が終了し、ポインタ情報が「ｓ」の状態で第５契機が発生するという更新条件が満たされるまで参照対象のポインタ情報が更新されなくなる。この場合、画像表示装置６３では、表示用設定エリア１１３に設定されている表示用データに従って左図柄画像Ｇ５及び右図柄画像Ｇ６の停止表示と、中図柄の変動表示とが継続される。

【０４２９】

ポインタ情報が「ｒ＋２」～「ｓ」のいずれかであるという条件と、第５契機が発生するという条件との両方が満たされた場合には、後述するポインタ更新処理（図４８）の１処理回において参照対象のポインタ情報がジャンプ先の「ｓ＋１」まで更新され、中停止演出が開始される。具体的には、ポインタ情報が「ｒ＋２」～「ｓ」のいずれかである状況において第５契機が発生した場合、又は第５契機が発生した後にポインタ情報が「ｒ＋２」～「ｓ」のいずれかとなった場合に、参照対象のポインタ情報がジャンプ先の「ｓ＋１」まで更新されて中停止演出が開始される。右停止演出及び長押し報知演出が実行されている状況（ポインタ情報が「ｒ＋２」～「ｓ－１」のいずれかである状況）において第５契機が発生してポインタ情報が「ｓ＋１」まで更新された場合、長押し報知演出用の音データが音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂ（図４２（ｂ））に設定されなくなり、長押し報知演出が終了する。中停止演出が開始される場合、中図柄の変動表示を行うための表示用データが削除されるとともに、中図柄画像Ｇ７の停止表示を行うための表示用データが表示用設定エリア１１３の第３演出用エリア１１３ｄに設定される。

【０４３０】

中停止演出の演出用データが設定されているポインタ情報の「ｓ＋１」～「ｔ」のエリアには、ジャンプ条件、ジャンプ先、及び更新条件が設定されていない。このため、当該エリアでは、第５契機が発生するか否かに関わらず、参照対象のポインタ情報が４０ミリ秒周期で１ずつ更新され、中停止演出が進行する。中停止演出では、ポインタ情報の「ｓ＋１」～「ｔ」のエリアに設定されている停止効果音の音データが音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂに設定され、当該音データがスピーカ６２から出力される。そして、参照先のポインタ情報が「ｔ＋１」に更新された場合に中停止演出が終了して第

１期待演出が開始される。このように、第１期待演出は、中停止演出の終了タイミングで開始される。ポインタ情報が「ｔ＋１」に更新されるよりも前のタイミングで第６契機が発生した場合においても参照対象のポインタ情報はジャンプしない。このため、中停止演出が実行されている状況で第６契機が発生したとしても中停止演出は最後まで実行される。この場合にも、第１期待演出は中停止演出の終了時に開始される。第１期待演出が開始される場合、第１期待演出における期待演出画像（泡画像Ｇ８、水流画像Ｇ９、渦巻き画像Ｇ１０、魚群画像Ｇ１１、又は巨大キャラクタ画像Ｇ１２）の表示を行うための表示用データが表示用設定エリア１１３の第４演出用エリア１１３ｅに設定される。当該表示用データは、第１期待演出の実行期間（具体的には１．５秒間）が経過した場合に第４演出用エリア１１３ｅから削除される。

【０４３１】

第１期待演出の演出用データが設定されているポインタ情報の「ｔ＋１」～「ｕ」のエリアには、ジャンプ条件としてポインタ情報が「ｔ＋２６」～「ｕ」のいずれかであるという条件と、第６契機が発生するという条件とが設定されているとともに、ジャンプ先のポインタ情報として「ｕ＋１」が設定されている。また、当該エリアに「ｕにおいて第６契機の発生」という更新条件が設定されている。この場合、参照対象のポインタ情報が「ｔ＋２６」になるまでは、第６契機が発生したとしても４０ミリ秒周期でポインタ情報が１ずつ更新され、第１期待演出が進行する。第１期待演出が開始されてから参照対象のポインタ情報が「ｔ＋２６」に更新されるまでに要する期間は１秒間である。その後、ポインタ情報が「ｔ＋２６」～「ｕ」のいずれかであるという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされるまでは、４０ミリ秒周期でポインタ情報が１ずつ更新され、第１期待演出の続きが進行する。第１期待演出では、ポインタ情報の「ｔ＋１」～「ｕ」のエリアに設定されている第１期待効果音の音データが音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂに設定され、当該音データがスピーカ６２から出力される。

【０４３２】

第６契機が発生することなく参照対象のポインタ情報が「ｕ」まで更新された場合には、第１期待効果音の出力が終了し、ポインタ情報が「ｕ」の状態で第６契機が発生するという更新条件が満たされるまで参照対象のポインタ情報が更新されなくなる。参照対象のポインタ情報が「ｕ」まで更新された場合、すなわち、第１期待演出の実行期間（具体的には１．５秒間）が終了した場合、画像表示装置６３では、期待演出画像（泡画像Ｇ８、水流画像Ｇ９、渦巻き画像Ｇ１０、魚群画像Ｇ１１、又は巨大キャラクタ画像Ｇ１２）の表示が終了する。画像表示装置６３では、表示用設定エリア１１３に設定されている表示用データに従って左図柄画像Ｇ５、右図柄画像Ｇ６及び中図柄画像Ｇ７の停止表示が継続される。

【０４３３】

参照対象のポインタ情報が「ｕ」である状態において第６契機が発生するという更新条件が満たされた場合に第２期待演出が開始される。また、ポインタ情報が「ｔ＋２６」～「ｕ」のいずれかであるという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされた場合には、後述するポインタ更新処理（図４８）の１処理回において参照対象のポインタ情報がジャンプ先の「ｕ＋１」まで更新され、第２期待演出が開始される。具体的には、ポインタ情報が「ｔ＋２６」～「ｕ」のいずれかである状況において第６契機が発生した場合、又は第６契機が発生した後にポインタ情報が「ｔ＋２６」～「ｕ」のいずれかとなった場合に、参照対象のポインタ情報がジャンプ先の「ｕ＋１」まで更新されて第２期待演出が開始される。第２期待演出の開始時に、表示用設定エリア１１３の第４演出用エリア１１３ｅに第１期待演出用の表示用データが残っている場合には当該表示用データが削除される。そして、第２期待演出における期待演出画像（泡画像Ｇ８、水流画像Ｇ９、渦巻き画像Ｇ１０、魚群画像Ｇ１１、又は巨大キャラクタ画像Ｇ１２）の表示を行うための表示用データが第４演出用エリア１１３ｅに設定される。

【０４３４】

このように、第２期待演出は、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒

間）に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされた場合に開始される。これにより、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作からＯＦＦ操作までの期間が短く、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するよりも前のタイミングにおいて第６契機が発生した場合であっても、第１期待演出の実行期間として所定の期間（具体的には１秒間）を確保することができる。よって、第１期待演出の内容が理解できないほどに第１期待演出の実行期間が短くなってしまうことを防止することができる。また、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作からＯＦＦ操作までの期間が長く、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達した後のタイミングにおいて第６契機が発生した場合には、当該ストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われたことに基づいて、遅延を生じさせることなく第２期待演出を開始させることができる。これにより、遊技者に分かり易い態様で第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作と第２期待演出の開始とを関連付けて遊技者の参加意識を高めることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４３５】

第２期待演出の演出用データが設定されているポインタ情報の「ｕ＋１」～「ｖ」のエリアには、ジャンプ条件、ジャンプ先、及び更新条件が設定されていない。このため、当該エリアでは、参照対象のポインタ情報が４０ミリ秒周期で１ずつ更新され、第２期待演出が進行する。第２期待演出では、ポインタ情報の「ｕ＋１」～「ｖ」のエリアに設定されている第２期待効果音の音データが音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂに設定され、当該音データがスピーカ６２から出力される。そして、参照先のポインタ情報が「ｖ＋１」に更新された場合に、第２期待演出が終了するとともに再変動演出が開始される。このように、再変動演出は第２期待演出の終了タイミングで開始される。再変動演出が開始される場合、中図柄の停止表示を行うための表示用データが削除されるとともに、中図柄の再変動表示を行うための表示用データが表示用設定エリア１１３の第３演出用エリア１１３ｄに設定される。

【０４３６】

再変動演出の演出用データが設定されているポインタ情報の「ｖ＋１」～「ｗ」のエリアには、ジャンプ条件、ジャンプ先、及び更新条件が設定されていない。このため、当該エリアでは、参照対象のポインタ情報が４０ミリ秒周期で１ずつ更新され、再変動演出が進行する。再変動演出では、ポインタ情報の「ｖ＋１」～「ｗ」のエリアに設定されている音データが音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂに設定され、当該音データがスピーカ６２から出力される。また、ポインタ情報の「ｖ＋１」～「ｗ」のエリアに設定されている発光データが発光用設定エリア１１１（図４１（ｂ））に設定され、当該発光データに基づく上部ランプ６１の発光制御が行われる。さらにまた、ポインタ情報の「ｖ＋１」～「ｗ」のエリア（具体的には「ｗ」のポインタ情報）に設定されている駆動テーブルのアドレス情報により特定される役物７５の駆動テーブルが読み出し用エリア９４ａの第１１レイヤＬＹ１１に読み出され、当該駆動テーブルに従って役物動作演出が実行される。なお、役物動作演出の詳細については後述する。

【０４３７】

再変動演出の実行対象ゲームでは、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われて第６契機が発生した場合、主側ＲＡＭ７４におけるフリーズカウンタに対して、第６契機が発生してから再変動演出が終了するまでの期間に対応する数値情報がセットされる。フリーズカウンタにセットされた数値情報は、タイマ割込み処理（図１２）におけるタイマ減算処理（ステップＳ２０９）にて定期的に減算され、当該フリーズカウンタの値が「０」となるまで、通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４にて待機する。このため、参照対象のポインタ情報が「ｕ＋１」～「ｖ」である第２期待演出の実行期間、及び参照対象のポインタ情報が「ｖ＋１」～「ｗ」である再変動演出の実行期間の途中で次のゲームを開始すべくスタートレバー４１の操作が行われたとしても、当該操作に基づいてゲームが開始されることはなく、再変動演出を最後まで実行することが可能となっている。なお、第６契機が発生してから再変動演出が終了するまでの期間を主側

ＭＰＵ７２にて把握可能とする処理構成については後述する。

【０４３８】

本実施形態では、データテーブルのポインタ情報が最終のポインタ情報まで更新され、当該最終のポインタ情報に対してリピート情報が設定されていない場合、当該データテーブルが読み出されているレイヤＬＹｎがクリアされる。具体的には、当該データテーブルが読み出されているレイヤＬＹｎの展開エリアＲＥｎ及びポインタカウンタＰＣｎ（図４２（ａ））がクリアされる。

【０４３９】

図４５に示すように、第２合成演出テーブルの最終のポインタ情報である「ｗ」にはリピート情報が設定されていない。このため、参照対象のポインタ情報が「ｗ」まで更新されて再変動演出が終了した場合には、第２合成演出テーブルが読み出されている第１レイヤＬＹ１がクリアされる。一方、通常用ベース演出テーブルが読み出されている第０レイヤＬＹ０はクリアされず、当該通常用ベース演出テーブルに基づく通常用ベース演出は継続される。

【０４４０】

既に説明したとおり、通常遊技状態ＳＴ１に対応する通常用ベース演出を実行するための通常用ベース演出テーブルは、第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルが読み出されている第１レイヤＬＹ１とは異なる第０レイヤＬＹ０に読み出されている。第１レイヤＬＹ１における参照対象のポインタ情報がジャンプしたとしても、第０レイヤＬＹ０における参照対象のポインタ情報には影響しない。このため、通常用ベース演出における背景画像Ｇ４の表示及び通常用ベース音楽の出力を連続的に実行しながら、第１契機～第６契機の発生に対応させてこれらの演出を開始させることが可能となっている。

【０４４１】

表示用設定エリア１１３の第１演出用エリア１１３ｂには、第２合成演出テーブルが第１レイヤＬＹ１に読み出されたタイミングにおいて左図柄の変動表示を開始させるための表示用データが設定され、参照対象のポインタ情報が「ｑ＋１」に更新された場合に当該表示用データがクリアされて左図柄画像Ｇ５の停止表示を開始させるための表示用データが設定される。既に説明したとおり、第１演出用エリア１１３ｂに設定されている表示用データに基づいて第１演出用表示レイヤ１０２に画像が設定される。このため、画像表示装置６３の左側領域では、第１契機の発生に基づいて左図柄の変動表示が開始され、第３契機の発生に基づいて左図柄の変動表示が終了して左図柄画像Ｇ５の停止表示が開始される。

【０４４２】

表示用設定エリア１１３における第２演出用エリア１１３ｃには、第２合成演出テーブルが第１レイヤＬＹ１に読み出されたタイミングにおいて右図柄の変動表示を開始させるための表示用データが設定され、参照対象のポインタ情報が「ｒ＋１」に更新された場合に当該表示用データがクリアされて右図柄画像Ｇ６の停止表示を開始させるための表示用データが設定される。既に説明したとおり、第２演出用エリア１１３ｃに設定されている表示用データに基づいて第２演出用表示レイヤ１０３に画像が設定される。このため、画像表示装置６３の右側領域では、第１契機の発生に基づいて右図柄の変動表示が開始され、第４契機の発生に基づいて右図柄の変動表示が終了して右図柄画像Ｇ６の停止表示が開始される。

【０４４３】

表示用設定エリア１１３における第３演出用エリア１１３ｄには、第２合成演出テーブルが第１レイヤＬＹ１に読み出されたタイミングにおいて中図柄の変動表示を開始させるための表示用データが設定され、参照対象のポインタ情報が「ｓ＋１」に更新された場合に当該表示用データがクリアされて中図柄画像Ｇ７の停止表示を開始させるための表示用データが設定される。その後、ポインタ情報が「ｖ＋１」に更新された場合に当該表示用データがクリアされて中図柄を再変動させた後に左図柄画像Ｇ５及び右図柄画像Ｇ６と同一の数字を示す中図柄画像Ｇ７を停止表示させるための表示用データが設定される。この

ため、画像表示装置６３の中央領域では、第１契機の発生に基づいて中図柄の変動表示が開始され、第５契機の発生に基づいて中図柄の変動表示が終了して中図柄画像Ｇ７の停止表示が開始される。その後、第６契機の発生に基づいて行われる第２期待演出の終了後に中図柄の再変動表示が開始される。その後、左図柄画像Ｇ５及び右図柄画像Ｇ６と同一の数字を示す中図柄画像Ｇ７を停止表示が開始される。

【０４４４】

表示用設定エリア１１３の第４演出用エリア１１３ｅには、参照対象のポインタ情報が「ｔ＋１」に更新された場合に第１期待演出の期待演出画像を表示するための表示用データが設定される。その後、参照対象のポインタ情報が「ｕ＋１」に更新された場合に第２期待演出の期待演出画像を表示するための表示用データが設定される。参照対象のポインタ情報が「ｕ＋１」に更新されたタイミングにおいて第４演出用エリア１１３ｅに第１期待演出用の表示用データが残っている場合には、当該表示用データがクリアされて、第２期待演出用の表示用データが設定される。このため、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達した後のタイミングであるとともに第１期待演出が終了するよりも前のタイミングにおいて第６契機が発生した場合には、第１期待演出が途中で終了して、第２期待演出が開始される。これにより、第１期待演出の実行期間を所定の期間（具体的には１秒間）に亘って確保しつつ、第６契機が発生して場合に遅延を生じさせることなく第２期待演出を開始させることが可能となっている。

【０４４５】

既に説明したとおり、演出テーブル等のデータテーブルには、表示用データのアドレス情報と、当該表示用データの設定先情報とが設定されている。これにより、合成演出テーブル（第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブル）が生成されて当該合成演出テーブルが読み出し用エリア９４ａにおける１つのレイヤＬＹｎ（具体的には第１レイヤＬＹ１）に読み出された場合にも、合成演出テーブルが生成されない場合と同様に、当該合成演出テーブルに設定されている各表示用データを表示用設定エリア１１３における第１演出用エリア１１３ｂ～第４演出用エリア１１３ｅのいずれかに設定することが可能となっている。これにより、合成演出テーブル（第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブル）の生成の有無によって表示用データの設定先が変動してしまうことが防止されているとともに、画像表示装置６３に表示される画像の前後関係が変動してしまうことが防止されている。

【０４４６】

次に、図４６のタイムチャートを参照しながら第２合成演出テーブルに基づいて第２期待演出が開始される様子について説明する。図４６（ａ）は第２期待演出の実行期間を示し、図４６（ｂ）は再変動演出の実行期間を示し、図４６（ｃ）は中停止演出の実行期間を示し、図４６（ｄ）は第１期待演出の実行期間を示し、図４６（ｅ）は第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するタイミングを示し、図４６（ｆ）は第５契機の発生タイミングを示し、図４６（ｇ）は第６契機の発生タイミングを示す。

【０４４７】

まず、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達した後に第６契機が発生する場合について説明する。

【０４４８】

ｔ１のタイミングで図４６（ｆ）に示すように第５契機が発生すると、第２合成演出テーブル（図４５）において右停止演出及び長押し報知演出の演出用データが設定されているエリア（ポインタ情報の「ｒ＋１」～「ｓ」の範囲）に設定されているジャンプ条件が満たされて、参照対象のポインタ情報が「ｓ＋１」にジャンプする。これにより、当該ｔ１のタイミングで図４６（ｃ）に示すように中停止演出が開始される。なお、既に説明したとおり、第５契機は、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われたことを示す情報が設定された停止指令コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合に発生する。その後、ｔ２のタイミングで参照対象のポインタ情報が「ｔ＋１」に更新される。これにより、当該ｔ２のタイミングで、図４６（ｃ）に示すように中停止演出が終了

するとともに、図４６（ｄ）に示すように第１期待演出が開始される。
【０４４９】
その後、ｔ３のタイミングで図４６（ｅ）に示すように第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達する。当該ｔ３のタイミングにおいて参照対象のポインタ情報は「ｔ＋２６」に更新される。その後、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に亘って行われた後であるとともに、第１期待演出の実行中であるｔ４のタイミングで図４６（ｇ）に示すように第６契機が発生する。なお、既に説明したとおり、第６契機は、ＯＦＦ操作コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信することにより発生する。ｔ４のタイミングで第６契機が発生することにより、参照対象のポインタ情報が「ｔ＋２６」～「ｕ」のいずれかであるという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされるため、参照対象のポインタ情報がジャンプ先である「ｕ＋１」にジャンプする。これにより、当該ｔ４のタイミングで図４６（ｄ）に示すように第１期待演出が終了するとともに、図４６（ａ）に示すように第２期待演出が開始される。その後、ｔ５のタイミングで参照対象のポインタ情報が「ｖ＋１」に更新される。これにより、当該ｔ５のタイミングで図４６（ａ）に示すように第２期待演出が終了するとともに、図４６（ｂ）に示すように再変動演出が開始される。
【０４５０】
このように、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達した後に第６契機が発生した場合には、当該第６契機の発生タイミングで第２期待演出が開始される。上記のように、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達している状況で第１期待演出の実行中に第６契機が発生した場合には、当該第６契機の発生に基づいて第１期待演出が終了するとともに、第２期待演出が開始される。また、既に説明したとおり、第１期待演出が終了した後に第６契機が発生した場合には、当該第６契機の発生に基づいて第２期待演出が開始される。
【０４５１】
このため、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達した後に第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われた場合には、遅延を生じさせることなく当該ＯＦＦ操作が行われたタイミングで第２期待演出を開始させることができる。これにより、遊技者に対して、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作を契機として第２期待演出が開始されたと感じさせることができる。この場合、遊技者は第３停止に対応するストップボタン４２～４４の長押しを行った後、第２期待演出が発生することを期待しながら当該ストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作を行うこととなる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０４５２】
次に、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達する前に第６契機が発生する場合について説明する。
【０４５３】
ｔ６のタイミングで第２合成演出テーブル（図４５）における参照対象のポインタ情報が「ｔ＋１」に更新される。これにより、当該ｔ６のタイミングで図４６（ｃ）に示すように中停止演出が終了するとともに、図４６（ｄ）に示すように第１期待演出が開始される。その後、参照対象のポインタ情報が「ｔ＋１」～「ｔ＋２５」の範囲にあるｔ７のタイミングで図４６（ｇ）に示すように第６契機が発生する。ｔ７のタイミングは、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達していないタイミングである。参照対象のポインタ情報が「ｔ＋２６」～「ｕ」のいずれかであるという条件が満たされていないため、第６契機が発生したとしてもジャンプ条件は満たされず、参照対象のポインタ情報のジャンプは発生しない。このため、図４６（ａ）に示すように、ｔ７のタイミングでは第２期待演出は開始されない。
【０４５４】
その後、ｔ８のタイミングで参照対象のポインタ情報が「ｔ＋２６」に更新され、当該ｔ８のタイミングで図４６（ｅ）に示すように第１期待演出の実行期間が所定の期間（具

体的には１秒間）に達する。これにより、参照対象のポインタ情報が「ｔ＋２６」～「ｕ」のいずれかであるという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされて、参照対象のポインタ情報がジャンプ先である「ｕ＋１」にジャンプする。これにより、当該ｔ８のタイミングで図４６（ｄ）に示すように第１期待演出が終了するとともに、図４６（ａ）に示すように第２期待演出が開始される。

【０４５５】

このように、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するよりも前のタイミングで第６契機が発生した場合には、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達したタイミングで第２期待演出が開始される。これにより、第１期待演出の実行期間を少なくとも所定の期間（具体的には１秒間）に亘って確保することが可能となっている。既に説明したとおり、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われることにより第５契機が発生するとともに、当該ストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われることにより第６契機が発生する。また、第１期待演出は、第５契機の発生に基づいて開始される中停止演出が終了するタイミングで開始される。第６契機の発生のみを条件として第２期待演出を開始させる構成とすると、第１期待演出よりも先に第２期待演出が開始されてしまうおそれがあるとともに、第１期待演出の実行期間が演出内容を理解できないほどに短くなってしまうおそれがある。また、第１期待演出にてボーナス当選の期待度が示されるとともに第２期待演出にてボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が示される構成において、第１期待演出及び第２期待演出の順番が逆転してしまうと、遊技者に混乱を与えてしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では第１期待演出の実行期間として少なくとも所定の期間（具体的には１秒間）が確保されている。これにより、第１期待演出→第２期待演出の順番で２つの期待演出を実行することが可能となっているとともに、演出内容の理解を可能とする期間（具体的には１秒間）に亘って第１期待演出を実行した後に第２期待演出を開始させることが可能となっている。第１期待演出及び第２期待演出の両方を演出内容が理解できる態様で実行することにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４５６】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される演出実行処理について図４７のフローチャートを参照しながら説明する。演出実行処理は、読み出し用エリア９４ａの各レイヤＬＹｎ（ｎは０～１１のいずれかの整数）に読み出されたデータテーブルに基づいて各種演出及び各種報知を実行するための処理であり、演出側ＭＰＵ９２において比較的短い周期（例えば４ミリ秒）で繰り返し実行される割込み処理にて実行される。

【０４５７】

演出実行処理では、まずポインタ情報の更新タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ１９０１）。既に説明したとおり、ポインタ情報の更新タイミングは４０ミリ秒周期で発生する。ポインタ情報の更新タイミングである場合（ステップＳ１９０１：ＹＥＳ）には、読み出し用エリア９４ａに読み出されているデータテーブルのポインタ情報を更新するためのポインタ更新処理を実行する（ステップＳ１９０２）。なお、ポインタ更新処理の詳細については後述する。

【０４５８】

その後、演出側ＲＡＭ９４の読み出し用エリア９４ａに設けられた対象レイヤカウンタ１１４（図４１（ｂ））の値を「０」クリアする（ステップＳ１９０３）。対象レイヤカウンタ１１４は、読み出し用エリア９４ａの第０～第１１レイヤＬＹ０～ＬＹ１１のうち設定対象となっている現状の対象レイヤを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。ステップＳ１９０３にて対象レイヤカウンタ１１４の値が「０」クリアされることにより、現状の対象レイヤが第０レイヤＬＹ０となる。その後、演出側ＲＡＭ９４における発光用設定エリア１１１と、音出力用設定エリア１１２におけるベース用エリア１１２ａ、演出用エリア１１２ｂ及び報知用エリア１１２ｃとをクリアする（ステップＳ１９０４）。

【０４５９】

その後、対象レイヤカウンタ１１４の値に基づいて現状の対象レイヤを把握し、当該把握した現状の対象レイヤにデータテーブルが読み出されているか否かを判定する（ステップＳ１９０５）。対象レイヤにデータテーブルが読み出されている場合（ステップＳ１９０５：ＹＥＳ）には、データ設定処理を実行する（ステップＳ１９０６）。

【０４６０】

ステップＳ１９０６におけるデータ設定処理では、現状の参照対象のポインタ情報に対して発光データが設定されている場合、発光用設定エリア１１１（図４１（ｂ））をクリアした後に当該発光データを発光用設定エリア１１１に設定する。既に説明したとおり、発光用設定エリア１１１は、１つの発光データのみを設定可能となっている。番号（「ｎ」）が大きく、対象レイヤとなる順番が遅いレイヤＬＹｎであるほど、当該レイヤＬＹｎに読み出されているデータテーブルの発光データが発光用設定エリア１１１に最終的に設定されている発光データとなり易くなっている。既に説明したとおり、上部ランプ６１の発光制御は、発光用設定エリア１１１に最終的に設定されている発光データに基づいて行われる。発光データの優先度はレイヤＬＹｎの番号（「ｎ」）が大きいほど高くなる。このため、通常用ベース演出用の発光データの優先度よりも各種演出用の発光データの優先度の方が高くなっているとともに、各種演出用の発光データの優先度よりも報知用の発光データの優先度の方が高くなっている。

【０４６１】

ステップＳ１９０６におけるデータ設定処理では、現状の参照対象のポインタ情報に対して音データが設定されている場合、音出力用設定エリア１１２（図４２（ｂ））において対象レイヤカウンタ１１４の値に対応するエリア１１２ａ～１１２ｃに当該音データを設定する。具体的には、対象レイヤカウンタ１１４の値が「０」である場合にはベース用エリア１１２ａをクリアした後に当該音データをベース用エリア１１２ａに設定し、対象レイヤカウンタ１１４の値が「１」～「８」のいずれかである場合には演出用エリア１１２ｂをクリアした後に当該音データを演出用エリア１１２ｂに設定し、対象レイヤカウンタ１１４の値が「９」～「１０」のいずれかである場合には報知用エリア１１２ｃをクリアした後に当該音データを報知用エリア１１２ｃに設定する。なお、既に説明したとおり、第１１レイヤＬＹ１１は役物７５の駆動テーブルが読み出されるレイヤであるため、第１１レイヤＬＹ１１に音データが設定されていることはない。

【０４６２】

既に説明したとおり、スピーカ６２からは同時に２つの音を出力可能となっており、ベース用エリア１１２ａ（図４２（ｂ））のみに音データが設定されている場合には通常用ベース音楽の音のみが出力され、ベース用エリア１１２ａ及び演出用エリア１１２ｂ（図４２（ｂ））に音データが設定されている場合には通常用ベース音楽の音と、演出用の音とが同時に出力される。一方、報知用エリア１１２ｃ（図４２（ｂ））に音データが設定されている場合には、ベース用エリア１１２ａ及び演出用エリア１１２ｂに設定されている音データに基づく音出力は行われることなく、報知用エリア１１２ｃに設定されている報知音のみが出力される。

【０４６３】

既に説明したとおり、音出力用設定エリア１１２の各エリア１１２ａ～１１２ｃには、１つの音データのみを設定可能となっている。ｎ＝１～８の範囲において、レイヤＬＹｎの番号（「ｎ」）が大きく、対象レイヤとなる順番が遅いレイヤＬＹｎであるほど、当該レイヤＬＹｎに読み出されている演出テーブルの音データが演出用エリア１１２ｂに最終的に設定されている音データとなり易くなっているとともに、当該音データがスピーカ６２から出力され易くなっている。また、ｎ＝９～１０の範囲において、レイヤＬＹｎの番号（「ｎ」）が大きく、対象レイヤとなる順番が遅いレイヤＬＹｎであるほど、当該レイヤＬＹｎに読み出されている報知テーブルに設定されている音データが報知用エリア１１２ｃに最終的に設定されている音データとなり易くなっているとともに、当該音データがスピーカ６２から出力され易くなっている。

【０４６４】

ステップＳ１９０６におけるデータ設定処理では、現状の参照対象のポインタ情報に対して表示用データのアドレス情報及び設定先情報が設定されている場合、表示用設定エリア１１３（図４２（ｃ））において設定先情報により指定されているエリア１１３ａ～１１３ｈをクリアする。そして、アドレス情報に基づいて演出側ＲＯＭ９３に記憶されている表示用データを特定し、当該特定した表示用データを設定先情報により指定されているエリア１１３ａ～１１３ｈに設定する。このため、各エリア１１３ａ～１１３ｈには、先に読み出された演出テーブル（番号（「ｎ」）が小さいレイヤＬＹｎに読み出された演出テーブル）に設定されている表示用データよりも後から読み出された演出テーブル（番号（「ｎ」）が大きいレイヤＬＹｎに読み出された演出テーブル）に設定されている表示用データの方が優先的に設定されることとなる。既に説明したとおり、表示用設定エリア１１３には、背景用エリア１１３ａ、第１～第５演出用エリア１１３ｂ～１１３ｆ、及び第１～第２報知用エリア１１３ｇ～１１３ｈが設けられている。背景用エリア１１３ａに設定されている表示用データに基づいて背景用表示レイヤ１０１に画像が設定され、第１～第５演出用エリア１１３ｂ～１１３ｆに設定されている表示用データに基づいて第１～第５演出用表示レイヤ１０２～１０６に画像が設定され、第１～第２報知用エリア１１３ｇ～１１３ｈに設定されている表示用データに基づいて第１～第２報知用表示レイヤ１０７～１０８に画像が設定される。そして、これらの表示レイヤ１０１～１０８を積層させて合成することにより、画像表示装置６３に１フレーム分の絵を表示するための表示データが作成される。

【０４６５】

ステップＳ１９０６にてデータ設定処理を行った後、役物駆動用設定処理（図７６（ａ））を実行する（ステップＳ１９０７）。役物駆動用設定処理では、参照対象のポインタ情報に対して役物７５の駆動テーブルのアドレス情報が設定されている場合、後述する読み出し可能状態であることを条件として、第１１レイヤＬＹ１１に当該駆動テーブルを読み出す。なお、役物駆動用設定処理（図７６（ａ））の詳細については後述する。

【０４６６】

ステップＳ１９０５にて否定判定を行った場合、又はステップＳ１９０７の処理を行った場合には、対象レイヤカウンタ１１４の値が「１０」であるか否かを判定する（ステップＳ１９０８）。対象レイヤカウンタ１１４の値が「１０」でない場合（ステップＳ１９０８：ＮＯ）には、対象レイヤカウンタ１１４の値を１加算することにより対象レイヤを更新して（ステップＳ１９０９）、ステップＳ１９０５に戻る。そして、ステップＳ１９０８にて肯定判定が行われるまでステップＳ１９０５～ステップＳ１９０９の処理を繰り返す。これにより、第０レイヤＬＹ０→第１レイヤＬＹ１→…→第１０レイヤＬＹ１０の順番で対象レイヤを更新しながら第０～第１０レイヤＬＹ０～ＬＹ１０に読み出されているデータテーブルについてデータ設定処理（ステップＳ１９０６）及び役物駆動用設定処理（ステップＳ１９０７）を行うことができる。既に説明したとおり、第０レイヤＬＹ０～第１０レイヤＬＹ１０には、発光データと、音データと、表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、役物７５の駆動テーブルのアドレス情報との少なくとも１つが設定されているデータテーブルが読み出される一方、第１１レイヤＬＹ１１には役物７５の駆動テーブルのみが読み出される。このため、対象レイヤカウンタ１１４の値が「１０」となるまでステップＳ１９０５～ステップＳ１９０９の処理を実行し、対象レイヤカウンタ１１４の値が「１０」となった場合（ステップＳ１９０８：ＹＥＳ）には、ステップＳ１９１０に進む。なお、第１１レイヤＬＹ１１に読み出された駆動テーブルに基づいて役物７５の駆動制御を行うための処理（役物駆動制御処理）はステップＳ１９１５にて行われる。

【０４６７】

ステップＳ１９０１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ１９０８にて肯定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４に設けられた演算完了フラグに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳ１９１０）。演算完了フラグは、後述する表示制御処理（図４９）にて描画リストを作成するための各種演算処理（ステップＳ２１０７の背景用演算処理、ステップＳ２１１０の演出用演算処理及びステップＳ２１１３の報知用演算

処理）をそれぞれ１回ずつ実行したことを演出側ＭＰＵ９２にて特定するためのフラグである。演算完了フラグに「１」が設定されている場合（ステップＳ１９１０：ＹＥＳ）には、当該演算完了フラグを「０」クリアする（ステップＳ１９１１）。一方、演算完了フラグに「１」が設定されていない場合（ステップＳ１９１０：ＮＯ）には、演出側ＲＡＭ９４に設けられた遅延中フラグに「１」を設定する（ステップＳ１９１２）。遅延中フラグは、後述する表示制御処理（図４９）にて描画リストを作成するための各種演算処理（ステップＳ２１０７の背景用演算処理、ステップＳ２１１０の演出用演算処理及びステップＳ２１１３の報知用演算処理）が完了する前に今回の割込み処理が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。

【０４６８】

ステップＳ１９１１又はステップＳ１９１２の処理を行った後、発光制御処理を実行する（ステップＳ１９１３）。発光制御処理では、発光用設定エリア１１１に設定されている発光データに基づいて上部ランプ６１の発光制御を実行する。上部ランプ６１の発光制御は、発光用設定エリア１１１に設定されている１つの発光データに基づいて実行される。

【０４６９】

その後、音出力制御処理を実行する（ステップＳ１９１４）。音出力制御処理では、音出力用設定エリア１１２における報知用エリア１１２ｃに音データが設定されているか否かを判定し、報知用エリア１１２ｃに音データが設定されている場合には当該報知用エリア１１２ｃに設定されている音データに基づく音のみがスピーカ６２から出力されるようにスピーカ６２の音出力制御を実行する。一方、報知用エリア１１２ｃに音データが設定されていない場合であって、ベース用エリア１１２ａ及び演出用エリア１１２ｂの両方の音データが設定されている場合には、当該２つの音データに基づく音がスピーカ６２から同時に出力されるようにスピーカ６２の音出力制御を実行する。また、報知用エリア１１２ｃに音データが設定されていない場合であって、ベース用エリア１１２ａ及び演出用エリア１１２ｂのいずれか一方のみに音データが設定されている場合には、当該音データに基づく音のみがスピーカ６２から出力されるようにスピーカ６２の音出力制御を実行する。

【０４７０】

その後、後述する役物駆動制御処理（図７６（ｂ））を実行して（ステップＳ１９１５）、本演出実行処理を終了する。

【０４７１】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるポインタ更新処理について図４８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ポインタ更新処理は、ポインタ情報の更新タイミングであると判定された場合（ステップＳ１９０１：ＹＥＳ）に、演出実行処理（図４７）のステップＳ１９０２にて実行される。既に説明したとおり、ポインタ情報の更新タイミングは４０ミリ秒周期で発生する。

【０４７２】

ポインタ更新処理では、まず演出側ＲＡＭ９４の読み出し用エリア９４ａにおける対象レイヤカウンタ１１４の値を「０」クリアする（ステップＳ２００１）。これにより、対象レイヤが第０レイヤＬＹ０に設定される。その後、現状の対象レイヤにデータテーブルが読み出されている場合（ステップＳ２００２：ＹＥＳ）、現状の参照対象のポインタ情報が最終のポインタ情報であるか否かを判定する（ステップＳ２００３）。

【０４７３】

ステップＳ２００３にて肯定判定を行った場合には、最終のポインタ情報に対して、参照対象のポインタ情報を所定の数値情報に戻すことを指示するリピート情報が設定されているか否かを判定する（ステップＳ２００４）。リピート情報には、リピート開始位置のポインタ情報を示す数値情報が含まれている。最終のポインタ情報に対してリピート情報が設定されている場合（ステップＳ２００４：ＹＥＳ）には、リピート対応処理を実行する（ステップＳ２００５）。リピート対応処理では、リピート情報に基づいてリピート開始位置のポインタ情報を示す数値情報を対象レイヤのポインタカウンタＰＣｎ（図４２（ａ））に設定する。これにより、参照対象のポインタ情報がリピート開始位置まで戻る。

【０４７４】
一方、ステップＳ２００４にてリピート情報が設定されていないと判定した場合には、後述するフラグクリア処理（図６６（ａ））を実行し（ステップＳ２００６）、現状の対象レイヤをクリアする（ステップＳ２００７）。ステップＳ２００７では、具体的には、対象レイヤの展開エリアＲＥｎ及びポインタカウンタＰＣｎ（図４２（ａ））をクリアする。
【０４７５】
ステップＳ２００３にて参照対象のポインタ情報が最終のポインタ情報まで更新されていないと判定した場合、参照対象のポインタ情報に対してジャンプ条件が設定されているか否かを判定する（ステップＳ２００９）。ジャンプ条件が設定されている場合（ステップＳ２００９：ＹＥＳ）には、当該ジャンプ条件が満たされているか否かを判定する（ステップＳ２０１０）。そして、ジャンプ条件が満たされている場合（ステップＳ２０１０：ＹＥＳ）には、ポインタカウンタＰＣｎの設定処理を実行する（ステップＳ２０１１）。
【０４７６】
ステップＳ２０１１におけるポインタカウンタＰＣｎの設定処理では、データテーブルにおいてジャンプ条件に対応させて設定されているジャンプ先のポインタ情報をポインタカウンタＰＣｎにセットする。これにより、本ポインタ更新処理（図４８）の１処理回で当該データテーブルにおける参照対象のポインタ情報がジャンプ先の値までジャンプする。
【０４７７】
例えば、図４５に示す第２合成演出テーブルにおいて、参照対象のポインタ情報が「ｔ＋２６」～「ｕ」のいずれかであるという条件と、第６契機が発生するという条件とが満たされた場合、本ポインタ更新処理（図４８）の今回の処理回において、参照対象のポインタ情報がジャンプ先である「ｕ＋１」までジャンプする。これにより、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達している場合には第６契機の発生に基づいて第２期待演出を開始させることが可能となる。
【０４７８】
ステップＳ２００９にて参照対象のポインタ情報にジャンプ条件が設定されていないと判定した場合、又はステップＳ２０１０にてジャンプ条件が満たされていないと判定した場合には、参照対象のポインタ情報に対して更新条件が設定されているか否かを判定する（ステップＳ２０１２）。更新条件が設定されている場合（ステップＳ２０１２：ＹＥＳ）には、当該更新条件が満たされているか否かを判定する（ステップＳ２０１３）。
【０４７９】
ステップＳ２０１２にて更新条件が設定されていないと判定した場合、又はステップＳ２０１３にて更新条件が満たされていると判定した場合には、対象レイヤにおけるポインタカウンタＰＣｎの値を１加算することにより参照対象のポインタ情報を更新する（ステップＳ２０１４）。一方、参照対象のポインタ情報に更新条件が設定されている場合（ステップＳ２０１２：ＹＥＳ）であって、当該更新条件が満たされていない場合（ステップＳ２０１３：ＮＯ）には、ポインタカウンタＰＣｎの値を１加算するステップＳ２０１４の処理は行わない。
【０４８０】
例えば、図４５に示す第２合成演出テーブルにおいて、参照対象のポインタ情報が「ｑ」である状況において第３契機が発生しておらず当該ポインタ情報に設定されている更新条件が満たされていない場合には、当該更新条件が満たされるまで参照対象のポインタ情報が「ｑ＋１」に更新されない。これにより、第１停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われる前に左停止演出が開始されてしまうことが防止されている。
【０４８１】
ステップＳ２００２にて否定判定を行った場合、ステップＳ２００５の処理を行った場合、ステップＳ２００８の処理を行った場合、ステップＳ２０１１の処理を行った場合、ステップＳ２０１３にて否定判定を行った場合、又はステップＳ２０１４の処理を行った場合には、対象レイヤカウンタ１１４の値が「１１」であるか否かを判定する（ステップ

Ｓ２０１５）。対象レイヤカウンタ１１４の値が「１１」でない場合（ステップＳ２０１５：ＮＯ）には、対象レイヤカウンタ１１４の値を１加算することにより対象レイヤを更新して（ステップＳ２０１６）、ステップＳ２００２に戻る。そして、ステップＳ２０１５にて肯定判定が行われるまでステップＳ２００２～ステップＳ２０１６の処理を繰り返し実行する。これにより、読み出し用エリア９４ａにおける対象レイヤを第０レイヤＬＹ０→第１レイヤＬＹ１→…→第１１レイヤＬＹ１１の順番で更新しながら、第０～第１１レイヤＬＹ０～ＬＹ１１に読み出されている各データテーブルの参照対象のポインタ情報を更新することができる。また、第０～第１１レイヤＬＹ０～ＬＹ１１において参照対象のポインタ情報が最終のポインタ情報まで更新されているとともに、当該最終のポインタ情報に対してリピート情報が設定されていない場合には、当該データテーブルが読み出されているレイヤＬＹｎをクリアすることができる。

【０４８２】

一方、対象レイヤカウンタ１１４の値が「１１」である場合（ステップＳ２０１５：ＹＥＳ）には、全てのレイヤＬＹ０～ＬＹ１１についてポインタ情報を更新するための処理が終了したことを意味するため、本ポインタ更新処理を終了する。

【０４８３】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される表示制御処理について図４９のフローチャートを参照しながら説明する。なお、表示制御処理は演出側ＭＰＵ９２において比較的短い周期（例えば４ミリ秒）で繰り返し実行される割込み処理の最後に実行される。

【０４８４】

表示制御処理では、まず演出側ＲＡＭ９４に設けられている出力待機フラグに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳ２１０１）。出力待機フラグは、ＶＤＰ９５から１フレーム分の画像信号の出力が終了したことを示す画像更新完了信号を受信する前に描画リストの作成が終了して演出側ＭＰＵ９２からＶＤＰ９５への描画リストの出力を待機している状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ＶＤＰ９５は、画像表示装置６３に１フレーム分の画像信号を出力する場合、画像表示装置６３の表示面の左上の隅角部分にあるドットから画像信号の出力を始めて、当該ドットを一端に含む横ライン上に並ぶドットに対して順次画像信号を出力するとともに、各横ラインに対して上から順に左から右のドットへと画像信号を出力する。そして、表示面の右下の隅角部分にあるドットに対して最後に画像信号を出力する。この場合に、ＶＤＰ９５は当該最後のドットに対して画像信号を出力したタイミングで、演出側ＭＰＵ９２へ画像更新完了信号を出力して１フレームの画像の更新が完了したことを演出側ＭＰＵ９２に認識させる。

【０４８５】

ステップＳ２１０１にて出力待機フラグに「１」が設定されていないと判定した場合には、演出側ＲＡＭ９４における遅延中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２１０２）。表示制御処理では、後述する背景用演算処理（ステップＳ２１０７）、演出用演算処理（ステップＳ２１１０）及び報知用演算処理（ステップＳ２１１３）といった各種演算処理を実行する。この場合、画像表示装置６３に表示させる個別画像の数、個別画像の種類及び個別画像の表示態様によって各種演算処理の実行に要する期間が変動する。なお、個別画像とは、背景データといった静止画像データにより規定される一の静止画像や、図柄スプライトデータといったスプライトデータにより規定される一のスプライトのことである。各種演算処理の実行に要する期間が変動した結果、表示制御処理において全ての演算処理の実行が完了するまでに、割込み処理の次の処理回を開始すべきタイミングとなることが起こり得る。本スロットマシン１０では、表示制御処理を実行している途中で割込み処理の次の処理回を開始すべきタイミングとなった場合には、表示制御処理をそのまま続行するのではなく、割込み処理の新たな処理回を開始する構成となっている。但し、割込み処理の新たな処理回を開始する場合には、その時点における表示制御処理の演算結果を記憶保持し、その新たな処理回の割込み処理における表示制御処理にてその演算途中から演算処理を再開することで、一の更新タイミング分の演算処理

が実行されないままとなってしまわないようにしている。遅延中フラグに「１」がセットされている場合には、上記のように表示制御処理における各種演算処理（ステップＳ２１０７、ステップＳ２１１０及びステップＳ２１１３の処理）の実行が一旦中断されて遅延されている状況であることを意味する。

【０４８６】

遅延中フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ２１０２：ＮＯ）、制御開始用の設定処理を実行する（ステップＳ２１０３）。制御開始用の設定処理では、まず演出側ＲＡＭ９４における表示用設定エリア１１３に設定されている表示用データに基づいて、今回の処理回で制御開始対象となる個別画像が存在しているか否かを判定する。存在している場合には、演出側ＲＡＭ９４において、個別画像の制御を行う上で各種演算を行うための空きバッファ領域を検索して、制御開始対象として把握されている個別画像に１対１で対応するように空きバッファ領域を確保する。さらに、確保した全ての空きバッファ領域に対して初期化処理を実行するとともに、初期化した空きバッファ領域に対して、個別画像に応じた制御開始用のパラメータ情報を設定する。

【０４８７】

続くステップＳ２１０４では、制御対象の更新処理を実行する。制御対象の更新処理では、ステップＳ２１０３における制御開始用の設定処理が完了している個別画像であって今回の処理回以降に１フレーム分の絵に含まれる個別画像を制御対象として把握する。また、制御対象の更新処理では、表示用設定エリア１１３に設定されている表示用データに基づいて、制御対象として把握されている個別画像のうち削除対象となる個別画像を制御対象から除外する。そして、当該除外した個別画像について確保されていたバッファ領域に対して初期化処理を実行する。

【０４８８】

その後、ステップＳ２１０５にて割込み処理の新たな起動を許可し、直後のステップＳ２１０６にて割込み処理の新たな起動を禁止した後に、背景用演算処理を実行する（ステップＳ２１０７）。背景用演算処理では、描画リストに背景用表示レイヤ１０１（図３８）の画像についての情報を設定する上で必要なパラメータ情報を演算して導き出す。具体的には、表示用設定エリア１１３の背景用エリア１１３ａに設定されている表示用データに基づいて、各遊技状態において背景の画像を構成することとなる最背面用の静止画像や背景用スプライトのうち今回の制御更新対象を把握する。また、その把握した制御更新対象について、仮想２次元平面における座標、回転角度、スケール及び透過情報などといった描画リストを作成する上で必要な各種パラメータ情報を演算して導き出す。そして、その導き出した各種パラメータ情報を、演出側ＲＡＭ９４において各個別画像に対応させて確保されたエリアに書き込むことで制御用の情報を更新する。

【０４８９】

その後、ステップＳ２１０８にて割込み処理の新たな起動を許可し、直後のステップＳ２１０９にて割込み処理の新たな起動を禁止した後に、演出用演算処理を実行する（ステップＳ２１１０）。演出用演算処理では、描画リストに第１演出用表示レイヤ１０２～第５演出用表示レイヤ１０６（図３８）の画像についての情報を設定する上で必要なパラメータ情報を演算して導き出す。具体的には、表示用設定エリア１１３の第１演出用エリア１１３ｂ～第５演出用エリア１１３ｆに設定されている表示用データに基づいて、第１演出用表示レイヤ１０２～第５演出用表示レイヤ１０６の画像を構成する演出スプライトのうち今回の制御更新対象を把握し、当該制御更新対象について上記各種パラメータ情報を導き出す。そして、その導き出した各種パラメータ情報を、演出側ＲＡＭ９４において各個別画像に対応させて確保されたエリアに書き込むことで制御用の情報を更新する。

【０４９０】

その後、ステップＳ２１１１にて割込み処理の新たな起動を許可し、直後のステップＳ２１１２にて割込み処理の新たな起動を禁止した後に、報知用演算処理を実行する（ステップＳ２１１３）。報知用演算処理では、描画リストに第１報知用表示レイヤ１０７～第２報知用表示レイヤ１０８（図３８）の画像についての情報を設定する上で必要なパラメ

ータ情報を演算して導き出す。具体的には、表示用設定エリア１１３の第１報知用エリア１１３ｇ～第２報知用エリア１１３ｈに設定されている表示用データに基づいて、第１報知用表示レイヤ１０７～第２報知用表示レイヤ１０８の報知画像を表示するための報知スプライト及び、及び当該報知スプライトに適用する各種パラメータ情報を導き出す。

【０４９１】

その後、演出側ＲＡＭ９４における演算完了フラグに「１」をセットする（ステップＳ２１１４）。既に説明したとおり、演算完了フラグは、描画リストを作成するための各種演算処理（ステップＳ２１０７の背景用演算処理、ステップＳ２１１０の演出用演算処理及びステップＳ２１１３の報知用演算処理）をそれぞれ１回ずつ実行したことを演出側ＭＰＵ９２にて特定するためのフラグである。

【０４９２】

ステップＳ２１０１にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ２１１４の処理を行った場合、ＶＤＰ９５から画像更新完了信号を受信したか否かを判定する（ステップＳ２１１５）。画像更新完了信号を受信している場合（ステップＳ２１１５：ＹＥＳ）には、描画リスト出力処理を実行する（ステップＳ２１１６）。描画リスト出力処理では、１フレーム分の絵を表示させるための描画リストを作成し、その作成した描画リストをＶＤＰ９５に送信する。既に説明したとおり、ＶＤＰ９５では、この描画リストに従って、背景用表示レイヤ１０１の画像→第１演出用表示レイヤ１０２の画像→第２演出用表示レイヤ１０３の画像→第３演出用表示レイヤ１０４の画像→第４演出用表示レイヤ１０５の画像→第５演出用表示レイヤ１０６の画像→第１報知用表示レイヤ１０７の画像→第２報知用表示レイヤ１０８の画像の順番でこれらの表示レイヤ１０１～１０８の画像が画面奥側から画面手前に向かって順次重ねられる態様で生成される１つの合成画像についての表示データを作成する。当該表示データは、ビデオＲＡＭ９６のフレーム領域に作成される。既に説明したとおり、ビデオＲＡＭ９６には２つのフレーム領域が設けられており、表示データは当該２つのフレーム領域に交互に作成される。ＶＤＰ９５は、フレーム領域に作成した表示データに対応する１フレーム分の画像信号を画像表示装置６３に出力することで、当該画像表示装置６３にその表示データに対応する画像を表示させる。これにより、背景用表示レイヤ１０１の画像、第１演出用表示レイヤ１０２の画像、第２演出用表示レイヤ１０３の画像、第３演出用表示レイヤ１０４の画像、第４演出用表示レイヤ１０５の画像、第５演出用表示レイヤ１０６の画像、第１報知用表示レイヤ１０７の画像、及び第２報知用表示レイヤ１０８の画像が画面奥側から画面手前に向かって順次重ねられる態様で生成される１つの合成画像が１フレーム分の絵として画像表示装置６３に表示される。

【０４９３】

ステップＳ２１１６にて描画リスト出力処理を実行した後、演出側ＲＡＭ９４における出力待機フラグを「０」クリアして（ステップＳ２１１７）、本表示制御処理を終了する。一方、ステップＳ２１１５にて画像更新完了信号を受信していないと判定した場合には、演出側ＲＡＭ９４における出力待機フラグに「１」を設定して（ステップＳ２１１８）、本表示制御処理を終了する。

【０４９４】

ステップＳ２１０２にて演出側ＲＡＭ９４における遅延中フラグに「１」が設定されていると判定した場合には、遅延中フラグを「０」クリアした後（ステップＳ２１１９）、演出側ＲＡＭ９４の中断時用アドレスエリアからアドレスデータを読み出すことで、前回の表示制御処理において割込み処理の新たな処理回が開始される直前に実行していた処理にジャンプする（ステップＳ２１２０）。これにより、前回の表示制御処理において中断が発生したタイミングから処理の実行を再開することが可能となる。

【０４９５】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるボーナス告知用処理について図５０のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ボーナス告知用処理はリール制御処理（図２４）のステップＳ６１４にて実行される。

【０４９６】

ボーナス告知用処理では、まず役の抽選処理（図１４）にていずれかのボーナス当選（第１～第４ＢＢ当選及び第１～第２ＲＢ当選のいずれか）が発生したボーナス当選ゲームであるか否かを判定する（ステップＳ２２０１）。ステップＳ２２０１にて肯定判定を行った場合には、入賞判定処理（リール制御処理（図２４）のステップＳ６１３）にてボーナス入賞が成立したか否かを判定する（ステップＳ２２０２）。ステップＳ２２０２にて肯定判定を行った場合には、ボーナス告知演出を実行するための処理及び再変動演出を実行するための処理（ステップＳ２２０３～ステップＳ２２０６の処理）を実行することなく、本ボーナス告知用処理を終了する。このように、ボーナス当選が発生したゲームにおいて当該ボーナス当選に対応するボーナス入賞が成立した場合には、ボーナス告知演出及び再変動演出は実行されない。この場合には、既に説明したとおり、ボーナス用処理（図３４）のステップＳ１５０１にて肯定判定が行われて、ステップＳ１５１０にて演出側ＭＰＵ９２に対してボーナス開始コマンドが送信されることとなる。

【０４９７】

ボーナス告知用処理（図５０）の説明に戻り、ステップＳ２２０２にてボーナス入賞が成立しなかったと判定した場合には、主側ＲＡＭ７４に設けられたボーナス告知当選フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２２０３）。ボーナス告知当選フラグは、後述する告知抽選処理（演出内容決定処理（図５１）のステップＳ２３１１）にてボーナス告知演出に当選したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。ボーナス告知当選フラグには、後述する演出内容決定処理（図５１）のステップＳ２３１３にて「１」がセットされる。

【０４９８】

ボーナス告知当選フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ２２０３：ＹＥＳ）には、告知演出用のフリーズ設定処理を実行する（ステップＳ２２０４）。告知演出用のフリーズ設定処理では、主側ＲＡＭ７４におけるフリーズカウンタに対して、第１期待演出及びボーナス告知演出の合計の実行期間（具体的には５．５秒間）に対応する数値情報をセットする。既に説明したとおり、第１期待演出の実行期間は１．５秒間である。また、ボーナス告知演出の実行期間は４秒間である。フリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図１２）におけるタイマ減算処理（ステップＳ２０９）にて定期的に減算される。告知演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ２２０４）にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４にて待機する。これにより、新たなゲームの開始が待機された状態となるため、第１期待演出及びボーナス告知演出の実行中にスタートレバー４１が操作されたとしても第１期待演出及びボーナス告知演出を最後まで実行することできる。このように、ボーナス告知演出が見逃されてしまうことを防止することにより、ボーナス当選が発生したことを遊技者に確実に示すことができる。その後、ボーナス告知当選フラグを「０」クリアして（ステップＳ２２０５）、本ボーナス告知用処理を終了する。

【０４９９】

一方、主側ＲＡＭ７４におけるボーナス告知当選フラグに「１」がセットされていなかった場合（ステップＳ２２０３：ＮＯ）には、後述する告知抽選処理（演出内容決定処理（図５１）のステップＳ２３１１）にて再変動演出に当選となったことを意味するため、主側ＲＡＭ７４に設けられた消化ゲーム数カウンタに６ゲームに対応する「６」の数値情報をセットして（ステップＳ２２０６）、本ボーナス告知演出を終了する。消化ゲーム数カウンタは、再変動演出の実行対象ゲームであるか否かを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするカウンタである。既に説明したとおり、ボーナス当選が発生したゲームにおいてボーナス告知演出が行われず、その後に対応するボーナス入賞が成立することなく５ゲームが消化された状態となった場合、次に開始されるゲームが再変動演出の実行対象ゲームとなる。消化ゲーム数カウンタの値は、後述する演出内容設定処理（図５１）のステップＳ２３０３にて１減算される。そして、ボーナス入賞が成立することなく５ゲームが消化された場合には、次のゲームにおける演出内容設定処理（図５１）のステップＳ２３０３にて消化ゲーム数カウンタの値が１減算されて「０」となり、当該ゲームが再変動演出の実行

対象ゲームとなる。既に説明したとおり、再変動演出が実行される前にボーナス入賞が成立した場合、再変動演出はキャンセルされる。

【０５００】

ステップＳ２２０１にて否定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４に設けられた再変動演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２２０７）。再変動演出フラグは、再変動演出の実行対象ゲームであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。再変動演出フラグには、ボーナス当選が発生したゲームにおいてボーナス告知演出が行われず、その後に対応するボーナス入賞が成立することなく５ゲームが消化されて再変動演出の実行対象ゲームとなった場合に、後述する演出内容決定処理（図５１）のステップＳ２３０５にて「１」がセットされる。

【０５０１】

ステップＳ２２０７にて肯定判定を行った場合には、入賞判定処理（リール制御処理（図２４）のステップＳ６１３）にて持ち越されているボーナス当選に対応するボーナス入賞が成立したか否かを判定する（ステップＳ２２０８）。ステップＳ２２０８にて否定判定を行った場合には、そのまま本ボーナス告知用処理を終了する。一方、ステップＳ２２０８にて肯定判定を行った場合、すなわち再変動演出の実行対象ゲームにおいてボーナス入賞が成立した場合には、主側ＲＡＭ７４における再変動演出フラグを「０」クリアするとともに、主側ＲＡＭ７４における主側演出用タイマカウンタの値を「０」クリアして（ステップＳ２２０９）、本ボーナス告知用処理を終了する。既に説明したとおり、主側演出用タイマカウンタは、第２期待演出又は再変動演出の実行対象ゲームにおいて、中停止演出及び第１期待演出の残りの実行期間を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするタイマカウンタである。ステップＳ２２０９にて再変動演出フラグ及び主側演出用タイマカウンタが「０」クリアされることにより、再変動演出が行われなくなる。このように、再変動演出の実行対象ゲームにおいて、持ち越されていたボーナス当選に対応するボーナス入賞が成立した場合、再変動演出はキャンセルされる。

【０５０２】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される演出内容決定処理について図５１のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出内容決定処理は役の抽選処理（図１４）のステップＳ４１５にて実行される。

【０５０３】

演出内容決定処理では、ボーナス内部状態ＳＴ２である場合（ステップＳ２３０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４における消化ゲーム数カウンタの値が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ２３０２）。ステップＳ２３０２にて肯定判定を行った場合には、消化ゲーム数カウンタの値を１減算し（ステップＳ２３０３）、当該１減算後の消化ゲーム数カウンタの値が「０」となったか否かを判定する（ステップＳ２３０４）。ボーナス当選が発生したゲームにおいてボーナス告知演出が行われず、その後に対応するボーナス入賞が成立することなく５ゲームが消化された状態で開始されたゲーム（再変動演出の実行対象ゲーム）では、ステップＳ２３０３にて消化ゲーム数カウンタの値が１減算されることにより当該消化ゲーム数カウンタの値が「０」となる。ステップＳ２３０４にて肯定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４に設けられた再変動演出フラグに「１」をセットする（ステップＳ２３０５）。これにより、今回のゲームが再変動演出の実行対象ゲームとなる。

【０５０４】

一方、ステップＳ２３０１にて否定判定を行った場合には、通常遊技状態ＳＴ１であるか否かを判定し（ステップＳ２３０６）、通常遊技状態ＳＴ１である場合（ステップＳ２３０６：ＹＥＳ）には、役の抽選処理（図１４）にていずれかのボーナス当選（第１～第４ＢＢ及び第１～第２ＲＢ当選のいずれか）が発生したゲーム（ボーナス当選ゲーム）であるか否かを判定する（ステップＳ２３０７）。ステップＳ２３０７にて否定判定を行った場合には、主側第２期待演出抽選処理を実行する（ステップＳ２３０８）。このように、主側第２期待演出抽選処理は、役の抽選処理（図１４）にてボーナス当選が発生しなか

ったゲームにおいて実行される。ステップＳ２３０８における主側第２期待演出抽選処理では、主側第２期待演出抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。主側第２期待演出抽選テーブルには、第２期待演出に当選する抽選結果と、第２期待演出に当選しない抽選結果とが設定されており、これらの抽選結果に対して当否を判定するための数値情報が設定されている。主側第２期待演出抽選テーブルでは、主側第２期待演出抽選において第２期待演出に当選する確率が１／２０に設定されているとともに、主側第２期待演出抽選において第２期待演出に当選しない確率が１９／２０に設定されている。その後、主側ＭＰＵ７２にて定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した主側第２期待演出抽選テーブルに対して照合する。そして、乱数カウンタから読み出した数値情報を含む数値範囲が設定されている抽選結果（第２期待演出に当選する抽選結果及び第２期待演出に当選しない抽選結果のいずれか）を特定する。

【０５０５】

ステップＳ２３０８における主側第２期待演出抽選処理にて第２期待演出に当選した場合（ステップＳ２３０９：ＹＥＳ）には、主側ＲＡＭ７４に設けられた第２期待演出フラグに「１」をセットする（ステップＳ２３１０）。第２期待演出フラグは、第２期待演出の実行対象ゲームであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。既に説明したとおり、ボーナス当選が発生したゲームにおいてボーナス告知演出が行われず、ボーナス入賞が成立することなく５ゲームが消化された状態となった場合、当該状態において次に開始されるゲームが再変動演出の実行対象ゲームとなる。再変動演出の実行対象ゲームでは、第２期待演出の終了後に再変動演出が実行される。一方、ステップＳ２３０８における主側第２期待演出抽選処理にて第２期待演出に当選することにより実行される第２期待演出の実行対象ゲームでは、第２期待演出が実行される一方、再変動演出は実行されない。

【０５０６】

一方、役の抽選処理（図１４）にてボーナス当選が発生した場合（ステップＳ２３０７：ＹＥＳ）には、告知抽選処理を実行する（ステップＳ２３１１）。告知抽選処理では、告知抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。告知抽選テーブルには、ボーナス告知演出に当選する抽選結果と、再変動演出に当選する抽選結果とが設定されており、これらの抽選結果に対して当否を判定するための数値情報が設定されている。告知演出テーブルでは、告知演出抽選においてボーナス告知演出に当選する確率及び再変動演出に当選する確率がそれぞれ１／２に設定されている。その後、主側ＭＰＵ７２にて定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した告知抽選テーブルに対して照合する。そして、乱数カウンタから読み出した数値情報を含む数値範囲が設定されている演出（ボーナス告知演出及び再変動演出のいずれか）に当選したと判定する。

【０５０７】

ステップＳ２３１１における告知抽選処理にてボーナス告知演出に当選した場合（ステップＳ２３１２：ＹＥＳ）には、主側ＲＡＭ７４におけるボーナス告知当選フラグに「１」をセットする（ステップＳ２３１３）。これにより、ボーナス告知演出に当選したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。

【０５０８】

ステップＳ２３０２にて否定判定を行った場合、ステップＳ２３０４にて否定判定を行った場合、ステップＳ２３０５の処理を行った場合、ステップＳ２３０６にて否定判定を行った場合、ステップＳ２３０９にて否定判定を行った場合、ステップＳ２３１０の処理を実行した場合、ステップＳ２３１２にて否定判定を行った場合、又はステップＳ２３１３の処理を実行した場合には、その他の処理を実行して（ステップＳ２３１４）、本演出内容決定処理を終了する。ステップＳ２３１４におけるその他の処理では、現状の遊技状態、現状の遊技区間及び役の抽選処理（図１４）の結果の組合せに対応する抽選テーブルを利用して、演出の大枠の内容を抽選により決定する。

【０５０９】

次に、停止操作対応処理（図２５）のステップＳ７１８～ステップＳ７２３の処理について説明する。停止操作対応処理では、ステップＳ７１７にて演出側ＭＰＵ９２に対してＯＦＦ操作コマンドを送信した後、主側ＲＡＭ７４における第２期待演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ７１８）。

【０５１０】

ステップＳ７１８にて肯定判定を行った場合には、第２期待演出の実行対象ゲームであることを意味するため、第２期待演出用のフリーズ設定処理を実行する（ステップＳ７１９）。当該フリーズ設定処理では、第６契機が発生してから第２期待演出が終了するまでの期間に対応する数値情報を主側ＲＡＭ７４におけるフリーズカウンタにセットする。既に説明したとおり、主側ＲＡＭ７４には中停止演出及び第１期待演出の残りの実行期間を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする主側演出用タイマカウンタが設けられており、停止操作対応処理（図２５）のステップＳ７０９にて主側演出用タイマカウンタに中停止演出の実行期間（具体的には１秒間）と、第１期待演出の実行期間（具体的には１．５秒間）との合計期間（具体的には２．５秒間）に対応する数値情報が設定される。主側演出用タイマカウンタの値は、タイマ減算処理（タイマ割込み処理（図１２）のステップＳ２０９）が行われる度に１減算されるため、中停止演出又は第１期待演出の実行中である場合には主側演出用タイマカウンタの値に基づいて中停止演出及び第１期待演出の残りの実行期間を把握することが可能となっている。また、中停止演出及び第１期待演出が終了している場合には主側演出用タイマカウンタの値が「０」となっていることに基づいて中停止演出及び第１期待演出の実行期間が残っていないことを把握することが可能となっている。第２期待演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７１９）では、主側演出用タイマカウンタの値に基づいて中停止演出及び第１期待演出の残りの実行期間を把握する。当該残りの実行期間が０．５秒以上である場合には、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達した場合に第２期待演出が開始されることを意味するため、当該残りの実行期間から０．５秒を差し引いた期間と、第２期待演出の実行期間（具体的には１．５秒間）との合計期間に対応する数値情報をフリーズカウンタにセットする。一方、当該残りの実行期間が０．５秒未満である場合には、第１期待演出の実行期間が既に所定の期間（具体的には１秒間）に達しており、直ちに第２期待演出が開始されることを意味するため、第２期待演出の実行期間（具体的には１．５秒間）のみに対応する数値情報をフリーズカウンタにセットする。第２期待演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７１９）では、フリーズカウンタに対して数値情報をセットした後、主側演出用タイマカウンタの値を「０」クリアする。

【０５１１】

ステップＳ７１９にてフリーズカウンタにセットされた数値情報はタイマ割込み処理（図１２）におけるタイマ減算処理（ステップＳ２０９）にて定期的に減算される。第２期待演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７１９）にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４にて待機する。既に説明したとおり、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達している状況において第６契機が発生した場合（演出側ＭＰＵ９２がＯＦＦ操作コマンドを受信した場合）には、第６契機が発生したタイミングで第２期待演出が開始される一方、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するよりも前のタイミングにおいて第６契機が発生した場合には、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達したタイミングで第２期待演出が開始される。第２期待演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７１９）において、フリーズカウンタに対して、第６契機が発生してから第２期待演出が終了するまでの期間に対応する数値情報をセットすることにより、第１期待演出の実行期間が所定の期間に達するよりも前のタイミングで第６契機が発生した場合においても第２期待演出を最後まで実行することが可能となっている。また、既に説明したとおり、通常演出（図１３）では、第２期待演出フラグに「１」がセットされている場合、当該第２期待演出フラグが「０」クリアされるまでステップＳ３１２にて待機する構成であり、第２期待演出フラグは後述するステップＳ７２０にて「０」クリアされる。このた

め、第２期待演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７１９）が実行される前に次のゲームを開始すべくスタートレバー４１の操作が行われたとしても当該操作が行われたことに基づいてゲームが開始されることはない。具体的には、第３停止に対応するストップボタン４２～４４の長押し中にスタートレバー４１の操作が行われたとしても当該操作が行われたことに基づいてゲームが開始されることはない。

【０５１２】

その後、主側ＲＡＭ７４における第２期待演出フラグを「０」クリアして（ステップＳ７２０）、本停止操作対応処理を終了する。上述したとおり、第２期待演出フラグが「０」クリアされることにより、通常処理（図１３）のステップＳ３１２にて否定判定が行われてステップＳ３１３以降の処理が実行されることとなる。ステップＳ３１２にて否定判定が行われた後、第２期待演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７１９）にて主側ＲＡＭ７４におけるフリーズカウンタにセットされた数値情報が「０」となるまでは、通常処理（図１３）のステップＳ３１４にて否定判定が行われる。このため、第２期待演出が終了するよりも前のタイミングでスタートレバー４１の操作が行われたとしても当該操作が行われたことに基づいてゲームが開始されることはない。これにより、第２期待演出を最後まで実行することが可能となっている。

【０５１３】

一方、ステップＳ７１８にて否定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４における再変動演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ７２１）。ステップＳ７２１にて肯定判定を行った場合には、再変動演出の実行対象ゲームであることを意味するため、再変動演出用のフリーズ設定処理を実行する（ステップＳ７２２）。当該フリーズ設定処理では、主側ＲＡＭ７４におけるフリーズカウンタに対して、第６契機が発生してから再変動演出が終了するまでの期間に対応する数値情報をセットする。第２期待演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７１９）にて既に説明したとおり、主側ＲＡＭ７４には中停止演出及び第１期待演出の残りの実行期間を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする主側演出用タイマカウンタが設けられており、中停止演出又は第１期待演出の実行中である場合には主側演出用タイマカウンタの値に基づいて中停止演出及び第１期待演出の残りの実行期間を把握することが可能となっている。また、中停止演出及び第１期待演出が終了している場合には主側演出用タイマカウンタの値が「０」となっていることに基づいて中停止演出及び第１期待演出の実行期間が残っていないことを把握することが可能となっている。再変動演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７２２）では、主側演出用タイマカウンタの値に基づいて中停止演出及び第１期待演出の残りの実行期間を把握する。当該残りの実行期間が０．５秒以上である場合には、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達した場合に第２期待演出が開始されることを意味するため、当該残りの実行期間から０．５秒を差し引いた期間と、第２期待演出の実行期間（具体的には１．５秒間）と、再変動演出の実行期間（具体的には４秒間）との合計期間に対応する数値情報をフリーズカウンタにセットする。一方、当該残りの実行期間が０．５秒未満である場合には、第１期待演出の実行期間が既に所定の期間（具体的には１秒間）に達しており、直ちに第２期待演出が開始されることを意味するため、第２期待演出の実行期間（具体的には１．５秒間）と、再変動演出の実行期間（具体的には４秒間）との合計期間に対応する数値情報をフリーズカウンタにセットする。再変動演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７２２）では、フリーズカウンタに対して数値情報をセットした後、主側演出用タイマカウンタの値を「０」クリアする。

【０５１４】

再変動演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７２２）にてフリーズカウンタにセットされた数値情報は、タイマ割込み処理（図１２）におけるタイマ減算処理（ステップＳ２０９）にて定期的に減算される。再変動演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７２２）にてフリーズカウンタに数値がセットされた場合、通常処理（図１３）におけるステップＳ３１４にて待機する。既に説明したとおり、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達している状況において第６契機が発生した場合（演出側ＭＰＵ９２

がＯＦＦ操作コマンドを受信した場合）には、第６契機が発生したタイミングで第２期待演出が開始される一方、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するよりも前のタイミングにおいて第６契機が発生した場合には、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達したタイミングで第２期待演出が開始される。再変動演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７２２）において、フリーズカウンタに対して、第６契機が発生してから再変動演出が終了するまでの期間に対応する数値情報をセットすることにより、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するよりも前のタイミングで第６契機が発生した場合においても再変動演出を最後まで実行することが可能となっている。また、既に説明したとおり、通常演出（図１３）では、再変動演出フラグに「１」がセットされている場合、当該再変動演出フラグが「０」クリアされるまでステップＳ３１３にて待機する構成であり、再変動演出フラグは後述するステップＳ７２３にて「０」クリアされる。このため、再変動演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７２２）が実行される前に次のゲームを開始すべくスタートレバー４１の操作が行われたとしても当該操作が行われたことに基づいてゲームが開始されることはない。具体的には、第３停止に対応するストップボタン４２～４４の長押し中にスタートレバー４１の操作が行われたとしても当該操作が行われたことに基づいてゲームが開始されることはない。

【０５１５】

その後、主側ＲＡＭ７４における再変動演出フラグを「０」クリアして（ステップＳ７２３）、本停止操作対応処理を終了する。上述したとおり、再変動演出フラグが「０」クリアされることにより、通常処理（図１３）のステップＳ３１３にて否定判定が行われてステップＳ３１４以降の処理が実行されることとなる。ステップＳ３１３にて否定判定が行われた後、再変動演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７２２）にて主側ＲＡＭ７４におけるフリーズカウンタにセットされた数値情報が「０」となるまでは、通常処理（図１３）のステップＳ３１４にて否定判定が行われる。このため、再変動演出が終了するよりも前のタイミングでスタートレバー４１の操作が行われたとしても当該操作が行われたことに基づいてゲームが開始されることはない。これにより、再変動演出を最後まで実行することが可能となっている。

【０５１６】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される通常用の演出制御処理について図５２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常用の演出制御処理は演出側ＭＰＵ９２において比較的短い周期（例えば４ミリ秒）で繰り返し実行される割込み処理にて実行される。

【０５１７】

通常用の演出制御処理では、まず現状の遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１又はボーナス内部状態ＳＴ２であるか否かを判定する（ステップＳ２４０１）。ステップＳ２４０１にて肯定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２からボーナス開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップＳ２４０２）、ボーナス開始コマンドを受信している場合（ステップＳ２４０２：ＹＥＳ）には、後述するボーナス開始時の演出設定処理を実行して（ステップＳ２４０３）、本通常用の演出制御処理を終了する。

【０５１８】

ステップＳ２４０２にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から入賞結果コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２４０４）。ステップＳ２４０４にて肯定判定を行った場合には、後述する入賞結果対応処理を実行して（ステップＳ２４０５）、本通常用の演出制御処理を終了する。

【０５１９】

ステップＳ２４０４にて否定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４に設けられたいずれかの種別告知演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２４０６）。種別告知演出フラグは、種別告知演出を実行すべきこと、及び実行すべき種別告知演出の種類を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。本スロットマシン１０では、ボーナス告知演出又は再変動演出が実行された後、発生したボーナス当選（

第１～第４ＢＢ当選及び第１～第２ＲＢ当選のいずれか）に対応するボーナス入賞が成立するまでに実行されるゲームにおいて、当該ボーナス当選の種類に対応する種別告知演出が実行される。種別告知演出では、今回発生したボーナス当選に対応するボーナス入賞を成立させる図柄の組合せを示すボーナス種別告知画像が画像表示装置６３に表示される。例えば、今回発生したボーナス当選の種類が第１ＢＢ当選である場合、画像表示装置６３には第１ＢＢ入賞を成立させる図柄の組合せに対応する「赤７・赤７・赤７」というボーナス種別告知画像が表示される。画像表示装置６３にボーナス入賞を成立させる図柄の組合せが表示されることにより、遊技者は当該図柄の組合せを把握した上でストップボタン４２～４４の操作を行うことができる。演出側ＲＡＭ９４には、ボーナス当選の種類に１対１で対応させて種別告知演出フラグが設けられている。演出側ＭＰＵ９２は、いずれかの種別告知演出フラグに「１」がセットされていることに基づいて種別告知演出を実行すべきゲームであることを把握するとともに、「１」がセットされている種別告知演出フラグの種類に基づいて実行すべき種別告知演出の種類を把握する。種別告知演出フラグには、後述する第２演出情報設定処理（図５４）のステップＳ２６０８にて「１」がセットされる。

【０５２０】

ステップＳ２４０６にて肯定判定を行った場合には、種別告知演出用処理を実行して（ステップＳ２４０７）、本通常用の演出制御処理を終了する。ステップＳ２４０７における種別告知演出用処理では、ゲーム開始コマンドを受信したことに基づいて、「１」がセットされている種別告知演出フラグに対応する種別告知演出を実行するための種別告知演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す。種別告知演出テーブルは第０レイヤＬＹ０に読み出される。当該読み出された種別告知演出テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて演出の実行制御が行われることにより種別告知演出が実行される。

【０５２１】

一方、ステップＳ２４０６にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２４０８）。ゲーム開始コマンドを受信した場合（ステップＳ２４０８：ＹＥＳ）、すなわち第１契機が発生した場合には、ゲーム開始時のクリア処理を実行する（ステップＳ２４０９）。ゲーム開始時のクリア処理では、読み出し用エリア９４ａにおける第０～第８レイヤＬＹ０～ＬＹ８をクリアする。これにより、前回のゲームの演出を実行するために第０～第８レイヤＬＹ０～ＬＹ８に読み出されたデータテーブルがクリアされる。また、ステップＳ２４０９におけるゲーム開始時のクリア処理では、演出側ＲＡＭ９４に設けられた第１合成フラグ及び第２合成フラグを「０」クリアする。第１合成フラグは、第１合成演出テーブルを作成すべきことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグであるとともに、第２合成フラグは、第２合成演出テーブルを生成すべきことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。

【０５２２】

その後、通常遊技状態ＳＴ１における各種演出の情報を設定する第１演出情報設定処理を実行する（ステップＳ２４１０）。図５３は第１演出情報設定処理を示すフローチャートである。

【０５２３】

第１演出情報設定処理では、まず通常用ベース演出の種別設定処理を実行する（ステップＳ２５０１）。通常用ベース演出の種別設定処理では、まず実行対象とする通常用ベース演出テーブルを決定するための通常用ベース演出抽選を行う。通常用ベース演出抽選では、通常用ベース演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。既に説明したとおり、演出側ＲＯＭ９３の通常用ベース演出テーブル記憶エリア９３ａ（図４１（ａ））には、通常遊技状態ＳＴ１に対応する通常用ベース演出を行うための演出テーブルとして６種類の通常用ベース演出テーブルが記憶されている。通常用ベース演出抽選テーブルには当該６種類の通常用ベース演出テーブルの種別情報（１～６のいずれかの数値情報）が設定されており、各通常用ベース演出テーブルの種別情報には当否を判定するための数値範

囲が設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した通常用ベース演出抽選テーブルに対して照合する。そして、乱数カウンタから読み出した数値情報を含む数値範囲が設定されている通常用ベース演出テーブルを読み出し対象として特定する。その後、当該特定した通常用ベース演出テーブルの種別情報を演出側ＲＡＭ９４に設けられたベース演出情報カウンタ１１５（図４１（ｂ））に設定する。ベース演出情報カウンタ１１５は、通常用ベース演出抽選にて読み出し対象として特定された通常用ベース演出テーブルを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。なお、既に説明したとおり、演出側ＲＯＭ９３の図柄変動演出テーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている図柄変動演出テーブルは１種類であるとともに、演出側ＲＯＭ９３の有効報知演出テーブル記憶エリア９３ｃに記憶されている有効報知演出テーブルは１種類であるため、図柄変動演出及び有効報知演出の種別情報を設定するための処理は実行しない。

【０５２４】

その後、左停止演出の種別設定処理を実行する（ステップＳ２５０２）。左停止演出の種別設定処理では、まず実行対象とする左停止演出テーブルを決定するための左停止演出抽選を行う。左停止演出抽選では、左停止演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。既に説明したとおり、演出側ＲＯＭ９３の左停止演出テーブル記憶エリア９３ｄ（図４１（ａ））には、左停止演出を行うための演出テーブルとして９種類の左停止演出テーブルが記憶されている。左停止演出抽選テーブルには当該９種類の左停止演出テーブルの種別情報（１～９のいずれかの数値情報）が設定されており、各左停止演出テーブルの種別情報には当否を判定するための数値範囲が設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した左停止演出抽選テーブルに対して照合する。そして、乱数カウンタから読み出した数値情報を含む数値範囲が設定されている左停止演出テーブルを読み出し対象として特定する。その後、当該特定した左停止演出テーブルの種別情報を演出側ＲＡＭ９４に設けられた左停止演出情報カウンタ１１６（図４１（ｂ））に設定する。左停止演出情報カウンタ１１６は、左停止演出抽選にて読み出し対象として特定された左停止演出テーブルを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。

【０５２５】

その後、今回の役の抽選処理（図１４）においていずれかのボーナス役（第１ＢＢ役～第４ＢＢ役及び第１ＲＢ役～第２ＲＢ役のいずれか）に当選したか否かを判定する（ステップＳ２５０３）。ステップＳ２５０３にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から受信したゲーム開始コマンドに設定されている情報に基づいて、第２期待演出又は再変動演出の実行対象ゲームであるか否かを判定する（ステップＳ２５０４）。ステップＳ２５０４では、主側第２期待演出抽選処理（演出内容決定処理（図５１）のステップＳ２３０８）にて第２期待演出に当選した場合（ステップＳ２３０９：ＹＥＳ）、及びボーナス当選が発生したゲームにおいて再変動演出に当選し、ボーナス入賞が成立することなく５ゲームが消化された後に再変動演出の実行対象ゲームとなった場合に肯定判定を行う。ステップＳ２５０４にて否定判定を行った場合には、右停止演出の種別設定処理を実行する（ステップＳ２５０５）。

【０５２６】

ステップＳ２５０５における右停止演出の種別設定処理では、まず実行対象とする右停止演出テーブルを決定するための右停止演出抽選を行う。右停止演出抽選では、右停止演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。既に説明したとおり、演出側ＲＯＭ９３の右停止演出テーブル記憶エリア９３ｅ（図４１（ａ））には、通常遊技状態ＳＴ１に対応する右停止演出を行うための演出テーブルとして９種類の右停止演出テーブルが記憶されている。右停止演出抽選テーブルには当該９種類の右停止演出テーブルの種別情報（１～９のいずれかの数値情報）が設定されており、各右停止演出テーブルの種別情報には当否を判定するための数値範囲が設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み

出した右停止演出抽選テーブルに対して照合する。そして、乱数カウンタから読み出した数値情報を含む数値範囲が設定されている右停止演出テーブルを読み出し対象として特定する。その後、当該特定した右停止演出テーブルの種別情報を演出側ＲＡＭ９４に設けられた右停止演出情報カウンタ１１７（図４１（ｂ））に設定する。右停止演出情報カウンタ１１７は、実行対象として特定された右停止演出テーブルを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。演出側ＭＰＵ９２は、右停止演出情報カウンタ１１７の値に基づいて読み出し対象の右停止演出テーブルを特定する。

【０５２７】

その後、中停止演出の種別設定処理を実行する（ステップＳ２５０６）。中停止演出の種別設定処理では、まず実行対象とする中停止演出テーブルを決定するための中停止演出抽選を行う。中停止演出抽選では、中停止演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。既に説明したとおり、演出側ＲＯＭ９３の中停止演出テーブル記憶エリア９３ｈ（図４１（ａ））には、中停止演出を行うための演出テーブルとして９種類の中停止演出テーブルが記憶されている。中停止演出抽選テーブルには当該９種類の中停止演出テーブルの種別情報（１～９のいずれかの数値情報）が設定されており、各中停止演出テーブルの種別情報には当否を判定するための数値範囲が設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した中停止演出抽選テーブルに対して照合する。そして、乱数カウンタから読み出した数値情報を含む数値範囲が設定されている中停止演出テーブルを読み出し対象として特定する。その後、当該特定した中停止演出テーブルの種別情報を演出側ＲＡＭ９４に設けられた中停止演出情報カウンタ１１８（図４１（ｂ））に設定する。中停止演出情報カウンタ１１８は、実行対象として特定された中停止演出テーブルを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。

【０５２８】

その後、リーチ状態が発生するか否かについて判定する（ステップＳ２５０７）。具体的には、ステップＳ２５０２にて左停止演出情報カウンタ１１６に設定された種別情報（１～９のいずれかの数値情報）と、ステップＳ２５０５にて右停止演出情報カウンタ１１７に設定された種別情報（１～９のいずれかの数値情報）とが同一の値である場合にリーチ状態が発生すると判定する。ステップＳ２５０７にてリーチ状態が発生しないと判定した場合には、そのまま本演出情報設定処理を終了する。既に説明したとおり、リーチ状態が発生しない場合には、中停止演出が終了することにより１ゲームの演出が終了する。

【０５２９】

一方、ステップＳ２５０７にてリーチ状態が発生すると判定した場合には、中図柄調整処理を実行する（ステップＳ２５０８）。中図柄調整処理では、ステップＳ２５０６にて中停止演出情報カウンタ１１８に設定された種別情報（１～９のいずれかの数値情報）がステップＳ２５０２にて左停止演出情報カウンタ１１６に設定された種別情報、及びステップＳ２５０５にて右停止演出情報カウンタ１１７に設定された種別情報と同一の値である場合に、中停止演出情報カウンタ１１８に設定されている数値情報をずらす処理を実行する。具体的には、中停止演出情報カウンタ１１８の値から１減算し、当該１減算後の数値情報が「０」となる場合には中停止演出情報カウンタ１１８に「９」の数値情報をセットする。これにより、役の抽選処理（図１４）において外れ結果となったにも関わらず、画像表示装置６３において左図柄画像Ｇ５、右図柄画像Ｇ６及び中図柄画像Ｇ７が示す数字が全て一致してしまうことが防止されている。

【０５３０】

その後、外れ時の第１期待演出抽選処理を実行する（ステップＳ２５０９）。既に説明したとおり、本実施形態では、役の抽選処理（図１４）においてボーナス当選が発生しなかった場合にも第１期待演出が実行される場合がある。ステップＳ２５０９における外れ時の第１期待演出抽選処理では、まず外れ時の第１期待演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。既に説明したとおり、第１期待演出として、画像表示装置６３に泡画像Ｇ８が表示される演出と、水流画像Ｇ９が表示される演出と、渦巻き画像Ｇ１０が表示

される演出と、魚群画像Ｇ１１が表示される演出と、巨大キャラクタ画像Ｇ１２が表示される演出との５種類が存在しており、演出側ＲＯＭ９３の第１期待演出テーブル記憶エリア９３ｉ（図４１（ａ））には、５種類の第１期待演出テーブルが記憶されている。外れ時の第１期待演出抽選テーブルには当該５種類の第１期待演出テーブルの種別情報（１～５のいずれかの数値情報）が設定されており、各第１期待演出テーブルの種別情報には当否を判定するための数値範囲が設定されている。外れ時の第１期待演出抽選テーブルにおいて、ボーナス当選の期待度が低いことを報知する泡画像Ｇ８の当選確率及び水流画像Ｇ９の当選確率は１／５に設定されており、ボーナス当選の期待度が高いことを報知する渦巻き画像Ｇ１０の当選確率及び魚群画像Ｇ１１の当選確率は１／１０に設定されており、ボーナス当選の期待度が非常に高いことを報知する巨大キャラクタ画像Ｇ１２の当選確率は１／２０に設定されており、いずれの第１期待演出にも当選しない確率は７／２０に設定されている。このように、ボーナス当選の期待度が高い期待演出画像であるほど、外れ時の第１期待演出抽選における当選確率が低くなるように設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した外れ時の第１期待演出抽選テーブルに対して照合する。これにより、第１期待演出の有無、及び第１期待演出が実行される場合における第１期待演出テーブルの種別が特定される。

【０５３１】

外れ時の第１期待演出抽選処理（ステップＳ２５０９）においていずれかの第１期待演出に当選した場合（ステップＳ２５１０：ＹＥＳ）には、外れ時の第１期待演出抽選処理において特定した第１期待演出の種別情報を演出側ＲＡＭ９４に設けられた第１期待演出情報カウンタ１１９（図４１（ｂ））に設定する（ステップＳ２５１１）。第１期待演出情報カウンタ１１９は、実行対象として特定された第１期待演出テーブルを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。

【０５３２】

その後、報知演出抽選処理を実行する（ステップＳ２５１２）。報知演出抽選処理では、まずリーチ報知演出及び長押し報知演出のうち今回実行対象となる報知演出の種類を決定するための報知演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。報知演出抽選テーブルにおいて、リーチ報知演出抽選に当選する確率は１／２に設定されているとともに、長押し報知演出に当選する確率は１／２に設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した報知演出抽選テーブルに対して照合する。これにより、リーチ報知演出及び長押し報知演出のいずれか一方を実行対象の報知演出として特定する。

【０５３３】

報知演出抽選処理（ステップＳ２５１２）にてリーチ報知演出に当選した場合（ステップＳ２５１３：ＹＥＳ）には、演出側ＲＡＭ９４に設けられたリーチ報知演出フラグに「１」をセットして（ステップＳ２５１４）、本第１演出情報設定処理を終了する。リーチ報知演出フラグは、リーチ報知演出を実行すべきことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。一方、ステップＳ２５１３にて否定判定を行った場合、すなわち報知演出抽選処理（ステップＳ２５１２）にて長押し報知演出に当選した場合には、演出側ＲＡＭ９４に設けられた長押し報知演出フラグに「１」をセットして（ステップＳ２５１５）、本第１演出情報設定処理を終了する。長押し報知演出フラグは、長押し報知演出を実行すべきことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。

【０５３４】

ステップＳ２５０３にて肯定判定を行った場合、すなわち役の抽選処理（図１４）においていずれかのボーナス当選（第１～第４ＢＢ当選及び第１～第２ＲＢ当選のいずれか）が発生したゲームであると判定した場合には、演出側ＲＡＭ９４に設けられた対応する当選フラグに「１」をセットする（ステップＳ２５１６）。演出側ＲＡＭ９４には、第１ＢＢ当選が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする第１ＢＢ当選フラグと、第２ＢＢ当選が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする第２ＢＢ当選フラグと

、第３ＢＢ当選が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする第３ＢＢ当選フラグと、第４ＢＢ当選が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする第４ＢＢ当選フラグと、第１ＲＢ当選が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする第１ＲＢ当選フラグと、第２ＲＢ当選が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする第２ＲＢ当選フラグとが設けられている。ステップＳ２５１６では、今回発生したボーナス当選に対応する当選フラグに「１」をセットする。

【０５３５】

その後、主側ＭＰＵ７２から受信したゲーム開始コマンドに設定されている情報に基づいて、告知抽選処理（演出内容決定処理（図５１）のステップＳ２３１１）にてボーナス告知演出に当選したか否かを判定する（ステップＳ２５１７）。ボーナス告知演出に当選していない場合（ステップＳ２５１７：ＮＯ）には、ステップＳ２５０５に進み、既に説明したステップＳ２５０５～ステップＳ２５１５の処理を実行する。このように、ボーナス当選が発生したゲームにおいて告知抽選処理（演出内容決定処理（図５１）のステップＳ２３１１）にてボーナス告知演出に当選せずに再変動演出に当選した場合には、第２期待演出及び再変動演出は実行されない。この場合には、既に説明したとおり、ボーナス入賞が成立することなく５ゲームが消化された状態において開始されるゲームが再変動演出の実行対象ゲームとなる。

【０５３６】

ステップＳ２５０４にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ２５１７にて肯定判定を行った場合には、第２演出情報設定処理を実行して（ステップＳ２５１８）、本第１演出情報設定処理を終了する。図５４は第２演出情報設定処理を示すフローチャートである。

【０５３７】

第２演出情報設定処理では、まず演出側ＲＡＭ９４における左停止演出情報カウンタ１１６に設定されている種別情報（１～９のいずれかの数値情報）と同一の種別情報を右停止演出情報カウンタ１１７に設定する（ステップＳ２６０１）。これにより、右停止演出において画像表示装置６３の右側領域に停止する右図柄画像Ｇ６が示す数字と、左停止演出において画像表示装置６３の左側領域に停止する左図柄画像Ｇ５が示す数字とが一致してリーチ状態が発生することとなる。

【０５３８】

その後、左停止演出情報カウンタ１１６にセットされている種別情報（１～９のいずれかの数値情報）に対応する種別情報を演出側ＲＡＭ９４における中停止演出情報カウンタ１１８にセットする（ステップＳ２６０２）。具体的には、左停止演出情報カウンタ１１６にセットされている種別情報を読み出し、当該読み出した種別情報に１加算する。そして、当該１加算後の数値情報が最大値である「９」を上回っていない場合には当該１加算後の数値情報を中停止演出情報カウンタ１１８にセットするとともに、当該１加算後の数値情報が最大値である「９」を上回っている場合には「１」の数値情報を中停止演出情報カウンタ１１８にセットする。これにより、画像表示装置６３の中央領域には、左図柄画像Ｇ５及び右図柄画像Ｇ６が示す数字の１つ前の数字を示す中図柄画像Ｇ７が停止することとなる。

【０５３９】

その後、当選時の第１期待演出抽選処理を実行する（ステップＳ２６０３）。当選時の第１期待演出抽選処理では、まず当選時の第１期待演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。図４０（ａ）～図４０（ｅ）を参照しながら既に説明したとおり、第１期待演出として、画像表示装置６３に泡画像Ｇ８が表示される演出と、水流画像Ｇ９が表示される演出と、渦巻き画像Ｇ１０が表示される演出と、魚群画像Ｇ１１が表示される演出と、巨大キャラクタ画像Ｇ１２が表示される演出との５種類が存在しており、演出側ＲＯＭ９３の第１期待演出テーブル記憶エリア９３ｉ（図４１（ａ））には、５種類の第１期待演出テーブルが記憶されている。当選時の第１期待演出抽選テーブルには当該５種類の第１期待演出テーブルの種別情報（１～５のいずれかの数値情報）が設定されており、各第１期待演出テーブルの種別情報には当否を判定するための数値範囲が設定されている。

当選時の第１期待演出抽選テーブルにおいて、ボーナス当選の期待度が低いことを報知する泡画像Ｇ８の当選確率及び水流画像Ｇ９の当選確率は１／１０に設定されており、ボーナス当選の期待度が高いことを報知する渦巻き画像Ｇ１０の当選確率及び魚群画像Ｇ１１の当選確率は１／５に設定されており、ボーナス当選の期待度が非常に高いことを報知する巨大キャラクタ画像Ｇ１２の当選確率は２／５に設定されている。このように、ボーナス当選の期待度が高い期待演出画像であるほど、当選時の第１期待演出抽選における当選確率が高くなるように設定されている。当選時の第１期待演出抽選では、いずれかの第１期待演出に必ず当選する。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した当選時の第１期待演出抽選テーブルに対して照合する。これにより、読み出し対象となる第１期待演出テーブルの種別が特定される。

【０５４０】

その後、当選時の第１期待演出抽選処理（ステップＳ２６０３）において特定した第１期待演出の種別情報（「１」～「５」のいずれかの数値情報）を演出側ＲＡＭ９４における第１期待演出情報カウンタ１１９（図４１（ｂ））に設定する（ステップＳ２６０４）。

【０５４１】

その後、主側ＭＰＵ７２から受信したゲーム開始コマンドに設定されている情報に基づいて、今回のゲームが第２期待演出又は再変動演出の実行対象ゲームであるか否かを判定する（ステップＳ２６０５）。既に説明したとおり、第２期待演出は、第２期待演出の実行対象ゲーム及び再変動演出の実行対象ゲームのいずれかにおいて実行される演出である。再変動演出の実行対象ゲームでは、第１期待演出及び第２期待演出が実行され、第２期待演出の終了後に再変動演出が実行される。また、既に説明したとおり、第２期待演出が実行されるゲーム（第２期待演出又は再変動演出の実行対象ゲーム）では第４契機の発生に基づいて長押し報知演出が実行されるとともに、ボーナス告知演出の実行対象ゲームでは第４契機の発生に基づいてリーチ報知演出が実行される。ステップＳ２６０５では、ボーナス当選が発生したゲームでない場合には、第２期待演出又は再変動演出の実行対象ゲームであるため、肯定判定を行う。また、ステップＳ２６０５では、ボーナス当選が発生したゲームであるとともに告知抽選処理（演出内容決定処理（図５１）のステップＳ２３１１）にてボーナス告知演出に当選した場合には、第２期待演出及び再変動演出を実行しないため、否定判定を行う。ステップＳ２６０５にて否定判定を行った場合には、第２期待演出が実行されないゲームであることを意味するため、演出側ＲＡＭ９４におけるリーチ報知演出フラグに「１」をセットし（ステップＳ２６０６）、演出側ＲＡＭ９４に設けられたボーナス告知演出フラグ１２２（図４１（ｂ））に「１」をセットする（ステップＳ２６０７）。ボーナス告知演出フラグ１２２は、ボーナス告知演出を実行すべきであることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。

【０５４２】

その後、今回のボーナス当選の種類に対応する種別告知演出フラグに「１」をセットして（ステップＳ２６０８）、本第２演出情報設定処理を終了する。既に説明したとおり、演出側ＲＡＭ９４には、ボーナス当選の種類に１対１で対応させて種別告知演出フラグが設けられている。また、既に説明したとおり、ボーナス当選が発生した場合には第１演出情報設定処理（図５３）のステップＳ２５１６にて当該ボーナス当選の種類に対応する当選フラグに「１」がセットされる。ステップＳ２６０８では、「１」がセットされている当選フラグの種類に基づいて発生しているボーナス当選の種類を把握し、当該ボーナス当選の種類に対応する種別告知演出フラグに「１」をセットする。これにより、次回以降のゲームにおいて、持ち越されているボーナス当選の種類に対応する種別告知演出が実行されることとなる。

【０５４３】

一方、ステップＳ２６０５にて肯定判定を行った場合には、演出側第２期待演出抽選処理を実行する（ステップＳ２６０９）。演出側第２期待演出抽選処理では、まずボーナス当選の発生状況に対応する第２期待演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。

具体的には、再変動演出の実行対象ゲームであってＢＢ当選が発生している場合にはＢＢ当選時の第２期待演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出すとともに、再変動演出の実行対象ゲームであってＲＢ当選が発生している場合にはＲＢ当選時の第２期待演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。また、第２期待演出の実行対象ゲームである場合には外れ時の第２期待演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。図４０（ａ）～図４０（ｅ）を参照しながら既に説明したとおり、第２期待演出として、画像表示装置６３に泡画像Ｇ８が表示される演出と、水流画像Ｇ９が表示される演出と、渦巻き画像Ｇ１０が表示される演出と、魚群画像Ｇ１１が表示される演出と、巨大キャラクタ画像Ｇ１２が表示される演出との５種類が存在しており、演出側ＲＯＭ９３の第２期待演出テーブル記憶エリア９３ｋ（図４１（ａ））には、５種類の第２期待演出テーブルが記憶されている。ＢＢ当選時の第２期待演出抽選テーブル、ＲＢ当選時の第２期待演出抽選テーブル及び外れ時の第２期待演出抽選テーブルには、当該５種類の第２期待演出テーブルの種別情報（１～５のいずれかの数値情報）が設定されており、各第２期待演出テーブルの各種別情報には当否を判定するための数値範囲が設定されている。

【０５４４】

演出側第２期待演出抽選処理（ステップＳ２６０９）では、いずれかの第２期待演出に必ず当選する。ＢＢ当選時の第２期待演出抽選テーブルにおいて、ボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が低いことを報知する泡画像Ｇ８及び渦巻き画像Ｇ１０の当選確率は１／１０に設定されており、ボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が高いことを報知する水流画像Ｇ９及び魚群画像Ｇ１１の当選確率は１／５に設定されており、ボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が非常に高いことを報知する巨大キャラクタ画像Ｇ１２の当選確率は２／５に設定されている。このように、ＢＢ当選時の第２期待演出抽選テーブルでは、ボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が低い泡画像Ｇ８及び渦巻き画像Ｇ１０の当選確率が最も低く設定されているとともに、ボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が最も高い巨大キャラクタ画像Ｇ１２の当選確率が最も高く設定されている。

【０５４５】

ＲＢ当選時の第２期待演出抽選テーブルにおいて、ボーナス当選が発生している場合におけるＢＢ当選の期待度が低いことを報知する泡画像Ｇ８及び渦巻き画像Ｇ１０の当選確率は３／８に設定されており、ボーナス当選が発生している場合におけるＢＢ当選の期待度が高いことを報知する水流画像Ｇ９の当選確率及び魚群画像Ｇ１１の当選確率は１／１０に設定されており、ボーナス当選が発生している場合におけるＢＢ当選の期待度が非常に高いことを報知する巨大キャラクタ画像Ｇ１２の当選確率は１／２０に設定されている。このように、ＲＢ当選時の第２期待演出抽選テーブルでは、ボーナス当選が発生している場合におけるＢＢ当選の期待度が低いことを報知する泡画像Ｇ８及び渦巻き画像Ｇ１０の当選確率が高く設定されているとともに、ボーナス当選が発生している場合におけるＢＢ当選の期待度が高いことを報知する水流画像Ｇ９及び魚群画像Ｇ１１の当選確率が低く設定されている。そして、ボーナス当選が発生している場合におけるＢＢ当選の期待度が非常に高いことを報知する巨大キャラクタ画像Ｇ１２の当選確率が最も低く設定されている。

【０５４６】

外れ時の第２期待演出抽選テーブルにおいて、ボーナス当選が発生している場合におけるＢＢ当選の期待度が低いことを報知する泡画像Ｇ８及び渦巻き画像Ｇ１０の当選確率は１７／４０に設定されており、ボーナス当選が発生している場合におけるＢＢ当選の期待度が高いことを報知する水流画像Ｇ９の当選確率及び魚群画像Ｇ１１の当選確率は１／２０に設定されており、ボーナス当選が発生している場合におけるＢＢ当選の期待度が非常に高いことを報知する巨大キャラクタ画像Ｇ１２の当選確率は１／２０に設定されている。このように、外れ時の第２期待演出抽選テーブルでは、ボーナス当選が発生している場合におけるＢＢ当選の期待度が低いことを報知する泡画像Ｇ８及び渦巻き画像Ｇ１０の当選確率が高く設定されているとともに、ボーナス当選が発生している場合におけるＢＢ当

選の期待度が高いことを報知する水流画像Ｇ９及び魚群画像Ｇ１１の当選確率が低く設定されている。そして、ボーナス当選が発生している場合におけるＢＢ当選の期待度が非常に高いことを報知する巨大キャラクタ画像Ｇ１２の当選確率が最も低く設定されている。

【０５４７】

ＢＢ当選時の第２期待演出抽選テーブル、ＲＢ当選時の第２期待演出抽選テーブル及び外れ時の第２期待演出抽選テーブルにおける各期待演出画像の当選確率が上記のように設定されていることにより、第２期待演出において泡画像Ｇ８及び渦巻き画像Ｇ１０のいずれかが表示されることによりボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が低いことが報知され、第２期待演出において水流画像Ｇ９及び魚群画像Ｇ１１のいずれかが表示されることによりボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が高いことが報知され、第２期待演出において巨大キャラクタ画像Ｇ１２が表示されることによりボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が非常に高いことが報知される。

【０５４８】

ステップＳ２６０９における演出側第２期待演出抽選処理では、ボーナス当選の発生状況に対応する第２期待演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出した後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した第２期待演出抽選テーブルに対して照合する。これにより、第２期待演出テーブルの種別が特定される。

【０５４９】

その後、演出側第２期待演出抽選処理（ステップＳ２６０９）にて特定した第２期待演出の種別情報を演出側ＲＡＭ９４に設けられた第２期待演出情報カウンタ１２１（図４１（（ｂ））に設定する（ステップＳ２６１０）。第２期待演出情報カウンタ１２１は、実行対象として特定された第２期待演出テーブルを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。その後、主側ＭＰＵ７２から受信したゲーム開始コマンドに設定されている情報に基づいて、今回のゲームが再変動演出の実行対象ゲームであるか否かを判定する（ステップＳ２６１１）。ステップＳ２６１１にて否定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４に設けられた第１合成フラグに「１」をセットして（ステップＳ２６１２）、本第２演出情報設定処理を終了する。既に説明したとおり、第１合成フラグは、第１合成演出テーブルを作成すべきことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。

【０５５０】

一方、再変動演出の実行対象ゲームであると判定した場合（ステップＳ２６１１：ＹＥＳ）には、再変動演出の種別設定処理を実行する（ステップＳ２６１３）。再変動演出の種別設定処理では、演出側ＲＡＭ９４における中停止演出情報カウンタ１１８に格納されている数値情報に対応する種別情報を演出側ＲＡＭ９４に設けられた再変動演出情報カウンタ１２３に設定する。再変動演出情報カウンタ１２３は、読み出し対象となった再変動演出テーブルを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。具体的には、中停止演出情報カウンタ１１８に設定されている数値情報を読み出し、当該数値情報を１減算する。そして、当該１減算後の数値情報が最小値である「１」以上であれば当該１減算後の数値情報を再変動演出情報カウンタ１２３に設定するとともに、当該１減算後の数値情報が最小値である「１」を下回る場合には最大値である「９」の数値情報を再変動演出情報カウンタ１２３に設定する。

【０５５１】

その後、演出側ＲＡＭ９４に設けられた第２合成フラグに「１」をセットする（ステップＳ２６１４）。既に説明したとおり、第２合成フラグは、第２合成演出テーブルを生成すべきことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。その後、持ち越されているボーナス当選の種類に対応する種別告知演出フラグに「１」をセットして（ステップＳ２６１５）、本第２演出情報設定処理を終了する。既に説明したとおり、ボーナス当選が発生した場合には第１演出情報設定処理（図５３）のステップＳ２５１６にて当該ボーナス当選の種類に対応する当選フラグに「１」がセットされる。ステップＳ２６１５では、既に説明したステップＳ２６０８と同様に、「１」がセットされている当選フラグの種

類に基づいて持ち越されているボーナス当選の種類を把握し、当該ボーナス当選の種類に対応する種別告知演出フラグに「１」をセットする。これにより、次回以降のゲームにおいて、持ち越されているボーナス当選の種類に対応する種別告知演出が実行されることとなる。

【０５５２】

通常用の演出制御処理（図５２）の説明に戻り、ステップＳ２４１０にて第１演出情報設定処理を実行した後、通常用ベース演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップＳ２４１１）。通常用ベース演出テーブルの読み出し処理では、演出側ＲＡＭ９４におけるベース演出情報カウンタ１１５に設定されている種別情報に対応する通常用ベース演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の通常用ベース演出テーブル記憶エリア９３ａから読み出す。通常用ベース演出テーブルは読み出し用エリア９４ａの第０レイヤＬＹ０に読み出される。その後、ベース演出情報カウンタ１１５を「０」クリアする。

【０５５３】

ステップＳ２４１１にて通常用ベース演出テーブルの読み出し処理を実行した後、演出側ＲＡＭ９４における第１合成フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２４１２）。第１合成フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ２４１２：ＹＥＳ）には、演出側ＲＯＭ９３の合成用テーブル記憶エリア９３ｎから第１合成用テーブルを読み出し（ステップＳ２４１３）、第１合成演出テーブルを生成するための第１合成処理を実行する（ステップＳ２４１４）。

【０５５４】

ステップＳ２４１４における第１合成処理では、図柄変動演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の図柄変動演出テーブル記憶エリア９３ｂから読み出し、当該図柄変動演出テーブルに設定されている演出用データをステップＳ２４１３にて読み出した第１合成用テーブルの「０」～「ｐ」のポインタ情報に対して設定する。その後、有効報知演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の有効報知演出テーブル記憶エリア９３ｃから読み出し、当該有効報知演出テーブルに設定されている演出用データを第１合成用テーブルの「ｐ＋１」～「ｑ」のポインタ情報に対して設定する。その後、演出側ＲＡＭ９４における左停止演出情報カウンタ１１６に設定されている種別情報に対応する左停止演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の左停止演出テーブル記憶エリア９３ｄから読み出し、当該左停止演出テーブルに設定されている演出用データを第１合成用テーブルの「ｑ＋１」～「ｒ」のポインタ情報に対して設定する。その後、演出側ＲＡＭ９４における右停止演出情報カウンタ１１７に設定されている種別情報に対応する右停止演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の右停止演出テーブル記憶エリア９３ｅから読み出し、当該右停止演出テーブルに設定されている演出用データのうち表示用データのアドレス情報及び設定先情報を第１合成用テーブルの「ｒ＋１」～「ｓ」のポインタ情報に対して設定する。またリーチ報知演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３のリーチ報知演出テーブル記憶エリア９３ｆから読み出し、当該リーチ報知演出テーブルに設定されている音データを第１合成用テーブルの「ｒ＋１」～「ｓ」のポインタ情報に対して設定する。これにより、右停止演出に合わせてリーチ報知音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われることとなる。その後、演出側ＲＡＭ９４における中停止演出情報カウンタ１１８に設定されている種別情報に対応する中停止演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の中停止演出テーブル記憶エリア９３ｈから読み出し、当該中停止演出テーブルに設定されている演出用データを第１合成用テーブルの「ｓ＋１」～「ｔ」のポインタ情報に対して設定する。その後、演出側ＲＡＭ９４における第１期待演出情報カウンタ１１９に設定されている種別情報に対応する第１期待演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の第１期待演出テーブル記憶エリア９３ｉから読み出し、当該第１期待演出テーブルの演出実行領域に設定されている演出用データを第１合成用テーブルの「ｔ＋１」～「ｕ」のポインタ情報に対して設定する。その後、演出側ＲＡＭ９４における第２期待演出情報カウンタ１２１に設定されている種別情報に対応する第２期待演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の第２期待演出テーブル記憶エリア９３ｋから読み出し、当該第２期待演出テーブルに設定されている演出用データを第１合成用テーブルの「ｕ＋１」～「ｖ」のポイン

タ情報に対して設定する。これにより、第１合成演出テーブルが生成される。その後、演出側ＲＡＭ９４における左停止演出情報カウンタ１１６、右停止演出情報カウンタ１１７、中停止演出情報カウンタ１１８、第１期待演出情報カウンタ１１９、及び第２期待演出情報カウンタ１２１を「０」クリアする。

【０５５５】

その後、第１合成演出テーブルの読み出し処理を実行して（ステップＳ２４１５）、本通常用の演出制御処理を終了する。ステップＳ２４１５における第１合成演出テーブルの読み出し処理では、ステップＳ２４１４にて生成した第１合成演出テーブルを読み出し用エリア９４ａにおける第１レイヤＬＹ１に読み出す。

【０５５６】

一方、ステップＳ２４１２にて第１合成フラグに「１」がセットされていないと判定した場合には、演出側ＲＡＭ９４における第２合成フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２４１６）。第２合成フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ２４１６：ＹＥＳ）には、演出側ＲＯＭ９３の合成用テーブル記憶エリア９３ｎから第２合成用テーブルを読み出し（ステップＳ２４１７）、第２合成演出テーブルを生成するための第２合成処理を実行する（ステップＳ２４１８）。

【０５５７】

ステップＳ２４１８における第２合成処理では、図柄変動演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の図柄変動演出テーブル記憶エリア９３ｂから読み出し、当該図柄変動演出テーブルに設定されている演出用データをステップＳ２４１７にて読み出した第２合成用テーブルの「０」～「ｐ」のポインタ情報に対して設定する。その後、有効報知演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の有効報知演出テーブル記憶エリア９３ｃから読み出し、当該有効報知演出テーブルに設定されている演出用データを第２合成用テーブルの「ｐ＋１」～「ｑ」のポインタ情報に対して設定する。その後、演出側ＲＡＭ９４における左停止演出情報カウンタ１１６に設定されている種別情報に対応する左停止演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の左停止演出テーブル記憶エリア９３ｄから読み出し、当該左停止演出テーブルに設定されている演出用データを第２合成用テーブルの「ｑ＋１」～「ｒ」のポインタ情報に対して設定する。その後、演出側ＲＡＭ９４における右停止演出情報カウンタ１１７に設定されている種別情報に対応する右停止演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の右停止演出テーブル記憶エリア９３ｅから読み出し、当該右停止演出テーブルに設定されている演出用データのうち表示用データのアドレス情報及び設定先情報を第２合成用テーブルの「ｒ＋１」～「ｓ」のポインタ情報に対して設定する。また長押し報知演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の長押し報知演出テーブル記憶エリア９３ｇから読み出し、当該長押し演出テーブルに設定されている音データを第２合成用テーブルの「ｒ＋１」～「ｓ」のポインタ情報に対して設定する。これにより、右停止演出に合わせて長押し報知音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が行われることとなる。その後、演出側ＲＡＭ９４における中停止演出情報カウンタ１１８に設定されている種別情報に対応する中停止演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の中停止演出テーブル記憶エリア９３ｈから読み出し、当該中停止演出テーブルに設定されている演出用データを第２合成用テーブルの「ｓ＋１」～「ｔ」のポインタ情報に対して設定する。その後、演出側ＲＡＭ９４における第１期待演出情報カウンタ１１９に設定されている種別情報に対応する第１期待演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の第１期待演出テーブル記憶エリア９３ｉから読み出し、当該第１期待演出テーブルの演出実行領域に設定されている演出用データを第２合成用テーブルの「ｔ＋１」～「ｕ」のポインタ情報に対して設定する。その後、演出側ＲＡＭ９４における第２期待演出情報カウンタ１２１に設定されている種別情報に対応する第２期待演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の第２期待演出テーブル記憶エリア９３ｋから読み出し、当該第２期待演出テーブルに設定されている演出用データを第２合成用テーブルの「ｕ＋１」～「ｖ」のポインタ情報に対して設定する。その後、演出側ＲＡＭ９４における再変動演出情報カウンタ１２３に設定されている種別情報に対応する再変動演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の再変動演出テーブル記憶エリア９３ｍから読み出し、当該再変動演出テーブルの演出実行領域に設

定されている演出用データを第２合成用テーブルの「ｖ＋１」～「ｗ」のポインタ情報に対して設定する。これにより、第２合成演出テーブルが生成される。その後、演出側ＲＡＭ９４における左停止演出情報カウンタ１１６、右停止演出情報カウンタ１１７、中停止演出情報カウンタ１１８、第１期待演出情報カウンタ１１９、第２期待演出情報カウンタ１２１、及び再変動演出情報カウンタ１２３を「０」クリアする。

【０５５８】

その後、第２合成演出テーブルの読み出し処理を実行して（ステップＳ２４１９）、本通常用の演出制御処理を終了する。ステップＳ２４１９における第２合成演出テーブルの読み出し処理では、ステップＳ２４１８にて生成した第２合成演出テーブルを読み出し用エリア９４ａにおける第１レイヤＬＹ１に読み出す。

【０５５９】

一方、第１合成フラグ及び第２合成フラグのいずれにも「１」がセットされていない場合（ステップＳ２４１２：ＮＯ、ステップＳ２４１６：ＮＯ）には、図柄変動演出テーブルの読み出し処理を実行して（ステップＳ２４２０）、本通常用の演出制御処理を終了する。図柄変動演出テーブルの読み出し処理では、演出側ＲＯＭ９３の図柄変動演出テーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている図柄変動演出テーブルを読み出し用エリア９４ａの第１レイヤＬＹ１に読み出す。

【０５６０】

ステップＳ２４０８にてゲーム開始コマンドを受信していないと判定した場合には、読み出し用処理を実行して（ステップＳ２４２１）、本通常用の演出制御処理を終了する。図５５は読み出し用処理を示すフローチャートである。

【０５６１】

読み出し用処理では、まず演出側ＲＡＭ９４における第１合成フラグ及び第２合成フラグのいずれかに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２７０１）。第１合成フラグ及び第２合成フラグのいずれかに「１」がセットされている場合（ステップＳ２７０１：ＹＥＳ）には、第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルが読み出し用エリア９４ａの第１レイヤＬＹ１に読み出されている状況であることを意味する。この場合には、第２～第５契機の発生に基づいて対応する演出テーブルの読み出しを行う必要がないため、ステップＳ２７０２以降の処理を実行することなく、そのまま本読み出し用処理を終了する。

【０５６２】

一方、第１合成フラグ及び第２合成フラグのいずれにも「１」がセットされていない場合（ステップＳ２７０１：ＮＯ）には、主側ＭＰＵ７２から定速回転開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２７０２）。定速回転開始コマンドを受信した場合（ステップＳ２７０２：ＹＥＳ）、すなわち第２契機が発生した場合には、有効報知演出テーブルの読み出し処理を実行して（ステップＳ２７０３）、本読み出し用処理を終了する。有効報知演出テーブルの読み出し処理では、演出側ＲＯＭ９３の有効報知演出テーブル記憶エリア９３ｃに記憶されている有効報知演出テーブルを読み出し用エリア９４ａの第２レイヤＬＹ２に読み出す。

【０５６３】

ステップＳ２７０２にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から第１停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われたことを示す情報が設定された停止指令コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２７０４）。ステップＳ２７０４にて肯定判定を行った場合、すなわち第３契機が発生した場合には、左停止演出テーブルの読み出し処理を実行して（ステップＳ２７０５）、本読み出し用処理を終了する。左停止演出テーブルの読み出し処理では、演出側ＲＯＭ９３の左停止演出テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている９種類の左停止演出テーブルの中から演出側ＲＡＭ９４の左停止演出情報カウンタ１１６に設定されている種別情報に対応する左停止演出テーブルを特定する。その後、当該特定した左停止演出テーブルを読み出し用エリア９４ａにおける第３レイヤＬＹ３に読み出す。そして、左停止演出情報カウンタ１１６を「０」クリアする。

【０５６４】
ステップＳ２７０４にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から第２停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われたことを示す情報が設定された停止指令コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２７０６）。ステップＳ２７０６にて肯定判定を行った場合、すなわち第４契機が発生した場合には、右停止演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップＳ２７０７）。右停止演出テーブルの読み出し処理では、演出側ＲＯＭ９３の右停止演出テーブル記憶エリア９３ｅに記憶されている９種類の右停止演出テーブルの中から演出側ＲＡＭ９４の右停止演出情報カウンタ１１７に設定されている種別情報に対応する右停止演出テーブルを特定する。その後、当該特定した右停止演出テーブルを読み出し用エリア９４ａにおける第４レイヤＬＹ４に読み出す。そして、右停止演出情報カウンタ１１７を「０」クリアする。

【０５６５】
その後、演出側ＲＡＭ９４におけるリーチ報知演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２７０８）。リーチ報知演出フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ２７０８：ＹＥＳ）には、リーチ報知演出テーブルの読み出し処理を実行して（ステップＳ２７０９）、本読み出し用処理を終了する。リーチ報知演出テーブルの読み出し処理では、演出側ＲＯＭ９３のリーチ報知演出テーブル記憶エリア９３ｆに記憶されているリーチ報知演出テーブルを読み出し用エリア９４ａにおける第５レイヤＬＹ５に読み出す。そして、リーチ報知演出フラグを「０」クリアする。

【０５６６】
ステップＳ２７０８にて否定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４における長押し報知演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２７１０）。長押し報知演出フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ２７１０：ＹＥＳ）には、長押し報知演出テーブルの読み出し処理を実行して（ステップＳ２７１１）、本読み出し用処理を終了する。長押し報知演出テーブルの読み出し処理では、演出側ＲＯＭ９３の長押し報知演出テーブル記憶エリア９３ｇに記憶されているリーチ報知演出テーブルを読み出し用エリア９４ａにおける第５レイヤＬＹ５に読み出す。そして、長押し報知演出フラグを「０」クリアする。

【０５６７】
ステップＳ２７０６にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われたことを示す情報が設定された停止指令コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２７１２）。ステップＳ２７１２にて否定判定を行った場合には、そのまま本読み出し用処理を終了する。一方、ステップＳ２７１２にて肯定判定を行った場合、すなわち第５契機が発生した場合には、中停止演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップＳ２７１３）。中停止演出テーブルの読み出し処理では、演出側ＲＯＭ９３の中停止演出テーブル記憶エリア９３ｈに記憶されている９種類の中停止演出テーブルの中から演出側ＲＡＭ９４の中停止演出情報カウンタ１１８に設定されている種別情報に対応する中停止演出テーブルを特定する。その後、当該特定した中停止演出テーブルを読み出し用エリア９４ａに読み出す。具体的には、第５レイヤＬＹ５に既にデータテーブル（リーチ報知演出テーブル）が読み出されている場合には中停止演出テーブルを第６レイヤＬＹ６に読み出すとともに、第５レイヤＬＹ５にデータテーブルが読み出されていない場合には第５レイヤＬＹ５に中停止演出テーブルを読み出す。その後、中停止演出情報カウンタ１１８を「０」クリアする。

【０５６８】
その後、第１期待演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップＳ２７１４）。第１期待演出テーブルの読み出し処理では、演出側ＲＡＭ９４における第１期待演出情報カウンタ１１９の値が「１」以上である場合、演出側ＲＯＭ９３の第１期待演出テーブル記憶エリア９３ｉに記憶されている５種類の第１期待演出テーブルの中から当該第１期待演出情報カウンタ１１９の値に対応する第１期待演出テーブルを特定する。その後、当該特定した第１期待演出テーブルを読み出し用エリア９４ａの第７レイヤＬＹ７に読み出す。

そして、第１期待演出情報カウンタ１１９の値を「０」クリアする。一方、第１期待演出情報カウンタ１１９の値が「０」である場合、第１期待演出テーブルの読み出しは行わない。

【０５６９】

その後、ボーナス告知演出テーブルの読み出し処理を実行して（ステップＳ２７１５）、本読み出し用処理を終了する。ボーナス告知演出テーブルの読み出し処理では、演出側ＲＡＭ９４におけるボーナス告知演出フラグ１２２に「１」がセットされている場合、演出側ＲＯＭ９３のボーナス告知演出テーブル記憶エリア９３ｊに記憶されているボーナス告知演出テーブルを読み出し用エリア９４ａの第８レイヤＬＹ８に読み出す。そして、ボーナス告知演出フラグ１２２の値を「０」クリアする。一方、ボーナス告知演出フラグ１２２に「１」がセットされていない場合、ボーナス告知演出テーブルの読み出しは行わない。

【０５７０】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される入賞結果対応処理について図５６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、入賞結果対応処理は通常用の演出制御処理（図５２）のステップＳ２４０５にて実行される。

【０５７１】

入賞結果対応処理では、まず主側ＭＰＵ７２から受信した入賞結果コマンドに基づいて、発生しているボーナス当選に対応するボーナス入賞が成立したか否かを判定する（ステップＳ２８０１）。ステップＳ２８０１にて肯定判定を行った場合には、今回のゲームがボーナス告知演出の実行対象ゲームであるか否かを判定する（ステップＳ２８０２）。具体的には、演出側ＲＡＭ９４におけるボーナス告知演出フラグ１２２（図４１（ｂ））に「１」がセットされている場合に今回のゲームがボーナス告知演出の実行対象ゲームであると判定する。そして、ボーナス告知演出の実行対象ゲームである場合（ステップＳ２８０２：ＹＥＳ）には、ボーナス告知演出の中止処理を実行する（ステップＳ２８０３）。ボーナス告知演出の中止処理では、読み出し用エリア９４ａにおいてボーナス告知演出テーブルが読み出されている第８レイヤＬＹ８をクリアする。これにより、ボーナス告知演出がキャンセルされる。また、ボーナス告知演出の中止処理（ステップＳ２８０３）では、ボーナス告知演出フラグ１２２を「０」クリアする。このように、ボーナス告知演出の実行対象ゲームにおいて、今回発生したボーナス当選に対応するボーナス入賞が成立した場合には、ボーナス告知演出がキャンセルされる。

【０５７２】

一方、ステップＳ２８０２にて否定判定を行った場合には、今回のゲームが再変動演出の実行対象ゲームであるか否かを判定する（ステップＳ２８０４）。具体的には、演出側ＲＡＭ９４における第２合成フラグに「１」がセットされている場合に再変動演出の実行対象ゲームであると判定する。そして、再変動演出の実行対象ゲームである場合（ステップＳ２８０４：ＹＥＳ）には、再変動演出の中止処理を実行する（ステップＳ２８０５）。再変動演出の中止処理では、読み出し用エリア９４ａの第１レイヤＬＹ１に読み出されている第２合成演出テーブルにおける「ｖ＋１」～「ｗ」のポインタ情報の範囲に設定されている演出用データを削除する。図４５を参照しながら既に説明したとおり、第２合成演出テーブルにおける「ｖ＋１」～「ｗ」のポインタ情報の範囲には、再変動演出を実行するための表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、音データと、発光データと、駆動テーブルのアドレス情報とが設定されている。これらの演出用データが削除されることにより、再変動演出がキャンセルされる。このように、再変動演出の実行対象ゲームにおいて、持ち越されていたボーナス当選に対応するボーナス入賞が成立した場合には、再変動演出がキャンセルされる。

【０５７３】

既に説明したとおり、リール制御処理（図２４）では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止した後（ステップＳ６１１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１５にて主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に対して入賞結果コマンドが送信される。そして、通常用の演

出制御処理（図５２）では、演出側ＭＰＵ９２が入賞結果コマンドを受信した場合（ステップＳ２４０４：ＹＥＳ）に、ステップＳ２４０５にて入賞結果対応処理（図５６（ａ））が実行される。第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われてから対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止して全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止している状態となるまでに要する時間は、４コマ滑りが発生する場合に最大となり、最大で１９０ミリ秒である。一方、再変動演出の実行対象ゲームでは、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われた場合に中停止演出が実行されるとともに、中停止演出の終了後に第１期待演出が実行される。既に説明したとおり、中停止演出の実行期間は１９０ミリ秒よりも長い１秒間である。また、既に説明したとおり、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するという条件と、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われるという条件との両方が満たされた場合に第２期待演出が実行されるとともに、第２期待演出の終了後に再変動演出が実行される。第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われてから再変動演出の中止処理（ステップＳ２８０５）が実行されるまでに要する時間は、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われてから再変動演出が開始されるまでに要する時間よりも短いため、再変動演出が開始されるよりも前のタイミングで再変動演出の中止処理（ステップＳ２８０５）を実行して再変動演出の実行を中止することができる。これにより、再変動演出の実行途中で再変動演出の実行が中止されてしまうことが防止されている。

【０５７４】

ステップＳ２８０３の処理を行った場合、ステップＳ２８０４にて否定判定を行った場合、又はステップＳ２８０５の処理を行った場合には、後述するボーナス入賞時の役物設定処理（図７８）を実行して（ステップＳ２８０６）、本入賞結果対応処理を終了する。

【０５７５】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるボーナス開始時の演出設定処理について図５６（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ボーナス開始時の演出設定処理は、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からボーナス開始コマンドを受信した場合に通常用の演出制御処理（図５２）のステップＳ２４０３にて実行される。

【０５７６】

ボーナス開始時の演出設定処理では、まず演出終了処理を実行する（ステップＳ２９０１）。演出終了処理では、読み出し用エリア９４ａにおいてベース演出テーブルが読み出される第０レイヤＬＹ０と、各種演出テーブルが読み出される第１～第８レイヤＬＹ１～ＬＹ８とをクリアする。また、表示用設定エリア１１３に設定されている通常ベース演出用の表示用データと、各種演出用の表示用データとをクリアする。これにより、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において実行されていた通常用ベース演出と、各種演出とが終了する。

【０５７７】

その後、主側ＭＰＵ７２から受信したボーナス開始コマンドに対応するボーナス開始演出の種類を把握し（ステップＳ２９０２）、当該把握したボーナス開始演出を実行するためのボーナス開始演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す（ステップＳ２９０３）。ボーナス開始演出テーブルは第０レイヤＬＹ０に読み出される。当該読み出されたボーナス開始演出テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて演出の実行制御が行われることにより上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にてボーナス開始演出が実行される。その後、演出側ＲＡＭ９４における種別告知演出フラグを「０」クリアして（ステップＳ２９０４）、本ボーナス開始時の演出設定処理を終了する。ステップＳ２９０４にて種別告知演出フラグが「０」クリアされることにより、次回以降のゲームにおいて種別告知演出が実行されなくなる。

【０５７８】

上記のとおり、通常遊技状態ＳＴ１では、１ゲーム中に第１契機～第６契機の発生に基づいて複数の演出が並行して実行される。当該複数の演出の組合せは膨大な数であり、予

め当該複数の演出の全ての組合せに対応する演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３に記憶しておく構成とすると、演出テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３の記憶容量が増大してしまう。これに対して、第１合成演出テーブル及び第２合成演出テーブルが生成されない場合、各種演出を実行するための各種演出テーブルが個別に読み出し用エリア９４ａの異なるレイヤＬＹｎ（ｎは０～１１のいずれかの整数）に読み出され、各種演出テーブルに従って各種演出が並行して実行される。また、第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルが生成される場合、第０レイヤＬＹ０に読み出された通常用ベース演出テーブルに従って実行される通常用ベース演出と、第１レイヤＬＹ１に読み出された第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルに従って実行される各種演出とが並行して実行される。これにより、演出テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３の記憶容量が増大してしまうことを抑制しながら、実行可能な演出の組合せのバリエーションを増加させることが可能となっている。

【０５７９】

第２合成演出テーブルが生成される場合、図柄変動演出テーブル、有効報知演出テーブル、左停止演出テーブル、右停止演出テーブル、長押し報知演出テーブル、中停止演出テーブル、第１期待演出テーブル、第２期待演出テーブル及び再変動演出テーブルの演出用データが１つのレイヤＬＹｎ（具体的には第１レイヤＬＹ１）に読み出される。既に説明したとおり、読み出し用エリア９４ａには通常用ベース演出テーブルが読み出されるレイヤ（第０レイヤＬＹ０）と、各種演出テーブルが読み出されるレイヤ（第１～第８レイヤＬＹ１～ＬＹ８）と、各種報知テーブルが読み出されるレイヤ（第９～第１０レイヤＬＹ９～ＬＹ１０）と、役物７５の駆動テーブルが読み出されるレイヤ（第１１レイヤＬＹ１１）とが設けられている。再変動演出の実行対象ゲームにて通常用ベース演出テーブル及び上記９種類の演出テーブルを異なるレイヤＬＹｎに読み出す構成とすると、これらの演出テーブルを読み出し可能とするために読み出し用エリア９４ａに設けるべきレイヤＬＹｎの数が増加してしまう。これに対して、再変動演出の実行対象ゲームでは第２合成演出テーブルを生成して第１レイヤＬＹ１に読み出す構成であることにより、１ゲームにおいて各種演出を実行するために読み出し用エリア９４ａに読み出される演出テーブルの最大数が低減されている。これにより、読み出し用エリア９４ａにおけるレイヤＬＹｎの数が低減されている。

【０５８０】

演出側ＲＯＭ９３に記憶されている第１合成用テーブルは１種類であり、第１合成演出テーブルは、各ゲームにおいて実行対象となった各演出テーブルに設定されている演出用データを当該１種類の第１合成用テーブルに設定することにより作成される。また、演出側ＲＯＭ９３に記憶されている第２合成用テーブルは１種類であり、第２合成演出テーブルは、各ゲームにおいて実行対象となった各演出テーブルに設定されている演出用データを当該１種類の第２合成用テーブルに設定することにより作成される。第１合成演出テーブル及び第２合成演出テーブルを生成するために演出側ＲＯＭ９３に予め記憶しておく第１合成用テーブル及び第２合成用テーブルの種類がそれぞれ１種類であることにより、合成用テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３における記憶容量を低減することができる。

【０５８１】

通常用ベース演出を実行するための通常用ベース演出テーブルは、第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルが読み出される第１レイヤＬＹ１とは異なる第０レイヤＬＹ０に読み出される。このため、第１レイヤＬＹ１における参照対象のポインタ情報がジャンプしたとしても、第０レイヤＬＹ０における参照対象のポインタ情報には影響しない。これにより、通常用ベース演出における背景画像Ｇ４の表示及び通常用ベース音楽の出力を連続的に実行しながら、第１契機～第６契機の発生に対応させて各種演出を開始させることが可能となっている。

【０５８２】

演出側ＲＯＭ９３に記憶されている５種類の第１期待演出テーブルと、５種類の第２期

待演出テーブルとを組み合わせて第２合成演出テーブルを生成する構成であることにより、全ての組合せ（具体的には２５種類）に対応する演出テーブルを予め記憶しておく構成と比較して、演出テーブルを記憶するための演出側ＲＯＭ９３における記憶容量が増大してしまうことを抑制しながら、第１期待演出及び第２期待演出の組合せのバリエーションを増加させることができる。

【０５８３】

第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされたことに基づいて第２期待演出が開始される。第６契機の発生のみを条件として第２期待演出を開始される構成とすると、中停止演出の実行中に第６契機が発生した場合、第１期待演出よりも先に第２期待演出が開始されてしまう。第１期待演出にてボーナス当選の期待度が報知されるとともに第２期待演出にてボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が報知される構成において、第１期待演出及び第２期待演出の順番が逆転してしまうと、遊技者に混乱を与えてしまうおそれがある。これに対して、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされたことに基づいて第２期待演出が開始される構成とすることにより、第１期待演出→第２期待演出の順番で第１期待演出及び第２期待演出を実行することが可能となっており、第１期待演出及び第２期待演出の順番が逆転してしまうことが防止されている。

【０５８４】

第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作からＯＦＦ操作までの期間が短く、第１期待演出の実行期間が所定の期間に達するよりも前のタイミングにおいて第６契機が発生した場合であっても、第１期待演出の実行期間として所定の期間（具体的には１秒間）を確保することができる。これにより、第１期待演出の内容が理解できないほどに第１期待演出の実行期間が短くなってしまうことを防止することができる。

【０５８５】

第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作からＯＦＦ操作までの期間が長く、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達した後のタイミングにおいて第６契機が発生した場合には、当該ストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われたことに基づいて、遅延を生じさせることなく第２期待演出を開始させることができる。これにより、遊技者に分かり易い態様で第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作と第２期待演出の開始とを関連付けて遊技者の参加意識を高めることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５８６】

第１期待演出の実行期間を所定の期間（具体的には１秒間）に亘って確保しつつ、第６契機が発生した場合に遅延を生じさせることなく第２期待演出を開始させる構成であることにより、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作を契機として第２期待演出が開始されたと遊技者に感じさせることができる。このため、遊技者は第３停止に対応するストップボタン４２～４４の長押しを行った後、第２期待演出が発生することを期待しながら当該ストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作を行うこととなる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５８７】

第２期待演出が行われるゲームでは、第１期待演出を実行するための演出用データと、第２期待演出を実行するための演出用データとを含む第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルが生成され、当該第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルが１つのレイヤ（具体的には第１レイヤＬＹ１）に読み出される。第１期待演出テーブル及び第２期待演出テーブルが異なるレイヤＬＹｎに読み出される構成とすると、第６契機の発生に基づいて第２期待演出テーブルの読み出しを行う場合に第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達しているか否かを演出側ＭＰＵ９２にて把握するための構成を設ける必要が生じてしまう。これに対して、第１期待演出を実行するための演出用データと、第２期待演出を実行するための演出用データとを含む第１合成演出テーブル又は

第２合成演出テーブルを第１レイヤＬＹ１に読み出す構成であることにより、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達しているか否かを演出側ＭＰＵ９２にて把握するための構成を不具備としながら、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされた場合に第２期待演出を開始させることができる。これにより、第１期待演出の実行期間として所定の期間（具体的には１秒間）を確保するための構成を簡素化することが可能となっている。

【０５８８】

第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされた場合、第２期待演出用の表示用データが表示用設定エリア１１３の第４演出用エリア１１３ｅに設定される。この場合において、第４演出用エリア１１３ｅに第１期待演出用の表示用データが残っている場合には、当該表示用データが削除されて第２期待演出用の表示用データが設定される。表示用設定エリア１１３において、第２期待演出用の表示用データが設定されるエリアとして、第１期待演出用の表示用データが設定されるエリアと同一のエリア（第４演出用エリア１１３ｅ）が設定されていることにより、演出側ＭＰＵ９２が第１期待演出の進行状況を把握することを不要としながら、第２期待演出を開始させることが可能となっている。

【０５８９】

読み出し用エリア９４ａにおいて中停止演出テーブルが読み出されるレイヤＬＹｎは、リーチ報知演出の有無によって変動する。また、図柄変動演出テーブルの演出用データを含む演出テーブル、左停止演出テーブルの演出用データを含む演出テーブル、右停止演出テーブルの演出用データを含む演出テーブル、リーチ報知演出テーブルの演出用データを含む演出テーブル、長押し報知演出テーブルの演出用データを含む演出テーブル、中停止演出テーブルの演出用データを含む演出テーブル及び第１期待演出テーブルの演出用データを含む演出テーブルが読み出されるレイヤＬＹｎ（ｎは０～１１のいずれかの整数）は、第１合成演出テーブル及び第２合成演出テーブルの生成の有無によって変動する。これらの演出テーブルには表示用データのアドレス情報に対応させて当該表示用データの設定先情報が設定されている。これにより、これらの演出テーブルの読み出し先が変動したとしても、表示用データの表示用設定エリア１１３における設定先が変動してしまうことを防止することができるとともに、画像表示装置６３に表示される画像の前後関係が変動してしまうことを防止することができる。

【０５９０】

第１期待演出テーブルの冒頭部分には演出用データが設定されていない空白領域が設けられているとともに、当該空白領域の後に第１期待演出を行うための演出用データが設定されている演出実行領域が設けられている。これにより、第２期待演出が実行されないゲームでは、第５契機の発生に基づいて中停止演出テーブル及び第１期待演出テーブルを読み出す構成としながら、中停止演出の実行中に第１期待演出が行われてしまうことを防止することができる。第２期待演出が実行されるゲームでは、第１期待演出テーブルの空白領域を除く演出実行領域が第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルに設定される。これにより、中停止演出の終了タイミングにおいて遅延を生じさせることなく第１期待演出を開始することが可能となっている。

【０５９１】

＜ＡＲＴ状態ＳＴ６における演出を実行するための構成について＞

次に、ＡＲＴ状態ＳＴ６において実行される各種演出について説明する。ＡＲＴ状態ＳＴ６では、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信した場合、ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が開始される。図５７はＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出における画像表示装置６３の表示内容を説明するための説明図である。

【０５９２】

ＡＲＴ用ベース演出では、図５７に示すように画像表示装置６３に背景画像Ｇ１６が表示されるとともに、スピーカ６２からＡＲＴ用ベース音楽が出力される。ＡＲＴ用通常演

出では、図５７に示すように画像表示装置６３にＡＲＴ用キャラクタ画像Ｇ１７が表示される動画表示が行われるとともに、当該動画表示の進行に合わせてスピーカ６２から演出用効果音が出力される。ＡＲＴ用通常演出は、ＡＲＴ用ベース演出と同時並行で実行される。背景画像Ｇ１６は背景用表示レイヤ１０１（図３８）に設定されるとともに、ＡＲＴ用キャラクタ画像Ｇ１７は第１演出用表示レイヤ１０２（図３８）に設定される。既に説明したとおり、ＶＤＰ９５がビデオＲＡＭ９６のフレーム領域に作成する表示データにおいて、第１演出用表示レイヤ１０２の画像は、背景用表示レイヤ１０１の画像よりも画面手前側に設定される。このため、ＡＲＴ用キャラクタ画像Ｇ１７は背景画像Ｇ１６よりも画面手前側に表示される。

【０５９３】

ＡＲＴ状態ＳＴ６では継続ゲーム数表示が行われる。継続ゲーム数表示では、図５７に示すように、ＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数を示す継続ゲーム数画像Ｇ１８が画像表示装置６３の左側上部に表示される。継続ゲーム数画像Ｇ１８が示すゲーム数は１ゲームが消化される度に１減算される。継続ゲーム数画像Ｇ１８は、第３演出用表示レイヤ１０４（図３８）に設定され、背景画像Ｇ１６及びＡＲＴ用キャラクタ画像Ｇ１７よりも画面手前側に表示される。

【０５９４】

ＡＲＴ状態ＳＴ６では、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づいて、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出が同時に開始される。上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出は、上乗せ当選が発生した場合にのみ実行される。既に説明したとおり、本実施形態では、上乗せゲーム数が「５０」である第１上乗せ当選、及び上乗せゲーム数が「１００」である第２上乗せ当選が存在している。上乗せメイン演出は、今回発生した上乗せ当選の上乗せゲーム数を示唆する演出である。図５８（ａ）～図５８（ｃ）及び図５９（ａ）～図５９（ｃ）は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出における画像表示装置６３の表示内容を説明するための説明図である。

【０５９５】

上乗せメイン演出では、図５８（ａ）に示すように、画像表示装置６３の中央の一部領域である中央表示領域１３２において、所定期間（具体的には３秒間）に亘って第１上乗せキャラクタ画像Ｇ２０及び第２上乗せキャラクタ画像Ｇ２１が表示される動画表示が行われる。当該動画は、上乗せゲーム数を示唆する演出内容であり、当該動画は第１上乗せキャラクタ画像Ｇ２０及び第２上乗せキャラクタ画像Ｇ２１のいずれか一方が表示されている状態で終了する。第１上乗せキャラクタ画像Ｇ２０のみが表示されている状態で当該動画が終了することにより上乗せゲーム数が「５０」である第１上乗せ当選が発生したことが示唆されるとともに、第２上乗せキャラクタ画像Ｇ２１のみが表示されている状態で当該動画が終了することにより上乗せゲーム数が「１００」である第２上乗せ当選が発生したことが示唆される。遊技者は、当該動画の最後に表示される上乗せキャラクタ画像Ｇ２０，Ｇ２１の種類を確認することにより、上乗せゲーム数を把握することができる。上乗せキャラクタ画像Ｇ２０，Ｇ２１は、第２演出用表示レイヤ１０３（図３８）に設定され、背景画像Ｇ１６及びＡＲＴ用キャラクタ画像Ｇ１７よりも画面手前側に表示される。

【０５９６】

図５７及び図５８（ａ）に示すように、画像表示装置６３の下部には、上乗せサブ演出を実行するためのサブ表示領域１３１が設けられており、ＡＲＴ状態ＳＴ６が開始されてから終了されるまでの間、当該サブ表示領域１３１にはゲージ枠画像Ｇ１９が表示される。ゲージ枠画像Ｇ１９は、ゲージ表示が行われる横長矩形のゲージ表示部Ｇ１９ａと、当該ゲージ表示部Ｇ１９ａの周囲に表示される外枠部Ｇ１９ｂとから構成されている。ゲージ枠画像Ｇ１９は、第４演出用表示レイヤ１０５（図３８）に設定され、背景画像Ｇ１６及びＡＲＴ用キャラクタ画像Ｇ１７よりも画面手前側に表示される。

【０５９７】

上乗せサブ演出では、図５８（ａ）に示すようにゲージ表示部Ｇ１９ａにて単位ゲージ

画像Ｇ２２の点滅表示が行われるゲージ点滅表示が行われるとともに、図５８（ｂ）及び図５８（ｃ）に示すように当該ゲージ点滅表示の終了後に単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色が段階的に更新されるゲージ増大表示が行われる。ゲージ点滅表示は、上乗せメイン演出と同時に開始され、上乗せメイン演出が実行される所定期間（具体的には３秒間）に亘って行われる。ゲージ増大表示は、今回発生した上乗せ当選の上乗せゲーム数を報知する態様で行われる。上乗せメイン演出の動画において第１上乗せキャラクタ画像Ｇ２０が最後に表示された場合には上乗せゲーム数が「５０」であることを報知する態様でゲージ増大表示が実行されるとともに、上乗せメイン演出の動画において第２上乗せキャラクタ画像Ｇ２１が最後に表示された場合には上乗せゲーム数が「１００」であることを報知する態様でゲージ増大表示が実行される。

【０５９８】

上乗せサブ演出において上乗せゲーム数は、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示される単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色によって示される。図５８（ｂ）に示すように、単位ゲージ画像Ｇ２２は縦長矩形の画像であり、ゲージ表示部Ｇ１９ａには当該単位ゲージ画像Ｇ２２を横方向に３０個並べて表示することが可能となっている。単位ゲージ画像Ｇ２２は、第５演出用表示レイヤ１０６に設定されて、ゲージ表示部Ｇ１９ａよりも画面手前側に表示される。

【０５９９】

ゲージ表示部Ｇ１９ａに黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が横方向に「ｎ」個（ｎは１～３０の整数）並んでいる状態は上乗せゲーム数が「ｎ×１０」である状態に対応しており、赤色の単位ゲージ画像Ｇ２２が横方向に「ｎ」個（ｎは１～３０の整数）並んでいる状態は上乗せゲーム数が「ｎ×１０＋３００」である状態に対応しており、紫色の単位ゲージ画像Ｇ２２が横方向に「ｎ」個（ｎは１～３０の整数）並んでいる状態は上乗せゲーム数が「ｎ×１０＋６００」である状態に対応しており、銀色の単位ゲージ画像Ｇ２２が横方向に「ｎ」個（ｎは１～３０の整数）並んでいる状態は上乗せゲーム数が「ｎ×１０＋９００」である状態に対応しており、金色の単位ゲージ画像Ｇ２２が横方向に「ｎ」個（ｎは１～３０の整数）並んでいる状態は上乗せゲーム数が「ｎ×１０＋１２００」である状態に対応している。ゲージ表示部Ｇ１９ａは灰色に設定されており、ゲージ表示部Ｇ１９ａの手前側に表示される各色の単位ゲージ画像Ｇ２２が識別し易くなっている。

【０６００】

単位ゲージ画像Ｇ２２の数だけで上乗せゲーム数を示す構成とすると、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示され得る単位ゲージ画像Ｇ２２の最大数が増大するため、単位ゲージ画像Ｇ２２の横寸法を小さく設定する必要が生じる。当該構成では、発生した上乗せ当選における上乗せゲーム数が小さい場合にゲージ増大表示が見づらくなってしまう。これに対して、本実施形態では単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色で上乗せゲーム数を示す構成であることにより、上乗せゲーム数が小さい場合と、上乗せゲーム数が大きい場合との両方においてゲージ増大表示を見易いものとすることができる。

【０６０１】

上乗せサブ演出が実行されていない状況でＡＲＴ中上乗せコマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合におけるゲージ点滅表示では、図５８（ａ）に示すように、ゲージ表示部Ｇ１９ａの左端に１個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示され、当該単位ゲージ画像Ｇ２２の点滅表示が行われる。この場合、ゲージ点滅表示の終了後に行われるゲージ増大表示では、図５８（ｂ）に示すように、今回の上乗せ当選における上乗せゲーム数（例えば「５０」）に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２がゲージ表示部Ｇ１９ａに表示されている状態となるまで、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示される単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色が段階的に更新される。そして、図５８（ｃ）に示すように、今回の上乗せゲーム数（図５８（ｃ）では「５０」）に対応する数および色の単位ゲージ画像Ｇ２２がゲージ表示部Ｇ１９ａに表示されている状態となった後、当該単位ゲージ画像Ｇ２２は１秒間に亘って継続表示される。これにより、今回発生した上乗せ当選における上乗せゲーム数が「５０」であることが遊技者に示される。

【０６０２】
その後、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示されていた単位ゲージ画像Ｇ２２が消えて、上乗せサブ演出が終了する。図示は省略するが、上乗せサブ演出が終了することにより、画像表示装置６３のサブ表示領域１３１にはゲージ枠画像Ｇ１９のみが表示されている状態となる。また、当該上乗せサブ演出の終了時に画像表示装置６３の左側上部に表示されていた継続ゲーム数「５０」に対して上乗せゲーム数である「５０」が加算されて「１００」に更新される。
【０６０３】
ゲージ増大表示には、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示されている単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色が２００ミリ秒間隔で更新される高速表示と、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示されている単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色が４００ミリ秒間隔で更新される低速表示とが存在している。高速表示では、２００ミリ秒に１個の間隔で、図５８（ｂ）及び図５８（ｃ）に示すように現状表示されている単位ゲージ画像Ｇ２２の右側に新たな黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が追加されていく。また、低速表示では、４００ミリ秒に１個の間隔で、図５８（ｂ）及び図５８（ｃ）に示すように現状表示されている単位ゲージ画像Ｇ２２の右側に新たな黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が追加されていく。このように、ゲージ増大表示では、ゲージ表示部Ｇ１９ａの左端を基点として右方向にゲージ全体の横寸法が増大していく様子が表示される。
【０６０４】
ゲージ増大表示の実行期間は上乗せゲーム数に応じて変動し、上乗せゲーム数が多くなるほどゲージ増大表示の実行期間が長くなる。上乗せゲーム数が「５０」である場合、高速表示では、ゲージ増大表示が開始されてから８００ミリ秒後に今回の上乗せゲーム数又は今回までの合計上乗せゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されている状態となり、当該状態が１秒間に亘って継続された後にゲージ増大表示が終了する。一方、低速表示では、ゲージ増大表示が開始されてから今回の上乗せゲーム数又は今回までの合計上乗せゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されている状態となるまでに要する時間が１．６秒となる。また、上乗せゲーム数が「１００」である場合、高速表示では、ゲージ増大表示が開始されてから１．８秒後に今回の上乗せゲーム数又は今回までの合計上乗せゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されている状態となり、当該状態が１秒間に亘って継続された後にゲージ増大表示が終了する。一方、低速表示では、ゲージ増大表示が開始されてから今回の上乗せゲーム数又は今回までの合計上乗せゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されている状態となるまでに要する時間が１．６秒となる。
【０６０５】
上乗せメイン演出が実行されている間、図５８（ａ）に示すように、画像表示装置６３では、ＡＲＴ用ベース演出と、ＡＲＴ用通常演出と、上乗せメイン演出と、上乗せサブ演出におけるゲージ点滅表示とが同時に実行されている状態となる。その後、上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示が開始された場合、図５８（ｂ）に示すように、画像表示装置６３では、ＡＲＴ用ベース演出と、ＡＲＴ用通常演出と、当該ゲージ増大表示とが同時に実行されている状態となる。
【０６０６】
画像表示装置６３の左側上部に表示される継続ゲーム数の値は、上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示の終了時に、当該上乗せサブ演出の契機となった上乗せ当選における上乗せゲーム数が加算された後の値に更新される。ゲージ増大表示が終了するまでは、継続ゲーム数画像Ｇ１８を見ても今回の上乗せゲーム数が分からないため、遊技者はゲージ増大表示に注目することとなり、ゲージ増大表示への注目が高められている。
【０６０７】
主側ＭＰＵ７２は、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出の開始時に主側ＲＡＭ７４におけるフリーズカウンタに対して数値情報を設定しない。営業時間の終了が迫っている等の状況で先を急ぐ遊技者は、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出の途中でスタートレバ

ー４１を操作することにより次のゲームを開始させることができる。上乗せメイン演出の実行中に次のゲームを開始すべくスタートレバー４１の操作が行われた場合には、上乗せメイン演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することとなる。この場合、画像表示装置６３では、中央表示領域１３２（図５８（ａ））において実行されていた上乗せメイン演出が途中で終了し、スタートレバー４１の操作に対応する新たなＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が開始される。この場合には、上乗せメイン演出の動画において最後に表示される上乗せキャラクタ画像Ｇ２０，Ｇ２１の種類を確認することができないため、上乗せメイン演出に基づいて上乗せゲーム数を把握することはできない。一方、サブ表示領域１３１（図５８（ａ））において実行されている上乗せサブ演出は継続して実行される。スタートレバー４１の操作が行われて実行中であった上乗せメイン演出が終了したとしても、新たに開始されるＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出と並行して上乗せサブ演出を継続表示することにより、上乗せ当選の結果だけでなく当該上乗せ当選についての演出の一部（具体的には上乗せサブ演出）も確認可能とすることができる。

【０６０８】

上乗せメイン演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信しない場合には、上乗せメイン演出の動画表示が途中で終了することなく最後まで行われる。既に説明したとおり、上乗せメイン演出の動画表示が最後まで行われた場合には、当該動画の最後に表示される上乗せキャラクタ画像Ｇ２０，Ｇ２１の種類に基づいて上乗せゲーム数を把握することができる。この場合には、単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色が２００ミリ秒間隔で更新される高速表示が行われる。このように、上乗せゲーム数が示唆された後に行われるゲージ増大表示は、高速表示となる。これにより、ゲージ増大表示の実行期間が短縮されている。

【０６０９】

一方、上乗せメイン演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信した場合には、上乗せメイン演出の動画表示が最後まで行われることなく途中で終了する。上乗せメイン演出の動画表示が途中で終了した場合には、上乗せゲーム数が示唆されないままゲージ増大表示が行われる。この場合には、単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色が４００ミリ秒間隔で更新される低速表示が行われる。このように、上乗せゲーム数が示唆されていない状態で行われるゲージ増大表示は低速表示となる。これにより、上乗せゲーム数が多いことを期待しながら見ることとなるゲージ増大表示の表示期間を延ばし、ゲージ増大表示に対する注目度を高めることができる。

【０６１０】

上乗せサブ演出が実行されている状況でＡＲＴ中上乗せコマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合、すなわち上乗せサブ演出が途切れない態様で連続して２回以上の上乗せ当選が発生した場合には、実行中であった上乗せサブ演出が終了し、今回発生した上乗せ当選に対応する新たな上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出が開始される。当該新たに開始される上乗せサブ演出のゲージ点滅表示では、実行途中で終了した上乗せサブ演出の最終的な状態に対応する色及び数の単位ゲージ画像Ｇ２２が点滅表示される。具体的には、連続２回目の上乗せ当選に対応する上乗せサブ演出のゲージ点滅表示では、１回目の上乗せ当選における上乗せゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２が点滅表示されるとともに、連続３回目の上乗せ当選に対応する上乗せサブ演出のゲージ点滅表示では、１回目の上乗せ当選における上乗せゲーム数と２回目の上乗せ当選における上乗せゲーム数との合計値である合計上乗せゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２が点滅表示される。これにより、実行途中で終了した上乗せサブ演出を見ていた遊技者に対して、当該上乗せサブ演出における最終的な単位ゲージ画像Ｇ２２の表示状態を示すことができる。

【０６１１】

上乗せサブ演出が実行されている状況において演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合に、実行中であった上乗せサブ演出が終了するまでＡＲＴ中上乗せコ

マンドを受信したことに基づく上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出の開始を待機する構成とすると、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信してから上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始するまでに遅延が生じてしまう。当該構成では、上乗せ当選が連続して発生して遅延が累積された場合に、上乗せ当選が発生したゲーム中に当該上乗せ当選に対応する上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始できない事態が生じてしまうおそれがある。これに対して本実施形態では、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づいて遅滞なく上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始する構成である。これにより、上乗せ当選が連続して発生した場合においても、上乗せ当選が発生したゲーム中に当該上乗せ当選に対応する上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始できない事態が生じてしまう可能性を排除することができる。

【０６１２】

上乗せサブ演出が途切れない態様で連続して上乗せ当選が発生した場合、ゲージ点滅表示の終了後に行われるゲージ増大表示では、今回の上乗せ当選よりも前に連続して発生していた上乗せ当選の合計上乗せゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されている状態から、今回の上乗せ当選を含む連続して発生した全ての上乗せ当選における合計ゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されている状態となるまで、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示される単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色が段階的に更新される。そして、今回の上乗せ当選を含む連続して発生した全ての上乗せ当選における合計上乗せゲーム数に対応する数および色の単位ゲージ画像Ｇ２２がゲージ表示部Ｇ１９ａに表示されている状態となった後、当該単位ゲージ画像Ｇ２２が１秒間に亘って継続表示される。これにより、上乗せサブ演出が途切れない態様で連続して発生した上乗せ当選における合計上乗せゲーム数が遊技者に示される。１秒間に亘って継続表示された単位ゲージ画像Ｇ２２はその後に表示されなくなる。ゲージ増大表示が終了した後、サブ表示領域１３１にはゲージ枠画像Ｇ１９のみが表示されている状態となる。

【０６１３】

具体的には、今回の上乗せ当選よりも前に連続して発生していた上乗せ当選における合計上乗せゲーム数が「２５０」であるとともに今回発生した上乗せ当選における合計上乗せゲーム数が「１００」である場合における上乗せサブ演出では、図５９（ａ）に示すように、まずゲージ表示部Ｇ１９ａに「２５０」の上乗せゲーム数に対応する２５個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されている状態となり、所定時間（具体的には３秒間）に亘ってこれら２５個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２の点滅表示が行われる。その後、図５９（ｂ）に示すように、ゲージ表示部Ｇ１９ａに「３００」の上乗せゲーム数に対応する３０個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されている状態となるまで、所定の時間間隔で、現状表示されている単位ゲージ画像Ｇ２２の右側に新たな黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が追加されていく。そして、ゲージ表示部Ｇ１９ａに３０個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されている状態となった次の更新タイミングで「３１０」の上乗せゲーム数に対応する１個の赤色の単位ゲージ画像Ｇ２２がゲージ表示部Ｇ１９ａの左端に表示されている状態となる。その後、現状表示されている単位ゲージ画像Ｇ２２の右側に新たな赤色の単位ゲージ画像Ｇ２２が追加されていく。そして、図５９（ｃ）に示すように、ゲージ表示部Ｇ１９ａに「３５０」の上乗せゲーム数に対応する５個の赤色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されている状態となり、これら５個の赤色の単位ゲージ画像Ｇ２２が１秒間に亘って継続表示される。これにより、上乗せサブ演出が途切れない態様で連続して発生した上乗せ当選の合計上乗せゲーム数が「３５０」となったことが遊技者に示される。

【０６１４】

その後、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示されていた単位ゲージ画像Ｇ２２が消えて、上乗せサブ演出が終了する。図示は省略するが、上乗せサブ演出が終了することにより、画像表示装置６３のサブ表示領域１３１にはゲージ枠画像Ｇ１９のみが表示されている状態となる。また、当該上乗せサブ演出の終了時に画像表示装置６３の左側上部に表示されていた継続ゲーム数「５０」に対して連続して発生した全ての上乗せ当選における合計上乗せゲーム数である「３５０」が加算されて「４００」に更新される。

【０６１５】
このように、上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せ当選が連続して発生した場合、画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数の値は、連続して発生した最後の上乗せ当選における上乗せサブ演出の終了時にまとめて更新される。最後に発生した上乗せ当選の上乗せサブ演出が終了するまで画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数の値が更新されない構成とすることにより、上乗せメイン演出又は上乗せサブ演出にて上乗せゲーム数が最初に把握可能となる構成として、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出への注目度を高めることができる。
【０６１６】
上乗せ当選が連続して発生している状況においても、ゲームが開始される度に画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数の値は１減算される。連続して発生した上乗せ当選における合計上乗せゲーム数が最後にまとめて加算されるまでの間に画像表示装置６３の左側上部に表示すべき継続ゲーム数の値が「０」以下の値となった場合には、当該「０」以下の値に代えて、画像表示装置６３の左側上部に「？」が表示される。このため、画像表示装置６３の左側上部に継続ゲーム数として「０」以下の値が表示されている状態でＡＲＴ状態ＳＴ６が継続することはない。上乗せ当選が連続して発生している状況において画像表示装置６３の左側上部に表示すべき継続ゲーム数の値が「０」以下となった後、最後に発生した上乗せ当選の上乗せサブ演出が終了する場合、当該「０」以下の値に対して連続して発生した上乗せ当選の合計上乗せゲーム数が加算され、画像表示装置６３の左側上部に表示される継続ゲーム数の値が当該加算後の値に更新される。
【０６１７】
次に、ＡＲＴ状態ＳＴ６における各種演出を実行するための演出側ＲＯＭ９３及び演出側ＲＡＭ９４の構成を説明する。図６０（ａ）は演出側ＲＯＭ９３の構成を説明するための説明図であり、図６０（ｂ）は演出側ＲＡＭ９４の構成を説明するための説明図である。
【０６１８】
図６０（ａ）に示すように、演出側ＲＯＭ９３には、ＡＲＴ用ベース演出テーブル記憶エリア１３３ａ、ＡＲＴ用通常演出テーブル記憶エリア１３３ｂ、上乗せメイン演出テーブル記憶エリア１３３ｃ、高速第１上乗せサブ演出テーブル記憶エリア１３３ｄ、高速第２上乗せサブ演出テーブル記憶エリア１３３ｅ、低速第１上乗せサブ演出テーブル記憶エリア１３３ｆ及び低速第２上乗せサブ演出テーブル記憶エリア１３３ｇが設けられている。
【０６１９】
本スロットマシン１０には、ＡＲＴ状態ＳＴ６において実行されるＡＲＴ用ベース演出が１６種類存在しており、演出側ＲＯＭ９３のＡＲＴ用ベース演出テーブル記憶エリア１３３ａには当該１６種類のＡＲＴ用ベース演出を実行するための１６種類のＡＲＴ用ベース演出テーブルが記憶されている。また、ＡＲＴ状態ＳＴ６において実行されるＡＲＴ用通常演出は１６種類存在しており、演出側ＲＯＭ９３のＡＲＴ用通常演出テーブル記憶エリア１３３ｂには、当該１６種類のＡＲＴ用通常演出を実行するための１６種類のＡＲＴ用通常演出テーブルが記憶されている。
【０６２０】
既に説明したとおり、ＡＲＴ状態ＳＴ６において発生する上乗せ当選における上乗せゲーム数として、「５０」及び「１００」が存在している。ＡＲＴ状態ＳＴ６において実行される上乗せメイン演出は８種類存在しており、演出側ＲＯＭ９３の上乗せメイン演出テーブル記憶エリア１３３ｃには、「５０」の上乗せゲーム数に対応する上乗せメイン演出を実行するための４種類の上乗せメイン演出テーブルと、「１００」の上乗せゲーム数に対応する上乗せメイン演出を実行するための４種類の上乗せメイン演出テーブルとが記憶されている。
【０６２１】
既に説明したとおり、上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示として、低速表示及び高速表示が存在している。演出側ＲＯＭ９３の高速第１上乗せサブ演出テーブル記憶エリア１３３ｄには、上乗せゲーム数が「５０」であり高速表示のゲージ増大表示を実行するた

めの高速第１上乗せサブ演出テーブルが記憶されているとともに、演出側ＲＯＭ９３の高速第２上乗せサブ演出テーブル記憶エリア１３３ｅには、上乗せゲーム数が「１００」であり高速表示のゲージ増大表示を実行するための高速第２上乗せサブ演出テーブルが記憶されている。また、演出側ＲＯＭ９３の低速第１上乗せサブ演出テーブル記憶エリア１３３ｆには、上乗せゲーム数が「５０」であり低速表示のゲージ増大表示を実行するための低速第１上乗せサブ演出テーブルが記憶されているとともに、演出側ＲＯＭ９３の低速第２上乗せサブ演出テーブル記憶エリア１３３ｇには、上乗せゲーム数が「１００」であり低速表示のゲージ増大表示を実行するための低速第２上乗せサブ演出テーブルが記憶されている。

【０６２２】

ＡＲＴ用ベース演出テーブルには、画像表示装置６３において背景画像Ｇ１６の表示を行うための表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、上述したＡＲＴ用ベース音楽が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御を行うための音データとが設定されている。ＡＲＴ用ベース演出テーブルは、読み出し用エリア９４ａにおける第０レイヤＬＹ０に読み出される。

【０６２３】

ＡＲＴ用通常演出テーブルには、画像表示装置６３においてＡＲＴ用キャラクタ画像Ｇ１７が表示される動画表示を行うための表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、上述した演出用効果音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御を行うための音データとが設定されている。ＡＲＴ用通常演出テーブルは、読み出し用エリア９４ａにおける第１レイヤＬＹ１に読み出される。

【０６２４】

上乗せメイン演出テーブルには、画像表示装置６３の中央表示領域１３２において上乗せキャラクタ画像Ｇ２０，Ｇ２１が表示される動画表示を行うための表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、当該動画表示に対応する音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御を行うための音データと、当該動画表示に対応する態様で上部ランプ６１が発光するように上部ランプ６１の発光制御を行うための発光データと、役物７５の球状演出部７７ｂが上下に動作する役物動作演出を実行するための駆動テーブルのアドレス情報とが設定されている。駆動テーブルのアドレス情報は、上乗せメイン演出テーブルにおける終盤のポインタ情報に対して設定されており、役物動作演出は上乗せメイン演出の残りの実行期間が１秒間となった場合に開始される。上乗せメイン演出テーブルは、読み出し用エリア９４ａにおける第２レイヤＬＹ２に読み出される。なお、役物動作演出の詳細については後述する。

【０６２５】

上乗せサブ演出テーブル（第１高速上乗せサブ演出テーブル、第２高速上乗せサブ演出テーブル、第１低速上乗せサブ演出テーブル及び第２低速上乗せサブ演出テーブル）には、画像表示装置６３のサブ表示領域１３１において１個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が点滅表示されるゲージ点滅表示を実行するための表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、ゲージ増大表示を実行するための表示用データのアドレス情報及び設定先情報とが設定されている。上乗せサブ演出テーブルは第３レイヤＬＹ３に読み出される。

【０６２６】

第２レイヤＬＹ２に読み出された上乗せメイン演出テーブルに従って上乗せメイン演出が実行されるとともに、第３レイヤＬＹ３に読み出された上乗せサブ演出テーブル（第１高速上乗せサブ演出テーブル、第２高速上乗せサブ演出テーブル、第１低速上乗せサブ演出テーブル、又は第２低速上乗せサブ演出テーブル）に従って上乗せサブ演出が実行される。このように、読み出し用エリア９４ａの異なるレイヤＬＹｎに読み出された上乗せメイン演出テーブル及び上乗せサブ演出テーブルに従って、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出が並行して進行する。

【０６２７】

上乗せサブ演出テーブルのデータ構成について、高速第１上乗せサブ演出テーブルを例

として、図６１の説明図を参照しながら説明する。図６１は高速第１上乗せサブ演出テーブルを説明するための説明図である。

【０６２８】

高速第１上乗せサブ演出テーブルにおけるポインタ情報の「０」～「７４」の範囲には、ゲージ点滅表示を行うための演出用データが設定されている。具体的には、高速第１上乗せサブ演出テーブルにおける「０」、「２５」、及び「５０」のポインタ情報には、ゲージ表示部Ｇ１９ａに１個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２を表示させるための表示用データのアドレス情報（ＡＤ１０（１））と、当該表示用データの設定先として表示用設定エリア１１３の第５演出用エリア１１３ｆ（図４２（ｃ））を指定する設定先情報とが設定されている。また、上乗せサブ演出テーブルにおける「１５」、「４０」、及び「６５」のポインタ情報には、表示用設定エリア１１３の第５演出用エリア１１３ｆをクリアするための消去用データと、当該消去用データの設定先情報として第５演出用エリア１１３ｆを示す設定先情報とが設定されている。参照対象のポインタ情報に対して消去用データが設定されている状態となった場合には、第５演出用エリア１１３ｆがクリアされて単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されなくなる。単位ゲージ画像Ｇ２２を表示するための表示用データの設定と、当該表示用データの消去とが交互に繰り返されることにより、ゲージ点滅表示が行われる。

【０６２９】

参照対象のポインタ情報が「０」である場合に表示用設定エリア１１３の第５演出用エリア１１３ｆに表示用データが設定される。これにより、ゲージ表示部Ｇ１９ａに１個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示される。当該１個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２は、参照対象のポインタ情報が「０」から「１５」に更新されるまでの０．６秒間、参照対象のポインタ情報が「２５」から「４０」に更新されるまでの０．６秒間、及び参照対象のポインタ情報が「５０」から「６５」に更新されるまでの０．６秒間に亘って表示される一方、参照対象のポインタ情報が「１５」から「２５」に更新されるまでの０．４秒間、参照対象のポインタ情報が「４０」から「５０」に更新されるまでの０．４秒間、参照対象のポインタ情報が「６５」から「７５」に更新されるまでの０．４秒間に亘って表示されない。このため、ゲージ点滅表示では、１個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が点滅表示される。

【０６３０】

高速第１上乗せサブ演出テーブル（図６１）におけるポインタ情報の「７５」～「１２０」の範囲には、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示されている単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色が上乗せゲーム数に対応する数及び色に段階的に更新されていくゲージ増大表示を行うための表示用データのアドレス情報及び設定先情報が設定されている。具体的には、高速第１上乗せサブ演出テーブルにおける「７５」のポインタ情報に対して１個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２を表示させるための表示用データのアドレス情報（ＡＤ１０（１））が設定されており、「８０」のポインタ情報に対して２個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２を表示させるための表示用データのアドレス情報（ＡＤ１０（２））が設定されており、「８５」のポインタ情報に対して３個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２を表示させるための表示用データのアドレス情報（ＡＤ１０（３））が設定されており、「９０」のポインタ情報に対して４個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２を表示させるための表示用データのアドレス情報（ＡＤ１０（４））が設定されており、「９５」のポインタ情報に対して５個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２を表示させるための表示用データのアドレス情報（ＡＤ１０（５））が設定されている。また、これらの表示用データのアドレス情報に対して、表示用設定エリア１１３の第５演出用エリア１１３ｆを示す設定先情報が設定されている。単位ゲージ画像Ｇ２２を表示するための表示用データは第５演出用エリア１１３ｆに設定されるとともに、単位ゲージ画像Ｇ２２は第５演出用表示レイヤ１０６に設定される。図６１に示すように、第１上乗せサブ演出テーブルにおける「１２０」のポインタ情報には、第５演出用エリア１１３ｆをクリアするための消去用データが設定されている。

【０６３１】

高速第１上乗せサブ演出テーブルが読み出された場合、ゲージ増大表示では、参照対象のポインタ情報が「７５」から「８０」に更新されるまでの０．２秒間に亘って１個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示され、参照対象のポインタ情報が「８０」から「８５」に更新されるまでの０．２秒間に亘って２個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示され、参照対象のポインタ情報が「８５」から「９０」に更新されるまでの０．２秒間に亘って３個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示され、参照対象のポインタ情報が「９０」から「９５」に更新されるまでの０．２秒間に亘って４個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示され、参照対象のポインタ情報が「９５」から「１２０」に更新されるまでの１秒間に亘って５個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示される。

【０６３２】

上乗せ当選が連続して発生した場合、上乗せサブ演出テーブル（高速第１上乗せサブ演出テーブル、高速第２上乗せサブ演出テーブル、低速第１上乗せサブ演出テーブル及び低速第２上乗せサブ演出テーブル）に設定されている表示用データのアドレス情報は、今回の上乗せ当選よりも前に連続して発生していた上乗せ当選における合計上乗せゲーム数に対応する態様でゲージ点滅表示及びゲージ増大表示を行うための表示用データのアドレス情報に書き換えられる。本実施形態において、上乗せ当選が連続して発生する場合とは、上乗せサブ演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２が新たなＡＲＴ中上乗せコマンドを受信し、上乗せサブ演出が途切れない態様で複数の上乗せ当選が発生する場合をいう。

【０６３３】

具体的には、連続して発生している上乗せ当選における合計上乗せゲーム数が「ｎ」（ｎは「５０」以上の整数）である状況において、上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せゲーム数が「５０」である上乗せ当選が発生した場合、高速第１上乗せサブ演出テーブル（図６１）における「０」、「２５」及び「５０」に設定されている表示用データのアドレス情報（ＡＤ１０（１））は、「ｎ」の上乗せゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２を表示させるための表示用データのアドレス情報に書き換えられる。また、高速第１上乗せサブ演出テーブル（図６１）における「７５」、「８０」、「８５」、「９０」、及び「９５」のポインタ情報に設定されている表示用データのアドレス情報は、「ｎ＋１０」、「ｎ＋２０」、「ｎ＋３０」、「ｎ＋４０」、及び「ｎ＋５０」の上乗せゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２を表示させるための表示用データのアドレス情報に書き換えられる。例えば、「ｎ」が「２００」である場合、ゲージ表示部Ｇ１９ａでは、２０個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が並んでいる状態から２５個の黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が並んでいる状態となるまで、２００ミリ秒に１個の間隔で右端の単位ゲージ画像Ｇ２２の右側に新たな黄色の単位ゲージ画像Ｇ２２が追加されていく態様で更新されるゲージ増大表示が行われる。

【０６３４】

このように、上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せ当選が連続して発生した場合には、上乗せサブ演出テーブル（高速第１上乗せサブ演出テーブル、高速第２上乗せサブ演出テーブル、低速第１上乗せサブ演出テーブル及び低速第２上乗せサブ演出テーブル）に設定されている表示用データのアドレス情報の書き換えが行われる。これにより、上乗せサブ演出テーブルが読み出される契機となった上乗せ当選が発生するよりも前に連続して発生していた上乗せ当選における合計上乗せゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されている状態から、当該合計上乗せゲーム数に今回の上乗せ当選における上乗せゲーム数を加えた合計上乗せゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２が表示されている状態となるまで、所定の時間間隔（具体的には２００ミリ秒間隔）で単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色が更新されるゲージ増大表示が行われることとなる。

【０６３５】

上乗せメイン演出が終了する前にスタートレバー４１の操作が行われて上乗せメイン演出が途中で終了した場合には、第３レイヤＬＹ３に読み出されていた高速表示用の上乗せサブ演出テーブル（高速第１上乗せサブ演出テーブル又は高速第２上乗せサブ演出テーブル）に対応する低速表示用の上乗せサブ演出テーブル（低速第１上乗せサブ演出テーブル

又は低速第２上乗せサブ演出テーブル）が読み出される。具体的には、第３レイヤＬＹ３に高速第１上乗せサブ演出テーブルが読み出されていた場合には当該第３レイヤＬＹ３に低速第１上乗せサブ演出テーブルが読み出されるとともに、第３レイヤＬＹ３に高速第２上乗せサブ演出テーブルが読み出されていた場合には当該第３レイヤＬＹ３に低速第２上乗せサブ演出テーブルが読み出される。

【０６３６】

高速表示用の上乗せサブ演出テーブルに代えて低速表示用の上乗せサブ演出テーブルが読み出される場合、第３レイヤＬＹ３におけるポインタカウンタＰＣ３の値はクリアされることなく引き継がれる。この場合、表示用設定エリア１１３の第５演出用エリア１１３ｆ（図４２（ｆ））に設定されている上乗せサブ演出用の表示用データはクリアされない。このため、途中まで実行されていたゲージ点滅表示の続きからゲージ点滅表示が実行される。また、第３レイヤＬＹ３に読み出されていた高速表示用の上乗せサブ演出テーブルのデータの書き換えが行われていた場合、当該高速表示用の上乗せサブ演出テーブルの各ポインタ情報に対して設定されていた書き換え後のデータが第３レイヤＬＹ３に読み出される低速表示用の上乗せサブ演出テーブルにおいて対応するポインタ情報に設定される。これにより、上乗せ当選が連続して発生している状況において、今回の上乗せ当選が発生するよりも前に連続して発生していた上乗せ当選の合計上乗せゲームに対応する態様で上乗せサブ演出におけるゲージ点滅表示及びゲージ増大表示を実行することができる。

【０６３７】

図６０（ｂ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には、表示用カウンタ１３４、上乗せゲーム数カウンタ１３５及び点滅表示用カウンタ１３６が設けられている。表示用カウンタ１３４は、ＡＲＴ状態ＳＴ６において１ゲームが実行される度に演出側ＭＰＵ９２により１減算されるカウンタである。ＡＲＴ状態ＳＴ６においては表示用カウンタ１３４に設定されている値がＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数として画像表示装置６３の左側上部に表示される。

【０６３８】

上乗せゲーム数カウンタ１３５は、上乗せ当選により発生した上乗せゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。点滅表示用カウンタ１３６は、上乗せ当選が連続して発生した場合に、今回の上乗せ当選よりも前に連続して発生した上乗せ当選の合計上乗せゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。既に説明したとおり、本実施形態において、上乗せ当選が連続して発生する場合とは、上乗せサブ演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２が新たなＡＲＴ中上乗せコマンドを受信し、上乗せサブ演出が途切れない態様で複数の上乗せ当選が発生する場合である。

【０６３９】

次に、ＡＲＴ状態ＳＴ６における各種演出の実行を可能とするための演出側ＭＰＵ９２における処理構成について説明する。図６２は演出側ＭＰＵ９２にて実行される非通常用の演出制御処理を示すフローチャートである。なお、非通常用の演出制御処理は遊技状態がボーナス内部状態ＳＴ２、ＢＢ状態ＳＴ３、ＲＢ状態ＳＴ４、準備状態ＳＴ５及びＡＲＴ状態ＳＴ６である場合に演出側ＭＰＵ９２において比較的短い周期（例えば４ミリ秒）で繰り返し実行される割込み処理にて実行される。

【０６４０】

非通常用の演出制御処理では、主側ＭＰＵ７２からエンディング終了コマンドを受信している場合（ステップＳ３００１：ＹＥＳ）、演出側ＲＡＭ９４に設けられた演出側エンディング演出フラグを「０」クリアする（ステップＳ３００２）。演出側エンディング演出フラグは、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の実行期間となっていることを演出側ＭＰＵ９２にて特定するためのフラグである。その後、エンディング終了用処理を実行する（ステップＳ３００３）。エンディング終了用処理では、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了に対応する演出として、エンディング終了演出を実行するための処理を行う。エンディング終了演出は、スピーカ６２及び画像表示装置６３において実行される。また、エンディング終了用処理（ステップＳ３００３）では、演出側ＲＡＭ９４に設けられた

演出側演出用タイマカウンタにエンディング終了演出の終了タイミングを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする数値情報をセットする。演出側演出用タイマカウンタの値は、後述する履歴画像用管理処理（図９５）のステップＳ５７０５にて更新される。

【０６４１】

その後、演出側ＲＡＭ９４に設けられたＡＲＴ中フラグを「０」クリアする（ステップＳ３００４）。ＡＲＴ中フラグは、遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６、ＡＲＴ状態ＳＴ６から移行したボーナス内部状態ＳＴ２、ＡＲＴ状態ＳＴ６から移行したボーナス状態、及び当該ボーナス状態の終了後に移行した準備状態ＳＴ５のいずれかであることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ＡＲＴ中フラグには、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ開始コマンドを受信した場合に「１」がセットされる。また、ＡＲＴ中フラグは、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ終了コマンド又はエンディング終了コマンドを受信した場合に「０」クリアされる。

【０６４２】

ステップＳ３００１にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２からエンディング演出コマンドを受信したか否かを判定し（ステップＳ３００５）、エンディング演出コマンドを受信している場合（ステップＳ３００５：ＹＥＳ）には、演出側ＲＡＭ９４における演出側エンディング演出フラグに「１」をセットする（ステップＳ３００６）。

【０６４３】

ステップＳ３００５にて否定判定を行った場合、又はステップＳ３００６の処理を行った場合には、演出側エンディング演出フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ３００７）、演出側エンディング演出フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３００７：ＹＥＳ）には、エンディング演出用処理を実行する（ステップＳ３００８）。エンディング演出用処理では、エンディング演出を実行するための処理を行う。

【０６４４】

ステップＳ３００７にて否定判定を行った場合、主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ３００９）。ＡＲＴ開始コマンドは既に説明したとおりＡＲＴ状態ＳＴ６が開始された場合に主側ＭＰＵ７２から送信される。ＡＲＴ開始コマンドを受信している場合（ステップＳ３００９：ＹＥＳ）には、ＡＲＴ開始時の演出設定処理を実行する（ステップＳ３０１０）。図６３（ａ）はＡＲＴ開始時の演出設定処理を示すフローチャートである。

【０６４５】

ＡＲＴ開始時の演出設定処理では、主側ＭＰＵ７２から受信したＡＲＴ開始コマンドに設定されている情報に基づき、今回のＡＲＴ状態ＳＴ６への移行がＡＲＴ状態ＳＴ６への復帰に該当するか否かを判定する（ステップＳ３１０１）。ＡＲＴ状態ＳＴ６への復帰に該当しない場合（ステップＳ３１０１：ＮＯ）、ＡＲＴ開始コマンドに設定されているＡＲＴ状態ＳＴ６の新たな開始に対応する開始ゲーム数（具体的には５０ゲーム）を演出側ＲＡＭ９４の表示用カウンタ１３４に加算する（ステップＳ３１０２）。この場合、ＡＲＴ状態ＳＴ６が開始される前のボーナス状態及び準備状態ＳＴ５においてＡＲＴ状態ＳＴ６の継続ゲーム数の上乗せが発生していない場合には表示用カウンタ１３４の値は開始ゲーム数に対応する「５０」となる。一方、ＡＲＴ状態ＳＴ６が開始される前のボーナス状態及び準備状態ＳＴ５においてＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数の上乗せが発生している場合には、その上乗せにより発生したゲーム数と、上記開始ゲーム数（「５０」）との合計値が表示用カウンタ１３４にセットされた状態となる。

【０６４６】

ステップＳ３１０１にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ３１０２の処理を行った場合には、継続ゲーム数表示の開始用処理を実行する（ステップＳ３１０３）。継続ゲーム数表示の開始用処理では、現状の表示用カウンタ１３４の値に対応する継続ゲーム数画像Ｇ１８を表示するための表示用データを演出側ＲＯＭ９３から読み出し、当該読み出した表示用データを表示用設定エリア１１３の第３演出用エリア１１３ｄ（図４２（ｃ）

）に設定する。当該表示用データに基づいて画像表示装置６３の表示制御が行われることにより、画像表示装置６３の左側上部に表示用カウンタ１３４の値に対応する継続ゲーム数画像Ｇ１８（図５７）が表示される。このように、画像表示装置６３の左側上部には、ＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数として表示用カウンタ１３４の値を示す継続ゲーム数画像Ｇ１８が表示される。また、表示用設定エリア１１３の第３演出用エリア１１３ｄに前回の表示用データが設定されている場合には、第３演出用エリア１１３ｄがクリアされた後に今回の表示用データが設定される。これにより、画像表示装置６３に表示されている継続ゲーム数画像Ｇ１８が更新後の表示用カウンタ１３４の値に対応した値に更新される。

【０６４７】

その後、ゲージ枠表示の開始用処理を実行する（ステップＳ３１０４）。ゲージ枠表示の開始用処理では、画像表示装置６３のサブ表示領域１３１（図５７）にゲージ枠画像Ｇ１９（図５７）を表示するための表示用データを演出側ＲＯＭ９３から読み出し、当該読み出した表示用データを表示用設定エリア１１３の第４演出用エリア１１３ｅ（図４２（ｂ））に設定する。当該表示用データに基づいて画像表示装置６３の表示制御が行われることにより、画像表示装置６３のサブ表示領域１３１においてゲージ枠画像Ｇ１９の表示が開始される。

【０６４８】

その後、ＡＲＴ開始演出抽選処理を実行する（ステップＳ３１０５）。ＡＲＴ開始演出抽選処理では、まずＡＲＴ開始演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。本スロットマシン１０には、１６種類のＡＲＴ開始演出が存在しており、演出側ＲＯＭ９３には当該１６種類のＡＲＴ開始演出を実行するための１６種類のＡＲＴ開始演出テーブルが記憶されている。ＡＲＴ開始演出抽選テーブルには、当該１６種類のＡＲＴ開始演出テーブルの情報が設定されており、各ＡＲＴ開始演出テーブルの情報には当否を判定するための数値範囲が設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出したＡＲＴ開始演出抽選テーブルに対して照合する。これにより、今回の読み出し対象となるＡＲＴ開始演出テーブルを特定する。具体的には、乱数カウンタから読み出した数値情報を含む数値範囲が設定されているＡＲＴ開始演出テーブルを読み出し対象として特定する。

【０６４９】

その後、ＡＲＴ開始演出の種別情報設定処理を実行する（ステップＳ３１０６）。ＡＲＴ開始演出の種別情報設定処理では、後述する履歴記憶モードである場合、ＡＲＴ開始演出抽選処理（ステップＳ３１０５）において特定したＡＲＴ開始演出テーブルに対応するＡＲＴ開始演出の種別情報（１～１６のいずれかの数値情報）を履歴記憶用エリア９４ｂにおける第８履歴用記憶エリアＲＡ８に設定する（ステップＳ３１０６）。なお、履歴記憶モード及び第８履歴用記憶エリアＲＡ８については後述する。

【０６５０】

その後、ステップＳ３１０５におけるＡＲＴ開始演出抽選処理において特定したＡＲＴ開始演出テーブルを読み出し用エリア９４ａに読み出して（ステップＳ３１０７）、本ＡＲＴ開始時の演出設定処理を終了する。ＡＲＴ開始演出テーブルは第０レイヤＬＹ０に読み出される。ステップＳ３１０７において読み出されたＡＲＴ開始演出テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にてＡＲＴ開始演出が実行される。

【０６５１】

非通常用の演出制御処理（図６２）の説明に戻り、ステップＳ３００９にて否定判定を行った後、現状の遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６であるか否かについて判定する（ステップＳ３０１２）。現状の遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６でない場合（ステップＳ３０１２：ＮＯ）には、その他の演出用処理を実行して（ステップＳ３０１３）、本非通常用の演出制御処理を終了する。その他の演出用処理（ステップＳ３０１３）では、遊技状態がボーナス内部状態ＳＴ２、ＢＢ状態ＳＴ３、ＲＢ状態ＳＴ４又は準備状態ＳＴ５である場合にお

ける演出の実行制御を行うための処理を実行する。また、その他の演出用処理（ステップＳ３０１３）では、ボーナス内部状態ＳＴ２又は準備状態ＳＴ５においてボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合、後述するボーナス入賞時の役物設定処理（図７８）を実行する。

【０６５２】

現状の遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６である場合（ステップＳ３０１２：ＹＥＳ）には、主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ３０１４）。ゲーム開始コマンドを受信している場合（ステップＳ３０１４：ＹＥＳ）には、ＡＲＴ中のゲーム開始用処理を実行して（ステップＳ３０１５）、本非通常用の演出制御処理を終了する。図６３（ｂ）はＡＲＴ中のゲーム開始用処理を示すフローチャートである。

【０６５３】

ＡＲＴ中のゲーム開始用処理では、演出側ＲＡＭ９４に設けられたメイン演出中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３２０１）。メイン演出中フラグは、上乗せメイン演出の実行中であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。メイン演出中フラグには、後述する上乗せ演出用処理（図６５）のステップＳ３４０４にて「１」がセットされる。また、メイン演出中フラグは、後述する上乗せメイン演出の終了処理（ステップＳ３２０２）及び後述するフラグクリア処理（図６６（ａ））のステップＳ３５０３にて「０」クリアされる。

【０６５４】

ステップＳ３２０１にてメイン演出中フラグに「１」がセットされていると判定した場合には、上乗せメイン演出の実行中にゲーム開始コマンドを受信したことを意味するため、上乗せメイン演出の終了処理を実行する（ステップＳ３２０２）。上乗せメイン演出の終了処理では、読み出し用エリア９４ａにおける第２レイヤＬＹ２をクリアする。既に説明したとおり、第２レイヤＬＹ２は、上乗せメイン演出テーブルが読み出されるレイヤである。上乗せメイン演出テーブルが読み出されていた第２レイヤＬＹ２がクリアされることにより、上乗せメイン演出テーブルに設定されている音データに基づく音出力制御及び上乗せメイン演出テーブルに設定されている発光データに基づく上部ランプ６１の発光制御が行われなくなる。既に説明したとおり、上乗せメイン演出テーブルの終盤のポインタ情報（上乗せメイン演出の実行期間が残り１秒となるポインタ情報）には役物７５の駆動テーブルのアドレス情報がセットされている。上乗せメイン演出テーブルが読み出されていた第２レイヤＬＹ２がクリアされることにより、当該駆動テーブルが読み出されなくなり、当該駆動テーブルに基づく役物動作演出がキャンセルされる。なお、役物動作演出の詳細については後述する。また、上乗せメイン演出の終了処理（ステップＳ３２０２）では、表示用設定エリア１１３の第２演出用エリア１１３ｃ（図４２（ｃ））をクリアする。既に説明したとおり、第２演出用エリア１１３ｃは、上乗せメイン演出を実行するための表示用データが設定されるエリアである。上乗せメイン演出の実行中であった場合には、当該上乗せメイン演出を実行するための表示用データがクリアされる。これにより、画像表示装置６３にて行われていた上乗せメイン演出の表示が終了する。読み出し用エリア９４ａにおいて、上乗せメイン演出テーブル及び上乗せサブ演出テーブルが読み出されるレイヤＬＹｎは異なっているとともに、上乗せメイン演出を実行するための表示用データ及び上乗せサブ演出を実行するための表示用データの設定先も異なっている。このため、上乗せサブ演出を継続させながら上乗せメイン演出を終了させるための処理構成を簡略化することが可能となっている。さらにまた、上乗せメイン演出の終了処理（ステップＳ３２０２）では、メイン演出中フラグを「０」クリアする。これにより、上乗せメイン演出が終了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【０６５５】

その後、上乗せサブ演出テーブルの更新処理を実行する（ステップＳ３２０３）。当該更新処理では、読み出し用エリア９４ａの第３レイヤＬＹ３に読み出されている高速表示用の上乗せサブ演出テーブルに代えて、対応する低速表示用の上乗せサブ演出テーブルを当該第３レイヤＬＹ３に読み出す。具体的には、第３レイヤＬＹ３に高速第１上乗せサブ

演出テーブルが読み出されている場合には低速第１上乗せサブ演出テーブルを読み出すとともに、第３レイヤＬＹ３に高速第２上乗せサブ演出テーブルが読み出されている場合には低速第２上乗せサブ演出テーブルを読み出す。既に説明したとおり、第３レイヤＬＹ３におけるポインタカウンタＰＣ３の値はクリアされることなく引き継がれる。また、上乗せサブ演出テーブルの更新処理（ステップＳ３２０３）では、上乗せサブ演出用の表示用データが設定されている表示用設定エリア１１３の第５演出用エリア１１３ｆはクリアしない。このため、ゲージ表示部Ｇ１９ａではゲージ点滅表示の続きが表示される。

【０６５６】

ステップＳ３２０３における上乗せサブ演出テーブルの更新処理では、第３レイヤＬＹ３に読み出されていた高速表示用の上乗せサブ演出テーブルのデータの書き換えが行われていた場合、当該高速表示用の上乗せサブ演出テーブルの各ポインタ情報に対して設定されていた書き換え後のデータが第３レイヤＬＹ３に読み出される低速表示用の上乗せサブ演出テーブルにおいて対応するポインタ情報に設定される。これにより、上乗せ当選が連続して発生している状況において、今回の上乗せ当選が発生するよりも前に連続して発生していた上乗せ当選の合計上乗せゲーム数に対応する態様で上乗せサブ演出におけるゲージ点滅表示及びゲージ増大表示を実行することができる。

【０６５７】

その後、ＡＲＴ用のベース演出抽選処理を実行する（ステップＳ３２０４）。ＡＲＴ用のベース演出抽選処理では、まずＡＲＴ用ベース演出を選択するためのＡＲＴ用ベース演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。既に説明したとおり、演出側ＲＯＭ９３のＡＲＴ用ベース演出テーブル記憶エリア１３３ａには１６種類のＡＲＴ用ベース演出テーブルが記憶されている。ＡＲＴ用ベース演出抽選テーブルには、当該１６種類のＡＲＴ用ベース演出テーブルの種別情報（１～１６の数値情報）が設定されており、各種別情報には当否判定を行うための数値範囲が設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出したＡＲＴ用ベース演出抽選テーブルに対して照合する。これにより、今回の読み出し対象となるＡＲＴ用ベース演出テーブルを特定する。具体的には、乱数カウンタから読み出した数値情報を含む数値範囲が設定されているＡＲＴ用ベース演出テーブルを読み出し対象として特定する。

【０６５８】

その後、ＡＲＴ用ベース演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップＳ３２０５）。当該読み出し処理では、読み出し用エリア９４ａにおける第０レイヤＬＹ０をクリアし、ステップＳ３２０４にて特定したＡＲＴ用ベース演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３のＡＲＴ用ベース演出テーブル記憶エリア１３３ａから読み出し用エリア９４ａの第０レイヤＬＹ０に読み出す。ＡＲＴ用ベース演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、スピーカ６２及び画像表示装置６３にてＡＲＴ用ベース演出が実行される。具体的には、ＡＲＴ用ベース演出テーブルにおける「０」のポインタ情報には、画像表示装置６３にてＡＲＴ用ベース演出を実行するための表示用データのアドレス情報及び設定先情報が設定されている。当該表示用データは、表示用設定エリア１１３の背景用エリア１１３ａ（図４２（ｃ））に設定される。背景用エリア１１３ａに前回の表示用データが設定されている場合には、背景用エリア１１３ａがクリアされた後に今回の表示用データが設定される。これにより、前回のＡＲＴ用ベース演出が終了するとともに今回のＡＲＴ用ベース演出が開始される。

【０６５９】

その後、ＡＲＴ用の通常演出抽選処理を実行する（ステップＳ３２０６）。ＡＲＴ用の通常演出抽選処理では、まずＡＲＴ用通常演出を選択するためのＡＲＴ用通常演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。既に説明したとおり、演出側ＲＯＭ９３のＡＲＴ用通常演出テーブル記憶エリア１３３ｂには１６種類のＡＲＴ用通常演出テーブルが記憶されている。ＡＲＴ用通常演出抽選テーブルには当該１６種類のＡＲＴ用通常演出テーブルの種別情報（１～１６の数値情報）が設定されており、各種別情報には当否判定を行

うための数値範囲が設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出したＡＲＴ用通常演出抽選テーブルに対して照合する。これにより、今回の読み出し対象となるＡＲＴ用通常演出テーブルを特定する。具体的には、乱数カウンタから読み出した数値情報を含む数値範囲が設定されているＡＲＴ用通常演出テーブルを読み出し対象として特定する。

【０６６０】

その後、読み出し用エリア９４ａにおける第１レイヤＬＹ１をクリアし、ステップＳ３２０６におけるＡＲＴ用の通常演出抽選処理にて読み出し対象として特定したＡＲＴ用通常演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３のＡＲＴ用通常演出テーブル記憶エリア１３３ｂから読み出す（ステップＳ３２０７）。上述したとおり、ＡＲＴ用通常演出テーブルは、読み出し用エリア９４ａにおける第１レイヤＬＹ１に読み出される。ＡＲＴ用通常演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、スピーカ６２及び画像表示装置６３にてＡＲＴ用通常演出が実行される。読み出し用エリア９４ａの異なるレイヤＬＹｎに読み出されたＡＲＴ用ベース演出テーブル及びＡＲＴ用通常演出テーブルに基づいて、ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が並行して実行される。

【０６６１】

その後、演出側ＲＡＭ９４の表示用カウンタ１３４の値を１減算し（ステップＳ３２０８）、継続ゲーム数表示の更新処理を実行して（ステップＳ３２０９）、本ＡＲＴ中のゲーム開始用処理を終了する。ステップＳ３２０９における継続ゲーム数表示の更新処理では、ステップＳ３２０８にて１減算した後の表示用カウンタ１３４の値が「１」以上の値である場合、当該表示用カウンタ１３４の値に対応する継続ゲーム数画像Ｇ１８を表示するための表示用データを演出側ＲＯＭ９３から読み出し、当該読み出した表示用データを表示用設定エリア１１３の第３演出用エリア１１３ｄに設定する。既に説明したとおり、第３演出用エリア１１３ｄに既に表示用データが設定されている場合には、第３演出用エリア１１３ｄを「０」クリアした後に今回の表示用データを設定する。当該表示用データに基づいて画像表示装置６３の表示制御が行われることにより、画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数の値が当該１減算後の値に更新される。また、ステップＳ３２０９における継続ゲーム数表示の更新処理では、ステップＳ３２０８にて１減算した後の表示用カウンタ１３４の値が「０」以下の値である場合、当該「０」以下の値に代えて、画像表示装置６３の左側上部に「？」を表示するための表示用データを演出側ＲＯＭ９３から読み出し、当該読み出した表示用データを表示用設定エリア１１３の第３演出用エリア１１３ｄに設定する。既に説明したとおり、上乗せ当選が連続して発生している状況においても、ゲームが開始される度に画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数の値は１減算される。連続して発生した上乗せ当選における合計上乗せゲーム数が最後にまとめて加算されるまでの間に画像表示装置６３の左側上部に表示すべき継続ゲーム数の値が「０」以下の値となることがある。この場合には、当該「０」以下の値に代えて、画像表示装置６３の左側上部に「？」が表示されるため、画像表示装置６３の左側上部に継続ゲーム数として「０」以下の値が表示されている状態でＡＲＴ状態ＳＴ６が継続することはない。

【０６６２】

非通常用の演出制御処理（図６２）の説明に戻り、ステップＳ３０１４にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ３０１６）。ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信している場合（ステップＳ３０１６：ＹＥＳ）には、演出調整処理を実行する（ステップＳ３０１７）。図６４は演出調整処理を示すフローチャートである。

【０６６３】

演出調整処理では、演出側ＲＡＭ９４に設けられたサブ演出中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３３０１）。サブ演出中フラグは、上乗せサブ演出の実行中であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。サブ演出中フラグには、後述する上乗せ演出用処理（図６５）のステップＳ３４１１にて「１」が

セットされる。また、サブ演出中フラグは、後述するフラグクリア処理（図６６（ａ））のステップＳ３５０６にて「０」クリアされる。

【０６６４】

ステップＳ３３０１にてサブ演出中フラグに「１」がセットされていると判定した場合には、上乗せサブ演出の実行中にＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことを意味するため、上乗せサブ演出の終了処理を実行する（ステップＳ３３０２）。上乗せサブ演出の終了処理では、読み出し用エリア９４ａにおける第３レイヤＬＹ３をクリアするとともに、表示用設定エリア１１３における第５演出用エリア１１３ｆ（図４２（ｃ））をクリアする。既に説明したとおり、第３レイヤＬＹ３は上乗せサブ演出テーブル（高速第１上乗せサブ演出テーブル、高速第２上乗せサブ演出テーブル、低速第１上乗せサブ演出テーブル、又は低速第２上乗せサブ演出テーブル）が読み出されるレイヤであるとともに、第５演出用エリア１１３ｆは上乗せサブ演出用の表示用データが設定されるエリアである。第５演出用エリア１１３ｆをクリアすることにより、画像表示装置６３にて行われていた上乗せサブ演出が終了する。また、第３レイヤＬＹ３をクリアすることにより、上乗せサブ演出用の表示用データが第５演出用エリア１１３ｆに新たに設定されることを防止して、上乗せサブ演出を終了させることができる。

【０６６５】

その後、演出側ＲＡＭ９４における連続上乗せフラグに「１」をセットする（ステップＳ３３０３）。連続上乗せフラグは、上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せ当選が連続して２回以上発生している状況であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。

【０６６６】

その後、点滅表示用カウンタ１３６の加算処理を実行する（ステップＳ３３０４）。点滅表示用カウンタ１３６の加算処理では、演出側ＲＡＭ９４における上乗せゲーム数カウンタ１３５を参照してステップＳ３３０２にて終了させた上乗せサブ演出における上乗せゲーム数を把握し、当該把握した上乗せゲーム数を演出側ＲＡＭ９４における点滅表示用カウンタ１３６の値に対して加算する。これにより、点滅表示用カウンタ１３６に今回の上乗せ当選よりも前に連続して発生した上乗せ当選の合計上乗せゲーム数が設定されている状態となる。

【０６６７】

ステップＳ３３０４にて点滅表示用カウンタ１３６の加算処理を実行した場合には、上乗せゲーム数カウンタ１３５の値を「０」クリアして（ステップＳ３３０５）、本演出調整処理を終了する。なお、上乗せゲーム数カウンタ１３５には、後述する上乗せ演出用処理（図６５）のステップＳ３４０１にて、今回の上乗せ当選における上乗せゲーム数がセットされる。

【０６６８】

非通常用の演出制御処理（図６２）の説明に戻り、ステップＳ３０１７にて演出調整処理（図６４）を実行した後、上乗せ演出用処理を実行する（ステップＳ３０１８）。図６５は上乗せ演出用処理を示すフローチャートである。

【０６６９】

上乗せ演出用処理では、今回受信したＡＲＴ中上乗せコマンドに設定されている情報に基づいて上乗せゲーム数を把握し、当該把握した上乗せゲーム数を演出側ＲＡＭ９４における上乗せゲーム数カウンタ１３５に設定する（ステップＳ３４０１）。これにより、上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せ当選が連続して発生している場合には、今回の上乗せ当選における上乗せゲーム数が上乗せゲーム数カウンタ１３５に設定されているとともに、今回の上乗せ当選よりも前に連続して発生していた上乗せ当選における合計上乗せゲーム数が点滅表示用カウンタ１３６に設定されている状態となる。また、上乗せ当選が連続して発生していない場合には、今回の上乗せ当選における上乗せゲーム数が上乗せゲーム数カウンタ１３５に設定されているとともに、点滅表示用カウンタ１３６の値が「０」である状態となる。

【０６７０】
その後、上乗せメイン演出抽選処理を実行する（ステップＳ３４０２）。上乗せメイン演出抽選処理では、まず上乗せメイン演出を選択するための上乗せメイン演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。既に説明したとおり、演出側ＲＯＭ９３の上乗せメイン演出テーブル記憶エリア１３３ｃ（図６０（ａ））には「５０」の上乗せゲーム数に対応する上乗せメイン演出を実行するための４種類の上乗せメイン演出テーブルと、「１００」の上乗せゲーム数に対応する上乗せメイン演出を実行するための４種類の上乗せメイン演出テーブルとが記憶されている。第１上乗せメイン演出抽選テーブルには、４種類の上乗せメイン演出テーブルの種別情報が設定されており、各種別情報に対して当否の判定を行うための数値範囲が設定されている。また、第２上乗せメイン演出抽選テーブルには、４種類の上乗せメイン演出テーブルの種別情報が設定されており、各種別情報に対して当否の判定を行うための数値範囲が設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した上乗せメイン演出抽選テーブルに対して照合する。これにより、今回の読み出し対象となる上乗せメイン演出テーブルを特定する。具体的には、乱数カウンタから読み出した数値情報を含む数値範囲が設定されている上乗せメイン演出テーブルを読み出し対象として特定する。

【０６７１】
その後、読み出し用エリア９４ａの第２レイヤＬＹ２をクリアし、ステップＳ３４０２における上乗せメイン演出抽選処理にて特定した上乗せメイン演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す（ステップＳ３４０３）。既に説明したとおり、上乗せメイン演出テーブルは第２レイヤＬＹ２に読み出される。上乗せメイン演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて上乗せメイン演出が実行される。また、上乗せメイン演出テーブルの終盤のポインタ情報（上乗せメイン演出の実行期間が残り１秒となるポインタ情報）に対して設定されている役物７５の駆動テーブルが読み出されることにより、役物７５の球状演出部７７ｂが上下に動作する役物動作演出が実行される。なお、役物動作演出の詳細については後述する。その後、演出側ＲＡＭ９４におけるメイン演出中フラグに「１」をセットする（ステップＳ３４０４）。これにより、上乗せメイン演出の実行中であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【０６７２】
その後、今回の上乗せゲーム数に対応する上乗せサブ演出テーブルを特定する（ステップＳ３４０５）。具体的には、ステップＳ３４０１にて上乗せゲーム数カウンタ１３５に設定した上乗せゲーム数が「５０」である場合には演出側ＲＯＭ９３の高速第１上乗せサブ演出テーブル記憶エリア１３３ｄに記憶されている高速第１上乗せサブ演出テーブルを特定するとともに、ステップＳ３４０１にて上乗せゲーム数カウンタ１３５に設定した上乗せゲーム数が「１００」である場合には演出側ＲＯＭ９３の高速第２上乗せサブ演出テーブル記憶エリア１３３ｅに記憶されている高速第２上乗せサブ演出テーブルを特定する。

【０６７３】
その後、演出側ＲＡＭ９４に設けられた連続上乗せフラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３４０６）。既に説明したとおり、連続上乗せフラグは、上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せ当選が連続して２回以上発生している状況であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。連続上乗せフラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ３４０６：ＮＯ）には、ステップＳ３４０５にて特定した上乗せサブ演出テーブルを読み出し用エリア９４ａに読み出す（ステップＳ３４０７）。既に説明したとおり、上乗せサブ演出テーブルは第３レイヤＬＹ３に読み出される。上乗せサブ演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、画像表示装置６３にて高速表示のゲージ増大表示を含む上乗せサブ演出が実行される。

【０６７４】
一方、連続上乗せフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３４０６：ＹＥ

Ｓ）には、テーブル書き換え処理を実行する（ステップＳ３４０８）。テーブル書き換え処理では、まず演出側ＲＡＭ９４における点滅表示用カウンタ１３６の値を把握する。今回の上乗せ当選が連続２回目の上乗せ当選である場合、点滅表示用カウンタ１３６には、先に発生した上乗せ当選における上乗せゲーム数が設定されている。また、連続２回以上の上乗せ当選が発生している状況においてさらに連続して今回の上乗せ当選が発生した場合、すなわち今回の上乗せ当選が連続３回目以上の上乗せ当選である場合、点滅表示用カウンタ１３６には、今回の上乗せ当選よりも前に連続して発生した上乗せ当選の合計上乗せゲーム数が設定されている。その後、当該把握した合計上乗せゲーム数に対応する数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２の点滅表示を行うための表示用データのアドレス情報を特定する。そして、ステップＳ３４０５にて特定した上乗せサブ演出テーブル（高速第１上乗せサブ演出テーブル又は高速第２上乗せサブ演出テーブル）の「０」、「２５」、及び「５０」のポインタ情報に対して設定されている表示用データのアドレス情報に代えて、当該特定した表示用データのアドレス情報を設定する。また、ステップＳ３４０５にて特定したテーブルが高速第１上乗せサブ演出テーブル（図６１）である場合には、「７５」、「８０」、「８５」、「９０」及び「９５」に設定されているゲージ増大表示を行うための表示用データのアドレス情報に代えて、今回の上乗せ当選よりも前に連続して発生していた上乗せ当選における合計上乗せゲーム数に対応する態様でゲージ増大表示を行うための表示用データのアドレス情報を設定する。一方、ステップＳ３４０５にて特定したテーブルが高速第２上乗せサブ演出テーブルである場合には、「７５」、「８０」、「８５」、「９０」、「９５」、「１００」、「１０５」、「１１０」、「１１５」及び「１２０」に設定されているゲージ増大表示を行うための表示用データのアドレス情報に代えて、今回の上乗せ当選よりも前に連続して発生していた上乗せ当選における合計上乗せゲーム数に対応する態様でゲージ増大表示を行うための表示用データのアドレス情報を設定する。

【０６７５】

その後、読み出し用エリア９４ａの第３レイヤＬＹ３をクリアし、ステップＳ３４０８にてテーブル書き換え処理を実行した後の上乗せサブ演出テーブル（高速第１上乗せサブ演出テーブル又は高速第２上乗せサブ演出テーブル）を読み出し用エリア９４ａに読み出す（ステップＳ３４０９）。書き換え後の上乗せサブ演出テーブルは、書き換えが行われない場合と同様に、第３レイヤＬＹ３に読み出される。書き換え後の上乗せサブ演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、画像表示装置６３にて上乗せサブ演出が実行される。その後、演出側ＲＡＭ９４における連続上乗せフラグを「０」クリアする（ステップＳ３４１０）。

【０６７６】

ステップＳ３４０７の処理を行った場合、又はステップＳ３４１０の処理を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４におけるサブ演出中フラグに「１」をセットする（ステップＳ３４１１）。これにより、上乗せサブ演出の実行中であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。その後、演出側ＲＡＭ９４に設けられた上乗せ表示待機フラグに「１」をセットして（ステップＳ３４１２）、本上乗せ演出用処理を終了する。上乗せ表示待機フラグは、上乗せサブ演出の実行期間が終了するまで表示用カウンタ１３４に対して今回の上乗せ当選における上乗せゲーム数を加算する処理が待機状態となることを演出側ＲＡＭ９４にて把握可能とするフラグである。

【０６７７】

非通常用の演出制御処理（図６２）の説明に戻り、ステップＳ３０１６にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ３０１９）。ステップＳ３０１９にて肯定判定を行った場合には、ＡＲＴ終了用処理を実行する（ステップＳ３０２０）。ＡＲＴ終了用処理では、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了に対応する演出として、ＡＲＴ終了演出を実行するための処理を行う。ＡＲＴ終了演出は、スピーカ６２及び画像表示装置６３において実行される。また、ＡＲＴ終了用処理（ステップＳ３０２０）では、演出側ＲＡＭ９４に設けられた演出側演出用タイマカウンタにＡＲＴ終了演出の終了タイミングを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする数値情報を

セットする。演出側演出用タイマカウンタの値は、後述する履歴画像用管理処理（図９５）のステップＳ５７０５にて更新される。その後、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ中フラグを「０」クリアして（ステップＳ３０２１）、本非通常用の演出制御処理を終了する。

【０６７８】

ステップＳ３０１９にて否定判定を行った場合には、ゲーム数更新用処理を実行して（ステップＳ３０２２）、本非通常用の演出制御処理を終了する。ゲーム数更新用処理（ステップＳ３０２２）では、上乗せサブ演出が終了したことを条件として、画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数画像Ｇ１８を更新するための処理を実行する。

【０６７９】

ここで、ゲーム数更新用処理（図６６（ｂ））の説明に先立ち、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるフラグクリア処理について図６６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、フラグクリア処理は、参照対象のポインタ情報が最終のポインタ情報まで更新され、当該最終のポインタ情報にリピート情報が設定されていない場合に、ポインタ更新処理（図４８）のステップＳ２００６にて実行される。

【０６８０】

フラグクリア処理では、読み出し用エリア９４ａにおける対象レイヤカウンタ１１４の値が「２」であり（ステップＳ３５０１：ＹＥＳ）、演出側ＲＡＭ９４におけるメイン演出中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３５０２：ＹＥＳ）、当該メイン演出中フラグを「０」クリアする（ステップＳ３５０３）。これにより、上乗せメイン演出が終了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【０６８１】

フラグクリア処理では、読み出し用エリア９４ａにおける対象レイヤカウンタ１１４の値が「３」であり（ステップＳ３５０４：ＹＥＳ）、演出側ＲＡＭ９４におけるサブ演出中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３５０５：ＹＥＳ）、当該サブ演出中フラグを「０」クリアする（ステップＳ３５０６）。これにより、上乗せサブ演出が終了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【０６８２】

フラグクリア処理では、対象レイヤカウンタ１１４の値が「１１」である場合（ステップＳ３５０７：ＹＥＳ）、後述する役物用フラグ設定処理を実行して（ステップＳ３５０８）、本フラグクリア処理を終了する。

【０６８３】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるゲーム数更新用処理について図６６（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ゲーム数更新用処理は非通常用の演出制御処理（図６２）のステップＳ３０２２にて実行される。

【０６８４】

ゲーム数更新用処理では、まず演出側ＲＡＭ９４における上乗せ表示待機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３６０１）。上乗せ表示用待機フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３６０１：ＹＥＳ）には、演出側ＲＡＭ９４におけるサブ演出中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３６０２）。

【０６８５】

ステップＳ３６０２にて否定判定を行った場合には、実行中であった上乗せサブ演出が終了したことを意味する。この場合には、表示用カウンタ１３４の加算処理を実行する（ステップＳ３６０３）。表示用カウンタ１３４の加算処理では、演出側ＲＡＭ９４における上乗せゲーム数カウンタ１３５の値及び点滅表示用カウンタ１３６の値を表示用カウンタ１３４の値に対して加算する。上乗せ演出が連続して発生していない場合、上乗せゲーム数カウンタ１３５には今回終了した上乗せサブ演出における上乗せゲーム数がセットされているとともに、点滅表示用カウンタ１３６の値が「０」となっている。この場合に行われる表示用カウンタ１３４の加算処理（ステップＳ３６０３）では、今回終了した上乗せサブ演出における上乗せゲーム数が表示用カウンタ１３４の値に対して加算される。ま

た、上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せ演出が連続して発生していた場合、上乗せゲーム数カウンタ１３５には今回終了した上乗せサブ演出における上乗せゲーム数がセットされているとともに、点滅表示用カウンタ１３６には最後に発生した上乗せ当選よりも前に連続して発生していた上乗せ当選の合計上乗せゲーム数がセットされている。この場合に行われる表示用カウンタ１３４の加算処理（ステップＳ３６０３）では、連続して発生した全ての上乗せ当選における合計上乗せゲーム数が表示用カウンタ１３４の値に対して加算される。

【０６８６】

その後、継続ゲーム数表示の更新処理を実行する（ステップＳ３６０４）。継続ゲーム数表示の更新処理では、ステップＳ３６０３にて加算処理が行われた後の表示用カウンタ１３４の値に対応する継続ゲーム数画像Ｇ１８を表示するための表示用データを演出側ＲＯＭ９３から読み出し、当該読み出した表示用データを表示用設定エリア１１３の第３演出用エリア１１３ｄ（図４２（ｃ））に設定する。当該表示用データに基づいて画像表示装置６３の表示制御が行われることにより、画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数の値がステップＳ３６０３にて表示用カウンタ１３４の加算処理が行われた後の値に更新される。具体的には、上乗せ演出が連続して発生していなかった場合には、今回終了した上乗せサブ演出における上乗せゲーム数が加算された後の値に更新される。また、上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せ演出が連続して発生していた場合には、連続して発生した上乗せ当選における合計上乗せゲーム数が加算された後の値に更新される。

【０６８７】

その後、演出側ＲＡＭ９４における上乗せゲーム数カウンタ１３５の値及び点滅表示用カウンタ１３６の値を「０」クリアし（ステップＳ３６０５）、演出側ＲＡＭ９４における上乗せ表示待機フラグを「０」クリアして（ステップＳ３６０６）、本ゲーム数更新用処理を終了する。

【０６８８】

次に、図６７のタイムチャートを参照しながらＡＲＴ状態ＳＴ６において上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出が実行される様子について説明する。図６７（ａ）は上乗せメイン演出の実行期間を示し、図６７（ｂ）は上乗せサブ演出におけるゲージ点滅表示の実行期間を示し、図６７（ｃ）は上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示の実行期間を示し、図６７（ｄ）はＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出の開始タイミングを示し、図６７（ｅ）は継続ゲーム数表示の更新タイミングを示し、図６７（ｆ）は演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信するタイミングを示し、図６７（ｇ）は演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信するタイミングを示す。

【０６８９】

まず上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出が終了した後に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信する場合について説明する。

【０６９０】

ＡＲＴ状態ＳＴ６であるｔ１のタイミングで、図６７（ｆ）に示すように、演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信すると、当該ｔ１のタイミングで、図６７（ａ）に示すように、上乗せメイン演出が開始されるとともに、図６７（ｂ）に示すように、上乗せサブ演出におけるゲージ点滅表示が開始される。

【０６９１】

その後、図６７（ａ）に示すように、ｔ２のタイミングで上乗せメイン演出が終了すると、当該ｔ２のタイミングで、図６７（ｂ）に示すように、ゲージ点滅表示が終了するとともに、図６７（ｃ）に示すように、上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示が開始される。上乗せメイン演出の動画表示が途中で終了することなく最後まで実行されたため、当該ゲージ増大表示は、ゲージ表示部Ｇ１９ａにおける単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色が２００ミリ秒間隔で更新される高速表示となる。

【０６９２】

その後、図６７（ｃ）に示すように、ｔ３のタイミングで上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示が終了すると、表示用カウンタ１３４の値に対して、当該終了した上乗せサブ演出の契機となった上乗せ当選における上乗せゲーム数が加算される。そして、図６７（ｅ）に示すように、当該ｔ３のタイミングで画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数の値が当該上乗せゲーム数の加算後の値に更新される。

【０６９３】

その後、図６７（ｇ）に示すように、ｔ４のタイミングで演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信すると、図６７（ｄ）に示すように、当該ｔ４のタイミングで新たなＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が開始されるとともに、表示用カウンタ１３４の値を１減算する処理が行われる。そして、図６７（ｅ）に示すように、当該ｔ４のタイミングで画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数の値が当該１減算後の値に更新される。

【０６９４】

既に説明したとおり、上乗せメイン演出の動画表示が途中で終了することなく最後まで実行された場合、当該動画表示の最後で上乗せゲーム数が示唆される。この場合、遊技者は上乗せゲーム数を把握した状態でゲージ増大表示を見ることになる。ゲージ増大表示が高速表示であることにより、ゲーム開始コマンドを受信したことに基づいて開始されたＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出と、ゲージ増大表示とが並行して実行される期間を短い期間として、遊技者の関心を早めにＡＲＴ用通常演出に戻すことができる。

【０６９５】

次に、上乗せメイン演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信するとともに、その後のゲージ増大表示の実行中に演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信する場合について説明する。

【０６９６】

ＡＲＴ状態ＳＴ６であるｔ５のタイミングで、図６７（ｆ）に示すように、演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信すると、当該ｔ５のタイミングで、図６７（ａ）に示すように、上乗せメイン演出が開始されるとともに、図６７（ｂ）に示すように、上乗せサブ演出におけるゲージ点滅表示が開始される。

【０６９７】

その後、上乗せメイン演出の実行期間（具体的には３秒間）が終了するよりも前のタイミングであるｔ６のタイミングで、図６７（ｇ）に示すように演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信すると、図６７（ａ）に示すように、当該ｔ６のタイミングで途中まで実行されていた上乗せメイン演出が終了する。当該ｔ６のタイミングで、第３レイヤＬＹ３に読み出されていた高速第１上乗せサブ演出テーブルに代えて、低速第１上乗せ演出テーブルが当該第３レイヤＬＹ３に読み出される。既に説明したとおり、第３レイヤＬＹ３におけるポインタカウンタＰＣ３の値はクリアされることなく引き継がれる。このため、図６７（ｂ）に示すように、上乗せサブ演出におけるゲージ点滅表示は継続される。また、図６７（ｄ）に示すように、当該ｔ６のタイミングで、ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が開始されるとともに、表示用カウンタ１３４の値を１減算する処理が実行される。そして、図６７（ｅ）に示すように、当該ｔ６のタイミングで、画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数の値が当該１減算後の値に更新される。

【０６９８】

このように、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信した場合、実行中であった上乗せメイン演出が終了するとともに、ゲーム開始コマンドを受信したことに基づいてＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が開始される。また、高速第１上乗せサブ演出テーブルに代えて低速第１上乗せサブ演出テーブルが読み出されることにより、上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示が高速表示から低速表示に切り換えられる。これにより、上乗せ当選の結果だけでなく当該上乗せ当選に対応する上乗せサブ演出を確認可能としながら、ゲーム開始コマンドの受信に基づいて、遅延を生じさせることなく、ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出を開始させる

ことできる。上乗せメイン演出の動画表示が最後まで実行されることなく途中で終了したため、上乗せゲーム数が示唆されることなくゲージ増大表示が開始される。この場合、遊技者は、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示される単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色の更新態様が「１００」の上乗せゲーム数に対応する態様となるように期待しながらゲージ増大表示を見ることとなる。ゲージ増大表示が高速表示から低速表示に切り換えられることにより、関心の高いゲージ増大表示の表示期間を延ばして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６９９】

その後、ｔ７のタイミングで、図６７（ｂ）に示すように、上乗せサブ演出におけるゲージ点滅表示が終了し、図６７（ｃ）に示すように、当該上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示が開始される。これにより、画像表示装置６３では、ＡＲＴ用ベース演出と、ＡＲＴ用通常演出と、上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示とが同時に実行されている状態となる。既に説明したとおり、上乗せメイン演出の動画表示が最後まで実行されることなく途中で終了した場合、上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示は、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示される単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色が４００ミリ秒間隔で更新される低速表示となる。

【０７００】

その後、ゲージ増大表示の実行期間が終了するよりも前のタイミングであるｔ８のタイミングで図６７（ｆ）に示すように演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信すると、図６７（ｃ）に示すように、当該ｔ８のタイミングで途中まで実行されていたゲージ増大表示が終了する。また、図６７（ａ）及び図６７（ｂ）に示すように、当該ｔ８のタイミングで今回受信したＡＲＴ中上乗せコマンドに対応する上乗せメイン演出と、上乗せサブ演出におけるゲージ点滅表示とが開始される。これにより、画像表示装置６３では、ＡＲＴ用ベース演出と、ＡＲＴ用通常演出と、上乗せメイン演出と、上乗せサブ演出におけるゲージ点滅表示とが同時に実行されている状態となる。ゲージ点滅表示では、今回の上乗せ当選が発生するよりも前に連続して発生していた上乗せ当選における合計上乗せゲーム数に対応する態様でゲージ点滅表示が行われる。このため、点滅表示される単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色に基づいて今回の上乗せ当選が発生するよりも前に連続して発生していた上乗せ当選における合計上乗せゲーム数を把握可能としながら、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信してから遅延を生じさせることなく当該受信したＡＲＴ中上乗せコマンドに基づく上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始することができる。

【０７０１】

その後、ｔ９のタイミングで、図６７（ａ）に示すように上乗せメイン演出が終了するとともに、図６７（ｂ）に示すように上乗せサブ演出におけるゲージ点滅表示が終了する。そして、当該ｔ９のタイミングで、図６７（ｃ）に示すように上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示が開始される。上乗せメイン演出の動画表示が途中で終了することなく最後まで実行されたため、当該ゲージ増大表示は、ゲージ表示部Ｇ１９ａにおける単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色が２００ミリ秒間隔で更新される高速表示となる。

【０７０２】

その後、図６７（ｃ）に示すように、ｔ１０のタイミングで上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示が終了するとともに、表示用カウンタ１３４に対して連続して発生した２回の上乗せ当選における合計上乗せゲーム数を加算する処理が行われる。そして、図６７（ｅ）に示すように、当該ｔ１０のタイミングで画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数の値が当該合計上乗せゲーム数の加算後の値に更新される。

【０７０３】

上記のとおり、主側ＭＰＵ７２は、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出の開始時に主側ＲＡＭ７４におけるフリーズカウンタに対して数値情報を設定しない。営業時間の終了が迫っている等の状況で先を急ぐ遊技者は、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出の途中でスタートレバー４１を操作することにより次のゲームを開始させることができる。上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信した場合、実行中であった上乗せメイン演出が終了するとともに、ゲーム開始コマンド

を受信したことに基づいてＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が開始される。また、上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示が高速表示から低速表示に切り換えられて、上乗せサブ演出の表示が継続される。これにより、上乗せ当選の結果だけでなく当該上乗せ当選に対応する上乗せサブ演出を確認可能としながら、ゲーム開始コマンドの受信に基づいて、遅延を生じさせることなく、ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出を開始させることできる。スタートレバー４１の操作に基づいてＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が開始された後、これらの演出と並行して上乗せサブ演出が継続して実行されることにより、上乗せメイン演出を省略して先を急いだ遊技者に対しても、上乗せサブ演出の全体を表示することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７０４】

上乗せメイン演出の動画表示が途中で終了することなく最後まで実行されることにより上乗せゲーム数が示唆される。上乗せメイン演出が最後まで実行されて上乗せゲーム数が示唆された状態でゲージ増大表示が行われる場合、当該ゲージ増大表示は高速表示となる。これにより、上乗せゲーム数が示唆された後に行われるゲージ増大表示の実行期間を短縮し、遊技者の関心を早めに次のゲームに移すことができる。一方、上乗せメイン演出の動画表示が最後まで実行されることなく途中で終了した場合に行われるゲージ増大表示は低速表示となる。上乗せゲーム数が示唆されることなくゲージ増大表示が開始された場合、遊技者は、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示される単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色の更新態様が「１００」の上乗せゲーム数に対応する態様となるように期待しながらゲージ増大表示を見ることとなる。ゲージ増大表示が高速表示から低速表示に切り換えられることにより、関心の高いゲージ増大表示の表示期間を延ばして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７０５】

上乗せサブ演出が実行されている状況において演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合、実行されていた上乗せサブ演出が終了するとともに、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づく新たな上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出が開始される。実行中であった上乗せサブ演出が終了するまでＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づく上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出の開始を待機する構成とすると、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信してから上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始するまでに遅延が生じてしまう。当該構成では、上乗せ当選が連続して発生して遅延が累積された場合に、上乗せ当選が発生したゲーム中に当該上乗せ当選に対応する上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始できない事態が生じてしまうおそれがある。これに対して本実施形態では、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づいて遅滞なく上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始する構成である。これにより、上乗せ当選が連続して発生した場合においても、上乗せ当選が発生したゲーム中に当該上乗せ当選に対応する上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始できない事態が生じてしまう可能性を排除することができる。

【０７０６】

上乗せサブ演出が実行されている状況において演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合における上乗せサブ演出は、今回の上乗せ当選が発生するよりも前に連続して発生していた上乗せ当選の合計上乗せゲーム数に対応する態様で行われる。このため、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合、ゲージ表示部Ｇ１９ａは、当該実行されていた上乗せサブ演出における最終的な数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２が点滅表示されている状態となる。これにより、上乗せサブ演出に連続性を持たせることができるとともに、上乗せ当選が連続して発生していることの特別感を出すことができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。また、実行中であった上乗せサブ演出を見ていた遊技者に対して当該上乗せサブ演出における最終的な状態を表示することができる。このように、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づいて、遅延を生じさせることなく、実行中であった上乗せサブ演出を終了させるとともに上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始する構成において、実行中であった上乗せサブ演出を見ていた遊技者に対して当該上

乗せサブ演出における最終的な状態を表示することができる。
【０７０７】
上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せ当選が連続して発生した場合、上乗せサブ演出テーブルに設定されている表示用データのアドレス情報に代えて、今回の上乗せ当選が発生するよりも前に連続して発生していた上乗せ当選の合計上乗せゲーム数に対応する態様でゲージ点滅表示及びゲージ増大表示を行うための表示用データのアドレス情報が設定される。これにより、演出側ＲＯＭ９３に予め記憶しておく上乗せサブ演出テーブルの数を低減すること可能であり、上乗せサブ演出テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３の記憶容量を低減することができる。
【０７０８】
上乗せ当選が連続して発生しない場合、画像表示装置６３の左側上部に表示される継続ゲーム数画像Ｇ１８の更新は上乗せサブ演出の終了時に行われる。上乗せサブ演出が終了するまで継続ゲーム数画像Ｇ１８に基づいて上乗せゲーム数を把握することができない状態とすることにより、上乗せゲーム数を示唆する上乗せメイン演出及び上乗せゲーム数を示す上乗せサブ演出への関心を高めることができる。
【０７０９】
上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せ当選が連続して発生した場合、継続ゲーム数表示の更新は、連続して発生した上乗せ当選における最後の上乗せ当選の上乗せサブ演出の終了時に行われる。最後の上乗せ当選の上乗せサブ演出が終了するまで継続ゲーム数画像Ｇ１８を更新しないことにより、上乗せゲーム数を示唆する上乗せメイン演出及び上乗せゲーム数を示す上乗せサブ演出への関心を高めることができる。また、演出側ＲＡＭ９４における表示用カウンタ１３４に対して一度に加算される上乗せゲーム数を大きな値とすることにより、連続して発生した上乗せ当選によりＡＲＴ状態ＳＴ６における継続ゲーム数が大きく増加したという印象を与えることができる。
【０７１０】
ＡＲＴ状態ＳＴ６では、ＡＲＴ用ベース演出、ＡＲＴ用通常演出、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出が実行される。これらの演出はそれぞれ複数種類存在しており、こられの演出の組合せは膨大な数である。これらの演出は、ＡＲＴ用ベース演出テーブル、ＡＲＴ用通常演出テーブル、上乗せメイン演出テーブル及び上乗せサブ演出テーブルが読み出し用エリア９４ａにおける異なるレイヤＬＹｎ（第０レイヤＬＹ０～第３レイヤＬＹ３）に読み出され、これらの演出テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて演出の実行制御が実行されることにより行われる。これにより、これらの演出の全ての組合せについての演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３に予め記憶しておく構成と比較して、演出側ＲＯＭ９３に予め記憶しておく演出テーブルのデータ容量の増加を抑えながら、これらの演出の組合せのバリエーションを増加させることが可能となっている。また、ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が実行されている状況において演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づいて、実行中であるＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出を継続させながら上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始させるための処理が簡略化されている。
【０７１１】
上乗せゲーム数が「５０」である上乗せ当選が発生した場合に読み出される上乗せメイン演出テーブルが４種類存在しているとともに、上乗せサブ演出テーブルが２種類（高速第１上乗せサブ演出テーブルと低速第１上乗せサブ演出テーブルとの２種類）存在している。また、上乗せゲーム数が「１００」である上乗せ当選が発生した場合に読み出される上乗せメイン演出テーブルが４種類存在しているとともに、上乗せサブ演出テーブルが２種類（高速第２上乗せサブ演出テーブルと低速第２上乗せサブ演出テーブルとの２種類）存在している。演出側ＲＯＭ９３に上乗せメイン演出テーブル及び上乗せサブ演出テーブルが記憶されており、読み出し用エリア９４ａの異なるレイヤＬＹｎ（ｎ＝２，３）に読み出されたこられの演出テーブルに従って上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出が実行される構成であることにより、上乗せメイン演出を実行するための演出用データと上乗せサ

ブ演出を実行するための演出用データとを含む１つの演出テーブルが演出側ＲＯＭ９３に記憶されている構成と比較して、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を実行するための演出テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３における記憶容量が低減されている。

【０７１２】

＜役物動作演出を実行するための構成＞

次に、役物動作演出を実行するための構成について説明する。本スロットマシン１０では、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信することを１つの条件として役物７５の球状演出部７７ｂ（図１）が原点に滞在しているか否かを判定する原点検知が行われる。原点検知において球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合には、球状演出部７７ｂを原点に復帰させるための補正動作が行われる。通常遊技状態ＳＴ１、ボーナス内部状態ＳＴ２、通常遊技状態ＳＴ１から移行したボーナス状態、及び準備状態ＳＴ５における球状演出部７７ｂの原点は初期位置センサ７５ａ（図１）に検知される初期位置である。一方、ＡＲＴ状態ＳＴ６及びＡＲＴ状態ＳＴ６から移行したボーナス状態における球状演出部７７ｂの原点は変位位置センサ７５ｂ（図１）に検知される変位位置である。

【０７１３】

上述したとおり、ボーナス告知演出、再変動演出及び上乗せメイン演出にて役物動作演出が行われる。また、ＢＢ状態ＳＴ３及びＲＢ状態ＳＴ４の各ゲームにおいても役物動作演出が行われる。これらの役物動作演出では、役物７５の球状演出部７７ｂ（図１）が上下に移動する。

【０７１４】

ボーナス告知演出では、画像表示装置６３にボーナス告知画像Ｇ１３（図３９（ｇ））が表示された状態で役物動作演出が開始される。また、再変動演出では、画像表示装置６３において中図柄の再変動が開始された後に役物動作演出が開始される。ボーナス告知演出及び再変動演出における役物動作演出では、初期位置に滞在していた役物７５の球状演出部７７ｂが１秒間に亘って下方に移動し、変位位置に近い途中位置で１秒間に亘って停止する。その後、球状演出部７７ｂが１秒間に亘って上方に移動して初期位置に戻る。ボーナス告知演出における役物動作演出はボーナス告知演出の実行期間が終了するタイミングで終了するとともに、再変動演出における役物動作演出は再変動演出の実行期間が終了するタイミングで終了する。

【０７１５】

上乗せメイン演出では、上乗せメイン演出の実行期間が残り１秒となったタイミングで役物動作演出が開始される。また、ボーナス状態（ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４）では、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信したことに基づいて役物動作演出が開始される。上乗せメイン演出及びＡＲＴ状態ＳＴ６から移行したボーナス状態における役物動作演出では、変位位置に滞在していた役物７５の球状演出部７７ｂが０．５秒間に亘って上方に移動し、初期位置よりも下方の途中位置で０．５秒間に亘って停止する。その後、球状演出部７７ｂが０．５秒間に亘って下方に移動して変位位置に戻る。また、通常遊技状態ＳＴ１から移行したボーナス状態における役物動作演出では、初期位置に滞在していた役物７５の球状演出部７７ｂが０．５秒間に亘って下方に移動し、変位位置よりも上方の途中位置で０．５秒間に亘って停止する。その後、球状演出部７７ｂが０．５秒間に亘って上方に移動して初期位置に戻る。

【０７１６】

ボーナス告知演出及び再変動演出では、主側ＲＡＭ７４におけるフリーズフカウンタの設定が行われ、当該フリーズカウンタの値が「０」となるまで演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することはない。このため、ボーナス告知演出及び再変動演出において役物動作演出が実行される場合、当該役物動作演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することはない。また、ボーナス状態ではゲームの開始タイミングで役物動作演出が開始される。ボーナス状態における役物動作演出の実行期間は、前回のゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始された時点から次にリール３

２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始可能となるまでにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始が待機されるウエイト時間（具体的には４．１秒間）よりも短い１．５秒間である。このため、ボーナス状態において役物動作演出が実行される場合にも、当該役物動作演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することはない。

【０７１７】

一方、ＡＲＴ状態ＳＴ６における上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出では、主側ＲＡＭ７４におけるフリーズカウンタの設定が行われない。このため、上乗せメイン演出の終盤（上乗せメイン演出の実行期間が残り１秒となったタイミング）で開始された役物動作演出の実行途中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することが起こり得る。この場合には、演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信したことに基づいて、実行中であった役物動作演出が途中で終了する。そして、役物７５の球状演出部７７ｂは原点（具体的には変位位置）に復帰する。既に説明したとおり、上乗せメイン演出において役物動作演出が開始される前に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信した場合には、上乗せメイン演出が終了する。この場合には、役物動作演出がキャンセルされる。

【０７１８】

図４１（ｂ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には、役物７５の管理情報が設定される役物管理用エリア９４ｄが設けられている。役物管理用エリア９４ｄには、補正動作の実行回数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする補正実行カウンタ１４１が設けられている。原点検知において役物７５の球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定される度に役物７５の補正動作が実行されるとともに、補正実行カウンタ１４１の値に「１」が加算される。但し、役物動作演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信して行われる原点検知において球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定されたとしても、補正実行カウンタ１４１の値に「１」は加算されない。補正実行カウンタ１４１の値が「３」である状況において行われた原点検知において役物７５の球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合には原点検知及び補正動作が実行されない補正動作待機状態に設定される。補正動作待機状態は、当該補正動作待機状態が開始されてから所定の期間（具体的には５分間）が経過した場合、当該補正動作待機状態が開始されてから行われたゲーム数が所定の回数（具体的には３０回）に達した場合、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から役物初期化コマンドを受信した場合、又は演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを受信した場合に解除される。既に説明したとおり、役物初期化コマンドは、主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が開始された場合に、メイン処理（図１１）のステップＳ１０２にて送信される。補正動作待機状態が解除された場合には、役物７５を原点に復帰させる補正動作が実行される。補正動作待機状態が解除された場合に実行される当該補正動作は、補正実行カウンタ１４１においてカウントされない。

【０７１９】

図４１（ｂ）に示すように、役物管理用エリア９４ｄには、補正動作待機状態に設定された回数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする待機実行カウンタ１４２と、補正動作待機状態の開始後に経過した時間を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする待機計時カウンタ１４３と、補正動作待機状態の開始後に実行されたゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする待機ゲーム数カウンタ１４４とが設けられている。待機実行カウンタ１４２の値は、補正動作待機状態に設定される度に１加算される。

【０７２０】

待機実行カウンタ１４２及び補正実行カウンタ１４１の値が「３」である状況において行われた原点検知において役物７５の球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合には、当該原点検知が役物動作演出中に行われたものでないことを条件として、役物エラー状態に設定される。役物エラー状態においても、補正動作待機状態と同様に、原点検知及び補正動作は実行されない。役物エラー状態は、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを受信した場合、又は演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から役物初期化コマンドを受信した場

合に解除される。役物エラー状態が解除された場合には、球状演出部７７ｂを原点に復帰させる補正動作が実行される。役物エラー状態が解除された場合に実行される当該補正動作は、補正実行カウンタ１４１においてカウントされない。

【０７２１】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される役物管理処理について、図６８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、役物管理処理は演出側ＭＰＵ９２において比較的短い周期（例えば４ミリ秒）で繰り返し実行される割込み処理において実行される。

【０７２２】

役物管理処理では、まず役物初期化処理を実行する（ステップＳ３７０１）。図６９は役物初期化処理を示すフローチャートである。

【０７２３】

役物初期化処理では、まず主側ＭＰＵ７２から役物初期化コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ３８０１）。既に説明したとおり、役物初期化コマンドは、主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が開始された場合にメイン処理（図１１）のステップＳ１０２にて演出側ＭＰＵ９２に対して送信される。

【０７２４】

役物初期化コマンドを受信した場合（ステップＳ３８０１：ＹＥＳ）には、役物用初期設定処理を実行する（ステップＳ３８０２）。役物用初期設定処理では、演出側ＲＡＭ９４の役物管理用エリア９４ｄ（図４１（ｂ））に設けられている各種カウンタ１４１～１４４及び各種フラグ（後述する役物初期化中フラグ、初期化終了フラグ、役物エラーフラグ、エラー解除フラグ、補正動作待機フラグ、待機解除フラグ、補正動作中フラグ、補正動作完了フラグ、役物動作中フラグ、原点変位フラグ、第１原点用待機フラグ、第２原点用待機フラグ及び復帰動作中フラグ）の値を「０」クリアする。これにより、主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が遮断される前に役物エラー状態であった場合には当該役物エラー状態が解除されるとともに、主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が遮断される前に補正動作待機状態であった場合には当該補正動作待機状態が解除される。また、役物用初期設定処理（ステップＳ３８０２）では、読み出し用エリア９４ａにおける第１１レイヤＬＹ１１をクリアする。これにより、読み出し用エリア９４ａに役物７５の駆動制御を実行するための駆動テーブルが読み出されていない状態となる。

【０７２５】

その後、初期位置センサ７５ａがＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ３８０３）。初期位置センサ７５ａがＯＮである場合（ステップＳ３８０３：ＹＥＳ）には、既に球状演出部７７ｂが初期位置に滞在している状態であるため、役物７５の初期位置復帰を開始するための処理（ステップＳ３８０４～ステップＳ３８０５の処理）を行うことなく、そのまま本役物初期化処理を終了する。

【０７２６】

一方、初期位置センサ７５ａがＯＮでない場合（ステップＳ３８０３：ＮＯ）には、役物７５の球状演出部７７ｂを初期位置に復帰させるための初期位置復帰を開始するための処理（ステップＳ３８０４～ステップＳ３８０５の処理）を実行する。具体的には、役物初期化テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａにおける第１１レイヤＬＹ１１に読み出す（ステップＳ３８０４）。役物初期化テーブルには、「０」～「６０」の数値情報がポインタ情報として連番となるように配列されており、その全てのポインタ情報に対して球状演出部７７ｂを初期位置側（上方）に移動させるための第１駆動データが設定されている。第１１レイヤＬＹ１１に読み出された役物初期化テーブルのポインタ情報はポインタ更新処理（図４８）のステップＳ２０１４にて更新される。既に説明したとおり、ポインタ情報の更新周期は４０ミリ秒である。役物初期化テーブルのポインタ情報が更新される度に役物駆動部７８（図１）に対して第１駆動データが出力されて、球状演出部７７ｂが初期位置に向かって移動する。初期位置から最も遠い変位位置に滞在している球状演出部７７ｂを初期位置に移動させるために必要な第１駆動データの出力回数は３０回である。これに対して、役物初期化テーブルには、変位位置に滞在している球状演

出部７７ｂを初期位置に復帰させるための必要な出力回数を超える６０回分の第１駆動データが設定されている。このため、球状演出部７７ｂの初期位置復帰中に一時的に球状演出部７７ｂの移動が阻害される事態が発生したとしても、球状演出部７７ｂが初期位置に復帰できずに役物エラー状態となる可能性が低減されている。初期位置復帰に要する時間は最大で２．４秒間である。なお、既に説明したとおり、球状演出部７７ｂが初期位置に滞在している状態となった場合、その後の第１駆動データの出力はキャンセルされる。

【０７２７】

ステップＳ３８０４にて役物初期化テーブルを読み出した後、役物管理用エリア９４ｄに設けられた役物初期化中フラグに「１」をセットして（ステップＳ３８０５）、本役物初期化処理を終了する。役物初期化中フラグは、役物７５の初期化中であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。

【０７２８】

ステップＳ３８０１にて役物初期化コマンドを受信していないと判定した場合には、役物管理用エリア９４ｄにおける役物初期化中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３８０６）。役物初期化中フラグに「１」が設定されている場合（ステップＳ３８０６：ＹＥＳ）には、初期位置センサ７５ａがＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ３８０７）。初期位置センサ７５ａがＯＮである場合（ステップＳ３８０７：ＹＥＳ）には、役物７５の初期位置復帰が終了しているため、読み出し用エリア９４ａにおいて役物初期化テーブルが読み出されている第１１レイヤＬＹ１１をクリアする（ステップＳ３８０８）。これにより、役物初期化テーブルに設定されていた第１駆動データが出力されなくなる。その後、役物初期化中フラグを「０」クリアして（ステップＳ３８０９）、本役物初期化処理を終了する。

【０７２９】

ステップＳ３８０７にて初期位置センサ７５ａがＯＮではないと判定した場合には、役物管理用エリア９４ｄに設けられた初期化終了フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３８１０）。初期化終了フラグは、第１１レイヤＬＹ１１に読み出された役物初期化テーブルのポインタ情報が最終のポインタ情報まで更新されたことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。初期化終了フラグには、後述する役物用フラグ設定処理（図７７）のステップＳ４６０２にて「１」がセットされる。

【０７３０】

初期化終了フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３８１０：ＹＥＳ）には、第１駆動データの出力が６０回行われたにも関わらず役物７５の球状演出部７７ｂが初期位置に復帰していないことを意味するため、役物エラー状態に設定するための処理（ステップＳ３８１１～ステップＳ３８１４の処理）を実行する。具体的には、役物管理用エリア９４ｄにおける役物初期化中フラグを「０」クリアするとともに（ステップＳ３８１１）、役物管理用エリア９４ｄにおける初期化終了フラグを「０」クリアする（ステップＳ３８１２）。

【０７３１】

その後、役物管理用エリア９４ｄに設けられた役物エラーフラグに「１」をセットする（ステップＳ３８１３）。役物エラーフラグは、役物エラー状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。役物エラーフラグに「１」がセットされることにより、役物７５の駆動テーブルを読み出し用エリア９４ａに新たに読み出す処理が禁止される。

【０７３２】

その後、役物エラー状態の報知設定処理を実行して（ステップＳ３８１４）、本役物初期化処理を終了する。当該報知設定処理では、役物エラー報知を実行するための役物エラー報知テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す。役物エラー報知テーブルは読み出し用エリア９４ａの第９レイヤＬＹ９に読み出される。役物エラー報知テーブルには、役物エラー状態であることを示す役物エラー表示を画像表示装置６３にて実行するための表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、役物エラー状態であ

ることを報知する役物エラー報知音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御を行うための音データと、役物エラー状態であることを報知する態様で上部ランプ６１を発光制御するための発光データとが設定されている。役物エラー表示を実行するための表示用データの設定先情報は、表示用設定エリア１１３の第１報知用エリア１１３ｇを指定する情報である。第９レイヤＬＹ９に読み出された役物エラー報知テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて報知の実行制御が行われることにより上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて役物エラー報知が実行される。

【０７３３】

上記のとおり、役物初期化テーブルに従って役物駆動部７８に対して第１駆動データが６０回出力されたにも関わらず球状演出部７７ｂが初期位置に復帰しなかった場合には、補正動作待機状態を経ることなく役物エラー状態に設定される。これにより、主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給を開始したにも関わらず球状演出部７７ｂが初期位置に復帰しなかった場合に、球状演出部７７ｂが初期位置に復帰しなかったことを遊技ホールの管理者が見逃してしまう可能性が低減されている。

【０７３４】

役物管理処理（図６８）の説明に戻り、ステップＳ３７０１にて役物初期化処理を実行した後、主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップＳ３７０２）、ゲーム開始コマンドを受信している場合（ステップＳ３７０２：ＹＥＳ）には、役物管理用エリア９４ｄに設けられた補正動作完了フラグに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳ３７０３）。補正動作完了フラグは、役物７５の補正動作が完了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。補正動作完了フラグには、役物７５の補正動作が完了した場合に「１」がセットされる。

【０７３５】

補正動作完了フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３７０３：ＹＥＳ）には、補正動作完了フラグを「０」クリアする（ステップＳ３７０４）。このように、補正動作完了フラグはゲーム開始コマンドを受信した場合に「０」クリアされる。演出側ＭＰＵ９２は、補正動作完了フラグに「１」がセットされている状況において球状演出部７７ｂが動作する役物動作演出を実行しない。このため、ゲームの途中で役物７５の補正動作が完了して補正動作完了フラグに「１」がセットされた場合、次のゲームの開始時に当該補正動作完了フラグが「０」クリアされるまで役物動作演出は実行されない。

【０７３６】

ステップＳ３７０３にて否定判定を行った場合、又はステップＳ３７０４の処理を行った場合には、役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳ３７０５）。役物エラーフラグに「１」が設定されている場合（ステップＳ３７０５：ＹＥＳ）には、役物７５の補正動作及び役物動作演出の実行タイミングではないため、ステップＳ３７０６～ステップＳ３７１４の処理を実行することなくステップＳ３７１５に進む。

【０７３７】

一方、ステップＳ３７０５にて役物エラーフラグに「１」が設定されていないと判定した場合には、役物管理用エリア９４ｄに設けられた復帰動作中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３７０６）。復帰動作中フラグは、役物７５の球状演出部７７ｂの原点が変更されたことに基づいて、球状演出部７７ｂを変更後の原点に移動させるための役物７５の復帰動作が行われている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。復帰動作中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３７０６：ＹＥＳ）には、役物７５の補正動作を行わなくても球状演出部７７ｂを変更後の原点に復帰させることができるため、補正動作を行うことなくステップＳ３７１５に進む。

【０７３８】

ステップＳ３７０６にて否定判定を行った場合には、役物管理用エリア９４ｄに設けられた補正動作待機フラグに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳ３７０

７）。補正動作待機フラグは、補正動作待機状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。補正動作待機フラグに「１」が設定されている場合（ステップＳ３７０７：ＹＥＳ）には、役物管理用エリア９４ｄに設けられた待機ゲーム数カウンタ１４４の値を１減算し（ステップＳ３７０８）、その減算後の待機ゲーム数カウンタ１４４の値が「０」となったか否かを判定する（ステップＳ３７０９）。既に説明したとおり、待機ゲーム数カウンタ１４４は、補正動作待機状態の開始後に実行されたゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。

【０７３９】

待機ゲーム数カウンタ１４４の値が「０」となった場合（ステップＳ３７０９：ＹＥＳ）には、補正動作待機状態を解除するための処理（ステップＳ３７１０～ステップＳ３７１２の処理）を実行する。具体的には、補正動作待機フラグ及び待機計時カウンタ１４３を「０」クリアし（ステップＳ３７１０）、補正動作待機状態の報知解除処理を実行する（ステップＳ３７１１）。当該報知解除処理では、補正動作待機状態の報知が行われている状態を解除するための処理を実行する。補正動作待機状態の報知は、読み出し用エリア９４ａの第９レイヤＬＹ９に補正動作待機状態用の報知テーブルが読み出されることにより開始される。当該報知用テーブルは、後述する待機設定処理（図７３（ａ））のステップＳ４２０７にて補正動作待機状態の報知設定処理が実行されることにより読み出される。補正動作待機状態用の報知テーブルには、補正動作待機状態であることを示す補正動作待機表示を画像表示装置６３にて行うための表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、補正動作待機状態であることを報知するための待機状態報知音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御を行うための音データとが設定されている。補正動作待機表示を行うための表示用データの設定先情報は、表示用設定エリア１１３の第１報知用エリア１１３ｇ（図４２（ｃ））を指定する情報である。待機状態報知音の出力は、所定の時間（具体的には１秒間）に亘って実行された後に終了する。また、待機状態報知音の出力が終了するタイミングで補正動作待機状態用の報知テーブルにおける参照対象のポインタ情報が最終ポインタまで更新されて、第９レイヤＬＹ９がクリアされる。このため、ステップＳ３７１１における補正動作待機状態の報知解除処理が実行されるタイミングにおいて、第９レイヤＬＹ９には補正動作待機状態用の報知テーブルは残っていない。ステップＳ３７１１における補正動作待機状態の報知解除処理では、表示用設定エリア１１３において補正動作待機表示を行うための表示用データが設定されている第１報知用エリア１１３ｇをクリアする。これにより、画像表示装置６３において実行されていた補正動作待機表示が終了する。

【０７４０】

その後、演出側ＲＡＭ９４の役物管理用エリア９４ｄに設けられた待機解除フラグに「１」をセットする（ステップＳ３７１２）。待機解除フラグは、補正動作待機状態の解除契機が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。待機解除フラグに「１」がセットされることにより、後述する補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１０２にて肯定判定が行われて補正動作待機状態を終了させるための処理（ステップＳ４１０４～ステップＳ４１０８の処理）が実行されることとなる。

【０７４１】

ステップＳ３７０７にて否定判定を行った場合には、球状演出部７７ｂが原点に滞在しているか否かを判定する原点検知を行う（ステップＳ３７１３）。役物管理用エリア９４ｄには、原点が変位位置に設定されていることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする原点変位フラグが設けられている。原点変位フラグの値が「０」である場合には原点が初期位置に設定されていることを意味するとともに、原点変位フラグの値が「１」である場合には原点が変位位置に設定されていることを意味する。ステップＳ３７１３では、原点変位フラグの値が「０」の場合、初期位置センサ７５ａがＯＮである場合に球状演出部７７ｂが原点に滞在していると判定するとともに、初期位置センサ７５ａがＯＦＦである場合に球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定する。また、ステップＳ３７１３では、原点変位フラグの値が「１」の場合、変位位置センサ７５ｂがＯＮである場合に球状演

出部７７ｂが原点に滞在していると判定するとともに、変位位置センサ７５ｂがＯＦＦである場合に球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定する。

【０７４２】

ステップＳ３７１２の処理を実行した場合、又はステップＳ３７１３において球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定した場合には、補正動作の開始設定処理を実行する（ステップＳ３７１４）。補正動作の開始設定処理では、球状演出部７７ｂを原点に復帰させる補正動作を実行するため処理を行う。なお、補正動作の開始設定処理（ステップＳ３７１４）の詳細については後述する。

【０７４３】

ステップＳ３７０２にて否定判定を行った場合、ステップＳ３７０５にて肯定判定を行った場合、ステップＳ３７０６にて肯定判定を行った場合、ステップＳ３７０９にて否定判定を行った場合、ステップＳ３７１３にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ３７１４の処理を実行した場合には、主側ＭＰＵ７２から受信するコマンドに基づいて役物７５の原点を変更する原点設定処理を実行する（ステップＳ３７１５）。その後、補正動作待機状態を管理するための待機管理処理を実行して（ステップＳ３７１６）、本役物管理処理を終了する。なお、ステップＳ３７１５における原点設定処理（図７０）及びステップＳ３７１６における待機管理処理（図７３（ｂ））の詳細については後述する。

【０７４４】

上記のとおり、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信した場合、役物エラー状態、補正動作待機状態、及び球状演出部７７ｂの原点が変更されたことによる原点復帰を実行中である状態のいずれでもないことを条件として、球状演出部７７ｂが原点に滞在しているか否かを判定する原点検知を実行し、球状演出部７７ｂが原点に滞在していない場合には球状演出部７７ｂを原点に復帰させるための補正動作を実行する。球状演出部７７ｂに触れて当該球状演出部７７ｂを移動させることが可能な構成において、ゲーム開始コマンドを受信する度に補正動作の実行契機が発生する構成であることにより、球状演出部７７ｂの位置ずれが発生した場合に早期に球状演出部７７ｂを原点に復帰させることが可能となる。上述したとおり、役物動作演出の実行中に原点検知が行われて球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合にも補正動作が実行されるが、この場合の補正動作は補正実行カウンタ１４１においてカウントされない。

【０７４５】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される原点設定処理について、図７０のフローチャートを参照しながら説明する。なお、原点設定処理は役物管理処理（図６８）のステップＳ３７１５にて実行される。

【０７４６】

原点設定処理では、主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０１：ＹＥＳ）、役物管理用エリア９４ｄにおける原点変位フラグに「１」をセットする（ステップＳ３９０２）。これにより、遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６に移行した場合には役物７５の原点が変位位置に設定される。

【０７４７】

その後、役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグ及び補正動作待機フラグのいずれにも「１」がセットされていない場合（ステップＳ３９０３：ＮＯ）には、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３９０４）。補正動作中フラグは、役物７５の補正動作中であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。補正動作中フラグには、後述する補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１０５にて「１」がセットされる。

【０７４８】

ステップＳ３９０４にて否定判定を行った場合には、変位位置用駆動テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す（ステップＳ３９０５）。変位位置用駆動テーブルは第１１レイヤＬＹ１１に読み出される。変位位置用駆動テーブルには、「０」～「３５」の数値情報がポインタ情報として連番となるように配列されており、当該

全てのポインタ情報に対して球状演出部７７ｂを変位位置に向かって下方に移動させるための第２駆動データが設定されている。変位位置から最も遠い初期位置に滞在している球状演出部７７ｂを変位位置に移動させるために必要な第２駆動データの出力回数は「３０」であり、変位位置用駆動テーブルには当該「３０」よりも多い３５個の第２駆動データが設定されている。このため、読み出し用エリア９４ａに読み出された変位位置用駆動テーブルに従って役物７５の駆動制御が実行されることにより、球状演出部７７ｂが原点から最も遠い初期位置に滞在していたとしても当該球状演出部７７ｂを変位位置まで移動させることが可能となる。既に説明したとおり、第２駆動データは変位位置センサ７５ｂがＯＦＦ状態であることを条件として出力される。このため、変位位置用駆動テーブルに従って役物７５の駆動制御が行われた場合、球状演出部７７ｂは変位位置まで移動して停止する。変位位置用駆動テーブルの残りのポインタ情報に対して第２駆動データが設定されている場合、変位位置センサ７５ｂがＯＮ状態であることに基づいて、当該第２駆動データの出力はキャンセルされる。この場合、第２駆動データの出力が行われることなく４０ミリ秒周期で参照対象のポインタ情報が更新される。そして、参照対象のポインタ情報が最終ポインタまで更新された後に変位位置用駆動テーブルが読み出されていた第１１レイヤＬＹ１１がクリアされる。

【０７４９】

ステップＳ３９０５にて変位位置用駆動テーブルを読み出した後、役物管理用エリア９４ｄにおける復帰動作中フラグに「１」をセットして（ステップＳ３９０６）、本原点設定処理を終了する。これにより、原点が変更されたことに基づく役物７５の復帰動作が実行されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【０７５０】

一方、ステップＳ３９０４にて否定判定を行った場合、すなわち役物７５の補正動作の実行中であると判定した場合には、演出側ＲＡＭ９４の役物管理用エリア９４ｄに設けられた第２原点用待機フラグに「１」をセットして（ステップＳ３９０７）、本原点設定処理を終了する。第２原点用待機フラグは、原点が変位位置に変更となり球状演出部７７ｂの変更後の原点（変位位置）への移動が保留されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。役物７５の補正動作の実行中であることが原因で球状演出部７７ｂの原点への復帰が保留された場合には、当該第２原点用待機フラグに「１」がセットされていることに基づいて、その補正動作が終了した後に球状演出部７７ｂの原点への移動が開始される。

【０７５１】

ステップＳ３９０１にて否定判定を行った場合、主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ３９０８）。ＡＲＴ終了コマンドを受信している場合（ステップＳ３９０８：ＹＥＳ）には、役物管理用エリア９４ｄにおける原点変位フラグを「０」クリアする（ステップＳ３９０９）。これにより、ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了した場合には、役物７５の原点が初期位置に設定される。

【０７５２】

その後、役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグ又は補正動作待機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３９１０）。ステップＳ３９１０にて否定判定を行った場合には、役物エラー状態及び補正動作待機状態のいずれでもないことを意味するため、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３９１１）。

【０７５３】

ステップＳ３９１１にて否定判定を行った場合には、初期位置用駆動テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す（ステップＳ３９１２）。初期位置用駆動テーブルは第１１レイヤＬＹ１１に読み出される。初期位置用駆動テーブルには、「０」～「３５」の数値情報がポインタ情報として連番となるように配列されており、当該全てのポインタ情報に対して球状演出部７７ｂを初期位置に向かって上方に移動させるための第１駆動データが設定されている。既に説明したとおり、初期位置から最も遠い変位

位置に滞在している球状演出部７７ｂを初期位置に移動させるために必要な第１駆動データの出力回数は「３０」であり、初期位置用駆動テーブルには当該「３０」よりも多い３５個の第１駆動データが設定されている。このため、読み出し用エリア９４ａに読み出された初期位置用駆動テーブルに従って役物７５の駆動制御が実行されることにより、球状演出部７７ｂが原点から最も遠い変位位置に滞在していたとしても当該球状演出部７７ｂを初期位置まで移動させることが可能となる。既に説明したとおり、第１駆動データは初期位置センサ７５ａがＯＦＦ状態であることを条件として出力される。このため、初期位置用駆動テーブルに従って役物７５の駆動制御が行われた場合、球状演出部７７ｂは初期位置まで移動して停止する。初期位置用駆動テーブルの残りのポインタ情報に対して第１駆動データが設定されている場合、初期位置センサ７５ａがＯＮ状態であることに基づいて、当該第１駆動データの出力はキャンセルされる。この場合、第１駆動データの出力が行われることなく４０ミリ秒周期で参照対象のポインタ情報が更新される。そして、参照対象のポインタ情報が最終ポインタまで更新された後に初期位置用駆動テーブルが読み出されていた第１１レイヤＬＹ１１がクリアされる。

【０７５４】

ステップＳ３９１２にて初期位置用駆動テーブルを読み出した後、役物管理用エリア９４ｄにおける復帰動作中フラグに「１」をセットして（ステップＳ３９１３）、本原点設定処理を終了する。これにより、原点が変更されたことに基づく役物７５の復帰動作が実行されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【０７５５】

一方、ステップＳ３９１１にて否定判定を行った場合、すなわち役物７５の補正動作の実行中であると判定した場合には、役物管理用エリア９４ｄに設けられた第１原点用待機フラグに「１」をセットして（ステップＳ３９１４）、本原点設定処理を終了する。第１原点用待機フラグは、原点が初期位置に変更となり球状演出部７７ｂの変更後の原点（初期位置）への移動が保留されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。役物７５の補正動作の実行中であることが原因で球状演出部７７ｂの原点への復帰が保留された場合には、当該第１原点用待機フラグに「１」がセットされていることに基づいて、その補正動作が終了した後に球状演出部７７ｂの原点への移動が開始される。

【０７５６】

上記のとおり、役物７５の原点は、ＡＲＴ状態ＳＴ６が開始される場合に変位位置に設定され、ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了する場合に初期位置に設定される。役物エラー状態、補正動作待機状態及び役物７５の補正動作の実行中である状態のいずれでもない状況において役物７５の原点が変更された場合、球状演出部７７ｂは当該変更後の原点に移動する。これにより、演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信するよりも前のタイミングで早期に球状演出部７７ｂを変更後の原点に移動させることができる。一方、役物エラー状態又は補正動作待機状態である状況において役物７５の原点が変更された場合、球状演出部７７ｂの当該変更後の原点への移動は役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除されるタイミングで実行される。また、役物７５の補正動作の実行中である状態で役物７５の原点が変更された場合、球状演出部７７ｂの当該変更後の原点への移動は保留状態とされ、球状演出部７７ｂは実行中であった役物７５の補正動作が終了した場合に変更後の原点に移動する。

【０７５７】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される役物用原点復帰処理について、図７１のフローチャートを参照しながら説明する。なお、役物用原点復帰処理は、対象レイヤにおける参照対象のポインタ情報が最終ポインタまで更新されて当該対象レイヤがクリアされた場合に、ポインタ更新処理（図４８）のステップＳ２００８にて実行される。既に説明したとおり、ポインタ更新処理（図４８）において役物用原点復帰処理（ステップＳ２００８）は、対象レイヤに読み出されているデータテーブルの参照ポインタ情報が最終のポインタ情報であるとともに（ステップＳ２００３：ＹＥＳ）、当該最終のポインタ情報に対して

リピート情報が設定されていない場合（ステップＳ２００４：ＮＯ）、すなわち参照対象のポインタ情報が最終のポインタ情報まで更新されてデータテーブルがクリアされる状況となった場合に実行される。

【０７５８】

役物用原点復帰処理では、まず読み出し用エリア９４ａにおける対象レイヤカウンタ１１４の値が「１１」であるか否かを判定する（ステップＳ４００１）。ステップＳ４００１にて肯定判定を行った場合、すなわち第１１レイヤＬＹ１１に読み出されていた駆動テーブルにおける参照対象のポインタ情報が最終のポインタ情報まで更新されて第１１レイヤＬＹ１１がクリアされたタイミングである場合、役物管理用エリア９４ｄにおける第１原点用待機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４００２）。ステップＳ４００２にて肯定判定を行った場合には、読み出し可能状態であるか否かを判定する（ステップＳ４００３）。ステップＳ４００３では、役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグ、補正動作待機フラグ、役物初期化中フラグ、補正動作中フラグ、補正動作完了フラグ、復帰動作中フラグ、及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていない状態である場合に、駆動テーブルを第１１レイヤＬＹ１１に読み出し可能な読み出し可能状態であると判定する。役物動作中フラグは、役物動作演出の実行中であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするためのフラグである。役物動作中フラグには、後述する役物駆動用設定処理（図７６（ａ））のステップＳ４４０５にて「１」がセットされる。

【０７５９】

ステップＳ４００３にて読み出し可能状態であると判定した場合には、第１原点用待機フラグを「０」クリアし（ステップＳ４００４）、球状演出部７７ｂが原点に滞在しているか否かを判定する（ステップＳ４００５）。既に説明したとおり、第１原点用待機フラグは原点が初期位置に変更となり球状演出部７７ｂの変更後の原点（初期位置）への移動が保留されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ４００５では、初期位置センサ７５ａがＯＮである場合に球状演出部７７ｂが原点に滞在していると判定するとともに、初期位置センサ７５ａがＯＦＦである場合に球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定する。

【０７６０】

球状演出部７７ｂが原点に滞在していない場合（ステップＳ４００５：ＮＯ）には、既に説明した初期位置用駆動テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す（ステップＳ４００６）。初期位置用駆動テーブルは第１１レイヤＬＹ１１に読み出される。読み出し用エリア９４ａに読み出された初期位置用駆動テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて役物７５の駆動制御が行われることにより球状演出部７７ｂが変更後の原点である初期位置に移動する。

【０７６１】

一方、ステップＳ４００２にて否定判定を行った場合には、役物管理用エリア９４ｄにおける第２原点用待機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４００７）。第２原点用待機フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４００７：ＹＥＳ）には、読み出し可能状態であるか否かを判定する（ステップＳ４００８）。ステップＳ４００８では、ステップＳ４００３の場合と同様に、役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグ、補正動作待機フラグ、役物初期化中フラグ、補正動作中フラグ、補正動作完了フラグ、復帰動作中フラグ及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていない状態である場合に駆動テーブルを読み出し可能な読み出し可能状態であると判定する。

【０７６２】

ステップＳ４００８にて読み出し可能状態であると判定した場合には、第２原点用待機フラグを「０」クリアし（ステップＳ４００９）、球状演出部７７ｂが原点に滞在しているか否かを判定する（ステップＳ４０１０）。既に説明したとおり、第２原点用待機フラグは原点が変位位置に変更となり球状演出部７７ｂの変更後の原点（変位位置）への移動

が保留されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ４０１０では、変位位置センサ７５ｂがＯＮである場合に球状演出部７７ｂが原点に滞在していると判定するとともに、変位位置センサ７５ｂがＯＦＦである場合に球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定する。球状演出部７７ｂが原点に滞在していない場合（ステップＳ４０１０：ＮＯ）には、既に説明した変位位置用駆動テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す（ステップＳ４０１１）。変位位置用駆動テーブルは第１１レイヤＬＹ１１に読み出される。当該読み出された変位位置用駆動テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて役物７５の駆動制御が行われることにより球状演出部７７ｂが変更後の原点である変位位置に移動する。

【０７６３】

ステップＳ４００６の処理を実行した場合、又はステップＳ４０１１の処理を実行した場合には、役物管理用エリア９４ｄにおける復帰動作中フラグに「１」をセットして（ステップＳ４０１２）、本役物原点復帰処理を終了する。

【０７６４】

上記のとおり、役物７５の初期化が実行されている状態、補正動作が行われている状態又は役物動作演出が実行されている状態で役物７５の原点が変更されて球状演出部７７ｂの変更後の原点への移動が保留状態となった場合、実行中であった役物７５の初期化、補正動作、又は役物動作演出が終了したタイミングで球状演出部７７ｂの変更後の原点への移動が開始される。これにより、演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することを待つことなく早期に球状演出部７７ｂの変更後の原点への移動を開始させることができる。

【０７６５】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される補正動作の開始設定処理について、図７２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、補正動作の開始設定処理は役物管理処理（図６８）のステップＳ３７１４及び後述するボーナス入賞時の役物設定処理（図７８）のステップＳ４７０６にて実行される。

【０７６６】

補正動作の開始設定処理では、まず役物管理用エリア９４ｄにおける補正実行カウンタ１４１の値が「３」であるか否かを判定する（ステップＳ４１０１）。補正実行カウンタ１４１の値が「３」である場合（ステップＳ４１０１：ＹＥＳ）には、役物管理用エリア９４ｄに設けられたエラー解除フラグ又は待機解除フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４１０２）。エラー解除フラグは、役物エラー状態の解除契機が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。また、既に説明したとおり待機解除フラグは補正動作待機状態の解除契機が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ４１０２にて否定判定を行った場合には、役物管理用エリア９４ｄにおける役物動作中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４１０３）。

【０７６７】

ステップＳ４１０１にて否定判定を行った場合、ステップＳ４１０２にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ４１０３にて肯定判定を行った場合には、補正動作用の読み出し処理を実行する（ステップＳ４１０４）。当該読み出し処理では、読み出し用エリア９４ａにおける第１１レイヤＬＹ１１をクリアした後、既に説明した初期位置用駆動テーブル及び変位位置用駆動テーブルのうち現状の原点に対応する駆動テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す。具体的には、役物管理用エリア９４ｄにおける原点変位フラグに「１」がセットされておらず現状の原点が初期位置である場合には初期位置用駆動テーブルを第１１レイヤＬＹ１１に読み出すとともに、原点変位フラグに「１」がセットされており現状の原点が変位位置である場合には変位位置用駆動テーブルを第１１レイヤＬＹ１１に読み出す。第１１レイヤＬＹ１１に読み出された初期位置用駆動テーブル又は変位位置用駆動テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて役物７５の駆動制御が行われることにより、球状演出部７７ｂが原点（初期位置又は変位位置）に移動する

。初期位置用駆動テーブル又は変位位置駆動テーブルの読み出しを行う前に第１１レイヤＬＹ１１をクリアする構成である。このため、役物動作演出の実行中に行われた原点検知において球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合には、実行中であった役物動作演出が途中で終了して、役物７５の補正動作が開始される。

【０７６８】

その後、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作中フラグに「１」をセットする（ステップＳ４１０５）。これにより、役物７５の補正動作中であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。その後、待機解除フラグに「１」が設定されている場合（ステップＳ４１０６：ＹＥＳ）、すなわち補正動作待機状態の解除契機が発生したことに基づいて役物７５の補正動作が開始された場合には、役物管理情報の第１クリア処理を実行する（ステップＳ４１０７）。役物管理情報の第１クリア処理では、役物管理用エリア９４ｄにおける待機解除フラグ、補正動作待機フラグ及び補正実行カウンタ１４１の値を「０」クリアする。補正動作待機フラグが「０」クリアされることにより、補正動作待機状態が解除される。また、補正実行カウンタ１４１の値が「０」クリアされることにより、演出側ＭＰＵ９２にてカウントされていた役物７５の補正動作の実行回数がリセットされる。一方、役物管理情報の第１クリア処理（ステップＳ４１０７）では、役物管理用エリア９４ｄにおける待機実行カウンタ１４２の値は「０」クリアされない。

【０７６９】

その後、補正動作待機状態の報知解除処理を実行して（ステップＳ４１０８）、本補正動作の開始設定処理を終了する。ステップＳ４１０８では、既に説明した役物管理処理（図６８）のステップＳ３７１１における補正動作待機状態の報知解除処理と同様の処理を実行する。ステップＳ４１０８における補正動作待機状態の報知解除処理では、具体的には、表示用設定エリア１１３において補正動作待機表示を行うための表示用データが設定されている第１報知用エリア１１３ｇをクリアする。これにより、画像表示装置６３において実行されていた補正動作待機表示が終了する。

【０７７０】

また、ステップＳ４１０６にて否定判定を行った場合、エラー解除フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４１０９）。エラー解除フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４１０９：ＹＥＳ）には、役物管理情報の第２クリア処理を実行する（ステップＳ４１１０）。役物管理情報の第２クリア処理では、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作中フラグ及び原点変位フラグを除く各種カウンタ１４１～１４４及び各種フラグ（具体的には、役物初期化中フラグ、初期化終了フラグ、役物エラーフラグ、エラー解除フラグ、補正動作待機フラグ、待機解除フラグ、補正動作完了フラグ、役物動作中フラグ、第１原点用待機フラグ、第２原点用待機フラグ及び復帰動作中フラグ）の値を「０」クリアする。これにより、補正動作中フラグ及び原点変位フラグの情報を除く役物７５の管理情報がクリアされる。役物管理情報の第２クリア処理（ステップＳ４１１０）が実行されることにより、役物エラーフラグの値が「０」クリアされて役物エラー状態が解除される。また、待機実行カウンタ１４２にてカウントされていた補正動作待機状態に設定された回数が「０」クリアされるとともに、補正実行カウンタ１４１にてカウントされていた役物７５の補正動作が実行された回数が「０」クリアされる。

【０７７１】

その後、役物エラー状態の報知解除処理を実行して（ステップＳ４１１１）、本補正動作の開始設定処理を終了する。役物エラー状態の報知解除処理では、読み出し用エリア９４ａにおいて役物エラー状態用の報知テーブルが読み出されている第９レイヤＬＹ９をクリアするとともに、表示用設定エリア１１３において役物エラー表示を行うための表示用データが設定されている第１報知用エリア１１３ｇをクリアする。第９レイヤＬＹ９がクリアされることにより上部ランプ６１及びスピーカ６２にて行われていた役物エラー報知が終了する。また、第１報知用エリア１１３ｇがクリアされることにより画像表示装置６３にて行われていた役物エラー表示が終了する。

【０７７２】

ステップＳ４１０９にて否定判定を行った場合には、役物管理用エリア９４ｄにおける役物動作中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４１１２）。ステップＳ４１１２にて肯定判定を行った場合には、役物管理用エリア９４ｄにおける役物動作中フラグを「０」クリアする（ステップＳ４１１３）。ステップＳ４１１２にて肯定判定が行われる場合とは、役物動作演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信して原点検知が行われ、役物７５の球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合である。既に説明したとおり、ＡＲＴ状態ＳＴ６における上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出では、主側ＲＡＭ７４におけるフリーズカウンタの設定が行われない。このため、上乗せメイン演出の終盤（上乗せメイン演出の実行期間が残り１秒となるタイミング）で開始された役物動作演出の実行途中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することが起こり得る。また、既に説明したとおり、役物管理処理（図６８）では、役物動作演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３７０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３７０５、ステップＳ３７０６及びステップＳ３７０７にて否定判定が行われて原点検知（ステップＳ３７１３の判定処理）が行われる。そして、原点に滞在していないと判定された場合（ステップＳ３７１３：ＮＯ）にステップＳ３７１４にて補正動作の開始設定処理（図７２）が実行される。

【０７７３】

補正動作の開始設定処理（図７２）の説明に戻り、ステップＳ４１１３にて役物動作中フラグを「０」クリアした場合には、補正実行カウンタ１４１の値を１加算する処理（ステップＳ４１１４）を実行することなく、そのまま本補正動作の開始設定処理を終了する。このように、役物動作演出の実行中に行われた原点検知において球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合には、実行中であった役物動作演出が途中で終了するとともに役物７５の補正動作が開始される。当該補正動作は、補正実行カウンタ１４１にてカウントされない。

【０７７４】

一方、ステップＳ４１１２にて否定判定を行った場合には、役物管理用エリア９４ｄにおける補正実行カウンタ１４１の値を１加算して（ステップＳ４１１４）、本補正動作の開始設定処理を終了する。

【０７７５】

また、ステップＳ４１０２及びステップＳ４１０３にて否定判定を行った場合には、待機設定処理（図７３（ａ））を実行して（ステップＳ４１１５）、本補正動作の開始設定処理を終了する。なお、待機設定処理（図７３（ａ））の詳細については後述する。

【０７７６】

上記のとおり、役物エラー状態及び補正動作待機状態が解除される場合には球状演出部７７ｂを原点に復帰させる補正動作が行われる。これにより、役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除されてから最初に行われる役物７５の原点検知において球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定される可能性が低減されている。また、補正動作待機状態及び役物エラー状態が解除される際に行われる補正動作は補正実行カウンタ１４１においてカウントされない。これにより、補正動作待機状態の発生頻度が抑えられている。

【０７７７】

既に説明したとおり、初期位置用駆動テーブルには「３５」個の第１駆動データが設定されているとともに、変位位置用駆動テーブルには「３５」個の第２駆動データが設定されている。これらの駆動テーブルにおける参照対象のポインタ情報は４０ミリ秒周期で更新される。役物７５の補正動作に要する時間は、最大で１．４秒間であり、前回のゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始された時点から次にリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始可能となるまでにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始が待機されるウエイト時間（具体的には４．１秒間）よりも短い。このため、演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信したことに基づいて行われた原点検知において球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定されて役物７５の補正動作が開始された場合、当該補正動作は演出側ＭＰＵ９２が次のゲーム開始コマンドを受信するよりも前のタイミ

ングにおいて終了する。これにより、この場合における役物７５の補正動作の実行中に次の原点検知が行われる可能性が排除されている。

【０７７８】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される待機設定処理について、図７３（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、待機設定処理は補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１１５にて実行される。

【０７７９】

待機設定処理では、まず役物管理用エリア９４ｄにおける待機実行カウンタ１４２の値が「３」であるか否かを判定する（ステップＳ４２０１）。既に説明したとおり、待機実行カウンタ１４２は、補正動作待機状態に設定された回数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。待機実行カウンタ１４２の値が「３」でない場合（ステップＳ４２０１：ＮＯ）には、補正動作待機状態に設定するための処理（ステップＳ４２０２～ステップＳ４２０７の処理）を実行する。具体的には、待機実行カウンタ１４２の値を１加算し（ステップＳ４２０２）、役物管理用エリア９４ｄにおける補正実行カウンタ１４１の値を「０」クリアする（ステップＳ４２０３）。これにより、演出側ＭＰＵ９２にてカウントされていた役物７５の補正動作の実行回数がリセットされる。

【０７８０】

その後、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作待機フラグに「１」をセットする（ステップＳ４２０４）。既に説明したとおり、補正動作待機フラグは、補正動作待機状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。補正動作待機フラグに「１」がセットされることにより、役物管理処理（図６８）のステップＳ３７０７にて肯定判定が行われることとなり、ゲーム開始時に役物７５の原点検知（役物管理処理（図６８）におけるステップＳ３７１３の判定処理）が行われなくなる。このため、補正動作待機状態では、ゲーム開始時に球状演出部７７ｂが原点に滞在していなかったとしても役物７５の補正動作は実行されない。

【０７８１】

その後、役物管理用エリア９４ｄにおける待機ゲーム数カウンタ１４４に「３０」を設定し（ステップＳ４２０５）、役物管理用エリア９４ｄにおける待機計時カウンタ１４３に「5分」に対応する数値情報をセットする（ステップＳ４２０６）。待機ゲーム数カウンタ１４４の値は、主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信する度に１減算される。また、待機計時カウンタ１４３の値は４ミリ秒周期で行われる割込み処理が実行される度に更新される。既に説明したとおり、補正動作待機状態は、待機計時カウンタ１４３の値が「０」となった場合、待機ゲーム数カウンタ１４４の値が「０」となった場合、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から役物初期化コマンドを受信した場合、又は演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを受信した場合に解除される。

【０７８２】

その後、補正動作待機状態の報知設定処理を実行して（ステップＳ４２０７）、本待機設定処理を終了する。補正動作待機状態の報知設定処理では、補正動作待機状態用の報知テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す。補正動作待機状態用の報知テーブルは第９レイヤＬＹ９に読み出される。既に説明したとおり、補正動作待機状態用の報知テーブルには、補正動作待機状態であることを示す補正動作待機表示を画像表示装置６３にて行うための表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、補正動作待機状態であることを報知するための待機状態報知音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御を行うための音データとが設定されている。補正動作待機表示を行うための表示用データの設定先情報は、表示用設定エリア１１３の第１報知用エリア１１３ｇを指定する情報である。第９レイヤＬＹ９に読み出された補正動作待機状態用の報知テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて報知の実行制御が行われることにより、所定の時間（具体的には１秒間）に亘ってスピーカ６２から待機状態報知音が出力されるとともに、画像表示装置６３にて補正動作待機表示が行われる。補正動作待機表示では、画像表示装置６３の

右側上部に「補正動作待機状態」という補正動作待機画像が表示される。補正動作待機画像は、第１報知用表示レイヤ１０７に設定され、背景画像及び各種演出画像よりも画面手前側に表示される。補正動作待機表示は、補正動作待機状態の報知解除処理（役物管理処理（図６８）のステップＳ３７１１）が実行されるまで継続される。

【０７８３】

一方、ステップＳ４２０１にて待機実行カウンタ１４２の値が「３」であると判定した場合には、役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグに「１」を設定し（ステップＳ４２０８）、役物エラー状態の報知設定処理を実行して（ステップＳ４２０９）、本待機設定処理を終了する。役物エラー状態の報知設定処理では、役物エラー状態用の報知テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す。役物エラー状態用の報知テーブルは第９レイヤＬＹ９に読み出される。既に説明したとおり、役物エラー報知テーブルには、役物エラー状態であることを示す役物エラー表示を画像表示装置６３にて実行するための表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、役物エラー状態であることを報知する役物エラー報知音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御を行うための音データと、役物エラー状態であることを報知する態様で上部ランプ６１を発光制御するための発光データとが設定されている。役物エラー表示を実行するための表示用データの設定先情報は、表示用設定エリア１１３の第１報知用エリア１１３ｇを指定する情報である。第９レイヤＬＹ９に読み出された役物エラー報知テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて報知の実行制御が行われることにより上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて役物エラー報知が実行される。

【０７８４】

上記のとおり、待機実行カウンタ１４２の値が「２」以下である（ステップＳ４２０１：ＮＯ）とともに補正実行カウンタ１４１の値が「３」である状況（補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１０１：ＹＥＳ）において行われた原点検知にて球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定され、役物管理用エリア９４ｄにおけるエラー解除フラグ及び待機解除フラグのいずれにも「１」がセットされておらず（ステップＳ４１０２：ＮＯ）、役物管理用エリア９４ｄにおける役物動作中フラグにも「１」がセットされていない場合（ステップＳ４１０３：ＮＯ）に補正動作待機状態となる。また、待機実行カウンタ１４２の値が「３」である（ステップＳ４２０１：ＹＥＳ）とともに補正実行カウンタ１４１の値が「３」である状況（補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１０１：ＹＥＳ）において行われた原点検知にて球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定され、役物管理用エリア９４ｄにおけるエラー解除フラグ及び待機解除フラグのいずれにも「１」がセットされておらず（ステップＳ４１０２：ＮＯ）、役物管理用エリア９４ｄにおける役物動作中フラグにも「１」がセットされていない場合（ステップＳ４１０３：ＮＯ）に役物エラー状態となる。既に説明したとおり、役物管理処理（図６８）において役物管理用エリア９４ｄにおける復帰動作中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３７０６：ＹＥＳ）には原点検知（ステップＳ３７１３の判定処理）が行われない。このため、補正動作待機状態及び役物エラー状態は、第１１レイヤＬＹ１１にいずれの駆動テーブルも読み出されておらず役物７５の駆動制御が行われていない状況において設定される。

【０７８５】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される待機管理処理について、図７３（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、待機管理処理は役物管理処理（図６８）のステップＳ３７１６にて実行される。

【０７８６】

待機管理処理では、まず役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作待機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４３０１）。既に説明したとおり、補正動作待機フラグには、待機設定処理（図７３（ａ））のステップＳ４２０４にて「１」がセットされる。ステップＳ４３０１にて肯定判定を行った場合、役物管理用エリア９４ｄにおける待機計時カウンタ１４３を更新する（ステップＳ４３０２）。具体的には、待

機計時カウンタ１４３の値を１減算する。そして、当該更新後の待機計時カウンタ１４３の値が「０」となっていない場合（ステップＳ４３０３：ＮＯ）には、そのまま本役物管理処理を終了する。

【０７８７】

一方、ステップＳ４３０２にて更新した後の待機計時カウンタ１４３の値が「０」となった場合（ステップＳ４３０３：ＹＥＳ）には、補正動作待機状態が設定されてから５分が経過したことを意味するため、補正動作待機状態を解除するための処理（ステップＳ４３０４～ステップＳ４３０５の処理）を実行する。具体的には、役物管理用エリア９４ｄにおける待機ゲーム数カウンタ１４４を「０」クリアし（ステップＳ４３０４）、役物管理用エリア９４ｄにおける待機解除フラグに「１」を設定して（ステップＳ４３０５）、本役物管理処理を終了する。待機解除フラグに「１」がセットされることにより、補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１０２にて肯定判定が行われて補正動作待機状態を終了させるための処理（ステップＳ４１０４～ステップＳ４１０８の処理）が実行される。

【０７８８】

次に、図７４のタイムチャートを参照しながら補正動作待機状態及び役物エラー状態が設定される様子について説明する。図７４（ａ）は役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグの状態を示し、図７４（ｂ）は役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作待機フラグの状態を示し、図７４（ｃ）は役物７５の補正動作の実行期間を示し、図７４（ｄ）は役物管理用エリア９４ｄにおける補正実行カウンタ１４１に「１」が加算されるタイミングを示し、図７４（ｅ）は役物管理用エリア９４ｄにおける待機実行カウンタ１４２に「１」が加算されるタイミングを示し、図７４（ｆ）は役物７５の原点検知（役物管理処理（図６８）のステップＳ３７１３における判定処理）が行われるタイミングを示す。

【０７８９】

まず補正動作待機状態が設定される様子について説明する。

【０７９０】

ｔ１、ｔ３、ｔ５及びｔ７のタイミングで演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信して、図７４（ｆ）に示すように役物７５の原点検知が行われる。既に説明したとおり、役物管理処理（図６８）において役物７５の原点検知（ステップＳ３７１３の判定処理）は、役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグ、補正動作待機フラグ及び復帰動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていない場合（ステップＳ３７０５：ＮＯ、ステップＳ３７０６：ＮＯ、ステップＳ３７０７：ＮＯ）に行われる。補正実行カウンタ１４１の値が「０」であるｔ１のタイミングで行われた役物７５の原点検知において役物７５の球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合、補正動作の開始設定処理（図７２）では役物管理用エリア９４ｄにおけるエラー解除フラグ、待機解除フラグ及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていないこと（ステップＳ４１０６：ＮＯ、ステップＳ４１０９：ＮＯ、ステップＳ４１１２：ＮＯ）を条件として、図７４（ｄ）に示すように補正実行カウンタ１４１の値に「１」が加算される。これにより、補正実行カウンタ１４１の値が「１」となる。そして、図７４（ｃ）に示すようにｔ１のタイミングからｔ２のタイミングに亘って役物７５の補正動作が行われる。既に説明したとおり、役物７５の補正動作に要する時間は、最大で１．４秒であり、前回のゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始された時点から次にリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始可能となるまでにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始が待機されるウエイト時間（具体的には４．１秒間）よりも短い。

【０７９１】

補正実行カウンタ１４１の値が「１」であるｔ３のタイミングで行われた役物７５の原点検知において役物７５が原点に滞在していないと判定された場合、役物管理用エリア９４ｄにおけるエラー解除フラグ、待機解除フラグ及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていないことを条件として、図７４（ｄ）に示すように当該ｔ３のタイミングで補正実行カウンタ１４１の値を１加算する処理が行われて当該補正実行カウンタ１

４１の値が「２」となる。そして、図７４（ｃ）に示すようにｔ３のタイミングからｔ４のタイミングに亘って役物７５の補正動作が行われる。また、補正実行カウンタ１４１の値が「２」であるｔ５のタイミングで行われた役物７５の原点検知において役物７５が原点に滞在していないと判定された場合、役物管理用エリア９４ｄにおけるエラー解除フラグ、待機解除フラグ及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていないことを条件として、図７４（ｄ）に示すように当該ｔ５のタイミングで補正実行カウンタ１４１の値を１加算する処理が行われて当該補正実行カウンタ１４１の値が「３」となる。そして、図７４（ｃ）に示すようにｔ５のタイミングからｔ６のタイミングに亘って役物７５の補正動作が行われる。

【０７９２】

その後、補正実行カウンタ１４１の値が「３」であるｔ７のタイミングで、図７４（ｆ）に示すように役物７５の原点検知が行われて役物７５が原点に滞在していないと判定された場合、役物管理用エリア９４ｄにおけるエラー解除フラグ、待機解除フラグ及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていないことを条件として、図７４（ｅ）に示すように当該ｔ７のタイミングで待機実行カウンタ１４２の値を１加算する処理が行われて当該待機実行カウンタ１４２の値が「１」となる。そして、図７４（ｂ）に示すように役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作待機フラグに「１」がセットされ、ｔ７のタイミングからｔ８のタイミングに亘って補正動作待機状態となる。既に説明したとおり、補正動作待機状態は、当該補正動作待機状態が開始されてから所定の期間（具体的には５分間）が経過した場合、当該補正動作待機状態が開始されてから行われたゲーム数が所定の回数（具体的には３０回）に達した場合、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から役物初期化コマンドを受信した場合、又は演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを受信した場合に解除される。

【０７９３】

上記のとおり、補正実行カウンタ１４１の値が「３」である状態で役物７５の原点検知が行われ、当該原点検知において役物７５が原点に滞在していないと判定された場合には、役物管理用エリア９４ｄにおけるエラー解除フラグ、待機解除フラグ及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていないことを条件として、補正動作待機状態となる。役物７５の原点検知において役物７５の球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合に当該球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された回数をカウントすることなく直ちに補正動作待機状態に設定する構成と比較して、補正動作待機状態が設定される頻度を低減することができる。

【０７９４】

次に、役物エラー状態が設定される様子について説明する。

【０７９５】

補正実行カウンタ１４１の値が「３」であるとともに、待機実行カウンタ１４２の値が「１」であるｔ９のタイミングで図７４（ｆ）に示すように役物７５の原点検知が行われて役物７５が原点に滞在していないと判定された場合、役物管理用エリア９４ｄにおけるエラー解除フラグ、待機解除フラグ及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていないことを条件として、図７４（ｅ）に示すように待機実行カウンタ１４２の値を「１」加算する処理が行われて当該待機実行カウンタ１４２の値が「２」となる。そして、図７４（ｂ）に示すように、当該ｔ９のタイミングで補正動作待機フラグに「１」がセットされ、ｔ９のタイミングからｔ１０のタイミングに亘って補正動作待機状態となる。補正動作待機状態が解除される条件は既に説明したとおりであり、例えば、補正動作待機状態において実行されたゲーム数が「３０」となることにより、ｔ１０のタイミングで補正動作待機状態が解除される。

【０７９６】

その後、補正実行カウンタ１４１の値が「３」であるとともに、待機実行カウンタ１４２の値が「２」であるｔ１１のタイミングで図７４（ｆ）に示すように役物７５の原点検

知が行われて役物７５が原点に滞在していないと判定された場合、役物管理用エリア９４ｄにおけるエラー解除フラグ、待機解除フラグ及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていないことを条件として、図７４（ｅ）に示すように待機実行カウンタ１４２の値を「１」加算する処理が行われて当該待機実行カウンタ１４２の値が「３」となる。そして、図７４（ｂ）に示すように、当該ｔ１１のタイミングで補正動作待機フラグに「１」がセットされ、ｔ１１のタイミングからｔ１２のタイミングに亘って補正動作待機状態となる。補正動作待機状態が解除される条件は既に説明したとおりであり、例えば、補正動作待機状態において実行されたゲーム数が「３０」となることにより、ｔ１２のタイミングで補正動作待機状態が解除される。

【０７９７】

その後、補正実行カウンタ１４１の値が「３」であるとともに、待機実行カウンタ１４２の値が「３」であるｔ１３のタイミングで、図７４（ｆ）に示すように役物７５の原点検知が行われて役物７５が原点に滞在していないと判定された場合、役物管理用エリア９４ｄにおける待機解除フラグ、エラー解除フラグ及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていないことを条件として、図７４（ａ）に示すように役物エラーフラグに「１」がセットされて役物エラー状態となる。

【０７９８】

上記のとおり、補正実行カウンタ１４１及び待機実行カウンタ１４２の値が「３」である状態で役物７５の原点検知が行われ、当該原点検知において役物７５が原点に滞在していないと判定された場合には、役物管理用エリア９４ｄにおける待機解除フラグ、エラー解除フラグ及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていないことを条件として、役物エラー状態となる。役物７５の原点検知において役物７５の球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合に補正動作待機状態に設定された回数をカウントすることなく直ちに役物エラー状態に設定する構成と比較して、役物エラー状態が設定される頻度を低減することができる。

【０７９９】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される役物駆動用設定処理（図７６（ａ））の説明に先立ち、役物７５の駆動テーブルのデータ構成について、ボーナス告知演出における役物動作演出を実行するためのボーナス告知用駆動テーブルＴＢを例に挙げて説明する。図７５はボーナス告知用駆動テーブルＴＢの内容を説明するための説明図である。

【０８００】

図７５に示すように、ボーナス告知用駆動テーブルＴＢでは、「０」～「７９」のポインタ情報が連番となるように設定されている。そして、「０」～「２４」のポインタ情報に対して球状演出部７７ｂを変位位置に向かって下方に移動させるための第２駆動データが設定されているとともに、「５０」～「７９」のポインタ情報に対して球状演出部７７ｂを初期位置に向かって上方に移動させるための第１駆動データが設定されている。「２５」～「４９」のポインタ情報には、いずれの駆動データも設定されていない。

【０８０１】

ボーナス告知用駆動テーブルＴＢは、読み出し用エリア９４ａにおける第１１レイヤＬＹ１１に読み出される。既に説明したとおり、読み出し用エリア９４ａに読み出されたデータテーブルにおける参照対象のポインタ情報は４０ミリ秒周期で更新される。ボーナス告知用駆動テーブルＴＢの「０」～「２４」のポインタ情報に対して設定されている第２駆動データが役物駆動部７８に対して出力されることにより、球状演出部７７ｂは初期位置から１秒間に亘って下方に移動し、変位位置よりも上方の途中位置まで移動する。その後、ボーナス告知用駆動テーブルＴＢにおける参照対象のポインタ情報が「５０」に更新されるまでの間、球状演出部７７ｂは当該途中位置で停止した状態となる。その後、ボーナス告知用駆動テーブルＴＢの「５０」～「７９」のポインタ情報に対して設定されている第１駆動データが役物駆動部７８に対して出力されることにより、球状演出部７７ｂは停止していた途中位置から１秒間に亘って上方に移動し、初期位置に戻る。

【０８０２】

ボーナス告知用駆動テーブルＴＢには、球状演出部７７ｂを下方に移動させるための第２駆動データの数（具体的には２５個）よりも球状演出部７７ｂを上方に移動させて初期位置に戻すための第１駆動データの数（具体的には３０個）の方が多くなっている。これにより、球状演出部７７ｂに対して外力が加えられたとしても球状演出部７７ｂが初期位置に復帰する可能性が高められているとともに、役物７５の原点検知において球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定されてしまう可能性が低減されている。既に説明したとおり、第１駆動データは初期位置センサ７５ａがＯＦＦ状態であることを条件として役物駆動部７８に対して出力される。このため、球状演出部７７ｂが初期位置に復帰した場合には、それ以降のポインタ情報に対して設定されている第１駆動データの役物駆動部７８への出力がキャンセルされる。

【０８０３】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される役物駆動用設定処理について、図７６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、役物駆動用設定処理は、読み出し用エリア９４ａにおける現状の対象レイヤにデータテーブルが読み出されていると判定された場合（ステップＳ１９０５：ＹＥＳ）に、演出実行処理（図４７）のステップＳ１９０７にて実行される。

【０８０４】

役物駆動用設定処理では、まず現状の対象レイヤに読み出されているデータテーブルにおける参照対象のポインタ情報に対して役物７５の駆動テーブルのアドレス情報が設定されているか否かを判定する（ステップＳ４４０１）。ステップＳ４４０１にて肯定判定を行った場合には、読み出し可能状態であるか否かを判定する（ステップＳ４４０２）。ステップＳ４４０２では、既に説明した役物用原点復帰処理（図７１）のステップＳ４００３の場合と同様に、役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグ、補正動作待機フラグ、役物初期化中フラグ、補正動作中フラグ、補正動作完了フラグ、復帰動作中フラグ、及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていない状態である場合に、駆動テーブルを第１１レイヤＬＹ１１に読み出し可能な読み出し可能状態であると判定する。

【０８０５】

ステップＳ４４０２にて読み出し可能状態であると判定した場合には、球状演出部７７ｂが原点に滞在しているか否かを判定する（ステップＳ４４０３）。具体的には、役物管理用エリア９４ｄにおける原点変位フラグに「１」がセットされていない場合、すなわち原点が初期位置である場合には初期位置センサ７５ａがＯＮ状態である場合に球状演出部７７ｂが原点に滞在していると判定する。また、役物管理用エリア９４ｄにおける原点変位フラグに「１」がセットされている場合、すなわち原点が変位位置である場合には変位位置センサ７５ｂがＯＮ状態である場合に球状演出部７７ｂが原点に滞在していると判定する。

【０８０６】

ステップＳ４４０３にて肯定判定を行った場合には、駆動テーブルの読み出し処理を実行する（ステップＳ４４０４）。当該読み出し処理では、参照対象のポインタ情報に対して設定されているアドレス情報に対応する役物７５の駆動テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａの第１１レイヤＬＹ１１に読み出す。その後、役物管理用エリア９４ｄにおける役物動作中フラグに「１」をセットして（ステップＳ４４０５）、本役物駆動用設定処理を終了する。第１１レイヤＬＹ１１に読み出された駆動テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて役物７５の駆動制御が行われることにより、球状演出部７７ｂが上下に移動する役物動作演出が実行される。

【０８０７】

上記のとおり、役物７５の駆動テーブルは、読み出し可能状態において球状演出部７７ｂが原点に滞在していることを条件として第１１レイヤＬＹ１１に読み出される。読み出し可能状態でない場合、及び球状演出部７７ｂが原点に滞在していない場合には、駆動テーブルの読み出しがキャンセルされる。読み出し可能状態でない場合に駆動テーブルの読み出しがキャンセルされる構成であることにより、役物エラー状態、補正動作待機状態、

補正動作の実行中である状態、補正動作が実行されたゲームが終了していない状態、役物７５の復帰動作の実行中である状態、及び役物動作演出の実行中である状態において、役物７５の駆動テーブルが第１１レイヤＬＹ１１に読み出されて役物動作演出が開始されてしまうことが防止されている。

【０８０８】

球状演出部７７ｂが原点に滞在していない場合、駆動テーブルの読み出しはキャンセルされる。例えば、通常遊技状態ＳＴ１からボーナス状態に移行した場合の原点は、球状演出部７７ｂが初期位置センサ７５ａにより検出される初期位置である。この場合において、球状演出部７７ｂが変位位置センサ７５ｂにより検出される変位位置に滞在している状態で役物動作演出が実行されると、球状演出部７７ｂを下方に移動させる動きがキャンセルされてしまう。これに対して、球状演出部７７ｂが原点に滞在していない場合に駆動テーブルの読み出しがキャンセルされる構成であることにより、球状演出部７７ｂが設計段階で想定されている動きとは異なる動きをすることが防止されている。

【０８０９】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される役物駆動制御処理について、図７６（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、役物駆動制御処理は演出実行処理（図４７）のステップＳ１９１５にて実行される。

【０８１０】

役物駆動制御処理では、読み出し用エリア９４ａにおける第１１レイヤＬＹ１１にいずれかの駆動テーブルが読み出されている場合（ステップＳ４５０１：ＹＥＳ）、当該駆動テーブルにおける参照対象のポインタ情報に対して第１駆動データが設定されているか否かを判定する（ステップＳ４５０２）。第１駆動データが設定されている場合（ステップＳ４５０２：ＹＥＳ）には、初期位置センサ７５ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定し（ステップＳ４５０３）、初期位置センサ７５ａがＯＦＦ状態である場合（ステップＳ４５０３：ＹＥＳ）には役物駆動部７８に対して第１駆動データを出力して（ステップＳ４５０４）、本役物駆動処理を終了する。

【０８１１】

一方、初期位置センサ７５ａがＯＮ状態である場合（ステップＳ４５０３：ＮＯ）には、第１駆動データを出力することなく、そのまま本役物駆動制御処理を終了する。このように、球状演出部７７ｂが既に初期位置に滞在している場合には、第１駆動データの出力がキャンセルされる。

【０８１２】

ステップＳ４５０２にて否定判定を行った場合には、第１１レイヤＬＹ１１に読み出されている駆動テーブルにおける参照対象のポインタ情報に対して第２駆動データが設定されているか否かを判定する（ステップＳ４５０５）。第２駆動データが設定されている場合（ステップＳ４５０５：ＹＥＳ）には、変位位置センサ７５ｂがＯＦＦ状態であるか否かを判定し（ステップＳ４５０６）、変位位置センサ７５ｂがＯＦＦ状態である場合（ステップＳ４５０６：ＹＥＳ）には役物駆動部７８に対して第２駆動データを出力して（ステップＳ４５０７）、本役物駆動処理を終了する。

【０８１３】

一方、変位位置センサ７５ｂがＯＮ状態である場合（ステップＳ４５０６：ＮＯ）には、第２駆動データを出力することなく、そのまま本役物駆動制御処理を終了する。このように、球状演出部７７ｂが既に変位位置に滞在している場合には、第２駆動データの出力がキャンセルされる。

【０８１４】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される役物用フラグ設定処理について、図７７のフローチャートを参照しながら説明する。なお、役物用フラグ設定処理は、第１１レイヤＬＹ１１に読み出されている駆動テーブルにおける参照対象のポインタ情報が最終のポインタ情報となるまで更新され、当該最終のポインタ情報に対してリピート情報が設定されていない場合に、フラグクリア処理（図６６（ａ））のステップＳ３５０８にて実行される。

【０８１５】
役物用フラグ設定処理では、役物管理用エリア９４ｄにおける役物初期化中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４６０１：ＹＥＳ）、役物初期化テーブルに基づく役物７５の初期化動作が終了したことを意味するため、役物管理用エリア９４ｄにおける初期化終了フラグに「１」をセットする（ステップＳ４６０２）。
【０８１６】
ステップＳ４６０１にて否定判定を行った場合、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４６０３）。補正動作中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４６０３：ＹＥＳ）には、補正動作用の駆動テーブルに基づく役物７５の補正動作が終了したことを意味するため、補正動作中フラグを「０」クリアするとともに（ステップＳ４６０４）、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作完了フラグに「１」をセットする（ステップＳ４６０５）。
【０８１７】
ステップＳ４６０３にて否定判定を行った場合、役物管理用エリア９４ｄにおける復帰動作中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４６０６）。復帰動作中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４６０６：ＹＥＳ）には、球状演出部７７ｂを変更後の原点に移動させる役物７５の復帰動作が終了したことを意味するため、復帰動作中フラグを「０」クリアして（ステップＳ４６０７）、本役物用フラグクリア処理を終了する。
【０８１８】
ステップＳ４６０６にて否定判定を行った場合、演出用の駆動テーブルにおける参照対象のポインタ情報が最終のポインタ情報まで更新されて役物動作演出が終了したことを意味するため、役物管理用エリア９４ｄにおける役物動作中フラグを「０」クリアして（ステップＳ４６０８）、本役物用フラグ設定処理を終了する。
【０８１９】
次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるボーナス入賞時の役物設定処理について、図７８のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、通常遊技状態ＳＴ１又は通常遊技状態ＳＴ１から移行したボーナス内部状態ＳＴ２において、演出側ＭＰＵ９２が入賞結果コマンドを受信することにより入賞結果対応処理（図５６（ａ））が実行される。ボーナス入賞時の役物設定処理（図７８）は、当該入賞結果対応処理において、主側ＭＰＵ７２から受信した入賞結果コマンドに基づいてボーナス入賞が成立したと判定された場合（ステップＳ２８０１：ＹＥＳ）にステップＳ２８０６にて実行される。また、ボーナス入賞時の役物設定処理（図７８）は、その他の演出用処理（非通常用の演出制御処理（図６２）のステップＳ３０１３）において、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合にも実行される。このため、ボーナス入賞時の役物設定処理（図７８）は、準備状態ＳＴ５、ＡＲＴ状態ＳＴ６、準備状態ＳＴ５から移行したボーナス内部状態ＳＴ２及びＡＲＴ状態ＳＴ６から移行したボーナス内部状態ＳＴ２においても実行される。
【０８２０】
ボーナス入賞時の役物設定処理では、まず役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４７０１）。役物エラーフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４７０１：ＹＥＳ）には、役物管理用エリア９４ｄにおけるエラー解除フラグに「１」をセットする（ステップＳ４７０２）。これにより、補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１０２にて肯定判定が行われて役物エラー状態を解除するための処理（ステップＳ４１０４～ステップＳ４１０６及びステップＳ４１０９～ステップＳ４１１１の処理）が実行されるようになる。
【０８２１】
ステップＳ４７０１にて否定判定を行った場合には、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作待機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４７０３）。補正動作待機フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４７０３：ＹＥＳ

）には、役物管理用エリア９４ｄにおける待機解除フラグに「１」をセットする（ステップＳ４７０４）。これにより、補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１０２にて肯定判定が行われて補正動作待機状態を解除するための処理（ステップＳ４１０４～ステップＳ４１０８の処理）が実行されるようになる。その後、役物管理用エリア９４ｄにおける待機実行カウンタ１４２の値を「０」クリアする（ステップＳ４７０５）。これにより、待機実行カウンタ１４２にてカウントされていた補正動作待機状態に設定された回数がクリアされる。

【０８２２】

ステップＳ４７０２の処理を行った場合、又はステップＳ４７０５の処理を行った場合には、補正動作の開始設定処理（図７２）を実行して（ステップＳ４７０６）、本ボーナス入賞時の役物設定処理を終了する。補正動作の開始設定処理の処理内容は、図７２のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【０８２３】

ステップＳ４７０３にて否定判定を行った場合には、読み出し用エリア９４ａにおける第１１レイヤＬＹ１１をクリアする（ステップＳ４７０７）。既に説明したとおり、第１１レイヤＬＹ１１は役物７５の駆動テーブルが読み出されるレイヤである。ステップＳ４７０７にて第１１レイヤＬＹ１１がクリアされることにより、第１１レイヤＬＹ１１に駆動テーブルが読み出されていた場合であっても、役物駆動部７８に対して駆動データが出力されなくなる。具体的には、補正動作の実行中であった場合には当該補正動作が途中で終了する。

【０８２４】

その後、役物管理情報の第３クリア処理を実行する（ステップＳ４７０８）。役物管理情報の第３クリア処理（ステップＳ４７０８）では、役物管理用エリア９４ｄにおける原点変位フラグを除く各種カウンタ１４１～１４４及び各種フラグ（具体的には、役物初期化中フラグ、初期化終了フラグ、役物エラーフラグ、エラー解除フラグ、補正動作待機フラグ、待機解除フラグ、補正動作中フラグ、補正動作完了フラグ、役物動作中フラグ、第１原点用待機フラグ、第２原点用待機フラグ及び復帰動作中フラグ）の値を「０」クリアする。これにより、原点変位フラグの情報を除く役物７５の管理情報がクリアされる。役物管理情報の第３クリア処理（ステップＳ４７０８）が実行されることにより、待機実行カウンタ１４２にてカウントされていた補正動作待機状態に設定された回数が「０」クリアされるとともに、補正実行カウンタ１４１にてカウントされていた役物７５の補正動作が実行された回数が「０」クリアされる。

【０８２５】

その後、役物７５の球状演出部７７ｂが原点に滞在しているか否かを判定する（ステップＳ４７０９）。ステップＳ４７０９では、役物管理用エリア９４ｄにおける原点変位フラグに「１」がセットされておらず現状の原点が初期位置である場合には初期位置センサ７５ａがＯＮである場合に球状演出部７７ｂが原点に滞在していると判定するとともに、原点変位フラグに「１」がセットされており現状の原点が変位位置である場合には変位位置センサ７５ｂがＯＮである場合に球状演出部７７ｂが原点に滞在していると判定する。既に説明したとおり、通常遊技状態ＳＴ１又は準備状態ＳＴ５において今回のボーナス入賞の契機が発生した場合、役物７５の原点は初期位置に設定されている。一方、ＡＲＴ状態ＳＴ６において今回のボーナス入賞の契機が発生した場合、役物７５の原点は変位位置に設定されている。

【０８２６】

球状演出部７７ｂが原点に滞在している場合（ステップＳ４７０９：ＹＥＳ）には、役物７５の補正動作を実行するための処理（ステップＳ４７１０～ステップＳ４７１１の処理）を実行することなく、そのまま本ボーナス入賞時の役物設定処理を終了する。一方、球状演出部７７ｂが原点に滞在していない場合（ステップＳ４７０９：ＮＯ）には、役物７５の補正動作を実行するための処理（ステップＳ４７１０～ステップＳ４７１１の処理）を実行する。具体的には、まず補正動作用の読み出し処理を実行する（ステップＳ４７

１０）。ステップＳ４７１０では、補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１０４と同様に、既に説明した初期位置用駆動テーブル及び変位位置用駆動テーブルのうち現状の原点に対応する駆動テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す。具体的には、役物管理用エリア９４ｄにおける原点変位フラグに「１」がセットされておらず現状の原点が初期位置である場合には初期位置用駆動テーブルを第１１レイヤＬＹ１１に読み出すとともに、原点変位フラグに「１」がセットされており現状の原点が変位位置である場合には変位位置用駆動テーブルを第１１レイヤＬＹ１１に読み出す。第１１レイヤＬＹ１１に読み出された初期位置用駆動テーブル又は変位位置用駆動テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて役物７５の駆動制御が行われることにより、球状演出部７７ｂが原点（初期位置又は変位位置）に移動する。

【０８２７】

その後、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作中フラグに「１」をセットして（ステップＳ４７１１）、本ボーナス入賞時の役物設定処理を終了する。ステップＳ４７１０にて初期位置用駆動テーブル又は変位位置用駆動テーブルが第１１レイヤＬＹ１１に読み出されることにより開始される役物７５の補正動作は、役物管理用エリア９４ｄにおける補正実行カウンタ１４１にてカウントされない。このように、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことを契機として実行される役物７５の補正動作は、補正実行カウンタ１４１にてカウントされない。

【０８２８】

上記のとおり、役物エラー状態又は補正動作待機状態である場合、ボーナス入賞が発生したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除されて役物７５の補正動作が行われる。役物７５の補正動作に要する時間は、最大で１．４秒間であり、ボーナス開始演出の実行期間（具体的には５秒間）よりも短い。また、役物７５の補正動作は、ボーナス開始演出よりも先に開始される。このため、ボーナス開始演出が終了するよりも先に役物７５の補正動作を終了させて、ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４の最初のゲームにおいて役物動作演出を実行可能とすることができる。

【０８２９】

役物エラー状態及び補正動作待機状態のいずれでもない状態においてボーナス入賞が発生したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合には、第１１レイヤＬＹ１１がクリアされるとともに、役物管理情報の第３クリア処理が実行される。第１１レイヤＬＹ１１がクリアされることにより、役物７５の補正動作の実行中であった場合には役物駆動部７８に対して駆動データが出力されなくなり、当該補正動作が終了する。また、役物管理情報の第３クリア処理が実行されることにより、役物管理用エリア９４ｄにおける原点変位フラグを除く各種カウンタ１４１～１４４及び各種フラグの値が「０」クリアされる。これにより、待機実行カウンタ１４２にてカウントされていた補正動作待機状態に設定された回数が「０」クリアされるとともに、補正実行カウンタ１４１にてカウントされていた役物７５の補正動作が実行された回数が「０」クリアされる。よって、ボーナス状態中に補正動作待機状態又は役物エラー状態に設定される可能性を低減して、役物動作演出が実行される機会を増加させることができる。

【０８３０】

既に説明したとおり、通常遊技状態ＳＴ１又は通常遊技状態ＳＴ１から移行したボーナス内部状態ＳＴ２では、役の抽選処理（図１４）にてボーナス当選（第１～第４ＢＢ及び第１～第２ＲＢ当選のいずれか）が発生したことに基づいて告知抽選処理（演出内容決定処理（図５１）のステップＳ２３１１）が行われる。当該告知抽選処理にてボーナス告知演出に当選した場合には、ボーナス当選が発生したゲームにおいてボーナス告知演出が実行される。そして、役物エラー状態及び補正動作待機状態でない場合には、当該ボーナス告知演出にて役物動作演出が実行される。但し、既に説明したとおり、ボーナス当選が発生したゲームにおいてボーナス入賞が成立した場合にはボーナス告知演出がキャンセルされる。また、告知抽選処理にて再変動演出に当選した場合には、ボーナス当選が発生した

ゲームの後、対応するボーナス入賞が成立することなく５ゲームが消化された場合に、再変動演出の実行対象ゲームが行われる。そして、役物エラー状態及び補正動作待機状態でない場合には、当該再変動演出にて役物動作演出が実行される。但し、既に説明したとおり、５ゲームが消化されるよりも前に対応するボーナス入賞が成立した場合、及び再変動演出の実行対象ゲームにおいてボーナス入賞が成立した場合には再変動演出がキャンセルされる。

【０８３１】

ボーナス告知演出において役物動作演出の開始契機が発生した場合に役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除する構成とすると、ボーナス告知演出がキャンセルされた場合に役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除されることなくボーナス状態（ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４）が開始されてしまう。この場合には、ボーナス状態の最初のゲームにおいて役物動作演出を実行することができなくなってしまう。また、再変動演出において役物動作演出の開始契機が発生した場合に役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除する構成とすると、再変動演出がキャンセルされた場合に役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除されることなくボーナス状態（ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４）が開始されてしまう。この場合にも、ボーナス状態の最初のゲームにおいて役物動作演出を実行することができなくなってしまう。これに対して本実施形態では、ボーナス入賞が発生したことを示す情報が設定されている入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことを契機として役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除する。ボーナス入賞が発生したことを示す情報が設定されている入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信する事象は、ボーナス状態の開始前に必ず発生する事象である。これにより、ボーナス告知演出の有無及び再変動演出の有無に関わらず、ボーナス状態における最初のゲームから役物動作演出を実行可能とすることができる。

【０８３２】

次に、図７９のタイムチャートを参照しながら役物エラー状態が解除されて役物動作演出が実行される様子について説明する。図７９（ａ）は役物動作演出の実行期間を示し、図７９（ｂ）は役物７５の補正動作の実行期間を示し、図７９（ｃ）は役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグの状態を示し、図７９（ｄ）は中停止演出の実行期間を示し、図７９（ｅ）は第１期待演出の実行期間を示し、図７９（ｆ）はボーナス開始演出の実行期間を示し、図７９（ｇ）は演出側ＭＰＵ９２が入賞結果コマンドを受信するタイミングを示し、図７９（ｈ）は演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信するタイミングを示し、図７９（ｉ）は第５契機の発生タイミングを示す。

【０８３３】

既に説明したとおり、通常遊技状態ＳＴ１では、第５契機が発生した場合、すなわち第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作が行われた場合に中停止演出が開始される。また、既に説明したとおり、役の抽選処理（図１４）にてボーナス当選（第１～第４ＢＢ当選及び第１～第２ＲＢ当選のいずれか）が発生し、告知抽選処理（演出内容決定処理（図５１）のステップＳ２３１１）にてボーナス告知演出に当選した場合、当該中停止演出の終了後に第１期待演出が実行される。図７９（ｉ）に示すようにｔ１のタイミングで第５契機が発生すると、図７９（ｄ）に示すように中停止演出が開始される。既に説明したとおり、中停止演出は１秒間に亘って実行される。図７９（ｃ）に示すように、当該ｔ１のタイミングにおいて役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグには「１」がセットされている。

【０８３４】

その後、中停止演出の実行中であるｔ２のタイミングで、図７９（ｇ）に示すように、演出側ＭＰＵ９２が入賞結果コマンドを受信する。第５契機が発生してから全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止するまでに要する時間は、最大で１９０ミリ秒であり、第５契機が発生してから中停止演出が終了するまでに要する時間（具体的には１秒間）よりも短い。主側ＭＰＵ７２は全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した場合に入賞結果コマンドを送信する。今回発生したボーナス当選に対応するボーナス入賞が成立したことを示す

情報が入賞結果コマンドに設定されていた場合、当該入賞結果コマンドの受信によりボーナス告知演出がキャンセルされる。ｔ２のタイミングで、図７９（ｃ）に示すように役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグが「０」クリアされる。これにより、役物エラー状態が解除される。また、当該ｔ２のタイミングで、図７９（ｂ）に示すように役物７５の補正動作が開始される。既に説明したとおり、役物７５の補正動作は最大で１．４秒間に亘って実行される。

【０８３５】

その後、ｔ３のタイミングで、図７９（ｄ）に示すように中停止演出が終了するとともに、図７９（ｅ）に示すように第１期待演出が開始される。第１期待演出は１．５秒間に亘って実行される。その後、第１期待演出の実行中であるｔ４のタイミングで図７９（ｂ）に示すように役物７５の補正動作が終了する。役物７５の補正動作の実行期間は、最大で１．４秒であり、第１期待演出の実行期間（具体的には１．５秒間）よりも短い。また、役物７５の補正動作は、第１期待演出が開始されるタイミング（具体的にはｔ３のタイミング）よりも前のタイミング（具体的にはｔ２のタイミング）で開始される。このため、役物７５の補正動作が終了するｔ４のタイミングは、第１期待演出が終了するｔ５のタイミングよりも早いタイミングである。

【０８３６】

その後、ｔ４のタイミングよりも後であるｔ５のタイミングで、図７９（ｅ）に示すように第１期待演出が終了する。既に説明したとおり、ボーナス当選が発生してボーナス告知演出の実行対象ゲームとなったゲームにおいてボーナス入賞が成立したため、ボーナス告知演出はキャンセルされている。このため、図７９（ｆ）に示すように、ｔ５のタイミングでボーナス開始演出が開始される。当該ボーナス開始演出はｔ６のタイミングまで５秒間に亘って実行される。

【０８３７】

その後、図７９（ｈ）に示すように、ｔ７のタイミングでボーナス状態（ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４）が開始されてから最初のゲーム開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から受信する。当該ｔ７のタイミングにおいて、図７９（ｃ）に示すように役物エラー状態は解除されているとともに、図７９（ｂ）に示すように役物７５の補正動作は終了している。このため、当該ｔ７のタイミングで、図７９（ａ）に示すように役物動作演出が開始される。その後、図７９（ａ）に示すように、ｔ７のタイミングから１．５秒後であるｔ８のタイミングで役物動作演出が終了する。

【０８３８】

上記のとおり、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定されている入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態が解除されるとともに役物７５の補正動作が開始される。役物７５の補正動作の実行期間は最大で１．４秒間であり、第１期待演出の実行期間（具体的には１．５秒間）よりも短い。また、役物７５の補正動作は、第１期待演出が開始されるタイミングよりも前のタイミングで開始される。このため、役物７５の補正動作は、第１期待演出が終了するよりも前のタイミングで終了する。これにより、ボーナス開始演出の終了時に球状演出部７７ｂが原点に滞在している状態とすることができるとともに、ボーナス状態が開始されてから最初のゲームにおいて役物動作演出を実行することができる。

【０８３９】

ボーナス入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことを契機として役物エラー状態を解除するとともに役物７５の補正動作を実行する構成である。このため、ボーナス当選が発生したゲームにおいてボーナス入賞が成立してボーナス告知演出がキャンセルされた場合においても、ボーナス状態における最初のゲームが開始されるタイミングよりも前のタイミングにおいて、役物エラー状態が解除されているとともに球状演出部７７ｂが原点に滞在している状態とすることができる。これにより、ボーナス状態が開始されてから最初に実行されるゲームにおいて役物動作演出を実行することができる。このように、ボーナス状態において役物動作演出がキャンセルされてしまう

頻度を低減することにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０８４０】

ボーナス当選が発生したことを示す情報が設定されたゲーム開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除して役物７５の動作演出を実行する構成とすると、ボーナス状態に移行する前に補正動作を終了させることはできるものの、ボーナス当選が発生したゲームにおいてボーナス告知演出に当選しなかった場合においても役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除されて役物７５の補正動作が行われるため、当該補正動作が行われたことに基づいてボーナス当選の発生を遊技者に把握されてしまう。これに対して、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除して役物７５の補正動作を実行する構成であることにより、役物７５の補正動作が行われたことに基づいてボーナス当選の発生を遊技者に把握されてしまうことを防止しながら、ボーナス状態の最初のゲームから役物動作演出を開始することができる。

【０８４１】

＜履歴画像表示を実行するための構成＞

次に、画像表示装置６３にて履歴画像表示を実行するための構成について説明する。上述したとおり、本スロットマシン１０では、遊技履歴を確認可能とする履歴画像表示が行われる。図８０（ａ）は画像表示装置６３に表示される履歴画像Ｇ２３の一例を説明するための説明図であり、図８０（ｂ）は履歴構成データの生成契機と、履歴画像Ｇ２３に含まれる画像の種類との対応関係を説明するための説明図である。上述したとおり、履歴構成データは、履歴画像Ｇ２３を構成する複数の画像の種類を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするデータであり、履歴構成データは履歴画像Ｇ２３を構成する複数の画像を指定する複数の指定データを含んでいる。演出側ＭＰＵ９２は、履歴構成データに基づいて履歴画像Ｇ２３を画像表示装置６３に表示するための表示用データを生成する。

【０８４２】

図８０（ａ）に示すように、履歴画像Ｇ２３は複数の画像から構成されている。図８０（ｂ）に示すように、履歴画像Ｇ２３を構成する画像として、背景プレート画像Ｇ２４、第１文言画像Ｇ２５、第２文言画像Ｇ２６、第３文言画像Ｇ２７、キャラクタ画像Ｇ２８、エンディング画像Ｇ２９、履歴ポイント画像Ｇ３０、ランク画像Ｇ３１、下地プレート画像及び共通背景プレート画像が存在している。

【０８４３】

履歴構成データは、ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了する場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が終了する場合、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が所定の区切り数（具体的には「１０００」、「２０００」、又は「３０００」）に達した場合、及び遊技者の操作により履歴画像Ｇ２３の途中生成が選択された場合に生成される。ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数とは、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ中フラグに「１」がセットされた後、当該ＡＲＴ中フラグの値が「０」クリアされるまでの期間における遊技媒体の付与数である。既に説明したとおり、ＡＲＴ中フラグは、遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６、ＡＲＴ状態ＳＴ６から移行したボーナス内部状態ＳＴ２、ＡＲＴ状態ＳＴ６から移行したボーナス状態、及び当該ボーナス状態終了後に移行した準備状態ＳＴ５のいずれかであることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ＡＲＴ中フラグには、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ開始コマンドを受信した場合に「１」がセットされる。また、ＡＲＴ中フラグは、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ終了コマンド又はエンディング終了コマンドを受信した場合に「０」クリアされる。履歴画像Ｇ２３に含まれる画像の種類は、当該履歴画像Ｇ２３を表示するための履歴構成データの生成契機の種類に応じて異なる。

【０８４４】

図８０（ｂ）に示すように、第１～第３文言画像Ｇ２５～Ｇ２７、キャラクタ画像Ｇ２８、履歴ポイント画像Ｇ３０及びランク画像Ｇ３１は、履歴構成データの生成契機の種類

に関わらず、常に履歴画像Ｇ２３に含まれる基本画像である。ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成される第１パターンの履歴画像Ｇ２３には、背景プレート画像Ｇ２４と、これらの基本画像とが含まれる。有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成される第２パターンの履歴画像Ｇ２３には、背景プレート画像Ｇ２４と、エンディング画像Ｇ２９と、これらの基本画像とが含まれる。ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が所定の区切り数に到達したこと、又は遊技者の操作により途中生成が選択されたことを契機として履歴構成データが生成される第３パターンの履歴画像Ｇ２３には、下地プレート画像と、共通背景プレート画像と、これらの基本画像とが含まれる。

【０８４５】

図８０（ａ）に示すように、画像表示装置６３に第２パターンの履歴画像Ｇ２３が表示される場合、背景プレート画像Ｇ２４が最背面に配置され、当該背景プレート画像Ｇ２４の手前側に第１～第３文言画像Ｇ２５～Ｇ２７、キャラクタ画像Ｇ２８、エンディング画像Ｇ２９、履歴ポイント画像Ｇ３０及びランク画像Ｇ３１が配置される。また、図示は省略するが、画像表示装置６３に第１パターンの履歴画像Ｇ２３が表示される場合には、背景プレート画像Ｇ２４が最背面に配置され、当該背景プレート画像Ｇ２４の手前側に文言画像Ｇ２５～Ｇ２７、キャラクタ画像Ｇ２８、履歴ポイント画像Ｇ３０及びランク画像Ｇ３１が配置される。また、図示は省略するが、画像表示装置６３に第３パターンの履歴画像Ｇ２３が表示される場合には、下地プレート画像が最背面に配置され、当該下地プレート画像の手前側に共通背景プレート画像が配置され、これら下地プレート画像及び共通背景プレート画像の手前側に文言画像Ｇ２５～Ｇ２７、キャラクタ画像Ｇ２８、履歴ポイント画像Ｇ３０及びランク画像Ｇ３１が配置される。

【０８４６】

第１～第３文言画像Ｇ２５～Ｇ２７は、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データに対応する文言を表示する画像であり、当該第１～第３文言画像Ｇ２５～Ｇ２７の文言の内容は履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データの内容に応じて変化する。

【０８４７】

履歴画像表示において、画像表示装置６３の全面には背景プレート画像Ｇ２４（図８０（ａ））又は共通背景プレート画像が表示される。背景プレート画像Ｇ２４には複数の種類が存在しており、表示対象となる背景プレート画像Ｇ２４の種類は後述するプレート抽選処理（プレート設定処理（図９２）のステップＳ５５０５）にて特定される。プレート抽選処理において表示対象となり易い背景プレート画像Ｇ２４の種類は現状の設定値に応じて異なる。このため、画像表示装置６３に表示された背景プレート画像Ｇ２４の種類に基づいて現状の設定値を遊技者に予測させることができる。一方、共通背景プレート画像は１種類であり、現状の設定値とは無関係に、背景プレート画像Ｇ２４が表示されない場合に共通して表示対象となる。共通背景プレート画像が表示される場合には、共通背景プレート画像よりも画面奥側に下地プレート画像が表示される。下地プレート画像の色は複数種類存在しており、下地プレート画像の色はＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の純増枚数に応じて変化する。共通背景プレート画像には半透明の領域が含まれており、当該半透明の領域を通じて最背面に配置された下地プレート画像が視認可能となる。

【０８４８】

図８０（ａ）に示すように、画像表示装置６３の上部左寄りには最も優先度の高い第１文言画像Ｇ２５が配置される第１見出し範囲１５１が設定されている。また、画像表示装置６３の右部には２番目に優先度が高い第２文言画像Ｇ２６が配置される第２見出し範囲１５２が設定されているとともに、画像表示装置６３の下部左寄りには最も優先度が低い第３文言画像Ｇ２７が配置される第３見出し範囲１５３が設定されている。

【０８４９】

第１見出し範囲１５１は第２見出し範囲１５２及び第３見出し範囲１５３よりも大きく設定されており、第１見出し範囲１５１に表示される第１文言画像Ｇ２５は第２見出し範

囲１５２及び第３見出し範囲１５３に表示される第２文言画像Ｇ２６及び第３文言画像Ｇ２７よりも注目され易くなっている。また、画像表示装置６３において、第２見出し範囲１５２は第３見出し範囲１５３よりも大きく設定されており、第２見出し範囲１５２に表示される第２文言画像Ｇ２６は第３見出し範囲１５３に表示される第３文言画像Ｇ２７よりも注目され易くなっている。

【０８５０】

演出側ＲＯＭ９３には、表示対象とする文言画像Ｇ２５～Ｇ２７を選択するための選択条件テーブルが記憶されている。選択条件テーブルには、文言画像Ｇ２５～Ｇ２７を指定する複数の文言指定データが設定されており、各文言指定データには表示優先度データと、選択条件とが設定されている。文言指定データは、設定されている選択条件が満たされている場合に表示対象の候補となる。選択条件が満たされているか否かの判定は、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データに基づいて行われる。表示優先度データは、文言指定データの表示優先度を示すデータであり、表示優先度の高い文言指定データであるほど、選択条件を満たすことが難しくなっている。例えば、「ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が４００以上」という選択条件が設定されている文言データの表示優先度（具体的には「５」）は、「ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が２００以上」という選択条件が設定されている表示優先度（具体的には「１」）よりも高く設定されている。これにより、履歴画像Ｇ２３に基づいて、達成することが困難な選択条件を達成できたことを後から確認することが可能となっている。なお、選択条件テーブルの詳細については後述する。

【０８５１】

図８０（ａ）に示すように、画像表示装置６３の中央にはキャラクタ画像Ｇ２８が表示されるキャラクタ画像範囲１５４が設定されている。演出側ＲＯＭ９３には、文言データに対応するキャラクタ画像Ｇ２８が複数記憶されており、当該複数のキャラクタ画像Ｇ２８のうち第１見出し範囲１５１に表示される第１文言画像Ｇ２５に対応するキャラクタ画像Ｇ２８がキャラクタ画像範囲１５４に表示されるキャラクタ画像Ｇ２８として選択される。

【０８５２】

画像表示装置６３の右側上部には有利区間ＳＣ２のエンディング演出が実行されたことを示すエンディング画像Ｇ２９が表示されるエンディング画像範囲１５５が設定されている。既に説明したとおり、エンディング画像Ｇ２９は、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成される第２パターンの履歴画像Ｇ２３のみにおいて表示される。有利区間ＳＣ２のエンディング演出が行われた場合、履歴構成データには常にエンディング画像Ｇ２９が設定される。

【０８５３】

具体的には、履歴構成データの生成タイミングにおいて、履歴記憶用エリア９４ｂの第１５履歴用記憶エリアＲＡ１５に「１」がセットされている場合、すなわち有利区間ＳＣ２のエンディング演出の実行データが設定されている場合にはエンディング画像Ｇ２９を表示するためのエンディング画像データが履歴構成データに確実に設定される。なお、第１５履歴用記憶エリアＲＡ１５の詳細については後述する。

【０８５４】

有利区間ＳＣ２のエンディング演出の実行履歴を確認できない構成とすると、エンディング演出が実行されたことを記録に残したい遊技者はカメラ等でエンディング演出の実行履歴を自ら残さなければならず、エンディング演出をじっくりと楽しむことができない。また、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が実行されても抽選の結果や他の遊技履歴との関係によってはエンディング画像Ｇ２９が表示されない構成とすると、エンディング演出が実行されたことを記録に残したい遊技者はエンディング画像Ｇ２９が表示されない場合に備えてカメラ等でエンディング演出の実行履歴を自ら残さなければならず、エンディング演出をじっくりと楽しむことができない。

【０８５５】

これに対して、本実施形態では、履歴構成データの生成タイミングにおいて履歴記憶用エリア９４ｂに有利区間ＳＣ２のエンディング演出の実行データが設定されている場合にはエンディング画像データが履歴構成データに確実に設定される構成である。このため、遊技者は、エンディング演出の実行中にカメラ等でこれらの演出の記録を残さなくても、後から履歴画像表示を行ってエンディング演出の記録を確認することができる。これにより、有利区間ＳＣ２のエンディング演出を遊技者にじっくりと見せることが可能となる。

【０８５６】

画像表示装置６３の上部中央には、ランク画像Ｇ３１が表示されるランク表示範囲１５６が設定されている。また、当該ランク表示範囲１５６の下方であってキャラクタ画像範囲１５４の上方には履歴ポイント画像Ｇ３０が表示される履歴ポイント表示範囲１５７が設定されている。履歴構成データが生成される場合、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データと、表示対象として選択された第１～第３文言画像Ｇ２５～Ｇ２７の表示優先度データとに基づいて履歴ポイントが算出され、当該算出された履歴ポイントを示す履歴ポイント画像Ｇ３０が履歴ポイント表示範囲１５７に表示される。また、当該履歴ポイントに基づいて履歴画像Ｇ２３にランク付けが行われ、当該履歴画像Ｇ２３に対応するランク画像Ｇ３１がランク表示範囲１５６に表示される。

【０８５７】

図８１（ａ）は履歴画像表示を行うための演出側ＲＡＭ９４の構成を説明するための説明図である。既に説明したとおり、演出側ＲＡＭ９４には、遊技履歴データが記憶される履歴記憶用エリア９４ｂと、履歴構成データが記憶される画像再生用記憶エリア９４ｃとが設けられている。

【０８５８】

本スロットマシン１０には、履歴画像表示を行うための遊技履歴データの記憶が行われる履歴記憶モードが存在している。遊技履歴データの履歴記憶用エリア９４ｂへの記憶は、履歴記憶モードであることを条件として行われる。履歴記憶モードの設定が解除されている場合、遊技履歴データの履歴記憶用エリア９４ｂへの記憶は行われない。

【０８５９】

図８１（ａ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には履歴記憶モードであることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする履歴記憶フラグ１５８が設けられている。履歴記憶フラグ１５８には、遊技者により演出用操作装置６４（図１）の操作が行われて遊技履歴モードの設定が選択された場合に「１」がセットされる。履歴記憶フラグ１５８は、遊技者により演出用操作装置６４の操作が行われて遊技履歴モードの解除が選択された場合、及び通常遊技状態ＳＴ１において演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から最後にゲーム開始コマンドを受信してからゲーム開始コマンドを受信していない期間が所定の期間（具体的には１０分間）に亘って継続された場合に「０」クリアされる。履歴記憶フラグ１５８が「０」クリアされて遊技履歴モードが終了する場合には、ＡＲＴ当選の発生回数を示す遊技履歴データを除いて、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データが「０」クリアされる。

【０８６０】

演出用操作装置６４の操作に基づいて遊技履歴モードの設定及び当該遊技履歴モードの解除を行うことができる構成であることにより、遊技者が後から遊技履歴を確認することを希望する場合に履歴画像表示を行うことを可能とすることができる。

【０８６１】

図８１（ａ）に示すように、履歴記憶用エリア９４ｂには、第０履歴用記憶エリアＲＡ０～第１５履歴用記憶エリアＲＡ１５が設けられている。第０履歴用記憶エリアＲＡ０は、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行前におけるゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第０履歴用記憶エリアＲＡ０は、２バイトからなり「６５５３５」を上限としてゲーム数を計測することが可能である。第０履歴用記憶エリアＲＡ０の値は、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ中フラグの値が「０」である状態でゲームが行われた場合に、遊技履歴モードであることを条件として、１加算される。既に説明したとおり、ＡＲ

Ｔ中フラグは、遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６、ＡＲＴ状態ＳＴ６から移行したボーナス内部状態ＳＴ２、ＡＲＴ状態ＳＴ６から移行したボーナス状態、及び当該ボーナス状態終了後に移行した準備状態ＳＴ５のいずれかであることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ＡＲＴ中フラグには、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ開始コマンドを受信した場合に「１」がセットされる。また、ＡＲＴ中フラグは、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ終了コマンド又はエンディング終了コマンドを受信した場合に「０」クリアされる。第０履歴用記憶エリアＲＡ０の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８６２】

第１履歴用記憶エリアＲＡ１は、ボーナス状態及びＡＲＴ状態ＳＴ６のいずれかが開始されるまでのゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第１履歴用記憶エリアＲＡ１は、２バイトからなり「６５５３５」を上限としてゲーム数を計測することが可能である。第１履歴用記憶エリアＲＡ１の値は、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ中フラグの値が「０」である状態でゲームが行われた場合に、遊技履歴モードであることを条件として、１加算される。また、第１履歴用記憶エリアＲＡ１の値は、演出側ＭＰＵ９２がボーナス終了コマンドを受信した場合、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。既に説明したとおり、ボーナス終了コマンドは、ボーナス状態用処理（ボーナス用処理（図３４）のステップＳ１５１４）にてボーナス状態の終了条件が成立した場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に対して送信される。

【０８６３】

第２履歴用記憶エリアＲＡ２は、ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行するまでに減少した遊技媒体の数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第２履歴用記憶エリアＲＡ２は、２バイトからなり「－３２７６７」～「３２７６７」の遊技媒体数を計測することが可能である。遊技履歴モードにおいて第２履歴用記憶エリアＲＡ２の値は、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ中フラグの値が「０」である状態で、リプレイ入賞が発生した後に自動ベットが行われて開始されたゲームである場合を除いてベットされた遊技媒体数（具体的には「３」）が減算され、小役入賞が発生した場合に付与された遊技媒体数が加算される。第２履歴用記憶エリアＲＡ２の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８６４】

第３履歴用記憶エリアＲＡ３は、ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行するまでの期間における遊技媒体の最大減少数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第３履歴用記憶エリアＲＡ３は、２バイトからなり「－３２７６７」～「０」の遊技媒体数を計測することが可能である。遊技履歴モードにおいて第３履歴用記憶エリアＲＡ３には、第２履歴用記憶エリアＲＡ２の値が当該第３履歴用記憶エリアＲＡ３の値よりも小さい値となった場合に当該第２履歴用記憶エリアＲＡ２の値がセットされる。第３履歴用記憶エリアＲＡ３の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８６５】

第４履歴用記憶エリアＲＡ４は、ＢＢ状態ＳＴ３の発生回数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第４履歴用記憶エリアＲＡ４は、１バイトからなり「２５５」を上限としてＢＢ状態ＳＴ３の発生回数を計測することが可能である。遊技履歴モードにおいて第４履歴用記憶エリアＲＡ４の値は、ＢＢ状態ＳＴ３が発生した場合に１加算

される。また、第４履歴用記憶エリアＲＡ４の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８６６】

第５履歴用記憶エリアＲＡ５は、ＲＢ状態ＳＴ４の発生回数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第５履歴用記憶エリアＲＡ５は、１バイトからなり「２５５」を上限としてＲＢ状態ＳＴ４の発生回数を計測することが可能である。遊技履歴モードにおいて第５履歴用記憶エリアＲＡ５の値は、ＲＢ状態ＳＴ４が発生した場合に１加算される。また、第５履歴用記憶エリアＲＡ５の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８６７】

第６履歴用記憶エリアＲＡ６は、ＡＲＴ当選の発生回数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第６履歴用記憶エリアＲＡ６は、３バイトからなり「２５６」の３乗から１減算した値を上限としてＡＲＴ当選の発生回数を計測することが可能である。遊技履歴モードにおいて第６履歴用記憶エリアＲＡ６の値は、ＡＲＴ当選が発生する度に１加算され、当該１加算後の値が上限値を超えた場合に「０」クリアされる。第６履歴用記憶エリアＲＡ６の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合にも「０」クリアされない。なお、第６履歴用記憶エリアＲＡ６にてカウントされるＡＲＴ当選の発生回数には、ＡＲＴ状態ＳＴ６においてボーナス当選が発生した後、ボーナス状態及び準備状態ＳＴ５を経てＡＲＴ状態ＳＴ６に復帰した回数は含まれない。

【０８６８】

第７履歴用記憶エリアＲＡ７は、ＡＲＴ当選の契機役の種別情報を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第７履歴用記憶エリアＲＡ７は、４ビットからなり「１５」を上限としてＡＲＴ当選の契機役の種別情報を記憶することが可能である。遊技履歴モードにおいて第７履歴用記憶エリアＲＡ７には、ＡＲＴ当選が発生したゲームにおける役の抽選処理（図１４）にて設定された当選番号がセットされる。第７履歴用記憶エリアＲＡ７には、具体的には、「４」、「６」、「８」及び「１５」のいずれかの数値情報がセットされる。第７履歴用記憶エリアＲＡ７の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８６９】

第８履歴用記憶エリアＲＡ８は、ＡＲＴ開始演出の種別情報を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第８履歴用記憶エリアＲＡ８は、５ビットからなり「３１」を上限としてＡＲＴ開始演出の種別情報を記憶することが可能である。既に説明したとおり、本スロットマシン１０には１６種類のＡＲＴ開始演出が存在しており、遊技履歴モードでは、ＡＲＴ開始演出抽選処理（ＡＲＴ開始時の演出設定処理（図６３（ａ））のステップＳ３１０５）において特定されたＡＲＴ開始演出抽選テーブルにおける当選番号（「１」～「１６」）が種別情報として第８履歴用記憶エリアＲＡ８に設定される。第８履歴用記憶エリアＲＡ８は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８７０】

第９履歴用記憶エリアＲＡ９は、ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行した後に実行されたゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第９履歴用記憶エリアＲＡ９は

、２バイトからなり「６５５３５」を上限としてゲーム数を計測することが可能である。遊技履歴モードにおいて第９履歴用記憶エリアＲＡ９の値は、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ中フラグに「１」がセットされた状態でゲームが行われた場合に１加算される。また、第９履歴用記憶エリアＲＡ９の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８７１】

第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０は、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０は、１６ビットからなり「０」～「６５５３５」の遊技媒体数を計測することが可能である。遊技履歴モードにおいて第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０の値は、ＡＲＴ中フラグに「１」がセットされている状態において小役入賞が発生した場合に付与された遊技媒体数が加算される。第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８７２】

第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１は、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の純増枚数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１は、１８ビットからなり「－１３１０７２」～「１３１０７２」の遊技媒体数を計測することが可能である。遊技履歴モードにおいて第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１の値は、ＡＲＴ中フラグに「１」がセットされている状態において、リプレイ入賞が発生した後に自動ベットが行われて開始されたゲームである場合を除いてベットされた遊技媒体数（具体的には「３」）が減算され、小役入賞が発生した場合に付与された遊技媒体数が加算される。第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８７３】

第１２履歴用記憶エリアＲＡ１２は、ＡＲＴ状態ＳＴ６における合計上乗せゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第１２履歴用記憶エリアＲＡ１２は、２バイトからなり「６５５３５」を上限として上乗せゲーム数を計測することが可能である。遊技履歴モードにおいて第１２履歴用記憶エリアＲＡ１２の値は、演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合に当該ＡＲＴ中上乗せコマンドに設定されている上乗せゲーム数が加算される。第１２履歴用記憶エリアＲＡ１２の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８７４】

第１３履歴用記憶エリアＲＡ１３は、準備状態ＳＴ５における合計上乗せゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第１３履歴用記憶エリアＲＡ１３は、２バイトからなり「６５５３５」を上限として上乗せゲーム数を計測することが可能である。遊技履歴モードにおいて第１３履歴用記憶エリアＲＡ１３の値は、演出側ＭＰＵ９２が準備中上乗せコマンドを受信した場合に当該準備中上乗せコマンドに設定されている上乗せゲーム数が加算される。第１３履歴用記憶エリアＲＡ１３の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８７５】

第１４履歴用記憶エリアＲＡ１４は、ボーナス状態における合計上乗せゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。第１４履歴用記憶エリアＲＡ１４は、２バイトからなり「６５５３５」を上限として上乗せゲーム数を計測することが可能である。遊技履歴モードにおいて第１４履歴用記憶エリアＲＡ１４の値は、演出側ＭＰＵ９２がボーナス中上乗せコマンドを受信した場合に当該ボーナス中上乗せコマンドに設定されている上乗せゲーム数が加算される。第１４履歴用記憶エリアＲＡ１４の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８７６】

第１５履歴用記憶エリアＲＡ１５は、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が実行されたか否かを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。第１５履歴用記憶エリアＲＡ１５は１ビットからなる。遊技履歴モードにおいて第１５履歴用記憶エリアＲＡ１５には、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が実行された場合に「１」がセットされる。第１５履歴用記憶エリアＲＡ１５の値は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及び遊技履歴モードの設定が解除された場合に「０」クリアされる。

【０８７７】

図８１（ａ）に示すように、履歴記憶用エリア９４ｂには、生成中の履歴構成データが設定される構成データ記憶エリア１６１が設けられている。図８１（ｂ）は構成データ記憶エリア１６１の構成を説明するための説明図である。構成データ記憶エリア１６１には、背景プレート画像Ｇ２４又は共通背景プレート画像を指定する背景プレート画像指定データと、下地プレート画像を指定する下地プレート画像指定データと、第１文言画像Ｇ２５を指定する第１文言指定データと、第２文言画像Ｇ２６を指定する第２文言指定データと、第３文言画像Ｇ２７を指定する第３文言指定データと、ランク画像Ｇ３１を指定するランク画像指定データとが記憶される。既に説明したとおり、履歴画像Ｇ２３に表示されるキャラクタ画像Ｇ２８の種類は、第１文言画像Ｇ２５の種類に対応している。このため、演出側ＭＰＵ９２は、第１文言指定データに基づいて表示対象となった第１文言画像Ｇ２５及びキャラクタ画像Ｇ２８の種類を把握する。また、構成データ記憶エリア１６１には、上述した各種指定データに加えて、エンディング画像Ｇ２９の有無を示すデータと、履歴ポイントを示すデータと、履歴構成データが生成された日時を示す日時データと、当該履歴構成データの生成契機の種類を示す生成契機データとが記憶される。

【０８７８】

図８１（ｂ）に示すように、構成データ記憶エリア１６１には、第１文言カウンタ１６１ａ、第２文言カウンタ１６１ｂ、第３文言カウンタ１６１ｃ、エンディング画像フラグ１６１ｄ、履歴ポイントカウンタ１６１ｅ、ランクカウンタ１６１ｆ、背景プレートカウンタ１６１ｇ、下地プレートカウンタ１６１ｈ、日時データカウンタ１６１ｊ及び生成契機カウンタ１６１ｋが設けられている。

【０８７９】

第１文言カウンタ１６１ａは第１文言画像Ｇ２５を指定する第１文言指定データと、当該第１文言指定データに対応する表示優先度データとが格納されるカウンタであり、第２文言カウンタ１６１ｂは第２文言画像Ｇ２６を指定する第２文言指定データと、当該第２文言指定データに対応する表示優先度データとが格納されるカウンタであり、第３文言カウンタ１６１ｃは第３文言画像Ｇ２７を指定する第３文言指定データと、当該第３文言指定データに対応する表示優先度データとが格納されるカウンタである。第１～第３文言指定データは、文言画像Ｇ２５～Ｇ２７を特定可能とする数値情報であり、キャラクタＲＯＭにおける文言画像Ｇ２５～Ｇ２７のアドレスデータではない。既に説明したとおり、表示優先度データは、文言指定データの表示優先度を示すデータである。

【０８８０】

履歴画像Ｇ２３に表示される文言として３２４種類の文言が存在しており、キャラクタＲＯＭには、当該３２４種類の文言を縦書きで表示するための３２４種類の文言画像データと、当該３２４種類の文言を横書きで表示するための３２４種類の文言画像データとが記憶されている。文言指定データは、「１」～「３２４」のいずれかを示す９ビットの数値情報であり、文言指定データと文言画像データとは１対１で対応している。第１～第３文言指定データのデータ量は、文言画像データのアドレスデータのデータ量よりも小さい。演出側ＲＯＭ９３には、文言指定データと、キャラクタＲＯＭにおける文言画像データのアドレスデータとの対応関係が設定されている文言対応テーブルが記憶されている。文言指定データを記憶する構成であることにより、文言画像データのアドレスデータを記憶する構成と比較して、履歴画像Ｇ２３に含まれる文言画像Ｇ２５～２７の種類を把握可能とするための演出側ＲＡＭ９４における記憶容量が低減されている。

【０８８１】

第１～第３文言カウンタ１６１ａ～１６１ｃは、１３ビットの記憶容量となっており、上位の７ビットに文言指定データが格納され、次の４ビットに表示優先度データ（「０」～「８」のいずれかを示す４ビットの数値情報）が格納される。

【０８８２】

第１見出し範囲１５１には横書き用の文言画像が拡大率１００％で設定され、第２見出し範囲１５２には縦書き用の文言画像が拡大率１００％で設定され、第３見出し範囲１５３には横書き用の文言画像が拡大率５０％で設定される。第１見出し範囲１５１及び第３見出し範囲１５３に設定される横書き用の文言画像は共通であり、拡大率が異なっている。

【０８８３】

既に説明したとおり、演出側ＭＰＵ９２は、履歴構成データに基づいて履歴画像Ｇ２３を画像表示装置６３に表示するための表示用データを生成する。演出側ＭＰＵ９２は、表示用データを生成する場合、第１文言指定データを文言対応テーブルに対して照合することにより第１文言指定データに対応する横書き用の文言画像のアドレスデータを把握して当該把握したアドレスデータを表示用データに設定し、第２文言指定データを文言対応テーブルに対して照合することにより第２文言指定データに対応する縦書き用の文言画像のアドレスデータを把握して当該把握したアドレスデータを表示用データに設定し、第３文言指定データを文言対応テーブルに対して照合することにより第３文言指定データに対応する横書き用の文言画像のアドレスデータを把握して当該把握したアドレスデータを表示用データに設定する。

【０８８４】

演出側ＲＯＭ９３には、履歴画像Ｇ２３に含まれる各種画像のパラメータが設定されている履歴画像生成用テーブルが記憶されている。演出側ＭＰＵ９２は、履歴画像生成用テーブルに基づいて、履歴画像Ｇ２３の表示用データに第１～第３文言画像Ｇ２５～Ｇ２７のパラメータ（位置座標情報、拡大率、透過情報、色情報）を設定する。位置座標情報は、画像を表示すべき画像表示装置６３上の座標を特定するための情報である。拡大率は、その画像に対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報である。拡大率が１００％より大きい場合は画像が拡大表示されるとともに、拡大率が１００％未満の場合は画像が縮小表示される。透過情報は、画像全体の透明度を特定するためのものである。色情報は、表示すべき画像の色調を指定するための情報である。既に説明したとおり、第１文言画像Ｇ２５及び第２文言画像Ｇ２６の拡大率は１００％に設定されるとともに、第３文言画像Ｇ２７の拡大率は５０％に設定される。

【０８８５】

既に説明したとおり、履歴画像Ｇ２３に含まれるキャラクタ画像Ｇ２８の種類は、第１文言指定データに基づいて把握される。キャラクタＲＯＭには、３２４種類のキャラクタ画像データが記憶されており、キャラクタ画像データは文言指定データと１対１で対応している。演出側ＲＯＭ９３には、文言指定データと、キャラクタＲＯＭにおけるキャラクタ画像データのアドレスデータとの対応関係が設定されているキャラクタ画像対応テーブルが記憶されている。第１文言指定データに基づいてキャラクタ画像Ｇ２８の種類を把握

する構成であることにより、第１文言指定データとは別にキャラクタ画像Ｇ２８の種類を把握するためのデータを記憶する構成と比較して、履歴画像Ｇ２３に含まれるキャラクタ画像Ｇ２８の種類を把握可能とするための演出側ＲＡＭ９４における記憶容量が低減されている。

【０８８６】

演出側ＭＰＵ９２は、履歴構成データに基づいて履歴画像Ｇ２３の表示用データを生成する場合、第１文言指定データをキャラクタ画像対応テーブルに対して照合することにより第１文言指定データに対応するキャラクタ画像データのアドレスデータを把握し、当該把握したアドレスデータを表示用データに設定する。また、演出側ＭＰＵ９２は、履歴画像生成用テーブルに基づいて、履歴画像Ｇ２３の表示用データにキャラクタ画像Ｇ２８のパラメータ（位置座標情報、拡大率、透過情報、色情報）を設定する。

【０８８７】

エンディング画像フラグ１６１ｄは履歴画像Ｇ２３にエンディング画像Ｇ２９を表示するか否かを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。エンディング画像フラグ１６１ｄに「１」がセットされている状態はエンディング画像Ｇ２９が表示対象である状態に対応しているとともに、エンディング画像フラグ１６１ｄに「１」がセットされていない状態はエンディング画像Ｇ２９が表示対象でない状態に対応している。

【０８８８】

演出側ＭＰＵ９２は、履歴構成データに基づいて履歴画像Ｇ２３の表示用データを生成する場合、エンディング画像フラグ１６１ｄに「１」がセットされていることに基づいて、キャラクタＲＯＭにおけるエンディング画像データのアドレスデータを表示用データに設定する。また、演出側ＭＰＵ９２は、履歴画像生成用テーブルに基づいて、履歴画像Ｇ２３の表示用データにエンディング画像Ｇ２９のパラメータ（位置座標情報、拡大率、透過情報、色情報）を設定する。

【０８８９】

履歴ポイントカウンタ１６１ｅは履歴画像Ｇ２３の履歴ポイントを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。履歴ポイントは「０」～「６５５３５」のいずれかに対応する１６ビットの数値情報である。

【０８９０】

キャラクタＲＯＭには、履歴ポイント画像Ｇ３０の各数字画像及び「Ｐ」のアルファベット画像を表示するための数値画像データ及びアルファベット画像データが記憶されている。演出側ＲＯＭ９３には、履歴ポイントの各桁の数字と、キャラクタＲＯＭにおける各数字画像との対応関係が設定されている履歴ポイント対応テーブルが記憶されている。当該履歴ポイント対応テーブルには、「Ｐ」のアルファベット画像を表示するためのアルファベット画像データのアドレスデータも記憶されている。

【０８９１】

演出側ＭＰＵ９２は、履歴構成データに基づいて履歴画像Ｇ２３の表示用データを生成する場合、履歴ポイントデータの各桁の数字を履歴ポイント対応テーブルに対して照合することにより履歴ポイント画像Ｇ３０に含まれる各数字画像のアドレスデータを把握するとともに、履歴対応テーブルに記憶されている「Ｐ」のアルファベット画像データのアドレスデータを把握する。そして、把握したこれらのアドレスデータを表示用データに設定する。また、演出側ＭＰＵ９２は、履歴画像生成用テーブルに基づいて、履歴画像Ｇ２３の表示用データにこれらの数字画像及びアルファベット画像のパラメータ（位置座標情報、拡大率、透過情報、色情報）を設定する。

【０８９２】

ランクカウンタ１６１ｆはランク画像Ｇ３１を指定するランク画像指定データが格納されるカウンタである。ランク画像指定データは、ランク画像Ｇ３１を特定可能とする数値情報であり、キャラクタＲＯＭにおけるランク画像データのアドレスデータではない。キャラクタＲＯＭには、「Ｃランク」、「Ｂランク」、「Ａランク」、「Ｓランク」及び「ＳＳランク」に対応する５種類のランク画像データが記憶されている。ランク画像指定デ

ータは、「０」～「６」のいずれかを示す３ビットの数値情報である。ランク画像指定データの値が「１」である状態は「Ｃランク」のランク画像データが表示対象である状態に対応しており、ランク画像指定データの値が「２」である状態は「Ｂランク」のランク画像データが表示対象である状態に対応しており、ランク画像指定データの値が「３」である状態は「Ａランク」のランク画像データが表示対象である状態に対応しており、ランク画像指定データの値が「４」である状態は「Ｓランク」のランク画像データが表示対象である状態に対応しており、ランク画像指定データの値が「５」である状態は「ＳＳランク」のランク画像データが表示対象である状態に対応している。ランク画像指定データのデータ量は、ランク画像Ｇ３１のアドレスデータのデータ量よりも小さい。

【０８９３】

キャラクタＲＯＭには、履歴画像Ｇ２３用のランク画像データが複数（具体的には６種類）記憶されている。演出側ＲＯＭ９３には、ランク画像指定データと、キャラクタＲＯＭにおけるランク画像データのアドレスデータとの対応関係が設定されているランク対応テーブルが記憶されている。

【０８９４】

演出側ＭＰＵ９２は、履歴構成データに基づいて履歴画像Ｇ２３の表示用データを生成する場合、ランク画像指定データをランク対応テーブルに対して照合することによりランク画像指定データに対応するランク画像データのアドレスデータを把握し、当該把握したアドレスデータを表示用データに設定する。また、演出側ＭＰＵ９２は、履歴画像生成用テーブルに基づいて、履歴画像Ｇ２３の表示用データにランク画像Ｇ３１のパラメータ（位置座標情報、拡大率、透過情報、色情報）を設定する。

【０８９５】

背景プレートカウンタ１６１ｇは背景プレート画像Ｇ２４又は共通背景プレート画像を指定する背景プレート画像指定データが格納されるカウンタである。背景プレート画像指定データは、背景プレート画像Ｇ２４又は共通背景プレート画像を特定可能とする数値情報であり、キャラクタＲＯＭにおける背景プレート画像データ又は共通背景プレート画像データのアドレスデータではない。キャラクタＲＯＭには白プレート画像、銅プレート画像、銀プレート画像、金プレート画像及びレインボープレート画像の５種類の背景プレート画像Ｇ２４と、１種類の共通背景プレート画像とが記憶されている。背景プレート画像指定データが「１」である状態は白プレート画像が表示対象である状態に対応しており、背景プレート画像指定データが「２」である状態は銅プレート画像が表示対象である状態に対応しており、背景プレート画像指定データが「３」である状態は銀プレート画像が表示対象である状態に対応しており、背景プレート画像指定データが「４」である状態は金プレート画像が表示対象である状態に対応しており、背景プレート画像指定データが「５」である状態はレインボープレート画像が表示対象である状態に対応している。また、背景プレート画像指定データが「０」である状態は共通背景プレート画像が表示対象である状態に対応している。背景プレート画像指定データのデータ量は背景プレート画像データ又は共通背景プレート画像データのデータ量よりも小さい。

【０８９６】

キャラクタＲＯＭには、背景プレート画像データが複数種類記憶されているとともに、共通背景プレート画像データが１種類記憶されている。演出側ＲＯＭ９３には、背景プレート画像指定データと、キャラクタＲＯＭにおける背景プレート画像データ及び共通背景プレート画像データのアドレスデータとの対応関係が設定されている背景プレート対応テーブルが記憶されている。

【０８９７】

演出側ＭＰＵ９２は、履歴構成データに基づいて履歴画像Ｇ２３の表示用データを生成する場合、背景プレート画像指定データを背景プレート対応テーブルに対して照合することにより背景プレート画像指定データに対応する背景プレート画像データ又は共通背景プレート画像データのアドレスデータを把握し、当該把握したアドレスデータを表示用データに設定する。具体的には、背景プレート画像指定データの値が「０」である場合には共

通背景プレート画像データのアドレスデータを表示用データに設定するとともに、背景プレート画像指定データの値が「１」以上である場合には当該値に対応する背景プレート画像データのアドレスデータを表示用データに設定する。また、演出側ＭＰＵ９２は、履歴画像生成用テーブルに基づいて、履歴画像Ｇ２３の表示用データに背景プレート画像Ｇ２４又は共通背景プレート画像のパラメータ（位置座標情報、拡大率、透過情報、色情報）を設定する。

【０８９８】

下地プレートカウンタ１６１ｈは下地プレート画像を指定する下地プレート画像指定データが格納されるカウンタである。下地プレート画像指定データは、下地プレート画像を特定可能とする数値情報であり、キャラクタＲＯＭにおける下地プレート画像データのアドレスデータではない。キャラクタＲＯＭには通常カラー、黒、青、緑、赤、銀及び金の７種類の下地プレート画像が記憶されている。下地プレート画像指定データは、「０」～「７」のいずれかに対応する３ビットの数値情報である。下地プレート画像指定データが「１」である状態は通常カラーの下地プレート画像が表示対象である状態に対応しており、下地プレート画像指定データが「２」である状態は黒の下地プレート画像が表示対象である状態に対応しており、下地プレート画像指定データが「３」である状態は青の下地プレート画像が表示対象である状態に対応しており、下地プレート画像指定データが「４」である状態は緑の下地プレート画像が表示対象である状態に対応しており、下地プレート画像指定データが「５」である状態は赤の下地プレート画像が表示対象である状態に対応しており、下地プレート画像指定データが「６」である状態は銀の下地プレート画像が表示対象である状態に対応しており、下地プレート画像指定データが「７」である状態は金の下地プレート画像が表示対象である状態に対応している。下地プレート画像指定データのデータ量は下地プレート画像データのデータ量よりも小さい。

【０８９９】

キャラクタＲＯＭには、下地プレート画像データが複数種類（具体的には７種類）記憶されている。演出側ＲＯＭ９３には、下地プレート画像指定データと、キャラクタＲＯＭにおける下地プレート画像データのアドレスデータとの対応関係が設定されている下地プレート対応テーブルが記憶されている。

【０９００】

演出側ＭＰＵ９２は、履歴構成データに基づいて履歴画像Ｇ２３の表示用データを生成する場合、下地プレート画像指定データを下地プレート対応テーブルに対して照合することにより下地プレート画像指定データに対応する下地プレート画像データのアドレスデータを把握し、当該把握したアドレスデータを表示用データに設定する。また、演出側ＭＰＵ９２は、履歴画像生成用テーブルに基づいて、履歴画像Ｇ２３の表示用データに下地プレート画像のパラメータ（位置座標情報、拡大率、透過情報、色情報）を設定する。

【０９０１】

日時データカウンタ１６１ｊは、履歴構成データが生成された日時を把握可能とする日時データが格納されるカウンタである。演出制御基板９１には、日時データの更新が行われるＲＴＣが設けられている。ＲＴＣはリアルタイムクロックであり、年月日情報及び時刻情報を常時計測し、演出側ＭＰＵ９２からの指示に従い、その計測している年月日情報及び時刻情報（以下、日時情報ともいう）を出力することが可能な構成である。演出側ＭＰＵ９２は、履歴構成データを生成する場合、演出制御基板９１におけるＲＴＣから日時データを取得する。なお、ＲＴＣにはバックアップ電源が設けられており、スロットマシン１０の電源遮断中においても年月日情報及び時刻情報を計測することが可能となっている。

【０９０２】

生成契機カウンタ１６１ｋは、履歴構成データの生成契機の種別を示す生成契機データが格納されるカウンタである。生成契機カウンタ１６１ｋには、履歴構成データの生成契機の種類に対応する「１」～「６」のいずれかの数値情報が設定される。生成契機カウンタ１６１ｋには、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が１０００枚に

到達したことを契機として履歴構成データが生成される場合に「１」がセットされ、遊技媒体の付与数が２０００枚に到達したことを契機として履歴構成データが生成される場合に「２」がセットされ、遊技媒体の付与数が３０００枚に到達したことを契機として履歴構成データが生成される場合に「３」がセットされ、ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了したことを契機として履歴構成データが生成される場合に「４」がセットされ、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が終了したことを契機として履歴構成データが生成される場合に「５」がセットされ、途中生成の操作が行われたことを契機として履歴構成データが生成される場合に「６」がセットされる。

【０９０３】

図８０（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成される第１パターンの履歴画像Ｇ２３には、エンディング画像Ｇ２９、下地プレート画像及び共通背景プレート画像は含まれない。この場合、エンディング画像フラグ１６１ｄ、背景プレートカウンタ１６１ｇ及び下地プレートカウンタ１６１ｈの値は「０」となる。既に説明したとおり、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成される第２パターンの履歴画像Ｇ２３には、下地プレート画像及び共通背景プレート画像は含まれない。この場合、背景プレートカウンタ１６１ｇ及び下地プレートカウンタ１６１ｈの値は「０」となる。既に説明したとおり、ＡＲＴ状態ＳＴ６における遊技媒体の付与数が所定の区切り数に達したこと、又は途中生成が選択されたことを契機として履歴構成データが生成される第３パターンの履歴画像Ｇ２３には、背景プレート画像Ｇ２４及びエンディング画像Ｇ２９は含まれない。この場合、エンディング画像フラグ１６１ｄ及び背景プレートカウンタ１６１ｇの値は「０」となる。

【０９０４】

演出側ＭＰＵ９２は、演出側ＲＡＭ９４の表示用設定エリア１１３に履歴画像Ｇ２３の表示用データが設定されている間、当該表示用データに基づいて１フレーム分の描画リストを作成し、当該描画リストをＶＤＰ９５に出力する。ＶＤＰ９５は、当該描画リストに従ってキャラクタＲＯＭから各種画像データ（背景プレート画像データ、第１～第３文言画像データ、キャラクタ画像データ、エンディング画像データ、履歴ポイント画像データ、ランク画像データ、下地プレート画像データ及び共通背景プレート画像データ）を読み出し、その読み出した各種画像データを利用してビデオＲＡＭ９６における２つのフレーム領域のいずれか一方に表示データを作成する。そして、ＶＤＰ９５は、その作成した表示データに対応する画像信号を画像表示装置６３に出力することで、当該画像表示装置６３にその表示データに対応する履歴画像Ｇ２３を表示させる。

【０９０５】

次に、画像再生用記憶エリア９４ｃについて説明する。画像再生用記憶エリア９４ｃは、スロットマシン１０の電源遮断後にバックアップ電力が供給される記憶エリアである。スロットマシン１０の電源がＯＦＦ状態であることで演出側ＭＰＵ９２への動作電力の供給が停止されている状況であっても、電源装置５４に設けられた電断中電源部から演出側ＲＡＭ９４の画像再生用記憶エリア９４ｃに記憶保持用の電力としてバックアップ電力が供給される。これにより、スロットマシン１０の電源がＯＦＦ状態であることで演出側ＭＰＵ９２への動作電力の供給が停止されている状況であっても画像再生用記憶エリア９４ｃにおいて情報の記憶保持が行われる。このため、画像再生用記憶エリア９４ｃには、前日以前に生成された履歴構成データも記憶されている状態となる。

【０９０６】

上述したとおり、画像再生用記憶エリア９４ｃは、最大で３２個の履歴画像Ｇ２３に対応する履歴構成データを記憶可能である。図８１（ａ）に示すように、画像再生用記憶エリア９４ｃには、履歴画像Ｇ２３に対応する履歴構成データが記憶される記憶エリアとして第０再生用記憶エリアＲＤ０～第３１再生用記憶エリアＲＤ３１が設けられている。各再生用記憶エリアＲＤｎ（ｎは０～３１のいずれかの整数）には、既に説明した構成データ記憶エリア１６１（図８１（ｂ））と同様に、第１文言カウンタ、第２文言カウンタ、第３文言カウンタ、エンディング画像フラグ、履歴ポイントカウンタ、ランクカウンタ、

背景プレートカウンタ、下地プレートカウンタ、日時データカウンタ及び生成契機カウンタが設けられている。各再生用記憶エリアＲＤｎには、１つの履歴画像Ｇ２３に対応する履歴構成データが記憶される。また、各再生用記憶エリアＲＤｎには、当該再生用記憶エリアＲＤｎに格納されている履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を画像表示装置６３に表示可能であるか否かを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする表示可能フラグが設けられている。なお、表示可能フラグの詳細については後述する。

【０９０７】

履歴構成データの生成が終了した場合、構成データ記憶エリア１６１に設定されている履歴構成データは画像再生用記憶エリア９４ｃに移される。図８１（ａ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には、書き込みポインタ１６２が設けられている。書き込みポインタ１６２は、画像再生用記憶エリア９４ｃにおいて履歴構成データが書き込まれる再生用記憶エリアＲＤｎを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするポインタカウンタである。書き込みポインタ１６２には、「０」～「３０」のいずれかの数値情報が設定される。新たに生成された履歴構成データが画像再生用記憶エリア９４ｃに記憶される場合、書き込みポインタ１６２の値に対応する再生用記憶エリアＲＤｎがクリアされ、当該クリアされた再生用記憶エリアＲＤｎに対して、新たに生成された履歴構成データが記憶される。そして、書き込みポインタ１６２の値が更新される。第３１再生用記憶エリアＲＤ３１は、遊技者によって途中生成が選択されたことを契機として生成された履歴構成データが格納される記憶エリアである。このため、書き込みポインタ１６２の値の最大値は「３０」となっている。なお、第３１再生用記憶エリアＲＤ３１の詳細については後述する。

【０９０８】

図８１（ａ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には、消去の対象から除外される再生用記憶エリアＲＤｎを把握可能とする第１保護対象カウンタ１６３及び第２保護対象カウンタ１６４が設けられている。第１保護対象カウンタ１６３は、画像再生用記憶エリア９４ｃにおいて最も履歴ポイントの高い履歴構成データが記憶されている再生用記憶エリアＲＤｎ、及び当該履歴構成データに含まれている履歴ポイントデータを把握可能とするカウンタである。また、第２保護対象カウンタ１６４は、画像再生用記憶エリア９４ｃにおいて２番目に履歴ポイントの高い履歴構成データが記憶されている再生用記憶エリアＲＤｎ、及び当該履歴構成データに含まれている履歴ポイントデータを把握可能とするカウンタである。

【０９０９】

第１保護対象カウンタ１６３及び第２保護対象カウンタ１６４は、１３ビットの記憶容量となっており、上位５ビットに再生用記憶エリアＲＤｎを示すエリアデータが格納されるとともに、下位８ビットに履歴ポイントデータが格納される。エリアデータは、第０～第３０再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３０に対応する「０」～「３０」のいずれかの数値情報である。

【０９１０】

新たに画像再生用記憶エリア９４ｃに記憶される履歴構成データにおける履歴ポイントが第１保護対象カウンタ１６３における履歴ポイント以上である場合、第１保護対象カウンタ１６３のデータが第２保護対象カウンタ１６４に上書きされる。そして、第１保護対象カウンタ１６３の上位５ビットに当該新たな履歴構成データが記憶された再生用記憶エリアＲＤｎに対応するエリアデータが格納されるとともに、第１保護対象カウンタ１６３の下位８ビットに当該新たな履歴構成データの履歴ポイントデータが格納される。

【０９１１】

これにより、これまで履歴ポイントが２番目に高かった履歴構成データが記憶されている再生用記憶エリアＲＤｎが保護対象から外れるとともに、新たに履歴構成データが記憶された再生用記憶エリアＲＤｎが保護対象に設定される。第１保護対象カウンタ１６３における履歴ポイントと新たに記憶される履歴構成データにおける履歴ポイントとが同一の値である場合には、新しい方の履歴構成データが優先的に保護される。

【０９１２】

また、新たに画像再生用記憶エリア９４ｃに記憶される履歴構成データにおける履歴ポイントが第２保護対象カウンタ１６４における履歴ポイント以上であるとともに、第１保護対象カウンタ１６３における履歴ポイント未満である場合、第２保護対象カウンタ１６４が「０」クリアされる。そして、第２保護対象カウンタ１６４の上位５ビットに当該新たな履歴構成データが記憶された再生用記憶エリアＲＤｎに対応するエリアデータが格納されるとともに、第２保護対象カウンタ１６４の下位８ビットに当該新たな履歴構成データの履歴ポイントデータが格納される。

【０９１３】

これにより、これまで履歴ポイントが２番目に高かった履歴構成データが記憶されている再生用記憶エリアＲＤｎが保護対象から外れるとともに、新たに履歴構成データが記憶された再生用記憶エリアＲＤｎが保護対象に設定される。第２保護対象カウンタ１６４における履歴ポイントと新たに記憶される履歴構成データにおける履歴ポイントとが同一の値である場合には、新しい方の履歴構成データが優先的に保護される。

【０９１４】

新たに生成された履歴構成データが画像再生用記憶エリア９４ｃに記憶された場合、書き込みポインタ１６２の値に１が加算されて書き込み対象の再生用記憶エリアＲＤｎが更新される。この場合において、当該１加算後の書き込みポインタ１６２の値に対応する再生用記憶エリアＲＤｎが保護対象に設定されている場合、さらに書き込みポインタ１６２の値に１が加算されて書き込み対象の再生用記憶エリアＲＤｎが更新される。１加算後の書き込みポインタ１６２の値が書き込みポインタ１６２の最大値である「３０」を超えた場合、書き込みポインタ１６２の値は「０」クリアされる。このように、保護対象に設定されている再生用記憶エリアＲＤｎは書き込み対象から除外される。これにより、履歴ポイントの値が所定の順位以上（具体的には２位以上）である履歴構成データが消去されずに保護される。

【０９１５】

無条件に古い履歴構成データから順番に消去していく構成とすると、履歴ポイントが高く価値のある履歴構成データを残していくことができない。また、履歴ポイントの低いものから順番に消去していく構成とすると、当日に生成された履歴構成データがその次に生成された履歴構成データによって上書きされて確認できなくなってしまう可能性が生じる。これに対して、本実施形態では、履歴ポイントが所定の順位（具体的には上位２位）以上の履歴構成データでないことを条件として、古い履歴構成データから順番に消去していく構成である。これにより、履歴ポイントが高く価値のある履歴構成データが消去されてしまうことを防止することができるとともに、当日に生成された履歴構成データがその日のうちに消去されてしまう可能性を低減することができる。

【０９１６】

第３１再生用記憶エリアＲＤ３１は、遊技者によって途中生成が選択されたことを契機として生成された履歴構成データが格納される記憶エリアである。途中生成は任意のタイミングで選択できる。このため、途中生成が選択されたことを契機として生成された履歴構成データが記憶される記憶エリアと、途中生成が選択されたこと以外の事象を契機として生成された通常の履歴構成データが記憶される記憶エリアとが共通している構成とすると、途中生成が短時間に繰り返し選択された場合に、通常の履歴構成データの多くが書き換えられてしまうおそれがある。これに対して本実施形態では、途中生成の選択を契機として生成された履歴構成データを記憶するための再生用記憶エリアＲＤ３１と、通常の履歴構成データが記憶される再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３０とが分かれていることにより、途中生成を契機として生成された履歴構成データによって通常の履歴構成データが上書きされてしまうことが防止されている。これにより、通常の履歴構成データを適切に残していくことができる。

【０９１７】

次に、履歴画像表示を行うための処理構成について説明する。まず演出側ＭＰＵ９２にて実行される履歴画像用処理について図８２のフローチャートを参照しながら説明する。

なお、履歴画像用処理は演出側ＭＰＵ９２において比較的短い周期（例えば４ミリ秒）で繰り返し実行される割込み処理にて実行される。

【０９１８】

履歴画像用処理では、まず演出側ＲＡＭ９４における履歴記憶フラグ１５８に「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４８０１）。履歴記憶フラグ１５８に「１」がセットされている場合（ステップＳ４８０１：ＹＥＳ）には、履歴記憶モードが設定されていることを意味するため、履歴情報記憶処理を実行する（ステップＳ４８０２）。図８３は履歴情報記憶処理を示すフローチャートである。

【０９１９】

履歴情報記憶処理では、主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信した場合（ステップＳ４９０１：ＹＥＳ）、ゲーム数情報の更新処理を実行して（ステップＳ４９０２）、本履歴情報記憶処理を終了する。ゲーム数情報の更新処理では、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ中フラグに「１」がセットされていない状態である場合に第０履歴用記憶エリアＲＡ０の値を１加算する。また、ゲーム数情報の更新処理（ステップＳ４９０２）では、ＡＲＴ中フラグに「１」がセットされていない状態であるとともにボーナス状態でない場合に第１履歴用記憶エリアＲＡ１の値を１加算する。さらにまた、ゲーム数情報の更新処理（ステップＳ４９０２）では、ＡＲＴ中フラグに「１」がセットされている状態である場合に第９履歴用記憶エリアＲＡ９の値を１加算する。

【０９２０】

一方、ステップＳ４９０１にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ当選コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ４９０３）。ＡＲＴ当選コマンドを受信している場合（ステップＳ４９０３：ＹＥＳ）には、ＡＲＴ当選回数情報の更新処理を実行する（ステップＳ４９０４）。ＡＲＴ当選回数情報の更新処理では、履歴記憶用エリア９４ｂにおける第６履歴用記憶エリアＲＡ６の値を１加算する。

【０９２１】

その後、契機役情報の記憶処理を実行する（ステップＳ４９０５）。契機役情報の記憶処理では、ＡＲＴ当選が発生した今回のゲームにおける役の抽選処理（図１４）において当選した役の情報をＡＲＴ当選の契機役情報として第７履歴用記憶エリアＲＡ７に記憶する。

【０９２２】

ステップＳ４９０３にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から入賞結果コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ４９０６）。入賞結果コマンドを受信している場合（ステップＳ４９０６：ＹＥＳ）には、枚数情報の記憶処理を実行する（ステップＳ４９０７）。図８４は枚数情報の更新処理を示すフローチャートである。

【０９２３】

枚数情報の更新処理では、まず演出側ＲＡＭ９４に設けられたリプレイフラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５００１）。リプレイフラグは、前回のゲームにおいてリプレイ入賞が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。リプレイフラグには、後述するステップＳ５０１５にて「１」がセットされる。リプレイフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ５００１：ＹＥＳ）には、リプレイフラグを「０」クリアする（ステップＳ５００２）。

【０９２４】

一方、リプレイフラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ５００１：ＮＯ）には、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ中フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ５００３）、ＡＲＴ中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ５００３：ＹＥＳ）には第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１の値からベット数「３」を減算する（ステップＳ５００４）。既に説明したとおり、第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１は、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の純増枚数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。

【０９２５】

一方、ＡＲＴ中フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ５００３：ＮＯ）には、第２履歴用記憶エリアＲＡ２の値からベット数「３」を減算する（ステップＳ５００５）。既に説明したとおり、第２履歴用記憶エリアＲＡ２は、ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行するまでに減少した遊技媒体の数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。その後、第２履歴用記憶エリアＲＡ２の値が第３履歴用記憶エリアＲＡ３の値よりも小さい値であるか否かを判定する（ステップＳ５００６）。ステップＳ５００６にて肯定判定を行った場合には、ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行するまでの期間における遊技媒体の最大減少数が更新されたことを意味するため、第２履歴用記憶エリアＲＡ２の値を第３履歴用記憶エリアＲＡ３にセットする（ステップＳ５００７）。既に説明したとおり、第３履歴用記憶エリアＲＡ３は、ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行するまでの期間における遊技媒体の最大減少数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。

【０９２６】

ステップＳ５００２の処理を実行した場合、ステップＳ５００４の処理を実行した場合、ステップＳ５００６にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５００７の処理を行った場合には、今回受信した入賞結果コマンドに基づいて小役入賞が発生したか否かを判定する（ステップＳ５００８）。小役入賞が発生している場合（ステップＳ５００８：ＹＥＳ）には、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５００９）。ステップＳ５００９にて肯定判定を行った場合には、第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０及び第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１に対して、当該小役入賞に設定されている遊技媒体の付与数を加算する（ステップＳ５０１０）。既に説明したとおり、第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０は、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであるとともに、第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１は、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の純増枚数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。

【０９２７】

その後、ステップＳ５０１０にて遊技媒体の付与数が加算された後の第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０の値が所定の区切り数（具体的には「１０００」、「２０００」、又は「３０００」）に達したか否かを判定する（ステップＳ５０１１）。ステップＳ５０１１にて肯定判定を行った場合には、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が所定の区切り数に達したことを意味するため、演出側ＲＡＭ９４に設けられた区切り生成フラグ１７６ａ～１７６ｃのうち今回の区切り数（具体的には「１０００」、「２０００」、又は「３０００」）に対応する区切り生成フラグ１７６ａ～１７６ｃに「１」をセットして（ステップＳ５０１２）、本枚数情報の更新処理を終了する。演出側ＲＡＭ９４には、第１区切り生成フラグ１７６ａ、第２区切り生成フラグ１７６ｂ及び第３区切り生成フラグ１７６ｃが設けられている。第１区切り生成フラグ１７６ａは、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数（ＡＲＴ中フラグに「１」がセットされてから当該ＡＲＴ中フラグが「０」クリアされるまでの期間における遊技媒体の付与数）が１０００枚に達したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグであり、第２区切り生成フラグ１７６ｂは、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が２０００枚に達したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグであり、第３区切り生成フラグ１７６ｃは、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が３０００枚に達したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ５０１２では、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が１０００枚に達した場合に第１区切り生成フラグ１７６ａに「１」をセットし、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が２０００枚に達した場合に第２区切り生成フラグ１７６ｂに「１」をセットし、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が３０００枚に達した場合に第３区切り生成フラグ１７６ｃに「１」をセットする。第１～第３区切り生成フラグ１７６ａ～１７６ｃのいずれかに「１」がセットされることにより、後述する履歴構成データの生成処理（図８５）のステップＳ５１０１にて肯定判定が行われて、履歴構成データが生成されることとなる。

【０９２８】
一方、ステップＳ５００９にて否定判定を行った場合には、第２履歴用記憶エリアＲＡ２の値に対して、今回成立した小役入賞に設定されている遊技媒体の付与数を加算して（ステップＳ５０１３）、本枚数情報の更新処理を終了する。
【０９２９】
ステップＳ５００８にて否定判定を行った場合には、今回受信した入賞結果コマンドに基づいて、リプレイ入賞が発生したか否かを判定する（ステップＳ５０１４）。リプレイ入賞が発生している場合（ステップＳ５０１４：ＹＥＳ）には、演出側ＲＡＭ９４におけるリプレイフラグに「１」をセットして（ステップＳ５０１５）、本枚数情報の更新処理を終了する。
【０９３０】
履歴情報記憶処理（図８３）の説明に戻り、ステップＳ４９０７にて枚数情報の更新処理を実行した後、今回受信した入賞結果コマンドに基づいていずれかのＢＢ当選が発生したか否かを判定し（ステップＳ４９０８）、いずれかのＢＢ当選が発生している場合（ステップＳ４９０８：ＹＥＳ）には、ＢＢ当選情報の更新処理を実行する（ステップＳ４９０９）。ＢＢ当選情報の更新処理では、第４履歴用記憶エリアＲＡ４の値を１加算する。
【０９３１】
ステップＳ４９０８にて否定判定を行った場合には、今回受信した入賞結果コマンドに基づいていずれかのＲＢ当選が発生したか否かを判定し（ステップＳ４９１０）、いずれかのＲＢ当選が発生している場合（ステップＳ４９１０：ＹＥＳ）には、ＲＢ当選情報の更新処理を実行する（ステップＳ４９１１）。ＲＢ当選情報の更新処理では、第５履歴用記憶エリアＲＡ５の値を１加算する。
【０９３２】
ステップＳ４９０６にて否定判定を行った場合、主側ＭＰＵ７２からボーナス中上乗せコマンド、準備中上乗せコマンド及びＡＲＴ中上乗せコマンドのいずれかを受信したか否かを判定し（ステップＳ４９１２）、いずれかの上乗せコマンドを受信した場合（ステップＳ４９１２：ＹＥＳ）には、上乗せゲーム数情報の更新処理を実行する（ステップＳ４９１３）。上乗せゲーム数情報の更新処理では、ボーナス中上乗せコマンドを受信した場合、第１４履歴用記憶エリアＲＡ１４に対して当該ボーナス中上乗せコマンドに設定されている上乗せゲーム数を加算する。また、準備中上乗せコマンドを受信した場合には第１３履歴用記憶エリアＲＡ１３に対して当該準備中上乗せコマンドに設定されている上乗せゲーム数を加算するとともに、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合には第１２履歴用記憶エリアＲＡ１２に対して当該ＡＲＴ中上乗せコマンドに設定されている上乗せゲーム数を加算する。
【０９３３】
ステップＳ４９１２にて否定判定を行った後、主側ＭＰＵ７２からエンディング終了コマンドを受信している場合（ステップＳ４９１４：ＹＥＳ）、エンディング演出の実行情報を記憶する（ステップＳ４９１５）。具体的には、第１５履歴用記憶エリアＲＡ１５に「１」をセットする。
【０９３４】
ステップＳ４９１４にて否定判定を行った後、主側ＭＰＵ７２からボーナス終了コマンドを受信している場合（ステップＳ４９１６：ＹＥＳ）、第１履歴用記憶エリアＲＡ１を「０」クリアして（ステップＳ４９１７）、本履歴情報記憶処理を終了する。
【０９３５】
履歴画像用処理（図８２）の説明に戻り、ステップＳ４８０１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ４８０２にて履歴情報記憶処理を実行した場合には、主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップＳ４８０３）、ゲーム開始コマンドを受信した場合（ステップＳ４８０３：ＹＥＳ）には後述するゲーム開始対応処理を実行する（ステップＳ４８０４）。
【０９３６】

ステップＳ４８０３にて否定判定を行った場合、又はステップＳ４８０４の処理を行った場合には、後述する履歴画像用管理処理を実行し（ステップＳ４８０５）、後述する表示操作対応処理を実行する（ステップＳ４８０６）。その後、履歴構成データの生成処理を実行する（ステップＳ４８０７）。なお、ステップＳ４８０８～ステップＳ４８１３の処理については後述する。図８５はステップＳ４８０７における履歴構成データの生成処理を示すフローチャートである。

【０９３７】

履歴構成データの生成処理では、まず演出側ＲＡＭ９４に設けられた複数の生成フラグのいずれかに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５１０１）。演出側ＲＡＭ９４には、履歴構成データの生成契機が発生したことを把握可能とする生成フラグとして、ＡＲＴ終了時生成フラグ１７４と、エンディング終了時生成フラグ１７５と、途中生成フラグ１７７と、上述した第１～第３区切り生成フラグ１７６ａ～１７６ｃとが設けられている。ＡＲＴ終了時生成フラグ１７４は、ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了したこと、及び第１パターンの履歴画像Ｇ２３を表示するための履歴構成データを生成すべきことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。エンディング終了時生成フラグ１７５は、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が終了したこと、及び第２パターンの履歴画像Ｇ２３を表示するための履歴構成データを生成すべきことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。途中生成フラグ１７７は、遊技者の操作により履歴画像Ｇ２３の途中生成が選択されたこと、及び第３パターンの履歴画像Ｇ２３を表示するための履歴構成データを生成すべきことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。既に説明したとおり、第１区切り生成フラグ１７６ａは、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数（ＡＲＴ中フラグに「１」がセットされてから当該ＡＲＴ中フラグが「０」クリアされるまでの期間における遊技媒体の付与数）が１０００枚に達したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグであり、第２区切り生成フラグ１７６ｂは、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が２０００枚に達したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグであり、第３区切り生成フラグ１７６ｃは、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が３０００枚に達したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ５１０１では、これら６種類の生成フラグのいずれかに「１」がセットされている場合に肯定判定を行う。ステップＳ５１０１にて肯定判定を行った場合には、第１～第３見出し範囲１５１～１５３に設定する文言データを選択する文言選択処理を実行する（ステップＳ５１０２）。文言選択処理は、主側ＲＯＭ７３に記憶されている第１選択条件テーブル～第３選択条件テーブルを用いて実行される。

【０９３８】

ここで、演出側ＭＰＵ９２にて実行される文言選択処理（図８８）の説明に先立ち、第１～第３選択条件テーブル及び演出側ＲＡＭ９４において見出し範囲１５１～１５３に表示される文言画像Ｇ２５～Ｇ２７を決定するための構成について説明する。

【０９３９】

既に説明したとおり、履歴画像Ｇ２３（図８０（ａ））には第１～第３文言画像Ｇ２５～Ｇ２７が設定される。演出側ＲＯＭ９３には、履歴画像Ｇ２３に設定される文言画像Ｇ２５～Ｇ２７を指定する文言指定データを選択するため選択条件テーブルが記憶されている。図８６（ａ）は選択条件テーブルの種類と、選択条件テーブルに設定されている文言指定データとの対応関係を説明するための説明図である。

【０９４０】

図８６（ａ）に示すように、演出側ＲＯＭ９３には、ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行する前の遊技状態（ＡＲＴ中フラグに「１」がセットされていない状態）において履歴構成データの生成契機が発生した場合に読み出される選択条件テーブルとしてＡＲＴ前の第１～第３選択条件テーブルが記憶されている。ＡＲＴ前の第１～第３選択条件テーブルは、ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了してから次のＡＲＴ状態ＳＴ６が開始されるまでの期間に履歴構成データの生成契機が発生した場合に読み出される。演出側ＲＯＭ９３には、ＡＲＴ状態ＳＴ６

への移行後における遊技媒体の付与数が０～９９９である状態において履歴構成データの生成契機が発生した場合に読み出される選択条件テーブルとして第１期間の第１～第３選択条件テーブルが記憶されており、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が１０００～１９９９である状態において履歴構成データの生成契機が発生した場合に読み出される選択条件テーブルとして第２期間の第１～第３選択条件テーブルが記憶されており、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が２０００～２９９９である状態において履歴構成データの生成契機が発生した場合に読み出される選択条件テーブルとして第３期間の第１～第３選択条件テーブルが記憶されており、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が３０００以上である状態において履歴構成データの生成契機が発生した場合に読み出される選択条件テーブルとして第４期間の第１～第３選択条件テーブルが記憶されている。また、演出側ＲＡＭ９４には、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了時に読み出される選択条件テーブルとしてＡＲＴ終了時の第１～第３選択条件テーブルが記憶されており、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了時に読み出される選択条件テーブルとしてエンディング終了時の第１～第３選択条件テーブルが記憶されている。

【０９４１】

各選択条件テーブルには、１８個の文言指定データが設定されており、各文言指定データに対応させて表示優先度データ及び選択条件が設定されている。図８６（ａ）に示すように、ＡＲＴ前の第１～第３選択条件テーブルには「１」～「１８」、「１９～３６」及び「３７～５４」の文言指定データが設定されており、これらの文言指定データにはボーナス当選（第１～第４ＢＢ当選及び第１～第２ＲＢ当選）の発生回数を示す文言画像（例えば、「ＢＢ当選２回」という文言画像）を指定する文言指定データが含まれている。第１期間の第１～第３選択条件テーブルには「５５」～「７２」、「７３～９０」及び「９１～１０８」の文言指定データが設定されており、これらの文言指定データにはＡＲＴ状態ＳＴ６における遊技媒体の付与数が「０」～「９９９」であることに対応する文言画像（例えば、「獲得５００枚」という文言画像）を指定する文言指定データが含まれている。第２期間の第１～第３選択条件テーブルには「１０９」～「１２６」、「１２７～１４４」及び「１４５～１６２」の文言指定データが設定されており、これらの文言指定データにはＡＲＴ状態ＳＴ６における遊技媒体の付与数が「１０００」～「１９９９」であることに対応する文言画像（例えば、「獲得枚数１０００枚超え！」という文言画像）を指定する文言指定データが含まれている。第３期間の第１～第３選択条件テーブルには「１６３」～「１８０」、「１８１～１９８」及び「１９９～２１６」の文言指定データが設定されており、これらの文言指定データにはＡＲＴ状態ＳＴ６における遊技媒体の付与数が「２０００」～「２９９９」であることに対応する文言画像（例えば、「獲得枚数２０００枚超え！」という文言画像）を指定する文言指定データが含まれている。第４期間の第１～第３選択条件テーブルには「２１７」～「２３４」、「２３５～２５２」及び「２５３～２７０」の文言指定データが設定されており、これらの文言指定データにはＡＲＴ状態ＳＴ６における遊技媒体の付与数が「３０００」以上であることに対応する文言画像（例えば、「獲得枚数３０００枚超え！」という文言画像）を指定する文言指定データが含まれている。ＡＲＴ終了時の第１～第３選択条件テーブルには「２７１」～「２８８」、「２８９～３０６」及び「３０７～３２４」の文言指定データが設定されており、これらの文言指定データにはＡＲＴ状態ＳＴ６における遊技媒体の付与数の各種範囲（「０」～「９９９」の範囲、「１０００」～「１９９９」の範囲、「２０００」～「２９９９」の範囲及び「３０００」以上の範囲）に対応する文言画像を指定する文言指定データが含まれている。エンディング終了時の第１～第３選択条件テーブルには「３２５」～「３４２」、「３４３～３６０」及び「３６１～３７８」の文言指定データが設定されており、これらの文言指定データにはＡＲＴ状態ＳＴ６における遊技媒体の付与数の各種範囲（「０」～「９９９」の範囲、「１０００」～「１９９９」の範囲、「２０００」～「２９９９」の範囲及び「３０００」以上の範囲）に対応する文言画像を指定する文言指定データが含まれている。

【０９４２】

履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データに対応する第１～第３選択条件テーブルが読み出される構成であり、各選択条件テーブルには履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データに対応する数字を含む文言画像を指定する文言指定データが含まれている。これにより、遊技の履歴に対応する数字を含む文言画像を表示可能となっている。

【０９４３】

履歴構成データの生成契機が発生した場合、対応する３つの選択条件テーブル（第１選択条件テーブル、第２選択条件テーブル及び第３選択条件テーブル）が読み出され、当該３つの選択条件テーブルからそれぞれ１つずつ、合計３つの文言指定データが選択される。そして、当該選択された３つの文言指定データの中から第１見出し範囲１５１に設定される第１文言画像Ｇ２５に対応する第１文言指定データと、第２見出し範囲１５２に設定される第２文言画像Ｇ２６に対応する第２文言指定データと、第３見出し範囲１５３に設定される第３文言画像Ｇ２７に対応する第３文言指定データとが決定される。

【０９４４】

図８６（ｂ）は各選択条件テーブルにおいて参照先に設定されている履歴用記憶エリアＲＡｎを説明するための説明図である。図８６（ｂ）に示すように、ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行する前の遊技状態（ＡＲＴ中フラグに「１」がセットされていない状態）において生成契機が発生した場合に読み出されるＡＲＴ前の第１選択条件テーブルには、参照先として第０履歴用記憶エリアＲＡ０及び第１履歴用記憶エリアＲＡ１が設定されている。既に説明したとおり、第０履歴用記憶エリアＲＡ０は、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行前におけるゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであり、第１履歴用記憶エリアＲＡ１は、ボーナス状態及びＡＲＴ状態ＳＴ６のいずれかが開始されるまでのゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。ＡＲＴ前の第１選択条件テーブルには、ゲーム数に関する文言画像を指定する文言指定データが設定されている。

【０９４５】

ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行する前の遊技状態において生成契機が発生した場合に読み出されるＡＲＴ前の第２選択条件テーブルには、参照先として第２履歴用記憶エリアＲＡ２及び第３履歴用記憶エリアＲＡ３が設定されている。既に説明したとおり、第２履歴用記憶エリアＲＡ２は、ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行するまでに減少した遊技媒体の数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであり、第３履歴用記憶エリアＲＡ３は、ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行するまでの期間における遊技媒体の最大減少数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。ＡＲＴ前の第２選択条件テーブルには、遊技媒体の数に関する文言画像を指定する文言指定データが設定されている。

【０９４６】

ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行する前の遊技状態において生成契機が発生した場合に読み出されるＡＲＴ前の第３選択条件テーブルには、参照先として第４履歴用記憶エリアＲＡ４及び第５履歴用記憶エリアＲＡ５が設定されている。既に説明したとおり、第４履歴用記憶エリアＲＡ４は、ＢＢ状態ＳＴ３の発生回数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであり、第５履歴用記憶エリアＲＡ５は、ＲＢ状態ＳＴ４の発生回数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。ＡＲＴ前の第３選択条件テーブルには、ボーナス状態（ＢＢ状態ＳＴ３及びＲＢ状態ＳＴ４）の発生回数に関する文言画像を指定する文言指定データが設定されている。

【０９４７】

ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後に生成契機が発生した場合に読み出される第１選択条件テーブル（具体的には、第１期間～第４期間の第１選択条件テーブル、ＡＲＴ終了時の第１選択条件テーブル及びエンディング終了時の第１選択条件テーブル）には、参照先として第０履歴用記憶エリアＲＡ０、第２履歴用記憶エリアＲＡ２、第３履歴用記憶エリアＲＡ３、及び第６履歴用記憶エリアＲＡ６～第８履歴用記憶エリアＲＡ８が設定されている。既に説明したとおり、第６履歴用記憶エリアＲＡ６は、ＡＲＴ当選の発生回数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであり、第７履歴用記憶エリアＲＡ７は、ＡＲＴ当

選の契機役の種別情報を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであり、第８履歴用記憶エリアＲＡ８は、ＡＲＴ開始演出の種別情報を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。当該第１選択条件テーブルには、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行前及びＡＲＴ状態ＳＴ６への移行時における遊技履歴データに対応する文言画像を指定する文言指定データが設定されている。

【０９４８】

ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後に生成契機が発生した場合に読み出される第２選択条件テーブル（具体的には、第１期間～第４期間の第２選択条件テーブル、ＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブル及びエンディング終了時の第２選択条件テーブル）には、参照先として第４履歴用記憶エリアＲＡ４、第５履歴用記憶エリアＲＡ５及び第９履歴用記憶エリアＲＡ９～第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１が設定されている。既に説明したとおり、第４履歴用記憶エリアＲＡ４は、ＢＢ状態ＳＴ３の発生回数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであり、第５履歴用記憶エリアＲＡ５は、ＲＢ状態ＳＴ４の発生回数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであり、第９履歴用記憶エリアＲＡ９は、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後において実行されたゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであり、第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０は、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであり、第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１は、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の純増枚数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。当該第２選択条件テーブルには、ボーナス状態（ＢＢ状態ＳＴ３及びＲＢ状態ＳＴ４）の発生回数と、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後におけるゲーム数及び遊技媒体の数とに関する文言画像を指定する文言指定データが設定されている。

【０９４９】

ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後に生成契機が発生した場合に読み出される第３選択条件テーブル（具体的には、第１期間～第４期間の第３選択条件テーブル、ＡＲＴ終了時の第３選択条件テーブル及びエンディング終了時の第３選択条件テーブル）には、参照先として第１２履歴用記憶エリアＲＡ１２～第１４履歴用記憶エリアＲＡ１４が設定されている。既に説明したとおり、第１２履歴用記憶エリアＲＡ１２は、ＡＲＴ状態ＳＴ６における合計上乗せゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであり、第１３履歴用記憶エリアＲＡ１３は、準備状態ＳＴ５における合計上乗せゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであり、第１４履歴用記憶エリアＲＡ１４は、ボーナス状態における合計上乗せゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。当該第３選択条件テーブルには、上乗せゲーム数に関する文言画像を指定する文言指定データが設定されている。

【０９５０】

１つの選択条件テーブルに５４個の文言指定データが設定されているとともに当該選択条件テーブルにおいて選択条件を満たしている文言指定データの中から表示優先度の高い３つの文言指定データを選択する構成とすると、表示対象となる文言の種類が重複し易くなってしまう。例えば、ＡＲＴ状態ＳＴ６における純増枚数が１５００枚以上となっている場合に、ＡＲＴ状態ＳＴ６における純増枚数が１２００枚以上であることを条件として選択される「純増枚数１２００枚超え！」という文言と、ＡＲＴ状態ＳＴ６における純増枚数が１５００枚以上であることを条件として選択される「純増枚数１５００枚超え！！」という文言とが同時に選択されてしまうおそれがある。これに対して本実施形態では、１８個の文言指定データが設定されている３つの選択条件テーブルを読み出し、１つの選択条件テーブルから１つの文言指定データを選択することにより合計３つの文言指定データを選択する構成である。これにより、履歴画像Ｇ２３に設定される文言の内容に重複が生じたり、違和感が生じたりすることが防止されている。

【０９５１】

上述したとおり、本スロットマシン１０では、１つの選択条件テーブルから表示対象の文言指定データとして１つの文言指定データが選択される。文言指定データの選択は、履

歴構成データの生成契機が発生した場合に、当該生成契機が発生した時点で履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データに基づいて行われる。

【０９５２】

各選択条件テーブルから表示対象の文言指定データが１つ選択される場合、まず対象となる選択条件テーブルにおいて選択条件が満たされている文言指定データのうち表示優先度が最も高い文言指定データが表示対象の候補として選択される。各選択条件テーブルには、同一の表示優先度を有する文言指定データが最大で３つ記憶されている。選択条件テーブルにおいて選択条件が満たされている文言指定データのうち表示優先度が最も高い文言指定データが１つである場合には、当該１つの文言指定データが表示対象の候補として選択される。そして、当該文言指定データが表示対象の文言指定データとして選択される。一方、選択条件テーブルにおいて選択条件が満たされている文言指定データのうち表示優先度が最も高い文言指定データが複数（具体的には２つ又は３つ）である場合には、当該複数の文言指定データが表示対象の候補として選択される。そして、表示対象の候補として選択された複数（具体的には２つ又は３つ）の文言指定データの中から表示対象の文言指定データを１つ選択するための抽選が行われる。

【０９５３】

図８１（ａ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には、第１候補エリア１７１、第２候補エリア１７２及び第３候補エリア１７３が設けられている。上述したとおり、１つの選択条件テーブルから表示対象の候補として最大で３つの文言指定データが選択される。第１～第３候補エリア１７１～１７３は、表示対象の候補として選択された文言指定データ（１～９６の７ビットの数値情報）と、当該文言指定データの表示優先度データ（０～８の３ビットの数値情報）とが格納される記憶エリアである。各候補エリア１７１～１７３は、１０ビットの記憶容量となっており、上位７ビットに文言指定データが格納されるとともに、下位３ビットに当該文言指定データに対応する表示優先度データが格納される。

【０９５４】

上述したとおり、各選択条件テーブルでは、最大で３つの文言指定データに対して同一の表示優先度データが設定されている。候補エリア１７１～１７３には、対象となっている選択条件テーブルにおいて選択条件が満たされている文言指定データのうち最も表示優先度データが高い文言指定データと、当該文言指定データに対応する表示優先度データとが設定される。選択条件が満たされているとともに同一の表示優先度データが設定されている文言指定データが複数存在している場合には、最大で３つの文言指定データ及び表示優先度データの組合せが第１～第３候補エリア１７１～１７３に設定される。

【０９５５】

第１～第３候補エリア１７１～１７３に２以上の文言指定データが設定された場合には、当該表示対象の候補となった文言指定データの中から実際に表示対象となる１つの文言指定データを決定するための抽選が行われる。このように、履歴記憶用エリア９４ｂに設定されている遊技履歴データに基づいて表示対象の候補となる文言指定データが複数存在する場合がある構成であることにより、同一の遊技履歴であっても履歴画像Ｇ２３の内容が異なる場合がある。履歴画像Ｇ２３のバリエーションを増加させることにより、同一の履歴画像Ｇ２３が生成されてしまう可能性を低減して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０９５６】

図８１（ａ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には、第１選択エリア１６５、第２選択エリア１６６及び第３選択エリア１６７が設けられている。第１選択エリア１６５は、第１選択条件テーブルから表示対象として選択された一の文言指定データ（１～９６の７ビットの数値情報）と、当該文言指定データの表示優先度データ（０～８の３ビットの数値情報）とが格納される記憶エリアである。第２選択エリア１６６は、第２選択条件テーブルから表示対象として選択された一の文言指定データ（１～９６の７ビットの数値情報）と、当該文言指定データの表示優先度データ（０～８の３ビットの数値情報）とが格納される記憶エリアである。第３選択エリア１６７は、第３選択条件テーブルから表示対象と

して選択された一の文言指定データ（１～９６の７ビットの数値情報）と、当該文言指定データの表示優先度データ（０～８の３ビットの数値情報）とが格納される記憶エリアである。各選択エリア１６５～１６７は、１０ビットの記憶容量となっており、上位７ビットに文言指定データが格納されるとともに、下位３ビットに当該文言指定データに対応する表示優先度データが格納される。

【０９５７】

ここで、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了時に読み出されるＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブルを例に挙げて、選択条件テーブルについて説明する。図８７はＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブルを説明するための説明図である。

【０９５８】

図８７に示すように、ＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブルには、複数（具体的には１８個）の文言指定データ「２８９」～「３０６」が設定されており、これらの文言指定データのそれぞれに対して１対１で対応させて９段階の表示優先度データと、選択条件とが設定されている。具体的には、各文言指定データには「０」～「８」のいずれかの表示優先データが設定されており、表示優先データの値が大きいほど表示優先度が高くなっている。

【０９５９】

ＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブルには、表示優先度データが「８」、「７」及び「６」である文言指定データが３個ずつ設定されており、表示優先度データが「５」、「４」及び「３」である文言指定データが２個ずつ設定されており、表示優先度データが「２」、「１」及び「０」である文言指定データが１個ずつ設定されている。このように、表示優先度データの値が大きい文言指定データが多く設定されていることにより、達成することが困難な選択条件が満たされた場合に履歴画像Ｇ２３に表示される文言の種類が多くなっている。これにより、困難な選択条件を満たした場合に遊技者がこれまで見たことのない文言が表示される可能性が高められている。

【０９６０】

各選択条件テーブルでは、表示優先度データの値が大きい方から順番に文言指定データが設定されている。そして、表示優先度データの値が大きい文言指定データから順番に判定対象の文言指定データに設定され、選択条件が満たされているか否かの判定が行われる。選択条件が満たされていないと判定された場合には、判定対象が次の文言指定データに更新される。一方、選択条件が満たされていると判定された場合には、現状の判定対象の文言指定データが表示対象の候補となる。当該文言指定データと同一の表示優先度データが設定されている他の文言指定データが存在している場合には、当該同一の表示優先度データが設定されている文言指定データが判定対象に設定され、選択条件が満たされているか否かの判定が行われる。そして、選択条件が満たされていると判定された場合には、当該同一の表示優先度データが設定されている文言指定データも表示対象の候補となる。このように、複数の文言指定データが表示対象の候補となることがある。

【０９６１】

図８７に示すように、ＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブルについて具体的には、第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０の値が「３０００」以上である場合、すなわちＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が３０００枚以上である場合には、表示優先度データが「８」である「２８９」の文言指定データが表示対象の候補となる。この場合、第１候補エリア１７１に「２８９」の文言指定データと、「８」の表示優先度データとが設定される。

【０９６２】

ＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブル（図８７）には、表示優先度データが「８」である文言指定データとして、「２９０」の文言指定データも存在している。このため、選択条件が満たされている場合には優先度データが「８」である当該「２９０」の文言指定データも表示対象の候補となる。具体的には、第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１の値が「１５００」以上である場合、すなわちＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における純増枚数が１５

００枚以上である場合には、当該「２９０」の文言指定データも表示対象の候補となる。この場合、「２９０」の文言指定データと、「８」の表示優先度データとが第２候補エリア１７２に設定される。

【０９６３】

ＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブル（図８７）には、表示優先度データが「８」である文言指定データとして、「２９１」の文言指定データも存在している。このため、選択条件が満たされている場合には優先度データが「８」である当該「２９１」の文言指定データも表示対象の候補となる。具体的には、第４履歴用記憶エリアＲＡ４の値が「５」以上である場合、すなわちＢＢ当選の発生回数が５回以上である場合には、当該「２９１」の文言指定データも表示対象の候補となる。この場合、「２９１」の文言指定データと、「８」の表示優先度データとが第３候補エリア１７３に設定される。そして、これら３つの文言指定データ（「２８９」～「２９１」の文言指定データ）の中から表示対象となる１つの文言指定データを選択するための抽選が行われ、当該抽選にて当選となった文言指定データがＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブルから選択される文言指定データとなる。そして、当該選択された文言指定データと、当該文言指定データに対応する「８」の表示優先度データとが第２選択条件テーブルに対応する第２選択エリア１６６に設定される。

【０９６４】

選択条件テーブルには、複数の選択条件が設定されている文言指定データが存在している。すなわち、複数の選択条件を満たした場合に表示候補となる文言指定データが存在している。例えば、図８７に示すように、ＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブルにおける「２９９」の文言指定データには、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が「１０００」以上であるという選択条件と、ＡＲＴ状態ＳＴ６におけるＢＢ当選の発生回数が「２」以上であるという選択条件とが設定されている。これにより、履歴画像Ｇ２３に表示できるトータルの文言画像Ｇ２５～Ｇ２７の数が限定されており１つの選択条件テーブルに設定されている文言指定データのうち表示対象として選択される文言指定データが１つに限定されている構成において、複数の遊技履歴データの内容が反映された文言画像Ｇ２５～Ｇ２７を表示することが可能となっている。遊技履歴データの内容が詳細に反映された履歴画像Ｇ２３を表示可能とすることにより、履歴画像Ｇ２３に対する遊技者の関心を高めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０９６５】

１つのパラメータについて同一の結果であったとしても、他のパラメータについて異なる結果であることにより表示候補となる文言の内容を変化させることができる。例えば、図８７に示すように、ＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブルでは、「ＢＢ当選の発生回数」というパラメータ（第４履歴用記憶エリアＲＡ４の値）について当該発生回数が「２」以上である場合、「ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数」というパラメータ（第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０の値）について当該付与数が「１０００」以上である場合には「２９９」の文言指定データが表示対象の候補となるとともに、当該付与数が「１０００」未満である場合には「３００」の文言指定データが表示対象の候補となる。このように、複数のパラメータの組合せについて選択条件が設定されていることにより、遊技履歴の内容を履歴画像Ｇ２３に詳細に反映させることが可能となっている。

【０９６６】

１つのパラメータについて複数の閾値が設けられており、各閾値を超えるか否かによって表示候補となる文言の内容が変化する構成であることにより、記憶するパラメータの数の増加を抑制しながら、履歴画像Ｇ２３の内容を詳細なものとすることができる。これにより、履歴画像Ｇ２３に対する遊技者の関心を高めることが可能となっている。

【０９６７】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される文言選択処理について図８８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、文言選択処理は履歴構成データの生成処理（図８５）のステップＳ５１０２において実行される。

【０９６８】

文言選択処理では、現状の遊技状態を把握し（ステップＳ５２０１）、当該把握した遊技状態に対応する第１選択条件テーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出す（ステップＳ５２０２）。具体的には、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ中フラグに「１」がセットされていない場合にＡＲＴ前の第１選択条件テーブルを読み出す。また、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が０～９９９である場合に第１期間の第１選択条件テーブルを読み出し、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が１０００～１９９９である場合に第２期間の第１選択条件テーブルを読み出し、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が２０００～２９９９である場合に第３期間の第１選択条件テーブルを読み出し、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が３０００以上である場合に第４期間の第１選択条件テーブルを読み出す。さらにまた、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了時である場合にＡＲＴ終了時の第１選択条件テーブルを読み出し、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了時である場合にエンディング終了時の第１選択条件テーブルを読み出す。

【０９６９】

その後、演出側ＲＡＭ９４における第１～第３候補エリア１７１～１７３をクリアし（ステップＳ５２０３）、演出側ＲＡＭ９４に読み出されている選択条件テーブルに設定されている文言指定データの中から１つの文言指定データを判定対象に設定する（ステップＳ５２０４）。ステップＳ５２０４では、選択条件テーブルにおいて表示優先度が高い文言指定データから順番に判定対象に設定される。その後、ステップＳ５２０４にて判定対象に設定した文言指定データについて文言判定処理を実行する（ステップＳ５２０５）。文言判定処理では、演出側ＲＡＭ９４の履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データを演出側ＲＡＭ９４に読み出されている選択条件テーブルに対して照合することにより判定対象の文言データに対して設定されている選択条件が満たされているか否かを判定する。

【０９７０】

判定対象の文言データに設定されている選択条件が満たされていない場合（ステップＳ５２０６：ＮＯ）には、演出側ＲＡＭ９４における第１候補エリア１７１に文言指定データが設定されているか否かを判定し（ステップＳ５２０７）、文言指定データが設定されていない場合（ステップＳ５２０７：ＮＯ）には、ステップＳ５２０４に戻る。そして、演出側ＲＡＭ９４に読み出されている選択条件テーブルにて判定対象の文言指定データを更新する。そして、ステップＳ５２０６にて肯定判定が行われるまで、ステップＳ５２０４～ステップＳ５２０７の処理を繰り返し実行する。各選択条件テーブルには、表示優先度データが最も低い「０」であるとともに選択条件が設定されていない文言指定データが設定されている。例えば、図８７に示すように、ＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブルには、表示優先度データが「０」であるとともに選択条件が設定されていない「３０６」の文言指定データが設定されている。このため、選択条件テーブルに設定されているいずれの選択条件も満たされない場合には、ステップＳ５２０４～ステップＳ５２０７の処理が繰り返し実行され、最終的に選択条件が設定されていない文言指定データが判定対象に設定されてステップＳ５２０６にて肯定判定が行われる。

【０９７１】

一方、ステップＳ５２０６にて判定対象の文言指定データに設定されている選択条件が満たされていると判定した場合には、当該判定対象の文言指定データ及び当該文言指定データに対応する表示優先度データを候補エリア１７１～１７３に設定する（ステップＳ５２０８）。ステップＳ５２０８では、第１候補エリア１７１に既に文言指定データが設定されている場合、判定対象の文言指定データ及び当該文言指定データに対応する表示優先度データを第２候補エリア１７２に設定する。また、第１候補エリア１７１及び第２候補エリア１７２に既に文言指定データが設定されている場合、判定対象の文言指定データ及び当該文言指定データに対応する表示優先度データを第３候補エリア１７３に設定する。上述したとおり、各選択条件テーブルには選択条件が設定されていない文言指定データが設定されており、選択条件テーブルに設定されているいずれの選択条件も満たされない場

合には選択条件が設定されていない文言指定データが表示対象の候補として選択される。このため、候補エリア１７１～１７３にはいずれかの文言指定データ及び表示優先度データが設定される。

【０９７２】

ステップＳ５２０７にて第１候補エリア１７１に文言指定データが設定されていると判定した場合、又はステップＳ５２０８にて候補エリア１７１～１７３に文言指定データ及び表示優先度データを設定した場合には、その設定した文言指定データと同一の表示優先度データが設定されており未だ判定対象となっていない他の文言指定データが選択条件テーブルに存在しているか否かを判定する（ステップＳ５２０９）。ステップＳ５２０９にて肯定判定を行った場合には、ステップＳ５２０４に戻り、第１候補エリア１７１に設定されている文言データと同一の表示優先度を有する当該他の文言指定データを判定対象に設定し（ステップＳ５２０４）、当該他の文言指定データについて文言判定処理を実行する（ステップＳ５２０５）。

【０９７３】

ステップＳ５２０９にて否定判定を行った場合には、候補エリア１７１～１７３に複数の文言指定データが設定されているか否かを判定する（ステップＳ５２１０）。候補エリア１７１～１７３に複数の文言指定データが設定されている場合（ステップＳ５２１０：ＹＥＳ）には、当該複数の文言指定データの中から演出側ＲＡＭ９４の選択エリア１６５～１６７に設定する一の文言指定データを選択する文言指定データの抽選処理を実行する（ステップＳ５２１１）。

【０９７４】

文言指定データの抽選処理（ステップＳ５２１１）では、候補エリア１７１～１７３に設定されている文言指定データの数に対応する文言指定用抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。演出側ＲＯＭ９３には、候補エリア１７１～１７３に設定されている文言指定データの数が「２」である場合に読み出される第１文言指定用抽選テーブルと、候補エリア１７１～１７３に設定されている文言指定データの数が「３」である場合に読み出される第２文言指定用抽選テーブルとが記憶されている。これらの文言指定用抽選テーブルには、各文言指定データの当選確率が同一又は略同一となるように当選確率が設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４にて更新されている乱数を取得する。そして、当該取得した乱数を文言用抽選テーブルに対して照合することにより、今回の選択条件テーブルから表示対象として選択する１つの文言指定データを特定する。

【０９７５】

その後、画像再生用記憶エリア９４ｃを参照することにより文言指定データの抽選処理（ステップＳ５２１１）にて選択した文言指定データが過去に生成されて記憶されている履歴構成データに含まれている文言指定データと同一であるか否かを判定する（ステップＳ５２１２）。ステップＳ５２１２では、文言指定データの抽選処理（ステップＳ５２１１）にて特定された文言指定データ（「１」～「３７８」のいずれかの数値情報）が画像再生用記憶エリア９４ｃの第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に記憶されている履歴構成データに含まれているか否かを判定し、第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１のいずれかに記憶されている履歴構成データに含まれている場合に肯定判定を行う。文言指定データは「１」～「３７８」の通し番号となっているため、文言指定データの抽選処理（ステップＳ５２１１）にて特定された文言指定データが過去に生成されて記憶されている履歴構成データに含まれているか否かを把握するための処理が容易化されている。

【０９７６】

ステップＳ５２１２にて肯定判定を行った場合には、文言指定データの変更処理を実行する（ステップＳ５２１３）。文言指定データの変更処理では、文言指定データの抽選処理（ステップＳ５２１１）に用いた文言指定用抽選テーブル（第１文言指定用抽選テーブル又は第２文言指定用抽選テーブル）において当選となった文言指定データとは異なる文言指定データを表示対象の文言指定データとして選択し直す。具体的には、文言指定デー

タの抽選処理（ステップＳ５２１１）にて第１文言指定用抽選テーブルを読み出した場合、当選となっていた文言指定データが第１候補エリア１７１に設定されている文言指定データであれば第２候補エリア１７２に設定されている文言指定データを表示対象の文言指定データとして選択し直すとともに、当選となっていた文言指定データが第２候補エリア１７２に設定されている文言指定データであれば第１候補エリア１７１に設定されている文言指定データを表示対象の文言指定データとして選択し直す。また、文言指定データの抽選処理（ステップＳ５２１１）にて第２文言指定用抽選テーブルを読み出した場合、当選となっていた文言指定データが第１候補エリア１７１に設定されている文言指定データであれば第２候補エリア１７２に設定されている文言指定データを表示対象の文言指定データとして選択し直し、当選となっていた文言指定データが第２候補エリア１７２に設定されている文言指定データであれば第３候補エリア１７３に設定されている文言指定データを表示対象の文言指定データとして選択し直し、当選となっていた文言指定データが第３候補エリア１７３に設定されている文言指定データであれば第１候補エリア１７１に設定されている文言指定データを表示対象の文言指定データとして選択し直す。

【０９７７】

その後、ステップＳ５２１３にて選択された文言指定データが過去に生成されて記憶されている履歴構成データに含まれている文言指定データと同一であるか否かを判定する（ステップＳ５２１４）。ステップＳ５２１４では、文言指定データの変更処理（ステップＳ５２１３）にて選択された文言指定データ（「１」～「３７８」のいずれかの数値情報）が画像再生用記憶エリア９４ｃの第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に記憶されている履歴構成データに含まれているか否かを判定し、第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１のいずれかに記憶されている履歴構成データに含まれている場合に肯定判定を行う。ステップＳ５２１４にて否定判定を行った場合には、ステップＳ５２１７に進む。この場合には、文言指定データの変更処理（ステップＳ５２１３）にて選択された文言指定データが表示対象の文言指定データとなる。

【０９７８】

一方、ステップＳ５２１４にて肯定判定を行った場合には、文言指定データの抽選処理（ステップＳ５２１１）に用いた文言指定用抽選テーブルにおいて過去に生成されて記憶されている履歴構成データに含まれる文言指定データと同一であるか否かの判定が行われていない他の文言指定データが存在しているか否かを判定する（ステップＳ５２１５）。選択条件テーブルから表示対象の候補として選択された文言指定データの数が２つであった場合にはステップＳ５２１５にて否定判定が行われるとともに、表示対象の候補として選択された文言指定データの数が３つであった場合にはステップＳ５２１５にて肯定判定が行われる。

【０９７９】

ステップＳ５２１５にて肯定判定を行った場合には、ステップＳ５２１３に戻り、ステップＳ５２１３～ステップＳ５２１５の処理を繰り返す。この場合、文言指定データの変更処理（ステップＳ５２１３）では、表示対象として第１候補エリア１７１に設定されている文言指定データが選択されている場合には表示対象として第２候補エリア１７２に設定されている文言指定データを選択し直し、表示対象として第２候補エリア１７２に設定されている文言指定データが選択されている場合には表示対象として第３候補エリア１７３に設定されている文言指定データを選択し直し、表示対象として第３候補エリア１７３に設定されている文言指定データが選択されている場合には表示対象として第１候補エリア１７１に設定されている文言指定データを選択し直す。その後、ステップＳ５２１３にて選択された文言指定データが過去に生成されて記憶されている履歴構成データに含まれている文言指定データと同一であるか否かを判定する（ステップＳ５２１４）。ステップＳ５２１４にて否定判定を行った場合には、ステップＳ５２１７に進む。この場合には、文言指定データの変更処理（ステップＳ５２１３）にて選択された３つ目の文言指定データが表示対象の文言指定データとなる。一方、ステップＳ５２１４にて肯定判定を行った場合にはステップＳ５２１５に進む。

【０９８０】
ステップＳ５２１５にて否定判定を行った場合には、文言指定データの抽選処理（ステップＳ５２１１）において最初に選択された文言指定データを表示対象の文言指定データとして選択し直し（ステップＳ５２１６）、ステップＳ５２１７に進む。
【０９８１】
ステップＳ５２１０にて否定判定を行った場合、ステップＳ５２１２にて否定判定を行った場合、ステップＳ５２１４にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５２１６の処理を行った場合には、履歴構成データに設定する文言指定データとして選択された文言指定データ及び当該文言指定データの表示優先度データを現状の選択条件テーブルに対応する選択エリア１６５～１６７に記憶する（ステップＳ５２１７）。具体的には、文言指定データ及び表示優先度データは、現状の選択条件テーブルが第１選択条件テーブルである場合には第１選択エリア１６５に記憶され、第２選択条件テーブルである場合には第２選択エリア１６６に記憶され、第３選択条件テーブルである場合には第３選択エリア１６７に記憶される。
【０９８２】
その後、現状の選択条件テーブルが第３選択条件テーブルでない場合（ステップＳ５２１８：ＮＯ）には、選択条件テーブルを更新して（ステップＳ５２１９）、ステップＳ５２０３に戻る。ステップＳ５２１９では、第１選択条件テーブル→第２選択条件テーブル→第３選択条件テーブルの順番で、演出側ＲＡＭ９４に読み出されている選択条件テーブルをクリアして、次の選択条件テーブルを読み出す。
【０９８３】
一方、ステップＳ５２１８にて現状の選択条件テーブルがいずれかの第３選択条件テーブルであると判定した場合には、履歴構成データに設定される３つの文言指定データの選択が終了したことを意味するため、第１～第３候補エリア１７１～１７３をクリアして（ステップＳ５２２０）、本文言選択処理を終了する。
【０９８４】
履歴構成データの生成処理（図８５）の説明に戻り、ステップＳ５１０２にて文言選択処理を行った後、当該文言選択処理にて選択した３つの文言指定データを履歴画像Ｇ２３の第１～第３見出し範囲１５１～１５３（図８０（ａ））に配置する見出し設定処理を実行する（ステップＳ５１０３）。図８９は見出し設定処理を示すフローチャートである。
【０９８５】
見出し設定処理では、まず第１～第３選択エリア１６５～１６７に設定されている３つの表示優先度データのうち最大のものを特定し（ステップＳ５３０１）、当該特定した最大の表示優先度データを含む文言指定データ及び表示優先度データの組合せを演出側ＲＡＭ９４における候補エリア１７１～１７３に設定する（ステップＳ５３０２）。ステップＳ５３０２では、最大の表示優先度データを含む文言データ及び表示優先度データの組合せが１つ存在している場合には当該組合せを第１候補エリア１７１に設定し、最大の表示優先度データを含む文言データ及び表示優先度データの組合せが２つ存在している場合には当該２つの組合せを第１候補エリア１７１及び第２候補エリア１７２に設定し、最大の表示優先度データを含む文言データ及び表示優先度データの組合せが３つ存在している場合には当該３つの組合せを第１候補エリア１７１、第２候補エリア１７２及び第３候補エリア１７３に設定する。
【０９８６】
その後、優先度調整処理を実行する（ステップＳ５３０３）。優先度調整処理では、候補エリア１７１～１７３に複数の文言指定データが設定されている場合、画像再生用記憶エリア９４ｃの第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１を参照することにより、当該複数の文言指定データのうち過去に生成されて記憶されている履歴構成データに含まれている文言指定データと同一の文言指定データを把握する。そして、候補エリア１７１～１７３に設定されている文言指定データの一部が過去に生成されて記憶されている履歴構成データに含まれている文言指定データと同一である場合には、当該同一の文言指定デ

ータを含む文言指定データ及び表示優先度データの組合せを候補エリア１７１～１７３から削除する。これにより、候補エリア１７１～１７３に同一の表示優先度を有する文言指定データが複数存在している場合には、過去の生成されて記憶されている履歴構成データに含まれていない文言指定データを優先的に上位の見出し範囲１５１～１５３に設定することが可能となる。一方、優先度調整処理（ステップＳ５３０３）では、候補エリア１７１～１７３に設定されている複数の文言指定データの全てが過去に生成されて記憶されている履歴構成データに含まれていない場合、及び当該複数の文言指定データの全てが過去に生成されて記憶されている履歴構成データに含まれている場合には、文言指定データ及び表示優先度データの組合せの削除を行わない。このため、候補エリア１７１～１７３に設定されている文言指定データ及び表示優先度データの組合せが全て削除されてしまうことはない。

【０９８７】

その後、候補エリア１７１～１７３に複数の文言指定データが存在している場合（ステップＳ５３０４：ＹＥＳ）には、文言指定データの抽選処理を実行する（ステップＳ５３０５）。ステップＳ５３０５では、既に説明した文言選択処理（図８８）のステップＳ５２１１における文言指定データの抽選処理と同様の処理を行う。具体的には、候補エリア１７１～１７３に設定されている文言指定データの数に対応する文言指定用抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。具体的には、候補エリア１７１～１７３に設定されている文言指定データの数が「２」である場合には第１文言指定用抽選テーブルを読み出すとともに、候補エリア１７１～１７３に設定されている文言指定データの数が「３」である場合には第２文言指定用抽選テーブルを読み出す。既に説明したとおり、これらの文言指定用抽選テーブルには、各文言指定データの当選確率が同一又は略同一となるように当選確率が設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４にて更新されている乱数を取得する。そして、当該取得した乱数を文言指定用抽選テーブルに対して照合することにより、候補エリア１７１～１７３に設定されている複数の文言指定データの中から一の文言指定データを特定する。その後、候補エリア１７１～１７３において当該特定した文言指定データを含む文言指定データ及び表示優先度データの組合せ以外の文言指定データ及び表示優先度データの組合せを削除する。これにより、候補エリア１７１～１７３には、１組の文言指定データ及び表示優先度データの組合せのみが設定されている状態となる。

【０９８８】

ステップＳ５３０４にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５３０５の処理を実行した場合には、候補エリア１７１～１７３に設定されている１組の文言指定データ及び表示優先度データの組合せを構成データ記憶エリア１６１の第１～第３文言カウンタ１６１ａ～１６１ｃのうち空いている最上位のカウンタに設定する（ステップＳ５３０６）。文言指定データ及び表示優先度データの組合せは、具体的には、第１～第３文言カウンタ１６１ａ～１６１ｃのいずれにもデータが設定されていない場合には第１文言カウンタ１６１ａに設定され、第１文言カウンタ１６１ａのみにデータが設定されている場合には第２文言カウンタ１６１ｂに設定され、第１文言カウンタ１６１ａ及び第２文言カウンタ１６１ｂにデータが設定されている場合には第３文言カウンタ１６１ｃに設定される。

【０９８９】

その後、ステップＳ５３０６にて構成データ記憶エリア１６１に設定した文言指定データ及び表示優先度データの組合せが設定されていた選択エリア１６５～１６７をクリアし（ステップＳ５３０７）、候補エリア１７１～１７３をクリアする（ステップＳ５３０８）。

【０９９０】

その後、構成データ記憶エリア１６１における第３文言カウンタ１６１ｃに文言指定データ及び表示優先度データが設定されているか否かを判定する（ステップＳ５３０９）。ステップＳ５３０９にて否定判定を行った場合には、ステップＳ５３０１に戻り、ステップＳ５３０９にて肯定判定が行われるまで、ステップＳ５３０１～ステップＳ５３０８の処理を繰り返す。これにより、第１～第３選択エリア１６５～１６７に設定されていた３

つの文言指定データ及び表示優先度データが構成データ記憶エリア１６１の第１～第３文言カウンタ１６１ａ～１６１ｃに記憶されている状態となる。ステップＳ５３０９にて肯定判定を行った場合には、そのまま本見出し設定処理を終了する。

【０９９１】

既に説明したとおり、履歴画像Ｇ２３に表示されるキャラクタ画像Ｇ２８の種類は第１文言画像Ｇ２５の種類に対応しており、演出側ＭＰＵ９２は第１文言指定データに基づいて表示対象となった第１文言画像Ｇ２５及びキャラクタ画像Ｇ２８の種類を把握する。このため、見出し設定処理（図８９）にて構成データ記憶エリア１６１の第１文言カウンタ１６１ａに文言指定データが記憶されることにより、履歴画像Ｇ２３に含まれる第１文言画像Ｇ２５の種類が決定されるとともに、当該履歴画像Ｇ２３に含まれるキャラクタ画像Ｇ２８の種類が決定される。第１文言指定データに基づいてキャラクタ画像Ｇ２８の種類を把握する構成であることにより、第１文言指定データとは別にキャラクタ画像Ｇ２８の種類を把握するためのデータを記憶する構成と比較して、履歴画像Ｇ２３に含まれるキャラクタ画像Ｇ２８の種類を把握可能とするための演出側ＲＡＭ９４における記憶容量が低減されている。

【０９９２】

履歴構成データの生成処理（図８５）の説明に戻り、ステップＳ５１０３にて見出し設定処理を行った後、第１５履歴用記憶エリアＲＡ１５の値が「１」であるか否かを判定する（ステップＳ５１０４）。第１５履歴用記憶エリアＲＡ１５の値が「１」である場合（ステップＳ５１０４：ＹＥＳ）には、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が実行されたことを意味するため、エンディング画像設定処理を実行する（ステップＳ５１０５）。エンディング画像設定処理では、構成データ記憶エリア１６１におけるエンディング画像フラグ１６１ｄに「１」をセットする。これにより、履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３にエンディング画像Ｇ２９が含まれることとなる。

【０９９３】

このように、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が実行された場合には抽選等が行われることなくエンディング画像フラグ１６１ｄに「１」がセットされる。このため、遊技者は、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の実行中に当該エンディング演出をカメラ等で自ら記録しなくても、履歴画像表示を行うことにより当該エンディング演出が行われたことを任意のタイミングで確認することができる。

【０９９４】

ステップＳ５１０４にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５１０５の処理を行った場合には、構成データ記憶エリア１６１における第１～第３文言カウンタ１６１ａ～１６１ｃに設定されている文言指定データと、演出側ＲＡＭ９４の履歴記憶用エリア９４ｂに設定されている遊技履歴データとに対応する履歴ポイントの合計を算出するポイント算出処理を実行する（ステップＳ５１０６）。図９０はポイント算出処理を示すフローチャートである。

【０９９５】

ポイント算出処理では、まず見出しポイントテーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す（ステップＳ５４０１）。図９１（ａ）は見出しポイントテーブルを説明するための説明図である。図９１（ａ）に示すように、見出しポイントテーブルには、「０」～「８」の表示優先度データのそれぞれに対して１対１で対応させて履歴ポイントが設定されている。

【０９９６】

ポイント算出処理（図９０）の説明に戻り、ステップＳ５４０１にて見出しポイントテーブルを読み出した後、履歴ポイント設定処理を実行する（ステップＳ５４０２）。履歴ポイント設定処理では、構成データ記憶エリア１６１の第１文言カウンタ１６１ａに設定されている表示優先度データをステップＳ５４０１にて読み出した見出しポイントテーブルに対して照合することにより、第１文言指定データに対応する履歴ポイントを特定し、当該特定した履歴ポイントを構成データ記憶エリア１６１における履歴ポイントカウンタ１６１ｅにセットする。既に説明したとおり、履歴ポイントカウンタ１６１ｅは、履歴画

像Ｇ２３の履歴ポイントを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。また、履歴ポイント設定処理（ステップＳ５４０２）では、第２文言カウンタ１６１ｂに設定されている表示優先度データを見出しポイントテーブルに対して照合することにより第２文言指定データに対応する履歴ポイントを特定するとともに、第３文言カウンタ１６１ｃに設定されている表示優先度データを見出しポイントテーブルに対して照合することにより第３文言指定データに対応する履歴ポイントを特定する。そして、当該特定した２つの履歴ポイントを履歴ポイントカウンタ１６１ｅの値に対して加算する。これにより、履歴ポイントカウンタ１６１ｅには、第１文言指定データ、第２文言指定データ及び第３文言指定データに対応する履歴ポイントの合計値が設定されている状態となる。

【０９９７】

その後、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５４０３）。ＡＲＴ中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ５４０３：ＹＥＳ）には、今回の履歴構成データの生成契機がＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後に発生したことを意味するため、追加ポイントテーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す（ステップＳ５４０４）。図９１（ｂ）は追加ポイントテーブルを説明するための説明図である。図９１（ｂ）に示すように、追加ポイントテーブルには、追加ポイントとして、「ＡＲＴ状態ＳＴ６において実行されたゲーム数×１」、「ボーナス当選の発生回数×５００」及び「ＡＲＴ状態ＳＴ６における合計上乗せゲーム数×１０」が設定されている。

【０９９８】

ポイント算出処理（図９０）の説明に戻り、ステップＳ５４０４にて追加ポイントテーブルを読み出した後、追加ポイントの加算処理を実行して（ステップＳ５４０５）、本ポイント算出処理を終了する。追加ポイントの加算処理では、履歴記憶用エリア９４ｂの第９履歴用記憶エリアＲＡ９を参照することによりＡＲＴ状態ＳＴ６において実行されたゲーム数を把握し、「ＡＲＴ状態ＳＴ６において実行されたゲーム数×１」の追加ポイントを構成データ記憶エリア１６１における履歴ポイントカウンタ１６１ｅに加算する。また、履歴記憶用エリア９４ｂの第４履歴用記憶エリアＲＡ４の値（ＢＢ当選の発生回数）と、第５履歴用記憶エリアＲＡ５の値（ＲＢ当選の発生回数）との合計値を算出した後、「ボーナス当選の発生回数×５００」の追加ポイントを算出して、当該追加ポイントを履歴ポイントカウンタ１６１ｅに加算する。さらにまた、履歴記憶用エリア９４ｂの第１２履歴用記憶エリアＲＡ１２を参照してＡＲＴ状態ＳＴ６における合計上乗せゲーム数を把握し、「ＡＲＴ状態ＳＴ６における合計上乗せゲーム数×１０」の追加ポイントを算出して、当該追加ポイントを履歴ポイントカウンタ１６１ｅに加算する。これにより、履歴ポイントカウンタ１６１ｅに履歴画像Ｇ２３の履歴ポイントが設定されている状態となる。

【０９９９】

履歴構成データの生成処理（図８５）の説明に戻り、ステップＳ５１０６にてポイント算出処理を実行した後、履歴画像Ｇ２３のランク付けを行うための処理（ステップＳ５１０７～ステップＳ５１０８）を行う。具体的には、ランク対応テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す（ステップＳ５１０７）。ランク対応テーブルには、履歴画像Ｇ２３に設定される複数のランクが設定されているとともに、各ランクに対応する履歴ポイントの範囲が設定されている。

【１０００】

その後、ランク設定処理を実行する（ステップＳ５１０８）。ランク設定処理では、ステップＳ５１０７にて読み出したランク対応テーブルに対してステップＳ５１０６におけるポイント算出処理にて算出した履歴ポイントを照合することにより今回の履歴画像Ｇ２３に対応するランクを特定する。そして、当該当該特性したランクに対応するランク画像指定データを構成データ記憶エリア１６１におけるランクカウンタ１６１ｆにセットする。

【１００１】

ステップＳ５１０８におけるランク設定処理では、具体的には、構成データ記憶エリア１６１の履歴ポイントカウンタ１６１ｅに「０」～「２４９９」のいずれかの履歴ポイン

トが設定されている場合にはランクカウンタ１６１ｆに「Ｃランク」に対応するランク画像指定データを設定し、履歴ポイントカウンタ１６１ｅに「２５００」～「５９９９」のいずれかの履歴ポイントが設定されている場合にはランクカウンタ１６１ｆに「Ｂランク」に対応するランク画像指定データを設定し、履歴ポイントカウンタ１６１ｅに「６０００」～「９９９９」のいずれかの履歴ポイントが設定されている場合にはランクカウンタ１６１ｆに「Ａランク」に対応するランク画像指定データを設定し、履歴ポイントカウンタ１６１ｅに「１００００」～「１４９９９」のいずれかの履歴ポイントが設定されている場合にはランクカウンタ１６１ｆに「Ｓランク」に対応するランク画像指定データを設定し、履歴ポイントカウンタ１６１ｅに「１５０００」以上の履歴ポイントが設定されている場合にはランクカウンタ１６１ｆに「ＳＳランク」に対応するランク画像指定データを設定する。

【１００２】

その後、背景プレート画像Ｇ２４、下地プレート画像、及び共通背景プレート画像を設定するためのプレート設定処理を実行する（ステップＳ５１０９）。図９２はプレート設定処理を示すフローチャートである。

【１００３】

プレート設定処理では、まず演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ終了時生成フラグ１７４又はエンディング終了時生成フラグ１７５に「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５５０１）。ステップＳ５５０１にて肯定判定を行った場合には、前回のＡＲＴ状態ＳＴ６が終了してから今回のＡＲＴ状態ＳＴ６が終了するまでに行われた総ゲーム数を算出する（ステップＳ５５０２）。具体的には、第０履歴用記憶エリアＲＡ０の値（ＡＲＴ状態ＳＴ６が開始されるまでのゲーム数）と、第９履歴用記憶エリアＲＡ９の値（ＡＲＴ状態ＳＴ６において実行されたゲーム数）との合計値を算出することにより総ゲーム数を算出する。

【１００４】

その後、スロットマシン１０の現状の設定値を特定し（ステップＳ５５０３）、ステップＳ５５０２にて算出した総ゲーム数とステップＳ５５０３にて特定した設定値との組合せに対応するプレート抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す（ステップＳ５５０４）。既に説明したとおり、演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信した設定終了コマンドに設定されている数値情報に基づいて現状の設定値を把握する。設定終了コマンドは、当選確率設定処理（メイン処理（図１１）のステップＳ１０６）にて送信される。

【１００５】

図９３（ａ）は前回のＡＲＴ状態ＳＴ６が終了してから今回のＡＲＴ状態ＳＴ６が終了するまでに実行された総ゲーム数が「０」～「１０００」である場合に読み出されるプレート抽選テーブルＰＡ１～ＰＡ６の内容を説明するための説明図であり、図９３（ｂ）は総ゲーム数が「１００１」～「２０００」である場合に読み出されるプレート抽選テーブルＰＢ１～ＰＢ６の内容を説明するための説明図であり、図９３（ｃ）は総ゲーム数が「２００１」以上である場合に読み出されるプレート抽選テーブルＰＤ１～ＰＤ６の内容を説明するための説明図である。

【１００６】

演出側ＲＯＭ９３には、総ゲーム数の区間（０～１０００ゲームの区間、１００１～２０００ゲームの区間及び２００１ゲーム以上の区間）及び設定値（設定１～設定６）の１８通りの組合せのそれぞれに対して１対１で対応させて１８個のプレート抽選テーブルＰＡ１～ＰＡ６，ＰＢ１～ＰＢ６，ＰＤ１～ＰＤ６が記憶されている。

【１００７】

総ゲーム数が「０」～「１０００」である場合には、「設定１」～「設定６」に対応するプレート抽選テーブルＰＡ１～ＰＡ６が読み出され、総ゲーム数が「１００１」～「２０００」である場合には、「設定１」～「設定６」に対応するプレート抽選テーブルＰＢ１～ＰＢ６が読み出され、総ゲーム数が「２００１」以上である場合には、「設定１」～「設定６」に対応するプレート抽選テーブルＰＤ１～ＰＤ６が読み出される。

【１００８】
本スロットマシン１０には履歴画像Ｇ２３の背景プレート画像Ｇ２４（図８０（ａ））として、「設定１」、「設定３」及び「設定５」の場合に表示され得る白プレート画像と、「設定２」、「設定４」及び「設定６」の場合に表示され得る銅プレート画像と、「設定４」～「設定６」の場合に表示され得る銀プレート画像と、「設定５」及び「設定６」の場合に表示され得る金プレート画像と、「設定６」の場合に表示され得るレインボープレート画像とが存在している。白プレート画像が表示された場合には設定値が奇数であることを把握可能となり、銅プレート画像が表示された場合には設定値が偶数であることを把握可能となり、銀プレート画像が表示された場合には設定値が「４」以上であることを把握可能となり、金プレート画像が表示された場合には設定値が「５」以上であることを把握可能となり、レインボープレート画像が表示された場合には設定値が「６」であることを把握可能となる。
【１００９】
総ゲーム数が多い区間となるほど、低い設定値である場合にいずれかの背景プレート画像Ｇ２４に当選する確率が低く設定されているとともに、高い設定値である場合にいずれかの背景プレート画像Ｇ２４に当選する確率が高く設定されている。具体的には、「設定１」及び「設定２」においていずれかの背景プレート画像Ｇ２４に当選する確率は、第１区間において最も高く設定されており、第２区間において２番目に高く設定されており、第３区間において最も低く設定されている。「設定３」及び「設定４」においていずれかの背景プレート画像Ｇ２４に当選する確率は、第１区間～第３区間において共通となるように設定されている。「設定５」「設定６」においていずれかの背景プレート画像Ｇ２４に当選する確率は、第１区間において最も低く設定されており、第２区間において２番目に高く設定されており、第３区間において最も高く設定されている。
【１０１０】
第１区間で白プレート画像が表示された場合には、約３６％の確率で「設定１」であり、約３６％の確率で「設定３」であり、約２７％の確率で「設定５」である。第２区間で白プレート画像が表示された場合には、約９％の確率で「設定１」であり、約３６％の確率で「設定３」であり、約５５％の確率で「設定５」である。第３区間で白プレート画像が表示された場合には、約２％の確率で「設定１」であり、約３０％の確率で「設定３」であり、約６８％の確率で「設定５」である。また、第１区間で銅プレート画像が表示された場合には、４０％の確率で「設定２」であり、３０％の確率で「設定４」であり、３０％の確率で「設定６」である。第２区間で銅プレート画像が表示された場合には、約８％の確率で「設定２」であり、約２３％の確率で「設定４」であり、約６９％の確率で「設定６」である。第３区間で銅プレート画像が表示された場合には、約１％の確率で「設定２」であり、約１６％の確率で「設定４」であり、約８２％の確率で「設定６」である。また、第１区間で銀プレート画像が表示された場合には、約３３％の確率で「設定４」であり、約３３％の確率で「設定５」であり、約３３％の確率で「設定６」である。第２区間で銀プレート画像が表示された場合には、約１６％の確率で「設定４」であり、約３３％の確率で「設定５」であり、約５０％の確率で「設定６」である。第３区間で銀プレート画像が表示された場合には、約１１％の確率で「設定４」であり、約３３％の確率で「設定５」であり、約５６％の確率で「設定６」である。また、第１区間で金プレート画像が表示された場合には、５０％の確率で「設定５」であり、５０％の確率で「設定６」である。第２区間で金プレート画像が表示された場合には、４０％の確率で「設定５」であり、６０％の確率で「設定６」である。第３区間で金プレート画像が表示された場合には、約３８％の確率で「設定５」であり、約６３％の確率で「設定６」である。
【１０１１】
白プレート画像、銅プレート画像、銀プレート画像及び金プレート画像では、総ゲーム数の少ない区間ではその背景プレート画像Ｇ２４に対応している設定値のうち低い側の設定値である確率が高くなっており、総ゲーム数が多い区間ではその背景プレート画像Ｇ２４に設定されている設定値のうち高い側の設定値である確率が高くなっている。このため

、遊技者は、履歴画像Ｇ２３にこれらの背景プレート画像Ｇ２４が表示された場合、表示された背景プレート画像Ｇ２４の種類及び総ゲーム数の組合せからスロットマシン１０の設定値を予想することが可能となる。設定値を示唆する情報を提示することにより、遊技者に設定値を推測させて、遊技の興趣向上を図ることができる。また、レインボープレート画像が表示された場合、遊技者はスロットマシン１０の設定値が「６」であることを確信することができる。この場合、遊技者は、遊技者にとって有利な設定値であることを確信しながら遊技を行うことができる。

【１０１２】

プレート設定処理（図９２）の説明に戻り、ステップＳ５５０４にてプレート抽選テーブルＰＡ１～ＰＡ６，ＰＢ１～ＰＢ６，ＰＤ１～ＰＤ６のいずれかを読み出した後、プレート抽選処理を実行する（ステップＳ５５０５）。プレート抽選処理では、演出側ＲＡＭ９４にて更新されている乱数を取得し、当該乱数をステップＳ５５０４にて読み出したプレート抽選テーブルと照合することにより背景プレート画像Ｇ２４の当選の有無及び当選した背景プレート画像Ｇ２４の種類を特定する。プレート抽選処理においていずれかの背景プレート画像Ｇ２４に当選した場合（ステップＳ５５０６：ＹＥＳ）には、当選した背景プレート画像Ｇ２４に対応する背景プレート画像指定データを構成データ記憶エリア１６１における背景プレートカウンタ１６１ｇにセットして（ステップＳ５５０７）、本プレート設定処理を終了する。

【１０１３】

一方、今回の履歴構成データの生成契機がＡＲＴ状態ＳＴ６の終了時、又は有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了時に発生したものではない場合（ステップＳ５５０１：ＮＯ）には、プレート抽選を行わない。ステップＳ５５０１にて否定判定を行った場合には、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の純増枚数を把握する純増枚数把握処理を実行する（ステップＳ５５０８）。純増枚数把握処理では、第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１を参照することによりＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の純増枚数を把握する。ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行前である場合（演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ中フラグに「１」がセットされていない状態である場合）、純増枚数把握処理（ステップＳ５５０８）では遊技媒体の純増枚数を「０」とする。

【１０１４】

その後、純増枚数の範囲に対応させて下地プレート画像指定データが設定されている下地データテーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す（ステップＳ５５０９）。そして、当該下地データテーブルに対して、ステップＳ５５０８にて把握した遊技媒体の純増枚数を照合することにより、下地プレート画像指定データを特定し（ステップＳ５５１０）、当該特定した下地プレート画像指定データを構成データ記憶エリア１６１における下地プレートカウンタ１６１ｈにセットして（ステップＳ５５１１）、本プレート設定処理を終了する。下地データテーブルでは、純増枚数が「０～４９９枚の範囲」、「５００～１０００枚の範囲」、「１００１～１４９９枚の範囲」、「１５００～１９９９枚の範囲」、「２０００～２４９９枚の範囲」、「２５００～２９９９枚の範囲」、及び「３０００枚以上の範囲」に区分けされており、獲得枚数が増加するに従って下地プレート画像の色が通常カラー、黒、青、緑、赤、銀、金の順番で変化するように下地プレート画像指定データが設定されている。

【１０１５】

ステップＳ５５０１にて否定判定が行われた場合、又はステップＳ５５０６にて否定判定が行われた場合には、構成データ記憶エリア１６１における背景プレートカウンタ１６１ｇの値は「０」となる。既に説明したとおり、背景プレートカウンタ１６１ｇの値が「０」である場合には、履歴画像Ｇ２３に共通背景プレート画像が含まれることとなる。

【１０１６】

履歴構成データの生成処理（図８５）の説明に戻り、ステップＳ５１０９にてプレート設定処理を行った後、演出制御基板９１におけるＲＴＣ（図示略）から現状の日時データ（具体的には、年月日情報及び時刻情報）を取得して、当該日時データを構成データ記憶

エリア１６１における日時データカウンタ１６１ｊにセットする（ステップＳ５１１０）。これにより、履歴画像Ｇ２３が生成された日時を演出側ＭＰＵ９２にて把握することが可能となる。

【１０１７】

その後、生成契機データの設定処理を実行する（ステップＳ５１１１）。生成契機データの設定処理では、履歴構成データの生成契機の種類に対応する生成契機データを構成データ記憶エリア１６１の生成契機カウンタ１６１ｋ（図８１（ｂ））に格納する。具体的には、演出側ＲＡＭ９４における第１区切り生成フラグ１７６ａに「１」がセットされている場合に生成契機カウンタ１６１ｋに「１」を格納し、第２区切り生成フラグ１７６ｂに「１」がセットされている場合に生成契機カウンタ１６１ｋに「２」を格納し、第３区切り生成フラグ１７６ｃに「１」がセットされている場合に生成契機カウンタ１６１ｋに「３」を格納し、ＡＲＴ終了時生成フラグ１７４に「１」がセットされている場合に生成契機カウンタ１６１ｋに「４」を格納し、エンディング終了時生成フラグ１７５に「１」がセットされている場合に生成契機カウンタ１６１ｋに「５」を格納し、途中生成フラグ１７７に「１」がセットされている場合に生成契機カウンタ１６１ｋに「６」を格納する。

【１０１８】

その後、履歴構成データの設定処理を行う（ステップＳ５１１２）。履歴構成データの設定処理では、今回生成した履歴構成データを画像再生用記憶エリア９４ｃに記憶する。ステップＳ５１１２では、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ終了時生成フラグ１７４、エンディング終了時生成フラグ１７５、及び第１～第３区切り生成フラグ１７６ａ～１７６ｃのいずれかに「１」がセットされている場合、画像再生用記憶エリア９４ｃにおいて、演出側ＲＡＭ９４における書き込みポインタ１６２の値に対応する再生用記憶エリアＲＤｎ（ｎは０～３０のいずれかの整数）をクリアするとともに、構成データ記憶エリア１６１に設定されている履歴構成データを当該再生用記憶エリアＲＤｎに設定する。既に説明したとおり、各再生用記憶エリアＲＤｎには、当該再生用記憶エリアＲＤｎに格納されている履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を画像表示装置６３に表示可能であるか否かを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とする表示可能フラグが設けられている。再生用記憶エリアＲＤｎに履歴構成データを記憶した場合には、当該再生用記憶エリアＲＤｎの表示可能フラグに「１」をセットする。これにより、再生用記憶エリアＲＤｎに記憶された履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を画像表示装置６３に表示することが可能な状態となる。

【１０１９】

図８１（ａ）を参照しながら既に説明したとおり、演出側ＲＡＭ９４には、消去の対象から除外される再生用記憶エリアＲＤｎを把握可能とする第１保護対象カウンタ１６３及び第２保護対象カウンタ１６４が設けられている。ステップＳ５１１２にて再生用記憶エリアＲＤｎに記憶された履歴構成データの履歴ポイントが第２保護対象カウンタ１６４における履歴ポイント以上の値である場合には、これまで履歴ポイントが２番目に高かった履歴構成データが記憶されている再生用記憶エリアＲＤｎが保護対象から外れるとともに、今回の履歴構成データが記憶された再生用記憶エリアＲＤｎが保護対象に設定される。

【１０２０】

履歴構成データの設定処理（ステップＳ５１１２）では、その後、書き込みポインタ１６２の値を１加算して更新する。当該１加算後の書き込みポインタ１６２の値が保護対象の再生用記憶エリアＲＤｎに対応する値である場合には、書き込みポインタ１６２の値をさらに更新する。また、当該１加算後の書き込みポインタ１６２の値が書き込みポインタ１６２の最大値である「３０」を超える場合には書き込みポインタ１６２の値を「０」クリアする。履歴構成データの設定処理（ステップＳ５１１２）では、書き込みポインタ１６２の値を更新した後、構成データ記憶エリア１６１をクリアする。

【１０２１】

履歴構成データの設定処理（ステップＳ５１１２）では、演出側ＲＡＭ９４における途中生成フラグ１７７に「１」がセットされている場合、画像再生用記憶エリア９４ｃにお

ける第３１再生用記憶エリアＲＤ３１をクリアするとともに、構成データ記憶エリア１６１に設定されている履歴構成データを当該第３１再生用記憶エリアＲＤ３１に設定する。その後、構成データ記憶エリア１６１をクリアする。

【１０２２】

履歴構成データの生成処理（図８５）では、履歴構成データの設定処理（ステップＳ５１１２）を実行した後、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＲＴ終了時生成フラグ１７４又はエンディング終了時生成フラグ１７５に「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５１１３）。ステップＳ５１１３にて肯定判定を行った場合には、遊技履歴データのクリア処理を実行する（ステップＳ５１１４）。遊技履歴データのクリア処理（ステップＳ５１１４）では、履歴記憶用エリア９４ｂにおける第０～第５履歴用記憶エリアＲＡ０～ＲＡ５及び第７～第１５履歴用記憶エリアＲＡ７～ＲＡ１５をクリアする。これにより、ＡＲＴ当選の発生回数を示す遊技履歴データを除いて、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データが「０」クリアされる。

【１０２３】

一方、ステップＳ５１１３にて否定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４における途中生成中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５１１５）。ステップＳ５１１５にて肯定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４に設けられた途中生成終了フラグに「１」をセットする（ステップＳ５１１６）。途中生成終了フラグは、履歴画像Ｇ２３を途中生成するための操作が行われたことを契機として開始された履歴構成データの生成が終了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。

【１０２４】

ステップＳ５１１４の処理を行った場合、ステップＳ５１１５にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５１１６の処理を行った場合には、対応する生成フラグを「０」クリアして（ステップＳ５１１７）、本履歴構成データの生成処理を終了する。ステップＳ５１１７では、ＡＲＴ終了時生成フラグ１７４に「１」がセットされている場合には当該ＡＲＴ終了時生成フラグ１７４を「０」クリアし、エンディング終了時生成フラグ１７５に「１」がセットされている場合には当該エンディング終了時生成フラグ１７５を「０」クリアし、途中生成フラグ１７７に「１」がセットされている場合には当該途中生成フラグ１７７を「０」クリアし、第１～第３区切り生成フラグ１７６ａ～１７６ｃのいずれかに「１」がセットされている場合には当該「１」がセットされている区切り生成フラグ１７６ａ～１７６ｃを「０」クリアする。

【１０２５】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるゲーム開始対応処理について図９４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ゲーム開始対応処理は、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信した場合に、履歴画像用処理（図８２）のステップＳ４８０４において実行される。

【１０２６】

ゲーム開始対応処理では、まず履歴用表示を実行中であるか否かを判定する（ステップＳ５６０１）。ステップＳ５６０１では、画像表示装置６３において履歴画像Ｇ２３、後述する履歴メニュー画面、モード選択画面、見出しリスト及びランキング画面のいずれかを表示している状態である場合に肯定判定を行う。演出側ＲＡＭ９４には、履歴画像表示中フラグ、モード選択中フラグ、見出しリスト表示中フラグ及びランキング表示中フラグが設けられている。履歴画像表示中フラグは、画像表示装置６３に履歴画像Ｇ２３が表示されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグであり、モード選択中フラグは、画像表示装置６３にモード選択画面が表示されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグであり、見出しリスト表示中フラグは、画像表示装置６３において見出しリスト表示が行われている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグであり、ランキング表示中フラグは、画像表示装置６３にランキング画面が表示されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ５６０１では、これらのフラグのいずれかに「１」がセットされ

ている場合に肯定判定が行われる。
【１０２７】
ステップＳ５６０１にて肯定判定を行った場合には、履歴用表示の終了処理を実行する（ステップＳ５６０２）。履歴用表示の終了処理では、表示用設定エリア１１３に設定されている履歴画像Ｇ２３、後述する履歴メニュー画面、モード選択画面、見出しリスト及びランキング画面のいずれかを表示するための表示用データをクリアする。これにより、画像表示装置６３にて行われていた履歴画像Ｇ２３、履歴メニュー画面、モード選択画面、見出しリスト及びランキング画面のいずれかの表示が終了する。
【１０２８】
その後、履歴用表示のフラグクリア処理を実行する（ステップＳ５６０３）。履歴用表示のフラグクリア処理では、演出側ＲＡＭ９４における履歴画像表示中フラグ、モード選択中フラグ、見出しリスト表示中フラグ及びランキング表示中フラグのうち「１」がセットされているフラグを「０」クリアする。その後、演出側ＲＡＭ９４に設けられた履歴操作有効フラグを「０」クリアする（ステップＳ５６０４）。履歴操作有効フラグは、演出用操作装置６４の操作に基づいて履歴画像表示を行うための各種選択を行うことが可能な状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。履歴操作有効フラグに「１」がセットされている状態は、演出用操作装置６４の操作に基づいて履歴画像表示を行うための各種選択を行うことが可能な状態に対応している。演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信したことに基づいて履歴操作有効フラグを「０」クリアすることにより、ゲームの演出中に履歴画像表示を行うための各種選択ができない状態とすることができる。
【１０２９】
ステップＳ５６０１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５６０４の処理を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４に設けられたポップ表示カウンタの値が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ５６０５）。本スロットマシン１０では、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の終了を契機として履歴構成データが生成された場合、及びＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が所定の区切り数（具体的には「１０００」、「２０００」、又は「３０００」）に到達したことを契機として履歴構成データが生成された場合には、新たな履歴画像Ｇ２３が表示可能となったことを示すポップ画像が画像表示装置６３に表示される。具体的には、画像表示装置６３の右側下部に「履歴画像が表示可能となりました」という文字を含むポップ画像が表示される。これにより、新たな履歴画像Ｇ２３が表示可能となったことを遊技者に認識させることができる。ポップ表示は、対応する履歴画像表示が行われた場合に終了する。また、ポップ表示は、対応する履歴画像表示が行われることなく３ゲームが行われた場合にも終了する。ポップ表示カウンタは、ポップ表示が開始されてから３ゲームが行われたか否かを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。ポップ表示カウンタには、ポップ表示が開始されるタイミングで「３」がセットされる。
【１０３０】
ステップＳ５６０５にて肯定判定を行った場合には、ポップ表示カウンタの値を１減算する（ステップＳ５６０６）。そして、当該１減算後のポップ表示カウンタの値が「０」となった場合（ステップＳ５６０７：ＹＥＳ）、ポップ表示の終了処理を実行する（ステップＳ５６０８）。当該終了処理では、表示用設定エリア１１３に設定されているポップ表示用の表示用データをクリアする。これにより、画像表示装置６３にて行われていたポップ表示が終了する。
【１０３１】
ステップＳ５６０５にて否定判定を行った場合、ステップＳ５６０７にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５６０８の処理を行った場合には、現状の遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１であるか否かを判定する（ステップＳ５６０９）。ステップＳ５６０９にて肯定判定を行った場合には、演出制御基板９１におけるＲＴＣから日時データ（具体的には

、年月日情報及び時刻情報）を取得し（ステップＳ５６１０）、当該取得した日時データを演出側ＲＡＭ９４に設けられた基準時間カウンタにセットして（ステップＳ５６１１）、本ゲーム開始対応処理を終了する。本スロットマシン１０では、通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状態となった場合に履歴記憶モードの設定を解除する。演出側ＭＰＵ９２は、ステップＳ５６１１にて基準時間カウンタに設定された日時データを利用して、通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから１０分間が経過したか否かを判定する。

【１０３２】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される履歴画像用管理処理について図９５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、履歴画像用管理処理は、履歴画像用処理（図８２）のステップＳ４８０５において実行される。

【１０３３】

履歴画像用管理処理では、まず主側ＭＰＵ７２からＯＦＦ操作コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５７０１）。既に説明したとおり、ＯＦＦ操作コマンドは、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われた場合に送信される。ステップＳ５７０１にて肯定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４における履歴操作有効フラグに「１」をセットする（ステップＳ５７０２）。これにより、演出用操作装置６４の操作に基づいて履歴画像表示を行うための各種選択を行うことが可能な状態となる。

【１０３４】

ステップＳ５７０１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５７０２の処理を行った場合には、終了演出対応処理を実行する（ステップＳ５７０３）。図９６は終了演出対応処理を示すフローチャートである。

【１０３５】

終了演出対応処理では、まず主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５８０１）。ステップＳ５８０１にて肯定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４に設けられたＡＲＴ終了時生成フラグ１７４に「１」をセットする（ステップＳ５８０２）。これにより、既に説明した履歴構成データの生成処理（図８５）のステップＳ５１０１にて肯定判定が行われて履歴構成データが生成されることとなる。

【１０３６】

一方、ステップＳ５８０１にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２からエンディング終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５８０３）。ステップＳ５８０３にて肯定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４に設けられたエンディング終了時生成フラグ１７５に「１」をセットする（ステップＳ５８０４）。これにより、既に説明した履歴構成データの生成処理（図８５）のステップＳ５１０１にて肯定判定が行われて履歴構成データが生成されることとなる。

【１０３７】

ステップＳ５８０２の処理を行った場合、又はステップＳ５８０４の処理を行った場合には、予告ポップ表示の開始処理を実行する（ステップＳ５８０５）。本スロットマシン１０では、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了演出又はエンディング終了演出が実行されている間、これらの終了演出の終了後に新たな履歴画像Ｇ２３が表示可能となることを予告する予告ポップ表示が画像表示装置６３において行われる。予告ポップ表示では、画像表示装置６３の右側下部に「履歴画像準備中」という文字を含む予告ポップ画像が表示される。予告ポップ表示の開始処理（ステップＳ５８０５）では、予告ポップ画像を画像表示装置６３に表示させるための表示用データを表示用設定エリア１１３に設定する。これにより、画像表示装置６３の右側下部に予告ポップ画像が表示される。予告ポップ表示を行うことにより、ＡＲＴ状態ＳＴ６の終了演出又はエンディング終了演出が終了した後に履歴画像Ｇ２３が表示可能となることを遊技者に認識させて、新たに生成される履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を表示するための操作が行われる可能性を高めることができる。

【１０３８】

その後、演出側ＲＡＭ９４に設けられた予告表示中フラグに「１」をセットする（ステップＳ５８０６）。予告表示中フラグは、予告ポップ表示の実行中であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。その後、演出側ＲＡＭ９４における履歴操作有効フラグを「０」クリアして（ステップＳ５８０７）、本終了演出対応処理を終了する。履歴操作有効フラグを「０」クリアすることにより、演出用操作装置６４の操作に基づいて履歴画像表示を行うための各種選択を行うことができない状態となる。

【１０３９】

履歴画像用管理処理（図９５）の説明に戻り、ステップＳ５７０３にて終了演出対応処理を実行した後、演出側ＲＡＭ９４における予告表示中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５７０４）。ステップＳ５７０４にて肯定判定を行った場合には、画像表示装置６３においてＡＲＴ状態ＳＴ６の終了演出又はエンディング終了演出と、予告ポップ表示とが行われている状態であることを意味するため、演出側ＲＡＭ９４における演出側演出用タイマカウンタの値を１減算して更新する（ステップＳ５７０５）。

【１０４０】

その後、ステップＳ５７０５にて更新された後の演出側演出用タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し（ステップＳ５７０６）、演出側演出用タイマカウンタの値が「０」となった場合（ステップＳ５７０６：ＹＥＳ）には、予告ポップ表示の終了処理を実行する（ステップＳ５７０７）。当該終了処理では、表示用設定エリア１１３に設定されている予告ポップ表示用の表示用データを削除する。これにより、画像表示装置６３に予告ポップ画像が表示されなくなり、予告ポップ表示が終了する。その後、演出側ＲＡＭ９４における予告表示中フラグを「０」クリアし（ステップＳ５７０８）、演出側ＲＡＭ９４における履歴操作有効フラグに「１」をセットする（ステップＳ５７０９）。これにより、演出用操作装置６４の操作に基づいて履歴画像表示を行うための各種選択を行うことが可能な状態となる。

【１０４１】

その後、ポップ表示の開始処理を実行する（ステップＳ５７１０）。当該開始処理では、画像表示装置６３にポップ画像を表示するための表示用データを表示用設定エリア１１３に設定する。これにより、画像表示装置６３の右側下部に「履歴画像が表示可能となりました」という文字を含むポップ画像が表示されて、ポップ表示が開始される。その後、演出側ＲＡＭ９４におけるポップ表示カウンタに「３」をセットする（ステップＳ５７１１）。

【１０４２】

ステップＳ５７０４にて否定判定を行った場合、ステップＳ５７０６にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５７１１の処理を行った場合には、現状の遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１であるか否かを判定する（ステップＳ５７１２）。ステップＳ５７１２にて肯定判定を行った場合には、演出制御基板９１におけるＲＴＣ（図示略）から現状の日時データ（具体的には、年月日情報及び時刻情報）を取得し（ステップＳ５７１３）、当該取得した日時データと、演出側ＲＡＭ９４における基準時間カウンタにセットされている日時データとに基づいて、最後にスタートレバー４１の操作が行われてから１０分間が経過したか否かを判定する（ステップＳ５７１４）。

【１０４３】

ステップＳ５７１４にて肯定判定を行った場合には、表示可能フラグのクリア処理を実行する（ステップＳ５７１５）。当該クリア処理では、画像再生用記憶エリア９４ｃの各再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に設けられている表示可能フラグのうち「１」がセットされている表示可能フラグを全て「０」クリアする。これにより、これまでに生成されて第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に記憶された履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を選択して画像表示装置６３に表示させることができなくなる。通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される

状態となった場合には、当該状態が発生する以前に生成されて第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に記憶された履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を選択して画像表示装置６３に表示させることができなくなる。これにより、本人以外の遊技者の過去の履歴画像Ｇ２３を参考にして設定値を推測する行為を防止することができる。

【１０４４】

遊技者の離席が予測される状態となった場合にそれまでに記憶されていた履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３は表示できなくなるものの、第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に記憶されている履歴構成データは削除されずに残る。また、既に説明したとおり、画像再生用記憶エリア９４ｃは本スロットマシン１０の電源遮断後にバックアップ電力が供給される記憶エリアであるため、本スロットマシン１０の電源がＯＦＦ状態であることで演出側ＭＰＵ９２への動作電力の供給が停止されている状況であっても画像再生用記憶エリア９４ｃにおいて情報の記憶保持が行われる。このため、新たに履歴構成データが生成される場合にこれらの履歴構成データに含まれる文言指定データと同一の文言指定データが選択される可能性を低減することができる。これにより、過去に見たことのない文言画像Ｇ２５～Ｇ２７を含む履歴画像Ｇ２３が表示される可能性を高めることが可能となっている。

【１０４５】

その後、遊技履歴データのクリア処理を実行する（ステップＳ５７１６）。遊技履歴データのクリア処理では、履歴構成データの生成処理（図８５）のステップＳ５１１４における遊技履歴データのクリア処理と同様に、履歴記憶用エリア９４ｂにおける第０～第５履歴用記憶エリアＲＡ０～ＲＡ５及び第７～第１５履歴用記憶エリアＲＡ７～ＲＡ１５をクリアする。このように、通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状態となった場合には、ＡＲＴ当選の発生回数を示す遊技履歴データを除いて、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データが「０」クリアされる。これにより、次に着席する遊技者の遊技履歴データと、当該遊技者よりも前に着席していた遊技者の遊技履歴データとが混合されてしまうことを防止することができる。その後、演出側ＲＡＭ９４における履歴記憶フラグ１５８を「０」クリアする（ステップＳ５１１７）。これにより、遊技履歴モードが解除される。

【１０４６】

その後、演出側ＲＡＭ９４におけるポップ表示カウンタの値が「１」以上であるか否かを判定し（ステップＳ５１１８）、ポップ表示カウンタの値が「１」以上である場合（ステップＳ５１１８：ＹＥＳ）には、ポップ表示の終了処理を実行する（ステップＳ５１１９）。当該終了処理では、ゲーム開始処理（図９４）のステップＳ５６０８と同様に、表示用設定エリア１１３に設定されているポップ表示用の表示用データをクリアする。これにより、画像表示装置６３にて行われていたポップ表示が終了する。その後、演出側ＲＡＭ９４におけるポップ表示カウンタを「０」クリアして（ステップＳ５７２０）、本履歴画像用管理処理を終了する。

【１０４７】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される表示操作対応処理（図９８）の説明に先立ち、画像表示装置６３に表示される履歴メニュー画面について説明する。履歴メニュー画面は、演出側ＲＡＭ９４における演出操作有効フラグに「１」がセットされている状況において演出用操作装置６４の中央ボタン６４ａが操作された場合に画像表示装置６３に表示される。

【１０４８】

図９７は画像表示装置６３に表示される履歴メニュー画面の表示内容を説明するための説明図である。図９７に示すように、履歴メニュー画面には、６つの項目画像Ｇ３２～Ｇ３７と、当該項目画像Ｇ３２～Ｇ３７を選択可能とするカーソル画像Ｇ３８とが表示される。演出側ＲＡＭ９４には、画像表示装置６３においてカーソルにより選択されている項目を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカーソル位置カウンタが設けられている。カー

ソル位置カウンタの値は、画像表示装置６３に表示されている項目と１対１で対応しており、演出用操作装置６４の上ボタン６４ｂ又は下ボタン６４ｃの操作に基づいて更新される。遊技者は、演出用操作装置６４の上ボタン６４ｂ又は下ボタン６４ｃを操作することにより画像表示装置６３上でカーソル画像Ｇ３８により選択されている項目を変更し、中央ボタン６４ａを操作することにより当該項目の選択を確定させることができる。なお、画像表示装置６３に表示されている画面が切り替わる場合、カーソル位置カウンタの最大値は画像表示装置６３に表示されている項目の数に合わせて変更される。

【１０４９】

画像表示装置６３に履歴メニュー画面が表示されている場合において、カーソル位置カウンタの値が「０」である状態は「モード選択」と言う項目が選択されている状態に対応しており、カーソル位置カウンタの値が「１」である状態は「最新の履歴画像を表示」という項目が選択されている状態に対応しており、カーソル位置カウンタの値が「２」である状態は「過去の履歴画像を表示」という項目が選択されている状態に対応しており、カーソル位置カウンタの値が「３」である状態は「履歴画像の途中生成」という項目が選択されている状態に対応しており、カーソル位置カウンタの値が「４」である状態は「ランキング表示」という項目が選択されている状態に対応しており、カーソル位置カウンタの値が「５」である状態は「履歴メニューを閉じる」という項目が選択されている状態に対応している。画像表示装置６３に履歴メニュー画面が表示されている場合、各項目の選択は、中央ボタン６４ａが操作されることにより確定する。

【１０５０】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される表示操作対応処理について図９８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、表示操作対応処理は履歴画像表示用（図８２）のステップＳ４８０６にて実行される。

【１０５１】

表示操作対応処理では、まず演出側ＲＡＭ９４における履歴操作有効フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５９０１）。ステップＳ５９０１にて否定判定を行った場合には、演出用操作装置６４の操作に対応する処理を実行することなく、そのまま本表示操作対応処理を終了する。

【１０５２】

一方、ステップＳ５９０１にて肯定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４に設けられたメニュー表示中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５９０２）。メニュー表示中フラグは、画像表示装置６３にて履歴メニュー画面（図９７）の表示が行われている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ５９０２にて肯定判定を行った場合には、選択対応処理を実行して（ステップＳ５９０３）、本表示操作対応処理を終了する。図９９は選択対応処理を示すフローチャートである。

【１０５３】

選択対応処理では、まずカーソル更新処理を実行する（ステップＳ６００１）。カーソル更新処理では、演出用操作装置６４における上ボタン６４ｂ又は下ボタン６４ｃの操作が検出された場合、演出側ＲＡＭ９４におけるカーソル位置カウンタの値を更新するとともに、当該更新後のカーソル位置カウンタの値に対応する位置にカーソル画像Ｇ３８が表示されるように、表示用設定エリア１１３に設定されている表示用データを更新する。

【１０５４】

その後、演出用操作装置６４における中央ボタン６４ａの操作が検出されたか否かを判定する（ステップＳ６００２）。ステップＳ６００２にて肯定判定を行った場合には、履歴メニュー画面（図９７）におけるいずれかの項目の選択が確定したことを意味するため、履歴メニュー表示の終了処理を実行する（ステップＳ６００３）。当該終了処理では、表示用設定エリア１１３に設定されている履歴メニュー画面を表示するための表示用データをクリアする。これにより、画像表示装置６３に履歴メニュー画面が表示されなくなる。

【１０５５】

その後、演出側ＲＡＭ９４におけるメニュー表示中フラグを「０」クリアする（ステップＳ６００４）。これにより、履歴メニュー画面の表示が終了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。その後、演出側ＲＡＭ９４におけるカーソル位置カウンタの値が「０」である場合（ステップＳ６００５：ＹＥＳ）には、モード選択開始用処理を実行して（ステップＳ６００６）、本選択対応処理を終了する。

【１０５６】

モード選択開始用処理（ステップＳ６００６）では、履歴記憶モードの設定及び解除を選択するためのモード選択画面を画像表示装置６３に表示させるための処理を行う。具体的には、モード選択画面を表示するための表示用データを表示用設定エリア１１３にセットする。これにより、画像表示装置６３にモード選択画面が表示される。モード選択画面では、「履歴記憶モードの設定」及び「履歴記憶モードの解除」の２つの項目が選択可能となる。また、モード選択開始用処理（ステップＳ６００６）では、演出側ＲＡＭ９４に設けられたモード選択中フラグに「１」をセットする。既に説明したとおり、モード選択中フラグは、画像表示装置６３にモード選択画面が表示されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。モード選択中フラグに「１」がセットされることにより、表示操作対応処理（図９８）のステップＳ５９０４にて肯定判定が行われて、モード選択中処理（ステップＳ５９０５）が実行されることとなる。図１００はモード選択中処理を示すフローチャートである。

【１０５７】

モード選択中処理では、まずカーソル更新処理を実行する（ステップＳ６１０１）。カーソル更新処理では、選択対応処理（図９９）のステップＳ６００１におけるカーソル更新処理と同様に、演出用操作装置６４における上ボタン６４ｂ又は下ボタン６４ｃの操作が検出された場合、演出側ＲＡＭ９４におけるカーソル位置カウンタの値を更新するとともに、当該更新後のカーソル位置カウンタの値に対応する位置にカーソル画像Ｇ３８が表示されるように、表示用設定エリア１１３に設定されている表示用データを更新する。

【１０５８】

その後、履歴記憶モードを選択する操作が行われたか否かを判定する（ステップＳ６１０２）。ステップＳ６１０２にて肯定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４における履歴記憶フラグ１５８に「１」をセットする（ステップＳ６１０３）。これにより、遊技履歴モードに設定されて、履歴記憶用エリア９４ｂに遊技履歴データが記憶される状態となる。

【１０５９】

一方、ステップＳ６１０２にて否定判定を行った場合には、履歴記憶モードを解除する操作が行われたか否かを判定する（ステップＳ６１０４）。ステップＳ６１０４にて肯定判定を行った場合には、履歴記憶フラグ１５８を「０」クリアする（ステップＳ６１０５）。これにより、遊技履歴モードの設定が解除されて、履歴記憶用エリア９４ｂに遊技履歴データが記憶されない状態となる。

【１０６０】

その後、遊技履歴データのクリア処理を実行する（ステップＳ６１０６）。遊技履歴データのクリア処理では、履歴構成データの生成処理（図８５）のステップＳ５１１４における遊技履歴データのクリア処理と同様に、履歴記憶用エリア９４ｂにおける第０～第５履歴用記憶エリアＲＡ０～ＲＡ５及び第７～第１５履歴用記憶エリアＲＡ７～ＲＡ１５をクリアする。このように、履歴記憶モードの設定が解除された場合には、ＡＲＴ当選の発生回数を示す遊技履歴データを除いて、それまでに履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されていた遊技履歴データがクリアされる。

【１０６１】

ステップＳ６１０３の処理を行った場合、又はステップＳ６１０６の処理を行った場合には、モード選択画面表示の終了処理を実行する（ステップＳ６１０７）。当該終了処理では、表示用設定エリア１１３に設定されているモード選択画面を表示するための表示用データをクリアする。これにより、画像表示装置６３にモード選択画面が表示されなくな

る。その後、演出側ＲＡＭ９４におけるモード選択中フラグを「０」クリアして（ステップＳ６１０８）、本モード選択中処理を終了する。これにより、画像表示装置６３において行われていたモード選択画面の表示が終了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とすることができる。

【１０６２】

選択対応処理（図９９）の説明に戻り、ステップＳ６００５にて否定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４におけるカーソル位置カウンタの値が「１」であるか否かを判定する（ステップＳ６００７）。ステップＳ６００７にて肯定判定を行った場合には、履歴メニュー画面（図９７）において「最新の履歴画像を表示」という項目が選択されたことを意味するため、画像再生用記憶エリア９４ｃに記憶されている３２個の履歴構成データの中から最新の履歴構成データを把握する（ステップＳ６００８）。ステップＳ６００８では、各再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に記憶されている履歴構成データに設定されている日時データを比較し、最も新しい日時データが設定されている再生用記憶エリアＲＤｎ（ｎは０～３１のいずれかの整数）を把握する。

【１０６３】

その後、ステップＳ６００８にて把握した再生用記憶エリアＲＤｎ（ｎは０～３１のいずれかの整数）における表示可能フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ６００９）。既に説明したとおり、再生用記憶エリアＲＤｎに履歴構成データが記憶された後、通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状態となった場合には、各再生用記憶エリアＲＤｎの表示可能フラグが「０」クリアされる。ステップＳ６００９にて否定判定を行った場合には、最新の履歴画像Ｇ２３を画像表示装置６３に表示するための処理（ステップＳ６０１０～ステップＳ６０１２の処理）を実行することなく、本選択対応処理を終了する。

【１０６４】

このように、再生用記憶エリアＲＤｎに履歴構成データが記憶された後、通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状態となった場合には、各再生用記憶エリアＲＤｎに記憶されていた履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を選択して画像表示装置６３に表示させることができなくなる。

【１０６５】

一方、ステップＳ６００９にて肯定判定を行った場合には、ステップＳ６００８にて把握した履歴構成データに基づいて、画像表示装置６３に履歴画像Ｇ２３を表示するための表示用データを生成する（ステップＳ６０１０）。そして、当該生成した表示用データを表示用設定エリア１１３にセットする（ステップＳ６０１１）。これにより、画像表示装置６３に履歴画像Ｇ２３が表示される。その後、演出側ＲＡＭ９４における履歴画像表示中フラグに「１」をセットして（ステップＳ６０１２）、本選択対応処理を終了する。これにより、画像表示装置６３に履歴画像Ｇ２３が表示されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１０６６】

ステップＳ６００７にて否定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４におけるカーソル位置カウンタの値が「２」であるか否かを判定する（ステップＳ６０１３）。ステップＳ６０１３にて肯定判定を行った場合には、履歴メニュー画面（図９７）にて「過去の履歴画像を表示」という項目が選択されたことを意味するため、過去履歴選択開始用処理を実行する（ステップＳ６０１４）。

【１０６７】

過去履歴選択開始用処理（ステップＳ６０１４）では、まず見出しリスト生成処理を実行する。本スロットマシン１０では、履歴メニュー画面（図９７）にて「過去の履歴画像を表示」という項目が選択された場合、画像表示装置６３に表示可能な履歴画像Ｇ２３の見出しリストが画像表示装置６３に表示される。既に説明したとおり、画像表示装置６３

に表示可能な履歴画像Ｇ２３とは、過去に生成されて画像再生用記憶エリア９４ｃの再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に記憶されている履歴構成データのうち、表示可能フラグに「１」がセットされている履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３である。見出しリストは、履歴構成データにおける第１文言及び生成日時のリストである。見出しリスト生成処理では、画像表示装置６３に見出しリストと、見出しリストにおける見出しを選択するためのカーソル画像Ｇ３８とを表示するための表示用データを生成する。その後、当該生成した見出しリスト用の表示用データを表示用設定エリア１１３に設定する。これにより、画像表示装置６３に見出しリスト及びカーソル画像Ｇ３８が表示される。その後、演出側ＲＡＭ９４に設けられた見出しリスト表示中フラグに「１」をセットする。既に説明したとおり、見出しリスト表示中フラグは、画像表示装置６３において見出しリスト表示が行われている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。見出しリスト表示中フラグに「１」がセットされることにより、表示操作対応処理（図９８）のステップＳ５９０６にて肯定判定が行われて、過去履歴選択用処理（ステップＳ５９０７）が実行されることとなる。図１０１は過去履歴選択用処理を示すフローチャートである。

【１０６８】

過去履歴選択用処理では、まずカーソル更新処理を実行する（ステップＳ６２０１）。カーソル更新処理では、選択対応処理（図９９）のステップＳ６００１におけるカーソル更新処理と同様に、演出用操作装置６４における上ボタン６４ｂ又は下ボタン６４ｃの操作が検出された場合、演出側ＲＡＭ９４におけるカーソル位置カウンタの値を更新するとともに、当該更新後のカーソル位置カウンタの値に対応する位置にカーソル画像Ｇ３８が表示されるように、表示用設定エリア１１３に設定されている表示用データを更新する。

【１０６９】

その後、演出用操作装置６４における中央ボタン６４ａの操作が検出されたか否かを判定する（ステップＳ６２０２）。ステップＳ６２０２にて肯定判定を行った場合には、画像表示装置６３においていずれかの選択を確定させる操作が行われたことを意味するため、見出しリスト表示の終了処理を実行する（ステップＳ６２０３）。当該終了処理では、表示用設定エリア１１３に設定されている見出しリスト表示用の表示用データ及びカーソル画像表示用の表示用データを削除する。これにより、画像表示装置６３に見出しリスト及びカーソル画像Ｇ３８が表示されなくなる。その後、演出側ＲＡＭ９４における見出しリスト表示中フラグを「０」クリアする（ステップＳ６２０４）。これにより、見出しリスト表示が終了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１０７０】

その後、演出側ＲＡＭ９４におけるカーソル位置カウンタの値に基づいていずれかの見出しが選択されたか否かを判定する（ステップＳ６２０５）。ステップＳ６２０５では、過去のいずれかの履歴構成データに対応する見出しが選択された場合に肯定判定を行うとともに、履歴メニュー画面に戻るための選択が行われた場合に否定判定を行う。ステップＳ６２０５にて否定判定を行った場合には、表示操作対応処理（図９８）のステップＳ５９１３～ステップＳ５９１６の処理を実行する。なお、ステップＳ５９１３～ステップＳ５９１６の処理の内容については後述する。

【１０７１】

一方、ステップＳ６２０５にて肯定判定を行った場合には、カーソル位置カウンタの値に基づいて選択された見出しを把握するとともに（ステップＳ６２０６）、当該把握した見出しに対応する履歴構成データを把握する（ステップＳ６２０７）。ステップＳ６２０７では、具体的には、画像再生用記憶エリア９４ｃにおいてステップＳ６２０６にて把握された見出しに対応する履歴構成データが記憶されている再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１を把握する。

【１０７２】

その後、ステップＳ６２０７にて把握した履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を画像表示装置６３に表示するための表示用データを生成する（ステップＳ６２０８）。そ

して、当該生成した表示用データを表示用設定エリア１１３にセットする（ステップＳ６２０９）。これにより、画像表示装置６３に今回選択された過去の履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３が表示される。

【１０７３】

その後、演出側ＲＡＭ９４における履歴画像表示中フラグに「１」をセットして（ステップＳ６２１０）、本過去履歴選択用処理を終了する。これにより、画像表示装置６３に履歴画像Ｇ２３が表示されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１０７４】

選択対応処理（図９９）の説明に戻り、ステップＳ６０１３にて否定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４におけるカーソル位置カウンタの値が「３」であるか否かを判定する（ステップＳ６０１５）。ステップＳ６０１５にて肯定判定を行った場合には、「履歴画像の途中生成」という項目が選択されたことを意味するため、演出側ＲＡＭ９４における途中生成フラグ１７７に「１」をセットして（ステップＳ６０１６）、本選択対応処理を終了する。途中生成フラグ１７７に「１」がセットされることにより、既に説明した履歴構成データの生成処理（図８５）のステップＳ５１０１にて肯定判定が行われて、履歴構成データが生成されることとなる。既に説明したとおり、履歴構成データの生成処理（図８５）では、演出側ＲＡＭ９４における途中生成フラグ１７７に「１」がセットされていることに基づいて履歴構成データが生成された場合、ステップＳ５１１３にて否定判定が行われるとともに、ステップＳ５１１５にて肯定判定が行われて、演出側ＲＡＭ９４における途中生成終了フラグに「１」がセットされる（ステップＳ５１１６）。

【１０７５】

履歴画像用処理（図８２）の説明に戻り、ステップＳ４８０７にて履歴構成データの生成処理を実行した後、演出側ＲＡＭ９４における途中生成終了フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４８０８）。既に説明したとおり、途中生成終了フラグは、履歴画像Ｇ２３を途中生成するための操作が行われたことを契機として開始された履歴構成データの生成が終了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ４８０８にて肯定判定を行った場合には、途中生成の履歴画像表示処理（ステップＳ４８０９～ステップＳ４８１３の処理）を実行する。具体的には、まず第３１再生用記憶エリアＲＤ３１に記憶されている履歴構成データを把握する（ステップＳ４８０９）。既に説明したとおり、第３１再生用記憶エリアＲＤ３１は、「履歴画像の途中生成」という項目が選択されたことに基づいて生成された履歴構成データが設定されるエリアである。

【１０７６】

その後、ステップＳ４８０９にて把握した履歴構成データに基づいて、画像表示装置６３に履歴画像Ｇ２３を表示するための表示用データを生成する（ステップＳ４８１０）。そして、当該生成した表示用データを表示用設定エリア１１３にセットする（ステップＳ４８１１）。これにより、画像表示装置６３に履歴画像Ｇ２３が表示される。その後、演出側ＲＡＭ９４における履歴画像表示中フラグに「１」をセットする（ステップＳ４８１２）。これにより、画像表示装置６３に履歴画像Ｇ２３が表示されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。その後、演出側ＲＡＭ９４における途中生成終了フラグを「０」クリアして（ステップＳ４８１３）、本履歴画像用処理を終了する。

【１０７７】

選択対応処理（図９９）の説明に戻り、ステップＳ６０１５にて否定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４におけるカーソル位置カウンタの値が「４」であるか否かを判定する（ステップＳ６０１７）。ステップＳ６０１７にて否定判定を行った場合には、カーソル位置カウンタの値が「５」であり履歴メニュー画面（図９７）において「履歴メニューを閉じる」という項目が選択されたことを意味するため、そのまま本選択対応処理を終了する。

【１０７８】

一方、ステップ６０１７にて肯定判定を行った場合には、履歴メニュー画面（図９７）

において「ランキング表示」という項目が選択されたことを意味するため、ランキング生成処理を実行する（ステップＳ６０１８）。本スロットマシン１０では、「ランキング表示」という項目が選択された場合、画像再生用記憶エリア９４ｃに記憶されている３２個の履歴構成データの情報が履歴ポイントの高い順に並べられたランキング画面が表示される。ランキング画面には、各履歴構成データの第１文言と、履歴ポイントと、ランクと、生成日時が表示される。ランキング生成処理（ステップＳ６０１８）では、ランキング画面を画像表示装置６３に表示するための表示用データを生成する。

【１０７９】

その後、ランキング表示の開始処理を実行する（ステップＳ６０１９）。当該開始処理では、ステップＳ６０１８にて生成した表示用データを表示用設定エリア１１３に設定する。これにより、画像表示装置６３にランキング画面が表示される。その後、演出側ＲＡＭ９４に設けられたランキング表示中フラグに「１」をセットして（ステップＳ６０２０）、本選択対応処理を終了する。既に説明したとおり、ランキング表示中フラグは、画像表示装置６３にランキング画面が表示されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。

【１０８０】

表示操作対応処理（図９８）の説明に戻り、ステップＳ５９０６にて否定判定を行った後、演出側ＲＡＭ９４におけるランキング表示中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５９０８）。ステップＳ５９０８にて肯定判定を行った場合には、ランキング表示中処理を実行する（ステップＳ５９０９）。ランキング表示中処理では、演出用操作装置６４における中央ボタン６４ａの操作が検出されたか否かを判定し、当該中央ボタン６４ａの操作が検出された場合には、画像表示装置６３におけるランキング表示を終了するための処理を実行する。具体的には、表示用設定エリア１１３に設定されているランキング画面を表示するための表示用データをクリアする。これにより、画像表示装置６３にランキング画面が表示されなくなる。その後、演出側ＲＡＭ９４におけるランキング表示中フラグを「０」クリアする。これにより、ランキング表示が終了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とすることができる。

【１０８１】

ステップＳ５９０８にて否定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４におけるポップ表示カウンタの値が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ５９１０）。ステップＳ５９１０にて肯定判定を行った場合、すなわち画像表示装置６３においてポップ表示が行われている状況である場合には、演出用操作装置６４における下ボタン６４ｃの操作が検出されたか否かを判定する（ステップＳ５９１１）。

【１０８２】

ステップＳ５９１０にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５９１１にて否定判定を行った場合には、演出用操作装置６４における中央ボタン６４ａの操作が検出されたか否かを判定する（ステップＳ５９１２）。ステップＳ５９１２にて肯定判定を行った場合には、画像表示装置６３に履歴メニュー画面（図９７）を表示するための処理（ステップＳ５９１３～ステップＳ５９１６）を実行する。また、既に説明したとおり、過去履歴選択用処理（図１０１）のステップＳ６２０５にて否定判定が行われた場合にもステップＳ５９１３～ステップＳ５９１６の処理を実行する。

【１０８３】

具体的には、まず演出側ＲＡＭ９４におけるカーソル位置カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ５９１３）。その後、演出側ＲＡＭ９４におけるカーソル最大値カウンタに「５」の数値情報をセットする（ステップＳ５９１４）。これにより、カーソル位置カウンタの値が「５」となる。

【１０８４】

その後、履歴メニュー表示の開始処理を実行する（ステップＳ５９１５）。当該開始処理では、画像表示装置６３に履歴メニュー画面を表示するための表示用データと、カーソル画像Ｇ３８を表示するための表示用データとを演出側ＲＯＭ９３から読み出して表示用

設定エリア１１３に設定する。これにより、画像表示装置６３に履歴メニュー画面及びカーソル画像Ｇ３８が表示される。その後、演出側ＲＡＭ９４におけるメニュー表示中フラグに「１」をセットして（ステップＳ５９１６）、本表示操作対応処理を終了する。メニュー表示中フラグに「１」がセットされることにより、画像表示装置６３に履歴メニュー画面（図９７）が表示されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１０８５】

ステップＳ５９１１にて肯定判定を行った場合、すなわち画像表示装置６３においてポップ表示が行われている状況において演出用操作装置６４における下ボタン６４ｃの操作が検出された場合（ステップＳ５９１１：ＹＥＳ）には、ポップ表示の終了処理を実行する（ステップＳ５９１７）。当該終了処理では、ゲーム開始対応処理（図９４）のステップＳ５６０８と同様に、表示用設定エリア１１３に設定されているポップ表示用の表示用データをクリアする。これにより、画像表示装置６３にて行われていたポップ表示が終了する。

【１０８６】

その後、演出側ＲＡＭ９４におけるポップ表示カウンタを「０」クリアして（ステップＳ５９１８）、選択対応処理（図９９）のステップＳ６００８に進み、ステップＳ６００８～ステップＳ６０１２の処理を実行する。既に説明したとおり、最新の履歴構成データが記憶されている再生用記憶エリアＲＤｎ（ｎは０～３１のいずれかの整数）における表示可能フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ６００９：ＹＥＳ）には、画像表示装置６３に最新の履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３が表示される。既に説明したとおり、表示可能フラグのクリア処理（履歴画像用管理処理（図９５）のステップＳ５７１５）は、最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状態となった場合に行われる。このため、画像表示装置６３にてポップ表示が行われている状況において下ボタン６４ｃの操作が行われた後、ステップＳ６００８～ステップＳ６０１２の処理が実行されるまでの間に最新の履歴構成データが記憶されている再生用記憶エリアＲＤｎ（ｎは０～３１のいずれかの整数）における表示可能フラグが「０」クリアされることはない。

【１０８７】

このように、画像表示装置６３においてポップ表示が行われている状況において下ボタン６４ｃの操作が行われた場合には、履歴メニュー画面（図９７）において「最新の履歴画像を表示」という項目を選択する操作を省略して画像表示装置６３に最新の履歴画像Ｇ２３を表示させることができる。最新の履歴画像Ｇ２３を確認するための操作が簡略化されていることにより、履歴画像Ｇ２３の確認が行われる可能性が高められている。

【１０８８】

＜遊技の履歴管理について＞

次に、遊技の履歴を管理するとともにその管理結果を報知するために主側ＭＰＵ７２にて実行される管理用処理について図１０２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、管理用処理はタイマ割込み処理（図１２）におけるステップＳ２１４にて実行される。

【１０８９】

１ゲームが新たに実行された場合（ステップＳ６３０１：ＹＥＳ）、演出側ＲＡＭ９４に設けられた合計ゲーム数カウンタ７４ａの値を１加算する（ステップＳ６３０２）。合計ゲーム数カウンタ７４ａは、遊技状態及び遊技区間に関係なく消化されたゲーム数を計測するためのカウンタである。合計ゲーム数カウンタ７４ａは３バイトからなり２５６の３乗から１減算した値を上限としてゲーム数を計測することが可能である。また、合計ゲーム数カウンタ７４ａの値はメイン処理（図１１）においてステップＳ１０５のクリア処理が実行されない限り「０」クリアされない。したがって、遊技ホールにおける複数の営業日における累計のゲーム数を計測することが可能である。

【１０９０】

１ゲームが新たに実行された場合であって（ステップＳ６３０１：ＹＥＳ）、有利区間

ＳＣ２である場合（ステップＳ６３０３：ＹＥＳ）、合計ゲーム数カウンタ７４ａの値を１加算するだけではなく、演出側ＲＡＭ９４に設けられた有利ゲーム数カウンタ７４ｂの値を１加算する（ステップＳ６３０４）。有利ゲーム数カウンタ７４ｂは演出側ＲＡＭ９４において有利継続カウンタとは別に設けられており、有利区間ＳＣ２の初期化処理が実行されたとしても有利ゲーム数カウンタ７４ｂは「０」クリアされない。したがって、通常区間ＳＣ１を間に挟んで有利区間ＳＣ２が複数回発生する場合、それら複数回の有利区間ＳＣ２において消化されたゲーム数の合計を有利ゲーム数カウンタ７４ｂにて計測することが可能である。有利ゲーム数カウンタ７４ｂは３バイトからなり２５６の３乗から１減算した値を上限としてゲーム数を計測することが可能である。また、有利ゲーム数カウンタ７４ｂの値はメイン処理（図１１）においてステップＳ１０５のクリア処理が実行されない限り「０」クリアされない。したがって、遊技ホールにおける複数の営業日において実行された有利区間ＳＣ２の累計のゲーム数を計測することが可能である。

【１０９１】

ステップＳ６３０１にて否定判定をした場合、ステップＳ６３０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ６３０４の処理を実行した場合、遊技履歴の管理結果を表示している状況であるか否かを判定する（ステップＳ６３０５）。遊技履歴の管理結果を表示している状況ではない場合（ステップＳ６３０５：ＮＯ）、遊技履歴の管理結果の表示指示が発生しているか否かを判定する（ステップＳ６３０６）。具体的には、スロットマシン１０の動作電力が供給されている状況において前面扉１２が開放されて電源装置５４に設けられたリセットボタン５６が操作されたか否かを判定する。既に説明したとおりリセットボタン５６を操作しながらスロットマシン１０の動作電力の供給が開始された場合にはメイン処理（図１１）においてステップＳ１０５のクリア処理が実行されるが、スロットマシン１０の動作電力が供給されている状況においてリセットボタン５６が操作された場合には遊技履歴の管理結果の表示指示が発生したことになる。

【１０９２】

遊技履歴の管理結果の表示指示が発生していると判定した場合（ステップＳ６３０６：ＹＥＳ）、合計ゲーム数カウンタ７４ａの値に対する有利ゲーム数カウンタ７４ｂの値の割合を演算する（ステップＳ６３０７）。つまり、演算結果＝「有利ゲーム数カウンタ７４ｂの値」／「合計ゲーム数カウンタ７４ａの値」となるように演算を実行する。

【１０９３】

その後、表示開始処理を実行する（ステップＳ６３０８）。表示開始処理ではステップＳ６３０７の演算結果の比率表示器８５（図９）における表示を開始させる。この場合、比率表示部８７に表示されている値が有利区間滞在比率であることを示す識別子「７Ｕ．」が識別子表示部８６に表示されるようにする。具体的には、「７」が識別子表示部８６における左側の７セグメント表示器８６ａに表示され、「Ｕ」が識別子表示部８６における右側の７セグメント表示器８６ｂに表示され、識別子用の補助表示部８６ｃが点灯するように識別子表示部８６を表示制御する。また、ステップＳ６３０７の演算結果を１００倍した値のうち、１０の位が比率表示部８７における左側の７セグメント表示器８７ａに表示され、１の位が右側の７セグメント表示器８７ｂに表示されるように比率表示部８７を表示制御する。上記演算結果はパーセント表示として報知される。具体的には、上記演算結果を１００倍した値が「３５」であれば、比率表示部８７における左側の７セグメント表示器８７ａでは「３」が表示され、右側の７セグメント表示器８７ｂでは「５」が表示される。

【１０９４】

但し、比率表示部８７における２つの７セグメント表示器８７ａ，８７ｂのみによる表示の場合、上記演算結果を１００倍した値が「１００」の場合と「０」の場合とで比率表示部８７における表示内容が同一となってしまう。そこで、上記演算結果を１００倍した値が「１００」の場合には比率表示部８７における左側の７セグメント表示器８７ａ及び右側の７セグメント表示器８７ｂのそれぞれに「０」が表示されるだけではなく補助表示部８７ｃが点灯状態とされ、上記演算結果を１００倍した値が「０」の場合には比率表示

部８７における左側の７セグメント表示器８７ａ及び右側の７セグメント表示器８７ｂのそれぞれに「０」が表示されるだけではなく補助表示部８７ｃが消灯状態とされる。

【１０９５】

一方、遊技履歴の管理結果を表示している場合（ステップＳ６３０５：ＹＥＳ）、スタート検出センサ４１ａ、ストップ検出センサ４２ａ～４４ａ、投入メダル検出センサ４５ａ、クレジット投入検出センサ４７ａ～４９ａ及び精算検出センサ５１ａのいずれかからＯＮ信号を受信しているか否かを判定する（ステップＳ６３０９）。スタートレバー４１が押圧操作されていることを示すＯＮ信号をスタート検出センサ４１ａから受信している場合、いずれかのストップボタン４２～４４が押圧操作されていることを示すＯＮ信号をいずれかのストップ検出センサ４２ａ～４４ａから受信している場合、メダルが投入されたことを示すＯＮ信号を投入メダル検出センサ４５ａから受信している場合、いずれかのクレジット投入ボタン４７～４９が押圧操作されていることを示すＯＮ信号をいずれかのクレジット投入検出センサ４７ａ～４９ａから受信している場合、又は精算ボタン５１が押圧操作されたことを示すＯＮ信号を精算検出センサ５１ａから受信している場合、ステップＳ６３０９にて肯定判定をする。この場合、各ＯＮ信号が有効期間において発生したか否かに関係なくステップＳ６３０９にて肯定判定をする。

【１０９６】

つまり、スタート検出センサ４１ａからのＯＮ信号の受信がリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始契機となるか否かに関係なくステップＳ６３０９にて肯定判定をする。また、ストップ検出センサ４２ａ～４４ａからのＯＮ信号の受信がリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転停止契機となるか否かに関係なくステップＳ６３０９にて肯定判定をする。また、投入メダル検出センサ４５ａからのＯＮ信号の受信がベット設定又はクレジット増加の対象となるか否かに関係なくステップＳ６３０９にて肯定判定をする。また、クレジット投入検出センサ４７ａ～４９ａからのＯＮ信号の受信がベット設定の対象となるか否かに関係なくステップＳ６３０９にて肯定判定をする。また、精算検出センサ５１ａからのＯＮ信号の受信がクレジットされた仮想メダルの精算契機となるか否かに関係なくステップＳ６３０９にて肯定判定をする。

【１０９７】

ステップＳ６３０９にて肯定判定をした場合、表示終了処理を実行する（ステップＳ６３１０）。表示終了処理では、比率表示器８５における上記演算結果の表示を終了させる。

【１０９８】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１０９９】

通常遊技状態ＳＴ１では、１ゲーム中に第１契機～第６契機の発生に基づいて複数の演出が並行して実行される。当該複数の演出の組合せは膨大な数であり、予め当該複数の演出の全ての組合せに対応する演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３に記憶しておく構成とすると、演出テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３の記憶容量が増大してしまう。これに対して、第１合成演出テーブル及び第２合成演出テーブルが生成されない場合、各種演出を実行するための各種演出テーブルが個別に読み出し用エリア９４ａの異なるレイヤＬＹｎ（ｎは０～１１のいずれかの整数）に読み出され、各種演出テーブルに従って各種演出が並行して実行される。また、第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルが生成される場合、第０レイヤＬＹ０に読み出された通常用ベース演出テーブルに従って実行される通常用ベース演出と、第１レイヤＬＹ１に読み出された第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルに従って実行される。これにより、演出テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３の記憶容量が増大してしまうことを抑制しながら、実行可能な演出の組合せのバリエーションを増加させることが可能となっている。

【１１００】

第１合成演出テーブルが生成される場合、図柄変動演出テーブル、有効報知演出テーブル、左停止演出テーブル、右停止演出テーブル、リーチ報知演出テーブル、中停止演出テーブル、第１期待演出テーブル及び第２期待演出テーブルの演出用データが１つのレイヤ

ＬＹｎ（具体的には第１レイヤＬＹ１）に読み出される。また、第２合成演出テーブルが生成された場合、図柄変動演出テーブル、有効報知演出テーブル、左停止演出テーブル、右停止演出テーブル、長押し報知演出テーブル、中停止演出テーブル、第１期待演出テーブル、第２期待演出テーブル及び再変動演出テーブルの演出用データが１つのレイヤＬＹｎ（具体的には第１レイヤＬＹ１）に読み出される。これにより、１ゲームにて読み出される演出テーブルの最大数が低減されており、読み出し用エリア９４ａにおけるレイヤＬＹｎの数が低減されている。

【１１０１】

演出側ＲＯＭ９３に記憶されている第１合成用テーブルは１種類であり、第１合成演出テーブルは、各ゲームにおいて実行対象となった各演出テーブルに設定されている演出用データを当該１種類の第１合成用テーブルに設定することにより作成される。また、演出側ＲＯＭ９３に記憶されている第２合成用テーブルは１種類であり、第２合成演出テーブルは、各ゲームにおいて実行対象となった各演出テーブルに設定されている演出用データを当該１種類の第２合成用テーブルに設定することにより作成される。第１合成演出テーブル及び第２合成演出テーブルを生成するために演出側ＲＯＭ９３に予め記憶しておく第１合成用テーブル及び第２合成用テーブルの種類がそれぞれ１種類であることにより、合成用テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３における記憶容量を低減することができる。

【１１０２】

通常用ベース演出を実行するための通常用ベース演出テーブルは、第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルが読み出される第１レイヤＬＹ１とは異なる第０レイヤＬＹ０に読み出される。このため、第１レイヤＬＹ１における参照対象のポインタ情報がジャンプしたとしても、第０レイヤＬＹ０における参照対象のポインタ情報には影響しない。これにより、通常用ベース演出における背景画像Ｇ４の表示及び通常用ベース音楽の出力を連続的に実行しながら、第１契機～第６契機の発生に対応させて各種演出を開始させることが可能となっている。

【１１０３】

演出側ＲＯＭ９３に記憶されている５種類の第１期待演出テーブルと、５種類の第２期待演出テーブルとを組み合わせて第２合成演出テーブルを生成する構成であることにより、全ての組合せ（具体的には２５種類）に対応する演出テーブルを予め記憶しておく構成と比較して、演出テーブルを記憶するための演出側ＲＯＭ９３における記憶容量が増大してしまうことを抑制しながら、第１期待演出及び第２期待演出の組合せのバリエーションを増加させることができる。

【１１０４】

第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされたことに基づいて第２期待演出が開始される。第６契機の発生のみを条件として第２期待演出を開始される構成とすると、中停止演出の実行中に第６契機が発生した場合、第１期待演出よりも先に第２期待演出が開始されてしまう。第１期待演出にてボーナス当選の期待度が報知されるとともに第２期待演出にてボーナス当選が発生した場合におけるＢＢ当選の期待度が報知される構成において、第１期待演出及び第２期待演出の順番が逆転してしまうと、遊技者に混乱を与えてしまうおそれがある。これに対して、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされたことに基づいて第２期待演出が開始される構成とすることにより、第１期待演出→第２期待演出の順番で第１期待演出及び第２期待演出を実行することが可能となっており、第１期待演出及び第２期待演出の順番が逆転してしまうことが防止されている。

【１１０５】

第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作からＯＦＦ操作までの期間が短く、第１期待演出の実行期間が所定の期間に達するよりも前のタイミングにおいて第６契機が発生した場合であっても、第１期待演出の実行期間として所定の期間（具体的には

１秒間）を確保することができる。これにより、第１期待演出の内容が理解できないほどに第１期待演出の実行期間が短くなってしまうことを防止することができる。

【１１０６】

第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＮ操作からＯＦＦ操作までの期間が長く、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達した後のタイミングにおいて第６契機が発生した場合には、当該ストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われたことに基づいて、遅延を生じさせることなく第２期待演出を開始させることができる。これにより、遊技者に分かり易い態様で第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作と第２期待演出の開始とを関連付けて遊技者の参加意識を高めることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１０７】

第１期待演出の実行期間を所定の期間（具体的には１秒間）に亘って確保しつつ、第６契機が発生して場合に遅延を生じさせることなく第２期待演出を開始させる構成であることにより、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作を契機として第２期待演出が開始されたと遊技者に感じさせることができる。このため、遊技者は第３停止に対応するストップボタン４２～４４の長押しを行った後、第２期待演出が発生することを期待しながら当該ストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作を行うこととなる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１０８】

第２期待演出が行われるゲームでは、第１期待演出を実行するための演出用データと、第２期待演出を実行するための演出用データとを含む第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルが生成され、当該第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルが１つのレイヤ（具体的には第１レイヤＬＹ１）に読み出される。第１期待演出テーブル及び第２期待演出テーブルが異なるレイヤＬＹｎに読み出される構成とすると、第６契機の発生に基づいて第２期待演出テーブルの読み出しを行う場合に第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達しているか否かを演出側ＭＰＵ９２にて把握するための構成を設ける必要が生じてしまう。これに対して、第１期待演出を実行するための演出用データと、第２期待演出を実行するための演出用データとを含む第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルを第１レイヤＬＹ１に読み出す構成であることにより、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達しているか否かを演出側ＭＰＵ９２にて把握するための構成を不具備としながら、第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされた場合に第２期待演出を開始させることができる。これにより、第１期待演出の実行期間として所定の期間（具体的には１秒間）を確保するための構成を簡素化することが可能となっている。

【１１０９】

第１期待演出の実行期間が所定の期間（具体的には１秒間）に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされた場合、第２期待演出用の表示用データが表示用設定エリア１１３の第４演出用エリア１１３ｅに設定される。この場合において、第４演出用エリア１１３ｅに第１期待演出用の表示用データが残っている場合には、当該表示用データが削除されて第２期待演出用の表示用データが設定される。表示用設定エリア１１３において、第２期待演出用の表示用データが設定されるエリアとして、第１期待演出用の表示用データが設定されるエリアと同一のエリア（第４演出用エリア１１３ｅ）が設定されていることにより、演出側ＭＰＵ９２が第１期待演出の進行状況を把握することを不要としながら、第２期待演出を開始させることが可能となっている。

【１１１０】

読み出し用エリア９４ａにおいて中停止演出テーブルが読み出されるレイヤＬＹｎは、リーチ報知演出の有無によって変動する。また、図柄変動演出テーブルの演出用データを含む演出テーブル、左停止演出テーブルの演出用データを含む演出テーブル、右停止演出テーブルの演出用データを含む演出テーブル、リーチ報知演出テーブルの演出用データを

含む演出テーブル、長押し報知演出テーブルの演出用データを含む演出テーブル、中停止演出テーブルの演出用データを含む演出テーブル及び第１期待演出テーブルの演出用データを含む演出テーブルが読み出されるレイヤＬＹｎ（ｎは０～１１のいずれかの整数）は、第１合成演出テーブル及び第２合成演出テーブルの生成の有無によって変動する。これらの演出テーブルには表示用データのアドレス情報に対応させて当該表示用データの設定先情報が設定されている。これにより、これらの演出テーブルの読み出し先が変動したとしても、表示用データの表示用設定エリア１１３における設定先が変動してしまうことを防止することができるとともに、画像表示装置６３に表示される画像の前後関係が変動してしまうことを防止することができる。

【１１１１】

第１期待演出テーブルの冒頭部分には演出用データが設定されていない空白領域が設けられているとともに、当該空白領域の後に第１期待演出を行うための演出用データが設定されている演出実行領域が設けられている。これにより、第２期待演出が実行されないゲームでは、第５契機の発生に基づいて中停止演出テーブル及び第１期待演出テーブルを読み出す構成としながら、中停止演出の実行中に第１期待演出が行われてしまうことを防止することができる。第２期待演出が実行されるゲームでは、第１期待演出テーブルの空白領域を除く演出実行領域が第１合成演出テーブル又は第２合成演出テーブルに設定される。これにより、中停止演出の終了タイミングにおいて遅延を生じさせることなく第１期待演出を開始することが可能となっている。

【１１１２】

主側ＭＰＵ７２は、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出の開始時に主側ＲＡＭ７４におけるフリーズカウンタに対して数値情報を設定しない。営業時間の終了が迫っている等の状況で先を急ぐ遊技者は、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出の途中でスタートレバー４１を操作することにより次のゲームを開始させることができる。上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信した場合、実行中であった上乗せメイン演出が終了するとともに、ゲーム開始コマンドを受信したことに基づいてＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が開始される。また、上乗せサブ演出におけるゲージ増大表示が高速表示から低速表示に切り換えられて、上乗せサブ演出の表示が継続される。これにより、上乗せ当選の結果だけでなく当該上乗せ当選に対応する上乗せサブ演出を確認可能としながら、ゲーム開始コマンドの受信に基づいて、遅延を生じさせることなく、ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出を開始させることできる。スタートレバー４１の操作に基づいてＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が開始された後、これらの演出と並行して上乗せサブ演出が継続して実行されることにより、上乗せメイン演出を省略して先を急いだ遊技者に対しても、上乗せサブ演出の全体を表示することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１１３】

上乗せメイン演出の動画表示が途中で終了することなく最後まで実行されることにより上乗せゲーム数が示唆される。上乗せメイン演出が最後まで実行されて上乗せゲーム数が示唆された状態でゲージ増大表示が行われる場合、当該ゲージ増大表示は高速表示となる。これにより、上乗せゲーム数が示唆された後に行われるゲージ増大表示の実行期間を短縮し、遊技者の関心を早めに次のゲームに移すことができる。一方、上乗せメイン演出の動画表示が最後まで実行されることなく途中で終了した場合に行われるゲージ増大表示は低速表示となる。上乗せゲーム数が示唆されることなくゲージ増大表示が開始された場合、遊技者は、ゲージ表示部Ｇ１９ａに表示される単位ゲージ画像Ｇ２２の数及び色の更新態様が「１００」の上乗せゲーム数に対応する態様となるように期待しながらゲージ増大表示を見ることとなる。ゲージ増大表示が高速表示から低速表示に切り換えられることにより、関心の高いゲージ増大表示の表示期間を延ばして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１１４】

上乗せサブ演出が実行されている状況において演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマ

ンドを受信した場合、実行されていた上乗せサブ演出が終了するとともに、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づく新たな上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出が開始される。実行中であった上乗せサブ演出が終了するまでＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づく上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出の開始を待機する構成とすると、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信してから上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始するまでに遅延が生じてしまう。当該構成では、上乗せ当選が連続して発生して遅延が累積された場合に、上乗せ当選が発生したゲーム中に当該上乗せ当選に対応する上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始できない事態が生じてしまうおそれがある。これに対して本実施形態では、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づいて遅滞なく上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始する構成である。これにより、上乗せ当選が連続して発生した場合においても、上乗せ当選が発生したゲーム中に当該上乗せ当選に対応する上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始できない事態が生じてしまう可能性を排除することができる。

【１１１５】

上乗せサブ演出が実行されている状況において演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合における上乗せサブ演出は、今回の上乗せ当選が発生するよりも前に連続して発生していた上乗せ当選の合計上乗せゲーム数に対応する態様で行われる。このため、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合、ゲージ表示部Ｇ１９ａは、当該実行されていた上乗せサブ演出における最終的な数及び色の単位ゲージ画像Ｇ２２が点滅表示されている状態となる。これにより、上乗せサブ演出に連続性を持たせることができるとともに、上乗せ当選が連続して発生していることの特別感を出すことができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。また、実行中であった上乗せサブ演出を見ていた遊技者に対して当該上乗せサブ演出における最終的な状態を表示することができる。このように、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づいて、遅延を生じさせることなく、実行中であった上乗せサブ演出を終了させるとともに上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始する構成において、実行中であった上乗せサブ演出を見ていた遊技者に対して当該上乗せサブ演出における最終的な状態を表示することができる。

【１１１６】

上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せ当選が連続して発生した場合、上乗せサブ演出テーブルに設定されている表示用データのアドレス情報に代えて、今回の上乗せ当選が発生するよりも前に連続して発生していた上乗せ当選の合計上乗せゲーム数に対応する態様でゲージ点滅表示及びゲージ増大表示を行うための表示用データのアドレス情報が設定される。これにより、演出側ＲＯＭ９３に予め記憶しておく上乗せサブ演出テーブルの数を低減すること可能であり、上乗せサブ演出テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３の記憶容量を低減することができる。

【１１１７】

上乗せ当選が連続して発生しない場合、画像表示装置６３の左側上部に表示される継続ゲーム数画像Ｇ１８の更新は上乗せサブ演出の終了時に行われる。上乗せサブ演出が終了するまで継続ゲーム数画像Ｇ１８に基づいて上乗せゲーム数を把握することができない状態とすることにより、上乗せゲーム数を示唆する上乗せメイン演出及び上乗せゲーム数を示す上乗せサブ演出への関心を高めることができる。

【１１１８】

上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せ当選が連続して発生した場合、継続ゲーム数表示の更新は、連続して発生した上乗せ当選における最後の上乗せ当選の上乗せサブ演出の終了時に行われる。最後の上乗せ当選の上乗せサブ演出が終了するまで継続ゲーム数画像Ｇ１８を更新しないことにより、上乗せゲーム数を示唆する上乗せメイン演出及び上乗せゲーム数を示す上乗せサブ演出への関心を高めることができる。また、演出側ＲＡＭ９４における表示用カウンタ１３４に対して一度に加算される上乗せゲーム数を大きな値とすることにより、連続して発生した上乗せ当選によりＡＲＴ状態ＳＴ６における継続ゲーム数が大きく増加したという印象を与えることができる。

【１１１９】
ＡＲＴ状態ＳＴ６では、ＡＲＴ用ベース演出、ＡＲＴ用通常演出、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出が実行される。これらの演出はそれぞれ複数種類存在しており、こられの演出の組合せは膨大な数である。これらの演出は、ＡＲＴ用ベース演出テーブル、ＡＲＴ用通常演出テーブル、上乗せメイン演出テーブル及び上乗せサブ演出テーブルが読み出し用エリア９４ａにおける異なるレイヤＬＹｎ（第０レイヤＬＹ０～第３レイヤＬＹ３）に読み出され、これらの演出テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて演出の実行制御が実行されることにより行われる。これにより、これらの演出の全ての組合せについての演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３に予め記憶しておく構成と比較して、演出側ＲＯＭ９３に予め記憶しておく演出テーブルのデータ容量の増加を抑えながら、これらの演出の組合せのバリエーションを増加させることが可能となっている。また、ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が実行されている状況において演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づいて、実行中であるＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出を継続させながら上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を開始させるための処理が簡略化されている。

【１１２０】
上乗せゲーム数が「５０」である上乗せ当選が発生した場合に読み出される上乗せメイン演出テーブルが４種類存在しているとともに、上乗せサブ演出テーブルが２種類（高速第１上乗せサブ演出テーブルと低速第１上乗せサブ演出テーブルとの２種類）存在している。また、上乗せゲーム数が「１００」である上乗せ当選が発生した場合に読み出される上乗せメイン演出テーブルが４種類存在しているとともに、上乗せサブ演出テーブルが２種類（高速第２上乗せサブ演出テーブルと低速第２上乗せサブ演出テーブルとの２種類）存在している。演出側ＲＯＭ９３に上乗せメイン演出テーブル及び上乗せサブ演出テーブルが記憶されており、読み出し用エリア９４ａの異なるレイヤＬＹｎ（ｎ＝２，３）に読み出されたこられの演出テーブルに従って上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出が実行される構成であることにより、上乗せメイン演出を実行するための演出用データと上乗せサブ演出を実行するための演出用データとを含む１つの演出テーブルが演出側ＲＯＭ９３に記憶されている構成と比較して、上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を実行するための演出テーブルを記憶しておくための演出側ＲＯＭ９３における記憶容量が低減されている。

【１１２１】
役物エラー状態又は補正動作待機状態においてボーナス当選が発生した場合、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除され、役物７５の補正動作が開始される。役物７５の補正動作はボーナス開始演出よりも先に開始される。また、役物７５の補正動作に要する時間は、ボーナス開始演出の実行期間よりも短い。このため、役物エラー状態及び補正動作待機状態が解除されているとともに球状演出部７７ｂが原点に滞在している状況において、ボーナス状態（ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４）における最初のゲームを開始させることができる。役物エラー状態又は補正動作待機状態においてボーナス入賞が発生した場合においても、ボーナス状態の開始後に最初に行われるゲームから役物動作演出を実行可能とすることにより、役物動作演出がキャンセルされる頻度を低減して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１２２】
役物エラー状態及び補正動作待機状態の解除は、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて行われる。演出側ＭＰＵ９２が当該入賞コマンドを受信する事象は、ボーナス告知演出の有無及び再変動演出の有無に関わらず発生する事象である。このため、ボーナス入賞が成立した場合には、ボーナス告知演出の有無及び再変動演出の有無に関わらず、役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除するとともに役物７５の補正動作を実行することができる。

【１１２３】
ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ

９２が受信したことを契機として役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除される。役の抽選処理（図１４）においてボーナス当選が発生したとしても、ボーナス入賞が成立するまではボーナス状態に移行しない。ボーナス当選が発生したことを示す情報が設定されたゲーム開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことを契機として役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除する構成とすると、役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除されてからボーナス入賞が成立するまでに行われる原点検知において球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定されてボーナス状態に移行する前に補正実行カウンタ１４１の値が増加してしまう場合が考えられる。この場合には、ボーナス状態の途中で補正動作待機状態に設定される可能性が高まってしまう。これに対して、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことを契機として役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除する構成であるため、ボーナス状態に移行する前に原点検知は行われない。このため、ボーナス状態に移行する前に補正実行カウンタ１４１の値が増加することはなく、ボーナス状態の途中で補正動作待機状態に設定される可能性が低減されている。

【１１２４】

ボーナス当選が発生したことを示す情報が設定されたゲーム開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除して役物７５の動作演出を実行する構成とすると、ボーナス開始演出の開始前に補正動作を終了させることはできるものの、ボーナス当選が発生したゲームにおいてボーナス告知演出に当選しなかった場合においても役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除されて役物７５の補正動作が行われるため、当該補正動作が行われたことに基づいてボーナス当選の発生を遊技者に把握されてしまう。これに対して、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除して役物７５の補正動作を実行する構成であることにより、役物７５の補正動作が行われたことに基づいてボーナス当選の発生を遊技者に把握されてしまうことを防止しながら、ボーナス状態の最初のゲームから役物動作演出を開始することができる。

【１１２５】

ボーナス告知演出の実行中に役物動作演出の開始契機が発生する構成において、ボーナス入賞の成立に対応する入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除する構成とすることにより、ボーナス告知演出の実行中に役物動作演出を開始させることを可能としながら、ボーナス入賞の成立タイミングにおいて役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除することを可能とすることができる。

【１１２６】

役物７５の原点検知において球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合、補正動作待機状態及び役物エラー状態に設定するための条件が満たされないことを条件として、役物７５の補正動作が行われて球状演出部７７ｂが原点に復帰する構成である。球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定した場合に即座に補正動作待機状態又は役物エラー状態に設定される構成と比較して、遊技ホールの管理者によるメンテナンスの頻度を低減して管理者の負担軽減を図ることができる。

【１１２７】

役物７５の補正動作において球状演出部７７ｂが原点に復帰しなかったとしても補正動作待機状態及び役物エラー状態とはならない。この場合には、次の原点検知において再度球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定される。役物７５の補正動作において球状演出部７７ｂが原点に復帰しなかった場合に即座に補正動作待機状態又は役物エラー状態に設定する構成と比較して、役物エラー状態が発生する頻度を低減し、遊技ホールの管理者によるメンテナンスの頻度を低減することができる。

【１１２８】

補正実行カウンタ１４１の値が「３」である状況において行われた原点検知において役

物７５の球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合には原点検知及び補正動作が実行されない補正動作待機状態に設定される。これにより、補正動作が頻繁に行われる事態を回避し、役物動作演出の安全性を高めることができる。

【１１２９】

補正動作待機状態は、当該補正動作待機状態が開始されてから所定の期間（具体的には５分間）が経過した場合、当該補正動作待機状態が開始されてから行われたゲーム数が所定の回数（具体的には３０回）に達した場合、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から役物初期化コマンドを受信した場合、又は演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを受信した場合に解除される。補正動作待機状態となった後に遊技ホールの管理者によるメンテナンスが行われることなく当該補正動作待機状態が解除されて役物７５の補正動作を実行可能な状態に戻す構成とすることにより、遊技ホールの管理者によるメンテナンスの頻度を下げることができる。これにより、管理者の管理負担を軽減することができる。

【１１３０】

待機実行カウンタ１４２及び補正実行カウンタ１４１の値が「３」である状況において行われた原点検知において役物７５の球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定された場合には役物エラー状態に設定される。これにより、待機実行カウンタ１４２の値が「４」に到達するほど頻繁に球状演出部７７ｂの位置ずれが発生したことを遊技ホールの管理者に報知することができる。また、管理者によるメンテナンスが必要な状態が長時間に亘って継続する事態を回避することができる。

【１１３１】

役物７５の原点検知は、演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信したことを契機として行われる。発生頻度の高い事象を契機として原点検知が行われる構成であることにより、役物７５の駆動制御が実行されていない状況において球状演出部７７ｂが原点に滞在していない状態が発生した場合に早期に球状演出部７７ｂを原点に復帰させることが可能となる。これにより、球状演出部７７ｂが原点に滞在していないことが原因となって役物動作演出がキャンセルされてしまう可能性を低減することができる。

【１１３２】

役物７５の原点検知の実行タイミングにおいて球状演出部７７ｂが原点に滞在していなかった場合には、役物７５の補正動作を行って球状演出部７７ｂを原点に復帰させることが優先され、当該補正動作が行われたゲームの次のゲームが開始されるまで役物動作演出の実行が禁止される。これにより、球状演出部７７ｂが原点に滞在している状態を早期に作り出すことができる。また、役物７５の補正動作により球状演出部７７ｂが原点に復帰してから当該補正動作が実行されたゲームの次のゲームが開始されるまでの間に役物動作演出が開始され、次に役物７５の原点検知の実行タイミングとなった場合に再度球状演出部７７ｂが原点に滞在していない状態となることを回避することができる。

【１１３３】

履歴構成データの生成契機が発生した場合、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データに基づいて履歴構成データが生成される。履歴構成データは画像再生用記憶エリア９４ｃに記憶され、履歴画像Ｇ２３の表示契機が発生した場合には画像再生用記憶エリア９４ｃに記憶されている履歴構成データに基づいて履歴画像Ｇ２３の表示用データが生成される。そして、当該履歴画像Ｇ２３の表示用データに基づいて画像表示装置６３に履歴画像Ｇ２３を表示する１フレーム分の履歴画像データが生成される。履歴構成データを記憶しておき、履歴画像Ｇ２３の表示契機が発生する度に当該履歴構成データに基づいて１フレーム分の履歴画像データを生成する構成であることにより、履歴画像データそのものを記憶しておく構成と比較して、過去の履歴画像Ｇ２３を表示可能とするための演出側ＲＡＭ９４における記憶容量を低減することができる。また、履歴構成データを生成するために用いた遊技履歴データを記憶しておき、履歴画像Ｇ２３の表示契機が発生する度に当該遊技履歴データに基づいて１フレーム分の履歴画像データを生成する構成と比較して、過去の履歴画像Ｇ２３を表示可能とするための演出側ＲＡＭ９４における記憶容

量を低減することができるとともに、過去の履歴画像Ｇ２３を表示するための処理負荷を軽減することができる。

【１１３４】

第１～第３選択条件テーブルにおいて、選択条件が満たされているとともに表示優先度が共通している文言指定データが複数存在している場合には、当該複数の文言指定データの中から表示対象となる一の文言指定データを選択するための文言指定データの抽選処理（文言選択処理（図８８）のステップＳ５２１１）が実行される。抽選により表示対象の文言指定データが選択される構成であることにより、画像表示装置６３に履歴画像Ｇ２３が表示される前から履歴画像Ｇ２３の内容が予想できてしまう事態を回避することができる。これにより、遊技の興趣向上が図られている。

【１１３５】

履歴画像Ｇ２３には、第１見出し範囲１５１に表示される第１文言画像Ｇ２５に対応するキャラクタ画像Ｇ２８が表示されるキャラクタ画像範囲１５４が設けられている。遊技履歴に対応するキャラクタ画像Ｇ２８が表示されることにより、過去に実行された演出の内容を思い出し易い構成の履歴画像Ｇ２３を表示することができる。

【１１３６】

有利区間ＳＣ２のエンディング演出が行われた後に履歴構成データの生成契機が発生した場合、当該履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３には常にエンディング画像Ｇ２９が含まれる。このため、遊技者は、有利区間ＳＣ２のエンディング演出の実行中にカメラ等でエンディング演出の記録を残さなくても、後から履歴画像表示を行ってエンディング演出の記録を確認することができる。これにより、有利区間ＳＣ２のエンディング演出を遊技者にじっくりと見せることが可能となる。

【１１３７】

第１～第３選択エリア１６５～１６７に設定される文言指定データの候補として候補エリア１７１～１７３に複数の文言指定データが設定されている場合には、当該複数の文言指定データのうち過去に生成されて画像再生用記憶エリア９４ｃの再生用記憶エリアＲＤｎ（ｎは０～３１のいずれかの整数）に記憶されている履歴構成データに含まれる文言指定データとは異なる文言指定データが第１～第３選択エリア１６５～１６７に優先的に設定される。これにより、連続して生成される履歴構成データの内容が重複してしまう可能性を低減して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１３８】

前回のＡＲＴ状態ＳＴ６が終了した後に実行された総ゲーム数と現状のスロットマシン１０の設定値との組合せに対応するプレート抽選テーブルＰＡ１～ＰＡ６，ＰＢ１～ＰＢ６，ＰＤ１～ＰＤ６のいずれかを用いてプレート抽選が行われ、設定値を示唆する背景プレート画像Ｇ２４に対応する背景プレート画像指定データが履歴構成データに設定される。これにより、履歴画像Ｇ２３に含まれる背景プレート画像Ｇ２４の種類に基づいて現状の設定値を予想することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１３９】

履歴メニュー画面において「履歴画像の途中生成」という項目が選択された場合、当該選択されたタイミングにおいて履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データに基づいて履歴構成データが生成される。これにより、任意のタイミングで「履歴画像の途中生成」を選択して当該タイミングまでに履歴記憶用エリア９４ｂに記憶された遊技履歴データに基づく履歴画像表示を行うことができる。例えば、営業時間の終了が近いタイミングのようにＡＲＴ状態ＳＴ６の終了を待たずに履歴画像表示を行いたい場合にそれまでの遊技履歴データに基づく履歴画像表示を行うことが可能となる。

【１１４０】

「履歴画像の途中生成」という項目が選択されたことに基づいて履歴構成データが生成される場合、当該履歴構成データには、設定値を示唆する背景プレート画像Ｇ２４を指定する背景プレート画像指定データは設定されない。このため、途中生成の履歴画像Ｇ２３には、設定値を示唆する背景プレート画像Ｇ２４が含まれない。これにより、短い間隔で

何度も「履歴画像の途中生成」を選択して背景プレート画像Ｇ２４の種類の確認を繰り返すことにより現状の設定値に見当をつける行為を防止することができる。

【１１４１】

履歴記憶用エリア９４ｂにおける第０～第５履歴用記憶エリアＲＡ０～ＰＡ５及び第７～第１５履歴用記憶エリアＲＡ７～ＲＡ１５に記憶されている遊技履歴データは、ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了したことを契機として履歴構成データが生成された場合にクリアされる。これにより、前回のＡＲＴ状態ＳＴ６が終了してから今回のＡＲＴ状態ＳＴ６が終了するまでに履歴記憶用エリア９４ｂに記憶された遊技履歴データに基づいて履歴構成データを生成することができる。

【１１４２】

遊技者が履歴構成データを生成させるための操作を行わなくても、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が所定の区切り数（具体的には「１０００」、「２０００」、又は「３０００」）となることを契機として履歴構成データが生成される。遊技者が履歴構成データを生成させるための操作を行わない場合に履歴構成データの生成契機がＡＲＴ状態ＳＴ６の終了時及び有利区間ＳＣ２におけるエンディング演出の終了時にしか発生しない構成とすると、ＡＲＴ状態ＳＴ６において実行されたゲーム数が多くなるほど履歴画像Ｇ２３の内容に反映されない遊技の履歴が増加してしまう。これに対して、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が所定の区切り数となる度に履歴構成データが生成される構成であることにより、ＡＲＴ状態ＳＴ６において実行されたゲーム数が多くなった場合に当該ＡＲＴ状態ＳＴ６における遊技の履歴が反映された履歴画像Ｇ２３の数を増加させることができる。これにより、過去の遊技履歴を詳細に確認可能とすることができる。

【１１４３】

画像再生用記憶エリア９４ｃは複数（具体的には３２個）の履歴構成データを記憶可能である。遊技者は画像再生用記憶エリア９４ｃに記憶されている複数の履歴構成データのうち、表示可能フラグに「１」がセットされている履歴構成データの中から一の履歴構成データを選択して当該履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を画像表示装置６３に表示させることができる。過去の複数の履歴画像Ｇ２３を確認可能とすることにより、履歴構成データが生成される度に履歴画像Ｇ２３を表示しなくても、複数個の履歴画像Ｇ２３をまとめて確認可能とすることができる。これにより、履歴画像Ｇ２３を確認するために遊技の進行が中断してしまうことを防止することができる。

【１１４４】

通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてからスタートレバー４１の操作が行われていない期間が１０分間に達した場合、画像再生用記憶エリア９４ｃの各再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に設けられている表示可能フラグのうち「１」がセットされている表示可能フラグが全て「０」クリアされる。これにより、これまでに生成されて第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に記憶された履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を選択して画像表示装置６３に表示させることができなくなる。このように、遊技者の離席が予測される状態となった場合には、当該状態が発生する以前に生成されて第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に記憶された履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を選択して画像表示装置６３に表示させることができなくなる。これにより、本人以外の遊技者の過去の履歴画像Ｇ２３を参考にして設定値を推測する行為を防止することができる。

【１１４５】

遊技者の離席が予測される状態となった場合にそれまでに記憶されていた履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３は表示できなくなるものの、第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に記憶されている履歴構成データは削除されずに残る。また、画像再生用記憶エリア９４ｃは本スロットマシン１０の電源遮断後にバックアップ電力が供給される記憶エリアであるため、本スロットマシン１０の電源がＯＦＦ状態であることで演出側ＭＰＵ９２への動作電力の供給が停止されている状況であっても画像再生用記憶エリア９

４ｃにおいて情報の記憶保持が行われる。このため、新たに履歴構成データが生成される場合にこれらの履歴構成データに含まれる文言指定データと同一の文言指定データが選択される可能性を低減することができる。これにより、過去に見たことのない文言画像Ｇ２５～Ｇ２７を含む履歴画像Ｇ２３が表示される可能性を高めることが可能となっている。

【１１４６】

ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了したことを契機として履歴構成データが生成される場合、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が終了したことを契機として履歴構成データが生成される場合、又はＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が所定の区切り数（具体的には「１０００」、「２０００」、又は「３０００」）となったことを契機として履歴構成データが生成される場合、画像表示装置６３では最新の履歴画像Ｇ２３を表示可能であることを示すポップ表示が行われる。これにより、新たに履歴構成データが生成されたことを遊技者に認識させることができるとともに、当該履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３の表示を行うための操作を促すことができる。

【１１４７】

画像表示装置６３にポップ画像が表示されている状況において演出用操作装置６４における下ボタン６４ｃの操作が検出された場合、履歴メニュー画面を経由することなく、直接ポップ画像に対応する最新の履歴画像Ｇ２３を表示させることができる。ポップ表示中に最新の履歴画像Ｇ２３を表示させるための操作を簡略化することにより、新たに履歴構成データが生成されたにも関わらず当該履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３の表示が行われない可能性を低減することができる。

【１１４８】

＜第２の実施形態＞

本実施形態では演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づいて実行される演出の内容が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第１の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【１１４９】

図１０３（ａ）は本実施形態におけるＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出における画像表示装置６３の表示内容を説明するための説明図である。ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出の演出内容は、上記第１の実施形態におけるＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出の演出内容と同一である。上記第１の実施形態と同様に、ＡＲＴ状態ＳＴ６では継続ゲーム数表示が行われる。継続ゲーム数表示では、図１０３（ａ）に示すように、ＡＲＴ状態ＳＴ６の残りの継続ゲーム数を示す継続ゲーム数画像Ｇ１８が画像表示装置６３の左側上部に表示される。図１０３（ａ）に示すように、本実施形態では、上記第１の実施形態におけるサブ表示領域１３１（図５７）が設けられておらず、ゲージ点滅表示及びゲージ増大表示は行われない。

【１１５０】

本実施形態では、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合、上乗せ演出が行われる。図１０３（ｂ）及び図１０３（ｃ）は、ＡＲＴ状態ＳＴ６の上乗せ演出における画像表示装置６３の表示内容を説明するための説明図である。上乗せ演出では、画像表示装置６３の全面において、所定の期間（具体的には４秒間）に亘って上乗せ動画が表示される。当該上乗せ動画では、図１０３（ｂ）に示すように、３秒間に亘って上乗せキャラクタ画像Ｇ２０，Ｇ２１の動画が表示される。当該動画は、上乗せゲーム数を示唆する内容の動画である。その後、図１０３（ｃ）に示すように、１秒間に亘って上乗せゲーム数画像Ｇ４１が表示される。これら上乗せキャラクタ画像Ｇ２０，Ｇ２１及び上乗せゲーム数画像Ｇ４１は、背景画像Ｇ１６及びＡＲＴ用キャラクタ画像Ｇ１７（図１０３（ａ））よりも画面手前側に表示される。このため、画像表示装置６３に上乗せ動画が表示されている間、背景画像Ｇ１６及びＡＲＴ用キャラクタ画像Ｇ１７は視認できなくなる。一方、継続ゲーム数画像Ｇ１８は、上乗せキャラクタ画像Ｇ２０，Ｇ２１及び上乗せゲーム数画像Ｇ４１よりも画面手前側に表示されるため、上乗せ動画が

表示されている間も視認可能である。
【１１５１】
上記第１の実施形態と同様に、主側ＭＰＵ７２は、上乗せ演出の開始時に主側ＲＡＭ７４におけるフリーズカウンタに対して数値情報を設定しない。営業時間の終了が迫っている等の状況で先を急ぐ遊技者は、上乗せ演出の途中でスタートレバー４１を操作することにより次のゲームを開始させることができる。上乗せ演出の実行中に次のゲームを開始すべくスタートレバー４１の操作が行われて演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信した場合、実行中であった上乗せ演出が終了し、受信したゲーム開始コマンドに対応するＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が開始される。また、当該ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出と並行して、今回途中で終了した上乗せ演出に対応する縮小上乗せ演出が開始される。図１０４（ａ）及び図１０４（ｂ）は縮小上乗せ演出における画像表示装置６３の表示内容を説明するための説明図である。
【１１５２】
縮小上乗せ演出では、図１０４（ａ）及び図１０４（ｂ）に示すように、画像表示装置６３の右側下部に設けられた右下表示領域１８１において、縮小上乗せ動画の表示が行われる。縮小上乗せ演出の縮小上乗せ動画は、対応する上乗せ演出の上乗せ動画における画像の画素数を低減し、表示サイズを縮小したものである。縮小上乗せ動画の長さ（実行期間）は、対応する上乗せ動画の長さ（実行期間）と同一である。縮小上乗せ動画は、途中で終了した上乗せ動画の続きから再生される。
【１１５３】
縮小上乗せ動画表示では、図１０４（ａ）に示すように、右下表示領域１８１に縮小上乗せキャラクタ画像Ｇ４２，Ｇ４３の動画が表示された後、図１０４（ｂ）に示すように、１秒間に亘って縮小上乗せゲーム数画像Ｇ４４が表示される。これら縮小上乗せキャラクタ画像Ｇ４２，Ｇ４３及び縮小上乗せゲーム数画像Ｇ４４は、背景画像Ｇ１６、ＡＲＴ用キャラクタ画像Ｇ１７及び上乗せキャラクタ画像Ｇ２０，Ｇ２１よりも画面手前側に表示される。
【１１５４】
図１０４（ａ）に示すように、縮小上乗せ演出が実行されている状況において演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合、画像表示装置６３では、図１０４（ｂ）に示すように、当該受信したＡＲＴ中上乗せコマンドに対応する上乗せ演出が開始される。ＡＲＴ中上乗せコマンドの受信時に右下表示領域１８１にて実行中であった縮小上乗せ演出の残りの実行期間が１秒以下である場合、すなわち既に縮小上乗せゲーム数画像Ｇ４４の表示が開始されている場合には、当該右下表示領域１８１において縮小上乗せ動画の表示が継続される。
【１１５５】
一方、ＡＲＴ中上乗せコマンドの受信時に右下表示領域１８１にて実行中であった縮小上乗せ演出の残りの実行期間が１秒より長い場合、すなわち右下表示領域１８１において縮小上乗せゲーム数画像Ｇ４４の表示が開始されていない場合には、当該右下表示領域１８１において縮小上乗せ動画の最後の１秒間の表示が開始される。具体的には、右下表示領域１８１にて縮小上乗せゲーム数画像Ｇ４４の表示が開始される。図１０４（ｂ）に示すように、右下表示領域１８１において縮小上乗せ動画は、上乗せキャラクタ画像Ｇ２０，Ｇ２１よりも画面手前側に表示される。
【１１５６】
このように、縮小上乗せ演出の実行中に次の上乗せ演出が開始された場合には、縮小上乗せ演出の結果部分（縮小上乗せゲーム数画像Ｇ４４）のみが表示されて、当該縮小上乗せ演出が終了する。これにより、縮小上乗せ演出における上乗せゲーム数を明示した後、速やかに当該縮小上乗せ演出を終了させることができる。縮小上乗せ演出と、当該縮小上乗せ演出よりも後に開始された上乗せ演出とが並行して実行される期間が１秒以内に短縮されることにより、後から開始された上乗せ演出への注目を高めることができる。
【１１５７】

上乗せ動画の表示時間は４秒間であり、縮小上乗せ動画は対応する上乗せ動画の続きから再生される。このため、スタートレバー４１の操作が行われて縮小上乗せ動画の表示が開始された場合、当該縮小上乗せ動画の表示時間は４秒未満である。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、前回のゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始された時点から次にリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始可能となるまでにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始が待機されるウエイト時間は４．１秒間である。このため、縮小上乗せ演出の実行中に新たに開始され得るゲーム数は「１」又は「０」であり、縮小上乗せ演出と、当該縮小上乗せ演出の後に開始された上乗せ演出とが並行して実行されている状況においてさらに新たな上乗せ演出の実行タイミングとなることはない。

【１１５８】

画像表示装置６３の左側上部に表示される継続ゲーム数の値は、上乗せ演出が最後まで実行された場合、当該上乗せ演出の終了時に、当該上乗せ演出における上乗せゲーム数の加算後の値に更新される。また、画像表示装置６３の左側上部に表示される継続ゲーム数の値は、上乗せ演出の途中で上乗せ演出から縮小上乗せ演出への切り換えが行われ、当該縮小上乗せ演出の実行中に新たな上乗せ演出が開始されることなく当該縮小上乗せ演出が最後まで実行された場合、当該縮小上乗せ演出の終了時に、当該縮小上乗せ演出における上乗せゲーム数の加算後の値に更新される。さらにまた、画像表示装置６３の左側上部に表示される継続ゲーム数の値は、複数の上乗せ当選が連続して発生した場合、最後の上乗せ当選を契機として開始された上乗せ演出又は縮小上乗せ演出の終了時に、当該連続して発生した上乗せ当選における合計上乗せゲーム数の加算後の値に更新される。本実施形態において、上乗せ当選が連続して発生する場合とは、縮小上乗せ演出の実行中に新たな上乗せ演出が開始される場合である。

【１１５９】

上乗せ当選が連続して発生している状況においても、ゲームが開始される度に画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数の値は１減算される。連続して発生した上乗せ当選における合計上乗せゲーム数が最後にまとめて加算されるまでの間に画像表示装置６３の左側上部に表示すべき継続ゲーム数の値が「０」以下となった場合には、当該「０」以下の値に代えて、画像表示装置６３の左側上部に「？」が表示される。このため、画像表示装置６３の左側上部に継続ゲーム数として「０」以下の値が表示されている状態でＡＲＴ状態ＳＴ６が継続することはない。上乗せ当選が連続して発生している状況において画像表示装置６３の左側上部に表示すべき継続ゲーム数の値が「０」以下となった後、最後に発生した上乗せ当選の上乗せサブ演出が終了する場合には、当該「０」以下の値に対して連続して発生した上乗せ当選の合計上乗せゲーム数が加算され、画像表示装置６３の左側上部に表示される継続ゲーム数の値が当該加算後の値に更新される。

【１１６０】

次に、ＡＲＴ状態ＳＴ６における各種演出を実行するための演出側ＲＯＭ９３及び演出側ＲＡＭ９４の構成を説明する。図１０５（ａ）は演出側ＲＯＭ９３の構成を説明するための説明図であり、図１０５（ｂ）は演出側ＲＡＭ９４の構成を説明するための説明図である。

【１１６１】

図１０５（ａ）に示すように、演出側ＲＯＭ９３には、上記第１の実施形態において既に説明したＡＲＴ用ベース演出テーブル記憶エリア１３３ａ及びＡＲＴ用通常演出テーブル記憶エリア１３３ｂに加えて、上乗せ演出テーブル記憶エリア１３３ｈ及び縮小上乗せ演出テーブル記憶エリア１３３ｉが設けられている。上記第１の実施形態と同様に、ＡＲＴ状態ＳＴ６において発生する上乗せ当選における上乗せゲーム数として、「５０」及び「１００」が存在している。ＡＲＴ状態ＳＴ６において実行される上乗せ演出は８種類存在しており、演出側ＲＯＭ９３の上乗せ演出テーブル記憶エリア１３３ｈには、「５０」の上乗せゲーム数に対応する上乗せ演出を実行するための４種類の上乗せ演出テーブルと、「１００」の上乗せゲーム数に対応する上乗せ演出を実行するための４種類の上乗せ演

出テーブルとが記憶されている。また、演出側ＲＯＭ９３の縮小上乗せ演出テーブル記憶エリア１３３ｉには、これら８種類の上乗せ演出に対応する８種類の縮小上乗せ演出を実行するための８種類の縮小上乗せ演出を実行するための８種類の縮小上乗せ演出テーブルが記憶されている。

【１１６２】

上乗せ演出テーブルには、複数の数値情報がポインタ情報として連番となるように配列されており、当該ポインタ情報に対して各種演出用データが設定されている。上乗せ演出テーブルには、画像表示装置６３において上乗せ動画の表示を行うための表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、当該上乗せ動画に対応する音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御を行うための音データとが設定されている。上乗せ演出用の表示用データの設定先情報としては、表示用設定エリア１１３の第３演出用エリア１１３ｄを示す情報が設定されている。上乗せ演出テーブルは、読み出し用エリア９４ａにおける第２レイヤＬＹ２に読み出される。

【１１６３】

縮小上乗せ演出テーブルには、対応する上乗せ演出テーブルに設定されているポインタ情報（連番の数値情報）と同一のポインタ情報（数値情報）が設定されており、当該ポインタ情報に対して各種演出用データが設定されている。縮小上乗せ演出テーブルには、画像表示装置６３の右下表示領域１８１において縮小上乗せ動画の表示を行うための表示用データのアドレス情報及び設定先情報と、当該縮小動画に対応する音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御を行うための音データとが設定されている。縮小上乗せ演出用の表示用データの設定先情報としては、表示用設定エリア１１３の第４演出用エリア１１３ｅを示す情報が設定されている。縮小上乗せ演出テーブルは、読み出し用エリア９４ａにおける第３レイヤＬＹ３に読み出される。

【１１６４】

このように、読み出し用エリア９４ａにおいて、上乗せ演出テーブルと縮小上乗せ演出テーブルとが異なるレイヤＬＹｎ（ｎ＝２，３）に読み出される構成であることにより、縮小上乗せ演出が実行されている状況において演出側ＭＰＵ９２が新たにＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合に、実行中である縮小上乗せ演出を継続させながらＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づいて新たに上乗せ演出を開始させることが可能となっている。

【１１６５】

上乗せ演出テーブルに基づく上乗せ演出が途中で終了して対応する縮小上乗せ演出テーブルに基づく縮小上乗せ演出が開始される場合、実行中であった上乗せ演出テーブルのポインタ情報が縮小上乗せ演出テーブルのポインタ情報として引き継がれる。また、実行中であった上乗せ演出用の表示用データのフレーム数情報が縮小上乗せ演出用の表示用データのフレーム数情報として引き継がれる。これにより、実行中であった上乗せ演出の続きから縮小上乗せ演出を開始することが可能となる。

【１１６６】

図１０５（ｂ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には、上記第１の実施形態において既に説明した表示用カウンタ１３４に加えて、合計上乗せゲーム数カウンタ１８２と、上乗せ演出種別カウンタ１８３とが設けられている。合計上乗せゲーム数カウンタ１８２は、表示用カウンタ１３４に対して加算する処理が待機されている上乗せゲーム数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。上乗せ当選が連続して発生した場合、合計上乗せゲーム数カウンタ１８２には連続して発生した上乗せ当選の合計上乗せゲーム数がセットされている状態となる。上乗せ演出種別カウンタ１８３は、実行中の上乗せ演出の種類を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。上乗せ演出種別カウンタ１８３には、実行される上乗せ演出の種類に応じて「１」～「８」のいずれかの数値情報がセットされる。

【１１６７】

次に、ＡＲＴ状態ＳＴ６における各種演出を実行するための演出側ＭＰＵ９２における

処理構成について説明する。図１０６は演出側ＭＰＵ９２にて実行されるＡＲＴ中のゲーム開始用処理を示すフローチャートである。なお、ＡＲＴ中のゲーム開始用処理は、ＡＲＴ状態ＳＴ６において主側ＭＰＵ７２からゲーム開始コマンドを受信した場合に、非通常用の演出制御処理（図６２）のステップＳ３０１５にて実行される。

【１１６８】

ＡＲＴ中のゲーム開始用処理では、まず演出側ＲＡＭ９４に設けられた上乗せ演出中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ６４０１）。上乗せ演出中フラグは、上乗せ演出の実行中であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。

【１１６９】

上乗せ演出中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ６４０１：ＹＥＳ）には、進行情報記憶処理を実行する（ステップＳ６４０２）。進行情報記憶処理では、上乗せ演出テーブルが読み出されている第２レイヤＬＹ２のポインタカウンタＰＣ２の値を演出側ＲＡＭ９４に設けられたポインタ記憶カウンタにセットする。ポインタ記憶カウンタは、上乗せ演出から縮小上乗せ演出への切り換えタイミングにおける上乗せ演出テーブルのポインタ情報を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。また、進行情報記憶処理（ステップＳ６４０２）では、表示用設定エリア１１３の第３演出用エリア１１３ｄに設定されている上乗せ演出用の表示用データのフレーム数情報をフレーム数記憶カウンタにセットする。フレーム数記憶カウンタは、上乗せ演出から縮小上乗せ演出への切り換えタイミングにおける上乗せ演出用の表示用データのフレーム数情報を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。

【１１７０】

その後、上乗せ演出の終了処理を実行する（ステップＳ６４０３）。上乗せ演出の終了処理では、上乗せ演出テーブルが読み出されている読み出し用エリア９４ａの第２レイヤＬＹ２をクリアするとともに、表示用設定エリア１１３の第３演出用エリア１１３ｄに設定されている上乗せ演出用の表示用データをクリアする。これにより、スピーカ６２及び画像表示装置６３において実行されていた上乗せ演出が終了する。

【１１７１】

その後、演出側ＲＡＭ９４における上乗せ演出種別カウンタ１８３の値に基づいて、ステップＳ６４０３にて終了させた上乗せ演出の種類を把握し（ステップＳ６４０４）、当該把握した種類の上乗せ演出に対応する縮小上乗せ演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の縮小上乗せ演出テーブル記憶エリア１３３ｉから読み出し用エリア９４ａに読み出す（ステップＳ６４０５）。既に説明したとおり、縮小上乗せ演出テーブルは第３レイヤＬＹ３に読み出される。

【１１７２】

その後、ポインタ設定処理を実行する（ステップＳ６４０６）。ポインタ設定処理では、進行情報記憶処理（ステップＳ６４０２）にて演出側ＲＡＭ９４におけるポインタ記憶カウンタにセットしたポインタ情報を、ステップＳ６４０５にて縮小上乗せ演出テーブルが読み出された第３レイヤＬＹ３のポインタカウンタＰＣ３にセットする。これにより、今回終了した上乗せ演出における上乗せ演出テーブルのポインタ情報が、今回開始される縮小上乗せ演出における縮小上乗せ演出テーブルのポインタ情報として引き継がれる。

【１１７３】

その後、ステップＳ６４０６にて第３レイヤＬＹ３のポインタカウンタＰＣ３にセットしたポインタ情報に基づいて、縮小上乗せ演出テーブルに設定されている表示用データを特定し、当該特定した表示用データを表示用設定エリア１１３の第４演出用エリア１１３ｅに設定する（ステップＳ６４０７）。具体的には、縮小上乗せ演出テーブルにおいて、ポインタ設定処理（ステップＳ６４０６）にて引き継いだポインタ情報からポインタ情報が減少する方向に遡って１番最初に表示用データが設定されているポインタ情報を把握し、当該表示用データを表示用設定エリア１１３の第４演出用エリア１１３ｅに設定する。これにより、上乗せ演出の終了時に第３演出用エリア１１３ｄに設定されていた表示用デ

ータに対応する縮小上乗せ動画用の表示用データが第４演出用エリア１１３ｅに設定されている状態となる。

【１１７４】

その後、フレーム数設定処理を実行する（ステップＳ６４０８）。フレーム数設定処理では、ステップＳ６４０７にて第４演出用エリア１１３ｅに設定された縮小上乗せ演出用の表示用データの表示開始のフレーム数情報として、進行情報記憶処理（ステップＳ６４０２）にて演出側ＲＡＭ９４におけるフレーム数記憶カウンタにセットしたフレーム数情報をセットする。これにより、上乗せ演出の終了時に第３演出用エリア１１３ｄに設定されていた表示用データに対応する縮小上乗せ動画用の表示用データにおいて、上乗せ演出の終了時のフレーム数と同一のフレーム数から縮小上乗せ演出における縮小上乗せ動画を開始することができる。よって、途中で終了した上乗せ動画の続きから縮小上乗せ動画を再生することが可能となる。

【１１７５】

その後、演出側ＲＡＭ９４における上乗せ演出種別カウンタ１８３を「０」クリアし（ステップＳ６４０９）、演出側ＲＡＭ９４における上乗せ演出中フラグを「０」クリアする（ステップＳ６４１０）。これにより、上乗せ演出が終了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。そして、演出側ＲＡＭ９４における縮小上乗せ演出中フラグに「１」をセットする（ステップＳ６４１１）。これにより、縮小上乗せ演出の実行中であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１１７６】

ステップＳ６４０１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ６４１１の処理を行った場合には、ステップＳ６４１２に進む。ステップＳ６４１２～ステップＳ６４１７では、上記第１の実施形態のＡＲＴ中のゲーム開始用処理（図６３（ｂ））におけるステップＳ３２０４～ステップＳ３２０９と同一の処理を実行して、本ＡＲＴ中のゲーム開始用処理を終了する。

【１１７７】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される演出調整処理について図１０７（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出調整処理は、ＡＲＴ状態ＳＴ６において主側ＭＰＵ７２からＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合に、非通常用の演出制御処理（図６２）のステップＳ３０１７にて実行される。

【１１７８】

演出調整処理では、まず演出側ＲＡＭ９４における縮小上乗せ演出中フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ６５０１）、縮小上乗せ演出中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ６５０１：ＹＥＳ）には、縮小上乗せ演出テーブルが読み出されている第３レイヤＬＹ３のポインタカウンタＰＣ３の値に基づいて、縮小上乗せ演出の残り時間が１秒以下であるか否かを判定する（ステップＳ６５０２）。ステップＳ６５０２にて肯定判定を行った場合には、画像表示装置６３の右下表示領域１８１にて既に縮小上乗せゲーム数画像Ｇ４４の表示が開始されていることを意味するため、そのまま本演出調整処理を終了する。

【１１７９】

一方、ステップＳ６５０２にて否定判定を行った場合には、縮小上乗せ演出のポインタ調整処理を実行して（ステップＳ６５０３）、本演出調整処理を終了する。縮小上乗せ演出のポインタ調整処理（ステップＳ６５０３）では、縮小上乗せ演出の最後の１秒間が実行されるように、当該ポインタカウンタＰＣ３の値を更新する。具体的には、縮小上乗せ演出テーブルにおける参照対象のポインタ情報を、画像表示装置６３に縮小上乗せゲーム数画像Ｇ４４（図１０４（ｂ））を表示させるための表示用データのアドレス情報及び設定先情報が設定されているポインタ情報まで更新する。

【１１８０】

上記のとおり、縮小上乗せ演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合、右下表示領域１８１では縮小上乗せゲーム数画像Ｇ４４の表示が行われ

る。これにより、縮小上乗せ演出の結果を分かり易い態様で示すことができる。縮小上乗せゲーム数画像Ｇ４４の表示は１秒以内に終了する。これにより、縮小上乗せ演出と、当該縮小上乗せ演出の後に開始された上乗せ演出とが並行して実行される期間を短い期間として、後から開始された上乗せ演出に遊技者の関心を移すことができる。

【１１８１】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される上乗せ演出用処理について図１０７（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、上乗せ演出用処理は、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合に、非通常用の演出制御処理（図６２）のステップＳ３０１８にて実行される。

【１１８２】

上乗せ演出用処理では、まず今回受信したＡＲＴ中上乗せコマンドに設定されている情報に基づいて上乗せゲーム数を把握し、当該把握した上乗せゲーム数を演出側ＲＡＭ９４における上乗せゲーム数カウンタ１３５に設定する（ステップＳ６６０１）。

【１１８３】

その後、上乗せ演出抽選処理を実行する（ステップＳ６６０２）。上乗せ演出抽選処理では、まず上乗せ演出を選択するための上乗せ演出抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。既に説明したとおり、演出側ＲＯＭ９３の上乗せ演出テーブル記憶エリア１３３ｈ（図１０５（ａ））には「５０」の上乗せゲーム数に対応する上乗せ演出を実行するための４種類の上乗せ演出テーブルと、「１００」の上乗せゲーム数に対応する上乗せ演出を実行するための４種類の上乗せ演出テーブルとが記憶されている。第１上乗せ演出抽選テーブルには、４種類の上乗せ演出テーブルの種別情報が設定されており、各種別情報に対して当否の判定を行うための数値範囲が設定されている。また、第２上乗せ演出抽選テーブルには、４種類の上乗せ演出テーブルの種別情報が設定されており、各種別情報に対して当否の判定を行うための数値範囲が設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した上乗せ演出抽選テーブルに対して照合する。これにより、今回の読み出し対象となる上乗せ演出テーブルを特定する。具体的には、乱数カウンタから読み出した数値情報を含む数値範囲が設定されている上乗せ演出テーブルを読み出し対象として特定する。

【１１８４】

その後、上乗せ演出抽選処理（ステップＳ６６０２）において特定した上乗せ演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３の上乗せ演出テーブル記憶エリア１３３ｈから読み出す（ステップＳ６６０３）。上述したとおり、上乗せ演出テーブルは、読み出し用エリア９４ａにおける第２レイヤＬＹ２に読み出される。上乗せ演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて上乗せ演出が実行される。その後、演出側ＲＡＭ９４における上乗せ演出中フラグに「１」をセットする（ステップＳ６６０４）。これにより、上乗せ演出の実行中であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１１８５】

その後、上乗せ演出抽選処理（ステップＳ６６０２）にて当選となった上乗せ演出テーブルの情報（「１」～「８」のいずれかの数値情報）を演出側ＲＡＭ９４における上乗せ演出種別カウンタ１８３にセットする（ステップＳ６６０５）。これにより、実行中である上乗せ演出の種類を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。その後、演出側ＲＡＭ９４に設けられたゲーム数更新待機フラグに「１」をセットして（ステップＳ６６０６）、本上乗せ演出用処理を終了する。上乗せ更新待機フラグは、表示用カウンタ１３４に対して上乗せゲーム数を加算する処理が待機状態となっていることを演出側ＲＡＭ９４にて把握可能とするフラグである。

【１１８６】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるフラグクリア処理について図１０８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、フラグクリア処理は、参照対象のポインタ情報が

最終のポインタ情報まで更新され、当該最終のポインタ情報にリピート情報が設定されていない場合に、ポインタ更新処理（図４８）のステップＳ２００６にて実行される。

【１１８７】

フラグクリア処理では、対象レイヤカウンタ１１４の値が「２」である場合（ステップＳ６７０１：ＹＥＳ）、演出側ＲＡＭ９４における上乗せ演出中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ６７０２）。ステップＳ６７０２にて肯定判定を行った場合には、今回終了タイミングとなったデータテーブルが上乗せ演出テーブルであることを意味するため、演出側ＲＡＭ９４における上乗せ演出中フラグを「０」クリアする（ステップＳ６７０３）。これにより、実行中であった上乗せ演出が終了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１１８８】

ステップＳ６７０１にて否定判定を行った後、対象レイヤカウンタ１１４の値が「３」である場合（ステップＳ６７０４：ＹＥＳ）には、演出側ＲＡＭ９４における縮小上乗せ演出中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ６７０５）。ステップＳ６７０５にて肯定判定を行った場合には、今回終了タイミングとなったデータテーブルが縮小上乗せ演出テーブルであることを意味するため、縮小上乗せ演出中フラグを「０」クリアする（ステップＳ６７０６）。これにより、実行中であった縮小上乗せ演出が終了したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１１８９】

ステップＳ６７０４にて否定判定を行った後、ステップＳ６７０７～ステップＳ６７０８では、上記第１の実施形態におけるフラグクリア処理（図６６（ａ））におけるステップＳ３５０７～ステップＳ３５０８と同一の処理を実行して、本フラグクリア処理を終了する。

【１１９０】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるゲーム数更新用処理について図１０９のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ゲーム数更新用処理は非通常用の演出制御処理（図６２）におけるステップＳ３０２２にて実行される。

【１１９１】

ゲーム数更新用処理では、演出側ＲＡＭ９４におけるゲーム数更新待機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ６８０１）。ステップＳ６８０１にて肯定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４における上乗せ演出中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ６８０２）。ステップＳ６８０２にて否定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４における縮小上乗せ演出中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ６８０３）。

【１１９２】

ゲーム数更新待機フラグに「１」がセットされており（ステップＳ６８０１：ＹＥＳ）、上乗せ演出中フラグ及び縮小上乗せ演出中フラグのいずれにも「１」がセットされていない場合（ステップＳ６８０２：ＮＯ、ステップＳ６８０３：ＮＯ）には、表示用カウンタ１３４に対して上乗せゲーム数を加算する処理が待機されている状態において、全ての上乗せ演出及び縮小上乗せ演出が終了したことを意味するため、画像表示装置６３の左側上部に表示される継続ゲーム数の値を上乗せゲーム数の加算後の値に更新するための処理（ステップＳ６８０４～ステップＳ６８０７の処理）を実行する。

【１１９３】

具体的には、まず表示用カウンタ１３４の加算処理を実行する（ステップＳ６８０４）。当該加算処理では、表示用カウンタ１３４に対して、演出側ＲＡＭ９４における合計上乗せゲーム数カウンタ１８２の値を加算する。縮小上乗せ演出が実行されていない状況において上乗せ演出が開始され、当該上乗せ演出が最後まで実行された場合、合計上乗せゲーム数カウンタ１８２には、当該上乗せ演出の上乗せゲーム数がセットされている。縮小上乗せ演出が実行されていない状況において上乗せ演出が開始され、当該上乗せ演出に対応する縮小上乗せ演出に切り替わり、当該縮小上乗せ演出の実行中に新たな上乗せ演出が

開始されることなく当該縮小上乗せ演出が最後まで実行された場合、合計上乗せゲーム数カウンタ１８２には、当該縮小上乗せ演出の上乗せゲーム数がセットされている。連続して上乗せ当選が発生し、最後の上乗せ当選に対応する上乗せ演出又は縮小上乗せ演出が最後まで実行された場合、合計上乗せゲーム数カウンタ１８２には連続して発生した上乗せ当選の合計上乗せゲーム数がセットされている。

【１１９４】

その後、継続ゲーム数表示の更新処理を実行する（ステップＳ６８０５）。継続ゲーム数表示の更新処理では、ステップＳ６８０４にて加算処理が行われた後の表示用カウンタ１３４の値をＡＲＴ状態ＳＴ６における残りの継続ゲーム数として把握し、当該把握した継続ゲーム数に対応する継続ゲーム数画像Ｇ１８を表示するための表示用データを表示用設定エリア１１３の第５演出用エリア１１３ｆに設定する。当該表示用データに基づいて画像表示装置６３の表示制御が行われることにより、画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数の値が、上乗せゲーム数又は合計上乗せゲーム数の加算後の値に更新される。

【１１９５】

その後、合計上乗せゲーム数カウンタ１８２の値を「０」クリアし（ステップＳ６８０６）、ゲーム数更新待機フラグを「０」クリアして（ステップＳ６８０７）、本ゲーム数更新用処理を終了する。

【１１９６】

一方、ステップＳ６８０２及びステップＳ６８０３のいずれかにて肯定判定を行った場合には、画像表示装置６３の左側上部に表示される継続ゲーム数の値を上乗せゲーム数の加算後の値に更新するための処理（ステップＳ６８０４～ステップＳ６８０７の処理）を実行することなく、本ゲーム数更新用処理を終了する。

【１１９７】

上記のとおり、上乗せ演出及び縮小上乗せ演出の少なくとも一方が実行されている場合、画像表示装置６３の左側上部に表示される継続ゲーム数の値は、上乗せゲーム数の加算後の値に更新されない。画像表示装置６３の左側上部に表示される継続ゲーム数の値は、上乗せ演出及び縮小上乗せ演出の両方が実行されていない状況となった場合に、合計上乗せゲーム数カウンタ１８２にセットされている上乗せゲーム数又は合計上乗せゲーム数の加算後の値に更新される。

【１１９８】

次に、図１１０のタイムチャートを参照しながらＡＲＴ状態ＳＴ６において上乗せ演出が実行される様子について説明する。図１１０（ａ）は上乗せ演出の実行期間を示し、図１１０（ｂ）は縮小上乗せ演出の実行期間を示し、図１１０（ｃ）は縮小上乗せ演出の最後の１秒間が実行されるように縮小演出テーブルのポインタ情報が更新されるタイミングを示し、図１１０（ｄ）はＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出の開始タイミングを示し、図１１０（ｅ）は継続ゲーム数表示の更新タイミングを示し、図１１０（ｆ）は演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信するタイミングを示し、図１１０（ｇ）は演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信するタイミングを示す。

【１１９９】

まず上乗せ演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信する場合について説明する。

【１２００】

ＡＲＴ状態ＳＴ６であるｔ１のタイミングで、図１１０（ｆ）に示すように、演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信すると、図１１０（ａ）に示すように、当該ｔ１のタイミングで上乗せ演出が開始される。

【１２０１】

その後、上乗せ演出の実行中であるｔ２のタイミングで、図１１０（ｇ）に示すように、演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信すると、当該ｔ２のタイミングで、図１１０（ａ）に示すように、上乗せ演出が終了するとともに、図１１０（ｂ）に示すように

、当該終了した上乗せ演出に対応する縮小上乗せ演出が開始される。既に説明したとおり、縮小上乗せ演出は、今回終了した上乗せ演出の続きから開始される。また、当該ｔ２のタイミングで、図１１０（ｄ）に示すように、今回受信したゲーム開始コマンドに基づいてＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が開始されるとともに、新たなゲームの開始に伴って表示用カウンタ１３４の値を１減算する処理が行われる。そして、図１１０（ｅ）に示すように、当該ｔ２のタイミングで、画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数が当該１減算後の値に更新される。

【１２０２】

その後、図１１０（ｂ）に示すように、ｔ３のタイミングで縮小上乗せ演出の実行期間が終了するとともに、表示用カウンタ１３４に対して当該終了した縮小上乗せ演出における上乗せゲーム数を加算する処理が実行される。そして、図１１０（ｅ）に示すように、当該ｔ３のタイミングで画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数が当該加算後の値に更新される。

【１２０３】

次に、縮小上乗せ演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信する場合について説明する。

【１２０４】

縮小上乗せ演出が実行されているｔ４のタイミングで、図１１０（ｆ）に示すように、演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信する。実行中である縮小上乗せ演出の残りの実行期間が１秒よりも長い場合、図１１０（ｃ）に示すように、縮小上乗せ演出の最後の１秒間が実行されるように、縮小上乗せ演出テーブルが読み出されている第３レイヤＬＹ３のポインタカウンタＰＣ３の値が更新される。また、図１１０（ａ）に示すように、当該ｔ４のタイミングで、今回受信したＡＲＴ中上乗せコマンドに対応する上乗せ演出が開始される。

【１２０５】

ｔ４のタイミングから１秒間が経過したｔ５のタイミングで、図１１０（ｂ）に示すように縮小上乗せ演出が終了する。図１１０（ａ）に示すように、当該ｔ５のタイミングでは、上乗せ演出が実行されている状況であるため、図１１０（ｅ）に示すように、当該ｔ５のタイミングでは継続ゲーム数表示の更新は行われない。

【１２０６】

その後、図１１０（ａ）に示すように、ｔ６のタイミングで上乗せ演出が終了すると、上乗せ演出及び縮小上乗せ演出が実行されていない状況となるため、表示用カウンタ１３４に対して連続して発生した上乗せ当選の合計上乗せゲーム数を加算する処理が実行される。そして、図１１０（ｅ）に示すように、当該ｔ６のタイミングで画像表示装置６３の左側上部に表示されている継続ゲーム数が当該加算後の値に更新される。

【１２０７】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１２０８】

上乗せ演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信した場合、実行中であった上乗せ演出が終了するとともに、当該受信したゲーム開始コマンドに対応するＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出と、当該終了した上乗せ演出に対応する縮小上乗せ演出とが開始される。これにより、新たなゲームを開始すべくスタートレバー４１が操作された場合に遅延を生じさせることなく当該操作に対応するＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出を開始することができる。

【１２０９】

上乗せ演出の実行中にスタートレバー４１の操作を無効とするフリーズ期間を設定しない構成であることにより、営業時間の終了が迫っているような状況で先を急ぎたい遊技者に対して、上乗せ演出の途中で次のゲームを開始させることを可能とすることができる。また、スタートレバー４１の操作に基づいてＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出が開始された後、当該ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出と並行して縮小上乗せ演出

が実行されることにより、上乗せ演出を省略して先を急いだ遊技者に対しても、上乗せ演出に対応する内容の縮小上乗せ演出を表示することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２１０】

上乗せ演出から縮小上乗せ演出への切り換えが行われる場合、実行中であった上乗せ演出に対応する縮小上乗せ演出テーブルが読み出されるとともに、上乗せ演出テーブルのポインタ情報が当該読み出された縮小上乗せ演出テーブルのポインタ情報として引き継がれる。また、縮小上乗せ演出用の表示用データが表示用設定エリア１１３の第４演出用エリア１１３ｅに設定されるとともに、上乗せ演出用の表示用データのポインタ情報が当該縮小上乗せ演出用の表示用データのポインタ情報として引き継がれる。これにより、途中で終了した上乗せ演出の続きから縮小上乗せ演出を開始することが可能となり、上乗せ演出から縮小上乗せ演出への切り換えを連続的で分かり易いものとすることができる。

【１２１１】

縮小上乗せ演出の実行中に演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合、今回受信したＡＲＴ中上乗せコマンドに対応する上乗せ演出が開始される。これにより、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信してから遅延を生じさせることなく新たな上乗せ演出を開始させることができる。ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したタイミングにおける縮小上乗せ動画の残りの表示期間が１秒よりも長い場合には、縮小上乗せ演出の最後の１秒間が実行されるように、縮小上乗せ演出テーブルにおける参照対象のポインタ情報が更新される。これにより、縮小上乗せ演出における上乗せゲーム数を明示した後、速やかに当該縮小上乗せ演出を終了させることができる。縮小上乗せ演出と、当該縮小上乗せ演出よりも後に開始された上乗せ演出とが並行して実行される期間が１秒以内に短縮されることにより、後から開始された上乗せ演出への注目を高めることができる。

【１２１２】

ＡＲＴ状態ＳＴ６では、ＡＲＴ用ベース演出、ＡＲＴ用通常演出、上乗せ演出及び縮小上乗せ演出が実行される。これらの演出はそれぞれ複数種類存在しており、こられの演出の組合せは膨大な数である。これらの演出は、ＡＲＴ用ベース演出テーブル、ＡＲＴ用通常演出テーブル、上乗せ演出テーブル及び縮小上乗せ演出テーブルが読み出し用エリア９４ａにおける異なるレイヤＬＹｎ（第０レイヤＬＹ０～第３レイヤＬＹ３）に読み出され、これらの演出テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて演出の実行制御が実行されることにより行われる。これにより、これらの演出の全ての組合せについての演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３に予め記憶しておく構成と比較して、演出側ＲＯＭ９３に予め記憶しておく演出テーブルのデータ容量の増加を抑えながら、これらの演出の組合せのバリエーションを増加させることが可能となっている。また、ＡＲＴ用ベース演出、ＡＲＴ用通常演出及び上乗せ演出が実行されている状況において演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信した場合に、実行中であるＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出を継続させながら実行中であった上乗せ演出を終了させるとともに、当該上乗せ演出に対応する縮小上乗せ演出を開始させるための処理構成が簡略化されている。さらにまた、画像表示装置６３においてＡＲＴ用ベース演出、ＡＲＴ用通常演出及び縮小上乗せ演出が実行されている状況において演出側ＭＰＵ９２が新たなＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合に、実行中であるＡＲＴ用ベース演出、ＡＲＴ用通常演出及び縮小上乗せ演出に加えて、これらの演出と並行する態様でＡＲＴ中上乗せコマンドを受信したことに基づく上乗せ演出を開始させるための処理構成が簡略化されている。また、縮小上乗せ演出の実行期間が１秒よりも長く残っている状況において演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合に、実行中であるＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出を継続させながら、縮小上乗せ演出テーブルのポインタ情報を最後の１秒間に対応するポインタ情報に更新させることが可能となっている。

【１２１３】

＜第３の実施形態＞

本実施形態では、通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行わ

れてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状況が発生した後も当該状況が発生する以前に生成されて記憶されている履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を表示可能である点において上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第１の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【１２１４】

本実施形態では、画像再生用記憶エリア９４ｃの第０～第３０再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３０に上記第１の実施形態における表示可能フラグが設けられていない。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、履歴メニュー画面（図９７）にて「過去の履歴画像を表示」という項目を選択した場合、画像表示装置６３に見出しリストが表示される。本実施形態では、第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１に記憶されている履歴構成データの全ての見出しを含む見出しリストが表示される。遊技者は、演出用操作装置６４の上ボタン６４ｂ及び下ボタン６４ｃを操作して見出しを選択し、中央ボタン６４ａを操作して当該見出しの選択を確定することにより、第０～第３１再生用記憶エリアＲＤ０～ＲＤ３１のいずれかに記憶されている履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を画像表示装置６３に表示させて確認することができる。

【１２１５】

上記第１の実施形態において既に説明したとおり、履歴画像Ｇ２３に含まれる背景プレート画像Ｇ２４の種類により本スロットマシン１０の現状の設定値が示唆される。本実施形態では、通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状況が発生した後、見出しリストにおいて当該状況が発生するよりも前に生成された履歴構成データの見出しが選択された場合、設定値の示唆が行われない態様で当該履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３が画像表示装置６３に表示される。具体的には、再生用記憶エリアＲＤｎ（ｎは０～３１のいずれかの整数）の背景プレートカウンタ１６１ｇの値に関わらず、背景プレート画像Ｇ２４の代わりに共通背景プレート画像を含む履歴画像Ｇ２３が表示される。これにより、他人の遊技履歴に基づいて生成された履歴画像Ｇ２３の背景プレート画像Ｇ２４の種類を参考にして当日の設定値が推測されてしまう可能性を排除することができる。

【１２１６】

本実施形態における履歴画像用管理処理（図９５）では、ステップＳ５７１４にて肯定判定が行われた場合、すなわち通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過した場合、ステップＳ５７１３にて取得した日時データを演出側ＲＡＭ９４に設けられた離席時間カウンタにセットする。離席時間カウンタは、通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状態となった日時を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。

【１２１７】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される過去履歴選択用処理について、図１１１のフローチャートを参照しながら説明する。なお、過去履歴選択用処理は表示操作対応処理（図９８）のステップＳ５９０７にて実行される。

【１２１８】

ステップＳ６９０１～ステップＳ６９０７では、上記第１の実施形態における過去履歴選択用処理（図１０１）のステップＳ６２０１～ステップＳ６２０７と同一の処理を実行する。その後、演出側ＲＡＭ９４における離席カウンタに格納されている日時データを把握し（ステップＳ６９０８）、今回選択された見出しに対応する履歴構成データが生成された後に通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状況が発生したか否かを判定する（ステップＳ６９０９）。ステップＳ６

９０９では、ステップＳ６９０８にて把握した日時データと、今回選択された見出しに対応する日時データとを照合し、ステップＳ６９０８にて把握した日時データが今回選択された見出しに対応する履歴構成データに含まれる日時データよりも新しい場合に肯定判定を行う。

【１２１９】

ステップＳ６９０９にて肯定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４に設けられたプレート調整フラグに「１」をセットする（ステップＳ６９１０）。プレート調整フラグは、再生用記憶エリアＲＤｎの背景プレートカウンタ１６１ｇの値に関わらず、共通背景プレート画像を表示すべきことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。一方、ステップＳ６９０９にて否定判定を行った場合には、プレート調整フラグに「１」をセットすることなくステップＳ６９１１に進む。

【１２２０】

ステップＳ６９０９にて否定判定を行った場合、又はステップＳ６９１０の処理を行った場合には、今回選択された履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を画像表示装置６３に表示するための表示用データを生成する（ステップＳ６９１１）。ステップＳ６９１１では、プレート調整フラグに「１」がセットされている場合、今回選択された履歴構成データが記憶されている再生用記憶エリアＲＤｎ（ｎは０～３１のいずれかの整数）の背景プレートカウンタ１６１ｇの値が「１」以上でありいずれかの背景プレート画像Ｇ２４に当選している場合であっても、当該背景プレート画像Ｇ２４に代えて共通背景プレート画像を含む履歴画像Ｇ２３を画像表示装置６３に表示するための表示用データを生成する。

【１２２１】

その後、ステップＳ６９１１にて生成した表示用データを表示用設定エリア１１３にセットする（ステップＳ６９１２）。これにより、画像表示装置６３に今回選択された過去の履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３が表示される。その後、演出側ＲＡＭ９４におけるプレート調整フラグを「０」クリアし（ステップＳ６９１３）、演出側ＲＡＭ９４における履歴画像表示中フラグに「１」をセットして（ステップＳ６９１４）、本過去履歴選択用処理を終了する。これにより、画像表示装置６３に履歴画像Ｇ２３が表示されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１２２２】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１２２３】

通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状況が発生した後も当該状況が発生する以前に生成されて記憶されている履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を表示可能である。他人の遊技の履歴に基づいて生成された履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を画像表示装置６３に表示させることができるため、遊技者本人の履歴画像Ｇ２３と他人の履歴画像Ｇ２３とを比較可能として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２２４】

通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状況が発生した後、当該状況が発生するよりも前に生成された履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を表示させる操作が行われた場合、再生用記憶エリアＲＤｎ（ｎは０～３１のいずれかの整数）の背景プレートカウンタ１６１ｇの値に関わらず、背景プレート画像Ｇ２４の代わりに共通背景プレート画像を含む履歴画像Ｇ２３が表示される。設定値の示唆が行われない態様で当該履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３を表示する構成であることにより、他人の遊技履歴を参考にして設定値が推測されてしまうことを防止しながら、画像表示装置６３に表示可能な履歴画像Ｇ２３の数を増加させることができる。

【１２２５】

＜他の実施形態＞

なお、上述した各実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記各実施形態の構成に対して個別に適用してもよく、組み合わせて適用してもよい。また、上記各実施形態の構成を相互に組み合わせて適用してもよく、上記各実施形態の構成を相互に組み合わせた構成に対して以下の別形態の構成を個別に又は組み合わせて適用してもよい。

【１２２６】

（１）読み出し用エリア９４ａにおいて各データテーブルが読み出されるレイヤＬＹｎ（ｎは０～１１のいずれかの整数）が特定されている構成としたが、データテーブルの読み出し時に読み出し用エリア９４ａにおいて空いている最上位のレイヤＬＹｎに読み出し対象のデータテーブルが読み出される構成としてもよい。本構成では、読み出し用エリア９４ａに読み出される各種データテーブルのポインタ情報に対して音データが設定されている場合、当該ポインタ情報に対して音優先度データが設定されている。また、音出力用設定エリア１１２の各種エリア１１２ａ～１１２ｃ（図４２（ｂ））には、音データ及び音優先度データが設定される。データ設定処理（演出実行処理（図４７）のステップＳ１９０６）において、参照対象のポインタ情報に対して音データ及び音優先度データが設定されている場合、演出側ＭＰＵ９２は、音出力用設定エリア１１２の対応するエリア１１２ａ～１１２ｃに既に音データ及び音優先度データが設定されているか否かを判定する。音データ及び音優先度データが設定されていない場合には、参照対象のポインタ情報に対して設定されている音データ及び音優先度データを対応するエリア１１２ａ～１１２ｃに設定する。一方、既に音データ及び音優先度データが設定されている場合には、参照対象のポインタ情報に対して設定されている音優先度データが既に設定されている音優先度データよりも大きいか否か（優先度が高いか否か）を判定し、肯定判定を行った場合には参照対象のポインタ情報に対して設定されている音データ及び音優先度データを対応するエリア１１２ａ～１１２ｃに設定する。これにより、対応するエリア１１２ａ～１１２ｃに設定されている音データが優先度の高い音データに変更される。一方、否定判定を行った場合には、音データ及び音優先度データは変更されない。このように、音優先度データに基づいて優先度の高い音データが優先的に音出力用設定エリア１１２の各種エリア１１２ａ～１１２ｃに設定される構成であることにより、演出の進行状況に応じて演出テーブルが読み出されるレイヤＬＹｎ（ｎは０～１１のいずれかの整数）が変動する構成であっても、優先度の高い音データを優先的にスピーカ６２から出力することができる。

【１２２７】

本構成では、読み出し用エリア９４ａに読み出される各種データテーブルのポインタ情報に対して発光データが設定されている場合、当該ポインタ情報に対して発光優先度データが設定されている。また、発光用設定エリア１１１（図４１（ａ））には、発光データ及び発光優先度データが設定される。データ設定処理（演出実行処理（図４７）のステップＳ１９０６）において、参照対象のポインタ情報に対して発光データ及び発光優先度データが設定されている場合、演出側ＭＰＵ９２は、発光用設定エリア１１１に既に発光データ及び発光優先度データが設定されているか否かを判定する。発光データ及び発光優先度データが設定されていない場合には、参照対象のポインタ情報に対して設定されている発光データ及び発光優先度データを発光用設定エリア１１１に設定する。一方、既に発光データ及び発光優先度データが設定されている場合には、参照対象のポインタ情報に対して設定されている発光優先度データが既に設定されている発光優先度データよりも大きいか否か（優先度が高いか否か）を判定し、肯定判定を行った場合には参照対象のポインタ情報に対して設定されている発光データ及び発光優先度データを発光用設定エリア１１１に設定する。これにより、発光用設定エリア１１１に設定されている発光データが優先度の高い発光データに変更される。一方、否定判定を行った場合には、発光データ及び発光優先度データは変更されない。このように、発光優先度データに基づいて優先度の高い発光データが優先的に発光用設定エリア１１１に設定される構成であることにより、演出の

進行状況に応じて演出テーブルが読み出されるレイヤＬＹｎ（ｎは０～１１のいずれかの整数）が変動する構成であっても、優先度の高い発光データに基づいて上部ランプ６１の発光制御を実行することができる。

【１２２８】

このように、データテーブルの読み出し時に読み出し用エリア９４ａにおいて空いている最上位のレイヤＬＹｎに読み出し対象のデータテーブルを読み出す構成とすることにより、読み出し用エリア９４ａにおけるレイヤＬＹｎの数を低減することができる。

【１２２９】

（２）１度に複数のデータテーブルを読み出し可能な複数用レイヤが演出側ＲＡＭ９４に設けられており、第２期待演出が実行されるゲームにおいて各種演出テーブルが１つの複数用レイヤに読み出される構成としてもよい。当該複数用レイヤの中で実行対象のデータテーブルを切り換えることで、実行される演出を切り換えることができる。具体的には、第２期待演出が実行されるとともに再変動演出が実行されないゲームでは、第１契機の発生に基づいて、図柄変動演出テーブル、有効報知演出テーブル、左停止演出テーブル、右停止演出テーブル、長押し報知演出テーブル、中停止演出テーブル、第１期待演出テーブル、及び第２期待演出テーブルを複数用レイヤに読み出す。そして、図柄変動演出テーブルを実行対象に設定する。その後、第２契機の発生に基づいて有効報知演出テーブルを実行対象に設定し、第３契機の発生に基づいて左停止演出テーブルを実行対象に設定し、第４契機の発生に基づいて右停止演出テーブル及び長押し報知演出テーブルを実行対象に設定し、第５契機の発生に基づいて中停止演出テーブル及び第１期待演出テーブルを実行対象に設定する。その後、第１期待演出テーブルにおける参照対象のポインタ情報が所定の値に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされた状態となったことに基づいて第２期待演出テーブルを実行対象に設定する。これにより、第１合成演出テーブルを生成する構成を不要としながら、第１期待演出の実行期間として少なくとも所定の期間（具体的には１秒間）を確保することができる。

【１２３０】

また、第２期待演出及び再変動演出が実行されるゲームでは、第１契機の発生に基づいて、図柄変動演出テーブル、有効報知演出テーブル、左停止演出テーブル、右停止演出テーブル、長押し報知演出テーブル、中停止演出テーブル、第１期待演出テーブル、第２期待演出テーブル及び再変動演出テーブルを複数用レイヤに読み出す。そして、図柄変動演出テーブルを実行対象に設定する。その後、第２契機の発生に基づいて有効報知演出テーブルを実行対象に設定し、第３契機の発生に基づいて左停止演出テーブルを実行対象に設定し、第４契機の発生に基づいて右停止演出テーブル及び長押し報知演出テーブルを実行対象に設定し、第５契機の発生に基づいて中停止演出テーブル及び第１期待演出テーブルを実行対象に設定する。その後、第１期待演出テーブルにおける参照対象のポインタ情報が所定の値に達するという条件と、第６契機が発生するという条件との両方が満たされた状態となったことに基づいて第２期待演出テーブル及び再変動演出テーブルを実行対象に設定する。これにより、第２合成演出テーブルを生成する構成を不要としながら、第１期待演出の実行期間として少なくとも所定の期間（具体的には１秒間）を確保することができる。

【１２３１】

（３）第２期待演出が実行されるとともに再変動演出が実行されないゲームでは、第１期待演出テーブル及び第２期待演出テーブルにおける演出用データが第１合成演出テーブルに設定される構成であれば、図柄変動演出テーブル、有効報知演出テーブル、左停止演出テーブル、右停止演出テーブル、長押し報知演出テーブル及び中停止演出テーブルの一部又は全部が第１合成演出テーブルとは異なるレイヤＬＹｎに読み出される構成としてもよい。例えば、中停止演出テーブル、第１期待演出テーブル及び第２期待演出テーブルの演出用データが設定された第１合成演出テーブルが生成される構成としてもよい。当該構成では、第１契機が発生した場合に通常用ベース演出テーブルを第０レイヤＬＹ０に読み出すとともに図柄変動演出テーブルを第１レイヤＬＹ１に読み出し、第２契機が発生した

場合に有効報知演出テーブルを第２レイヤＬＹ２に読み出し、第３契機が発生した場合に左停止演出テーブルを第３レイヤＬＹ３に読み出し、第４契機が発生した場合に右停止演出テーブルを第４レイヤＬＹ４に読み出すとともに長押し報知演出テーブルを第５レイヤＬＹ５に読み出し、第５契機が発生した場合に第１合成演出テーブルを読み出す。これにより、第１期待演出の実行期間を少なくとも所定の時間（具体的には１秒間）に亘って確保する構成において、第１合成演出テーブルに設定される演出用データのデータ量を低減することができる。よって、演出側ＲＯＭ９３の合成用テーブル記憶エリア９３ｎ（図４１（ａ））に予め記憶しておく第１合成用テーブルのデータ容量を低減することができるとともに、第１合成演出テーブルを生成するための処理負荷を軽減することができる。

【１２３２】

（４）第２期待演出及び再変動演出が実行されるゲームでは、第１期待演出テーブル、第２期待演出テーブル及び再変動演出テーブルにおける演出用データが第２合成演出テーブルに設定される構成であれば、図柄変動演出テーブル、有効報知演出テーブル、左停止演出テーブル、右停止演出テーブル、長押し報知演出テーブル及び中停止演出テーブルの一部又は全部が第２合成演出テーブルとは異なるレイヤＬＹｎに読み出される構成としてもよい。例えば、中停止演出テーブル、第１期待演出テーブル、第２期待演出テーブル及び再変動演出テーブルの演出用データが設定された第２合成演出テーブルが生成される構成としてもよい。当該構成では、第１契機が発生した場合に通常用ベース演出テーブルを第０レイヤＬＹ０に読み出すとともに図柄変動演出テーブルを第１レイヤＬＹ１に読み出し、第２契機が発生した場合に有効報知演出テーブルを第２レイヤＬＹ２に読み出し、第３契機が発生した場合に左停止演出テーブルを第３レイヤＬＹ３に読み出し、第４契機が発生した場合に右停止演出テーブルを第４レイヤＬＹ４に読み出すとともに長押し報知演出テーブルを第５レイヤＬＹ５に読み出し、第５契機が発生した場合に第２合成演出テーブルを読み出す。これにより、第１期待演出の実行期間を少なくとも所定の時間（具体的には１秒間）に亘って確保する構成において、第２合成演出テーブルに設定される演出用データのデータ量を低減することができる。よって、演出側ＲＯＭ９３の合成用テーブル記憶エリア９３ｎ（図４１（ａ））に予め記憶しておく第２合成用テーブルのデータ容量を低減することができるとともに、第２合成演出テーブルを生成するための処理負荷を軽減することができる。

【１２３３】

（５）第２期待演出が実行されるとともに再変動演出が実行されないゲームにおいて、演出側ＭＰＵ９２は、中停止演出が終了するという条件及び演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信するという条件の両方が満たされた状態となったことに基づいて、実行中である各種演出を終了させて次のゲームの演出を開始させる構成としてもよい。当該構成では、停止操作対応処理（図２５）において演出側ＭＰＵ９２に対してＯＦＦ操作コマンドを送信し（ステップＳ７１７）、主側ＲＡＭ７４における第２期待演出フラグに「１」がセットされていると判定した場合（ステップＳ７１８：ＹＥＳ）、主側ＭＰＵ７２は、第２期待演出用のフリーズ設定処理（ステップＳ７１９）を実行することなくステップＳ７２０に進み、第２期待演出フラグを「０」クリアして（ステップＳ７２０）、本停止操作対応処理を終了する。第２期待演出フラグが「０」クリアされることにより、通常処理（図１３）のステップＳ３１２にて肯定判定が行われる。また、第２期待演出用のフリーズ設定処理が実行されないため、当該通常処理（図１３）のステップＳ３１４でも肯定判定が行われる。これにより、中停止演出、第１期待演出又は第２期待演出の実行中であっても、スタートレバー４１の操作に基づいて主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に対してゲーム開始コマンドが送信される状態となる。なお、主側ＭＰＵ７２が演出側ＭＰＵ９２に対してＯＦＦ操作コマンドを送信した後に、スタートレバー４１の操作に基づいてゲーム開始コマンドを送信可能な状態となるため、第３停止に対応するストップボタン４２～４４のＯＦＦ操作が行われる前にスタートレバー４１の操作が行われたとしても、当該スタートレバー４１の操作に基づいてゲーム開始コマンドが送信されることはない。

【１２３４】

中停止演出が終了するという条件及び演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信するという条件のうちいずれか一方の条件のみが満たされた状態となってもこれら２つの条件の両方が満たされた状態となるまでは演出を終了するための処理は実行されない。具体的には、中停止演出の実行中にゲーム開始コマンドを受信した場合、演出側ＭＰＵ９２は中停止演出の実行期間（具体的には１秒間）が終了したことに基づいて演出を終了するための処理を実行する。また、第１期待演出又は第２期待演出の実行中にゲーム開始コマンドを受信した場合、演出側ＭＰＵ９２は当該ゲーム開始コマンドを受信したことに基づいて演出を終了するための処理を実行する。演出を終了するための処理では、読み出し用エリア９４ａにおける第０レイヤＬＹ０及び第１レイヤＬＹ１をクリアする。これにより、実行中であった第１期待演出又は第２期待演出におけるスピーカ６２の音出力制御及び上部ランプ６１の発光制御が終了する。また、演出側ＭＰＵ９２は、表示用設定エリア１１３における背景用エリア１１３ａ及び第１～第５演出用エリア１１３ｂ～１１３ｆをクリアする。画像表示装置６３に背景画像Ｇ４、左図柄画像Ｇ５、右図柄画像Ｇ６、中図柄画像Ｇ７及び期待演出画像（泡画像Ｇ８、水流画像Ｇ９、渦巻き画像Ｇ１０、魚群画像Ｇ１１、又は巨大キャラクタ画像Ｇ１２）を表示するための表示用データがクリアされることにより、画像表示装置６３にこれらの画像が表示されなくなり、実行中であったゲームの演出が終了する。

【１２３５】

その後、演出側ＭＰＵ９２は、ゲーム開始コマンドを受信したことに基づいて次のゲームの演出を開始する。具体的には、次のゲームにおいて第２期待演出が実行されない場合には、ゲーム開始コマンドを受信したことに基づいて、読み出し用エリア９４ａにおける第０レイヤＬＹ０に通常用ベース演出テーブルを読み出すとともに、第１レイヤＬＹ１に図柄変動演出テーブルを読み出す。また、次のゲームにおいて第２期待演出が実行されるとともに再変動演出が実行されない場合には、ゲーム開始コマンドを受信したことに基づいて、第１合成演出テーブルを生成し、読み出し用エリア９４ａにおける第０レイヤＬＹ０に通常用ベース演出テーブルを読み出すとともに、第１レイヤＬＹ１に当該生成した第１合成演出テーブルを読み出す。さらにまた、次のゲームにおいて第２期待演出及び再変動演出が実行される場合には、ゲーム開始コマンドを受信したことに基づいて、第２合成演出テーブルを生成し、読み出し用エリア９４ａにおける第０レイヤＬＹ０に通常用ベース演出テーブルを読み出すとともに、第１レイヤＬＹ１に当該生成した第２合成演出テーブルを読み出す。

【１２３６】

このように、第２期待演出が実行されるとともに再変動演出が実行されないゲームにおいて、中停止演出が終了するという条件及び演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信するという条件の両方が満たされた状態となったことに基づいて、実行中である各種演出を終了させて次のゲームの演出を開始させる構成とすることにより、第２期待演出の実行期間が終了するまで、先を急ぐ遊技者が次のゲームを開始できなくなる事態を回避することができる。

【１２３７】

（６）上記第１の実施形態において、上乗せメイン演出の動画表示が途中で終了することなく最後まで行われた場合にゲージ増大表示の高速表示に代えてゲージ増大表示の低速表示が行われるとともに、上乗せメイン演出の動画表示が途中で終了した場合にゲージ増大表示の低速表示に代えてゲージ増大表示の高速表示が行われる構成としてもよい。具体的には、上乗せ演出用処理（図６５）のステップＳ３４０５では、ステップＳ３４０１にて上乗せゲーム数カウンタ１３５に設定した上乗せゲーム数が「５０」である場合には低速第１上乗せサブ演出テーブルを特定するとともに、ステップＳ３４０１にて上乗せゲーム数カウンタ１３５に設定した上乗せゲーム数が「１００」である場合には低速第２上乗せサブ演出テーブルを特定する。その後、ステップＳ３４０６では、演出側ＲＡＭ９４における連続上乗せフラグに「１」がされているか否かを判定する。ステップＳ３４０６にて否定判定を行った場合には、ステップＳ３４０５にて特定した低速表示用の上乗せサブ

演出テーブルを読み出し用エリア９４ａの第３レイヤＬＹ３に読み出す（ステップＳ３４０７）。低速表示用の上乗せサブ演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、画像表示装置６３にて低速のゲージ増大表示を含む上乗せサブ演出が実行される。

【１２３８】

一方、ステップＳ３４０６にて肯定判定を行った場合には、テーブル書き換え処理を実行する（ステップＳ３４０８）。テーブル書き換え処理では、上記第１の実施形態と同様に、今回の上乗せ当選よりも前に連続して発生した上乗せ当選の合計上乗せゲーム数に対応する態様でゲージ点滅表示及びゲージ増大表示が行われるように低速表示用の上乗せサブ演出テーブルの各ポインタ情報に対して設定されている表示用データのアドレス情報を書き換える。その後、テーブル書き換え処理（ステップＳ３４０８）を実行した後の低速表示用の上乗せサブ演出テーブルを読み出し用エリア９４ａの第３レイヤＬＹ３に読み出す（ステップＳ３４０９）。書き換え後の低速表示用の上乗せサブ演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、画像表示装置６３にて低速のゲージ増大表示を含む上乗せサブ演出が実行される。

【１２３９】

ＡＲＴ中のゲーム開始用処理（図６３（ｂ））のステップＳ３２０３にて実行される上乗せサブ演出テーブルの更新処理では、読み出し用エリア９４ａの第３レイヤＬＹ３に読み出されている低速表示用の上乗せサブ演出テーブルに代えて、対応する高速表示用の上乗せサブ演出テーブルを当該第３レイヤＬＹ３に読み出す。具体的には、第３レイヤＬＹ３に低速第１上乗せサブ演出テーブルが読み出されている場合には高速第１上乗せサブ演出テーブルを読み出すとともに、第３レイヤＬＹ３に低速第２上乗せサブ演出テーブルが読み出されている場合には高速第２上乗せサブ演出テーブルを読み出す。上乗せサブ演出テーブルの更新処理（ステップＳ３２０３）では、第３レイヤＬＹ３におけるポインタカウンタＰＣ４の値はクリアされることなく引き継がれる。また、上乗せサブ演出テーブルの更新処理（ステップＳ３２０３）では、上乗せサブ演出用の表示用データが設定されている表示用設定エリア１１３の第５演出用エリア１１３ｆはクリアしない。このため、ゲージ表示部Ｇ１９ａではゲージ点滅表示の続きが表示される。上乗せサブ演出テーブルの更新処理（ステップＳ３２０３）では、第４レイヤＬＹ４に読み出されていた低速表示用の上乗せサブ演出テーブルのデータの書き換えが行われていた場合、当該低速表示用の上乗せサブ演出テーブルの各ポインタ情報に対して設定されていた書き換え後のデータが第４レイヤＬＹ４に読み出される高速表示用の上乗せサブ演出テーブルにおいて対応するポインタ情報に対して設定される。これにより、上乗せサブ演出が途切れない態様で上乗せ当選が連続して発生している状況において、今回の上乗せ当選が発生するよりも前に連続して発生していた上乗せ当選の合計上乗せゲーム数に対応する態様で上乗せサブ演出におけるゲージ点滅表示及びゲージ増大表示を実行することができる。

【１２４０】

このように、上乗せメイン演出の動画表示が途中で終了した場合にゲージ増大表示の高速表示が行われる構成とすることにより、上乗せメイン演出の動画表示を途中で終了させて次のゲームを開始させることを選択した遊技者に対して、短時間でゲージ増大表示を確認可能とすることができる。また、上乗せメイン演出の動画表示中に行われたスタートレバー４１の操作により開始されたゲームにおけるＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出と、当該ゲームの１つ前のゲームにおける上乗せサブ演出とが並行して実行される期間を短縮することができる。上乗せメイン演出の動画表示が途中で終了することなく最後まで行われた場合にゲージ増大表示の低速表示が行われる構成とすることにより、上乗せメイン演出の動画表示を途中で終了させることなく最後まで見た遊技者に対して、ゲージ増大表示をじっくりと確認可能とすることができる。

【１２４１】

（７）上記第１の実施形態において、ＡＲＴ状態ＳＴ６において上乗せ当選が発生した場合にゲーム数の上乗せが発生するパターンの上乗せメイン演出が実行されるとともに、ＡＲＴ状態ＳＴ６において上乗せ当選が発生しなかった場合に所定の確率でゲーム数の上

乗せが発生しないパターンの上乗せメイン演出が実行される構成としてもよい。上乗せ用処理（図３１）のステップＳ１２０２では、上記第１の実施形態において既に説明したとおり、今回の役の抽選処理（図１４）にて「４」～「８」，「１５」，「１６」のいずれかの当選番号が設定されたか否かを判定する。ステップＳ１２０２にて肯定判定を行った場合には、上記第１の実施形態において既に説明したとおり、上乗せ抽選処理（ステップＳ１２０３）にて上乗せ当選となり（ステップＳ１２０４：ＹＥＳ）、遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６である場合（ステップＳ１２０５：ＹＥＳ）に、ＡＲＴ中の上乗せ設定処理が実行されて（ステップＳ１２０６）、主側ＲＡＭ７４におけるＡＲＴ中上乗せフラグに「１」がセットされる（ステップＳ１２０７）。

【１２４２】

一方、本構成では、ステップＳ１２０２にて否定判定を行った場合、ゲーム数の上乗せが発生しないパターンの上乗せ演出を実行するか否かの抽選が行われる。当該抽選における当選確率は１／１０である。当該抽選にて当選となり、遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６である場合、主側ＲＡＭ７４に設けられた偽ＡＲＴ中上乗せフラグに「１」をセットする。偽ＡＲＴ中上乗せフラグは、ＡＲＴ状態ＳＴ６においてゲーム数の上乗せが発生しないパターンの上乗せ演出の実行対象ゲームであることを主側ＭＰＵ７２にて特定可能とするフラグである。

【１２４３】

ＡＲＴ状態処理（図３３）では、上記第１の実施形態において既に説明したとおり、主側ＲＡＭ７４におけるＡＲＴ中上乗せフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、演出側ＭＰＵ９２に対してＡＲＴ中上乗せコマンドを送信する（ステップＳ１４０２）。演出側ＭＰＵ９２は、ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合、上記第１の実施形態と同様に、ゲーム数の上乗せが発生するパターンの上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を実行する。ゲーム数の上乗せが発生するパターンの上乗せメイン演出における動画表示では、画像表示装置６３に表示される動画の最後でゲーム数の上乗せが発生したことを示す画像が表示される。上乗せゲーム数は、当該上乗せメイン演出の動画表示では報知されず、上乗せサブ演出のゲージ増大表示において報知される。

【１２４４】

本構成におけるＡＲＴ状態処理（図３３）では、主側ＲＡＭ７４における偽ＡＲＴ中上乗せフラグに「１」がセットされている場合、演出側ＭＰＵ９２に対して偽ＡＲＴ中上乗せコマンドを送信する。演出側ＭＰＵ９２は、偽ＡＲＴ中上乗せコマンドを受信した場合、ゲーム数の上乗せが発生しないパターンの上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出を実行する。ゲーム数の上乗せが発生しないパターンの上乗せメイン演出における動画表示では、画像表示装置６３に表示される動画の最後でゲーム数の上乗せが発生しなかったことを示す画像が表示される。当該上乗せサブ演出では、ゲージ点滅表示のみが実行され、ゲージ増大表示は実行されない。

【１２４５】

このように、上乗せメイン演出においてゲーム数の上乗せが発生するか否かを示す演出が行われる構成とすることにより、上乗せメイン演出の動画表示が開始されたとしても当該動画表示の最後でゲーム数の上乗せが発生したことを示す画像が表示されるまでゲーム数の上乗せが発生したか否かを不明として、上乗せメイン演出への注目度を高めることができる。また、上乗せゲーム数が上乗せメイン演出では報知されず上乗せサブ演出のゲージ増大表示において報知される構成とすることにより、上乗せメイン演出の動画表示が最後まで実行された場合においても、ゲージ増大表示が終了するまで上乗せゲーム数を不明として、ゲージ増大表示への注目度を高めることができる。

【１２４６】

（８）ボーナス当選が発生したことを示す情報が設定されたゲーム開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合に役物エラー状態及び補正動作待機状態が解除されて役物７５の補正動作が行われる構成としてもよい。ボーナス当選が発生したことを示す情報が設定されたゲーム開始コマンドの受信は、ボーナス状態（ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ

４）への移行前に必ず発生する事象であるため、ボーナス当選が発生したことを示す情報が設定されたゲーム開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合に役物エラー状態及び補正動作待機状態が解除されて役物７５の補正動作が行われる構成としても、ボーナス状態に移行してから最初に実行されるゲームの開始時に役物エラー状態及び補正動作待機状態が解除された状態となっている可能性を高めることができる。これにより、当該最初のゲームから役物動作演出を実行することが可能となる可能性を高めることができる。

【１２４７】

（９）所定の期間に亘って補正動作が行われない状態が継続された場合には、補正実行カウンタ１４１及び待機実行カウンタ１４２の値が「０」クリアされる構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状態となった場合に、履歴記憶モードの設定が解除されるとともに、補正実行カウンタ１４１及び待機実行カウンタ１４２の値が「０」クリアされる構成としてもよい。これにより、遊技者が交代した直後に補正動作待機状態又は役物エラー状態が発生してしまう可能性を低減することができる。

【１２４８】

（１０）ボーナス開始演出の最初から役物動作演出が実行される構成としてもよい。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したタイミングで役物エラー状態又は補正動作待機状態である場合には、当該役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除されて役物７５の補正動作が実行される。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、役物７５の補正動作に要する時間は最大で１．４秒間であり、当該補正動作はボーナス開始演出が開始されるよりも前のタイミングで終了する。このため、ボーナス入賞の成立時に役物エラー状態又は補正動作待機状態であったとしても、球状演出部７７ｂが原点に滞在している状態でボーナス開始演出を開始することが可能となるとともに、当該ボーナス開始演出の最初から役物動作演出を実行することができる。ボーナス開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除して役物７５の補正動作を開始する構成とすると、ボーナス開始演出の最初から役物動作演出を実行することができなくなってしまう。これに対して、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除して役物７５の補正動作を実行する構成であることにより、ボーナス開始演出の最初から役物動作演出を開始させることができる。ボーナス当選が発生したことを示す情報が設定されたゲーム開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除して役物７５の補正演出を実行する構成とすると、ボーナス開始演出の開始前に補正動作を終了させることはできるものの、ボーナス当選が発生したことを示すボーナス告知演出が行われない場合においても役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除されて役物７５の補正動作が実行されるため、当該補正動作が実行されたことに基づいてボーナス当選の発生を遊技者に把握されてしまう。これに対して、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除して役物７５の補正動作を実行する構成であることにより、役物７５の補正動作が行われたことに基づいてボーナス当選の発生が遊技者に把握されてしまうことを防止しながら、ボーナス開始演出の最初から役物動作演出を開始することができる。

【１２４９】

（１１）球状演出部７７ｂの内部に役物発光体が内蔵されており、役物動作演出が実行される場合には外部から視認可能な態様で当該役物発光体が点滅発光する構成としてもよい。具体的には、役物７５の球状演出部７７ｂの内部には、役物発光体としてＬＥＤが設置されている。役物７５は役物発光体の発光制御を行う発光制御基板を備えている。発光制御基板は、演出制御装置９０に電気的に接続されており、演出側ＭＰＵ９２から受信す

る信号に基づいて役物発光体の発光制御を行う。球状演出部７７ｂは透明又は半透明であり、球状演出部７７ｂの内部に設けられた役物発光体から放出される光の全部又は一部は球状演出部７７ｂを透過して当該球状演出部７７ｂの外部から視認可能となる。本構成では、演出側ＲＯＭ９３に役物動作演出テーブルが記憶されている。役物動作演出テーブルには、複数の数値情報がポインタ情報として連番となるように配列されており、当該ポインタ情報に対して役物７５の駆動データ（第１駆動データ及び第２駆動データ）と、球状演出部７７ｂの動作に合わせて役物発光体の発光制御を行うための発光データとが設定されている。演出側ＭＰＵ９２は、役物動作演出の開始タイミングとなった場合、役物動作演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａの第１１レイヤＬＹ１１に読み出す。

【１２５０】

役物動作演出テーブルには、発光データとして、役物発光体を点灯させるための第１発光データ、及び役物発光体を消灯させるための第２発光データが設定されている。演出側ＭＰＵ９２は、役物動作演出テーブルにおける参照対象のポインタ情報に第１発光データが設定されている場合には発光制御基板に対して第１発光データを送信するとともに、参照対象のポインタ情報に第２発光データが設定されている場合には発光制御基板に対して第２発光データを送信する。発光制御基板は、第１発光データを受信した場合に役物発光体を点灯させるとともに、第２発光データを受信した場合に役物発光体を消灯させる。

【１２５１】

第１１レイヤＬＹ１１に読み出された役物動作演出テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて役物７５の駆動制御及び役物発光体の発光制御を実行することにより、役物発光体が点滅発光するとともに球状演出部７７ｂが上下に移動する役物動作演出を実行することができる。これにより、役物動作演出への注目度を高めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２５２】

（１２）役物７５の駆動データのみが設定されている役物駆動テーブルに従って役物動作演出が実行される構成に代えて、役物７５の駆動データ及び役物動作演出用の音データが設定されている役物動作演出テーブルに従って役物動作演出が実行される構成としてもよい。役物動作演出テーブルには、複数の数値情報がポインタ情報として連番となるように配列されており、当該ポインタ情報に対して役物７５の駆動データ（第１駆動データ及び第２駆動データ）と、球状演出部７７ｂの動作に合わせてスピーカ６２の音出力制御を行うための音データとが設定されている。役物動作演出において球状演出部７７ｂの上下移動に合わせてスピーカ６２の音出力制御が行われる構成とすることにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２５３】

演出側ＭＰＵ９２は、役物動作演出の開始タイミングとなった場合、役物動作演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａの第１１レイヤＬＹ１１に読み出す。演出側ＭＰＵ９２は、当該読み出された役物動作演出テーブルにおける参照対象のポインタ情報に対して役物動作演出用の音データが設定されている場合、当該音データを音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂ（図４２（ｂ））に設定する。第１１レイヤＬＹ１１に読み出された役物動作演出テーブルに設定されている音データは、読み出し用エリア９４ａの第１レイヤＬＹ１～第８レイヤＬＹ８に読み出された各種演出テーブルに設定されている音データよりも優先的に音出力用設定エリア１１２の演出用エリア１１２ｂに設定される。役物動作演出用の音出力制御が他の演出用の音出力制御よりも優先されることにより、音が欠けない態様で注目度の高い役物動作演出を実行することができる。

【１２５４】

（１３）ボーナス状態の全てのゲームにおいて役物動作演出が実行される構成に代えて、ボーナス状態の各ゲームにおいて役物動作演出を実行するか否かを決定する役物動作抽選が行われ、当該役物動作抽選において役物動作演出に当選したゲームにおいて役物動作演出が実行される構成としてもよい。ボーナス状態において主側ＭＰＵ７２からゲーム開

始コマンドを受信した場合、演出側ＭＰＵ９２は役物動作抽選を行う。役物動作抽選では、まず役物動作抽選テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。役物動作抽選テーブルには、役物動作演出に当選する結果となる確率が１／２となるとともに、役物動作演出に当選しない結果となる確率が１／２となるように、各結果に対して数値範囲が設定されている。その後、演出側ＲＡＭ９４において定期的に更新される乱数カウンタの数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を、読み出した役物動作抽選テーブルに対して照合する。そして、乱数カウンタから読み出した数値情報を含む数値範囲が設定されている結果（役物動作演出に当選する結果又は役物動作演出に当選しない結果）に当選したと判定する。役物動作抽選において役物動作演出に当選した場合、演出側ＭＰＵ９２は役物７５の駆動テーブルのアドレス情報が設定されている演出テーブルを読み出し用エリア９４ａに読み出す。これにより、ボーナス状態では役物動作演出に当選したゲームのみにおいて役物動作演出を実行することができる。

【１２５５】

（１４）ボーナス当選が発生したこと、又はボーナス入賞が成立したことを遊技者に示すボーナス役物演出が存在しており、ボーナス当選が発生した場合及びボーナス入賞が成立した場合のいずれか一方でボーナス役物演出が実行される構成としてもよい。ボーナス役物演出は、上記第１の実施形態における役物動作演出と同様に、役物７５の球状演出部７７ｂが上下に移動する演出である。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、通常遊技状態ＳＴ１において、役の抽選処理（図１４）にてボーナス当選が発生したゲームでは、告知抽選処理（演出内容決定処理（図５１）のステップＳ２３１１）が実行される。告知抽選処理にてボーナス告知演出に当選した場合には、ボーナス当選が発生した今回のゲームにおいてボーナス告知演出が実行される。一方、告知抽選処理にて再変動演出に当選した場合には、ボーナス入賞が成立することなく５ゲームが消化された後に開始されるゲームにて再変動演出が実行される。本構成における演出側ＲＯＭ９３には、ボーナス役物演出を実行するためのボーナス役物駆動テーブルが記憶されている。演出側ＭＰＵ９２は、ボーナス当選が発生したゲームにおいてボーナス告知演出に当選した場合、上記第１の実施形態と同様に、当該ゲームにおいて第５契機が発生したことに基づいて、読み出し用エリア９４ａの第６レイヤＬＹ６に中停止演出テーブルを読み出し、第７レイヤＬＹ７に第１期待演出テーブルを読み出し、第８レイヤＬＹ８にボーナス告知演出テーブルを読み出す。本構成では、第８レイヤＬＹ８にボーナス告知演出テーブルを読み出した後、役物７５の駆動テーブルを第１１レイヤＬＹ１１に読み出し可能な読み出し可能状態であるか否かを判定する。具体的には、役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグ、補正動作待機フラグ、役物初期化中フラグ、補正動作中フラグ、補正動作完了フラグ、復帰動作中フラグ、及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていない状態である場合に読み出し可能状態であると判定する。読み出し可能状態であると判定した場合には、演出側ＲＡＭ９４に設けられた役物演出実行フラグに「１」をセットする。役物演出実行フラグは、ボーナス役物演出が実行されたことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ボーナス告知演出テーブルには、ボーナス役物駆動テーブルのアドレス情報が設定されている。第８レイヤＬＹ８にボーナス告知演出テーブルが読み出された今回のゲームにおいて、ボーナス入賞が成立しなかった場合には、当該ボーナス告知演出テーブルに設定されているアドレス情報に基づいて第１１レイヤＬＹ１１にボーナス役物駆動テーブルが読み出される。演出側ＭＰＵ９２は、当該ボーナス役物駆動テーブルに従って役物７５の駆動制御を実行することによりボーナス役物演出を実行する。このように、ボーナス告知演出にてボーナス役物演出が実行された場合、役物演出実行フラグは、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からボーナス開始コマンドを受信した場合に「０」クリアされる。

【１２５６】

一方、第８レイヤＬＹ８にボーナス告知演出テーブルを読み出した後に読み出し可能状態でないと判定した場合には、ボーナス告知演出テーブルが読み出されていても、第１１レイヤＬＹ１１にボーナス役物駆動テーブルを読み出す処理がキャンセルされてしまう。

このため、読み出し可能状態でないと判定した場合、演出側ＭＰＵ９２は演出側ＲＡＭ９４における役物演出実行フラグに「１」をセットしない。これにより、ボーナス役物演出が実行されていないことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とすることができる。

【１２５７】

また、第８レイヤＬＹ８にボーナス告知演出テーブルを読み出して役物演出実行フラグに「１」をセットした後、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合、上記第１の実施形態における入賞結果対応処理（図５６（ａ））のステップＳ２８０３と同様に、ボーナス告知演出の中止処理を実行する。ボーナス告知演出の中止処理では、読み出し用エリア９４ａにおいてボーナス告知演出テーブルが読み出されている第８レイヤＬＹ８をクリアするとともに、ボーナス告知演出フラグ１２２を「０」クリアする。これにより、ボーナス告知演出がキャンセルされる。また、本構成では、ボーナス告知演出の中止処理にて演出側ＲＡＭ９４における役物演出実行フラグを「０」クリアする。このように、ボーナス告知演出がキャンセルされたことによりボーナス役物演出もキャンセルされた場合には、役物演出実行フラグが「０」クリアされる。これにより、ボーナス役物演出が実行されていないことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１２５８】

ボーナス当選が発生したゲームにおいて再変動演出に当選し、ボーナス入賞が成立することなく５ゲームが消化された後に再変動演出の実行対象ゲームが開始された場合、上記第１の実施形態と同様に、演出側ＭＰＵ９２はゲーム開始コマンドを受信したことに基づいて第２合成演出テーブルを生成する、そして、読み出し用エリア９４ａの第０レイヤＬＹ０に通常用ベース演出テーブルを読み出すとともに、第１レイヤＬＹ１に第２合成演出テーブルを読み出す。本構成では、第１レイヤＬＹ１に第２合成演出テーブルを読み出した後、役物７５の駆動テーブルを第１１レイヤＬＹ１１に読み出し可能な読み出し可能状態であるか否かを判定する。具体的には、役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグ、補正動作待機フラグ、役物初期化中フラグ、補正動作中フラグ、補正動作完了フラグ、復帰動作中フラグ、及び役物動作中フラグのいずれにも「１」がセットされていない状態である場合に読み出し可能状態であると判定する。読み出し可能状態であると判定した場合には、演出側ＲＡＭ９４における役物演出実行フラグに「１」をセットする。既に説明したとおり、役物演出実行フラグは、ボーナス役物演出が実行されたことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。第２合成演出テーブルに設定されている再変動演出テーブルの演出用データには、ボーナス役物駆動テーブルのアドレス情報が設定されている。再変動演出において読み出されるボーナス役物駆動テーブルは、上述したボーナス告知演出において読み出されるボーナス役物駆動テーブルと同一の駆動テーブルである。第１レイヤＬＹ１に第２合成演出テーブルが読み出された今回のゲームにおいて、ボーナス入賞が成立しなかった場合には、当該第２合成演出テーブルに設定されているアドレス情報に基づいて第１１レイヤＬＹ１１にボーナス役物駆動テーブルが読み出される。演出側ＭＰＵ９２は、当該ボーナス役物駆動テーブルに従って役物７５の駆動制御を実行することにより再変動演出にてボーナス役物演出を実行する。再変動演出にてボーナス役物演出が実行された場合、演出側ＲＡＭ９４における役物演出実行フラグは、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２からボーナス開始コマンドを受信した場合に「０」クリアされる。

【１２５９】

一方、第２合成演出テーブルを第１レイヤＬＹ１に読み出した後に読み出し可能状態でないと判定した場合には、第１レイヤＬＹ１に第２合成演出テーブルが読み出されていても、第１１レイヤＬＹ１１にボーナス役物駆動テーブルを読み出す処理がキャンセルされてしまう。このため、読み出し可能状態でないと判定した場合には演出側ＲＡＭ９４における役物演出実行フラグに「１」をセットしない。これにより、ボーナス役物演出が実行されていないことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とすることができる。

【１２６０】

また、第１レイヤＬＹ１に第２合成演出テーブルを読み出して役物演出実行フラグに「

１」をセットした後、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信した場合、上記第１の実施形態における入賞結果対応処理（図５６（ａ））のステップＳ２８０５と同様に、再変動演出の中止処理を実行する。再変動演出の中止処理では、読み出し用エリア９４ａの第１レイヤＬＹ１に読み出されている第２合成演出テーブルに設定されている演出用データのうち再変動演出の演出用データを削除する。これにより、再変動演出がキャンセルされるとともに、ボーナス役物演出がキャンセルされる。また、本構成では、再変動演出の中止処理にて演出側ＲＡＭ９４における役物演出実行フラグを「０」クリアする。このように、再変動演出の実行対象ゲームにおいて、持ち越されていたボーナス当選に対応するボーナス入賞が成立して再変動演出がキャンセルされるとともにボーナス役物演出がキャンセルされた場合には、役物演出実行フラグが「０」クリアされる。これにより、ボーナス役物演出が実行されていないことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１２６１】

次に、本構成における演出側ＭＰＵ９２にて実行されるボーナス入賞時の役物設定処理について説明する。なお、上記第１の実施形態と同様に、ボーナス入賞時の役物設定処理は、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて入賞結果対応処理（図５６（ａ））のステップＳ２８０６にて実行される。

【１２６２】

ボーナス入賞時の役物設定処理では、まず上記第１の実施形態におけるボーナス入賞時の役物設定処理（図７８）のステップＳ４７０１～ステップＳ４７０５と同一の処理を実行する。具体的には、役物管理用エリア９４ｄにおける役物エラーフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４７０１：ＹＥＳ）、役物管理用エリア９４ｄにおけるエラー解除フラグに「１」をセットする（ステップＳ４７０２）。これにより、補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１０２にて肯定判定が行われて役物エラー状態を解除するための処理（ステップＳ４１０４～ステップＳ４１０６及びステップＳ４１０９～ステップＳ４１１１の処理）が実行されるようになる。

【１２６３】

役物エラーフラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ４７０１：ＮＯ）には、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作待機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４７０３）。補正動作待機フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４７０３：ＹＥＳ）には、役物管理用エリア９４ｄにおける待機解除フラグに「１」をセットする（ステップＳ４７０４）。これにより、補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１０２にて肯定判定が行われて補正動作待機状態を解除するための処理（ステップＳ４１０４～ステップＳ４１０８の処理）が実行されるようになる。その後、役物管理用エリア９４ｄにおける待機実行カウンタ１４２の値を「０」クリアする（ステップＳ４７０５）。これにより、待機実行カウンタ１４２にてカウントされていた補正動作待機状態に設定された回数がクリアされる。

【１２６４】

ステップＳ４７０２の処理を行った場合、又はステップＳ４７０５の処理を行った場合、本構成では、役物管理用エリア９４ｄに設けられたボーナス入賞時フラグに「１」をセットする。ボーナス入賞時フラグは、役物７５の補正動作がボーナス入賞の成立を契機として開始されたものであるか否かを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ボーナス入賞時フラグは、役物管理情報の第１クリア処理（補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１０７）及び役物管理情報の第２クリア処理（補正動作の開始設定処理（図７２）のステップＳ４１１０）において「０」クリアされない。演出側ＭＰＵ９２は、補正動作中フラグに「１」がセットされているとともにボーナス入賞時フラグに「１」がセットされていることに基づいて、役物７５の補正動作がボーナス入賞の成立を契機として開始されたものであることを把握する。ボーナス入賞時の役物設定処理では、ボーナス入賞時フラグに「１」をセットした後、上記第１の実施形態におけるボーナス入賞

時の役物設定処理（図７８）のステップＳ４７０６と同様に、補正動作の開始設定処理（図７２）を実行して、本ボーナス入賞時の役物設定処理を終了する。

【１２６５】

ボーナス入賞時の役物設定処理では、役物エラーフラグ及び補正動作待機フラグのいずれにも「１」がセットされていない場合（ステップＳ４７０１：ＮＯ、ステップＳ４７０３：ＮＯ）、上記第１の実施形態におけるボーナス入賞時の役物設定処理（図７８）のステップＳ４７０７～ステップＳ４７０９と同一の処理を実行する。具体的には、読み出し用エリア９４ａにおける第１１レイヤＬＹ１１をクリアする（ステップＳ４７０７）。これにより、第１１レイヤＬＹ１１に役物７５の駆動テーブルが読み出されていた場合であっても、役物駆動部７８に対して駆動データが出力されなくなる。具体的には、補正動作の実行中であった場合には当該補正動作が途中で終了する。

【１２６６】

その後、役物管理情報の第３クリア処理を実行する（ステップＳ４７０８）。役物管理情報の第３クリア処理（ステップＳ４７０８）では、役物管理用エリア９４ｄにおける原点変位フラグを除く各種カウンタ１４１～１４４及び各種フラグ（具体的には、役物初期化中フラグ、初期化終了フラグ、役物エラーフラグ、エラー解除フラグ、補正動作待機フラグ、待機解除フラグ、補正動作中フラグ、補正動作完了フラグ、役物動作中フラグ、第１原点用待機フラグ、第２原点用待機フラグ及び復帰動作中フラグ）の値を「０」クリアする。これにより、原点変位フラグの情報を除く役物７５の管理情報がクリアされる。

【１２６７】

その後、役物７５の球状演出部７７ｂが原点に滞在しているか否かを判定する（ステップＳ４７０９）。本構成では、球状演出部７７ｂが原点に滞在している場合（ステップＳ４７０９：ＹＥＳ）、ボーナス役物演出の開始設定処理を実行して、本ボーナス入賞時の役物設定処理を終了する。ボーナス役物演出の開始設定処理では、まず演出側ＲＡＭ９４における役物演出実行フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。役物演出実行フラグに「１」がセットされている場合には、既にボーナス役物演出が実行されたことを意味するため、そのまま本ボーナス入賞時の役物設定処理を終了する。このように、ボーナス開始演出が実行される前に既にボーナス役物演出が実行されている場合には、ボーナス役物演出を実行しない。一方、役物演出実行フラグに「１」がセットされていない場合には、未だボーナス役物演出が実行されていないことを意味するため、ボーナス役物駆動テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａの第１１レイヤＬＹ１１に読み出すとともに、役物管理用エリア９４ｄにおける役物動作中フラグに「１」をセットして、本ボーナス役物演出の開始設定処理を終了する。演出側ＭＰＵ９２は、当該読み出されたボーナス役物駆動テーブルに従って役物７５の駆動制御を実行することにより、ボーナス役物演出を実行する。このように、ボーナス役物演出が未だ実行されていない状態でボーナス入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信し、役物エラー状態及び補正動作待機状態でなく、球状演出部７７ｂが原点に滞在している場合には、ボーナス役物演出が開始される。

【１２６８】

一方、ステップＳ７０８にて役物管理情報の第３クリア処理を実行した後、球状演出部７７ｂが原点に滞在していないと判定した場合（ステップＳ４７０９：ＮＯ）には、役物管理用エリア９４ｄにおけるボーナス入賞時フラグに「１」をセットする。その後、上記第１の実施形態におけるボーナス入賞時の役物設定処理（図７８）のステップＳ４７１０及びステップＳ４７１１と同一の処理を実行する。具体的には、補正動作用の読み出し処理を実行する（ステップＳ４７１０）。ステップＳ４７１０では、上記第１の実施形態において既に説明した初期位置用駆動テーブル及び変位位置用駆動テーブルのうち現状の原点に対応する駆動テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａに読み出す。第１１レイヤＬＹ１１に読み出された初期位置用駆動テーブル又は変位位置用駆動テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて役物７５の駆動制御が行われることにより、球状演出部７７ｂが原点（初期位置又は変位位置）に移動する。

【１２６９】
その後、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作中フラグに「１」をセットして（ステップＳ４７１１）、本ボーナス入賞時の役物設定処理を終了する。このように、ボーナス役物演出が未だ実行されていない状態でボーナス入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信し、役物エラー状態及び補正動作待機状態でなく、球状演出部７７ｂが原点に滞在していない場合には、ボーナス入賞が成立したことを契機として開始された補正動作であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能な態様で役物７５の補正動作が実行される。
【１２７０】
次に、本構成における演出側ＭＰＵ９２にて実行される役物用フラグ設定処理について説明する。なお、上記第１の実施形態と同様に、役物用フラグ設定処理は、フラグクリア処理（図６６（ａ））のステップＳ３５０８にて実行される。
【１２７１】
役物用フラグ設定処理では、まず上記第１の実施形態における役物用フラグ設定処理（図７７）のステップＳ４６０１～ステップＳ４６０４と同一の処理を実行する。具体的には、役物管理用エリア９４ｄにおける役物初期化中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４６０１：ＹＥＳ）、役物初期化テーブルに基づく役物７５の初期化動作が終了したことを意味するため、役物管理用エリア９４ｄにおける初期化終了フラグに「１」をセットして（ステップＳ４６０２）、本役物用フラグ設定処理を終了する。
【１２７２】
ステップＳ４６０１にて否定判定を行った場合、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４６０３）。補正動作中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４６０３：ＹＥＳ）には、補正動作用の駆動テーブルに基づく役物７５の補正動作が終了したことを意味するため、補正動作中フラグを「０」クリアする（ステップＳ４６０４）。
【１２７３】
本構成では、ステップＳ４６０４にて補正動作中フラグを「０」クリアした後、役物管理用エリア９４ｄにおけるボーナス入賞時フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。ボーナス入賞時フラグに「１」がセットされている場合には、ボーナス入賞が成立したことを契機として開始された役物７５の補正動作が終了したことを意味するため、役物演出実行フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。そして、役物演出実行フラグに「１」がセットされていない場合には、上述したボーナス役物演出の開始設定処理と同一の処理を実行する。これにより、第１１レイヤＬＹ１１にボーナス役物駆動テーブルが読み出され、当該読み出されたボーナス役物駆動テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて役物７５の駆動制御が実行されることによりボーナス役物演出が実行される。このように、ボーナス役物演出が未だ実行されていない状態でボーナス入賞が成立したことを契機として役物７５の補正動作が開始された場合には、当該補正動作が終了したことに基づいてボーナス役物演出が開始される。
【１２７４】
一方、ステップＳ４６０４にて補正動作中フラグを「０」クリアした後、役物管理用エリア９４ｄにおけるボーナス入賞時フラグに「１」がセットされていると判定した場合であっても、演出側ＲＡＭ９４における役物演出実行フラグに「１」がセットされている場合には、既にボーナス役物演出が実行されたことを意味するため、ボーナス役物演出の開始設定処理を実行することなく、本役物用フラグ設定処理を終了する。このように、ボーナス役物演出が実行された後にボーナス入賞が成立したことを契機として役物７５の補正動作が開始された場合には、当該補正動作が終了したとしてもボーナス役物演出は開始されない。これにより、ボーナス開始演出前にボーナス役物演出が二重に実行されてしまうことを防止することができる。
【１２７５】
役物用フラグ設定処理では、ステップＳ４６０４にて補正動作中フラグを「０」クリア

した後、演出側ＲＡＭ９４におけるボーナス入賞時フラグに「１」がセットされていない場合には、上記第１の実施形態における役物用フラグ設定処理（図７７）のステップＳ４６０５と同様に、役物管理用エリア９４ｄにおける補正動作完了フラグに「１」をセットして、本役物用フラグ設定処理を終了する。

【１２７６】

役物用フラグ設定処理では、ステップＳ４６０３にて補正動作中フラグに「１」がセットされていないと判定した場合、上記第１の実施形態における役物用フラグ設定処理（図７７）のステップＳ４６０６～ステップＳ４６０８と同一の処理を実行する。

【１２７７】

上記のとおり、読み出し可能状態でボーナス告知演出が実行される場合には当該ボーナス告知演出にてボーナス役物演出が実行されるとともに、読み出し可能状態で再変動演出が実行される場合には当該再変動演出にてボーナス役物演出が実行される構成において、ボーナス役物演出が実行されることなくボーナス入賞が成立した場合には、ボーナス入賞が成立したことを契機としてボーナス役物演出が実行される。また、ボーナス役物演出が実行されることなくボーナス入賞が成立した場合において、球状演出部７７ｂが原点に滞在していない場合には、役物７５の補正動作が実行され、当該補正動作が終了したことに基づいてボーナス役物演出が開始される。これにより、ボーナス開始演出が実行されるよりも前のタイミングでボーナス役物演出を実行してボーナス当選が発生したこと、又はボーナス入賞が成立したことを遊技者に示すことができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２７８】

ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除されるとともに、役物７５の補正動作が実行される。ボーナス当選が発生したことを示す情報が設定されたゲーム開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除して役物７５の補正動作を実行する構成とすると、ボーナス当選が発生したゲームにおいてボーナス告知演出に当選しなかった場合においても役物エラー状態又は補正動作待機状態が解除されて役物７５の補正動作が行われるため、当該補正動作が行われたことに基づいてボーナス当選の発生を遊技者に把握されてしまう。これに対して、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除して役物７５の補正動作を実行する構成であることにより、役物７５の補正動作が行われたことに基づいてボーナス当選の発生を遊技者に把握されてしまうことを防止しながら、ボーナス状態に移行するよりも前のタイミングで役物エラー状態又は補正動作待機状態を解除する機会を確保することができる。

【１２７９】

また、上記（１４）の構成において、ボーナス入賞が成立したことを示す情報が設定された入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信したことに基づいて役物７５の補正動作が実行される場合、補正動作に要した時間を計測し、当該補正動作に要した時間の長さに応じて、ボーナス役物演出を実行する場合と、ボーナス役物演出よりも球状演出部７７ｂの動作時間が短縮された短縮ボーナス役物演出を実行する場合と、ボーナス役物演出が実行されない場合とが生じる構成としてもよい。具体的には、演出側ＲＯＭ９３には、ボーナス役物演出を実行するための役物７５の駆動データ（第１駆動データ及び第２駆動データ）が設定されているボーナス役物駆動テーブルと、短縮ボーナス役物演出を実行するための役物７５の駆動データ（第１駆動データ及び第２駆動データ）が設定されている短縮ボーナス役物駆動テーブルとが記憶されている。ボーナス役物演出では球状演出部７７ｂが１．５秒間に亘って上下に動作するとともに、短縮ボーナス役物演出では球状演出部７７ｂが１秒間に亘って上下に動作する。

【１２８０】

ボーナス入賞時の役物設定処理（入賞結果対応処理（図５６）のステップＳ２８０６）

にて演出側ＲＡＭ９４におけるボーナス入賞時フラグに「１」がセットされた場合、演出側ＲＡＭ９４に設けられた役物演出用タイマカウンタに１．５秒に対応する数値情報をセットする。役物演出用タイマカウンタの値は、演出側ＭＰＵ９２にて４ミリ秒周期で実行される役物管理処理（図６８）が実行される度に１減算されて更新される。演出側ＭＰＵ９２は、本構成における役物駆動制御処理（演出実行処理（図４７）のステップＳ１９１５）にて、演出側ＲＡＭ９４におけるボーナス入賞時フラグに「１」がセットされているとともに第１１レイヤＬＹ１１に初期位置用駆動テーブルが読み出されている状態において球状演出部７７ｂが初期位置に復帰した場合、又は演出側ＲＡＭ９４におけるボーナス入賞時フラグに「１」がセットされているとともに第１１レイヤＬＹ１１に変位位置用駆動テーブルが読み出されている状態において球状演出部７７ｂが変位位置に復帰した場合、役物７５の補正動作が終了したと判定する。演出側ＭＰＵ９２は、初期位置センサ７５ａから受信する検知信号のＬＯＷ状態からＨＩ状態への立ち上がりを検出した場合に球状演出部７７ｂが初期位置に滞在していることを把握するとともに、変位位置センサ７５ｂから受信する検知信号のＬＯＷ状態からＨＩ状態への立ち上がりを検出した場合に球状演出部７７ｂが変位位置に滞在していることを把握する。

【１２８１】

演出側ＭＰＵ９２は、ボーナス入賞が成立したことを契機として開始された役物７５の補正動作が終了したことを把握した場合、役物演出実行フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。役物演出実行フラグに「１」がセットされていない場合には、ボーナス役物演出が未だ実行されていないことを意味するため、演出側ＲＡＭ９４における役物演出用タイマカウンタの値に基づいて、役物７５の補正動作に要した時間を把握する。演出側ＭＰＵ９２は、補正動作に要した時間が０．５秒未満である場合にはボーナス役物駆動テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａの第１１レイヤＬＹ１１に読み出すとともに、役物管理用エリア９４ｄにおける役物動作中フラグに「１」をセットする。第１１レイヤＬＹ１１に読み出されたボーナス役物駆動テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて役物７５の駆動制御が実行されることにより、ボーナス役物演出が実行される。

【１２８２】

演出側ＭＰＵ９２は、役物７５の補正動作に要した時間が０．５秒以上であるとともに１秒未満である場合には短縮ボーナス役物駆動テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出し用エリア９４ａの第１１レイヤＬＹ１１に読み出すとともに、役物管理用エリア９４ｄにおける役物動作中フラグに「１」をセットする。第１１レイヤＬＹ１１に読み出された短縮ボーナス役物駆動テーブルに従って演出側ＭＰＵ９２にて役物７５の駆動制御が実行されることにより、短縮ボーナス役物演出が実行される。一方、演出側ＭＰＵ９２は、補正動作に要した時間が１秒以上である場合、ボーナス役物駆動テーブル及び短縮ボーナス役物駆動テーブルのいずれも読み出さない。この場合には、ボーナス役物演出及び短縮ボーナス役物演出のいずれも実行されない。

【１２８３】

このように、ボーナス役物演出が実行されることなくボーナス入賞が成立して役物７５の補正動作が実行される場合には補正動作に要した時間が計測される。補正動作が行われなかった場合又は補正動作に要した時間が短かった場合（補正動作に要した時間が０．５秒未満であった場合）にはボーナス役物演出が実行され、補正動作に要した時間が中程度であった場合（補正動作に要した時間が０．５秒以上１秒未満であった場合）には短縮ボーナス役物演出が実行され、補正動作に要した時間が長かった場合（補正動作に要した時間が１秒以上であった場合）にはボーナス役物演出及び短縮ボーナス役物演出のいずれも実行されない。役物７５の補正動作に要した時間に応じて役物が動作する演出の有無及び当該演出の長さを変動させる構成であることにより、役物７５の補正動作を実行するとともに、当該補正動作の終了後に残った時間を利用して役物７５を動作させる演出（ボーナス役物演出又は縮小ボーナス役物演出）を実行することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２８４】
（１５）履歴記憶モードの設定が行われていることを条件として遊技履歴データの履歴記憶用エリア９４ｂへの記憶が行われる構成に代えて、常に遊技履歴データの履歴記憶用エリア９４ｂへの記憶が行われ、遊技者による操作が行われた場合に遊技履歴データのクリア処理が実行される構成としてもよい。具体的には、履歴画像用処理（図８２）では、履歴記憶フラグ１５８に「１」がセットされているか否かの判定を行うことなく、無条件でステップＳ４８０２における履歴記憶処理（図８３）を実行する。履歴メニュー画面（図９７）には、「モード選択」の項目に代えて、「履歴消去」の項目が設けられている。履歴メニュー画面において「履歴消去」の項目が選択された場合、演出側ＭＰＵ９２は、遊技履歴データのクリア処理が実行する。遊技履歴データのクリア処理では、上記第１の実施形態における履歴構成データの生成処理（図８５）のステップＳ５１１４と同様に、履歴記憶用エリア９４ｂにおける第０～第５履歴用記憶エリアＲＡ０～ＲＡ５及び第７～第１５履歴用記憶エリアＲＡ７～ＲＡ１５をクリアする。遊技者は、履歴メニュー画面において「履歴消去」の項目を選択して、ＡＲＴ当選の発生回数を示す遊技履歴データを除いて、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データを消去した後に遊技を開始することにより、当該遊技者が遊技を開始する以前に行われた遊技の履歴が履歴画像Ｇ２３に反映されてしまうことを防止することができる。
【１２８５】
上記第１の実施形態と同様に、履歴画像用管理処理（図９５）では、通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから１０分間が経過したと判定した場合（ステップＳ５７１２：ＹＥＳ、ステップＳ５７１４：ＹＥＳ）、遊技履歴データのクリア処理を実行する（ステップＳ５７１６）。当該クリア処理では、履歴記憶用エリア９４ｂにおける第０～第５履歴用記憶エリアＲＡ０～ＲＡ５及び第７～第１５履歴用記憶エリアＲＡ７～ＲＡ１５がクリアされる。これにより、次に着席する遊技者の遊技履歴データと、当該遊技者よりも前に着席していた遊技者の遊技履歴データとが混合されてしまうことを防止することができる。
【１２８６】
このように、常に遊技履歴データの履歴記憶用エリア９４ｂへの記憶が行われる構成とすることにより、遊技履歴データを履歴記憶用エリア９４ｂに記憶させるための遊技者による設定を不要としながら、遊技履歴データに基づく履歴構成データの生成及び当該履歴構成データに対応する履歴画像Ｇ２３の表示を実行可能とすることができる。これにより、遊技を開始する際に遊技履歴データを履歴記憶用エリア９４ｂに記憶させるための設定を忘れたために履歴画像Ｇ２３が表示できなくなる事態が発生する可能性を排除することができる。
【１２８７】
（１６）画像再生用記憶エリア９４ｃに記憶されている履歴構成データに基づいて各文言指定データの使用頻度を把握し、当該使用頻度が所定の基準値を超えている場合には当該文言指定データが選択エリア１６５～１６７に設定されない構成としてもよい。また、文言選択処理（図８８）のステップＳ５２１１にて実行される文言指定データの抽選処理において使用頻度の高い文言指定データの当選確率が低く設定される構成としてもよい。これにより、同じ文言指定データが設定された履歴構成データが頻繁に生成されてしまうことを防止することができる。
【１２８８】
（１７）文言指定データの抽選処理（文言選択処理（図８８）のステップＳ５２１１）において選択された文言指定データが画像再生用記憶エリア９４ｃの再生用記憶エリアＲＤｎ（ｎは０～３１のいずれかの整数）に記憶されている履歴構成データに含まれており、当該文言指定データと同一の表示優先度を有しているとともに選択条件を満たしている文言指定データが他に存在しない場合には、文言指定データの抽選処理（ステップＳ５２１１）において選択された文言指定データよりも表示優先度の低い文言指定データの中から選択エリア１６５～１６７に設定される文言指定データが選択される構成としてもよい

。これにより、過去に生成されて記憶されている履歴構成データと同一の文言指定データが設定される可能性を低減することができる。

【１２８９】

（１８）履歴構成データに基づいて画像表示装置６３にて静止画である履歴画像Ｇ２３が表示される構成に代えて、履歴構成データに基づいて動画である履歴動画が再生される構成としてもよい。これにより、遊技の履歴を動画で振り返ることを可能として遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２９０】

（１９）第１～第３見出し範囲１５１～１５３、キャラクタ画像範囲１５４及びエンディング画像範囲１５５の配置が異なる複数の配置データが演出側ＲＯＭ９３に記憶されており、当該複数の配置データの中から一の配置データを選択する配置抽選が実行される構成としてもよい。これにより、履歴画像Ｇ２３のバリエーションを増加させて、同一の履歴構成データが生成される可能性を低減することができる。

【１２９１】

（２０）上記第１の実施形態では、表示される背景プレート画像Ｇ２４の種類によってスロットマシン１０の設定値が示唆される構成としたが、設定値を示唆する画像は背景プレート画像Ｇ２４に限られない。文言画像Ｇ２５～Ｇ２７、キャラクタ画像Ｇ２８、又はエンディング画像Ｇ２９の種類によってスロットマシン１０の設定値が示唆される構成としてもよい。

【１２９２】

（２１）通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状態となったと判定する構成に加えて又は代えて、遊技者の操作により遊技者が変わったことを把握可能とする変更ボタンが設けられており、当該変更ボタンの操作が行われたことに基づいて遊技者が変わったことを把握する構成としてもよい。具体的には、変更ボタンは演出制御装置９０に電気的に接続されている。演出側ＭＰＵ９２は、変更ボタンの操作が検出されたことに基づいて履歴記憶用エリア９４ｂにおける第０～第５履歴用記憶エリアＲＡ０～ＲＡ５及び第７～第１５履歴用記憶エリアＲＡ７～ＲＡ１５をクリアする。これにより、ＡＲＴ当選の発生回数を示す遊技履歴データを除いて、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データが「０」クリアされる。演出側ＭＰＵ９２は、履歴記憶フラグ１５８に既に「１」セットされている状態で変更ボタンの操作を検出した場合、当該状態が維持されるようにする。また、履歴記憶フラグ１５８に「１」がセットされていない状態で変更ボタンの操作を検出した場合、履歴記憶フラグ１５８に「１」をセットする。これにより、履歴記憶用エリア９４ｂに遊技履歴データが記憶されるようになる。当該構成では、通常遊技状態ＳＴ１以外の遊技状態において遊技者が変わった場合、及び遊技者が遊技を終了して離席してから次の遊技者が着席して遊技を開始するまでの期間が１０分未満であった場合においても、変更ボタンの操作が検出されたことに基づいて、ＡＲＴ当選の発生回数を示す遊技履歴データを除いて、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データを「０」クリアするとともに履歴記憶用エリア９４ｂに新たな遊技履歴データが記憶されるようにすることができる。

【１２９３】

（２２）通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過して遊技者の離席が予測される状態となったと判定する構成に加えて又は代えて、遊技者を認識可能とする撮像装置が設けられており、撮像結果に基づいて遊技者が変わったことを把握する構成としてもよい。具体的には、撮像装置は、演出制御装置９０に電気的に接続されている。撮像装置における撮像範囲は、スロットマシン１０の正面に座っている遊技者の顔を識別できる態様で撮像可能な範囲に設定されている。撮像装置は、所定の時間間隔（例えば３分間隔）で撮像を行う。演出側ＭＰＵ９２は、撮像結果に基づいて遊技者の変更を把握した場合、履歴記憶用エリア９４ｂにおける第０～第５履歴用記憶エリアＲＡ０～ＲＡ５

及び第７～第１５履歴用記憶エリアＲＡ７～ＲＡ１５をクリアする。これにより、ＡＲＴ当選の発生回数を示す遊技履歴データを除いて、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データが「０」クリアされる。演出側ＭＰＵ９２は、履歴記憶フラグ１５８に既に「１」セットされている状態で撮像装置による撮像結果に基づいて遊技者が変わったことを把握した場合、当該状態が維持されるようにする。また、履歴記憶フラグ１５８に「１」がセットされていない状態で撮像装置による撮像結果に基づいて遊技者が変わったことを把握した場合、履歴記憶フラグ１５８に「１」をセットする。これにより、履歴記憶用エリア９４ｂに遊技履歴データが記憶されるようになる。当該構成では、通常遊技状態ＳＴ１以外の遊技状態において遊技者が変わった場合、及び遊技者が遊技を終了して離席してから次の遊技者が着席して遊技を開始するまでの期間が１０分未満であった場合においても、撮像装置による撮像結果に基づいて遊技者の変更が把握された場合に、ＡＲＴ当選の発生回数を示す遊技履歴データを除いて、履歴記憶用エリア９４ｂに記憶されている遊技履歴データを「０」クリアするとともに履歴記憶用エリア９４ｂに新たな遊技履歴データが記憶されるようにすることができる。

【１２９４】

（２３）遊技者がパスワード等を入力することによりログインできる構成とするとともに当該ログイン情報に基づいて遊技者の交代の有無を判定する構成としてもよい。当該構成では、ログインしている遊技者の履歴画像Ｇ２３のみを表示対象として選択可能とすることができる。これにより、遊技者本人の過去の遊技履歴に基づく履歴画像Ｇ２３を表示可能としながら、他人の遊技履歴に基づく履歴画像Ｇ２３を表示してスロットマシン１０の設定値を推測する行為を防止することができる。

【１２９５】

（２４）遊技者にとって大きな利益が付与される場合が発生し得るプレミア演出が実行される構成として、当該プレミア演出が実行されたことに基づいて履歴画像Ｇ２３に常にプレミア演出が実行されたことを示すプレミア演出画像が表示される構成としてもよい。具体的には、ＡＲＴ状態ＳＴ６には、１００ゲーム以上の上乗せゲーム数が付与される特別上乗せ当選が存在している。特別上乗せ当選が発生した場合には演出側ＭＰＵ９２にてプレミア演出抽選が行われ、当該プレミア演出抽選にてプレミア演出に当選した場合にはプレミア演出が実行される。履歴記憶用エリア９４ｂには、プレミア演出フラグが設けられている。プレミア演出フラグは、プレミア演出が実行されたことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。プレミア演出フラグには、プレミア演出抽選にてプレミア演出に当選した場合に「１」がセットされる。構成データ記憶エリア１６１には、プレミア演出画像を表示対象とすることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするプレミアフラグが設けられている。履歴構成データの生成タイミングにおいてプレミア演出フラグに「１」がセットされている場合には常にプレミアフラグに「１」がセットされる。これにより、プレミア演出の実行中に遊技者が自ら写真等の記録を残すことを不要としながら、プレミア演出画像を含む履歴画像Ｇ２３を任意のタイミングで表示可能としてプレミア演出が実行された履歴を残すことを可能とすることができる。

【１２９６】

（２５）上記第１の実施形態において、当選確率設定処理（メイン処理（図１１）のステップＳ１０６）にて設定値が変更された場合に、画像再生用記憶エリア９４ｃ（図４１（ａ））において履歴構成データが記憶されている再生用記憶エリアＲＤｎ（ｎは０～３１のいずれかの整数）の表示可能フラグに「１」をセットする構成としてもよい。表示可能フラグに「１」がセットされることにより、設定値の変更前に表示対象として選択することができなくなっていた履歴構成データを表示対象として選択可能とすることができる。他人の遊技履歴に基づく履歴画像Ｇ２３を表示してスロットマシン１０の設定値を推測する行為を防止しながら、表示対象として選択可能な履歴構成データの数を増加させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２９７】

（２６）履歴記憶用エリア９４ｂに第１０履歴用記憶エリア及び第１１履歴用記憶エリ

アＲＡ１１の両方が設けられている構成に代えて、第１０履歴用記憶エリア及び第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１のいずれか一方のみが設けられている構成としてもよい。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０は、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタであるとともに、第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１は、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の純増枚数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。履歴記憶用エリア９４ｂに第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０が設けられている一方、第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１が設けられていない構成では、上記第１の実施形態と同様に、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数に対応する文言指定データを含む履歴構成データを生成することができる。当該構成では、上記第１の実施形態と同様に、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が所定の区切り数（具体的には「１０００」、「２０００」、又は「３０００」）に達したことに基づいて履歴構成データを生成することができる。また、履歴記憶用エリア９４ｂに第１１履歴用記憶エリアＲＡ１１が設けられている一方、第１０履歴用記憶エリアＲＡ１０が設けられていない構成では、上記第１の実施形態と同様に、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の純増枚数に対応する文言指定データを含む履歴構成データを生成することができる。当該構成では、ＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の純増枚数が所定の区切り枚数（具体的には「４００」、「８００」、又は「１２００」）に達したことを契機として履歴構成データを生成することができる。

【１２９８】

（２７）上記第２の実施形態では、画像表示装置６３において縮小上乗せ演出における縮小動画表示が行われる表示領域が１つ（右下表示領域１８１のみ）である構成としたが、縮小動画表示が行われる表示領域が２つ以上設けられている構成としてもよい。当該構成では、画像表示装置６３において縮小上乗せ演出における縮小動画表示を２つ以上同時に実行することが可能となる。これにより、縮小上乗せ演出の実行中に新たな縮小上乗せ演出の実行タイミングとなった場合においても、実行中であった縮小上乗せ演出を途中で終了することなく、実行中であった縮小上乗せ演出と、新たに開始される縮小上乗せ演出とを同時に実行することができる。

【１２９９】

（２８）有利区間ＳＣ２において継続して実行されたゲーム数が所定のゲーム数（例えば５ゲーム）に達した場合には、当該有利区間ＳＣ２に移行した後に役の抽選処理（図１４）にて「１」～「３」の当選番号が設定されて第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が行われたか否かに関わらず、当該有利区間ＳＣ２が終了する構成としてもよい。具体的には、遊技区間の第２制御処理（図２９）において、有利継続カウンタの値が所定のゲーム数となった場合、未報知フラグの状態に関わらず、有利区間ＳＣ２の初期化処理を実行する（ステップＳ１０１４）。これにより、有利区間ＳＣ２が終了する。その後、有利区間表示の消灯処理を実行する（ステップＳ１０１５）。これにより、有利区間ＳＣ２の終期を分かり易いものとすることができる。

【１３００】

（２９）有利区間ＳＣ２であってもＡＲＴ状態ＳＴ６でない場合には、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に応じて成立する入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されない構成としてもよい。具体的には、役の抽選処理（図１４）の報知制御処理（ステップＳ４２０）において、主側ＲＡＭ７４の有利区間フラグに「１」がセットされている状況で当該役の抽選処理（図１４）にて「１」～「３」のいずれかの当選番号が設定された場合、遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ６であることを条件として、第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知するための処理を実行する。これにより、ＡＲＴ状態ＳＴ６のみにおいて遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される構成として、ＡＲＴ状態ＳＴ６に移行するか否かに遊技者の注目を集めることが可能となる。

【１３０１】
（３０）比率表示器８５において、指示込み役物比率が表示される構成としてもよい。主側ＲＡＭ７４には、停止順報知が行われたゲームにおいて遊技媒体が付与された場合に当該遊技媒体の付与数が加算される第１付与数カウンタと、ボーナス状態にて実行されたゲームにおいて遊技媒体が付与された場合に当該遊技媒体の付与数が加算される第２付与数カウンタと、遊技状態に関係なく遊技媒体が付与された場合に当該遊技媒体の付与数が加算される全体付与数カウンタとが設けられている。停止順報知が行われたゲームにおいて遊技媒体が付与された場合、第１付与数カウンタ及び全体付与数カウンタの両方に当該遊技媒体の付与数が加算される。また、ボーナス状態にて実行されたゲームにおいて遊技媒体が付与された場合、第２付与数カウンタ及び全体付与数カウンタの両方に当該遊技媒体の付与数が加算される。
【１３０２】
比率表示器８５では、遊技履歴の管理結果の表示指示が発生した場合、全体付与数カウンタの値に対する第１付与数カウンタの値及び第２付与数カウンタの値の和の割合を演算する。つまり、演算結果＝（「第１付与数カウンタの値」＋「第２付与数カウンタの値」）／「全体付与数カウンタの値」となるように演算を実行する。
【１３０３】
その後、表示開始処理を実行する。表示開始処理では当該演算結果の比率表示器８５における表示を開始させる。この場合、比率表示部８７に表示されている値が指示込み役物比率であることを示す識別子「７Ｐ．」が識別子表示部８６に表示されるようにする。具体的には、「７」が識別子表示部８６における左側の７セグメント表示器８６ａに表示され、「Ｐ」が識別子表示部８６における右側の７セグメント表示器８６ｂに表示され、識別子用の補助表示部８６ｃが点灯するように識別子表示部８６を表示制御する。また、演算結果を１００倍した値のうち、１０の位が比率表示部８７における左側の７セグメント表示器８７ａに表示され、１の位が右側の７セグメント表示器８７ｂに表示されるように比率表示部８７を表示制御する。これにより、指示込み役物比率を確認可能とすることができる。
【１３０４】
第１付与数カウンタ、第２付与数カウンタ及び全体付与数カウンタの値は、メイン処理（図１１）のステップＳ１０５におけるクリア処理が実行されない限り「０」クリアされない。したがって、遊技ホールにおける複数の営業日において実行されたゲームについての指示込み役物比率を計測することが可能である。
【１３０５】
（３１）通常遊技状態ＳＴ１において有利区間ＳＣ２への移行が発生した場合、当該有利区間ＳＣ２において第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される度に終了抽選処理が実行され、終了抽選処理にて終了当選となることで通常区間ＳＣ１への移行が発生する構成としてもよい。この場合、通常遊技状態ＳＴ１において移行した有利区間ＳＣ２であっても第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が複数回行われ得るようにすることが可能となる。
【１３０６】
（３２）有利区間ＳＣ２の終了契機を発生させるために必要な第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知回数は１回に限定されることはなく、２回、３回又は４回以上といった複数回であってもよい。
【１３０７】
（３３）有利区間ＳＣ２の終了契機として、第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されることが設定されている構成に代えて、第１ベル入賞よりも遊技媒体の付与数が多い入賞であってリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が所定の順序である場合に成立する入賞である特定入賞が存在している場合には、当該特定入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が所定回数（例えば１回又は２回）発生するまでは有利区間ＳＣ２が終了しない構成としてもよ

い。つまり、当該構成においてはリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が所定の順序となった場合に成立する入賞のうち遊技媒体の付与数が最大となる入賞について当該入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が所定回数発生するまでは有利区間ＳＣ２が終了しないこととなる。この場合、通常遊技状態ＳＴ１において移行した有利区間ＳＣ２であっても特定入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が所定回数発生するまでは、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に応じて第１ベル入賞が成立する役に当選した場合には、当該第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される構成としてもよい。

【１３０８】

（３４）通常遊技状態ＳＴ１であって有利区間ＳＣ２である状況において第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される場合、当該報知は兼用表示部６６にて行われる一方、画像表示装置６３では行われない構成としてもよい。この場合、有利区間ＳＣ２の終了契機となる第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知を目立たないようにして行うことが可能となる。

【１３０９】

（３５）有利区間ＳＣ２においては有利区間表示部６７が発光状態（すなわち表示状態）となる構成において、スロットマシン１０に所定の異常状態が発生している場合には有利区間表示部６７が消灯状態（すなわち非表示状態）となる構成としてもよい。また、この場合には兼用表示部６６において異常状態の種類に対応する表示が行われる構成としてもよい。このように共通表示領域６８に兼用表示部６６と有利区間表示部６７とが集約させて設けられている構成においてスロットマシン１０に所定の異常状態が発生している場合には有利区間表示部６７を消灯状態とした上で兼用表示部６６にて異常状態の種類に対応する表示を行うことにより、同一の異常状態が発生している場合であっても有利区間ＳＣ２であるか否かによって共通表示領域６８の表示態様が変化するという事象が発生しないため、異常状態の種類を特定し易くなる。

【１３１０】

（３６）エンディング演出が終了した後にＢＢ演出が開始されない場合よりも、エンディング演出が終了してＢＢ演出が開始される場合の方が、エンディング終了時のフリーズ期間が長くなる構成としてもよい。この場合、エンディング演出が終了してＢＢ演出が開始される場合にはその長くなった期間を利用して、エンディング演出の終了演出を実行した後にＢＢ開始演出を実行することが可能となる。

【１３１１】

（３７）有利区間ＳＣ２において付与された遊技媒体の合計数が所定数以上であることを条件としてエンディング演出が実行される構成としてもよい。これにより、遊技者が満足するほど遊技媒体が付与されていないにも関わらずエンディング演出が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１３１２】

（３８）エンディング演出が実行される場合には５ゲーム刻みの動画演出を行い、終了時には今回のＡＲＴ状態ＳＴ６における遊技媒体の獲得数や今回のＡＲＴ状態ＳＴ６において実行されたゲーム数を示す終了画面が表示される構成としてもよい。

【１３１３】

（３９）ボーナス状態の途中で有利区間ＳＣ２において実行されたゲーム数がエンディング対応ゲーム数以上となった場合には、ボーナス用の演出が終了されてエンディング演出が開始される構成としてもよく、ボーナス状態が終了してからエンディング演出が開始される構成としてもよく、ボーナス状態が終了した後に発生した準備状態ＳＴ５からＡＲＴ状態ＳＴ６への移行が発生した場合にエンディング演出が開始される構成としてもよい。

【１３１４】

ボーナス状態が終了した後にエンディング演出が開始される構成においては有利区間ＳＣ２において実行されたゲーム数に対してエンディング演出の開始が遅れることになる。この場合、エンディング演出では基本的に５ゲーム刻みの動画演出が行われるのに対して

３ゲーム刻みの動画演出が行われるようにすることでエンディング演出が終了するまでに全ての演出内容を表示できるようにしてもよい。また、エンディング演出の最終ゲームまでに全ての演出内容を表示できない場合にはエンディング演出が終了する場合に発生するフリーズ期間を利用して全ての演出内容を表示できるようにしてもよい。

【１３１５】

また、エンディング演出として、３０ゲーム分の演出、４０ゲーム分の演出、５０ゲーム分の演出といったように複数種類の演出を用意しておき、有利区間ＳＣ２において実行されたゲーム数に対するエンディング演出の開始タイミングに応じた演出が選択される構成としてもよい。

【１３１６】

（４０）ボーナス状態において消化されたゲーム数は、有利区間ＳＣ２における継続ゲーム数の計測から除外される構成としてもよい。これにより、ボーナス状態の途中で有利区間ＳＣ２において実行されたゲーム数が上限ゲーム数に到達しないようにすることが可能となるとともに、ボーナス状態の途中でエンディング演出が開始されないようにすることが可能となる。

【１３１７】

（４１）通常モード用抽選テーブル、第１ＲＴモード用抽選テーブル及び第２ＲＴモード用抽選テーブルの各インデックス値ＩＶを当選番号に対応付けるためのオフセットテーブル９７の構成は上記第１の実施形態における構成に限定されない。例えば、小役のグループ→ボーナス役のグループ→リプレイ役のグループの順に設定されているのではなく、ボーナス役のグループ→リプレイ役のグループ→小役のグループの順に設定されている構成としてもよい。

【１３１８】

（４２）通常モード用抽選テーブル、第１ＲＴモード用抽選テーブル及び第２ＲＴモード用抽選テーブルに共通させてオフセットテーブル９７が設定されているのではなく、各抽選テーブルに対応させて個別にオフセットテーブルが設けられている構成としてもよい。例えば、通常モード用抽選テーブルにおいては、設定値に応じて当選確率が変動する役のグループと設定値に応じて当選確率が変動しない役のグループとで分けて集約されているのに対して、小役のグループと、ボーナス役のグループと、リプレイ役のグループとで分けて集約するためにオフセットテーブルが設けられている構成としてもよい。また、同様の目的で第１ＲＴモード用抽選テーブルに対してもオフセットテーブルが設けられており、第２ＲＴモード用抽選テーブルに対してもオフセットテーブルが設けられている構成としてもよい。この場合、各オフセットテーブルの当選番号がオフセットテーブル間で重複しないように設定されている構成としてもよい。当該構成であっても各抽選テーブルにおいては設計が容易となる態様でインデックス値ＩＶを設定するとともに、各オフセットテーブルにおいてはその後の処理における当選役の情報の扱いが容易となる態様で当選番号を設定することができる。

【１３１９】

（４３）ボーナス内部状態ＳＴ２においてはボーナス役に対応する図柄の方が、遊技媒体の付与を発生させる役に対応する図柄よりも停止制御に際して優先される構成としてもよい。この場合、ボーナス内部状態ＳＴ２において「１」～「３」の当選番号が設定された場合には第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されるとともに、当選しているボーナス役に対応する図柄の組み合わせが報知される構成としてもよい。このように報知が実行された場合、ボーナス入賞を成立させない停止操作タイミングであって第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序で停止操作を行うことにより、ボーナス入賞ではなく第１ベル入賞を成立させることが可能となる。

【１３２０】

（４４）遊技区間としてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されない通常区間ＳＣ１とリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知され得る有利区間ＳＣ２と

が設定されている構成に限定されることはなく、いずれにおいてもリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知され得るものの停止順序の報知対象となる当選データの種類が相違する複数の区間が設定されている構成としてもよく、いずれにおいてもリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知され得るものの当該停止順序の報知が実行される頻度が相違する複数の区間が設定されている構成としてもよい。この場合であっても複数の区間において停止順序の報知に関して有利度に差を与えることにより、遊技区間の移行に対して遊技者を注目させることが可能となる。

【１３２１】

（４５）遊技区間がいずれであるのかを遊技者に認識させるための報知が有利区間表示部６７以外において実行される構成としてもよい。例えば、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３のうちの少なくとも一つにおいて、遊技区間がいずれであるのかを遊技者に認識可能とする演出が実行される構成としてもよい。また、これら構成に加えて又は代えて、いずれの遊技区間であるのかを示す情報が遊技ホールのホールコンピュータに向けて外部出力される構成としてもよい。

【１３２２】

（４６）全体のゲーム数に対する有利区間ＳＣ２の総ゲーム数の比率を計算する場合において、ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４において実行されたゲーム数が有利区間ＳＣ２の総ゲーム数として加算されない構成としてもよい。

【１３２３】

（４７）全体のゲーム数に対する有利区間ＳＣ２の総ゲーム数の比率の計算が設定値ごとに行われる構成としてもよい。この場合、設定値が変更されたとしても設定値ごとに行われている上記比率の情報が初期化されずに計算が継続される構成とする必要がある。本構成によれば、設定値ごとに上記比率を把握することが可能となる。

【１３２４】

（４８）消化されたゲームの合計ゲーム数と、有利区間ＳＣ２において消化されたゲームの合計である有利ゲーム数とを履歴情報として記憶し、合計ゲーム数に対する有利ゲーム数の割合を演算する構成としたが、これに限定されることはなく、役の抽選処理において抽選の対象となる所定役の当選回数と合計ゲーム数とを履歴情報として記憶し、当該所定役の当選確率を演算する構成としてもよい。この場合、対象となる所定役として第１所定役と第２所定役とが存在しており、第１所定役及び第２所定役のそれぞれについて個別に当選回数を履歴情報として記憶するとともに第１所定役及び第２所定役のそれぞれについて当選確率を演算する構成としてもよい。また、全ての役のそれぞれについて個別に当選回数を履歴情報として記憶するとともに各役のそれぞれについて当選確率を演算する構成としてもよい。これにより、管理対象の役の当選確率を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

【１３２５】

また、遊技媒体の付与数の合計数と合計ゲーム数とを履歴情報として記憶し、単位ゲーム数当たりの遊技媒体の付与数を演算する構成としてもよい。これにより、単位ゲーム数当たりの遊技媒体の付与数を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。また、遊技媒体の付与数の合計数と合計ゲーム数との組合せを、各遊技状態及び有利区間ＳＣ２のそれぞれについて個別に履歴情報として記憶し、単位ゲーム数当たりの遊技媒体の付与数を各遊技状態及び有利区間ＳＣ２のそれぞれについて個別に演算する構成としてもよい。

【１３２６】

また、ボーナス状態への移行回数とボーナス状態ではない遊技状態において消化されたゲームの合計ゲーム数とを履歴情報として記憶し、ボーナス状態への移行確率を演算する構成としてもよい。

【１３２７】

（４９）有利区間ＳＣ２にて実行されたゲーム数が上限ゲーム数となった場合に当該有利区間ＳＣ２が終了する構成に加えて又は代えて、有利区間ＳＣ２において実行された終了抽選処理の結果が終了当選結果であった場合に有利区間ＳＣ２が終了して通常区間ＳＣ

１に移行する構成としてもよい。この終了抽選処理が実行される契機は任意であるが、例えば各ゲームにおいて終了抽選処理が実行される構成としてもよく、所定の抽選契機役に当選した場合又は所定の抽選契機入賞が成立した場合に終了抽選処理が実行される構成としてもよい。また、有利区間ＳＣ２における継続ゲーム数が所定ゲーム数以上となったことを条件として、抽選契機が発生する度に終了抽選処理が実行され、終了抽選処理の結果が終了当選結果であった場合に有利区間ＳＣ２が終了して通常区間ＳＣ１に移行する構成としてもよい。

【１３２８】

（５０）有利区間ＳＣ２においてはリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されることで通常区間ＳＣ１よりも有利区間ＳＣ２の方が有利となる構成に限定されることはなく、例えば小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数が多くなることで通常区間ＳＣ１よりも有利区間ＳＣ２の方が有利となる構成としてもよく、１ゲームを開始するために必要な遊技媒体の数が少なくなることで通常区間ＳＣ１よりも有利区間ＳＣ２の方が有利となる構成としてもよい。

【１３２９】

（５１）遊技履歴を利用した演算結果の報知が兼用表示部６６及び有利区間表示部６７にて行われる構成に限定されることはなく、例えばクレジット表示部６５を利用して行われる構成としてもよく、クレジット表示部６５及び兼用表示部６６を利用して行われる構成としてもよい。また、報知対象の演算結果が複数種類存在している場合には各種類の報知対象の事象が順次切り換えて表示される構成としてもよい。このように順次切り換えて表示される場合には、例えばクレジット表示部６５において報知対象の事象の種類が表示され、兼用表示部６６においてその報知対象の事象についての演算結果又は当該演算結果の内容に対応する情報が表示される構成としてもよい。これにより、報知対象の事象が複数種類存在している場合であっても少ない表示部を利用してそれら複数種類の報知対象の事象についての報知を行うことが可能となる。

【１３３０】

（５２）通常区間ＳＣ１についても継続ゲーム数の上限ゲーム数が設定されている構成としてもよい。この場合、通常区間ＳＣ１において継続して実行されたゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合には有利区間ＳＣ２に設定されることになる。これにより、通常区間ＳＣ１が上限ゲーム数に到達するまで継続したことに対する補填を行うことが可能となる。また、当該通常区間ＳＣ１における上限ゲーム数を「設定１」～「設定６」の各設定値間において同一とすることにより、当該上限ゲーム数に関して設定値による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。

【１３３１】

（５３）有効ラインがメインラインＭＬの１本のみである構成に限定されることはなく、有効ラインが２本、３本又は４本以上である構成としてもよい。この場合、ベットされた遊技媒体の数が多いほど有効ラインの数が多くなる構成としてもよく、ベットされた遊技媒体の数とは無関係に最大数の有効ラインが設定される構成としてもよい。

【１３３２】

（５４）上記各実施形態では、小役入賞が成立した場合にメダルを払い出す特典を付与する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、小役入賞が成立した場合にメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

【１３３３】

（５５）本発明を所謂Ｂタイプのスロットマシンに適用してもよく、またＣタイプ、ＡタイプとＣタイプの複合タイプ、ＢタイプとＣタイプの複合タイプ、さらにはＲＴゲーム、ＣＴゲーム又はＡＴゲームを備えたタイプなど、どのようなスロットマシンにこの発明を適用してもよい。

【１３３４】
（５６）各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報としての機能を有するものであればよい。
【１３３５】
（５７）上記各実施形態では、スロットマシン１０について具体化した例を示したが、遊技媒体として遊技球を利用して遊技が行われるパチンコ機に対して適用してもよく、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。
【１３３６】
＜上記実施形態から抽出される発明群について＞
以下、上述した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては理解の容易のため上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。
【１３３７】
＜特徴Ａ群＞
特徴Ａ１．演出の実行制御を行う演出制御手段（演出側ＭＰＵ９２）を備えた遊技機において、
前記演出制御手段は、
演出の実行中に第１実行契機（第５契機）が発生したことに基づいて、第１演出（第１期待演出）を開始させる第１演出制御手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ２７１２及びステップＳ２７１４の処理を実行する機能）と、
演出の実行中に第２実行契機（第６契機）が発生した場合、その後に所定開始契機（第１期待演出の実行期間が１秒間に達すること）が発生したことに基づいて第２演出（第２期待演出）を開始させる第２演出制御手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ２００９～ステップＳ２０１４の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ２４１５及びステップＳ２４１９の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１３３８】
特徴Ａ１によれば、演出の実行中に第１実行契機が発生したことに基づいて第１演出を開始させることができる。演出の実行中に第２実行契機が発生した場合、その後に所定開始契機が発生したことに基づいて第２演出を開始させる構成である。このため、第２演出を開始させるための条件の１つとして第２実行契機が発生するという条件を設けながら、第２実行契機が発生した後に所定開始契機が発生するまで第２演出の開始を待機させることができる。これにより、所定開始契機が発生するまでに第２演出が実行されてしまうことを防止することができる。
【１３３９】
特徴Ａ２．前記演出制御手段は、実行対象領域（読み出し用エリア９４ａにおけるレイヤＬＹ０～ＬＹ１１）に読み出されている演出情報（演出テーブルにおける演出用データ）に従って演出の実行制御を行うものであり、
前記実行対象領域は複数設定されており、
前記第１演出制御手段は、前記第１実行契機が発生した場合に実行中である演出に対応する前記演出情報が読み出されている前記実行対象領域とは異なる種類の前記実行対象領域に読み出されている前記第１演出に対応する第１演出情報（第１期待演出テーブルの演出用データ）に従って前記第１演出の実行制御を行うものであり、
前記第２演出制御手段は、前記第２実行契機が発生した場合に実行中である演出に対応する所定の演出情報（第１期待演出テーブル及び中停止演出テーブルのいずれかの演出用データ）が読み出されている前記実行対象領域において当該所定の演出情報が読み出され

ている領域とは異なる領域に読み出されている前記第２演出に対応する第２演出情報（第２期待演出テーブルの演出用データ）に従って前記第２演出の実行制御を行うものであることを特徴とする特徴Ａ１に記載の遊技機。

【１３４０】

特徴Ａ２によれば、第１演出の実行制御は、第１実行契機が発生した場合に実行中である演出に対応する演出情報が読み出されている実行対象領域とは異なる種類の実行対象領域に読み出されている第１演出に対応する第１演出情報に従って行われる。これにより、第１実行契機が発生した場合に実行中である演出の進行状況に影響を与えることなく当該実行中である演出と並行して第１演出を開始させることができる。

【１３４１】

第２演出の実行制御は、第２実行契機が発生した場合に実行中である演出に対応する所定の演出情報が読み出されている実行対象領域において当該所定の演出情報が読み出されている領域とは異なる領域に読み出されている第２演出に対応する第２演出情報に従って行われる。このため、所定開始契機が発生するまで実行中である演出を継続させ、所定開始契機が発生した場合に当該実行中である演出から第２演出へ切り換えるための処理構成を簡素化することができる。

【１３４２】

特徴Ａ３．前記複数の実行対象領域には、第１実行対象領域（例えば第１レイヤＬＹ１）及び第２実行対象領域（例えば第２レイヤＬＹ２）が含まれており、

前記第１実行対象領域及び前記第２実行対象領域のそれぞれに前記演出情報が読み出されている場合、少なくとも特定の演出内容に関して、前記第２実行対象領域の前記演出情報に従った演出の実行制御が前記第１実行対象領域の前記演出情報に従った演出の実行制御よりも優先されることを特徴とする特徴Ａ２に記載の遊技機。

【１３４３】

特徴Ａ３によれば、少なくとも特定の演出内容に関して、第２実行対象領域の演出情報に従った演出の実行制御が第１実行対象領域の演出情報に従った演出の実行制御よりも優先される態様で、第２実行対象領域の演出情報に従った演出と、第１実行対象領域の演出情報に従った演出とを並行して実行することができる。第２実行対象領域の演出情報に従った演出の実行制御が第１実行対象領域の演出情報に従った演出の実行制御よりも優先される態様であることにより、設計段階で意図した態様でこれらの演出の組合せを実行することができる。これにより、並行して実行されるこれらの演出の内容を分かり易いものとすることができる。

【１３４４】

特徴Ａ４．前記第１実行契機が発生し得る状況において前記第１実行対象領域及び前記第２実行対象領域のそれぞれに前記演出情報が読み出され得る構成であり、

前記第２実行契機が発生し得る状況においては前記所定の演出情報及び前記第２演出情報が前記第１実行対象領域及び前記第２実行対象領域のいずれか一方に読み出される構成であることを特徴とする特徴Ａ３に記載の遊技機。

【１３４５】

特徴Ａ４によれば、第１実行契機が発生し得る状況では、第１実行対象領域及び第２実行対象領域のそれぞれに読み出された演出情報に従って複数の演出を並行して実行することができる。第２実行契機が発生し得る状況では、所定の演出情報及び第２演出情報が１つの実行対象領域（第１実行対象領域及び第２実行対象領域のいずれか一方）に読み出される構成であることにより、所定の演出情報に従った所定の演出の進行状況を把握するための構成を不要としながら、第２演出情報に従った第２演出の実行を行うことができる。

【１３４６】

特徴Ａ５．遊技者により操作される所定操作手段（ストップボタン４２～４４）を備え、

前記所定操作手段の操作が開始されたことに基づいて前記第１実行契機が発生し、

前記所定操作手段の操作が終了されたことに基づいて前記第２実行契機が発生することを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４７】
特徴Ａ５によれば、演出の実行中に所定操作手段の操作が開始されたことに基づいて第１実行契機が発生し、当該第１実行契機が発生したことに基づいて第１演出を開始させることができる。また、演出の実行中に所定操作手段の操作が終了されたことに基づいて第２実行契機が発生し、当該第２実行契機が発生した場合、その後に所定開始契機が発生したことに基づいて第２演出を開始させることができる。遊技者による所定操作手段の操作態様によって第１実行契機が発生してから第２実行契機が発生するまでの期間が変動する構成において、所定操作手段の操作が終了された場合に所定開始契機が発生することを条件として第２演出を開始させる構成であることにより、第１実行契機が発生してから所定開始契機が発生するまでの期間に亘って第１演出の実行期間を担保することができる。これにより、第１実行契機が発生してから第２実行契機が発生するまでの期間が短くなったとしても演出内容が理解できないほどに第１演出の実行期間が短くなってしまうことを防止することができる。

【１３４８】
特徴Ａ６．前記第２演出制御手段は、前記第１演出及びそれとは異なる演出のいずれかである所定演出（第１期待演出及び中停止演出のいずれか）の実行状況が所定状況（第１期待演出の実行期間が１秒間に達していない状況）である場合に前記第２実行契機が発生した場合、その後に前記所定開始契機の発生として前記所定状況が終了したことに基づいて前記第２演出を開始させるものであることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４９】
特徴Ａ６によれば、所定演出の実行状況が所定状況である場合に第２実行契機が発生した場合には、当該所定状況が終了するまで第２演出の開始を待機させることができる。これにより、所定状況が終了するよりも早いタイミングで第２実行契機が発生したとしても、第２演出の開始が待機されている状態として、所定状況が終了するまで所定演出の実行期間を確保することができる。そして、所定状況が終了したことに基づいて第２演出を開始させることができる。

【１３５０】
特徴Ａ７．前記所定状況は前記所定演出が開始されてから所定期間（第１の実施形態では第１期待演出が開始されてから１秒間）が経過していない状況であることを特徴とする特徴Ａ６に記載の遊技機。

【１３５１】
特徴Ａ７によれば、所定状況は所定演出が開始されてから所定期間が経過するまで終了しない。上記特徴Ａ６の構成を備え、所定演出の実行状況が所定状況である場合に第２実行契機が発生した場合には当該所定状況が終了するまで第２演出の開始が待機される。このため、所定演出が開始されてから所定期間が経過する前に第２実行契機が発生した場合、所定演出が開始されてから所定期間が経過するまで第２演出の開始を待機させることができる。これにより、第２演出が実行されていない状態において、所定演出が実行される期間を所定期間に亘って確保することができる。よって、所定演出が開始されてから所定期間が経過する前に第２実行契機が発生したとしても所定演出の実行期間が当該所定演出の内容を理解できないほどに短い期間となってしまうことを防止することができる。

【１３５２】
特徴Ａ８．前記所定演出の実行状況が前記所定状況ではない場合に前記第２実行契機が発生した場合、前記第２演出を開始させる手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ２００９～ステップＳ２０１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ａ６又はＡ７に記載の遊技機。

【１３５３】
特徴Ａ８によれば、所定演出の実行状況が所定状況である場合に第２契機が発生した場合には当該所定状況が終了するまで第２演出の開始が待機される構成において、所定演出の実行状況が所定状況でない場合には、第２実行契機が発生した場合に遅延を生じさせる

ことなく第２演出を開始させることができる。これにより、第２実行契機が発生したことに基づいて第２演出が開始されたという印象を与えて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３５４】

なお、特徴Ａ１～Ａ８の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ８、特徴Ｂ１～Ｂ９、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１７、特徴Ｅ１～Ｅ９、特徴Ｆ１～Ｆ７のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３５５】

＜特徴Ｂ群＞

特徴Ｂ１．演出の実行制御を行う演出制御手段（演出側ＭＰＵ９２）を備えた遊技機において、

前記演出制御手段は、

演出開始契機（ＡＲＴ状態ＳＴ６において演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信すること）が発生したことに基づいて所定単位演出（ＡＲＴ用ベース演出及びＡＲＴ用通常演出）を開始させ、前記所定単位演出が実行されている状況において前記演出開始契機が発生した場合、実行中の前記所定単位演出を終了させて前記所定単位演出を新たに開始させる演出開始手段（第１の実施形態では演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ３２０４～ステップＳ３２０７の処理を実行する機能、第２の実施形態では演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ６４１２～ステップＳ６４１５の処理を実行する機能）と、

前記所定単位演出にて特定演出（第１の実施形態では上乗せメイン演出及び上乗せサブ演出、第２の実施形態では上乗せ演出）が実行されている状況において前記演出開始契機が発生することで前記所定単位演出が新たに開始される場合、当該所定単位演出において前記特定演出に対応する特定対応演出（第１の実施形態では上乗せサブ演出、第２の実施形態では縮小上乗せ演出）が実行されるようにする特定対応手段（第１の実施形態では演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ３２０１～ステップＳ３２０３の処理を実行する機能、第２の実施形態では演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ６４０１～ステップＳ６４１１の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３５６】

特徴Ｂ１によれば、特定演出が実行されている状況において演出開始契機が発生することで所定単位演出が新たに開始される場合に当該特定演出に対応する特定対応演出を実行することにより、特定対応演出に基づいて特定演出に対応する演出内容を把握することを可能としながら、演出開始契機の発生に基づいて遅延を生じさせることなく所定単位演出を新たに開始させることができる。

【１３５７】

特徴Ｂ２．前記特定対応手段は、前記所定単位演出にて前記特定演出が実行されている状況において前記演出開始契機が発生することで前記所定単位演出が新たに開始される場合、当該所定単位演出が新たに開始される直前における前記特定演出の実行内容に対応する態様で前記特定対応演出が開始されるようにすることを特徴とする特徴Ｂ１に記載の遊技機。

【１３５８】

特徴Ｂ２によれば、所定単位演出が新たに開始される直前における特定演出の実行内容に対応する態様で特定対応演出が開始される構成であることにより、特定演出の内容と当該特定演出に対応する特定対応演出の内容とを連続的なものとすることができる。これにより、特定対応演出の内容を確認することで特定演出の演出内容の続きを把握可能とすることができる。

【１３５９】

特徴Ｂ３．前記特定演出が実行されている場合、少なくとも第１特定演出（第１の実施形態における上乗せメイン演出）及び第２特定演出（第１の実施形態における上乗せサブ

演出）の両方が実行される構成であり、
前記特定対応演出として前記第２特定演出が実行され、前記第１特定演出は実行されないことを特徴とする特徴Ｂ１又はＢ２に記載の遊技機。
【１３６０】
特徴Ｂ３によれば、上記特徴Ｂ１の構成を備え、特定演出が実行されている状況において演出開始契機が発生することで所定単位演出が新たに開始される場合に当該特定演出に対応する特定対応演出が実行される構成において、特定対応演出として第１特定演出が実行されずに第２特定演出が実行される。第１特定演出が終了することにより、遊技者の関心を第１特定演出から新たに開始される所定単位演出に移すことができる。また、当該新たに開始される所定単位演出と並行して第２特定演出を確認可能として、特定演出に対応する演出内容を把握可能とすることができる。
【１３６１】
特徴Ｂ４．前記特定対応手段は、前記所定単位演出にて前記特定演出が実行されている状況において前記演出開始契機が発生することで前記所定単位演出が新たに開始される場合、当該新たに開始される前記所定単位演出の開始時から前記第２特定演出を継続させることを特徴とする特徴Ｂ３に記載の遊技機。
【１３６２】
特徴Ｂ４によれば、演出開始契機が発生したことに基づいて新たに開始される所定単位演出の開始時から第２特定演出を継続させることにより、第２特定演出が中断してしまうことを防止して、第２特定演出の内容を連続的で把握し易いものとすることができる。
【１３６３】
特徴Ｂ５．前記特定対応手段は、前記所定単位演出にて前記特定演出が実行されている状況において前記演出開始契機が発生して前記所定単位演出が新たに開始されることで前記特定対応演出として前記第２特定演出を実行させる場合、当該第２特定演出の進行速度をそれまでの当該第２特定演出の進行速度から変化させることを特徴とする特徴Ｂ３又はＢ４に記載の遊技機。
【１３６４】
特徴Ｂ５によれば、特定対応演出として第２特定演出を実行させる場合に当該第２特定演出の進行速度をそれまでの進行速度よりも遅いものとすることにより、新たに開始される所定単位演出と並行して実行される特定対応演出をじっくりと確認可能として、当該特定対応演出の演出内容の把握を容易化することができる。また、特定対応演出として第２特定演出を実行させる場合に当該第２特定演出の進行速度をそれまでの進行速度よりも速いものとすることにより、新たに開始される所定単位演出と特定対応演出とが並行して実行される期間を短縮して、新たに開始される所定単位演出に遊技者の関心を早期に移すことができる。
【１３６５】
特徴Ｂ６．前記演出制御手段は、演出情報（演出テーブルにおける演出用データ）に従って演出の実行制御を行うものであり、
前記第２特定演出を実行するための前記演出情報は、前記第１特定演出を実行するための前記演出情報とは別の演出情報として設定されていることを特徴とする特徴Ｂ３乃至Ｂ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１３６６】
特徴Ｂ６によれば、第２特定演出を実行するための演出情報が第１特定演出を実行するための演出情報とは別の演出情報として設定されていることにより、第１特定演出及び第２特定演出の両方が実行されている状況から第１特定演出を終了させるとともに第２特定演出を継続させるための処理構成を簡略化することが可能となっている。また、第１特定演出及び第２特定演出がそれぞれ複数種類存在している場合、１つの演出情報に基づいて第１特定演出及び第２特定演出が実行される構成と比較して、予め記憶しておく演出情報のデータ量の増加を抑制しながら、第１特定演出及び第２特定演出の組合せのバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３６７】
特徴Ｂ７．前記演出制御手段は、実行対象領域（読み出し用エリア９４ａにおけるレイヤＬＹ０～ＬＹ１１）に読み出されている演出情報に従って演出の実行制御を行うものであり、
前記実行対象領域は複数設定されており、
前記第２特定演出を実行するための前記演出情報は、前記第１特定演出を実行するための前記演出情報が読み出される前記実行対象領域とは異なる前記実行対象領域に読み出されることを特徴とする特徴Ｂ６に記載の遊技機。
【１３６８】
特徴Ｂ７によれば、第１特定演出を実行するための演出情報が読み出される実行対象領域と、第２特定演出を実行するための演出情報が読み出される実行対象領域とが異なっていることにより、第１特定演出及び第２特定演出の両方が実行されている状況から第１特定演出を終了させるとともに第２特定演出を継続させるための処理構成を簡略化することができる。
【１３６９】
特徴Ｂ８．前記演出制御手段は、前記所定単位演出にて前記特定対応演出が実行されている状況において前記特定演出の実行契機（演出側ＭＰＵ９２がＡＲＴ中上乗せコマンドを受信すること）が発生した場合、当該特定対応演出の実行内容に対応する態様で前記特定演出を開始させる特定演出開始手段（第１の実施形態では演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ３３０１～ステップＳ３３０５の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ３４０１～ステップＳ３４１２の処理を実行する機能、第２の実施形態では演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ６５０１～ステップＳ６５０３の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ６６０１～ステップＳ６６０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｂ１乃至Ｂ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１３７０】
特徴Ｂ８によれば、特定対応演出が実行されている状況において特定演出の実行契機が発生した場合、特定演出の実行契機が発生する前に実行されていた特定対応演出の実行内容と、当該特定演出の実行契機が発生したことに基づいて開始される特定演出の実行内容とに対応関係を持たせることができる。これにより、特定演出の実行契機が発生した場合における演出の切り換えを連続的で分かり易い態様で行うことができる。
【１３７１】
特徴Ｂ９．前記特定演出の実行契機は、遊技者への所定の利益の付与（ＡＲＴ状態ＳＴ６における継続ゲーム数の上乗せ）が決定されることで発生する構成であり、
前記特定演出が実行されることで当該特定演出の実行契機となった前記所定の利益の内容（上乗せゲーム数）を遊技者が認識可能となる構成であり、
前記特定演出開始手段は、前記所定単位演出にて前記特定対応演出が実行されている状況において前記特定演出の実行契機が発生することで前記特定演出を開始させる場合、その実行中の前記特定対応演出の実行契機となった前記所定の利益の内容を遊技者が認識可能とした状態で当該特定演出を開始させることを特徴とする特徴Ｂ８に記載の遊技機。
【１３７２】
特徴Ｂ９によれば、所定単位演出にて特定対応演出が実行されている状況において特定演出の実行契機が発生した場合、当該特定対応演出を見ていた遊技者に対して当該特定対応演出の実行契機となった所定の利益の内容が示されないまま特定演出の実行契機の発生に基づいて特定演出が開始されてしまうことを防止することができる。これにより、所定単位演出にて特定対応演出が実行されている状況において特定演出の実行契機が発生した場合に、所定の利益の内容を把握可能な態様で演出内容の切り換えを行うことができる。
【１３７３】
なお、特徴Ｂ１～Ｂ９の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ８、特徴Ｂ１～Ｂ９、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１７、特徴Ｅ１～Ｅ９、特徴Ｆ１～Ｆ７のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏する

ことが可能となる。
【１３７４】
上記特徴Ａ群及び上記特徴Ｂ群の各発明によれば以下の課題を解決することが可能である。
【１３７５】
遊技機の一種として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて抽選が行われ、当該抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。また、当該抽選の結果を遊技者に予測させたり、認識させたりするための演出が行われる構成が一般的である。これらの遊技機は、表示装置、スピーカ、発光装置、可動物などを備えており、遊技の進行状況に応じて、映像による演出、音による演出、光による演出、可動物による演出などが実行される。
【１３７６】
スロットマシンについて具体的には、スタートレバーが操作されることにより抽選で選択された演出が実行される。また、所定の遊技状態が開始される場合にオープニング演出が実行され、所定の終了契機が発生した場合にエンディング演出が実行される。
【１３７７】
ここで、上記例示等のような遊技機においては演出の実行制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１３７８】
＜特徴Ｃ群＞
特徴Ｃ１．可動物（役物７５の球状演出部７７ｂ）と、
前記可動物の動作を制御する動作制御手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４５０１～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能）と、
所定移行条件（第１～第４ＢＢ入賞及び第１～第２ＲＢ入賞のいずれか）が成立したことに基づいて所定遊技状態（ＢＢ状態ＳＴ３又はＲＢ状態ＳＴ４）に遊技状態を移行させる移行手段（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ１５０２及びステップＳ１５０６の処理を実行する機能）と、
前記可動物の動作が禁止される動作禁止状態（補正動作待機状態、役物エラー状態）に設定する禁止設定手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４２０１～ステップＳ４２０９の処理を実行する機能）と、
前記動作禁止状態において前記所定移行条件が成立したこと（ボーナス入賞が成立したこと）又は前記所定遊技状態への移行が発生したこと（遊技状態がボーナス状態に移行したこと）に基づいて前記動作禁止状態を解除する禁止解除手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４１０１～ステップＳ４１１１の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４７０１～ステップＳ４７０５の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１３７９】
特徴Ｃ１によれば、動作禁止状態に設定することにより可動物の動作が禁止された状態とすることができる。また、所定移行条件が成立したこと又は所定遊技状態への移行が発生したことに基づいて動作禁止状態を解除することにより、動作禁止状態において所定移行条件が成立した場合又は所定遊技状態への移行が発生した場合に、所定遊技状態への移行後に可動物を動作させることを可能とすることができる。
【１３８０】
特徴Ｃ２．役の抽選処理を実行する役抽選手段（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ４０１～ステップＳ４１３の処理を実行する機能）を備え、
前記役の抽選処理にて所定役（第１～第４ＢＢ役及び第１～第２ＲＢ役のいずれか）に当選した状態で所定役入賞（第１～第４ＢＢ入賞及び第１～第２ＲＢ入賞のいずれか）が成立した場合に前記所定移行条件が成立し、
前記禁止解除手段は、前記動作禁止状態において前記所定役入賞が成立したことに基づいて前記動作禁止状態を解除することを特徴とする特徴Ｃ１に記載の遊技機。

【１３８１】
特徴Ｃ２によれば、所定役入賞の成立時に動作禁止状態であっても、当該所定役入賞が成立したことに基づいて動作禁止状態を解除することができる。これにより、所定遊技状態に移行する前に動作禁止状態を解除する機会を確保して、所定遊技状態への移行後に可動物を動作させることを可能とすることができる。
【１３８２】
特徴Ｃ３．前記動作制御手段は、前記動作禁止状態ではない状況において前記役の抽選処理にて前記所定役に当選したことに基づいて前記可動物を動作させる当選対応制御手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ２５０３、ステップＳ２５１６～ステップＳ２５１８の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ２６０７の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ２７１５の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４４０１～ステップＳ４４０５の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４５０１～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｃ２に記載の遊技機。
【１３８３】
特徴Ｃ３によれば、動作禁止状態ではない状況において所定役に当選した場合には、当該所定役に当選したことに基づいて可動物の動作が行われる。また、上記特徴Ｃ２の構成を備え、動作禁止状態において所定役入賞が成立したことに基づいて動作禁止状態が解除される構成である。所定役に当選したことに基づいて行われる可動物の動作の実行契機が発生したことに基づいて動作禁止状態を解除する構成とすると、当該可動物の動作がキャンセルされてしまった場合、所定遊技状態への移行前に動作禁止状態を解除する契機が失われてしまう。これに対して、所定役入賞が成立したことに基づいて動作禁止状態を解除する構成であることにより、所定遊技状態への移行前に動作禁止状態を解除する契機を確保することができる。これにより、所定遊技状態において可動物の動作が可能となる可能性を高めることができる。
【１３８４】
特徴Ｃ４．前記禁止解除手段により前記動作禁止状態が解除された場合、前記可動物を動作させる手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４１０４及びステップＳ４１０５の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４５０１～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１３８５】
特徴Ｃ４によれば、動作禁止状態が解除された場合に可動物を動作させることにより、所定遊技状態への移行前に可動物を動作させる機会を確保することができる。また、所定遊技状態への移行後に可動物を動作させる演出を実行することを可能な状態とすることができる。
【１３８６】
特徴Ｃ５．前記禁止設定手段は、前記可動物が正常に動作しない事象が繰り返されたことに基づいて前記動作禁止状態に設定することを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１３８７】
特徴Ｃ５によれば、可動物が正常に動作しない事象が繰り返されたことに基づいて動作禁止状態に設定される構成であることにより、可動物が正常に動作しない事象が１回発生した場合に直ちに動作禁止状態に設定される構成と比較して、動作禁止状態に設定される頻度を低減することができる。これにより、可動物が正常に動作しない事象が繰り返された場合には動作禁止状態に設定する構成としながら、可動物の動作がキャンセルされてしまう回数を低減して、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１３８８】
なお、特徴Ｃ１～Ｃ５の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ８、特徴Ｂ１～Ｂ９、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１７、特徴Ｅ１～Ｅ９、特徴Ｆ１～Ｆ７のうちいずれか１又は複数の

構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３８９】

上記特徴Ｃ群の発明によれば以下の課題を解決することが可能である。

【１３９０】

遊技機の一種として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて抽選が行われ、当該抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。また、当該抽選の結果を遊技者に予測させたり、認識させたりするための演出が行われる構成が一般的である。これらの遊技機は、表示装置、スピーカ、発光装置、可動物などを備えており、遊技の進行状況に応じて、映像による演出、音による演出、光による演出、可動物による演出などが実行される。

【１３９１】

スロットマシンについて具体的には、スタートレバーが操作されることにより抽選で選択された演出が実行される。また、所定の遊技状態が開始される場合にオープニング演出が実行され、所定の終了契機が発生した場合にエンディング演出が実行される。

【１３９２】

ここで、上記例示等のような遊技機においては可動物の制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３９３】

＜特徴Ｄ群＞

特徴Ｄ１．遊技の履歴情報（遊技履歴データ）を履歴記憶手段（履歴記憶用エリア９４ｂ）に記憶させる履歴記憶実行手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４９０１～ステップＳ４９１７の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５００１～ステップＳ５０１５の処理を実行する機能）と、

所定生成契機（ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了すること、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が終了すること及びＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が所定の区切り数に達すること）が発生した場合に、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報に基づいて表示手段（画像表示装置６３）に履歴対応画像（履歴画像Ｇ２３）を表示させることを可能とする履歴対応情報（履歴構成データ）を生成する生成手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５１０１～ステップＳ５１１１の処理を実行する機能）と、

当該生成手段により生成された前記履歴対応情報を対応情報記憶手段（画像再生用記憶エリア９４ｃ）に記憶させる記憶実行手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５１１２の処理を実行する機能）と、

所定表示契機（履歴メニュー画面にて「最新の履歴画像を表示」の項目が選択されること、見出しリスト表示にて見出しが選択されること及びポップ表示が行われている状況において下ボタン６４ｃの操作が行われること）が発生したことに基づいて、前記対応情報記憶手段に記憶されている前記履歴対応情報に基づいて前記表示手段に前記履歴対応画像を表示させる履歴表示制御手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ６００８～ステップＳ６０１２の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ６２０５～ステップＳ６２１０の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定表示契機が発生したことに基づき前記履歴対応画像の表示対象となった前記履歴対応情報が、その後の前記所定表示契機の発生に基づき前記履歴対応画像の表示対象に再度なり得ることを特徴とする遊技機。

【１３９４】

特徴Ｄ１によれば、遊技の履歴情報が履歴記憶手段に記憶され、所定生成契機が発生した場合に、当該履歴記憶手段に記憶されている履歴情報に基づいて表示手段に履歴対応画像を表示させることを可能とする履歴対応情報が生成される。そして、所定表示契機が発生したことに基づいて対応情報記憶手段に記憶されている履歴対応情報に基づいて表示手段に履歴対応画像が表示される。このため、遊技の進行中に遊技者がカメラ等で遊技の記

録を残すための行為をすることを不要としながら、後から履歴対応画像を表示させて遊技の履歴を確認可能とすることができる。これにより、遊技者が遊技の進行中に行われる演出に集中することを可能とすることができる。

【１３９５】

生成された履歴対応情報を対応情報記憶手段に記憶させることにより、所定表示契機が発生したことに基づき履歴対応画像の表示対象となった履歴対応情報がその後の所定表示契機の発生に基づき履歴対応画像の表示対象に再度なった場合、対応情報記憶手段に記憶されている当該表示対象となった履歴対応情報に基づいて表示手段に履歴対応画像を再度表示させることができる。遊技の履歴情報を記憶しておき、所定表示契機が発生する度に当該履歴情報に基づいて履歴対応情報を生成する構成と比較して、表示手段に履歴対応画像を再度表示させるために記憶しておくデータのデータ容量を低減することができるとともに、表示手段に履歴対応画像を再度表示させるための処理負荷を軽減することができる。

【１３９６】

特徴Ｄ２．前記対応情報記憶手段には前記所定生成契機が発生したタイミングが異なる前記履歴対応情報が複数記憶されることを特徴とする特徴Ｄ１に記載の遊技機。

【１３９７】

特徴Ｄ２によれば、対応情報記憶手段に記憶されている複数の履歴対応情報に基づいて、複数の履歴対応画像を表示手段に繰り返し表示させることを可能とすることができる。過去に生成されて記憶されている履歴対応情報に基づいて表示手段に履歴対応画像を表示させることを可能とすることにより、過去の遊技履歴を確認可能として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３９８】

特徴Ｄ３．前記所定表示契機は遊技者による表示選択操作（演出用操作装置６４の操作）が行われた場合に発生し、

前記履歴表示制御手段は、前記表示選択操作に対応する前記履歴対応情報を前記履歴対応画像の表示対象とすることを特徴とする特徴Ｄ２に記載の遊技機。

【１３９９】

特徴Ｄ３によれば、遊技者が過去に生成されて記憶されている複数の履歴対応情報の中から履歴対応画像の表示対象とする履歴対応情報を任意に選択して表示手段に表示させることを可能とすることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４００】

特徴Ｄ４．前記履歴表示制御手段は、１度の前記表示選択操作に対して１個の前記履歴対応情報を前記履歴対応画像の表示対象とすることを特徴とする特徴Ｄ３に記載の遊技機。

【１４０１】

特徴Ｄ４によれば、１度の表示選択操作に対して履歴対応画像の表示対象となる履歴対応情報が１つであることにより、表示手段に１度に表示される履歴対応画像を１つとして、履歴対応画像をじっくりと確認可能とすることができる。また、選択されていない余計な履歴対応画像が一緒に表示されてしまうことを防止することができる。

【１４０２】

特徴Ｄ５．前記生成手段は、前記対応情報記憶手段に既に記憶されている前記履歴対応情報と前記履歴対応画像の内容が同一とならないように前記履歴対応情報の内容を調整する内容調整手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５２１３の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５３０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｄ２乃至Ｄ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１４０３】

特徴Ｄ５によれば、対応情報記憶手段に既に記憶されている履歴対応情報と履歴対応画像の内容が同一となる履歴対応情報が生成されてしまう可能性を低減することができる。これにより、履歴対応画像の内容が同一となる履歴対応情報が頻繁に生成されて遊技者の履歴対応画像への関心が低下してしまうことを防止することができる。

【１４０４】

特徴Ｄ６．前記所定生成契機は複数種類存在していることを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１４０５】

特徴Ｄ６によれば、所定生成契機が１種類しか存在しない構成と比較して、所定生成契機が発生したタイミングにおいて履歴記憶手段に記憶されている履歴情報が異なるものとなる可能性を増大させることができるとともに、当該履歴情報に基づいて生成される履歴対応情報が異なるものとなる可能性を増大させることができる。これにより、表示手段に表示される履歴対応画像のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４０６】

特徴Ｄ７．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ１０６の処理を実行する機能）を備え、

前記履歴対応画像には前記使用対象の設定値を示唆する示唆画像（第１の実施形態では背景プレート画像Ｇ２４）が含まれ得る構成であることを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１４０７】

特徴Ｄ７によれば、履歴対応画像に含まれる示唆画像に基づいて、遊技者の有利度に対応する情報であって遊技者の関心の高い使用対象の設定値を推測可能とすることにより、遊技者の履歴対応画像への関心を高めることができる。

【１４０８】

特徴Ｄ８．制限契機（通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過すること）が発生したことに基づいて、少なくとも前記示唆画像が表示されないようにする制限手段（第１の実施形態では演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５７１２～ステップＳ５７１５の処理を実行する機能、第３の実施形態では演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ６９０８～ステップＳ６９１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｄ７に記載の遊技機。

【１４０９】

特徴Ｄ８によれば、制限契機が発生する前に生成されて記憶されていた履歴対応情報に基づく履歴対応画像に含まれる示唆画像に基づいて設定値が予測されてしまうことを防止することができる。

【１４１０】

特徴Ｄ９．前記制限手段は、前記制限契機が発生したことに基づいて、前記対応情報記憶手段に記憶されている前記履歴対応情報が表示対象とならないようにすることを特徴Ｄ８に記載の遊技機。

【１４１１】

特徴Ｄ９によれば、制限契機が発生したことに基づいて、対応情報記憶手段に記憶されている履歴対応情報に基づく履歴対応画像の表示を不可として、当該履歴対応画像に含まれる示唆画像に基づいて設定値が推測されてしまうことを防止することができる。

【１４１２】

特徴Ｄ１０．前記制限手段は、前記制限契機が発生したことに基づいて、前記対応情報記憶手段に記憶されている前記履歴対応情報のうち前記示唆画像を表示させるための情報を、前記使用対象の設定値を示唆しない画像（共通背景プレート画像）を表示させるための情報に変更することを特徴とする特徴Ｄ８に記載の遊技機。

【１４１３】

特徴Ｄ１０によれば、制限契機が発生した場合にも履歴対応情報に基づいて履歴対応画像を表示可能としながら、制限契機が発生する前に生成されて記憶されていた履歴対応情報に基づく履歴対応画像に基づいて設定値が推測されてしまうことを防止することができる。

【１４１４】
特徴Ｄ１１．前記制限契機は、遊技者が変更されたことを示す変更操作が発生したこと又は所定期間（第１の実施形態では１０分間）に亘って遊技が行われていない状況が継続したことに基づいて発生することを特徴とする特徴Ｄ８乃至Ｄ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【１４１５】
特徴Ｄ１１によれば、遊技者が変更されたことを示す変更操作が発生したことに基づいて少なくとも示唆画像が表示されないようにすることにより、遊技者が変更された場合に変更後の遊技者が変更前の遊技者の遊技履歴に基づいて使用対象の設定値を推測する行為を防止することができる。また、所定期間に亘って遊技が行われない状況が継続したことに基づいて少なくとも示唆画像が表示されないようにすることにより、遊技者が変更された可能性の高い状況が発生した場合に変更後の遊技者が変更前の遊技者の遊技履歴に基づいて使用対象の設定値を推測する行為を防止することができる。
【１４１６】
特徴Ｄ１２．前記表示手段に画像を表示させるための画像データを予め記憶するデータ記憶手段（演出制御基板９１におけるキャラクタＲＯＭ）を備え、
前記履歴表示制御手段は、
前記履歴対応情報に対応する前記画像データを前記データ記憶手段から読み出し、当該画像データを表示用設定手段（ビデオＲＡＭ９６におけるフレーム領域）に設定することで当該表示用設定手段に前記履歴対応情報に対応する表示データを生成する表示データ生成手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ２１０１～ステップＳ２１１４、ステップＳ２１１９及びステップＳ２１２０の処理を実行する機能）と、
前記表示データに対応する画像信号を前記表示手段に出力することに基づき、前記表示データに対応する前記履歴対応画像を前記表示手段に表示させる手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ２１１６の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【１４１７】
特徴Ｄ１２によれば、履歴対応情報に対応する表示データは、履歴対応情報に対応する画像データがデータ記憶手段から読み出されて表示用設定手段に設定されることにより生成される。このため、履歴対応画像として表示対象となり得る画像データの組合せの全てのパターンについての表示データを予め記憶しておく構成と比較して、履歴対応画像を表示可能とするために予め記憶しておくデータのデータ容量を低減することができる。また、上記特徴Ｄ１の構成を備え、所定表示契機が発生したことに基づいて、対応情報記憶手段に記憶されている履歴対応情報に基づいて表示手段に履歴対応画像を表示させる構成である。このため、１度生成した表示データを記憶しておき、当該表示データに基づいて履歴対応画像を再度表示する構成と比較して、履歴対応画像を表示可能とするために記憶しておくデータのデータ容量を低減することができるとともに、表示データを記憶しておくための構成を不要とすることができる。これにより、履歴対応画像を表示手段に表示するための構成を簡素化することができる。
【１４１８】
特徴Ｄ１３．前記履歴対応情報には、複数の要素対応情報（背景プレート画像指定データ、下地プレート画像指定データ、第１文言指定データ、第２文言指定データ、第３文言指定データ、ランク画像指定データ、エンディング画像Ｇ２９の有無を示すデータ及び履歴ポイントを示すデータ）が含まれており、
前記表示データ生成手段は、前記履歴対応情報に含まれる複数の前記要素対応情報のそれぞれに対応する前記画像データを前記データ記憶手段から読み出し、それら画像データを前記表示用設定手段に設定することで当該表示用設定手段に前記履歴対応情報に対応する前記表示データを生成することを特徴とする特徴Ｄ１２に記載の遊技機。
【１４１９】
特徴Ｄ１３によれば、履歴対応情報に複数の要素対応情報が含まれているとともに、履

歴対応画像に当該複数の要素対応情報のそれぞれに対応する画像データが設定される構成であることにより、履歴対応画像に含まれる要素対応情報に対応する画像データの組合せのバリエーションを増加させることができる。また、履歴対応情報に対応する表示データは、履歴対応情報に含まれている複数の要素対応情報のそれぞれに対応する画像データがデータ記憶手段から読み出されて表示用設定手段に設定されることにより生成される。このため、表示対象となり得る複数の要素対応情報の全ての組合せパターンについての表示データを予め記憶しておく構成と比較して、履歴対応画像を表示可能とするために予め記憶しておくデータのデータ容量を低減することができる。

【１４２０】

特徴Ｄ１４．複数の前記要素対応情報として、所定要素対応情報（例えば文言指定データ）と特定要素対応情報（例えば背景プレート画像指定データ）とが含まれており、

前記所定要素対応情報として選択され得る選択候補情報は複数設定されており、

前記特定要素対応情報として選択され得る選択候補情報は複数設定されていることを特徴とする特徴Ｄ１３に記載の遊技機。

【１４２１】

特徴Ｄ１４によれば、所定要素対応情報として選択され得る選択候補情報が複数設定されているとともに、特定要素対応情報として選択され得る選択候補情報が複数設定されていることにより、所定要素対応情報及び特定要素対応情報の組合せのバリエーションを増加させることが可能となっている。これにより、表示手段に表示され得る履歴対応画像のバリエーションを増加させて、履歴対応画像への関心を高めることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４２２】

特徴Ｄ１５．前記生成手段は、複数の前記要素対応情報のうち一部である調整対象情報（第１文言指定データ、第２文言指定データ及び第３文言指定データ）について、前記対応情報記憶手段に既に記憶されている前記履歴対応情報と同一とならないように、新たに生成する前記履歴対応情報における前記調整対象情報の内容を調整する内容調整手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５２１３の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５３０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｄ１３又はＤ１４に記載の遊技機。

【１４２３】

特徴Ｄ１５によれば、調整対象情報の内容が同一である履歴対応情報が生成される可能性を低減させることができる。これにより、履歴対応画像の内容が同一となる履歴対応情報が頻繁に生成されて遊技者の履歴対応画像への関心が低下してしまうことを防止することができる。複数の要素対応情報のうち一部が調整対象情報であるため、調整対象情報ではない要素対応情報を含む態様で、履歴対応情報全体として重複の少ない履歴対応情報を生成可能とすることができる。

【１４２４】

特徴Ｄ１６．前記生成手段は、前記所定生成契機が発生する前に途中表示操作（履歴メニュー画面にて「履歴画像の途中生成」を選択する操作）が行われた場合、当該途中表示操作が行われたタイミングにおいて前記履歴記憶手段に設定されている前記履歴情報に基づいて前記履歴対応情報を生成する途中生成手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５１０１～ステップＳ５１１１の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ６０１５及びステップＳ６０１６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ１５のいずれか１に記載の遊技機。

【１４２５】

特徴Ｄ１６によれば、途中表示操作を行うことにより遊技者による任意のタイミングで履歴記憶手段に記憶されている履歴情報に基づく履歴対応情報を生成させることができるとともに、当該履歴対応情報に基づいて表示手段に履歴対応画像を表示させることができる。これにより、閉店時間が迫っているような状況にて所定生成契機が発生する前に履歴対応画像を確認したい遊技者に対して当該履歴対応画像を表示することができる。

【１４２６】
特徴Ｄ１７．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ１０６の処理を実行する機能）を備え、
前記所定生成契機が発生したことに基づいて生成された前記履歴対応情報に対応する前記履歴対応画像には前記使用対象の設定値を示唆する示唆画像（第１の実施形態では背景プレート画像Ｇ２４）が含まれ得る構成であり、
前記途中生成手段は、前記履歴対応画像に前記示唆画像が含まれないように前記履歴対応情報を生成することを特徴とする特徴Ｄ１６に記載の遊技機。
【１４２７】
特徴Ｄ１７によれば、履歴対応画像に含まれる示唆画像に基づいて、遊技者の有利度に対応する情報であって遊技者の関心の高い使用対象の設定値を推測可能とすることにより、遊技者の履歴対応画像への関心を高めることができる。途中表示操作が行われたことに基づいて生成される履歴対応情報には示唆画像が設定されない構成とすることにより、短時間に途中表示操作を繰り返し実行して複数の履歴対応画像に含まれる複数の示唆画像を確認し、当該複数の示唆画像の種類に基づいて使用対象となっている設定値が不正な態様で推測されてしまうことを防止することができる。
【１４２８】
なお、特徴Ｄ１～Ｄ１７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ８、特徴Ｂ１～Ｂ９、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１７、特徴Ｅ１～Ｅ９、特徴Ｆ１～Ｆ７のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１４２９】
＜特徴Ｅ群＞
特徴Ｅ１．遊技の履歴情報（遊技履歴データ）を履歴記憶手段（履歴記憶用エリア９４ｂ）に記憶させる履歴記憶実行手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４９０１～ステップＳ４９１７の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５００１～ステップＳ５０１５の処理を実行する機能）と、
所定生成契機（ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了すること、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が終了すること及びＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が所定の区切り数に達すること）が発生した場合に、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報に基づいて表示手段（画像表示装置６３）に履歴対応画像（履歴画像Ｇ２３）を表示させることを可能とする履歴対応情報（履歴構成データ）を生成する生成手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５１０１～ステップＳ５１１１の処理を実行する機能）と、
当該生成手段により生成された前記履歴対応情報を対応情報記憶手段（画像再生用記憶エリア９４ｃ）に記憶させる記憶実行手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５１１２の処理を実行する機能）と、
前記表示手段に画像を表示させるための画像データを予め記憶するデータ記憶手段（演出制御基板９１におけるキャラクタＲＯＭ）と、
所定表示契機（履歴メニュー画面にて「最新の履歴画像を表示」の項目が選択されること、見出しリスト表示にて見出しが選択されること及びポップ表示が行われている状況において下ボタン６４ｃの操作が行われること）が発生したことに基づいて、前記対応情報記憶手段に記憶されている前記履歴対応情報に対応する前記画像データを前記データ記憶手段から読み出し、当該画像データを表示用設定手段（ビデオＲＡＭ９６におけるフレーム領域）に設定することで当該表示用設定手段に前記履歴対応情報に対応する表示データを生成する表示データ生成手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ２１０１～ステップＳ２１１４、ステップＳ２１１９及びステップＳ２１２０の処理を実行する機能）と、
前記表示データに対応する画像信号を前記表示手段に出力することに基づき、前記表示データに対応する前記履歴対応画像を前記表示手段に表示させる手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ２１１６の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。
【１４３０】
特徴Ｅ１によれば、遊技の履歴情報が履歴記憶手段に記憶され、所定生成契機が発生した場合に、当該履歴記憶手段に記憶されている履歴情報に基づいて表示手段に履歴対応画像を表示させることを可能とする履歴対応情報が生成される。そして、所定表示契機が発生したことに基づいて対応情報記憶手段に記憶されている履歴対応情報に基づいて表示手段に履歴対応画像が表示される。このため、遊技の進行中に遊技者がカメラ等で遊技の記録を残すための行為をすることを不要としながら、後から履歴対応画像を表示させて遊技の履歴を確認可能とすることができる。
【１４３１】
生成された履歴対応情報を対応情報記憶手段に記憶することにより、所定表示契機が発生した場合に当該対応情報記憶手段に記憶されている履歴対応情報に基づいて表示手段に履歴対応画像を表示させることができる。遊技の履歴情報を記憶しておき、所定表示契機が発生した場合に当該履歴情報に基づいて履歴対応情報を生成する構成と比較して、表示手段に履歴対応画像を表示させるために記憶しておくデータのデータ容量を低減することができるとともに、表示手段に履歴対応画像を表示させるための処理負荷を軽減することができる。
【１４３２】
データ記憶手段に記憶されている画像データを組み合わせることで履歴対応画像を表示させることができる。履歴対応情報に対応する表示データは、履歴対応情報に対応する画像データがデータ記憶手段から読み出されて表示用設定手段に設定されることにより生成される。このため、履歴対応画像として表示対象となり得る画像データの全ての組合せパターンについての表示データを予め記憶しておく構成と比較して、履歴対応画像を表示可能とするために予め記憶しておくデータのデータ容量を低減することができる。
【１４３３】
特徴Ｅ２．前記履歴対応情報には、複数の要素対応情報（背景プレート画像指定データ、下地プレート画像指定データ、第１文言指定データ、第２文言指定データ、第３文言指定データ、ランク画像指定データ、エンディング画像Ｇ２９の有無を示すデータ及び履歴ポイントを示すデータ）が含まれており、
前記表示データ生成手段は、前記履歴対応情報に含まれる複数の前記要素対応情報のそれぞれに対応する前記画像データを前記データ記憶手段から読み出し、それら画像データを前記表示用設定手段に設定することで当該表示用設定手段に前記履歴対応情報に対応する前記表示データを生成することを特徴とする特徴Ｅ１に記載の遊技機。
【１４３４】
特徴Ｅ２によれば、履歴対応情報に複数の要素対応情報が含まれているとともに、履歴対応画像に当該複数の要素対応情報のそれぞれに対応する画像データが設定される構成であることにより、履歴対応画像に含まれる要素対応情報に対応する画像データの組合せのバリエーションを増加させることができる。また、履歴対応情報に対応する表示データは、履歴対応情報に含まれている複数の要素対応情報のそれぞれに対応する画像データがデータ記憶手段から読み出されて表示用設定手段に設定されることにより生成される。このため、表示対象となり得る複数の要素対応情報の全ての組合せパターンについての表示データを予め記憶しておく構成と比較して、履歴対応画像を表示可能とするために予め記憶しておくデータのデータ容量を低減することができる。
【１４３５】
特徴Ｅ３．複数の前記要素対応情報として、所定要素対応情報（例えば文言指定データ）と特定要素対応情報（例えば背景プレート画像指定データ）とが含まれており、
前記所定要素対応情報として選択され得る選択候補情報は複数設定されており、
前記特定要素対応情報として選択され得る選択候補情報は複数設定されていることを特徴とする特徴Ｅ２に記載の遊技機。
【１４３６】

特徴Ｅ３によれば、所定要素対応情報として選択され得る選択候補情報が複数設定されているとともに、特定要素対応情報として選択され得る選択候補情報が複数設定されていることにより、所定要素対応情報及び特定要素対応情報の組合せのバリエーションを増加させることが可能となっている。これにより、表示手段に表示され得る履歴対応画像のバリエーションを増加させて、履歴対応画像への関心を高めることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４３７】

特徴Ｅ４．前記生成手段は、複数の前記要素対応情報のうち一部である調整対象情報（第１文言指定データ、第２文言指定データ及び第３文言指定データ）について、前記対応情報記憶手段に既に記憶されている前記履歴対応情報と同一とならないように、新たに生成する前記履歴対応情報における前記調整対象情報の内容を調整する内容調整手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５２１３の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５３０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ２又はＥ３に記載の遊技機。

【１４３８】

特徴Ｅ４によれば、調整対象情報の内容が同一である履歴対応情報が生成される可能性を低減させることができる。これにより、履歴対応画像の内容が同一となる履歴対応情報が頻繁に生成されて遊技者の履歴対応画像への関心が低下してしまうことを防止することができる。複数の要素対応情報のうち一部が調整対象情報であるため、調整対象情報ではない要素対応情報を含む態様で、履歴対応情報全体として重複の少ない履歴対応情報を生成可能とすることができる。

【１４３９】

特徴Ｅ５．前記対応情報記憶手段には前記所定生成契機が発生したタイミングが異なる前記履歴対応情報が複数記憶されることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１４４０】

特徴Ｅ５によれば、対応情報記憶手段に記憶されている複数の履歴対応情報に基づいて、複数の履歴対応画像を表示手段に繰り返し表示させることを可能とすることができる。過去に生成されて記憶されている履歴対応情報に基づいて表示手段に履歴対応画像を表示させることを可能とすることにより、過去の遊技履歴を確認可能として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４４１】

特徴Ｅ６．前記所定表示契機は遊技者による表示選択操作（演出用操作装置６４の操作）が行われた場合に発生し、

前記表示データ生成手段は、前記表示選択操作に対応する前記履歴対応情報を前記履歴対応画像の表示対象とすることを特徴とする特徴Ｅ５に記載の遊技機。

【１４４２】

特徴Ｅ６によれば、遊技者が過去に生成されて記憶されている複数の履歴対応情報の中から履歴対応画像の表示対象とする履歴対応情報を任意に選択して表示手段に表示させることを可能とすることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４４３】

特徴Ｅ７．前記表示データ生成手段は、１度の前記表示選択操作に対して１個の前記履歴対応情報を前記履歴対応画像の表示対象とすることを特徴とする特徴Ｅ６に記載の遊技機。

【１４４４】

特徴Ｅ７によれば、１度の表示選択操作に対して履歴対応画像の表示対象となる履歴対応情報が１つであることにより、表示手段に１度に表示される履歴対応画像を１つとして、履歴対応画像をじっくりと確認可能とすることができる。また、選択されていない余計な履歴対応画像が一緒に表示されてしまうことを防止することができる。

【１４４５】

特徴Ｅ８．前記生成手段は、前記対応情報記憶手段に既に記憶されている前記履歴対応情報と前記履歴対応画像の内容が同一とならないように前記履歴対応情報の内容を調整する内容調整手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５２１３の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５３０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ５乃至Ｅ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１４４６】

特徴Ｅ８によれば、対応情報記憶手段に既に記憶されている履歴対応情報と履歴対応画像の内容が同一となる履歴対応情報が生成されてしまう可能性を低減することができる。これにより、履歴対応画像の内容が同一となる履歴対応情報が頻繁に生成されて遊技者の履歴対応画像への関心が低下してしまうことを防止することができる。

【１４４７】

特徴Ｅ９．前記所定生成契機は複数種類存在していることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１４４８】

特徴Ｅ９によれば、所定生成契機が１種類しか存在しない構成と比較して、所定生成契機が発生したタイミングにおいて履歴記憶手段に記憶されている履歴情報が異なるものとなる可能性を増大させることができるとともに、当該履歴情報に基づいて生成される履歴対応情報が異なるものとなる可能性を増大させることができる。これにより、表示手段に表示される履歴対応画像のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４４９】

なお、特徴Ｅ１～Ｅ９の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ８、特徴Ｂ１～Ｂ９、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１７、特徴Ｅ１～Ｅ９、特徴Ｆ１～Ｆ７のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１４５０】

＜特徴Ｆ群＞

特徴Ｆ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ１０６の処理を実行する機能）と、

遊技の履歴情報（遊技履歴データ）を履歴記憶手段（履歴記憶用エリア９４ｂ）に記憶させる履歴記憶実行手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４９０１～ステップＳ４９１７の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５００１～ステップＳ５０１５の処理を実行する機能）と、

所定生成契機（ＡＲＴ状態ＳＴ６が終了すること、有利区間ＳＣ２のエンディング演出が終了すること及びＡＲＴ状態ＳＴ６への移行後における遊技媒体の付与数が所定の区切り数に達すること）が発生した場合に、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報に基づいて表示手段（画像表示装置６３）に履歴対応画像（履歴画像Ｇ２３）を表示させることを可能とする履歴対応情報（履歴構成データ）を生成する生成手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５１０１～ステップＳ５１１１の処理を実行する機能）と、

当該生成手段により生成された前記履歴対応情報を対応情報記憶手段（画像再生用記憶エリア９４ｃ）に記憶させる記憶実行手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５１１２の処理を実行する機能）と、

所定表示契機（履歴メニュー画面にて「最新の履歴画像を表示」の項目が選択されること、見出しリスト表示にて見出しが選択されること及びポップ表示が行われている状況において下ボタン６４ｃの操作が行われること）が発生したことに基づいて、前記対応情報記憶手段に記憶されている前記履歴対応情報に基づいて前記表示手段に前記履歴対応画像を表示させる履歴表示制御手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ６００８、ステップＳ６０１０及びステップＳ６０１１の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ６２０５～ステップＳ６２０９の処理を実行する機能）と、

を備え、
前記履歴対応画像には前記使用対象の設定値を示唆する示唆画像（第１の実施形態では背景プレート画像Ｇ２４）が含まれ得る構成であることを特徴とする遊技機。
【１４５１】
特徴Ｆ１によれば、遊技の履歴情報が履歴記憶手段に記憶され、所定生成契機が発生した場合に、当該履歴記憶手段に記憶されている履歴情報に基づいて表示手段に履歴対応画像を表示させることを可能とする履歴対応情報が生成される。そして、所定表示契機が発生したことに基づいて対応情報記憶手段に記憶されている履歴対応情報に基づいて表示手段に履歴対応画像が表示される。このため、遊技の進行中に遊技者がカメラ等で遊技の記録を残すための行為をすることを不要としながら、後から履歴対応画像を表示させて遊技の履歴を確認可能とすることができる。
【１４５２】
生成された履歴対応情報を対応情報記憶手段に記憶することにより、所定表示契機が発生した場合に当該対応情報記憶手段に記憶されている履歴対応情報に基づいて表示手段に履歴対応画像を表示させることができる。遊技の履歴情報を記憶しておき、所定表示契機が発生した場合に当該履歴情報に基づいて履歴対応情報を生成する構成と比較して、表示手段に履歴対応画像を表示させるために記憶しておくデータのデータ容量を低減することができるとともに、表示手段に履歴対応画像を表示させるための処理負荷を軽減することができる。
【１４５３】
履歴対応画像に含まれる示唆画像に基づいて、遊技者の有利度に対応する情報であって遊技者の関心の高い使用対象の設定値を推測可能とすることにより、遊技者の履歴対応画像への関心を高めることができる。
【１４５４】
特徴Ｆ２．制限契機（通常遊技状態ＳＴ１において最後にスタートレバー４１の操作が行われてから演出側ＭＰＵ９２がゲーム開始コマンドを受信することなく１０分間が経過すること）が発生したことに基づいて、少なくとも前記示唆画像が表示されないようにする制限手段（第１の実施形態では演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５７１２～ステップＳ５７１５の処理を実行する機能、第３の実施形態では演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ６９０８～ステップＳ６９１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｆ１に記載の遊技機。
【１４５５】
特徴Ｆ２によれば、制限契機が発生する前に生成されて記憶されていた履歴対応情報に基づく履歴対応画像に含まれる示唆画像に基づいて設定値が予測されてしまうことを防止することができる。
【１４５６】
特徴Ｆ３．前記制限手段は、前記制限契機が発生したことに基づいて、前記対応情報記憶手段に記憶されている前記履歴対応情報が表示対象とならないようにすることを特徴Ｆ２に記載の遊技機。
【１４５７】
特徴Ｆ３によれば、制限契機が発生したことに基づいて、対応情報記憶手段に記憶されている履歴対応情報に基づく履歴対応画像の表示を不可として、当該履歴対応画像に含まれる示唆画像に基づいて設定値が推測されてしまうことを防止することができる。
【１４５８】
特徴Ｆ４．前記制限手段は、前記制限契機が発生したことに基づいて、前記対応情報記憶手段に記憶されている前記履歴対応情報のうち前記示唆画像を表示させるための情報を、前記使用対象の設定値を示唆しない画像を表示させるための情報に変更することを特徴とする特徴Ｆ２に記載の遊技機。
【１４５９】
特徴Ｆ４によれば、制限契機が発生した場合にも履歴対応情報に基づいて履歴対応画像

を表示可能としながら、制限契機が発生する前に生成されて記憶されていた履歴対応情報に基づく履歴対応画像に基づいて設定値が推測されてしまうことを防止することができる。

【１４６０】

特徴Ｆ５．前記制限契機は、遊技者が変更されたことを示す変更操作が発生したこと又は所定期間（第１の実施形態では１０分間）に亘って遊技が行われていない状況が継続したことに基づいて発生することを特徴とする特徴Ｆ２乃至Ｆ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１４６１】

特徴Ｆ５によれば、遊技者が変更されたことを示す変更操作が発生したことに基づいて少なくとも示唆画像が表示されないようにすることにより、遊技者が変更された場合に変更後の遊技者が変更前の遊技者の遊技履歴に基づいて使用対象の設定値を推測する行為を防止することができる。また、所定期間に亘って遊技が行われない状況が継続したことに基づいて少なくとも示唆画像が表示されないようにすることにより、遊技者が変更された可能性の高い状況が発生した場合に変更後の遊技者が変更前の遊技者の遊技履歴に基づいて使用対象の設定値を推測する行為を防止することができる。

【１４６２】

特徴Ｆ６．前記生成手段は、前記所定生成契機が発生する前に途中表示操作（履歴メニュー画面にて「履歴画像の途中生成」を選択する操作）が行われた場合、当該途中表示操作が行われたタイミングにおいて前記履歴記憶手段に設定されている前記履歴情報に基づいて前記履歴対応情報を生成する途中生成手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ５１０１～ステップＳ５１１１の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ６０１６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１４６３】

特徴Ｆ６によれば、途中表示操作を行うことにより遊技者による任意のタイミングで履歴記憶手段に記憶されている履歴情報に基づく履歴対応情報を生成させることができるとともに、当該履歴対応情報に基づいて表示手段に履歴対応画像を表示させることができる。これにより、閉店時間が迫っているような状況にて所定生成契機が発生する前に履歴対応画像を確認したい遊技者に対して当該履歴対応画像を表示することができる。

【１４６４】

特徴Ｆ７．前記途中生成手段は、前記履歴対応画像に前記示唆画像が含まれないように前記履歴対応情報を生成することを特徴とする特徴Ｆ６に記載の遊技機。

【１４６５】

特徴Ｆ７によれば、履歴対応画像に含まれる示唆画像に基づいて、遊技者の有利度に対応する情報であって遊技者の関心の高い使用対象の設定値を推測可能とすることにより、遊技者の履歴対応画像への関心を高めることができる。途中表示操作が行われたことに基づいて生成される履歴対応情報には示唆画像が設定されない構成とすることにより、短時間に途中表示操作を繰り返し実行して複数の履歴対応画像に含まれる複数の示唆画像を確認し、当該複数の示唆画像の種類に基づいて使用対象となっている設定値が不正な態様で推測されてしまうことを防止することができる。

【１４６６】

なお、特徴Ｆ１～Ｆ７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ８、特徴Ｂ１～Ｂ９、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１７、特徴Ｅ１～Ｅ９、特徴Ｆ１～Ｆ７のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１４６７】

上記特徴Ｄ群、上記特徴Ｅ群及び上記特徴Ｆ群の各発明によれば以下の課題を解決することが可能である。

【１４６８】

遊技機の一種として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機

では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて抽選が行われ、当該抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。また、当該抽選の結果を遊技者に予測させたり、認識させたりするための演出が行われる構成が一般的である。これらの遊技機は、表示装置、スピーカ、発光装置、可動物などを備えており、遊技の進行状況に応じて、映像による演出、音による演出、光による演出、可動物による演出などが実行される。

【１４６９】

スロットマシンについて具体的には、スタートレバーが操作されることにより抽選で選択された演出が実行される。また、所定の遊技状態が開始される場合にオープニング演出が実行され、所定の終了契機が発生した場合にエンディング演出が実行される。

【１４７０】

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

【１４７１】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【１４７２】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【１４７３】

スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

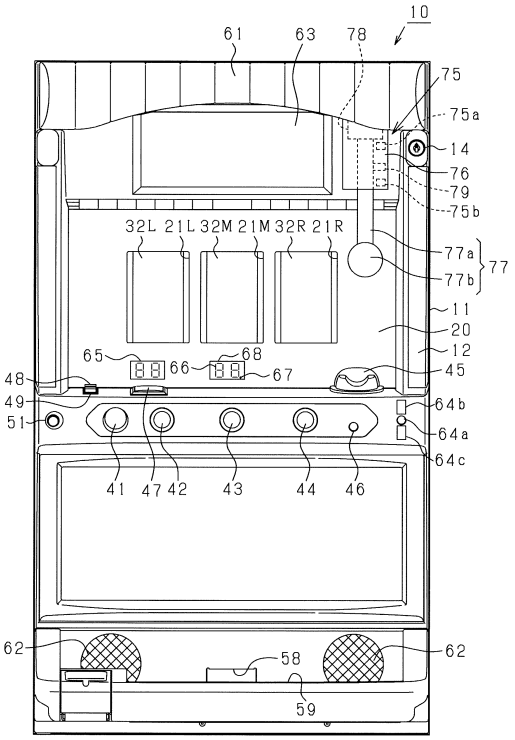
【符号の説明】

【１４７４】

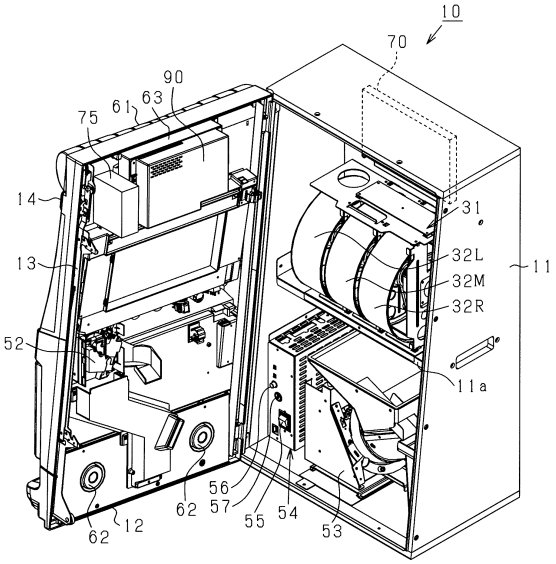
１０…スロットマシン、４１…スタートレバー、４２～４４…ストップボタン、６３…画像表示装置、６４…演出用操作装置、６４ｃ…下ボタン、７２…主側ＭＰＵ、７５…役物、７７ｂ…球状演出部、９１…演出制御基板、９２…演出側ＭＰＵ、９４ａ…読み出し用エリア、９４ｂ…履歴記憶用エリア、９４ｃ…画像再生用記憶エリア、９６…ビデオＲＡＭ、Ｇ２３…履歴画像、Ｇ２４…背景プレート画像、Ｇ２９…エンディング画像、ＬＹ０～ＬＹ１１…第０～第１１レイヤ、ＳＣ２…有利区間、ＳＴ１…通常遊技状態、ＳＴ３…ＢＢ状態、ＳＴ４…ＲＢ状態、ＳＴ６…ＡＲＴ状態。

【図面】

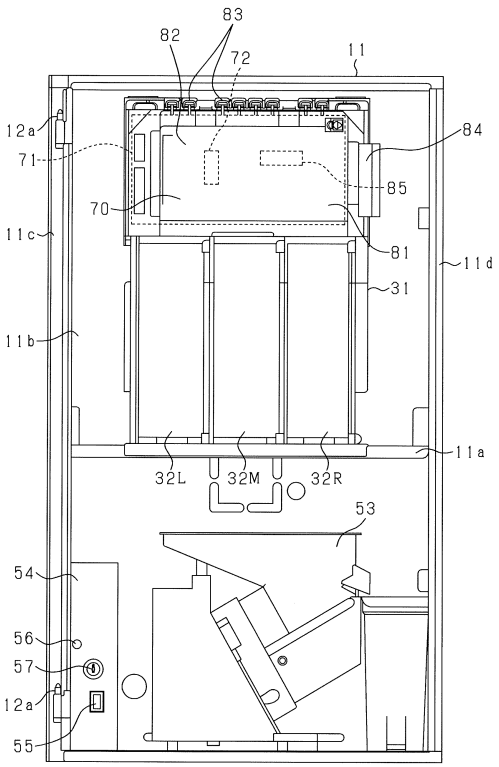
【図１】


10
61
63
78
75
75a
14
76
79
75b
32L 21L 32M 21M 32R 21R
77a
77b
77
11
20
12
65
66
68
67
45
48
49
51
64b
64a
64c
41 47 42 43 44 46
62
58
62
59

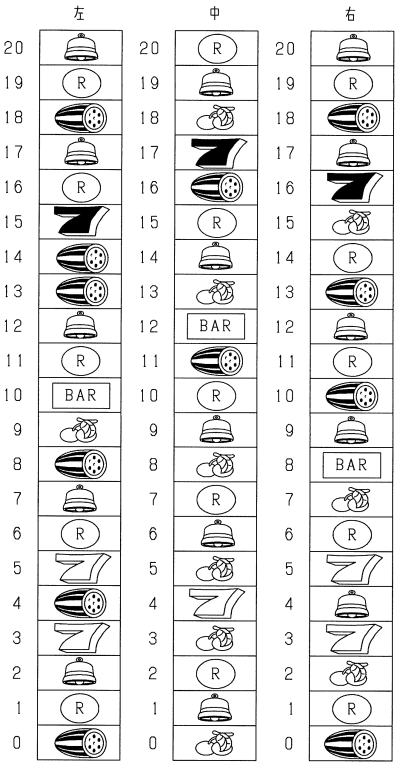
【図２】


10
70
90
61
63
75
14
13
52
31
32L
32M
32R
11
11a
62
12
62
56
57
55
54
53

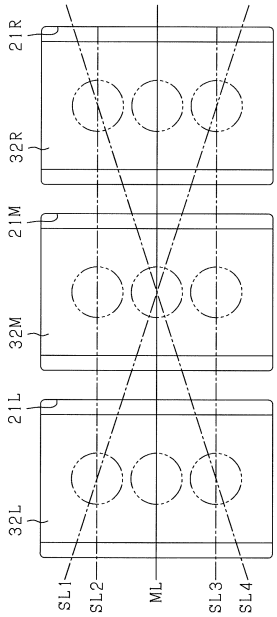
【図３】


83
82
72
11
12a
71
84
85
70
11c
81
11d
31
11b
11a
32L
32M
32R
53
54
56
57
12a
55

【図４】


左
中
右
20 R R R
19 R R R
18 18 18 18
17 17 17 17
16 R 16 16
15 15 R 15
14 14 14 R
13 13 13 13
12 12 BAR 12
11 R 11 11 R
10 BAR 10 R 10
9 9 9 9
8 8 8 BAR
7 7 R 7
6 R 6 6 R
5 5 5 5
4 4 4 4
3 3 3 3
2 2 R 2
1 R 1 1 R
0 0 0 0

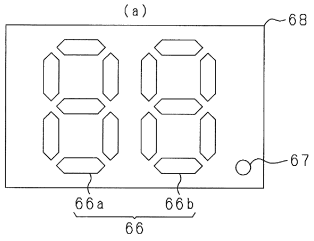
【図５】



【図６】

入賞態様	停止図柄			特典	状態移行
	左リール	中リール	右リール		
第1補填	スイカ	リプレイ	ベル	1枚	－
第2補填	スイカ	ベル	ベル	1枚	－
第3補填	リプレイ	ベル	ベル	1枚	－
第1ベル	ベル	ベル	ベル	11枚	－
第2ベル	ベル	ベル	リプレイ	11枚	－
第1スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5枚	－
第2スイカ	スイカ	スイカ	BAR	5枚	－
チェリー	チェリー	－	－	2枚	－
通常リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	－
	ベル	チェリー	ベル		－
	スイカ	チェリー	ベル		－
第1特殊リプレイ	リプレイ	チェリー	ベル	再遊技	－
第2特殊リプレイ	スイカ	ベル	リプレイ	再遊技	－
第1RTリプレイ	ベル	リプレイ	リプレイ	再遊技	第1RTモード
第2RTリプレイ	スイカ	リプレイ	リプレイ	再遊技	第2RTモード
第1転落リプレイ	リプレイ	チェリー	リプレイ	再遊技	通常モード
第2転落リプレイ	リプレイ	リプレイ	ベル	再遊技	第1RTモード
第1BB	赤7	赤7	赤7	－	BB状態
第2BB	白7	白7	白7	－	BB状態
第3BB	赤7	赤7	白7	－	BB状態
第4BB	白7	白7	赤7	－	BB状態
第1RB	赤7	赤7	BAR	－	RB状態
第2RB	白7	白7	BAR	－	RB状態

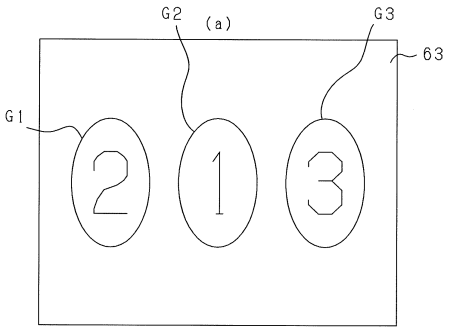
【図７】

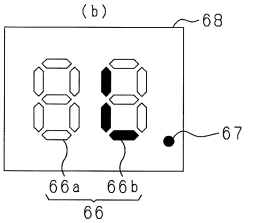


(b)

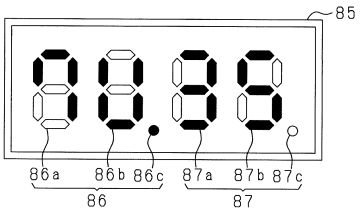
報知内容	表示内容
左→中→右	
左→右→中	
中→左→右	
中→右→左	
右→左→中	
右→中→左	
左が第１停止	
中が第１停止	
右が第１停止	

【図８】

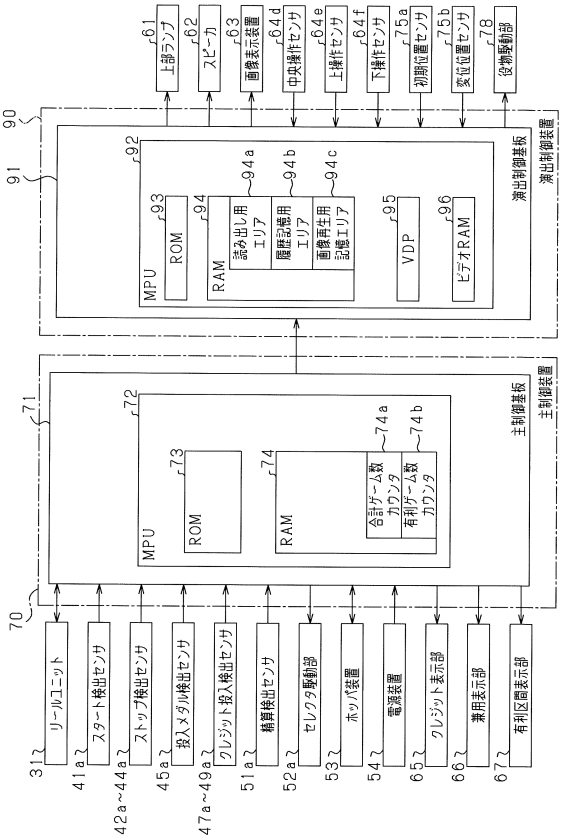




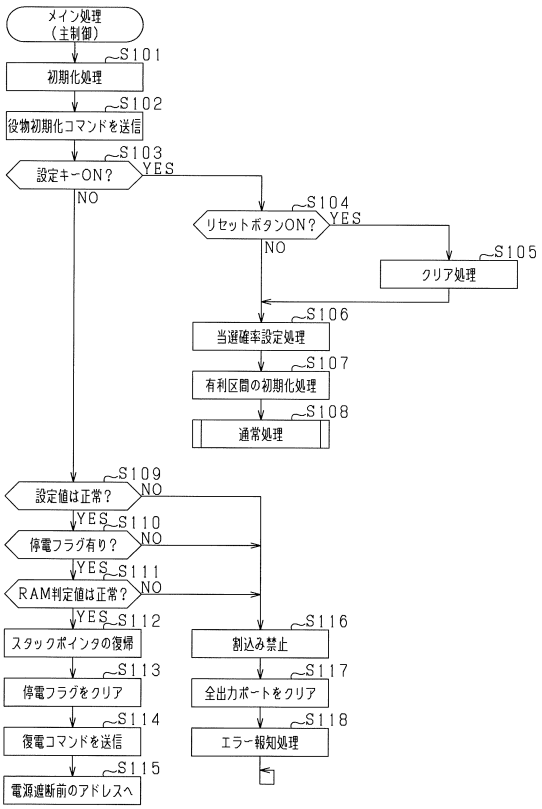
【図９】



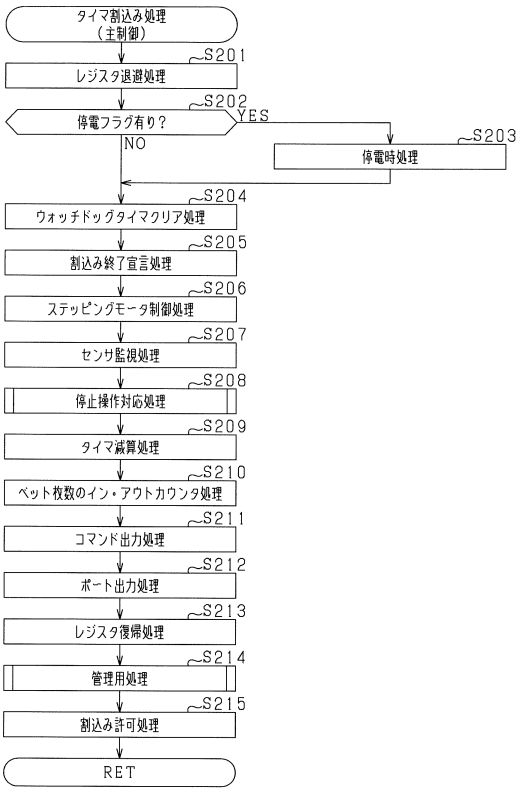
【図１０】



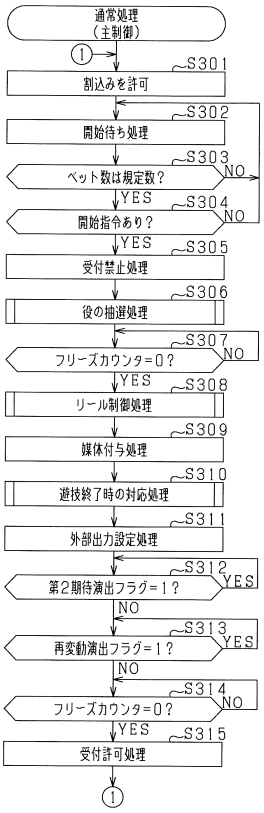
【図１１】



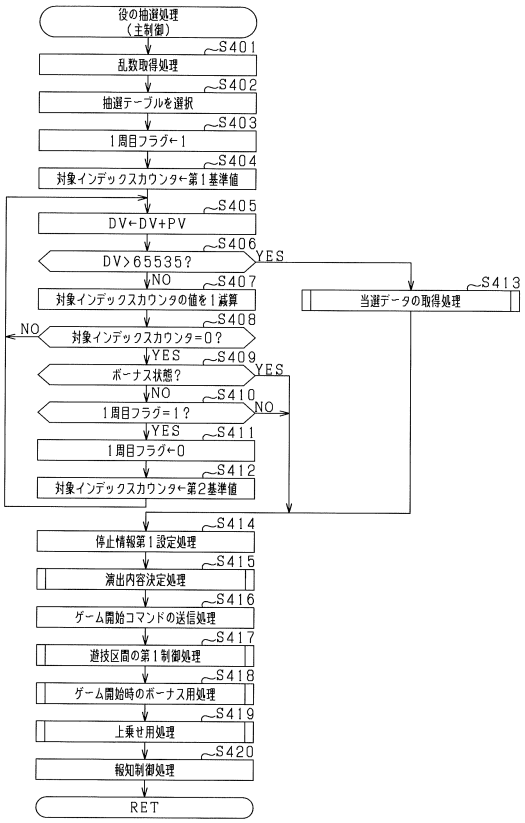
【図１２】



【図１３】



【図１４】



【図１５】

通常モード用抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	第１ベル、第１補填	10000
2	第１ベル、第２補填	10000
3	第１ベル、第３補填	10000
4	第１ベル	5000
5	第1スイカ	400
6	チェリー	155
7	第3BB	150
8	第4BB	150
9	第1RB	200
10	第１特殊リプレイ	100
11	通常リプレイ、第1RTリプレイ	1600
12	通常リプレイ、第1RTリプレイ	1600
13	通常リプレイ、第1RTリプレイ	1600
14	通常リプレイ、第1RTリプレイ	1600
15	通常リプレイ、第1RTリプレイ	1600
16	通常リプレイ、第1RTリプレイ	1600
17	第２ベル	4000
18	第2スイカ	450
19	第1BB	150
20	第2BB	150
21	第2RB	200
22	第２特殊リプレイ	100

【図１６】

IV	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
1	第１ベル	第１ベル	第１補填	第１補填	第１補填	第１補填
2	第２補填	第２補填	第１ベル	第１ベル	第２補填	第２補填
3	第３補填	第３補填	第３補填	第３補填	第１ベル	第１ベル
4	第１ベル	第１ベル	第１ベル	第１ベル	第１ベル	第１ベル
5	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ
6	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
7	第3BB	第3BB	第3BB	第3BB	第3BB	第3BB
8	第4BB	第4BB	第4BB	第4BB	第4BB	第4BB
9	第1RB	第1RB	第1RB	第1RB	第1RB	第1RB
10	第１特殊リプレイ	第１特殊リプレイ	第１特殊リプレイ	第１特殊リプレイ	第１特殊リプレイ	第１特殊リプレイ
11	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ
12	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ
13	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ
14	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ
15	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ
16	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ	通常リプレイ、第1RTリプレイ
17	第２ベル	第２ベル	第２ベル	第２ベル	第２ベル	第２ベル
18	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ
19	第1BB	第1BB	第1BB	第1BB	第1BB	第1BB
20	第2BB	第2BB	第2BB	第2BB	第2BB	第2BB
21	第2RB	第2RB	第2RB	第2RB	第2RB	第2RB
22	第２特殊リプレイ	第２特殊リプレイ	第２特殊リプレイ	第２特殊リプレイ	第２特殊リプレイ	第２特殊リプレイ

【図１７】

第１ＲＴモード用抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	第1ベル、第1補填	10000
2	第1ベル、第2補填	10000
3	第1ベル、第3補填	10000
4	第1ベル	5000
5	第1スイカ	400
6	チェリー	155
7	第3BB	150
8	第4BB	150
9	第1RB	200
10	第1特殊リプレイ	100
11	通常リプレイ、第2RTリプレイ	1600
12	通常リプレイ、第2RTリプレイ	1600
13	通常リプレイ、第2RTリプレイ	1600
14	通常リプレイ、第2RTリプレイ	1600
15	通常リプレイ、第2RTリプレイ	1600
16	通常リプレイ、第2RTリプレイ	1600
17	通常リプレイ、第1転落リプレイ	1000
18	通常リプレイ、第1転落リプレイ	1000
19	通常リプレイ、第1転落リプレイ	1000
20	通常リプレイ、第1転落リプレイ	1000
21	通常リプレイ、第1転落リプレイ	1000
22	通常リプレイ、第1転落リプレイ	1000
23	第2ベル	4000
24	第2スイカ	450
25	第1BB	150
26	第2BB	150
27	第2RB	200
28	第2特殊リプレイ	100

【図１８】

IV	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
1	第1ベル	第1ベル	第1補填	第1補填	第1補填	第1補填
2	第2補填	第2補填	第1ベル	第1ベル	第2補填	第2補填
3	第3補填	第3補填	第3補填	第3補填	第1ベル	第1ベル
4	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1ベル
5	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ
6	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
7	第3BB	第3BB	第3BB	第3BB	第3BB	第3BB
8	第4BB	第4BB	第4BB	第4BB	第4BB	第4BB
9	第1RB	第1RB	第1RB	第1RB	第1RB	第1RB
10	第1特殊リプレイ	第1特殊リプレイ	第1特殊リプレイ	第1特殊リプレイ	第1特殊リプレイ	第1特殊リプレイ
11	第2RTリプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
12	通常リプレイ	第2RTリプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
13	通常リプレイ	通常リプレイ	第2RTリプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
14	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	第2RTリプレイ	第2RTリプレイ	通常リプレイ
15	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	第2RTリプレイ	通常リプレイ
16	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	第2RTリプレイ
17	通常リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ
18	第1転落リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ
19	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	通常リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ
20	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ
21	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	通常リプレイ	第1転落リプレイ
22	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	第1転落リプレイ	通常リプレイ
23	第2ベル	第2ベル	第2ベル	第2ベル	第2ベル	第2ベル
24	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ
25	第1BB	第2BB	第1BB	第1BB	第1BB	第1BB
26	第2BB	第2BB	第2BB	第2BB	第2BB	第2BB
27	第2RB	第2RB	第2RB	第2RB	第2RB	第2RB
28	第2特殊リプレイ	第2特殊リプレイ	第2特殊リプレイ	第2特殊リプレイ	第2特殊リプレイ	第2特殊リプレイ

【図１９】

第２ＲＴモード用抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	第1ベル、第1補填	10000
2	第1ベル、第2補填	10000
3	第1ベル、第3補填	10000
4	第1ベル	5000
5	第1スイカ	400
6	チェリー	155
7	第3BB	150
8	第4BB	150
9	第1RB	200
10	第1特殊リプレイ	100
11	通常リプレイ、第2転落リプレイ	1600
12	通常リプレイ、第2転落リプレイ	1600
13	通常リプレイ、第2転落リプレイ	1600
14	通常リプレイ、第2転落リプレイ	1600
15	通常リプレイ、第2転落リプレイ	1600
16	通常リプレイ、第2転落リプレイ	1600
17	通常リプレイ	12000
18	第2ベル	4000
19	第2スイカ	450
20	第1BB	150
21	第2BB	150
22	第2RB	200
23	第2特殊リプレイ	100

【図２０】

IV	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
1	第1ベル	第1ベル	第1補填	第1補填	第1補填	第1補填
2	第2補填	第2補填	第1ベル	第1ベル	第2補填	第2補填
3	第3補填	第3補填	第3補填	第3補填	第1ベル	第1ベル
4	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1ベル
5	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ
6	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
7	第3BB	第3BB	第3BB	第3BB	第3BB	第3BB
8	第4BB	第4BB	第4BB	第4BB	第4BB	第4BB
9	第1RB	第1RB	第1RB	第1RB	第1RB	第1RB
10	第1特殊リプレイ	第1特殊リプレイ	第1特殊リプレイ	第1特殊リプレイ	第1特殊リプレイ	第1特殊リプレイ
11	通常リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
12	第2転落リプレイ	通常リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ
13	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ
14	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	通常リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ
15	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	通常リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ
16	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	第2転落リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
17	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	第2転落リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
18	第2ベル	第2ベル	通常リプレイ	第2ベル	第2ベル	第2ベル
19	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ
20	第1BB	第1BB	第1BB	第1BB	第1BB	第1BB
21	第2BB	第2BB	第2BB	第2BB	第2BB	第2BB
22	第2RB	第2RB	第2RB	第2RB	第2RB	第2RB
23	第2特殊リプレイ	第2特殊リプレイ	第2特殊リプレイ	第2特殊リプレイ	第2特殊リプレイ	第2特殊リプレイ

【図２１】

（ａ）

IV	当選役	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
17	第2ベル	3800	3900	4000	4100	4200	4300
18	第2スイカ	350	400	450	500	550	600
19	第1BB	110	130	150	170	190	210
20	第2BB	110	130	150	170	190	210
21	第2RB	100	150	200	250	300	350
22	第2特殊リプレイ	80	90	100	110	120	130

（ｂ）

IV	当選役	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
23	第2ベル	3800	3900	4000	4100	4200	4300
24	第2スイカ	350	400	450	500	550	600
25	第1BB	110	130	150	170	190	210
26	第2BB	110	130	150	170	190	210
27	第2RB	100	150	200	250	300	350
28	第2特殊リプレイ	80	90	100	110	120	130

（ｃ）

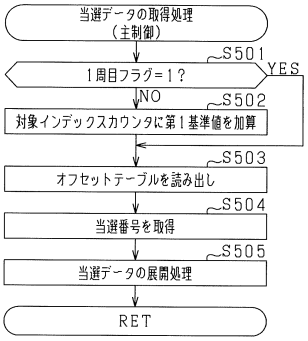
IV	当選役	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
18	第2ベル	3800	3900	4000	4100	4200	4300
19	第2スイカ	350	400	450	500	550	600
20	第1BB	110	130	150	170	190	210
21	第2BB	110	130	150	170	190	210
22	第2RB	100	150	200	250	300	350
23	第2特殊リプレイ	80	90	100	110	120	130

【図２２】

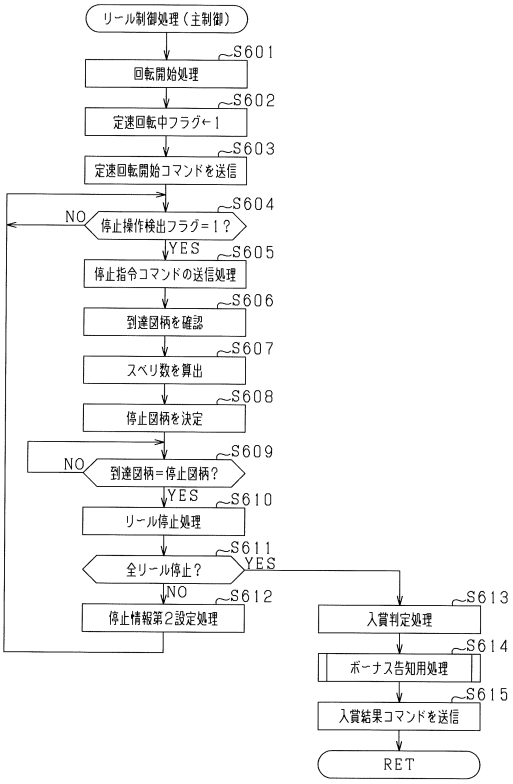
オフセットテーブル　97

当選番号	通常モード用 抽選テーブルのIV	第1RTモード用 抽選テーブルのIV	第2RTモード用 抽選テーブルのIV
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	17	23	18
6	5	5	5
7	18	24	19
8	6	6	6
9	7	7	7
10	8	8	8
11	19	25	20
12	20	26	21
13	9	9	9
14	21	27	22
15	10	10	10
16	22	28	23
17	11	－	－
18	12	－	－
19	13	－	－
20	14	－	－
21	15	－	－
22	16	－	－
23	－	11	－
24	－	12	－
25	－	13	－
26	－	14	－
27	－	15	－
28	－	16	－
29	－	17	－
30	－	18	－
31	－	19	－
32	－	20	－
33	－	21	－
34	－	22	－
35	－	－	11
36	－	－	12
37	－	－	13
38	－	－	14
39	－	－	15
40	－	－	16
41	－	－	17

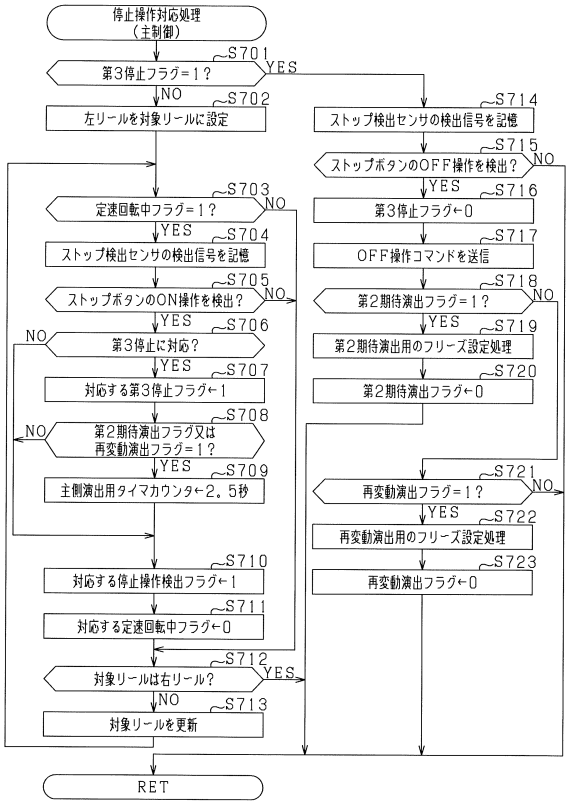
【図２３】



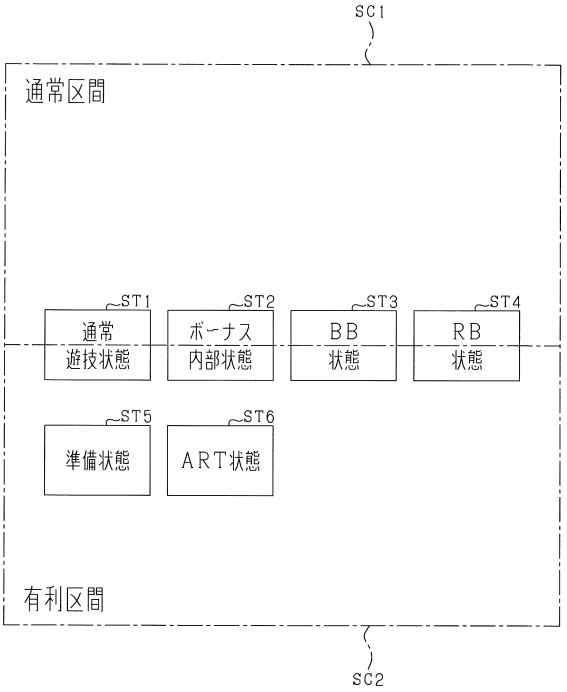
【図２４】



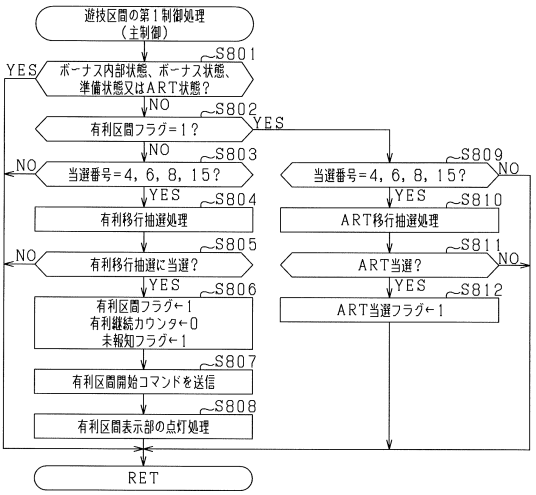
【図２５】



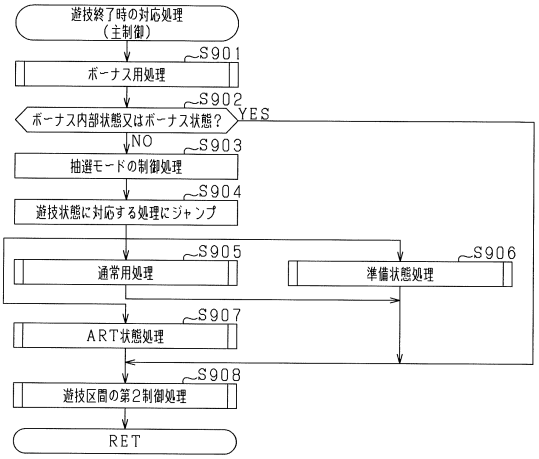
【図２６】



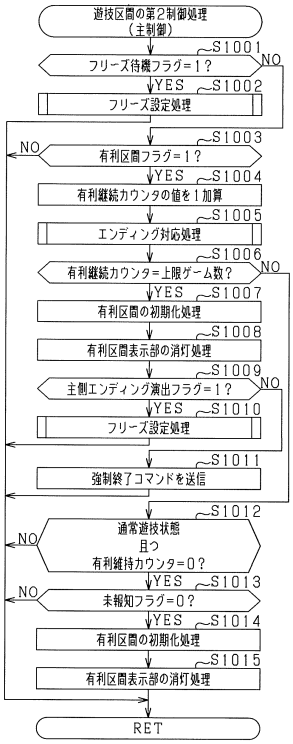
【図２７】



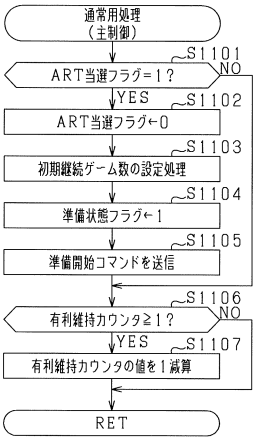
【図２８】



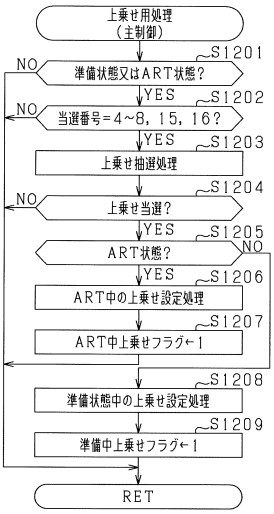
【図２９】



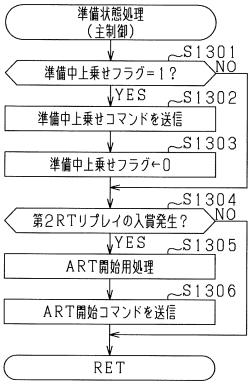
【図３０】



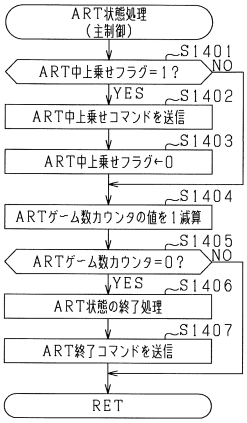
【図３１】



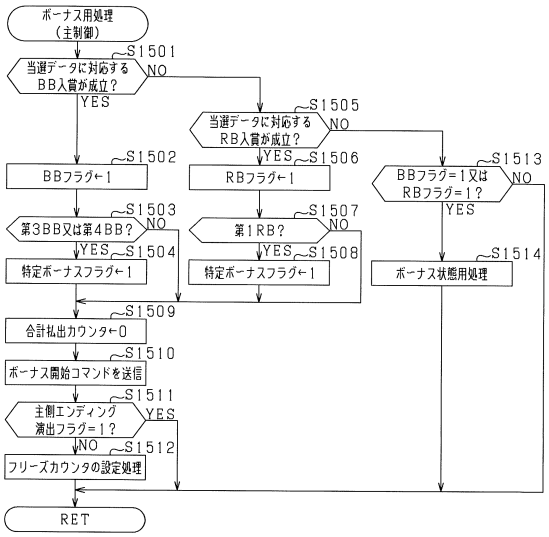
【図３２】



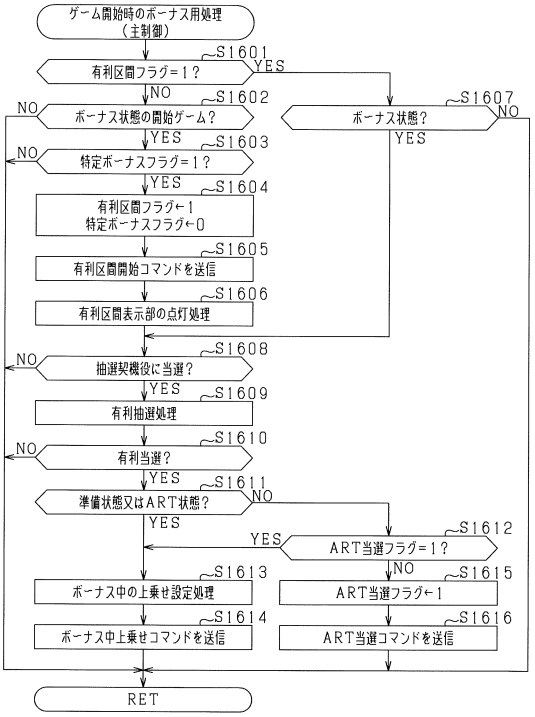
【図３３】



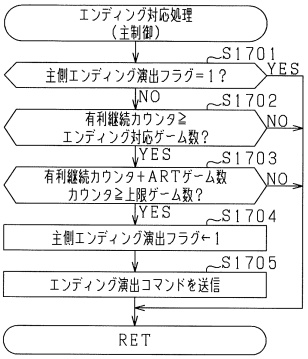
【図３４】



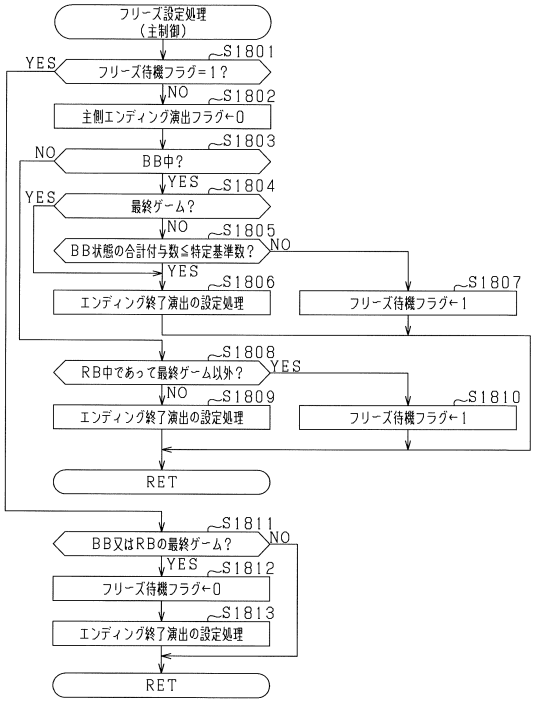
【図３５】



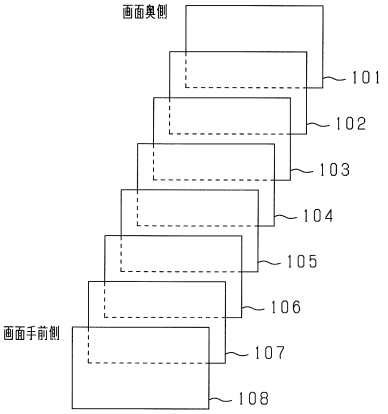
【図３６】



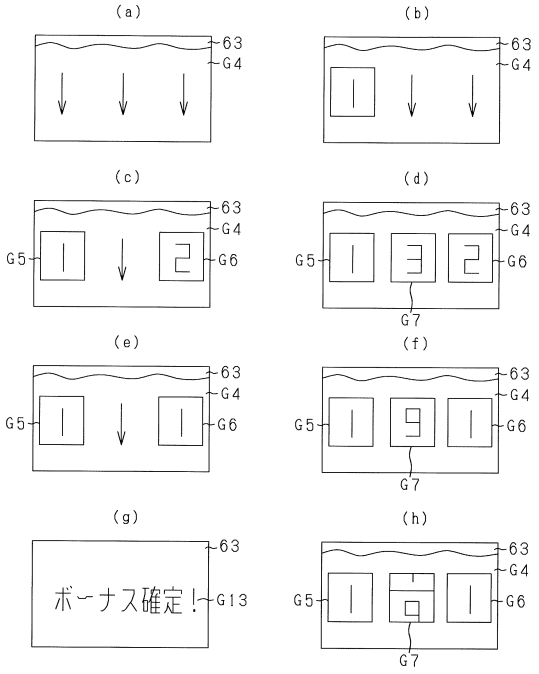
【図３７】



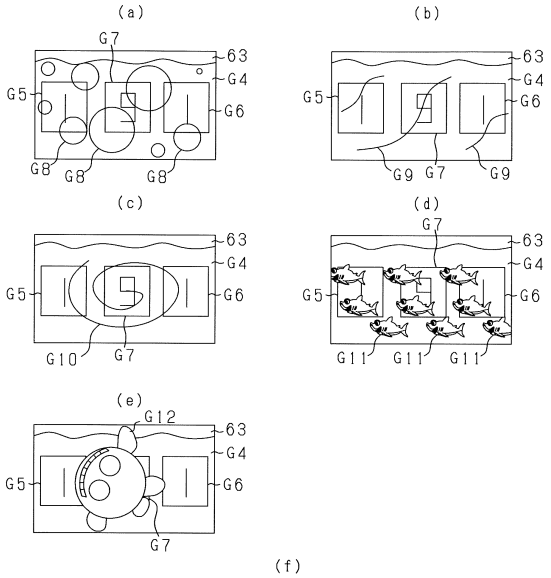
【図３８】



【図３９】

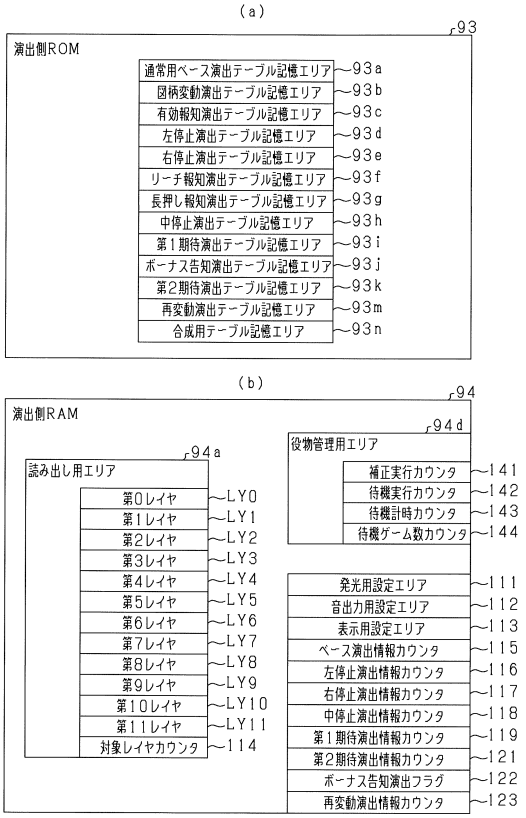


【図４０】

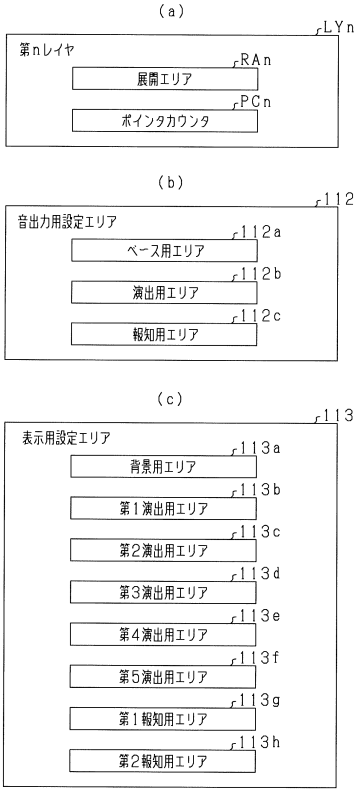


期待演出画像	第1期待演出	第2期待演出
	ボーナス当選の期待度	ボーナス当選が発生した場合におけるBB当選の期待度
泡画像G8	低い	低い
水流画像G9	低い	高い
渦巻き画像G10	高い	低い
魚群画像G11	高い	高い
巨大キャラクタ画像G12	非常に高い	非常に高い

【図４１】



【図４２】



【図４３】

(a)

読み出しレイヤ	演出テーブル	読み出し契機
第0レイヤLY0	通常用ベース演出テーブル	第1契機
第1レイヤLY1	図柄変動演出テーブル	第1契機
第2レイヤLY2	有効報知演出テーブル	第2契機
第3レイヤLY3	左停止演出テーブル	第3契機
第4レイヤLY4	右停止演出テーブル	第4契機
第5レイヤLY5	中停止演出テーブル	第5契機

(b)

読み出しレイヤ	演出テーブル	読み出し契機
第0レイヤLY0	通常用ベース演出テーブル	第1契機
第1レイヤLY1	図柄変動演出テーブル	第1契機
第2レイヤLY2	有効報知演出テーブル	第2契機
第3レイヤLY3	左停止演出テーブル	第3契機
第4レイヤLY4	右停止演出テーブル	第4契機
第5レイヤLY5	リーチ報知演出テーブル	第4契機
第6レイヤLY6	中停止演出テーブル	第5契機

(c)

読み出しレイヤ	演出テーブル	読み出し契機
第0レイヤLY0	通常用ベース演出テーブル	第1契機
第1レイヤLY1	図柄変動演出テーブル	第1契機
第2レイヤLY2	有効報知演出テーブル	第2契機
第3レイヤLY3	左停止演出テーブル	第3契機
第4レイヤLY4	右停止演出テーブル	第4契機
第5レイヤLY5	リーチ報知演出テーブル	第4契機
第6レイヤLY6	中停止演出テーブル	第5契機
第7レイヤLY7	第1期待演出テーブル	第5契機

(d)

読み出しレイヤ	演出テーブル	読み出し契機
第0レイヤLY0	通常用ベース演出テーブル	第1契機
第1レイヤLY1	第1合成演出テーブル	第1契機

【図４４】

(a)

読み出しレイヤ	演出テーブル	読み出し契機
第0レイヤLY0	通常用ベース演出テーブル	第1契機
第1レイヤLY1	図柄変動演出テーブル	第1契機
第2レイヤLY2	有効報知演出テーブル	第2契機
第3レイヤLY3	左停止演出テーブル	第3契機
第4レイヤLY4	右停止演出テーブル	第4契機
第5レイヤLY5	リーチ報知演出テーブル	第4契機
第6レイヤLY6	中停止演出テーブル	第5契機
第7レイヤLY7	第1期待演出テーブル	第5契機
第8レイヤLY8	ボーナス告知演出テーブル	第5契機

(b)

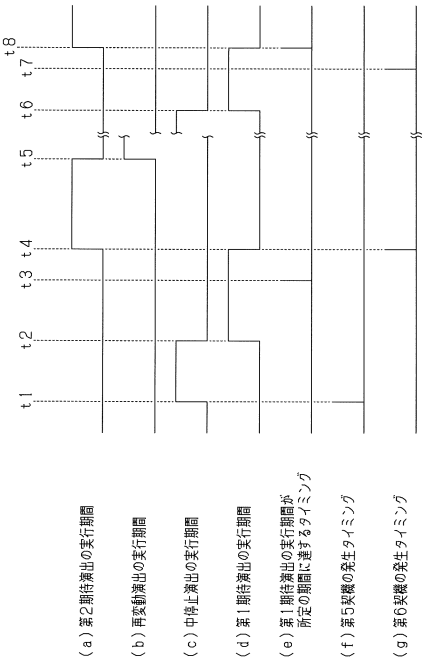
読み出しレイヤ	演出テーブル	読み出し契機
第0レイヤLY0	通常用ベース演出テーブル	第1契機
第1レイヤLY1	第2合成演出テーブル	第1契機

【図４５】

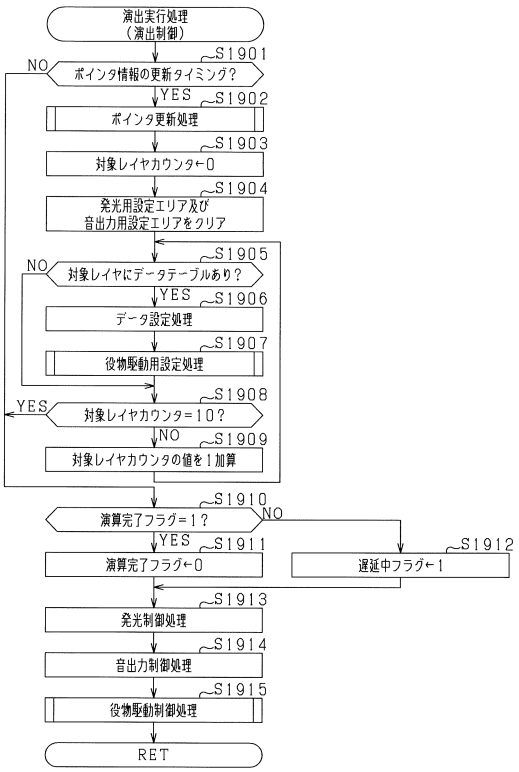
第２合成演出テーブル

ポインタ情報	演出用データ				ジャンプ条件及びジャンプ先	更新条件
	表示用データのアドレス情報及び設定先情報	音データ	発光データ	駆動テーブルのアドレス情報		
0～p	図柄変動演出	—	—	—	1～pにおいて第２契機の発生ジャンプ先：p＋1	pにおいて第２契機の発生
p＋1～q	—	有効報知演出	—	—	p＋2～qにおいて第３契機の発生ジャンプ先：q＋1	qにおいて第３契機の発生
q＋1～r	左停止演出	左停止演出	—	—	q＋2～rにおいて第４契機の発生ジャンプ先：r＋1	rにおいて第４契機の発生
r＋1～s	右停止演出	長押し報知演出	—	—	r＋2～sにおいて第５契機の発生ジャンプ先：s＋1	sにおいて第５契機の発生
s＋1～t	中停止演出	中停止演出	—	—	—	—
t＋1～u	第１期待演出	第１期待演出	—	—	t＋26～uにおいて第６契機の発生ジャンプ先：u＋1	uにおいて第６契機の発生
u＋1～v	第２期待演出	第２期待演出	—	—	—	—
v＋1～w	再変動演出	再変動演出	再変動演出	再変動演出	—	—

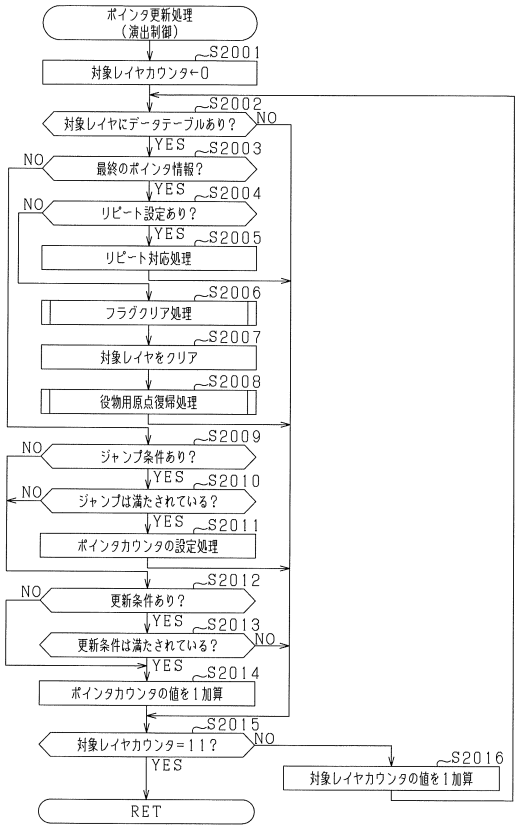
【図４６】



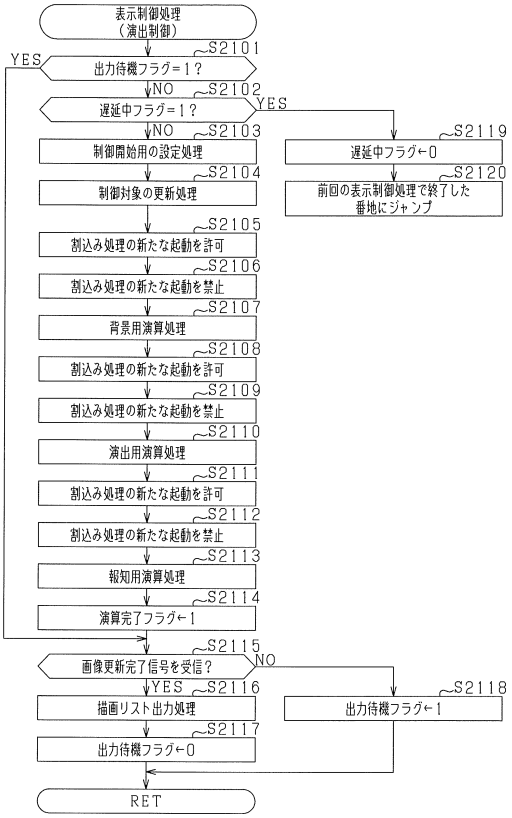
【図４７】



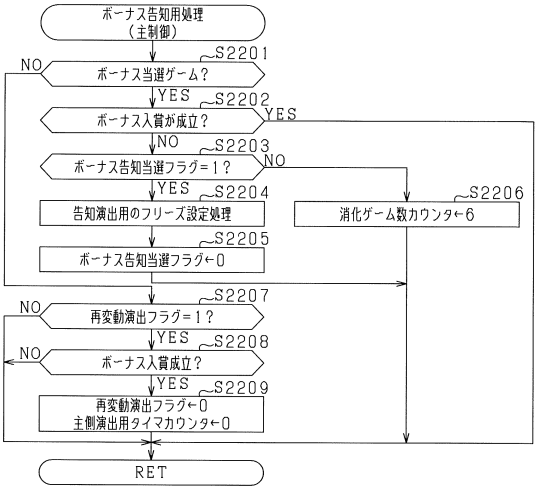
【図４８】



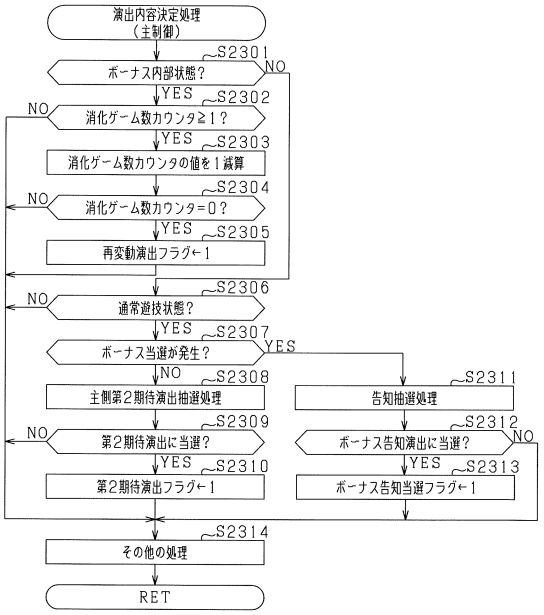
【図４９】



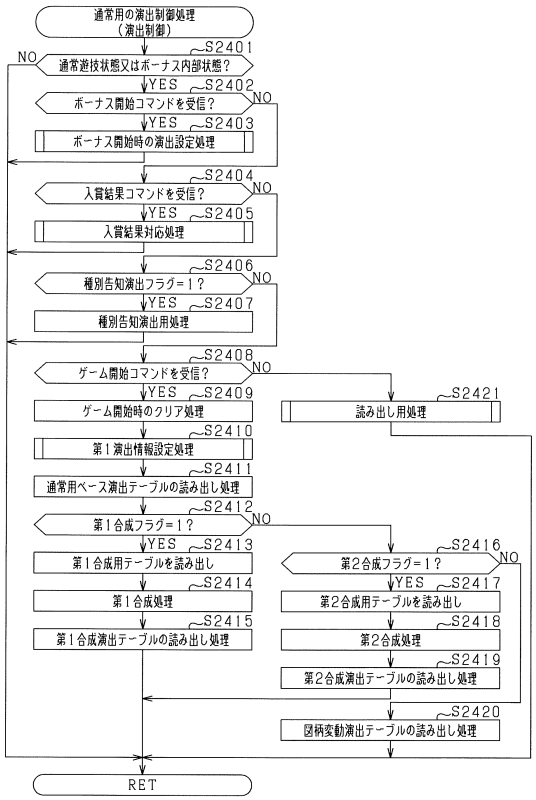
【図５０】



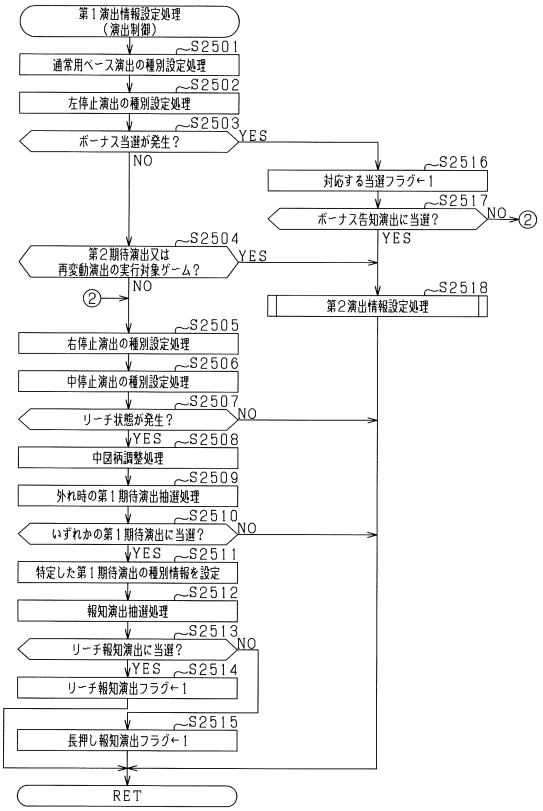
【図５１】



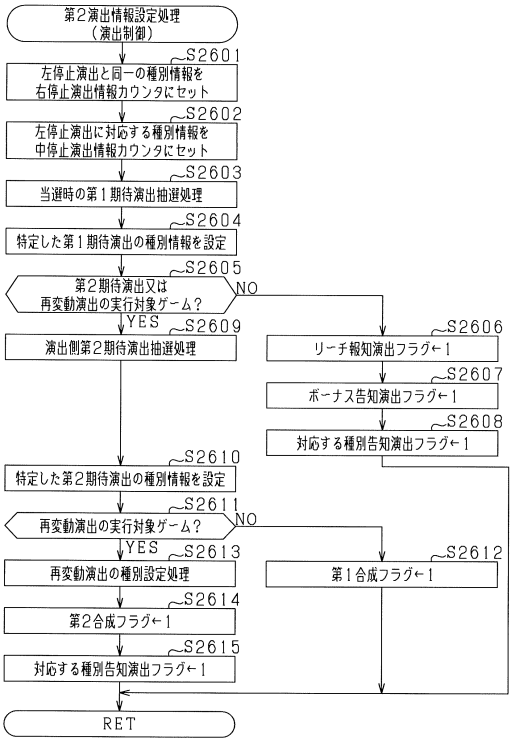
【図５２】



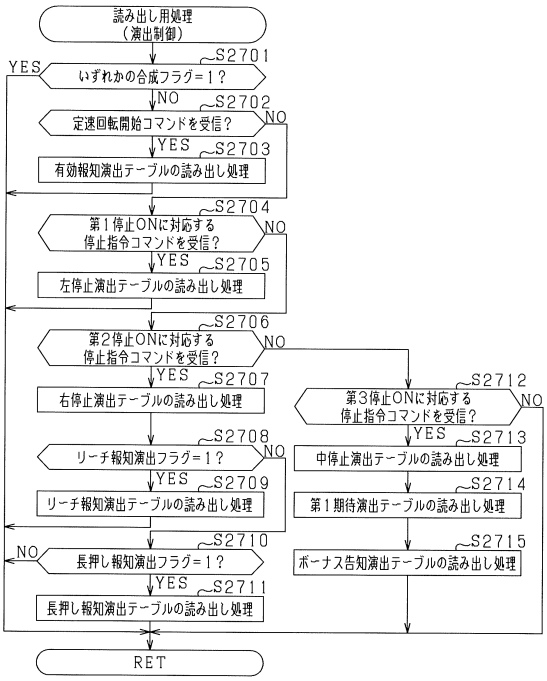
【図５３】



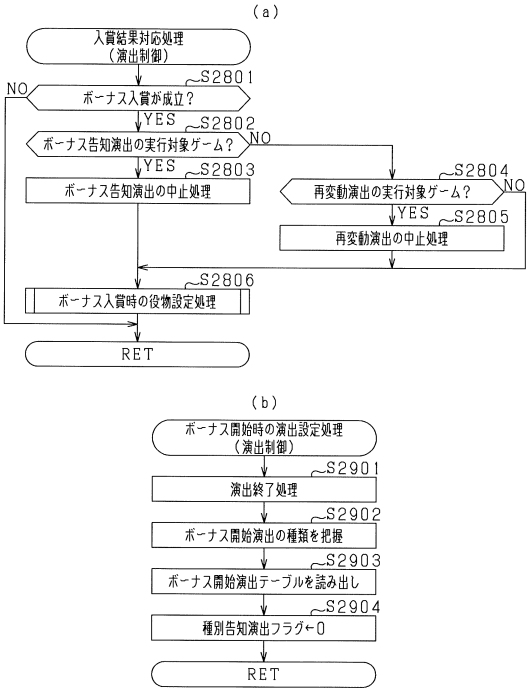
【図５４】



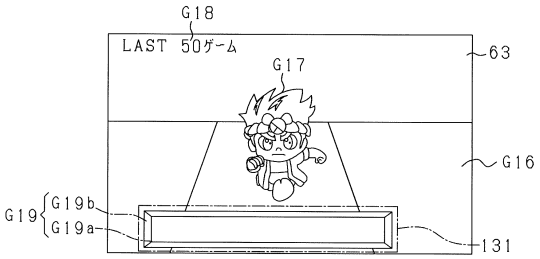
【図５５】



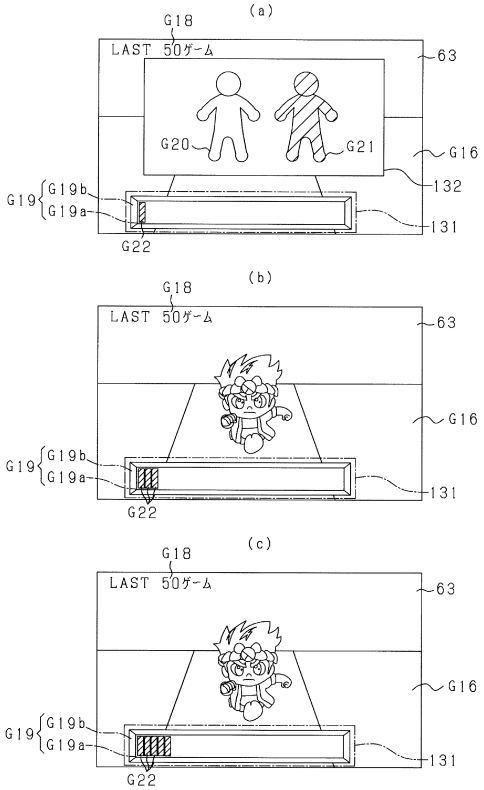
【図５６】



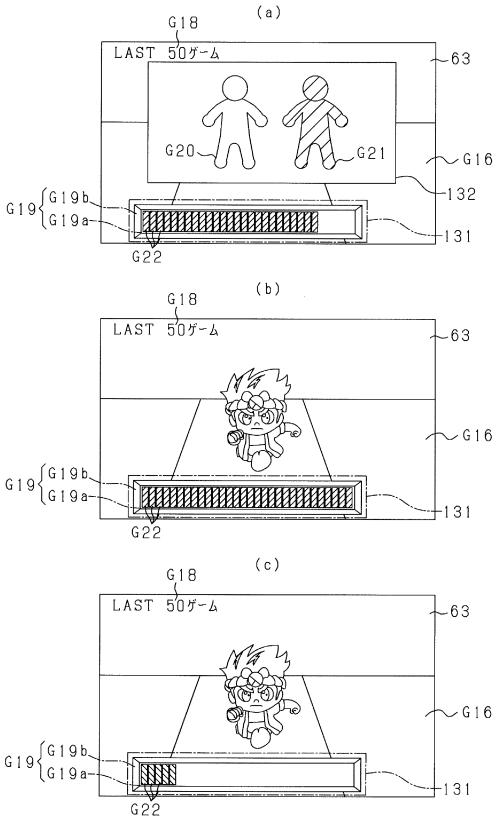
【図５７】



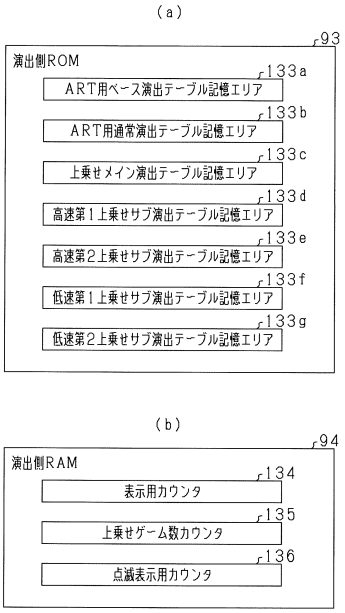
【図５８】



【図５９】



【図６０】

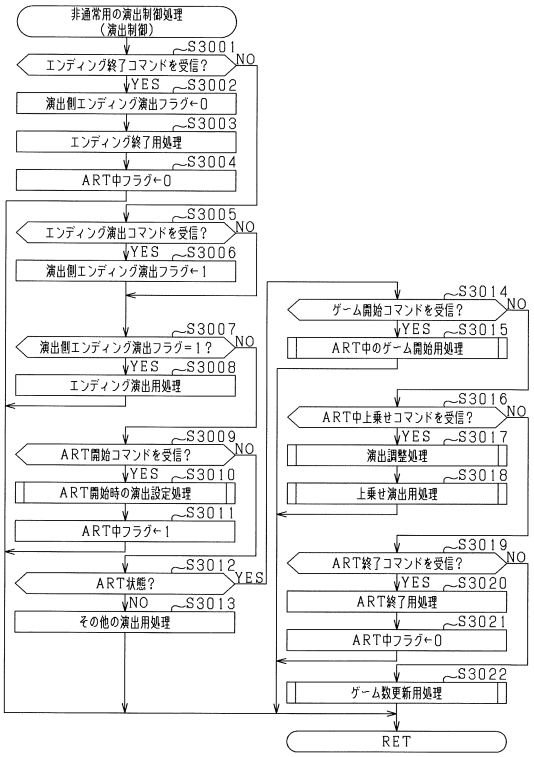


【図６１】

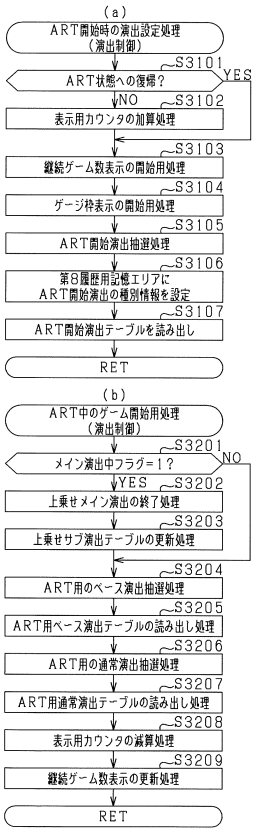
高速第１上乗せサブ演出テーブル

ポインタ情報	演出用データ	
	表示用データのアドレス情報	設定先情報
0	AD10(1)	第5演出用エリア113f
・・	・・	・・
15	消去用データ	第5演出用エリア113f
・・	・・	・・
25	AD10(1)	第5演出用エリア113f
・・	・・	・・
40	消去用データ	第5演出用エリア113f
・・	・・	・・
50	AD10(1)	第5演出用エリア113f
・・	・・	・・
65	消去用データ	第5演出用エリア113f
・・	・・	・・
75	AD10(1)	第5演出用エリア113f
・・	・・	・・
80	AD10(2)	第5演出用エリア113f
・・	・・	・・
85	AD10(3)	第5演出用エリア113f
・・	・・	・・
90	AD10(4)	第5演出用エリア113f
・・	・・	・・
95	AD10(5)	第5演出用エリア113f
・・	・・	・・
120	消去用データ	第5演出用エリア113f

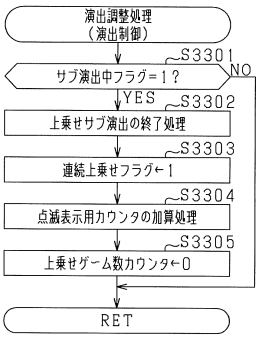
【図６２】



【図６３】

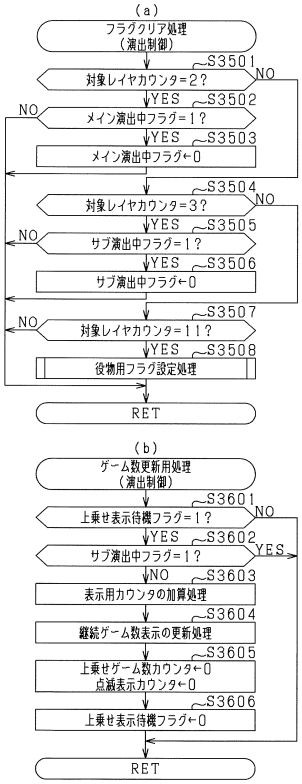


【図６４】

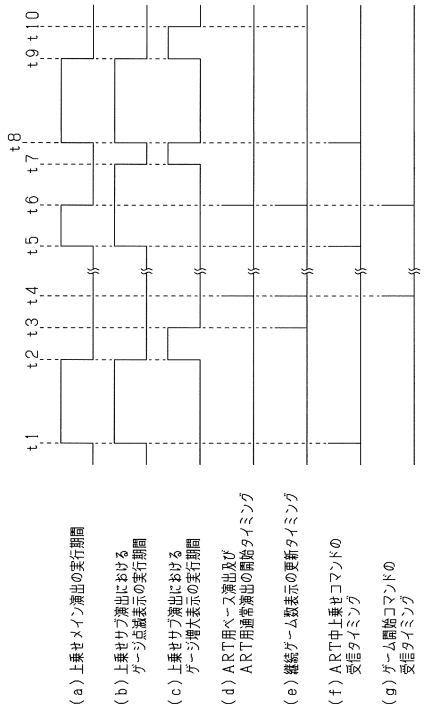


【図６５】

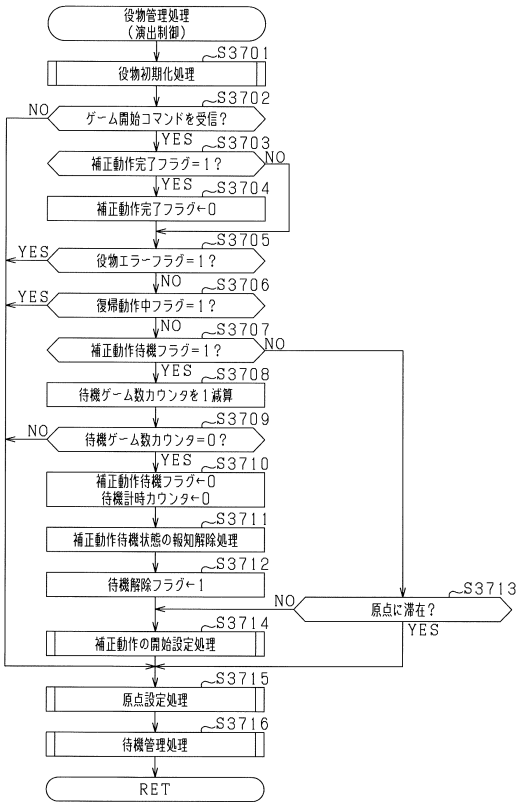
【図６６】



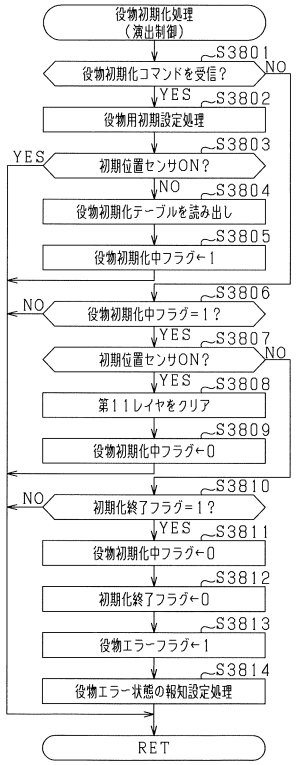
【図６７】



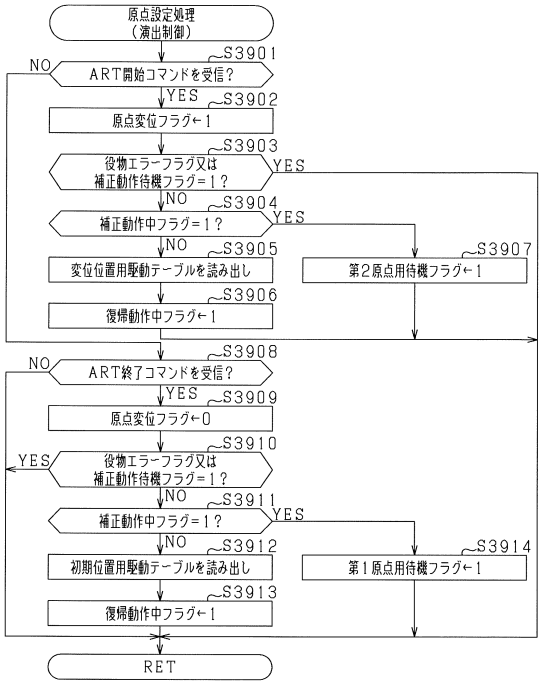
【図６８】



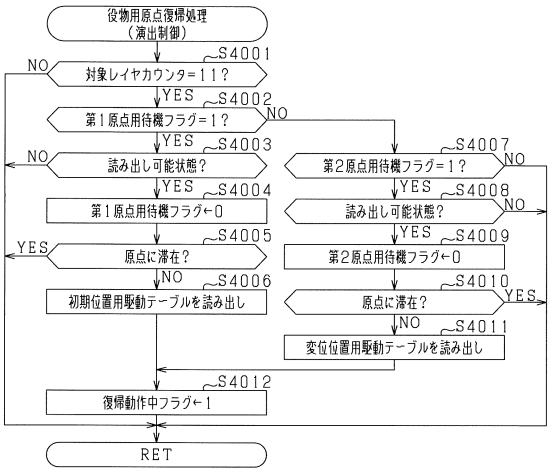
【図６９】



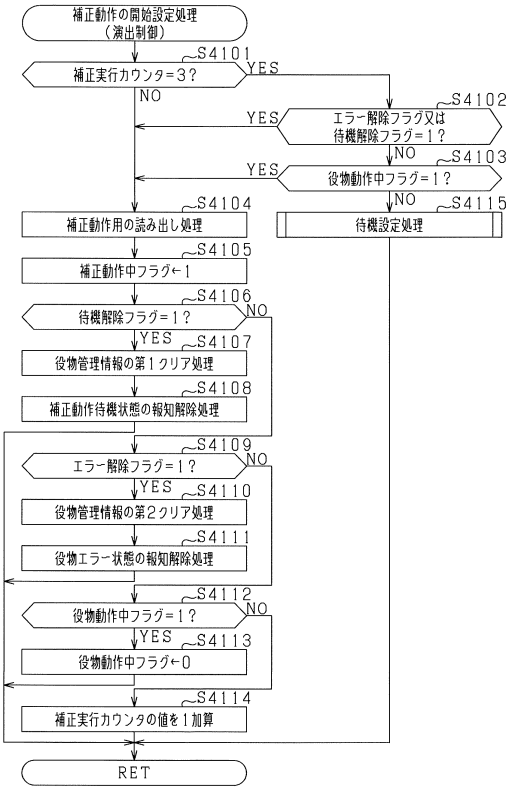
【図７０】



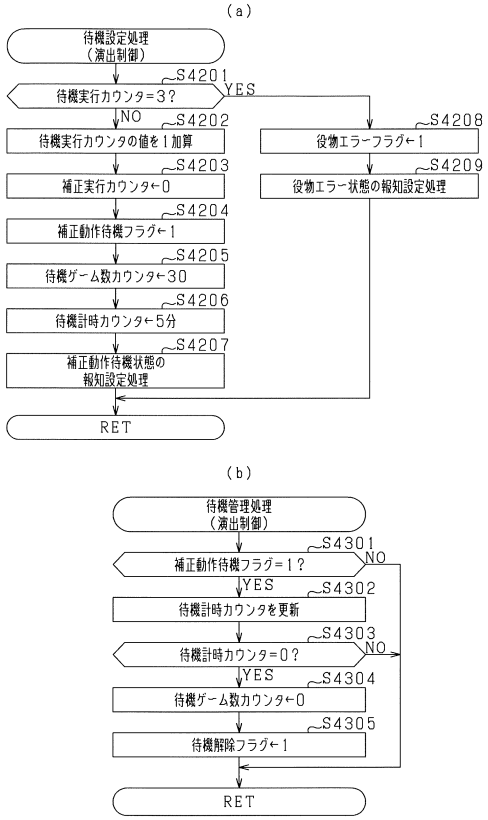
【図７１】



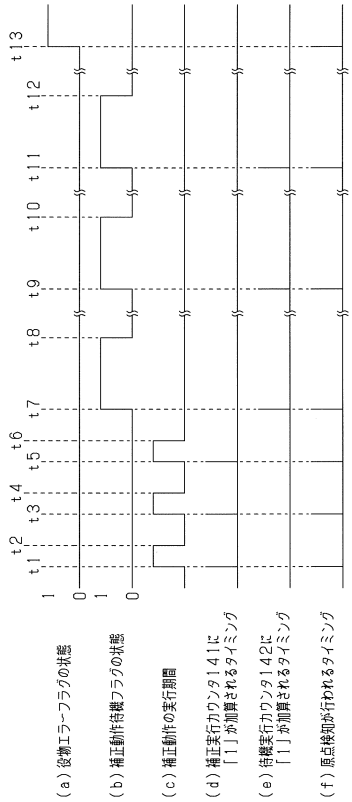
【図７２】



【図７３】



【図７４】

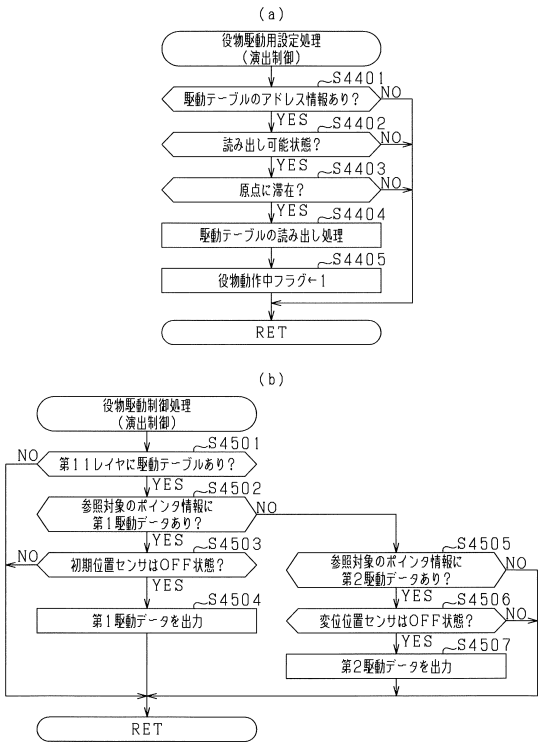


【図７５】

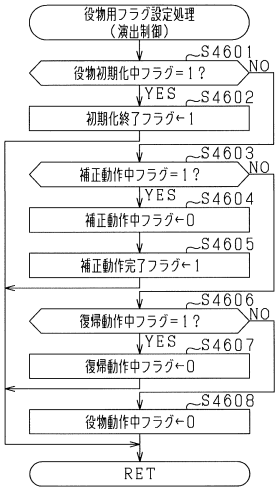
ボーナス告知用駆動テーブル TB

ポインタ	駆動データ
0	第2駆動データ
1	第2駆動データ
2	第2駆動データ
・	・
・	・
・	・
24	第2駆動データ
25	−
26	−
・	・
・	・
・	・
49	−
50	第1駆動データ
51	第1駆動データ
・	・
・	・
・	・
79	第1駆動データ

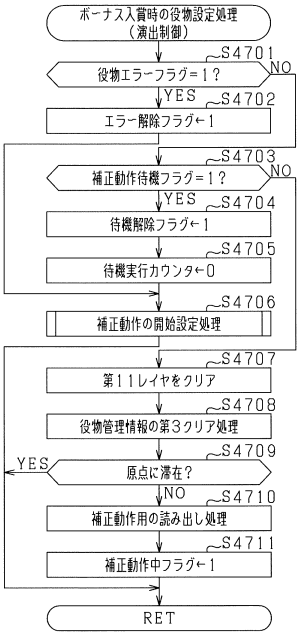
【図７６】



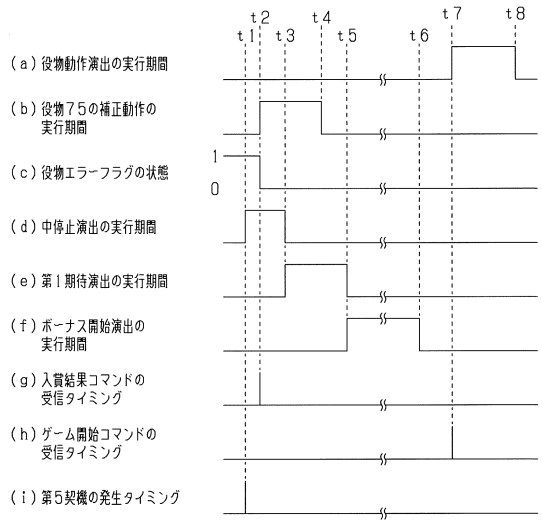
【図７７】



【図７８】

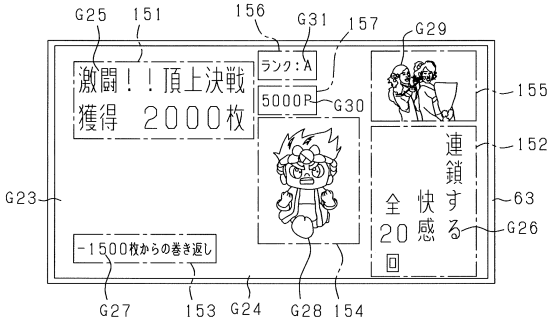


【図７９】



【図８０】

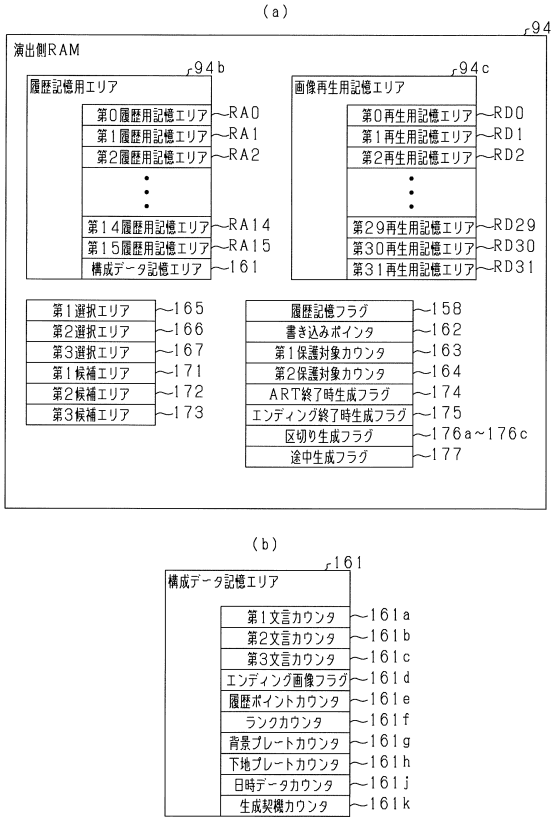
（ａ）



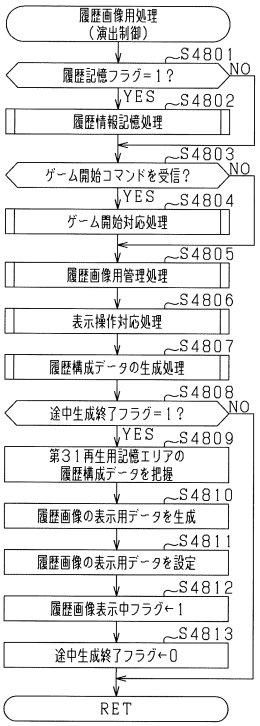
（ｂ）

	第1パターン	第2パターン	第3パターン
履歴構成データの生成契機	ART状態ST6の終了	エンディング演出の終了	途中生成又は区切り生成
背景プレート画像G24（設定値示唆）	○	○	×
第1文言画像G25	○	○	○
第2文言画像G26	○	○	○
第3文言画像G27	○	○	○
キャラクタ画像G28	○	○	○
エンディング画像G29	×	○	×
履歴ポイント画像G30	○	○	○
ランク画像G31	○	○	○
下地プレート画像	×	×	○
共通背景プレート画像	×	×	○

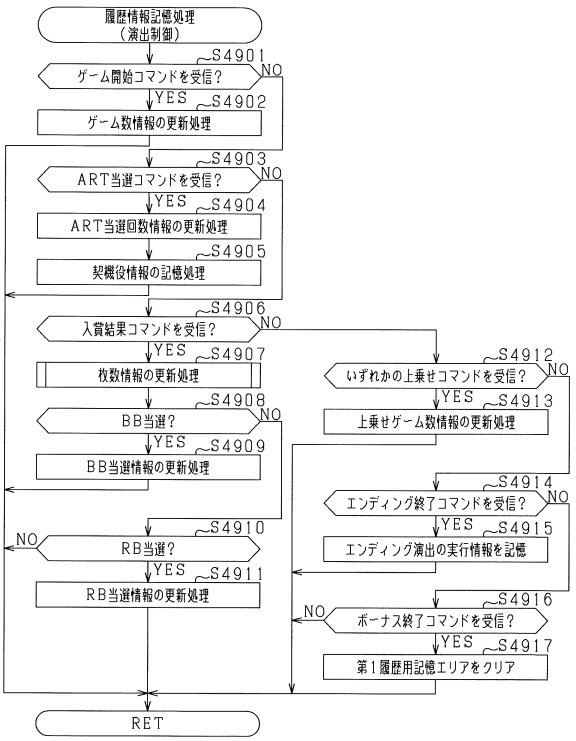
【図８１】



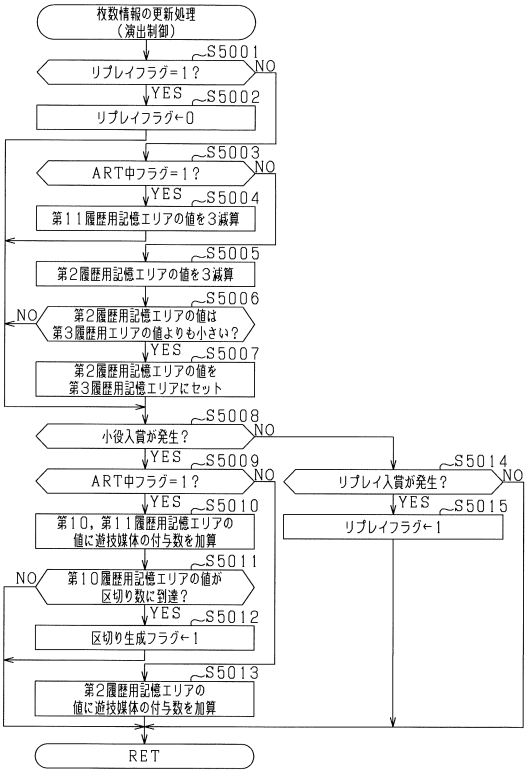
【図８２】



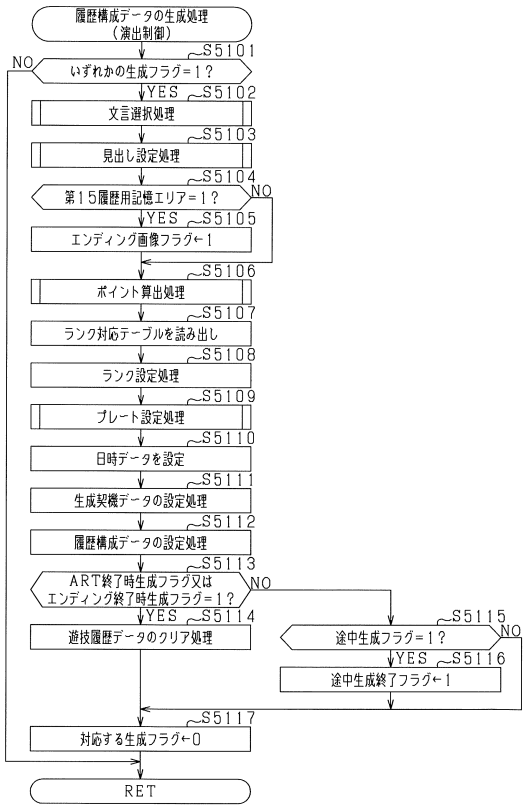
【図８３】



【図８４】



【図８５】



【図８６】

（ａ）

選択条件テーブル	ART状態ST6への移行後における遊技媒体の付与数	文言指定データ
ART前の第１選択条件テーブル	—	1～18
ART前の第２選択条件テーブル	—	19～36
ART前の第３選択条件テーブル	—	37～54
第１期間の第１選択条件テーブル	0～999	55～72
第１期間の第２選択条件テーブル	0～999	73～90
第１期間の第３選択条件テーブル	0～999	91～108
第２期間の第１選択条件テーブル	1000～1999	109～126
第２期間の第２選択条件テーブル	1000～1999	127～144
第２期間の第３選択条件テーブル	1000～1999	145～162
第３期間の第１選択条件テーブル	2000～2999	163～180
第３期間の第２選択条件テーブル	2000～2999	181～198
第３期間の第３選択条件テーブル	2000～2999	199～216
第４期間の第１選択条件テーブル	3000以上	217～234
第４期間の第２選択条件テーブル	3000以上	235～252
第４期間の第３選択条件テーブル	3000以上	253～270
ART終了時の第１選択条件テーブル	—	271～288
ART終了時の第２選択条件テーブル	—	289～306
ART終了時の第３選択条件テーブル	—	308～324
エンディング終了時の第１選択条件テーブル	—	325～342
エンディング終了時の第２選択条件テーブル	—	343～360
エンディング終了時の第３選択条件テーブル	—	361～378

（ｂ）

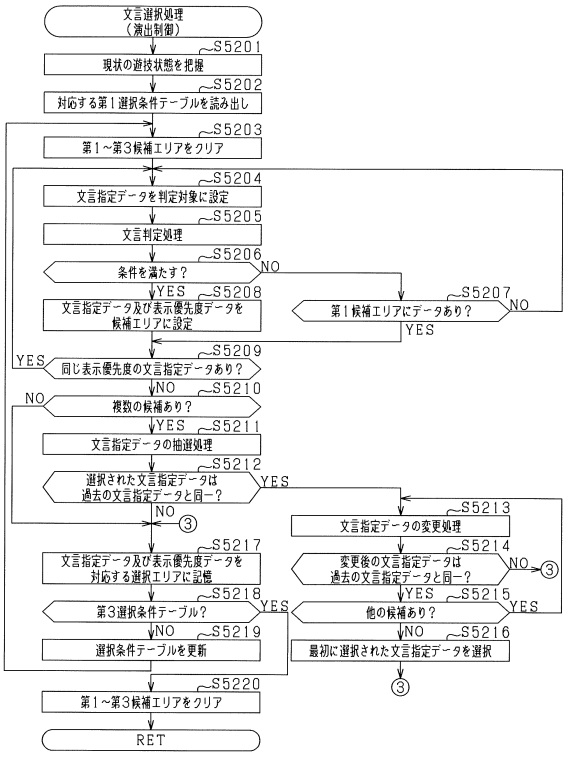
選択条件テーブル	参照対象の履歴用記憶エリア	
	ART状態ST6への移行前	ART状態ST6への移行後
第１選択条件テーブル	RA0, RA1	RA0, RA2, RA3 RA6～RA8
第２選択条件テーブル	RA2, RA3	RA4, RA5 RA9～RA11
第３選択条件テーブル	RA4, RA5	RA12～RA14

【図８７】

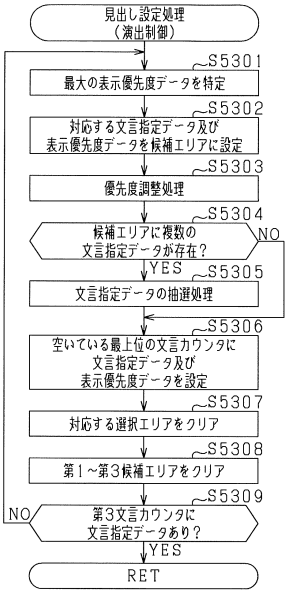
ＡＲＴ終了時の第２選択条件テーブル

文言指定データ	表示優先度データ	選択条件					
		RA4	RA5	RA4＋RA5	RA9	RA10	RA11
289	8	—	—	—	—	3000以上	—
290	8	—	—	—	—	—	1500以上
291	8	5以上	—	—	—	—	—
292	7	—	—	—	—	2500以上	—
293	7	—	—	—	—	—	1200以上
294	7	—	—	6以上	—	—	—
295	6	—	—	—	600以上	—	—
296	6	3以上	—	—	—	—	—
297	6	—	—	5以上	—	—	—
298	5	—	—	—	400以上	—	—
299	5	2以上	—	—	—	1000以上	—
300	4	2以上	—	—	—	—	—
301	4	—	3以上	—	—	—	—
302	3	1以上	—	—	—	—	—
303	3	—	2以上	—	—	500以上	—
304	2	—	2以上	—	—	—	—
305	1	—	—	—	—	300以上	—
306	0	—	—	—	—	—	—

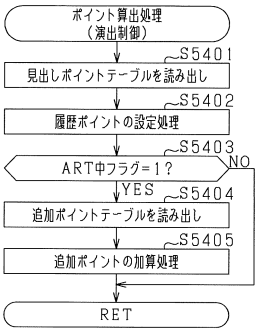
【図８８】



【図８９】



【図９０】



【図９１】

（ａ）

見出しポイントテーブル

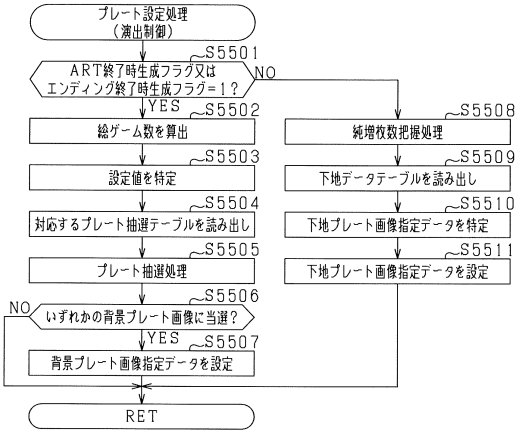
優先度	履歴ポイント
8	10000
7	8000
6	6000
5	4000
4	3000
3	2000
2	1500
1	1000
0	500

（ｂ）

追加ポイントテーブル

追加対象	履歴ポイント
ART状態ST6への 移行後におけるゲーム数	ゲーム数×１
ボーナス当選の発生回数	発生回数×500
ART状態ST6における 合計上乗せゲーム数	合計上乗せゲーム数×10

【図９２】



【図９３】

(a)

読み出し条件	総ゲーム数:0～1000					
テーブル	TA1	TA2	TA3	TA4	TA5	TA6
色パターン	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
なし	30768	30768	30768	29768	28768	26768
白	2000	0	2000	0	1500	0
銅	0	2000	0	1500	0	1500
銀	0	0	0	1500	1500	1500
金	0	0	0	0	1500	1500
レインボー	0	0	0	0	0	1500

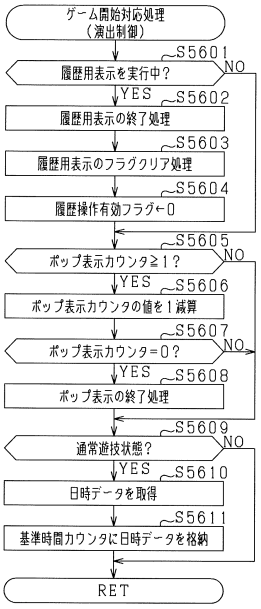
(b)

読み出し条件	総ゲーム数:1001～2000					
テーブル	TC1	TC2	TC3	TC4	TC5	TC6
色パターン	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
なし	32268	32268	30768	29768	23768	14768
白	500	0	2000	0	3000	0
銅	0	500	0	1500	0	4500
銀	0	0	0	1500	3000	4500
金	0	0	0	0	3000	4500
レインボー	0	0	0	0	0	4500

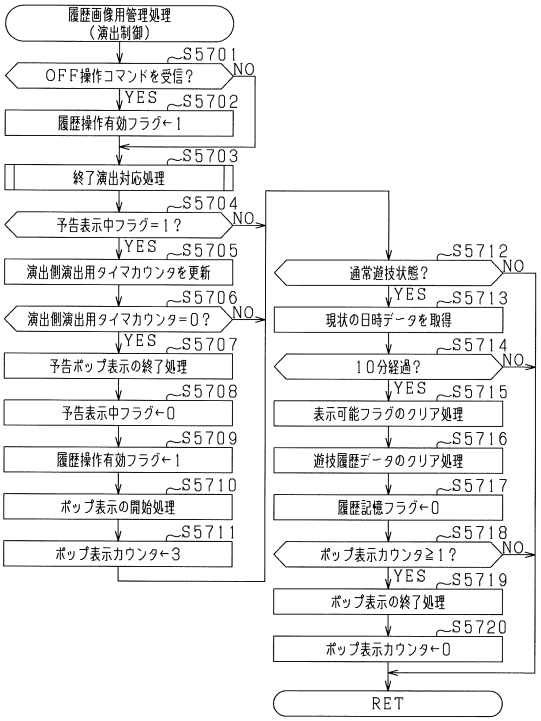
(c)

読み出し条件	総ゲーム数:2001以上					
テーブル	TD1	TD2	TD3	TD4	TD5	TD6
色パターン	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
なし	32668	32668	30768	29768	10268	2768
白	100	0	2000	0	4500	0
銅	0	100	0	1500	0	7500
銀	0	0	0	1500	4500	7500
金	0	0	0	0	4500	7500
レインボー	0	0	0	0	0	7500

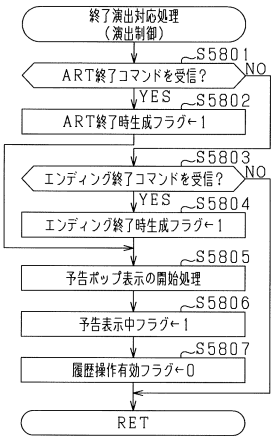
【図９４】



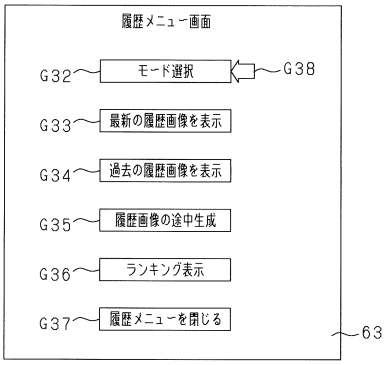
【図９５】



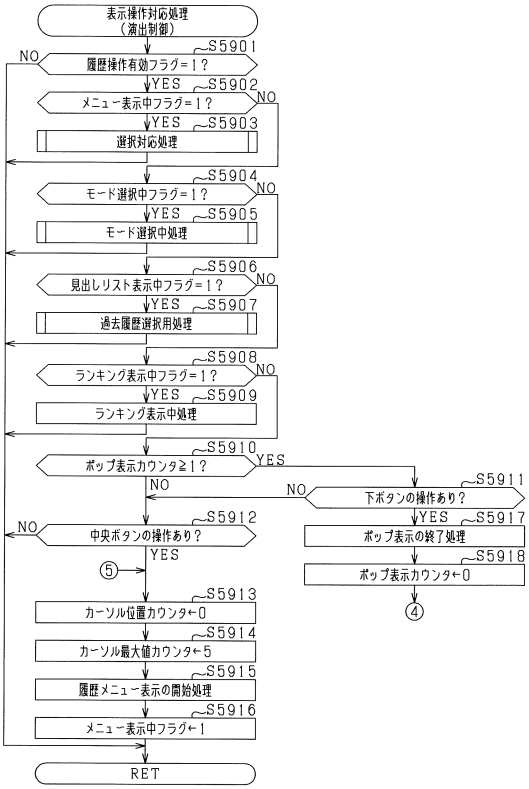
【図９６】



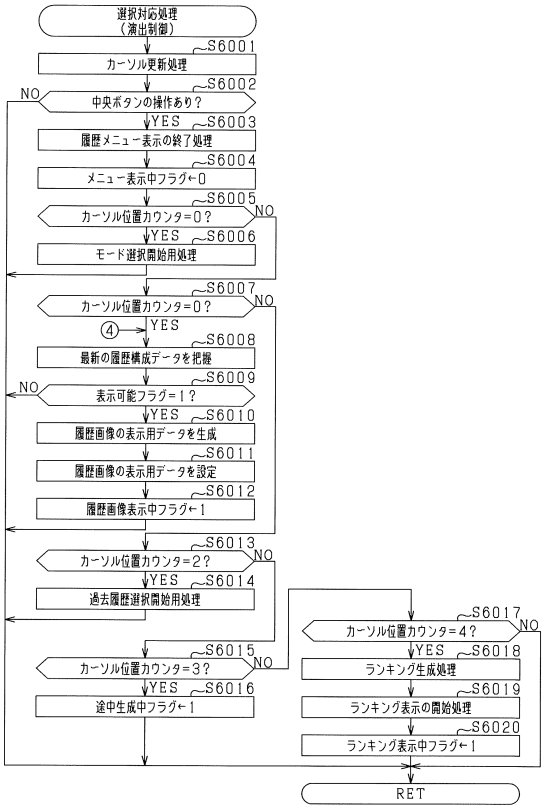
【図９７】



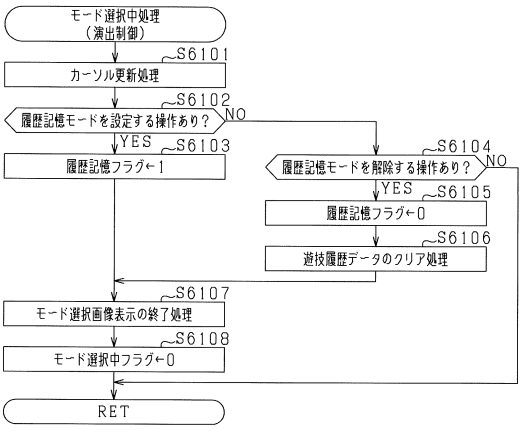
【図９８】



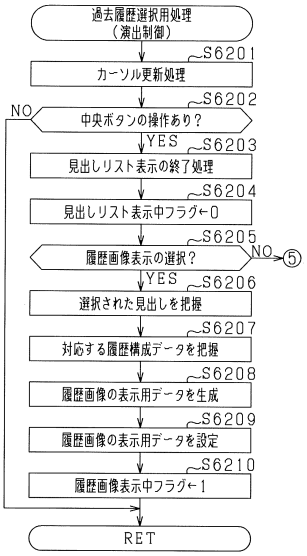
【図９９】



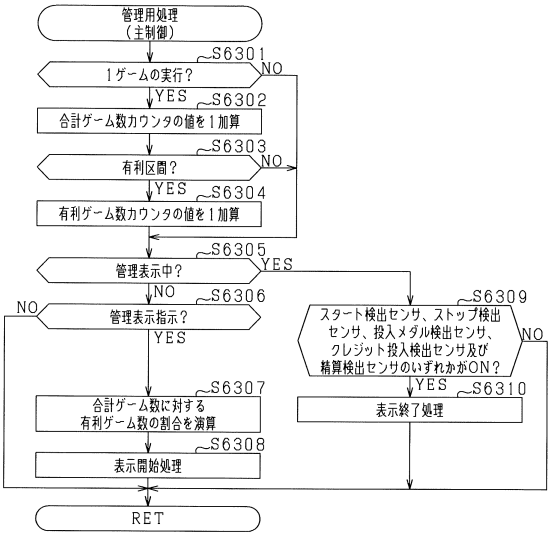
【図１００】



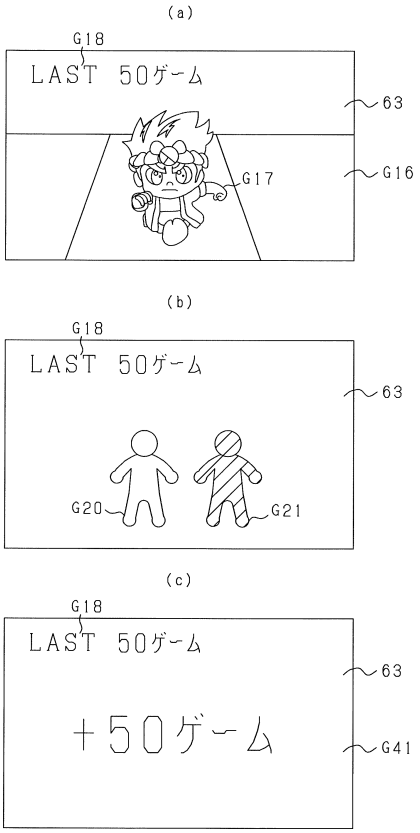
【図１０１】



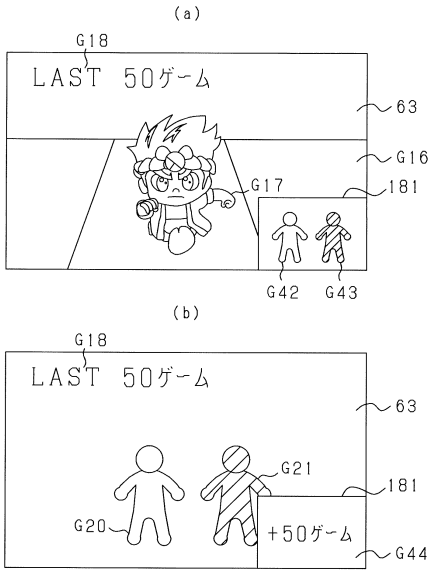
【図１０２】



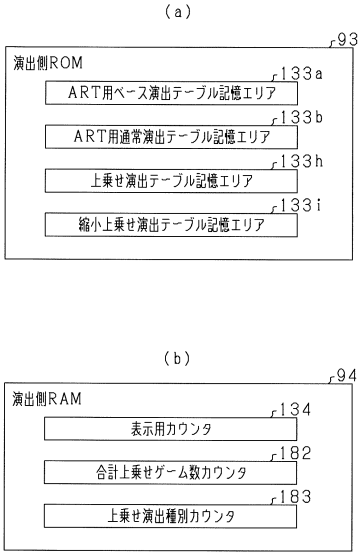
【図１０３】



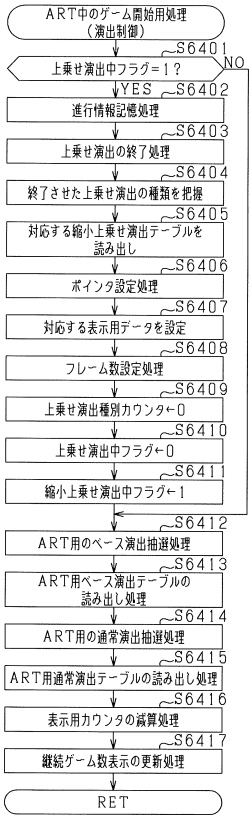
【図１０４】



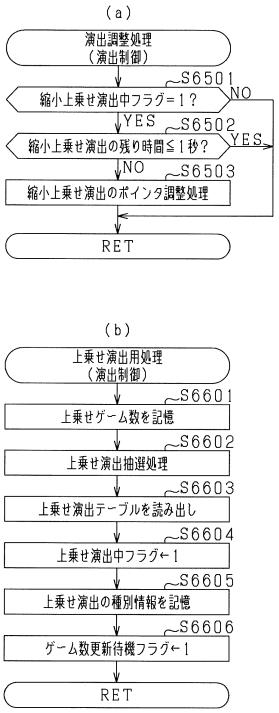
【図１０５】



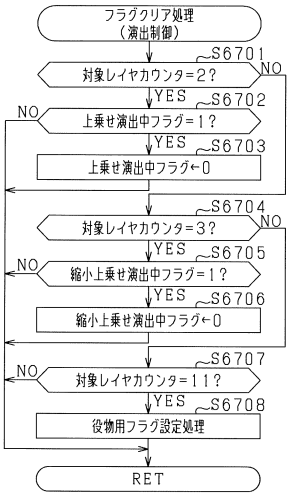
【図１０６】



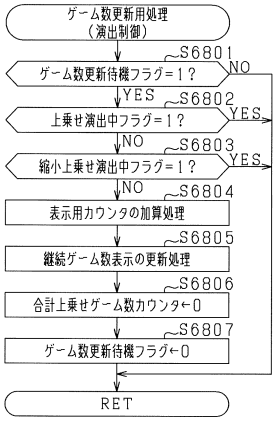
【図１０７】



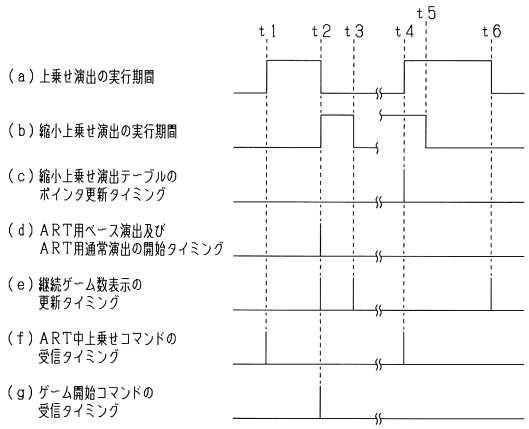
【図１０８】



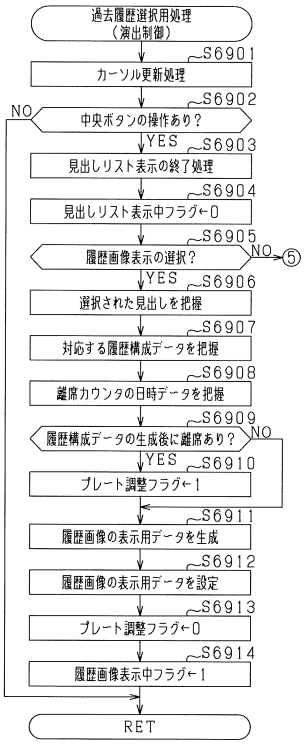
【図１０９】



【図１１０】



【図１１１】



フロントページの続き

審査官　馬渕 貴洋
(56)参考文献　特開２０１６－０４３１３４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１６１４９７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０２４９１４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０００２７０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－００６５５２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０７９１６１（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４