(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-177599
(P2024-177599A)
(43)公開日　令和6年12月20日(2024.12.20)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	650	2C518
		A63F	5/04	671	

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全738頁）

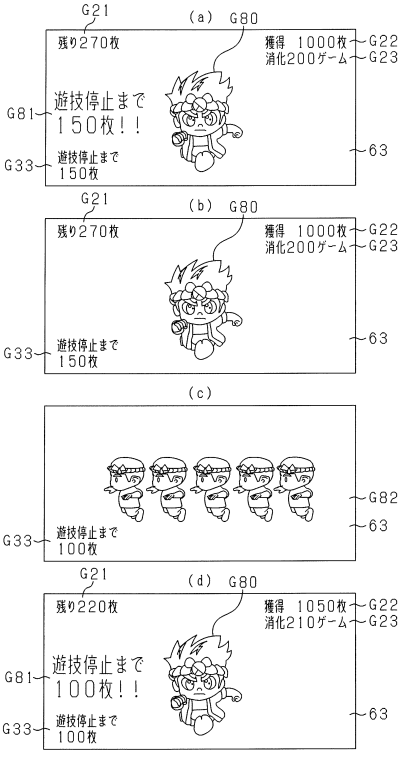
(21)出願番号　特願2023-95165(P2023-95165)
(22)出願日　令和5年6月9日(2023.6.9)

(71)出願人　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

Ｆターム（参考）　2C518　EA04 EA08 EB01 EB16 EC22 EC23 FA15

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】報知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。
【解決手段】画像表示装置６３では、ベースＡＴ状態における残り付与数画像Ｇ２１の表示が行われる。また、終了判定カウンタに初期値が設定されてから遊技者に付与された遊技媒体数が１８８５０枚に達している状態となった場合には、遊技の強制終了が近付いていることを報知する終了前画像Ｇ３３の表示が行われる。また、非遊技期間がデモ開始基準期間以上となったことに基づいて、残り付与数画像Ｇ２１の表示に代えて、デモ画像Ｇ８２の表示が開始される。終了前画像Ｇ３３の表示が行われている状況において、非遊技期間がデモ開始基準期間以上となった場合には、当該終了前画像Ｇ３３の表示が継続されている状態でデモ画像Ｇ８２の表示が開始される。
【選択図】　図９０



【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定表示手段と、
前記所定表示手段において所定の表示が行われるようにする所定の表示制御手段と、
所定状態の前段階である前段階状態において前記所定状態が近付いていることを報知する事前報知用表示が前記所定表示手段において行われるようにする所定表示制御手段と、
前記所定の表示が行われている状況において所定の開始契機が発生したことに基づいて、前記所定表示手段において前記所定の表示に代えて、又は前記所定の表示よりも目立つ態様で特定表示が行われるようにする特定表示制御手段と、
を備え、
前記事前報知用表示が行われている状況において前記所定の開始契機が発生したことに基づいて、前記事前報知用表示が継続されている状態で前記特定表示が開始され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】
遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。
【０００３】
スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０２０－０４４０６２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報知の実行制御が好適に行われる必要があり、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、報知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、所定表示手段と、
前記所定表示手段において所定の表示が行われるようにする所定の表示制御手段と、
所定状態の前段階である前段階状態において前記所定状態が近付いていることを報知する事前報知用表示が前記所定表示手段において行われるようにする所定表示制御手段と、

前記所定の表示が行われている状況において所定の開始契機が発生したことに基づいて、前記所定表示手段において前記所定の表示に代えて、又は前記所定の表示よりも目立つ態様で特定表示が行われるようにする特定表示制御手段と、
を備え、
前記事前報知用表示が行われている状況において前記所定の開始契機が発生したことに基づいて、前記事前報知用表示が継続されている状態で前記特定表示が開始されることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、報知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】スロットマシンの電気的構成図である。
【図１０】主側ＲＯＭにおけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
【図１１】主側ＲＡＭにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図１２】領域内処理用のワークエリアに設けられた各種記憶エリア及び領域外処理用のワークエリアに設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。
【図１３】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１４】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１５】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１６】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１７】３枚ベット時の役抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図１８】２枚ベット時の役抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図１９】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２０】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２１】主側ＭＰＵにて実行される遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図２２】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２３】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２４】主側ＭＰＵにて実行される通常開始時処理を示すフローチャートである。
【図２５】主側ＭＰＵにて実行される通常用処理を示すフローチャートである。
【図２６】主側ＭＰＵにて実行されるベースＡＴ開始時処理を示すフローチャートである。
【図２７】主側ＭＰＵにて実行されるベースＡＴ用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区間制御処理を示すフローチャートである。
【図２９】（ａ）主側ＭＰＵと演出側ＭＰＵとの通信に関する電気的構成を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵから演出側ＭＰＵに送信されるコマンドを説明するための説明図である。

【図３０】（ａ）回転受付コマンドＡに含まれている情報を説明するための説明図であり、（ｂ）回転受付コマンドＢに含まれている情報を説明するための説明図である。
【図３１】（ａ）ゲーム終了コマンドＡに含まれている情報を説明するための説明図であり、（ｂ）ゲーム終了コマンドＢに含まれている情報を説明するための説明図である。
【図３２】主側ＭＰＵにて実行されるコマンド設定処理を示すフローチャートである。
【図３３】（ａ）～（ｄ）ＡＴ状態への移行が待機されている状況で画像表示装置にて実行される表示演出の内容を説明するための説明図である。
【図３４】演出側ＭＰＵにて実行される通常演出制御処理を示すフローチャートである。
【図３５】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３６】（ａ）～（ｃ）ベースＡＴ状態への移行が待機されている状況における連続表示演出のオープニング区分が開始された後に信号経路群の異常が生じ、対決結果区分が開始される場合に当該信号経路群の異常が解消される場合における連続表示演出の実行内容を説明するための説明図である。
【図３７】（ａ），（ｂ）ベースＡＴ状態への移行が待機されている状況における連続表示演出のオープニング区分が開始された後に信号経路群の異常が生じ、当該待機されている状況における最後のゲームの終了直前に当該信号経路群の異常が解消される場合における連続表示演出の実行内容を説明するための説明図である。
【図３８】（ａ），（ｂ）ベースＡＴ状態への移行が待機されている状況における連続表示演出のオープニング区分が開始された後に信号経路群の異常が生じ、主側ＭＰＵにて当該待機されている状況の制御が終了してベースＡＴ状態の制御が開始されたゲームよりも後のゲームにおいて当該信号経路群の異常が解消される場合における連続表示演出の実行内容を説明するための説明図である。
【図３９】（ａ）～（ｉ）画像表示装置にて連続表示演出が実行されている状況において一時的に信号経路群の異常が発生する場合における表示演出の進行の様子を示すタイムチャートである。
【図４０】（ａ）ベースＡＴ状態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）エンディングＡＴ状態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４１】ベースＡＴ状態及びエンディングＡＴ状態において各種画像を表示するための情報を記憶するための演出側ＲＡＭの記憶エリアの内容を説明するための説明図である。
【図４２】演出側ＭＰＵにて実行されるＡＴ演出制御処理を示すフローチャートである。
【図４３】演出側ＭＰＵにて実行される残数カウンタの調整処理を示すフローチャートである。
【図４４】（ａ）ベースＡＴ状態においてリールの停止順序が画像表示装置に表示される様子を示す説明図であり、（ｂ）ベースＡＴ状態においてリールの停止順序が不一致となった場合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、（ｃ）ベースＡＴ状態においてリールの停止順序が正解となった場合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４５】（ａ）～（ｇ）リールの停止順序が報知されている状況において一時的に信号経路群の異常が発生する場合における表示演出の進行の様子を示すタイムチャートである。
【図４６】（ａ）～（ｅ）ベースＡＴ状態において遊技媒体の残りの付与数が上乗せされることに合わせて画像表示装置における残り付与数画像に表示されている遊技媒体の残りの付与数が正確な付与数の表示に修正される様子を示すタイムチャートである。
【図４７】（ａ）～（ｃ）画像表示装置にて付与数の上乗せ演出が実行される様子を説明するための説明図である。
【図４８】主側ＭＰＵにて実行される領域外用の第１初期化処理を示すフローチャートである。
【図４９】主側ＭＰＵにて実行される領域外用の第２初期化処理を示すフローチャートである。

【図５０】主側ＭＰＵにて実行される終了監視処理を示すフローチャートである。
【図５１】主側ＭＰＵにて実行される監視実行処理を示すフローチャートである。
【図５２】主側ＭＰＵにて実行される終了設定処理を示すフローチャートである。
【図５３】（ａ）エンディングＡＴ状態においてエンディング条件の成立が近付いていることを報知する画像の内容を説明するための説明図であり、（ｂ）エンディング条件が成立してエンディングＡＴ状態が終了したことを報知する画像の内容を説明するための説明図であり、（ｃ）遊技の強制終了が近付いていることを報知する画像の内容を説明するための説明図であり、（ｄ）遊技が強制終了されたことを報知する画像の内容を説明するための説明図である。
【図５４】演出側ＭＰＵにて実行される終了前報知用処理を示すフローチャートである。
【図５５】第２の実施形態における主側ＭＰＵにて実行される監視実行処理を示すフローチャートである。
【図５６】主側ＭＰＵにて実行される終了設定処理を示すフローチャートである。
【図５７】第３の実施形態における演出側ＭＰＵにて実行される終了前報知用処理を示すフローチャートである。
【図５８】（ａ）第４の実施形態における演出側ＭＰＵにて実行される基準到達制御処理を示すフローチャートであり、（ｂ）基準到達画像の内容を説明するための説明図である。
【図５９】第５の実施形態における各リールの配列を示す図である。
【図６０】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６１】主側ＭＰＵの構成を説明するための説明図である。
【図６２】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６３】（ａ）非内部用役抽選テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）内部用役抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図６４】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６５】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６６】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６７】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６８】（ａ），（ｂ）ＡＴ移行抽選演出の内容を説明するための説明図である。
【図６９】主側ＭＰＵにて実行されるゲーム開始時の有利抽選処理を示すフローチャートである。
【図７０】（ａ）非ＢＢ時のＡＴ移行抽選においてＡＴ移行当選が発生する確率を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵにて実行される非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理を示すフローチャートである。
【図７１】（ａ）非ＢＢ時の上乗せ抽選において上乗せ当選が発生する確率を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵにて実行される非ＢＢ時の上乗せ抽選用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ＡＴ用演出の制御処理を示すフローチャートである。
【図７３】（ａ），（ｂ）停止操作報知及び上乗せ挑戦演出が行われる様子を説明するための説明図である。
【図７４】主側ＭＰＵにて実行される停止操作報知制御処理を示すフローチャートである。
【図７５】演出側ＭＰＵにて実行される停止操作報知用処理を示すフローチャートである。
【図７６】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７７】主側ＭＰＵにて実行されるボーナス終了時処理を示すフローチャートである。
【図７８】主側ＭＰＵにて実行されるＡＴ用処理を示すフローチャートである。

【図７９】主側ＭＰＵにて実行される達成対応処理を示すフローチャートである。
【図８０】主側ＭＰＵにて実行される達成後上乗せ用処理を示すフローチャートである。
【図８１】演出側ＭＰＵにて実行される上乗せ挑戦演出用処理を示すフローチャートである。
【図８２】第６の実施形態における各リールの配列を示す図である。
【図８３】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８４】（ａ）非内部用役抽選テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）内部用役抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図８５】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８６】（ａ），（ｂ）停止操作報知及び上乗せ挑戦演出が行われる様子を説明するための説明図であり、（ｃ）主側ＲＡＭの構成を説明するための説明図である。
【図８７】主側ＭＰＵにて実行される達成対応処理を示すフローチャートである。
【図８８】主側ＭＰＵにて実行される達成後上乗せ用処理を示すフローチャートである。
【図８９】（ａ）第７の実施形態における主側ＲＯＭの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）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９０】（ａ）～（ｄ）第８の実施形態における画像表示装置における強制終了前報知の表示内容を説明するための説明図である。
【図９１】演出側ＭＰＵにて実行される終了前報知用処理を示すフローチャートである。
【図９２】演出側ＭＰＵにて実行される終了前制御用処理を示すフローチャートである。
【図９３】演出側ＭＰＵにて実行されるデモ演出制御処理を示すフローチャートである。
【図９４】第９の実施形態における主側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９５】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９６】主側ＭＰＵにて実行されるベースＡＴ用処理を示すフローチャートである。
【図９７】主側ＭＰＵにて実行されるＢＢ制御用処理を示すフローチャートである。
【図９８】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９９】主側ＭＰＵにて実行される外部出力設定処理を示すフローチャートである。
【図１００】第１０の実施形態における主側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１０１】主側ＭＰＵにて実行される遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図１０２】第１１の実施形態におけるスロットマシン及びカードユニットの正面図である。
【図１０３】スロットマシンの前面扉を開いた状態を示すスロットマシン及びカードユニットの斜視図である。
【図１０４】スロットマシンの電気的構成図である。
【図１０５】（ａ）価値数側ＭＰＵがカードユニットに送信する電文、及び価値数側ＭＰＵがカードユニットから受信する電文を説明するための説明図であり、（ｂ）遊技機情報通知のデータ部に設定される情報について説明するための説明図であり、（ｃ）遊技機性能情報、遊技機設置情報及びホールコン・不正監視情報を説明するための説明図である。
【図１０６】（ａ）～（ｄ）価値数側ＭＰＵとカードユニットとの間で電文の送受信が行われる様子を示すタイムチャートである。
【図１０７】（ａ）～（ｃ）価値数側送信バッファに３種類の遊技機情報通知がセットされる様子を示すタイムチャートである。
【図１０８】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１０９】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１１０】（ａ）価値数側ＲＡＭの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）価値数側ＭＰＵにて実行される価値数側メイン処理を示すフローチャートである。
【図１１１】価値数側ＭＰＵにて実行される価値数側タイマ割込み処理を示すフローチャ

ートである。
【図１１２】（ａ）領域内処理用のワークエリアの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）現状外部信号エリアの構成を説明するための説明図であり、（ｃ）予約外部信号エリアの構成を説明するための説明図である。
【図１１３】主側ＭＰＵにて実行される外部出力用処理を示すフローチャートである。
【図１１４】（ａ）～（ｇ）主側ＭＰＵから価値数側ＭＰＵへ出力されているゲーム開始信号の状態が変化する様子を示すタイムチャートである。
【図１１５】（ａ）～（ｇ）主側ＭＰＵから価値数側ＭＰＵへ出力されているベースＡＴ信号の状態が変化する様子を示すタイムチャートである。
【図１１６】（ａ）主側ＭＰＵにて認識されるエラー、及び当該エラーに対応するエラー情報を説明するための説明図であり、（ｂ）「付与上限到達」に対応するエラー表示を説明するための説明図であり、（ｃ）「ユニット接続異常」に対応するエラー表示を説明するための説明図であり、（ｄ）初期画面表示を説明するための説明図である。
【図１１７】主側ＭＰＵにて実行される開始待ち処理を示すフローチャートである。
【図１１８】主側ＭＰＵにて実行されるエラー情報更新用処理を示すフローチャートである。
【図１１９】（ａ）エラーコマンドのデータ構成を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵにて実行されるエラー情報送信用処理を示すフローチャートである。
【図１２０】（ａ）演出側ＲＡＭの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）演出側ＭＰＵにて実行されるエラー対応処理を示すフローチャートである。
【図１２１】演出側ＭＰＵにて実行される演出側メイン処理を示すフローチャートである。
【図１２２】（ａ）～（ｉ）「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われる様子を示すタイムチャートである。
【図１２３】（ａ）第１２の実施形態における領域内処理用のワークエリアの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）現状外部信号エリアの構成を説明するための説明図であり、（ｃ）予約外部信号エリアの構成を説明するための説明図である。
【図１２４】主側ＭＰＵにて実行されるベースＡＴ用処理を示すフローチャートである。
【図１２５】主側ＭＰＵにて実行される第２区間移行処理を示すフローチャートである。
【図１２６】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１２７】主側ＭＰＵにて実行される外部出力用処理を示すフローチャートである。
【図１２８】（ａ）～（ｇ）ＡＴ初当たり信号の状態が変化する様子を示すタイムチャートである。
【図１２９】（ａ）第１３の実施形態における領域内処理用のワークエリアの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）現状外部信号エリアの構成を説明するための説明図であり、（ｃ）予約外部信号エリアの構成を説明するための説明図である。
【図１３０】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１３１】主側ＭＰＵにて実行される外部出力用処理を示すフローチャートである。
【図１３２】（ａ）～（ｉ）ゲーム中信号の状態が変化する様子を示すタイムチャートである。
【図１３３】（ａ）第１４の実施形態における領域内処理用のワークエリアの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵにて実行されるリール停止処理を示すフローチャートである。
【図１３４】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１３５】主側ＭＰＵにて実行される遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図１３６】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１３７】（ａ）通常遊技状態において画像表示装置にて実行される演出を説明するための説明図であり、（ｂ）画像表示装置にて実行される色ナビ演出を説明するための説明図であり、（ｃ）画像表示装置においてモノクロ表示が行われている状態を説明するため

の説明図であり、（ｄ）演出側ＲＡＭの構成を説明するための説明図である。
【図１３８】演出側ＭＰＵにて実行される演出制御用処理を示すフローチャートである。
【図１３９】（ａ）～（ｈ）画像表示装置にてモノクロ表示が行われる様子を示すタイムチャートである。
【図１４０】第１５の実施形態における演出側ＭＰＵにて実行される演出制御用処理を示すフローチャートである。
【図１４１】（ａ）～（ｉ）画像表示装置にてモノクロ表示が行われる様子を示すタイムチャートである。
【図１４２】第１６の実施形態における主側ＭＰＵにて実行される遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図１４３】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１４４】主側ＭＰＵにて実行されるベースＡＴ対応処理を示すフローチャートである。
【図１４５】主側ＭＰＵにて実行される通常対応処理を示すフローチャートである。
【図１４６】（ａ）画像表示装置にて継続ゲーム数表示が行われる様子を説明する説明図であり、（ｂ）演出側ＲＡＭの構成を説明するための説明図であり、（ｃ）画像表示装置にてＣＺ期待演出が行われる様子を説明する説明図ある。
【図１４７】演出側ＭＰＵにて実行される演出制御用処理を示すフローチャートである。
【図１４８】演出側ＭＰＵにて実行されるゲーム数表示処理を示すフローチャートである。
【図１４９】演出側ＭＰＵにて実行されるＣＺ期待演出用処理を示すフローチャートである。
【図１５０】（ａ）～（ｊ）表示ゲーム数カウンタの値が更新される様子を示すタイムチャートである。
【図１５１】（ａ）～（ｉ）画像表示装置にてゲーム実行回数画像の表示が行われる様子を示すタイムチャートである。
【図１５２】（ａ）第１７の実施形態における演出側ＲＡＭの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）演出側ＭＰＵにて実行されるゲーム数表示処理を示すフローチャートである。
【図１５３】第１８の実施形態におけるパチンコ機及び管理ユニットの斜視図である。
【図１５４】パチンコ機の主要な構成を分解して示す斜視図である。
【図１５５】遊技盤の構成を示す正面図である。
【図１５６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１５７】主制御装置及び払出制御装置の詳細な構成を説明するための説明図である。
【図１５８】主側ＣＰＵの構成を説明するための説明図である。
【図１５９】（ａ）主側ＭＰＵが使用するメモリ領域を説明するための説明図であり、（ｂ），（ｃ）アドレス指定用のレジスタの初期値を説明するための説明図である。
【図１６０】各種カウンタ及び各種記憶エリアの内容を説明するための説明図である。
【図１６１】主側ＭＰＵにおけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１６２】遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。
【図１６３】（ａ）主側ＲＯＭの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵにおけるレジスタ設定処理を示すフローチャートである。
【図１６４】主側ＭＰＵにおける非特定制御用の初期設定処理を示すフローチャートである。
【図１６５】主側ＭＰＵにおける乱数初期値更新処理を示すフローチャートである。
【図１６６】（ａ）タイマ割込み処理を開始するために使用される主側ＭＰＵの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）割込み処理のスタートアドレステーブルを説明するための説明図であり、（ｃ）スタートアドレスポインタのデータ構成を説明するための説明

図であり、（ｄ）主側ＭＰＵにおける割込み開始処理を示すフローチャートである。
【図１６７】主側ＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１６８】主側ＭＰＵにおける普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図１６９】主側ＭＰＵにおける特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図１７０】主側ＭＰＵにおける停電監視処理を示すフローチャートである。
【図１７１】特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリア及び非特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。
【図１７２】主側ＭＰＵにて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。
【図１７３】主側ＭＰＵにて実行される１０個賞球対応処理を示すフローチャートである。
【図１７４】主側ＭＰＵにおける不正検知用処理を示すフローチャートである。
【図１７５】主側ＭＰＵにて実行される外部出力用設定処理を示すフローチャートである。
【図１７６】主側ＭＰＵにて実行される磁気監視処理を示すフローチャートである。
【図１７７】主側ＭＰＵにて実行される第２管理用処理を示すフローチャートである。
【図１７８】主側ＭＰＵにおける合計獲得数の管理処理を示すフローチャートである。
【図１７９】主側ＭＰＵにおけるベース値算出設定処理を示すフローチャートである。
【図１８０】（ａ）停電監視基板及び電圧監視回路にて監視される電力を説明するための説明図であり、（ｂ）各種電圧を説明するための説明図であり、（ｃ）停電信号、第１リセット信号及び第２リセット信号の立ち上げ条件を説明するための説明図であり、（ｄ）停電信号、第１リセット信号及び第２リセット信号の立ち下げ条件を説明するための説明図である。
【図１８１】（ａ）停電監視基板において停電信号及び第１リセット信号の制御を行うための構成を説明するための機能ブロック図であり、（ｂ）主側ＭＰＵのリセットを行うための構成を説明するための機能ブロック図である。
【図１８２】（ａ）リセット回路に入力される第１リセット信号及び第２リセット信号と主側ＭＰＵの状態との関係を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵにおける主側リセット解除処理を示すフローチャートである。
【図１８３】（ａ）～（ｅ）パチンコ機への動作電力の供給が開始された後に主側ＣＰＵのリセットが行われる様子を示すタイムチャートである。
【図１８４】（ａ）～（ｇ）リセット回路に入力されているリセット信号がＬＯＷレベルとなったことに基づいて主側ＭＰＵのリセットが行われる様子を示すタイムチャートである。
【図１８５】払出制御基板の電気的な構成を説明するための説明図である。
【図１８６】（ａ）非同期シリアル通信にて払出側ＭＰＵが主側ＭＰＵ及び管理ユニットから受信するデータを説明するための説明図であり、（ｂ）払出側ＭＰＵにおける払出側メイン処理を示すフローチャートである。
【図１８７】払出側ＭＰＵにおける払出側リセット解除処理を示すフローチャートである。
【図１８８】（ａ）～（ｈ）払出側ＭＰＵのリセット解除条件が成立した後に払出側ＭＰＵが動作停止状態となる様子、及び払出側解除待機期間中に主側ＭＰＵから送信された遊技機情報の受信が回避される様子を示すタイムチャートである。
【図１８９】第１９の実施形態における主側ＭＰＵのメイン処理を示すフローチャートである。
【図１９０】主側ＭＰＵにおける特図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１９１】（ａ）低確第１当否テーブルのデータ構成を説明するための説明図であり、（ｂ）第１大当たり振分テーブルのデータ構成を説明するための説明図である。
【図１９２】主側ＭＰＵにて実行される当否判定用処理を示すフローチャートである。
【図１９３】主側ＭＰＵにて実行される振分判定用処理を示すフローチャートである。
【図１９４】（ａ）第２０の実施形態における主側ＭＰＵのリセットの内容を説明するた

めの説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵの構成を説明するための説明図である。
【図１９５】主側ＭＰＵのリセットを行うための構成を示す機能ブロック図である。
【図１９６】主側ＭＰＵにて実行される主側リセット解除処理を示すフローチャートである。
【図１９７】第２１の実施形態におけるリセット回路から出力される第１リセット実行信号及び第２リセット実行信号の制御を行うための構成を示す機能ブロック図である。
【図１９８】（ａ）～（ｆ）主側ＭＰＵへの動作電力の供給が開始された後において主側ＭＰＵのリセットが解除される様子を示すタイムチャートである。
【図１９９】第２２の実施形態におけるリセット回路から出力される第１リセット実行信号及び第２リセット実行信号の制御を行うための構成を示す機能ブロック図である。
【図２００】（ａ）～（ｆ）主側ＭＰＵへの動作電力の供給が開始された後において主側ＭＰＵのリセットが解除される様子を示すタイムチャートである。
【図２０１】第２３の実施形態における主側ＭＰＵの払出側リセット解除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は筐体１１の左側部に設けられた軸部１５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は透明又は半透明の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のいずれかである遊技媒体（又は遊技価値）が所定数以上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、後述するメインラインＭＬ上に遊技媒体の付与に対応する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。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。
【００１９】
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とが設けられている。本スロットマシン１０では一度にベット（すなわち賭け設定）することが可能な遊技媒体（メダル又は仮想メダル）の数が「３」となる状況と「２」となる状況とが存在している。
【００２０】
一度にベット可能な数が「３」である状況であって現状のベット数が「０」であるとともに３枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第１クレジット投入ボタン４７が操作された場合には仮想メダルが３枚減少する代わりにベット数が「３」となる。一度にベット可能な数が「３」である状況であって現状のベット数が「１」であるとともに２枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第１クレジット投入ボタン４７が操作された場合には仮想メダルが２枚減少する代わりにベット数が「３」となる。一度にベット可能な数が「３」である状況であって現状のベット数が「２」であるとともに１枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第１クレジット投入ボタン４７が操作された場合には仮想メダルが１枚減少する代わりにベット数が「３」となる。一度にベット可能な数が「２」である状況であって現状のベット数が「０」であるとともに２枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第１クレジット投入ボタン４７が操作された場合には仮想メダルが２枚減少する代わりにベット数が「２」となる。一度にベット可能な数が「２」である状況であって現状のベット数が「１」であるとともに１枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第１クレジット投入ボタン４７が操作された場合には仮想メダルが１枚減少する代わりにベット数が「２」となる。

【００２１】
なお、貯留記憶されている仮想メダルの枚数が、ベット可能な数に対する現状のベット数の差よりも少ない場合に第１クレジット投入ボタン４７が操作された場合には、ベット数がその仮想メダルの枚数分増加するとともに、仮想メダルの枚数が０枚となる。
【００２２】
一度にベット可能な数が「３」である状況であって現状のベット数が「０」であるとともに２枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第２クレジット投入ボタン４８が操作された場合には仮想メダルが２枚減少する代わりにベット数が「２」となる。一度にベット可能な数が「３」である状況であって現状のベット数が「１」であるとともに１枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第２クレジット投入ボタン４８が操作された場合には仮想メダルが１枚減少する代わりにベット数が「２」となる。一度にベット可能な数が「２」である状況であって現状のベット数が「０」であるとともに２枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第２クレジット投入ボタン４８が操作された場合には仮想メダルが２枚減少する代わりにベット数が「２」となる。一度にベット可能な数が「２」である状況であって現状のベット数が「１」であるとともに１枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第２クレジット投入ボタン４８が操作された場合には仮想メダルが１枚減少する代わりにベット数が「２」となる。
【００２３】
なお、貯留記憶されている仮想メダルの枚数が１枚であって現状のベット数が「０」である状況において第２クレジット投入ボタン４８が操作された場合には、ベット数が「１」となるとともに、仮想メダルの枚数が０枚となる。
【００２４】
第１クレジット投入ボタン４７は第２クレジット投入ボタン４８よりも遊技者によるボタン操作に際して押圧されることとなる押圧面が広い。これにより、第１クレジット投入ボタン４７の操作性が高められている。
【００２５】
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。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いる。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が操作された場合、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。
【００２６】
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の設定値を「１」から「６」の範囲で変更するために、遊技ホールの管理者が保有する設定キーが挿入されて操作される設定キー挿入孔５７とが設けられている。
【００２７】
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。
【００２８】
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。
【００２９】
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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。所定数以上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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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４補填入賞、第５補填入賞、第６補填入賞、第７補填入賞、第８補填入賞、第９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「赤７」図柄である場合、第１補填入賞となる。メインラインＭＬ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「赤７」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「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。メインラインＭＬ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「ＢＡＲ」図柄である場合、第４補填入賞となる。メインラインＭＬ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「ＢＡＲ」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５補填入賞となる。メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「ＢＡＲ」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６補填入賞となる。メインラインＭＬ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「白７」図柄である場合、第７補填入賞となる。メインラインＭＬ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「白７」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８補填入賞となる。メインラインＭＬ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「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９補填入賞となる。第１補填入賞～第９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。

【００３５】

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ベル入賞及び第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「１５」となる。

【００３６】

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スイカ入賞及び第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「４」となる。

【００３７】

遊技媒体をベットすることなく次回のゲーム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チャンスリプレイ入賞及び第２チャンス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「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、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「赤７」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「リプレイ」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、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「赤７」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。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チャンス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チャンスリプレイ入賞となる。

【００３８】

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回のゲーム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回のゲームを開始することが可能となる。また、「２」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、「２」の遊技媒体がベットされた状態で次回のゲームを開始することが可能となる。

【００３９】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞として、第１ＣＢ入賞及び第２ＣＢ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「白７」図柄である場合、第１ＣＢ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２ＣＢ入賞となる。第１ＣＢ入賞が成立した場合には遊技状態が第１ＣＢ状態ＳＴ２に移行し、第２ＣＢ入賞が成立した場合には遊技状態が第２ＣＢ状態ＳＴ３に移行する（図２０参照）。

【００４０】

第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３は、メインラインＭＬに小役入賞に対応した図柄の組合せが停止すると、当選役の有無に関わらず入賞成立としてメダルの払い出しが行われる遊技状態である。例えば、第１ベル入賞に対応した当選フラグに「１」がセットされていない場合であっても、第１ベル入賞に対応した図柄の組合せがメインラインＭＬ上に停止すると遊技媒体が遊技者に付与される。一方、リプレイ入賞に関しては、抽選で対応する役に当選していることを条件として成立する。

【００４１】

第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３では、非ＣＢ状態とは異なるリール制御が行われる。非ＣＢ状態では、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。つまり、非ＣＢ状態では、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。一方、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３では、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒについて上記リール制御、すなわち通常ゲームと同様のリール制御が行われるが、左リール３２Ｌについて上記リール制御が行われない。左リール３２Ｌについては、左ストップボタン４２が操作されてから最大１図柄分までしか滑らせないリール制御が行われる。つまり、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３では、左ストップボタン４２が操作されてから上記規定時間より短い所定の時間（７５ｍｓｅｃ）が経過するまでに停止させるリール制御が、左リール３２Ｌについて行われる。

【００４２】

なお、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３において、最大１図柄分までしか滑らせないリール制御は、左リール３２Ｌに限定されるものではなく、最初に操作されたストップボタンに対応したリールについて最大１図柄分までしか滑らせない制御が行われてもよく、予め定められたリールについてのみ最大１図柄分しか滑らせないリール制御が行われてもよい。さらには、２番目に操作されたストップボタン又は最後に操作されたストップボタンに対応したリールについて最大１図柄分までしか滑らせないリール制御が行われるといったように、ある順番目に操作されたストップボタンに対応したリールについて最大１図柄分しか滑らせないリール制御が行われてもよい。

【００４３】

第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３では、リプレイ入賞に対応した役に当選している場合にはリプレイ入賞が優先され、リプレイ入賞が不可であれば第１ベル入賞が成立し得る。また、リプレイ入賞に対応した役に当選していない場合にも第１ベル入賞が成立し得る。

【００４４】

第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３はいずれも遊技者が所有している遊技媒体を増加させない遊技状態である。さらに言うと、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態Ｓ

Ｔ３はいずれも当該遊技状態の開始時に遊技者が所有している遊技媒体の数よりも当該遊技状態の終了時に遊技者が所有している遊技媒体の数を少なくする遊技状態である。

【００４５】

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。

【００４６】

前面扉１２の上部には、図１に示すように、上部ランプ６１及びスピーカ６２が設けられているとともに画像表示装置６３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。

【００４７】

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。

【００４８】

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を行い、さらには遊技履歴の管理結果を報知するための表示を行う兼用表示部６６と、遊技区間が第２区間であることに対応した表示を行う区間表示部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。

【００４９】

図７（ａ）は兼用表示部６６及び区間表示部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が横方向に並設された兼用表示部６６と、１個の発光部からなる区間表示部６７とが集約されている。

【００５０】

遊技媒体の付与に対応するいずれかの小役入賞（第１～第９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、非ＣＢ状態において第１～第９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。非ＣＢ状態において第１ベル入賞及び第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に「１」が表示されるとともに右側の７セグメント表示器６６ｂに「５」が表示されることによって「１５」の遊技媒体が付与されたことが報知される。また、非ＣＢ状態において第１スイカ入賞及び第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、非ＣＢ状態において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「４」が表示されることによって「４」の遊技媒体が付与されたことが報知される。

【００５１】

第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３においては小役の入賞により付与される遊技媒体の数は「１」となる。したがって、第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ状態ＳＴ３において小役の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「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。

【００５２】

一方、いずれかのリプレイ入賞及びいずれかのＣＢ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次回の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。

【００５３】

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。

【００５４】

画像表示装置６３における停止順序の報知は、非ＣＢ状態において役の抽選処理にて、第１ベル当選データを含むとともに第１～第６補填当選データのいずれかを含む役に当選した場合、又は第２ベル当選データを含むとともに第７～第９補填当選データのいずれか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とともに第１～第６補填当選データのいずれか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ベル入賞が成立し、今回の当選役に対応する停止順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されなかった場合には第１～第６補填入賞のいずれかが成立し得る。第１ベル入賞が成立した場合には既に説明したとおり「１５」の遊技媒体が遊技者に付与され、第１～第６補填入賞のいずれかが成立した場合には既に説明したとおり「１」の遊技媒体が遊技者に付与される。

【００５５】

第２ベル当選データを含むとともに第７～第９補填当選データのいずれか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ベル入賞が成立し、今回の当選役に対応する停止順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されなかった場合には第７～第９補填入賞のい

ずれかが成立し得る。第２ベル入賞が成立した場合には既に説明したとおり「１５」の遊技媒体が遊技者に付与され、第７～第９補填入賞のいずれかが成立した場合には既に説明したとおり「１」の遊技媒体が遊技者に付与される。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

兼用表示部６６は共通表示領域６８の中央側に配置されているのに対して、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。区間表示部６７は、遊技区間が第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のうち第２区間ＳＣ２であることを報知するための表示部である（図２０参照）。第２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ことで１ゲームにおける遊技媒体の獲得期待値（「１ゲームにおける遊技媒体の付与期待数」から「１ゲームにおいてベットされた遊技媒体数」を減算した値）が「０」を上回り得る有利な遊技状態（具体的にはベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５）が開始され得る区間であって当該有利な遊技状態が継続し得る区間である。一方、第１区間ＳＣ１とは、有利な遊技状態が開始されない区間であって有利な遊技状態が継続しない区間である。

【００６４】

区間表示部６７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又はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に応じて入賞成立の有無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ことで遊技媒体の獲得期待値が「０」を上回る有利遊技状態である場合には点灯状態となる。区間表示部６７は、点灯状態となった場合、その後に第２区間ＳＣ２が終了するまでその点灯状態が維持され、第２区間ＳＣ２が終了して第１区間ＳＣ１に移行する場合に消灯状態となる。

【００６５】

上記のように区間表示部６７は第２区間ＳＣ２において一旦点灯状態とされると当該第２区間ＳＣ２が終了するまではその点灯状態が維持される構成において、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、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対して目立ち過ぎないようにした構成において、第２区間ＳＣ２である状況では共通表示領域６８において区間表示部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区間表示部６７の確認の容易化が図られる。

【００６６】

なお、第２区間ＳＣ２においては区間表示部６７の点灯状態が維持される構成に代えて第２区間ＳＣ２においては区間表示部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。

【００６７】

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。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を目視することが可能となる。

【００６８】

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させたとしても、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。

【００６９】

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及び画像表示装置６３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。

【００７０】

次に、本スロットマシン１０の電気的構成について、図９のブロック図に基づいて説明する。

【００７１】

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、クロック回路から出力されるクロック信号に基づいて乱数を所定の数値範囲内において順次更新する乱数回路７５と、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路とが設けられている。また、それ以外にもＭＰＵ７２には、割込回路、データ入出力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。

【００７２】

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、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。

【００７３】

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、兼用表示部６６、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。

【００７４】

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、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、第２区間ＳＣ２である場合において報知開始契機が発生した場合に第２区間ＳＣ２であることの報知が行われるように区間表示部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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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を備えている。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。

【００７８】

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。

【００７９】

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の出力側には、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３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、及び画像表示装置６３の表示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。

【００８０】

演出制御基板９１には、図示は省略するが、ＭＰＵ９２の他に、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）、キャラクタＲＯＭ、及びビデオＲＡＭ等が搭載されている。ＶＤＰ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。ＶＤＰは、ビデオＲＡＭのデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ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ＲＡＭ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ＶＤＰに出力する。ＶＤＰは、当該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ＲＡＭに表示データを作成する。そして、ＶＤＰ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。

【００８１】

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。

【００８２】

＜領域内処理及び領域外処理＞

次に、主側ＭＰＵ７２における各種制御の実行内容について説明する。

【００８３】
主側ＭＰＵ７２においてプログラムを利用して実行される各種制御処理は領域内処理と領域外処理とで区別される。具体的には、遊技履歴の管理を行うための処理及び遊技媒体の合計獲得数が遊技の強制終了に対応する数に到達したか否かの監視に関する処理が領域外処理とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて領域外処理以外の処理が領域内処理とされている。詳細には、主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図１３）は後述する領域外用の第１初期化処理及び領域外用の第２初期化処理以外の処理はいずれも領域内処理に含まれ、領域外用の第１初期化処理及び領域外用の第２初期化処理は領域外処理に含まれる。また、定期的に割り込んで起動されるタイマ割込み処理（図１４）は後述する管理用処理以外の処理はいずれも領域内処理に含まれ、管理用処理は領域外処理に含まれる。また、１ゲームを制御するために実行される通常処理（図１５）は後述する終了監視処理以外の処理はいずれも領域内処理に含まれ、終了監視処理は領域外処理に含まれる。
【００８４】
図１０は主側ＲＯＭ７３におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。主側ＭＰＵ７２にて実行される処理が領域内処理と領域外処理とで区別されていることに対応させて、図１０に示すように、主側ＲＯＭ７３においても領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータと、領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。
【００８５】
具体的には、アドレスＸ（１）～アドレスＸ（ｋ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに領域内処理用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（１）～アドレスＸ（ｋ＋２）に連続するアドレスＸ（ｋ＋３）～アドレスＸ（ｋ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｋ＋６）～アドレスＸ（ｍ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに領域内処理用のデータが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（ｋ＋６）～アドレスＸ（ｍ＋２）に連続するアドレスＸ（ｍ＋３）～アドレスＸ（ｍ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｍ＋６）～アドレスＸ（ｎ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに領域外処理用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（ｍ＋６）～アドレスＸ（ｎ＋２）に連続するアドレスＸ（ｎ＋３）～アドレスＸ（ｎ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｎ＋６）～アドレスＸ（ｐ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに領域外処理用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ＲＯＭ７３における物理アドレス及び主側ＭＰＵ７２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。
【００８６】
上記のように領域内処理用のプログラム及び領域内用のデータと、領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータのみをチェックする場合にはこれら領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータのみをチェックする場合にはこれら領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを領域内処理と領域外処理とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを領域内処理と領域外処理とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。
【００８７】
領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータが記憶されたエリアのアドレス範

囲と、領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、領域内処理用のアドレス範囲と領域外処理用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【００８８】

領域内処理用のアドレス範囲及び領域外処理用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【００８９】

図１１は主側ＲＡＭ７４における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。主側ＭＰＵ７２にてプログラムを利用して実行される処理が領域内処理と領域外処理とで区別されていることに対応させて、図１１に示すように、主側ＲＡＭ７４においても領域内処理用のワークエリア９６及び領域内処理用のスタックエリア９７のアドレス範囲と、領域外処理用のワークエリア９８及び領域外処理用のスタックエリア９９のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【００９０】

具体的には、アドレスＹ（１）～アドレスＹ（ｒ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが領域内処理用のワークエリア９６として設定されている。また、アドレスＹ（１）～アドレスＹ（ｒ＋２）に連続するアドレスＹ（ｒ＋３）～アドレスＹ（ｒ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｒ＋６）～アドレスＹ（ｓ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが領域内処理用のスタックエリア９７として設定されている。また、アドレスＹ（ｒ＋６）～アドレスＹ（ｓ＋２）に連続するアドレスＹ（ｓ＋３）～アドレスＹ（ｓ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｓ＋６）～アドレスＹ（ｔ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが領域外処理用のワークエリア９８として設定されている。また、アドレスＹ（ｓ＋６）～アドレスＹ（ｔ＋２）に連続するアドレスＹ（ｔ＋３）～アドレスＹ（ｔ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｔ＋６）～アドレスＹ（ｕ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが領域外処理用のスタックエリア９９として設定されている。なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側ＲＡＭ７４における物理アドレス及び主側ＭＰＵ７２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【００９１】

上記のように領域内処理用のワークエリア９６と、領域外処理用のワークエリア９８とが区別して設定されていることにより、主側ＭＰＵ７２において領域内処理を実行する場合と領域外処理を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側ＲＡＭ７４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、領域内処理及び領域外処理のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側ＲＡＭ７４の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア９６，９８への情報の書き込み及び各ワークエリア９６，９８からの情報の読み出しに際しては主側ＭＰＵ７２にてロード命令が行われる。

【００９２】

領域内処理用のスタックエリア９７と、領域外処理用のスタックエリア９９とが区別して設定されていることにより、主側ＭＰＵ７２において領域内処理を実行する場合と領域外処理を実行する場合とで、主側ＭＰＵ７２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側ＲＡＭ７４の異なるエリ

アが使用されることとなる。これにより、領域内処理及び領域外処理のうち一方を実行している状況において主側ＭＰＵ７２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア９７，９９への情報の書き込みに際しては主側ＭＰＵ７２にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア９７，９９からの情報の読み出しに際しては主側ＭＰＵ７２にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア９７，９９からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア９７，９９への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【００９３】

ここで、主側ＭＰＵ７２において領域内処理を実行する場合には、主側ＭＰＵ７２は領域内処理用のワークエリア９６及び領域内処理用のスタックエリア９７への情報の書き込みが可能であるとともに、領域内処理用のワークエリア９６及び領域内処理用のスタックエリア９７からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＭＰＵ７２において領域内処理を実行する場合には、主側ＭＰＵ７２は領域外処理用のワークエリア９８及び領域外処理用のスタックエリア９９からの情報の読み出しは可能であるものの、領域外処理用のワークエリア９８及び領域外処理用のスタックエリア９９への情報の書き込みは不可である。これにより、領域内処理が実行されている状況において、領域外処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【００９４】

また、主側ＭＰＵ７２において領域外処理を実行する場合には、主側ＭＰＵ７２は領域外処理用のワークエリア９８及び領域外処理用のスタックエリア９９への情報の書き込みが可能であるとともに、領域外処理用のワークエリア９８及び領域外処理用のスタックエリア９９からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＭＰＵ７２において領域外処理を実行する場合には、主側ＭＰＵ７２は領域内処理用のワークエリア９６及び領域内処理用のスタックエリア９７からの情報の読み出しは可能であるものの、領域内処理用のワークエリア９６及び領域内処理用のスタックエリア９７への情報の書き込みは不可である。これにより、領域外処理が実行されている状況において、領域内処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【００９５】

なお、主側ＲＡＭ７４にはスロットマシン１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は領域内処理用のワークエリア９６、領域内処理用のスタックエリア９７、領域外処理用のワークエリア９８及び領域外処理用のスタックエリア９９の全てに供給される。これにより、これら領域内処理用のワークエリア９６、領域内処理用のスタックエリア９７、領域外処理用のワークエリア９８及び領域外処理用のスタックエリア９９に記憶された情報は、スロットマシン１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【００９６】

図１２は領域内処理用のワークエリア９６に設けられた各種記憶エリア及び領域外処理用のワークエリア９８に設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。

【００９７】

領域内処理用のワークエリア９６には、ベット数設定カウンタ９６ａ、クレジットカウンタ９６ｂ、継続ゲーム数カウンタ９６ｃ、合計獲得数カウンタ９６ｄ、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ、待機カウンタ９６ｆ、解除ゲーム数カウンタ９６ｇ、ＣＺ状態カウンタ９６ｈ、各種フラグエリア９６ｉ、開始時状況用エリア９６ｊ及び終了時状況用エリア９６ｋが設けられている。ベット数設定カウンタ９６ａは、実行対象となるゲームのベット数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。クレジットカウンタ９６ｂは、貯留記憶されている仮想メダルの数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。継続ゲーム数カウンタ９６ｃは、第１区間ＳＣ１を間に挟むことなく第２区間ＳＣ２が継続された場合における当該第２区間ＳＣ２の開始時からのゲームの実行回数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。合計獲得数カウンタ９６ｄは、第１区間ＳＣ１を

間に挟むことなく第２区間ＳＣ２が継続された場合における当該第２区間ＳＣ２の開始時からの遊技媒体の合計獲得枚数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅは、ベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の残りの付与数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。

【００９８】

待機カウンタ９６ｆは、通常遊技状態ＳＴ１においてベースＡＴ状態ＳＴ４又はＣＺ状態が開始されるまでの残りのゲーム数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。解除ゲーム数カウンタ９６ｇは、通常遊技状態ＳＴ１においてベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されるまでに必要な最大のゲーム数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。ＣＺ状態カウンタ９６ｈは、ＣＺ状態が終了するまでの残りのゲーム数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。各種フラグエリア９６ｉは、遊技状態を主側ＭＰＵ７２にて特定するための複数のフラグが設けられたエリアである。開始時状況用エリア９６ｊはゲームの開始時において今回のゲームの遊技状態及び遊技区間を記憶するためのエリアである。終了時状況用エリア９６ｋはゲームの終了時において次回のゲームの遊技状態及び遊技区間を記憶するためのエリアである。

【００９９】

領域外処理用のワークエリア９８には、管理用カウンタ群９８ａ、終了判定カウンタ９８ｂ及び終了フラグ９８ｃが設けられている。管理用カウンタ群９８ａには、遊技履歴を主側ＭＰＵ７２にて管理するために利用されるカウンタが複数設けられている。終了判定カウンタ９８ｂは、遊技が継続されたことに伴って遊技を強制終了させる契機を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。終了フラグ９８ｃは、遊技を強制終了させてそれ以降の遊技の実行を不可とする状況であることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。

【０１００】

＜メイン処理＞

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１３のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップＳ１０１～ステップＳ１１９の処理のうちステップＳ１０２にて呼び出されて実行される領域外用の第１初期化処理及びステップＳ１０７にて呼び出されて実行される領域外用の第２初期化処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、領域外用の第１初期化処理及び領域外用の第２初期化処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【０１０１】

メイン処理ではまず電入時の初期化処理を実行する（ステップＳ１０１）。電入時の初期化処理では、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。

【０１０２】

その後、ＣＡＬＬＩ命令により領域外用の第１初期化処理を実行する（ステップＳ１０２）。領域外用の第１初期化処理は領域外処理に含まれる。つまり、メイン処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を実行する状況となる場合に、当該領域外処理がＣＡＬＬＩ命令により呼び出される。ＣＡＬＬＩ命令により領域外用の第１初期化処理が実行される場合、まず主側ＭＰＵ７２のフラグレジスタの情報が領域内処理用のスタックエリア９７に退避される。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を領域外処理である領域外用の第１初期化処理のプログラムが開始される前に退避させることにより、当該領域外用の第１初期化処理のコールや当該領域外用の第１初期化処理の開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を

領域内処理用のスタックエリア９７に退避させておくことが可能となる。ＣＡＬＬＩ命令により領域外用の第１初期化処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が領域内処理用のスタックエリア９７に退避された後、タイマ割込み処理（図１４）の割込みが禁止される。これにより、領域外処理である領域外用の第１初期化処理の実行中に、領域内処理であるタイマ割込み処理（図１４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。タイマ割込み処理（図１４）の割込みが禁止された後、領域外用の第１初期化処理に対応するプログラムが開始される。領域外用の第１初期化処理の内容については後に説明する。

【０１０３】

その後、設定キーが設定キー挿入孔５７に挿入されてＯＮ操作された状態で電源ＯＮが行われているか否かを判定する（ステップＳ１０３）。設定キーによるＯＮ操作が行われた状態で電源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が押圧操作されていないのであれば（ステップＳ１０４：ＮＯ）、領域内用の一部クリア処理を実行し（ステップＳ１０５）、電源ＯＮに際してリセットボタン５６が押圧操作されているのであれば（ステップＳ１０４：ＹＥＳ）、領域内用の全部クリア処理を実行する（ステップＳ１０６）。領域内用の一部クリア処理では、領域内処理用のワークエリア９６の一部のエリアを初期化するとともに領域内処理用のスタックエリア９７の全部のエリアを初期化する。領域内処理用のワークエリア９６において初期化の対象となるエリアについて詳細には、領域内処理用のワークエリア９６において第２ＣＢ当選データが記憶されるエリア以外のエリアが「０」クリアされて初期化され、第２ＣＢ当選データが記憶されるエリアは初期化されない。また、領域内用の一部クリア処理では、領域外処理用のワークエリア９８及び領域外処理用のスタックエリア９９は初期化されない。領域内用の全部クリア処理では、領域内処理用のワークエリア９６の全部のエリアを初期化するとともに領域内処理用のスタックエリア９７の全部のエリアを初期化する。また、領域内用の全部クリア処理では、領域外処理用のワークエリア９８及び領域外処理用のスタックエリア９９は初期化されない。

【０１０４】

ステップＳ１０５又はステップＳ１０６の処理を実行した後に、ＣＡＬＬＩ命令により領域外用の第２初期化処理を実行する（ステップＳ１０７）。領域外用の第２初期化処理は領域外処理に含まれる。つまり、メイン処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を実行する状況となる場合に、当該領域外処理がＣＡＬＬＩ命令により呼び出される。ＣＡＬＬＩ命令の内容は既に説明したとおりである。領域外用の第２初期化処理の内容については後に説明する。

【０１０５】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ１０８）。設定値更新処理では、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。設定値更新処理が実行される場合には、その前に一部クリア処理（ステップＳ１０５）及び全部クリア処理（ステップＳ１０６）のいずれかが実行されているため、設定値更新処理の開始に際してクレジット表示部６５には設定値が「１」であることに対応する表示が行われる。設定値更新処理では、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「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「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に、その時点で選択されている設定値が今回の設定値更新処理において設定された設定値となり、設定値更新処理を終了する。この場合、クレジット表示部６５における設定値の表示が終了される。その後、通常処理に移行する（ステップＳ１０９）。通常処理については後に詳細に説明する。

【０１０６】

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Ｓ１１０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Ｓ１１０）。具体的には、設定値が「１」～「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Ｓ１１１）。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」がセットされている。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Ｓ１１２）。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。

【０１０７】

ステップＳ１１０～ステップＳ１１２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Ｓ１１３）。また、主側ＲＡＭ７４の停電フラグを「０」クリアする（ステップＳ１１４）。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Ｓ１１５）、電源遮断前の番地に戻る（ステップＳ１１６）。

【０１０８】

一方、ステップＳ１１０～ステップＳ１１２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１４）の実行を禁止し（ステップＳ１１７）、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Ｓ１１８）、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Ｓ１１９）。そして、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されることにより解除される。

【０１０９】

＜タイマ割込み処理＞

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１４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。また、タイマ割込み処理におけるステップＳ２０１～ステップＳ２１６の処理のうちステップＳ２１５にて呼び出されて実行される管理用処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、管理用処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【０１１０】

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領域内処理用のワークエリア９６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。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領域内処理用のワークエリア９６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のデータが正常であるか否かを判定するための判定値を算出して領域内処理用のワークエリア９６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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。ステップＳ２０８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Ｓ２０９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Ｓ２１０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Ｓ２１１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。

【０１１３】

その後、領域外処理用のワークエリア９８に設けられた終了フラグ９８ｃに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２１２）。終了フラグ９８ｃに「１」がセットされている場合にはそれに対応する信号がスロットマシン１０から遊技ホールの管理コンピュータに外部出力されるようにするための処理を実行する（ステップＳ２１３）。ステップＳ２１２にて否定判定をした場合、又はステップＳ２１３の処理を実行した場合、ステップＳ２１４にて、先のステップＳ２０１にて領域内処理用のワークエリア９６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。

【０１１４】

ステップＳ２１５では、ＣＡＬＬＩ命令により管理用処理を実行する。管理用処理は領域外処理に含まれる。つまり、メイン処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を実行する状況となる場合に、当該領域外処理がＣＡＬＬＩ命令により呼び出される。ＣＡＬＬＩ命令の内容は既に説明したとおりである。

【０１１５】

管理用処理では、まずロード命令により、主側ＭＰＵ７２のスタックポインタに領域外処理の開始時における固定アドレスを設定する。その後、ロード命令により主側ＭＰＵ７２の各種レジスタの情報を領域外処理用のワークエリア９８に退避させる。そして、管理実行処理を実行する。管理実行処理では、全体のゲーム数に対する第２区間ＳＣ２の総ゲーム数の比率が計算され、その計算結果の比率が兼用表示部６６に表示される。この場合、全体のゲーム数に対する第２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。当該構成においては、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してもよい。管理実行処理を実行した後は、ロード命令により主側ＭＰＵ７２のスタックポインタに管理用処理の終了後における領域内処理への復帰時における固定アドレスを設定し、さらにロード命令により領域外処理用のワークエリア９８に退避させた各種情報を主側ＭＰＵ７２の対応するレジスタに復帰させる。

【０１１６】

ステップＳ２１６では、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。当該ステップＳ２１６の処理を実行することで、タイマ割込み処理の１実行回を終了する。

【０１１７】

＜通常処理＞

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される通常処理について図１５のフローチャートに基づき説明する。なお、通常処理におけるステップＳ３０１～ステップＳ３１６の処理のうちステップＳ３１１にて呼び出されて実行される終了監視処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、終了監視処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【０１１８】

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、前回のゲームにおいていずれかのリプレイ入賞が成立している場合には前回のベット数と同数のベット設定を、主側ＲＡＭ７４に設けられたベット数設定カウンタ９６ａにセットする。ベット数設定カウンタ９６ａは、実行対象となるゲームのベット数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。前回のゲームにおいてリプレイ入賞が成立していない場合には、現状の遊技状態が第２ＣＢ状態ＳＴ３ではないのであれば今回のゲームのベット上限数として「３」をセットし、現状の遊技状態が第２ＣＢ状態ＳＴ３であれば今回のゲームのベット上限数として「２」をセットする。ベット数設定カウンタ９６ａの値が今回のベット上限数ではないことを条件として、貯留記憶されている仮想メダルが１枚以上であって有効なベット操作が行われたか否かを判定する。主側ＲＡＭ７４には貯留記憶されている仮想メダルの数を記憶するためのエリアとしてクレジットカウンタ９６ｂが設けられている。クレジットカウンタ９６ｂの値が１以上である場合に有効なベット操作が行われた場合、ベット設定処理を実行する。

【０１１９】

ベット設定処理では、第１クレジット投入ボタン４７が操作された場合、ベット数設定カウンタ９６ａの値とクレジットカウンタ９６ｂの値との和がベット上限数以上であれば、ベット数設定カウンタ９６ａの値をベット上限数に設定するとともに、当該設定に際して利用された仮想メダルの枚数分の値をクレジットカウンタ９６ｂから減算し、ベット数設定カウンタ９６ａの値とクレジットカウンタ９６ｂの値との和がベット上限数未満であれば、クレジットカウンタ９６ｂの値をベット数設定カウンタ９６ａに加算した後にクレジットカウンタ９６ｂの値を「０」クリアする。また、ベット数設定処理では、第２クレジット投入ボタン４８が操作された場合、ベット数設定カウンタ９６ａの値とクレジットカウンタ９６ｂの値との和が２以上であれば、ベット数設定カウンタ９６ａの値を「２」に設定するとともに、当該設定に際して利用された仮想メダルの枚数分の値をクレジットカウンタ９６ｂから減算し、ベット数設定カウンタ９６ａの値とクレジットカウンタ９６ｂの値との和が２未満であれば、クレジットカウンタ９６ｂの値をベット数設定カウンタ９６ａに加算した後にクレジットカウンタ９６ｂの値を「０」クリアする。

【０１２０】

開始待ち処理では、メダル投入口４５にメダルが投入されていることにより投入メダル検出センサ４５ａにて１枚のメダルが検出されている場合、主側ＲＡＭ７４のベット数設定カウンタ９６ａの値がベット上限数未満であればベット数設定カウンタ９６ａの値を１加算し、ベット数設定カウンタ９６ａの値がベット上限数以上であれば主側ＲＡＭ７４のクレジットカウンタ９６ｂの値を１加算する。ベット数設定カウンタ９６ａの値がベット上限数以上であってクレジットカウンタ９６ｂの値が上限貯留記憶数（具体的には「５０」）以上となった場合、受付禁止処理を実行する。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。

【０１２１】

開始待ち処理では精算ボタン５１が操作されている場合、精算処理を実行する。精算処理では、リプレイ入賞の成立後ではない場合にはベット数設定カウンタ９６ａの値とクレジットカウンタ９６ｂの値との和に対応する枚数のメダルがメダル受け皿５９に排出されるようにホッパ装置５３を駆動制御する。この場合、ベット数設定カウンタ９６ａが「０

」クリアされるとともにクレジットカウンタ９６ｂが「０」クリアされる。一方、リプレイ入賞の成立後である場合にはクレジットカウンタ９６ｂの値に対応する枚数のメダルがメダル受け皿５９に排出されるようにホッパ装置５３を駆動制御する。この場合、クレジットカウンタ９６ｂが「０」クリアされる。

【０１２２】

ステップＳ３０２にて開始待ち処理を実行した後は、ゲームを開始することが可能な数のベット設定が完了したか否かを判定する（ステップＳ３０３）。ステップＳ３０３にて否定判定をした場合にはステップＳ３０２に戻る。ステップＳ３０３にて肯定判定をした場合にはスタートレバー４１が操作されたか否かを判定する（ステップＳ３０４）。スタートレバー４１が操作されていない場合にはステップＳ３０２に戻る。

【０１２３】

スタートレバー４１が操作された場合には（ステップＳ３０４：ＹＥＳ）、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。

【０１２４】

その後、ステップＳ３０６にて、今回のゲームにおける遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、第１ＣＢ状態ＳＴ２、第２ＣＢ状態ＳＴ３、ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５及びＣＺ状態のいずれか）及び遊技区間（第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のいずれか）を特定可能とする情報を主側ＲＡＭ７４の領域内処理用のワークエリア９６における開始時状況用エリア９６ｊに記憶させる。また、ステップＳ３０７にて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Ｓ３０８にて各リール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。

【０１２５】

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のクレジットカウンタ９６ｂ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９６ｂの値が上限貯留記憶数に達している場合にはその上限貯留記憶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。

【０１２６】

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、ＣＡＬＬＩ命令により終了監視処理を実行する（ステップＳ３１１）。終了監視処理は領域外処理に含まれる。つまり、メイン処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を実行する状況となる場合に、当該領域外処理がＣＡＬＬＩ命令により呼び出される。ＣＡＬＬＩ命令の内容は既に説明したとおりである。終了監視処理の内容については後に説明する。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Ｓ３１２）。

【０１２７】

その後、遊技を強制終了させるか否かを特定するとともに遊技を強制終了させる条件が成立している場合には遊技を強制終了させるための設定を行う終了設定処理を実行する（ステップＳ３１３）。終了設定処理の内容については後に説明する。また、今回のゲームの終了時、すなわち次回のゲームにおける遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、第１ＣＢ状態ＳＴ２、第２ＣＢ状態ＳＴ３、ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５及びＣＺ状態のいずれか）及び遊技区間（第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のいずれか）を

特定可能とする情報を主側ＲＡＭ７４の領域内処理用のワークエリア９６における終了時状況用エリア９６ｋに記憶させる。また、１ゲームが終了したことを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのゲーム終了コマンドを送信するための処理を実行する（ステップＳ３１５）。その後、受付許可処理を実行する（ステップＳ３１６）。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。

【０１２８】

＜役の抽選処理＞

次に、通常処理（図１５）のステップＳ３０７にて実行される役の抽選処理について、図１６のフローチャートを参照しながら説明する。なお、役の抽選処理におけるステップＳ４０１～ステップＳ４１１の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０１２９】

ステップＳ４０１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が操作されるとその時点における乱数を乱数回路７５からラッチする構成となっている。乱数回路７５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の操作を確認した場合に乱数回路７５においてラッチした値を主側ＭＰＵ７２の所定のレジスタに格納する。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。乱数回路７５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。

【０１３０】

乱数を取得した後、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、「１」から「６」まで６段階の設定値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、いずれの設定値に対応する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。設定値が「ｎ」よりも「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、設定値が「ｎ」よりも「ｎ＋１」の方が所定の役の当選確率が高いことにより、設定値が「ｎ」よりも「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、ベットされている遊技媒体の数が「２」の場合よりも「３」の場合の方が遊技者にとって有利となる。また、遊技状態として第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３が存在している。ステップＳ４０２では、現状の設定値と、現状のベット数と、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。

【０１３１】

設定値が「３」である場合を例に挙げて、非ＣＢ状態における抽選テーブルについて説明する。図１７はベット数が「３」である場合に選択される３枚ベット時の役抽選テーブルを説明するための説明図であり、図１８はベット数が「２」である場合に選択される２枚ベット時の役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１９の説明図を適宜参照する。

【０１３２】

役抽選テーブルには３枚ベット時及び２枚ベット時のいずれであっても、図１７及び図１８に示すように、インデックス値ＩＶが設定されている。各インデックス値ＩＶには、当選となる当選データ（すなわち役）がそれぞれ対応付けられてい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、対応するインデックス値ＩＶの当選確率を乱数回路７５の最大値（「６５５３５」）との関係で定めるものである。また、インデックス値ＩＶの数は３枚ベット時と２枚ベット時とで同一となっており、各インデックス値ＩＶに設定されている当選データの種類はインデックス値ＩＶ＝１７を除いて３枚ベット時と２枚ベット時とで同一となっている。

【０１３３】
具体的には、インデックス値ＩＶ＝１～６には、第１ベル当選データが設定されているとともに第１～第６補填当選データのいずれかが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１で当選となった場合、図１９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１ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第１補填入賞が成立し得る。インデックス値ＩＶ＝２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１ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第４補填入賞が成立し得る。インデックス値ＩＶ＝３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補填入賞が成立し得る。インデックス値ＩＶ＝４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１ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第６補填入賞が成立し得る。インデックス値ＩＶ＝５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補填入賞が成立し得る。インデックス値ＩＶ＝６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１ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第５補填入賞が成立し得る。

【０１３４】
本スロットマシン１０においては既に説明したとおり非ＣＢ状態である場合にはストップボタン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ベル入賞、第２ベル入賞及び各種リプレイ入賞はリール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ない入賞態様であり、第１～第９補填入賞、第１スイカ入賞、第２スイカ入賞、チェリー入賞、第１ＣＢ入賞及び第２ＣＢ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取りこぼしが発生し得る入賞態様である。

【０１３５】
インデックス値ＩＶ＝７～９には、第２ベル当選データが設定されているとともに第７～第９補填当選データのいずれかが設定されている。インデックス値ＩＶ＝７で当選となった場合、図１９に示すように、第１停止が左リール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の種類並び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２ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第７補

填入賞が成立し得る。インデックス値ＩＶ＝８で当選となった場合、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の種類並び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２ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第９補填入賞が成立し得る。インデックス値ＩＶ＝９で当選となった場合、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の種類並び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２ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第８補填入賞が成立し得る。

【０１３６】

インデックス値ＩＶ＝１０には、図１７及び図１８に示すように、第１ベル当選データが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１０で当選となった場合、図１９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。

【０１３７】

インデックス値ＩＶ＝１１には、図１７及び図１８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＝１１で当選となった場合、図１９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＝１２には、図１７及び図１８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＝１２で当選となった場合、図１９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。

【０１３８】

インデックス値ＩＶ＝１３には、図１７及び図１８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＝１３で当選となった場合、図１９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。

【０１３９】

インデックス値ＩＶ＝１４には、図１７及び図１８に示すように、第１チャンス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＝１４で当選となった場合、図１９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チャンス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には、図１７及び図１８に示すように、第２チャンス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＝１５で当選となった場合、図１９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チャンス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には、図１７及び図１８に示すように、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＝１６で当選となった場合、図１９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通常リプレイ入賞が確実に成立する。

【０１４０】

インデックス値ＩＶ＝１７には、３枚ベット時の役抽選テーブルであれば図１７に示すように第１ＣＢ当選データのみが設定されており、２枚ベット時の役抽選テーブルであれば図１８に示すように第２ＣＢ当選データのみが設定されている。つまり、第１ＣＢ当選データは遊技媒体のベット数が「３」である場合にのみ当選役として設定されるデータであって、第１ＣＢ入賞は遊技媒体のベット数が「３」である場合にのみ成立し得る。また、第２ＣＢ当選データは遊技媒体のベット数が「２」である場合にのみ当選役として設定されるデータであって、第２ＣＢ入賞は遊技媒体のベット数が「２」である場合にのみ成

立し得る。第１ＣＢ当選データが設定された場合、遊技媒体のベット数が「３」であれば、図１９に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第１ＣＢ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１ＣＢ入賞が成立しない可能性がある。第２ＣＢ当選データが設定された場合、遊技媒体のベット数が「２」であれば、図１９に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第２ＣＢ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２ＣＢ入賞が成立しない可能性がある。

【０１４１】

ここで、第１ＣＢ当選データ及び第２ＣＢ当選データ以外の当選データは対応する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、第１ＣＢ当選データ及び第２ＣＢ当選データは、主側ＲＡＭ７４のクリア処理（第１ＣＢ当選データについては領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）、第２ＣＢ当選データについては領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６））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入賞が成立するまで記憶保持される。この場合に、第１ＣＢ当選データ及び第２ＣＢ当選データのいずれか一方が持ち越されている状態のゲームにおいては第１ＣＢ当選データ及び第２ＣＢ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。

【０１４２】

つまり、ベット数が「３」である状況でゲームが行われた結果、第１ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に設定されるとともに第１ＣＢ入賞が成立していないことで当該第１ＣＢ当選データが持ち越された状態となった場合には、その後にベット数が「３」である状況でゲームが行われたとしても第１ＣＢ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、その後にベット数が「２」である状況でゲームが行われたとしても第２ＣＢ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。また、ベット数が「２」である状況でゲームが行われた結果、第２ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に設定されるとともに第２ＣＢ入賞が成立していないことで当該第２ＣＢ当選データが持ち越された状態となった場合には、その後にベット数が「３」である状況でゲームが行われたとしても第１ＣＢ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、その後にベット数が「２」である状況でゲームが行われたとしても第２ＣＢ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、第１ＣＢ当選データ及び第２ＣＢ当選データのいずれかが既に記憶保持されているにも関わらず第１ＣＢ当選データ及び第２ＣＢ当選データのいずれか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ＣＢ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。

【０１４３】

図１７の３枚ベット時の役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、インデックス値ＩＶ＝３の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝４の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝５の際に当選となる確率及びインデックス値ＩＶ＝６の際に当選となる確率は、それぞれ約１／２１．８である。また、インデックス値ＩＶ＝７の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝８の際に当選となる確率及びインデックス値ＩＶ＝９の際に当選となる確率は、それぞれ約１／２１．８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１／９．４である。また、インデックス値ＩＶ＝１１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＝１２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＝１３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＝１４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＝１５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＝１６の際に当選となる確率は、約１／７．３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１／３．３である。

【０１４４】
一方、図１８の２枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値ＩＶ＝１～１６のそれぞれにおいて当選となる確率が、３枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合よりも低い確率となる。具体的には、２枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値ＩＶ＝１～１６のそれぞれにおいて当選となる確率が、３枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合の確率の２／３以下の確率となっている。これにより、「２」の遊技媒体がベットされている状況で実行されるゲームよりも、「３」の遊技媒体がベットされている状況で実行されるゲームの方が、遊技媒体の付与を伴う小役入賞及び再遊技が付与されるリプレイ入賞の発生確率を高くすることが可能となる。
【０１４５】
但し、２枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値ＩＶ＝１７の際に当選となる確率は約１／２．２である。これに対して、上記のとおり３枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値ＩＶ＝１７の際に当選となる確率は約１／３．３である。これにより、「２」の遊技媒体がベットされている状況で実行されるゲームにおいて第２ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶される確率を、「３」の遊技媒体がベットされている状況で実行されるゲームにおいて第１ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶される確率よりも高くすることが可能となる。
【０１４６】
なお、主側ＲＯＭ７３には、３枚ベット時の役抽選テーブル及び２枚ベット時の役抽選テーブル以外にも第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３である場合のそれぞれにおける役の抽選処理（図１６）にて参照されるＣＢ用抽選テーブルが記憶されている。ＣＢ用抽選テーブルにはインデックス値ＩＶが１個のみ設定されており、その１個のインデックス値ＩＶには通常リプレイ当選データが設定されている。当該インデックス値ＩＶで当選となる確率は３／１０であり、当該インデックス値ＩＶに当選となった場合には左ストップボタン４２の操作タイミングが所定のタイミングであればリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく通常リプレイ入賞が成立する。左ストップボタン４２の操作タイミングが所定のタイミングではない場合には通常リプレイ当選データが記憶されていても通常リプレイ入賞は成立しない。一方、上記インデックス値ＩＶに当選となったものの左ストップボタン４２の操作タイミングが所定のタイミングではない場合、又は上記インデックス値ＩＶで当選とならなかった場合には第１ベル入賞が成立し得る。
【０１４７】
ここで、インデックス値ＩＶ＝１２及び１５以外のインデックス値ＩＶは「１」～「６」の設定値の間で当選確率が同一となっている。これは遊技媒体のベット数が「３」である場合及び「２」である場合のいずれにおいても該当する。これに対して、インデックス値ＩＶ＝１２及び１５の当選確率は「１」～「６」の設定値の間で相違している。具体的には、インデックス値ＩＶ＝１２で当選となる確率は、「１」の設定値の場合に最も低く、大きい値の設定値ほど当選確率が高く、「６」の設定値の場合が最も高い。また、インデックス値ＩＶ＝１５で当選となる確率は、「１」の設定値の場合に最も低く、大きい値の設定値ほど当選確率が高く、「６」の設定値の場合が最も高い。これにより、「１」～「６」の設定値の間で有利度に差を設けることが可能となる。
【０１４８】
役の抽選処理（図１６）の説明に戻り、ステップＳ４０２にて抽選テーブルを選択した後、インデックス値ＩＶを「１」とした後に（ステップＳ４０３）、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Ｓ４０４）。かかる判定値設定処理では、現在の判定値ＤＶに、現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値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にて取得した乱数の値を現在の判定値ＤＶとし、この乱数の値に現在のインデックス値ＩＶであるインデックス値ＩＶ＝１と対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとする。
【０１４９】
その後、インデックス値ＩＶと対応する役の当否判定を行う（ステップＳ４０５）。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」を超えた場合には（ステップＳ４０５：ＹＥＳ）、そのときのインデックス値ＩＶと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Ｓ４０６）。

【０１５０】

判定値ＤＶが「６５５３５」を超えなかった場合には（ステップＳ４０５：ＮＯ）、インデックス値ＩＶと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはインデックス値ＩＶを１加算した後に（ステップＳ４０７）、インデックス値ＩＶと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する（ステップＳ４０８）。具体的には、１加算されたインデックス値ＩＶが抽選テーブルに設定されたインデックス値ＩＶの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップＳ４０４に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップＳ４０４では、先の役の当否判定に用いた判定値ＤＶ（すなわち現在の判定値ＤＶ）に現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとし、ステップＳ４０５では、当該判定値ＤＶに基づいて役の当否判定を行う。

【０１５１】

ステップＳ４０６の処理を実行した場合、又はステップＳ４０８にて否定判定をした場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。この場合には、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報第１設定処理を行う（ステップＳ４０９）。その後、遊技開始時処理を実行する（ステップＳ４１０）。遊技開始時処理では詳細は後に説明するが、役の抽選処理の結果を踏まえてゲーム開始時の各種設定を行う。その後、１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回転受付コマンドＡ，Ｂを送信するための処理を実行する（ステップＳ４１１）。

【０１５２】

＜遊技状態及び遊技区間＞

ここで、遊技状態及び遊技区間について説明する。図２０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。

【０１５３】

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、第１ＣＢ状態ＳＴ２と、第２ＣＢ状態ＳＴ３と、ベースＡＴ状態ＳＴ４と、エンディングＡＴ状態ＳＴ５とが存在している。これら遊技状態ＳＴ１～ＳＴ５は相互に重複して発生することはない。

【０１５４】

通常遊技状態ＳＴ１は、領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されることにより滞在する遊技状態である。また、通常遊技状態ＳＴ１において発生した第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ状態ＳＴ３が終了した場合、ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５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は遊技媒体のベット数が「３」である場合及び「２」である場合のいずれであっても１ゲームを実行することが可能である。

【０１５５】

通常遊技状態ＳＴ１は３枚ベット時及び２枚ベット時のいずれであっても１ゲームにおける遊技媒体の純増期待値（「１ゲームにおける遊技媒体の付与期待数」から「１ゲームにおいてベットされた遊技媒体数」を減算した値）が０以下となる。また、通常遊技状態ＳＴ１には、第１ＣＢ当選データ及び第２ＣＢ当選データのいずれもが主側ＲＡＭ７４に記憶されていない非内部状態と、第１ＣＢ当選データ及び第２ＣＢ当選データのいずれかが主側ＲＡＭ７４に記憶されている内部状態とが存在している。

【０１５６】

第１ＣＢ状態ＳＴ２は、第１ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されている状況において第１ＣＢ入賞が成立した場合に移行する遊技状態である。第１ＣＢ状態ＳＴ２は遊技媒体のベット数が「３」である場合に１ゲームを実行することが可能である一方、遊技

媒体のベット数が「２」である場合には１ゲームを実行することができない。また、第２ＣＢ状態ＳＴ３は、第２ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されている状況において第２ＣＢ入賞が成立した場合に移行する遊技状態である。第２ＣＢ状態ＳＴ３は遊技媒体のベット数が「２」である場合に１ゲームを実行することが可能である一方、ベット上限数が「２」に設定されるため「３」の遊技媒体をベットすることができない。

【０１５７】

第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３は遊技者が所有している遊技媒体を増加させない遊技状態である。さらに言うと、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３はいずれも当該遊技状態の開始時に遊技者が所有している遊技媒体の数よりも当該遊技状態の終了時に遊技者が所有している遊技媒体の数を少なくする遊技状態である。

【０１５８】

ベースＡＴ状態ＳＴ４は通常遊技状態ＳＴ１においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行条件が成立することで移行する遊技状態である。ベースＡＴ状態ＳＴ４はＡＴ差枚数カウンタ９６ｅにおいて計測されている遊技媒体の残りの付与数が「０」となった場合又は第２区間ＳＣ２のエンディング発生前条件が成立した場合に終了する。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅにおいて計測されている遊技媒体の残りの付与数が「０」となることでベースＡＴ状態ＳＴ４が終了する場合、通常遊技状態ＳＴ１に移行する。また、エンディング発生前条件が成立することでベースＡＴ状態ＳＴ４が終了する場合、エンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する。

【０１５９】

エンディングＡＴ状態ＳＴ５はベースＡＴ状態ＳＴ４においてエンディング発生前条件が成立することで移行する遊技状態である。エンディングＡＴ状態ＳＴ５は第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立した場合に終了する。エンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了する場合、通常遊技状態ＳＴ１に移行する。

【０１６０】

ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５は遊技媒体のベット数が「３」である場合及び「２」である場合のいずれであっても１ゲームを実行することが可能である。ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５には、第１ＣＢ当選データ及び第２ＣＢ当選データのいずれもが主側ＲＡＭ７４に記憶されていない非内部状態と、第１ＣＢ当選データ及び第２ＣＢ当選データのいずれかが主側ＲＡＭ７４に記憶されている内部状態とが存在している。

【０１６１】

ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５ではインデックス値ＩＶ＝１～６のいずれかに当選した場合、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。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５ではインデックス値ＩＶ＝７～９のいずれかに当選した場合、第２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。第１ベル入賞又は第２ベル入賞が成立することで「１５」の遊技媒体が付与される。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ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。ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５である状況において３枚ベット時であれば１ゲームにおける遊技媒体の純増期待値が「０」を上回り、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５である状況において２枚ベット時であれば１ゲームにおける遊技媒体の純増期待値が０以下となる。

【０１６２】

上記のように各種遊技状態ＳＴ１～ＳＴ５が存在している構成において、これら遊技状態ＳＴ１～ＳＴ５とは別に遊技区間が設定されている。遊技区間として第１区間ＳＣ１と第２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、「２」及び「３」の遊技媒体のベット数と、「１」～「６」の設定値と、各種遊技状態ＳＴ１～ＳＴ５と、第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２の遊技区間とが存在している。

【０１６３】
第１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ることで１ゲームにおける遊技媒体の純増期待値（「１ゲームにおける遊技媒体の付与期待数」から「１ゲームにおいてベットされた遊技媒体数」を減算した値）が「０」を上回り得る有利な遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５）が開始されない区間であって、上記有利な遊技状態が継続しない区間である。領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された場合には通常遊技状態ＳＴ１であって第１区間ＳＣ１となる。また、第２区間ＳＣ２において第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行された場合にも第１区間ＳＣ１となる。
【０１６４】
第１区間ＳＣ１において役の抽選処理（図１６）に基づき第２区間ＳＣ２への移行契機が発生することで、当該第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する。この場合、第１区間ＳＣ１においてベット数が「３」であるゲームが実行された場合には第２区間ＳＣ２への移行契機が発生し得る一方、第１区間ＳＣ１においてベット数が「２」であるゲームが実行されたとしても第２区間ＳＣ２への移行契機は発生しない。したがって、第１区間ＳＣ１において第２区間ＳＣ２への移行を期待する遊技者は、ベット数が「２」であるゲームを実行するのではなく、ベット数が「３」であるゲームを実行する必要がある。第２区間ＳＣ２は、上記有利な遊技状態が開始され得る区間であって上記有利な遊技状態が継続し得る区間である。第２区間ＳＣ２はベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了して通常遊技状態ＳＴ１に移行する場合に終了する。第２区間ＳＣ２が終了した場合には第１区間ＳＣ１へ移行する。
【０１６５】
第２区間ＳＣ２のエンディング条件として、第１区間ＳＣ１への移行が発生することなく第２区間ＳＣ２が継続されることで実行された合計ゲーム数が上限ゲーム数（具体的には４０００ゲーム）に到達すること、及び第１区間ＳＣ１への移行が発生することなく第２区間ＳＣ２が継続されることで遊技媒体の合計獲得枚数が上限獲得枚数（具体的には２４００枚）に到達することのいずれか一方の条件が成立することというエンディング条件が設定されている。合計獲得枚数とは、「第２区間ＳＣ２が継続している状況で実行されたゲームにより付与された遊技媒体の合計数（遊技媒体の付与が発生していない状況では「０」）」から「第２区間ＳＣ２が継続されている状況でゲームを実行するために消化された遊技媒体の合計数（ゲームが実行されていない状況では「０」）」を減算した値を所定差枚数とした場合において、当該所定差枚数の増加分の枚数のことである。これらエンディング条件のいずれか一方が成立した場合には、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅを利用して計測されている遊技媒体の残りの付与数が１以上であったとしてもそのエンディング条件が成立したゲームにてエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了されるとともに第２区間ＳＣ２が終了されて第１区間ＳＣ１であって通常遊技状態ＳＴ１である状況に移行する。これにより、第２区間ＳＣ２が過剰に継続してしまわなようにすることが可能となる。
【０１６６】
通常遊技状態ＳＴ１、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３には、第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のいずれにおいても滞在し得る。一方、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５には、第１区間ＳＣ１において滞在することはなく、第２区間ＳＣ２においてのみ滞在する。
【０１６７】
第２区間ＳＣ２における通常遊技状態ＳＴ１においては、各ゲームにおける役の抽選処理（図１６）の結果に基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行抽選処理が実行され得るが、当該移行抽選処理はベット数が「３」であるゲームにおいては実行される一方、ベット数が「２」であるゲームにおいては実行されない。また、第２区間ＳＣ２における通常遊技状態ＳＴ１においては、１ゲームが実行される度に主側ＲＡＭ７４に設けられた解除ゲ

ーム数カウンタ９６ｇの値が１減算され、その１減算後における解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」である場合にはベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定することとなるが、当該解除ゲーム数カウンタ９６ｇの減算はベット数が「３」であるゲームにおいては実行される一方、ベット数が「２」であるゲームにおいては実行されない。したがって、第２区間ＳＣ２における通常遊技状態ＳＴ１において、ベット数が「３」であるゲームが実行されるようにした方が、ベット数が「２」であるゲームが実行されるようにするよりも遊技者にとって有利である。

【０１６８】

第２区間ＳＣ２における通常遊技状態ＳＴ１、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５においてはベット数が「３」であるゲームが実行されるようにした方が有利である構成であっても、第２区間ＳＣ２における通常遊技状態ＳＴ１、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５のいずれかにおいてベット数が「２」であるゲームにて付与された遊技媒体の数は第２区間ＳＣ２における遊技媒体の合計獲得枚数として加算されるとともに、第２区間ＳＣ２における通常遊技状態ＳＴ１、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５のいずれかにおいて実行されたベット数が「２」であるゲームは第２区間ＳＣ２が継続されることで実行された合計ゲーム数として加算される。つまり、第２区間ＳＣ２における通常遊技状態ＳＴ１、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５のいずれかにおいてベット数が「２」であるゲームは遊技者にとって不利となるにも関わらず、当該ゲームが第２区間ＳＣ２のエンディング条件を成立させる側に寄与することとなってしまう。この点からも、第２区間ＳＣ２における通常遊技状態ＳＴ１、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５のいずれかである場合、ベット数が「３」であるゲームが実行されるようにした方が、ベット数が「２」であるゲームが実行されるようにするよりも遊技者にとって有利である。

【０１６９】

第２区間ＳＣ２であっても第１区間ＳＣ１と同様に第１ＣＢ入賞が成立し得るとともに第２ＣＢ入賞が成立し得る。第２区間ＳＣ２において第１ＣＢ入賞が成立した場合には第２区間ＳＣ２において第１ＣＢ状態ＳＴ２となるとともに第１ＣＢ状態ＳＴ２である場合及び第１ＣＢ状態ＳＴ２が終了した後も第２区間ＳＣ２が維持される。また、第２区間ＳＣ２において第２ＣＢ入賞が成立した場合には第２区間ＳＣ２において第２ＣＢ状態ＳＴ３となるとともに第２ＣＢ状態ＳＴ３である場合及び第２ＣＢ状態ＳＴ３が終了した後も第２区間ＳＣ２が維持される。第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３はいずれも既に説明したとおり、当該遊技状態の開始時に遊技者が所有している遊技媒体の数よりも当該遊技状態の終了時に遊技者が所有している遊技媒体の数を少なくする遊技状態である。つまり、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３は遊技者にとって不利な遊技状態である。その一方、第２区間ＳＣ２における第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３のいずれかにおいて実行されたゲームは第２区間ＳＣ２が継続されることで実行された合計ゲーム数として加算される。つまり、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３で実行されたゲームは遊技者にとって不利となるにも関わらず、当該ゲームが第２区間ＳＣ２のエンディング条件を成立させる側に寄与することとなってしまう。したがって、第２区間ＳＣ２において第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ状態ＳＴ３が発生した場合には遊技者にとってより不利となる。

【０１７０】

＜遊技開始時処理＞

次に、役の抽選処理（図１６）のステップＳ４１０にて実行される遊技開始時処理について、図２０のフローチャートを参照しながら説明する。なお、遊技開始時処理におけるステップＳ５０１～ステップＳ５１２の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０１７１】

領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられた第２区間フラグに「１」がセットされておらず第１区間ＳＣ１である場合（ステップＳ５０１：

ＹＥＳ）、領域内処理用のワークエリア９６におけるベット数設定カウンタ９６ａの値が「２」であるか否かを判定することで、今回のゲームのベット数が「２」であるか否かを判定する（ステップＳ５０２）。今回のゲームのベット数が「２」である場合（ステップＳ５０２：ＹＥＳ）、第２区間ＳＣ２に設定するための処理を実行しない。一方、今回のゲームのベット数が「３」である場合（ステップＳ５０２：ＮＯ）、今回のゲームにおける役の抽選処理（図１６）にていずれかのインデックス値ＩＶに当選したことを条件として（ステップＳ５０３：ＹＥＳ）、第２区間移行処理を実行する（ステップＳ５０４）。第２区間移行処理では、各種フラグエリア９６ｉにおける第２区間フラグに「１」をセットすることで、遊技区間を第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行させる。また、領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃを「０」クリアするとともに、合計獲得数カウンタ９６ｄに初期値として「６３１２１」をセットする。

【０１７２】

合計獲得数カウンタ９６ｄは２バイトのカウンタであり、「０」～「６５５３５」の値を取り得る。この場合に、合計獲得数カウンタ９６ｄに初期値として「６３１２１」をセットすることにより、初期値から遊技者が所有している遊技媒体が６３１２１枚減少するまでは合計獲得数カウンタ９６ｄの値が最小値に到達することはない。遊技者が所有している遊技媒体が初期値から６３１２１枚を超えて減少した場合には合計獲得数カウンタ９６ｄの値が最小値から最大値に反転してしまうこととなるが、この反転が発生した場合には合計獲得数カウンタ９６ｄは「０」クリアされる。したがって、第２区間ＳＣ２に移行してから遊技者が所有している遊技媒体が６３１２１枚を超えて減少した場合には、その超えた分については合計獲得数カウンタ９６ｄの計測対象外となる。一方、合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５５２１」に到達した場合、エンディング条件が成立したとしてエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了する。つまり、第２区間ＳＣ２が開始された場合における初期値からの遊技者が所有する遊技媒体の増加分が２４００枚となった場合にエンディング条件が成立してエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了することになる。また、エンディング条件は継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が「４０００」に到達した場合にも成立する。つまり、第２区間ＳＣ２において実行されたゲーム数が４０００ゲームに到達した場合にもエンディング条件が成立してエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了することになる。

【０１７３】

第２区間移行処理ではさらに、主側ＲＡＭ７４の領域内処理用のワークエリア９６における解除ゲーム数カウンタ９６ｇに天井ゲーム数として「１０００」をセットする。第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である状況においてベット数が「３」であるゲームが実行される度に解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が１減算され、その１減算後における解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となった場合にベースＡＴ状態ＳＴ４に移行させるための処理が実行される。なお、第２区間ＳＣ２であってもベット数が「２」であるゲームが実行された場合には解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値は減算されることはなく、ＣＢ状態ＳＴ２，ＳＴ３においてゲームが実行された場合にも解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値は減算されない。また、第２区間移行処理では区間表示部６７を消灯状態から点灯状態に切り換える。

【０１７４】

各種フラグエリア９６ｉにおける第２区間フラグに「１」がセットされており、第２区間ＳＣ２である場合（ステップＳ５０１：ＮＯ）、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値を１加算する（ステップＳ５０５）。その後、ベット数設定カウンタ９６ａの値が「２」であるか否かを判定することで今回のゲームのベット数が「２」であるか否かを判定するとともに（ステップＳ５０６）、現状の遊技状態が第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ状態ＳＴ３であるか否かを判定する（ステップＳ５０７）。今回のゲームのベット数が「２」である場合（ステップＳ５０６：ＹＥＳ）、又は現状の遊技状態が第１ＣＢ状態ＳＴ２若しくは第２ＣＢ状態ＳＴ３である場合（ステップＳ５０７：ＹＥＳ）、ステップＳ５０８以降の処理を実行することなく、本遊技開始時処理を終了する。

【０１７５】

今回のゲームのベット数が「３」であって現状の遊技状態が第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３のいずれでもない場合（ステップＳ５０６及びステップＳ５０７：ＮＯ）、ステップＳ５０８以降の処理を実行する。ステップＳ５０８で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。通常遊技状態ＳＴ１である場合（ステップＳ５０８：ＹＥＳ）、通常開始時処理を実行する（ステップＳ５０９）。通常開始時処理の詳細については後に説明する。

【０１７６】

通常遊技状態ＳＴ１ではない場合（ステップＳ５０８：ＮＯ）、現状の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５であることを意味する。この場合、今回のゲームにおける役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選していることを条件として（ステップＳ５１０：ＹＥＳ）、停止順序データの設定処理を実行する（ステップＳ５１１）。停止順序データの設定処理では、役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～６のいずれかに当選している場合には、第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示が兼用表示部６６にて行われるようにする。また、役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝７～９のいずれかに当選している場合には、第２ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示が兼用表示部６６にて行われるようにする。

【０１７７】

ステップＳ５１０にて否定判定をした場合、又はステップＳ５１１の処理を実行した場合、現状の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であるか否かを判定する（ステップＳ５１２）。現状の遊技状態がエンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には（ステップＳ５１２：ＮＯ）、そのまま本遊技開始時処理を終了し、現状の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４である場合には（ステップＳ５１２：ＹＥＳ）、ベースＡＴ開始時処理（ステップＳ５１３）を実行した後に本遊技開始時処理を終了する。ベースＡＴ開始時処理の詳細については後に説明する。

【０１７８】

＜リール制御処理＞

次に、通常処理（図１５）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２２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、リール制御処理におけるステップＳ６０１～ステップＳ６１４の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０１７９】

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、前回のゲームでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始された時点から予め定められたウエイト時間（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ている場合には、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における領域内処理用のワークエリア９６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１４）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。

【０１８０】

その後、ストップボタン４２～４４のいずれかが操作されたか否かを判定する（ステップＳ６０２）。いずれのストップボタン４２～４４も操作されていない場合には、ストップボタン４２～４４のいずれかが操作されるまでステップＳ６０２の処理を繰り返し実行

する。ストップボタン４２～４４のいずれかが操作されたと判定した場合には、回転中のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒと対応するストップボタン４２～４４が操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する（ステップＳ６０３）。停止指令が発生していない場合には、ステップＳ６０２に戻り、ストップボタン４２～４４のいずれかが操作されるまでステップＳ６０２の処理を繰り返し実行する。停止指令が発生した場合には、停止開始コマンドの送信処理を実行する（ステップＳ６０４）。停止開始コマンドとは、いずれのストップボタン４２～４４が操作されて今回の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。停止開始コマンドを送信した場合には回転中のリールを停止させるべくステップＳ６０５～ステップＳ６１１に示す停止制御処理を行う。

【０１８１】

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Ｓ６０５）。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Ｓ６０６）。

【０１８２】

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Ｓ６０６では、主側ＲＡＭ７４における領域内処理用のワークエリア９６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。

【０１８３】

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Ｓ６０７）。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Ｓ６０８）、等しくなった場合にはリール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Ｓ６０９）。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Ｓ６１０）。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Ｓ６１１）、ステップＳ６０２に戻る。

【０１８４】

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１６）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に領域内処理用のデータとして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。

【０１８５】

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１６）のステップＳ４０９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２２）のステップＳ６１１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における領域内処理用のワークエリア９６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。

【０１８６】

ステップＳ６１０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、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止したことを示す全リール停止コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ６１２）。その後、入賞判定処理を実行する（ステップＳ６１３）。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における領域内処理用のワークエリア９６に記憶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。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における領域内処理用のワークエリア９６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にて再遊技設定処理が実行されるようにするためのフラグ設定処理を実行する。入賞判定処理を実行した後は入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ６１４）。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。また、入賞結果コマンドには今回のゲームにおける役の抽選処理（図１６）の結果に対応するデータが含まれている。

【０１８７】

＜遊技終了時の対応処理＞

次に、通常処理（図１５）のステップＳ３１０にて実行される遊技終了時の対応処理について、図２３のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常処理（図１５）におけるステップ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、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こととなる。また、遊技終了時の対応処理におけるステップＳ７０１～ステップＳ７０６の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０１８８】

まず第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ状態ＳＴ３の移行制御と進行制御とを行うためのＣＢ用処理を実行する（ステップＳ７０１）。ＣＢ用処理では、今回のゲームにて第１ＣＢ入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられた第１ＣＢ状態フラグに「１」をセットし、領域内処理用のワークエリア９６に記憶された第１ＣＢ当選データをクリアする。これにより、遊技状態が第１ＣＢ状態ＳＴ２となる。第１ＣＢ状態ＳＴ２においては「３」の遊技媒体がベットされている状況においてのみゲームが実行されることとなる。ＣＢ用処理では、今回のゲームにて第２ＣＢ入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられた第２ＣＢ状態フラグに「１」をセットし、領域内処理用のワークエリア９６に記憶された第２ＣＢ当選データをクリアする。これにより、遊技状態が第２ＣＢ状態ＳＴ３となる。第２ＣＢ状態ＳＴ３においては「２」の遊技媒体がベットされている状況においてのみゲームが実行されることとなる。第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ状態ＳＴ３においては、今回のゲームにて第１ベル入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア９６に設けられた合計付与カウンタの値を１加算する。合計付与カウンタは、第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ状態ＳＴ３において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り、第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ

状態ＳＴ３が開始された場合に「０」クリアされる。１加算後における合計付与カウンタの値が第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３の終了基準数である「３０」となった場合、今回のＣＢ状態ＳＴ２，ＳＴ３に対応するＣＢ状態フラグを「０」クリアする。

【０１８９】

遊技終了時の対応処理ではステップＳ７０１にてＣＢ用処理を実行した後は、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３のいずれでもないことを条件として（ステップＳ７０２：ＮＯ）、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Ｓ７０３）。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Ｓ７０４）、遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４である場合にはベースＡＴ用処理を実行し（ステップＳ７０５）、遊技状態がエンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には遊技区間制御処理を実行する（ステップＳ７０６）。また、ＣＢ状態ＳＴ２，ＳＴ３であることでステップＳ７０２にて肯定判定をした場合、ステップＳ７０４にて通常用処理を実行した場合、及びステップＳ７０５にてベースＡＴ用処理を実行した場合にも、その後に遊技区間の制御処理を実行する（ステップＳ７０６）。

【０１９０】

＜通常開始時処理＞

次に、遊技開始時処理（図２１）のステップＳ５０９にて実行される通常開始時処理について、図２４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常開始時処理におけるステップＳ８０１～ステップＳ８１１の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０１９１】

まず解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値を１減算する（ステップＳ８０１）。これにより、第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である場合にベット数が「３」のゲームが実行された場合には、残りの天井ゲーム数が１減算されることとなる。その後、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられたＡＴ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Ｓ８０２）。ＡＴ当選フラグはベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定している状況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。ＡＴ当選フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ８０３以降の処理を実行することなく本通常開始時処理を終了する。

【０１９２】

ＡＴ当選フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ８０２：ＮＯ）、ＡＴ抽選処理を実行する（ステップＳ８０３）。ＡＴ抽選処理では、主側ＲＯＭ７３において領域内処理用のデータとして設けられたＡＴ抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア９６に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これらＡＴ抽選テーブルと乱数情報とを利用してベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となったか否かを判定する。ＡＴ抽選テーブルには、ＣＺ状態ではない場合に参照される数値情報群と、ＣＺ状態である場合に参照される数値情報群とが設定されている。この場合、ＣＺ状態である場合に参照される数値情報群の方が、ＣＺ状態ではない場合に参照される数値情報群よりも、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。また、ＣＺ状態である場合に参照される数値情報群及びＣＺ状態ではない場合に参照される数値情報群のいずれであっても、役の抽選処理（図１６）にて当選確率が相対的に低いインデックス値ＩＶに当選したゲームの方が、役の抽選処理（図１６）にて当選確率が相対的に高いインデックス値ＩＶに当選したゲームよりも、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。ＣＺ状態ではない場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値は約５％であり、ＣＺ状態である場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値は約５０％である。

【０１９３】

ＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となった場合（ステップＳ８０４：ＹＥＳ）、各種フラグエリア９６ｉのＡＴ当選フラグに「１」をセットするとともに、

領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられたＣＺ当選フラグを「０」クリアする（ステップＳ８０５）。ＣＺ当選フラグは、ＣＺ状態への移行が確定している状況であることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。

【０１９４】

その後、領域内処理用のワークエリア９６に設けられた待機カウンタ９６ｆに待機ゲーム数に対応する「４」をセットする（ステップＳ８０６）。ＡＴ当選フラグに「１」がセットされている状況において待機カウンタ９６ｆは、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行を発生させるまでの残りのゲーム数を主側ＭＰＵ７２にて特定するために利用される。待機カウンタ９６ｆの値が１以上である場合にＣＢ状態ＳＴ２，ＳＴ３ではない遊技状態においてベット数が「３」であるゲームが実行されることで、待機カウンタ９６ｆの値が１減算され、１減算後における待機カウンタ９６ｆの値が「０」となった場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生する。

【０１９５】

ＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選とならなかった場合（ステップＳ８０４：ＮＯ）、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」がセットされているか否かを判定することでＣＺ状態であるか否かを判定するとともに、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＣＺ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Ｓ８０７）。ＣＺ状態である場合又はＣＺ当選フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ８０７：ＹＥＳ）、そのまま本通常開始時処理を終了する。

【０１９６】

ＣＺ状態ではなくＣＺ当選フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ８０７：ＮＯ）、ＣＺ抽選処理を実行する（ステップＳ８０８）。ＣＺ抽選処理では、主側ＲＯＭ７３において領域内処理用のデータとして設けられたＣＺ抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア９６に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これらＣＺ抽選テーブルと乱数情報とを利用してＣＺ状態への移行当選となったか否かを判定する。ＣＺ抽選テーブルは、役の抽選処理（図１６）にて当選確率が相対的に低いインデックス値ＩＶに当選したゲームの方が、役の抽選処理（図１６）にて当選確率が相対的に高いインデックス値ＩＶに当選したゲームよりも、ＣＺ状態への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。ＣＺ状態への移行当選となる期待値は約１０％である。

【０１９７】

ＣＺ抽選処理にてＣＺ状態への移行当選となった場合（ステップＳ８０９：ＹＥＳ）、各種フラグエリア９６ｉのＣＺ当選フラグに「１」をセットする（ステップＳ８１０）。その後、領域内処理用のワークエリア９６における待機カウンタ９６ｆに待機ゲーム数に対応する「４」をセットする（ステップＳ８１１）。ＣＺ当選フラグに「１」がセットされている状況において待機カウンタ９６ｆは、ＣＺ状態への移行を発生させるまでの残りのゲーム数を主側ＭＰＵ７２にて特定するために利用される。待機カウンタ９６ｆの値が１以上である場合にＣＢ状態ＳＴ２，ＳＴ３ではない遊技状態においてベット数が「３」であるゲームが実行されることで、待機カウンタ９６ｆの値が１減算され、１減算後における待機カウンタ９６ｆの値が「０」となった場合にＣＺ状態への移行が発生する。

【０１９８】

＜通常用処理＞

次に、遊技終了時の対応処理（図２３）のステップＳ７０４にて実行される通常用処理について、図２５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常用処理におけるステップＳ９０１～ステップＳ９１４の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０１９９】

まずベット数設定カウンタ９６ａの値が「２」であるか否かを判定することで今回のゲームのベット数が「２」であるか否かを判定する（ステップＳ９０１）。今回のゲームの

ベット数が「２」である場合（ステップＳ９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ９０２以降の処理を実行することなく本通常用処理を終了する。今回のゲームのベット数が「３」である場合（ステップＳ９０１：ＮＯ）、領域内処理用のワークエリア９６における解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」であるか否かを判定することで、第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である状況において天井ゲーム数のゲームが消化されたか否かを判定する（ステップＳ９０２）。解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」である場合（ステップＳ９０２：ＹＥＳ）、第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である状況において天井ゲーム数のゲームが消化されたことを意味するため、ステップＳ９０７及びステップＳ９０８におけるベースＡＴ状態ＳＴ４に設定するための処理を実行する。かかる処理については後に説明する。

【０２００】

解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」ではない場合（ステップＳ９０２：ＮＯ）、領域内処理用のワークエリア９６における待機カウンタ９６ｆの値が１以上であるか否かを判定する（ステップＳ９０３）。ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定しておりベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が４ゲームに亘って待機されている状況、又はＣＺ状態への移行が確定しておりＣＺ状態への移行が４ゲームに亘って待機されている状況では、待機カウンタ９６ｆの値が１以上となっている。待機カウンタ９６ｆの値が１以上である場合（ステップＳ９０３：ＹＥＳ）、待機カウンタ９６ｆの値を１減算し（ステップＳ９０４）、その１減算後における待機カウンタ９６ｆの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ９０５）。

【０２０１】

１減算後における待機カウンタ９６ｆの値が「０」である場合（ステップＳ９０５：ＹＥＳ）、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＡＴ当選フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている４ゲームの最終ゲームであるか否かを判定する（ステップＳ９０６）。ステップＳ９０６にて肯定判定をした場合、ステップＳ９０７及びステップＳ９０８におけるベースＡＴ状態ＳＴ４に設定するための処理を実行する。具体的には、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのベースＡＴ状態フラグに「１」をセットし、ＡＴ当選フラグ及びＣＺ状態フラグを「０」クリアする（ステップＳ９０７）。その後、ＡＴ状態の開始設定処理を実行する（ステップＳ９０８）。ＡＴ状態の開始設定処理では、領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに初期付与数として「２００」をセットする。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅは既に説明したとおり、ベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の残りの付与数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。

【０２０２】

ステップＳ９０６にて否定判定をした場合、ステップＳ９０９及びステップＳ９１０におけるＣＺ状態に設定するための処理を実行する。具体的には、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」をセットし、ＣＺ当選フラグを「０」クリアする（ステップＳ９０９）。その後、ＣＺ状態の開始設定処理を実行する（ステップＳ９１０）。ＣＺ状態の開始設定処理では、領域内処理用のワークエリア９６に設けられたＣＺ状態カウンタ９６ｈにＣＺ状態の継続ゲーム数として「１０」をセットする。ＣＺ状態カウンタ９６ｈは既に説明したとおり、ＣＺ状態が終了するまでの残りのゲーム数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。ＣＺ状態フラグに「１」がセットされてＣＺ状態となることで、通常開始時処理（図２４）のステップＳ８０３にて実行されるＡＴ抽選処理では、ＡＴ抽選テーブルにおいてＣＺ状態である場合に参照される数値情報群が参照されるため、ＣＺ状態ではない場合よりもベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待度が高くなる。

【０２０３】

ステップＳ９０３にて待機カウンタ９６ｆの値が「０」であると判定した場合、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」が

セットされているか否かを判定することで、ＣＺ状態であるか否かを判定する（ステップＳ９１１）。ＣＺ状態である場合（ステップＳ９１１：ＹＥＳ）、ＣＺ状態カウンタ９６ｈの値を１減算し（ステップＳ９１２）、その１減算後におけるＣＺ状態カウンタ９６ｈの値が「０」である場合（ステップＳ９１３：ＹＥＳ）、各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグを「０」クリアすることでＣＺ状態を終了させる（ステップＳ９１４）。ＣＺ状態フラグが「０」クリアされてＣＺ状態が終了することで、通常開始時処理（図２４）のステップＳ８０３にて実行されるＡＴ抽選処理では、ＡＴ抽選テーブルにおいてＣＺ状態ではない場合に参照される数値情報群が参照されるため、ＣＺ状態である場合よりもベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待度が低くなる。

【０２０４】

＜ベースＡＴ開始時処理＞

次に、遊技開始時処理（図２１）のステップＳ５１３にて実行されるベースＡＴ開始時処理について、図２６のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベースＡＴ開始時処理におけるステップＳ１００１～ステップＳ１００９の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０２０５】

まず上乗せ抽選処理を実行する（ステップＳ１００１）。上乗せ抽選処理では、主側ＲＯＭ７３において領域内処理用のデータとして設けられた上乗せ抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア９６に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これら上乗せ抽選テーブルと乱数情報とを利用してベースＡＴ状態ＳＴ４の残りの付与数の上乗せ当選となったか否かを判定する。上乗せ抽選テーブルは、役の抽選処理（図１６）にて当選確率が相対的に低いインデックス値ＩＶに当選したゲームの方が、役の抽選処理（図１６）にて当選確率が相対的に高いインデックス値ＩＶに当選したゲームよりも、上乗せ当選となる確率が高くなるように設定されているとともに、上乗せ当選となった場合に付与対象となる遊技媒体の期待付与数も多くなるように設定されている。

【０２０６】

上乗せ抽選処理にて上乗せ当選となった場合（ステップＳ１００２：ＹＥＳ）、上乗せ抽選処理にて選択された遊技媒体数を領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに加算する（ステップＳ１００３）。上乗せ当選となった場合に付与対象となる遊技媒体数は２０枚、５０枚、８０枚、１００枚及び２００枚のいずれかとなっている。

【０２０７】

ステップＳ１００２にて否定判定をした場合又はステップＳ１００３の処理を実行した場合、今回のゲームにおける役の抽選処理（図１６）の結果が外れ結果であるか否かを判定する（ステップＳ１００４）。役の抽選処理（図１６）の結果が外れ結果である場合（ステップＳ１００４：ＹＥＳ）、領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに「３」を加算する（ステップＳ１００５）。ベット数が「３」であるゲームにおいて役の抽選処理（図１６）の結果が外れ結果となった場合、遊技者が所有する遊技媒体が３枚減少したことを意味するため、その分をベースＡＴ状態ＳＴ４の残りの遊技媒体の付与数に加算するためにＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに「３」を加算する。なお、ベット数が「２」であるゲームにおいてはベースＡＴ開始時処理（図２６）が実行されないため、ベット数が「２」であるゲームにおいて役の抽選処理（図１６）の外れ結果となったとしてもＡＴ差枚数カウンタ９６ｅへの加算が行われることはなく、さらに言うと、ベット数が「２」であるゲームにおいては役の抽選処理（図１６）の結果や入賞結果に関係なく、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの数値の更新は行われない。

【０２０８】

役の抽選処理（図１６）にていずれかのインデックス値ＩＶに当選した場合（ステップＳ１００４：ＮＯ）、その当選となったインデックス値ＩＶが「１」～「１３」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ１００６）。つまり、遊技媒体の付与に対応する

当選データが設定されたインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する。ステップＳ１００６にて肯定判定をした場合、そのインデックス値ＩＶの当選データに入賞したか否かに関係なくＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの減算処理を実行する（ステップＳ１００７）。

【０２０９】

ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの減算処理では、当選となったインデックス値ＩＶに設定されている当選データのうち最大の遊技媒体の付与数となる当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数である「３」を減算した結果を、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅから減算する。かかる減算の処理はその当選データが入賞したか否かに関係なく実行される。具体的には、インデックス値ＩＶ＝「１」～「１０」のいずれかに当選している場合には最大の遊技媒体の付与数となる当選データは第１ベル当選データ又は第２ベル当選データであるため、当該当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数である「１５」から「３」を減算した結果である「１２」をＡＴ差枚数カウンタ９６ｅから減算する。また、インデックス値ＩＶ＝「１１」又は「１２」に当選している場合には最大の遊技媒体の付与数となる当選データは第１スイカ当選データ又は第２スイカ当選データであるため、当該当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数である「５」から「３」を減算した結果である「２」をＡＴ差枚数カウンタ９６ｅから減算する。また、インデックス値ＩＶ＝「１３」に当選している場合には最大の遊技媒体の付与数となる当選データはチェリー当選データであるため、当該当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数である「４」から「３」を減算した結果である「１」をＡＴ差枚数カウンタ９６ｅから減算する。つまり、ベースＡＴ状態ＳＴ４においては当選となったインデックス値ＩＶに設定されている当選データのうち最大の遊技媒体の付与数となる当選データに対応する入賞が取りこぼしによって成立しなかったとしても、その最大の遊技媒体の付与数となる当選データに対応する入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数である「３」が減算された結果が、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅから減算されることになる。

【０２１０】

その後、ステップＳ１００７の減算処理によってＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」以下となったか否かを判定する（ステップＳ１００８）。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」以下となっている場合（ステップＳ１００８：ＹＥＳ）、当該ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅを「０」クリアする（ステップＳ１００９）。

【０２１１】

＜ベースＡＴ用処理＞

次に、遊技終了時の対応処理（図２３）のステップＳ７０５にて実行されるベースＡＴ用処理について、図２７のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベースＡＴ用処理におけるステップＳ１１０１～ステップＳ１１０５の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０２１２】

領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」である場合（ステップＳ１１０１：ＹＥＳ）、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことを意味する。この場合、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのベースＡＴ状態フラグ及び第２区間フラグを「０」クリアする（ステップＳ１１０２）。これにより、第２区間ＳＣ２であってベースＡＴ状態ＳＴ４である状況が終了して第１区間ＳＣ１であって通常遊技状態ＳＴ１である状況となる。また、第２区間ＳＣ２が終了する場合に区間表示部６７が点灯状態から消灯状態となる。

【０２１３】

なお、これに限定されることはなく、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となることでベースＡＴ状態ＳＴ４が終了したとしても第２区間ＳＣ２が終了することなく当該第２区間ＳＣ２が維持される構成としてもよい。この場合、領域内処理用のワークエリア９６における合計獲得数カウンタ９６ｄにて計測されている合計獲得数が２０００枚以上といったように所定の枚数以上である状況でＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となっ

てベースＡＴ状態ＳＴ４が終了する場合、又は領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃにて計測されている継続ゲーム数が１０００ゲーム以上といったように所定のゲーム数以上である状況でＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となってベースＡＴ状態ＳＴ４が終了する場合には、第２区間ＳＣ２が終了する構成としてもよい。

【０２１４】

ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」ではない場合（ステップＳ１１０１：ＮＯ）、領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値がエンディング発生前条件の成立に対応する値である「３９５０」以上であるか否かを判定するとともに（ステップＳ１１０３）、領域内処理用のワークエリア９６における合計獲得数カウンタ９６ｄの値がエンディング発生前条件の成立に対応する値である「６５３２１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ１１０４）。第２区間ＳＣ２のエンディング条件の成立に対応する継続ゲーム数は「４０００」であるため、エンディング発生前条件の成立に対応する継続ゲーム数である「３９５０」はそれよりも少ないゲーム数となっている。また、第２区間ＳＣ２のエンディング条件の成立に対応する合計獲得数は、エンディング条件の成立に対応する合計獲得数カウンタ９６ｄの値である「６５５２１」から第２区間ＳＣ２が開始された場合における合計獲得数カウンタ９６ｄの初期値である「６３１２１」を減算した「２４００」である。これに対して、エンディング発生前条件の成立に対応する合計獲得数は、エンディング発生前条件の成立に対応する合計獲得数カウンタ９６ｄの値である「６５３２１」から第２区間ＳＣ２が開始された場合における合計獲得数カウンタ９６ｄの初期値である「６３１２１」を減算した「２２００」である。したがって、エンディング発生前条件の成立に対応する合計獲得数は第２区間ＳＣ２のエンディング条件の成立に対応する合計獲得数よりも少ない数となっている。

【０２１５】

ステップＳ１１０３及びステップＳ１１０４のいずれかにて肯定判定をした場合、エンディング発生前条件が成立したことを意味する。この場合、主側ＲＡＭ７４の領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられたエンディングＡＴ状態フラグに「１」をセットするとともに各種フラグエリア９６ｉのベースＡＴ状態フラグを「０」クリアする（ステップＳ１１０５）。これにより、遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４からエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する。

【０２１６】

ここで、ベースＡＴ状態ＳＴ４において第２区間ＳＣ２の継続ゲーム数又は合計獲得数がエンディング発生前条件の成立に対応するものとなった場合にはＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４の残りの遊技媒体の付与数に関係なくエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する。そして、エンディングＡＴ状態ＳＴ５は第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するまで継続する。これにより、第２区間ＳＣ２のエンディング発生前条件が成立した場合には確実に第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するようにすることが可能となる。

【０２１７】

＜遊技区間制御処理＞

次に、遊技終了時の対応処理（図２３）のステップＳ７０６にて実行される遊技区間制御処理について、図２８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、遊技区間制御処理におけるステップＳ１２０１～ステップＳ１２０８の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０２１８】

まず領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉの第２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、遊技区間が第２区間ＳＣ２であるか否かを判定する（ステップＳ１２０１）。遊技区間が第１区間ＳＣ１である場合（ステップＳ１２０１：ＮＯ）、ステップＳ１２０２以降の処理を実行することなく本遊技区間制御処理を終了する。遊技区間が第２区間ＳＣ２である場合（ステップＳ１２０１：Ｙ

ＥＳ）、領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が「４０００」以上であるか否かを判定することで、第２区間ＳＣ２における継続ゲーム数がエンディング条件の成立に対応するゲーム数となっ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、ステップＳ１２０８にて第２区間ＳＣ２の初期化処理を実行する。当該初期化処理については後に説明する。

【０２１９】

ステップＳ１２０２にて否定判定をした場合、今回のゲームにおいて、第１チャンスリプレイ入賞、第２チャンスリプレイ入賞及び通常リプレイ入賞のいずれかのリプレイ入賞が成立したか否かを判定する（ステップＳ１２０３）。この場合、今回のゲームのベット数が「２」及び「３」のいずれであったとしてもステップＳ１２０３の判定の対象となるとともに、今回のゲームが通常遊技状態ＳＴ１、第１ＣＢ状態ＳＴ２、第２ＣＢ状態ＳＴ３、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５のいずれの遊技状態であったとしてもステップＳ１２０３の判定の対象となる。いずれかのリプレイ入賞が成立している場合（ステップＳ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１２０４～ステップＳ１２０６の処理を実行することなくステップＳ１２０７に進む。

【０２２０】

いずれのリプレイ入賞も成立していない場合（ステップＳ１２０３：ＮＯ）、今回のゲームで遊技者に付与された遊技媒体数から今回のゲームのベット数を減算し、その減算した結果を領域内処理用のワークエリア９６における合計獲得数カウンタ９６ｄに加算する（ステップＳ１２０４）。この場合、今回のゲームにて遊技者に遊技媒体が付与されていない場合には今回のゲームのベット数である「２」又は「３」を合計獲得数カウンタ９６ｄの値から減算することとなる。また、今回のゲームで遊技媒体が遊技者に付与されたとしてもその付与された遊技媒体数が今回のゲームのベット数よりも少ない場合、今回のゲームのベット数から今回のゲームで付与された遊技媒体数を減算した結果の値を、合計獲得数カウンタ９６ｄの値から減算することとなる。一方、今回のゲームで遊技者に付与された遊技媒体数が今回のゲームのベット数よりも多い場合、今回のゲームで付与された遊技媒体数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値を、合計獲得数カウンタ９６ｄの値に加算することとなる。

【０２２１】

その後、合計獲得数カウンタ９６ｄの値が０以下であるか否かを判定する（ステップＳ１２０５）。合計獲得数カウンタ９６ｄの値が０以下である場合（ステップＳ１２０５：ＹＥＳ）、合計獲得数カウンタ９６ｄを「０」クリアする（ステップＳ１２０６）。既に説明した通り第２区間ＳＣ２に移行した場合には合計獲得数カウンタ９６ｄには初期値として「６３１２１」がセットされるため、初期値から遊技者が所有している遊技媒体が６３１２１枚減少するまでは合計獲得数カウンタ９６ｄの値が０以下となることはない。遊技者が所有している遊技媒体が初期値から６３１２１枚を超えて減少した場合には合計獲得数カウンタ９６ｄの値が０以下となるが、この場合には合計獲得数カウンタ９６ｄは「０」クリアされる。したがって、第２区間ＳＣ２に移行してから遊技者が所有している遊技媒体が６３１２１枚を超えて減少した場合には、その超えた分については合計獲得数カウンタ９６ｄの計測対象外となる。

【０２２２】

ステップＳ１２０３にて肯定判定をした場合、ステップＳ１２０５にて否定判定をした場合又はステップＳ１２０６の処理を実行した場合、合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５５２１」を超えたか否かを判定する（ステップＳ１２０７）。つまり、第２区間ＳＣ２が開始された場合における初期値からの遊技者が所有する遊技媒体の増加分が２４００枚を超えたか否かを判定する。ステップＳ１２０７にて肯定判定をした場合、ステップＳ１２０２にて肯定判定をした場合と同様に、ステップＳ１２０８にて第２区間ＳＣ２の初期化処理を実行する。当該初期化処理では、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉの第２区間フラグ、ベースＡＴ状態フラグ及びエンディングＡＴ状態フラグを「０」クリアするとともに領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚

数カウンタ９６ｅを「０」クリアする。これにより、第１区間ＳＣ１であって通常遊技状態ＳＴ１である状況となる。また、第２区間ＳＣ２が終了する場合に区間表示部６７が点灯状態から消灯状態となる。

【０２２３】

＜主側ＭＰＵ７２と演出側ＭＰＵ９２との通信に関する構成＞

次に、主側ＭＰＵ７２と演出側ＭＰＵ９２との通信に関する構成について説明する。図２９（ａ）は主側ＭＰＵ７２と演出側ＭＰＵ９２との通信に関する電気的構成を説明するための説明図である。

【０２２４】

主側ＭＰＵ７２と演出側ＭＰＵ９２とは信号経路群１０１により電気的に接続されている。信号経路群１０１は、主制御基板７１において主側ＭＰＵ７２と主側コネクタ１０２とを電気的に接続するように設けられた第１信号経路群１０３と、演出制御基板９１において演出側ＭＰＵ９２と演出側コネクタ１０４とを電気的に接続するように設けられた第２信号経路群１０５と、主側コネクタ１０２及び演出側コネクタ１０４のそれぞれに接続させて設けられたコネクタユニット１０６とを備えている。コネクタユニット１０６は一端に第１コネクタ１０６ａを備えているとともに他端に第２コネクタ１０６ｂを備えている。第１コネクタ１０６ａが主側コネクタ１０２に対して着脱自在に接続されており、第２コネクタ１０６ｂが演出側コネクタ１０４に対して着脱自在に接続されている。第１信号経路群１０３、主側コネクタ１０２、コネクタユニット１０６、演出側コネクタ１０４及び第２信号経路群１０５により形成される信号経路群１０１は、パラレル通信を可能とするように複数の信号経路を備えている。なお、信号経路群１０１がパラレル通信である構成に限定されることはなくシリアル通信であってもよい。

【０２２５】

信号経路群１０１を利用して主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に複数種類のコマンドが送信されるのに対して、演出側ＭＰＵ９２から主側ＭＰＵ７２にはコマンドを含めて信号の送信は行われない。つまり、主側ＭＰＵ７２と演出側ＭＰＵ９２との間の通信は、主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２への一方向通信となっている。

【０２２６】

図２９（ｂ）は主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信されるコマンドを説明するための説明図である。

【０２２７】

主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が開始されて停電発生前の処理に復帰する場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に復帰コマンドが送信される。主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図１３）にて設定値更新処理（ステップＳ１０８）が開始される場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に設定変更開始コマンドが送信され、当該設定値更新処理が終了する場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に設定変更終了コマンドが送信される。

【０２２８】

遊技媒体のベット設定が行われた場合には主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２にベット設定コマンドが送信される。所定数の遊技媒体がベットされている状況においてスタートレバー４１が操作されてゲームが開始された場合には主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に回転受付コマンドＡ及び回転受付コマンドＢが送信される。ゲームが開始されてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始された場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に回転開始コマンドが送信される。リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間が完了して定速回転となりリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止が可能となった場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に停止可コマンドが送信される。

【０２２９】

全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している状況においていずれかのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生した場合には主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に第１停止開始コマンドが送信される。２個のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが

回転している状況において回転中のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生した場合には主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に第２停止開始コマンドが送信される。１個のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している状況においてそのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生した場合には主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に第３停止開始コマンドが送信される。これら第１～第３停止開始コマンドには停止指令の対象となったリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類に対応する情報が含まれる。全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転停止が完了した場合には主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に全リール停止コマンドが送信される。最後に回転していたリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応するストップボタン４２～４４の操作が終了した場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に図柄コマンドが送信される。リール制御処理（図２２）において入賞判定処理（ステップＳ６１３）が終了した場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に入賞結果コマンドが送信される。入賞結果コマンドには今回のゲームにおいて入賞が発生したか否かの情報が含まれるとともに入賞が発生している場合にはその入賞結果の内容の情報が含まれる。１ゲームの処理が全て終了した場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２にゲーム終了コマンドＡ及びゲーム終了コマンドＢが送信される。

【０２３０】

スロットマシン１０において所定のエラーが発生した場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２にエラー発生コマンドが送信され、当該所定のエラーが解除された場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２にエラー解除コマンドが送信される。前面扉１２が閉鎖状態から開放状態となった場合及び開放状態から閉鎖状態となった場合のそれぞれにおいて主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２にドア開閉コマンドが送信される。

【０２３１】

＜回転受付コマンドＡ，Ｂ及びゲーム終了コマンドＡ，Ｂ＞

図３０（ａ）は回転受付コマンドＡに含まれている情報を説明するための説明図であり、図３０（ｂ）は回転受付コマンドＢに含まれている情報を説明するための説明図であり、図３１（ａ）はゲーム終了コマンドＡに含まれている情報を説明するための説明図であり、図３１（ｂ）はゲーム終了コマンドＢに含まれている情報を説明するための説明図である。

【０２３２】

回転受付コマンドＡには図３０（ａ）に示すように、回転受付コマンドＡであることを演出側ＭＰＵ９２にて特定することを可能とするコマンドヘッダの情報と、使用対象として設定されている設定値の情報と、今回のゲームのベット数の情報と、役の抽選処理（図１６）の結果に対応する抽選結果の種別の情報と、ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５においてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選しリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が行われる場合におけるその停止順序の情報と、今回のゲームの遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、第１ＣＢ状態ＳＴ２、第２ＣＢ状態ＳＴ３、ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５及びＣＺ状態のいずれか）の情報と、次回のゲームの遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、第１ＣＢ状態ＳＴ２、第２ＣＢ状態ＳＴ３、ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５及びＣＺ状態のいずれか）の情報と、今回のゲームの遊技区間（第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のいずれか）の情報と、次回のゲームの遊技区間（第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のいずれか）の情報とが含まれている。

【０２３３】

ゲームの開始時であって回転受付コマンドＡを設定するタイミングよりも前にその時点における遊技状態及び遊技区間を特定可能とする情報が領域内処理用のワークエリア９６における開始時状況用エリア９６ｊに記憶されるとともに、ゲームの終了時であってゲーム終了コマンドＡを設定するタイミングよりも前にその時点における遊技状態及び遊技区間を特定可能とする情報が領域内処理用のワークエリア９６における終了時状況用エリア９６ｋに記憶される。今回のゲームの遊技状態の情報は上記開始時状況用エリア９６ｊから読み出され、次回のゲームの遊技状態の情報は上記終了時状況用エリア９６ｋから読み

出されることとなるが、ゲームの開始時点における終了時状況用エリア９６ｋには前回のゲームの終了時における遊技状態及び遊技区間の情報が記憶されている。したがって、回転受付コマンドＡにおける今回のゲームの遊技状態の情報と次回のゲームの遊技状態の情報とは同一となり、回転受付コマンドＡにおける今回のゲームの遊技区間の情報と次回のゲームの遊技区間の情報とは同一となる。また、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が行われない場合には停止順序の情報には停止順序の報知が行われないことを示す情報が設定される。

【０２３４】

役の抽選処理（図１６）の結果に対応する抽選結果の種別の情報として、当選となったインデックス値ＩＶがそのまま送信されるのではなく、第１ベル当選データを含むインデックス値ＩＶに当選した場合には第１ベルに対応する情報が送信され、第２ベル当選データを含むインデックス値ＩＶに当選した場合には第２ベルに対応する情報が送信され、第１スイカ当選データを含むインデックス値ＩＶに当選した場合には第１スイカに対応する情報が送信され、第２スイカ当選データを含むインデックス値ＩＶに当選した場合には第２スイカに対応する情報が送信され、チェリー当選データを含むインデックス値ＩＶに当選した場合にはチェリーに対応する情報が送信され、第１チャンスリプレイ当選データを含むインデックス値ＩＶに当選した場合には第１チャンスリプレイに対応する情報が送信され、第２チャンスリプレイ当選データを含むインデックス値ＩＶに当選した場合には第２チャンスリプレイに対応する情報が送信され、通常リプレイ当選データを含むインデックス値ＩＶに当選した場合には通常リプレイに対応する情報が送信され、第１ＣＢ当選データを含むインデックス値ＩＶに当選した場合には第１ＣＢに対応する情報が送信され、第２ＣＢ当選データを含むインデックス値ＩＶに当選した場合には第２ＣＢに対応する情報が送信される。インデックス値ＩＶがそのまま送信されない構成であることにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５のいずれでもない状況において回転受付コマンドＡを不正に読み取られたとしても、インデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選したゲームにて第１ベル入賞又は第２ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が特定されないようにすることが可能となる。

【０２３５】

回転受付コマンドＡの情報が上記のように設定される構成において、ゲーム終了コマンドＡは図３１（ａ）に示すように回転受付コマンドＡと同様の情報が設定される。但し、コマンドヘッダの情報の内容は、回転受付コマンドＡとゲーム終了コマンドＡとで相違している。また、今回のゲームの遊技状態の情報は上記開始時状況用エリア９６ｊから読み出され、次回のゲームの遊技状態の情報は上記終了時状況用エリア９６ｋから読み出されることとなるが、ゲームの終了時点における終了時状況用エリア９６ｋには今回のゲームにて遊技状態又は遊技区間の移行が発生している場合にはその移行後における遊技状態又は遊技区間の情報が記憶されている。したがって、ゲーム終了コマンドＡにおける今回のゲームの遊技状態の情報と次回のゲームの遊技状態の情報とは異なる情報となり得るとともに、ゲーム終了コマンドＡにおける今回のゲームの遊技区間の情報と次回のゲームの遊技区間の情報とは異なる情報となり得る。

【０２３６】

回転受付コマンドＡ又はゲーム終了コマンドＡを送信する場合には、まずそれぞれのコマンドに対応するコマンドヘッダの情報を設定する。その後に、主側ＲＡＭ７４における領域内処理用のワークエリア９６において使用対象の設定値が記憶されたエリアから設定値の情報を読み出し、領域内処理用のワークエリア９６におけるベット数設定カウンタ９６ａからベット数の情報を読み出し、領域内処理用のワークエリア９６に記憶されている当選となったインデックス値ＩＶの情報に対応する抽選結果の種別の情報を主側ＲＯＭ７３における領域内処理用のデータから読み出し、領域内処理用のワークエリア９６において停止順序の情報が記憶されたエリアから当該停止順序の情報を読み出し、領域内処理用のワークエリア９６における開始時状況用エリア９６ｊに記憶された遊技状態及び遊技区間の情報を読み出し、領域内処理用のワークエリア９６における終了時状況用エリア９６

ｋに記憶された遊技状態及び遊技区間の情報を読み出す。そして、それら読み出した情報を回転受付コマンドＡ及びゲーム終了コマンドＡのうち設定対象となっているコマンドにそれぞれ設定する。

【０２３７】

回転受付コマンドＢには図３０（ｂ）に示すように、回転受付コマンドＢであることを演出側ＭＰＵ９２にて特定することを可能とするコマンドヘッダの情報と、領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃの情報と、領域内処理用のワークエリア９６における合計獲得数カウンタ９６ｄの情報と、領域内処理用のワークエリア９６における解除ゲーム数カウンタ９６ｇの情報と、領域内処理用のワークエリア９６における待機カウンタ９６ｆの情報と、領域内処理用のワークエリア９６におけるＣＺ状態カウンタ９６ｈの情報と、領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの情報と、今回のゲームの開始時におけるベースＡＴ開始時処理（図２６）の上乗せ抽選処理にて上乗せ当選となった場合にはその上乗せ付与数の情報と、領域外処理用のワークエリア９８における終了判定カウンタ９８ｂの情報とが含まれている。回転受付コマンドＢの情報が上記のように設定される構成において、ゲーム終了コマンドＢは図３１（ｂ）に示すように回転受付コマンドＢと同様の情報が設定される。但し、コマンドヘッダの情報の内容は、回転受付コマンドＢとゲーム終了コマンドＢとで相違している。

【０２３８】

回転受付コマンドＢ又はゲーム終了コマンドＢを送信する場合には、まずそれぞれのコマンドに対応するコマンドヘッダの情報を設定する。その後に、主側ＲＡＭ７４における領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃ、合計獲得数カウンタ９６ｄ、解除ゲーム数カウンタ９６ｇ、待機カウンタ９６ｆ、ＣＺ状態カウンタ９６ｈ、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ、及び領域内処理用のワークエリア９６における上乗せ付与数の情報を記憶するエリアのそれぞれから情報を読み出すとともに、領域外処理用のワークエリア９８における終了判定カウンタ９８ｂから情報を読み出す。そして、それら読み出した情報を回転受付コマンドＢ及びゲーム終了コマンドＢのうち設定対象となっているコマンドにそれぞれ設定する。

【０２３９】

上記のように設定される回転受付コマンドＡ及び回転受付コマンドＢは役の抽選処理（図１６）におけるステップＳ４１１にて設定されて主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される。つまり、回転受付コマンドＡ及び回転受付コマンドＢは各ゲームが開始されて役の抽選処理が実行された場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される。また、ゲーム終了コマンドＡ及びゲーム終了コマンドＢは通常処理（図１５）におけるステップＳ３１５にて設定されて主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される。つまり、ゲーム終了コマンドＡ及びゲーム終了コマンドＢは各ゲームが終了される場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される。

【０２４０】

＜コマンド設定処理＞

次に、回転受付コマンドＡ、回転受付コマンドＢ、ゲーム終了コマンドＡ及びゲーム終了コマンドＢを設定するために共通して呼び出されるコマンド設定処理について、図３２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、コマンド設定処理におけるステップＳ１３０１～ステップＳ１３１５の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０２４１】

コマンド設定処理は、役の抽選処理（図１６）のステップＳ４１１において回転受付コマンドＡを設定する場合にサブルーチンとして呼び出されて実行されるとともに回転受付コマンドＢを設定する場合にサブルーチンとして呼び出されて実行される。また、コマンド設定処理は、通常処理（図１５）のステップＳ３１５においてゲーム終了コマンドＡを設定する場合にサブルーチンとして呼び出されて実行されるとともにゲーム終了コマンドＢを設定する場合にサブルーチンとして呼び出されて実行される。

【０２４２】
今回設定対象のコマンドが回転受付コマンドＡ及びゲーム終了コマンドＡのいずれかである場合（ステップＳ１３０１：ＹＥＳ）、回転受付コマンドＡであれば（ステップＳ１３０２：ＹＥＳ）、当該回転受付コマンドＡに対応するコマンドヘッダの情報を領域内処理用のデータから読み出し（ステップＳ１３０３）、ゲーム終了コマンドＡであれば（ステップＳ１３０２：ＮＯ）、当該ゲーム終了コマンドＡに対応するコマンドヘッダの情報を領域内処理用のデータから読み出す（ステップＳ１３０４）。ステップＳ１３０３又はステップＳ１３０４の処理を実行した場合、主側ＭＰＵ７２の所定のレジスタに読み出し回数として「８」をセットする（ステップＳ１３０５）。読み出し回数の情報は、コマンドを設定するために情報を読み出す回数と読み出し対象となっている情報が記憶されているエリアのアドレスを主側ＭＰＵ７２にて特定するための情報である。

【０２４３】
その後、所定のレジスタに記憶されている読み出し回数の情報に対応する情報を読み出す（ステップＳ１３０６）。読み出し回数の情報が「８」である場合には、領域内処理用のワークエリア９６において使用対象の設定値が記憶されたエリアから設定値の情報を読み出す。読み出し回数の情報が「７」である場合には、領域内処理用のワークエリア９６におけるベット数設定カウンタ９６ａからベット数の情報を読み出す。読み出し回数の情報が「６」である場合には、領域内処理用のワークエリア９６に記憶されている当選となったインデックス値ＩＶの情報に対応する抽選結果の種別の情報を主側ＲＯＭ７３における領域内処理用のデータから読み出す。読み出し回数の情報が「５」である場合には、領域内処理用のワークエリア９６において停止順序の情報が記憶されたエリアから当該停止順序の情報を読み出す。読み出し回数の情報が「４」である場合には、開始時状況用エリア９６ｊに記憶された遊技状態の情報を読み出す。読み出し回数の情報が「３」である場合には、終了時状況用エリア９６ｋに記憶された遊技状態の情報を読み出す。読み出し回数の情報が「２」である場合には、開始時状況用エリア９６ｊに記憶された遊技区間の情報を読み出す。読み出し回数の情報が「１」である場合には、終了時状況用エリア９６ｋに記憶された遊技区間の情報を読み出す。

【０２４４】
その後、所定のレジスタに記憶されている読み出し回数の値を１減算し（ステップＳ１３０７）、その１減算後における読み出し回数の値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１３０８）。読み出し回数の値が「０」ではない場合（ステップＳ１３０８：Ｎ０）、ステップＳ１３０６及びステップＳ１３０７の処理を実行する。つまり、読み出し回数の値が「０」となるまで、ステップＳ１３０６及びステップＳ１３０７の処理が繰り返されることになる。読み出し回数の値が「０」である場合（ステップＳ１３０８：ＹＥＳ）、本コマンド設定処理を終了する。

【０２４５】
今回設定対象のコマンドが回転受付コマンドＢ及びゲーム終了コマンドＢのいずれかである場合（ステップＳ１３０１：ＮＯ）、回転受付コマンドＢであれば（ステップＳ１３０９：ＹＥＳ）、当該回転受付コマンドＢに対応するコマンドヘッダの情報を領域内処理用のデータから読み出し（ステップＳ１３１０）、ゲーム終了コマンドＢであれば（ステップＳ１３０９：ＮＯ）、当該ゲーム終了コマンドＢに対応するコマンドヘッダの情報を領域内処理用のデータから読み出す（ステップＳ１３１１）。ステップＳ１３１０又はステップＳ１３１１の処理を実行した場合、主側ＭＰＵ７２の所定のレジスタに読み出し回数として「８」をセットする（ステップＳ１３１２）。

【０２４６】
その後、所定のレジスタに記憶されている読み出し回数の情報に対応する情報を読み出す（ステップＳ１３１３）。読み出し回数の情報が「８」である場合には、領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃの情報を読み出す。読み出し回数が「７」である場合には、領域内処理用のワークエリア９６における合計獲得数カウンタ９６ｄの情報を読み出す。読み出し回数が「６」である場合には、領域内処理用のワー

クエリア９６における解除ゲーム数カウンタ９６ｇの情報を読み出す。読み出し回数が「５」である場合には、領域内処理用のワークエリア９６における待機カウンタ９６ｆの情報を読み出す。読み出し回数が「４」である場合には、領域内処理用のワークエリア９６におけるＣＺ状態カウンタ９６ｈの情報を読み出す。読み出し回数が「３」である場合には、領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの情報を読み出す。読み出し回数が「２」である場合には、領域内処理用のワークエリア９６における上乗せ付与数の情報を記憶するエリアから情報を読み出す。読み出し回数が「１」である場合には、領域外処理用のワークエリア９８における終了判定カウンタ９８ｂの情報を読み出す。

【０２４７】

その後、所定のレジスタに記憶されている読み出し回数の値を１減算し（ステップＳ１３１４）、その１減算後における読み出し回数の値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１３１５）。読み出し回数の値が「０」ではない場合（ステップＳ１３１５：Ｎ０）、ステップＳ１３１３及びステップＳ１３１４の処理を実行する。つまり、読み出し回数の値が「０」となるまで、ステップＳ１３１３及びステップＳ１３１４の処理が繰り返されることになる。読み出し回数の値が「０」である場合（ステップＳ１３１５：ＹＥＳ）、本コマンド設定処理を終了する。

【０２４８】

役の抽選処理（図１６）のステップＳ４１１では、コマンド設定処理が１回実行されることにより回転受付コマンドＡが設定されるとともにコマンド設定処理がさらに１回実行されることにより回転受付コマンドＢが設定される。そして、それら設定された回転受付コマンドＡ及び回転受付コマンドＢが演出側ＭＰＵ９２に送信される。また、通常処理（図１５）のステップＳ３１５では、コマンド設定処理が１回実行されることによりゲーム終了コマンドＡが設定されるとともにコマンド設定処理がさらに１回実行されることによりゲーム終了コマンドＢが設定される。そして、それら設定されたゲーム終了コマンドＡ及びゲーム終了コマンドＢが演出側ＭＰＵ９２に送信される。

【０２４９】

＜連続表示演出＞

次に、通常遊技状態ＳＴ１においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定している状況であってＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況で画像表示装置６３にて実行される表示演出の内容を説明する。図３３（ａ）～図３３（ｄ）はベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況で画像表示装置６３にて実行される表示演出の内容を説明するための説明図である。

【０２５０】

第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定した場合には、領域内処理用のワークエリア９６における待機カウンタ９６ｆに「４」がセットされ、待機カウンタ９６ｆに１以上の値がセットされている場合には１ゲームが実行される度に当該待機カウンタ９６ｆの値が１減算され、１減算後における待機カウンタ９６ｆの値が「０」となった場合に通常遊技状態ＳＴ１からベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生する。つまり、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定してから４ゲームに亘ってベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されることになる。

【０２５１】

このベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況において、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行を遊技者に期待させる連続表示演出が画像表示装置６３にて実行される。また、第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定していない状況においても上記連続表示演出が画像表示装置６３にて実行され得る。つまり、連続表示演出がその後にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生する場合及びベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生しない場合のいずれであっても実行される。ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生する場合における連続表示演出では当該連続表示演出の最後にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生することを示す移行対応演出が実行され、ベース

ＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生しない場合における連続表示演出では当該連続表示演出の最後にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生しないことを示す非移行対応演出が実行される。したがって、遊技者は連続表示演出が発生した場合には、最終的に移行対応演出が発生することを期待しながら当該連続表示演出に注目することになる。

【０２５２】

なお、連続表示演出が実行されている状況においては上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該連続表示演出に対応する演出が実行される。また、連続表示演出が実行されるゲーム数は４ゲームに限定されることはなく、２ゲーム、３ゲーム、５ゲーム又は６ゲーム以上であってもよく、ゲーム数が固定されているのではなく、抽選によりゲーム数が決定されることでゲーム数が変動し得る構成としてもよい。

【０２５３】

連続表示演出は１ゲームが消化される毎に演出区分が進行していくことになる。具体的には、１ゲーム目はこれから対決演出が開始されることを示すオープニング区分が実行される。オープニング区分においては図３３（ａ）に示すようにオープニング対応画像Ｇ１１が表示される。２ゲーム目は対決演出における前半対決区分が実行される。前半対決区分においては図３３（ｂ）に示すように２人のキャラクタ画像が対決している様子の前半部分に対応する前半対決画像Ｇ１２が表示される。３ゲーム目は対決演出における後半対決区分が実行される。後半対決区分においては２人のキャラクタ画像が対決している様子の後半部分に対応する後半対決画像が表示される。

【０２５４】

４ゲーム目は対決演出の対決結果区分が実行される。対決結果区分においては図３３（ｃ）に示すように２人のキャラクタ画像の対決結果に対応する対決結果画像Ｇ１３が表示される。図３３（ｃ）の対決結果画像Ｇ１３はベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生する場合における連続表示演出にて表示される勝利対応画像である。ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生しない場合における連続表示演出では、対決結果画像Ｇ１３として「残念！」といった敗北対応画像が表示される。ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生する場合における連続表示演出では、対決結果区分の後に図３３（ｄ）に示すようにベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されることを示すＡＴ開始画像Ｇ１４が表示される。ＡＴ開始画像Ｇ１４ではベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されること及び当該ベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の初期付与数が表示される。

【０２５５】

ＡＴ開始画像Ｇ１４の表示は、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況の４ゲーム目においてゲーム終了コマンドＡ，Ｂを主側ＭＰＵ７２から受信した場合に実行される。つまり、ゲーム終了コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報が通常遊技状態ＳＴ１であり次回のゲームの遊技状態の情報がベースＡＴ状態ＳＴ４である場合に次回のゲームからベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されることを演出側ＭＰＵ９２にて特定することが可能となり、さらにゲーム終了コマンドＢに含まれるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値から初期付与数を演出側ＭＰＵ９２にて特定することが可能である。そして、この場合には演出側ＭＰＵ９２は特定した初期付与数が表示された状態でＡＴ開始画像Ｇ１４が表示されるように画像表示装置６３を表示制御する。なお、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生しない場合における連続表示演出では、対決結果区分の後に通常遊技状態ＳＴ１における連続表示演出ではないベース演出が再開される。

【０２５６】

上記のような連続表示演出は、通常遊技状態ＳＴ１においてＣＺ状態への移行が確定している状況であって当該ＣＺ状態への移行が待機している状況においても実行される。また、通常遊技状態ＳＴ１においてＣＺ状態への移行が確定していない状況においても連続表示演出が実行され得る。したがって、遊技者は連続表示演出を確認した場合、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行することを期待し、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行しないとしてもＣＺ状態へ移行することを期待することとなる。

【０２５７】

＜通常演出制御処理＞
次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される通常演出制御処理について、図３４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常演出制御処理は通常遊技状態ＳＴ１において比較的短い周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し実行される。
【０２５８】
主側ＭＰＵ７２から回転受付コマンドＡ，Ｂを受信している場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、演出調整処理を実行する（ステップＳ１４０２）。演出調整処理は、主側ＭＰＵ７２の制御による遊技の進行状況と演出側ＭＰＵ９２による演出の実行制御の内容とに不一致が生じている場合に、その不一致を解消するための処理である。演出調整処理の詳細については後に説明する。
【０２５９】
その後、回転受付コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報から今回のゲームがＣＺ状態であるか否かを判定する（ステップＳ１４０３）。今回のゲームがＣＺ状態である場合（ステップＳ１４０３：ＹＥＳ）、回転受付コマンドＢに含まれるＣＺ状態カウンタ９６ｈの情報からＣＺ状態の残りのゲーム数を把握し、その残りのゲーム数に対応するＣＺ状態の演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う（ステップＳ１４０４）。これにより、画像表示装置６３ではＣＺ状態の残りの継続ゲーム数に対応する表示演出が実行されるとともに、上部ランプ６１及びスピーカ６２では当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行される。
【０２６０】
今回のゲームがＣＺ状態ではない場合（ステップＳ１４０３：ＮＯ）、今回のゲームが本前兆状態であるか否かを判定する（ステップＳ１４０５）。本前兆状態とは、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定している状況であって当該ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況、及びＣＺ状態への移行が確定している状況であって当該ＣＺ状態への移行が待機されている状況のいずれかの状態である。本前兆状態はベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況及びＣＺ状態への移行が待機されている状況のいずれであっても４ゲームに亘って継続するが、前者の状況と後者の状況とで本前兆状態が継続するゲーム数が相違する構成としてもよい。また、本前兆状態であるか否かの判定は、回転受付コマンドＢに含まれる待機カウンタ９６ｆの値が１以上の値であるか否かを判定することにより行われる。
【０２６１】
本前兆状態である場合（ステップＳ１４０５：ＹＥＳ）、回転受付コマンドＢに含まれる待機カウンタ９６ｆの値に対応する本前兆演出の更新処理を実行する（ステップＳ１４０６）。具体的には、待機カウンタ９６ｆの値が「４」である場合、今回のゲームにて本前兆状態が開始されたことを意味する。この場合、画像表示装置６３の表示演出に関しては連続表示演出のうちオープニング区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、図３３（ａ）に示すようなオープニング対応画像Ｇ１１が画像表示装置６３にて表示されることになる。また、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。待機カウンタ９６ｆの値が「３」である場合、画像表示装置６３の表示演出に関しては連続表示演出のうち前半対決区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、図３３（ｂ）に示すような前半対決画像Ｇ１２が画像表示装置６３にて表示されることになる。また、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。
【０２６２】
待機カウンタ９６ｆの値が「２」である場合、画像表示装置６３の表示演出に関しては連続表示演出のうち後半対決区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、後半対決画像が画像表示装置６３にて表示されることになる。また、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。待機カウンタ９６ｆの値が「１」である場合、画像

表示装置６３の表示演出に関しては連続表示演出のうち対決結果区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、図３３（ｄ）に示すような対決結果画像Ｇ１３が画像表示装置６３にて表示されることになる。また、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。

【０２６３】

なお、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合における本前兆状態及びＣＺ状態に移行する場合における本前兆状態のいずれであっても同一の態様でステップＳ１４０６の処理が実行されることで、いずれの本前兆状態であっても同一の態様で連続表示演出が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合における本前兆状態とＣＺ状態に移行する場合における本前兆状態とでステップＳ１４０６の処理の実行態様が相違することで、各本前兆状態で連続表示演出の実行態様が相違する構成としてもよい。この場合、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合における本前兆状態とＣＺ状態に移行する場合における本前兆状態とで連続表示演出の演出内容が完全に相違する構成としてもよく、各本前兆状態における連続表示演出において同一の演出内容となり得るがベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合における本前兆状態の方がＣＺ状態に移行する場合における本前兆状態よりも期待度の高い演出が実行される構成としてもよい。また、このようにベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合における本前兆状態とＣＺ状態に移行する場合における本前兆状態とで演出内容が相違し得る構成においては、回転受付コマンドＡ又は回転受付コマンドＢにＡＴ当選フラグ及びＣＺ当選フラグのうち少なくとも一方の情報が設定されるようにする必要がある。

【０２６４】

本前兆状態ではない場合（ステップＳ１４０５：ＮＯ）、偽前兆状態であるか否かを判定する（ステップＳ１４０７）。偽前兆状態とは、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定している状況及びＣＺ状態への移行が確定している状況のいずれでもない状況において画像表示装置６３にて連続表示演出が実行される状態である。偽前兆状態である場合（ステップＳ１４０７：ＹＥＳ）、偽前兆演出の更新処理を実行する（ステップＳ１４０８）。偽前兆演出は、詳細は後述するように演出側ＭＰＵ９２にて実行された抽選にて発生当選となった場合に実行される。演出側ＲＡＭ９４には偽前兆演出用カウンタが設けられており、偽前兆演出の発生抽選処理にて偽前兆演出の発生当選となった場合に偽前兆演出用カウンタに「４」がセットされ、回転受付コマンドＡ，Ｂを受信する度にすなわち１ゲームが実行される度に偽前兆演出用カウンタの値が１減算される。なお、偽前兆演出用カウンタの値を１減算する処理は偽前兆演出の更新処理が終了した場合に実行される。

【０２６５】

偽前兆演出の更新処理では、偽前兆演出用カウンタの値が「４」である場合、画像表示装置６３の表示演出に関しては連続表示演出のうちオープニング区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、図３３（ａ）に示すようなオープニング対応画像Ｇ１１が画像表示装置６３にて表示されることになる。また、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。偽前兆演出用カウンタの値が「３」である場合、画像表示装置６３の表示演出に関しては連続表示演出のうち前半対決区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、図３３（ｂ）に示すような前半対決画像Ｇ１２が画像表示装置６３にて表示されることになる。また、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。

【０２６６】

偽前兆演出用カウンタの値が「２」である場合、画像表示装置６３の表示演出に関しては連続表示演出のうち後半対決区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、後半対決画像が画像表示装置６３にて表示されることになる。また、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行され

るようにするためのデータ設定を行う。偽前兆演出用カウンタの値が「１」である場合、画像表示装置６３の表示演出に関しては連続表示演出のうち対決結果区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、対決結果画像が画像表示装置６３にて表示されることになる。この場合、対決演出において負けたことを示す演出が実行される。また、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。

【０２６７】

偽前兆状態ではない場合（ステップＳ１４０７：ＮＯ）、偽前兆演出の発生抽選処理を実行する（ステップＳ１４０９）。偽前兆演出の発生抽選処理では演出側ＲＯＭ９３に設けられた偽前兆演出の抽選テーブルを読み出すとともに演出側ＲＡＭ９４にて定期的に更新される抽選カウンタから数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を偽前兆演出の抽選テーブルに対して照合する。偽前兆演出の発生当選となる確率は１０％に設定されている。偽前兆演出の発生当選となった場合（ステップＳ１４１０：ＹＥＳ）、偽前兆演出の設定処理を実行する（ステップＳ１４１１）。偽前兆演出の設定処理では、偽前兆演出用カウンタに「４」をセットする。これにより、次回のゲームから偽前兆演出が開始されることとなる。

【０２６８】

ステップＳ１４０４の処理を実行した場合、ステップＳ１４０６の処理を実行した場合、ステップＳ１４０８の処理を実行した場合、ステップＳ１４１０にて否定判定をした場合、又はステップＳ１４１１の処理を実行した場合、回転受付コマンドＡ，Ｂの受信に対するその他の処理を実行する。当該その他の処理では、ベット数に応じたベットランプの発光制御などを実行する。

【０２６９】

主側ＭＰＵ７２からいずれかの停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信した場合（ステップＳ１４１３：ＹＥＳ）、演出更新処理を実行する（ステップＳ１４１４）。演出更新処理では、停止開始コマンド及び全リール停止コマンドのいずれかの受信を契機として演出の実行内容を進行させるための設定を行う。この場合、第１停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合には１個目のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生して当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が開始されることに対応させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。また、第２停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合には２個目のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生して当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が開始されることに対応させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。また、第３停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合には３個目のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生して当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が開始されることに対応させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。また、全リール停止コマンドを受信した場合には全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止が行われたことに対応させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。

【０２７０】

連続表示演出におけるオープニング区分、前半対決区分、後半対決区分及び対決結果区分はいずれも、第１停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合、第２停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合、第３停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合、及び全リール停止コマンドを受信した場合のそれぞれで演出の実行内容が進行される。例えばオープニング区分の表示演出が画像表示装置６３にて実行されている状況においては、第１停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合にオープニング区分の表示演出の実行内容がそれに合わせて進行され、第２停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合にオープニング区分の表示演出の実行内容がそれに合わせて進行され、第３停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合にオープニング区分の表示演出の実行内容がそれに合わせて進行され、全リール停止コマンドを受信した場合にオープニング区分の表示演出の実行内容がそれに合わせて進行される。また、例えば後半対決区分の表示演出が画

像表示装置６３にて実行されている状況においては、第１停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合に後半対決区分の表示演出の実行内容がそれに合わせて進行され、第２停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合に後半対決区分の表示演出の実行内容がそれに合わせて進行され、第３停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合に後半対決区分の表示演出の実行内容がそれに合わせて進行され、全リール停止コマンドを受信した場合に後半対決区分の表示演出の実行内容がそれに合わせて進行される。

【０２７１】

主側ＭＰＵ７２からゲーム終了コマンドＡ，Ｂを受信した場合（ステップＳ１４１５：ＹＥＳ）、ゲーム終了コマンドＡに含まれている今回のゲームの遊技状態の情報がＣＺ状態に対応する情報ではなく且つゲーム終了コマンドＡに含まれている次回のゲームの遊技状態の情報がＣＺ状態に対応する情報であるか否かを判定することで、次回のゲームからＣＺ状態が開始されるか否かを判定する（ステップＳ１４１６）。つまり、ゲーム終了コマンドＡに今回のゲームの遊技状態の情報だけではなく次回のゲームの遊技状態の情報が含まれている構成であることにより、演出側ＭＰＵ９２はゲーム終了コマンドＡの内容を確認するだけで今回のゲームにてＣＺ状態への移行が発生して次回のゲームからＣＺ状態が開始されることを特定することが可能となる。

【０２７２】

次回のゲームからＣＺ状態が開始されることを特定した場合（ステップＳ１４１６：ＹＥＳ）、ＣＺ演出の設定処理を実行する（ステップＳ１４１７）。ＣＺ演出の設定処理では、ＣＺ状態に対応する演出が実行されるようにするためのデータの設定を行う。これにより、画像表示装置６３にてＣＺ状態に対応する表示演出が開始されるとともに、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行される。

【０２７３】

次回のゲームからＣＺ状態が開始される状況ではない場合（ステップＳ１４１６：ＮＯ）、ゲーム終了コマンドＡに含まれている今回のゲームの遊技状態の情報がベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する情報ではなく且つゲーム終了コマンドＡに含まれている次回のゲームの遊技状態の情報がベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する情報であるか否かを判定することで、次回のゲームからベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されるか否かを判定する（ステップＳ１４１８）。つまり、ゲーム終了コマンドＡに今回のゲームの遊技状態の情報だけではなく次回のゲームの遊技状態の情報が含まれている構成であることにより、演出側ＭＰＵ９２はゲーム終了コマンドＡの内容を確認するだけで今回のゲームにてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生して次回のゲームからベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されることを特定することが可能となる。

【０２７４】

次回のゲームからベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されることを特定した場合（ステップＳ１４１８：ＹＥＳ）、演出側ＲＡＭ９４に設けられた演出側ＡＴ状態フラグに「１」をセットする（ステップＳ１４１９）。演出側ＡＴ状態フラグは、ベースＡＴ状態ＳＴ４であるか否かを演出側ＭＰＵ９２にて特定するためのフラグである。演出側ＡＴ状態フラグに「１」がセットされていない場合は通常演出制御処理（図３４）が実行され、演出側ＡＴ状態フラグに「１」がセットされている場合は後述するＡＴ演出制御処理（図４２）が実行される。

【０２７５】

その後、演出側ＲＡＭ９４に設けられた表示対象残数カウンタ９４ａ（図４１参照）に、ゲーム終了コマンドＢに含まれているＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値をセットする（ステップＳ１４２０）。ベースＡＴ状態ＳＴ４においては当該ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立するまでの遊技媒体の残りの付与数が画像表示装置６３にて表示されることとなるが、表示対象残数カウンタ９４ａの値に対応する付与数が当該遊技媒体の残りの付与数として画像表示装置６３にて表示される。ベースＡＴ状態ＳＴ４が開始された場合には初期付与数として「２００」がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅにセットされるため、ベースＡ

Ｔ状態ＳＴ４への移行時におけるゲーム終了コマンドＢに含まれているＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値はこの初期付与数の「２００」である。したがって、ステップＳ１４２０では表示対象残数カウンタ９４ａに「２００」がセットされ、画像表示装置６３では遊技媒体の残りの付与数として２００枚が表示される。

【０２７６】

その後、ＡＴ演出の設定処理を実行する（ステップＳ１４２１）。ＡＴ演出の設定処理では、ベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する演出が実行されるようにするためのデータの設定を行う。これにより、画像表示装置６３にてベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する表示演出が開始されるとともに、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行される。

【０２７７】

ステップＳ１４１２の処理を実行した場合、ステップＳ１４１４の処理を実行した場合、ステップＳ１４１５にて否定判定をした場合、ステップＳ１４１７の処理を実行した場合、ステップＳ１４１８にて否定判定をした場合、又はステップＳ１４２１の処理を実行した場合、その他の処理を実行する（ステップＳ１４２２）。その他の処理では、回転受付コマンドＡ，Ｂ、停止開始コマンド、全リール停止コマンド及びゲーム終了コマンドＡ，Ｂ以外のコマンドを受信したことに対応する演出又は報知が実行されるようにするための処理を実行する。

【０２７８】

＜演出調整処理＞

次に、通常演出制御処理（図３４）のステップＳ１４０２にて実行される演出調整処理について図３５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出調整処理は既に説明したとおり回転受付コマンドＡ，Ｂを主側ＭＰＵ７２から受信した場合に実行される。

【０２７９】

まず回転受付コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報としてＣＺ状態の情報が設定されているか否かを判定する（ステップＳ１５０１）。ＣＺ状態の情報が設定されている場合（ステップＳ１５０１：ＹＥＳ）、演出側ＲＡＭ９４に設定されている実行対象の演出用のデータを確認することで、既にＣＺ状態に対応する演出が開始されているか否かを判定する（ステップＳ１５０２）。ＣＺ状態に対応する演出が未だ開始されていない場合（ステップＳ１５０２：ＮＯ）、ＣＺ演出の設定処理を実行する（ステップＳ１５０３）。ＣＺ演出の設定処理では、ＣＺ状態に対応する演出が実行されるようにするためのデータの設定を行う。これにより、画像表示装置６３にてＣＺ状態に対応する表示演出が開始されるとともに、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行される。

【０２８０】

回転受付コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報としてＣＺ状態の情報が設定されていない場合（ステップＳ１５０１：ＮＯ）、回転受付コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報としてベースＡＴ状態ＳＴ４の情報が設定されているか否かを判定する（ステップＳ１５０４）。演出側ＭＰＵ９２は既に説明したとおり演出側ＲＡＭ９４の演出側ＡＴ状態フラグに「１」がセットされていない場合、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１であるとして通常演出制御処理（図３４）を実行し、当該通常演出制御処理にて演出調整処理（図３５）を実行する。この場合に、当該演出調整処理にて、回転受付コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報としてベースＡＴ状態ＳＴ４の情報が設定されていると判定した場合（ステップＳ１５０４：ＹＥＳ）、実際にはベースＡＴ状態ＳＴ４であるにも関わらず演出側ＭＰＵ９２では通常遊技状態ＳＴ１に対応する演出の実行制御を行っていたことを意味する。したがって、このような場合にはステップＳ１５０５～ステップＳ１５１０にてベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する演出の実行制御を開始する。

【０２８１】

具体的には、まず演出側ＲＡＭ９４の演出側ＡＴ状態フラグに「１」をセットする（ス

テップＳ１５０５）。演出側ＡＴ状態フラグは既に説明したとおり、ベースＡＴ状態ＳＴ４であるか否かを演出側ＭＰＵ９２にて特定するためのフラグである。演出側ＡＴ状態フラグに「１」がセットされていない場合は通常演出制御処理（図３４）が実行され、演出側ＡＴ状態フラグに「１」がセットされている場合は後述するＡＴ演出制御処理（図４２）が実行される。

【０２８２】

その後、演出側ＲＡＭ９４の表示対象残数カウンタ９４ａ（図４１参照）に、回転受付コマンドＢに含まれているＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値をセットする（ステップＳ１５０６）。ベースＡＴ状態ＳＴ４においては表示対象残数カウンタ９４ａの値に対応する付与数が、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立するまでの遊技媒体の残りの付与数として画像表示装置６３にて表示される。ベースＡＴ状態ＳＴ４が開始された場合には初期付与数として「２００」がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅにセットされることとなるが、演出調整処理（図３５）のステップＳ１５０６にて表示対象残数カウンタ９４ａに値がセットされる状況というのは実際にはベースＡＴ状態ＳＴ４であるにも関わらず演出側ＭＰＵ９２では通常遊技状態ＳＴ１に対応する演出の実行制御を行っていた状況である。したがって、ステップＳ１５０６の処理が実行された状況において既にベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の残りの付与数が初期付与数よりも少なくなっている可能性がある。ステップＳ１５０６にてＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が表示対象残数カウンタ９４ａにセットされることで、ベースＡＴ状態ＳＴ４における現状の遊技媒体の残りの付与数が画像表示装置６３にて表示されることになる。

【０２８３】

その後、ＡＴ演出の設定処理を実行する（ステップＳ１５０７）。ＡＴ演出の設定処理では、ベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する演出が実行されるようにするためのデータの設定を行う。これにより、画像表示装置６３にてベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する表示演出が開始されるとともに、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行される。

【０２８４】

その後、回転受付コマンドＡに含まれる停止順序の情報に今回のゲームにてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知すべきことを示す情報が設定されているか否かを判定する（ステップＳ１５０８）。ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５において役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選した場合には第１ベル入賞又は第２ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が画像表示装置６３及び兼用表示部６６にて報知されることとなるが、当該報知を行うことが主側ＭＰＵ７２にて決定された場合にはその停止順序に対応する情報が停止順序の情報として回転受付コマンドＡに設定され、当該報知を行うことが主側ＭＰＵ７２にて決定されなかった場合には停止順序の報知を行わないことに対応する情報が停止順序の情報として回転受付コマンドＡに設定される。回転受付コマンドＡにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知すべきことを示す情報が設定されている場合（ステップＳ１５０８：ＹＥＳ）、その停止順序の情報を演出側ＲＡＭ９４に記憶させる（ステップＳ１５０９）。その後、その停止順序の情報に対応する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データの設定を行う（ステップＳ１５１０）。これにより、画像表示装置６３にて第１ベル入賞又は第２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開始される。当該停止順序の報知は主側ＭＰＵ７２からゲーム終了コマンドＡ，Ｂを受信するまで継続される。

【０２８５】

上記のように回転受付コマンドＡに今回のゲームの遊技状態の情報が含まれていることにより、実際にはベースＡＴ状態ＳＴ４であるにも関わらず演出側ＭＰＵ９２では通常遊技状態ＳＴ１に対応する演出の実行制御を行っていた場合に演出側ＭＰＵ９２にてベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する演出の実行制御を行うことが可能となる。ここで、実際にはベースＡＴ状態ＳＴ４であるにも関わらず演出側ＭＰＵ９２では通常遊技状態ＳＴ１に対応

する演出の実行制御が行われる状況は、主側ＭＰＵ７２と演出側ＭＰＵ９２との間の信号経路群１０１に異常が生じた場合に発生し得る。

【０２８６】

例えば、主制御基板７１の主側コネクタ１０２とコネクタユニット１０６の第１コネクタ１０６ａとの接続が不十分であり一時的にその接続が外れてしまう場合や、演出制御基板９１の演出側コネクタ１０４とコネクタユニット１０６の第２コネクタ１０６ｂとの接続が不十分であり一時的にその接続が外れてしまう場合に、信号経路群１０１に異常が生じて主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２へのコマンドの送信が適切に行われないことで、実際にはベースＡＴ状態ＳＴ４であるにも関わらず演出側ＭＰＵ９２では通常遊技状態ＳＴ１に対応する演出の実行制御が行われる状況が発生する。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における連続表示演出の実行中に上記のような信号経路群１０１の異常が生じて主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２へのコマンドの送信が適切に行われないことが起こり得る。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況だけではなく、ＣＺ状態への移行が待機されている状況における連続表示演出の実行中に上記のような信号経路群１０１の異常が生じて主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２へのコマンドの送信が適切に行われないことが起こり得る。

【０２８７】

図３６（ａ）～図３６（ｃ）はベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における連続表示演出のオープニング区分が開始された後に上記のような信号経路群１０１の異常が生じ、対決結果区分が開始される場合に当該信号経路群１０１の異常が解消される場合における連続表示演出の実行内容を説明するための説明図である。

【０２８８】

図３６（ａ）に示すように画像表示装置６３にてオープニング区分の表示演出が実行されている状況において信号経路群１０１の異常が発生する。この場合、演出側ＭＰＵ９２において主側ＭＰＵ７２からのコマンドを受信することができないため、画像表示装置６３におけるオープニング区分の表示演出がその演出内容を進行させることなく維持される。その後、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における２ゲーム目及び３ゲーム目において信号経路群１０１の異常が継続されることで、画像表示装置６３におけるオープニング区分の表示演出がその演出内容を進行させることなく維持される。

【０２８９】

その後、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における４ゲーム目の開始直前に信号経路群１０１の異常が解消される。この場合、通常演出制御処理（図３４）におけるステップＳ１４０６では既に説明したとおり回転受付コマンドＢに含まれている待機カウンタ９６ｆの値に対応する演出内容の連続表示演出が実行されるようにするための処理が実行されるため、画像表示装置６３では図３６（ａ）に示すようにオープニング区分の表示演出が実行されている状況から前半対決区分及び後半対決区分の表示演出を飛ばして図３６（ｂ）に示すように対決結果区分の表示演出が実行されることになる。そして、今回のゲームにおけるゲーム終了コマンドＡ，Ｂを受信した場合に図３６（ｃ）に示すようにベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されることを示すＡＴ開始画像Ｇ１４が表示されることになる。

【０２９０】

図３７（ａ）及び図３７（ｂ）はベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における連続表示演出のオープニング区分が開始された後に上記のような信号経路群１０１の異常が生じ、当該待機されている状況における最後のゲームの終了直前に当該信号経路群１０１の異常が解消される場合における連続表示演出の実行内容を説明するための説明図である。

【０２９１】

図３７（ａ）に示すように画像表示装置６３にてオープニング区分の表示演出が実行されている状況において信号経路群１０１の異常が発生する。この場合、演出側ＭＰＵ９２において主側ＭＰＵ７２からのコマンドを受信することができないため、画像表示装置６

３におけるオープニング区分の表示演出がその演出内容を進行させることなく維持される。その後、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における２ゲーム目及び３ゲーム目において信号経路群１０１の異常が継続されることで、画像表示装置６３におけるオープニング区分の表示演出がその演出内容を進行させることなく維持される。

【０２９２】

その後、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における４ゲーム目の終了直前に信号経路群１０１の異常が解消され、当該４ゲーム目のゲーム終了コマンドＡ，Ｂが演出側ＭＰＵ９２にて受信される。この場合、通常演出制御処理（図３４）におけるステップＳ１４２１にて既に説明したとおりＡＴ演出の設定処理が実行されることで、画像表示装置６３にて図３７（ｂ）に示すようにベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されることを示すＡＴ開始画像Ｇ１４が表示されることになる。

【０２９３】

図３８（ａ）及び図３８（ｂ）はベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における連続表示演出のオープニング区分が開始された後に上記のような信号経路群１０１の異常が生じ、主側ＭＰＵ７２においては当該待機されている状況の制御が終了してベースＡＴ状態ＳＴ４の制御が開始されたゲームよりも後のゲームにて当該信号経路群１０１の異常が解消される場合における連続表示演出の実行内容を説明するための説明図である。

【０２９４】

図３８（ａ）に示すように画像表示装置６３にてオープニング区分の表示演出が実行されている状況において信号経路群１０１の異常が発生する。この場合、演出側ＭＰＵ９２において主側ＭＰＵ７２からのコマンドを受信することができないため、画像表示装置６３におけるオープニング区分の表示演出がその演出内容を進行させることなく維持される。その後、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における２ゲーム目、３ゲーム目及び４ゲーム目だけではなくベースＡＴ状態ＳＴ４が開始された後のゲームにおいても信号経路群１０１の異常が継続されることで、画像表示装置６３におけるオープニング区分の表示演出がその演出内容を進行させることなく維持される。

【０２９５】

その後、ベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されてから２ゲーム目の終了後に信号経路群１０１の異常が解消され、ベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されてから３ゲーム目の回転受付コマンドＡ，Ｂが演出側ＭＰＵ９２にて受信される。この場合、演出調整処理（図３５）におけるステップＳ１５０７にて既に説明したとおりＡＴ演出の設定処理が実行されることで、画像表示装置６３にて図３８（ｂ）に示すようにベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されることを示すＡＴ開始画像Ｇ１４が表示されることになる。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４においては既に説明したとおり当選となったインデックス値ＩＶに設定されている当選データのうち最大の遊技媒体の付与数となる当選データに対応する入賞が取りこぼしによって成立しなかったとしても、その最大の遊技媒体の付与数となる当選データに対応する入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数である「３」が減算された結果が、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅから減算されることになる。したがって、ＡＴ開始画像Ｇ１４における残りの遊技媒体の付与数は、初期付与数である２００枚ではなく、ベースＡＴ状態ＳＴ４におけるこれまでのゲームの実行内容に応じた枚数として２００枚よりも少ない枚数（例えば１８８枚）が表示される。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４における今回のゲームでは役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選しているため、演出調整処理（図３５）にてステップＳ１５１０の処理が実行されることで、図３８（ｂ）に示すように停止順報知画像Ｇ１５が表示されている。

【０２９６】

次に、画像表示装置６３にて連続表示演出が実行されている状況において一時的に信号経路群１０１の異常が発生する場合における表示演出の進行の様子について、図３９（ａ）～図３９（ｉ）のタイムチャートを参照しながら説明する。図３９（ａ）は信号経路群１０１の異常が発生している期間を示し、図３９（ｂ）はベースＡＴ状態ＳＴ４である期

間を示し、図３９（ｃ）は１ゲームの実行期間を示し、図３９（ｄ）はスタートレバー４１が操作されたタイミングを示し、図３９（ｅ）はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの第３停止操作が行われたタイミングを示し、図３９（ｆ）は連続表示演出におけるオープニング区分が実行されている期間を示し、図３９（ｇ）は連続表示演出における前半対決区分又は後半対決区分が実行されている期間を示し、図３９（ｈ）は連続表示演出における対決結果区分が実行されている期間を示し、図３９（ｉ）は画像表示装置６３にてＡＴ開始画像Ｇ１４が表示されている期間を示す。

【０２９７】

まずベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況で実行されている連続表示演出の途中で信号経路群１０１の異常が発生しない場合について説明する。

【０２９８】

ｔ１のタイミングで図３９（ｄ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図３９（ｃ）に示すように新たなゲームが開始される。このゲームの開始時にＡＴ抽選処理（ステップＳ８０３）にてＡＴ当選となることで、図３９（ｆ）に示すように連続表示演出におけるオープニング区分の演出が開始される。その後、ｔ２のタイミングで図３９（ｅ）に示すように全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止されて図３９（ｃ）に示すようにゲームが終了する。

【０２９９】

その後、ｔ３のタイミングで図３９（ｄ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図３９（ｃ）に示すように新たなゲームが開始される。今回のゲームはベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機された状況における２ゲーム目であるため、図３９（ｇ）に示すように当該ｔ３のタイミングで連続表示演出における対決区分の演出が開始される。当該対決区分の演出は２ゲームに亘って実行される。その後、ｔ４のタイミングで図３９（ｅ）に示すように全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止されて図３９（ｃ）に示すようにゲームが終了する。

【０３００】

その後、ｔ５のタイミングで図３９（ｄ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図３９（ｃ）に示すように新たなゲームが開始される。今回のゲームはベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機された状況における４ゲーム目であるため、図３９（ｈ）に示すように当該ｔ５のタイミングで連続表示演出における対決結果区分の演出が開始される。その後、ｔ６のタイミングで図３９（ｅ）に示すように全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止されて図３９（ｃ）に示すようにゲームが終了する。この場合、当該ゲームでベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における４ゲーム目が終了するため、当該ｔ６のタイミングで図３９（ｂ）に示すようにベースＡＴ状態ＳＴ４が開始される。また、当該ゲームの終了時に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信されるゲーム終了コマンドＡには今回のゲームの遊技状態の情報として通常遊技状態ＳＴ１の情報が設定されているとともに次回のゲームの遊技状態の情報としてベースＡＴ状態ＳＴ４の情報が設定されている。したがって、図３９（ｉ）に示すように当該ｔ６のタイミングで画像表示装置６３にてＡＴ開始画像Ｇ１４の表示が開始される。

【０３０１】

その後、ｔ７のタイミングで図３９（ｄ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図３９（ｃ）に示すように新たなゲームが開始される。このゲームはベースＡＴ状態ＳＴ４における１ゲーム目となる。

【０３０２】

次に、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況で実行されている連続表示演出の途中で信号経路群１０１の異常が発生する場合について説明する。

【０３０３】

ｔ９のタイミングで図３９（ｄ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図３９（ｃ）に示すように新たなゲームが開始される。このゲームの開始時にＡＴ抽選処理（ステップＳ８０３）にてＡＴ当選となることで、図３９（ｆ）に示すように連続表示

演出におけるオープニング区分の演出が開始される。

【０３０４】

その後、当該ゲームの途中のタイミングであるｔ１０のタイミングで図３９（ａ）に示すように信号経路群１０１に異常が発生する。この場合、主側ＭＰＵ７２においてコマンドを送信するための処理が実行されたとしても当該コマンドは演出側ＭＰＵ９２にて受信されないため、図３９（ｃ）に示すようにｔ１１のタイミングで上記ゲームが終了してｔ１２のタイミング～ｔ１３のタイミングで新たなゲームが実行されたとしても、図３９（ｆ）に示すようにオープニング区分の演出が継続される。また、図３９（ｃ）に示すようにｔ１４のタイミング～ｔ１５のタイミングで、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における４ゲーム目が実行されたとしてもオープニング区分の演出が継続される。この場合、ｔ１５のタイミングで図３９（ｂ）に示すようにベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されている。また、ｔ１６のタイミング～ｔ１７のタイミング及びｔ１８のタイミング～ｔ１９のタイミングのそれぞれでベースＡＴ状態ＳＴ４においてゲームが実行されたとしてもオープニング区分の演出が継続される。

【０３０５】

その後、ｔ２０のタイミングで図３９（ａ）に示すように信号経路群１０１の異常が解消される。そして、信号経路群１０１が正常である状況においてｔ２１のタイミングで図３９（ｄ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図３９（ｃ）に示すように新たなゲームが開始される。この場合、主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される回転受付コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報がベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する情報であるにも関わらず、演出側ＲＡＭ９４における演出側ＡＴ状態フラグに「１」がセットされていないことによって通常演出制御処理（図３４）が実行されることで、演出調整処理（図３５）のステップＳ１５０４にて肯定判定をしてステップＳ１５０５～ステップＳ１５１０のベースＡＴ状態ＳＴ４の演出を開始させるための処理が実行される。よって、当該ｔ２１のタイミングで図３９（ｉ）に示すように画像表示装置６３にてＡＴ開始画像Ｇ１４の表示が開始される。

【０３０６】

上記のとおりベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における連続表示演出の実行途中に信号経路群１０１の異常が発生してその後に当該信号経路群１０１の異常が解消された場合には、当該信号経路群１０１の異常が発生する直前の演出内容から連続表示演出を再開させるのではなく、主側ＭＰＵ７２における制御による遊技の進行状況に合わせた演出内容に調整される。これにより、信号経路群１０１に一時的に異常が発生したとしても当該異常が解消された後は、ベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されるまでの残りのゲーム数又はベースＡＴ状態ＳＴ４の進行状況に応じた演出が実行されるようにすることが可能となる。

【０３０７】

次に、偽前兆状態における連続表示演出の途中で信号経路群１０１の異常が発生する場合について説明する。

【０３０８】

ｔ２３のタイミングで図３９（ｄ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図３９（ｃ）に示すように新たなゲームが開始される。このゲームにおいて偽前兆状態における連続表示演出が開始されるため、図３９（ｆ）に示すように連続表示演出におけるオープニング区分の演出が開始される。

【０３０９】

その後、当該ゲームの途中のタイミングであるｔ２４のタイミングで図３９（ａ）に示すように信号経路群１０１に異常が発生する。この場合、主側ＭＰＵ７２においてコマンドを送信するための処理が実行されたとしても当該コマンドは演出側ＭＰＵ９２にて受信されないため、図３９（ｃ）に示すようにｔ２５のタイミングで上記ゲームが終了してｔ２６のタイミングで新たなゲームが開始されたとしても、図３９（ｆ）に示すようにオープニング区分の演出が継続される。

【０３１０】
その後、ｔ２７のタイミングで図３９（ａ）に示すように信号経路群１０１の異常が解消される。そして、信号経路群１０１が正常である状況においてｔ２８のタイミングでゲームが終了され、ｔ２９のタイミングで図３９（ｄ）に示すようにスタートレバー４１が操作されて図３９（ｃ）に示すように新たなゲームが開始される。この場合、偽前兆状態における連続表示演出では演出側ＭＰＵ９２は通常演出制御処理（図３４）における偽前兆演出の更新処理（ステップＳ１４０８）において演出側ＲＡＭ９４の偽前兆演出用カウンタの値に対応する区分の演出が実行されるようにする。ｔ２９のタイミングでは偽前兆演出用カウンタの値は「３」となっており連続表示演出の２ゲーム目に対応しているため、図３９（ｇ）に示すように連続表示演出における対決区分の演出が開始される。当該対決区分の演出は２ゲームに亘って実行される。その後、ｔ３０のタイミングで図３９（ｅ）に示すように全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止されて図３９（ｃ）に示すようにゲームが終了する。
【０３１１】
その後、ｔ３１のタイミングで図３９（ｄ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図３９（ｃ）に示すように新たなゲームが開始される。この場合、偽前兆演出用カウンタの値は「１」となっており連続表示演出の４ゲーム目に対応しているため、図３９（ｈ）に示すように連続表示演出における対決結果区分の演出が開始される。その後、ｔ６のタイミングで図３９（ｅ）に示すように全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止されて図３９（ｃ）に示すようにゲームが終了する。今回は偽前兆状態であるためベースＡＴ状態ＳＴ４やＣＺ状態への移行は発生しない。
【０３１２】
上記のとおり偽前兆状態における連続表示演出の実行途中に信号経路群１０１の異常が発生してその後に当該信号経路群１０１の異常が解消された場合には、当該異常が解消されるまでにゲームが消化されていたとしても、当該異常が発生する直前の偽前兆演出用カウンタの値に対応する区分の演出が実行される。これにより、信号経路群１０１の異常が発生したとしても偽前兆状態における連続表示演出の各区分の演出が実行されるようにすることが可能となる。
【０３１３】
＜ＡＴ状態における演出＞
次に、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５における画像表示装置６３の表示内容を説明する。図４０（ａ）はベースＡＴ状態ＳＴ４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り、図４０（ｂ）はエンディングＡＴ状態ＳＴ５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。
【０３１４】
ベースＡＴ状態ＳＴ４においては図４０（ａ）に示すように画像表示装置６３に残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３が表示される。残り付与数画像Ｇ２１はベースＡＴ状態ＳＴ４の遊技媒体の残りの付与数を報知するための画像である。但し、主側ＲＡＭ７４のＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに記憶されている遊技媒体の残りの付与数がそのまま残り付与数画像Ｇ２１として表示される場合だけではなく、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに記憶されている遊技媒体の残りの付与数よりも少ない枚数が残り付与数画像Ｇ２１として表示されることもある。獲得数画像Ｇ２２は現状のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから遊技者が獲得した遊技媒体の合計数を報知するための画像である。消化ゲーム数画像Ｇ２３は現状のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから消化された合計ゲーム数を報知するための画像である。
【０３１５】
エンディングＡＴ状態ＳＴ５においては図４０（ｂ）に示すように画像表示装置６３に獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３が表示される一方、残り付与数画像Ｇ２１は表示されない。エンディングＡＴ状態ＳＴ５は既に説明したとおり主側ＲＡＭ７４のＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値に関係なく第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するま

で継続するため、遊技媒体の残りの付与数を残り付与数画像Ｇ２１として表示する必要がない。また、獲得数画像Ｇ２２は直前のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから遊技者が獲得した遊技媒体の合計数を報知するための画像である。消化ゲーム数画像Ｇ２３は直前のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから消化された合計ゲーム数を報知するための画像である。

【０３１６】

図４１はベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５において上記各種画像Ｇ２１～Ｇ２３を表示するための情報を記憶するための演出側ＲＡＭ９４の記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【０３１７】

演出側ＲＡＭ９４には、表示対象残数カウンタ９４ａと、非表示対象残数カウンタ９４ｂと、ＡＴ獲得数カウンタ９４ｃと、ＡＴ消化数カウンタ９４ｄとが設けられている。表示対象残数カウンタ９４ａは、ベースＡＴ状態ＳＴ４の遊技媒体の残りの付与数のうち画像表示装置６３の付与数画像Ｇ２１への表示対象となっている付与数の情報を記憶するためのカウンタである。非表示対象残数カウンタ９４ｂは、ベースＡＴ状態ＳＴ４の遊技媒体の残りの付与数のうち画像表示装置６３の付与数画像Ｇ２１への表示対象となっていない付与数の情報を記憶するためのカウンタである。表示対象残数カウンタ９４ａの値と非表示対象残数カウンタ９４ｂの値との合計が、主側ＲＡＭ７４のＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と一致することになる。ＡＴ獲得数カウンタ９４ｃは、直前のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから遊技者が獲得した遊技媒体の合計数を記憶するためのカウンタである。ＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの値に対応する獲得数が獲得数画像Ｇ２２として画像表示装置６３に表示される。ＡＴ消化数カウンタ９４ｄは、直前のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから消化された合計ゲーム数を記憶するためのカウンタであり、ＡＴ消化数カウンタ９４ｄの値に対応するゲーム数が消化ゲーム数画像Ｇ２３として画像表示装置６３に表示される。

【０３１８】

＜ＡＴ演出制御処理＞

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるＡＴ演出制御処理について、図４２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ＡＴ演出制御処理はベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５において比較的短い周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し実行される。

【０３１９】

主側ＭＰＵ７２から回転受付コマンドＡ，Ｂを受信している場合（ステップＳ１６０１：ＹＥＳ）、回転受付コマンドＡに含まれる停止順序の情報に今回のゲームにてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知すべきことを示す情報が設定されているか否かを判定する（ステップＳ１６０２）。ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５において役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選した場合には第１ベル入賞又は第２ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が画像表示装置６３及び兼用表示部６６にて報知されることとなるが、当該報知を行うことが主側ＭＰＵ７２にて決定された場合にはその停止順序に対応する情報が停止順序の情報として回転受付コマンドＡに設定され、当該報知を行うことが主側ＭＰＵ７２にて決定されなかった場合には停止順序の報知を行わないことに対応する情報が停止順序の情報として回転受付コマンドＡに設定される。回転受付コマンドＡにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知すべきことを示す情報が設定されている場合（ステップＳ１６０２：ＹＥＳ）、その停止順序の情報を演出側ＲＡＭ９４に記憶させる（ステップＳ１６０３）。その後、その停止順序の情報に対応する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データの設定を行う（ステップＳ１６０４）。これにより、画像表示装置６３にて第１ベル入賞又は第２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開始される。当該停止順序の報知は主側ＭＰＵ７２からゲーム終了コマンドＡ，Ｂを受信するまで継続される。

【０３２０】
図４４（ａ）はベースＡＴ状態ＳＴ４においてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が画像表示装置６３に表示される様子を示す説明図である。画像表示装置６３に残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３が表示されている状況において、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知するための停止順序画像Ｇ２４が表示されている。
【０３２１】
ＡＴ演出制御処理（図４２）の説明に戻り、ステップＳ１６０２にて否定判定をした場合又はステップＳ１６０４の処理を実行した場合、演出側ＲＡＭ９４のＡＴ消化数カウンタ９４ｄの値を１加算する（ステップＳ１６０５）。また、今回受信した回転受付コマンドＡから今回のゲームのベット数を読み出し、その読み出したベット数を演出側ＲＡＭ９４のＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの値から減算する（ステップＳ１６０６）。その後、残数カウンタの調整処理を実行する（ステップＳ１６０７）。図４３は残数カウンタの調整処理を示すフローチャートである。
【０３２２】
今回受信した回転受付コマンドＢに含まれているＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値を読み出す。また、演出側ＲＡＭ９４の表示対象残数カウンタ９４ａの値と非表示対象残数カウンタ９４ｂの値との和を算出する。そして、その算出した和がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と一致しているか否かを判定する（ステップＳ１７０１）。ステップＳ１７０１にて、上記算出した和がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と一致していないと判定した場合（ステップＳ１７０１：ＹＥＳ）、その不一致分を算出する（ステップＳ１７０２）。具体的には、上記算出した和をＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値から減算する。そして、その減算した結果の値を非表示対象残数カウンタ９４ｂに加算する（ステップＳ１７０３）。この場合、ステップＳ１７０２にて算出した値が正の値である場合には非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が増加することで、表示対象残数カウンタ９４ａの値と非表示対象残数カウンタ９４ｂの値との和がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と一致することになる。また、ステップＳ１７０２にて算出した値が負の値である場合には非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が減少することで、表示対象残数カウンタ９４ａの値と非表示対象残数カウンタ９４ｂの値との和がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と一致することになる。
【０３２３】
上記のように残数カウンタの調整処理（図４３）が実行されることにより、主側ＭＰＵ７２と演出側ＭＰＵ９２との間の信号経路群１０１に異常が発生することで表示対象残数カウンタ９４ａの値と非表示対象残数カウンタ９４ｂの値との和がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と一致しない状況となったとしても、当該和の値とＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値を一致させることが可能となる。
【０３２４】
ＡＴ演出制御処理（図４２）の説明に戻り、ステップＳ１６０７の処理を実行した後は、ＡＴ演出の更新処理を実行する（ステップＳ１６０８）。ＡＴ演出の更新処理では、ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５における演出の内容を新たなゲームの開始に合わせて更新するための処理を実行する。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におけるベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５における演出の内容が新たなゲームの開始に合わせて更新される。
【０３２５】
その後、今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる上乗せ付与数の情報から、今回のゲームにてベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の残りの付与数の上乗せが発生したか否かを判定する（ステップＳ１６０９）。残りの付与数の上乗せが発生している場合（ステップＳ１６０９：ＹＥＳ）、非表示抽選処理を実行する（ステップＳ１６１０）。非表示抽選処理では演出側ＲＯＭ９３に設けられた非表示抽選テーブルを読み出すとともに演出側ＲＡＭ９４にて定期的に更新される抽選カウンタから数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を非表示抽選テーブルに対して照合する。非表示抽選処理にて非表示当選

となる確率は４０％に設定されている。
【０３２６】
非表示当選となった場合（ステップＳ１６１１：ＹＥＳ）、非表示対象残数カウンタ９４ｂへの配分処理を実行する（ステップＳ１６１２）。具体的には、上乗せ対象となった付与数の値を非表示対象残数カウンタ９４ｂに加算する。これにより、今回上乗せ対象となった付与数は画像表示装置６３における残り付与数画像Ｇ２１への表示対象とならずに、非表示対象となる遊技媒体の残りの付与数として演出側ＲＡＭ９４に記憶される。また、非表示当選となった場合には、今回のゲームにてベースＡＴ状態ＳＴ４の残りの付与数が上乗せされたことの演出も実行されない。よって、実際にはベースＡＴ状態ＳＴ４の残りの付与数の上乗せが発生しているにも関わらず、当該上乗せが発生したことに対応する演出は実行されない。
【０３２７】
非表示当選とならなかった場合（ステップＳ１６１１：ＮＯ）、今回上乗せ対象となった付与数と演出側ＲＡＭ９４の非表示対象残数カウンタ９４ｂに記憶されている値との和を、演出側ＲＡＭ９４の表示対象残数カウンタ９４ａに加算する（ステップＳ１６１３）。これにより、今回上乗せが発生したこと及びその上乗せ対象となった付与数だけではなく、非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が１以上である場合には当該非表示対象残数カウンタ９４ｂの値も含めて、ベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の残りの付与数が上乗せされたことが遊技者に報知される。このように非表示対象残数カウンタ９４ｂの値を含めて上乗せ対象の付与数が報知される構成とすることにより、一度に報知される上乗せの付与数を多くすることが可能となる。また、このように付与数の上乗せが発生する場合には、それに対応する上乗せ演出が上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行される。
【０３２８】
ステップＳ１６０９にて否定判定をした場合、ステップＳ１６１２の処理を実行した場合又はステップＳ１６１３の処理を実行した場合、今回受信した回転受付コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報から現状がベースＡＴ状態ＳＴ４であるか否かを判定する（ステップＳ１６１４）。ベースＡＴ状態ＳＴ４である場合（ステップＳ１６１４：ＹＥＳ）、今回受信した回転受付コマンドＡに含まれる抽選結果の種別の情報及び今回受信した回転受付コマンドＢに含まれるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値から、今回のゲームがベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームとなり得るか否かを判定する（ステップＳ１６１５）。ステップＳ１６１５にて肯定判定をした場合、ＬＡＳＴ表示の設定処理を実行する（ステップＳ１６１６）。ＬＡＳＴ表示の設定処理では、今回がベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームとなることを遊技者に報知するために「ＬＡＳＴ」という文字画像が表示されるように画像表示装置６３を表示制御する。これにより、遊技者は今回のゲームでベースＡＴ状態ＳＴ４が終了することを把握することが可能となる。
【０３２９】
一方、エンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合にはステップＳ１６１４にて否定判定をすることで、ＬＡＳＴ表示の設定処理（ステップＳ１６１６）を実行しない。したがって、エンディングＡＴ状態ＳＴ５の最終ゲームでは「ＬＡＳＴ」という文字画像が画像表示装置６３に表示されない。エンディングＡＴ状態ＳＴ５は基本的に合計獲得数カウンタ９６ｄの値がエンディング条件の成立に対応する「６５５２１」を超えることにより終了することとなるが、役の抽選処理（図１６）においてインデックス値ＩＶ＝１～１３のいずれかに当選したものの所謂取りこぼしが発生した場合には合計獲得数カウンタ９６ｄの値が更新されないため、全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止するまで最終ゲームとなるか不明となる。したがって、エンディングＡＴ状態ＳＴ５においては「ＬＡＳＴ」という文字画像を画像表示装置６３に表示させないことで、遊技者が混乱してしまわないようにすることが可能となる。
【０３３０】
ＡＴ演出制御処理では主側ＭＰＵ７２からいずれかの停止開始コマンドを受信している

場合（ステップＳ１６１７：ＹＥＳ）、今回のゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知を行っているか否かを判定する（ステップＳ１６１８）。リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知を行っている場合（ステップＳ１６１８：ＹＥＳ）、今回受信した停止開始コマンドに含まれるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が、今回のゲームの開始時にステップＳ１６０３にて演出側ＲＡＭ９４に記憶した停止順序データと一致しているか否かを判定する（ステップＳ１６１９）。一致していない場合には（ステップＳ１６１９：ＮＯ）、不一致対応の設定処理を実行する（ステップＳ１６２０）。不一致対応の設定処理では、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致であることに対応する演出が実行されるようにする。具体的には、画像表示装置６３の表示色をそれまでよりも暗くする。これにより、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を間違えてしまったことを遊技者に認識させることが可能となる。

【０３３１】

図４４（ｂ）はベースＡＴ状態ＳＴ４においてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致となった場合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。画像表示装置６３に残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３が表示されている状況において、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致となったことに対応する暗転画像Ｇ２５が表示されている。

【０３３２】

なお、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの第１停止の段階でステップＳ１６１９にてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致と判定された場合には、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの第２停止及び第３停止ではそのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なくステップＳ１６１９にてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致であると判定される。また、停止順序が不一致であることに対応する演出は、当該演出が開始されたゲームが終了するまで継続される。

【０３３３】

一方、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が一致している場合（ステップＳ１６１９：ＹＥＳ）、今回受信した停止開始コマンドが第３停止に対応しているか否かを判定する（ステップＳ１６２１）。第３停止に対応している場合（ステップＳ１６２１：ＹＥＳ）、ＧＥＴ演出の設定処理を実行する（ステップＳ１６２２）。ＧＥＴ演出の設定処理では、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が最後まで一致していたことに対応する演出が実行されるようにする。具体的には、画像表示装置６３に「ＧＥＴ！」という文字画像が表示されるようにする。これにより、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が正解であったことを遊技者に認識させることが可能となる。

【０３３４】

図４４（ｃ）はベースＡＴ状態ＳＴ４においてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が正解となった場合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。画像表示装置６３に残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３が表示されている状況において、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が正解となったことに対応するＧＥＴ画像Ｇ２６が表示されている。

【０３３５】

ステップＳ１６２０の処理を実行した場合、ステップＳ１６２１にて否定判定をした場合、又はステップＳ１６２２の処理を実行した場合、ＡＴ演出の更新処理を実行する（ステップＳ１６２３）。ＡＴ演出の更新処理では、停止開始コマンドの受信を契機として演出の実行内容を進行させるための設定を行う。この場合、第１停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合には１個目のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生して当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が開始されることに対応させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。また、第２停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合には２個目のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生して当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が開始されることに対応させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。また、第３停止に対応する停

止開始コマンドを受信した場合には３個目のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生して当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が開始されることに対応させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。

【０３３６】

ＡＴ演出制御処理では主側ＭＰＵ７２から入賞結果コマンドを受信している場合（ステップＳ１６２４：ＹＥＳ）、演出側ＲＡＭ９４における表示対象残数カウンタ９４ａの更新処理を実行する（ステップＳ１６２５）。当該更新処理は、今回のゲームのベット数が「２」である場合には何ら処理を実行することなくそのまま終了し、今回のゲームのベット数が「３」である場合に表示対象残数カウンタ９４ａの値を更新するための処理を実行する。今回のゲームのベット数が「３」である場合、今回のゲームにおける役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～６，１０のいずれかに当選している場合には入賞結果に関係なく第１ベル入賞の成立に対応する「１５」からベット数である「３」を減算した結果である「１２」を表示対象残数カウンタ９４ａの値から減算する。また、インデックス値ＩＶ＝７～９のいずれかに当選している場合には入賞結果に関係なく第２ベル入賞の成立に対応する「１５」からベット数である「３」を減算した結果である「１２」を表示対象残数カウンタ９４ａの値から減算する。また、インデックス値ＩＶ＝１１に当選している場合には入賞結果に関係なく第１スイカ入賞の成立に対応する「５」からベット数である「３」を減算した結果である「２」を表示対象残数カウンタ９４ａの値から減算する。また、インデックス値ＩＶ＝１２に当選している場合には入賞結果に関係なく第２スイカ入賞の成立に対応する「５」からベット数である「３」を減算した結果である「２」を表示対象残数カウンタ９４ａの値から減算する。また、インデックス値ＩＶ＝１３に当選している場合には入賞結果に関係なくチェリー入賞の成立に対応する「４」からベット数である「３」を減算した結果である「１」を表示対象残数カウンタ９４ａの値から減算する。

【０３３７】

ここで、ベースＡＴ状態ＳＴ４である場合には表示対象残数カウンタ９４ａの値に対応する残り付与数画像Ｇ２１が画像表示装置６３に表示されるのに対して、エンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には表示対象残数カウンタ９４ａの値に対応する残り付与数画像Ｇ２１が画像表示装置６３に表示されない。つまり、エンディングＡＴ状態ＳＴ５においては残り付与数画像Ｇ２１が画像表示装置６３に表示されない状況ではあるものの表示対象残数カウンタ９４ａの更新処理が実行される。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５のいずれであるかに応じて表示対象残数カウンタ９４ａの更新処理を実行するか否かを切り換える必要がないため、処理負荷を軽減することが可能となる。但し、これに限定されることはなく、エンディングＡＴ状態ＳＴ５においては表示対象残数カウンタ９４ａの更新処理が実行されない構成としてもよい。

【０３３８】

また、ステップＳ１６２５では、ベット数である「３」を超える数の遊技媒体が付与されて表示対象残数カウンタ９４ａの値の上記のような減算が行われた結果、当該表示対象残数カウンタ９４ａの値が０以下となった場合、非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が１以上であるか否かを判定する。そして、非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が１以上である場合には当該非表示対象残数カウンタ９４ｂの値を表示対象残数カウンタ９４ａに加算する。これにより、非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が１以上である状況において表示対象残数カウンタ９４ａの値が０以下となった場合には、非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が残り付与数画像Ｇ２１に反映させることが可能となる。

【０３３９】

その後、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの更新処理を実行する（ステップＳ１６２６）。当該更新処理は、今回のゲームのベット数が「２」である場合には何ら処理を実行することなくそのまま終了し、今回のゲームのベット数が「３」である場合にＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの値を更新するための処理を実行する。今回のゲームのベット数が「３」である場合、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

にはその付与された遊技媒体数をＡＴ獲得数カウンタ９４ｃに加算する。つまり、表示対象残数カウンタ９４ａの更新処理では、所謂取りこぼしが発生したか否かに関係なく、その当選したインデックス値ＩＶに設定されている最大の遊技媒体の付与数が遊技者に付与されたものとして表示対象残数カウンタ９４ａの減算が行われるのに対して、ＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの更新処理では、実際の入賞結果に対応する遊技媒体数がＡＴ獲得数カウンタ９４ｃに加算される。

【０３４０】

例えば、インデックス値ＩＶ＝１～６のいずれかに当選したゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が一致した場合には、図４４（ｃ）に示すように画像表示装置６３にはＧＥＴ画像Ｇ２６が表示されるとともに、残り付与数画像Ｇ２１は遊技媒体の残りの付与数から「１２」が減算されて「残り８８枚」となり、獲得数画像Ｇ２２は遊技媒体の獲得数に「１２」が加算されて「獲得１１２枚」となる。一方、当該ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が一致しなかった場合には、図４４（ｂ）に示すように画像表示装置６３には暗転画像Ｇ２５が表示されるとともに、残り付与数画像Ｇ２１は遊技媒体の残りの付与数から「１２」が減算されて「残り８８枚」となり、獲得数画像Ｇ２２における遊技媒体の獲得数は加算されることなく「獲得１００枚」に維持される。

【０３４１】

ＡＴ演出制御処理では主側ＭＰＵ７２からゲーム終了コマンドＡ，Ｂを受信している場合（ステップＳ１６２７：ＹＥＳ）、ゲーム終了コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報がベースＡＴ状態ＳＴ４に対応しているとともにゲーム終了コマンドＡに含まれる次回のゲームの遊技状態の情報がエンディングＡＴ状態ＳＴ５に対応しているか否かを判定することで、エンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行が発生したか否かを判定する（ステップＳ１６２８）。エンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行が発生している場合（ステップＳ１６２８：ＹＥＳ）、エンディングＡＴ演出の設定処理を実行する（ステップＳ１６２９）。エンディングＡＴ演出の設定処理では、エンディングＡＴ状態ＳＴ５に対応する演出が実行されるようにするためのデータの設定を行う。これにより、画像表示装置６３にてエンディングＡＴ状態ＳＴ５に対応する表示演出が開始されるとともに、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行される。

【０３４２】

エンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行が発生していない場合（ステップＳ１６２８：ＮＯ）、今回受信したゲーム終了コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報がベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５に対応しているとともにゲーム終了コマンドＡに含まれる次回のゲームの遊技状態の情報が通常遊技状態ＳＴ１に対応しているか否かを判定することで、ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了して通常遊技状態ＳＴ１への移行が発生したか否かを判定する（ステップＳ１６３０）。通常遊技状態ＳＴ１への移行が発生している場合（ステップＳ１６３０：ＹＥＳ）、演出側ＲＡＭ９４の演出側ＡＴ状態フラグを「０」クリアする（ステップＳ１６３１）。これにより、ＡＴ演出制御処理（図４２）が実行される状態から通常演出制御処理（図３４）が実行される状態に切り変わる。

【０３４３】

その後、リザルト演出の設定処理を実行する（ステップＳ１６３２）。リザルト演出の設定処理では、今回のＡＴ状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５）において遊技者が獲得した遊技媒体の総数及び今回のＡＴ状態において消化された総ゲーム数を遊技者に報知するための画像が画像表示装置６３にて表示されるようにする。この場合、遊技者が獲得した遊技媒体の総数として演出側ＲＡＭ９４のＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの値に対応する数が表示され、消化された総ゲーム数として演出側ＲＡＭ９４のＡＴ消化数カウンタ９４ｄの値に対応する数が表示される。また、エンディングＡＴ状態ＳＴ５におけるリザルト演出の設定処理では、後述するエンディング成立画像Ｇ３２が画像

表示装置６３にて表示されるようにする。
【０３４４】
ＡＴ演出制御処理では上記各処理以外にも、ステップＳ１６３３にてその他の処理を実行する。その他の処理では、回転受付コマンドＡ，Ｂ、停止開始コマンド、入賞結果コマンド及びゲーム終了コマンドＡ，Ｂ以外のコマンドを受信したことに対応する演出又は報知が実行されるようにするための処理を実行する。
【０３４５】
次に、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されている状況において一時的に信号経路群１０１の異常が発生する場合における表示演出の進行の様子について図４５（ａ）～図４５（ｇ）のタイムチャートを参照しながら説明する。図４５（ａ）は信号経路群１０１の異常が発生している期間を示し、図４５（ｂ）は１ゲームの実行期間を示し、図４５（ｃ）はスタートレバー４１が操作されたタイミングを示し、図４５（ｄ）はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転の停止操作が行われたタイミングを示し、図４５（ｅ）はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されている期間を示し、図４５（ｆ）は画像表示装置６３にＧＥＴ画像Ｇ２６が表示されている期間を示し、図４５（ｇ）は画像表示装置６３に暗転画像Ｇ２５が表示されている期間を示す。
【０３４６】
まずリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されている途中で信号経路群１０１の異常が発生しない場合であって報知されている停止順序に従ってリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止される場合について説明する。
【０３４７】
ｔ１のタイミングで図４５（ｃ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図４５（ｂ）に示すように新たなゲームが開始される。当該ゲームはベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５において実行される。このゲームにおける役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～６のいずれかに当選することで、図４５（ｅ）に示すように当該ｔ１のタイミングでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が開始される。その後、ｔ２のタイミング、ｔ３のタイミング及びｔ４のタイミングのそれぞれで図４５（ｄ）に示すようにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作が行われて当該停止操作に対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生する。この場合、これら停止操作はいずれも報知されている停止順序に従った内容となっている。したがって、ｔ４のタイミングで第３停止が行われた場合に第１ベル入賞が成立する。また、図４５（ｆ）に示すように当該ｔ４のタイミングでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が正解となったことに対応するＧＥＴ画像Ｇ２６が画像表示装置６３にて表示される。このＧＥＴ画像Ｇ２６は次のゲームが開始されるまで継続される。
【０３４８】
次に、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されている途中で信号経路群１０１の異常が発生しない場合であって報知されている停止順序とは異なる順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止される場合について説明する。
【０３４９】
ｔ５のタイミングで図４５（ｃ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図４５（ｂ）に示すように新たなゲームが開始される。当該ゲームはベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５において実行される。このゲームにおける役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～６のいずれかに当選することで、図４５（ｅ）に示すように当該ｔ５のタイミングでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が開始される。その後、ｔ６のタイミング、ｔ７のタイミング及びｔ８のタイミングのそれぞれで図４５（ｄ）に示すようにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作が行われて当該停止操作に対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生する。この場合、第２停止の対象となるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが報知対象となっている停止順序と異なっている。したがって、ｔ７のタイミングで図４５（ｇ）に示すようにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致となったことに対応する暗転画像Ｇ２５が

画像表示装置６３にて表示される。この暗転画像Ｇ２５は次のゲームが開始されるまで継続される。

【０３５０】

次に、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されている途中で信号経路群１０１の異常が発生するとともに当該信号経路群１０１の異常が１ゲーム内で解消される場合について説明する。

【０３５１】

ｔ９のタイミングで図４５（ｃ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図４５（ｂ）に示すように新たなゲームが開始される。当該ゲームはベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５において実行される。このゲームにおける役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～６のいずれかに当選することで、図４５（ｅ）に示すように当該ｔ９のタイミングでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が開始される。

【０３５２】

その後、当該ゲームの途中のタイミングであるｔ１０のタイミングで図４５（ａ）に示すように信号経路群１０１に異常が発生する。この場合、主側ＭＰＵ７２においてコマンドを送信するための処理が実行されたとしても当該コマンドは演出側ＭＰＵ９２にて受信されないため、ｔ１１のタイミング及びｔ１２のタイミングのそれぞれで図４５（ｄ）に示すように停止操作が行われたとしても演出側ＭＰＵ９２にて停止開始コマンドが受信されない。

【０３５３】

その後、第３停止が行われるタイミングよりも前のタイミングであるｔ１３のタイミングで図４５（ａ）に示すように信号経路群１０１の異常が解消される。そして、ｔ１４のタイミングで図４５（ｄ）に示すように第３停止が行われる。この場合、演出側ＭＰＵ９２においては第１停止に対応する停止開始コマンド及び第２停止に対応する停止開始コマンドが受信されていない状況で第３停止に対応する停止開始コマンドが受信されるため、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致であると判定される。したがって、ｔ１４のタイミングで図４５（ｇ）に示すようにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致となったことに対応する暗転画像Ｇ２５が画像表示装置６３にて表示される。この暗転画像Ｇ２５は次のゲームが開始されるまで継続される。なお、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知は第１停止に対応する停止開始コマンド及び第２停止に対応する停止開始コマンドを受信していない状況であってもゲーム終了コマンドＡ，Ｂを受信した場合に終了される。

【０３５４】

上記構成であることにより、報知されている停止順序に従ってリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作が行われた場合であっても、信号経路群１０１の異常によって演出側ＭＰＵ９２にてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致であると判定された場合にはリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致となったことに対応する暗転画像Ｇ２５が画像表示装置６３にて表示される。これにより、信号経路群１０１に何等かの異常が発生している可能性があることを遊技者からの情報提供を通じて遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【０３５５】

なお、上記構成に限定されることはなく第１停止に対応する停止開始コマンド及び第２停止に対応する停止開始コマンドが受信されていない状況で第３停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合であっても、当該第３停止に対応する停止開始コマンドに含まれている停止指令対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類が演出側ＲＡＭ９４に記憶されている停止順序のデータと一致している場合には、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が正解となったことに対応するＧＥＴ画像Ｇ２６が画像表示装置６３にて表示される構成としてもよい。また、第１停止に対応する停止開始コマンドが受信されていない状況で第２停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合であっても、当該第２停止に対

応する停止開始コマンドに含まれている停止指令対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類が演出側ＲＡＭ９４に記憶されている停止順序のデータと一致しているとともに、その後に受信する第３停止に対応する停止開始コマンドに含まれている停止指令対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類が演出側ＲＡＭ９４に記憶されている停止順序のデータと一致している場合には、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が正解となったことに対応するＧＥＴ画像Ｇ２６が画像表示装置６３にて表示される構成としてもよい。

【０３５６】

次に、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されている途中で信号経路群１０１の異常が発生するとともに当該信号経路群１０１の異常が１ゲーム内で解消されない場合について説明する。

【０３５７】

ｔ１５のタイミングで図４５（ｃ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図４５（ｂ）に示すように新たなゲームが開始される。当該ゲームはベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５において実行される。このゲームにおける役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～６のいずれかに当選することで、図４５（ｅ）に示すように当該ｔ９のタイミングでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が開始される。

【０３５８】

その後、当該ゲームの途中のタイミングであるｔ１６のタイミングで図４５（ａ）に示すように信号経路群１０１に異常が発生する。この場合、主側ＭＰＵ７２においてコマンドを送信するための処理が実行されたとしても当該コマンドは演出側ＭＰＵ９２にて受信されないため、ｔ１７のタイミング、ｔ１８のタイミング及びｔ１９のタイミングのそれぞれで図４５（ｄ）に示すように停止操作が行われたとしても演出側ＭＰＵ９２にて停止開始コマンドが受信されない。また、１ゲームが終了することで主側ＭＰＵ７２からゲーム終了コマンドＡ，Ｂが送信されたとしても当該ゲーム終了コマンドＡ，Ｂは演出側ＭＰＵ９２にて受信されない。したがって、１ゲームが終了したとしても図４５（ｅ）に示すようにｔ１５のタイミングで開始された画像表示装置６３におけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知はそのまま継続される。

【０３５９】

その後、ｔ２０のタイミングで図４５（ｃ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図４５（ｂ）に示すように新たなゲームが開始される。当該ゲームはベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５において実行される。このゲームにおける役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～６のいずれかに当選する。しかしながら、この状況であっても図４５（ａ）に示すように信号経路群１０１の異常は継続されているため、図４５（ｅ）に示すようにｔ１５のタイミングで開始された画像表示装置６３におけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知はそのまま継続される。この場合に、報知が継続されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序は、今回のゲームにおける第１ベル入賞の成立を可能とする停止順序とは異なっている。

【０３６０】

その後、今回のゲームにおいて第１停止が行われるタイミングよりも前のタイミングであるｔ２１のタイミングで図４５（ａ）に示すように信号経路群１０１の異常が解消される。但し、当該ｔ２１のタイミングは主側ＭＰＵ７２から回転受付コマンドＡ，Ｂが送信されたタイミングよりも後のタイミングであるため、図４５（ｅ）に示すようにｔ１５のタイミングで開始された画像表示装置６３におけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知はそのまま継続される。つまり、今回のゲームにおける第１ベル入賞の成立を可能とする停止順序とは異なる停止順序が画像表示装置６３にて報知されていることになる。なお、主側ＭＰＵ７２により直接表示制御される兼用表示部６６では、今回のゲームにおける第１ベル入賞の成立を可能とする停止順序に対応する表示が行われる。

【０３６１】

その後、ｔ２２のタイミング、ｔ２３のタイミング及びｔ２４のタイミングのそれぞれ

で図４５（ｄ）に示すようにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作が行われて当該停止操作に対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生する。この場合、遊技者は画像表示装置６３に前回のゲームの開始時から表示されている停止順序に従ってリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作を行っているため、今回のゲームにおける第１ベル入賞の成立を可能とする停止順序とは異なる停止順序であり、第１ベル入賞は成立しない。しかしながら、この停止順序は演出側ＲＡＭ９４に前回のゲームの開始時に記憶された正解の停止順序と一致している。したがって、演出側ＭＰＵ９２では正解の停止順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作が行われたと特定されるため、図４５（ｆ）に示すようにｔ２４のタイミングでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が正解となったことに対応するＧＥＴ画像Ｇ２６が画像表示装置６３にて表示される。このＧＥＴ画像Ｇ２６は次のゲームが開始されるまで継続される。

【０３６２】

上記構成であることにより、信号経路群１０１の異常によって前回のゲームにおけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が今回のゲームにおいて継続されたことで、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の停止順序と画像表示装置６３にて報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序とが不一致となった場合であっても、演出側ＭＰＵ９２は画像表示装置６３にて報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序と実際の停止操作の順序とが一致している場合に、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が正解となったことに対応するＧＥＴ画像Ｇ２６が画像表示装置６３にて表示されるようにする。これにより、画像表示装置６３にて報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に従ってリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作を行ったにも関わらずＧＥＴ画像Ｇ２６が画像表示装置６３に表示されないという事象が発生しづらくさせることが可能となる。

【０３６３】

次に、ベースＡＴ状態ＳＴ４において遊技媒体の残りの付与数が上乗せされることに合わせて画像表示装置６３における残り付与数画像Ｇ２１に表示されている遊技媒体の残りの付与数が正確な付与数の表示に修正される様子について、図４６（ａ）～図４６（ｅ）のタイムチャートを参照しながら説明する。図４６（ａ）は信号経路群１０１の異常が発生している期間を示し、図４６（ｂ）は１ゲームの実行期間を示し、図４６（ｃ）は付与数の上乗せが発生するタイミングを示し、図４６（ｄ）は遊技媒体の残りの付与数が上乗せされた場合にそれが演出側ＲＡＭ９４の非表示対象残数カウンタ９４ｂに記憶されている期間を示し、図４６（ｅ）はＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と演出側ＭＰＵ９２にて把握されている遊技媒体の残りの付与数との間に不一致が生じている期間を示す。また、以下の説明では、画像表示装置６３にて付与数の上乗せ演出が実行される様子を説明するための説明図である図４７（ａ）～図４７（ｃ）を適宜参照する。

【０３６４】

まず信号経路群１０１の異常が発生しない場合について説明する。

【０３６５】

ベースＡＴ状態ＳＴ４におけるｔ１のタイミング～ｔ２のタイミングで図４６（ｂ）に示すように１ゲームが実行される。この場合、ｔ１のタイミングで図４６（ｃ）に示すように主側ＭＰＵ７２における上乗せ抽選処理（ステップＳ１００１）にて上乗せ当選となる。演出側ＭＰＵ９２では当該上乗せの発生に対する非表示抽選処理（ステップＳ１６１０）にて非表示当選となるため、図４６（ｄ）に示すように上乗せ対象となった付与数が非表示対象残数カウンタ９４ｂに記憶されて残り付与数画像Ｇ２１に対して反映されない非表示対象とされる。

【０３６６】

その後、図４６（ｂ）に示すようにｔ３のタイミング～ｔ４のタイミングに渡って新たなゲームが実行される。当該ゲームでは付与数の新たな上乗せは発生しない。その後、ｔ５のタイミング～ｔ６のタイミングで図４６（ｂ）に示すように１ゲームが実行される。この場合、ｔ５のタイミングで図４６（ｃ）に示すように主側ＭＰＵ７２における上乗せ

抽選処理（ステップＳ１００１）にて上乗せ当選となる。演出側ＭＰＵ９２では当該上乗せの発生に対する非表示抽選処理（ステップＳ１６１０）にて非表示当選とならないため、上乗せ対象となった付与数は表示対象残数カウンタ９４ａに加算される。この場合、ｔ１のタイミングで発生した上乗せ分の付与数が非表示対象残数カウンタ９４ｂに記憶されているため、ｔ５のタイミングで上乗せ対象となった付与数に対して非表示対象残数カウンタ９４ｂに記憶されている値が加算された結果の数が、表示対象残数カウンタ９４ａに加算され、当該加算された結果の数の付与数が上乗せされたことを示す演出が実行されるとともに当該加算された結果の数の付与数が残り付与数画像Ｇ２１の残りの付与数に加算される。

【０３６７】

次に、信号経路群１０１の異常が発生する場合について説明する。

【０３６８】

ｔ７のタイミングで図４６（ｂ）に示すように新たなゲームが開始される。そして、当該ゲームの途中のタイミングであるｔ８のタイミングで図４６（ａ）に示すように信号経路群１０１に異常が発生する。この場合、主側ＭＰＵ７２においてコマンドを送信するための処理が実行されたとしても当該コマンドは演出側ＭＰＵ９２にて受信されない。その後、ｔ９のタイミングで図４６（ｂ）に示すように今回のゲームが終了する。この場合、演出側ＭＰＵ９２にて入賞結果コマンドを受信できていないため、当該ゲームで第１スイカ入賞が成立しているもののその結果が表示対象残数カウンタ９４ａに反映されない。したがって、図４６（ｅ）に示すように当該ｔ９のタイミングで、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と演出側ＭＰＵ９２にて把握されている遊技媒体の残りの付与数との間に不一致が生じる。

【０３６９】

その後、ｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングで図４６（ｂ）に示すように１ゲームが実行される。この場合、ｔ１０のタイミングで図４６（ｃ）に示すように主側ＭＰＵ７２における上乗せ抽選処理（ステップＳ１００１）にて上乗せ当選となる。しかしながら、図４６（ａ）に示すように当該ｔ１０のタイミングにおいても未だ信号経路群１０１の異常が継続している。したがって、ゲームの開始時における回転受付コマンドＡ，Ｂが演出側ＭＰＵ９２にて受信されないため、上乗せ分の付与数が演出側ＲＡＭ９４における表示対象残数カウンタ９４ａ及び非表示対象残数カウンタ９４ｂのいずれにも反映されない。よって、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と演出側ＭＰＵ９２にて把握されている遊技媒体の残りの付与数との間のズレがより大きくなる。

【０３７０】

その後、ｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングのゲームが終了した後であって新たなゲームが開始される前のタイミングであるｔ１２のタイミングで図４６（ａ）に示すように信号経路群１０１の異常が解消される。そして、ｔ１３のタイミング～ｔ１４のタイミングで図４６（ｂ）に示すように１ゲームが実行される。この場合、ｔ１３のタイミングでＡＴ演出制御処理（図４２）におけるステップＳ１６０７の残数カウンタの調整処理（図４３）が実行され、図４６（ｄ）に示すように、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と演出側ＭＰＵ９２にて把握されている遊技媒体の残りの付与数との不一致分が非表示対象残数カウンタ９４ｂに記憶される。これにより、図４６（ｅ）に示すようにＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と演出側ＭＰＵ９２にて把握されている遊技媒体の残りの付与数との不一致が解消される。

【０３７１】

その後、ｔ１５のタイミング～ｔ１６のタイミングで図４６（ｂ）に示すように１ゲームが実行される。この場合、ｔ１５のタイミングで図４６（ｃ）に示すように主側ＭＰＵ７２における上乗せ抽選処理（ステップＳ１００１）にて上乗せ当選となる。演出側ＭＰＵ９２では当該上乗せの発生に対する非表示抽選処理（ステップＳ１６１０）にて非表示当選とならないため、上乗せ対象となった付与数は表示対象残数カウンタ９４ａに加算される。この場合、ｔ１３のタイミングでズレ分の付与数が非表示対象残数カウンタ９４ｂ

に記憶されているため、ｔ１５のタイミングで上乗せ対象となった付与数に対して非表示対象残数カウンタ９４ｂに記憶されている値が加算された結果の数が、表示対象残数カウンタ９４ａに加算され、当該加算された結果の数の付与数が上乗せされたことを示す演出が実行されるとともに当該加算された結果の数の付与数が残り付与数画像Ｇ２１の残りの付与数に加算される。

【０３７２】

つまり、図４７（ａ）に示すように画像表示装置６３に残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３が表示されている状況において、図４７（ｂ）に示すように上乗せされた付与数を示す上乗せ付与数画像Ｇ２７が表示される。この場合、今回の上乗せ抽選処理にて上乗せ当選となった付与数は５０枚であるのに対して、非表示対象残数カウンタ９４ｂに記憶されているＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値とのズレ数が１２枚である。したがって、上乗せ付与数画像Ｇ２７ではこれらの和である６２枚が上乗せ対象の付与数として表示される。そして、図４７（ｃ）に示すように上乗せ付与数画像Ｇ２７として表示された上乗せ対象の付与数が残り付与数画像Ｇ２１として表示されている残りの付与数に加算される。

【０３７３】

上記構成であることにより信号経路群１０１の異常によりＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と演出側ＭＰＵ９２にて把握されている遊技媒体の残りの付与数との不一致が発生したとしても、信号経路群１０１の異常が解消された後における最初のゲームの開始時にその不一致分が算出されてその算出された不一致分が非表示対象残数カウンタ９４ｂに記憶される。これにより、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と演出側ＭＰＵ９２にて把握されている遊技媒体の残りの付与数との不一致を解消することが可能となる。

【０３７４】

また、非表示対象残数カウンタ９４ｂに記憶された不一致分の付与数は、付与数の上乗せが発生した場合にその上乗せ対象となった付与数に合算された状態で表示対象残数カウンタ９４ａに加算されて残り付与数画像Ｇ２１に反映される。これにより、不一致分の付与数を違和感なく残り付与数画像Ｇ２１に反映させることが可能となる。

【０３７５】

＜遊技の強制終了＞

次に、遊技が継続されたことに伴って遊技が強制終了されるようにするための構成について説明する。

【０３７６】

図４８は主側ＭＰＵ７２におけるメイン処理（図１３）のステップＳ１０２にてＣＡＬＬＩ命令により呼び出される領域外用の第１初期化処理を示すフローチャートである。なお、領域外用の第１初期化処理におけるステップＳ１８０１～ステップＳ１８１５の処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【０３７７】

まず「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＭＰＵ７２のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ１８０１）。スタックポインタは、スタックエリア９７，９９においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新される。また、領域外処理用のスタックエリア９９を使用する場合、記憶対象となる情報は領域外処理用のスタックエリア９９における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に領域外処理用のスタックエリア９９における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップＳ１８０１では、領域外処理用のスタックエリア９９における最

後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。このように最後のアドレスの記憶エリアから最初のアドレスの記憶エリアに向けて情報が記憶されることは、領域内処理用のスタックエリア９７についても同様である。

【０３７８】

その後、「ＬＤ　（＿ＷＡＢＵＦ），ＷＡ」として、ロード命令により、主側ＭＰＵ７２のＷＡレジスタの情報を領域外処理用のワークエリア９８に設定されたＷＡバッファに退避させる（ステップＳ１８０２）。また、「ＬＤ　（＿ＢＣＢＵＦ），ＢＣ」として、ロード命令により、主側ＭＰＵ７２のＢＣレジスタの情報を領域外処理用のワークエリア９８に設定されたＢＣバッファに退避させる（ステップＳ１８０３）。また、「ＬＤ　（＿ＤＥＢＵＦ），ＤＥ」として、ロード命令により、主側ＭＰＵ７２のＤＥレジスタの情報を領域外処理用のワークエリア９８に設定されたＤＥバッファに退避させる（ステップＳ１８０４）。また、「ＬＤ　（＿ＨＬＢＵＦ），ＨＬ」として、ロード命令により、主側ＭＰＵ７２のＨＬレジスタの情報を領域外処理用のワークエリア９８に設定されたＨＬバッファに退避させる（ステップＳ１８０５）。また、「ＬＤ　（＿ＩＸＢＵＦ），ＩＸ」として、ロード命令により、主側ＭＰＵ７２のＩＸレジスタの情報を領域外処理用のワークエリア９８に設定されたＩＸバッファに退避させる（ステップＳ１８０６）。また、「ＬＤ　（＿ＩＹＢＵＦ），ＩＹ」として、ロード命令により、主側ＭＰＵ７２のＩＹレジスタの情報を領域外処理用のワークエリア９８に設定されたＩＹバッファに退避させる（ステップＳ１８０７）。

【０３７９】

ステップＳ１８０２～ステップＳ１８０７の処理を実行した後は、領域外処理用のワークエリア９８に設けられた終了判定カウンタ９８ｂの初期化処理を実行する（ステップＳ１８０８）。終了判定カウンタ９８ｂは既に説明したとおり、遊技が継続されたことに伴って遊技を強制終了させる契機を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。領域外処理用の第１初期化処理（図４８）は主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図１３）が実行された場合に何ら特別な操作を要することなく確実に実行される。したがって、主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が停止されて主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が再開される度に終了判定カウンタ９８ｂが初期化される。

【０３８０】

終了判定カウンタ９８ｂは２バイトのカウンタであり、「０」～「６５５３５」の値を取り得る。この場合に、終了判定カウンタ９８ｂが初期化された場合、当該終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされる。したがって、初期値から遊技者が所有している遊技媒体が４６５３５枚減少するまでは終了判定カウンタ９８ｂの値が最小値に到達することはない。ゲームが実行されて遊技者が所有している遊技媒体が減少した場合にその減少分が終了判定カウンタ９８ｂから減算されることとなるが、その減算後に終了判定カウンタ９８ｂの値が最小値から最大値に反転してしまう場合には当該終了判定カウンタ９８ｂの値の減算は行われない。つまり、遊技者が所有している遊技媒体が４６５３５枚減少するまではそれが終了判定カウンタ９８ｂに反映されることとなるが、４６５３５枚を超える減少分は終了判定カウンタ９８ｂに反映されない。一方、終了判定カウンタ９８ｂの値が増加して最大値から最小値に反転された場合には、遊技が強制終了されることとなる。つまり、終了判定カウンタ９８ｂの初期値から遊技者が所有している遊技媒体が１９０００枚を超えた場合に遊技が強制終了される。

【０３８１】

その後、「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋ａ）」として、ロード命令により、主側ＭＰＵ７２のスタックポインタに領域外用の第１初期化処理の終了後における領域内処理への復帰時における固定アドレスとしてＹ（ｒ＋ａ）を設定する（ステップＳ１８０９）。その後、「ＬＤ　ＷＡ，（＿ＷＡＢＵＦ）」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア９８のＷＡバッファに退避された情報を主側ＭＰＵ７２のＷＡレジスタに上書きする（ステップＳ１８１０）。また「ＬＤ　ＢＣ，（＿ＢＣＢＵＦ）」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア９８のＢＣバッファに退避された情報を主側ＭＰＵ７２

のＢＣレジスタに上書きする（ステップＳ１８１１）。また「ＬＤ　ＤＥ，（＿ＤＥＢＵＦ）」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア９８のＤＥバッファに退避された情報を主側ＭＰＵ７２のＤＥレジスタに上書きする（ステップＳ１８１２）。また「ＬＤ　ＨＬ，（＿ＨＬＢＵＦ）」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア９８のＨＬバッファに退避された情報を主側ＭＰＵ７２のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ１８１３）。また「ＬＤ　ＩＸ，（＿ＩＸＢＵＦ）」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア９８のＩＸバッファに退避された情報を主側ＭＰＵ７２のＩＸレジスタに上書きする（ステップＳ１８１４）。また「ＬＤ　ＩＹ，（＿ＩＹＢＵＦ）」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア９８のＩＹバッファに退避された情報を主側ＭＰＵ７２のＩＹレジスタに上書きする（ステップＳ１８１５）。ステップＳ１８１０～ステップＳ１８１５の処理が実行されることにより、主側ＭＰＵ７２のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、領域外処理が開始される直前における領域内処理に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【０３８２】

ステップＳ１８１０～ステップＳ１８１５の処理を実行した後は、ＲＥＴＩ命令により領域内処理に含まれるメイン処理（図１３）に復帰する。ＲＥＴＩ命令が実行されることにより、領域外用の第１初期化処理の実行前に領域内処理用のスタックエリア９７に退避させたフラグレジスタの情報が主側ＭＰＵ７２のフラグレジスタに復帰されるとともに、タイマ割込み処理（図１４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えられる。これにより、主側ＭＰＵ７２のフラグレジスタの情報が領域内処理を実行するための情報に復帰するとともに、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【０３８３】

図４９は主側ＭＰＵ７２におけるメイン処理（図１３）のステップＳ１０７にてＣＡＬＬＩ命令により呼び出される領域外用の第２初期化処理を示すフローチャートである。なお、領域外用の第２初期化処理におけるステップＳ１９０１～ステップＳ１９１６の処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【０３８４】

ステップＳ１９０１～ステップＳ１９０７では領域外用の第１初期化処理（図４８）におけるステップＳ１８０１～ステップＳ１８０７と同一の処理を実行する。その後、終了判定カウンタ９８ｂの初期化処理を実行するとともに（ステップＳ１９０８）、領域外処理用のワークエリア９８に設けられた終了フラグ９８ｃの初期化処理を実行する（ステップＳ１９０９）。

【０３８５】

終了判定カウンタ９８ｂは既に説明したとおり遊技が継続されたことに伴って遊技を強制終了させる契機を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタであり、終了フラグ９８ｃは既に説明したとおり遊技を強制終了させてそれ以降の遊技の実行を不可とする状況であることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。領域外処理用の第２初期化処理（図４８）は主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が開始されて起動されるメイン処理（図１３）において設定値更新処理（ステップＳ１０８）が実行される場合に実行される。したがって、終了フラグ９８ｃに「１」がセットされることで、遊技が強制終了されてそれ以降の遊技の実行が不可となる状況となった場合、スロットマシン１０への電源を一旦ＯＦＦにして再度ＯＮとするとともにその際に設定キー挿入孔５７に設定キーを挿入してＯＮ操作を行って設定値更新処理（ステップＳ１０８）が実行されるようにすることで、遊技の実行が不可となった状況を解除し、遊技の実行が可能となる状況とすることができる。また、終了判定カウンタ９８ｂが初期化された場合、当該終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされる。

【０３８６】

その後、ステップＳ１９１０～ステップＳ１９１６の処理を実行する。これらステップ

Ｓ１９１０～ステップＳ１９１６の処理内容は、領域外用の第１初期化処理（図４８）におけるステップＳ１８０９～ステップＳ１８１５と同一である。
【０３８７】
図５０は主側ＭＰＵ７２における通常処理（図１５）のステップＳ３１１にてＣＡＬＬＩ命令により呼び出される終了監視処理を示すフローチャートである。なお、終了監視処理におけるステップＳ２００１～ステップＳ２０１５の処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。
【０３８８】
ステップＳ２００１～ステップＳ２００７では領域外用の第１初期化処理（図４８）におけるステップＳ１８０１～ステップＳ１８０７と同一の処理を実行する。その後、監視実行処理を実行する（ステップＳ２００８）。監視実行処理については後に説明する。その後、ステップＳ２００９～ステップＳ２０１５の処理を実行する。これらステップＳ２００９～ステップＳ２０１５の処理内容は、領域外用の第１初期化処理（図４８）におけるステップＳ１８０９～ステップＳ１８１５と同一である。
【０３８９】
＜監視実行処理＞
図５１はステップＳ２００８の監視実行処理を示すフローチャートである。なお、監視実行処理におけるステップＳ２１０１～ステップＳ２１１０の処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。
【０３９０】
今回のゲームでいずれかのリプレイ入賞が成立している場合（ステップＳ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０２以降の処理を実行することなくそのまま本監視実行処理を終了する。リプレイ入賞が成立した場合、遊技者が所有しているメダルが増減しないためである。
【０３９１】
いずれのリプレイ入賞も成立していない場合（ステップＳ２１０１：ＮＯ）、主側ＭＰＵ７２のＨＬレジスタに領域外処理用のワークエリア９８における終了判定カウンタ９８ｂの値をセットする（ステップＳ２１０２）。その後、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果を主側ＭＰＵ７２のＡレジスタにセットする（ステップＳ２１０３）。そして、上記減算により最小値から最大値への反転に対応するキャリーが発生したか否かを判定する（ステップＳ２１０４）。
【０３９２】
ステップＳ２１０４にて肯定判定をした場合、ＨＬレジスタの値からＡレジスタの値の絶対値を減算した結果をＨＬレジスタにセットする（ステップＳ２１０５）。ＨＬレジスタには既に説明したとおり終了判定カウンタ９８ｂの値がセットされている。また、Ａレジスタには、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値がセットされている。この場合、ステップＳ２１０４にて肯定判定をしているため、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値は負の値となっている。したがって、この負の値の絶対値をＨＬレジスタの値から減算することにより、今回のゲームにおいて遊技者が所有しているメダルが減少した分を終了判定カウンタ９８ｂに反映させることが可能となる。
【０３９３】
その後、ステップＳ２１０５の減算によりＨＬレジスタにおいて最小値から最大値への反転に対応するキャリーが発生したか否かを判定する（ステップＳ２１０６）。キャリーが発生していない場合（ステップＳ２１０６：ＮＯ）、ＨＬレジスタの値を終了判定カウンタ９８ｂにセットする（ステップＳ２１０７）。これにより、今回のゲームにおける遊技者の所有する遊技媒体の減少分が終了判定カウンタ９８ｂの値に反映されることになる。一方、キャリーが発生した場合（ステップＳ２１０６：ＹＥＳ）、ＨＬレジスタの値を終了判定カウンタ９８ｂにセットすることなく本監視実行処理を終了する。これにより、終了判定カウンタ９８ｂの値の最小値を下回るような遊技者が所有する遊技媒体の減少分

は、終了判定カウンタ９８ｂの値に反映されない。
【０３９４】
ステップＳ２１０４にて否定判定をした場合、ＨＬレジスタの値にＡレジスタの値を加算した結果をＨＬレジスタにセットする（ステップＳ２１０８）。ＨＬレジスタには既に説明したとおり終了判定カウンタ９８ｂの値がセットされている。また、Ａレジスタには、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値がセットされている。この場合、ステップＳ２１０４にて否定判定をしているため、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値は正の値となっている。したがって、この正の値をＨＬレジスタの値に加算することにより、今回のゲームにおいて遊技者が所有しているメダルが増加した分を終了判定カウンタ９８ｂに反映させることが可能となる。
【０３９５】
その後、ステップＳ２１０８の加算によりＨＬレジスタにおいて最大値から最小値への反転に対応するキャリーが発生したか否かを判定する（ステップＳ２１０９）。キャリーが発生していない場合（ステップＳ２１０９：ＮＯ）、ＨＬレジスタの値を終了判定カウンタ９８ｂにセットする（ステップＳ２１０７）。これにより、今回のゲームにおける遊技者の所有する遊技媒体の増加分が終了判定カウンタ９８ｂの値に反映されることになる。一方、キャリーが発生した場合（ステップＳ２１０９：ＹＥＳ）、終了判定カウンタ９８ｂの初期値から遊技者の所有する遊技媒体が１９０００枚増加したことを意味する。この場合、領域外処理用のワークエリア９８における終了フラグ９８ｃに「１」をセットする（ステップＳ２１１０）。
【０３９６】
＜終了設定処理＞
図５２は通常処理（図１５）のステップＳ３１３にて実行される終了設定処理を示すフローチャートである。なお、終了設定処理におけるステップＳ２２０１～ステップＳ２２０３の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。
【０３９７】
領域外処理用のワークエリア９８における終了フラグ９８ｃに「１」がセットされている場合（ステップＳ２２０１：ＹＥＳ）、強制終了コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ２２０２）。演出側ＭＰＵ９２は強制終了コマンドを受信することにより、遊技が強制終了された状態であることに対応する報知が上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行されるようにする。
【０３９８】
その後、自動精算処理を実行する（ステップＳ２２０３）。自動清算処理では、ベット数設定カウンタ９６ａに１以上の値が記憶されている場合には当該ベット数設定カウンタ９６ａの値に対応するメダルが遊技者に払い出されるようにホッパ装置５３を駆動制御する。この場合、１枚のメダルが払い出される毎にベット数設定カウンタ９６ａの値を１減算し、ベット数設定カウンタ９６ａの値が「０」になるまでメダルの払い出しを継続する。また、クレジットカウンタ９６ｂに１以上の値が記憶されている場合には当該クレジットカウンタ９６ｂの値に対応するメダルが遊技者に払い出されるようにホッパ装置５３を駆動制御する。この場合、１枚のメダルが払い出される毎にクレジットカウンタ９６ｂの値を１減算し、クレジットカウンタ９６ｂの値が「０」になるまでメダルの払い出しを継続する。
【０３９９】
自動清算処理が完了した後は、タイマ割込み処理（図１４）による割込みを禁止した後に（ステップＳ２２０４）、無限ループとなる。これにより、遊技を進行させるための処理が実行されないため、遊技が強制終了されることとなる。この遊技が強制終了された状態はスロットマシン１０の電源ＯＦＦ操作を行った後に、設定キー挿入孔５７に設定キーを挿入してＯＮ操作を行った状態でスロットマシン１０の電源ＯＮ操作を行い設定値更新

処理が実行されるようにする必要がある。電源ＯＦＦ操作を行った後に電源ＯＮ操作を行ったとしても設定値更新処理が実行されない状況においては終了フラグ９８ｃに「１」がセットされた状態が維持されるため、終了設定処理（図５２）にて再度、遊技が強制終了されることとなる。

【０４００】

＜エンディング成立時の表示内容＞

次に、エンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了する場合における画像表示装置６３の表示内容について説明する。図５３（ａ）はエンディングＡＴ状態ＳＴ５においてエンディング条件の成立が近付いていることを報知する画像の内容を説明するための説明図であり、図５３（ｂ）はエンディング条件が成立してエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了したことを報知する画像の内容を説明するための説明図である。

【０４０１】

領域内処理用のワークエリア９６における合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５４２１」に達すること、すなわち今回の第２区間ＳＣ２が開始されてからの遊技媒体の合計獲得数が２３００枚に達すること、及び領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が「３９８０」に達すること、すなわち今回の第２区間ＳＣ２が開始されてからのゲームの実行回数が３９８０ゲームに達することのいずれかの条件が成立した場合、図５３（ａ）に示すように画像表示装置６３にはエンディング条件の成立が近付いていることを遊技者に報知するためのエンディング成立前画像Ｇ３１として「まもなくエンディング」という画像が表示される。遊技者はエンディング成立前画像Ｇ３１を確認することで、エンディングＡＴ状態ＳＴ５が間もなく終了することを把握することが可能となる。

【０４０２】

その後も遊技が継続されることにより、合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５５２１」を超えること、すなわち今回の第２区間ＳＣ２が開始されてからの遊技媒体の合計獲得数が２４００枚を超えること、及び継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が「４０００」に達すること、すなわち今回の第２区間ＳＣ２が開始されてからのゲームの実行回数が４０００ゲームに達することのいずれかのエンディング条件が成立することにより、エンディングＡＴ状態ＳＴ５及び第２区間ＳＣ２が終了する。この場合、図５３（ｂ）に示すように、画像表示装置６３にはエンディング成立画像Ｇ３２が表示される。

【０４０３】

エンディング成立画像Ｇ３２には、エンディング条件が成立してエンディングＡＴ状態ＳＴ５及び第２区間ＳＣ２が終了することを示す画像として「ＥＮＤ」という画像が表示されるとともに、今回のＡＴ状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５）において遊技者が獲得した遊技媒体の総数及び今回のＡＴ状態において消化された総ゲーム数を遊技者に報知するための画像が表示される。この場合、遊技者が獲得した遊技媒体の総数として演出側ＲＡＭ９４のＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの値に対応する数が表示され、消化された総ゲーム数として演出側ＲＡＭ９４のＡＴ消化数カウンタ９４ｄの値に対応する数が表示される。

【０４０４】

＜強制終了発生時の表示内容＞

次に、遊技が強制終了される場合における画像表示装置６３の表示内容について説明する。図５３（ｃ）は遊技の強制終了が近付いていることを報知する画像の内容を説明するための説明図であり、図５３（ｄ）は遊技が強制終了されたことを報知する画像の内容を説明するための説明図である。

【０４０５】

領域外処理用のワークエリア９８における終了判定カウンタ９８ｂの値が「６５３８５」に達すること、すなわちスロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が１８８５０枚に達することという条件が成立した場合、図５３（ｃ）に示す

ように画像表示装置６３には遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知するための終了前画像Ｇ３３として「遊技停止まで１５０枚」という画像が表示される。また、この終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数は、終了判定カウンタ９８ｂの値に応じて変動する。つまり、終了判定カウンタ９８ｂの値が増加した場合には終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数はそれに応じて減少し、終了判定カウンタ９８ｂの値が減少した場合には終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数はそれに応じて増加する。また、終了判定カウンタ９８ｂの値が「６５２８５」以下となった場合、終了前画像Ｇ３３の表示が終了される。つまり、スロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が１８８５０枚に達した場合に終了前画像Ｇ３３の表示が開始されるのに対して、遊技者が所有している遊技媒体数が１８７５０枚まで減少した場合には終了前画像Ｇ３３の表示が終了する。遊技者は終了前画像Ｇ３３を確認することで、遊技の強制終了が近付いていることを把握することが可能となるとともに、遊技の強制終了発生までの残りの獲得数を把握することが可能となる。

【０４０６】

その後も遊技が継続されることにより、終了判定カウンタ９８ｂの値が「６５５３５」を超えること、すなわちスロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が１９０００枚を超えることという条件が成立した場合、遊技が強制終了される。この場合、図５３（ｄ）に示すように、画像表示装置６３には遊技の強制終了が発生したことを遊技者に報知するための強制終了画像Ｇ３４として「払出上限に到達　遊技停止」という画像が表示される。この強制終了画像Ｇ３４はスロットマシン１０の電源がＯＦＦされるまで継続される。また、スロットマシン１０の電源がＯＮされた場合に設定値更新処理が実行されずに終了フラグ９８ｃに「１」がセットされている状態が維持された場合には強制終了画像Ｇ３４の表示が再開される。これにより、遊技者及び遊技ホールの管理者は遊技の強制終了が発生したことを把握することが可能となる。

【０４０７】

＜終了前報知用処理＞

図５４は演出側ＭＰＵ９２にて実行される終了前報知用処理を示すフローチャートである。なお、終了前報知用処理は遊技状態に関係なく比較的短い周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し実行される。

【０４０８】

まず終了前画像Ｇ３３が表示される強制終了前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップＳ２３０１）。ステップＳ２３０１にて否定判定をした場合、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる終了判定カウンタ９８ｂの値を把握する（ステップＳ２３０２）。そして、その把握した終了判定カウンタ９８ｂの値が強制終了前報知の開始条件である「６５３８５」以上であるか否かを判定する（ステップＳ２３０３）。強制終了前報知の開始条件が成立している場合（ステップＳ２３０３：ＹＥＳ）、強制終了前報知の設定処理を実行する（ステップＳ２３０４）。これにより、画像表示装置６３において終了前画像Ｇ３３の表示が開始される。

【０４０９】

その後、エンディング成立前画像Ｇ３１が表示されるエンディング成立前報知の実行中である場合（ステップＳ２３０５：ＹＥＳ）、当該エンディング成立前報知を終了させる（ステップＳ２３０６）。これにより、画像表示装置６３においてエンディング成立前画像Ｇ３１が表示されている状況において終了前画像Ｇ３３の表示が開始される場合、エンディング成立前画像Ｇ３１の表示が終了されることとなる。よって、エンディング成立前画像Ｇ３１の表示よりも終了前画像Ｇ３３の表示を優先させることが可能となり、遊技の強制終了の発生が近付いていることを遊技者に認識させ易くすることが可能となる。

【０４１０】

強制終了前報知の実行中である場合（ステップＳ２３０１：ＹＥＳ）、主側ＭＰＵ７２から強制終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２３０７）。強制終了コマンドは、終了判定カウンタ９８ｂの値が「６５５３５」を超えること、すなわちスロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が１９０００枚を超えることという条件が成立した場合に、終了設定処理（図５２）のステップＳ２２０２にて主側ＭＰＵ７２から送信される。強制終了コマンドを受信した場合（ステップＳ２３０７８：ＹＥＳ）、強制終了報知の設定処理を実行する（ステップＳ２３０８）。これにより、画像表示装置６３において強制終了画像Ｇ３４の表示が開始される。

【０４１１】

強制終了コマンドを受信していない場合（ステップＳ２３０７：ＮＯ）、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる終了判定カウンタ９８ｂの値を把握する（ステップＳ２３０８）。そして、その把握した終了判定カウンタ９８ｂの値が強制終了前報知の解除条件である「６５２８５」以下であるか否かを判定する（ステップＳ２３１０）。この強制終了前報知の解除条件に対応する「６５２８５」は、既に説明した強制終了前報知の開始条件に対応する「６５３８５」よりも少ない値である。つまり、終了判定カウンタ９８ｂの値が最大値である「６５５３５」を超えた場合に強制終了が発生することとなるが、強制終了前報知の解除条件である値は強制終了前報知の開始条件に対応する値よりも強制終了の発生条件となる値に対して遠い側の値となっている。

【０４１２】

強制終了前報知の解除条件が成立している場合（ステップＳ２３１０：ＹＥＳ）、強制終了前報知の解除処理を実行する（ステップＳ２３１１）。これにより、画像表示装置６３における終了前画像Ｇ３３の表示が終了される。強制終了前報知の解除条件が成立していない場合（ステップＳ２３１０：ＮＯ）、強制終了前報知の更新処理を実行する（ステップＳ２３１２）。強制終了前報知の更新処理では、終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数を終了判定カウンタ９８ｂの値に応じて変動させる。つまり、終了判定カウンタ９８ｂの値が増加した場合には終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数をそれに応じて減少させ、終了判定カウンタ９８ｂの値が減少した場合には終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数をそれに応じて増加させる。

【０４１３】

強制終了前報知の実行中ではなく（ステップＳ２３０１：のＮＯ）且つ強制終了前報知の開始条件が成立していない場合（ステップＳ２３０３：ＮＯ）、エンディング成立前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップＳ２３１３）。ステップＳ２３１３にて否定判定をした場合、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が「３９８０」以上であるか否かを判定するとともに（ステップＳ２３１４）、当該回転受付コマンドＢに含まれる合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５４２１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ２３１５）。つまり、今回の第２区間ＳＣ２が開始されてからのゲームの実行回数が「３９８０」に達したか否かを判定するとともに、今回の第２区間ＳＣ２が開始されてからの遊技媒体の合計獲得数が２３００枚に達したか否かを判定する。ステップＳ２３１４及びステップＳ２３１５のいずれかにて肯定判定をした場合、エンディング成立前報知の設定処理を実行する（ステップＳ２３１６）。これにより、画像表示装置６３においてエンディング成立前画像Ｇ３１の表示が開始される。なお、エンディング条件が成立した場合にはＡＴ演出制御処理（図４２）におけるリザルト演出の設定処理（ステップＳ１６３２）にてエンディング成立画像Ｇ３２が画像表示装置６３に表示されるようにするための処理が実行される。

【０４１４】

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。

【０４１５】

１ゲームが終了する場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信されるゲーム終

了コマンドＡには次回のゲームの遊技状態の情報が含まれている。これにより、演出側ＭＰＵ９２は次回のゲームの遊技状態の情報をその前のゲームの終了時において特定することが可能となり、遊技状態に対応する演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。

【０４１６】

次回のゲームの遊技状態の情報を含むゲーム終了コマンドＡは、遊技状態の移行が発生する場合及び遊技状態の移行が発生しない場合のいずれであっても送信される。これにより、遊技状態の移行の有無に応じてゲーム終了コマンドＡを送信する必要があるか否かを判定する必要が生じないため、ゲーム終了コマンドＡを送信するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【０４１７】

次回のゲームの遊技状態の情報を含むゲーム終了コマンドＡは、各ゲームにおいて送信される。これにより、ゲーム終了コマンドＡを送信対象とするゲームであるか否かといった判定を行う必要が生じないため、ゲーム終了コマンドＡを送信するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【０４１８】

次回のゲームの遊技状態の情報を含むゲーム終了コマンドＡは、ゲームが終了する状況となった場合に送信される。これにより、ゲーム終了コマンドＡを送信するタイミングを１ゲームの範囲内において固定することが可能となる。

【０４１９】

次回のゲームの遊技状態の情報を含むゲーム終了コマンドＡには、今回のゲームの遊技状態の情報も含まれている。これにより、演出側ＭＰＵ９２はゲーム終了コマンドＡを受信した場合には今回のゲームの遊技状態の情報と次回のゲームの遊技状態の情報との両方を特定することが可能となる。よって、今回のゲームを基準として遊技状態の変化が発生するか否かを演出側ＭＰＵ９２にて特定することが可能となり、その特定結果に対応する演出が実行されるようにすることが可能となる。

【０４２０】

ゲーム終了コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報が通常遊技状態ＳＴ１に対応しており、当該ゲーム終了コマンドＡに含まれる次回のゲームの遊技状態の情報がベースＡＴ状態ＳＴ４である場合には、演出側ＭＰＵ９２は次回のゲームからベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されるものとしてベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する演出が開始されるようにする。これにより、演出側ＭＰＵ９２にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生したことに対応する演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。

【０４２１】

演出側ＭＰＵ９２はベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する演出が実行されていない状況において今回のゲームがベースＡＴ状態ＳＴ４に対応していることを示す情報を含む回転受付コマンドＡを受信した場合、ベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する演出が実行されるようにする。これにより、通信異常などによって通常遊技状態ＳＴ１からベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生したことをそのゲームで演出側ＭＰＵ９２が特定できなかったとしても、その後に通信異常が解消した場合にベースＡＴ状態ＳＴ４であることを演出側ＭＰＵ９２にて特定し当該ベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する演出が実行されるようにすることが可能となる。

【０４２２】

次回のゲームの遊技状態の情報を記憶することが可能な終了時状況用エリア９６ｋが領域内処理用のワークエリア９６に設けられており、ゲーム終了コマンドＡには当該終了時状況用エリア９６ｋの情報が含まれる。これにより、次回のゲームの遊技状態の情報を含むようにしてゲーム終了コマンドＡが送信される構成において、当該ゲーム終了コマンドＡを送信するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【０４２３】

終了時状況用エリア９６ｋに記憶された情報はゲーム終了コマンドＡだけではなく回転受付コマンドＡにも設定される。これにより、次回のゲームの遊技状態の情報が一のゲー

ムにおいてそれぞれ異なるタイミングで複数回送信されるようにすることが可能となり、次回のゲームの遊技状態の情報の特定を演出側ＭＰＵ９２にて適切に行うことが可能となる。

【０４２４】

主側ＭＰＵ７２と演出側ＭＰＵ９２とを電気的に接続する信号経路群１０１に通信異常が発生することで主側ＭＰＵ７２から送信されるコマンドが演出側ＭＰＵ９２にて受信されない状況となり、その後に当該通信異常が解消されて演出側ＭＰＵ９２にて回転受付コマンドＡ，Ｂが受信された場合、前兆演出（本前兆演出又は偽前兆演出）の演出内容の進行態様が遊技状況に応じて異なるものとなる。これにより、通信異常によって演出側ＭＰＵ９２にてコマンドを受信できない事象が発生したとしても、その後の前兆演出の演出内容の進行態様を遊技状況に応じた適切な態様とすることが可能となる。

【０４２５】

いずれの遊技状況であっても前兆演出が実行されている状況において通信異常により演出側ＭＰＵ９２にてコマンドを受信することができなくなった場合、当該前兆演出の演出内容を新たなコマンドの受信まで進行させない状況を生じさせる。これにより、主側ＭＰＵ７２からコマンドを受信していないにも関わらず前兆演出の演出内容が進行してしまわないようにすることが可能となる。

【０４２６】

主側ＭＰＵ７２にて進行が制御される本前兆演出が実行されている状況において通信異常により演出側ＭＰＵ９２にてコマンドを受信することができなくなった場合においてその後に回転受付コマンドＡ，Ｂを演出側ＭＰＵ９２にて受信した場合、本前兆演出の内容がその受信した回転受付コマンドＡ，Ｂに含まれる待機カウンタ９６ｆの値に対応する演出内容とされる。これにより、通信異常が発生したとしても当該通信異常が解消された場合には本前兆演出の演出内容を主側ＭＰＵ７２の制御による遊技の進行内容に対応させることが可能となる。その一方、演出側ＭＰＵ９２にて進行が制御される偽前兆演出が実行されている状況において通信異常により演出側ＭＰＵ９２にてコマンドを受信することができなくなった場合においてその後に回転受付コマンドＡ，Ｂを演出側ＭＰＵ９２にて受信した場合、偽前兆演出の内容を通信異常が発生しなかった場合に実行されるはずであった内容とされる。これにより、演出側ＭＰＵ９２にて進行が制御される前兆演出については演出内容がスキップされてしまわないようにすることが可能となる。

【０４２７】

主側ＭＰＵ７２は本前兆演出の実行中であることを待機カウンタ９６ｆの値で把握する構成において、回転受付コマンドＢには当該待機カウンタ９６ｆの情報が含まれる。これにより、本前兆演出の途中で通信異常が発生したとしてもその後に演出側ＭＰＵ９２にて回転受付コマンドＢを受信することで、演出側ＭＰＵ９２は本前兆演出の演出内容を主側ＭＰＵ７２における本前兆演出の進行状況に対応させることが可能となる。

【０４２８】

演出側ＭＰＵ９２は偽前兆演出の実行中であること及び当該偽前兆演出の進行状況を演出側ＲＡＭ９４に設けられた偽前兆演出用カウンタを利用して把握する。これにより、偽前兆演出の途中で通信異常が発生したとしてもその後に演出側ＭＰＵ９２にてコマンドが正常に受信されるようになることで、通信異常の発生直前の演出内容から連続性を有するように偽前兆演出を進行させることが可能となる。

【０４２９】

演出側ＭＰＵ９２はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知している状況において、その報知している停止順序に従ってリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止された場合には、仮にその停止順序がベル入賞（第１ベル入賞又は第２ベル入賞）の成立に対応する停止順序と異なっていたとしても、正解対応報知としてＧＥＴ画像Ｇ２６が画像表示装置６３に表示されるようにする。信号経路群１０１の通信異常が原因で演出側ＭＰＵ９２にてゲームの進行状況を把握できなくなることで、インデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選するとともにその当選役に対応するベル入賞の成立を可能とするリール３

２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が開始されたゲームが終了した後も当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が継続されてしまうことが想定される。そして、このような状況において次ゲーム以降に信号経路群１０１の通信異常が解消されて演出側ＭＰＵ９２にてゲームの進行状況を把握できる状況となった場合、既に画像表示装置６３にて報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序でストップボタン４２～４４が操作されたとしてもベル入賞が成立しないゲームとなっている状況であっても遊技者がその報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序でストップボタン４２～４４を操作することが想定される。この場合にはベル入賞が成立しなかったとしてもＧＥＴ画像Ｇ２６が表示されるため、遊技者はストップボタン４２～４４の操作順序が、画像表示装置６３にて報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応していたことを把握することが可能となり、ベル入賞が成立しなかった原因が自身の操作ミスに起因したものではないことを認識することが可能となる。

【０４３０】

演出側ＭＰＵ９２はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知している状況において、その報知している停止順序とは異なる停止順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止された場合には、仮にその停止順序がベル入賞（第１ベル入賞又は第２ベル入賞）の成立に対応する停止順序と一致していたとしても、不正解対応報知として暗転画像Ｇ２５が画像表示装置６３に表示されるようにする。信号経路群１０１の通信異常が原因で演出側ＭＰＵ９２にてゲームの進行状況を把握できなくなることで、インデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選するとともにその当選役に対応する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開始されたゲームが終了した後も当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が継続されてしまうことが想定される。そして、このような状況において次ゲーム以降に信号経路群１０１の通信異常が解消されて演出側ＭＰＵ９２にてゲームの進行状況を把握できる状況となった場合、そのゲームにてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに新たに当選するとともにその当選役に対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が既に画像表示装置６３にて報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序とは異なるものとなることが想定される。この状況において遊技者が偶然、画像表示装置６３にて報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序ではなく、当該ゲームにて新たに当選した役に対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序でストップボタン４２～４４を操作することでベル入賞が成立したとしても、当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序は画像表示装置６３にて報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序ではないため暗転画像Ｇ２５が画像表示装置６３に表示される。これにより、画像表示装置６３にて報知されている停止順序とは異なる停止順序でストップボタン４２～４４を操作したもののベル入賞が成立したことを遊技者に認識させることが可能となる。

【０４３１】

役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選してリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される場合には当該停止順序に対応する報知が、主側ＭＰＵ７２の表示制御により兼用表示部６６にて実行される。これにより、信号経路群１０１の通信異常が原因で演出側ＭＰＵ９２にてゲームの進行状況を把握できなくなることで画像表示装置６３にて間違ったリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されている状況であっても、主側ＭＰＵ７２により制御される兼用表示部６６を確認することで正確なリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を把握することが可能となる。

【０４３２】

ベースＡＴ状態ＳＴ４においては役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選した場合、その当選役に対応するベル入賞が成立した場合及び成立しなかった場合のいずれであっても、ベル入賞の成立に対応する分、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの減算処理が実行される。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４においてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選した場合には遊技者のストップボタン４２～４４の操作順序に関係なくＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値を終了対応情報に相当する「０」に近付く側に更新

することが可能となる。

【０４３３】

ベースＡＴ状態ＳＴ４においては遊技媒体の残りの付与数に対応する残り付与数画像Ｇ２１が画像表示装置６３に表示される構成において、ベースＡＴ状態ＳＴ４において役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選した場合、その当選役に対応するベル入賞が成立した場合及び成立しなかった場合のいずれであっても、ベル入賞の成立に対応する分、残り付与数画像Ｇ２１の表示内容が更新される。これにより、信号経路群１０１の通信異常が原因で画像表示装置６３にて報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序でストップボタン４２～４４が操作されたにも関わらずベル入賞が成立しなかった場合、ベル入賞が成立していない状況であってもＧＥＴ画像Ｇ２６が実行されるだけではなく残り付与数画像Ｇ２１の内容が更新される。これにより、遊技者はストップボタン４２～４４の操作内容が、画像表示装置６３にて報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応していたことを把握することが可能となり、ベル入賞が成立しなかった原因が自身の操作ミスに起因したものではないことを認識することが可能となる。

【０４３４】

ベースＡＴ状態ＳＴ４において獲得数画像Ｇ２２が画像表示装置６３にて表示されるため、遊技者はベースＡＴ状態ＳＴ４において獲得した遊技媒体の数を把握することが可能となる。この場合に、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選した場合にはベル入賞が成立した場合には当該ベル入賞の成立に対応する分について獲得数画像Ｇ２２の内容が更新される一方、ベル入賞が成立しなかった場合には当該ベル入賞の成立に対応する分についての獲得数画像Ｇ２２の内容の更新が行われない。これにより、獲得数画像Ｇ２２の内容の正確性を高めることが可能となる。

【０４３５】

ベースＡＴ状態ＳＴ４においては当該ベースＡＴ状態ＳＴ４における残りの遊技媒体の付与数に対応する残り付与数画像Ｇ２１が画像表示装置６３にて表示される。これにより、遊技者は当該残り付与数画像Ｇ２１を確認することでベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時期を把握することが可能となる。この場合に、演出側ＭＰＵ９２は主側ＭＰＵ７２から受信した回転受付コマンドＢに含まれるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値の情報を利用して演出側ＭＰＵ９２にて把握している遊技媒体の残りの付与数が正確であるか否かを判定し、正確ではないと判定した場合にはその後に残り付与数画像Ｇ２１の表示内容を修正し得る。これにより、残り付与数画像Ｇ２１の内容の正確性を高めることが可能となる。

【０４３６】

回転受付コマンドＢにはＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値の情報が含まれる。これにより、演出側ＭＰＵ９２は主側ＭＰＵ７２から受信した回転受付コマンドＢの情報を利用して残り付与数画像Ｇ２１の表示内容を修正することが可能となる。

【０４３７】

演出側ＭＰＵ９２は、ゲームの終了時に主側ＭＰＵ７２から送信される入賞結果コマンドに含まれる情報を利用して残り付与数画像Ｇ２１の表示内容をゲームの結果に応じて更新し、ゲームの開始時に主側ＭＰＵ７２から送信される回転受付コマンドＢに含まれる情報を利用して残り付与数画像Ｇ２１の表示内容を修正する。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４におけるゲームの実行に応じて画像表示装置６３における残り付与数画像Ｇ２１の内容を更新するタイミングと、当該残り付与数画像Ｇ２１の内容を正確なものとするために表示対象残数カウンタ９４ａの値を修正するタイミングとをそれぞれに適したタイミングとすることが可能となる。

【０４３８】

演出側ＭＰＵ９２は回転受付コマンドＢを受信する度に、当該回転受付コマンドＢに含まれるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と、表示対象残数カウンタ９４ａの値及び非表示対象残数カウンタ９４ｂの値の和とが一致しているか否かを判定することで、表示対象残数カウンタ９４ａの値を修正すべきか否かを判定する。そして、修正すべきと判定した場合

には不一致分が算出され、その不一致分が非表示対象残数カウンタ９４ｂに加算され、その後に非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が表示対象残数カウンタ９４ａに加算される。これにより、演出側ＭＰＵ９２にて把握しているベースＡＴ状態ＳＴ４の遊技媒体の残りの付与数を正確な値に修正する頻度を高めることが可能となる。

【０４３９】

上記不一致分が非表示対象残数カウンタ９４ｂに加算された場合、その加算された値はベースＡＴ状態ＳＴ４の遊技媒体の残りの付与数が表示対象残数カウンタ９４ａに上乗せされる場合に当該表示対象残数カウンタ９４ａに一緒に加算される。これにより、残り付与数画像Ｇ２１の内容の修正に際して遊技者に違和感を与えないようにすることが可能となる。

【０４４０】

ゲームの実行に伴ってベット数を超える遊技媒体の付与が発生した場合にはその超えた分の値が終了判定カウンタ９８ｂに加算され、当該終了判定カウンタ９８ｂの値が当該終了判定カウンタ９８ｂの最大値を超えて当該最大値から最小値への反転が発生した場合にはその後の遊技の進行が阻止される。これにより、遊技が継続して実行されて遊技者が獲得した遊技媒体数が遊技の進行を阻止するべき遊技媒体数となった場合にはそれ以上の遊技の進行を阻止することが可能となる。この場合に、終了判定カウンタ９８ｂの値が当該終了判定カウンタ９８ｂの最大値よりも若干少ない値である「６５３８５」となったことに基づいて、画像表示装置６３におけるＡＴ状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５）に対応する演出用の画像の一部の領域に終了前画像Ｇ３３が表示される。これにより、終了判定カウンタ９８ｂの値との関係で遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを、ＡＴ状態に対応する演出に注目している遊技者に認識させることが可能となる。

【０４４１】

画像表示装置６３にて終了前画像Ｇ３３が表示されている状況において終了判定カウンタ９８ｂの値が終了前画像Ｇ３３の表示の開始契機となる「６５３８５」よりも少ない値である「６５２８５」となったことに基づいて、終了前画像Ｇ３３の表示が終了される。これにより、終了判定カウンタ９８ｂの値との関係で遊技の進行が阻止される可能性が低下した状況においてまで終了前画像Ｇ３３が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、終了前画像Ｇ３３の表示の終了契機となる終了判定カウンタ９８ｂの値が終了前画像Ｇ３３の表示の開始契機となる終了判定カウンタ９８ｂの値よりも小さい値として設定されていることにより、終了前画像Ｇ３３の表示の開始と終了とが短時間で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

【０４４２】

画像表示装置６３にて終了前画像Ｇ３３が表示されている状況においてＡＴ状態が終了したとしてもその後の通常遊技状態ＳＴ１において当該終了前画像Ｇ３３の表示が継続される。これにより、終了判定カウンタ９８ｂの値との関係で遊技の進行が阻止される可能性が高い状況においては、遊技状態に関係なく終了前画像Ｇ３３が表示されるようにすることが可能となる。

【０４４３】

第２区間ＳＣ２のエンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合には画像表示装置６３にてエンディング成立前画像Ｇ３１が表示される。これにより、第２区間ＳＣ２のエンディング条件の成立が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。この場合に、終了前画像Ｇ３３の表示はエンディング成立前画像Ｇ３１の表示よりも優先される。これにより、第２区間ＳＣ２のエンディング条件の成立が近付いていることよりも、終了判定カウンタ９８ｂの値との関係で遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを重点的に報知することが可能となる。

【０４４４】

終了前画像Ｇ３３の表示がエンディング成立前画像Ｇ３１の表示よりも優先されている状況であっても、動作電力の供給が新たに開始されて終了判定カウンタ９８ｂの値が初期

化されることにより終了前画像Ｇ３３の表示が終了された場合にはエンディング成立前画像Ｇ３１の表示が開始される。これにより、終了前画像Ｇ３３の表示がエンディング成立前画像Ｇ３１の表示よりも優先された構成であっても、終了前画像Ｇ３３が表示されていない場合にはエンディング成立前画像Ｇ３１の表示を担保することが可能となる。

【０４４５】

ベースＡＴ状態ＳＴ４において第２区間ＳＣ２にて実行された合計ゲーム数が３９５０ゲーム以上となった場合又は遊技者が獲得した遊技媒体数が２２００枚以上となった場合にはエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する。そして、エンディングＡＴ状態ＳＴ５はＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値に関係なく、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するまで継続する。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４が継続してエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する条件が成立した場合には第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するまで遊技者に有利なＡＴ状態が継続することとなりベースＡＴ状態ＳＴ４においてエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行条件が成立することを遊技者に期待させることが可能となる。

【０４４６】

ベースＡＴ状態ＳＴ４において役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～１３のいずれかに当選した場合には、入賞結果に関係なく、その当選となったインデックス値ＩＶに設定されている最大の遊技媒体の付与数からベット数を減算した分がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値から減算される。これにより、敢えて入賞を成立させないようにすることでベースＡＴ状態ＳＴ４の終了を遅らせようとしてもそれを不可とすることが可能となる。その一方、第２区間ＳＣ２のエンディング条件の成立を特定するための合計獲得数カウンタ９６ｄは実際に成立した入賞に対応する遊技媒体数が反映されることになる。これにより、遊技者が所定数の遊技媒体を獲得していない状況で第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立してしまわないようにすることが可能となる。

【０４４７】

ベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームとなり得るゲームにおいては当該最終ゲームであることを遊技者に認識可能とさせるＬＡＳＴ表示が画像表示装置６３にて実行されるのに対して、エンディングＡＴ状態ＳＴ５の最終ゲームとなり得るゲームにおいては当該ＬＡＳＴ表示が実行されない。ベースＡＴ状態ＳＴ４においては最終ゲームとなり得るゲームにて役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１～１３のいずれかに当選した場合には入賞の成立の有無に関係なく当該入賞に対応する遊技媒体数がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに反映されるため、当該ゲームでベースＡＴ状態ＳＴ４が終了することとなる。よって、当該ゲームにてＬＡＳＴ表示を実行することで、ベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームであることを遊技者に明確に認識させることが可能となる。その一方、エンディングＡＴ状態ＳＴ５においては最終ゲームとなり得るゲームにて役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１～１３のいずれかに当選したとしてもそれに対応する入賞が成立しないと当該入賞に対応する遊技媒体数が合計獲得数カウンタ９６ｄに反映されないため、遊技者のストップボタン４２～４４の操作態様によっては当該ゲームでエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了しない。よって、当該ゲームにてＬＡＳＴ表示を実行しないようにすることで、ＬＡＳＴ表示が実行されたにも関わらずエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了しないことで遊技者が混乱してしまうという不都合が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【０４４８】

ベースＡＴ状態ＳＴ４においては当該ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了を遅らせる上乗せが発生し得るのに対して、エンディングＡＴ状態ＳＴ５においては当該上乗せが発生しない。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４においては上乗せが発生することを遊技者に期待させることを可能としながら、エンディングＡＴ状態ＳＴ５における処理構成を簡素化させることが可能となる。

【０４４９】

ベースＡＴ状態ＳＴ４においてＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が第２区間ＳＣ２のエンディング条件の成立を可能とする値となっていない状況であっても、第２区間ＳＣ２において実行されたゲーム数又は遊技媒体の合計獲得数がエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移

行条件の成立に対応する値となった場合にはエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する。そして、エンディングＡＴ状態ＳＴ５は第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するまで継続する。これにより、遊技者はベースＡＴ状態ＳＴ４において、第２区間ＳＣ２にて実行されたゲーム数又は遊技媒体の合計獲得数がエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行条件の成立に対応する値となることを期待しながら遊技を行うこととなる。

【０４５０】

ベースＡＴ状態ＳＴ４においてはＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値に対応する情報が残り付与数画像Ｇ２１として報知される。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４が終了するタイミングを遊技者に把握させることが可能となる。その一方、エンディングＡＴ状態ＳＴ５においてはエンディング条件が成立するまでに必要なゲームの実行に関する情報が報知されない。これにより、エンディングＡＴ状態ＳＴ５が長く継続することを遊技者に期待させることが可能となる。

【０４５１】

主側ＭＰＵ７２にて実行される各種処理が領域内処理と領域外処理とに区別されており、領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合に主側ＭＰＵ７２のフラグレジスタに記憶された情報が領域内処理用のスタックエリア９７に退避され、領域外処理を終了した後にその領域内処理用のスタックエリア９７に退避された情報が主側ＭＰＵ７２のフラグレジスタに復帰される。これにより、領域内処理を実行している場合にフラグレジスタに記憶された情報が、領域外処理を実行している状況において書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、終了判定カウンタ９８ｂの値を更新するための所定更新処理は領域外処理に含まれている。これにより、領域内処理に必要なプログラム容量を増加させることなく終了判定カウンタ９８ｂの値を更新することが可能となる。

【０４５２】

終了判定カウンタ９８ｂの値が最大値を超えたことに基づいてその後に遊技の進行を阻止するための処理は領域内処理に含まれている。これにより、遊技の進行に関する処理については領域内処理に集約することが可能となる。

【０４５３】

動作電力の供給が新たに開始された場合に終了判定カウンタ９８ｂが初期化されることとなるが当該初期化を行うための処理は領域外処理に含まれている。これにより、終了判定カウンタ９８ｂの値を更新するための処理を領域外処理に集約することが可能となる。

【０４５４】

ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値を更新するための処理、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値を更新するための処理及び合計獲得数カウンタ９６ｄの値を更新するための処理は、領域内処理に含まれている。これにより、遊技状態の移行に関する処理を領域内処理に集約させることが可能となる。

【０４５５】

＜第１の実施形態の別形態＞

以下の構成を上記第１の実施形態に記載された構成に適用してもよい。また、以下の構成を後述する実施形態に記載された構成や、上記第１の実施形態に対して後述する実施形態に記載された構成を適用した構成に対して適用してもよい。

【０４５６】

（１）ゲーム終了コマンドＡに今回のゲームの遊技状態の情報及び次回のゲームの遊技状態の情報の両方が含まれている構成に限定されることはなく、ゲーム終了コマンドＡ及びゲーム終了コマンドＢの一方に今回のゲームの遊技状態の情報が含まれており、ゲーム終了コマンドＡ及びゲーム終了コマンドＢの他方に次回のゲームの遊技状態の情報が含まれている構成としてもよい。

【０４５７】

また、回転受付コマンドＡに今回のゲームの遊技状態の情報及び次回のゲームの遊技状態の情報の両方が含まれている構成に限定されることはなく、回転受付コマンドＡ及び回

転受付コマンドＢの一方に今回のゲームの遊技状態の情報が含まれており、回転受付コマンドＡ及び回転受付コマンドＢの他方に次回のゲームの遊技状態の情報が含まれている構成としてもよい。

【０４５８】

（２）回転受付コマンドＡ，Ｂのいずれかに今回のゲームの遊技状態の情報が含まれている一方、回転受付コマンドＡ，Ｂのいずれにも次回のゲームの遊技状態の情報が含まれておらず、ゲーム終了コマンドＡ，Ｂのいずれかに次回のゲームの遊技状態の情報が含まれている一方、ゲーム終了コマンドＡ，Ｂのいずれにも今回のゲームの遊技状態の情報が含まれていない構成としてもよい。この場合、演出側ＭＰＵ９２は回転受付コマンドＡ，Ｂから今回のゲームの遊技状態の情報を把握し、ゲーム終了コマンドＡ，Ｂから次回のゲームの遊技状態の情報を把握することが可能となる。

【０４５９】

（３）ゲーム終了コマンドＡ，Ｂが送信されるタイミングは受付許可処理（ステップＳ３１６）が実行される直前のタイミングである構成に限定されることはなく、遊技終了時の対応処理（ステップＳ３１０）が実行された後のタイミングであって新たなゲームの実行が可能となるまでのタイミングまでの範囲であれば任意である。例えば、ステップＳ３１２の外部出力設定処理が実行された後であってステップＳ３１３の終了設定処理が実行される前に、ゲーム終了コマンドＡ，Ｂが送信される構成としてもよい。

【０４６０】

（４）演出側ＭＰＵ９２はゲーム終了コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技区間の情報と次回のゲームの遊技区間の情報とから第２区間ＳＣ２に移行するか否かを判定し、第２区間ＳＣ２に移行すると判定した場合には第２区間ＳＣ２に対応する演出が実行されるようにする構成としてもよい。これにより、第２区間ＳＣ２に移行したことを示すコマンドが主側ＭＰＵ７２から送信されない構成であったとしても、演出側ＭＰＵ９２は第２区間ＳＣ２に対応する演出が開始されるようにすることが可能となる。

【０４６１】

また、演出側ＭＰＵ９２はゲーム終了コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技区間の情報と次回のゲームの遊技区間の情報とから第１区間ＳＣ１に移行するか否かを判定し、第１区間ＳＣ１に移行すると判定した場合には第１区間ＳＣ１に対応する演出が実行されるようにする構成としてもよい。これにより、第１区間ＳＣ１に移行したことを示すコマンドが主側ＭＰＵ７２から送信されない構成であったとしても、演出側ＭＰＵ９２は第１区間ＳＣ１に対応する演出が開始されるようにすることが可能となる。

【０４６２】

（５）本前兆演出が実行されている状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合と偽前兆演出が実行されている状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合とで当該通信異常が解消された後における演出の扱いが相違する構成としたが、遊技者に有利なボーナス状態である状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合とボーナス状態ではない通常遊技状態である状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合とで当該通信異常が解消された後における演出の扱いが相違する構成としてもよく、ＡＴ状態である状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合とＡＴ状態ではない状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合とで当該通信異常が解消された後における演出の扱いが相違する構成としてもよく、第１区間ＳＣ１である状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合と第２区間ＳＣ２である状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合とで当該通信異常が解消された後における演出の扱いが相違する構成としてもよい。

【０４６３】

（６）演出側ＭＰＵ９２において信号経路群１０１の通信異常が発生したか否かを特定する構成としてもよい。具体的には、１ゲームが実行される場合、主側ＭＰＵ７２はベット設定コマンド→回転受付コマンドＡ，Ｂ→回転開始コマンド→停止可コマンド→第１停止開始コマンド→第２停止開始コマンド→第３停止開始コマンド→全リール停止コマンド

→図柄コマンド→入賞結果コマンド→ゲーム終了コマンドＡ，Ｂといったように各種コマンドを所定の順序で送信する。当該構成において、演出側ＭＰＵ９２は主側ＭＰＵ７２からコマンドを受信した場合に、そのコマンドが前回受信したコマンドに対して上記所定の順序と一致しているか否かを判定し、一致していないと判定した場合に通信異常が発生したと特定する。これにより、演出側ＭＰＵ９２において信号経路群１０１の通信異常が発生したか否かを特定することが可能となる。

【０４６４】

演出側ＭＰＵ９２は通信異常が発生したと特定した場合にはその時点で実行している演出の実行態様を通信異常の発生に対応する態様とする構成としてもよい。例えば、通信異常が発生したと特定した場合にはその時点で実行している演出をその時点で中止する構成としてもよく、通信異常が発生したと特定した場合にはその時点で実行している演出の内容を通信異常の発生に対応する内容とする構成としてもよく、通信異常が発生したと特定した場合にはその時点で実行している演出の演出内容を最終段階の演出内容にスキップする構成としてもよい。

【０４６５】

（７）本前兆演出が実行されている状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合には、その後に当該通信異常が解消された場合に当該本前兆演出の実行をその時点で終了する構成としてもよい。また、本前兆演出が実行されている状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合には、その後に当該通信異常が解消された場合に待機カウンタ９６ｆの値に関係なく当該本前兆演出の演出内容を最終段階の演出内容にスキップする構成としてもよい。なお、演出側ＭＰＵ９２にて通信異常が発生したと特定するための構成は上記（６）の構成が考えられる。

【０４６６】

（８）偽前兆演出が実行されている状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合には、その後に当該通信異常が解消された場合に当該偽前兆演出の実行をその時点で終了する構成としてもよい。また、偽前兆演出が実行されている状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合には、その後に当該通信異常が解消された場合に当該偽前兆演出の演出内容を最終段階の演出内容にスキップする構成としてもよい。また、偽前兆演出が実行されている状況において信号経路群１０１の通信異常が発生した場合には、その後に当該通信異常が解消された場合に偽前兆演出を最初からやり直す構成としてもよい。なお、演出側ＭＰＵ９２にて通信異常が発生したと特定するための構成は上記（６）の構成が考えられる。

【０４６７】

（９）役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選した場合であって当選したインデックス値ＩＶに対応するベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が画像表示装置６３にて報知されている状況において、当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に従ってストップボタン４２～４４が操作されたにも関わらずベル入賞の成立に対応する入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２にて受信しなかった場合には、それに対応する報知が実行される構成としてもよい。この場合、当該報知が画像表示装置６３におけるＧＥＴ画像Ｇ２６の表示とともに行われる構成としてもよく、当該報知が画像表示装置６３におけるＧＥＴ画像Ｇ２６の表示に代えて行われる構成としてもよい。

【０４６８】

（１０）役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選した場合には当選したインデックス値ＩＶに対応する停止順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止された場合にベル入賞が成立する構成としたが、所定のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒについて当該所定のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転位置に対するストップボタン４２～４４の操作タイミングが所定のタイミングであった場合にベル入賞が成立する構成としてもよい。この場合、当該ベル入賞の成立を可能とするための報知として、画像表示装置６３では上記所定のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対してストップボ

タン４２～４４を操作すべきタイミングを遊技者が特定可能とする報知が実行される。また、当該構成においては画像表示装置６３にて報知されている所定のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作タイミングでストップボタン４２～４４が操作された場合にＧＥＴ画像Ｇ２６が表示され、画像表示装置６３にて報知されている所定のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作タイミングでストップボタン４２～４４が操作されなかった場合に暗転画像Ｇ２５が表示される構成としてもよい。

【０４６９】

（１１）ベースＡＴ状態ＳＴ４においては当選となったインデックス値ＩＶに設定されている当選データのうち最大の遊技媒体の付与数となる当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数である「３」を減算した結果が、当該当選データの入賞が成立したか否かに関係なくＡＴ差枚数カウンタ９６ｅから減算される構成としたが、これに限定されることはなく、実際に成立した入賞に対応する遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数である「３」を減算した結果がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅから減算される構成としてもよい。

【０４７０】

（１２）ベースＡＴ状態ＳＴ４は遊技媒体の残りの付与数が「０」となった場合に終了する構成としたが、これに限定されることはなく、ベースＡＴ状態ＳＴ４が開始された場合には初期ゲーム数として例えば５０ゲームが付与され、残りのゲーム数が「０」となった場合に終了する構成としてもよい。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４が開始された場合には初期払出数として例えば２００枚が付与され、遊技媒体の残りの払出数が「０」となった場合に終了する構成としてもよい。この場合、払出数とは入賞の成立によって遊技者に払い出されるメダル及び仮想メダルの数のことであり、各ゲームのベット数は考慮されない数である。

【０４７１】

（１３）ベースＡＴ状態ＳＴ４においてベット数が「２」であるゲームが実行された場合には当該ゲームの結果がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに反映されない構成としたが、これに代えて、ベースＡＴ状態ＳＴ４においてベット数が「２」であるゲームが実行されたとしても当該ゲームの結果がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに反映される構成としてもよい。

【０４７２】

（１４）第２区間ＳＣ２においては実際に成立した入賞に対応する遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果が合計獲得数カウンタ９６ｄに加算される構成としたが、これに限定されることはなく、当選となったインデックス値ＩＶに設定されている当選データのうち最大の遊技媒体の付与数となる当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果が合計獲得数カウンタ９６ｄに加算される構成としてもよい。

【０４７３】

（１５）第２区間ＳＣ２においては実際に成立した入賞に対応する遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果が合計獲得数カウンタ９６ｄを利用して計測される構成としたが、これに限定されることはなく、実際に成立した入賞に対応する遊技媒体の付与数が合計払出数カウンタを利用して計測される構成としてもよい。この場合、当該合計払出数カウンタの値がエンディング条件の成立に対応する値（例えば３０００枚）となった場合にエンディング条件の成立として第２区間ＳＣ２が終了する構成とする。

【０４７４】

（１６）演出側ＲＡＭ９４に非表示対象残数カウンタ９４ｂが設けられていない構成としてもよい。この場合、ＡＴ演出制御処理（図４２）において遊技媒体の残りの付与数の上乗せが発生したと判定した場合には（ステップＳ１６０９：ＹＥＳ）、ステップＳ１６１０及びステップＳ１６１１の処理が実行されることなく上乗せ対象となった付与数が表示対象残数カウンタ９４ａに加算されて残り付与数画像Ｇ２１に反映されることになる。また、残数カウンタの調整処理（図４３）にて不一致分を算出した場合には（ステップＳ１７０２）、その不一致分が表示対象残数カウンタ９４ａに加算されて残り付与数画像Ｇ

２１に反映されることになる。
【０４７５】
（１７）非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が表示対象残数カウンタ９４ａに加算されるタイミングは、遊技媒体の残りの付与数の上乗せが発生したタイミング及びベット数である「３」を超える数の遊技媒体が付与されて表示対象残数カウンタ９４ａの値の減算が行われたことで当該表示対象残数カウンタ９４ａの値が０以下となったタイミングに限定されることはなく、例えば非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が１以上である場合には加算抽選処理が実行され当該加算抽選処理にて加算当選となった場合に非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が表示対象残数カウンタ９４ａに加算される構成としてもよい。また、非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が１以上である状況において表示対象残数カウンタ９４ａの値が所定値（例えば「２０」）以下となった場合に非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が表示対象残数カウンタ９４ａに加算される構成としてもよい。
【０４７６】
（１８）ベースＡＴ状態ＳＴ４において主側ＭＰＵ７２から受信したコマンドに基づいて残り付与数画像Ｇ２１の表示内容の修正が行われる構成としたが、これに加えて又は代えて、獲得数画像Ｇ２２の表示内容や消化ゲーム数画像Ｇ２３の表示内容が修正される構成としてもよい。
【０４７７】
（１９）演出側ＭＰＵ９２にて把握しているベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の残りの付与数（表示対象残数カウンタ９４ａの値と非表示対象残数カウンタ９４ｂの値との合計）が主側ＭＰＵ７２にて把握しているベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の残りの付与数（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値）と一致しているか否かの判定は、ゲーム開始時に主側ＭＰＵ７２から送信される回転受付コマンドＢを利用して行われるのではなく、ゲーム終了時に主側ＭＰＵ７２から送信されるゲーム終了コマンドＢを利用して行われる構成としてもよい。
【０４７８】
（２０）終了判定カウンタ９８ｂの値に応じてＡＴ状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５）における演出の演出内容が段階的に変化する構成としてもよい。例えば、ＡＴ状態において画像表示装置６３に表示される背景色が終了判定カウンタ９８ｂの値に応じて変化する構成としてもよく、ＡＴ状態において画像表示装置６３に表示されるキャラクタの種類や色が終了判定カウンタ９８ｂの値に応じて変化する構成としてもよい。
【０４７９】
（２１）終了判定カウンタ９８ｂを利用して実際に成立した入賞に対応する遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の合計数が計測され、その計測結果が強制終了に対応する値となった場合に遊技が強制終了される構成としたが、これに限定されることはなく、当選となったインデックス値ＩＶに設定されている当選データのうち最大の遊技媒体の付与数となる当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の合計数が終了判定カウンタ９８ｂを利用して計測され、その計測結果が強制終了に対応する値となった場合に遊技が強制終了される構成としてもよい。また、実際に成立した入賞に対応する遊技媒体の付与数の合計数が計測され、その計測結果が強制終了に対応する値となった場合に遊技が強制終了される構成としてもよい。
【０４８０】
（２２）終了前画像Ｇ３３の表示が開始される基準となる終了判定カウンタ９８ｂの値がＡＴ状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５）である場合と通常遊技状態ＳＴ１である場合とで相違している構成としてもよい。この場合、通常遊技状態ＳＴ１である場合に終了前画像Ｇ３３の表示が開始される基準となる終了判定カウンタ９８ｂの値の方がＡＴ状態である場合に終了前画像Ｇ３３の表示が開始される基準となる終了判定カウンタ９８ｂの値よりも多い構成とすることにより、通常遊技状態ＳＴ１におい

てはＡＴ状態よりも終了前画像Ｇ３３が表示されづらくすることが可能となる。また、当該構成においてはＡＴ状態が終了する場合に終了前画像Ｇ３３が表示されていたとしても、終了判定カウンタ９８ｂの値が通常遊技状態ＳＴ１において終了前画像Ｇ３３の表示が開始される基準となる値未満である場合には通常遊技状態ＳＴ１に移行した場合に終了前画像Ｇ３３の表示が終了される構成としてもよい。

【０４８１】

（２３）通常遊技状態ＳＴ１であっても終了前画像Ｇ３３が表示される構成としたが、これに代えて、通常遊技状態ＳＴ１においては終了前画像Ｇ３３が表示されない構成としてもよい。また、第１区間ＳＣ１であっても終了前画像Ｇ３３が表示される構成としたが、これに代えて、第１区間ＳＣ１においては終了前画像Ｇ３３が表示されない構成としてもよい。

【０４８２】

（２４）エンディングＡＴ状態ＳＴ５において終了前画像Ｇ３３が表示されている状況でエンディング条件が成立して第２区間ＳＣ２が終了した場合であってもその後の第１区間ＳＣ１において終了前画像Ｇ３３が継続して表示される構成としたが、終了前画像Ｇ３３が表示されている状況でエンディング条件が成立して第２区間ＳＣ２が終了した場合には終了前画像Ｇ３３の表示も終了される構成としてもよい。

【０４８３】

（２５）動作電力の供給が開始された場合には何等かの操作が行われていなくても終了判定カウンタ９８ｂの値が初期化される構成としたが、これに限定されることはなく、動作電力の供給が開始されたとしても所定の操作が行われていない場合には終了判定カウンタ９８ｂの値が初期化されず、動作電力の供給が開始された場合において所定の操作が行われている場合に終了判定カウンタ９８ｂの値が初期化される構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理者は所定の操作を行うか否かによって動作電力の供給開始時に終了判定カウンタ９８ｂの値を初期化するか否かを選択することが可能となる。

【０４８４】

（２６）動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されない限り終了フラグ９８ｃが初期化されない構成としたが、これに限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されないものの所定の操作（例えばスタートレバー４１のＯＮ操作やストップボタン４２～４４のＯＮ操作）が行われている場合に終了フラグ９８ｃが初期化される構成としてもよく、動作電力の供給が開始された場合には何等かの操作が行われていなくても終了フラグ９８ｃが初期化される構成としてもよい。

【０４８５】

（２７）ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値に関係なく、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値又は合計獲得数カウンタ９６ｄの値がエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行に対応する値となりステップＳ１１０３又はステップＳ１１０４にて肯定判定をした場合にベースＡＴ状態ＳＴ４からエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する構成としたが、これに限定されることはなく、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値がエンディング条件の成立を可能とする値であって継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値又は合計獲得数カウンタ９６ｄの値がエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行に対応する値となった場合にベースＡＴ状態ＳＴ４からエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する構成としてもよい。

【０４８６】

（２８）継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値又は合計獲得数カウンタ９６ｄの値がエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行に対応する値となりステップＳ１１０３又はステップＳ１１０４にて肯定判定をした場合にベースＡＴ状態ＳＴ４からエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する構成としたが、ベースＡＴ状態ＳＴ４からエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行が継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値に基づいて発生することがない構成としてもよく、ベースＡＴ状態ＳＴ４からエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行が合計獲得数カウンタ９６ｄの値に基づいて発生することがない構成としてもよい。

【０４８７】

（２９）ベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームでは画像表示装置６３にて「ＬＡＳＴ」という文字画像が表示されるのに対して、エンディングＡＴ状態ＳＴ５の最終ゲームでは画像表示装置６３にて「ＬＡＳＴ」という文字画像が表示されない構成としたが、エンディングＡＴ状態ＳＴ５の最終ゲームにおいて画像表示装置６３にて「ＬＡＳＴ」という文字画像が表示される構成としてもよい。当該構成においては、エンディングＡＴ状態ＳＴ５の最終ゲームとなり得るゲームにおいて役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選したものの対応する停止順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止されなかった場合にはベル入賞が成立しないことで当該ゲームが最終ゲームとならずに次回のゲームが再度最終ゲームとなり得るゲームとなる。この場合、エンディングＡＴ状態ＳＴ５における最終ゲームとなり得るゲームの全てにおいて画像表示装置６３にて「ＬＡＳＴ」という文字画像が表示される構成としてもよい。また、画像表示装置６３にて「ＬＡＳＴ」という文字画像が表示されたものの当該ゲームにてベル入賞が成立しないことで次回のゲームまでエンディングＡＴ状態ＳＴ５が継続した場合には、当該次回のゲームでは画像表示装置６３にて「ＬＡＳＴ」という文字画像が表示されない構成としてもよい。

【０４８８】

（３０）ベースＡＴ状態ＳＴ４からエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行条件が成立した場合（ステップＳ１１０３又はステップＳ１１０４にて肯定判定をする場合）において、終了判定カウンタ９８ｂの値との関係で、第２区間ＳＣ２のエンディング条件の成立よりも先に終了判定カウンタ９８ｂの値に基づく遊技の強制終了が発生することが確定している場合、エンディングＡＴ状態ＳＴ５における演出の実行内容をそれに対応する演出内容とする構成としてもよい。例えば、終了判定カウンタ９８ｂの値に基づく遊技の強制終了が発生するまでに想定される実行ゲーム数に対応する演出がエンディングＡＴ状態ＳＴ５にて実行される構成としてもよい。また、当該構成においてはエンディングＡＴ状態ＳＴ５の途中で動作電力の供給が一旦停止されて動作電力の供給が新たに開始された場合には終了判定カウンタ９８ｂの値が初期化されることとなるため、この場合には動作電力の供給の新たな開始後はエンディング条件が成立するまでエンディングＡＴ状態ＳＴ５が継続することになる。したがって、この場合には遊技の強制終了が発生しない場合に対応するエンディングＡＴ状態ＳＴ５の演出が実行されることになる。

【０４８９】

（３１）終了判定カウンタ９８ｂが領域外処理用のワークエリア９８に設けられており領域外処理にて終了判定カウンタ９８ｂの値の更新が行われる構成としたが、これに代えて、終了判定カウンタ９８ｂが領域内処理用のワークエリア９６に設けられており領域内処理にて終了判定カウンタ９８ｂの値の更新が行われる構成としてもよい。また、終了フラグ９８ｃが領域外処理用のワークエリア９８に設けられており領域外処理にて終了フラグ９８ｃの値の更新が行われる構成としたが、これに代えて、終了フラグ９８ｃが領域内処理用のワークエリア９６に設けられており領域内処理にて終了フラグ９８ｃの値の更新が行われる構成としてもよい。

【０４９０】

（３２）第２区間ＳＣ２のエンディング条件の成立を特定するための継続ゲーム数カウンタ９６ｃ及び合計獲得数カウンタ９６ｄが領域内処理用のワークエリア９６に設けられており領域内処理にて継続ゲーム数カウンタ９６ｃ及び合計獲得数カウンタ９６ｄの値の更新が行われる構成としたが、これに代えて、継続ゲーム数カウンタ９６ｃ及び合計獲得数カウンタ９６ｄが領域外処理用のワークエリア９８に設けられており領域外処理にて継続ゲーム数カウンタ９６ｃ及び合計獲得数カウンタ９６ｄの値の更新が行われる構成としてもよい。

【０４９１】

（３３）エンディングＡＴ状態ＳＴ５となった場合には第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するまで当該エンディングＡＴ状態ＳＴ５が継続する構成としたが、エンディングＡＴ状態ＳＴ５となった場合には所定のゲーム数が消化される度、所定数の遊技媒体

を遊技者が獲得する度、又は所定数の遊技媒体が払い出される度に継続抽選処理が行われ、当該継続抽選処理にて継続当選となった場合にはエンディングＡＴ状態ＳＴ５が継続する一方、当該継続抽選処理にて継続当選とならなかった場合にはエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了する構成としてもよい。

【０４９２】

（３４）終了判定カウンタ９８ｂの値との関係で遊技の強制終了の発生条件が成立する前に第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立することを特定できる場合には、終了判定カウンタ９８ｂの値が終了前画像Ｇ３３の表示を開始させる値となったとしても当該終了前画像Ｇ３３の表示が行われない構成としてもよい。

【０４９３】

（３５）ベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームにおいて終了判定カウンタ９８ｂの値による遊技の強制終了の発生条件が成立する場合には、画像表示装置６３にて「ＬＡＳＴ」という文字画像が表示されない構成としてもよい。

【０４９４】

＜第２の実施形態＞

本実施形態では遊技を強制終了させるための処理構成が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違す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。

【０４９５】

本実施形態では第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３の代わりにＢＢ状態及びＲＢ状態が設定されている。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。

【０４９６】

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。

【０４９７】

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。

【０４９８】

図５５は主側ＭＰＵ７２にて実行される本実施形態における監視実行処理を示すフローチャートである。なお、監視実行処理におけるステップＳ２４０１～ステップＳ２４１３の処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【０４９９】

まず領域外処理用のワークエリア９８における終了フラグ９８ｃの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２４０１）。本実施形態では終了フラグ９８ｃは「０」及び「１」の２つの値ではなく、「０」、「１」及び「２」の３つの値を取る。終了フラグ９８ｃの値が「０」である場合（ステップＳ２４０１：ＹＥＳ）、今回のゲームでいずれかのリプレイ入賞が成立したか否かを判定する（ステップＳ２４０２）。今回のゲームでいずれかのリプレイ入賞が成立している場合（ステップＳ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２４０３以降の処理を実行することなくそのまま本監視実行処理を終了する。

【０５００】

いずれのリプレイ入賞も成立していない場合（ステップＳ２４０２：ＮＯ）、主側ＭＰＵ７２のＨＬレジスタに領域外処理用のワークエリア９８における終了判定カウンタ９８ｂの値をセットする（ステップＳ４０３）。その後、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果を主側ＭＰＵ７２のＡレジスタにセットする（ステップＳ２４０４）。その後、上記減算により最小値から最大値への反転に対応するキャリーが発生したか否かを判定する（ステップＳ２４０５）。

【０５０１】

ステップＳ２４０５にて肯定判定をした場合、ＨＬレジスタの値からＡレジスタの値の絶対値を減算した結果をＨＬレジスタにセットする（ステップＳ２４０６）。ＨＬレジスタには既に説明したとおり終了判定カウンタ９８ｂの値がセットされる。また、Ａレジスタには、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値がセットされる。この場合、ステップＳ２４０５にて肯定判定をしているため、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値は負の値となっている。したがって、この負の値の絶対値をＨＬレジスタの値から減算することにより、今回のゲームにおいて遊技者が所有しているメダルが減少した分を終了判定カウンタ９８ｂに反映させることが可能となる。

【０５０２】

その後、ステップＳ２４０６の減算によりＨＬレジスタにおいて最小値から最大値への反転に対応するキャリーが発生したか否かを判定する（ステップＳ２４０７）。キャリーが発生していない場合（ステップＳ２４０７：ＮＯ）、ＨＬレジスタの値を終了判定カウンタ９８ｂにセットする（ステップＳ２４０８）。これにより、今回のゲームにおける遊技者の所有する遊技媒体の減少分が終了判定カウンタ９８ｂの値に反映されることになる。一方、キャリーが発生した場合（ステップＳ２４０７：ＹＥＳ）、ＨＬレジスタの値を終了判定カウンタ９８ｂにセットすることなく本監視実行処理を終了する。これにより、終了判定カウンタ９８ｂの値の最小値を下回るような遊技者が所有する遊技媒体の減少分は、終了判定カウンタ９８ｂの値に反映されない。

【０５０３】

ステップＳ２４０５にて否定判定をした場合、ＨＬレジスタの値にＡレジスタの値を加算した結果をＨＬレジスタにセットする（ステップＳ２４０９）。ＨＬレジスタには既に説明したとおり終了判定カウンタ９８ｂの値がセットされる。また、Ａレジスタには、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値がセットされる。この場合、ステップＳ２４０５にて否定判定をしているため、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値は正の値となっている。したがって、この正の値をＨＬレジスタの値に加算することにより、今回のゲームにおい

て遊技者が所有しているメダルが増加した分を終了判定カウンタ９８ｂに反映させることが可能となる。

【０５０４】

その後、ステップＳ２４０９の加算によりＨＬレジスタにおいて最大値から最小値への反転に対応するキャリーが発生したか否かを判定する（ステップＳ２４１０）。キャリーが発生していない場合（ステップＳ２４１０：ＮＯ）、ＨＬレジスタの値を終了判定カウンタ９８ｂにセットする（ステップＳ２４０８）。これにより、今回のゲームにおける遊技者の所有する遊技媒体の増加分が終了判定カウンタ９８ｂの値に反映されることになる。一方、キャリーが発生した場合（ステップＳ２４１０：ＹＥＳ）、終了判定カウンタ９８ｂの初期値から遊技者の所有する遊技媒体が１９０００枚増加したことを意味する。この場合、領域外処理用のワークエリア９８における終了フラグ９８ｃに「１」をセットする（ステップＳ２４１１）。

【０５０５】

その後、現状の遊技状態がＢＢ状態及びＲＢ状態のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ２４１２）。現状の遊技状態がＢＢ状態及びＲＢ状態のいずれでもない場合（ステップＳ２４１２：ＮＯ）、終了フラグ９８ｃに「２」をセットする（ステップＳ２４１３）。一方、現状の遊技状態がＢＢ状態及びＲＢ状態のいずれかである場合（ステップＳ２４１２：ＹＥＳ）、終了フラグ９８ｃを「１」の状態に維持させたまま、本監視実行処理を終了する。

【０５０６】

図５６は主側ＭＰＵ７２にて実行される本実施形態における終了設定処理を示すフローチャートである。なお、終了設定処理におけるステップＳ２５０１～ステップＳ２５０４の処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【０５０７】

領域外処理用のワークエリア９８における終了フラグ９８ｃに「２」がセットされている場合（ステップＳ２５０１：ＹＥＳ）、強制終了コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ２５０２）。演出側ＭＰＵ９２は強制終了コマンドを受信することにより、遊技が強制終了された状態であることに対応する報知が上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行されるようにする。

【０５０８】

その後、自動精算処理を実行する（ステップＳ２５０３）。自動清算処理では、ベット数設定カウンタ９６ａに１以上の値が記憶されている場合には当該ベット数設定カウンタ９６ａの値に対応するメダルが遊技者に払い出されるようにホッパ装置５３を駆動制御する。この場合、１枚のメダルが払い出される毎にベット数設定カウンタ９６ａの値を１減算し、ベット数設定カウンタ９６ａの値が「０」になるまでメダルの払い出しを継続する。また、クレジットカウンタ９６ｂに１以上の値が記憶されている場合には当該クレジットカウンタ９６ｂの値に対応するメダルが遊技者に払い出されるようにホッパ装置５３を駆動制御する。この場合、１枚のメダルが払い出される毎にクレジットカウンタ９６ｂの値を１減算し、クレジットカウンタ９６ｂの値が「０」になるまでメダルの払い出しを継続する。

【０５０９】

自動清算処理が完了した後は、タイマ割込み処理（図１４）による割込みを禁止した後に（ステップＳ２５０４）、無限ループとなる。これにより、遊技を進行させるための処理が実行されないため、遊技が強制終了されることとなる。この遊技が強制終了された状態はスロットマシン１０の電源ＯＦＦ操作を行った後に、設定キー挿入孔５７に設定キーを挿入してＯＮ操作を行った状態でスロットマシン１０の電源ＯＮ操作を行い設定値更新処理が実行されるようにする必要がある。電源ＯＦＦ操作を行った後に電源ＯＮ操作を行ったとしても設定値更新処理が実行されない状況においては終了フラグ９８ｃに「１」がセットされた状態が維持されるため、終了設定処理（図５６）にて再度、遊技が強制終了

されることとなる。
【０５１０】
上記構成によれば、終了判定カウンタ９８ｂの値が最大値を超えたとしてもＢＢ状態又はＲＢ状態である場合には遊技が強制終了されることが待機され、実行中のＢＢ状態又はＲＢ状態が終了した場合に遊技が強制終了される。これにより、遊技が強制終了される状況となったとしてもＢＢ状態又はＲＢ状態の利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。
【０５１１】
＜第３の実施形態＞
本実施形態では演出側ＭＰＵ９２にて実行される終了前報知用処理の処理構成が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違す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。
【０５１２】
図５７は演出側ＭＰＵ９２にて実行される本実施形態における終了前報知用処理を示すフローチャートである。
【０５１３】
まず終了前画像Ｇ３３が表示される強制終了前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップＳ２６０１）。ステップＳ２６０１にて否定判定をした場合、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる終了判定カウンタ９８ｂの値を把握する（ステップＳ２６０２）。そして、その把握した終了判定カウンタ９８ｂの値が強制終了前報知の開始条件である「６５３８５」以上であるか否かを判定する（ステップＳ２６０３）。強制終了前報知の開始条件が成立している場合（ステップＳ２６０３：ＹＥＳ）、強制終了前報知の設定処理を実行する（ステップＳ２６０４）。これにより、画像表示装置６３において終了前画像Ｇ３３の表示が開始される。
【０５１４】
ここで、本実施形態では強制終了前報知が開始されたとしてもエンディング成立前報知を終了させるための処理は実行されない。したがって、エンディング成立前報知としてエンディング成立前画像Ｇ３１が画像表示装置６３に表示されている状況において強制終了前報知が開始された場合、画像表示装置６３にはエンディング成立前画像Ｇ３１及び終了前画像Ｇ３３の両方が表示された状態となる。
【０５１５】
強制終了前報知の実行中である場合（ステップＳ２６０１：ＹＥＳ）、主側ＭＰＵ７２から強制終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２６０５）。強制終了コマンドは、終了判定カウンタ９８ｂの値が「６５５３５」を超えること、すなわちスロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が１９０００枚を超えることという条件が成立した場合に、終了設定処理（図５２）のステップＳ２２０２にて主側ＭＰＵ７２から送信される。強制終了コマンドを受信した場合（ステップＳ２６０５：ＹＥＳ）、強制終了報知の設定処理を実行する（ステップＳ２６０６）。これにより、画像表示装置６３において強制終了画像Ｇ３４の表示が開始される。
【０５１６】
強制終了コマンドを受信していない場合（ステップＳ２６０５：ＮＯ）、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる終了判定カウンタ９８ｂの値を把握する（ステップＳ２６０７）。そして、その把握した終了判定カウンタ９８ｂの値が強制終了前報知の解除条件である「６５２８５」以下であるか否かを判定する（ステップＳ２６０８）。強制終了前報知の解除条件が成立している場合（ステップＳ２６０８：ＹＥＳ）、強制終了前報知の解除処理を実行する（ステップＳ２６０９）。これにより、画像表示装置６３における終了前画像Ｇ３３の表示が終了される。強制終了前報知の解除条件が成立していない場合（ステップＳ２６０８：ＮＯ）、強制終了前報知の更新処理を実行する（ステップＳ２６１０）。強制終了前報知の更新処理では、終了前画像Ｇ３３に表示され

る強制終了発生までの残りの獲得数を終了判定カウンタ９８ｂの値に応じて変動させる。つまり、終了判定カウンタ９８ｂの値が増加した場合には終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数をそれに応じて減少させ、終了判定カウンタ９８ｂの値が減少した場合には終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数をそれに応じて増加させる。

【０５１７】

ステップＳ２６０３にて否定判定をした場合、ステップＳ２６０４の処理を実行した場合、ステップＳ２６０９の処理を実行した場合又はステップＳ２６１０の処理を実行した場合、エンディング成立前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップＳ２６１１）。ステップＳ２６１１にて否定判定をした場合、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が「３９８０」以上であるか否かを判定する（ステップＳ２６１２）。ステップＳ２６１２にて肯定判定をした場合、継続ゲーム数についてのエンディング成立前報知の設定処理を実行する（ステップＳ２６１３）。これにより、画像表示装置６３において継続ゲーム数に対応するエンディング成立前画像Ｇ３１の表示が開始される。継続ゲーム数に対応するエンディング成立前画像Ｇ３１では継続ゲーム数に対応するエンディング条件が成立するまでに必要な残りのゲーム数が表示される。具体的には、エンディング条件の成立となる「４０００」ゲームから、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値を減算し、その減算結果のゲーム数を継続ゲーム数に対応するエンディング条件が成立するまでに必要な残りのゲーム数としてエンディング成立前画像Ｇ３１に表示されるようにする。

【０５１８】

ステップＳ２６１２にて否定判定をした場合又はステップＳ２６１３の処理を実行した場合、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５４２１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ２６１４）。ステップＳ２６１４にて肯定判定をした場合、合計獲得数についてのエンディング成立前報知の設定処理を実行する（ステップＳ２６１５）。これにより、画像表示装置６３において合計獲得数に対応するエンディング成立前画像Ｇ３１の表示が開始される。合計獲得数に対応するエンディング成立前画像Ｇ３１では合計獲得数に対応するエンディング条件が成立するまでに必要な残りの遊技媒体の獲得数が表示される。具体的には、エンディング条件の成立となる「６５５２１」枚から、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる合計獲得数カウンタ９６ｄの値を減算し、その減算結果の枚数を合計獲得数に対応するエンディング条件が成立するまでに必要な残りの遊技媒体の獲得数としてエンディング成立前画像Ｇ３１に表示されるようにする。なお、エンディング条件が成立した場合にはＡＴ演出制御処理（図４２）におけるリザルト演出の設定処理（ステップＳ１６３２）にてエンディング成立画像Ｇ３２が画像表示装置６３に表示されるようにするための処理が実行される。

【０５１９】

エンディング成立前報知の実行中でありステップＳ２６１１にて肯定判定をした場合、継続ゲーム数についてのエンディング成立前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップＳ２６１６）。ステップＳ２６１６にて肯定判定をした場合、継続ゲーム数についてのエンディング成立前報知の更新処理を実行する（ステップＳ２６１７）。継続ゲーム数についてのエンディング成立前報知の更新処理では、エンディング成立前画像Ｇ３１に表示されるエンディング条件が成立するまでに必要な残りのゲーム数を主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値に応じて変動させる。つまり、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が増加した場合にはエンディング成立前画像Ｇ３１に表示されるエンディング条件が成立するまでに必要な残りのゲーム数をそれに応じて減少させる。

【０５２０】

ステップＳ２６１６に否定判定をした場合又はステップＳ２６１７の処理を実行した場

合、合計獲得数についてのエンディング成立前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップＳ２６１８）。ステップＳ２６１８にて肯定判定をした場合、合計獲得数についてのエンディング成立前報知の更新処理を実行する（ステップＳ２６１９）。合計獲得数についてのエンディング成立前報知の更新処理では、合計獲得数に対応するエンディング条件が成立するまでに必要な残りの遊技媒体の獲得数を主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる合計獲得数カウンタ９６ｄの値に応じて変動させる。つまり、合計獲得数カウンタ９６ｄの値が増加した場合にはエンディング成立前画像Ｇ３１に表示されるエンディング条件が成立するまでに必要な残りの遊技媒体の獲得数をそれに応じて減少させ、合計獲得数カウンタ９６ｄの値が減少した場合にはエンディング成立前画像Ｇ３１に表示されるエンディング条件が成立するまでに必要な残りの遊技媒体の獲得数をそれに応じて増加させる。

【０５２１】

上記構成によれば、遊技の強制終了が近付いていることを示す終了前画像Ｇ３３が画像表示装置６３に表示されている状況であっても第２区間ＳＣ２のエンディング条件の成立が近付いていることを示すエンディング成立前画像Ｇ３１が画像表示装置６３に表示される。これにより、遊技の強制終了が近付いていることと、第２区間ＳＣ２のエンディング条件の成立が近付いていることとの両方を同時に報知することが可能となる。

【０５２２】

第２区間ＳＣ２の継続ゲーム数に起因してエンディング成立前画像Ｇ３１が表示された場合には当該エンディング成立前画像Ｇ３１においてエンディング条件が成立するまでに必要な残りのゲーム数が報知される。また、第２区間ＳＣ２の遊技媒体の合計獲得数に起因してエンディング成立前画像Ｇ３１が表示された場合には当該エンディング成立前画像Ｇ３１においてエンディング条件が成立するまでに必要な残りの遊技媒体の獲得数が報知される。これにより、遊技者はエンディング成立前画像Ｇ３１を確認することにより、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立する時期を把握することが可能となる。

【０５２３】

＜第４の実施形態＞

本実施形態では演出側ＭＰＵ９２にて基準到達制御処理が実行されることが上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違す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。

【０５２４】

図５８（ａ）は演出側ＭＰＵ９２にて実行される基準到達制御処理を示すフローチャートである。なお、基準到達制御処理は、ＡＴ演出制御処理（図４２）においてステップＳ１６２６におけるＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの更新処理が実行された後に実行される。

【０５２５】

まず今回のゲームがＡＴ状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５）の最終ゲームであるか否かを判定する（ステップＳ２７０１）。ステップＳ２７０１にて否定判定をした場合にはステップＳ２７０２以降の処理を実行することなく、そのまま本基準到達制御処理を終了する。ステップＳ２７０１にて肯定判定をした場合、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの値がいずれかの基準枚数に到達しているか否かを判定する（ステップＳ２７０２）。ＡＴ獲得数カウンタ９４ｃは、直前のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから遊技者が獲得した遊技媒体の合計数を記憶するためのカウンタである。また、基準枚数として、５００枚、１０００枚、１５００枚及び２０００枚が設定されている。これら基準枚数はＡＴ状態のエンディング条件として設定されている２４００枚よりも少ない枚数に設定されているとともに、「５００」の倍数として設定されている。

【０５２６】

ステップＳ２７０２にて肯定判定をした場合、今回到達した基準枚数に対応する基準到達画像の設定処理を実行する（ステップＳ２７０３）。当該設定処理では、今回到達した基準枚数に対応する基準到達画像が画像表示装置６３にて表示されるようにするためのデ

ータ設定を行うとともに、当該基準到達画像の表示に対応する音出力演出が行われるようにスピーカ６２の音出力制御を行う。

【０５２７】

図５８（ｂ）は基準到達画像Ｇ４１の内容を説明するための説明図である。

【０５２８】

図５８（ｂ）に示すように、画像表示装置６３には基準到達画像Ｇ４１として「５００枚ＯＶＥＲ」という画像が表示される。この基準到達画像Ｇ４１は５００枚の基準枚数に到達した場合に表示される画像であり、１０００枚の基準枚数に到達した場合には「１０００枚ＯＶＥＲ」が表示され、１５００枚の基準枚数に到達した場合には「１５００枚ＯＶＥＲ」が表示され、２０００枚の基準枚数に到達した場合には「２０００枚ＯＶＥＲ」が表示される。

【０５２９】

ここで、ＡＴ状態の最終ゲームではＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの値がいずれかの基準枚数に到達したとしても基準到達画像Ｇ４１は表示されない。これにより、ＡＴ状態の最終ゲームではリザルト演出として今回のＡＴ状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５）において遊技者が獲得した遊技媒体の総数及び今回のＡＴ状態において消化された総ゲーム数を遊技者に報知するための画像が画像表示装置６３にて表示されるにも関わらず、それに重複するようにして基準到達画像Ｇ４１が表示されてしまわないようにすることが可能となる。

【０５３０】

その一方、遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知するための終了前画像Ｇ３３はＡＴ状態の最終ゲームであっても表示される。これにより、ＡＴ状態の最終ゲームであっても遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。

【０５３１】

なお、ベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームでは画像表示装置６３における基準到達画像Ｇ４１の表示を行わないのに対して、エンディングＡＴ状態ＳＴ５の最終ゲームでは画像表示装置６３における基準到達画像Ｇ４１の表示を行う構成としてもよい。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームでは画像表示装置６３における基準到達画像Ｇ４１の表示を行うのに対して、エンディングＡＴ状態ＳＴ５の最終ゲームでは画像表示装置６３における基準到達画像Ｇ４１の表示を行わない構成としてもよい。

【０５３２】

＜第５の実施形態＞

本実施形態では、各種の抽選処理を実行するための処理構成及び遊技の内容が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違す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。

【０５３３】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付されている図柄について説明する。図５９は本実施形態における左リール３２Ｌ、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの図柄配列を示す図である。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、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。

【０５３４】

図５９に示すように、図柄としては、「チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの２０番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）、「黒ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１８番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１７番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１６番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの９番目）及び「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの６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。

【０５３５】

上記第１の実施形態において図５を参照しながら既に説明したとおり、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。所定数以上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。上記第１の実施形態と同様に、入賞が成立し得るラインは１本のメインラインＭＬのみであり、サブラインＳＬ１～ＳＬ４（図５参照）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。

【０５３６】

以下、図６０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６０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。

【０５３７】

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７補填入賞、第１赤ベル入賞～第６赤ベル入賞、第１黒ベル入賞～第６黒ベル入賞、通常ベル入賞、第１チェリー入賞、第２チェリー入賞及びスイカ入賞がある。詳細には、メインラインＭＬ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１補填入賞となる。メインラインＭＬ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補填入賞となる。メインラインＭＬ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「ベル」図柄である場合、第３補填入賞となる。メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄又は「黒ＢＡＲ」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「赤７」図柄又は「黒ＢＡＲ」図柄である場合、第４補填入賞となる。メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄又は「黒ＢＡＲ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「赤７」図柄又は「黒ＢＡＲ」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５補填入賞となる。メインラインＭＬ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「赤７」図柄又は「黒ＢＡＲ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「赤７」図柄又は「黒ＢＡＲ」図柄である場合、第６補填入賞となる。メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄又は「黒ＢＡＲ」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「赤７」図柄又は「黒ＢＡＲ」図柄である場合、第７補填入賞となる。第１補填入賞～第７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。

【０５３８】

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「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赤ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」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赤ベル入賞となる。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「赤７」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赤ベル入賞となる。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「赤７」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４赤ベル入賞となる。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「赤７」図柄である場合、第５赤ベル入賞となる。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「リ

プレイ」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６赤ベル入賞となる。第１赤ベル入賞、第３赤ベル入賞及び第５赤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」となるとともに、第２赤ベル入賞、第４赤ベル入賞及び第６赤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「１３」となる。

【０５３９】

メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「黒ＢＡＲ」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黒ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「黒ＢＡＲ」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黒ベル入賞となる。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「黒ＢＡＲ」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黒ベル入賞となる。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「黒ＢＡＲ」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４黒ベル入賞となる。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「黒ＢＡＲ」図柄である場合、第５黒ベル入賞となる。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「リプレイ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄である場合、第６黒ベル入賞となる。第１黒ベル入賞、第３黒ベル入賞及び第５黒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「１０」となるとともに、第２黒ベル入賞、第４黒ベル入賞及び第６黒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「１２」となる。

【０５４０】

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、通常ベル入賞となる。通常ベル入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数が「１５」となる。

【０５４１】

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。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、スイカ入賞となる。スイカ入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数が「５」となる。

【０５４２】

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チャンスリプレイ入賞及び第２チャンス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「赤７」図柄若しくは「黒ＢＡＲ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄若しくは「チェリー」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄若しくは「スイカ」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「白７」図柄若しくは「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、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「白７」図柄若しくは「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、通常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１チャンス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「黒ＢＡＲ」図柄又は「スイカ」図柄である場合、第２チャンスリプレイ入賞となる。

【０５４３】

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。本実施形態では、全ての遊技状態（図６５を参照しながら後述する通常遊技状態ＳＴ１１、ボーナス内部状態ＳＴ１２、ＢＢ状態ＳＴ１３及びＡＴ状態ＳＴ１４）において、ゲームを開始するために必要な遊技媒体の数が「３」に設定されている。「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。

【０５４４】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞として、ＢＢ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、ＢＢ入賞となる。ＢＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がボーナス状態であるＢＢ状態に移行する。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、通常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通常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。

【０５４５】

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。

【０５４６】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では、上記第１の実施形態におけるメイン処理（図１３）のステップＳ１０５における領域内用の一部クリア処理に代えて主側ＲＡＭ７４の一部クリア処理が実行されるとともに、上記第１の実施形態におけるメイン処理（図１３）のステップＳ１０６における領域内用の全部クリア処理に代えて主側ＲＡＭ７４の全部クリア処理が実行される。主側ＲＡＭ７４の一部クリア処理では、主側ＲＡＭ７４の一部のエリアを初期化し、主側ＲＡＭ７４の全部クリア処理では主側ＲＡＭ７４の全部のエリアを初期化する。主側ＲＡＭ７４の一部クリア処理では主側ＲＡＭ７４においてＢＢ当選データが記憶されるエリア以外のエリアが「０」クリアされて初期化され、主側ＲＡＭ７４の全部クリア処理ではＢＢ当選データが記憶されるエリアを含めて全てのエリアが「０」クリアされて初期化される。

【０５４７】
次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される役の抽選処理（図６２）の説明に先立ち、当該役の抽選処理にて利用される主側ＲＡＭ７４の構成について説明する。図６１は主側ＭＰＵ７２の構成を説明するための説明図である。
【０５４８】
図６１に示すように、主側ＲＡＭ７４にはインデックス値カウンタ７４ａが設けられている。後述する役の抽選処理（図６２）では、複数のインデックス値ＩＶのそれぞれに当選データが対応付けられている役抽選テーブルが参照される。インデックス値カウンタ７４ａは、当該役の抽選処理（図６２）にて当選となったインデックス値ＩＶを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするカウンタである。インデックス値カウンタ７４ａは、第０～第７ビットを有する１バイトのカウンタである。役の抽選処理にて「１」～「２０」のいずれかのインデックス値ＩＶに当選した場合、インデックス値カウンタ７４ａには当該「１」～「２０」のいずれかの数値情報がセットされる。また、役の抽選処理にていずれのインデックス値ＩＶにも当選しなかった場合、インデックス値カウンタ７４ａの値は「０」となる。主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａを参照することにより、役の抽選処理にて当選したインデックス値ＩＶの有無及び当選したインデックス値ＩＶを把握することができる。
【０５４９】
次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される役の抽選処理について、図６２のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、役の抽選処理は通常処理（図１５）のステップＳ３０７にて実行される。
【０５５０】
まず主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値を「０」クリアする（ステップＳ２８０１）。これにより、インデックス値カウンタ７４ａにインデックス値ＩＶがセットされていない状態とすることができる。
【０５５１】
その後、ステップＳ２８０２～ステップＳ２８０６では、上記第１の実施形態における役の抽選処理（図１６）のステップＳ４０１～ステップＳ４０５と同様の処理を実行する。具体的には、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する（ステップＳ２８０２）。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、主側ＭＰＵ７２は、乱数回路７５にて生成されている「０」～「６５５３５」の乱数のうちスタートレバー４１の操作が確認されたことに基づいて乱数回路７５においてラッチした値を主側ＭＰＵ７２の所定のレジスタに格納する。
【０５５２】
その後、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Ｓ２８０３）。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、本スロットマシン１０では、「１」から「６」まで６段階の設定値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、いずれの設定値に対応する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。設定値が「ｎ」よりも「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、設定値が「ｎ」よりも「ｎ＋１」の方が所定の役の当選確率が高いことにより、設定値が「ｎ」よりも「ｎ＋１」の方が遊技者にとって有利となる。ステップＳ２８０３では、現状の設定値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。主側ＲＯＭ７３には、各設定値に対応させて、非ボーナス状態（すなわちボーナス状態以外の遊技状態）であるとともにＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されていない非ボーナス内部状態（すなわちボーナス内部状態以外の遊技状態）である場合に役の抽選処理（図６２）にて選択される非内部用役抽選テーブルと、非ボーナス状態であるとともにＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されているボーナス内部状態である場合に役の抽選処理にて選択される内部用役抽選テーブルと、ボーナス状態である場合に役の抽選処理にて選択されるボーナス用役抽選テーブルとが記憶されている。

【０５５３】
設定値が「３」である場合を例に挙げて、非ボーナス状態における抽選テーブルについて説明する。図６３（ａ）は非ボーナス内部状態である場合に役の抽選処理（図６２）にて選択される非内部用役抽選テーブルＴＢ１を説明するための説明図であり、図６３（ｂ）はボーナス内部状態である場合に役の抽選処理にて選択される内部用役抽選テーブルＴＢ２を説明するための説明図である。なお、以下の説明では図６４の説明図を適宜参照する。
【０５５４】
図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２には、上記第１の実施形態における３枚ベット時の役抽選テーブル（図１７）及び２枚ベット時の役抽選テーブル（図１８）と同様に、インデックス値ＩＶが設定されている。各インデックス値ＩＶには、当選となる当選データ（すなわち役）がそれぞれ対応付けられてい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、対応するインデックス値ＩＶの当選確率を乱数回路７５の最大値（「６５５３５」）との関係で定めるものである。
【０５５５】
非内部用役抽選テーブルＴＢ１には「１」～「２０」のインデックス値ＩＶが設定されているとともに、内部用役抽選テーブルＴＢ２には「１」～「１９」のインデックス値ＩＶが設定されている。また、これらの役抽選テーブルＴＢ１，ＴＢ２における「１」～「１９」の各インデックス値ＩＶに設定されている当選データの種類は同一となっている。
【０５５６】
具体的には、インデックス値ＩＶ＝１～１２には、第１～第６赤ベル当選データ及び第１～第６黒ベル当選データのいずれか１つと、第１～第３補填当選データのいずれか１つと、第４～第７補填当選データのいずれか１つ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６４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である場合には第１赤ベル入賞が成立し得るとともに、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第１補填入賞又は第４補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝２で当選となった場合であって、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である場合には第１黒ベル入賞が成立し得るとともに、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第１補填入賞又は第４補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝３で当選となった場合であって、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である場合には第２赤ベル入賞が成立し得るとともに、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第２補填入賞又は第５補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝４で当選となった場合において、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である場合には第２黒ベル入賞が成立し得るとともに、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第２補填入賞又は第５補填入賞が確実に成立する。
【０５５７】
インデックス値ＩＶ＝５で当選となった場合において、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である場合には第３赤ベル入賞が成立し得るとともに、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第３補填入賞又は第６補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝６で当選となった場合において、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である場合には第３黒ベル入賞が成立し得るとともに、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第３補填入賞又は第６補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝７で当選と

なった場合において、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である場合には第４赤ベル入賞が成立し得るとともに、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第２補填入賞又は第５補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝８で当選となった場合において、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である場合には第４黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には第２補填入賞又は第５補填入賞が確実に成立する。

【０５５８】

インデックス値ＩＶ＝９で当選となった場合において、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である場合には第５赤ベル入賞が成立し得るとともに、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第２補填入賞又は第６補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝１０で当選となった場合において、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である場合には第５黒ベル入賞が成立し得るとともに、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第２補填入賞又は第６補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝１１で当選となった場合において、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である場合には第６赤ベル入賞が成立し得るとともに、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第３補填入賞又は第７補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝１２で当選となった場合において、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である場合には第６黒ベル入賞が成立し得るとともに、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第３補填入賞又は第７補填入賞が確実に成立する。

【０５５９】

本実施形態では、全ての遊技状態において、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～第７補填入賞、通常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～第６赤ベル入賞、第１～第６黒ベル入賞、チェリー入賞、スイカ入賞及びＢＢ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。

【０５６０】

インデックス値ＩＶ＝１３には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、通常ベル当選データが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１３で当選となった場合、図６４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通常ベル入賞が確実に成立する。

【０５６１】

図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝１４にはチェリー当選データの

みが設定されているとともに、インデックス値ＩＶ＝１５にはチェリー当選データ及びＢＢ当選データが設定されている。但し、非ボーナス内部状態において役の抽選処理（図６２）が実行された場合には、インデックス値ＩＶ＝１４で当選となることはない。また、ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行された場合には、インデックス値ＩＶ＝１５で当選となることはない。これにより、既にＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されているボーナス内部状態において、さらにＢＢ当選データが記憶されてしまうことが防止されている。

【０５６２】

ＢＢ当選データ以外の当選データは対応する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、ＢＢ当選データは、主側ＲＡＭ７４のクリア処理（既に説明した主側ＲＡＭ７４の一部クリア処理又は主側ＲＡＭ７４の全部クリア処理）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入賞が成立するまで記憶保持される。

【０５６３】

非ボーナス内部状態において実行された役の抽選処理（図６２）で当選が発生し得るインデックス値ＩＶ＝１～１３，１５～２０の中でチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１５」のみであり、当該インデックス値ＩＶ＝１５にはチェリー当選データに加えてＢＢ当選データが設定されている。このため、非ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行されてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１５」）に当選し、当該役の抽選処理が実行されたゲームにおいてＢＢ入賞が成立しなかった場合には、主側ＲＡＭ７４にＢＢ当選データが設定されているボーナス内部状態となる。また、非ボーナス内部状態において実行された役の抽選処理にて当選が発生し得るインデックス値ＩＶ＝１～１３，１５～２０の中でＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶとして「１５」以外にも「２０」が存在している。非ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行されてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝２０に当選し、当該役の抽選処理が実行されたゲームにおいてＢＢ入賞が成立しなかった場合にもボーナス内部状態となる。ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行され、インデックス値ＩＶ＝１４で当選となった場合、図６４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。

【０５６４】

非ボーナス内部状態において役の抽選処理（図６２）が実行され、インデックス値ＩＶ＝１５で当選となった場合、図６４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又はＢＢ入賞が成立し得る。メインラインＭＬ上に左リール３２Ｌの「チェリー」図柄を停止させることが可能なタイミングで左ストップボタン４２の操作が行われた場合には、メインラインＭＬ上に左リール３２Ｌの「赤７」図柄を停止させることが可能であってもメインラインＭＬ上に「チェリー」図柄が停止するように左リール３２Ｌの停止制御が実行される。このため、インデックス値ＩＶ＝１５で当選した場合には、ＢＢ入賞の成立よりもチェリー入賞の成立の方が優先される。但し、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とともに、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングによっては、ＢＢ入賞が成立しない可能性がある。

【０５６５】

インデックス値ＩＶ＝１６には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、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＝１６で当選となった場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく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、スイカ入賞が成立しない可能性がある。

【０５６６】
インデックス値ＩＶ＝１７には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、第１チャンス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で当選となった場合、図６４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チャンスリプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ＩＶ＝１８には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、第２チャンス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＝１８で当選となった場合、図６４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チャンスリプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ＩＶ＝１９には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、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＝１９で当選となった場合、図６４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通常リプレイ入賞が確実に成立する。
【０５６７】
インデックス値ＩＶ＝２０は、非ボーナス内部状態において参照される非内部用役抽選テーブルＴＢ１に設定されており、ボーナス内部状態において参照される内部用役抽選テーブルＴＢ２には設定されていない。非内部用役抽選テーブルＴＢ１において、インデックス値ＩＶ＝２０には、図６３（ａ）に示すようにＢＢ当選データのみが設定されている。ＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に設定された場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なくＢＢ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ＢＢ入賞が成立しない可能性がある。
【０５６８】
上記のとおり、ボーナス内部状態において参照される内部用役抽選テーブルＴＢ２には、ＢＢ当選データのみが設定されているインデックス値ＩＶが存在していない。これにより、既にＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されているボーナス内部状態において、ＢＢ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ＢＢ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。
【０５６９】
インデックス値ＩＶ＝２０は、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況のみにおいて当選し得るインデックス値ＩＶである。このため、主側ＭＰＵ７２は、役の抽選処理（図６２）においてインデックス値ＩＶ＝２０に当選していることを特定することにより、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において今回の役の抽選処理が実行されたこと、及び当該役の抽選処理にてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを特定することができる。これにより、主側ＲＡＭ７４にＢＢ当選データが設定されているか否かを判定する処理に加えて当該ＢＢ当選データが今回のゲームにおいて設定されたＢＢ当選データであるか否かを判定する処理が必要となる構成、及び役の抽選処理にてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する処理に加えて当該役の抽選処理が非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において実行されたか否かを判定するための処理が必要となる構成と比較して、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において実行された役の抽選処理にてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。
【０５７０】
役の抽選処理（図６２）では、上記第１の実施形態において既に説明した役の抽選処理（図１６）と同様に、インデックス値ＩＶに設定されているＰＶ値が大きい数であるほど当該インデックス値ＩＶにて当選となる確率が高くなる。図６３（ａ）に示すように、非内部用役抽選テーブルＴＢ１において、インデックス値ＩＶ＝１～１２に設定されているＰＶ値は「２２５０」であり、インデックス値ＩＶ＝１３に設定されているＰＶ値は「７０００」であり、インデックス値ＩＶ＝１４に設定されているＰＶ値は「０」であり、イ

ンデックス値ＩＶ＝１５に設定されているＰＶ値は「８５０」であり、インデックス値ＩＶ＝１６に設定されているＰＶ値は「１５５」であり、インデックス値ＩＶ＝１７に設定されているＰＶ値は「２００」であり、インデックス値ＩＶ＝１８に設定されているＰＶ値は「４００」であり、インデックス値ＩＶ＝１９に設定されているＰＶ値は「９０００」であり、インデックス値ＩＶ＝２０に設定されているＰＶ値は「５００」である。

【０５７１】

非内部用役抽選テーブルＴＢ１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＝１２の際に当選となる確率は、それぞれ約１／２９．１である。また、インデックス値ＩＶ＝１３の際に当選となる確率は、約１／９．４である。また、インデックス値ＩＶ＝１５の際に当選となる確率は、約１／７７．１である。また、インデックス値ＩＶ＝１６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＝１７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＝１８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＝１９の際に当選となる確率は、約１／７．３である。また、インデックス値ＩＶ＝２０の際に当選となる確率は、約１／１３１である。インデックス値ＩＶ＝１４に設定されているポイント値ＰＶが「０」であるため、非内部用役抽選テーブルＴＢ１が選択された場合に、インデックス値ＩＶ＝１４にて当選となることはない。

【０５７２】

図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、内部用役抽選テーブルＴＢ２においてインデックス値ＩＶ＝１～１３，１６～１９には、非内部用役抽選テーブルＴＢ１においてインデックス値ＩＶ＝１～１３，１６～１９に設定されているＰＶ値と同一のＰＶ値が設定されている。内部用役抽選テーブルＴＢ２が選択される場合にインデックス値ＩＶ＝１の際に当選となる確率～インデックス値ＩＶ＝１３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～インデックス値ＩＶ＝１９の際に当選となる確率は、非内部用役抽選テーブルＴＢ１が選択される場合と同一の確率である。

【０５７３】

図６３（ｂ）に示すように、内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝１４に設定されているＰＶ値は「８５０」であるとともに、インデックス値ＩＶ＝１５に設定されているＰＶ値は「０」である。内部用役抽選テーブルＴＢ２が選択される場合、インデックス値ＩＶ＝１４の際に当選となる確率は、約１／７７．１である。インデックス値ＩＶ＝１５に設定されているポイント値ＰＶが「０」であるため、内部用役抽選テーブルＴＢ２が選択された場合に、インデックス値ＩＶ＝１５にて当選となることはない。

【０５７４】

上記のとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１が選択された場合に当選が発生し得るインデックス値ＩＶ＝１～１３，１５～２０のうちチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１５」のみであるとともに、内部用役抽選テーブルＴＢ２が選択された場合に当選が発生し得るインデックス値ＩＶ＝１～１４，１６～１９のうちチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１４」のみである。また、内部用役抽選テーブルＴＢ２が選択された場合にインデックス値ＩＶ＝１４にて当選となる確率（約１／７７．１）は、非内部用役抽選テーブルＴＢ１が選択された場合にインデックス値ＩＶ＝１５にて当選となる確率（約１／７７．１）と同一の確率である。このため、非内部用役抽選テーブルＴＢ１が選択される場合及び内部用役抽選テーブルＴＢ２が選択される場合において、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶにて当選となる確率が同一の確率となっている。

【０５７５】

次に、ボーナス状態において選択されるボーナス用役抽選テーブルについて説明する。図示は省略するが、ボーナス用役抽選テーブルには「１」及び「２」のインデックス値ＩＶが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１には、通常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＝１で当選となった場合、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通常ベル入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝２には、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＝２で当選となった場合、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく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、スイカ入賞が成立しない可能性がある。

【０５７６】

ボーナス用役抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１に設定されているＰＶ値は「４５０００」であるとともに、インデックス値ＩＶ＝２に設定されているＰＶ値は「１００００」である。ボーナス用役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は、約１／１．５である。また、インデックス値ＩＶ＝２の際に当選となる確率は、約１／６．６である。

【０５７７】

このように、ボーナス用役抽選テーブルが設定されていることにより、ＢＢ状態においては各ゲームにて基本的に通常ベル入賞が成立して「１５」の遊技媒体が付与されることとなるが、スイカ入賞が成立することもあり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する。したがって、ＢＢ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６２）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、ボーナス用役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。

【０５７８】

上記のとおり、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において役の抽選処理（図６２）が実行された場合に当選が発生し得るインデックス値ＩＶ＝１～１３，１５～２０のうちＢＢ当選データが設定されてるインデックス値ＩＶは「１５」及び「２０」である。そして、当該「１５」又は「２０」のインデックス値ＩＶは当該状況において役の抽選処理が実行された場合にのみ当選が発生し得るインデックス値ＩＶである。このため、主側ＭＰＵ７２は、役の抽選処理にて当選となったインデックス値ＩＶが「１５」又は「２０」であることに基づいて、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において役の抽選処理が実行されたこと、及び当該役の抽選処理においてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを把握することができる。

【０５７９】

役の抽選処理（図６２）の説明に戻り、ステップＳ２８０３にて抽選テーブルを選択した後、インデックス値ＩＶを「１」とし（ステップＳ２８０４）、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Ｓ２８０５）。かかる判定値設定処理では、現在の判定値ＤＶに、現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶを設定する。なお、各ゲームにおける初回の判定値設定処理では、ステップＳ２８０２にて取得した乱数の値を現在の判定値ＤＶとし、この乱数の値に現在のインデックス値ＩＶであるインデックス値ＩＶ＝１と対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとする。

【０５８０】

その後、インデックス値ＩＶと対応する役の当否判定を行う（ステップＳ２８０６）。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」を超えた場合には（ステップＳ２８０６：ＹＥＳ）、現状におけるインデックス値ＩＶを主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａにセットする（ステップＳ２８０７）。これにより、役の抽選処理にて当選となったインデックス値ＩＶを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。その後、当該インデックス値ＩＶに対応する当選データを主側ＲＡＭ７４にセットする（ステップＳ２８０８）。これにより、現状において当選している小役、リプレイ役及びＢＢ役を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０５８１】
ステップＳ２８０６にて否定判定を行った場合には、ステップＳ２８０９～ステップＳ２８１０にて上記第１の実施形態における役の抽選処理（図１６）のステップＳ４０７～ステップＳ４０８と同様の処理を実行する。具体的には、判定値ＤＶが「６５５３５」を超えなかった場合（ステップＳ２８０６：ＮＯ）、すなわちインデックス値ＩＶと対応する役に外れた場合にはインデックス値ＩＶを１加算した後に（ステップＳ２８０９）、インデックス値ＩＶと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する（ステップＳ２８１０）。具体的には、当該１加算されたインデックス値ＩＶが抽選テーブルに設定されたインデックス値ＩＶの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップＳ２８０５に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップＳ２８０５では、先の役の当否判定に用いた判定値ＤＶ（すなわち現在の判定値ＤＶ）に現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとし、ステップＳ２８０６では、当該判定値ＤＶに基づいて役の当否判定を行う。

【０５８２】
ステップＳ２８０８の処理を実行した場合、又はステップＳ２８１０にて否定判定をした場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。この場合には、ステップＳ２８１１にて上記第１の実施形態における役の抽選処理（図１６）のステップＳ４０９と同様の処理を実行する。具体的には、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報第１設定処理を行う（ステップＳ２８１１）。その後、ステップＳ２８１２にてゲーム開始時の有利抽選処理を実行し、ステップＳ２８１３にて遊技区間の第１制御処理を実行し、ステップＳ２８１４にて停止操作報知制御処理を実行する。これらゲーム開始時の有利抽選処理（ステップＳ２８１２）、遊技区間の第１制御処理（ステップＳ２８１３）及び停止操作報知制御処理（ステップＳ２８１４）の内容は後述する。

【０５８３】
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Ｓ２８１５）。当該送信処理では、今回の役の抽選処理（図６２）にていずれかの役に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情報と、現状の遊技状態に対応する情報と、ステップＳ２８１２及びステップＳ２８１３の処理結果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にて決定された各種情報を演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。演出側ＭＰＵ９２は、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各種情報を当該ゲーム開始コマンドから把握し、その把握した各種情報に応じた態様で演出の内容を決定する。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の音出力制御及び画像表示装置６３の表示制御を実行する。

【０５８４】
次に、遊技状態及び遊技区間について説明する。図６５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。

【０５８５】
本スロットマシン１０では遊技状態として、通常遊技状態ＳＴ１１と、ボーナス内部状態ＳＴ１２と、ＢＢ状態ＳＴ１３と、ＡＴ状態ＳＴ１４とが存在している。これらの遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１４は相互に重複して発生することはない。また、既に説明したとおり、これらの遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１４においてゲームを開始するために必要となる遊技媒体のベット数は「３」に設定されている。

【０５８６】
通常遊技状態ＳＴ１１は、既に説明した主側ＲＡＭ７４の一部クリア処理又は主側ＲＡＭ７４の全部クリア処理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ＳＴ１３が終了してＡＴ状態ＳＴ１４に移行しない場合、又はＡＴ状態ＳＴ１４が終了した場合、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１１となる。

【０５８７】

ボーナス内部状態ＳＴ１２は、ＢＢ当選データが設定されたゲームでＢＢ入賞が成立しなかった場合に滞在する遊技状態であり、ＢＢ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ＳＴ１２では既に説明したとおり役の抽選処理（図６２）にて内部用役抽選テーブルＴＢ２が参照される。ボーナス内部状態ＳＴ１２におけるリプレイ確率（すなわちリプレイ入賞の成立を可能とさせる役の当選確率）は非内部用役抽選テーブルＴＢ１が参照される場合と同様であるため、ボーナス内部状態ＳＴ１２はリプレイ確率が通常遊技状態ＳＴ１１及びＡＴ状態ＳＴ１４におけるリプレイ確率と同一の確率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ＳＴ１２におけるリプレイ確率が通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４の場合よりも高い構成としてもよく、ボーナス内部状態ＳＴ１２におけるリプレイ確率が通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４の場合よりもよりも低い構成としてもよい。

【０５８８】

ＢＢ状態ＳＴ１３は、ＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されている状況においてＢＢ入賞が成立した場合に移行する遊技状態である。ＢＢ状態ＳＴ１３の内容は既に説明したとおりである。

【０５８９】

ＡＴ状態ＳＴ１４は、後述するＡＴ移行当選が発生したことに基づいて移行する遊技状態である。通常遊技状態ＳＴ１１においてＡＴ移行当選が発生した場合には、当該ＡＴ移行当選が発生したゲームが終了した後にＡＴ状態ＳＴ１４に移行する。また、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてＡＴ移行当選が発生した場合には、ＢＢ入賞が成立してＢＢ状態ＳＴ１３に移行し、当該ＢＢ状態ＳＴ１３が終了した後にＡＴ状態ＳＴ１４に移行する。さらにまた、ＢＢ状態ＳＴ１３においてＡＴ移行当選が発生した場合には、当該ＢＢ状態ＳＴ１３が終了した後にＡＴ状態ＳＴ１４に移行する。ＡＴ状態ＳＴ１４は当該ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「０」となった場合又は後述する第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立した場合に終了する。ＡＴ状態ＳＴ１４が終了した場合、遊技状態は通常遊技状態ＳＴ１１となる。また、ＡＴ状態ＳＴ１４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ＳＴ１２又はＢＢ状態ＳＴ１３に移行する。この場合にはＢＢ状態ＳＴ１３が終了した後にＡＴ状態ＳＴ１４に復帰することとなる。

【０５９０】

上記のように各種遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１４が存在している構成において、これら遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１４とは別に遊技区間が設定されている。上記第１の実施形態と同様に、遊技区間として第１区間ＳＣ１と第２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、各種遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１４と、第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２の遊技区間と、が存在している。

【０５９１】

第１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ることで１ゲームにおける遊技媒体の純増期待値（「１ゲームにおける遊技媒体の付与期待数」から「１ゲームにおいてベットされた遊技媒体数」を減算した値）が「０」を上回り得る有利な遊技状態（ＡＴ状態ＳＴ１４）が開始されない区間であって、上記有利な遊技状態が継続しない区間である。既に説明した主側ＲＡＭ７４の一部クリア処理又は主側ＲＡＭ７４の全部クリア処理が実行された場合には通常遊技状態ＳＴ１１であって第１区間ＳＣ１となる。また、第２区間ＳＣ２において第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行された場合にも第１区間ＳＣ１となる。

【０５９２】

第１区間ＳＣ１において役の抽選処理（図６２）に基づき第２区間ＳＣ２への移行契機

が発生することで、当該第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する。第２区間ＳＣ２は、上記有利な遊技状態（具体的にはＡＴ状態ＳＴ１４）が開始され得る区間であって上記有利な遊技状態が継続し得る区間である。第２区間ＳＣ２はＡＴ状態ＳＴ１４が終了して通常遊技状態ＳＴ１１に移行する場合に終了する。第２区間ＳＣ２が終了した場合には第１区間ＳＣ１へ移行する。

【０５９３】

第２区間ＳＣ２の終了条件として、第１区間ＳＣ１への移行が発生することなく第２区間ＳＣ２が継続されることで実行された合計ゲーム数が上限ゲーム数（具体的には１５００ゲーム）に到達すること、及び第１区間ＳＣ１への移行が発生することなく第２区間ＳＣ２が継続されることで遊技媒体の制限付き合計純増枚数が上限純増枚数（具体的には２４００枚）に到達することのいずれか一方の条件が成立することというエンディング条件が設定されている。遊技媒体の制限付き合計純増枚数とは、「第２区間ＳＣ２が継続している状況で実行されたゲームにより付与された遊技媒体の合計数（遊技媒体の付与が発生していない状況では「０」）」から「第２区間ＳＣ２が継続されている状況でゲームを実行するために消化された遊技媒体の合計数（ゲームが実行されていない状況では「０」）」を減算した値を所定差枚数とした場合において、当該所定差枚数の最小値を所定基準値として、当該所定基準値からの上記所定差枚数の増加分の枚数のことである。これらエンディング条件のいずれか一方が成立した場合には、ＡＴ状態ＳＴ１４の途中であってもそのエンディング条件が成立したゲームにてＡＴ状態ＳＴ１４が終了されるとともに第２区間ＳＣ２が終了されて第１区間ＳＣ１であって通常遊技状態ＳＴ１１である状況に移行する。これにより、第２区間ＳＣ２が過剰に継続してしまわなようにすることが可能となる。

【０５９４】

通常遊技状態ＳＴ１１、ボーナス内部状態ＳＴ１２及びＢＢ状態ＳＴ１３には、第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のいずれにおいても滞在し得る。一方、ＡＴ状態ＳＴ１４には、第１区間ＳＣ１において滞在することはなく、第２区間ＳＣ２においてのみ滞在する。

【０５９５】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される遊技区間の第１制御処理について説明する。既に説明したとおり、遊技区間の第１制御処理は役の抽選処理（図６２）におけるステップＳ２８１３にて実行される。

【０５９６】

遊技区間の第１制御処理では、通常遊技状態ＳＴ１１である場合、主側ＲＡＭ７４における第２区間フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。第２区間フラグは遊技区間が第２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、第２区間フラグに「１」がセットされている場合が第２区間ＳＣ２であり、第２区間フラグの値が「０」である場合が第１区間ＳＣ１である。遊技区間の第１制御処理では、通常遊技状態ＳＴ１１であるとともに第２区間フラグに「１」がセットされていない状態である場合、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上であること、すなわち今回の役の抽選処理（図６２）にていずれかの役に当選したことを条件として、第２区間ＳＣ２に設定するための処理を実行する。

【０５９７】

第２区間ＳＣ２に設定するための処理では、主側ＲＡＭ７４の第２区間フラグに「１」をセットすることにより第２区間ＳＣ２とし、主側ＲＡＭ７４に設けられた継続ゲーム数カウンタ７４ｂ（図６１参照）及び合計獲得数カウンタ７４ｃ（図６１参照）のそれぞれを「０」クリアする。継続ゲーム数カウンタ７４ｂは、第１区間ＳＣ１を間に挟むことなく第２区間ＳＣ２が継続された場合における当該第２区間ＳＣ２の開始時からのゲームの実行回数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタであるとともに、合計獲得数カウンタ７４ｃは、第１区間ＳＣ１を間に挟むことなく第２区間ＳＣ２が継続された場合における当該第２区間ＳＣ２の開始時からの遊技媒体の制限付き合計純増枚数を主側ＭＰＵ７

２にて特定するためのカウンタである。その後、区間表示部６７の点灯処理を実行する。区間表示部６７の点灯処理では、区間表示部６７を消灯状態から点灯状態に切り換える。これにより、第２区間ＳＣ２であることの報知が区間表示部６７にて開始されることとなる。

【０５９８】

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６６のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、遊技終了時の対応処理は通常処理（図１５）のステップＳ３１０にて実行される。

【０５９９】

遊技終了時の対応処理では、まずボーナス用処理を実行する（ステップＳ２９０１）。図６７はボーナス用処理を示すフローチャートである。

【０６００】

ボーナス用処理（図６７）では、主側ＲＡＭ７４にＢＢ当選データが設定されている状況において当該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Ｓ３００１：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Ｓ３００２）。ＢＢフラグは、ＢＢ状態ＳＴ１３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Ｓ３００２にてＢＢフラグに「１」がセットされることによりＢＢ状態ＳＴ１３であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。

【０６０１】

その後、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Ｓ３００３）。合計払出カウンタはＢＢ状態ＳＴ１３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ＢＢ状態ＳＴ１３の終了条件が成立したか否かを特定する。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Ｓ３００４）。演出側ＭＰＵ９２はボーナス開始コマンドを受信することにより、ＢＢ状態ＳＴ１３に対応する演出が開始されるようにする。

【０６０２】

ステップＳ３００１にて否定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「１５」又は「２０」であるか否かを判定する（ステップＳ３００５）。既に説明したとおり、当該「１５」又は「２０」のインデックス値ＩＶは、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況（すなわち非内部用役抽選テーブルＴＢ１が選択される通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４である状況）において役の抽選処理（図６２）が実行された場合にのみ当選が発生し得るインデックス値ＩＶである。ステップＳ３００１にて否定判定を行い、ステップＳ３００５にて肯定判定を行った場合、すなわち今回の役の抽選処理においてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選し、当該ＢＢ当選データに対応するＢＢ入賞が成立することなくボーナス内部状態ＳＴ１２に移行する場合には、内部状態開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３００６）。内部状態開始コマンドは、ボーナス内部状態ＳＴ１２に移行することを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするコマンドである。演出側ＭＰＵ９２は内部状態開始コマンドを受信することにより、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にてボーナス内部状態ＳＴ１２に対応する演出が開始されるようにする。

【０６０３】

ステップＳ３００５にて否定判定を行った後、主側ＲＡＭ７４におけるＢＢフラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ３００７：ＹＥＳ）、今回のゲームにおいて遊技媒体の付与が発生しているか否かを判定する（ステップＳ３００８）。ステップＳ３００８では、主側ＲＡＭ７４に設けられた払出枚数カウンタの値が「１」以上の値である場合に肯定判定を行う。払出枚数カウンタは、小役入賞が成立した場合に通常処理（図１５）のステップＳ３０９における媒体付与処理にて付与される遊技媒体の数を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするカウンタである。払出枚数カウンタには、小役入賞が成立した場合に、リール制御処理（図２２）のステップＳ６１３における入賞判定処理にて当該成

立した小役入賞に対応する付与数がセットされる。
【０６０４】
遊技媒体の付与が発生している場合には（ステップＳ３００８：ＹＥＳ）、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（ステップＳ３００９）。そして、その加算後における合計払出カウンタの値がＢＢ終了基準数以上（具体的には「３５０」以上）となっているか否かを判定する（ステップＳ３０１０）。
【０６０５】
ステップＳ３０１０にて肯定判定をした場合には、ボーナス終了時処理を実行する（ステップＳ３０１１）。ボーナス終了時処理では、ＢＢ状態ＳＴ１３を終了させるための処理、及びＢＢ状態ＳＴ１３の終了後における遊技状態を設定するための処理を実行する。なお、ボーナス終了時処理（ステップＳ３０１１）の詳細については後述する。
【０６０６】
上記のとおり、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において役の抽選処理（図６２）が実行された場合に当選が発生し得るインデックス値ＩＶ＝１～１３，１５～２０のうちＢＢ当選データが設定されてるインデックス値ＩＶは「１５」及び「２０」である。そして、当該「１５」又は「２０」のインデックス値ＩＶは当該状況において役の抽選処理が実行された場合にのみ当選が発生し得るインデックス値ＩＶである。このため、ボーナス用処理（図６７）では、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１５」又は「２０」であるか否かを判定する処理を実行することによりボーナス内部状態ＳＴ１２に移行するタイミングであるか否かを判定することができる。これにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２に移行するタイミングであるか否かを判定するために、主側ＲＡＭ７４にＢＢ当選データが設定されているか否かを判定する処理に加えて当該ＢＢ当選データが今回のゲームにおいて設定されたＢＢ当選データであるか否かを判定する処理が必要となる構成、及び役の抽選処理にてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する処理に加えて当該役の抽選処理が非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において実行されたか否かを判定するための処理が必要となる構成と比較して、ボーナス内部状態ＳＴ１２に移行するタイミングであるか否かを判定するための処理構成を簡素化することができるとともに、ボーナス用処理（図６７）の処理構成を簡素化することができる。そして、ボーナス用処理の処理構成を簡素化することにより、当該ボーナス用処理に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。
【０６０７】
遊技終了時の対応処理（図６６）の説明に戻り、ステップＳ２９０１にてボーナス用処理（図６７）を実行した後は、ボーナス内部状態ＳＴ１２又はＢＢ状態ＳＴ１３であるか否かを判定する（ステップＳ２９０２）。ステップＳ２９０２では、主側ＲＡＭ７４にＢＢ当選データが設定されている場合、又は主側ＲＡＭ７４におけるＢＢフラグに「１」がセットされている場合に肯定判定を行う。
【０６０８】
ボーナス内部状態ＳＴ１２及びＢＢ状態ＳＴ１３のいずれでもない場合には（ステップＳ２９０２：ＮＯ）、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Ｓ２９０３）。具体的には、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１１である場合には通常用処理を実行し（ステップＳ２９０４）、遊技状態がＡＴ状態ＳＴ１４である場合にはＡＴ用処理を実行する（ステップＳ２９０５）。通常用処理（ステップＳ２９０４）では、通常遊技状態ＳＴ１１においてＡＴ移行当選が発生している場合にＡＴ状態ＳＴ１４に移行させるための処理を実行するとともに、第１区間ＳＣ１である状況においてＡＴ状態ＳＴ１４に移行する場合には第２区間ＳＣ２を開始するための処理を実行する。また、ＡＴ用処理（ステップＳ２９０５）では、ＡＴ状態ＳＴ１４の進行制御を行うための処理を実行する。なお、通常用処理（ステップＳ２９０４）及びＡＴ用処理（ステップＳ２９０５）の詳細については後述する。
【０６０９】

ステップＳ２９０２にて肯定判定をした場合、ステップＳ２９０４の処理を実行した場合、又はステップＳ２９０５の処理を実行した場合には、遊技区間の第２制御処理を実行する（ステップＳ２９０６）。遊技区間の第２制御処理では、第２区間ＳＣ２から第１区間ＳＣ１への移行条件が成立している場合に遊技区間を第１区間ＳＣ１に移行させるための処理を実行する。また、遊技区間の第２制御処理（ステップＳ２９０６）では、第２区間ＳＣ２から第１区間ＳＣ１への移行条件が成立していない場合に、エンディング対応処理を実行する。

【０６１０】

エンディング対応処理では、主側ＲＡＭ７４に設けられた第１エンディングフラグに「１」がセットされていないことを条件として主側ＲＡＭ７４の継続ゲーム数カウンタ７４ｂの値と、主側ＲＡＭ７４に設けられたＡＴ継続カウンタ７４ｄの値をＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の獲得期待値で除算した値との和が第２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。ＡＴ継続カウンタ７４ｄは、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。第２区間ＳＣ２の上限ゲーム数は１５００ゲームに設定されている。

【０６１１】

上記和の値が第２区間ＳＣ２の上限ゲーム数以上となっている場合、主側ＲＡＭ７４の第１エンディングフラグに「１」をセットする。第１エンディングフラグは継続ゲーム数カウンタ７４ｂを利用して計測されている第２区間ＳＣ２におけるゲームの実行回数が上限ゲーム数に到達する可能性が高いことを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。第１エンディングフラグに「１」がセットされた場合、ＡＴ状態ＳＴ１４において残りの付与数の上乗せが発生しない状態となる。これにより、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立することとなる状況において、ＡＴ状態ＳＴ１４の残りの付与数の更なる上乗せが発生してしまわないようにすることが可能となる。

【０６１２】

第１エンディングフラグに「１」をセットした場合、第１エンディングコマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は未だエンディング期間に対応する実行態様による演出を開始していない状況において第１エンディングコマンドを受信した場合、その時点の遊技状態がＡＴ状態ＳＴ１４であれば、当該第１エンディングコマンドの受信を契機として、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３における演出の実行態様をエンディング期間に対応する実行態様となるようにする。一方、演出側ＭＰＵ９２は未だエンディング期間に対応する実行態様による演出を開始していない状況において第１エンディングコマンドを受信した場合であって遊技状態がＡＴ状態ＳＴ１４ではない場合にはＡＴ状態ＳＴ１４に移行した場合に、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３における演出の実行態様をエンディング期間に対応する実行態様となるようにする。

【０６１３】

エンディング対応処理では、主側ＲＡＭ７４に設けられた第２エンディングフラグに「１」がセットされていないことを条件として、主側ＲＡＭ７４の合計獲得数カウンタ７４ｃの値と、主側ＲＡＭ７４のＡＴ継続カウンタ７４ｄの値との和が第２区間ＳＣ２の上限純増枚数以上となっているか否かを判定する。第２区間ＳＣ２の上限純増枚数は２４００枚に設定されている。

【０６１４】

上記和の値が第２区間ＳＣ２の上限純増枚数以上となっている場合、主側ＲＡＭ７４の第２エンディングフラグに「１」をセットする。第２エンディングフラグは、合計獲得数カウンタ７４ｃを利用して計測されている遊技媒体の制限付きの合計純増枚数が上限純増枚数に到達する可能性が高いことを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。第２エンディングフラグに「１」がセットされた場合、ＡＴ状態ＳＴ１４において残りの付与数の上乗せが発生しない状態となる。これにより、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立することとなる状況において、ＡＴ状態ＳＴ１４の残りの付与数の更なる上乗せが

発生してしまわないようにすることが可能となる。
【０６１５】
　第２エンディングフラグに「１」をセットした場合、第２エンディングコマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は未だエンディング期間に対応する実行態様による演出を開始していない状況において第２エンディングコマンドを受信した場合、その時点の遊技状態がＡＴ状態ＳＴ１４であれば、当該第２エンディングコマンドの受信を契機として、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３における演出の実行態様をエンディング期間に対応する実行態様となるようにする。一方、演出側ＭＰＵ９２は未だエンディング期間に対応する実行態様による演出を開始していない状況において第２エンディングコマンドを受信した場合であって遊技状態がＡＴ状態ＳＴ１４ではない場合にはＡＴ状態ＳＴ１４に移行した場合に、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３における演出の実行態様をエンディング期間に対応する実行態様となるようにする。
【０６１６】
　遊技終了時の対応処理（図６６）では、ステップＳ２９０６にて遊技区間の第２制御処理を実行した後、当選データのクリア処理を実行する（ステップＳ２９０７）。当選データのクリア処理では、主側ＲＡＭ７４に設定されている当選データのうちＢＢ当選データ以外の当選データをクリアする。これにより、ＢＢ当選データ以外の当選データは、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ようにすることができる。また、ＢＢ当選データが設定されたゲームにおいてＢＢ入賞が成立しなかった場合、当該ＢＢ当選データは、当選となったゲームの次以降のゲームであってもＢＢ入賞が成立するまで記憶保持されるようにすることができる。
【０６１７】
　次に、通常遊技状態ＳＴ１１、ボーナス内部状態ＳＴ１２及びＢＢ状態ＳＴ１３において実行されるＡＴ移行抽選演出の内容並びにボーナス内部状態ＳＴ１２、ＢＢ状態ＳＴ１３及びＡＴ状態ＳＴ１４において実行される上乗せ抽選演出の内容について、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてＡＴ移行抽選演出が実行される場合、及びボーナス内部状態ＳＴ１２において上乗せ抽選演出が実行される場合を例に挙げて説明する。図６８（ａ）及び図６８（ｂ）はＡＴ移行抽選演出の内容を説明するための説明図である。ＡＴ移行抽選演出及び上乗せ抽選演出は、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行される。
【０６１８】
　ボーナス内部状態ＳＴ１２においてゲームが開始された場合には、内部状態用演出が実行される。内部状態用演出では、図６８（ａ）及び図６８（ｂ）に示すように、画像表示装置６３において内部状態用キャラクタ画像Ｇ５１が表示される表示演出が実行される。当該表示演出の内容は、役の抽選処理（図６２）の抽選結果に対応している。また、内部状態用演出では、当該表示演出に対応する音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が実行されるとともに、当該表示演出に対応するタイミングで上部ランプ６１が発光するように当該上部ランプ６１の発光制御が実行される。
【０６１９】
　ＡＴ状態ＳＴ１４への移行を発生させるか否かを決定するためのＡＴ移行抽選として、通常遊技状態ＳＴ１１又はボーナス内部状態ＳＴ１２にて行われる非ＢＢ時のＡＴ移行抽選と、ＢＢ状態ＳＴ１３にて行われるＢＢ時のＡＴ移行抽選とが存在している。通常遊技状態ＳＴ１１である状況、又は通常遊技状態ＳＴ１１から移行したボーナス内部状態ＳＴ１２において未だＡＴ移行当選が発生していない状況において、役の抽選処理（図６２）にてＡＴ移行抽選の契機となるインデックス値ＩＶ（具体的には「１４」～「１８」のいずれか）に当選することにより非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される。また、通常遊技状態ＳＴ１１から移行したＢＢ状態ＳＴ１３において未だＡＴ移行当選が発生していない状況、又は通常遊技状態ＳＴ１１からボーナス内部状態ＳＴ１２を経由して移行したＢＢ状態ＳＴ１３であって未だＡＴ移行当選が発生していない状況、すなわちＢＢ状態ＳＴ１３

であるとともに当該ＢＢ状態ＳＴ１３の終了後にＡＴ状態ＳＴ１４に移行することが確定していない状況において、役の抽選処理（図６２）にてＡＴ移行抽選の契機となるインデックス値ＩＶ（具体的には「２」）に当選することによりＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される。そして、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選又はＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行された場合には、ＡＴ移行当選の発生の有無とは無関係に、ＡＴ移行抽選演出が実行される。

【０６２０】

ＡＴ移行抽選には、通常抽選及び再抽選が存在している。ＡＴ移行抽選における通常抽選は、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が行われる場合及びＢＢ時のＡＴ移行抽選が行われる場合のいずれにおいても実行される。ＡＴ移行抽選における再抽選は、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理（図６２）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１４」）に当選するという条件、及び非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にて外れ結果となるという条件の両方が満たされた場合に実行される。当該再抽選にてＡＴ移行当選が発生した場合には、通常抽選にてＡＴ移行当選が発生した場合と同様に、ＢＢ状態ＳＴ１３の終了後にＡＴ状態ＳＴ１４への移行が発生する。当該再抽選は、通常抽選にてＡＴ移行当選となった場合には実行されない。

【０６２１】

通常遊技状態ＳＴ１１又はＢＢ状態ＳＴ１３において実行された役の抽選処理（図６２）にてＡＴ移行抽選の契機となるインデックス値ＩＶに当選し、ＡＴ移行抽選における通常抽選が行われた場合には、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選するという条件が満たされないため、ＡＴ移行抽選における再抽選は実行されない。また、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ以外のインデックス値ＩＶであってＡＴ移行抽選の契機となるインデックス値ＩＶ（具体的には「１６」～「１８」のいずれか）に当選し、ＡＴ移行抽選における通常抽選が行われた場合にも、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選するという条件が満たされないため、ＡＴ移行抽選における再抽選は実行されない。

【０６２２】

このように、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理（図６２）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合にのみ、ＡＴ移行抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件として再抽選が実行される。これにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合にのみＡＴ移行当選を発生させるための機会が遊技者に最大で２回付与されるようにすることができる。

【０６２３】

既に説明したとおり、ＢＢ当選データが設定されたゲームにおいてＢＢ入賞が成立した場合にはボーナス内部状態ＳＴ１２を経由することなくＢＢ状態ＳＴ１３に移行する構成であり、ボーナス内部状態ＳＴ１２はＢＢ当選データが設定されたゲームにおいてＢＢ入賞が成立しなかった場合に移行する遊技状態である。また、ボーナス内部状態ＳＴ１２は、メインラインＭＬ上にＢＢ入賞に対応する図柄の組み合わせが停止された場合にＢＢ状態ＳＴ１３に移行することが確定している状態である。当該ボーナス内部状態ＳＴ１２のみにおいてＡＴ移行抽選の再抽選が実行され得る構成とすることにより、ＢＢ当選データが設定されたゲームにおいてＢＢ入賞を成立させることができずにボーナス内部状態ＳＴ１２に滞在することとなった遊技者に再抽選が実行されて得をしたと感じさせることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【０６２４】

ボーナス内部状態ＳＴ１２においてＡＴ移行抽選が実行された場合には、スタートレバー４１の操作に基づいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されるタイミングで、図６８（ａ）に示すように、画像表示装置６３の上部に通常抽選用枠画像Ｇ５２が表示されるとともに、当該通常抽選用枠画像Ｇ５２の右方に再抽選用枠画像Ｇ５３が表示され

る。そして、通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内に「ＡＴ移行抽選」という文字画像Ｇ５４が表示される。また、スピーカ６２からＡＴ移行抽選が開始されることを報知する音が出力される。これにより、ＡＴ移行抽選が行われることを遊技者に報知することができる。また、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理（図６２）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１４に当選した場合には、通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内であって「ＡＴ移行抽選」という文字画像Ｇ５４の下方に「（内部チェリー当選時）」という文字画像Ｇ５５が表示される。これにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてＡＴ移行抽選が行われることを遊技者に報知することができる。

【０６２５】

ＡＴ移行抽選における通常抽選の結果が外れ結果となった場合には、これらの画像Ｇ５２～Ｇ５５の表示が開始されてから１秒が経過するタイミングで、図６８（ａ）に示すように、通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内であって「ＡＴ移行抽選」という文字画像Ｇ５４及び「（内部チェリー当選時）」という文字画像Ｇ５５の右方に、「外れ」という文字画像Ｇ５６が表示される。また、ＡＴ移行抽選における通常抽選にてＡＴ移行当選となった場合には、上記画像Ｇ５２～Ｇ５５の表示が開始されてから１秒が経過するタイミングで、通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内であって「ＡＴ移行抽選」という文字画像Ｇ５４及び「（内部チェリー当選時）」という文字画像Ｇ５５の右方に、「当選」という文字画像（図示略）が表示される。そして、ＡＴ移行当選が発生したことを報知する音がスピーカ６２から出力されるとともに、ＡＴ移行当選が発生したことを報知する態様で上部ランプ６１が発光する。これにより、ＡＴ移行当選が発生したことを報知することができる。

【０６２６】

図示は省略するが、通常遊技状態ＳＴ１１において非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行された場合、又はＢＢ状態ＳＴ１３においてＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行された場合にも、通常抽選用枠画像Ｇ５２の表示と、再抽選用枠画像Ｇ５３の表示と、「ＡＴ移行抽選」という文字画像Ｇ５４の表示とが行われる。また、スピーカ６２からＡＴ移行抽選が開始されることを報知する音が出力される。そして、通常抽選にて外れ結果となった場合には通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内に表示される「外れ」という文字画像Ｇ５６が表示されるとともに、ＡＴ移行当選が発生した場合には「当選」という文字画像（図示略）の表示が行われる。また、ＡＴ移行当選が発生した場合には、ＡＴ移行当選が発生したことを報知する音がスピーカ６２から出力されるとともに、ＡＴ移行当選が発生したことを報知する態様で上部ランプ６１が発光する。

【０６２７】

ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理（図６２）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１４に当選し、ＡＴ移行抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合には、通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内に「外れ」という文字画像Ｇ５６の表示が開始されてから１秒が経過するタイミングで、図６８（ｂ）に示すように、再抽選用枠画像Ｇ５３の枠内に「再抽選」という文字画像Ｇ５７が表示される。また、スピーカ６２からＡＴ移行抽選における再抽選が開始されることを報知する音が出力される。これにより、再抽選が行われることを報知できる。

【０６２８】

当該再抽選にてＡＴ移行当選が発生した場合には、「再抽選」という文字画像Ｇ５７の表示が開始されてから１秒が経過するタイミングで、図６８（ｂ）に示すように、再抽選用枠画像Ｇ５３の枠内であって「再抽選」という文字画像Ｇ５７の右方に、「当選」という文字画像Ｇ５８が表示される。また、ＡＴ移行当選が発生したことを報知する音がスピーカ６２から出力されるとともに、ＡＴ移行当選が発生したことを報知する態様で上部ランプ６１が発光する。これにより、再抽選にてＡＴ移行当選が発生したことを報知することができる。当該再抽選にて外れ結果となった場合には、「再抽選」という文字画像Ｇ５７の表示が開始されてから１秒が経過するタイミングで、再抽選用枠画像Ｇ５３の枠内であって「再抽選」という文字画像Ｇ５７の右方に、「外れ」という文字画像（図示略）が表示される。

【０６２９】
ＡＴ移行抽選において通常抽選のみが行われる場合、スタートレバー４１の操作が行われてゲームが開始されるタイミングでＡＴ移行抽選演出が開始され、当該タイミングから１秒後に当該ＡＴ移行抽選演出が終了する。また、ＡＴ移行抽選において通常抽選及び再抽選が行われる場合、スタートレバー４１の操作が行われてゲームが開始されるタイミングでＡＴ移行抽選演出が開始され、当該タイミングから３秒後に当該ＡＴ移行抽選演出が終了する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、通常処理（図１５）のステップＳ３０８にて実行されるリール制御処理（図２２）のステップＳ６０１における回転開始処理では、前回のゲームでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始された時点から予め定められたウエイト時間（具体的には４．１秒）が経過するまで待機する。このため、ＡＴ移行抽選演出は、当該ＡＴ移行演出が開始されたゲームの次のゲームにてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されるタイミングよりも前のタイミングで終了する。

【０６３０】
上記のとおり、ＡＴ移行当選の発生の有無とは無関係に、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選又はＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行された場合にはＡＴ移行抽選演出が実行されることにより、当該ＡＴ移行抽選演出が開始された場合にＡＴ移行当選が発生する可能性があることを報知して、ＡＴ移行当選が発生するかもしれないと遊技者に期待させることができる。通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内に「（内部チェリー当選時）」という文字画像Ｇ５５が表示されることにより、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合においても当該非ＢＢ時のＡＴ移行抽選においてＡＴ移行当選が発生する可能性が残ることを遊技者が把握可能とすることができる。再抽選用枠画像Ｇ５３の枠内に「再抽選」という文字画像Ｇ５８が表示されることにより、再抽選にてＡＴ移行当選が発生する可能性があることを報知して、ＡＴ移行当選が発生するかもしれないと遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【０６３１】
ＡＴ状態ＳＴ１４である状況又はＡＴ移行当選が発生している状況において、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を増加させる上乗せ当選を発生させるか否かを決定するための上乗せ抽選として、ボーナス内部状態ＳＴ１２又はＡＴ状態ＳＴ１４において行われる非ＢＢ時の上乗せ抽選と、ＢＢ状態ＳＴ１３において行われるＢＢ時の上乗せ抽選とが存在している。ボーナス内部状態ＳＴ１２において既にＡＴ移行当選が発生している状況、又はＡＴ状態ＳＴ１４である状況において、役の抽選処理（図６２）にて上乗せ抽選の契機となるインデックス値ＩＶ（具体的には「１４」～「１８」のいずれか）に当選した場合には、主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディング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非ＢＢ時の上乗せ抽選が実行される。また、通常遊技状態ＳＴ１１から移行したＢＢ状態ＳＴ１３において既にＡＴ移行当選が発生している状況、通常遊技状態ＳＴ１１からボーナス内部状態ＳＴ１２を経由して移行したＢＢ状態ＳＴ１３において既にＡＴ移行当選が発生している状況、ＡＴ状態ＳＴ１４から移行したＢＢ状態ＳＴ１３である状況、又はＡＴ状態ＳＴ１４からボーナス内部状態ＳＴ１２を経由して移行したＢＢ状態ＳＴ１３である状況、すなわちＢＢ状態ＳＴ１３であるとともに既に当該ＢＢ状態ＳＴ１３の終了後にＡＴ状態ＳＴ１４に移行することが確定している状況において、役の抽選処理にて上乗せ抽選の契機となるインデックス値ＩＶ（具体的には「２」）に当選した場合には、主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディング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ＢＢ時の上乗せ抽選が実行される。そして、非ＢＢ時の上乗せ抽選又はＢＢ時の上乗せ抽選が実行された場合には、上乗せ当選の発生の有無とは無関係に、上乗せ抽選演出が実行される。

【０６３２】
上乗せ抽選には、上述したＡＴ移行抽選と同様に、通常抽選及び再抽選が存在している。上乗せ抽選における通常抽選は、非ＢＢ時の上乗せ抽選が行われる場合及びＢＢ時の上

乗せ抽選が行われる場合のいずれにおいても実行される。通常抽選において上乗せ当選となった場合には、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「２０」加算される。上乗せ抽選における再抽選は、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理（図６２）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１４」）に当選し、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合に実行される。当該再抽選にて上乗せ当選となった場合には、通常抽選にて上乗せ当選となった場合と同様に、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「２０」加算される。当該再抽選は、通常抽選にて上乗せ当選となった場合には実行されない。

【０６３３】

上乗せ抽選における再抽選は、ＢＢ状態ＳＴ１３又はＡＴ状態ＳＴ１４において実行された役の抽選処理（図６２）にて上乗せ抽選の契機となるインデックス値ＩＶに当選し、ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選又は非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選が行われた場合には実行されない。また、上乗せ抽選における再抽選は、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理（図６２）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ以外のインデックス値ＩＶであって上乗せ抽選の契機となるインデックス値ＩＶ（具体的には「１６」～「１８」のいずれか）に当選し、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選が行われた場合には実行されない。

【０６３４】

このように、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理（図６２）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合にのみ、上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件として再抽選が実行される。これにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合にのみ上乗せ当選を発生させるための機会が遊技者に最大で２回付与されるようにすることができる。

【０６３５】

ボーナス内部状態ＳＴ１２のみにおいて上乗せ抽選の再抽選が実行され得る構成とすることにより、ＢＢ当選データが設定されたゲームにおいてＢＢ入賞を成立させることができずにボーナス内部状態ＳＴ１２に滞在することとなった遊技者に再抽選が実行されて得をしたと感じさせることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【０６３６】

図示は省略するが、ボーナス内部状態ＳＴ１２において非ＢＢ時の上乗せ抽選が実行された場合には、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行された場合と同様に、画像表示装置６３に通常抽選用枠画像Ｇ５２及び再抽選用枠画像Ｇ５３（図６８（ａ）参照）が表示されるとともに、通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内に「上乗せ抽選」という文字画像（図示略）が表示される。また、スピーカ６２から上乗せ抽選が開始されることを報知する音が出力される。これにより、上乗せ抽選が行われることを遊技者に報知することができる。また、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理（図６２）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１４に当選した場合には、通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内であって「上乗せ抽選」という文字画像の下方に「（内部チェリー当選時）」という文字画像Ｇ５５（図６８（ａ）参照）が表示される。これにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２において上乗せ抽選が行われることを遊技者に報知することができる。

【０６３７】

上乗せ抽選における通常抽選の結果が外れ結果となった場合には、これらの画像の表示が開始されてから１秒が経過するタイミングで、通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内であって「上乗せ抽選」という文字画像及び「（内部チェリー当選時）」という文字画像Ｇ５５の右方に、「外れ」という文字画像Ｇ５６（図６８（ａ）参照）が表示される。また、上乗せ抽選における通常抽選にて上乗せ当選となった場合には、上記画像の表示が開始されてから１秒が経過するタイミングで、通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内であって「上乗せ抽選」という文字画像及び「（内部チェリー当選時）」という文字画像Ｇ５５の右方に、「当

選」という文字画像（図示略）が表示される。そして、上乗せ当選が発生したことを報知する音がスピーカ６２から出力されるとともに、上乗せ当選が発生したことを報知する態様で上部ランプ６１が発光する。これにより、上乗せ当選が発生したことを報知することができる。

【０６３８】

通常遊技状態ＳＴ１１において非ＢＢ時の上乗せ抽選が実行された場合又はＢＢ状態ＳＴ１３においてＢＢ時の上乗せ抽選が実行された場合にも、通常抽選用枠画像Ｇ５２の表示と、再抽選用枠画像Ｇ５３の表示と、「上乗せ抽選」という文字画像の表示とが行われる。また、スピーカ６２からＡＴ移行抽選が開始されることを報知する音が出力される。そして、通常抽選にて外れ結果となった場合には通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内に表示される「外れ」という文字画像Ｇ５６が表示されるとともに、上乗せ当選が発生した場合には「当選」という文字画像（図示略）の表示が行われる。また、上乗せ当選が発生した場合には、上乗せ当選が発生したことを報知する音がスピーカ６２から出力されるとともに、上乗せ当選が発生したことを報知する態様で上部ランプ６１が発光する。

【０６３９】

ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理（図６２）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１４に当選し、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合には、通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内に「外れ」という文字画像Ｇ５６の表示が開始されてから１秒が経過するタイミングで、再抽選用枠画像Ｇ５３の枠内に「再抽選」という文字画像Ｇ５７（図６８（ｂ）参照）が表示される。また、スピーカ６２から上乗せ抽選における再抽選が開始されることを報知する音が出力される。これにより、再抽選が行われることを報知できる。

【０６４０】

当該再抽選にて上乗せ当選が発生した場合には、「再抽選」という文字画像Ｇ５７の表示が開始されてから１秒が経過するタイミングで、再抽選用枠画像Ｇ５３の枠内であって「再抽選」という文字画像Ｇ５７の右方に、「当選」という文字画像Ｇ５８（図６８（ｂ）参照）が表示される。また、ＡＴ移行当選が発生したことを報知する音がスピーカ６２から出力されるとともに、ＡＴ移行当選が発生したことを報知する態様で上部ランプ６１が発光する。これにより、再抽選にてＡＴ移行当選が発生したことを報知することができる。当該再抽選にて外れ結果となった場合には、「再抽選」という文字画像Ｇ５７の表示が開始されてから１秒が経過するタイミングで、再抽選用枠画像Ｇ５３の枠内であって「再抽選」という文字画像Ｇ５７の右方に、「外れ」という文字画像（図示略）が表示される。

【０６４１】

上乗せ抽選において通常抽選のみが行われる場合、スタートレバー４１の操作が行われてゲームが開始されるタイミングで上乗せ抽選演出が開始され、当該タイミングから１秒後に当該上乗せ抽選演出が終了する。また、上乗せ抽選において通常抽選及び再抽選が行われる場合、スタートレバー４１の操作が行われてゲームが開始されるタイミングで上乗せ抽選演出が開始され、当該タイミングから３秒後に当該上乗せ抽選演出が終了する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、通常処理（図１５）のステップＳ３０８にて実行されるリール制御処理（図２２）のステップＳ６０１における回転開始処理では、前回のゲームでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始された時点から予め定められたウエイト時間（具体的には４．１秒）が経過するまで待機する。このため、上乗せ抽選演出は、当該上乗せ演出が開始されたゲームの次のゲームにてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されるタイミングよりも前のタイミングで終了する。

【０６４２】

上乗せ当選の発生の有無とは無関係に、非ＢＢ時の上乗せ抽選又はＢＢ時の上乗せ抽選が実行された場合には上乗せ抽選演出が実行されることにより、当該上乗せ抽選演出が開始された場合に上乗せ当選が発生する可能性があることを報知して、上乗せ当選が発生するかもしれないと遊技者に期待させることができる。通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内に「

（内部チェリー当選時）」という文字画像Ｇ５５が表示されることにより、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合においても当該非ＢＢ時の上乗せ抽選において上乗せ当選が発生する可能性が残ることを遊技者が把握可能とすることができる。再抽選用枠画像Ｇ５３の枠内に「再抽選」という文字画像Ｇ５８が表示されることにより、再抽選にて上乗せ当選が発生する可能性があることを報知して、上乗せ当選が発生するかもしれないと遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【０６４３】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるゲーム開始時の有利抽選処理について図６９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、ゲーム開始時の有利抽選処理は役の抽選処理（図６２）のステップＳ２８１２にて実行される。

【０６４４】

まず主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディング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し（ステップＳ３１０１）、いずれかのエンディングフラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ３１０１：ＹＥＳ）、そのまま本ゲーム開始時の有利抽選処理（図６９）を終了する。第１エンディングフラグに「１」がセットされている状況においてステップＳ３１０２以降の処理が実行されないようにすることにより、継続ゲーム数カウンタ７４ｂを利用して計測されている第２区間ＳＣ２におけるゲームの実行回数が上限ゲーム数に到達する可能性が高い状況において、上乗せ抽選が実行されてしまうことを防止することができる。また、第２エンディングフラグに「１」がセットされている状況においてステップＳ３１０２以降の処理が実行されないようにすることにより、合計獲得数カウンタ７４ｃを利用して計測されている遊技媒体の制限付きの合計純増枚数が上限純増枚数に到達する可能性が高い状況において、上乗せ抽選が実行されてしまうことを防止することができる。

【０６４５】

ステップＳ３１０１にて否定判定を行った場合には、現状における遊技状態がＢＢ状態ＳＴ１３であるか否かを判定し（ステップＳ３１０２）、ＢＢ状態ＳＴ１３である場合には（ステップＳ３１０２：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「２」であるか否かを判定する（ステップＳ３１０３）。インデックス値カウンタ７４ａの値が「２」である場合（ステップＳ３１０３：ＹＥＳ）、すなわちＢＢ状態ＳＴ１３における役の抽選処理（図６２）にてスイカ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選している場合には、今回のＢＢ状態ＳＴ１３の契機となったＢＢ役に当選したタイミングの遊技状態がＡＴ状態ＳＴ１４であったか否かを判定する（ステップＳ３１０４）。また、ステップＳ３１０４にて否定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４に設けられたＡＴ移行確定フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３１０５）。ＡＴ移行確定フラグは、ＡＴ移行当選が発生している状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。

【０６４６】

ステップＳ３１０４及びステップＳ３１０５にて否定判定を行った場合には、ＢＢ時のＡＴ移行抽選処理を実行する（ステップＳ３１０６）。ＢＢ時のＡＴ移行抽選処理では、まずＢＢ時の移行抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。その後、主側ＲＡＭ７４において定期的（具体的には１．４９ミリ秒周期）に更新される抽選カウンタから抽選用乱数を取得する。抽選カウンタは「０」～「２５５」の数値範囲において数値が順次更新されるループカウンタとして構成されている。その後、ＢＢ時のＡＴ移行当否判定処理を実行する。ＢＢ時のＡＴ移行当否判定処理では、取得した抽選用乱数と、読み出したＢＢ時の移行抽選テーブルとを利用して、今回のＢＢ状態ＳＴ１３の終了後にＡＴ状態ＳＴ１４に移行させるか否かを抽選により決定する。当該ＢＢ時のＡＴ移行当否判定処理では、３／８の確率でＡＴ移行当選となる。

【０６４７】

ＢＢ時のＡＴ移行抽選処理にてＡＴ移行当選となった場合には（ステップＳ３１０７：

ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ移行確定フラグに「１」をセットする（ステップＳ３１０８）。これにより、ＡＴ移行当選が発生している状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。その後、ＡＴ継続カウンタ７４ｄの設定処理を実行する（ステップＳ３１０９）。既に説明したとおり、ＡＴ継続カウンタ７４ｄは、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。ＡＴ継続カウンタ７４ｄの設定処理（ステップＳ３１０９）では、ＡＴ継続カウンタ７４ｄにＡＴ状態ＳＴ１４の初期付与数である「２００」に対応する情報をセットする。

【０６４８】

ステップＳ３１０７にて否定判定を行った場合、又はステップＳ３１０９の処理を行った場合には、第１ＡＴ移行抽選結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３１１０）。第１ＡＴ移行抽選結果コマンドには、主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ移行確定フラグに「１」がセットされていることを条件として、ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にてＡＴ移行当選が発生したことを示すデータが設定される。演出側ＭＰＵ９２は、第１ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信することにより、ＡＴ移行抽選における通常抽選が実行されたことを把握するとともに、当該通常抽選の結果を把握する。そして、ＡＴ移行抽選演出が実行されるようにする。第１ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信したことに基づいて実行されるＡＴ移行抽選演出では、通常抽選の結果を報知する演出のみが実行され、再抽選の結果を報知する演出は実行されない。

【０６４９】

ステップＳ３１０４にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ３１０５にて肯定判定を行った場合には、ＢＢ時の上乗せ抽選処理を実行する（ステップＳ３１１１）。ＢＢ時の上乗せ抽選処理では、まずＢＢ時の上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。その後、主側ＲＡＭ７４において定期的（具体的には１．４９ミリ秒周期）に更新される抽選カウンタから「０」～「２５５」のいずれかの抽選用乱数を取得する。その後、ＢＢ時の上乗せ当否判定処理を実行する。ＢＢ時の上乗せ当否判定処理では、取得した抽選用乱数と、読み出したＢＢ時の上乗せ抽選テーブルとを利用して、上乗せ当選を発生させるか否かを抽選により決定する。当該ＢＢ時の上乗せ当否判定処理では、１／４の確率で上乗せ当選となる。

【０６５０】

ＢＢ時の上乗せ抽選処理にて上乗せ当選となった場合には（ステップＳ３１１２：ＹＥＳ）、ＡＴ継続カウンタ７４ｄの加算処理を実行する（ステップＳ３１１３）。ＡＴ継続カウンタ７４ｄの加算処理では、ＡＴ継続カウンタ７４ｄの値に「２０」を加算する。これにより、ＢＢ状態ＳＴ１３の終了後に移行するＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「２０」増加する。

【０６５１】

ステップＳ３１１２にて否定判定を行った場合、又はステップＳ３１１３の処理を行った場合には、第１上乗せ抽選結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３１１４）。第１上乗せ抽選結果コマンドには、上乗せ当選が発生したことを条件として、ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて上乗せ当選が発生したことを示すデータが設定される。演出側ＭＰＵ９２は、第１上乗せ抽選結果コマンドを受信することにより、上乗せ抽選における通常抽選が実行されたことを把握するとともに、当該通常抽選の結果を把握する。そして、上乗せ抽選演出が実行されるようにする。第１上乗せ抽選結果コマンドを受信したことに基づいて実行される上乗せ抽選演出では、通常抽選の結果を報知する演出のみが実行され、再抽選の結果を報知する演出は実行されない。

【０６５２】

ステップＳ３１０２にて否定判定を行った場合、すなわち通常遊技状態ＳＴ１１、ボーナス内部状態ＳＴ１２又はＡＴ状態ＳＴ１４である場合には、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」～「１８」のいずれかであるか否かを判定し（ステップＳ３１１５）、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」～「１８」のい

ずれかである場合には（ステップＳ３１１５：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４に設けられた通常当選フラグ７４ｅ及び再抽選当選フラグ７４ｆ（図６１参照）を「０」クリアする（ステップＳ３１１６）。通常当選フラグ７４ｅは、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にてＡＴ移行当選が発生したこと、又は非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて上乗せ当選が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。また、再抽選当選フラグ７４ｆは、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における再抽選にてＡＴ移行当選が発生したこと、又は非ＢＢ時の上乗せ抽選における再抽選にて上乗せ当選が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ３１１６にて通常当選フラグ７４ｅ及び再抽選当選フラグ７４ｆが「０」クリアされることにより、通常当選フラグ７４ｅ及び再抽選当選フラグ７４ｆに「１」がセットされていない状態において非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理（ステップＳ３１１９）又は非ＢＢ時の上乗せ抽選用処理（ステップＳ３１２０）が開始されるようにすることができる。

【０６５３】

その後、現状における遊技状態がＡＴ状態ＳＴ１４であるか否かを判定する（ステップＳ３１１７）。そして、ステップＳ３１１７にて否定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４に設けられたＡＴ移行確定フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３１１８）。ステップＳ３１１７及びステップＳ３１１８にて否定判定を行った場合には、後述する非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理を実行する（ステップＳ３１１９）。また、ステップＳ３１１７又はステップＳ３１１８にて肯定判定を行った場合には、後述する非ＢＢ時の上乗せ抽選用処理を実行する（ステップＳ３１２０）。

【０６５４】

次に、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理（ステップＳ３１１９）の説明に先立ち、当該非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理にて利用される抽選テーブルについて説明する。図６１に示すように、主側ＲＯＭ７３には第１～第５移行抽選テーブル１１１～１１５が記憶されている。第１移行抽選テーブル１１１は役の抽選処理（図６２）にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選した場合に読み出される抽選テーブルであり、第２移行抽選テーブル１１２はインデックス値ＩＶ＝１５に当選した場合に読み出される抽選テーブルであり、第３移行抽選テーブル１１３はインデックス値ＩＶ＝１６に当選した場合に読み出される抽選テーブルであり、第４移行抽選テーブル１１４はインデックス値ＩＶ＝１７に当選した場合に読み出される抽選テーブルであり、第５移行抽選テーブル１１５はインデックス値ＩＶ＝１８に当選した場合に読み出される抽選テーブルである。

【０６５５】

図７０（ａ）は非ＢＢ時のＡＴ移行抽選においてＡＴ移行当選が発生する確率を説明するための説明図である。既に説明したとおり、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における再抽選は、ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理（図６２）にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選した場合に、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件として実行される。通常遊技状態ＳＴ１１における役の抽選処理（図６２）にてインデックス値ＩＶ＝１５～１８のいずれかに当選した場合、又はボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１６～１８のいずれかに当選した場合には、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選のみが実行される。

【０６５６】

まず通常抽選におけるＡＴ移行当選の発生確率について説明する。インデックス値ＩＶ＝１４に当選し、第１移行抽選テーブル１１１を利用して通常抽選が実行される場合には約３．１％の確率でＡＴ移行当選が発生し、インデックス値ＩＶ＝１５に当選し、第２移行抽選テーブル１１２を利用して通常抽選が実行される場合には約３．１％の確率でＡＴ移行当選が発生し、インデックス値ＩＶ＝１６に当選し、第３移行抽選テーブル１１３を利用して通常抽選が実行される場合には２５％の確率でＡＴ移行当選が発生し、インデックス値ＩＶ＝１７に当選し、第４移行抽選テーブル１１４を利用して通常抽選が実行される場合には約２１．９％の確率でＡＴ移行当選が発生し、インデックス値ＩＶ＝１８に当選し、第５移行抽選テーブル１１５を利用して通常抽選が実行される場合には約９．４％

の確率でＡＴ移行当選が発生する。
【０６５７】
非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における再抽選が実行される場合には、通常抽選が実行される場合と同様に、第１移行抽選テーブル１１１が利用される。そして、当該再抽選にてＡＴ移行当選が発生する確率は、通常抽選にてＡＴ移行当選が発生する確率と同一の確率（具体的には約３．１％）である。通常抽選にてＡＴ移行当選が発生する場合及び再抽選にてＡＴ移行当選が発生する場合を考慮すると、インデックス値ＩＶ＝１４に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行された場合にＡＴ移行当選が発生する確率は約６．２％である。また、インデックス値ＩＶ＝１５～１８のいずれかに当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行された場合にＡＴ移行当選が発生する確率は、既に説明した通常抽選にてＡＴ移行当選が発生する確率となる。
【０６５８】
このように、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選においてＡＴ移行当選が発生する確率はインデックス値ＩＶ＝１５で当選した場合に最も低い確率となり、インデックス値ＩＶ＝１５で当選した場合→インデックス値ＩＶ＝１４で当選した場合→インデックス値ＩＶ＝１８で当選した場合→インデックス値ＩＶ＝１７で当選した場合→インデックス値ＩＶ＝１６で当選した場合の順番で、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選においてＡＴ移行当選が発生する確率が上昇する。また、既に説明したとおり、通常遊技状態ＳＴ１１において役の抽選処理（図６２）が実行された場合にインデックス値ＩＶ＝１５に当選する確率～インデックス値ＩＶ＝１８に当選する確率のうちインデックス値ＩＶ＝１５に当選する確率が最も高い確率であり、通常遊技状態ＳＴ１１において役の抽選処理（図６２）が実行された場合に当選が発生する確率は、インデックス値ＩＶ＝１５→インデックス値ＩＶ＝１８→インデックス値ＩＶ＝１７→インデックス値ＩＶ＝１６の順番で下降する。さらにまた、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理が実行された場合にインデックス値ＩＶ＝１４に当選する確率及びインデックス値ＩＶ＝１６に当選する確率～インデックス値ＩＶ＝１８に当選する確率のうちインデックス値ＩＶ＝１４に当選する確率が最も高い確率であり、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理が実行された場合に当選が発生する確率は、インデックス値ＩＶ＝１４→インデックス値ＩＶ＝１８→インデックス値ＩＶ＝１７→インデックス値ＩＶ＝１６の順番で下降する。また、既に説明したとおり、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理が実行された場合にインデックス値ＩＶ＝１４にて当選が発生する確率は、通常遊技状態ＳＴ１１において役の抽選処理が実行された場合にインデックス値ＩＶ＝１５にて当選が発生する確率と同一の確率に設定されている。
【０６５９】
これにより、インデックス値ＩＶ＝１４～１８のいずれかに当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選が実行された場合には、役の抽選処理（図６２）にて当選したインデックス値ＩＶが当選確率の低いインデックス値ＩＶであるほど、当該通常抽選においてＡＴ移行当選が発生し易くなるようにすることができる。
【０６６０】
チェリー当選データが設定されている「１４」及び「１５」のインデックス値ＩＶのうち、インデックス値ＩＶ＝１４にて当選が発生した場合には非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件に再抽選が実行される一方、インデックス値ＩＶ＝１５にて当選が発生した場合には非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にて外れ結果となっても再抽選は実行されない。これにより、役の抽選処理（図６２）においてインデックス値ＩＶ＝１４に当選する確率がインデックス値ＩＶ＝１５に当選する確率と同一の確率に設定されている構成であるとともに、インデックス値ＩＶ＝１４に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される場合に通常抽選にてＡＴ移行当選となる確率として、インデックス値ＩＶ＝１５に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される場合に通常抽選にてＡＴ移行当選となる確率と同一の確率が設定されている構成において、インデックス値ＩＶ＝１４に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される場合に再抽選を含めてＡＴ移行当選となる確率の方が、インデックス値ＩＶ＝１５に当選して非ＢＢ時のＡＴ移

行抽選が実行される場合にＡＴ移行当選となる確率よりも高い確率とすることができる。
【０６６１】
ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１４」）に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される場合の方が、通常遊技状態ＳＴ１１において役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１５」）に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される場合よりも、ＡＴ移行当選が発生し易い構成とすることにより、ＢＢ当選データが設定されたゲームにおいてＢＢ入賞を成立させることができずにボーナス内部状態ＳＴ１２に滞在することとなった遊技者に損をしたと感じさせてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。
【０６６２】
次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理について図７０（ｂ）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、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理はゲーム開始時の有利抽選処理（図６９）のステップＳ３１１９にて実行される。
【０６６３】
まず主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値に対応する移行抽選テーブル１１１～１１５を主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ３２０１）。ステップＳ３２０１では、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」である場合には第１移行抽選テーブル１１１を読み出し、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１５」である場合には第２移行抽選テーブル１１２を読み出し、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１６」である場合には第３移行抽選テーブル１１３を読み出し、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１７」である場合には第４移行抽選テーブル１１４を読み出し、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１８」である場合には第５移行抽選テーブル１１５を読み出す。
【０６６４】
その後、主側ＲＡＭ７４において定期的（具体的には１．４９ミリ秒周期）に更新される抽選カウンタから「０」～「２５５」のいずれかの抽選用乱数を取得し（ステップＳ３２０２）、非ＢＢ時のＡＴ移行当否判定処理を実行する（ステップＳ３２０３）。非ＢＢ時のＡＴ移行当否判定処理では、ステップＳ３２０２にて取得した抽選用乱数と、ステップＳ３３０１にて読み出した移行抽選テーブル１１１～１１５とを利用して、ＡＴ移行当選を発生させるか否かを抽選により決定する。
【０６６５】
役の抽選処理（図６２）にてインデックス値ＩＶ＝１５～１８のいずれかに当選したゲームでは、ステップＳ３２０２及びステップＳ３２０３の処理が１回実行されることにより通常抽選が実行される。当該ゲームにおいてステップＳ３２０２及びステップＳ３２０３の処理が実行される回数は１回のみである。これにより、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１５～１８のいずれかに当選したゲームでは、通常抽選のみが実行されるようにすることができる。
【０６６６】
役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選したゲームにおいて、最初にステップＳ３２０２及びステップＳ３２０３の処理が実行されることにより通常抽選が実行される。そして、当該通常抽選にて外れ結果となった場合には、再びステップＳ３２０２及びステップＳ３２０３の処理が実行されることにより再抽選が実行される。一方、当該通常抽選にてＡＴ移行当選が発生した場合には、当該ゲームにおいてステップＳ３２０２及びステップＳ３２０３の処理が再度実行されることはない。これにより、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選したゲームにおいて通常抽選にて外れ結果となることを条件として、再抽選が実行されるようにすることができる。
【０６６７】
ステップＳ３２０３における非ＢＢ時のＡＴ移行当否判定処理にてＡＴ移行当選が発生

した場合には（ステップＳ３２０４：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ移行確定フラグに「１」をセットする（ステップＳ３２０５）。これにより、ＡＴ移行当選が発生している状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。その後、既に説明したゲーム開始時の有利抽選処理（図６９）のステップＳ３１０９と同様に、ＡＴ継続カウンタ７４ｄの設定処理を実行する（ステップＳ３２０６）。ＡＴ継続カウンタ７４ｄの設定処理では、ＡＴ継続カウンタ７４ｄにＡＴ状態ＳＴ１４の初期付与数である「２００」に対応する情報をセットする。

【０６６８】

ステップＳ３２０３における非ＢＢ時のＡＴ移行当否判定処理にて外れ結果となった場合には（ステップＳ３２０４：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であるか否かを判定し（ステップＳ３２０７）、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」である場合には（ステップＳ３２０７：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４に設けられた再抽選フラグ７４ｇ（図６１参照）に「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３２０８）。再抽選フラグ７４ｇは、今回のゲームにおいて既に非ＢＢ時のＡＴ移行抽選又は非ＢＢ時の上乗せ抽選における再抽選が行われた状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。再抽選フラグ７４ｇに「１」がセットされていない場合（ステップＳ３２０８：ＮＯ）、すなわち未だ再抽選が実行されていない場合には、再抽選フラグ７４ｇに「１」をセットし（ステップＳ３２０９）、ステップＳ３２０２に進む。そして、主側ＲＡＭ７４に第１移行抽選テーブル１１１が読み出されている状態で、再びステップＳ３２０２及びステップＳ３２０３の処理を実行する。これにより、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選した場合には、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件として再抽選が実行されるようにすることができる。

【０６６９】

ステップＳ３２０９にて再抽選フラグ７４ｇに「１」がセットされることにより、今回のゲームにおいて次にステップＳ３２０８の判定処理が実行される場合に肯定判定が行われるようにすることができる。これにより、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選し、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合に実行される再抽選が１回のみとなるようにすることができる。

【０６７０】

ステップＳ３２０６にてＡＴ継続カウンタ７４ｄの設定処理を実行した後、再抽選フラグ７４ｇに「１」がセットされていない場合（ステップＳ３２１０：ＮＯ）、すなわち通常抽選にてＡＴ移行当選が発生した場合には、主側ＲＡＭ７４における通常当選フラグ７４ｅに「１」をセットする（ステップＳ３２１１）。これにより、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にてＡＴ移行当選が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０６７１】

再抽選フラグ７４ｇに「１」がセットされている場合（ステップＳ３２１０：ＹＥＳ）、すなわち再抽選にてＡＴ移行当選が発生した場合には、主側ＲＡＭ７４における再抽選当選フラグ７４ｆに「１」をセットする（ステップＳ３２１２）。これにより、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における再抽選にてＡＴ移行当選が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。その後、再抽選フラグ７４ｇの値を「０」クリアする（ステップＳ３２１３）。

【０６７２】

ステップＳ３２０７にて否定判定を行った場合には、ステップＳ３２１５に進む。これにより、役の抽選処理（図６２）にてインデックス値ＩＶ＝１５～１８のいずれかに当選したゲームでは、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合に再抽選が実行されないようにすることができる。また、ステップＳ３２０８にて肯定判定を行った場合には、再抽選フラグ７４ｇの値を「０」クリアして（ステップＳ３２１４）、ステップＳ３２１５に進む。これにより、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における再抽選にて

外れ結果となった場合に、再び再抽選が実行されることが防止されている。

【０６７３】

ステップＳ３２０７にて否定判定を行った場合、ステップＳ３２１１の処理を実行した場合、ステップＳ３２１３の処理を実行した場合、又はステップＳ３２１４の処理を実行した場合には、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であるか否かを判定することにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１４」）に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行されたか否かを判定する（ステップＳ３２１５）。

【０６７４】

ステップＳ３２１５にて否定判定を行った場合には第１ＡＴ移行抽選結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３２１６）。第１ＡＴ移行抽選結果コマンドには、通常当選フラグ７４ｅの値が「１」であることを条件として、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にてＡＴ移行当選が発生したことを示すデータが設定される。演出側ＭＰＵ９２は、第１ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信することにより、ＡＴ移行抽選における通常抽選が実行されたことを把握するとともに、当該通常抽選の結果を把握する。そして、ＡＴ移行抽選演出が実行されるようにする。第１ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信したことに基づいて実行されるＡＴ移行抽選演出では、通常抽選の結果を報知する演出のみが実行され、再抽選の結果を報知する演出は実行されない。

【０６７５】

ステップＳ３２１５にて肯定判定を行った場合には第２ＡＴ移行抽選結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３２１７）。第２ＡＴ移行抽選結果コマンドには、通常当選フラグ７４ｅの値が「１」であることを条件として、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にてＡＴ移行当選が発生したことを示すデータが設定されるとともに、再抽選当選フラグ７４ｆの値が「１」であることを条件として、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における再抽選にてＡＴ移行当選が発生したことを示すデータが設定される。演出側ＭＰＵ９２は、第２ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信することにより、ＡＴ移行抽選における通常抽選が実行されたことを把握するとともに、当該通常抽選の結果を把握する。また、演出側ＭＰＵ９２は、第２ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信することにより、ＡＴ移行抽選における再抽選が実行されたか否かを把握するとともに、再抽選が実行された場合には当該再抽選の結果を把握する。そして、ＡＴ移行抽選演出が実行されるようにする。第２ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信したことに基づいて実行されるＡＴ移行抽選演出では、通常抽選の結果を報知する演出が実行されるとともに、再抽選が行われた場合には当該再抽選の結果を報知する演出が実行される。

【０６７６】

既に説明したとおり、通常遊技状態ＳＴ１１又はボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理（図６２）において当選が発生し得るインデックス値ＩＶのうちチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１４」及び「１５」である。そして、インデックス値ＩＶ＝１４は、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理（図６２）が実行された場合に当選が発生し得るインデックス値ＩＶであるとともに、通常遊技状態ＳＴ１１において役の抽選処理が実行された場合には当選が発生しないインデックス値ＩＶである。このため、チェリー当選データ及びＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶが存在している構成において、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理では、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であるか否かを判定する処理を実行することにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理（図６２）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定することができる。これにより、チェリー当選データが設定されているか否かを判定する処理に加えて当該チェリー当選データが既にボーナス内部状態ＳＴ１２となっている状況において実行された役の抽選処理にて設定された当選データか否かを判定する処理が必要となる構成と比較して、ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定するための処理構成を簡素化することができる

。
【０６７７】
ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定するための処理構成を簡素化することにより、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理（図７０（ｂ））の処理構成を簡素化することができるとともに、当該非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理に対応するプログラムを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。
【０６７８】
次に、非ＢＢ時の上乗せ抽選用処理（ステップＳ３１２０）の説明に先立ち、当該非ＢＢ時の上乗せ抽選用処理にて利用される抽選テーブルについて説明する。図６１に示すように、主側ＲＯＭ７３には第１～第５上乗せ抽選テーブル１１６～１１９，１２１が記憶されている。第１上乗せ抽選テーブル１１６は役の抽選処理（図６２）にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選した場合に読み出される抽選テーブルであり、第２上乗せ抽選テーブル１１７はインデックス値ＩＶ＝１５に当選した場合に読み出される抽選テーブルであり、第３上乗せ抽選テーブル１１８はインデックス値ＩＶ＝１６に当選した場合に読み出される抽選テーブルであり、第４上乗せ抽選テーブル１１９はインデックス値ＩＶ＝１７に当選した場合に読み出される抽選テーブルであり、第５上乗せ抽選テーブル１２１はインデックス値ＩＶ＝１８に当選した場合に読み出される抽選テーブルである。
【０６７９】
図７１（ａ）は非ＢＢ時の上乗せ抽選において上乗せ当選が発生する確率を説明するための説明図である。既に説明したとおり、非ＢＢ時の上乗せ抽選における再抽選は、ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理（図６２）にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選した場合に、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件として実行される。通常遊技状態ＳＴ１１における役の抽選処理（図６２）にてインデックス値ＩＶ＝１５～１８のいずれかに当選した場合、又はボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１６～１８のいずれかに当選した場合には、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選のみが実行される。
【０６８０】
まず通常抽選における上乗せ当選の発生確率について説明する。インデックス値ＩＶ＝１４に当選し、第１上乗せ抽選テーブル１１６を利用して通常抽選が実行される場合には約１．６％の確率で上乗せ当選が発生し、インデックス値ＩＶ＝１５に当選し、第２上乗せ抽選テーブル１１７を利用して通常抽選が実行される場合には約１．６％の確率で上乗せ当選が発生し、インデックス値ＩＶ＝１６に当選し、第３上乗せ抽選テーブル１１８を利用して通常抽選が実行される場合には１２．５％の確率で上乗せ当選が発生し、インデックス値ＩＶ＝１７に当選し、第４上乗せ抽選テーブル１１９を利用して通常抽選が実行される場合には約１０．９％の確率で上乗せ当選が発生し、インデックス値ＩＶ＝１８に当選し、第５上乗せ抽選テーブル１２１を利用して通常抽選が実行される場合には約４．７％の確率で上乗せ当選が発生する。
【０６８１】
非ＢＢ時の上乗せ抽選における再抽選が実行される場合には、通常抽選が実行される場合と同様に、第１上乗せ抽選テーブル１１６が利用される。そして、当該再抽選にて上乗せ当選が発生する確率は、通常抽選にて上乗せ当選が発生する確率と同一の確率（具体的には約１．６％）である。通常抽選にて上乗せ当選が発生する場合及び再抽選にて上乗せ当選が発生する場合を考慮すると、インデックス値ＩＶ＝１４に当選して非ＢＢ時の上乗せ抽選が実行された場合に上乗せ当選が発生する確率は約３．１％である。また、インデックス値ＩＶ＝１５～１８のいずれかに当選して非ＢＢ時の上乗せ抽選が実行された場合に上乗せ当選が発生する確率は、既に説明した通常抽選にて上乗せ当選が発生する確率となる。
【０６８２】
このように、役の抽選処理（図６２）においてインデックス値ＩＶ＝１４～１８のいず

れかに当選して非ＢＢ時の上乗せ抽選が行われる場合、非ＢＢ時の上乗せ抽選において上乗せ当選が発生する確率はインデックス値ＩＶ＝１５で当選した場合に最も低い確率となる。非ＢＢ時の上乗せ抽選において上乗せ当選が発生する確率は、インデックス値ＩＶ＝１５で当選した場合→インデックス値ＩＶ＝１４で当選した場合→インデックス値ＩＶ＝１８で当選した場合→インデックス値ＩＶ＝１７で当選した場合→インデックス値ＩＶ＝１６で当選した場合の順番で上昇する。また、既に説明したとおり、通常遊技状態ＳＴ１１において役の抽選処理（図６２）が実行された場合には、インデックス値ＩＶ＝１５で当選する確率～インデックス値ＩＶ＝１８で当選する確率のうちインデックス値ＩＶ＝１５で当選する確率が最も高い確率となる。そして、通常遊技状態ＳＴ１１における役の抽選処理にて当選する確率は、インデックス値ＩＶ＝１５→インデックス値ＩＶ＝１８→インデックス値ＩＶ＝１７→インデックス値ＩＶ＝１６の順番で下降する。さらにまた、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理が実行された場合にインデックス値ＩＶ＝１４で当選する確率及びインデックス値ＩＶ＝１６で当選する確率～インデックス値ＩＶ＝１８で当選する確率のうちインデックス値ＩＶ＝１４で当選する確率が最も高い確率となる。そして、ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理にて当選する確率は、インデックス値ＩＶ＝１４→インデックス値ＩＶ＝１８→インデックス値ＩＶ＝１７→インデックス値ＩＶ＝１６の順番で下降する。また、既に説明したとおり、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理が実行された場合にインデックス値ＩＶ＝１４にて当選が発生する確率は、通常遊技状態ＳＴ１１において役の抽選処理が実行された場合にインデックス値ＩＶ＝１５にて当選が発生する確率と同一の確率に設定されている。

【０６８３】

これにより、インデックス値ＩＶ＝１４～１８のいずれかに当選して非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選が実行された場合には、役の抽選処理（図６２）にて当選したインデックス値ＩＶが当選確率の低いインデックス値ＩＶであるほど、非ＢＢ時の上乗せ抽選にて上乗せ当選が発生し易くなるようにすることができる。

【０６８４】

チェリー当選データが設定されている「１４」及び「１５」のインデックス値ＩＶのうち、インデックス値ＩＶ＝１４にて当選が発生した場合には非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件に再抽選が実行される一方、インデックス値ＩＶ＝１５にて当選が発生した場合には非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となっても再抽選は実行されない。これにより、役の抽選処理（図６２）においてインデックス値ＩＶ＝１４に当選する確率がインデックス値ＩＶ＝１５に当選する確率と同一の確率に設定されている構成であるとともに、インデックス値ＩＶ＝１４に当選して非ＢＢ時の上乗せ抽選が実行される場合に通常抽選にて上乗せ当選となる確率として、インデックス値ＩＶ＝１５に当選して非ＢＢ時の上乗せ抽選が実行される場合に通常抽選にて上乗せ当選となる確率と同一の確率が設定されている構成において、インデックス値ＩＶ＝１４に当選して非ＢＢ時の上乗せ抽選が実行される場合に再抽選を含めて上乗せ当選となる確率の方が、インデックス値ＩＶ＝１５に当選して非ＢＢ時の上乗せ抽選が実行される場合に上乗せ当選となる確率よりも高い確率とすることができる。

【０６８５】

ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１４」）に当選して非ＢＢ時の上乗せ抽選が実行される場合の方が、ＡＴ状態ＳＴ１４において役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１５」）に当選して非ＢＢ時の上乗せ抽選が実行される場合よりも、上乗せ当選が発生し易い構成とすることにより、ＢＢ当選データが設定されたゲームにおいてＢＢ入賞を成立させることができずにボーナス内部状態ＳＴ１２に滞在することとなった遊技者に損をしたと感じさせてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【０６８６】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される非ＢＢ時の上乗せ抽選用処理について図７１（ｂ

）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、非ＢＢ時の上乗せ抽選用処理はゲーム開始時の有利抽選処理（図６９）のステップＳ３１２０にて実行される。

【０６８７】

まず主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値に対応する上乗せ抽選テーブル１１６～１１９，１２１を主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ３３０１）。ステップＳ３３０１では、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」である場合には第１上乗せ抽選テーブル１１６を読み出し、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１５」である場合には第２上乗せ抽選テーブル１１７を読み出し、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１６」である場合には第３上乗せ抽選テーブル１１８を読み出し、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１７」である場合には第４上乗せ抽選テーブル１１９を読み出し、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１８」である場合には第５上乗せ抽選テーブル１２１を読み出す。

【０６８８】

その後、主側ＲＡＭ７４において定期的（具体的には１．４９ミリ秒周期）に更新される抽選カウンタから「０」～「２５５」のいずれかの抽選用乱数を取得し（ステップＳ３３０２）、非ＢＢ時の上乗せ当否判定処理を実行する（ステップＳ３３０３）。非ＢＢ時の上乗せ当否判定処理では、ステップＳ３３０２にて取得した抽選用乱数と、ステップＳ３３０１にて読み出した上乗せ抽選テーブル１１６～１１９，１２１とを利用して、上乗せ当選を発生させるか否かを抽選により決定する。

【０６８９】

役の抽選処理（図６２）にてインデックス値ＩＶ＝１５～１８のいずれかに当選したゲームでは、ステップＳ３３０２及びステップＳ３３０３の処理が１回実行されることにより非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選が実行される。当該ゲームにおいてステップＳ３３０２及びステップＳ３３０３の処理が実行される回数は１回のみである。これにより、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選のみが実行されるようにすることができる。

【０６９０】

役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選したゲームにおいて、最初にステップＳ３３０２及びステップＳ３３０３の処理が実行されることにより非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選が実行される。そして、当該通常抽選にて外れ結果となった場合には、再びステップＳ３３０２及びステップＳ３３０３の処理が実行されることにより非ＢＢ時の上乗せ抽選における再抽選が実行される。一方、当該通常抽選にて上乗せ当選が発生した場合には、当該ゲームにおいてステップＳ３３０２及びステップＳ３３０３の処理が再度実行されることはない。これにより、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選したゲームでは、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件として、再抽選が実行されるようにすることができる。

【０６９１】

ステップＳ３３０３における非ＢＢ時の上乗せ当否判定処理にて上乗せ当選が発生した場合には（ステップＳ３３０４：ＹＥＳ）、既に説明したゲーム開始時の有利抽選処理（図６９）におけるステップＳ３１１３と同様に、ＡＴ継続カウンタ７４ｄの加算処理を実行する（ステップＳ３３０５）。ＡＴ継続カウンタ７４ｄの加算処理では、ＡＴ継続カウンタ７４ｄの値に「２０」を加算する。これにより、ＢＢ状態ＳＴ１３の終了後に移行するＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「２０」増加する。

【０６９２】

ステップＳ３３０３における非ＢＢ時の上乗せ当否判定処理にて外れ結果となった場合には（ステップＳ３３０４：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であるか否かを判定し（ステップＳ３３０６）、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」である場合には（ステップＳ３３０６：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４における再抽選フラグ７４ｇに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３３０７）。再抽選フラグ７４ｇに「１」がセットされていない場合（ステップＳ３

３０７：ＮＯ）、すなわち今回のゲームにおいて未だ非ＢＢ時の上乗せ抽選における再抽選が実行されていない場合には、再抽選フラグ７４ｇに「１」をセットし（ステップＳ３３０８）、ステップＳ３３０２に進む。そして、主側ＲＡＭ７４に第１上乗せ抽選テーブル１１６が読み出されている状態で、再びステップＳ３３０２及びステップＳ３３０３の処理を実行する。これにより、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選し、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合に再抽選が実行されるようにすることができる。

【０６９３】

ステップＳ３３０８にて再抽選フラグ７４ｇに「１」がセットされることにより、今回のゲームにおいて次にステップＳ３３０７の判定処理が実行される場合に肯定判定が行われるようにすることができる。これにより、役の抽選処理（図６２）にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選し、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合に実行される再抽選が１回のみとなるようにすることができる。

【０６９４】

ステップＳ３３０５にてＡＴ継続カウンタ７４ｄの加算処理を実行した後、再抽選フラグ７４ｇに「１」がセットされていない場合（ステップＳ３３０９：ＮＯ）、すなわち通常抽選にて上乗せ当選が発生した場合には、主側ＲＡＭ７４における通常当選フラグ７４ｅに「１」をセットする（ステップＳ３３１０）。これにより、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて上乗せ当選が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０６９５】

再抽選フラグ７４ｇに「１」がセットされている場合（ステップＳ３３０９：ＹＥＳ）、すなわち再抽選にて上乗せ当選が発生した場合には、主側ＲＡＭ７４における再抽選当選フラグ７４ｆに「１」をセットする（ステップＳ３３１１）。これにより、非ＢＢ時の上乗せ抽選における再抽選にて上乗せ当選が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。その後、再抽選フラグ７４ｇの値を「０」クリアする（ステップＳ３３１２）。

【０６９６】

ステップＳ３３０６にて否定判定を行った場合には、ステップＳ３３１４に進む。これにより、役の抽選処理（図６２）にてインデックス値ＩＶ＝１５～１８のいずれかに当選したゲームでは、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合においても再抽選が実行されないようにすることができる。また、ステップＳ３３０７にて肯定判定を行った場合には、再抽選フラグ７４ｇの値を「０」クリアして（ステップＳ３３１３）、ステップＳ３３１４に進む。これにより、非ＢＢ時の上乗せ抽選における再抽選にて外れ結果となった場合に、再び再抽選が実行されることが防止されている。

【０６９７】

ステップＳ３３０６にて否定判定を行った場合、ステップＳ３３１０の処理を実行した場合、ステップＳ３３１２の処理を実行した場合、又はステップＳ３３１３の処理を実行した場合には、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であるか否かを判定することにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１４」）に当選して非ＢＢ時の上乗せ抽選が実行されたか否かを判定する（ステップＳ３３１４）。

【０６９８】

ステップＳ３３１４にて否定判定を行った場合には第１上乗せ抽選結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３３１５）。第１上乗せ抽選結果コマンドには、通常当選フラグ７４ｅの値が「１」であることを条件として、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて上乗せ当選が発生したことを示すデータが設定される。演出側ＭＰＵ９２は、第１上乗せ抽選結果コマンドを受信することにより、上乗せ抽選における通常抽選が実行されたことを把握するとともに、当該通常抽選の結果を把握する。そして、上乗せ抽選演出が実行されるようにする。第１上乗せ抽選結果コマンドを受信したことに基づいて

実行される上乗せ抽選演出では、通常抽選の結果を報知する演出のみが実行され、再抽選の結果を報知する演出は実行されない。

【０６９９】

ステップＳ３３１４にて肯定判定を行った場合には第２上乗せ抽選結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３３１６）。第２上乗せ抽選結果コマンドには、通常当選フラグ７４ｅの値が「１」であることを条件として、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて上乗せ当選が発生したことを示すデータが設定されるとともに、再抽選当選フラグ７４ｆの値が「１」であることを条件として、非ＢＢ時の上乗せ抽選における再抽選にて上乗せ当選が発生したことを示すデータが設定される。演出側ＭＰＵ９２は、第２上乗せ抽選結果コマンドを受信することにより、上乗せ抽選における通常抽選が実行されたことを把握するとともに、当該通常抽選の結果を把握する。また、演出側ＭＰＵ９２は、第２上乗せ抽選結果コマンドを受信することにより、上乗せ抽選における再抽選が実行されたか否かを把握するとともに、再抽選が実行された場合には当該再抽選の結果を把握する。そして、上乗せ抽選演出が実行されるようにする。第２上乗せ抽選結果コマンドを受信したことに基づいて実行される上乗せ抽選演出では、通常抽選の結果を報知する演出が実行されるとともに、再抽選が行われた場合には当該再抽選の結果を報知する演出が実行される。

【０７００】

既に説明したとおり、ボーナス内部状態ＳＴ１２又はＡＴ状態ＳＴ１４における役の抽選処理（図６２）において当選が発生し得るインデックス値ＩＶのうちチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１４」及び「１５」である。そして、インデックス値ＩＶ＝１４は、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理（図６２）が実行された場合に当選が発生し得るインデックス値ＩＶであるとともに、ＡＴ状態ＳＴ１４において役の抽選処理が実行された場合には当選が発生しないインデックス値ＩＶである。このため、チェリー当選データ及びＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶが存在している構成において、非ＢＢ時の上乗せ抽選用処理（図７１（ｂ））では、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であるか否かを判定する処理を実行することにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定することができる。これにより、チェリー当選データが設定されているか否かを判定する処理に加えて当該チェリー当選データが既にボーナス内部状態ＳＴ１２となっている状況において実行された役の抽選処理にて設定された当選データか否かを判定する処理が必要となる構成と比較して、ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定するための処理構成を簡素化することができる。

【０７０１】

ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理（図６２）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定するための処理構成を簡素化することにより、非ＢＢ時の上乗せ抽選用処理（図７１（ｂ））の処理構成を簡素化することができるとともに、当該非ＢＢ時の上乗せ抽選用処理に対応するプログラムを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。

【０７０２】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるＡＴ用演出の制御処理について図７２に示すフローチャートを参照しながら説明する。ＡＴ用演出の制御処理は演出側ＭＰＵ９２にて比較的短い周期（例えば４ミリ秒周期）で繰り返し実行される。

【０７０３】

主側ＭＰＵ７２から第１ＡＴ移行抽選結果コマンド又は第２ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信した場合には（ステップＳ３４０１：ＹＥＳ）、ＡＴ移行抽選演出の開始処理を実行する（ステップＳ３４０２）。ＡＴ移行抽選演出の開始処理では、受信した第１ＡＴ移行抽選結果コマンド又は第２ＡＴ移行抽選結果コマンドに設定されているデータに対応するＡＴ移行抽選演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。当該読み出されたＡＴ移

行抽選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においてＡＴ移行抽選演出に対応する発光演出が行われ、スピーカ６２においてＡＴ移行抽選演出に対応する音出力演出が行われ、画像表示装置６３においてＡＴ移行抽選演出に対応する表示演出が行われる。ＡＴ移行抽選演出の内容は既に説明したとおりである。

【０７０４】

主側ＭＰＵ７２から第１上乗せ抽選結果コマンド又は第２上乗せ抽選結果コマンドを受信した場合には（ステップＳ３４０３：ＹＥＳ）、上乗せ抽選演出の開始処理を実行する（ステップＳ３４０４）。上乗せ抽選演出の開始処理では、受信した第１上乗せ抽選結果コマンド又は第２上乗せ抽選結果コマンドに設定されているデータに対応する上乗せ抽選演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。当該読み出された上乗せ抽選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において上乗せ抽選演出に対応する発光演出が行われ、スピーカ６２において上乗せ抽選演出に対応する音出力演出が行われ、画像表示装置６３において上乗せ抽選演出に対応する表示演出が行われる。上乗せ抽選演出の内容は既に説明したとおりである。

【０７０５】

次に、ＡＴ状態ＳＴ１４において実行される報知及び演出の内容について説明する。

【０７０６】

既に説明したとおり、インデックス値ＩＶ＝１～１２のそれぞれには、第１～第６赤ベル当選データ及び第１～第６黒ベル当選データのいずれかと、第１～第３補填当選データのいずれかと、第４～第７補填当選データのいずれかとの組合せが設定されている。ＡＴ状態ＳＴ１４では、役の抽選処理（図６２）にて当該インデックス値ＩＶ＝１～１２のいずれかに当選した場合に、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞を成立させるためのストップボタン４２～４４の操作順序及び操作タイミングを報知する停止操作報知が実行される。

【０７０７】

停止操作報知では、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞を成立させるための停止順報知及び目安範囲報知が実行される。停止順報知では、役の抽選処理（図６２）にて当選したインデックス値ＩＶに設定されているいずれかの赤ベル当選データ又はいずれかの黒ベル当選データに対応する赤ベル入賞又は黒ベル入賞を成立させるための停止順序が報知される。目安範囲報知では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて、当該赤ベル入賞又は黒ベル入賞を成立させるためにストップボタン４２～４４を操作するタイミングの目安となる範囲が報知される。また、ＡＴ状態ＳＴ１４では、当該ＡＴ状態ＳＴ１４の開始時に与えられる第１～第６ミッションを達成して当該ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数の上乗せを発生させることに挑戦する上乗せ挑戦演出が実行される。上乗せ挑戦演出の詳細については後述する。

【０７０８】

図７３（ａ）及び図７３（ｂ）は停止操作報知及び上乗せ挑戦演出が行われる様子を説明するための説明図である。まず停止順報知について説明する。停止順報知は画像表示装置６３にて実行される。停止順報知が実行される場合、図７３（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７３（ａ）においては第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「１」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「３」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「２」の画像が表示される。遊技者は、停止順報知に基づいて、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞を成立可能とするストップボタン４

２～４４の操作順序を把握することができる。
【０７０９】
次に、目安範囲報知について説明する。目安範囲報知はスピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行される。既に説明したとおり、各遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１４では、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。また、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝１に設定されている赤ベル当選データは第１赤ベル当選データであるとともに、インデックス値ＩＶ＝３に設定されている赤ベル当選データは第２赤ベル当選データである。そして、「１」又は「３」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、第１赤ベル入賞又は第２赤ベル入賞を成立させるために第１停止を左リール３２Ｌとする必要がある。また、図６０を参照しながら既に説明したとおり、これら第１赤ベル入賞又は第２赤ベル入賞を成立させるためには左リール３２Ｌの「赤７」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、左リール３２Ｌの「赤７」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、左リール３２Ｌにおける０番目～６番目及び１９番目～２０番目の範囲である「左の赤の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで左ストップボタン４２を操作する必要がある。
【０７１０】
ＡＴ状態ＳＴ１４において「１」又は「３」のインデックス値ＩＶに当選し、ゲームが開始される場合に、図７３（ａ）に示すように「左の赤の範囲を狙え」という文字画像Ｇ６１が画像表示装置６３に表示されるとともに、「左の赤」という音声がスピーカ６２から出力される。文字画像Ｇ６１は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ１の上方に表示される。これにより、「左の赤の範囲」（左リール３２Ｌにおける０番目～６番目及び１９番目～２０番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで左ストップボタン４２を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第１赤ベル入賞又は第２赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。
【０７１１】
図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝５に設定されている赤ベル当選データは第３赤ベル当選データであるとともに、インデックス値ＩＶ＝７に設定されている赤ベル当選データは第４赤ベル当選データである。そして、「５」又は「７」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、第３赤ベル入賞又は第４赤ベル入賞を成立させるために第１停止を中リール３２Ｍとする必要がある。また、図６０を参照しながら既に説明したとおり、これら第３赤ベル入賞又は第４赤ベル入賞を成立させるためには中リール３２Ｍの「赤７」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、中リール３２Ｍの「赤７」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、中リール３２Ｍにおける４番目～１３番目の範囲である「中の赤の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで中ストップボタン４３を操作する必要がある。
【０７１２】
図示は省略するが、ＡＴ状態ＳＴ１４において「５」又は「７」のインデックス値ＩＶに当選し、ゲームが開始される場合に、「中の赤の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「中の赤」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ２の上方に表示される。これにより、「中の赤の範囲」（中リール３２Ｍにおける４番目～１３番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで中ストップボタン４３を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第３赤ベル入賞又は第４赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。
【０７１３】

図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝９に設定されている赤ベル当選データは第５赤ベル当選データであるとともに、インデックス値ＩＶ＝１１に設定されている赤ベル当選データは第６赤ベル当選データである。そして、「９」又は「１１」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、第５赤ベル入賞又は第６赤ベル入賞を成立させるために第１停止を右リール３２Ｒとする必要がある。また、図６０を参照しながら既に説明したとおり、これら第５赤ベル入賞又は第６赤ベル入賞を成立させるためには右リール３２Ｒの「赤７」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、右リール３２Ｒの「赤７」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、右リール３２Ｒにおける１０番目～１９番目の範囲である「右の赤の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで右ストップボタン４４を操作する必要がある。

【０７１４】

図示は省略するが、ＡＴ状態ＳＴ１４において「９」又は「１１」のインデックス値ＩＶに当選し、ゲームが開始される場合に、「赤の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「右の赤」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ３の上方に表示される。これにより、「右の赤の範囲」（右リール３２Ｒにおける１０番目～１９番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで右ストップボタン４４を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第５赤ベル入賞又は第６赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０７１５】

図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝２に設定されている黒ベル当選データは第１黒ベル当選データであるとともに、インデックス値ＩＶ＝４に設定されている黒ベル当選データは第２黒ベル当選データである。そして、「２」又は「４」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、第１黒ベル入賞又は第２黒ベル入賞を成立させるために第１停止を左リール３２Ｌとする必要がある。また、図６０を参照しながら既に説明したとおり、これら第１黒ベル入賞又は第２黒ベル入賞を成立させるためには左リール３２Ｌの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、左リール３２Ｌの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、左リール３２Ｌの６番目～１８番目の範囲である「左の黒の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで左ストップボタン４２を操作する必要がある。

【０７１６】

図示は省略するが、ＡＴ状態ＳＴ１４において「２」又は「４」のインデックス値ＩＶに当選し、ゲームが開始される場合に、「左の黒の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「左の黒」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ１の上方に表示される。これにより、「左の黒の範囲」（左リール３２Ｌの６番目～１８番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで左ストップボタン４２を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第１黒ベル入賞又は第２黒ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０７１７】

図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝６に設定されている黒ベル当選データは第３黒ベル当選データであるとともに、インデックス値ＩＶ＝８に設定されている黒ベル当選データは第４黒ベル当選データである。そして、「６」又は「８」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、第３黒ベル入賞又は第４黒ベル入賞を成立させるために第１停止を中リール３２Ｍとする必要がある。また、図６０を参

照しながら既に説明したとおり、これら第３黒ベル入賞又は第４黒ベル入賞を成立させるためには中リール３２Ｍの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、中リール３２Ｍの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、中リール３２Ｍの０番目～５番目及び１４番目～１８番目の範囲である「中の黒の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで中ストップボタン４３を操作する必要がある。

【０７１８】

図示は省略するが、ＡＴ状態ＳＴ１４において「６」又は「８」のインデックス値ＩＶに当選し、ゲームが開始される場合に、「中の黒の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「中の黒」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ２の上方に表示される。これにより、「中の黒の範囲」（中リール３２Ｍにおける０番目～５番目及び１４番目～１８番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで中ストップボタン４３を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第３黒ベル入賞又は第４黒ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０７１９】

図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝１０に設定されている黒ベル当選データは第５黒ベル当選データであるとともに、インデックス値ＩＶ＝１２に設定されている黒ベル当選データは第６黒ベル当選データである。そして、「１０」又は「１２」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、第５黒ベル入賞又は第６黒ベル入賞を成立させるために第１停止を右リール３２Ｒとする必要がある。また、図６０を参照しながら既に説明したとおり、これら第５黒ベル入賞又は第６黒ベル入賞を成立させるためには右リール３２Ｒの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、右リール３２Ｒの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、右リール３２Ｒにおける０番目～１０番目及び１９番目～２０番目の範囲である「右の黒の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで右ストップボタン４４を操作する必要がある。

【０７２０】

図示は省略するが、ＡＴ状態ＳＴ１４において「１０」又は「１２」のインデックス値ＩＶに当選し、ゲームが開始される場合に、「右の黒の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「右の黒」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ３の上方に表示される。これにより、「右の黒の範囲」（右リール３２Ｒにおける０番目～１０番目及び１９番目～２０番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで右ストップボタン４４を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第５黒ベル入賞又は第６黒ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０７２１】

次に、ＡＴ状態ＳＴ１４において実行される上乗せ挑戦演出の内容について説明する。

【０７２２】

ＡＴ状態ＳＴ１４が開始される場合には、第１ミッション～第６ミッションという６つのミッションが与えられる。第１ミッションは「第１停止を左リール３２Ｌとすることにより成立可能となる赤ベル入賞である第１赤ベル入賞又は第２赤ベル入賞を成立させる」という内容であり、第２ミッションは「第１停止を中リール３２Ｍとすることにより成立可能となる赤ベル入賞である第３赤ベル入賞又は第４赤ベル入賞を成立させる」という内容であり、第３ミッションは「第１停止を右リール３２Ｒとすることにより成立可能となる赤ベル入賞である第５赤ベル入賞又は第６赤ベル入賞を成立させる」という内容である。また、第４ミッションは「第１停止を左リール３２Ｌとすることにより成立可能となる黒ベル入賞である第１黒ベル入賞又は第２黒ベル入賞を成立させる」という内容であり、第５ミッションは「第１停止を中リール３２Ｍとすることにより成立可能となる黒ベル入

賞である第３黒ベル入賞又は第４黒ベル入賞を成立させる」という内容であり、第６ミッションは「第１停止を右リール３２Ｒとすることにより成立可能となる黒ベル入賞である第５黒ベル入賞又は第６黒ベル入賞を成立させる」という内容である。ＡＴ状態ＳＴ１４では、これら第１～第６ミッションの全てをクリアした場合に、主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディング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、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を増加させる達成後上乗せが行われる。

【０７２３】

第１～第６赤ベル入賞のいずれかが成立することにより第１～第６ミッションのうち最後のミッションが達成された場合には、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を「４０」増加させる達成後上乗せが行われる。また、第１～第６黒ベル入賞のいずれかが成立することにより第１～第６ミッションのうち最後のミッションが達成された場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を「３０」増加させる達成後上乗せが行われる。これにより、第１～第６ミッションのうち最後のミッションが達成される場合に成立するベル入賞の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【０７２４】

図７３（ａ）に示すように、上乗せ挑戦演出が開始される場合には、「全てのミッションを達成せよ」という文字画像Ｇ６２及び第１達成状況表示領域Ｇ６３～第６達成状況表示領域Ｇ６８が画像表示装置６３に表示される。これらの文字画像Ｇ６２及び達成状況表示領域Ｇ６３～Ｇ６８の表示は、ＡＴ状態ＳＴ１４が終了するまで継続される。但し、「全てのミッションを達成せよ」という文字画像Ｇ６２の表示は、ＡＴ状態ＳＴ１４が終了される前に全てのミッションが達成された状態となった場合には、当該状態となったことに基づいて終了される。

【０７２５】

第１達成状況表示領域Ｇ６３には第１ミッションの達成状況が表示され、第２達成状況表示領域Ｇ６４には第２ミッションの達成状況が表示され、第３達成状況表示領域Ｇ６５には第３ミッションの達成状況が表示される。第１～第３ミッションがクリアされていない状況においては、図７３（ａ）に示すように、第１達成状況表示領域Ｇ６３に「左赤」という文字が表示されており、第２達成状況表示領域Ｇ６４に「中赤」という文字が表示されており、第３達成状況表示領域Ｇ６５に「右赤」という文字が表示されている。第１ミッションがクリアされることにより、図７３（ｂ）に示すように第１達成状況表示領域Ｇ６３に表示されている文字が「達成」に変わる。また、第２ミッションがクリアされることにより第２達成状況表示領域Ｇ６４に表示されている文字が「達成」に変わるとともに、第３ミッションがクリアされることにより第３達成状況表示領域Ｇ６５に表示されている文字が「達成」に変わる。

【０７２６】

第４達成状況表示領域Ｇ６６には第４ミッションの達成状況が表示され、第５達成状況表示領域Ｇ６７は第５ミッションの達成状況が表示され、第６達成状況表示領域Ｇ６８は第６ミッションの達成状況が表示される。第４～第６ミッションがクリアされていない状況においては、図７３（ａ）に示すように、第４達成状況表示領域Ｇ６６に「左黒」という文字が表示されており、第５達成状況表示領域Ｇ６７に「中黒」という文字が表示されており、第６達成状況表示領域Ｇ６８に「右黒」という文字が表示されている。第４ミッションがクリアされることにより、図７３（ｂ）に示すように第４達成状況表示領域Ｇ６６に表示されている文字が「達成」に変わる。また、第５ミッションがクリアされることにより第５達成状況表示領域Ｇ６７に表示されている文字が「達成」に変わるとともに、第６ミッションがクリアされることにより第６達成状況表示領域Ｇ６８に表示されている文字が「達成」に変わる。

【０７２７】

このように、第１～第６達成状況表示領域Ｇ６３～Ｇ６８の表示に基づいて第１～第６ミッションの達成状況を遊技者が確認可能な構成とすることにより、未だクリアされてい

ないミッションを把握可能とすることができる。また、クリアされたミッションの数が増加するほど全てのミッションがクリアされて達成後上乗せが行われることへの期待感を高めることができる。

【０７２８】

上乗せ挑戦演出では、いずれかのミッションがクリアされた場合、いずれかのミッションがクリアされたことを報知する態様で上部ランプ６１の発光制御が行われるとともに、いずれかのミッションがクリアされたことを報知する音がスピーカ６２から出力されるように音出力制御が行われる。そして、当該クリアされたミッションに対応する達成状況表示領域Ｇ６３～Ｇ６８に「達成」という文字が表示されている状態となる。

【０７２９】

図７３（ｂ）に示すように、最後に達成されたミッションが第１～第３ミッションのいずれかであった場合、画像表示装置６３には、「最後に赤を達成して完了」という文字画像Ｇ６９及び付与数に対応する「＋４０枚」という文字画像Ｇ７１の表示が行われる。また、図示は省略するが、最後に達成されたミッションが第４～第６ミッションのいずれかであった場合、画像表示装置６３には、「最後に黒を達成して完了」という文字画像及び付与数に対応する「＋３０枚」という文字画像の表示が行われる。これにより、遊技者は第１～第６ミッションの全てを達成したことによってＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が増加したことを把握することができる。

【０７３０】

通常遊技状態ＳＴ１１からＡＴ状態ＳＴ１４に移行する場合、通常遊技状態ＳＴ１１から移行したＢＢ状態ＳＴ１３が終了してＡＴ状態ＳＴ１４に移行する場合、又は通常遊技状態ＳＴ１１からボーナス内部状態ＳＴ１２を経由して移行したＢＢ状態ＳＴ１３が終了してＡＴ状態ＳＴ１４に移行する場合、上乗せ挑戦演出が開始される。上乗せ挑戦演出は、全てのミッションが達成されて達成後上乗せが行われた場合、未だ達成されていないミッションが存在している状況において主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグに「１」がセットされた場合、又は未だ達成されていないミッションが存在している状況において主側ＲＡＭ７４における第２エンディングフラグに「１」がセットされた場合に終了する。

【０７３１】

主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグに「１」がセットされることにより上乗せ挑戦演出が終了される構成とすることにより、継続ゲーム数カウンタ７４ｂを利用して計測されている第２区間ＳＣ２におけるゲームの実行回数が上限ゲーム数に到達する可能性が高い状況においては上乗せ挑戦演出が実行されないようにすることができる。また、主側ＲＡＭ７４における第２エンディングフラグに「１」がセットされることにより上乗せ挑戦演出が終了される構成とすることにより、合計獲得数カウンタ７４ｃを利用して計測されている遊技媒体の制限付きの合計純増枚数が上限純増枚数に到達する可能性が高い状況においては上乗せ挑戦演出が実行されないようにすることができる。これにより、全てのミッションが達成されたにも関わらず達成後上乗せを行うことができない事態が発生してしまうことを防止できる。

【０７３２】

ＡＴ状態ＳＴ１４であるとともに上乗せ挑戦演出が終了していない状況（未だ達成されていないミッションが存在している状況）においてＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に設定されてボーナス内部状態ＳＴ１２又はＢＢ状態ＳＴ１３に移行する場合、当該上乗せ挑戦演出は停止される。当該停止された上乗せ挑戦演出は、ＢＢ状態ＳＴ１３が終了してＡＴ状態ＳＴ１４に復帰する場合に、主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディング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、当該停止前に達成されていたミッションが達成されている状態で再開される。

【０７３３】

ＢＢ状態ＳＴ１３が終了してＡＴ状態ＳＴ１４に復帰する場合に、当該停止前に達成されていたミッションが達成されている状態で上乗せ挑戦演出が再開される構成とすること

により、当該停止前に達成されていたミッションの情報が失われて損をしたと遊技者に感じさせてしまうことが防止されている。また、主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグに「１」がセットされている状況でＢＢ状態ＳＴ１３が終了してＡＴ状態ＳＴ１４に復帰する場合には上乗せ挑戦演出が実行されない構成とすることにより、継続ゲーム数カウンタ７４ｂを利用して計測されている第２区間ＳＣ２におけるゲームの実行回数が上限ゲーム数に到達する可能性が高い状況においては上乗せ挑戦演出が実行されないようにすることができる。さらにまた、主側ＲＡＭ７４における第２エンディングフラグに「１」がセットされている状況でＢＢ状態ＳＴ１３が終了してＡＴ状態ＳＴ１４に復帰する場合には上乗せ挑戦演出が実行されない構成とすることにより、合計獲得数カウンタ７４ｃを利用して計測されている遊技媒体の制限付きの合計純増枚数が上限純増枚数に到達する可能性が高い状況においては上乗せ挑戦演出が実行されないようにすることができる。

【０７３４】

ＡＴ状態ＳＴ１４であるとともに既に全てのミッションが達成されて上乗せ挑戦演出が終了している状況においてＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に設定されてボーナス内部状態ＳＴ１２又はＢＢ状態ＳＴ１３に移行し、ＢＢ状態ＳＴ１３が終了してＡＴ状態ＳＴ１４に復帰する場合、全てのミッションが達成されていない状態で新たに上乗せ挑戦演出が開始される。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４において、上乗せ挑戦演出が終了されて達成後上乗せを発生させることができない状況が長く継続してしまうことを防止できる。

【０７３５】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される停止操作報知制御処理について図７４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、停止操作報知制御処理は役の抽選処理（図６２）のステップＳ２８１４にて実行される。

【０７３６】

まず現状における遊技状態がＡＴ状態ＳＴ１４であるか否かを判定し（ステップＳ３５０１）、ＡＴ状態ＳＴ１４ではない場合には（ステップＳ３５０１：ＮＯ）、ステップＳ３５０２以降の処理を実行しない。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４以外の遊技状態（すなわち通常遊技状態ＳＴ１１、ボーナス内部状態ＳＴ１２及びＢＢ状態ＳＴ１３のいずれか）では停止操作報知が実行されないようにすることができる。

【０７３７】

ＡＴ状態ＳＴ１４である場合（ステップＳ３５０１：ＹＥＳ）には、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が１以上であるか否かを判定する（ステップＳ３５０２）。インデックス値カウンタ７４ａの値が１以上である場合には（ステップＳ３５０２：ＹＥＳ）、当該インデックス値カウンタ７４ａの値が「２」以下であるか否かを判定する（ステップＳ３５０３）。ステップＳ３５０３にて肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームにおける役の抽選処理（図６２）にて「１」又は「２」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、左中停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ３５０４）。左中停止操作報知コマンドには、第１停止を左リール３２Ｌとし、第２停止を中リール３２Ｍとし、第３停止を右リール３２Ｒとする停止順報知を演出側ＭＰＵ９２に行わせるためのデータが設定されている。

【０７３８】

ステップＳ３５０３にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する（ステップＳ３５０５）。ステップＳ３５０５にて肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームにおける役の抽選処理（図６２）にて「３」又は「４」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、左右停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ３５０６）。左右停止操作報知コマンドには、第１停止を左リール３２Ｌとし、第２停止を右リール３２Ｒとし、第３停止を中リール３２Ｍとする停止順報知を演出側ＭＰＵ９２に行わせるためのデータが設定されている。

【０７３９】

ステップＳ３５０５にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ７４ａの値が「６」以下であるか否かを判定する（ステップＳ３５０７）。ステップＳ３５０７に

て肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームにおける役の抽選処理（図６２）にて「５」又は「６」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、中左停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ３５０８）。中左停止操作報知コマンドには、第１停止を中リール３２Ｍとし、第２停止を左リール３２Ｌとし、第３停止を右リール３２Ｒとする停止順報知を演出側ＭＰＵ９２に行わせるためのデータが設定されている。

【０７４０】

ステップＳ３５０７にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定する（ステップＳ３５０９）。ステップＳ３５０９にて肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームにおける役の抽選処理（図６２）にて「７」又は「８」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、中右停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ３５１０）。中右停止操作報知コマンドには、第１停止を中リール３２Ｍとし、第２停止を右リール３２Ｒとし、第３停止を左リール３２Ｌとする停止順報知を演出側ＭＰＵ９２に行わせるためのデータが設定されている。

【０７４１】

ステップＳ３５０９にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１０」以下であるか否かを判定する（ステップＳ３５１１）。ステップＳ３５１１にて肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームにおける役の抽選処理（図６２）にて「９」又は「１０」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、右左停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ３５１２）。右左停止操作報知コマンドには、第１停止を右リール３２Ｒとし、第２停止を左リール３２Ｌとし、第３停止を中リール３２Ｍとする停止順報知を演出側ＭＰＵ９２に行わせるためのデータが設定されている。

【０７４２】

ステップＳ３５１１にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１２」以下であるか否かを判定する（ステップＳ３５１３）。ステップＳ３５１３にて肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームにおける役の抽選処理（図６２）にて「１１」又は「１２」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、右中停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ３５１４）。右中停止操作報知コマンドには、第１停止を右リール３２Ｒとし、第２停止を中リール３２Ｍとし、第３停止を左リール３２Ｌとする停止順報知を演出側ＭＰＵ９２に行わせるためのデータが設定されている。

【０７４３】

ステップＳ３５０４、ステップＳ３５０６、ステップＳ３５０８、ステップＳ３５１０、ステップＳ３５１２又はステップＳ３５１４の処理を行った場合には、主側ＲＡＭ７４のインデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定することにより当該インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する（ステップＳ３５１５）。既に説明したとおり、インデックス値カウンタ７４ａは、第０～第７ビットを有する１バイトのカウンタである。役の抽選処理（図６２）にて奇数のインデックス値ＩＶに当選し、当該奇数のインデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａにセットされた場合には当該インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットに「１」がセットされている状態となる。また、役の抽選処理にて偶数のインデックス値ＩＶに当選し、当該偶数のインデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａにセットされた場合には当該インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットに「０」がセットされている状態となる。さらにまた、役の抽選処理（図６２）にていずれのインデックス値ＩＶにも当選しなかった場合には、当該インデックス値カウンタ７４ａの値が「０」となるとともに、当該インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットに「０」がセットされている状態となる。ステップＳ３５１５では、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０～第７ビットのうち第０ビットの値が「１」である場合にインデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であると判定する。

【０７４４】

インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報を「２」で除算した場合の剰余を算出し、当該剰余が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行することによりインデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報が奇数であるか否かを判定する構成とすると、当該剰余を算出するための処理が必要となってしまう。これに対して、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定することによりインデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する構成とすることにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であることを特定するために必要となる処理の数を低減することができる。

【０７４５】

ステップＳ３５１５にて肯定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４に読み出されている停止操作報知コマンドに、いずれかの赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを示す赤ベル当選情報をセットする（ステップＳ３５１６）。ステップＳ３５１６では、停止操作報知コマンドのデータにおいて、いずれかの赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを示す赤ベル当選情報、又はいずれかの黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを示す黒ベル当選情報に対応する１ビットの値を「０」から「１」に変更する。当該１ビットの値が「０」である状態は黒ベル当選情報がセットされている状態であり、当該１ビットに「１」がセットされることにより赤ベル当選情報がセットされている状態となる。停止操作報知コマンドは黒ベル当選情報がセットされている状態で主側ＲＡＭ７４に読み出される。このため、ステップＳ３５１５にて否定判定が行われて停止操作報知コマンドに赤ベル当選情報がセットされない場合には、黒ベル当選情報がセットされている状態が維持される。

【０７４６】

ステップＳ３５１５にて否定判定を行った場合、又はステップＳ３５１６の処理を行った場合には、停止操作報知コマンドの送信処理を実行する（ステップＳ３５１７）。停止操作報知コマンドの送信処理では、主側ＲＡＭ７４に読み出されている停止操作報知コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。

【０７４７】

図６３（ａ）、図６３（ｂ）及び図６４を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝１～２には第１停止を左リール３２Ｌとするとともに第２停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる第１赤ベル当選データ又は第１黒ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」～「２」の数値範囲であることに基づいて左中停止操作報知コマンドを読み出すことができる。また、インデックス値ＩＶ＝３～４には第１停止を左リール３２Ｌとするとともに第２停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる第２赤ベル当選データ又は第２黒ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ７４ａの値が「３」～「４」の数値範囲であることに基づいて左右停止操作報知コマンドを読み出すことができる。さらにまた、インデックス値ＩＶ＝５～６には第１停止を中リール３２Ｍとするとともに第２停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる第３赤ベル当選データ又は第３黒ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」～「６」の数値範囲であることに基づいて中左停止操作報知コマンドを読み出すことができる。

【０７４８】

インデックス値ＩＶ＝７～８には第１停止を中リール３２Ｍとするとともに第２停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる第４赤ベル当選データ又は第４黒ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ７４ａの値が「７」～「８」の数値範囲であることに基づいて中右停止操作報知コマンドを読み出すことができる。また、インデックス値ＩＶ＝９～１０には第１停止を右リール３２Ｒとするとともに第２停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可

能となる第５赤ベル当選データ又は第５黒ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ７４ａの値が「９」～「１０」の数値範囲であることに基づいて右左停止操作報知コマンドを読み出すことができる。さらにまた、インデックス値ＩＶ＝１１～１２には第１停止を右リール３２Ｒとするとともに第２停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる第６赤ベル当選データ又は第６黒ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１１」～「１２」の数値範囲であることに基づいて右中停止操作報知コマンドを読み出すことができる。これにより、「１」～「１２」の数値範囲に含まれている数値情報のそれぞれについて当該数値情報がインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われたことに基づいて当該数値情報に対応する停止操作報知コマンドを読み出す構成と比較して、インデックス値カウンタ７４ａに「１」～「１２」の数値範囲に含まれているいずれかの数値情報がインデックス値カウンタ７４ａに設定されていることに基づいて、当該数値情報に対応する停止操作報知コマンドを読み出すための処理構成を簡素化することができる。

【０７４９】

図６３（ａ）、図６３（ｂ）及び図６４を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２では、インデックス値ＩＶ＝１～１２の数値範囲において奇数のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１に第１～第６赤ベル当選データのいずれかが設定されているとともに、当該インデックス値ＩＶ＝１～１２の数値範囲において偶数のインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２に第１～第６黒ベル当選データのいずれかが設定されている。主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａに「１」～「１２」の数値範囲に含まれているいずれかの数値情報がインデックス値カウンタ７４ａに設定されている状況において、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われたことに基づいて停止操作報知コマンドに設定されている黒ベル当選情報を赤ベル当選情報に変更する処理を実行する。これにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」、「３」、「５」、「７」、「９」及び「１１」のいずれかであるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われたことに基づいて停止操作報知コマンドに設定されている黒ベル当選情報を赤ベル当選情報に変更する処理を実行する構成と比較して、赤ベル当選情報及び黒ベル当選情報のうちインデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報に対応する当選情報が停止操作報知コマンドに設定されている状態とするための処理構成を簡素化することができる。

【０７５０】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される停止操作報知用処理について図７５に示すフローチャートを参照しながら説明する。停止操作報知用処理は演出側ＭＰＵ９２にて比較的短い周期（例えば４ミリ秒周期）で繰り返し実行される。

【０７５１】

まず演出側ＲＡＭ９４に設けられた停止操作報知中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３６０１）。停止操作報知中フラグは、停止操作報知が実行されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。停止操作報知中フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ３６０１：ＮＯ）、主側ＭＰＵ７２からいずれかの停止操作報知コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ３６０２）。

【０７５２】

いずれかの停止操作報知コマンドを受信している場合には（ステップＳ３６０２：ＹＥＳ）、停止順報知の開始処理を実行する（ステップＳ３６０３）。停止順報知の開始処理では、受信した停止操作報知コマンドに対応する左単位表示画像Ｇ１、中単位表示画像Ｇ２及び右単位表示画像Ｇ３の表示が画像表示装置６３にて開始されるようにする。これにより、画像表示装置６３にて停止順報知が開始される。遊技者は、停止順報知に基づいて、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞を成立可能とするストップボタン４２

～４４の操作順序を把握することができる。
【０７５３】
その後、目安範囲報知の開始処理を実行する（ステップＳ３６０４）。目安範囲報知の開始処理では、赤ベル当選情報が設定されている左中停止操作報知コマンド又は左右停止操作報知コマンドを受信している場合、左赤用の目安範囲報知テーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出し、当該左赤用の目安範囲報知テーブルに従って、「左の赤の範囲を狙え」という文字画像Ｇ６１の表示が画像表示装置６３にて開始されるようにするとともに、「左の赤」という音声の出力がスピーカ６２にて開始されるようにする。また、赤ベル当選情報が設定されている中左停止操作報知コマンド又は中右停止操作報知コマンドを受信している場合、中赤用の目安範囲報知テーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出し、当該中赤用の目安範囲報知テーブルに従って、「中の赤の範囲を狙え」という文字画像の表示が画像表示装置６３にて開始されるようにするとともに、「中の赤」という音声の出力がスピーカ６２にて開始されるようにする。さらにまた、赤ベル当選情報が設定されている右左停止操作報知コマンド又は右中停止操作報知コマンドを受信している場合、右赤用の目安範囲報知テーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出し、当該右赤用の目安範囲報知テーブルに従って、「右の赤の範囲を狙え」という文字画像の表示が画像表示装置６３にて開始されるようにするとともに、「右の赤」という音声の出力がスピーカ６２にて開始されるようにする。
【０７５４】
目安範囲報知の開始処理（ステップＳ３６０４）では、黒ベル当選情報が設定されている左中停止操作報知コマンド又は左右停止操作報知コマンドを受信している場合、左黒用の目安範囲報知テーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出し、当該左黒用の目安範囲報知テーブルに従って、「左の黒の範囲を狙え」という文字画像（図示略）の表示が画像表示装置６３にて開始されるようにするとともに、「左の黒」という音声の出力がスピーカ６２にて開始されるようにする。また、黒ベル当選情報が設定されている中左停止操作報知コマンド又は中右停止操作報知コマンドを受信している場合、中黒用の目安範囲報知テーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出し、当該中黒用の目安範囲報知テーブルに従って、「中の黒の範囲を狙え」という文字画像の表示が画像表示装置６３にて開始されるようにするとともに、「中の黒」という音声の出力がスピーカ６２にて開始されるようにする。さらにまた、黒ベル当選情報が設定されている右左停止操作報知コマンド又は右中停止操作報知コマンドを受信している場合、右黒用の目安範囲報知テーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出し、当該右黒用の目安範囲報知テーブルに従って、「右の黒の範囲を狙え」という文字画像の表示が画像表示装置６３にて開始されるようにするとともに、「右の黒」という音声の出力がスピーカ６２にて開始されるようにする。その後、演出側ＲＡＭ９４における停止操作報知中フラグに「１」をセットする（ステップＳ３６０５）。これにより、停止操作報知が実行されている状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とすることができる。
【０７５５】
演出側ＲＡＭ９４における停止操作報知中フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ３６０１：ＹＥＳ）、停止操作報知の実行処理を実行する（ステップＳ３６０６）。停止操作報知の実行処理では、演出側ＲＡＭ９４にいずれかの目安範囲報知テーブルが読み出されている場合に、当該目安範囲報知テーブルに従ってスピーカ６２及び画像表示装置６３にて目安範囲報知が行われるようにする。
【０７５６】
その後、主側ＭＰＵ７２から停止指令コマンドを受信している場合（ステップＳ３６０７：ＹＥＳ）には、当該停止指令コマンドが第１停止に対応する停止指令コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ３６０８）。第１停止指令に対応する停止指令コマンドを受信している場合（ステップＳ３６０８：ＹＥＳ）には、目安範囲報知の終了処理を実行する（ステップＳ３６０９）。目安範囲報知の終了処理では、画像表示装置６３において実行されている「左の赤の範囲を狙え」という文字画像Ｇ６１、「中の赤の範囲を狙え」

という文字画像、「右の赤の範囲を狙え」という文字画像、「左の黒の範囲を狙え」という文字画像、「中の黒の範囲を狙え」という文字画像、又は「右の黒の範囲を狙え」という文字画像の表示が終了されるようにする。これにより、第２停止以降のストップボタン４２～４４の操作において遊技者が引き続き赤の範囲又は黒の範囲を狙わなければならないと誤解してしまうことを防止することができる。

【０７５７】

主側ＭＰＵ７２から受信した停止指令コマンドが第３停止に対応する停止指令コマンドである場合には（ステップＳ３６１０：ＹＥＳ）、停止順報知の終了処理を実行する（ステップＳ３６１１）。停止順報知の終了処理では、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行されている停止順報知を終了させる。その後、演出側ＲＡＭ９４における停止操作報知中フラグを「０」クリアする（ステップＳ３６１２）。これにより、停止操作報知が終了した状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とすることができる。

【０７５８】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される通常用処理（図７６）の説明に先立ち、上乗せ挑戦演出を実行するために利用される主側ＲＡＭ７４の構成について説明する。図６１に示すように、主側ＲＡＭ７４には、赤左達成フラグ７４ｈ、赤中達成フラグ７４ｉ、赤右達成フラグ７４ｊ、黒左達成フラグ７４ｋ、黒中達成フラグ７４ｌ及び黒右達成フラグ７４ｍが設けられている。

【０７５９】

赤左達成フラグ７４ｈは第１ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、赤中達成フラグ７４ｉは第２ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、赤右達成フラグ７４ｊは第３ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。また、黒左達成フラグ７４ｋは第４ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、黒中達成フラグ７４ｌは第５ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、黒右達成フラグ７４ｍは第６ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。

【０７６０】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される通常用処理について図７６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、通常用処理は遊技終了時の対応処理（図６６）におけるステップＳ２９０４にて実行される。

【０７６１】

主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ移行確定フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３７０１：ＹＥＳ）、すなわち通常遊技状態ＳＴ１１においてＡＴ移行当選が発生した場合には、ＡＴ移行確定フラグを「０」クリアし（ステップＳ３７０２）、達成フラグクリア処理を実行する（ステップＳ３７０３）。達成フラグクリア処理では、主側ＲＡＭ７４における赤左達成フラグ７４ｈ、赤中達成フラグ７４ｉ、赤右達成フラグ７４ｊ、黒左達成フラグ７４ｋ、黒中達成フラグ７４ｌ及び黒右達成フラグ７４ｍを「０」クリアする。これにより、通常遊技状態ＳＴ１１からＡＴ状態ＳＴ１４に移行する場合には全てのミッションが達成されていない状態で新たな上乗せ挑戦演出が開始されるようにすることができる。

【０７６２】

その後、主側ＲＡＭ７４に設けられた上乗せ挑戦中フラグに「１」をセットする（ステップＳ３７０４）。上乗せ挑戦中フラグは、上乗せ挑戦演出が実行されており未だ達成されていないミッションが存在している状況であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。その後、上乗せ挑戦開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３７０５）。演出側ＭＰＵ９２は、上乗せ挑戦開始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において上乗せ挑戦が開始されるようにする。

【０７６３】
その後、主側ＲＡＭ７４に設けられたＡＴ状態フラグに「１」をセットする（ステップＳ３７０６）。ＡＴ状態フラグは、ＡＴ状態ＳＴ１４であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。その後、ＡＴ移行コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３７０７）。演出側ＭＰＵ９２は、ＡＴ移行コマンド受信した場合、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３においてＡＴ状態ＳＴ１４のベース演出が開始されるようにする。
【０７６４】
その後、主側ＲＡＭ７４における第２区間フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ３７０８：ＮＯ）、第２区間ＳＣ２に設定するための処理（ステップＳ３７０９～ステップＳ３７１０）を実行する。第２区間ＳＣ２に設定するための処理では、まず主側ＲＡＭ７４の第２区間フラグに「１」をセットすることにより第２区間ＳＣ２とし、主側ＲＡＭ７４における継続ゲーム数カウンタ７４ｂ及び合計獲得数カウンタ７４ｃのそれぞれを「０」クリアする（ステップＳ３７０９）。その後、区間表示部６７の点灯処理を実行する（ステップＳ３７１０）。区間表示部６７の点灯処理では、区間表示部６７を消灯状態から点灯状態に切り換える。これにより、第２区間ＳＣ２であることの報知が区間表示部６７にて開始されることとなる。
【０７６５】
次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるボーナス終了時処理について図７７のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、ボーナス終了時処理はボーナス用処理（図６７）におけるステップＳ３０１１にて実行される。
【０７６６】
まず今回終了するＢＢ状態ＳＴ１３の契機となったＢＢ役に当選したタイミングの遊技状態がＡＴ状態ＳＴ１４であったか否かを判定する（ステップＳ３８０１）。ステップＳ３８０１にて肯定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディング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し（ステップＳ３８０２）、いずれのエンディングフラグにも「１」がセットされていない場合には（ステップＳ３８０２：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３８０３）。
【０７６７】
上乗せ挑戦中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３８０３：ＹＥＳ）、すなわち今回終了するＢＢ状態ＳＴ１３が開始される前に実行されていた上乗せ挑戦演出が途中で停止されている状態である場合には、上乗せ挑戦再開コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３８０４）。演出側ＭＰＵ９２は、上乗せ挑戦再開コマンドを受信した場合、当該上乗せ挑戦演出が停止された状態から再開されるようにする。
【０７６８】
ステップＳ３８０１にて否定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ移行確定フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３８０５）。ＡＴ移行確定フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３８０５：ＹＥＳ）、すなわちＡＴ移行当選が発生している場合には、ＡＴ移行確定フラグを「０」クリアする（ステップＳ３８０６）。
【０７６９】
ステップＳ３８０３にて否定判定を行った場合、又はステップＳ３８０６の処理を行った場合には、ステップＳ３８０７～ステップＳ３８０９において、既に説明した通常用処理（図７６）におけるステップＳ３７０３～ステップＳ３７０５と同様の処理を実行する。具体的には、まず達成フラグクリア処理を実行することにより、赤左達成フラグ７４ｈ、赤中達成フラグ７４ｉ、赤右達成フラグ７４ｊ、黒左達成フラグ７４ｋ、黒中達成フラグ７４ｌ及び黒右達成フラグ７４ｍを「０」クリアする（ステップＳ３８０７）。これにより、通常遊技状態ＳＴ１１である状況、又はＡＴ状態ＳＴ１４であるとともに全てのミッションが達成されて上乗せ挑戦演出が終了されている状況において、ＢＢ当選データが

主側ＲＡＭ７４に設定されてボーナス内部状態ＳＴ１２又はＢＢ状態ＳＴ１３に移行し、ＢＢ状態ＳＴ１３が終了してＡＴ状態ＳＴ１４に移行する場合に、全てのミッションが達成されていない状態で新たな上乗せ挑戦演出が開始されるようにすることができる。

【０７７０】

その後、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグに「１」をセットする（ステップＳ３８０８）。これにより、上乗せ挑戦演出が実行されており未だ達成されていないミッションが存在している状況であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。その後、上乗せ挑戦開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３８０９）。演出側ＭＰＵ９２は、上乗せ挑戦開始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において上乗せ挑戦が開始されるようにする。

【０７７１】

ステップＳ３８０２にて肯定判定を行った場合、ステップＳ３８０４の処理を行った場合、又はステップＳ３８０９の処理を行った場合には、ステップＳ３８１０～ステップＳ３８１４において、既に説明した通常用処理（図７６）におけるステップＳ３７０６～ステップＳ３７１０と同様の処理を実行する。具体的には、主側ＲＡＭ７４のＡＴ状態フラグに「１」をセットし（ステップＳ３８１０）、ＡＴ移行コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３８１１）。その後、主側ＲＡＭ７４における第２区間フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ３８１２：ＮＯ）には、主側ＲＡＭ７４の第２区間フラグに「１」をセットすることにより第２区間ＳＣ２とし、主側ＲＡＭ７４における継続ゲーム数カウンタ７４ｂ及び合計獲得数カウンタ７４ｃのそれぞれを「０」クリアする（ステップＳ３８１３）。その後、区間表示部６７の点灯処理を実行することにより、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Ｓ３８１４）。

【０７７２】

ステップＳ３８０５にて否定判定を行った場合、ステップＳ３８１２にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ３８１４の処理を行った場合には、ＢＢ状態ＳＴ１３が終了したことを示すＢＢ終了コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３８１５）。演出側ＭＰＵ９２はＢＢ終了コマンドを受信した場合、ＢＢ状態ＳＴ１３が終了したことを示す演出が上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行されるようにする。

【０７７３】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるＡＴ用処理について図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、ＡＴ用処理は遊技終了時の対応処理（図６６）におけるステップＳ２９０５にて実行される。

【０７７４】

まず今回のゲームにおいて小役入賞が成立して、ベット数である「３」を上回る数の遊技媒体の付与が発生したか否かを判定する（ステップＳ３９０１）。ステップＳ３９０１では、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値が「３」以上である場合に肯定判定を行う。これにより、第１～第６赤ベル入賞、第１～第６黒ベル入賞、通常ベル入賞及びスイカ入賞のいずれかが成立した場合に肯定判定が行われるようにすることができる。ステップＳ３９０１にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ７４のＡＴ継続カウンタ７４ｄの値が１以上であることを条件として（ステップＳ３９０２：ＹＥＳ）、ＡＴ継続カウンタ７４ｄの減算処理を実行する（ステップＳ３９０３）。当該減算処理では、今回のゲームにおける遊技媒体の付与数からベット数である「３」を減算し、その減算後の値をＡＴ継続カウンタ７４ｄから減算する。

【０７７５】

ステップＳ３９０１にて否定判定をした場合、ステップＳ３９０２にて否定判定をした場合又はステップＳ３９０３の処理を実行した場合、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ３９０４）、上乗せ挑戦中フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ３９０４：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディング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Ｓ３９０５）。第１エンディングフラグ及び第２エンディングフラグのいずれにも「１」がセットされていない場合には（ステップＳ３９０５：ＮＯ）、後述する達成対応処理を実行する（ステップＳ３９０６）。

【０７７６】

主側ＲＡＭ７４におけるいずれかのエンディングフラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ３９０５：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグを「０」クリアする（ステップＳ３９０７）。これにより、上乗せ挑戦演出が実行されている状況においていずれかのエンディングフラグに「１」がセットされた場合に、当該上乗せ挑戦演出が終了されるようにすることができる。その後、上乗せ挑戦終了コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３９０８）。演出側ＭＰＵ９２は、上乗せ挑戦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において上乗せ挑戦演出が終了されるようにする。

【０７７７】

ステップＳ３９０４にて否定判定を行った場合、ステップＳ３９０６の処理を行った場合又はステップＳ３９０８の処理を行った場合には、主側ＲＡＭ７４のＡＴ継続カウンタ７４ｄの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ３９０９）。ＡＴ継続カウンタ７４ｄの値が「０」である場合（ステップＳ３９０９：ＹＥＳ）、すなわち今回のＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「０」となった場合には、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ３９１０）、上乗せ挑戦中フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ３９１０：ＹＥＳ）、ステップＳ３９１１～ステップＳ３９１２において、既に説明したステップＳ３９０７～ステップＳ３９０８と同様の処理を実行する。具体的には、主側ＲＡＭ７４の上乗せ挑戦中フラグを「０」クリアする（ステップＳ３９１１）。これにより、上乗せ挑戦演出が実行されている状況においてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「０」となりＡＴ状態ＳＴ１４が終了する場合に、当該上乗せ挑戦演出が終了されるようにすることができる。その後、上乗せ挑戦終了コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３９１２）。演出側ＭＰＵ９２は、上乗せ挑戦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において上乗せ挑戦演出が終了されるようにする。

【０７７８】

ステップＳ３９１０にて否定判定を行った場合、又はステップＳ３９１２の処理を行った場合には、主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ状態フラグを「０」クリアする（ステップＳ３９１３）。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４が終了したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。その後、ＡＴ終了コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３９１４）。演出側ＭＰＵ９２はＡＴ終了コマンドを受信した場合、ＡＴ状態ＳＴ１４が終了したことを示す演出が実行された後に通常遊技状態ＳＴ１１に対応する演出が開始されるように上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３を制御する。

【０７７９】

その後、第２区間ＳＣ２を終了させるための処理（ステップＳ３９１５～ステップＳ３９１７）を実行する。具体的には、まず第２区間ＳＣ２の初期化処理を実行する（ステップＳ３９１５）。第２区間ＳＣ２の初期化処理では主側ＲＡＭ７４の第２区間フラグを「０」クリアする。これにより、遊技区間が第１区間ＳＣ１となる。その後、区間表示部６７の消灯処理を実行することにより区間表示部６７を点灯状態から消灯状態に切り換える（ステップＳ３９１６）。これにより、区間表示部６７における第２区間ＳＣ２であることの報知が終了される。その後、第２区間ＳＣ２の初期化が行われたことを示す第２区間初期化コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３９１７）。これにより、演出側ＭＰＵ９２は第２区間ＳＣ２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。

【０７８０】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される達成対応処理について図７９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、達成対応処理（ステップＳ３９０６）は、ＡＴ用処理（図７８）において主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディング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Ｓ３９０５：ＮＯ）を条件として実行される。

【０７８１】

まず主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値が「２」以上の値であるか否かを判定する（ステップＳ４００１）。既に説明したとおり、払出枚数カウンタは、小役入賞が成立した場合に通常処理（図１５）のステップＳ３０９における媒体付与処理にて付与される遊技媒体の数を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするカウンタである。払出枚数カウンタの値が「２」以上である場合（ステップＳ４００１：ＹＥＳ）、すなわち遊技媒体の付与数が「２」以上に設定されている小役入賞が成立している場合には、主側ＲＡＭ７４のインデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定することによりインデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する（ステップＳ４００２）。既に説明したとおり、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定することによりインデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する構成とすることにより、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報を「２」で除算した場合の剰余を算出し、当該剰余が「１」であるか否かを判定する構成と比較して、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であることを特定するために必要となる処理の数を低減することができる。

【０７８２】

図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、インデックス値ＩＶ＝１～１２の範囲における奇数のインデックス値ＩＶには第１～第６赤ベル当選データのいずれかが設定されているとともに、当該範囲における偶数のインデックス値ＩＶには第１～第６黒ベル当選データのいずれかが設定されている。インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数である場合には（ステップＳ４００２：ＹＥＳ）、ステップＳ４００３～ステップＳ４０１１において赤ベル入賞に対応する処理を実行する。また、インデックス値カウンタ７４ａの値が偶数である場合には（ステップＳ４００２：ＮＯ）、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０において黒ベル入賞に対応する処理を実行する。

【０７８３】

ステップＳ４００２にて肯定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４００３）。図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝１，３には、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ（具体的には第１赤ベル当選データ及び第２赤ベル当選データ）のいずれかが設定されている。ステップＳ４００３にて肯定判定を行った場合、すなわち役の抽選処理（図６２）にて「１」又は「３」のインデックス値ＩＶに当選し、第１赤ベル入賞又は第２赤ベル入賞が成立した場合には、主側ＲＡＭ７４における赤左達成フラグ７４ｈに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４００４）。赤左達成フラグ７４ｈに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ４００４：ＮＯ）、赤左達成フラグ７４ｈに「１」をセットする（ステップＳ４００５）。これにより、第１ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０７８４】

主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「５」以上である場合には（ステップＳ４００３：ＮＯ）、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４００６）。図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝５，７には、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ（具体的には第３赤ベル当選データ及び第４赤ベル当選データ）のいずれかが設定されている。ステップＳ４００６にて

肯定判定を行った場合、すなわち役の抽選処理（図６２）にて「５」又は「７」のインデックス値ＩＶに当選し、第３赤ベル入賞又は第４赤ベル入賞が成立した場合には、主側ＲＡＭ７４における赤中達成フラグ７４ｉに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４００７）。赤中達成フラグ７４ｉに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ４００７：ＮＯ）、赤中達成フラグ７４ｉに「１」をセットする（ステップＳ４００８）。これにより、第２ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０７８５】

主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「９」以上である場合には（ステップＳ４００６：ＮＯ）、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１２」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４００９）。図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝９，１１には、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ（具体的には第５赤ベル当選データ及び第６赤ベル当選データ）のいずれかが設定されている。ステップＳ４００９にて肯定判定を行った場合、すなわち役の抽選処理（図６２）にて「９」又は「１１」のインデックス値ＩＶに当選し、第５赤ベル入賞又は第６赤ベル入賞が成立した場合には、主側ＲＡＭ７４における赤右達成フラグ７４ｊに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４０１０）。赤右達成フラグ７４ｊに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ４０１０：ＮＯ）、赤右達成フラグ７４ｊに「１」をセットする（ステップＳ４０１１）。これにより、第３ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０７８６】

ステップＳ４００２にて否定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４０１２）。図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝２，４には、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル当選データ（具体的には第１黒ベル当選データ及び第２黒ベル当選データ）のいずれかが設定されている。ステップＳ４０１２にて肯定判定を行った場合、すなわち役の抽選処理（図６２）にて「２」又は「４」のインデックス値ＩＶに当選し、第１黒ベル入賞又は第２黒ベル入賞が成立した場合には、主側ＲＡＭ７４における黒左達成フラグ７４ｋに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４０１３）。黒左達成フラグ７４ｋに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ４０１３：ＮＯ）、黒左達成フラグ７４ｋに「１」をセットする（ステップＳ４０１４）。これにより、第４ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０７８７】

主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「５」以上である場合には（ステップＳ４０１２：ＮＯ）、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４０１５）。図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝６，８には、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル当選データ（具体的には第３黒ベル当選データ及び第４黒ベル当選データ）のいずれかが設定されている。ステップＳ４０１５にて肯定判定を行った場合、すなわち役の抽選処理（図６２）にて「６」又は「８」のインデックス値ＩＶに当選し、第３黒ベル入賞又は第４黒ベル入賞が成立した場合には、主側ＲＡＭ７４における黒中達成フラグ７４ｌに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４０１６）。黒中達成フラグ７４ｌに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ４０１６：ＮＯ）、黒中達成フラグ７４ｌに「１」をセットする（ステップＳ４０１７）。これにより、第５ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２

にて把握可能とすることができる。
【０７８８】
主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「９」以上である場合には（ステップＳ４０１５：ＮＯ）、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１２」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４０１８）。図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝１０，１２には、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル当選データ（具体的には第５黒ベル当選データ及び第６黒ベル当選データ）のいずれかが設定されている。ステップＳ４０１８にて肯定判定を行った場合、すなわち役の抽選処理（図６２）にて「１０」又は「１２」のインデックス値ＩＶに当選し、第５黒ベル入賞又は第６黒ベル入賞が成立した場合には、主側ＲＡＭ７４における黒右達成フラグ７４ｍに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４０２０）。黒右達成フラグ７４ｍに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ４０２０：ＮＯ）、黒右達成フラグ７４ｍに「１」をセットする（ステップＳ４０２１）。これにより、第６ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。
【０７８９】
ステップＳ４００５の処理、ステップＳ４００８の処理、ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１４の処理、ステップＳ４０１７の処理又はステップＳ４０２０の処理を行った場合には、達成コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ４０２１）。達成コマンドは、達成されたミッションを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするために送信されるコマンドである。達成コマンドには、今回達成されたミッショの種類を特定可能とする情報（具体的には「１」～「６」のいずれかの数値情報）がセットされる。演出側ＭＰＵ９２は、達成コマンドを受信した場合、今回達成されたミッションを特定し、当該ミッションが達成されたことに対応する演出が上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行されるようにする。
【０７９０】
その後、達成後上乗せ用処理を実行する（ステップＳ４０２１）。達成後上乗せ用処理は、インデックス値ＩＶ＝１～１２のいずれかにて当選して第１～第６赤ベル入賞及び第１～第６黒ベル入賞のいずれかが成立し、いずれかの達成フラグに「１」がセットされた場合に実行される。
【０７９１】
ステップＳ４００４にて肯定判定を行った場合、ステップＳ４００７にて肯定判定を行った場合、ステップＳ４００９にて否定判定を行った場合、ステップＳ４０１０にて肯定判定を行った場合、ステップＳ４０１３にて肯定判定を行った場合、ステップＳ４０１６にて肯定判定を行った場合、ステップＳ４０１８にて否定判定を行った場合、又はステップＳ４０１９にて肯定判定を行った場合には、そのまま本達成対応処理（図７９）を終了する。これにより、達成フラグ７４ｈ～７４ｍに「１」をセットする処理が実行されなかった場合には、ステップＳ４０２１及びステップＳ４０２２の処理が実行されないようにすることができる。
【０７９２】
図６３（ａ）、図６３（ｂ）及び図６４を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、「１」～「１２」のいずれかのインデックス値ＩＶには、第１～第６赤ベル当選データ及び第１～第６黒ベル当選データのいずれか１つと、第１～第３補填当選データのいずれか１つと、第４～第７補填当選データのいずれか１つとが設定されている。そして、図６０を参照しながら既に説明したとおり、第１，第３，第５赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１１」に設定されており、第２，第４，第６赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１３」に設定されており、第１，第３，第５黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１０」に設定されており、第２，第４，第６黒ベル入賞が成

立した場合における遊技媒体の付与数は「１２」に設定されており、第１～第７補填入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１」に設定されている。このため、達成対応処理（図７９）のステップＳ４００１において、主側ＲＡＭ７４における払出カウンタの値が「２」以上であるか否かを判定する処理を実行し、当該処理にて肯定判定が行われたことに基づいて、１回の判定処理で、いずれかの小役入賞が成立していること、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上の値であること、第１～第６赤ベル入賞及び第１～第６黒ベル入賞のいずれかが発生している可能性があること、並びに第１～第７補填入賞が発生していないことを主側ＭＰＵ７２にて特定することができる。これにより、これらのことを特定するために複数の判定処理を必要とする構成と比較して、達成対応処理（図７９）の処理構成を簡素化することができる。

【０７９３】

図６３（ａ）、図６３（ｂ）及び図６４を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２では、インデックス値ＩＶ＝１～１２の数値範囲において奇数のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１に第１～第６赤ベル当選データのいずれかが設定されているとともに、当該インデックス値ＩＶ＝１～１２の数値範囲において偶数のインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２に第１～第６黒ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、達成対応処理（図７９）のステップＳ４００２において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４００３～ステップＳ４０１１）に進むことができるとともに、否定判定が行われたことに基づいて黒ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０）に進むことができる。これにより、赤ベル入賞に対応する処理に進むか否か及び黒ベル入賞に対応する処理に進むか否かを判定するために複数の判定処理が必要となる構成と比較して、達成対応処理（図７９）の処理構成を簡素化することができる。

【０７９４】

インデックス値カウンタ７４ａに設定され得る「０」～「２０」の数値情報のうち赤ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１には、当該処理の対象となる他のインデックス値ＩＶのいずれとも連番にならないインデックス値ＩＶが含まれている。これに対して、ステップＳ４００２において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４００３～ステップＳ４０１１）に進む構成とすることにより、赤ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、赤ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。

【０７９５】

インデックス値カウンタ７４ａに設定され得る「０」～「２０」の数値情報のうち黒ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２には、当該処理の対象となる他のインデックス値ＩＶのいずれとも連番にならないインデックス値ＩＶが含まれている。これに対して、ステップＳ４００２において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、否定判定が行われたことに基づいて黒ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０）に進む構成とすることにより、黒ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、黒ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。

【０７９６】
図６３（ａ）、図６３（ｂ）及び図６４を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝１～４の数値範囲には第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる第１赤ベル当選データ、第１黒ベル当選データ、第２赤ベル当選データ及び第２黒ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」～「４」の数値範囲に含まれていることに基づいて赤左達成フラグ７４ｈの設定を行うための処理又は黒左達成フラグ７４ｋの設定を行うための処理に進むことができる。また、インデックス値ＩＶ＝５～８の数値範囲には第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる第３赤ベル当選データ、第３黒ベル当選データ、第４赤ベル当選データ及び第４黒ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」～「８」の数値範囲に含まれていることに基づいて赤中達成フラグ７４ｉの設定を行うための処理又は黒中達成フラグ７４ｌの設定を行うための処理に進むことができる。さらにまた、インデックス値ＩＶ＝９～１２の数値範囲には第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる第５赤ベル当選データ、第５黒ベル当選データ、第６赤ベル当選データ及び第６黒ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「９」～「１２」の数値範囲に含まれていることに基づいて赤右達成フラグ７４ｊの設定を行うための処理又は黒右達成フラグ７４ｍの設定を行うための処理に進むことができる。
【０７９７】
主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上の奇数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には赤左達成フラグ７４ｈの設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ７４ａの値が「３」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤左達成フラグ７４ｈの設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図７９）の処理構成を簡素化することができる。
【０７９８】
主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」以上の奇数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には赤中達成フラグ７４ｉの設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ７４ａの値が「７」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤中達成フラグ７４ｉの設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図７９）の処理構成を簡素化することができる。
【０７９９】
主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「９」以上の奇数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１２」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には赤右達成フラグ７４ｊの設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が「９」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ７４ａの値が「１１」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤右達成フラグ７４ｊの設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図７９）の処理構成を簡素化することができる。
【０８００】
主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上の偶数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下である

か否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には黒左達成フラグ７４ｋの設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が「２」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ７４ａの値が「４」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて黒左達成フラグ７４ｋの設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図７９）の処理構成を簡素化することができる。

【０８０１】

主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」以上の偶数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には黒中達成フラグ７４ｌの設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が「６」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ７４ａの値が「８」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて黒中達成フラグ７４ｌの設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図７９）の処理構成を簡素化することができる。

【０８０２】

主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「９」以上の偶数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１２」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には黒右達成フラグ７４ｍの設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１０」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ７４ａの値が「１２」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて黒右達成フラグ７４ｍの設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図７９）の処理構成を簡素化することができる。そして、達成対応処理（図７９）の処理構成を簡素化することにより、当該達成対応処理に対応するプログラムを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。

【０８０３】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される達成後上乗せ用処理について図８０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、達成後上乗せ用処理は達成対応処理（図７９）のステップＳ４０２２にて実行される。達成後上乗せ処理が実行される状況は、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「１」～「１２」のいずれかであるとともに、今回のゲームにおいて第１～第６赤ベル入賞及び第１～第６黒ベル入賞のいずれかが成立している状況である。

【０８０４】

達成後上乗せ用処理では、主側ＲＡＭ７４における達成フラグ７４ｈ～７４ｍの全てに「１」がセットされている場合（ステップＳ４１０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４のインデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定することにより当該インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する（ステップＳ４１０２）。既に説明したとおり、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定することによりインデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する構成とすることにより、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報を「２」で除算した場合の剰余を算出し、当該剰余が「１」であるか否かを判定する構成と比較して、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であることを特定するために必要となる処理の数を低減することができる。

【０８０５】

既に説明したとおり、「１」～「１２」の数値範囲における奇数のインデックス値ＩＶには第１～第６赤ベル当選データのいずれかがセットされている。ステップＳ４１０２にて肯定判定を行った場合には、赤ベル入賞に対応する付与数である「４０」を主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する（ステップＳ４１０３）。これにより、

ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「４０」増加する。
【０８０６】
既に説明したとおり、「１」～「１２」の数値範囲における偶数のインデックス値ＩＶには第１～第６黒ベル当選データのいずれかがセットされている。ステップＳ４１０２にて否定判定を行った場合には、黒ベル入賞に対応する付与数である「３０」を主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する（ステップＳ４１０４）。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」増加する。
【０８０７】
このように、いずれかの赤ベル入賞が成立することにより第１～第６ミッションの全てが達成された状態となった場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「４０」加算されるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立することにより第１～第６ミッションの全てが達成された状態となった場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」加算される。第１～第６ミッションのうち最後に達成されるミッションの種類に応じて加算される遊技媒体の付与数が変動する構成とすることにより、当該最後に達成されるミッションの種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０８０８】
既に説明したとおり、「１」～「１２」の数値範囲における奇数のインデックス値ＩＶには赤ベル当選データが設定されているとともに、偶数のインデックス値ＩＶには黒ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定することにより、赤ベル入賞及び黒ベル入賞のうち今回成立した入賞が赤ベル入賞であるか否かを判定することができる。これにより、今回成立した入賞が赤ベル入賞であるか否かを判定するための処理構成を簡素化することができる。
【０８０９】
ステップＳ４１０３の処理を行った場合又はステップＳ４１０４の処理を行った場合には、達成後上乗せコマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ４１０５）。達成後上乗せコマンドには、ステップＳ４１０３又はステップＳ４１０４にてＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算されたＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数に対応する数値情報が設定される。演出側ＭＰＵ９２は、受信した達成後上乗せコマンドに基づいて、全てのミッションが達成されてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が増加したこと、及び当該増加分を把握することができる。演出側ＭＰＵ９２は、達成後上乗せコマンドを受信した場合、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が増加したこと、及び当該増加分を報知する演出が上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行されるようにするとともに、当該演出の終了後に上乗せ挑戦演出が終了した状態に対応する表示が画像表示装置６３において実行されている状態となるようにする。
【０８１０】
その後、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグを「０」クリアする（ステップＳ４１０６）。これにより、全てのミッションが達成されて上乗せ挑戦演出が終了した状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。
【０８１１】
上記のとおり、インデックス値カウンタ７４ａに設定され得る「０」～「２０」の数値情報のうち赤ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４１０３）の対象となるインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１には、当該処理の対象となる他のインデックス値ＩＶのいずれとも連番にならないインデックス値ＩＶが含まれている。これに対して、ステップＳ４１０２において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４１０３）に進む構成とすることにより、赤ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、赤ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値

ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。

【０８１２】

インデックス値カウンタ７４ａに設定され得る「０」～「２０」の数値情報のうち黒ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４１０４）の対象となるインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２には、当該処理の対象となる他のインデックス値ＩＶのいずれとも連番にならないインデックス値ＩＶが含まれている。これに対して、ステップＳ４１０２において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、否定判定が行われたことに基づいて黒ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４１０４）に進む構成とすることにより、黒ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、黒ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。

【０８１３】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される上乗せ挑戦演出用処理について図８１に示すフローチャートを参照しながら説明する。上乗せ挑戦演出用処理は演出側ＭＰＵ９２にて比較的短い周期（例えば４ミリ秒周期）で繰り返し実行される。

【０８１４】

主側ＭＰＵ７２から上乗せ挑戦開始コマンドを受信した場合には（ステップＳ４２０１：ＹＥＳ）、上乗せ挑戦演出の開始処理を実行する（ステップＳ４２０２）。上乗せ挑戦演出の開始処理では、上乗せ挑戦演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出す。当該上乗せ挑戦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にて上乗せ挑戦演出が開始される。図７３（ａ）を参照しながら既に説明したとおり、上乗せ挑戦演出が開始される場合には、「全てのミッションを達成せよ」という文字画像Ｇ６２及び第１～第６達成状況表示領域Ｇ６３～Ｇ６８が画像表示装置６３に表示される。そして、第１達成状況表示領域Ｇ６３には「左赤」という文字、第２達成状況表示領域Ｇ６４には「中赤」という文字、第３達成状況表示領域Ｇ６５には「右赤」という文字、第４達成状況表示領域Ｇ６６には「左黒」という文字、第５達成状況表示領域Ｇ６７には「中黒」という文字、第６達成状況表示領域Ｇ６８には「右黒」という文字が表示されている状態となる。これらの文字画像Ｇ６２及び達成状況表示領域Ｇ６３～Ｇ６８の表示は、ＡＴ状態ＳＴ１４が終了するまで継続される。

【０８１５】

主側ＭＰＵ７２から達成コマンドを受信した場合には（ステップＳ４２０３：ＹＥＳ）、達成演出の開始処理を実行する（ステップＳ４２０４）。達成演出の開始処理では、受信した達成コマンドに含まれる情報から今回達成されたミッションの種類を把握し、その把握したミッションに対応する達成演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出す。当該達成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、ミッションが達成されたことを報知する態様で上部ランプ６１が発光するように発光制御が行われるとともに、ミッションが達成されたことを報知する音がスピーカ６２から出力されるように音出力制御が行われる。また、画像表示装置６３では、今回達成されたミッションに対応する達成状況表示領域Ｇ６３～Ｇ６８に表示されている文字が「達成」に変更される。これにより、遊技者は既に達成されたミッション及び未だ達成されていないミッションを把握することができる。

【０８１６】

主側ＭＰＵ７２から達成後上乗せコマンドを受信した場合には（ステップＳ４２０５：ＹＥＳ）、達成後上乗せ演出の開始処理を実行する（ステップＳ４２０６）。達成後上乗せ演出の開始処理では、受信した達成後上乗せコマンドに含まれる情報から今回の達成後

上乗せ演出において加算対象となる付与数を把握し、その把握した付与数に対応する達成後上乗せ演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出す。当該達成後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、上部ランプ６１において第１～第６ミッションの全てを達成したことに対応する発光演出が行われ、スピーカ６２において第１～第６ミッションの全てを達成したことに対応する音出力演出が行われ、画像表示装置６３において第１～第６ミッションの全てを達成したことに対応する表示演出が行われる。既に説明したとおり、今回達成されたミッションが第１～第３ミッションのいずれかであった場合、画像表示装置６３には、「最後に赤を達成して完了」という文字画像Ｇ６９及び付与数に対応する文字画像Ｇ７１の表示が行われる。また、今回達成されたミッションが第４～第６ミッションのいずれかであった場合、画像表示装置６３には、「最後に黒を達成して完了」という文字画像及び付与数に対応する文字画像の表示が行われる。これにより、遊技者は第１～第６ミッションの全てを達成したことによってＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が増加したことを把握することができる。

【０８１７】

主側ＭＰＵ７２からボーナス開始コマンド又は内部状態開始コマンドを受信した場合には（ステップＳ４２０７：ＹＥＳ）、上乗せ挑戦演出の停止処理を実行する（ステップＳ４２０８）。上乗せ挑戦演出の停止処理では、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において上乗せ挑戦演出が実行されていな状態となるようにする。

【０８１８】

主側ＭＰＵ７２から上乗せ挑戦再開コマンドを受信した場合には（ステップＳ４２０９：ＹＥＳ）、上乗せ挑戦演出の再開処理を実行する（ステップＳ４２１０）。上乗せ挑戦演出の再開処理では、上乗せ挑戦演出の停止処理（ステップＳ４２０８）にて停止された状態から、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において上乗せ挑戦演出が再開されるようにする。

【０８１９】

主側ＭＰＵ７２から上乗せ挑戦終了コマンドを受信した場合には（ステップＳ４２１１：ＹＥＳ）、上乗せ挑戦演出の終了処理を実行する（ステップＳ４２１２）。上乗せ挑戦演出の終了処理では、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において実行されていた上乗せ挑戦演出が終了されるようにする。

【０８２０】

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。

【０８２１】

複数のインデックス値ＩＶ（具体的には「１」～「２０」）のうち役の抽選処理（図６２）にて当選したインデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定される構成であることにより、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報に基づいて役の抽選処理（図６２）にて当選となったインデックス値ＩＶを特定可能とすることができる。

【０８２２】

停止操作報知制御処理（図７４）では、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報が奇数のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のいずれかであることに基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに対応したことに対応する処理（ステップＳ３５１６の処理）が実行される。このため、当該奇数のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに対応したことに対応する処理が実行される構成と比較して、当該奇数のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のいずれかに当選したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶのいずれかに当選したことに基

づいてそれに対応する処理（ステップＳ３５１６の処理）が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【０８２３】

達成対応処理（図７９）及び達成後上乗せ処理（図８０）では、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報が奇数のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のいずれかであることに基づいて赤ベル入賞が成立したことに対応する処理（ステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理及びステップＳ４１０３の処理）が実行される。このため、当該奇数のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル入賞が成立したことに対応する処理が実行される構成と比較して、いずれかの赤ベル入賞が成立したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいてそれに対応する処理（ステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理及びステップＳ４１０３の処理）が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【０８２４】

達成対応処理（図７９）及び達成後上乗せ処理（図８０）では、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報が偶数のインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２のいずれかであることに基づいて黒ベル入賞が成立したことに対応する処理（ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理及びステップＳ４１０４の処理）が実行される。このため、当該偶数のインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて黒ベル入賞が成立したことに対応する処理が実行される構成と比較して、いずれかの黒ベル入賞が成立したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいてそれに対応する処理（ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理及びステップＳ４１０４の処理）が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【０８２５】

停止操作報知制御処理（図７４）では、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報における第０ビットの値が「１」であることに基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１に対応したことに対応する処理（ステップＳ３５１６の処理）が実行される。このため、これらのインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに対応したことに対応する処理が実行される構成と比較して、当該インデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のいずれかに当選したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶのいずれかに当選したことに基づいてそれに対応する処理（ステップＳ３５１６の処理）が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【０８２６】

達成対応処理（図７９）及び達成後上乗せ処理（図８０）では、インデックス値カウン

タ７４ａに設定されている数値情報における第０ビットの値が「１」であることに基づいて赤ベル入賞が成立したことに対応する処理（ステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理及びステップＳ４１０３の処理）が実行される。このため、インデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル入賞が成立したことに対応する処理が実行される構成と比較して、いずれかの赤ベル入賞が成立したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいてそれに対応する処理（ステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理及びステップＳ４１０３の処理）が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【０８２７】

達成対応処理（図７９）及び達成後上乗せ処理（図８０）では、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報における第０ビットの値が「０」であることに基づいて黒ベル入賞が成立したことに対応する処理（ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理及びステップＳ４１０４の処理）が実行される。このため、インデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて黒ベル入賞が成立したことに対応する処理が実行される構成と比較して、いずれかの黒ベル入賞が成立したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいてそれに対応する処理（ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理及びステップＳ４１０４の処理）が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【０８２８】

主側ＲＡＭ７４には、「１」～「４」を含む「１」～「２０」のいずれかのインデックス値ＩＶが設定されるインデックス値カウンタ７４ａが設けられている。主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａに記憶されている数値情報が奇数であるか否かを判定する判定処理（ステップＳ４００２の処理）を実行し、当該判定処理にて肯定判定を行った場合に赤ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理）を実行する。インデックス値カウンタ７４ａに設定される数値情報のうち赤ベル入賞に対応する処理の対象となる数値情報の数は２つ以上の数（具体的には「１」、「３」、「５」、「７」、「９」及び「１１」の６つ）である。このため、赤ベル入賞に対応する処理の対象となる数値情報のそれぞれについて、当該数値情報がインデックス値カウンタ７４ａに記憶されているか否かを判定する判定処理を実行する構成と比較して、赤ベル入賞に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。これにより、当該処理に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【０８２９】

主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａに記憶されている数値情報が奇数であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて否定判定を行った場合に黒ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理）を実行する。インデックス値カウンタ７４ａに設定される数値情報のうち黒ベル入賞に対応する処理の対象となる数値情報の数は２つ以上の数（具体的には「２」、「４」、「６」、「８」、「１０」及び「１２」の６つ）である。このため、黒ベル入賞に対応する処理の対象となる数値情報のそれぞれについて、当該数値情報がインデックス値カウンタ７４ａに記憶されているか否かを判定する判定処理を実行する構成と比較して、黒ベル入賞に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。これにより、当該処理に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【０８３０】
主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上の奇数である状況において、当該インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する判定処理（ステップＳ４００３の処理）を実行し、当該判定処理にて肯定判定を行った場合に第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４００４～ステップＳ４００５の処理）を実行する。「１」～「４」の数値範囲に含まれている数値のうち、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞に対応する処理の対象となる数値の数は２つ以上（具体的には「１」及び「３」の２つ）である。このため、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞に対応する処理の対象となる数値のそれぞれについて、当該数値がインデックス値カウンタ７４ａに記憶されているか否かを判定する判定処理を実行する構成と比較して、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。また、「１」～「４」の数値範囲は連続する３つ以上の数値を含む数値範囲である。このため、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上である状況において、当該インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する判定処理を実行することにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」～「４」の数値範囲に含まれているか否かを判定するための処理構成を簡素化することができる。これにより、当該処理に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。
【０８３１】
主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上の偶数である状況において、当該インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する判定処理（ステップＳ４０１２の処理）を実行し、当該判定処理にて肯定判定を行った場合に第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４０１２～ステップＳ４０１４の処理）を実行する。「１」～「４」の数値範囲に含まれている数値のうち、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理の対象となる数値の数は２つ以上（具体的には「２」及び「４」の２つ）である。このため、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理の対象となる数値のそれぞれについて、当該数値がインデックス値カウンタ７４ａに記憶されているか否かを判定する判定処理を実行する構成と比較して、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。これにより、当該処理に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。
【０８３２】
主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」以上の奇数である状況において、当該インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定する判定処理（ステップＳ４００６の処理）を実行し、当該判定処理にて肯定判定を行った場合に第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４００７～ステップＳ４００８の処理）を実行する。「５」～「８」の数値範囲に含まれている数値のうち、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞に対応する処理の対象となる数値の数は２つ以上（具体的には「５」及び「７」の２つ）である。このため、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞に対応する処理の対象となる数値のそれぞれについて、当該数値がインデックス値カウンタ７４ａに記憶されているか否かを判定する判定処理を実行する構成と比較して、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。また、「５」～「８」の数値範囲は連続する３つ以上の数値を含む数値範囲である。このため、インデックス値カウンタ

７４ａの値が「５」以上である状況において、当該インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定する判定処理を実行することにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」～「８」の数値範囲に含まれているか否かを判定するための処理構成を簡素化することができる。これにより、当該処理に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【０８３３】

主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」以上の偶数である状況において、当該インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定する判定処理（ステップＳ４０１５の処理）を実行し、当該判定処理にて肯定判定を行った場合に第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４０１６～ステップＳ４０１７の処理）を実行する。「５」～「８」の数値範囲に含まれている数値のうち、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理の対象となる数値の数は２つ以上（具体的には「６」及び「８」の２つ）である。このため、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理の対象となる数値のそれぞれについて、当該数値がインデックス値カウンタ７４ａに記憶されているか否かを判定する判定処理を実行する構成と比較して、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。これにより、当該処理に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【０８３４】

主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上の値である状況において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する判定処理の結果、及び当該インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する判定処理の結果の組み合わせに対応する処理として、赤左達成フラグ７４ｈに「１」をセットするための処理、及びステップＳ４００６～ステップＳ４０１１の処理を実行する。これにより、これらの処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【０８３５】

主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上の値である状況において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する判定処理の結果、及び当該インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する判定処理の結果の組み合わせに対応する処理として、黒左達成フラグ７４ｋに「１」をセットするための処理、及びステップＳ４０１５～ステップＳ４０２０の処理を実行する。これにより、これらの処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【０８３６】

役の抽選処理（図６２）において、役抽選テーブルＴＢ１，ＴＢ２を利用して役の当否判定処理（ステップＳ２８０６の処理）が実行される構成であり、ボーナス内部状態ＳＴ１２では内部用役抽選テーブルＴＢ２を利用して役の当否判定処理が実行される。これにより、役の抽選処理（図６２）の処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、遊技状態に応じた内容の役の抽選処理（図６２）が実行されるようにすることができる。当該内部用役抽選テーブルＴＢ２にインデックス値ＩＶ＝１４及びインデックス値ＩＶ＝１５を含む複数のインデックス値ＩＶが設定されていることにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２にて役の抽選処理（図６２）が実行される場合に、インデックス値ＩＶ＝１４が判定対象となる状況を発生させることができるとともに、インデックス値ＩＶ＝１５が判定対象となる状況を発生させることができる。当該内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝１４に対応させて設定されているポイント値ＰＶは役の当否判定処理にて当選を発生させ得る数値情報（具体的には「８５０」）であり、インデックス値ＩＶ＝１５に対応させて設定されているポイント値ＰＶは役の当否判定処理にて当選を発生させない数値情報（具体的には「０」）であることにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２にて役の抽選処理（図６２）が実行される場合に、インデックス値ＩＶ＝１４が判定対象となっ

ている状況において当選が発生し得る構成とすることができるとともに、インデックス値ＩＶ＝１５が判定対象となっている状況において当選が発生しない構成とすることができる。

【０８３７】

ボーナス内部状態ＳＴ１２にて役の抽選処理（図６２）が実行される場合にはインデックス値ＩＶ＝１５が判定対象となっている状況において当選が発生しない構成において、当該ボーナス内部状態ＳＴ１２にて役の抽選処理（図６２）が実行される場合に利用される内部用役抽選テーブルＴＢ２には当該インデックス値ＩＶ＝１５が設定されている。これにより、役の抽選処理（図６２）が実行される遊技状態に応じて、当該役の抽選処理（図６２）においてインデックス値ＩＶ＝１４が判定実行対象となるまでに判定対象となるインデックス値ＩＶの数、及びインデックス値ＩＶ＝１５が判定対象となるまでに判定対象となるインデックス値ＩＶの数が変動してしまうことを防止できる。よって、当否判定が好適に行われるようにすることが可能となる。

【０８３８】

非内部用役抽選テーブルＴＢ１において、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１４，１５のうちインデックス値ＩＶ＝１５のみにＢＢ当選データが設定されている。これにより、非ボーナス内部状態において実行された役の抽選処理（図６２）において、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶにて当選が発生した場合には、主側ＲＡＭ７４にＢＢ当選データが設定されてボーナス内部状態ＳＴ１２となるようにすることができる。また、既に主側ＲＡＭ７４にＢＢ当選データが設定されているボーナス内部状態ＳＴ１２において、ＢＢ当選データが重複して主側ＲＡＭ７４に設定されてしまうことを防止できる。

【０８３９】

ボーナス内部状態ＳＴ１２では、内部用役抽選テーブルＴＢ２を参照して役の抽選処理（図６２）が実行される。内部用役抽選テーブルＴＢ２においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１４」及び「１５」のみである。当該内部用役抽選テーブルＴＢ２を参照して役の抽選処理が実行される場合には、インデックス値ＩＶ＝１５にて当選が発生することはなく、インデックス値ＩＶ＝１４にて当選が発生し得る。主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａに「１４」が設定されていることに基づいて、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する処理を実行する。これにより、非ボーナス内部状態及びボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶが共通しており、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する処理に加えて、ボーナス内部状態ＳＴ１２において当該インデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する処理を実行する構成と比較して、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。これにより、当該処理に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【０８４０】

非ボーナス内部状態では、非内部用役抽選テーブルＴＢ１を参照して役の抽選処理（図６２）が実行される。非内部用役抽選テーブルＴＢ１においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１４」及び「１５」のみである。当該非内部用役抽選テーブルＴＢ１を参照して役の抽選処理が実行される場合には、インデックス値ＩＶ＝１４にて当選が発生することはなく、インデックス値ＩＶ＝１５にて当選が発生し得る。主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａに「１５」が設定されていることに基づいて、非ボーナス内部状態においていずれかのチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶにて当選が発生したことに対応する処理を実行する。これにより、非ボーナス内部状態及びボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶが共通しており、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する処理に加えて、非ボーナス内部状態において当該イ

ンデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する処理を実行する構成と比較して、非ボーナス内部状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。これにより、当該処理に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【０８４１】

＜第６の実施形態＞

本実施形態では上乗せ挑戦演出の内容が上記第５の実施形態と相違している。以下、上記第５の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第５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。

【０８４２】

図８２は本実施形態における左リール３２Ｌ、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの図柄配列を示す図である。本実施形態では、上記第５の実施形態における７種類の図柄に加えて、「青ＢＡＲ」図柄が存在している。具体的には、図８２に示すように、図柄として、「チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの２０番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）、「青ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１８番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１７番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１６番目）、「黒ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１４番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの９番目）及び「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの６番目）の８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。

【０８４３】

以下、図８３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８３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。

【０８４４】

上記第５の実施形態と同様に、遊技媒体の付与が行われる小役入賞として、第１補填入賞～第７補填入賞、第１赤ベル入賞～第６赤ベル入賞、通常ベル入賞、チェリー入賞、及びスイカ入賞が存在している。また、上記第５の実施形態における第１黒ベル入賞～第６黒ベル入賞に代えて、第１黒ベル入賞～第３黒ベル入賞及び第１青ベル入賞～第３青ベル入賞が存在している。

【０８４５】

第１補填入賞～第３補填入賞、第１赤ベル入賞～第６赤ベル入賞、通常ベル入賞、チェリー入賞及びスイカ入賞のそれぞれを成立させるためにメインラインＭＬに停止させる必要がある左リール３２Ｌの停止図柄、中リール３２Ｍの停止図柄及び右リール３２Ｒの停止図柄は、上記第５の実施形態において既に説明したとおりである。また、これらの小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与対象数は、上記第５の実施形態において既に説明したとおりである。

【０８４６】

メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄、「黒ＢＡＲ」図柄及び「青ＢＡＲ」図柄のいずれかであり中リール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「赤７」図柄、「黒ＢＡＲ」図柄及び「青ＢＡＲ」図柄のいずれかである場合、第４補填入賞となる。メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄、「黒ＢＡＲ」図柄及び「青ＢＡＲ」図柄のいずれかであり中リール３２Ｍの停止図柄が「赤７」図柄、「黒ＢＡＲ」図柄及び「青ＢＡＲ」図柄のいずれかであり右リール３２Ｒの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第５補填入賞となる。メインラインＭＬ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「赤７」図柄、「黒ＢＡＲ」図柄及び「青ＢＡＲ」図柄のいずれかであり右リール３２Ｒの停止図柄が「赤７」図柄、「黒ＢＡＲ」図柄及び「青ＢＡＲ」図柄のいずれかである場合、第６補填入賞となる。メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄、「黒ＢＡＲ」図柄及び「青ＢＡＲ」図柄のいずれかであり中リ

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「赤７」図柄、「黒ＢＡＲ」図柄及び「青ＢＡＲ」図柄のいずれかである場合、第７補填入賞となる。上記第５の実施形態と同様に、第４補填入賞～第７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。

【０８４７】

メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「黒ＢＡＲ」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、上記第５の実施形態と同様に、第１黒ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「青ＢＡＲ」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１青ベル入賞となる。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「黒ＢＡＲ」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黒ベル入賞となる。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「青ＢＡＲ」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青ベル入賞となる。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「黒ＢＡＲ」図柄である場合、第３黒ベル入賞となる。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「リプレイ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「青ＢＡＲ」図柄である場合、第３青ベル入賞となる。第１黒ベル入賞～第３黒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「１０」となるとともに、第１青ベル入賞～第３青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「１２」となる。

【０８４８】

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、上記第５の実施形態と同様に、通常リプレイ入賞、第１チャンスリプレイ入賞及び第２チャンスリプレイ入賞がある。第１チャンスリプレイ入賞を成立させるためにメインラインＭＬに停止させる必要がある左リール３２Ｌの停止図柄、中リール３２Ｍの停止図柄及び右リール３２Ｒの停止図柄は、上記第５の実施形態において既に説明したとおりである。

【０８４９】

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「赤７」図柄、「黒ＢＡＲ」図柄若しくは「青ＢＡＲ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄、「青ＢＡＲ」図柄若しくは「チェリー」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄、「青ＢＡＲ」図柄若しくは「スイカ」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「白７」図柄若しくは「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、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「白７」図柄若しくは「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、通常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「黒ＢＡＲ」図柄、「青ＢＡＲ」図柄又は「スイカ」図柄である場合、第２チャンスリプレイ入賞となる。

【０８５０】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞として、上記第５の実施形態と同様に、ＢＢ入賞がある。ＢＢ入賞を成立させるためにメインラインＭＬに停止させる必要がある左リール３２Ｌの停止図柄、中リール３２Ｍの停止図柄及び右リール３２Ｒの停止図柄は、

上記第５の実施形態において既に説明したとおりである。
【０８５１】
次に、設定値が「３」である場合を例に挙げて、非ボーナス状態における抽選テーブルについて説明する。
【０８５２】
図８４（ａ）は非ボーナス状態であるとともに非ボーナス内部状態である場合（すなわち通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４である場合）に役の抽選処理（図６２）にて選択される非内部用役抽選テーブルＴＢ３を説明するための説明図であり、図８４（ｂ）はボーナス内部状態ＳＴ１２である場合に役の抽選処理（図６２）にて選択される内部用役抽選テーブルＴＢ４を説明するための説明図である。なお、以下の説明では図８５の説明図を適宜参照する。
【０８５３】
図８４（ａ）及び図８４（ｂ）に示すように、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４には、上記第５の実施形態において既に説明した非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２と同様に、インデックス値ＩＶが設定されている。各インデックス値ＩＶには、当選となる当選データ（すなわち役）がそれぞれ対応付けられているとともにポイント値ＰＶが設定されている。
【０８５４】
非内部用役抽選テーブルＴＢ３には「１」～「２０」のインデックス値ＩＶが設定されているとともに、内部用役抽選テーブルＴＢ４には「１」～「１９」のインデックス値ＩＶが設定されている。また、内部用役抽選テーブルＴＢ４におけるインデックス値ＩＶ＝１～１９のそれぞれに設定されている当選データの種類は、非内部用役抽選テーブルＴＢ３におけるインデックス値ＩＶ＝１～１９のそれぞれに設定されている当選データの種類と同一である。
【０８５５】
非内部用役抽選テーブルＴＢ３のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１，１３～２０には上記第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１，１３～２０と同一の当選データ及びポイント値ＰＶが設定されている。また、インデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１，１３～２０のいずれかで当選となった場合における各リール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、成立する又は成立し得る入賞との関係は、上記第５の実施形態において既に説明したとおりである。
【０８５６】
内部用役抽選テーブルＴＢ４のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１，１３～１９には上記第５の実施形態における内部用役抽選テーブルＴＢ２のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１，１３～１９と同一の当選データ及びポイント値ＰＶが設定されている。また、当該インデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１，１３～１９のいずれかで当選となった場合における各リール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、成立する又は成立し得る入賞との関係は、上記第５の実施形態において既に説明したとおりである。
【０８５７】
非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、インデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２には、第１～第３黒ベル当選データ及び第１～第３青ベル当選データのいずれか１つと、第１～第３補填当選データのいずれか１つと、第４～第７補填当選データのいずれか１つ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において、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である場合には第１黒ベル入賞が成立し得るとともに、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第１補填入賞又は第４補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝６で当選となった場合において、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である場合には第２黒ベル入賞が成立し得るとともに、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第３補填入賞又は第６補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝１０で当選となった場合において、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である場合には第３黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には第２補填入賞又は第６補填入賞が確実に成立する。

【０８５８】

インデックス値ＩＶ＝４で当選となった場合において、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である場合には第１青ベル入賞が成立し得るとともに、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第２補填入賞又は第５補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝８で当選となった場合において、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である場合には第２青ベル入賞が成立し得るとともに、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第２補填入賞又は第５補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝１２で当選となった場合において、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である場合には第３青ベル入賞が成立し得るとともに、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第３補填入賞又は第７補填入賞が確実に成立する。

【０８５９】

第１～第７補填入賞、通常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～第６赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞、第１～第３青ベル入賞、チェリー入賞、スイカ入賞及びＢＢ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。

【０８６０】

図８４（ａ）及び図８４（ｂ）に示すように、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、インデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２に設定されているＰＶ値は「２２５０」である。非内部用役抽選テーブルＴＢ３又は内部用役抽選テーブルＴＢ４が選択される場合、インデックス値ＩＶ＝２の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝４の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝６の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝８の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝１０の際に当選となる確率及びインデックス値ＩＶ＝１２の際に当選となる確率は、それぞれ約１／２９．１である。

【０８６１】

上記第５の実施形態と同様に、非内部用役抽選テーブルＴＢ３が選択された場合に当選が発生し得るインデックス値ＩＶ＝１～１３，１５～２０のうちチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１５」のみであるとともに、内部用役抽選テーブルＴＢ４が選択された場合に当選が発生し得るインデックス値ＩＶ＝１～１４，１６～１９のうちチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１４」のみである。また、内部用役抽選テーブルＴＢ４が選択された場合にインデックス値ＩＶ＝１４にて当選となる確率（約１／７７．１）は、非内部用役抽選テーブルＴＢ３が選択された場合にインデックス値ＩＶ＝１５にて当選となる確率（約１／７７．１）と同一の確率である。これにより、非内部用役抽選テーブルＴＢ３が選択される場合及び内部用役抽選テーブルＴＢ４が選択される場合において、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶにて当選となる確率が同一の確率となっている。

【０８６２】

次に、ＡＴ状態ＳＴ１４において実行される報知及び演出の内容について説明する。

【０８６３】

既に説明したとおり、インデックス値ＩＶ＝１～１２のそれぞれには、第１～第６赤ベ

ル当選データ、第１～第３黒ベル当選データ及び第１～第３青ベル当選データのいずれかと、第１～第３補填当選データのいずれかと、第４～第７補填当選データのいずれかとの組合せが設定されている。ＡＴ状態ＳＴ１４では、役の抽選処理（図６２）にて当該インデックス値ＩＶ＝１～１２のいずれかに当選した場合に、赤ベル入賞、黒ベル入賞又は青ベル入賞を成立させるためのストップボタン４２～４４の操作順序及び操作タイミングを報知する停止操作報知が実行される。

【０８６４】

停止操作報知では、いずれかの赤ベル入賞、いずれかの黒ベル入賞又はいずれかの青ベル入賞を成立させるための停止順報知及び目安範囲報知が実行される。停止順報知では、役の抽選処理（図６２）にて当選したインデックス値ＩＶに設定されているいずれかの赤ベル当選データ、いずれかの黒ベル当選データ又はいずれかの青ベル当選データに対応する赤ベル入賞、黒ベル入賞又は青ベル入賞を成立させるための停止順序が報知される。目安範囲報知では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて、当該赤ベル入賞、黒ベル入賞又は青ベル入賞を成立させるためにストップボタン４２～４４を操作するタイミングの目安となる範囲が報知される。また、ＡＴ状態ＳＴ１４では、当該ＡＴ状態ＳＴ１４の開始時に与えられるミッションをクリアして当該ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を増加させる上乗せを発生させることに挑戦する上乗せ挑戦演出が実行される。上乗せ挑戦演出の詳細については後述する。

【０８６５】

図８６（ａ）及び図８６（ｂ）は停止操作報知及び上乗せ挑戦演出が行われる様子を説明するための説明図である。まず停止順報知について説明する。停止順報知は画像表示装置６３にて実行される。停止順報知が実行される場合、図８６（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８６（ａ）においては第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「１」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「３」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「２」の画像が表示される。遊技者は、停止順報知に基づいて、いずれかの赤ベル入賞、いずれかの黒ベル入賞又はいずれかの青ベル入賞を成立可能とするストップボタン４２～４４の操作順序を把握することができる。

【０８６６】

次に、目安範囲報知について説明する。目安範囲報知はスピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行される。既に説明したとおり、各遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１４では、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。

【０８６７】

上記第５の実施形態において図７３（ａ）を参照しながら既に説明したとおり、ＡＴ状態ＳＴ１４において「１」又は「３」のインデックス値ＩＶに当選し、ゲームが開始される場合に、「左の赤の範囲を狙え」という文字画像Ｇ６１が画像表示装置６３に表示されるとともに、「左の赤」という音声がスピーカ６２から出力される。文字画像Ｇ６１は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ１の上方に表示される。これにより、「左の赤の範囲」（左リール３２Ｌにおける０番目～６番目及び１９番目～２０番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで左ストップボタン４２を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第１赤ベル入賞又は第２赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０８６８】

上記第５の実施形態において既に説明したとおり、ＡＴ状態ＳＴ１４において「５」又は「７」のインデックス値ＩＶに当選し、ゲームが開始される場合に、「中の赤の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「中の赤」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ２の上方に表示される。これにより、「中の赤の範囲」（中リール３２Ｍにおける４番目～１３番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで中ストップボタン４３を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第３赤ベル入賞又は第４赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０８６９】

上記第５の実施形態において既に説明したとおり、ＡＴ状態ＳＴ１４において「９」又は「１１」のインデックス値ＩＶに当選し、ゲームが開始される場合に、「赤の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「右の赤」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ３の上方に表示される。これにより、「右の赤の範囲」（右リール３２Ｒにおける１０番目～１９番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで右ストップボタン４４を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第５赤ベル入賞又は第６赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０８７０】

図８４（ａ）及び図８４（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、インデックス値ＩＶ＝２に設定されている黒ベル当選データは第１黒ベル当選データである。そして、インデックス値ＩＶ＝２に当選した場合には、第１黒ベル入賞を成立させるために第１停止を左リール３２Ｌとする必要がある。また、図８５を参照しながら既に説明したとおり、第１黒ベル入賞を成立させるためには左リール３２Ｌの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、左リール３２Ｌの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、左リール３２Ｌの６番目～１４番目の範囲である「左の黒の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで左ストップボタン４２を操作する必要がある。

【０８７１】

図８６（ａ）に示すように、ＡＴ状態ＳＴ１４においてインデックス値ＩＶ＝２に当選し、ゲームが開始される場合に、「左の黒の範囲を狙え」という文字画像Ｇ７２が画像表示装置６３に表示されるとともに、「左の黒」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像Ｇ７２は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ１の上方に表示される。これにより、「左の黒の範囲」（左リール３２Ｌの６番目～１４番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで左ストップボタン４２を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第１黒ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０８７２】

図８４（ａ）及び図８４（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、インデックス値ＩＶ＝４に設定されている青ベル当選データは第１青ベル当選データである。そして、インデックス値ＩＶ＝４に当選した場合には、第１青ベル入賞を成立させるために第１停止を左リール３２Ｌとする必要がある。また、図８５を参照しながら既に説明したとおり、第１青ベル入賞を成立させるためには左リール３２Ｌの「青ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、左リール３２Ｌの「青ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、左リール３２Ｌの１４番目～１８番目の範囲である「左の青の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで左ストップボタン４２を操作する必要がある。

【０８７３】

図示は省略するが、ＡＴ状態ＳＴ１４においてインデックス値ＩＶ＝４に当選し、ゲー

ムが開始される場合に、「左の青の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「左の青」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ１の上方に表示される。これにより、「左の青の範囲」（左リール３２Ｌの１４番目～１８番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで左ストップボタン４２を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第１青ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０８７４】

図８４（ａ）及び図８４（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、インデックス値ＩＶ＝６に設定されている黒ベル当選データは第２黒ベル当選データである。そして、インデックス値ＩＶ＝６に当選した場合には、第２黒ベル入賞を成立させるために第１停止を中リール３２Ｍとする必要がある。また、図８５を参照しながら既に説明したとおり、第２黒ベル入賞を成立させるためには中リール３２Ｍの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、中リール３２Ｍの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、中リール３２Ｍの０番目～１番目及び１４番目～１８番目の範囲である「中の黒の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで中ストップボタン４３を操作する必要がある。

【０８７５】

図示は省略するが、ＡＴ状態ＳＴ１４においてインデックス値ＩＶ＝６に当選し、ゲームが開始される場合に、「中の黒の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「中の黒」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ２の上方に表示される。これにより、「中の黒の範囲」（中リール３２Ｍにおける０番目～１番目及び１４番目～１８番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで中ストップボタン４３を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第２黒ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０８７６】

図８４（ａ）及び図８４（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、インデックス値ＩＶ＝８に設定されている青ベル当選データは第２青ベル当選データである。そして、インデックス値ＩＶ＝８に当選した場合には、第２青ベル入賞を成立させるために第１停止を中リール３２Ｍとする必要がある。また、図８５を参照しながら既に説明したとおり、第２青ベル入賞を成立させるためには中リール３２Ｍの「青ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、中リール３２Ｍの「青ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、中リール３２Ｍの１番目～５番目の範囲である「中の青の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで中ストップボタン４３を操作する必要がある。

【０８７７】

図示は省略するが、ＡＴ状態ＳＴ１４においてインデックス値ＩＶ＝８に当選し、ゲームが開始される場合に、「中の青の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「中の青」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ２の上方に表示される。これにより、「中の青の範囲」（中リール３２Ｍにおける１番目～５番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで中ストップボタン４３を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第２青ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０８７８】

図８４（ａ）及び図８４（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、インデックス値ＩＶ＝１０に設定されている黒ベル当選データは第３黒ベル当選データである。そして、インデックス値ＩＶ＝１０に当選した場合には、第３黒ベル入賞を成立させるために第１停止を右リール

３２Ｒとする必要がある。また、図８５を参照しながら既に説明したとおり、これら第３黒ベル入賞を成立させるためには右リール３２Ｒの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、右リール３２Ｒの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、右リール３２Ｒにおける０番目～６番目及び１９番目～２０番目の範囲である「右の黒の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで右ストップボタン４４を操作する必要がある。

【０８７９】

図示は省略するが、ＡＴ状態ＳＴ１４においてインデックス値ＩＶ＝１０に当選し、ゲームが開始される場合に、「右の黒の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「右の黒」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ３の上方に表示される。これにより、「右の黒の範囲」（右リール３２Ｒにおける０番目～６番目及び１９番目～２０番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで右ストップボタン４４を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第３黒ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０８８０】

図８４（ａ）及び図８４（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、インデックス値ＩＶ＝１２に設定されている青ベル当選データは第３青ベル当選データである。そして、インデックス値ＩＶ＝１２に当選した場合には、第３青ベル入賞を成立させるために第１停止を右リール３２Ｒとする必要がある。また、図８５を参照しながら既に説明したとおり、これら第３青ベル入賞を成立させるためには右リール３２Ｒの「青ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、右リール３２Ｒの「青ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、右リール３２Ｒにおける６番目～１０番目の範囲である「右の青の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで右ストップボタン４４を操作する必要がある。

【０８８１】

図示は省略するが、ＡＴ状態ＳＴ１４においてインデックス値ＩＶ＝１２に当選し、ゲームが開始される場合に、「右の青の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「右の青」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ３の上方に表示される。これにより、「右の青の範囲」（右リール３２Ｒにおける６番目～１０番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで右ストップボタン４４を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第３青ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０８８２】

次に、ＡＴ状態ＳＴ１４において実行される上乗せ挑戦演出の内容について説明する。

【０８８３】

ＡＴ状態ＳＴ１４が開始される場合には、第１１ミッション～第１３ミッションという３つのミッションが与えられる。第１１ミッションは「第１停止を左リール３２Ｌとすることにより成立可能となる第１赤ベル入賞、第２赤ベル入賞、第１黒ベル入賞又は第１青ベル入賞を成立させる」という内容であり、第１２ミッションは「第１停止を中リール３２Ｍとすることにより成立可能となる第３赤ベル入賞、第４赤ベル入賞、第２黒ベル入賞又は第２青ベル入賞を成立させる」という内容であり、第１３ミッションは「第１停止を右リール３２Ｒとすることにより成立可能となる第５赤ベル入賞、第６赤ベル入賞、第３黒ベル入賞又は第３青ベル入賞を成立させる」という内容である。ＡＴ状態ＳＴ１４では、これら第１１～第１３ミッションの全てをクリアした場合に、主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディング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、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を増加させる達成後上乗せが行われる。

【０８８４】
第１～第６赤ベル入賞のいずれかが成立することにより第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成された場合には、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を「４０」増加させる達成後上乗せが行われる。また、第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立することにより第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成された場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を「３０」増加させる達成後上乗せが行われるとともに、第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立することにより第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成された場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を「６０」増加させる達成後上乗せが行われる。これにより、第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成される場合に成立するベル入賞の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。
【０８８５】
ＡＴ状態ＳＴ１４が開始される場合には、「全てのミッションを達成せよ」という文字画像Ｇ６２及び第１１達成状況表示領域Ｇ７３～第１３達成状況表示領域Ｇ７５が画像表示装置６３に表示される。これらの文字画像Ｇ６２及び達成状況表示領域Ｇ７３～Ｇ７５の表示は、ＡＴ状態ＳＴ１４が終了するまで継続される。但し、「全てのミッションを達成せよ」という文字画像Ｇ６２の表示は、ＡＴ状態ＳＴ１４が終了される前に全てのミッションが達成された状態となった場合には、当該状態となったことに基づいて終了される。
【０８８６】
第１１達成状況表示領域Ｇ７３には第１１ミッションの達成状況が表示され、第１２達成状況表示領域Ｇ７４には第１２ミッションの達成状況が表示され、第１３達成状況表示領域Ｇ７５には第１３ミッションの達成状況が表示される。第１１～第１３ミッションがクリアされていない状況においては、図８６（ａ）に示すように、第１１達成状況表示領域Ｇ７３に「左」という文字が表示されており、第１２達成状況表示領域Ｇ７４に「中」という文字が表示されており、第１３達成状況表示領域Ｇ７５に「右」という文字が表示されている。第１１ミッションがクリアされることにより、図８６（ｂ）に示すように第１１達成状況表示領域Ｇ７３に表示されている文字が「達成」に変わる。また、第１２ミッションがクリアされることにより第１２達成状況表示領域Ｇ７４に表示されている文字が「達成」に変わるとともに、第１３ミッションがクリアされることにより第１３達成状況表示領域Ｇ７５に表示されている文字が「達成」に変わる。
【０８８７】
このように、第１１～第１３達成状況表示領域Ｇ７３～Ｇ７５の表示に基づいて第１１～第１３ミッションの達成状況を遊技者が確認可能な構成とすることにより、未だクリアされていないミッションを把握可能とすることができる。また、クリアされたミッションの数が増加するほど全てのミッションがクリアされて達成後上乗せが行われることへの期待感を高めることができる。
【０８８８】
上乗せ挑戦演出では、いずれかのミッションがクリアされた場合、いずれかのミッションがクリアされたことを報知する態様で上部ランプ６１の発光制御が行われるとともに、いずれかのミッションがクリアされたことを報知する音がスピーカ６２から出力されるように音出力制御が行われる。そして、当該クリアされたミッションに対応する達成状況表示領域Ｇ７３～Ｇ７５に「達成」という文字が表示されている状態となる。
【０８８９】
図８６（ｂ）に示すように、第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立することにより第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成された場合、画像表示装置６３には、「最後に青を達成して完了」という文字画像Ｇ７６及び付与数に対応する文字画像Ｇ７７の表示が行われる。また、図示は省略するが、第１～第６赤ベル入賞のいずれかが成立することにより第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成された場合、画像表示装置６３には、「最後に赤を達成して完了」という文字画像及び付与数に対応す

る文字画像の表示が行われる。さらにまた、図示は省略するが、第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立することにより第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成された場合、画像表示装置６３には、「最後に黒を達成して完了」という文字画像及び付与数に対応する文字画像の表示が行われる。これにより、遊技者は第１１～第１３ミッションの全てを達成したことによって残りの付与数が増加したことを把握することができる。

【０８９０】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される達成対応処理（図８７）の説明に先立ち、当該達成対応処理にて利用される主側ＲＡＭ７４の構成について説明する。図８６（ｃ）は主側ＲＡＭ７４の構成を説明するための説明図である。図８６（ｃ）に示すように、主側ＲＡＭ７４には、左達成フラグ７４ｎ、中達成フラグ７４ｏ及び右達成フラグ７４ｐが設けられている。左達成フラグ７４ｎは第１１ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、中達成フラグ７４ｏは第１２ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、右達成フラグ７４ｐは第１３ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。

【０８９１】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される達成対応処理について図８７のフローチャートを参照しながら説明する。上記第５の実施形態において既に説明したとおり、達成対応処理（ステップＳ３９０６）は、ＡＴ用処理（図７８）において主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディング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Ｓ３９０５：ＮＯ）を条件として実行される。

【０８９２】

まず上記第５の実施形態における達成対応処理（図７９）のステップＳ４００１と同様に、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値が「２」以上であるか否かを判定する（ステップＳ４３０１）。払出枚数カウンタの値が「２」以上である場合（ステップＳ４３０１：ＹＥＳ）、すなわち遊技媒体の付与数が「２」以上に設定されている小役入賞が成立している場合には、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４３０２）。

【０８９３】

ステップＳ４３０２にて肯定判定を行った場合には、「１」～「４」のいずれかのインデックス値ＩＶにて当選となったことを意味する。既に説明したとおり、インデックス値ＩＶ＝１～４には、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データ（具体的には第１赤ベル当選データ、第２赤ベル当選データ、第１黒ベル当選データ及び第１青ベル当選データ）のいずれかが設定されている。

【０８９４】

ステップＳ４３０２にて肯定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４における左達成フラグ７４ｎに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４３０３）。左達成フラグ７４ｎに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ４３０３：ＮＯ）、左達成フラグ７４ｎに「１」をセットする（ステップＳ４３０４）。これにより、第１１ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０８９５】

ステップＳ４３０２にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４３０５）。ステップＳ４３０５にて肯定判定を行った場合には、「５」～「８」のいずれかのインデックス値ＩＶにて当選となったことを意味する。既に説明したとおり、インデックス値ＩＶ＝５～８には、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データ（具体的には第３赤ベル当選データ、第４

赤ベル当選データ、第２黒ベル当選データ及び第２青ベル当選データ）のいずれかが設定されている。

【０８９６】

ステップＳ４３０５にて肯定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４における中達成フラグ７４ｏに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４３０６）。中達成フラグ７４ｏに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ４３０６：ＮＯ）、中達成フラグ７４ｏに「１」をセットする（ステップＳ４３０７）。これにより、第１２ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０８９７】

ステップＳ４３０５にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１２」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４３０８）。ステップＳ４３０８にて肯定判定を行った場合には、「９」～「１２」のいずれかのインデックス値ＩＶにて当選となったことを意味する。既に説明したとおり、インデックス値ＩＶ＝９～１２には、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データ（具体的には第５赤ベル当選データ、第６赤ベル当選データ、第３黒ベル当選データ及び第３青ベル当選データ）のいずれかが設定されている。

【０８９８】

ステップＳ４３０８にて肯定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４における右達成フラグ７４ｐに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４３０９）。右達成フラグ７４ｐに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ４３０９：ＮＯ）、右達成フラグ７４ｐに「１」をセットする（ステップＳ４３１０）。これにより、第１３ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０８９９】

ステップＳ４３０４の処理、ステップＳ４３０７の処理又はステップＳ４３１０の処理を行った場合には、達成コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ４３１１）。達成コマンドは、達成されたミッションを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするために送信されるコマンドである。達成コマンドには、今回達成されたミッショの種類を特定可能とする情報（具体的には「１」～「３」のいずれかの数値情報）がセットされる。演出側ＭＰＵ９２は、達成コマンドを受信した場合、今回達成されたミッションを特定し、当該ミッションが達成されたことに対応する演出が上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行されるようにする。

【０９００】

その後、達成後上乗せ用処理を実行する（ステップＳ４３１２）。達成後上乗せ用処理は、インデックス値ＩＶ＝１～１２のいずれかにて当選して第１～第６赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立し、いずれかの達成フラグ７４ｎ～７４ｐに「１」がセットされた場合に実行される。

【０９０１】

ステップＳ４３０３、ステップＳ４３０６又はステップＳ４３０９にて肯定判定を行った場合には、そのまま本達成対応処理（図８７）を終了する。これにより、達成フラグ７４ｎ～７４ｐに「１」をセットする処理が実行されなかった場合には、ステップＳ４３１１及びステップＳ４３１２の処理が実行されないようにすることができる。

【０９０２】

図８４（ａ）、図８４（ｂ）及び図８５を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、「１」～「１２」のいずれかのインデックス値ＩＶには、第１～第６赤ベル当選データ、第１～第３黒ベル当選データ及び第１～第３青ベル当選データのいずれか１つと、第１～第３補填当選データのいずれか１つと、第４～第７補填当選データのいずれか１つとが設定されている。そして

、図８３を参照しながら既に説明したとおり、第１，第３，第５赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１１」に設定されており、第２，第４，第６赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１３」に設定されており、第１～第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１０」に設定されており、第１～第３青ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１２」に設定されており、第１～第７補填入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１」に設定されている。このため、達成対応処理（図８７）のステップＳ４３０１において、主側ＲＡＭ７４における払出カウンタの値が「２」以上であるか否かを判定する処理を実行し、当該処理にて肯定判定が行われたことに基づいて、１回の判定処理で、いずれかの小役入賞が成立していること、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上の値であること、第１～第６赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが発生している可能性があること、並びに第１～第７補填入賞が発生していないことを主側ＭＰＵ７２にて特定することができる。これにより、これらのことを特定するために複数の判定処理を必要とする構成と比較して、達成対応処理（図８７）の処理構成を簡素化することができる。

【０９０３】

図８４（ａ）、図８４（ｂ）及び図８５を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、インデックス値ＩＶ＝１～４の数値範囲には第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる第１赤ベル当選データ、第１黒ベル当選データ、第２赤ベル当選データ及び第１青ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」～「４」の数値範囲に含まれていることに基づいて左達成フラグ７４ｎの設定を行うための処理に進むことができる。また、インデックス値ＩＶ＝５～８の数値範囲には第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる第３赤ベル当選データ、第２黒ベル当選データ、第４赤ベル当選データ及び第２青ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」～「８」の数値範囲に含まれていることに基づいて中達成フラグ７４ｏの設定を行うための処理に進むことができる。さらにまた、インデックス値ＩＶ＝９～１２の数値範囲には第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる第５赤ベル当選データ、第３黒ベル当選データ、第６赤ベル当選データ及び第３青ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「９」～「１２」の数値範囲に含まれていることに基づいて右達成フラグ７４ｐの設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報に対応する達成フラグ７４ｎ～７４ｐの設定を行うための処理構成を簡素化することができる。

【０９０４】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される達成後上乗せ用処理について図８８のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、達成後上乗せ用処理は達成対応処理（図８７）のステップＳ４３１２にて実行される。

【０９０５】

達成後上乗せ用処理では、主側ＲＡＭ７４における達成フラグ７４ｎ～７４ｐの全てに「１」がセットされている場合（ステップＳ４４０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの第０ビットの値が「１」であるか否かを判定することによりインデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する（ステップＳ４４０２）。上記第５の実施形態において既に説明したとおり、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定することによりインデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する構成とすることにより、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報を「２」で除算した場合の剰余を算出し、当該剰余が「１」であるか否かを判定する構成と比較して、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であることを特定するために必要となる処理の数を低減することができる。

【０９０６】
既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、「１」～「１２」の数値範囲における奇数のインデックス値ＩＶには第１～第６赤ベル当選データのいずれかがセットされている。ステップＳ４４０２にて肯定判定を行った場合には、赤ベル入賞に対応する付与数である「４０」を主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する（ステップＳ４４０３）。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「４０」増加する。
【０９０７】
既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、「２」（２進数表記で「００００００１０」）、「６」（２進数表記で「００００００１１０」）又は「１０」（２進数表記で「０００００１０１０」）のインデックス値ＩＶには第１～第３黒ベル当選データのいずれかがセットされているとともに、「４」（２進数表記で「０００００１００」）、「８」（２進数表記で「００００１０００」）又は「１２」（２進数表記で「０００００１００」）のインデックス値ＩＶには第１～第３青ベル当選データのいずれかがセットされている。このため、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「０」であるとともに第１ビットの値が「１」である場合には、第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立することにより最後のミッションが達成されたことを意味するとともに、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビット及び第１ビットの値が「０」である場合には、第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立することにより最後のミッションが達成されたことを意味する。
【０９０８】
主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの第０ビットの値が「０」である場合には（ステップＳ４４０２：ＮＯ）、インデックス値カウンタ７４ａの第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する（ステップＳ４４０４）。ステップＳ４４０４にて肯定判定を行った場合、すなわち第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立することにより最後のミッションが達成された場合には、黒ベル入賞に対応する付与数である「３０」を主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する（ステップＳ４４０５）。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」増加する。また、ステップＳ４４０４にて否定判定を行った場合、すなわち第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立することにより最後のミッションが達成された場合には、青ベル入賞に対応する付与数である「６０」を主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する（ステップＳ４４０６）。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」増加する。
【０９０９】
このように、いずれかの赤ベル入賞が成立することにより第１１～第１３ミッションの全てが達成された状態となった場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「４０」加算されるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立することにより第１１～第１３ミッションの全てが達成された状態となった場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」加算される。また、いずれかの青ベル入賞が成立することにより第１１～第１３ミッションの全てが達成された状態となった場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」加算される。第１１～第１３ミッションのうち最後に達成されるミッションの種類に応じて、加算される遊技媒体の付与数が変動する構成とすることにより、第１１～第１３ミッションのうち最後に達成されるミッションの種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０９１０】
既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４では、「１」～「１２」の数値範囲において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」となるインデックス値ＩＶにはいずれかの赤ベル当選データが設定されている。また、「１」～「１２」の数値範囲において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「０」となるとともに第１ビットの値が「１」となるインデ

ックス値ＩＶにはいずれかの黒ベル当選データが設定されている。さらにまた、「１」～「１２」の数値範囲において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビット及び第１ビットの値が「０」となるインデックス値ＩＶにはいずれかの青ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する処理、及びインデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する処理を行うことにより、赤ベル入賞、黒ベル入賞及び青ベル入賞のうち今回成立したベル入賞の種類を主側ＭＰＵ７２にて特定可能とすることができる。これにより、今回成立したベル入賞の種類を特定するための処理構成を簡素化することができる。

【０９１１】

ステップＳ４４０３の処理を行った場合、ステップＳ４４０５の処理を行った場合又はステップＳ４４０６の処理を行った場合には、達成後上乗せコマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ４４０７）。達成後上乗せコマンドには、ステップＳ４４０３、ステップＳ４４０５又はステップＳ４４０６にてＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算されたＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数に対応する数値情報が設定される。演出側ＭＰＵ９２は、受信した達成後上乗せコマンドに基づいて、達成後上乗せ演出を実行する。遊技者は、当該達成後上乗せ演出の内容に基づいて、全てのミッションが達成されてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が増加したこと、及び当該増加分を把握することができる。演出側ＭＰＵ９２は、達成後上乗せコマンドを受信した場合、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が増加したこと、及び当該増加分を報知する演出が上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行されるようにする。

【０９１２】

その後、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグを「０」クリアする（ステップＳ４４０８）。これにより、全てのミッションが達成されて上乗せ挑戦演出が終了した状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０９１３】

上記のとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４におけるインデックス値ＩＶ＝１～１２のうちインデックス値ＩＶ＝１～４の範囲には第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれか１つが設定されており、インデックス値ＩＶ＝５～８の範囲には第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれか１つが設定されており、インデックス値ＩＶ＝９～１２の範囲には第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれか１つが設定されている。このため、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選していることに基づいて左達成フラグ７４ｎに「１」を設定するための処理が実行されるようにするための処理構成、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選していることに基づいて中達成フラグ７４ｏに「１」を設定するための処理が実行されるようにするための処理構成、並びに第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選していることに基づいて右達成フラグ７４ｐに「１」を設定するための処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。これにより、これらの処理に対応するプログラムを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。

【０９１４】

非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４におけるインデックス値ＩＶ＝１～１２のうち第０ビットが「１」であるインデックス値ＩＶ（具体的には「１」、「３」、「５」、「７」、「９」及び「１１」のいずれか）には第１～第６赤ベル当選データのいずれか１つが設定されており、第０ビットが「０」であるとともに第１ビットが「１」であるインデックス値ＩＶ（具体的には「２」、「６」及び「１０」のいずれか）には第１～第３黒ベル当選データの１つが設定されており、第０ビットが「０」であるとともに第１ビットが「０」であるインデックス値ＩＶ（具体的には「４」、「８」及び「１２」のいずれか）には第１～第３青ベル当選データの１つが設定されている。このため、第１～第６赤ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選していることに基づいて赤ベル入賞に対応する付与数をＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する処理が実行されるようにするための処理構成、第１～第３黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選していることに基づいて黒ベル入賞に対応する付与数をＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する処理が実行されるようにするための処理構成、並びに第１～第３青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選していることに基づいて青ベル入賞に対応する付与数をＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。これにより、これらの処理に対応するプログラムを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。

【０９１５】

インデックス値カウンタ７４ａに設定され得る「０」～「２０」の数値情報のうち赤ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４４０３）の対象となるインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１には、当該処理の対象となる他のインデックス値ＩＶのいずれとも連番にならないインデックス値ＩＶが含まれている。これに対して、ステップ８００２において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル入賞に対応する処理に進む構成とすることにより、赤ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、赤ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。

【０９１６】

インデックス値カウンタ７４ａに設定され得る「０」～「２０」の数値情報のうち黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６）の対象となるインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２には、当該処理の対象となる他のインデックス値ＩＶのいずれとも連番にならないインデックス値ＩＶが含まれている。これに対して、ステップ８００２において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、否定判定が行われたことに基づいて黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する処理に進む構成とすることにより、黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。

【０９１７】

＜第７の実施形態＞

本実施形態では役の抽選処理にて当選したインデックス値ＩＶの設定態様が上記第５の実施形態と相違している。以下、上記第５の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第５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。

【０９１８】

設定値が「３」である場合を例に挙げて、非ボーナス状態（具体的には通常遊技状態Ｓ

Ｔ１１、ボーナス内部状態ＳＴ１２及びＡＴ状態ＳＴ１４のいずれか）における抽選テーブルについて説明する。図８９（ａ）は本実施形態における主側ＲＯＭ７３の構成を説明するための説明図である。図８９（ａ）に示すように、主側ＲＯＭ７３には非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５が記憶されている。非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５は、通常遊技状態ＳＴ１１、ボーナス内部状態ＳＴ１２及びＡＴ状態ＳＴ１４において実行される役の抽選処理において選択される。

【０９１９】

非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５に設定されているインデックス値ＩＶ、当選データ及びポイント値ＰＶは、上記第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１（図６３（ａ））と同一である。非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５には、「１」～「２０」のインデックス値ＩＶが設定されている。非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５におけるインデックス値ＩＶ＝１～２０のそれぞれに設定されている当選データの種類は、上記第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１のインデックス値ＩＶ＝１～２０のそれぞれに設定されている当選データの種類と同一である。また、インデックス値ＩＶ＝１～２０のいずれかで当選となった場合における各リール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、成立する又は成立し得る入賞との関係は、上記第５の実施形態において既に説明したとおりである。

【０９２０】

非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５において、インデックス値ＩＶ＝１～１２に設定されているＰＶ値は「２２５０」であり、インデックス値ＩＶ＝１３に設定されているＰＶ値は「７０００」であり、インデックス値ＩＶ＝１４に設定されているＰＶ値は「０」であり、インデックス値ＩＶ＝１５に設定されているＰＶ値は「８５０」であり、インデックス値ＩＶ＝１６に設定されているＰＶ値は「１５５」であり、インデックス値ＩＶ＝１７に設定されているＰＶ値は「２００」であり、インデックス値ＩＶ＝１８に設定されているＰＶ値は「４００」であり、インデックス値ＩＶ＝１９に設定されているＰＶ値は「９０００」であり、インデックス値ＩＶ＝２０に設定されているＰＶ値は「５００」である。

【０９２１】

非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５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＝１２の際に当選となる確率は、それぞれ約１／２９．１である。また、インデックス値ＩＶ＝１３の際に当選となる確率は、約１／９．４である。また、インデックス値ＩＶ＝１５の際に当選となる確率は、約１／７７．１である。また、インデックス値ＩＶ＝１６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＝１７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＝１８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＝１９の際に当選となる確率は、約１／７．３である。また、インデックス値ＩＶ＝２０の際に当選となる確率は、約１／１３１である。インデックス値ＩＶ＝１４に設定されているポイント値ＰＶが「０」であるため、非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５を参照して役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行される場合、インデックス値ＩＶ＝１４である状況において判定値ＤＶが最大値である「６５５３５」を超えることはない。

【０９２２】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される役の抽選処理について図８９（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、役の抽選処理は通常処理（図１５）のステップＳ３０７にて実行される。

【０９２３】

ステップＳ４５０１～ステップＳ４５０６では、上記第５の実施形態における役の抽選処理（図６２）のステップＳ２８０１～ステップＳ２８０６と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値を「０」クリアする（ステップＳ４５０１）。これにより、インデックス値カウンタ７４ａにインデックス値ＩＶがセットされていない状態とすることができる。

【０９２４】
その後、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する（ステップＳ４５０２）。上記第５の実施形態において既に説明したとおり、主側ＭＰＵ７２は、乱数回路７５にて生成されている「０」～「６５５３５」の乱数のうちスタートレバー４１の操作が確認されたことに基づいて乱数回路７５においてラッチした値を主側ＲＡＭ７４に格納する。その後、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Ｓ４５０３）。ステップＳ４５０３では、現状の設定値と、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。
【０９２５】
その後、インデックス値ＩＶを「１」とした後に（ステップＳ４５０４）、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Ｓ４５０５）。かかる判定値設定処理では、現在の判定値ＤＶに、現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶを設定する。なお、各ゲームにおける初回の判定値設定処理では、ステップＳ４５０２にて取得した乱数の値を現在の判定値ＤＶとし、この乱数の値に現在のインデックス値ＩＶであるインデックス値ＩＶ＝１と対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとする。
【０９２６】
その後、インデックス値ＩＶと対応する役の当否判定を行う（ステップＳ４５０６）。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。ステップＳ４５０６にて否定判定を行った場合には、ステップＳ４５０７～ステップＳ４５０８において上記第５の実施形態における役の抽選処理（図６２）のステップＳ２８０９～ステップＳ２８１０と同様の処理を実行する。具体的には、判定値ＤＶが「６５５３５」を超えなかった場合（ステップＳ４５０６：ＮＯ）、すなわちインデックス値ＩＶと対応する役に外れた場合にはインデックス値ＩＶを１加算した後に（ステップＳ４５０７）、インデックス値ＩＶと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する（ステップＳ４５０８）。具体的には、当該１加算されたインデックス値ＩＶが抽選テーブルに設定されたインデックス値ＩＶの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップＳ４５０５に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップＳ４５０５では、先の役の当否判定に用いた判定値ＤＶ（すなわち現在の判定値ＤＶ）に現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとし、ステップＳ４５０６では、当該判定値ＤＶに基づいて役の当否判定を行う。
【０９２７】
判定値ＤＶが「６５５３５」を超えた場合には（ステップＳ４５０６：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４に既に設定されているＢＢ当選データが存在しているか否かを判定することによりボーナス内部状態ＳＴ１２であるか否かを判定する（ステップＳ４５０９）。主側ＲＡＭ７４に既にＢＢ当選データが設定されている場合（ステップＳ４５０９：ＹＥＳ）、すなわちボーナス内部状態ＳＴ１２である場合には、現状におけるインデックス値ＩＶが「１５」であるか否かを判定し（ステップＳ４５１０）、当該インデックス値ＩＶが「１５」である場合には（ステップＳ４５１０：ＹＥＳ）、インデックス値ＩＶを「１４」に変更する（ステップＳ４５１１）。これにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２であるとともにインデックス値ＩＶが「１５」である状況において判定値ＤＶの値が最大値を超えた場合には、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選するようにすることができる。
【０９２８】
ステップＳ４５１０にて否定判定を行った場合には、現状におけるインデックス値ＩＶが「２０」であるか否かを判定する（ステップＳ４５１２）。ステップＳ４５０９にて否定判定を行った場合、ステップＳ４５１１の処理を行った場合、又はステップＳ４５１２にて否定判定を行った場合には、上記第５の実施形態における役の抽選処理（図６２）のステップＳ２８０７と同様に、現状におけるインデックス値ＩＶを主側ＲＡＭ７４におけ

るインデックス値カウンタ７４ａにセットする（ステップＳ４５１３）。これにより、今回の役の抽選処理（図８９（ｂ））にて当選となったインデックス値ＩＶを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０９２９】

その後、現状において主側ＲＡＭ７４に読み出されている役抽選テーブルにおいて、現状におけるインデックス値ＩＶに対応させて設定されている当選データを主側ＲＡＭ７４にセットする（ステップＳ４５１４）。これにより、現状において当選している小役、リプレイ役及びＢＢ役を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０９３０】

既に説明したとおり、非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５において、インデックス値ＩＶ＝１４に対応させて設定されているポイント値ＰＶは「０」であるとともに、インデックス値ＩＶ＝１４に対応させてチェリー当選データが設定されている。このため、非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５が参照されている場合に、インデックス値ＩＶ＝１４である状況において判定値ＤＶが上限値である「６５５３５」を超えることはないものの、ステップＳ４５０９～ステップＳ４５１１の処理が実行されて現状におけるインデックス値ＩＶが「１５」から「１４」に変更された状態でステップＳ４５１４の処理が実行された場合には、非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５においてインデックス値ＩＶ＝１４に対応させて設定されているチェリー当選データが主側ＲＡＭ７４に設定されるようにすることができる。

【０９３１】

ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理（図８９（ｂ））においてインデックス値ＩＶが「２０」である状況において判定値ＤＶが上限値である「６５５３５」を超えた場合（ステップＳ４５０９：ＹＥＳ、ステップＳ４５１０：ＮＯ、ステップＳ４５１２：ＹＥＳ）には、ステップＳ４５１３及びステップＳ４５１４の処理を実行することなく、ステップＳ４５１５に進む。これにより、非ボーナス状態である通常遊技状態ＳＴ１１、ボーナス内部状態ＳＴ１２及びＡＴ状態ＳＴ１４において実行される役の抽選処理（図８９（ｂ））にて参照される抽選テーブルが非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５で共通化されている構成において、既に主側ＲＡＭ７４に設定されているＢＢ当選データが存在している状況において、ＢＢ当選データが重複して主側ＲＡＭ７４に設定されてしまうことを防止することができる。

【０９３２】

今回の役の抽選処理（図８９（ｂ））が非ボーナス内部状態（すなわち通常遊技状態ＳＴ１１、ＢＢ状態ＳＴ１３又はＡＴ状態ＳＴ１４）において実行された場合には、ステップＳ４５０９にて否定判定が行われるため、ステップＳ４５１０～ステップＳ４５１２の処理は実行されない。これにより、インデックス値ＩＶ＝１４を、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行された場合にインデックス値カウンタ７４ａに設定され得るインデックス値ＩＶであって、非ボーナス内部状態において役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行された場合にインデックス値カウンタ７４ａに設定されないインデックス値ＩＶとすることができる。また、インデックス値ＩＶ＝２０を、ボーナス内部状態ＳＴ１２又はＢＢ状態ＳＴ１３において役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行された場合にインデックス値カウンタ７４ａに設定されないインデックス値ＩＶであって、通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４において役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行された場合にインデックス値カウンタ７４ａに設定され得るインデックス値ＩＶとすることができる。

【０９３３】

ステップＳ４５０８にて否定判定を行った場合、ステップＳ４５１２にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ４５１４の処理を行った場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。この場合には、ステップＳ４５１５～ステップＳ４５１９において上記第５の実施形態における役の抽選処理（図６２）のステップＳ２８１１～ステップＳ２８１５と同様の処理を実行する。具体的には、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情

報第１設定処理を行う（ステップＳ４５１５）。その後、ステップＳ４５１６にてゲーム開始時の有利抽選処理を実行し、ステップＳ４５１７にて遊技区間の第１制御処理を実行する。その後、ステップＳ４５１８にて停止操作報知制御処理を実行し、ステップＳ４５１９にてゲーム開始コマンドの送信処理を実行する。

【０９３４】

上記のとおり、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶとして「１４」及び「１５」が存在している。また、主側ＲＯＭ７３には、非ボーナス状態において実行される役の抽選処理（図８９（ｂ））にて参照される抽選テーブルとして、インデックス値ＩＶ＝１４，１５のうちインデックス値ＩＶ＝１５のみに「１」以上のポイント値ＰＶが設定されている抽選テーブルのみ（具体的には非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５のみ）が記憶されている。そして、役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行され、インデックス値ＩＶの値が「１５」である状況において判定値ＤＶの値が最大値（「６５５３５」）を超えた場合には、非ボーナス内部状態であることを条件としてインデックス値ＩＶの値が「１４」に変更され、インデックス値ＩＶ＝１４に当選する。これにより、インデックス値ＩＶ＝１４，１５のうちインデックス値ＩＶ＝１４のみに当選し得る抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３に記憶しておくことを不要としながら、非ボーナス内部状態において役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行され、インデックス値ＩＶの値が「１５」である状況において判定値ＤＶの値が最大値（「６５５３５」）を超えた場合にはインデックス値ＩＶ＝１５に当選するとともに、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理が実行され、インデックス値ＩＶの値が「１５」である状況において判定値ＤＶの値が最大値（「６５５３５」）を超えた場合にはインデックス値ＩＶ＝１４に当選するようにすることができる。

【０９３５】

ボーナス内部状態ＳＴ１２において参照される役の抽選テーブル（具体的には非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）が非ボーナス内部状態において参照される役の抽選テーブル（具体的には非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）と同一である構成とすることにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２において参照される役の抽選テーブルとして非ボーナス内部状態において参照される役の抽選テーブルとは別の役の抽選テーブルが記憶されている構成と比較して、役の抽選テーブルを記憶するために必要となる主側ＲＯＭのデータ容量を低減することができる。

【０９３６】

主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であることに基づいてボーナス内部状態ＳＴ１２にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを主側ＭＰＵ７２が把握する構成であることにより、インデックス値カウンタ７４ａに加えて、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを示す情報が設定されるフラグが主側ＲＡＭ７４に設けられている構成と比較して、ボーナス内部状態ＳＴ１２にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするために主側ＲＡＭ７４において確保する必要がある記憶領域のデータ容量を低減することができる。

【０９３７】

＜第８の実施形態＞

本実施形態では強制終了前報知の実行制御の内容が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違す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。

【０９３８】

図９０（ａ）～図９０（ｄ）は画像表示装置６３における強制終了前報知の表示内容を説明するための説明図である。

【０９３９】

図９０（ａ）、図９０（ｂ）及び図９０（ｄ）に示すように、画像表示装置６３では、

遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、第１ＣＢ状態ＳＴ２、第２ＣＢ状態ＳＴ３、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５のいずれか）に対応する演出用キャラクタ画像Ｇ８０の表示が行われる。

【０９４０】

本実施形態であっても上記第１の実施形態と同様に終了判定カウンタ９８ｂに初期値が設定されてから遊技者に付与された遊技媒体数が１９０００枚を超えた場合には遊技が強制終了される。また、終了判定カウンタ９８ｂに初期値が設定されてから遊技者に付与された遊技媒体数が１８８５０枚に達した場合には、図９０（ａ）に示すように画像表示装置６３には遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知するための終了前画像Ｇ３３として「遊技停止まで１５０枚」という画像が表示される。また、この終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数は、終了判定カウンタ９８ｂの値に応じて変動する。つまり、終了判定カウンタ９８ｂの値が増加した場合には終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数はそれに応じて減少し、終了判定カウンタ９８ｂの値が減少した場合には終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数はそれに応じて増加する。また、終了判定カウンタ９８ｂの値が「６５２８５」以下となった場合、終了前画像Ｇ３３の表示が終了される。つまり、スロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされてから遊技者に付与された遊技媒体数が１８８５０枚に達した場合に終了前画像Ｇ３３の表示が開始されるのに対して、遊技者に付与された遊技媒体数が１８７５０枚まで減少した場合には終了前画像Ｇ３３の表示が終了する。遊技者は終了前画像Ｇ３３を確認することで、遊技の強制終了が近付いていることを把握することが可能となるとともに、遊技の強制終了発生までの残りの獲得数を把握することが可能となる。

【０９４１】

なお、ベースＡＴ状態ＳＴ４であるため画像表示装置６３には上記第１の実施形態と同様に、残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３が表示される。残り付与数画像Ｇ２１はベースＡＴ状態ＳＴ４の遊技媒体の残りの付与数を報知するための画像である。獲得数画像Ｇ２２は現状のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから遊技者が獲得した遊技媒体の合計数を報知するための画像である。消化ゲーム数画像Ｇ２３は現状のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから消化された合計ゲーム数を報知するための画像である。

【０９４２】

ここで、本実施形態においては終了判定カウンタ９８ｂの値が「６５３８５」に達すること、すなわちスロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされてから遊技者に付与された遊技媒体数が１８８５０枚に達することで終了前報知が開始される場合、画像表示装置６３には遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知するための画像として終了前画像Ｇ３３以外にも終了前強調用画像Ｇ８１が表示される。終了前強調用画像Ｇ８１には終了前画像Ｇ３３と同様に強制終了発生までの遊技媒体の残りの獲得数を示す画像が表示される。

【０９４３】

終了前強調用画像Ｇ８１は終了前画像Ｇ３３よりも大きなサイズであって画像表示装置６３の表示面の中央寄りの位置で表示される。これにより、終了前強調用画像Ｇ８１を終了前画像Ｇ３３よりも目立たせることが可能となる。また、終了前強調用画像Ｇ８１は終了前画像Ｇ３３に重ねることなく別の表示位置に表示される。これにより、終了前強調用画像Ｇ８１と終了前画像Ｇ３３とを個別に遊技者に認識させることが可能となる。また、終了前強調用画像Ｇ８１はベースＡＴ状態ＳＴ４であれば残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３に重ねることなく別の表示位置に表示され、エンディングＡＴ状態ＳＴ５であれば獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３に重ねることなく別の表示位置に表示される。これにより、残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３の視認性を低下させることなく終了前強調用画像Ｇ８１を表示することが可能となる。

【０９４４】
図９０（ｂ）に示すように、終了前強調用画像Ｇ８１は終了判定カウンタ９８ｂに初期値がセットされてから遊技者に付与された遊技媒体数が１８８５０枚に達したゲームが終了する場合に表示が終了されるのに対して、終了前画像Ｇ３３は当該ゲームが終了した後も表示が継続され、遊技者に付与された遊技媒体数が１８７５０枚まで減少して表示終了条件が成立しない限りは遊技の強制終了が発生するまで継続して表示される。また、終了前画像Ｇ３３の表示が継続されている間はゲームの消化に伴って終了判定カウンタ９８ｂの値が変更された場合にそれに合わせて強制終了発生までの残りの獲得数の表示は更新されるものの、表示位置、サイズ及び表示色といった表示条件は変更されない。これにより、終了判定カウンタ９８ｂに初期値がセットされてから遊技者に付与された遊技媒体数が１８８５０枚に達した場合には終了前画像Ｇ３３だけではなく終了前強調用画像Ｇ８１を表示させることによって遊技の強制終了が近付いていることを強調して遊技者に明確に報知するようにしながら、その後のゲームにおいては終了前画像Ｇ３３によって過剰に目立たないようにしながら遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知し続けることが可能となる。

【０９４５】
終了前画像Ｇ３３は画像表示装置６３において図９０（ｃ）に示すようにデモ画像Ｇ８２が表示された場合にも表示が継続される。演出用キャラクタ画像Ｇ８０は、デモ画像Ｇ８２が表示された場合に表示が終了され、デモ画像Ｇ８２の表示が終了した場合に表示が再開される。また、残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３についてはデモ画像Ｇ８２が表示された場合に表示が終了され、デモ画像Ｇ８２の表示が終了した場合に表示が再開される。但し、これに限定されることはなくデモ画像Ｇ８２が表示されている状況であっても残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３の少なくとも一つの画像の表示が継続される構成としてもよい。

【０９４６】
デモ画像Ｇ８２は、スロットマシン１０において一のゲームが終了してから次のゲームが開始されるまでの期間である非遊技期間がデモ開始基準期間（例えば１分）以上となった場合に表示が開始される。なお、１枚以上のメダルがベットされている場合には非遊技期間がデモ開始基準期間以上となったとしてもデモ画像Ｇ８２の表示が開始されない構成としてもよくデモ画像Ｇ８２の表示が開始される構成としてもよい。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４やエンディングＡＴ状態ＳＴ５といったように通常遊技状態ＳＴ１ではない遊技状態である場合には非遊技期間がデモ開始基準期間以上となったとしてもデモ画像Ｇ８２の表示が開始されない構成としてもよくデモ画像Ｇ８２の表示が開始される構成としてもよい。

【０９４７】
デモ画像Ｇ８２の具体的な内容は任意であるが、本スロットマシン１０では演出用キャラクタ画像Ｇ８０とは異なる所定のキャラクタ画像の動画表示が行われる。デモ画像Ｇ８２の表示は新たなゲームが開始された場合に終了する。デモ画像Ｇ８２の表示が終了した場合には、画像表示装置６３においてはデモ画像Ｇ８２の表示が開始される前の表示が再開される。上記のようにデモ画像Ｇ８２の表示が行われている状況であっても終了前画像Ｇ３３の表示が継続されることにより、非遊技期間であっても遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知し続けることが可能となる。また、デモ画像Ｇ８２が表示されている期間であっても終了前画像Ｇ３３の表示位置、サイズ及び表示色といった表示条件は変更されない。これにより、デモ画像Ｇ８２の表示の開始前後で終了前画像Ｇ３３を表示するための処理内容を変更する必要がないため処理負荷を軽減することが可能となる。

【０９４８】
デモ画像Ｇ８２の表示が終了した場合、終了前画像Ｇ３３の表示が開始される場合と同様に図９０（ｄ）に示すように終了前強調用画像Ｇ８１が表示される。この場合における終了前強調用画像Ｇ８１の表示位置、サイズ及び表示色といった表示条件は終了前画像Ｇ３３の表示が開始される場合に終了前強調用画像Ｇ８１が表示される場合と同様である。

但し、終了前強調用画像Ｇ８１に表示される強制終了発生までの残りの獲得数はその時点における終了判定カウンタ９８ｂの値に対応したものとなる。また、この終了前強調用画像Ｇ８１における残りの獲得数の内容は、終了前画像Ｇ３３における残りの獲得数の内容と同一となる。デモ画像Ｇ８２の表示が終了した場合に終了前強調用画像Ｇ８１の表示が行われることにより、非遊技期間を終了させてゲームを開始した遊技者に対して遊技の強制終了が近付いていることを明確に報知することが可能となる。

【０９４９】

終了前強調用画像Ｇ８１の表示はデモ画像Ｇ８２の表示の終了契機となったゲームが終了した場合に終了する。一方、終了前画像Ｇ３３はデモ画像Ｇ８２が表示されていた状況と同様に、デモ画像Ｇ８２の表示の終了契機となったゲームが終了したとしても表示が継続される。また、この場合であっても終了前画像Ｇ３３の表示位置、サイズ及び表示色といった表示条件は変更されない。このように終了前画像Ｇ３３の表示を継続することにより遊技の強制終了が近付いていることの報知を継続して行うようにしながら、終了前強調用画像Ｇ８１の表示を終了することで遊技の強制終了が近付いていることの報知を強調し過ぎないようにすることが可能となる。

【０９５０】

次に、上記のような終了前画像Ｇ３３、終了前強調用画像Ｇ８１及びデモ画像Ｇ８２の表示を可能とするための演出側ＭＰＵ９２の処理構成について説明する。図９１は演出側ＭＰＵ９２にて実行される終了前報知用処理を示すフローチャートである。なお、終了前報知用処理は遊技状態に関係なく比較的短い周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し実行される。

【０９５１】

まず終了前画像Ｇ３３が表示される強制終了前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップＳ４６０１）。ステップＳ４６０１にて否定判定をした場合、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる終了判定カウンタ９８ｂの値を把握する（ステップＳ４６０２）。そして、その把握した終了判定カウンタ９８ｂの値が強制終了前報知の開始条件である「６５３８５」以上であるか否かを判定する（ステップＳ４６０３）。強制終了前報知の開始条件が成立している場合（ステップＳ４６０３：ＹＥＳ）、開始時報知の設定処理を実行する（ステップＳ４６０４）。これにより、画像表示装置６３において終了前強調用画像Ｇ８１の表示が開始される。また、強制終了前報知の設定処理を実行する（ステップＳ４６０５）。これにより、画像表示装置６３において終了前画像Ｇ３３の表示が開始される。

【０９５２】

その後、エンディング成立前画像Ｇ３１（図５３（ａ）参照）が表示されるエンディング成立前報知の実行中である場合（ステップＳ４６０６：ＹＥＳ）、当該エンディング成立前報知を終了させる（ステップＳ４６０７）。これにより、画像表示装置６３においてエンディング成立前画像Ｇ３１が表示されている状況において終了前画像Ｇ３３の表示が開始される場合、エンディング成立前画像Ｇ３１の表示が終了されることとなる。よって、エンディング成立前画像Ｇ３１の表示よりも終了前画像Ｇ３３の表示を優先させることが可能となり、遊技の強制終了の発生が近付いていることを遊技者に認識させ易くすることが可能となる。

【０９５３】

強制終了前報知の実行中ではなく（ステップＳ４６０１：ＮＯ）且つ強制終了前報知の開始条件が成立していない場合（ステップＳ４６０３：ＮＯ）、エンディング成立前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップＳ４６０８）。ステップＳ４６０８にて否定判定をした場合、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が「３９８０」以上であるか否かを判定するとともに（ステップＳ４６０９）、当該回転受付コマンドＢに含まれる合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５４２１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ４６１０）。つまり、今回の第２区間ＳＣ２が開始されてからのゲームの実行回数が「３９８０」に達したか否かを判定す

るとともに、今回の第２区間ＳＣ２が開始されてからの遊技媒体の合計獲得数が２３００枚に達したか否かを判定する。ステップＳ４６０９及びステップＳ４６１０のいずれかにて肯定判定をした場合、エンディング成立前報知の設定処理を実行する（ステップＳ４６１１）。これにより、画像表示装置６３においてエンディング成立前画像Ｇ３１の表示が開始される。なお、エンディング条件が成立した場合にはＡＴ演出制御処理（図４２）におけるリザルト演出の設定処理（ステップＳ１６３２）にてエンディング成立画像Ｇ３２が画像表示装置６３に表示されるようにするための処理が実行される。

【０９５４】

強制終了前報知の実行中である場合（ステップＳ４６０１：ＹＥＳ）、終了前制御用処理を実行する（ステップＳ４６１２）。図９２は終了前制御用処理を示すフローチャートである。

【０９５５】

まず主側ＭＰＵ７２から強制終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ４７０１）。強制終了コマンドは、終了判定カウンタ９８ｂの値が「６５５３５」を超えることすなわちスロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が１９０００枚を超えるという条件が成立した場合に、終了設定処理（図５２）のステップＳ２２０２にて主側ＭＰＵ７２から送信される。強制終了コマンドを受信した場合（ステップＳ４７０１：ＹＥＳ）、強制終了報知の設定処理を実行する（ステップＳ４７０２）。これにより、画像表示装置６３において強制終了画像Ｇ３４の表示が開始される。

【０９５６】

強制終了コマンドを受信していない場合（ステップＳ４７０１：ＮＯ）、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる終了判定カウンタ９８ｂの値を把握する（ステップＳ４７０３）。そして、その把握した終了判定カウンタ９８ｂの値が強制終了前報知の解除条件である「６５２８５」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４７０４）。この強制終了前報知の解除条件に対応する「６５２８５」は、既に説明した強制終了前報知の開始条件に対応する「６５３８５」よりも少ない値である。つまり、終了判定カウンタ９８ｂの値が最大値である「６５５３５」を超えた場合に強制終了が発生することとなるが、強制終了前報知の解除条件である値は強制終了前報知の開始条件に対応する値よりも強制終了の発生条件となる値に対して遠い側の値となっている。強制終了前報知の解除条件が成立している場合（ステップＳ４７０４：ＹＥＳ）、強制終了前報知の解除処理を実行する（ステップＳ４７０５）。これにより、画像表示装置６３における終了前画像Ｇ３３の表示が終了される。

【０９５７】

強制終了前報知の解除条件が成立していない場合（ステップＳ４７０４：ＮＯ）、強制終了前報知の更新処理を実行する（ステップＳ４７０６）。強制終了前報知の更新処理では、終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数を終了判定カウンタ９８ｂの値に応じて変動させる。つまり、終了判定カウンタ９８ｂの値が増加した場合には終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数をそれに応じて減少させ、終了判定カウンタ９８ｂの値が減少した場合には終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数をそれに応じて増加させる。

【０９５８】

その後、演出側ＲＡＭ９４に設けられたデモ演出復帰フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４７０７）。ここで、デモ演出の実行制御を行うために演出側ＭＰＵ９２にて実行されるデモ演出制御処理について図９３のフローチャートを参照しながら説明する。なお、デモ演出制御処理は遊技状態に関係なく比較的短い周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し実行される。

【０９５９】

デモ演出の実行中ではない場合（ステップＳ４８０１：ＮＯ）、デモ演出の開始条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ４８０２）。具体的には、前回のゲームが終了し

てから新たなゲームが開始されることなくデモ開始基準期間（例えば１分）以上が経過したか否かを判定する。デモ演出の開始条件が成立している場合（ステップＳ４８０２：ＹＥＳ）、デモ演出の設定処理を実行する（ステップＳ４８０３）。これにより、演出用キャラクタ画像Ｇ８０の表示が終了され、画像表示装置６３においてデモ画像Ｇ８２の表示が開始される。なお、上部ランプ６１及びスピーカ６２においてデモ画像Ｇ８２に対応する発光演出及び音演出が実行される構成としてもよい。

【０９６０】

その後、各種報知画像の非表示処理を実行する（ステップＳ４８０４）。この場合、ベースＡＴ状態ＳＴ４である場合には画像表示装置６３における残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３の表示が終了され、エンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には画像表示装置６３における獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３の表示が終了される。但し、終了前画像Ｇ３３が表示されている状況においてデモ画像Ｇ８２の表示が継続されたとしても終了前画像Ｇ３３の表示は継続される。

【０９６１】

デモ演出の実行中である場合（ステップＳ４８０１：ＹＥＳ）、デモ演出の終了条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ４８０５）。具体的には、新たなゲームが開始されたか否かを判定する。デモ演出の終了条件が成立していない場合（ステップＳ４８０５：ＮＯ）、デモ演出の更新用処理を実行する（ステップＳ４８０６）。デモ演出の更新用処理では、デモ画像Ｇ８２の表示内容を時間の経過とともに更新するための処理を実行する。デモ画像Ｇ８２の表示内容が更新される場合であっても終了前画像Ｇ３３は表示内容を変更することなく表示が継続される。

【０９６２】

デモ演出の終了条件が成立している場合（ステップＳ４８０５：ＹＥＳ）、デモ演出の終了処理を実行する（ステップＳ４８０７）。これにより、画像表示装置６３におけるデモ画像Ｇ８２の表示が終了され、演出用キャラクタ画像Ｇ８０の表示が再開される。この場合であっても終了前画像Ｇ３３は表示内容を変更することなく表示が継続される。その後、各種報知画像の表示再開処理を実行する（ステップＳ４８０８）。この場合、ベースＡＴ状態ＳＴ４である場合には画像表示装置６３における残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３の表示が再開され、エンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には画像表示装置６３における獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３の表示が再開される。その後、演出側ＲＡＭ９４に設けられたデモ演出復帰フラグに「１」をセットする（ステップＳ４８０９）。

【０９６３】

終了前制御用処理（図９２）の説明に戻り、演出側ＲＡＭ９４のデモ演出復帰フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ４７０７：ＹＥＳ）、開始時報知の設定処理を実行する（ステップＳ４７０８）。これにより、画像表示装置６３において終了前強調用画像Ｇ８１の表示が開始される。その後、演出側ＲＡＭ９４のデモ演出復帰フラグを「０」クリアする（ステップＳ４７０９）。

【０９６４】

ステップＳ４７０７にて否定判定をした場合又はステップＳ４７０９の処理を実行した場合、開始時報知の終了条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ４７１０）。具体的には、終了前強調用画像Ｇ８１の表示を継続していることを示すフラグに「１」がセットされている状況において主側ＭＰＵ７２からゲームが終了したことを示すコマンドを受信したか否かを判定することで、終了前強調用画像Ｇ８１の表示が開始されたゲームが終了したか否かを判定する。ステップＳ４７１０にて肯定判定をした場合、開始時報知の終了処理を実行する（ステップＳ４７１１）。これにより、終了前画像Ｇ３３の表示が開始される場合に一緒に開始された終了前強調用画像Ｇ８１の表示、又は終了前画像Ｇ３３の表示が継続されている状況において開始されたデモ画像Ｇ８２の表示が終了された場合に開始された終了前強調用画像Ｇ８１の表示が終了されることになる。

【０９６５】

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。

【０９６６】

画像表示装置６３にて終了前画像Ｇ３３の表示が行われている状況において、非遊技期間がデモ開始基準期間以上となった場合には、終了前画像Ｇ３３の表示が継続されている状態でデモ画像Ｇ８２の表示が開始される。これにより、デモ画像Ｇ８２の表示が開始されることが原因となって終了前画像Ｇ３３の表示が途切れてしまうことを防止できる。よって、デモ画像Ｇ８２の表示の開始後も遊技の強制終了が近付いていることを報知し続けることができる。

【０９６７】

終了判定カウンタ９８ｂに初期値が設定されてから遊技者に付与された遊技媒体数が１８８５０枚に達した状態となった場合に、終了前画像Ｇ３３の表示に加えて終了前強調用画像Ｇ８１の表示が行われることにより、遊技の強制終了が近付いている状態となったことを遊技者に強調して報知することができる。

【０９６８】

デモ演出の終了条件が成立して各種報知画像（ベースＡＴ状態ＳＴ４であれば残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３）の表示が再開される場合に、終了前画像Ｇ３３の表示に加えて終了前強調用画像Ｇ８１の表示が行われることにより、表示が再開される各種報知画像により報知される内容よりも、遊技の強制終了が近付いている状態であることを遊技者に強調して報知することができる。

【０９６９】

＜第９の実施形態＞

本実施形態では主側ＭＰＵ７２の処理構成が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違す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。

【０９７０】

図９４は主側ＭＰＵ７２にて実行される本実施形態における通常処理を示すフローチャートである。なお、通常処理におけるステップＳ４９０１～ステップＳ４９１７の処理のうちステップＳ４９１１にて呼び出されて実行される終了監視処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、終了監視処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【０９７１】

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Ｓ４９０１）。その後、開始待ち処理を実行する（ステップＳ４９０２）。開始待ち処理の処理内容は上記第１の実施形態における通常処理（図１５）のステップＳ３０２と同様である。その後、ゲームを開始することが可能な数のベット設定が完了している状況でスタートレバー４１が操作されたことを条件として（ステップＳ４９０３及びステップＳ４９０４：ＹＥＳ）、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Ｓ４９０５）。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。

【０９７２】

その後、ステップＳ４９０６にて、今回のゲームにおける遊技状態及び遊技区間を特定可能とする情報を主側ＲＡＭ７４の領域内処理用のワークエリア９６における開始時状況用エリア９６ｊに記憶させる。また、ステップＳ４９０７にて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Ｓ４９０８にて各リール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し、ステップＳ４９０９にて媒体付与処理を実行する。

【０９７３】

本実施形態における役の抽選処理（ステップＳ４９０７）では上記第１の実施形態にお

ける第１ＣＢ役及び第２ＣＢ役が設定されておらず、その代わりに上記第５の実施形態と同様にＢＢ役が設定されている。具体的には、３枚ベット時における役抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝１７としてＢＢ役が設定されており、その当選確率は１／２００となっている。なお、２枚ベット時における役抽選テーブルにはＢＢ役は設定されていない。役の抽選処理（ステップＳ４９０７）にてＢＢ役に当選し当該ＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されている状況でメインライン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、ＢＢ入賞となる。ＢＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がＢＢ状態に移行する。

【０９７４】

ＢＢ状態は、ＢＢ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、通常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通常ベル入賞が成立することとなる。一方、ＢＢ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、ＢＢ状態においてはＢＢ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。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。

【０９７５】

通常処理（図９４）ではステップＳ４９０９にて媒体付与処理を実行した後は、遊技終了時の対応処理を実行する（ステップＳ４９１０）。遊技終了時の対応処理では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処理を実行する。その後、ＣＡＬＬＩ命令により終了監視処理を実行する（ステップＳ４９１１）。終了監視処理の処理内容は上記第１の実施形態における通常処理（図１５）のステップＳ３１１と同様である。

【０９７６】

その後、フリーズ設定処理を実行する（ステップＳ４９１２）。フリーズ設定処理では、遊技者の操作に基づくゲームの進行を所定期間に亘って阻止するためのフリーズ状態を設定するための処理を実行する。フリーズ設定処理の詳細については後に説明する。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Ｓ４９１３）。外部出力設定処理の詳細については後に説明する。

【０９７７】

その後、遊技を強制終了させるか否かを特定するとともに遊技を強制終了させる条件が成立している場合には遊技を強制終了させるための設定を行う終了設定処理を実行する（ステップＳ４９１４）。また、終了時状況の記憶処理を実行し（ステップＳ４９１５）、ゲーム終了コマンドの送信処理を実行し（ステップＳ４９１６）、受付許可処理を実行する（ステップＳ４９１７）。これらステップＳ４９１４～ステップＳ４９１７の処理内容は上記第１の実施形態における通常処理（図１５）のステップＳ３１３～ステップＳ３１６と同様である。

【０９７８】

次に、通常処理（図９４）におけるステップＳ４９１０にて実行される遊技終了時の対応処理について、図９５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常処理（図９４）におけるステップＳ４９１０の処理はリール制御処理（ステップＳ４９０８）より

も後に実行されるため、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こととなる。また、遊技終了時の対応処理におけるステップＳ５００１～ステップＳ５０１１の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０９７９】

まず各種フラグのクリア処理を実行する（ステップＳ５００１）。各種フラグのクリア処理では、主側ＲＡＭ７４における領域内処理用のワークエリア９６の各種フラグエリア９６ｉに設けられた非ＢＢ中開始フラグ、ＢＢ中フリーズフラグ及びベースＡＴ終了フラグのそれぞれを「０」クリアする。非ＢＢ中開始フラグは、１ゲームが実行された場合において今回のゲームがＢＢ状態ではない状況で開始されたか否かを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。ＢＢ中フリーズフラグは、１ゲームが実行された場合において今回のゲームがＢＢ状態におけるフリーズ発生条件が成立したゲーム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。ベースＡＴ終了フラグは、１ゲームが実行された場合において今回のゲームがベースＡＴ状態ＳＴ４の終了ゲーム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。

【０９８０】

その後、主側ＲＡＭ７４における領域内処理用のワークエリア９６の各種フラグエリア９６ｉに設けられたＢＢ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、現状の遊技状態がＢＢ状態であるか否かを判定する（ステップＳ５００２）。ＢＢフラグは、現状の遊技状態がＢＢ状態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。ＢＢフラグに「１」がセットされておらず現状の遊技状態がＢＢ状態ではない場合（ステップＳ５００２：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４の非ＢＢ中開始フラグに「１」をセットする（ステップＳ５００３）。非ＢＢ中開始フラグに「１」がセットされた状態は、次回のゲームが終了する場合に実行される遊技終了時の対応処理（図９５）にてステップＳ５００１の処理が実行されて「０」クリアされることにより解除される。

【０９８１】

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Ｓ５００４）。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Ｓ５００５）、遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４である場合にはベースＡＴ用処理を実行し（ステップＳ５００６）、遊技状態がエンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合にはステップＳ５００７の処理を実行する。また、ステップＳ５００５にて通常用処理を実行した場合、及びステップＳ５００６にてベースＡＴ用処理を実行した場合にもステップＳ５００７の処理を実行する。ステップＳ５００５の通常用処理の処理内容は上記第１の実施形態における遊技終了時の対応処理（図２３）のステップＳ７０４と同様である。但し、本実施形態では通常用処理において解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となったことに基づいてＡＴ状態の開始設定処理が実行される場合、領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに初期付与数として「２００」をセットする処理に加えて、領域内処理用のワークエリア９６に設けられたベースＡＴ開始フラグに「１」をセットする。ベースＡＴ開始フラグは、ＡＴ状態の開始設定処理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。ＡＴ状態の開始設定処理は、通常用処理（図２５）のステップＳ９０８又は後述するＢＢ制御用処理（図９７）のステップＳ５２０７にて実行される。

【０９８２】

図９６はステップＳ５００６のベースＡＴ用処理を示すフローチャートである。なお、ベースＡＴ用処理におけるステップＳ５１０１～ステップＳ５１０６の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０９８３】

領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」である場合（ステップＳ５１０１：ＹＥＳ）、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことを意味する。この場合、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９

６ｉのベースＡＴ状態フラグ及び第２区間フラグを「０」クリアする（ステップＳ５１０２）。これにより、第２区間ＳＣ２であってベースＡＴ状態ＳＴ４である状況が終了して第１区間ＳＣ１であって通常遊技状態ＳＴ１である状況となる。また、第２区間ＳＣ２が終了する場合に区間表示部６７が点灯状態から消灯状態となる。

【０９８４】

なお、これに限定されることはなく、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となることでベースＡＴ状態ＳＴ４が終了したとしても第２区間ＳＣ２が終了することなく当該第２区間ＳＣ２が維持される構成としてもよい。この場合、領域内処理用のワークエリア９６における合計獲得数カウンタ９６ｄにて計測されている合計獲得数が２０００枚以上といったように所定の枚数以上である状況でＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となってベースＡＴ状態ＳＴ４が終了する場合、又は領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃにて計測されている継続ゲーム数が１０００ゲーム以上といったように所定のゲーム数以上である状況でＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となってベースＡＴ状態ＳＴ４が終了する場合には、第２区間ＳＣ２が終了する構成としてもよい。

【０９８５】

その後、主側ＲＡＭ７４のベースＡＴ終了フラグに「１」をセットする（ステップＳ５１０３）。ベースＡＴ終了フラグに「１」がセットされることで、今回のゲームにてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了して通常遊技状態ＳＴ１に移行したことを主側ＭＰＵ７２にて特定することが可能となる。ベースＡＴ終了フラグに「１」がセットされた状態は、次回のゲームが終了する場合に実行される遊技終了時の対応処理（図９５）にてステップＳ５００１の処理が実行されて「０」クリアされることにより解除される。

【０９８６】

ステップＳ５１０１にて否定判定をした場合、ステップＳ５１０４～ステップＳ５１０６の処理を実行する。ステップＳ５１０４～ステップＳ５１０６の処理内容は上記第１の実施形態におけるベースＡＴ用処理（図２７）のステップＳ１１０３～ステップＳ１１０５の処理内容と同様である。

【０９８７】

遊技終了時の対応処理（図９５）の説明に戻り、ステップＳ５００７では今回のゲームにおいてＢＢ入賞が成立したか否かを判定する。ＢＢ入賞が成立している場合（ステップＳ５００７：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグに「１」をセットする（ステップＳ５００８）。これにより、遊技状態がＢＢ状態となる。その後、ＢＢ開始用処理を実行する（ステップＳ５００９）。ＢＢ開始用処理では、主側ＲＡＭ７４における領域内処理用のワークエリア９６に設けられたＢＢ中カウンタにＢＢ開始時の初期値として「３５０」をセットする。ＢＢ中カウンタは、主側ＲＡＭ７４において残りのＢＢ終了基準数を計測するためのカウンタである。

【０９８８】

ステップＳ５００７にて否定判定をした場合、又はステップＳ５００９の処理を実行した場合、遊技区間制御処理を実行する（ステップＳ５０１０）。主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグに「１」がセットされており現状の遊技状態がＢＢ状態である場合（ステップＳ５００２：ＹＥＳ）、ステップＳ５０１１にてＢＢ制御用処理を実行した後に、遊技区間制御処理を実行する（ステップＳ５０１０）。遊技区間制御処理の処理内容は上記第１の実施形態における遊技終了時の対応処理（図２３）のステップＳ７０６と同様である。上記第１の実施形態において図２８のフローチャートを参照しながら既に説明したとおり、遊技区間制御処理では、領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が「４０００」以上となった場合、又は合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５５２１」を超えた場合、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行される。本実施形態では、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）を実行した場合、領域内処理用のワークエリア９６に設けられたエンディングＡＴ終了フラグに「１」をセットする。エンディングＡＴ終了フラグは、エンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了したこ

とを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。
【０９８９】
図９７は遊技終了時の対応処理（図９５）におけるステップＳ５０１１にて実行されるＢＢ制御用処理を示すフローチャートである。なお、ＢＢ制御用処理におけるステップＳ５２０１～ステップＳ５２１０の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。
【０９９０】
まず主側ＲＡＭ７４の非ＢＢ中開始フラグを「０」クリアする（ステップＳ５２０１）。既に説明したとおり遊技終了時の対応処理（図９５）のステップＳ５００２において主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグに「１」がセットされていないと判定した場合、ＢＢ入賞の成立に際して主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグに「１」をセットするための処理であるステップＳ５００８よりも前の処理タイミングであるステップＳ５００３にて非ＢＢ中開始フラグに「１」をセットする。つまり、非ＢＢ中開始フラグにはＢＢ状態ではない状況で開始されたゲームにおいてはそのゲームにてＢＢ入賞が成立したか否かに関係なく「１」がセットされる。この場合に、ＢＢ状態において開始されたゲームにて実行されるＢＢ制御用処理（図９７）が開始された場合に主側ＲＡＭ７４の非ＢＢ中開始フラグを「０」クリアする。したがって、通常処理（図９４）の１処理回においてステップＳ４９１０の遊技終了時の対応処理よりも後の処理タイミングとして設定されているフリーズ設定処理（ステップＳ４９１２）及び外部出力設定処理（ステップＳ４９１３）では、非ＢＢ中開始フラグの値が「０」であれば今回のゲームがＢＢ状態において開始されたことを主側ＭＰＵ７２にて特定することが可能となり、非ＢＢ中開始フラグの値が「１」であれば今回のゲームがＢＢ状態とは異なる遊技状態において開始されたことを主側ＭＰＵ７２にて特定することが可能となる。
【０９９１】
その後、今回のゲームにおいてＡＴ関連の抽選契機が発生したか否かを判定する（ステップＳ５２０２）。今回のゲームにおける役の抽選処理（ステップＳ４９０７）にてスイカ役又はチェリー役に当選した場合にＡＴ関連の抽選契機が発生したと判定する。ＡＴ関連の抽選契機が発生している場合（ステップＳ５２０２：ＹＥＳ）、ＡＴ関連の抽選処理を実行する（ステップＳ５２０３）。ＡＴ関連の抽選処理では、今回のゲームにおける役の抽選処理（ステップＳ４９０７）にてスイカ役に当選した場合には２５％の確率で当選結果となり、今回のゲームにおける役の抽選処理（ステップＳ４９０７）にてチェリー役に当選した場合には５０％の確率で当選結果となる。
【０９９２】
ＡＴ関連の抽選処理にて当選結果となった場合（ステップＳ５２０４：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４のベースＡＴ状態フラグ又はエンディングＡＴ状態フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、ＢＢ状態が終了した後にベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５となることが既に決定されているか否かを判定する（ステップＳ５２０５）。ＢＢ状態が終了した後にベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５となることが未だ決定されていない場合（ステップＳ５２０５：ＮＯ）、ベースＡＴ状態フラグに「１」をセットし（ステップＳ５２０６）、ＡＴ状態の開始設定処理を実行する（ステップＳ５２０７）。ＡＴ状態の開始設定処理では上記第１の実施形態における通常用処理（図２５）のステップＳ９０８と同様に、主側ＲＡＭ７４のＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに初期付与数として「２００」をセットする。また、ＡＴ状態の開始設定処理（ステップＳ５２０７）では、主側ＲＡＭ７４のベースＡＴ開始フラグに「１」をセットする。これにより、ＡＴ状態の開始設定処理（ステップＳ９０８又はステップＳ５２０７）が行われたことを主側ＭＰＵ７２にて特定可能となる。
【０９９３】
ＢＢ状態が終了した後にベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５となることが既に決定されている場合（ステップＳ５２０５：ＹＥＳ）、上乗せ用処理を実行する（ステップＳ５２０８）。上乗せ用処理では主側ＲＡＭ７４のＡＴ差枚数カウンタ９６

ｅに上乗せ付与数として「１００」を加算する。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の残りの付与数が増加する。なお、上乗せ用処理では抽選を実行しその抽選にて選択された上乗せ付与数がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに加算される構成としてもよい。

【０９９４】

ステップＳ５２０７又はステップＳ５２０８の処理を実行した場合、主側ＲＡＭ７４のＢＢ中フリーズフラグに「１」をセットする（ステップＳ５２０９）。これにより、今回のゲームが終了する場合にＢＢ中フリーズ期間（例えば２０秒）に亘って遊技者の操作に基づく遊技の進行が阻止された状態となる。

【０９９５】

ステップＳ５２０２にて否定判定をした場合、ステップＳ５２０４にて否定判定をした場合、又はステップＳ５２０９の処理を実行した場合、ＢＢ終了判定用処理を実行する（ステップＳ５２１０）。ＢＢ終了判定用処理では、今回のゲームにおいて遊技媒体の付与が発生しているか否かを判定する。遊技媒体の付与が発生している場合には、主側ＲＡＭ７４のＢＢ中カウンタから今回付与された遊技媒体の数に対応する値を減算する。そして、その減算後におけるＢＢ中カウンタの値が「０」以下となっている場合に主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグを「０」クリアすることでＢＢ状態を終了させる。ＢＢ状態が終了した場合、ベースＡＴ状態フラグに「１」がセットされている場合にはベースＡＴ状態ＳＴ４に移行し、エンディングＡＴ状態フラグに「１」がセットされている場合にはエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行し、ベースＡＴ状態フラグ及びエンディングＡＴ状態フラグの両方に「１」がセットされていない場合には通常遊技状態ＳＴ１に移行する。

【０９９６】

次に、通常処理（図９４）のステップＳ４９１２にて実行されるフリーズ設定処理について図９８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、フリーズ設定処理におけるステップＳ５３０１～ステップＳ５３０８の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０９９７】

主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ５３０１：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４の非ＢＢ中開始フラグに「０」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５３０２）。ＢＢ状態の最終ゲームにおいて実行されるフリーズ設定処理（図９８）では、通常処理（図９４）の今回の処理回における遊技終了時の対応処理（図９５）におけるステップＳ５０１１のＢＢ制御用処理（図９７）において、主側ＲＡＭ７４の非ＢＢ中開始フラグが「０」クリアされているとともに、主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグが「０」クリアされている。つまり、ステップＳ５３０２では今回のゲームがＢＢ状態の最終ゲームであるか否かを判定していることになる。

【０９９８】

ステップＳ５３０１及びステップＳ５３０２の両方にて否定判定をした場合、今回のゲームがＢＢ状態ではない遊技状態において開始されたことを意味する。この場合、主側ＲＡＭ７４のベースＡＴ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Ｓ５３０３）。ベースＡＴ終了フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ５３０３：ＹＥＳ）、ベースＡＴ終了時のフリーズ設定処理を実行する（ステップＳ５３０４）。当該フリーズ設定処理では、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時のフリーズ期間として１０秒に対応する数値情報を、主側ＲＡＭ７４における領域内処理用のワークエリア９６に設けられたフリーズカウンタにセットする。当該フリーズカウンタにセットされた値は、タイマ割込み処理（図１４）のタイマ減算処理（ステップＳ２０８）が実行される度に１減算される。

【０９９９】

その後、主側ＲＡＭ７４のフリーズカウンタの値が１以上であるか否かを判定する（ステップＳ５３０５）。フリーズカウンタの値が１以上である場合には、ステップＳ５３０５にて否定判定をして、ステップＳ５３０５の処理を再度実行する。これにより、ステッ

プＳ５３０４にてフリーズカウンタにセットされた値が「０」となるまでフリーズ設定処理（図９８）の進行が阻止され、当該フリーズ設定処理（図９８）の進行が阻止されることで通常処理（図９４）の進行が阻止される。よって、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時のフリーズ期間が経過するまで新たなゲームを開始することが不可となり、遊技者の操作に基づく遊技の進行が阻止された状態となる。

【１０００】

主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ５３０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４の非ＢＢ中開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、今回のゲームでＢＢ入賞が成立したか否かを判定する（ステップＳ５３０６）。今回のゲームでＢＢ入賞が成立している場合には遊技終了時の対応処理（図９５）のステップＳ５００３にて非ＢＢ中開始フラグに「１」がセットされるとともに、ステップＳ５００８にてＢＢフラグに「１」がセットされるため、ＢＢフラグ及び非ＢＢ中開始フラグの両方に「１」がセットされた状態となる。

【１００１】

主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグ及び非ＢＢ中開始フラグの両方に「１」がセットされている場合、すなわち今回のゲームでＢＢ入賞が成立している場合（ステップＳ５３０１及びステップＳ５３０６：ＹＥＳ）、ベースＡＴ終了フラグに「１」がセットされているのであれば（ステップＳ５３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５３０４にてベースＡＴ終了時のフリーズ設定処理を実行した後にステップＳ５３０５に進む。これにより、既に説明したようにベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時のフリーズ期間が経過するまで新たなゲームを開始することが不可となり、遊技者の操作に基づく遊技の進行が阻止された状態となる。

【１００２】

主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグに「１」がセットされているものの主側ＲＡＭ７４の非ＢＢ中開始フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ５３０１：ＹＥＳ、ステップＳ５３０６：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４のＢＢ中フリーズフラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５３０７）。また、主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグの値が「０」であるとともに主側ＲＡＭ７４の非ＢＢ中開始フラグの値が「１」である場合（ステップＳ５３０１：ＮＯ、ステップＳ５３０２：ＹＥＳ）、今回のゲームがＢＢ状態の最終ゲームであることを意味するため、主側ＲＡＭ７４のＢＢ中フリーズフラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５３０７）。ＢＢ中フリーズフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ５３０７：ＹＥＳ）、ＢＢ中のフリーズ設定処理を実行する（ステップＳ５３０８）。当該フリーズ設定処理では、ＢＢ中フリーズ期間として２０秒に対応する数値情報を、主側ＲＡＭ７４のフリーズカウンタにセットする。当該フリーズカウンタにセットされた値は、タイマ割込み処理（図１４）のタイマ減算処理（ステップＳ２０８）が実行される度に１減算される。

【１００３】

その後、主側ＲＡＭ７４のフリーズカウンタの値が１以上であるか否かを判定する（ステップＳ５３０５）。フリーズカウンタの値が１以上である場合には、ステップＳ５３０５にて否定判定をして、ステップＳ５３０５の処理を再度実行する。これにより、ステップＳ５３０８にてフリーズカウンタにセットされた値が「０」となるまでフリーズ設定処理（図９８）の進行が阻止され、当該フリーズ設定処理（図９８）の進行が阻止されることで通常処理（図９４）の進行が阻止される。よって、ＢＢ中フリーズ期間が経過するまで新たなゲームを開始することが不可となり、遊技者の操作に基づく遊技の進行が阻止された状態となる。

【１００４】

上記のとおり、ＢＢ状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始された場合には、非ＢＢ中開始フラグに「１」がセットされている状態でフリーズ設定処理（図９８）が実行されるため、ステップＳ５３０２における否定判定又はステップＳ５３０６における肯定判定が行われて、ステップＳ５３０３～ステップＳ５３０５の処理が実行される。これにより、ＢＢ状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始された場合には、

今回のゲームにおいてＢＢ入賞が成立したか否かとは無関係に、ベースＡＴ終了フラグに「１」がセットされていることを条件としてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時のフリーズが発生するようにすることができる。よって、ＢＢ状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始され、今回のゲームにおいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了したにも関わらず、今回のゲームにおいてＢＢ入賞が成立したことが原因となって今回のゲームの終了時にベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時のフリーズが発生しないこととなってしまうことを防止できる。

【１００５】

ＢＢ状態において今回のゲームが開始された場合には、非ＢＢ中開始フラグの値が「０」である状態でフリーズ設定処理（図９８）が実行されるため、ステップＳ５３０２における肯定判定又はステップＳ５３０６における否定判定が行われて、ステップＳ５３０７、ステップＳ５３０８及びステップＳ５３０５の処理が実行される。これにより、ＢＢ状態において今回のゲームが開始された場合には、今回のゲームにおいてＢＢ状態が終了したか否かとは無関係に、ＢＢ中フリーズフラグに「１」がセットされていることを条件としてＢＢ中フリーズ期間が設定されるようにすることができる。よって、ＢＢ状態において今回のゲームが開始され、今回のゲームにおいてＡＴ関連の抽選処理（ステップＳ５２０３）にて当選結果となったにも関わらず、今回のゲームにおいてＢＢ状態が終了したことが原因となって今回のゲームの終了時にＢＢ中フリーズ期間が設定されないこととなってしまうことを防止できる。

【１００６】

次に、通常処理（図９４）のステップＳ４９１３にて実行される外部出力設定処理（図９９）の説明に先立ち、主側ＭＰＵ７２からスロットマシン１０の外部に設けられた遊技ホールの管理コンピュータに外部出力されるＢＢ信号及びＡＴ信号について説明する。

【１００７】

本スロットマシン１０には外部出力端子板（図示略）が設けられている。外部出力端子板には遊技ホールの管理コンピュータにＢＢ信号を送信するためのＢＢ信号用の出力端子、及び遊技ホールの管理コンピュータにＡＴ信号を送信するためのＡＴ信号用の出力端子が設けられている。これらの出力端子は、主側ＭＰＵ７２と電気的に接続されているとともに、遊技ホールの管理コンピュータと電気的に接続されている。

【１００８】

ＢＢ信号は、スロットマシン１０においてＢＢ状態が開始される場合にＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げられるとともに、ＢＢ状態が終了される場合にＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げられる。ＡＴ信号は、ＢＢ状態ではない遊技状態において開始されたゲームにてＡＴ状態の開始設定処理（ステップＳ９０８）が実行された場合には当該ゲームの終了時にＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げられるとともに、ＢＢ状態において開始されたゲームにてＡＴ状態の開始設定処理（ステップＳ５２０７）が実行された場合にはＢＢ状態が終了してＢＢ状態ではない遊技状態において開始されたゲームの終了時にＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げられる。また、ＡＴ信号は、エンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行が発生することなくベースＡＴ状態ＳＴ４が終了する場合、又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了する場合にＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げられる。なお、ＢＢ信号及びＡＴ信号において、ＬＯＷレベルとＨＩレベルとの関係が逆であってもよい。

【１００９】

次に、通常処理（図９４）のステップＳ４９１３にて実行される外部出力設定処理について図９９のフローチャートを参照しながら説明する。なお、外部出力設定処理におけるステップＳ５４０１～ステップＳ５４１２の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１０１０】

ステップＳ５４０１～ステップＳ５４０２では、上述したフリーズ設定処理（図９８）のステップＳ５３０１～ステップＳ５３０２と同様の処理を実行する。具体的には、主側

ＲＡＭ７４のＢＢフラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ５４０１：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４の非ＢＢ中開始フラグに「０」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５４０２）。

【１０１１】

ＢＢ状態において今回のゲームが開始され今回のゲームにおいてＢＢ状態が終了した場合（ステップＳ５４０１：ＮＯ、ステップＳ５４０２：ＹＥＳ）、ＢＢ信号のＯＦＦ処理を実行して（ステップＳ５４０３）、本外部出力設定処理を終了する。ＢＢ信号のＯＦＦ処理（ステップＳ５４０３）では、外部端子板を介して遊技ホールの管理コンピュータに出力しているＢＢ信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換えるための処理を実行する。これにより、スロットマシン１０においてＢＢ状態が終了したことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握可能となる。

【１０１２】

主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ５４０１：ＹＥＳ）、上述したフリーズ設定処理（図９８）のステップＳ５３０６と同様に、主側ＲＡＭ７４の非ＢＢ中開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、今回のゲームでＢＢ入賞が成立したか否かを判定する（ステップＳ５４０４）。ＢＢ状態において今回のゲームが開始され今回のゲームにおいてＢＢ状態が終了しなかった場合には（ステップＳ５４０１：ＹＥＳ、ステップＳ５４０４：ＮＯ）、そのまま本外部出力設定処理を終了する。これにより、ＢＢ信号のＨＩレベルが維持される。

【１０１３】

主側ＲＡＭ７４のＢＢフラグ及び非ＢＢ中開始フラグの両方に「１」がセットされている場合、すなわちＢＢ状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始され今回のゲームでＢＢ入賞が成立した場合には（ステップＳ５４０１及びステップＳ５４０４：ＹＥＳ）、ＢＢ信号のＯＮ処理を実行する（ステップＳ５４０５）。ＢＢ信号のＯＮ処理では、外部端子板を介して遊技ホールの管理コンピュータに出力しているＢＢ信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えるための処理を実行する。これにより、スロットマシン１０においてＢＢ状態が開始されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握可能となる。

【１０１４】

ＢＢ状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始され今回のゲームにおいてＢＢ入賞が成立しなかった場合には（ステップＳ５４０１及びステップＳ５４０２：ＮＯ）、ステップＳ５４０６～ステップＳ５４１２の処理を実行する。また、ＢＢ状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始され今回のゲームにおいてＢＢ入賞が成立した場合には（ステップＳ５４０１及びステップＳ５４０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０５の処理を行った後にステップＳ５４０６～ステップＳ５４１２の処理を実行する。このように、ＢＢ状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始されたことを条件として、ステップＳ５４０６～ステップＳ５４１２の処理が実行される。

【１０１５】

ステップＳ５４０６では主側ＲＡＭ７４のベースＡＴ終了フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。ベースＡＴ終了フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ５４０６：ＮＯ）、領域内処理用のワークエリア９６に設けられたエンディングＡＴ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Ｓ５４０７）。既に説明したとおり、エンディングＡＴ終了フラグには、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行されることにより「１」がセットされる。エンディングＡＴ終了フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ５４０７：ＹＥＳ）、エンディングＡＴ終了フラグを「０」クリアする（ステップＳ５４０８）。

【１０１６】

ステップＳ５４０６にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ５４０８の処理を行った場合には、ＡＴ信号のＯＦＦ処理を実行する（ステップＳ５４０９）。ＡＴ信号のＯＦＦ処理では、外部端子板を介して遊技ホールの管理コンピュータに出力しているＡＴ信号

をＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換えるための処理を実行する。これにより、スロットマシン１０においてベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握可能となる。

【１０１７】

ベースＡＴ終了フラグ及びエンディングＡＴ終了フラグのいずれにも「１」がセットされていない場合には（ステップＳ５４０６及びステップＳ５４０７：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４のベースＡＴ開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５４１０）。既に説明したとおり、通常用処理（図２５）のステップＳ９０８又はＢＢ制御用処理（図９７）のステップＳ５２０７にてＡＴ状態の開始設定処理が実行されることによりベースＡＴ開始フラグに「１」がセットされる。ベースＡＴ開始フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ５４１０：ＹＥＳ）、ＡＴ信号のＯＮ処理を実行する（ステップＳ５４１１）。ＡＴ信号のＯＮ処理では、外部端子板を介して遊技ホールの管理コンピュータに出力しているＡＴ信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えるための処理を実行する。これにより、スロットマシン１０においてベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握可能となる。

【１０１８】

その後、ベースＡＴ開始フラグを「０」クリアする（ステップＳ５４１２）。このように、ベースＡＴ開始フラグは、ＡＴ信号のＯＮ処理（ステップＳ５４１１）が実行された場合に「０」クリアされる。これにより、ベースＡＴ開始フラグに「１」がセットされた場合にはＡＴ信号のＯＮ処理（ステップＳ５４１１）が実行されるようにすることができる。

【１０１９】

ＢＢ状態ではない遊技状態においてゲームが開始され、通常用処理（図２５）のステップＳ９０８にてＡＴ状態の開始設定処理が実行された場合には、当該ゲームにおいてＢＢ入賞が成立したか否かとは無関係に、当該ゲームの終了時にＡＴ信号のＯＮ処理（ステップＳ５４１１）が実行される。また、ＢＢ状態においてゲームが開始され、ＢＢ制御用処理（図９７）のステップＳ５２０７にてＡＴ状態の開始設定処理が実行された場合には、ＢＢ状態が終了してＢＢ状態ではない遊技状態において開始されたゲームの終了時に、ＡＴ信号のＯＮ処理（ステップＳ５４１１）が実行される。

【１０２０】

上記のとおり、ＢＢ状態において今回のゲームが開始され、今回のゲームにおいてＢＢ状態が終了した場合には（ステップＳ５４０１：ＮＯ、ステップＳ５４０２：ＹＥＳ）、今回のゲームにおいてベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されたか否かとは無関係に、ＢＢ信号のＯＦＦ処理（ステップＳ５４０３）が実行される。これにより、ＢＢ状態が終了したゲームにおいて、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生したことが原因となって、ＢＢ信号のＯＦＦ処理（ステップＳ５４０３）が実行されないこととなってしまうことを防止できる。

【１０２１】

ＢＢ状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始された場合には、非ＢＢ中開始フラグに「１」がセットされている状態で外部出力設定処理（図９９）が実行されるため、ステップＳ５４０２における否定判定又はステップＳ５４０４における肯定判定が行われて、ステップＳ５４０６～ステップＳ５４１２の処理が実行される。これにより、ＢＢ状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始された場合には、今回のゲームにおいてＢＢ入賞が成立したか否かとは無関係に、ベースＡＴ終了フラグ又はエンディングＡＴ終了フラグに「１」がセットされていることを条件としてＡＴ信号のＯＦＦ処理（ステップＳ５４０９）が実行されるようにすることができる。よって、ＢＢ状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始され、今回のゲームにおいてベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了したにも関わらず、今回のゲームにおいてＢＢ入賞が成立したことが原因となってＡＴ信号のＯＦＦ処理（ステップＳ５４０９）が実行されないこととなってしまうことを防止できる。

【１０２２】
＜第１０の実施形態＞
本実施形態では遊技内容が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違す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。
【１０２３】
本実施形態では、遊技状態として、上記第１の実施形態における第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３が設定されておらず、その代わりにＣＢ状態が設定されている。ＣＢ状態は上記第１の実施形態における第１ＣＢ状態ＳＴ２と同様の遊技状態である。本実施形態における通常遊技状態ＳＴ１、ＣＢ状態、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５では、ベット数が「３」であることを条件としてゲームが実行される。
【１０２４】
左リール３２Ｌ、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの図柄配列については、上記第１の実施形態において図４を参照しながら既に説明したとおりである。また、上記第１の実施形態における第１ＣＢ入賞及び第２ＣＢ入賞が存在しておらず、その代わりにＣＢ入賞が存在している。上記第１の実施形態において第１ＣＢ入賞が成立する場合と同様に、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、ＣＢ入賞となる。
【１０２５】
本実施形態における３枚ベット時の役抽選テーブルは、インデックス値ＩＶ＝１７にＣＢ当選データが設定されている点で、上記第１の実施形態における３枚ベット時の役抽選テーブル（図１７）と相違している。上記第１の実施形態と同様に、インデックス値ＩＶ＝１７にて当選となる確率は約１／３．３である。
【１０２６】
ＣＢ当選データ以外の当選データは対応する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、ＣＢ当選データは、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）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ＣＢ入賞が成立するまで記憶保持される。本実施形態では、設定キーのＯＮ操作が行われている状態でスロットマシン１０への動作電力の供給が開始された場合、当該動作電力の供給開始に際してリセットボタン５６の押圧操作が行われたか否かとは無関係に、メイン処理（図１３）において領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された後に、ステップＳ１０７における領域外用の第２初期化処理、ステップＳ１０８における設定値更新処理及びステップＳ１０９における通常処理が実行される。
【１０２７】
上記第１の実施形態と同様に、ＣＢ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ＣＢ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。以下、本明細書において、ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に設定されている状態を「ＣＢ内部状態」というとともに、ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に設定されていない状態を「非ＣＢ内部状態」という。
【１０２８】
主側ＲＡＭ７４に記憶されたＣＢ当選データは、ＣＢ入賞が成立した場合、又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が行われた場合にクリアされる。一方、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて、遊技区間制御処理（図２８）のステップＳ１２０８にて第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行されても主側ＲＡＭ７４に記憶されたＣＢ当選データはクリアされない。
【１０２９】
通常遊技状態ＳＴ１、ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５においてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が行われる場合には、上記第１の実施形態と同

様に、スベリ数として「０」～「４」のいずれかの値が設定される。また、図４に示すように、左リール３２ＬにおいてＣＢ入賞を成立させるための「赤７」図柄は１５番目の図柄として設けられている。したがって、ＣＢ入賞を成立させるためには、非ＣＢ内部状態において開始されたゲームにてＣＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となった場合、又はＣＢ内部状態においてゲームが開始された場合において、左リール３２Ｌのメインライン上に１１番目～１５番目のいずれかの図柄が存在しているタイミングで左ストップボタン４２の操作が行われる必要がある。また、遊技者は、左リール３２Ｌのメインライン上に０番目～１０番目及び１６番目～２０番目のいずれかの図柄が存在しているタイミングで左ストップボタン４２の操作を行うことにより、いずれのスベリ数が選択されてもメインライン上に「赤７」図柄が停止することを回避できるとともに、ＣＢ入賞の成立を回避できる。

【１０３０】

図４に示すように、左リール３２ＬにおいてＣＢ入賞の成立を回避可能とする範囲（上述した０番目～１０番目及び１６番目～２０番目の範囲）のみに設定されている図柄として、「チェリー」図柄、「ＢＡＲ」図柄及び「白７」図柄が存在している。したがって、遊技者は、左リール３２Ｌのメインライン上に「チェリー」図柄、「ＢＡＲ」図柄又は「白７」図柄が存在している状態となるタイミングを目安として左ストップボタン４２の操作を行うことにより、いずれのスベリ数が選択されてもメインライン上に「赤７」図柄が停止してしまうことを回避できる。

【１０３１】

図４に示すように、中リール３２ＭにおいてＣＢ入賞を成立させるための「赤７」図柄は１７番目の図柄として設けられている。したがって、ＣＢ入賞を成立させるためには、非ＣＢ内部状態において開始されたゲームにてＣＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となった場合、又はＣＢ内部状態においてゲームが開始された場合において、中リール３２Ｍのメインライン上に１３番目～１７番目のいずれかの図柄が存在しているタイミングで中ストップボタン４３の操作が行われる必要がある。また、遊技者は、中リール３２Ｍのメインライン上に０番目～１２番目及び１８番目～２０番目のいずれかの図柄が存在しているタイミングで中ストップボタン４３の操作を行うことにより、いずれのスベリ数が選択されてもメインライン上に「赤７」図柄が停止することを回避できるとともに、ＣＢ入賞の成立を回避できる。

【１０３２】

図４に示すように、中リール３２ＭにおいてＣＢ入賞の成立を回避可能とする範囲（上述した０番目～１２番目及び１８番目～２０番目の範囲）のみに設定されている図柄として、「ＢＡＲ」図柄及び「白７」図柄が存在している。したがって、遊技者は、中リール３２Ｍのメインライン上に「ＢＡＲ」図柄又は「白７」図柄が存在している状態となるタイミングで中ストップボタン４３の操作を行うことにより、いずれのスベリ数が選択されてもメインライン上に「赤７」図柄が停止してしまうことを回避できる。

【１０３３】

図４に示すように、右リール３２ＲにおいてＣＢ入賞を成立させるための「白７」図柄は３番目の図柄及び１５番目の図柄として設けられている。したがって、ＣＢ入賞を成立させるためには、非ＣＢ内部状態において開始されたゲームにてＣＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となった場合、又はＣＢ内部状態においてゲームが開始された場合において、右リール３２Ｒのメインライン上に０番目～３番目、１１番目～１５番目及び２０番目のいずれかの図柄が存在しているタイミングで右ストップボタン４４の操作が行われる必要がある。また、遊技者は、右リール３２Ｒのメインライン上に４番目～１０番目及び１６番目～１９番目のいずれかの図柄が存在しているタイミングで右ストップボタン４４の操作を行うことにより、いずれのスベリ数が選択されてもメインライン上に「白７」図柄が停止することを回避できるとともに、ＣＢ入賞の成立を回避できる。

【１０３４】

図４に示すように、右リール３２ＲにおいてＣＢ入賞の成立を回避可能とする範囲（上述した４番目～１０番目及び１６番目～１９番目の範囲）のみに設定されている図柄として、「赤７」図柄及び「ＢＡＲ」図柄が存在している。したがって、遊技者は、右リール３２Ｒのメインライン上に「赤７」図柄又は「ＢＡＲ」図柄が存在している状態となるタイミングを目安として右ストップボタン４４の操作を行うことにより、いずれのスベリ数が選択されてもメインライン上に「白７」図柄が停止してしまうことを回避できる。

【１０３５】

上記第１の実施形態と同様に、第２区間ＳＣ２であるとともにベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５である状態において開始されたゲームにおける役の抽選処理（図１００）にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選した場合には、第１ベル入賞又は第２ベル入賞を成立させるための停止順報知が行われる。遊技者は、停止順報知が行われた場合には当該停止順報知において報知された順序でストップボタン４２～４４の操作を行うことにより、第１ベル入賞又は第２ベル入賞を成立させることができるとともに、ＣＢ入賞の成立を回避することができる。

【１０３６】

次に、通常処理（図１５）のステップＳ３０７にて実行される役の抽選処理について図１００のフローチャートを参照しながら説明する。なお、役の抽選処理におけるステップＳ５５０１～ステップＳ５５１３の処理は、領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１０３７】

まず領域内処理用のワークエリア９６にＣＢ当選データが記憶されているか否かを判定することによりＣＢ内部状態であるか否かを判定する（ステップＳ５５０１）。ＣＢ当選データは、役の抽選処理（図１００）においてＣＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１７」）に当選した場合に当選データの取得処理（ステップＳ５５１０）にて領域内処理用のワークエリア９６に記憶される。

【１０３８】

ＣＢ内部状態である場合には（ステップＳ５５０１：ＹＥＳ）、領域内処理用のワークエリア９６に設けられたＣＢ内部中開始フラグに「１」をセットする（ステップＳ５５０２）。ＣＢ内部中開始フラグは、１ゲームが実行された場合において今回のゲームがＣＢ内部状態において開始されたか否かを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。ＣＢ内部中開始フラグは、通常処理（図１５）においてゲーム終了コマンドの送信処理（ステップＳ３１５）が実行された後、受付許可処理（ステップＳ３１６）が開始される前に「０」クリアされる。ステップＳ５５０２にてＣＢ内部中開始フラグに「１」がセットされることにより、今回のゲームがＣＢ内部状態において開始されたことを主側ＭＰＵ７２にて特定可能となる。

【１０３９】

ステップＳ５５０１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５５０２の処理を行った場合には、ステップＳ５５０３～ステップＳ５５１３において上記第１の実施形態における役の抽選処理（図１６）のステップＳ４０１～ステップＳ４１１と同様の処理を実行する。具体的には、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得し（ステップＳ５５０３）、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Ｓ５５０４）。ステップＳ５５０４では、現状の設定値と、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。ステップＳ５５０５～ステップＳ５５１０の処理内容は、上記第１の実施形態において既に説明したとおりである。

【１０４０】

ステップＳ５５０９にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５５１０の処理を行った場合、すなわち役の当否判定が終了した場合には、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報第１設定処理を行う（ステップＳ５５１１）。停止情報第１設定処理の処理内容は上記第１の実施形態における役の抽選処理（図１６）のステップＳ４０９と同様で

ある。その後、後述する遊技開始時処理を実行する（ステップＳ５５１２）。その後、上記第１の実施形態における役の抽選処理（図１６）のステップＳ４１１と同様に、１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回転受付コマンドＡ，Ｂを送信するための処理を実行する（ステップＳ５５１３）。

【１０４１】

次に、役の抽選処理（図１００）のステップＳ５５１２にて実行される遊技開始時処理について図１０１のフローチャートを参照しながら説明する。なお、遊技開始時処理におけるステップＳ５６０１～ステップＳ５６１３の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１０４２】

まず第１区間ＳＣ１であるか否かを判定する（ステップＳ５６０１）。ステップＳ５６０１では、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられた第２区間フラグに「１」がセットされていない場合に肯定判定を行う。第１区間ＳＣ１である場合（ステップＳ５６０１：ＹＥＳ）、今回のゲームにおける役の抽選処理（図１００）にていずれかのインデックス値ＩＶに当選したことを条件として（ステップＳ５６０２：ＹＥＳ）、第２区間移行処理を実行する（ステップＳ５６０３）。第２区間移行処理では、各種フラグエリア９６ｉの第２区間フラグに「１」をセットすることで、遊技区間を第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行させる。また、領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃを「０」クリアするとともに、合計獲得数カウンタ９６ｄに初期値として「６３１２１」をセットする。第２区間移行処理（ステップＳ５６０３）ではさらに、主側ＲＡＭ７４の領域内処理用のワークエリア９６における解除ゲーム数カウンタ９６ｇに天井ゲーム数として「１０００」をセットする。第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である状況においてゲームが実行される度に解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が１減算され、その１減算後における解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となった場合にベースＡＴ状態ＳＴ４に移行させるための処理が実行される。なお、ＣＢ状態においてゲームが実行された場合には解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値は減算されない。また、第２区間移行処理（ステップＳ５６０３）では区間表示部６７を消灯状態から点灯状態に切り換える。

【１０４３】

ステップＳ５６０３にて第２区間移行処理を実行した後、主側ＲＡＭ７４のＣＢ内部中開始フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ５６０４：ＹＥＳ）、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」をセットするとともに、領域内処理用のワークエリア９６におけるＣＺ状態カウンタ９６ｈに「３」をセットする（ステップＳ５６０５）。ステップＳ５６０５にてＣＺ状態フラグに「１」がセットされることによりＣＺ状態が開始される。また、ＣＺ状態カウンタ９６ｈに「３」がセットされることにより、ＣＺ状態が終了するまでの残りのゲーム数が３ゲームである状態となる。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、ＣＺ状態においてゲームが開始された場合には、ＣＺ状態ではない状態において当該ゲームが開始された場合と比較して、通常開始時処理（図２４）のステップＳ８０３におけるＡＴ抽選処理において、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値が高くなる。

【１０４４】

このように、一のゲームにおいて第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行した場合、当該ゲームがＣＢ内部状態において開始されたゲームであることを条件として、ＣＺ状態が開始される。当該ゲームが非ＣＢ内部状態において開始されたゲームである場合には、第２区間ＳＣ２への移行が発生してもＣＺ状態は開始されない。これにより、ＣＢ内部状態において開始されたゲームにて第２区間ＳＣ２への移行が発生する場合には、非ＣＢ内部状態において開始されたゲームにて第２区間ＳＣ２への移行が発生する場合と比較して、遊技者にとって有利な状態（具体的にはＣＺ状態）となるようにすることができる。

【１０４５】

メイン処理（図１３）のステップＳ１０６にて領域内用の全部クリア処理が実行された

場合には、主側ＲＡＭ７４にＣＢ当選データが記憶されていない非ＣＢ内部状態となるとともに、第１区間ＳＣ１となる。また、遊技開始時処理（図１０１）では、第１区間ＳＣ１において開始されたゲームにおいていずれかのインデックス値ＩＶで当選となった場合に、第２区間ＳＣ２への移行が発生する。このため、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）の実行後において、最初に第２区間ＳＣ２への移行が発生するゲームは、非ＣＢ内部状態において開始されるゲームとなる。上述したとおり、第２区間ＳＣ２への移行が発生したゲームでは、当該ゲームがＣＢ内部状態において開始されたゲームであることを条件として、ＣＺ状態へ移行する。領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）の実行後において最初に第２区間ＳＣ２への移行が発生したゲームは、非ＣＢ内部状態において開始されたゲームであるため、当該ゲームにおいてＣＺ状態への移行は発生しない。

【１０４６】

既に説明したとおり、ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されていない状態において３枚ベット時の役抽選テーブルを参照して役の抽選処理（図１００）が行われる場合にＣＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１７」）に当選する確率は約１／３．３である。また、既に説明したとおり、ＣＢ入賞の成立を回避しながら遊技を進行させる遊技内容である。したがって、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するまでにＣＢ内部状態となり、当該ＣＢ内部状態においてＣＢ入賞の成立を回避しながら遊技が行われることにより第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立すると考えられる。このように、基本的にＣＢ内部状態において第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立して第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行されることとなる。また、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行されても主側ＲＡＭ７４に記憶されているＣＢ当選データはクリアされない。したがって、第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行された場合には、第１区間ＳＣ１であるとともにＣＢ内部状態である状態となる。そして、当該状態において実行されたゲームにていずれかのインデックス値ＩＶにて当選となることにより、第２区間ＳＣ２への移行が発生するとともに、ＣＺ状態への移行が発生する。

【１０４７】

このように、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立して第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行された後において最初に第２区間ＳＣ２への移行が発生する場合には、基本的に当該第２区間ＳＣ２への移行が発生するゲームの開始時にＣＢ内部状態であるため、当該第２区間ＳＣ２に移行するゲームにおいてＣＺ状態に移行する。

【１０４８】

ステップＳ５６０１にて否定判定を行った場合、すなわち各種フラグエリア９６ｉの第２区間フラグに「１」がセットされており第２区間ＳＣ２である場合には、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値を１加算する（ステップＳ５６０６）。その後、現状の遊技状態がＣＢ状態である場合には（ステップＳ５６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ５６０８以降の処理を実行することなく、本遊技開始時処理を終了する。一方、現状の遊技状態がＣＢ状態ではない場合には（ステップＳ５６０７：ＮＯ）、ステップＳ５６０８以降の処理を実行する。具体的には、現状の遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１である場合（ステップＳ５６０８：ＹＥＳ）、上記第１の実施形態における遊技開始時処理（図２１）のステップＳ５０９と同様に、通常開始時処理を実行する（ステップＳ５６０９）。通常開始時処理（ステップＳ５６０９）の内容は上記第１の実施形態において既に説明したとおりである。

【１０４９】

通常遊技状態ＳＴ１ではない場合（ステップＳ５６０８：ＮＯ）、すなわち現状の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には、今回のゲームにおける役の抽選処理（図１００）にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかで当選となったことを条件として（ステップＳ５６１０：ＹＥＳ）、停止順序データの設定処理を実行する（ステップＳ５６１１）。停止順序データの設定処理では、役の抽選処理（図１００）にてインデックス値ＩＶ＝１～６のいずれかに当選している場合には、第１ベ

ル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示が兼用表示部６６にて行われるようにする。また、役の抽選処理（図１００）にてインデックス値ＩＶ＝７～９のいずれかに当選している場合には、第２ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示が兼用表示部６６にて行われるようにする。

【１０５０】

ステップＳ５６１０にて否定判定をした場合、又はステップＳ５６１１の処理を実行した場合、現状の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であるか否かを判定する（ステップＳ５６１２）。現状の遊技状態がエンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には（ステップＳ５６１２：ＮＯ）、そのまま本遊技開始時処理を終了する。また、現状の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４である場合には（ステップＳ５６１２：ＹＥＳ）、上記第１の実施形態における遊技開始時処理（図２１）のステップＳ５１３と同様に、ベースＡＴ開始時処理（ステップＳ５６１３）を実行した後に本遊技開始時処理を終了する。

【１０５１】

上記のとおり、主側ＲＡＭ７４にＣＢ内部中開始フラグが設けられていることにより、非ＣＢ内部状態において今回のゲームが開始された場合には、今回のゲームにおける役の抽選処理（図１００）にてＣＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１７」）で当選となり、ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されている状態で遊技開始時処理（図１０１）が実行される場合においても、当該遊技開始時処理（図１０１）において非ＣＢ内部状態で今回のゲームが開始されたことを主側ＭＰＵ７２にて特定可能とすることができる。

【１０５２】

主側ＲＡＭ７４のＣＢ内部中開始フラグに「１」がセットされていることを条件としてＣＺ状態を開始させるための処理（ステップＳ５６０５の処理）を実行する構成とすることにより、非ＣＢ内部状態で今回のゲームが開始された場合には、今回のゲームにおける役の抽選処理（図１００）においてＣＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１７」）で当選となり、ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されている状態で遊技開始時処理（図１０１）が実行される場合においても、ＣＺ状態を開始させるための処理（ステップＳ５６０５の処理）が実行されないようにすることができる。これにより、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）の実行後において最初に第２区間ＳＣ２への移行が発生するゲームにおいて、役の抽選処理（図１００）にてＣＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１７」）で当選となり、ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されている状態で遊技開始時処理（図１０１）が実行される場合に、ＣＺ状態を開始させるための処理（ステップＳ５６０５の処理）が実行されてしまうことを防止できる。また、ＣＢ入賞の成立を回避しながら遊技が行われることを前提とすると、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されて第１区間ＳＣ１となった後に第２区間ＳＣ２への移行が発生する場合にはＣＺ状態が開始されないようにしながら、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行されて第１区間ＳＣ１となった後に第２区間ＳＣ２への移行が発生する場合にはＣＺ状態が開始されるようにすることができる。

【１０５３】

＜第１１の実施形態＞

本実施形態ではスロットマシン１０の構成が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違す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。

【１０５４】

図１０２は本実施形態におけるスロットマシン１０及び当該スロットマシン１０に並設されたカードユニット１３０の正面図であり、図１０３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る。上記第１の実施形態と同様に、前面扉１２は筐体１１の左側部に設けられた軸部１５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。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いる。

【１０５５】

前面扉１２の施錠状態はキーシリンダ１４に対して開錠操作が行われることにより解除される。また、詳細は後述するが、所定のエラー（後述する「ユニット接続異常」というエラー又は「所有遊技価値数満タン」というエラー）が発生している状況においてキーシリンダ１４に対してエラー解除操作が行われることにより、当該所定のエラーが解除される。キーシリンダ１４に対する開錠操作とは、キーシリンダ１４に所定のキーを挿入し、当該所定のキーを図１０２において正面視時計回りに所定の角度（例えば９０度）まで回転させる操作である。また、キーシリンダ１４に対するエラー解除操作とは、キーシリンダ１４に所定のキーを挿入し、当該所定のキーを図１０２において正面視反時計回りに特定の角度（例えば９０度）まで回転させる操作である。このように、キーシリンダ１４に対してエラー解除操作が行われる構成であることにより、キーシリンダ１４とは別の操作部として所定のエラー（「ユニット接続異常」又は「所有遊技価値数満タン」）を解除するために操作されるボタン等の操作部が設けられている構成と比較して、スロットマシン１０の構成の簡素化が図られている。

【１０５６】

上記第１の実施形態と同様に、筐体１１の内部において仕切り板１１ａの下方左側には、電源装置５４が設けられており、電源装置５４には、電源スイッチ５５、リセットボタン５６及び設定キー挿入孔５７が設けられている（図１０３参照）。また、図１０３に示すように、筐体１１の内部において当該筐体１１の左側板１１ｃには、遊技者が所有している遊技価値数（以下、本明細書において「所有遊技価値数」ともいう。）が記憶される価値数制御装置１４０が取り付けられている。価値数制御装置１４０に記憶可能な所有遊技価値数の最大値は「１６３８３」に設定されており、所有遊技価値数が最大値を超えた場合には後述する「所有遊技価値数満タン」というエラーが発生する。

【１０５７】

本実施形態において、遊技価値のベットは、遊技媒体を投入する動作（第１の実施形態において遊技媒体をメダル投入口４５に投入する動作）に代えて、価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数を減少させる方法により行われる。また、遊技価値の付与は、遊技媒体を払い出す動作（第１の実施形態において遊技媒体をメダル受け皿５９に払い出す動作）に代えて、価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数を増加させる方法により行われる。なお、価値数制御装置１４０の詳細については後述する。

【１０５８】

図１０２に示すように、遊技パネル２０において表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの下方には、遊技価値数表示部１２３と、エラーコード表示部１２４と、獲得数表示部１２５とが設けられている。また、獲得数表示部１２５の表示領域の隅角側には、区間表示部６７が設けられている。上記第１の実施形態と同様に、区間表示部６７では、遊技区間が第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のうち第２区間ＳＣ２であることを報知するための表示が行われる。

【１０５９】

遊技価値数表示部１２３には５個の７セグメント表示器が設けられており、遊技価値数表示部１２３では、価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数の表示が行われる。遊技者は、遊技価値数表示部１２３の表示に基づいて所有遊技価値数を把握することができる。また、エラーコード表示部１２４には２個の７セグメント表示器が設けられており、エラーコード表示部１２４では、スロットマシン１０で発生しているエラーに対応するエラーコードの表示が行われる。エラーコードは２文字（例えば「Ｅｙ」）の組合せである。

【１０６０】

獲得数表示部１２５には２個の７セグメント表示器が設けられており、獲得数表示部１２５では、遊技価値の付与が発生した場合にはその付与対象となった遊技価値数の表示（

付与価値数表示）が行われるとともに、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知する停止順報知が行われる場合にはその停止順序に対応する情報（停止順コード）の表示が行われる。小役入賞が成立したことに基づいて付与される遊技価値数として「１」、「４」、「５」及び「１５」が設定されており、付与価値数表示ではこれらの遊技価値数に対応する数値の表示が行われる。停止順コードの表示は、獲得数表示部１２５における２個の７セグメント表示器のうちの一方（具体的には図１０２において正面視右側の７セグメント表示器）において行われる。停止順コードの表示における表示内容は、上記第１の実施形態において図７（ｂ）を参照しながら既に説明した停止順序に対応する情報の表示内容と同様である。なお、遊技価値数表示部１２３、エラーコード表示部１２４及び獲得数表示部１２５が７セグメント表示器を備えている構成に代えて、これらの表示部１２３～１２５が液晶表示器等を備えている構成としてもよい。

【１０６１】

上記第１０の実施形態と同様に、遊技状態として、通常遊技状態ＳＴ１、ＣＢ状態、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５が設定されている。各遊技状態では、遊技価値のベット数が「３」である状態とすることによりゲームを開始可能な状態となる。図１０２に示すように、表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒにおいて下方左側には、遊技価値のベット数を一度に「３」増加させるために操作される遊技価値投入ボタン１２６が設けられている。価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数が３以上である状況において遊技価値投入ボタン１２６の操作が行われたことに基づいて、所有遊技価値数が３減算され、遊技価値のベット数が「３」である状態となる。また、所有遊技価値数が「２」である状況において遊技価値投入ボタン１２６の操作が行われた場合には、所有遊技価値数が２減算されて「０」となり、遊技価値のベット数が「２」である状態となる。また、所有遊技価値数が「１」である状況において遊技価値投入ボタン１２６の操作が行われた場合には、所有遊技価値数が１減算されて「０」となり、遊技価値のベット数が「１」である状態となる。なお、遊技価値投入ボタン１２６に加えて、遊技価値のベット数を１増加させるために操作される投入ボタン又は遊技価値のベット数を２増加させるために操作される投入ボタンが設けられている構成としてもよい。

【１０６２】

図１０２に示すように、表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの下方右側には、計数ボタン１２７が設けられている。計数ボタン１２７は、価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数の一部又は全部をカードユニット１３０へ送信するために操作されるボタンである。なお、所有遊技価値数をカードユニット１３０に送信する構成の詳細については後述する。

【１０６３】

スタートレバー４１の左側には、上記第１の実施形態と同様に、精算ボタン５１が設けられている。精算ボタン５１は、ベットされている遊技価値を所有遊技価値数として価値数制御装置１４０に戻すために操作される。遊技価値のベット数が１以上である状況において精算ボタン５１の操作が行われた場合には、ゲームが実行されていない状況であることを条件として、遊技価値のベット数の情報が「０」クリアされるとともに、当該ベットされていた遊技価値数が価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数に加算される。

【１０６４】

上述したとおり、筐体１１の内部には価値数制御装置１４０が設けられている。価値数制御装置１４０では、所有遊技価値数を管理するための制御、所有遊技価値数の表示を行うための制御、及びカードユニット１３０と通信を行うための制御が行われる。価値数制御装置１４０は、後述する価値数制御基板１４１（図１０４参照）と、当該価値数制御基板１４１を収容する透明樹脂製の価値数側ケース体１４５とを備えている。価値数制御基板１４１には価値数表示器１４６（図１０４参照）が設けられている。価値数表示器１４６には５個の７セグメント表示器が設けられており、価値数表示器１４６では価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数の表示が行われる。価値数表示器１４６は、

前面扉１２が開いている状態において透明な価値数側ケース体１４５を通じて外部から視認可能となる位置に配置されている。

【１０６５】

上述したとおり、遊技価値数表示部１２３及び価値数表示器１４６において、価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値の表示が行われる。遊技価値数表示部１２３の表示内容は、前面扉１２が開放されているか否かとは無関係に、外部から視認可能である。一方、価値数表示器１４６の表示内容は、前面扉１２が閉鎖されている状態においては外部から視認不可であり、前面扉１２を開放することにより視認可能となる。遊技者は、遊技価値数表示部１２３の表示に基づいて所有遊技価値数を確認することができる。また、遊技ホールの管理者は、前面扉１２が閉鎖されている状態においては遊技価値数表示部１２３の表示に基づいて所有遊技価値数を確認することができるとともに、前面扉１２が開放されている状態においては価値数表示器１４６の表示に基づいて所有遊技価値数を確認することができる。

【１０６６】

価値数側ケース体１４５には、価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数の情報を「０」クリアするために操作される価値数クリアボタン１４７と、価値数制御装置１４０において後述するＲＡＭクリア対象領域１４４ｃの初期化処理（価値数側メイン処理（図１１０（ｂ））のステップＳ５９０９）を行うために操作されるＲＡＭクリアボタン１４８とが設けられている。

【１０６７】

上記のように構成されたスロットマシン１０の側方（具体的には左側）には、略直方体状のカードユニット１３０が並設されている。カードユニット１３０には、紙幣が投入されるとともに、カード状の記憶媒体Ｍが挿入される。カードユニット１３０は、記憶媒体Ｍに記録された残高情報の読み取り及び書き換えを行う。また、カードユニット１３０は、記憶媒体Ｍに記憶されている残高情報に基づいて遊技価値の貸し出しを行う。また、カードユニット１３０は、スロットマシン１０の価値数制御装置１４０に記憶されていた所有遊技価値数の一部又は全部がカードユニット１３０へ送信された場合、当該価値数制御装置１４０から受信した遊技価値数を「計数遊技価値数」として記憶媒体Ｍに記憶させる。

【１０６８】

カードユニット１３０の前面において上下方向の略中央には紙幣を投入するための紙幣投入口１３１が設けられており、紙幣投入口１３１の下方には記憶媒体Ｍを挿入するためのカード挿入口１３２が設けられている。また、カード挿入口１３２の下方には遊技価値の貸し出しが行われるようにするために操作される遊技価値貸ボタン１３３と、記憶媒体Ｍをカード挿入口１３２から排出させるために操作されるカード返却ボタン１３４とが設けられている。紙幣投入口１３１に紙幣が投入された場合、カードユニット１３０は当該投入された紙幣の金額に対応する残高情報を記憶媒体Ｍに書き込む。

【１０６９】

遊技価値の貸し出しは、スロットマシン１０及びカードユニット１３０において、遊技価値を貸し出し可能な状態である場合に実行可能となる。ここで、スロットマシン１０において遊技価値を貸し出し可能な状態とは、スロットマシン１０においてゲームが実行されていない状態であるという条件と、遊技価値のベット数がゲームを開始可能なベット数に達していない（具体的には遊技価値のベット数が「０」～「２」のいずれかである）という条件と、価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数が今回の遊技価値の貸し出しによってその最大値（具体的には「１６３８３」）を超えない状態であるという条件と、が満たされている状態である。これら３つの条件が満たされている状態において、遊技価値貸ボタン１３３の操作が行われることにより、遊技価値の貸し出しが実行される。また、カードユニット１３０において遊技価値を貸し出し可能な状態とは、貸し出される遊技価値数に対応する金額以上の金額が残高情報として記憶媒体Ｍに記憶されている状態である。

【１０７０】
遊技価値の貸し出しが行われる場合、当該貸し出し前の所有遊技価値数に対して貸し出される遊技価値数が加算される態様で価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数が増加するとともに、貸し出される遊技価値数に対応する金額が残高情報から減算される態様で記憶媒体Ｍに記憶されている残高情報が更新される。
【１０７１】
カードユニット１３０の前面上部には、ユニット側表示部１３５が設けられている。ユニット側表示部１３５では、記憶媒体Ｍがカード挿入口１３２に挿入されていない状況においてはカード挿入口１３２への記憶媒体Ｍの挿入が可能であるか否かを報知する表示が行われるとともに、記憶媒体Ｍがカード挿入口１３２に挿入されている状況においては遊技価値貸ボタン１３３の操作を行うことにより遊技価値の貸し出しを行うことができることを報知する表示が行われる。
【１０７２】
カードユニット１３０の前面においてユニット側表示部１３５と紙幣投入口１３１との間の位置には、度数表示器１３６と、計数遊技価値表示器１３７とが設けられている。度数表示器１３６は、カードユニット１３０により読み取られる記憶媒体Ｍの残高情報を表示する３つの７セグメントＬＥＤにより構成されている。度数表示器１３６では、例えばカード挿入口１３２に挿入されている記憶媒体Ｍに記憶されている残高情報のうち百の位以上の値が表示される。
【１０７３】
計数遊技価値表示器１３７では、記憶媒体Ｍに記憶されている計数遊技価値数の表示が行われる。既に説明したとおり、計数遊技価値数は、計数ボタン１２７の操作が行われたことに基づいて価値数制御装置１４０に記憶されていた所有遊技価値数の一部又は全部がスロットマシン１０からカードユニット１３０に送信され記憶媒体Ｍに記憶されたものである。計数遊技価値表示器１３７には、計数遊技価値数を表示する５つの７セグメント表示器が設けられている。
【１０７４】
次に、本スロットマシン１０の電気的構成について図１０４のブロック図に基づいて説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、主制御装置７０の主制御基板７１には主側ＭＰＵ７２が搭載されており、主側ＭＰＵ７２には、主側ＲＯＭ７３、主側ＲＡＭ７４、乱数回路７５及びクロック回路が設けられている。また、それ以外にも主側ＭＰＵ７２には、割込回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【１０７５】
上記第１の実施形態と同様に、主側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、精算ボタン５１の操作を検出する精算検出センサ５１ａ、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いる。また、図１０４に示すように、主側ＭＰＵ７２の入力側には、前面扉１２の開放状態を検知するためのドア開検出センサ１２ａと、キーシリンダ１４に対するエラー解除操作を検出するエラー解除センサ１４ａと、遊技価値投入ボタン１２６の操作を検出する遊技価値投入検出センサ１２６ａとが接続されている。主側ＭＰＵ７２の入力側に接続されているこれら各センサからの信号は主側ＭＰＵ７２に入力される。
【１０７６】
上記第１の実施形態と同様に、主側ＭＰＵ７２の出力側には、リールユニット３１、区間表示部６７及び演出制御装置９０等が接続されている。また、図１０４に示すように、主側ＭＰＵ７２の出力側には、エラーコード表示部１２４及び獲得数表示部１２５が接続されている。主側ＭＰＵ７２は、エラー（後述する「付与上限到達」、「ユニット接続異常」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」又は「ベット異常」というエラー）が発

生している状態となった場合に、当該エラーに対応するエラーコードの表示が行われるようにエラーコード表示部１２４を表示制御する。また、主側ＭＰＵ７２は、遊技価値の付与が発生した場合にはその付与対象となった遊技価値の数が表示されるように獲得数表示部１２５を表示制御するとともに、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知する停止順報知が行われる場合には当該停止順序に対応する停止順コードが表示されるように獲得数表示部１２５を表示制御する。

【１０７７】

主側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獲得数表示部１２５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、獲得数表示部１２５の直接的な表示制御は主側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獲得数表示部１２５については主側ＭＰＵ７２において直接的な表示制御が実行される。これにより、主側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。

【１０７８】

上記第１の実施形態と同様に、演出制御装置９０は演出制御基板９１を備えており、演出制御基板９１には演出側ＭＰＵ９２が搭載されている。また、演出側ＭＰＵ９２には、演出側ＲＯＭ９３及び演出側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。また、上記第１の実施形態と同様に、演出側ＭＰＵ９２の出力側には、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３が接続されており、演出側ＭＰＵ９２は、主側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、及び画像表示装置６３の表示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。

【１０７９】

図１０４に示すように、主側ＭＰＵ７２の入力側及び出力側には価値数制御装置１４０が接続されている。価値数制御装置１４０には、価値数制御基板１４１と、接続端子板１２８とが設けられている。接続端子板１２８は、価値数制御基板１４１とカードユニット１３０とを接続するための中継基板である。価値数制御基板１４１には、所有遊技価値数を管理するための制御、所有遊技価値数の表示を行うための制御、及びカードユニット１３０と通信を行うための制御を行う価値数側ＭＰＵ１４２が搭載されている。

【１０８０】

価値数側ＭＰＵ１４２には、当該価値数側ＭＰＵ１４２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価値数側ＲＯＭ１４３、及びその価値数側ＲＯＭ１４３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価値数側ＲＡＭ１４４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及び割込回路などが内蔵されている。なお、価値数側ＭＰＵ１４２に対して価値数側ＲＯＭ１４３及び価値数側ＲＡＭ１４４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。

【１０８１】

価値数側ＲＡＭ１４４には、スロットマシン１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給される。これにより、価値数側ＲＡＭ１４４に記憶された情報（所有遊技価値数の情報を含む）は、スロットマシン１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【１０８２】

価値数側ＭＰＵ１４２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。図

１０４に示すように、価値数側ＭＰＵ１４２の入力側及び出力側には主側ＭＰＵ７２が接続されており、価値数側ＭＰＵ１４２は主側ＭＰＵ７２から情報を受信することができるとともに、主側ＭＰＵ７２に情報を送信することができる。また、価値数側ＭＰＵ１４２の入力側及び出力側にはカードユニット１３０が接続されている。カードユニット１３０はユニット側基板（図示略）を備えており、ユニット側基板にはカードユニット１３０の制御を行うユニット側ＭＰＵ（図示略）が設けられている。価値数制御基板１４１は、接続端子板１２８を介してユニット側基板と接続されている。価値数側ＭＰＵ１４２はユニット側ＭＰＵから情報を受信することができるとともに、ユニット側ＭＰＵに情報を送信することができる。

【１０８３】

価値数側ＭＰＵ１４２の出力側には、遊技価値数表示部１２３が接続されているとともに、価値数制御基板１４１に設けられた価値数表示器１４６が接続されている。価値数側ＭＰＵ１４２は、遊技価値数表示部１２３及び価値数表示器１４６において、所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数の表示が行われるようにするための制御を行う。

【１０８４】

価値数側ＭＰＵ１４２の入力側には、価値数クリアボタン１４７の操作を検出する価値数クリア検出センサ１４７ａと、ＲＡＭクリアボタン１４８の操作を検出するＲＡＭクリア検出センサ１４８ａと、計数ボタン１２７の操作を検出する計数検出センサ１２７ａとが接続されている。価値数クリアボタン１４７の操作が行われている状態で電源装置５４に設けられた電源スイッチ５５（図１０３参照）のＯＮ操作が行われた場合、価値数側ＭＰＵ１４２は価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数の情報を「０」クリアし、所有遊技価値数を「０」とする。また、ＲＡＭクリアボタン１４８の操作が行われている状態で電源スイッチ５５のＯＮ操作が行われた場合、価値数側ＭＰＵ１４２は価値数側ＲＡＭ１４４における対象エリア（後述するＲＡＭクリア対象領域１４４ｃ）の情報を「０」クリアするとともに当該対象エリアの初期設定を行う。

【１０８５】

価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数が１以上である状態において計数ボタン１２７の操作が行われた場合、価値数側ＭＰＵ１４２はその操作の継続期間に応じた数の遊技価値をカードユニット１３０に送信する。具体的には、計数ボタン１２７の操作期間が５００ミリ秒未満である場合には「１」の遊技価値がカードユニット１３０に送信されるとともに、当該操作期間が５００ミリ秒以上である場合には「５０」の遊技価値がカードユニット１３０に送信される。また、計数ボタン１２７の操作が１秒以上に亘って継続される場合には、当該計数ボタン１２７の操作が終了されるまでの期間に亘って、「５０」の遊技価値をカードユニット１３０に送信する処理が繰り返し実行される。所有遊技価値数をカードユニット１３０に送信するために必要となる計数ボタン１２７の操作期間は、所有遊技価値数が多いほど長くなる。これにより、遊技価値の管理が電磁的方法により行われる構成において、計数ボタン１２７の操作期間に基づいて獲得した遊技価値数の多さを遊技者に実感させることが可能となる。

【１０８６】

既に説明したとおり、価値数制御装置１４０に記憶されていた所有遊技価値数の一部又は全部がカードユニット１３０に送信された場合、当該送信された遊技価値数は計数遊技価値数としてカードユニット１３０に挿入されている記憶媒体Ｍに記憶される。カードユニット１３０は、記憶媒体Ｍに計数遊技価値数を記憶させる場合には、併せて、当該カードユニット１３０に設定されている１枚当たりの貸出し金額（レート）の識別情報を記憶させる。これにより、遊技ホール内において、異なるレートで遊技価値の貸し出しを行う場合に、レート毎に所有遊技価値数を記憶させることが可能となる。既に記憶媒体Ｍに、同一レートの計数遊技価値数が記憶されている場合、新たに受信した所有遊技価値数は、当該既に記録されていた計数遊技価値数に加算される。

【１０８７】

次に、価値数側ＭＰＵ１４２とカードユニット１３０との接続状態を主側ＭＰＵ７２に

て確認するための構成について説明する。

【１０８８】

接続端子板１２８には、接続確認用回路（図示略）が設けられている。接続確認用回路から価値数制御基板１４１に第１接続確認信号が出力されるとともに、接続確認用回路からカードユニット１３０に第２接続確認信号が出力される。また、接続確認用回路には、カードユニット１３０から接続確認用電圧（具体的には５Ｖの直流電圧）が入力される。カードユニット１３０から接続確認用回路に接続確認用電圧が入力されていない状態において第１接続確認信号及び第２接続確認信号はＨＩレベルとなっており、カードユニット１３０から接続確認用回路に接続確認用電圧が入力されている状態となることによりこれらの接続確認信号がＬＯＷレベルとなる。

【１０８９】

カードユニット１３０への動作電力の供給が開始された後、カードユニット１３０は、スロットマシン１０との通信を開始する準備が整っている状態となったことに基づいて、接続端子板１２８に設けられた接続確認用回路に対して上述した接続確認用電圧の出力が開始されるようにする。これにより、第１接続確認信号及び第２接続確認信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下がる。その後、カードユニット１３０において接続確認用電圧の出力が行われない状態が発生した場合には、第１接続確認信号及び第２接続確認信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上がる。

【１０９０】

価値数側ＭＰＵ１４２は、当該価値数側ＭＰＵ１４２に入力されている第１接続確認信号がＬＯＷレベルであることを特定することにより、価値数側ＭＰＵ１４２がカードユニット１３０と正常に接続されていること、及びカードユニット１３０がスロットマシン１０と通信可能な状態であることを特定することができる。また、カードユニット１３０は、接続端子板１２８から受信する第２接続確認信号がＬＯＷレベルであることを特定することにより、カードユニット１３０が接続端子板１２８と正常に接続されていることを特定することができる。

【１０９１】

主側ＭＰＵ７２の入力側には、価値数側ＭＰＵ１４２から出力される接続確認用信号が入力されている。価値数側ＭＰＵ１４２は、当該価値数側ＭＰＵ１４２に入力されている第１接続確認信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上がったことに基づいて、主側ＭＰＵ７２に出力されている接続確認用信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げるとともに、当該価値数側ＭＰＵ１４２に入力されている第１接続確認信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下がったことに基づいて、主側ＭＰＵ７２に出力されている接続確認用信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。主側ＭＰＵ７２は、当該主側ＭＰＵ７２に入力されている接続確認用信号がＬＯＷレベルであることを特定することにより、価値数側ＭＰＵ１４２がカードユニット１３０と正常に接続されていること、及びカードユニット１３０がスロットマシン１０と通信可能な状態であることを特定することができる。

【１０９２】

次に、主側ＭＰＵ７２と価値数側ＭＰＵ１４２との間で行われる通信の内容について説明する。主側ＭＰＵ７２が価値数側ＭＰＵ１４２に送信するデータには、ベット要求コマンド及び付与要求コマンドが含まれている。また、主側ＭＰＵ７２が価値数側ＭＰＵ１４２から受信するデータには、ベット要求応答コマンド及び付与要求応答コマンドが含まれている。

【１０９３】

ベット要求コマンドには、要求する遊技価値のベット数（以下、本明細書において「ベット要求数」ともいう。）の情報が設定される。価値数側ＭＰＵ１４２は、ベット要求コマンドを受信した場合、所有遊技価値数からベット要求数（具体的には「３」）を減算する処理を行い、ベット要求応答コマンドを主側ＭＰＵ７２に送信する。ベット要求応答コマンドにはベットされた遊技価値数（以下、本明細書において「ベット実行数」ともいう

。）の情報が設定される。所有遊技価値数が０～２のいずれかである状態でベット要求コマンドが送信された場合には、所有遊技価値数から当該０～２のいずれかを減算する処理が実行されて所有遊技価値数が「０」となるとともに、ベット要求応答コマンドにベット実行数として当該０～２のいずれかが設定される。

【１０９４】

付与要求コマンドには、要求する遊技価値の付与数（以下、本明細書において「付与要求数」ともいう。）の情報が設定される。価値数側ＭＰＵ１４２は、付与要求コマンドを受信した場合、所有遊技価値数に付与要求数（具体的には「１」、「４」、「５」又は「１５」）を加算する処理を行い、付与要求応答コマンドを主側ＭＰＵ７２に送信する。付与要求応答コマンドには付与された遊技価値数（以下、本明細書において「付与実行数」ともいう。）の情報が設定される。所有遊技価値数に付与要求数を加算する処理が行われた結果、所有遊技価値数が上限数（具体的には「１６３８３」）を超えた場合には、「所有遊技価値数満タン」というエラーが発生し、当該エラーに対応する情報が付与要求応答コマンドに設定される。

【１０９５】

＜価値数側ＭＰＵ１４２とカードユニット１３０との通信に関する構成＞

次に、価値数側ＭＰＵ１４２とカードユニット１３０との間で行われるシリアル通信の内容について説明する。図１０５（ａ）は価値数側ＭＰＵ１４２がカードユニット１３０にシリアル通信で送信する電文、及び価値数側ＭＰＵ１４２がシリアル通信でカードユニット１３０から受信する電文を説明するための説明図である。図１０５（ａ）に示すように、価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に送信される電文として、遊技機情報通知、計数通知（７バイト）及び貸出受領結果応答（５バイト）が存在しているとともに、価値数側ＭＰＵ１４２がカードユニット１３０から受信する電文として貸出通知（５バイト）が存在している。また、遊技機情報通知として、後述する第１遊技機情報通知（５７バイト）、第２遊技機情報通知（４６バイト）及び第３遊技機情報通知（２１バイト）が存在している。

【１０９６】

これらの電文には、電文長部、コマンド部、通番部、データ部及びチェックサム部が含まれている。電文長部は、電文の長さをバイト数で示す１バイトの情報である。コマンド部は、電文の種別を示す１バイトの情報である。通番部は、電文の種別毎に設定される通し番号を示す１バイトの情報である。遊技機情報通知が送信された場合には当該遊技機情報通知に設定される通番が更新され、計数通知が送信された場合には当該計数通知に設定される通番が更新され、貸出通知が送信された場合には当該貸出通知に設定される通番が更新され、貸出受領結果応答が送信された場合には当該貸出受領結果応答に設定される通番が更新される。価値数側ＭＰＵ１４２又はカードユニット１３０は、受信した電文に設定されている通番部が連続していない場合に、電文の喪失又は伝送異常が発生したことを特定する。通番部に設定される通番は、同種類の電文（例えば計数通知）が送信される度に１ずつ増加する態様で「０」から「２５５」まで更新され、「２５５」という通番が設定された電文が送信された後に「０」に戻る。価値数側ＭＰＵ１４２又はカードユニット１３０は、「２５５」という通番が設定された電文（例えば計数通知）を受信した後に、「０」という通番が設定された同種類の電文（例えば計数通知）を受信した場合、これらの電文に設定されている通番部が連続していると判定する。

【１０９７】

データ部は、各電文の詳細な情報である。チェックサム部は、電文に含まれているデータのうちチェックサム部以外のデータを加算することにより算出される１バイトの情報（チェックサム）である。カードユニット１３０は、受信した電文に含まれているデータのうちチェックサム部以外のデータを加算することにより算出される１バイトの情報と、当該受信した電文に設定されているチェックサムとが一致していない場合に、伝送異常が発生したことを特定する。

【１０９８】

価値数側ＭＰＵ１４２は、カードユニット１３０に対して３００ミリ秒の周期で遊技機情報通知を送信し、遊技機情報通知から９５ミリ秒経過後にカードユニット１３０へ計数通知を送信する。また、価値数側ＭＰＵ１４２は、計数通知を送信した後、１７１ミリ秒以内にカードユニット１３０から貸出通知を受けた場合には、貸出処理を行い、貸出受領結果応答をカードユニット１３０へ送信する。

【１０９９】

図１０５（ｂ）は遊技機情報通知のデータ部に設定される情報について説明するための説明図である。図１０５（ｂ）に示すように、遊技機情報通知のデータ部には、遊技機種類情報と、遊技機情報と、遊技機情報種別情報とが設定される。遊技機種類情報は、遊技機の種類を示す情報である。価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０へ送信される遊技機情報通知には、遊技機がスロットマシンであることを示す「１」という遊技機種類情報が設定される。なお、パチンコ機からカードユニット１３０へ送信される遊技機情報通知には、遊技機がパチンコ機であることを示す「２」という遊技機種類情報が設定される。

【１１００】

遊技機情報通知のデータ部に設定される遊技機情報として、遊技機性能情報と、遊技機設置情報と、ホールコン・不正監視情報とが存在している。遊技機情報通知には、これら３種類の遊技機情報のいずれかが設定される。遊技機情報通知のデータ部に設定される遊技機情報種別情報は、今回の遊技機情報通知に設定されている遊技機情報の種別を示す情報である。遊技機情報通知に設定されている遊技機情報が遊技機性能情報である場合には「０」という遊技機情報種別情報が設定され、遊技機情報通知に設定されている遊技機情報が遊技機設置情報である場合には「１」という遊技機情報種別情報が設定され、遊技機情報通知に設定されている遊技機情報がホールコン・不正監視情報である場合には「２」という遊技機情報種別情報が設定される。

【１１０１】

図１０５（ｃ）は遊技機性能情報、遊技機設置情報及びホールコン・不正監視情報を説明するための説明図である。遊技機性能情報は、遊技機の出玉性能を示すデータである。図１０５（ｃ）に示すように、遊技機性能情報には、総ベット数（電源投入から累積した遊技価値のベット数）、総付与数（電源投入から累積した遊技価値の付与数）及びＭＹ（電源投入以降に算出される最大差枚数）の情報が含まれている。

【１１０２】

遊技機設置情報は、遊技機を特定するために利用される情報である。図１０５（ｃ）に示すように、遊技機設置情報には、主制御チップ情報及び価値数制御チップ情報が含まれている。主制御チップ情報には、主側ＭＰＵ７２のチップＩＤ、メーカーコード及び製品コードが含まれているとともに、価値数制御チップ情報には、価値数側ＭＰＵ１４２のチップＩＤ、メーカーコード及び製品コードが含まれている。主制御チップ情報は、主側ＲＯＭ７３に記憶されており、所定の周期（具体的には３００ミリ秒の周期）で主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２に送信されて、価値数側ＲＡＭ１４４に記憶される。また、価値数制御チップ情報は、価値数側ＲＯＭ１４３に記憶されており、所定の周期（具体的には３００ミリ秒の周期）で価値数側ＲＡＭ１４４に読み出される。

【１１０３】

ホールコン・不正監視情報は、遊技ホールの管理コンピュータＨＣに出力される情報、及び不正を監視するために利用される情報である。ホールコン・不正監視情報には、価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数、遊技価値ベット数（１ゲームでベットされた遊技価値数）、遊技価値付与数（１ゲームの終了時に付与された遊技価値数）、外部信号情報、エラーコード（遊技機で発生したエラーに対応するエラーコード）、及び不正検知情報（不正な磁気を検知した情報、不正な振動を検知した情報、前面扉１２の開放を検知した情報及び設定値の変更を検知した情報）が含まれている。外部信号情報は、主側ＭＰＵ７２から出力されて価値数側ＭＰＵ１４２に入力されているゲーム開始信号及びＡＴ信号の状態を示す情報である。なお、これらの信号の詳細については後述する。ま

た、エラーコード及び不正検知情報は、所定の周期（具体的には３００ミリ秒の周期）で主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２に送信されて、価値数側ＲＡＭ１４４に記憶される。

【１１０４】

価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０へ送信される計数通知は、価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数がカードユニット１３０へ送信される場合に使用される。価値数側ＲＡＭ１４４には計数カウンタが設けられている。計数カウンタには、計数ボタン１２７の操作態様に応じて価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に送信される遊技価値数がセットされる。計数ボタン１２７の操作が５００ミリ秒未満の期間に亘って行われた場合には計数カウンタの値が１加算される。また、計数ボタン１２７の操作が５００ミリ秒以上の期間に亘って継続して行われた場合には、５００ミリ秒が経過する度に計数カウンタの値が５０加算される。計数通知のデータ部には、計数カウンタのデータが設定される。計数通知が送信された場合、所有数カウンタの値から計数カウンタの値が減算されるとともに、計数カウンタの値が「０」クリアされる。

【１１０５】

カードユニット１３０は、価値数側ＭＰＵ１４２から計数通知を受信した場合、所定の時間内（具体的には１７１ミリ秒以内）に貸出通知を送信する。カードユニット１３０が価値数側ＭＰＵ１４２から計数通知を受信しなかった場合、カードユニット１３０による貸出通知の送信は行われない。貸出通知には「０」～「５０」のいずれかの遊技価値数が設定される。遊技価値の貸し出しが行われない場合、貸出通知には「０」という遊技価値数の情報が設定される。また、「５０」以上の遊技価値数に対応する残高情報が記憶媒体Ｍに記憶されている状態で遊技価値貸ボタン１３３の操作が行われたことに基づいて「５０」の遊技価値の貸し出しが行われる場合、貸出通知には「５０」という遊技価値数の情報が設定される。さらにまた、「１」～「４９」のいずれかの遊技価値数に対応する残高情報が記憶媒体Ｍに記憶されている状態で遊技価値貸ボタン１３３の操作が行われたことに基づいて当該「１」～「４９」のいずれかの遊技価値の貸し出しが行われる場合、貸出通知には当該「１」～「４９」のいずれかの遊技価値数の情報が設定される。

【１１０６】

価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０へ送信される貸出受領結果応答は、価値数側ＭＰＵ１４２が貸出通知を受領した結果を応答する電文である。価値数側ＭＰＵ１４２が受信した貸出通知に設定されている通番が連続していない場合、又は価値数側ＭＰＵ１４２が受信した貸出通知に設定されている遊技価値数を所有遊技価値数に加算した結果が価値数制御装置１４０に記憶可能な所有遊技価値数の最大値（具体的には「１６３８３」）を超える場合、貸出受領結果応答には異常に対応する情報が設定される。

【１１０７】

価値数側ＭＰＵ１４２とカードユニット１３０との間の一連の通信は、マスターである価値数側ＭＰＵ１４２が遊技機情報通知を送信することにより開始される。スロットマシン１０及びカードユニット１３０への動作電力の供給が開始され、価値数側ＭＰＵ１４２よりも先にカードユニット１３０が起動した場合、カードユニット１３０は価値数側ＭＰＵ１４２から遊技機情報通知を受信するまで待機する。また、カードユニット１３０よりも先に価値数側ＭＰＵ１４２が起動した場合には、遊技機情報通知→計数通知の順番で２つの電文がカードユニット１３０へ送信されるが、貸出通知の送信が行われないため、貸出受領結果応答の送信も行われない。このように、カードユニット１３０が起動するまでは、遊技機情報通知及び計数通知という２つの電文のみが価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０へ一方的に送信されることとなる。なお、価値数側ＭＰＵ１４２において、上述した第１接続確認信号のＨＩレベルからＬＯＷレベルへの立ち下がりが検出されたことに基づいて、価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０への電文の送信が開始される構成としてもよい。

【１１０８】

遊技機設置情報を含む遊技機情報通知（以下、本明細書において「第１遊技機情報通知

」ともいう。）の送信タイミングの発生周期は６０秒に設定されており、遊技機性能情報を含む遊技機情報通知（以下、本明細書において「第２遊技機情報通知」ともいう。）の送信タイミングの発生周期は１８０秒に設定されており、ホールコン・不正監視情報を含む遊技機情報通知（以下、本明細書において「第３遊技機情報通知」ともいう。）の送信タイミングの発生周期は３００ミリ秒に設定されている。また、これらの遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には、第１遊技機情報通知の送信が最も優先され、第２遊技機情報通知の送信が２番目に優先され、第３遊技機情報通知の送信が３番目に優先される。

【１１０９】

次に、価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に送信される電文が格納される送信バッファについて説明する。

【１１１０】

図１０４に示すように、価値数側ＭＰＵ１４２には価値数側送信バッファ１４９が設けられている。価値数側送信バッファ１４９は、価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に送信される電文（具体的には、遊技機情報通知、計数通知及び貸出受領結果応答）が格納されるリングバッファである。価値数側送信バッファ１４９は、第０記憶エリア～第１２７記憶エリアという合計１２８個の記憶エリアを備えている。各記憶エリアには１バイトのデータが格納される。価値数側ＲＡＭ１４４には、書き込みポインタが設けられている。書き込みポインタは、価値数側送信バッファ１４９の記憶エリアのうち書き込み先となる記憶エリアを価値数側ＭＰＵ１４２にて把握可能とするためのカウンタである。

【１１１１】

書き込みポインタの値は、当該書き込みポインタの値に対応する記憶エリアに１バイトのデータがセットされる度に更新される。価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に送信される電文は、１バイトずつ書き込みポインタに対応する記憶エリアにセットされる。書き込みポインタは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値（具体的には「１２７」）に達した後に「０」に戻るループカウンタとなっている。書き込みポインタの「ｎ」の値（ｎは０～１２７のいずれか整数）は書き込み先が第ｎ記憶エリアである状態に対応している。例えば、書き込みポインタの「０」の値は書き込み先が第０記憶エリアである状態に対応しているとともに、書き込みポインタの「２」の値は書き込み先が第２記憶エリアである状態に対応している。

【１１１２】

価値数側送信バッファ１４９に未送信の電文が存在していない状況において、価値数側送信バッファ１４９に電文がセットされた場合、当該電文のカードユニット１３０への送信が開始される。また、価値数側送信バッファ１４９に複数の電文がセットされている状態となった場合、当該複数の電文はセットされたタイミングが早いものから順番にカードユニット１３０に送信される。価値数側送信バッファ１４９のデータ容量は１２８バイトであり、価値数側送信バッファ１４９に第１遊技機情報通知（５７バイト）、第２遊技機情報通知（４６バイト）及び第３遊技機情報通知（２１バイト）を格納可能となっている。

【１１１３】

既に説明したとおり、第１遊技機情報通知の送信タイミングは６０秒の周期で発生し、第２遊技情報通知の送信タイミングは１８０秒の周期で発生し、第３遊技機情報通知の送信タイミングは３００ミリ秒の周期で発生する。第１～第３遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には、第１遊技機情報通知→第２遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、３つの遊技機情報通知が価値数側送信バッファ１４９にセットされる。これにより、当該順番で価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に３つの遊技機情報通知が送信されることとなる。また、第１，第３遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には、第１遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、２つの遊技機情報通知が価値数側送信バッファ１４９にセットされる。これにより、当該順番で価値数側ＭＰ

Ｕ１４２からカードユニット１３０に２つの遊技機情報通知が送信されることとなる。
【１１１４】
第１遊技機情報通知（５７バイト）の送信に要する時間は約１６ミリ秒であり、第２遊技機情報通知（４６バイト）の送信に要する時間は約１３ミリ秒であり、第３遊技機情報通知（２１バイト）の送信に要する時間は約６ミリ秒である。第３遊技機情報通知は、基本的に３００ミリ秒の周期で送信されるが、第１，第３遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には第３遊技機情報通知の送信タイミングが約１６ミリ秒遅れるとともに、第１～第３遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には第３遊技機情報通知の送信タイミングが約２９ミリ秒遅れる。但し、後述する価値数側メイン処理（図１１０（ｂ））において、第３遊技機情報通知を価値数側送信バッファ１４９にセットする処理（ステップＳ５９２２）は、第１遊技機情報通知の送信の有無及び第２遊技機情報通知の送信の有無とは無関係に、３００ミリ秒の周期で行われる。
【１１１５】
次に、価値数側ＭＰＵ１４２とカードユニット１３０との間で電文の送受信が行われる様子について図１０６のタイムチャートを参照しながら説明する。図１０６（ａ）は価値数側ＭＰＵ１４２が価値数側送信バッファ１４９に遊技機情報通知をセットするタイミングを示し、図１０６（ｂ）は価値数側ＭＰＵ１４２が価値数側送信バッファ１４９に計数通知をセットするタイミングを示し、図１０６（ｃ）は価値数側ＭＰＵ１４２がカードユニット１３０から貸出通知を受信するタイミングを示し、図１０６（ｄ）は価値数側ＭＰＵ１４２が価値数側送信バッファ１４９に貸出受領結果応答をセットするタイミングを示す。
【１１１６】
図１０６（ａ）に示すように価値数側ＭＰＵ１４２は、ｔ１のタイミングで第１～第３遊技機情報通知のうち送信対象である遊技機情報通知を価値数側送信バッファ１４９にセットする。これにより、当該遊技機情報通知が価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に送信される。
【１１１７】
その後、価値数側ＭＰＵ１４２は、当該ｔ１のタイミングから９５ミリ秒が経過したｔ２のタイミングで価値数側送信バッファ１４９に計数通知をセットする。これにより、当該計数通知が価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に送信される。その後、図１０６（ｃ）に示すようにｔ２のタイミングから１７１ミリ秒以内であるｔ３のタイミングで価値数側ＭＰＵ１４２が貸出通知を受信すると、図１０６（ｄ）に示すようにｔ４のタイミングで、価値数側ＭＰＵ１４２は価値数側送信バッファ１４９に貸出受領結果応答をセットする。これにより、当該貸出受領結果応答が価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に送信される。
【１１１８】
その後、図１０６（ａ）に示すように、ｔ１のタイミングから３００ミリ秒が経過したｔ５のタイミングで価値数側ＭＰＵ１４２は、第１～第３遊技機情報通知のうち送信対象である遊技機情報通知を価値数側送信バッファ１４９にセットする。これにより、当該遊技機情報通知が価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に送信される。
【１１１９】
次に、価値数側送信バッファ１４９に３種類の遊技機情報通知がセットされる様子について図１０７のタイムチャートを参照しながら説明する。図１０７（ａ）は価値数側ＭＰＵ１４２が価値数側送信バッファ１４９に第３遊技機情報通知をセットするタイミングを示し、図１０７（ｂ）は価値数側ＭＰＵ１４２が価値数側送信バッファ１４９に第２遊技機情報通知が送信されるタイミングを示し、図１０７（ｃ）は価値数側ＭＰＵ１４２が価値数側送信バッファ１４９に第１遊技機情報通知をセットするタイミングを示す。
【１１２０】
図１０７（ａ）～図１０７（ｃ）に示すように第１～第３遊技機情報通知の送信タイミングが重複しているｔ１のタイミングにおいて、価値数側ＭＰＵ１４２は、第１遊技機情

報通知→第２遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、第１～第３遊技機情報通知を価値数側送信バッファ１４９にセットする。これにより、第１遊技機情報通知→第２遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、第１～第３遊技機情報通知がカードユニット１３０へ送信されることとなる。第１遊技機情報通知の送信は当該ｔ１のタイミングで開始される。また、第２遊技機情報通知の送信は第１遊技機情報通知の送信が終了したタイミング（ｔ１のタイミングから約１６ミリ秒後のタイミング）で開始される。さらにまた、第３遊技機情報通知の送信は第２遊技機情報通知の送信が終了したタイミング（ｔ１のタイミングから約２９ミリ秒後のタイミング）で開始される。

【１１２１】

その後、ｔ１のタイミングから３００ミリ秒が経過したｔ２のタイミングで、第３遊技機情報通知の送信タイミングとなる。当該ｔ２のタイミングで、図１０７（ａ）に示すように価値数側ＭＰＵ１４２は価値数側送信バッファ１４９に第３遊技機情報通知をセットする。これにより、当該ｔ２のタイミングで、第３遊技機情報通知の送信が開始される。

【１１２２】

その後、ｔ１のタイミングから６０秒が経過したｔ３のタイミングで、第１遊技機情報通知及び第３遊技機情報通知の送信タイミングが重複している状態となる。図１０７（ａ）及び図１０７（ｃ）に示すように当該ｔ３のタイミングにおいて価値数側ＭＰＵ１４２は、第１遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、第１，第３遊技機情報通知を価値数側送信バッファ１４９にセットする。これにより、第１遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、第１，第３遊技機情報通知がカードユニット１３０へ送信されることとなる。第１遊技機情報通知の送信は当該ｔ３のタイミングで開始される。また、第３遊技機情報通知の送信は第１遊技機情報通知の送信が終了したタイミング（ｔ３のタイミングから約１６ミリ秒後のタイミング）で開始される。その後、図１０７（ａ）に示すようにｔ３のタイミングから３００ミリ秒が経過したｔ４のタイミングで、既に説明したｔ２のタイミングと同様に、価値数側送信バッファ１４９に第３遊技機情報通知がセットされて、第３遊技機情報通知の送信が開始される。

【１１２３】

その後、ｔ３のタイミングから６０秒が経過したｔ５のタイミングで、第１遊技機情報通知及び第３遊技機情報通知の送信タイミングが重複している状態となる。当該ｔ５のタイミングでは、既に説明したｔ３のタイミングと同様に、第１遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、第１，第３遊技機情報通知が価値数側送信バッファ１４９にセットされる。これにより、第１遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、第１，第３遊技機情報通知がカードユニット１３０へ送信されることとなる。その後、図１０７（ａ）に示すようにｔ５のタイミングから３００ミリ秒が経過したｔ６のタイミングで、既に説明したｔ２のタイミング及びｔ４のタイミングと同様に、価値数側送信バッファ１４９に第３遊技機情報通知がセットされて、第３遊技機情報通知の送信が開始される。

【１１２４】

その後、ｔ１のタイミングから１８０秒が経過したｔ７のタイミングで、第１～第３遊技機情報通知の送信タイミングが重複している状態となる。当該ｔ７のタイミングでは、既に説明したｔ１のタイミングと同様に、第１遊技機情報通知→第２遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、第１～第３遊技機情報通知が価値数側送信バッファ１４９にセットされる。これにより、第１遊技機情報通知→第２遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、第１～第３遊技機情報通知がカードユニット１３０へ送信されることとなる。

【１１２５】

＜通常処理＞

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される通常処理について図１０８のフローチャートに基づいて説明する。なお、通常処理におけるステップＳ５７０１～ステップＳ５７２３の処理のうちステップＳ５７１４にて呼び出されて実行される終了監視処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、

終了監視処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【１１２６】

まず上記第１の実施形態における通常処理（図１５）のステップＳ３０１と同様に、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Ｓ５７０１）。その後、開始待ち処理を実行する（ステップＳ５７０２）。開始待ち処理（ステップＳ５７０２）では、まずリプレイ対応処理を実行する。リプレイ対応処理では、前回のゲームにおいていずれかのリプレイ入賞が成立している場合には前回のベット数（具体的には「３」）と同数のベット設定を、領域内処理用のワークエリア９６に設けられたベット数設定カウンタ９６ａにセットする。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、ベット数設定カウンタ９６ａは、実行対象となるゲームのベット数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。開始待ち処理（ステップＳ５７０２）では、リプレイ対応処理を実行した後、エラー（具体的には後述する「付与上限到達」、「ユニット接続異常」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」及び「ベット異常」のいずれか）が発生している状態であるか否かを判定する判定処理を行い、エラーが発生している状態である場合には当該状態が解消されるまで当該判定処理を繰り返す。当該判定処理においてエラーが発生していない状態であると判定した場合には、ベット設定処理を実行する。ベット設定処理では、遊技価値投入ボタン１２６の操作が行われたことに基づいて遊技価値のベット数を設定する処理を行う。開始待ち処理（ステップＳ５７０２）では、ベット設定処理を実行した後、精算操作対応処理を実行する。精算操作対応処理では、リプレイ入賞の成立後ではないことを条件として、ベット数設定カウンタ９６ａの値に対応する遊技価値数が価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数に加算されるようにするとともに、ベット数設定カウンタ９６ａを「０」クリアする。なお、開始待ち処理（ステップＳ５７０２）の詳細については後述する。

【１１２７】

ステップＳ５７０２にて開始待ち処理を実行した後は、ステップＳ５７０３～ステップＳ５７０４において上記第１の実施形態における通常処理（図１５）のステップＳ３０３～ステップＳ３０４と同様の処理を行う。具体的には、ゲームを開始することが可能な数（具体的には「３」）のベット設定が完了したか否かを判定し（ステップＳ５７０３）、遊技価値のベット数が「３」未満である場合（ステップＳ５７０３：ＮＯ）にはステップＳ５７０２に戻る。ステップＳ５７０３にて肯定判定をした場合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Ｓ５７０４）、スタートレバー４１が操作されていない場合には（ステップＳ５７０４：ＮＯ）、ステップＳ５７０２に戻る。

【１１２８】

ステップＳ５７０４にてスタートレバー４１が操作されたと判定した場合には、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Ｓ５７０５）。受付禁止処理が実行された後は、後述する受付許可処理（ステップＳ５７２３）が実行されるまで、遊技価値投入ボタン１２６の操作が無効化されている状態となる。遊技価値投入ボタン１２６の操作が無効化されている状態とは、遊技価値投入ボタン１２６の操作が行われても当該操作が行われたことに基づく遊技価値のベットが行われない状態である。

【１１２９】

その後、ステップＳ５７０６～ステップＳ５７０８においてゲーム開始信号の立ち上げ予約処理を実行する。ゲーム開始信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ５７０６～ステップＳ５７０８）では、主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２へ出力されるゲーム開始信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げるための予約データの設定を行う。なお、ゲーム開始信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ５７０６～ステップＳ５７０８）の詳細については後述する。

【１１３０】

ゲーム開始信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ５７０６～ステップＳ５７０８）が終了した場合（具体的には、ステップＳ５７０７の処理を行った場合、又はステップＳ５７

０８の処理を行った場合）には、ステップＳ５７０９～ステップＳ５７１１において、上記第１の実施形態における通常処理（図１５）のステップＳ３０６～ステップＳ３０８と同様の処理を実行する。具体的には、ステップＳ５７０９にて開始時状況の記憶処理を実行し、ステップＳ５７１０にて役の抽選処理を実行し、ステップＳ５７１１にてリール制御処理を実行する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、リール制御処理では、前回のゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始時に設定された４．１秒のウエイト時間が経過していない場合、当該ウエイト時間が経過するまでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始が待機される。このように、ステップＳ５７０４にて肯定判定が行われてゲームが開始された後においても、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タイミングから４．１秒のウエイト時間が経過していない場合には、当該ウエイト時間が経過するまでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始が待機される。

【１１３１】

その後、遊技価値の付与処理を実行する（ステップＳ５７１２）。遊技価値の付与処理では、今回のゲームにおいて小役入賞が成立している場合に、当該成立した小役入賞に対応する付与要求数の情報を含む付与要求コマンドを価値数側ＭＰＵ１４２に送信するコマンドとして設定する。付与要求コマンドは、後述するタイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８０９における価値数制御基板通信処理にて価値数側ＭＰＵ１４２へ送信される。価値数側ＭＰＵ１４２は、付与要求コマンドを受信した場合、当該付与要求コマンドに設定されている付与要求数を価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数に加算するとともに、付与要求応答コマンドを主側ＭＰＵ７２に送信する。また、価値数側ＭＰＵ１４２は、遊技価値数表示部１２３及び価値数表示器１４６の表示内容が当該加算後の所有遊技価値数に更新されるようにする。

【１１３２】

その後、ステップＳ５７１３～ステップＳ５７１７では、上記第１の実施形態における通常処理（図１５）のステップＳ３１０～ステップＳ３１１及びステップＳ３１３～ステップＳ３１５と同様の処理を実行する。具体的には、ステップＳ５７１３にて遊技終了時の対応処理を実行し、ステップＳ５７１４にて終了監視処理を実行し、ステップＳ５７１５にて終了設定処理を実行し、ステップＳ５７１６にて終了時状況の記憶処理を実行し、ステップＳ５７１７にてゲーム終了コマンドの送信処理を実行する。

【１１３３】

その後、ステップＳ５７１８～ステップＳ５７２２において、ベースＡＴ信号予約用処理を実行する。ベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ５７１８～ステップＳ５７２２）では、ゲームの終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であるとともに主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２へ出力されるベースＡＴ信号がＬＯＷレベルであることを条件として、当該ベースＡＴ信号をＨＩレベルに立ち上げるための予約データの設定を行う。また、ベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ５７１８～ステップＳ５７２２）では、ゲームの終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態であるとともにベースＡＴ信号がＨＩレベルであることを条件として、当該ベースＡＴ信号をＬＯＷレベルに立ち上げるための予約データの設定を行う。なお、ベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ５７１８～ステップＳ５７２２）の詳細については後述する。

【１１３４】

ベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ５７１８～ステップＳ５７２２）が終了した場合（具体的には、ステップＳ５７１９にて否定判定を行った場合、ステップＳ５７２０の処理を行った場合、ステップＳ５７２１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５７２２の処理を行った場合）には、受付許可処理を実行する（ステップＳ５７２３）。受付許可処理が実行されることにより、遊技価値投入ボタン１２６の操作が有効化されている状態となる。但し、いずれかのリプレイ入賞が成立したゲームの終了後である場合、既に遊技価値のベット数が「３」である場合、又は所有遊技価値数が「０」である場合には、遊技価値投入ボタン１２６の操作が行われても遊技価値のベットは行われない。受付許可

処理（ステップＳ５７２３）を実行した後は、ステップＳ５７０１に進む。
【１１３５】
＜タイマ割込み処理＞
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１０９のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、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。また、タイマ割込み処理におけるステップＳ５８０１～ステップＳ５８１６の処理のうちステップＳ５８１５にて呼び出されて実行される管理用処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、管理用処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。
【１１３６】
ステップＳ５８０１～ステップＳ５８０８では、上記第１の実施形態におけるタイマ割込み処理（図１４）のステップＳ２０１～ステップＳ２０８と同様の処理を実行する。具体的には、まずレジスタ退避処理を実行する（ステップＳ５８０１）。その後、主側ＲＡＭ７４の停電フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ５８０２：ＹＥＳ）、停電時処理を実行する（ステップＳ５８０３）。
【１１３７】
ステップＳ５８０２にて停電フラグに「１」がセットされていないと判定した場合、又は停電時処理（ステップＳ５８０３）においてコマンドの送信が終了していないと判定した場合には、ステップＳ５８０４以降の処理を実行する。ステップＳ５８０４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実行し、ステップＳ５８０５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。その後、ステップＳ５８０６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実行し、ステップＳ５８０７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。その後、ステップＳ５８０８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。
【１１３８】
その後、価値数制御基板通信処理を実行する（ステップＳ５８０９）。価値数制御基板通信処理では、ベット要求コマンドが設定されている場合には当該ベット要求コマンドを価値数側ＭＰＵ１４２へ送信する処理を実行するとともに、付与要求コマンドが設定されている場合には当該付与要求コマンドを価値数側ＭＰＵ１４２へ送信する処理を実行する。また、価値数制御基板通信処理（ステップＳ５８０９）では、価値数側ＭＰＵ１４２からベット要求応答コマンドを受信した場合、ベットされている遊技価値数として、当該受信したベット要求応答コマンドに設定されているベット実行数をセットする。また、価値数制御基板通信処理（ステップＳ５８０９）では、主側ＭＰＵ７２が価値数側ＭＰＵ１４２へベット要求コマンドを送信した後、所定の期間内（具体的には３００．９８ミリ秒以内）に価値数側ＭＰＵ１４２からベット要求応答コマンドを受信できなかった場合、すなわち「ベット異常」というエラーが発生した場合には、領域内処理用のワークエリア９６に設けられたベット異常フラグに「１」をセットする。ベット異常フラグは、「ベット異常」が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。また、価値数制御基板通信処理（ステップＳ５８０９）では、価値数側ＭＰＵ１４２から付与要求応答コマンドを受信した場合、送信した付与要求コマンドに設定した付与要求数と、受信した付与要求応答コマンドに設定されている付与実行数とが一致するか否かを判定する。そして、付与要求数と付与実行数とが一致している場合には、付与実行数に対応する表示データを獲得数表示部１２５へ出力する表示データとして設定する。この獲得数表示部１２５における遊技価値の付与数に対応する表示は、遊技価値のベットが新たに行われるまで継続される。また、付与要求数と付与実行数とが一致していない場合、又は主側ＭＰＵ７２が価値数側ＭＰＵ１４２に付与要求コマンドを送信した後、所定の期間内（具体的には３０

０．９８ミリ秒以内）に価値数側ＭＰＵ１４２から付与要求応答コマンドを受信できなかった場合、すなわち「付与異常」というエラーが発生した場合には、領域内処理用のワークエリア９６に設けられた付与異常フラグに「１」をセットする。付与異常フラグは、「付与異常」が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。なお、「ベット異常」及び「付与異常」の詳細については後述する。

【１１３９】

価値数制御基板通信処理（ステップＳ５８０９）を実行した後は、領域内処理用のワークエリア９６に記憶されているエラー情報を更新するエラー情報更新用処理を実行する（ステップＳ５８１０）。なお、エラー情報更新用処理（ステップＳ５８１０）の詳細については後述する。その後、ステップＳ５８１１～ステップＳ５８１２では、上記第１の実施形態におけるタイマ割込み処理（図１４）のステップＳ２１０～ステップＳ２１１と同様の処理を実行する。具体的には、ステップＳ５８１１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実行し、ステップＳ５８１２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実行する。ポート出力処理（ステップＳ５８１２）では、エラーコード表示部１２４の表示制御及び獲得数表示部１２５の表示制御を行う。その後、後述する外部出力用処理を実行する（ステップＳ５８１３）。

【１１４０】

その後、ステップＳ５８１４～ステップＳ５８１６では、上記第１の実施形態におけるタイマ割込み処理（図１４）のステップＳ２１４～ステップＳ２１６と同様の処理を実行する。具体的には、ステップＳ５８１４では、先のステップＳ５８０１にて領域内処理用のワークエリア９６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。その後、ステップＳ５８１５では、ＣＡＬＬＩ命令により管理用処理を実行する。その後、ステップＳ５８１６では、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。当該ステップＳ５８１６の処理を実行することで、タイマ割込み処理の１実行回を終了する。

【１１４１】

次に、価値数側ＭＰＵ１４２により実行される処理についての説明に先立ち、価値数側ＲＡＭ１４４の構成について説明する。図１１０（ａ）は価値数側ＲＡＭ１４４の構成を説明するための説明図である。図１１０（ａ）に示すように、価値数側ＲＡＭ１４４には、価値数領域１４４ａと、セキュリティ領域１４４ｂと、ＲＡＭクリア対象領域１４４ｃと、管理用領域１４４ｄとが設けられている。

【１１４２】

価値数領域１４４ａには、所有遊技価値数が記憶される所有数カウンタが設けられている。セキュリティ領域１４４ｂには、価値数クリア検出センサ１４７ａのＯＮ状態の継続時間を計測するための価値数クリア検出カウンタと、ＲＡＭクリア検出センサ１４８ａのＯＮ状態の継続時間を計測するためのＲＡＭクリア検出カウンタとが設けられている。

【１１４３】

ＲＡＭクリア対象領域１４４ｃには、停電カウンタ、第１接続信号監視カウンタ、計数ボタンカウンタ、計数カウンタ、通番エリア、第１価値数表示データエリア、第２価値数表示データエリア、主制御チップ情報エリア及び価値数制御チップ情報エリアが設けられている。停電カウンタは、価値数側ＭＰＵ１４２に入力されている停電信号のＯＮ状態の連続検出回数をカウントするためのカウンタである。第１接続監視カウンタは、価値数側ＭＰＵ１４２に入力されている第１接続確認信号のＨＩレベル（接続異常に対応する状態）の連続検出回数をカウントするためのカウンタである。計数ボタンカウンタは、計数検出センサ１２７ａのＯＮ状態の連続検出回数をカウントするためのカウンタである。既に説明したとおり、計数カウンタには、計数ボタン１２７の操作態様に応じて価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に送信される遊技価値数がセットされる。通番エリアでは、価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０へ送信される遊技機情報通知の通番部に設定される通番、計数通知の通番部に設定される通番及び貸出受領結果応答に設定

される通番が更新される。第１価値数表示データエリアには、遊技価値数表示部１２３に送信する表示データが設定される。第２価値数表示データエリアには、価値数表示器１４６に送信する表示データが設定される。主制御チップ情報エリアには、主側ＭＰＵ７２から受信した主制御チップ情報が設定される。価値数制御チップ情報エリアには、価値数側ＲＯＭ１４３に記憶されている価値数制御チップ情報が読み出される。

【１１４４】

管理用領域１４４ｄには、遊技価値の総ベット数が設定される総ベット数カウンタと、遊技価値の総付与数が設定される総払出数カウンタと、現状のＭＹ（電源投入以降に算出される最大差枚数）が設定される現状ＭＹカウンタとが設けられている。

【１１４５】

次に、価値数側ＭＰＵ１４２により実行される処理について説明する。まず、価値数側ＭＰＵ１４２への動作電力の供給が開始された場合に当該価値数側ＭＰＵ１４２にて実行される価値数側メイン処理について図１１０（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１１４６】

まずボタン操作検出処理を実行する（ステップＳ５９０１）。ボタン検出処理では、価値数クリア検出センサ１４７ａ及びＲＡＭクリア検出センサ１４８ａから価値数側ＭＰＵ１４２に入力されている信号の状態を読み込む。その後、価値数クリアボタン１４７の操作が行われているか否かを判定し（ステップＳ５９０２）、価値数クリアボタン１４７の操作が行われていない場合には（ステップＳ５９０２：ＮＯ）、価値数領域１４４ａのデータ異常が発生しているか否かを判定する（ステップＳ５９０３）。ステップＳ５９０３では、価値数領域１４４ａのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムが価値数側ＭＰＵ１５２への動作電力の供給停止前に価値数側ＲＡＭ１４４に記憶された価値数領域１４４ａのチェックサムと一致しない場合に価値数領域１４４ａのデータ異常が発生したと判定する。

【１１４７】

価値数クリアボタン１４７の操作が行われた場合（ステップＳ５９０２：ＹＥＳ）、又は価値数領域１４４ａのデータ異常が発生した場合（ステップＳ５９０３：ＹＥＳ）には、価値数領域１４４ａの初期化処理を実行する（ステップＳ５９０４）。当該初期化処理では、価値数領域１４４ａの各エリアを「０」クリアするとともに各エリアの初期設定を行う。

【１１４８】

ステップＳ５９０３にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５９０４の処理を行った場合には、セキュリティ領域１４４ｂのデータ異常が発生しているか否かを判定する（ステップＳ５９０５）。ステップＳ５９０５では、セキュリティ領域１４４ｂのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムが価値数側ＭＰＵ１５２への動作電力の供給停止前に価値数側ＲＡＭ１４４に記憶されたセキュリティ領域１４４ｂのチェックサムと一致しない場合にセキュリティ領域１４４ｂのデータ異常が発生したと判定する。セキュリティ領域１４４ｂのデータ異常が発生した場合（ステップＳ５９０５：ＹＥＳ）には、セキュリティ領域１４４ｂの初期化処理を実行する（ステップＳ５９０６）。当該初期化処理では、セキュリティ領域１４４ｂの各エリアを「０」クリアするとともに各エリアの初期設定を行う。

【１１４９】

ステップＳ５９０５にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５９０６の処理を行った場合には、ＲＡＭクリアボタン１４８の操作が行われているか否かを判定し（ステップＳ５９０７）、ＲＡＭクリアボタン１４８の操作が行われていない場合には（ステップＳ５９０７：ＮＯ）、ＲＡＭクリア対象領域１４４ｃのデータ異常が発生しているか否かを判定する（ステップＳ５９０８）。ステップＳ５９０８では、ＲＡＭクリア対象領域１４４ｃのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムが価値数側ＭＰＵ１５２への動作電力の供給停止前に価値数側ＲＡＭ１４４に記憶されたＲＡＭクリア対象領域１４４ｃ

のチェックサムと一致しない場合にＲＡＭクリア対象領域１４４ｃのデータ異常が発生したと判定する。ＲＡＭクリアボタン１４８の操作が行われた場合（ステップＳ５９０７：ＹＥＳ）、又はＲＡＭクリア対象領域１４４ｃのデータ異常が発生した場合（ステップＳ５９０８：ＹＥＳ）には、ＲＡＭクリア対象領域１４４ｃの初期化処理を実行する（ステップＳ５９０９）。当該初期化処理では、ＲＡＭクリア対象領域１４４ｃの各エリアを「０」クリアするとともに各エリアの初期設定を行う。

【１１５０】

ステップＳ５９０８にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５９０９の処理を行った場合には、電源投入時の初期設定処理を実行する（ステップＳ５９１０）。電源投入時の初期設定処理では、管理用領域１４４ｄの初期化処理を実行する。このように、価値数側ＭＰＵ１４２への動作電力の供給が開始された場合には、遊技ホールの管理者による価値数クリアボタン１４７の操作の有無及びＲＡＭクリアボタン１４８の操作の有無とは無関係に、管理用領域１４４ｄが初期化される。

【１１５１】

このように、価値数領域１４４ａのデータ異常が発生した場合には価値数領域１４４ａの初期化処理が実行され、セキュリティ領域１４４ｂのデータ異常が発生した場合にはセキュリティ領域１４４ｂの初期化処理が実行され、ＲＡＭクリア対象領域１４４ｃのデータ異常が発生した場合にはＲＡＭクリア対象領域１４４ｃの初期化処理が実行される構成である。これにより、価値数領域１４４ａ、セキュリティ領域１４４ｂ及びＲＡＭクリア対象領域１４４ｃのいずれかにおいてデータ異常が発生した場合にこれらの領域１４４ａ～１４４ｃの初期化処理が実行される構成と比較して、データ異常の発生に基づいて初期化される範囲を抑えることができるとともに、データ異常の発生に基づいて失われる情報量を抑えることができる。

【１１５２】

価値数側ＭＰＵ１４２への動作電力の供給開始時に価値数クリアボタン１４７の操作が行われたことに基づいて、価値数領域１４４ａの初期化処理が実行される構成であるため、遊技ホールの管理者はセキュリティ領域１４４ｂ及びＲＡＭクリア対象領域１４４ｃのデータを維持しながら、価値数領域１４４ａを初期化することができる。また、価値数側ＭＰＵ１４２への動作電力の供給開始時にＲＡＭクリアボタン１４８の操作が行われたことに基づいて、ＲＡＭクリア対象領域１４４ｃの初期化処理が実行される構成であるため、遊技ホールの管理者は価値数領域１４４ａ及びセキュリティ領域１４４ｂのデータを維持しながら、ＲＡＭクリア対象領域１４４ｃを初期化することができる。

【１１５３】

その後、後述する価値数側タイマ割込み処理（図１１１）の割込みを禁止し（ステップＳ５９１１）、貸出対応処理を実行する（ステップＳ５９１２）。貸出対応処理では、カードユニット１３０から貸出通知を受信した場合、貸し出された遊技価値数を価値数側ＲＡＭ１４４の所有数カウンタの値に加算するとともに、貸出受領結果応答をカードユニット１３０に送信するための処理を実行する。

【１１５４】

その後、ベット対応処理を実行する（ステップＳ５９１３）。ベット対応処理では、主側ＭＰＵ７２からベット要求コマンドを受信した場合、価値数側ＲＡＭ１４４の所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数からベット要求数（具体的には「３」）を減算する処理を行い、ベット実行数の情報を含むベット要求応答コマンドを主側ＭＰＵ７２に送信するために処理を実行する。

【１１５５】

その後、付与対応処理を実行する（ステップＳ５９１４）。付与対応処理では、主側ＭＰＵ７２から付与要求コマンドを受信した場合、価値数側ＲＡＭ１４４の所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数に付与要求数（具体的には「１」、「４」、「５」又は「１５」）を加算する処理を行い、付与実行数の情報を含む付与要求応答コマンドを主側ＭＰＵ７２に送信するための処理を実行する。但し、所有遊技価値数に付与要求数を加算

する処理が行われた結果、所有遊技価値数が上限数（具体的には「１６３８３」）を超えた場合には、「所有遊技価値数満タン」というエラーに対応する情報を含む付与要求応答コマンドを主側ＭＰＵ７２に送信するための処理を実行する。

【１１５６】

その後、計数対応処理を実行する（ステップＳ５９１５）。計数対応処理では、計数ボタン１２７の操作が行われている場合、計数ボタン１２７の操作態様に応じて価値数側ＲＡＭ１４４に設けられた計数カウンタの値を更新する処理を実行する。また、計数対応処理（ステップＳ５９１５）では、計数通知の送信タイミングである場合、計数通知をカードユニット１３０に送信するための処理を実行する。そして、価値数側ＲＡＭ１４４の所有数カウンタの値から計数カウンタの値を減算するとともに、計数カウンタの値を「０」クリアする。

【１１５７】

その後、精算対応処理を実行する（ステップＳ５９１６）。精算対応処理では、主側ＭＰＵ７２から精算コマンドを受信した場合、当該受信した精算コマンドに設定されている遊技価値のベット数を価値数側ＲＡＭ１４４の所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数から減算する処理を実行し、精算応答コマンドを主側ＭＰＵ７２に送信するための処理を実行する。

【１１５８】

その後、第１遊技機情報通知の送信タイミングである場合には（ステップＳ５９１７：ＹＥＳ）、第１遊技機情報通知の設定処理を実行する（ステップＳ５９１８）。当該設定処理では、価値数側送信バッファ１４９に第１遊技機情報通知をセットする。既に説明したとおり、第１遊技機情報通知の送信タイミングは６０秒の周期で発生する。ステップＳ５９１８にて価値数側送信バッファ１４９に第１遊技機情報通知がセットされることにより、第１遊技機情報通知のカードユニット１３０への送信が開始される。

【１１５９】

ステップＳ５９１７にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５９１８の処理を行った場合には、第２遊技機情報通知の送信タイミングであること（ステップＳ５９１９：ＹＥＳ）を条件として、第２遊技機情報通知の設定処理を実行する（ステップＳ５９２０）。当該設定処理では、価値数側送信バッファ１４９に第２遊技機情報通知をセットする。既に説明したとおり、第２遊技機情報通知の送信タイミングは１８０秒の周期で発生する。ステップＳ５９２０にて価値数側送信バッファ１４９に第２遊技機情報通知がセットされることにより、第２遊技機情報通知のカードユニット１３０への送信が開始される。但し、第２遊技機情報通知よりも先に価値数側送信バッファ１４９にセットされた電文（具体的には第１遊技機情報通知）が存在している場合には、当該電文の送信が終了したことに基づいて、第２遊技機情報通知の送信が開始される。

【１１６０】

ステップＳ５９１９にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５９２０の処理を行った場合には、第３遊技機情報通知の送信タイミングであること（ステップＳ５９２１：ＹＥＳ）を条件として、第３遊技機情報通知の設定処理を実行する（ステップＳ５９２２）。当該設定処理では、価値数側送信バッファ１４９に第３遊技機情報通知をセットする。既に説明したとおり、第３遊技機情報通知の送信タイミングは３００ミリ秒の周期で発生する。ステップＳ５９２２にて価値数側送信バッファ１４９に第３遊技機情報通知がセットされることにより、第３遊技機情報通知のカードユニット１３０への送信が開始される。但し、第３遊技機情報通知よりも先に価値数側送信バッファ１４９にセットされた電文（具体的には第１遊技機情報通知、又は第１遊技機情報通知と第２遊技機情報通知）が存在している場合には、当該電文の送信が終了したことに基づいて、第３遊技機情報通知の送信が開始される。

【１１６１】

このように、第１～第３遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には、第１遊技機情報通知→第２遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、第１～第３遊技機情

報通知が価値数側送信バッファ１４９にセットされる。これにより、第１遊技機情報通知→第２遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、第１～第３遊技機情報通知がカードユニット１３０へ送信されるようにすることができる。また、第１，第３遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には、第１遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、第１，第３遊技機情報通知が価値数側送信バッファ１４９にセットされる。これにより、第１遊技機情報通知→第３遊技機情報通知の順番で、第１，第３遊技機情報通知がカードユニット１３０へ送信されるようにすることができる。

【１１６２】

ステップＳ５９２１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ５９２２の処理を行った場合には、後述する価値数側タイマ割込み処理（図１１１）の割込みを許可した後に（ステップＳ５９２３）、ステップＳ５９１１に戻り、ステップＳ５９１１～ステップＳ５９２３の処理を繰り返し実行する。価値数側ＭＰＵ１４２は価値数側タイマ割込み処理（図１１１）を定期的に実行する構成であるが、一の価値数側タイマ割込み処理と次の価値数側タイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は価値数側タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ５９１１～ステップＳ５９２３の処理を繰り返し実行する。

【１１６３】

次に、価値数側ＭＰＵ１４２にて実行される価値数側タイマ割込み処理について、図１１１のフローチャートを参照しながら説明する。なお、価値数側タイマ割込み処理は、例えば１ミリ秒ごとに起動される。

【１１６４】

まず電源確認処理を実行する（ステップＳ６００１）。電源確認処理では、停電の発生が特定されたか否かを判定し、停電の発生が特定された場合には停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、価値数側ＲＡＭ１４４における価値数領域１４４ａ、セキュリティ領域１４４ｂ及びＲＡＭクリア対象領域１４４ｃのそれぞれについてチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムを価値数側ＲＡＭ１４４に記憶して、無限ループに入る。価値数側ＲＡＭ１４４に記憶されたチェックサムは、価値数側ＭＰＵ１４２への動作電力の供給が開始された後に、価値数領域１４４ａ、セキュリティ領域１４４ｂ又はＲＡＭクリア対象領域１４４ｃにおいて情報異常が発生しているか否かを判定するために利用される。

【１１６５】

電源確認処理（ステップＳ６００１）にて停電の発生が特定されなかった場合には、スイッチ状態読み込み処理を実行する（ステップＳ６００２）。スイッチ状態読み込み処理では、価値数クリア検出センサ１４７ａ、ＲＡＭクリア検出センサ１４８ａ及び計数検出センサ１２７ａから価値数側ＭＰＵ１４２に入力されている信号の状態を読み込み、これらの信号の状態の情報を価値数側ＲＡＭ１４４に設定する。

【１１６６】

その後、価値数側ＲＡＭ１４４に設けられている各種タイマカウンタの値を更新するタイマ更新処理を実行する（ステップＳ６００３）。タイマ更新処理では、第１遊技機情報通知の送信タイミングを価値数側ＭＰＵ１４２にて把握可能とするタイマカウンタ、第２遊技機情報通知の送信タイミングを価値数側ＭＰＵ１４２にて把握可能とするタイマカウンタ、及び第３遊技機情報通知の送信タイミングを価値数側ＭＰＵ１４２にて把握可能とするタイマカウンタの更新を行う。その後、不正情報設定処理を実行する（ステップＳ６００４）。不正情報設定処理では、主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２に入力されている付与上限信号の状態に対応するデータ、主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２に入力されているドアオープン信号の状態に対応するデータ、及び価値数クリア検出センサ１４７ａの検知信号の状態に対応するデータを価値数側ＲＡＭ１４４にセットする。

【１１６７】

その後、セグメントデータ設定処理を実行する（ステップＳ６００５）。セグメントデータ設定処理では、価値数側ＲＡＭ１４４の所有数カウンタに記憶されている所有遊技価

値数の表示が行われるように、遊技価値数表示部１２３の表示制御を行う。その後、試験機用信号処理を実行する（ステップＳ６００６）。試験機用信号処理では、型式試験に用いられる試験機用信号の出力処理を行う。その後、価値数側ポート出力処理を実行する（ステップＳ６００７）。価値数側ポート出力処理では、価値数側ＲＡＭ１４４の所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数の表示が行われるように、価値数表示器１４６への表示データの出力を行う。

【１１６８】

＜外部信号の出力が行われるようにするための構成＞

次に、カードユニット１３０から外部信号の出力が行われるようにするための構成について説明する。カードユニット１３０から出力される外部信号として、外部ゲーム開始信号及び外部ベースＡＴ信号が存在している。また、主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２へ出力される外部出力用信号として、外部ゲーム開始信号に対応するゲーム開始信号、及び外部ベースＡＴ信号に対応するベースＡＴ信号が存在している。詳細は後述するが、カードユニット１３０から出力される外部信号の状態は、主側ＭＰＵ７２から出力される外部出力用信号の状態に応じて変化する。

【１１６９】

主側ＭＰＵ７２は、ゲームが開始される場合、ゲーム開始信号のＬＯＷレベルからＨＩレベルへの立ち上げを予約するための処理を実行する。また、主側ＭＰＵ７２は、ゲーム開始信号の立ち上げが行われてから３００．９８ミリ秒経過後に、ゲーム開始信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。また、主側ＭＰＵ７２は、ゲーム開始信号の立ち下げを行ってから３００．９８ミリ秒が経過するまで当該ゲーム開始信号の立ち上げが行われないようにする。

【１１７０】

ベースＡＴ信号のＨＩレベルはベースＡＴ状態ＳＴ４である状態に対応しているとともに、ベースＡＴ信号のＬＯＷレベルはベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態である状態に対応している。主側ＭＰＵ７２は、ゲーム終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であるとともにベースＡＴ信号がＬＯＷレベルである場合、ベースＡＴ信号のＨＩレベルへの立ち上げを予約する処理を実行する。また、ゲーム終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であるとともにベースＡＴ信号がＨＩレベルである場合には、当該ＨＩレベルが維持される。さらにまた、主側ＭＰＵ７２は、ゲーム終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態であるとともにベースＡＴ信号がＨＩレベルである場合、ベースＡＴ信号のＬＯＷレベルへの立ち下げを予約する処理を実行する。また、ゲーム終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態であるとともにベースＡＴ信号がＬＯＷレベルである場合には、当該ＬＯＷレベルが維持される。

【１１７１】

既に説明したとおり、第３遊技機情報通知の送信タイミングは３００ミリ秒の周期で発生する。また、既に説明したとおり、価値数側メイン処理（図１１０（ｂ））では、第３遊技機情報通知の送信タイミングであることを条件として、第３遊技機情報通知を価値数側送信バッファ１４９にセットする処理（ステップＳ５９２２）が実行される。第３遊技機情報通知には、当該第３遊技機情報通知を価値数側送信バッファ１４９にセットする処理が実行されるタイミングにおいて価値数側ＭＰＵ１４２に入力されているゲーム開始信号の情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」のデータ）及びベースＡＴ信号の情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」のデータ）が外部信号情報として設定される。このように、第３遊技機情報通知の送信タイミングと第１遊技機情報通知の送信タイミングとが重複するか否か、及び第３遊技機情報通知の送信タイミングと第２遊技機情報通知の送信タイミングとが重複するか否かとは無関係に、３００ミリ秒の周期で、外部信号情報を含む第３遊技機情報通知を価値数側送信バッファ１４９にセットする処理が実行される構成である。

【１１７２】

図１０４に示すように、カードユニット１３０の出力側には、スロットマシン１０の外

部に設けられている遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨが接続されている。カードユニット１３０から出力される外部信号（具体的には、外部ゲーム開始信号及び外部ベースＡＴ信号）は、遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに入力される。データ表示装置ＤＨは、遊技情報を表示する表示画面を備えている。データ表示装置ＤＨの表示画面では、カードユニット１３０から受信する外部信号に基づいて、スロットマシン１０の遊技状態に対応する表示が行われる。なお、これらの外部信号が遊技ホールの管理コンピュータ及びデータ表示装置ＤＨのいずれか一方のみに送信される構成としてもよい。

【１１７３】

カードユニット１３０は、第３遊技機情報通知を受信した場合、当該受信した第３遊技機情報通知に設定されている外部信号情報のうちゲーム開始信号の情報としてＬＯＷレベルに対応する情報（「０」）が設定されている場合には、外部ゲーム開始信号の状態がＬＯＷレベルとなるようにするとともに、当該ゲーム開始信号の情報としてＨＩレベルに対応する情報（「１」）が設定されている場合には、外部ゲーム開始信号の状態がＨＩレベルとなるようにする。遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨは、外部ゲーム開始信号の立ち上がりが検出されたことに基づいて、スロットマシン１０にてゲームが開始されたことを把握することができる。

【１１７４】

カードユニット１３０は、第３遊技機情報通知を受信した場合、当該受信した第３遊技機情報通知に設定されている外部信号情報のうちベースＡＴ信号の情報としてＬＯＷレベルに対応する情報（「０」）が設定されている場合には、外部ベースＡＴ信号の状態がＬＯＷレベルとなるようにするとともに、当該ベースＡＴ信号の情報としてＨＩレベルに対応する情報（「１」）が設定されている場合には、外部ベースＡＴ信号の状態がＨＩレベルとなるようにする。遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨは、外部ベースＡＴ信号の状態に基づいてスロットマシン１０の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であるか否かを把握することができる。また、外部ベースＡＴ信号における立ち上がりの検出回数に基づいて、スロットマシン１０におけるベースＡＴ状態ＳＴ４への移行の発生回数を把握することができる。

【１１７５】

図１１２（ａ）は領域内処理用のワークエリア９６の構成を説明するための説明図である。図１１２（ａ）に示すように、領域内処理用のワークエリア９６には、現状外部信号エリア９６ｍ、予約外部信号エリア９６ｎ、及び立ち上げ予約フラグ９６ｏが設けられている。現状外部信号エリア９６ｍは、現状において設定されているゲーム開始信号及びベースＡＴ信号の情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」）を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする１バイトのエリアであるとともに、予約外部信号エリア９６ｎは、設定が予約されているゲーム開始信号及びベースＡＴ信号の情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」）を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする１バイトのエリアである。また、立ち上げ予約フラグ９６ｏは、ゲーム開始信号の立ち下げが待機されている状態において、当該ゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されている状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。立ち上げ予約フラグ９６ｏには、一のゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げが待機されている状態において、当該ゲームの次のゲームが開始されてゲーム開始信号の立ち上げが予約される場合に「１」がセットされる。

【１１７６】

図１１２（ｂ）は現状外部信号エリア９６ｍの構成を説明するための説明図であり、図１１２（ｃ）は予約外部信号エリア９６ｎの構成を説明するための説明図である。図１１２（ｂ）に示すように、現状外部信号エリア９６ｍにおいて、第０ビットにはゲーム開始信号の設定データが設定されるとともに、第１ビットにはＡＴ信号の設定データが設定される。また、現状外部信号エリア９６ｍにおける第２～第７ビットは未使用である。

【１１７７】

図１１２（ｃ）に示すように、予約外部信号エリア９６ｎにおいて、第０ビットにはゲーム開始信号の予約データが設定されるとともに、第１ビットにはベースＡＴ信号の予約データが設定される。また、予約外部信号エリア９６ｎにおける第２～第７ビットは未使用である。予約外部信号エリア９６ｎが設けられていることにより、現状外部信号エリア９６ｍに格納されている設定データを維持しながらゲーム開始信号及びベースＡＴ信号の予約データを領域内処理用のワークエリア９６に記憶することが可能となる。

【１１７８】

図１１２（ａ）に示すように、領域内処理用のワークエリア９６には、第１間隔設定カウンタ９６ｐ及び第２間隔設定カウンタ９６ｑが設けられている。第１間隔設定カウンタ９６ｐは、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定されるゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）、又はゲーム開始信号の立ち下げ時に設定されるゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするタイマカウンタである。また、第２間隔設定カウンタ９６ｑは、ベースＡＴ信号の立ち上げ時に設定されるベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）、又はベースＡＴ信号の立ち下げ時に設定されるベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするタイマカウンタである。

【１１７９】

ゲーム開始信号の立ち上げ又は立ち下げが行われた場合には第１間隔設定カウンタ９６ｐに３００．９８ミリ秒に対応する数値情報（具体的には「２０２」）がセットされるとともに、ＡＴ信号の立ち上げ又は立ち下げが行われた場合には第２間隔設定カウンタ９６ｑに３００．９８ミリ秒に対応する数値情報（具体的には「２０２」）がセットされる。タイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８０８におけるタイマ減算処理では、第１間隔設定カウンタ９６ｐの値を１減算し、当該１減算後の値が「０」を下回った場合に第１間隔設定カウンタ９６ｐの値を「０」クリアする処理が行われるとともに、第２間隔設定カウンタ９６ｑの値を１減算し、当該１減算後の値が「０」を下回った場合に第２間隔設定カウンタ９６ｑの値を「０」クリアする処理が行われる。

【１１８０】

次に、通常処理（図１０８）におけるゲーム開始信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ５７０６～ステップＳ５７０８）及びベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ５７１８～ステップＳ５７２２）の説明に先立ち、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転期間について説明する。

【１１８１】

リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間は、タイマ割込み処理の割込み周期の１４０倍である２０８．６ミリ秒に設定されている。各ゲームでは、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始された後、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間が終了することによりストップボタン４２～４４の操作が有効な状態となる。リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間中は、ストップボタン４２～４４の操作が無効化されている状態となり、当該状態において行われたストップボタン４２～４４の操作に基づいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が行われることはない。

【１１８２】

リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御は、ストップボタン４２～４４の操作が行われてから１９０ミリ秒以内にリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させる停止制御が行われる。通常遊技状態ＳＴ１、ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５における停止制御ではスベリ数として「０」～「４」のいずれかが選択されるとともに、ＣＢ状態における停止制御ではスベリ数として「０」～「１」のいずれかが選択される。リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御に要する時間は、選択されたスベリ数が「０」である場合に最も短い時間（具体的にはタイマ割込み処理の割込み周期の２５倍である３７．２５ミリ秒）となる。

【１１８３】

一のリール（例えば左リール３２Ｌ）の停止制御中に他のリール（中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒ）の停止操作が行われた場合、当該他のリールの停止操作も有効となり、当該一のリールの停止制御中に当該他のリールの停止制御が開始される。このため、各ストップボタン４２～４４の操作態様によっては、左リール３２Ｌの停止制御、中リール３２Ｍの停止制御及び右リール３２Ｒの停止制御が並行して実行され得る。但し、タイマ割込み処理（図１０９）の１処理回において２つ以上のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が開始されることはない。

【１１８４】

リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間の終了直後に３つのストップボタン４２～４４を略同時に操作する停止操作が行われた場合（例えば最初の停止操作の検出から１．４９ミリ秒以内に２回目の停止操作の検出が行われ、当該２回目の停止操作の検出から１．４９ミリ秒以内に最後の停止操作の検出が行われた場合）には、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されてから全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止されている状態となるまでの期間が３００ミリ秒（第３遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期）未満の期間（例えば最短期間である２５０．３２ミリ秒）となり得る。また、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始時に設定される４．１秒のウエイト時間が経過している状態でゲームが開始される場合には、ゲームが開始された後において最初にタイマ割込み処理（図１０９）が実行されるタイミングでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始される。したがって、ゲームが開始されてから当該ゲームが終了するまでの期間が３００ミリ秒未満の期間となり得る。

【１１８５】

リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させるために行われるストップボタン４２～４４の操作、遊技価値をベットするために行われる遊技価値投入ボタン１２６の操作、及びゲームを開始させるために行われるスタートレバー４１の操作は、人の動作（遊技者の動作）であるため、基本的に一のゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームが開始されるまでの期間は３００ミリ秒よりも長い期間となる。但し、一のゲームにおいてリプレイ入賞が成立した場合には当該ゲームが終了した後に遊技価値投入ボタン１２６の操作を行うことなく次のゲームを開始可能な状態となる。このため、一のゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームが開始されるまでの期間が３００ミリ秒未満となることも考えられる。また、例えば、遊技者がスタートレバー４１の操作を左手で行うとともにストップボタン４２～４４の操作を右手で行うような特殊な場合であって、一のゲームにおいてリプレイ入賞が成立して遊技価値投入ボタン１２６の操作が不要となる場合には、偶発的に一のゲームが開始されてから当該ゲームの次のゲームが開始されるまでの期間が３００ミリ秒未満となることも考えられるとともに、一のゲームが終了してから当該一のゲームの次のゲームが終了するまでの期間が３００ミリ秒未満となることも考えられる。

【１１８６】

次に、通常処理（図１０８）のステップＳ５７０６～ステップＳ５７０８にて実行されるゲーム開始信号の立ち上げ予約処理について、図１０８のフローチャートを参照しながら説明する。

【１１８７】

ゲーム開始信号の立ち上げ予約処理では、現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットに格納されているゲーム開始信号の設定データが「０」である場合（ステップＳ５７０６：ＹＥＳ）、すなわちゲーム開始信号の立ち下げが行われた後である場合には、予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに「１」をセットすることによりゲーム開始信号の予約データを「１」とする（ステップＳ５７０７）。これにより、ゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態となる。また、ゲーム開始信号の立ち上げ予約処理では、現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットに格納されているゲーム開始信号の設定データが「１」である場合（ステップＳ５７０６：ＮＯ）、すなわち未だ前回のゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げが行われていない状態である場合には、立ち上げ予約フラグ９６ｏに「１」をセットする（ステップＳ５７０８）。これにより、ゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上

げが予約されている状態となる。
【１１８８】
次に、通常処理（図１０８）のステップＳ５７１８～ステップＳ５７２２にて実行されるベースＡＴ信号予約用処理について、図１０８のフローチャートを参照しながら説明する。
【１１８９】
ベースＡＴ信号予約用処理では、先ずベースＡＴ状態ＳＴ４であるか否かを判定する（ステップＳ５７１８）。ステップＳ５７１８では、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのベースＡＴ状態フラグに「１」がセットされている場合に肯定判定を行う。ステップＳ５７１８にて肯定判定を行った場合には、現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットに格納されているベースＡＴ信号の設定データが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ５７１９）。
【１１９０】
ゲーム終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であるとともにベースＡＴ信号の設定データが「０」である場合（ステップＳ５７１８及びステップＳ５７１９：ＹＥＳ）、すなわち今回のゲームにおいてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した場合には、予約外部信号エリア９６ｎの第１ビットに「１」をセットすることによりベースＡＴ信号の予約データを「１」とする（ステップＳ５７２０）。これにより、ベースＡＴ信号の立ち上げが予約されている状態となる。
【１１９１】
ゲーム終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であるとともにベースＡＴ信号の設定データが「１」である場合（ステップＳ５７１８：ＹＥＳ、ステップＳ５７１９：ＮＯ）、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４においてゲームが実行されて当該ベースＡＴ状態ＳＴ４が終了しなかった場合には、ベースＡＴ信号の状態変更を予約するための処理を実行することなく、ステップＳ５７２３に進む。これにより、ベースＡＴ信号のＨＩレベルが維持されることとなる。
【１１９２】
ゲーム終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態であるとともにベースＡＴ信号の設定データが「１」である場合（ステップＳ５７１８：ＮＯ、ステップＳ５７２１：ＹＥＳ）、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４においてゲームが実行されて通常遊技状態ＳＴ１又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行が発生した場合には、予約外部信号エリア９６ｎの第１ビットに「０」をセットすることによりベースＡＴ信号の予約データを「０」とする（ステップＳ５７２２）。これにより、ベースＡＴ信号の立ち下げが予約されている状態となる。
【１１９３】
ゲーム終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態であるとともにベースＡＴ信号の設定データが「０」である場合（ステップＳ５７１８：ＮＯ、ステップＳ５７２１：ＮＯ）、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態においてゲームが実行されてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生しなかった場合には、ベースＡＴ信号の状態変更を予約するための処理を実行することなく、ステップＳ５７２３に進む。これにより、ベースＡＴ信号のＬＯＷレベルが維持されることとなる。
【１１９４】
次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される外部出力用処理について図１１３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、外部出力用処理はタイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８１３にて実行される。なお、外部出力用処理におけるステップＳ６１０１～ステップＳ６１２３の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。
【１１９５】
予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに格納されているゲーム開始信号の予約データが「１」である場合には（ステップＳ６１０１：ＹＥＳ）、現状外部信号エリア９６ｍの

第０ビットに格納されているゲーム開始信号の設定データが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ６１０２）。ゲーム開始信号の予約データが「１」であるとともに設定データが「０」である場合（ステップＳ６１０１及びステップＳ６１０２：ＹＥＳ）、すなわちゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態である場合には、第１間隔設定カウンタ９６ｐの値が「０」であるか否かを判定し（ステップＳ６１０３）、第１間隔設定カウンタ９６ｐの値が「０」である場合（ステップＳ６１０３：ＹＥＳ）、すなわちゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（具体的には、後述するステップＳ６１０６にて設定される３００．９８ミリ秒）が経過している場合には、ゲーム開始信号のＯＮ処理を実行することにより価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているゲーム開始信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルへ立ち上げる（ステップＳ６１０４）。

【１１９６】

その後、ゲーム開始信号の予約データ（「１」）を現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットにセットすることによりゲーム開始信号の設定データを「１」に更新する（ステップＳ６１０５）。これにより、ゲーム開始信号の設定データに基づいてゲーム開始信号がＨＩレベルであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。また、ゲーム開始信号の予約データ及び設定データが「１」である状態、すなわちゲーム開始信号の立ち下げが待機されている状態となる。

【１１９７】

その後、３００．９８ミリ秒に対応する「２０２」という数値情報を第１間隔設定カウンタ９６ｐにセットする（ステップＳ６１０６）。これにより、第１間隔設定カウンタ９６ｐにおいてゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の計測が開始される。このように、ゲーム開始信号の立ち上げが行われた場合には、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定される。

【１１９８】

第１間隔設定カウンタ９６ｐの値が「０」ではない場合（ステップＳ６１０３：ＮＯ）、すなわちゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していない場合には、ステップＳ６１０４～ステップＳ６１０６の処理を実行することなくステップＳ６１１３に進む。これにより、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していない状況においてゲーム開始信号の立ち上げが行われてしまうことを防止できる。このように、価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているゲーム開始信号の立ち下げから立ち上げまでの間に、第３遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（３００ミリ秒）以上の間隔が確保されている。

【１１９９】

ゲームが開始されてから当該ゲームが終了して次のゲームが開始されるまでの期間が３００ミリ秒未満となり得る構成であるため、一のゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げが行われてから３００ミリ秒が経過する前に当該一のゲームの次のゲームが開始され得る。このように、一のゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げが行われてから３００ミリ秒が経過する前に当該一のゲームの次のゲームが開始され得る構成において、ゲーム開始信号の立ち下げ時からの経過時間とは無関係にゲーム開始時にゲーム開始信号の立ち上げが行われる構成とすると、ゲーム開始信号がＬＯＷレベルに立ち下げられた後において第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行される前に、ゲーム開始信号がＨＩレベルに立ち上げられてしまうおそれがある。つまり、ゲーム開始信号のＬＯＷレベルへの立ち下げが行われたにも関わらずゲーム開始信号がＬＯＷレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。そして、ゲーム開始信号がＬＯＷレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ゲームが終了して次のゲームが開始されたにも関わらずカードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに出力されている外部ゲーム開始信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまう。これに対して、ゲーム開始信号の立ち下げが行われた場合には、当該立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過するまで、ゲームが開始されてもゲーム開始信号の立ち

上げが待機される構成である。これにより、ゲーム開始信号がＬＯＷレベルである状態の継続期間を３００ミリ秒以上の期間として、当該ゲーム開始信号のＬＯＷレベルが維持された状態で、第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されるようにすることができる。よって、ゲームが終了して次のゲームが開始されたにも関わらずカードユニット１３０から出力されている外部ゲーム開始信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

【１２００】

ゲーム開始信号の予約データ及び設定データが「１」である場合（ステップＳ６１０１：ＹＥＳ、ステップＳ６１０２：ＮＯ）、すなわちゲーム開始信号の立ち上げが行われた後においてゲーム開始信号の立ち下げが待機されている状態である場合には、第１間隔設定カウンタ９６ｐの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ６１０７）。そして、第１間隔設定カウンタ９６ｐの値が「０」である場合（ステップＳ６１０７：ＹＥＳ）、すなわちゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過している場合には、ゲーム開始信号のＯＦＦ処理を実行することにより価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているゲーム開始信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルへ立ち下げる（ステップＳ６１０８）。

【１２０１】

既に説明したとおり、ゲームが開始されてから当該ゲームが終了するまでの期間が３００ミリ秒未満の期間となり得る構成である。当該構成において、ゲーム開始信号の立ち上げ時からの経過時間とは無関係にゲーム終了時にゲーム開始信号の立ち下げが行われる構成とすると、ゲーム開始信号がＨＩレベルに立ち上げられた後において第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行される前に、ゲーム開始信号がＬＯＷレベルに立ち下げられてしまうおそれがある。つまり、ゲーム開始信号がＨＩレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。このように、ゲーム開始信号の立ち上げが行われたにも関わらず当該ゲーム開始信号がＨＩレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ゲームが実行されたにも関わらずカードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに出力されている外部ゲーム開始信号の立ち上げが行われないこととなってしまう。これに対して、ゲーム開始信号の立ち上げが行われた場合には、当該ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過するまでゲーム開始信号の立ち下げが待機される構成である。これにより、ゲーム開始信号がＨＩレベルである状態の継続期間を３００ミリ秒以上の期間として、当該ゲーム開始信号のＨＩレベルが維持された状態で、第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されるようにすることができる。よって、ゲームが実行されたにも関わらずカードユニット１３０から出力されている外部ゲーム開始信号の立ち上げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

【１２０２】

ゲーム開始信号の立ち上げが行われた後、当該ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過したことに基づいて、ゲームが終了したか否かとは無関係に、ゲーム開始信号の立ち下げが行われる構成である。これにより、ゲームの実行期間が３００．９８ミリ秒を超える場合、本構成においてゲーム開始信号の立ち下げが行われるタイミングを、ゲーム終了時にゲーム開始信号の立ち下げが行われる構成においてゲーム開始信号の立ち下げが行われるタイミングよりも前のタイミングとすることができる。そして、ゲーム開始信号の立ち下げが行われるタイミングを早めることにより、ゲーム開始信号の立ち下げ時に設定される立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過するタイミングを早めることができる。これにより、ゲームの実行期間が３００．９８ミリ秒を超える場合には、当該ゲームの次のゲームの開始時にゲーム開始信号の立ち上げの待機期間が発生してしまう可能性を低減することができるとともに、ゲーム開始信号の立ち上げの待機期間が発生する場合には当該待機期間を短縮することができる。

【１２０３】

ステップＳ６１０８にてゲーム開始信号のＯＦＦ処理を実行した後、現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットを「０」クリアすることにより、ゲーム開始信号の設定データを「０」に更新する（ステップＳ６１０９）。これにより、ゲーム開始信号の設定データに基づいてゲーム開始信号がＬＯＷレベルであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。

【１２０４】

その後、立ち上げ予約フラグ９６ｏの値が「０」である場合（ステップＳ６１１０：ＮＯ）、すなわちゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されていない状態である場合には、予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットを「０」クリアすることにより、ゲーム開始信号の予約データを「０」に更新する（ステップＳ６１１１）。これにより、ゲーム開始信号の予約データ及び設定データが「０」である状態、すなわちゲーム開始信号の立ち上げの予約及び立ち下げの予約が行われていない状態となる。

【１２０５】

立ち上げ予約フラグ９６ｏに「１」がセットされている場合（ステップＳ６１１０：ＹＥＳ）、すなわちゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されている状態である場合には、予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに「１」をセットするとともに、立ち上げ予約フラグ９６ｏを「０」クリアする（ステップＳ６１１２）。これにより、ゲーム開始信号の予約データが「１」であるとともに設定データが「０」である状態、すなわちゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態となる。

【１２０６】

このように、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）中にゲームが終了して当該ゲームの次のゲームが開始され、立ち上げ予約フラグ９６ｏに「１」がセットされていた場合には、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間が経過してゲーム開始信号の立ち下げが行われたことに基づいて、ゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態となる。これにより、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間中にゲームが終了して当該ゲームの次のゲームが開始された場合においても、当該次のゲームが開始されたことに対応してゲーム開始信号の立ち上げが行われるようにすることができる。

【１２０７】

ステップＳ６１１１の処理を行った場合、又はステップＳ６１１２の処理を行った場合には、既に説明したステップＳ６１０６に進み、３００．９８ミリ秒に対応する「２０２」という数値情報を第１間隔設定カウンタ９６ｐにセットする。これにより、第１間隔設定カウンタ９６ｐにおいてゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の計測が開始される。このように、ゲーム開始信号の立ち下げが行われた場合には、ゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されていたか否かとは無関係に、ゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定される。

【１２０８】

ステップＳ６１０８にてゲーム開始信号のＯＦＦ処理が行われた場合には、ゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されていた場合にも立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定される構成であるため、ステップＳ６１１２の処理が実行されてゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態となった場合には、ステップＳ６１０６にて設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過するまで当該ゲーム開始信号の立ち上げが待機されることとなる。

【１２０９】

このように、ゲーム開始信号の立ち上げが行われた場合にゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定されるタイマカウンタは、ゲーム開始信号の立ち下げが行われた場合にゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定されるタイマカウンタと同一のタイマカウンタ（具体的には第１間隔設定カウンタ９６ｐ）である。これにより、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間が設定されるタイマカウンタとは別のタイマカウンタとしてゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間が設定されるタイマカウンタが設けられている構成と比較して、主側ＲＡＭ７４におけるタイマカウンタの数を低

減することができる。
【１２１０】
ゲーム開始信号の立ち上げが行われた場合に設定されるゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間は、ゲーム開始信号の立ち下げが行われた場合に設定されるゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間と同一の長さ（３００．９８ミリ秒）に設定されている。これにより、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間を設定するための処理を、ゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間を設定するための処理と同一の処理（ステップＳ６１０６）として、外部出力用処理（図１１３）の処理構成の簡素化が図られている。
【１２１１】
第１間隔設定カウンタ９６ｐの値が「０」ではない場合（ステップＳ６１０７：ＮＯ）、すなわちゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していない場合には、ステップＳ６１０７～ステップＳ６１１２及びステップＳ６１０６の処理を実行することなくステップＳ６１１３に進む。これにより、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していない状況においてゲーム開始信号の立ち下げが行われてしまうことを防止できる。このように、価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているゲーム開始信号の立ち上げから立ち下げまでの間に、第３遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（３００ミリ秒）以上の間隔が確保されている。
【１２１２】
ステップＳ６１０１にて否定判定を行った場合、ステップＳ６１０３にて否定判定を行った場合、ステップＳ６１０６の処理を行った場合、又はステップＳ６１０７にて否定判定を行った場合には、予約外部信号エリア９６ｎの第１ビットに格納されているベースＡＴ信号の予約データが「１」であるか否かを判定し（ステップＳ６１１３）、ベースＡＴ信号の予約データが「１」である場合には（ステップＳ６１１３：ＹＥＳ）、現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットに格納されているベースＡＴ信号の設定データが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ６１１４）。
【１２１３】
ベースＡＴ信号の予約データが「１」であるとともに設定データが「０」である場合（ステップＳ６１１３及びステップＳ６１１４：ＹＥＳ）、すなわちベースＡＴ信号の立ち上げが予約されている状態である場合には、第２間隔設定カウンタ９６ｑの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ６１１５）。第２間隔設定カウンタ９６ｑの値が「０」である場合（ステップＳ６１１５：ＹＥＳ）、すなわちベースＡＴ信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（具体的には、後述するステップＳ６１１８にて設定される３００．９８ミリ秒）が経過している場合には、ベースＡＴ信号のＯＮ処理を実行することにより価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているベースＡＴ信号をＨＩレベルへ立ち上げる（ステップＳ６１１６）。
【１２１４】
ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となること）が成立して通常遊技状態ＳＴ１となった後において最初に実行されたゲームにてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した場合、又は解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となった場合には当該ゲームの終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４となる。このように、一のゲームの終了時にベースＡＴ信号の立ち下げ予約が行われた後、当該ゲームの次のゲームの終了時にベースＡＴ信号の立ち上げ予約が行われる場合がある。また、既に説明したとおり、ゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームにおいて全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となるまでの期間が３００ミリ秒未満となり得る構成である。当該構成において、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止時にベースＡＴ信号の立ち上げ又は立ち下げが行われる構成とすると、ベースＡＴ信号がＬＯＷレベルに立ち下げられた後において第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行される前に、ベースＡＴ信号がＨＩレベルに立ち上げられてしまうおそれがある。つまり、ベースＡＴ信号のＬＯＷレベルへの立ち下げが行われたにも関わらずベースＡＴ信

号がＬＯＷレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。そして、ベースＡＴ信号がＬＯＷレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ベースＡＴ状態ＳＴ４が終了した後に新たにベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生したにも関わらずカードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに出力されている外部ベースＡＴ信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまう。これに対して、ベースＡＴ信号の立ち下げが行われた場合には、当該ベースＡＴ信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過するまでは、遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４である状態でゲームが終了してもベースＡＴ信号の立ち上げが待機される構成である。これにより、ベースＡＴ信号がＬＯＷレベルである状態の継続期間を３００ミリ秒以上の期間として、当該ベースＡＴ信号のＬＯＷレベルが維持された状態で、第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されるようにすることができる。よって、ベースＡＴ状態ＳＴ４が終了した後に新たにベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生したにも関わらずカードユニット１３０から出力されている外部ベースＡＴ信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

【１２１５】

ステップＳ６１１６にてベースＡＴ信号のＯＮ処理を実行した後、ベースＡＴ信号の予約データ（「１」）を現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットにセットすることによりベースＡＴ信号の設定データを「１」に更新する（ステップＳ６１１７）。これにより、ベースＡＴ信号の設定データに基づいてベースＡＴ信号がＨＩレベルであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。また、ベースＡＴ信号の予約データ及び設定データが「１」である状態、すなわちベースＡＴ信号の立ち上げの予約及び立ち下げの予約が行われていない状態となる。

【１２１６】

その後、３００．９８ミリ秒に対応する「２０２」という数値情報を第２間隔設定カウンタ９６ｑにセットする（ステップＳ６１１８）。これにより、第２間隔設定カウンタ９６ｑにおいてベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の計測が開始される。このように、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われた場合には、ベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定される。

【１２１７】

第２間隔設定カウンタ９６ｑの値が「０」ではない場合（ステップＳ６１１５：ＮＯ）、すなわちベースＡＴ信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していない場合には、ステップＳ６１１６～ステップＳ６１１８の処理を実行することなくステップＳ６１２３に進む。これにより、ベースＡＴ信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していない状況においてベースＡＴ信号の立ち上げが行われてしまうことを防止できる。このように、価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているベースＡＴ信号の立ち下げから立ち上げまでの間に、第３遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（３００ミリ秒）以上の間隔が確保されている。

【１２１８】

ベースＡＴ信号の予約データ及び設定データが「１」である場合（ステップＳ６１１３：ＹＥＳ、ステップＳ６１１４：ＮＯ）、すなわちベースＡＴ信号の立ち上げが行われた後においてベースＡＴ信号の立ち下げが予約されていない状態である場合には、ベースＡＴ信号の状態を変更するための処理を実行することなく、ステップＳ６１２３に進む。これにより、ベースＡＴ信号のＨＩレベルが維持される。

【１２１９】

ベースＡＴ信号の予約データが「０」であるとともに設定データが「１」である場合（ステップＳ６１１３：ＮＯ、ステップＳ６１１９：ＹＥＳ）、すなわちベースＡＴ信号の立ち下げが予約されている状態である場合には、第２間隔設定カウンタ９６ｑの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ６１２０）。第２間隔設定カウンタ９６ｑの値が「０」である場合（ステップＳ６１２０：ＹＥＳ）、すなわちベースＡＴ信号の立ち上げ

時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過している場合には、ベースＡＴ信号のＯＦＦ処理を実行することにより価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているベースＡＴ信号をＬＯＷレベルへ立ち下げる（ステップＳ６１２１）。

【１２２０】

ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行した後において最初に実行されたゲームにてエンディング発生前条件（合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５３２１」以上となるという条件）が成立した場合、当該ゲームの終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態（具体的にはエンディングＡＴ状態ＳＴ５）となる。このように、一のゲームの終了時にベースＡＴ信号の立ち上げが行われた後、当該ゲームの次のゲームの終了時にベースＡＴ信号の立ち下げが行われる場合がある。また、既に説明したとおり、ゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームが終了するまでの期間が３００ミリ秒未満となり得る構成である。当該構成において、ゲームの終了時にベースＡＴ信号の立ち上げ又は立ち下げが行われる構成とすると、ベースＡＴ信号がＨＩレベルに立ち上げられた後において第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行される前に、ベースＡＴ信号がＬＯＷレベルに立ち下げられてしまうおそれがある。つまり、ベースＡＴ信号がＨＩレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。このように、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われたにも関わらず当該ベースＡＴ信号がＨＩレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した後にベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態（エンディングＡＴ状態ＳＴ５）となったにも関わらずカードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに出力されている外部ベースＡＴ信号の立ち上げが行われないこととなってしまう。これに対して、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われた場合には、当該ベースＡＴ信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過するまでベースＡＴ信号の立ち下げが行われない構成である。これにより、ベースＡＴ信号がＨＩレベルである状態の継続期間を３００ミリ秒以上の期間として、当該ベースＡＴ信号のＨＩレベルが維持された状態で、第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されるようにすることができる。よって、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した後にベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態となったにも関わらずカードユニット１３０から出力されている外部ベースＡＴ信号の立ち上げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

【１２２１】

ステップＳ６１２１にてベースＡＴ信号のＯＦＦ処理を実行した後、ベースＡＴ信号の予約データ（「０」）を現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットにセットすることにより、ベースＡＴ信号の設定データを「０」に更新する（ステップＳ６１２２）。これにより、ベースＡＴ信号の設定データに基づいてベースＡＴ信号がＬＯＷレベルであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。

【１２２２】

その後、既に説明したステップＳ６１１８に進み、３００．９８ミリ秒に対応する「２０２」という数値情報を第２間隔設定カウンタ９６ｑにセットする。これにより、第２間隔設定カウンタ９６ｑにおいてベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の計測が開始される。このように、ベースＡＴ信号の立ち下げが行われた場合には、ベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定される。

【１２２３】

ベースＡＴ信号の予約データ及び設定データが「０」である場合（ステップＳ６１１３及びステップＳ６１１９：ＮＯ）、すなわちベースＡＴ信号の立ち下げが行われた後においてベースＡＴ信号の立ち上げが予約されていない状態である場合には、ベースＡＴ信号の状態を変更するための処理を実行することなく、ステップＳ６１２３に進む。これにより、ベースＡＴ信号のＬＯＷレベルが維持される。

【１２２４】

このように、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われた場合にベースＡＴ信号の立ち下げ禁

止期間（３００．９８ミリ秒）が設定されるタイマカウンタは、ベースＡＴ信号の立ち下げが行われた場合にベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定されるタイマカウンタと同一のタイマカウンタ（具体的には第２間隔設定カウンタ９６ｑ）である。これにより、ベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間が設定されるタイマカウンタとは別のタイマカウンタとしてベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間が設定されるタイマカウンタが設けられている構成と比較して、主側ＲＡＭ７４におけるタイマカウンタの数を低減することができる。

【１２２５】

ベースＡＴ信号の立ち上げが行われた場合に設定されるベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間は、ベースＡＴ信号の立ち下げが行われた場合に設定されるベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間と同一の長さ（３００．９８ミリ秒）に設定されている。これにより、ベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間を設定するための処理を、ベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間を設定するための処理と同一の処理（ステップＳ６１１８）として、外部出力用処理（図１１３）の処理構成の簡素化が図られている。

【１２２６】

ステップＳ６１１４にて否定判定を行った場合、ステップＳ６１１５にて否定判定を行った場合、ステップＳ６１１８の処理を行った場合、ステップＳ６１１９にて否定判定を行った場合、又はステップＳ６１２０にて否定判定を行った場合には、後述するエラー情報送信用処理を実行する（ステップＳ６１２３）。

【１２２７】

次に、主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２へ出力されているゲーム開始信号の状態が変化する様子について図１１４のタイムチャートを参照しながら説明する。図１１４（ａ）は価値数側ＭＰＵ１４２へ出力されているゲーム開始信号の状態を示し、図１１４（ｂ）は予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに格納されているゲーム開始信号の予約データの値を示し、図１１４（ｃ）は現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットに格納されているゲーム開始信号の設定データの値を示し、図１１４（ｄ）はゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間を示し、図１１４（ｅ）はゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間を示し、図１１４（ｆ）はゲームが実行される期間を示し、図１１４（ｇ）は１つ以上のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している期間を示す。

【１２２８】

ｔ１のタイミングで、図１１４（ｆ）に示すようにゲーム（第１ゲーム）が開始されると、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間ではないことを条件として、図１１４（ｂ）に示すように予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに「１」がセットされることにより、ゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態となる。ちなみに、既に説明したとおり、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間中にゲームが開始された場合には、立ち上げ予約フラグ９６ｏの第０ビットに「１」がセットされることにより、ゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されている状態となる。

【１２２９】

その後、第１ゲーム開始後における最初のタイマ割込み処理（図１０９）が実行されるｔ２のタイミングで、前回のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始からの経過時間が４．１秒のウエイト時間を超えていることを条件として、図１１４（ｇ）に示すように全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間（具体的には２０８．６ミリ秒）が開始される。また、当該ｔ２のタイミングで、図１１４（ａ）に示すようにゲーム開始信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げられるとともに、図１１４（ｃ）に示すように予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットにセットされている「１」というデータが現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットにセットされて、ゲーム開始信号の設定データが更新される。さらにまた、当該ｔ２のタイミングで、第１間隔設定カウンタ９６ｐに「２０２」という数値情報がセットされる。これにより、図１１４（ｄ）に示すように、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が開始される。

【１２３０】

その後、ｔ３のタイミングで、図１１４（ｇ）に示すように全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となるとともに、図１１４（ｆ）に示すように第１ゲームが終了する。このように、第１ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち上げが行われてから第１ゲームが終了するまでの期間が３００．９８ミリ秒未満となった場合には、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過する前に第１ゲームが終了し得る。当該ｔ３のタイミングにおいて、ゲーム開始信号の立ち上げから３００．９８ミリ秒が経過していない場合、ゲーム開始信号の立ち下げは第１間隔設定カウンタ９６ｐの値が「０」となるまで待機される。

【１２３１】

その後、ｔ２のタイミングから３００．９８ミリ秒が経過したｔ４のタイミングで、第１間隔設定カウンタ９６ｐの値が「０」となることにより、図１１４（ｄ）に示すようにゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間が終了する。そして、当該立ち下げ禁止期間が終了したことに基づいて、図１１４（ａ）に示すようにゲーム開始信号がＬＯＷレベルに立ち下げられる。また、当該ｔ４のタイミングで、第１間隔設定カウンタ９６ｐに「２０２」という数値情報がセットされる。これにより、図１１４（ｅ）に示すように、ゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が開始される。さらにまた、当該ｔ４のタイミングで、図１１４（ｃ）に示すように現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットが「０」クリアされて、ゲーム開始信号の設定データが更新される。また、立ち上げ予約フラグ９６ｏの第０ビットの値が「０」であることを条件として、図１１４（ｂ）に示すように予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットが「０」クリアされる。これにより、ゲーム開始信号の設定データ及び予約データが「０」である状態となる。ちなみに、既に説明したとおり、立ち上げ予約フラグ９６ｏの第０ビットの値が「１」である場合、すなわちゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されている状態である場合には、予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに「１」がセットされて、ゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態となる。

【１２３２】

その後、ゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間であるｔ５のタイミングで、図１１４（ｆ）に示すように第１ゲームの次のゲーム（第２ゲーム）が開始されると、図１１４（ｂ）に示すように予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに「１」がセットされる。これにより、ゲーム開始信号を立ち上げが予約されている状態となるが、ゲーム開始信号の立ち上げは第１間隔設定カウンタ９６ｐの値が「０」となるまで待機される。

【１２３３】

その後、ｔ４のタイミングから３００．９８ミリ秒が経過したｔ６のタイミングで、第１間隔設定カウンタ９６ｐの値が「０」となることにより、図１１４（ｅ）に示すようにゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間が終了する。そして、ゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態においてゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間が終了したことに基づいて、図１１４（ａ）に示すようにゲーム開始信号がＨＩレベルへ立ち上げられる。また、当該ｔ６のタイミングで、図１１４（ｃ）に示すように予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットにセットされている「１」というデータが現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットにセットされて、ゲーム開始信号の設定データが更新される。また、当該ｔ６のタイミングで、第１間隔設定カウンタ９６ｐに「２０２」という数値情報がセットされる。これにより、図１１４（ｄ）に示すように、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が開始される。

【１２３４】

その後、ｔ６のタイミングから３００．９８ミリ秒が経過したｔ７のタイミングで、第１間隔設定カウンタ９６ｐの値が「０」となることにより、図１１４（ｄ）に示すようにゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間が終了する。そして、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間が終了したことに基づいて、図１１４（ａ）に示すようにゲーム開始信号がＬＯＷレベルに立ち下げられる。また、当該ｔ７のタイミングで、第１間隔設定カウンタ９６ｐに「２０２」という数値情報がセットされる。これにより、図１１４（ｅ）に示すように、

ゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が開始される。さらにまた、当該ｔ７のタイミングで、図１１４（ｃ）に示すように現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットが「０」クリアされて、ゲーム開始信号の設定データが更新される。また、立ち上げ予約フラグ９６ｏの第０ビットの値が「０」であることを条件として、図１１４（ｂ）に示すように予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットが「０」クリアされる。これにより、ゲーム開始信号の設定データ及び予約データが「０」である状態となる。

【１２３５】

その後、ｔ７のタイミングから３００．９８ミリ秒が経過したｔ８のタイミングで、第１間隔設定カウンタ９６ｐの値が「０」となることにより、図１１４（ｅ）に示すようにゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間が終了する。その後、第１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間が開始されたｔ２のタイミングから４．１秒が経過したｔ９のタイミングで、図１１４（ｇ）に示すように第２ゲームにおけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間が開始される。

【１２３６】

このように、第１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間が開始されてから当該第１ゲームの次の第２ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間が開始されるまでのウエイト時間として、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）及びゲーム開始信号の立ち下げ時に設定される立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の合計期間（６０１．９６ミリ秒）よりも長い期間（４．１秒）が設定されている。このため、第１ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ前に当該第１ゲームが終了し、第１ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ時に設定される立ち上げ禁止期間が経過する前に第２ゲームが開始される場合、第１ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）は、当該第１ゲームの次の第２ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間が開始されるタイミング（ｔ９のタイミング）よりも前に終了する。また、図示は省略するが、第１ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ後に当該第１ゲームが終了し、第１ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間中に第２ゲームが開始される場合も同様に、第１ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）は、当該第１ゲームの次の第２ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間が開始されるタイミングよりも前に終了する。これにより、第１ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間が経過するまで第２ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち上げが待機される場合においても、当該第２ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち上げが行われるタイミングは、当該第２ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間が開始されるタイミングよりも前のタイミングとなるようにすることができる。

【１２３７】

第１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間が開始されてから当該第１ゲームの次の第２ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間が開始されるまでのウエイト時間は、第１ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）及び立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）と、第２ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）及び立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）との合計期間（１２０３．９２ミリ秒）よりも長い期間（４．１秒）である。これにより、第１ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち上げが行われたタイミング（ｔ２のタイミング）から当該第１ゲームの次の第２ゲームが開始されるタイミング（ｔ５のタイミング）までの期間が、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）及び立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の合計期間（６０１．９６ミリ秒）よりも短い期間であり、第２ゲームの開始後にゲーム開始信号の立ち上げが待機されている状態が発生する場合においても、第２ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ時に設定される立ち上げ禁止期間が、第２ゲームにおけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間の開始前に終了するようにすることができる。

【１２３８】
このように、ゲームの開始時にゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間が経過するまで当該ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち上げが待機される事象が２ゲーム以上に亘って連続して発生しない構成とすることにより、ゲームの実行回数が増加するに従ってゲームの開始タイミングから当該ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち上げが行われるタイミングまでの待機期間が累積的に延びてしまうことが防止されている。
【１２３９】
次に、主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２へ出力されているベースＡＴ信号の状態が変化する様子について図１１５のタイムチャートを参照しながら説明する。図１１５（ａ）はベースＡＴ信号の状態を示し、図１１５（ｂ）は予約外部信号エリア９６ｎの第１ビットに格納されているベースＡＴ信号の予約データの値を示し、図１１５（ｃ）は現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットに格納されているベースＡＴ信号の設定データの値を示し、図１１５（ｄ）はベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間を示し、図１１５（ｅ）はベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間を示し、図１１５（ｆ）はゲームが実行される期間を示し、図１１５（ｇ）は１つ以上のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している期間を示す。
【１２４０】
まず一のゲーム（第１ゲーム）においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生し、当該第１ゲームの次のゲーム（第２ゲーム）においてエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行が発生する場合におけるベースＡＴ信号の状態変化について説明する。
【１２４１】
ｔ１のタイミングで、図１１５（ｇ）に示すように全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となるとともに、図１１５（ｆ）に示すようにゲーム（第１ゲーム）が終了する。第１ゲーム終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であるとともにベースＡＴ信号がＬＯＷレベルである場合、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生したゲームが終了する場合には、ベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間ではないことを条件として、当該ｔ１のタイミングで図１１５（ｂ）に示すように予約外部信号エリア９６ｎの第１ビットに「１」がセットされる。これにより、ベースＡＴ信号の予約データが「１」であるとともに設定データが「０」である状態、すなわちベースＡＴ信号の立ち上げが予約されている状態となる。
【１２４２】
その後、ベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ５７１８～ステップＳ５７２２）の実行後における最初のタイマ割込み処理（図１０９）が実行されるｔ２のタイミングで、図１１５（ａ）に示すようにベースＡＴ信号がＨＩレベルに立ち上げられるとともに、第２間隔設定カウンタ９６ｑに「２０２」という数値情報がセットされることにより、図１１５（ｄ）に示すように、ベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が開始される。また、当該ｔ２のタイミングで、図１１５（ｃ）に示すようにベースＡＴ信号の予約データ（「１」）が現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットにセットされて、ベースＡＴ信号の設定データが「１」に更新される。
【１２４３】
その後、ベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間であるｔ３のタイミングで、図１１５（ｆ）に示すように第１ゲームの次のゲーム（第２ゲーム）が開始される。その後、第２ゲーム開始後における最初のタイマ割込み処理（図１０９）が実行されるｔ４のタイミングで、前回のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始からの経過時間が４．１秒のウエイト時間を超えていることを条件として、図１１５（ｇ）に示すように全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間（具体的には２０８．６ミリ秒）が開始される。
【１２４４】
その後、ベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間であるｔ５のタイミングで、図１１５（ｇ）に示すように全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となるとともに、図１１５（ｆ）に示すように第２ゲームが終了する。また、遊技終了時の遊技状態がベー

スＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態（具体的にはエンディングＡＴ状態ＳＴ５）であった場合には、当該ｔ５のタイミングで、図１１５（ｂ）に示すように、予約外部信号エリア９６ｎの第１ビットに「０」がセットされる。これにより、ベースＡＴ信号の予約データが「０」であるとともに設定データが「１」である状態、すなわちベースＡＴ信号の立ち下げが予約されている状態となる。

【１２４５】

その後、ｔ２のタイミングから３００．９８ミリ秒が経過したｔ６のタイミングで、第２間隔設定カウンタ９６ｑの値が「０」となることにより、図１１５（ｄ）に示すようにベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間終了する。そして、当該立ち下げ禁止期間が終了したことに基づいて、図１１５（ａ）に示すようにベースＡＴ信号がＬＯＷレベルに立ち下げられるとともに、第２間隔設定カウンタ９６ｑに「２０２」という数値情報がセットされることにより、図１１５（ｅ）に示すように、ベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が開始される。また、当該ｔ６のタイミングで、図１１５（ｃ）に示すようにベースＡＴ信号の予約データ（「０」）が現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットにセットされて、ベースＡＴ信号の設定データ「０」に更新される。これにより、ベースＡＴ信号の設定データ及び予約データが「０」である状態となる。

【１２４６】

このように、ベースＡＴ信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）中にゲームが終了し、当該ゲームの終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態（エンディングＡＴ状態ＳＴ５）である場合、ベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間が経過するまでベースＡＴ信号の立ち下げが待機されている状態となる。これにより、ベースＡＴ信号がＨＩレベルに立ち上げられている状態の継続期間を３００ミリ秒以上の期間として、当該ベースＡＴ信号のＨＩレベルに対応する情報が設定されている第３遊技機情報通知の送信が行われるようにすることができる。

【１２４７】

次に、一のゲーム（第１ゲーム）においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立して通常遊技状態ＳＴ１となり、当該第１ゲームの次のゲーム（第２ゲーム）においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生したこと、又は解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となったことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行し、当該第２ゲームの次のゲーム（第３ゲーム）においてエンディング発生前条件が成立してエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する場合におけるベースＡＴ信号の状態変化について説明する。

【１２４８】

ｔ７のタイミングで、図１１５（ｇ）に示すように全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となるとともに、図１１５（ｆ）に示すようにゲーム（第１ゲーム）が終了する。第１ゲーム終了時の遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１であるとともにベースＡＴ信号がＨＩレベルである場合、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４から通常遊技状態ＳＴ１への移行が発生したゲームが終了する場合には、ベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間ではないことを条件として、当該ｔ７のタイミングで図１１５（ｂ）に示すように予約外部信号エリア９６ｎの第１ビットに「０」がセットされる。これにより、ベースＡＴ信号の予約データが「０」であるとともに設定データが「１」である状態、すなわちベースＡＴ信号の立ち下げが予約されている状態となる。

【１２４９】

その後、ベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ５７１８～ステップＳ５７２２）の実行後における最初のタイマ割込み処理（図１０９）が実行されるｔ８のタイミングで、図１１５（ａ）に示すようにベースＡＴ信号がＬＯＷレベルに立ち下げられるとともに、第２間隔設定カウンタ９６ｑに「２０２」という数値情報がセットされることにより、図１１５（ｅ）に示すように、ベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が開始される。また、当該ｔ８のタイミングで、図１１５（ｃ）に示すようにベースＡＴ信号の予約データ（「０」）が現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットにセットされて、ベースＡＴ信号の設定データが「０」に更新される。

【１２５０】
その後、ベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間であるｔ９のタイミングで、図１１５（ｆ）に示すように第１ゲームの次のゲーム（第２ゲーム）が開始される。その後、第２ゲーム開始後における最初のタイマ割込み処理（図１０９）が実行されるｔ１０のタイミングで、前回のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始からの経過時間が４．１秒のウエイト時間を超えていることを条件として、図１１５（ｇ）に示すように全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間（具体的には２０８．６ミリ秒）が開始される。
【１２５１】
その後、ベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間であるｔ１１のタイミングで、図１１５（ｇ）に示すように全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となるとともに、図１１５（ｆ）に示すように第２ゲームが終了する。また、遊技終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であった場合には、当該ｔ１１のタイミングで、図１１５（ｂ）に示すように、予約外部信号エリア９６ｎの第１ビットに「１」がセットされる。これにより、ベースＡＴ信号の予約データが「１」であるとともに設定データが「０」である状態、すなわちベースＡＴ信号の立ち上げが予約されている状態となる。
【１２５２】
その後、ｔ８のタイミングから３００．９８ミリ秒が経過したｔ１２のタイミングで、第２間隔設定カウンタ９６ｑの値が「０」となることにより、図１１５（ｅ）に示すようにベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間終了する。そして、当該立ち上げ禁止期間が終了したことに基づいて、図１１５（ａ）に示すようにベースＡＴ信号がＨＩレベルに立ち上げられるとともに、第２間隔設定カウンタ９６ｑに「２０２」という数値情報がセットされることにより、図１１５（ｅ）に示すように、ベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が開始される。また、当該ｔ１２のタイミングで、図１１５（ｃ）に示すようにベースＡＴ信号の予約データ（「１」）が現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットにセットされて、ベースＡＴ信号の設定データ「１」に更新される。これにより、ベースＡＴ信号の設定データ及び予約データが「１」である状態となる。
【１２５３】
このように、ベースＡＴ信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）中にゲームが終了し、当該ゲームの終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４である場合、ベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間が経過するまでベースＡＴ信号の立ち上げが待機されている状態となる。これにより、ベースＡＴ信号がＬＯＷレベルに立ち下げられている状態の継続期間を３００ミリ秒以上の期間として、当該ベースＡＴ信号のＬＯＷレベルに対応する情報が設定されている第３遊技機情報通知の送信が行われるようにすることができる。
【１２５４】
その後、ｔ１３のタイミングで、図１１５（ｆ）に示すように第２ゲームの次のゲーム（第３ゲーム）が開始される。第２ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されたタイミング（ｔ１０のタイミング）から４．１秒のウエイト時間が経過していない場合には、図１１５（ｇ）に示すようにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始が待機されている状態となる。その後、ｔ１４のタイミングで、図１１５（ｄ）に示すように、第２間隔設定カウンタ９６ｑの値が「０」となりベースＡＴ信号の立ち下げ禁止期間終了する。
【１２５５】
その後、ｔ１０のタイミングから４．１秒が経過したｔ１５のタイミングで、図１１５（ｇ）に示すようにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始される。その後、ｔ１６のタイミングで、図１１５（ｇ）に示すように全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となり、図１１５（ｆ）に示すように第３ゲームが終了する。第３ゲームの終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態（エンディングＡＴ状態ＳＴ５）である場合には、当該ｔ１６のタイミングで、図１１５（ｂ）に示すように予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに「０」をセットする。これにより、ベースＡＴ信号の予

約データが「０」であるとともに設定データが「１」である状態、すなわちベースＡＴ信号の立ち下げが予定されている状態となる。

【１２５６】

その後、ｔ１７のタイミングで、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止している状態となった後において最初にタイマ割込み処理（図１０９）が実行されると、図１１５（ａ）に示すようにベースＡＴ信号がＬＯＷレベルへ立ち下げられるとともに、図１１５（ｅ）に示すようにベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間がセットされる。また、ベースＡＴ信号の予約データ（「０」）が現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットにセットされて、ベースＡＴ信号の設定データが「０」に更新される。

【１２５７】

このように、一のゲーム（具体的には第２ゲーム）におけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始時に設定されたウエイト時間（４．１秒）が経過していない場合には、当該ウエイト時間が経過するまで、当該ゲームの次のゲーム（具体的には第３ゲーム）におけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始が待機されている状態となる。また、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されてから全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となるまでの最短期間（２７２．６７ミリ秒）は、３００．９８ミリ秒の半分よりも長い期間である。このように、第１ゲームが終了する場合に設定されるベースＡＴ信号の立ち上げ禁止期間中に第３ゲームが終了することはない構成である。これにより、ベースＡＴ信号の立ち上げの予約と立ち下げの予約が重複して設定されている状態が発生してしまうことが防止されている。

【１２５８】

上記のとおり、主側ＭＰＵ７２は、ゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状況において、ゲーム開始信号の立ち下げが行われたタイミングから３００．９８ミリ秒が経過したことを条件として、ゲーム開始信号を立ち上げる。これにより、ゲーム開始信号の立ち下げが行われてから立ち上げが行われるまでの期間が３００ミリ秒未満となってしまう可能性を低減することができる。よって、ゲーム開始信号の立ち下げが行われてから立ち上げが行われるまでの期間に、一度も第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されないこととなってしまう可能性を低減することができる。

【１２５９】

主側ＭＰＵ７２は、ゲーム開始信号の立ち上げが行われたタイミングから３００．９８ミリ秒が経過したことを条件として、ゲーム開始信号を立ち下げる。これにより、ゲーム開始信号の立ち上げが行われてから立ち下げが行われるまでの期間が３００ミリ秒未満となってしまう可能性を低減することができる。よって、ゲーム開始信号の立ち上げが行われてから立ち下げが行われるまでの期間に、一度も第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されないこととなってしまう可能性を低減することができる。

【１２６０】

ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生したゲームが終了する場合、主側ＭＰＵ７２は、ベースＡＴ信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していることを条件として、ベースＡＴ信号を立ち上げる。これにより、ベースＡＴ信号の立ち下げが行われてから立ち上げが行われるまでの期間が３００ミリ秒未満となってしまう可能性を低減することができる。よって、ベースＡＴ信号の立ち下げが行われてから立ち上げが行われるまでの期間に、一度も第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されないこととなってしまう可能性を低減することができる。

【１２６１】

ベースＡＴ状態ＳＴ４から通常遊技状態ＳＴ１又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行が発生したゲームが終了する場合、主側ＭＰＵ７２は、ベースＡＴ信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していることを条件として、ベースＡＴ信号を立ち下げる。これにより、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われてから立ち下げが行われるまでの期間が３００ミリ秒未満となってしまう可能性を低減することができる。よって、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われてから立ち下げが行われるまでの期

間に、一度も第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されないこととなってしまう可能性を低減することができる。

【１２６２】

＜エラー表示を行うための構成＞

次に、画像表示装置６３においてエラー表示を行うための構成について説明する。図１１２（ａ）に示すように、領域内処理用のワークエリア９６には、現状エラー情報カウンタ９６ｒと、前回エラー情報カウンタ９６ｓとが設けられている。現状エラー情報カウンタ９６ｒは、スロットマシン１０におけるエラーの発生状況に対応するエラー情報が設定されるカウンタである。現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報が変更された場合、主側ＭＰＵ７２は当該変更後のエラー情報が設定されたエラーコマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信したエラーコマンドに設定されているエラー情報に対応するエラー表示が行われるように画像表示装置６３の表示制御を行う。前回エラー情報カウンタ９６ｓは、演出側ＭＰＵ９２に送信したエラーコマンドに設定されたエラー情報を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするカウンタである。

【１２６３】

図１１６（ａ）は主側ＭＰＵ７２にて認識されるエラー、及び当該エラーに対応するエラー情報を説明するための説明図である。図１１６（ａ）に示すように、主側ＭＰＵ７２にて認識されるエラーとして、「１」というエラー情報が設定された「付与上限到達」と、「２」というエラー情報が設定された「ユニット接続異常」と、「３」というエラー情報が設定された「所有遊技価値数満タン」と、「４」というエラー情報が設定された「付与異常」と、「５」というエラー情報が設定された「ベット異常」とが存在している。また、「０」というエラー情報は、これら５種類のエラーが発生していない「エラー解除状態」に対応している。

【１２６４】

「付与上限到達」は、ＭＹ（電源投入以降に算出される最大差枚数）が「１９０００」に達した場合に発生するエラーである。「ユニット接続異常」は、価値数側ＭＰＵ１４２が接続端子板１２８から受信する第１接続確認信号のＨＩレベルが連続して所定の回数（具体的には２回）に亘って検出された場合に発生するエラーである。価値数側ＭＰＵ１４２は、「ユニット接続異常」が発生した場合、主側ＭＰＵ７２へ出力している接続確認用信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換える。主側ＭＰＵ７２は、価値数側ＭＰＵ１４２から主側ＭＰＵ７２に入力されている接続確認用信号がＬＯＷレベルであることに基づいて「ユニット接続異常」が発生していないことを特定するとともに、当該接続確認用信号がＨＩレベルであることに基づいて「ユニット接続異常」が発生していることを特定する。

【１２６５】

「所有遊技価値数満タン」は、価値数側ＲＡＭ１４４に記憶されている所有遊技価値数が最大値である「１６３６８」を超えた場合に発生するエラーである。主側ＭＰＵ７２は、価値数側ＭＰＵ１４２から主側ＭＰＵ７２に入力されている価値数満タン信号がＬＯＷレベルであることに基づいて「所有遊技価値数満タン」が発生していないことを特定するとともに、当該価値数満タン信号がＨＩレベルであることに基づいて「所有遊技価値数満タン」が発生していることを特定する。

【１２６６】

「付与異常」は、主側ＭＰＵ７２が価値数側ＭＰＵ１４２に付与要求コマンドを送信した後、価値数側ＭＰＵ１４２から当該付与要求コマンドに設定した付与要求数とは異なる付与実行数が設定された付与要求応答コマンドを受信した場合、又は、主側ＭＰＵ７２が価値数側ＭＰＵ１４２に付与要求コマンドを送信した後、所定の期間内（具体的には３００．９８ミリ秒以内）に価値数側ＭＰＵ１４２から付与要求応答コマンドを受信できなかった場合に発生するエラーである。「ベット異常」は、主側ＭＰＵ７２が価値数側ＭＰＵ１４２へベット要求コマンドを送信した後、当該ベット要求コマンドに設定したベット要

求数とは異なるベット実行数が設定されたベット要求応答コマンドを価値数側ＭＰＵ１４２から受信した場合、又は、主側ＭＰＵ７２が価値数側ＭＰＵ１４２へベット要求コマンドを送信した後、所定の期間内（具体的には３００．９８ミリ秒以内）に価値数側ＭＰＵ１４２からベット要求応答コマンドを受信できなかった場合に発生するエラーである。

【１２６７】

「１」～「５」のエラー情報に対応するエラーのうち少なくとも１つのエラーが発生している状況となった場合には、ゲームを新たに開始することができない遊技停止状態となる。遊技停止状態は、「１」～「５」のエラー情報に対応するエラーが発生していない状態となることにより解除される。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理（図１３）では、設定キーによるＯＮ操作が行われた状態でスロットマシン１０への動作電力の供給が開始された場合、当該動作電力の供給開始に際してリセットボタン５６が押圧操作されていないのであれば領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）が実行されるとともに、当該動作電力の供給開始に際してリセットボタン５６が押圧操作されているのであれば、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行される。メイン処理（図１３）において領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された場合、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値及び前回エラー情報カウンタ９６ｓの値が「０」クリアされる。但し、「ユニット接続異常」が解消されていない場合には、ステップＳ１０５又はステップＳ１０６のクリア処理が実行された後に実行されるエラー情報更新用処理（図１１８）において当該「ユニット接続異常」に対応するエラー情報（「２」）が現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されることとなる。

【１２６８】

上記第１の実施形態において既に説明したとおり、設定キーのＯＮ操作が行われている状態で当該動作電力の供給が開始された場合、メイン処理（図１３）において領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行され、領域外用の第２初期化処理（ステップＳ１０７）が実行された後に設定値更新処理（ステップＳ１０８）が実行される。「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」又は「ベット異常」というエラーは、スロットマシン１０への動作電力の供給が停止された後に、設定キーのＯＮ操作が行われている状態で当該動作電力の供給が開始され、メイン処理（図１３）において領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されることにより解除される。また、「付与上限到達」というエラーは、スロットマシン１０への動作電力の供給が停止された後に、設定キーのＯＮ操作が行われている状態で当該動作電力の供給が開始され、メイン処理（図１３）において領域外用の第２初期化処理（ステップＳ１０７）が実行されることにより解除される。

【１２６９】

このように、「付与上限到達」を解除するためには領域外用の第２初期化処理（ステップＳ１０７）を実行する必要があり、「付与上限到達」が発生した後においてスロットマシン１０への動作電力の供給が停止されるまでに「付与上限到達」が解除されることはない。

【１２７０】

「ユニット接続異常」又は「所有遊技価値数満タン」というエラーは、キーシリンダ１４に対するエラー解除操作が行われてエラー解除センサ１４ａから主側ＭＰＵ７２に入力されている検知信号がＨＩレベルとなった場合、又は、前面扉１２が開放されている状況においてリセットボタン５６の操作が行われてリセット検出センサから主側ＭＰＵ７２に入力されている検知信号がＨＩレベルとなった場合に解除される。既に説明したとおり、主側ＭＰＵ７２の入力側にはドア開検出センサ１２ａからの検知信号が入力されており、主側ＭＰＵ７２は当該検知信号がＬＯＷレベルとなったことに基づいて前面扉１２が開放されている状態であることを特定する。また、「ユニット接続異常」というエラーは、価値数側ＭＰＵ１４２から主側ＭＰＵ７２に入力されている接続確認用信号がＬＯＷレベル

となった場合にも解除される。
【１２７１】
「付与異常」又は「ベット異常」というエラーは、前面扉１２が開放されている状況においてリセットボタン５６の操作が行われてリセット検出センサから主側ＭＰＵ７２に入力されている検知信号がＨＩレベルとなった場合に解除される。
【１２７２】
図１１６（ｂ）は「付与上限到達」に対応するエラー表示を説明するための説明図であり、図１１６（ｃ）は「ユニット接続異常」に対応するエラー表示を説明するための説明図である。「付与上限到達」に対応するエラー表示では、図１１６（ｂ）に示すように、画像表示装置６３の画面全体に第１エラー報知画像Ｇ８３が表示される。第１エラー報知画像Ｇ８３は、画面の中央に「付与上限到達による遊技停止状態」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。また、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示では、図１１６（ｃ）に示すように、画像表示装置６３の画面全体に第２エラー報知画像Ｇ８４が表示される。第２エラー報知画像Ｇ８４は、画面の中央に「ユニット接続異常による遊技停止状態」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。
【１２７３】
図示は省略するが、「所有遊技価値数満タン」に対応するエラー表示では、画像表示装置６３の画面全体に第３エラー報知画像が表示される。第３エラー報知画像は、画面の中央に「所有遊技価値数満タンによる遊技停止状態」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。また、「付与異常」に対応するエラー表示では、画像表示装置６３の画面全体に第４エラー報知画像（図示略）が表示される。第４エラー報知画像は、画面の中央に「付与異常による遊技停止状態」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。さらにまた、「ベット異常」に対応するエラー表示では、画像表示装置６３の画面全体に第５エラー報知画像（図示略）が表示される。第５エラー報知画像は、画面の中央に「ベット異常による遊技停止状態」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。
【１２７４】
エラー表示は、当該エラー表示に対応するエラー報知画像が画像表示装置６３の画面において最も手前側（遊技者に最も近い側）に配置される態様で実行される。エラー報知画像の透過度は「０」（透過性無し）に設定されている。したがって、いずれかのエラー表示が行われている状態では、画像表示装置６３においてエラー報知画像よりも画面奥側（遊技者から遠ざかる側）に配置されている各ゲームに対応するゲーム中演出画像、及び当該ゲーム中演出画像よりも画面奥側に配置されている遊技状態に対応する背景画像は画像表示装置６３に表示されていない状態となる。
【１２７５】
画像表示装置６３では一のエラーに対応するエラー表示が行われる。複数のエラーが発生している状況においても、２以上のエラー表示が並行して実行されることはない。まず「付与上限到達」が発生していない状況におけるエラー表示の切り替えについて説明する。「付与上限到達」が発生していない状況において一のエラー表示から他のエラー表示に切り替えられる場合、一のエラー表示が終了した後に、他のエラー表示が開始される。例えば、「所有遊技価値数満タン」が発生して当該「所有遊技価値数満タン」に対応するエラー表示が画像表示装置６３において実行されている状況において、「ユニット接続異常」が発生した場合、すなわち「所有遊技価値数満タン」及び「ユニット接続異常」が発生している状況となった場合、画像表示装置６３では「所有遊技価値数満タン」に対応するエラー表示が終了された後に、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が開始される。その後、「所有遊技価値数満タン」及び「ユニット接続異常」のうち「ユニット接続異

常」のみが解消されて「所有遊技価値数満タン」が残った場合、画像表示装置６３では「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が終了された後に、「所有遊技価値数満タン」に対応するエラー表示が開始される。このように、「付与上限到達」が発生していない状況において一のエラー表示から他のエラー表示に切り替えられる場合、一のエラー表示が終了してから他のエラー表示が開始されるまでの間に、いずれのエラー表示も行われてない状態が発生する。いずれのエラー表示も行われてない状態では、遊技状態に対応する背景画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、ゲームの実行中である場合には当該ゲームに対応するゲーム中演出の表示が画像表示装置６３において行われている状態となる。

【１２７６】

次に、「付与上限到達」に対応するエラー表示から「ユニット接続異常」に対応するエラー表示への切り替え、及び「ユニット接続異常」に対応するエラー表示から「付与上限到達」に対応するエラー表示への切り替えについて説明する。

【１２７７】

既に説明したとおり、「付与上限到達」、「ユニット接続異常」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」及び「ベット異常」のいずれかが発生している状況となった場合には、当該状態が解消されるまで新たなゲームの開始が禁止されている状態となる。このため、「ユニット接続異常」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」及び「ベット異常」のうち、「付与上限到達」が発生している状況において発生し得るエラーは「ユニット接続異常」のみである。「付与上限到達」が発生している状況において「ユニット接続異常」が発生した場合には、「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」が発生している状況となり、当該状況において「ユニット接続異常」が解消された場合には「付与上限到達」が発生している状況となる。

【１２７８】

「付与上限到達」が発生している状況において「ユニット接続異常」が発生した場合には、画像表示装置６３において「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状態において、画像表示装置６３の画面において最も手前側に表示されるエラー報知画像が「付与上限到達」に対応する第１エラー報知画像Ｇ８３から「ユニット接続異常」に対応する第２エラー報知画像Ｇ８４に切り替えられることにより「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が開始される。また、「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」が発生している状況において「ユニット接続異常」が解消された場合には、画像表示装置６３において「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状態において、画像表示装置６３の画面において最も手前側に表示されるエラー報知画像が第２エラー報知画像Ｇ８４から第１エラー報知画像Ｇ８３に切り替えられることにより「付与上限到達」に対応するエラー表示が開始される。これにより、「付与上限到達」に対応するエラー表示から「ユニット接続異常」に対応するエラー表示に切り替わる場合にいずれのエラー表示も行われていない状態、すなわち画像表示装置６３の画面において最も手前側にいずれのエラー報知画像も表示されておらずゲーム中演出画像又は遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態が生じないようにすることができるとともに、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示から「付与上限到達」に対応するエラー表示に切り替わる場合に当該いずれのエラー表示も行われていない状態が生じないようにすることができる。

【１２７９】

スロットマシン１０への動作電力の供給が開始された場合には、画像表示装置６３において初期画面表示が開始される。図１１６（ｄ）は初期画面表示を説明するための説明図である。初期画面表示では、図１１６（ｄ）に示すように、画像表示装置６３の画面全体に初期画面画像Ｇ８５が表示される。初期画面画像Ｇ８５は、画面の中央に「初期設定中」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。

【１２８０】

上記第１の実施形態と同様に、設定キーによるＯＮ操作が行われた状態で電源ＯＮが行

われた場合、主側ＭＰＵ７２は設定値更新処理（ステップＳ１０８）が開始されるタイミングで設定変更開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。設定キーによるＯＮ操作が行われた状態で電源ＯＮが行われた場合には、電源遮断前にエラー表示が行われていたか否かとは無関係に、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から設定変更開始コマンドを受信したことに基づいて、初期画面表示が終了されるとともに通常遊技状態ＳＴ１に対応する背景画像の表示が開始される。

【１２８１】

上記第１の実施形態と同様に、設定キーによるＯＮ操作が行われることなく電源ＯＮが行われた場合、主側ＭＰＵ７２は電源遮断前の番地に戻る前に復電コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。詳細は後述するが、復電コマンドには電源遮断前に発生していたエラーに対応するエラー情報（「１」～「５」のいずれか）が設定されている。いずれのエラー表示も行われていない状態でスロットマシン１０への動作電力の供給が停止され、設定キーによるＯＮ操作が行われることなく電源ＯＮが行われた場合には、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から復電コマンドを受信したことに基づいて、初期画面表示が終了されるとともに電源遮断前の遊技状態に対応する背景画像の表示が開始される。

【１２８２】

「１」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラー表示が行われている状態でスロットマシン１０への動作電力の供給が停止され、設定キーによるＯＮ操作が行われることなく電源ＯＮが行われた場合、すなわち電源遮断前の番地に戻る場合には、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から復電コマンドを受信したことに基づいて、初期画面表示が終了されるとともに当該復電コマンドに設定されているエラー情報に対応するエラー表示が開始される。この場合、画像表示装置６３の表示内容は、電源遮断前の遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態を生じさせることなく、初期画面表示からエラー表示に切り替わる。

【１２８３】

「付与上限到達」は、領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が行われるまで解消されない構成である。当該構成において、「付与上限到達」に対応するエラー表示が開始された後に、領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が行われていないにも関わらず画像表示装置６３においていずれのエラー表示も行われていない状態が発生すると、「付与上限到達」が一時的に解除された状態が生じたように遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうおそれがある。これに対して、「付与上限到達」が発生している状態となった場合には当該状態が解消されるまで、初期画面表示が行われる場合又は「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われる場合を除いて、画像表示装置６３において「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われる。これにより、「付与上限到達」が解消されていないことを報知し続けることができるとともに、「付与上限到達」が一時的に解除された状態が生じたように誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【１２８４】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される開始待ち処理について図１１７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、開始待ち処理は通常処理（図１０８）のステップＳ５７０２にて実行される。なお、開始待ち処理におけるステップＳ６２０１～ステップＳ６２０４の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１２８５】

まずリプレイ対応処理を実行する（ステップＳ６２０１）。リプレイ対応処理では、前回のゲームにおいていずれかのリプレイ入賞が成立している場合には前回のベット数（具体的には「３」）と同数のベット設定を、領域内処理用のワークエリア９６に設けられたベット数設定カウンタ９６ａにセットする。

【１２８６】

その後、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値が「１」～「５」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ６２０２）。現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報が「１」～「５」のいずれかである場合、すなわち「１」～「５」のエラー情報に対応するエラーが１つ以上発生している状況である場合には（ステップＳ６２０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６２０２にて否定判定が行われるまでステップＳ６２０２の判定処理を繰り返す。これにより、「１」～「５」のエラー情報に対応するエラーが１つ以上発生している状況となった場合には、「１」～「５」のエラー情報に対応するエラーが発生していない状況となるまで通常処理（図１０８）のステップＳ５７０３以降の処理が実行されない状態、すなわちゲームを新たに開始することができない遊技停止状態となる。

【１２８７】

ステップＳ６２０２にて否定判定を行った場合には、ベット設定処理を実行する（ステップＳ６２０３）。ベット設定処理では、遊技価値投入ボタン１２６の操作が行われたことに基づいて遊技価値のベット数を設定する処理を行う。その後、精算操作対応処理を実行する（ステップＳ６２０４）。精算操作対応処理では、リプレイ入賞の成立後ではないことを条件として、ベット数設定カウンタ９６ａの値（現状における遊技価値のベット数の情報）を含む精算コマンドを価値数側ＭＰＵ１４２に送信する。価値数側ＭＰＵ１４２は、精算コマンドを受信した場合、当該受信した精算コマンドに設定されている遊技価値のベット数を価値数側ＲＡＭ１４４の所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数から減算する処理を実行し、精算応答コマンドを主側ＭＰＵ７２に送信するための処理を実行する。また、精算操作対応処理（ステップＳ６２０４）では、価値数側ＭＰＵ１４２から精算応答コマンドを受信した場合、ベット数設定カウンタ９６ａを「０」クリアする。

【１２８８】

既に説明したとおり、タイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８０９にて実行される価値数制御基板通信処理では、「ベット異常」が発生したことに基づいて領域内処理用のワークエリア９６におけるベット異常フラグに「１」をセットする処理が実行されるとともに、「付与異常」が発生したことに基づいて領域内処理用のワークエリア９６における付与異常フラグに「１」をセットする処理が実行される。

【１２８９】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるエラー情報更新用処理について図１１８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、エラー情報更新用処理はタイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８１０にて実行される。なお、エラー情報更新用処理におけるステップＳ６３０１～ステップＳ６３２１の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１２９０】

ステップＳ６３０１～ステップＳ６３１１では、「１」～「５」のエラー情報に対応するエラーの解除条件が成立したことに基づいて当該エラーを解除するための処理を実行する。具体的には、現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報が「２」である場合（ステップＳ６３０１：ＹＥＳ）、価値数側ＭＰＵ１４２から主側ＭＰＵ７２に入力されている接続確認用信号がＬＯＷレベルであるか否かを判定する（ステップＳ６３０２）。接続確認用信号がＬＯＷレベルである場合（ステップＳ６３０２：ＹＥＳ）、すなわち価値数側ＭＰＵ１４２とカードユニット１３０との通信が正常に行われる状態である場合には、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値を「０」クリアする（ステップＳ６３０３）。このように、「ユニット接続異常」が発生した後に、「ユニット接続異常」が解消された場合には、エラー解除状態に対応する「０」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットされる。

【１２９１】

ステップＳ６３０１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ６３０２にて否定判定を行った場合には、現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報が「２」～「５」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ６３０４）。現状エラー情報カウンタ９６ｒの値が「２」～「５」のいずれかである場合には（ステップＳ６３０４：Ｙ

ＥＳ）、前面扉１２が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ６３０５）、前面扉１２が開放状態である場合には（ステップＳ６３０５：ＹＥＳ）、リセットボタン５６の操作が行われたか否かを判定する（ステップＳ６３０６）。ステップＳ６３０６にて肯定判定を行った場合には、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値を「０」クリアする（ステップＳ６３０７）。このように、「２」～「５」のエラー情報に対応するエラーが発生している状況において、前面扉１２が開放されてリセットボタン５６の操作が行われた場合には、エラー解除状態に対応する「０」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットされる。

【１２９２】

その後、領域内処理用のワークエリア９６における付与異常フラグ及びベット異常フラグを「０」クリアする（ステップＳ６３０８）。このように、前面扉１２が開放されてリセットボタン５６の操作が行われた場合には、「付与異常」及び「ベット異常」が発生していない状態となる。

【１２９３】

ステップＳ６３０４にて否定判定を行った場合、ステップＳ６３０５にて否定判定を行った場合、又はステップＳ６３０６にて否定判定を行った場合には、現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報が「２」又は「３」であるか否かを判定し（ステップＳ６３０９）、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値が「２」又は「３」である場合には（ステップＳ６３０９：ＹＥＳ）、キーシリンダ１４に対してエラー解除操作が行われたか否かを判定する（ステップＳ６３１０）。ステップＳ６３１０では、エラー解除センサ１４ａから主側ＭＰＵ７２に入力されている検知信号がＨＩレベルとなっている場合に肯定判定を行う。ステップＳ６３１０にて肯定判定を行った場合には、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値を「０」クリアする（ステップＳ６３１１）。このように、「２」又は「３」のエラー情報に対応するエラーが発生している状況において、キーシリンダ１４に対してエラー解除操作が行われた場合には、エラー解除状態に対応する「０」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットされる。

【１２９４】

ステップＳ６３０３の処理を行った場合、ステップＳ６３０８の処理を行った場合、ステップＳ６３０９にて否定判定を行った場合、ステップＳ６３１０にて否定判定を行った場合、又はステップＳ６３１１の処理を行った場合には、ステップＳ６３１２～ステップＳ６３２１において、発生したエラーに対応するエラー情報を設定するための処理を実行する。具体的には、価値数側ＭＰＵ１４２から主側ＭＰＵ７２に入力されている接続確認用信号がＨＩレベルである場合（ステップＳ６３１２：ＹＥＳ）、「ユニット接続異常」に対応する「２」というエラー情報を現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットする（ステップＳ６３１３）。

【１２９５】

ステップＳ６３１２にて否定判定を行った場合には、領域外処理用のワークエリア９８に設けられた終了フラグ９８ｃ（図１２）に「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ６３１４）。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、終了フラグ９８ｃは、遊技を強制終了させてそれ以降の遊技の実行を不可とする状況であることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。終了フラグ９８ｃには、終了判定カウンタ９８ｂの初期値から所有遊技価値数が「１９０００」増加した場合、すなわち「付与上限到達」が発生した場合に「１」がセットされる。また、終了フラグ９８ｃは、メイン処理（図１３）のステップＳ１０７における領域外用の第２初期化処理が実行されることにより「０」クリアされる。終了フラグ９８ｃに「１」がセットされている場合（ステップＳ６３１４：ＹＥＳ）、すなわち「付与上限到達」が発生している場合には、当該「付与上限到達」に対応する「１」というエラー情報を現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットする（ステップＳ６３１５）。

【１２９６】

ステップＳ６３１４にて否定判定を行った場合には、価値数側ＭＰＵ１４２から主側Ｍ

ＰＵ７２に入力されている価値数満タン信号がＨＩレベルであるか否かを判定し（ステップＳ６３１６）、価値数満タン信号がＨＩレベルである場合（ステップＳ６３１６：ＹＥＳ）、すなわち「所有遊技価値数満タン」が発生している場合には、当該「所有遊技価値数満タン」に対応する「３」というエラー情報を現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットする（ステップＳ６３１７）。

【１２９７】

ステップＳ６３１６にて否定判定を行った場合には、領域内処理用のワークエリア９６における付与異常フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、（ステップＳ６３１８）、付与異常フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ６３１８：ＹＥＳ）、すなわち「付与異常」が発生している場合には、当該「付与異常」に対応する「４」というエラー情報を現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットする（ステップＳ６３１９）。

【１２９８】

ステップＳ６３１８にて否定判定を行った場合には、領域内処理用のワークエリア９６におけるベット異常フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、（ステップＳ６３２０）、ベット異常フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ６３２０：ＹＥＳ）、すなわち「ベット異常」が発生している場合には、当該「ベット異常」に対応する「５」というエラー情報を現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットする（ステップＳ６３２１）。

【１２９９】

ステップＳ６３１３の処理を行った場合には、ステップＳ６３１４以降の処理を実行することなく本エラー情報更新用処理（図１１８）を終了する。これにより、「ユニット接続異常」が発生している場合には、「１」，「３」～「５」のエラー情報に対応するエラーの有無とは無関係に、当該「ユニット接続異常」に対応する「２」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットされている状態となる。よって、「付与上限到達」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」及び「ベット異常」のうち少なくとも１つのエラーが発生している状況において「ユニット接続異常」が発生した場合には、当該「ユニット接続異常」に対応する「２」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットされている状態となるようにすることができる。また、「ユニット接続異常」が解除された場合には、ステップＳ６３１２にて否定判定が行われてステップＳ６３１４以降の処理が実行される。これにより、「１」，「３」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラーが発生している状況において「ユニット接続異常」が発生した後、当該「ユニット接続異常」が解消され、当該「１」，「３」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラーが継続している場合には、当該「１」，「３」～「５」のいずれかのエラー情報が現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットされている状態となるようにすることができる。

【１３００】

ステップＳ６３１５の処理を行った場合には、ステップＳ６３１６以降の処理を実行することなく本エラー情報更新用処理（図１１８）を終了する。これにより、「ユニット接続異常」が発生していない状態であるとともに、「付与上限到達」が発生している状態である場合には、「３」～「５」のエラー情報に対応するエラーの有無とは無関係に、当該「付与上限到達」に対応する「１」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットされている状態となる。

【１３０１】

ステップＳ６３１７の処理を行った場合には、ステップＳ６３１８以降の処理を実行することなく本エラー情報更新用処理（図１１８）を終了する。これにより、「ユニット接続異常」及び「付与上限到達」が発生していない状態であるとともに、「所有遊技価値数満タン」が発生している状態である場合には、「４」又は「５」のエラー情報に対応するエラーの有無とは無関係に、当該「所有遊技価値数満タン」に対応する「３」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットされている状態となる。

【１３０２】
ステップＳ６３１９の処理を行った場合には、ステップＳ６３２０以降の処理を実行することなく本エラー情報更新用処理（図１１８）を終了する。これにより、「ユニット接続異常」、「付与上限到達」及び「所有遊技価値数満タン」が発生していない状態であるとともに、「付与異常」が発生している状態である場合には、「５」のエラー情報に対応するエラーの有無とは無関係に、当該「付与異常」に対応する「４」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットされている状態となる。
【１３０３】
ステップＳ６３２１の処理は、ステップＳ６３１２、ステップＳ６３１４、ステップＳ６３１６及びステップＳ６３１８にて否定判定が行われた後、ステップＳ６３２０にて肯定判定が行われた場合に実行される。これにより、「１」～「４」のエラー情報に対応するエラーが発生していない状態であるとともに、「ベット異常」が発生している状態である場合に、当該「ベット異常」に対応する「５」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ９６ｒにセットされている状態となる。
【１３０４】
上記第１の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理（図１３）では、設定キーによるＯＮ操作が行われた状態で電源ＯＮが行われており当該電源ＯＮに際してリセットボタン５６が押圧操作されていない場合には領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）が実行される。また、設定キーによるＯＮ操作が行われた状態で電源ＯＮが行われており当該電源ＯＮに際してリセットボタン５６が押圧操作されている場合には領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行される。既に説明したとおり、領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）では、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値及び前回エラー情報カウンタ９６ｓの値が「０」クリアされる。このように、領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された場合には、電源遮断前にエラーの発生状況とは無関係に、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値と前回エラー情報カウンタ９６ｓの値とが一致している状態となる。但し、電源遮断前に前回エラー情報カウンタ９６ｓの値が「ユニット接続異常」に対応する「２」であり電源復帰後も当該「ユニット接続異常」が解消されていない場合には、領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されて現状エラー情報カウンタ９６ｒの値が「０」クリアされた後に、エラー情報更新用処理（図１１８）において現状エラー情報カウンタ９６ｒに「２」がセットされるため、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値が「２」であるとともに前回エラー情報カウンタ９６ｓの値が「０」である状態、すなわち現状エラー情報カウンタ９６ｒの値と前回エラー情報カウンタ９６ｓの値とが一致していない状態となる。
【１３０５】
次に、既に説明した外部出力用処理（図１１３）のステップＳ６１２３にて実行されるエラー情報送信用処理の説明に先立ち、主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信されるエラーコマンドのデータ構成について説明する。図１１９（ａ）はエラーコマンドのデータ構成を説明するための説明図である。
【１３０６】
主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信されるコマンドには、ヘッダ部と、データ部と、フッタ部とが含まれている。図１１９（ａ）に示すように、エラーコマンドのヘッダ部には、演出側ＭＰＵ９２にてエラーコマンドであることを把握可能とするエラー対応ヘッダデータが設定される。また、エラーコマンドのフッタ部には、主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される各種コマンドに共通して設定される共通フッタデータが設定される。
【１３０７】
現状エラー情報カウンタ９６ｒの値に対応するエラーコマンドを送信する場合、エラーコマンドのデータ部には、現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報（

具体的には「０」～「５」のいずれか）が設定される。また、エラー表示の終了又はエラー表示の変更が行われるようにするためのエラーコマンド（以下、本明細書において「解除用エラーコマンド」ともいう。）のデータ部には、「０」というエラー情報が設定される。解除用エラーコマンドは、データ部に「０」というエラー情報が設定されたエラーコマンドである。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信したエラーコマンドのデータ部に設定されているエラー情報に基づいて、エラー表示の実行の有無、実行するエラー表示の種類及びエラー表示の終了の有無を決定する。

【１３０８】

次に、外部出力用処理（図１１３）のステップＳ６１２３にて実行されるエラー情報送信用処理について図１１９（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、エラー情報送信用処理におけるステップＳ６４０１～ステップＳ６４０７の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１３０９】

現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報を読み出し（ステップＳ６４０１）、前回エラー情報カウンタ９６ｓに設定されているエラー情報を読み出す（ステップＳ６４０２）。その後、ステップＳ６４０１にて現状エラー情報カウンタ９６ｒから読み出したエラー情報と、ステップＳ６４０２にて前回エラー情報カウンタ９６ｓから読み出したエラー情報とが一致するか否かを判定する（ステップＳ６４０３）。これら２つのエラー情報が一致する場合（ステップＳ６４０３：ＹＥＳ）、すなわちエラー情報送信用処理（図１１９（ｂ））の前回の処理回が終了してから今回の処理回が開始されるまでの間に現状エラー情報カウンタ９６ｒのデータが変更されていない場合には、ステップＳ６４０４以降の処理を実行することなく、そのまま本エラー情報送信用処理（図１１９（ｂ））を終了する。

【１３１０】

現状エラー情報カウンタ９６ｒから読み出したエラー情報と前回エラー情報カウンタ９６ｓから読み出したエラー情報とが一致しない場合（ステップＳ６４０３：ＮＯ）、すなわちエラー情報送信用処理（図１１９（ｂ））の前回の処理回が終了してから今回の処理回が開始されるまでの間に現状エラー情報カウンタ９６ｒのデータが変更されている場合には、解除用エラーコマンドの送信設定処理を実行する（ステップＳ６４０４）。解除用エラーコマンドの送信設定処理では、データ部に「０」というエラー情報が設定されたエラーコマンド、すなわち解除用エラーコマンドが演出側ＭＰＵ９２に送信されるようにする。

【１３１１】

その後、ステップＳ６４０１にて現状エラー情報カウンタ９６ｒから読み出したエラー情報を、前回エラー情報カウンタ９６ｓにセットして、現状エラー情報カウンタ９６ｒ及び前回エラー情報カウンタ９６ｓに同一のエラー情報がセットされている状態とする（ステップＳ６４０５）。これにより、エラー情報送信用処理（図１１９（ｂ））の次回の処理回において、ステップＳ６４０３にて、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値と前回エラー情報カウンタ９６ｓの値とを比較することにより現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報が変更されたか否かを把握可能となる。

【１３１２】

その後、ステップＳ６４０１にて現状エラー情報カウンタ９６ｒから読み出したエラー情報が「１」～「５」のいずれかである場合には（ステップＳ６４０６：ＹＥＳ）、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値に対応するエラーコマンドの送信設定処理を実行する（ステップＳ６４０７）。当該送信設定処理では、ステップＳ６４０１にて現状エラー情報カウンタ９６ｒから読み出したエラー情報（「１」～「５」のいずれか）を含むエラーコマンドが演出側ＭＰＵ９２に送信されるようにする。

【１３１３】

このように、エラー情報送信用処理（図１１９（ｂ））の前回の処理回が終了してから今回の処理回が開始されるまでの間に現状エラー情報カウンタ９６ｒのデータが変更され

ており当該現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報が「０」である場合、すなわち発生していたエラーが解消された場合には、ステップＳ６４０４にて解除用エラーコマンドの送信設定処理が実行される。当該場合には、演出側ＭＰＵ９２は主側ＭＰＵ７２から１つの解除用エラーコマンドを受信することとなる。また、エラー情報送信用処理（図１１９（ｂ））の前回の処理回が終了してから今回の処理回が開始されるまでの間に現状エラー情報カウンタ９６ｒのデータが変更されていない場合には、ステップＳ６４０３にて肯定判定が行われてステップＳ６４０４以降の処理が実行されないため、演出側ＭＰＵ９２は主側ＭＰＵ７２からエラーコマンドを受信しない。

【１３１４】

エラー情報送信用処理（図１１９（ｂ））の前回の処理回が終了してから今回の処理回が開始されるまでの間に現状エラー情報カウンタ９６ｒのデータが変更されており当該現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報が「１」～「５」のいずれかである場合には、ステップＳ６４０４にて解除用エラーコマンドの送信設定処理が実行された後に、ステップＳ６４０７にて現状エラー情報カウンタ９６ｒの値に対応するエラーコマンドの送信設定処理が実行される。当該場合には、演出側ＭＰＵ９２は主側ＭＰＵ７２から「０」が設定されたエラーコマンド（解除用エラーコマンド）→「１」～「５」のいずれかのエラー情報が設定されたエラーコマンドという順番で、２つのエラーコマンドを受信することとなる。

【１３１５】

ステップＳ６４０７にて送信されるエラーコマンドに設定されるエラー情報（「１」～「５」のいずれか）は、ステップＳ６４０５にて前回エラー情報カウンタ９６ｓにセットされている。これにより、演出側ＭＰＵ９２に送信したエラーコマンドに設定したエラー情報（「１」～「５」のいずれか）を主側ＭＰＵ７２にて把握可能となっている。

【１３１６】

既に説明したとおり、領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された場合には、現状エラー情報カウンタ９６ｒ及び前回エラー情報カウンタ９６ｓの値が「０」である状態、すなわち現状エラー情報カウンタ９６ｒの値と前回エラー情報カウンタ９６ｓの値とが一致している状態となるため、ステップＳ６４０３にて肯定判定が行われ、エラーコマンドが送信されることなく本エラー情報送信用処理（図１１９（ｂ））が終了する。

【１３１７】

スロットマシン１０への動作電力の供給開始時に領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されなかった場合、現状エラー情報カウンタ９６ｒ及び前回エラー情報カウンタ９６ｓの値が維持され、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値と前回エラー情報カウンタ９６ｓの値とが一致している状態となるため、ステップＳ６４０３にて肯定判定が行われる。そして、エラーコマンドが送信されることなく、本エラー情報送信用処理（図１１９（ｂ））が終了する。

【１３１８】

このように、「１」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラーが発生している状況及びエラーが発生していない状況のいずれにおいても、主側ＭＰＵ７２は、「１」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラーコマンドを送信する場合には当該エラーコマンドの送信前に解除用エラーコマンドを送信する。これにより、「１」～「５」のいずれかのエラー情報を含むエラーコマンド→解除用エラーコマンドの順番でエラーコマンド及び解除用エラーコマンドを送信する前に、いずれかのエラーが発生している状況であるか否かを判定する処理を不要とすることができる。よって、エラーコマンド及び解除用エラーコマンドを送信するための処理構成が簡素化されている。

【１３１９】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるエラー対応処理（図１２０（ｂ））の説明に先立ち、当該エラー対応処理にて使用される演出側ＲＡＭ９４の構成について説明する。図１２０（ａ）は演出側ＲＡＭ９４の構成を説明するための説明図である。

【１３２０】
図１２０（ａ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には、上限到達フラグ９４ｅ及びエラー表示用カウンタ９４ｆが設けられている。上限到達フラグ９４ｅは、「付与上限到達」に対応する「１」というエラー情報が設定されているエラーコマンド、又は当該「１」というエラー情報が設定されている復電コマンドを受信したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。また、エラー表示用カウンタ９４ｆには、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から受信したエラーコマンド又は復電コマンドに設定されているエラー情報がセットされる。上記第１の実施形態と同様に、演出側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。このため、スロットマシン１０への動作電力の供給が停止された場合、演出側ＲＡＭ９４のデータは失われる。
【１３２１】
次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるエラー対応処理について図１２０（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、エラー対応処理は、後述する演出側メイン処理（図１２１）のステップＳ６６１２における演出側通常処理が実行されている状況において比較的短い周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し実行される。
【１３２２】
主側ＭＰＵ７２からエラーコマンドを受信した場合には（ステップＳ６５０１：ＹＥＳ）、当該受信したエラーコマンドに設定されているエラー情報が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ６５０２）。受信したエラーコマンドに設定されていたエラー情報が「１」～「５」のいずれかである場合には（ステップＳ６５０２：ＮＯ）、当該「１」～「５」のいずれかのエラー情報をエラー表示用カウンタ９４ｆにセットする（ステップＳ６５０３）。これにより、主側ＭＰＵ７２から受信したエラーコマンドに設定されていた「１」～「５」のいずれかのエラー情報を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。その後、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ６５０４）。
【１３２３】
上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ６５０４：ＮＯ）、エラー報知開始処理を実行する（ステップＳ６５０５）。エラー報知開始処理では、エラー表示用カウンタ９４ｆにセットされているエラー情報に対応するエラー表示が開始されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。このように、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされていない状況において「１」～「５」のいずれかのエラー情報が設定されているエラーコマンドを受信した場合、画像表示装置６３において当該エラー情報に対応するエラー表示が開始される。当該エラー表示では、既に説明した第１エラー報知画像Ｇ８３、第２エラー報知画像Ｇ８４及び第３～第５エラー報知画像のうちエラー表示用カウンタ９４ｆの値に対応するエラー報知画像が画像表示装置６３の画面全体に表示されている状態となるとともに、遊技状態に対応する背景画像及びゲーム中演出画像が画像表示装置６３に表示されていない状態となる。
【１３２４】
その後、エラー表示用カウンタ９４ｆの値が「１」である場合（ステップＳ６５０６：ＹＥＳ）、すなわち今回受信したエラーコマンドが「付与上限到達」に対応するエラーコマンドである場合には、上限到達フラグ９４ｅに「１」をセットする（ステップＳ６５０７）。既に説明したとおり、「付与上限到達」が発生している状態において「ユニット接続異常」が発生した場合には「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」が発生している状態となる。この場合には、主側ＭＰＵ７２から「２」というエラー情報が設定されているエラーコマンドを受信することにより、ステップＳ６５０３においてエラー表示用カウンタ９４ｆの値が「１」から「２」に更新される。ステップＳ６５０７にて上限到達フラグ９４ｅに「１」をセットすることにより、「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信してエラー表示用カウンタ９４ｆの値が「２」に書き換えられた場合においても、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされていることに基づいて、「付与上限到達

」が発生している状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。
【１３２５】
ステップＳ６５０２にて肯定判定を行った場合、すなわち今回受信したエラーコマンドが解除用エラーコマンドであった場合には、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳ６５０８：ＮＯ）、エラー報知終了処理を実行する（ステップＳ６５０９）。エラー報知終了処理では、「２」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラー表示が終了して遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態となるように画像表示装置６３の表示制御を行う。その後、エラー表示用カウンタ９４ｆの値を「０」クリアする（ステップＳ６５１０）。これにより、「１」～「５」のエラー情報に対応するエラー表示が行われていない状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。
【１３２６】
上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている場合には（ステップＳ６５０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６５０９及びステップＳ６５１０の処理を実行することなく、本エラー対応処理を終了する。このように、「付与上限到達」が発生して上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状態となった場合には、演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップＳ６５０９）が実行されない状態となる。
【１３２７】
既に説明したとおり、「付与上限到達」が発生している状況において「ユニット接続異常」が発生した場合には、「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドの送信前に解除用エラーコマンドが送信される構成である。また、既に説明したとおり、「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」が発生している状況において「ユニット接続異常」が解消された場合には、「付与上限到達」に対応するエラーコマンドの送信前に解除用エラーコマンドが送信される構成である。これらの構成において、「付与上限到達」が発生した後においても演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信したことに基づいてエラー報知終了処理（ステップＳ６５０９）が実行される構成とすると、画像表示装置６３において実行されるエラー表示が「付与上限到達」から「ユニット接続異常」に変更される場合、及び画像表示装置６３において実行されるエラー表示が「ユニット接続異常」から「付与上限到達」に変更される場合に、いずれのエラー表示も行われている状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）を発生させてしまうこととなる。また、演出側ＭＰＵ９２において解除用エラーコマンドの次に受信する予定の「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドの受信に失敗した場合、又は演出側ＭＰＵ９２において解除用エラーコマンドの次に受信する予定の「付与上限到達」に対応するエラーコマンドの受信に失敗した場合には、「付与上限到達」が解消されていないにも関わらず、いずれのエラー表示も行われている状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）が長時間（具体的には演出側ＭＰＵ９２が次に「１」～「５」のいずれかのエラー情報が設定されているエラーコマンドを受信するまでの期間）に亘って継続されてしまうこととなる。
【１３２８】
これに対して、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状態となった場合には演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップＳ６５０９）が実行されない状態となる構成とすることにより、「付与上限到達」が発生した場合には、少なくともスロットマシン１０への動作電力の供給が停止されるまで、画像表示装置６３において「付与上限到達」に対応するエラー表示又は「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われるとともに、いずれのエラー表示も行われていない状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）が発生しないようにすることができる。これにより、「付与上限到達」が解消されていないにも関わらず、いずれのエラー表示も行われていない状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）が発生したことに基づいて、「付与上限到達」が一時的に解除された状態が生じたように遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【１３２９】
ステップＳ６５０４にて肯定判定を行った場合には、エラー表示用カウンタ９４ｆの値が「２」であるか否かを判定し（ステップＳ６５１１）、エラー表示用カウンタ９４ｆの値が「２」である場合（ステップＳ６５１１：ＹＥＳ）、すなわち上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状況において「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信した場合には、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示切替処理を実行する（ステップＳ６５１２）。当該エラー表示切替処理では、画像表示装置６３の画面において最も手前側に「ユニット接続異常」に対応する第２エラー報知画像Ｇ８４が配置され、画像表示装置６３において「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が開始されるようにする。
【１３３０】
既に説明したとおり、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている場合には、演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップＳ６５０９）が実行されない状態となる。このため、「付与上限到達」が発生した後に「ユニット接続異常」が発生した場合には、「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状況において演出側ＭＰＵ９２が「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信することとなる。上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状態であるとともに「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状態において「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信して「ユニット接続異常」に対応するエラー表示切替処理（ステップＳ６５１２）が実行された場合には、画像表示装置６３の画面において最も手前側に配置されるエラー報知画像が「付与上限到達」に対応する第１エラー報知画像Ｇ８３から「ユニット接続異常」に対応する第２エラー報知画像Ｇ８４に切り替わり、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）を生じさせることなく、画像表示装置６３の表示内容を「付与上限到達」に対応するエラー表示から「ユニット接続異常」に対応するエラー表示に切り替わるようにすることができる。
【１３３１】
既に説明したとおり、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている場合には、演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップＳ６５０９）が実行されない状態となる。このため、「付与上限到達」が発生した後に価値数側ＭＰＵ１４２とカードユニット１３０との接続状態が不安定な状態となり、一度発生した「ユニット接続異常」が解消された後に再度「ユニット接続異常」が発生した場合であって、当該一度発生した「ユニット接続異常」の解消時に主側ＭＰＵ７２から送信された「付与上限到達」に対応するエラーコマンドの受信に演出側ＭＰＵ９２が失敗していた場合には、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状況において演出側ＭＰＵ９２が「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信することとなる。「付与上限到達」が発生した後に、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状況において演出側ＭＰＵ９２が「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信して「ユニット接続異常」に対応するエラー表示切替処理（ステップＳ６５１２）が実行された場合、画像表示装置６３の画面において最も手前側に配置されるエラー報知画像が「ユニット接続異常」に対応する第２エラー報知画像Ｇ８４である状態が維持され、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）を生じさせることなく、画像表示装置６３の表示内容が「ユニット接続異常」に対応するエラー表示である状態が継続されるようにすることができる。
【１３３２】
エラー表示用カウンタ９４ｆの値が「１」である場合（ステップＳ６５１１：ＮＯ、ステップＳ６５１３：ＹＥＳ）、すなわち上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状況において「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信した場合には、「付与上限到達」に対応するエラー表示切替処理を実行する（ステップＳ６５１４）。当該エラー表示切替処理では、画像表示装置６３の画面において最も手前側に「付与上限到達」に

対応する第１エラー報知画像Ｇ８３が配置され、画像表示装置６３において「付与上限到達」に対応するエラー表示が開始されるようにする。

【１３３３】

既に説明したとおり、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている場合には、演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップＳ６５０９）が実行されない状態となる。このため、「付与上限到達」が発生した後に一度発生した「ユニット接続異常」が解消された場合には、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状況において演出側ＭＰＵ９２が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信することとなる。上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状態であるとともに「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状態において「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信して「付与上限到達」に対応するエラー表示切替処理（ステップＳ６５１４）が実行された場合には、画像表示装置６３の画面において最も手前側に配置されるエラー報知画像が「ユニット接続異常」に対応する第２エラー報知画像Ｇ８４から「付与上限到達」に対応する第１エラー報知画像Ｇ８３に切り替わり、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）を生じさせることなく、画像表示装置６３の表示内容を「ユニット接続異常」に対応するエラー表示から「付与上限到達」に対応するエラー表示に切り替わるようにすることができる。

【１３３４】

このように、「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状況において「ユニット接続異常」が発生して画像表示装置６３における表示内容が「付与上限到達」に対応するエラー表示から「ユニット接続異常」に対応するエラー表示に切り替えられた後、「ユニット接続異常」が解消されて「付与上限到達」のみが発生している状態に戻った場合には、「ユニット接続異常」が発生する前と同様に、画像表示装置６３において「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状態となる。

【１３３５】

既に説明したとおり、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている場合には、演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップＳ６５０９）が実行されない状態となる。このため、「付与上限到達」が発生した後に一度発生した「ユニット接続異常」が解消された場合であって、当該「ユニット接続異常」の発生時に主側ＭＰＵ７２から送信された「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドの受信に演出側ＭＰＵ９２が失敗していた場合には、「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状況において演出側ＭＰＵ９２が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信することとなる。「付与上限到達」が発生した後に、「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状況において演出側ＭＰＵ９２が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信して「付与上限到達」に対応するエラー表示切替処理（ステップＳ６５１４）が実行された場合、画像表示装置６３の画面において最も手前側に配置されるエラー報知画像が「付与上限到達」に対応する第１エラー報知画像Ｇ８３である状態が維持され、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）を生じさせることなく、画像表示装置６３の表示内容が「付与上限到達」に対応するエラー表示である状態が継続されるようにすることができる。

【１３３６】

エラー表示用カウンタ９４ｆの値が「３」～「５」のいずれかである場合には（ステップＳ６５１１及びステップＳ６５１３：ＮＯ）、そのまま本エラー対応処理（図１２０（ｂ））を終了する。既に説明したとおり、「２」～「５」のエラー情報に対応するエラーのうち「付与上限到達」が発生した後に発生し得るエラーは「ユニット接続異常」のみである。上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状態において「３」～「５」のいずれかのエラー情報が設定されているエラーコマンドを演出側ＭＰＵ９２が受信しても、画像表示装置６３における表示内容（「付与上限到達」又は「ユニット接続異常」に対応するエラー表示）は変更されない。これにより、「付与上限到達」が発生している状況

において、画像表示装置６３にて「付与上限到達」に対応するエラー表示、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示及び初期画面表示のいずれもが実行されていない状態が発生し、「付与上限到達」が一時的に解除された状態が生じたように遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【１３３７】

上記のとおり、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている場合には、演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップＳ６５０９）が実行されない状態となる。これにより、「付与上限到達」が発生した後に「ユニット接続異常」が発生した場合に、画像表示装置６３における表示内容が「付与上限到達」に対応するエラー表示から「ユニット接続異常」に対応するエラー表示に切り替わるまで、「付与上限到達」に対応するエラー表示が途切れてしまうことが防止されている。また、「付与上限到達」が発生した後に一度発生した「ユニット接続異常」が解消されて「付与上限到達」のみが発生している状態に戻る場合に、画像表示装置６３における表示内容が「ユニット接続異常」に対応するエラー表示から「付与上限到達」に対応するエラー表示に切り替わるまで、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が途切れてしまうことが防止されている。

【１３３８】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される演出側メイン処理（図１２１）において、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から受信するコマンドについて説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、設定キーのＯＮ操作が行われた状態で電源ＯＮが行われた場合、主側ＭＰＵ７２にて設定値更新処理（ステップＳ１０８）が実行されることとなるとともに、設定キーのＯＮ操作が行われることなく電源ＯＮが行われた場合、主側ＭＰＵ７２は電源遮断前の番地に戻ることとなる。また、上記第１の実施形態と同様に、主側ＭＰＵ７２にて設定値更新処理（ステップＳ１０８）が実行される場合、演出側ＭＰＵ９２は当該設定値更新処理の開始時に主側ＭＰＵ７２から設定変更開始コマンドを受信するとともに、当該設定値更新処理の終了時に設定変更終了コマンドを受信する。また、主側ＭＰＵ７２が電源遮断前の番地に戻る場合、演出側ＭＰＵ９２は主側ＭＰＵ７２から復電コマンドを受信する。このように、スロットマシン１０への動作電力の供給が開始された後に、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から最初に受信するコマンドは、復電コマンド又は設定変更開始コマンドである。

【１３３９】

復電コマンドには、領域内処理用のワークエリア９６における現状エラー情報カウンタ９６ｒのデータ及び前回エラー情報カウンタ９６ｓのデータが設定されている。演出側ＭＰＵ９２は、復電コマンドに設定されている情報に基づいて、電源遮断前におけるエラーの発生状況を把握することができる。

【１３４０】

次に、演出側ＭＰＵ９２への動作電力の供給が開始された場合に演出側ＭＰＵ９２にて実行される演出側メイン処理について図１２１のフローチャートを参照しながら説明する。

【１３４１】

まず演出側初期設定処理を実行する（ステップＳ６６０１）。演出側初期設定処理では、演出側ＭＰＵ９２に内蔵されているレジスタの「０」クリア及び初期設定を行う。その後、初期画面表示開始処理を実行する（ステップＳ６６０２）。初期画面表示開始処理では、上述した初期画面表示が開始されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。

【１３４２】

その後、主側ＭＰＵ７２から復電コマンドを受信したか否かを判定し（ステップＳ６６０３）、復電コマンドを受信していない場合には（ステップＳ６６０３：ＮＯ）、主側ＭＰＵ７２から設定変更開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ６６０４）。ステップＳ６６０４にて否定判定を行った場合には、ステップＳ６６０３に戻り、主側ＭＰＵ７２から復電コマンド又は設定変更開始コマンドを受信するまで、ステップＳ６６

０３～ステップＳ６６０４の処理を繰り返す。
【１３４３】
主側ＭＰＵ７２から設定変更開始コマンドを受信した場合には（ステップＳ６６０４：ＹＥＳ）、設定変更中の表示制御処理を実行する（ステップＳ６６０５）。設定変更中の表示制御処理では、まず初期画面表示が終了するとともに設定変更中表示が開始されるように画像表示装置６３の表示制御を実行する。設定変更中表示では、画像表示装置６３の画面全体に設定変更中報知画像（図示略）が表示される。設定変更中報知画像は、画面の中央に「設定変更中」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。設定変更中表示は、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から設定変更終了コマンドを受信するまで継続される。設定変更中の表示制御処理（ステップＳ６６０５）では、設定変更終了コマンドを受信した場合、設定変更中表示が終了するとともに通常遊技状態ＳＴ１に対応する背景画像の表示が開始されるように画像表示装置６３の表示制御を実行して、当該設定変更中の表示制御処理（ステップＳ６６０５）を終了する。
【１３４４】
このように、設定キーのＯＮ操作が行われた状態で電源ＯＮが行われた場合、演出側ＭＰＵ９２が設定変更開始コマンドを受信するまで画像表示装置６３にて初期画面表示が実行される。そして、演出側ＭＰＵ９２が設定変更開始コマンドを受信したことに基づいて画像表示装置６３における表示内容が初期画面表示から設定変更中表示に切り替えられるとともに、演出側ＭＰＵ９２が設定変更終了コマンドを受信したことに基づいて画像表示装置６３における表示内容が設定変更中表示から遊技状態に対応する背景画像の表示に切り替えられる。
【１３４５】
主側ＭＰＵ７２から復電コマンドを受信した場合には（ステップＳ６６０３：ＹＥＳ）、当該復電コマンドに設定されている情報のうち現状エラー情報カウンタ９６ｒのデータに基づいて、現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報の値が「１」～「５」のいずれかであるか否かを判定し（ステップＳ６６０６）、現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報の値が「１」～「５」のいずれかである場合には（ステップＳ６６０６：ＹＥＳ）、当該エラー情報を演出側ＲＡＭ９４のエラー表示用カウンタ９４ｆにセットする（ステップＳ６６０７）。これにより、主側ＭＰＵ７２から受信した復電コマンドに設定されていた「１」～「５」のいずれかのエラー情報を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。
【１３４６】
その後、既に説明したエラー対応処理（図１２０（ｂ））のステップＳ６５０５と同様に、エラー報知開始処理を実行する（ステップＳ６６０８）。エラー報知開始処理では、エラー表示用カウンタ９４ｆにセットされているエラー情報に対応するエラー表示が開始されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。
【１３４７】
このように、「１」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラー表示が行われている状況においてスロットマシン１０への動作電力の供給が停止された後に、設定キーのＯＮ操作が行われることなく当該動作電力の供給が開始された場合、演出側ＭＰＵ９２が復電コマンドを受信するまで画像表示装置６３にて初期画面表示が実行される。そして、演出側ＭＰＵ９２が復電コマンドを受信したことに基づいて、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）を生じさせることなく、画像表示装置６３における表示内容が初期画面表示から電源遮断前に発生していたエラーに対応するエラー表示に切り替えられる。これにより、「付与上限到達」が発生している状況において、画像表示装置６３にて「付与上限到達」に対応するエラー表示、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示及び初期画面表示のいずれもが実行されていない状態が発生し、「付与上限到達」が一時的に解除された状態が生じたように遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【１３４８】
既に説明したとおり、スロットマシン１０への動作電力の供給開始後に主側ＭＰＵ７２が電源遮断前の番地に戻る場合には、領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されないため、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値及び前回エラー情報カウンタ９６ｓの値が維持され、解除用エラーコマンドの送信が行われない。これにより、主側ＭＰＵ７２が電源遮断前の番地に戻った後も、電源遮断前に発生していたエラーが解消されるまで、当該エラーに対応するエラー表示が継続されるようにすることができる。
【１３４９】
その後、エラー表示用カウンタ９４ｆの値が「１」であるか否かを判定し（ステップＳ６６０９）、エラー表示用カウンタ９４ｆの値が「１」ではない場合には（ステップＳ６６０９：ＮＯ）、復電コマンドに設定されている前回エラー情報カウンタ９６ｓの値が「１」であるか否かを判定する（ステップＳ６６１０）。「付与上限到達」が発生している状態でスロットマシン１０への動作電力の供給が停止された後、設定キーのＯＮ操作が行われることなく電源ＯＮが行われた場合にはステップＳ６６０９にて肯定判定が行われることとなる。また、「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」が発生している状態でスロットマシン１０への動作電力の供給が停止された後、設定キーのＯＮ操作が行われることなく電源ＯＮが行われた場合にはステップＳ６６１０にて肯定判定が行われることとなる。このように、電源遮断前に発生していた「付与上限到達」が解消されていない場合には、ステップＳ６６０９又はステップＳ６６１０にて肯定判定を行われることとなる。
【１３５０】
ステップＳ６６０９にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ６６１０にて肯定判定を行った場合には、上限到達フラグ９４ｅに「１」をセットする（ステップＳ６６１１）。これにより、「付与上限到達」が発生している状態であることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。
【１３５１】
ステップＳ６６０５の処理を行った場合、ステップＳ６６０６にて否定判定を行った場合、ステップＳ６６１０にて否定判定を行った場合、又はステップＳ６６１１の処理を行った場合には、演出側通常処理を実行する（ステップＳ６６１２）。演出側通常処理では、演出側ＲＡＭ９４に設けられた演出用乱数カウンタの値を更新する処理を実行する。演出用乱数カウンタは、ゲームの開始時に当該ゲームに対応するゲーム中演出の内容を決定するための抽選処理が行われる場合に利用される。また、既に説明したとおり、演出側通常処理が実行されている状況において比較的短い周期（例えば２ミリ秒）で、エラー対応処理（図１２０（ｂ））が繰り返し実行される。
【１３５２】
次に、「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われる様子について図１２２のタイムチャートを参照しながら説明する。図１２２（ａ）は画像表示装置６３にて「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状態を示し、図１２２（ｂ）は画像表示装置６３にて「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状態を示し、図１２２（ｃ）は演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信するタイミングを示し、図１２２（ｄ）は演出側ＭＰＵ９２が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信するタイミングを示し、図１２２（ｅ）は演出側ＭＰＵ９２が「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信するタイミングを示し、図１２２（ｆ）は画像表示装置６３において初期設定中表示が行われている状態を示し、図１２２（ｇ）は「ユニット接続異常」が発生している期間を示し、図１２２（ｈ）は演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から復電コマンドを受信するタイミングを示し、図１２２（ｉ）はスロットマシン１０への動作電力の供給が行われる期間を示す。
【１３５３】
まず「付与上限到達」に対応するエラー表示が終了される様子について説明する。
【１３５４】

ｔ１のタイミングで、図１２２（ｃ）に示すように演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信する。その後、ｔ２のタイミングで、図１２２（ｄ）に示すように演出側ＭＰＵ９２が「付与上限到達」に対応するエラーコマンド（「１」というエラー情報が設定されたエラーコマンド）を受信すると、図１２２（ａ）に示すように「付与上限到達」に対応するエラー表示が画像表示装置６３にて開始される。その後、ｔ３のタイミングで、図１２２（ｉ）に示すようにスロットマシン１０への動作電力の供給が停止されると、画像表示装置６３において表示が行われない状態となるため、図１２２（ａ）に示すように「付与上限到達」に対応するエラー表示が実行されていない状態となる。

【１３５５】

その後、ｔ４のタイミングで、設定キーのＯＮ操作が行われることなく、図１２２（ｉ）に示すようにスロットマシン１０への動作電力の供給が再開される。その後、ｔ５のタイミングで、図１２２（ｈ）に示すように画像表示装置６３において初期画面表示が開始される。その後、ｔ６のタイミングで、図１２２（ｈ）に示すように演出側ＭＰＵ９２が復電コマンドを受信すると、図１２２（ａ）及び図１２２（ｆ）に示すように、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態）を生じさせることなく、画像表示装置６３における表示内容が初期画面表示から「付与上限到達」に対応するエラー表示に切り替えられる。

【１３５６】

次に、「付与上限到達」が発生している状況において「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が開始される様子、及び当該「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が終了される様子について説明する。

【１３５７】

図１２２（ａ）に示すようにｔ７のタイミングにおいて、画像表示装置６３では「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている。また、当該ｔ７のタイミングにおいて上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状態である。当該ｔ７のタイミングで、接続端子板１２８から価値数側ＭＰＵ１４２に入力されている第１接続確認信号がＨＩレベルとなっていることに基づいて価値数側ＭＰＵ１４２にて「ユニット接続異常」の発生が特定されるとともに、価値数側ＭＰＵ１４２から主側ＭＰＵ７２に入力されている接続確認用信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げられる。そして、主側ＭＰＵ７２は、現状エラー情報カウンタ９６ｒに「２」というエラー情報をセットする。これにより、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値が「１」から「２」に変更される。

【１３５８】

その後、ｔ８のタイミングで、図１２２（ｃ）に示すように演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信する。上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状態であるため、エラー報知終了処理（ステップＳ６５０９）は実行されない。このため、図１２２（ａ）に示すように当該「付与上限到達」に対応するエラー表示が継続される。このように、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状態において受信した解除用エラーコマンドは無効とされる。

【１３５９】

その後、ｔ９のタイミングで、図１２２（ｅ）に示すように演出側ＭＰＵ９２が「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信すると、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われる状態）を生じさせることなく、図１２２（ａ）及び図１２２（ｂ）に示すように、画像表示装置６３における表示が「付与上限到達」に対応するエラー表示から「ユニット接続異常」に対応するエラー表示に切り替えられる。

【１３６０】

その後、ｔ１０のタイミングで、図１２２（ｇ）に示すように、接続端子板１２８から価値数側ＭＰＵ１４２に入力されている第１接続確認信号がＬＯＷレベルとなっていることに基づいて価値数側ＭＰＵ１４２にて「ユニット接続異常」の解除が特定されるとともに、価値数側ＭＰＵ１４２から主側ＭＰＵ７２に入力されている接続確認用信号がＨＩレ

ベルからＬＯＷレベルに立ち下げられる。主側ＭＰＵ７２において実行されるエラー情報更新用処理（図１１８）では、価値数側ＭＰＵ１４２から主側ＭＰＵ７２に入力されている接続確認用信号がＬＯＷレベルであることに基づいて現状エラー情報カウンタ９６ｒの値が「０」クリアされた後に、領域外処理用のワークエリア９８の終了フラグ９８ｃに「１」がセットされていることに基づいて現状エラー情報カウンタ９６ｒに「１」がセットされる。これにより、現状エラー情報カウンタ９６ｒの値が「２」から「１」に変更される。

【１３６１】

その後、ｔ１１のタイミングで、図１２２（ｃ）に示すように演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信する。上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状態であるため、エラー報知終了処理（ステップＳ６５０９）は実行されない。このため、図１２２（ｂ）に示すように当該「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が継続される。このように、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状態において受信した解除用エラーコマンドは無効とされる。

【１３６２】

その後、ｔ１２のタイミングで、図１２２（ｄ）に示すように演出側ＭＰＵ９２が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信すると、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われる状態）を生じさせることなく、図１２２（ａ）及び図１２２（ｂ）に示すように、画像表示装置６３における表示が「ユニット接続異常」に対応するエラー表示から「付与上限到達」に対応するエラー表示に切り替えられる。

【１３６３】

上記のとおり、演出側ＭＰＵ９２が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信することにより上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされる。そして、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状態となることにより、演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップＳ６５０９）が実行されない状態となる。これにより、「付与上限到達」が発生した後に「ユニット接続異常」が発生し、主側ＭＰＵ７２が解除用エラーコマンド→「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドの順番で２つのエラーコマンドを送信した場合に、演出側ＭＰＵ９２が当該解除用エラーコマンドを受信したことに基づいていずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態）が発生してしまうことを防止できる。また、演出側ＭＰＵ９２において当該「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドの受信に失敗した場合には、「付与上限到達」に対応するエラー表示が継続されている状態とすることができる。よって、「付与上限到達」が解消していないにも関わらず、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態）が発生してしまうことを防止できる。さらにまた、「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」発生している状態となった後に「ユニット接続異常」が解消され、主側ＭＰＵ７２が解除用エラーコマンド→「付与上限到達」に対応するエラーコマンドの順番で２つのエラーコマンドを送信した場合に、演出側ＭＰＵ９２が解除用エラーコマンドを受信したことに基づいていずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態）が発生してしまうことを防止できる。また、演出側ＭＰＵ９２において当該「付与上限到達」に対応するエラーコマンドの受信に失敗した場合には、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が継続されている状態とすることができる。よって、「付与上限到達」が解消していないにも関わらず、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態）が発生してしまうことを防止できる。

【１３６４】

＜第１１の実施形態の別形態＞

（１）上記第１１の実施形態において、基本的には複数のエラー表示が画像表示装置６３において重複して実行されることはない構成において、「付与上限到達」及び「ユニッ

ト接続異常」が発生している状態となった場合には、「付与上限到達」に対応するエラー表示及び「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が画像表示装置６３において重複して実行されている状態となる構成としてもよい。具体的には、「付与上限到達」に対応するエラー表示では画像表示装置６３の画面上側領域に「付与上限到達による遊技停止状態」という文字画像が表示されるとともに、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示では画像表示装置６３の画面下側領域に「ユニット接続異常による遊技停止状態」という文字画像が表示される。

【１３６５】

演出側ＭＰＵ９２は、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされている状態において「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信した場合、画像表示装置６３の画面上側領域における「付与上限到達による遊技停止状態」という文字画像の表示を維持しながら画面下側領域において「ユニット接続異常による遊技停止状態」という文字画像の表示が開始されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、上限到達フラグ９４ｅに「１」がセットされており「付与上限到達」に対応するエラー表示及び「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状況において「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信した場合、画像表示装置６３の画面上側領域における「付与上限到達による遊技停止状態」という文字画像の表示を維持しながら画面下側領域における「ユニット接続異常による遊技停止状態」という文字画像の表示が終了されるようにする。これにより、「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状況において、「ユニット接続異常」が発生したこと又は当該発生した「ユニット接続異常」が解消されたことが原因となって、いずれのエラー表示も実行されていない状態が生じてしまうことを防止できる。よって、遊技者及び遊技ホールの管理者に「付与上限到達」が一時的に解消されている状態となったという誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【１３６６】

（２）上記第１１の実施形態において、演出側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る構成としてもよい。具体的には、スロットマシン１０への動作電力の供給が開始されてから演出側ＭＰＵ９２が復電コマンド又は設定変更開始コマンドを受信するまで、画像表示装置６３において初期画面表示が行われる。演出側ＭＰＵ９２は、設定変更開始コマンドを受信した場合、エラー表示用カウンタ９４ｆの値とは無関係に、画像表示装置６３の表示が初期画面表示から設定変更中表示に切り替わるように画像表示装置６３の表示制御を行うとともに、上限到達フラグ９４ｅ及びエラー表示用カウンタ９４ｆを「０」クリアする。また、演出側ＭＰＵ９２は、設定変更終了コマンドを受信した場合、画像表示装置６３の表示が設定変更中表示から通常遊技状態ＳＴ１に対応する背景画像の表示に切り替わるように画像表示装置６３の表示制御を行う。演出側ＭＰＵ９２は、エラー表示用カウンタ９４ｆの値が「０」である状態で復電コマンドを受信した場合、初期画面表示が終了して電源遮断前の遊技状態に対応する背景画像の表示が開始されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。また、演出側ＭＰＵ９２は、エラー表示用カウンタ９４ｆの値が「１」～「５」のいずれかである状態で復電コマンドを受信した場合、遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態を生じさせることなく、画像表示装置６３の表示が初期画面表示からエラー表示用カウンタ９４ｆの値に対応するエラー表示に切り替わるように画像表示装置６３の表示制御を行う。これにより、電源遮断前に発生した「付与上限到達」が解消されていないにも関わらず遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態が発生してしまうことを防止できる。

【１３６７】

＜第１２の実施形態＞

本実施形態では主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２へ出力される外部出力用信号の種類が上記第１１の実施形態と相違している。以下、上記第１１の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１１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。

【１３６８】
上記第１の実施形態と同様に、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した場合には、領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに初期付与数として「２００」がセットされる。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４において、領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となることによりベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立して、通常遊技状態ＳＴ１となる。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅは、ベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技価値の残りの付与数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立しても第２区間ＳＣ２は終了されない。ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了される場合にはＣＺ状態が開始される。

【１３６９】
上記第１の実施形態と同様に、第２区間ＳＣ２において、領域内処理用のワークエリア９６における合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５５２１」以上となること、すなわち第２区間ＳＣ２の開始時からの遊技価値の合計獲得数が「２４００」以上となることにより第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立して、第１区間ＳＣ１となるとともに通常遊技状態ＳＴ１となる。合計獲得数カウンタ９６ｄは、第１区間ＳＣ１を間に挟むことなく第２区間ＳＣ２が継続された場合における当該第２区間ＳＣ２の開始時からの遊技価値の合計獲得数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２が終了された後に実行されたゲームにおいていずれかのインデックス値ＩＶで当選となった場合には、第２区間ＳＣ２に移行するとともにＣＺ状態が開始される。

【１３７０】
カードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨへ送信される外部信号として、上記第１１の実施形態における外部ゲーム開始信号及び外部ベースＡＴ信号に加えて、外部ＡＴ初当たり信号が存在している。なお、これらの外部信号が遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨのいずれか一方のみに送信される構成としてもよい。

【１３７１】
上記第１１の実施形態と同様に、主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２へ出力される外部出力用信号として、外部ゲーム開始信号に対応するゲーム開始信号、及び外部ベースＡＴ信号に対応するベースＡＴ信号が存在している。また、本実施形態では、主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２へ出力される外部出力用信号として、外部ＡＴ初当たり信号に対応するＡＴ初当たり信号が存在している。主側ＭＰＵ７２は、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了される場合に設定されるＣＺ状態、及び第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２が終了された後において第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する場合に設定されるＣＺ状態のいずれでもない遊技状態において、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合、ＡＴ初当たり信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げるとともに、ＡＴ初当たり信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）を設定する。また、主側ＭＰＵ７２は、ＡＴ初当たり信号の立ち上げ時に設定した立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過したことに基づいてＡＴ初当たり信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。

【１３７２】
上記第１１の実施形態において既に説明したとおり、第３遊技機情報通知の送信タイミングは３００ミリ秒の周期で発生する。価値数側ＭＰＵ１４２は、第３遊技機情報通知の送信タイミングとなった場合、当該送信タイミングにおいて価値数側ＭＰＵ１４２に入力されているゲーム開始信号、ベースＡＴ信号及びＡＴ初当たり信号の情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」のデータ）を外部信号情報として第３遊技機情報通知に設定するとともに、当該第３遊技機情報通知を価値数側送信バッファ１４９にセットする。

【１３７３】
カードユニット１３０から出力される外部信号（具体的には、外部ゲーム開始信号、外部ベースＡＴ信号及び外部ＡＴ初当たり信号）は、遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに入力される。カードユニット１３０は、第３遊技機情報通知を受信した場合、当該受信した第３遊技機情報通知に設定されている外部信号情報のうちＡＴ初当たり信号の情報としてＡＴ初当たり信号のＬＯＷレベルに対応する情報（「０」）が設定されている場合には、カードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに出力されている外部ＡＴ初当たり信号の状態がＬＯＷレベルとなるようにするとともに、当該ＡＴ初当たり信号の情報としてＡＴ初当たり信号のＨＩレベルに対応する情報（「１」）が設定されている場合には、当該外部ＡＴ初当たり信号の状態がＨＩレベルとなるようにする。遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨは、外部ＡＴ初当たり信号の立ち上がりが検出されたことに基づいて、スロットマシン１０にてベースＡＴ状態ＳＴ４への初当たりが発生したことを把握することができる。

【１３７４】
データ表示装置ＤＨは、当該データ表示装置ＤＨに入力されている外部ベースＡＴ信号の立ち上がりの発生回数をカウントすることにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行の発生回数を把握する。また、データ表示装置ＤＨは、当該データ表示装置ＤＨに入力されている外部ＡＴ初当たり信号の立ち上がりの発生回数をカウントする。

【１３７５】
データ表示装置ＤＨの表示画面には、ＡＴ初当たり回数及びＡＴ移行の連続発生回数が表示される。ＡＴ初当たり回数は、データ表示装置ＤＨに入力されている外部ＡＴ初当たり信号の立ち上がりの検出回数である。ＡＴ移行の連続発生回数は、外部ＡＴ初当たり信号の立ち上がりを間に挟むことなく発生したベースＡＴ状態ＳＴ４への移行の発生回数である。データ表示装置ＤＨにおいて外部ＡＴ初当たり信号の立ち上がりが検出された場合、当該立ち上がり検出時におけるＡＴ移行の連続発生回数とは無関係に、ＡＴ移行の連続発生回数は「１」となる。その後、外部ＡＴ初当たり信号の立ち上がりを間に挟むことなく、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生する度にＡＴ移行の連続発生回数が１加算されて更新される。

【１３７６】
遊技者及び遊技ホールの管理者は、データ表示装置ＤＨの表示画面に表示されるＡＴ初当たり回数に基づいて、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了される場合に設定されるＣＺ状態、及び第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２が終了された後において第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する場合に設定されるＣＺ状態のいずれでもない遊技状態において発生するベースＡＴ状態ＳＴ４への移行（以下、第１２の実施形態において「ＡＴ初当たり」という。）の発生回数を把握することができる。また、遊技者及び遊技ホールの管理者は、データ表示装置ＤＨの表示画面に表示されるＡＴ移行の連続発生回数に基づいて、ＡＴ初当たりを間に挟むことなく発生したベースＡＴ状態ＳＴ４への移行の発生回数を把握することができる。なお、データ表示装置ＤＨにおける表示内容は任意であり、データ表示装置ＤＨにおいてＡＴ初当たり回数の表示及びＡＴ移行の連続発生回数の表示のいずれか一方のみが行われる構成としてもよい。また、ＡＴ初当たり回数の表示及びＡＴ移行の連続発生回数の表示の全部又は一部が遊技ホールの管理コンピュータＨＣにて実行される構成としてもよい。

【１３７７】
図１２３（ａ）は領域内処理用のワークエリア９６の構成を説明するための説明図である。上記第１１の実施形態において既に説明したとおり、領域内処理用のワークエリア９６には、現状外部信号エリア９６ｍ、予約外部信号エリア９６ｎ、立ち上げ予約フラグ９６ｏ、第１間隔設定カウンタ９６ｐ及び第２間隔設定カウンタ９６ｑが設けられている。また、図１２３（ａ）に示すように、領域内処理用のワークエリア９６には、第３間隔設

定カウンタ９６ｔが設けられている。第３間隔設定カウンタ９６ｔは、ＡＴ初当たり信号の立ち上げから３００．９８ミリ秒が経過したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするタイマカウンタである。第３間隔設定カウンタ９６ｔの値の更新は、第１間隔設定カウンタ９６ｐ及び第２間隔設定カウンタ９６ｑの値の更新と同様に、タイマ割込み処理（図１０９）のタイマ減算処理（ステップＳ５８０８）にて行われる。タイマ減算処理（ステップＳ５８０８）では、第３間隔設定カウンタ９６ｔの値を１減算し、当該１減算後の値が「０」を下回った場合に当該第３間隔設定カウンタ９６ｔの値を「０」クリアする処理が行われる。

【１３７８】

図１２３（ｂ）は現状外部信号エリア９６ｍの構成を説明するための説明図であり、図１２３（ｃ）は予約外部信号エリア９６ｎの構成を説明するための説明図である。上記第１１の実施形態と同様に、現状外部信号エリア９６ｍにおいて、第０ビットにはゲーム開始信号の設定データが設定されるとともに、第１ビットにはベースＡＴ信号の設定データが設定される。また、図１２３（ｂ）に示すように、現状外部信号エリア９６ｍにおいて、第２ビットにはＡＴ初当たり信号の設定データが設定される。現状外部信号エリア９６ｍにおける第３～第７ビットは未使用である。

【１３７９】

上記第１１の実施形態と同様に、予約外部信号エリア９６ｎにおいて、第０ビットにはゲーム開始信号の予約データが設定されるとともに、第１ビットにはベースＡＴ信号の予約データが設定される。また、図１２３（ｃ）に示すように、予約外部信号エリア９６ｎにおいて、第２ビットにはＡＴ初当たり信号の予約データが設定される。予約外部信号エリア９６ｎにおける第３～第７ビットは未使用である。予約外部信号エリア９６ｎが設けられていることにより、現状外部信号エリア９６ｍに格納されている設定データを維持しながら外部信号の予約データを領域内処理用のワークエリア９６に記憶することが可能となる。上記第１１の実施形態と同様に、「１」という設定データ及び予約データは外部出力用信号のＨＩレベルに対応しているとともに、「０」という設定データ及び予約データは外部出力用信号のＬＯＷレベルに対応している。

【１３８０】

既に説明したとおり、主側ＭＰＵ７２は、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了される場合に設定されるＣＺ状態、及び第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２が終了された後において第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する場合に設定されるＣＺ状態のいずれでもない遊技状態において、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合、ＡＴ初当たり信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げるとともに、ＡＴ初当たり信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）を設定する。また、既に説明したとおり、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した場合には、領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに初期付与数として「２００」がセットされる。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となりベースＡＴ状態ＳＴ４が終了するタイミングは、ＡＴ初当たり信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の経過後である。また、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となる前にエンディング発生前条件（合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５３２１」以上となるという条件）が成立してエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する場合、当該エンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了するタイミングは、ＡＴ初当たり信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の経過後である。このように、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した後において遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１に戻るタイミングは、ＡＴ初当たり信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の経過後となる。したがって、ＡＴ初当たり信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（具体的には３００．９８ミリ秒）の経過前に遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１に戻りさらにベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生することはない。このため、ＡＴ初当たり信号の２つの立ち上げ予約が重複して設定されている状態が発生することはない。

【１３８１】
図１２３（ａ）に示すように、領域内処理用のワークエリア９６には、信号出力回避フラグ９６ｕが設けられている。信号出力回避フラグ９６ｕは、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した場合において、ＡＴ初当たり信号の立ち上げを回避すべき状況であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。信号出力回避フラグ９６ｕには、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了される場合に設定されるＣＺ状態の開始時、又は第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２が終了された後において第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する場合に設定されるＣＺ状態の開始時に、「１」がセットされる。信号出力回避フラグ９６ｕの値は、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生することなくこれらのＣＺ状態が終了する場合に「０」クリアされる。また、信号出力回避フラグ９６ｕの値は、これらのＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生してＡＴ初当たり信号の立ち上げが回避された場合に「０」クリアされる。
【１３８２】
次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるベースＡＴ用処理について図１２４のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、ベースＡＴ用処理は遊技終了時の対応処理（図２３）におけるステップＳ７０５にて実行される。なお、ベースＡＴ用処理におけるステップＳ６７０１～ステップＳ６７０７の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。
【１３８３】
領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」である場合（ステップＳ６７０１：ＹＥＳ）、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのベースＡＴ状態フラグを「０」クリアする（ステップＳ６７０２）。これにより、第２区間ＳＣ２であってベースＡＴ状態ＳＴ４である状況が終了して第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である状況となる。その後、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの設定処理を実行する（ステップＳ６７０３）。当該設定処理では、特定制御用のワークエリア９６における解除ゲーム数カウンタ９６ｇに天井ゲーム数として「１０００」をセットする。
【１３８４】
その後、領域内処理用のワークエリア９６における信号出力回避フラグ９６ｕに「１」をセットする（ステップＳ６７０４）。その後、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」をセットするとともに、領域内処理用のワークエリア９６におけるＣＺ状態カウンタ９６ｈに「３」をセットする（ステップＳ６７０５）。ステップＳ６７０５にてＣＺ状態フラグに「１」がセットされることによりＣＺ状態が開始される。また、ＣＺ状態カウンタ９６ｈに「３」がセットされることにより、ＣＺ状態が終了するまでの残りのゲーム数が３ゲームである状態となる。このように、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了されるとともにＣＺ状態が開始される場合には、信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされる。
【１３８５】
ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」ではない場合には（ステップＳ６７０１：ＮＯ）、ステップＳ６７０６及びステップＳ６７０７において上記第１の実施形態におけるベースＡＴ用処理（図２７）のステップＳ１１０４及びステップＳ１１０５と同様の処理を実行する。具体的には、領域内処理用のワークエリア９６における合計獲得数カウンタ９６ｄの値がエンディング発生前条件の成立に対応する値である「６５３２１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ６７０６）。ステップＳ６７０６にて肯定判定を行った場合には、エンディング発生前条件が成立したことを意味する。この場合、主側ＲＡＭ７４の領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられたエンディングＡＴ状態フラグに「１」をセットするとともに各種フラグエリア９６ｉのベースＡ

Ｔ状態フラグを「０」クリアする（ステップＳ６７０７）。これにより、遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４からエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する。

【１３８６】

ベースＡＴ状態ＳＴ４において第２区間ＳＣ２の合計獲得数がエンディング発生前条件の成立に対応するものとなった場合にはＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４の残りの遊技媒体の付与数に関係なくエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する。そして、エンディングＡＴ状態ＳＴ５は第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するまで継続する。これにより、第２区間ＳＣ２のエンディング発生前条件が成立した場合には確実に第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するようにすることが可能となる。

【１３８７】

次に、主側ＭＰＵ７２にて第２区間移行処理（図１２５）が実行される場合について説明する。上記第１０の実施形態において既に説明したとおり、役の抽選処理（図１００）のステップＳ５５１２にて遊技開始時処理が実行される。遊技開始時処理では、上記第１０の実施形態における遊技開始時処理（図１０１）のステップＳ５６０１～ステップＳ５６０３及びステップＳ５６０６～ステップＳ５６１３と同様の処理が実行される。上記第１０の実施形態において既に説明したとおり、遊技開始時処理では、第１区間ＳＣ１において開始されたゲームにて役の抽選処理（図１００）が実行され、当該役の抽選処理にていずれかのインデックス値ＩＶに当選した場合に、ステップＳ５６０３にて第２区間移行処理が実行される。

【１３８８】

次に、第２区間移行処理（図１２５）の説明に先立ち、当該第２区間移行処理（図１２５）にて使用される領域内処理用のワークエリア９６の構成について説明する。上記第１０の実施形態と同様に、領域内処理用のワークエリア９６にはＣＢ内部中開始フラグが設けられている。上記第１０の実施形態において既に説明したとおり、ＣＢ内部中開始フラグは、１ゲームが実行された場合において今回のゲームがＣＢ内部状態において開始されたか否かを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。

【１３８９】

上記第１１の実施形態において既に説明したとおり、通常処理（図１０８）のステップＳ５７１０にて役の抽選処理が実行される。役の抽選処理では、上記第１０の実施形態における役の抽選処理（図１００）のステップＳ５５０１～ステップＳ５５１３と同様の処理が実行される。上記第１０の実施形態において既に説明したとおり、役の抽選処理では、ＣＢ内部状態であること（ステップＳ５５０１：ＹＥＳ）を条件として、領域内処理用のワークエリア９６に設けられたＣＢ内部中開始フラグに「１」をセットする処理（ステップＳ５５０２）が行われる。ＣＢ内部中開始フラグは、通常処理（図１０８）においてベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ５７１８～ステップＳ５７２２）が実行された後、受付許可処理（ステップＳ５７２３）が開始される前に「０」クリアされる。ステップＳ５５０２にてＣＢ内部中開始フラグに「１」がセットされることにより、今回のゲームがＣＢ内部状態において開始されたことを主側ＭＰＵ７２にて特定可能となる。

【１３９０】

次に、遊技開始時処理（図１０１）のステップＳ５６０３にて実行される第２区間移行処理について図１２５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第２区間移行処理におけるステップＳ６８０１～ステップＳ６８０８の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１３９１】

まず各種フラグエリア９６ｉの第２区間フラグに「１」をセットすることで、遊技区間を第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行させる（ステップＳ６８０１）。その後、領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃを「０」クリアし（ステップＳ６８０２）、合計獲得数カウンタ９６ｄに初期値として「６３１２１」をセットする（ステップＳ６８０３）。

【１３９２】
その後、領域内処理用のワークエリア９６における解除ゲーム数カウンタ９６ｇに天井ゲーム数として「１０００」をセットする（ステップＳ６８０４）。第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である状況においてゲームが実行される度に解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が１減算され、その１減算後における解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となった場合にベースＡＴ状態ＳＴ４に移行させるための処理が実行される。なお、ＣＢ状態においてゲームが実行された場合には解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値は減算されない。その後、区間表示部６７の点灯処理を実行することにより、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Ｓ６８０５）。
【１３９３】
その後、領域内処理用のワークエリア９６に設けられたＣＢ内部中開始フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ６８０６：ＹＥＳ）、領域内処理用のワークエリア９６に設けられた信号出力回避フラグ９６ｕに「１」をセットする（ステップＳ６８０７）。その後、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」をセットするとともに、領域内処理用のワークエリア９６におけるＣＺ状態カウンタ９６ｈに「３」をセットする（ステップＳ６８０８）。ステップＳ６８０８にてＣＺ状態フラグに「１」がセットされることによりＣＺ状態が開始される。また、ＣＺ状態カウンタ９６ｈに「３」がセットされることにより、ＣＺ状態が終了するまでの残りのゲーム数が３ゲームである状態となる。
【１３９４】
このように、ＣＢ内部状態において開始されたゲームにおいて第２区間ＳＣ２への移行が発生した場合には信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされている状態となるとともにＣＺ状態が開始される。一方、ＣＢ内部状態ではない状態において開始されたゲームにおいて第２区間ＳＣ２への移行が発生した場合には、ＣＺ状態が開始されることなく、信号出力回避フラグ９６ｕの値が「０」である状態となる。
【１３９５】
上記第１０の実施形態において既に説明したとおり、ＣＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されていない状態において３枚ベット時の役抽選テーブルを参照して役の抽選処理が行われる場合にＣＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１７」）に当選する確率は約１／３．３であるとともに、ＣＢ入賞の成立を回避しながらゲームが行われる遊技内容である。したがって、エンディング条件が成立してエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了し、当該エンディングＡＴ状態ＳＴ５の終了後における最初のゲームが実行される場合、当該最初のゲームの開始時の遊技状態は基本的にＣＢ内部状態となる。そして、当該ＣＢ内部状態において開始されたゲームにおいて第２区間ＳＣ２への移行が発生した場合には信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされている状態となるとともにＣＺ状態が開始される。
【１３９６】
領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されることによりＣＢ当選データがクリアされるため、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された後において最初のゲームが実行される場合、当該最初のゲームの開始時の遊技状態は非ＣＢ内部状態となる。そして、当該非ＣＢ内部状態において開始されたゲームにおいて第２区間ＳＣ２への移行が発生した場合には、ＣＺ状態が開始されることなく、信号出力回避フラグ９６ｕの値が「０」である状態となる。
【１３９７】
次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される通常開始時処理について説明する。上記第１０の実施形態において既に説明したとおり、通常開始時処理は遊技開始時処理（図１０１）のステップＳ５６０９にて実行される。
【１３９８】
通常開始時処理では、まず解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値を１減算する。これにより、第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態においてゲームが実行さ

れた場合には、残りの天井ゲーム数が１減算されることとなる。その後、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられたＡＴ当選フラグに「１」がセットされていない場合、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定している状況ではない場合には、ＡＴ抽選処理を実行する。ＡＴ抽選処理では、主側ＲＯＭ７３において領域内処理用のデータとして設けられたＡＴ抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア９６に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これらＡＴ抽選テーブルと乱数情報とを利用してベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となったか否かを判定する。

【１３９９】

上記第１の実施形態において既に説明したとおり、ＡＴ抽選テーブルには、ＣＺ状態ではない場合に参照される数値情報群と、ＣＺ状態である場合に参照される数値情報群とが設定されている。この場合、ＣＺ状態である場合に参照される数値情報群の方が、ＣＺ状態ではない場合に参照される数値情報群よりも、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。また、ＣＺ状態である場合に参照される数値情報群及びＣＺ状態ではない場合に参照される数値情報群のいずれであっても、役の抽選処理（図１００）にて当選確率が相対的に低いインデックス値ＩＶに当選したゲームの方が、役の抽選処理（図１００）にて当選確率が相対的に高いインデックス値ＩＶに当選したゲームよりも、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。ＣＺ状態ではない場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値は約５％であり、ＣＺ状態である場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値は約５０％である。ＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となった場合には、各種フラグエリア９６ｉのＡＴ当選フラグに「１」をセットする。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定している状況であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。

【１４００】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される通常用処理について図１２６のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、通常用処理は遊技終了時の対応処理（図２３）のステップＳ７０４にて実行される。なお、通常用処理におけるステップＳ６９０１～ステップＳ６９１１の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１４０１】

まず領域内処理用のワークエリア９６における解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」であるか否かを判定することで、第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である状況において天井ゲーム数のゲームが消化されたか否かを判定する（ステップＳ６９０１）。解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」ではない場合には（ステップＳ６９０１：ＮＯ）、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＡＴ当選フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ６９０２）、ＡＴ当選フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ６９０２：ＮＯ）、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、ＣＺ状態であるか否かを判定する（ステップＳ６９０３）。

【１４０２】

ＣＺ状態である場合には（ステップＳ６９０３：ＹＥＳ）、ＣＺ状態カウンタ９６ｈの値を１減算し（ステップＳ６９０４）、その１減算後におけるＣＺ状態カウンタ９６ｈの値が「０」である場合には（ステップＳ６９０５：ＹＥＳ）、各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグを「０」クリアすることでＣＺ状態を終了させる（ステップＳ６９０６）。ＣＺ状態フラグが「０」クリアされてＣＺ状態が終了することで、上述した通常開始時処理（ステップＳ５６０９）にて実行されるＡＴ抽選処理では、ＡＴ抽選テーブルにおいてＣＺ状態ではない場合に参照される数値情報群が参照されるため、ＣＺ状態である場合よりもベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待度が低くなる。

【１４０３】
その後、信号出力回避フラグ９６ｕを「０」クリアする（ステップＳ６９０７）。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合にＡＴ初当たり信号の立ち上げを回避すべき状況が終了したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。このように、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生することなくＣＺ状態が終了した場合、信号出力回避フラグ９６ｕの値は「０」クリアされる。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了されてＣＺ状態が開始された後、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生することなく当該ＣＺ状態が終了した場合には、当該ＣＺ状態の終了後に発生したベースＡＴ状態ＳＴ４への移行時にＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われる状態となるようにすることができる。また、エンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了して第１区間ＳＣ１となり、第２区間ＳＣ２への移行が発生してＣＺ状態となった後、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生することなく当該ＣＺ状態が終了した場合には、当該ＣＺ状態の終了後に発生したベースＡＴ状態ＳＴ４への移行時にＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われる状態となるようにすることができる。
【１４０４】
天井ゲーム数が消化されて解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となった場合（ステップＳ６９０１：ＹＥＳ）、又はベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した場合（ステップＳ６９０２：ＹＥＳ）には、ベースＡＴ状態ＳＴ４に設定するための処理（ステップＳ６９０８及びステップＳ６９０９）を実行する。具体的には、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのベースＡＴ状態フラグに「１」をセットし、ＡＴ当選フラグ、ＣＺ状態フラグ及びＣＺ状態カウンタ９６ｈを「０」クリアする（ステップＳ６９０８）。
【１４０５】
このように、ＣＺ状態において、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した場合には、当該ＣＺ状態の開始時にＣＺ状態カウンタ９６ｈに設定された３ゲームが消化されていなくても、ＣＺ状態が終了してベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する。また、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となった場合にもベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する。
【１４０６】
その後、領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに初期付与数として「２００」をセットする（ステップＳ６９０９）。その後、信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ６９１０：ＮＯ）、ＡＴ初当たり信号の立ち上げ予約処理を実行する（ステップＳ６９１１）。当該立ち上げ予約処理では、予約外部信号エリア９６ｎの第２ビットに「１」をセットする。これにより、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが予約されている状態となる。一方、信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされている場合には（ステップＳ６９１０：ＹＥＳ）、ＡＴ初当たり信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ６９１１）を実行することなく、既に説明したステップＳ６９０７に進み、信号出力回避フラグ９６ｕを「０」クリアして、本通常用処理（図１２６）を終了する。
【１４０７】
このように、信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされていない状況においてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合には予約外部信号エリア９６ｎの第２ビットに「１」がセットされている状態となる。また、信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされている状況において、ＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合には、予約外部信号エリア９６ｎの第２ビットに「１」がセットされていない状態となる。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了される場合に設定されるＣＺ状態、及び第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２が終了された後において第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する場合に設定されるＣＺ状態のいずれでもない遊技状態において、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合には、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが予約されている状態となるようにすることができ

る。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了される場合に設定されるＣＺ状態、又は第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２が終了された後において第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する場合に設定されるＣＺ状態において、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合には、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが予約されていない状態となるようにすることができる。

【１４０８】

上記第１の実施形態において既に説明したとおり、解除ゲーム数カウンタ９６ｇは、通常遊技状態ＳＴ１においてベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されるまでに必要な最大のゲーム数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。解除ゲーム数カウンタ９６ｇには、第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行した場合、又はベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立し、第２区間ＳＣ２が継続されている状態で通常遊技状態ＳＴ１となる場合に、「１０００」がセットされる。したがって、信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされている状態で、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となったことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生することはない。

【１４０９】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される外部出力用処理について図１２７のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１１の実施形態において既に説明したとおり、外部出力用処理はタイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８１３にて実行される。なお、外部出力用処理におけるステップＳ７００１～ステップＳ７０１１の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１４１０】

まずゲーム開始信号制御処理を実行する（ステップＳ７００１）。ゲーム開始信号制御処理では、上記第１１の実施形態における外部出力用処理（図１１３）のステップＳ６１０１～ステップＳ６１１２と同様の処理を実行する。その後、ベースＡＴ信号制御処理を実行する（ステップＳ７００２）。ベースＡＴ信号制御処理では、上記第１１の実施形態における外部出力用処理（図１１３）のステップＳ６１１３～ステップＳ６１２２と同様の処理を実行する。ゲーム開始信号制御処理（ステップＳ７００１）の内容及びベースＡＴ信号制御処理（ステップＳ７００２）の内容は、上記第１１の実施形態において既に説明したとおりである。

【１４１１】

その後、予約外部信号エリア９６ｎの第２ビットに格納されているＡＴ初当たり信号の予約データが「１」である場合には（ステップＳ７００３：ＹＥＳ）、現状外部信号エリア９６ｍの第２ビットに格納されているＡＴ初当たり信号の設定データが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ７００４）。

【１４１２】

ＡＴ初当たり信号の予約データが「１」であるとともに設定データが「０」である場合（ステップＳ７００３及びステップＳ７００４：ＹＥＳ）、すなわちＡＴ初当たり信号の立ち上げが予約されている状態である場合には、ＡＴ初当たり信号のＯＮ処理を実行することにより価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているＡＴ初当たり信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルへ立ち上げる（ステップＳ７００５）。

【１４１３】

その後、ＡＴ初当たり信号の予約データ（「１」）を現状外部信号エリア９６ｍの第２ビットにセットすることによりＡＴ初当たり信号の設定データを更新する（ステップＳ７００６）。これにより、ＡＴ初当たり信号の設定データに基づいてＡＴ初当たり信号がＨＩレベルであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。その後、３００．９８ミリ秒に対応する「２０２」という数値情報を第３間隔設定カウンタ９６ｔにセットする（ステップＳ７００７）。これにより、第３間隔設定カウンタ９６ｔにおいてＡＴ初当たり信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の計測が開始される。

【１４１４】

ＡＴ初当たり信号の予約データ及び設定データが「１」である場合（ステップＳ７００３：ＹＥＳ、ステップＳ７００４：ＮＯ）、すなわちＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われた後の状態である場合には、第３間隔設定カウンタ９６ｔの値が「０」であるか否かを判定し（ステップＳ７００８）、第３間隔設定カウンタ９６ｔの値が「０」である場合（ステップＳ７００８：ＹＥＳ）、すなわちＡＴ初当たり信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過している場合には、ＡＴ初当たり信号のＯＦＦ処理を実行することにより価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているＡＴ初当たり信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルへ立ち下げる（ステップＳ７００９）。

【１４１５】

ＡＴ初当たり信号がＨＩレベルに立ち上げられてから３００ミリ秒（第３遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期）が経過する前にＡＴ初当たり信号がＬＯＷレベルに立ち下げられる構成とすると、ＡＴ初当たり信号がＨＩレベルに立ち上げられた後において第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行される前に、ＡＴ初当たり信号がＬＯＷレベルに立ち下げられてしまうおそれがある。つまり、ＡＴ初当たり信号がＨＩレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。このように、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われたにも関わらず当該ＡＴ初当たり信号がＨＩレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ＡＴ初当たりが発生したにも関わらずカードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに出力されている外部ＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われないこととなってしまう。これに対して、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われた場合には、当該ＡＴ初当たり信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過するまでＡＴ初当たり信号の立ち下げが待機される構成である。これにより、ＡＴ初当たり信号がＨＩレベルである状態の継続期間を３００ミリ秒以上の期間として、当該ＡＴ初当たり信号のＨＩレベルが維持された状態で、第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されるようにすることができる。よって、ＡＴ初当たりが発生したにも関わらずカードユニット１３０から出力されている外部ＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

【１４１６】

ステップＳ７００９にてＡＴ初当たり信号のＯＦＦ処理を行った後、現状外部信号エリア９６ｍの第２ビット及び予約外部信号エリア９６ｎの第２ビットを「０」クリアにセットすることによりＡＴ初当たり信号の設定データ及び予約データを「０」クリアする（ステップＳ７０１０）。ＡＴ初当たり信号の設定データの値を「０」とすることにより、ＡＴ初当たり信号がＬＯＷレベルであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。また、ＡＴ初当たり信号の設定データ及び予約データが「０」である状態となることにより、ＡＴ初当たり信号の立ち上げ予約及び立ち下げ予約が行われていない状態となる。

【１４１７】

第３間隔設定カウンタ９６ｔの値が「０」ではない場合（ステップＳ７００８：ＮＯ）、すなわちＡＴ初当たり信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していない場合には、ステップＳ７００９～ステップＳ７０１０の処理を実行することなくステップＳ７０１１に進む。これにより、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われてから３００．９８ミリ秒が経過していない状況においてＡＴ初当たり信号の立ち下げが行われてしまうことを防止できる。このように、価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているＡＴ初当たり信号の立ち上げから立ち下げまでの間に、第３遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（３００ミリ秒）以上の間隔が確保されている。

【１４１８】

ステップＳ７００３にて否定判定を行った場合、ステップＳ７００７の処理を行った場合、ステップＳ７００８にて否定判定を行った場合、又はステップＳ７０１０の処理を行った場合には、上記第１１の実施形態における外部出力用処理（図１１３）のステップＳ６１２３と同様に、エラー情報送信用処理を実行する（ステップＳ７０１１）。エラー情報送信用処理の内容は、上記第１１の実施形態において既に説明したとおりである。

【１４１９】
次に、ＡＴ初当たり信号の状態が変化する様子について図１２８のタイムチャートを参照しながら説明する。図１２８（ａ）はＡＴ初当たり信号の状態を示し、図１２８（ｂ）は信号出力回避フラグ９６ｕの状態を示し、図１２８（ｃ）はベースＡＴ状態ＳＴ４である期間を示し、図１２８（ｄ）はエンディングＡＴ状態ＳＴ５である期間を示し、図１２８（ｅ）は各種フラグエリア９６ｉにおけるＣＺ状態フラグの状態を示し、図１２８（ｆ）は各種フラグエリア９６ｉの第２区間フラグの状態を示し、図１２８（ｇ）はベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生するタイミングを示す。
【１４２０】
まずＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われる様子について説明する。
【１４２１】
第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１であり、ＣＺ状態ではなく信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされていない状態においてゲームが開始され、ｔ１のタイミングで、図１２８（ｇ）に示すようにＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生すると、図１２８（ｃ）に示すようにベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する。信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされていないため、当該ｔ１のタイミングでＡＴ初当たり信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ６９１１）が実行され、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが予約されている状態となる。その後、ｔ２のタイミングで、外部出力用処理（図１２７）が実行されると、図１２８（ａ）に示すように主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２へ出力されているＡＴ初当たり信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げられる。
【１４２２】
次に、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了される場合に設定されるＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生し、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが回避される様子について説明する。
【１４２３】
ベースＡＴ状態ＳＴ４であるｔ３のタイミングで、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となりベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立している状態となると、図１２８（ｃ）に示すようにベースＡＴ状態ＳＴ４が終了して通常遊技状態ＳＴ１となるとともに、図１２８（ｅ）に示すようにＣＺ状態フラグに「１」がセットされてＣＺ状態となる。図１２８（ｆ）に示すように、ベースＡＴ状態ＳＴ４が終了しても第２区間ＳＣ２は継続される。また、当該ｔ３のタイミングで、図１２８（ｂ）に示すように信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされる。
【１４２４】
その後、当該ＣＺ状態であるｔ４のタイミングで、図１２８（ｇ）に示すようにＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生すると、図１２８（ｃ）に示すようにベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する。図１２８（ｂ）に示すように信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされているため、当該ｔ４のタイミングにおいて、ＡＴ初当たり信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ６９１１）は実行されない。これにより、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが回避されるようにすることができる。よって、ＡＴ初当たり信号のＨＩレベルに対応する情報（「１」）を含む第３遊技機情報通知が価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０へ送信されないようにすることができる。図１２８（ｂ）に示すように信号出力回避フラグ９６ｕは、当該ｔ４のタイミングで「０」クリアされる。
【１４２５】
次に、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２が終了された後において第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する場合に設定されるＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生し、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが回避される様子について説明する。既に説明したとおり、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立すると、遊技区間制御処理（図２８）において第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行される。

【１４２６】
ｔ５のタイミングで、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行されると、図１２８（ｄ）に示すようにエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了して通常遊技状態ＳＴ１となるとともに、図１２８（ｆ）に示すように第２区間フラグが「０」クリアされて第１区間ＳＣ１となる。既に説明したとおり、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行されても、ＣＢ内部状態は維持される。その後、第１区間ＳＣ１であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態となった後においてゲームが実行され、いずれかのインデックス値ＩＶで当選となると、図１２８（ｅ）及び図１２８（ｆ）に示すようにｔ６のタイミングで、第２区間フラグに「１」がセットされて第２区間ＳＣ２に移行するとともに、ＣＺ状態フラグに「１」がセットされる。当該ゲームはＣＢ内部状態において開始されたゲームであるため、当該ｔ６のタイミングで図１２８（ｂ）に示すように信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされる。
【１４２７】
その後、第２区間ＳＣ２であるとともにＣＺ状態であるｔ７のタイミングで、図１２８（ｇ）に示すようにＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生すると、図１２８（ｃ）に示すようにベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する。図１２８（ｂ）に示すように信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされているため、ＡＴ初当たり信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ６９１１）は実行されない。これにより、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが回避されるようにすることができる。よって、ＡＴ初当たり信号のＨＩレベルに対応する情報（「１」）を含む第３遊技機情報通知が価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０へ送信されないようにすることができる。図１２８（ｂ）に示すように信号出力回避フラグ９６ｕは、当該ｔ７のタイミングで「０」クリアされる。
【１４２８】
上記のとおり、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了される場合に設定されるＣＺ状態、又は第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２が終了された後において第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する場合に設定されるＣＺ状態において、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合には、主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２へ出力されているＡＴ初当たり信号の立ち上げが回避される。これにより、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２が終了された後において第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する場合に設定されるＣＺ状態においてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合におけるＡＴ初当たり信号の挙動を、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了される場合に設定されるＣＺ状態においてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合におけるＡＴ初当たり信号の挙動と同一の挙動とすることができる。よって、データ表示装置ＤＨにおけるＡＴ初当たり信号の状態に対応する表示内容（具体的には外部ＡＴ初当たり信号の履歴表示）に基づいて、第２区間ＳＣ２の終了の有無を遊技者に把握されてしまわないようにすることができる。
【１４２９】
第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２が終了された後において第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する場合に設定されるＣＺ状態においてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行した場合に、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われる構成とすると、データ表示装置ＤＨにおいて外部ＡＴ初当たり信号の立ち上がりが検出されたことに基づいて、当該データ表示装置ＤＨの表示画面に表示されているＡＴ移行の連続発生回数が「１」となってしまうため、ＡＴ移行の連続発生回数のカウントが途切れてしまう。これに対して、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２が終了された後において第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する場合に設定されるＣＺ状態においてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行した場合には、ＡＴ初当たり信号の立ち上げが回避される構成である。これにより、データ表示装置ＤＨの表示画面に表示されているＡＴ移行の連続発生回数が１加算されて更新されるようにすることができる。よって、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立した場合にＡＴ移行の連続発生

回数のカウントが途切れてしまうことを防止できるとともに、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【１４３０】

＜第１３の実施形態＞

本実施形態では主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２に出力されている外部出力用信号の状態を変化させるための処理構成が上記第１１の実施形態と相違している。以下、上記第１１の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１１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。

【１４３１】

カードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨへ送信される外部信号として、上記第１１の実施形態と同様に、外部ベースＡＴ信号が存在している。また、本実施形態では、カードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨへ送信される外部信号として、外部ゲーム中信号が存在している。なお、これらの外部信号が遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨのいずれか一方のみに送信される構成としてもよい。

【１４３２】

主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２に出力される外部出力用信号として、外部ゲーム中信号に対応するゲーム中信号、及び外部ベースＡＴ信号に対応するベースＡＴ信号が存在している。ゲーム中信号のＨＩレベルはゲームが実行されている状態に対応しているとともに、ゲーム中信号のＬＯＷレベルはゲームが実行されていない状態に対応している。また、ベースＡＴ信号のＨＩレベルは遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４である状態に対応しているとともに、ベースＡＴ信号のＬＯＷレベルは遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４ではない状態に対応している。

【１４３３】

上記第１１の実施形態において既に説明したとおり、価値数側ＭＰＵ１４２は、第１～第３遊技機情報通知をカードユニット１３０へ送信する。第３遊技機情報通知の送信タイミングは、３００ミリ秒の周期で発生する。価値数側ＭＰＵ１４２は、第３遊技機情報通知の送信タイミングとなった場合、当該送信タイミングにおいて価値数側ＭＰＵ１４２に入力されているゲーム中信号及びベースＡＴ信号の情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」のデータ）を外部信号情報として第３遊技機情報通知に設定するとともに、当該第３遊技機情報通知を価値数側送信バッファ１４９にセットする。価値数側送信バッファ１４９にセットされた第１～第３遊技機情報通知は、価値数側送信バッファ１４９にセットされた順番で、カードユニット１３０へ送信される。

【１４３４】

カードユニット１３０から出力される外部信号（具体的には、外部ゲーム中信号及び外部ベースＡＴ信号）は、遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに入力される。カードユニット１３０は、第３遊技機情報通知を受信した場合、当該受信した第３遊技機情報通知に設定されている外部信号情報のうちゲーム中信号の情報として、ＬＯＷレベルに対応する情報（「０」）が設定されている場合には外部ゲーム中信号の状態がＬＯＷレベルとなるようにするとともに、ＨＩレベルに対応する情報（「１」）が設定されている場合には外部ゲーム中信号の状態がＨＩレベルとなるようにする。遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨは、外部ゲーム中信号の立ち上がりが検出されたこと又はゲーム中信号の立ち下がりが検出されたことに基づいて、スロットマシン１０にて１ゲームが実行されたことを把握することができる。

【１４３５】

カードユニット１３０は、受信した第３遊技機情報通知に設定されている外部信号情報のうちベースＡＴ信号の情報として、ＬＯＷレベルに対応する情報（「０」）が設定されている場合には外部ベースＡＴ信号の状態がＬＯＷレベルとなるようにするとともに、ＨＩレベルに対応する情報（「１」）が設定されている場合には外部ベースＡＴ信号の状態がＨＩレベルとなるようにする。遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置

ＤＨは、外部ベースＡＴ信号の状態に基づいてスロットマシン１０の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であるか否かを把握することができる。また、外部ベースＡＴ信号における立ち上がりの検出回数に基づいて、スロットマシン１０におけるベースＡＴ状態ＳＴ４への移行の発生回数を把握することができる。

【１４３６】

図１２９（ａ）は領域内処理用のワークエリア９６の構成を説明するための説明図である。上記第１１の実施形態と同様に、領域内処理用のワークエリア９６には、現状外部信号エリア９６ｍ及び予約外部信号エリア９６ｎが設けられている。また、図１２９（ａ）に示すように、領域内処理用のワークエリア９６には、間隔設定カウンタ９６ｖが設けられている。本実施形態における現状外部信号エリア９６ｍは、現状において設定されているゲーム中信号及びベースＡＴ信号の情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」）を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする１バイトのエリアである。また、予約外部信号エリア９６ｎは、設定が予約されているゲーム中信号及びベースＡＴ信号の情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」）を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする１バイトのエリアである。

【１４３７】

詳細は後述するが、タイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８１３における外部出力用処理（図１３１）では、ゲーム中信号のＨＩレベルへの立ち上げを行った場合にゲーム中信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）を設定するとともに、ゲーム中信号のＬＯＷレベルへの立ち下げを行った場合にゲーム中信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）を設定する。ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間及び立ち上げ禁止期間が重複している状態が発生することはない。間隔設定カウンタ９６ｖには、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）に対応する数値情報（「２０２」）が設定されるとともに、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）に対応する数値情報（「２０２」）が設定される。

【１４３８】

間隔設定カウンタ９６ｖの更新は、タイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８０８におけるタイマ減算処理にて行われる。タイマ減算処理（ステップＳ５８０８）では、間隔設定カウンタ９６ｖの値を１減算し、当該１減算後の値が「０」を下回った場合に間隔設定カウンタ９６ｖの値を「０」クリアする。

【１４３９】

ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間を計測するための間隔設定カウンタ９６ｖを利用して、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間を計測する構成である。これにより、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間を計測するためのタイマカウンタとしてゲーム中信号の立ち下げ禁止期間を計測するためのタイマカウンタ（間隔設定カウンタ９６ｖ）とは異なるタイマカウンタが設けられている構成と比較して、領域内処理用のワークエリア９６におけるタイマカウンタの数が低減されている。

【１４４０】

図１２９（ｂ）は現状外部信号エリア９６ｍの構成を説明するための説明図であり、図１２９（ｃ）は予約外部信号エリア９６ｎの構成を説明するための説明図である。図１２９（ｂ）に示すように、現状外部信号エリア９６ｍにおいて、第０ビットにはゲーム中信号の設定データが設定されるとともに、第１ビットにはベースＡＴ信号の設定データが設定される。現状外部信号エリア９６ｍにおける第２～第７ビットは未使用である。

【１４４１】

図１２９（ｃ）に示すように、予約外部信号エリア９６ｎにおいて、第０ビットにはゲーム中信号の予約データが設定されるとともに、第１ビットにはベースＡＴ信号の予約データが設定される。予約外部信号エリア９６ｎにおける第２～第７ビットは未使用である。予約外部信号エリア９６ｎが設けられていることにより、現状外部信号エリア９６ｍに格納されている設定データを維持しながら外部出力用信号の予約データを領域内処理用のワークエリア９６に記憶することが可能となる。「１」という設定データ及び予約データ

は外部出力用信号のＨＩレベルに対応しているとともに、「０」という設定データ及び予約データは外部出力用信号のＬＯＷレベルに対応している。

【１４４２】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される通常処理について図１３０のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常処理におけるステップＳ７１０１～ステップＳ７１２３の処理のうちステップＳ７１１２にて呼び出されて実行される終了監視処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、終了監視処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【１４４３】

ステップＳ７１０１～ステップＳ７１０５において、上記第１１の実施形態における通常処理（図１０８）のステップＳ５７０１～ステップＳ５７０５と同様の処理を実行する。具体的には、まず次回のタイマ割込みを許可する（ステップＳ７１０１）。その後、開始待ち処理を実行する（ステップＳ７１０２）。開始待ち処理の内容は上記第１１の実施形態において既に説明したとおりである。その後、ゲームを開始することが可能な数（具体的には「３」）のベット設定が完了したか否かを判定し（ステップＳ７１０３）、遊技価値のベット数が「３」未満である場合（ステップＳ７１０３：ＮＯ）にはステップＳ７１０２に戻る。

【１４４４】

ステップＳ７１０３にて肯定判定をした場合にはスタートレバー４１が操作されたか否かを判定する（ステップＳ７１０４）。ステップＳ７１０４では、後述する受付許可処理（ステップＳ７１２３）が実行された後に実行されたセンサ監視処理（タイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８０７）にてスタート検出センサ４１ａから主側ＭＰＵ７２に入力されている検知信号のＨＩレベル（スタートレバー４１の操作が行われている状態に対応する信号レベル）が検出されている場合に肯定判定を行う。このように、ステップＳ７１２３にて受付許可処理が実行されてからステップＳ７１０４にて肯定判定が行われるまでに、タイマ割込み処理（図１０９）が少なくとも１回は実行される構成である。スタートレバー４１が操作されていない場合には（ステップＳ７１０４：ＮＯ）、ステップＳ７１０２に戻る。なお、受付許可処理（ステップＳ７１２３）が実行された後に実行されたセンサ監視処理（ステップＳ５８０７）にてスタート検出センサ４１ａから主側ＭＰＵ７２に入力されている検知信号のＨＩレベルが２回以上連続して検出されている場合にステップＳ７１０４にて肯定判定を行う構成としてもよい。

【１４４５】

ステップＳ７１０４にてスタートレバー４１が操作されたと判定した場合には、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Ｓ７１０５）。受付禁止処理が実行されることにより、遊技価値投入ボタン１２６の操作が無効化されている状態となる。上記第１１の実施形態において既に説明したとおり、遊技価値投入ボタン１２６の操作が無効化されている状態とは、遊技価値投入ボタン１２６の操作が行われても当該操作が行われたことに基づく遊技価値のベットが行われない状態である。その後、ゲーム中信号の立ち上げ予約処理を実行する（ステップＳ７１０６）。当該立ち上げ予約処理では、予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに「１」をセットする。

【１４４６】

後述するステップＳ７１１７にてゲーム中信号の立ち下げ予約処理が実行された後、タイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８１３にて後述する外部出力用処理（図１３１）が実行されることにより、ゲーム中信号の立ち下げが行われるとともに、現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットに格納されているゲーム中信号の設定データ及び予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに格納されているゲーム中信号の予約データが「０」である状態となる。また、上述したとおり、ステップＳ７１２３にて受付許可処理が実行されてからステップＳ７１０４にて肯定判定が行われるまでに、タイマ割込み処理（図１０９）が少なくとも１回は実行される。したがって、ゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステッ

プＳ７１０６）は、ゲーム中信号の設定データ及び予約データが「０」である状況において実行される。ゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ７１０６）が実行されることにより、ゲーム中信号の設定データが「０」であるとともに予約データが「１」である状態、すなわちゲーム中信号の立ち上げが予約されている状態となる。後述する外部出力用処理（図１３１）では、ゲーム中信号の立ち上げが予約されている状態において、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していることを条件として、ゲーム中信号の立ち上げが行われる。

【１４４７】

ステップＳ７１０６にてゲーム中信号の立ち上げ予約処理を実行した後、ステップＳ７１０７～ステップＳ７１１５において、上記第１１の実施形態における通常処理（図１０８）のステップＳ５７０９～ステップＳ５７１７と同様の処理を実行する。具体的には、ステップＳ７１０７にて開始時状況の記憶処理を実行し、ステップＳ７１０８にて役の抽選処理を実行し、ステップＳ７１０９にてリール制御処理を実行する。上記第１１の実施形態において既に説明したとおり、リール制御処理では、前回のゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始時に設定された４．１秒のウエイト時間が経過していない場合、当該ウエイト時間が経過するまでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始が待機される。このように、ステップＳ７１０４にて肯定判定が行われてゲームが開始された後においても、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タイミングから４．１秒のウエイト時間が経過していない場合には、当該ウエイト時間が経過するまでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始が待機される。

【１４４８】

その後、ステップＳ７１１０にて遊技価値の付与処理を実行し、ステップＳ７１１１にて遊技終了時の対応処理を実行し、ステップＳ７１１２にて終了監視処理を実行し、ステップＳ７１１３にて終了設定処理を実行し、ステップＳ７１１４にてゲーム終了時の記憶処理を実行し、ステップＳ７１１５にてゲーム終了コマンドの送信処理を実行する。

【１４４９】

ステップＳ７１１５にてゲーム終了コマンドの送信処理を実行した後、間隔設定カウンタ９６ｖの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ７１１６）。ステップＳ７１１６では、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過して間隔設定カウンタ９６ｖの値が「０」となっている場合に肯定判定が行われる。

【１４５０】

既に説明したとおり、間隔設定カウンタ９６ｖでは、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の計測、及びゲーム中信号の立ち下げ時に設定される立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の計測が行われる。一のゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過した後に当該ゲームの次のゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ７１０６）が実行された場合には、タイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８１３における外部出力用処理（図１３１）において、ゲーム中信号の立ち上げが行われるとともに間隔設定カウンタ９６ｖに立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）に対応する数値情報（「２０２」）がセットされる。このため、当該ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が経過している場合に、ステップＳ７１１６にて肯定判定が行われることとなる。

【１４５１】

上記第１１の実施形態と同様に、一のゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームが開始されるまでの期間が３００ミリ秒未満となり得る構成である。一のゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）中に当該ゲームの次のゲームが開始された場合には、間隔設定カウンタ９６ｖにおいてゲーム中信号の立ち上げ禁止期間の計測が行われている状態でゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ７１０６）が実行されることとなる。当該場合には、タイマ割込み処理（図１

０９）のステップＳ５８１３における外部出力用処理（図１３１）において、間隔設定カウンタ９６ｖの値が「０」となりゲーム中信号の立ち上げ禁止期間が経過したタイミングで、ゲーム中信号の立ち上げが行われるとともに間隔設定カウンタ９６ｖに立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）に対応する数値情報（「２０２」）がセットされる。既に説明したとおり、間隔設定カウンタ９６ｖの更新は、タイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８０８におけるタイマ減算処理にて行われる。また、タイマ割込み処理（図１０９）において、外部出力用処理（ステップＳ５８１３）はタイマ減算処理（ステップＳ５８０８）よりも後に実行される。このため、一のゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ禁止期間中に当該ゲームの次のゲームが開始された場合においても、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間が経過したことに基づいてステップＳ７１１６にて肯定判定が行われることはなく、ステップＳ７１１６にて肯定判定が行われるのはゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が経過した場合である。

【１４５２】

このように、各ゲームでは、当該ゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過している場合に、ステップＳ７１１６にて肯定判定が行われることとなる。間隔設定カウンタ９６ｖの値が「０」ではない場合（ステップＳ７１１６：ＮＯ）、すなわちゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間が経過していない場合には、間隔設定カウンタ９６ｖの値が「０」となるまでステップＳ７１１６の判定処理を繰り返す。これにより、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が経過するまでステップＳ７１１８以降の処理が実行されない状態となり、ゲームの終了が待機されている状態となる。このように、ゲーム中信号の立ち上げが行われてからゲームが終了するまでの期間として、少なくとも３００．９８ミリ秒の期間が確保されている。当該３００．９８ミリ秒は、第３遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（３００ミリ秒）よりも長い期間である。

【１４５３】

ステップＳ７１１６にて肯定判定を行った場合には、ゲーム中信号の立ち下げ予約処理を実行する（ステップＳ７１１７）。当該立ち下げ予約処理では、予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに「０」をセットする。これにより、ゲーム中信号の予約データが「０」となる。後述する外部出力用処理（図１３１）では、ゲーム中信号の立ち上げが行われた場合、現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットに格納されているゲーム中信号の設定データ、及び予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに格納されているゲーム中信号の予約データが「１」である状態となる。当該状態において、ゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップＳ７１１７）が実行されることにより、ゲーム中信号の設定データが「１」であるとともに予約データが「０」である状態、すなわちゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態となる。上述したとおり、ゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップＳ７１１７）は、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過している状態となりステップＳ７１１６にて肯定判定が行われた場合に実行される。ゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップＳ７１１７）が実行されてゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態となった場合には、外部出力用処理（図１３１）が実行されることによりゲーム中信号の立ち下げが行われることとなる。

【１４５４】

上記第１１の実施形態と同様に、ゲームが開始されてから全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となるまでの期間が３００ミリ秒（第３遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期）未満となり得る構成である。また、既に説明したとおり、ゲームが開始されたことに基づいてゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ７１０６）が実行されてゲーム中信号の立ち上げが予約されている状態となり、後述する外部出力用処理（図１３１）では、ゲーム中信号の立ち上げが予約されている状態において、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間が経過していることを条件として、ゲーム中信号の立ち上げが行われる。したがって、ゲーム中信号の立ち上げが行われてから３００ミリ秒が経過する前に全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止している状態となりステップＳ７１１６の判定

処理が実行される状態となり得る構成である。これに対して、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過するまではステップＳ７１１６にて肯定判定が行われない構成とすることにより、ゲーム中信号の立ち上げが行われてから３００．９８ミリ秒が経過する前にゲームが終了してしまうことが防止されているとともに、ゲーム中信号の立ち上げが行われてから３００．９８ミリ秒が経過する前にゲーム中信号の立ち下げ予約が行われてしまうことが防止されている。

【１４５５】

ステップＳ７１１７にてゲーム中信号の立ち下げ予約処理を実行した後は、ベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ７１１８～ステップＳ７１２２）を実行する。ベースＡＴ信号予約用処理では、まずベースＡＴ状態ＳＴ４であるか否かを判定する（ステップＳ７１１８）。ステップＳ７１１８では、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのベースＡＴ状態フラグに「１」がセットされている場合に肯定判定を行う。

【１４５６】

ベースＡＴ状態ＳＴ４であるとともに現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットに格納されているベースＡＴ信号の設定データが「０」である場合（ステップＳ７１１８及びステップＳ７１１９：ＹＥＳ）、すなわち今回のゲームにおいてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した場合には、ベースＡＴ信号の立ち上げ予約処理を実行する（ステップＳ７１２０）。当該立ち上げ予約処理では、予約外部信号エリア９６ｎの第１ビットに「１」をセットする。これにより、ベースＡＴ信号の設定データが「０」であるとともに予約データが「１」である状態、すなわちベースＡＴ信号の立ち上げが予約されている状態となる。当該状態において、後述する外部出力用処理（図１３１）が実行されることにより、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われることとなる。

【１４５７】

ベースＡＴ状態ＳＴ４であるとともにベースＡＴ信号の設定データが「１」である場合（ステップＳ７１１８：ＹＥＳ、ステップＳ７１１９：ＮＯ）、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４においてゲームが実行されてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了しなかった場合には、ベースＡＴ信号の状態変更を予約するための処理を実行することなく、ステップＳ７１２３に進む。これにより、ベースＡＴ信号のＨＩレベルが維持されるようにすることができる。

【１４５８】

ベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態であるとともにベースＡＴ信号の設定データが「１」である場合（ステップＳ７１１８：ＮＯ、ステップＳ７１２１：ＹＥＳ）、すなわち今回のゲームにおいてベースＡＴ状態ＳＴ４が終了した場合には、ベースＡＴ信号の立ち下げ予約処理を実行する（ステップＳ７１２２）。当該立ち下げ予約処理では、予約外部信号エリア９６ｎの第１ビットに「０」をセットする。これにより、ベースＡＴ信号の設定データが「１」であるとともに予約データが「０」である状態、すなわちベースＡＴ信号の立ち下げが予約されている状態となる。当該状態において、後述する外部出力用処理（図１３１）が実行されることにより、ベースＡＴ信号の立ち下げが行われることとなる。

【１４５９】

ベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態であるとともにベースＡＴ信号の設定データが「０」である場合（ステップＳ７１１８：ＮＯ、ステップＳ７１２１：ＮＯ）、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態においてゲームが実行されてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生しなかった場合には、ベースＡＴ信号の状態変更を予約するための処理を実行することなく、ステップＳ７１２３に進む。これにより、ベースＡＴ信号のＬＯＷレベルが維持されるようにすることができる。

【１４６０】

ステップＳ７１１９にて否定判定を行った場合、ステップＳ７１２０の処理を行った場合、ステップＳ７１２１にて否定判定を行った場合、又はステップＳ７１２２の処理を行

った場合には、上記第１１の実施形態における通常処理（図１０８）のステップＳ５７２３と同様に、受付許可処理を実行する（ステップＳ７１２３）。受付許可処理が実行されることにより、遊技価値投入ボタン１２６の操作が有効化されている状態となる。但し、いずれかのリプレイ入賞が成立したゲームの終了後である場合、既に遊技価値のベット数が「３」である場合、又は所有遊技価値数が「０」である場合には、遊技価値投入ボタン１２６の操作が行われても遊技価値のベットは行われない。受付許可処理（ステップＳ７１２３）を実行した後は、ステップＳ７１０１に進む。

【１４６１】

一のゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げが予約されている状況において、当該ゲームの次のゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ７１０６）が実行され得る構成とすると、ゲーム中信号の立ち下げ予約の情報及び立ち上げ予約の情報の両方を同時に記憶することが必要となってしまう。これに対して、ゲームが終了して当該ゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げが行われた後に、当該ゲームの次のゲームを開始可能な状態とする構成である。これにより、一のゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げ予約と、当該ゲームの次のゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ予約とが重複して設定されている状態が生じてしまうことを防止できる。よって、ゲーム中信号の立ち上げ予約の情報及び立ち下げ予約の情報を記憶するために必要となる主側ＲＡＭ７４の構成を簡素化することができる。また、ゲーム中信号の立ち上げ予約の情報又は立ち下げ予約の情報が設定されていることに基づいて、ゲーム中信号の状態を変化させるための処理構成を簡素化することができる。

【１４６２】

間隔設定カウンタ９６ｖを利用して、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過するまでゲームの終了が待機されるようにする構成である。また、ゲームが終了する場合に、当該ゲームの終了時の遊技状態に基づいてベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ７１１８～ステップＳ７１２２）が実行される。これにより、間隔設定カウンタ９６ｖとは異なるタイマカウンタを設けることなく、一のゲームの終了時にベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ７１１８～ステップＳ７１２２）が実行されてから当該ゲームの次のゲームの終了時にベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ７１１８～ステップＳ７１２２）が実行されるまでの期間として、少なくとも３００．９８ミリ秒の期間を確保することができる。当該３００．９８ミリ秒は、第３遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（３００ミリ秒）よりも長い期間である。

【１４６３】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される外部出力用処理について図１３１のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１１の実施形態において既に説明したとおり、外部出力用処理はタイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８１３にて実行される。なお、外部出力用処理におけるステップＳ７２０１～ステップＳ７２１７の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１４６４】

予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに格納されているゲーム中信号の予約データが「１」であるとともに現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットに格納されているゲーム中信号の設定データが「０」である場合（ステップＳ７２０１及びステップＳ７２０２：ＹＥＳ）、すなわちゲーム中信号の立ち上げが予約されている状態である場合には、間隔設定カウンタ９６ｖの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ７２０３）。間隔設定カウンタ９６ｖの値が「０」である場合（ステップＳ７２０３：ＹＥＳ）、すなわちゲーム中信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過している場合には、ゲーム中信号のＯＮ処理を実行することにより価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているゲーム中信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルへ立ち上げる（ステップＳ７２０４）。

【１４６５】

既に説明したとおり、ゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームが開始されるまで

の期間が３００ミリ秒未満となり得る構成である。当該構成において、ゲームが開始されたことに基づいてゲーム中信号の立ち上げが行われる構成とすると、ゲーム中信号がＬＯＷレベルに立ち下げられた後において第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行される前に、ゲーム中信号がＨＩレベルに立ち上げられてしまうおそれがある。つまり、ゲーム中信号のＬＯＷレベルへの立ち下げが行われたにも関わらずゲーム中信号がＬＯＷレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。そして、ゲーム中信号がＬＯＷレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ゲームが終了して次のゲームが開始されたにも関わらずカードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに出力されている外部ゲーム中信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまう。これに対して、ゲーム中信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の経過後にゲーム中信号の立ち上げが行われる構成である。これにより、ゲーム中信号がＬＯＷレベルである状態の継続期間を３００ミリ秒以上の期間として、当該ゲーム中信号のＬＯＷレベルが維持された状態で、第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されるようにすることができる。よって、ゲームが終了して次のゲームが開始されたにも関わらずカードユニット１３０から出力されている外部ゲーム中信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

【１４６６】

ステップＳ７２０４にてゲーム中信号のＯＮ処理を行った後、ゲーム中信号の予約データ（「１」）を現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットにセットすることによりゲーム中信号の設定データを「１」に更新する（ステップＳ７２０５）。これにより、ゲーム中信号の状態がＨＩレベルであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。また、外部出力用処理（図１３１）の次回の処理回ではステップＳ７２０２にて否定判定が行われることとなる。その後、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）に対応する「２０２」という数値情報を間隔設定カウンタ９６ｖにセットする（ステップＳ７２０６）。これにより、間隔設定カウンタ９６ｖにおいて当該立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の計測が開始される。

【１４６７】

このように、外部出力用処理（図１３１）では、ゲーム中信号の立ち上げが予約されている場合、ゲーム中信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していることを条件として、ゲーム中信号の立ち上げが行われるとともに立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定される。

【１４６８】

ゲーム中信号の予約データ及び設定データが「１」である場合（ステップＳ７２０１：ＹＥＳ、ステップＳ７２０２：ＮＯ）、すなわちゲーム中信号の立ち上げが行われた後においてゲーム中信号の立ち下げ予約が行われていない状態である場合には、ゲーム中信号の状態を変更するための処理を実行することなく、ステップＳ７２１０に進む。これにより、ゲーム中信号のＨＩレベルが維持される。

【１４６９】

ゲーム中信号の予約データが「０」であるとともに設定データが「１」である場合（ステップＳ７２０１：ＮＯ、ステップＳ７２０７：ＹＥＳ）、すなわちゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態である場合には、ゲーム中信号のＯＦＦ処理を実行することにより価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているゲーム中信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルへ立ち下げる（ステップＳ７２０８）。

【１４７０】

その後、ゲーム中信号の予約データ（「０」）を現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットにセットすることによりゲーム中信号の設定データを「０」に更新する（ステップＳ７２０９）。これにより、ゲーム中信号の状態がＬＯＷレベルであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。また、外部出力用処理（図１３１）の次回の処理回ではステップＳ７２０７にて否定判定が行われることとなる。その後、上述したステップＳ７２０６に進

み、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）に対応する「２０２」という数値情報を間隔設定カウンタ９６ｖにセットする。これにより、間隔設定カウンタ９６ｖにおいて当該立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の計測が開始される。

【１４７１】

このように、外部出力用処理（図１３１）では、ゲーム中信号の立ち下げが予約されている場合、ゲーム中信号の立ち下げが行われるとともに立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定される。既に説明したとおり、ゲームが開始されてから全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となるまでの期間が３００ミリ秒未満となり得る構成である。当該構成において、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となったことに基づいてゲーム中信号の立ち下げが行われる構成とすると、ゲーム中信号がＨＩレベルに立ち上げられた後において第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行される前に、ゲーム中信号がＬＯＷレベルに立ち下げられてしまうおそれがある。つまり、ゲーム中信号がＨＩレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。このように、ゲーム中信号の立ち上げが行われたにも関わらず当該ゲーム中信号がＨＩレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ゲームが実行されたにも関わらずカードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに出力されている外部ゲーム中信号の立ち上げが行われないこととなってしまう。これに対して、既に説明したとおり、通常処理（図１３０）では、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）の経過後にゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップＳ７１２２）が実行される構成であるため、ゲーム中信号がＨＩレベルに立ち上げられてからＬＯＷレベルに立ち下げられるまでの期間として少なくとも３００．９８ミリ秒の期間が確保されている。これにより、ゲーム中信号がＨＩレベルである状態の継続期間を３００ミリ秒以上の期間として、当該ゲーム中信号のＨＩレベルが維持された状態で、第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されるようにすることができる。よって、ゲームが実行されたにも関わらずカードユニット１３０から出力されている外部ゲーム中信号の立ち上げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

【１４７２】

ゲーム中信号の立ち下げ時に設定される立ち上げ禁止期間は、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間と同一の長さ（３００．９８ミリ秒）である。これにより、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間を設定するための処理を、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間を設定するための処理と同一の処理（ステップＳ７２０６）とすることができる。よって、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間を設定するための処理としてゲーム中信号の立ち下げ禁止期間を設定するための処理とは異なる処理が設定されている構成と比較して、外部出力用処理（図１３１）の処理構成が簡素化されている。

【１４７３】

既に説明したとおり、通常処理（図１３０）では、ゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップＳ７１１７）が実行されてゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態となった後に、受付許可処理（ステップＳ７１２３）が実行される。また、既に説明したとおり、一のゲームの終了時に受付許可処理（ステップＳ７１２３）が実行されてから次のゲームの開始時にステップＳ７１０４にてスタートレバー４１の操作が検出されたと判定されるまでに、少なくとも１回は外部出力用処理（図１３１）が実行される。そして、ゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態で外部出力用処理（図１３１）が実行されることにより、ゲーム中信号の立ち下げが行われるとともに、ゲーム中信号の設定データが「０」に更新される。これにより、各ゲームにおいて、ゲーム中信号がＬＯＷレベルに立ち下げられている状態であるとともにゲーム中信号の予約データ及び設定データが「０」である状態で、ゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ７１０６）が実行されるようにすることができる。

【１４７４】

ゲーム中信号の予約データ及び設定データが「０」である場合（ステップＳ７２０１：

ＮＯ、ステップＳ７２０７：ＮＯ）、すなわちゲーム中信号の立ち下げが行われた後においてゲーム中信号の立ち上げ予約が行われていない状態である場合には、ゲーム中信号の状態を変更するための処理を実行することなく、ステップＳ７２１０に進む。これにより、ゲーム中信号のＬＯＷレベルが維持される。

【１４７５】

ステップＳ７２０２にて否定判定を行った場合、ステップＳ７２０３にて否定判定を行った場合、ステップＳ７２０６の処理を行った場合、又はステップＳ７２０７にて否定判定を行った場合には、ベースＡＴ信号制御処理（ステップＳ７２１０～ステップＳ７２１６）を実行する。ベースＡＴ信号制御処理では、予約外部信号エリア９６ｎの第１ビットに格納されているベースＡＴ信号の予約データが「１」であるとともに現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットに格納されているベースＡＴ信号の設定データが「０」である場合（ステップＳ７２１０及びステップＳ７２１１：ＹＥＳ）、すなわちベースＡＴ信号の立ち上げが予約されている状態である場合には、ベースＡＴ信号のＯＮ処理を実行することにより価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているベースＡＴ信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルへ立ち上げる（ステップＳ７２１２）。その後、ベースＡＴ信号の予約データ（「１」）を現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットにセットすることによりベースＡＴ信号の設定データを更新する（ステップＳ７２１３）。これにより、ベースＡＴ信号の状態がＨＩレベルであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。また、外部出力用処理（図１３１）の次回の処理回ではステップＳ７２１１にて否定判定が行われることとなる。このように、外部出力用処理（図１３１）では、ベースＡＴ信号の立ち上げが予約されている場合、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われる。

【１４７６】

ベースＡＴ信号の予約データ及び設定データが「１」である場合（ステップＳ７２１０：ＹＥＳ、ステップＳ７２１１：ＮＯ）、すなわちベースＡＴ信号の立ち上げが行われた後においてベースＡＴ信号の立ち下げ予約が行われていない状態である場合には、ベースＡＴ信号の状態を変更するための処理を実行することなく、ステップＳ７２１７に進む。これにより、ベースＡＴ信号のＨＩレベルが維持される。

【１４７７】

ベースＡＴ信号の予約データが「０」であるとともに設定データが「１」である場合（ステップＳ７２１０：ＮＯ、ステップＳ７２１４：ＹＥＳ）、すなわちベースＡＴ信号の立ち下げが予約されている状態である場合には、ベースＡＴ信号のＯＦＦ処理を実行することにより価値数側ＭＰＵ１４２へ出力しているベースＡＴ信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルへ立ち下げる（ステップＳ７２１５）。その後、ベースＡＴ信号の予約データ（「０」）を現状外部信号エリア９６ｍの第１ビットにセットすることによりベースＡＴ信号の設定データを「０」に更新する（ステップＳ７２１６）。これにより、ベースＡＴ信号の状態がＬＯＷレベルであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。また、外部出力用処理（図１３１）の次回の処理回ではステップＳ７２０７にて否定判定が行われることとなる。このように、外部出力用処理（図１３１）では、ベースＡＴ信号の立ち下げが予約されている場合、ベースＡＴ信号の立ち下げが行われる。

【１４７８】

ベースＡＴ信号の予約データ及び設定データが「０」である場合（ステップＳ７２１０：ＮＯ、ステップＳ７２１４：ＮＯ）、すなわちベースＡＴ信号の立ち下げが行われた後においてベースＡＴ信号の立ち上げ予約が行われていない状態である場合には、ベースＡＴ信号の状態を変化させる処理を実行することなく、ステップＳ７２１７に進む。これにより、ベースＡＴ信号のＬＯＷレベルが維持される。

【１４７９】

上記第１１の実施形態において既に説明したとおり、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立して通常遊技状態ＳＴ１となった後において最初に実行されたゲームにてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した場合、又は解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となった場合には当該ゲームの終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４となる。この

ように、一のゲームの終了時にベースＡＴ信号の立ち下げが行われた後、当該ゲームの次のゲームの終了時にベースＡＴ信号の立ち上げが行われる場合がある。また、既に説明したとおり、ゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームにおいて全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となるまでの期間が３００ミリ秒未満となり得る構成である。当該構成において、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止時にベースＡＴ信号の立ち上げ又は立ち下げが行われる構成とすると、ベースＡＴ信号がＬＯＷレベルに立ち下げられた後において第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行される前に、ベースＡＴ信号がＨＩレベルに立ち上げられてしまうおそれがある。つまり、ベースＡＴ信号のＬＯＷレベルへの立ち下げが行われたにも関わらずベースＡＴ信号がＬＯＷレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。そして、ベースＡＴ信号がＬＯＷレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ベースＡＴ状態ＳＴ４が終了した後に新たにベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生したにも関わらずカードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに出力されている外部ベースＡＴ信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまう。これに対して、既に説明したとおり、通常処理（図１３０）において、一のゲームの終了時にベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ７１１８～ステップＳ７１２２）が実行されてから当該ゲームの次のゲームの終了時にベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ７１１８～ステップＳ７１２２）が実行されるまでの期間として、少なくとも３００．９８ミリ秒の期間が確保されている。これにより、ベースＡＴ信号がＬＯＷレベルである状態の継続期間を３００ミリ秒以上の期間として、当該ベースＡＴ信号のＬＯＷレベルが維持された状態で、第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されるようにすることができる。よって、ベースＡＴ状態ＳＴ４が終了した後に新たにベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生したにも関わらずカードユニット１３０から出力されている外部ベースＡＴ信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

【１４８０】

上記第１１の実施形態において既に説明したとおり、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行した後において最初に実行されたゲームにてエンディング発生前条件が成立した場合、当該ゲームの終了時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態（エンディングＡＴ状態ＳＴ５）となる。このように、一のゲームの終了時にベースＡＴ信号の立ち上げが行われた後、当該ゲームの次のゲームの終了時にベースＡＴ信号の立ち下げが行われる場合がある。また、既に説明したとおり、ゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームにおいて全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となるまでの期間が３００ミリ秒未満となり得る構成である。当該構成において、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止時にベースＡＴ信号の立ち上げ又は立ち下げが行われる構成とすると、ベースＡＴ信号がＨＩレベルに立ち上げられた後において第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行される前に、ベースＡＴ信号がＬＯＷレベルに立ち下げられてしまうおそれがある。つまり、ベースＡＴ信号がＨＩレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。このように、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われたにも関わらず当該ベースＡＴ信号がＨＩレベルとなっている状態に対応する第３遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した後にベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態（エンディングＡＴ状態ＳＴ５）となったにも関わらずカードユニット１３０から遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨに出力されている外部ベースＡＴ信号の立ち上げが行われないこととなってしまう。これに対して、既に説明したとおり、通常処理（図１３０）において、一のゲームの終了時にベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ７１１８～ステップＳ７１２２）が実行されてから当該ゲームの次のゲームの終了時にベースＡＴ信号予約用処理（ステップＳ７１１８～ステップＳ７１２２）が実行されるまでの期間として、少なくとも３００．９８ミリ秒の期間が確保されている。これにより、ベースＡＴ信号がＨＩレベルである状態の継続期間を３００ミリ秒以上の期間として、当該ベースＡＴ信号のＨＩレベルが維持された

状態で、第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されるようにすることができる。よって、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した後にベースＡＴ状態ＳＴ４ではない遊技状態となったにも関わらずカードユニット１３０から出力されている外部ベースＡＴ信号の立ち上げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

【１４８１】

ステップＳ７２１１にて否定判定を行った場合、ステップＳ７２１３の処理を行った場合、ステップＳ７２１４にて否定判定を行った場合、又はステップＳ７２１６の処理を行った場合には、上記第１１の実施形態における外部出力用処理（図１１３）のステップＳ６１２３と同様に、エラー情報送信用処理を実行する（ステップＳ７２１７）。エラー情報送信用処理の内容は上記第１１の実施形態において既に説明したとおりである。

【１４８２】

次に、ゲーム中信号の状態が変化する様子について図１３２のタイムチャートを参照しながら説明する。図１３２（ａ）はゲーム中信号の状態を示し、図１３２（ｂ）は間隔設定カウンタ９６ｖの値が「０」となるまでゲームの終了が待機される期間を示し、図１３２（ｃ）は予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに格納されているゲーム中信号の予約データの値を示し、図１３２（ｄ）は現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットに格納されているゲーム中信号の設定データの値を示し、図１３２（ｅ）はゲーム中信号の立ち下げ禁止期間を示し、図１３２（ｆ）はゲーム中信号の立ち上げ禁止期間を示し、図１３２（ｇ）は１つ以上のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している状態を示し、図１３２（ｈ）はゲームが実行されている期間を示し、図１３２（ｉ）はゲームを開始されるためにスタートレバー４１の操作が行われるタイミングを示す。

【１４８３】

遊技価値のベット数が「３」である状況において、ｔ１のタイミングで、図１３２（ｉ）に示すようにスタートレバー４１の操作が行われると、図１３２（ｈ）に示すようにゲームが開始される。当該ｔ１のタイミングで、図１３２（ｃ）に示すようにゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ７１０６）が実行されて予約外部信号エリア９６ｎの第０ビットに格納されているゲーム中信号の予約データが「１」となる。

【１４８４】

その後、ゲーム開始後における最初のタイマ割込み処理（図１０９）が実行されるｔ２のタイミングで、図１３２（ｇ）に示すように３つのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始される。また、当該ｔ２のタイミングで、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間が経過していることを条件として、図１３２（ａ）に示すようにゲーム中信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げられるとともに、図１３２（ｅ）に示すようにゲーム中信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）に対応する数値情報（「２０２」）が間隔設定カウンタ９６ｖにセットされる。また、図１３２（ｄ）に示すように現状外部信号エリア９６ｍの第０ビットに格納されているゲーム中信号の設定データが「１」に更新される。

【１４８５】

その後、ｔ３のタイミングで、図１３２（ｇ）に示すように全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止している状態となる。当該ｔ３のタイミングにおいて、図１３２（ｅ）に示すようにゲーム中信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していない場合には、図１３２（ｂ）に示すように、通常処理（図１３０）におけるステップＳ７１１６の判定処理が繰り返し実行されてゲームの終了が待機されている状態となる。その後、ゲームの終了が待機されている状態であるｔ４のタイミングで、図１３２（ｉ）に示すようにスタートレバー４１の操作が行われても、当該操作に基づいて次のゲームが開始されることはなく、当該操作は無効となる。

【１４８６】

その後、ゲーム中信号の立ち上げが行われたｔ２のタイミングから３００．９８ミリ秒が経過したｔ５のタイミングで、図１３２（ｅ）に示すように間隔設定カウンタ９６ｖの値が「０」となりゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が終了すると、図１３２（ｂ）に示すように通常処理（図１３０）のステップＳ７１１６にて肯定判定が行われてゲームの終了

が待機されている状態が終了する。また、当該ｔ５のタイミングで、図１３２（ｄ）に示すようにゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップＳ７１２２）が実行されて、ゲーム中信号の予約データが「０」となる。これにより、ゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態となる。また、当該ｔ５のタイミングで、図１３２（ｈ）に示すようにゲームが終了する。これにより、次のゲームを開始するためのベット設定が可能な状態となる。

【１４８７】

その後、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過した後において最初のタイマ割込み処理（図１０９）が実行されるｔ６のタイミングで、図１３２（ａ）に示すようにゲーム中信号がＬＯＷレベルに立ち下げられるとともに、図１３２（ｆ）に示すようにゲーム中信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定される。また、当該ｔ６のタイミングで、図１３２（ｄ）に示すようにゲーム中信号の設定データが「０」に更新される。

【１４８８】

その後、遊技価値のベット数が「３」となっている状態において、ｔ７のタイミングで、図１３２（ｉ）に示すようにスタートレバー４１の操作が行われると、図１３２（ｈ）に示すようにゲームが開始される。また、当該ｔ７のタイミングで、図１３２（ｃ）に示すようにゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ７１０６）が実行されてゲーム中信号の予約データが「１」となる。これにより、ゲーム中信号の立ち上げが予約されている状態となる。但し、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間が経過するまで、ゲーム中信号の立ち上げは実行されない。当該ｔ７のタイミングにおいて、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タイミング（ｔ２のタイミング）から４．１ミリ秒が経過していない場合、図１３２（ｇ）に示すようにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始が待機されている状態となる。

【１４８９】

その後、ｔ８のタイミングで、図１３２（ｆ）に示すようにゲーム中信号の立ち上げ禁止期間が経過すると、図１３２（ａ）に示すようにゲーム中信号がＨＩレベルに立ち上げられるとともに、図１３２（ｅ）に示すようにゲーム中信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）に対応する数値情報（「２０２」）が間隔設定カウンタ９６ｖにセットされる。また、当該ｔ８のタイミングで、図１３２（ｄ）に示すようにゲーム中信号の設定データが「１」となる。

【１４９０】

その後、ｔ９のタイミングで、図１３２（ｅ）に示すようにゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が経過する。その後、ｔ２のタイミングから４．１ミリ秒が経過したｔ１０のタイミングで、図１３２（ｇ）に示すように３つのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始される。その後、ｔ１１のタイミングで、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となる。また、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が経過して間隔設定カウンタ９６ｖの値が「０」となっているため、当該ｔ１１のタイミングにおいて、図１３２（ｈ）に示すようにゲームが終了する。また、当該ｔ１１のタイミングで、図１３２（ｃ）に示すようにゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップＳ７１１７）が実行されてゲーム中信号の予約データが「０」となる。これにより、ゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態となる。

【１４９１】

その後、ゲームが終了した後において最初のタイマ割込み処理（図１０９）が実行されるｔ１２のタイミングで、図１３２（ａ）に示すようにゲーム中信号がＬＯＷレベルに立ち下げられるとともに、図１３２（ｆ）に示すようにゲーム中信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）に対応する数値情報（「２０２」）が間隔設定カウンタ９６ｖにセットされる。また、当該ｔ１２のタイミングで、ゲーム中信号の設定データが「１」に更新される。

【１４９２】

上記のとおり、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速開始前に、前回のリール３２Ｌ，

３２Ｍ，３２Ｒの加速開始時に設定されたウエイト時間（４．１秒）が経過するまで待機する時間が発生するか否かとは無関係に、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過するまでゲームの終了が待機される。また、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が経過した状態となりゲームが終了する場合に、ゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップＳ７１１７）が実行される。さらにまた、一のゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げ予約処理が実行されてから当該ゲームの次のゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップＳ７１０６）が実行されるまでの間に、ゲーム中信号の立ち下げが行われる。これにより、一のゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速開始前にウエイト時間（４．１秒）が経過するまで待機する時間が発生しない場合においても、当該ゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げが行われた後に当該ゲームの次のゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ予約処理が実行されるようにすることができる。よって、ゲーム中信号の立ち下げ予約と立ち上げ予約が重複して設定されている状態が生じないようにすることができる。

【１４９３】

＜第１４の実施形態＞

本実施形態では演出内容が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違す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。

【１４９４】

上記第１１の実施形態と同様に、遊技状態として、通常遊技状態ＳＴ１、ＣＢ状態、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５が設定されている。各遊技状態では、遊技媒体のベット数が「３」である状態とすることによりゲームを開始可能な状態となる。

【１４９５】

主側ＭＰＵ７２にて実行されるリール停止処理（図１３３（ｂ））の説明に先立ち、当該リール停止処理にて使用される領域内処理用のワークエリア９６の構成について説明する。図１３３（ａ）は領域内処理用のワークエリア９６の構成を説明するための説明図である。図１３３（ａ）に示すように、領域内処理用のワークエリア９６には、第１停止情報エリア９６ｗ及び直近停止情報エリア９６ｘが設けられている。第１停止情報エリア９６ｗには、一のゲームにおいて左リール３２Ｌ、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒのうち最初に停止されたリールに対応する情報（第１停止情報）が設定される。左リール３２Ｌが最初に停止された場合には第１停止情報エリア９６ｗに「１」がセットされ、中リール３２Ｍが最初に停止された場合には第１停止情報エリア９６ｗに「２」がセットされ、右リール３２Ｒが最初に停止された場合には第１停止情報エリア９６ｗに「３」がセットされる。

【１４９６】

直近停止情報エリア９６ｘには、第１停止が行われた場合には３つのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒのうち当該第１停止で停止されたリールに対応する情報（第１停止情報）が設定され、第２停止が行われた場合には３つのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒのうち当該第２停止で停止されたリールに対応する情報（第２停止情報）が設定され、第３停止が行われた場合には３つのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒのうち当該第３停止で停止されたリールに対応する情報（第３停止情報）が設定される。

【１４９７】

各ゲームにおいて、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となった場合、第１停止情報エリア９６ｗには第１停止情報が設定されているとともに、直近停止情報エリア９６ｘには第３停止情報が設定されている状態となる。主側ＭＰＵ７２は、第１停止情報エリア９６ｗに設定されている第１停止情報及び直近停止情報エリア９６ｘに設定されている第３停止情報の組合せに基づいて、当該ゲームにおけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を把握する。これにより、第１停止情報が設定されるエリアと、第２停止情報が設定されるエリアと、第３停止情報が設定されるエリアとが設けられている

構成と比較して、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を把握するために必要となる主側ＲＡＭ７４のデータ容量を低減することができる。

【１４９８】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるリール停止処理について図１３３（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、リール停止処理は、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場合に、リール制御処理（図２２）のステップＳ６０９にて実行される。なお、リール停止処理におけるステップＳ７３０１～ステップＳ７３０４の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１４９９】

まず対象リールの停止処理を実行する（ステップＳ７３０１）。当該停止処理では、今回停止させるべきリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させるための処理を実行する。その後、当該停止させたリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応する停止情報を直近停止情報エリア９６ｘにセットする（ステップＳ７３０２）。ステップＳ７３０２では、左リール３２Ｌを停止させた場合には直近停止情報エリア９６ｘに「１」をセットし、中リール３２Ｍを停止させた場合には直近停止情報エリア９６ｘに「２」をセットし、右リール３２Ｒを停止させた場合には直近停止情報エリア９６ｘに「３」をセットする。これにより、今回のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止が第１停止である場合には第１停止情報が直近停止情報エリア９６ｘにセットされている状態となり、今回のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止が第２停止である場合には第２停止情報が直近停止情報エリア９６ｘにセットされている状態となり、今回のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止が第３停止である場合には第３停止情報が直近停止情報エリア９６ｘにセットされている状態となる。

【１５００】

その後、第１停止情報エリア９６ｗの値が「０」であるか否かを判定することにより、今回のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止が第１停止であるか否かを判定する（ステップＳ７３０３）。ステップＳ７３０３では、第１停止情報エリア９６ｗの値が「０」である場合、すなわち第１停止情報エリア９６ｗに第１停止情報（「１」～「３」のいずれか）がセットされていない場合に第１停止であると判定する。第１停止である場合には（ステップＳ７３０３：ＹＥＳ）、直近停止情報エリア９６ｘの値を第１停止情報エリア９６ｗにセットする（ステップＳ７３０４）。これにより、第１停止情報を主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。

【１５０１】

今回のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止が第１停止である場合には、第１停止情報エリア９６ｗ及び直近停止情報エリア９６ｘに第１停止情報がセットされている状態となる。当該状態において、主側ＭＰＵ７２は第１停止情報エリア９６ｗ又は直近停止情報エリア９６ｘにセットされている情報に基づいて最初に停止されたリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを把握することができる。また、今回のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止が第２停止である場合には、第１停止情報エリア９６ｗに第１停止情報がセットされているとともに、直近停止情報エリア９６ｘに第２停止情報がセットされている状態となる。当該状態において、主側ＭＰＵ７２は第１停止情報エリア９６ｗにセットされている情報に基づいて最初に停止されたリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを把握することができるとともに、直近停止情報エリア９６ｘにセットされている情報に基づいて２番目に停止されたリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを把握することができる。さらにまた、今回のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止が第３停止である場合には、第１停止情報エリア９６ｗに第１停止情報がセットされているとともに、直近停止情報エリア９６ｘに第３停止情報がセットされている状態となる。当該状態において、主側ＭＰＵ７２は第１停止情報エリア９６ｗにセットされている情報と、直近停止情報エリア９６ｘにセットされている情報との組合せに基づいて、３つのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を把握することができる。

【１５０２】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される遊技終了時の対応処理（図１３４）の説明に先立ち、当該遊技終了時の対応処理（図１３４）で使用される領域内処理用のワークエリア９６の構成について説明する。

【１５０３】

上記第１の実施形態において図１２を参照しながら既に説明したとおり、領域内処理用のワークエリア９６には、開始時状況用エリア９６ｊが設けられている。上記第１の実施形態と同様に、通常処理（図１５）のステップＳ３０６における開始時状況の記憶処理において、開始時状況用エリア９６ｊには、今回のゲームにおける遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、ＣＢ状態、ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５及びＣＺ状態のいずれか）及び遊技区間（第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のいずれか）を特定可能とする情報が設定される。主側ＭＰＵ７２は、開始時状況用エリア９６ｊを参照することにより今回のゲームの開始時における遊技状態及び遊技区間を把握することができる。

【１５０４】

ペナルティ事象として、通常遊技状態ＳＴ１で開始されたゲームにおいて中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒを第１停止とするストップボタン４３，４４の操作が行われるという事象が設定されている。一のゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる。ペナルティ対象ゲームは１ゲームである。詳細は後述するが、ペナルティ対象ゲームとして実行されるゲームは、当該ゲームがペナルティ対象ゲームではないゲームとして実行される場合と比較して、遊技者にとって不利なゲームとなる。

【１５０５】

上述したとおり、ペナルティ事象は通常遊技状態ＳＴ１において発生する。また、ペナルティ事象が発生したゲームはペナルティ対象ゲームとはならず、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる。このため、通常遊技状態ＳＴ１において開始されたゲームにて、ペナルティ事象が発生するとともにＣＢ状態又はベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した場合には、ＣＢ状態又はベースＡＴ状態ＳＴ４において開始されるゲームがペナルティ対象ゲームとなる。ペナルティ対象ゲームとなり得るゲームは、通常遊技状態ＳＴ１、ＣＢ状態又はベースＡＴ状態ＳＴ４において開始されるゲームである。

【１５０６】

図１３３（ａ）に示すように、領域内処理用のワークエリア９６にはペナルティ対象フラグ９６ｙが設けられている。ペナルティ対象フラグ９６ｙは、ペナルティ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。

【１５０７】

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１３４のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１１の実施形態において既に説明したとおり、遊技終了時の対応処理は通常処理（図１０８）のステップＳ５７１３にて実行される。なお、遊技終了時の対応処理におけるステップＳ７４０１～ステップＳ７４０９の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１５０８】

ステップＳ７４０１～ステップＳ７４０６において、上記第１の実施形態における遊技終了時の対応処理（図２３）のステップＳ７０１～ステップＳ７０６と同様の処理を実行する。具体的には、まずＣＢ状態の移行制御と進行制御とを行うためのＣＢ用処理を実行する（ステップＳ７４０１）。ＣＢ用処理では、今回のゲームにてＣＢ入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられたＣＢ状態フラグに「１」をセットし、領域内処理用のワークエリア９６に記憶されたＣＢ当選データをクリアする。これにより、遊技状態がＣＢ状態となる。ＣＢ状態においては、今回のゲームにて第１ベル入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア９６に設けられた合計付与カウンタの値を１加算する。合計付与カウンタは、ＣＢ状態におい

て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り、ＣＢ状態が開始された場合に「０」クリアされる。１加算後における合計付与カウンタの値がＣＢ状態の終了基準数である「３０」となった場合、今回のＣＢ状態に対応するＣＢ状態フラグを「０」クリアする。

【１５０９】

遊技終了時の対応処理ではステップＳ７４０１にてＣＢ用処理を実行した後は、ＣＢ状態ではないことを条件として（ステップＳ７４０２：ＮＯ）、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Ｓ７４０３）。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Ｓ７４０４）、遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４である場合にはベースＡＴ用処理を実行し（ステップＳ７４０５）、遊技状態がエンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には遊技区間制御処理を実行する（ステップＳ７４０６）。また、ＣＢ状態であることでステップＳ７４０２にて肯定判定をした場合、ステップＳ７４０４にて通常用処理を実行した場合、及びステップＳ７４０５にてベースＡＴ用処理を実行した場合にも、その後に遊技区間制御処理を実行する（ステップＳ７４０６）。

【１５１０】

その後、今回のゲームにおいてペナルティ事象が発生したか否かを判定する（ステップＳ７４０７）。ステップＳ７４０７では、領域内処理用のワークエリア９６の開始時状況用エリア９６ｊを参照して把握される今回のゲームの開始時における遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１であるとともに、第１停止情報エリア９６ｗの値が「１」ではない場合、すなわち通常遊技状態ＳＴ１で開始されたゲームにおいて中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒを第１停止とするストップボタン４３，４４の操作が行われた場合に肯定判定を行う。

【１５１１】

ステップＳ７４０７にて肯定判定を行った場合には、ペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」をセットする（ステップＳ７４０８）。これにより、ペナルティ事象が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となるとともに、次のゲームをペナルティ対象ゲームとすることが可能となる。また、ステップＳ７４０７にて否定判定を行った場合には、ペナルティ対象フラグ９６ｙを「０」クリアする（ステップＳ７４０９）。これにより、ペナルティ事象が発生しなかったことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となるとともに、次のゲームがペナルティ対象ゲームとならないようにすることが可能となる。

【１５１２】

このように、今回のゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、ペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」がセットされて、今回のゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる。ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合にもペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」がセットされて、当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる。また、今回のゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合には、今回のゲームがペナルティ対象ゲームであるか否かとは無関係に、今回のゲームの次のゲームはペナルティ対象ゲームではないゲームとなる。

【１５１３】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される遊技開始時処理について図１３５のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、遊技開始時処理は役の抽選処理（図１６）のステップＳ４１０にて実行される。なお、遊技開始時処理におけるステップＳ７５０１～ステップＳ７５２６の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１５１４】

まず停止情報クリア処理を実行する（ステップＳ７５０１）。停止情報クリア処理では、第１停止情報エリア９６ｗ及び直近停止情報エリア９６ｘを「０」クリアする。これにより、各ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されるタイミングよりも前のタイミングで第１停止情報エリア９６ｗ及び直近停止情報エリア９６ｘの値が「０」クリアされている状態とすることができる。

【１５１５】
その後、第１区間ＳＣ１であるか否かを判定する（ステップＳ７５０２）。ステップＳ７５０２では、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられた第２区間フラグに「１」がセットされていない場合に肯定判定を行う。ステップＳ７５０２にて肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームが第１区間ＳＣ１において開始されたゲームである場合には、役の抽選処理（図１６）においていずれかのインデックス値ＩＶで当選となったことを条件として（ステップＳ７５０３：ＹＥＳ）、第２区間移行処理を実行する（ステップＳ７５０４）。
【１５１６】
第２区間移行処理（ステップＳ７５０４）では、各種フラグエリア９６ｉの第２区間フラグに「１」をセットすることで、遊技区間を第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行させる。また、領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃを「０」クリアするとともに、合計獲得数カウンタ９６ｄに初期値として「６３１２１」をセットする。第２区間移行処理（ステップＳ７５０４）ではさらに、主側ＲＡＭ７４の領域内処理用のワークエリア９６における解除ゲーム数カウンタ９６ｇに天井ゲーム数として「１０００」をセットする。第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である状況においてゲームが実行される場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームではないことを条件として、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が１減算され、その１減算後における解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となった場合にベースＡＴ状態ＳＴ４に移行させるための処理が実行される。また、第２区間移行処理（ステップＳ７５０４）では区間表示部６７を消灯状態から点灯状態に切り換える。
【１５１７】
第２区間ＳＣ２である場合には（ステップＳ７５０２：ＮＯ）、ペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳ７５０５：ＮＯ）、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値を１加算する（ステップＳ７５０６）。このように、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値は、第２区間ＳＣ２においてペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される度に１加算される。これにより、ペナルティ対象ゲームは継続ゲーム数カウンタ９６ｃにおいて１ゲームとしてカウントされないようにすることができる。
【１５１８】
ステップＳ７５０５にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ７５０６の処理を行った場合には、ＣＢ状態であるか否かを判定し（ステップＳ７５０７）、ＣＢ状態とは異なる遊技状態である場合には（ステップＳ７５０７：ＮＯ）、通常遊技状態ＳＴ１であるか否かを判定する（ステップＳ７５０８）。通常遊技状態ＳＴ１である場合には（ステップＳ７５０８：ＹＥＳ）、ペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ７５０９）、ペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」がセットされている場合には（ステップＳ７５０９：ＹＥＳ）、そのまま本遊技開始時処理（図１３５）を終了する。一方、ペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ７５０９：ＮＯ）、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値を１減算する（ステップＳ７５１０）。
【１５１９】
このように、第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態においてゲームが実行された場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームではないことを条件として、残りの天井ゲーム数が１減算される。これにより、ペナルティ対象ゲームは解除ゲーム数カウンタ９６ｇにおいて１ゲームとしてカウントされないようにすることができる。
【１５２０】
その後、ＡＴ抽選処理を実行する（ステップＳ７５１１）。ＡＴ抽選処理では、主側ＲＯＭ７３において領域内処理用のデータとして設けられたＡＴ抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア９６に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これらＡＴ抽選テーブルと乱数情報とを利用してベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となったか否かを判定する。ＡＴ抽選テーブルには、ＣＺ

状態ではない状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となっていない場合に参照される非ＣＺ第１数値情報群と、ＣＺ状態ではない状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となった場合に参照される非ＣＺ第２数値情報群と、ＣＺ状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となっていない場合に参照されるＣＺ第１数値情報群と、ＣＺ状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となった場合に参照されるＣＺ第２数値情報群とが設定されている。

【１５２１】

いずれの数値情報群であっても、役の抽選処理（図１６）にて当選確率が相対的に低いインデックス値ＩＶに当選したゲームの方が、役の抽選処理（図１６）にて当選確率が相対的に高いインデックス値ＩＶに当選したゲームよりも、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。非ＣＺ第１数値情報群が参照される場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値は約５％であり、非ＣＺ第２数値情報群が参照される場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値は約２０％であり、ＣＺ第１数値情報群が参照される場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値は約３０％であり、非ＣＺ第２数値情報群が参照される場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値は約５０％である。

【１５２２】

このように、ＣＺ状態である場合に参照される数値情報群（ＣＺ第１数値情報群及びＣＺ第２数値情報群）の方が、ＣＺ状態ではない場合に参照される数値情報群（非ＣＺ第１数値情報群及び非ＣＺ第２数値情報群）よりも、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。これにより、通常遊技状態ＳＴ１において、ＣＺ状態では、ＣＺ状態ではない状態と比較して、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生することへの遊技者の期待感が高められている。

【１５２３】

ＣＺ状態において、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となった場合に参照される数値情報群の方が、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となっていない場合に参照される数値情報群よりも、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。さらにまた、ＣＺ状態ではない状態において、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となった場合に参照される数値情報群の方が、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となっていない場合に参照される数値情報群よりも、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。これにより、通常遊技状態ＳＴ１において、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となることを遊技者に期待させることができる。

【１５２４】

ＡＴ抽選処理（ステップＳ７５１１）にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となった場合（ステップＳ７５１２：ＹＥＳ）、各種フラグエリア９６ｉのＡＴ当選フラグに「１」をセットする（ステップＳ７５１３）。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。

【１５２５】

ＡＴ抽選処理（ステップＳ７５１１）にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選とならなかった場合（ステップＳ７５１２：ＮＯ）、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」がセットされているか否かを判定することでＣＺ状態であるか否かを判定する（ステップＳ７５１４）。ＣＺ状態ではない場合には（ステップＳ７５１４：ＮＯ）、上記第１の実施形態における通常開始時処理（図２４）のステップＳ８０８と同様に、ＣＺ抽選処理を実行する（ステップＳ７５１５）。ＣＺ抽選処理の内容は上記第１の実施形態において既に説明したとおりである。ＣＺ抽選処理（ステップＳ７５１５）にてＣＺ状態への移行当選となった場合には（ステップＳ７５１６：ＹＥＳ）、各種フラグエリア９６ｉのＣＺ当選フラグに「１」をセットする（ステッ

プＳ７５１７）。これにより、ＣＺ状態への移行当選が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。

【１５２６】

ステップＳ７５０８にて否定判定を行った場合、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には、ペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ７５１８）。ベースＡＴ状態ＳＴ４において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームである場合とは、通常遊技状態ＳＴ１において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生するとともにベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生し、当該移行後の最初のゲームが今回のゲームである場合である。ちなみに、エンディングＡＴ状態ＳＴ５において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなることはない。

【１５２７】

ペナルティ対象ゲームではない場合には（ステップＳ７５１８：ＮＯ）、今回のゲームにおける役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選していることを条件として（ステップＳ７５１９：ＹＥＳ）、停止順序データの設定処理を実行する（ステップＳ７５２０）。停止順序データの設定処理では、役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～６のいずれかに当選している場合には、第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示が獲得数表示部１２５にて行われるようにする。また、役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝７～９のいずれかに当選している場合には、第２ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示が獲得数表示部１２５にて行われるようにする。

【１５２８】

ステップＳ７５１８にて肯定判定を行った場合、ステップＳ７５１９にて否定判定を行った場合、又はステップＳ７５２０の処理を行った場合には、現状の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であるか否かを判定する（ステップＳ７５２１）。現状の遊技状態がエンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には（ステップＳ７５２１：ＮＯ）、そのまま本遊技開始時処理（図１３５）を終了する。

【１５２９】

現状の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４である場合には（ステップＳ７５２１：ＹＥＳ）、ペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ７５２２）、ペナルティ対象ゲームではない場合には（ステップＳ７５２２：ＮＯ）、上記第１の実施形態におけるベースＡＴ開始時処理（図２６）のステップＳ１００１と同様に上乗せ抽選処理を実行する（ステップＳ７５２３）。上乗せ抽選処理の内容は上記第１の実施形態において既に説明したとおりである。上乗せ抽選処理（ステップＳ７５２３）にて上乗せ当選となった場合（ステップＳ７５２４：ＹＥＳ）、上乗せ抽選処理にて選択された遊技媒体数を領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに加算する（ステップＳ７５２５）。上乗せ当選となった場合に付与対象となる遊技媒体数は「２０」、「５０」、「８０」、「１００」及び「２００」のいずれかとなっている。

【１５３０】

ステップＳ７５２２にて肯定判定を行った場合、ステップＳ７５２４にて否定判定を行った場合、又はステップＳ７５２５の処理を行った場合には、領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの更新処理を実行する（ステップＳ７５２６）。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの更新処理では、今回のゲームにおける役の抽選処理（図１６）の結果が外れ結果である場合、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに「３」を加算する。役の抽選処理（図１６）の結果が外れ結果となった場合、遊技者が所有する遊技媒体がベット数分（具体的には「３」）減少したことを意味するため、その分をベースＡＴ状態ＳＴ４の残りの遊技媒体の付与数に加算するためにＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに「３」を加算する。また、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの更新処理（ステップＳ７５２６）では、役の抽選

処理（図１６）にて「１」～「１３」のいずれかのインデックス値ＩＶで当選となった場合、すなわち遊技媒体の付与に対応する当選データが設定されたインデックス値ＩＶに当選した場合、そのインデックス値ＩＶの当選データに入賞したか否かに関係なく、上記第１の実施形態におけるベースＡＴ開始時処理（図２６）のステップＳ１００７と同様に、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの減算処理を実行する。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの減算処理の内容は上記第１の実施形態において既に説明したとおりである。当該ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの減算処理によってＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」以下となった場合、当該ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅを「０」クリアする。

【１５３１】

上記のとおり、第２区間ＳＣ２においてゲームが開始された場合においても、当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が１加算されない。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４であるとともに、今回のゲームにおける役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選した場合においても、今回のゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、停止順報知が実行されない。また、第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態においてゲームが実行された場合においても、当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、残りの天井ゲーム数が１減算されない。また、通常遊技状態ＳＴ１である場合においても、今回のゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、ＡＴ抽選処理（ステップＳ７５１１）及びＣＺ抽選処理（ステップＳ７５１５）が実行されない。既に説明したとおり、ペナルティ事象が発生したゲームにおいてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行した場合、当該ベースＡＴ状態ＳＴ４において最初に実行されるゲームがペナルティ対象ゲームとなる。ベースＡＴ状態ＳＴ４においてゲームが開始された場合においても、当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合、上乗せ抽選処理（ステップＳ７５２３）は実行されない。

【１５３２】

このように、一のゲームがペナルティ対象ゲームとして実行される場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームではないゲームとして実行される場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利な条件で実行されることとなる。これにより、遊技者がペナルティ事象を発生させる態様でストップボタン４２～４４の操作を行う可能性を低減することができる。

【１５３３】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される通常用処理について図１３６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、通常用処理は遊技終了時の対応処理（図１３４）のステップＳ７４０４にて実行される。なお、通常用処理におけるステップＳ７６０１～ステップＳ７６１０の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１５３４】

ペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ７６０１：ＮＯ）、領域内処理用のワークエリア９６における解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」であるか否かを判定することで、第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である状況において天井ゲーム数のゲームが消化されたか否かを判定する（ステップＳ７６０２）。ちなみに、ペナルティ対象ゲームでは解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値を１減算する処理が実行されないため、ペナルティ対象ゲームにおいて解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となることはない。解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」である場合（ステップＳ７６０２：ＹＥＳ）、第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である状況において天井ゲーム数のゲームが消化されたことを意味するため、ベースＡＴ状態ＳＴ４に設定するための処理（ステップＳ７６１１及びステップＳ７６１２）を実行する。かかる処理については後に説明する。

【１５３５】

解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」ではない場合には（ステップＳ７６０２：ＮＯ）、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＡＴ当選フラ

グに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ７６０３）、ＡＴ当選フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ７６０３：ＮＯ）、各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、ＣＺ状態であるか否かを判定する（ステップＳ７６０４）。

【１５３６】

ＣＺ状態である場合（ステップＳ７６０４：ＹＥＳ）、ＣＺ状態カウンタ９６ｈの値を１減算し（ステップＳ７６０５）、その１減算後におけるＣＺ状態カウンタ９６ｈの値が「０」である場合（ステップＳ７６０６：ＹＥＳ）、各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグを「０」クリアすることでＣＺ状態を終了させる（ステップＳ７６０７）。ＣＺ状態フラグが「０」クリアされてＣＺ状態が終了することで、遊技開始時処理（図１３５）のステップＳ７５１１にて実行されるＡＴ抽選処理では、ＣＺ状態である場合よりもベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待度が低くなる。

【１５３７】

ＣＺ状態ではない場合（ステップＳ７６０４：ＮＯ）、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＣＺ当選フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ７６０８）、ＣＺ当選フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ７６０８：ＹＥＳ）、すなわち今回のゲームにおいてＣＺ当選が発生した場合には、ＣＺ当選フラグを「０」クリアし（ステップＳ７６０９）、各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」をセットするとともに、領域内処理用のワークエリア９６におけるＣＺ状態カウンタ９６ｈに「３」をセットする（ステップＳ７６１０）。ＣＺ状態フラグに「１」がセットされることによりＣＺ状態が開始される。また、ＣＺ状態カウンタ９６ｈに「３」がセットされることにより、ＣＺ状態における残りのゲーム数が「３」となる。

【１５３８】

ステップＳ７６０２にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ７６０３にて肯定判定を行った場合には、ベースＡＴ状態ＳＴ４に設定するための処理（ステップＳ７６１１及びステップＳ７６１２）を実行する。具体的には、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのベースＡＴ状態フラグに「１」をセットし、ＡＴ当選フラグ、ＣＺ当選フラグ、ＣＺ状態フラグ及びＣＺ状態カウンタ９６ｈを「０」クリアする（ステップＳ７６１１）。ＣＺ状態フラグが「０」クリアされることにより、ＣＺ状態であった場合には当該ＣＺ状態が終了する。その後、ＡＴ状態の開始設定処理を実行する（ステップＳ７６１２）。ＡＴ状態の開始設定処理では、領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに初期付与数として「２００」をセットする。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅは、ベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の残りの付与数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。

【１５３９】

このように、第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である状況において天井ゲーム数のゲームが消化された場合、又はベースＡＴ状態ＳＴ４への当選が発生した場合には、ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する。

【１５４０】

ペナルティ対象ゲームである場合には（ステップＳ７６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７６０２～ステップＳ７６１２の処理を実行することなく本通常用処理（図１３６）を終了する。ＣＺ状態においてゲームが実行されても当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、ＣＺ状態カウンタ９６ｈの値を１減算する処理は実行されない。これにより、ＣＺ状態カウンタ９６ｈにおいてペナルティ対象ゲームは１ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【１５４１】

既に説明したとおり、ＣＺ状態においてゲームが開始される場合には、ＣＺ状態ではない状態において当該ゲームが開始される場合と比較して、ＡＴ抽選処理（ステップＳ７５

１１）において、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値が高くなるという遊技者にとっての利点がある。しかし、既に説明したとおり、ＣＺ状態において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合には、ＡＴ抽選処理（ステップＳ７５１１）が実行されないため、ＣＺ状態であることの利点を遊技者は享受できない。ペナルティ対象ゲームがＣＺ状態カウンタ９６ｈにおいて１ゲームとしてカウントされる構成とすると、遊技者が誤ってペナルティ事象を発生させてしまった場合に、ＣＺ状態である状況下におけるＡＴ抽選処理（ステップＳ７５１１）の実行機会が減少してしまう。これに対して、ペナルティ対象ゲームは、ＣＺ状態カウンタ９６ｈにおいて１ゲームとしてカウントされない構成である。これにより、ＣＺ状態中にペナルティ対象ゲームが実行されたことが原因となって、ＡＴ抽選処理（ステップＳ７５１１）の実行機会が減少してしまわないようにすることができる。

【１５４２】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される演出制御用処理（図１３８）の説明に先立ち、画像表示装置６３にて実行される演出について説明する。図１３７（ａ）は通常遊技状態ＳＴ１において画像表示装置６３にて実行される演出を説明するための説明図である。画像表示装置６３には、遊技状態に対応する背景画像が表示される。具体的には、図１３７（ａ）に示すように、通常遊技状態ＳＴ１において画像表示装置６３には通常対応背景画像Ｇ８６が表示される。また、図示は省略するが、ＣＢ状態において画像表示装置６３にはＣＢ対応背景画像が表示され、ベースＡＴ状態ＳＴ４において画像表示装置６３にはベースＡＴ対応背景画像が表示され、エンディングＡＴ状態ＳＴ５において画像表示装置６３にはエンディングＡＴ対応背景画像が表示される。

【１５４３】

画像表示装置６３では、ペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される場合、背景画像よりも画面手前側（遊技者に近い側）で、当該ゲームの開始時の遊技状態に対応するゲーム中演出が実行される。具体的には、図１３７（ａ）に示すように、通常遊技状態ＳＴ１においてペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される場合、通常対応キャラクタ画像Ｇ８７の表示を含む通常ゲーム中演出が画像表示装置６３、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて実行される。また、図示は省略するが、ＣＢ状態においてペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される場合、ＣＢ対応キャラクタ画像の表示を含むＣＢゲーム中演出が画像表示装置６３、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて実行され、ベースＡＴ状態ＳＴ４においてペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される場合、ベースＡＴ対応キャラクタ画像の表示を含むベースＡＴゲーム中演出が画像表示装置６３、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて実行され、エンディングＡＴ状態ＳＴ５においてペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される場合、エンディングＡＴ対応キャラクタ画像の表示を含むエンディングＡＴゲーム中演出が画像表示装置６３、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて実行される。

【１５４４】

ゲーム中演出は、演出側ＭＰＵ９２が回転受付コマンドＡ，Ｂを受信したことに基づいて開始される。また、ゲーム中演出における表示内容は、演出側ＭＰＵ９２が第１停止開始コマンド、第２停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信したことに基づいて更新される。

【１５４５】

第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態で開始されたゲームにてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１３で当選となった場合、画像表示装置６３では色ナビ演出が実行される。また、第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態で開始されたゲームにて通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１６で当選となり、後述する色ナビ抽選処理にて色ナビ演出の実行対象となった場合、画像表示装置６３では色ナビ演出が実行される。

【１５４６】

図１３７（ｂ）は画像表示装置６３にて実行される色ナビ演出を説明するための説明図

である。図１３７（ｂ）に示すように、色ナビ演出では、画像表示装置６３の画面右下部に、左半分が青色であるとともに右半分が赤色である色ナビ画像Ｇ８８が表示される。色ナビ画像Ｇ８８の青色はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付された「リプレイ」図柄に使用されている色であるとともに、色ナビ画像Ｇ８８の赤色はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付された「チェリー」図柄に使用されている色である。また、既に説明したとおり、ＣＺ状態ではない状態において実行されるＡＴ抽選処理、及びＣＺ状態において実行されるＡＴ抽選処理のいずれにおいても、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となった場合に参照される数値情報群の方が、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となっていない場合に参照される数値情報群よりも、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。色ナビ画像Ｇ８８を表示することにより、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ又は通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となったことを遊技者に示し、今回のゲームでチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となったかもしれないと期待させることができる。

【１５４７】

第１停止の操作として中ストップボタン４３又は右ストップボタン４４の操作が行われてペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミングで、画像表示装置６３における表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。本実施形態及び後述する第１５～第１７の実施形態において、画像表示装置６３におけるモノクロ表示とは、画像表示装置６３の画面に黒色の濃淡及び明暗のみが存在し、黒色以外の色が存在しない表示態様である。画像表示装置６３の表示態様がカラー表示である場合、画像表示装置６３に表示される画像には、白色及び黒色以外にも様々な色が含まれている。具体的には、Ｒの値（０～２５５のいずれか）、Ｇの値（０～２５５のいずれか）及びＢの値（０～２５５のいずれか）の組合せ（ＲＧＢ値）に基づいて指定可能な色であり、例えば赤色、青色、黄色及び緑色などが含まれている。また、既に説明したとおり、色ナビ画像Ｇ８８の左半分は青色であるとともに右半分は赤色である。

【１５４８】

図１３７（ｃ）は画像表示装置６３においてモノクロ表示が行われている状態を説明するための説明図である。図１３７（ｃ）に示すように、モノクロ表示では、画像表示装置６３における表示面全体の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。画像表示装置６３の表示態様がモノクロ表示に切り替えられることにより、画像表示装置６３に表示されている背景画像（通常対応背景画像Ｇ８６）、ゲーム中画像及び色ナビ画像Ｇ８８のカラー表示状態における色が人の目では識別できない状態となる。これにより、色ナビ画像Ｇ８８が表示されていても、遊技者が当該色ナビ画像Ｇ８８の色に基づいて「チェリー」図柄及び「リプレイ」図柄を想起しない状態とすることができる。また、画像表示装置６３の表示態様がモノクロ表示となっていることに基づいて、遊技者及び遊技ホールの管理者がペナルティ事象が発生したことを把握し易くすることができる。

【１５４９】

ペナルティ対象ゲームが開始されても当該ペナルティ対象ゲームに対応するゲーム中演出を開始するための処理は実行されない。このため、ペナルティ対象ゲームが実行されている状況において、画像表示装置６３では、当該ペナルティ対象ゲームの開始前に表示されていた画像（具体的には背景画像、ゲーム中画像及び色ナビ画像Ｇ８８）のモノクロ表示が行われている状態となる。

【１５５０】

モノクロ表示は、ペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるまで継続される。ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合、モノクロ表示は当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームの開始時に終了する。また、ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームもペナルティ対象ゲームとなるため、モノクロ表示は次にペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるまで継続される。モノクロ表示が終了した場合、画像表示装置６３の表

示態様はカラー表示に戻る。遊技者及び遊技ホールの管理者は、画像表示装置６３の表示態様がモノクロ表示からカラー表示に切り替えられたことに基づいて、ペナルティ対象ゲームが終了してペナルティ対象ゲームではないゲームが実行されている状態となったことを把握することができる。

【１５５１】

ペナルティ事象が発生したゲームにおいてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行した場合には、当該ベースＡＴ状態ＳＴ４における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなり、画像表示装置６３にてモノクロ表示が行われている状態で当該ペナルティ対象ゲームが実行される。また、上記第１の実施形態と同様に、ベースＡＴ状態ＳＴ４において画像表示装置６３には、ベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の残りの付与数を報知するための残り付与数画像Ｇ２１と、現状のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから遊技者が獲得した遊技媒体の合計数を報知するための獲得数画像Ｇ２２と、現状のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから消化された合計ゲーム数を報知するための消化ゲーム数画像Ｇ２３とが表示される。画像表示装置６３の表示態様がカラー表示である状態において、これらの画像Ｇ２１～Ｇ２３は青色の文字で表示されている。画像表示装置６３の表示態様がモノクロ表示である場合には画像表示装置６３の表示面全体がモノクロ表示の対象となるため、画像表示装置６３の表示面においてこれらの画像Ｇ２１～Ｇ２３及びこれらの画像Ｇ２１～Ｇ２３が表示されている領域もモノクロ表示の対象となる。

【１５５２】

このように、画像表示装置６３の表示態様がモノクロ表示である場合には、当該表示態様がカラー表示である場合と比較して、これらの画像Ｇ２１～Ｇ２３を視認しづらい状態となる。但し、画像表示装置６３の表示態様がモノクロ表示である場合においても、遊技者及び遊技ホールの管理者はこれらの画像Ｇ２１～Ｇ２３の内容を確認可能である。

【１５５３】

次に、演出制御用処理（図１３８）にて使用される演出側ＲＡＭ９４の構成について説明する。図１３７（ｄ）は演出側ＲＡＭ９４の構成を説明するための説明図である。図１３７（ｄ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には、演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍ及び演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎが設けられている。演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍは、ペナルティ事象が発生したゲーム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とともに、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎはペナルティ対象ゲーム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。

【１５５４】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される演出制御用処理について図１３８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御用処理は各遊技状態において比較的短い周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し実行される。

【１５５５】

主側ＭＰＵ７２から回転受付コマンドＡ，Ｂを受信した場合には（ステップＳ７７０１：ＹＥＳ）、演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ７７０２）。演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍに「１」がセットされていない場合（ステップＳ７７０２：ＮＯ）、すなわち前回のゲームにおいてペナルティ事象が発生しておらず今回のゲームがペナルティ対象ゲームではない場合には、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ７７０３）。演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされている場合（ステップＳ７７０３：ＹＥＳ）、すなわち前回のゲームがペナルティ対象ゲームであった場合には、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎを「０」クリアする（ステップＳ７７０４）。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームではないことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１５５６】

その後、モノクロ終了処理を実行する（ステップＳ７７０５）。モノクロ終了処理では、モノクロ表示からカラー表示への切り替えが行われるように画像表示装置６３の表示制

御を行う。このように、ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合には、当該ペナルティゲームの次のゲームにおいて回転受付コマンドＡ，Ｂを受信したことに基づいてモノクロ表示が終了される。これにより、ペナルティ対象ゲームが終了してペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるタイミングでモノクロ表示を終了させることができる。遊技者は、ゲームの開始時にモノクロ表示が終了したことに基づいて今回のゲームがペナルティ対象ゲームではないことを把握することができる。

【１５５７】

ステップＳ７７０３にて否定判定を行った場合、又はステップＳ７７０５の処理を行った場合には、色ナビ演出中であるか否かを判定し（ステップＳ７７０６）、色ナビ演出中である場合には（ステップＳ７７０６：ＹＥＳ）、色ナビ終了処理を実行する（ステップＳ７７０７）。色ナビ終了処理では、色ナビ画像Ｇ８８の表示が終了するように画像表示装置６３の表示制御を行う。ペナルティ対象ゲームでは、色ナビ終了処理（ステップＳ７７０７）は実行されない。したがって、ペナルティ対象ゲームの開始前に色ナビ演出が実行されていた場合、当該ペナルティ対象ゲーム中も色ナビ画像Ｇ８８が表示されている状態となる。但し、既に説明したとおり、ペナルティ対象ゲームにおいて画像表示装置６３の表示態様はモノクロ表示である。これにより、ペナルティ対象ゲームの開始後も色ナビ画像Ｇ８８の表示が継続される構成において、当該色ナビ画像Ｇ８８の色に基づいてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となったかもしれないと遊技者に期待させてしまうことを防止できる。

【１５５８】

ステップＳ７７０６にて否定判定を行った場合、又はステップＳ７７０７の処理を行った場合には、ゲーム演出開始処理を実行する（ステップＳ７７０８）。ゲーム演出開始処理では、遊技状態に対応する背景画像が表示されるとともに、遊技状態に対応するゲーム中演出が開始されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。また、ゲーム演出開始処理（ステップＳ７７０８）では、ゲーム中演出に対応する音出力が行われるようにスピーカ６２の音出力制御を行うとともに、ゲーム中演出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。ゲーム演出開始処理（ステップＳ７７０８）は、今回のゲームがペナルティ対象ゲームである場合には実行されない。これにより、ペナルティ対象ゲームに対応する演出を実行するための演出データを演出側ＲＯＭ９３に記憶しておくことを不要として、演出側ＲＯＭ９３のデータ容量を低減することができる。

【１５５９】

ゲーム演出開始処理（ステップＳ７７０８）が実行されることにより、前回のゲームにおいて実行されていたゲーム中演出の表示内容から、今回のゲームにおけるゲーム中演出の表示内容に切り替わる。ペナルティ対象ゲームでは、ゲーム演出開始処理（ステップＳ７７０８）は実行されない。したがって、ペナルティ対象ゲームの開始前に実行されていたゲーム中演出の表示内容が更新されずに表示され続けることとなる。

【１５６０】

その後、主側ＭＰＵ７２から受信した回転受付コマンドＡに設定されている情報に基づいて、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１３で当選となったか否かを判定し（ステップＳ７７０９）、インデックス値ＩＶ＝１３で当選となっていない場合には（ステップＳ７７０９：ＮＯ）、通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１６で当選となったか否かを判定する（ステップＳ７７１０）。インデックス値ＩＶ＝１６で当選となった場合には（ステップＳ７７１０：ＹＥＳ）、色ナビ抽選処理を実行する（ステップＳ７７１１）。

【１５６１】

色ナビ抽選処理（ステップＳ７７１１）では、演出側ＲＯＭ９３に記憶されている色ナビ抽選テーブルを読み出すとともに、演出側ＲＡＭ９４にて更新されている乱数カウンタから抽選用乱数（「０」～「２５５」のいずれかの数値情報）を読み出す。そして、当該読み出した色ナビ抽選テーブルを参照して、当該読み出した抽選用乱数が色ナビ演出の実

行対象となる数値情報であるか否かを判定する。色ナビ抽選テーブルには、色ナビ演出の実行対象となる数値情報として６４個の数値情報が設定されており、色ナビ抽選処理（ステップＳ７７１１）では１／４の確率で今回のゲームが色ナビ演出の実行対象であると判定される。

【１５６２】

チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１３で当選となった場合（ステップＳ７７０９：ＹＥＳ）、又は色ナビ抽選処理にて色ナビ演出の実行対象であると判定された場合には（ステップＳ７７１２：ＹＥＳ）、色ナビ開始処理を実行する（ステップＳ７７１３）。色ナビ開始処理では、色ナビ画像Ｇ８８の表示が開始されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。

【１５６３】

ステップＳ７７０２にて肯定判定を行った場合には、演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍを「０」クリアするとともに、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」をセットする（ステップＳ７７１４）。演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされることにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームであることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１５６４】

ステップＳ７７０１にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から第１停止開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップＳ７７１５）、第１停止開始コマンドを受信した場合には（ステップＳ７７１５：ＹＥＳ）、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳ７７１６：ＮＯ）、第１ゲーム演出更新処理を実行する（ステップＳ７７１７）。第１ゲーム演出更新処理では、第１停止開始コマンドを受信したことに基づいて、ゲーム中演出における表示内容の更新が行われるように画像表示装置６３の表示制御を行う。また、第１ゲーム演出更新処理（ステップＳ７７１７）では、ゲーム中演出の進行に応じて上部ランプ６１の発光及びスピーカ６２からの音出力が行われるように上部ランプ６１の発光制御及びスピーカ６２の音出力制御が行われるようにする。

【１５６５】

ステップＳ７７１６にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ７７１７の処理を行った場合には、ペナルティ事象が発生したか否かを判定する（ステップＳ７７１８）。ステップＳ７７１８では、通常遊技状態ＳＴ１において第１停止開始コマンドを受信した場合において、当該第１停止が中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒである場合に肯定判定を行う。既に説明したとおり、ペナルティ事象は、通常遊技状態ＳＴ１で開始されたゲームにおいて中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒを第１停止とするストップボタン４３，４４の操作が行われた場合に発生する。また、演出側ＭＰＵ９２においてペナルティ事象が発生したか否かを判定する処理が実行されるタイミングは、ゲーム開始時の遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、ＣＢ状態、ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５）が変化するタイミング（ゲーム終了時）よりも前のタイミングである。これにより、ゲーム終了時に演出側ＭＰＵ９２においてペナルティ事象が発生したか否かを判定する処理が実行される構成と比較して、演出側ＭＰＵ９２においてペナルティ事象が発生したか否かを判定するための処理構成が簡素化されている。

【１５６６】

ステップＳ７７１８にて肯定判定を行った場合には、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされていない状態であること（ステップＳ７７１９：ＮＯ）、すなわち画像表示装置６３の表示態様がカラー表示であることを条件として、モノクロ切替処理を実行する（ステップＳ７７２０）。モノクロ切替処理では、カラー表示からモノクロ表示への切り替えが行われるように画像表示装置６３の表示制御を行う。これにより、色ナビ演出が実行されている場合には、色ナビ画像Ｇ８８の色を識別できない状態とすることができる。ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、既に行われているモノクロ表示が継続される。

【１５６７】
このように、ペナルティ対象ゲームではないゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミグで画像表示装置６３がモノクロ表示に切り替えられる。これにより、ペナルティ対象ゲームが開始される前に、ペナルティ事象が発生したことを遊技者が把握可能とすることができる。
【１５６８】
既に説明したとおり、主側ＭＰＵ７２では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２が停止した後にペナルティ事象が発生したか否かを判定する構成である。当該構成において、演出側ＭＰＵ９２では、最初のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止時にペナルティ事象が発生したか否かを判定する。これにより、第１停止の終了時に画像表示装置６３の表示をモノクロ表示に切り替えることができる。
【１５６９】
ステップＳ７７１９にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ７７２０の処理を行った場合には、演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍに「１」をセットする（ステップＳ７７２１）。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームであるか否かとは無関係に、今回のゲームにおいてペナルティ事象が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。
【１５７０】
ステップＳ７７１５にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から第２停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ７７２２）。ステップＳ７７２２にて肯定判定を行った場合には、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳ７７２３：ＮＯ）、第２ゲーム演出更新処理を実行する（ステップＳ７７２４）。第２ゲーム演出更新処理では、第２停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信したことに基づいて、ゲーム中演出における表示内容の更新が行われるように画像表示装置６３の表示制御を行う。また、第２ゲーム演出更新処理（ステップＳ７７２４）では、ゲーム中演出の進行に応じて上部ランプ６１の発光及びスピーカ６２からの音出力が行われるように上部ランプ６１の発光制御及びスピーカ６２の音出力制御が行われるようにする。
【１５７１】
このように、ペナルティ対象ゲームにおいて、第１ゲーム演出更新処理（ステップＳ７７１７）及び第２ゲーム演出更新処理（ステップＳ７７２４）は実行されない。ペナルティ対象ゲームではモノクロ表示中の画像表示装置６３において、ペナルティ対象ゲームの開始前に表示されていたゲーム中演出の表示内容が継続して表示される。一方、ペナルティ対象ゲームではないゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合、当該ゲームでは第１ゲーム演出更新処理（ステップＳ７７１７）及び第２ゲーム演出更新処理（ステップＳ７７２４）が実行される。当該ゲームではモノクロ表示が開始された後も当該ゲームが終了するまでモノクロ表示中の画像表示装置６３においてゲーム中演出における表示内容の更新が行われる。これにより、モノクロ表示中の画像表示装置６３の表示内容に基づいて、ペナルティ対象ゲームであるか否かを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握し易いようにすることができる。
【１５７２】
次に、画像表示装置６３にてモノクロ表示が行われる様子について図１３９のタイムチャートを参照しながら説明する。図１３９（ａ）は画像表示装置６３にてモノクロ表示が行われる期間を示し、図１３９（ｂ）は画像表示装置６３にて色ナビ演出が行われる期間を示し、図１３９（ｃ）は画像表示装置６３にて通常ゲーム中演出が行われる期間を示し、図１３９（ｄ）は主側ＲＡＭ７４におけるペナルティ対象フラグ９６ｙの状態を示し、図１３９（ｅ）は演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍの状態を示し、図１３９（ｆ）は演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎの状態を示し、図１３９（ｇ）はペナルティ事象が発生するタイミングを示し、図１３９（ｈ）はゲームの実行期間を示す。
【１５７３】

通常遊技状態ＳＴ１であるｔ１のタイミングで、図１３９（ｈ）に示すようにペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されると、図１３９（ｃ）に示すように通常ゲーム中演出が開始される。また、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１３で当選となった場合、又は通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１６で当選となり色ナビ抽選処理にて色ナビ演出の実行対象となった場合には、当該ｔ１のタイミングで、図１３９（ｂ）に示すように画像表示装置６３において色ナビ画像Ｇ８８の表示が開始される。

【１５７４】

その後、ｔ２のタイミングで、中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒが最初に停止され、図１３９（ｇ）に示すようにペナルティ事象が発生すると、図１３９（ａ）に示すように画像表示装置６３の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。また、当該ｔ２のタイミングで、図１３９（ｅ）に示すように演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍに「１」がセットされる。その後、ｔ３のタイミングで、図１３９（ｄ）に示すように主側ＲＡＭ７４のペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」がセットされるとともに、図１３９（ｈ）に示すようにゲームが終了する。また、当該ｔ３のタイミングで、図１３９（ｃ）に示すように通常ゲーム中演出の更新が終了する。但し、通常ゲーム中演出の表示は、更新されることなく、ペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるｔ６のタイミングまで継続される。

【１５７５】

その後、ｔ４のタイミングで、図１３９（ｈ）に示すようにペナルティ事象が発生したゲームの次のゲーム（ペナルティ対象ゲーム）が開始されると、図１３９（ｅ）及び図１３９（ｆ）に示すように、演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍの値が「０」クリアされるとともに、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされる。図１３９（ｃ）に示すように、ペナルティ対象ゲームが開始されても当該ペナルティ対象ゲームに対応する通常ゲーム中演出は開始されない。モノクロ表示中の画像表示装置６３において、ペナルティ対象ゲームの開始前に表示されていた通常対応背景画像Ｇ８６の表示、通常ゲーム中演出における表示、及び色ナビ画像Ｇ８８の表示が継続される。

【１５７６】

その後、ｔ５のタイミングで、図１３９（ｈ）に示すようにペナルティ対象ゲームが終了する。また、当該ｔ５のタイミングで、図１３９（ｄ）に示すようにペナルティ対象フラグ９６ｙが「０」クリアされるとともに、図１３９（ｈ）に示すようにペナルティ対象ゲームが終了する。既に説明したとおり、ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合、当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームはペナルティ対象ゲームではないゲームとなる。

【１５７７】

その後、ｔ６のタイミングで、図１３９（ｈ）に示すようにペナルティ対象ゲームの次のゲームが開始されると、図１３９（ａ）に示すように画像表示装置６３においてモノクロ表示が終了してカラー表示に戻る。また、当該ｔ６のタイミングで、図１３９（ｂ）に示すように色ナビ画像Ｇ８８の表示が終了するとともに、図１３９（ｃ）に示すようにペナルティ対象ゲームの次のゲームにおける通常ゲーム中演出が開始される。また、図１３９（ｆ）に示すように演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎが「０」クリアされる。

【１５７８】

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。

【１５７９】

遊技者の操作に基づくペナルティ事象が発生したことに基づいて、当該ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームに設定される。これにより、ペナルティ事象を発生させないように遊技者がストップボタン４２～４４の操作を行う可能性を高めることができる。また、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームは、当該ゲームの開始時からペナルティ対象ゲームとして実行されるようにすることができる。

【１５８０】

主側ＭＰＵ７２では全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後にペナルティ事象が発生したか否かを判定する処理が実行される構成において、演出側ＭＰＵ９２では主側ＭＰＵ７２から第１停止開始コマンドを受信したタイミングでペナルティ事象が発生したか否かを判定する構成である。これにより、ペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミングで画像表示装置６３の表示をカラー表示からモノクロ表示に切り替えることができる。

【１５８１】

モノクロ表示は、ペナルティ対象ゲームが終了してペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるまで継続される。これにより、ペナルティ事象が発生したことに対応する状態であることを、画像表示装置６３の表示態様に基づいて遊技者及び遊技ホールの管理者が容易に把握可能とすることができる。

【１５８２】

ペナルティ対象ゲームが開始されても当該ゲームに対応する演出が実行されない構成である。これにより、ペナルティ対象ゲームに対応する演出を実行するための演出用データを演出側ＲＯＭ９３に記憶しておく構成と比較して、演出側ＲＯＭ９３のデータ容量を低減することができる。

【１５８３】

画像表示装置６３の表示態様がモノクロ表示である場合、画像表示装置６３に色ナビ画像Ｇ８８が表示されていても当該色ナビ画像Ｇ８８の色を遊技者が識別できない状態となる。これにより、ペナルティ対象ゲームでは当該ペナルティ対象ゲームに対応するゲーム中演出が開始されず当該ペナルティ対象ゲームの開始前に行われていた色ナビ画像Ｇ８８の表示が継続される構成において、当該色ナビ画像Ｇ８８の表示が継続されていることに基づいてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となったかもしれないという期待感を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。

【１５８４】

＜第１５の実施形態＞

本実施形態ではペナルティ事象が発生したことに対応するための演出側ＭＰＵ９２における処理構成が上記第１４の実施形態と相違している。以下、上記第１４の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１４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。

【１５８５】

上記第１４の実施形態において既に説明したとおり、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる。本実施形態では、ペナルティ対象ゲームではないゲームが終了してペナルティ対象ゲームが開始される場合、当該ペナルティ対象ゲームの開始時に画像表示装置６３の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。

【１５８６】

図１４０は本実施形態における演出側ＭＰＵ９２にて実行される演出制御用処理を示すフローチャートである。なお、演出制御用処理は各遊技状態において比較的短い周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し実行される。

【１５８７】

ステップＳ７８０１～ステップＳ７８１３では、上記第１４の実施形態における演出制御用処理（図１３８）のステップＳ７７０１～ステップＳ７７１３と同様の処理を実行する。具体的には、主側ＭＰＵ７２から回転受付コマンドＡ，Ｂを受信し（ステップＳ７８０１：ＹＥＳ）、演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍに「１」がセットされていない場合（ステップＳ７８０２：ＮＯ）、すなわち前回のゲームにおいてペナルティ事象が発生しておらず今回のゲームがペナルティ対象ゲームではない場合には、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ７８０３）。演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされている場合（ステップＳ７８０３：ＹＥＳ）、すなわち前回のゲームがペナルティ対象ゲームであった場合には、演出側ペ

ナルティ対象フラグ９４ｎを「０」クリアする（ステップＳ７８０４）。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームではないことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１５８８】

その後、モノクロ終了処理を実行する（ステップＳ７８０５）。モノクロ終了処理では、モノクロ表示からカラー表示への切り替えが行われるように画像表示装置６３の表示制御を行う。このように、ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合には、当該ペナルティゲームの次のゲームにおいて回転受付コマンドＡ，Ｂを受信したことに基づいてモノクロ表示が終了される。

【１５８９】

ステップＳ７８０３にて否定判定を行った場合、又はステップＳ７８０５の処理を行った場合には、色ナビ演出中であるか否かを判定し（ステップＳ７８０６）、色ナビ演出中である場合には（ステップＳ７８０６：ＹＥＳ）、色ナビ終了処理を実行する（ステップＳ７８０７）。色ナビ終了処理では、色ナビ画像Ｇ８８の表示が終了するように画像表示装置６３の表示制御を行う。ステップＳ７８０６にて否定判定を行った場合、又はステップＳ７８０７の処理を行った場合には、ゲーム演出開始処理を実行する（ステップＳ７８０８）。ゲーム演出開始処理の内容は、上記第１４の実施形態において既に説明したとおりである。

【１５９０】

その後、主側ＭＰＵ７２から受信した回転受付コマンドＡに設定されている情報に基づいて、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１３で当選となったか否かを判定し（ステップＳ７８０９）、インデックス値ＩＶ＝１３で当選となっていない場合には（ステップＳ７８０９：ＮＯ）、通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１６で当選となったか否かを判定する（ステップＳ７８１０）。インデックス値ＩＶ＝１６で当選となった場合には（ステップＳ７８１０：ＹＥＳ）、色ナビ抽選処理を実行する（ステップＳ７８１１）。色ナビ抽選処理の内容は、上記第１４の実施形態において既に説明したとおりである。チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１３で当選となった場合（ステップＳ７８０９：ＹＥＳ）、又は色ナビ抽選処理にて色ナビ演出の実行対象であると判定された場合には（ステップＳ７８１２：ＹＥＳ）、色ナビ開始処理を実行する（ステップＳ７８１３）。色ナビ開始処理では、色ナビ画像Ｇ８８の表示が開始されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。

【１５９１】

演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍに「１」がセットされている場合（ステップＳ７８０２：ＹＥＳ）、すなわち前回のゲームにおいてペナルティ事象が発生しており今回のゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされていない状態であること（ステップＳ７８１４：ＮＯ）、すなわち画像表示装置６３の表示態様がカラー表示であることを条件として、モノクロ切替処理を実行する（ステップＳ７８１５）。モノクロ切替処理では、上記第１４の実施形態における演出制御用処理（図１３８）のモノクロ切替処理（ステップＳ７７２０）と同様に、カラー表示からモノクロ表示への切り替えが行われるように画像表示装置６３の表示制御を行う。これにより、色ナビ演出が実行されている場合には、色ナビ画像Ｇ８８の色を識別できない状態とすることができる。

【１５９２】

このように、ペナルティ対象ゲームではないゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ゲームの次のゲーム（ペナルティ対象ゲーム）において演出側ＭＰＵ９２が回転受付コマンドＡ，Ｂを受信したことに基づいて画像表示装置６３の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。遊技者及び遊技ホールの管理者は、画像表示装置６３においてモノクロ表示が開始されたことに基づいて、ペナルティ対象ゲームが開始されたことを把握することができる。

【１５９３】

演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされている場合（ステップＳ７８１４：ＹＥＳ）、すなわち前回のゲームがペナルティ対象ゲームであり、当該ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生したために今回のゲームもペナルティ対象ゲームとなっている場合には、モノクロ切替処理（ステップＳ７８１５）を実行することなく、ステップＳ７８１６に進む。これにより、画像表示装置６３におけるモノクロ表示が継続される。

【１５９４】

ステップＳ７８１４にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ７８１５の処理を行った場合には、演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍを「０」クリアするとともに、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」をセットする（ステップＳ７８１６）。演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされることにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームであることを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１５９５】

主側ＭＰＵ７２から回転受付コマンドＡ，Ｂを受信していない場合には（ステップＳ７８０１：ＮＯ）、ステップＳ７８１７～ステップＳ７８１９において上記第１４の実施形態における演出制御用処理（図１３８）のステップＳ７７１５～ステップＳ７７１７と同様の処理を実行する。具体的には、主側ＭＰＵ７２から第１停止開始コマンドを受信した場合（ステップＳ７８１７：ＹＥＳ）、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳ７８１８：ＮＯ）、第１ゲーム演出更新処理を実行する（ステップＳ７８１９）。第１ゲーム演出更新処理の内容は上記第１４の実施形態において既に説明したとおりである。

【１５９６】

ステップＳ７８１８にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ７８１９の処理を行った場合には、ペナルティ事象が発生したか否かを判定する（ステップＳ７８２０）。ステップＳ７８２０では、通常遊技状態ＳＴ１において第１停止開始コマンドを受信した場合において、当該第１停止が中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒである場合に肯定判定を行う。ステップＳ７８２０にて肯定判定を行った場合には、ペナルティ報知開始処理を実行する（ステップＳ７８２１）。ペナルティ報知の開始処理では、「左から押してね」という音声の出力が行われるようにスピーカ６２の音出力制御を行うとともに、ペナルティ事象が発生したことを報知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。これにより、左リール３２Ｌを最初に停止させるように遊技者に促すことができる。

【１５９７】

このように、ペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミグで「左から押してね」という音声が出力される。これにより、ペナルティ対象ゲームが開始される前に、ペナルティ事象が発生したことを遊技者が把握可能とすることができる。上記第１４の実施形態において既に説明したとおり、主側ＭＰＵ７２では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止時にペナルティ事象が発生したか否かを判定する構成である。当該構成において、演出側ＭＰＵ９２では、最初のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止時にペナルティ事象が発生したか否かを判定する。これにより、ペナルティ事象が発生したタイミングである第１停止の終了時にペナルティ報知を行うことができる。

【１５９８】

ステップＳ７８２１にてペナルティ報知開始処理を実行した後は、演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍに「１」をセットする（ステップＳ７８２２）。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームであるか否かとは無関係に、今回のゲームにおいてペナルティ事象が発生したことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１５９９】

ステップＳ７８１７にて否定判定を行った場合には、ステップＳ７８２３～ステップＳ７８２５において、上記第１４の実施形態における演出制御用処理（図１３８）のステップＳ７７２２～ステップＳ７７２４と同様の処理を実行する。具体的には、主側ＭＰＵ７

２から第２停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信した場合（ステップＳ７８２２：ＹＥＳ）、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳ７８２４：ＮＯ）、第２ゲーム演出更新処理を実行する（ステップＳ７８２５）。第２ゲーム演出更新処理の内容は上記第１４の実施形態において既に説明したとおりである。

【１６００】

次に、画像表示装置６３にてモノクロ表示が行われる様子について図１４１のタイムチャートを参照しながら説明する。図１４１（ａ）は画像表示装置６３にてモノクロ表示が行われる期間を示し、図１４１（ｂ）は画像表示装置６３にて色ナビ演出が行われる期間を示し、図１４１（ｃ）は上部ランプ６１及びスピーカ６２にてペナルティ報知が実行される期間を示し、図１４１（ｄ）は画像表示装置６３にて通常ゲーム中演出が行われる期間を示し、図１４１（ｅ）は主側ＲＡＭ７４におけるペナルティ対象フラグ９６ｙの状態を示し、図１４１（ｆ）は演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍの状態を示し、図１４１（ｇ）は演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎの状態を示し、図１４１（ｈ）はペナルティ事象が発生するタイミングを示し、図１４１（ｉ）はゲームの実行期間を示す。

【１６０１】

通常遊技状態ＳＴ１であるｔ１のタイミングで、図１４１（ｉ）に示すようにペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されると、図１４１（ｄ）に示すように通常ゲーム中演出が開始される。また、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１３で当選となった場合、又は通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１６で当選となり色ナビ抽選処理にて色ナビ演出の実行対象となった場合には、当該ｔ１のタイミングで、図１４１（ｂ）に示すように画像表示装置６３において色ナビ画像Ｇ８８の表示が開始される。

【１６０２】

その後、ｔ２のタイミングで、中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒが最初に停止され、図１４１（ｈ）に示すようにペナルティ事象が発生すると、図１４１（ｆ）に示すように演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍに「１」がセットされる。また、当該ｔ２のタイミングからｔ３のタイミングまでの期間に亘って、図１４１（ｃ）に示すように上部ランプ６１及びスピーカ６２にてペナルティ報知が行われる。

【１６０３】

その後、ｔ４のタイミングで、図１４１（ｅ）に示すように主側ＲＡＭ７４のペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」がセットされるとともに、図１４１（ｉ）に示すようにゲームが終了する。また、当該ｔ４のタイミングで、図１４１（ｄ）に示すように通常ゲーム中演出の更新が終了する。但し、通常ゲーム中演出の表示は、更新されることなく、ペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるｔ７のタイミングまで継続される。

【１６０４】

その後、ｔ５のタイミングで、図１４１（ｉ）に示すようにペナルティ事象が発生したゲームの次のゲーム（ペナルティ対象ゲーム）が開始されると、図１４１（ａ）に示すように画像表示装置６３の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。また、当該ｔ５のタイミングで、図１４１（ｆ）及び図１４１（ｇ）に示すように、演出側ペナルティ事象フラグ９４ｍの値が「０」クリアされるとともに、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされる。図１４１（ｄ）に示すように、ペナルティ対象ゲームが開始されても当該ペナルティ対象ゲームに対応する通常ゲーム中演出は開始されない。モノクロ表示中の画像表示装置６３において、ペナルティ対象ゲームの開始前に表示されていた通常対応背景画像Ｇ８６の表示、通常ゲーム中演出における表示、及び色ナビ画像Ｇ８８の表示が継続される。

【１６０５】

その後、ｔ６のタイミングで、図１４１（ｅ）に示すようにペナルティ対象フラグ９６ｙが「０」クリアされるとともに、図１４１（ｉ）に示すようにペナルティ対象ゲームが終了する。上記第１４の実施形態において既に説明したとおり、ペナルティ対象ゲームに

おいてペナルティ事象が発生しなかった場合、当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームはペナルティ対象ゲームではないゲームとなる。

【１６０６】

その後、ｔ７のタイミングで、図１４１（ｉ）に示すようにペナルティ対象ゲームの次のゲームが開始されると、図１４１（ａ）に示すように画像表示装置６３においてモノクロ表示が終了してカラー表示に戻る。また、当該ｔ７のタイミングで、図１４１（ｂ）に示すように色ナビ画像Ｇ８８の表示が終了するとともに、図１４１（ｄ）に示すようにペナルティ対象ゲームの次のゲームにおける通常ゲーム中演出が開始される。また、図１４１（ｇ）に示すように演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎが「０」クリアされる。

【１６０７】

上記のとおり、ペナルティ対象ゲームの開始時に画像表示装置６３の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。これにより、ペナルティ対象ゲームが開始されたことを、画像表示装置６３の表示態様に基づいて遊技者及び遊技ホールの管理者が容易に把握可能とすることができる。

【１６０８】

主側ＭＰＵ７２では全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後にペナルティ事象が発生したか否かを判定する処理が実行される構成において、演出側ＭＰＵ９２では主側ＭＰＵ７２から第１停止開始コマンドを受信したタイミングでペナルティ事象が発生したか否かを判定する構成である。これにより、ペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミングでペナルティ報知を実行することができる。ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲーム（ペナルティ対象ゲーム）の開始時に画像表示装置６３の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる構成において、ペナルティ事象が発生したタイミングでペナルティ報知を行うことにより、遊技者による中ストップボタン４３又は右ストップボタン４４の操作によってペナルティ事象が発生したことを遊技者が把握し易いようにすることができる。

【１６０９】

モノクロ表示は、ペナルティ対象ゲームが終了してペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるまで継続される。これにより、ペナルティ事象が発生したことに対応する状態であることを、画像表示装置６３の表示態様に基づいて遊技者及び遊技ホールの管理者が容易に把握可能とすることができる。

【１６１０】

＜第１６の実施形態＞

本実施形態ではペナルティ対象ゲームを設定するための処理構成が上記第１４の実施形態と相違している。以下、上記第１４の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１４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。

【１６１１】

上記第１４の実施形態と同様に、ペナルティ事象として、通常遊技状態ＳＴ１で開始されたゲームにおいて中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒを第１停止とするストップボタン４３，４４の操作が行われるという事象が設定されている。一のゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなる。ペナルティ対象ゲームは１ゲームである。このように、ペナルティ事象は通常遊技状態ＳＴ１において発生する。また、ペナルティ事象が発生したゲームがペナルティ対象ゲームとなる。このため、ペナルティ対象ゲームとなり得るゲームは、通常遊技状態ＳＴ１において開始されたゲームである。

【１６１２】

上記第１４の実施形態と同様に、第２区間ＳＣ２においてゲームが開始された場合においても、当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が１加算されない。また、第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態においてゲームが実行された場合においても、当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値（残りの天井ゲーム数）が１減算され

ない。また、通常遊技状態ＳＴ１である場合においても、今回のゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、後述するＡＴ抽選処理（ステップＳ８２０４）、第１ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２０９）及び第２ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２１０）が実行されない。

【１６１３】

このように、一のゲームがペナルティ対象ゲームとして実行される場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームではないゲームとして実行される場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利な条件で実行されることとなる。これにより、遊技者がペナルティ事象を発生させる態様でストップボタン４２～４４の操作を行う可能性を低減することができる。

【１６１４】

上記第１４の実施形態と同様に、遊技状態として、通常遊技状態ＳＴ１、ＣＢ状態、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５が設定されている。各遊技状態では、遊技媒体のベット数が「３」である状態とすることによりゲームを開始可能な状態となる。

【１６１５】

非ＣＢ内部状態において実行される役の抽選処理（図１６）にて参照される非ＣＢ内部用役抽選テーブルには、上記第１の実施形態における３枚ベット時の役抽選テーブル（図１７）と同様に、「１」～「１７」のインデックス値ＩＶが設定されている。また、非ＣＢ内部用役抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１～１６に設定されている当選データは、上記第１の実施形態における３枚ベット時の役抽選テーブル（図１７）においてインデックス値ＩＶ＝１～１６に設定されている当選データと同一である。非ＣＢ内部用抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１７にはＣＢ当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１７に対応するポイント値ＰＶとして「２０９３１」がセットされている。非ＣＢ内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理（図１６）が実行される場合、いずれかのインデックス値ＩＶにて当選となる。

【１６１６】

ＣＢ内部状態において実行される役の抽選処理（図１６）にて参照されるＣＢ内部用役抽選テーブルには、「１」～「１６」のインデックス値ＩＶが設定されている。また、ＣＢ内部用役抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１～１６に設定されている当選データは、上記第１の実施形態における３枚ベット時の役抽選テーブル（図１７）においてインデックス値ＩＶ＝１～１６に設定されている当選データと同一である。ＣＢ内部用抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１６に対応するポイント値ＰＶとして「２９９３１」がセットされている。ＣＢ内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理（図１６）が実行される場合、いずれかのインデックス値ＩＶにて当選となる。

【１６１７】

このように、非ＣＢ内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理（図１６）が実行される場合、及びＣＢ内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理（図１６）が実行される場合のいずれにおいても、いずれかのインデックス値ＩＶで当選となる。

【１６１８】

上記第１０の実施形態と同様に、設定キーのＯＮ操作が行われている状態でスロットマシン１０への動作電力の供給が開始された場合、当該動作電力の供給開始に際してリセットボタン５６の押圧操作が行われたか否かとは無関係に、メイン処理（図１３）において領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された後に、ステップＳ１０７における領域外用の第２初期化処理、ステップＳ１０８における設定値更新処理及びステップＳ１０９における通常処理が実行される。

【１６１９】

主側ＭＰＵ７２にて実行される遊技開始時処理について図１４２のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、遊技開始時処理は役の抽選処理（図１６）のステップＳ４１０にて実行される。なお、遊技開始時処理に

おけるステップＳ７９０１～ステップＳ７９１２の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１６２０】

まず停止情報クリア処理を実行する（ステップＳ７９０１）。停止情報クリア処理では、第１停止情報エリア９６ｗ及び直近停止情報エリア９６ｘを「０」クリアする。これにより、各ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されるタイミングよりも前のタイミングで第１停止情報エリア９６ｗ及び直近停止情報エリア９６ｘの値が「０」クリアされている状態とすることができる。その後、第１区間ＳＣ１であるか否かを判定する（ステップＳ７９０２）。ステップＳ７９０２では、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられた第２区間フラグに「１」がセットされていない場合に肯定判定を行う。

【１６２１】

ステップＳ７９０２にて肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームが第１区間ＳＣ１において開始されたゲームである場合には、役の抽選処理（図１６）においていずれかのインデックス値ＩＶで当選となったことを条件として（ステップＳ７９０３：ＹＥＳ）、第２区間移行処理を実行する（ステップＳ７９０４）。第２区間移行処理では、各種フラグエリア９６ｉの第２区間フラグに「１」をセットすることで、遊技区間を第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行させる。また、領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃを「０」クリアするとともに、合計獲得数カウンタ９６ｄに初期値として「６３１２１」をセットする。さらにまた、第２区間移行処理（ステップＳ７９０４）では区間表示部６７を消灯状態から点灯状態に切り換える。

【１６２２】

既に説明したとおり、非ＣＢ内部用役抽選テーブルのポイント値ＰＶは、役の抽選処理（図１６）においてインデックス値ＩＶ＝１～１７のいずれにも当選しない場合が発生しないように設定されているとともに、内部用役抽選テーブルのポイント値ＰＶは、役の抽選処理（図１６）においてインデックス値ＩＶ＝１～１６のいずれにも当選しない場合が発生しないように設定されている。したがって、第１区間ＳＣ１において開始されたゲームでは、役の抽選処理（図１６）にていずれかのインデックス値ＩＶで当選となり（ステップＳ７９０３：ＹＥＳ）、第２区間移行処理（ステップＳ７９０４）が実行されて第２区間ＳＣ２に移行する。

【１６２３】

その後、解除ゲーム数抽選処理を実行する（ステップＳ７９０５）。解除ゲーム数抽選処理では、主側ＲＯＭ７３において領域内処理用のデータとして設けられた解除ゲーム数抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア９６に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これら解除ゲーム数抽選テーブルと乱数情報とを利用して解除ゲーム数カウンタ９６ｇに設定する天井ゲーム数を特定する。解除ゲーム数抽選処理（ステップＳ７９０５）では、５／８の確率で天井ゲーム数として「１０００」が選択され、１／４の確率で天井ゲーム数として「８００」が選択され、１／８の確率で天井ゲーム数として「６００」が選択される。その後、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの設定処理を実行する（ステップＳ７９０６）。当該設定処理では、解除ゲーム数抽選処理（ステップＳ７９０５）にて特定された天井ゲーム数を解除ゲーム数カウンタ９６ｇにセットする。

【１６２４】

その後、ＣＢ内部状態であるか否かを判定する（ステップＳ７９０７）。領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された場合、主側ＲＡＭ７４にＣＢ当選データが設定されていない状態、すなわち非ＣＢ内部状態となる。したがって、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された後に第２区間ＳＣ２に移行する場合には、ステップＳ７９０７にて否定判定が行われる。一方、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行されてもＣＢ当選データは消去されない。従って、ＣＢ内部状態である状況において、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立し

たこと、又は第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行された後に第２区間ＳＣ２に移行する場合には、ステップＳ７９０７にて肯定判定が行われる。このように、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行された後に第２区間ＳＣ２に移行する場合には、基本的に、ステップＳ７９０７にて肯定判定が行われる。

【１６２５】

ＣＢ内部状態である場合には（ステップＳ７９０７：ＹＥＳ）、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」をセットするとともに、領域内処理用のワークエリア９６におけるＣＺ状態カウンタ９６ｈに「３」をセットする（ステップＳ７９０８）。ステップＳ７９０８にてＣＺ状態フラグに「１」がセットされることによりＣＺ状態が開始される。また、ＣＺ状態カウンタ９６ｈに「３」がセットされることにより、ＣＺ状態が終了するまでの残りのゲーム数が３ゲームである状態となる。このように、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行された後に第２区間ＳＣ２に移行する場合には、基本的に、ＣＺ状態となる。

【１６２６】

ステップＳ７９０２にて否定判定を行った場合、すなわち今回のゲームが第２区間ＳＣ２において開始されたゲームである場合には、ＣＢ状態であるか否かを判定し（ステップＳ７９０９）、ＣＢ状態とは異なる遊技状態である場合（ステップＳ７９０９：ＮＯ）、通常遊技状態ＳＴ１であるか否かを判定する（ステップＳ７９１０）。ステップＳ７９１０にて否定判定を行った場合、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には、今回のゲームにおける役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選していることを条件として（ステップＳ７９１１：ＹＥＳ）、停止順序データの設定処理を実行する（ステップＳ７９１２）。停止順序データの設定処理では、役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～６のいずれかに当選している場合には、第１ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示が獲得数表示部１２５にて行われるようにする。また、役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝７～９のいずれかに当選している場合には、第２ベル入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示が獲得数表示部１２５にて行われるようにする。

【１６２７】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される遊技終了時の対応処理（図１４３）の説明に先立ち、当該遊技終了時の対応処理にて使用される領域内処理用のワークエリア９６の構成について説明する。上記第１の実施形態において図１２を参照しながら既に説明したとおり、領域内処理用のワークエリア９６には、開始時状況用エリア９６ｊが設けられている。上記第１の実施形態と同様に、通常処理（図１５）のステップＳ３０６における開始時状況の記憶処理において、開始時状況用エリア９６ｊには、今回のゲームにおける遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、ＣＢ状態、ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５及びＣＺ状態のいずれか）及び遊技区間（第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のいずれか）を特定可能とする情報が設定される。主側ＭＰＵ７２は、開始時状況用エリア９６ｊを参照することにより今回のゲームの開始時における遊技状態及び遊技区間を把握することができる。

【１６２８】

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１４３のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、遊技終了時の対応処理は通常処理（図１５）のステップＳ３１０にて実行される。なお、遊技終了時の対応処理におけるステップＳ８００１～ステップＳ８０１１の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１６２９】

まず今回のゲームにおいてペナルティ事象が発生したか否かを判定する（ステップＳ８００１）。ステップＳ８００１では、通常遊技状態ＳＴ１であるとともに第１停止情報エリア９６ｗの値が「１」ではない場合、すなわち通常遊技状態ＳＴ１で開始されたゲームにおいて中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒを第１停止とするストップボタン４３，４４の操作が行われた場合に肯定判定を行う。

【１６３０】

ペナルティ事象が発生していない場合には（ステップＳ８００１：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４の領域内処理用のワークエリア９６における開始時状況用エリア９６ｊを参照して第１区間ＳＣ１で開始されたゲームであるか否かを判定する（ステップＳ８００２）。ステップＳ８００２にて否定判定を行った場合、すなわち今回のゲームが第２区間ＳＣ２において開始されたゲームである場合には、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値を１加算する（ステップＳ８００３）。一方、今回のゲームが第１区間ＳＣ１において開始されたゲームである場合には（ステップＳ８００２：ＹＥＳ）、ステップＳ８００３の処理を実行することなく、ステップＳ８００５に進む。

【１６３１】

このように、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値は、第２区間ＳＣ２においてゲームが開始され、ペナルティ事象が発生することなく当該ゲームが終了する場合に１加算される。これにより、ペナルティ対象ゲームは継続ゲーム数カウンタ９６ｃにおいて１ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【１６３２】

ペナルティ事象が発生した場合には（ステップＳ８００１：ＹＥＳ）、ペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」をセットする（ステップＳ８００４）。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームであることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。このように、一のゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなる。

【１６３３】

上記のとおり、第２区間ＳＣ２においてゲームが開始され、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとならなかった場合には、当該ゲームの終了時に継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が１加算される。第１区間ＳＣ１においてゲームが開始された場合、当該ゲームが実行されたことに基づいて継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値に「１」が加算されることはない。また、第２区間ＳＣ２においてゲームが開始され、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合、当該ゲームが実行されたことに基づいて継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値に「１」が加算されることはない。

【１６３４】

ステップＳ８００２にて肯定判定を行った場合、ステップＳ８００３の処理を行った場合、又はステップＳ８００４の処理を行った場合には、ＣＢ状態の移行制御と進行制御とを行うためのＣＢ用処理を実行する（ステップＳ８００５）。ＣＢ用処理では、今回のゲームにてＣＢ入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられたＣＢ状態フラグに「１」をセットし、領域内処理用のワークエリア９６に記憶されたＣＢ当選データをクリアする。これにより、遊技状態がＣＢ状態となる。ＣＢ状態においては、今回のゲームにて第１ベル入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア９６に設けられた合計付与カウンタの値を１加算する。合計付与カウンタは、ＣＢ状態において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り、ＣＢ状態が開始された場合に「０」クリアされる。１加算後における合計付与カウンタの値がＣＢ状態の終了基準数である「３０」となった場合、今回のＣＢ状態に対応するＣＢ状態フラグを「０」クリアする。

【１６３５】

ステップＳ８００５にてＣＢ用処理を実行した後は、ＣＢ状態ではないことを条件として（ステップＳ８００６：ＮＯ）、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Ｓ８００７）。具体的には、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１である場合には後述する

通常用処理を実行し（ステップＳ８００８）、遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４である場合には後述するベースＡＴ用処理を実行し（ステップＳ８００９）、遊技状態がエンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には遊技区間制御処理を実行する（ステップＳ８０１０）。また、ＣＢ状態であることでステップＳ８００６にて肯定判定をした場合、ステップＳ８００８にて通常用処理を実行した場合、及びステップＳ８００９にてベースＡＴ用処理を実行した場合にも、その後に遊技区間制御処理を実行する（ステップＳ８０１０）。

【１６３６】

ステップＳ８０１０にて遊技区間制御処理を実行した後、ペナルティ対象フラグ９６ｙを「０」クリアする（ステップＳ８０１１）。このように、ペナルティ対象フラグ９６ｙの値はゲームの終了時に「０」クリアされる。これにより、ペナルティ対象ゲームが終了したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。

【１６３７】

次に、遊技終了時の対応処理（図１４３）のステップＳ８００９にて実行されるベースＡＴ対応処理について図１４４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベースＡＴ対応処理におけるステップＳ８１０１～ステップＳ８１０８の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１６３８】

まず上記第１の実施形態におけるベースＡＴ開始時処理（図２６）のステップＳ１００１と同様に、上乗せ抽選処理を実行する（ステップＳ８１０１）。上乗せ抽選処理の内容は上記第１の実施形態において既に説明したとおりである。上乗せ抽選処理にて上乗せ当選となった場合には（ステップＳ８１０２：ＹＥＳ）、上乗せ抽選処理にて選択された遊技媒体数を領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅに加算する（ステップＳ８１０３）。上乗せ当選となった場合に付与対象となる遊技媒体数は「２０」、「５０」、「８０」、「１００」及び「２００」のいずれかとなっている。

【１６３９】

ステップＳ８１０２にて否定判定を行った場合、又はステップＳ８１０３の処理を行った場合には、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの更新処理を実行する（ステップＳ８１０４）。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの更新処理では、上記第１の実施形態におけるベースＡＴ開始時処理（図２６）のステップＳ１００４～ステップＳ１００９と同様の処理を実行する。具体的には、役の抽選処理（図１６）の結果が外れ結果である場合、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅにベット数である「３」を加算する。また、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの更新処理（ステップＳ８１０４）では、遊技媒体の付与に対応する当選データが設定されたインデックス値ＩＶで当選となった場合、そのインデックス値ＩＶの当選データに入賞したか否かに関係なくＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの減算処理を実行する。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの減算処理では、当選となったインデックス値ＩＶに設定されている当選データのうち最大の遊技媒体の付与数となる当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数である「３」を減算した結果を、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅから減算する。かかる減算の処理はその当選データが入賞したか否かに関係なく実行される。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの更新処理（ステップＳ８１０４）では、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの減算処理によってＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」以下となっている場合、当該ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅを「０」クリアする。

【１６４０】

ステップＳ８１０４にてＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの更新処理を実行した後、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」である場合（ステップＳ８１０５：ＹＥＳ）、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、第２区間ＳＣ２の初期化処理を実行する（ステップＳ８１０６）。また、上記第１の実施形態において既に説明したとおり、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立した場合には、遊技区間制御処理（図２８）のステップＳ１２０８にて第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行される。第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ８１０６又はステップＳ１２０８）では、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉの第２区間フラグ、ベースＡＴ状態フラグ及び

エンディングＡＴ状態フラグを「０」クリアするとともに領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅを「０」クリアする。これにより、第１区間ＳＣ１であって通常遊技状態ＳＴ１である状況となる。また、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ８１０６又はステップＳ１２０８）では、演出側ＭＰＵ９２に第２区間初期化コマンドを送信する。演出側ＭＰＵ９２は、第２区間初期化コマンドを受信した場合、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したこと、又は第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立したことを把握するとともに、後述する表示ゲーム数カウンタ９４ｐを「０」クリアする。また、第２区間ＳＣ２が終了する場合に区間表示部６７が点灯状態から消灯状態となる。

【１６４１】

ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」ではない場合（ステップＳ８１０５：ＮＯ）、領域内処理用のワークエリア９６における合計獲得数カウンタ９６ｄの値がエンディング発生前条件の成立に対応する値である「６５３２１」以上であるか否かを判定し（ステップＳ８１０７）、合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５３２１」以上である場合（ステップＳ８１０７：ＹＥＳ）、すなわちエンディング発生前条件が成立した場合には、各種フラグエリア９６ｉに設けられたエンディングＡＴ状態フラグに「１」をセットするとともに各種フラグエリア９６ｉのベースＡＴ状態フラグを「０」クリアする（ステップＳ８１０８）。これにより、遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４からエンディングＡＴ状態ＳＴ５に移行する。

【１６４２】

次に、遊技終了時の対応処理（図１４３）のステップＳ８００８にて実行される通常対応処理について図１４５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常対応処理におけるステップＳ８２０１～ステップＳ８２１３の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【１６４３】

まず領域内処理用のワークエリア９６の開始時状況用エリア９６ｊを参照して今回のゲームの開始時における遊技区間が第１区間ＳＣ１であったか否かを判定する（ステップＳ８２０１）。今回のゲームの開始時における遊技区間が第２区間ＳＣ２であった場合には（ステップＳ８２０１：ＮＯ）、ペナルティ対象フラグ９６ｙに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８２０２）。ステップＳ８２０２にて否定判定を行った場合、すなわち今回のゲームが第２区間ＳＣ２において開始されたゲームであるとともに今回のゲームがペナルティ対象ゲームとならなかった場合には、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値を１減算する（ステップＳ８２０３）。

【１６４４】

このように、第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態においてゲームが開始され、当該ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合には、残りの天井ゲーム数が１減算されることとなる。これにより、ペナルティ対象ゲームは解除ゲーム数カウンタ９６ｇにおいて１ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【１６４５】

その後、上記第１４の実施形態における通常開始時処理（図１３５）のステップＳ７５１１と同様に、ＡＴ抽選処理を実行する（ステップＳ８２０４）。ＡＴ抽選処理の内容は上記第１４の実施形態において既に説明したとおりである。ＡＴ抽選処理（ステップＳ７５１１）では、ＣＺ状態ではない状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となっていない場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値は約５％であり、ＣＺ状態ではない状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となった場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値は約２０％であり、ＣＺ状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となっていない場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値は約３０％であり、ＣＺ状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となった場合にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値は約５０％

である。
【１６４６】
ＡＴ抽選処理（ステップＳ８２０４）にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となった場合には（ステップＳ８２０５：ＹＥＳ）、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＡＴ当選フラグに「１」をセットする（ステップＳ８２０６）。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。
【１６４７】
ステップＳ８２０５にて否定判定を行った場合には、各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ８２０７）、ＣＺ状態フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ８２０７：ＮＯ）、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が第２ＣＺ抽選処理の対象値（具体的には「５００」、「７００」及び「９００」のいずれか）であるか否かを判定する（ステップＳ８２０８）。
【１６４８】
既に説明したとおり、第２区間ＳＣ２に移行する場合、解除ゲーム数カウンタ９６ｇに天井ゲーム数として「６００」、「８００」及び「１０００」のいずれかがセットされる。また、既に説明したとおり、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値は、第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態においてゲームが開始され、当該ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合に１減算される。したがって、解除ゲーム数カウンタ９６ｇに天井ゲーム数として「１０００」がセットされた後に、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が第２ＣＺ抽選処理の対象値となる場合とは、第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態となった後において、当該状態が継続されている状態におけるゲームの実行回数が「１００」、「３００」及び「５００」のいずれかとなった場合である。また、解除ゲーム数カウンタ９６ｇに天井ゲーム数として「８００」がセットされた後に、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が第２ＣＺ抽選処理の対象値となる場合とは、第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態となった後において、当該状態が継続されている状態におけるゲームの実行回数が「１００」及び「３００」のいずれかとなった場合である。また、解除ゲーム数カウンタ９６ｇに天井ゲーム数として「６００」がセットされた後に、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が第２ＣＺ抽選処理の対象値となる場合とは、第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態となった後において、当該状態が継続されている状態におけるゲームの実行回数が「１００」となった場合である。
【１６４９】
継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が第２ＣＺ抽選処理の対象値ではない場合には（ステップＳ８２０８：ＮＯ）、第１ＣＺ抽選処理を実行する（ステップＳ８２０９）。また、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が第２ＣＺ抽選処理の対象値である場合には（ステップＳ８２０８：ＹＥＳ）、第２ＣＺ抽選処理を実行する（ステップＳ８２１０）。
【１６５０】
第１ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２０９）では、主側ＲＯＭ７３において領域内処理用のデータとして設けられた第１ＣＺ抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア９６に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これら第１ＣＺ抽選テーブルと乱数情報とを利用してＣＺ状態への移行当選となったか否かを判定する。第１ＣＺ抽選テーブルは、ＣＺ状態への移行当選となる確率が１／２０となるように設定されている。また、第２ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２１０）では、主側ＲＯＭ７３において領域内処理用のデータとして設けられた第２ＣＺ抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア９６に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これら第２ＣＺ抽選テーブルと乱数情報とを利用してＣＺ状態への移行当選となったか否かを判定する。第２ＣＺ抽選テーブルは、ＣＺ状態への移行当選となる確率が１／２となるように設定されている。
【１６５１】

このように、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が第２ＣＺ抽選処理の対象値となるゲームにおいて実行される第２ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２１０）では、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が当該対象値となるゲームではないゲームにおいて実行される第１ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２０９）と比較して、高い確率でＣＺ状態への移行当選が発生する。これにより、通常遊技状態ＳＴ１であるとともにＣＺ状態ではない状態において継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が第２ＣＺ抽選処理の対象値となるゲームが行われる場合に、ＣＺ状態への移行当選が発生するのではないかと遊技者に期待させることができる。

【１６５２】

ステップＳ８２０９にて第１ＣＺ抽選処理を行った場合、又はステップＳ８２１０にて第２ＣＺ抽選処理を行った場合には、これらのＣＺ抽選処理にてＣＺ状態への移行当選となったか否かを判定し（ステップＳ８２１１）、ＣＺ状態への移行当選となった場合には（ステップＳ８２１１：ＹＥＳ）、各種フラグエリア９６ｉのＣＺ当選フラグに「１」をセットする（ステップＳ８２１２）。これにより、ＣＺ状態への移行当選が発生したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。

【１６５３】

ステップＳ８２０１にて肯定判定を行った場合、ステップＳ８２０６の処理を行った場合、ステップＳ８２０７にて肯定判定を行った場合、ステップＳ８２１１にて否定判定を行った場、又はステップＳ８２１２の処理を行った場合には、上記第１４の実施形態における遊技終了時の対応処理（図１３４）のステップＳ７４０４と同様に、通常用処理を実行する（ステップＳ８２１３）。通常用処理の内容は、上記第１４の実施形態において図１３６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。

【１６５４】

上記第１４の実施形態において図１３６のフローチャートを参照しながら既に説明したとおり、ペナルティ対象ゲームである場合には（ステップＳ７６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７６０２～ステップＳ７６１２の処理を実行することなく通常用処理（図１３６）を終了する。ＣＺ状態においてゲームが実行されても当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、ＣＺ状態カウンタ９６ｈの値を１減算する処理は実行されない。これにより、ＣＺ状態カウンタ９６ｈにおいてペナルティ対象ゲームは１ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【１６５５】

既に説明したとおり、ＣＺ状態においてゲームが開始される場合には、ＣＺ状態ではない状態において当該ゲームが開始される場合と比較して、ＡＴ抽選処理（ステップＳ８２０４）において、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となる期待値が高くなるという遊技者にとっての利点がある。しかし、既に説明したとおり、ＣＺ状態において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合、ＡＴ抽選処理（ステップＳ８２０４）が実行されないため、ＣＺ状態であることの利点を遊技者は享受できない。ペナルティ対象ゲームがＣＺ状態カウンタ９６ｈにおいて１ゲームとしてカウントされる構成とすると、遊技者が誤ってペナルティ事象を発生させてしまった場合に、ＣＺ状態である状況下におけるＡＴ抽選処理（ステップＳ８２０４）の実行機会が減少してしまう。これに対して、ペナルティ対象ゲームは、ＣＺ状態カウンタ９６ｈにおいて１ゲームとしてカウントされない構成である。これにより、ＣＺ状態においてペナルティ対象ゲームが実行されたことが原因となって、ＣＺ状態である状況下におけるＡＴ抽選処理（ステップＳ８２０４）の実行機会が減少してしまわないようにすることができる。

【１６５６】

今回のゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合には（ステップＳ８２０２：ＹＥＳ）、ステップＳ８２０３以降の処理を実行することなく本通常対応処理（図１４５）を終了する。これにより、ペナルティ対象ゲームにおいて、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値を１減算する処理（ステップＳ８２０３）、ＡＴ抽選処理（ステップＳ８２０４）、第１ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２０９）及び第２ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２１０）が実行されないようにすることができる。

【１６５７】
ペナルティ対象ゲームにおいて解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値を１減算する処理（ステップＳ８２０３）が実行される構成とすると、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が第２ＣＺ抽選処理の対象値となるゲーム（解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「５０１」、「７０１」及び「９０１」のいずれかである状態で開始されたゲーム）がペナルティ対象ゲームとなった場合、第２ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２１０）の実行機会が１回分失われてしまう。これに対して、ペナルティ対象ゲームにおいては解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値を１減算する処理（ステップＳ８２０３）が実行されない構成である。これにより、遊技者が誤ってペナルティ事象を発生させてしまったことが原因となって、第２ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２１０）の実行機会が１回分失われてしまうことが防止されている。

【１６５８】
次に、画像表示装置６３において行われる継続ゲーム数表示及びＣＺ期待演出について説明する。図１４６（ａ）は画像表示装置６３にて継続ゲーム数表示が行われる様子を説明する説明図である。

【１６５９】
図１４６（ａ）に示すように、画像表示装置６３の下部左側には、スロットマシン１０への動作電力の供給開始時からのゲームの実行回数、又は第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）の実行後におけるゲームの実行回数を示すゲーム実行回数画像Ｇ８９が表示される。既に説明したとおり、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立した場合には遊技区間制御処理（図２８）のステップＳ１２０８にて第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行されるとともに、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合にはベースＡＴ用処理（図１４４）のステップＳ８１０６にて第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行される。スロットマシン１０への動作電力の供給開始時からのゲームの実行回数が１０回である場合、又は第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）の実行後におけるゲームの実行回数が１０回である場合には基本的に、図１４６（ａ）に示すように、「１０ゲーム消化」という文言のゲーム実行回数画像Ｇ８９が表示される。

【１６６０】
図１４６（ｂ）は演出側ＲＡＭ９４の構成を説明するための説明図である。上記第１４の実施形態と同様に、演出側ＲＡＭ９４には、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎが設けられている。また、図１４６（ｂ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には、表示ゲーム数カウンタ９４ｐが設けられている。表示ゲーム数カウンタ９４ｐは、ゲーム実行回数画像Ｇ８９にて表示されるゲーム実行回数を演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするカウンタである。ゲーム実行回数画像Ｇ８９は、ＣＺ状態ではないことを条件をとして画像表示装置６３の下部左側に表示される。

【１６６１】
スロットマシン１０への動作電力の供給が開始された場合には、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されたか否かとは関係なく、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が「０」クリアされる。表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値は、ゲームが開始される度に１加算される。ゲームが開始されて表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算された後に、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合には、ペナルティ事象が発生したタイミング（中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒが最初に停止されたタイミング）で、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１減算される場合と、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１減算されない場合とが存在している。

【１６６２】
まず第１区間ＳＣ１において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生する場合について説明する。既に説明したとおり、第１区間ＳＣ１において開始されたゲームでは、役の抽選処理（図１６）にていずれかのインデックス値ＩＶで当選となり（ステップＳ７９０３：ＹＥＳ）、第２区間移行処理（ステップＳ７９０４）が実行されて第２区間ＳＣ２に移行する。第１区間ＳＣ１において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生した場

合には、当該ゲームの開始時にＣＢ内部状態であったか否かとは無関係に、当該ゲームにてペナルティ事象が発生したことに基づいてゲーム実行回数画像Ｇ８９で示されるゲーム実行回数が１減算されることはない。当該場合には、表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて今回のペナルティ対象ゲームが１ゲームとしてカウントされることとなる。このように、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）又は第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行されて第１区間ＳＣ１であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態となった後、当該状態においてゲームが開始された場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされる。

【１６６３】

次に、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生する場合について説明する。第２区間ＳＣ２において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生し、当該ゲームがスロットマシン１０への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合には、ペナルティ事象が発生したタイミングでゲーム実行回数画像Ｇ８９で示されるゲーム実行回数が１減算される。当該場合には、表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて今回のペナルティ対象ゲームが１ゲームとしてカウントされないこととなる。一方、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生し、当該ゲームがスロットマシン１０への動作電力の供給開始後における最初のゲームである場合には、当該ゲームにてペナルティ事象が発生したことに基づいてゲーム実行回数画像Ｇ８９で示されるゲーム実行回数が１減算されることはない。当該場合には、表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて今回のペナルティ対象ゲームが１ゲームとしてカウントされることとなる。

【１６６４】

このように、スロットマシン１０への動作電力の供給開始後における最初のゲームは、当該動作電力の供給開始時に領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されたか否かとは無関係に、さらに当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされる。これにより、スロットマシン１０への動作電力の供給開始後におけるゲーム実行回数画像Ｇ８９で示されるゲーム実行回数に基づいて、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されたか否かが遊技者に把握されてしまうことを防止できる。よって、遊技ホールの営業開始後における最初のゲームにおいて敢えてペナルティ事象を発生させてゲーム実行回数画像Ｇ８９を確認することにより設定値更新処理（ステップＳ１０８）の実行の有無を把握する行為を防止できる。

【１６６５】

既に説明したとおり、第２区間ＳＣ２に移行する場合、解除ゲーム数カウンタ９６ｇに天井ゲーム数として「６００」、「８００」及び「１０００」のいずれかがセットされる。以下、本明細書において、解除ゲーム数カウンタ９６ｇに設定された天井ゲーム数（「６００」、「８００」又は「１０００」）と、現状における解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値との差を、「解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値に基づく消化ゲーム数」という。解除ゲーム数カウンタ９６ｇでは、第１区間ＳＣ１において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームが１ゲームとしてカウントされない構成である。一方、表示ゲーム数カウンタ９４ｐでは、第１区間ＳＣ１において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームが１ゲームとしてカウントされる構成である。したがって、第１区間ＳＣ１において開始されたゲームの実行により、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値は、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値に基づく消化ゲーム数よりも「１」大きい値となる。

【１６６６】

第１区間ＳＣ１において開始されたゲームにおいて、役の抽選処理（図１６）にていずれのインデックス値ＩＶでも当選とならない場合が存在している構成、すなわち第１区間ＳＣ１において実行されるゲームの回数が２以上の固定されていない回数となる構成とすると、第１区間ＳＣ１において実行されるゲームの回数の増加に伴って、表示ゲーム数カ

ウンタ９４ｐの値と、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値に基づく消化ゲーム数との差が増加してしまうこととなる。これに対して、第１区間ＳＣ１において開始されたゲームでは、役の抽選処理（図１６）にていずれかのインデックス値ＩＶで当選となり（ステップＳ７９０３：ＹＥＳ）、第２区間移行処理（ステップＳ７９０４）が実行されて第２区間ＳＣ２に移行する構成、すなわち第１区間ＳＣ１において実行されるゲームの回数が「１」という固定されている回数となる構成である。これにより、第１区間ＳＣ１において開始されるゲームの実行が原因となって生じる表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値と、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値に基づく消化ゲーム数との差を「１」という固定されている回数とすることができる。

【１６６７】

解除ゲーム数カウンタ９６ｇ及び表示ゲーム数カウンタ９４ｐでは、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームではないゲームがペナルティ対象ゲームとはならなかった場合、当該ゲームが１ゲームとしてカウントされる。また、解除ゲーム数カウンタ９６ｇ及び表示ゲーム数カウンタ９４ｐでは、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームではないゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合、当該ゲームが１ゲームとしてカウントされない。このように、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームではないゲームのカウントの有無は、主側ＲＡＭ７４における解除ゲーム数カウンタ９６ｇ及び演出側ＲＡＭ９４における表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて共通している。

【１６６８】

設定キーのＯＮ操作が行われていない状態でスロットマシン１０への動作電力の供給が開始され、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されることなく、電源遮断前の番地に戻る通常復帰が行われた場合、電源遮断前の解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が維持される一方、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値は「０」クリアされる。したがって、当該通常復帰が行われた場合には、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行されるまで、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値と、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値に基づく消化ゲーム数との差が「２」以上の値となっている状態となり得る。

【１６６９】

設定キーのＯＮ操作が行われていない状態でスロットマシン１０への動作電力の供給が開始され、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されることなく、電源遮断前の番地に戻る場合、動作電力の供給開始後における最初のゲームが第２区間ＳＣ２において開始されたゲームとなる場合がある。解除ゲーム数カウンタ９６ｇでは、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームであるゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合、当該ゲームが１ゲームとしてカウントされない。一方、表示ゲーム数カウンタ９４ｐでは、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームではないゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合、当該ゲームが１ゲームとしてカウントされる。したがって、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームであるゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合には、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値と、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値に基づく消化ゲーム数との差が１ゲーム分広がることとなる。

【１６７０】

解除ゲーム数カウンタ９６ｇ及び表示ゲーム数カウンタ９４ｐでは、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームであるゲームがペナルティ対象ゲームとはならなかった場合、当該ゲームが１ゲームとしてカウントされる。このように、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームであるゲームがペナルティ対象ゲームとはならなかった場合における当該ゲームのカウントの有無は、主側ＲＡＭ７４における解除ゲーム数カウンタ９６ｇ及び演出側ＲＡＭ９４における表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて共通している

。
【１６７１】
領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）又は第２区間の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行された後、動作電力の供給停止を挟んでいない場合、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値と、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値に基づく消化ゲーム数との差が「２」以上の値とはならない構成である。これにより、ゲーム実行回数画像Ｇ８９に基づいて遊技者が把握するゲーム実行回数と、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値に基づく消化ゲーム数との差が「２」以上の値となることを防止し、遊技者に違和感を生じさせてしまう可能性を低減できる。
【１６７２】
通常対応処理（図１４５）において既に説明したとおり、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が第２ＣＺ抽選処理の対象値（「５００」、「７００」及び「９００」のいずれか）である場合に実行される第２ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２１０）におけるＣＺ状態への移行当選の発生確率（具体的には１／２）は、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が第２ＣＺ抽選処理の対象値ではない場合に実行される第１ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２０９）におけるＣＺ状態への移行当選の発生確率（具体的には１／２０）の１０倍に設定されている。
【１６７３】
図１４６（ｃ）は画像表示装置６３にてＣＺ期待演出が行われる様子を説明する説明図である。図１４６（ｃ）に示すように、画像表示装置６３では、第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１でありＣＺ状態ではない状態においてゲームが開始され、当該ゲームが開始されたことに基づいて１加算されて更新された表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値がＣＺ期待演出の第１対象範囲（「９７」～「１０１」）、第２対象範囲（「１９７」～「２０１」）及び第３対象範囲（「２９７」～「３０１」）のいずれかである場合にＣＺ期待画像Ｇ９１の表示が行われる。表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値がＣＺ期待演出の第１対象範囲（「９７」～「１０１」）である場合、図１４６（ｃ）に示すように、ＣＺ期待画像Ｇ９１の文言は「１０１ゲーム目でＣＺ移行の期待大」という内容となる。これにより、ゲーム実行回数画像Ｇ８９で示されるゲーム実行回数が「１０１」となるゲームにおいてＣＺ状態への移行当選が発生することを遊技者に期待させることができる。また、図示は省略するが、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値がＣＺ期待演出の第２対象範囲（「１９７」～「２０１」）である場合、ＣＺ期待画像Ｇ９１の文言は「２０１ゲーム目でＣＺ移行の期待大」という内容となる。これにより、ゲーム実行回数画像Ｇ８９で示されるゲーム実行回数が「２０１」となるゲームにおいてＣＺ状態への移行当選が発生することを遊技者に期待させることができる。また、図示は省略するが、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値がＣＺ期待演出の第３対象範囲（「２９７」～「３０１」）である場合、ＣＺ期待画像Ｇ９１の文言は「３０１ゲーム目でＣＺ移行の期待大」という内容となる。これにより、ゲーム実行回数画像Ｇ８９で示されるゲーム実行回数が「３０１」となるゲームにおいてＣＺ状態への移行当選が発生することを遊技者に期待させることができる。
【１６７４】
ＣＺ期待画像Ｇ９１は、対象となるゲームにおいてＣＺ状態への移行当選が発生する可能性が高いことを示唆する画像であり、対象となるゲームにおいてＣＺ状態への移行当選が発生することを報知する画像ではない。これにより、実際には第１ＣＺ抽選処理（ステップＳ８２０９）が実行されるゲームを対象としてＣＺ期待画像Ｇ９１が表示された場合においても遊技者に違和感を与えてしまうことが防止されている。
【１６７５】
次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される演出制御用処理について図１４７のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御用処理は各遊技状態において比較的短い周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し実行される。
【１６７６】
主側ＭＰＵ７２から回転受付コマンドＡ，Ｂを受信した場合には（ステップＳ８３０１

：ＹＥＳ）、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ８３０２）、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされている場合（ステップＳ８３０２：ＹＥＳ）、すなわち前回のゲームがペナルティ対象ゲームであった場合には、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎを「０」クリアする（ステップＳ８３０３）。その後、モノクロ終了処理を実行する（ステップＳ８３０４）。モノクロ終了処理では、モノクロ表示からカラー表示への切り替えが行われるように画像表示装置６３の表示制御を行う。このように、ペナルティ対象ゲームが行われた場合には、当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームにおいて、演出側ＭＰＵ９２が回転受付コマンドＡ，Ｂを受信したことに基づいてモノクロ表示が終了される。

【１６７７】

ステップＳ８３０２にて否定判定を行った場合、又はステップＳ８３０４の処理を行った場合には、ステップＳ８３０５～ステップＳ８３１２において上記第１４の実施形態における演出制御用処理（図１３８）のステップＳ７７０６～ステップＳ７７１３と同様の処理を実行する。具体的には、色ナビ演出中である場合には（ステップＳ８３０５：ＹＥＳ）、色ナビ終了処理を実行する（ステップＳ８３０６）。色ナビ終了処理では、色ナビ画像Ｇ８８の表示が終了するように画像表示装置６３の表示制御を行う。このように、色ナビ演出は、当該色ナビ演出が実行されたゲームの次のゲームにおいて、演出側ＭＰＵ９２が回転受付コマンドＡ，Ｂを受信したことに基づいて終了される。

【１６７８】

ステップＳ８３０５にて否定判定を行った場合、又はステップＳ８３０６の処理を行った場合には、ゲーム演出開始処理を実行する（ステップＳ８３０７）。ゲーム演出開始処理では、遊技状態に対応する背景画像が表示されるとともに、遊技状態に対応するゲーム中演出が開始されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。遊技状態に対応する背景画像及び遊技状態に対応するゲーム中演出の内容は、上記第１４の実施形態において既に説明したとおりである。また、ゲーム演出開始処理（ステップＳ８３０７）では、ゲーム中演出に対応する音出力が行われるようにスピーカ６２の音出力制御を行うとともに、ゲーム中演出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。ゲーム演出開始処理（ステップＳ８３０７）は、演出側ＭＰＵ９２が第１停止開始コマンドを受信するタイミングよりも前のタイミングにおいて実行されるため、ペナルティ対象ゲームとなるゲームにおいても、ゲーム演出開始処理（ステップＳ８３０７）が実行される。

【１６７９】

その後、主側ＭＰＵ７２から受信した回転受付コマンドＡに設定されている情報に基づいて、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１３で当選となったか否かを判定し（ステップＳ８３０８）、インデックス値ＩＶ＝１３で当選となっていない場合には（ステップＳ８３０８：ＮＯ）、通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１６で当選となったか否かを判定する（ステップＳ８３０９）。インデックス値ＩＶ＝１６で当選となった場合には（ステップＳ８３０９：ＹＥＳ）、上記第１４の実施形態における演出制御用処理（図１３８）のステップＳ７７１１と同様に、色ナビ抽選処理を実行する（ステップＳ８３１０）。色ナビ抽選処理の内容は、上記第１４の実施形態において既に説明したとおりである。色ナビ抽選処理（ステップＳ８３１０）では、１／４の確率で今回のゲームが色ナビ演出の実行対象であると判定される。

【１６８０】

チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１３で当選となった場合（ステップＳ８３０８：ＹＥＳ）、又は色ナビ抽選処理にて色ナビ演出の実行対象であると判定された場合には（ステップＳ８３１１：ＹＥＳ）、色ナビ開始処理を実行する（ステップＳ８３１２）。色ナビ開始処理では、色ナビ画像Ｇ８８の表示が開始されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。

【１６８１】

ステップＳ８３０１にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から第１停止開始

コマンドを受信したか否かを判定し（ステップＳ８３１３）、第１停止開始コマンドを受信した場合には（ステップＳ８３１３：ＹＥＳ）、ペナルティ事象が発生したか否かを判定する（ステップＳ８３１４）。ステップＳ８３１４では、通常遊技状態ＳＴ１において第１停止開始コマンドを受信した場合において、当該第１停止が中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒである場合に肯定判定を行う。既に説明したとおり、ペナルティ事象は、通常遊技状態ＳＴ１で開始されたゲームにおいて中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒを第１停止とするストップボタン４３，４４の操作が行われた場合に発生する。また、演出側ＭＰＵ９２においてペナルティ事象が発生したか否かを判定する処理が実行されるタイミングは、ゲーム開始時の遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、ＣＢ状態、ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５）が変化するタイミング（ゲーム終了時）よりも前のタイミングである。これにより、ゲーム終了時に演出側ＭＰＵ９２においてペナルティ事象が発生したか否かを判定する処理が実行される構成と比較して、演出側ＭＰＵ９２においてペナルティ事象が発生したか否かを判定するための処理構成が簡素化されている。

【１６８２】

ペナルティ事象が発生していない場合（ステップＳ８３１４：ＮＯ）、すなわち今回のゲームがペナルティ対象ゲームとならなかった場合には、第１ゲーム演出更新処理を実行する（ステップＳ８３１５）。第１ゲーム演出更新処理では、第１停止開始コマンドを受信したことに基づいて、ゲーム中演出における表示内容の更新が行われるように画像表示装置６３の表示制御を行う。また、第１ゲーム演出更新処理（ステップＳ８３１５）では、ゲーム中演出の進行に応じて上部ランプ６１の発光及びスピーカ６２からの音出力が行われるように上部ランプ６１の発光制御及びスピーカ６２の音出力制御が行われるようにする。

【１６８３】

ペナルティ事象が発生した場合（ステップＳ８３１４：ＹＥＳ）、すなわち今回のゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合には、モノクロ切替処理を実行する（ステップＳ８３１６）。モノクロ切替処理では、カラー表示からモノクロ表示への切り替えが行われるように画像表示装置６３の表示制御を行う。これにより、色ナビ演出が実行されている場合には、色ナビ画像Ｇ８８の色を識別できない状態とすることができる。このように、ペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミングでモノクロ表示が開始される。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームとなったことを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握可能とすることができる。

【１６８４】

既に説明したとおり、主側ＭＰＵ７２では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２が停止した後にペナルティ事象が発生したか否かを判定する構成である。当該構成において、演出側ＭＰＵ９２では、最初のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止時にペナルティ事象が発生したか否かを判定する。これにより、第１停止の終了時に画像表示装置６３の表示をモノクロ表示に切り替えることができる。

【１６８５】

その後、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」をセットする（ステップＳ８３１７）。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームとなったことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。

【１６８６】

ステップＳ８３１３にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から第２停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ８３１８）。ステップＳ８３１８にて肯定判定を行った場合には、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳ８３１９：ＮＯ）、第２ゲーム演出更新処理を実行する（ステップＳ８３２０）。第２ゲーム演出更新処理では、第２停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信したことに基づいて、ゲーム中演出における表示内容の更新が行われるように画像表示装置６３の表示制御を行う。また、第２ゲーム演出更新処理（ステップＳ８３２０）では、ゲーム中演出の進行に応じて上部

ランプ６１の発光及びスピーカ６２からの音出力が行われるように上部ランプ６１の発光制御及びスピーカ６２の音出力制御が行われるようにする。

【１６８７】

このように、ペナルティ対象ゲームにおいて、第１ゲーム演出更新処理（ステップＳ８３１５）及び第２ゲーム演出更新処理（ステップＳ８３２０）は実行されない。ペナルティ対象ゲームとなったゲームでは、１つ目のリール３２Ｍ，３２Ｒの停止時に画像表示装置６３がモノクロ表示に切り替えられるとともに、画像表示装置６３においてゲーム中演出の更新が行われない状態となる。これにより、画像表示装置６３の表示内容に基づいて、ペナルティ対象ゲームであることを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握し易いようにすることができる。

【１６８８】

ステップＳ８３１８にて否定判定を行った場合、主側ＭＰＵ７２から天井到達コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ８３１９）。主側ＭＰＵ７２は、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となったことに基づいて通常遊技状態ＳＴ１からベースＡＴ状態ＳＴ４へ移行する場合、天井到達コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。天井到達コマンドを受信している場合には（ステップＳ８３１９：ＹＥＳ）、天井到達演出開始処理を実行する（ステップＳ８３２０）。天井到達演出開始処理では、第２区間ＳＣ２であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態となった後、当該状態が継続されている状況におけるゲームの実行回数が天井ゲーム数（「６００」、「８００」及び「１０００」のいずれか）に到達したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生したことを報知する天井到達演出が開始されるように、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御、及び画像表示装置６３の表示制御を実行する。

【１６８９】

既に説明したとおり、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）又は第２区間の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行された後、動作電力の供給停止を挟んでいない場合、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値と、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値に基づく消化ゲーム数との差が「２」以上の値とはならない構成である。これにより、天井到達演出が開始されるゲームにおいて画像表示装置６３に表示されていたゲーム実行回数画像Ｇ８９に基づいて遊技者が把握するゲーム実行回数が、天井ゲーム数（「６００」、「８００」及び「１０００」のいずれか）から「２」以上離れている回数となって遊技者に違和感を生じさせてしまう可能性が低減されている。

【１６９０】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるゲーム数表示処理（図１４８）の説明に先立ち、スロットマシン１０への動作電力の供給が開始された後において、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から受信するコマンドについて説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、設定キーのＯＮ操作が行われた状態で電源ＯＮが行われた場合、主側ＭＰＵ７２にて設定値更新処理（ステップＳ１０８）が実行されることとなるとともに、設定キーのＯＮ操作が行われることなく電源ＯＮが行われた場合、主側ＭＰＵ７２は電源遮断前の番地に戻ることとなる。また、上記第１の実施形態と同様に、主側ＭＰＵ７２にて設定値更新処理（ステップＳ１０８）が実行される場合、演出側ＭＰＵ９２は当該設定値更新処理の開始時に主側ＭＰＵ７２から設定変更開始コマンドを受信するとともに、当該設定値更新処理の終了時に設定変更終了コマンドを受信する。また、主側ＭＰＵ７２が電源遮断前の番地に戻る場合、演出側ＭＰＵ９２は主側ＭＰＵ７２から復電コマンドを受信する。このように、スロットマシン１０への動作電力の供給が開始された後に、演出側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ７２から最初に受信するコマンドは、復電コマンド又は設定変更開始コマンドである。

【１６９１】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるゲーム数表示処理について図１４８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ゲーム数表示処理は、各遊技状態において比較的短い周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し実行される。演出制御用処理（図１４７）及びゲ

ーム数表示処理（図１４８）は２ミリ秒の周期で実行される。２ミリ秒の周期で発生する演出制御用処理（図１４７）及びゲーム数表示処理（図１４８）の各処理回において、ゲーム数表示処理（図１４８）は、演出制御用処理（図１４７）が実行された後に実行される。

【１６９２】

主側ＭＰＵ７２から復電コマンドを受信した場合には（ステップＳ８４０１：ＹＥＳ）、演出側ＲＡＭ９４に設けられた通常復帰フラグに「１」をセットする（ステップＳ８４０２）。通常復帰フラグは、スロットマシン１０への動作電力の供給開始時に、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されない通常復帰が行われたことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ８４０１にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から設定変更開始コマンド又は第２区間初期化コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ８４０３）。第２区間初期化コマンドは、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行された場合に、主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される。

【１６９３】

ステップＳ８４０２の処理を行った場合、又はステップＳ８４０３にて肯定判定を行った場合には、表示ゲーム数カウンタ９４ｐを「０」クリアする（ステップＳ８４０４）。このように、スロットマシン１０への動作電力の供給が開始された場合には、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されるか否かとは無関係に、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が「０」クリアされる。また、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行された場合にも、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が「０」クリアされる。

【１６９４】

ステップＳ８４０３にて否定判定を行った場合、又はステップＳ８４０４の処理を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から回転受付コマンドＡ，Ｂを受信したか否かを判定し（ステップＳ８４０５）、回転受付コマンドＡ，Ｂを受信した場合には（ステップＳ８４０５：ＹＥＳ）、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１加算する（ステップＳ８４０６）。このように、ゲームが実行される場合、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームの開始時に表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算される。

【１６９５】

その後、後述するＣＺ期待演出用処理を実行する（ステップＳ８４０７）。ステップＳ８４０５にて否定判定を行った場合、又はステップＳ８４０７の処理を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から第１停止開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップＳ８４０８）、第１停止開始コマンドを受信している場合には（ステップＳ８４０８：ＹＥＳ）、今回のゲームが第１区間ＳＣ１において開始されたゲームであるか否かを判定する（ステップＳ８４０９）。

【１６９６】

今回のゲームが第２区間ＳＣ２において開始されたゲームである場合には（ステップＳ８４０９：ＮＯ）、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８４１０）。上述したとおり、２ミリ秒の周期で発生する各処理回において、ゲーム数表示処理（図１４８）は演出制御用処理（図１４７）の後に実行される。また、演出制御用処理（図１４７）では第１停止開始コマンドを受信してペナルティ事象が発生したと判定された場合、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされる。このため、ペナルティ事象が発生しなかったゲームでは、ゲーム数表示処理（図１４８）の各処理回においてステップＳ８４１０にて否定判定が行われる。一方、ペナルティ事象が発生したゲームでは、第１停止開始コマンドを受信した後において最初に実行されるゲーム数表示処理（図１４８）の処理回においてステップＳ８４１０にて肯定判定が行われる。

【１６９７】

ステップＳ８４１０にて肯定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４における通常復

帰フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ８４１１）、通常復帰フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ８４１１：ＮＯ）、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１減算する（ステップＳ８４１２）。このように、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり、当該ゲームがスロットマシン１０への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１減算される。これにより、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【１６９８】

第１区間ＳＣ１においてゲームが開始された場合には、ステップＳ８４０９にて肯定判定が行われて、ステップＳ８４１０～ステップＳ８４１２の処理を実行することなく、ステップＳ８４１３に進むため、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１減算する処理（ステップＳ８４１２）は実行されない。これにより、第１区間ＳＣ１においてゲームが開始された場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされるようにすることができる。

【１６９９】

演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされていても通常復帰フラグに「１」がセットされている場合には、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１減算する処理（ステップＳ８４１２）を実行することなく、ステップＳ８４１３に進む。これにより、スロットマシン１０への動作電力の供給開始後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合には、当該ゲームが第２区間ＳＣ２において開始されたゲームである場合においても、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【１７００】

ペナルティ事象が発生したことに基づいてゲーム実行回数画像Ｇ８９で示されるゲーム実行回数が１減算されるタイミングは、ペナルティ事象が発生したことに基づいてモノクロ切替処理（ステップＳ８３１６）が実行されるタイミングと同一のタイミング（具体的には演出側ＭＰＵ９２が第１停止開始コマンドを受信したタイミング）である。これにより、画像表示装置６３において目立たない態様でゲーム実行回数画像Ｇ８９で示されるゲーム実行回数が１減算されるようにすることができる。

【１７０１】

ステップＳ８４０９にて肯定判定を行った場合、ステップＳ８４１０にて否定判定を行った場合、ステップＳ８４１１にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ８４１２の処理を行ったには、通常復帰フラグを「０」クリアする（ステップＳ８４１３）。このように、通常復帰が行われて通常復帰フラグに「１」がセットされた場合、通常復帰後における最初のゲームにおいて演出側ＭＰＵ９２が第１停止開始コマンドを受信したことに基づいて、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなったか否かとは無関係に、通常復帰フラグの値は「０」クリアされる。

【１７０２】

ステップＳ８４０８にて否定判定を行った場合、又はステップＳ８４１３の処理を行った場合には、ＣＺ状態であるか否かを判定し（ステップＳ８４１４）、ＣＺ状態ではない場合には（ステップＳ８４１４：ＮＯ）、表示ゲーム数更新処理を実行する（ステップＳ８４１５）。表示ゲーム数更新処理では、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値に対応するゲーム実行回数画像Ｇ８９が表示されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。このように、ＣＺ状態ではない状態である場合には、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値に対応するゲーム実行回数画像Ｇ８９が画像表示装置６３に表示される。

【１７０３】

ＣＺ状態である場合には（ステップＳ８４１４：ＹＥＳ）、表示ゲーム数の非表示設定処理を実行する（ステップＳ８４１６）。表示ゲーム数の非表示設定処理では、画像表示装置６３においてゲーム実行回数画像Ｇ８９の表示が行われている場合には当該表示が終

了されるようにするとともに、画像表示装置６３においてゲーム実行回数画像Ｇ８９の表示が行われていない状態である場合には当該状態が継続されるようにする。このように、ＣＺ状態である場合には、画像表示装置６３にゲーム実行回数画像Ｇ８９が表示されていない状態となる。

【１７０４】

既に説明したとおり、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行されて第１区間ＳＣ１となった場合には、当該第１区間ＳＣ１における最初のゲームにて第２区間ＳＣ２に移行するとともにＣＺ状態に移行する。また、当該ＣＺ状態の残りゲーム数として領域内処理用のワークエリア９６のＣＺ状態カウンタ９６ｈに「３」がセットされる。また、ＣＺ状態において開始されるゲームは第２区間ＳＣ２において開始されるゲームである。また、既に説明したとおり、第２区間において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり当該ゲームがスロットマシン１０への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合、当該ゲームは表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされない。したがって、ＣＺ状態において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり当該ゲームがスロットマシン１０への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合、当該ゲームは表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされない。

【１７０５】

第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行されて第１区間ＳＣ１となった後における最初のゲームにて第２区間ＳＣ２に移行するとともにＣＺ状態に移行した後、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生することなく、また動作電力の供給停止を挟むことなく当該ＣＺ状態が終了する場合には、当該ＣＺ状態におけるペナルティ対象ゲームの実行回数とは無関係に、当該ＣＺ状態が終了するタイミングで、ゲームの実行回数が「４」であることを示すゲーム実行回数画像Ｇ８９が表示される。

【１７０６】

ＣＺ状態に移行した場合、遊技者は当該ＣＺ状態における残りの継続ゲーム数に関心を持つため、ＣＺ状態ではない状態と比較して、ゲーム実行回数画像Ｇ８９の値に対する関心が高まると考えられる。ＣＺ状態においてペナルティ対象ゲームが実行されてゲーム実行回数画像Ｇ８９の値が増加する構成とすると、ＣＺ状態の残りの継続ゲーム数がペナルティ対象ゲームの実行回数分増加したかのように遊技者に誤解を生じさせてしまうおそれがある。また、遊技者がゲーム実行回数画像Ｇ８９の値に注目している状況において、ペナルティ事象が発生したことに基づいてゲーム実行回数画像Ｇ８９の値を１減少させる構成とすると、ゲーム実行回数画像Ｇ８９の値が１減少したことに遊技者が気付いてしまうおそれがある。これに対して、ＣＺ状態においてペナルティ事象が発生した場合には表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１減算する処理（ステップＳ８４１１）が実行される構成であるとともに、ＣＺ状態中はゲーム実行回数画像Ｇ８９を表示しない構成である。これにより、ゲーム実行回数画像Ｇ８９の値が１減少したことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。

【１７０７】

次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるＣＺ期待演出用処理について図１４９のフローチャートを参照しながら説明する。ＣＺ期待演出用処理は、ゲーム数表示処理（図１４８）において演出側ＭＰＵ９２が回転受付コマンドＡ，Ｂを受信した場合に、ステップＳ８４０７にて実行される。

【１７０８】

まず主側ＭＰＵ７２から受信した回転受付コマンドＡに設定されている情報に基づいて今回のゲームの開始時における遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１であるか否かを判定し（ステップＳ８５０１）、通常遊技状態ＳＴ１である場合には（ステップＳ８５０１：ＹＥＳ）、主側ＭＰＵ７２から受信した回転受付コマンドＢに設定されている情報に基づいて今回のゲームの開始時にＣＺ状態であるか否かを判定する（ステップＳ８５０２）。

【１７０９】
ステップＳ８５０２にて否定判定を行った場合には、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値がＣＺ期待演出の第１対象範囲（「９７」～「１０１」）、第２対象範囲（「１９７」～「２０１」）及び第３対象範囲（「２９７」～「３０１」）のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ８５０３）。ステップＳ８５０３にて肯定判定を行った場合には、ＣＺ期待演出実行処理を実行する（ステップＳ８５０４）。ＣＺ期待演出実行処理では、ＣＺ期待画像Ｇ９１が表示されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。既に説明したとおり、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値がＣＺ期待演出の第１対象範囲（「９７」～「１０１」）である場合、ＣＺ期待画像Ｇ９１の文言は「１０１ゲーム目でＣＺ移行の期待大」という内容となる。また、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値がＣＺ期待演出の第２対象範囲（「１９７」～「２０１」）である場合にはＣＺ期待画像Ｇ９１の文言は「２０１ゲーム目でＣＺ移行の期待大」という内容となるとともに、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値がＣＺ期待演出の第３対象範囲（「２９７」～「３０１」）である場合にはＣＺ期待画像Ｇ９１の文言は「３０１ゲーム目でＣＺ移行の期待大」という内容となる。
【１７１０】
ステップＳ８５０１にて否定判定を行った場合、ステップＳ８５０２にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ８５０３にて否定判定を行った場合には、ＣＺ期待演出を実行している状態であることを条件として（ステップＳ８５０５：ＹＥＳ）、ＣＺ期待演出終了処理を実行する（ステップＳ８５０６）。ＣＺ期待演出終了処理では、ＣＺ期待画像Ｇ９１の表示が終了されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。
【１７１１】
次に、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が更新される様子について図１５０のタイムチャートを参照しながら説明する。図１５０（ａ）は演出側ＲＡＭ９４における表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算されるタイミングを示し、図１５０（ｂ）は表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１減算されるタイミングを示し、図１５０（ｃ）はモノクロ切替処理（ステップＳ８３１６）が実行されるタイミングを示し、図１５０（ｄ）はペナルティ事象が発生するタイミングを示し、図１５０（ｅ）は第２区間ＳＣ２である期間を示し、図１５０（ｆ）はＣＢ内部状態である期間を示し、図１５０（ｇ）は通常遊技状態ＳＴ１である期間を示し、図１５０（ｈ）はスロットマシン１０への動作電力の供給が行われている期間を示し、図１５０（ｉ）は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されるタイミングを示し、図１５０（ｊ）はゲームが実行される期間を示す。
【１７１２】
まず第２区間ＳＣ２において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり当該ゲームがスロットマシン１０への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合における表示ゲーム数カウンタ９４ｐの更新態様について説明する。
【１７１３】
ｔ１のタイミングで、図１５０（ｊ）に示すようにゲームが開始されると、図１５０（ａ）に示すように表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算される。その後、ｔ２のタイミングで、図１５０（ｄ）に示すようにペナルティ事象が発生すると、図１５０（ｃ）に示すようにモノクロ切替処理が実行されて画像表示装置６３がモノクロ表示に切り替えられるとともに、図１５０（ｂ）に示すように表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１減算される。これにより、目立たない態様でゲーム実行回数画像Ｇ８９で示されるゲーム実行回数が１減算されるようにすることできる。
【１７１４】
次に、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）の実行後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる場合における表示ゲーム数カウンタ９４ｐの更新態様について説明する。
【１７１５】
ゲームが終了するｔ３のタイミングで、図１５０（ｅ）に示すように第２区間ＳＣ２が終了して第１区間ＳＣ１となるとともに、図１５０（ｇ）に示すように通常遊技状態ＳＴ

１となる。図１５０（ｆ）に示すように、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行されてもＣＢ内部状態は維持される。その後、ｔ４のタイミングで、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）の実行後における最初のゲームが開始されると、いずれかのインデックス値ＩＶで当選となったことに基づいて、図１５０（ｅ）に示すように第２区間ＳＣ２に移行する。また、当該ｔ４のタイミングで、図１５０（ａ）に示すように表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算される。

【１７１６】

その後、ｔ５のタイミングで、図１５０（ｄ）に示すようにペナルティ事象が発生すると、図１５０（ｃ）に示すようにモノクロ切替処理が実行されて画像表示装置６３がモノクロ表示に切り替えられる。今回のゲームは第１区間ＳＣ１において開始されたゲームであるため、図１５０（ｂ）に示すように表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値は１減算されない。このように、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）の実行後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる場合、当該ペナルティ対象ゲームは表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウンタされることとなる。

【１７１７】

次に、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）の実行後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる場合における表示ゲーム数カウンタ９４ｐの更新態様について説明する。

【１７１８】

ｔ６のタイミングで、図１５０（ｈ）に示すようにスロットマシン１０への動作電力の供給が開始される。その後、ｔ７のタイミングで、図１５０（ｉ）に示すように領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されと、図１５０（ｅ）に示すように第２区間ＳＣ２が終了して第１区間ＳＣ１となる。また、当該ｔ７のタイミングで、図１５０（ｆ）及び図１５０（ｇ）に示すようにＣＢ内部状態が終了して非ＣＢ内部状態となる。また、当該ｔ７のタイミングで、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が「０」クリアされる。

【１７１９】

その後、ｔ８のタイミングで、図１５０（ｊ）に示すように領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）の実行後における最初のゲームが開始されると、図１５０（ａ）に示すように表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算されるとともに、図１５０（ｅ）に示すように第２区間ＳＣ２に移行する。

【１７２０】

その後、ｔ９のタイミングで、図１５０（ｄ）に示すようにペナルティ事象が発生すると、図１５０（ｃ）に示すようにモノクロ切替処理が実行されて画像表示装置６３がモノクロ表示に切り替えられる。今回のゲームは第１区間ＳＣ１において開始されたゲームであるため、図１５０（ｂ）に示すように表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値は１減算されない。このように、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）の実行後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる場合、当該ペナルティ対象ゲームは表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされることとなる。

【１７２１】

次に、スロットマシン１０への動作電力の供給開始時に通常復帰が行われ、当該通常復帰後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる場合における表示ゲーム数カウンタ９４ｐの更新態様について説明する。

【１７２２】

ｔ１０のタイミングで、図１５０（ｈ）に示すようにスロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて通常復帰が行われる。当該ｔ１０のタイミングでは、図１５０（ｅ）に示すように第２区間ＳＣ２が継続され、図１５０（ｆ）に示すようにＣＢ内部状態が継続され、図１５０（ｇ）に示すように通常遊技状態ＳＴ１が維持される。その後、ｔ１１のタイミングで、通常復帰後における最初のゲームが開始されると、図１５０（ａ）に示

すように表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算される。
【１７２３】
その後、ｔ１２のタイミングで、図１５０（ｄ）に示すようにペナルティ事象が発生すると、図１５０（ｃ）に示すようにモノクロ切替処理が実行されて画像表示装置６３がモノクロ表示に切り替えられる。今回のゲームは通常復帰後における最初のゲームであるため、図１５０（ｂ）に示すように表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値の１減算は行われない。このように、通常復帰の実行後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる場合、当該ペナルティ対象ゲームは表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされることとなる。
【１７２４】
次に、画像表示装置６３にてゲーム実行回数画像Ｇ８９の表示が行われる様子について図１５１のタイムチャートを参照しながら説明する。図１５１（ａ）は画像表示装置６３にてゲーム実行回数画像Ｇ８９の表示が行われる期間を示し、図１５１（ｂ）は演出側ＲＡＭ９４における表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算されるタイミングを示し、図１５１（ｃ）は表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１減算されるタイミングを示し、図１５１（ｄ）は主側ＲＡＭ７４における解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が１減算されるタイミングを示し、図１５１（ｅ）はペナルティ事象が発生するタイミングを示し、図１５１（ｆ）は第２区間ＳＣ２である期間を示し、図１５１（ｇ）はＣＺ状態である期間を示し、図１５１（ｈ）は通常遊技状態ＳＴ１である期間を示し、図１５１（ｉ）はゲームが実行される期間を示す。
【１７２５】
ｔ１のタイミングで、図１５１（ｉ）に示すようにゲームが終了して第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行されると、図１５１（ｆ）に示すように第２区間ＳＣ２が終了して第１区間ＳＣ１となるとともに、図１５１（ｈ）に示すように通常遊技状態ＳＴ１となる。
【１７２６】
その後、ｔ２のタイミングで、図１５１（ｉ）に示すように第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）の実行後における最初のゲームが開始されると、いずれかのインデックス値ＩＶと当選となったことに基づいて、図１５１（ｆ）に示すように第２区間ＳＣ２となる。また、当該ｔ２のタイミングで、図１５１（ｇ）に示すようにＣＺ状態となる。さらにまた、当該ｔ２のタイミングで、図１５１（ｂ）に示すように表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算されて「１」となる。また、当該ｔ２のタイミングで、図１５１（ａ）に示すようにゲーム実行回数画像Ｇ８９の表示が終了して、画像表示装置６３にゲーム実行回数画像Ｇ８９が表示されていない状態となる。
【１７２７】
その後、ｔ３のタイミングで、図１５１（ｉ）に示すようにゲームが終了する。当該ゲームは、第１区間ＳＣ１において開始されたゲームであるため、当該ゲームが終了しても、図１５１（ｄ）に示すように解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値は１減算されない。これにより、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値に基づく消化ゲーム数よりも「１」大きい状態となる。
【１７２８】
その後、ＣＺ状態であるｔ４のタイミングで、図１５１（ｉ）に示すようにゲームが開始されると、図１５１（ｂ）に示すように表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算されて「２」となる。その後、ｔ５のタイミングで、図１５１（ｅ）に示すようにペナルティ事象が発生すると、図１５１（ｃ）に示すように表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１減算される。これにより、ペナルティ対象ゲームが表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとカウントされないこととなる。
【１７２９】
その後、ｔ６のタイミングで、図１５１（ｉ）に示すようにＣＺ状態における最後のゲームが開始されると、図１５１（ｂ）に示すように表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１

加算されて「４」となる。その後、ｔ７のタイミングで、図１５１（ｉ）に示すようにゲームが終了すると、図１５１（ｄ）に示すように解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が１減算される。また、当該ｔ７のタイミングで、図１５１（ｇ）に示すようにＣＺ状態が終了すると、図１５１（ａ）に示すように画像表示装置６３にてゲーム実行回数画像Ｇ８９の表示が開始される。当該ゲーム実行回数画像Ｇ８９で表示されるゲームの実行回数は「４」である。

【１７３０】

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。

【１７３１】

演出側ＭＰＵ９２が回転受付コマンドＡ，Ｂを受信したことに基づいて表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算される構成において、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり当該ゲームがスロットマシン１０への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合には、当該ゲームにおいて演出側ＭＰＵ９２が第１停止開始コマンドを受信したタイミングで表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１減算する処理（ステップＳ８４１２）が実行される。これにより、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとカウントされていない状態とすることができる。

【１７３２】

第１区間ＳＣ１においてゲームが開始された場合、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームは表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされる。これにより、第１区間ＳＣ１において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生する場合と、当該ゲームにてペナルティ事象が発生しない場合とにおいて、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの更新態様に変化が生じないようにすることができる。

【１７３３】

ペナルティ事象が発生したゲームがペナルティ対象ゲームとして設定される。これにより、ペナルティ事象が発生したことと、ペナルティ対象ゲームが設定されたこととの対応関係を遊技者にとって直感的に分かり易いものとすることができる。また、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームは、ペナルティ対象ゲームではないゲームとして実行される。これにより、遊技者が故意ではなくペナルティ事象を発生させてしまった場合に、当該ペナルティ事象が発生したことによる影響が複数ゲームに亘って長く継続してしまうことを防止できる。

【１７３４】

通常遊技状態ＳＴ１において、ＡＴ抽選処理（ステップＳ８２０４）が実行されるタイミングは、１つ目のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止するタイミングよりも後のタイミングであり、ペナルティ事象が発生した場合にはＡＴ抽選処理が実行されない構成である。これにより、ＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した後にペナルティ事象が発生したことに基づいて当該ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選を無効とする処理が必要となる構成と比較して、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選に対応する処理の処理構成を簡素化することができる。

【１７３５】

＜第１７の実施形態＞

本実施形態では画像表示装置６３に表示されるゲーム実行回数を更新するための処理構成が上記第１６の実施形態と相違している。以下、上記第１６の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１６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。

【１７３６】

図１５２（ａ）は本実施形態における演出側ＲＡＭ９４の構成を説明するための説明図である。図１５２（ａ）に示すように、演出側ＲＡＭ９４には、加算回避フラグ９４ｑが設けられている。加算回避フラグ９４ｑは、ゲームの開始時に表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１加算する処理（後述するステップＳ８６０７）を回避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。

【１７３７】
上記第１６の実施形態において既に説明したとおり、一のゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなる。本実施形態では、ペナルティ対象ゲームを表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとカウントしない場合、当該ペナルティ対象ゲームでは表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１加算する処理（ステップＳ８６０７）が実行され、加算回避フラグ９４ｑに「１」がセットされる。そして、当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームの開始時に、加算回避フラグ９４ｑに「１」がセットされていることに基づいて、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１加算する処理が回避される。これにより、当該ペナルティ対象ゲームが表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとカウントされないこととなる。

【１７３８】
次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行されるゲーム数表示処理について図１５２（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。ゲーム数表示処理は、各遊技状態において比較的短い周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し実行される。上記第１６の実施形態と同様に、２ミリ秒の周期で発生する演出制御用処理（図１４７）及びゲーム数表示処理（図１５２（ｂ））の各処理回において、ゲーム数表示処理（図１５２（ｂ））は、演出制御用処理（図１４７）が実行された後に実行される。

【１７３９】
ステップＳ８６０１～ステップＳ８６０４において、上記第１６の実施形態におけるゲーム数表示処理（図１４８）のステップＳ８４０１～ステップＳ８４０４と同様の処理を実行する。具体的には、主側ＭＰＵ７２から復電コマンドを受信した場合には（ステップＳ８６０１：ＹＥＳ）、演出側ＲＡＭ９４に設けられた通常復帰フラグに「１」をセットする（ステップＳ８６０２）。これにより、スロットマシン１０への動作電力の供給開始時に、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されない通常復帰が行われたことを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能となる。ステップＳ８６０１にて否定判定を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から設定変更開始コマンド又は第２区間初期化コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ８６０３）。

【１７４０】
ステップＳ８６０２の処理を行った場合、又はステップＳ８６０３にて肯定判定を行った場合には、表示ゲーム数カウンタ９４ｐを「０」クリアする（ステップＳ８６０４）。このように、スロットマシン１０への動作電力の供給が開始された場合には、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されるか否かとは無関係に、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が「０」クリアされる。また、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行された場合にも、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が「０」クリアされる。

【１７４１】
ステップＳ８６０３にて否定判定を行った場合、又はステップＳ８６０４の処理を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から回転受付コマンドＡ，Ｂを受信したか否かを判定し（ステップＳ８６０５）、回転受付コマンドＡ，Ｂを受信した場合には（ステップＳ８６０５：ＹＥＳ）、加算回避フラグ９４ｑに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳ８６０６：ＮＯ）、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１加算する（ステップＳ８６０７）。このように、ゲームが実行される場合には、加算回避フラグ９４ｑに「１」がセットされていないことを条件として、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームの開始時に表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算される。

【１７４２】
加算回避フラグ９４ｑに「１」がセットされている場合には（ステップＳ８６０６：ＹＥＳ）、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１加算する処理（ステップＳ８６０７）を実行することなく、加算回避フラグ９４ｑを「０」クリアする（ステップＳ８６０８）。これにより、ペナルティ対象ゲームの次のゲームにおいて、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの

値を１加算する処理（ステップＳ８６０７）が実行されないようにして、表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいてペナルティ対象ゲームが１ゲームとしてカウントされていない状態とすることができる。

【１７４３】

ステップＳ８６０７の処理を行った場合、又はステップＳ８６０８の処理を行った場合には、上記第１６の実施形態におけるゲーム数表示処理（図１４８）のステップＳ８４０７と同様に、ＣＺ期待演出用処理を実行する（ステップＳ８６０９）。ＣＺ期待演出用処理の内容は、上記第１６の実施形態において図１４９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。

【１７４４】

ステップＳ８６０５にて否定判定を行った場合、又はステップＳ８６０９の処理を行った場合には、主側ＭＰＵ７２から第１停止開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップＳ８６１０）、第１停止開始コマンドを受信している場合には（ステップＳ８６１０：ＹＥＳ）、今回のゲームが第１区間ＳＣ１において開始されたゲームであるか否かを判定する（ステップＳ８６１１）。今回のゲームが第２区間ＳＣ２において開始されたゲームである場合には（ステップＳ８６１１：ＮＯ）、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８６１２）。上述したとおり、２ミリ秒の周期で発生する各処理回において、ゲーム数表示処理（図１５２（ｂ））は演出制御用処理（図１４７）の後に実行される。また、演出制御用処理（図１４７）では第１停止開始コマンドを受信してペナルティ事象が発生したと判定された場合、演出側ペナルティ対象フラグ９４ｎに「１」がセットされる。このため、ペナルティ事象が発生しなかったゲームでは、ゲーム数表示処理（図１５２（ｂ））の各処理回においてステップＳ８６１２にて否定判定が行われる。一方、ペナルティ事象が発生したゲームでは、第１停止開始コマンドを受信した後において最初に実行されるゲーム数表示処理（図１５２（ｂ））の処理回においてステップＳ８６１２にて肯定判定が行われる。

【１７４５】

ステップＳ８６１２にて肯定判定を行った場合には、演出側ＲＡＭ９４における通常復帰フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ８６１３）、通常復帰フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ８６１３：ＮＯ）、加算回避フラグ９４ｑに「１」をセットする（ステップＳ８６１４）。これにより、今回のペナルティ対象ゲームの次に実行されるゲームの開始時に表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１加算する処理（ステップＳ８６０７）が回避されることとなり、今回のペナルティ対象ゲームが表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとカウントされないようにすることができる。

【１７４６】

ペナルティ対象ゲームの次のゲームの開始時に表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１加算する処理（ステップＳ８６０７）を回避することにより表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいてペナルティ対象ゲームが１ゲームとしてカウントされていない状態とする構成である。これにより、画像表示装置６３において目立たない態様で、ゲーム実行回数画像Ｇ８９においてペナルティ対象ゲームが１ゲームとしてカウントされていない状態とすることができる。

【１７４７】

第２区間ＳＣ２において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり、当該ゲームがスロットマシン１０への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合、加算回避フラグ９４ｑに「１」がセットされる。これにより、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【１７４８】

ゲーム開始時の遊技区間が第１区間である場合には（ステップＳ８６１１：ＮＯ）、ステップＳ８６１２～ステップＳ８６１４の処理を実行することなく、ステップＳ８６１５に進む。このように、第１区間ＳＣ１においてゲームが開始された場合には、当該ゲーム

がペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、加算回避フラグ９４ｑに「１」はセットされない。これにより、第１区間ＳＣ１においてゲームが開始された場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされるようにすることができる。

【１７４９】

通常復帰フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ８６１３：ＹＥＳ）、ステップＳ８６１４の処理を実行することなく、ステップＳ８６１５に進む。このように、通常復帰が行われた後における最初のゲームが実行される場合、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、加算回避フラグ９４ｑに「１」はセットされない。これにより、通常復帰後における最初のゲームが実行される場合、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとしてカウントされるようにすることができる。

【１７５０】

ステップＳ８６１１にて肯定判定を行った場合、ステップＳ８６１２にて否定判定を行った場合、ステップＳ８６１３にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ８６１４の処理を行った場合には、通常復帰フラグを「０」クリアする（ステップＳ８６１５）。このように、通常復帰が行われて通常復帰フラグに「１」がセットされた場合、通常復帰後における最初のゲームにおいて演出側ＭＰＵ９２が第１停止開始コマンドを受信したことに基づいて、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなったか否かとは無関係に、通常復帰フラグの値は「０」クリアされる。

【１７５１】

ステップＳ８６１０にて否定判定を行った場合、又はステップＳ８６１５の処理を行った場合には、ステップＳ８６１６～ステップＳ８６１８において、上記第１６の実施形態におけるゲーム数表示処理（図１４８）のステップＳ８４１４～ステップＳ８４１６と同様の処理を実行する。具体的には、ＣＺ状態ではない場合には（ステップＳ８６１６：ＮＯ）、表示ゲーム数更新処理を実行する（ステップＳ８６１７）。表示ゲーム数更新処理では、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値に対応するゲーム実行回数画像Ｇ８９が表示されるように画像表示装置６３の表示制御を行う。このように、ＣＺ状態ではない状態である場合には、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値に対応するゲーム実行回数画像Ｇ８９が画像表示装置６３に表示される。

【１７５２】

ＣＺ状態である場合には（ステップＳ８６１６：ＹＥＳ）、表示ゲーム数の非表示設定処理を実行する（ステップＳ８６１８）。表示ゲーム数の非表示設定処理では、画像表示装置６３においてゲーム実行回数画像Ｇ８９の表示が行われている場合には当該表示が終了されるようにするとともに、画像表示装置６３においてゲーム実行回数画像Ｇ８９の表示が行われていない状態である場合には当該状態が継続されるようにする。このように、ＣＺ状態である場合には、画像表示装置６３にゲーム実行回数画像Ｇ８９が表示されていない状態となる。

【１７５３】

既に説明したとおり、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行されて第１区間ＳＣ１となった場合には、当該第１区間ＳＣ１における最初のゲームにて第２区間ＳＣ２に移行するとともにＣＺ状態に移行し、当該ＣＺ状態において３ゲームが実行される。また、既に説明したとおり、ＣＺ状態においてペナルティ対象ゲームが実行された場合、当該ペナルティ対象ゲームは表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとカウントされない。したがって、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８又はステップＳ８１０６）が実行されて第１区間ＳＣ１となった後における最初のゲームにて第２区間ＳＣ２に移行するとともにＣＺ状態に移行した後、動作電力の供給停止を挟むことなく、またベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生することなく当該ＣＺ状態が終了する場合には、当該ＣＺ状態におけるペナルティ対象ゲームの実行回数とは無関係に、当該ＣＺ状態が終了するタイミングで、ゲームの実行回数が「４」で

あることを示すゲーム実行回数画像Ｇ８９が表示される。
【１７５４】
上記のとおり、演出側ＭＰＵ９２が回転受付コマンドＡ，Ｂを受信したことに基づいて表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値が１加算される構成において、第２区間ＳＣ２において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり当該ゲームが通常復帰後における最初のゲームではない場合には、当該ゲームの次のゲームにおいて演出側ＭＰＵ９２が回転受付コマンドＡ，Ｂを受信した場合に、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１加算する処理（ステップＳ８６０７）の実行が回避される。これにより、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ９４ｐにおいて１ゲームとカウントされていない状態とすることができる。
【１７５５】
＜第１８の実施形態＞
以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の一実施形態を、図面に基づいて説明する。図１５３はパチンコ機１６０及びパチンコ機１６０の側方に設けられている管理ユニット１７０の斜視図であり、図１５４はパチンコ機１６０の主要な構成を分解して示す斜視図である。なお、図１５４では便宜上、遊技領域内の構成を省略している。
【１７５６】
パチンコ機１６０は、図１５３に示すように、当該パチンコ機１６０の外殻を形成する外枠１６１と、この外枠１６１に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体１６２とを有する。外枠１６１は木製の板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機１６０は、外枠１６１を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。
【１７５７】
遊技機本体１６２は、図１５４に示すように、内枠１６３と、その内枠１６３の前方に配置される前扉枠１６４と、内枠１６３の後方に配置される裏パックユニット１６５とを備えている。遊技機本体１６２のうち内枠１６３が外枠１６１に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１６３が前方へ回動可能とされている。
【１７５８】
内枠１６３には、前扉枠１６４が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１６３には、裏パックユニット１６５が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。
【１７５９】
なお、遊技機本体１６２には、その回動先端部に施錠装置が設けられており、遊技機本体１６２を外枠１６１に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠１６４を内枠１６３に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機１６０前面にて露出させて設けられたシリンダ錠１６７に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。
【１７６０】
次に、遊技機本体１６２の前面側の構成について説明する。
【１７６１】
内枠１６３は、外形が外枠１６１とほぼ同一形状をなす樹脂ベース１８１を主体に構成されている。樹脂ベース１８１の中央部には略楕円形状の窓孔１８３が形成されている。樹脂ベース１８１には遊技盤１８４が着脱可能に取り付けられている。遊技盤１８４は合板よりなり、遊技盤１８４の前面に形成された遊技領域ＰＡが樹脂ベース１８１の窓孔１８３を通じて内枠１６３の前面側に露出した状態となっている。
【１７６２】
遊技盤１８４の構成を図１５５に基づいて説明する。図１５５は遊技盤１８４の正面図である。

【１７６３】
遊技盤１８４には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部１８５と外レール部１８６とが取り付けられており、これら内レール部１８５と外レール部１８６とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。樹脂ベース１８１において窓孔１８３の下方に取り付けられた遊技球発射機構１８７（図１５４参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域ＰＡの上部に案内されるようになっている。
【１７６４】
ちなみに、遊技球発射機構１８７は、誘導レールに向けて延びる発射レール１８７ａと、後述する上皿２０６ａに貯留されている遊技球を発射レール１８７ａ上に供給する球送り装置１８７ｂと、発射レール１８７ａ上に供給された遊技球を誘導レールに向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイド１８７ｃと、を備えている。前扉枠１６４に設けられた発射操作装置（又は発射ハンドル）１８８が回動操作されることによりソレノイド１８７ｃが駆動制御され、遊技球が発射される。
【１７６５】
遊技盤１８４には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口１９１、特電入賞装置１９２、第１作動口１９３、第２作動口１９４、スルーゲート１９５、可変表示ユニット１９６、特図ユニット１９７及び普図ユニット１９８等がそれぞれ設けられている。
【１７６６】
スルーゲート１９５への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口１９１、特電入賞装置１９２、第１作動口１９３及び第２作動口１９４への入球が発生すると、所定個数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第１作動口１９３への入球が発生した場合又は第２作動口１９４への入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口１９１への入球が発生した場合には１０個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置１９２への入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しが実行される。
【１７６７】
その他に、遊技盤１８４の最下部にはアウト口１８４ａが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口１８４ａを通って遊技領域ＰＡから排出される。また、遊技盤１８４には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘１８４ｂが植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。
【１７６８】
ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけではなく、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口１８４ａへの遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口１９１、特電入賞装置１９２、第１作動口１９３、第２作動口１９４及びスルーゲート１９５への遊技球の入球を、入賞とも表現する。
【１７６９】
第１作動口１９３及び第２作動口１９４は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤１８４に設置されている。第１作動口１９３及び第２作動口１９４は共に上向きに開放されている。また、第１作動口１９３が上方となるようにして両作動口１９３，１９４は鉛直方向に並んでいる。
【１７７０】
可変表示ユニット１９６における図柄表示装置１９９の下方の部分である下枠部１９６ａには、第１作動口１９３の上方において横方向に延在するようにしてステージ部１９６ｂが設けられており、可変表示ユニット１９６における図柄表示装置１９９の左方の部分である左枠部１９６ｃには可変表示ユニット１９６の左方の領域を流下する遊技球をステージ部１９６ｂに誘導することを可能とするワープ通路の入口部１９６ｄが形成されている。そして、ステージ部１９６ｂの横方向の中央部分は第１作動口１９３の鉛直上方に存

在しており、当該中央部分にはステージ部１９６ｂの下方へと遊技球を自重により導出するための導出部１９６ｅが形成されている。この場合、ステージ部１９６ｂに導出された遊技球であって導出部１９６ｅ以外の領域からステージ部１９６ｂの下方へと導出される遊技球は第１作動口１９３に入球しづらいが、導出部１９６ｅからステージ部１９６ｂの下方へと導出される遊技球は第１作動口１９３に高い確率で入球する。

【１７７１】

第１作動口１９３には、上向きに開放されており、第１作動口１９３への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第１作動口１９３への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第１作動口１９３は、遊技領域ＰＡを当該第１作動口１９３に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。

【１７７２】

第２作動口１９４には、左右一対の可動片よりなるガイド片としての普電役物１９４ａが設けられている。普電役物１９４ａの閉鎖状態では遊技球が第２作動口１９４に入賞できず、普電役物１９４ａが開放状態となることで第２作動口１９４への入賞が可能となる。

【１７７３】

第２作動口１９４よりも遊技球の流下方向の上流側に、スルーゲート１９５が設けられている。スルーゲート１９５は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート１９５に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域ＰＡを流下する。これにより、スルーゲート１９５に入賞した遊技球が第２作動口１９４へ入賞することが可能となっている。

【１７７４】

スルーゲート１９５への入賞に基づき第２作動口１９４の普電役物１９４ａが閉鎖状態から開放状態に切り換えられる。具体的には、スルーゲート１９５への入賞をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域ＰＡにおいて遊技球が通過しない領域である右下の隅部に設けられた普図ユニット１９８の普図表示部１９８ａにて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部１９８ａの変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、普電役物１９４ａが所定の態様で開放状態となる。なお、普図表示部１９８ａは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されている。

【１７７５】

普図ユニット１９８において、普図表示部１９８ａに隣接した位置には、普図保留表示部１９８ｂが設けられている。遊技球がスルーゲート１９５に入賞した個数は最大４個まで保留され、普図保留表示部１９８ｂの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【１７７６】

第１作動口１９３又は第２作動口１９４への入賞をトリガとして当否判定処理が行われる。そして、当該当否判定処理の結果は特図ユニット１９７及び可変表示ユニット１９６の図柄表示装置１９９における表示演出を通じて明示される。

【１７７７】

特図ユニット１９７には第１特図表示部１９７ａと第２特図表示部１９７ｂとが設けられている。第１特図表示部１９７ａでは、第１作動口１９３への入賞をトリガとして当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果として後述する大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第１特図表示部１９７ａの停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第１特図表示部１９７ａにおける停止結果の表示は、次回の遊技回が開始されて第１特図表示部１９７ａにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、第２特図表示部１９７ｂでは、第２作動口１９４への入賞をトリガとして当否判定処理が行われることで絵柄の変動表

示が行われる。そして、当否判定処理の結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果として後述する大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第２特図表示部１９７ｂの停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第２特図表示部１９７ｂにおける停止結果の表示は、次回の遊技回が開始されて第２特図表示部１９７ｂにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。なお、第１特図表示部１９７ａ及び第２特図表示部１９７ｂは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されている。

【１７７８】

特図ユニット１９７において、第１特図表示部１９７ａ及び第２特図表示部１９７ｂに隣接した位置には、第１特図保留表示部１９７ｃ及び第２特図保留表示部１９７ｄが設けられている。遊技球が第１作動口１９３に入賞した個数は最大４個まで保留され、第１特図保留表示部１９７ｃの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、遊技球が第２作動口１９４に入賞した個数は最大４個まで保留され、第２特図保留表示部１９７ｄの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【１７７９】

図柄表示装置１９９は、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。図柄表示装置１９９では、第１作動口１９３への入賞に基づき第１特図表示部１９７ａにて絵柄の変動表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示が行われるとともに、第２作動口１９４への入賞に基づき第２特図表示部１９７ｂにて絵柄の変動表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示が行われる。なお、図柄表示装置１９９では、第１作動口１９３又は第２作動口１９４への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり結果となった後に移行する後述の開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

【１７８０】

いずれかの作動口１９３，１９４への入賞に基づいて、いずれかの特図表示部１９７ａ，１９７ｂ及び図柄表示装置１９９にて表示が開始され、当否判定処理の結果に対応する停止結果を表示して終了されて後述する主制御装置２１１における特図確定中処理の実行が完了するまでが遊技回の１回に相当する。

【１７８１】

本パチンコ機１６０では、作動口１９３，１９４への入賞に基づき当否判定処理が実行され、当否判定処理の結果が大当たり結果となることにより開閉実行モードへ移行する。開閉実行モードでは、特電入賞装置１９２の開閉制御が実行され、開放状態となっている特電入賞装置１９２への入賞が発生することで遊技球の払い出しが実行される。具体的には、開閉実行モードでは予め定められた回数のラウンド遊技が実行される。ラウンド遊技とは、予め定められた開放継続期間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置１９２に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。ラウンド遊技の上限回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類に応じて相違している。

【１７８２】

当否判定処理の当否抽選モードとして、開閉実行モードへの移行が発生する大当たり結果となる確率が相対的に高低となるように高確率モードと低確率モードとが存在している。また、本パチンコ機１６０では、第２作動口１９４の普電役物１９４ａが開放状態となる態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、普電役物１９４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。当否抽選モード及びサポートモードの組合せの種類に応じて開閉実行モードではない状況における遊技状態が相違することとなる。当該遊技状態としては、低確率モードであって低頻度サポートモードである通常遊技状態と、高確率モードであって高頻度サポートモードである高確率状態と、低確率モードであって高頻度サポートモードである時短状態とが設定されている。高確率状態及び時短状態では通常遊技状態よりも１回の遊技回が消化

されるのに要する期間の平均期間が短くなる。

【１７８３】

第１作動口１９３及び第２作動口１９４は共に、遊技領域ＰＡにおいて可変表示ユニット１９６の下方の領域である下側領域ＰＡＵに設置されている。また、第１作動口１９３及び第２作動口１９４は、第１作動口１９３が上方及び第２作動口１９４が下方となるようにして縦方向に並設された状態で作動口装置としてユニット化されている。また、第２作動口１９４の普電役物１９４ａはスルーゲート１９５への入賞を契機として開放状態に制御され得るが、当該スルーゲート１９５は遊技領域ＰＡにおいて可変表示ユニット１９６の左方の領域である左側領域ＰＡＬに配置されている。そして、左側領域ＰＡＬを流下する遊技球は下側領域ＰＡＵに誘導されるとともに、下側領域ＰＡＵに誘導された遊技球は第１作動口１９３及び第２作動口１９４が設けられた領域に誘導され得る。したがって、第１作動口１９３への入賞を狙って発射操作を行った場合、第１作動口１９３への入賞が発生し得るだけではなく第２作動口１９４への入賞が発生し得ることとなり、第２作動口１９４への入賞を狙って発射操作を行った場合、第２作動口１９４への入賞が発生し得るだけではなく第１作動口１９３への入賞が発生し得る。

【１７８４】

遊技状態が通常遊技状態である場合には上記のとおりサポートモードが低頻度サポートモードとなるため、第２作動口１９４への入賞が発生しづらくなり、第２作動口１９４よりも第１作動口１９３への入賞が発生し易くなる。したがって、通常遊技状態では基本的には遊技回の実行対象が第１特図表示部１９７ａとなり、偶発的に第２作動口１９４への入賞が発生した場合には第２特図表示部１９７ｂが遊技回の実行対象となる。

【１７８５】

一方、遊技状態が高確率状態又は時短状態である場合には上記のとおりサポートモードが高頻度サポートモードとなるため、第２作動口１９４への入賞が発生し易くなる。この場合、第１作動口１９３よりも第２作動口１９４への入賞が発生し易くなる。但し、既に説明したとおり第２作動口１９４への入賞を狙って発射操作を行った場合には第１作動口１９３への入賞が発生し得るとともに、ステージ部１９６ｂの導出部１９６ｅに誘導された遊技球は高い確率で第１作動口１９３に入賞することとなるため、高頻度サポートモードであっても低頻度サポートモードと同様の頻度で第１作動口１９３への入賞が発生することとなる。

【１７８６】

遊技回の実行対象となっている特図表示部１９７ａ，１９７ｂのパターンに対応する態様で、図柄表示装置１９９にて遊技回用の演出が実行される。遊技回が実行される場合、図柄表示装置１９９の表示面の大部分を利用して図柄の変動表示が行われる。

【１７８７】

第１作動口１９３への入賞を契機として取得された保留情報（以下、第１保留情報ともいう）は第１特図表示部１９７ａにおける遊技回の実行契機となり、第２作動口１９４への入賞を契機として取得された保留情報（以下、第２保留情報ともいう）は第２特図表示部１９７ｂにおける遊技回の実行契機となる。保留情報とは、主制御装置２１１における当否判定処理の実行契機となる情報であって遊技回の実行契機となる情報である。第１保留情報は最大で４個保留記憶され、第２保留情報も最大で４個保留記憶される。

【１７８８】

遊技盤１８４の説明に戻り（図１５５参照）、当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、既に説明したとおり開閉実行モードに移行する。開閉実行モードでは特電入賞装置１９２の開閉制御が実行される。特電入賞装置１９２は、遊技盤１８４の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉１９２ａを備えている。開閉扉１９２ａは、閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉１９２ａは、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入

賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。また、開閉実行モードにおいては、当該開閉実行モードに対応した表示演出が図柄表示装置１９９にて実行される。

【１７８９】

上記構成の遊技盤１８４が樹脂ベース１８１に取り付けられてなる内枠１６３の前面側全体を覆うようにして前扉枠１６４が設けられている。前扉枠１６４には、図１５３に示すように、遊技領域ＰＡのほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部２０１が形成されている。窓部２０１は、略楕円形状をなし、窓パネル２０２が嵌め込まれている。窓パネル２０２は、ガラスによって無色透明に形成されている。

【１７９０】

窓部２０１の上方には表示発光部２０４が設けられている。また、遊技状態に応じた効果音などが出力される左右一対のスピーカ部２０５が設けられている。また、窓部２０１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部２０６と下側膨出部２０７とが上下に並設されている。上側膨出部２０６内側には上方に開口した上皿２０６ａが設けられており、下側膨出部２０７内側には同じく上方に開口した下皿２０７ａが設けられている。上皿２０６ａは、後述する払出装置２１６（図１５６参照）より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構１８７側へ導くための機能を有する。また、下皿２０７ａは、上皿２０６ａ内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【１７９１】

次に、遊技機本体１６２の背面側の構成について説明する。

【１７９２】

図１５４に示すように、内枠１６３（具体的には、遊技盤１８４）の背面には、遊技の主たる制御を司る主制御装置２１１が搭載されている。主制御装置２１１は主制御基板２２１（図１５６参照）が基板ボックスに収容されてなる。

【１７９３】

主制御装置２１１を含めて内枠１６３の背面側を覆うようにして裏パックユニット１６５が設置されている。裏パックユニット１６５は、透明性を有する合成樹脂により形成された裏パック２１２を備えており、当該裏パック２１２に対して、払出機構部２１３及び制御装置集合ユニット２１４が取り付けられている。

【１７９４】

払出機構部２１３は、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク２１５と、当該タンク２１５に貯留された遊技球を払い出すための払出装置２１６とを備えている。払出装置２１６より払い出された遊技球は、当該払出装置２１６の下流側に設けられた払出通路を通じて、上皿２０６ａ又は下皿２０７ａに排出される。なお、払出機構部２１３には、例えば交流２４ボルトの主電源が供給されるとともに、電源のＯＮ操作及びＯＦＦ操作を行うための電源スイッチを有する裏パック基板が搭載されている。

【１７９５】

制御装置集合ユニット２１４は、払出装置２１６を制御する機能を有する払出制御装置２１７と、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力されるとともに遊技者による発射操作装置１８８の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる電源・発射制御装置２１８とを備えている。これら払出制御装置２１７と電源・発射制御装置２１８とは、払出制御装置２１７がパチンコ機１６０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【１７９６】

図１５３に示すように、管理ユニット１７０は、パチンコ機１６０の外枠１６１の側方に設けられている。管理ユニット１７０の前面において上下方向の略中央には現金として紙幣が投入される現金投入口１７１が設けられており、現金投入口１７１の下方には記憶媒体Ｍの挿入及び排出が行われる媒体挿入排出口１７２が設けられている。また、媒体挿入排出口１７２の下方には遊技球の貸し出しを受けるために操作される球貸ボタン１７３と、記憶媒体Ｍを媒体挿入排出口１７２から排出させるために操作される媒体返却ボタン１７４とが設けられている。現金投入口１７１に紙幣が投入された場合、管理ユニット１

７０は当該投入された紙幣の金額に対応する残金情報を記憶媒体Ｍに書き込む。管理ユニット１７０の前面上部には、残金表示部１７５が設けられている。残金表示部１７５は、管理ユニット１７０により読み取られる記憶媒体Ｍの残金情報を表示する３つの７セグメントＬＥＤにより構成されている。残金表示部１７５では、例えば媒体挿入排出口１７２に挿入されている記憶媒体Ｍに記憶されている残金情報のうち百の位以上の値が表示される。

【１７９７】

遊技者は、媒体挿入排出口１７２に記憶媒体Ｍを挿入するとともに、球貸ボタン１７３を適宜手動操作することにより記憶媒体Ｍに記憶されている残金情報の一部又は全部に対応する数の遊技球の貸し出しを受けることができる。記憶媒体Ｍには、上述した残金情報の他に、遊技者に貸し出された遊技球数の情報及び遊技者が所有している遊技球数の情報等が記録される。

【１７９８】

＜パチンコ機１６０の電気的構成＞

図１５６は、パチンコ機１６０の電気的構成を示すブロック図である。

【１７９９】

主制御装置２１１は、遊技の主たる制御を司る主制御基板２２１を具備している。主制御基板２２１には、ＭＰＵ２２２が搭載されている。ＭＰＵ２２２には、当該ＭＰＵ２２２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ＲＯＭ２２３と、そのＲＯＭ２２３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ＲＡＭ２２４とが内蔵されている。なお、ＭＰＵ２２２に対してＲＯＭ２２３及びＲＡＭ２２４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。これは主制御装置２１１以外の制御装置のＭＰＵについても同様である。以下、本明細書において主制御装置２１１のＭＰＵ２２２、ＲＯＭ２２３及びＲＡＭ２２４を主側ＭＰＵ２２２、主側ＲＯＭ２２３及び主側ＲＡＭ２２４という。

【１８００】

主側ＭＰＵ２２２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。主側ＭＰＵ２２２の入力側には、主制御装置２１１に設けられた停電監視基板２２５が接続されているとともに、払出制御装置２１７が接続されている。停電監視基板２２５には、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置２１８が接続されており、主側ＭＰＵ２２２には停電監視基板２２５を介して電力が供給される。

【１８０１】

主側ＭＰＵ２２２の入力側には、各種入賞検知センサ２２６ａ～２２６ｅといった各種センサが接続されている。各種入賞検知センサ２２６ａ～２２６ｅには、一般入賞口１９１に設けられた検知センサ２２６ａ、特電入賞装置１９２に設けられた検知センサ２２６ｂ、第１作動口１９３に設けられた検知センサ２２６ｃ、第２作動口１９４に設けられた検知センサ２２６ｄ及びスルーゲート１９５に設けられた検知センサ２２６ｅが含まれる。これら各種入賞検知センサ２２６ａ～２２６ｅの検知結果に基づいて、主側ＭＰＵ２２２において各入賞対応入球部への入賞判定が行われる。また、主側ＭＰＵ２２２では第１作動口１９３又は第２作動口１９４への入賞に基づいて各種抽選が実行される。

【１８０２】

主側ＭＰＵ２２２の出力側には、停電監視基板２２５、払出制御装置２１７及び音声発光制御装置２３１が接続されている。払出制御装置２１７には、例えば、上記入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。音声発光制御装置２３１には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【１８０３】

主側ＭＰＵ２２２の出力側には、特電入賞装置１９２の開閉扉１９２ａを開閉動作させる特電用の駆動部１９２ｂ、第２作動口１９４の普電役物１９４ａを開閉動作させる普電

用の駆動部１９４ｂ、特図ユニット１９７及び普図ユニット１９８が接続されている。ちなみに、特図ユニット１９７には、第１特図表示部１９７ａ、第２特図表示部１９７ｂ、第１特図保留表示部１９７ｃ及び第２特図保留表示部１９７ｄが設けられているが、これらの全てが主側ＭＰＵ２２２の出力側に接続されている。同様に、普図ユニット１９８には、普図表示部１９８ａ及び普図保留表示部１９８ｂが設けられているが、これらの全てが主側ＭＰＵ２２２の出力側に接続されている。主制御基板２２１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて主側ＭＰＵ２２２は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【１８０４】

つまり、開閉実行モードにおいては特電入賞装置１９２が開閉されるように、主側ＭＰＵ２２２において特電用の駆動部１９２ｂの駆動制御が実行される。また、普電役物１９４ａの電役開放当選となった場合には普電役物１９４ａが開閉されるように、主側ＭＰＵ２２２において普電用の駆動部１９４ｂの駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、主側ＭＰＵ２２２において特図ユニット１９７の表示制御が実行される。また、普電役物１９４ａが開放状態となる普電開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、主側ＭＰＵ２２２において普図ユニット１９８の表示制御が実行される。

【１８０５】

停電監視基板２２５は、主制御基板２２１と電源・発射制御装置２１８とを中継する基板である。また、詳細は後述するが、停電監視基板２２５では当該停電監視基板２２５に供給される電力における電圧の監視が行われる。払出制御装置２１７は、主側ＭＰＵ２２２から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置２１６により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【１８０６】

電源・発射制御装置２１８は、例えば、遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御装置２１１や払出制御装置２１７等に対して各々に必要な動作電力を生成し、その生成した動作電力を供給する。

【１８０７】

当該動作電力を供給するための構成について具体的には、電源・発射制御装置２１８には、電入中用電源部２１８ａと電断中用電源部２１８ｂとが設けられている。電入中用電源部２１８ａは、例えば、遊技ホール等における商用電源に接続されており、商用電源から外部電力が供給されている状況において動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する機能を有する。電断中用電源部２１８ｂは、コンデンサからなり、パチンコ機１６０の電源がＯＮ状態の場合（外部電源からの電力供給が行われている場合）に電入中用電源部２１８ａから供給される電力により充電される。また、パチンコ機１６０の電源がＯＦＦ状態の場合や商用電源における停電発生時といった電源遮断状態（外部電源からの電力供給が遮断されている場合）では、電断中用電源部２１８ｂから放電され主側ＲＡＭ２２４及び後述する払出制御装置２１７のＲＡＭ（払出側ＲＡＭ２６４（図１５７））に対してバックアップ電力が供給される。よって、電源遮断状態であっても、電断中用電源部２１８ｂからバックアップ電力が供給されている間は主側ＲＡＭ２２４及び払出側ＲＡＭ２６４に記憶された情報が消去されることなく記憶保持される。

【１８０８】

ここで、主制御装置２１１の主側ＲＡＭ２２４には現状の遊技状態及び遊技の進行内容の情報が一時的に記憶されるとともに、払出側ＲＡＭ２６４には未払出の賞球個数の情報が一時記憶される。この場合に、これらのＲＡＭ（主側ＲＡＭ２２４及び払出側ＲＡＭ２６４）に上記のように電断中用電源部２１８ｂからバックアップ電力が供給されることにより、電入中用電源部２１８ａからの電力供給がない状況であっても、現状の遊技状態、遊技の進行内容及び未払出の賞球情報を所定期間に亘って記憶保持することが可能となる。その一方、音声発光制御装置２３１及び表示制御装置２４１には、電断中用電源部２１８ｂからバックアップ電力は供給されない。したがって、音声発光制御装置２３１のＲＡ

Ｍ２３５及び表示制御装置２４１のＲＡＭ２４５に記憶された情報は、バックアップされることはなく、電入中用電源部２１８ａからの電力供給が停止された場合には破壊又は消去される。

【１８０９】

電断中用電源部２１８ｂの容量は比較的大きく確保されており、電源遮断前に主側ＲＡＭ２２４及び払出側ＲＡＭ２６４に記憶されていた情報は所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。電断中用電源部２１８ｂは、コンデンサに限定されることはなく、バッテリや非充電式電池などであってもよい。なお、主制御装置２１１及び払出制御装置２１７に電力を供給する構成の詳細については後述する。

【１８１０】

電源・発射制御装置２１８には、各種電源部２１８ａ，２１８ｂの他に、発射制御部２１８ｃが設けられている。発射制御部２１８ｃには、発射操作装置１８８が電気的に接続されている。発射制御部２１８ｃは、予め定められた遊技球の発射条件が成立している場合に主側ＭＰＵ２２２に所定の信号形態（具体的にはＨＩレベル）の条件成立信号を送信する。主側ＭＰＵ２２２では、ＨＩレベルの条件成立信号を受信している状況であって、遊技球の発射を許可できる状況であれば、発射制御部２１８ｃにＨＩレベルの発射許可信号（発射許可に対応した信号）を継続して送信する。

【１８１１】

発射制御部２１８ｃは、遊技球発射機構１８７が電気的に接続されており、主側ＭＰＵ２２２からＨＩレベルの発射許可信号を受信している場合、遊技球発射機構１８７を定期的に駆動制御する。この場合、遊技球発射機構１８７に継続して遊技球が供給されている状況であれば、特定発射周期（具体的には０．６秒）に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに発射される。また、この発射に際しては発射操作装置１８８に設けられた可変抵抗器から受信した信号に基づき発射強度が調整されるため、操作ハンドルの回動操作量に応じた強度で遊技球が発射される。

【１８１２】

上記構成の主制御装置２１１において主制御基板２２１には、第１～第４報知用表示装置２４６～２４９が設けられている。第１～第４報知用表示装置２４６～２４９は主制御基板２２１の素子搭載面に設けられている。第１～第４報知用表示装置２４６～２４９はいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが８個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく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。

【１８１３】

上述したとおり、主制御基板２２１は基板ボックスに収容されている。第１～第４報知用表示装置２４６～２４９はいずれもその表示面が主制御基板２２１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、当該基板ボックスの対向壁部により覆われている。この場合に、基板ボックスが透明に形成されていることにより、基板ボックスの外部から当該基板ボックス内に収容された第１～第４報知用表示装置２４６～２４９の表示面を目視することが可能となる。また、主制御装置２１１は基板ボックスにおいて主制御基板２２１の素子搭載面と対向する対向壁部がパチンコ機１６０後方を向くようにして樹脂ベース１８１の背面に搭載されているため、遊技機本体１６２を外枠１６１に対してパチンコ機１６０前方に開放させて樹脂ベース１８１の背面をパチンコ機１６０前方に露出させた場合には、対向壁部を通じて第１～第４報知用表示装置２４６～２４９の表示面を目視することが可能となる。詳細は後述するが、第１～第４報知用表示装置２４６～２４９においては遊技履歴の管理結果の表示が行われる。

【１８１４】

音声発光制御装置２３１は、ＭＰＵ２３３が搭載された音声発光制御基板２３２を備えている。ＭＰＵ２３３には、当該音光側ＭＰＵ２３３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ＲＯＭ２３４と、そのＲＯＭ２３４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ＲＡＭ２

３５と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。ＭＰＵ２３３では、主制御装置２１１から受信したコマンドに基づき、表示発光部２０４及びスピーカ部２０５を駆動制御するとともに、表示制御装置２４１にコマンドを送信する。

【１８１５】

表示制御装置２４１は、ＭＰＵ２４３が搭載された表示制御基板２４２を備えている。ＭＰＵ２４３には、当該ＭＰＵ２４３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ＲＯＭ２４４と、そのＲＯＭ２４４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ＲＡＭ２４５と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。ＭＰＵ２４３では、音声発光制御装置２３１から受信したコマンドに基づき、図柄表示装置１９９の制御を実施する。以下、本明細書において、音声発光制御装置２３１のＭＰＵ２３３、ＲＯＭ２３４及びＲＡＭ２３５を音光側ＭＰＵ２３３、音光側ＲＯＭ２３４及び音光側ＲＡＭ２３５といい、表示制御装置２４１のＭＰＵ２４３、ＲＯＭ２４４及びＲＡＭ２４５を表示側ＭＰＵ２４３、表示側ＲＯＭ２４４及び表示側ＲＡＭ２４５という。

【１８１６】

図１５７は主制御装置２１１及び払出制御装置２１７の詳細な構成を説明するための説明図である。

【１８１７】

図１５７に示すように、主側ＭＰＵ２２２の入力側及び出力側の両方には、払出制御装置２１７が接続されている。主側ＭＰＵ２２２は、払出制御装置２１７にデータを送信可能であるとともに払出制御装置２１７からデータを受信可能である。払出制御装置２１７は、遊技球の使用、遊技球の付与及び管理ユニット１７０との通信に関する制御を司る払出制御基板２５９を備えており、払出制御基板２５９には払出側ＭＰＵ２６１が搭載されている。払出側ＭＰＵ２６１には、払出側ＣＰＵ２６２、払出側ＲＯＭ２６３及び払出側ＲＡＭ２６４が内蔵されている。

【１８１８】

払出側ＣＰＵ２６２は各種命令を実行する中央演算処理装置である。払出側ＲＯＭ２６３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリやＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）を、読み出し専用として利用するように構成されている。当該払出側ＲＯＭ２６３は、払出側ＭＰＵ２６１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ている。払出側ＲＡＭ２６４は、ＳＲＡＭやＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）を読み書き両用として利用するように構成されており、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ＲＯＭ２６３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。当該払出側ＲＡＭ２６４は、払出側ＲＯＭ２６３内に記憶されてい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。また、払出側ＭＰＵ２６１には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが設けられている。

【１８１９】

払出側ＭＰＵ２６１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。払出側ＭＰＵ２６１の入力側及び出力側の両方には、払出装置２１６が接続されている。当該払出装置２１６には、タンク２１５（図１５３参照）から払出装置２１６に供給されている遊技球をそれよりも下流側へ流下しないように通過を阻止する状態と、当該遊技球を下流側へ送り出す状態とに切り換える回転体などの球止め部材を駆動する払出モータ２１６ａが設けられているとともに、上記下流側へと送り出される遊技球を個別に検知する払出検知センサ２１６ｂが設けられている。払出側ＭＰＵ２６１の出力側には払出モータ２１６ａが電気配線を介して電気的に接続されているとともに、払出側ＭＰＵ２６１の入力側には払出検知センサ２１６ｂが電気配線を介して電気的に接続されている。払出側ＭＰＵ２６１では、払出制御基板２５９に設けられたドライバ回路を通じて払出モータ２１６ａに駆動信号を供給することで遊技球の払出を実行させるとともに、払出検知センサ２１６

ｂの検知結果に基づいて払出が完了した遊技球の個数を把握する。
【１８２０】
図１５７に示すように、払出側ＭＰＵ２６１の入力側及び出力側の両方には、接続端子板２５５を介して管理ユニット１７０が接続されている。払出制御装置２１７は、管理ユニット１７０にデータを送信可能であるとともに、管理ユニット１７０からデータを受信可能である。管理ユニット１７０は遊技ホールの管理コンピュータＨＣと接続されている。管理ユニット１７０は、管理コンピュータＨＣにデータを送信可能であるとともに、管理ユニット１７０からデータを受信可能である。
【１８２１】
管理ユニット１７０では、現金投入口１７１から投入された紙幣を識別する処理、その情報をパチンコ機１６０に出力する処理、媒体挿入排出口１７２に挿入された記憶媒体Ｍを識別する処理、その情報をパチンコ機１６０に出力する処理、パチンコ機１６０からの遊技球の数の情報の書き込み指示に対して当該情報を記憶媒体Ｍに書き込む処理、媒体返却ボタン１７４の操作が行われたことに基づいて記憶媒体Ｍを媒体挿入排出口１７２から排出する処理、払出制御装置２１７から受信した後述する遊技機情報を管理コンピュータＨＣに送信する処理などを実行する。なお、主制御装置２１１と払出制御装置２１７との間で送受信されるデータの内容、及び払出制御装置２１７と管理ユニット１７０との間で送受信されるデータの内容の詳細については後述する。
【１８２２】
次に、主側ＭＰＵ２２２の構成について詳細に説明する。図１５７に示すように、主側ＭＰＵ２２２には、各種命令を実行する中央演算処理装置である主側ＣＰＵ２５１が設けられている。上述した主側ＲＯＭ２２３及び主側ＲＡＭ２２４は、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられている。主側ＭＰＵ２２２では、主側ＲＯＭ２２３に格納されているプログラムに設定されている命令が主側ＣＰＵ２５１にて実行されることにより各種処理が実行される。主側ＲＡＭ２２４には、当該プログラムの実行に際して各種のデータ等が一時的に記憶される。
【１８２３】
主側ＭＰＵ２２２において、主側ＣＰＵ２５１の外部には、主側電源制御部２５３、主側ＭＰＵ２２２をリセット状態とするためのリセット回路２５４、設定用レジスタ群２５６、監視制御用レジスタ群２５７、割込み制御回路２５８、図示しないタイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。また、上記第１の実施形態と同様に、主側ＭＰＵ２２２には入力ポート及び出力ポートのそれぞれが設けられている。
【１８２４】
設定用レジスタ群２５６には、入力ポートを使用するための設定が行われるレジスタと、割込み処理（後述するタイマ割込み処理（図１６７））を実行するための設定が行われるレジスタとが設けられている。また、監視制御用レジスタ群２５７には、入力ポートの監視及び制御を行うためのレジスタと、出力ポートの制御を行うためのレジスタと、主側ＲＡＭ２２４の制御を行うためのレジスタと、割込み処理を実行するための制御に使用されるレジスタとが設けられている。なお、設定用レジスタ群２５６に設けられているレジスタ及び監視制御用レジスタ群２５７に設けられているレジスタの詳細については後述する。
【１８２５】
主側ＭＰＵ２２２には内部バスＮＢ（図１６６（ａ）参照）が設けられており、主側ＣＰＵ２５１は内部バスＮＢによってリセット回路２５４、設定用レジスタ群２５６、監視制御用レジスタ群２５７、割込み制御回路２５８、タイマ回路、データ入出力回路及び乱数発生器としての各種カウンタ回路と接続されている。また、詳細は後述するが、主側電源制御部２５３はリセット回路２５４と接続されている。
【１８２６】
主側ＭＰＵ２２２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、

定期的に（本実施形態では４ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。また、主側ＭＰＵ２２２においてプログラムを利用して実行される各種制御は、特定制御と非特定制御とで区別される。具体的には、遊技履歴の管理、不正の監視、合計獲得数の管理及び非特定制御に使用されるレジスタ群（後述する第２レジスタ群２６６）の初期化に関する制御が非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされている。詳細には、メイン処理による制御は、後述する非特定制御用の初期設定処理及びベース値算出設定処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれ、非特定制御用の初期設定処理及びベース値算出設定処理は非特定制御に含まれる。また、タイマ割込み処理による制御は、後述する第２スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理及び第２管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれ、第２スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理及び第２管理用処理は非特定制御に含まれる。

【１８２７】

図１５８は主側ＣＰＵ２５１の構成を説明するための説明図であり、図１５９（ａ）は主側ＭＰＵ２２２が使用するメモリ領域を説明するための説明図である。主側ＭＰＵ２２２にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図１５８に示すように、主側ＣＰＵ２５１の内部には、特定制御の処理を実行するために利用される第１レジスタ群２６５と、非特定制御の処理を実行するために利用される第２レジスタ群２６６とが設けられている。また、主側ＭＰＵ２２２にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図１５９（ａ）に示すように、主側ＲＯＭ２２３において、特定制御用のデータ及び特定制御用のプログラムと、非特定制御用のデータ及び非特定制御用のプログラムとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されているとともに、主側ＲＡＭ２２４において、特定制御用のワークエリア２８１のアドレス範囲と、特定制御用のスタックエリア２８２のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア２８３のアドレス範囲と、非特定制御用のスタックエリア２８４のアドレス範囲とが明確に区別されている。主側ＲＯＭ２２３、主側ＲＡＭ２２４、設定用レジスタ群２５６及び監視制御用レジスタ群２５７において各アドレスには１バイトのエリア（以下、１バイトエリアともいう。）が設定されている。

【１８２８】

図１５８に示すように、主側ＣＰＵ２５１には、第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６のうち使用対象となるレジスタ群を切り替える使用レジスタ群切替回路２５２が設けられている。後述する主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われた場合、使用レジスタ群切替回路２５２では第１レジスタ群２６５が使用対象として選択されている状態となる。使用レジスタ群切替回路２５２において使用対象として選択されているレジスタ群は、非特定制御の処理を呼び出すために使用されるＣＡＬＬＡ命令が実行されることにより第１レジスタ群２６５から第２レジスタ群２６６に切り替えられるとともに、非特定制御の処理を終了させるために使用されるＲＥＴＡ命令が実行されることにより第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられる。このように、使用レジスタ群切替回路２５２において、第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６のうち一方のみが使用対象として選択されている状態となる構成であり、第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６の両方が使用対象として選択されている状態は発生しない構成である。なお、ＣＡＬＬＡ命令及びＲＥＴＡ命令の詳細については後述する。

【１８２９】

図１５８に示すように、第１レジスタ群２６５には、汎用レジスタとして、Ａレジスタ２７１ａ、Ｆレジスタ２７１ｂ、Ｂレジスタ２７２ａ、Ｃレジスタ２７２ｂ、Ｄレジスタ２７３ａ、Ｅレジスタ２７３ｂ、Ｈレジスタ２７４ａ及びＬレジスタ２７４ｂが設けられている。これら８個の汎用レジスタのそれぞれは１バイトのレジスタである。これらの汎用レジスタは、対応する２つのレジスタを組み合わせることにより２バイトのペアレジスタとして使用することもできる。具体的には、Ａレジスタ２７１ａ及びＦレジスタ２７１ｂを組み合わせてＡＦレジスタ２７１として使用可能であり、Ｂレジスタ２７２ａ及びＣ

レジスタ２７２ｂを組み合わせてＢＣレジスタ２７２として使用可能であり、Ｄレジスタ２７３ａ及びＥレジスタ２７３ｂを組み合わせてＤＥレジスタ２７３として使用可能であり、Ｈレジスタ２７４ａ及びＬレジスタ２７４ｂを組み合わせてＨＬレジスタ２７４として使用可能である。

【１８３０】

第１レジスタ群２６５には、上述した８個の汎用レジスタ（主レジスタ）のそれぞれに対応する１バイトの補助レジスタが設けられている。Ａレジスタ２７１ａの補助レジスタとしてＡ´レジスタ２９１ａが設けられており、Ｆレジスタ２７１ｂの補助レジスタとしてＦ´レジスタ２９１ｂが設けられており、Ｂレジスタ２７２ａの補助レジスタとしてＢ´レジスタ２９２ａが設けられており、Ｃレジスタ２７２ｂの補助レジスタとしてＣ´レジスタ２９２ｂが設けられており、Ｄレジスタ２７３ａの補助レジスタとしてＤ´レジスタ２９３ａが設けられており、Ｅレジスタ２７３ｂの補助レジスタとしてＥ´レジスタ２９３ｂが設けられており、Ｈレジスタ２７４ａの補助レジスタとしてＨ´レジスタ２９４ａが設けられており、Ｌレジスタ２７４ｂの補助レジスタとしてＬ´レジスタ２９４ｂが設けられている。なお、ＡＦレジスタ２７１に対応するＡ´レジスタ２９１ａ及びＦ´レジスタ２９１ｂのペアを「ＡＦ´レジスタ２９１」と表記する。同様に、Ｂ´レジスタ２９２ａ及びＣ´レジスタ２９２ｂのペアを「ＢＣ´レジスタ２９２」と表記し、Ｄ´レジスタ２９３ａ及びＥ´レジスタ２９３ｂのペアを「ＤＥ´レジスタ２９３」と表記し、Ｈ´レジスタ２９４ａ及びＬ´レジスタ２９４ｂのペアを「ＨＬ´レジスタ２９４」と表記する。

【１８３１】

第１レジスタ群２６５には、アドレス指定用のレジスタとして、ＩＸレジスタ２７５、ＩＹレジスタ２７６、Ｋレジスタ２７７及びＶレジスタ２７８が設けられている。ＩＸレジスタ２７５及びＩＹレジスタ２７６のそれぞれは２バイトのレジスタである。また、第１レジスタ群２６５には、当該ＩＸレジスタ２７５及びＩＹレジスタ２７６（主レジスタ）のそれぞれに対応する２バイトの補助レジスタが設けられている。具体的には、ＩＸレジスタ２７５の補助レジスタとしてＩＸ´レジスタ２９５が設けられているとともに、ＩＹレジスタ２７６の補助レジスタとしてＩＹ´レジスタ２９６が設けられている。

【１８３２】

Ｋレジスタ２７７及びＶレジスタ２７８のそれぞれは１バイトのレジスタである。また、第１レジスタ群２６５には、Ｋレジスタ２７７（主レジスタ）に対応する補助レジスタとして１バイトのＫ´レジスタ２９７が設けられている。また、第１レジスタ群２６５には、２バイトのスタックポインタ２７９が設けられている。Ｖレジスタ２７８及びスタックポインタ２７９に対応する補助レジスタは設けられていない。

【１８３３】

第２レジスタ群２６６には、汎用レジスタとして、Ａレジスタ３０１ａ、Ｆレジスタ３０１ｂ、Ｂレジスタ３０２ａ、Ｃレジスタ３０２ｂ、Ｄレジスタ３０３ａ、Ｅレジスタ３０３ｂ、Ｈレジスタ３０４ａ及びＬレジスタ３０４ｂが設けられている。これら８個の汎用レジスタのそれぞれは１バイトのレジスタである。これらの汎用レジスタは、対応する２つのレジスタを組み合わせることにより２バイトのペアレジスタとして使用することもできる。具体的には、Ａレジスタ３０１ａ及びＦレジスタ３０１ｂを組み合わせてＡＦレジスタ３０１として使用可能であり、Ｂレジスタ３０２ａ及びＣレジスタ３０２ｂを組み合わせてＢＣレジスタ３０２として使用可能であり、Ｄレジスタ３０３ａ及びＥレジスタ３０３ｂを組み合わせてＤＥレジスタ３０３として使用可能であり、Ｈレジスタ３０４ａ及びＬレジスタ３０４ｂを組み合わせてＨＬレジスタ３０４として使用可能である。

【１８３４】

第２レジスタ群２６６には、上述した８個の汎用レジスタのそれぞれに対応する１バイトの補助レジスタが設けられている。Ａレジスタ３０１ａの補助レジスタとしてＡ´レジスタ３１１ａが設けられており、Ｆレジスタ３０１ｂの補助レジスタとしてＦ´レジスタ３１１ｂが設けられており、Ｂレジスタ３０２ａの補助レジスタとしてＢ´レジスタ３１

２ａが設けられており、Ｃレジスタ３０２ｂの補助レジスタとしてＣ´レジスタ３１２ｂが設けられており、Ｄレジスタ３０３ａの補助レジスタとしてＤ´レジスタ３１３ａが設けられており、Ｅレジスタ３０３ｂの補助レジスタとしてＥ´レジスタ３１３ｂが設けられており、Ｈレジスタ３０４ａの補助レジスタとしてＨ´レジスタ３１４ａが設けられており、Ｌレジスタ３０４ｂの補助レジスタとしてＬ´レジスタ３１４ｂが設けられている。なお、ＡＦレジスタ３０１に対応するＡ´レジスタ３１１ａ及びＦ´レジスタ３１１ｂのペアを「ＡＦ´レジスタ３１１」と表記する。同様に、Ｂ´レジスタ３１２ａ及びＣ´レジスタ３１２ｂのペアを「ＢＣ´レジスタ３１２」と表記し、Ｄ´レジスタ３１３ａ及びＥ´レジスタ３１３ｂのペアを「ＤＥ´レジスタ３１３」と表記し、Ｈ´レジスタ３１４ａ及びＬ´レジスタ３１４ｂのペアを「ＨＬ´レジスタ３１４」と表記する。

【１８３５】

第２レジスタ群２６６には、アドレス指定用のレジスタとして、ＩＸレジスタ３０５、ＩＹレジスタ３０６、Ｋレジスタ３０７及びＶレジスタ３０８が設けられている。ＩＸレジスタ３０５及びＩＹレジスタ３０６のそれぞれは２バイトのレジスタである。また、第２レジスタ群２６６には、ＩＸレジスタ３０５及びＩＹレジスタ３０６（主レジスタ）のそれぞれに対応する２バイトの補助レジスタが設けられている。具体的には、ＩＸレジスタ３０５の補助レジスタとしてＩＸ´レジスタ３１５が設けられているとともに、ＩＹレジスタ３０６の補助レジスタとしてＩＹ´レジスタ３１６が設けられている。

【１８３６】

Ｋレジスタ３０７は１バイトのレジスタである。第２レジスタ群２６６には、Ｋレジスタ３０７（主レジスタ）に対応する補助レジスタとして１バイトのＫ´レジスタ３１７が設けられている。また、第２レジスタ群２６６には、２バイトのスタックポインタ３０９が設けられている。Ｖレジスタ３０８及びスタックポインタ３０９に対応する補助レジスタは設けられていない。

【１８３７】

Ａレジスタ２７１ａ，３０１ａは、演算に利用される情報、主側ＲＯＭ２２３から読み出した情報、主側ＲＡＭ２２４から読み出した情報、主側ＲＡＭ２２４にセットする情報、入力ポートから取得した情報及び出力ポートから出力する情報を一時的に記憶しておくために利用される。また、Ａレジスタ２７１ａ，３０１ａは、８ビットの演算結果データの格納先となる。具体的には、８ビットの数値情報に８ビットの数値情報を加算する加算命令が実行されることにより演算結果データ（加算後の数値情報）がＡレジスタ２７１ａ，３０１ａに格納されている状態となる。また、８ビットの数値情報から８ビットの数値情報を減算する減算命令が実行されることにより演算結果データ（減算後の数値情報）がＡレジスタ２７１ａ，３０１ａに格納されている状態となる。

【１８３８】

Ｆレジスタ２７１ｂ，３０１ｂはフラグレジスタである。Ｆレジスタ２７１ｂ，３０１ｂには、キャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどが設けられており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってＦレジスタ２７１ｂ，３０１ｂの情報は変化する。但し、Ｆレジスタ２７１ｂ，３０１ｂの情報は、後述する交換命令（ＥＸ命令又はＥＸＸ命令）の実行前後において変化しない。ＡＦレジスタ２７１，３０１に対応する補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ２９１，３１１）が設けられていることにより、主側ＲＡＭ２２４を使用することなく、演算結果のデータ（Ａレジスタ２７１ａ，３０１ａのデータ）及びその演算結果に対応するフラグレジスタのデータ（Ｆレジスタ２７１ｂ，３０１ｂのデータ）を退避させることができる。これにより、当該演算結果のデータ及びその演算結果に対応するフラグレジスタのデータが失われてしまうことを防止しながら、次の演算を実行可能な状態とすることができる。

【１８３９】

Ｂレジスタ２７２ａ，３０２ａ、Ｃレジスタ２７２ｂ，３０２ｂ、Ｄレジスタ２７３ａ，３０３ａ、Ｅレジスタ２７３ｂ，３０３ｂ、Ｈレジスタ２７４ａ，３０４ａ及びＬレジスタ２７４ｂ，３０４ｂは、演算に利用される情報、主側ＲＯＭ２２３から読み出した情

報、主側ＲＡＭ２２４から読み出した情報、主側ＲＡＭ２２４にセットする情報、及び転送命令（例えばＬＤ命令又は後述するＬＤＫ命令）における転送元エリアを指定するためのアドレス情報、転送命令（例えばＬＤ命令又は後述するＬＤＫ命令）における転送先エリアを指定するためのアドレス情報などの各種情報を一時的に記憶しておくために利用される。また、ＨＬレジスタ２７４，３０４は、上述した各種情報の格納先となる他に、１６ビットの演算結果データの格納先となる。具体的には、１６ビットの数値情報に１６ビットの数値情報を加算する加算命令が実行されることにより演算結果データ（加算後の数値情報）がＨＬレジスタ２７４，３０４に格納されている状態となる。また、１６ビットの数値情報から１６ビットの数値情報を減算する減算命令が実行されることにより演算結果データ（減算後の数値情報）がＨＬレジスタ２７４，３０４に格納されている状態となる。ＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３及びＨＬレジスタ２７４，３０４に対応する補助レジスタ（ＢＣ´レジスタ２９２，３１２、ＤＥ´レジスタ２９３，３１３及びＨＬ´レジスタ２９４，３１４）が設けられていることにより、情報を記憶させるレジスタが不足している状況において、主側ＲＡＭ２２４を使用することなく、ＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３及びＨＬレジスタ２７４，３０４のデータを補助レジスタに退避させることができる。これにより、当該ＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３及びＨＬレジスタ２７４，３０４に新たに情報を記憶可能な状態とすることができる。

【１８４０】

ＩＸレジスタ２７５，３０５及びＩＹレジスタ２７６，３０６は、主側ＲＯＭ２２３又は主側ＲＡＭ２２４におけるエリアのアドレス指定に利用される。ＩＸレジスタ２７５，３０５は、当該ＩＸレジスタ２７５，３０５に設定した基準アドレス（例えば、後述する特定用第１，第３基準アドレス、又は後述する非特定用第１，第３基準アドレス）に所定の数値（具体的には、転送命令であるＬＤ命令、対象エリアの値を１加算するための加算命令又は対象エリアの値を１減算するための減算命令においてエリアを指定するために設定される１バイトの数値情報）を加算して得られるアドレスを指定するために利用されるとともに、ＩＹレジスタ２７６，３０６は、当該ＩＹレジスタ２７６，３０６に設定した基準アドレス（例えば、後述する特定用第２，第４基準アドレス、又は後述する非特定用第２，第４基準アドレス）に所定の数値（具体的には、上述したＬＤ命令、加算命令又は減算命令においてエリアを指定するために設定される１バイトの数値情報）を加算して得られるアドレスを指定するために利用される。

【１８４１】

ＩＸレジスタ２７５，３０５を利用してＬＤ命令、加算命令又は減算命令でエリア（ＬＤ命令では転送元エリア又は転送先エリア、加算命令又は減算命令では対象エリア）のアドレス指定を行う場合、当該アドレス指定を行うためにこれらの命令に設定される情報は、当該エリアのアドレス（２バイト）とＩＸレジスタ２７５，３０５に設定されている基準アドレスとの差分を指定する１バイトの情報である。このため、ＩＸレジスタ２７５，３０５を利用してＬＤ命令、加算命令又は減算命令で当該エリアのアドレス指定を行う場合には、ＩＸレジスタ２７５，３０５を利用することなく当該エリアのアドレス（２バイト）をこれらの命令に設定することによりアドレス指定を行う場合と比較して、当該エリアのアドレス指定を行うためにこれらの命令に設定される情報のデータ容量を１バイト分低減することができる。ここまで、ＩＸレジスタ２７５，３０５を利用してＬＤ命令、加算命令又は減算命令でエリアのアドレス指定を行う場合の効果について説明したが、ＩＹレジスタ２７６，３０６を利用してＬＤ命令、加算命令又は減算命令でエリア（ＬＤ命令では転送元エリア又は転送先エリア、加算命令又は減算命令では対象エリア）のアドレス指定を行う場合についても同様の効果が得られる。

【１８４２】

ＩＸレジスタ２７５，３０５に対応する補助レジスタ（ＩＸ´レジスタ２９５，３１５）が設けられていることにより、２種類の基準アドレス（例えば、後述する特定用第１，第３基準アドレス、又は後述する非特定用第１，第３基準アドレス）の間で使用する基準

アドレスの切り替えを行うことが可能となっている。また、ＩＹレジスタ２７６，３０６に対応する補助レジスタ（ＩＹ´レジスタ２９６，３１６）が設けられていることにより、２種類の基準アドレス（例えば、後述する特定用第２，第４基準アドレス、又は後述する非特定用第２，第４基準アドレス）の間で使用する基準アドレスの切り替えを行うことが可能となっている。

【１８４３】

Ｋレジスタ２７７，３０７は、主側ＲＯＭ２２３又は主側ＲＡＭ２２４における対象エリアのアドレス指定に利用される。Ｋレジスタ２７７，３０７は、当該Ｋレジスタ２７７，３０７に設定した上位１バイトの基準アドレス情報（例えば、後述する特定用上位第１基準アドレス情報、特定用上位第２基準アドレス情報又は非特定用上位基準アドレス情報）に所定の下位１バイトのアドレス情報（具体的には、転送元エリア又は転送先エリアを指定するためにＬＤＫ命令に設定される１バイトの数値情報）を組み合わせて得られるアドレスを指定するために利用される。Ｋレジスタ２７７，３０７を利用するＬＤＫ命令で対象エリア（転送元エリア又は転送先エリア）のアドレス指定を行う場合、当該アドレス指定を行うためにこれらの命令に設定される情報は、対象エリアのアドレス（２バイト）の下位１バイトの情報である。このため、Ｋレジスタ２７７，３０７を利用するＬＤＫ命令で対象エリアのアドレス指定を行う場合には、Ｋレジスタ２７７，３０７を利用することなく対象エリアのアドレス（２バイト）をＬＤ命令に設定することにより対象エリアのアドレス指定を行う場合と比較して、対象エリアのアドレス指定を行うために転送命令に設定される情報のデータ容量を１バイト分低減することができる。また、Ｋレジスタ２７７，３０７に対応する補助レジスタ（Ｋ´レジスタ２９７，３１７）が設けられていることにより、２種類の上位基準アドレス情報（例えば、後述する特定用上位第１基準アドレス情報、特定用上位第２基準アドレス情報及び非特定用上位基準アドレス情報のうち２つの基準アドレス情報）の間で使用する上位基準アドレス情報の切り替えを行うことが可能となっている。

【１８４４】

既に説明したとおり、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の内部には第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６が設けられているとともに、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の外部には設定用レジスタ群２５６及び監視制御用レジスタ群２５７が設けられている。また、図１５８に示すように、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の内部には、後述するＩレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８及びプログラムカウンタ２６９が設けられている。主側ＣＰＵ２５１の内部に設けられているレジスタ（具体的には、第１レジスタ群２６５に含まれているレジスタ、第２レジスタ群２６６に含まれているレジスタ、Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８及びプログラムカウンタ２６９）は、プログラムにおいてレジスタ名で情報の読み出し及び書き込みが可能であり、当該レジスタを特定するためのアドレス指定は不要である。これにより、当該レジスタからの情報の読み出し及び当該レジスタへの情報の書き込みを高速で行うことができるとともに、当該レジスタを使用する命令のバイト数を低減することができる。

【１８４５】

主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられているレジスタ（具体的には設定用レジスタ群２５６に含まれているレジスタ、及び監視制御用レジスタ群２５７に含まれているレジスタ）のそれぞれには、２バイトのアドレスが設定されている。当該レジスタからの情報の読み出しにはＩＮ命令又は転送命令（例えばＬＤ命令）を使用可能であるとともに、当該レジスタへの情報の書き込みにはＯＵＴ命令又は転送命令（例えばＬＤ命令）を使用可能である。

【１８４６】

Ｖレジスタ２７８，３０８に格納されるデータは、設定用レジスタ群２５６又は監視制御用レジスタ群２５７における対象レジスタのアドレス指定に利用される。Ｖレジスタ２７８，３０８を利用したアドレス指定では、当該Ｖレジスタ２７８，３０８に設定した上位１バイトの基準アドレス情報（例えば、後述するレジスタ用上位第１基準アドレス情報

又はレジスタ用上位第２基準アドレス）に所定の下位１バイトのアドレス情報（ＩＮ命令又はＯＵＴ命令に設定される１バイトの数値情報）を組み合わせて得られるアドレスに対応するレジスタが指定される。ＬＤ命令を使用して主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられているレジスタから情報を読み出す場合、当該ＬＤ命令には当該レジスタに対応する２バイトのアドレスを設定する必要がある。これに対して、ＩＮ命令を使用して当該レジスタから情報を読み出す場合には、Ｖレジスタ２７８，３０８に格納されているデータが当該レジスタのアドレス指定における上位１バイトのアドレス情報となるため、当該ＩＮ命令には当該レジスタに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトが設定される。このように、ＩＮ命令を利用することにより、ＬＤ命令を利用する場合と比較して、当該レジスタから情報を読み出すためにプログラムに設定される命令のバイト数を１バイト分低減することができる。また、ＬＤ命令を使用して主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられているレジスタに情報を書き込む場合、当該ＬＤ命令には当該レジスタに対応する２バイトのアドレスを設定する必要がある。これに対して、ＯＵＴ命令を使用して当該レジスタに情報を書き込む場合には、Ｖレジスタ２７８，３０８に格納されているデータが当該レジスタのアドレス指定における上位１バイトのアドレス情報となるため、当該ＯＵＴ命令には当該レジスタに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトが設定される。このように、ＯＵＴ命令を利用することにより、ＬＤ命令を利用する場合と比較して、当該レジスタに情報を書き込むためにプログラムに設定される命令のバイト数を１バイト分低減することができる。

【１８４７】

補助レジスタ（例えばＡＦ´レジスタ２９１）のデータ容量は、当該補助レジスタに対応する主レジスタ（例えばＡＦレジスタ２７１）のデータ容量と同一である。主側ＣＰＵ２５１は、主レジスタに格納されているデータと、当該主レジスタに対応する補助レジスタに格納されているデータとを交換する交換命令（具体的にはＥＸ命令又はＥＸＸ命令）を実行可能である。交換命令が実行されて主レジスタに格納されているデータと補助レジスタに格納されているデータとが交換される場合、交換前の主レジスタのデータが補助レジスタに書き込まれている状態となるとともに、交換前の補助レジスタのデータが主レジスタに書き込まれている状態となる。交換命令を実行して主レジスタのデータと補助レジスタのデータとを交換することにより、主レジスタに格納されているデータを補助レジスタに退避させることができるとともに、当該補助レジスタに退避させていたデータを主レジスタに復帰させることができる。

【１８４８】

交換前の主レジスタのデータ及び交換前の補助レジスタのデータは、交換命令が実行されることにより格納先が変更されるものの、交換命令が実行されることにより当該データが失われることはない。これにより、交換前の主レジスタのデータ及び交換前の補助レジスタのデータを交換命令の実行前に主側ＲＡＭ２２４などに退避させておく処理を不要とすることができる。ちなみに、ＬＤ命令及びＬＤＫ命令などの転送命令が実行されて転送元エリアに格納されているデータが転送先エリアに転送される場合、転送命令実行前の転送元エリアのデータが維持された状態で、当該転送命令実行前の転送元エリアのデータが転送先エリアに書き込まれる。転送命令の実行により当該転送命令実行前の転送先エリアのデータは失われるため、当該データが必要な場合には転送命令実行前の転送先エリアのデータを予め主側ＲＡＭ２２４などに退避させておく必要がある。

【１８４９】

主側ＣＰＵ２５１は、第１レジスタ群２６５が使用対象となっている状況において、「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という交換命令を実行することにより第１レジスタ群２６５におけるＡＦレジスタ２７１のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはＡＦ´レジスタ２９１のデータ）とを交換可能である。また、主側ＣＰＵ２５１は、第２レジスタ群２６６が使用対象となっている状況において、「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という交換命令を実行することにより第２レジスタ群２６６におけるＡＦレジスタ３０１のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはＡＦ´レジスタ３１１のデータ）とを交換可能である。このように、

ＡＦレジスタ２７１，３０１のデータと補助レジスタのデータとを交換する交換命令が存在していることにより、演算結果（８ビット）が格納されるＡレジスタ２７１ａ，３０１ａのデータと、演算命令などの実行結果によって情報が変化するＦレジスタ２７１ｂ，３０１ｂのデータとを一命令で補助レジスタ（具体的にはＡＦ´レジスタ２９１，３１１）に退避させることができるとともに、Ａレジスタ２７１ａ，３０１ａ及びＦレジスタ２７１ｂ，３０１ｂを利用して新たな演算を実行可能な状態とすることができる。また、ＡＦレジスタ２７１，３０１のデータと補助レジスタのデータとを一命令で交換することにより、Ａレジスタ２７１ａ，３０１ａのデータ及びＦレジスタ２７１ｂ，３０１ｂのデータのうち一方のデータのみが補助レジスタのデータと交換された結果、Ｆレジスタ２７１ｂ，３０１ｂのデータがＡレジスタ２７１ａ，３０１ａのデータに対応していない状態となってしまうことが防止されている。上述したとおり、Ｆレジスタ２７１ｂ，３０１ｂのデータは交換命令の実行前後において変化しない。これにより、Ｆレジスタ２７１ｂ，３０１ｂのデータを変化させることなく当該Ｆレジスタ２７１ｂ，３０１ｂのデータを補助レジスタに退避させること、及び当該退避させたデータをＦレジスタ２７１ｂ，３０１ｂに復帰させることができる。

【１８５０】

主側ＣＰＵ２５１は、第１レジスタ群２６５が使用対象となっている状況において、「ＥＸＸ」という交換命令を実行することにより第１レジスタ群２６５におけるＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４のデータと、補助レジスタのデータ（具体的にはＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４のデータ）とを一命令で交換することができる。また、主側ＣＰＵ２５１は、第２レジスタ群２６６が使用対象となっている状況において、「ＥＸＸ」という交換命令を実行することにより第２レジスタ群２６６におけるＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４のデータと、補助レジスタのデータ（具体的にはＢＣ´レジスタ３１２、ＤＥ´レジスタ３１３及びＨＬ´レジスタ３１４のデータ）とを一命令で交換することができる。このように、ＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３及びＨＬレジスタ２７４，３０４のデータと補助レジスタのデータとを交換する交換命令が存在していることにより、データを格納するためのレジスタが不足する状況においてＥＸＸ命令を実行することにより、ＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３及びＨＬレジスタ２７４，３０４のデータを補助レジスタに退避させることができるとともに、交換後のＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３及びＨＬレジスタ２７４，３０４に新たなデータを格納可能な状態とすることができる。また、ＥＸＸ命令を実行することにより、補助レジスタに退避させたデータ（具体的にはＢＣ´レジスタ２９２，３１２、ＤＥ´レジスタ２９３，３１３及びＨＬ´レジスタ２９４，３１４のデータ）を一命令でＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３及びＨＬレジスタ２７４，３０４に復帰させることが可能となる。

【１８５１】

ＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３及びＨＬレジスタ２７４，３０４のデータと、補助レジスタのデータとを交換するために、ＢＣレジスタ２７２，３０２のデータとＢＣ´レジスタ２９２のデータとを交換する命令、ＤＥレジスタ２７３，３０３のデータとＤＥ´レジスタ２９３のデータとを交換する命令、及びＨＬレジスタ２７４，３０４のデータとＨＬ´レジスタ２９４のデータとを交換する命令という合計３個の命令が必要となる構成と比較して、ＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３及びＨＬレジスタ２７４，３０４のデータと、補助レジスタのデータとを一命令で交換可能であることにより、データを格納するためのレジスタが不足する状況において新たにデータを格納可能なレジスタを確保するためにプログラムに設定することが必要となる交換命令の数が低減されている。

【１８５２】

主側ＣＰＵ２５１は、第１レジスタ群２６５が使用対象となっている状況において、「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」という交換命令を実行することにより第１レジスタ群２６５におけ

るＩＸレジスタ２７５のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはＩＸ´レジスタ２９５のデータ）とを交換可能である。また、主側ＣＰＵ２５１は、第２レジスタ群２６６が使用対象となっている状況において、「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」という交換命令を実行することにより第２レジスタ群２６６におけるＩＸレジスタ３０５のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはＩＸ´レジスタ３１５のデータ）とを交換可能である。このように、ＩＸレジスタ２７５，３０５のデータとＩＸ´レジスタ２９５，３１５のデータとを交換する交換命令が存在していることにより、ＩＸレジスタ２７５，３０５に格納した基準アドレスとは異なる基準アドレスをＩＸ´レジスタ２９５，３１５に格納し、交換命令によりＩＸレジスタ２７５，３０５に格納されている基準アドレスと、ＩＸ´レジスタ２９５，３１５に格納されている基準アドレスとを交換することにより、これら２種類の基準アドレスのうち使用対象となる基準アドレスを切り替えることが可能となる。

【１８５３】

主側ＣＰＵ２５１は、第１レジスタ群２６５が使用対象となっている状況において、「ＥＸ　ＩＹ，ＩＹ´」という交換命令を実行することにより第１レジスタ群２６５におけるＩＹレジスタ２７６のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはＩＹ´レジスタ２９６のデータ）とを交換可能である。また、主側ＣＰＵ２５１は、第２レジスタ群２６６が使用対象となっている状況において、「ＥＸ　ＩＹ，ＩＹ´」という交換命令を実行することにより第２レジスタ群２６６におけるＩＹレジスタ３０６のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはＩＹ´レジスタ３１６のデータ）とを交換可能である。このように、ＩＹレジスタ２７６，３０６のデータとＩＹ´レジスタ２９６，３１６のデータとを交換する交換命令が存在していることにより、ＩＹレジスタ２７６，３０６に格納した基準アドレスとは異なる基準アドレスをＩＹ´レジスタ２９６，３１６に格納し、交換命令によりＩＹレジスタ２７６，３０６に格納されている基準アドレスと、ＩＹ´レジスタ２９６，３１６に格納されている基準アドレスとを交換することにより、これら２種類の基準アドレスのうち使用対象となる基準アドレスを切り替えることが可能となる。

【１８５４】

主側ＣＰＵ２５１は、第１レジスタ群２６５が使用対象となっている状況において、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という交換命令を実行することにより第１レジスタ群２６５におけるＫレジスタ２７７のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはＫ´レジスタ２９７のデータ）とを交換可能である。また、主側ＣＰＵ２５１は、第２レジスタ群２６６が使用対象となっている状況において、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という交換命令を実行することにより第２レジスタ群２６６におけるＫレジスタ３０７のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはＫ´レジスタ３１７のデータ）とを交換可能である。このように、Ｋレジスタ２７７，３０７のデータとＫ´レジスタ２９７，３１７のデータとを交換する交換命令が存在していることにより、Ｋレジスタ２７７，３０７に格納した基準アドレスとは異なる基準アドレスをＫ´レジスタ２９７，３１７に格納し、交換命令によりＫレジスタ２７７，３０７に格納されている基準アドレスと、Ｋ´レジスタ２９７，３１７に格納されている基準アドレスとを交換することにより、これら２種類の基準アドレスのうち使用対象となる基準アドレスを切り替えることが可能となる。

【１８５５】

「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」という命令を実行することにより、ＩＹレジスタ２７６，３０６に設定されている基準アドレス及びＫレジスタ２７７，３０７に設定されている上位基準アドレス情報を変化させることなく、ＩＸレジスタ２７５，３０５に設定されている基準アドレスのデータとＩＸ´レジスタ２９５，３１５に設定されている基準アドレスのデータとを交換することができる。また、「ＥＸ　ＩＹ，ＩＹ´」という命令を実行することにより、ＩＸレジスタ２７５，３０５に設定されている基準アドレス及びＫレジスタ２７７，３０７に設定されている上位基準アドレス情報を変化させることなく、ＩＹレジスタ２７６，３０６に設定されている基準アドレスのデータとＩＹ´レジスタ２９６，３１６に設定されている基準アドレスのデータとを交換することができる。また、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という命令を実行することにより、ＩＸレジスタ２７５，３０５に設定されてい

る基準アドレス及びＩＹレジスタ２７６，３０６に設定されている基準アドレスを変化させることなく、Ｋレジスタ２７７，３０７に設定されている上位基準アドレス情報とＫ´レジスタ２９７，３１７に設定されている上位基準アドレス情報とを交換することができる。

【１８５６】

上述した「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という交換命令は１バイト命令である。これにより、プログラムに設定される命令のバイト数の増加を抑制しながら、ＡＦレジスタ２７１のデータと補助レジスタのデータとを交換することが可能となっている。また、「ＥＸＸ」という交換命令は１バイト命令である。これにより、プログラムに設定される命令のバイト数の増加を抑制しながら、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４のデータと補助レジスタのデータとを交換することが可能となっている。さらにまた、「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」という交換命令、「ＥＸ　ＩＹ，ＩＹ´」という交換命令及び「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という交換命令のそれぞれは１バイト命令である。これにより、プログラムに設定される命令のバイト数の増加を抑制しながら、ＩＸレジスタ２７５，３０５のデータと補助レジスタのデータとを交換すること、ＩＹレジスタ２７６，３０６のデータと補助レジスタのデータとを交換すること、及びＫレジスタ２７７，３０７のデータと補助レジスタのデータとを交換することが可能となっている。

【１８５７】

既に説明したとおり、主側ＣＰＵ２５１には、第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６のうちいずれか一方のレジスタ群を使用対象に設定する使用レジスタ群切替回路２５２が設けられている。第１レジスタ群２６５又は第２レジスタ群２６６に含まれているレジスタを使用する命令が実行される場合、当該命令により使用されるレジスタは、第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６のうち使用レジスタ群切替回路２５２により使用対象として選択されているレジスタ群に含まれているレジスタとなる。このように、使用レジスタ群切替回路２５２において使用対象として選択されているレジスタ群と、実行される命令で指定されるレジスタの種類との組合せに基づいて使用されるレジスタが特定される。プログラムに設定される命令（例えばＥＸ命令）には、使用するレジスタの種類を指定する情報（例えば「ＡＦ」及び「ＡＦ´」）が設定されるとともに使用対象のレジスタ群（具体的には第１レジスタ群２６５又は第２レジスタ群２６６）を指定する情報が設定されない構成である。これにより、第１レジスタ群２６５に含まれているレジスタを対象とする処理を実行するためにプログラムに設定される命令を、第２レジスタ群２６６に含まれているレジスタを対象とする同様の処理を実行するためにプログラムに設定される命令と同一の命令（例えば「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」）とすることができる。よって、第１レジスタ群２６５に含まれているレジスタを対象とする処理を実行するためにプログラムに設定される命令と、第２レジスタ群２６６に含まれているレジスタを対象とする同様の処理を実行するためにプログラムに設定される命令とが相違している構成と比較して、必要となる命令の数が低減されている。

【１８５８】

特定制御の処理が実行される状況においては、第１レジスタ群２６５が使用対象であり第２レジスタ群２６６が使用対象ではない状態となる。また、非特定制御の処理が実行される状況においては、第２レジスタ群２６６が使用対象であり第１レジスタ群２６５が使用対象ではない状態となる。これにより、特定制御の処理が実行されることにより非特定制御の処理にて使用される第２レジスタ群２６６の各レジスタに格納されている情報が書き換えられてしまうことが防止されているとともに、非特定制御の処理が実行されることにより特定制御の処理にて使用される第１レジスタ群２６５の各レジスタに格納されている情報が書き換えられてしまうことが防止されている。

【１８５９】

図１５９（ａ）に示すように、「０００００Ｈ」～「３ＦＦＦＨ」のアドレス範囲は主側ＲＯＭ２２３に割り当てられており、「４０００Ｈ」～「９ＦＦＦＨ」のアドレス範囲は未使用であり、「Ａ０００Ｈ」～「Ａ４ＦＦＨ」のアドレス範囲は主側ＲＡＭ２２４に割

り当てられており、「Ａ５００Ｈ」～「Ａ９ＦＦＨ」のアドレス範囲は未使用であり、「ＡＡ００Ｈ」～「ＡＡＦＣＨ」のアドレス範囲は設定用レジスタ群２５６に割り当てられており、「ＡＡＦＤＨ」～「ＡＡＦＦＨ」のアドレス範囲は未使用であり、「ＡＢ００Ｈ」～「ＡＢＣＦＨ」のアドレス範囲は監視制御用レジスタ群２５７に割り当てられている。なお、第１８～第２３の実施形態において、数値の後に付された「Ｈ」は当該数値が１６進数で表記されていることを示す記号である。

【１８６０】

上述したとおり、主側ＲＯＭ２２３において、特定制御用のデータ及び特定制御用のプログラムと、非特定制御用のデータ及び非特定制御用のプログラムとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。具体的には、「０００００Ｈ」～「０ＦＦＣＨ」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、当該アドレス範囲に連続する「０ＦＦＤＨ」～「０ＦＦＦＨ」のアドレス範囲はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けて「１０００Ｈ」～「１ＦＦＣＨ」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。また、当該アドレス範囲に連続する「１ＦＦＤＨ」～「１ＦＦＦＨ」のアドレス範囲はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けて「２０００Ｈ」～「２ＦＦＣＨ」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、当該アドレス範囲に連続する「２ＦＦＤＨ」～「２ＦＦＦＨ」のアドレス範囲はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けて「３０００Ｈ」～「３ＦＦＦＨ」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ＲＯＭ２２３における物理アドレス及び主側ＭＰＵ２２２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【１８６１】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【１８６２】

上述したとおり、主側ＲＡＭ２２４において、特定制御用のワークエリア２８１のアドレス範囲と、特定制御用のスタックエリア２８２のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア２８３のアドレス範囲と、非特定制御用のスタックエリア２８４のアドレス範囲とが明確に区別されている。具体的には、「Ａ０００Ｈ」～「Ａ１ＦＣＨ」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア２８１として設定されている。当該アドレス範囲のうち上位１バイトが「Ａ０Ｈ」で共通している「Ａ０００Ｈ」～「Ａ０ＦＦＨ」のアドレス範囲が特定制御用のワークエリア２８１の第１アドレス範囲であるとともに、上位１バイトが「Ａ１Ｈ」で共通している「Ａ１００Ｈ」～「Ａ１ＦＣＨ」のアドレス範囲が特定制御用のワークエリア２８１の第２アドレス範囲である。

【１８６３】

「Ａ０００Ｈ」～「Ａ１ＦＣＨ」のアドレス範囲に連続する「Ａ１ＦＤＨ」～「Ａ１ＦＦＨ」は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けて「Ａ２００Ｈ」～「Ａ２ＦＣＨ」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア２８２として設定されている。また、「Ａ２００Ｈ」～「Ａ２ＦＣＨ」のアドレス範囲に連続する「Ａ２ＦＤＨ」～「Ａ２ＦＦＨ」のアドレス範囲は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けて「Ａ３００Ｈ」～「Ａ３ＦＣＨ」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア２８３として設定されて

いる。また、「Ａ３００Ｈ」～「Ａ３ＦＣＨ」のアドレス範囲に連続する「Ａ３ＦＤＨ」～「Ａ３ＦＦＨ」のアドレス範囲は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けて「Ａ４００Ｈ」～「Ａ４ＦＦＨ」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア２８４として設定されている。なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側ＲＡＭ２２４における物理アドレス及び主側ＭＰＵ２２２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【１８６４】

上記のように特定制御用のワークエリア２８１と、非特定制御用のワークエリア２８３とが区別して設定されていることにより、主側ＭＰＵ２２２において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側ＲＡＭ２２４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側ＲＡＭ２２４の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。

【１８６５】

特定制御用のスタックエリア２８２と、非特定制御用のスタックエリア２８４とが区別して設定されていることにより、主側ＭＰＵ２２２において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側ＭＰＵ２２２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側ＲＡＭ２２４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況において主側ＭＰＵ２２２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア２８２，２８４への情報の書き込みに際しては主側ＭＰＵ２２２にてプッシュ命令（後述するＰＵＳＨ命令）が行われ、各スタックエリア２８２，２８４からの情報の読み出しに際しては主側ＭＰＵ２２２にてポップ命令（後述するＰＯＰ命令）が行われる。また、各スタックエリア２８２，２８４からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア２８２，２８４への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【１８６６】

ここで、主側ＭＰＵ２２２において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＭＰＵ２２２は特定制御用のワークエリア２８１及び特定制御用のスタックエリア２８２への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア２８１及び特定制御用のスタックエリア２８２からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＭＰＵ２２２において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＭＰＵ２２２は非特定制御用のワークエリア２８３及び非特定制御用のスタックエリア２８４からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア２８３及び非特定制御用のスタックエリア２８４への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【１８６７】

また、主側ＭＰＵ２２２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＭＰＵ２２２は非特定制御用のワークエリア２８３及び非特定制御用のスタックエリア２８４への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア２８３及び非特定制御用のスタックエリア２８４からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＭＰＵ２２２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＭＰＵ２２２は特定制御用のワークエリア２８１及び特定制御用のスタックエリア２８２からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア２８１及び特定制御用のスタックエリア２８２への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【１８６８】

主側ＲＡＭ２２４にはパチンコ機１６０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア２８１、特定制御用のスタックエリア２８２、非特定制御用のワークエリア２８３及び非特定制御用のスタックエリア２８４の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア２８１、特定制御用のスタックエリア２８２、非特定制御用のワークエリア２８３及び非特定制御用のスタックエリア２８４に記憶された情報は、パチンコ機１６０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。一方、電源遮断状態において、設定用レジスタ群２５６、監視制御用レジスタ群２５７、第１レジスタ群２６５、第２レジスタ群２６６、Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８及びプログラムカウンタ２６９には、バックアップ電力は供給されない。パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された場合、設定用レジスタ群２５６、監視制御用レジスタ群２５７、第１レジスタ群２６５、第２レジスタ群２６６、Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８及びプログラムカウンタ２６９の初期設定が行われる。当該初期設定の内容については後述する。

【１８６９】

第１レジスタ群２６５のスタックポインタ２７９は、特定制御用のスタックエリア２８２においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側ＣＰＵ２５１にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタ２７９の情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタ２７９の情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新される。特定制御用のスタックエリア２８２が使用される場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア２８２における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア２８２における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。なお、記憶対象となる情報が特定制御用のスタックエリア２８２における最初のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア２８２における最後のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される構成としてもよい。

【１８７０】

特定制御用のスタックエリア２８２に対応させて設けられているスタックポインタは第１レジスタ群２６５のスタックポインタ２７９のみであり、当該第１レジスタ群２６５においてスタックポインタ２７９に対応する補助レジスタは設けられていない。特定制御用のスタックエリア２８２という一のスタックエリアに対して複数のスタックポインタ（具体的には、スタックポインタ２７９及び当該スタックポインタ２７９に対応する補助レジスタ）が設けられている構成とすると、当該複数のスタックポインタの間で特定制御用のスタックエリア２８２において書き込み対象となる記憶エリアの更新を調整するための処理が必要となり、特定制御用のスタックエリア２８２を利用するための処理構成が複雑化してしまう。これに対して、特定制御用のスタックエリア２８２に対応させて設けられているスタックポインタが第１レジスタ群２６５のスタックポインタ２７９のみであることにより、特定制御用のスタックエリア２８２を利用するための処理構成の簡素化が図られている。

【１８７１】

第２レジスタ群２６６のスタックポインタ３０９は、非特定制御用のスタックエリア２８４においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側ＣＰＵ２５１にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタ３０９の情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタ３０９の情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新される。非特定制御用のスタックエリア２８４が使用される場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア２８４における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア２８４における最初のアドレス側に向け

て記憶先の記憶エリアが変更される。なお、記憶対象となる情報が非特定制御用のスタックエリア２８４における最初のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア２８４における最後のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される構成としてもよい。

【１８７２】

非特定制御用のスタックエリア２８４に対応させて設けられているスタックポインタは第２レジスタ群２６６のスタックポインタ３０９のみであり、当該第２レジスタ群２６６においてスタックポインタ３０９に対応する補助レジスタは設けられていない。非特定制御用のスタックエリア２８４という一のスタックエリアに対して複数のスタックポインタ（具体的には、スタックポインタ３０９及び当該スタックポインタ３０９に対応する補助レジスタ）が設けられている構成とすると、当該複数のスタックポインタの間で非特定制御用のスタックエリア２８４において書き込み対象となる記憶エリアの更新を調整するための処理が必要となり、非特定制御用のスタックエリア２８４を利用するための処理構成が複雑化してしまう。これに対して、非特定制御用のスタックエリア２８４に対応させて設けられているスタックポインタが第２レジスタ群２６６のスタックポインタ３０９のみであることにより、非特定制御用のスタックエリア２８４を利用するための処理構成の簡素化が図られている。

【１８７３】

上記のとおり、特定制御の処理にて使用される特定制御用のスタックエリア２８２に対応するスタックポインタ２７９が第１レジスタ群２６５に設けられているとともに、非特定制御の処理にて使用される非特定制御用のスタックエリア２８４に対応するスタックポインタ３０９が第２レジスタ群２６６に設けられている。これにより、特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御の処理が実行される状況に移行する場合には、使用対象のレジスタ群が第１レジスタ群２６５から第２レジスタ群２６６に切り替えられることにより、追加で使用対象のスタックポインタ２７９，３０９を切り替えるための処理を実行することを不要としながら、当該非特定制御の処理にて使用される非特定制御用のスタックエリア２８４に対応する第２レジスタ群２６６のスタックポインタ３０９が使用対象となるようにすることができる。また、非特定制御の処理が実行されている状況から特定制御の処理が実行される状況に移行する場合には、使用対象のレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられることにより、追加で使用対象のスタックポインタ２７９，３０９を切り替えるための処理を実行することを不要としながら、当該特定制御の処理にて使用される特定制御用のスタックエリア２８２に対応する第１レジスタ群２６５のスタックポインタ２７９が使用対象となるようにすることができる。さらにまた、使用対象となっているスタックエリア２８２，２８４と、使用対象となっているスタックポインタ２７９，３０９との対応関係にずれが生じてしまうことを防止できる。

【１８７４】

図１５９（ｂ）はＩＸレジスタ２７５，３０５、ＩＸ´レジスタ２９５，３１５、ＩＹレジスタ２７６，３０６及びＩＹ´レジスタ２９６，３１６の初期値を説明するための説明図である。図１５９（ｂ）に示すように、第１レジスタ群２６５において、ＩＸレジスタ２７５には初期値として「１０００Ｈ」（特定用第１基準アドレス）が設定され、ＩＹレジスタ２７６には初期値として「１１００Ｈ」（特定用第２基準アドレス）が設定され、ＩＸ´レジスタ２９５には初期値として「１２００Ｈ」（特定用第３基準アドレス）が設定され、ＩＹ´レジスタ２９６には初期値として「１３００Ｈ」（特定用第４基準アドレス）が設定される。

【１８７５】

特定用第１基準アドレス（「１０００Ｈ」）を利用する場合には１バイトの差分の情報（「００Ｈ」～「ＦＦＨ」）を命令に設定することにより「１０００Ｈ」～「１０ＦＦＨ」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、特定用第２基準アドレス（「１１００Ｈ」）を利用する場合には１バイトの差分の情報（「００Ｈ」～「ＦＦＨ」）を命令に設定す

ることにより「１１００Ｈ」～「１１ＦＦＨ」のアドレス範囲を指定可能となる。また、特定用第３基準アドレス（「１２００Ｈ」）を利用する場合には１バイトの差分の情報（「００Ｈ」～「ＦＦＨ」）を命令に設定することにより「１２００Ｈ」～「１２ＦＦＨ」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、特定用第４基準アドレス（「１３００Ｈ」）を利用する場合には１バイトの差分の情報（「００Ｈ」～「ＦＦＨ」）を命令に設定することにより「１３００Ｈ」～「１３ＦＦＨ」のアドレス範囲を指定可能となる。

【１８７６】

特定制御の処理において、特定用第１基準アドレス（「１０００Ｈ」）を利用してアドレス指定を行う状況から特定用第３基準アドレス（「１２００Ｈ」）を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」という交換命令（１バイト命令）を実行することにより、ＩＸレジスタ２７５に格納されていた特定用第１基準アドレスの情報をＩＸ´レジスタ２９５に退避させることができるとともに、ＩＸ´レジスタ２９５に格納されていた特定用第３基準アドレスの情報をＩＸレジスタ２７５に読み出すことができる。そして、ＩＸレジスタ２７５に特定用第３基準アドレスの情報が格納されている状態となることにより、特定用第３基準アドレスを利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、特定用第３基準アドレスを利用してアドレス指定を行う状況から特定用第１基準アドレスを利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」という交換命令（１バイト命令）を実行することにより、ＩＸレジスタ２７５に格納されていた特定用第３基準アドレスの情報をＩＸ´レジスタ２９５に退避させることができるとともに、ＩＸ´レジスタ２９５に格納されていた特定用第１基準アドレスの情報をＩＸレジスタ２７５に読み出すことができる。そして、ＩＸレジスタ２７５に特定用第１基準アドレスの情報が格納されている状態となることにより、特定用第１基準アドレスを利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。このように、交換命令によりＩＸレジスタ２７５において使用可能な基準アドレスの切り替えを行う構成であることにより、切り替え前に使用対象となっていた基準アドレスを退避させる命令と、切り替え後に使用対象となる基準アドレスをＩＸレジスタ２７５に設定する命令とを実行する構成と比較して、切り替え後の基準アドレスを利用してアドレス指定を行うことが可能な状況とするためにプログラムに設定される命令の数、及びプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。ここまで、第１レジスタ群２６５のＩＸレジスタ２７５及びＩＸ´レジスタ２９５を利用して使用可能な特定用第１基準アドレスと特定用第３基準アドレスとの切り替えを行う構成の効果について説明したが、第１レジスタ群２６５のＩＹレジスタ２７６及びＩＹ´レジスタ２９６を利用して使用可能な特定用第２基準アドレスと特定用第４基準アドレスとの切り替えを行う構成についても同様の効果を奏する。

【１８７７】

このように、ＩＸレジスタ２７５又はＩＹレジスタ２７６に格納されている基準アドレスを利用してアドレス指定を行うことにより、主側ＲＯＭ２２３において特定制御用のデータが設定されているアドレス範囲（「１０００Ｈ」～「１ＦＦＣＨ」）の一部である「１０００Ｈ」～「１３ＦＦＨ」のアドレス範囲に含まれているアドレスを指定するために命令に設定される情報のデータ容量を低減することが可能となる。

【１８７８】

図１５９（ｂ）に示すように、第２レジスタ群２６６において、ＩＸレジスタ３０５には初期値として「３０００Ｈ」（非特定用第１基準アドレス）が設定され、ＩＹレジスタ３０６には初期値として「３１００Ｈ」（非特定用第２基準アドレス）が設定され、ＩＸ´レジスタ３１５には初期値として「３２００Ｈ」（非特定用第３基準アドレス）が設定され、ＩＹ´レジスタ３１６には初期値として「３３００Ｈ」（非特定用第４基準アドレス）が設定される。

【１８７９】

非特定用第１基準アドレス（「３０００Ｈ」）を利用する場合には１バイトの差分の情報（「００Ｈ」～「ＦＦＨ」）を命令に設定することにより「３０００Ｈ」～「３０ＦＦ

Ｈ」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、非特定用第２基準アドレス（「３１００Ｈ」）を利用する場合には１バイトの差分の情報（「００Ｈ」～「ＦＦＨ」）を命令に設定することにより「３１００Ｈ」～「３１ＦＦＨ」のアドレス範囲を指定可能となる。また、非特定用第３基準アドレス（「３２００Ｈ」）を利用する場合には１バイトの差分の情報（「００Ｈ」～「ＦＦＨ」）を命令に設定することにより「３２００Ｈ」～「３２ＦＦＨ」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、非特定用第４基準アドレス（「３３００Ｈ」）を利用する場合には１バイトの差分の情報（「００Ｈ」～「ＦＦＨ」）を命令に設定することにより「３３００Ｈ」～「３３ＦＦＨ」のアドレス範囲を指定可能となる。

【１８８０】

非特定制御の処理において、非特定用第１基準アドレス（「３０００Ｈ」）を利用してアドレス指定を行う状況から非特定用第３基準アドレス（「３２００Ｈ」）を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」という交換命令（１バイト命令）を実行することにより、ＩＸレジスタ３０５に格納されていた非特定用第１基準アドレスの情報をＩＸ´レジスタ３１５に退避させることができるとともに、ＩＸ´レジスタ３１５に格納されていた非特定用第３基準アドレスの情報をＩＸレジスタ３０５に読み出すことができる。そして、ＩＸレジスタ３０５に非特定用第３基準アドレスの情報が格納されている状態となることにより、非特定用第３基準アドレスを利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、非特定用第３基準アドレスを利用してアドレス指定を行う状況から非特定用第１基準アドレスを利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」という交換命令（１バイト命令）を実行することにより、ＩＸレジスタ３０５に格納されていた非特定用第３基準アドレスの情報をＩＸ´レジスタ３１５に退避させることができるとともに、ＩＸ´レジスタ３１５に格納されていた非特定用第１基準アドレスの情報をＩＸレジスタ３０５に読み出すことができる。そして、ＩＸレジスタ３０５に非特定用第１基準アドレスの情報が格納されている状態となることにより、非特定用第１基準アドレスを利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。このように、交換命令によりＩＸレジスタ３０５において使用可能な基準アドレスの切り替えを行う構成であることにより、切り替え前に使用対象となっていた基準アドレスを退避させる命令と、切り替え後に使用対象となる基準アドレスをＩＸレジスタ３０５に設定する命令とを実行する構成と比較して、切り替え後の基準アドレスを利用してアドレス指定を行うことが可能な状況とするためにプログラムに設定される命令の数、及びプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。ここまで、第２レジスタ群２６６のＩＸレジスタ３０５及びＩＸ´レジスタ３１５を利用して使用可能な非特定用第１基準アドレスと非特定用第３基準アドレスとの切り替えを行う構成の効果について説明したが、第２レジスタ群２６６のＩＹレジスタ３０６及びＩＹ´レジスタ３１６を利用して使用可能な非特定用第２基準アドレスと非特定用第４基準アドレスとの切り替えを行う構成についても同様の効果を奏する。

【１８８１】

このように、ＩＸレジスタ３０５又はＩＹレジスタ３０６に格納されている基準アドレスを利用してアドレス指定を行うことにより、主側ＲＯＭ２２３において非特定制御用のデータが設定されているアドレス範囲（「３０００Ｈ」～「３ＦＦＣＨ」）の一部である「３０００Ｈ」～「３３ＦＦＨ」のアドレス範囲に含まれているアドレスを指定するために命令に設定される情報のデータ容量を低減することが可能となる。

【１８８２】

ちなみに、主側ＭＰＵ２２２は、ＩＸレジスタ２７５，３０５又はＩＹレジスタ２７６，３０６の値を初期値から変更することにより、当該ＩＸレジスタ２７５，３０５又はＩＹレジスタ２７６，３０６を利用して指定可能なアドレス範囲を変更することができる。

【１８８３】

図１５９（ｃ）はＫレジスタ２７７，３０７、Ｋ´レジスタ２９７，３１７及びＶレジスタ２７８，３０８の初期値を説明するための説明図である。図１５９（ｃ）に示すように、主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始されて第１レジスタ群２６５の初期設定

が行われた場合、第１レジスタ群２６５において、Ｋレジスタ２７７には特定制御用のワークエリア２８１における第１アドレス範囲の上位１バイトである「Ａ０Ｈ」（特定用上位第１基準アドレス情報）が設定されている状態となるとともに、Ｋ´レジスタ２９７には特定制御用のワークエリア２８１における第２アドレス範囲の上位１バイトである「Ａ１Ｈ」（特定用上位第２基準アドレス情報）が設定されている状態となる。

【１８８４】

特定用上位第１基準アドレス情報（「Ａ０Ｈ」）を利用する場合には下位１バイトの情報（「００Ｈ」～「ＦＦＨ」）を命令に設定することにより「Ａ０００Ｈ」～「Ａ０ＦＦＨ」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、特定用上位第２基準アドレス情報（「Ａ１Ｈ」）を利用する場合には下位１バイトの情報（「００Ｈ」～「ＦＦＨ」）を命令に設定することにより「Ａ１００Ｈ」～「Ａ１ＦＦＨ」のアドレス範囲を指定可能となる。

【１８８５】

特定制御の処理において、特定用上位第１基準アドレス情報（「Ａ０Ｈ」）を利用してアドレス指定を行う状況から特定用上位第２基準アドレス情報（「Ａ１Ｈ」）を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という交換命令（１バイト命令）を実行することにより、Ｋレジスタ２７７に格納されていた特定用上位第１基準アドレス情報をＫ´レジスタ２９７に退避させることができるとともに、Ｋ´レジスタ２９７に格納されていた特定用上位第２基準アドレス情報をＫレジスタ２７７に読み出すことができる。そして、Ｋレジスタ２７７に特定用上位第２基準アドレス情報が格納されている状態となることにより、特定用上位第２基準アドレス情報を利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、特定用上位第２基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行う状況から特定用上位第１基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という交換命令（１バイト命令）を実行することにより、Ｋレジスタ２７７に格納されていた特定用上位第２基準アドレス情報をＫ´レジスタ２９７に退避させることができるとともに、Ｋ´レジスタ２９７に格納されていた特定用上位第１基準アドレス情報をＫレジスタ２７７に読み出すことができる。そして、Ｋレジスタ２７７に特定用上位第１基準アドレス情報が格納されている状態となることにより、特定用上位第１基準アドレス情報を利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。このように、交換命令によりＫレジスタ２７７において使用可能な基準アドレス情報の切り替えを行う構成であることにより、切り替え前に使用対象となっていた基準アドレス情報を退避させる命令と、切り替え後に使用対象となる基準アドレス情報をＫレジスタ２７７に設定する命令とを実行する構成と比較して、切り替え後の基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行うことが可能な状況とするためにプログラムに設定される命令の数、及びプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【１８８６】

図１５９（ｃ）に示すように、主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始されて第２レジスタ群２６６の初期設定が行われた場合、第２レジスタ群２６６において、Ｋレジスタ３０７には非特定制御用のワークエリア２８３の上位１バイトである「Ａ３Ｈ」（非特定用上位基準アドレス情報）が設定されている状態となるとともに、Ｋ´レジスタ３１７には特定制御用のワークエリア２８１における第２アドレス範囲の上位１バイトである「Ａ１Ｈ」（特定用上位第２基準アドレス情報）が設定されている状態となる。非特定用上位基準アドレス情報（「Ａ３Ｈ」）を利用する場合には１バイトの差分の情報（「００Ｈ」～「ＦＦＨ」）を命令に設定することにより「Ａ３００Ｈ」～「Ａ３ＦＦＨ」のアドレス範囲を指定可能となる。また、既に説明したとおり、特定用上位第２基準アドレス情報（「Ａ１Ｈ」）を利用する場合には下位１バイトの情報（「００Ｈ」～「ＦＦＨ」）を命令に設定することにより「Ａ１００Ｈ」～「Ａ１ＦＦＨ」のアドレス範囲を指定可能となる。

【１８８７】

非特定制御の処理において、非特定用上位基準アドレス情報（「Ａ３Ｈ」）を利用してアドレス指定を行う状況から特定用上位第２基準アドレス情報（「Ａ１Ｈ」）を利用して

アドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という交換命令（１バイト命令）を実行することにより、Ｋレジスタ３０７に格納されていた非特定用上位基準アドレス情報をＫ´レジスタ３１７に退避させることができるとともに、Ｋ´レジスタ３１７に格納されていた特定用上位第２基準アドレス情報をＫレジスタ３０７に読み出すことができる。そして、Ｋレジスタ３０７に特定用上位第２基準アドレス情報が格納されている状態となることにより、特定用上位第２基準アドレス情報を利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、特定用上位第２基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行う状況から非特定用上位基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という交換命令（１バイト命令）を実行することにより、Ｋレジスタ３０７に格納されていた特定用上位第２基準アドレス情報をＫ´レジスタ３１７に退避させることができるとともに、Ｋ´レジスタ３１７に格納されていた非特定用上位基準アドレス情報をＫレジスタ３０７に読み出すことができる。そして、Ｋレジスタ３０７に非特定用上位基準アドレス情報が格納されている状態となることにより、非特定用上位基準アドレス情報を利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。このように、交換命令によりＫレジスタ３０７において使用可能な基準アドレス情報の切り替えを行う構成であることにより、切り替え前に使用対象となっていた基準アドレス情報を退避させる命令と、切り替え後に使用対象となる基準アドレス情報をＫレジスタ３０７に設定する命令とを実行する構成と比較して、切り替え後の基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行うことが可能な状況とするためにプログラムに設定される命令の数、及びプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【１８８８】

非特定制御用のワークエリア２８３が設定されているアドレス範囲（「Ａ３００Ｈ」～「Ａ３ＦＣＨ」）の上位１バイトは「Ａ３Ｈ」のみである。また、既に説明したとおり、非特定制御の処理では、特定制御用のワークエリア２８１の情報を書き換えることはできないが、特定制御用のワークエリア２８１の情報を読み出すことはできる。非特定制御の処理にて使用される第２レジスタ群２６６のＫ´レジスタ３１７に初期値として特定用上位第２基準アドレス情報（「Ａ１Ｈ」）をセットすることにより、非特定制御の処理において特定制御用のワークエリア２８１における第２アドレス範囲のエリアから情報を読み出す場合に、ＬＤＫ命令を利用し易くすることができる。

【１８８９】

既に説明したとおり、「ＡＡ００Ｈ」～「ＡＡＦＣＨ」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアには設定用レジスタ群２５６に含まれているレジスタが設定されているとともに、「ＡＢ００Ｈ」～「ＡＢＣＦＨ」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアには監視制御用レジスタ群２５７に含まれているレジスタが設定されている。また、既に説明したとおり、Ｖレジスタ２７８は、設定用レジスタ群２５６又は監視制御用レジスタ群２５７に含まれているレジスタにデータを設定するための命令（具体的にはＯＵＴ命令）において当該データの設定先となるレジスタのアドレス指定に使用されるとともに、設定用レジスタ群２５６又は監視制御用レジスタ群２５７に含まれているレジスタからデータを読み出すための命令（具体的にはＩＮ命令）において当該データの読み出し元となるレジスタのアドレス指定に使用される。

【１８９０】

特定制御の処理では、設定用レジスタ群２５６にデータを設定する処理、監視制御用レジスタ群２５７にデータを設定する処理、及び監視制御用レジスタ群２５７からデータを読み出す処理が実行される。特定制御の処理においてアクセスする設定用レジスタ群２５６のアドレス範囲の上位１バイトは「ＡＡＨ」（レジスタ用上位第１基準アドレス情報）であるとともに、監視制御用レジスタ群２５７のアドレス範囲の上位１バイトは「ＡＢＨ」（レジスタ用上位第２基準アドレス情報）である。設定用レジスタ群２５６にデータを設定する処理は、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始されたことに基づいて行われる初期設定のみにおいて実行される処理（後述するステップＳ８７０２又はステップＳ８７１１におけるレジスタ設定処理）である。当該初期設定において設定用レジスタ群２

５６に設定されたデータは、当該初期設定後に変更されないようにする必要がある。このため、当該初期設定後に第１レジスタ群２６５のＶレジスタ２７８に設定される上位１バイトのアドレス情報は「ＡＢＨ」で固定されており、特定制御の処理において当該「ＡＢＨ」という上位１バイトのアドレス情報を退避させる必要性は生じない。このため、第１レジスタ群２６５においてＶレジスタ２７８に対応する補助レジスタは設けられていない。

【１８９１】

非特定制御の処理では、監視制御用レジスタ群２５７にデータを設定する処理、及び監視制御用レジスタ群２５７からデータを読み出す処理が実行される。非特定制御の処理においてアクセスする監視制御用レジスタ群２５７のアドレス範囲の上位１バイトは「ＡＢＨ」である。第２レジスタ群２６６のＶレジスタ３０８に設定される上位１バイトのアドレス情報は「ＡＢＨ」で固定されており、非特定制御の処理において当該「ＡＢＨ」という上位１バイトのアドレス情報を退避させる必要性は生じない。このため、第２レジスタ群２６６においてＶレジスタ３０８に対応する補助レジスタは設けられていない。

【１８９２】

図１５９（ｃ）に示すように、第１レジスタ群２６５のＶレジスタ２７８には初期値として、設定用レジスタ群２５６の上位１バイトである「ＡＡＨ」（レジスタ用上位第１基準アドレス情報）が設定される。これにより、特定制御の処理において、Ｖレジスタ２７８を利用することで、設定用レジスタ群２５６に含まれているレジスタのアドレス指定を行うために命令（具体的にはＯＵＴ命令）に設定される情報のデータ容量を低減することができる。また、第２レジスタ群２６６のＶレジスタ３０８には初期値として、監視制御用レジスタ群２５７の上位１バイトである「ＡＢＨ」（レジスタ用上位第２基準アドレス情報）が設定される。これにより、非特定制御の処理において、Ｖレジスタ３０８を利用することで、監視制御用レジスタ群２５７に含まれているレジスタのアドレス指定を行うために命令（具体的にはＩＮ命令又はＯＵＴ命令）に設定される情報のデータ容量を低減することができる。

【１８９３】

上述したとおり、主側ＣＰＵ２５１には、Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８及びプログラムカウンタ２６９（図１５８）が設けられている。Ｉレジスタ２６７は、割込み要因の発生時に当該割込み要因に対応する割込み処理（具体的にはタイマ割込み処理）のプログラムの開始アドレスを特定するために利用されるレジスタである。Ｉレジスタ２６７には、割込み要因が発生したことに基づいて起動される割込み処理に対応するプログラムの開始アドレスを特定するために利用される８ビットのデータが格納される。Ｉレジスタ２６７は主側ＣＰＵ２５１に対して１つ設けられている。なお、発生した割込み要因に対応する割込み処理のプログラムの開始アドレスを特定するための構成の詳細については後述する。

【１８９４】

Ｒレジスタ２６８には８ビットの数値情報が格納される。Ｒレジスタ２６８の値は、主側ＲＯＭ２２３に記憶されている命令を実行するために主側ＣＰＵ２５１にて命令の読み出しが行われる度に１加算される態様で更新される。Ｒレジスタ２６８の最大値は「２５５」であり、Ｒレジスタ２６８に最大値が格納されている状態で当該Ｒレジスタ２６８の更新が行われた場合、Ｒレジスタ２６８の値は「０」となる。本実施形態では、スルーゲート１９５への入賞が発生したことに基づいて普図側の保留情報が取得される場合、Ｒレジスタ２６８にて更新されている数値情報が普図当否判定処理に利用される乱数として普図保留エリア２２４ｃに格納される。そして、当該Ｒレジスタ２６８から取得された数値情報を利用して普図当否判定処理が実行される。プログラムカウンタ２６９には、次に実行すべき命令が格納されているプログラムの番地情報が格納される。

【１８９５】

Ｒレジスタ２６８は、主側ＣＰＵ２５１に対して１つ設けられている。主側ＣＰＵ２５１は、特定制御の処理が実行されている状況、及び非特定制御の処理が実行されている状

況のいずれにおいても、Ｒレジスタ２６８の値を取得して使用することができる。本実施形態において、Ｒレジスタ２６８にて更新される数値情報は、抽選用の乱数値として取得され、普図当否判定処理に利用される。Ｒレジスタ２６８では、主側ＣＰＵ２５１において特定制御の処理に対応する命令が実行されている状況、及び主側ＣＰＵ２５１において非特定制御の処理に対応する命令が実行されている状況のいずれにおいても、Ｒレジスタ２６８に格納されている数値情報の更新が行われる。主側ＣＰＵ２５１において特定制御の処理に対応する命令が実行されている状況、及び主側ＣＰＵ２５１において非特定制御の処理に対応する命令が実行されている状況のうちいずれか一方の状況のみにおいてＲレジスタ２６８に格納されている数値情報の更新が行われる構成とすると、これら２つの状況のうち他方の状況においてはＲレジスタ２６８の値が更新されない状態となり、Ｒレジスタ２６８の値を抽選用の乱数として使用する場合に当該乱数に偏りが発生し易くなってしまう。これに対して、主側ＣＰＵ２５１にて実行されている処理が特定制御の処理及び非特定制御の処理のいずれであるかとは無関係に、Ｒレジスタ２６８の値が更新される構成であることにより、Ｒレジスタ２６８の値を抽選用の乱数として使用する場合に当該乱数に偏りが発生し易くなってしまうことが防止されている。

【１８９６】

プログラムに設定されている命令の実行部は１つである。特定制御の処理と非特定制御の処理とが並行して行われることはない。特定制御の処理が実行されている状況において非特定制御の処理が実行されることはなく、非特定制御の処理が実行されている状況において特定制御の処理が実行されることはない構成である。このような構成において、特定制御の処理で使用されるプログラムカウンタとは別のプログラムカウンタとして非特定制御の処理で使用されるプログラムカウンタが設けられている構成とすると、特定制御の処理では特定制御から非特定制御へ切り替えることしかできず、切り替えられたタイミングにおいて非特定制御用のプログラムカウンタに格納されている番地から非特定制御の処理が開始されることとなる。これに対して、特定制御の処理と非特定制御の処理とで共通のプログラムカウンタ２６９を使用する構成であることにより、特定制御の処理において非特定制御の処理を読み出す場合に、当該非特定制御において最初に実行される処理を指定することが可能となっている。

【１８９７】

上述したとおり、主側ＣＰＵ２５１に設けられているＩレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８及びプログラムカウンタ２６９の数は１つであり、これらのレジスタ２６７～２６９は、特定制御の処理が実行される場合及び非特定制御の処理が実行される場合のいずれにおいても共通して使用される。これにより、特定制御の処理において利用されるＩレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８又はプログラムカウンタ２６９とは別のレジスタとして非特定制御の処理において利用されるＩレジスタ、Ｒレジスタ又はプログラムカウンタが設けられている構成と比較して、主側ＣＰＵ２５１の構成が簡素化されている。

【１８９８】

＜主側ＭＰＵ２２２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

次に、主側ＭＰＵ２２２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図１６０を用いて説明する。

【１８９９】

主側ＭＰＵ２２２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示部１９７ａ，１９７ｂの表示の設定、及び図柄表示装置１９９の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図１６０に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり結果種別及び時短結果種別を判定する際に使用する種別乱数カウンタＣ２と、図柄表示装置１９９が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図表示部１９７ａ，１９７ｂ及び図柄表示装置１９９における変動表示期間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳは、主側ＲＡＭ２２４の各種カウンタエリア２２４

ｂに設けられている。詳細は後述するが、第２作動口１９４の普電役物１９４ａを普電開放状態とするか否かの抽選には、主側ＣＰＵ２５１に設けられた後述するＲレジスタ２６８から取得した数値情報が使用される。これにより、第２作動口１９４の普電役物１９４ａを普電開放状態とするか否かの抽選に使用されるタイマカウンタが主側ＲＡＭ２２４に設けられている構成と比較して、主側ＲＡＭ２２４におけるタイマカウンタの数が低減されている。

【１９００】

各種カウンタエリア２２４ｂに設けられた各カウンタ（具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、種別乱数カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳ）は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後に「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタＣ１、種別乱数カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に対応した情報は、第１作動口１９３又は第２作動口１９４への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ２２４に設けられた特図保留エリア２２４ａに格納される。特図保留エリア２２４ａは、第１特図保留エリア３２１と、第２特図保留エリア３２２と、特図用の実行エリア３２３とを備えている。

【１９０１】

第１特図保留エリア３２１は第１エリア３２１ａ、第２エリア３２１ｂ、第３エリア３２１ｃ及び第４エリア３２１ｄを備えており、第１作動口１９３への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、種別乱数カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情第１保留情報として、いずれかのエリア３２１ａ～３２１ｄに格納される。この場合、第１エリア３２１ａ～第４エリア３２１ｄには、第１作動口１９３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア３２１ａ→第２エリア３２１ｂ→第３エリア３２１ｃ→第４エリア３２１ｄの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア３２１ａ～３２１ｄが設けられていることにより、第１作動口１９３への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。

【１９０２】

第２特図保留エリア３２２は第１エリア３２２ａ、第２エリア３２２ｂ、第３エリア３２２ｃ及び第４エリア３２２ｄを備えており、第２作動口１９４への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、種別乱数カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が第２保留情報として、いずれかのエリア３２２ａ～３２２ｄに格納される。この場合、第１エリア３２２ａ～第４エリア３２２ｄには、第２作動口１９４への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア３２２ａ→第２エリア３２２ｂ→第３エリア３２２ｃ→第４エリア３２２ｄの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア３２２ａ～３２２ｄが設けられていることにより、第２作動口１９４への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。

【１９０３】

特図用の実行エリア３２３は、いずれかの特図表示部１９７ａ，１９７ｂにて変動表示を開始する際に、当否判定や振分判定などを行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第１特図表示部１９７ａの変動表示を開始する際には第１特図保留エリア３２１の第１エリア３２１ａに格納された保留情報が特図用の実行エリア３２３に移動される。一方、第２特図表示部１９７ｂの変動表示を開始する際には第２特図保留エリア３２２の第１エリア３２２ａに格納された保留情報が特図用の実行エリア３２３に移動される。

【１９０４】

Ｒレジスタ２６８（図１５８）に対応した情報は、スルーゲート１９５への入賞が発生した場合に、普図保留エリア２２４ｃに格納される。普図保留エリア２２４ｃは、第１エリア３２４ａ、第２エリア３２４ｂ、第３エリア３２４ｃ及び第４エリア３２４ｄを備えており、スルーゲート１９５への入賞履歴に合わせて、Ｒレジスタ２６８から取得された数値情報が普図側の保留情報として、いずれかのエリア３２４ａ～３２４ｄに格納される

。この場合、第１エリア３２４ａ～第４エリア３２４ｄには、スルーゲート１９５への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア３２４ａ→第２エリア３２４ｂ→第３エリア３２４ｃ→第４エリア３２４ｄの順に数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア３２４ａ～３２４ｄが設けられていることにより、スルーゲート１９５への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。

【１９０５】

普図保留エリア２２４ｃには、普図用の実行エリア３２５が設けられている。普図用の実行エリア３２５は普図表示部１９８ａにて変動表示を開始する際に普図当否判定処理を行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、普図表示部１９８ａの変動表示を開始する際には、普図保留エリア２２４ｃの第１エリア３２４ａに格納された保留情報が普図用の実行エリア３２５に移動される。

【１９０６】

まず、Ｒレジスタ２６８について説明する。Ｒレジスタ２６８は、「０」～「２５５」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。Ｒレジスタ２６８の値は、スルーゲート１９５に遊技球が入賞したタイミングで普図保留エリア２２４ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納されたＲレジスタ２６８の値によって普電役物１９４ａを開放状態に制御するか否かを決定するための普図当否判定処理が行われる。

【１９０７】

本パチンコ機１６０では既に説明したとおり、普電役物１９４ａによるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。サポートモードには、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に第２作動口１９４の普電役物１９４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。また、高頻度サポートモードとして第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとが設定されている。

【１９０８】

普電役物１９４ａが開放状態となる普電開放状態とするか否かを抽選により決定するための普図当否判定処理が実行される場合における判定モードとして、電役開放当選となる確率が相対的に高低となるように普図側の高確率モードと普図側の低確率モードとが存在している。普図側の低確率モードでは１回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が１／２であるのに対して、普図側の高確率モードでは１回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が４／５である。

【１９０９】

普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部１９８ａにおいて絵柄の変動表示が開始されることとなる。この場合に、普図表示部１９８ａにおいて絵柄の変動表示が実行される変動表示回の継続期間である普図の変動期間として、当該期間が相対的に長短となるように長期間と短期間とが存在している。長期間は１０秒であるのに対して、短期間は１秒である。

【１９１０】

普図表示部１９８ａの変動表示回が終了する場合に当該普図表示部１９８ａには当該変動表示回の実行の契機となった普図当否判定処理の判定結果に対応する停止結果が表示される。この場合に、普図当否判定処理の判定結果が外れ結果であった場合には普図表示部１９８ａに外れ結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行は発生しない。普図保留エリア２２４ｃに普図側の保留情報が記憶されている場合には、当該普図側の保留情報に対して新たに普図当否判定処理が実行されて普図表示部１９８ａにて新たな変動表示回が開始される。一方、普図当否判定処理の判定結果が電役開放当選に対応する結果であった場合には普図表示部１９８ａに当選結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行が発生する。

【１９１１】

普電開放状態の実行モードとして、普電役物１９４ａへの遊技球の入球期待度が相対的に高低となるように高期待度モードと低期待度モードとが存在している。低期待度モードでは普電役物１９４ａの短開放が１回発生する。短開放の継続期間は０．７秒となっている。既に説明したとおり遊技球の発射周期は０．６秒であるため、普電役物１９４ａの短開放が１回発生した場合には第２作動口１９４への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は１個程度である。なお、普電開放状態は第２作動口１９４への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である１０個となった場合にも終了するが、短開放が１回発生した場合には上記のとおり第２作動口１９４への遊技球の入球が発生したとしても１個程度であるため第２作動口１９４に普電側の上限個数の遊技球が入球することはない。

【１９１２】

高期待度モードでは普電役物１９４ａの長開放が３回発生する。長開放の継続期間は２秒となっている。既に説明したとおり遊技球の発射周期は０．６秒であるため、普電役物１９４ａの長開放が１回発生した場合には第２作動口１９４に３個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では第２作動口１９４が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間（具体的には１秒）を挟んで長開放が３回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には９個程度の遊技球が入球し得る。なお、上記のとおり普電開放状態は第２作動口１９４への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である１０個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第２作動口１９４に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

【１９１３】

上記のように普図当否判定処理の判定モード、普図表示部１９８ａにおける普図の変動期間及び普電開放状態の実行モードが設定されている構成において、低頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間となり、普電開放状態の実行モードは短開放１回が発生する低期待度モードとなる。また、第１高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放３回が発生する高期待度モードとなる。また、第２高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放３回が発生する高期待度モードとなる。したがって、スルーゲート１９５への入賞が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合、単位時間当たりで第２作動口１９４の普電役物１９４ａが開放状態となっている割合の期待度は、第１高頻度サポートモードが最も高く、第２高頻度サポートモードが次に高く、低頻度サポートモードが最も低い。また、低頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが低期待度モードとなるため、低頻度サポートモードである場合には第２作動口１９４への遊技球の入球がほとんど発生しないのに対して、第１高頻度サポートモード及び第２高頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが高期待度モードとなるため、第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードである場合には第２作動口１９４への遊技球の入球が第２特図保留エリア３２２における第２保留情報の上限個数以上発生することが期待できる。

【１９１４】

なお、第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとで単位時間当たりで第２作動口１９４の普電役物１９４ａが開放状態となっている割合の期待度を相違させるための構成は上記のものに限定されることはなく、例えば普図の変動期間として第１高頻度サポートモードでは短期間が選択されるのに対して第２高頻度サポートモードでは短期間と長期間との間である中期間が選択される構成としてもよく、普電開放状態の実行モードとして第１高頻度サポートモードでは長開放が３回発生するのに対して第２高頻度サポートモードでは長開放が２回発生する構成としてもよい。また、第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとで普図当否判定処理の判定モードが普図側の高確率モード

で同一であるものの普図の変動期間又は普電開放状態の実行モードの内容によって第１高頻度サポートモードの方が第２高頻度サポートモードよりも単位時間当たりで第２作動口１９４の普電役物１９４ａが開放状態となっている割合の期待度が高くなる構成としてもよい。

【１９１５】

次に、当たり乱数カウンタＣ１、種別乱数カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳについて詳細に説明する。

【１９１６】

まず当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～９９９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口１９３に入賞したタイミングで第１特図保留エリア３２１に格納され、遊技球が第２作動口１９４に入賞したタイミングで第２特図保留エリア３２２に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタＣ１の数値情報を利用して当否判定処理が行われる。

【１９１７】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ２２３に当否テーブルとして記憶されている。本パチンコ機１６０では当否判定処理の当否抽選モードとして大当たり結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している。低確率モードにおいて当否判定処理にて参照される当否テーブルとして、第１保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される低確率時の第１当否テーブルと、第２保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される低確率時の第２当否テーブルとが設けられている。また、高確率モードにおいて当否判定処理にて参照される当否テーブルとして高確率時の当否テーブルが設けられている。

【１９１８】

当否判定処理の結果として、大当たり結果と、時短結果と、外れ結果とが存在している。大当たり結果は、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機となり得る当否結果である。時短結果は、開閉実行モードへの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機とならないものの、サポートモードの移行契機となり得る当否結果である。外れ結果は、開閉実行モードの移行契機とならずに、さらに当否抽選モード及びサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【１９１９】

具体的には、低確率時の第１当否テーブルには、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９８４６個が設定されている。このように、低確率モードにおいては時短結果となる確率は大当たり結果となる確率よりも高くなっている。

【１９２０】

また、低確率時の第２当否テーブルには、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１２０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９８２６個が設定されている。つまり、低確率時の第１当否テーブルと低確率時の第２当否テーブルとで大当たり結果の確率は同一となっている。これに対して、当否判定処理にて時短結果が選択される確率は低確率時の第２当否テーブルの方が低確率の第１当否テーブルよりも高くなっている。したがって、当否抽選モードが低確率モードである場合には第２保留情報に対して当否判定処理が実行された場合の方が、第１保留情報に対して当否判定処理が実行された場合よりも、時短結果が選択される確率が

高くなる。
【１９２１】
高確率時の当否テーブルには、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４０個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３６０個が設定されている。高確率時の当否テーブルは高確率モードである場合には第１保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第２保留情報に対して当否判定処理が実行される場合のいずれであっても参照される。これにより、高確率モードにおいて第１保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び高確率モードにおいて第２保留情報に対して当否判定処理が実行される場合のそれぞれに対応させて当否テーブルを設ける構成に比べて、当否テーブルを記憶するために必要な主側ＲＯＭ２２３の記憶容量を抑えることが可能となる。
【１９２２】
大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１８５であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１８．５である。このように、大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して１０倍となる。一方、時短結果となる確率は、低確率時の第１当否テーブル及び高確率時の当否テーブルにおいては１／１００となり、低確率時の第２当否テーブルにおいては約１／８３となる。
【１９２３】
上記のとおり、開閉実行モードは単位時間当たりにおける遊技者の持ち球の増加量が最も多くなる期間であり、当該開閉実行モードの移行契機となる大当たり結果の確率が設定値に応じて変動することにより、設定値に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。
【１９２４】
種別乱数カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。種別乱数カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口１９３に入賞したタイミングで第１特図保留エリア３２１に格納され、遊技球が第２作動口１９４に入賞したタイミングで第２特図保留エリア３２２に格納される。
【１９２５】
本パチンコ機１６０では、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数、開閉実行モード終了後の当否抽選モード及び開閉実行モード終了後のサポートモードという３つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。第１保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合における大当たり用の振分判定処理にて参照される大当たり振分テーブルとして第１特図用の大当たり振分テーブルが設けられている。また、第２保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合における大当たり用の振分判定処理にて参照される大当たり振分テーブルとして第２特図用の大当たり振分テーブルが設けられている。
【１９２６】
第１特図用の大当たり振分テーブル及び第２特図用の大当たり振分テーブルには、大当たり結果の種類として、５Ｒ低確結果と、５Ｒ高確結果と、１０Ｒ高確結果とが設定されている。５Ｒ低確結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて大当たり結果となり大当たり用の振分判定処理にて選択されることで発生する。５Ｒ低確結果は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が５回となり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードとなり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第１高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この場合の低確率モードは少なくとも次回の開閉実行モードが発生するまで継続する。また、第１高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく１００回の遊技回が消化された場合に終了する。１００回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。
【１９２７】
５Ｒ高確結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて大当たり結果となり大当たり用

の振分判定処理にて選択されることで発生する。５Ｒ高確結果は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が５回となり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードとなり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第１高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この場合の高確率モード及び第１高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく１００回の遊技回が消化された場合に終了する。１００回の遊技回が消化された場合には当否抽選モードは低確率モードとなり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【１９２８】

１０Ｒ高確結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて大当たり結果となり大当たり用の振分判定処理にて選択されることで発生する。１０Ｒ高確結果は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が１０回となり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードとなり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第１高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この場合の高確率モード及び第１高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく１００回の遊技回が消化された場合に終了する。１００回の遊技回が消化された場合には当否抽選モードは低確率モードとなり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【１９２９】

大当たり結果が複数種類設定されているだけではなく、時短結果も複数種類設定されている。そして、当否判定処理にて時短結果が選択された場合には、大当たり結果の種類を抽選により決定するために利用された種別乱数カウンタＣ２を利用して時短結果の種類が抽選により決定される。第１保留情報に対する当否判定処理にて時短結果が選択された場合における時短用の振分判定処理にて参照される時短振分テーブルとして第１特図用の時短振分テーブルが設けられている。また、第２保留情報に対する当否判定処理にて時短結果が選択された場合における時短用の振分判定処理にて参照される時短振分テーブルとして第２特図用の時短振分テーブルが設けられている。各時短振分テーブルには、時短結果の種類として、第１時短結果と第２時短結果とが設定されている。

【１９３０】

第１時短結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて時短結果となり時短用の振分判定処理にて選択されることで発生する。第１時短結果は、開閉実行モードの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第２高頻度サポートモードとする時短結果である。この場合の第２高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく１００回の遊技回が消化された場合に終了する。１００回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【１９３１】

第２時短結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて時短結果となり時短用の振分判定処理にて選択されることで発生する。第２時短結果は、開閉実行モードの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第２高頻度サポートモードとする時短結果である。この場合の第２高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく１５０回の遊技回が消化された場合に終了する。１５０回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。つまり、第２時短結果の方が第１時短結果よりも第２高頻度サポートモードが継続する遊技回の実行回数が多い。したがって、第２時短結果の方が第１時短結果よりも遊技者にとって有利である。

【１９３２】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回ではリーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行される。また、時短結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ表示は実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ＲＯＭ２２３に記憶されたリーチ用テーブルを参照してリーチ乱数

カウンタＣ３がリーチ表示の発生に対応している場合にリーチ表示が実行される。
【１９３３】
次に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図表示部１９７ａ，１９７ｂにおける変動表示期間と、図柄表示装置１９９における図柄の変動表示期間とを主側ＭＰＵ２２２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは繰り返し更新され、特図表示部１９７ａ，１９７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置１９９による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。
【１９３４】
＜主側ＭＰＵ２２２にて実行される各種処理について＞
次に、主側ＭＰＵ２２２にて遊技を進行させるために実行される各処理を説明する。かかる主側ＭＰＵ２２２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では４ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。
【１９３５】
＜メイン処理＞
次に、主側ＭＰＵ２２２にて実行されるメイン処理について図１６１のフローチャートを参照しながら説明する。パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された後、後述する主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われることによりタイマ割込み処理（図１６７）の実行が禁止されている状態となる。メイン処理はタイマ割込み処理（図１６７）の実行が禁止されている状態で開始される。なお、メイン処理におけるステップＳ８７０１～ステップＳ８７１６の処理のうちステップＳ８７１３にて呼び出されて実行される非特定制御用の初期設定処理及びステップＳ８７１６にて呼び出されて実行されるベース値算出設定処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行され、非特定制御用の初期設定処理及びベース値算出設定処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。
【１９３６】
まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳ８７０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１．２秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置１９９の動作開始及び初期設定が完了することとなるとともに、払出制御装置２１７の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、レジスタ設定処理を実行する（ステップＳ８７０２）。レジスタ設定処理では、第１レジスタ群２６５、Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８、設定用レジスタ群２５６及び監視制御用レジスタ群２５７の初期設定を行う。なお、レジスタ設定処理（ステップＳ８７０２）の詳細については後述する。
【１９３７】
その後、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８７０３）。後述するタイマ割込み処理（図１６７）の停電監視処理（ステップＳ９２０３）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグである。
【１９３８】
停電フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ８７０３：ＹＥＳ）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップＳ８７０４）。具体的には、まず特定制御用のワークエリア２８１及び特定制御用のスタックエリア２８２についてチェックサムを算出する。その後、主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２８１に保存された特定制御用のワークエリア２８１及び特定制御用のスタックエリア２８２についてのチェック

サムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【１９３９】

チェックサムが正常である場合には（ステップＳ８７０４：ＹＥＳ）、主制御基板２２１に設けられたリセットボタン３２６（図１５６参照）が押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳ８７０５）。リセットボタン３２６が押圧操作されている状態においてパチンコ機１６０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始された場合には、ステップＳ８７０５にて肯定判定が行われる。

【１９４０】

リセットボタン３２６が押圧操作されていない場合（ステップＳ８７０５：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８７０６）。遊技停止フラグは、後述するタイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２１３における不正対応処理において磁気異常の発生が特定された場合、又はステップＳ９２２０における払出出力処理において賞球コマンドに基づいて遊技球の払い出しが行われるようにするための通信経路に異常が発生していることが特定された場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ８７０６：ＮＯ）、停電フラグを「０」クリアし（ステップＳ８７０７）、通常復帰コマンドを音光側ＭＰＵ２３３に送信する（ステップＳ８７０８）。音光側ＭＰＵ２３３は通常復帰コマンドを受信することにより、主側ＭＰＵ２２２において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８７０１～ステップＳ８７１３）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８７０１～ステップＳ８７１３）にて後述するＲＡＭクリア処理（ステップＳ８７０９～ステップＳ８７１０）が実行されていないことを特定する。

【１９４１】

停電フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ８７０３：ＮＯ）、チェックサムが一致しない場合（ステップＳ８７０４：ＮＯ）、リセットボタン３２６の押圧操作が行われている場合（ステップＳ８７０５：ＹＥＳ）、又は遊技停止フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ８７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ８７０９～ステップＳ８７１０にてＲＡＭクリア処理を実行する。ＲＡＭクリア処理では、まず特定制御用のワークエリア２８１の初期化処理を実行する（ステップＳ８７０９）。特定制御用のワークエリア２８１の初期化処理では、特定制御用のワークエリア２８１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１６０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状態となるとともに開閉実行モードが実行されていない状態となる。さらにまた、普図表示部１９８ａの変動表示が行われていない状態であって普電役物１９４ａが閉鎖状態である状態となる。また、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた特図保留エリア２２４ａ及び普図保留エリア２２４ｃも「０」クリアされるため、第１特図表示部１９７ａ用の保留情報及び第２特図表示部１９７ｂ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部１９８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２８１の初期化処理（ステップＳ８７０９）では特定制御用のワークエリア２８１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２８１の初期化処理（ステップＳ８７０９）では特定制御用のワークエリア２８１に設けられた第１スタックポインタエリアの初期設定を行う。第１スタックポインタエリアは、電源遮断前の第１レジスタ群２６５におけるスタックポインタ２７９のデータを記憶しておくためのエリアである。第１スタックポインタエリアの初期設定では、特定制御用のスタックエリア２８２における最後のアドレスを第１スタックポインタエリアにセットする。これにより、特定制御用のスタックエリア２８２において記憶対象となる情報の記憶先が当該特定制御用のスタックエリア２８２における最後のアドレスの記憶エリアとなる

。
【１９４２】
その後、特定制御用のスタックエリア２８２の初期化処理を実行する（ステップＳ８７１０）。特定制御用のスタックエリア２８２の初期化処理では、特定制御用のスタックエリア２８２を「０」クリアする。その後、ステップＳ８７０２と同様に、後述するレジスタ設定処理を実行する（ステップＳ８７１１）。このように、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ８７０９～ステップＳ８７１０）が実行された場合には、第１レジスタ群２６５、Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８、設定用レジスタ群２５６及び監視制御用レジスタ群２５７の初期設定が行われる。これにより、電源遮断前に停電時処理が正常に実行されなかった場合、チェックサムが一致しなかった場合、又は磁気異常が検知されて遊技停止フラグに「１」がセットされていた場合においても、主側ＭＰＵ２２２の誤作動が発生する可能性を低減することができる。
【１９４３】
ＲＡＭクリア処理（ステップＳ８７０９～ステップＳ８７１０）では、非特定制御用のワークエリア２８３及び非特定制御用のスタックエリア２８４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。これにより、役比を算出するための情報が消去されてしまわないようにすることができる。また、停電フラグに「１」がセットされており（ステップＳ８７０３：ＹＥＳ）、チェックサムが正常であり（ステップＳ８７０４：ＹＥＳ）、リセットボタン３２６の押圧操作が行われておらず（ステップＳ８７０５：ＮＯ）、遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ８７０６：ＮＯ）、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ８７０９～ステップＳ８７１０）は実行されないため、主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が停止される前の状態から遊技を再開することができる。
【１９４４】
ステップＳ８７１１にてレジスタ設定処理を実行した後は、クリア時の復帰コマンドを音光側ＭＰＵ２３３に送信する（ステップＳ８７１２）。音光側ＭＰＵ２３３はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＭＰＵ２２２において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８７０１～ステップＳ８７１３）が終了したことを特定するとともに今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８７０１～ステップＳ８７１３）にてＲＡＭクリア処理（ステップＳ８７０９～ステップＳ８７１０）が実行されたことを特定する。
【１９４５】
ステップＳ８７０８の処理を実行した場合、又はステップＳ８７１２の処理を実行した場合には、ＣＡＬＬＡ命令により非特定制御の処理である非特定制御用の初期設定処理を実行する（ステップＳ８７１３）。詳細は後述するが、ＣＡＬＬＡ命令により非特定制御用の初期設定処理が開始される場合にはタイマ割込み処理（図１６７）の実行が禁止されている状態が維持される。また、非特定制御用の初期設定処理を終了する場合には後述するＲＥＴＡ命令が実行されることによりタイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可されている状態となる。なお、非特定制御用の初期設定処理（ステップＳ８７１３）については後に詳細に説明する。
【１９４６】
その後、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行し（ステップＳ８７１４）、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する（ステップＳ８７１５）。なお、乱数初期値更新処理（ステップＳ８７１４）及び変動用カウンタ更新処理（ステップＳ８７１５）の詳細については後述する。その後、ＣＡＬＬＡ命令により非特定制御の処理であるベース値算出設定処理を実行する（ステップＳ８７１６）。詳細は後述するが、ＣＡＬＬＡ命令によりベース値算出設定処理が開始される場合にはタイマ割込み処理（図１６７）の実行が禁止されている状態となる。また、ベース値算出設定処理を終了する場合には後述するＲＥＴＡ命令が実行されることにより

タイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可されている状態となる。なお、ベース値算出設定処理については後に詳細に説明する。ステップＳ８７１６の処理を行った後はステップＳ８７１４に戻り、ステップＳ８７１４～ステップＳ８７１６の処理を繰り返す。

【１９４７】

主側ＭＰＵ２２２はタイマ割込み処理（図１６７）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間はタイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ８７１４～ステップＳ８７１６の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【１９４８】

＜入賞に関する構成＞

次に、入賞に関する構成について説明する。図１６２は、遊技領域ＰＡを流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

【１９４９】

一般入賞口１９１、特電入賞装置１９２、第１作動口１９３、第２作動口１９４及びアウト口１８４ａのいずれかに入球した遊技球は遊技領域ＰＡから排出される。換言すれば、遊技球発射機構１８７から発射されて遊技領域ＰＡに流入した遊技球は一般入賞口１９１、特電入賞装置１９２、第１作動口１９３、第２作動口１９４及びアウト口１８４ａのいずれかに入球することにより遊技領域ＰＡから排出されることとなる。一般入賞口１９１、特電入賞装置１９２、第１作動口１９３、第２作動口１９４及びアウト口１８４ａのいずれかに入球した遊技球は遊技盤１８４の背面側に導かれる。

【１９５０】

遊技盤１８４の背面には、一般入賞口１９１、特電入賞装置１９２、第１作動口１９３、第２作動口１９４及びアウト口１８４ａのそれぞれに対応させて排出通路部３３１～３３７が形成されている。排出通路部３３１～３３７に流入した遊技球はその流入した排出通路部３３１～３３７を流下することにより、遊技盤１８４の背面側において遊技盤１８４の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機１６０が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【１９５１】

各排出通路部３３１～３３７には遊技球を検知するための各種検知センサ３３１ａ～３３７ａが設けられている。これら排出通路部３３１～３３７及び検知センサ３３１ａ～３３７ａについて以下に説明する。一般入賞口１９１は３個設けられているため、それら３個のそれぞれに対応させて排出通路部３３１～３３３が存在している。これらのうち最も左の一般入賞口１９１に対応する第１排出通路部３３１の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１入賞口検知センサ３３１ａが設けられており、その右隣りの一般入賞口１９１に対応する第２排出通路部３３２の途中位置に検知範囲が存在するように第２入賞口検知センサ３３２ａが設けられており、最も右の一般入賞口１９１に対応する第３排出通路部３３３の途中位置に検知範囲が存在するように第３入賞口検知センサ３３３ａが設けられている。

【１９５２】

特電入賞装置１９２に対応させて第４排出通路部３３４が存在している。第４排出通路部３３４の途中位置に検知範囲が存在するようにして特電検知センサ３３４ａが設けられており、特電入賞装置１９２に入球した遊技球は第４排出通路部３３４を通過する途中で特電検知センサ３３４ａにて検知される。第１作動口１９３に対応させて第５排出通路部３３５が存在している。第５排出通路部３３５の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１作動口検知センサ３３５ａが設けられており、第１作動口１９３に入球した遊技球は第５排出通路部３３５を通過する途中で第１作動口検知センサ３３５ａにて検知される。第２作動口１９４に対応させて第６排出通路部３３６が存在している。第６排出通路部３３６の途中位置に検知範囲が存在するようにして第２作動口検知センサ３３６ａが設け

られており、第２作動口１９４に入球した遊技球は第６排出通路部３３６を通過する途中で第２作動口検知センサ３３６ａにて検知される。アウト口１８４ａに対応させて第７排出通路部３３７が存在している。第７排出通路部３３７の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ３３７ａが設けられており、アウト口１８４ａに入球した遊技球は第７排出通路部３３７を通過する途中でアウト口検知センサ３３７ａにて検知される。

【１９５３】

各種検知センサ３３１ａ～３３７ａのうちいずれか１個の検知センサ３３１ａ～３３７ａにて検知対象となった遊技球は他の検知センサ３３１ａ～３３７ａの検知対象となることはない。また、スルーゲート１９５に対してもゲート検知センサ３３８ａが設けられており、遊技領域ＰＡを流下する途中でスルーゲート１９５を通過する遊技球はゲート検知センサ３３８ａにて検知される。

【１９５４】

各種検知センサ３３１ａ～３３８ａとしては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ３３１ａ～３３８ａは主側ＭＰＵ２２２と電気的に接続されており、各種検知センサ３３１ａ～３３８ａの検知結果は主側ＭＰＵ２２２に出力される。具体的には、各種検知センサ３３１ａ～３３８ａは、遊技球を検知していない状況ではＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではＨＩレベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなくＨＩ及びＬＯＷの関係が逆であってもよい。

【１９５５】

次に、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７０２及びステップＳ８７１１にて実行されるレジスタ設定処理（図１６３（ｂ））の説明に先立ち、設定用レジスタ群２５６及び監視制御用レジスタ群２５７に設けられているレジスタについて説明するとともに、レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））において設定用レジスタ群２５６及び監視制御用レジスタ群２５７の各レジスタに設定されるデータについて説明する。

【１９５６】

まず入力ポートに関連するレジスタについて説明する。主側ＭＰＵ２２２の入力ポートには、第０入力端子～第８入力端子という合計９個の入力端子が設けられている。また、既に説明したとおり、遊技盤１８４の背面には、第１入賞口検知センサ３３１ａ、第２入賞口検知センサ３３２ａ、第３入賞口検知センサ３３３ａ、特電検知センサ３３４ａ、第１作動口検知センサ３３５ａ、第２作動口検知センサ３３６ａ、アウト口検知センサ３３７ａ及びゲート検知センサ３３８ａが設けられている。一般入賞口１９１に入球した遊技球は第１入賞口検知センサ３３１ａ、第２入賞口検知センサ３３２ａ及び第３入賞口検知センサ３３３ａのいずれかにて検知される。また、特電入賞装置１９２に入球した遊技球は特電検知センサ３３４ａにて検知され、第１作動口１９３に入球した遊技球は第１作動口検知センサ３３５ａにて検知され、第２作動口１９４に入球した遊技球は第２作動口検知センサ３３６ａにて検知され、アウト口１８４ａに入球した遊技球はアウト口検知センサ３３７ａにて検知され、スルーゲート１９５を通過する遊技球はゲート検知センサ３３８ａにて検知される。また、遊技盤１８４の背面に図示しない磁気検知センサが設けられている。

【１９５７】

第０入力端子には第１入賞口検知センサ３３１ａからの検知信号が入力され、第１入力端子には第２入賞口検知センサ３３２ａからの検知信号が入力され、第２入力端子には第３入賞口検知センサ３３３ａからの検知信号が入力され、第３入力端子には特電検知センサ３３４ａからの検知信号が入力され、第４入力端子には第１作動口検知センサ３３５ａからの検知信号が入力され、第５入力端子には第２作動口検知センサ３３６ａからの検知信号が入力され、第６入力端子にはアウト口検知センサ３３７ａからの検知信号が入力され、第７入力端子にはゲート検知センサ３３８ａからの検知信号が入力される。また、第８入力端子には磁気検知センサからの検知信号が入力される。

【１９５８】
監視制御用レジスタ群２５７には、第１入力状態モニタレジスタ及び第２入力状態モニタレジスタが設けられている。第１入力状態モニタレジスタの第ｎビット（ｎは「０」～「７」のいずれか）は第ｎ入力端子に対応している。また、第２入力状態モニタレジスタの第０ビットは第８入力端子に対応しているとともに、第１～第７ビットは未使用である。第１入力状態モニタレジスタの第ｎビットには、当該第ｎビットに対応する第ｎ入力端子における入力信号の状態に対応する情報（入力信号のＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」）が設定される。また、第２入力状態モニタレジスタの第０ビットには、当該第０ビットに対応する第８入力端子における入力信号の状態に対応する情報（入力信号のＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」）が設定される。パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始されて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われることにより、第１入力状態モニタレジスタ及び第２入力状態モニタレジスタは「０」クリアされる。レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））において、第１入力状態モニタレジスタ及び第２入力状態モニタレジスタの設定は行われない。
【１９５９】
監視制御用レジスタ群２５７には、第０エッジ計測レジスタ～第７エッジ計測レジスタという合計８個のエッジ計測レジスタが設けられている。第ｎエッジ計測レジスタ（ｎは「０」～「７」のいずれか）は第ｎ入力端子と１対１で対応している。第ｎエッジ計測レジスタでは、当該第ｎエッジ計測レジスタに対応する第ｎ入力端子に入力されている信号について、後述する入力端子制御レジスタにて検出対象に設定されたエッジの組合せ（具体的には入力信号の立ち上がり→立ち下がり）の検出回数がカウントされる。レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））において、第０～第７エッジ計測レジスタは「０」クリアされる。
【１９６０】
設定用レジスタ群２５６には、第０入力端子制御レジスタ～第７入力端子制御レジスタという合計８個の入力端子制御レジスタと、第０エッジ計測最大値レジスタ～第７エッジ計測最大値レジスタという合計８個のエッジ計測最大値レジスタとが設けられている。第ｎ入力端子制御レジスタ（ｎは「０」～「７」のいずれか）は第ｎ入力端子と１対１で対応しているとともに、第ｎエッジ計測最大値レジスタ（ｎは「０」～「７」のいずれか）は第ｎ入力端子と１対１で対応している。
【１９６１】
第０～第７入力端子制御レジスタは、当該第０～第７入力端子において検出対象とするエッジの組合せの種類を指定する情報が設定されるレジスタである。第ｎ入力端子制御レジスタ（ｎは「０」～「７」のいずれか）の第０～第１ビットには、第ｎ入力端子において、入力信号の立ち上がり→立ち下がりを検出対象のエッジの組合せに設定するための情報（「１」）又は入力信号の立ち下がり→立ち上がりを検出対象のエッジの組合せに設定するための情報（「２」）が設定される。第ｎ入力端子制御レジスタの第２～第７ビットは未使用である。レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））において、第０～第７入力制御レジスタには「１」という情報が設定される。これにより、第ｎ入力端子に入力されている信号の立ち上がりが検出された後に当該信号の立ち下がりが検出されたことに基づいて、当該第ｎ入力端子に対応する第ｎエッジ計測カウンタの値が１加算される動作が行われる状態となる。当該動作は、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられた内蔵回路による動作であり、主側ＣＰＵ２５１において主側ＲＯＭ２２３に記憶されているプログラムに設定されている命令を実行する動作とは異なる動作である。
【１９６２】
このように、レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））において、第０～第７入力制御レジスタに「１」が設定されることにより、入球部（いずれかの一般入賞口１９１、特電入賞装置１９２、第１作動口１９３、第２作動口１９４、アウト口１８４ａ又はスルーゲート１９５）を遊技球が通過したことに基づいて、当該入球部に対応するエッジ計測カウンタ（第０～第７エッジ計測レジスタのいずれか）の値が１加算されるようにすることができ

る。
【１９６３】
　第ｎエッジ計測最大値レジスタ（ｎは「０」～「７」のいずれか）は、第ｎエッジ計測レジスタの最大値（「１」～「２５５」のいずれか）が設定されるレジスタである。既に説明したとおり、第ｎ入力端子において検出対象に設定されているエッジの組合せ（具体的には入力信号の立ち上がり→立ち下がりの組合せ）が検出されたことに基づいて、当該第ｎ端子に対応する第ｎエッジ計測レジスタの値が１加算される。第ｎエッジ計測レジスタの値は、当該第ｎエッジ計測レジスタのデータの読み出し（主側ＣＰＵ２５１の動作）が行われた場合に、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられた内蔵回路によって「０」クリアされる。また、第０～第７エッジ計測レジスタのデータの読み出しは、後述する入球検知処理（図１７２）にて行われる。入球検知処理（図１７２）は４ミリ秒の周期で実行されるタイマ割込み処理（図１６７）において実行される処理である。入球検知処理（図１７２）においてエッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われてから、当該入球検知処理（図１７２）の次の処理回にて当該エッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われるまでに、各入球部に対応する検知センサ３３１ａ～３３８ａにて検知される遊技球の数は「０」又は「１」である。レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））において、第ｎエッジ計測最大値レジスタ（ｎは「０」～「７」のいずれか）には、第ｎエッジ計測レジスタの最大値として「１」がセットされる。これにより、第ｎエッジ計測レジスタの値が最大値（「１」）である状況において検出対象に設定されている入力信号のエッジの組合せ（入力信号の立ち上がり→立ち下がり）が検出された場合、第ｎエッジ計測レジスタの値に「１」が加算されることはなく、第ｎエッジ計測レジスタの値（「１」）が維持される状態となる。よって、ノイズが原因となって４ミリ秒の間に第ｎエッジ計測レジスタの値が２以上の値となってしまうことを防止できる。
【１９６４】
　次に、出力ポートに関連するレジスタについて説明する。主側ＭＰＵ２２２の出力ポートには、第０出力端子～第１２出力端子という合計１３個の出力端子が設けられている。また、監視制御用レジスタ群２５７には、第１出力データレジスタ、第２出力データレジスタ及び出力先選択レジスタが設けられている。第１出力データレジスタの第０～第７ビットには第０～第７出力端子から出力される信号の状態に対応する情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」）が設定されるとともに、第２出力データレジスタの第０～第１ビットには第８～第９出力端子から出力される信号の状態に対応する情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」）が設定される。また、出力先選択レジスタの第０～第２ビットには第１０～第１２出力端子から出力される信号の状態に対応する情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」）が設定される。第２出力データレジスタの第２～第７ビット及び出力先選択レジスタの第３～第７ビットは未使用である。
【１９６５】
　第１出力データレジスタの第０～第７ビットには、第１特図表示部１９７ａ、第２特図表示部１９７ｂ、第１特図保留表示部１９７ｃ、第２特図保留表示部１９７ｄ、普図表示部１９８ａ又は普図保留表示部１９８ｂへ出力する表示データが設定される。また、出力先選択レジスタの第０～第２ビットには、第０～第７出力端子から出力される表示データの出力先を第１特図表示部１９７ａとするための「１」という情報、当該出力先を第２特図表示部１９７ｂとするための「２」という情報、当該出力先を第１特図保留表示部１９７ｃとするための「３」という情報、当該出力先を第２特図保留表示部１９７ｄとするための「４」という情報、当該出力先を普図表示部１９８ａとするための「５」という情報及び当該出力先を普図保留表示部１９８ｂとするための「６」という情報のいずれかが設定される。また、第２出力データレジスタにおいて、第０ビットには特電用の駆動部１９２ｂへ出力する情報が設定されるとともに、第１ビットには普電用の駆動部１９４ｂへ出力する情報が設定される。
【１９６６】

パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始されて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われた場合、第１出力データレジスタ、第２出力データレジスタ及び出力先選択レジスタは「０」クリアされている状態となる。これにより、第１特図表示部１９７ａ、第２特図表示部１９７ｂ、第１特図保留表示部１９７ｃ、第２特図保留表示部１９７ｄ、普図表示部１９８ａ及び普図保留表示部１９８ｂが非表示状態となる。また、特電入賞装置１９２が閉鎖状態となるとともに、第２作動口１９４の普電役物１９４ａが閉鎖状態となる。レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））において、第１出力データレジスタ、第２出力データレジスタ及び出力先選択レジスタの設定は行われない。

【１９６７】

次に、主側ＲＡＭ２２４に関連するレジスタについて説明する。監視制御用レジスタ群２５７には、アクセス制御レジスタが設けられている。アクセス制御レジスタは、主側ＲＡＭ２２４へのアクセスを許可又は禁止するためのレジスタである。アクセス制御レジスタの第０ビットの値が「０」である状態は主側ＲＡＭ２２４へのアクセスが禁止されている状態に対応しているとともに、アクセス制御レジスタの第０ビットの値が「１」である状態は主側ＲＡＭ２２４へのアクセスが許可されている状態に対応している。アクセス制御レジスタの第１～第７ビットは未使用である。主側ＲＡＭ２２４へのアクセスが禁止されている状態とは、主側ＲＡＭ２２４からの情報の読み出し及び主側ＲＡＭ２２４への情報の書き込みが禁止されている状態であるとともに、主側ＲＡＭ２２４へのアクセスが許可されている状態とは、主側ＲＡＭ２２４からの情報の読み出し及び主側ＲＡＭ２２４への情報の書き込みが許可されている状態である。主側ＲＡＭ２２４へのアクセスが禁止されている状態とすることにより、主側ＲＡＭ２２４への異常アクセス又はノイズが原因となって主側ＲＡＭ２２４のデータが破壊されてしまうことを防止できる。

【１９６８】

パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始されて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われた場合、アクセス制御レジスタにおける第０ビットの値が「０」である状態、すなわち主側ＲＡＭ２２４へのアクセスが禁止されている状態となる。レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））において、アクセス制御レジスタの第０ビットに「１」がセットされる。これにより、主側ＲＡＭ２２４へのアクセスが許可される。

【１９６９】

次に、割込み処理に関連するレジスタについて説明する。本実施形態では、主側ＭＰＵ２２２にて実行される割込み処理として、タイマ割込み処理（図１６７）が存在している。監視制御用レジスタ群２５７には、割込み周期計測レジスタ及び割込み要求レジスタ２５８ａ（図１６６（ａ）参照）が設けられている。割込み周期計測レジスタは、４ミリ秒の周期でタイマ割込み処理（図１６７）の割込み要求を発生させるために使用される。割込み周期計測レジスタは「２５５」から「０」まで記憶されている数値情報が減算されて更新される。割込み周期計測レジスタの値が「０」となることによりタイムアウトが発生する。当該タイムアウトが発生した後、割込み周期計測レジスタの値は「２５５」に戻るとともに、「２５５」から「０」までの減算式の更新が再開される。割込み周期計測レジスタにおける数値情報の更新周期は、当該割込み周期計測レジスタにおけるタイムアウトが４ミリ秒で発生するように、後述する更新周期設定レジスタに設定される。割込み周期計測レジスタの値は、主側ＣＰＵ２５１において主側ＲＯＭ２２３に記憶されている命令を実行する動作とは無関係に更新される。レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））では、更新周期設定レジスタの設定が行われた後に、割込み周期計測レジスタに「２５５」という初期値が設定される。そして、割込み周期計測レジスタに当該初期値が設定されることにより、割込み周期計測レジスタにおいてタイマ割込み処理（図１６７）の割込み要求を発生させるための更新（減算式の更新）が開始される。

【１９７０】

割込み要求レジスタ２５８ａは、発生した割込み要求に対応する情報が設定されるレジスタである。本実施形態では、割込み要求として、タイマ割込み処理（図１６７）の割込み要求が存在している。割込み周期計測レジスタにタイマ割込み処理（図１６７）の割込

み周期（４ミリ秒）に対応する数値情報が設定された後に当該４ミリ秒が経過した場合、割込み周期計測レジスタの値が「０」となりタイムアウトが発生する。割込み制御回路２５８は当該タイムアウトが発生したことに基づいて割込み要求レジスタ２５８ａの第０ビットに「１」をセットする。これにより、タイマ割込み処理（図１６７）の割込み要求が発生している状態となる。割込み要求レジスタ２５８ａの第１～第７ビットは未使用である。パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始されて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われた場合、割込み周期計測レジスタ及び割込み要求レジスタ２５８ａは「０」クリアされる。レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））では、割込み周期計測レジスタに初期値データ（「２５５」）がセットされる。これにより、割込み周期計測レジスタにおける数値情報の更新が開始される。なお、割込み要求レジスタ２５８ａの詳細については後述する。

【１９７１】

主側ＭＰＵ２２２では、プログラムに設定されている一の命令を実行した後において当該命令の次の命令を主側ＲＯＭ２２３から読み出す前に、割込み要求の発生を認識するための割込み認識が行われる。当該割込み認識では、割込み処理（具体的にはタイマ割込み処理（図１６７））の実行が許可されている状態（後述する割込み制御レジスタ２５８ｂの第０ビットの値が「０」である状態）であるとともに、割込み要求レジスタ２５８ａの第０ビットに「１」がセットされている状態、すなわちタイマ割込み処理（図１６７）の割込み要求が発生している状態である場合に、タイマ割込み処理が起動される。割込み要求レジスタ２５８ａにおける第０ビットの値は、主側ＣＰＵ２５１において当該割込み要求に対応する割込み処理（タイマ割込み処理（図１６７））が受け付けられた場合に「０」クリアされる。なお、タイマ割込み処理（図１６７）に対応するプログラムの開始アドレスにジャンプするための構成については後述する。

【１９７２】

設定用レジスタ群２５６には、更新周期設定レジスタ及び割込み制御レジスタ２５８ｂ（図１６６（ａ）参照）が設けられている。更新周期設定レジスタには、割込み周期計測レジスタにおける数値情報の更新周期を指定する情報が設定される。レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））では、４ミリ秒の周期で割込み周期計測レジスタのタイムアウトを発生させるための更新周期に対応する情報が更新周期設定レジスタにセットされる。

【１９７３】

割込み制御レジスタ２５８ｂの第０ビットには、タイマ割込み処理（図１６７）の実行を許可する情報（「１」）又は禁止する情報（「０」）が設定される。パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始されて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われた場合、割込み制御レジスタ２５８ｂの第０ビットの値が「０」である状態、すなわちタイマ割込み処理（図１６７）の実行が禁止されている状態となる。レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））では、割込み制御レジスタ２５８ｂの第０ビットに「０」がセットされている状態が維持される。タイマ割込み処理（図１６７）の実行は、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１３にてＣＡＬＬＡ命令により呼び出される非特定制御用の初期設定処理の終了時にＲＥＴＡ命令が実行されて、割込み制御レジスタ２５８ｂの第０ビットに「１」がセットされることにより許可される。なお、割込み制御レジスタ２５８ｂの第０ビットに「１」がセットされている場合にはタイマ割込み処理（図１６７）の実行が禁止されている状態となるとともに、割込み制御レジスタ２５８ｂの第０ビットの値が「０」である場合にはタイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可されている状態となる構成としてもよい。割込み制御レジスタ２５８ｂの詳細については後述する。

【１９７４】

次に、主側ＭＰＵ２２２にて実行されるレジスタ設定処理（図１６３（ｂ））にて使用される主側ＲＯＭ２２３の構成について説明する。図１６３（ａ）は主側ＲＯＭ２２３の構成を説明するための説明図である。図１６３（ａ）に示すように、主側ＲＯＭ２２３には、設定用レジスタ群２５６に含まれているレジスタに初期値を設定するために使用される設定用初期値テーブル２９８が設けられている。設定用初期値テーブル２９８には、設定用レジスタ群２５６に含まれているレジスタのアドレスに対応する順番（「ＡＡ００Ｈ

」→「ＡＡ０１Ｈ」→…→「ＡＡＦＣＨ」の順番）で、当該レジスタの初期値データが設定されている。レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））において、設定用初期値テーブル２９８に設定されている初期値データを設定用レジスタ群２５６において対応するレジスタにセットする処理が実行されることにより、設定用レジスタ群２５６に含まれているレジスタの初期設定が行われる。

【１９７５】

次に、主側ＭＰＵ２２２にて実行されるレジスタ設定処理について図１６３（ｂ）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、レジスタ設定処理は、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７０２及びステップＳ８７１１にて実行される。なお、レジスタ設定処理におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８２２の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【１９７６】

ステップＳ８８０１～ステップＳ８８０７において、第１レジスタ群２６５にて補助レジスタ（Ａ´レジスタ２９１ａ、Ｆ´レジスタ２９１ｂ、Ｂ´レジスタ２９２ａ、Ｃ´レジスタ２９２ｂ、Ｄ´レジスタ２９３ａ、Ｅ´レジスタ２９３ｂ、Ｈ´レジスタ２９４ａ、Ｌ´レジスタ２９４ｂ、ＩＸ´レジスタ２９５、ＩＹ´レジスタ２９６及びＫ´レジスタ２９７）の「０」クリア及び初期設定が行われた状態とするための処理を実行する。具体的には、まずＣＡＬＬ命令により第１レジスタ群２６５のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出して第１レジスタ群２６５のクリア処理を実行する（ステップＳ８８０１）。第１レジスタ群２６５のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムは、後述するステップＳ８８０８においても呼び出される。

【１９７７】

第１レジスタ群２６５のクリア処理（ステップＳ８８０１）では、Ａレジスタ２７１ａ、Ｆレジスタ２７１ｂ、Ｂレジスタ２７２ａ、Ｃレジスタ２７２ｂ、Ｄレジスタ２７３ａ、Ｅレジスタ２７３ｂ、Ｈレジスタ２７４ａ、Ｌレジスタ２７４ｂ、ＩＸレジスタ２７５、ＩＹレジスタ２７６、Ｋレジスタ２７７、Ｖレジスタ２７８及びスタックポインタ２７９を「０」クリアする処理を実行する。

【１９７８】

その後、第１レジスタ群２６５の補助レジスタ用設定処理を実行する（ステップＳ８８０２）。第１レジスタ群２６５の補助レジスタ用設定処理では、ＩＸレジスタ２７５に「１２００Ｈ」という特定用第３基準アドレスを設定し、ＩＹレジスタ２７６に「１３００Ｈ」という特定用第４基準アドレスを設定し、Ｋレジスタ２７７に「Ａ１Ｈ」という特定用上位第２基準アドレス情報を設定する。

【１９７９】

その後、「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令を実行してＡＦレジスタ２７１のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップＳ８８０３）、「ＥＸＸ」という命令を実行してＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップＳ８８０４）、「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」という命令を実行してＩＸレジスタ２７５のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップＳ８８０５）、「ＥＸ　ＩＹ，ＩＹ´」という命令を実行してＩＹレジスタ２７６のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップＳ８８０６）、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という命令を実行してＫレジスタ２７７のデータと補助レジスタのデータとを交換する（ステップＳ８８０７）。これにより、第１レジスタ群２６５における補助レジスタの「０」クリア及び初期設定が行われた状態となる。

【１９８０】

その後、上述したステップＳ８８０１と同様に、ＣＡＬＬ命令により第１レジスタ群２６５のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出して第１レジスタ群２６５のクリア処理を実行する（ステップＳ８８０８）。第１レジスタ群２６５のクリア処理では、Ａレジスタ２７１ａ、Ｆレジスタ２７１ｂ、Ｂレジスタ２７２ａ、Ｃレジスタ２７２ｂ、Ｄレジスタ２７３ａ、Ｅレジスタ２７３ｂ、Ｈレジスタ２７４ａ、Ｌレジスタ２７

４ｂ、ＩＸレジスタ２７５、ＩＹレジスタ２７６、Ｋレジスタ２７７、Ｖレジスタ２７８及びスタックポインタ２７９を「０」クリアする。

【１９８１】

ステップＳ８８０１において実行される第１レジスタ群２６５のクリア処理は、第１レジスタ群２６５の補助レジスタに対応する処理であるとともに、ステップＳ８８０８において実行される第１レジスタ群２６５のクリア処理は、第１レジスタ群２６５の主レジスタに対応する処理である。第１レジスタ群２６５において補助レジスタが設けられていないＶレジスタ２７８及びスタックポインタ２７９の「０」クリアがステップＳ８８０１及びステップＳ８８０８において重複して実行されることとなるが、ステップＳ８８０１及びステップＳ８８０８において同一のサブルーチンのプログラム（第１レジスタ群２６５のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラム）を呼び出す構成であることにより、補助レジスタ用のクリア処理を実行するためのプログラムとは別のプログラムとして主レジスタ用のクリア処理を実行するためのプログラムが設けられている構成と比較して、第１レジスタ群２６５の主レジスタ及び補助レジスタを「０」クリアするために主側ＲＯＭ２２３に設定されるプログラムのデータ容量が低減されている。

【１９８２】

その後、第１レジスタ群２６５の主レジスタ用設定処理を実行する（ステップＳ８８０９）。第１レジスタ群２６５の主レジスタ用設定処理では、ＩＸレジスタ２７５に「１０００Ｈ」という特定用第１基準アドレスを設定し、ＩＹレジスタ２７６に「１１００Ｈ」という特定用第２基準アドレスを設定し、Ｋレジスタ２７７に「Ａ０Ｈ」という特定用上位第１基準アドレス情報を設定し、Ｖレジスタ２７８に「ＡＡＨ」というレジスタ用上位第１基準アドレス情報を設定する。これにより、第１レジスタ群２６５における主レジスタ（Ａレジスタ２７１ａ、Ｆレジスタ２７１ｂ、Ｂレジスタ２７２ａ、Ｃレジスタ２７２ｂ、Ｄレジスタ２７３ａ、Ｅレジスタ２７３ｂ、Ｈレジスタ２７４ａ、Ｌレジスタ２７４ｂ、ＩＸレジスタ２７５、ＩＹレジスタ２７６及びＫレジスタ２７７）の「０」クリア及び初期設定が行われた状態となる。

【１９８３】

その後、ステップＳ８８１０～ステップＳ８８１４において、主側ＲＯＭ２２３に記憶されている設定用初期値テーブル２９８を使用して設定用レジスタ群２５６に含まれているレジスタに初期値データを設定する設定用レジスタ群２５６の初期設定処理を実行する。設定用初期値テーブル２９８の開始アドレスは「１０００Ｈ」であり、第１レジスタ群２６５の主レジスタ用設定処理（ステップＳ８８０９）が実行されることによりＩＸレジスタ２７５に当該開始アドレスが設定されている状態、すなわち設定用初期値テーブル２９８において開始アドレスに対応するエリアが参照先エリアに設定されている状態となっている。また、設定用レジスタ群２５６における先頭レジスタに対応するアドレスの下位１バイトは「００Ｈ」であり、第１レジスタ群２６５のクリア処理（ステップＳ８８０８）が実行されることによりＣレジスタ２７２ｂに当該下位１バイトが設定されている状態となっている。さらにまた、第１レジスタ群２６５の主レジスタ用設定処理（ステップＳ８８０９）が実行されることにより、設定用レジスタ群２５６に含まれているレジスタに対応するアドレスの上位１バイトであるレジスタ用上位第１基準アドレス情報（「ＡＡＨ」）がＶレジスタ２７８にセットされている状態となっている。

【１９８４】

設定用レジスタ群２５６の初期設定処理では、まず「ＬＤ　Ａ，（ＩＸ）」という命令を実行する（ステップＳ８８１０）。「ＬＤ　Ａ，（ＩＸ）」は、ＩＸレジスタ２７５に格納されている基準アドレスに対応するエリアのデータをＡレジスタ２７１ａに転送する転送命令である。「ＬＤ　Ａ，（ＩＸ）」という命令が実行されることにより、設定用初期値テーブル２９８において参照先エリアとなっているエリアに設定されている初期値データがＡレジスタ２７１ａに読み出される。

【１９８５】

その後、「ＯＵＴ　（Ｃ），Ａ」という命令を実行する（ステップＳ８８１１）。「Ｏ

ＵＴ　（Ｃ），Ａ」は、設定用レジスタ群２５６又は監視制御用レジスタ群２５７において、Ｖレジスタ２７８に格納されている上位１バイトとＣレジスタ２７２ｂに格納されている下位１バイトとを組み合わせて得られるアドレスに対応するレジスタに、Ａレジスタ２７１ａのデータをセットする命令である。ステップＳ８８１１の処理はＶレジスタ２７８に「ＡＡＨ」が設定されている状態で実行される処理であるため、ステップＳ８８１１にて「ＯＵＴ　（Ｃ），Ａ」という命令が実行されることにより、設定用レジスタ群２５６においてＣレジスタ２７２ｂの値に対応するアドレスを有するレジスタに、ステップＳ８８１０にてＡレジスタ２７１ａに読み出された初期値データがセットされる。

【１９８６】

その後、設定用レジスタ群２５６の最終エリアに対応するアドレスの下位１バイト（「ＦＣＨ」）がＣレジスタ２７２ｂに設定されている状態であるか否かを判定する（ステップＳ８８１２）。Ｃレジスタ２７２ｂの値が「ＦＣＨ」ではない場合（ステップＳ８８１２：ＮＯ）、すなわち設定用レジスタ群２５６に含まれているレジスタの初期設定が終了していない場合には、ＩＸレジスタ２７５の値を１加算することにより設定用レジスタ群２５６の設定用初期値テーブル２９８における参照先を更新し（ステップＳ８８１３）、Ｃレジスタ２７２ｂの値を１加算することにより設定用レジスタ群２５６における設定先のレジスタを更新する（ステップＳ８８１４）。

【１９８７】

その後、ステップＳ８８１０の処理に戻り、ステップＳ８８１２にて肯定判定が行われるまで、ステップＳ８８１０～ステップＳ８８１４の処理を繰り返し実行する。これにより、設定用初期値テーブル２９８に設定されている初期値データが設定用レジスタ群２５６の各レジスタにセットされている状態となる。

【１９８８】

ステップＳ８８１２にて肯定判定を行った場合、すなわち設定用レジスタ群２５６の初期設定が終了した場合には、監視制御用レジスタ群２５７が設けられているアドレス範囲の上位１バイトである「ＡＢＨ」というレジスタ用第２基準アドレス情報をＶレジスタ２７８にセットする（ステップＳ８８１５）。既に説明したとおり、ＩＮ命令では、Ｖレジスタ２７８に設定されている上位１バイトのアドレス情報と、当該ＩＮ命令に設定される下位１バイトのアドレス情報とを組み合わせることにより得られるアドレス（２バイト）により情報の読み出し元となるレジスタのアドレス指定が行われるとともに、ＯＵＴ命令では、Ｖレジスタ２７８に設定されている上位１バイトのアドレス情報と、当該ＯＵＴ命令に設定される下位１バイトのアドレス情報とを組み合わせることにより得られるアドレス（２バイト）により情報の読み出し先となるレジスタのアドレス指定が行われる。ステップＳ８８１５にてＶレジスタ２７８に「ＡＢＨ」がセットされることにより、ＩＮ命令又はＯＵＴ命令において監視制御用レジスタ群２５７に含まれているレジスタのアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、ステップＳ８８１５にてＶレジスタ２７８に「ＡＢＨ」がセットされることにより、Ｖレジスタ２７８のデータを書き換えなければＩＮ命令又はＯＵＴ命令において設定用レジスタ群２５６に含まれているレジスタのアドレス指定を行うことができない状態となる。これにより、設定用レジスタ群２５６の初期設定処理（ステップＳ８８１０～ステップＳ８８１４）が実行された後に、設定用レジスタ群２５６に含まれているレジスタのデータが変更されてしまう可能性を低減することができる。

【１９８９】

その後、監視制御用レジスタ群２５７におけるアクセス制御レジスタの初期設定処理を実行する（ステップＳ８８１６）。アクセス制御レジスタの初期設定処理では、Ｃレジスタ２７２ｂにアクセス制御レジスタに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトをセットするとともに、Ａレジスタ２７１ａにアクセス制御レジスタに設定するための初期値データ（「０１Ｈ」）をセットする。そして、上述したステップＳ８８１１と同様に、「ＯＵＴ　（Ｃ），Ａ」という命令を実行する。これにより、当該命令の実行前にＡレジスタ２７１ａにセットした初期値データ（「０１Ｈ」）が、ステップＳ８８１５にてＶレジ

スタ２７８に設定したデータ（「ＡＢＨ」）と当該命令の実行前にＣレジスタ２７２ｂに設定したデータとを組み合わせて得られるアドレスに対応するレジスタ（アクセス制御レジスタ）にセットされる。既に説明したとおり、アクセス制御レジスタに「１」がセットされることにより主側ＲＡＭ２２４へのアクセスが許可されている状態となる。

【１９９０】

その後、監視制御用レジスタ群２５７における割込み周期計測レジスタの初期設定処理を実行する（ステップＳ８８１７）。割込み周期計測レジスタの初期設定処理では、Ｃレジスタ２７２ｂに割込み周期計測レジスタに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトをセットするとともに、Ａレジスタ２７１ａに割込み周期計測レジスタに設定するための初期値データ（「ＦＦＨ」）をセットする。そして、上述したステップＳ８８１１と同様に、「ＯＵＴ　（Ｃ），Ａ」という命令を実行する。これにより、当該命令の実行前にＡレジスタ２７１ａにセットした初期値データ（「ＦＦＨ」）が、ステップＳ８８１５にてＶレジスタ２７８に設定したデータ（「ＡＢＨ」）と当該命令の実行前にＣレジスタ２７２ｂに設定したデータとを組み合わせて得られるアドレスに対応するレジスタ（割込み周期計測レジスタ）にセットされる。既に説明したとおり、割込み周期計測レジスタに初期値データ（「２５５」）がセットされることにより割込み周期計測レジスタにおける数値情報の更新が開始される。

【１９９１】

このように、Ｖレジスタ２７８に「ＡＢＨ」が設定されている状態において、ＯＵＴ命令を利用して監視制御用レジスタ群２５７に設けられたレジスタに初期値データをセットする構成であることにより、当該レジスタのアドレス指定のためにＣレジスタ２７２ｂにセットする情報を当該レジスタに対応するアドレスの下位１バイトとすることができる。これにより、監視制御用レジスタ群２５７に設けられたレジスタのアドレス指定を行うためにＨＬレジスタ２７４に当該レジスタのアドレス（２バイト）をセットする構成と比較して、当該レジスタに初期値データをセットするためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

【１９９２】

その後、Ａレジスタ２７１ａ及びＣレジスタ２７２ｂの値を「０」クリアし（ステップＳ８８１８）、ＩＸレジスタ２７５に「１０００Ｈ」という特定用第１基準アドレスをセットする（ステップＳ８８１９）。その後、第１スタックポインタ設定処理を実行する（ステップＳ８８２０）。第１スタックポインタ設定処理では、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた第１スタックポインタエリアのデータを第１レジスタ群２６５のスタックポインタ２７９にセットする。既に説明したとおり、第１スタックポインタエリアは、電源遮断前の第１レジスタ群２６５におけるスタックポインタ２７９のデータを記憶しておくためのエリアである。後述するタイマ割込み処理（図１６７）の停電監視処理（ステップＳ９２０３）にて停電時処理が実行された場合に第１レジスタ群２６５におけるスタックポインタ２７９のデータが第１スタックポインタエリアに記憶される。このように、第１スタックポインタ設定処理（ステップＳ８８２０）は、アクセス制御レジスタの初期設定処理（ステップＳ８８１６）が実行されて主側ＲＡＭ２２４へのアクセスが許可されている状態となった後に実行される。

【１９９３】

メイン処理（図１６１）のステップＳ８７０２にてレジスタ設定処理（図１６３（ｂ））が実行される場合、第１スタックポインタ設定処理（ステップＳ８８２０）が実行されることにより電源遮断前に第１スタックポインタエリアに記憶されたデータを第１レジスタ群２６５のスタックポインタ２７９に復帰させることができる。また、既に説明したとおり、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７０９にて特定制御用のワークエリア２８１の初期化処理が実行された場合、第１スタックポインタエリアには特定制御用のスタックエリア２８２の最終エリアに対応するアドレスが設定されている状態となる。したがって、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１１にてレジスタ設定処理（図１６３（ｂ））が実行される場合、第１スタックポインタ設定処理（ステップＳ８８２０）が実行さ

れることにより特定制御用のスタックエリア２８２の最終エリアに対応するアドレスを第１レジスタ群２６５のスタックポインタ２７９にセットすることができる。

【１９９４】

ステップＳ８８２０にて第１スタックポインタ設定処理を実行した後は、Ｉレジスタ２６７の初期設定処理を実行する（ステップＳ８８２１）。Ｉレジスタ２６７の初期設定処理では、Ｉレジスタ２６７を「０」クリアした後、タイマ割込み処理（図１６７）に対応するプログラムの開始アドレス（具体的には「１０００Ｈ」）を特定するための割込み制御回路２５８により出力されるスタートアドレスポインタ（「０１００Ｈ」）の上位１バイトである「０１Ｈ」という上位アドレス情報をＩレジスタ２６７にセットする。これにより、タイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可されている状況において、タイマ割込み処理（図１６７）の割込み要求が発生していることに基づいて、タイマ割込み処理（図１６７）が開始されるようにすることができる。なお、タイマ割込み処理（図１６７）に対応するプログラムの開始アドレスにジャンプするための構成は後述する。

【１９９５】

既に説明したとおり、メイン処理（図１６１）では、タイマ割込み処理（図１６７）の実行が禁止されている状態でステップＳ８７０１～ステップＳ８７１２の処理が実行された後、ステップＳ８７１３にて呼び出された非特定制御用の初期設定処理の終了時にＲＥＴＡ命令が実行されることによりタイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可される。非特定制御用の初期設定処理（ステップＳ８７１３）が実行されるタイミングよりも前のタイミングにて、Ｉレジスタ２６７の初期設定処理（ステップＳ８８２１）が実行される構成であることにより、Ｉレジスタ２６７に「０１Ｈ」が設定されていない状態でタイマ割込み処理（図１６７）の開始条件が成立してしまうことが防止されている。

【１９９６】

ステップＳ８８２１にてＩレジスタ２６７の初期設定処理を実行した後は、Ｒレジスタ２６８の初期設定処理を実行して（ステップＳ８８２２）、本レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））を終了する。Ｒレジスタ２６８の初期設定処理（ステップＳ８８２２）では、Ｒレジスタ２６８を「０」クリアするとともに、Ｒレジスタ２６８における数値情報の更新が実行される状態となるようにする。

【１９９７】

次に、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１３の処理について説明する。ステップＳ８７１３では既に説明したとおりＣＡＬＬＡ命令により非特定制御用の初期設定処理を実行する。非特定制御用の初期設定処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、メイン処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理である非特定制御用の初期設定処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御用の初期設定処理がＣＡＬＬＡ命令を利用して呼び出される。このように、ＣＡＬＬＡ命令は、特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理（非特定制御用の初期設定処理、後述する第２スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理又は第２管理用処理）を実行する状況となる場合において、当該非特定制御の処理を呼び出すために使用される命令である。

【１９９８】

ＣＡＬＬＡ命令により非特定制御の処理（ステップＳ８７１３では非特定制御用の初期設定処理）が実行される場合には、タイマ割込み処理（図１６７）の割込みが禁止される。これにより、非特定制御の処理の実行中に、特定制御の処理であるタイマ割込み処理が割り込んで開始されてしまわないようにすることが可能となる。メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１３では、タイマ割込み処理の実行が禁止されている状態でＣＡＬＬＡ命令により非特定制御用の初期設定処理が呼び出され、当該タイマ割込み処理の実行が禁止されている状態において非特定制御用の初期設定処理が実行される。

【１９９９】

ＣＡＬＬＡ命令により非特定制御の処理（ステップＳ８７１３では非特定制御用の初期設定処理）が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止された後、使用レジス

タ群切替回路２５２において第１レジスタ群２６５が使用対象となっている状態から第２レジスタ群２６６が使用対象となっている状態に切り替えられる。これにより、非特定制御の処理である第２レジスタ群２６６の初期設定処理では第２レジスタ群２６６が使用され、第１レジスタ群２６５に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【２０００】

このように、ＣＡＬＬＡ命令により非特定制御の処理（非特定制御用の初期設定処理、後述する第２スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理又は第２管理用処理）を実行する構成とすることにより、一の命令（「ＣＡＬＬＡ」）により、タイマ割込み処理の実行が禁止されるとともに、使用対象が第１レジスタ群２６５から第２レジスタ群２６６に切り替えられる。そして、非特定制御の処理に対応するプログラムを開始させることができる。このため、タイマ割込み処理の実行を禁止するための命令と、使用対象を第１レジスタ群２６５から第２レジスタ群２６６に切り替えるための命令と、非特定制御の処理のプログラムを開始するための命令とを個別に設ける場合と比較して、非特定制御の処理を実行するためにプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、プログラムを記憶しておくために主側ＲＯＭ２２３において必要となるデータ容量を低減することができる。

【２００１】

図１６４はメイン処理（図１６１）のステップＳ８７１３にて実行される非特定制御用の初期設定処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用の初期設定処理におけるステップＳ８９０１～ステップＳ８９１３の処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【２００２】

非特定制御用の初期設定処理では、まず第２レジスタ群２６６の初期設定処理（ステップＳ８９０１～ステップＳ８９１０）を実行する。また、第２レジスタ群２６６の初期設定処理では、ステップＳ８９０１～ステップＳ８９０７において、第２レジスタ群２６６にて補助レジスタ（Ａ´レジスタ３１１ａ、Ｆ´レジスタ３１１ｂ、Ｂ´レジスタ３１２ａ、Ｃ´レジスタ３１２ｂ、Ｄ´レジスタ３１３ａ、Ｅ´レジスタ３１３ｂ、Ｈ´レジスタ３１４ａ、Ｌ´レジスタ３１４ｂ、ＩＸ´レジスタ３１５、ＩＹ´レジスタ３１６及びＫ´レジスタ３１７）の「０」クリア及び初期設定が行われた状態とするための処理を実行する。具体的には、まずＣＡＬＬ命令により第２レジスタ群２６６のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出して第２レジスタ群２６６のクリア処理を実行する（ステップＳ８９０１）。第２レジスタ群２６６のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムは、後述するステップＳ８９０８においても呼び出される。

【２００３】

第２レジスタ群２６６の初期設定処理（ステップＳ８９０１）では、Ａレジスタ３０１ａ、Ｆレジスタ３０１ｂ、Ｂレジスタ３０２ａ、Ｃレジスタ３０２ｂ、Ｄレジスタ３０３ａ、Ｅレジスタ３０３ｂ、Ｈレジスタ３０４ａ、Ｌレジスタ３０４ｂ、ＩＸレジスタ３０５、ＩＹレジスタ３０６、Ｋレジスタ３０７、Ｖレジスタ３０８及びスタックポインタ２７９を「０」クリアする処理を実行する。

【２００４】

その後、第２レジスタ群２６６の補助レジスタ用設定処理を実行する（ステップＳ８９０２）。第２レジスタ群２６６の補助レジスタ用設定処理では、ＩＸレジスタ３０５に「３２００Ｈ」という非特定用第３基準アドレスを設定し、ＩＹレジスタ３０６に「３３００Ｈ」という非特定用第４基準アドレスを設定し、Ｋレジスタ３０７に「Ａ１Ｈ」という特定用上位第２基準アドレス情報を設定する。

【２００５】

その後、「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令を実行してＡＦレジスタ３０１のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップＳ８９０３）、「ＥＸＸ」という命令を実行してＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４のデータと補助レ

ジスタのデータとを交換し（ステップＳ８９０４）、「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」という命令を実行してＩＸレジスタ３０５のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップＳ８９０５）、「ＥＸ　ＩＹ，ＩＹ´」という命令を実行してＩＹレジスタ３０６のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップＳ８９０６）、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という命令を実行してＫレジスタ３０７のデータと補助レジスタのデータとを交換する（ステップＳ８９０７）。これにより、第２レジスタ群２６６における補助レジスタの「０」クリア及び初期設定が行われた状態となる。

【２００６】

その後、上述したステップＳ８９０１と同様に、ＣＡＬＬ命令により第２レジスタ群２６６のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出して第２レジスタ群２６６のクリア処理を実行する（ステップＳ８９０８）。第２レジスタ群２６６のクリア処理では、Ａレジスタ３０１ａ、Ｆレジスタ３０１ｂ、Ｂレジスタ３０２ａ、Ｃレジスタ３０２ｂ、Ｄレジスタ３０３ａ、Ｅレジスタ３０３ｂ、Ｈレジスタ３０４ａ、Ｌレジスタ３０４ｂ、ＩＸレジスタ３０５、ＩＹレジスタ３０６、Ｋレジスタ３０７、Ｖレジスタ３０８及びスタックポインタ２７９を「０」クリアする。

【２００７】

ステップＳ８９０１において実行される第２レジスタ群２６６のクリア処理は、第２レジスタ群２６６の補助レジスタに対応する処理であるとともに、ステップＳ８９０８において実行される第２レジスタ群２６６のクリア処理は、第２レジスタ群２６６の主レジスタに対応する処理である。第２レジスタ群２６６において補助レジスタが設けられていないＶレジスタ３０８及びスタックポインタ２７９の「０」クリアがステップＳ８９０１及びステップＳ８９０８において重複して実行されることとなるが、ステップＳ８９０１及びステップＳ８９０８において同一のサブルーチンのプログラム（第２レジスタ群２６６のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラム）を呼び出す構成であることにより、補助レジスタ用のクリア処理を実行するためのプログラムとは別のプログラムとして主レジスタ用のクリア処理を実行するためのプログラムが設けられている構成と比較して、第２レジスタ群２６６の主レジスタ及び補助レジスタを「０」クリアするために主側ＲＯＭ２２３に設定されるプログラムのデータ容量が低減されている。

【２００８】

その後、第２レジスタ群２６６の主レジスタ用設定処理を実行する（ステップＳ８９０９）。第２レジスタ群２６６の主レジスタ用設定処理では、ＩＸレジスタ３０５に「３０００Ｈ」という非特定用第１基準アドレスを設定し、ＩＹレジスタ３０６に「３１００Ｈ」という非特定用第２基準アドレスを設定し、Ｋレジスタ３０７に「Ａ３Ｈ」という非特定用上位基準アドレス情報を設定し、Ｖレジスタ３０８に「ＡＢＨ」というレジスタ用上位第２基準アドレス情報を設定する。これにより、第２レジスタ群２６６における主レジスタ（Ａレジスタ３０１ａ、Ｆレジスタ３０１ｂ、Ｂレジスタ３０２ａ、Ｃレジスタ３０２ｂ、Ｄレジスタ３０３ａ、Ｅレジスタ３０３ｂ、Ｈレジスタ３０４ａ、Ｌレジスタ３０４ｂ、ＩＸレジスタ３０５、ＩＹレジスタ３０６、Ｋレジスタ３０７及びＶレジスタ３０８）の「０」クリア及び初期設定が行われた状態となる。

【２００９】

その後、第２スタックポインタ設定処理を実行する（ステップＳ８９１０）。第２スタックポインタ設定処理では、非特定制御用のワークエリア２８３に設けられた第２スタックポインタエリアのデータを第２レジスタ群２６６のスタックポインタ３０９にセットする。第２スタックポインタエリアは、電源遮断前の第２レジスタ群２６６におけるスタックポインタ３０９のデータを記憶しておくためのエリアである。後述するタイマ割込み処理（図１６７）の停電監視処理（ステップＳ９２０３）にて停電時処理が実行された場合に第２レジスタ群２６６におけるスタックポインタ３０９のデータが第２スタックポインタエリアに記憶される。第２スタックポインタ設定処理（ステップＳ８９１０）は、上述したレジスタ設定処理（図１６３（ｂ））においてアクセス制御レジスタの初期設定処理（ステップＳ８８１６）が実行されて主側ＲＡＭ２２４へのアクセスが許可されている状

態となった後に実行される。
【２０１０】
　第２レジスタ群２６６の初期設定処理（ステップＳ８９０１～ステップＳ８９１０）を実行した後は、第１管理用処理（ステップＳ８９１１～ステップＳ８９１３）を実行する。なお、第１管理用処理の処理内容については後述する。その後、「ＲＥＴＡ」という命令により非特定制御用の初期設定処理（図１６４）を終了させる。ＲＥＴＡ命令により非特定制御用の初期設定処理（図１６４）が終了される場合には、使用レジスタ群切替回路２５２において使用対象となっているレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられ、タイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可された後に、非特定制御用の初期設定処理（図１６４）が終了される。使用対象のレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられることにより、特定制御の処理では第１レジスタ群２６５が使用され、第２レジスタ群２６６に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。
【２０１１】
　このように、ＲＥＴＡ命令により非特定制御の処理（非特定制御用の初期設定処理、後述する第２スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理又は第２管理用処理）を終了させる構成とすることにより、一の命令（「ＲＥＴＡ」）により、使用対象のレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられるとともに、タイマ割込み処理の実行が許可される。そして、非特定制御の処理に対応するプログラムを終了させることができる。このため、使用対象のレジスタ群を第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えるための命令と、タイマ割込み処理の実行を許可するための命令と、非特定制御の処理のプログラムを終了させるための命令とを個別に設ける場合と比較して、非特定制御の処理を終了させるためにプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、プログラムを記憶しておくために主側ＲＯＭ２２３において必要となるデータ容量を低減することができる。
【２０１２】
　既に説明したとおり、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７０２及びステップＳ８７１１におけるレジスタ設定処理にて第１レジスタ群２６５、Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８、設定用レジスタ群２５６及び監視制御用レジスタ群２５７の初期設定が行われる構成である。また、既に説明したとおり、非特定制御の処理の終了時にＲＥＴＡ命令が実行されることによりタイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可される構成である。ステップＳ８７０２のレジスタ設定処理において第２レジスタ群２６６の初期設定処理を実行する構成とすると、当該初期設定処理の終了時にＲＥＴＡ命令を実行する必要があるため、ステップＳ８７０４にてチェックサムが正常であるか否かを判定するタイミングよりも前のタイミングでタイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可されてしまう。そして、タイマ割込み処理（図１６７）が実行されて特定制御用のワークエリア２８１及び特定制御用のスタックエリア２８２に格納されているデータが変更された後にステップＳ８７０４の判定処理が行われる場合には、パチンコ機１６０への動作電力の供給開始時においてはチェックサムが正常であったにも関わらずステップＳ８７０４にてチェックサムが正常ではないと判定されてしまうおそれがある。これに対して、メイン処理（図１６１）では、ステップＳ８７０４の判定処理が実行された後に非特定制御の処理（具体的には非特定制御用の初期設定処理）が実行される構成である。これにより、パチンコ機１６０への動作電力の供給開始時においてはチェックサムが正常であったにも関わらずステップＳ８７０４にてチェックサムが正常ではないと判定されてしまうことを防止できる。
【２０１３】
　次に、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１４にて実行される乱数初期値更新処理について図１６５のフローチャートを参照しながら説明する。Ｋレジスタ２７７に特定制御用のワークエリア２８１における第１アドレス範囲の上位１バイトである「Ａ０Ｈ」（特定用上位第１基準アドレス情報）が格納されている状態で乱数初期値更新処理が開始される。なお、乱数初期値更新処理におけるステップＳ９００１～ステップＳ９００７の

処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【２０１４】
まず「ＬＤＫ　ＢＣ，（ＲＳＳＨＫＴＣ＿Ｌ）」という命令を実行する（ステップＳ９００１）。「ＬＤＫ」はＬＤＫ命令であり、「ＢＣ」は転送先としてＢＣレジスタ２７２を指定する内容である。また、「ＲＳＳＨＫＴＣ＿Ｌ」は、２バイトのカウンタである乱数初期値カウンタＣＩＮＩの下位１バイトに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトである。当該アドレスは、特定制御用のワークエリア２８１の第１アドレス範囲に含まれている。「ＬＤＫ　ＢＣ，（ＲＳＳＨＫＴＣ＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに格納されている２バイトの数値情報がＢＣレジスタ２７２に転送される。
【２０１５】
ＬＤ命令（具体的には「ＬＤ　ＢＣ，（ＲＳＳＨＫＴＣ）」）を利用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値をＢＣレジスタ２７２に読み出す場合、ＬＤ命令には乱数初期値カウンタＣＩＮＩの下位１バイトに対応するアドレス（２バイト）を設定する必要がある。これに対して、ＬＤＫ命令を利用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値をＢＣレジスタ２７２に読み出す場合、Ｋレジスタ２７７に格納されているデータ（「Ａ０Ｈ」）が転送元の上位１バイトとして利用されるため、ＬＤＫ命令には当該アドレスの下位１バイトのみが設定される。このように、ＬＤＫ命令を利用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値をＢＣレジスタ２７２に読み出す構成であることにより、ＬＤ命令を利用する構成と比較して、プログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。
【２０１６】
その後、ＢＣレジスタ２７２の値を１加算する（ステップＳ９００２）。これにより、ステップＳ９００１にて乱数初期値カウンタＣＩＮＩから読み出した値に「１」が加算された値がＢＣレジスタ２７２に格納されている状態となる。その後、ＨＬレジスタ２７４に乱数初期値カウンタＣＩＮＩの最大値である「９９９９」に対応する数値情報（具体的には「２７０ＦＨ」）をセットする（ステップＳ９００３）。
【２０１７】
その後、ＨＬレジスタ２７４の値（「９９９９」）からＢＣレジスタ２７２の値（「乱数初期値カウンタＣＩＮＩから読み出した値＋１」）を減算する演算を行う（ステップＳ９００４）。当該演算結果はＨＬレジスタ２７４に格納される。ＢＣレジスタ２７２の値が乱数初期値カウンタＣＩＮＩの最大値を超えている場合には、ステップＳ９００４の減算において桁借りが発生するため、Ｆレジスタ２７１ｂのキャリフラグに「１」がセットされている状態となる。また、ＢＣレジスタ２７２の値が乱数初期値カウンタＣＩＮＩの最大値を超えていない場合には、ステップＳ９００４の減算において桁借りは発生しないため、キャリフラグに「１」がセットされていない状態となる。
【２０１８】
その後、Ｆレジスタ２７１ｂのキャリフラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ９００５：ＹＥＳ）、ＢＣレジスタ２７２の値を「０」クリアする（ステップＳ９００６）。このように、乱数初期値カウンタＣＩＮＩから読み出した値に「１」を加算した値が最大値を超えた場合にはＢＣレジスタ２７２に「０」がセットされている状態となる。
【２０１９】
ステップＳ９００５にて否定判定を行った場合、又はステップＳ９００６の処理を行った場合には、「ＬＤＫ　（ＲＳＳＨＫＴＣ＿Ｌ），ＢＣ」という命令を実行する（ステップＳ９００７）。「ＬＤＫ」はＬＤＫ命令であり、「ＲＳＳＨＫＴＣ＿Ｌ」は乱数初期値カウンタＣＩＮＩの下位１バイトに対応するエリアを指定するアドレス（２バイト）の下位１バイトであり、「ＢＣ」は転送元としてＢＣレジスタ２７２を指定する内容である。「ＬＤＫ　（ＲＳＳＨＫＴＣ＿Ｌ），ＢＣ」という命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ２７２に格納されているデータが乱数初期値カウンタＣＩＮＩに転送される。
【２０２０】

このように、乱数初期値更新処理（図１６５）において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値は、当該乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値に１加算した値が最大値を超えなかった場合には当該１加算した値に更新されるとともに、当該１加算した値が最大値を超えた場合には「０」に更新される。

【２０２１】

ＬＤ命令（具体的には「ＬＤ　（ＲＳＳＨＫＴＣ），ＢＣ」）を利用してＢＣレジスタ２７２のデータを乱数初期値カウンタＣＩＮＩにセットする場合、ＬＤ命令には乱数初期値カウンタＣＩＮＩの下位１バイトに対応するアドレス（２バイト）を設定する必要がある。これに対して、ＬＤＫ命令を利用してＢＣレジスタ２７２のデータを乱数初期値カウンタＣＩＮＩにセットする場合、Ｋレジスタ２７７に格納されているデータ（「Ａ０Ｈ」）が転送先を指定するアドレスの上位１バイトとして利用されるため、ＬＤＫ命令には当該アドレスの下位１バイトのみが設定される。このように、ＬＤＫ命令を利用してＢＣレジスタ２７２のデータを乱数初期値カウンタＣＩＮＩにセットする構成であることにより、ＬＤ命令を利用する構成と比較して、プログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【２０２２】

既に説明したとおり、メイン処理（図１６１）では、ステップＳ８７１４にて乱数初期値更新処理（図１６５）が実行された後に、ステップＳ８７１５にて変動用カウンタ更新処理が実行される。変動用カウンタ更新処理（ステップＳ８７１５）では、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた変動種別カウンタＣＳのデータを第１レジスタ群２６５のＣレジスタ２７２ｂに読み出し、Ｃレジスタ２７２ｂの値を１加算する。その後、当該１加算後のＣレジスタ２７２ｂの値が最大値である「１９８」を超えているか否かを判定し、Ｃレジスタ２７２ｂの値が最大値を超えていない場合には当該Ｃレジスタ２７２ｂの値を変動種別カウンタＣＳにセットする。また、Ｃレジスタ２７２ｂの値が最大値を超えている場合には当該Ｃレジスタ２７２ｂを「０」クリアした後に、当該Ｃレジスタ２７２ｂの値（「０」）を変動種別カウンタＣＳにセットする。これにより、変動用カウンタ更新処理（ステップＳ８７１５）において、変動種別カウンタＣＳの値が１加算され、当該１加算後の値が最大値を超えた場合には「０」クリアされる態様で、変動種別カウンタＣＳの更新が行われるようにすることができる。

【２０２３】

上記のとおり、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１４における乱数初期値更新処理（ステップＳ８７１４）では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩのデータをＢＣレジスタ２７２に読み出す処理、及び更新後のデータを乱数初期値カウンタＣＩＮＩにセットする処理において、ＬＤＫ命令が実行される。同様に、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１５における変動用カウンタ更新処理（ステップＳ８７１５）では、変動種別カウンタＣＳのデータをＣレジスタ２７２ｂに読み出す処理、及び更新後のデータを変動種別カウンタＣＳにセットする処理において、ＬＤＫ命令が実行される。乱数初期値更新処理（ステップＳ８７１４）及び変動用カウンタ更新処理（ステップＳ８７１５）における４個のＬＤＫ命令に代えてＬＤ命令が設定されている構成と比較して、残余処理を実行するためのプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【２０２４】

次に、タイマ割込み処理（図１６７）が開始される状況において当該タイマ割込み処理に対応するプログラムの開始アドレスにジャンプするための構成について説明する。図１６６（ａ）はタイマ割込み処理を開始するために使用される主側ＭＰＵ２２２の構成を説明するための説明図である。

【２０２５】

既に説明したとおり、主側ＭＰＵ２２２には、割込み制御回路２５８が設けられている。図１６６（ａ）に示すように、割込み制御回路２５８には、上述した割込み要求レジスタ２５８ａ、上述した割込み制御レジスタ２５８ｂ及び割込みベクタ回路２５８ｃが設けられている。既に説明したとおり、割込み要求レジスタ２５８ａ及び割込み制御レジスタ

２５８ｂは監視制御用レジスタ群２５７に含まれている。また、既に説明したとおり、監視制御用レジスタ群２５７に含まれている割込み周期計測レジスタにおいてタイムアウトが発生した場合、割込み要求レジスタ２５８ａの第０ビットに「１」がセットされて、タイマ割込み処理（図１６７）の割込み要求が発生している状態となる。タイマ割込み処理（図１６７）の割込み要求は、監視制御用レジスタ群２５７における割込み周期計測レジスタの設定が行われた後、又は前回のタイマ割込み処理（図１６７）が開始された後において、割込み周期である４ミリ秒が経過した場合に発生する。

【２０２６】

既に説明したとおり、監視制御用レジスタ群２５７に設けられた割込み周期計測レジスタにおけるタイムアウトは４ミリ秒の周期で発生する。また、既に説明したとおり、割込み制御レジスタ２５８ｂの第０ビットの値が「０」である状態はタイマ割込み処理（図１６７）の実行が禁止されている状態に対応しているとともに、割込み制御レジスタ２５８ｂの第０ビットの値が「１」である状態はタイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可されている状態に対応している。

【２０２７】

割込みベクタ回路２５８ｃは、タイマ割込み処理（図１６７）のスタートアドレスポインタにおける下位８ビットのデータが記憶されている不揮発性の記憶回路である。割込みベクタ回路２５８ｃは、１ビットの情報を記憶する記憶素子を８個備えており、当該８個の記憶素子にスタートアドレスポインタにおける下位８ビットのデータが記憶されている。

【２０２８】

主側ＣＰＵ２５１の入力側及び出力側は、主側ＭＰＵ２２２に設けられた内部バスＮＢに接続されている。主側ＣＰＵ２５１は、内部バスＮＢに８ビットのデータを出力することができるとともに、内部バスＮＢから８ビットのデータを取得することができる。また、割込み制御回路２５８の入力側及び出力側は内部バスＮＢに接続されている。割込み制御回路２５８は、内部バスＮＢに８ビットのデータを出力することができるとともに、内部バスＮＢから８ビットのデータを取得することができる。

【２０２９】

図１６６（ａ）に示すように、割込み制御回路２５８には、タイマ割込み要求回路３１８が設けられている。タイマ割込み要求回路３１８は、２つの入力端子３１８ａ，３１８ｂ及び１つの出力端子３１８ｃを有するＡＮＤ回路である。タイマ割込み要求回路３１８における一方の入力端子３１８ａには割込み要求レジスタ２５８ａの第０ビットの値に対応するレベルの信号が入力されるとともに、他方の入力端子３１８ｂには割込み制御レジスタ２５８ｂの第０ビットの値に対応するレベルの信号が入力される。また、タイマ割込み要求回路３１８の出力端子３１８ｃからは割込み要求信号が出力される。割込み要求信号は、タイマ割込み要求回路３１８の２つの入力端子３１８ａ，３１８ｂに入力されている信号のレベルの組合せに対応するレベルの信号である。

【２０３０】

割込み要求レジスタ２５８ａの第０ビットの値及び割込み制御レジスタ２５８ｂの第０ビットの値の少なくとも一方が「０」である場合、タイマ割込み要求回路３１８の出力端子３１８ｃから主側ＣＰＵ２５１に出力される割込み要求信号はＬＯＷレベルとなる。また、割込み要求レジスタ２５８ａの第０ビットの値及び割込み制御レジスタ２５８ｂの第０ビットの値が「１」である場合、タイマ割込み要求回路３１８の出力端子３１８ｃから主側ＣＰＵ２５１に出力される割込み要求信号がＨＩレベルとなる。このように、割込み要求信号は、タイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可されている状態であるとともに、当該タイマ割込み処理の割込み要求が発生している状態である場合にＨＩレベルとなる。

【２０３１】

主側ＣＰＵ２５１には、タイマ割込み要求回路３１８の出力端子３１８ｃから出力される割込み要求信号が入力される割込み入力端子３１９が設けられている。既に説明したと

おり、主側ＭＰＵ２２２では、プログラムに設定されている一の命令を実行した後において当該命令の次の命令を主側ＲＯＭ２２３から読み出す前に、割込み要求の発生を認識するための割込み認識が行われる。当該割込み認識では、割込み入力端子３１９に入力されているタイマ割込み要求信号がＨＩレベルであることに基づいて、タイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可されている状態で当該タイマ割込み処理の割込み要求が発生している状態であることを把握する。主側ＭＰＵ２２２は、割込み認識において、タイマ割込み処理の実行が許可されている状態で割込み要求が発生している状態であることを把握した場合、特定制御用のスタックエリア２８２において第１レジスタ群２６５のスタックポインタ２７９の値に対応するエリアにプログラムカウンタ２６９のデータを保存するとともにスタックポインタ２７９の値を次のエリアに対応する値に更新する。これにより、タイマ割込み処理（図１６７）の終了後における戻り番地が特定制御用のスタックエリア２８２に記憶されている状態となる。その後、主側ＭＰＵ２２２は、タイマ割込み処理（図１６７）を開始するために、後述する割込み開始処理（図１６６（ｄ））を実行する。

【２０３２】

図１６６（ａ）に示すように、主側ＭＰＵ２２２には、主側ＣＰＵ２５１の出力側と割込み制御回路２５８の入力側とを接続する第１信号線ＳＧ１が設けられている。第１信号線ＳＧ１は、主側ＣＰＵ２５１から割込み制御回路２５８に割込み受付信号を送信するために使用される。主側ＭＰＵ２２２は、タイマ割込み処理の割込み要求を受け付けてタイマ割込み処理を開始する場合、割込み受付信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる。割込み制御回路２５８は、割込み受付信号の立ち上がりを検出した場合、割込みベクタ回路２５８ｃに記憶されているタイマ割込み処理（図１６７）のスタートアドレスポインタにおける下位８ビットが内部バスＮＢに出力されるようにする。主側ＭＰＵ２２２は、内部バスＮＢからスタートアドレスポインタの下位８ビットを受信した場合、割込み受付信号をＬＯＷレベルに立ち下げる。割込み制御回路２５８は、割込み受付信号の立ち下がりを検出した場合、スタートアドレスポインタの下位８ビットの出力が停止されるようにするとともに、割込み要求レジスタ２５８ａの第０ビットを「０」クリアする。これにより、タイマ割込み処理（図１６７）の割込み要求が発生していない状態となるとともに、主側ＣＰＵ２５１の割込み入力端子３１９に入力されている割込み要求信号がＬＯＷレベルに立ち下がる。

【２０３３】

図１６６（ｂ）は主側ＲＯＭ２２３に設けられている割込み処理のスタートアドレステーブル２９９を説明するための説明図であり、図１６６（ｃ）はスタートアドレスポインタのデータ構成を説明するための説明図である。図１６６（ｂ）に示すように、主側ＲＯＭ２２３において「０１００Ｈ」～「０１０１Ｈ」のアドレス範囲には、割込み処理のスタートアドレステーブル２９９が設けられている。スタートアドレステーブル２９９には、タイマ割込み処理（図１６７）に対応するプログラムの開始アドレス（「１０００Ｈ」）が設定されている。

【２０３４】

図１６６（ｃ）に示すように、スタートアドレスポインタ（２バイト）は、Ｉレジスタ２６７に格納されている８ビットのデータ（スタートアドレスポインタの上位８ビット）、及び内部バスＮＢを介して割込みベクタ回路２５８ｃから受信する８ビットのデータ（スタートアドレスポインタの上位８ビット）を組み合わせることにより特定される。そして、割込み処理のスタートアドレステーブル２９９において、当該スタートアドレスポインタにて特定されるエリア（「０１００Ｈ」というアドレスに対応するエリア）及び当該エリアの次のエリア（「０１００Ｈ」の次の「０１０１Ｈ」というアドレスに対応するエリア）に設定されている開始アドレス（「１０００Ｈ」）が主側ＣＰＵ２５１のプログラムカウンタ２６９に設定されることにより、４ミリ秒が経過したという割込み要因に対応するタイマ割込み処理（図１６７）が開始される。

【２０３５】

次に、主側ＭＰＵ２２２にて実行される割込み開始処理について図１６６（ｄ）のフロ

ーチャートを参照しながら説明する。なお、割込み開始処理におけるステップＳ９１０１～ステップＳ９１０５の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【２０３６】

まず割込み受付信号の立ち上げ処理を実行する（ステップＳ９１０１）。当該立ち上げ処理では、主側ＣＰＵ２５１から割込み制御回路２５８に出力されている割込み受付信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる。その後、割込みベクタ回路２５８ｃから内部バスＮＢに出力されるスタートアドレスポインタにおける下位８ビットのデータを主側ＣＰＵ２５１が受信したか否かを判定する（ステップＳ９１０２）。ステップＳ９１０２の判定処理は、ステップＳ９１０２にて肯定判定が行われるまで繰り返される。

【２０３７】

スタートアドレスポインタにおける下位８ビットのデータを主側ＣＰＵ２５１が受信した場合には（ステップＳ９１０２：ＹＥＳ）、割込み受付信号の立ち下げ処理を実行する（ステップＳ９１０３）。当該立ち下げ処理では、割込み受付信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。その後、Ｉレジスタ２６７に格納されているスタートアドレスポインタにおける上位８ビットのデータを取得する（ステップＳ９１０４）。

【２０３８】

その後、ステップＳ９１０４にて取得した上位１バイトのデータ及びステップＳ９１０２にて取得した下位１バイトのデータに基づいてスタートアドレスポインタ（２バイト）を特定し、主側ＲＯＭ２２３に記憶されている割込み処理のスタートアドレステーブル２９９において、当該特定したスタートアドレスポインタに対応するエリアに記憶されているタイマ割込み処理（図１６７）の開始アドレスにジャンプする。これにより、タイマ割込み処理（図１６７）が開始される。

【２０３９】

割込みベクタ回路２５８ｃから内部バスＮＢに出力されるデータのみを使用してスタートアドレスポインタ（２バイト）を特定する構成とすると、割込みベクタ回路２５８ｃから内部バスＮＢに出力されるデータを１６ビットとする必要が生じてしまうとともに、１ビットの情報を記憶する記憶素子を割込みベクタ回路２５８ｃに１６個設ける必要が生じてしまう。これに対して、Ｉレジスタ２６７に格納されているデータを使用してタイマ割込み処理のスタートアドレスポインタにおける上位８ビットを特定する構成である。これにより、割込みベクタ回路２５８ｃから出力されるデータをスタートアドレスポインタにおける下位８ビットとすることができるとともに、割込みベクタ回路２５８ｃに設けられる記憶素子の数を８個とすることができる。よって、割込みベクタ回路２５８ｃの構成が簡素化されている。

【２０４０】

本パチンコ機１６０において、設定されている割込み処理はタイマ割込み処理のみであり、Ｉレジスタ２６７に格納されているデータを使用して特定する割込み処理のスタートアドレスポインタは１種類であるとともに、Ｉレジスタ２６７に格納すべきスタートアドレスポインタの上位１バイトは１種類である。このため、主側ＣＰＵ２５１は、Ｉレジスタ２６７の補助レジスタを備えていない構成である。

【２０４１】

非特定制御の処理が実行されている状況においてはタイマ割込み処理（図１６７）の実行が禁止されている状態となるため、タイマ割込み処理（図１６７）は特定制御の処理が実行されている状況において起動される。また、Ｉレジスタ２６７に設定される上位８ビットのデータは「０１Ｈ」のみであり、当該データを一時的に退避させる必要がないため、主側ＣＰＵ２５１に第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６が設けられている構成において、主側ＣＰＵ２５１に対してＩレジスタ２６７が１つ設けられている構成となっている。

【２０４２】

既に説明したとおり、主側ＣＰＵ２５１において、Ｉレジスタ２６７は、第１レジスタ

群２６５及び第２レジスタ群２６６のいずれにも含まれていない。主側ＭＰＵ２２２は、主側ＭＰＵ２２２において特定制御に対応する処理が実行されている状況、及び主側ＭＰＵ２２２において非特定制御に対応する処理が実行されている状況のいずれにおいても、Ｉレジスタ２６７にデータを設定することができるとともに、Ｉレジスタ２６７に設定されているデータを読み出すことができる。主側ＣＰＵ２５１に対してＩレジスタ２６７が１個設けられている構成であることにより、第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６のそれぞれにＩレジスタが設けられている構成と比較して、主側ＣＰＵ２５１におけるレジスタの数が低減されている。

【２０４３】

既に説明したとおり、ベース値算出設定処理（ステップＳ８７１６）の実行中におけるタイマ割込み処理（図１６７）の実行は禁止されている。このため、ベース値算出設定処理（ステップＳ８７１６）の途中で第２レジスタ群２６６のＡＦレジスタ３０１、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４に格納されるデータをタイマ割込み処理（図１６７）の実行中に補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ３１１、ＢＣ´レジスタ３１２、ＤＥ´レジスタ３１３及びＨＬ´レジスタ３１４）に記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、タイマ割込み処理（図１６７）の開始時に第２レジスタ群２６６におけるＡＦレジスタ３０１、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４のデータを補助レジスタに退避させる処理を不要とすることができるとともに、タイマ割込み処理（図１６７）の終了時に当該補助レジスタに退避させていたデータをＡＦレジスタ３０１、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４に復帰させる処理を不要とすることができる。また、タイマ割込み処理にて実行される非特定制御の処理（後述する不正検知用処理及び第２管理用処理）において、第２レジスタ群２６６のＡＦレジスタ３０１、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４に加えてこれらの主レジスタに対応する補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ３１１、ＢＣ´レジスタ３１２、ＤＥ´レジスタ３１３及びＨＬ´レジスタ３１４）を使用可能とすることができる。

【２０４４】

既に説明したとおり、メイン処理（図１６１）の残余処理では、ＣＡＬＬＡ命令によりベース値算出設定処理が開始されるタイミングでタイマ割込み処理（図１６７）の実行が禁止されている状態となるとともに、ＲＥＴＡ命令により当該ベース値算出設定処理が終了されるタイミングでタイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可されている状態となる。そして、タイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可されている状態でステップＳ８７１４～ステップＳ８７１５の処理が実行される。このように、ステップＳ８７１４の乱数初期値更新処理又はステップＳ８７１５の変動用カウンタ更新処理が実行されている状況においてタイマ割込み処理（図１６７）が開始され得る構成である。これにより、タイマ割込み処理（図１６７）の実行が禁止されている状態でステップＳ８７１４～ステップＳ８７１６の処理が実行される構成と比較して、タイマ割込み処理（図１６７）の割込み要求が発生してから当該割込み要求が受け付けられてタイマ割込み処理（図１６７）が開始されるまでの最長期間が短縮されている。

【２０４５】

次に、主側ＭＰＵ２２２にて実行されるタイマ割込み処理について図１６７のフローチャートを参照しながら説明する。なお、タイマ割込み処理におけるステップＳ９２０１～ステップＳ９２２４の処理のうちステップＳ９２０３における停電監視処理における一部の処理（後述する第２スタックポインタ記憶処理）、ステップＳ９２１１にて呼び出されて実行される不正検知用処理及びステップＳ９２２２にて呼び出されて実行される第２管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行され、第２スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理及び第２管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【２０４６】

まず「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令を実行する（ステップＳ９２０１）。当該命令

が実行されることにより、ＡＦレジスタ２７１のデータと補助レジスタのデータ（ＡＦ´レジスタ２９１のデータ）とが交換される。これにより、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１４～ステップＳ８７１５にて使用されていたＡＦレジスタ２７１のデータをＡＦ´レジスタ２９１に退避させて、タイマ割込み処理の実行中に当該データが書き換えられてしまうことを防止できる。また、前回のタイマ割込み処理（図１６７）において後述するステップＳ９２２４にてＡＦ´レジスタ２９１に退避させたデータをＡＦレジスタ２７１に復帰させることができる。

【２０４７】

その後、「ＥＸＸ」という命令を実行する（ステップＳ９２０２）。当該命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に格納されているデータと補助レジスタのデータ（ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４に格納されているデータ）とが交換される。これにより、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１４～ステップＳ８７１５にて使用されていたＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４のデータをＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４に退避させて、タイマ割込み処理の実行中に当該データが書き換えられてしまうことを防止できる。また、前回のタイマ割込み処理（図１６７）において後述するステップＳ９２２３にてＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４に退避させたデータをＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に復帰させることができる。

【２０４８】

その後、停電監視処理を実行する（ステップＳ９２０３）。停電監視処理では、停電監視基板２２５から主側ＣＰＵ２５１に入力されている停電信号のＨＩレベルからＬＯＷレベルへの立ち下がりを検出しているか否かを監視し、当該停電信号の立ち下がりを検出した場合、すなわち停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。なお、停電監視処理の詳細については後述する。

【２０４９】

停電監視処理（ステップＳ９２０３）にて停電の発生が特定されなかった場合には、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップＳ９２０４）。抽選用乱数更新処理では、特定制御用のワークエリア２８１における当たり乱数カウンタＣ１、種別乱数カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、種別乱数カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。

【２０５０】

既に説明したとおり、普図当否判定処理に利用される乱数はＲレジスタ２６８から取得される。抽選用乱数更新処理（ステップＳ９２０４）には、普図当否判定処理に利用される乱数を更新するための処理は含まれていない。これにより、乱数を更新するためにプログラムに設定される命令の数を低減することができる。

【２０５１】

その後、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１４と同様に、乱数初期値更新処理を実行する（ステップＳ９２０５）。乱数初期更新処理の内容は、図１６５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。その後、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１５と同様に、変動用カウンタ更新処理を実行する（ステップＳ９２０６）。変動用カウンタ更新処理の内容は、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１５にて既に説明したとおりである。

【２０５２】

その後、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９２０７）。遊技停止フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ９２０７：ＹＥＳ）、ステップＳ９２０８～ステップＳ９

２２１の処理を実行することなくステップＳ９２２２における遊技履歴の管理を行うための処理に進む。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況においては、タイマ割込み処理にて停電監視、乱数更新及び遊技履歴の管理を実行するようにしながら、ステップＳ９２０８～ステップＳ９２２１における遊技を進行させるための処理は実行されないようにすることが可能となる。

【２０５３】

遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ９２０７：ＮＯ）、ステップＳ９２０８～ステップＳ９２２１における遊技を進行させるための処理を実行する。具体的には、まずポート出力処理を実行する（ステップＳ９２０８）。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部１９２ｂ，１９４ｂに行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置１９２を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部１９２ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２作動口１９４の普電役物１９４ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部１９４ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

【２０５４】

その後、読み込み処理を実行する（ステップＳ９２０９）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、後述する入球検知処理を実行する（ステップＳ９２１０）。その後、ＣＡＬＬＡ命令により非特定制御の処理である不正検知用処理を実行する（ステップＳ９２１１）。なお、不正検知用処理については後に詳細に説明する。

【２０５５】

その後、特定制御用のワークエリア２８１に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するための特定制御のタイマ更新処理を実行する（ステップＳ９２１２）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【２０５６】

その後、入球検知における異常又は磁気検知における異常の発生に対応するための不正対応処理を実行する（ステップＳ９２１３）。不正対応処理では、磁気異常の発生が特定された場合、遊技停止フラグに「１」をセットする。これにより、磁気異常の発生が特定された場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。また、不正対応処理（ステップＳ９２１３）では、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた第１セキュリティカウンタ２８１ｂの値、及び非特定制御用のワークエリア２８３に設けられた第２セキュリティカウンタ２８３ｋの値に基づいて、遊技ホールの管理コンピュータＨＣにパルス状のセキュリティ信号を送信するための制御を行う。具体的には、第２セキュリティカウンタ２８３ｋの値が、不正対応処理（ステップＳ９２１３）の前回の処理回から増加している場合、その増加分を第１セキュリティカウンタ２８１ｂの値に加算する。その後、第１セキュリティカウンタ２８１ｂの値が１以上である場合には、主側ＭＰＵ２２２から遊技ホールの管理コンピュータＨＣにパルス状のセキュリティ信号を送信するための制御を実行する。また、不正対応処理（ステップＳ９２１３）では、パルス状のセキュリティ信号の送信を開始した場合、第１セキュリティカウンタ２８１ｂの値を１減算する。これにより、第１セキュリティカウンタ２８１ｂ又は第２セキュリティカウンタ２８３ｋの値を１加算する処理が実行された回数分のパルス状のセキュリティ信号が遊技ホールの管理コンピュータＨＣに送信されるようにすることができる。なお、パルス状のセキュリティ信号が主側ＭＰＵ２２２から管理ユニット１７０に送信され、当該管理ユニット１７０におけるパルス状のセキュリティ信号の受信回数の情報が管理ユニット１７０から

遊技ホールの管理コンピュータＨＣに送信される構成としてもよい。また、第１セキュリティカウンタ２８１ｂ及び第２セキュリティカウンタ２８３ｋの詳細については後述する。

【２０５７】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップＳ９２１４）。発射操作装置１８８に対して発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期となるように０．６秒に１個の遊技球が発射される。その後、入力状態監視処理として、ステップＳ９２０９の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、遊技機本体１６２及び前扉枠１６４の開放確認を行う（ステップＳ９２１５）。

【２０５８】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する（ステップＳ９２１６）。その後、普図表示部１９８ａの表示制御及び普電開放状態の実行制御を行うための普図普電制御処理を実行する（ステップＳ９２１７）。特図特電制御処理（ステップＳ９２１６）及び普図普電制御処理（ステップＳ９２１７）については後述する。

【２０５９】

その後、表示制御処理を実行する（ステップＳ９２１８）。表示制御処理では、直前のステップＳ９２１６及びステップＳ９２１７の処理結果に基づいて、第１保留情報の増減個数を第１特図保留表示部１９７ｃに反映させるための出力情報の設定、第２保留情報の増減個数を第２特図保留表示部１９７ｄに反映させるための出力情報の設定、及び普図側の保留情報の増減個数を普図保留表示部１９８ｂに反映させるための出力情報の設定を行う。また、表示制御処理（ステップＳ９２１８）では、直前のステップＳ９２１６及びステップＳ９２１７の処理結果に基づいて、第１特図表示部１９７ａ及び第２特図表示部１９７ｂの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部１９８ａの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【２０６０】

その後、払出制御装置２１７から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップＳ９２１９）。その後、払出出力処理を実行する（ステップＳ９２２０）。払出出力処理では、賞球コマンドを出力対象として設定するための処理を実行する。また、払出出力処理（ステップＳ９２２０）では、後述する遊技機情報の出力タイミングとなったことに基づいて遊技機情報を出力対象として設定するための処理を実行する。さらにまた、払出出力処理（ステップＳ９２２０）では、主側ＭＰＵ２２２と払出側ＭＰＵ２６１との通信経路の異常に対応する処理を実行する。なお、払出出力処理（ステップＳ９２２０）の詳細については後述する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップＳ９２２１）。

【２０６１】

ステップＳ９２０７にて肯定判定をした場合、又はステップＳ９２２１の処理を実行した場合、ＣＡＬＬＡ命令により非特定制御の処理である第２管理用処理を実行する（ステップＳ９２２２）。第２管理用処理については後に詳細に説明する。

【２０６２】

その後、既に説明したステップＳ９２０２と同様に、「ＥＸＸ」という命令を実行する（ステップＳ９２２３）。当該命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に格納されているデータと、補助レジスタのデータ（ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４に格納されているデータ）とが交換される。これにより、ステップＳ９２０２にてＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４に退避させたデータをＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に復帰させることができる。また、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４のデータを補助レジ

スタに退避させて、次回のタイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２０２にて読み出し可能とすることができる。

【２０６３】

その後、既に説明したステップＳ９２０１と同様に、「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令を実行して（ステップＳ９２２４）、本タイマ割込み処理（図１６７）を終了する。「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令を実行することにより、ＡＦレジスタ２７１のデータと補助レジスタのデータ（ＡＦ´レジスタ２９１のデータ）とが交換される。これにより、ステップＳ９２０１にてＡＦ´レジスタ２９１に退避させたデータをＡＦレジスタ２７１に復帰させることができる。また、ＡＦレジスタ２７１のデータを補助レジスタに退避させて、次回のタイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２０１にて読み出し可能とすることができる。

【２０６４】

ステップＳ９２２３及びステップＳ９２２４の処理を実行することにより、タイマ割込み処理（図１６７）が開始される前に実行されていたメイン処理（図１６１）のステップＳ８７１４又はステップＳ８７１５の処理にて使用されていたデータがＡＦレジスタ２７１、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に復帰している状態で、当該ステップＳ８７１４又はステップＳ８７１５の処理が再開されるようにすることができる。

【２０６５】

上記のとおり、ポート出力処理（ステップＳ９２０８）及び表示制御処理（ステップＳ９２１８）では、出力ポートから出力される情報の設定が行われる。既に説明したとおり、出力ポートから出力される情報が設定されるレジスタは監視制御用レジスタ群２５７に設けられており、監視制御用レジスタ群２５７に含まれているレジスタにデータを設定する場合には、第１レジスタ群２６５のＶレジスタ２７８にレジスタ用上位第２アドレス情報（「ＡＢＨ」）が設定されている状態において、当該レジスタに対応するアドレスの下位１バイトの情報を設定したＯＵＴ命令を実行する。これにより、当該レジスタに対応するアドレス（２バイト）を設定したＬＤ命令を実行する構成と比較して、当該レジスタに情報を設定するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【２０６６】

読み込み処理（ステップＳ９２０９）及び払出状態受信処理（ステップＳ９２１９）では、入力ポートに入力される情報の読み出しが行われる。既に説明したとおり、入力ポートに入力される情報が設定されるレジスタは監視制御用レジスタ群２５７に設けられており、監視制御用レジスタ群２５７に含まれているレジスタからデータを読み出す場合には、第１レジスタ群２６５のＶレジスタ２７８にレジスタ用上位第２アドレス情報（「ＡＢＨ」）が設定されている状態において、当該レジスタに対応するアドレスの下位１バイトの情報を設定したＩＮ命令を実行する。これにより、当該レジスタに対応するアドレス（２バイト）を設定したＬＤ命令を実行する構成と比較して、当該レジスタに情報を設定するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【２０６７】

＜普図普電制御処理＞

次に、タイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２１７にて実行される普図普電制御処理について、図１６８のフローチャートを参照しながら説明する。

【２０６８】

スルーゲート１９５への入賞が発生している場合（ステップＳ９３０１：ＹＥＳ）、普図保留エリア２２４ｃの第１エリア３２４ａ～第４エリア３２４ｄに記憶されている普図側の保留情報の数が上限個数である４個未満であることを条件として（ステップＳ９３０２：ＮＯ）、普図保留エリア２２４ｃへの格納処理を実行する（ステップＳ９３０３）。当該格納処理では、Ｒレジスタ２６８の数値情報を普図側の保留情報として、普図保留エリア２２４ｃの第１エリア３２４ａ～第４エリア３２４ｄにおける普図側の保留情報が記

憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、普図側の保留情報を取得した場合には、普図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて普図保留表示部１９８ｂの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【２０６９】

ステップＳ９３０１にて否定判定をした場合、ステップＳ９３０２にて肯定判定をした場合又はステップＳ９３０３の処理を実行した場合、主側ＲＯＭ２２３に記憶されている普図普電アドレステーブルを読み出す（ステップＳ９３０４）。普図普電アドレステーブルには、普図普電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。普図普電カウンタは、普図普電制御処理にて実行すべき処理内容を主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのカウンタである。

【２０７０】

普図普電カウンタは「０」～「３」の値を取り得るものであり「０」～「３」の各値は各処理（ステップＳ９３０７～ステップＳ９３１０）に対応している。具体的には、普図普電カウンタの値が「０」である場合には普図表示部１９８ａにおける変動表示回を開始させるための処理である普図変動開始処理（ステップＳ９３０７）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「１」である場合には普図表示部１９８ａにおける変動表示回を進行させるための処理である普図変動中処理（ステップＳ９３０８）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「２」である場合には普図表示部１９８ａにおける変動表示回を終了させるための処理である普図確定中処理（ステップＳ９３０９）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「３」である場合には第２作動口１９４における普電役物１９４ａの普電開放状態を制御するための処理である普電制御処理（ステップＳ９３１０）が実行対象となる。

【２０７１】

普図普電制御処理では、普図普電アドレステーブルを読み出した後は（ステップＳ９３０４）、普図普電カウンタの情報に対応した開始アドレスを普図普電アドレステーブルから取得し（ステップＳ９３０５）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップＳ９３０６）。以下、ステップＳ９３０７～ステップＳ９３１０の各処理について個別に説明する。

【２０７２】

まずステップＳ９３０７の普図変動開始処理について説明する。

【２０７３】

普図変動開始処理では、普図側の保留情報が普図保留エリア２２４ｃに記憶されていることを条件として、データ設定処理を実行する。データ設定処理では、普図保留エリア２２４ｃの第１エリア３２４ａに格納されたデータを普図用の実行エリア３２５に移動する。その後、普図保留エリア２２４ｃの記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア３２４ａ～３２４ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第２エリア３２４ｂ→第１エリア３２４ａ、第３エリア３２４ｃ→第２エリア３２４ｂ、第４エリア３２４ｄ→第３エリア３２４ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第４エリア３２４ｄを「０」クリアする。また、データ設定処理では、普図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて普図保留表示部１９８ｂの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【２０７４】

その後、現状が開閉実行モードではない場合には主側ＲＡＭ２２４に設けられた第１高頻度フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。第１高頻度フラグは、サポートモードが第１高頻度サポートモードであるか否かを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグであり、第１高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第１高頻度フラグに「１」がセットされ、当該第１高頻度サポートモードが終了する場合に第１高頻度フラグが「０」クリアされる。

【２０７５】

開閉実行モードである場合、主側ＲＯＭ２２３から主側ＲＡＭ２２４に普図側の低確率テーブルを読み出す。また、開閉実行モードではないものの第１高頻度フラグに「１」がセットされていない場合、つまりサポートモードが低頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードである場合、主側ＲＯＭ２２３から主側ＲＡＭ２２４に普図側の低確率テーブルを読み出す。一方、開閉実行モードではなくさらに第１高頻度フラグに「１」がセットされている場合、つまりサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合、主側ＲＯＭ２２３から主側ＲＡＭ２２４に普図側の高確率テーブルを読み出す。普図側の低確率テーブル及び普図側の高確率テーブルのそれぞれには電役開放当選となるＲレジスタ２６８の値が設定されている。この場合、普図側の高確率テーブルの方が普図側の低確率テーブルよりも電役開放当選となるＲレジスタ２６８の値の数が多く設定されている。これにより、普図側の高確率テーブルが参照される場合の方が普図側の低確率テーブルが参照される場合よりも電役開放当選となる確率が高くなる。つまり、後述する普図当否判定処理の判定モードとして電役開放当選となる確率が相対的に高低となるように普図側の高確率モードと普図側の低確率モードとが存在している。普図側の低確率テーブルは電役開放当選となる確率が１／２となるように設定されており、普図側の高確率テーブルは電役開放当選となる確率が４／５となるように設定されているが、普図側の高確率モードの方が普図側の低確率モードよりも電役開放当選となる確率が高いのであればこれら電役開放当選となる確率は任意である。

【２０７６】

普図側の低確率テーブルを読み出した場合、又は普図側の高確率テーブルを読み出した場合には、普図当否判定処理を実行する。普図当否判定処理では当該読み出したテーブルに対して、今回の普図当否判定処理の実行対象となっている普図側の保留情報（Ｒレジスタ２６８から取得した数値情報）を照合する。普図当否判定処理の結果が電役開放当選である場合、普図当選結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、普図表示部１９８ａにおける今回の変動表示回において最終的に停止表示させる普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ２２３から主側ＲＡＭ２２４に読み出す。一方、普図当否判定処理の結果が電役開放当選ではない場合、普図外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、普図表示部１９８ａに今回の表示継続回において最終的に停止表示させる普図外れ結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ２２３から主側ＲＡＭ２２４に読み出す。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報とは異なっている。

【２０７７】

普図当選結果用の停止結果設定処理又は普図外れ結果用の停止結果設定処理を実行した場合、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し、開閉実行モードではない場合には主側ＲＡＭ２２４に設けられた第１高頻度フラグ及び第２高頻度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。第１高頻度フラグは既に説明したとおり、サポートモードが第１高頻度サポートモードであるか否かを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグであり、第１高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第１高頻度フラグに「１」がセットされ、当該第１高頻度サポートモードが終了する場合に第１高頻度フラグが「０」クリアされる。第２高頻度フラグは、サポートモードが第２高頻度サポートモードであるか否かを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグであり、第２高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第２高頻度フラグに「１」がセットされ、当該第２高頻度サポートモードが終了する場合に第２高頻度フラグが「０」クリアされる。

【２０７８】

開閉実行モードである場合、今回の普図表示部１９８ａにおける変動表示回の継続期間として長期間である１０秒に対応する情報を、主側ＲＡＭ２２４に設けられた普図側タイマカウンタに設定する。また、第１高頻度フラグ及び第２高頻度フラグの両方に「１」がセットされていない場合、つまりサポートモードが低頻度サポートモードである場合、今回の普図表示部１９８ａにおける変動表示回の継続期間として長期間である１０秒に対応する情報を、主側ＲＡＭ２２４に設けられた普図側タイマカウンタに設定する。普図側タ

イマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２１２における特定制御のタイマ更新処理にて実行される。これにより、開閉実行モードである場合又はサポートモードが低頻度サポートモードである場合には普図表示部１９８ａにおける変動表示回が相対的に長い継続期間である長期間に亘って行われる。

【２０７９】

開閉実行モードではなくさらに第１高頻度フラグ又は第２高頻度フラグに「１」がセットされている場合、つまりサポートモードが第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードである場合、今回の普図表示部１９８ａにおける変動表示回の継続期間として短期間である１秒に対応する情報を、主側ＲＡＭ２２４の普図側タイマカウンタに設定する。これにより、サポートモードが第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードである場合には普図表示部１９８ａにおける変動表示回が相対的に短い継続期間である短期間に亘って行われる。

【２０８０】

その後、普図表示部１９８ａにおける絵柄の変動表示を開始させる。普図表示部１９８ａにて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側ＭＰＵ２２２に参照されるテーブルとして、普図用の変動表示テーブルが主側ＲＯＭ２２３に予め記憶されている。普図表示部１９８ａにおいて絵柄の変動表示が実行される場合には、普図当否判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。普図表示部１９８ａにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、普図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における１周分の制御データが設定されている。したがって、普図表示部１９８ａにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、確定表示を行う直前まで普図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。その後、普図普電カウンタの値を１加算する。これにより、普図普電カウンタの値は普図変動中処理（ステップＳ９３０８）に対応する「１」となる。

【２０８１】

次に、普図普電制御処理（図１６８）におけるステップＳ９３０８の普図変動中処理について説明する。

【２０８２】

普図変動中処理では、普図表示部１９８ａにおける絵柄の変動表示中であって確定表示前のタイミングであるか否かを判定する。具体的には、今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が残り０．４秒となっている場合に確定表示前のタイミングであると判定する。確定表示前であれば、普図表示部１９８ａにおける絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。また、確定表示させるタイミングとなった場合には、普図表示部１９８ａにおける絵柄の表示態様を今回の普図当否判定処理の結果に対応した停止態様とする。そして、普図普電カウンタの値を１加算することで、当該カウンタの値を普図確定中処理に対応したものに更新する。

【２０８３】

次に、普図普電制御処理（図１６８）におけるステップＳ９３０９の普図確定中処理について説明する。

【２０８４】

今回の変動表示回の確定表示期間（具体的には０．４秒）が経過している場合には、今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選であるか否かを判定する。電役開放当選ではない場合、普図普電カウンタの値を「０」クリアした後に、本普図確定中処理を終了する。これにより、普図普電カウンタの値が普図変動開始処理に対応したものとなる。一方、電役開放当選である場合、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し、開閉実行モードではない場合には主側ＲＡＭ２２４の第１高頻度フラグ及び第２高頻度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。開閉実行モードである場合、短開放用設定処理を実行する。また、開閉実行モードではないものの第１高頻度フラグ及び第２高頻度フラグの両方に「１」がセットされていない場合、つまりサポートモードが低頻度サポートモードである場合、短開放用設定処理を実行する。

【２０８５】
短開放用設定処理では、主側ＲＡＭ２２４に設けられた普電開放カウンタに「１」をセットするとともに、主側ＲＡＭ２２４に設けられた普電入賞カウンタに「１０」をセットする。また、主側ＲＡＭ２２４の普図側タイマカウンタに普電側の短開放の継続期間である０．７秒に対応する情報をセットする。普電開放カウンタは今回の普電開放状態において第２作動口１９４の普電役物１９４ａを開放状態とする回数を主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのカウンタである。普電入賞カウンタは今回の普電開放状態において第２作動口１９４への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である１０個に到達したか否かを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのカウンタである。
【２０８６】
短開放用設定処理が実行されることにより、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは低期待度モードとなる。つまり、低期待度モードの普電開放状態では、普電役物１９４ａの短開放が１回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は０．６秒であるため、普電役物１９４ａの短開放が１回発生した場合には第２作動口１９４への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は１個程度である。
【２０８７】
開閉実行モードではなくさらに第１高頻度フラグ又は第２高頻度フラグに「１」がセットされている場合、つまりサポートモードが第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードである場合、長開放用設定処理を実行する。長開放用設定処理では、主側ＲＡＭ２２４の普電開放カウンタに「３」をセットするとともに、主側ＲＡＭ２２４の普電入賞カウンタに「１０」をセットする。また、主側ＲＡＭ２２４の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である２秒に対応する情報をセットする。長開放用設定処理が実行されることにより、第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは高期待度モードとなる。つまり、高期待度モードの普電開放状態では、普電役物１９４ａの長開放が３回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は０．６秒であるため、普電役物１９４ａの長開放が１回発生した場合には第２作動口１９４に３個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では第２作動口１９４が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間を挟んで長開放が３回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には９個程度の遊技球が入球し得る。なお、普電開放状態は第２作動口１９４への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である１０個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第２作動口１９４に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。
【２０８８】
短開放用設定処理又は長開放用設定処理を実行した場合、普電用の駆動部１９４ｂへの駆動信号の出力を開始することで第２作動口１９４の普電役物１９４ａを開放状態とする。その後、普図普電カウンタの値を１加算することで、当該カウンタの値を普電制御処理に対応したものに更新する。
【２０８９】
次に、普図普電制御処理（図１６７）におけるステップＳ９３１０の普電制御処理について説明する。
【２０９０】
普電制御処理では、第２作動口１９４への入賞が発生している場合にその入賞個数に対応する値を主側ＲＡＭ２２４の普電入賞カウンタの値から減算する。そして、普電入賞カウンタの値が「０」である場合には主側ＲＡＭ２２４の普電開放カウンタの値を「０」クリアし、さらに普電用の駆動部１９４ｂへの駆動信号の出力を停止することで第２作動口１９４を閉鎖状態とする。そして、普図普電カウンタの値を「０」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップＳ９３０７）となる。

【２０９１】
第２作動口１９４への入賞が発生していない場合又は普電入賞カウンタの値が「０」ではない場合、主側ＲＡＭ２２４の普図側タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。普図側タイマカウンタの値が「０」である場合には、普電用の駆動部１９４ｂへの駆動信号の出力を停止することで第２作動口１９４を閉鎖状態とする。そして、主側ＲＡＭ２２４の普電開放カウンタの値を１減算し、１減算後における普電開放カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。１減算後における普電開放カウンタの値が１以上である場合、普電側のインターバル期間（具体的には１秒）に亘って第２作動口１９４を閉鎖状態に維持した後に、普電用の駆動部１９４ｂへの駆動信号の出力を再度行うことで第２作動口１９４を開放状態とする。また、主側ＲＡＭ２２４の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である２秒に対応する情報をセットする。これにより、第２作動口１９４が再度開放状態となるとともに、当該開放状態の継続期間として普電側の長開放の継続期間である２秒が設定される。１減算後における普電開放カウンタの値が「０」である場合には普図普電カウンタの値を「０」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップＳ９３０７）となる。
【２０９２】
＜特図特電制御処理＞
次に、タイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２１６にて実行される特図特電制御処理について、図１６９のフローチャートを参照しながら説明する。
【２０９３】
まず保留情報の取得処理を実行する（ステップＳ９４０１）。保留情報の取得処理では、第１作動口１９３への入賞が発生しており、さらに第１特図保留エリア３２１に記憶されている第１保留情報の数が上限記憶数未満である場合、第１保留情報取得処理を実行する。第１保留情報取得処理では、当たり乱数カウンタＣ１、種別乱数カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１特図保留エリア３２１の記憶エリアのうち、保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。また、保留情報の取得処理（ステップＳ９４０１）では、第２作動口１９４への入賞が発生しており、さらに第２特図保留エリア３２２に記憶されている第２保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として、第２保留情報取得処理を実行する。第２保留情報取得処理では、当たり乱数カウンタＣ１、種別乱数カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２特図保留エリア３２２の記憶エリアのうち保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。
【２０９４】
ステップＳ９４０１にて保留情報の取得処理を実行した後は、主側ＲＡＭ２２４に設けられた特図特電カウンタの数値情報を読み出すとともに（ステップＳ９４０２）、主側ＲＯＭ２２３に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップＳ９４０３）。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップＳ９４０４）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップＳ９４０５）。
【２０９５】
特図特電カウンタは、特図特電制御処理におけるステップＳ９４０６～ステップＳ９４１２の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＭＰＵ２２２にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップＳ９４０６～ステップＳ９４１２の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタの値が「０」である場合にはステップＳ９４０６の特図変動開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「１」である場合にはステップＳ９４０７の特図変動中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「２」である場合にはステップＳ９４０８の特図確定中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「３」である場合にはステップＳ９４０９の特電開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「４」である場合にはステップＳ９４１０の特電開放中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「５」である場合にはステップＳ９４１１の特電閉鎖中処

理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「６」である場合にはステップＳ９４１２の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップＳ９４０６～ステップＳ９４１２の各処理について個別に説明する。

【２０９６】

まずステップＳ９４０６の特図変動開始処理について説明する。なお、特図変動開始処理は既に遊技回が実行されている状況及び開閉実行モードが実行されている状況においては実行されない。

【２０９７】

特図変動開始処理では、第２特図保留エリア３２２に第２保留情報が格納されておらず第１特図保留エリア３２１に第１保留情報が格納されている場合、第１データ設定処理を実行する。第１データ設定処理では、第１特図保留エリア３２１の第１エリア３２１ａに格納されたデータを特図用の実行エリア３２３に移動させる。その後、第１特図保留エリア３２１の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア３２１ａ～３２１ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第２エリア３２１ｂ→第１エリア３２１ａ、第３エリア３２１ｃ→第２エリア３２１ｂ、第４エリア３２１ｄ→第３エリア３２１ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第４エリア３２１ｄを「０」クリアする。その後、主側ＲＡＭ２２４の第１特図保留カウンタの値を１減算する。これにより、特図ユニット１９７における第１特図保留表示部１９７ｃの表示内容が、第１保留情報が１個減少した内容に変更される。

【２０９８】

一方、第２特図保留エリア３２２に第２保留情報が格納されている場合には、当該第２保留情報よりも先に取得された第１保留情報が第１特図保留エリア３２１に記憶されていたとしても、第２データ設定処理を実行する。第２データ設定処理では、第２特図保留エリア３２２の第１エリア３２２ａに格納されたデータを特図用の実行エリア３２３に移動させる。その後、第２特図保留エリア３２２の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア３２２ａ～３２２ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第２エリア３２２ｂ→第１エリア３２２ａ、第３エリア３２２ｃ→第２エリア３２２ｂ、第４エリア３２２ｄ→第３エリア３２２ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第４エリア３２２ｄを「０」クリアする。その後、主側ＲＡＭ２２４の第２特図保留カウンタの値を１減算する。これにより、特図ユニット１９７における第２特図保留表示部１９７ｄの表示内容が、第２保留情報が１個減少した内容に変更される。

【２０９９】

上記のように第２保留情報が記憶されている場合には当該第２保留情報よりも先に取得された第１保留情報が記憶されていたとしても第２保留情報が特図用の実行エリア３２３へのシフト対象となる。これにより、第１保留情報よりも第２保留情報の方が、遊技回の開始対象として優先して消化されることとなる。

【２１００】

第１データ設定処理又は第２データ設定処理を実行した場合、当否判定処理を実行する。当否判定処理では、当否抽選モードが低確率モードであって遊技回の開始対象が第１保留情報であれば低確率時の第１当否テーブルを主側ＲＯＭ２２３から主側ＲＡＭ２２４に読み出し、当否抽選モードが低確率モードであって遊技回の開始対象が第２保留情報であれば低確率時の第２当否テーブルを主側ＲＯＭ２２３から主側ＲＡＭ２２４に読み出し、当否抽選モードが高確率モードであれば遊技回の開始対象が第１保留情報及び第２保留情報のいずれであっても高確率時の当否テーブルを主側ＲＯＭ２２３から主側ＲＡＭ２２４に読み出す。当否テーブルを読み出した後は、特図用の実行エリア３２３に格納された保留情報から、当否判定用の情報すなわち当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が、上記読み出した当否テーブルのうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、大当たり結果として設定されている数値情報の

いずれかと一致しているか否かを判定する。また、大当たり結果として設定されている数値情報と一致していない場合には、上記当否判定用の情報が、上記読み出した当否テーブルのうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、時短結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

【２１０１】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合、大当たり用の振分判定処理を実行する。大当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第１保留情報であれば第１特図用の大当たり振分テーブルを主側ＲＯＭ２２３から主側ＲＡＭ２２４に読み出し、遊技回の開始対象が第２保留情報であれば第２特図用の大当たり振分テーブルを主側ＲＯＭ２２３から主側ＲＡＭ２２４に読み出す。大当たり振分テーブルを読み出した後は、特図用の実行エリア３２３に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタＣ２から取得した数値情報を読み出し、上記大当たり振分テーブルを参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の大当たり結果に対応しているのかを特定する。

【２１０２】

大当たり用の振分判定処理を実行した後は、当該大当たり用の振分判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側ＲＡＭ２２４のフラグに「１」をセットする。その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部１９７ａ，１９７ｂに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ２２３に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ２２４に記憶する。

【２１０３】

当否判定処理の結果が大当たり結果ではなく時短結果である場合、時短用の振分判定処理を実行する。時短用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第１保留情報であれば第１特図用の時短振分テーブルを主側ＲＯＭ２２３から主側ＲＡＭ２２４に読み出し、遊技回の開始対象が第２保留情報であれば第２特図用の時短振分テーブルを主側ＲＯＭ２２３から主側ＲＡＭ２２４に読み出す。時短振分テーブルを読み出した後は、特図用の実行エリア３２３に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタＣ２から取得した数値情報を読み出し、上記時短振分テーブルを参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の時短結果に対応しているのかを特定する。

【２１０４】

時短用の振分判定処理を実行した後は、当該時短用の振分判定処理にて特定した時短結果の種類に対応する主側ＲＡＭ２２４のフラグに「１」をセットする。その後、時短結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部１９７ａ，１９７ｂに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ２２３に予め記憶されている時短結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ２２４に記憶する。

【２１０５】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び時短結果のいずれでもない場合、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第１特図表示部１９７ａ又は第２特図表示部１９７ｂに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ２２３に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ２２４に記憶する。

【２１０６】

大当たり結果用の停止結果設定処理、時短結果用の停止結果設定処理又は外れ結果用の停止結果設定処理を実行した場合、変動表示期間の特定処理を実行する。変動表示期間の特定処理では、特図表示部１９７ａ，１９７ｂにおける絵柄の変動表示期間として、抽選モード、サポートモード及び遊技結果に対応する期間を特定する。

【２１０７】

その後、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマン

ドを音光側ＭＰＵ２３３に送信する。変動用コマンドには、変動表示期間の特定処理にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第１特図表示部１９７ａ及び第２特図表示部１９７ｂのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の大当たり結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が時短結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、時短結果に対応している場合にはいずれの種類の時短結果であるかを示す情報が含まれる。

【２１０８】

その後、第１特図表示部１９７ａ及び第２特図表示部１９７ｂのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる。そして、特図特電カウンタの値を１加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップＳ９４０７）に対応する「１」となる。

【２１０９】

なお、音光側ＭＰＵ２３３は変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合、それらコマンドに対応した遊技回用演出の実行内容を決定するための処理を実行する。そして、その処理結果に対応するテーブルに従って表示発光部２０４の発光制御及びスピーカ部２０５の音出力制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って表示発光部２０４における発光演出、及びスピーカ部２０５における音出力演出が実行される。また、音光側ＭＰＵ２３３は今回決定した遊技回用演出の実行内容に対応するコマンドを表示側ＭＰＵ２４３に送信する。表示側ＭＰＵ２４３は当該コマンドを受信することにより、そのコマンドに対応するテーブルに従って図柄表示装置１９９の表示制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って図柄表示装置１９９における表示演出が実行される。

【２１１０】

次に、特図特電制御処理（図１６９）のステップＳ９４０７にて実行される特図変動中処理について説明する。

【２１１１】

特図側タイマカウンタの値が１以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部１９７ａ，１９７ｂの表示内容の更新タイミングである場合、当該特図表示部１９７ａ，１９７ｂの表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、制御対象の特図表示部１９７ａ，１９７ｂにおける絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

【２１１２】

一方、特図側タイマカウンタの値が「０」である場合、すなわち変動表示期間が経過している場合、最終停止コマンドを音光側ＭＰＵ２３３に送信する。その後、遊技回の開始時に主側ＲＡＭ２２４に記憶された特図表示部１９７ａ，１９７ｂの絵柄の停止態様の情報を読み出す。これにより、制御対象の特図表示部１９７ａ，１９７ｂにおいて今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には０．５ｓｅｃ）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、特図特電カウンタの値を１加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップＳ９４０８）に対応する「２」となる。

【２１１３】

なお、音光側ＭＰＵ２３３は最終停止コマンドを受信した場合、それに対応したコマンドを表示側ＭＰＵ２４３に送信する。表示側ＭＰＵ２４３は当該コマンドを受信した場合、今回の遊技回の停止結果に対応する図柄の組合せを最終停止期間に亘って図柄表示装置１９９にて確定表示させる。

【２１１４】

次に、特図特電制御処理（図１６９）のステップＳ９４０８にて実行される特図確定中処理について説明する。

【２１１５】

特図側タイマカウンタの値が「０」であり最終停止期間が経過している場合であって、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合、オープニング期間に対応する情報（具体的には５秒）を特図側タイマカウンタにセットし、オープニングコマンドを音光側ＭＰＵ２３３に送信する。音光側ＭＰＵ２３３はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置１９９、表示発光部２０４及びスピーカ部２０５にて行われるようにする。その後、特図特電カウンタの値を１加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップＳ９４０９）に対応する「３」となる。また、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合、特図特電カウンタを「０」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳ９４０６）に対応する「０」となる。

【２１１６】

次に、特図特電制御処理（図１６９）のステップＳ９４０９にて実行される特電開始処理について説明する。

【２１１７】

特図側タイマカウンタの値が「０」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、今回の遊技結果が５Ｒ低確結果又は５Ｒ高確結果であれば主側ＲＡＭ２２４に設けられたラウンドカウンタに「５」をセットし、今回の遊技結果が１０Ｒ高確結果であれば主側ＲＡＭ２２４のラウンドカウンタに「１０」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には２９秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側ＲＡＭ２２４に設けられた入賞カウンタに「１０」をセットする。入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部１９２ｂへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置１９２を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を１加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップＳ９４１０）に対応する「４」となる。

【２１１８】

次に、特図特電制御処理（図１６９）のステップＳ９４１０にて実行される特電開放中処理について説明する。

【２１１９】

特図側タイマカウンタの値が「０」である場合、すなわち開放継続期間が経過している場合、主側ＲＡＭ２２４のラウンドカウンタの値を１減算するとともに特電用の駆動部１９２ｂへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置１９２を閉鎖状態とする。また、特電入賞装置１９２への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を１減算し、１減算後における入賞カウンタの値が「０」である場合には主側ＲＡＭ２２４のラウンドカウンタの値を１減算するとともに特電用の駆動部１９２ｂへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置１９２を閉鎖状態とする。また、ラウンドカウンタの値を１減算した場合、その１減算後のラウンドカウンタの値が１以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には３秒）を特図側タイマカウンタにセットした後に、特図特電カウンタの値を１加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップＳ９４１１）に対応する「５」となる。一方、１減算後のラウンドカウンタの値が「０」であれば、エンディング期間の情報（具体的には５秒）を特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側ＭＰＵ２３３に送信した後に、特図特電カウンタの値を２加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップＳ９４１２）に対応する「６」となる。なお、音光側ＭＰＵ２３３はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表

示装置１９９、表示発光部２０４及びスピーカ部２０５にて行われるようにする。
【２１２０】
次に、特図特電制御処理（図１６９）のステップＳ９４１１にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。
【２１２１】
特図側タイマカウンタの値が「０」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には２９秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側ＲＡＭ２２４の入賞カウンタに「１０」をセットする。また、特電用の駆動部１９２ｂへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置１９２を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を１減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップＳ９４１０）に対応する「４」となる。
【２１２２】
次に、特図特電制御処理（図１６９）のステップＳ９４１２にて実行される特電終了処理について説明する。
【２１２３】
特図側タイマカウンタの値が「０」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が５Ｒ高確結果又は１０Ｒ高確結果である場合には、主側ＲＡＭ２２４の高確率フラグに「１」をセットする。高確率フラグは既に説明したとおり当否抽選モードが高確率モードであるか否かを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグである。高確率フラグに「１」がセットされることで当否抽選モードが高確率モードとなる。
【２１２４】
その後、主側ＲＡＭ２２４の第１高頻度フラグに「１」をセットするとともに主側ＲＡＭ２２４の第２高頻度フラグを「０」クリアする。第１高頻度フラグは既に説明したとおりサポートモードが第１高頻度サポートモードであるか否かを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグであり、第２高頻度フラグは既に説明したとおりサポートモードが第２高頻度サポートモードであるか否かを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグである。第１高頻度フラグに「１」がセットされ第２高頻度フラグが「０」クリアされることでサポートモードが第１高頻度サポートモードとなる。その後、特図特電カウンタを「０」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳ９４０６）に対応する「０」となる。
【２１２５】
一方、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が５Ｒ低確結果である場合には、主側ＲＡＭ２２４の高確率フラグを「０」クリアする。高確率フラグが「０」クリアされることで当否抽選モードが低確率モードとなる。その後、主側ＲＡＭ２２４の第１高頻度フラグに「１」をセットするとともに主側ＲＡＭ２２４の第２高頻度フラグを「０」クリアする。第１高頻度フラグに「１」がセットされ第２高頻度フラグが「０」クリアされることでサポートモードが第１高頻度サポートモードとなる。その後、特図特電カウンタを「０」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳ９４０６）に対応する「０」となる。
【２１２６】
次に、主側ＭＰＵ２２２にて実行される停電監視処理について図１７０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、停電監視処理はタイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２０３にて実行される。なお、停電監視処理におけるステップＳ９５０１～ステップＳ９５０７の処理のうちステップＳ９５０３にて呼び出されて実行される第２スタックポインタ記憶処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行され、第２スタックポインタ記憶処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。
【２１２７】

まず停電が発生したか否かを判定する（ステップＳ９５０１）。ステップＳ９５０１では、停電監視基板２２５から主側ＣＰＵ２５１に入力されている停電信号のＨＩレベルからＬＯＷレベルへの立ち下がりが検出された場合に肯定判定を行う。なお、停電信号の詳細については後述する。

【２１２８】

停電の発生が特定された場合には（ステップＳ９５０１：ＹＥＳ）、第１スタックポインタ記憶処理を実行する（ステップＳ９５０２）。第１スタックポインタ記憶処理では、第１レジスタ群２６５におけるスタックポインタ２７９のデータを特定制御用のワークエリア２８１における第１スタックポインタエリアにセットする。これにより、電源遮断前に第１スタックポインタエリアにセットしたデータを、パチンコ機１６０への動作電力の供給開始後に第１レジスタ群２６５のスタックポインタ２７９に復帰させることが可能となる。

【２１２９】

その後、ＣＡＬＬＡ命令により非特定制御の処理である第２スタックポインタ記憶処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出し、第２スタックポインタ記憶処理を実行する（ステップＳ９５０３）。ＣＡＬＬＡ命令により第２スタックポインタ記憶処理が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止される。これにより、非特定制御の処理である第２スタックポインタ記憶処理の実行中に、特定制御の処理であるタイマ割込み処理が割り込んで開始されてしまわないようにすることができる。その後、使用レジスタ群切替回路２５２において第１レジスタ群２６５が使用対象となっている状態から第２レジスタ群２６６が使用対象となっている状態に切り替えられる。これにより、非特定制御の処理である第２スタックポインタ記憶処理では第２レジスタ群２６６が使用され、第１レジスタ群２６５に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【２１３０】

第２スタックポインタ記憶処理（ステップＳ９５０３）では、第２レジスタ群２６６におけるスタックポインタ３０９のデータを非特定制御用のワークエリア２８３における第２スタックポインタエリアにセットする。これにより、電源遮断前に第２スタックポインタエリアにセットしたデータを、パチンコ機１６０への動作電力の供給開始後に第２レジスタ群２６６のスタックポインタ３０９に復帰させることが可能となる。その後、「ＲＥＴＡ」という命令により第２スタックポインタ記憶処理（ステップＳ９５０３）を終了させる。ＲＥＴＡ命令により第２スタックポインタ記憶処理が終了される場合には、使用対象のレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられ、タイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可された後に、第２スタックポインタ記憶処理が終了される。使用対象のレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられることにより、特定制御の処理では第１レジスタ群２６５が使用され、第２レジスタ群２６６に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【２１３１】

ステップＳ９５０３にて第２スタックポインタ記憶処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２８１の停電フラグに「１」をセットし（ステップＳ９５０４）、チェックサムの算出処理を実行する（ステップＳ９５０５）。チェックサムの算出処理では、特定制御用のワークエリア２８１及び特定制御用のスタックエリア２８２についてチェックサムを算出するとともに、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２８１に記憶する。なお、特定制御用のワークエリア２８１において、特定制御用のワークエリア２８１についてのチェックサム及び特定制御用のスタックエリア２８２についてのチェックサムが記憶されるエリアは、チェックサムの算出対象となるエリアから除外されている。これにより、チェックサムが記憶されたことが原因となって特定制御用のワークエリア２８１についてのチェックサムの値が変化してしまうことを防止できる。

【２１３２】

その後、アクセス禁止処理を実行する（ステップＳ９５０６）。アクセス禁止処理では、監視制御用レジスタ群２５７のアクセス制御レジスタに「０」をセットすることにより当該アクセス制御レジスタを「０」クリアする。これにより、主側ＲＡＭ２２４へのアクセスが禁止されている状態とすることができるとともに、主側ＲＡＭ２２４への異常アクセス又はノイズが原因となって主側ＲＡＭ２２４のデータが破壊されてしまうことを防止できる。その後、出力ポートのクリア処理を実行する（ステップＳ９５０７）。出力ポートのクリア処理では、監視制御用レジスタ群２５７の第１出力データレジスタ及び第２出力データレジスタに「０」をセットすることにより、当該第１出力データレジスタ及び第２出力データレジスタを「０」クリアする。そして、監視制御用レジスタ群２５７における出力先選択レジスタの値を「１」から「６」まで順次更新することにより第１特図表示部１９７ａ、第２特図表示部１９７ｂ、第１特図保留表示部１９７ｃ、第２特図保留表示部１９７ｄ、普図表示部１９８ａ及び普図保留表示部１９８ｂへ出力されている表示データを「０」クリアした後に、出力先選択レジスタを「０」クリアする。出力ポートのクリア処理（ステップＳ９５０７）が実行されることにより、主側ＭＰＵ２２２の全ての出力ポートがクリアされている状態となる。その後、主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が停止されるまで処理の進行を待機する。

【２１３３】

このように、アクセス禁止処理（ステップＳ９５０６）及び出力ポートのクリア処理（ステップＳ９５０７）では、監視制御用レジスタ群２５７に含まれているレジスタの設定が行われる。既に説明したとおり、第１レジスタ群２６５のＶレジスタ２７８にレジスタ用上位第２アドレス情報（「ＡＢＨ」）が設定されている状態において、当該レジスタに対応するアドレスの下位１バイトの情報を設定したＯＵＴ命令を実行する。これにより、当該レジスタに対応するアドレス（２バイト）を設定したＬＤ命令を実行する構成と比較して、当該レジスタに情報を設定するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【２１３４】

次に、タイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２１０にて実行される入球検知処理（図１７２）の説明に先立ち、入賞に関する構成について説明する。

【２１３５】

既に説明したとおり、監視制御用レジスタ群２５７には、第０～第７エッジ計測レジスタが設けられている。また、既に説明したとおり、第０エッジ計測レジスタの値は第１入賞口検知センサ３３１ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合に「１」となり、第１エッジ計測レジスタの値は第２入賞口検知センサ３３２ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合に「１」となり、第２エッジ計測レジスタの値は第３入賞口検知センサ３３３ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合に「１」となり、第３エッジ計測レジスタの値は特電検知センサ３３４ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合に「１」となり、第４エッジ計測レジスタの値は第１作動口検知センサ３３５ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合に「１」となり、第５エッジ計測レジスタの値は第２作動口検知センサ３３６ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合に「１」となり、第６エッジ計測レジスタの値はアウト口検知センサ３３７ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合に「１」となり、第７エッジ計測レジスタの値はゲート検知センサ３３８ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合に「１」となる。

【２１３６】

第０～第７エッジ計測レジスタは、「ＡＢ５０Ｈ」～「ＡＢ５７Ｈ」という連続するアドレス範囲に設けられている。当該アドレス範囲の上位１バイトは、Ｖレジスタ２７８に格納されている「ＡＢＨ」で共通している。入球検知処理（図１７２）では、まず第０エッジ計測レジスタに対応するアドレスの下位１バイト（具体的には「５０Ｈ」）をＣレジスタ２７２ｂにセットする。これにより、Ｖレジスタ２７８のデータ（「ＡＢＨ」）とＣレジスタ２７２ｂのデータ（「５０Ｈ」）とを組み合わせて得られるアドレス（「ＡＢ５０Ｈ」）により第０エッジ計測レジスタのアドレス指定を可能な状態となる。その後、Ｃ

レジスタ２７２ｂの値を１加算して更新する処理を行う度に、第１エッジ計測レジスタ→第２エッジ計測レジスタ→…→第７エッジ計測レジスタの順番で、Ｖレジスタ２７８のデータとＣレジスタ２７２ｂのデータとを組み合わせて得られるアドレスにより指定されるレジスタが更新される。

【２１３７】

図１７１は特定制御用のワークエリア２８１に設けられた各種記憶エリア及び非特定制御用のワークエリア２８３に設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。

【２１３８】

図１７１に示すように、特定制御用のワークエリア２８１には確認フラグ群２８１ａが設けられている。確認フラグ群２８１ａには第１入賞確認フラグ、第２入賞確認フラグ、第３入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第１作動入賞確認フラグ、第２作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグが設けられている。第１入賞確認フラグは第１入賞口検知センサ３３１ａにて１個の遊技球が検知されたことを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグであり、第２入賞確認フラグは第２入賞口検知センサ３３２ａにて１個の遊技球が検知されたことを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグであり、第３入賞確認フラグは第３入賞口検知センサ３３３ａにて１個の遊技球が検知されたことを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグであり、特電入賞フラグは特電入賞装置１９２に１個の遊技球が入球したことを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグであり、第１作動入賞確認フラグは第１作動口１９３に１個の遊技球が入球したことを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグであり、第２作動入賞確認フラグは第２作動口１９４に１個の遊技球が入球したことを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグであり、アウト確認フラグはアウト口検知センサ３３７ａにて１個の遊技球が検知されたことを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグであり、ゲート入賞確認フラグはスルーゲート１９５に１個の遊技球が入球したことを主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのフラグである。

【２１３９】

次に、主側ＭＰＵ２２２にて実行される入球検知処理について図１７２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、入球検知処理はタイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２１０にて実行される。なお、入球検知処理におけるステップＳ９６０１～ステップＳ９６０９の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【２１４０】

まず「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という命令を実行する（ステップＳ９６０１）。当該命令が実行されることにより、Ｋレジスタ２７７のデータ（「Ａ０Ｈ」）と、Ｋ´レジスタ２９７のデータ（「Ａ１Ｈ」）とが交換される。これにより、Ｋレジスタ２７７に特定制御用のワークエリア２８１における第２アドレス範囲の上位１バイトである「Ａ１Ｈ」がセットされている状態となる。このように、Ｋレジスタ２７７に「Ａ１Ｈ」をセットするための命令として「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という１バイトの交換命令が設定されている構成であることにより、Ｋレジスタ２７７に「Ａ１Ｈ」という情報を設定するための転送命令（具体的には「ＬＤ　Ｋ，Ａ１Ｈ」という２バイトのＬＤ命令）が設定されている構成と比較して、Ｋレジスタ２７７に「Ａ１Ｈ」をセットするためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

【２１４１】

その後、各種フラグクリア処理を実行する（ステップＳ９６０２）。各種フラグクリア処理では、特定制御用のワークエリア２８１の確認フラグ群２８１ａに設けられた第１入賞確認フラグ、第２入賞確認フラグ、第３入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第１作動入賞確認フラグ、第２作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「０」クリアする。

【２１４２】

その後、監視制御用レジスタ群２５７の第０エッジ計測レジスタに対応するアドレス（

「ＡＢ５０Ｈ」）の下位１バイト（「５０Ｈ」）をＣレジスタ２７２ｂにセットする（ステップＳ９６０３）。これにより、Ｖレジスタ２７８のデータとＣレジスタ２７２ｂのデータとを組み合わせて得られるアドレスにより第０エッジ計測レジスタのアドレス指定を可能な状態となる。

【２１４３】

その後、賞球個数が１０個に設定されている入球部（具体的には、第１入賞口検知センサ３３１ａに対応する一般入賞口１９１、第２入賞口検知センサ３３２ａに対応する一般入賞口１９１、又は第３入賞口検知センサ３３３ａに対応する一般入賞口１９１）への入球に対応する処理を行う１０個賞球対応処理を実行する（ステップＳ９６０４）。図１７３は１０個賞球対応処理を示すフローチャートである。なお、１０個賞球対応処理におけるステップＳ９７０１～ステップＳ９７１６の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【２１４４】

まず「ＬＤＫ　Ａ，（１０ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ）」という命令を実行する（ステップＳ９７０１）。「１０ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ」は、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた１０個賞球用カウンタに対応する２バイトのアドレスの下位１バイトである。当該アドレスは特定制御用のワークエリア２８１の第２アドレス範囲に含まれている。１０個賞球用カウンタは１０個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのカウンタである。「ＬＤＫ　Ａ，（１０ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ）」という命令では、Ｋレジスタ２７７に格納されている「Ａ１Ｈ」という特定用上位第２基準アドレス情報と「１０ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ」とを組み合わせることにより得られるアドレスで、転送元エリアとして１０個賞球用カウンタが特定される。「ＬＤＫ　Ａ，（１０ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、１０個賞球用カウンタのデータがＡレジスタ２７１ａに読み出される。

【２１４５】

このように、１０個賞球用カウンタのデータをＡレジスタ２７１ａに読み出すための命令として１０個賞球用カウンタに対応するアドレスの下位１バイトを含む「ＬＤＫ　Ａ，（１０ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ）」という命令（２バイト）が設定されている構成であることにより、１０個賞球用カウンタに対応するアドレス（２バイト）を含む「ＬＤ　Ａ，（１０ＫＳＨＫＹＣ）」という命令（３バイト）が設定されている構成と比較して、１０個賞球用カウンタのデータをＡレジスタ２７１ａに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。

【２１４６】

その後、「ＩＮ　Ｂ，（Ｃ）」という命令を実行する（ステップＳ９７０２）。「ＩＮＢ，（Ｃ）」という命令は、後述するステップＳ９７０７及びステップＳ９７１２においても実行される。「ＩＮ」はＶレジスタ２７８，３０８のデータを利用してアドレス指定を行う入力命令である。また、「Ｂ」は情報の読み出し先をＢレジスタ２７２ａとする内容であるとともに、「（Ｃ）」はＣレジスタ２７２ｂのデータを情報の読み出し元となるレジスタのアドレス指定の下位１バイトとして利用する内容である。「ＩＮ　Ｂ，（Ｃ）」という命令では、Ｖレジスタ２７８に格納されているデータ（「ＡＢＨ」というレジスタ用上位第２基準アドレス情報）と、Ｃレジスタ２７２ｂに格納されているデータ（「５０Ｈ」）とを組み合わせることにより得られるアドレス（「ＡＢ５０Ｈ」）により情報の読み出し元として第０エッジ計測レジスタが特定される。「ＩＮ　Ｂ，（Ｃ）」という命令が実行されることにより、第０計測レジスタのデータ（８ビット）がＢレジスタ２７２ａに読み出される。

【２１４７】

このように、Ｖレジスタ２７８のデータを利用するＩＮ命令により第０エッジ計測レジスタのデータを読み出す構成であることにより、ＬＤ命令により第０エッジ計測レジスタのデータを読み出す構成（具体的には「ＬＤ　ＨＬ，ＡＢ５０Ｈ」という命令でＨＬレジスタ２７４に「ＡＢ５０Ｈ」を設定するとともに「ＬＤ　Ｂ，（ＨＬ）」という命令で第

０エッジ計測レジスタのデータをＢレジスタ２７２ａに読み出す構成）と比較して、第０エッジ計測レジスタのデータをＢレジスタ２７２ａに読み出すためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

【２１４８】

その後、ステップＳ９７０２にてＢレジスタ２７２ａに読み出した第０エッジ計測レジスタの値が「１」である場合（ステップＳ９７０３：ＹＥＳ）、すなわち第１入賞口検知センサ３３１ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合には、特定制御用のワークエリア２８１における第１入賞確認フラグに「１」をセットする（ステップＳ９７０４）。

【２１４９】

その後、Ａレジスタ２７１ａの値を１加算する（ステップＳ９７０５）。ステップＳ９７０１にて既に説明したとおり、Ａレジスタ２７１ａには、１０個賞球用カウンタから読み出したデータが格納されている。このように、１０個賞球用カウンタの値は、Ａレジスタ２７１ａに読み出された後、第１入賞口検知センサ３３１ａにおいて１個の遊技球の通過が検出されたことを条件として１加算される。

【２１５０】

ステップＳ９７０３にて否定判定を行った場合、又はステップＳ９７０５の処理を行った場合には、Ｃレジスタ２７２ｂの値を１加算する（ステップＳ９７０６）。これにより、監視制御用レジスタ群２５７の第１エッジ計測レジスタに対応するアドレスの下位１バイト（「５１Ｈ」）がＣレジスタ２７２ｂにセットされている状態となる。

【２１５１】

その後、上述したステップＳ９７０２と同様に、「ＩＮ　Ｂ，（Ｃ）」という命令を実行する（ステップＳ９７０７）。「ＩＮ　Ｂ，（Ｃ）」という命令では、Ｖレジスタ２７８に格納されているデータ（「ＡＢＨ」）と、Ｃレジスタ２７２ｂに格納されているデータ（「５１Ｈ」）とを組み合わせることにより得られるアドレス（「ＡＢ５１Ｈ」）により情報の読み出し元として第１エッジ計測レジスタが特定される。「ＩＮ　Ｂ，（Ｃ）」という命令が実行されることにより、第１計測レジスタのデータ（８ビット）がＢレジスタ２７２ａに読み出される。

【２１５２】

その後、ステップＳ９７０７にてＢレジスタ２７２ａに読み出した第１エッジ計測レジスタの値が「１」である場合（ステップＳ９７０８：ＹＥＳ）、すなわち第２入賞口検知センサ３３２ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合には、特定制御用のワークエリア２８１における第２入賞確認フラグに「１」をセットする（ステップＳ９７０９）。

【２１５３】

その後、Ａレジスタ２７１ａの値を１加算する（ステップＳ９７１０）。既に説明したとおり、Ａレジスタ２７１ａには、１０個賞球用カウンタから読み出したデータが格納されている。このように、１０個賞球用カウンタの値は、Ａレジスタ２７１ａに読み出された後、第２入賞口検知センサ３３２ａにおいて１個の遊技球の通過が検出されたことを条件として１加算される。

【２１５４】

ステップＳ９７０８にて否定判定を行った場合、又はステップＳ９７１０の処理を行った場合には、Ｃレジスタ２７２ｂの値を１加算する（ステップＳ９７１１）。これにより、監視制御用レジスタ群２５７における第２エッジ計測レジスタに対応するアドレスの下位１バイト（「５２Ｈ」）がＣレジスタ２７２ｂにセットされている状態となる。

【２１５５】

その後、上述したステップＳ９７０２及びステップＳ９７０７と同様に、「ＩＮ　Ｂ，（Ｃ）」という命令を実行する（ステップＳ９７１２）。「ＩＮ　Ｂ，（Ｃ）」という命令では、Ｖレジスタ２７８に格納されているデータ（「ＡＢＨ」）と、Ｃレジスタ２７２ｂに格納されているデータ（「５２Ｈ」）とを組み合わせることにより得られるアドレス

（「ＡＢ５２Ｈ」）により情報の読み出し元として第２エッジ計測レジスタが特定される。「ＩＮ　Ｂ，（Ｃ）」という命令が実行されることにより、第２計測レジスタのデータ（８ビット）がＢレジスタ２７２ａに読み出される。

【２１５６】

その後、ステップＳ９７１２にてＢレジスタ２７２ａに読み出した第１エッジ計測レジスタの値が「１」である場合（ステップＳ９７１３：ＹＥＳ）、すなわち第３入賞口検知センサ３３３ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合には、特定制御用のワークエリア２８１における第３入賞確認フラグに「１」をセットする（ステップＳ９７１４）。

【２１５７】

その後、Ａレジスタ２７１ａの値を１加算する（ステップＳ９７１５）。既に説明したとおり、Ａレジスタ２７１ａには、１０個賞球用カウンタから読み出したデータが格納されている。このように、１０個賞球用カウンタの値は、Ａレジスタ２７１ａに読み出された後、第３入賞口検知センサ３３３ａにおいて１個の遊技球の通過が検出されたことを条件として１加算される。

【２１５８】

ステップＳ９７１３にて否定判定を行った場合、又はステップＳ９７１５の処理を行った場合には、「ＬＤＫ　（１０ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ），Ａ」という命令を実行する（ステップＳ９７１６）。「ＬＤＫ　（１０ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ），Ａ」という命令が実行されることにより、Ａレジスタ２７１ａのデータ（１０個賞球用カウンタからＡレジスタ２７１ａに読み出された後に更新されたデータ又は更新されなかったデータ）が特定制御用のワークエリア２８１に設けられた１０個賞球用カウンタにセットされる。既に説明したとおり、１０個賞球用カウンタの値は、Ａレジスタ２７１ａに読み出された後、第１入賞口検知センサ３３１ａにおいて１個の遊技球の通過が検出されたことを条件として１加算され、第２入賞口検知センサ３３２ａにおいて１個の遊技球の通過が検出されたことを条件として１加算され、第３入賞口検知センサ３３３ａにおいて１個の遊技球の通過が検出されたことを条件として１加算される。したがって、ステップＳ９７１３の処理が実行されることにより、第１～第３入賞口検知センサ３３１ａ～３３３ａにおける遊技球の検知結果に基づいて１０個賞球用カウンタの値を更新することができる。

【２１５９】

このように、Ａレジスタ２７１ａのデータを１０個賞球用カウンタにセットするための命令として「ＬＤＫ　（１０ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ），Ａ」という２バイトのＬＤＫ命令が設定されている構成であることにより、「ＬＤ　（１０ＫＳＨＫＹＣ），Ａ」という３バイトのＬＤ命令が設定されている構成と比較して、Ａレジスタ２７１ａのデータを１０個賞球用カウンタにセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。

【２１６０】

入球検知処理（図１７２）の説明に戻り、ステップＳ９６０４にて１０個賞球対応処理を実行した後は、賞球個数が１５個に設定されている入球部（具体的には、特電入賞装置１９２）への入球に対応する処理を行う１５個賞球用処理を実行する（ステップＳ９６０５）。１５個賞球対応処理では、まず「ＬＤＫ　Ａ，（１５ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ）」という命令を実行する。「１５ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ」は、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた１５個賞球用カウンタに対応する２バイトのアドレスの下位１バイトである。当該アドレスは特定制御用のワークエリア２８１の第２アドレス範囲に含まれている。１５個賞球用カウンタは１５個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのカウンタである。「ＬＤＫ　Ａ，（１５ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、１５個賞球用カウンタのデータがＡレジスタ２７１ａに読み出される。その後、監視制御用レジスタ群２５７の第３エッジ計測レジスタの値が「１」である場合、すなわち特電検知センサ３３４ａにおいて１個の遊技球の通過が検出されている場合には、特電入賞確認フラグに「１」をセットし、Ａレジスタ２７１ａの値を１加算す

る。このように、１５個賞球用カウンタの値は、Ａレジスタ２７１ａに読み出された後、特電検知センサ３３４ａにおいて１個の遊技球の通過が検出されたことを条件として１加算される。

【２１６１】

１５個賞球対応処理（ステップＳ９６０５）では、第３エッジ計測レジスタの値が「０」であると判定した場合、又はＡレジスタ２７１ａの値を１加算する処理を行った場合には、「ＬＤＫ　（１５ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ），Ａ」という命令を実行する。「ＬＤＫ　（１５ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ），Ａ」という命令が実行されることにより、Ａレジスタ２７１ａのデータ（１５個賞球用カウンタからＡレジスタ２７１ａに読み出された後に更新されたデータ又は更新されなかったデータ）が特定制御用のワークエリア２８１の１５個賞球用カウンタにセットされる。これにより、特電入賞装置１９２における遊技球の検知結果に基づいて１５個賞球用カウンタの値を更新することができる。

【２１６２】

このように、１５個賞球用カウンタのデータをＡレジスタ２７１ａに読み出すための命令として「ＬＤＫ　Ａ，（１５ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ）」という２バイトのＬＤＫ命令が設定されている構成であることにより、「ＬＤ　Ａ，（１５ＫＳＨＫＹＣ）」という３バイトのＬＤ命令が設定されている構成と比較して、１５個賞球用カウンタのデータをＡレジスタ２７１ａに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。また、Ａレジスタ２７１ａのデータを１５個賞球用カウンタにセットするための命令として「ＬＤＫ　（１５ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ），Ａ」という２バイトのＬＤＫ命令が設定されている構成であることにより、「ＬＤ　（１５ＫＳＨＫＹＣ），Ａ」という３バイトのＬＤ命令が設定されている構成と比較して、Ａレジスタ２７１ａのデータを１５個賞球用カウンタにセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。

【２１６３】

入球検知対応処理（図１７２）では、ステップＳ９６０５にて１５個賞球対応処理を実行した後、賞球個数が１個に設定されている入球部（具体的には、第１作動口１９３及び第２作動口１９４）への入球に対応する処理を行う１個賞球用処理を実行する（ステップＳ９６０６）。１個賞球用処理では、まず「ＬＤＫ　Ａ，（１ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ）」という命令を実行する。「１ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ」は、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた１個賞球用カウンタに対応する２バイトのアドレスの下位１バイトである。当該アドレスは特定制御用のワークエリア２８１の第２アドレス範囲に含まれている。１個賞球用カウンタは１個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのカウンタである。「ＬＤＫ　Ａ，（１ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、１個賞球用カウンタのデータがＡレジスタ２７１ａに読み出される。その後、監視制御用レジスタ群２５７における第４エッジ計測レジスタの値が「１」である場合、すなわち第１作動口検知センサ３３５ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合には、第１作動入賞確認フラグに「１」をセットし、Ａレジスタ２７１ａの値を１加算する。このように、１個賞球用カウンタの値は、Ａレジスタ２７１ａに読み出された後、第１作動口検知センサ３３５ａにおいて１個の遊技球の通過が検出されたことを条件として１加算される。

【２１６４】

１個賞球対応処理（ステップＳ９６０６）では、第４エッジ計測レジスタの値が「０」であると判定した場合、又はＡレジスタ２７１ａの値を１加算する処理を行った場合には、監視制御用レジスタ群２５７における第５エッジ計測レジスタの値が「１」であるか否かを判定し、第５エッジ計測レジスタの値が「１」である場合、すなわち第２作動口検知センサ３３６ａにおいて１個の遊技球の通過が検出された場合には、第２作動入賞確認フラグに「１」をセットし、Ａレジスタ２７１ａの値を１加算する。このように、１個賞球用カウンタの値は、Ａレジスタ２７１ａに読み出された後、第２作動口検知センサ３３６ａにおいて１個の遊技球の通過が検出されたことを条件として１加算される。

【２１６５】
１個賞球対応処理（ステップＳ９６０６）では、第５エッジ計測レジスタの値が「０」であると判定した場合、又は第２作動口１９４への入球が発生したことに基づいてＡレジスタ２７１ａの値を１加算する処理を行った場合には、「ＬＤＫ　（１ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ），Ａ」という命令を実行する。「ＬＤＫ　（１ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ），Ａ」という命令が実行されることにより、Ａレジスタ２７１ａのデータ（１個賞球用カウンタからＡレジスタ２７１ａに読み出された後に更新されたデータ又は更新されなかったデータ）が特定制御用のワークエリア２８１の１個賞球用カウンタにセットされる。これにより、第１作動口１９３及び第２作動口１９４における遊技球の検知結果に基づいて１個賞球用カウンタの値を更新することができる。

【２１６６】
このように、１個賞球用カウンタのデータをＡレジスタ２７１ａに読み出すための命令として「ＬＤＫ　Ａ，（１ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ）」という２バイトのＬＤＫ命令が設定されている構成であることにより、「ＬＤ　Ａ，（１ＫＳＨＫＹＣ）」という３バイトのＬＤ命令が設定されている構成と比較して、１個賞球用カウンタのデータをＡレジスタ２７１ａに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。また、Ａレジスタ２７１ａのデータを１個賞球用カウンタにセットするための命令として「ＬＤＫ　（１ＫＳＨＫＹＣ＿Ｌ），Ａ」という２バイトのＬＤＫ命令が設定されている構成であることにより、「ＬＤ　（１ＫＳＨＫＹＣ），Ａ」という３バイトのＬＤ命令が設定されている構成と比較して、Ａレジスタ２７１ａのデータを１個賞球用カウンタにセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。

【２１６７】
入球検知対応処理（図１７２）では、ステップＳ９６０６にて１個賞球対応処理を実行した後、アウト確認フラグ設定用処理を実行する（ステップＳ９６０７）。アウト確認フラグ設定用処理では、監視制御用レジスタ群２５７における第６エッジ計測レジスタの値が「１」であること、すなわちアウト口検知センサ３３７ａにおいて１個の遊技球の通過が検出されたことを条件として、アウト確認フラグに「１」をセットする。その後、ゲート入賞確認フラグ設定用処理を実行する（ステップＳ９６０８）。ゲート入賞確認フラグ設定用処理では、監視制御用レジスタ群２５７における第７エッジ計測レジスタの値が「１」であること、すなわちゲート検知センサ３３８ａにおいて１個の遊技球の通過が検出されたことを条件として、ゲート入賞確認フラグに「１」をセットする。

【２１６８】
その後、既に説明したステップＳ９６０１と同様に、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という命令を実行する（ステップＳ９６０９）。当該命令が実行されることにより、Ｋレジスタ２７７のデータ（「Ａ１Ｈ」）と、Ｋ´レジスタ２９７のデータ（「Ａ０Ｈ」）とが交換される。これにより、Ｋレジスタ２７７に「Ａ０Ｈ」がセットされている状態、すなわちＬＤＫ命令により特定制御用のワークエリア２８１における第１アドレス範囲の上位１バイトを利用可能な状態となる。このように、Ｋレジスタ２７７に「Ａ０Ｈ」をセットするための命令として「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という１バイトの交換命令が設定されている構成であることにより、Ｋレジスタ２７７に「Ａ０Ｈ」という情報を設定するための転送命令（具体的には、「ＬＤ　Ｋ，Ａ０Ｈ」という２バイトのＬＤ命令）が設定されている構成と比較して、Ｋレジスタ２７７に「Ａ０Ｈ」をセットするためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

【２１６９】
上記のとおり、２バイトのアドレスを設定するＬＤ命令に代えて当該２バイトのアドレスの下位１バイトを設定するＬＤＫ命令を使用することにより、転送命令のバイト数を１バイト分低減することができる。また、Ｋレジスタ２７７に格納されている上位基準アドレス情報を「Ａ０Ｈ」から「Ａ１Ｈ」に切り替える命令、及びＫレジスタ２７７に格納されている上位基準アドレス情報を「Ａ１Ｈ」から「Ａ０Ｈ」に切り替える命令のそれぞれは１バイトの命令である。入球検知処理（図１７２）では、Ｋレジスタ２７７に格納され

ている上位基準アドレス情報を交換し、当該交換後の上位基準アドレス情報を利用する態様で３個以上（具体的には６個）のＬＤＫ命令を実行した後に、上位基準アドレス情報を戻す構成である。これにより、上位基準アドレス情報を交換することなく３個以上のＬＤ命令を実行する構成と比較して、入球検知処理（図１７２）に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【２１７０】

次に、タイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２１１における不正検知用処理の説明に先立ち、当該不正検知用処理に使用される特定制御用のワークエリア２８１の構成及び非特定制御用のワークエリア２８３の構成について説明する。既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア２８１には確認フラグ群２８１ａが設けられている。また、図１７１に示すように、特定制御用のワークエリア２８１には、第１セキュリティカウンタ２８１ｂ、特電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｃ及び普電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｄが設けられている。また、非特定制御用のワークエリア２８３には、第１～第８入賞監視タイマカウンタ２８３ａ～２８３ｈ、磁気検知カウンタ２８３ｉ、磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊ、第２セキュリティカウンタ２８３ｋ、第１～第３一般入賞異常フラグ２８３ｌ～２８３ｎ、特電入賞異常フラグ２８３ｏ、第１作動入賞異常フラグ２８３ｐ、第２作動入賞異常フラグ２８３ｑ、アウト異常フラグ２８３ｒ、ゲート入賞異常フラグ２８３ｓ及び磁気異常フラグ２８３ｔが設けられている。

【２１７１】

特定制御用のワークエリア２８１における第１セキュリティカウンタ２８１ｂ及び非特定制御用のワークエリア２８３における第２セキュリティカウンタ２８３ｋはいずれも、主側ＭＰＵ２２２から遊技ホールの管理コンピュータＨＣにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側ＭＰＵ２２２にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側ＭＰＵ２２２にて特定するために利用されるカウンタである。パルス状のセキュリティ信号を外部出力する契機となる事象としては、主側ＲＡＭ２２４のクリア処理の実行、入賞異常の検知、及び磁気異常の検知などが挙げられる。

【２１７２】

特定制御用のワークエリア２８１の特電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｃは、特電入賞装置１９２に設けられた特電検知センサ３３４ａにおける遊技球の検知を、開放状態である特電入賞装置１９２が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側ＭＰＵ２２２にて特定するために利用されるカウンタである。特定制御用のワークエリア２８１の普電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｄは、第２作動口１９４に設けられた第２作動口検知センサ３３６ａにおける遊技球の検知を、開放状態である第２作動口１９４が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側ＭＰＵ２２２にて特定するために利用されるカウンタである。

【２１７３】

非特定制御用のワークエリア２８３の第１～第３入賞監視タイマカウンタ２８３ａ～２８３ｃは３個設けられた一般入賞口１９１に１対１で対応している。第１～第３入賞監視タイマカウンタ２８３ａ～２８３ｃは、対応する一般入賞口１９１に設けられた入賞口検知センサ３３１ａ～３３３ａにおいて１個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側ＭＰＵ２２２にて特定するために利用されるカウンタである。

【２１７４】

非特定制御用のワークエリア２８３の第４入賞監視タイマカウンタ２８３ｄは、特電入賞装置１９２の特電検知センサ３３４ａにおいて１個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側ＭＰＵ２２２にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア２８３の第５入賞監視タイマカウンタ２８３ｅは、第１作動口１９３に設けられた第１作動口検知センサ３３５ａにおいて１個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側ＭＰＵ２２２にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア２８３の第６入賞監視タイマ

カウンタ２８３ｆは、第２作動口１９４の第２作動口検知センサ３３６ａにおいて１個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側ＭＰＵ２２２にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア２８３の第７入賞監視タイマカウンタ２８３ｇは、アウト口１８４ａに設けられたアウト口検知センサ３３７ａにおいて１個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側ＭＰＵ２２２にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア２８３の第８入賞監視タイマカウンタ２８３ｈは、スルーゲート１９５に設けられたゲート検知センサ３３８ａにおいて１個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側ＭＰＵ２２２にて特定するために利用されるカウンタである。

【２１７５】

３個の一般入賞口１９１、特電入賞装置１９２、第１作動口１９３、第２作動口１９４、スルーゲート１９５及びアウト口１８４ａへの遊技球の入球が正常であるか否かを監視するための処理は非特定制御に含まれる。この場合に、３個の一般入賞口１９１、特電入賞装置１９２、第１作動口１９３、第２作動口１９４、スルーゲート１９５及びアウト口１８４ａへの遊技球の入球が正常であるか否かの監視を行うために設けられた各種タイマカウンタ２８１ｃ，２８１ｄ，２８３ａ～２８３ｈのうち特電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｃ及び普電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｄは特定制御用のワークエリア２８１に設けられているのに対して、第１～第８入賞監視タイマカウンタ２８３ａ～２８３ｈは非特定制御用のワークエリア２８３に設けられている。

【２１７６】

非特定制御用のワークエリア２８３の第１～第３一般入賞異常フラグ２８３ｌ～２８３ｎは３個の一般入賞口１９１に１対１で対応させて設けられており、第１～第３入賞監視タイマカウンタ２８３ａ～２８３ｃを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第１～第３一般入賞異常フラグ２８３ｌ～２８３ｎのうち対応するフラグに「１」がセットされる。非特定制御用のワークエリア２８３の特電入賞異常フラグ２８３ｏは特電入賞装置１９２に対応させて設けられており、特電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｃ又は第４入賞監視タイマカウンタ２８３ｄを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて特電入賞異常フラグ２８３ｏに「１」がセットされる。

【２１７７】

非特定制御用のワークエリア２８３の第１作動入賞異常フラグ２８３ｐは第１作動口１９３に対応させて設けられており、第５入賞監視タイマカウンタ２８３ｅを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第１作動入賞異常フラグ２８３ｐに「１」がセットされる。非特定制御用のワークエリア２８３の第２作動入賞異常フラグ２８３ｑは第２作動口１９４に対応させて設けられており、普電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｄ又は第６入賞監視タイマカウンタ２８３ｆを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第２作動入賞異常フラグ２８３ｑに「１」がセットされる。

【２１７８】

非特定制御用のワークエリア２８３のアウト異常フラグ２８３ｒはアウト口１８４ａに対応させて設けられており、第７入賞監視タイマカウンタ２８３ｇを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にてアウト異常フラグ２８３ｒに「１」がセットされる。特定制御用のワークエリア２８３のゲート入賞異常フラグ２８３ｓはスルーゲート１９５に対応させて設けられており、第８入賞監視タイマカウンタ２８３ｈを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にてゲート入賞異常フラグ２８３ｓに「１」がセットされる。

【２１７９】
非特定制御用のワークエリア２８３の磁気検知カウンタ２８３ｉは、磁気異常の発生を特定した回数を主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのカウンタである。上述したとおり、遊技盤１８４の背面に図示しない磁気検知センサが設けられている。磁気検知センサの検知結果は主側ＭＰＵ２２２に入力される。磁気検知センサは、磁気を検知していない場合にはＬＯＷレベルの磁気検知信号を主側ＭＰＵ２２２に出力し、磁気を検知した場合にＨＩレベルの磁気検知信号を主側ＭＰＵ２２２に出力する。非特定制御用のワークエリア２８３の磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊは、磁気異常の監視を行わない期間を主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのカウンタである。非特定制御用のワークエリア２８３の磁気異常フラグ２８３ｔには、磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊにおいて磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況で磁気検知カウンタ２８３ｉにて計測している磁気異常の発生回数が異常基準回数（具体的には「３」）となったことが非特定制御の処理にて特定された場合に当該非特定制御の処理にて「１」がセットされる。
【２１８０】
次に、タイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２１１の処理について説明する。ステップＳ９２１１では既に説明したとおりＣＡＬＬＡ命令により不正検知用処理を実行する。不正検知用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、タイマ割込み処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がＣＡＬＬＡ命令を利用して呼び出される。
【２１８１】
ＣＡＬＬＡ命令により不正検知用処理が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止される。これにより、非特定制御の処理である不正検知用処理の実行中に、特定制御の処理であるタイマ割込み処理が割り込んで開始されてしまわないようにすることが可能となる。その後、使用レジスタ群切替回路２５２において第１レジスタ群２６５が使用対象となっている状態から第２レジスタ群２６６が使用対象となっている状態に切り替えられる。これにより、非特定制御の処理である不正検知用処理では第２レジスタ群２６６が使用され、第１レジスタ群２６５に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。
【２１８２】
図１７４は主側ＭＰＵ２２２にて実行される不正検知用処理を示すフローチャートである。なお、不正検知用処理におけるステップＳ９８０１～ステップＳ９８１１の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。
【２１８３】
不正検知用処理では、まず情報クリア処理を実行する（ステップＳ９８０１）。情報クリア処理では、非特定制御用のワークエリア２８３の各記憶エリアのうち、第１一般入賞異常フラグ２８３ｌ、第２一般入賞異常フラグ２８３ｍ、第３一般入賞異常フラグ２８３ｎ、特電入賞異常フラグ２８３ｏ、第１作動入賞異常フラグ２８３ｐ、第２作動入賞異常フラグ２８３ｑ、アウト異常フラグ２８３ｒ、ゲート入賞異常フラグ２８３ｓ及び磁気異常フラグ２８３ｔの「０」クリアを行うための処理を実行する。
【２１８４】
その後、試射試験処理を実行する（ステップＳ９８０２）。試射試験処理では、試射試験情報を生成し、その生成した試射試験情報を非特定制御用のワークエリア２８３に格納する。その後、非特定制御のタイマ更新処理を実行する（ステップＳ９８０３）。非特定制御のタイマ更新処理では、非特定制御用のワークエリア２８３に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新する。当該タイマカウンタには、第１～第８入賞監視タイマカウンタ２８３ａ～２８３ｈ及び磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊが含まれる。これらタイマカウンタ２８３ａ～２８３ｈ，２１３ｊはいずれもステップＳ９８０３の処理が実行される度に１減算され、既に「０」の状況で１減算されたことでＦレジスタ３０１ｂに設けられたキャリフラグに「１」がセットされたタイマカウンタは「０」クリアされる。

【２１８５】
その後、外部出力用設定処理を実行する（ステップＳ９８０４）。図１７５は外部出力用設定処理を示すフローチャートである。なお、外部出力設定用処理におけるステップＳ９９０１～ステップＳ９９２０の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。
【２１８６】
まず「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という命令を実行する（ステップＳ９９０１）。当該命令が実行されることにより、Ｋレジスタ３０７のデータ（「Ａ３Ｈ」）と、Ｋ´レジスタ３１７のデータ（「Ａ１Ｈ」）とが交換される。これにより、Ｋレジスタ３０７に特定制御用のワークエリア２８１における第２アドレス範囲の上位１バイトである「Ａ１Ｈ」がセットされている状態となる。
【２１８７】
このように、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という１バイトの交換命令を実行することにより特定制御用のワークエリア２８１における第２アドレス範囲の上位１バイト（具体的には「Ａ１Ｈ」）をＫレジスタ３０７にセットする構成である。これにより、Ｋレジスタ３０７に「Ａ１Ｈ」をセットするための転送命令（具体的には「ＬＤ　Ｋ，Ａ１Ｈ」という２バイトのＬＤ命令）を実行することにより当該上位１バイト（「Ａ１Ｈ」）をＫレジスタ３０７にセットする構成と比較して、当該上位１バイトをＫレジスタ３０７にセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。
【２１８８】
その後、「ＬＤＫ　Ａ，（ＳＤＮＹＳＨＫＮＦＬ２＿Ｌ）」という命令を実行する（ステップＳ９９０２）。「ＬＤＫ」はＬＤＫ命令であり、「Ａ」は転送先としてＡレジスタ３０１ａを指定する内容である。また、「ＳＤＮＹＳＨＫＮＦＬ２＿Ｌ」は、特定制御用のワークエリア２８１の確認フラグ群２８１ａに含まれている第２作動入賞確認フラグが設けられている１バイトエリアに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトである。第２作動入賞確認フラグは当該１バイトエリアの最下位ビット（第０ビット）に設けられており、当該１バイトエリアにおいて第１～第７ビットは未使用である。また、当該１バイトエリアのアドレスは、特定制御用のワークエリア２８１の第２アドレス範囲に含まれている。「ＬＤＫ　Ａ，（ＳＤＮＹＳＨＫＮＦＬ２＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、第２作動入賞確認フラグが設けられている１バイトエリアのデータがＡレジスタ３０１ａにセットされる。
【２１８９】
ＬＤ命令（具体的には「ＬＤ　Ａ，（ＳＤＮＹＳＨＫＮＦＬ２）」）を利用して第２作動入賞確認フラグが設けられている１バイトエリアのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出す場合、ＬＤ命令には当該１バイトエリアに対応するアドレス（２バイト）を設定する必要がある。これに対して、ＬＤＫ命令を利用して第２作動入賞確認フラグが設けられている１バイトエリアのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出す場合、Ｋレジスタ３０７に格納されているデータ（「Ａ１Ｈ」）が転送元の上位１バイトとして利用されるため、ＬＤＫ命令には当該アドレスの下位１バイトのみが設定される。このように、２バイトのＬＤＫ命令を利用して第２作動入賞確認フラグが設けられている１バイトエリアのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出す構成であることにより、３バイトのＬＤ命令を利用する構成と比較して、プログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。
【２１９０】
その後、ステップＳ９９０２にてＡレジスタ３０１ａに読み出した第２作動入賞確認フラグの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ９９０３）。ステップＳ９９０３では、まず「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令を実行する。なお、「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令は、後述するステップＳ９９０５、ステップＳ９９０７、ステップＳ９９１２、ステップＳ９９１４及びステップＳ９９１６における判定処理においても実行される。「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令が実行されることにより、Ａレジスタ３０１ａの値とＡレジスタ３０１ａの値との論理和がＡレジスタ３０１ａに格納される。Ａレジスタ３０１ａの値が「０」

である場合にはＦレジスタ３０１ｂに設けられたゼロフラグに「１」がセットされるとともに、Ａレジスタ３０１ａの値が１以上である場合には当該ゼロフラグの値が「０」となる。ステップＳ９９０３では、「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令を実行した後、ゼロフラグに「１」がセットされている場合に肯定判定を行う。

【２１９１】

ステップＳ９９０２にてＡレジスタ３０１ａに読み出した第２作動入賞確認フラグの値が「１」であった場合には（ステップＳ９９０３：ＮＯ）、「ＬＤＫ　Ａ，（ＦＤＫＨＪＴＦＬ＿Ｌ）」という命令を実行する（ステップＳ９９０４）。「ＦＤＫＨＪＴＦＬ＿Ｌ」は、特定制御用のワークエリア２８１において普電開放状態フラグが設けられている１バイトエリアのアドレス（２バイト）の下位１バイトである。普電開放状態フラグは、当該１バイトエリアの最下位ビット（第０ビット）に設けられており、当該１バイトエリアにおいて第１～第７ビットは未使用である。また、当該１バイトエリアのアドレスは、特定制御用のワークエリア２８１の第２アドレス範囲に含まれている。「ＬＤＫ　Ａ，（ＦＤＫＨＪＴＦＬ＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、当該１バイトエリアのデータがＡレジスタ３０１ａにセットされる。このように、２バイトのＬＤＫ命令を利用して普電開放状態フラグが設けられている１バイトエリアのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出す構成であることにより、当該１バイトエリアのアドレス（２バイト）を含む３バイトのＬＤ命令（具体的には「ＬＤ　Ａ，（ＦＤＫＨＪＴＦＬ）」）を利用する構成と比較して、当該１バイトエリアのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【２１９２】

その後、ステップＳ９９０４にてＡレジスタ３０１ａに読み出した普電開放状態フラグの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ９９０５）。ステップＳ９９０５では、まず上述した「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令を実行する。これにより、Ａレジスタ３０１ａの値が「０」である場合にはＦレジスタ３０１ｂに設けられたゼロフラグに「１」がセットされるとともに、Ａレジスタ３０１ａの値が１以上である場合には当該ゼロフラグの値が「０」となる。ステップＳ９９０５では、「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令を実行した後、ゼロフラグに「１」がセットされている場合に肯定判定を行う。

【２１９３】

ステップＳ９９０４にてＡレジスタ３０１ａに読み出した普電開放状態フラグの値が「０」である場合には（ステップＳ９９０５：ＹＥＳ）、「ＬＤＫ　Ａ，（ＦＤＹＫＳＣＨＮＴＭＣ＿Ｌ）」という命令を実行する（ステップＳ９９０６）。「ＦＤＹＫＳＣＨＮＴＭＣ＿Ｌ」は、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた普電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｄに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトである。当該アドレスは、特定制御用のワークエリア２８１の第２アドレス範囲に含まれている。「ＬＤＫ　Ａ，（ＦＤＹＫＳＣＨＮＴＭＣ＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、普電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｄのデータがＡレジスタ３０１ａにセットされる。このように、２バイトのＬＤＫ命令を利用して普電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｄのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出す構成であることにより、普電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｄのアドレス（２バイト）を含む３バイトのＬＤ命令（具体的には「ＬＤＫ　Ａ，（ＦＤＹＫＳＣＨＮＴＭＣ）」）を利用する構成と比較して、当該普電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｄのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【２１９４】

その後、ステップＳ９９０６にてＡレジスタ３０１ａに読み出した普電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｄの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ９９０７）。ステップＳ９９０７では、まず上述した「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令を実行する。これにより、Ａレジスタ３０１ａの値が「０」である場合にはＦレジスタ３０１ｂに設けられたゼロフラグに「１」がセットされるとともに、Ａレジスタ３０１ａの値が１以上である場合には当該ゼロフラグの値が「０」となる。ステップＳ９９０７では、「ＯＲ　Ａ，Ａ」とい

う命令を実行した後、ゼロフラグに「１」がセットされている場合に肯定判定を行う。ステップＳ９９０６にてＡレジスタ３０１ａに読み出した普電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｄの値が「０」である場合には（ステップＳ９９０７：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２８３における第２作動入賞異常フラグ２８３ｑに「１」をセットする（ステップＳ９９０８）。

【２１９５】

その後、普電入賞異常コマンド送信処理を実行する（ステップＳ９９０９）。普電入賞異常コマンド送信処理では、普電入賞異常コマンドが音光側ＭＰＵ２３３に送信されるようにする。音光側ＭＰＵ２３３は普電入賞異常コマンドを受信することにより、表示発光部２０４、スピーカ部２０５及び図柄表示装置１９９にて第２作動口１９４への入賞に関して異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。その後、非特定制御用のワークエリア２８３における第２セキュリティカウンタ２８３ｋの値を１加算する（ステップＳ９９１０）。

【２１９６】

ステップＳ９９０３にて肯定判定を行った場合、ステップＳ９９０５にて否定判定を行った場合、ステップＳ９９０７にて否定判定を行った場合、又はステップＳ９９１０の処理を行った場合には、「ＬＤＫ　Ａ，（ＴＤＮＹＫＮＦＬ＿Ｌ）」という命令を実行する（ステップＳ９９１１）。「ＴＤＮＹＫＮＦＬ＿Ｌ」は、特定制御用のワークエリア２８１において特電入賞確認フラグが設けられている１バイトエリアのアドレス（２バイト）の下位１バイトである。特電入賞確認フラグは当該１バイトエリアの最下位ビット（第０ビット）に設けられており、当該１バイトエリアの第１～第７ビットは未使用である。また、当該１バイトエリアのアドレスは、特定制御用のワークエリア２８１の第２アドレス範囲に含まれている。「ＬＤＫ　Ａ，（ＴＤＮＹＫＮＦＬ＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、当該１バイトエリアのデータがＡレジスタ３０１ａにセットされる。このように、２バイトのＬＤＫ命令を利用して特電入賞確認フラグが設けられている１バイトエリアのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出す構成であることにより、当該１バイトエリアに対応するアドレス（２バイト）を含む３バイトのＬＤ命令（具体的には「ＬＤ　Ａ，（ＴＤＮＹＫＮＦＬ）」）を利用する構成と比較して、当該１バイトエリアのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【２１９７】

その後、ステップＳ９９１１にてＡレジスタ３０１ａに読み出した特電入賞確認フラグの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ９９１２）。ステップＳ９９１２では、まず上述した「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令を実行する。これにより、Ａレジスタ３０１ａの値が「０」である場合にはＦレジスタ３０１ｂに設けられたゼロフラグに「１」がセットされるとともに、Ａレジスタ３０１ａの値が１以上である場合には当該ゼロフラグの値が「０」となる。ステップＳ９９１２では、「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令を実行した後、ゼロフラグに「１」がセットされている場合に肯定判定を行う。

【２１９８】

ステップＳ９９１１にてＡレジスタ３０１ａに読み出した特電入賞確認フラグの値が「１」であった場合には（ステップＳ９９１２：ＮＯ）、「ＬＤＫ　Ａ，（ＴＤＫＨＪＴＦＲ＿Ｌ）」という命令を実行する（ステップＳ９９１３）。「ＴＤＫＨＪＴＦＲ＿Ｌ」は、特定制御用のワークエリア２８１において特電開放状態フラグが設けられている１バイトエリアに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトである。特電開放状態フラグは当該１バイトエリアの最下位ビット（第０ビット）に設けられており、当該１バイトエリアの第１～第７ビットは未使用である。また、当該１バイトエリアのアドレスは、特定制御用のワークエリア２８１の第２アドレス範囲に含まれている。「ＬＤＫ　Ａ，（ＴＤＫＨＪＴＦＲ＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、当該１バイトエリアのデータがＡレジスタ３０１ａにセットされる。このように、２バイトのＬＤＫ命令を利用して特電開放状態フラグが設けられている１バイトエリアのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出

す構成であることにより、当該１バイトエリアに対応するアドレス（２バイト）を含む３バイトのＬＤ命令（具体的には「ＬＤ　Ａ，（ＴＤＫＨＪＴＦＲ）」）を利用する構成と比較して、当該１バイトエリアのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出すために設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【２１９９】

その後、ステップＳ９９１３にてＡレジスタ３０１ａに読み出した特電開放状態フラグの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ９９１４）。ステップＳ９９１４では、まず上述した「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令を実行する。これにより、Ａレジスタ３０１ａの値が「０」である場合にはＦレジスタ３０１ｂに設けられたゼロフラグに「１」がセットされるとともに、Ａレジスタ３０１ａの値が１以上である場合には当該ゼロフラグの値が「０」となる。ステップＳ９９１４では、「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令を実行した後、ゼロフラグに「１」がセットされている場合に肯定判定を行う。

【２２００】

ステップＳ９９１３にてＡレジスタ３０１ａに読み出した特電開放状態フラグの値が「０」である場合には（ステップＳ９９１４：ＹＥＳ）、「ＬＤＫ　Ａ，（ＴＤＹＫＳＣＨＮＴＭＣ＿Ｌ）」という命令を実行する（ステップＳ９９１５）。「ＴＤＹＫＳＣＨＮＴＭＣ＿Ｌ」は、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた特電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｃのアドレス（２バイト）の下位１バイトである。当該アドレスは特定制御用のワークエリア２８１における第２アドレス範囲に含まれている。「ＬＤＫ　Ａ，（ＴＤＹＫＳＣＨＮＴＭＣ＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、特電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｃのデータがＡレジスタ３０１ａにセットされる。このように、２バイトのＬＤＫ命令を利用して特電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｃのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出す構成であることにより、特電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｃに対応するアドレス（２バイト）を含む３バイトのＬＤ命令（具体的には「ＬＤ　Ａ，（ＴＤＹＫＳＣＨＮＴＭＣ）」）を利用する構成と比較して、当該特電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｃのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出すために設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【２２０１】

その後、ステップＳ９９１５にてＡレジスタ３０１ａに読み出した特電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｃの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ９９１６）。ステップＳ９９１６では、まず上述した「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令を実行する。これにより、Ａレジスタ３０１ａの値が「０」である場合にはＦレジスタ３０１ｂに設けられたゼロフラグに「１」がセットされるとともに、Ａレジスタ３０１ａの値が１以上である場合には当該ゼロフラグの値が「０」となる。ステップＳ９９１６では、「ＯＲ　Ａ，Ａ」という命令を実行した後、ゼロフラグに「１」がセットされている場合に肯定判定を行う。ステップＳ９９１４にてＡレジスタ３０１ａに読み出した特電用監視遅延タイマカウンタ２８１ｃの値が「０」である場合には（ステップＳ９９１６：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２８３における特電入賞異常フラグ２８３ｏに「１」をセットする（ステップＳ９９１７）。

【２２０２】

その後、特電入賞異常コマンド送信処理を実行する（ステップＳ９９１８）。特電入賞異常コマンド送信処理では、特電入賞異常コマンドが音光側ＭＰＵ２３３に送信されるようにする。音光側ＭＰＵ２３３は特電入賞異常コマンドを受信することにより、表示発光部２０４、スピーカ部２０５及び図柄表示装置１９９にて特電入賞装置１９２への入賞に関して異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。その後、非特定制御用のワークエリア２８３における第２セキュリティカウンタ２８３ｋの値を１加算する（ステップＳ９９１９）。

【２２０３】

ステップＳ９９１２にて肯定判定を行った場合、ステップＳ９９１４にて否定判定を行った場合、ステップＳ９９１６にて否定判定を行った場合、又はステップＳ９９１９の処

理を行った場合には、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という命令を実行する（ステップＳ９９２０）。当該命令が実行されることにより、Ｋレジスタ３０７のデータ（「Ａ１Ｈ」）と、Ｋ´レジスタ３１７のデータ（「Ａ３Ｈ」）とが交換される。これにより、「Ａ１Ｈ」をＫ´レジスタ３１７に退避させることができる。また、「Ａ３Ｈ」をＫレジスタ３０７に読み出し、ＬＤＫ命令においてＫレジスタ３０７に格納されている非特定制御用のワークエリア２８３の上位１バイト（具体的には「Ａ３Ｈ」）を利用可能とすることができる。

【２２０４】

このように、「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という１バイトの交換命令を実行することにより非特定制御用のワークエリア２８３の上位１バイト（具体的には「Ａ３Ｈ」）をＫレジスタ３０７にセットする構成である。これにより、Ｋレジスタ３０７に「Ａ３Ｈ」をセットするための転送命令（具体的には「ＬＤ　Ｋ，Ａ２Ｈ」という２バイトのＬＤ命令）を実行することにより「Ａ３Ｈ」をＫレジスタ３０７にセットする構成と比較して、「Ａ３Ｈ」をＫレジスタ３０７にセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【２２０５】

上記のとおり、２バイトのアドレスを設定するＬＤ命令に代えて当該２バイトのアドレスの下位１バイトを設定するＬＤＫ命令を使用することにより、転送命令のバイト数を１バイト分低減することができる。また、Ｋレジスタ３０７に格納されている上位基準アドレス情報を「Ａ３Ｈ」から「Ａ１Ｈ」に切り替える命令、及びＫレジスタ２７７に格納されている上位基準アドレス情報を「Ａ１Ｈ」から「Ａ３Ｈ」に切り替える命令のそれぞれは１バイトの命令である。外部出力設定用処理（図１７５）では、Ｋレジスタ３０７に格納されている上位基準アドレス情報を交換し、当該交換後の上位基準アドレス情報（「Ａ１Ｈ」）を利用する態様で３個以上（具体的には６個）のＬＤＫ命令を実行した後に、上位基準アドレス情報を「Ａ３Ｈ」に戻す構成である。これにより、上位基準アドレス情報を交換することなく３個以上のＬＤ命令を実行する構成と比較して、外部出力設定用処理（図１７５）に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【２２０６】

不正検知用処理（図１７４）の説明に戻り、ステップＳ９８０４にて外部出力用設定処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２８１における確認フラグ群２８１ａの第１入賞確認フラグ、第２入賞確認フラグ、第３入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第１作動入賞確認フラグ、第２作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグのうち、非特定制御用のワークエリア２８３に設けられた監視対象カウンタの値に対応する確認フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９８０５）。

【２２０７】

監視対象カウンタは、ステップＳ９８０６～ステップＳ９８０８の監視処理の対象となる確認フラグの種類を主側ＭＰＵ２２２にて特定するためのカウンタである。不正検知用処理（図１７４）が開始されたタイミングにおいては監視対象カウンタの値は「０」となっている。ステップＳ９８０６～ステップＳ９８０８の監視処理の対象となる確認フラグの種類は、監視対象カウンタの値が「０」である場合が第１入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「１」である場合が第２入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「２」である場合が第３入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「３」である場合が特電入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「４」である場合が第１作動入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「５」である場合が第２作動入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「６」である場合がアウト確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「７」である場合がゲート入賞確認フラグである。

【２２０８】

監視対象カウンタの現状の値に対応する確認フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ９８０５：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２８３における入賞監視タイマカウンタ２８３ａ～２８３ｈのうち非特定制御用のワークエリア２８３における監視

対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ２８３ａ～２８３ｈの値が１以上であるか否かを判定する（ステップＳ９８０６）。監視対象カウンタの値が「０」である場合には第１入賞監視タイマカウンタ２８３ａが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「１」である場合には第２入賞監視タイマカウンタ２８３ｂが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「２」である場合には第３入賞監視タイマカウンタ２８３ｃが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「３」である場合には第４入賞監視タイマカウンタ２８３ｄが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「４」である場合には第５入賞監視タイマカウンタ２８３ｅが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「５」である場合には第６入賞監視タイマカウンタ２８３ｆが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「６」である場合には第７入賞監視タイマカウンタ２８３ｇが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「７」である場合には第８入賞監視タイマカウンタ２８３ｈが確認対象となる。

【２２０９】

監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ２８３ａ～２８３ｈの値が１以上である場合（ステップＳ９８０６：ＹＥＳ）、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ３３１ａ～３３８ａの検知結果が１個の遊技球の検知結果となってから検知無効期間（例えば０．１秒）が経過する前に当該検知センサ３３１ａ～３３８ａの検知結果が新たな遊技球の検知結果となったことを意味する。このような状況が発生する場合としては、例えば当該検知センサ３３１ａ～３３８ａの検知範囲において遊技球のチャタリングが発生したことで、１個の遊技球の通過に対して当該検知センサ３３１ａ～３３８ａの検知結果が複数個の遊技球の通過に対応する検知結果となる場合が挙げられる。検知無効期間は、チャタリングが発生することなく遊技球の正常な通過が行われた場合には遊技球の新たな検知が発生しない期間として設定されている。

【２２１０】

ステップＳ９８０６にて肯定判定をした場合、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ３３１ａ～３３８ａにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生したことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア２８３における第１一般入賞異常フラグ２８３ｌ、第２一般入賞異常フラグ２８３ｍ、第３一般入賞異常フラグ２８３ｎ、特電入賞異常フラグ２８３ｏ、第１作動入賞異常フラグ２８３ｐ、第２作動入賞異常フラグ２８３ｑ、アウト異常フラグ２８３ｒ及びゲート入賞異常フラグ２８３ｓのうち、監視対象カウンタの値に対応する異常フラグ２１３ｌ～２１３ｓに「１」をセットする（ステップＳ９８０７）。監視対象カウンタの値が「０」である場合には第１一般入賞異常フラグ２８３ｌに「１」をセットする。監視対象カウンタの値が「１」である場合には第２一般入賞異常フラグ２８３ｍに「１」をセットする。監視対象カウンタの値が「２」である場合には第３一般入賞異常フラグ２８３ｎに「１」をセットする。監視対象カウンタの値が「３」である場合には特電入賞異常フラグ２８３ｏに「１」をセットする。監視対象カウンタの値が「４」である場合には第１作動入賞異常フラグ２８３ｐに「１」をセットする。監視対象カウンタの値が「５」である場合には第２作動入賞異常フラグ２８３ｑに「１」をセットする。監視対象カウンタの値が「６」である場合にはアウト異常フラグ２８３ｒに「１」をセットする。監視対象カウンタの値が「７」である場合にはゲート入賞異常フラグ２８３ｓに「１」をセットする。これにより、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ３３１ａ～３３８ａにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生した場合には、対応する異常フラグ２１３ｌ～２１３ｓに「１」がセットされる。

【２２１１】

ステップＳ９８０６にて否定判定をした場合、又はステップＳ９８０７の処理を実行した場合、監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ２８３ａ～２８３ｈに検知無効期間をセットする（ステップＳ９８０８）。これにより、監視対象カウンタに対応する検知センサ３３１ａ～３３８ａにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生した場合及び検知無効期間が経過した後に遊技球の検知が発生した場合のいずれであっても、監視対象カウンタに対応する入賞監視タイマカウンタ２８３ａ～２８３ｈに検知無効期間がセットされる。

【２２１２】
その後、監視対象カウンタの値が最大値である「７」であるか否かを判定する（ステップＳ９８０９）。監視対象カウンタの値が最大値未満である場合（ステップＳ９８０９：ＮＯ）、監視対象カウンタの値を１加算した後に（ステップＳ９８１０）、ステップＳ９８０５に戻る。これにより、次の順番の監視対象の検知センサ３３１ａ～３３８ａについてステップＳ９８０５～ステップＳ９８０９の監視処理が実行される。このように、ステップＳ９８０５～ステップＳ９８１０の処理が実行されることにより、検知センサ３３１ａ～３３８ａのそれぞれに対して検知無効期間内における遊技球の検知が発生していないか否かが特定される。
【２２１３】
監視対象カウンタの値が最大値である場合には（ステップＳ９８０９：ＹＥＳ）、磁気監視処理を実行する（ステップＳ９８１１）。図１７６は磁気監視処理を示すフローチャートである。磁気監視処理（図１７６）は、第２レジスタ群２６６のＫレジスタ３０７に非特定制御用のワークエリア２８３の上位１バイト（具体的には「Ａ３Ｈ」）が設定されている状態において開始される。なお、磁気監視処理におけるステップＳＡ１０１～ステップＳＡ１１５の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。
【２２１４】
まず「ＬＤＫ　Ａ，（ＪＫＫＳＴＴＭＲＣ＿Ｌ）」という命令を実行する（ステップＳＡ１０１）。「ＪＫＫＳＴＴＭＲＣ＿Ｌ」は、非特定制御用のワークエリア２８３に設けられた磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトである。「ＬＤＫ　Ａ，（ＪＫＫＳＴＴＭＲＣ＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊのデータがＡレジスタ３０１ａにセットされる。このように、２バイトのＬＤＫ命令を利用して磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出す構成であることにより、磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊに対応するアドレス（２バイト）を含む３バイトのＬＤ命令（具体的には「ＬＤ　Ａ，（ＪＫＫＳＴＴＭＲＣ）」）を利用する構成と比較して、磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を１バイト分低減することができる。
【２２１５】
その後、ステップＳＡ１０１にてＡレジスタ３０１ａに読み出した磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊの値が「０」であるか否かを判定し（ステップＳＡ１０２）、当該磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊの値が１以上である場合（ステップＳＡ１０２：ＮＯ）、すなわち磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われている状況である場合には、ステップＳＡ１０３以降の処理を実行することなく、本磁気監視処理（図１７６）を終了する。
【２２１６】
ステップＳＡ１０１にてＡレジスタ３０１ａに読み出した磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊの値が「０」である場合（ステップＳＡ１０２：ＹＥＳ）、すなわち磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況である場合には、「ＩＮ　Ａ，（Ｄ２ＮＹＪＴＭＲ＿Ｌ）」という命令を実行する（ステップＳＡ１０３）。既に説明したとおり、「ＩＮ」はＶレジスタ２７８，３０８のデータを利用してアドレス指定を行う入力命令である。また、「Ｄ２ＮＹＪＴＭＲ＿Ｌ」は、監視制御用レジスタ群２５７に設けられている第２入力状態モニタレジスタに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトである。既に説明したとおり、第２入力状態モニタレジスタの第０ビットには磁気検知センサからの検知信号の状態に対応する情報（ＨＩレベルに対応する「１」又はＬＯＷレベルに対応する「０」）が設定される。また、既に説明したとおり、第２入力状態モニタレジスタの第１～第７ビットは未使用である。さらにまた、第２レジスタ群２６６のＶレジスタ３０８には監視制御用レジスタ群２５７に含まれているレジスタに対応するアドレスの上位１バイトである「ＡＢＨ」が設定されている。「ＩＮ　Ａ，（Ｄ２ＮＹＪＴＭＲ＿Ｌ）」

という命令では、Ｖレジスタ３０８のデータ（「ＡＢＨ」）と、「Ｄ２ＮＹＪＴＭＲ＿Ｌ」とを組み合わせることにより得られるアドレスにより情報の読み出し元として第２入力状態モニタレジスタが特定される。ステップＳＡ１０３にて「ＩＮ　Ａ，（Ｄ２ＮＹＪＴＭＲ＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、第２入力状態モニタレジスタのデータ（８ビット）がＡレジスタ３０１ａに読み出される。磁気検知センサの検知信号がＨＩレベルである場合にはＡレジスタ３０１ａの値が「１」となるとともに、磁気検知センサの検知信号がＬＯＷレベルである場合にはＡレジスタ３０１ａの値が「０」となる。

【２２１７】

このように、Ｖレジスタ３０８のデータを利用するＩＮ命令により第２入力状態モニタレジスタのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出す構成であることにより、ＬＤ命令により第２入力状態モニタレジスタのデータを読み出す構成（具体的には「ＬＤ　ＨＬ，ＡＢ５０Ｈ」という命令でＨＬレジスタ２７４に「ＡＢ５０Ｈ」を設定するとともに「ＬＤＢ，（ＨＬ）」という命令で第２入力状態モニタレジスタのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出す構成）と比較して、第２入力状態モニタレジスタのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出すためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

【２２１８】

その後、Ａレジスタ３０１ａの値が「０」である場合には（ステップＳＡ１０４：ＮＯ）、「ＬＤＫ　（ＪＫＫＮＴＣ＿Ｌ），Ａ」という命令を実行して（ステップＳＡ１０５）、本磁気監視処理（図１７６）を終了する。「ＪＫＫＮＴＣ＿Ｌ」は、非特定制御用のワークエリア２８３の磁気検知カウンタ２８３ｉに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトである。また、転送元であるＡレジスタ３０１ａの値は「０」である。ステップＳＡ１０５にて「ＬＤＫ　（ＪＫＫＮＴＣ＿Ｌ），Ａ」という命令が実行されることにより、磁気検知カウンタ２８３ｉの値が「０」クリアされる。これにより、磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況において、磁気検知センサの検知信号がＬＯＷレベルであること、すなわち磁気異常が検知されていない状態であることが確認された場合には、磁気検知カウンタ２８３ｉの値が「０」クリアされるようにすることができる。

【２２１９】

このように、２バイトのＬＤＫ命令を利用して磁気検知カウンタ２８３ｉの値を「０」クリアする構成であることにより、磁気検知カウンタ２８３ｉに対応するアドレス（２バイト）を含む３バイトのＬＤ命令（具体的には「ＬＤ　（ＪＫＫＮＴＣ），Ａ」）を利用する構成と比較して、磁気検知カウンタ２８３ｉの値を「０」クリアするために設定される転送命令のデータ容量を１バイト分低減することができる。

【２２２０】

ステップＳＡ１０４にてＡレジスタ３０１ａの値が「１」であると判定した場合、すなわち磁気検知センサの検知信号がＨＩレベルである場合には、「ＬＤＫ　Ａ，（ＪＫＫＮＴＣ＿Ｌ）」という命令を実行する（ステップＳＡ１０６）。上述したとおり、「ＪＫＫＮＴＣ＿Ｌ」は磁気検知カウンタ２８３ｉに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトである。「ＬＤＫ　Ａ，（ＪＫＫＮＴＣ＿Ｌ）」という命令が実行されることにより、磁気検知カウンタ２８３ｉのデータがＡレジスタ３０１ａにセットされる。このように、２バイトのＬＤＫ命令を利用して磁気検知カウンタ２８３ｉのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出す構成であることにより、磁気検知カウンタ２８３ｉに対応するアドレス（２バイト）を含む３バイトのＬＤ命令（具体的には「ＬＤ　Ａ，（ＪＫＫＮＴＣ）」）を利用する構成と比較して、磁気検知カウンタ２８３ｉのデータをＡレジスタ３０１ａに読み出すために設定される転送命令のデータ容量を１バイト分低減することができる。

【２２２１】

その後、磁気検知カウンタ２８３ｉからＡレジスタ３０１ａに読み出した値を１加算し（ステップＳＡ１０７）、「ＬＤＫ　（ＪＫＫＮＴＣ＿Ｌ），Ａ」という命令を実行する（ステップＳＡ１０８）。当該命令が実行されることにより、当該１加算後のＡレジスタ３０１ａの値が磁気検知カウンタ２８３ｉにセットされて、磁気検知カウンタ２８３ｉの

値が当該１加算された値に更新される。このように、２バイトのＬＤＫ命令を利用してＡレジスタ３０１ａのデータを磁気検知カウンタ２８３ｉにセットする構成であることにより、磁気検知カウンタ２８３ｉに対応するアドレス（２バイト）を含む３バイトのＬＤ命令（具体的には「ＬＤＫ　（ＪＫＫＮＴＣ＿Ｌ），Ａ」）を利用する構成と比較して、Ａレジスタ３０１ａのデータを磁気検知カウンタ２８３ｉにセットするために設定される転送命令のデータ容量を１バイト分低減することができる。

【２２２２】

その後、Ａレジスタ３０１ａの値が「３」以上である場合（ステップＳＡ１０９：ＹＥＳ）、すなわち更新後の磁気検知カウンタ２８３ｉの値が異常基準回数以上である場合には、Ａレジスタ３０１ａに「１」をセットし（ステップＳＡ１１０）、「ＬＤＫ　（ＪＫＥＲＲＦＬ＿Ｌ），Ａ」という命令を実行する（ステップＳＡ１１１）。「ＪＫＥＲＲＦＬ＿Ｌ」は、非特定制御用のワークエリア２８３において磁気異常フラグ２８３ｔが設けられている１バイトエリアに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトである。また、転送元のＡレジスタ３０１ａにはステップＳＡ１１０にて「１」がセットされている。ステップＳＡ１１１にて「ＬＤＫ　（ＪＫＥＲＲＦＬ＿Ｌ），Ａ」という命令が実行されることにより、磁気異常フラグ２８３ｔに「１」がセットされる。これにより、磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況において、磁気検知センサの検知信号がＨＩレベルであること、すなわち磁気異常が検知されている状態であることが３回以上連続して確認された場合には、磁気異常フラグ２８３ｔに「１」がセットされるようにすることができる。

【２２２３】

このように、２バイトのＬＤＫ命令を利用して磁気異常フラグ２８３ｔに「１」をセットする構成であることにより、磁気異常フラグ２８３ｔが設けられている１バイトエリアに対応するアドレス（２バイト）を含む３バイトのＬＤ命令（具体的には「ＬＤ　（ＪＫＥＲＲＦＬ），Ａ」）を利用する構成と比較して、磁気異常フラグ２８３ｔに「１」をセットするために設定される転送命令のデータ容量を１バイト分低減することができる。

【２２２４】

その後、磁気異常コマンド送信処理を実行する（ステップＳＡ１１２）。磁気異常コマンド送信処理では、磁気異常コマンドが音光側ＭＰＵ２３３に送信されるようにする。音光側ＭＰＵ２３３は磁気異常コマンドを受信することにより、表示発光部２０４、スピーカ部２０５及び図柄表示装置１９９にて磁気異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。その後、第２セキュリティカウンタ２８３ｋの値を１加算する（ステップＳＡ１１３）。

【２２２５】

ステップＳＡ１０９にて否定判定を行った場合、又はステップＳＡ１１３の処理を行った場合には、磁気監視遅延期間（具体的には０．１秒）に対応する数値情報（「２５」）をＡレジスタ３０１ａにセットし（ステップＳＡ１１４）、「ＬＤＫ　（ＪＫＫＳＴＴＭＲＣ＿Ｌ），Ａ」という命令を実行して（ステップＳＡ１１５）、本磁気監視処理（図１７６）を終了する。上述したとおり、「ＪＫＫＳＴＴＭＲＣ＿Ｌ」は、磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊに対応するアドレス（２バイト）の下位１バイトである。また、転送元のＡレジスタ３０１ａにはステップＳＡ１１４にて「２５」がセットされている。ステップＳＡ１１５にて「ＬＤＫ　（ＪＫＫＳＴＴＭＲＣ＿Ｌ），Ａ」という命令が実行されることにより、磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊに磁気監視遅延期間（０．１秒）に対応する数値情報（「２５」）がセットされる。このように、２バイトのＬＤＫ命令を利用して磁気監視遅延期間を磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊにセットする構成であることにより、磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊに対応するアドレス（２バイト）を含む３バイトのＬＤ命令（具体的には「ＬＤ　（ＪＫＫＳＴＴＭＲＣ），Ａ」）を利用する構成と比較して、磁気監視遅延期間を磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊにセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を１バイト分低減することができる。

【２２２６】
上記のとおり、２バイトのアドレスを設定するＬＤ命令（３バイト）に代えて当該２バイトのアドレスの下位１バイトを設定するＬＤＫ命令（２バイト）を使用することにより、転送命令のバイト数を１バイト分低減することができる。磁気監視処理（図１７６）では、Ｋレジスタ３０７に格納されている「Ａ３Ｈ」という非特定用上位基準アドレス情報を利用する態様でＬＤＫ命令（具体的には６個のＬＤＫ命令）を実行する構成である。これにより、磁気監視処理（図１７６）に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。
【２２２７】
不正検知用処理（図１７４）の説明に戻り、ステップＳ９８１１にて磁気監視処理を実行した後は、「ＲＥＴＡ」という命令により不正検知用処理を終了させる。ＲＥＴＡ命令により不正検知用処理が終了される場合には、使用レジスタ群切替回路２５２において使用対象となっているレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられ、タイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可された後に、不正検知用処理が終了される。使用対象のレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられることにより、特定制御の処理では第１レジスタ群２６５が使用され、第２レジスタ群２６６に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。
【２２２８】
次に、非特定制御用の初期設定処理（図１６４）のステップＳ８９１１～ステップＳ８９１３にて実行される第１管理用処理についての説明に先立ち、当該第１管理用処理において利用される非特定制御用のワークエリア２８３の構成について説明する。
【２２２９】
図１７１に示すように、非特定制御用のワークエリア２８３には合計獲得数カウンタ３４７が設けられている。合計獲得数カウンタ３４７は、所定の終了契機が発生するまでにおける所定差球数を計測するためのカウンタである。所定差球数とは、所定の終了契機が発生するまでにおける遊技球の合計賞球個数（一般入賞口１９１、特電入賞装置１９２、第１作動口１９３又は第２作動口１９４への遊技球の入球により遊技者に払い出された遊技球の合計個数）から所定の終了契機が発生するまでにおける遊技領域ＰＡへの遊技球の合計供給個数（アウト口１８４ａ、一般入賞口１９１、特電入賞装置１９２、第１作動口１９３及び第２作動口１９４のいずれかに入球して遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数）を減算した値を差球数とした場合において、所定の終了契機までにおける差球数の最小値を特定基準値として、所定の終了契機までにおける当該特定基準値からの上記差球数の増加分の個数のことである。本実施形態において、所定の終了契機は、合計獲得数カウンタ３４７にて計測されている所定差球数が終了基準個数である１９０００個以上となった場合に発生する。所定の終了契機が発生した場合には、遊技を行うことができない遊技不可状態となる。主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始された場合、合計獲得数カウンタ３４７の値は「０」クリアされる。また、合計獲得数カウンタ３４７の値が負の値になった場合にも合計獲得数カウンタ３４７の値は「０」クリアされる。合計獲得数カウンタ３４７を利用して所定差球数を計測するための処理、及び合計獲得数カウンタ３４７の値を「０」クリアする処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用した非特定制御の処理にて実行される。
【２２３０】
図１７１に示すように、非特定制御用のワークエリア２８３には遊技不可フラグ３５１が設けられている。遊技不可フラグ３５１は、遊技不可状態であることを主側ＭＰＵ２２２にて把握可能とするフラグである。遊技不可フラグ３５１には、上述した所定の終了契機が発生したことに基づいて「１」がセットされる。
【２２３１】
次に、非特定制御用の初期設定処理のステップＳ８９１１～ステップＳ８９１３にて実行される第１管理用処理について図１６４のフローチャートを参照しながら説明する。

【２２３２】
第１管理用処理では、まず初期設定処理を実行する（ステップＳ８９１１）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア２８３の各記憶エリアのうち、既に説明した第１～第８入賞監視タイマカウンタ２８３ａ～２８３ｈ、磁気検知カウンタ２８３ｉ、磁気監視遅延タイマカウンタ２８３ｊ、第２セキュリティカウンタ２８３ｋ、第１～第３一般入賞異常フラグ２８３ｌ～２８３ｎ、特電入賞異常フラグ２８３ｏ、第１作動入賞異常フラグ２８３ｐ、第２作動入賞異常フラグ２８３ｑ、アウト異常フラグ２８３ｒ、ゲート入賞異常フラグ２８３ｓ及び磁気異常フラグ２８３ｔの初期設定を行うための処理を実行する。

【２２３３】
その後、非特定制御用のワークエリア２８３に設けられた合計獲得数カウンタ３４７の値を「０」クリアする（ステップＳ８９１２）。これにより、所定差球数が初期値である０個となる。その後、非特定制御用のワークエリア２８３に設けられた遊技不可フラグ３５１を「０」クリアする（ステップＳ８９１３）。

【２２３４】
このように、動作電力の供給が開始された場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ８７０９～ステップＳ８７１０）が実行されるか否かとは無関係に、合計獲得数カウンタ３４７及び遊技不可フラグ３５１が「０」クリアされる。したがって、遊技不可フラグ３５１に「１」がセットされて遊技を行うことができない状態となった場合には、パチンコ機１６０への動作電力の供給を停止した後に当該動作電力の供給を再開させることにより当該状態を解消することができる。また、遊技ホールにおいて、営業終了後にパチンコ機１６０への動作電力の供給を停止し、営業開始前に当該動作電力の供給を開始させる運用が行われる場合には、合計獲得数カウンタ３４７及び遊技不可フラグ３５１の値が「０」クリアされている状態で遊技ホールの営業が開始されるようにすることができる。

【２２３５】
次に、タイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２２２にて実行される第２管理用処理の説明に先立ち、遊技履歴の管理に関する構成について説明する。

【２２３６】
図１７１に示すように、非特定制御用のワークエリア２８３には、通常用カウンタエリア３４１が設けられている。また、通常用カウンタエリア３４１には、一般入賞カウンタ３４１ａ、特電入賞カウンタ３４１ｂ、第１作動カウンタ３４１ｃ、第２作動カウンタ３４１ｄ及びアウトカウンタ３４１ｅが設けられている。一般入賞カウンタ３４１ａは所定の計測開始契機からの一般入賞口１９１への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ３４１ｂは所定の計測開始契機からの特電入賞装置１９２への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第１作動カウンタ３４１ｃは所定の計測開始契機からの第１作動口１９３への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第２作動カウンタ３４１ｄは所定の計測開始契機からの第２作動口１９４への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。アウトカウンタ３４１ｅは所定の計測開始契機からのアウト口１８４ａへの遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。通常用カウンタエリア３４１の各カウンタ３４１ａ～３４１ｅは、前扉枠１６４が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、対象となる入球部１８４ａ，１９１～１９４に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。

【２２３７】
非特定制御用のワークエリア２８３には、演算結果記憶エリア３４２が設けられている。演算結果記憶エリア３４２は、通常用カウンタエリア３４１を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報を記憶するためのエリアである。演算結果記憶エリア３４２に記憶された遊技履歴の管理結果の情報は、遊技履歴の管理結果の情報が新たに算出されることで当該新たに算出された情報が上書きされるまで記憶保持される。演算結果記憶エリア３４２には、主側ＭＰＵ２２２により算出されるベース値の情報が記憶される。上記第４の実

施形態において既に説明したとおり、ベース値とは、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。

【２２３８】

大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口１９１に１個の遊技球が入球した場合には一般入賞カウンタ３４１ａの値が１加算され、特電入賞装置１９２に１個の遊技球が入球した場合には特電入賞カウンタ３４１ｂの値が１加算され、第１作動口１９３に１個の遊技球が入球した場合には第１作動カウンタ３４１ｃの値が１加算され、第２作動口１９４に１個の遊技球が入球した場合には第２作動カウンタ３４１ｄの値が１加算され、アウト口１８４ａに１個の遊技球が入球した場合にはアウトカウンタ３４１ｅの値が１加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア３４１の各種カウンタ３４１ａ～３４１ｅの値をＫ１１～Ｋ１５とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（Ｋ１１×「一般入賞口１９１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１２×「特電入賞装置１９２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１３×「第１作動口１９３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１４×「第２作動口１９４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合。

【２２３９】

図１７１に示すように、非特定制御用のワークエリア２８３には、合計払出個数カウンタ３５２及び合計排出個数カウンタ３５３が設けられている。合計払出個数カウンタ３５２は３バイトのカウンタである。合計払出個数カウンタ３５２には、遊技球の合計払出個数のデータ（Ｋ１１×「一般入賞口１９１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１２×「特電入賞装置１９２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１３×「第１作動口１９３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１４×「第２作動口１９４への入賞に対する賞球個数」）が格納される。また、合計排出個数カウンタ３５３は２バイトのカウンタである。合計排出個数カウンタ３５３には、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数のデータ（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）が格納される。合計払出個数カウンタ３５２の値及び合計排出個数カウンタ３５３の値は、後述する第２管理用処理（図１７７）のステップＳＡ２０７における個数情報更新処理にて更新される。また、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１６におけるベース値算出設定処理（図１７９）では、当該合計払出個数カウンタ３５２の値及び合計排出個数カウンタ３５３の値を使用してベース値を算出する処理が実行される。

【２２４０】

非特定制御用のワークエリア２８３には管理開始フラグが設けられている。管理開始フラグは、パチンコ機１６０の製造後に初めて当該パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された場合において「０」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア２８３が管理開始フラグを含めて「０」クリアされて初期化された場合にも管理開始フラグの値は「０」となる。管理開始フラグが「０」の値である状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数（具体的には３００個）となることで管理開始フラグに「１」がセットされる。また、管理開始フラグに「１」がセットされる場合に、通常用カウンタエリア３４１の各種カウンタ３４１ａ～３４１ｅの値が「０」クリアされて新たな算出期間が開始される。

【２２４１】

通常用カウンタエリア３４１の各種カウンタ３４１ａ～３４１ｅの値は、非特定制御用のワークエリア２８３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされていない状況で

あって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数（３００個）となることで「０」クリアされるとともに、管理開始フラグに「１」がセットされている状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）となることで「０」クリアされる。

【２２４２】

図１７１に示すように、演算結果記憶エリア３４２には上記ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア３４３と、第１履歴エリア３４４と、第２履歴エリア３４５と、第３履歴エリア３４６とが設けられている。現状エリア３４３には直近のベース値が格納されることとなる。また、第１履歴エリア３４４には１回前の算出期間における最終的なベース値が格納され、第２履歴エリア３４５には２回前の算出期間における最終的なベース値が格納され、第３履歴エリア３４６には３回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。本実施形態において、ベース値のデータには、当該ベース値における整数部分のデータである１バイトの整数部演算結果データと、当該ベース値における小数点以下の部分のデータである１バイトの小数部演算結果データとが含まれている。現状エリア３４３及び第１～第３履歴エリア３４４～３４６のそれぞれは２バイトのエリアであり、これら各種エリア３４３～３４６の上位１バイトには整数部演算結果データが格納されるとともに、これら各種エリア３４３～３４６の下位１バイトには小数部演算結果データが格納される。

【２２４３】

現状エリア３４３、第１履歴エリア３４４、第２履歴エリア３４５及び第３履歴エリア３４６に格納されたベース値は、第１～第４報知用表示装置２４６～２４９にて順次報知される。具体的には、表示継続期間（具体的には５秒）が経過する度に、現状エリア３４３→第１履歴エリア３４４→第２履歴エリア３４５→第３履歴エリア３４６という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

【２２４４】

次に、タイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２２２の処理について説明する。ステップＳ９２２２では既に説明したとおりＣＡＬＬＡ命令により第２管理用処理を実行する。第２管理用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、タイマ割込み処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がＣＡＬＬＡ命令を利用して呼び出される。

【２２４５】

ＣＡＬＬＡ命令により第２管理用処理が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止され、使用レジスタ群切替回路２５２において第１レジスタ群２６５が使用対象となっている状態から第２レジスタ群２６６が使用対象となっている状態に切り替えられた後に、第２管理用処理に対応するプログラムが開始される。使用対象のレジスタ群が第１レジスタ群２６５から第２レジスタ群２６６に切り替えられることにより、非特定制御の処理である第２管理用処理では第２レジスタ群２６６が使用され、第１レジスタ群２６５に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【２２４６】

図１７７は主側ＭＰＵ２２２にて実行される第２管理用処理を示すフローチャートである。なお、第２管理用処理におけるステップＳＡ２０１～ステップＳＡ２０８の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【２２４７】

まず情報異常監視処理を実行する（ステップＳＡ２０１）。情報異常監視処理では、非特定制御用のワークエリア２８３の監視処理を実行する。当該監視処理では、非特定制御用のプログラムにおいて実行している処理の処理位置を示すポインタの値が正常な数値範

囲を超えた値となっているか否かを判定し、正常な数値範囲を超えた場合には異常有りと特定する。また、非特定制御用のワークエリア２８３における通常用カウンタエリア３４１に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する。例えば通常用カウンタエリア３４１においてアウトカウンタ３４１ｅの値が「０」であるにも関わらず一般入賞カウンタ３４１ａの値が１０００以上となっている場合には異常有りと特定する。非特定制御用のワークエリア２８３の監視処理にて異常有りと特定した場合、当該非特定制御用のワークエリア２８３に対してクリア処理が実行される。これにより、情報異常に対処することが可能となる。

【２２４８】

その後、前扉枠１６４が開放状態ではなく（ステップＳＡ２０２：ＮＯ）、開閉実行モードではなく（ステップＳＡ２０３：ＮＯ）、さらに高頻度サポートモードではない場合（ステップＳＡ２０４：ＮＯ）、通常の入球管理処理（ステップＳＡ２０５）を実行する。通常の入球管理処理では、特定制御用のワークエリア２８１における確認フラグ群２８１ａの第１入賞確認フラグに「１」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア２８３の通常用カウンタエリア３４１における一般入賞カウンタ３４１ａの値を１加算する。また、特定制御用のワークエリア２８１における確認フラグ群２８１ａの第２入賞確認フラグに「１」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア２８３の通常用カウンタエリア３４１における一般入賞カウンタ３４１ａの値を１加算する。また、特定制御用のワークエリア２８１における確認フラグ群２８１ａの第３入賞確認フラグに「１」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア２８３の通常用カウンタエリア３４１における一般入賞カウンタ３４１ａの値を１加算する。

【２２４９】

通常の入球管理処理（ステップＳＡ２０５）では、特定制御用のワークエリア２８１における確認フラグ群２８１ａの特電入賞確認フラグに「１」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア２８３の通常用カウンタエリア３４１における特電入賞カウンタ３４１ｂの値を１加算する。確認フラグ群２８１ａの第１作動入賞確認フラグに「１」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア２８３の通常用カウンタエリア３４１における第１作動カウンタ３４１ｃの値を１加算する。確認フラグ群２８１ａの第２作動入賞確認フラグに「１」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア２８３の通常用カウンタエリア３４１における第２作動カウンタ３４１ｄの値を１加算する。確認フラグ群２８１ａのアウト確認フラグに「１」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア２８３の通常用カウンタエリア３４１におけるアウトカウンタ３４１ｅの値を１加算する。

【２２５０】

ステップＳＡ２０３にて肯定判定を行った場合、ステップＳＡ２０４にて肯定判定を行った場合、又はステップＳＡ２０５の処理を行った場合には、合計獲得数の管理処理を実行する（ステップＳＡ２０６）。合計獲得数の管理処理については後に詳細に説明する。

【２２５１】

ステップＳＡ２０２にて肯定判定を行った場合、又はステップＳＡ２０６の処理を行った場合には、個数情報更新処理を実行する（ステップＳＡ２０７）。個数情報更新処理では、一般入賞カウンタ３４１ａ、特電入賞カウンタ３４１ｂ、第１作動カウンタ３４１ｃ及び第２作動カウンタ３４１ｄの値（Ｋ１１～Ｋ１４）を使用して遊技球の合計払出個数のデータを導出し、当該導出した合計払出個数のデータを合計払出個数カウンタ３５２にセットすることにより合計払出個数カウンタ３５２のデータを更新する。また、個数情報更新処理（ステップＳＡ２０７）では、一般入賞カウンタ３４１ａ、特電入賞カウンタ３４１ｂ、第１作動カウンタ３４１ｃ、第２作動カウンタ３４１ｄ及びアウトカウンタ３４１ｅの値（Ｋ１１～Ｋ１５）を使用して遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数のデータを導出し、当該導出した合計個数のデータを合計排出個数カウンタ３５３にセットすることにより合計排出個数カウンタ３５３のデータを更新する。

【２２５２】

その後、表示用処理を実行する（ステップＳＡ２０８）。表示用処理では、現状エリア３４３、第１履歴エリア３４４、第２履歴エリア３４５及び第３履歴エリア３４６に格納されたベース値が、第１～第４報知用表示装置２４６～２４９にて順次報知されるようにするための処理を実行する。既に説明したとおり、表示継続期間（具体的には５秒）が経過する度に、現状エリア３４３→第１履歴エリア３４４→第２履歴エリア３４５→第３履歴エリア３４６という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

【２２５３】

その後、「ＲＥＴＡ」という命令により第２管理用処理を終了させる。ＲＥＴＡ命令により第２管理用処理が終了される場合には、使用レジスタ群切替回路２５２において使用対象となっているレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられ、タイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可された後に、第２管理用処理が終了される。使用対象のレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられることにより、特定制御の処理では第１レジスタ群２６５が使用され、第２レジスタ群２６６に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【２２５４】

次に、第２管理用処理（図１７７）のステップＳＡ２０６にて実行される合計獲得数の管理処理について図１７８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、合計獲得数の管理処理におけるステップＳＡ３０１～ステップＳＡ３１２の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【２２５５】

まず非特定制御用のワークエリア２８３の遊技不可フラグ３５１に「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ３０１）。遊技不可フラグ３５１に「１」をセットする処理は、非特定制御用のワークエリア２８３における合計獲得数カウンタ３４７の値が終了基準個数（具体的には１９０００個）以上となったことに基づいて、後述するステップＳＡ３０９にて実行される。遊技不可フラグ３５１に「１」がセットされている場合には（ステップＳＡ３０１：ＹＥＳ）、無限ループに入る。このように、遊技不可フラグ３５１に「１」がセットされた場合には、その後にタイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２０１～ステップＳ９２２１の処理が実行され、コマンド送信等が行われた後に遊技を行うことができない状態となる。

【２２５６】

遊技不可フラグ３５１に「１」がセットされていない場合には（ステップＳＡ３０１：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２８１における確認フラグ群２８１ａの第１入賞確認フラグ、第２入賞確認フラグ、第３入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第１作動入賞確認フラグ及び第２作動入賞確認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ＳＡ３０２）。

【２２５７】

ステップＳＡ３０２にて肯定判定をした場合、合計獲得数カウンタ３４７の加算処理を実行する（ステップＳＡ３０３）。合計獲得数カウンタ３４７の加算処理では、第１入賞確認フラグに「１」がセットされている場合には一般入賞口１９１に１個の遊技球が入球した場合における賞球個数である１０個から、当該賞球の契機として一般入賞口１９１に入球した遊技球の個数である１個を減算した結果である「９」を合計獲得数カウンタ３４７に加算する。また、第２入賞確認フラグに「１」がセットされている場合には一般入賞口１９１に１個の遊技球が入球した場合における賞球個数である１０個から、当該賞球の契機として一般入賞口１９１に入球した遊技球の個数である１個を減算した結果である「９」を合計獲得数カウンタ３４７に加算する。また、第３入賞確認フラグに「１」がセットされている場合には一般入賞口１９１に１個の遊技球が入球した場合における賞球個数である１０個から、当該賞球の契機として一般入賞口１９１に入球した遊技球の個数であ

る１個を減算した結果である「９」を合計獲得数カウンタ３４７に加算する。また、特電入賞確認フラグに「１」がセットされている場合には特電入賞装置１９２に１個の遊技球が入球した場合における賞球個数である１５個から、当該賞球の契機として特電入賞装置１９２に入球した遊技球の個数である１個を減算した結果である「１４」を合計獲得数カウンタ３４７に加算する。本実施形態では、第１作動口１９３又は第２作動口１９４に１個の遊技球が入球した場合における賞球個数は１個である。第１作動口１９３又は第２作動口１９４に１個の遊技球が入球したことに対して払い出される遊技球の個数は１個となり増減０個となるため、第１作動入賞確認フラグ又は第２作動入賞確認フラグに「１」がセットされていたとしても合計獲得数カウンタ３４７の値の更新は行わない。

【２２５８】

ステップＳＡ３０２にて否定判定をした場合、又はステップＳＡ３０３の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２８１における確認フラグ群２８１ａのアウト確認フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ３０４）。アウト確認フラグに「１」がセットされている場合、アウト口１８４ａへの遊技球の入球が発生してアウト口検知センサ３３７ａにて１個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。アウト確認フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ３０４：ＹＥＳ）、合計獲得数カウンタ３４７の値を１減算する（ステップＳＡ３０５）。そして、その１減算後における合計獲得数カウンタ３４７の値が「０」を下回った場合には（ステップＳＡ３０６：ＮＯ）、合計獲得数カウンタ３４７の値を「０」クリアする（ステップＳＡ３０７）。これにより、合計獲得数カウンタ３４７の値の減算後において当該値が「０」を下回った場合には当該合計獲得数カウンタ３４７の値は「０」クリアされて「０」に維持されることになる。

【２２５９】

ステップＳＡ３０４にて否定判定をした場合、ステップＳＡ３０６にて肯定判定をした場合、又はステップＳＡ３０７の処理を実行した場合には、合計獲得数カウンタ３４７にて計測されている所定差球数が終了基準個数である１９０００個以上となったか否かを判定する（ステップＳＡ３０８）。所定差球数が終了基準個数以上となっている場合（ステップＳＡ３０８：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２８３における遊技不可フラグ３５１に「１」をセットする（ステップＳＡ３０９）。これにより、現状において実行されているタイマ割込み処理（図１６７）が終了した後、次回のタイマ割込み処理（図１６７）が起動され、合計獲得数の管理処理（図１７８）のステップＳＡ３０１にて肯定判定が行われることにより、無限ループとなり、遊技が行われない状態となる。

【２２６０】

その後、遊技が行われない状態となることを示す遊技不可コマンドを音光側ＭＰＵ２３３に送信する（ステップＳＡ３１０）。音光側ＭＰＵ２３３は遊技不可コマンドを受信した場合、遊技が行われない状態であることを示す報知が実行されるように図柄表示装置１９９、表示発光部２０４及びスピーカ部２０５を制御する。

【２２６１】

ステップＳＡ３０８にて否定判定をした場合、合計獲得数カウンタ３４７にて計測されている所定差球数が終了基準個数である１９０００個よりも少ない報知基準個数である１７０００個以上となったか否かを判定する（ステップＳＡ３１１）。所定差球数が報知基準個数以上となっている場合（ステップＳＡ３１１：ＹＥＳ）、所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す遊技不可移行前コマンドを音光側ＭＰＵ２３３に送信する（ステップＳＡ３１２）。音光側ＭＰＵ２３３は遊技不可移行前コマンドを受信した場合、所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す遊技不可移行前報知が実行されるように図柄表示装置１９９、表示発光部２０４及びスピーカ部２０５を制御する。

【２２６２】

このように、所定差球数を管理する処理、及び当該所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技が行われない状態とするための処理は、非特定制御用のプログラム及

び非特定制御用のデータを利用して実行される。これにより、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのデータ容量が増加してしまうことを抑制しながら、所定差球数を管理する処理、及び当該所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技が行われない状態とするための処理を実行可能とすることができる。

【２２６３】

次に、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１６にて実行される命令について説明する。ステップＳ８７１６では既に説明したとおりＣＡＬＬＡ命令によりベース値算出設定処理を実行する。ベース値算出設定処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、メイン処理（図１６１）の残余処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がＣＡＬＬＡ命令を利用して呼び出される。

【２２６４】

ＣＡＬＬＡ命令によりベース値算出設定処理が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止され、使用レジスタ群切替回路２５２において第１レジスタ群２６５が使用対象となっている状態から第２レジスタ群２６６が使用対象となっている状態に切り替えられた後に、ベース値算出設定処理に対応するプログラムが開始される。使用対象のレジスタ群が第１レジスタ群２６５から第２レジスタ群２６６に切り替えられることにより、非特定制御の処理であるベース値算出設定処理では第２レジスタ群２６６が使用され、第１レジスタ群２６５に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【２２６５】

既に説明したとおり、第２管理用処理（図１７７）のステップＳＡ２０７における個数情報更新処理において、非特定制御用のワークエリア２８３における合計払出個数カウンタ３５２及び合計排出個数カウンタ３５３の値が更新される。メイン処理（図１６１）のステップＳ８７１６におけるベース値算出設定処理（図１７９）では、当該合計払出個数カウンタ３５２の値及び合計排出個数カウンタ３５３の値を使用してベース値を算出する処理が実行される。また、既に説明したとおり、ベース値のデータには、当該ベース値における整数部分のデータである１バイトの整数部演算結果データと、当該ベース値における小数点以下の部分のデータである１バイトの小数部演算結果データとが含まれており、現状エリア３４３及び第１～第３履歴エリア３４４～３４６の上位１バイトには整数部演算結果データが格納されるとともに、下位１バイトには小数部演算結果データが格納される。

【２２６６】

図１７９はメイン処理（図１６１）のステップＳ８７１６にて実行されるベース値算出設定処理を示すフローチャートである。なお、ベース値算出設定処理におけるステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４２２の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【２２６７】

ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４２０において、合計払出個数カウンタ３５２の値を合計排出個数カウンタ３５３の値で割る演算を行った場合の商を導出し、当該導出した商のデータ（１バイト）をベース値の整数部演算結果データとして現状エリア３４３の上位１バイトエリアにセットするための処理を実行する。合計払出個数カウンタ３５２の値を合計排出個数カウンタ３５３の値で割る演算を行った場合の商は、合計払出個数カウンタ３５２の値から合計排出個数カウンタ３５３の値を減算する演算を行った回数をＡレジスタ３０１ａにてカウントすることにより導出する。

【２２６８】

具体的には、まず非特定制御用のワークエリア２８３における合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイトのデータをＤレジスタ３０３ａに読み出す（ステップＳＡ４０１）。以下、本実施形態において、ステップＳＡ４０１にて合計払出個数カウンタ３５２からＤレジスタ３０３ａに読み出されたデータ、又はステップＳＡ４０１にて合計払出個数カウ

ンタ３５２からＤレジスタ３０３ａに読み出された後に更新されたデータを合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データという。

【２２６９】

その後、「ＥＸＸ」という命令を実行する（ステップＳＡ４０２）。既に説明したとおり、第２レジスタ群２６６が使用対象となっている状況において「ＥＸＸ」は、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４に格納されているデータと、ＢＣ´レジスタ３１２、ＤＥ´レジスタ３１３及びＨＬ´レジスタ３１４に格納されているデータとを交換させる交換命令である。「ＥＸＸ」という命令が実行されることにより、Ｄレジスタ３０３ａのデータ（合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データ）をＤ´レジスタ３１３ａに退避させることができる。

【２２７０】

その後、Ａレジスタ３０１ａの値を「０」クリアする（ステップＳＡ４０３）。上述したとおり、Ａレジスタ３０１ａは、合計払出個数カウンタ３５２の値から合計排出個数カウンタ３５３の値を減算する演算を行った回数をカウントして整数部除算結果データを導出するために使用される。ステップＳＡ４０３にてＡレジスタ３０１ａの値が「０」クリアされることにより、Ａレジスタ３０１ａに「０」という整数部除算結果データが格納されている状態となる。

【２２７１】

その後、合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイトのデータをＤＥレジスタ３０３に読み出す（ステップＳＡ４０４）。以下、本実施形態において、ステップＳＡ４０４にて合計払出個数カウンタ３５２からＤＥレジスタ３０３に読み出されたデータ、又はステップＳＡ４０４にて合計払出個数カウンタ３５２からＤＥレジスタ３０３に読み出された後に更新されたデータを合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データという。その後、合計排出個数カウンタ３５３の値をＢＣレジスタ３０２に読み出す（ステップＳＡ４０５）。

【２２７２】

このように、合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データがＤ´レジスタ３１３ａに格納されており、合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データがＤＥレジスタ３０３に格納されており、合計排出個数カウンタ３５３のデータがＢＣレジスタ３０２に格納されており、Ａレジスタ３０１ａに格納されている整数部除算結果データの値が「０」である状態で、ステップＳＡ４０６の処理に進む。

【２２７３】

ステップＳＡ４０６では、Ａレジスタ３０１ａの値を１加算する。これにより、Ａレジスタ３０１ａに格納されている整数部除算結果データの値が１加算される。このように、Ａレジスタ３０１ａの値は、合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データから合計排出個数カウンタ３５３の値を減算する処理（ステップＳＡ４０８）の実行前に１加算される。そして、当該減算処理（ステップＳＡ４０８）の結果が負の値となった場合には後述するステップＳＡ４１９にてＡレジスタ３０１ａの値が１減算されることにより、Ａレジスタ３０１ａの値が１加算前の値（ステップＳＡ４０６の処理の実行前の値）に戻される。これにより、演算結果が負の値となった場合におけるステップＳＡ４０８の処理はカウントの対象から除外される態様で、Ａレジスタ３０１ａにおいて、合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データから合計排出個数カウンタ３５３の値を減算する処理（ステップＳＡ４０８）の実行回数がカウントされる。

【２２７４】

その後、ＤＥレジスタ３０３のデータ（合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データ）をＨＬレジスタ３０４に転送する（ステップＳＡ４０７）。ＤＥレジスタ３０３のデータは転送後も維持される。その後、ＨＬレジスタ３０４の値（合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データ）からＢＣレジスタ３０２の値（合計排出個数カウンタ３５３の値）を減算する演算を実行する（ステップＳＡ４０８）。当該演算の結果はＨＬレジスタ３０４に格納される。これにより、合計払出個数カウンタ３５２の下位２バ

イト対応データから合計排出個数カウンタ３５３の値を減算する演算の演算結果がＨＬレジスタ３０４に格納されている状態となる。また、今回の演算前における合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データの値が合計排出個数カウンタ３５３の値以上の値であった場合には今回の演算において桁借りが発生しないため、Ｆレジスタ３０１ｂにおけるキャリフラグの値が「０」となるとともに、今回の演算前における合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データの値が合計排出個数カウンタ３５３の値未満の値であった場合には今回の演算において桁借りが発生するため、当該キャリフラグに「１」がセットされている状態となる。

【２２７５】

キャリフラグの値が「０」である場合（ステップＳＡ４０９：ＮＯ）、すなわち今回の演算の結果が正の値である場合には、ＨＬレジスタ３０４のデータをＤＥレジスタ３０３にセットする（ステップＳＡ４１０）。これにより、ＤＥレジスタ３０３に格納されている合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データが今回のステップＳＡ４０８における演算後の値に更新される。

【２２７６】

その後、ステップＳＡ４０６に戻り、ステップＳＡ４０９にて肯定判定が行われるまで、ステップＳＡ４０６～ステップＳＡ４１０の処理を繰り返す。これにより、合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データの値が合計排出個数カウンタ３５３の値未満の値となるまで、合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データの値から合計排出個数カウンタ３５３の値を減算する処理（ステップＳＡ４０８）が行われるようにすることができるとともに、合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データの値から合計排出個数カウンタ３５３の値を減算する処理（ステップＳＡ４０８）の実行回数がＡレジスタ３０１ａにおいてカウントされるようにすることができる。

【２２７７】

ステップＳＡ４０９にて肯定判定を行った場合には、「ＥＸＸ」という命令を実行する（ステップＳＡ４１１）。「ＥＸＸ」という命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４に格納されているデータと、ＢＣ´レジスタ３１２、ＤＥ´レジスタ３１３及びＨＬ´レジスタ３１４に格納されているデータとが交換される。これにより、ＢＣレジスタ３０２のデータ（合計排出個数カウンタ３５３のデータ）、ＤＥレジスタ３０３のデータ（演算結果が負の値となった今回のステップＳＡ４０８における演算後のデータに更新される前の合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データ）及びＨＬレジスタ３０４のデータ（ステップＳＡ４０８の演算結果のデータ）を対応する補助レジスタに退避させることができるとともに、Ｄ´レジスタ３１３ａに退避させていたデータ（合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データ）をＤレジスタ３０３ａに復帰させることができる。

【２２７８】

その後、Ｄレジスタ３０３ａの値が１以上である場合（ステップＳＡ４１２：ＮＯ）、すなわち合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データの値が１以上であり当該上位１バイト対応データから合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データに桁借りを行うことが可能である場合には、ステップＳＡ４１３～ステップＳＡ４１８において桁借りに対応する処理を実行する。具体的には、まずＤレジスタ３０３ａの値を１減算する（ステップＳＡ４１３）。これにより、Ｄレジスタ３０３ａに格納されている合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データの値が桁借り発生後の値に更新される。その後、「ＥＸＸ」という命令を実行する（ステップＳＡ４１４）。「ＥＸＸ」という命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４に格納されているデータと、ＢＣ´レジスタ３１２、ＤＥ´レジスタ３１３及びＨＬ´レジスタ３１４に格納されているデータとが交換される。これにより、Ｄレジスタ３０３ａに格納されていた合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データをＤ´レジスタ３１３ａに退避させることができるとともに、ＢＣ´レジスタ３１２に退避させていたデータ（合計排出個数カウンタ３５３のデータ）、ＤＥ´レジスタ３１３に退避させ

ていたデータ（演算結果が負の値となったステップＳＡ４０８の演算後のデータに更新される前の合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データ）及びＨＬ´レジスタ３１４に退避させていたデータ（ステップＳＡ４０８の演算結果のデータ）をＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４に復帰させることができる。

【２２７９】

その後、ステップＳＡ４１５～ステップＳＡ４１７において、（「ＤＥレジスタ３０３に格納されているステップＳＡ４０８の処理の実行前における合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データ」＋「桁借りで増加した値（６５５３６）」－「ＢＣレジスタ３０２に格納されている合計排出個数カウンタ３５３の値」）を算出する処理を行う。但し、演算に使用するＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４のデータ容量が２バイトであるため、ステップＳＡ４１５にて（「桁借りで増加した値よりも１小さい値（６５５３５）」－「ＢＣレジスタ３０２に格納されている合計排出個数カウンタ３５３のデータ」）を算出する処理を行い、ステップＳＡ４１６にてステップＳＡ４１５の演算結果に「１」を加算する処理を行い、ステップＳＡ４１７にてステップＳＡ４１６の演算結果に「ＤＥレジスタ３０３に格納されているステップＳＡ４０８の処理の実行前における下位２バイト対応データ」を加算する処理を行う。

【２２８０】

ステップＳＡ４１５では、２バイトの数値情報の最大値である「６５５３５」（「ＦＦＦＨ」）からＢＣレジスタ３０２の値（合計排出個数カウンタ３５３の値）を減算する演算を実行する。当該演算の結果はＨＬレジスタ３０４に格納される。その後、ＨＬレジスタ３０４の値を１加算する（ステップＳＡ４１６）。その後、ＨＬレジスタ３０４の値にＤＥレジスタ３０３の値を加算する演算を行う（ステップＳＡ４１７）。当該演算の結果はＨＬレジスタ３０４に格納される。これにより、上述した（「ＤＥレジスタ３０３に格納されているステップＳＡ４０８の処理の実行前における下位２バイト対応データ」＋「桁借りで増加した値（６５５３６）」－「ＢＣレジスタ３０２に格納されている合計排出個数カウンタ３５３の値」）という演算の結果がＨＬレジスタ３０４に格納されている状態となる。その後、ＨＬレジスタ３０４のデータをＤＥレジスタ３０３に転送する（ステップＳＡ４１８）。これにより、合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データから下位２バイト対応データへの桁借り後における合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データの値から合計排出個数カウンタ３５３の値を減算する演算の演算結果がＤＥレジスタ３０３に格納されている状態となり、ＤＥレジスタ３０３に格納されている合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データが更新される。

【２２８１】

その後、ステップＳＡ４０６に戻り、ステップＳＡ４１２にて肯定判定が行われるまで、ステップＳＡ４０６～ステップＳＡ４１８の処理を繰り返す。これにより、合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データの値が「０」となり当該上位１バイト対応データから下位２バイト対応データへの桁借りを発生させることができない状態となるまで、合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データの値から合計排出個数カウンタ３５３の値を減算する処理（ステップＳＡ４０８）が行われるようにすることができるとともに、当該減算処理（ステップＳＡ４０８）の実行回数がＡレジスタ３０１ａにおいてカウントされるようにすることができる。

【２２８２】

ステップＳＡ４１２にて肯定判定を行った場合には、Ａレジスタ３０１ａの値を１減算する（ステップＳＡ４１９）。これにより、Ａレジスタ３０１ａに格納されている整数部演算結果データの値を、ステップＳＡ４０６にて「１」が加算される前の値に戻し、合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データから下位２バイト対応データへの桁借りを発生させることができない状態であるとともに合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データの値が合計排出個数カウンタ３５３の値未満の値である状態において実行されたステップＳＡ４０８の演算がＡレジスタ３０１ａにおいてカウントされていない状態、すなわちＡレジスタ３０１ａに整数部演算結果データが格納されている状態となる

。その後、Ａレジスタ３０１ａの値（整数部演算結果データ）を現状エリア３４３の上位１バイトエリアにセットする（ステップＳＡ４２０）。

【２２８３】

その後、小数部算出用処理を実行する（ステップＳＡ４２１）。小数部算出用処理では、まず「ＥＸＸ」という命令を実行することにより、ステップＳＡ４１１にてＢＣ´レジスタ３１２に退避させたデータ（合計排出個数カウンタ３５３のデータ）、ＤＥ´レジスタ３１３に退避させたデータ（合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データ）及びＨＬ´レジスタ３１４に退避させたデータ（ステップＳＡ４０８の演算結果のデータ）をＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４に復帰させる。小数部算出用処理（ステップＳＡ４２１）では、当該「ＥＸＸ」という命令によりＢＣレジスタ３０２に復帰させた合計排出個数カウンタ３５３のデータ、及びＤＥレジスタ３０３に復帰させた合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データを使用して、ベース値の小数部演算結果データを導出し、当該導出した小数部演算結果データを現状エリア３４３の下位１バイトエリアにセットする。これにより、現状エリア３４３に直近のベース値の情報（具体的には整数部演算結果データ及び小数部演算結果データ）が格納されている状態となる。

【２２８４】

ステップＳＡ４２１にて小数部算出用処理を実行した後は、データシフト用処理を実行する（ステップＳＡ４２２）。データシフト用処理では、合計排出個数カウンタ３５３の値がシフト基準個数（具体的には６００００個）以上となっている場合、データシフト用処理を実行した後に各種カウンタのクリア処理を実行する。データシフト用処理では、演算結果記憶エリア３４２における現状エリア３４３、第１履歴エリア３４４、第２履歴エリア３４５及び第３履歴エリア３４６に記憶された情報を、第２履歴エリア３４５→第３履歴エリア３４６、第１履歴エリア３４４→第２履歴エリア３４５、現状エリア３４３→第１履歴エリア３４４の順序でシフトする。これにより、２回前の算出期間における最終的なベース値が３回前の算出期間における最終的なベース値として第３履歴エリア３４６に記憶され、１回前の算出期間における最終的なベース値が２回前の算出期間における最終的なベース値として第２履歴エリア３４５に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が１回前の算出期間における最終的なベース値として第１履歴エリア３４４に記憶される。また、各種カウンタのクリア処理では、通常用カウンタエリア３４１の各カウンタ３４１ａ～３４１ｅを全て「０」クリアする。

【２２８５】

その後、「ＲＥＴＡ」という命令を実行することにより本ベース値算出設定処理（図１７９）を終了する。ＲＥＴＡ命令によりベース値算出設定処理が終了される場合には、使用レジスタ群切替回路２５２において使用対象となっているレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられ、タイマ割込み処理（図１６７）の実行が許可された後に、ベース値算出設定処理が終了される。使用対象のレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられることにより、特定制御の処理では第１レジスタ群２６５が使用され、第２レジスタ群２６６に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【２２８６】

既に説明したとおり、第２レジスタ群２６６において、ＩＸレジスタ３０５は非特定用第１基準アドレス（「３０００Ｈ」）を格納するために使用されており、ＩＹレジスタ３０６は非特定用第２基準アドレス（「３１００Ｈ」）を格納するために使用されており、Ｋレジスタ３０７は非特定用上位基準アドレス情報（「Ａ３Ｈ」）を格納するために使用されており、Ｖレジスタ３０８はレジスタ用上位第２基準アドレス情報（「ＡＢＨ」）を格納するために使用されている。また、スタックポインタ３０９は非特定制御用のスタックエリア２８４においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側ＣＰＵ２５１にて特定するためのアドレスの情報を格納するために使用されている。また、既に説明したとおり、第２レジスタ群２６６には、アドレス指定に使用されるこれらの

レジスタ（ＩＸレジスタ３０５、ＩＹレジスタ３０６、Ｋレジスタ３０７及びＶレジスタ３０８）及びスタックポインタ３０９以外に、主レジスタとして、Ａレジスタ３０１ａ、Ｆレジスタ３０１ｂ、Ｂレジスタ３０２ａ、Ｃレジスタ３０２ｂ、Ｄレジスタ３０３ａ、Ｅレジスタ３０３ｂ、Ｈレジスタ３０４ａ及びＬレジスタ３０４ｂが存在している。上述したとおり、ベース値算出設定処理（図１７９）において、Ａレジスタ３０１ａは整数部除算結果データを格納するために使用されており、ＢＣレジスタ３０２は合計排出個数カウンタ３５３のデータを格納するために使用されており、ＤＥレジスタ３０３は合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データを格納するために使用されており、ＨＬレジスタ３０４はステップＳＡ４０８の演算を行うために使用されている。また、フラグレジスタであるＦレジスタ３０１ｂもステップＳＡ４０８の演算において使用されている。このように、ベース値算出設定処理（図１７９）では、第２レジスタ群２６６におけるＡＦレジスタ３０１、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４が全て使用されている状況が発生する。

【２２８７】

ＡＦレジスタ３０１、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４にデータが格納されている状況において合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データを格納可能なレジスタが第２レジスタ群２６６に設けられていない構成とすると、合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データを第２レジスタ群２６６に読み出す場合、当該読み出し先となるレジスタ（Ａレジスタ３０１ａ、Ｂレジスタ３０２ａ、Ｃレジスタ３０２ｂ、Ｄレジスタ３０３ａ、Ｅレジスタ３０３ｂ、Ｈレジスタ３０４ａ及びＬレジスタ３０４ｂのいずれか）に格納されているデータを主側ＲＡＭ２２４に退避させるための処理が必要となってしまう。これに対して、第２レジスタ群２６６には、Ｄレジスタ３０３ａに対応する補助レジスタ（Ｄ´レジスタ３１３ａ）が設けられており、当該補助レジスタに合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データを格納することが可能な構成である。これにより、整数部除算結果データ、合計排出個数カウンタ３５３のデータ、合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データ及びステップＳＡ４０８の演算結果データに加えて、合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データが第２レジスタ群２６６に格納されている状態とすることができる。よって、合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイトデータを第２レジスタ群２６６に読み出す場合に、Ａレジスタ３０１ａ、Ｂレジスタ３０２ａ、Ｃレジスタ３０２ｂ、Ｄレジスタ３０３ａ、Ｅレジスタ３０３ｂ、Ｈレジスタ３０４ａ及びＬレジスタ３０４ｂのいずれかに格納されているデータを主側ＲＡＭ２２４に退避させるための処理を不要とすることができる。

【２２８８】

第２レジスタ群２６６には、ＤＥレジスタ３０３の補助レジスタ（ＤＥ´レジスタ３１３）が設けられている。また、ＥＸＸ命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４に格納されているデータと、これらの主レジスタの補助レジスタに格納されているデータとが交換される構成であるため、ＥＸＸ命令を使用して、ＤＥレジスタ３０３に格納されているデータと、補助レジスタ（ＤＥ´レジスタ３１３）に格納されているデータとを交換することができる。これにより、合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データがＤＥレジスタ３０３に格納されているとともに合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データがＤ´レジスタ３１３ａに格納されている状態とした後、当該上位１バイト対応データ及び当該下位２バイト対応データのうちＤＥレジスタ３０３に格納されるデータをＥＸＸ命令により切り替える構成とすることができる。

【２２８９】

ＤＥレジスタ３０３に対応する補助レジスタが設けられていない構成とすると、ＡＦレジスタ３０１、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４が全て使用されている状況であるとともに合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データがＤＥレジスタ３０３に格納されている状況において、合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データをＤレジスタ３０３ａに読み出す場合、合計払出個数カウンタ３

５２の下位２バイト対応データを主側ＲＡＭ２２４に退避させるための命令（具体的には４バイトのＬＤ命令）、及び合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データをＤレジスタ３０３ａに読み出すための命令（３バイトのＬＤ命令）が必要となってしまう。これに対して、Ｄレジスタ３０３ａに対応する補助レジスタが設けられている構成であるとともに、Ｄレジスタ３０３ａに格納されているデータと補助レジスタ（Ｄ´レジスタ３１３ａ）に格納されているデータとを交換命令（１バイトのＥＸＸ命令）により交換可能な構成である。これにより、合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データがＤＥレジスタ３０３に格納されている状態であるとともに合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データがＤ´レジスタ３１３ａに格納されている状態とした後に、当該上位１バイト対応データ及び当該下位２バイト対応データのうち必要となるデータが当該下位２バイト対応データから当該上位１バイト対応データに切り替わるタイミングで、ＥＸＸ命令を実行することにより当該下位２バイト対応データをＤＥ´レジスタ３１３に退避させることができるとともに、当該上位１バイト対応データをＤレジスタ３０３ａに読み出して使用可能とすることができる。よって、ＤＥ´レジスタ３１３を利用することなく、必要となるデータが合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データから合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データに切り替わるタイミングにおいて、当該下位２バイト対応データを主側ＲＡＭ２２４に退避させる命令、及び当該上位１バイト対応データをＤレジスタ３０３ａに読み出す命令を実行する構成と比較して、当該上位１バイト対応データをＤレジスタ３０３ａに読み出して使用可能とするために、プログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができる。

【２２９０】

合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データがＤレジスタ３０３ａに格納されている状態であるとともに合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データがＤＥ´レジスタ３１３に格納されている状態となった後に、当該上位１バイト対応データ及び当該下位２バイト対応データのうち必要となるデータが当該上位１バイト対応データから当該下位２バイト対応データに切り替わるタイミングで、交換命令（１バイトのＥＸＸ命令）を実行することにより、当該上位１バイト対応データをＤ´レジスタ３１３ａに退避させることができるとともに、当該下位２バイト対応データをＤＥレジスタ３０３に読み出して使用可能とすることができる。これにより、ＤＥ´レジスタ３１３を利用することなく、必要となるデータが合計払出個数カウンタ３５２の上位１バイト対応データから合計払出個数カウンタ３５２の下位２バイト対応データに切り替わるタイミングにおいて、当該上位１バイト対応データを主側ＲＡＭ２２４に退避させる命令（３バイトのＬＤ命令）、及び当該下位２バイト対応データをＤＥレジスタ３０３に読み出す命令（４バイトのＬＤ命令）を実行する構成と比較して、当該下位２対応データをＤＥレジスタ３０３に読み出して使用可能とするために、プログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができる。

【２２９１】

非特定制御用のワークエリア２８３における管理開始フラグに「１」がセットされているか否かとは無関係に、ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８の処理が実行される。これにより、管理開始フラグの値が「０」である場合及び管理開始フラグの値が「１」である場合のいずれにおいてもベース値が算出されて現状エリア３４３に格納されるようにすることができる。

【２２９２】

＜主側ＭＰＵ２２２のリセットを行うための構成＞

次に、主側ＭＰＵ２２２のリセットを行うための構成について説明する。既に説明したとおり、主側ＭＰＵ２２２の入力側及び出力側には、停電監視基板２２５が接続されている（図１５７参照）。停電監視基板２２５には、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置２１８が接続されており、主側ＭＰＵ２２２には停電監視基板２２５を介して電力が供給される。また、既に説明したとおり、主側ＭＰＵ２２２には主側電源制御部２５３が設けられている。

【２２９３】
電源・発射制御装置２１８は、外部の交流２４Ｖ電源より供給される電力を取り込み、＋２４Ｖの直流安定化電源、＋５．０Ｖの直流電源である通常動作電源及び＋５．０Ｖの直流電源であるバックアップ電源を含む各種電源を生成し、主制御装置２１１及び払出制御装置２１７等に対して各々に必要な電力を供給する。以下、本実施形態及び後述する第１９～第２３の実施形態において、＋２４Ｖの直流安定化電源から供給される電力を第１通常動作電力というとともに、＋５．０Ｖの通常動作電源から供給される電力を第２通常動作電力という。また、＋５．０Ｖのバックアップ電源から供給される電力をバックアップ電力という。
【２２９４】
図１５７に示すように、電源・発射制御装置２１８から停電監視基板２２５に動作電力を供給するための電気配線として、＋２４Ｖの第１通常動作電力を供給するための第１電気配線ＥＬ１と、＋５．０Ｖの第２通常動作電力を供給するための第２電気配線ＥＬ２とが設けられている。また、停電監視基板２２５から主側ＭＰＵ２２２の主側電源制御部２５３に＋５．０Ｖの第２通常動作電力を供給するための第３電気配線ＥＬ３が設けられている。さらにまた、電源・発射制御装置２１８から主側電源制御部２５３に＋５．０Ｖのバックアップ電力を供給するための第４電気配線ＥＬ４が設けられている。主側電源制御部２５３には、当該主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧を監視する電圧監視回路３５４が設けられている。
【２２９５】
既に説明したとおり、電源・発射制御装置２１８には、電入中用電源部２１８ａ及び電断中用電源部２１８ｂが設けられている。電入中用電源部２１８ａは、外部の交流２４Ｖ電源から電源・発射制御装置２１８に電力が供給されている状況において、停電監視基板２２５への第１通常動作電力及び第２通常動作電力の供給が行われるようにするとともに、電圧監視回路３５４への第２通常動作電力の供給が行われるようにする。また、電断中用電源部２１８ｂは、外部の交流２４Ｖ電源から電源・発射制御装置２１８に電力が供給されている状況において、電入中用電源部２１８ａから供給される電力によりコンデンサの充電が行われるようにする。また、電断中用電源部２１８ｂは、外部の交流２４Ｖ電源からの電源・発射制御装置２１８への電力供給が停止された状況において、当該コンデンサから主側電源制御部２５３へのバックアップ電力の供給が行われるようにする。
【２２９６】
外部の交流２４Ｖ電源からの電源・発射制御装置２１８への電力供給が停止された場合には、まず停電監視基板２２５へ供給されている第１通常動作電力の最大電圧（＋２４Ｖ）が停電監視基板２２５において検出されない状態となり、その後に停電監視基板２２５及び電圧監視回路３５４へ供給されている第２通常動作電力の電圧の＋５．０Ｖからの低下が始まる。
【２２９７】
図１８０（ａ）は停電監視基板２２５及び電圧監視回路３５４にて監視される電力を説明するための説明図であり、図１８０（ｂ）は各種電圧を説明するための説明図である。図１８０（ａ）に示すように、停電監視基板２２５では、当該停電監視基板２２５に供給されている第１通常動作電力の電圧及び第２通常動作電力の電圧が監視される。また、電圧監視回路３５４では、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が監視される。
【２２９８】
図１８０（ｂ）に示すように、第２通常動作電力について、主側ＭＰＵ２２２の正常動作が保証されている電圧範囲は＋４．０～＋５．５Ｖであり、電源・発射制御装置２１８から停電監視基板２２５を介して主側電源制御部２５３に供給される第２通常動作電力及びバックアップ電力の電圧は＋５．０Ｖである。また、主側ＣＰＵ２５１の動作電圧、及び主側ＭＰＵ２２２に設けられた各種回路の動作電圧は＋２．１Ｖである。
【２２９９】

主側ＣＰＵ２５１、及び主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられた各種回路は、供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である場合に動作可能である。主側ＭＰＵ２２２において使用される各種信号のＨＩレベルは、ノイズの影響で誤作動が発生しないように、＋５．０Ｖに設定されている。主側電源制御部２５３に供給される第２通常動作電力の電圧が＋５．０Ｖから降下すると、主側ＭＰＵ２２２において使用されている各種信号のＨＩレベルに対応する電圧も降下することとなる。主側電源制御部２５３に供給される第２通常動作電力の電圧が＋４．０Ｖ～＋５．５Ｖの範囲である場合、主側ＭＰＵ２２２において使用される各種信号はノイズの影響を受けにくい状態となる。一方、主側電源制御部２５３に供給される第２通常動作電力の電圧が＋４．０Ｖ未満である場合には、当該第２通常動作電力の電圧が＋４．０Ｖ以上である場合と比較して、主側ＭＰＵ２２２において使用される各種信号がノイズの影響を受けてＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下がる事象が発生し易い状態となってしまう。

【２３００】

停電監視基板２２５では、当該停電監視基板２２５にて監視されている第２通常動作電力の電圧が＋４．４Ｖ以上となったことに基づいて第２通常動作電力の電圧の立ち上がりが検出されたことが特定されるとともに、当該停電監視基板２２５にて監視されている第２通常動作電力の電圧が＋４．０Ｖ以下となったことに基づいて第２通常動作電力の電圧の立ち下がりが検出されたことが特定される。また、電圧監視回路３５４では、当該電圧監視回路３５４にて監視されている第２通常動作電力の電圧が＋３．１Ｖ以上となったことに基づいて第２通常動作電力の電圧の立ち上がりが検出されたことが特定されるとともに、当該電圧監視回路３５４にて監視されている第２通常動作電力の電圧が＋２．７Ｖ以下となったことに基づいて第２通常動作電力の電圧の立ち下がりが検出されたことが特定される。

【２３０１】

図１５７に示すように、主制御装置２１１には、停電監視基板２２５からリセット回路２５４に第１リセット信号を出力するための第２信号線ＳＧ２と、電圧監視回路３５４からリセット回路２５４に第２リセット信号を出力するための第３信号線ＳＧ３と、停電監視基板２２５から主側ＣＰＵ２５１に停電信号を出力するための第４信号線ＳＧ４とが設けられている。主側ＣＰＵ２５１では、停電監視基板２２５から出力されて主側ＣＰＵ２５１に入力される停電信号のＨＩレベルからＬＯＷレベルへの立ち下がりが検出されたことに基づいて、タイマ割込み処理（図１６７）の停電監視処理（ステップＳ９２０３）にて停電時処理が実行される。なお、停電信号におけるＬＯＷレベルとＨＩレベルとの関係が逆であってもよい。

【２３０２】

リセット回路２５４には、停電監視基板２２５から第１リセット信号が入力されるとともに、電圧監視回路３５４から第２リセット信号が入力される。主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状況において、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルである場合、リセット回路２５４の動作により主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態となる。したがって、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号が立ち下がった場合には第２リセット信号がＨＩレベルであっても主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われるとともに、リセット回路２５４に入力されている第２リセット信号が立ち下がった場合には第１リセット信号がＨＩレベルであっても主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる。なお、第１リセット信号におけるＬＯＷレベルとＨＩレベルとの関係が逆であってもよく、第２リセット信号におけるＬＯＷレベルとＨＩレベルとの関係が逆であってもよい。

【２３０３】

図１５７に示すように、主側ＭＰＵ２２２においてリセット回路２５４の入力側には、ノイズによる一時的な第１リセット信号の立ち下がりが検出されてしまうことを防止するノイズフィルタ３５６が設けられている。具体的には、リセット回路２５４に入力されて

いる第１リセット信号の電圧がＬＯＷレベルである状態が内部システムクロック（具体的には１６ＭＨｚ）の６クロック分以上の期間（具体的には約０．４マイクロ秒）に亘って継続された場合に、リセット回路２５４では当該リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号がＬＯＷレベルであることが特定される。

【２３０４】

図１８０（ｃ）は停電信号、第１リセット信号及び第２リセット信号の立ち上げ条件を説明するための説明図であり、図１８０（ｄ）は停電信号、第１リセット信号及び第２リセット信号の立ち下げ条件を説明するための説明図である。図１８０（ｃ）に示すように、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された後、停電監視基板２２５は、監視している第２通常動作電力（最大＋５．０Ｖ）の電圧が＋３．６Ｖ以上となったことに基づいて停電信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げるとともに、監視している第２通常動作電力の電圧が＋４．４Ｖ以上となったことに基づいて第１リセット信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる。また、電圧監視回路３５４は、監視している第２通常動作電力の電圧が＋３．１Ｖ以上となったことに基づいて、第２リセット信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる。

【２３０５】

図１８０（ｄ）に示すように、停電監視基板２２５は、監視している第１通常動作電力において最大電圧（＋２４Ｖ）が検出されない状態が停電基準期間（例えば４ミリ秒）に亘って継続した場合、主側ＣＰＵ２５１に対して出力している停電信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。停電信号の立ち下げに停電基準期間が設定されていることにより、停電監視基板２２５においてノイズに起因した停電信号の立ち下げが行われてしまう可能性が低減されている。

【２３０６】

停電監視基板２２５は、停電信号を立ち下げた場合、当該停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間（具体的には６ミリ秒）が経過したことに基づいて、リセット回路２５４に対して出力している第１リセット信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。また、停電監視基板２２５は、監視している第２通常動作電力の電圧が第１リセット基準電圧以下（具体的には＋４．０Ｖ以下）となった場合、停電信号の立ち下げの有無とは無関係に、第１リセット信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。

【２３０７】

電圧監視回路３５４は、電源・発射制御装置２１８から主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力（＋５．０Ｖの直流電源）の電圧を監視し、当該第２通常動作電力の電圧が第２リセット基準電圧以下（具体的には＋２．７Ｖ以下）である状態となったことに基づいて第２リセット信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。

【２３０８】

電圧監視回路３５４における第２通常動作電力の立ち下がり検出電圧（＋２．７Ｖ）は、主側ＣＰＵ２５１の動作電圧（＋２．１Ｖ）よりも高い値に設定されている。これにより、電圧監視回路３５４にて第２通常動作電力の立ち下がりが検出されて第２リセット信号が立ち下げられたことに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる状況において、主側ＣＰＵ２５１に供給されている第２通常動作電力の電圧が主側ＣＰＵ２５１の動作電圧を下回ってしまうことが防止されている。よって、第２リセット信号が立ち下げられたことに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる場合においても、当該リセットを正常に行うことが可能となっている。

【２３０９】

図１８１（ａ）は停電監視基板２２５において停電信号及び第１リセット信号の制御を行うための構成を説明するための機能ブロック図である。図１８１（ａ）に示すように、停電監視基板２２５には、第１電圧監視回路２２５ａ、第２電圧監視回路２２５ｂ、停電信号制御回路２２５ｃ、第１リセット信号制御回路２２５ｄ及び停電信号遅延回路２２５ｅが設けられている。第１電圧監視回路２２５ａでは第１通常動作電力の電圧が監視されているとともに、第２電圧監視回路２２５ｂでは第２通常動作電力の電圧が監視されてい

る。
【２３１０】
第１電圧監視回路２２５ａは、監視している第１通常動作電力の最大電圧（＋２４Ｖ）が検出されない状態が停電基準期間（４ミリ秒）に亘って継続した場合、停電信号制御回路２２５ｃに出力している第１検出信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。停電信号制御回路２２５ｃに入力されている第１検出信号がＬＯＷレベルに立ち下げられた場合、停電信号制御回路２２５ｃから主側ＣＰＵ２５１へ出力されている停電信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げられる。
【２３１１】
停電信号は停電信号遅延回路２２５ｅにも入力されている。停電信号遅延回路２２５ｅに入力されている停電信号がＬＯＷレベルに立ち下がった後、当該停電信号の立ち下がりのタイミングからリセット用遅延期間（６ミリ秒）が経過した場合、停電信号遅延回路２２５ｅから第１リセット信号制御回路２２５ｄに出力されている停電遅延信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げられる。また、第２電圧監視回路２２５ｂは、監視している第２通常動作電力の電圧が＋４．０Ｖ以下となった場合、第１リセット信号制御回路２２５ｄに出力している第２検出信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。
【２３１２】
第１リセット信号制御回路２２５ｄに入力されている停電遅延信号及び第２検出信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルに立ち下がっている状態となった場合、第１リセット信号制御回路２２５ｄからリセット回路２５４に出力されている第１リセット信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げられる。
【２３１３】
図１８１（ｂ）は主側ＭＰＵ２２２のリセットを行うための構成を説明するための機能ブロック図である。図１８１（ｂ）に示すように、リセット回路２５４にはリセット実行信号制御回路２５４ａが設けられているとともに、主側ＣＰＵ２５１には内部レジスタ初期化回路２５１ａが設けられている。また、主側電源制御部２５３には供給切替回路２５３ａが設けられている。さらにまた、主側ＭＰＵ２２２において、主側ＣＰＵ２５１の外部には、外部レジスタ初期化回路３５５が設けられている。
【２３１４】
まず主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる場合について説明する。主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、リセット実行信号制御回路２５４ａに入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルである場合、リセット実行信号制御回路２５４ａから主側ＣＰＵ２５１、外部レジスタ初期化回路３５５、及び主側電源制御部２５３の供給切替回路２５３ａに出力されているリセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態となる。このように、リセット実行信号制御回路２５４ａから出力されているリセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態となることにより、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態となる。
【２３１５】
主側ＣＰＵ２５１に入力されているリセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、内部レジスタ初期化回路２５１ａの動作により、主側ＣＰＵ２５１の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、外部レジスタ初期化回路３５５に入力されているリセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。
【２３１６】
既に説明したとおり、主側電源制御部２５３には、第２通常動作電力及びバックアップ電力が供給されている。供給切替回路２５３ａに入力されているリセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、主側ＲＡＭ２２４に供給される電力が第２通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられている状態となる。
【２３１７】

次に、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される場合について説明する。主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、リセット実行信号制御回路２５４ａに入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルである場合、リセット実行信号制御回路２５４ａから主側ＣＰＵ２５１、外部レジスタ初期化回路３５５及び供給切替回路２５３ａに出力されているリセット実行信号がＨＩレベルに設定されている状態となる。これにより、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除されている状態となる。供給切替回路２５３ａに入力されているリセット実行信号がＨＩレベルである場合、主側ＲＡＭ２２４に供給される電力がバックアップ電力から第２通常動作電力に切り替えられている状態となる。

【２３１８】

図１８２（ａ）はリセット回路２５４に入力される第１リセット信号及び第２リセット信号と主側ＭＰＵ２２２の状態との関係を説明するための説明図である。図１８２（ａ）に示すように、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された後、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルである場合、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態となる。そして、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルとなることにより、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される。

【２３１９】

主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態とは、主側ＲＡＭ２２４に供給される電力が第２通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられており、主側ＭＰＵ２２２に設けられている各レジスタ（主側ＣＰＵ２５１の内部のレジスタ及び主側ＣＰＵ２５１の外部のレジスタ）が初期化されており、主側ＭＰＵ２２２に設けられている各回路が初期化されており、主側ＭＰＵ２２２の入力ポート及び出力ポートがクリアされており、主側ＭＰＵ２２２において処理が実行されていない状態である。主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除された場合には、主側ＭＰＵ２２２において、後述する主側リセット解除処理が実行された後に、既に説明したメイン処理（図１６１）が開始される。

【２３２０】

リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号がＨＩレベルに立ち上がるタイミング、及びリセット回路２５４に入力されている第２リセット信号がＨＩレベルに立ち上がるタイミングは、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上となるタイミングよりも後のタイミングである。これにより、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態となった後に、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除されるようにすることができる。リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号が同時にＨＩレベルに立ち上がる場合においても、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態において、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除されることとなる。

【２３２１】

パチンコ機１６０への動作電力の供給が停止される場合、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下がることにより主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態となる。リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号が同時にＬＯＷレベルに立ち下げられた場合にも、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態となる。主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態となることにより、主側ＭＰＵ２２２において処理が実行されない状態、すなわち主側ＭＰＵ２２２の動作が停止されている状態となる。

【２３２２】

次に、主側ＭＰＵ２２２にて実行されるリセット解除処理について図１８２（ｂ）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、主側リセット解除処理は、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除された場合に実行される。なお、主側リセット解除処

理におけるステップＳＡ５０１～ステップＳＡ５０４の処理は特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【２３２３】

まず状態確認処理を実行する（ステップＳＡ５０１）。状態確認処理では、主側ＲＯＭ２２３に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び主側ＭＰＵ２２２に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理を行う。状態確認処理（ステップＳＡ５０１）において異常の発生が特定されなかった場合には（ステップＳＡ５０２：ＮＯ）、メイン処理の開始アドレスにジャンプする（ステップＳＡ５０３）。これにより、主側ＭＰＵ２２２においてメイン処理（図１６１）が開始される。

【２３２４】

状態確認処理にて異常の発生が検出された場合には（ステップＳＡ５０２：ＹＥＳ）、実行停止処理を実行する（ステップＳＡ５０３）。実行停止処理では、主側ＭＰＵ２２２において処理が実行されていない状態とするための処理を実行する。これにより、主側ＭＰＵ２２２のリセット解除時に異常が検出された場合には、当該異常が発生している状態が解消されることなくメイン処理（図１６１）が実行されてしまうことを防止できる。

【２３２５】

このように、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除された場合、主側ＭＰＵ２２２において主側リセット解除処理（図１８２（ｂ））が実行され、状態確認処理（ステップＳＡ５０１）にて異常が確認されないことを条件として、メイン処理（図１６１）が開始される。

【２３２６】

次に、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された後に主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる様子について図１８３のタイムチャートを参照しながら説明する。図１８３（ａ）は主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態を示し、図１８３（ｂ）はリセット回路２５４に入力される第１リセット信号の状態を示し、図１８３（ｃ）はリセット回路２５４に入力される第２リセット信号の状態を示し、図１８３（ｄ）は電圧監視回路３５４において監視している第２通常動作電力の電圧を示し、図１８３（ｅ）は停電監視基板２２５において監視している第２通常動作電力の電圧を示す。

【２３２７】

ｔ１のタイミングで、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始されると、図１８３（ｄ）に示すように電圧監視回路３５４にて監視している第２通常動作電力の電圧が上昇し始めるとともに、図１８３（ｅ）に示すように停電監視基板２２５にて監視している第２通常動作電力の電圧が上昇し始める。その後、ｔ２のタイミングで、図１８３（ｄ）に示すように電圧監視回路３５４にて監視している第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態となる。図１８３（ｂ）及び図１８３（ｃ）に示すように、当該ｔ２のタイミングにおいて、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号はＬＯＷレベルである。当該ｔ２のタイミングで、図１８３（ａ）に示すように主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態となる。

【２３２８】

主側ＭＰＵ２２２のリセットでは、主側ＭＰＵ２２２の初期化動作が行われることにより、主側ＭＰＵ２２２に設けられている各レジスタ（主側ＣＰＵ２５１の内部のレジスタ及び主側ＣＰＵ２５１の外部のレジスタ）が初期化されるとともに、主側ＭＰＵ２２２に設けられている各回路が初期化される。また、主側ＭＰＵ２２２の入力ポート及び出力ポートがクリアされる。これにより、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が上昇していく状況において、主側ＭＰＵ２２２の出力側に接続されている周辺機器（具体的には第１特図表示部１９７ａ、第２特図表示部１９７ｂ、第１特図保留表示部１９７ｃ、第２特図保留表示部１９７ｄ、普図表示部１９８ａ、普図保留表示部１９８ｂ、特電入賞装置１９２及び第２作動口１９４の普電役物１９４ａ）の誤作動が発生してしまう可能性を低減することができる。

【２３２９】
その後、ｔ３のタイミングで、図１８３（ｄ）に示すように、電圧監視回路３５４にて監視されている第２通常動作電力の電圧が立ち上がり検出電圧（＋３．１Ｖ）以上である状態となる。主側電源制御部２５３は、当該状態となったことに基づいて、第２リセット信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる。これにより、図１８３（ｃ）に示すように、リセット回路２５４に入力されている第２リセット信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上がる。当該ｔ３のタイミングでは、図１８３（ｂ）に示すようにリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号がＬＯＷレベルであるため、図１８３（ａ）に示すように主側ＭＰＵ２２２のリセットは解除されない。
【２３３０】
その後、ｔ４のタイミングで、図１８３（ｅ）に示すように、停電監視基板２２５にて監視している第２通常動作電力の電圧が＋４．４Ｖ以上である状態となる。停電監視基板２２５は当該状態となったことに基づいて、第１リセット信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる。これにより、当該ｔ４のタイミングで、図１８３（ｂ）及び図１８３（ｃ）に示すように、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルに立ち上がっている状態となる。そして、当該ｔ４のタイミングで、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される。これにより、主側ＲＡＭ２２４に供給される電力がバックアップ電力から第２通常動作電力に切り換えられる。既に説明したとおり、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除されることにより、主側ＭＰＵ２２２にて主側リセット解除処理（図１８２（ｂ））が開始され、状態確認処理（ステップＳＡ５０１）にて異常が確認されないことを条件として、メイン処理（図１６１）が開始される。
【２３３１】
主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始される場合、停電監視基板２２５からリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号がＨＩレベルになっているという条件、及び電圧監視回路３５４からリセット回路２５４に入力されている第２リセット信号がＨＩレベルになっているという条件の双方が満たされている状態となることを条件として主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される構成である。また、既に説明したとおり、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状況において、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルとなっている状態となったことに基づいて、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる構成である。これらの構成において、停電監視基板２２５が第１リセット信号の立ち上げを行う電圧（＋４．４Ｖ）は当該第１リセット信号の立ち下げを行う電圧（＋４．０Ｖ）よりも高い電圧に設定されているとともに、電圧監視回路３５４が第２リセット信号の立ち上げを行う電圧（＋３．１Ｖ）は当該第２リセット信号の立ち下げを行う電圧（＋２．７Ｖ）よりも高い電圧に設定されている。これにより、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除された直後に主側ＭＰＵ２２２のリセットが発生してしまう可能性が低減されている。
【２３３２】
停電監視基板２２５では、監視している第２通常動作電力の電圧が＋４．４Ｖ以上となったことに基づいて、当該第２通常動作電力の立ち上がりが検出されたことを特定するとともに、第１リセット信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる。これにより、停電監視基板２２５で監視されている第２通常動作電力が主側ＭＰＵ２２２の動作保証電圧（＋４．０Ｖ）以上となっている状態において主側ＭＰＵ２２２にてメイン処理（図１６１）が開始されるようにすることができる。また、電圧監視回路３５４にて監視されている第２通常動作電力の電圧が＋３．１Ｖ以上となるまでメイン処理（図１６１）が開始されない構成とすることにより、電圧監視回路３５４に供給されている第２通常動作電力が主側ＣＰＵ２５１の動作電圧（＋２．１Ｖ）を下回っている状態において主側ＣＰＵ２５１の動作が開始されてしまうことを防止できる。
【２３３３】
次に、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号又は第２リセット信号の

状態がＬＯＷレベルとなったことに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる様子について図１８４のタイムチャートを参照しながら説明する。図１８４（ａ）は主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態を示し、図１８４（ｂ）は主側ＭＰＵ２２２にて停電時処理が実行される期間を示し、図１８４（ｃ）は停電監視基板２２５にて監視している第１通常動作電力の電圧低下が検出されるタイミングを示し、図１８４（ｄ）は電圧監視回路３５４にて監視している第２通常動作電力の電圧を示し、図１８４（ｅ）は主側ＣＰＵ２５１に入力される停電信号の状態を示し、図１８４（ｆ）はリセット回路２５４に入力される第１リセット信号の状態を示し、図１８４（ｇ）はリセット回路２５４に入力される第２リセット信号の状態を示す。

【２３３４】

まずリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号がＬＯＷレベルとなったことに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる様子について説明する。

【２３３５】

ｔ１のタイミングにおいて、図１８４（ｆ）及び図１８４（ｇ）に示すように、リセット回路２５４には、ＨＩレベルの第１リセット信号及びＨＩレベルの第２リセット信号が入力されている。当該ｔ１のタイミングで、図１８４（ｃ）に示すように停電監視基板２２５にて監視している第１通常動作電力の電圧において最大電圧（＋２４Ｖ）が検出されていない状態が停電基準期間（４ミリ秒）に達した場合、すなわち停電監視基板２２５にて監視している第１通常動作電力の電圧低下が検出された場合には、図１８４（ｅ）に示すように、主側ＣＰＵ２５１に入力されている停電信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げられる。

【２３３６】

その後、ｔ２のタイミングで、図１８４（ｂ）に示すように主側ＭＰＵ２２２にて停電時処理が開始される。その後、ｔ３のタイミングで、図１８４（ｄ）に示すように停電監視基板２２５にて監視している第２通常動作電力の電圧が＋５．０Ｖから低下し始める。その後、ｔ１のタイミングからリセット用遅延期間（６ミリ秒）が経過したｔ４のタイミングで、停電監視基板２２５は第１リセット信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換える。これにより、図１８４（ｆ）に示すようにリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号の立ち下がりが発生し、図１８４（ａ）に示すように主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態となる。

【２３３７】

その後、図１８４（ｄ）に示すように電圧監視回路３５４にて監視している第２通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧（具体的には＋２．７Ｖ）以下となるｔ５のタイミングで、電圧監視回路３５４は第２リセット信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。これにより、図１８４（ｇ）に示すようにリセット回路２５４に入力されている第２リセット信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下がる。

【２３３８】

このように、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号のうち、第１リセット信号がＬＯＷレベルとなった場合には、第２リセット信号がＨＩレベルに維持されている状況においても、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる。停電監視基板２２５による第１リセット信号の立ち下げ動作が行われるタイミング（ｔ４のタイミング）は、電圧監視回路３５４による第２リセット信号の立ち下げ動作が行われるタイミング（ｔ５のタイミング）よりも前のタイミングである。このため、回路異常が発生しない場合には、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号の立ち下がりが検出されたことに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われるようにすることができる。

【２３３９】

次に、リセット回路２５４に入力されている第２リセット信号がＬＯＷレベルとなったことに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる様子について説明する。

【２３４０】

ｔ６のタイミングにおいて、図１８４（ｆ）及び図１８４（ｇ）に示すように、リセット回路２５４には、ＨＩレベルの第１リセット信号及びＨＩレベルの第２リセット信号が入力されている。当該ｔ６のタイミングで、図１８４（ｃ）に示すように停電監視基板２２５にて監視している第１通常動作電力の電圧において最大電圧（＋２４Ｖ）が検出されていない状態が停電基準期間に達した場合、すなわち停電監視基板２２５にて監視している第１通常動作電力の電圧低下が検出された場合には、図１８４（ｅ）に示すように、主側ＣＰＵ２５１に入力されている停電信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げられる。

【２３４１】

その後、ｔ７のタイミングで、図１８４（ｂ）に示すように主側ＭＰＵ２２２にて停電時処理が実行される。その後、ｔ８のタイミングで、図１８４（ｄ）に示すように電圧監視回路３５４にて監視している第２通常動作電力の電圧が低下し始める。その後、ｔ６のタイミングからリセット用遅延期間（６ミリ秒）が経過したタイミングで、停電監視基板２２５は第１リセット信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換える。しかし、回路異常が発生した場合には、停電監視基板２２５にて第１リセット信号を立ち下げる動作が行われてからリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号の立ち下がりが発生するまでに遅延期間が発生してしまう。

【２３４２】

その後、図１８４（ｄ）に示すように電圧監視回路３５４にて監視している第２通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧（具体的には＋２．７Ｖ）以下となるｔ９のタイミングで、電圧監視回路３５４は第２リセット信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。これにより、図１８４（ｇ）に示すようにリセット回路２５４に入力されている第２リセット信号がＬＯＷレベルとなり、図１８４（ａ）に示すように主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態となる。

【２３４３】

このように、停電監視基板２２５において第１リセット信号を立ち下げる動作が行われた後に回路異常が発生した場合には、リセット回路２５４に入力される第１リセット信号の立ち下がりが遅延することがある。これに対して、電圧監視回路３５４にて第２リセット信号の立ち下げが行われる構成とすることにより、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号の立ち下がりに遅延が発生した場合においても、リセット回路２５４に入力されている第２リセット信号の立ち下がりに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットを発生させることができる。

【２３４４】

上記のとおり、停電監視基板２２５において第１リセット信号を立ち下げる動作が行われるタイミング（ｔ６のタイミングからリセット用遅延期間が経過したタイミング）は、当該停電監視基板２２５において監視している第１通常動作電力の電圧低下による場合及び監視している第２通常動作電力の電圧低下による場合のいずれにおいても、電圧監視回路３５４において第２リセット信号を立ち下げる動作が行われるタイミング（ｔ９のタイミング）よりも前のタイミングである。但し、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号の立ち下がりが遅延する回路異常が発生した場合には、リセット回路２５４において、第１リセット信号の立ち下がりが検出されるタイミングよりも、第２リセット信号の立ち下がりが検出されるタイミング（ｔ９のタイミング）の方が前のタイミングとなる。

【２３４５】

リセット回路２５４において、第１リセット信号がＬＯＷレベルとなったことに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる場合、及び第２リセット信号がＬＯＷレベルとなったことに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる場合のいずれにおいても、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が主側ＣＰＵ２５１の動作電圧（＋２．１Ｖ）を下回らない状態で主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる。これにより、上述した回路異常の発生の有無とは無関係に、主側ＣＰＵ２５１の動作を正常に

停止させることができる。
【２３４６】
パチンコ機１６０への動作電力の供給が停止される場合、停電監視基板２２５では、まず監視している第１通常動作電力において最大電圧（＋２４Ｖ）が停電基準期間に亘って検出されていない状態となり、停電信号の立ち下げが行われる。当該状態となるタイミングから、監視している第２通常動作電力の電圧が第１リセット基準電圧（＋４．０Ｖ）以下となるタイミングまでに、所定のタイムラグ（例えば１０ミリ秒）が存在している。停電監視基板２２５において停電信号を立ち下げる動作が行われた後、回路異常等が発生しない場合には、当該所定のタイムラグが経過しないうちに主側ＭＰＵ２２２にて停電時処理が実行される。これにより、回路異常等が発生しない場合には、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力が主側ＭＰＵ２２２の動作保証電圧（＋４．０Ｖ）以上である状態で主側ＭＰＵ２２２にて停電時処理が実行されるようにすることができる。
【２３４７】
停電監視基板２２５において、停電信号の立ち下げが行われてから第１リセット信号の立ち下げが行われるまでのリセット用遅延期間は、上述した所定のタイムラグよりも短い期間に設定されている。これにより、回路異常が発生しない場合、停電監視基板２２５では、監視している第２通常動作電力が主側ＭＰＵ２２２の動作保証電圧（＋４．０Ｖ）を下回る前に第１リセット信号の立ち下げが行われるようにすることができる。
【２３４８】
既に説明したとおり、停電時処理では、主側ＭＰＵ２２２の出力ポートから出力されるデータが設定されるレジスタ（監視制御用レジスタ群２５７の第１出力データレジスタ、第２出力データレジスタ及び出力先選択レジスタ）を「０」クリアする処理が実行される。また、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルとなったことに基づいて行われる主側ＭＰＵ２２２のリセットにおいては、主側ＭＰＵ２２２の初期化動作が行われて主側ＭＰＵ２２２の出力ポートがクリアされる。これにより、停電時処理及び主側ＭＰＵ２２２のリセットのいずれか一方が実行されることなく主側ＭＰＵ２２２の動作が停止してしまう場合においても、主側ＭＰＵ２２２の出力側に接続されている周辺機器の誤作動が発生してしまう可能性が低減されている。
【２３４９】
＜払出制御装置２１７の構成＞
次に、払出制御装置２１７の構成について説明する。図１５７を参照しながら既に説明したとおり、払出制御装置２１７は払出制御基板２５９を備えており、払出制御基板２５９には払出側ＭＰＵ２６１が搭載されている。払出側ＭＰＵ２６１には払出側ＣＰＵ２６２が設けられており、払出側ＭＰＵ２６１において払出側ＣＰＵ２６２の外部には払出側ＲＯＭ２６３及び払出側ＲＡＭ２６４が設けられている。払出側ＭＰＵ２６１には払出側内部バス（図示略）が設けられており、払出側ＣＰＵ２６２は当該払出側内部バスを介して払出側ＲＯＭ２６３及び払出側ＲＡＭ２６４と接続されている。払出側ＲＯＭ２６３には払出側ＭＰＵ２６１にて実行される処理に対応するプログラムが記憶されており、払出側ＣＰＵ２６２において当該プログラムに設定されている命令が読み出されて実行されることにより払出側ＭＰＵ２６１における処理が実行される。
【２３５０】
図１８５は払出制御基板２５９の電気的な構成を説明するための説明図である。図１８５に示すように、払出側ＭＰＵ２６１には、非同期シリアル通信に用いられる第１受信端子３６１及び第２受信端子３６２が設けられているとともに、これらの受信端子３６１，３６２にて受信したデータが格納される払出側受信バッファ３６３が設けられている。また、払出制御基板２５９には、第１受信端子３６１に対応する第１受信対応端子３６４と、第２受信端子３６２に対応する第２受信対応端子３６５とが設けられている。
【２３５１】
以下、本実施形態及び後述する第１９～第２３の実施形態において、非同期シリアル通

信とは、同期用のクロック信号を使用することなく、送受信されるデータに設定されるスタートビット及びストップビットを利用して同期をとる通信方法のことをいう。なお、非同期シリアル通信において、送受信されるデータに設定されるスタートビット及びストップビットのうちいずれか一方のみを利用して同期をとる構成としてもよい。

【２３５２】

第１受信端子３６１は、第１受信対応端子３６４を介して主側ＭＰＵ２２２と接続されており、主側ＭＰＵ２２２から各種情報を受信する。また、第２受信端子３６２は、第２受信対応端子３６５及び接続端子板２５５を介して管理ユニット１７０と接続されており、管理ユニット１７０から後述する球貸情報を受信する。払出側受信バッファ３６３は最大で２４バイトのデータを格納可能である。

【２３５３】

図１８６（ａ）は非同期シリアル通信にて、払出側ＭＰＵ２６１が主側ＭＰＵ２２２から受信するデータ、及び払出側ＭＰＵ２６１が管理ユニット１７０から受信するデータを説明するための説明図である。図１８６（ａ）に示すように、払出側ＭＰＵ２６１は第１受信端子３６１において主側ＭＰＵ２２２から１個賞球コマンド、１０個賞球コマンド、１５個賞球コマンド、１個賞球用の接続確認コマンド、１０個賞球用の接続確認コマンド、１５個賞球用の接続確認コマンド及び遊技機情報を受信する。

【２３５４】

既に説明したとおり、主側ＭＰＵ２２２にて実行されるタイマ割込み処理（図１６７）では、ステップＳ９２２０において払出出力処理が実行される。払出出力処理では、１個賞球用カウンタの値が１以上である場合には払出側ＭＰＵ２６１に１個賞球コマンドを出力し、１０個賞球用カウンタの値が１以上である場合には払出側ＭＰＵ２６１に１０個賞球コマンドを出力し、１５個賞球用カウンタの値が１以上である場合には払出側ＭＰＵ２６１に１５個賞球コマンドを出力する。

【２３５５】

払出側ＭＰＵ２６１から主側ＭＰＵ２２２へ出力される信号として、１個賞球対応信号、１０個賞球対応信号及び１５個賞球対応信号が設けられている。払出側ＭＰＵ２６１は、主側ＭＰＵ２２２からｎ個賞球コマンド（ｎは「１」、「１０」及び「１５」のいずれか）を受信した場合にはｎ個賞球対応信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上がり、当該ＨＩレベルが４ミリ秒に亘って継続された後にＬＯＷレベルに立ち下がるようにする。

【２３５６】

主側ＭＰＵ２２２にて実行される払出出力処理（ステップＳ９２２０）では、ｎ個賞球コマンドを送信した後において、所定の期間内（具体的には８ミリ秒以内）にｎ個賞球対応信号の立ち上がりが検出されない場合、ｎ個賞球用の接続確認コマンドを払出側ＭＰＵ２６１に送信する。払出側ＭＰＵ２６１は、ｎ個賞球用の接続確認コマンドを受信した場合にはｎ個賞球対応信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上がり、当該ＨＩレベルが４ミリ秒に亘って継続された後にＬＯＷレベルに立ち下がるようにする。

【２３５７】

払出出力処理（ステップＳ９２２０）では、ｎ個賞球用の接続確認コマンドを送信した後において、所定の期間内（具体的には８ミリ秒以内）にｎ個賞球対応信号の立ち上がりが検出された場合、ｎ個賞球コマンドを送信する。これにより、払出側ＭＰＵ２６１にてｎ個賞球コマンドの受信に失敗した後に、主側ＭＰＵ２２２と払出側ＭＰＵ２６１との通信を正常に実行可能な状態であることが確認された場合、ｎ個賞球コマンドが再送されるようにすることができる。また、払出出力処理（ステップＳ９２２０）では、ｎ個賞球用の接続確認コマンドを送信した後において、所定の期間内（具体的には８ミリ秒以内）にｎ個賞球対応信号の立ち上がりが検出されなかった場合、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットするとともに、異常報知コマンドを音光側ＭＰＵ２３３に送信する。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、ｎ個賞球コマンドに基づいてｎ個の遊技球の払い出しが行われるようにするための通信経路に異

常が発生している状況において遊技が継続されてしまうことを防止できる。異常報知コマンドには、ｎ個賞球コマンドに基づいてｎ個の遊技球の払い出しが行われるようにするための通信経路に異常が発生したことを示す情報が設定される。音光側ＭＰＵ２３３は、異常報知コマンドを受信した場合、当該異常報知コマンドに設定されている情報に対応する異常報知が行われるように、図柄表示装置１９９の表示制御、表示発光部２０４の発光制御及びスピーカ部２０５の音出力制御を実行する。

【２３５８】

払出出力処理（ステップＳ９２２０）では、遊技機情報の送信タイミングである場合、払出側ＭＰＵ２６１に遊技機情報を送信する。遊技機情報の送信タイミングは所定の周期（例えば３００ミリ秒の周期）で発生する。遊技機情報には、遊技機設置情報及び遊技機性能情報が含まれている。遊技機設置情報は主側ＲＯＭ２２３に記憶されている。遊技機設置情報には、遊技機の種類を示す情報（パチンコ機１６０がスロットマシンではなくパチンコ機であることを示す情報）と、主側ＭＰＵ２２２に付されている固有のチップＩＤを示す情報とが含まれている。また、遊技機性能情報には、既に説明した現状エリア３４３に格納されているベース値の情報が含まれている。

【２３５９】

払出側ＭＰＵ２６１は、主側ＭＰＵ２２２から受信した遊技機情報を払出側ＲＡＭ２６４に格納する。また、払出側ＭＰＵ２６１は、遊技機情報通知の送信タイミングである場合、管理ユニット１７０に遊技機情報通知を送信する。遊技機情報通知の送信タイミングは所定の周期（例えば３００ミリ秒の周期）で発生する。管理ユニット１７０に送信された遊技機情報通知は、管理ユニット１７０から管理コンピュータＨＣ（図１８５）に送信される。このように、遊技機情報通知は、払出側ＭＰＵ２６１から管理ユニット１７０を介して遊技ホールの管理コンピュータＨＣ（図１８５）に送信される。これにより、管理コンピュータＨＣにおいてパチンコ機１６０に対する不正基板の使用の有無を把握することが可能となるとともに、管理コンピュータＨＣにおいてパチンコ機１６０の現状におけるベース値を把握することが可能となる。

【２３６０】

図１８６（ａ）に示すように、払出側ＭＰＵ２６１は第２受信端子３６２にて、管理ユニット１７０から球貸情報を受信する。球貸情報は球貸ボタン１７３（図１５３）の操作が行われたことを示す情報である。球貸情報には、遊技球の貸出数情報が設定されている。払出側ＭＰＵ２６１は、球貸情報を受信した場合、球貸応答情報を管理ユニット１７０に送信する。管理ユニット１７０は、球貸情報を送信してから所定の期間（具体的には１５０ミリ秒）が経過しても球貸応答情報を受信しない場合、遊技球の貸出数情報として「０」がセットされている接続確認用の球貸情報を払出側ＭＰＵ２６１に送信する。払出側ＭＰＵ２６１は、当該接続確認用の球貸情報を受信した場合にも管理ユニット１７０に球貸応答情報を送信する。

【２３６１】

払出側ＭＰＵ２６１は、接続確認用の球貸情報を送信してから所定の期間（１５０ミリ秒）が経過するまでに球貸応答情報を受信した場合、もう一度球貸ボタン１７３の操作が行われたことに対応する球貸情報（遊技球の貸出数情報として１以上の数値情報がセットされている球貸情報）を払出側ＭＰＵ２６１に送信する。これにより、払出側ＭＰＵ２６１にて球貸情報の受信に失敗した後に、管理ユニット１７０と払出側ＭＰＵ２６１との通信を正常に実行可能な状態であることが確認された場合、当該球貸情報が再送されるようにすることができる。払出側ＭＰＵ２６１は、接続確認用の球貸情報を送信してから所定の期間（１５０ミリ秒）が経過しても球貸応答情報を受信しない場合、通信エラー情報を遊技ホールの管理コンピュータＨＣに送信する。これにより、遊技ホールの管理コンピュータＨＣにおいて、管理ユニット１７０と払出側ＭＰＵ２６１との通信経路に異常が発生している状態であることを特定可能とすることができる。

【２３６２】

１個賞球コマンド、１０個賞球コマンド、１５個賞球コマンド、１個賞球用の接続確認

コマンド、１０個賞球用の接続確認コマンド、１５個賞球用の接続確認コマンド、遊技機情報、及び球貸情報のそれぞれには、１ビットのスタートビットと、１ビットのストップビットと、複数ビットのデータビットとが含まれている。スタートビット及びストップビットは同期をとるために利用される。１個賞球コマンド、１０個賞球コマンド、１５個賞球コマンド、１個賞球用の接続確認コマンド、１０個賞球用の接続確認コマンド及び１５個賞球用の接続確認コマンドのそれぞれに含まれているデータビットは８ビットであり、球貸情報に含まれているデータビットは１６ビットであり、遊技機情報に含まれているデータビットは５６ビットである。

【２３６３】

第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２では、スタートビットが検出されたことに基づいてデータの受信が開始され、受信したデータが払出側受信バッファ３６３に格納される。非同期シリアル通信における送信側（具体的には主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０）は、受信側（具体的には払出側ＭＰＵ２６１）において受信した情報の読み込みが行われたか否かとは無関係に、情報の送信を行う。非同期シリアル通信は、送信側が受信側に対して情報を送信するデータ用信号線を利用して行われる。送信側が受信側に対してクロック信号を送信するためのクロック用信号線は設けられていない。これにより、クロック用信号線を必要とする通信方法（例えば同期式シリアル通信）を利用する構成と比較して、通信を行うために必要となる信号線の数が低減されている。

【２３６４】

次に、払出側ＭＰＵ２６１にて実行される払出側メイン処理について図１８６（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。払出側ＭＰＵ２６１は、後述する払出側リセット解除処理（図１８７）のステップＳＡ７０８にて払出側メイン処理の開始アドレスにジャンプする処理が実行された場合に実行される。

【２３６５】

まず払出側初期設定処理を実行する（ステップＳＡ６０１）。払出側初期設定処理では、払出側ＭＰＵ２６１に設けられているレジスタの初期設定を行う。その後、払出側の割込み禁止処理を実行する（ステップＳＡ６０２）。これにより、払出側タイマ割込み処理の起動が禁止されている状態となる。払出側メイン処理（図１８６（ｂ））では、払出側タイマ割込み処理の起動が禁止されている状態で、ステップＳＡ６０３～ステップＳＡ６２４の処理が実行された後、ステップＳＡ６２５にて払出側タイマ割込み処理の起動が許可される。払出側タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば４ミリ秒の周期）で繰り返し実行される。

【２３６６】

ステップＳＡ６０２にて払出側の割込み禁止処理を実行した後、主側ＭＰＵ２２２から受信する１個賞球コマンドが払出側受信バッファ３６３に格納されている場合には（ステップＳＡ６０３：ＹＥＳ）、１個賞球用の払出開始処理を実行する（ステップＳＡ６０４）。１個賞球用の払出開始処理では、１個の遊技球の払い出しが開始されるように払出装置２１６の制御を行うとともに、払出側受信バッファ３６３から１個賞球用コマンドを消去する。その後、１個賞球対応信号の立ち上げ処理を実行する（ステップＳＡ６０５）。当該立ち上げ処理では、主側ＭＰＵ２２２へ出力している１個賞球対応信号をＨＩレベルに立ち上げる。払出側タイマ割込み処理では、１個賞球対応信号がＨＩレベルに立ち上げられてから４ミリ秒が経過したことに基づいて、当該１個賞球対応信号をＬＯＷレベルに立ち下げる処理が実行される。

【２３６７】

ステップＳＡ６０３にて否定判定を行った場合、又はステップＳＡ６０５の処理を行った場合には、主側ＭＰＵ２２２から受信する１０個賞球コマンドが払出側受信バッファ３６３に格納されているか否かを判定する（ステップＳＡ６０６）。１０個賞球コマンドが格納されている場合には（ステップＳＡ６０６：ＹＥＳ）、１０個賞球用の払出開始処理を実行する（ステップＳＡ６０７）。１０個賞球用の払出開始処理では、１０個の遊技球の払い出しが開始されるように払出装置２１６の制御を行うとともに、払出側受信バッフ

ファ３６３から１０個賞球用コマンドを消去する。その後、１０個賞球対応信号の立ち上げ処理を実行する（ステップＳＡ６０８）。当該立ち上げ処理では、主側ＭＰＵ２２２へ出力している１０個賞球対応信号をＨＩレベルに立ち上げる。払出側タイマ割込み処理では、１０個賞球対応信号がＨＩレベルに立ち上げられてから４ミリ秒が経過したことに基づいて、当該１０個賞球対応信号をＬＯＷレベルに立ち下げる処理が実行される。

【２３６８】

ステップＳＡ６０６にて否定判定を行った場合、又はステップＳＡ６０８の処理を行った場合には、主側ＭＰＵ２２２から受信する１５個賞球コマンドが払出側受信バッファ３６３に格納されているか否かを判定する（ステップＳＡ６０９）。１５個賞球コマンドが格納されている場合には（ステップＳＡ６０９：ＹＥＳ）、１５個賞球用の払出開始処理を実行する（ステップＳＡ６１０）。１５個賞球用の払出開始処理では、１５個の遊技球の払い出しが開始されるように払出装置２１６の制御を行うとともに、払出側受信バッファ３６３から１５個賞球用コマンドを消去する。その後、１５個賞球対応信号の立ち上げ処理を実行する（ステップＳＡ６１１）。当該立ち上げ処理では、主側ＭＰＵ２２２へ出力している１５個賞球対応信号をＨＩレベルに立ち上げる。払出側タイマ割込み処理では、１５個賞球対応信号がＨＩレベルに立ち上げられてから４ミリ秒が経過したことに基づいて、当該１５個賞球対応信号をＬＯＷレベルに立ち下げる処理が実行される。

【２３６９】

ステップＳＡ６０９にて否定判定を行った場合、又はステップＳＡ６１２の処理を行った場合には、主側ＭＰＵ２２２から受信する１個賞球用の接続確認コマンド、１０個賞球用の接続確認コマンド及び１５個賞球用の接続確認コマンドのいずれかが払出側受信バッファ３６３に格納されているか否かを判定する（ステップＳＡ６１２）。いずれかの接続確認コマンドが払出側受信バッファ３６３に格納されている場合には（ステップＳＡ６１２：ＹＥＳ）、賞球対応信号の設定処理を実行する（ステップＳＡ６１３）。当該設定処理では、ｎ個賞球用の接続確認コマンド（ｎは「１」、「１０」及び「１５」のいずれか）を受信した場合、主側ＭＰＵ２２２へ出力しているｎ個賞球対応信号をＨＩレベルに立ち上げるとともに、払出側受信バッファ３６３からｎ個賞球用の接続確認コマンドを消去する。払出側タイマ割込み処理では、ｎ個賞球対応信号がＨＩレベルに立ち上げられてから４ミリ秒が経過したことに基づいて、当該ｎ個賞球対応信号をＬＯＷレベルに立ち下げる処理が実行される。

【２３７０】

ステップＳＡ６１２にて否定判定を行った場合、又はステップＳＡ６１３の処理を行った場合には、主側ＭＰＵ２２２から受信する遊技機情報が払出側受信バッファ３６３に格納されているか否かを判定し（ステップＳＡ６１４）、遊技機情報が払出側受信バッファ３６３に格納されている場合には（ステップＳＡ６１４：ＹＥＳ）、遊技機情報設定処理を実行する（ステップＳＡ６１５）。遊技機情報設定処理では、遊技機情報を払出側ＲＡＭ２６４に格納するとともに、払出側受信バッファ３６３に格納されている遊技機情報を消去する。

【２３７１】

遊技機情報が払出側受信バッファ３６３に格納されていない場合には（ステップＳＡ６１４：ＮＯ）、主側ＭＰＵ２２２から遊技機情報を受信しない状態が３秒以上に亘って継続されているか否かを判定する（ステップＳＡ６１６）。ステップＳＡ６１６にて肯定判定を行った場合には、遊技機情報の受信異常情報を管理ユニット１７０に送信する遊技機情報通知に設定する（ステップＳＡ６１７）。

【２３７２】

ステップＳＡ６１５の処理を行った場合、ステップＳＡ６１６にて否定判定を行った場合、又はステップＳＡ６１７の処理を行った場合には、遊技機情報通知の送信タイミングであるか否かを判定する（ステップＳＡ６１８）。既に説明したとおり、遊技機情報通知の送信タイミングは３００ミリ秒の周期で発生する。遊技機情報通知の送信タイミングである場合には（ステップＳＡ６１８：ＹＥＳ）、遊技機情報通知の送信処理を実行する（

ステップＳＡ６１９）。当該送信処理では、払出側ＲＡＭ２６４に格納されている遊技機情報を含む遊技機情報通知を管理ユニット１７０に送信する。

【２３７３】

ステップＳＡ６１８にて否定判定を行った場合、又はステップＳＡ６１９の処理を行った場合には、管理ユニット１７０から受信する球貸情報が払出側受信バッファ３６３に格納されているか否かを判定し（ステップＳＡ６２０）、球貸情報が払出側受信バッファ３６３に格納されている場合には（ステップＳＡ６２０：ＹＥＳ）、球貸応答処理を実行する（ステップＳＡ６２１）。球貸応答処理では、球貸応答情報を管理ユニット１７０に送信する。その後、受信した球貸情報に設定されている遊技球の貸出数情報が１以上である場合には（ステップＳＡ６２２：ＹＥＳ）、球貸開始処理を実行する（ステップＳＡ６２３）。球貸開始処理では、球貸情報に設定されている数の遊技球の貸し出しが開始されるように払出装置２１６の制御を行う。ステップＳＡ６２２にて否定判定を行った場合、又はステップＳＡ６２３の処理を行った場合には、払出側受信バッファ３６３に格納されている球貸情報を消去する（ステップＳＡ６２４）。

【２３７４】

ステップＳＡ６２０にて否定判定を行った場合、又はステップＳＡ６２４の処理を行った場合には、払出側の割込み許可処理を実行する（ステップＳＡ６２５）。これにより、払出側タイマ割込み処理の起動が許可されている状態となる。その後、ステップＳＡ６０２に進み、ステップＳＡ６０２～ステップＳＡ６２５の処理を繰り返す。

【２３７５】

このように、主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から受信するデータが払出側受信バッファ３６３に格納されている状態となった場合、払出側ＭＰＵ２６１は当該データに対応する処理を実行した後に、当該データを払出側受信バッファ３６３から消去する。これにより、払出側受信バッファ３６３に格納されているデータのデータ容量が後述する払出異常基準量（２０バイト）に達しないようになっている。

【２３７６】

次に、払出側ＭＰＵ２６１のリセットを発生させるための構成について説明する。

【２３７７】

図１８５に示すように、払出制御装置２１７には、払出側停電監視基板３６６が設けられている。払出側停電監視基板３６６は、払出制御基板２５９と電源・発射制御装置２１８とを中継する。電源・発射制御装置２１８から払出側停電監視基板３６６に＋５．０Ｖの第２通常動作電力を供給するための第５電気配線ＥＬ５が設けられているとともに、払出側停電監視基板３６６から払出制御装置２１７に当該第２通常動作電力を供給するための第６電気配線ＥＬ６が設けられている。第２通常動作電力は、外部の交流２４Ｖ電源から電源・発射制御装置２１８への電力供給が行われている状況において、電源・発射制御装置２１８から払出側停電監視基板３６６を介して払出制御装置２１７に供給される。また、電源・発射制御装置２１８から払出制御装置２１７に＋５．０Ｖのバックアップ電力を供給するための第７電気配線ＥＬ７が設けられている。バックアップ電力は、外部の交流２４Ｖ電源から電源・発射制御装置２１８への電力供給が停止された状況において、電源・発射制御装置２１８から払出制御装置２１７に供給される。

【２３７８】

払出制御装置２１７には、払出側停電監視基板３６６から払出側ＭＰＵ２６１に払出側リセット信号を出力するための第５信号線ＳＧ５が設けられている。払出側停電監視基板３６６は払出側ＭＰＵ２６１の入力側に接続されており、払出側ＭＰＵ２６１には払出側停電監視基板３６６から出力される払出側リセット信号が入力される。払出側停電監視基板３６６は、電源・発射制御装置２１８から供給される第２通常動作電力（＋５．０Ｖ）の電圧を監視し、第２通常動作電力の電圧が払出側リセット用立ち下がり検出電圧（具体的には＋４．０Ｖ）以下となった場合に払出側リセット信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。払出側ＭＰＵ２６１では、当該払出側ＭＰＵ２６１に入力されている払出側リセット信号の立ち下がりが検出された場合に、払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行

われる。
【２３７９】
図１８５に示すように、払出側ＭＰＵ２６１には、払出側エリア外走行禁止回路３６７が設けられている。払出側エリア外走行禁止回路３６７は、払出側ＭＰＵ２６１のプログラムカウンタにて実行対象となっているプログラムのアドレス（番地）が払出側ＲＯＭ２６３において設計段階で指定されているアドレス範囲（払出側ＭＰＵ２６１にて実行される処理に対応するプログラムが設定されているアドレス範囲）以外のアドレスとなっている状態、すなわち払出側ＭＰＵ２６１において指定エリア外走行が発生している状態となったことに基づいて、払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われるようにするための回路である。
【２３８０】
このように、払出側ＭＰＵ２６１のリセット要因として、払出側ＭＰＵ２６１に入力されている払出側リセット信号の立ち下がりが検出されるというリセット要因に加えて、払出側ＭＰＵ２６１において指定エリア外走行が発生するというリセット要因が存在している。
【２３８１】
払出側ＭＰＵ２６１において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた場合、払出側ＭＰＵ２６１のプログラムカウンタが初期化されることにより指定エリア外走行が発生している状態が解消される。また、当該場合には、払出側ＭＰＵ２６１に入力されている払出側リセット信号の電圧はＨＩレベルで維持される。したがって、払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われることによりリセット要因が存在していない状態となり、リセット要因が発生していない状態となるというリセットの解除条件が満たされている状態となる。
【２３８２】
払出側リセット信号の立ち下がりが検出されたことに基づいて払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた場合、払出側受信バッファ３６３に格納されているデータは消去される。これにより、当該場合には、払出側リセット信号の立ち下がりが検出される前に主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から受信して払出側受信バッファ３６３に格納されていたデータに対応する処理がリセット解除後に実行されないようにすることができる。
【２３８３】
払出側ＭＰＵ２６１において指定エリア外走行が発生している状態となったことに基づいて払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた場合、払出側受信バッファ３６３に格納されているデータは維持される。これにより、当該場合には、払出側ＭＰＵ２６１において指定エリア外走行が発生する前に主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から受信して払出側受信バッファ３６３に格納されていたデータに対応する処理がリセット解除後に実行されるようにすることができる。
【２３８４】
次に、払出側ＭＰＵ２６１のリセットが解除される場合に払出側ＭＰＵ２６１にて実行される払出側リセット解除処理について図１８７のフローチャートを参照しながら説明する。払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われることにより、第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２に入力されている信号の立ち上がり又は立ち下がりが発生しても払出側受信バッファ３６３にデータが格納されない状態、すなわち第１受信端子３６１及び第２受信端子３６２におけるデータ受信が禁止されている状態となる。払出側リセット解除処理は、第１受信端子３６１及び第２受信端子３６２におけるデータ受信が禁止されている状態で開始される。
【２３８５】
まず払出状態確認処理を実行する（ステップＳＡ７０１）。払出状態確認処理では、払出側ＲＯＭ２６３に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び払出側ＭＰＵ２６１に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理を行う。

【２３８６】
払出状態確認処理（ステップＳＡ７０１）において異常の発生が特定されなかった場合には（ステップＳＡ７０２：ＮＯ）、払出受信許可処理を実行することにより、第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２において、スタートビットが検出されてからストップビットが検出されるまでに受信したデータが払出側受信バッファ３６３に格納される状態、すなわち第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２においてデータを受信可能な状態とする（ステップＳＡ７０３）。但し、払出制御基板２５９には後述する受信制限回路３７１が設けられているため、ステップＳＡ７０７にてリセット対応信号の立ち上げ処理が実行されるまで、主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から受信するデータが払出側受信バッファ３６３に格納されることはない。
【２３８７】
第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２の周辺において回路異常が発生しており、第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２に入力されている信号の立ち上がり及び立ち下がりが繰り返される状態となっている場合には、ステップＳＡ７０３の処理が実行されて第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２においてデータを受信可能な状態となることにより、払出側受信バッファ３６３に格納されているデータのデータ容量が増加することとなる。なお、第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２の周辺で発生する回路異常の詳細については後述する。
【２３８８】
その後、払出側ＭＰＵ２６１に設けられたタイマ回路（図示略）に払出側解除待機期間（具体的には１秒間）をセットし（ステップＳＡ７０４）、当該払出側解除待機期間が経過したか否かを判定する（ステップＳＡ７０５）。払出側解除待機期間が経過していない場合には（ステップＳＡ７０５：ＮＯ）、払出側解除待機期間が経過するまでステップＳＡ７０５の判定処理を繰り返す。
【２３８９】
払出側解除待機期間が経過した場合には（ステップＳＡ７０５：ＹＥＳ）、払出側受信バッファ３６３に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量（具体的には２０バイト）以上であるか否かを判定する（ステップＳＡ７０６）。第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２の周辺において回路異常が発生している場合には、払出側解除待機期間（１秒間）中に払出側受信バッファ３６３に格納されているデータのデータ容量が増加し、当該データ容量が払出側異常基準量以上となる場合がある。この場合には、ステップＳＡ７０６にて肯定判定が行われる。
【２３９０】
既に説明したとおり、払出側ＭＰＵ２６１において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた場合には、指定エリア外走行が発生する前に受信したデータが払出側受信バッファ３６３に格納されている状態で、払出側リセット解除処理（図１８７）が実行されることとなる。また、既に説明したとおり、払出側メイン処理（図１８６（ｂ））が実行されている状況において、払出側受信バッファ３６３に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量（２０バイト）に達することはない。さらにまた、既に説明したとおり、ステップＳＡ７０３の処理が実行されて第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２においてデータを受信可能な状態となった後も、ステップＳＡ７０７にてリセット対応信号の立ち上げ処理が実行されるまでは、主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から受信するデータが払出側受信バッファ３６３に格納されることはない。これにより、第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２の周辺において回路異常が発生していないにも関わらずステップＳＡ７０６にて払出側受信バッファ３６３に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量（具体的には２０バイト）以上であると判定されてしまうことが防止されている。
【２３９１】
払出側受信バッファ３６３に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量未満である場合には（ステップＳＡ７０６：ＮＯ）、リセット対応信号立ち上げ処理を実行す

ることにより、払出側ＭＰＵ２６１に設けられたリセット対応出力端子３６８（図１８５）から出力されているリセット対応信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる（ステップＳＡ７０７）。これにより、第１受信端子３６１において主側ＭＰＵ２２２から出力される情報を受信可能な状態となるとともに、第２受信端子３６２において管理ユニット１７０から出力される情報を受信可能な状態となる。なお、リセット対応出力端子３６８及びリセット対応信号の詳細については後述する。

【２３９２】

その後、払出側メイン処理の開始アドレスへジャンプする（ステップＳＡ７０８）。これにより、払出側メイン処理（図１８６（ｂ））が開始される。払出側メイン処理の内容は図１８６（ｂ）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。

【２３９３】

払出側状態確認処理にて異常の発生が検出された場合（ステップＳＡ７０２：ＹＥＳ）、又は払出側受信バッファ３６３に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量以上となっている場合（ステップＳＡ７０６：ＹＥＳ）には、払出側実行停止処理を実行する（ステップＳＡ７０９）。払出側実行停止処理では、払出側ＭＰＵ２６１の動作を停止させるための処理を実行する。これにより、払出側ＭＰＵ２６１のリセット解除時に異常状態が検出された場合には、当該異常状態が解消されることなく払出側メイン処理が実行されてしまうことを防止できる。

【２３９４】

第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２の周辺において回路異常が発生しており、第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２に入力されている信号の立ち上がり及び立ち下がりが繰り返されている場合には、主側ＭＰＵ２２２及び管理ユニット１７０から出力されていないデータが払出側受信バッファ３６３に書き込まれている状態となってしまう。これに対して、ステップＳＡ７０６の判定処理が実行されるまでに払出側受信バッファ３６３に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量以上となった場合には、払出側実行停止処理（ステップＳＡ７０９）が実行され、払出側ＭＰＵ２６１のリセット解除条件が成立しても払出側メイン処理が実行されない構成である。これにより、回路異常が原因となって払出側受信バッファ３６３に異常なデータが格納されている異常状態が発生した場合に当該異常状態が解消されていない状態で払出側メイン処理が開始されてしまうことを防止できる。よって、異常な数の遊技球が払い出されてしまうこと、異常な数の遊技球が貸し出されてしまうこと、及び管理ユニット１７０に異常な遊技機情報が送信されてしまうことを防止できる。

【２３９５】

払出側解除待機期間（１秒）が設けられていることにより、第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２の周辺において回路異常が発生している場合にステップＳＡ７０６にて肯定判定が行われる可能性が高められている。これにより、第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２の周辺において回路異常が発生している状態で、払出側メイン処理（図１８６（ｂ））が開始されてしまう可能性が低減されている。

【２３９６】

次に、払出側解除待機期間中に、主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から送信されたデータが払出側受信バッファ３６３に格納されてしまうことを防止するための構成について説明する。既に説明したとおり、払出側解除待機期間は、払出側受信許可処理（ステップＳＡ７０３）が実行されて第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２においてデータを受信可能な状態となった後に設定される１秒の期間である。

【２３９７】

パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された後に払出側リセット解除処理（図１８７）が実行される場合、主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から受信するデータが払出側受信バッファ３６３に格納されたことが原因となって、ステップＳＡ７０６にて払出側受信バッファ３６３に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上となっていると判定されてしまうことはない。

【２３９８】
既に説明したとおり、非同期シリアル通信における送信側（具体的には主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０）は、受信側（具体的には払出側ＭＰＵ２６１）において受信した情報の読み込みが行われたか否かとは無関係に、情報の送信を行う。したがって、払出側ＭＰＵ２６１において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた後に払出側リセット解除処理（図１８７）が実行される場合、主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から払出側ＭＰＵ２６１に非同期シリアル通信でデータが送信されてしまう可能性がある。例えば、主側ＭＰＵ２２２から３００ミリ秒の周期で送信される遊技機情報（５８ビット）の３回分のデータが払出側受信バッファ３６３に格納されると、払出側受信バッファ３６３にデータが格納されていない状態で払出側リセット解除処理（図１８７）が開始されていた場合においても、払出側受信バッファ３６３に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上となってしまう。そして、払出側解除待機期間の終了時に払出側受信バッファ３６３に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上となった場合には、払出側メイン処理（図１８６（ｂ））が実行されることなく、払出側実行停止処理（ステップＳＡ７０９）が実行されてしまうこととなる。これに対して、本実施形態では、払出側解除待機期間中に主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から送信されるデータが払出側受信バッファ３６３に格納されてしまうことを防止するための受信制限回路３７１（図１８５）が払出制御基板２５９に設けられている。

【２３９９】
図１８５に示すように、払出側ＭＰＵ２６１にはリセット対応信号を出力するためのリセット対応出力端子３６８が設けられている。リセット対応出力端子３６８から出力されるリセット対応信号は、払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われることによりＬＯＷレベルとなる。当該リセット対応信号のＬＯＷレベルは、払出側リセット解除処理（図１８７）のステップＳＡ７０７にてリセット対応信号立ち上げ処理が実行されてリセット対応信号がＨＩレベルに立ち上げられるまで維持される。また、当該リセット対応信号のＨＩレベルは、リセット対応信号立ち上げ処理（ステップＳＡ７０７）が実行された後、払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われるまで維持される。

【２４００】
受信制限回路３７１は、払出制御基板２５９に搭載された論理ＩＣ３７２を備えている。論理ＩＣ３７２は、第１論理回路３７３及び第２論理回路３７４を内蔵する電子部品である。第１論理回路３７３及び第２論理回路３７４は、ＮＡＮＤ回路の等価回路である。第１論理回路３７３は第２１入力端子３７３ａ、第２２入力端子３７３ｂ及び第２１出力端子３７３ｃを備えているとともに、第２論理回路３７４は第３１入力端子３７４ａ、第３２入力端子３７４ｂ及び第３１出力端子３７４ｃを備えている。論理回路３７３，３７４は、２つの入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂの双方にＨＩレベルの信号（「１」に対応する信号）が入力された場合には出力端子３７３ｃ，３７４ｃからＬＯＷレベルの信号（「０」に対応する信号）を出力するとともに、当該２つの入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂのうち少なくとも一方にＬＯＷレベルの信号が入力された場合には出力端子３７３ｃ，３７４ｃからＨＩレベルの信号を出力する。なお、第１論理回路３７３及び第２論理回路３７４がＮＡＮＤ回路である構成としてもよい。

【２４０１】
論理回路３７３，３７４は、当該論理回路３７３，３７４の入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂにＬＯＷレベルの信号が入力されていると認識している状況において当該入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂに入力されている信号の電圧が第１基準電圧（具体的には＋１．８Ｖ）を超えた場合に当該入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂに入力されている信号がＨＩレベルに変化したことを認識する。また、論理回路３７３，３７４は、入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂにＨＩレベルの信号が入力されていると認識している状況において当該入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂに入力されている信号の電圧が第２基準電圧（具体的には

＋０．９Ｖ）を下回った場合に当該入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂに入力されている信号がＬＯＷレベルに変化したことを認識する。第１基準電圧が第２基準電圧よりも高い電圧に設定されていることにより、論理回路３７３，３７４の入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂにＨＩレベルの信号が入力されている状況において、ノイズの影響を受けて論理回路３７３，３７４が入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂにＬＯＷレベルの信号が入力されていると誤認してしまう可能性が低減されている。また、第２基準電圧が第１基準電圧よりも低い電圧に設定されていることにより、論理回路３７３，３７４の入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂにＬＯＷレベルの信号が入力されている状況において、ノイズの影響を受けて論理回路３７３，３７４が入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂにＨＩレベルの信号が入力されていると誤認してしまう可能性が低減されている。

【２４０２】

図１８５に示すように、第１論理回路３７３の第２１入力端子３７３ａは第１受信対応端子３６４と電気的に接続されているとともに、第２２入力端子３７３ｂはリセット対応出力端子３６８と電気的に接続されている。また、第１論理回路３７３の第２１出力端子３７３ｃは払出側ＭＰＵ２６１の第１受信端子３６１と電気的に接続されている。

【２４０３】

上述したとおり、リセット対応出力端子３６８から出力されるリセット対応信号は、リセット対応信号立ち上げ処理（ステップＳＡ７０７）が実行された後はＨＩレベルとなる。このため、払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われていない状態では、第１受信対応端子３６４から第１論理回路３７３に入力される信号の状態に応じて第１論理回路３７３から第１受信端子３６１に出力される信号の状態が変化するようにすることができる。具体的には、第１受信対応端子３６４から第１論理回路３７３に入力される信号がＨＩレベルとなることにより第１論理回路３７３から第１受信端子３６１に出力される信号がＬＯＷレベルとなるとともに、第１受信対応端子３６４から第１論理回路３７３に入力される信号がＬＯＷレベルとなることにより第１論理回路３７３から第１受信端子３６１に出力される信号がＨＩレベルとなる。

【２４０４】

このように、リセット対応出力端子３６８から第１論理回路３７３に入力される信号がＨＩレベルで固定されている場合、第１受信対応端子３６４から第１論理回路３７３に入力される信号の状態を反転させた状態の信号が第１論理回路３７３から第１受信端子３６１に出力される。

【２４０５】

上述したとおり、払出側解除待機期間においてリセット対応信号はＬＯＷレベルとなっている。したがって、払出側解除待機期間中は、第１受信対応端子３６４から第１論理回路３７３に入力される信号の状態とは無関係に、第１論理回路３７３から第１受信端子３６１に出力される信号がＬＯＷレベルで固定されるようにすることができる。これにより、払出側解除待機期間中に第１受信端子３６１に入力される信号のレベルが変化してしまうことを防止できる。

【２４０６】

図１８５に示すように、第２論理回路３７４の第３１入力端子３７４ａは第２受信対応端子３６５と電気的に接続されているとともに、第３２入力端子３７４ｂはリセット対応出力端子３６８と電気的に接続されている。また、第２論理回路３７４の第３１出力端子３７４ｃは払出側ＭＰＵ２６１の第２受信端子３６２と電気的に接続されている。

【２４０７】

上述したとおり、リセット対応出力端子３６８から出力されるリセット対応信号は、リセット対応信号立ち上げ処理（ステップＳＡ７０７）が実行された後はＨＩレベルとなる。このため、払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われていない状態では、第２受信対応端子３６５から第２論理回路３７４に入力される信号の状態に応じて第２論理回路３７４から第２受信端子３６２に出力される信号の状態が変化するようにすることができる。具体

的には、第２受信対応端子３６５から第２論理回路３７４に入力される信号がＨＩレベルとなることにより第２論理回路３７４から第２受信端子３６２に出力される信号がＬＯＷレベルとなるとともに、第２受信対応端子３６５から第２論理回路３７４に入力される信号がＬＯＷレベルとなることにより第２論理回路３７４から第２受信端子３６２に出力される信号がＨＩレベルとなる。

【２４０８】

このように、リセット対応出力端子３６８から第２論理回路３７４に入力される信号がＨＩレベルで固定されている場合、第２受信対応端子３６５から第２論理回路３７４に入力される信号の状態を反転させた状態の信号が第２論理回路３７４から第２受信端子３６２に出力される。

【２４０９】

上述したとおり、払出側解除待機期間においてリセット対応信号はＬＯＷレベルとなっている。したがって、払出側解除待機期間中は、第２受信対応端子３６５から第２論理回路３７４に入力される信号の状態とは無関係に、第２論理回路３７４から第２受信端子３６２に出力される信号がＬＯＷレベルで固定されるようにすることができる。これにより、払出側解除待機期間中に第２受信端子３６２に入力される信号のレベルが変化してしまうことを防止できる。

【２４１０】

図１８５に示すように、払出制御基板２５９には、リセット対応出力端子３６８と、第１論理回路３７３の第２２入力端子３７３ｂ及び第２論理回路３７４の第３２入力端子３７４ｂとを接続する払出側第１信号配線ＳＧ１１が設けられており、当該払出側第１信号配線ＳＧ１１は第１電気抵抗３７５を介して＋５．０Ｖにプルアップされている。このため、リセット対応出力端子３６８から出力される信号のレベルがＨＩレベルである場合、当該リセット対応出力端子３６８と接続されている第１論理回路３７３の第２２入力端子３７３ｂ及び第２論理回路３７４の第３２入力端子３７４ｂに入力される信号の電圧は＋５．０Ｖ（ＨＩレベル）となる。ちなみに、リセット対応出力端子３６８から出力される信号のレベルがＬＯＷレベルである場合、当該リセット対応出力端子３６８と接続されている第１論理回路３７３の第２２入力端子３７３ｂ及び第２論理回路３７４の第３２入力端子３７４ｂに入力される信号のレベルはＬＯＷレベル（＋０．４Ｖ以下）となる。

【２４１１】

払出制御基板２５９には、第１論理回路３７３の第２１出力端子３７３ｃと第１受信端子３６１とを接続する払出側第２信号配線ＳＧ１２が設けられているとともに、第２論理回路３７４の第３１出力端子３７４ｃと第２受信端子３６２とを接続する払出側第３信号配線ＳＧ１３が設けられている。払出側第２信号配線ＳＧ１２は第２電気抵抗３７６を介して＋５．０Ｖにプルアップされているため、第１論理回路３７３の第２１出力端子３７３ｃから出力される信号がＨＩレベルの場合には第１受信端子３６１に入力される信号の電圧が＋５．０Ｖ（ＨＩレベル）となる。ちなみに、第１論理回路３７３の第２１出力端子３７３ｃから出力される信号がＬＯＷレベルの場合には第１受信端子３６１に入力される信号がＬＯＷレベル（＋０．４Ｖ以下）となる。また、払出側第３信号配線ＳＧ１３は第３電気抵抗３７７を介して＋５．０Ｖにプルアップされているため、第２論理回路３７４の第３１出力端子３７４ｃから出力される信号がＨＩレベルの場合には第２受信端子３６２に入力される信号の電圧が＋５．０Ｖ（ＨＩレベル）となる。ちなみに、第２論理回路３７４の第３１出力端子３７４ｃから出力される信号がＬＯＷレベルの場合には第２受信端子３６２に入力される信号のレベルがＬＯＷレベル（＋０．４Ｖ以下）となる。

【２４１２】

次に、第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２の周辺で回路異常が発生している状態について説明する。第１論理回路３７３の第２１出力端子３７３ｃに接触不良が発生している場合には、第１論理回路３７３の入力端子３７３ａ，３７３ｂに入力されている信号の状態が変化しなくても、当該第２１出力端子３７３ｃから第１受信端子３６１に入力される信号の立ち上がり及び立ち下がりが発生してしまうおそれがある。また、第２論理

回路３７４の第３１出力端子３７４ｃに接触不良が発生している場合には、第２論理回路３７４の入力端子３７４ａ，３７４ｂに入力されている信号の状態が変化しなくても、当該第３１出力端子３７４ｃから第２受信端子３６２に入力される信号の立ち上がり及び立ち下がりが発生してしまうおそれがある。

【２４１３】

このように、第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２の周辺で回路異常が発生している場合には、主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から送信されていないデータが払出側受信バッファ３６３に格納されてしまうおそれがある。これに対して、払出側リセット解除処理（図１８７）では、払出側解除待機期間の終了時に払出側受信バッファ３６３に格納されて格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上となっている場合、払出側実行停止処理（ステップＳＡ７０９）が実行される構成である。これにより、主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から送信されていないデータに基づいて、異常な数の遊技球が払い出されてしまうこと、異常な数の遊技球が貸し出されてしまうこと、及び管理ユニット１７０に異常な遊技機情報が送信されてしまうことが防止されている。

【２４１４】

払出側解除待機期間中に主側ＭＰＵ２２２から送信されたｎ個賞球コマンド（ｎは「１」、「１０」及び「１５」のいずれか）が払出側受信バッファ３６３に格納されなかった場合、主側ＭＰＵ２２２においてｎ個賞球対応信号の立ち上がりが検出されないこととなる。この場合には、払出側解除待機期間の終了後に主側ＭＰＵ２２２からｎ個賞球用の接続確認コマンドが送信されるとともに、当該ｎ個賞球用の接続確認コマンドが払出側受信バッファ３６３に格納される。そして、払出側ＭＰＵ２６１がｎ個賞球対応信号の立ち上げを行うことにより、主側ＭＰＵ２２２からｎ個賞球コマンドが再送されるようにすることができる。これにより、払出解除待機期間中にｎ個賞球コマンドを受信できなかったことが原因となって、ｎ個賞球コマンドに基づく遊技球の払い出しが行われない事態となってしまうことが防止されている。

【２４１５】

払出側解除待機期間中に管理ユニット１７０から送信された球貸情報が払出側受信バッファ３６３に格納されなかった場合、管理ユニット１７０において球貸応答情報が受信されないこととなる。この場合には、払出側解除待機期間の終了後に管理ユニット１７０から接続確認用の球貸情報が送信されるとともに、当該接続確認用の球貸情報が払出側受信バッファ３６３に格納される。そして、払出側ＭＰＵ２６１が球貸応答情報を管理ユニット１７０に送信することにより、管理ユニット１７０から遊技球の貸出数情報として１以上の数値情報が設定されている球貸情報が再送されるようにすることができる。これにより、払出解除待機期間中に球貸情報を受信できなかったことが原因となって、球貸ボタン１７３の操作に基づく遊技球の貸し出しが行われない事態となってしまうことが防止されている。

【２４１６】

払出側解除待機期間中に主側ＭＰＵ２２２から送信された遊技機情報が払出側受信バッファ３６３に格納されなかった場合においても、払出側メイン処理（図１８６（ｂ））が実行されている状況において、主側ＭＰＵ２２２から遊技機情報を受信しない状態が３秒以上継続している状態とならなければ、遊技機情報の受信異常情報が遊技機情報通知に設定されることはない。これにより、払出側解除待機期間中に遊技機情報を受信できなかったことが原因となって、遊技機情報の受信異常情報が遊技機情報通知に設定されてしまうことが防止されている。

【２４１７】

次に、払出側ＭＰＵ２６１のリセット解除条件が成立した後に払出側ＭＰＵ２６１が動作停止状態となる様子、及び払出側解除待機期間中に主側ＭＰＵ２２２から送信された遊技機情報の受信が回避される様子について図１８８のタイムチャートを参照しながら説明する。図１８８（ａ）は第１受信端子３６１に入力される信号の状態を示し、図１８８（

ｂ）は第１論理回路３７３から第１受信端子３６１に出力される信号の状態を示し、図１８８（ｃ）は第１受信対応端子３６４から第１論理回路３７３に入力される信号の状態を示し、図１８８（ｄ）はリセット対応出力端子３６８から第１論理回路３７３に入力される信号の状態を示し、図１８８（ｅ）は主側ＭＰＵ２２２から遊技機情報が送信される期間を示し、図１８８（ｆ）は払出側受信バッファ３６３に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量（２０バイト）以上となっている状態を示し、図１８８（ｇ）は払出側ＭＰＵ２６１のリセット解除条件が成立した後に払出側ＭＰＵ２６１が動作停止状態となる期間を示し、図１８８（ｈ）は払出側解除待機期間を示す。

【２４１８】

まず払出側ＭＰＵ２６１のリセット解除条件が成立した後に払出側ＭＰＵ２６１が動作停止状態となる様子について説明する。

【２４１９】

既に説明したとおり、第１受信端子３６１の周辺で回路異常が発生している場合には、第１受信回路に入力されている信号の立ち上がり及び立ち下がりが発生し得る。払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた後、払出側解除待機期間中であるｔ１のタイミングからｔ４のタイミングに亘って、図１８８（ａ）に示すように第１受信端子３６１に入力される信号の立ち下がり及び立ち上がりが複数回に亘って繰り返されると、ｔ４のタイミングで、図１８８（ｆ）に示すように払出側受信バッファ３６３に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上（２０バイト以上）となる。その後、ｔ５のタイミングで、図１８８（ｈ）に示すように払出側解除待機期間が経過すると、図１８８（ｇ）に示すように払出側ＭＰＵ２６１の動作が停止されている状態となる。これにより、払出側受信バッファ３６３に異常なデータが書き込まれた状態で払出側メイン処理が開始されてしまうことを防止できる。

【２４２０】

次に、払出側ＭＰＵ２６１において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた後、払出側解除待機期間中に主側ＭＰＵ２２２から送信された遊技機情報の受信が回避される様子について説明する。

【２４２１】

払出側受信許可処理（ステップＳＡ７０３）が実行された後、ｔ６のタイミングで、図１８８（ｈ）に示すように払出側解除待機期間（１秒間）が設定される。図１８８（ｄ）に示すようにリセット対応出力端子３６８から第１論理回路３７３に入力されるリセット対応信号はＬＯＷレベルで固定されている。

【２４２２】

その後、図１８８（ｃ）に示すように、第１受信対応端子３６４から第１論理回路３７３に入力される信号がｔ７のタイミングでＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上がり、ｔ８のタイミングでＬＯＷレベルに立ち下がり、ｔ９のタイミングでＨＩレベルに立ち上がるが、リセット対応出力端子３６８から第１論理回路３７３に入力される信号がＬＯＷレベルであるため、図１８８（ｂ）に示すように第１論理回路３７３から第１受信端子３６１に出力される信号のレベルはＨＩレベルで固定されている状態となる。

【２４２３】

その後、ｔ１０のタイミングで、図１８８（ｈ）に示すように払出側解除待機期間が終了すると、図１８８（ｄ）に示すようにリセット対応出力端子３６８から第１論理回路３７３に入力されるリセット対応信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上がる。これにより、主側ＭＰＵ２２２から出力される遊技機情報を第１受信端子３６１にて受信可能な状態となる。

【２４２４】

このように、受信制限回路３７１が設けられていることにより、払出側解除待機期間中に主側ＭＰＵ２２２から遊技機情報が送信された場合、当該遊技機情報が払出側受信バッファ３６３に格納されてしまうことを防止できる。これにより、回路異常が発生していないにも関わらず、払出側ＭＰＵ２６１のリセット解除条件が成立した後に払出側ＭＰＵ２

６１の動作が停止されてしまうことを防止できる。
【２４２５】
上記のとおり、主側ＭＰＵ２２２から払出側ＭＰＵ２６１に対して３００ミリ秒周期で遊技機情報（５８ビット）が送信される構成であるため、払出側ＭＰＵ２６１において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた場合には、払出側解除待機期間（１秒間）中に払出側受信バッファ３６３に格納される情報が払出側異常基準量（２０バイト）以上となってしまうおそれがある。これに対して、払出制御基板２５９に受信制限回路３７１が設けられており、払出側解除待機期間中に主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から受信する情報が払出側受信バッファ３６３に格納されてしまうことが防止されている。これにより、回路異常が発生していないにも関わらず払出側ＭＰＵ２６１のリセット解除条件が成立した後に払出側ＭＰＵ２６１の動作が停止されてしまう可能性を低減することができる。
【２４２６】
以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【２４２７】
主側ＭＰＵ２２２には、特定制御の処理では使用対象となり非特定制御の処理では使用対象とはならない第１レジスタ群２６５と、非特定制御の処理では使用対象となり特定制御の処理では使用対象とはならない第２レジスタ群２６６とが設けられている。特定制御の処理が実行されている状況においては、第１レジスタ群２６５に含まれているレジスタを使用し、第２レジスタ群２６６に含まれているレジスタを使用しない構成とすることにより、特定制御の処理が実行されている状況において非特定制御の処理に利用されている情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御の処理が実行される状況に移行する場合に当該特定制御の処理にて使用されていた第１レジスタ群２６５のデータを退避させる処理、及び特定制御の処理が実行されている状況に復帰する場合に当該退避させたデータを第１レジスタ群２６５に復帰させる処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。非特定制御の処理が実行されている状況においては、第２レジスタ群２６６に含まれているレジスタを使用し、第１レジスタ群２６５に含まれているレジスタを使用しない構成とすることにより、非特定制御の処理が実行されている状況において特定制御の処理に利用されている情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、非特定制御の処理が実行されている状況から特定制御の処理が実行される状況に移行する場合に当該非特定制御の処理にて使用されていた第２レジスタ群２６６のデータを退避させる処理、及び非特定制御の処理が実行されている状況に復帰する場合に当該退避させたデータを第２レジスタ群２６６に復帰させる処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。
【２４２８】
Ｉレジスタ２６７には発生した割込み要因に対応する割込み処理（具体的にはタイマ割込み処理）に対応するプログラムの開始アドレスを特定するために利用される上位８ビットのデータ（「０１Ｈ」）が設定される。主側ＣＰＵ２５１に第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６が設けられている構成において、特定制御の処理が実行される状況及び非特定制御の処理が実行される状況のいずれにおいてもＩレジスタ２６７のデータを利用して発生した割込み要因に対応する割込み処理に対応するプログラムの開始アドレスが特定される構成であり、Ｉレジスタ２６７は主側ＣＰＵ２５１に対して１つ設けられている。これにより、発生した割込み要因に対応する割込み処理を実行するために利用されるレジスタの数の増加を抑制することができる。
【２４２９】
Ｉレジスタ２６７に格納されているデータを利用して、発生した割込み要因に対応する割込み処理（具体的にはタイマ割込み処理）のプログラムの開始アドレスを特定する構成であることにより、発生した割込み要因に対応する割込み処理を開始するための構成が簡素化されている。
【２４３０】

Ｒレジスタ２６８の値は主側ＲＯＭ２２３に記憶されている命令を実行するために主側ＣＰＵ２５１にて命令の読み出しが行われる度に１加算される態様で更新される。特定制御の処理である普図当否判定処理では、Ｒレジスタ２６８から取得した数値情報を乱数値として利用し、当該乱数値が電役開放当選に対応しているか否かを判定する。これにより、特定制御の処理において、普図当否判定処理に使用する乱数値を更新するための処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。

【２４３１】

主側ＣＰＵ２５１に第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６が設けられている構成において、特定制御の処理が実行される状況及び非特定制御の処理が実行される状況のいずれにおいてもＲレジスタ２６８のデータを使用可能であり、Ｒレジスタ２６８は主側ＣＰＵ２５１に対して１つ設けられている。これにより、レジスタの数の増加を抑制しながら、主側ＲＯＭ２２３に記憶されている命令を実行するために主側ＣＰＵ２５１にて命令の読み出しが行われる度に１加算される態様で更新される情報を、特定制御の処理及び非特定制御の処理の双方において利用可能とすることができる。

【２４３２】

主側ＭＰＵ２２２の第１レジスタ群２６５には、Ｂレジスタ２７２ａが設けられているとともに、Ｂレジスタ２７２ａに対応する補助レジスタとして、Ｂレジスタ２７２ａのデータを退避させること、及び退避させたデータをＢレジスタ２７２ａに復帰させることに利用されるＢ´レジスタ２９２ａが設けられている。Ｂ´レジスタ２９２ａに書き込むことが可能なデータはＢレジスタ２７２ａに格納されているデータに限定されており、Ｂ´レジスタ２９２ａに格納されているデータの読み出し先はＢレジスタ２７２ａに限定されている。これにより、Ｂレジスタ２７２ａ以外のレジスタに格納されているデータがＢ´レジスタ２９２ａに書き込まれてしまうこと、及びＢ´レジスタ２９２ａのデータがＢレジスタ２７２ａ以外に読み出されてしまうことを防止できる。また、主側ＭＰＵ２２２には、Ｖレジスタ２７８，３０８、Ｉレジスタ２６７及びＲレジスタ２６８が設けられており、これらＶレジスタ２７８，３０８、Ｉレジスタ２６７及びＲレジスタ２６８に対応する補助レジスタは設けられていない。これにより、レジスタの数の増加が抑制されている。

【２４３３】

交換命令（具体的には「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」、「ＥＸＸ」、「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」、「ＥＸ　ＩＹ，ＩＹ´」又は「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という命令）の実行前後においてＦレジスタ２７１ｂ，３０１ｂに設けられたゼロフラグ及びキャリフラグの状態は変化しない構成である。このため、演算命令を実行する処理と、当該演算命令の演算結果に応じて変化したゼロフラグ又はキャリフラグの状態を利用する処理との間に、交換命令を実行する処理を設定することができる。これにより、演算命令を実行する処理の実行後であって交換命令を実行する処理の実行前に、当該演算命令の演算結果に応じて変化したゼロフラグ又はキャリフラグの状態情報を当該ゼロフラグ又はキャリフラグとは別の記憶領域に保存するための処理、及び当該交換命令を実行する処理の実行後に当該保存した状態情報を読み出す処理を不要とすることができる。よって、プログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができるとともに、プログラム設計の自由度を高めることができる。

【２４３４】

停電監視基板２２５は所定契機（停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間が経過すること、又は停電監視基板２２５において監視されている第２通常動作電力の電圧が第１リセット基準電圧（＋４．０Ｖ）以下となること）が発生したことに基づいてリセット回路２５４に対して出力している第１リセット信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げ、主側電源制御部２５３は特定契機（電圧監視回路３５４において監視されている第２通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧以下となること）が発生したことに基づいてリセット回路２５４に対して出力している第２リセット信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下げる。所定契機が発生したことに基づいて第１リセット信号が立ち下げられる構

成であることにより、特定契機が発生していなくても、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われるようにすることができる。また、特定契機が発生したことに基づいて第２リセット信号が立ち下げられる構成であることにより、所定契機が発生していなくても、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われるようにすることができる。これにより、パチンコ機１６０への動作電力の供給が停止される場合に、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われることなく主側ＭＰＵ２２２の入出力ポートが不安定な状態となってしまうことを防止できる。

【２４３５】

パチンコ機１６０への動作電力の供給が停止される場合、特定契機（電圧監視回路３５４において監視されている第２通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧以下となること）が発生するタイミングは、停電監視基板２２５において監視されている第２通常動作電力の電圧に基づいて所定契機（停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間が経過すること、又は停電監視基板２２５において監視されている第２通常動作電力の電圧が第１リセット基準電圧（＋４．０Ｖ）以下となること）が発生するタイミングよりも後のタイミングである。これにより、停電監視基板２２５からリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号の立ち下がりに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる構成としながら、回路異常が発生して当該第１リセット信号の立ち下がりに基づく主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われない場合には、主側電源制御部２５３からリセット回路２５４に入力されている第２リセット信号の立ち下がりに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われるようにすることができる。

【２４３６】

リセット回路２５４には、停電監視基板２２５から当該リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号の電圧が６システムクロック数分の期間（具体的には約０．４マイクロ秒）に亘ってＬＯＷレベルとなった場合にリセット回路２５４において第１リセット信号の立ち下がりが認識されるようにするノイズフィルタ３５６が設けられている。これにより、主側ＭＰＵ２２２において、第１リセット信号のＨＩレベルからＬＯＷレベルへの変化がノイズによるものではないことを確認するための期間を設けることを不要として、主側ＭＰＵ２２２のリセットが迅速に行われるようにすることができる。

【２４３７】

払出制御基板２５９に設けられた払出側ＭＰＵ２６１は、第１受信端子３６１と、当該第１受信端子３６１において受信したデータが格納される払出側受信バッファ３６３と、リセット対応出力端子３６８とを備えている。また、払出制御基板２５９には受信制限回路３７１が設けられており、受信制限回路３７１には、第１論理回路３７３が内蔵されている論理ＩＣ３７２が含まれている。第１論理回路３７３の第２１入力端子３７３ａは主側ＭＰＵ２２２と接続されており、第２２入力端子３７３ｂはリセット対応出力端子３６８と接続されている。また、第１論理回路３７３の第２１出力端子３７３ｃは第１受信端子３６１と接続されている。第１論理回路３７３は、２つの入力端子３７３ａ，３７３ｂの少なくとも一方にＬＯＷレベルの信号が入力されている場合には第２１出力端子３７３ｃからＨＩレベルの信号を出力するとともに、２つの入力端子３７３ａ，３７３ｂの双方にＨＩレベルの信号が入力されている場合には第２１出力端子３７３ｃからＬＯＷレベルの信号を出力する。払出側解除待機期間においてはリセット対応出力端子３６８から出力されている信号がＬＯＷレベルとなり、払出側解除待機期間が終了して払出側メイン処理が行われている状況においてはリセット対応出力端子３６８から出力されている信号がＨＩレベルとなる構成である。当該構成であることにより、払出側メイン処理が行われている状況においては、第１論理回路３７３の第２２入力端子３７３ｂにＨＩレベルの信号が入力されている状態となるため、第２１入力端子３７３ａに入力される信号の状態に応じて第２１出力端子３７３ｃから出力される信号の状態が変動するようにすることができる。これにより、払出側メイン処理が行われている状況において主側ＭＰＵ２２２から受信したデータが払出側受信バッファ３６３に格納されるようにすることができる。また、払出側解除待機期間においては、第１論理回路３７３の第２２入力端子３７３ｂにＬＯＷレベルの信号が入力されている状態となるため、第２１入力端子３７３ａに入力される信号

の状態が変化しても第２１出力端子３７３ｃから出力される信号の状態が変化しないようにすることができる。これにより、払出側解除待機期間において払出側受信バッファ３６３にデータが書き込まれてしまう可能性を低減することができる。

【２４３８】

払出側ＭＰＵ２６１は第１受信端子３６１において、同期用のクロック信号を利用することなく、主側ＭＰＵ２２２からデータを受信する。このように、払出側解除待機期間（１秒）が設定されている状況において受信して払出側受信バッファ３６３に格納されるデータが多くなり得る構成において、受信制限回路３７１が設けられていることにより、当該払出側解除待機期間中に払出側受信バッファ３６３にデータが書き込まれてしまう可能性を低減することができる。

【２４３９】

第１受信端子３６１には、３００ミリ秒が経過する度に主側ＭＰＵ２２２から遊技機情報が送信される構成である。このように、払出側解除待機期間（１秒）が設定されている状況において主側ＭＰＵ２２２から遊技機情報を受信する可能性が高い構成において、受信制限回路３７１が設けられていることにより、当該払出側解除待機期間中に払出側受信バッファ３６３に遊技機情報が格納されてしまう可能性を低減することができる。

【２４４０】

＜第１９の実施形態＞

本実施形態では特定制御の処理の内容が上記第１８の実施形態と相違している。以下、上記第１８の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１８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。

【２４４１】

図１８９は本実施形態における主側ＭＰＵ２２２のメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８１７の処理のうちステップＳＡ８１３にて呼び出されて実行される非特定制御用の初期設定処理及びステップＳＡ８１７にて呼び出されて実行されるベース値算出設定処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行され、非特定制御用の初期設定処理及びベース値算出設定処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【２４４２】

ステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８１３において、上記第１８の実施形態におけるメイン処理（図１６１）のステップＳ８７０１～ステップＳ８７１３と同様の処理を実行する。ステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８１３の処理内容は上記第１８の実施形態において既に説明したとおりである。ステップＳＡ８１３において非特定制御の処理である非特定制御用の初期設定処理が実行される。非特定制御用の初期設定処理（ステップＳＡ８１３）が終了する場合にはＲＥＴＡ命令が実行されることによりタイマ割込み処理の実行が許可されている状態となる。

【２４４３】

その後、タイマ割込み処理の実行を禁止する（ステップＳＡ８１４）。その後、ステップＳＡ８１５～ステップＳＡ８１７において、上記第１８の実施形態におけるメイン処理（図１６１）のステップＳ８７１４～ステップＳ８７１６と同様の処理を実行する。具体的には、ステップＳＡ８１５にて乱数初期値更新処理を実行し、ステップＳＡ８１６にて変動用カウンタ更新処理を実行し、ステップＳＡ８１７にてＣＡＬＬＡ命令により非特定制御の処理であるベース値算出設定処理に対応するプログラムを呼び出してベース値算出設定処理を実行する。乱数初期値更新処理（ステップＳＡ８１５）、変動用カウンタ更新処理（ステップＳＡ８１６）及びベース値算出設定処理（ステップＳＡ８１７）の処理内容は上記第１８の実施形態において既に説明したとおりである。ベース値算出設定処理（ステップＳＡ８１７）が終了した場合には、ステップＳＡ８１４に戻り、ステップＳＡ８１４～ステップＳＡ８１７の処理を繰り返す。

【２４４４】

このように、メイン処理（図１８９）では、ステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８１３の処理が実行された後に、ステップＳＡ８１４～ステップＳＡ８１７の処理を繰り返す残余処理が実行される。残余処理では、ステップＳＡ８１４にてタイマ割込み処理の実行が禁止される。そして、タイマ割込み処理の実行が禁止されている状態で、ステップＳＡ８１５～ステップＳＡ８１７の処理が実行され、ステップＳＡ８１７にて呼び出されたベース値算出設定処理が終了する場合にＲＥＴＡ命令が実行されることによりタイマ割込み処理の実行が許可されている状態となる。

【２４４５】

タイマ割込み処理は、ステップＳＡ８１７の処理が終了してタイマ割込み処理の実行が許可されている状態となった後において、ステップＳＡ８１４にてタイマ割込み処理の実行が禁止されるまでの間に、タイマ割込み処理の割込み要求が発生していることを条件として実行される。タイマ割込み処理の実行が禁止されている状態でステップＳＡ８１５～ステップＳＡ８１７の処理が実行される構成であることにより、ステップＳＡ８１５～ステップＳＡ８１７の処理の実行中にタイマ割込み処理が開始されてしまうことが防止されている。

【２４４６】

次に、主側ＭＰＵ２２２にて実行されるタイマ割込み処理について説明する。本実施形態におけるタイマ割込み処理では、上記第１８の実施形態におけるタイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２０３～ステップＳ９２２２と同一の処理が実行される。タイマ割込み処理（図１６７）の開始時に残余処理にて使用されていたＡＦレジスタ２７１、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４のデータを対応する補助レジスタ（具体的にはＡＦ´レジスタ２９１、ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４）に退避させるための処理（ステップＳ９２０１～ステップＳ９２０２）、及びタイマ割込み処理の終了時に、当該退避させていたデータをＡＦレジスタ２７１、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に復帰させるための処理（ステップＳ９２２３～ステップＳ９２２４）は実行されない。

【２４４７】

上述したとおり、残余処理において、ステップＳＡ８１５～ステップＳＡ８１７の処理の実行中にタイマ割込み処理が起動されることはない。乱数初期値更新処理（ステップＳＡ８１５）又は変動用カウンタ更新処理（ステップＳＡ８１６）の実行中におけるタイマ割込み処理の実行が防止されているため、当該乱数初期値更新処理（ステップＳＡ８１５）又は変動用カウンタ更新処理（ステップＳＡ８１６）の途中でＡＦレジスタ２７１、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に格納されるデータをタイマ割込み処理の実行中に補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ２９１、ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４）に記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、乱数初期値更新処理（ステップＳＡ８１５）又は変動用カウンタ更新処理（ステップＳＡ８１６）の途中でＡＦレジスタ２７１、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に格納されるデータをタイマ割込み処理の開始時に補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ２９１、ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４）に退避させる処理を不要とすることができるとともに、タイマ割込み処理の終了時に当該補助レジスタに退避させていたデータをＡＦレジスタ２７１、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に復帰させる処理を不要とすることができる。また、タイマ割込み処理において、第１レジスタ群２６５のＡＦレジスタ２７１、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に加えてこれらの主レジスタに対応する補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ２９１、ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４）を使用可能とすることができる。

【２４４８】

上記第１８の実施形態と同様に、ベース値算出設定処理（ステップＳＡ８１７）の実行中におけるタイマ割込み処理の実行は防止されている。このため、当該ベース値算出設定

処理（ステップＳＡ８１７）の途中でＡＦレジスタ３０１、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４に格納されるデータをタイマ割込み処理の実行中に補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ３１１、ＢＣ´レジスタ３１２、ＤＥ´レジスタ３１３及びＨＬ´レジスタ３１４）に記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、タイマ割込み処理の開始時にＡＦレジスタ３０１、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４のデータを補助レジスタに退避させる処理を不要とすることができるとともに、タイマ割込み処理の終了時に当該補助レジスタに退避させていたデータをＡＦレジスタ３０１、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４に復帰させる処理を不要とすることができる。また、タイマ割込み処理にて実行される非特定制御の処理（ステップＳ９２１１の不正検知用処理、ステップＳ９２２２の第２管理用処理、及びステップＳ９５０３の第２スタックポインタ記憶処理）において、第２レジスタ群２６６のＡＦレジスタ３０１、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４に加えてこれらの主レジスタに対応する補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ３１１、ＢＣ´レジスタ３１２、ＤＥ´レジスタ３１３及びＨＬ´レジスタ３１４）を使用可能とすることができる。

【２４４９】

次に、主側ＭＰＵ２２２にて実行される特図変動開始処理について図１９０のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１８の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割込み処理（図１６７）のステップＳ９２１６にて特図特電制御処理が実行されるとともに、特図特電制御処理（図１６９）のステップＳ９４０６にて特図変動開始処理が実行される。なお、特図変動開始処理におけるステップＳＡ９０１～ステップＳＡ９１３の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【２４５０】

まずレジスタクリア処理を実行する（ステップＳＡ９０１）。レジスタクリア処理では、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４を「０」クリアする処理を実行した後に、ＡＦレジスタ２７１を「０」クリアする処理を実行する。その後、「ＥＸＸ」という命令を実行することによりＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４のデータと、ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４のデータとを交換し、「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令を実行することによりＡＦレジスタ２７１のデータと、ＡＦ´レジスタ２９１のデータとを交換する。その後、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４を「０」クリアする処理を実行した後に、ＡＦレジスタ２７１を「０」クリアする処理を実行する。これにより、第１レジスタ群２６５におけるＡＦレジスタ２７１、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４と、これらの主レジスタに対応する補助レジスタに対して「０」クリアの処理が実行された状態とすることができる。

【２４５１】

その後、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた第２特図保留エリア３２２に第２保留情報が格納されておらず第１特図保留エリア３２１に第１保留情報が格納されている場合（ステップＳＡ９０２：ＹＥＳ、ステップＳＡ９０３：ＮＯ）、第１データ設定処理を実行する（ステップＳＡ９０４）。第１データ設定処理では、第１特図保留エリア３２１の第１エリア３２１ａに格納されたデータを特図用の実行エリア３２３に移動させる。その後、第１特図保留エリア３２１の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア３２１ａ～３２１ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第２エリア３２１ｂ→第１エリア３２１ａ、第３エリア３２１ｃ→第２エリア３２１ｂ、第４エリア３２１ｄ→第３エリア３２１ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第４エリア３２１ｄを「０」クリアする。その後、主側ＲＡＭ２２４の第１特図保留カウンタの値を１減算する。これにより、特図ユニット１９７における第１特図保留表示部１９７ｃの表示内容が、第１保留情報が１個減少した内容に変更される。

【２４５２】

その後、特定制御用のワークエリア２８１に設けられた第２特図フラグを「０」クリアする（ステップＳＡ９０５）。第２特図フラグは、遊技回の実行対象が第２特図表示部１９７ｂであることを主側ＭＰＵ２２２にて把握可能とするフラグである。第２特図フラグに「１」がセットされている状態は遊技回の実行対象が第２特図表示部１９７ｂである状態に対応しているとともに、第２特図フラグの値が「０」である状態は遊技回の実行対象が第１特図表示部１９７ａである状態に対応している。ステップＳＡ９０５にて第２特図フラグの値が「０」クリアされることにより、遊技回の実行対象が第１特図表示部１９７ａであることを主側ＭＰＵ２２２にて把握可能となる。

【２４５３】

第２特図保留エリア３２２に第２保留情報が格納されている場合には（ステップＳＡ９０３：ＹＥＳ）、第２データ設定処理を実行する（ステップＳＡ９０６）。第２データ設定処理では、第２特図保留エリア３２２の第１エリア３２２ａに格納されたデータを特図用の実行エリア３２３に移動させる。その後、第２特図保留エリア３２２の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア３２２ａ～３２２ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第２エリア３２２ｂ→第１エリア３２２ａ、第３エリア３２２ｃ→第２エリア３２２ｂ、第４エリア３２２ｄ→第３エリア３２２ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第４エリア３２２ｄを「０」クリアする。その後、主側ＲＡＭ２２４の第２特図保留カウンタの値を１減算する。これにより、特図ユニット１９７における第２特図保留表示部１９７ｄの表示内容が、第２保留情報が１個減少した内容に変更される。

【２４５４】

その後、特定制御用のワークエリア２８１における第２特図フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ９０７）。これにより、遊技回の実行対象が第２特図表示部１９７ｂであることを主側ＭＰＵ２２２にて把握可能となる。

【２４５５】

ステップＳＡ９０５の処理を実行した場合、又はステップＳＡ９０７の処理を実行した場合には、当否判定用処理を実行する（ステップＳＡ９０８）。当否判定用処理では、大当たり結果に当選したか否かを特定するとともに、大当たり結果に当選していない場合には時短結果に当選したか否かを特定する。なお、当否判定用処理（ステップＳＡ９０８）の詳細については後述する。

【２４５６】

その後、停止結果設定処理を実行する（ステップＳＡ９０９）。停止結果設定処理では、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合には大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。また、今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合には時短結果用の停止結果設定処理を実行する。また、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。

【２４５７】

大当たり結果用の停止結果設定処理では、今回の遊技回の開始対象である特図表示部１９７ａ，１９７ｂに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ２２３に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ２２４に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第１特図表示部１９７ａ又は第２特図表示部１９７ｂに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されている。大当たり結果用の停止結果設定処理では、ステップＳＡ９０８にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側ＲＡＭ２２４に記憶する。なお、各大当たり結果に１対１で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタＣ２の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【２４５８】
時短結果用の停止結果設定処理では、今回の遊技回の開始対象である特図表示部１９７ａ，１９７ｂに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ２２３に予め記憶されている時短結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ２２４に記憶する。この時短結果用の停止結果テーブルには、第１特図表示部１９７ａ又は第２特図表示部１９７ｂに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、時短結果の種類毎に相違させて設定されている。時短結果用の停止結果設定処理では、ステップＳＡ９０８にて特定した時短結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側ＲＡＭ２２４に記憶する。なお、各時短結果に１対１で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の時短結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている時短結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタＣ２の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。時短結果用の停止結果設定処理にて選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。
【２４５９】
外れ結果用の停止結果設定処理では、今回の遊技回において第１特図表示部１９７ａ又は第２特図表示部１９７ｂに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ２２３に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ２２４に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び時短結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっており、さらに第１特図表示部１９７ａ及び第２特図表示部１９７ｂにおいて共通の１種類となっている。
【２４６０】
ステップＳＡ９０９にて停止結果設定処理を実行した後は、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップＳＡ９１０）。変動表示期間の特定処理の内容は上記第１８の実施形態において既に説明したとおりである。その後、ステップＳＡ９１１にて、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側ＭＰＵ２３３に送信する。上記第１８の実施形態において既に説明したとおり、変動用コマンドには、変動表示期間の特定処理にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第１特図表示部１９７ａ及び第２特図表示部１９７ｂのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の大当たり結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が時短結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、時短結果に対応している場合にはいずれの種類の時短結果であるかを示す情報が含まれる。
【２４６１】
その後、ステップＳＡ９１２にて、第１特図表示部１９７ａ及び第２特図表示部１９７ｂのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる。その後、ステップＳＡ９１３にて、特図特電カウンタの値を１加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップＳ９４０７）に対応する「１」となる。
【２４６２】
次に、特図変動開始処理（図１９０）のステップＳＡ９０８にて実行される当否判定用処理（図１９２）の説明に先立ち、当該当否判定用処理にて使用される当否テーブルについて説明する。
【２４６３】
主側ＲＯＭ２２３には、低確第１当否テーブル、低確第２当否テーブル及び高確当否テーブルが記憶されている。低確第１当否テーブルは低確率モードであるとともに遊技回の実行対象が第１特図表示部１９７ａである場合に選択される当否テーブルであり、低確第

２当否テーブルは低確率モードであるとともに遊技回の実行対象が第２特図表示部１９７ｂである場合に選択される当否テーブルであり、高確当否テーブルは高確率モードである場合に選択される当否テーブルである。低確第１当否テーブルには、大当たり結果に対応する数値情報が５４個設定されているとともに、時短結果に対応する数値情報が１００個設定されている。また、低確第２当否テーブルには、大当たり結果に対応する数値情報が５４個設定されているとともに、時短結果に対応する数値情報が１２０個設定されている。さらにまた、高確当否テーブルには、大当たり結果に対応する数値情報が５４０個設定されているとともに、時短結果に対応する数値情報が１００個設定されている。

【２４６４】

当否判定用処理（図１９２）では、遊技回の実行対象となる第１保留情報又は第２保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報（具体的には「０」～「９９９９」のいずれか）と、読み出した当否テーブルに設定されている数値情報とを照合し、大当たり結果に当選したか否かを特定するとともに、大当たり結果に当選していない場合には時短結果に当選したか否かを特定する。

【２４６５】

当否テーブルが記憶されている主側ＲＯＭ２２３には１バイトのエリア（１バイトエリア）が複数設けられており、各１バイトエリアには当該１バイトエリアを特定可能とする２バイトのアドレスが設定されている。当否テーブルのデータ構成について、低確第１当否テーブルを例に挙げて説明する。図１９１（ａ）は低確第１当否テーブルのデータ構成を説明するための説明図である。図１９１（ａ）に示すように、「１６０１Ｈ」～「１６６ＣＨ」のアドレス範囲には、大当たり結果に対応する２バイトの数値情報が５４個設定されているとともに、当該アドレス範囲に続く「１６６ＤＨ」～「１６６ＥＨ」のアドレス範囲には、大当たり判定終了用データ（具体的には「ＦＦＦＥＨ」）が設定されている。当否テーブルは、２個の１バイトエリアに対して大当たり結果に対応する数値情報（２バイト）が１つ設定されているデータ構成であるとともに、２個の１バイトエリアに対して大当たり判定終了用データ（２バイト）が設定されているデータ構成である。低確第１当否テーブル、低確第２当否テーブル及び高確当否テーブルには、「ＦＦＦＥＨ」という共通の大当たり判定終了用データが設定されている。

【２４６６】

当否判定用処理（図１９２）では、当否テーブルに設定されている大当たり結果に対応する数値情報を開始アドレス側（「１６０１Ｈ」～「１６０２Ｈ」側）から順番に読み出す。そして、当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報と、当否テーブルから読み出した大当たり結果に対応する数値情報とを照合し、これら２つの数値情報が一致した場合に大当たり結果が発生したことを特定する。また、当否テーブルから読み出したデータが大当たり判定終了用データである場合に、判定対象となる大当たり結果に対応する数値情報が存在しない状態となり、大当たり結果が発生しなかったことを特定する。

【２４６７】

図１９１（ａ）に示すように、低確第１当否テーブルにおいて「１６６ＤＨ」～「１６６ＥＨ」のアドレス範囲に続く「１６６ＦＨ」～「１７３６Ｈ」のアドレス範囲には、時短結果に対応する２バイトの数値情報が１００個設定されているとともに、当該アドレス範囲に続く「１７３７Ｈ」～「１７３８Ｈ」のアドレス範囲には、時短判定終了用データ（具体的には「ＦＦＦＦＨ」）が設定されている。当否テーブルは、２個の１バイトエリアに対して時短結果に対応する数値情報（２バイト）が１つ設定されているデータ構成であるとともに、２個の１バイトエリアに対して時短判定終了用データ（２バイト）が設定されているデータ構成である。低確第１当否テーブル、低確第２当否テーブル及び高確当否テーブルには、「ＦＦＦＦＨ」という共通の時短判定終了用データが設定されている。

【２４６８】

当否判定用処理（図１９２）では、大当たり結果が発生しなかった場合、当否テーブルに設定されている時短結果に対応する数値情報を開始アドレス側（「１６６ＦＨ」～「１６７０Ｈ」側）から順番に読み出す。そして、当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値

情報と、当否テーブルから読み出した時短結果に対応する数値情報とを照合し、これら２つの数値情報が一致した場合に時短結果が発生したことを特定する。また、当否テーブルから読み出したデータが時短判定終了用データである場合に、判定対象となる時短結果に対応する数値情報が存在しない状態となり、時短結果が発生しなかったことを特定する。

【２４６９】

次に、特図変動開始処理（図１９０）のステップＳＡ９０８にて実行される当否判定用処理について図１９２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、当否判定用処理におけるステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２５の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【２４７０】

まず当たり乱数設定処理を実行する（ステップＳＢ１０１）。当たり乱数設定処理では、遊技回の実行対象となっている第１保留情報又は第２保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタＣ１から取得された数値情報をＢＣレジスタ２７２にセットする。

【２４７１】

その後、当否テーブルの開始アドレス設定処理を実行する（ステップＳＢ１０２）。当否テーブルの開始アドレス設定処理では、主側ＲＯＭ２２３に記憶されている低確第１当否テーブル、低確第２当否テーブル及び高確当否テーブルのうち当否抽選モード及び遊技回の実行対象となる特図表示部１９７ａ，１９７ｂに対応する当否テーブルの開始アドレスをＨＬレジスタ２７４にセットするための処理を実行する。具体的には、特定制御用のワークエリア２８１における高確率フラグに「１」がセットされている場合には、高確当否テーブルの開始アドレスをＨＬレジスタ２７４にセットする。また、高確率フラグの値が「０」であるとともに特定制御用のワークエリア２８１における第２特図フラグの値が「０」である場合には、低確第１当否テーブルの開始アドレスをＨＬレジスタ２７４にセットする。また、高確率フラグの値が「０」であるとともに第２特図フラグに「１」がセットされている場合には、低確第２当否テーブルの開始アドレスをＨＬレジスタ２７４にセットする。これにより、今回の当否判定用処理（図１９２）にて使用する当否テーブルが選択された状態となるとともに、当該選択された当否テーブルにおける参照先エリアのアドレス（具体的には当該選択された当否テーブルの開始アドレス）がＨＬレジスタ２７４にセットされている状態となる。

【２４７２】

その後、ステップＳＢ１０３～ステップＳＢ１２３では、当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報と、ステップＳＢ１０２にて選択した当否テーブルに設定されている大当たり結果に対応する数値情報又は時短結果に対応する数値情報とを照合し、大当たり結果又は時短結果の発生が特定されたことに基づいて振分判定用処理（ステップＳＢ１２４）に進むための処理を実行する。

【２４７３】

ステップＳＢ１０３では、Ａレジスタ２７１ａの値を「０」クリアする。ステップＳＢ１０３～ステップＳＢ１２３において、Ａレジスタ２７１ａには判定対象に対応する情報が設定される。Ａレジスタ２７１ａの値が「０」である状態は判定対象が大当たり結果である状態に対応しているとともに、Ａレジスタ２７１ａの値が「１」である状態は判定対象が時短結果である状態に対応している。Ａレジスタ２７１ａの値が「０」である状態において実行されるステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１２０の処理では、ステップＳＢ１０２にて選択した当否テーブルに設定されている数値情報に対応する大当たり結果の当否判定が行われる。また、Ａレジスタ２７１ａの値が「１」である状態において実行されるステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１２０の処理では、ステップＳＢ１０２にて選択した当否テーブルに設定されている数値情報に対応する時短結果の当否判定が行われる。ステップＳＢ１０３にてＡレジスタ２７１ａが「０」クリアされることにより、判定対象が大当たり結果であることを主側ＭＰＵ２２２にて把握可能となる。

【２４７４】

その後、参照先エリアのデータ読み出し処理を実行する（ステップＳＢ１０４）。参照先エリアのデータ読み出し処理は、ステップＳＢ１０２にて選択した当否テーブル（高確当否テーブル、第１低確当否テーブル又は第２低確当否テーブル）における参照先エリアのアドレスがＨＬレジスタ２７４に格納されている状態で実行される。参照先エリアのデータ読み出し処理（ステップＳＢ１０４）では、ＨＬレジスタ２７４に格納されているアドレス及び当該アドレスに続く次のアドレスに対応するエリアのデータをＤＥレジスタ２７３に読み出す。これにより、ステップＳＢ１０２にて選択した当否テーブルに設定されている大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報（２バイト）がＤＥレジスタ２７３にセットされている状態となる。また、参照先エリアのデータ読み出し処理（ステップＳＢ１０４）では、当該大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報のＤＥレジスタ２７３への読み出しを行った後に、ＨＬレジスタ２７４の値を２加算することにより、今回の当否テーブルにおける参照先エリアを更新する。

【２４７５】

その後、「ＰＵＳＨ　ＤＥ」という命令を実行する（ステップＳＢ１０５）。当該命令が実行されることにより、ＤＥレジスタ２７３のデータ（具体的にはステップＳＢ１０４にてＤＥレジスタ２７３にセットされた大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報）が特定制御用のスタックエリア２８２において書き込み対象となっているエリアに書き込まれるとともに、当該書き込み対象となっているエリアが更新される。これにより、後述するステップＳＢ１０７にて「ＥＸＸ」という命令が実行された後に、ステップＳＢ１０４にてＤＥレジスタ２７３にセットされた大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報を特定制御用のスタックエリア２８２から読み出し可能とすることができる。ステップＳＢ１０５にてＰＵＳＨ命令が実行されてもＤＥレジスタ２７３のデータは維持される。

【２４７６】

その後、「ＰＵＳＨ　ＢＣ」という命令を実行する（ステップＳＢ１０６）。既に説明したとおり、ステップＳＢ１０１にて当たり乱数設定処理が実行されたことにより、ＢＣレジスタ２７２には当たり乱数カウンタＣ１から取得された数値情報がセットされている。ステップＳＢ１０６にて「ＰＵＳＨ　ＢＣ」という命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ２７２のデータ（当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報）が特定制御用のスタックエリア２８２において書き込み対象となっているエリアに書き込まれるとともに、当該書き込み対象となっているエリアが更新される。これにより、後述するステップＳＢ１０７にて「ＥＸＸ」という命令が実行された後に、当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報を特定制御用のスタックエリア２８２から読み出し可能とすることができる。ステップＳＢ１０６にてＰＵＳＨ命令が実行されてもＢＣレジスタ２７２のデータは維持される。

【２４７７】

その後、「ＥＸＸ」という命令を実行する（ステップＳＢ１０７）。当該命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に格納されているデータと、補助レジスタ（ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４）に格納されているデータとが交換される。これにより、ＢＣレジスタ２７２に格納されていた当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報をＢＣ´レジスタ２９２に退避させることができるとともに、ＨＬレジスタ２７４に格納されていた当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレスをＨＬ´レジスタ２９４に退避させることができる。後述するステップＳＢ１１０では、ＨＬレジスタ２７４を使用して減算処理を実行する。当該減算処理（ステップＳＢ１１０）の実行前に「ＥＸＸ」という命令を実行することにより、当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報及び当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレスの情報が失われないようにしながら、ステップＳＢ１１０にてＨＬレジスタ２７４を使用可能とすることができる。ステップＳＢ１０７にて退避させたデータは、ステップＳＢ１１１にて「ＥＸＸ」という命令を実行することによりＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に復帰させる。

【２４７８】

その後、「ＰＯＰ　ＢＣ」という命令を実行する（ステップＳＢ１０８）。当該命令が実行されることにより、ステップＳＢ１０６にてＢＣレジスタ２７２から特定制御用のスタックエリア２８２に退避させたデータ（具体的には当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報）をＢＣレジスタ２７２に復帰させることができる。その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」という命令を実行する（ステップＳＢ１０９）。当該命令が実行されることにより、ステップＳＢ１０５にてＤＥレジスタ２７３から特定制御用のスタックエリア２８２に退避させたデータ（具体的には大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報）をＨＬレジスタ２７４に読み出すことができる。

【２４７９】

その後、ステップＳＢ１１０～ステップＳＢ１１２では、ＨＬレジスタ２７４の値（大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報）からＢＣレジスタ２７２の値（当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報）を減算する演算を実行し、当該演算の結果が「０」となった場合、すなわちＨＬレジスタ２７４に格納されている大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報と、ＢＣレジスタ２７２に格納されている当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報とが一致した場合に当該大当たり結果又は時短結果への当選が発生したことを特定する処理を実行する。具体的には、まずＨＬレジスタ２７４の値（大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報）からＢＣレジスタ２７２の値（当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報）を減算する演算を実行する（ステップＳＢ１１０）。当該演算結果はＨＬレジスタ２７４に格納される。ステップＳＢ１１０の演算結果が「０」となった場合にはＦレジスタ２７１ｂのゼロフラグに「１」がセットされている状態となるとともに、ステップＳＢ１１０の演算結果が「０」以外であった場合にはＦレジスタ２７１ｂのゼロフラグの値が「０」である状態となる。

【２４８０】

その後、「ＥＸＸ」という命令を実行する（ステップＳＢ１１１）。当該命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に格納されているデータと、補助レジスタのデータとが交換される。これにより、ステップＳＢ１０７にてＢＣ´レジスタ２９２に退避させたデータ（当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報）をＢＣレジスタ２７２に復帰させることができるとともに、ＨＬ´レジスタ２９４に退避させたデータ（当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレス）をＨＬレジスタ２７４に復帰させることができる。ステップＳＢ１１１にて「ＥＸＸ」という命令が実行されても、Ｆレジスタ２７１ｂにおけるゼロフラグの値は変化しない。

【２４８１】

その後、Ｆレジスタ２７１ｂにおけるゼロフラグの値が「１」であるか否かを判定する（ステップＳＢ１１２）。ＥＸＸ命令が実行されてもゼロフラグの値が変化しない構成であることにより、ステップＳＢ１１１にてＥＸＸ命令を実行した後に、ステップＳＢ１１０の演算結果においてゼロフラグに「１」がセットされたか否かを判定することが可能となっている。ステップＳＢ１１２の判定処理の前にＥＸＸ命令（ステップＳＢ１１１）を実行する構成であることにより、ステップＳＢ１１２の判定処理において肯定判定が行われた後及び否定判定が行われた後にそれぞれＥＸＸ命令を実行する構成と比較して、当否判定用処理（図１９２）の処理構成が簡素化されている。

【２４８２】

ゼロフラグの値が「０」である場合（ステップＳＢ１１２：ＮＯ）、すなわちステップＳＢ１１０における演算結果が「０」以外の値であり判定対象となっている大当たり結果又は時短結果への当選が発生しなかった場合には、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」という命令を実行する（ステップＳＢ１１３）。当該命令が実行されることにより、ＨＬレジスタ２７４のデータ（当否テーブルにおける参照先エリアに対応するアドレス）が特定制御用のスタックエリア２８２において書き込み対象となっているエリアに書き込まれるとともに、当該書き込み対象となっているエリアが更新される。これにより、後述するステップＳＢ１１４にて「ＥＸＸ」という命令が実行された後に、当否テーブルにおける参照先エリアに対応するアドレスの情報を特定制御用のスタックエリア２８２から読み出し可能とすること

ができる。ステップＳＢ１１３にてＰＵＳＨ命令が実行されてもＨＬレジスタ２７４のデータは維持される。

【２４８３】

その後、「ＥＸＸ」という命令を実行する（ステップＳＢ１１４）。当該命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に格納されているデータと、補助レジスタのデータとが交換される。これにより、ＢＣレジスタ２７２に格納されていた当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報をＢＣ´レジスタ２９２に退避させることができるとともに、ＨＬレジスタ２７４に格納されていた当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレスをＨＬ´レジスタ２９４に退避させることができる。後述するステップＳＢ１１７又はステップＳＢ１２１では、ＨＬレジスタ２７４を使用して減算処理を実行する。当該減算処理（ステップＳＢ１１７又はステップＳＢ１２１）の実行前に「ＥＸＸ」という命令を実行することにより、当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報及び当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレスの情報が失われないようにしながら、ステップＳＢ１１７又はステップＳＢ１２１にてＨＬレジスタ２７４を使用可能とすることができる。ステップＳＢ１１４にて退避させたデータは、ステップＳＢ１１８又はステップＳＢ１２２にて「ＥＸＸ」という命令を実行することによりＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に復帰させる。

【２４８４】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」という命令を実行する（ステップＳＢ１１５）。当該命令が実行されることにより、ステップＳＢ１１３にて特定制御用のスタックエリア２８２に退避させたデータ（当否テーブルにおける参照先エリアに対応するアドレス）をＨＬレジスタ２７４に復帰させることができる。

【２４８５】

その後、Ａレジスタ２７１ａの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳＢ１１６）。Ａレジスタ２７１ａの値が「０」である場合（ステップＳＢ１１６：ＹＥＳ）、すなわち現状における判定対象が大当たり結果である場合には、大当たり判定終了用処理を実行する（ステップＳＢ１１７）。大当たり判定終了用処理では、当否テーブルにおける参照先エリア及び当該参照先エリアの次のエリアに設定されている数値情報をＨＬレジスタ２７４に読み出す処理を実行した後に、ＨＬレジスタ２７４の値から大当たり判定終了用データ（具体的には「ＦＦＥＨ」）を減算する減算命令を実行する。当該減算命令による演算結果はＨＬレジスタ２７４に格納される。当該減算命令の実行前におけるＨＬレジスタ２７４のデータが大当たり判定終了用データであった場合には、演算結果が「０」となるため、当該減算命令が実行されることによりＦレジスタ２７１ｂに設けられたゼロフラグの値が「１」となる。また、当該減算命令の実行前におけるＨＬレジスタ２７４のデータが大当たり判定終了用データではなかった場合には、演算結果が「０」にはならないため、当該減算命令が実行されることにより当該ゼロフラグの値が「０」となる。

【２４８６】

その後、「ＥＸＸ」という命令を実行する（ステップＳＢ１１８）。当該命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に格納されているデータと、補助レジスタに格納されているデータとが交換される。これにより、ステップＳＢ１１４においてＢＣ´レジスタ２９２に退避させたデータ（当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報）をＢＣレジスタ２７２に復帰させることができるとともに、ＨＬ´レジスタ２９４に退避させたデータ（当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレス）をＨＬレジスタ２７４に復帰させることができる。ステップＳＢ１１８にて「ＥＸＸ」という命令が実行されてもＦレジスタ２７１ｂにおけるゼロフラグの値は変化しない。

【２４８７】

その後、Ｆレジスタ２７１ｂにおけるゼロフラグの値が「１」であるか否かを判定する（ステップＳＢ１１９）。ＥＸＸ命令が実行されてもゼロフラグの値が変化しない構成であることにより、ステップＳＢ１１８にてＥＸＸ命令を実行した後に、ステップＳＢ１１

７の演算結果においてゼロフラグに「１」がセットされたか否かを判定することが可能となっている。ステップＳＢ１１９の判定処理の前にＥＸＸ命令（ステップＳＢ１１８）を実行する構成であることにより、ステップＳＢ１１９の判定処理において肯定判定が行われた後及び否定判定が行われた後にそれぞれＥＸＸ命令を実行する構成と比較して、当否判定用処理（図１９２）の処理構成が簡素化されている。

【２４８８】

ゼロフラグの値が「０」である場合（ステップＳＢ１１９：ＮＯ）、すなわち今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない大当たり結果に対応する数値情報が存在している場合には、Ａレジスタ２７１ａの値を変更することなくＡレジスタ２７１ａの値が「０」である状態でステップＳＢ１０４に戻る。そして、大当たり結果の発生が特定されてステップＳＢ１１２で肯定判定が行われるか、今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない大当たり結果に対応する数値情報が存在しない状態となりステップＳＢ１１９にて肯定判定が行われるまで、ステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１２０の処理を繰り返す。

【２４８９】

Ｆレジスタ２７１ｂのゼロフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＢ１１９：ＹＥＳ）、すなわちステップＳＢ１０２にて選択された当否テーブルに設定されている大当たり結果に対応する全ての数値情報についての当否判定が終了して大当たり判定終了用データ（「ＦＦＦＥＨ」）が設定されているエリアが参照先エリアとなっている場合には、Ａレジスタ２７１ａの値（「０」）を１加算する（ステップＳＢ１２０）。これにより、Ａレジスタ２７１ａの値が「１」となり、時短結果に対応する数値情報の当否判定が行われている状態であることを主側ＭＰＵ２２２にて把握可能となる。その後、Ａレジスタ２７１ａの値が「１」である状態でステップＳＢ１０４に戻る。そして、時短結果の発生が特定されてステップＳＢ１１２で肯定判定が行われるか、今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない時短結果に対応する数値情報が存在しない状態となりステップＳＢ１１６にて否定判定が行われるまで、ステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１２０の処理を繰り返す。

【２４９０】

ステップＳＢ１１６にて否定判定を行った場合、すなわち判定対象となっていた時短結果に対応する数値情報が当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報と一致しなかった場合には、時短判定終了用処理を実行する（ステップＳＢ１２１）。時短判定終了用処理では、今回の当否テーブルにおける参照先エリア及び当該参照先エリアの次のエリアに設定されている数値情報をＨＬレジスタ２７４に読み出す処理を実行した後に、ＨＬレジスタ２７４の値から時短判定終了用データ（具体的には「ＦＦＦＨ」）を減算する減算命令を実行する。当該減算命令による演算結果はＨＬレジスタ２７４に格納される。当該減算命令の実行前におけるＨＬレジスタ２７４のデータが時短判定終了用データであった場合には、演算結果が「０」となるため、当該減算命令が実行されることによりＦレジスタ２７１ｂに設けられたゼロフラグの値が「１」となる。また、当該減算命令の実行前におけるＨＬレジスタ２７４のデータが時短判定終了用データではなかった場合には、演算結果が「０」にはならないため、当該減算命令が実行されることにより当該ゼロフラグの値が「０」となる。

【２４９１】

その後、「ＥＸＸ」という命令を実行する（ステップＳＢ１２２）。当該命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に格納されているデータと、補助レジスタに格納されているデータとが交換される。これにより、ステップＳＢ１１４においてＢＣ´レジスタ２９２に退避させたデータ（当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報）をＢＣレジスタ２７２に復帰させることができるとともに、ＨＬ´レジスタ２９４に退避させたデータ（当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレス）をＨＬレジスタ２７４に復帰させることができる。ステップＳＢ１２２にて「ＥＸＸ」という命令が実行されてもＦレジスタ２７１ｂにおけるゼロフラグの値は変

化しない。
【２４９２】
その後、Ｆレジスタ２７１ｂにおけるゼロフラグの値が「０」である場合（ステップＳＢ１２３：ＮＯ）、すなわち今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない時短結果に対応する数値情報が存在している場合には、ステップＳＢ１０４に戻る。そして、時短結果の発生が特定されてステップＳＢ１１２にて肯定判定が行われるか、今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない時短結果に対応する数値情報が存在しない状態（すなわち遊技結果が外れ結果となる状態）となりステップＳＢ１２３にて肯定判定が行われるまで、ステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１２３の処理を繰り返す。
【２４９３】
Ｆレジスタ２７１ｂのゼロフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＢ１２３：ＹＥＳ）、すなわちステップＳＢ１０２にて選択された当否テーブルに設定されている時短結果に対応する全ての数値情報についての当否判定が終了して時短判定終了用データ（「ＦＦＦＨ」）が設定されているエリアが参照先エリアとなっており、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となる場合には、そのまま本当否判定用処理（図１９２）を終了する。既に説明したとおり、特図変動開始処理（図１９０）のステップＳＡ９０８にて当否判定用処理を実行した後は、ステップＳＡ９０９にて停止結果設定処理が実行される。
【２４９４】
ステップＳＢ１１２にて肯定判定を行った場合、すなわち大当たり結果又は時短結果の発生が特定された場合には、振分判定用処理を実行する（ステップＳＢ１２４）。振分判定用処理では、主側ＲＯＭ２２３に記憶されている第１大当たり振分テーブル、第２大当たり振分テーブル、第１時短振分テーブル及び第２時短振分テーブルのうち当否判定用処理の結果及び遊技回の実行対象となる特図表示部１９７ａ，１９７ｂに対応する振分テーブルを読み出す。具体的には、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であり実行対象が第１保留情報である場合には第１大当たり振分テーブルを読み出すとともに、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であり実行対象が第２保留情報である場合には第２大当たり振分テーブルを読み出す。また、今回の遊技回の遊技結果が時短結果であり実行対象が第１保留情報である場合には第１時短振分テーブルを読み出すとともに、今回の遊技回の遊技結果が時短結果であり実行対象が第２保留情報である場合には第２時短振分テーブルを読み出す。
【２４９５】
大当たり振分テーブルには、大当たり結果に対応するポイント値（１バイトの数値情報）が複数設定されている。ポイント値は、大当たり振分テーブルに設定されている複数の大当たり結果のいずれに当選したかを特定するために利用される。具体的には、第１大当たり振分テーブルには、５Ｒ低確結果に対応するポイント値と、５Ｒ高確結果に対応するポイント値と、１０Ｒ高確結果に対応するポイント値とが設定されている。また、第２大当たり振分テーブルには、５Ｒ低確結果に対応するポイント値と、１０Ｒ高確結果に対応するポイント値とが設定されている。
【２４９６】
時短振分テーブルには、時短結果に対応するポイント値（１バイトの数値情報）が複数設定されている。ポイント値は、時短振分テーブルに設定されている複数の時短結果のいずれに当選したかを特定するために利用される。具体的には、第１時短振分テーブルには、第１時短結果に対応するポイント値と、第２時短結果に対応するポイント値とが設定されている。また、第２時短振分テーブルには、第１時短結果に対応するポイント値と、第２時短結果に対応するポイント値とが設定されている。
【２４９７】
振分テーブルのデータ構成について、第１大当たり振分テーブルを例に挙げて説明する。図１９１（ｂ）は第１大当たり振分テーブルのデータ構成を説明するための説明図である。図１９１（ｂ）に示すように、第１大当たり振分テーブルは、主側ＲＯＭ２２３において「１Ｂ０１Ｈ」～「１Ｂ０３Ｈ」のアドレス範囲に設定されている。「１Ｂ０１Ｈ」

のアドレスに対応する１バイトのエリアには５Ｒ低確結果に対応する「０ＦＨ」というポイント値（「１５」）が設定されており、当該アドレスに続く「１Ｂ０２Ｈ」のアドレスに対応する１バイトのエリアには５Ｒ高確結果に対応する「０８Ｈ」というポイント値（「８」）が設定されており、当該アドレスに続く「１Ｂ０３Ｈ」のアドレスに対応する１バイトのエリアには１０Ｒ高確結果に対応する「０７Ｈ」というポイント値（「７」）が設定されている。

【２４９８】

振分判定用処理（ステップＳＢ１２４）では、振分テーブルに設定されているポイント値を開始アドレス側（第１大当たり振分テーブルの場合には「１Ｂ０１Ｈ」側）から順番に読み出す。そして、種別乱数カウンタＣ２から取得した数値情報から、当該読み出したポイント値を順次減算していき、当該減算後の値が負の値となるポイント値に対応する結果（大当たり振分テーブルでは大当たり結果、時短振分テーブルでは時短結果）に当選したことを特定する。振分テーブルに設定されているポイント値の合計は「３０」に設定されている。したがって、大当たり振分テーブルを参照して振分用判定処理が実行される場合、大当たり結果は当該大当たり振分テーブルに設定されているいずれかの大当たり結果に振り分けられる。また、時短振分テーブルを参照して振分用判定処理が実行される場合、時短結果は当該時短振分テーブルに設定されているいずれかの時短結果に振り分けられる。

【２４９９】

第１８の実施形態において既に説明したとおり、第１レジスタ群２６５において、ＩＸレジスタ２７５は特定用第１基準アドレス（「１０００Ｈ」）を格納するために使用されており、ＩＹレジスタ２７６は特定用第２基準アドレス（「１１００Ｈ」）を格納するために使用されており、Ｋレジスタ２７７は特定用上位第１基準アドレス情報（「Ａ０Ｈ」）を格納するために使用されており、Ｖレジスタ２７８はレジスタ用上位第２基準アドレス情報（「ＡＢＨ」）を格納するために使用されている。また、スタックポインタ２７９は特定制御用のスタックエリア２８２においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側ＣＰＵ２５１にて特定するためのアドレスの情報を格納するために使用されている。また、既に説明したとおり、第１レジスタ群２６５には、アドレス指定に使用されるこれらのレジスタ（ＩＸレジスタ２７５、ＩＹレジスタ２７６、Ｋレジスタ２７７及びＶレジスタ２７８）及びスタックポインタ２７９以外に、主レジスタとして、Ａレジスタ２７１ａ、Ｆレジスタ２７１ｂ、Ｂレジスタ２７２ａ、Ｃレジスタ２７２ｂ、Ｄレジスタ２７３ａ、Ｅレジスタ２７３ｂ、Ｈレジスタ２７４ａ及びＬレジスタ２７４ｂが存在している。

【２５００】

既に説明したとおり、当否判定用処理（図１９２）において、Ａレジスタ２７１ａは判定対象に対応する情報を格納するために使用され、ＢＣレジスタ２７２は当たり乱数カウンタＣ１から取得された数値情報を格納するために使用され、ＤＥレジスタ２７３は大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報を格納するために使用される。また、フラグレジスタであるＦレジスタ２７１ｂは、ステップＳＢ１１０、ステップＳＢ１１７及びステップＳＢ１２１の演算処理において使用される。したがって、当否テーブルにおける参照先エリアのアドレスを第１レジスタ群２６５の主レジスタに格納しようとすると、ＨＬレジスタ２７４に格納することとなる。

【２５０１】

当否判定用処理（図１９２）では、ステップＳＢ１１０、ステップＳＢ１１７及びステップＳＢ１２１において、１６ビットの数値情報から１６ビットの数値情報を減算する演算が実行される。また、１６ビットの数値情報から１６ビットの数値情報を減算する演算において、ＨＬレジスタ２７４は、被減数（引かれる数）を格納するために使用されるとともに、当該減算の演算結果データを格納するために使用される。したがって、ステップＳＢ１１０、ステップＳＢ１１７又はステップＳＢ１２１の演算処理の実行前にＨＬレジスタ２７４のデータ（当否テーブルにおける参照先エリアのアドレス）を退避させる必要

がある。第１レジスタ群２６５にはＨＬレジスタ２７４の補助レジスタ（ＨＬ´レジスタ２９４）が設けられている。これにより、ステップＳＢ１１０、ステップＳＢ１１７又はステップＳＢ１２１の演算処理の実行前に交換命令（１バイトのＥＸＸ命令）でＨＬレジスタ２７４のデータ（当否テーブルにおける参照先エリアのアドレス）をＨＬ´レジスタ２９４に退避させることが可能となっているとともに、当該ＨＬ´レジスタ２９４に退避させていたデータを、ステップＳＢ１１０、ステップＳＢ１１７又はステップＳＢ１２１の演算処理の実行後に交換命令（１バイトのＥＸＸ命令）でＨＬレジスタ２７４に復帰させることが可能となっている。

【２５０２】

次に、当否判定用処理（図１９２）のステップＳＢ１２４における振分判定用処理について図１９３のフローチャートを参照しながら説明する。なお、振分判定用処理におけるステップＳＢ２０１～ステップＳＢ２１４の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【２５０３】

Ａレジスタ２７１ａの値が「０」である場合（ステップＳＢ２０１：ＹＥＳ）、すなわち今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合には、大当たり振分テーブルの開始アドレス設定処理を実行する（ステップＳＢ２０２）。大当たり振分テーブルの開始アドレス設定処理では、特定制御用のワークエリア２８１における第２特図フラグの値が「０」である場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であり、遊技回の実行対象が第１保留情報である場合には、第１大当たり振分テーブルの開始アドレスをＨＬレジスタ２７４にセットする。また、大当たり振分テーブルの開始アドレス設定処理（ステップＳＢ２０２）では、特定制御用のワークエリア２８１における第２特図フラグに「１」がセットされている場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であり、遊技回の実行対象が第２保留情報である場合には、第２大当たり振分テーブルの開始アドレスをＨＬレジスタ２７４にセットする。これにより、今回の大当たり振分テーブルが選択された状態となるとともに、当該選択された大当たり振分テーブルにおける参照先エリアのアドレス（具体的には当該選択された大当たり振分テーブルの開始アドレス）がＨＬレジスタ２７４にセットされている状態となる。

【２５０４】

Ａレジスタ２７１ａの値が「１」である場合（ステップＳＢ２０１：ＮＯ）、すなわち今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合には、時短振分テーブルの開始アドレス設定処理を実行する（ステップＳＢ２０３）。時短振分テーブルの開始アドレス設定処理では、特定制御用のワークエリア２８１における第２特図フラグの値が「０」である場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が時短結果であり、遊技回の実行対象が第１保留情報である場合には、第１時短振分テーブルの開始アドレスをＨＬレジスタ２７４にセットする。また、時短振分テーブルの開始アドレス設定処理（ステップＳＢ２０３）では、特定制御用のワークエリア２８１における第２特図フラグに「１」がセットされている場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が時短結果であり、遊技回の実行対象が第２保留情報である場合には、第２時短振分テーブルの開始アドレスをＨＬレジスタ２７４にセットする。これにより、今回の時短振分テーブルが選択された状態となるとともに、当該選択された時短振分テーブルにおける参照先エリアのアドレス（具体的には当該選択された時短振分テーブルの開始アドレス）がＨＬレジスタ２７４にセットされている状態となる。

【２５０５】

ステップＳＢ２０２の処理を行った場合、又はステップＳＢ２０３の処理を行った場合には、「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令を実行する（ステップＳＢ２０４）。当該命令が実行されることにより、ＡＦレジスタ２７１のデータと、ＡＦ´レジスタ２９１のデータとが交換される。これにより、Ａレジスタ２７１ａに格納されていた大当たり結果に対応する情報（「０」）又は時短結果に対応する情報（「１」）をＡ´レジスタ２９１ａに退避させることができる。また、既に説明したとおり、特図変動開始処理（図１９０）のステップＳＡ９０１にてＡＦ´レジスタ２９１の値が「０」クリアされているため、ステ

ップＳＢ２０４にて「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令が実行されることによりＡＦレジスタ２７１の「０」クリアが行われた状態となる。後述するステップＳＢ２０９では、Ａレジスタ２７１ａを使用して減算処理を実行する。当該減算処理（ステップＳＢ２０９）の実行前に「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令を実行することにより、大当たり結果に対応する情報（「０」）又は時短結果に対応する情報（「１」）が失われないようにしながら、ステップＳＢ２０９にてＡレジスタ２７１ａを使用可能とすることができる。ステップＳＢ２０４にて退避させたデータは、後述するステップＳＢ２１４にて「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令を実行することによりＡＦレジスタ２７１に復帰させる。

【２５０６】

その後、Ｄレジスタ２７３ａの値を「０」クリアする（ステップＳＢ２０５）。本振分判定用処理（図１９３）においてＤレジスタ２７３ａは、大当たり結果又は時短結果の種別に対応する数値情報を設定するために利用される。具体的には、第１大当たり振分テーブルが読み出されている場合、Ｄレジスタ２７３ａにおける「０」の値は５Ｒ低確結果に対応しており、「１」の値は５Ｒ高確結果に対応しており、「２」の値は１０Ｒ高確結果に対応している。また、第２大当たり振分テーブルが読み出されている場合、Ｄレジスタ２７３ａにおける「０」の値は５Ｒ低確結果に対応しており、「１」の値は１０Ｒ高確結果に対応している。さらにまた、第１時短振分テーブル又は第２時短振分テーブルが読み出されている場合、Ｄレジスタ２７３ａにおける「０」の値は第１時短結果に対応しており、「１」の値は第２時短結果に対応している。

【２５０７】

その後、種別乱数設定処理を実行する（ステップＳＢ２０６）。種別乱数設定処理では、遊技回の実行対象となっている第１保留情報又は第２保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタＣ２から取得された数値情報をＢレジスタ２７２ａにセットする。振分判定用処理（図１９３）においてＢレジスタ２７２ａは、遊技回の実行対象となっている第１保留情報又は第２保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタＣ２から取得された数値情報、又は当該数値情報から振分テーブルに設定されているポイント値を減算する演算が行われて更新された数値情報（以下、本実施形態において「種別乱数対応データ」ともいう。）を格納するために利用される。

【２５０８】

その後、ポイント値の読み出し処理を実行する（ステップＳＢ２０７）。ポイント値の読み出し処理では、ＨＬレジスタ２７４に格納されているアドレスに対応するエリア（ステップＳＢ２０２にて選択された大当たり振分テーブル又はステップＳＢ２０３にて選択された時短振分テーブルの参照先エリア）のデータ（ポイント値）をＣレジスタ２７２ｂに読み出す。その後、Ｂレジスタ２７２ａのデータ（種別乱数対応データ）をＡレジスタ２７１ａに転送する（ステップＳＢ２０８）。転送後もＢレジスタ２７２ａのデータは維持される。

【２５０９】

その後、Ａレジスタ２７１ａの値（種別乱数対応データ）からＣレジスタ２７２ｂの値（振分テーブルから取得したポイント値）を減算する演算を実行する（ステップＳＢ２０９）。当該演算結果はＡレジスタ２７１ａに格納される。演算実行前の種別乱数対応データが今回の振分テーブルから取得したポイント値以上の値である場合には、ステップＳＢ２０９の演算において桁借りが発生しないため、Ｆレジスタ２７１ｂに設けられたキャリフラグの値が「０」となる。また、演算実行前の種別乱数対応データが今回の振分テーブルから読み出したポイント値よりも小さい値である場合には、ステップＳＢ２０９の演算において桁借りが発生するため、当該キャリフラグに「１」がセットされる。

【２５１０】

その後、Ｆレジスタ２７１ｂのキャリフラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ２１０）。キャリフラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ２１０：ＮＯ）、すなわち未だ当選した大当たり結果又は時短結果の種別が特定されていない場合には、Ａレジスタ２７１ａのデータ（ステップＳＢ２０９の演算結果のデ

ータ）をＢレジスタ２７２ａにセットする（ステップＳＢ２１１）。これにより、Ｂレジスタ２７２ａに格納されている種別乱数対応データがステップＳＢ２０９における演算の実行後の値に更新される。

【２５１１】

その後、Ｄレジスタ２７３ａの値を１加算する（ステップＳＢ２１２）。これにより、大当たり結果又は時短結果の種別に対応する数値情報が更新される。その後、ＨＬレジスタ２７４の値を１加算する（ステップＳＢ２１３）。既に説明したとおり、ＨＬレジスタ２７４には、今回の振分テーブルにおける参照先エリアのデータが設定されている。ＨＬレジスタ２７４の値が１加算されることにより、振分テーブルにおける参照先エリアが更新されるとともに、読み出し対象となるポイント値が更新される。その後、ステップＳＢ２０７に戻り、今回当選した大当たり結果又は時短結果の種別が特定されてステップＳＢ２１０にて肯定判定が行われるまで、ステップＳＢ２０７～ステップＳＢ２１３の処理を繰り返す。

【２５１２】

キャリフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＢ２１０：ＹＥＳ）、すなわちステップＳＢ２０９の演算が負の値となり、当該演算において減算したポイント値に対応する大当たり結果又は時短結果に当選したことが特定された場合には、「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令を実行して（ステップＳＢ２１４）、本振分判定用処理（図１９３）を終了する。ステップＳＢ２１４にて「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令が実行されることにより、ＡＦレジスタ２７１のデータと、ＡＦ´レジスタ２９１のデータとが交換される。これにより、ステップＳＢ２０４にてＡ´レジスタ２９１ａに退避させたデータ（大当たり結果に対応する「０」という情報又は時短結果に対応する「１」という情報）をＡレジスタ２７１ａに復帰させることができる。

【２５１３】

当否判定用処理（図１９２）の説明に戻り、ステップＳＢ１２４にて振分判定用処理を実行した後は、フラグ設定処理を実行する（ステップＳＢ１２５）。フラグ設定処理（ステップＳＢ１２５）は、Ａレジスタ２７１ａに大当たり結果に対応する情報（「０」）又は時短結果に対応する情報（「１」）がセットされているとともに、Ｄレジスタ２７３ａに大当たり結果又は時短結果の種別に対応する情報がセットされている状態で実行される。フラグ設定処理（ステップＳＢ１２５）では、Ａレジスタ２７１ａの値、Ｄレジスタ２７３ａの値及び特定制御用のワークエリア２８１における第２特図フラグの値に基づいて今回の遊技回の遊技結果（具体的には５Ｒ低確結果、５Ｒ高確結果、１０Ｒ高確結果、第１時短結果又は第２時短結果）を特定し、当該遊技結果に対応するフラグに「１」をセットするための処理を実行する。

【２５１４】

ステップＳＢ１２５にてフラグ設定処理を実行した後は、本当否判定用処理（図１９２）を終了する。既に説明したとおり、特図変動開始処理（図１９０）のステップＳＡ９０８にて当否判定用処理を実行した後は、ステップＳＡ９０９にて停止結果設定処理が実行される。

【２５１５】

上記のとおり、メイン処理（図１８９）の残余処理において、ステップＳＡ８１４にてタイマ割込み処理の実行が禁止されている状態となり、当該状態でステップＳＡ８１５～ステップＳＡ８１７の処理が実行される構成である。これにより、ステップＳＡ８１５～ステップＳＡ８１６の処理の実行中にタイマ割込み処理が起動されてしまうことを防止できるとともに、ステップＳＡ８１５～ステップＳＡ８１６の処理において使用されていた第１レジスタ群２６５のＡＦレジスタ２７１、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４のデータをタイマ割込み処理の実行中に補助レジスタにて記憶しておくことを不要とすることができる。よって、タイマ割込み処理において、第１レジスタ群２６５におけるＡＦレジスタ２７１、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４に加えて、これらの主レジスタに対応する補助レジスタ（ＡＦ´レジ

スタ２９１、ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４）を使用可能とすることができる。

【２５１６】

タイマ割込み処理が実行されている状況にて、第１レジスタ群２６５におけるＡＦレジスタ２７１のデータと補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ２９１）のデータとを交換する交換命令が実行されるとともに、第１レジスタ群２６５におけるＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４と補助レジスタ（ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４）のデータとを交換する交換命令が実行される。これにより、タイマ割込み処理が実行されている状況において、これらの交換命令が実行されない構成と比較して、タイマ割込み処理において演算に使用するデータを一時的に記憶させておくレジスタの数を多く確保することができる。

【２５１７】

＜第２０の実施形態＞

本実施形態では主側ＭＰＵ２２２のリセットを解除するための構成が上記第１８の実施形態と相違している。以下、上記第１８の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１８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。

【２５１８】

図１９４（ａ）は本実施形態における主側ＭＰＵ２２２のリセットの内容を説明するための説明図である。主側ＭＰＵ２２２のリセットとして、全部リセット及び一部リセットが存在している。主側ＭＰＵ２２２の全部リセットでは、主側ＣＰＵ２５１の内部に設けられた第１レジスタ群２６５、第２レジスタ群２６６、Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８及びプログラムカウンタ２６９が初期化されるとともに、主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられた設定用レジスタ群２５６及び監視制御用レジスタ群２５７が初期化される。図１９４（ａ）に示すように、主側ＭＰＵ２２２の全部リセットは、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルである場合に実行される。なお、第１リセット信号におけるＬＯＷレベルとＨＩレベルとの関係が逆であってもよく、第２リセット信号におけるＬＯＷレベルとＨＩレベルとの関係が逆であってもよい。

【２５１９】

主側ＭＰＵ２２２の一部リセットでは、主側ＣＰＵ２５１の内部に設けられた第１レジスタ群２６５、第２レジスタ群２６６、Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８及びプログラムカウンタ２６９が初期化される。主側ＭＰＵ２２２の一部リセットにおいて、主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられた設定用レジスタ群２５６及び監視制御用レジスタ群２５７は初期化されない。図１９４（ａ）に示すように、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットは、主側ＭＰＵ２２２において後述する指定エリア外走行が発生している状態となった場合、又は後述するウォッチドッグタイマ３８２のタイムアウトが発生した場合に実行される。

【２５２０】

図１９４（ｂ）は主側ＭＰＵ２２２の構成を説明するための説明図である。図１９４（ｂ）に示すように、主側ＭＰＵ２２２には、主側エリア外走行禁止回路３８１、ウォッチドッグタイマ３８２及び主側受信バッファ３８３が設けられている。

【２５２１】

主側ＲＯＭ２２３には主側ＭＰＵ２２２にて実行される処理に対応するプログラムが記憶されており、主側ＣＰＵ２５１において当該プログラムに設定されている命令が読み出されて実行されることにより主側ＭＰＵ２２２における処理が実行される。主側エリア外走行禁止回路３８１は、主側ＣＰＵ２５１のプログラムカウンタ２６９にて実行対象となっているプログラムのアドレス（番地）が主側ＲＯＭ２２３において設計段階で指定されているアドレス範囲（主側ＭＰＵ２２２にて実行される処理に対応するプログラムが設定されているアドレス範囲）以外のアドレスとなっている状態、すなわち主側ＭＰＵ２２２において指定エリア外走行が発生している状態となったことに基づいて、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われるようにするための回路である。

【２５２２】
ウォッチドッグタイマ３８２は、主側ＭＰＵ２２２が正常に動作していることを監視するためのタイマ回路である。ウォッチドッグタイマ３８２では、ウォッチドッグタイマ３８２に設定された監視期間（具体的には１６ミリ秒）の計測が行われる。ウォッチドッグタイマ３８２に設定された監視期間が経過してタイムアウトが発生した場合、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われる。ウォッチドッグタイマ３８２における監視期間の計測は、メイン処理（図１６１）において、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８７０１～ステップＳ８７１３）が終了した後に開始される。
【２５２３】
主側ＭＰＵ２２２は、遊技停止フラグの状態及び遊技不可フラグ３５１の状態とは関係なく、タイマ割込み処理（図１６７）において、ウォッチドッグタイマ３８２に１６ミリ秒の監視期間を設定する処理を実行する。これにより、タイマ割込み処理（図１６７）が４ミリ秒の周期で実行されている状態において、ウォッチドッグタイマ３８２のタイムアウトが発生してしまうことが防止されている。ウォッチドッグタイマ３８２のタイムアウトは、タイマ割込み処理（図１６７）が実行されない状態が１６ミリ秒間に亘って継続された場合に発生する。
【２５２４】
主側受信バッファ３８３には、払出側ＭＰＵ２６１から受信した賞球応答コマンドが格納される。賞球応答コマンドには、主側ＭＰＵ２２２から受信した賞球コマンドに基づいて払い出された遊技球の数が設定されている。主側ＭＰＵ２２２は、賞球コマンドに設定した遊技球の払い出し要求数と、払出側ＭＰＵ２６１から受信した遊技球の払い出し実行数とを照合して、遊技球の払い出しが正常に行われたか否かを判定する。
【２５２５】
次に、主側ＭＰＵ２２２のリセットを行うための構成について図１９５に示す機能ブロック図を参照しながら説明する。上記第１８の実施形態において既に説明したとおり、主側ＣＰＵ２５１には内部レジスタ初期化回路２５１ａが設けられているとともに、主側電源制御部２５３には供給切替回路２５３ａが設けられている。また、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の外部には、外部レジスタ初期化回路３５５が設けられている。また、図１９５に示すように、リセット回路２５４には、リセット制御回路２５４ｂ、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃ及び第２リセット実行信号制御回路２５４ｄが設けられている。
【２５２６】
図１９５に示すように、リセット制御回路２５４ｂには、停電監視基板２２５から出力される第１リセット信号、電圧監視回路３５４から出力される第２リセット信号、及び主側ＣＰＵ２５１から出力される一部リセット信号が入力されている。主側ＭＰＵ２２２において指定エリア外走行又はウォッチドッグタイマ３８２のタイムアウトが発生した場合、主側ＭＰＵ２２２は主側ＣＰＵ２５１から出力されている一部リセット信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる。一部リセット信号は、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた場合にＬＯＷレベルに立ち下がる。
【２５２７】
主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、リセット制御回路２５４ｂに入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルである場合には、一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路２５４ｂから第１リセット実行信号制御回路２５４ｃに出力されている第１リセット指示信号がＨＩレベルに設定されている状態となるとともに、リセット制御回路２５４ｂから第２リセット実行信号制御回路２５４ｄに出力されている第２リセット指示信号がＨＩレベルに設定されている状態となる。
【２５２８】
第１リセット実行信号制御回路２５４ｃに入力されている第１リセット指示信号がＨＩレベルである場合には、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃから主側ＣＰＵ２５１に

出力されている第１リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態となる。また、第２リセット実行信号制御回路２５４ｄに入力されている第２リセット指示信号がＨＩレベルである場合には、第２リセット実行信号制御回路２５４ｄから外部レジスタ初期化回路３５５及び主側電源制御部２５３の供給切替回路２５３ａに出力されている第２リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態となる。これにより、主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われている状態となる。

【２５２９】

主側ＣＰＵ２５１に入力されている第１リセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、内部レジスタ初期化回路２５１ａの動作により、主側ＣＰＵ２５１の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、外部レジスタ初期化回路３５５に入力されている第２リセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、供給切替回路２５３ａに入力されている第２リセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、主側ＲＡＭ２２４に供給される電力が第２通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられている状態となる。

【２５３０】

主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、リセット実行信号制御回路２５４ａに入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルであるとともに、一部リセット信号がＬＯＷレベルである場合、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃから出力されている第１リセット実行信号及び第２リセット実行信号制御回路２５４ｄから出力されている第２リセット実行信号がＨＩレベルに設定されている状態となる。これにより、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除されている状態となる。

【２５３１】

主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、リセット実行信号制御回路２５４ａに入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルであるとともに、一部リセット信号がＨＩレベルである場合、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃから出力されている第１リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態であるとともに、第２リセット実行信号制御回路２５４ｄから出力されている第２リセット実行信号がＨＩレベルに設定されている状態となる。これにより、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われている状態となる。既に説明したとおり、内部レジスタ初期化回路２５１ａに入力されている第１リセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、主側ＣＰＵ２５１の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。

【２５３２】

監視制御用レジスタ群２５７には、主側ＭＰＵ２２２における一部リセットの発生要因に対応する情報が設定されるリセット要因レジスタが設けられている。主側ＭＰＵ２２２において指定エリア外走行が発生したことに基づいて主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われる場合にはリセット要因レジスタに「１」がセットされるとともに、ウォッチドッグタイマ３８２のタイムアウトが発生したことに基づいて主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われる場合にはリセット要因レジスタに「２」がセットされる。

【２５３３】

主側ＭＰＵ２２２では、主側ＭＰＵ２２２の全部リセット又は一部リセットが行われた後、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルとなったことに基づいて、主側リセット解除処理が実行される。主側ＭＰＵ２２２において指定エリア外走行が発生したことに基づいて主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた場合にはリセット要因レジスタに「１」がセットされている状態で主側リセット解除処理が実行されるとともに、ウォッチドッグタイマ３８２のタイムアウトが発生したことに基づいて主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた場合にはリセット要因レジスタに「２」がセットされている状態で主側リセット解除処理が実行される。また、

リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルであることに基づいて主側ＭＰＵ２２２の全部クリア処理が行われた場合には、リセット要因レジスタの値が「０」である状態で主側リセット解除処理が実行される。

【２５３４】

図１９６は主側リセット解除処理を示すフローチャートである。なお、主側リセット解除処理におけるステップＳＢ３０１～ステップＳＢ３０９の処理は特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【２５３５】

まず監視制御用レジスタ群２５７におけるリセット要因レジスタの値が「１」又は「２」であるか否かを判定する（ステップＳＢ３０１）。リセット要因レジスタの値が「０」である場合（ステップＳＢ３０１：ＮＯ）、すなわち主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われた場合には、状態確認処理を実行する（ステップＳＢ３０２）。状態確認処理では、主側ＲＯＭ２２３に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び主側ＭＰＵ２２２に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理を行う。

【２５３６】

状態確認処理（ステップＳＢ３０２）において異常の発生が特定されなかった場合には（ステップＳＢ３０３：ＮＯ）、受信許可処理を実行することにより、払出側ＭＰＵ２６１から受信したデータが主側受信バッファ３８３に格納される状態とする（ステップＳＢ３０４）。

【２５３７】

その後、主側ＭＰＵ２２２に設けられたタイマ回路（図示略）に主側ＭＰＵ２２２におけるリセットの解除待機期間（具体的には１秒間）をセットし（ステップＳＢ３０５）、当該解除待機期間が経過したか否かを判定する（ステップＳＢ３０６）。解除待機期間が経過していない場合には（ステップＳＢ３０６：ＮＯ）、解除待機期間が経過するまでステップＳＢ３０６の判定処理を繰り返す。解除待機期間が経過した場合には（ステップＳＢ３０６：ＹＥＳ）、主側受信バッファ３８３に格納されている情報のデータ容量が異常基準量（具体的には２０バイト）以上であるか否かを判定する（ステップＳＢ３０７）。

【２５３８】

ステップＳＢ３０１にて肯定判定を行った場合、又はステップＳＢ３０７にて否定判定を行った場合には、メイン処理の開始アドレスにジャンプする（ステップＳＢ３０８）。これにより、主側ＭＰＵ２２２においてメイン処理（図１６１）が開始される。

【２５３９】

状態確認処理にて異常の発生が検出された場合（ステップＳＢ３０３：ＹＥＳ）、又は主側受信バッファ３８３に格納されている情報のデータ容量が異常基準量以上となっている場合（ステップＳＢ３０７：ＹＥＳ）には、実行停止処理を実行する（ステップＳＢ３０９）。実行停止処理では、主側ＭＰＵ２２２の動作を停止させるための処理を実行する。これにより、主側ＭＰＵ２２２のリセット解除時に異常が検出された場合には、当該異常が発生している状態が解消されることなくメイン処理（図１６１）が実行されてしまうことを防止できる。

【２５４０】

上記のとおり、主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われた後に主側リセット解除処理が実行される場合にはステップＳＢ３０１にて肯定判定が行われてステップＳＢ３０２以降の処理が実行される。そして、状態確認処理にて異常の発生が検出されないこと、及び主側受信バッファ３８３に格納されている情報のデータ容量が異常基準量以上となっていないこと（ステップＳＢ３０３及びステップＳＢ３０７：ＮＯ）を条件として、メイン処理（図１６１）が開始される。これにより、主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われた後ににおいて主側ＭＰＵ２２２における異常状態が検出された場合（ステップＳＢ３０３又はステップＳＢ３０７：ＹＥＳ）には、当該異常状態が解消されていない状態でメイン

処理（図１６１）が開始されてしまうことを防止できる。
【２５４１】
主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた後に主側リセット解除処理が実行される場合にはステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３０７及びステップＳＢ３０９の処理を実行することなくメイン処理（図１６１）が開始される。これにより、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われてからメイン処理（図１６１）が開始されるまでの期間を短縮することができる。また、主側ＭＰＵ２２２において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマ３８２のタイムアウトが発生したことに基づいて主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた後において、メイン処理（図１６１）が開始されるまでに、払出側ＭＰＵ２６１から送信されたデータを受信したことが原因となって主側ＭＰＵ２２２の動作が停止されてしまうことを防止できる。
【２５４２】
主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われた後に主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される場合とは、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された場合である。当該場合において主側リセット解除処理が実行される状況とは、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始されて音光側ＭＰＵ２３３及び払出側ＭＰＵ２６１において処理の実行が開始される前の状況であるとともに、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が上昇している状況である。当該状況において実行される主側リセット解除処理（図１９６）では、ステップＳＢ３０１にて否定判定が行われてステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３０９の処理が実行される。これにより、異常が発生している状態でメイン処理（図１６１）が開始されてしまうことを防止できる。
【２５４３】
主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた後に主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される場合とは、主側ＭＰＵ２２２において指定エリア外走行が発生した場合、又はウォッチドッグタイマ３８２のタイムアウトが発生した場合である。これらの場合において主側リセット解除処理が実行される状況とは、音光側ＭＰＵ２３３及び払出側ＭＰＵ２６１において処理が実行されている状況であるとともに、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が安定している状況である。当該状況において実行される主側リセット解除処理（図１９６）では、ステップＳＢ３０１にて肯定判定が行われて、ステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３０７及びステップＳＢ３０９の処理が実行されることなく、メイン処理（図１６１）が開始される。これにより、リセット要因が解消された後、主側ＭＰＵ２２２においてメイン処理（図１６１）及びタイマ割込み処理（図１６７）が実行されている状態に迅速に復帰させることができる。よって、主側ＭＰＵ２２２において払出側ＭＰＵ２６１から送信されるデータの受信に失敗してしまう可能性を低減することができる。
【２５４４】
＜第２１の実施形態＞
本実施形態では第１リセット信号及び第２リセット信号のうち第１リセット信号がＨＩレベルとなったことを契機として主側ＭＰＵ２２２のリセットを解除するための処理が開始される点が上記第１８の実施形態と相違している。以下、上記第１８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１８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。
【２５４５】
主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始された後、停電監視基板２２５からリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号がＨＩレベルとなったことに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットを解除するための主側リセット解除処理が開始される。主側リセット解除処理の内容は、上記第２０の実施形態において図１９６を参照しながら既に説明したとおりである。
【２５４６】
主側ＭＰＵ２２２のリセット解除条件には、主側電源制御部２５３からリセット回路２

５４に入力されている第２リセット信号の状態は含まれていない。また、主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が停止される場合には、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方のＬＯＷレベルへの立ち下がりが発生したことに基づいて、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる。なお、第１リセット信号におけるＬＯＷレベルとＨＩレベルとの関係が逆であってもよく、第２リセット信号におけるＬＯＷレベルとＨＩレベルとの関係が逆であってもよい。

【２５４７】

次に、リセット回路２５４から出力される第１リセット実行信号及び第２リセット実行信号の制御を行うための構成について図１９７の機能ブロック図を参照しながら説明する。

【２５４８】

上記第２０の実施形態において既に説明したとおり、リセット回路２５４には、リセット制御回路２５４ｂ、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃ及び第２リセット実行信号制御回路２５４ｄが設けられている。また、図１９７に示すように、リセット制御回路２５４ｂには、開始時リセット制御回路３８４及び停止時リセット制御回路３８５が設けられている。

【２５４９】

上記第２０の実施形態において既に説明したとおり、リセット制御回路２５４ｂには、停電監視基板２２５から出力される第１リセット信号、電圧監視回路３５４から出力される第２リセット信号、及び主側ＣＰＵ２５１から出力される一部リセット信号が入力されている。図１９７に示すように、第１リセット信号は開始時リセット制御回路３８４及び停止時リセット制御回路３８５に入力されている。また、第２リセット信号は、停止時リセット制御回路３８５に入力されており、開始時リセット制御回路３８４には入力されていない。

【２５５０】

上記第２０の実施形態において既に説明したとおり、主側ＭＰＵ２２２において指定エリア外走行又はウォッチドッグタイマ３８２のタイムアウトが発生した場合、主側ＭＰＵ２２２は主側ＣＰＵ２５１から出力されている一部リセット信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる。一部リセット信号は、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた場合にＬＯＷレベルに立ち下がる。

【２５５１】

まず主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われる場合について説明する。

【２５５２】

主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、リセット制御回路２５４ｂに入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＬＯＷレベルである場合には、一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路２５４ｂから第１リセット実行信号制御回路２５４ｃに出力されている第１リセット指示信号、及びリセット制御回路２５４ｂから第２リセット実行信号制御回路２５４ｄに出力されている第２リセット指示信号がＨＩレベルに設定されている状態となる。また、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、停止時リセット制御回路３８５に入力されている第１リセット信号の立ち下がりが検出された場合には、第２リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路２５４ｂから第１リセット実行信号制御回路２５４ｃに出力されている第１リセット指示信号、及びリセット制御回路２５４ｂから第２リセット実行信号制御回路２５４ｄに出力されている第２リセット指示信号がＨＩレベルに設定されている状態となる。さらにまた、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、停止時リセット制御回路３８５に入力されている第２リセット信号の立ち下がりが検出された場合には、第１リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路２５４ｂから第１リセット実行信号制御回路２５４ｃに出力されている第１リセット指示信号、及びリセット制御

回路２５４ｂから第２リセット実行信号制御回路２５４ｄに出力されている第２リセット指示信号がＨＩレベルに設定されている状態となる。

【２５５３】

第１リセット実行信号制御回路２５４ｃに入力されている第１リセット指示信号がＨＩレベルである場合には、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃから主側ＣＰＵ２５１に出力されている第１リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態となる。また、第２リセット実行信号制御回路２５４ｄに入力されている第２リセット指示信号がＨＩレベルである場合には、第２リセット実行信号制御回路２５４ｄから外部レジスタ初期化回路３５５及び主側電源制御部２５３の供給切替回路２５３ａに出力されている第２リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態となる。このように、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃから出力されている第１リセット実行信号及び第２リセット実行信号制御回路２５４ｄから出力されている第２リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態となることにより、主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われている状態となる。

【２５５４】

主側ＣＰＵ２５１に入力されている第１リセット実行信号がＬＯＷレベルである場合には、内部レジスタ初期化回路２５１ａの動作により、主側ＣＰＵ２５１の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、外部レジスタ初期化回路３５５に入力されている第２リセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、供給切替回路２５３ａに入力されている第２リセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、主側ＲＡＭ２２４に供給される電力が第２通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられている状態となる。

【２５５５】

次に、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される場合について説明する。主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、開始時リセット制御回路３８４に入力されている第１リセット信号の立ち上がりが検出された場合には、リセット制御回路２５４ｂに入力されている第２リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃから出力されている第１リセット実行信号及び第２リセット実行信号制御回路２５４ｄから出力されている第２リセット実行信号をＨＩレベルに設定する動作が行われる。このように、第１リセット実行信号及び第２リセット実行信号がＨＩレベルに設定されている状態となることにより、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除されている状態となる。供給切替回路２５３ａに入力されている第２リセット実行信号がＨＩレベルである場合、主側ＲＡＭ２２４に供給される電力がバックアップ電力から第２通常動作電力に切り替えられている状態となる。

【２５５６】

次に、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われる場合について説明する。主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、リセット制御回路２５４ｂに入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルであるとともに、一部リセット信号がＨＩレベルである場合、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃから出力されている第１リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態であるとともに、第２リセット実行信号制御回路２５４ｄから出力されている第２リセット実行信号がＨＩレベルに設定されている状態となる。このように、第１リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されているとともに第２リセット実行信号がＨＩレベルに設定されている状態となることにより、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われている状態となる。既に説明したとおり、内部レジスタ初期化回路２５１ａに入力されている第１リセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、主側ＣＰＵ２５１の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。

【２５５７】

次に、主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始された後、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される様子について図１９８のタイムチャートを参照しながら説明する。図１９８（ａ）は主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態を示し、図１９８（ｂ）は主側ＭＰＵ２２２にて主側リセット解除処理が実行される期間を示し、図１９８（ｃ）は主側ＭＰＵ２２２にてメイン処理が実行される期間を示し、図１９８（ｄ）はリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号の状態を示し、図１９８（ｅ）はリセット回路２５４に入力されている第２リセット信号の状態を示し、図１９８（ｆ）は主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始されるタイミングを示す。

【２５５８】

まずリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号のうち第２リセット信号が先に立ち上がる場合について説明する。

【２５５９】

ｔ１のタイミングで、図１９８（ｆ）に示すように主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始されると、停電監視基板２２５において監視されている第１通常動作電力の電圧及び第２通常動作電力の電圧が上昇し始めるとともに、主側電源制御部２５３の電圧監視回路３５４において監視されている第２通常動作電力の電圧が上昇し始める。その後、ｔ２のタイミングで、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が主側ＣＰＵ２５１の動作電圧（＋２．１Ｖ）以上の電圧となると、図１９８（ａ）に示すように主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる。

【２５６０】

その後、ｔ３のタイミングで、電圧監視回路３５４にて監視している第２通常動作電力の電圧が＋３．１Ｖ（電圧監視回路３５４における立ち上がり検出電圧）以上の電圧となると、主側電源制御部２５３において第２リセット信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる動作が行われる。そして、当該ｔ３のタイミングで、図１９８（ｅ）に示すようにリセット回路２５４に入力されている第２リセット信号が立ち上がる。

【２５６１】

その後、ｔ４のタイミングで、停電監視基板２２５にて監視している第２通常動作電力の電圧が＋４．０Ｖ（停電監視基板２２５における立ち上がり検出電圧）以上の電圧となると、停電監視基板２２５において第１リセット信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる動作が行われる。そして、当該ｔ４のタイミングで、図１９８（ｄ）に示すようにリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号が立ち上がる。これにより、図１９８（ａ）に示すように主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される。また、当該ｔ４のタイミングで、図１９８（ｂ）に示すように主側ＭＰＵ２２２にて主側リセット解除処理（図１９６）が開始される。その後、ｔ５のタイミングで、図１９８（ｂ）に示すように主側リセット解除処理（図１９６）が終了すると、図１９８（ｃ）に示すように主側ＭＰＵ２２２にてメイン処理（図１６１）が開始される。

【２５６２】

このように、リセット回路２５４において、当該リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号のうち第２リセット信号が先にＨＩレベルとなった場合には、その後に第１リセット信号がＨＩレベルとなり、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルとなっている状態で主側リセット解除処理（図１９６）が開始される。

【２５６３】

次に、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号のうち第１リセット信号が先に立ち上がる場合について説明する。

【２５６４】

ｔ６のタイミングで、図１９８（ｆ）に示すように主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始されると、停電監視基板２２５において監視されている第１通常動作電力の電圧及び第２通常動作電力の電圧が上昇し始めるとともに、主側電源制御部２５３の電圧監視回路３５４にて監視されている第２通常動作電力の電圧が上昇し始める。その後、ｔ７の

タイミングで、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が主側ＣＰＵ２５１の動作電圧（＋２．１Ｖ）以上の電圧となると、図１９８（ａ）に示すように主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる。

【２５６５】

その後、ｔ８のタイミングで、停電監視基板２２５にて監視している第２通常動作電力の電圧が＋４．０Ｖ（停電監視基板２２５における立ち上がり検出電圧）以上の電圧となると、図１９８（ｄ）に示すようにリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上がる。これにより、図１９８（ａ）に示すように主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される。また、当該ｔ８のタイミングで、図１９８（ｂ）に示すように主側ＭＰＵ２２２にて主側リセット解除処理（図１９６）が開始される。

【２５６６】

その後、ｔ９のタイミングで、図１９８（ｅ）に示すようにリセット回路２５４に入力されている第２リセット信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上がる。これにより、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルである状態となる。その後、ｔ１０のタイミングで、図１９８（ｂ）に示すように主側リセット解除処理（図１９６）が終了すると、図１９８（ｃ）に示すように主側ＭＰＵ２２２にてメイン処理が開始される。

【２５６７】

上記のとおり、リセット回路２５４において第２リセット信号の立ち上がりの検出が遅れた場合においても、主側リセット解除処理（図１９６）が終了するまでにリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルとなる。これにより、リセット回路２５４において第２リセット信号の立ち上がりの検出が遅れた場合においても、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始されてから主側ＭＰＵ２２２にてメイン処理（図１６１）が開始されるまでの期間が延びてしまうことを防止できる。

【２５６８】

＜第２２の実施形態＞

本実施形態では第１リセット信号及び第２リセット信号のうち第２リセット信号がＨＩレベルとなったことを契機として主側ＭＰＵ２２２のリセットを解除するための処理が開始される点が上記第１８の実施形態と相違している。以下、上記第１８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１８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。

【２５６９】

主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始された後、主側電源制御部２５３からリセット回路２５４に入力されている第２リセット信号がＨＩレベルとなったことに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットを解除するための主側リセット解除処理が開始される。主側リセット解除処理の内容は、上記第２０の実施形態において図１９６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。

【２５７０】

主側ＭＰＵ２２２のリセット解除条件には、停電監視基板２２５からリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号の状態は含まれていない。一方、主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が停止される場合、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方のＬＯＷレベルへの立ち下がりが発生したことに基づいて、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる。なお、第１リセット信号におけるＬＯＷレベルとＨＩレベルとの関係が逆であってもよく、第２リセット信号におけるＬＯＷレベルとＨＩレベルとの関係が逆であってもよい。

【２５７１】

次に、リセット回路２５４から出力される第１リセット実行信号及び第２リセット実行信号の制御を行うための構成について図１９９の機能ブロック図を参照しながら説明する

。
【２５７２】
上記第２０の実施形態において既に説明したとおり、リセット回路２５４には、リセット制御回路２５４ｂ、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃ及び第２リセット実行信号制御回路２５４ｄが設けられている。また、図１９９に示すように、リセット制御回路２５４ｂには、開始時リセット制御回路３８４及び停止時リセット制御回路３８５が設けられている。
【２５７３】
上記第２０の実施形態において既に説明したとおり、リセット制御回路２５４ｂには、停電監視基板２２５から出力される第１リセット信号、電圧監視回路３５４から出力される第２リセット信号、及び主側ＣＰＵ２５１から出力される一部リセット信号が入力されている。図１９９に示すように、第１リセット信号は、停止時リセット制御回路３８５に入力されており、開始時リセット制御回路３８４には入力されていない。また、第２リセット信号は開始時リセット制御回路３８４及び停止時リセット制御回路３８５に入力されている。
【２５７４】
上記第２０の実施形態において既に説明したとおり、主側ＭＰＵ２２２において指定エリア外走行又はウォッチドッグタイマ３８２のタイムアウトが発生した場合、主側ＭＰＵ２２２は主側ＣＰＵ２５１から出力されている一部リセット信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる。一部リセット信号は、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた場合にＬＯＷレベルに立ち下がる。
【２５７５】
まず主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われる場合について説明する。
【２５７６】
主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、リセット制御回路２５４ｂに入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＬＯＷレベルである場合には、一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路２５４ｂから第１リセット実行信号制御回路２５４ｃに出力されている第１リセット指示信号がＨＩレベルに設定されている状態となるとともに、リセット制御回路２５４ｂから第２リセット実行信号制御回路２５４ｄに出力されている第２リセット指示信号がＨＩレベルに設定されている状態となる。また、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、停止時リセット制御回路３８５に入力されている第１リセット信号の立ち下がりが検出された場合には、第２リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路２５４ｂから第１リセット実行信号制御回路２５４ｃに出力されている第１リセット指示信号がＨＩレベルに設定されている状態となるとともに、リセット制御回路２５４ｂから第２リセット実行信号制御回路２５４ｄに出力されている第２リセット指示信号がＨＩレベルに設定されている状態となる。さらにまた、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、停止時リセット制御回路３８５に入力されている第２リセット信号の立ち下がりが検出された場合には、第１リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路２５４ｂから第１リセット実行信号制御回路２５４ｃに出力されている第１リセット指示信号がＨＩレベルに設定されている状態となるとともに、リセット制御回路２５４ｂから第２リセット実行信号制御回路２５４ｄに出力されている第２リセット指示信号がＨＩレベルに設定されている状態となる。
【２５７７】
第１リセット実行信号制御回路２５４ｃに入力されている第１リセット指示信号がＨＩレベルである場合には、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃから主側ＣＰＵ２５１の内部レジスタ初期化回路２５１ａに出力されている第１リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態となる。また、第２リセット実行信号制御回路２５４ｄに入力され

ている第２リセット指示信号がＨＩレベルである場合には、第２リセット実行信号制御回路２５４ｄから外部レジスタ初期化回路３５５及び主側電源制御部２５３の供給切替回路２５３ａに出力されている第２リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態となる。このように、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃから出力されている第１リセット実行信号及び第２リセット実行信号制御回路２５４ｄから出力されている第２リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態となることにより、主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われている状態となる。

【２５７８】

主側ＣＰＵ２５１に入力されている第１リセット実行信号がＬＯＷレベルである場合には、内部レジスタ初期化回路２５１ａの動作により、主側ＣＰＵ２５１の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、外部レジスタ初期化回路３５５に入力されている第２リセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、供給切替回路２５３ａに入力されている第２リセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、主側ＲＡＭ２２４に供給される電力が第２通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられている状態となる。

【２５７９】

次に、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される場合について説明する。主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、開始時リセット制御回路３８４に入力されている第２リセット信号の立ち上がりが検出された場合には、リセット制御回路２５４ｂに入力されている第１リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃから出力されている第１リセット実行信号及び第２リセット実行信号制御回路２５４ｄから出力されている第２リセット実行信号をＨＩレベルに設定する動作が行われる。このように、第１リセット実行信号及び第２リセット実行信号がＨＩレベルに設定されている状態となることにより、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除されている状態となる。供給切替回路２５３ａに入力されている第２リセット実行信号がＨＩレベルである場合、主側ＲＡＭ２２４に供給される電力がバックアップ電力から第２通常動作電力に切り替えられている状態となる。

【２５８０】

次に、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われる場合について説明する。主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が＋２．１Ｖ以上である状態において、リセット制御回路２５４ｂに入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルであるとともに、一部リセット信号がＨＩレベルである場合、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃから出力されている第１リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されている状態であるとともに、第２リセット実行信号制御回路２５４ｄから出力されている第２リセット実行信号がＨＩレベルに設定されている状態となる。このように、第１リセット実行信号がＬＯＷレベルに設定されているとともに第２リセット実行信号がＨＩレベルに設定されている状態となることにより、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われている状態となる。既に説明したとおり、内部レジスタ初期化回路２５１ａに入力されている第１リセット実行信号がＬＯＷレベルである場合、主側ＣＰＵ２５１の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。

【２５８１】

次に、主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始された後、主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される様子について図２００のタイムチャートを参照しながら説明する。図２００（ａ）は主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態を示し、図２００（ｂ）は主側ＭＰＵ２２２にて主側リセット解除処理（図１９６）が実行される期間を示し、図２００（ｃ）は主側ＭＰＵ２２２にてメイン処理が実行される期間を示し、図２００（ｄ）はリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号の状態を示し、図２００（ｅ）はリセット回路２５４に入力されている第２リセット信号の状態を示し、図２００（ｆ）

は主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始されるタイミングを示す。

【２５８２】

ｔ１のタイミングで、図２００（ｆ）に示すように主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始されると、停電監視基板２２５において監視されている第１通常動作電力の電圧及び第２通常動作電力の電圧が上昇し始めるとともに、主側電源制御部２５３の電圧監視回路３５４にて監視されている第２通常動作電力の電圧が上昇し始める。その後、ｔ２のタイミングで、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が主側ＣＰＵ２５１の動作電圧（＋２．１Ｖ）以上の電圧となると、図２００（ａ）に示すように主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる。

【２５８３】

その後、ｔ３のタイミングで、電圧監視回路３５４にて監視している第２通常動作電力の電圧が＋３．１Ｖ（電圧監視回路３５４における立ち上がり検出電圧）以上の電圧となると、主側電源制御部２５３において第２リセット信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる動作が行われる。そして、当該ｔ３のタイミングで、図２００（ｅ）に示すようにリセット回路２５４に入力されている第２リセット信号がＨＩレベルに立ち上がる。これにより、図２００（ａ）に示すように主側ＭＰＵ２２２のリセットが解除される。また、当該ｔ３のタイミングで、図２００（ｂ）に示すように主側ＭＰＵ２２２にて主側リセット解除処理（図１９６）が開始される。

【２５８４】

その後、ｔ４のタイミングで、停電監視基板２２５にて監視している第１通常動作電力の電圧が＋４．０Ｖ（停電監視基板２２５における立ち上がり検出電圧）以上の電圧となると、停電監視基板２２５において第１リセット信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる動作が行われる。そして、当該ｔ４のタイミングで、図２００（ｄ）に示すようにリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号がＨＩレベルに立ち上がる。これにより、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルである状態となる。その後、ｔ５のタイミングで、図２００（ｂ）に示すように主側リセット解除処理（図１９４）が終了すると、図２００（ｃ）に示すように主側ＭＰＵ２２２にてメイン処理が開始される。

【２５８５】

このように、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された後、リセット回路２５４に入力されている第２リセット信号がＨＩレベルとなったことに基づいて、第１リセット信号がＨＩレベルに立ち上がっていない場合においても、主側リセット解除処理（図１９６）が開始される構成とすることにより、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始されてから主側ＭＰＵ２２２にてメイン処理が開始されるまでの期間の短縮を図ることができる。

【２５８６】

＜第２３の実施形態＞

本実施形態では払出側ＭＰＵ２６１にて実行される払出側リセット解除処理の内容が上記第１８の実施形態と相違している。以下、上記第１８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１８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。

【２５８７】

払出側ＭＰＵ２６１は、払出側ＣＰＵ２６２の内部にレジスタを備えているとともに、払出側ＣＰＵ２６２の外部にレジスタを備えている。払出側ＣＰＵ２６２の内部に設けられているレジスタは、払出側ＭＰＵ２６１における処理の実行に際して必要となるデータが一時的に格納されるレジスタである。また、払出側ＣＰＵ２６２の外部に設けられているレジスタは、払出側ＭＰＵ２６１の入力ポート及び出力ポート等の周辺機能を使用するためのデータ設定が行われるレジスタである。

【２５８８】

払出側ＭＰＵ２６１のリセットとして、払出側ＭＰＵ２６１の全部リセットと、払出側

ＭＰＵ２６１の一部リセットと、が存在している。また、上記第１８の実施形態において既に説明したとおり、払出側ＭＰＵ２６１のリセットの発生要因として、払出側リセット信号のＬＯＷレベルが検出されるという要因と、払出側ＭＰＵ２６１において指定エリア外走行が検出されるという要因とが存在している。リセットの発生要因が払出側リセット信号のＬＯＷレベルの検出である場合には払出側ＭＰＵ２６１の全部リセットが行われるとともに、リセットの発生要因が指定エリア外走行である場合には払出側ＭＰＵ２６１の一部リセットが行われる。払出側ＭＰＵ２６１の全部リセットが行われた場合には、払出側ＭＰＵ２６１において、払出側ＣＰＵ２６２の内部に設けられたレジスタ及び払出側ＣＰＵ２６２の外部に設けられたレジスタが初期化される。また、払出側ＭＰＵ２６１の一部リセットが行われた場合には、払出側ＭＰＵ２６１において、払出側ＣＰＵ２６２の内部に設けられたレジスタの初期化が行われる一方、払出側ＣＰＵ２６２の外部に設けられたレジスタの初期化は行われない。

【２５８９】

図２０１は本実施形態における払出側ＭＰＵ２６１にて実行される払出側リセット解除処理を示すフローチャートである。上記第１８の実施形態において既に説明したとおり、払出側リセット解除処理は払出側ＭＰＵ２６１のリセットが解除される場合に実行される。また、払出側リセット解除処理は第１受信端子３６１及び第２受信端子３６２におけるデータ受信が禁止されている状態で開始される。

【２５９０】

まず今回のリセットの発生要因が払出側ＭＰＵ２６１における指定エリア外走行の検出であったか否かを判定する（ステップＳＢ４０１）。既に説明したとおり、払出側ＭＰＵ２６１のリセットの発生要因として、払出側リセット信号のＬＯＷレベルが検出されるという要因と、払出側ＭＰＵ２６１において指定エリア外走行が検出されるという要因とが存在している。今回のリセットの発生要因が払出側ＭＰＵ２６１における指定エリア外走行の検出であった場合には、ステップＳＢ４０２～ステップＳＢ４０７及びステップＳＢ４１０の処理を実行することなくステップＳＢ４０８に進む。

【２５９１】

今回のリセットの発生要因が払出側リセット信号のＬＯＷレベルが検出されるという要因であった場合には（ステップＳＢ４０１：ＮＯ）、ステップＳＢ４０２～ステップＳＢ４０７において上記第１８の実施形態における払出側リセット解除処理（図１８７）のステップＳＡ７０１～ステップＳＡ７０６と同様の処理を実行する。具体的には、まず払出側状態確認処理を実行する（ステップＳＢ４０２）。払出側状態確認処理では、払出側ＲＯＭ２６３に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び払出側ＭＰＵ２６１に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理が行われる。

【２５９２】

払出側状態確認処理（ステップＳＢ４０２）において異常の発生が特定されなかった場合には（ステップＳＢ４０３：ＮＯ）、払出側受信許可処理を実行することにより、第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２において受信したデータが払出側受信バッファ３６３に格納される状態とする（ステップＳＢ４０４）。

【２５９３】

その後、払出側ＭＰＵ２６１に設けられたタイマ回路（図示略）に払出側解除待機期間（具体的には１秒間）をセットし（ステップＳＢ４０５）、当該払出側解除待機期間が経過したか否かを判定する（ステップＳＢ４０６）。払出側解除待機期間が経過していない場合には（ステップＳＢ４０６：ＮＯ）、払出側解除待機期間が経過するまでステップＳＢ４０６の判定処理を繰り返す。払出側解除待機期間が経過した場合には（ステップＳＢ４０６：ＹＥＳ）、払出側受信バッファ３６３に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量（具体的には２０バイト）以上であるか否かを判定する（ステップＳＢ４０７）。

【２５９４】

ステップＳＢ４０１において今回のリセットの発生要因が払出側ＭＰＵ２６１における指定エリア外走行の検出であったと判定した場合（ステップＳＢ４０１：ＹＥＳ）、又は払出側受信バッファ３６３に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量未満である場合には（ステップＳＢ４０７：ＹＥＳ）、ステップＳＢ４０８～ステップＳＢ４０９において上記第１８の実施形態における払出側リセット解除処理（図１８７）のステップＳＡ７０７～ステップＳＡ７０８と同様の処理を実行する。具体的には、リセット対応信号立ち上げ処理を実行することにより、リセット対応出力端子３６８から出力されているリセット対応信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる（ステップＳＢ４０８）。これにより、第１受信端子３６１において主側ＭＰＵ２２２から出力される情報を受信可能な状態となるとともに、第２受信端子３６２において管理ユニット１７０から出力される情報を受信可能な状態となる。その後、払出側メイン処理の開始アドレスへジャンプする（ステップＳＢ４０９）。これにより、払出側メイン処理が開始される。払出側メイン処理の内容は、上記第１８の実施形態において既に説明したとおりである。

【２５９５】

払出側状態確認処理にて異常の発生が検出された場合（ステップＳＢ４０３：ＹＥＳ）、又は払出側受信バッファ３６３に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量以上となっている場合（ステップＳＢ４０７：ＹＥＳ）には、上記第１８の実施形態における払出側リセット解除処理（図１８７）のステップＳＡ７０９と同様に、払出側実行停止処理を実行する（ステップＳＢ４１０）。払出側実行停止処理では、払出側ＭＰＵ２６１の動作を停止させるための処理を実行する。これにより、払出側ＭＰＵ２６１のリセット解除時に異常が検出された場合には、当該異常が発生している状態が解消されることなく払出側メイン処理が実行されてしまうことを防止できる。

【２５９６】

上記のとおり、払出側リセット信号の立ち下がりがリセット要因であった場合には払出側解除待機期間が設定されている状況が発生する一方、払出側ＭＰＵ２６１における指定エリア外走行がリセット要因であった場合には払出側解除待機期間が設定されている状況が発生しない。これにより、払出側リセット信号の立ち下がりが発生したことに基づいて払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた場合には、払出側受信バッファ３６３に格納された情報のデータ容量が払出側異常基準量以上となったことに基づいて払出側ＭＰＵ２６１の動作を停止させる構成としながら、払出側ＭＰＵ２６１における指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた場合には、払出側メイン処理が開始されるまでに第１受信端子３６１又は第２受信端子３６２において主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０から出力されたデータを受信したことが原因となって払出側ＭＰＵ２６１の動作が停止されてしまうことを防止できる。

【２５９７】

＜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。

【２５９８】

（１）演出側ＲＡＭ９４にバックアップ電力が供給されない構成としたが、これに代えて、演出側ＲＡＭ９４にバックアップ電力が供給される構成としてもよい。この場合、演出側ＲＡＭ９４の全体にバックアップ電力が供給される構成としてもよい。これにより、動作電力の供給が停止されたとしても演出側ＲＡＭ９４に記憶されている情報の全てが記憶保持されることになる。また、演出側ＲＡＭ９４に設けられたバックアップ領域にのみバックアップ電力が供給される構成としてもよい。バックアップ領域には表示対象残数カウンタ９４ａ、非表示対象残数カウンタ９４ｂ、ＡＴ獲得数カウンタ９４ｃ及びＡＴ消化

数カウンタ９４ｄが含まれる一方、それ以外の演出を実行するための情報が記憶される記憶エリアが含まれない構成とすることで、バックアップに必要な電力量を抑えた構成において各種カウンタ９４ａ～９４ｄの値は記憶保持されるようにすることが可能となる。また、上記のように演出側ＲＡＭ９４にバックアップ電力が供給される構成においては、主側ＲＡＭ７４の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された場合にはそれに対応するコマンドが演出側ＭＰＵ９２に送信され、当該コマンドに対応する初期化処理が演出側ＲＡＭ９４に対して行われる構成とすることが好ましい。

【２５９９】

（２）第２区間ＳＣ２のエンディング条件が基本的に合計獲得数カウンタ９６ｄの値に応じて成立する構成においては、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値によりエンディング条件が成立した場合には異常の発生と判定されて異常報知などの異常対応処理が実行される構成としてもよい。

【２６００】

（３）上記第５～第７の実施形態において、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報を「３」で除算した場合の剰余に基づいて成立した色ベル入賞の種類が特定される構成としてもよい。具体的には、色ベル入賞として、第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞が存在している。非ボーナス状態において実行される役の抽選処理にて参照される役の抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１には第１赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝２には第１黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝３には第１青ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝４には第２赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝５には第２黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝６には第２青ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝７には第３赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝８には第３黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝９には第３青ベル当選データが設定されている。

【２６０１】

赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１，４，７はいずれも「３」で除算した場合の剰余が「１」となる数値情報であり、黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝２，５，８はいずれも「３」で除算した場合の剰余が「２」となる数値情報であり、青ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝３，６，９はいずれも「３」で除算した場合の剰余が「０」となる数値情報である。いずれかの色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」である。また、当該「１５」という付与数は色ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数としては設定されていない。主側ＲＡＭ７４には、ＡＴ状態ＳＴ１４において、いずれかの赤ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする赤達成フラグと、いずれかの黒ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする黒達成フラグと、いずれかの青ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする青達成フラグとが設けられている。

【２６０２】

主側ＭＰＵ７２における達成対応処理（図７９参照）では、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値が「１５」である場合、インデックス値カウンタ７４ａの値を「３」で除算した場合における剰余を算出し、当該算出された剰余が「１」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「１」である場合には赤達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、当該算出された剰余が「１」ではない場合には、当該算出された剰余が「２」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「２」である場合には黒達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。さらにまた、当該算出され

た剰余が「２」ではない場合、すなわち当該算出された剰余が「０」である場合には青達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの青ベル入賞が成立したことに基づいて青達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６０３】

（４）上記（３）の構成において、ＡＴ状態ＳＴ１４における役の抽選処理にていずれかの色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合に、当該インデックス値ＩＶが含まれる数値範囲の種類に基づいて対応する色ベル入賞を成立させるために最初に停止させるべきリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類が特定される構成としてもよい。具体的には、第１赤ベル当選データ、第１黒ベル当選データ及び第１青ベル当選データは、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データであり、第２赤ベル当選データ、第２黒ベル当選データ及び第２青ベル当選データは、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データであり、第３赤ベル当選データ、第３黒ベル当選データ及び第３青ベル当選データは、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データである。第１停止を左リール３２Ｌとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１」～「３」の数値範囲に含まれており、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「４」～「６」の数値範囲に含まれており、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「７」～「９」の数値範囲に含まれている。

【２６０４】

主側ＭＰＵ７２における停止操作報知制御処理（図７４参照）では、ＡＴ状態ＳＴ１４であるとともにインデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上である場合、インデックス値カウンタ７４ａの値が「３」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第１停止を左リール３２Ｌとする報知が行われるようにするための左停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。また、インデックス値カウンタ７４ａの値が「３」以下ではない場合にはインデックス値カウンタ７４ａの値が「６」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第１停止を中リール３２Ｍとする報知が行われるようにするための中停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。さらにまた、インデックス値カウンタ７４ａの値が「６」以下ではない場合にはインデックス値カウンタ７４ａの値が「９」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第１停止を右リール３２Ｒとする報知が行われるようにするための右停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１赤ベル当選データ、第１黒ベル当選データ及び第１青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて左停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、第２赤ベル当選データ、第２黒ベル当選データ及び第２青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて中停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、並びに第３赤ベル当選データ、第３黒ベル当選データ及び第３青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて右停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６０５】

（５）上記第５～第７の実施形態において、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報を「４」で除算した場合の剰余に基づいて成立した色ベル入賞の種類が特定される構成としてもよい。具体的には、色ベル入賞として、第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黄ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞が存在している。

非ボーナス状態において実行される役の抽選処理にて参照される役の抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１には第１赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝２には第１黄ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝３には第１黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝４には第１青ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝５には第２赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝６には第２黄ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝７には第２黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝８には第２青ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝９には第３赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１０には第３黄ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１１には第３黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１２には第３青ベル当選データが設定されている。

【２６０６】

赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１，５，９はいずれも「４」で除算した場合の剰余が「１」となる数値情報であり、黄ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝２，６，１０はいずれも「４」で除算した場合の剰余が「２」となる数値情報であり、黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝３，７，１１はいずれも「４」で除算した場合の剰余が「３」となる数値情報であり、青ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝４，８，１２はいずれも「４」で除算した場合の剰余が「０」となる数値情報である。いずれかの色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」である。また、当該「１５」という付与数は色ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数としては設定されていない。主側ＲＡＭ７４には、ＡＴ状態ＳＴ１４において、いずれかの赤ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする赤達成フラグと、いずれかの黄ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする黄達成フラグと、いずれかの黒ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする黒達成フラグと、いずれかの青ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする青達成フラグとが設けられている。

【２６０７】

主側ＭＰＵ７２における達成対応処理（図７９参照）では、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値が「１５」である場合、インデックス値カウンタ７４ａの値を「４」で除算した場合における剰余を算出し、当該算出された剰余が「１」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「１」である場合には赤達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、当該算出された剰余が「１」ではない場合には、当該算出された剰余が「２」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「２」である場合には黄達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。さらにまた、当該算出された剰余が「２」ではない場合には、当該算出された剰余が「３」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「３」である場合には黒達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。また、当該算出された剰余が「３」ではない場合、すなわち当該算出された剰余が「０」である場合には青達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの黄ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理、黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの青ベル入賞が成立したことに基づいて青達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６０８】

（６）上記（５）の構成において、インデックス値カウンタ７４ａにおける下位２ビット（第０ビット及び第１ビット）の値に基づいて成立した色ベル入賞の種類が特定される

構成としてもよい。具体的には、赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１，５，９はいずれもインデックス値カウンタ７４ａにおける下位２ビットが「０１」となる数値情報であり、黄ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝２，６，１０はいずれもインデックス値カウンタ７４ａにおける下位２ビットが「１０」となる数値情報であり、黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝３，７，１１はいずれもインデックス値カウンタ７４ａにおける下位２ビットが「１１」となる数値情報であり、青ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝４，８，１２はいずれもインデックス値カウンタ７４ａにおける下位２ビットが「００」となる数値情報である。

【２６０９】

主側ＭＰＵ７２における達成対応処理（図７９参照）では、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値が「１５」である場合、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定し、第１ビットの値が「１」である場合には第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する。そして、第０ビットの値が「１」である場合には黒達成フラグに「１」をセットするための処理を実行するとともに、第０ビットの値が「０」である場合には黄達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの黄ベル入賞が成立したことに基づいて黄達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「１」ではない場合、第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する。そして、第０ビットの値が「１」である場合には赤達成フラグに「１」をセットするための処理を実行するとともに、第０ビットの値が「０」である場合には青達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの青ベル入賞が成立したことに基づいて青達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６１０】

（７）上記（５）又は上記（６）の構成において、ＡＴ状態ＳＴ１４における役の抽選処理にていずれかの色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合に、当該インデックス値ＩＶが含まれる数値範囲の種類に基づいて対応する色ベル入賞を成立させるために最初に停止させるべきリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類が特定される構成としてもよい。具体的には、第１赤ベル当選データ、第１黄ベル当選データ、第１黒ベル当選データ及び第１青ベル当選データは、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データであり、第２赤ベル当選データ、第２黄ベル当選データ、第２黒ベル当選データ及び第２青ベル当選データは、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データであり、第３赤ベル当選データ、第３黄ベル当選データ、第３黒ベル当選データ及び第３青ベル当選データは、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データである。第１停止を左リール３２Ｌとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１」～「４」の数値範囲に含まれており、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「５」～「８」の数値範囲に含まれており、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「９」～「１２」の数値範囲に含まれている。

【２６１１】

主側ＭＰＵ７２における停止操作報知制御処理（図７４参照）では、ＡＴ状態ＳＴ１４であるとともにインデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上である場合、インデック

ス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第１停止を左リール３２Ｌとする報知が行われるようにするための左停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。また、インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下ではない場合にはインデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第１停止を中リール３２Ｍとする報知が行われるようにするための中停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。さらにまた、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下ではない場合にはインデックス値カウンタ７４ａの値が「１２」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第１停止を右リール３２Ｒとする報知が行われるようにするための右停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１赤ベル当選データ、第１黄ベル当選データ、第１黒ベル当選データ及び第１青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて左停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、第２赤ベル当選データ、第２黄ベル当選データ、第２黒ベル当選データ及び第２青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて中停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、並びに第３赤ベル当選データ、第３黄ベル当選データ、第３黒ベル当選データ及び第３青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて右停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６１２】

（８）上記第５～第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４の払出枚数カウンタの値を「３」で除算した場合における剰余に基づいて上乗せ抽選の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「５」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「８」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１１」である。また、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１４」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１７」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「２０」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報はいずれも「３」で除算した場合における剰余が「２」となる数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として遊技媒体の付与数が「１」であるチェリー入賞と、遊技媒体の付与数が「３」であるスイカ入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報を「３」で除算した場合における剰余は、「１」又は「０」であり、「２」ではない。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタの値を「３」で除算した場合における剰余が「２」であることを特定することにより第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６１３】

ＡＴ状態ＳＴ１４では、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。いずれかの赤ベル入賞が成立した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。いずれかの赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「５」、「８」及び「１１」）はいずれも「１２」未満の数値情報であるとともに、いずれかの

黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「１４」、「１７」及び「２０」）はいずれも「１２」以上の数値情報である。

【２６１４】

主側ＭＰＵ７２におけるＡＴ用処理（図７８参照）では、払出枚数カウンタの値を「３」で除算した場合における剰余を算出し、当該剰余が「２」であるか否かを判定する。当該剰余が「２」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタの値が「１２」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタの値を「３」で除算した場合における剰余が「２」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６１５】

（９）上記第５～第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４の払出枚数カウンタにおける第１ビットの値に基づいて上乗せ抽選の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「３」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「７」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１１」である。また、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１９」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「２３」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として遊技媒体の付与数が「４」であるチェリー入賞と、遊技媒体の付与数が「５」であるスイカ入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報の第１ビットは「０」であり、「１」ではない。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であることを特定することにより第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６１６】

ＡＴ状態ＳＴ１４では、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。いずれかの赤ベル入賞が成立した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。いずれかの赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「３」、「７」及び「１１」）はいずれも「１２」未満の数値情報であるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「１５」、「１９」及び「２３」）はいずれも「１２」以上の数値情報である。

【２６１７】
主側ＭＰＵ７２におけるＡＴ用処理（図７８参照）では、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定し、当該第１ビットの値が「１」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタの値が「１２」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【２６１８】
（１０）上記第５～第７の実施形態において、ＡＴ状態ＳＴ１４中に獲得した上乗せポイントの合計が上限値（具体的には「１００」）に達した場合にＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」加算される上乗せが行われる構成であって、主側ＲＡＭ７４に設けられた獲得ポイントカウンタにおける第０ビットの値に基づいて発生した色ベル入賞が特定される構成としてもよい。獲得ポイントカウンタは、今回のゲームにおいて獲得した上乗せポイントを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするカウンタである。色ベル入賞として、第１～第６赤ベル入賞及び第１～第６黒ベル入賞が存在している。ＡＴ状態ＳＴ１４において、第１～第６赤ベル入賞のいずれかが成立した場合には赤ベル用上乗せポイント抽選が行われるとともに、第１～第６黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には黒ベル用上乗せポイント抽選が行われる。主側ＲＡＭ７４における獲得ポイントカウンタには、いずれかの上乗せポイント抽選にて当選となった上乗せポイントが設定される。赤ベル用上乗せポイント抽選では「２」、「６」、「１０」及び「１４」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選するとともに、黒ベル用上乗せポイント抽選では「３」、「７」、「１１」及び「１５」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選する。赤ベル用上乗せポイント抽選にて当選し得る上乗せポイントはいずれも第０ビットの値が「０」である偶数であるとともに、黒ベル用上乗せポイント抽選にて当選し得る上乗せポイントはいずれも第０ビットの値が「１」である奇数である。
【２６１９】
上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において上乗せポイントを獲得したことを報知する演出として、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「７」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第１獲得演出と、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第２数値範囲（「８」～「１５」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第２獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「７」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第１獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第２数値範囲（「８」～「１５」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第２獲得演出とが存在している。
【２６２０】
主側ＭＰＵ７２は、赤ベル用上乗せポイント抽選又は黒ベル用上乗せポイント抽選が実行されていずれかの上乗せポイントが選択され、当該選択された上乗せポイントが主側ＲＡＭ７４の獲得ポイントカウンタにセットされている状態となった後、獲得ポイントカウンタの値が「８」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処

理にて否定判定が行われた場合には第１獲得演出コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２獲得演出コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、付与される上乗せポイントとして相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「７」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第１獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理、及び付与される上乗せポイントとして相対的に大きい第２数値範囲（「８」～「１５」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第２獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６２１】

その後、獲得ポイントカウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定し、第０ビットの値が「１」である場合には読み出されている第１獲得演出コマンド又は第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報を設定する。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信した第１獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されている場合には黒ベル用の第１獲得演出が実行されるようにするとともに、主側ＭＰＵ７２から受信した第１獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されていない場合には赤ベル用の第１獲得演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信した第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されている場合には黒ベル用の第２獲得演出が実行されるようにするとともに、主側ＭＰＵ７２から受信した第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されていない場合には赤ベル用の第２獲得演出が実行されるようにする。このように、獲得ポイントカウンタにおける第０ビットの値が「１」であることに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われる構成とすることにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６２２】

（１１）上記（１０）の構成において、獲得ポイントカウンタの値を「５」で除算した場合における剰余に基づいて発生した色ベル入賞が特定される構成としてもよい。ＡＴ状態ＳＴ１４において、第１～第６赤ベル入賞のいずれかが成立した場合に行われる赤ベル用上乗せポイント抽選では、「３」、「７」、「９」、「１２」及び「１９」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選する。また、ＡＴ状態ＳＴ１４において、第１～第６黒ベル入賞のいずれかが成立した場合に行われる黒ベル用上乗せポイント抽選では、「５」、「１０」、「１５」及び「２０」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選する。黒ベル用上乗せポイント抽選にて選択され得る上乗せポイントはいずれも「５」で除算した場合における剰余が「０」となる数値情報である。また、赤ベル用上乗せポイント抽選にて選択され得る上乗せポイントはいずれも「５」で除算した場合における剰余が「０」以外の値（具体的には「２」、「３」及び「４」のいずれか）となる数値情報である。

【２６２３】

上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において上乗せポイントを獲得したことを報知する演出として、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「１１」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第１獲得演出と、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第２数値範囲（「１２」～「２０」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第２獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「１１」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第１獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第２数値範囲（「１２」～「２０」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第２獲得演出とが存在している。

【２６２４】

主側ＭＰＵ７２は、赤ベル用上乗せポイント抽選又は黒ベル用上乗せポイント抽選が実行されていずれかの上乗せポイントが選択され、当該選択された上乗せポイントが主側Ｒ

ＡＭ７４の獲得ポイントカウンタにセットされている状態となった後、獲得ポイントカウンタの値が「１２」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１獲得演出コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２獲得演出コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、付与される上乗せポイントとして相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「１１」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第１獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理、及び付与される上乗せポイントとして相対的に大きい第２数値範囲（「１２」～「２０」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第２獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６２５】

その後、獲得ポイントカウンタの値が「５」で除算した場合における剰余を算出し、当該剰余が「０」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には読み出されている第１獲得演出コマンド又は第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報を設定する。このように、獲得ポイントカウンタの値を「５」で除算した場合における剰余が「０」であることに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われる構成とすることにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６２６】

（１２）上記第５～第７の実施形態において、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに対応する赤ベル入賞演出及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに対応する黒ベル入賞演出が実行される構成としてもよい。主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「３」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「７」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１１」である。また、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１９」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「２３」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として遊技媒体の付与数が「４」であるチェリー入賞と、遊技媒体の付与数が「５」であるスイカ入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報の第１ビットは「０」であり、「１」ではない。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であることを特定することにより第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも「１２」未満の数値情報であるとともに、黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも「１２」以上の数値情報である。

【２６２７】

リール制御処理（図２２）のステップＳ６１３における入賞判定処理が実行された後、主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第１ビットの値が「１」である場合、すなわち第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタの値が「１２」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には赤ベル入賞コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には黒ベル入賞コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。

これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤ベル入賞コマンドが送信されるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒ベル入賞コマンドが送信されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から赤ベル入賞コマンドを受信した場合、赤ベル入賞が成立したことを遊技者が把握可能とする態様で、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御及び画像表示装置６３の表示制御を実行することにより赤ベル演出が実行されるようにする。また、主側ＭＰＵ７２から黒ベル入賞コマンドを受信した場合、黒ベル入賞が成立したことを遊技者が把握可能とする態様で、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御及び画像表示装置６３の表示制御を実行することにより黒ベル演出が実行されるようにする。このように、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であることに基づいて赤ベル入賞コマンド又は黒ベル入賞コマンドを送信するための処理が実行される構成とすることにより、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて赤ベル入賞コマンド又は黒ベル入賞コマンドの送信が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６２８】

（１３）上記第５～第７の実施形態において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値に基づいていずれか１つの色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことが特定される構成としてもよい。具体的には、色ベル当選データとして、第１～第４赤ベル当選データ及び第１～第４黒ベル当選データが存在している。非ボーナス状態において実行される役の抽選処理にて参照される役抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝８には第１赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝９には第２赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１０には第３赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１１には第４赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１２には第１黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１３には第２黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１４には第３黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１５には第４黒ベル当選データが設定されている。インデックス値カウンタ７４ａには「０」～「２０」のいずれかの数値情報が設定される。色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝８～１５はいずれも第３ビットの値が「１」である数値情報である。また、インデックス値カウンタ７４ａに設定される数値情報のうち「８」～「１５」以外の数値情報はいずれも第３ビットの値が「０」である数値情報である。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」であることに基づいて色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを特定することができる。また、赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝８～１１はいずれも第２ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１２～１５はいずれも第２ビットの値が「１」である数値情報である。

【２６２９】

主側ＲＡＭ７４には、ＡＴ状態ＳＴ１４において、いずれかの赤ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする赤達成フラグと、いずれかの黒ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする黒達成フラグとが設けられている。主側ＭＰＵ７２にて実行される達成対応処理（図７９参照）では、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値が「２」以上である場合、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第３ビットの値が「１」である場合、すなわちいずれかの色ベル入賞が成立している場合には、インデックス値カウンタ７４ａにおける第２ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には主側ＲＡＭ７４における赤達成フラグに「１」をセットするとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には主側ＲＡＭ７４における黒達成フラグに「１」をセットする。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤達成フラ

グに「１」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値が「１」であることに基づいていずれかの達成フラグに「１」をセットするための処理が実行される構成とすることにより、いずれかの色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて当該当選したインデックス値ＩＶに対応する達成フラグに「１」をセットするための処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６３０】

主側ＭＰＵ７２にて実行される達成後上乗せ用処理（図８０参照）では、主側ＲＡＭ７４における赤達成フラグ及び黒達成フラグの双方に「１」がセットされている場合、インデックス値カウンタ７４ａにおける第２ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には赤ベル入賞に対応する「３０」という付与数をＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には黒ベル入賞に対応する「４０」という付与数をＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する。これにより、最後に赤達成フラグに「１」がセットされることにより赤達成フラグ及び黒達成フラグの双方に「１」がセットされている状態となったことに基づいて赤ベル入賞に対応する付与数が加算されるようにするための処理、及び最後に黒達成フラグに「１」がセットされることにより赤達成フラグ及び黒達成フラグの双方に「１」がセットされている状態となったことに基づいて黒ベル入賞に対応する付与数が加算されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６３１】

（１４）上記（１３）の構成において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値に基づいて色ベル入賞を成立させるために最初に停止させるべきリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類が特定される構成としてもよい。具体的には、第１，第２赤ベル当選データ及び第１，第２黒ベル当選データは、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データである。当該第１，第２赤ベル当選データ及び第１，第２黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝８，９，１２，１３はいずれも第１ビットの値が「０」である数値情報である。また、第３，第４赤ベル当選データ及び第３，第４黒ベル当選データは、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データである。当該第３，第４赤ベル当選データ及び第３，第４黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝１０，１１，１４，１５はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。

【２６３２】

主側ＭＰＵ７２における停止操作報知制御処理（図７４参照）では、ＡＴ状態ＳＴ１４である場合、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する。第３ビットの値が「１」である場合、すなわちいずれかの色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的にはインデックス値ＩＶ＝８～１５のいずれか）に当選している場合には、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１停止を左リール３２Ｌとする停止順報知を演出側ＭＰＵ９２に行わせるための左停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第１停止を中リール３２Ｍとする停止順報知を演出側ＭＰＵ９２に行わせるための中停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４において第１，第２赤ベル当選データ及び第１，第２黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて左停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、並びにＡＴ状態ＳＴ１４において第３，第４赤ベル当選データ及び第３，第４黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて中停止操作報知コマンドが読み出さ

れるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【２６３３】
停止操作報知制御処理（図７４参照）では、左停止操作報知コマンド又は中停止操作報知コマンドを読み出した後、インデックス値カウンタ７４ａにおける第２ビットの値が「０」であることを条件として当該読み出されている停止操作報知コマンドに赤ベル当選情報をセットする。インデックス値カウンタ７４ａにおける第２ビットの値が「１」である場合には当該読み出されている停止操作報知コマンドに黒ベル当選情報がセットされている状態が維持される。これにより、第１～第４赤ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて停止操作報知コマンドに赤ベル当選情報が設定されている状態となるようにするための処理、及び第１～第４黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて停止操作報知コマンドに黒ベル当選情報が設定されている状態となるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【２６３４】
（１５）上記（１４）の構成において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値に基づいて目安範囲報知の有無が特定される構成としてもよい。具体的には、第１～第４赤ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝８～１１のうち奇数のインデックス値ＩＶ＝９，１１のみが目安範囲報知の実行対象に設定されている。また、第１～第４黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝１２～１５のうち奇数のインデックス値ＩＶ＝１３，１５のみが目安範囲報知の実行対象に設定されている。偶数のインデックス値ＩＶ＝８，１０，１２，１４に当選した場合には目安範囲報知は実行されない。主側ＭＰＵ７２における停止操作報知制御処理（図７４参照）では、上述した左停止操作報知コマンド又は中停止操作報知コマンドを読み出した後、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には目安範囲報知対象情報を当該読み出されている停止操作報知コマンドにセットする。一方、当該判定所定にて否定判定が行われた場合には目安範囲報知対象情報の設定は行われない。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信したいずれかの停止操作報知コマンドに目安範囲報知対象情報が設定されていることを条件として目安範囲報知が実行されるようにする。このように、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であることに基づいて目安範囲報知対象情報の設定が行われる構成とすることにより、第２，第４赤ベル当選データ及び第２，第４黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて目安範囲報知対象情報の設定が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【２６３５】
（１６）上記第５～第７の実施形態において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象となるインデックス値ＩＶに当選したことが特定される構成としてもよい。具体的には、ＡＴ状態ＳＴ１４において実行される役の抽選処理にて参照される役抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝８には第１スイカリプレイ当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝９には第２スイカリプレイ当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１０には第３スイカリプレイ当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１１には第４スイカリプレイ当選データが設定されている。また、インデックス値ＩＶ＝１２には第１ベルリプレイ当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１３には第２ベルリプレイ当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１４には第３ベルリプレイ当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１５には第４ベルリプレイ当選データが設定されている。インデックス値カウンタ７４ａには「０」～「２０」のいずれかの数値情報が設定される。インデックス値カウンタ７４ａに設定される数値情報のうち第３ビットの値が「１」である数値情報は「８」～「１５」である。ＡＴ状態ＳＴ１４では、役の抽選処理にて第１～第４スイカリプレイ当選データ及び第１～第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定され

ているインデックス値ＩＶ＝８～１５に当選したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。上乗せ抽選処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝８～１５はいずれも第３ビットの値が「１」である数値情報である。また、インデックス値カウンタ７４ａに設定されるインデックス値ＩＶのうちインデックス値ＩＶ＝８～１５以外のインデックス値ＩＶはいずれも第３ビットの値が「０」である数値情報である。

【２６３６】

第１，第２スイカリプレイ当選データ及び第１，第２ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第３，第４スイカリプレイ当選データ及び第３，第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第１，第２スイカリプレイ当選データ及び第１，第２ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝８，９，１２，１３はいずれも第１ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、第３，第４スイカリプレイ当選データ及び第３，第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝１０，１１，１４，１５はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。

【２６３７】

主側ＭＰＵ７２におけるゲーム開始時の有利抽選処理（図６９参照）では、ＡＴ状態ＳＴ１４である場合、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第３ビットの値が「１」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第４スイカリプレイ当選データ及び第１～第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合には、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１，第２スイカリプレイ当選データ及び第１，第２ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、並びに第３，第４スイカリプレイ当選データ及び第３，第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値が「１」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、役の抽選処理にて第１～第４スイカリプレイ当選データ及び第１～第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６３８】

（１７）上記（１６）の構成において、上乗せ当選が発生した場合に上乗せされるＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が、インデックス値カウンタ７４ａにおける第２ビットの値に基づいて特定される構成としてもよい。具体的には、役の抽選処理にていずれかのスイカリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるとともに、役の抽選処理にていずれかのベルリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされる。スイカリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝８～１１はいずれも第２ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、ベルリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１２～１５はいずれも第２ビットの値が「１

」である数値情報である。
【２６３９】
主側ＭＰＵ７２は、上述した第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを参照して実行される上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合、インデックス値カウンタ７４ａにおける第２ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「３０」を加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「６０」を加算する。これにより、いずれかのスイカリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるようにするための処理、及びいずれかのベルリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【２６４０】
（１８）上記（１７）の構成において、未だ再抽選が実行されていない状況において上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合に、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値に基づいて再抽選の有無が特定される構成としてもよい。具体的には、第２，第４スイカリプレイ当選データ及び第２，第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選が実行される一方、第１，第３スイカリプレイ当選データ及び第１，第３ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選は実行されない。再抽選では、既に主側ＲＡＭ７４に読み出されている第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを利用して、再度上乗せ抽選処理が実行される。再抽選の対象となるインデックス値ＩＶ＝９，１１，１３，１５はいずれも第０ビットの値が「１」である奇数の数値情報であるとともに、再抽選の対象とはならないインデックス値ＩＶ＝８，１０，１２，１４はいずれも第０ビットの値が「０」である偶数の数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合、未だ再抽選が実行されていないことを条件として、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には再抽選が実行されるようにするとともに、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には再抽選が実行されないようにする。これにより、第２，第４スイカリプレイ当選データ及び第２，第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となったことに基づいて再抽選が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【２６４１】
（１９）上記第５～第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４の払出枚数カウンタにおける第３ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「８」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「９」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１０」であり、第４赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１１」である。また、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１２」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１３」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１４」であり、第４黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される「８」～

「１５」の数値情報はいずれも第３ビットの値が「１」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「７」以下に設定されている。このため、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも第３ビットの値が「０」である数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値が「１」であることを特定することにより第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６４２】

ＡＴ状態ＳＴ１４では、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。第１，第２赤ベル入賞及び第１，第２黒ベル入賞のいずれか成立した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第３，第４赤ベル入賞及び第３，第４黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第１，第２赤ベル入賞及び第１，第２黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「８」、「９」、「１２」及び「１３」）はいずれも第１ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、第３，第４赤ベル入賞及び第３，第４黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「１０」、「１１」、「１４」及び「１５」）はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。

【２６４３】

主側ＭＰＵ７２におけるＡＴ用処理（図７８参照）では、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第３ビットの値が「１」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１，第２赤ベル入賞及び第１，第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、並びに第３，第４赤ベル入賞及び第３，第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値が「１」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６４４】

（２０）上記（１９）の構成において、上乗せ当選が発生した場合に上乗せされるＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値に基づいて特定される構成としてもよい。具体的には、第１～第４赤ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるとともに、第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされる。第１～第４赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「８」～「１１」）はいずれも第２ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、第１～第４黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「１２」～「１５」）はいずれも第２ビットの値が「１」である数値情報である。

【２６４５】
主側ＭＰＵ７２は、上述した第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを参照して実行される上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「３０」を加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「６０」を加算する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【２６４６】
（２１）上記（２０）の構成において、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値に基づいて再抽選の有無が特定される構成としてもよい。具体的には、第２，第４赤ベル入賞及び第２，第４黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選が実行される一方、第１，第３赤ベル入賞及び第１，第３黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選は実行されない。再抽選では、既に主側ＲＡＭ７４に読み出されている第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを利用して、再度上乗せ抽選処理が実行される。再抽選の対象となる色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（具体的には「９」、「１１」、「１３」及び「１５」）はいずれも第０ビットの値が「１」である奇数の数値情報であるとともに、再抽選の対象とはならない色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（具体的には「８」、「１０」、「１２」及び「１４」）はいずれも第０ビットの値が「０」である偶数の数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合、未だ再抽選が実行されていないことを条件として、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には再抽選が実行されるようにするとともに、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には再抽選が実行されないようにする。これにより、第２，第４赤ベル入賞及び第２，第４黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となったことに基づいて再抽選が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【２６４７】
（２２）上記第５～第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４の払出枚数カウンタにおける第２ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「４」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「５」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「６」であり、第４赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「７」である。また、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１２」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１３」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１４」であり、第４黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報（「４」～「７」及び「１２」～「１５」）はいずれも第２ビットの値が「１」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として、遊技媒体の付与数が「１」であるチェリー入賞と、付与数が「２」であるスイカ入賞と、付与数が「９」である第１通常ベル入賞と、付与数が「１０」である第２通常ベル入賞とが存在して

いる。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも第２ビットの値が「０」である数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であることを特定することにより第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６４８】

ＡＴ状態ＳＴ１４では、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。第１，第２赤ベル入賞及び第１，第２黒ベル入賞のいずれか成立した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第３，第４赤ベル入賞及び第３，第４黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第１，第２赤ベル入賞及び第１，第２黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「４」、「５」、「１２」及び「１３」）はいずれも第１ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、第３，第４赤ベル入賞及び第３，第４黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「６」、「７」、「１４」及び「１５」）はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。

【２６４９】

主側ＭＰＵ７２におけるＡＴ用処理（図７８参照）では、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第２ビットの値が「１」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１，第２赤ベル入賞及び第１，第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、並びに第３，第４赤ベル入賞及び第３，第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６５０】

（２３）上記（２２）の構成において、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値に基づいて上乗せ当選が発生した場合に上乗せされるＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が特定される構成としてもよい。具体的には、第１～第４赤ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるとともに、第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされる。第１～第４赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「４」～「７」）はいずれも、「０」～「７」の数値範囲に含まれている数値情報であるため、第３ビットの値が「０」である数値情報である。また、第１～第４黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「１２」～「１５」）はいずれも、「８」～「１５」の数値範囲に含まれている数値情報であるため、第３ビットの値が「１」である数値情報である。

【２６５１】

主側ＭＰＵ７２は、上述した第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを参

照して実行される上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「３０」を加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「６０」を加算する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６５２】

（２４）上記（２３）の構成において、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値に基づいて再抽選の有無が特定される構成としてもよい。具体的には、第２，第４赤ベル入賞及び第２，第４黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選が実行される一方、第１，第３赤ベル入賞及び第１，第３黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選は実行されない。再抽選では、既に主側ＲＡＭ７４に読み出されている第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを利用して、再度上乗せ抽選処理が実行される。再抽選の対象となる色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（具体的には「５」、「７」、「１３」及び「１５」）はいずれも第０ビットの値が「１」である奇数の数値情報であるとともに、再抽選の対象とはならない色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（具体的には「４」、「６」、「１２」及び「１４」）はいずれも第０ビットの値が「０」である偶数の数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合、未だ再抽選が実行されていないことを条件として、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には再抽選が実行されるようにするとともに、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には再抽選が実行されないようにする。これにより、第２，第４赤ベル入賞及び第２，第４黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となったことに基づいて再抽選が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６５３】

（２５）上記第５～第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４の払出枚数カウンタにおける第０ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「５」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「７」であり、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１３」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報（「５」、「７」、「１３」及び「１５」）はいずれも第０ビットの値が「１」である奇数の数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として、遊技媒体の付与数が「２」であるチェリー入賞と、付与数が「４」であるスイカ入賞と、付与数が「８」である第１通常ベル入賞と、付与数が「１０」である第２通常ベル入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも第０ビットの値が「０」である偶数の数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であることを特定することにより第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化す

ることができる。
【２６５４】
ＡＴ状態ＳＴ１４では、第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。第１赤ベル入賞及び第１黒ベル入賞のいずれか成立した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第２赤ベル入賞及び第２黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第１赤ベル入賞及び第１黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「５」及び「１３」）はいずれも第１ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、第２赤ベル入賞及び第２黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「７」及び「１５」）はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。
【２６５５】
主側ＭＰＵ７２におけるＡＴ用処理（図７８参照）では、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第０ビットの値が「１」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１赤ベル入賞及び第１黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、並びに第２赤ベル入賞及び第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【２６５６】
（２６）上記（２５）の構成において、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値に基づいて上乗せ当選が発生した場合に上乗せされるＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が特定される構成としてもよい。具体的には、第１～第２赤ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるとともに、第１～第２黒ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされる。第１～第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「５」及び「７」）はいずれも、「０」～「７」の数値範囲に含まれている数値情報であるため、第３ビットの値が「０」である数値情報である。また、第１～第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「１３」及び「１５」）はいずれも、「８」～「１５」の数値範囲に含まれている数値情報であるため、第３ビットの値が「１」である数値情報である。
【２６５７】
主側ＭＰＵ７２は、上述した第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを参照して実行される上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「３０」を加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「６０」を加算する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が

「３０」上乗せされるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６５８】

（２７）上記第５～第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４の払出枚数カウンタにおける第２ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「４」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「５」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「６」である。また、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１２」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１３」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１４」である。さらにまた、第１青ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「２０」であり、第２青ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「２１」であり、第３青ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「２２」である。これらの赤ベル入賞、黒ベル入賞及び青ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報（「４」～「６」、「１２」～「１４」及び「２０」～「２２」）はいずれも第２ビットの値が「１」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞、黒ベル入賞及び青ベル入賞以外の小役入賞として、遊技媒体の付与数が「１」であるチェリー入賞と、付与数が「２」であるスイカ入賞とが存在している。赤ベル入賞、黒ベル入賞及び青ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも第２ビットの値が「０」である数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であることを特定することにより第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６５９】

ＡＴ状態ＳＴ１４では、第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。第１～第３赤ベル入賞のいずれか成立した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。また、第１～第３黒ベル入賞のいずれか成立した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が３０％に設定されている第３上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第１～第３赤ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「４」～「６」）はいずれも第３ビット及び第４ビットの値が「０」である数値情報である。また、第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「１２」～「１４」）はいずれも第３ビットの値が「１」であるとともに第４ビットの値が「０」である数値情報である。さらにまた、第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「２０」～「２２」）はいずれも第３ビットの値が「０」であるとともに第４ビットの値が「１」である数値情報である。

【２６６０】

主側ＭＰＵ７２におけるＡＴ用処理（図７８参照）では、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第２ビットの値が「１」である場合

、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタにおける第４ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第３上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第３上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定し、否定判定が行われた場合（第３ビットの値が「０」である場合）には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、肯定判定が行われた場合（第３ビットの値が「１」である場合）には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１～第３赤ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６６１】

（２８）上記第５～第７の実施形態において、ＡＴ状態ＳＴ１４中に獲得した上乗せポイントの合計が上限値（具体的には「１００」）に達した場合にＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」加算される上乗せが行われる構成であって、主側ＲＡＭ７４に設けられた獲得ポイントカウンタにおける第０ビットの値に基づいて発生した色ベル入賞が特定される構成としてもよい。獲得ポイントカウンタは、今回のゲームにおいて獲得した上乗せポイントを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするカウンタである。色ベル入賞として、第１～第６赤ベル入賞及び第１～第６黒ベル入賞が存在している。ＡＴ状態ＳＴ１４において、第１～第６赤ベル入賞のいずれかが成立した場合には赤ベル用上乗せポイント抽選が行われるとともに、第１～第６黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には黒ベル用上乗せポイント抽選が行われる。主側ＲＡＭ７４における獲得ポイントカウンタには、いずれかの上乗せポイント抽選にて当選となった上乗せポイントが設定される。赤ベル用上乗せポイント抽選では「２」、「４」、「１０」及び「１２」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選するとともに、黒ベル用上乗せポイント抽選では「１」、「３」、「９」及び「１１」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選する。赤ベル用上乗せポイント抽選にて当選し得る上乗せポイントはいずれも第０ビットの値が「０」となる偶数であるとともに、黒ベル用上乗せポイント抽選にて当選し得る上乗せポイントはいずれも第０ビットの値が「１」となる奇数である。

【２６６２】

上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において上乗せポイントを獲得したことを報知する演出として、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「４」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第１獲得演出と、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第２数値範囲（「９」～「１２」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第２獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「４」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第１獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第２数値範囲（「９」～「１２」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第２獲得演出とが存在している。

【２６６３】

主側ＭＰＵ７２は、赤ベル用上乗せポイント抽選又は黒ベル用上乗せポイント抽選が実

行されていずれかの上乗せポイントが選択され、当該選択された上乗せポイントが主側ＲＡＭ７４の獲得ポイントカウンタにセットされている状態となった後、獲得ポイントカウンタにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１獲得演出コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２獲得演出コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、付与される上乗せポイントとして相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「４」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第１獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理、及び付与される上乗せポイントとして相対的に大きい第２数値範囲（「９」～「１２」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第２獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６６４】

その後、獲得ポイントカウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定し、第０ビットの値が「１」である場合には読み出されている第１獲得演出コマンド又は第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報を設定する。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信した第１獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されている場合には黒ベル用の第１獲得演出が実行されるようにするとともに、主側ＭＰＵ７２から受信した第１獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されていない場合には赤ベル用の第１獲得演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信した第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されている場合には黒ベル用の第２獲得演出が実行されるようにするとともに、主側ＭＰＵ７２から受信した第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されていない場合には赤ベル用の第２獲得演出が実行されるようにする。このように、獲得ポイントカウンタにおける第０ビットの値が「１」であることに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われる構成とすることにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６６５】

（２９）上記第５～第７の実施形態において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定するためにインデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する構成としたが、これに限定されることはなく、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定するためにインデックス値カウンタ７４ａの値を「２」で除算する演算を実行し、当該演算における剰余が「１」となったか否かを判定する判定処理を実行する構成としてもよい。

【２６６６】

（３０）上記第５，第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４において「１」がセットされている達成フラグ７４ｈ～７４ｍの組み合わせが所定の組み合わせとなったことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が上乗せされる上乗せ処理が実行される構成としてもよい。具体的には、赤左達成フラグ７４ｈ及び黒左達成フラグ７４ｋに「１」がセットされている状態となったことに基づいて付与数を「１０」とする左達成時の上乗せ処理が実行され、赤中達成フラグ７４ｉ及び黒中達成フラグ７４ｌに「１」がセットされている状態となったことに基づいて付与数を「１５」とする中達成時の上乗せ処理が実行され、赤右達成フラグ７４ｊ及び黒右達成フラグ７４ｍに「１」がセットされている状態となったことに基づいて付与数を「２０」とする右達成時の上乗せ処理が実行される。これにより、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞が発生した場合に、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が上乗せされるのではないかと遊技者に期待させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【２６６７】

（３１）上記第５，第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４において「１」がセットされている達成フラグ７４ｈ～７４ｍの数に応じてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が上乗せされる上乗せ処理が実行される構成としてもよい。具体的には、６

種類の達成フラグ７４ｈ～７４ｍのうち「１」がセットされているフラグの数が「１」となったことに基づいて付与数を「５」とする上乗せ処理が実行され、「１」がセットされているフラグの数が「２」となったことに基づいて付与数を「１０」とする上乗せ処理が実行され、「１」がセットされているフラグの数が「３」となったことに基づいて付与数を「１５」とする上乗せ処理が実行され、「１」がセットされているフラグの数が「４」となったことに基づいて付与数を「２０」とする上乗せ処理が実行され、「１」がセットされているフラグの数が「５」となったことに基づいて付与数を「２５」とする上乗せ処理が実行され、「１」がセットされているフラグの数が「６」となったことに基づいて付与数を「５０」とする上乗せ処理が実行される。これにより、ミッションを達成する度に上乗せ処理における付与数が増加することを期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【２６６８】

（３２）上記第５～第７の実施形態ではインデックス値カウンタ７４ａの値に基づいて成立したベル入賞が特定される構成としたが、これに限定されることはなく、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値に基づいて成立したベル入賞が特定される構成としてもよい。具体的には、第１赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「７」であり、第１黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「８」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「９」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「１０」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「１１」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「１２」であり、第４赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「１３」であり、第４黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「１４」であり、第５赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「１５」であり、第５黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「１６」であり、第６赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「１７」であり、第６黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「１８」である。また、これらのベル入賞以外の小役入賞が成立した場合の付与数は「５」以下である。第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞は第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる小役入賞であり、第３～第４赤ベル入賞及び第３～第４黒ベル入賞は第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる小役入賞であり、第５～第６赤ベル入賞及び第５～第６黒ベル入賞は第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる小役入賞である。

【２６６９】

第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞又は黒ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が「７」～「１０」のいずれかとなり、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞又は黒ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が「１１」～「１４」のいずれかとなり、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞又は黒ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が「１５」～「１８」のいずれかとなる。また、いずれかの赤ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が奇数となるため、当該払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」となるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が偶数となるため、当該払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「０」となる。

【２６７０】

主側ＭＰＵ７２における達成対応処理（図７９参照）では、払出枚数カウンタの値が「７」以上であるか否かを判定し、肯定判定を行った場合には払出枚数カウンタの値が「１０」以下であるか否かを判定する第１判定処理を実行する。第１判定処理にて肯定判定を行った場合には払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定し、当該第０ビットの値が「１」である場合には赤左達成フラグ７４ｈに「１」をセットするための処理を実行するとともに、当該第０ビットの値が「０」である場合には黒左達成フラグ７４ｋに「１」をセットするための処理を実行する。また、第１判定処理にて否定判定を行った場合には払出枚数カウンタの値が「１４」以下であるか否かを判定する第２

判定処理を実行する。第２判定処理にて肯定判定を行った場合には払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定し、当該第０ビットの値が「１」である場合には赤中達成フラグ７４ｉに「１」をセットするための処理を実行するとともに、当該第０ビットの値が「０」である場合には黒中達成フラグ７４ｌに「１」をセットするための処理を実行する。さらにまた、第２判定処理にて否定判定を行った場合には払出枚数カウンタの値が「１８」以下であるか否かを判定する第３判定処理を実行する。第３判定処理にて肯定判定を行った場合には払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定し、当該第０ビットの値が「１」である場合には赤右達成フラグ７４ｊに「１」をセットするための処理を実行するとともに、当該第０ビットの値が「０」である場合には黒右達成フラグ７４ｍに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、これらの達成フラグ７４ｈ～７４ｍに「１」をセットするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６７１】

（３３）上記第５～第７の実施形態において、取得された抽選用乱数における所定ビットの値及び当該抽選用乱数が含まれる数値範囲に基づいて、ＡＴ移行当選の発生の有無、ＡＴ状態ＳＴ１４に移行した後に各ストップボタン４２～４４の操作タイミングが報知される操作タイミング報知の有無、及び当該操作タイミング報知が行われることを事前に予告する報知予告演出の有無を決定するＡＴ移行抽選処理が実行される構成としてもよい。ＡＴ移行抽選処理では、主側ＲＡＭ７４において定期的（具体的には１．４９ミリ秒周期）に更新される抽選カウンタから「０」～「２５５」のいずれかの抽選用乱数を取得する。主側ＭＰＵ７２は、取得された抽選用乱数の第０～第７ビットのうち第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理において肯定判定を行った場合にＡＴ移行当選が発生したことを特定する。ＡＴ移行当選の発生が特定された場合、主側ＭＰＵ７２は、当該抽選用乱数が「１９２」以上であるか否かを判定する第１判定処理を実行し、当該第１判定処理にて肯定判定を行った場合には主側ＲＡＭ７４における操作タイミング報知フラグに「１」をセットする。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４に移行した後に操作タイミング報知が実行されるようにすることができる。操作タイミング報知では、色ベル当選データ（いずれかの赤ベル当選データ、いずれかの黒ベル当選データ又はいずれかの青ベル当選データ）が設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合、当該色ベル当選データに対応する色ベル入賞を成立させるためにストップボタン４２～４４の操作を行うべき状況であることを条件として、画像表示装置６３に左操作画像、中操作画像又は右操作画像が表示される。遊技者は、これらの操作画像が表示されるタイミングで対応するストップボタン４２～４４の操作を行うことにより色ベル入賞を成立させることができる。ＡＴ移行抽選処理では、上記第１判定処理にて肯定判定を行った場合、当該抽選用乱数が「２２４」以上であるか否かを判定する第２判定処理を実行し、当該第２判定処理にて肯定判定を行った場合には操作タイミング報知予告コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は、操作タイミング報知予告コマンドを受信した場合、ＡＴ状態ＳＴ１４に移行した後に操作タイミング報知が実行されることを予告する演出が実行されるように、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御及び画像表示装置６３の表示制御が実行されるようにする。これにより、ＡＴ移行抽選処理の処理構成が複雑化してしまうことを抑制しながら、「０」～「２５５」の数値範囲においてＡＴ移行当選となるとともに操作タイミング報知の対象外となる数値情報、ＡＴ移行当選となり操作タイミング報知の対象となり操作タイミング報知予告演出の対象外となる数値情報、及びＡＴ移行当選となり操作タイミング報知の対象となり操作タイミング報知予告演出の対象となる数値情報のそれぞれが連番とならないように分散されている態様でＡＴ移行抽選処理が実行されるようにすることができる。よって、当該ＡＴ移行抽選処理の結果に偏りが生じてしまう可能性を低減することができる。

【２６７２】

（３４）上記第５～第７の実施形態ではインデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値に基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶのいずれかに

当選したか否かを判定する構成としたが、これに限定されることはなく、当該第０ビット以外の値に基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する構成としてもよい。具体的には、インデックス値ＩＶ＝０に第１赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１に第２赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝２に第１黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝３に第２黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝４に第３赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝５に第４赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝６に第３黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝７に第４黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝８に第５赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝９に第６赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１０に第５黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１１に第６黒ベル当選データが設定されている。

【２６７３】

インデックス値ＩＶ＝０～３に設定されている赤ベル当選データ又は黒ベル当選データは第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データである。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「０」～「３」の範囲に含まれていることに基づいて第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データに当選したことに対応する処理を実行することができる。インデックス値ＩＶ＝４～７に設定されている赤ベル当選データ又は黒ベル当選データは第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データである。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」～「７」の範囲に含まれていることに基づいて第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データに当選したことに対応する処理を実行することができる。インデックス値ＩＶ＝８～１１に設定されている赤ベル当選データ又は黒ベル当選データは第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データである。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」～「１１」の範囲に含まれていることに基づいて第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データに当選したことに対応する処理を実行することができる。

【２６７４】

赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝０，１，４，５，８，９は当該インデックス値ＩＶが有する第０～第７ビットのうち第１ビットの値が「０」となる数値情報であるとともに、黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝２，３，６，７，１０，１１は当該インデックス値ＩＶが有する第０～第７ビットのうち第１ビットの値が「１」となる数値情報である。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「０」であることに基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する処理を実行することができるとともに、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「１」であることに基づいて黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する処理を実行することができる。これにより、これらの処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【２６７５】

（３５）上記第５～第７の実施形態において、当選を発生させないポイント値ＰＶが設定されているＡＴ移行抽選テーブルを利用してＡＴ移行抽選が行われる構成としてもよい。具体的には、主側ＲＯＭ７３には、通常遊技状態ＳＴ１１にて参照される第１ＡＴ移行抽選テーブルと、ボーナス内部状態ＳＴ１２にて参照される第２ＡＴ移行抽選テーブルとが記憶されている。これらのＡＴ移行抽選テーブルには、役抽選テーブルＴＢ１，ＴＢ２と同様に、インデックス値ＩＶ及びポイント値ＰＶが設定されている。主側ＭＰＵ７２は、いずれかのＡＴ移行抽選テーブルを読み出し、役の抽選処理（図６２）におけるステップＳ２８０１～ステップＳ２８０６及びステップＳ２８０９及びステップＳ２８１０と同

様の処理を実行することによりＡＴ移行抽選処理を実行する。
【２６７６】
　これらのＡＴ移行抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１には遊技媒体の初期付与数が「４０」である第１ＡＴ移行当選が設定されており、インデックス値ＩＶ＝２には遊技媒体の初期付与数が「５０」である第２ＡＴ移行当選が設定されており、「３」及び「４」のインデックス値ＩＶには遊技媒体の初期付与数が「１００」である第３ＡＴ移行当選が設定されている。また、インデックス値ＩＶ＝４には特別演出情報が設定されている。ＡＴ移行当選に対応する演出として、ＡＴ状態ＳＴ１４への移行時に設定される遊技媒体の初期付与数が画像表示装置６３に表示される通常演出と、当該初期付与数が画像表示装置６３に表示されるとともにスピーカ６２からＡＴ移行当選の報知音が出力される特別演出とが存在している。特別演出情報が設定されているインデックス値ＩＶ＝４に当選した場合には特別演出が実行され、それ以外の場合には通常演出が実行される。
【２６７７】
　これらのＡＴ移行抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１，２には、「５０００」というポイント値ＰＶが設定されている。第１ＡＴ移行抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝３及び第２ＡＴ移行抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝４には、「１０００」というポイント値ＰＶが設定されている。これにより、通常遊技状態ＳＴ１１及びボーナス内部状態ＳＴ１２において、第３ＡＴ移行当選の発生確率を同一の確率とすることができる。第１ＡＴ移行抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝４及び第２ＡＴ移行抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝３には、「０」というポイント値ＰＶが設定されている。これにより、通常遊技状態ＳＴ１１では特別演出情報が設定されているインデックス値ＩＶ＝４への当選が発生しない構成とすることができるとともに、ボーナス内部状態ＳＴ１２では特別演出情報が設定されていないインデックス値ＩＶ＝３への当選が発生しない構成とすることができる。
【２６７８】
　ＡＴ移行抽選処理において、いずれかのＡＴ移行当選が発生した場合、主側ＭＰＵ７２は、当選したインデックス値ＩＶが設定されているＡＴ移行当選コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は、受信したＡＴ移行当選コマンドに設定されているインデックス値ＩＶが「３」であることに基づいて通常遊技状態ＳＴ１１において第３ＡＴ移行当選が発生したことを特定し、当該特定したＡＴ移行当選に対応する通常演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、受信したＡＴ移行当選コマンドに設定されているインデックス値ＩＶが「４」であることに基づいてボーナス内部状態ＳＴ１２において第３ＡＴ移行当選が発生したことを特定し、当該特定したＡＴ移行当選に対応する特別演出が実行されるようにする。このように、ＡＴ移行当選コマンドに設定されているインデックス値ＩＶに基づいて第３ＡＴ移行当選が発生した状況に対応する演出が実行される構成とすることにより、ＡＴ移行当選コマンドに発生したＡＴ移行当選の種類を示す情報と、当該ＡＴ移行当選が発生した状況（遊技状態）を示す情報と、を設定する必要がある構成と比較して、第３ＡＴ移行当選が発生した状況に対応する演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【２６７９】
　（３６）上記（３５）の構成において、通常遊技状態ＳＴ１１及びボーナス内部状態ＳＴ１２において利用される共通のＡＴ移行抽選テーブルとして上述した第２ＡＴ移行抽選テーブルが主側ＲＯＭ７３に記憶されている構成としてもよい。これにより、主側ＲＯＭ７３に第１ＡＴ移行抽選テーブルを記憶することを不要として、ＡＴ移行抽選テーブルを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。主側ＭＰＵ７２は、ＡＴ移行抽選処理においてインデックス値ＩＶ＝４に当選した場合、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１１であるか否かを判定し、通常遊技状態ＳＴ１１である場合にはＡＴ移行当選コマンドに設定されるインデックス値ＩＶを「４」から「３」に変更する。これにより、通常遊技状態ＳＴ１１においてＡＴ移行当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝３が設定され得る構成とすることができるとともに、ＡＴ移行当選コマンドにインデッ

クス値ＩＶ＝４が設定されない構成とすることができる。また、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてＡＴ移行当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝４が設定され得る構成とすることができるとともに、ＡＴ移行当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝３が設定されない構成とすることができる。

【２６８０】

（３７）上記第５～第７の実施形態において、当選を発生させないポイント値ＰＶが設定されている上乗せ抽選テーブルを利用して上乗せ抽選が行われる構成としてもよい。具体的には、上乗せ抽選はＡＴ状態ＳＴ１４において実行される。主側ＲＯＭ７３には、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「１５」以上である第１状況にて参照される第１上乗せ抽選テーブルと、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「１５」未満である第２状況にて参照される第２上乗せ抽選テーブルとが記憶されている。これらの上乗せ抽選テーブルには、役抽選テーブルＴＢ１，ＴＢ２と同様に、インデックス値ＩＶ及びポイント値ＰＶが設定されている。主側ＭＰＵ７２は、いずれかの上乗せ抽選テーブルを読み出し、役の抽選処理（図６２）におけるステップＳ２８０１～ステップＳ２８０６及びステップＳ２８０９及びステップＳ２８１０と同様の処理を実行することにより上乗せ抽選処理を実行する。

【２６８１】

これらの上乗せ抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１には遊技媒体の付与数が「１０」増加する第１上乗せ当選が設定されており、インデックス値ＩＶ＝２には遊技媒体の付与数が「１５」増加する第２上乗せ当選が設定されており、インデックス値ＩＶ＝３には遊技媒体の付与数が「２０」増加する第３上乗せ当選が設定されており、インデックス値ＩＶ＝４には遊技媒体の付与数が「２５」増加する第４上乗せ当選が設定されており、「５」及び「６」のインデックス値ＩＶには遊技媒体の付与数が「５０」増加する第５上乗せ当選が設定されている。また、インデックス値ＩＶ＝６には特別演出情報が設定されている。上乗せ当選に対応する演出として、上乗せされる付与数が画像表示装置６３に表示される通常演出と、当該上乗せされる付与数が画像表示装置６３に表示されるとともにスピーカ６２から上乗せ当選の報知音が出力される特別演出とが存在している。特別演出情報が設定されているインデックス値ＩＶ＝６に当選した場合には特別演出が実行され、それ以外の場合には通常演出が実行される。

【２６８２】

これらの上乗せ抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１～４には、「２５００」というポイント値ＰＶが設定されている。第１上乗せ抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝５及び第２上乗せ抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝６には、「１０００」というポイント値ＰＶが設定されている。これにより、第１状況及び第２状況において、第５上乗せ当選の発生確率を同一の確率とすることができる。第１上乗せ抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝６及び第２上乗せ抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝５には、「０」というポイント値ＰＶが設定されている。これにより、第１状況では特別演出情報が設定されているインデックス値ＩＶ＝６への当選が発生しない構成とすることができるとともに、第２状況では特別演出情報が設定されていないインデックス値ＩＶ＝５への当選が発生しない構成とすることができる。

【２６８３】

上乗せ抽選処理において、いずれかの上乗せ当選が発生した場合、主側ＭＰＵ７２は、当選したインデックス値ＩＶが設定されている上乗せ当選コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は、受信した上乗せ当選コマンドに設定されているインデックス値ＩＶが「５」であることに基づいて第１状況において第５上乗せ当選が発生したことを特定し、当該特定した上乗せ当選に対応する通常演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、受信した上乗せ当選コマンドに設定されているインデックス値ＩＶが「６」であることに基づいて第２状況において第５上乗せ当選が発生したことを特定し、当該特定した上乗せ当選に対応する特別演出が実行されるようにする。このように、上乗せ当選コマンドに設定されているインデックス値ＩＶに基づいて第５上乗せ当選が発

生した状況に対応する演出が実行される構成とすることにより、上乗せ当選コマンドに発生した上乗せ当選の種類を示す情報と、当該上乗せ当選が発生した状況を示す情報（第１状況又は第２状況を示す情報）と、を設定する必要がある構成と比較して、第５上乗せ当選が発生した状況に対応する演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６８４】

（３８）上記（３７）の構成において、第１状況及び第２状況において利用される共通の上乗せ抽選テーブルとして上述した第２上乗せ抽選テーブルが主側ＲＯＭ７３に記憶されている構成としてもよい。これにより、主側ＲＯＭ７３に第１上乗せ抽選テーブルを記憶することを不要として、上乗せ抽選テーブルを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。主側ＭＰＵ７２は、上乗せ抽選処理においてインデックス値ＩＶ＝６に当選した場合、第１状況であるか否かを判定し、第１状況である場合には上乗せ当選コマンドに設定されるインデックス値ＩＶを「６」から「５」に変更する。これにより、第１状況において上乗せ当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝５が設定され得る構成とすることができるとともに、上乗せ当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝６が設定されない構成とすることができる。また、第２状況において上乗せ当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝６が設定され得る構成とすることができるとともに、上乗せ当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝５が設定されない構成とすることができる。

【２６８５】

（３９）上記第５～第７の実施形態において、当選を発生させないポイント値ＰＶが設定されている解除ゲーム数抽選テーブルを利用して解除ゲーム数抽選が行われる構成としてもよい。具体的には、遊技媒体のベット数が「２」であるゲームと、遊技媒体のベット数が「３」であるゲームとが実行される構成であり、解除ゲーム数抽選は遊技媒体のベット数が「２」である第１ベット状況又は遊技媒体のベット数が「３」である第３ベット状況において実行される。主側ＲＯＭ７３には、第１ベット状況にて参照される第１解除ゲーム数抽選テーブルと、第２ベット状況にて参照される第２解除ゲーム数抽選テーブルとが記憶されている。これらの解除ゲーム数抽選テーブルには、役抽選テーブルＴＢ１，ＴＢ２と同様に、インデックス値ＩＶ及びポイント値ＰＶが設定されている。主側ＭＰＵ７２は、いずれかの解除ゲーム数抽選テーブルを読み出し、役の抽選処理（図６２）におけるステップＳ２８０１～ステップＳ２８０６及びステップＳ２８０９及びステップＳ２８１０と同様の処理を実行することにより解除ゲーム数抽選処理を実行する。

【２６８６】

これらの解除ゲーム数抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１には「１２００」という解除ゲーム数が設定されており、インデックス値ＩＶ＝２には「１１００」という解除ゲーム数が設定されており、インデックス値ＩＶ＝３には「１０００」という解除ゲーム数が設定されており、インデックス値ＩＶ＝４には「９００」という解除ゲーム数が設定されており、「５」及び「６」のインデックス値ＩＶには「６００」という最小の解除ゲーム数が設定されている。また、インデックス値ＩＶ＝６には特別演出情報が設定されている。解除ゲーム数の設定に対応する演出として、設定される解除ゲーム数の大小を示唆する示唆画像が画像表示装置６３に表示される通常演出と、当該設定される解除ゲーム数の大小を示唆する示唆画像が画像表示装置６３に表示されるとともにスピーカ６２から最小の解除ゲーム数が設定されたことを報知する報知音が出力される特別演出とが存在している。特別演出情報が設定されているインデックス値ＩＶ＝６に当選した場合には特別演出が実行され、それ以外の場合には通常演出が実行される。

【２６８７】

これらの解除ゲーム数抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１～４には、「１６３００」というポイント値ＰＶが設定されている。第１解除ゲーム数抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝５及び第２解除ゲーム数抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝６には、「３３６」というポイント値ＰＶが設定されている。これにより、第１ベット状況及び第２ベット状況において、最小の解除ゲーム数の当選確率を同一の確率とすることができ

る。第１解除ゲーム数抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝６及び第２解除ゲーム数抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝５には、「０」というポイント値ＰＶが設定されている。これにより、第１ベット状況では特別演出情報が設定されているインデックス値ＩＶ＝６への当選が発生しない構成とすることができるとともに、第２ベット状況では特別演出情報が設定されていないインデックス値ＩＶ＝５への当選が発生しない構成とすることができる。

【２６８８】

解除ゲーム数抽選処理が実行された場合、主側ＭＰＵ７２は、当選したインデックス値ＩＶが設定されている解除ゲーム数コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は、受信した解除ゲーム数コマンドに設定されているインデックス値ＩＶが「５」であることに基づいて第１ベット状況において最小の解除ゲーム数に当選したことを特定し、当該特定した解除ゲーム数に対応する通常演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、受信した解除ゲーム数コマンドに設定されているインデックス値ＩＶが「６」であることに基づいて第２ベット状況において最小の解除ゲーム数の当選が発生したことを特定し、当該特定した解除ゲーム数に対応する特別演出が実行されるようにする。このように、解除ゲーム数コマンドに設定されているインデックス値ＩＶに基づいて最小の解除ゲーム数の当選が発生した状況に対応する演出が実行される構成とすることにより、解除ゲーム数コマンドに当選した解除ゲーム数を示す情報と、当該解除ゲーム数抽選が実行された状況を示す情報（第１ベット状況又は第２ベット状況を示す情報）と、を設定する必要がある構成と比較して、最小の解除ゲーム数の当選が発生した状況に対応する演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６８９】

（４０）上記（３９）の構成において、第１ベット状況及び第２ベット状況において利用される共通の解除ゲーム数抽選テーブルとして上述した第２解除ゲーム数抽選テーブルが主側ＲＯＭ７３に記憶されている構成としてもよい。これにより、主側ＲＯＭ７３に第１解除ゲーム数抽選テーブルを記憶することを不要として、解除ゲーム数抽選テーブルを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。主側ＭＰＵ７２は、解除ゲーム数抽選処理においてインデックス値ＩＶ＝６に当選した場合、第１ベット状況であるか否かを判定し、第１ベット状況である場合には解除ゲーム数コマンドに設定されるインデックス値ＩＶを「６」から「５」に変更する。これにより、第１ベット状況において解除ゲーム数コマンドにインデックス値ＩＶ＝５が設定され得る構成とすることができるとともに、解除ゲーム数コマンドにインデックス値ＩＶ＝６が設定されない構成とすることができる。また、第２ベット状況において解除ゲーム数コマンドにインデックス値ＩＶ＝６が設定され得る構成とすることができるとともに、解除ゲーム数コマンドにインデックス値ＩＶ＝５が設定されない構成とすることができる。

【２６９０】

（４１）上記第５，第６の実施形態において、遊技媒体のベット数に応じて役の抽選処理にて当選し得るインデックス値ＩＶが変動する構成としてもよい。具体的には、主側ＲＯＭ７３には、通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４において参照される役抽選テーブルとして、遊技媒体のベット数が「３」である場合に参照される３枚ベット時の非内部用役抽選テーブルと、遊技媒体のベット数が「２」である場合に参照される２枚ベット時の非内部用役抽選テーブルと、が記憶されている。これらの非内部用役抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１７には第１チャンスリプレイ当選データが設定されているとともに、インデックス値ＩＶ＝１８には第２チャンスリプレイ当選データが設定されている。３枚ベット時の非内部用役抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１７に設定されているポイント値ＰＶは「６００」であるとともに、インデックス値ＩＶ＝１８に設定されているポイント値ＰＶは「０」である。また、２枚ベット時の非内部用役抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１７に設定されているポイント値ＰＶは「０」であるとともに、インデックス値ＩＶ＝１８に設定されているポイント値ＰＶは「６００」である。これにより、３枚ベット時の非内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理が

実行される場合、第１チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１７」）に当選し得るとともに、第２チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１８」）に当選しない構成とすることができる。また、２枚ベット時の非内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理が実行される場合、第２チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１８」）に当選し得るとともに、第１チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１７」）に当選しない構成とすることができる。

【２６９１】

主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１７」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われたことに基づいて、遊技媒体のベット数が「３」であるゲームにおいて第１チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する第１チャンスリプレイ演出を実行するための処理を実行する。これにより、主側ＲＡＭ７４に第１チャンスリプレイ当選データが設定されていることを特定するための判定処理に加えて当該第１チャンスリプレイ当選データが設定されたゲームにおける遊技媒体のベット数が「３」であったことを特定するための判定処理が必要となる構成と比較して、遊技媒体のベット数が「３」であるゲームにおいて第１チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて第１チャンスリプレイ演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１８」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われたことに基づいて、遊技媒体のベット数が「２」であるゲームにおいて第２チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する第２チャンスリプレイ演出を実行するための処理を実行する。これにより、主側ＲＡＭ７４に第２チャンスリプレイ当選データが設定されていることを特定するための判定処理に加えて当該第２チャンスリプレイ当選データが設定されたゲームにおける遊技媒体のベット数が「２」であったことを特定するための判定処理が必要となる構成と比較して、遊技媒体のベット数が「２」であるゲームにおいて第２チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて第２チャンスリプレイ演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６９２】

（４２）上記第５～第７の実施形態において、遊技媒体のベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合にはチェリー入賞演出が実行される一方、遊技媒体のベット数が「２」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合には当該チェリー入賞が成立したことに対応する演出が実行されない構成としてもよい。具体的には、ベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合には主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタに「１８」がセットされるとともに、ベット数が「２」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合には主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタに「４」がセットされる。当該「１８」という数値情報はベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合にのみ払出枚数カウンタにセットされる数値情報であるとともに、当該「４」という数値情報はベット数が「２」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合にのみ払出枚数カウンタにセットされる数値情報である。また、当該「１８」という付与数は、小役入賞が成立したことに基づいて設定される付与数の中で最大の付与数である。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタの値が「１８」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われることを条件として、演出側ＭＰＵ９２にチェリー入賞コマンドを送信する。演出側ＭＰＵ９２は、チェリー入賞コマンドを受信した場合、付与数が最大（具体的には「１８」）であるチェリー入賞が成立したことに対応するチェリー入賞演出が実行されるように、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御及び画像表示装置６３の表示制御を行う。払出枚数カウンタの値が「１８」であるか否かを判定するための判定処理を実行し、肯定判定が行われた場合にチェリー入賞コマンドを送信する構成であることにより、チェリー入賞が成立し

たか否かを判定する判定処理に加えて当該チェリー入賞の契機となったチェリー当選データが設定されたゲームはベット数が「３」であるゲームであったか否かを判定する判定処理が必要となる構成と比較して、ベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、ベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立したことに基づいてチェリー入賞演出が実行されるにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶しておくために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。

【２６９３】

（４３）上記第５～第７の実施形態において、ボーナス内部状態ＳＴ１２にて実行されたゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合にはチェリー入賞演出が実行される一方、通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４にて実行されたゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合には当該チェリー入賞が成立したことに対応する演出が実行されない構成としてもよい。具体的には、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立した場合には主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタに「１８」がセットされるとともに、通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立した場合には主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタに「４」がセットされる。当該「１８」という数値情報はボーナス内部状態ＳＴ１２において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立した場合にのみ払出枚数カウンタにセットされる数値情報であるとともに、当該「４」という数値情報は通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立した場合にのみ払出枚数カウンタにセットされる数値情報である。また、当該「１８」という付与数は、小役入賞が成立したことに基づいて設定される付与数の中で最大の付与数である。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタの値が「１８」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われることを条件として、演出側ＭＰＵ９２にチェリー入賞コマンドを送信する。演出側ＭＰＵ９２は、チェリー入賞コマンドを受信した場合、付与数が最大（具体的には「１８」）であるチェリー入賞が成立したことに対応するチェリー入賞演出が実行されるように、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御及び画像表示装置６３の表示制御を行う。払出枚数カウンタの値が「１８」であるか否かを判定するための判定処理を実行し、肯定判定が行われた場合にチェリー入賞コマンドを送信する構成であることにより、チェリー入賞が成立したか否かを判定する判定処理に加えて当該チェリー入賞の契機となったチェリー当選データが設定されたゲームはボーナス内部状態ＳＴ１２にて実行されたゲームであったか否かを判定する判定処理が必要となる構成と比較して、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立したことに基づいてチェリー入賞演出が実行されるにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶しておくために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。

【２６９４】

（４４）上記第５～第７の実施形態において、インデックス値カウンタ７４ａの値に基づいてベット数が「３」である状況においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを特定する構成としてもよい。具体的には、ベット数が「３」である状況においてゲームが実行される場合に参照される３枚ベット時の役抽選テーブルと、ベット数が「２」である状況においてゲームが実行される場合に参照される２枚ベット時の役抽選テーブルと、が主側ＲＯＭ７３に記憶されている。これらの役抽選テーブルにおいて、「１４」及び「１５」のインデックス値ＩＶにはチェリー当選データが設定されている。３枚ベット時の役抽選テーブルではインデックス値ＩＶ＝１４に対応させてポイント値ＰＶ＝８５０が設定されているとともに、インデックス値ＩＶ＝１２に対応させてポイント値ＰＶ＝０が設定されている。また、２枚ベット時の役抽選テーブルではイ

ンデックス値ＩＶ＝１４に対応させてポイント値ＰＶ＝０が設定されているとともに、インデックス値ＩＶ＝１５に対応させてポイント値ＰＶ＝８５０が設定されている。このため、３枚ベット時の役抽選テーブルが参照される場合にはインデックス値ＩＶ＝１４が当選を発生させ得るインデックス値ＩＶとなるとともに、インデックス値ＩＶ＝１５が当選を発生させないインデックス値ＩＶとなる。また、２枚ベット時の役抽選テーブルが参照される場合にはインデックス値ＩＶ＝１４が当選を発生させないインデックス値ＩＶとなるとともに、インデックス値ＩＶ＝１５が当選を発生させ得るインデックス値ＩＶとなる。主側ＭＰＵ７２は、ＡＴ移行抽選における通常抽選において外れ結果となった場合、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であるか否かを判定する判定処理を行い、当該判定処理にて肯定判定が行われることを条件として再抽選が実行されるようにする。また、主側ＭＰＵ７２は、上乗せ抽選における通常抽選において外れ結果となった場合、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であるか否かを判定する判定処理を行い、当該判定処理にて肯定判定が行われることを条件として再抽選が実行されるようにする。

【２６９５】

このように、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であることを特定することによりベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを特定することができる。これにより、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する処理に加えて当該インデックス値ＩＶの当選がベット数「３」のゲームにおいて発生したか否かを判定する処理が必要となる構成と比較して、ベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを条件として再抽選が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【２６９６】

（４５）上記第５～第７の実施形態において、役の抽選処理にて当否判定処理の対象となるインデックス値ＩＶの更新が「１」から昇順で行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該インデックス値ＩＶの更新が降順で行われる構成としてもよい。具体的には、役の抽選処理では、まずインデックス値ＩＶとして「２０」がセットされる。その後、当否判定処理の対象となる当選データが更新される度にインデックス値ＩＶを１減算する処理が実行される。これにより、役の抽選処理にて当否判定処理の対象となるインデックス値ＩＶの更新が「２０」から降順で行われる構成とすることができる。そして、当該構成においても、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データに当選した場合にインデックス値カウンタ７４ａに設定されるインデックス値ＩＶと、通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４においてチェリー当選データに当選した場合にインデックス値カウンタ７４ａに設定されるインデックス値ＩＶとが相違している構成とすることにより、インデックス値カウンタ７４ａの値に基づいて、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データに当選したか否かを特定可能とすることができる。

【２６９７】

（４６）上記第５～第７の実施形態では、役の抽選処理においてＢＢ当選データ及びチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合にはＢＢ入賞の成立よりもチェリー入賞の成立の方が優先される構成としたが、これに限定されることはなく、チェリー入賞の成立よりもＢＢ入賞の成立の方が優先される構成としてもよい。具体的には、非ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行され、インデックス値ＩＶ＝１５で当選となった場合、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なくチェリー入賞又はＢＢ入賞が成立し得る。チェリー入賞を成立させることが可能な状況（具体的には、全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している状況、中リール３２Ｍのメインライン上に「赤７」図柄が停止されており左リール３２Ｌ及び右リール３２Ｒが回転している状況、右リール３２Ｒのメインライン上に「赤７」図柄が停止されており左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍが回転している状況、並びに中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒのメインライン上に「赤７」図柄が停止されており左リール３２Ｌが回転している状況のいずれか）においてメインライン上に左リール３２Ｌの「赤７」図柄を停

止させることが可能なタイミングで左ストップボタン４２の操作が行われた場合には、メインラインＭＬ上に左リール３２Ｌの「チェリー」図柄を停止させることが可能であってもメインラインＭＬ上に「赤７」図柄が停止するように左リール３２Ｌの停止制御が実行される。これにより、インデックス値ＩＶ＝１５で当選した場合には、チェリー入賞の成立よりもＢＢ入賞の成立の方が優先されるようにすることができる。なお、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒにおける少なくとも一方のメインラインＭＬ上に「赤７」図柄以外の図柄が停止されている状況においてメインラインＭＬ上に左リール３２Ｌの「チェリー」図柄を停止させることが可能なタイミングで左ストップボタン４２の操作が行われた場合には、メインラインＭＬ上に左リール３２Ｌの「赤７」図柄を停止させることが可能であってもメインラインＭＬ上に「チェリー」図柄が停止するように左リール３２Ｌの停止制御が実行される。また、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングによっては、ＢＢ入賞が成立しない可能性があるとともに、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。

【２６９８】

（４７）上記第５～第７の実施形態において、赤の範囲、黒の範囲及び青の範囲を容易に識別可能とする情報が各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに設定されている構成としてもよい。具体的には、上記第５，第７の実施形態において、「左の赤の範囲」に含まれているとともに「左の黒の範囲」に含まれていない図柄、「中の赤の範囲」に含まれているとともに「中の黒の範囲」に含まれていない図柄、及び「右の赤の範囲」に含まれているとともに「右の黒の範囲」に含まれていない図柄の周囲に赤色の領域が設けられている。また、「左の黒の範囲」に含まれているとともに「左の赤の範囲」に含まれていない図柄、「中の黒の範囲」に含まれているとともに「中の赤の範囲」に含まれていない図柄、及び「右の黒の範囲」に含まれているとともに「右の赤の範囲」に含まれていない図柄の周囲に黒色の領域が設けられている。さらにまた、「左の赤の範囲」及び「左の黒の範囲」に含まれている図柄、「中の赤の範囲」及び「中の黒の範囲」に含まれている図柄、並びに「右の赤の範囲」及び「右の黒の範囲」に含まれている図柄の周囲に紫色の領域が設けられている。これにより、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおける赤の範囲及び黒の範囲を遊技者が容易に視認可能とすることができる。上記第６の実施形態において、「左の赤の範囲」に含まれている図柄、「中の赤の範囲」に含まれている図柄、及び「右の赤の範囲」に含まれている図柄の背景の一部に赤色の領域が設けられている。また、「左の黒の範囲」に含まれている図柄、「中の黒の範囲」に含まれている図柄、及び「右の黒の範囲」に含まれている図柄の背景の一部に黒色の領域が設けられている。さらにまた、「左の青の範囲」に含まれている図柄、「中の青の範囲」に含まれている図柄、及び「右の青の範囲」に含まれている図柄の背景の一部に青色の領域が設けられている。これにより、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおける赤の範囲、黒の範囲及び青の範囲を遊技者が容易に視認可能とすることができる。

【２６９９】

（４８）上記第１０，第１６，第１７の実施形態において、上記第１の実施形態と同様に、当該動作電力の供給開始に際してリセットボタン５６が押圧操作されていないのであれば領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）が実行されるとともに、当該動作電力の供給開始に際してリセットボタン５６が押圧操作されているのであれば、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行される構成としてもよい。

【２７００】

（４９）上記第８の実施形態では遊技の強制終了が近付いていることを強調して遊技者に報知するために終了前強調用画像Ｇ８１が表示される構成としたが、これに限定されることはなく、遊技の強制終了までの残りの払出枚数を報知する音声（例えば「遊技停止まであと１００枚」という音声）がスピーカ６２から出力される構成としてもよい。具体的には、終了前画像Ｇ３３の表示が開始される場合、及びデモ画像Ｇ８２の表示が終了される場合に、画像表示装置６３における終了前画像Ｇ３３の表示に加えて、遊技の強制終了までの残りの払出枚数を報知する音声が出力される。これにより、遊技の強制終了が近付

いていることを強調して遊技者に報知することができる。
【２７０１】
（５０）上記第８の実施形態において、終了前強調用画像Ｇ８１の表示が所定時間（例えば１分間）に亘って行われたことに基づいて当該終了前強調用画像Ｇ８１の表示が終了される構成としてもよい。また、終了前強調用画像Ｇ８１の表示が開始された後において最初のゲームが開始されたことに基づいて当該終了前強調用画像Ｇ８１の表示が終了される構成としてもよい。
【２７０２】
（５１）上記第８の実施形態において、画像表示装置６３にてエンディングＡＴ状態ＳＴ５に対応する背景画像及び終了前画像Ｇ３３の表示が行われている状況において、ペナルティ事象が発生したことに基づいて、当該エンディングＡＴ状態ＳＴ５に対応する背景画像に代えてペナルティ対象ゲームに対応する背景画像が表示される構成としてもよい。背景画像は、終了前画像Ｇ３３の表示が継続されている状態で、エンディングＡＴ状態ＳＴ５に対応する背景画像からペナルティゲームに対応する背景画像に切り替えられる。これにより、ペナルティ事象が発生したことが原因となって終了前画像Ｇ３３の表示が途切れてしまうことを防止できる。終了前画像Ｇ３３の表示内容は、背景画像が切り替えられても変化しない。
【２７０３】
（５２）上記第８の実施形態において、ＣＺ状態においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した場合には、ＣＺ状態が終了してベースＡＴ状態ＳＴ４に移行するまでの残りのゲーム数を示す表示が画像表示装置６３にて実行される構成としてもよい。具体的には、ＣＺ状態の開始時にＣＺ状態カウンタに「５」がセットされる。ＣＺ状態においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した場合、ＣＺ状態の残りゲーム数が４ゲームである場合には「ベースＡＴ状態への移行まであと４ゲーム」という事前報知文字画像が画像表示装置６３に表示される。事前報知文字画像で示される残りゲーム数は、ＣＺ状態の残りゲーム数が１減少する度に更新される。これにより、ＣＺ状態が終了してベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生するタイミングが近付いていることを遊技者に報知することができる。また、ＣＺ状態の残りゲーム数が１ゲームとなった場合には、「ベースＡＴ状態への移行まであと１ゲーム」という事前報知文字画像に加えて、同一内容（「ベースＡＴ状態への移行まであと１ゲーム」）であるとともに事前報知文字画像よりも寸法が大きい強調用事前報知文字画像が画像表示装置６３に表示される。強調用事前報知文字画像は、事前報知文字画像の表示が継続されている状態で、事前報知文字画像よりも画像表示装置６３の画面中央側に表示される。これにより、強調用事前報知文字画像を事前報知文字画像よりも目立つ態様で表示することができる。また、強調用事前報知文字画像の表示開始が原因となって事前報知文字画像の表示が途切れてしまうことを防止できる。
【２７０４】
（５３）上記第８の実施形態において、一のゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には当該ゲームが終了した後において３ゲームが終了した後にペナルティ対象ゲームが実行される構成であり、ペナルティ事象が発生した場合にはペナルティ対象ゲームが開始されるまでの残りのゲーム数を示す表示が画像表示装置６３にて実行される構成としてもよい。具体的には、ペナルティ事象が発生した場合には、「ペナルティ対象ゲームまであと３ゲーム」という事前報知文字画像が画像表示装置６３に表示される。事前報知文字画像で示される残りゲーム数は、ゲームが実行される度にに更新される。これにより、ペナルティ対象ゲームの開始タイミングが近付いていることを遊技者に報知することができる。また、ペナルティ対象ゲームの開始までの残りゲーム数が１ゲームとなった場合には、「ペナルティ対象ゲームまであと１ゲーム」という事前報知文字画像に加えて、同一内容（「ペナルティ対象ゲームまであと１ゲーム」）であるとともに事前報知文字画像よりも寸法が大きい強調用事前報知文字画像が画像表示装置６３に表示される。強調用事前報知文字画像は、事前報知文字画像の表示が継続されている状態で、事前報知文字画像よりも画像表示装置６３の画面中央側に表示される。これにより、強調用事前報知文字画像を

事前報知文字画像よりも目立つ態様で表示することができる。また、強調用事前報知文字画像の表示開始が原因となって事前報知文字画像の表示が途切れてしまうことを防止できる。

【２７０５】

（５４）上記第８の実施形態において、所定の期間に亘って新たなゲームが開始されていない状況において、所定の時間となったことに基づいて所定の期間に亘ってデモ演出が行われる構成としてもよい。具体的には、演出制御基板９１にはリアルタイムクロックが設けられている。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から回転受付コマンドＡ，Ｂを受信しない状態が１０分間以上に亘って継続されている状況において、リアルタイムクロックを参照して所定の時間（例えば午前１０時、午前１１時、…、午後９時及び午後１０時）となったことを特定した場合、５分間に亘って画像表示装置６３にてデモ画像Ｇ８２の表示が行われるデモ演出を実行する。デモ演出は、当該デモ演出の開始から５分が経過した場合、又は演出側ＭＰＵ９２が回転受付コマンドＡ，Ｂを受信したことに基づいて終了される。これにより、遊技ホールにおいて同一機種のスロットマシン１０が隣接させて複数配置されている場合に、当該複数のスロットマシン１０において略同時にデモ演出が開始されるようにして、遊技者の関心を集め易くすることができる。

【２７０６】

（５５）上記第８～第１０の実施形態では、非遊技期間がデモ開始基準期間（例えば１分）以上となった場合に演出用の表示（ベースＡＴ状態ＳＴ４における残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２、消化ゲーム数画像Ｇ２３及び演出用のキャラクタ画像の表示）に代えてデモ画像Ｇ８２の表示が開始される構成としたが、これに限定されることはなく、当該演出用の表示よりもデモ画像Ｇ８２が目立つ態様で演出用の表示及びデモ画像Ｇ８２の表示が行われる構成としてもよい。具体的には、画像表示装置６３における画面の左下領域（例えば画面の１／４の面積）において演出用の縮小表示（ベースＡＴ状態ＳＴ４における残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２、消化ゲーム数画像Ｇ２３及び演出用のキャラクタ画像の縮小表示）が行われ、画面のそれ以外の領域（例えば画面の３／４の面積）でデモ画像Ｇ８２の表示が行われる。これにより、演出用の表示よりもデモ画像Ｇ８２が目立つ態様で演出用の表示及びデモ画像Ｇ８２の表示が行われている状態とすることができる。

【２７０７】

（５６）上記第８～第１０の実施形態において、デモ画像Ｇ８２の表示に代えて、画像表示装置６３の画面が暗転する待機状態表示が行われる構成としてもよい。具体的には、非遊技期間がデモ開始基準期間以上となった場合、画像表示装置６３において演出用の表示（ベースＡＴ状態ＳＴ４における残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２、消化ゲーム数画像Ｇ２３及び演出用キャラクタ画像Ｇ８０の表示）が行われている状態で、待機状態表示が開始される。待機状態表示では、画像表示装置６３の画面において、終了前画像Ｇ３３及び終了前強調用画像Ｇ８１の表示領域以外の領域が暗くなり、演出用の表示が行われていることよりも待機状態表示が行われていることの方が目立つ状態となる。待機状態表示中においても、終了前画像Ｇ３３及び終了前強調用画像Ｇ８１の表示領域の明るさは変更されない。これにより、終了前画像Ｇ３３及び終了前強調用画像Ｇ８１への注目度を高めることができる。

【２７０８】

（５７）上記第８～第１０の実施形態において、画像表示装置６３では遊技状態に対応する背景画像の表示及び各ゲームに対応するゲーム中演出画像（例えば遊技状態に対応するキャラクタ画像）の表示が行われる構成であるとともに、非遊技期間がデモ開始基準期間（例えば１分）以上となった場合には当該背景画像及びゲーム中演出画像の表示に代えてデモ画像Ｇ８２の表示が開始される構成としてもよい。

【２７０９】

（５８）上記第８～第１０の実施形態において、画像表示装置６３では遊技状態に対応する背景画像の表示及び各ゲームに対応するゲーム中演出画像（例えば遊技状態に対応す

るキャラクタ画像）の表示が行われる構成であるとともに、非遊技期間がデモ開始基準期間（例えば１分）以上となった場合には当該背景画像及びゲーム中演出画像の表示よりもデモ画像Ｇ８２が目立つ態様で、背景画像、ゲーム中演出画像及びデモ画像Ｇ８２の表示が行われる構成としてもよい。具体的には、画像表示装置６３における画面の左下領域（例えば画面の１／４の面積）において背景画像及びゲーム中演出画像の縮小表示が行われ、画面のそれ以外の領域（例えば画面の３／４の面積）でデモ画像Ｇ８２の表示が行われる。これにより、背景画像及びゲーム中演出画像の表示よりもデモ画像Ｇ８２が目立つ態様で背景画像、ゲーム中演出画像及びデモ画像Ｇ８２の表示が行われている状態とすることができる。

【２７１０】

（５９）上記第８～第１０の実施形態において、終了前画像Ｇ３３の表示が行われている状況において、非遊技期間がデモ開始基準期間以上となったことに基づいてデモ画像Ｇ８２の表示が開始される場合に終了前画像Ｇ３３の表示サイズが小さくなる（具体的には８割の寸法に縮小される）とともに、デモ画像Ｇ８２の表示が終了する場合に終了前画像Ｇ３３の表示サイズが大きくなる（具体的には縮小前の元の寸法に戻る）構成としてもよい。また、終了前画像Ｇ３３の表示が行われている状況において、非遊技期間がデモ開始基準期間以上となったことに基づいてデモ画像Ｇ８２の表示が開始される場合に画像表示装置６３における終了前画像Ｇ３３の表示位置が変更される（具体的には画面左下から画面右上に変更される）とともに、デモ画像Ｇ８２の表示が終了する場合に画像表示装置６３における終了前画像Ｇ３３の表示位置が変更される（具体的には画面右上から画面左下に戻る）構成としてもよい。

【２７１１】

（６０）上記第８～第１０の実施形態において、終了前画像Ｇ３３の表示が行われている状況において、非遊技期間がデモ開始基準期間以上となったことに基づいてデモ画像Ｇ８２の表示が開始された後において所定の期間（具体的には０．５秒）の経過後に終了前強調用画像Ｇ８１の表示が開始される構成としてもよい。また、終了前画像Ｇ３３及びデモ画像Ｇ８２の表示が行われている状況において、デモ画像Ｇ８２の表示が終了された後において所定の期間（具体的には０．５秒）の経過後に終了前強調用画像Ｇ８１の表示が開始される構成としてもよい。

【２７１２】

（６１）上記第８～第１０の実施形態において、終了前画像Ｇ３３及びデモ画像Ｇ８２の表示が行われている状況において、演出側ＭＰＵ９２にて終了前画像Ｇ３３の表示内容を更新するための処理及びデモ画像Ｇ８２の表示内容を更新するための処理が実行される構成としてもよい。

【２７１３】

（６２）上記第８～第１０の実施形態において、終了前画像Ｇ３３及びデモ画像Ｇ８２の表示が行われている状況において、デモ画像Ｇ８２の表示が終了する場合には、当該デモ画像Ｇ８２の表示と同時に終了前画像Ｇ３３の表示も終了され、所定の期間（具体的には０．５秒）の経過後に終了前画像Ｇ３３の表示が再開される構成としてもよい。

【２７１４】

（６３）上記第１０の実施形態において、ＣＢ内部状態である場合、又は非ＣＢ内部状態において開始されたゲームにてＣＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となった場合には、ＣＢ入賞の成立を回避可能とするための左ストップボタン４２の操作タイミングの目安となる図柄を報知する目安図柄報知が行われる構成としてもよい。具体的には、ＣＢ内部状態において開始されたゲーム、又は非ＣＢ内部状態において開始されたゲームであってＣＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となったゲームでは、演出側ＭＰＵ９２が回転受付コマンドＡ，Ｂを受信したタイミングで、「チェリー」図柄を狙うように報知するＣＢ入賞回避報知が実行される。ＣＢ入賞回避報知では、画像表示装置６３に「チェリーを狙え」という文字画像が表示される。遊技者は、左リール３２Ｌのメインライン ＭＬ上に「チェリー」図柄が存在しているタイミングでス

トップボタン４２の操作を行うことにより左リール３２Ｌのメインライン上に「赤７」図柄が停止しないようにすることができる。そして、左リール３２Ｌのメインライン上に「赤７」図柄が停止しないようにすることにより、ＣＢ入賞が成立しないようにすることができる。このように、ＣＢ入賞回避報知が行われる構成とすることにより、ＣＢ入賞が成立してしまう可能性を低減することができる。

【２７１５】

（６４）上記第１１の実施形態において、「１」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラーが発生している状況において「１」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラーコマンドが送信される場合には当該エラーコマンドの送信前に解除用エラーコマンドが送信される構成であるとともに、エラーが発生していない状況において「１」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラーコマンドが送信される場合には当該エラーコマンドの送信前に解除用エラーコマンドが送信されない構成としてもよい。

【２７１６】

（６５）上記第１１の実施形態において、現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報、及び前回エラー情報カウンタ９６ｓに設定されているエラー情報の組合せに基づいてエラー情報の送信が行われる構成に加えて又は代えて、現状状態情報カウンタに設定されている状態情報、及び前回状態情報カウンタに設定されている状態情報の組合せに基づいて状態情報の送信が行われる構成としてもよい。状態情報としては、通常遊技状態ＳＴ１に対応する「１」という情報、ＣＢ状態に対応する「２」という情報、ベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する「３」という情報、及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５に対応する「４」という情報が存在している。

【２７１７】

（６６）上記第１１の実施形態において、現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報、及び前回エラー情報カウンタ９６ｓに設定されているエラー情報の組合せに基づいてエラー情報の送信が行われる構成に加えて又は代えて、現状検知情報カウンタに設定されている検知情報、及び前回検知情報カウンタに設定されている検知情報の組合せに基づいて検知情報の送信が行われる構成としてもよい。検知情報としては、不正な磁気が検知されている状態に対応する「１」という情報、不正な電波が検知されている状態に対応する「２」という情報、及び異常な振動が検知されている状態に対応する「３」という情報が存在している。

【２７１８】

（６７）上記第１１の実施形態において、ゲーム開始信号の送信に代えて不正検知信号の送信が行われる構成としてもよい。不正検知信号の立ち上げ時には当該不正検知信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定される。これにより、不正検知信号の立ち上げが行われた後において、第３遊技機情報通知の送信タイミングが発生することなく当該不正検知信号の立ち下げが行われてしまうことを防止できる。また、不正検知信号の立ち下げ時には当該不正検知信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が設定される。これにより、不正検知信号の立ち下げが行われた後において、第３遊技機情報通知の送信タイミングが発生することなく当該不正検知信号の立ち上げが行われてしまうことを防止できる。

【２７１９】

（６８）上記第１１～第１３の実施形態において第１間隔設定カウンタ９６ｐ、第２間隔設定カウンタ９６ｑ、第３間隔設定カウンタ９６ｔ及び間隔設定カウンタ９６ｖに設定される数値情報は３００．９８ミリ秒に対応する数値情報（「２０２」）に限定されることはなく、第３遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（３００ミリ秒）以上であればよい。具体的には、第１間隔設定カウンタ９６ｐ、第２間隔設定カウンタ９６ｑ、第３間隔設定カウンタ９６ｔ又は間隔設定カウンタ９６ｖに３１２．９ミリ秒に対応する数値情報（「２１０」）が設定される構成としてもよく、６０１．９６ミリ秒に対応する数値情報（「４０４」）が設定される構成としてもよい。

【２７２０】

（６９）第１１～第１３の実施形態において、主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２への信号出力が行われる構成に代えて、主側ＭＰＵ７２から価値数側ＭＰＵ１４２への信号情報のデータ送信が行われる構成としてもよい。具体的には、主側ＭＰＵ７２ではゲーム開始信号の立ち上げに代えてゲーム開始信号の立ち上げコマンドの送信が行われるとともに、ゲーム開始信号の立ち下げに代えてゲーム開始信号の立ち下げコマンドの送信が行われる。また、主側ＭＰＵ７２ではベースＡＴ信号、ＡＴ初当たり信号又はゲーム中信号の立ち上げに代えてこれらの信号の立ち上げコマンドの送信が行われるとともに、こらの信号の立ち下げに代えてこれらの信号の立ち下げコマンドの送信が行われる。

【２７２１】

（７０）上記第１１～第１２の実施形態において、ゲーム開始信号の立ち上げが行われた場合に第１間隔設定カウンタ９６ｐに設定される時間が、ゲーム開始信号の立ち下げが行われた場合に第１間隔設定カウンタ９６ｐに設定される時間（具体的には３００ミリ秒）よりも長い時間（具体的には６００ミリ秒）である構成としてもよい。また、ゲーム開始信号の立ち上げが行われた場合に第１間隔設定カウンタ９６ｐに設定される時間が、ゲーム開始信号の立ち下げが行われた場合に第１間隔設定カウンタ９６ｐに設定される時間（具体的には６００ミリ秒）よりも短い時間（具体的には３００ミリ秒）である構成としてもよい。さらにまた、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われた場合に第２間隔設定カウンタ９６ｑに設定される時間が、ベースＡＴ信号の立ち下げが行われた場合に第２間隔設定カウンタ９６ｑに設定される時間（具体的には３００ミリ秒）よりも長い時間（具体的には６００ミリ秒）である構成としてもよい。また、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われた場合に第２間隔設定カウンタ９６ｑに設定される時間が、ベースＡＴ信号の立ち下げが行われた場合に第２間隔設定カウンタ９６ｑに設定される時間（具体的には６００ミリ秒）よりも短い時間（具体的には３００ミリ秒）である構成としてもよい。

【２７２２】

（７１）上記第１１の実施形態では、「付与上限到達」のエラー表示が行われている状況においてスロットマシン１０への動作電力の供給が停止された後に通常復帰が行われた場合には演出側ＭＰＵ９２が「付与上限到達」に対応するエラー情報（「１」）を含む復電コマンドを受信したことに基づいて画像表示装置６３にて「付与上限到達」に対応するエラー表示が再開される構成としたが、これに限定されることはなく、通常復帰後に主側ＭＰＵ７２が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを送信する構成であり、演出側ＭＰＵ９２が当該「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信したことに基づいて画像表示装置６３にて「付与上限到達」に対応するエラー表示が再開される構成としてもよい。

【２７２３】

（７２）上記第１２の実施形態において、第２区間ＳＣ２の初期化処理にて区間表示部６７を消灯状態に切り替えない構成としてもよい。具体的には、エンディング条件が成立してエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了する場合には、遊技区間制御処理（図２８）のステップＳ１２０８にて第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行される。第２区間ＳＣ２の初期化処理では、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉの第２区間フラグ、ベースＡＴ状態フラグ及びエンディングＡＴ状態フラグを「０」クリアするとともに領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅを「０」クリアする。これにより、第１区間ＳＣ１であって通常遊技状態ＳＴ１である状況となる。第２区間ＳＣ２の初期化処理の実行後に開始されたゲームにおいていずれかのインデックス値ＩＶで当選となることにより、第２区間ＳＣ２に移行する。区間表示部６７の点灯状態は、第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行されてから第２区間ＳＣ２に移行するまで継続されるとともに、第２区間ＳＣ２に移行した後も継続される。これにより、区間表示部６７の表示に基づいて第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行されたことを遊技者に把握されてしまうことを防止できる。よって、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したタイミングにおいて合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５３２１」以上であったことに基づいて第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行される場合、及びエンディング条件が成立したことに基

づいて第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行される場合に、第２区間ＳＣ２が継続していると遊技者に期待させることができる。

【２７２４】

（７３）上記第１２の実施形態において、通常用処理（図１２６）にてＣＺ抽選処理が実行される構成としてもよい。具体的には、ＣＺ抽選処理にてＣＺ当選となったことに基づいてＣＺ状態となり、当該ＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生してベースＡＴ状態ＳＴ４へ移行する場合にＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われる。これにより、ＡＴ初当たり信号の挙動に基づいて、ＣＺ抽選処理にてＣＺ当選となったことに基づいてＣＺ状態となり当該ＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した場合と、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了後又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５の終了後にＣＺ状態となり当該ＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した場合と、を遊技者及び遊技ホールの管理者が識別可能とすることができる。

【２７２５】

（７４）上記第１２の実施形態において、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したタイミングにおいて、エンディング発生前条件が成立している場合には、エンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行が発生する構成としてもよい。具体的には、ベースＡＴ用処理（図１２４）にて、ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」である場合、すなわちベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５３２１」以上であるか否かを判定し、合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５３２１」以上である場合、すなわちエンディング発生前条件が成立している場合には、ベースＡＴ状態ＳＴ４からエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行を発生させる。これにより、第２区間ＳＣ２のエンディング発生前条件が成立した場合には、同時にベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合においても、確実に第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するようにすることが可能となる。

【２７２６】

（７５）上記第１２の実施形態において、エンディング条件が成立して第１区間ＳＣ１となった後に第２区間ＳＣ２への移行が発生したことに基づいて設定されるＣＺ状態（エンディング条件成立後のＣＺ状態）においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行した場合には、当該エンディング条件成立後のＣＺ状態ではない状態においてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行した場合よりも、当該ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了後に再度ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行し易い状態となる構成としてもよい。具体的には、当該エンディング条件成立後のＣＺ状態においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した場合、特定制御用のワークエリア９６に設けられたエンディング経由フラグに「１」がセットされる。一方、当該エンディング条件成立後のＣＺ状態ではない状態においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生した場合、エンディング経由フラグの値は「０」となる。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となった場合には、ベースＡＴ状態ＳＴ４が終了するとともにＣＺ状態が開始される。ＣＺ状態において実行されるＡＴ抽選処理におけるＡＴ当選の発生確率は、エンディング経由フラグの値が「１」である場合には、エンディング経由フラグの値が「０」である場合と比較して高い確率となる。これにより、エンディング条件成立後のＣＺ状態ではない状態から移行したベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時に設定されたＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生して再度ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する可能性と比較して、エンディング条件成立後のＣＺ状態から移行したベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時に設定されたＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生して再度ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する可能性が高くなるようにすることができる。

【２７２７】

なお、エンディング経由フラグの値に応じてＡＴ当選の発生確率を変動させる構成に代えて、ＣＺ状態の開始時に、エンディング経由フラグの値が「０」である場合にはＣＺ状態カウンタ９６ｈに「３」がセットされるとともに、エンディング経由フラグの値が「１」である場合にはＣＺ状態カウンタ９６ｈに「１０」がセットされる構成としてもよい。

当該構成においても、エンディング条件成立後のＣＺ状態ではない状態から移行したベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時に設定されたＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生して再度ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する可能性と比較して、エンディング条件成立後のＣＺ状態から移行したベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時に設定されたＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生して再度ベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する可能性が高くなるようにすることができる。

【２７２８】

（７６）上記第１２の実施形態において、第２区間ＳＣ２のエンディング条件成立時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５であったことを条件として、当該第２区間ＳＣ２終了後において第２区間ＳＣ２への移行時に設定されるＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した場合にＡＴ初当たり信号の立ち上げが回避される構成としてもよい。具体的には、第２区間ＳＣ２において合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５３２１」以上となり第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立した場合には、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行される。第２区間ＳＣ２の初期化処理では、第２区間ＳＣ２のエンディング条件成立時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５であることを条件として、信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされる。第２区間ＳＣ２のエンディング条件成立時の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５ではない場合、信号出力回避フラグ９６ｕの値は「０」となる。第２区間ＳＣ２終了後において第２区間ＳＣ２への移行時に設定されるＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した場合、信号出力回避フラグ９６ｕの値が「０」であればＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われるとともに、信号出力回避フラグ９６ｕの値が「１」であればＡＴ初当たり信号の立ち上げが回避される。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５ではない遊技状態において第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立し、当該第２区間ＳＣ２終了後において第２区間ＳＣ２への移行時に設定されるＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した場合にはＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われるようにしながら、ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５において第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立し、当該第２区間ＳＣ２終了後において第２区間ＳＣ２への移行時に設定されるＣＺ状態中にベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生した場合にはＡＴ初当たり信号の立ち上げが回避されるようにすることができる。

【２７２９】

（７７）上記第１２の実施形態において、信号出力回避フラグ９６ｕに「１」がセットされている状況において、ＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生したことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合にはＡＴ初当たり信号の立ち上げが回避される一方、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となったことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合にはＡＴ初当たり信号の立ち上げが行われる構成としてもよい。これにより、解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が「０」となったことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する場合には、信号出力回避フラグ９６ｕの値とは無関係に、ＡＴ初当たり信号の挙動がＡＴ初当たりが発生した場合の挙動と同様の挙動（具体的にはＡＴ初当たり信号の立ち上がりが発生する挙動）となるようにすることができる。

【２７３０】

（７８）上記第１１～第１３の実施形態において、第１～第３遊技機情報通知のいずれにも外部信号情報が設定される構成としてもよい。既に説明したとおり、第１～第３遊技機情報通知には、第１１の実施形態において外部信号情報としてゲーム開始信号の情報及びベースＡＴ信号の情報が設定され、第１２の実施形態において外部信号情報としてゲーム開始信号の情報、ベースＡＴ信号の情報及びＡＴ初当たり信号の情報が設定され、第１３の実施形態において外部信号情報としてゲーム中信号の情報及びベースＡＴ信号の情報が設定される。また、第１～第３遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合、当該タイミングでは第１遊技機情報通知のみが価値数側送信バッファ１４９にセットされるとともに、第２，第３遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合、当該タイミングで

は第２遊技機情報通知のみが価値数側送信バッファ１４９にセットされる。本構成では、価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に遊技機情報通知が送信される場合には、当該遊技機情報通知の種類とは無関係に、これらの外部信号情報が送信される。これにより、価値数側ＭＰＵ１４２からカードユニット１３０に、３００ミリ秒の周期で、外部信号情報が送信されるようにすることができる。

【２７３１】

（７９）上記第１１～第１３の実施形態において、「所有遊技価値数満タン」というエラーは、価値数側ＭＰＵ１４２から主側ＭＰＵ７２に入力されている価値数満タン信号がＬＯＷレベルとなった場合にも解除される構成としてもよい。

【２７３２】

（８０）上記第１１～第１３の実施形態では主制御基板７１に加えて価値数制御基板１５１が設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、主制御基板７１の機能及び価値数制御基板１４１の機能が主制御基板７１に集約されており、価値数制御基板１４１を不具備である構成としてもよい。当該構成において主側ＭＰＵ７２は、３００ミリ秒の周期でカードユニット１３０へ遊技機情報通知を送信する。

【２７３３】

（８１）上記第１１～第１３の実施形態において、計数ボタン１２７が所定の期間（例えば１秒）以上に亘って継続して操作されていることが検出されたことに基づいて、価値数側ＭＰＵ１４２にて価値数側ＲＡＭ１４４に記憶されている所有遊技価値数の全てをカードユニット１３０へ送信する処理が行われる構成としてもよい。

【２７３４】

（８２）上記第１１～第１３の実施形態において、記憶媒体Ｍに計数遊技価値数情報が記憶されている状況において遊技価値貸ボタン１３３の操作が行われたことに基づいて、当該記憶されている計数遊技価値数の一部又は全部が価値数側ＲＡＭ１４４に記憶されている所有遊技価値数に加算される構成してもよい。

【２７３５】

（８３）上記第１１～第１３の実施形態では所有遊技価値数が価値数側ＲＡＭ１４４に記憶される構成としたが、これに限定されることはなく、スロットマシン１０が遊技価値数表示部１２３を有する価値数表示装置を備えており、当該価値数表示装置に所有遊技価値数が記憶される構成としてもよい。具体的には、価値数表示装置では所有遊技価値数の表示が行われる。価値数側ＭＰＵ１４２では、価値数表示装置に記憶されている所有遊技価値数を管理するための制御及び当該所有遊技価値数を価値数表示装置及び価値数表示器１４６に表示させるための制御が行われる。

【２７３６】

（８４）上記第１１～第１７の実施形態において、区間表示部６７が設けられていない構成としてもよい。これにより、区間表示部６７の状態に基づいて第２区間ＳＣ２の終了タイミングが遊技者に把握されてしまわないようにすることができる。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立したタイミングにおいて合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５３２１」以上であったことに基づいて第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行される場合、及びエンディング条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行される場合に、第２区間ＳＣ２が継続していると遊技者に期待させることができる。

【２７３７】

（８５）上記第１～第１７の実施形態において、停電の発生が特定された場合に停電時処理において領域外処理用のワークエリア９８の終了フラグ９８ｃを「０」クリアする処理が実行される構成してもよい。また、リアルタイムクロックを利用し、所定の時間帯（例えば朝８時～１０時の時間帯）にスロットマシン１０への動作電力の供給が開始されたことを条件として終了フラグ９８ｃを「０」クリアする処理が実行される構成としてもよく、所定の時間帯（例えば夜９時～１１時の時間帯）にスロットマシン１０への動作電力の供給が停止されることを条件として終了フラグ９８ｃを「０」クリアする処理が実行される構成としてもよい。また、スロットマシン１０への動作電力の供給開始時に所定操作

（例えば設定キーのＯＮ操作）が行われることを条件として終了フラグ９８ｃを「０」クリアする処理が実行される構成としてもよく、所定操作（例えば設定キーのＯＮ操作）が行われている状態においてスロットマシン１０への動作電力の供給が停止されることを条件として終了フラグ９８ｃを「０」クリアする処理が実行される構成としてもよい。また、スロットマシン１０への動作電力の供給開始時に所定操作（例えば左ストップボタン４２の操作）が行われなかった場合には終了フラグ９８ｃを「０」クリアする処理が実行されるとともに、スロットマシン１０への動作電力の供給開始時に所定操作（例えば左ストップボタン４２の操作）が行われた場合には終了フラグ９８ｃを「０」クリアする処理が実行されない構成としてもよい。また、リアルタイムクロックを利用し、スロットマシン１０への動作電力の供給が開始された場合に、当該動作電力の供給が停止されていた期間（電断期間）が所定の長さ以上の期間（例えば１時間以上の期間）であったことを条件として終了フラグ９８ｃを「０」クリアする処理が実行される構成としてもよい。

【２７３８】

（８６）上記第１～第１０の実施形態において、第２区間ＳＣ２における継続ゲーム数がエンディング条件の成立に対応するゲーム数となるという条件、及び第２区間ＳＣ２が開始された場合における初期値からの遊技者が所有する遊技媒体の増加分がエンディング条件の成立に対応する増加分となるという条件のいずれかが成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、第２区間ＳＣ２が開始された場合における初期値からの遊技者が所有する遊技媒体の増加分がエンディング条件の成立に対応する増加分となるという条件が成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行され、第２区間ＳＣ２における継続ゲーム数に基づいて第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行されることはない構成としてもよい。

【２７３９】

（８７）上記第１１～第１７の実施形態において、第２区間ＳＣ２における継続ゲーム数がエンディング条件の成立に対応するゲーム数となるという条件、及び第２区間ＳＣ２が開始された場合における初期値からの遊技者が所有する遊技媒体の増加分がエンディング条件の成立に対応する増加分となるという条件のいずれかが成立したことに基づいて第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行される構成としてもよい。

【２７４０】

（８８）上記第１１～第１７の実施形態では、価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数が「２」又は「１」である状況において遊技価値投入ボタン１２６の操作が行われた場合に、所有遊技価値数が「２」又は「１」減算されて「０」となり、遊技価値のベット数が「２」又は「１」となる構成としたが、これに限定されることはなく、価値数制御装置１４０に記憶されている所有遊技価値数が「３」未満である状況において遊技価値投入ボタン１２６の操作が行われた場合には、遊技価値のベットが行われない構成としてもよい。

【２７４１】

（８９）上記第１３の実施形態において、全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となったことに基づいてゲーム中信号の立ち下げ予約処理が実行される構成としてもよく、２つ目のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止されている状態となったことに基づいてゲーム中信号の立ち下げ予約処理が実行される構成としてもよい。

【２７４２】

（９０）上記第１３の実施形態において、間隔設定カウンタ９６ｖの値が「０」となるまで３つ目のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止が待機される構成としてもよく、２つ目のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止が待機される構成としてもよい。

【２７４３】

（９１）上記第１４～第１７の実施形態において、モノクロ切替処理が実行された場合にカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる範囲が画像表示装置６３の表示面における一部の範囲である構成としてもよい。具体的には、画像表示装置６３の表示面には、遊

技状態に対応する背景画像の表示及び各ゲームに対応するゲーム中演出の表示が行われる第１表示範囲と、残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３等の各種数値データの表示が行われる第２表示範囲とが設定されている。ペナルティ事象が発生したことに基づいて実行されるモノクロ切替処理では、第１表示範囲の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。これにより、第１表示範囲の表示態様がモノクロ表示となったことに基づいてペナルティ事象が発生したことを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握し易くすることができる。一方、第２表示範囲においてカラー表示が行われている状態が維持される。これにより、第１表示範囲においてモノクロ表示が行われている状況においても、第２表示範囲に表示される各種数値データの表示態様は変化しないようにすることができる。

【２７４４】

（９２）上記第１４～第１７の実施形態において、モノクロ切替処理が実行された場合にカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる範囲が遊技状態に対応する背景画像、及び各ゲームに対応するゲーム中演出において表示されるゲーム中演出画像のいずれか一方である構成としてもよい。当該構成においても、背景画像又はゲーム中演出画像の表示態様がモノクロ表示となったことに基づいてペナルティ事象が発生したことを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握し易くすることができる。

【２７４５】

（９３）上記第１４～第１７の実施形態では、通常遊技状態ＳＴ１において第１停止を中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒとするストップボタン４３，４４の操作が行われたことに基づいてペナルティ事象が発生する構成としたが、これに限定されることはなく、通常遊技状態ＳＴ１において左リール３２Ｌ→右リール３２Ｒ→中リール３２Ｍの順番でストップボタン４２～４４の操作が行われたことに基づいてペナルティ事象が発生する構成としてもよい。また、各遊技状態において、停止順報知が行われるゲーム以外のゲームにおいて、左リール３２Ｌ→中リール３２Ｍ→右リール３２Ｒの順番以外の順番でストップボタン４２～４４の操作が行われたことに基づいてペナルティ事象が発生する構成としてもよい。

【２７４６】

（９４）上記第１４の実施形態では色ナビ演出中にペナルティ事象が発生したことに基づいて画像表示装置６３の表示態様がモノクロ表示に切り替えられる構成としたが、これに限定されることはなく、色ナビ演出中にペナルティ事象が発生した場合には色ナビ演出が終了される構成としてもよい。

【２７４７】

（９５）上記第１４～第１５の実施形態では、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としたが、これに限定されることはなく、ペナルティ事象が発生したゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としてもよく、ペナルティ事象が発生したゲーム及び当該ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としてもよい。

【２７４８】

（９６）上記第１６～第１７の実施形態では、ペナルティ事象が発生したゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としたが、これに限定されることはなく、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としてもよく、ペナルティ事象が発生したゲーム及び当該ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としてもよい。

【２７４９】

（９７）上記第１４～第１７の実施形態において、ペナルティ事象が発生したことに基づいて２ゲーム以上（例えば３ゲーム又は５ゲーム）のペナルティ対象ゲームが設定される構成としてもよい。

【２７５０】

（９８）上記第１６の実施形態では、ペナルティ事象が発生してモノクロ切替処理が実

行されるタイミングで表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１減算する処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、モノクロ切替処理が実行された後において、演出側ＭＰＵ９２が第２停止開始コマンドを受信したタイミング、演出側ＭＰＵ９２が第３停止開始コマンドを受信したタイミング、当該モノクロ切替処理が実行されたゲームが終了したタイミング、又は当該モノクロ切替処理が実行されたゲームの次のゲームが開始されるタイミングで表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１減算する処理が実行される構成としてもよい。

【２７５１】

（９９）上記第１４，第１５の実施形態では、ペナルティ事象が発生したゲームにおいてベースＡＴ状態ＳＴ４に移行した場合、ベースＡＴ状態ＳＴ４における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としたが、これに限定されることはなく、ベースＡＴ状態ＳＴ４において開始されるゲームはペナルティ対象ゲームとはならない構成としてもよい。具体的には、ベースＡＴ状態ＳＴ４においてゲームが開始される場合には、主側ＭＰＵ７２において、ペナルティ対象フラグ９６ｙの値を「０」クリアする処理が実行される。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４で開始されるゲームがペナルティ対象ゲームとならないようにすることができる。

【２７５２】

（１００）上記第１４，第１５の実施形態において、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームからの複数ゲーム（例えばペナルティ事象が発生したゲームの終了後に行われる３ゲーム）がペナルティ対象ゲームとなる構成としてもよい。

【２７５３】

（１０１）上記第１４，第１５の実施形態において、通常遊技状態ＳＴ１においてチェリー入賞が成立したことに基づいて、当該チェリー入賞が成立したゲームの次のゲームがＣＺ状態において実行されるゲームとなる構成としてもよい。

【２７５４】

（１０２）上記第１６，第１７の実施形態において、ペナルティ事象が発生したゲームを含む複数ゲーム（例えばペナルティ事象が発生したゲーム及び当該ゲームの終了後に行われる２ゲーム）がペナルティ対象ゲームとなる構成としてもよい。

【２７５５】

（１０３）上記第１６，第１７の実施形態において、通常遊技状態ＳＴ１においてチェリー入賞が成立したことに基づいて、当該チェリー入賞が成立したゲームがＣＺ状態において実行されるゲームとなる構成としてもよい。

【２７５６】

（１０４）上記第１６，１７の実施形態において、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）又は第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行された後に実行されたゲーム数の表示に加えて又は代えて、通常遊技状態ＳＴ１において天井ゲーム数（具体的には１０００ゲーム）が消化されたことに基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行を発生させるために必要となる残りゲーム数（天井到達までの残りゲーム数）の表示が画像表示装置６３にて行われる構成としてもよい。天井到達までの残りゲーム数の表示は、通常遊技状態ＳＴ１であることを条件として行われる。なお、天井到達までの残りゲーム数の表示が、通常遊技状態ＳＴ１であるとともに天井到達までの残りゲーム数が所定基準数以下（例えば３００ゲーム以下）であることを条件として行われる構成としてもよい。

【２７５７】

（１０５）上記第１６の実施形態において、ＣＺ状態の残りゲーム数表示が画像表示装置６３において行われる構成としてもよい。画像表示装置６３においてＣＺ状態の残りゲーム数は、ゲームが開始されたことに基づいて１減算される。また、画像表示装置６３においてＣＺ状態の残りゲーム数は、ペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミングで１加算される。これにより、画像表示装置６３におけるＣＺ状態の残りゲーム数表示において、ペナルティ対象ゲームが１ゲームとしてカウントされていない状態となるようにすることができる。

【２７５８】
（１０６）上記第１６の実施形態において、ＣＺ状態の残りゲーム数表示が画像表示装置６３において行われる構成としてもよい。画像表示装置６３においてＣＺ状態の残りゲーム数は、ゲームが開始されたことに基づいて１減算される。また、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームでは、当該ゲームが開始されても画像表示装置６３においてＣＺ状態の残りゲーム数が１減算されない。これにより、画像表示装置６３におけるＣＺ状態の残りゲーム数表示において、ペナルティ対象ゲームが１ゲームとしてカウントされていない状態となるようにすることができる。
【２７５９】
（１０７）上記第１４～第１７の実施形態において、モノクロ切替処理に代えて又は加えて、ペナルティ対象ゲームが終了するまでスピーカ６２から音が出力されなくなる無音状態とするための処理が演出側ＭＰＵ９２にて実行される構成としてもよく、ペナルティ対象ゲームが終了するまでペナルティ事象発生の影響を受けていない状態と比較してスピーカ６２から出力される音が全て１オクターブ下がる低音状態とするための処理が演出側ＭＰＵ９２にて実行される構成としてもよい。
【２７６０】
（１０８）上記第１４～第１７の実施形態において、モノクロ切替処理に代えて又は加えて、ペナルティ対象ゲームが終了するまで上部ランプ６１がペナルティ対応態様（例えば３秒の１回の周期で発光する態様）で点滅状態となるようにするための処理が演出側ＭＰＵ９２に実行される構成としてもよく、ペナルティ対象ゲームが終了するまで上部ランプ６１がペナルティ対応の色（例えば赤色）で点灯状態となるようにするための処理が演出側ＭＰＵ９２に実行される構成としてもよい。
【２７６１】
（１０９）上記第１４～第１７の実施形態において、ペナルティ事象が発生したことに基づいて、画像表示装置６３における画面の表示態様が黒のモノクロ表示に切り替えられる構成に代えて、当該画面が青のモノクロ表示に切り替えられる構成としてもよく、白黒の２色表示に切り替えられる構成としてもよく、当該画面の輝度（画面の明るさ）、コントラスト比（画面において最も明るい部分と最も暗い部分との輝度の差）又は彩度（色の鮮やかさ）が変更されて色ナビ演出の内容を見分けられない表示態様又は見分けづらい表示態様に切り替えられる構成としてもよい。ここで、青のモノクロ表示とは、青色の濃淡や明暗が存在し、青以外の色が存在しない表示態様である。また、白黒の２色表示とは、白色と黒色の２色のみが存在し、黒色の濃淡や明暗が存在しない表示態様である。
【２７６２】
（１１０）上記第１１～第１７の実施形態において、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されてから全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止されている状態となるまでの期間が３００ミリ秒以上の期間となる構成としてもよい。具体的には、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間は、タイマ割込み処理の割込み周期の２０２倍である３００．９８ミリ秒に設定されている。また、上記第１１の実施形態において既に説明したとおり、各ゲームでは、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速期間が終了した後にリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作が有効となる。このように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されてからストップボタン４２～４４の操作が有効となるまでの期間として、３００ミリ秒以上の期間が設定されている構成とすることにより、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されてから全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止されている状態となるまでの期間を３００ミリ秒以上の期間とすることができる。
【２７６３】
（１１１）上記第１１～第１７の実施形態において、２つ以上のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が並行して行われない構成としてもよい。一のリール（例えば左リール３２Ｌ）の停止制御中に他のリール（中リール３２Ｍ又は右リール３２Ｒ）の停止操作が行われた場合、当該一のリールの停止制御が終了した後に当該他のリールの停止制御が開始される。

【２７６４】
（１１２）上記各実施形態において、ＣＢ内部状態で第２区間ＳＣ２への移行が発生した場合には、遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する構成としてもよい。具体的には、第１区間ＳＣ１におけるゲームは、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された場合、又は第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行された場合に実行される。第１区間ＳＣ１におけるゲームでは、役の抽選処理においていずれかのインデックス値ＩＶで当選となったことに基づいて、遊技区間が第２区間ＳＣ２に移行する。また、第１区間ＳＣ１において開始されたゲームにおける役の抽選処理にていずれかのインデックス値ＩＶで当選となって第２区間ＳＣ２へ移行した場合には、当該ゲームがＣＢ内部状態において開始されたゲームであることを条件として、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１からエンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行する。
【２７６５】
第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立した場合には、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行されることにより、第１区間ＳＣ１となるとともに通常遊技状態ＳＴ１となる。第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行されても、ＣＢ当選データは消去されない。このため、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立して通常遊技状態ＳＴ１となった場合には、基本的にＣＢ内部状態でゲームが実行される。そして、当該ＣＢ内部状態において開始されたゲームにおける役の抽選処理にていずれかのインデックス値ＩＶで当選となることにより、第２区間ＳＣ２へ移行するとともに、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４へ移行する。
【２７６６】
領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された場合には、ＣＢ当選データが消去されて非ＣＢ内部状態となる。このため、領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されて通常遊技状態ＳＴ１となった場合には、非ＣＢ内部状態でゲームが実行される。そして、当該非ＣＢ内部状態において開始されたゲームにおける役の抽選処理にていずれかのインデックス値ＩＶで当選となった場合には、第２区間ＳＣ２へ移行する。当該場合には、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生することなく、通常遊技状態ＳＴ１が維持される。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、第２区間ＳＣ２が継続されている状態で通常遊技状態ＳＴ１となる。
【２７６７】
このように、エンディング条件が成立したことに基づいて移行した通常遊技状態ＳＴ１のみにおいて、エンディング成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生し得る構成とすることにより、第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立して第１区間ＳＣ１であるとともに通常遊技状態ＳＴ１である状態となった後も、エンディング条件が成立していない場合の通常遊技状態ＳＴ１と比較して、遊技者にとって有利な状態となるようにすることができる。これにより、エンディング条件が成立してエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了しても遊技者が落胆してしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２７６８】
（１１３）上記（１１２）の構成において、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、通常のベースＡＴ状態ＳＴ４（エンディング条件が成立したことを条件とせずにＡＴ抽選処理においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生したことに基づいて移行したベースＡＴ状態ＳＴ４）においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合と比較して、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時に設定されるＣＺ状態からベースＡＴ状態ＳＴ４へ移行する可能性が高くなる構成としてもよい。具体的には、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立してエンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４が終了する場合には、高確ＣＺ状態が設定されるとともに、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立して通常のベースＡＴ状態ＳＴ４が終了する場合には、通常ＣＺ状態が設定される。高確ＣＺ状態及び通常ＣＺ状態の継続ゲーム数は「３」である。通常ＣＺ状態で実行されるＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率（例えば１５％）は、ＣＺ状態ではない遊技状態で実行さ

れるＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率（例えば５％）よりも高い確率である。また、高確ＣＺ状態で実行されるＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率（例えば２５％）は、通常ＣＺ状態で実行されるＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率よりも高い確率である。これにより、エンディング条件が成立した場合には、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４が終了した後も、エンディング条件が成立する前の状態と比較して、遊技者にとって有利な状態となるようにすることができる。これにより、第２区間ＳＣ２のエンディング条件を成立させることへの遊技者の関心を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、高確ＣＺ状態の継続ゲーム数として通常ＣＺ状態の継続ゲーム数（「３」）よりも多いゲーム数が付与されることにより高確ＣＺ状態からベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生し易い状態となる構成としてもよい。

【２７６９】

（１１４）上記（１１２）の構成において、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が終了したことに基づいて設定されるＣＺ状態として、通常ＣＺ状態、第１高確ＣＺ状態及び第２高確ＣＺ状態が存在しており、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には第１高確ＣＺ状態又は第２高確ＣＺ状態が設定される構成としてもよい。通常のベースＡＴ状態ＳＴ４（エンディング条件が成立したことを条件とせずにＡＴ抽選処理においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生したことに基づいて移行したベースＡＴ状態ＳＴ４）においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、１／２の％確率で通常ＣＺ状態が設定され、１／４の確率で第１高確ＣＺ状態が設定され、１／４の確率で第２高確ＣＺ状態が設定される。各ＣＺ状態の継続ゲーム数は「３」である。通常ＣＺ状態で実行されるＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率（例えば１５％）は、ＣＺ状態ではない遊技状態で実行されるＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率（例えば５％）よりも高い確率である。また、ＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率は、第１高確ＣＺ状態では通常ＣＺ状態よりも高くなるとともに、第２高確ＣＺ状態では第１高確ＣＺ状態よりも高くなる。このように、エンディング条件が成立した場合には、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４が終了した後も、エンディング条件が成立する前の状態と比較して、遊技者にとって有利な状態となるようにすることができる。これにより、第２区間ＳＣ２のエンディング条件を成立させることへの遊技者の関心を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７７０】

（１１５）上記（１１４）の構成において、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、通常のベースＡＴ状態ＳＴ４においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合と比較して、第１高確ＣＺ状態又は第２高確ＣＺ状態が設定され易くなる構成としてもよい。具体的には、通常のベースＡＴ状態ＳＴ４においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、３／４の確率で通常ＣＺ状態が設定され、１／８の確率で第１高確ＣＺ状態が設定され、１／８の確率で第２高確ＣＺ状態が設定される。また、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、１／４の確率で通常ＣＺ状態が設定され、１／２の確率で第１高確ＣＺ状態が設定され、１／４の確率で第２高確ＣＺ状態が設定される。これにより、エンディング条件が成立した場合には、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４が終了した後も、エンディング条件が成立する前の状態と比較して、遊技者にとって有利な状態となるようにすることができる。よって、第２区間ＳＣ２のエンディング条件を成立させることへの遊技者の関心を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７７１】

（１１６）上記各実施形態において、スタートレバー４１の操作が行われてゲームが開始されたことに基づいて４．１秒のウエイト時間が設定され、当該４．１秒のウエイト時間が経過するまで当該ゲームの次のゲームの開始が待機される構成としてもよい。

【２７７２】
（１１７）上記各実施形態において、役の抽選処理が開始されたことに基づいて４．１秒のウエイト時間が設定され、当該４．１秒のウエイト時間が経過するまで当該ゲームの次のゲームにおいて役の抽選処理の実行が待機される構成としてもよい。
【２７７３】
（１１８）上記第１８～第２３の実施形態において、主側ＭＰＵ２２２にて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われている状態するための処理（主側リセット処理）が実行される構成としてもよい。具体的には、主側リセット処理では、まず主側ＲＡＭ２２４に供給される電力を第２通常動作電力からバックアップ電力に切り換える処理を行う。その後、主側ＭＰＵ２２２の初期化動作が行われるようにする処理を行う。その後、主側ＭＰＵ２２２において処理が実行されない状態として、主側ＭＰＵ２２２の動作を停止する。
【２７７４】
（１１９）上記第１８～第２３の実施形態において、主側ＲＡＭ２２４に供給される電力を通常第２動作電力からバックアップ電力の切り換えるための動作、主側ＭＰＵ２２２の初期化動作、及び主側ＭＰＵ２２２を動作停止状態とするための動作の一部を実行するための処理が主側ＭＰＵ２２２において実行される構成としてもよい。
【２７７５】
（１２０）上記第１８～第２３の実施形態では、Ｒレジスタ２６８から取得した数値情報を乱数として使用して普図当否判定処理を実行する構成としたが、これに限定されることはなく、Ｒレジスタ２６８がＤＲＡＭのリフレッシュタイミングを特定するために利用される構成としてもよい。具体的には、主側ＲＡＭ２２４又は主側ＭＰＵ２２２のレジスタとして、定期的にリフレッシュが必要なＤＲＡＭが使用されている。Ｒレジスタ２６８の値は、主側ＲＯＭ２２３に記憶されている命令を実行するために主側ＣＰＵ２５１にて命令の読み出しが行われる度に１加算される態様で更新される。Ｒレジスタ２６８の最大値は「２５５」であり、Ｒレジスタ２６８に最大値が格納されている状態で当該Ｒレジスタ２６８の更新が行われた場合、Ｒレジスタ２６８の値は「０」となる。本構成では、Ｒレジスタ２６８の値が「０」となったことを契機としてＤＲＡＭのリフレッシュが行われる。これにより、ＤＲＡＭに書き込まれている情報の記憶保持を適切に行うことができる。
【２７７６】
（１２１）上記第１８～第２３の実施形態において、Ｒレジスタ２６８にて更新されている数値情報を利用して、複数の演出内容の中から実行対象となる演出内容を決定する抽選が行われる構成としてもよい。具体的には、第１作動口１９３又は第２作動口１９４への入賞が発生したことに基づいて保留情報が取得される場合に当たり期待演出を実行する。当該当たり期待演出として、大当たり結果となる可能性が高いことを報知する第１当たり期待演出と、大当たり結果となる可能性が低いことを報知する第２当たり期待演出とが存在している。主側ＭＰＵ２２２では、これら２つの当たり期待演出のうち実行対象となる当たり期待演出を特定するための当たり期待演出抽選処理が実行される。当たり期待演出抽選処理では、作動口１９３，１９４への入賞が発生したことに基づいてＲレジスタ２６８から数値情報が取得される。また、当該入賞の発生に基づいて取得された保留情報が大当たり結果に対応している場合には第１当たり期待演出の当選確率が相対的に高く設定されている第１演出抽選テーブルが読み出されるとともに、当該入賞の発生に基づいて取得された保留情報が大当たり結果に対応していない場合には第１当たり期待演出の当選確率が相対的に低く設定されている第２演出抽選テーブルが読み出される。そして、Ｒレジスタ２６８から取得された数値情報を読み出された演出抽選テーブルに設定されている情報と照合することにより、実行対象となる当たり期待演出が特定される。これにより、当たり期待演出抽選処理に使用される乱数を更新するためのエリアが主側ＲＡＭ２２４に設けられている構成と比較して、当たり期待演出抽選処理を実行するための構成を簡素化することができる。なお、当たり期待演出抽選処理が特定制御の処理において実行される構成としてもよく、非特定制御の処理において実行される構成としてもよい。

【２７７７】
（１２２）上記第１９の実施形態では、パチンコ機１６０において実行される当否判定用処理において、汎用レジスタのデータと、当該汎用レジスタに対応する補助レジスタのデータとを交換する交換命令（具体的には「ＥＸＸ」という命令、「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令）が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、スロットマシンにおいて当選役の抽選を行うための役抽選処理において、当該交換命令が実行される構成としてもよい。これにより、ＲＡＭにおいて役抽選処理を実行するために必要となる記憶エリアのデータ容量を低減することが可能となる。
【２７７８】
（１２３）上記第１８～第２３の実施形態では、「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令が実行されることによりＡＦレジスタ２７１というペアレジスタのデータと、当該ペアレジスタに対応する補助レジスタのデータとが交換される構成としたが、これに限定されることはなく、レジスタ単位でデータの交換が可能な構成としてもよい。具体的には、「ＥＸ Ａ，Ａ´」という命令が実行されることによりＡレジスタ２７１ａのデータとＡ´レジスタ２９１ａのデータとが交換されるとともに、「ＥＸ　Ｆ，Ｆ´」という命令が実行されることによりＦレジスタ２７１ｂのデータとＦ´レジスタ２９１ｂのデータとが交換される構成としてもよい。
【２７７９】
（１２４）上記第１８～第２３の実施形態では、「ＥＸＸ」という命令が実行されることにより複数の汎用レジスタのデータと、当該汎用レジスタに対応する補助レジスタのデータとが交換される構成としたが、これに限定されることはなく、ペアレジスタ単位でデータの交換が可能な構成としてもよく、レジスタ単位でデータの交換が可能な構成としてもよい。具体的には、「ＥＸ　ＢＣ，ＢＣ´」という命令が実行されることにより、ＢＣレジスタ２７２のデータとＢＣ´レジスタ２９２のデータとが交換される構成としてもよい。ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４についても同様である。また、「ＥＸ Ｂ，Ｂ´」という命令が実行されることにより、Ｂレジスタ２７２ａのデータとＢ´レジスタ２９２ａのデータとが交換される構成としてもよい。Ｃレジスタ２７２ｂ、Ｄレジスタ２７３ａ、Ｅレジスタ２７３ｂ、Ｈレジスタ２７４ａ及びＬレジスタ２７４ｂについても同様である。
【２７８０】
（１２５）上記第１８～第２３の実施形態において、第１レジスタ群２６５に含まれているレジスタを対象とする命令と、第２レジスタ群２６６に含まれているレジスタを対象とする命令とが相違している構成としてもよい。
【２７８１】
（１２６）上記第１８～第２３の実施形態において、Ｖレジスタ２７８に設定用レジスタ群２５６又は監視制御用レジスタ群２５７に含まれているレジスタに対応するアドレスの上位１バイト（「ＡＡＨ」又は「ＡＢＨ」）が設定される構成に代えて、上位４ビット（例えば「ＡＨ」）が設定される構成としてもよく、上位１２ビット（例えば「ＡＡ０Ｈ」）が設定される構成としてもよい。
【２７８２】
（１２７）上記第１８～第２３の実施形態において、非特定制御の処理が実行される状況においてもタイマ割込み処理が起動され得る構成であり、非特定制御の処理が実行されている状況においてタイマ割込み処理が起動される場合においてもＩレジスタ２６７に格納されている上位１バイトのデータを利用してスタートアドレスポインタ（２バイト）が出力される構成としてもよい。
【２７８３】
（１２８）上記第１８～第２３の実施形態において、割込み周期計測レジスタにおけるタイムアウトの発生以外の割込み要因として、主側ＣＰＵ２５１の入力端子に入力されている割込み信号の立ち上がり又は立ち下がりが検出されたことに基づいて発生する割込み要因が設けられている構成としてもよい。

【２７８４】
（１２９）上記第１８～第２３の実施形態において、主側ＭＰＵ２２２にて、発生した割込み要因に対応する割込み処理のプログラムの開始アドレスを特定する処理が実行される構成であって、主側ＭＰＵ２２２がＩレジスタ２６７に格納されているデータを利用して割込み要因に対応する割込み処理のプログラムの開始アドレスを特定する構成としてもよい。
【２７８５】
（１３０）上記第１８～第２３の実施形態において、割込みベクタ回路２５８ｃが揮発性の記憶回路である構成としてもよい。具体的には、割込みベクタ回路２５８ｃは、１ビットの情報を記憶するフリップフロップを８個備えている。主側ＲＯＭ２２３にはタイマ割込み処理（図１６７）のスタートアドレスポインタにおける下位８ビットのデータが記憶されている。当該下位８ビットのデータは、メイン処理（図１６１）においてタイマ割込み処理の実行が許可されるタイミングよりも前のタイミングで、割込みベクタ回路２５８ｃに設定される。これにより、タイマ割込み処理（図１６７）が開始される場合、割込みベクタ回路２５８ｃからタイマ割込み処理（図１６７）のスタートアドレスポインタにおける下位８ビットのデータを主側ＭＰＵ２２２が取得可能となる。
【２７８６】
（１３１）上記第１８～第２３の実施形態では、タイマ割込み要求回路３１８がＡＮＤ回路である構成としたが、これに限定されることはなく、タイマ割込み要求回路３１８が他の論路回路（例えばＡＮＤ回路の等価回路）である構成としてもよい。また、タイマ割込み要求回路３１８に代えてＣＰＵを有する制御装置が設けられている構成としてもよい。当該制御装置は、割込み要求レジスタ２５８ａにおける第０ビット及び割込み制御レジスタ２５８ｂにおける第０ビットの少なくとも一方が「０」の場合には割込み入力端子３１９に対して出力している割込み要求信号をＬＯＷレベルとするとともに、割込み要求レジスタ２５８ａにおける第０ビット及び割込み制御レジスタ２５８ｂにおける第０ビットの双方が「１」の場合には割込み入力端子３１９に対して出力している割込み要求信号をＨＩレベルとする。当該構成においても、割込み要求レジスタ２５８ａにおける第０ビット及び割込み制御レジスタ２５８ｂにおける第０ビットの値に基づいて割込み要求信号の制御を行うことができる。
【２７８７】
（１３２）上記第１８～第２３の実施形態において、割込み開始処理（図１６６（ｄ））にて割込み受付信号の立ち上げ処理（ステップＳ９１０１）を実行した後、所定時間（例えば５０マイクロ秒）の経過後に内部バスＮＢに出力されている８ビットのデータを主側ＭＰＵ２２２が取得する処理構成としてもよい。割込み受付信号の立ち上げ処理が実行された場合、当該所定時間以内に割込みベクタ回路２５８ｃから内部バスＮＢに対してタイマ割込み処理（図１６７）のスタートアドレスポインタにおける下位８ビットのデータが出力されている状態となる。これにより、割込み受付信号の立ち上げ処理から所定時間の経過後に主側ＭＰＵ２２２が内部バスＮＢから取得するデータがタイマ割込み処理（図１６７）のスタートアドレスポインタにおける下位８ビットのデータとなるようにすることができる。
【２７８８】
（１３３）上記第１８～第２３の実施形態において、命令の読み出しが行われる度にＲレジスタ２６８に格納されている数値情報の更新が行われる構成に代えて、命令が実行される度にＲレジスタ２６８に格納されている数値情報の更新が行われる構成としてもよく、所定の命令（例えば演算命令又は転送命令）の読み出しが行われる度にＲレジスタ２６８に格納されている数値情報の更新が行われる構成としてもよく、所定の命令（例えば演算命令又は転送命令）が実行される度にＲレジスタ２６８に格納されている数値情報の更新が行われる構成としてもよい。
【２７８９】
（１３４）上記第１８～第２３の実施形態において、非特定制御の処理において、Ｒレ

ジスタ２６８から取得した数値情報を抽選用乱数として使用して抽選処理が行われる構成としてもよい。

【２７９０】

（１３５）上記第１８～第２３の実施形態において、Ｒレジスタ２６８から取得した数値情報を抽選用乱数として使用して大当たり結果の当否判定処理及び時短結果の当否判定処理が行われる構成としてもよく、大当たり結果の振分判定処理及び時短結果の振分判定処理が行われる構成としてもよい。

【２７９１】

（１３６）上記第１８～第２３の実施形態において、第１レジスタ群２６５において補助レジスタ（例えばＡＦ´レジスタ２９１）が設けられている主レジスタ（例えばＡＦレジスタ２７１）のデータを特定制御用のスタックエリア２８２に退避させる命令（例えば転送命令）が実行される構成としてもよく、第２レジスタ群２６６において補助レジスタ（例えばＡＦ´レジスタ３１１）が設けられている主レジスタ（例えばＡＦレジスタ３０１）のデータを非特定制御用のスタックエリア２８４に退避させる命令（例えば転送命令）が実行される構成としてもよい。

【２７９２】

（１３７）上記第１８～第２３の実施形態において、非特定制御の処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出すための命令として、使用対象のレジスタ群２６５，２６６の切り替えが行われないコール命令が存在している構成としてもよい。

【２７９３】

（１３８）上記第１８～第２３の実施形態において、非特定制御の処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出すための命令として、タイマ割込み処理の実行の禁止設定が行われないコール命令が存在している構成としてもよい。

【２７９４】

（１３９）上記第１８～第２３の実施形態において、ＢＣレジスタ２７２のデータ、ＤＥレジスタ２７３のデータ及びＨＬレジスタ２７４のデータのいずれかをＢＣ´レジスタ２９２に退避可能である構成としてもよく、ＢＣレジスタ２７２のデータ、ＤＥレジスタ２７３のデータ及びＨＬレジスタ２７４のデータのいずれかをＤＥ´レジスタ２９３に退避可能である構成としてもよく、ＢＣレジスタ２７２のデータ、ＤＥレジスタ２７３のデータ及びＨＬレジスタ２７４のデータのいずれかをＨＬ´レジスタ２９４に退避可能である構成としてもよい。

【２７９５】

（１４０）上記第１８～第２３の実施形態において、ＢＣ´レジスタ２９２のデータをＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４のいずれかに読み出し可能である構成としてもよく、ＤＥ´レジスタ２９３のデータをＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４のいずれかに読み出し可能である構成としてもよく、ＨＬ´レジスタ２９４のデータをＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４のいずれかに読み出し可能である構成としてもよい。

【２７９６】

（１４１）上記第１８～第２３の実施形態において、主レジスタ（第１レジスタ群２６５におけるＡレジスタ２７１ａ、Ｆレジスタ２７１ｂ、Ｂレジスタ２７２ａ、Ｃレジスタ２７２ｂ、Ｄレジスタ２７３ａ、Ｅレジスタ２７３ｂ、Ｈレジスタ２７４ａ、Ｌレジスタ２７４ｂ、ＩＸレジスタ２７５、ＩＹレジスタ２７６又はＫレジスタ２７７、第２レジスタ群２６６におけるＡレジスタ３０１ａ、Ｆレジスタ３０１ｂ、Ｂレジスタ３０２ａ、Ｃレジスタ３０２ｂ、Ｄレジスタ３０３ａ、Ｅレジスタ３０３ｂ、Ｈレジスタ３０４ａ、Ｌレジスタ３０４ｂ、ＩＸレジスタ３０５、ＩＹレジスタ３０６又はＫレジスタ３０７）のデータを当該主レジスタに対応する補助レジスタに退避させる退避命令が存在している構成としてもよく、補助レジスタのデータを当該補助レジスタに対応する主レジスタに復帰させる復帰命令が存在している構成としてもよい。

【２７９７】

（１４２）上記第１８～第２３の実施形態において、特定制御の処理が実行されている状況において、ＩＸレジスタ２７５のデータ及びＩＹレジスタ２７６のデータと、補助レジスタのデータとを一命令で交換する交換命令であるとともに、非特定制御の処理が実行されている状況において、ＩＸレジスタ３０５のデータ及びＩＹレジスタ３０６のデータと、補助レジスタのデータとを一命令で交換する交換命令である命令が存在している構成としてもよい。

【２７９８】

（１４３）上記第１８～第２３の実施形態において、Ｖレジスタ２７８に格納されている上位１バイトのデータを利用して主側ＲＯＭ２２３又は主側ＲＡＭ２２４におけるエリアのアドレス指定が行われる構成としてもよい。

【２７９９】

（１４４）上記第１８～第２３の実施形態において、第１レジスタ群２６５に対して１つのフラグレジスタが設けられているとともに第２レジスタ群２６６に対して１つのフラグレジスタが設けられている構成としてもよく、主側ＣＰＵ２５１に対して１つのフラグレジスタが設けられている構成としてもよい。

【２８００】

（１４５）上記第１８～第２３の実施形態において、交換命令（具体的には「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」、「ＥＸＸ」、「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」、「ＥＸ　ＩＹ，ＩＹ´」又は「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」）の実行によりフラグレジスタのデータが変化する構成としてもよい。具体的には、「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」、「ＥＸ　ＩＸ，ＩＸ´」、「ＥＸ　ＩＹ，ＩＹ´」又は「ＥＸ　Ｋ，Ｋ´」という交換命令により補助レジスタから主レジスタに読み出されたデータの値が「０」である場合にＦレジスタ２７１ｂ，３０１ｂのゼロフラグに「１」がセットされている状態となる。また、「ＥＸＸ」という交換命令により補助レジスタから主レジスタに読み出された全てのデータの値が「０」である場合にＦレジスタ２７１ｂ，３０１ｂのゼロフラグに「１」がセットされている状態となる。なお、「ＥＸＸ」という交換命令により補助レジスタから主レジスタに読み出されたデータの少なくとも一部の値が「０」である場合にＦレジスタ２７１ｂ，３０１ｂのゼロフラグに「１」がセットされている状態となる構成としてもよい。

【２８０１】

（１４６）上記第１８～第２３の実施形態において、使用レジスタ群切替回路２５２に代えて、主側ＣＰＵ２５１に使用レジスタ群フラグが設けられている構成としてもよい。使用レジスタ群フラグは、第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６のうち使用対象となるレジスタ群を特定するための情報が設定される１ビットの記憶領域である。使用レジスタ群フラグの値が「０」である状態は、第１レジスタ群２６５が使用対象であり第２レジスタ群２６６が使用対象ではない状態に対応しているとともに、使用レジスタ群フラグの値が「１」である状態は、第２レジスタ群２６６が使用対象であり第１レジスタ群２６５が使用対象ではない状態に対応している。主側ＣＰＵ２５１への動作電力の供給が開始された場合には、使用レジスタ群フラグの値が「０」である状態、すなわち第１レジスタ群２６５が使用対象である状態となる。ＣＡＬＬＡ命令が実行されることにより、使用レジスタ群フラグに「１」がセットされて、使用対象のレジスタ群が第１レジスタ群２６５から第２レジスタ群２６６に切り替えられる。また、ＲＥＴＡ命令が実行されることにより、使用レジスタ群フラグが「０」クリアされて、使用対象のレジスタ群が第２レジスタ群２６６から第１レジスタ群２６５に切り替えられる。このように、使用レジスタ群フラグの状態に基づいて、第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６のうち使用対象となるレジスタ群が特定される構成とすることにより、第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６のうち一方のみが使用対象として選択されている状態となるようにすることができるとともに、第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６の両方が使用対象として選択されている状態が発生しないようにすることができる。

【２８０２】

（１４７）上記第１８～第２３の実施形態では、主側ＣＰＵ２５１に第１レジスタ群２

６５及び第２レジスタ群２６６という２つのレジスタ群が設けられている構成としてが、これに限定されることはなく、主側ＣＰＵ２５１に設けられているレジスタ群が３つ以上である構成としてもよく、主側ＣＰＵ２５１に設けられているレジスタ群が１つである構成としてもよい。

【２８０３】

（１４８）上記第１８～第２３の実施形態では、ＡＦレジスタ２７１，３０１、ＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３、ＨＬレジスタ２７４，３０４、ＩＸレジスタ２７５，３０５、ＩＹレジスタ２７６，３０６及びＫレジスタ２７７，３０７のそれぞれには対応する補助レジスタが設けられているとともに、Ｖレジスタ２７８，３０８、スタックポインタ２７９，３０９、Ｉレジスタ２６７及びＲレジスタ２６８には対応する補助レジスタが設けられていない構成としたが、これに限定されることはなく、これら全てのレジスタ（ＡＦレジスタ２７１，３０１、ＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３、ＨＬレジスタ２７４，３０４、ＩＸレジスタ２７５，３０５、ＩＹレジスタ２７６，３０６、Ｋレジスタ２７７，３０７、Ｖレジスタ２７８，３０８、スタックポインタ２７９，３０９、Ｉレジスタ２６７及びＲレジスタ２６８）のそれぞれについて、対応する補助レジスタが設けられている構成としてもよい。これにより、プログラム設計上の自由度を高めることが可能となる。

【２８０４】

（１４９）上記第１８～第２３の実施形態では、ＡＦレジスタ２７１，３０１、ＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３、ＨＬレジスタ２７４，３０４、ＩＸレジスタ２７５，３０５、ＩＹレジスタ２７６，３０６及びＫレジスタ２７７，３０７のそれぞれについて、対応する補助レジスタが設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６には補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ２９１，３１１、ＢＣ´レジスタ２９２，３１２、ＤＥ´レジスタ２９３，３１３、ＨＬ´レジスタ２９４，３１４、ＩＸ´レジスタ２９５，３１５、ＩＹ´レジスタ２９６，３１６及びＫ´レジスタ２９７，３１７）が設けられていない構成としてもよい。これにより、第１レジスタ群２６５及び第２レジスタ群２６６の構成を簡素化することが可能となる。

【２８０５】

（１５０）上記第１８～第２３の実施形態において、第１レジスタ群２６５には補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ２９１、ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３、ＨＬ´レジスタ２９４、ＩＸ´レジスタ２９５、ＩＹ´レジスタ２９６及びＫ´レジスタ２９７）が設けられている一方、第２レジスタ群２６６には補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ３１１、ＢＣ´レジスタ３１２、ＤＥ´レジスタ３１３、ＨＬ´レジスタ３１４、ＩＸ´レジスタ３１５、ＩＹ´レジスタ３１６及びＫ´レジスタ３１７）が設けられていない構成としてもよく、第１レジスタ群２６５には補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ２９１、ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３、ＨＬ´レジスタ２９４、ＩＸ´レジスタ２９５、ＩＹ´レジスタ２９６及びＫ´レジスタ２９７）が設けられていない一方、第２レジスタ群２６６には補助レジスタ（ＡＦ´レジスタ３１１、ＢＣ´レジスタ３１２、ＤＥ´レジスタ３１３、ＨＬ´レジスタ３１４、ＩＸ´レジスタ３１５、ＩＹ´レジスタ３１６及びＫ´レジスタ３１７）が設けられている構成としてもよい。

【２８０６】

（１５１）上記第１８～第２３の実施形態において、ＡＦレジスタ２７１，３０１、ＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３、ＨＬレジスタ２７４，３０４のそれぞれには対応する補助レジスタが設けられている一方、ＩＸレジスタ２７５，３０５、ＩＹレジスタ２７６，３０６及びＫレジスタ２７７，３０７には対応する補助レジスタが設けられていない構成としてもよく、ＡＦレジスタ２７１，３０１、ＢＣレジスタ２７２，３０２、ＤＥレジスタ２７３，３０３、ＨＬレジスタ２７４，３０４のそれぞれには対応する補助レジスタが設けられていない一方、ＩＸレジスタ２７５，３０５、ＩＹレジスタ２７６，３０６及びＫレジスタ２７７，３０７には対応する補助レジスタが設けら

れている構成としてもよい。
【２８０７】
（１５２）上記第１８～第２３の実施形態において、第０～第７エッジ計測レジスタにおける検出対象としてエッジの組合せが設定される構成としたが、これに限定されることはなく、検出対象としてエッジの種類が設定される構成としてもよい。具体的には、検出対象に設定可能なエッジとして、入力信号の立ち下がりというエッジと、入力信号の立ち上がりというエッジとが存在している。初期設定では、入力信号の立ち上がりというエッジに対応する情報が設定される。これにより、入力信号が立ち上がったことに基づいてエッジ計測カウンタの値が１加算されるようにすることができる。よって、第０～第７入力ポートにおいて、対応する入球部への遊技球の入球が発生したことに基づいてエッジ計測カウンタの値が１加算されるようにすることができる。
【２８０８】
（１５３）上記第１８～第２３の実施形態において、第０～第７エッジ計測最大値レジスタに２以上の値が設定されるとともに、第０～第７エッジ計測レジスタの値に基づいて対応する入球部を通過した遊技球の数が主側ＭＰＵ２２２にて把握される構成としてもよい。具体的には、初期設定では、第０～第７エッジ計測最大値レジスタに、対応するエッジ計測レジスタの最大値として「３」がセットされる。タイマ割込み処理における一の処理回（第１処理回）では第０～第２入力ポートに対応する第０～第２エッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われ、当該第１処理回の次の処理回（第２処理回）では第３～第５入力ポートに対応する第３～第５エッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われ、当該第２処理回の次の処理回（第３処理回）では第６～第８入力ポートに対応する第６～第８エッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われる。このように、タイマ割込み処理において、各エッジ計測レジスタが３処理回に１回の割合でデータの読み出し対象となる構成とすることにより、タイマ割込み処理における一の処理回においてデータの読み出し対象となるエッジ計測レジスタの数を低減して、主側ＭＰＵ２２２の処理負荷を軽減することができる。
【２８０９】
（１５４）上記第１８～第２３の実施形態において、第０～第８入力端子のそれぞれに、当該入力端子に入力される入力信号のノイズを除去するためのノイズフィルタ機能が設けられている構成としてもよい。設定用レジスタ群２５６には、第０入力端子制御レジスタ～第８入力端子制御レジスタという合計９個の入力端子制御レジスタが設けられている。第ｍ入力端子制御レジスタ（ｍは「０」～「８」のいずれか）は第ｍ入力端子と１対１で対応している。第０～第７入力端子制御レジスタは、当該第０～第７入力端子制御レジスタに対応する第０～第７入力端子におけるノイズフィルタのサンプリング間隔及び当該第０～第７入力端子において検出対象とするエッジの組合せの種類を指定する情報が設定されるレジスタである。また、第８入力端子制御レジスタは、当該第８入力端子制御レジスタに対応する第８入力端子におけるノイズフィルタのサンプリング間隔を指定する情報が設定されるレジスタである。第ｍ入力端子制御レジスタ（ｍは「０」～「８」のいずれか）の第０～第３ビットには、第ｍ入力端子におけるノイズフィルタのサンプリング間隔を約０．２５ミリ秒に設定する情報（「１」）、当該サンプリング間隔を約０．５ミリ秒に設定する情報（「２」）、当該サンプリング間隔を約１ミリ秒に設定する情報（「３」）、及び当該サンプリング間隔を約２ミリ秒に設定する情報（「４」）のいずれかが設定される。レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））では、第０～第８入力端子制御レジスタの第０～第３ビットに「２」という情報が設定される。これにより、第０～第８入力端子のそれぞれにおいて、約０．５ミリ秒周期で入力信号のサンプリングが行われることとなる。当該入力信号のサンプリングを行う動作は、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の外部に設けられた内蔵回路による動作であり、主側ＣＰＵ２５１において主側ＲＯＭ２２３に記憶されているプログラムに設定されている命令を実行する動作とは異なる動作である。ノイズフィルタ通過後の入力信号の状態がＬＯＷレベルである状況において、約０．５ミリ秒周期で行われるサンプリングにて連続してＨＩレベルが２回検出された場合

、当該ノイズフィルタ通過後の入力信号がＨＩレベルに立ち上がる。また、ノイズフィルタ通過後の入力信号の状態がＨＩレベルである状況において、約０．５ミリ秒周期で行われるサンプリングにて連続してＬＯＷレベルが２回検出された場合、当該ノイズフィルタ通過後の入力信号がＬＯＷレベルに立ち下がる。これにより、ノイズが原因となって第０～第８入力端子に入力されている入力信号の立ち上がり又は立ち下がりが誤検出されてしまう可能性を低減することができる。

【２８１０】

（１５５）上記第１８～第２３の実施形態において、設定用レジスタ群２５６及び監視制御用レジスタ群２５７に抽選用乱数を使用するためのレジスタが設けられている構成としてもよい。具体的には、監視制御用レジスタ群２５７には、抽選用乱数の更新が行われる乱数値更新レジスタが設けられている。また、設定用レジスタ群２５６には、乱数値更新レジスタにて更新される抽選用乱数の最大値が設定される乱数最大値設定レジスタと、乱数値更新レジスタにおける抽選用乱数の更新周期が設定される乱数周期設定レジスタとが設けられている。初期設定では、乱数最大値設定レジスタに最大値として「２３８」がセットされるとともに、乱数値更新レジスタに約１ミリ秒という更新周期が設定される。これにより、乱数値更新レジスタにおいて、「０」～「２３８」の数値範囲の抽選用乱数が約１ミリ秒の周期で更新されるようにすることができる。

【２８１１】

（１５６）上記第１８～第２３の実施形態において、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７０１～ステップＳ８７１３における動作電力の供給開始時の処理が終了した後に、メイン処理（図１６１）において設定用レジスタ群２５６に含まれているレジスタに設定されているデータを変更する処理が実行される構成としてもよい。具体的には、主側ＭＰＵ２２２において主側ＣＰＵ２５１の外部には乱数回路が設けられている。また、設定用レジスタ群２５６には、乱数最大値設定レジスタ、乱数更新周期設定レジスタ及び乱数更新態様設定レジスタが設けられている。乱数最大値設定レジスタは、乱数回路にて更新される乱数値の最大値を設定するためのレジスタであり、乱数更新周期設定レジスタは、乱数回路における乱数値の更新周期を設定するためのレジスタであり、乱数更新態様設定レジスタは、乱数回路における乱数値の更新態様（具体的には乱数回路における乱数値の更新が１周した後に所定期間の経過を待たずに次の１周を開始する更新態様、又は乱数回路における乱数値の更新が１周した後に所定期間の経過を待ってから次の１周を開始する更新態様）を設定するためのレジスタである。動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８７０１～ステップＳ８７１３）が実行された後に、設定用レジスタ群２５６における乱数最大値設定レジスタ、乱数更新周期設定レジスタ又は乱数更新態様設定レジスタに設定されているデータを更新する処理が実行される構成とすることにより、乱数回路において更新されている乱数値を利用して実行される抽選処理において抽選結果に偏りが生じてしまう可能性を低減することができる。

【２８１２】

（１５７）上記第１８～第２３の実施形態において、第２通常動作電力及びバックアップ電力のうち電圧の高い方の電力が主側ＲＡＭ２２４に供給される構成としてもよい。具体的には、主側電源制御部２５３には、第２通常動作電力及びバックアップ電力が供給されている。第２通常動作電力の最大電圧は＋５．０Ｖに設定されているとともに、バックアップ電力の最大電圧は＋４．４Ｖに設定されている。主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力及びバックアップ電力のうち第２通常動作電力の電圧の方がバックアップ電力の電圧よりも高い場合、主側ＲＡＭ２２４に第２通常動作電力が供給されている状態となる。また、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力及びバックアップ電力のうちバックアップ電力の電圧の方が第２通常動作電力の電圧よりも高い場合、主側ＲＡＭ２２４にバックアップ電力が供給されている状態となる。これにより、パチンコ機１６０への動作電力の供給が停止される状況において、第２通常動作電力の電圧が低下してバックアップ電力の電圧未満となった場合には主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われなくても主側ＲＡＭ２２４に供給される電力がバックアップ電力に切り替わる構

成とすることができる。
【２８１３】
（１５８）上記第１８～第２３の実施形態において、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルであることに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる構成としてもよい。
【２８１４】
（１５９）上記第１８～第２３の実施形態において、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号のＨＩレベルからＬＯＷレベルへの立ち下がり及びリセット回路２５４に入力されている第２リセット信号のＨＩレベルからＬＯＷレベルへの立ち下がりの双方が検出されたことに基づいて主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われる構成としてもよい。
【２８１５】
（１６０）上記第１８～第２３の実施形態では、停電監視基板２２５において停電信号を立ち下げが行われてからリセット用遅延期間が発生した場合、又は停電監視基板２２５において監視している第２通常動作電力の電圧が第１リセット基準電圧（具体的には４．０Ｖ）以下となった場合に停電監視基板２２５が第１リセット信号を立ち下げる構成としたが、これに限定されることはなく、停電監視基板２２５において監視している第１通常動作電力の最大電圧の未検出期間が第１基準期間（例えば６ミリ秒）以上となったことに基づいて停電監視基板２２５が停電信号を立ち下げるとともに、停電監視基板２２５において監視している第１通常動作電力の最大電圧の未検出期間が第２基準期間（例えば１２ミリ秒）以上となったこと、又は停電監視基板２２５において監視している第２通常動作電力の電圧が第１リセット基準電圧（具体的には４．０Ｖ）以下となったことに基づいて停電監視基板２２５が第１リセット信号を立ち下げる構成としてもよい。本構成においても、停電監視基板２２５において監視している第１通常動作電力の最大電圧の未検出期間が第１基準期間以上となったことに基づいて停電信号の立ち下げが行われてから、停電監視基板２２５において監視している第１通常動作電力の最大電圧の未検出期間が第２基準期間以上となったことに基づいて第１リセット信号の立ち下げが行われるまでの間に、主側ＭＰＵ２２２にて停電時処理を実行することができる。
【２８１６】
（１６１）上記第１８～第２３の実施形態において、停電監視基板２２５において監視している第２通常動作電力の電圧が４．０Ｖ（主側ＭＰＵ２２２の動作保証電圧）以下となったことに基づいて停電監視基板２２５にて第１リセット信号を立ち下げる動作が行われる構成としたが、これに限定されることはなく、停電監視基板２２５において監視している第２通常動作電力の電圧が３．６Ｖ（主側ＭＰＵ２２２の動作保証電圧よりも低い電圧）以下となったことに基づいて停電監視基板２２５にて第１リセット信号を立ち下げる動作が行われる構成としてもよい。具体的には、パチンコ機１６０への動作電力の供給が停止される状況において第２通常動作電力の電圧が低下する場合、停電監視基板２２５では監視している第２通常動作電力の電圧が３．６Ｖ以下となったことに基づいて第１リセット信号を立ち下げる動作が行われるとともに、電圧監視回路３５４では当該電圧が２．７Ｖ以下となったことに基づいて第２リセット信号を立ち下げる動作が行われる。このため、基本的には、リセット回路２５４において、第２リセット信号の立ち下がりが検出されるタイミングよりも、第１リセット信号の立ち下がりが検出されるタイミングの方が前のタイミングとなる。リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号の立ち下がりが遅延する回路異常が発生した場合には、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が主側ＣＰＵ２５１の動作電圧（＋２．１Ｖ）を下回る前に、電圧監視回路３５４において第２リセット信号を立ち下げる動作が行われる。これにより、当該回路異常が発生した場合においても、主側電源制御部２５３に供給されている第２通常動作電力の電圧が主側ＣＰＵ２５１の動作電圧（＋２．１Ｖ）を下回る前に、主側ＭＰＵ２２２のリセットを行うことができる。
【２８１７】

（１６２）上記第１８～第２３の実施形態において、受信端子３６１，３６２が汎用端子である構成としてもよい。具体的には、受信端子３６１，３６２は、非同期シリアル通信の受信端子として利用可能であるとともに、入力ポートの端子として利用可能であり、非同期シリアル通信の受信端子として使用されるように設定されている。

【２８１８】

（１６３）上記第１８～第２３の実施形態において、第１リセット信号及び第２リセット信号が入力されるリセット回路２５４が設けられている構成に代えて、第１リセット信号が入力されるリセット回路（第１リセット回路）とは別の回路として第２リセット信号が入力されるリセット回路（第２リセット回路）が設けられている構成としてもよい。

【２８１９】

（１６４）上記第１８～第２３の実施形態において、電圧監視回路３５４が主制御基板２２１及び停電監視基板２２５とは異なる基板に設けられている構成としてもよい。

【２８２０】

（１６５）上記第１８～第２３の実施形態において、電源・発射制御装置２１８から停電監視基板２２５を経由することなく主側電源制御部２５３に第２通常動作電力が供給される構成としてもよい。

【２８２１】

（１６６）上記第１８～第２３の実施形態において、停電監視基板２２５にて第１通常動作電力及び第２通常動作電力の電圧が監視されるとともに当該電圧に基づいて停電信号の制御及び第１リセット信号の制御が行われる構成に代えて、停電監視基板２２５にて第１通常動作電力及び第２通常動作電力の電力量が監視されるとともに当該電力量に基づいて停電信号の制御及び第１リセット信号の制御が行われる構成としてもよく、停電監視基板２２５にて第１通常動作電力及び第２通常動作電力の電流が監視されるとともに当該電流に基づいて停電信号の制御及び第１リセット信号の制御が行われる構成としてもよい。

【２８２２】

（１６７）上記第１８～第２３の実施形態において、電圧監視回路３５４にて第２通常動作電力の電圧が監視されるとともに当該電圧に基づいて第２リセット信号の制御が行われる構成に代えて、電圧監視回路３５４にて第２通常動作電力の電力量が監視されるとともに当該電力量に基づいて第２リセット信号の制御が行われる構成としてもよく、電圧監視回路３５４にて第２通常動作電力の電流が監視されるとともに当該電流に基づいて第２リセット信号の制御が行われる構成としてもよい。

【２８２３】

（１６８）上記第１８～第２３の実施形態において、２つの入力端子３７３ａ，３７３ｂ，３７４ａ，３７４ｂに入力されている信号の状態の組合せに対応する状態の信号出力を行う論理回路３７３，３７４を有する論理ＩＣ３７２に代えて、２つの入力端子に入力されている信号の状態の組合せに対応する状態の信号出力を行うＣＰＵを有する信号調整装置が設けられている構成としてもよい。具体的には、主側ＭＰＵ２２２から出力されるデータ（例えば遊技機情報のデータ）は信号調整装置を介して第１受信端子３６１に入力される。また、信号調整装置には、払出側ＭＰＵ２６１のリセット対応出力端子３６８から出力されるリセット対応信号が入力されている。信号調整装置のＣＰＵは、リセット対応出力端子３６８から出力されている信号がＨＩレベルに立ち上げられている状態となるまで、第１受信端子３６１へ出力しているデータ信号の状態を変化させない受信制限対応状態となる。これにより、払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた後において、リセット対応信号立ち上げ処理が実行されるまでの期間に亘って、主側ＭＰＵ２２２からデータが出力されても当該データに対応するデータが払出側受信バッファ３６３に格納されない状態とすることができる。

【２８２４】

管理ユニット１７０から出力されるデータ（例えば球貸情報）は信号調整装置を介して第２受信端子３６２に入力される。また、上述したとおり、信号調整装置には、払出側ＭＰＵ２６１のリセット対応出力端子３６８から出力されるリセット対応信号が入力されて

いる。信号調整装置のＣＰＵは、リセット対応出力端子３６８から出力されている信号がＨＩレベルに立ち上げられている状態となるまで、第２受信端子３６２へ出力しているデータ信号の状態を変化させない受信制限対応状態となる。これにより、払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた後において、リセット対応信号立ち上げ処理が実行されるまでの期間に亘って、管理ユニット１７０からデータが出力されても当該データに対応するデータが払出側受信バッファ３６３に格納されない状態とすることができる。

【２８２５】

（１６９）上記第１８～第２３の実施形態において、第１受信端子３６１において受信したデータが格納される受信バッファとは異なる受信バッファとして第２受信端子３６２において受信したデータが格納される受信バッファが設けられている構成としてもよい。

【２８２６】

（１７０）上記第１８～第２３の実施形態において、上記第１の実施形態と同様に単位時間当たりの有利度を定める設定値（「設定１」～「設定６」）が設けられており、メイン処理（図１６１）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８７０１～ステップＳ８７１３）に、設定値の更新を行うための処理が含まれている構成としてもよい。

【２８２７】

（１７１）上記第２０～第２２の実施形態では、主側リセット解除処理（図１９６）においてリセット要因レジスタの値が「０」であること（ステップＳＢ３０１：ＮＯ）を条件としてステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３０７及びステップＳＢ３０９の処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、リセット要因レジスタの値とは無関係にステップＳＢ３０２以降の処理が実行される構成としてもよい。これにより、主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われた後に主側リセット解除処理（図１９６）が実行される場合、及び主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた後に主側リセット解除処理（図１９６）が実行される場合のいずれにおいてもステップＳＢ３０２に進み、ステップＳＢ３０２以降の処理（ステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３０９の処理）が実行されるようにすることができる。よって、主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われた場合、及び主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた場合後に主側リセット解除処理（図１９６）が実行される場合のいずれにおいても、異常が発生している状態でメイン処理（図１６１）が開始されてしまうことを防止できる。

【２８２８】

（１７２）上記第２０～第２２の実施形態において、主側リセット解除処理（図１９６）ではリセットボタン３２６が押圧操作されている状態においてパチンコ機１６０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＭＰＵ２２２への動作電力の供給が開始されたことを条件としてステップＳＢ３０２に進み、ステップＳＢ３０２以降の処理（ステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３０９の処理）が実行される構成としてもよい。具体的には、主側リセット解除処理（図１９６）では、まずリセットボタン３２６が押圧操作されているか否かを判定する。そして、リセットボタン３２６が押圧操作されている場合にはステップＳＢ３０２に進み、ステップＳＢ３０２以降の処理を実行する。これにより、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ８７０９～ステップＳ８７１０）が行われる場合には、主側ＭＰＵ２２２のリセットの種類とは無関係に、ステップＳＢ３０２以降の処理が実行される構成とすることができる。一方、リセットボタン３２６が押圧操作されていない場合には、ステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３０７及びステップＳＢ３０９の処理を実行することなく、メイン処理の開始アドレスにジャンプする。これにより、遊技ホールの管理者がＲＡＭクリア処理（ステップＳ８７０９～ステップＳ８７１０）を実行させるための操作を行わない場合には、メイン処理が迅速に開始されるようにすることができる。

【２８２９】

（１７３）上記第２１～第２２の実施形態において、主側リセット解除処理（図１９６）のステップＳＢ３０３又はステップＳＢ３０７にて肯定判定が行われた場合に、実行停止処理（ステップＳＢ３０９）に加えて異常発生報知用のランプ制御が行われる構成としてもよい。異常発生報知用のランプ制御では、パチンコ機１６０の前面に設けられた異常

発生報知用のランプを点灯させるための処理が実行される。
【２８３０】
（１７４）上記第２１～第２２の実施形態において、主側リセット解除処理（図１９６）のステップＳＢ３０３又はステップＳＢ３０７にて肯定判定が行われた場合に、メイン処理（図１６１）が実行されるが、遊技が実行されない状態（遊技停止フラグに「１」がセットされている状態）となり、音光側ＭＰＵ２３３に異常発生報知用コマンドを送信する処理が実行される構成としてもよい。音光側ＭＰＵ２３３は、異常発生報知用コマンドを受信した場合、主側ＭＰＵ２２２にて異常が発生したことを報知する異常発生報知が行われるように図柄表示装置１９９、表示発光部２０４及びスピーカ部２０５を制御する。
【２８３１】
（１７５）上記第２１～第２２の実施形態において、主側リセット解除処理（図１９６）にて、異常基準量以上のデータが主側受信バッファ３８３に格納されていることに基づいて異常の発生が特定される構成に代えて、主側受信バッファ３８３に格納されているデータが存在している場合には、主側受信バッファ３８３に格納されているデータのデータ容量とは無関係に異常の発生が特定される構成としてもよい。
【２８３２】
（１７６）上記第１８～第２３の実施形態において、メイン処理（図１６１）が実行される前に、主側リセット解除処理（図１９６）において、レジスタ設定処理（図１６３（ｂ））が実行される構成としてもよい。これにより、第１レジスタ群２６５、第２レジスタ群２６６、設定用レジスタ群２５６及び監視制御用レジスタ群２５７の「０」クリア及び初期設定が行われた状態でメイン処理（図１６１）が開始されるようにすることができる。
【２８３３】
（１７７）上記第１８～第２３の実施形態において、停電監視処理（図１７０）の出力ポートクリア処理では、主側ＭＰＵ２２２における出力ポートの一部がクリアされる構成としてもよく、停電監視処理（図１７０）の出力ポートクリア処理では、監視制御用レジスタ群２５７における第１出力データレジスタ、第２出力データレジスタ及び出力先選択レジスタの「０」クリアが行われる構成としてもよい。これらの構成において、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われることにより、主側ＭＰＵ２２２における全ての出力ポートが「０」クリアされる。
【２８３４】
（１７８）上記第１８～第２３の実施形態において、停電監視処理（図１７０）の出力ポートクリア処理では、主側ＭＰＵ２２２における出力ポートを「０」クリアする処理に加えて、主側ＭＰＵ２２２における入力ポートを「０」クリアする処理が実行される構成としてもよい。
【２８３５】
（１７９）上記第１８～第２３の実施形態において、メイン処理（図１６１）のステップＳ８７０９～ステップＳ８７１０におけるＲＡＭクリア処理にて、特定制御用のワークエリア２８１の「０」クリア及び初期設定に加えて、非特定制御用のワークエリア２８３の「０」クリア及び初期設定が行われる構成としてもよい。具体的には、ＲＡＭクリア処理では、まず特定制御用の初期化処理を実行する。特定制御用の初期化処理では、特定制御用のワークエリア２８１の「０」クリア及び初期設定を行う。その後、特定制御用のスタックエリア２８２の「０」クリア及び初期設定を行う。その後、第１レジスタ群２６５の「０」クリア及び初期設定を行う。その後、ＣＡＬＬＡ命令により非特定制御用の初期化処理を実行する。非特定制御用の初期化処理では、まず非特定制御用のワークエリア２８３の「０」クリア及び初期設定を行う。これにより、ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、役比を算出するための情報が消去されるようにすることができる。その後、非特定制御用のスタックエリア２８４の「０」クリア及び初期設定を行う。その後、第２レジスタ群２６６の「０」クリア及び初期設定を行う。その後、ＲＥＴＡ命令により特定制御の処理に復帰する。なお、ＲＡＭクリア処理において、非特定制御用の初期化処理が行わ

れた後に、特定制御用の初期化処理が行われる構成としてもよい。

【２８３６】

（１８０）上記第１８～第２３の実施形態では、タイマ割込み処理の起動が禁止されている状態で非特定制御の処理が実行され、非特定制御の処理が実行されている状況においてはタイマ割込み処理が起動されない構成としたが、これに限定されることはなく、非特定制御の処理が実行されている状況においてもタイマ割込み処理が起動され得る構成としてもよい。具体的には、主側ＭＰＵ２２２は、非特定制御の処理において、タイマ割込み処理の起動を許可する割込み許可設定を行うことにより、非特定制御の処理が実行されている状況においてタイマ割込み処理が起動されるようにすることができる。また、主側ＭＰＵ２２２は、非特定制御の処理が実行されている状況において割込み許可設定を行った後に、タイマ割込み処理の起動を禁止する割込み禁止設定を行うことによりタイマ割込み処理の起動が禁止されている状態とすることができる。

【２８３７】

（１８１）上記第１８～第２３の実施形態では、遊技球の貸し出しを受けるために操作される球貸ボタン１７３と、遊技球の貸し出しを受けるために操作される球貸ボタン１７３と、記憶媒体Ｍを媒体挿入排出口１７２から排出させるために操作される媒体返却ボタン１７４と媒体挿入排出口１７２に挿入されている記憶媒体Ｍに記憶されている残金情報の表示が行われる残金表示部１７５とが管理ユニット１７０に設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、これらの球貸ボタン１７３、媒体返却ボタン１７４及び残金表示部１７５がパチンコ機１６０に設けられている構成としてもよい。具体的には、球貸ボタン１７３、媒体返却ボタン１７４及び残金表示部１７５は、パチンコ機１６０の上側膨出部２０６（図１５３）の上側平面において上皿２０６ａ（図１５３）の右側に設けられている。

【２８３８】

（１８２）上記第１８～第２３の実施形態において、合計獲得数カウンタ３４７にて計測されている所定差球数が終了基準個数以上（具体的には１９０００個以上）となったことに基づいて遊技不可状態となる構成に代えて、パチンコ機１６０への動作電力の供給開始後における合計払出数が終了基準数以上（具体的には１９０００個以上）となったことに基づいて遊技不可状態となる構成としてもよい。具体的には、非特定制御用のワークエリア２８３には、合計払出数カウンタが設けられている。合計払出数カウンタの値は、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された場合に「０」クリアされる。第２管理用処理（図１７７）では、遊技球の払い出しが行われた場合、当該遊技球の払出数を合計払出数カウンタの値に加算する処理が実行されるとともに、当該加算後の合計払出数カウンタの値が終了基準数以上（具体的には１９０００個以上）となったことに基づいて遊技不可フラグ３５１に「１」をセットする処理が実行される。パチンコ機１６０への動作電力の供給開始後における合計払出数が終了基準数以上となったことに基づいて遊技不可状態とするための処理が非特定制御用の処理として実行される構成であることにより、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのデータ容量が増加してしまうことを抑制しながら、当該合計払出数が終了基準数以上となったことに基づいて遊技不可状態となる構成とすることができる。

【２８３９】

（１８３）上記第１８～第２３の実施形態では、遊技不可フラグ３５１に「１」がセットされた場合、タイマ割込み処理（図１６７）において非特定制御の処理が実行されている状況で無限ループとなる構成としたが、これに限定されることはなく、メイン処理（図１６１）の残余処理において非特定制御の処理が実行されている状況で無限ループとなる構成としてもよく、メイン処理（図１６１）の残余処理において特定制御の処理が実行されている状況で無限ループとなる構成としてもよく、タイマ割込み処理（図１６７）において特定制御の処理が実行されている状況で無限ループとなる構成としてもよい。

【２８４０】

（１８４）上記第１８～第２３の実施形態において、遊技球の上皿２０６ａ又は下皿２

０７ａへの払い出しが行われる構成に代えて、遊技球の払出数情報が記録される構成としてもよい。具体的には、払出数情報は、管理ユニット１７０に挿入されている記憶媒体Ｍに記憶される。賞球数が設定されている入球部への入球が発生した場合、当該賞球数が記憶媒体Ｍに記憶されている払出数情報の値に加算される。これにより、上皿２０６ａ又は下皿２０７ａに払い出された遊技球を計測するための構成を不要として、パチンコ機１６０の構成を簡素化することができる。また、遊技球はパチンコ機１６０に封入されており、パチンコ機１６０の内部で循環する。管理ユニット１７０に設けられた球貸ボタン１７３の操作が行われたことに基づいて、遊技球発射機構１８７から発射可能な遊技球の貸し出しが行われる。入球部に入球した遊技球は、遊技盤１８４の背面から遊技球発射機構１８７に誘導される。これにより、不正に持ち込まれた遊技球が使用されてしまう可能性を低減することができる。本構成においても、非特定制御用のワークエリア２８３に設けられた合計獲得数カウンタ３４７にて計測されている所定差球数が終了基準個数である１９０００個以上となった場合、遊技を行うことができない遊技不可状態となる。所定差球数を管理する処理、及び当該所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技が行われない状態とするための処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。これにより、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのデータ容量が増加してしまうことを抑制しながら、所定差球数を管理する処理、及び当該所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技が行われない状態とするための処理を実行可能とすることができる。

【２８４１】

（１８５）上記第２０～第２２の実施形態では、主側リセット解除処理（図１９１（ｃ））において、解除待機期間の終了時に主側受信バッファ３８３に格納されているデータのデータ容量が異常基準量以上となっていることを条件として実行停止処理（ステップＳＢ３０９）が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、主側リセット解除処理（図１９１（ｃ））においてステップＳＢ３０４～ステップＳＢ３０７の処理が実行されない構成としてもよい。具体的には、主側リセット解除処理では、まず監視制御用レジスタ群２５７におけるリセット要因レジスタの値が「１」又は「２」であるか否かを判定する。リセット要因レジスタの値が「０」である場合、すなわち主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われた場合には、状態確認処理を実行する。状態確認処理では、主側ＲＯＭ２２３に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び主側ＭＰＵ２２２に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理を行う。状態確認処理において異常の発生が特定されなかった場合には、メイン処理（図１６１）の開始アドレスにジャンプする。これにより、主側ＭＰＵ２２２においてメイン処理が開始される。一方、状態確認処理にて異常の発生が検出された場合には、メイン処理（図１６１）の開始アドレスにジャンプすることなく、実行停止処理を実行する。実行停止処理では、主側ＭＰＵ２２２の動作を停止させるための処理を実行する。これにより、主側ＭＰＵ２２２のリセット解除時に異常が検出された場合には、当該異常が発生している状態が解消されることなくメイン処理（図１６１）が実行されてしまうことを防止できる。また、リセット要因レジスタの値が「１」又は「２」である場合、すなわち主側ＭＰＵ２２２において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマ３８２のタイムアウトが発生したことに基づいて主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた場合には、状態確認処理を実行することなく、メイン処理（図１６１）の開始アドレスにジャンプする。これにより、主側ＭＰＵ２２２においてメイン処理が開始される。

【２８４２】

このように、主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われた場合には、状態確認処理が実行され、当該状態確認処理において異常が検出されないことを条件としてメイン処理が開始される構成とすることにより、異常が発生している状態でメイン処理が開始されてしまうことを防止できる。また、主側ＭＰＵ２２２において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマ３８２のタイムアウトが発生したことに基づいて主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた場合には、状態確認処理が実行されることなくメイン処

理が開始される構成とすることにより、一部リセットが行われた後において迅速にメイン処理が開始されるようにすることができる。

【２８４３】

（１８６）上記第２０～第２２の実施形態において、遊技球がパチンコ機１６０の内部に封入されており、パチンコ機１６０の内部において遊技球を循環させて使用する構成としてもよい。具体的には、遊技球の払い出しに代えて、記憶媒体Ｍに記憶されている付与数情報の値が加算される。主側ＭＰＵ２２２は、払出側ＭＰＵ２６１に賞球コマンドを送信した後、払出側ＭＰＵ２６１から非同期シリアル通信で、賞球応答コマンドを受信する。このように、主側ＭＰＵ２２２が払出側ＭＰＵ２６１から非同期シリアル通信で受信するデータが存在している構成である。当該構成において、主側ＭＰＵ２２２において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマのタイムアウトが発生したことに基づいて主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた場合には、主側リセット解除処理（図１９６）のステップＳＢ３０１にて肯定判定が行われて、ステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３０７及びステップＳＢ３０９の処理が実行されることなく、メイン処理（図１６１）が開始される構成とすることにより、主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた後、迅速に、メイン処理（図１６１）及びタイマ割込み処理（図１６７）が実行される状態となるようにすることができる。これにより、主側ＭＰＵ２２２において払出側ＭＰＵ２６１から送信されたデータの受信に失敗してしまう可能性を低減することができる。

【２８４４】

（１８７）上記第２０～第２２の実施形態の構成をスロットマシンに適用してもよい。具体的には、遊技媒体の付与対象の役への入賞が成立した場合、記憶媒体Ｍに記憶されている付与数情報の値が加算される。スロットマシンの主側ＭＰＵは、価値数側ＭＰＵに媒体付与コマンドを送信した後、価値数側ＭＰＵから非同期シリアル通信で、媒体付与応答コマンドを受信する。このように、主側ＭＰＵが価値数側ＭＰＵから非同期シリアル通信で受信するデータが存在している構成である。当該構成において、主側ＭＰＵにおいて指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマのタイムアウトが発生したことに基づいて主側ＭＰＵの一部リセットが行われた場合には、主側リセット解除処理（図１９６）のステップＳＢ３０１にて肯定判定が行われて、ステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３０７及びステップＳＢ３０９の処理が実行されることなく、メイン処理が開始される構成とすることにより、主側ＭＰＵの一部リセットが行われた後、迅速に、メイン処理及びタイマ割込み処理が実行される状態となるようにすることができる。これにより、主側ＭＰＵにおいて価値数側ＭＰＵから送信されたデータの受信に失敗してしまう可能性を低減することができる。

【２８４５】

（１８８）上記第２０の実施形態において、音光側ＭＰＵ２３３及び払出側ＭＰＵ２６１において処理の実行が開始される前の状況において、主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われる構成としたが、これに限定されることはなく、音光側ＭＰＵ２３３及び払出側ＭＰＵ２６１の少なくとも一方において初期設定を行うための処理が実行されている状況において、主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われる構成としてもよい。

【２８４６】

（１８９）上記第１８～第２３の実施形態において、払出側ＭＰＵ２６１の外部からリセット対応信号が供給される構成としてもよい。具体的には、払出側停電監視基板３６６から第１論理回路３７３の第２２入力端子３７３ｂ及び第２論理回路３７４の第３２入力端子３７４ｂにリセット対応信号が出力されている。払出側停電監視基板３６６は、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された後、所定の期間（例えば払出側リセット信号の立ち上げが行われてから１秒が経過するまでの期間）に亘ってリセット対応信号がＬＯＷレベルになるようにするとともに、当該所定の期間の経過後にリセット対応信号をＨＩレベルに立ち上げる。これにより、パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された後、所定の期間に亘って、主側ＭＰＵ２２２又は管理ユニット１７０からデータが出力されても当該データに対応するデータが払出側受信バッファ３６３に格納されない状態とす

ることができる。
【２８４７】
（１９０）上記第１８～第２３の実施形態において、払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた場合には払出側受信バッファ３６３のデータがクリアされ、払出側リセット解除処理（図１８７）のステップＳＡ７０６又は払出側リセット解除処理（図２０１）のステップＳＢ４０７において払出側受信バッファ３６３に１バイト以上のデータが格納されている場合には、払出側メイン処理にジャンプすることなく、払出側実行停止処理が実行される構成としてもよい。これにより、払出側受信バッファ３６３に異常なデータが格納されている異常状態が発生した場合に当該異常状態が解消されていない状態で払出側メイン処理が開始されてしまうことを防止できる。
【２８４８】
（１９１）上記第２０～第２２の実施形態において、主側ＭＰＵ２２２のリセットが行われた場合には主側受信バッファ３８３のデータがクリアされ、主側リセット解除処理（図１９６）のステップＳＢ３０７において主側受信バッファ３８３に１バイト以上のデータが格納されている場合には、メイン処理にジャンプすることなく、実行停止処理が実行される構成としてもよい。これにより、主側受信バッファ３８３に異常なデータが格納されている異常状態が発生した場合に当該異常状態が解消されていない状態でメイン処理が開始されてしまうことを防止できる。
【２８４９】
（１９２）上記第１８～第２３の実施形態において、払出側ＭＰＵ２６１の第１受信端子３６１と主側ＭＰＵ２２２との間に受信制限回路３７１が設けられている構成に加えて又は代えて、音光側ＭＰＵ２３３に設けられた音光側受信端子と主側ＭＰＵ２２２との間に受信制限回路が設けられている構成としてもよい。具体的には、音声発光制御基板２３２には音光側受信バッファが設けられている。音光側受信バッファには、音光側受信端子にて受信したデータが格納される。音光側ＭＰＵ２３３は、音光側リセット対応出力端子を備えている。音光側リセット対応出力端子からは音光側リセット対応信号が出力される。音光側ＭＰＵ２３３のリセットが行われた場合、音光側ＭＰＵ２３３のリセットが解除された後において音光側リセット対応信号の立ち上げ処理が実行されるまで、音光側リセット対応出力端子から出力される音光側リセット信号はＬＯＷレベルとなる。音光側受信端子と主側ＭＰＵ２２２との間に受信制限回路が設けられている構成であることにより、音光側ＭＰＵ２３３のリセットが解除された後において音光側リセット対応信号の立ち上げ処理が実行されるまでの間に亘って、主側ＭＰＵ２２２から正常に送信されたデータが音光側受信バッファに格納されたことが原因となって音光側ＭＰＵ２３３の動作が停止している状態となってしまうことを防止できる。
【２８５０】
（１９３）上記第１８～第２３の実施形態において払出制御基板２５９に設けられている第１受信端子３６１、払出側受信バッファ３６３、第１受信対応端子３６４、第２受信対応端子３６５、リセット対応出力端子３６８及び受信制限回路３７１と同様の構成が主制御基板２２１に設けられている構成としてもよい。具体的には、上記第２０の実施形態と同様に、主制御基板２２１において主側ＭＰＵ２２２には主側受信バッファ３８３が設けられている。また、主側ＭＰＵ２２２には、主側第１受信端子及び主側リセット対応出力端子が設けられている。さらにまた、主制御基板２２１には、主側第１受信対応端子及び主側受信制限回路が設けられている。主側第１受信端子は、受信制限回路及び主側第１受信対応端子を介して払出側ＭＰＵ２６１と電気的に接続されている。主側受信バッファ３８３には、主側第１受信端子に入力されている信号の状態変化に対応する情報が格納される。主側受信バッファ３８３に格納される情報は、非同期シリアル通信で払出側ＭＰＵ２６１から送信される賞球応答という電文である。主側受信制限回路には、主側第１受信対応端子を介して払出側ＭＰＵ２６１から受信するデータ信号、及び主側リセット対応出力端子から出力される主側リセット対応信号が入力される。また、主側受信制限回路に入力されている２つの信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルである場合には当該主側受信制

限回路から主側第１受信端子に対して出力されている信号がＬＯＷレベルとなるとともに、主側受信制限回路に入力されている２つの信号の双方がＨＩレベルである場合には当該主側受信制限回路から主側第１受信端子に対して出力されている信号がＨＩレベルとなる。主側リセット解除処理（図１９６）では、ステップＳＢ３０１にて肯定判定を行った場合、又はステップＳＢ３０７にて否定判定を行った場合に、主側リセット対応信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに立ち上げる主側リセット対応信号立ち上げ処理を実行し、当該主側リセット対応信号立ち上げ処理の実行後にステップＳＢ３０８にてメイン処理を開始する。これにより、主側ＭＰＵ２２２の一部リセット又は主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われた後において主側リセット対応信号立ち上げ処理が実行されるまでの期間に亘って、払出側ＭＰＵ２６１からデータが出力されても当該データに対応するデータが主側受信バッファ３８３に格納されない状態とすることができる。

【２８５１】

（１９４）上記第１８～第２３の実施形態において、主制御装置２１１から出力されるコマンドに基づいて、音声発光制御装置２３１により表示制御装置２４１が制御される構成に代えて、主制御装置２１１から出力されるコマンドに基づいて、表示制御装置２４１が音声発光制御装置２３１を制御する構成としてもよい。また、音声発光制御装置２３１と表示制御装置２４１とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置が一の制御装置として設けられた構成としてもよく、それら両制御装置のうち一方の機能が主制御装置２１１に集約されていてもよく、それら両制御装置の両機能が主制御装置２１１に集約されていてもよい。また、主制御装置２１１から音声発光制御装置２３１に出力されるコマンドの構成や、音声発光制御装置２３１から表示制御装置２４１に出力されるコマンドの構成も任意である。

【２８５２】

（１９５）上記第１８～第２３の実施形態において、遊技回用の演出が実行される装置は、図柄表示装置１９９に限定されることはなく、可動式に設けられた装飾部材が動作することで遊技回用の演出が実行される構成としてもよく、所定の発光部を点灯させることで遊技回用の演出が実行される構成としてもよく、上記各態様の全部又は一部の組合せによって遊技回用の演出が実行される構成としてもよい。

【２８５３】

（１９６）上記第１８～第２３の実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【２８５４】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【２８５５】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【２８５６】

（１９７）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。

【２８５７】

（１９８）主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される情報の種類は上記各実施形態におけるものに限定されることはなく、例えば遊技媒体の付与に対応する入賞が成立した場合、その入賞により付与される遊技媒体の数の情報が主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される構成としてもよい。この場合、入賞により付与される遊技媒体の数の情報を画像表示装置６３などにおいて報知することが可能となる。また、全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止していない状況であっても一部のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止される場合又は停止された場合に、それに対応する情報が主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される構成としてもよい。この場合、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転状況に対応する演出を画像表示装置６３などにおいて行うことが可能となる。

【２８５８】

（１９９）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。

【２８５９】

（２００）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ＡＲＴ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。また、遊技者に有利なボーナス状態が存在している構成としてもよい。

【２８６０】

（２０１）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。

【２８６１】

（２０２）上記第１～第１７の実施形態では、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。

【２８６２】

（２０３）上記第１～第２３の実施形態の特徴的な構成を任意の組合せで相互に適用してもよい。例えば上記第１の実施形態の特徴的な構成と、上記第２の実施形態の特徴的な構成と、上記第４の実施形態の特徴的な構成と、上記第５の実施形態の特徴的な構成と、上記第８の実施形態の特徴的な構成と、上記第９の実施形態の特徴的な構成と、上記第１０の実施形態の特徴的な構成と、上記第１１の実施形態の特徴的な構成と、上記第１２の実施形態の特徴的な構成と、上記第１３の実施形態の特徴的な構成と、上記第１４の実施形態の特徴的な構成と、上記第１６の実施形態の特徴的な構成と、上記第１８の実施形態の特徴的な構成と、上記第２０の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第３の実施形態の特徴的な構成と、上記第４の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよい。また、上記第１～第２３の実施形態の特徴的な構成を所定の組合せで適用した構成に対して、上記別形態の構成を任意の組合せで適用してもよい。

【２８６３】

＜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。
【２８６４】
＜特徴Ａ群＞
特徴Ａ１．ゲームの進行を制御する主制御手段（主側ＭＰＵ７２）と、
当該主制御手段が送信した送信情報に基づき、演出の実行を制御する演出制御手段（演出側ＭＰＵ９２）と、
を備え、
前記主制御手段は、所定のゲームにおいて当該所定のゲームに対して次のゲームにおける遊技状態を前記演出制御手段にて特定可能とする所定情報（次回のゲームの遊技状態の情報）を含む所定送信情報（ゲーム終了コマンドＡ）を送信する所定送信手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３１５、ステップＳ１３０４及びステップＳ１３０５～ステップＳ１３０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【２８６５】
特徴Ａ１によれば、所定のゲームにおいて当該所定のゲームに対して次のゲームにおける遊技状態を特定可能とする所定情報を含む所定送信情報が主制御手段から演出制御手段に送信される。これにより、次のゲームにおける遊技状態を演出制御手段にて前のゲームにおいて特定することが可能となり、遊技状態に対応する演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。
【２８６６】
特徴Ａ２．前記所定送信手段は、前記遊技状態の移行が発生する場合及び前記遊技状態の移行が発生しない場合のいずれであっても前記所定送信情報を送信することを特徴とする特徴Ａ１に記載の遊技機。
【２８６７】
特徴Ａ２によれば、遊技状態の移行が発生する場合及び遊技状態の移行が発生しない場合のいずれであっても所定送信情報が送信されるため、遊技状態の移行の有無に応じて所定送信情報を送信する必要があるか否かを判定する必要が生じない。よって、所定送信情報を送信するための処理構成を簡素化することが可能となる。
【２８６８】
特徴Ａ３．前記所定送信手段は、各ゲームにおいて前記所定送信情報を送信することを特徴とする特徴Ａ１又はＡ２に記載の遊技機。
【２８６９】
特徴Ａ３によれば、所定送信情報は各ゲームにおいて送信されるため、送信対象となるゲームであるか否かを判定する必要が生じない。よって、所定送信情報を送信するための処理構成を簡素化することが可能となる。
【２８７０】
特徴Ａ４．前記所定送信手段は、各ゲームにおいて発生する予め定められた送信契機（１ゲームが終了する場合）となった場合に前記所定送信情報を送信することを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ３のいずれか１に記載の遊技機。
【２８７１】
特徴Ａ４によれば、各ゲームにおいて発生する予め定められた送信契機となった場合に所定送信情報が送信されるため、１ゲームの範囲内において所定送信情報が送信されるタイミングを固定することが可能となる。
【２８７２】
特徴Ａ５．前記所定送信手段は、各ゲームが終了する場合に発生する予め定めた送信契機となった場合に前記所定送信情報を送信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。
【２８７３】
特徴Ａ５によれば、各ゲームが終了する場合に発生する予め定められた送信契機となった場合に所定送信情報が送信されるため、演出制御手段は各ゲームが終了する場合に次の

ゲームにおける遊技状態を特定することが可能となる。
【２８７４】
特徴Ａ６．前記所定送信情報又は当該所定送信情報が送信される場合に送信される送信情報に、前記所定のゲームにおける遊技状態を前記演出制御手段にて特定可能とする特定情報（今回のゲームの遊技状態の情報）が含まれてい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。
【２８７５】
特徴Ａ６によれば、所定送信情報又は当該所定送信情報が送信される場合に送信される送信情報には所定のゲームにおける遊技状態を特定可能とする情報が含まれるため、演出制御手段は所定のゲームの遊技状態と当該所定のゲームに対して次のゲームの遊技状態とを同時期に特定することが可能となる。これにより、所定のゲームを基準として遊技状態の変化が発生するか否かを演出制御手段にて特定することが可能となり、その特定結果に対応する演出が実行されるようにすることが可能となる。
【２８７６】
特徴Ａ７．前記演出制御手段は、前記特定情報に対応する遊技状態が第１遊技状態であり、前記所定情報に対応する遊技状態が第２遊技状態である場合、当該第２遊技状態に対応する演出が実行されるようにする手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４１９～ステップＳ１４２１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に記載の遊技機。
【２８７７】
特徴Ａ７によれば、所定送信情報又は当該所定送信情報が送信される場合に送信される送信情報に含まれる特定情報に対応する遊技状態が第１遊技状態であり、所定送信情報に含まれる所定情報に対応する遊技状態が第２遊技状態である場合、所定のゲームを境として第１遊技状態から第２遊技状態への移行が発生したことが演出制御手段にて特定され、第２遊技状態に対応する演出が実行されるようにするための制御が実行される。これにより、演出制御手段にて第２遊技状態への移行が発生したことに対応する演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。
【２８７８】
特徴Ａ８．前記演出制御手段は、前記第２遊技状態に対応する演出が実行されていない状況において遊技状態が前記第２遊技状態であることに対応する情報が前記主制御手段から送信された場合、前記第２遊技状態に対応する演出が実行されるようにする手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１５０５～ステップＳ１５０７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Ａ７に記載の遊技機。
【２８７９】
特徴Ａ８によれば、第２遊技状態に対応する演出が実行されていない状況において所定のゲームの遊技状態が第２遊技状態であることに対応する情報を受信した場合、演出制御手段は第２遊技状態に対応する演出が実行されるようにする。これにより、通信異常などによって第１遊技状態から第２遊技状態への移行が発生したことをそのゲームで演出制御手段が特定できなかったとしても、その後に通信異常が解消した場合に第２遊技状態であることを演出制御手段にて特定し当該第２遊技状態に対応する演出が実行されるようにすることが可能となる。
【２８８０】
特徴Ａ９．次のゲームの遊技状態に対応する状態情報（次回のゲームの遊技状態の情報）を記憶することが可能な状態情報記憶領域（終了時状況用エリア９６ｋ）を備え、
前記所定送信情報には前記状態情報記憶領域に記憶された前記状態情報が含まれることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ８のいずれか１に記載の遊技機。
【２８８１】
特徴Ａ９によれば、次のゲームの遊技状態に対応する状態情報を記憶することが可能な状態情報記憶領域から状態情報を読み出して、その状態情報を設定した所定送信情報を送信する構成であるため、所定送信情報を送信するための処理構成を簡素化することが可能

となる。
【２８８２】
特徴Ａ１０．前記状態情報記憶領域に記憶された前記状態情報を含む特定送信情報（回転受付コマンドＡ）を、一のゲームにおいて前記所定送信情報とは別のタイミングで送信する特定送信手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１１、ステップＳ１３０３及びステップＳ１３０５～ステップＳ１３０８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Ａ９に記載の遊技機。
【２８８３】
特徴Ａ１０によれば、次のゲームの遊技状態に対応する状態情報を含む送信情報が一のゲームにおいてそれぞれ異なるタイミングで複数回送信される。これにより、次のゲームの遊技状態の特定を演出制御手段にて適切に行うことが可能となる。
【２８８４】
なお、特徴Ａ１～Ａ１０の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【２８８５】
＜特徴Ｂ群＞
特徴Ｂ１．ゲームの進行を制御する主制御手段（主側ＭＰＵ７２）と、
当該主制御手段が送信した送信情報に基づき、演出の実行を制御する演出制御手段（演出側ＭＰＵ９２）と、
を備え、
前記主制御手段は、送信契機が発生したことに基づいて送信情報（回転受付コマンドＡ，Ｂ）を前記演出制御手段に送信する対応送信手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１１及びステップＳ１３０１～ステップＳ１３１５の処理を実行する機能）を備え、
前記演出制御手段は、
所定演出（本前兆演出及び偽前兆演出）を開始する手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０６及びステップＳ１４１１の処理を実行する機能）と、
前記送信情報を受信したことに基づいて、前記所定演出の演出内容を進行させる演出進行手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０６及びステップＳ１４０８の処理を実行する機能）と、
を備え、
当該演出進行手段は、所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合における前記所定演出の演出内容の進行態様を遊技状況（本前兆演出が実行されている状況と偽前兆演出が実行されている状況）に応じて異ならせることを特徴とする遊技機。
【２８８６】
特徴Ｂ１によれば、送信契機が発生したことに基づいて主制御手段から演出制御手段に送信情報が送信され、演出制御手段は所定演出の開始後において送信情報を受信したことに基づいて所定演出の演出内容を進行させる。これにより、ゲームの進行状況に応じて所定演出の演出内容を進行させることが可能となる。この場合に、例えば通信経路の異常などが原因で、所定の送信契機の発生に対応する送信情報が演出制御手段にて受信されないことが想定される。このような事象が発生した場合には、その後の送信契機の発生に対応

する送信情報を受信した場合における所定演出の演出内容の進行態様が遊技状況に応じて異なるものとなる。よって、所定の送信契機の発生に対応する送信情報が演出制御手段にて受信されない事象が発生したとしても、その後の所定演出の演出内容の進行態様を遊技状況に応じた適切な態様とすることが可能となる。

【２８８７】

特徴Ｂ２．前記演出進行手段は、第１遊技状況（本前兆演出が実行されている状況）及び第２遊技状況（偽前兆演出が実行されている状況）のいずれであっても、前記所定の送信契機に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合、前記所定演出の演出内容を新たな前記送信情報の受信まで進行させない状況を生じさせることが可能であることを特徴とする特徴Ｂ１に記載の遊技機。

【２８８８】

特徴Ｂ２によれば、第１遊技状況及び第２遊技状況のいずれであっても所定の送信契機に対応する送信情報が演出制御手段にて受信されなかった場合には所定演出の演出内容が新たな送信情報の受信まで進行されない。これにより、主制御手段から送信情報を受信していないにも関わらず所定演出の演出内容が進行してしまわないようにすることが可能となる。

【２８８９】

特徴Ｂ３．前記演出進行手段は、

第１遊技状況（本前兆演出が実行されている状況）において所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合、前記所定演出の演出内容のうち実行対象としない演出内容を生じさせる第１状況対応手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０６及びステップＳ１５０１～ステップＳ１５１０の処理を実行する機能）と、

第２遊技状況（偽前兆演出が実行されている状況）において所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合、前記所定演出の演出内容のうち実行対象としない演出内容を生じさせない第２状況対応手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０８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Ｂ１又はＢ２に記載の遊技機。

【２８９０】

特徴Ｂ３によれば、第１遊技状況においては所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容のうち実行対象としない演出内容を生じさせる一方、第２遊技状況において所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容のうち実行対象としない演出内容を生じさせない。これにより、所定の送信契機の発生に対応する送信情報を受信しなかったことに対して所定演出の演出内容をスキップさせる遊技状況とスキップさせない遊技状況とを生じさせることが可能となり、遊技状況に応じた態様で所定演出の演出内容を進行させることが可能となる。

【２８９１】

特徴Ｂ４．前記演出進行手段は、

第１遊技状況（本前兆演出が実行されている状況）において所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合、前記所定演出の演出内容をその受信した送信情報の送信契機に対応する演出内容とする第１状況対応手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０６及びステップＳ１５０１～ステップＳ１５１０の処理を実行する機能）と、

第２遊技状況（偽前兆演出が実行されている状況）において所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機

の発生に対応する前記送信情報を受信した場合、前記所定演出の演出内容を前記所定の送信契機に対応する前記送信情報を受信していた場合と同様の演出内容とする第２状況対応手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０８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Ｂ１又はＢ２に記載の遊技機。
【２８９２】
特徴Ｂ４によれば、第１遊技状況において所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容をその受信した送信情報の送信契機に対応する演出内容とする一方、第２遊技状況において所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容を所定の送信契機に対応する送信情報を受信していた場合と同様の演出内容とする。これにより、第１遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容を主制御手段の制御によるゲームの進行状況に合わせた演出内容とすることが可能となる。また、第２遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容をスキップすることなく進行させることが可能となる。
【２８９３】
特徴Ｂ５．前記第１遊技状況は前記主制御手段にて進行が制御される状況であり、
前記第２遊技状況は前記演出制御手段にて進行が制御される状況であることを特徴とする特徴Ｂ４に記載の遊技機。
【２８９４】
特徴Ｂ５によれば、第１遊技状況は主制御手段にて進行が制御される状況である一方、第２遊技状況は演出制御手段にて進行が制御される状況であるため、主制御手段及び演出制御手段のそれぞれが進行制御の主体となる状況を生じさせることが可能となる。この場合に、上記特徴Ｂ４の構成を備えていることにより、主制御手段にて進行が制御されることとなる第１遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容を主制御手段の制御によるゲームの進行状況に合わせた演出内容とすることが可能となる。また、演出制御手段にて進行が制御される第２遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容をスキップすることなく進行させることが可能となる。
【２８９５】
特徴Ｂ６．前記対応送信手段は、前記第１遊技状況の進行状況に対応する情報（待機カウンタ９６ｆの情報）を含むようにして前記送信情報を送信することを特徴とする特徴Ａ５に記載の遊技機。
【２８９６】
特徴Ｂ６によれば、第１遊技状況の進行状況に対応する情報を含むようにして送信情報が主制御手段から演出制御手段に送信されるため、第１遊技状況において仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に当該送信情報に含まれる情報を利用することにより、所定演出の演出内容を主制御手段の制御によるゲームの進行状況に合わせた演出内容とすることが可能となる。
【２８９７】
特徴Ｂ７．前記演出制御手段は、
前記第２遊技状況の進行状況に対応する情報を記憶することが可能な状況対応記憶手段（演出側ＲＡＭ９４の偽前兆演出用カウンタ）と、

前記送信情報を受信したことに基づいて前記状況対応記憶手段に記憶された情報を更新する手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０８の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記演出進行手段は、前記所定演出の演出内容を前記状況対応記憶手段に記憶されている情報に対応する演出内容とすることを特徴とする特徴Ｂ５又はＢ６に記載の遊技機。
【２８９８】
特徴Ｂ７によれば、演出制御手段に設けられた状況対応記憶手段の情報が送信情報を受信したことに基づいて更新され、所定演出の演出内容はその状況対応記憶手段に記憶されている情報に対応する演出内容とされる。これにより、演出制御手段により進行が制御される第２遊技状況であっても主制御手段による制御によるゲームの進行状況に対応させることが可能となる。この場合に、第２遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に状況対応記憶手段の情報が更新されて所定演出の演出内容はその状況対応記憶手段に記憶されている情報に対応する演出内容とされるため、所定演出の演出内容をスキップすることなく進行させることが可能となる。
【２８９９】
特徴Ｂ８．前記第１遊技状況は複数ゲームに亘って継続した後に特典（ベースＡＴ状態ＳＴ４又はＣＺ状態）が付与される状況であり、
前記第２遊技状況は複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与れない状況であることを特徴とする特徴Ｂ３乃至Ｂ７のいずれか１に記載の遊技機。
【２９００】
特徴Ｂ８によれば、複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与される第１遊技状況においては所定の送信契機の発生に対応する送信情報を受信しなかったことに対して所定演出の演出内容をスキップさせることが可能となり、複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与されない第２遊技状況においては所定の送信契機の発生に対応する送信情報を受信しなかったことに対して所定演出の演出内容をスキップさせないようにすることが可能となる。
【２９０１】
なお、特徴Ｂ１～Ｂ８の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【２９０２】
上記特徴Ａ群及び上記特徴Ｂ群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。
【２９０３】
遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。
【２９０４】
スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリー

ルの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【２９０５】

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が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２９０６】

＜特徴Ｃ群＞

特徴Ｃ１．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リールユニット３１）と、

前記絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、

役の抽選処理を実行する抽選手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２の役の抽選処理（図１６）を実行する機能）と、

前記役の抽選処理にて所定役（インデックス値ＩＶ＝１～９）に当選した場合において正解対応の停止操作態様（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序）で前記停止操作手段が操作された場合に所定入賞（第１ベル入賞又は第２ベル入賞）が成立するように前記絵柄表示手段における前記絵柄の変動表示を制御する変動表示制御手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のリール制御処理（図２２）を実行する機能）と、

前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合において前記正解対応の停止操作態様を特定可能とする停止対応送信情報（回転受付コマンドＡ）を送信する送信手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１１及びステップＳ１３０１～ステップＳ１３０８の処理を実行する機能）と、

前記停止対応送信情報を受信したことに基づいて、当該停止対応送信情報に対応する前記正解対応の停止操作態様が所定報知手段（画像表示装置６３）にて報知されるようにする操作報知制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１５１０及びステップＳ１６０４の処理を実行する機能）と、

前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様で前記停止操作手段が操作されたことに基づいて、正解対応報知（ＧＥＴ画像Ｇ２６の表示）が実行されるようにする正解対応制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６２２の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記正解対応制御手段は、所定のゲームにおいて前記役の抽選処理にて当選した前記所定役に対応する前記正解対応の停止操作態様と、前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様とが異なっている状況で、前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様で前記停止操作手段が操作されたことに基づいて前記正解対応報知が実行されるようにすることを特徴とする遊技機。

【２９０７】

特徴Ｃ１によれば、役の抽選処理にて所定役に当選した場合において正解対応の停止操作態様が所定報知手段にて報知された場合に、遊技者が当該正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することにより所定入賞を成立させることが可能となる。また、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作された場合には正解対応報知が実行されるため、正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することができたことを遊技者が認識することが可能となる。

【２９０８】

この場合に、例えば通信経路の異常などが原因で報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できなくなることで、所定役に当選するとともに正解対応の停止操作態様の所定報知手段における報知が開始されたゲームが終了した後も当該正解対応の停止操作態様の所定報知手段における報知が継続されてしまうことが想定される。そして、このような状況において次ゲーム以降に通信経路の異常が解消されて報知制御手段にてゲームの進行状況を

把握できる状況となった場合、既に所定報知手段にて報知している正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されたとしても所定入賞が成立しないゲームとなっている状況であっても遊技者がその報知されている正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することが想定される。この場合には所定入賞が成立しなかったとしても正解対応報知が実行されるため、遊技者は停止操作手段の操作内容が、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様に対応していたことを把握することが可能となり、所定入賞が成立しなかった原因が自身の操作ミスに起因したものではないことを認識することが可能となる。

【２９０９】

特徴Ｃ２．前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様で前記停止操作手段が操作されなかったことに基づいて、不正解対応報知（暗転画像Ｇ２５の表示）が実行されるようにする不正解対応制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６２０の処理を実行する機能）を備え、

当該不正解対応制御手段は、所定のゲームにおいて前記役の抽選処理にて当選した前記所定役に対応する前記正解対応の停止操作態様と、前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様とが異なっている状況で、当該所定のゲームにおいて前記役の抽選処理にて当選した前記所定役に対応する前記正解対応の停止操作態様で前記停止操作手段が操作されたことに基づいて前記不正解対応報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴Ｃ１に記載の遊技機。

【２９１０】

特徴Ｃ２によれば、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されなかった場合には不正解対応報知が実行されるため、正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することができなかったことを遊技者が認識することが可能となる。この場合に、例えば通信経路の異常などが原因で報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できなくなることで、所定役に当選するとともに正解対応の停止操作態様の所定報知手段における報知が開始されたゲームが終了した後も当該正解対応の停止操作態様の所定報知手段における報知が継続されてしまうことが想定される。そして、このような状況において次ゲーム以降に通信経路の異常が解消されて報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できる状況となった場合、そのゲームにて所定役に新たに当選するとともにその所定役に対応する正解対応の停止操作態様が既に所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様とは異なるものとなることが想定される。この状況において遊技者が偶然、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様ではなく、当該ゲームにて新たに当選した所定役に対応する正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することで所定入賞が成立したとしても、当該正解対応の停止操作態様は所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様ではないため不正解対応報知が実行される。これにより、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様とは異なる停止操作態様で停止操作手段を操作したものの所定入賞が成立したことを遊技者に認識させることが可能となる。

【２９１１】

特徴Ｃ３．前記送信手段を有する主制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合において前記正解対応の停止操作態様に対応する報知が前記所定報知手段とは異なる報知手段（兼用表示部６６）にて報知されるようにする手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５１１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又はＣ２に記載の遊技機。

【２９１２】

特徴Ｃ３によれば、役の抽選処理にて当選となった所定役に対応する正解対応の停止操作態様に対応する報知が、所定報知手段とは異なる報知手段であって送信手段を有する主制御手段により制御される報知手段にて行われる。これにより、例えば通信経路の異常などが原因で報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できなくなることで所定報知手段にて間違った正解対応の停止操作態様が報知されている状況であっても、主制御手段により

制御される報知手段を確認することで正確な正解対応の停止操作態様を把握することが可能となる。

【２９１３】

特徴Ｃ４．有利遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）において前記所定報知手段にて前記正解対応の停止操作態様が報知される構成であり、

前記所定入賞が成立した場合に遊技者に遊技価値が付与される構成であり、

本遊技機は、

前記有利遊技状態において遊技者に遊技価値が付与され得る状況となった場合に継続情報記憶手段（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「０」）に近付ける側に更新する情報更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１００７の処理を実行する機能）と、

前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１１０２の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報更新手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合、前記所定入賞が成立した場合及び前記所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、当該所定入賞の成立に対応する分、前記継続情報を前記終了対応情報に近付ける側に更新す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。

【２９１４】

特徴Ｃ４によれば、有利遊技状態において遊技価値の付与に対応する入賞が成立することで継続情報が終了対応情報に近付く側に更新され、当該継続情報が終了対応情報となった場合に有利遊技状態が終了する。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合には正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されて所定入賞が成立した場合及び正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されずに所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、所定入賞の成立に対応する分、継続情報が終了対応情報に近付く側に更新される。これにより、所定役に当選した場合には遊技者の停止操作手段の操作態様に関係なく継続情報を終了対応情報に近付く側に更新することが可能となる。

【２９１５】

特徴Ｃ５．前記有利遊技状態において前記継続情報に対応する継続情報報知（残り付与数画像Ｇ２１の表示）が行われるようにする継続情報報知制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４２１、ステップＳ１６０７、ステップＳ１６１３及びステップＳ１６２５の処理を実行する機能）を備え、

当該継続情報報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合、前記所定入賞が成立した場合及び前記所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、当該所定入賞の成立に対応する分、前記継続情報報知の内容を更新することを特徴とする特徴Ｃ４に記載の遊技機。

【２９１６】

特徴Ｃ５によれば、有利遊技状態においては継続情報に対応する継続情報報知が行われるため、遊技者は当該継続情報報知を確認することで有利遊技状態の終了時期を把握することが可能となる。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合には正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されて所定入賞が成立した場合及び正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されずに所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、所定入賞の成立に対応する分、継続情報が終了対応情報に近付く側に更新されるのに合わせて、継続情報報知の内容も更新される。これにより、正確な継続情報を遊技者に報知することが可能となる。また、例えば通信経路の異常などが原因で所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されたにも関わらず所定入賞が成立しなかった場合、所定入賞が成立していない状況であっても正解対応報知が実行されるだけではなく継続情報報知の内容が更新される。これにより、遊技者は停止操作手段の操作内容が、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様に対応していたこ

とを把握することが可能となり、所定入賞が成立しなかった原因が自身の操作ミスに起因したものではないことを認識することが可能となる。

【２９１７】

特徴Ｃ６．有利遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）において前記所定報知手段にて前記正解対応の停止操作態様が報知される構成であり、

前記所定入賞が成立した場合に遊技者に遊技価値が付与される構成であり、

本遊技機は、前記有利遊技状態において遊技者が獲得した遊技価値の数に対応する獲得対応情報報知（獲得数画像Ｇ２２の表示）が実行されるようにする獲得報知制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６０６及びステップＳ１６２５の処理を実行する機能）を備え、

当該獲得報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合、前記所定入賞が成立した場合には当該所定入賞の成立に対応する分について前記獲得対応情報報知の内容を更新する一方、前記所定入賞が成立しなかった場合には当該所定入賞の成立に対応する分についての前記獲得対応情報報知の内容の更新を行わないことを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ５のいずれか１に記載の遊技機。

【２９１８】

特徴Ｃ６によれば、有利遊技状態において獲得対応情報報知が実行されるため、遊技者は有利遊技状態において獲得した遊技価値の数を把握することが可能となる。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合、所定入賞が成立した場合には当該所定入賞の成立に対応する分について獲得対応情報報知の内容が更新される一方、所定入賞が成立しなかった場合には当該所定入賞の成立に対応する分についての獲得対応情報報知の内容の更新が行われない。これにより、獲得対応情報報知の正確性を高めることが可能となる。

【２９１９】

なお、特徴Ｃ１～Ｃ６の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【２９２０】

＜特徴Ｄ群＞

特徴Ｄ１．ゲームの進行を制御する主制御手段（主側ＭＰＵ７２）と、

当該主制御手段が送信した送信情報に基づき、演出の実行を制御する演出制御手段（演出側ＭＰＵ９２）と、

を備え、

前記主制御手段は、所定遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）におけるゲームの所定の実行結果に対応する結果対応情報（役の抽選処理の結果の情報）を含む対応送信情報（入賞結果コマンド）を送信する対応送信手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６１４の処理を実行する機能）を備え、

前記演出制御手段は、

前記対応送信情報に含まれる前記結果対応情報を利用して、前記所定遊技状態において実行された複数のゲームの前記所定の実行結果に対応する所定結果情報を所定記憶手段（表示対象残数カウンタ９４ａ）に記憶させる記憶実行手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６２５の処理を実行する機能）と、

前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報に対応する所定結果報知（残り付与数画像Ｇ２１）が実行されるように所定報知手段（画像表示装置６３）を制御する所定制御手段（演出側ＭＰＵ９２）と、

前記対応送信情報とは異なる契機送信情報（回転受付コマンドＢ）を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報を修正することを可能とする修正手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１７０１～ステップＳ１７０３、ステップＳ１６１３及びステップＳ１６２５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。
【２９２１】
特徴Ｄ１によれば、所定遊技状態におけるゲームの所定の実行結果に対応する結果対応情報を含む対応送信情報が主制御手段から演出制御手段に送信され、演出制御手段では当該対応送信情報に含まれる結果対応情報を利用して所定遊技状態において実行された複数のゲームの所定の実行結果に対応する所定結果情報が所定記憶手段に記憶されるとともにその所定記憶手段に記憶されている所定結果情報に対応する所定結果報知が所定報知手段にて実行されるようにするための制御が実行される。これにより、所定遊技状態において実行された複数のゲームの所定の実行結果に対応する所定結果情報の内容を遊技者は把握することが可能となる。この場合に、演出制御手段は契機送信情報を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正することが可能である。これにより、所定報知手段において実行される所定結果報知の内容の正確性を高めることが可能となる。
【２９２２】
特徴Ｄ２．前記主制御手段は、
前記所定遊技状態において前記ゲームの実行に伴って継続情報記憶手段（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「０」）に近付ける側に更新する情報更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１００７の処理を実行する機能）と、
前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１１０２の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記結果対応情報は、前記ゲームの実行に関する情報であり、
前記所定結果情報は、前記継続情報に対応している情報であることを特徴とする特徴Ｄ１に記載の遊技機。
【２９２３】
特徴Ｄ２によれば、所定遊技状態において遊技価値が付与され得る状況となることで継続情報が終了対応情報に近付く側に更新され、当該継続情報が終了対応情報となった場合に所定遊技状態が終了する。また、当該継続情報に対応する所定結果報知が所定報知手段にて実行されるようにするための制御が実行されるため、遊技者は当該所定結果報知を確認することで所定遊技状態の終了時期を把握することが可能となる。この場合に、演出制御手段は契機送信情報を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正することが可能である。これにより、所定報知手段において実行される所定結果報知の内容の正確性を高めることが可能となる。
【２９２４】
特徴Ｄ３．前記主制御手段は、
前記所定遊技状態におけるゲームの実行結果に応じて、前記所定遊技状態において実行された複数のゲームの前記所定の実行結果に対応する情報であって主側記憶手段（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ）に記憶されている情報である主側所定結果情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を更新する手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１０３～ステップＳ１００９の処理を実行する機能）と、
前記主側記憶手段に記憶されている前記主側所定結果情報を含む前記契機送信情報を前記対応送信情報とは別に送信する契機送信手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２

のステップＳ４１１及びステップＳ１３０１～ステップＳ１３０８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又はＤ２に記載の遊技機。
【２９２５】
特徴Ｄ３によれば、所定遊技状態において実行された複数のゲームの所定の実行結果に対応する主側所定結果情報が主制御手段にて把握されるとともに、その把握されている主側所定結果情報を含む契機送信情報が主制御手段から送信される。そして、演出制御手段は当該契機送信情報を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正することが可能である。これにより、演出制御手段の所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を、主制御手段の主側記憶手段に記憶されている主側所定結果情報に対応させることが可能となり、所定報知手段において実行される所定結果報知の内容の正確性を高めることが可能となる。
【２９２６】
特徴Ｄ４．前記対応送信手段は、ゲームにおいて遊技者の操作に基づき所定送信契機（全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転停止）が発生した場合に前記対応送信情報を送信し、
前記契機送信手段は、ゲームにおいて遊技者の操作に基づき特定送信契機（ゲームの開始）が発生した場合に前記契機送信情報を送信することを特徴とする特徴Ｄ３に記載の遊技機。
【２９２７】
特徴Ｄ４によれば、ゲームにおいて遊技者の操作に基づき所定送信契機が発生した場合に対応送信情報が送信され、ゲームにおいて遊技者の操作に基づき特定送信契機が発生した場合に契機送信情報が送信される。これにより、所定遊技状態におけるゲームの実行に応じて所定報知手段における所定結果報知の内容を更新するタイミングと、当該所定結果報知の内容を正確なものとするために所定結果情報を修正するタイミングとをそれぞれに適したタイミングとすることが可能となる。
【２９２８】
特徴Ｄ５．前記修正手段は、
前記契機送信情報を受信する度に当該契機送信情報に含まれる情報を利用して前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報を修正すべきか否かを特定する修正特定手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１７０１の処理を実行する機能）と、
当該修正特定手段により前記所定結果情報を修正すべきことが特定された場合に、前記契機送信情報に含まれる情報を利用して前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報を修正することを可能とする修正実行手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６１３、ステップＳ１６２５、ステップＳ１７０２及びステップＳ１７０３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Ｄ４のいずれか１に記載の遊技機。
【２９２９】
特徴Ｄ５によれば、演出制御手段は契機送信情報を受信する度に当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正すべきか否かが特定され、所定結果情報を修正すべきことが特定された場合に当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正することが可能とされる。これにより、所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正する頻度を高めることが可能となる。
【２９３０】
特徴Ｄ６．前記修正手段は、
前記契機送信情報を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報に対して修正すべき情報である修正対象情報を特定し、その特定した修正対象情報を特定記憶手段（非表示対象残数カウ

ンタ９４ｂ）に記憶させる手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１７０３の処理を実行する機能）と、
　修正契機が発生したことに基づいて、前記特定記憶手段に記憶されている前記修正対象情報を利用して、前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報を修正する手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６１３及びステップＳ１６２５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Ｄ５のいずれか１に記載の遊技機。
【２９３１】
　特徴Ｄ６によれば、受信した契機送信情報に含まれる情報を利用して所定結果情報に対して修正すべき情報である修正対象情報が特定記憶手段に記憶され、修正契機が発生したことに基づいて特定記憶手段に記憶されている修正対象情報を利用して所定結果情報が修正される。これにより、適切なタイミングで所定結果情報を修正することが可能となる。
【２９３２】
　特徴Ｄ７．前記主制御手段は、
　前記所定遊技状態において前記ゲームの実行に伴って継続情報記憶手段（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「０」）に近付ける側に更新する情報更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１００７の処理を実行する機能）と、
　前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１１０２の処理を実行する機能）と、
を備え、
　前記結果対応情報は、前記ゲームの実行に関する情報であり、
　前記所定結果情報は、前記継続情報に対応している情報であり、
　前記修正契機は、前記情報更新手段により前記継続情報が前記終了対応情報から遠ざける側に更新される処理が実行されること（遊技媒体の残りの付与数が上乗せされる契機）であることを特徴とする特徴Ｄ６に記載の遊技機。
【２９３３】
　特徴Ｄ７によれば、特定記憶手段に修正対象情報が記憶されている場合、継続情報の上乗せが発生する場合に当該修正対象情報を利用して所定結果情報が修正される。これにより、所定結果情報の修正に際して遊技者に違和感を与えないようにすることが可能となる。
【２９３４】
　なお、特徴Ｄ１～Ｄ７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【２９３５】
　＜特徴Ｅ群＞
　特徴Ｅ１．有利移行条件（ステップＳ９０６にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて有利遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５）に移行させる有利移行手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ９０７及びステップＳ９０８の処理を実行する機能）と、
　前記有利遊技状態に対応する有利対応演出（残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３を含めたＡＴ状態用の演出）が実行されるようにする演出制

御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４２０及びステップＳ１４２１の処理を実行する機能）と、
　ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ９８ｂ）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「６５５３５」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８の処理を実行する機能）と、
　前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止する進行阻止手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１１０及びステップＳ２２０１～ステップＳ２２０４の処理を実行する機能）と、
を備え、
　前記演出制御手段は、前記終了契機情報に対応する内容で前記有利対応演出が実行されるようにすることを特徴とする遊技機。
【２９３６】
　特徴Ｅ１によれば、有利遊技状態において当該有利遊技状態に対応する有利対応演出が実行されることにより、演出を通じて有利遊技状態であることを遊技者に認識させることが可能となる。また、ゲームの実行に伴って終了契機情報が終了発生情報に近付くように更新され、当該終了契機情報が終了発生情報となった場合にはその後の遊技の進行が阻止されるため、遊技が継続して実行されて遊技の進行を阻止させるべき状況となった場合にはそれ以上の遊技の進行を阻止することが可能となる。この場合に、終了契機情報に対応する内容で有利対応演出が実行される。これにより、有利遊技状態において終了契機情報が終了発生情報に近付いた場合には遊技の進行が阻止されてしまう可能性があることを遊技者に認識させることが可能となり、有利遊技状態において遊技の進行が突然阻止されてしまい遊技者が混乱してしまうといった不都合の発生を阻止することが可能となる。
【２９３７】
　特徴Ｅ２．前記演出制御手段は、前記終了契機情報が前記終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報（「６５３８５」）となったことに基づいて、前記有利対応演出の一部として終了前報知（終了前画像Ｇ３３の表示）が実行されるようにする終了前報知制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２６０４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Ｅ１に記載の遊技機。
【２９３８】
　特徴Ｅ２によれば、終了契機情報が終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報となったことに基づいて有利対応演出の一部として終了前報知が実行されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを、有利対応演出に注目している遊技者に認識させることが可能となる。
【２９３９】
　特徴Ｅ３．前記終了前報知制御手段は、前記終了前報知が実行されている状況において前記終了契機情報が前記報知契機情報よりも前記終了発生情報に対して遠い側の情報である報知解除情報（「６５２８５」）となったことに基づいて、当該終了前報知を終了させる（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２６０９の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴Ｅ２に記載の遊技機。
【２９４０】
　特徴Ｅ３によれば、終了前報知が実行されている状況において終了契機情報が報知解除情報となった場合には当該終了前報知が終了されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達する可能性が低下した状況においてまで終了前報知が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、報知解除情報が報知契機情報よりも終了発生情報に対して遠い側の情報として設定されていることにより、終了前報知の開始と解除とが短時間で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。
【２９４１】
　特徴Ｅ４．前記終了前報知制御手段は、前記終了前報知が実行されている状況において

前記有利遊技状態が終了した場合、当該有利遊技状態が終了した後の遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１）において当該終了前報知を継続させることを特徴とする特徴Ｅ２又はＥ３に記載の遊技機。

【２９４２】

特徴Ｅ４によれば、終了前報知が実行されている状況において有利遊技状態が終了したとしても有利遊技状態が終了した後の遊技状態において当該終了前報知が継続される。これにより、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いている場合には、遊技状態に関係なく終了前報知が実行されるようにすることが可能となる。

【２９４３】

特徴Ｅ５．前記有利遊技状態において所定エンディング条件（ステップＳ１２０７にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて当該有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０８の処理を実行する機能）を備え、

前記演出制御手段は、前記有利遊技状態において前記所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合にエンディング前報知（エンディング成立前画像Ｇ３１の表示）が実行されるようにするエンディング前報知制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２３１６の処理を実行する機能）を備え、

前記終了前報知の実行は前記エンディング前報知の実行よりも優先されることを特徴とする特徴Ｅ２乃至Ｅ４のいずれか１に記載の遊技機。

【２９４４】

特徴Ｅ５によれば、所定エンディング条件が成立したことに基づいて有利遊技状態が終了されるため、有利遊技状態が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。また、有利遊技状態において所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合にはエンディング前報知が実行されるため、所定エンディング条件の成立が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。この場合に、終了前報知の実行はエンディング前報知の実行よりも優先される。これにより、所定エンディング条件の成立が近付いていることよりも、遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを、重点的に報知することが可能となる。

【２９４５】

特徴Ｅ６．前記エンディング前報知制御手段は、前記終了前報知の実行が優先されていることで前記所定状況であっても前記エンディング前報知が実行されていない状況において前記終了前報知を終了させる事象が発生した場合、その後に前記所定状況において前記エンディング前報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴Ｅ５に記載の遊技機。

【２９４６】

特徴Ｅ６によれば、終了前報知の実行が優先されていることで所定状況であってもエンディング前報知が実行されていない状況において終了前報知が終了された場合、その後に所定状況においてエンディング前報知が実行される。これにより、終了前報知の実行がエンディング前報知の実行よりも優先された構成であっても、終了前報知が実行されていない場合にはエンディング前報知の実行を担保することが可能となる。

【２９４７】

特徴Ｅ７．第１状況（第１区間ＳＣ１）において状況移行条件（ステップＳ５０３にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて第２状況（第２区間ＳＣ２）に移行させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記第２状況において前記所定エンディング条件（ステップＳ１２０７にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて当該第２状況を終了させる状況終了手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０８の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記有利移行手段は、前記第２状況において有利移行条件が成立したことに基づいて前

記有利遊技状態に移行させることを特徴とする特徴Ｅ５又はＥ６に記載の遊技機。
【２９４８】
特徴Ｅ７によれば、第２状況の範囲内で有利遊技状態が実行されるようにすることが可能となるため、遊技者は有利遊技状態だけではなく第２状況にも注目しながら遊技を行うこととなる。
【２９４９】
特徴Ｅ８．動作電力の供給が開始されたことに基づいて前記終了契機記憶手段の前記終了契機情報を初期化する手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８０８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Ｅ１乃至Ｅ７のいずれか１に記載の遊技機。
【２９５０】
特徴Ｅ８によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて終了契機情報が初期化されるため、終了契機情報を初期化させるための作業性を向上させることが可能となる。
【２９５１】
なお、特徴Ｅ１～Ｅ８の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【２９５２】
上記特徴Ｃ群、上記特徴Ｄ群及び上記特徴Ｅ群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。
【２９５３】
遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。
【２９５４】
スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【２９５５】
ここで、上記例示等のような遊技機においては報知の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【２９５６】
＜特徴Ｆ群＞
特徴Ｆ１．第１状況（第１区間ＳＣ１）において状況移行条件（ステップＳ５０３にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて第２状況（第２区間ＳＣ２）に移行させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
前記第２状況において所定エンディング条件（ステップＳ１２０７にて肯定判定をする

こと）が成立したことに基づいて当該第２状況を終了させる状況終了手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０８の処理を実行する機能）と、
前記第２状況において有利移行条件（ステップＳ９０６にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて、第１有利遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）に移行させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ９０７及びステップＳ９０８の処理を実行する機能）と、
前記第１有利遊技状態においてゲームの実行に伴って継続情報記憶手段（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「０」）に近付ける側に更新する情報更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１００７の処理を実行する機能）と、
前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記第１有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１１０２の処理を実行する機能）と、
前記第１有利遊技状態において複数のゲームが実行された結果、所定移行条件（ステップＳ１１０３又はステップＳ１１０４にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて、第２有利遊技状態（エンディングＡＴ状態ＳＴ５）に移行させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１１０５の処理を実行する機能）と、
前記継続情報は前記第２有利遊技状態の終了契機に影響を与えることはなく、前記所定エンディング条件が成立した場合に前記第２有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０８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。

【２９５７】

特徴Ｆ１によれば、第２状況において有利移行条件が成立したことに基づいて第１有利遊技状態に移行するため、遊技者は第１状況であれば状況移行条件が成立して第２状況に移行することを期待するとともに第２状況においては有利移行条件が成立して第１有利遊技状態に移行することを期待する。また、第１有利遊技状態においては継続情報が終了対応情報となったことに基づいて当該第１有利遊技状態が終了するため、遊技者は終了対応情報から遠い継続情報であることを期待する。また、第２状況において所定エンディング条件が成立したことに基づいて第２状況が終了するため、第２状況が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１有利遊技状態において複数のゲームが実行された結果、所定移行条件が成立したことに基づいて第２有利遊技状態に遊技状態が移行する。そして、継続情報は第２有利遊技状態の終了契機に影響を与えることはなく、第２状況の所定エンディング条件が成立した場合に第２有利遊技状態が終了する。これにより、第１有利遊技状態が継続して所定移行条件が成立した場合には第２状況の所定エンディング条件が成立するまで遊技者に有利な遊技状態が継続することとなり、第１有利遊技状態において所定移行条件が成立することを遊技者に期待させることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【２９５８】

特徴Ｆ２．前記情報更新手段は、役の抽選処理にて所定役（インデックス値ＩＶ＝１～１３）に当選した場合、当該所定役に対応する所定入賞が成立した場合及び当該所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、前記継続情報を前記終了対応情報に近付ける側に更新することを特徴とする特徴Ｆ１に記載の遊技機。

【２９５９】

特徴Ｆ２によれば、第１有利遊技状態において遊技価値の付与に対応する入賞が成立することで継続情報が終了対応情報に近付く側に更新され、当該継続情報が終了対応情報となった場合に第１有利遊技状態が終了する。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合には所定入賞が成立した場合及び所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、継続情報が終了対応情報に近付く側に更新される。これにより、第１有利遊技状態において所定役に当選した場合には所定入賞が成立したか否かに関係なく継続情報を終了対応情報に近付く側に更新することが可能となり、遊技者の操作内容によって所定入賞を

敢えて成立させないことで第１有利遊技状態の終了を遅らせようとしてもそれを不可とすることが可能となる。

【２９６０】

特徴Ｆ３．前記第２状況において遊技者に遊技価値が付与された場合にエンディング対応記憶手段（合計獲得数カウンタ９６ｄ）に記憶されている所定エンディング対象情報をエンディング成立情報（「６５５２１」）に近付ける側に更新するエンディング側更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０４～ステップＳ１２０６の処理を実行する機能）を備え、

前記所定エンディング条件は、前記エンディング対応記憶手段に記憶されている前記所定エンディング対象情報が前記エンディング成立情報となったことに基づいて成立し、

前記エンディング側更新手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合、当該所定役に対応する前記所定入賞が成立した場合に前記所定エンディング対象情報を前記エンディング成立情報に近付ける側に更新する一方、当該所定役に対応する前記所定入賞が成立しなかった場合には前記所定エンディング対象情報を前記エンディング成立情報に近付ける側に更新しないことを特徴とする特徴Ｆ２に記載の遊技機。

【２９６１】

特徴Ｆ３によれば、第２状況において遊技価値の付与に対応する入賞が成立することで所定エンディング対象情報がエンディング成立情報に近付く側に更新され、当該所定エンディング対象情報がエンディング成立情報となった場合に第２状況及び第２有利遊技状態が終了する。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合には所定入賞が成立した場合に所定エンディング対象情報がエンディング成立情報に近付く側に更新される一方、所定入賞が成立しなかった場合には所定エンディング対象情報がエンディング成立情報に近付く側に更新されない。これにより、遊技者に所定の遊技価値が付与されていない状況で第２状況及び第２有利遊技状態が終了してしまわないようにすることが可能となる。

【２９６２】

特徴Ｆ４．前記第１有利遊技状態の最終ゲームとなり得るゲームにおいて最終ゲームであることを遊技者に認識可能とさせる所定最終報知（ＬＡＳＴ表示）が行われるようにし、前記第２有利遊技状態の最終ゲームとなり得るゲームにおいて前記所定最終報知が行われないようにする手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６１４～ステップＳ１６１６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Ｆ３に記載の遊技機。

【２９６３】

特徴Ｆ４によれば、第１有利遊技状態の最終ゲームにおいては当該最終ゲームであることを遊技者に認識可能とさせる所定最終報知が行われ、第２有利遊技状態の最終ゲームにおいては当該所定最終報知が行われない。第１有利遊技状態においては最終ゲームとなり得るゲームにて役の抽選処理にて所定役に当選した場合には所定入賞の成立の有無に関係なく当該ゲームで第１有利遊技状態が終了するため、当該ゲームにて所定最終報知を実行することで、第１有利遊技状態の最終ゲームであることを遊技者に明確に認識させることが可能となる。その一方、第２有利遊技状態においては最終ゲームとなり得るゲームにて役の抽選処理にて所定役に当選したとしても所定入賞が成立しないと当該ゲームで第２有利遊技状態が終了しないため、当該ゲームにて所定最終報知を実行しないようにすることで、所定最終報知が実行されたにも関わらず第２有利遊技状態が終了しないことで遊技者が混乱してしまうという不都合が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【２９６４】

特徴Ｆ５．前記第１有利遊技状態において上乗せ契機が発生したことに基づいて前記継続情報を前記終了対応情報から遠ざける側に更新させるための上乗せ処理（ステップＳ１００３）を実行する手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１００３の処理を実行する機能）を備え、

前記第２有利遊技状態においては前記上乗せ処理が実行されないことを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ４のいずれか１に記載の遊技機。

【２９６５】
特徴Ｆ５によれば、第１有利遊技状態においては上乗せ契機が発生したことに基づいて継続情報を終了対応情報から遠ざける側に更新させるための上乗せ処理が実行されるため、第１有利遊技状態において遊技者は上乗せ契機が発生することを期待しながら遊技を行うこととなる。その一方、第２有利遊技状態においては当該上乗せ処理が実行されないため、第２有利遊技状態における処理構成を簡素化させることが可能となる。
【２９６６】
特徴Ｆ６．前記所定移行条件は、前記第１有利遊技状態における前記継続情報が前記所定エンディング条件の成立を可能とする情報となっていない状況であっても成立する条件であ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。
【２９６７】
特徴Ｆ６によれば、第１有利遊技状態における継続情報が第２状況の所定エンディング条件の成立を可能とする情報となっていない状況であっても、所定移行条件が成立して第２有利遊技状態に移行する。そして、第２有利遊技状態は第２状況の所定エンディング条件が成立するまで継続する。これにより、遊技者は第１有利遊技状態において所定移行条件が成立することを期待しながら遊技を行うこととなる。
【２９６８】
特徴Ｆ７．前記第２状況において遊技者に遊技価値が付与された場合にエンディング対応記憶手段（合計獲得数カウンタ９６ｄ）に記憶されている所定エンディング対象情報をエンディング成立情報（「６５５２１」）に近付ける側に更新するエンディング側更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０４～ステップＳ１２０６の処理を実行する機能）を備え、
前記所定エンディング条件は、前記エンディング対応記憶手段に記憶されている前記所定エンディング対象情報が前記エンディング成立情報となったことに基づいて成立し、
前記所定移行条件は、前記エンディング対応記憶手段に記憶されている前記所定エンディング対象情報が前記エンディング成立情報よりも遊技者に付与された遊技価値が少ない情報に対応する成立前情報（「６５３２１」）となったことに基づいて成立することを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ６のいずれか１に記載の遊技機。
【２９６９】
特徴Ｆ７によれば、第１有利遊技状態において遊技が行われることで所定エンディング対象情報がエンディング成立情報よりも遊技者に付与された遊技価値が少ない情報に対応する成立前情報となったことに基づいて所定移行条件が成立して第２有利遊技状態となる。そして、第２有利遊技状態は所定エンディング対象情報がエンディング成立情報となるまで継続する。これにより、遊技者は第１有利遊技状態において所定エンディング対象情報が成立前情報に到達することを期待しながら遊技を行うこととなる。
【２９７０】
特徴Ｆ８．前記第１有利遊技状態において前記継続情報に対応する情報が報知されるようにする手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６１３及びステップＳ１６２５の処理を実行する機能）を備え、
前記第２有利遊技状態において前記所定エンディング条件が成立するまでに必要なゲームの実行に関する情報が報知されない構成であることを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ７のいずれか１に記載の遊技機。
【２９７１】
特徴Ｆ８によれば、第１有利遊技状態においては継続情報に対応する情報が報知されるため、第１有利遊技状態が終了するタイミングを遊技者に把握させることが可能となる。その一方、第２有利遊技状態においては所定エンディング条件が成立するまでに必要なゲームの実行に関する情報が報知されないため、第２有利遊技状態が長く継続することを遊技者に期待させることが可能となる。
【２９７２】
なお、特徴Ｆ１～Ｆ８の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１

～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【２９７３】

上記特徴Ｆ群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【２９７４】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【２９７５】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【２９７６】

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。

【２９７７】

＜特徴Ｇ群＞

特徴Ｇ１．遊技を進行させるための所定進行処理（ステップＳ３０２～ステップＳ３１０）を含む各種処理を実行し、処理の実行に際して所定の内部記憶手段（レジスタ）に情報を一時的に記憶させ得る制御手段（主側ＭＰＵ７２）を備え、

前記制御手段は、

プログラム記憶手段（主側ＲＯＭ７３）における所定アドレス範囲の記憶領域（アドレスＸ（１）～アドレスＸ（ｋ＋２）の記憶エリア）に記憶されているプログラム（領域内処理用のプログラム）を利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２の領域内処理を実行する機能）と、

前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域（アドレスＸ（ｍ＋６）～アドレスＸ（ｎ＋２）の記憶エリア）に記憶されているプログラム（領域外処理用のプログラム）を利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２の領域外処理を実行する機能）と、

前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記所定の内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段（領域内処理用のスタックエリア９７、領域外処理用のワークエリア９８）に退避させる退避実行手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１０２、ステップＳ１０７及びおステップＳ３１１のＣＡＬＬＩ命令を実行する機能、ステップＳ１８０１～ステップＳ１８０７の処理を実行する機能、ステップＳ１９０１～ステップＳ１９０７の処理を実行する機能、並びにステップＳ２００１～ステップＳ２００７の処理を実行する機能）と、

前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報

を前記所定の内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のＲＥＴＩ命令を実行する機能、ステップＳ１８０９～ステップＳ１８１５の処理を実行する機能、ステップＳ１９１０～ステップＳ１９１６の処理を実行する機能、並びにステップＳ２００９～ステップＳ２０１５の処理を実行する機能）と、
ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ９８ｂ）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「６５５３５」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新するための所定更新処理を実行する所定更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８の処理を実行する機能）と、
前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止するための進行阻止処理を実行する進行阻止手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１１０及びステップＳ２２０１～ステップＳ２２０４の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定更新処理は前記領域外処理に含まれていることを特徴とする遊技機。
【２９７８】
特徴Ｇ１によれば、制御手段にて実行される各種処理が領域内処理と領域外処理とに区別されており、領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合又は開始した後に制御手段における所定の内部記憶手段に記憶された情報が退避記憶手段に退避され、領域外処理を終了する場合又は終了した後にその退避記憶手段に退避された情報が所定の内部記憶手段に復帰される。これにより、領域内処理を実行している場合に所定の内部記憶手段に記憶された情報が、領域外処理を実行している状況において書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、ゲームの実行に伴って終了契機情報が終了発生情報に近付くように更新され、当該終了契機情報が終了発生情報となった場合にはその後の遊技の進行が阻止されるため、遊技が継続して実行されて遊技の進行を阻止させるべき状況となった場合にはそれ以上の遊技の進行を阻止することが可能となる。この場合に、終了契機情報を更新するための所定更新処理は領域外処理に含まれている。これにより、領域内処理に必要なプログラム容量を増加させることなく所定更新処理を実行することが可能となる。
【２９７９】
特徴Ｇ２．前記進行阻止処理は前記領域内処理に含まれていることを特徴とする特徴Ｇ１に記載の遊技機。
【２９８０】
特徴Ｇ２によれば、終了契機情報が終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止するための進行阻止処理は領域外処理ではなく領域内処理に含まれている。これにより、遊技の進行に関する処理については領域内処理に集約することが可能となる。
【２９８１】
特徴Ｇ３．動作電力の供給が開始されたことに基づいて前記終了契機記憶手段の前記終了契機情報を初期化するための所定初期化処理を実行する手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８０８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Ｇ１又はＧ２に記載の遊技機。
【２９８２】
特徴Ｇ３によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて終了契機情報が初期化されるため、終了契機情報を初期化させるための作業性を向上させることが可能となる。
【２９８３】
特徴Ｇ４．前記初期化処理は前記領域外処理に含まれていることを特徴とする特徴Ｇ３に記載の遊技機。
【２９８４】
特徴Ｇ４によれば、終了契機情報を更新するための所定更新処理が領域外処理に含まれ

ている構成において、終了契機情報を初期化するための初期化処理も領域外処理に含まれている。これにより、終了契機情報の内容を変更するための処理を領域外処理に集約することが可能となる。

【２９８５】

特徴Ｇ５．前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となった場合に進行阻止記憶手段（終了フラグ９８ｃ）に進行阻止情報（「１」）を記憶させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１１０の処理を実行する機能）を備え、

前記進行阻止手段は、前記進行阻止記憶手段に前記進行阻止情報が記憶されている場合にその後の遊技の進行を阻止するものであり、

前記所定初期化処理では前記進行阻止記憶手段に前記進行阻止情報が記憶された状態が解除されないことを特徴とする特徴Ｇ３又はＧ４に記載の遊技機。

【２９８６】

特徴Ｇ５によれば、終了契機情報が終了発生情報となった場合に進行阻止記憶手段に進行阻止情報が記憶され、進行阻止記憶手段に進行阻止情報が記憶されている場合にその後の遊技の進行が阻止されるため、遊技の進行を阻止すべき状況であるか否かの特定を行い易くなる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に実行される所定初期化処理では進行阻止記憶手段に進行阻止情報が記憶された状態が解除されない。これにより、動作電力の供給を新たに開始させるだけでは遊技の進行が阻止された状態が解除されないようにすることが可能となる。

【２９８７】

特徴Ｇ６．動作電力の供給が開始された場合に特定操作（設定キー挿入孔５７に対する設定キーのＯＮ操作）が行われていることに基づいて、特定操作対応処理（ステップＳ１０８）を実行する手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１０８の処理を実行する機能）を備え、

前記特定操作対応処理が実行される場合に前記進行阻止記憶手段に前記進行阻止情報が記憶された状態が解除される（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１９０９の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴Ｇ５に記載の遊技機。

【２９８８】

特徴Ｇ６によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定操作が行われていることに基づいて特定操作対応処理が実行される構成において、特定操作対応処理が実行される場合に進行阻止記憶手段に進行阻止情報が記憶された状態が解除される。これにより、動作電力の供給を新たに開始させるだけでは遊技の進行が阻止された状態が解除されないようにしながら、動作電力の供給が開始された場合に特定操作が行われていることに基づいて特定操作対応処理が実行される場合には遊技の進行が阻止された状態が解除されるようにすることが可能となる。

【２９８９】

特徴Ｇ７．前記有利遊技状態においてゲームの実行に伴って継続情報記憶手段（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「０」）に近付ける側に更新するための特定更新処理を実行する情報更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１００７の処理を実行する機能）と、

前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記第１有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１１０２の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定更新処理は前記領域内処理に含まれていることを特徴とする特徴Ｇ１乃至Ｇ６のいずれか１に記載の遊技機。

【２９９０】

特徴Ｇ７によれば、有利遊技状態においては継続情報が終了対応情報となったことに基

づいて当該有利遊技状態が終了するため、遊技者は終了対応情報から遠い継続情報であることを期待する。この場合に、継続情報を終了対応情報に近付ける側に更新するための特定更新処理は領域内処理に含まれている。これにより、遊技状態の移行に関する処理を領域内処理に集約することが可能となる。

【２９９１】

なお、特徴Ｇ１～Ｇ７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【２９９２】

上記特徴Ｇ群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【２９９３】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【２９９４】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【２９９５】

ここで、上記例示等のような遊技機においてはプログラムを利用した処理の実行が好適に行われるようにする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２９９６】

＜特徴Ｈ群＞

特徴Ｈ１．有利遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５）においてゲームが実行されることにより遊技者に付与された遊技価値に応じて変動し得る価値対応情報を記憶する価値対応記憶手段（第４の実施形態におけるＡＴ獲得数カウンタ９４ｃ）と、

前記価値対応情報が所定の基準遊技価値に対応する基準対応情報（基準枚数の情報）となったことに基づいて基準対応報知（基準到達画像Ｇ４１）が実行されるようにする基準対応報知制御手段（第４の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２７０３の処理を実行する機能）と、

を備え、

当該基準対応報知制御手段は、前記有利遊技状態の最終ゲームにおいて前記価値対応情報が前記基準対応情報となったとしても前記基準対応報知が実行されないようにする報知規制手段（第４の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２７０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【２９９７】

特徴Ｈ１によれば、有利遊技状態においてゲームが実行されることにより遊技者に付与

された遊技価値に応じて変動し得る価値対応情報が記憶され、その記憶された価値対応情報が所定の基準遊技価値に対応する基準対応情報となったことに基づいて基準対応報知が実行されることにより、所定の基準遊技価値が付与されたことを遊技者に把握させることが可能となる。この場合に、有利遊技状態の最終ゲームにおいて価値対応情報が基準対応情報となったとしても基準対応報知が実行されない。これにより、有利遊技状態の最終ゲームであるにも関わらず基準対応報知を確認した遊技者が有利遊技状態は継続すると誤認してしまわないようにすることが可能となる。

【２９９８】

特徴Ｈ２．前記基準対応報知制御手段は、前記価値対応情報が前記基準対応情報となったゲームにおいて前記基準対応報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴Ｈ１に記載の遊技機。

【２９９９】

特徴Ｈ２によれば、価値対応情報が基準対応情報となったゲームにおいて基準対応報知が実行されるため、価値対応情報が基準対応情報となったのがいずれのゲームであるのかを遊技者に認識させ易くすることが可能となる。

【３０００】

特徴Ｈ３．ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ９８ｂ）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「６５５３５」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８の処理を実行する機能）と、

前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止する進行阻止手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１１０及びステップＳ２２０１～ステップＳ２２０４の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記進行阻止手段は、前記終了契機情報が前記終了発生情報となった場合、前記有利遊技状態の最終ゲームであってもその後の遊技の進行を阻止することを特徴とする特徴Ｈ１又はＨ２に記載の遊技機。

【３００１】

特徴Ｈ３によれば、ゲームの実行に伴って終了契機情報が終了発生情報に近付くように更新され、当該終了契機情報が終了発生情報となった場合にはその後の遊技の進行が阻止されるため、遊技が継続して実行されて遊技の進行を阻止させるべき状況となった場合にはそれ以上の遊技の進行を阻止することが可能となる。この場合に、終了契機情報が終了発生情報となった場合には有利遊技状態の最終ゲームであってもその後の遊技の進行が阻止される。これにより、有利遊技状態の最終ゲームであるか否かに関係なく、終了契機情報が終了発生情報となった場合には遊技の進行を阻止することが可能となる。

【３００２】

特徴Ｈ４．前記終了契機情報が前記終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報（「６５３８５」）となったことに基づいて、終了前報知（終了前画像Ｇ３３の表示）が実行されるようにする終了前報知制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２６０４の処理を実行する機能）を備え、

当該終了前報知制御手段は、前記終了契機情報が前記報知契機情報となった場合、前記有利遊技状態の最終ゲームであっても前記終了前報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴Ｈ３に記載の遊技機。

【３００３】

特徴Ｈ４によれば、終了契機情報が終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報となったことに基づいて終了前報知が実行されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。この場合に、終了契機情報が報知契機情報となった場合には有利遊技状態の最終ゲームであっても終了前報知が実行される。これにより、有利遊技状態

の最終ゲームであるか否かに関係なく、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。

【３００４】

特徴Ｈ５．前記終了前報知制御手段は、前記終了前報知が実行されている状況において前記終了契機情報が前記報知契機情報よりも前記終了発生情報に対して遠い側の情報である報知解除情報（「６５２８５」）となったことに基づいて、当該終了前報知を終了させる（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２６０９の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴Ｈ４に記載の遊技機。

【３００５】

特徴Ｈ５によれば、終了前報知が実行されている状況において終了契機情報が報知解除情報となった場合には当該終了前報知が終了されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達する可能性が低下した状況においてまで終了前報知が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、報知解除情報が報知契機情報よりも終了発生情報に対して遠い側の情報として設定されていることにより、終了前報知の開始と解除とが短時間で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

【３００６】

特徴Ｈ６．前記終了前報知制御手段は、前記終了前報知が実行されている状況において前記有利遊技状態が終了した場合、当該有利遊技状態が終了した後の遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１）において当該終了前報知を継続させることを特徴とする特徴Ｈ４又はＨ５に記載の遊技機。

【３００７】

特徴Ｈ６によれば、終了前報知が実行されている状況において有利遊技状態が終了したとしても有利遊技状態が終了した後の遊技状態において当該終了前報知が継続される。これにより、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いている場合には、遊技状態に関係なく終了前報知が実行されるようにすることが可能となる。

【３００８】

なお、特徴Ｈ１～Ｈ６の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３００９】

上記特徴Ｈ群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【３０１０】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【３０１１】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リール

の回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【３０１２】
ここで、上記例示等のような遊技機においては報知の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３０１３】
＜特徴Ｉ群＞
特徴Ｉ１．複数の数値情報（第５～第７の実施形態において「０」～「２０」）のいずれかが設定される数値情報記憶手段（インデックス値カウンタ７４ａ）と、
複数の所定対象事象（第５～第７の実施形態における役の抽選処理にて「１」～「１２」の数値範囲に含まれているいずれかの奇数のインデックス値ＩＶに当選すること、「１」～「１２」の数値範囲に含まれているいずれかの偶数のインデックス値ＩＶに当選すること）のいずれかが発生したことに基づいて、当該発生した前記所定対象事象に１対１で対応する所定対象数値情報（「１」～「１２」のいずれかのインデックス値ＩＶ）を前記数値情報記憶手段に設定する数値情報設定手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６～ステップＳ２８０７の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６及びステップＳ４５０９～ステップＳ４５１３の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定対象数値情報はいずれも所定の等差数列（第５～第７の実施形態では各項が奇数であり公差が「２」である等差数列、各項が偶数であり公差が「２」である等差数列）に含まれている数値情報（「１」、「３」、「５」、「７」、「９」及び「１１」のいずれかの数値情報、「２」、「４」、「６」、「８」、「１０」及び「１２」のいずれかの数値情報）であり、
本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて、いずれかの前記所定対象事象が発生したことに対応する所定対象事象対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）を実行する所定対象事象対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３～ステップＳ４４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【３０１４】
特徴Ｉ１によれば、複数の所定対象事象のうち発生した所定対象事象に１対１で対応する所定対象数値情報が数値情報記憶手段に設定される構成であることにより、数値情報記憶手段に設定されている所定対象数値情報に基づいて発生した所定対象事象の種類を特定可能とすることができる。
【３０１５】
複数の所定対象事象が存在している構成において、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される。このため、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行され

るようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【３０１６】

特徴Ｉ２．前記所定の等差数列に含まれている数値情報はいずれも、奇数及び偶数のいずれか一方である特定の数値情報（第５～第７の実施形態において奇数及び偶数のいずれか一方）であり、

前記所定対象事象対応手段は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報がいずれかの前記特定の数値情報であることに基づいて前記所定対象事象対応処理を実行する特定の対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３～ステップＳ４４０６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Ｉ１に記載の遊技機。

【３０１７】

特徴Ｉ２によれば、所定の等差数列に含まれている数値情報がいずれも奇数である構成では、数値情報記憶手段に設定されている数値情報がいずれかの奇数であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、所定対象事象以外の事象が発生したことに基づいていずれかの偶数の数値情報を数値情報記憶手段に設定可能な構成としながら、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、所定の等差数列に含まれている数値情報がいずれも偶数である構成では、数値情報記憶手段に設定されている数値情報がいずれかの偶数であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、所定対象事象以外の事象が発生したことに基づいていずれかの奇数の数値情報を数値情報記憶手段に設定可能な構成としながら、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０１８】

特徴Ｉ３．前記特定の数値情報はいずれも当該特定の数値情報が有する複数のビット（第０～第７ビット）における最下位のビット（第０ビット）の値が所定の値（「１」という値、「０」という値）である数値情報であり、

前記特定の対応手段は、

前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報を利用して所定判定処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１５の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００２の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０２の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０２の処理）を実行する所定判定手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１５の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００２の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０２の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０２の処理を実行する機能）と、

前記所定判定処理において、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記最下位のビットの値が前記所定の値であることに対応する判定結果（肯定判定が行われるという判定結果、否定判定が行われるという判定結果）となったことに基づいて前記所定対象事象対応処理を実行する手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理及びステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３の処理及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理及びステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６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Ｉ２に記載の遊技機。

【３０１９】

特徴Ｉ３によれば、所定判定処理において、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における最下位のビットの値が所定の値であることに対応する判定結果となったことに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、所定判定処理として数値情報記憶手段に設定されている数値情報を「２」で除算した場合の剰余が「１」であるか否かを判定する判定処理又は当該剰余が「０」であるか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が奇数であること又は数値情報記憶手段に設定されている数値情報が偶数であることを特定するために必要となる処理の数を低減することができる。これにより、数値情報記憶手段に設定されている数値情報がいずれかの特定の数値情報であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、これらの処理のいずれかに対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【３０２０】

特徴Ｉ４．前記所定対象事象を含む複数の対象事象（役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１～２０のいずれかに当選すること）のいずれかが発生したことに基づいて、当該発生した前記対象事象に１対１で対応する数値情報（当選したインデックス値ＩＶ）が前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される構成であり、

前記対象事象として複数の第１対象事象（第５～第７の実施形態において第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１～４に当選すること、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝５～８に当選すること、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝９～１２に当選すること）が存在しており、

前記複数の第１対象事象のいずれかが発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも第１数値範囲（「１」～「４」の数値範囲、「５」～「８」の数値範囲、「９」～「１２」の数値範囲）に含まれている数値情報であり、

本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記第１数値範囲に含まれていることに基づいて、いずれかの前記第１対象事象が発生したことに対応する第１対象事象対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４３０３、ステップＳ４３０４、ステップＳ４３０６、ステップＳ４３０７、ステップＳ４３０９及びステップＳ４３１０の処理）を実行する第１対象事象対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４３０３、ステップＳ４３０４、ステップＳ４３０６、ステップＳ４３０７、ステップＳ４３０９及びステップＳ４３１０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Ｉ１乃至Ｉ３のいずれか１に記載の遊技機。

【３０２１】

特徴Ｉ４によれば、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、複数存在している第１対象事象のそれぞれについて当該第１対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにて肯定判定が行われたことに基づいて第１対象事象対応処理が実行される

構成と比較して、いずれかの第１対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの第１対象事象が発生したことに基づいて第１対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０２２】

特徴Ｉ５．前記第１数値範囲には、複数存在している前記所定対象数値情報の一部である複数の前記所定対象数値情報（例えば第１数値範囲が「１」～「４」であって所定対象数値情報が奇数である場合において「１」及び「３」）が含まれていることを特徴とする特徴Ｉ４に記載の遊技機。

【３０２３】

特徴Ｉ５によれば、上記特徴Ｉ１の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成であって、上記特徴Ｉ４の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成において、第１数値範囲には、複数存在している所定対象数値情報の一部である複数の所定対象数値情報が含まれている。これにより、所定対象事象であると同時に第１対象事象でもある複数の所定対象事象のいずれかが発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理、及び所定対象事象であると同時に第１対象事象でもある複数の所定対象事象のいずれかが発生したことに基づいて第１対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０２４】

特徴Ｉ６．前記第１数値範囲には、前記所定対象数値情報ではない数値情報（例えば第１数値範囲が「１」～「４」であって所定対象数値情報が奇数である場合において「２」及び「４」）が含まれていることを特徴とする特徴Ｉ５に記載の遊技機。

【３０２５】

特徴Ｉ６によれば、上記特徴Ｉ５の構成を備え、所定対象事象であると同時に第１対象事象でもある所定対象事象が複数存在している構成において、所定対象事象ではない第１対象事象も存在しており、これらの第１対象事象が発生したことに基づいて数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも第１数値範囲に含まれている数値情報である。また、上記特徴Ｉ４の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成である。これにより、第１対象事象として所定対象事象である対象事象及び所定対象事象ではない対象事象の双方が存在している構成においても、いずれかの第１対象事象が発生したことに基づいて第１対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０２６】

特徴Ｉ７．複数存在している前記第１対象事象の中には、特定第１対象事象（左→中→右の順番で停止することにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１～２に当選すること、左→右→中の順番で停止することにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝３～４に当選すること等）が複数含まれており、

いずれかの前記特定第１対象事象が発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも前記第１数値範囲に包含されている特定第１数値範囲（「１」～「４」の数値範囲に包含されている「１」～「２」の数値範囲、「１」～「４」の数値範囲に包含されている「３」～「４」の数値範囲等）に含まれている数値情報であり、

本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記特定第１数値範囲に含まれていることに基づいて、前記第１対象事象対応処理とは異なる処理として、いずれかの前記特定第１対象事象が発生したことに対応する特定第１対応処理（主側ＭＰＵ７

２のステップＳ３５０４、ステップＳ３５０６、ステップＳ３５０８、ステップＳ３５１０、ステップＳ３５１２及びステップＳ３５１４の処理）を実行する特定第１対応手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５０４、ステップＳ３５０６、ステップＳ３５０８、ステップＳ３５１０、ステップＳ３５１２及びステップＳ３５１４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Ｉ４乃至Ｉ６のいずれか１に記載の遊技機。

【３０２７】

特徴Ｉ７によれば、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が特定第１数値範囲に含まれていることに基づいて特定第１対応処理が実行される構成とすることにより、特定第１数値範囲に含まれている複数の数値情報のそれぞれについて当該数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて特定第１対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの特定第１対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの特定第１対象事象が発生したことに基づいて特定第１対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０２８】

上記特徴Ｉ４の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成において、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が特定第１数値範囲に含まれていることに基づいて特定第１対応処理が実行される。これにより、いずれかの特定第１対象事象が発生したことに基づいて第１対象事象対応処理が実行されるようにする処理、及びいずれかの特定第１対象事象が発生したことに基づいて特定第１対応処理が実行されるようにする処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０２９】

特徴Ｉ８．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、

を備え、

前記第１対象事象が発生した後に、当該発生した前記第１対象事象に対応する第１当選役（第５，第７の実施形態におけるインデックス値ＩＶ＝１～４では第１赤ベル入賞、第２赤ベル入賞、第１黒ベル入賞及び第２黒ベル入賞のいずれか、インデックス値ＩＶ＝５～８では第３赤ベル入賞、第４赤ベル入賞、第３黒ベル入賞及び第４黒ベル入賞のいずれか、インデックス値ＩＶ＝９～１２では第５赤ベル入賞、第６赤ベル入賞、第５黒ベル入賞及び第６黒ベル入賞のいずれか、第６の実施形態におけるインデックス値ＩＶ＝１～４では第１赤ベル入賞、第２赤ベル入賞、第１黒ベル入賞及び第１青ベル入賞のいずれか、インデックス値ＩＶ＝５～８では第３赤ベル入賞、第４赤ベル入賞、第２黒ベル入賞及び第２青ベル入賞のいずれか、インデックス値ＩＶ＝９～１２では第５赤ベル入賞、第６赤ベル入賞、第３黒ベル入賞及び第３青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該第１当選役の入賞が成立する構成であり、

前記複数の第１対象事象はいずれも当該第１対象事象に対応する前記第１当選役の入賞を成立させるために前記停止操作手段を所定操作態様（第１停止を左リール３２Ｌとする操作態様、第１停止を中リール３２Ｍとする操作態様、第１停止を右リール３２Ｒとする操作態様）で操作する必要がある前記対象事象であることを特徴とする特徴Ｉ４乃至Ｉ７のいずれか１に記載の遊技機。

【３０３０】

特徴Ｉ８によれば、複数の第１対象事象はいずれも当該第１対象事象に対応する第１当選役の入賞を成立させるために停止操作手段を所定操作態様で操作する必要がある対象事象である。また、上記特徴Ｉ４の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成

である。これにより、対応する第１当選役の入賞を成立させるために停止操作手段を所定操作態様で操作する必要があるいずれかの第１対象事象が発生したことに基づいて第１対象事象対応処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。

【３０３１】

特徴Ｉ９．前記複数の所定対象事象には複数の第１所定対象事象（第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１，３に当選すること、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝５，７に当選すること、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝９，１１に当選すること等）が含まれており、

前記複数の第１所定対象事象のいずれかが発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される前記所定対象数値情報はいずれも第１所定数値範囲（「１」～「４」の数値範囲、「５」～「８」の数値範囲、「９」～「１２」の数値範囲）に含まれている数値情報であり、

前記所定対象事象対応手段は、

前記所定対象事象対応処理として、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報を利用して第１所定判定処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３、ステップＳ４００６、ステップＳ４００９、ステップＳ４０１２、ステップＳ４０１５及びステップＳ４０１８の処理）を実行する第１所定判定手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３、ステップＳ４００６、ステップＳ４００９、ステップＳ４０１２、ステップＳ４０１５及びステップＳ４０１８の処理を実行する機能）と、

前記第１所定判定処理において、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記第１所定数値範囲に含まれていることに対応する第１所定判定結果（肯定判定が行われる判定結果）となったことに基づいて、いずれかの前記第１所定対象事象が発生したことに対応する第１所定対象事象対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理）を実行する第１所定対象事象対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０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Ｉ１乃至Ｉ８のいずれか１に記載の遊技機。

【３０３２】

特徴Ｉ９によれば、第１所定判定処理において第１所定判定結果となったことに基づいて第１所定対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、複数存在している第１所定対象事象のそれぞれについて当該第１所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて第１所定対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの第１所定対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの第１所定対象事象が発生したことに基づいて第１所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０３３】

特徴Ｉ１０．複数の判定対象情報（当選データ）が設定されている判定用情報群（第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２、第６の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４、

第７の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）が記憶されている特定記憶手段（主側ＲＯＭ７３）と、
前記判定用情報群に設定されている前記複数の判定対象情報のうち判定実行対象（現状におけるインデックス値ＩＶに対応する当選データ）である一の前記判定対象情報に当選したか否かを判定する所定当否判定処理（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６の処理、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６の処理）を実行する所定当否判定手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６の処理を実行する機能）と、
前記所定当否判定処理において前記判定実行対象となっている前記判定対象情報に当選しない結果となったことに基づいて、前記判定用情報群において前記判定実行対象となる前記判定対象情報を更新する対象更新手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０９の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０７の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定対象事象は、前記所定当否判定処理において当該所定対象事象に対応する前記判定対象情報である所定の判定対象情報（インデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のいずれか、インデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２のいずれか）に当選することにより発生することを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ９のいずれか１に記載の遊技機。
【３０３４】
特徴Ｉ１０によれば、所定当否判定処理においていずれかの所定対象事象に対応する所定の判定対象情報に当選したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。これにより、所定当否判定処理の結果に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。
【３０３５】
特徴Ｉ１１．前記所定当否判定処理にて当選した前記判定対象情報に１対１で対応する数値情報（インデックス値ＩＶ）が前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される構成であり、
前記判定用情報群には、複数の前記所定の判定対象情報が、前記所定の等差数列における公差（等差数列において連続する２つの項の差）に対応する所定の間隔（第５～第７の実施形態では奇数のインデックス値ＩＶとその次の奇数のインデックス値ＩＶとの間に１つの偶数のインデックス値ＩＶが存在している間隔、偶数のインデックス値ＩＶとその次の偶数のインデックス値ＩＶとの間に１つの奇数のインデックス値ＩＶが存在している間隔）で配置されていることを特徴とする特徴Ｉ１０に記載の遊技機。
【３０３６】
特徴Ｉ１１によれば、所定当否判定処理にて当選した判定対象情報に対応する数値情報を数値情報記憶手段に設定するための処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、所定当否判定処理においていずれかの所定の判定対象情報に当選したことに基づいて数値情報記憶手段に設定される数値情報が所定の等差数列に含まれる所定対象数値情報となるようにすることができる。
【３０３７】
特徴Ｉ１２．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、
を備え、
前記所定対象事象が発生した後に、当該発生した前記所定対象事象に対応する所定当選役（第５，第７の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第６黒ベル入賞のいずれか、第６の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該所定当選役の入賞が成立する構成であり、

前記所定対象事象対応手段は、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が行われている状況において前記停止操作手段の操作が行われた後に、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて、前記所定対象事象対応処理として、いずれかの前記所定当選役の入賞が成立したことに対応する所定入賞成立対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）を実行する所定入賞成立対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３～ステップＳ４４０６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Ｉ１乃至Ｉ１１のいずれか１に記載の遊技機。

【３０３８】

特徴Ｉ１２によれば、絵柄の変動表示が行われている状況において停止操作手段の操作が行われた後に、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定入賞成立対応処理が実行される構成とすることにより、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定入賞成立対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定当選役の入賞が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの所定当選役の入賞が成立したことに基づいて所定入賞成立対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０３９】

特徴Ｉ１３．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、

を備え、

前記所定対象事象が発生した後に、当該発生した前記所定対象事象に対応する所定当選役（第５，第７の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第６黒ベル入賞のいずれか、第６の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該所定当選役の入賞が成立する構成であり、

前記所定対象事象対応手段は、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止されるタイミングよりも前のタイミングで、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて、前記所定対象事象対応処理として、いずれかの前記所定対象事象が発生したことに対応する所定発生対応処理（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理）を実行する所定発生対応手段（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６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Ｉ１乃至Ｉ１２のいずれか１に記載の遊技機。

【３０４０】

特徴Ｉ１３によれば、絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止されるタイミングよりも前のタイミングで、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定発生対応処理が実行される構成とすることにより、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定発生対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定

発生対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【３０４１】
特徴Ｉ１４．前記所定対象事象対応処理は、前記所定対象事象が発生したことに対応する情報（第５の実施形態において停止操作報知コマンドに設定される赤ベル当選情報、いずれかの達成フラグ７４ｈ～７４ｍに設定される「１」という情報、ＡＴ継続カウンタ７４ｄの値に赤ベル入賞又は黒ベル入賞に対応する付与数が加算された値、第６の実施形態においてＡＴ継続カウンタ７４ｄの値に赤ベル入賞、黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する付与数が加算された値）を設定する処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）であることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ１３のいずれか１に記載の遊技機。
【３０４２】
特徴Ｉ１４によれば、上記特徴Ｉ１の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成であるため、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象が発生したことに対応する情報が設定されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【３０４３】
なお、特徴Ｉ１～Ｉ１４の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【３０４４】
＜特徴Ｊ群＞
特徴Ｊ１．複数の数値情報（第５～第７の実施形態において「０」～「２０」）のいずれかが設定される数値情報記憶手段（インデックス値カウンタ７４ａ）と、
複数の所定対象事象（第５～第７の実施形態における役の抽選処理にて「１」～「１２」の数値範囲に含まれているいずれかの奇数のインデックス値ＩＶに当選すること、「１」～「１２」の数値範囲に含まれているいずれかの偶数のインデックス値ＩＶに当選すること）のいずれかが発生したことに基づいて、当該発生した前記所定対象事象に１対１で対応する所定対象数値情報（「１」～「１２」のいずれかのインデックス値ＩＶ）を前記数値情報記憶手段に設定する数値情報設定手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６～ステップＳ２８０７の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６及びステップＳ４５０９～ステップＳ４５１３の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定対象数値情報はいずれも当該所定対象数値情報が有する複数のビット（第０～第７ビット）における所定ビット（第０ビット）の値が所定の値（「１」という値、「０」という値）である数値情報（「１」～「１２」の数値範囲における奇数のインデックス値ＩＶ、「１」～「１２」の数値範囲における偶数のインデックス値ＩＶ）であり、
本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記所定ビットの値が前記所定の値であることに基づいて、いずれかの前記所定対象事象が発生したことに対応する所定対象事象対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ

３５１６の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）を実行する所定対象事象対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３～ステップＳ４４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【３０４５】

特徴Ｊ１によれば、複数の所定対象事象のうち発生した所定対象事象に１対１で対応する所定対象数値情報が数値情報記憶手段に設定される構成であることにより、数値情報記憶手段に設定されている所定対象数値情報に基づいて発生した所定対象事象の種類を特定可能とすることができる。

【３０４６】

複数の所定対象事象が存在している構成において、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される。このため、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【３０４７】

特徴Ｊ２．前記所定ビットは、前記所定対象数値情報が有する前記複数のビットにおける最下位のビット（第５～第７の実施形態では第０ビット）であることを特徴とする特徴Ｊ１に記載の遊技機。

【３０４８】

特徴Ｊ２によれば、所定の値が「１」である構成では、所定対象事象以外の事象が発生したことに基づいて数値情報記憶手段に当該事象に対応する数値情報として偶数が設定される構成とすることを可能としながら、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が奇数であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。また、所定の値が「０」である構成では、所定対象事象以外の事象が発生したことに基づいて数値情報記憶手段に当該事象に対応する数値情報として奇数が設定される構成とすることを可能としながら、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が偶数であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。これらの構成のいずれかであることにより、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０４９】

特徴Ｊ３．複数存在している前記所定対象事象の中には、所定の対象事象（第６の実施形態における役の抽選処理にて黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝２，６，１０のいずれかに当選すること、青ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝４，８，１２のいずれかに当選すること）が複数含まれており、

いずれかの前記所定の対象事象が発生したことに基づいて、当該発生した前記所定の対象事象に対応する前記所定対象数値情報として前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも、当該所定対象数値情報が有する前記複数のビットのうち前記所定ビットの値が前記所定の値であって、当該所定ビットとは異なる特定ビット（第６の実施形態において第１ビット）の値が特定の値（「１」という値、「０」

という値）である数値情報（「２」、「６」及び「１０」のいずれか、「４」、「８」及び「１２」のいずれか）であり、
前記所定対象事象対応手段は、
前記所定対象事象対応処理として、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記特定ビットの値についての特定ビット判定処理（主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０４の処理）を実行する手段（第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０４の処理を実行する機能）と、
前記特定ビット判定処理において、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記特定ビットの値が前記特定の値であるという判定結果となったことに基づいて、いずれかの前記所定の対象事象が発生したことに対応する所定の対象事象対応処理（主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０５の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０６の処理）を実行する手段（第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０５及びステップＳ４４０６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Ｊ１又はＪ２に記載の遊技機。
【３０５０】
特徴Ｊ３によれば、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であるとともに特定ビットの値が特定の値であることに基づいて、所定の対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。このため、複数存在している所定の対象事象のそれぞれについて当該所定の対象事象に対応する所定対象数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定の対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定の対象事象が発生したことに基づいて所定の対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。
【３０５１】
特徴Ｊ４．前記所定対象事象を含む複数の対象事象（役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１～２０のいずれかに当選すること）のいずれかが発生したことに基づいて、当該発生した前記対象事象に１対１で対応する数値情報（当選したインデックス値ＩＶ）が前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される構成であり、
前記対象事象として複数の第１対象事象（第５～第７の実施形態において第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１～４に当選すること、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝５～８に当選すること、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝９～１２に当選すること）が存在しており、
前記複数の第１対象事象のいずれかが発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも第１数値範囲（「１」～「４」の数値範囲、「５」～「８」の数値範囲、「９」～「１２」の数値範囲）に含まれている数値情報であり、
本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記第１数値範囲に含まれていることに基づいて、いずれかの前記第１対象事象が発生したことに対応する第１対象事象対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４３０３、ステップＳ４３０４、ステップＳ４３０６、ステップＳ４３０７、ステップＳ４３０９及びステップＳ４３１０の処理）を実行する第１対象事象対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、

ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４３０３、ステップＳ４３０４、ステップＳ４３０６、ステップＳ４３０７、ステップＳ４３０９及びステップＳ４３１０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Ｊ１乃至Ｊ３のいずれか１に記載の遊技機。

【３０５２】

特徴Ｊ４によれば、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、複数存在している第１対象事象のそれぞれについて当該第１対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにて肯定判定が行われたことに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの第１対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの第１対象事象が発生したことに基づいて第１対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０５３】

特徴Ｊ５．前記複数の前記所定対象事象には複数の第１所定対象事象（第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１，３に当選すること、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝５，７に当選すること、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝９，１１に当選すること等）が含まれており、

いずれかの前記第１所定対象事象が発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される前記所定対象数値情報はいずれも第１所定数値範囲（「１」～「４」の数値範囲、「５」～「８」の数値範囲、「９」～「１２」の数値範囲）に含まれている数値情報であり、

前記所定対象事象対応手段は、

前記所定対象事象対応処理として、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報を利用して第１所定判定処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３、ステップＳ４００６、ステップＳ４００９、ステップＳ４０１２、ステップＳ４０１５及びステップＳ４０１８の処理）を実行する第１所定判定手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３、ステップＳ４００６、ステップＳ４００９、ステップＳ４０１２、ステップＳ４０１５及びステップＳ４０１８の処理を実行する機能）と、

前記第１所定判定処理において、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記第１所定数値範囲に含まれていることに対応する第１所定判定結果（肯定判定が行われる判定結果）となったことに基づいて、いずれかの前記第１所定対象事象が発生したことに対応する第１所定対象事象対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理）を実行する第１所定対象事象対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０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Ｊ１乃至Ｊ４のいずれか１に記載の遊技機。

【３０５４】
特徴Ｊ５によれば、第１所定判定処理において第１所定判定結果となったことに基づいて第１所定対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、複数存在している第１所定対象事象のそれぞれについて当該第１所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて第１所定対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの第１所定対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの第１所定対象事象が発生したことに基づいて第１所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【３０５５】
特徴Ｊ６．複数の判定対象情報（当選データ）が設定されている判定用情報群（第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２、第６の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４、第７の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）が記憶されている特定記憶手段（主側ＲＯＭ７３）と、
前記判定用情報群に設定されている前記複数の判定対象情報のうち判定実行対象（現状におけるインデックス値ＩＶに対応する当選データ）である一の前記判定対象情報に当選したか否かを判定する所定当否判定処理（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６の処理、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６の処理）を実行する所定当否判定手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６の処理を実行する機能）と、
前記所定当否判定処理において前記判定実行対象となっている前記判定対象情報に当選しない結果となったことに基づいて、前記判定用情報群において前記判定実行対象となる前記判定対象情報を更新する対象更新手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０９の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０７の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定対象事象は、前記所定当否判定処理において当該所定対象事象に対応する前記判定対象情報である所定の判定対象情報（インデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のいずれか、インデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２のいずれか）に当選することにより発生することを特徴とする特徴Ｊ１乃至Ｊ５のいずれか１に記載の遊技機。
【３０５６】
特徴Ｊ６によれば、所定当否判定処理においていずれかの所定対象事象に対応する所定の判定対象情報に当選したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。これにより、所定当否判定処理の結果に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。
【３０５７】
特徴Ｊ７．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、
を備え、
前記所定対象事象が発生した後に、当該発生した前記所定対象事象に対応する所定当選役（第５，第７の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第６黒ベル入賞のいずれか、第６の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該所定当選役の入賞が成立する構成であり、
前記所定対象事象対応手段は、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が行われている状況において前記停止操作手段の操作が行われた後に、前記数値情報記憶手段に設定さ

れている数値情報における前記所定ビットの値が前記所定の値であることに基づいて、前記所定対象事象対応処理として、いずれかの前記所定当選役の入賞が成立したことに対応する所定入賞成立対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）を実行する所定入賞成立対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３～ステップＳ４４０６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Ｊ１乃至Ｊ６のいずれか１に記載の遊技機。

【３０５８】

特徴Ｊ７によれば、絵柄の変動表示が行われている状況において停止操作手段の操作が行われた後に、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であることに基づいて所定入賞成立対応処理が実行される構成とすることにより、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定入賞成立対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定当選役の入賞が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの所定当選役の入賞が成立したことに基づいて所定入賞成立対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０５９】

特徴Ｊ８．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、

を備え、

前記所定対象事象が発生した後に、当該発生した前記所定対象事象に対応する所定当選役（第５，第７の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第６黒ベル入賞のいずれか、第６の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該所定当選役の入賞が成立する構成であり、

前記所定対象事象対応手段は、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止されるタイミングよりも前のタイミングで、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記所定ビットの値が前記所定の値であることに基づいて、前記所定対象事象対応処理として、いずれかの前記所定対象事象が発生したことに対応する所定発生対応処理（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理）を実行する所定発生対応手段（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６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Ｊ１乃至Ｊ７のいずれか１に記載の遊技機。

【３０６０】

特徴Ｊ８によれば、絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止されるタイミングよりも前のタイミングで、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であることに基づいて所定発生対応処理が実行される構成とすることにより、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定発生対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定発生対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０６１】

特徴Ｊ９．前記所定対象事象対応処理は、前記所定対象事象が発生したことに対応する情報（第５の実施形態において停止操作報知コマンドに設定される赤ベル当選情報、いずれかの達成フラグ７４ｈ～７４ｍに設定される「１」という情報、ＡＴ継続カウンタ７４ｄの値に赤ベル入賞又は黒ベル入賞に対応する付与数が加算された値、第６の実施形態においてＡＴ継続カウンタ７４ｄの値に赤ベル入賞、黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する付与数が加算された値）を設定する処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）であることを特徴とする特徴Ｊ１乃至Ｊ８のいずれか１に記載の遊技機。

【３０６２】

特徴Ｊ９によれば、上記特徴Ｊ１の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成であるため、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象が発生したことに対応する情報が設定されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０６３】

なお、特徴Ｊ１～Ｊ９の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３０６４】

上記特徴Ｉ群及び上記特徴Ｊ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【３０６５】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【３０６６】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【３０６７】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の実行制御を行うために必要な記憶容量を抑える必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３０６８】

＜特徴Ｋ群＞

特徴Ｋ１．複数の判定対象情報（インデックス値ＩＶ）と、当該判定対象情報に対応す

る当否判定用情報（ポイント値ＰＶ）と、が設定されている判定用情報群（第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２、第６の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４、第７の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）が記憶されている特定記憶手段（主側ＲＯＭ７３）と、

前記判定用情報群に設定されている前記複数の判定対象情報のうち判定実行対象（現状におけるインデックス値ＩＶ）である一の前記判定対象情報に対応する前記当否判定用情報を利用して当該判定対象情報に当選したか否かを判定する所定当否判定処理（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ２８０６の処理、主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ４５０６の処理）を実行する所定当否判定手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６の処理を実行する機能）と、

前記所定当否判定処理において前記判定実行対象となっている前記判定対象情報に当選しない結果となったことに基づいて、前記判定用情報群において前記判定実行対象となる前記判定対象情報を更新する対象更新手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０９の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０７の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定記憶手段には、所定の状況（第５～第７の実施形態におけるボーナス内部状態ＳＴ１２、第７の実施形態における通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４）において前記所定当否判定処理に利用される前記判定用情報群として、所定判定対象情報（第５～第７の実施形態においてインデックス値ＩＶ＝１４、第７の実施形態においてインデックス値ＩＶ＝１５）と、当該所定判定対象情報とは異なる特定判定対象情報（第５～第７の実施形態においてインデックス値ＩＶ＝１５、第７の実施形態においてインデックス値ＩＶ＝１４）と、を含む複数の前記判定対象情報が設定されている所定判定用情報群（第５の実施形態における内部用役抽選テーブルＴＢ２、第６の実施形態における内部用役抽選テーブルＴＢ４、第７の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）が記憶されており、

前記所定判定用情報群において、前記所定判定対象情報に対応させて設定されている前記当否判定用情報は前記所定当否判定処理にて当選を発生させ得る情報（「０」よりも大きい「８５０」というポイント値ＰＶ）であり、前記特定判定対象情報に対応させて設定されている前記当否判定用情報は前記所定当否判定処理にて当選を発生させない情報（「０」というポイント値ＰＶ）であることを特徴とする遊技機。

【３０６９】

特徴Ｋ１によれば、判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される構成であり、所定の状況では所定判定用情報群を利用して所定判定処理が実行される。これにより、所定当否判定処理を実行するための処理の処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、状況に応じた内容の所定当否判定処理が実行されるようにすることができる。当該所定判定用情報群に所定判定対象情報及び特定判定対象情報を含む複数の判定対象情報が設定されていることにより、所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合に、所定判定対象情報が判定実行対象となる状況を発生させることができるとともに、特定判定対象情報が判定実行対象となる状況を発生させることができる。当該所定判定用情報群において、所定判定対象情報に対応させて設定されている当否判定用情報は所定当否判定処理にて当選を発生させ得る情報であり、特定判定対象情報に対応させて設定されている当否判定用情報は所定当否判定処理にて当選を発生させない情報であることにより、所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合に、所定判定対象情報が判定実行対象となっている状況において当選が発生し得る構成とすることができるとともに、特定判定対象情報が判定実行対象となっている状況において当選が発生しない構成とすることができる。

【３０７０】

所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報が判定実行対

象となっている状況において当選が発生しない構成において、当該所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合に利用される所定判定用情報群には当該特定判定対象情報が設定されている。これにより、所定当否判定処理が実行される状況に応じて、当該所定当否判定処理において所定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数、及び特定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できる。よって、当否判定が好適に行われるようにすることが可能となる。

【３０７１】

特徴Ｋ２．前記所定判定対象情報及び前記特定判定対象情報はいずれも、前記所定の状況とは異なる特定の状況（第５～第７の実施形態における通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４、第７の実施形態におけるボーナス内部状態ＳＴ１２）にて実行される前記所定当否判定処理に利用される前記判定用情報群に設定されていることを特徴とする特徴Ｋ１に記載の遊技機。

【３０７２】

特徴Ｋ２によれば、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定判定対象情報及び特定判定対象情報が所定の状況において実行される所定当否判定処理に利用される所定判定用情報群に設定されている構成において、当該所定判定対象情報及び特定判定対象情報が特定の状況において実行される所定当否判定処理に利用される判定用情報群にも設定されている構成とすることにより、所定の状況にて実行される所定当否判定処理及び特定の状況にて実行される所定当否判定処理の双方において、所定判定対象情報及び特定判定対象情報が判定実行対象となり得る構成とすることができる。これにより、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理では所定判定対象情報に当選し得る構成であって特定判定対象情報に当選しない構成においても、所定の状況にて実行される所定当否判定処理及び特定の状況にて実行される所定当否判定処理において、所定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できるとともに、特定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できる。

【３０７３】

特徴Ｋ３．前記所定判定用情報群には、前記所定判定対象情報に対応する当選対象情報である所定の当選対象情報（所定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１４である場合にはチェリー当選データ、所定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１５である場合にはチェリー当選データ及びＢＢ当選データ）と、前記特定判定対象情報に対応する前記当選対象情報であって前記所定の当選対象情報とは異なる特定の当選対象情報（特定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１５である場合にはチェリー当選データ及びＢＢ当選データ、特定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１４である場合にはチェリー当選データ）と、が設定されており、

前記所定の当選対象情報及び前記特定の当選対象情報には共通の所定当選対象情報（チェリー当選データ）が含まれていることを特徴とする特徴Ｋ１又はＫ２に記載の遊技機。

【３０７４】

特徴Ｋ３によれば、所定当選対象情報を含む当選対象情報が設定されている判定対象情報として、所定の当選対象情報が設定されている所定判定対象情報と、特定の当選対象情報が設定されている特定判定対象情報とが存在している構成において、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理では、所定判定対象情報への当選が発生し得る構成であって、特定判定対象情報への当選が発生しない構成である。これにより、所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合に、所定当選対象情報を含む所定の当選対象情報及び当該所定当選対象情報を含む特定の当選対象情報のうち、所定の当選対象情報が設定されている所定判定対象情報への当選が発生し得るようにすることができるとともに、特定の当選対象情報が設定されている特定判定対象情報への当選が発生しないようにすることができる。

【３０７５】

特徴Ｋ４．いずれかの前記判定対象情報が設定される当選情報記憶手段（インデックス値カウンタ７４ａ）と、
いずれかの前記判定対象情報への当選が確定した状態（第５，第６の実施形態では主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ２８０６にて肯定判定が行われた状態、第７の実施形態では主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ４５０６にて肯定判定が行われた後にステップＳ４５０９～ステップＳ４５１２の処理が実行された状態）となったことに基づいて、当該当選が確定した前記判定対象情報を前記当選情報記憶手段に設定する当選情報設定手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０７の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５１３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Ｋ１乃至Ｋ３のいずれか１に記載の遊技機。
【３０７６】
特徴Ｋ４によれば、当選情報記憶手段を参照することにより当選が確定した判定対象情報を特定可能とすることができる。これにより、当選が確定した判定対象情報を特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。
【３０７７】
特徴Ｋ５．前記所定の状況において前記所定当否判定処理が実行される場合には、前記所定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であり、
前記所定の状況とは異なる特定の状況（第５～第７の実施形態における通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４、第７の実施形態におけるボーナス内部状態ＳＴ１２）において前記所定当否判定処理が実行される場合には、前記所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成であり、
本遊技機は、前記当選情報記憶手段に前記所定判定対象情報が設定されていることに基づいて、前記所定の状況において前記所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに対応する所定対応処理（所定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１４である場合には、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９及びステップＳ３２１７の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８及びステップＳ３３１６の処理、所定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１５である場合には、主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ３００６の処理）を実行する所定対応処理実行手段（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３００６の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９及びステップＳ３２１７の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８及びステップＳ３３１６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Ｋ４に記載の遊技機。
【３０７８】
特徴Ｋ５によれば、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であって、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成である。このため、当選情報記憶手段に所定判定対象情報が設定されていることに基づいて所定対応処理を実行する場合に、所定判定対象情報への当選が確定した状態が所定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理を不要とすることができる。これにより、所定判定対象情報への当選が確定した状態となったか否かを判定するための判定処理に加えて当該状態が所定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理が必要となる構成を比較して、所定の状況において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。よって、所定の状況において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて所定対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。
【３０７９】

特徴Ｋ６．前記特定の状況において前記所定当否判定処理が実行される場合には、前記特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であり、
前記所定の状況において前記所定当否判定処理が実行される場合には、前記特定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成であり、
本遊技機は、前記当選情報記憶手段に前記特定判定対象情報が設定されていることに基づいて前記特定の状況において前記特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに対応する特定対応処理（特定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１５である場合には、主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ３００６の処理、特定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１４である場合には主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９及びステップＳ３２１７の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８及びステップＳ３３１６の処理）を実行する特定対応処理実行手段（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３００６の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９及びステップＳ３２１７の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８及びステップＳ３３１６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Ｋ４又はＫ５に記載の遊技機。
【３０８０】
特徴Ｋ６によれば、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であって、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成である。このため、当選情報記憶手段に特定判定対象情報が設定されていることに基づいて特定対応処理を実行する場合に、特定判定対象情報への当選が確定した状態が特定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理を不要とすることができる。これにより、特定判定対象情報への当選が確定した状態となったか否かを判定するための判定処理に加えて当該状態が特定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理が必要となる構成を比較して、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。よって、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて特定対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。
【３０８１】
特徴Ｋ７．前記所定当否判定処理においていずれかの前記判定対象情報に当選した場合（第５，第６の実施形態において主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６にて肯定判定が行われた場合）には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となり、当該当選が確定した前記判定対象情報が前記当選情報設定手段により前記当選情報記憶手段に設定されることを特徴とする特徴Ｋ４乃至Ｋ６のいずれか１に記載の遊技機。
【３０８２】
特徴Ｋ７によれば、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選し、当該判定対象情報への当選が確定した状態となった場合に、当該状態が発生した状況を特定するための判定処理を不要としながら、当該当選が確定した判定対象情報が当選情報記憶手段に設定されるようにすることができる。これにより、いずれかの判定対象情報への当選が確定したことに基づいて当該判定対象情報が当選情報記憶手段に設定されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。特に、所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選し、当該所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて当該所定判定対象情報が当選情報記憶手段に設定されるようにするための処理、及び所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選し、当該特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて当該特定判定対象情報が当選情報記憶手段に設定されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０８３】
特徴Ｋ８．前記特定記憶手段には、前記特定の状況において実行される前記所定当否判定処理にて利用される前記判定用情報群であって前記所定判定用情報群とは異なる前記判定用情報群として、前記所定判定対象情報及び前記特定判定対象情報を含む複数の前記判定対象情報が設定されている特定判定用情報群（第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１、第６の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ３）が記憶されており、
前記特定判定用情報群において、前記特定判定対象情報に対応させて設定されている前記当否判定用情報は前記所定当否判定処理にて当選を発生させ得る情報（「０」よりも大きい「８５０」というポイント値ＰＶ）であり、前記所定判定対象情報に対応させて設定されている前記当否判定用情報は前記所定当否判定処理にて当選を発生させない情報（「０」というポイント値ＰＶ）であることを特徴とする特徴Ｋ７に記載の遊技機。
【３０８４】
特徴Ｋ８によれば、上記特徴Ｋ７の構成を備え、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選した場合には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となる構成において、特定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選し得るとともに、当該特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選しない。これにより、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合に、特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成とすることができるとともに、所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成とすることができる。
【３０８５】
特定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選し得る構成であって、当該特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選しない構成において、当該特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報及び特定判定対象情報のいずれもが判定実行対象となり得る構成とすることができる。また、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理及び特定の状況にて実行される所定当否判定処理の双方において、所定判定対象情報及び特定判定対象情報は判定実行対象となる構成である。これにより、特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選しない構成であるとともに、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選しない構成においても、所定の状況にて実行される所定当否判定処理及び特定の状況にて実行される所定当否判定処理において、所定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できるとともに、特定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できる。
【３０８６】
特徴Ｋ９．前記対象更新手段は、前記所定判定用情報群又は前記特定判定用情報群を利用して実行される前記所定の当否判定処理において、前記判定実行対象となっている前記判定対象情報に当選しない結果となる度に、前記判定実行対象となっている前記判定対象情報を特定するための数値情報を所定の順番（第５，第６の実施形態において「１」から「２０」まで「１」ずつ増加していく昇順）で更新することにより前記判定実行対象を更新する手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０９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Ｋ８に記載の遊技機。
【３０８７】
特徴Ｋ９によれば、数値情報を所定の順番で更新することにより所定当否判定処理において判定実行対象となっている判定対象情報を更新することができるため、所定当否判定処理において判定実行対象となっている判定対象情報を更新するための処理の処理構成を簡素化することができる。
【３０８８】

所定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される場合及び特定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される場合のいずれにおいても、所定当否判定処理にて当選が発生するまでに判定実行対象となった判定対象情報の数に対応する情報が当選情報記憶手段に設定されるようにすることができる。これらの場合の双方において、所定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数、及び特定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動しない構成とすることにより、所定判定対象情報に当選した場合に当選情報記憶手段に記憶される情報が所定判定対象情報となるようにするための処理構成を簡素化することができるとともに、特定判定対象情報に当選した場合に数値情報記憶手段に記憶される情報が特定判定対象情報となるようにするための処理構成を簡素化することができる。

【３０８９】

特徴Ｋ１０．前記所定判定用情報群には、前記所定判定対象情報に対応する当選対象情報である所定の当選対象情報（所定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１４である場合にはチェリー当選データ、所定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１５である場合にはチェリー当選データ及びＢＢ当選データ）と、前記特定判定対象情報に対応する前記当選対象情報であって前記所定の当選対象情報とは異なる特定の当選対象情報（特定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１５である場合にはチェリー当選データ及びＢＢ当選データ、特定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１４である場合にはチェリー当選データ）と、が設定されており、

前記所定の当選対象情報及び前記特定の当選対象情報には共通の所定当選対象情報（チェリー当選データ）が含まれており、

前記特定判定用情報群が利用される場合に前記所定当否判定処理において前記特定判定対象情報に当選する確率は、前記所定判定用情報群が利用される場合に前記所定当否判定処理において前記所定判定対象情報に当選する確率と同一の確率に設定されていることを特徴とする特徴Ｋ８又はＫ９に記載の遊技機。

【３０９０】

特徴Ｋ１０によれば、上記特徴Ｋ７の構成を備え、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選した場合には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となる構成であって、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定判定用情報群が利用される場合には所定当否判定処理にて所定判定対象情報に当選し得るとともに特定判定対象情報に当選しない構成であって、上記特徴Ｋ８の構成を備え、特定判定用情報群が利用される場合には所定当否判定処理にて特定判定対象情報に当選し得るとともに所定判定対象情報に当選しない構成において、特定判定用情報群が利用される場合に所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選する確率は、所定判定用情報群が利用される場合に所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選する確率と同一の確率である。これにより、特定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される場合に所定当選対象情報を含む特定の当選対象情報が設定されている特定判定対象情報への当選が確定した状態となる確率と、所定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される場合に所定当選対象情報を含む所定の当選対象情報が設定されている所定判定対象情報への当選が確定した状態となる確率と、を同一の確率とすることができる。

【３０９１】

特徴Ｋ１１．前記当選情報記憶手段に前記所定判定対象情報が設定されていることに基づいて、前記所定の状況において前記所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに対応する所定対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９及びステップＳ３２１７の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８及びステップＳ３３１６の処理）を実行する所定対応処理実行手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９及びステップＳ３２１７の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８及びステップＳ３３１６の処理を実行する機能）を備え、

前記所定対応処理は、遊技者に所定特典（ＡＴ移行当選、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊

技媒体の残りの付与数の増加）が付与され易くなるようにするための処理（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８の処理）であることを特徴とする特徴Ｋ８乃至Ｋ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【３０９２】

特徴Ｋ１１によれば、上記特徴Ｋ７の構成を備え、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選した場合には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となる構成であって、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選し得る構成であって、上記特徴Ｋ８の構成を備え、特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選しない構成であるため、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には所定判定対象情報への当選が確定した状態となり得るとともに、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成である。これにより、当選情報記憶手段に所定判定対象情報が設定されていることに基づいて所定対応処理を実行する場合に、所定判定対象情報への当選が確定した状態が所定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理を不要とすることができる。よって、所定判定対象情報への当選が確定した状態となったか否かを判定するための判定処理に加えて当該状態が所定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理が必要となる構成を比較して、所定の状況において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。そして、所定の状況において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて所定対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【３０９３】

当選情報記憶手段に設定されている情報が所定判定対象情報であることに基づいて所定対応処理が実行される構成であるため、所定の状況にて実行された所定当否判定処理において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて、遊技者に所定特典が付与され易くなるようにすることができる。これにより、所定の状況において所定判定対象情報に当選している状態となったことの有利度を高めることができる。

【３０９４】

特徴Ｋ１２．前記当選情報記憶手段に前記特定判定対象情報が設定されていることに基づいて前記特定の状況において前記特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに対応する特定対応処理（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ３００６の処理）を実行する特定対応処理実行手段（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３００６の処理を実行する機能）を備え、

前記特定対応処理は、前記特定の状況が終了されて前記所定の状況に移行することに対応する処理（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ３００６の処理）であることを特徴とする特徴Ｋ８乃至Ｋ１１のいずれか１に記載の遊技機。

【３０９５】

特徴Ｋ１２によれば、上記特徴Ｋ７の構成を備え、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選した場合には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となる構成であって、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選しない構成であって、上記特徴Ｋ８の構成を備え、特定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選し得る構成であるため、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成であるとともに、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成である。これにより、当選情報記憶手段に特定判定対象情報が設定されていることに基づいて特定対応処理を実行する場合に、特定判

定対象情報への当選が確定した状態が特定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理を不要とすることができる。よって、特定判定対象情報への当選が確定した状態となったか否かを判定するための判定処理に加えて当該状態が特定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理が必要となる構成を比較して、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。そして、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて特定対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【３０９６】

特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であるため、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて特定の状況が終了されて所定の状況に移行することに対応する処理が実行されるようにすることができる。また、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成であることにより、既に所定の状況である状態において特定の状況が終了されて所定の状況に移行することに対応する処理が実行されてしまうことを防止できる。

【３０９７】

特徴Ｋ１３．前記所定の状況及び前記特定の状況のいずれにおいても、前記所定判定用情報群（第７の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）を利用して前記所定当否判定処理が実行されることを特徴とする特徴Ｋ４乃至Ｋ６のいずれか１に記載の遊技機。

【３０９８】

特徴Ｋ１３によれば、所定の状況において所定当否判定処理に利用される判定用情報群と、特定の状況において所定当否判定処理に利用される判定用情報群とが異なっている構成と比較して、判定用情報群を記憶しておくために必要となる特定記憶手段のデータ容量を低減することができる。

【３０９９】

特徴Ｋ１４．前記当選情報設定手段は、前記特定の状況であって、前記所定判定対象情報が前記判定実行対象となっている状況において、前記所定当否判定処理にて当選と判定されたことに基づいて、当該所定当否判定処理にて当選した前記判定対象情報が確定する前に、当選した前記判定対象情報として特定されている前記判定対象情報を、前記所定判定対象情報から前記特定判定対象情報に変更することにより前記特定判定対象情報に当選している状態を発生させる手段（第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０９～ステップＳ４５１１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Ｋ１３に記載の遊技機。

【３１００】

特徴Ｋ１４によれば、特定の状況であって、所定判定対象情報が判定実行対象となっている状況において、所定当否判定処理にて当選と判定された場合には、当該所定判定対象情報に代えて特定判定対象情報に当選している状態とすることができる。これにより、特徴Ｋ１３の構成を備え、所定の状況及び特定の状況のいずれにおいても所定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される構成において、特定の状況では、特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得るとともに、所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成とすることができる。

【３１０１】

上記特徴Ｋ１３の構成を備え、所定の状況及び特定の状況のいずれにおいても所定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される構成である。これにより、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合に所定判定対象情報への当選が確定した状態となる確率と、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合に特定判定対象情報への当選が確定した状態となる確率と、を同一の確率とすることができる。

【３１０２】
なお、特徴Ｋ１～Ｋ１４の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【３１０３】
上記特徴Ｋ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【３１０４】
遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。
【３１０５】
スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【３１０６】
ここで、上記例示等のような遊技機においては当否判定が好適に行われるようにする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３１０７】
＜特徴Ｌ群＞
特徴Ｌ１．所定表示手段（画像表示装置６３）と、
前記所定表示手段において所定の表示（ベースＡＴ状態ＳＴ４における残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２、消化ゲーム数画像Ｇ２３及び演出用キャラクタ画像Ｇ８０の表示）が行われるようにする所定の表示制御手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４８０７及びステップＳ４８０８の処理を実行する機能）と、
所定状態（遊技の強制終了が発生している状態）の前段階である前段階状態（終了判定カウンタ９８ｂに初期値が設定されてから遊技者に付与された遊技媒体数が１８８５０枚に達した状態）において前記所定状態が近付いていることを報知する事前報知用表示（終了前画像Ｇ３３の表示）が前記所定表示手段において行われるようにする所定表示制御手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４６０５の処理を実行する機能）と、
前記所定の表示が行われている状況において所定の開始契機（非遊技期間がデモ開始基準期間以上となること）が発生したことに基づいて、前記所定表示手段において前記所定の表示に代えて、又は前記所定の表示よりも目立つ態様で特定表示（デモ画像Ｇ８２の表示）が行われるようにする特定表示制御手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４８０２～ステップＳ４８０３の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記事前報知用表示が行われている状況において前記所定の開始契機が発生したことに基づいて、前記事前報知用表示が継続されている状態で前記特定表示が開始されることを

特徴とする遊技機。
【３１０８】
特徴Ｌ１によれば、事前報知用表示が行われている状況において所定の開始契機が発生して特定表示が開始される場合においても、事前報知用表示が行われていない状況が生じてしまうことを防止できる。これにより、前段階状態においては特定表示中も事前報知用表示が途切れてしまうことを防止して、所定状態が近付いていることを報知し続けることができる。
【３１０９】
特徴Ｌ２．前記事前報知用表示が行われている状況において前記所定の開始契機が発生したことに基づいて前記特定表示が開始される場合、当該特定表示の開始の前後において前記事前報知用表示の内容は変更されないことを特徴とする特徴Ｌ１に記載の遊技機。
【３１１０】
特徴Ｌ２によれば、前段階状態が終了していないことを遊技者に分かり易く表示することができる。また、事前報知用表示の内容を変更するための処理を不要として、特定表示開始時における処理負荷の増大を抑制することができる。
【３１１１】
特徴Ｌ３．前記特定表示の内容を更新するための処理を実行する手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４８０６の処理を実行する機能）を備え、
前記事前報知用表示及び前記特定表示が実行されている状況においては、前記特定表示の内容を更新するための処理が実行され、前記事前報知用表示の内容を更新するための処理は実行されないことを特徴とする特徴Ｌ２に記載の遊技機。
【３１１２】
特徴Ｌ３によれば、前段階状態が終了していないことを遊技者に分かり易く表示することができる。また、事前報知用表示の内容を変更するための処理を不要として、特定表示中における処理負荷の増大を抑制することができる。
【３１１３】
特徴Ｌ４．所定の終了契機（新たなゲームが開始されること）が発生したことに基づいて、前記特定表示が終了されるようにする特定表示終了制御手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４８０７の処理を実行する機能）を備え、
前記事前報知用表示及び前記特定表示が実行されている状況において、前記所定の終了契機が発生したことに基づいて前記特定表示が終了される場合、当該事前報知用表示は継続されることを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ３のいずれか１に記載の遊技機。
【３１１４】
特徴Ｌ４によれば、事前報知用表示及び特定表示が実行されている状況において特定表示が終了される場合においても、事前報知用表示が行われていない状況が生じてしまうことを防止できる。これにより、前段階状態においては特定表示の終了時に事前報知用表示が途切れてしまうことを防止して、所定状態となる可能性があることを報知し続けることができる。
【３１１５】
特徴Ｌ５．前記事前報知用表示及び前記特定表示が行われている状況において前記所定の終了契機が発生したことに基づいて前記特定表示が終了される場合、当該特定表示の終了の前後において前記事前報知用表示の内容は変更されないことを特徴とする特徴Ｌ４に記載の遊技機。
【３１１６】
特徴Ｌ５によれば、前段階状態が終了していないことを遊技者に分かり易く表示することができる。また、事前報知用表示の内容を変更するための処理を不要として、特定表示終了時における処理負荷の増大を抑制することができる。
【３１１７】
特徴Ｌ６．前記特定表示は、ゲームが行われていない状況において前記所定の開始契機が発生したことに基づいて開始される所定待機画面（デモ画像Ｇ８２）の表示であること

を特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ５のいずれか１に記載の遊技機。
【３１１８】
特徴Ｌ６によれば、ゲームが行われていない状況であるとともに所定待機画面の表示が行われている状況においても、事前報知用表示が行われていない状況が生じてしまうことを防止できる。これにより、ゲームが行われていない状況においても、所定状態が近付いていることを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握可能とすることができる。
【３１１９】
特徴Ｌ７．前記所定状態は、新たにゲームを開始することができない状態（遊技の強制終了が発生している状態）であることを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ６のいずれか１に記載の遊技機。
【３１２０】
特徴Ｌ７によれば、新たにゲームを開始することができない状態が近付いていることを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握可能な状態が途切れないようにすることができる。
【３１２１】
特徴Ｌ８．ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ９８ｂ）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「６５５３５」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８の処理を実行する機能）と、
前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいて前記所定状態とする手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１１０及びステップＳ２２０１～ステップＳ２２０４の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記事前報知用表示の内容は、前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報に対応する内容であることを特徴とする特徴Ｌ７に記載の遊技機。
【３１２２】
特徴Ｌ８によれば、上記特徴Ｌ７の構成を備え、所定状態となることにより新たにゲームを開始することができない状態となる構成において、終了契機情報に対応する内容で事前報知用表示が行われることにより、事前報知用表示に基づいて、ゲームを新たに開始することができない状態に近づいていく様子を遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者の予期しないタイミングでゲームを新たに開始することができない状態が発生し、遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。
【３１２３】
特徴Ｌ９．前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報（「６５３８５」）となったことに基づいて前記前段階状態となることを特徴とする特徴Ｌ８に記載の遊技機。
【３１２４】
特徴Ｌ９によれば、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が報知契機情報に到達している状態となるまでは事前報知用表示が行われない構成とすることにより、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が報知契機情報に到達する前から事前報知用表示が行われる構成と比較して、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が報知契機情報に到達して事前報知用表示が開始された場合に、所定状態が近付いているということを遊技者に印象付けることができる。
【３１２５】
特徴Ｌ１０．前記所定表示制御手段は、前記事前報知用表示が実行されている状況において前記終了契機情報が前記報知契機情報よりも前記終了発生情報に対して遠い側の情報である報知解除情報（「６５２８５」）となったことに基づいて、当該事前報知用表示を終了させる（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４７０５の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴Ｌ９に記載の遊技機。
【３１２６】

特徴Ｌ１０によれば、事前報知用表示が行われている状況において終了契機情報が報知解除情報となった場合には当該事前報知用表示が終了されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達する可能性が低下した状況においてまで事前報知用表示が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、報知解除情報が報知契機情報よりも終了発生情報に対して遠い側の情報として設定されていることにより、所定表示手段において事前報知用表示の開始と終了とが短時間で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

【３１２７】

特徴Ｌ１１．有利移行条件（ステップＳ９０６にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて有利遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５）に移行させる有利移行手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ９０７及びステップＳ９０８の処理を実行する機能）と、

前記有利遊技状態において所定エンディング条件（ステップＳ１２０７にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて当該有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０８の処理を実行する機能）と、

前記有利遊技状態において前記所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合に前記所定表示手段においてエンディング前表示（エンディング成立前画像Ｇ３１の表示）が実行されるようにするエンディング前表示制御手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４６１１の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記事前報知用表示の実行は前記エンディング前表示の実行よりも優先されることを特徴とする特徴Ｌ９又はＬ１０に記載の遊技機。

【３１２８】

特徴Ｌ１１によれば、所定エンディング条件が成立したことに基づいて有利遊技状態が終了されるため、有利遊技状態が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。また、有利遊技状態において所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合にはエンディング前表示が実行されるため、所定エンディング条件の成立が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。この場合に、事前報知用表示の実行はエンディング前表示の実行よりも優先される。これにより、所定エンディング条件の成立が近付いていることよりも、所定状態が近付いていることを、重点的に報知することが可能となる。

【３１２９】

なお、特徴Ｌ１～Ｌ１１の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３１３０】

＜特徴Ｍ群＞

特徴Ｍ１．所定表示手段（画像表示装置６３）と、

所定状態（遊技の強制終了が発生している状態）の前段階である前段階状態（終了判定カウンタ９８ｂに初期値が設定されてから遊技者に付与された遊技媒体数が１８８５０枚に達した状態）において前記所定状態が近付いていることを報知する事前報知用表示（終了前画像Ｇ３３の表示）が前記所定表示手段において行われるようにする所定表示制御手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４６０５の処理を実行する機能）と、

所定契機（非遊技期間がデモ開始基準期間以上となること、デモ演出の終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、前記事前報知用表示に加えて、前記所定状態が近付いていることに関する所定事前報知（終了前強調用画像Ｇ８１の表示）が実行されるようにする所定事前報知制御手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４６０３～ステップＳ４６０４の処理を実行する機能、演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４７０７～ステップＳ４７０８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。
【３１３１】
特徴Ｍ１によれば、所定契機が発生したことに基づいて事前報知用表示に加えて所定事前報知が実行されることにより、所定状態となる可能性があることが強調して報知されている状態とすることができる。これにより、所定状態となる可能性があることを遊技者が知らないまま所定状態となってしまうことを防止できる。
【３１３２】
特徴Ｍ２．前記所定表示手段において所定の表示（ベースＡＴ状態ＳＴ４における残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２、消化ゲーム数画像Ｇ２３及び演出用キャラクタ画像Ｇ８０の表示）が行われるようにする所定の表示制御手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４８０７及びステップＳ４８０８の処理を実行する機能）と、
前記所定の表示が行われている状況において所定の開始契機（非遊技期間がデモ開始基準期間以上となること）が発生したことに基づいて、前記所定表示手段において前記所定の表示に代えて、又は前記所定の表示よりも目立つ態様で特定表示（デモ画像Ｇ８２の表示）が行われるようにする特定表示制御手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４８０２～ステップＳ４８０３の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記事前報知用表示が行われている状況において前記所定の開始契機が発生したことに基づいて前記特定表示が開始される場合には、前記事前報知用表示が継続されている状態で当該特定表示が開始されることを特徴とする特徴Ｍ１に記載の遊技機。
【３１３３】
特徴Ｍ２によれば、事前報知用表示が行われている状況において所定の開始契機が発生して特定表示が開始される場合においても、事前報知用表示が行われていない状況が生じてしまうことを防止できる。これにより、前段階状態においては特定表示の開始時及び特定表示中も事前報知用表示が途切れてしまうことを防止して、所定状態となる可能性があることを報知し続けることができる。
【３１３４】
特徴Ｍ３．前記所定表示手段において所定の表示（ベースＡＴ状態ＳＴ４における残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２、消化ゲーム数画像Ｇ２３及び演出用キャラクタ画像Ｇ８０の表示）が行われるようにする所定の表示制御手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４８０７及びステップＳ４８０８の処理を実行する機能）と、
前記所定の表示が行われている状況において所定の開始契機（非遊技期間がデモ開始基準期間以上となること）が発生したことに基づいて、前記所定表示手段において前記所定の表示に代えて、又は前記所定の表示よりも目立つ態様で特定表示（デモ画像Ｇ８２の表示）が行われるようにする特定表示制御手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４８０２～ステップＳ４８０３の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記事前報知用表示が行われている状況において前記所定の開始契機が発生することにより前記所定契機が発生する構成であることを特徴とする特徴Ｍ１又はＭ２に記載の遊技機。
【３１３５】
特徴Ｍ３によれば、所定の表示が行われている状況において所定の開始契機が発生した

ことに基づいて所定の表示に代えて又は所定の表示よりも目立つ態様で特定表示が行われる構成において、事前報知用表示が行われている状況において所定の開始契機が発生した場合には、特定表示の開始時に当該事前報知用表示に加えて所定事前報知が実行されるようにすることができる。所定の表示が行われている状態から、当該所定の表示に代えて又は当該所定の表示よりも目立つ態様で特定表示が行われている状態に切り換わる状況において、事前報知用表示に加えて所定事前報知が実行されるようにすることにより、所定状態となる可能性があることを報知する表示の存在感が薄れてしまうことを防止できるとともに、所定状態となる可能性があることを強調して報知することができる。

【３１３６】

特徴Ｍ４．前記所定表示手段において所定の表示（ベースＡＴ状態ＳＴ４における残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２、消化ゲーム数画像Ｇ２３及び演出用キャラクタ画像Ｇ８０の表示）が行われるようにする所定の表示制御手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４８０７及びステップＳ４８０８の処理を実行する機能）と、

前記所定の表示が行われている状況において所定の開始契機（非遊技期間がデモ開始基準期間以上となること）が発生したことに基づいて、前記所定表示手段において前記所定の表示に代えて、又は前記所定の表示よりも目立つ態様で特定表示（デモ画像Ｇ８２の表示）が行われるようにする特定表示制御手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４８０２～ステップＳ４８０３の処理を実行する機能）と、

所定の終了契機（新たなゲームが開始されること）が発生したことに基づいて、前記特定表示が終了されるようにする特定表示終了制御手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４８０７の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記事前報知用表示が行われている状況において前記所定の終了契機が発生することにより前記所定契機が発生する構成であることを特徴とする特徴Ｍ１乃至Ｍ３のいずれか１に記載の遊技機。

【３１３７】

特徴Ｍ４によれば、所定の終了契機が発生したことに基づいて特定表示が終了される構成において、事前報知用表示が行われている状況において所定の終了契機が発生した場合には、特定表示の終了時に当該事前報知用表示に加えて所定事前報知が実行されるようにすることができる。特定表示が終了される状況において、事前報知用表示に加えて所定事前報知が実行されるようにすることにより、所定状態となる可能性があることを報知する表示の存在感が薄れてしまうことを防止できるとともに、所定状態となる可能性があることを強調して報知することができる。

【３１３８】

特徴Ｍ５．前記特定表示は、ゲームが行われていない状況において前記所定の開始契機が発生したことに基づいて開始される所定待機画面（デモ画像Ｇ８２）の表示であることを特徴とする特徴Ｍ２乃至Ｍ４のいずれか１に記載の遊技機。

【３１３９】

特徴Ｍ５によれば、ゲームが行われていない状況において所定の開始契機が発生した場合には所定待機画面の表示が行われることにより、ゲームが行われていない状況であることを遊技者及び遊技ホールの管理者が確認し易い状態とすることができる。

【３１４０】

特徴Ｍ６．前記事前報知用表示において前記所定表示手段の所定位置（下部左側）に表示される表示内容が、前記所定事前報知において前記所定表示手段の特定位置（中央左側）に表示されることを特徴とする特徴Ｍ１乃至Ｍ５のいずれか１に記載の遊技機。

【３１４１】

特徴Ｍ６によれば、遊技者の注意を惹き易い態様で、事前報知用表示において所定表示手段に表示される表示内容が表示されるようにすることができる。また、事前報知用表示を行うために記憶しておく画像データとは別に、所定事前報知を行うための画像データを

記憶しておくことを不要とすることができる。
【３１４２】
特徴Ｍ７．前記所定表示手段において前記所定事前報知が行われる領域は、前記所定表示手段において前記事前報知用表示が行われる領域よりも広い領域であることを特徴とする特徴Ｍ１乃至Ｍ６のいずれか１に記載の遊技機。
【３１４３】
特徴Ｍ７によれば、所定表示手段において所定事前報知が行われる領域として、事前報知用表示が行われる領域と同一の広さの領域又は事前報知用表示が行われる領域よりも狭い領域が設定されている構成と比較して、所定表示手段において事前報知用表示に加えて所定事前報知が行われる場合に、所定状態となる可能性があることを強調して報知することの効果を高めることができる。
【３１４４】
特徴Ｍ８．前記所定事前報知制御手段は、特定契機（終了前強調用画像Ｇ８１の表示が行われている状況でゲームが終了すること）が発生したことに基づいて前記所定事前報知を終了させる手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ４７１０～ステップＳ４７１１の処理を実行する機能）を備え、
前記事前報知用表示及び前記所定事前報知が行われている状況において前記特定契機が発生した場合には、前記所定事前報知が終了して前記事前報知用表示が継続されることを特徴とする特徴Ｍ１乃至Ｍ７のいずれか１に記載の遊技機。
【３１４５】
特徴Ｍ８によれば、事前報知用表示及び所定事前報知が行われている状況において、所定状態となる可能性があることが強調して表示されるようにすることができる。また、所定事前報知が終了した後も事前報知用表示が継続されることにより、前段階状態において所定状態となる可能性があることの報知が途切れてしまうことを防止できる。
【３１４６】
特徴Ｍ９．前記所定表示制御手段は、前記前段階状態となったことに基づいて前記事前報知用表示が開始されるようにする手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４６０５の処理を実行する機能）を備え、
前記所定事前報知制御手段は、前記前段階状態となったことに基づいて前記所定事前報知が開始されるようにする手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４６０３～ステップＳ４６０４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Ｍ１乃至Ｍ８のいずれか１に記載の遊技機。
【３１４７】
特徴Ｍ９によれば、事前報知用表示の開始時に、事前報知用表示に加えて所定事前報知が行われる構成とすることにより、事前報知用表示及び所定事前報知のうち事前報知用表示のみが行われる構成と比較して、前段階状態となったことを遊技者に強く意識させることができる。
【３１４８】
特徴Ｍ１０．前記所定状態は、新たにゲームを開始することができない状態（遊技の強制終了が発生している状態）であることを特徴とする特徴Ｍ１乃至Ｍ９のいずれか１に記載の遊技機。
【３１４９】
特徴Ｍ１０によれば、所定契機が発生したことに基づいて事前報知用表示に加えて所定事前報知が実行されることにより、新たにゲームを開始することができない状態となる可能性があることが強調して報知されている状態とすることができる。これにより、新たにゲームを開始することができない状態となる可能性があることを遊技者が知らないまま新たにゲームを開始することができない状態となってしまうことを防止できる。
【３１５０】
特徴Ｍ１１．ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ９８ｂ）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「６５５３５」を超えて最大値から最小値へ

の反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８の処理を実行する機能）と、
前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいて前記所定状態とする手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１１０及びステップＳ２２０１～ステップＳ２２０４の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記事前報知用表示の内容は、前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報に対応する内容であることを特徴とする特徴Ｍ１０に記載の遊技機。
【３１５１】
特徴Ｍ１１によれば、上記特徴Ｍ１０の構成を備え、所定状態となることにより新たにゲームを開始することができない状態となる構成において、終了契機情報に対応する内容で事前報知用表示が行われることにより、事前報知用表示に基づいて、ゲームを新たに開始することができない状態に近づいていく様子を遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者の予期しないタイミングでゲームを新たに開始することができない状態が発生し、遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。
【３１５２】
特徴Ｍ１２．前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報（「６５３８５」）となったことに基づいて前記前段階状態となることを特徴とする特徴Ｍ１１に記載の遊技機。
【３１５３】
特徴Ｍ１２によれば、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が報知契機情報に到達している状態となるまでは事前報知用表示が行われない構成とすることにより、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が報知契機情報に到達する前から事前報知用表示が行われる構成と比較して、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が報知契機情報に到達して事前報知用表示が開始された場合に、所定状態が近付いているということを遊技者に印象付けることができる。
【３１５４】
特徴Ｍ１３．前記所定表示制御手段は、前記事前報知用表示が実行されている状況において前記終了契機情報が前記報知契機情報よりも前記終了発生情報に対して遠い側の情報である報知解除情報（「６５２８５」）となったことに基づいて、当該事前報知用表示を終了させる（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４７０５の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴Ｍ１２に記載の遊技機。
【３１５５】
特徴Ｍ１３によれば、事前報知用表示が行われている状況において終了契機情報が報知解除情報となった場合には当該事前報知用表示が終了されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達する可能性が低下した状況においてまで事前報知用表示が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、報知解除情報が報知契機情報よりも終了発生情報に対して遠い側の情報として設定されていることにより、所定表示手段において事前報知用表示の開始と終了とが短時間で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。
【３１５６】
特徴Ｍ１４．有利移行条件（ステップＳ９０６にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて有利遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５）に移行させる有利移行手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ９０７及びステップＳ９０８の処理を実行する機能）と、
前記有利遊技状態において所定エンディング条件（ステップＳ１２０７にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて当該有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０８の処理を実行する機能）と、

前記有利遊技状態において前記所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合に前記所定表示手段においてエンディング前表示（エンディング成立前画像Ｇ３１の表示）が実行されるようにするエンディング前表示制御手段（第８の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ４６１１の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記事前報知用表示の実行は前記エンディング前表示の実行よりも優先されることを特徴とする特徴Ｍ１２又はＭ１３に記載の遊技機。
【３１５７】
特徴Ｍ１４によれば、所定エンディング条件が成立したことに基づいて有利遊技状態が終了されるため、有利遊技状態が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。また、有利遊技状態において所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合にはエンディング前表示が実行されるため、所定エンディング条件の成立が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。この場合に、事前報知用表示の実行はエンディング前表示の実行よりも優先される。これにより、所定エンディング条件の成立が近付いていることよりも、所定状態が近付いていることを、重点的に報知することが可能となる。
【３１５８】
なお、特徴Ｍ１～Ｍ１４の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【３１５９】
上記特徴Ｌ群及び上記特徴Ｍ群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。
【３１６０】
遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。
【３１６１】
スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【３１６２】
ここで、上記例示等のような遊技機においては報知の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３１６３】
＜特徴Ｎ群＞
特徴Ｎ１．第１所定処理（第９の実施形態におけるステップＳ５００５～ステップＳ５００９の処理、第１０の実施形態におけるステップＳ５５０３～ステップＳ５５１０の処理）を実行する第１所定処理実行手段（第９の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステッ

プＳ５００５～ステップＳ５００９の処理を実行する機能、第１０の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５５０３～ステップＳ５５１０の処理を実行する機能）と、
一のゲームにおいて前記第１所定処理の実行前に、当該第１所定処理の実行前の遊技状態（第９の実施形態においてＢＢ状態であるか否か、第１０の実施形態においてＣＢ内部状態であるか否か）に対応する状態情報を状態情報記憶手段（第９の実施形態では領域内処理用のワークエリア９６の各種フラグエリア９６ｉにおける非ＢＢ中開始フラグ、第１０の実施形態では領域内処理用のワークエリア９６におけるＣＢ内部中開始フラグ）に記憶させる状態情報記憶手段（第９の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５００２～ステップＳ５００３の処理を実行する機能、第１０の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５５０１～ステップＳ５５０２の処理を実行する機能）と、
一のゲームにおいて前記第１所定処理の実行後に、第２所定処理（第９の実施形態におけるフリーズ設定処理、外部出力設定処理、第１０の実施形態における遊技開始時処理）を実行する第２所定処理実行手段（第９の実施形態における主側ＭＰＵ７２のフリーズ設定処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２の外部出力設定処理を実行する機能、第１０の実施形態における主側ＭＰＵ７２の遊技開始時処理を実行する機能）と、
を備え、
前記状態情報記憶手段に記憶されている前記状態情報に応じて、前記第２所定処理が実行されることを特徴とする遊技機。
【３１６４】
特徴Ｎ１によれば、ゲームが開始されてから当該ゲームにおいて第２所定処理が実行されるまでの間に遊技状態の内容が変化するか否かとは関係なく、当該ゲームにおいて第１所定処理の実行前に状態情報記憶手段に記憶された状態情報に応じて第２所定処理が実行されるようにすることができる。これにより、処理が好適に行われるようにすることができる。
【３１６５】
特徴Ｎ２．前記第１所定処理が実行されることにより遊技状態が、当該第１所定処理の実行前に前記状態情報記憶手段に記憶された前記状態情報に対応する遊技状態とは異なる遊技状態に変更され得る構成であることを特徴とする特徴Ｎ１に記載の遊技機。
【３１６６】
特徴Ｎ２によれば、一のゲームにおいて、第１所定処理が実行されることにより遊技状態の内容が変更されるか否かとは関係なく、当該ゲームにおいて第１所定処理の実行前に状態情報記憶手段に記憶された状態情報に応じて第２所定処理が実行されるようにすることが可能となる。これにより、第１所定処理が実行されて遊技状態が変更されたことが原因となって、第２所定処理の内容が変更されてしまうことを防止できる。
【３１６７】
特徴Ｎ３．前記第２所定処理実行手段は、前記第２所定処理として、前記状態情報記憶手段に記憶されている前記状態情報に対応する態様で所定待機状態（ベースＡＴ状態終了時のフリーズ状態、ＢＢ中のフリーズ状態）を発生させる所定待機状態設定処理（主側ＭＰＵ７２のステップＳ５３０１～ステップＳ５３０８の処理）を実行する所定待機状態設定処理実行手段（第９の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５３０１～ステップＳ５３０８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Ｎ２に記載の遊技機。
【３１６８】
特徴Ｎ３によれば、上記特徴Ｎ２の構成を備え、第１所定処理が実行されることにより遊技状態が当該第１所定処理の実行前に状態情報記憶手段に記憶された状態情報に対応する遊技状態とは異なる遊技状態に変更され得る構成において、第２所定処理では、状態情報に対応する態様で所定待機状態を発生させる処理が実行される。これにより、第１所定処理が実行されて遊技状態が変化した後に第２所定処理が実行される場合においても、第２所定処理において発生する所定待機状態は、第１所定処理の実行前に状態情報記憶手段に記憶された状態情報に対応する態様で設定されるようにすることができる。よって、第

１所定処理が実行されて遊技状態が変化したことが原因となって、当該第１所定処理の実行前の遊技状態に対応する所定待機状態の設定が行われないこととなってしまうことを防止できる。

【３１６９】

特徴Ｎ４．前記第１所定処理において所定遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）が終了するか否かを判定する終了判定（第９の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５１０１の判定処理）が行われる構成であり、

前記終了判定にて前記所定遊技状態が終了すると判定された場合に、前記所定待機状態設定処理実行手段により前記所定待機状態設定処理が実行されることを特徴とする特徴Ｎ３に記載の遊技機。

【３１７０】

特徴Ｎ４によれば、第１所定処理が実行されて遊技状態が変化したことが原因となって、所定遊技状態が終了する場合に設定される所定待機状態の態様が変化してしまうことを防止できる。

【３１７１】

特徴Ｎ５．遊技状態の内容に対応する所定情報（第９の実施形態におけるＡＴ信号）を送信する所定送信手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ５４０９及びステップＳ５４１１の処理を実行する機能）を備え、

前記第１所定処理において所定遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）が終了するか否かを判定する終了判定（第９の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５１０１の判定処理）が行われる構成であり、

前記第２所定処理において、前記状態情報記憶手段に記憶されている前記状態情報及び前記終了判定の結果に対応する前記所定情報の送信が行われることを特徴とする特徴Ｎ２に記載の遊技機。

【３１７２】

特徴Ｎ５によれば、上記特徴Ｎ２の構成を備え、第１所定処理が実行されることにより遊技状態が当該第１所定処理の実行前に状態情報記憶手段に記憶された状態情報に対応する遊技状態とは異なる遊技状態に変更され得る構成において、第１所定処理の実行前の遊技状態及び第２所定処理が実行されるタイミングにおける遊技状態の組合せに対応する態様で、所定情報の送信が行われるようにすることができる。

【３１７３】

特徴Ｎ６．前記第１所定処理において、役の抽選を行う役抽選処理（第１０の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５５０３～ステップＳ５５１０の処理）が実行される構成であり、

前記第２所定処理において、前記状態情報記憶手段に記憶されている前記状態情報に応じて特定の状態（ＣＺ状態）の設定を行うか否かが決定されることを特徴とする特徴Ｎ１又はＮ２に記載の遊技機。

【３１７４】

特徴Ｎ６によれば、役抽選処理が実行された後に、当該役抽選処理の実行前の遊技状態に応じて特定の状態の設定が行われるようにすることができる。これにより、役抽選処理の結果が原因となって、当該役抽選処理の実行前の遊技状態に応じて行われる特定の状態の設定が行われないようになってしまうことを防止できる。

【３１７５】

なお、特徴Ｎ１～Ｎ６の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３１７６】

上記特徴Ｎ群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【３１７７】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【３１７８】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【３１７９】

ここで、上記例示等のような遊技機においては処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３１８０】

＜特徴Ｏ群＞

特徴Ｏ１．所定情報（第１１の実施形態におけるゲーム開始信号、ベースＡＴ信号）を送信可能である所定制御手段（主側ＭＰＵ７２）と、

前記所定制御手段から前記所定情報を受信可能である特定制御手段（価値数側ＭＰＵ１４２）と、

を備え、

前記特定制御手段は、前記所定制御手段から受信した前記所定情報の内容を、所定の出力契機（３００ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて外部（カードユニット１３０）に送信する外部送信手段（価値数側ＭＰＵ１４２におけるステップＳ５９２１～ステップＳ５９２２の処理を実行する機能）を備え、

前記所定制御手段は、

前記所定情報の内容を第１内容（ゲーム開始信号のＬＯＷレベル又はＨＩレベル、ベースＡＴ信号のＬＯＷレベル又はＨＩレベル）から第２内容（ゲーム開始信号のＨＩレベル又はＬＯＷレベル、ベースＡＴ信号のＨＩレベル又はＬＯＷレベル）に変更するための所定変更処理（ゲーム開始信号のＯＮ処理又はゲーム開始信号のＯＦＦ処理、ベースＡＴ信号のＯＮ処理又はベースＡＴ信号のＯＦＦ処理）を実行する所定変更処理実行手段（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ６１０４又はステップＳ６１０８の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ６１１６又はステップＳ６１２１の処理を実行する機能）と、

前記所定変更処理が実行されたことに基づいて、所定時間（３００．９８ミリ秒）を設定する所定時間設定手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６１０６及びステップＳ６１１８の処理を実行する機能）と、

前記所定情報の内容を前記第２内容から前記第１内容に変更するための特定変更処理（ゲーム開始信号のＯＦＦ処理又はゲーム開始信号のＯＮ処理、ベースＡＴ信号のＯＦＦ処理又はベースＡＴ信号のＯＮ処理）を実行する特定変更処理実行手段（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ６１０８又はステップＳ６１０４の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ６１２１又はステップＳ６１１６の処理を実行する機能）と、

前記所定変更処理の実行後に前記特定変更処理が実行される場合には、前記所定時間が

経過するまで、当該特定変更処理が実行されないようにする手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ６１０３又はステップＳ６１０７の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ６１１５又はステップＳ６１２０の処理実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【３１８１】
特徴Ｏ１によれば、所定情報の内容を第１内容から第２内容に変更するための所定変更処理が行われた後において、当該所定情報の第２内容の外部への送信が行われる前に、所定情報の内容を第２内容から第１内容に変更するための特定変更処理が行われてしまう可能性を低減することができる。これにより、所定情報の内容を第１内容から第２内容に変更するための所定変更処理が行われたにも関わらず特定制御手段において当該第２内容の外部への送信が行われないこととなる可能性を低減することができる。
【３１８２】
特徴Ｏ２．前記所定時間は、前記所定の出力契機の発生周期以上の長さに設定されていることを特徴とする特徴Ｏ１に記載の遊技機。
【３１８３】
特徴Ｏ２によれば、所定情報の内容を第１内容から第２内容に変更するための所定変更処理が行われた後において、当該所定情報の第２内容の外部への送信が行われた後に、所定情報の内容を第２内容から第１内容に変更するための特定変更処理が行われるようにすることができる。
【３１８４】
特徴Ｏ３．前記所定制御手段は、
前記特定変更処理が実行されたことに基づいて、特定時間（３００．９８ミリ秒）を設定する特定時間設定手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６１１８又はステップＳ６１０６の処理を実行する機能）と、
前記特定変更処理の実行後に前記所定変更処理が実行される場合には、前記特定時間が経過するまで、前記所定変更処理が実行されないようにする手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ６１０７又はステップＳ６１０３の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ６１２０又はステップＳ６１１５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Ｏ１又はＯ２に記載の遊技機。
【３１８５】
特徴Ｏ３によれば、所定情報の内容を第２内容から第１内容に変更するための特定変更処理が行われた後において、当該所定情報の第１内容の外部への送信が行われる前に、所定情報の内容を第１内容から第２内容に変更するための所定変更処理が行われてしまう可能性を低減することができる。これにより、特定変更処理が行われたにも関わらず特定制御手段において当該第１内容の外部への送信が行われないこととなる可能性を低減することができる。
【３１８６】
特徴Ｏ４．前記所定変更処理が実行された後において前記所定時間が経過したことに基づいて、前記特定変更処理実行手段により前記特定変更処理が実行されるようにする手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６１０７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Ｏ３に記載の遊技機。
【３１８７】
特徴Ｏ４によれば、上記特徴Ｏ１の構成を備え、所定変更処理が実行されてから特定変更処理が実行されるまでの期間として所定時間を確保する構成であり、上記特徴Ｏ３の構成を備え、当該特定変更処理が実行されてから所定変更処理が実行されるまでの期間として特定時間を確保する構成において、所定変更処理が実行されてから特定変更処理実行後の特定時間が経過するまでの期間を最も短い期間とすることができる。これにより、所定変更処理が実行されてから特定変更処理実行後の特定時間が経過するまでの間に、次の所定変更処理を実行する契機が発生する可能性を低減することができる。
【３１８８】

特徴Ｏ５．一のゲームにおいて１回発生し得る所定実行契機（上記第１１の実施形態においてゲームが開始されること、ゲームが終了すること）が発生したことに基づいて前記所定変更処理実行手段により前記所定変更処理が実行される構成であり、
連続するゲームのそれぞれにおいて前記所定実行契機が１回ずつ発生し得ることを特徴とする特徴Ｏ４に記載の遊技機。
【３１８９】
特徴Ｏ５によれば、連続するゲームのそれぞれにおいて所定実行契機が１回ずつ発生し得る構成において、前記特徴Ｏ４の構成を備え、所定変更処理が実行された後において所定時間が経過したことに基づいて特定変更処理が実行される構成であることにより、一のゲームにおいて所定実行契機が発生したことに基づいて所定変更処理が実行されてから特定変更処理実行後の特定時間が経過するまでの間に、当該一のゲームの次のゲームにおいて所定実行契機が発生する可能性を低減することができる。
【３１９０】
特徴Ｏ６．各ゲームにおいて所定の契機（第１１の実施形態ではリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始）が発生する構成であり、
一のゲームにおいて前記所定の契機が発生してから所定待機期間（４．１秒のウエイト時間）が経過するまで、当該ゲームの次のゲームにおける前記所定の契機の発生が待機されるようにする手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５７１１の処理を実行する機能）を備え、
前記所定待機期間は、前記所定時間及び前記特定時間の合計時間（第１１の実施形態では６０１．９６ミリ秒）の２倍以上の長さに設定されていることを特徴とする特徴Ｏ５に記載の遊技機。
【３１９１】
特徴Ｏ６によれば、上記特徴Ｏ１の構成を備え、所定変更処理が実行されてから特定変更処理が実行されるまでの期間として所定時間を確保する構成であり、上記特徴Ｏ３の構成を備え、当該特定変更処理が実行されてから所定変更処理が実行されるまでの期間として特定時間を確保する構成において、所定待機期間が所定時間及び特定時間の合計時間の２倍以上の長さに設定されていることにより、所定実行契機が発生したことに基づいて所定変更処理が実行されてから特定変更処理実行後の特定時間が経過するまでの間に当該所定実行契機の次の所定実行契機が発生する事象が３ゲーム以上連続して発生しないようにすることができる。これにより、所定実行契機が発生してから当該所定実行契機が発生したことに基づいて所定変更処理が実行されるまでの期間が累積的に増加してしまうことを防止できる。
【３１９２】
特徴Ｏ７．前記特定時間は、前記所定時間と同一の長さであることを特徴とする特徴Ｏ３乃至Ｏ６のいずれか１に記載の遊技機。
【３１９３】
特徴Ｏ７によれば、所定変更処理が行われた後に特定変更処理を実行可能となるまでの期間と、特手変更処理が行われた後に所定変更処理を実行可能となるまでの期間と、を同一の長さとすることができる。これにより、所定情報を受信する特定制御手段において、所定情報の内容が第１内容から第２内容へ変更され得る期間、及び所定情報の内容が第２内容から第１内容へ変更され得る期間の特定を容易化することができる。
【３１９４】
特徴Ｏ８．前記所定時間が設定される時間記憶手段（第１間隔設定カウンタ９６ｐ、第２間隔設定カウンタ９６ｑ）を備え、
前記特定時間も当該時間記憶手段に設定されることを特徴とする特徴Ｏ３乃至Ｏ７のいずれか１に記載の遊技機。
【３１９５】
特徴Ｏ８によれば、所定時間を設定するための記憶手段とは別の記憶手段として特定時間を設定するための記憶手段が設けられている構成と比較して、所定時間及び特定時間を

設定するために必要となる記憶手段のデータ容量を低減することができる。
【３１９６】
特徴Ｏ９．ゲームが開始されたことに基づいて、前記所定変更処理実行手段により前記所定変更処理が実行される構成であることを特徴とする特徴Ｏ１乃至Ｏ８のいずれか１に記載の遊技機。
【３１９７】
特徴Ｏ９によれば、外部送信手段により送信される所定情報の内容に基づいて、遊技機の外部において当該遊技機でゲームが開始されたことを把握可能とすることができる。
【３１９８】
特徴Ｏ１０．ゲーム終了時の遊技状態が所定遊技状態（第１１の実施形態におけるベースＡＴ状態ＳＴ４）であることに基づいて前記所定変更処理実行手段により前記所定変更処理が実行され、ゲーム終了時の遊技状態が前記所定遊技状態とは異なる遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、ＣＢ状態又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５）である場合には前記所定変更処理は実行されないことを特徴とする特徴Ｏ１乃至Ｏ８のいずれか１に記載の遊技機。
【３１９９】
特徴Ｏ１０によれば、外部送信手段により送信される所定情報の内容に基づいて、遊技機の外部において当該遊技機におけるゲーム終了時の遊技状態が所定遊技状態であったか否かを把握可能とすることができる。
【３２００】
なお、特徴Ｏ１～Ｏ１０の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【３２０１】
上記特徴Ｏ群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。
【３２０２】
遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。
【３２０３】
スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【３２０４】
ここで、上記例示等のような遊技機においては情報の送信が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３２０５】
＜特徴Ｐ群＞
特徴Ｐ１．遊技者の操作に基づく特定事象（ペナルティ事象）が発生したことに基づい

て、特定対象ゲーム（ペナルティ対象ゲーム）を発生させる対象ゲーム設定手段（第１４，第１５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７４０７～ステップＳ７４０８の処理を実行する機能）を備え、
　一のゲームが前記特定対象ゲームとして行われる場合には、当該ゲームが前記特定対象ゲームではないゲームとして行われる場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利益な条件で行われることとなる構成であり、
　前記特定事象が発生したゲームは前記特定対象ゲームではないゲームとなり、当該特定事象が発生したゲームの次以降のゲームが前記特定対象ゲームとして行われることを特徴とする遊技機。
【３２０６】
　特徴Ｐ１によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には特定対象ゲームが発生してしまうため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。
【３２０７】
　特定事象が発生したゲームは特定対象ゲームとなることなく実行されるとともに、特定事象が発生したゲームの次以降のゲームが特定対象ゲームとして実行されるようにすることができる。これにより、特定事象が発生したゲームの次以降のゲームは、当該ゲームの開始時から特定対象ゲームとして実行されるようにすることができる。
【３２０８】
　特徴Ｐ２．前記特定事象が発生したことに基づいて設定される前記特定対象ゲームは１ゲームであり、
　前記特定事象が発生したゲームの次のゲームが前記特定対象ゲームとして行われることを特徴とする特徴Ｐ１に記載の遊技機。
【３２０９】
　特徴Ｐ２によれば、特定事象が発生したことに基づいて設定される特定対象ゲームが１ゲームのみであることにより、遊技者が誤って特定事象を発生させてしまった場合に当該特定事象の発生の影響が複数ゲームに及ばないようにすることができる。また、特定事象が発生したゲームの次のゲームを特定対象ゲームとすることにより、特定事象の発生に基づいて特定対象ゲームが設定されたことを遊技者が把握し易くすることができる。
【３２１０】
　特徴Ｐ３．前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、所定の抽選契機（通常遊技状態ＳＴ１においてゲームが開始されること）が発生したことに基づいて、所定遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）に移行させるか否か決定するための所定移行抽選処理（ＡＴ抽選処理）を実行する所定移行抽選実行手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ７５１１の処理を実行する機能）を備え、
　前記特定対象ゲームでは、前記所定の抽選契機が発生しても前記所定移行抽選処理は実行されないことを特徴とする特徴Ｐ１又はＰ２に記載の遊技機。
【３２１１】
　特徴Ｐ３によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には、所定移行抽選処理の機会が失われることとなるため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。
【３２１２】
　特徴Ｐ４．遊技を進行させるための処理を実行する所定制御手段（主側ＭＰＵ７２）と、
　演出が行われるようにするための処理を実行する特定制御手段（演出側ＭＰＵ９２）と、
を備え、
　前記特定制御手段は、前記特定事象が発生し得るタイミング（主側ＭＰＵ７２から第１停止開始コマンドを受信するタイミング）において前記特定事象が発生したか否かを判定する特定判定実行手段（第１４の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７７１

８の処理を実行する機能、第１５の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７８２０の処理を実行する機能）を備え、
前記所定制御手段は、前記特定事象が発生し得るタイミングよりも後のタイミング（全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止するタイミング）において前記特定事象が発生したか否かを判定する所定判定実行手段（第１４，第１５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７４０７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Ｐ１乃至Ｐ３のいずれか１に記載の遊技機。
【３２１３】
特徴Ｐ４によれば、ゲームが終了するタイミングよりも前のタイミングにおいて所定判定実行手段にて当該ゲームにおいて特定事象が発生したか否かを判定する構成とすることにより、特定事象が発生したゲームの次のゲームを特定対象ゲームとして実行することが可能となる。当該構成において、特定事象が発生し得るタイミングにおいて特定判定実行手段にて特定事象が発生したか否かを判定することにより、特定事象が発生した場合には当該特定事象が発生したタイミングにて特定事象が発生したことに対応する演出を実行可能とすることができる。
【３２１４】
特徴Ｐ５．前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、当該ゲームに対応する所定演出（遊技状態に対応するゲーム中演出）が実行されるようにする演出制御手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ７７０８、ステップＳ７７１７及びステップＳ７７２４の処理を実行する機能）を備え、
前記特定対象ゲームでは、当該特定対象ゲームに対応する前記所定演出は実行されないことを特徴とする特徴Ｐ１乃至Ｐ４のいずれか１に記載の遊技機。
【３２１５】
特徴Ｐ５によれば、所定演出が行われないことに基づいて、特定対象ゲームであることを遊技者が把握し易くすることができる。また、特定対象ゲームに対応する所定演出が実行される構成と比較して、所定演出を実行するために記憶しておく演出用のデータのデータ容量を低減することができる。
【３２１６】
特徴Ｐ６．所定表示手段（画像表示装置６３）を備え、
前記演出制御手段は、前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、前記所定演出として、当該ゲームに対応する所定演出対応表示（遊技状態に対応するゲーム中演出）を行う手段（演出側ＭＰＵ９２におけるステップＳ７７０８、ステップＳ７７１７及びステップＳ７７２４の処理を実行する機能）を備え、
前記特定対象ゲームでは、前記所定表示手段に表示される前記所定演出対応表示が、当該特定対象ゲームの直前のゲームに対応する前記所定演出対応表示から更新されないことを特徴とする特徴Ｐ５に記載の遊技機。
【３２１７】
特徴Ｐ６によれば、特定対象ゲームに対応する所定演出対応表示を実行するためのデータを記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、所定演出対応表示を実行するために記憶しておく必要があるデータのデータ容量を低減することができる。
【３２１８】
特徴Ｐ７．前記特定対象ゲームにおける前記所定表示手段の表示は、実行されているゲームが前記特定対象ゲームであることに対応する表示（モノクロ表示）となることを特徴とする特徴Ｐ６に記載の遊技機。
【３２１９】
特徴Ｐ７によれば、前記特徴Ｐ６の構成を備え、特定対象ゲームでは所定表示手段に表示される所定演出対応表示が当該特定対象ゲームの直前のゲームに対応する所定演出対応表示から更新されない構成において、所定表示手段の表示に基づいて、実行されているゲームが特定対象ゲームであることを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握可能とすることができる。

【３２２０】
特徴Ｐ８．前記特定事象が発生したことに基づいて、当該特定事象が発生したことに対応する特定事象対応演出（モノクロ表示切替）が実行されるようにする特定事象対応演出制御手段（第１４の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７７２０の処理を実行する機能、第１５の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７８１５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Ｐ１乃至Ｐ７のいずれか１に記載の遊技機。
【３２２１】
特徴Ｐ８によれば、特定事象対応演出が実行されたことに基づいて、特定事象が発生したことを遊技者が把握可能とすることができる。
【３２２２】
特徴Ｐ９．前記特定事象が発生したことに基づいて、当該特定事象が発生したタイミングで、前記特定事象対応演出が開始されることを特徴とする特徴Ｐ８に記載の遊技機。
【３２２３】
特徴Ｐ９によれば、特定事象対応演出が開始されたことに基づいて、当該特定事象対応演出が開始されたタイミングで、特定事象が発生したことを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握可能とすることができる。
【３２２４】
特徴Ｐ１０．前記特定事象が発生したことに基づいて、当該特定事象が発生したゲームの次のゲームにおいて、前記特定事象対応演出が開始されることを特徴とする特徴Ｐ８に記載の遊技機。
【３２２５】
特徴Ｐ１０によれば、特定事象対応演出が実行されていることに基づいて、特定対象ゲームが実行されていることを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握可能とすることができる。
【３２２６】
特徴Ｐ１１．所定表示手段（画像表示装置６３）を備え、
前記特定事象対応演出は、前記所定表示手段において表示される色が変更されている色変更状態とする演出（第１４，第１５の実施形態におけるモノクロ表示）であることを特徴とする特徴Ｐ８乃至Ｐ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【３２２７】
特徴Ｐ１１によれば、特定事象対応演出を実行するための画像データを記憶しておくことを不要としながら、所定表示手段において表示される色を変更することにより特定事象対応演出が実行されている状態とすることができる。これにより、演出を実行するために記憶しておく画像データのデータ容量を低減することができる。
【３２２８】
特徴Ｐ１２．所定役（チェリー）に当選した可能性があることを示唆する色を含む所定示唆画像（色ナビ画像Ｇ８８）を前記所定表示手段に表示する色報知演出（色ナビ演出）が実行されるようにする色報知演出制御手段（第１４の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７７０９～ステップＳ７７１３の処理を実行する機能、第１５の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７８０９～ステップＳ７８１３の処理を実行する機能）を備え、
前記所定表示手段に表示されている前記所定示唆画像の色に基づいて前記所定役を遊技者が想起できなくなる態様又は想起しづらくなる態様で、前記色変更状態が発生することを特徴とする特徴Ｐ１１に記載の遊技機。
【３２２９】
特徴Ｐ１２によれば、色報知演出が実行されるゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて、所定表示手段に表示されている所定示唆画像を見ても所定役を想起できない状態又は想起しづらい状態となるようにすることができる。これにより、特定対象ゲームが実行されている状況において所定示唆画像の表示に基づいて所定役に当選したかもしれ

ないと遊技者に感じさせてしまう可能性を低減することができる。
【３２３０】
特徴Ｐ１３．前記色変更状態は、前記特定対象ゲームが終了するまで継続されることを特徴とする特徴Ｐ１１又はＰ１２に記載の遊技機。
【３２３１】
特徴Ｐ１３によれば、遊技者及び遊技ホールの管理者は、特定対象ゲームが終了するまで、所定表示手段における表示態様に基づいて、特定事象が発生したことによる影響が及んでいる状態であることを把握することができる。
【３２３２】
なお、特徴Ｐ１～Ｐ１３の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【３２３３】
＜特徴Ｑ群＞
特徴Ｑ１．遊技者の操作に基づく特定事象（ペナルティ事象）が発生したことに基づいて、特定対象ゲーム（ペナルティ対象ゲーム）を発生させる対象ゲーム設定手段（第１４，第１５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７４０７～ステップＳ７４０８の処理を実行する機能、第１６，第１７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８００１及びステップＳ８００４の処理を実行する機能）を備え、
一のゲームが前記特定対象ゲームとして行われる場合には、当該ゲームが前記特定対象ゲームではないゲームとして行われる場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利益な条件で行われることとなる構成であり、
前記特定事象が発生した後において、前記特定対象ゲームの実行中は演出の実行態様が特定事象対応態様（モノクロ表示が行われる態様、新たなゲーム中演出が実行されない態様）となることを特徴とする遊技機。
【３２３４】
特徴Ｑ１によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には特定対象ゲームが発生してしまうため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。
【３２３５】
演出の実行態様が特定事象対応態様となっていることに基づいて、特定事象が発生して当該特定事象発生の影響を受けている状態であることを遊技者及び遊技ホールの管理者に容易に把握させることができる。
【３２３６】
特徴Ｑ２．演出が実行される所定表示手段（画像表示装置６３）を備え、
演出の実行態様が前記特定事象対応態様となることにより、前記所定表示手段における色の表示態様が、前記特定事象対応態様ではない場合とは異なる表示態様となることを特徴とする特徴Ｑ１に記載の遊技機。
【３２３７】
特徴Ｑ２によれば、特定事象対応態様の演出を実行するための画像データを記憶しておくことを不要としながら、所定表示手段における色の表示態様に基づいて、特定事象が発生して当該特定事象発生の影響を受けている状態であることを遊技者及び遊技ホールの管理者に容易に把握させることができる。
【３２３８】

特徴Ｑ３．所定役（チェリー）に当選した可能性があることを示唆する色を含む所定示唆画像（色ナビ画像Ｇ８８）を前記所定表示手段に表示する色報知演出（色ナビ演出）が実行されるようにする色報知演出制御手段（第１４の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７７０９～ステップＳ７７１３の処理を実行する機能、第１５の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７８０９～ステップＳ７８１３の処理を実行する機能）を備え、

演出の実行態様が前記特定事象対応態様となることにより前記所定表示手段における色の表示態様が、前記所定表示手段に表示されている前記所定示唆画像の色に基づいて前記所定役を遊技者が想起できなくなる態様又は想起しづらくなる態様となることを特徴とする特徴Ｑ２に記載の遊技機。

【３２３９】

特徴Ｑ３によれば、特定事象が発生した後において特定対象ゲームの実行中は、所定表示手段に表示されている所定示唆画像を見ても所定役を想起できない状態又は想起しづらい状態となるようにすることができる。これにより、特定事象が発生した後において特定対象ゲームの実行中に、所定示唆画像の表示に基づいて所定役に当選したかもしれないと遊技者に感じさせてしまう可能性を低減することができる。

【３２４０】

特徴Ｑ４．前記特定事象が発生したことに基づいて、当該特定事象が発生したタイミングで、演出の実行態様を前記特定事象対応態様に変更する手段（第１４の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７７１８～ステップＳ７７２０の処理を実行する機能、第１６の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８３１４及びステップＳ８３１６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Ｑ１乃至Ｑ３のいずれか１に記載の遊技機。

【３２４１】

特徴Ｑ４によれば、特定事象が発生したタイミングで演出の実行態様を前記特定事象対応態様に変更される構成とすることにより、特定事象が発生したことと、演出の実行態様が特定事象対応態様に変更されたこととの対応関係を遊技者にとって分かり易いものとすることができる。

【３２４２】

特徴Ｑ５．演出の実行態様が前記特定事象対応態様となっている状態は、前記特定対象ゲームが終了するまで継続されることを特徴とする特徴Ｑ１乃至Ｑ４のいずれか１に記載の遊技機。

【３２４３】

特徴Ｑ５によれば、遊技者及び遊技ホールの管理者は、特定対象ゲームが終了するまで、演出の実行態様が特定事象対応態様となっていることに基づいて、特定事象が発生したことによる影響が及んでいる状態であることを把握することができる。

【３２４４】

特徴Ｑ６．前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、当該ゲームに対応する所定演出（遊技状態に対応するゲーム中演出）が実行されるようにする演出制御手段（第１４の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７７０８、ステップＳ７７１７及びステップＳ７７２４の処理を実行する機能）を備え、

前記特定対象ゲームでは、当該特定対象ゲームに対応する前記所定演出は実行されないことを特徴とする特徴Ｑ１乃至Ｑ５のいずれか１に記載の遊技機。

【３２４５】

特徴Ｑ６によれば、所定演出が行われないことに基づいて、特定対象ゲームであることを遊技者が把握し易くすることができる。また、特定対象ゲームに対応する所定演出が実行される構成と比較して、所定演出を実行するために記憶しておく演出用のデータのデータ容量を低減することができる。

【３２４６】

特徴Ｑ７．演出が行われる所定表示手段（画像表示装置６３）を備え、

前記演出制御手段は、前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、前記所定演出として、当該ゲームに対応する所定演出対応表示（遊技状態に対応するゲーム中演出）を行う手段（第１４の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７７０８、ステップＳ７７１７及びステップＳ７７２４の処理を実行する機能）を備え、
前記特定対象ゲームでは、前記所定表示手段に表示される前記所定演出対応表示が、当該特定対象ゲームの直前のゲームに対応する前記所定演出対応表示から更新されないことを特徴とする特徴Ｑ６に記載の遊技機。
【３２４７】
特徴Ｑ７によれば、特定対象ゲームに対応する所定演出対応表示を実行するためのデータを記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、所定演出対応表示を実行するために記憶しておく必要があるデータのデータ容量を低減することができる。
【３２４８】
特徴Ｑ８．前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、所定の抽選契機（通常遊技状態ＳＴ１においてゲームが開始されること）が発生したことに基づいて、所定遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）に移行させるか否か決定するための所定移行抽選処理（ＡＴ抽選処理）を実行する所定移行抽選実行手段（第１４の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７５１１の処理を実行する機能）を備え、
前記特定対象ゲームでは、前記所定の抽選契機が発生しても前記所定移行抽選処理は実行されないことを特徴とする特徴Ｑ１乃至Ｑ７のいずれか１に記載の遊技機。
【３２４９】
特徴Ｑ８によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には、所定移行抽選処理の機会が失われることとなるため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。
【３２５０】
特徴Ｑ９．前記特定事象が発生したゲームは前記特定対象ゲームではないゲームとなり、当該特定事象が発生したゲームの次以降のゲームが前記特定対象ゲームとして行われることを特徴とする特徴Ｑ１乃至Ｑ８のいずれか１に記載の遊技機。
【３２５１】
特徴Ｑ９によれば、特定事象が発生したゲームは特定対象ゲームとなることなく実行されるとともに、特定事象が発生したゲームの次以降のゲームが特定対象ゲームとして実行されるようにすることができる。これにより、特定事象が発生したゲームの次以降のゲームは、当該ゲームの開始時から特定対象ゲームとして実行されるようにすることができる。
【３２５２】
特徴Ｑ１０．前記特定事象が発生したことに基づいて設定される前記特定対象ゲームは１ゲームであり、
前記特定事象が発生したゲームの次のゲームが前記特定対象ゲームとして行われることを特徴とする特徴Ｑ９に記載の遊技機。
【３２５３】
特徴Ｑ１０によれば、特定事象が発生したことに基づいて設定される特定対象ゲームが１ゲームのみであることにより、遊技者が誤って特定事象を発生させてしまった場合に当該特定事象の発生の影響が複数ゲームに及ばないようにすることができる。また、特定事象が発生したゲームの次のゲームを特定対象ゲームとすることにより、特定事象の発生に基づいて特定対象ゲームが設定されたことを遊技者が把握し易くすることができる。
【３２５４】
特徴Ｑ１１．遊技を進行させるための処理を実行する所定制御手段（主側ＭＰＵ７２）と、
演出が行われるようにするための処理を実行する特定制御手段（演出側ＭＰＵ９２）と、
を備え、

前記特定制御手段は、前記特定事象が発生し得るタイミング（主側ＭＰＵ７２から第１停止開始コマンドを受信するタイミング）において前記特定事象が発生したか否かを判定する特定判定実行手段（第１４の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７７１８の処理を実行する機能、第１５の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ７８２０の処理を実行する機能）を備え、

前記所定制御手段は、前記特定事象が発生し得るタイミングよりも後のタイミング（全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止するタイミング）において前記特定事象が発生したか否かを判定する所定判定実行手段（第１４，第１５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７４０７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Ｑ１乃至Ｑ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【３２５５】

特徴Ｑ１１によれば、ゲームが終了するタイミングよりも前のタイミングにおいて所定判定実行手段にて当該ゲームにおいて特定事象が発生したか否かを判定する構成とすることにより、特定事象が発生したゲームの次のゲームを特定対象ゲームとして実行することが可能となる。当該構成において、特定事象が発生し得るタイミングにおいて特定判定実行手段にて特定事象が発生したか否かを判定することにより、特定事象が発生した場合には当該特定事象が発生したタイミングにて特定事象が発生したことに対応する演出を実行可能とすることができる。

【３２５６】

なお、特徴Ｑ１～Ｑ１１の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３２５７】

上記特徴Ｐ群及び上記特徴Ｑ群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【３２５８】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【３２５９】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【３２６０】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技内容を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３２６１】

＜特徴Ｒ群＞

特徴Ｒ１．第１状況（第１区間ＳＣ１）において状況移行条件（いずれかのインデック

ス値ＩＶで当選となること）が成立したことに基づいて第２状況（第２区間ＳＣ２）に移行させる手段（第１６，第１７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７９０２～ステップＳ７９０４の処理を実行する機能）と、
所定表示手段（画像表示装置６３）に表示する所定ゲーム数情報（第１６，第１７の実施形態における表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値）が記憶される所定ゲーム数記憶手段（表示ゲーム数カウンタ９４ｐ）と、
ゲームが実行されたことに基づいて前記所定ゲーム数情報を所定更新態様（表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１加算する処理を行い、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１減算する処理を行わない態様）で更新する所定ゲーム数更新手段（第１６の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８４０５～ステップＳ８４０６の処理を実行する機能、第１７の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８６０５～ステップＳ８６０７の処理を実行する機能）と、
遊技者の操作に基づく特定事象（ペナルティ事象）が発生したことに基づいて、特定対象ゲーム（ペナルティ対象ゲーム）を設定させる対象ゲーム設定手段（第１６，第１７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８００１及びステップＳ８００４の処理を実行する機能）と、
を備え、
一のゲームが前記特定対象ゲームとして行われる場合には、当該ゲームが前記特定対象ゲームではないゲームとして行われる場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利益な条件で行われることとなる構成であり、
前記第１状況においてゲームが開始され、当該ゲームにおいて前記特定事象が発生したことに基づいて前記特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが実行されたことに基づいて前記所定ゲーム数更新手段により前記所定更新態様で前記所定ゲーム数情報が更新されることを特徴とする遊技機。
【３２６２】
特徴Ｒ１によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には特定対象ゲームが発生してしまうため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。
【３２６３】
第１状況において開始されたゲームにて特定事象が発生する場合と、当該特定事象が発生しない場合とにおいて、所定ゲーム数情報の更新態様に変化が生じないようにすることができる。
【３２６４】
特徴Ｒ２．前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、所定の抽選契機（通常遊技状態ＳＴ１においてゲームが開始されること）が発生したことに基づいて、所定遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）に移行させるか否か決定するための所定移行抽選処理（ＡＴ抽選処理）を実行する所定移行抽選実行手段（第１６，第１７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８２０４の処理を実行する機能）を備え、
前記特定対象ゲームでは、前記所定の抽選契機が発生しても前記所定移行抽選処理は実行されないことを特徴とする特徴Ｒ１に記載の遊技機。
【３２６５】
特徴Ｒ２によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には、所定移行抽選の機会が失われることとなるため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。
【３２６６】
特徴Ｒ３．一のゲームにおいて前記特定事象が発生したことに基づいて、当該ゲームが前記特定対象ゲームに設定されることを特徴とする特徴Ｒ１又はＲ２に記載の遊技機。
【３２６７】
特徴Ｒ３によれば、特定事象が発生したことと、当該特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定されたこととの対応関係を遊技者にとって分かり易いものとする

ことができる。
【３２６８】
特徴Ｒ４．特定の移行契機（第１ＣＺ抽選処理又は第２ＣＺ抽選処理においてＣＺ状態への移行当選となること、第１区間ＳＣ１であるとともにＣＢ内部状態である状態において開始されたゲームにていずれかのインデックス値ＩＶで当選となること）が発生したことに基づいて特定の状態（ＣＺ状態）を発生させる特定の状態設定手段（第１６，第１７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８２０７～ステップＳ８２１２の処理を実行する機能）を備え、
前記特定の状態では、前記所定表示手段において、前記所定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記所定ゲーム数情報に対応する表示が行われないことを特徴とする特徴Ｒ１乃至Ｒ３のいずれか１に記載の遊技機。
【３２６９】
特徴Ｒ４によれば、特定の状態においては、所定ゲーム数情報に対応する表示が遊技者の目に入ってしまうことを防止することにより、特定の状態において実行される演出内容に遊技者の関心を集中させることができる。
【３２７０】
特徴Ｒ５．前記第２状況の終了条件が満たされたことに基づいて前記第２状況を終了させて前記第１状況とする第２状況初期化処理（第２区間ＳＣ２の初期化処理）を実行する第２状況初期化処理実行手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０８の処理を実行する機能）と、
所定移行契機（ＣＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶで当選となること）が発生したことに基づいて、所定状況（非ＣＢ内部状態）から特定状況（ＣＢ内部状態）に移行させる特定状況設定手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ４０６の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定状況において前記第２状況初期化処理が実行されても当該特定状況は維持される構成であり、
前記特定状況であり前記第１状況である状況においてゲームが実行されることにより前記特定の移行契機が発生することを特徴とする特徴Ｒ４に記載の遊技機。
【３２７１】
特徴Ｒ５によれば、第２状況の終了条件が満たされたことに基づいて第２状況初期化処理が実行された後の状態は、当該第２状況初期化処理が実行されていない状態と比較して、特定の状態が設定され易い状態となるようにすることができる。これにより、第２状況の終了条件が満たされて第２状況が終了した後も、第２状況初期化処理が実行されていない状態と比較して、遊技者にとって有利な状態となるようにすることができる。
【３２７２】
特徴Ｒ６．前記特定の状態において開始されたゲームにて、前記特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合、当該特定対象ゲームが実行されても、当該特定対象ゲームは前記所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとカウントされないことを特徴とする特徴Ｒ４又はＲ５に記載の遊技機。
【３２７３】
特徴Ｒ６によれば、所定ゲーム数情報に対応する表示が行われない特定の状態において、特定対象ゲームが１回又は複数回行われた場合においても、当該特定の状態が終了した後に行われる所定ゲーム数情報に対応する表示の内容が変化してしまうことを防止できる。
【３２７４】
特徴Ｒ７．動作電力の供給開始時に所定事象（設定キーのＯＮ操作）が発生したことに基づいて所定初期化処理（領域内用の全部クリア処理）を実行する所定初期化処理実行手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ１０６の処理を実行する機能）を備え、
動作電力の供給開始時に前記所定事象が発生しなかった場合には前記所定初期化処理が

実行されない構成であり、
　動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記所定初期化処理が実行された場合及び前記所定初期化処理が実行されなかった場合のいずれにおいても、前記所定ゲーム数記憶手段に前記所定ゲーム数情報の初期値（第１６，１７の実施形態では「０」）が設定されている状態とするゲーム数情報初期化手段（第１６，第１７の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８４０１～ステップＳ８４０４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Ｒ１乃至Ｒ６のいずれか１に記載の遊技機。
【３２７５】
　特徴Ｒ７によれば、動作電力の供給開始時、所定初期化処理が実行された場合及び所定初期化処理が実行されなかった場合のいずれにおいても、所定ゲーム数記憶手段に初期値が設定されている状態となるようにすることができる。これにより、所定表示手段において行われる所定ゲーム数情報に対応する表示に基づいて、所定初期化処理の有無が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。
【３２７６】
　特徴Ｒ８．動作電力の供給開始時に所定事象（設定キーのＯＮ操作及びリセットボタン５６の押圧操作）が発生したことに基づいて、所定初期化処理（領域内用の全部クリア処理）を実行する所定初期化処理実行手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ１０６の処理を実行する機能）を備え、
　前記所定初期化処理が実行されることにより前記第１状況となる構成であることを特徴とする特徴Ｒ１乃至Ｒ７のいずれか１に記載の遊技機。
【３２７７】
　特徴Ｒ８によれば、上記特徴Ｒ１の構成を備え、第１状況においてゲームが開始され、当該ゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが実行されたことに基づいて所定更新態様で所定ゲーム数情報が更新される構成であるため、所定初期化処理の実行後に開始されたゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされるようにすることができる。
【３２７８】
　特徴Ｒ９．動作電力の供給が開始されて前記所定初期化処理が実行されなかったことに基づいて所定復帰情報（演出側ＲＡＭ９４の通常復帰フラグに設定される「１」という情報）を設定する手段（第１６の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８４０１～ステップＳ８４０２の処理を実行する機能、第１７の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８６０１～ステップＳ８６０２の処理を実行する機能）を備え、
　前記第２状況において開始されたゲームにおいて前記特定事象が発生したことに基づいて前記特定対象ゲームが設定された場合には、前記所定復帰情報が設定されていることに基づいて当該特定対象ゲームが前記所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされることを特徴とする特徴Ｒ８に記載の遊技機。
【３２７９】
　特徴Ｒ９によれば、所定初期化処理が実行されない態様で動作電力の供給が開始されて第２状況が維持され、当該動作電力の供給開始後に開始されたゲームにおいて特定事象が発生して特定対象ゲームが設定された場合に、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされるようにすることができる。
【３２８０】
　上記特徴Ｒ８の構成を備え、動作電力の供給が開始されて所定初期化処理の実行後に開始されたゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされる構成であるため、動作電力の供給開始後に行われる所定ゲーム数情報に対応する表示に基づいて、所定初期化処理の実行の有無が遊技者に把握されてしまう可能性を低減することができる。

【３２８１】
特徴Ｒ１０．前記第２状況において開始されたゲームにおいて前記特定事象が発生して前記特定対象ゲームが設定された場合には、前記所定復帰情報が設定されていないことに基づいて、当該特定対象ゲームが実行されても当該特定対象ゲームは前記所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされないことを特徴とする特徴Ｒ９に記載の遊技機。
【３２８２】
特徴Ｒ１０によれば、所定復帰情報が設定されていない状況であり第２状況である状況において開始されたゲームにおいて特定事象が発生して特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが実行されても当該特定対象ゲームは所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされないようにすることができる。
【３２８３】
特徴Ｒ１１．前記所定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記所定ゲーム数情報に基づいて、特定特典（ＣＺ状態への移行）の発生を期待させる特定期待演出（ＣＺ期待演出）が実行されるようにする特定期待演出制御手段（第１６，第１７の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８５０１～ステップＳ８５０６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Ｒ１乃至Ｒ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【３２８４】
特徴Ｒ１１によれば、所定表示手段にて行われる所定ゲーム数情報に対応する表示への遊技者の注目度を高めて、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３２８５】
特徴Ｒ１２．前記所定ゲーム数記憶手段とは異なる特定ゲーム数記憶手段（解除ゲーム数カウンタ９６ｇ）と、
ゲームが実行されたことに基づいて、前記特定ゲーム数記憶手段に記憶されている特定ゲーム数情報（解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値）を更新する特定ゲーム数更新手段（第１６，第１７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８２０３の処理を実行する機能）と、
前記特定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記特定ゲーム数情報に基づいて前記特定特典の発生の有無を決定する特定特典抽選処理（第１ＣＺ抽選処理、第２ＣＺ抽選処理）を実行する手段（第１６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８２０７～ステップＳ８２１２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Ｒ１１に記載の遊技機。
【３２８６】
特徴Ｒ１２によれば、所定ゲーム数記憶手段に記憶されている所定ゲーム数情報に対応する表示が所定表示手段において行われる構成において、当該所定ゲーム数記憶手段とは異なる特定ゲーム数記憶手段に記憶されている特定ゲーム数情報に基づいて特定特典抽選が実行される構成とすることにより、特定特典抽選の結果を予測しづらいものとして、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３２８７】
特徴Ｒ１３．前記第１状況において開始されたゲームは前記所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされないことを特徴とする特徴Ｒ１２に記載の遊技機。
【３２８８】
特徴Ｒ１３によれば、特定ゲーム数記憶手段では、第２状況において実行された特定対象ゲームではないゲームの実行回数がカウントされる構成とすることができる。当該構成において、上記特徴Ｒ１の構成を備え、第１状況においてゲームが開始され、当該ゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合、当該特定対象ゲームは、所定ゲーム数記憶手段においては１ゲームとしてカウントされる構成である。これにより、第１状況においてゲームが開始された場合には、特定ゲーム数記憶手段の値に基づいて把握されるゲームの実行回数と、所定ゲーム数記憶手段の値に基づいて把握されるゲームの実行回数とに１ゲーム分の差が生じる構成としながら、第１状況におい

て開始されたゲームにて特定事象が発生する場合と、当該特定事象が発生しない場合とにおいて、所定ゲーム数情報の更新態様に変化が生じないようにすることができる。

【３２８９】

なお、特徴Ｒ１～Ｒ１３の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３２９０】

＜特徴Ｓ群＞

特徴Ｓ１．第１状況（第１区間ＳＣ１）において状況移行条件（いずれかのインデックス値ＩＶで当選となること）が成立したことに基づいて第２状況（第２区間ＳＣ２）に移行させる手段（第１６，第１７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７９０２～ステップＳ７９０４の処理を実行する機能）と、

所定表示手段（画像表示装置６３）に表示する所定ゲーム数情報（第１６，第１７の実施形態における表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値）が記憶される所定ゲーム数記憶手段（表示ゲーム数カウンタ９４ｐ）と、

ゲームが実行されたことに基づいて前記所定ゲーム数情報を所定更新態様（表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１加算する処理を行い、表示ゲーム数カウンタ９４ｐの値を１減算する処理を行わない態様）で更新する所定ゲーム数更新手段（第１６の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８４０５～ステップＳ８４０６の処理を実行する機能、第１７の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８６０５～ステップＳ８６０７）と、

遊技者の操作に基づく特定事象（ペナルティ事象）が発生したことに基づいて、特定対象ゲーム（ペナルティ対象ゲーム）を設定させる対象ゲーム設定手段（第１６，第１７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８００１及びステップＳ８００４の処理を実行する機能）と、

を備え、

一のゲームが前記特定対象ゲームとして行われる場合には、当該ゲームが前記特定対象ゲームではないゲームとして行われる場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利益な条件で行われることとなる構成であり、

前記第２状況においてゲームが開始され、当該ゲームにおいて前記特定事象が発生した場合には、当該特定事象が発生したことに基づいて設定される前記特定対象ゲームが前記所定ゲーム数情報において１ゲームとカウントされていない状態となるようにする所定のゲーム数設定手段（第１６の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８４０８～ステップＳ８４１２の処理を実行する機能、第１７の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８６０５、ステップＳ８６０６、ステップＳ８６０８及びステップＳ８６１０～ステップＳ８６１５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【３２９１】

特徴Ｓ１によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には特定対象ゲームが発生してしまうため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。

【３２９２】

ゲームが実行されたことに基づいて所定ゲーム数情報が所定更新態様で更新される構成としながら、第２状況において開始されたゲームにおいて特定事象が発生して特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数情報において１ゲームと

してカウントされないようにすることができる。
【３２９３】
特徴Ｓ２．前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、所定の抽選契機（通常遊技状態ＳＴ１においてゲームが開始されること）が発生したことに基づいて、所定遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）に移行させるか否か決定するための所定移行抽選処理（ＡＴ抽選処理）を実行する所定移行抽選実行手段（第１６，第１７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８２０４の処理を実行する機能）を備え、
前記特定対象ゲームでは、前記所定の抽選契機が発生しても前記所定移行抽選処理は実行されないことを特徴とする特徴Ｓ１に記載の遊技機。
【３２９４】
特徴Ｓ２によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には、所定移行抽選処理の機会が失われることとなるため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。
【３２９５】
特徴Ｓ３．一のゲームにおいて前記特定事象が発生したことに基づいて、当該ゲームが前記特定対象ゲームに設定されることを特徴とする特徴Ｓ１又はＳ２に記載の遊技機。
【３２９６】
特徴Ｓ３によれば、特定事象が発生したことと、当該特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定されたこととの対応関係を遊技者にとって分かり易いものとすることができる。
【３２９７】
特徴Ｓ４．前記所定のゲーム数設定手段は、前記第２状況において開始されたゲームにおいて前記特定事象が発生したことに基づいて前記特定対象ゲームが設定された場合、当該特定対象ゲームが開始されたことに基づいて前記所定ゲーム数更新手段により前記所定更新態様で前記所定ゲーム数情報が更新された後、当該特定対象ゲームが終了するまでの所定のタイミング（第１停止が行われてモノクロ切替処理が実行されるタイミング）で、当該所定ゲーム数情報を当該特定対象ゲームが開始される前の前記所定ゲーム数情報に戻す所定ゲーム数修正処理（ステップＳ８４１２の処理）を実行する所定ゲーム数修正手段（第１６の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８４１２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Ｓ１乃至Ｓ３のいずれか１に記載の遊技機。
【３２９８】
特徴Ｓ４によれば、第２状況において開始されたゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合には、特定対象ゲームが開始されたことに基づいて所定更新態様で所定ゲーム数情報が更新された後に、所定ゲーム数修正処理が実行されるため、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされていない状態とすることができる。
【３２９９】
特徴Ｓ５．前記特定事象が発生したことに基づいて、前記所定表示手段における表示態様を第１表示態様（カラー表示）から第２表示態様（モノクロ表示）に切り替える表示切替手段（第１６の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８３１６の処理を実行する機能）を備え、
前記所定のタイミングは、前記第２表示態様の開始時から前記第２表示態様の終了時までの期間に設定されていることを特徴とする特徴Ｓ４に記載の遊技機。
【３３００】
特徴Ｓ５によれば、所定表示手段における表示態様が第１表示態様から第２表示態様に切り替わっていることに遊技者の注意を向けて、所定表示手段において行われている所定ゲーム数情報に対応する表示を目立たない態様で修正することができる。これにより、遊技者に違和感を与えてしまう可能性を低減することができる。
【３３０１】
特徴Ｓ６．前記所定のタイミングは、前記所定表示手段における表示の切り替えタイミ

ングであることを特徴とする特徴Ｓ５に記載の遊技機。
【３３０２】
特徴Ｓ６によれば、所定表示手段において表示の切り替えが行われたことに遊技者の注意を向けて、所定表示手段において行われている所定ゲーム数情報に対応する表示を目立たない態様で修正することができる。これにより、遊技者に違和感を与えてしまう可能性を低減することができる。
【３３０３】
特徴Ｓ７．特定の移行契機（第１ＣＺ抽選処理又は第２ＣＺ抽選処理においてＣＺ状態への移行当選となること、第１区間ＳＣ１であるとともにＣＢ内部状態である状態において開始されたゲームにていずれかのインデックス値ＩＶで当選となること）が発生したことに基づいて特定の状態（ＣＺ状態）を発生させる特定の状態設定手段（第１６，第１７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８２０７～ステップＳ８２１２の処理を実行する機能）を備え、
前記特定の状態では、前記所定表示手段において、前記所定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記所定ゲーム数情報に対応する表示が行われないことを特徴とする特徴Ｓ１乃至Ｓ６のいずれか１に記載の遊技機。
【３３０４】
特徴Ｓ７によれば、特定の状態においては、所定ゲーム数情報に対応する表示が遊技者の目に入ってしまうことを防止することにより、特定の状態において実行される演出内容に遊技者の関心を集中させることができる。
【３３０５】
特徴Ｓ８．前記特定の状態において開始されたゲームにて前記特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合、当該特定対象ゲームが開始されたことに基づいて前記所定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記所定ゲーム数情報が前記所定更新態様で更新された後に、当該特定対象ゲームが前記所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされていない状態となることを特徴とする特徴Ｓ７に記載の遊技機。
【３３０６】
特徴Ｓ８によれば、所定ゲーム数情報に対応する表示が行われない特定の状態において、特定対象ゲームが１回又は複数回行われた場合においても、当該特定の状態が終了した後に行われる所定ゲーム数情報に対応する表示の内容が変化してしまうことを防止できる。
【３３０７】
特徴Ｓ９．動作電力の供給開始時に所定事象（設定キーのＯＮ操作）が発生したことに基づいて所定初期化処理（領域内用の全部クリア処理）を実行する所定初期化処理実行手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ１０６の処理を実行する機能）を備え、
動作電力の供給開始時に前記所定事象が発生しなかった場合には前記所定初期化処理が実行されない構成であり、
動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記所定初期化処理が実行された場合及び前記所定初期化処理が実行されなかった場合のいずれにおいても、前記所定ゲーム数記憶手段に前記所定ゲーム数情報の初期値（第１６，１７の実施形態では「０」）が設定されている状態とするゲーム数情報初期化手段（第１６，第１７の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８４０１～ステップＳ８４０４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Ｓ１乃至Ｓ８のいずれか１に記載の遊技機。
【３３０８】
特徴Ｓ９によれば、動作電力の供給開始時、所定初期化処理が実行された場合及び所定初期化処理が実行されなかった場合のいずれにおいても、所定ゲーム数記憶手段に初期値が設定されている状態となるようにすることができる。これにより、所定表示手段において行われる所定ゲーム数情報に対応する表示に基づいて、所定初期化処理の有無が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。
【３３０９】

特徴Ｓ１０．動作電力の供給開始時に所定事象（設定キーのＯＮ操作及びリセットボタン５６の押圧操作）が発生したことに基づいて、所定初期化処理（領域内用の全部クリア処理）を実行する所定初期化処理実行手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ１０６の処理を実行する機能）を備え、
前記所定初期化処理が実行されることにより前記第１状況となる構成であり、
前記第１状況において開始されたゲームにて前記特定事象が発生したことに基づいて前記特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが開始されたことに基づいて前記所定ゲーム数情報が前記所定更新態様で更新され、当該特定対象ゲームが前記所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされている状態となることを特徴とする特徴Ｓ１乃至Ｓ９のいずれか１に記載の遊技機。

【３３１０】
特徴Ｓ１０によれば、所定初期化処理の実行後に開始されたゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが実行されたことに基づいて所定更新態様で所定ゲーム数情報が更新され、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされるようにすることができる。

【３３１１】
特徴Ｓ１１．動作電力の供給が開始されて前記所定初期化処理が実行されなかったことに基づいて所定復帰情報（演出側ＲＡＭ９４の通常復帰フラグに設定される「１」という情報）を設定する手段（第１６の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８４０１～ステップＳ８４０２の処理を実行する機能）を備え、
前記第２状況において開始されたゲームにおいて前記特定事象が発生したことに基づいて前記特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが開始されたことに基づいて前記所定ゲーム数情報が前記所定更新態様で更新された後、前記所定復帰情報が設定されていることに基づいて、当該特定対象ゲームが前記所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされていない状態とするための処理（第１６の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８４１２の処理）の実行が回避されることを特徴とする特徴Ｓ１０に記載の遊技機。

【３３１２】
特徴Ｓ１１によれば、所定初期化処理が実行されない態様で動作電力の供給が開始されて第２状況が維持され、当該動作電力の供給開始後に開始されたゲームにおいて特定事象が発生して特定対象ゲームが設定された場合に、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされるようにすることができる。

【３３１３】
上記特徴Ｓ１０の構成を備え、動作電力の供給が開始されて所定初期化処理の実行後に開始されたゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされる構成であるため、動作電力の供給開始後に行われる所定ゲーム数情報に対応する表示に基づいて、所定初期化処理の実行の有無が遊技者に把握されてしまう可能性を低減することができる。

【３３１４】
特徴Ｓ１２．前記所定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記所定ゲーム数情報に基づいて、特定特典（ＣＺ状態への移行）の発生を期待させる特定期待演出（ＣＺ期待演出）が実行されるようにする特定期待演出制御手段（第１６，第１７の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ８５０１～ステップＳ８５０６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Ｓ１乃至Ｓ１１のいずれか１に記載の遊技機。

【３３１５】
特徴Ｓ１２によれば、所定表示手段にて行われる所定ゲーム数情報に対応する表示への遊技者の注目度を高めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３１６】

特徴Ｓ１３．前記所定ゲーム数記憶手段とは異なる特定ゲーム数記憶手段（解除ゲーム数カウンタ９６ｇ）と、
ゲームが実行されたことに基づいて、前記特定ゲーム数記憶手段に記憶されている特定ゲーム数情報（解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値）を更新する特定ゲーム数更新手段（第１６，第１７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８２０３の処理を実行する機能）と、
前記特定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記特定ゲーム数情報に基づいて前記特定特典の発生の有無を決定する特定特典抽選処理（第１ＣＺ抽選処理、第２ＣＺ抽選処理）を実行する手段（第１６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８２０７～ステップＳ８２１２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Ｓ１２に記載の遊技機。

【３３１７】

特徴Ｓ１３によれば、所定ゲーム数記憶手段に記憶されている所定ゲーム数情報に対応する表示が所定表示手段において行われる構成において、当該所定ゲーム数記憶手段とは異なる特定ゲーム数記憶手段に記憶されている特定ゲーム数情報に基づいて特定特典抽選が実行される構成とすることにより、特定特典抽選の結果を予測しづらいものとして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３１８】

特徴Ｓ１４．前記第１状況において開始されたゲームは前記所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとしてカウントされないことを特徴とする特徴Ｓ１３に記載の遊技機。

【３３１９】

特徴Ｓ１４によれば、特定ゲーム数記憶手段では、第２状況において実行された特定対象ゲームではないゲームの実行回数がカウントされる構成とすることができる。また、上記特徴Ｓ１２の構成を備え、特定ゲーム数記憶手段に記憶されている特定ゲーム数情報に基づいて特定特典の発生の有無を決定する特定特典抽選処理が実行される構成であるため、第２状況において実行された特定対象ゲームではないゲームの実行回数に基づいて、特定特典の発生の有無を決定する特定特典抽選処理が実行されるようにすることができる。

【３３２０】

なお、特徴Ｓ１～Ｓ１４の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３３２１】

上記特徴Ｒ群及び上記特徴Ｓ群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【３３２２】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【３３２３】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手

段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【３３２４】

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が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３３２５】

＜特徴Ｔ群＞

特徴Ｔ１．複数の報知対象状態（第１１の実施形態における「１」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラー）が存在しており、

所定表示手段（画像表示装置６３）と、

前記所定表示手段の表示制御を実行する所定表示制御実行手段（演出側ＭＰＵ９２）と、

発生した前記報知対象状態に対応する状態発生情報（エラー情報）を送信する発生情報送信手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６４０７の処理を実行する機能）と、

前記報知対象状態が解消されたことを示す状態解消情報（解除用エラーコマンド）を送信する解消情報送信手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６４０４の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定表示制御実行手段は、

前記発生情報送信手段から受信した前記状態発生情報に対応する状態発生表示（画像表示装置６３におけるエラー表示）が行われるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段（第１１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０５の処理を実行する機能）と、

前記解消情報送信手段から前記状態解消情報を受信したことに基づいて、前記所定表示手段において実行されている前記状態発生表示が終了されるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段（第１１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０９の処理を実行する機能）と、

を備え、

いずれかの前記報知対象状態が発生している状況において、前記状態発生情報が送信される場合には当該状態発生情報よりも先に前記状態解消情報が送信されることを特徴とする遊技機。

【３３２６】

特徴Ｔ１によれば、いずれかの報知対象状態が発生している状況において、状態発生情報が送信される場合には当該状態発生情報よりも先に状態解消情報が送信される構成であるため、所定表示制御実行手段が状態解消情報を受信したことに基づいて所定表示手段において実行されている一の情報発生表示が終了した後に、所定表示制御実行手段が状態発生情報を受信したことに基づいて所定表示手段において当該状態発生情報に対応する状態発生表示が開始されるようにすることができる。

【３３２７】

特徴Ｔ２．前記発生情報送信手段により送信された前記状態発生情報が設定される所定状態発生情報記憶手段（第１１の実施形態における前回エラー情報カウンタ９６ｓ）と、

前記発生情報送信手段により前記状態発生情報が送信された後に発生していることが特定された前記報知対象状態に対応する前記状態発生情報が設定される特定状態発生情報記憶手段（現状エラー情報カウンタ９６ｒ）と、

を備え、

前記所定状態発生情報記憶手段及び前記特定状態発生情報記憶手段に記憶されている前記状態発生情報が相違していることに基づいて、前記状態解消情報の送信が行われた後に、前記特定状態発生情報記憶手段に記憶されている前記状態発生情報の送信が行われるこ

とを特徴とする特徴Ｔ１に記載の遊技機。
【３３２８】
特徴Ｔ２によれば、発生情報送信手段により状態発生情報が送信された後、新たな状態発生情報が特定状態発生情報記憶手段に設定されるまでは、所定状態発生情報記憶手段及び特定状態発生情報記憶手段に記憶されている状態発生情報が一致している状態となるため、状態解消情報の送信及び状態発生情報の送信が行われないようにすることができる。また、発生情報送信手段により状態発生情報が送信された後、新たな状態発生情報が特定状態発生情報記憶手段に設定された場合には、所定状態発生情報記憶手段及び特定状態発生情報記憶手段に記憶されている状態発生情報が相違している状態となるため、状態解消情報の送信が行われた後に状態発生情報の送信が行われるようにすることができる。
【３３２９】
特徴Ｔ３．前記報知対象状態として、所定報知対象状態（「付与上限到達」というエラー）及び特定報知対象状態（「ユニット接続異常」というエラー）が存在しており、
前記所定表示制御実行手段は、
前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したことに基づいて前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生表示である所定状態発生表示（「付与上限到達」に対応するエラー表示）が実行されるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段（第１１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０５及びステップＳ６５１４の処理を実行する機能）と、
前記特定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したことに基づいて前記特定報知対象状態に対応する前記状態発生表示である特定状態発生表示（「ユニット接続異常」というエラー）が実行されるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段（第１１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０８及びステップＳ６５１２の処理を実行する機能）と、
前記所定報知対象状態が発生している状況において前記特定報知対象状態が発生した場合に、前記所定状態発生表示及び前記特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態を生じさせることなく、前記所定状態発生表示が実行されている状況において前記特定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したことに基づいて、前記特定状態発生表示が行われるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段（演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５１２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Ｔ１又はＴ２に記載の遊技機。
【３３３０】
特徴Ｔ３によれば、所定報知対象状態が発生している状況において特定報知対象状態が発生し特定状態発生表示が開始される場合に、所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態が生じないようにすることができる。これにより、所定報知対象状態が解消されていないにも関わらず、所定報知対象状態が一時的に解消されている状態が生じたと遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。
【３３３１】
特徴Ｔ４．前記報知対象状態として所定報知対象状態（「付与上限到達」というエラー）が存在しており、
前記所定表示制御実行手段は、前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生表示である所定状態発生表示（「付与上限到達」のエラー表示）が行われている状況において前記状態解消情報を受信しても当該所定状態発生表示が終了されないようにする手段（第１１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０２及びステップＳ６５０８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Ｔ１乃至Ｔ３のいずれか１に記載の遊技機。
【３３３２】
特徴Ｔ４によれば、所定状態発生表示が行われている状況においては、所定表示制御実行手段が状態解消情報を受信した場合においても、所定状態発生表示が途切れてしまうこ

とを防止できる。これにより、所定状態発生表示が行われている状況においては、他の報知対象状態の発生に影響されることなく、所定状態発生表示が途切れることなく継続されるようにすることができる。

【３３３３】

特徴Ｔ５．前記報知対象状態として、特定報知対象状態（「ユニット接続異常」というエラー）が存在しており、

前記所定表示制御実行手段は、前記所定状態発生表示が行われている状況において前記状態解消情報を受信した後、前記特定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したことに基づいて、前記状態発生表示として前記所定状態発生表示に代えて前記特定報知対象状態に対応する特定状態発生表示（「ユニット接続異常」のエラー表示）が前記所定表示手段において実行されるようにする手段（第１１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０４、ステップＳ６５１１及びステップＳ６５１２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Ｔ４に記載の遊技機。

【３３３４】

特徴Ｔ５によれば、所定報知対象状態が発生している状況から、所定報知対象状態及び特定報知対象状態が発生している状況となった場合には、所定表示手段において所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態を生じさせることなく、所定状態発生表示が実行されている状態から特定状態発生表示が実行されている状態への切り替えが行われるようにすることができる。所定報知対象状態が発生している状況において所定表示手段において所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態が生じてしまうことを防止することにより、所定報知対象状態が一時的に解消されたと遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【３３３５】

特徴Ｔ６．前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態が発生している状況において、前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態のうち前記特定報知対象状態が解消されて前記所定報知対象状態のみが発生している状況となった場合、前記所定表示制御実行手段に対して、前記状態解消情報が送信された後に前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生情報が送信される構成であり、

前記所定表示制御実行手段は、前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態が発生しており前記特定状態発生表示が行われている状況において前記状態解消情報を受信した後、前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したことに基づいて、前記状態発生表示として前記特定状態発生表示に代えて前記所定状態発生表示が前記所定表示手段において実行されるようにする手段（演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０４、ステップＳ６５１１、ステップＳ６１３及びステップＳ６５１４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Ｔ５に記載の遊技機。

【３３３６】

特徴Ｔ６によれば、所定報知対象状態及び特定報知対象状態のうち特定報知対象状態のみが解消された場合には、特定状態発生表示が実行されている状態から所定状態発生表示が実行されている状態への切り替えが行われるようにすることができる。これにより、所定報知対象状態及び特定報知対象状態のうち特定報知対象状態のみが解消された場合に、所定報知対象状態が解消されていない状態であることを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【３３３７】

特徴Ｔ７．前記所定表示制御実行手段は、前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態が発生しており前記特定状態発生表示が行われている状況において前記状態解消情報を受信しても前記特定状態発生表示が終了されないようにする手段（演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０２及びステップＳ６５０８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Ｔ６に記載の遊技機。

【３３３８】

特徴Ｔ７によれば、特定状態発生表示が行われている状況において所定表示制御実行手段が状態解消情報を受信しても、所定表示制御実行手段が所定状態発生情報を受信するまで、特定状態発生表示が継続されるようにすることができる。これにより、所定報知対象状態及び特定報知対象状態が発生している状況において当該所定報知対象状態及び特定報知対象状態のうち特定報知対象状態のみが解消された場合に、所定表示手段において所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態が生じてしまうことを防止できる。そして、所定報知対象状態が発生している状況において所定表示手段において所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態が生じてしまうことを防止することにより、所定報知対象状態が一時的に解消されたと遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【３３３９】

特徴Ｔ８．前記所定報知対象状態が発生した場合、当該所定報知対象状態が発生している状態は、動作電力の供給が停止されるまで継続されることを特徴とする特徴Ｔ３乃至Ｔ７のいずれか１に記載の遊技機。

【３３４０】

特徴Ｔ８によれば、所定表示手段において所定状態発生表示を行うことにより、動作電力の供給が停止されるまで継続される所定報知対象状態が発生している状態であることを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【３３４１】

特徴Ｔ９．前記所定報知対象状態が発生した場合には、当該所定報知対象状態が発生している状態が解消されるまで、ゲームを開始することができない状態となることを特徴とする特徴Ｔ３乃至Ｔ８のいずれか１に記載の遊技機。

【３３４２】

特徴Ｔ９によれば、所定表示手段において所定状態発生表示を行うことにより、所定報知対象状態が発生してゲームを開始することができない状態となっていることを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【３３４３】

特徴Ｔ１０．ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ９８ｂ）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「６５５３５」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８の処理を実行する機能）を備え、

前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいて前記所定報知対象状態が発生することを特徴とする特徴Ｔ３乃至Ｔ９のいずれか１に記載の遊技機。

【３３４４】

特徴Ｔ１０によれば、所定表示手段において所定状態発生表示が行われていることに基づいて、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が終了発生情報となったことを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【３３４５】

特徴Ｔ１１．前記報知対象状態が発生している状況及び前記報知対象状態が発生していない状況のいずれにおいても、前記状態発生情報が送信される場合には当該状態発生情報よりも先に前記状態解消情報が送信されることを特徴とする特徴Ｔ１乃至Ｔ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【３３４６】

特徴Ｔ１１によれば、状態解消情報→状態発生情報の順番で状態解消情報及び状態発生情報を送信する前に、報知対象状態が発生している状況であるか否かを判定する処理を不要とすることができる。これにより、状態解消情報及び状態発生情報を送信するための処理構成を簡素化することができる。

【３３４７】

なお、特徴Ｔ１～Ｔ１１の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３３４８】

＜特徴Ｕ群＞

特徴Ｕ１．所定表示手段（画像表示装置６３）と、

発生した報知対象状態（第１１の実施形態における「１」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラー）に対応する状態発生表示（「１」～「５」のいずれかのエラー情報に対応するエラー表示）が行われるように前記所定表示手段の表示制御を実行する所定表示制御実行手段（第１１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０５、ステップＳ６５１２及びステップＳ６５１４の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記報知対象状態として所定報知対象状態（「付与上限到達」に対応するエラー）及び特定報知対象状態（「ユニット接続異常」に対応するエラー）が存在しており、

前記所定表示制御実行手段は、前記所定報知対象状態が発生している状況において前記特定報知対象状態が発生したことに基づいて、前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生表示である所定状態発生表示（「付与上限到達」に対応するエラー表示）及び前記特定報知対象状態に対応する前記状態発生表示である特定状態発生表示（「ユニット接続異常」に対応するエラー表示）のいずれもが実行されていない状態を生じさせることなく、前記所定表示手段において実行されている前記状態発生表示が前記所定状態発生表示から前記特定状態発生表示に切り替えられるようにする所定表示切替手段（演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５１２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【３３４９】

特徴Ｕ１によれば、特定状態発生表示が所定状態発生表示よりも優先して実行されるようにすることができる。これにより、特定報知対象状態が発生した場合には、所定報知対象状態が発生している状態においても、特定報知対象事象が発生したことを優先して遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【３３５０】

所定表示手段において実行されている状態発生表示を所定状態発生表示から特定状態発生表示に切り替える場合に、所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態を生じさせない構成である。これにより、所定報知対象状態が解消されていないにも関わらず、所定報知対象状態が一時的に解消されたと遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【３３５１】

特徴Ｕ２．発生した前記報知対象状態に対応する状態発生情報（エラー情報）を送信する発生情報送信手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６４０７の処理を実行する機能）を備え、

前記所定状態発生表示が行われている状況において、前記所定表示制御実行手段が前記特定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したことに基づいて、前記所定表示手段において実行されている前記状態発生表示が前記所定状態発生表示から前記特定状態発生表示に切り替えられることを特徴とする特徴Ｕ１に記載の遊技機。

【３３５２】

特徴Ｕ２によれば、所定報知対象状態が発生している状況において特定報知対象状態が発生した場合には、所定表示制御実行手段が特定報知対象状態に対応する状態発生情報を

受信したタイミングで、所定表示手段において実行されている状態発生表示が所定状態発生表示から特定状態発生表示に切り替えられる構成とすることができる。

【３３５３】

特徴Ｕ３．前記報知対象状態が解消されたことを示す状態解消情報（解除用エラーコマンド）を送信する解消情報送信手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６４０４の処理を実行する機能）を備え、

前記所定表示制御実行手段は、

前記状態解消情報を受信したことに基づいて、前記所定表示手段において実行されている前記状態発生表示が終了されるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段（第１１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０９の処理を実行する機能）と、

前記所定状態発生表示が行われている状況において前記状態解消情報を受信しても当該所定状態発生表示が終了されないようにする手段（第１１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０８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Ｕ２に記載の遊技機。

【３３５４】

特徴Ｕ３によれば、所定状態発生表示が行われている場合には、所定表示制御実行手段が特定報知対象事象に対応する状態発生情報を受信するまで、所定表示制御実行手段が状態解消情報を受信しても当該所定状態発生表示が終了されないようにすることができる。これにより、所定報知対象事象が発生している状況において特定報知対象事象が発生した場合に、所定表示手段において特定状態発生表示が開始される前に所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されてない状態が発生してしまうことを防止できる。

【３３５５】

特徴Ｕ４．前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態が発生している状況において、前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態のうち前記特定報知対象状態が終了して前記所定報知対象状態のみが発生している状態となった場合には、前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生情報が前記所定表示制御実行手段に送信される構成であり、

前記特定状態発生表示が行われている状況において、前記所定表示制御実行手段が前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したことに基づいて、前記所定表示手段において実行されている前記状態発生表示が前記特定状態発生表示から前記所定状態発生表示に切り替えられることを特徴とする特徴Ｕ２又はＵ３に記載の遊技機。

【３３５６】

特徴Ｕ４によれば、所定報知対象状態及び特定報知対象状態が発生している状況において、所定報知対象状態及び特定報知対象状態のうち特定報知対象状態のみが解消された場合には、所定表示制御実行手段が所定報知対象状態に対応する状態発生情報を受信したタイミングで、所定表示手段において実行されている状態発生表示が特定状態発生表示から所定状態発生表示に切り替えられる構成とすることができる。これにより、所定報知対象状態が解消されていない状態であることを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【３３５７】

特徴Ｕ５．前記報知対象状態が解消されたことを示す状態解消情報（解除用エラーコマンド）を送信する解消情報送信手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６４０４の処理を実行する機能）を備え、

前記所定表示制御実行手段は、

前記状態解消情報を受信したことに基づいて、前記所定表示手段において実行されている前記状態発生表示が終了されるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段（第１１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０９の処理を実行する機能）と、

前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態が発生しており前記特定状態発生表示が行われている状況において前記状態解消情報を受信しても当該特定状態発生表示が終了

されないようにする手段（演出側ＭＰＵ９２のステップＳ６５０８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Ｕ４に記載の遊技機。
【３３５８】
特徴Ｕ５によれば、所定報知対象状態及び特定報知対象状態が発生しており特定状態発生表示が行われている場合には、所定表示制御実行手段が所定報知対象事象に対応する状態発生情報を受信するまで、所定表示制御実行手段が状態解消情報を受信しても当該特定状態発生表示が終了されないようにすることができる。これにより、所定報知対象状態及び特定報知対象状態が発生している状況において当該所定報知対象状態及び特定報知対象状態のうち特定報知対象状態のみが解消された場合に、所定表示手段において所定状態発生表示が開始される前に所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されてない状態が発生してしまうことを防止できる。
【３３５９】
特徴Ｕ６．発生した前記報知対象状態に対応する状態発生情報（エラー情報）を送信する発生情報送信手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６４０７の処理を実行する機能）と、
前記発生情報送信手段により送信された前記状態発生情報が設定される所定状態発生情報記憶手段（第１１の実施形態における前回エラー情報カウンタ９６ｓ）と、
前記発生情報送信手段により前記状態発生情報が送信された後に発生していることが特定された前記報知対象状態に対応する前記状態発生情報が設定される特定状態発生情報記憶手段（現状エラー情報カウンタ９６ｒ）と、
前記報知対象状態が解消されたことを示す状態解消情報（解除用エラーコマンド）を送信する解消情報送信手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６４０４の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定状態発生情報記憶手段及び前記特定状態発生情報記憶手段に記憶されている前記状態発生情報が相違していることに基づいて、前記状態解消情報の送信が行われた後に、前記特定状態発生情報記憶手段に記憶されている前記状態発生情報の送信が行われることを特徴とする特徴Ｕ１乃至Ｕ５のいずれか１に記載の遊技機。
【３３６０】
特徴Ｕ６によれば、発生情報送信手段により状態発生情報が送信された後、新たな状態発生情報が特定状態発生情報記憶手段に設定されるまでは、所定状態発生情報記憶手段及び特定状態発生情報記憶手段に記憶されている状態発生情報が一致している状態となるため、状態解消情報の送信及び状態発生情報の送信が行われないようにすることができる。また、発生情報送信手段により状態発生情報が送信された後、新たな状態発生情報が特定状態発生情報記憶手段に設定された場合には、所定状態発生情報記憶手段及び特定状態発生情報記憶手段に記憶されている状態発生情報が相違している状態となるため、状態解消情報の送信が行われた後に状態発生情報の送信が行われるようにすることができる。
【３３６１】
特徴Ｕ７．前記所定報知対象状態が発生した場合、当該所定報知対象状態が発生している状態は、動作電力の供給が停止されるまで継続されることを特徴とする特徴Ｕ１乃至Ｕ６のいずれか１に記載の遊技機。
【３３６２】
特徴Ｕ７によれば、所定表示手段において所定状態発生表示を行うことにより、動作電力の供給が停止されるまで継続される所定報知対象状態が発生している状態であることを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。
【３３６３】
特徴Ｕ８．前記所定報知対象状態が発生した場合には、当該所定報知対象状態が発生している状態が解消されるまで、ゲームを開始することができない状態となることを特徴とする特徴Ｕ１乃至Ｕ７のいずれか１に記載の遊技機。

【３３６４】
特徴Ｕ８によれば、所定表示手段において所定状態発生表示を行うことにより、所定報知対象状態が発生してゲームを開始することができない状態となっていることを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。
【３３６５】
特徴Ｕ９．ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ９８ｂ）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「６５５３５」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８の処理を実行する機能）を備え、
前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいて前記所定報知対象状態が発生することを特徴とする特徴Ｕ１乃至Ｕ８のいずれか１に記載の遊技機。
【３３６６】
特徴Ｕ９によれば、所定表示手段において所定状態発生表示が行われていることに基づいて、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が終了発生情報となったことを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。
【３３６７】
なお、特徴Ｕ１～Ｕ９の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【３３６８】
上記特徴Ｔ群及び上記特徴Ｕ群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。
【３３６９】
遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。
【３３７０】
スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【３３７１】
ここで、上記例示等のような遊技機においては報知の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３３７２】
＜特徴Ｖ群＞
特徴Ｖ１．特定情報（第１３の実施形態におけるゲーム中信号）を送信可能である所定制御手段（主側ＭＰＵ７２）と、

前記所定制御手段から前記特定情報を受信可能である特定制御手段（価値数側ＭＰＵ１４２）と、
を備え、
前記特定制御手段は、前記所定制御手段から受信した前記特定情報の内容を、所定の出力契機（３００ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて外部（カードユニット１３０）に送信する外部送信手段（第１１の実施形態における価値数側ＭＰＵ１４２のステップＳ５９２１～ステップＳ５９２２の処理を実行する機能）を備え、
前記所定制御手段は、
ゲームが開始されたことに基づいて、前記特定情報の内容を所定内容（ゲーム中信号のＬＯＷレベル）から特定内容（ゲーム中信号のＨＩレベル）に変更するための所定の変更処理（ゲーム中信号のＯＮ処理）を実行する所定の変更手段（第１３の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７２０４の処理を実行する機能）と、
前記所定の変更処理が実行されたことに基づいて特定期間（３００．９８ミリ秒）を設定する開始時期間設定手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ７２０６の処理を実行する機能）と、
前記開始時期間設定手段により設定された前記特定期間が経過するまで当該特定期間の設定が行われたゲームが終了されないようにする終了待機手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ７１１６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。
【３３７３】
特徴Ｖ１によれば、ゲームが開始されたことに基づいて所定の変更処理が行われた後において、当該ゲームの次のゲームの開始時に所定の変更処理が行われるまでの期間として、特定期間を確保することができる。これにより、ゲームが開始されたことに基づいて、特定情報の内容を所定内容から特定内容に変更するための所定の変更処理が行われた後において、当該特定情報の特定内容の外部への送信が行われる前に、当該ゲームの次のゲームの開始時に特定情報の内容を所定内容から特定内容に変更するための所定の変更処理が行われてしまう可能性を低減することができる。よって、ゲームの開始時に所定の変更処理が実行された回数よりも、特定情報の特定内容の外部への送信が行われる回数が少なくなってしまう可能性を低減することができる。
【３３７４】
特徴Ｖ２．前記所定制御手段は、ゲームが開始されてから当該ゲームの次のゲームが開始されるまでに発生する特定の変更契機（ゲームが終了すること）が発生したことに基づいて、前記特定情報の内容を前記特定内容から前記所定内容に変更するための特定の変更処理（ゲーム中信号のＯＦＦ処理）を実行する特定の変更処理実行手段（第１３の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７１１６～ステップＳ７１１７の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ７２０１、ステップＳ７２０７及びステップＳ７２０８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Ｖ１に記載の遊技機。
【３３７５】
特徴Ｖ２によれば、ゲームが開始されたことに基づいて所定の変更処理が行われた後において当該ゲームの次のゲームが開始されるまでに特定の変更処理が実行されることにより、特定情報の内容が所定内容となっている状態で各ゲームが開始されるようにすることができる。
【３３７６】
特徴Ｖ３．前記特定の変更契機は、ゲームが終了する場合に発生することを特徴とする特徴Ｖ２に記載の遊技機。
【３３７７】
特徴Ｖ３によれば、上記特徴Ｖ１の構成を備え、開始時期間設定手段により設定された特定期間が経過するまでゲームが終了されない構成において、当該ゲームが終了する場合に発生する特定の変更契機が発生したことに基づいて特定の変更処理が実行される構成とすることにより、特定期間が経過した後に特定の変更処理が実行されるようにすることが

できる。これにより、一のゲームにおいて特定情報の内容を特定内容から所定内容に変更するための特定の変更処理が行われた後において、当該特定情報の所定内容の外部への送信が行われる前に、特定情報の内容を所定内容から特定内容に変更するための所定の変更処理が行われてしまうことを防止できる。

【３３７８】

特徴Ｖ４．各ゲームにおいて所定の契機（第１３の実施形態ではリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始）が発生する構成であり、

一のゲームにおいて前記所定の契機が発生してから所定待機期間（４．１秒のウエイト時間）が経過するまで、当該ゲームの次のゲームにおける前記所定の契機の発生が待機されるようにする手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ５７１１の処理を実行する機能）を備え、

前記所定待機期間は前記特定期間よりも長い期間であることを特徴とする特徴Ｖ１乃至Ｖ３のいずれか１に記載の遊技機。

【３３７９】

特徴Ｖ４によれば、ゲームが開始されたことに基づいて所定の変更処理が行われた後において、特定情報の特定内容の外部への送信が行われる前に、当該ゲームの次のゲームの開始時に所定の変更処理が行われてしまう可能性を低減することができる。

【３３８０】

特徴Ｖ５．前記特定期間は、前記所定の出力契機が発生する周期以上の長さに設定されていることを特徴とする特徴Ｖ１乃至Ｖ４のいずれか１に記載の遊技機。

【３３８１】

特徴Ｖ５によれば、ゲームが開始されたことに基づいて所定の変更処理が行われた後において、特定情報の特定内容の外部への送信が行われる前に、当該ゲームの次のゲームの開始時に所定の変更処理が行われてしまうことを防止できる。

【３３８２】

なお、特徴Ｖ１～Ｖ５の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３３８３】

＜特徴Ｗ群＞

特徴Ｗ１．所定の移行契機（第１区間ＳＣ１において実行されたゲームにていずれかのインデックス値ＩＶで当選となること）が発生したことに基づいて第１状況（第１区間ＳＣ１）から第２状況（第２区間ＳＣ２）への移行を発生させる第２状況設定手段（第１２の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６８０１の処理を実行する機能）と、

所定の情報（ＣＢ当選データ）が設定されている状態（ＣＢ内部状態）において開始されたゲームにて前記所定の移行契機が発生したことに基づいて、特定情報（信号出力回避フラグ９６ｕに設定される「１」という情報）が設定されている状態とする特定情報設定手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ６８０７の処理を実行する機能）と、

前記特定情報が設定されていない状態において所定遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）への移行が発生したことに基づいて所定移行情報（ＡＴ初当たり信号のＨＩレベルに対応する第３遊技機情報通知）の外部出力が行われるようにするための移行情報出力用処理（ステップＳ６９１１の処理）を実行する移行情報出力用処理実行手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ６９１１の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定情報が設定されている状態において前記所定遊技状態への移行が発生した場合には前記移行情報出力用処理は実行されないことを特徴とする遊技機。

【３３８４】

特徴Ｗ１によれば、所定の情報が設定されている状態において開始されたゲームにて所定の移行契機が発生したことに基づいて特定情報が設定されている状態となった後、当該特定情報が設定されている状態において所定遊技状態への移行が発生した場合には、所定遊技状態への移行が発生しても所定移行情報の外部出力が行われないようにすることができる。

【３３８５】

特徴Ｗ２．動作電力の供給開始時に所定事象（設定キーのＯＮ操作及びリセットボタン５６の押圧操作）が発生したことに基づいて、所定初期化処理（領域内用の全部クリア処理）を実行する所定初期化処理実行手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ１０６の処理を実行する機能）を備え、

前記所定初期化処理が実行されることにより前記所定の情報及び前記特定情報が設定されていない状態となる構成であり、

前記所定の情報が設定されていない状態において開始されたゲームにて前記所定の移行契機が発生した場合には前記特定情報が設定されないことを特徴する特徴Ｗ１に記載の遊技機。

【３３８６】

特徴Ｗ２によれば、所定初期化処理が実行されて所定の情報が設定されていない状態となった後、当該状態において開始されたゲームにて所定の移行契機が発生し、特定情報が設定されていない状態において所定遊技状態への移行が発生した場合には、所定遊技状態への移行が発生したことに基づいて所定移行情報の外部出力が行われるようにすることができる。

【３３８７】

特徴Ｗ３．前記第１状況において所定移行契機（第１区間ＳＣ１において開始されたゲームにていずれかのインデックス値ＩＶで当選となること）が発生したことに基づいて、所定の状態（ＣＺ状態）に移行させる所定の移行手段（第１２の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６８０８の処理を実行する機能）を備え、

前記特定情報が設定されている状態で前記所定の状態が開始された場合には当該特定情報が設定されている状態が当該所定の状態が終了するまで継続される構成であり、

前記特定情報が設定されていない状態で前記所定の状態が開始された場合には当該特定情報が設定されていない状態が当該所定の状態が終了するまで継続される構成であることを特徴とする特徴Ｗ１又はＷ２に記載の遊技機。

【３３８８】

特徴Ｗ３によれば、特定状態が設定されていない状態で前記所定の状態が開始され、当該所定の状態で所定遊技状態への移行当選が発生した場合には、所定遊技状態への移行が実行されるとともに所定移行情報の外部出力が行われるようにすることができる。また、特定状態が設定されている状態で前記所定の状態が開始され、当該所定の状態で所定遊技状態への移行当選が発生した場合には、所定遊技状態への移行が実行されるとともに所定移行情報の外部出力が行われないようにすることができる。

【３３８９】

特徴Ｗ４．前記所定の状態の終了時に前記所定遊技状態への移行が実行されない場合には前記特定情報が設定されていない状態となることを特徴とする特徴Ｗ３に記載の遊技機。

【３３９０】

特徴Ｗ４によれば、特定状態が設定されている状態で前記所定の状態が開始され、当該所定の状態で所定遊技状態への移行当選が発生しなかった場合には当該所定の状態の終了時に特定情報が設定されていない状態となる。これにより、当該所定の状態の終了後に所定遊技状態への移行が実行される場合には、所定移行情報の外部出力が行われるようにす

ることができる。
【３３９１】
特徴Ｗ５．前記第２状況の終了契機が発生したことに基づいて、前記第２状況を終了させて前記第１状況とする第２状況終了処理（第２区間の初期化処理）を実行する第２状況終了処理実行手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０８の処理を実行する機能）を備え、
前記所定の情報が設定されている状況において前記第２状況終了処理が実行されても当該所定の情報が設定されている状況が継続されることを特徴とする特徴Ｗ１乃至Ｗ４のいずれか１に記載の遊技機。
【３３９２】
特徴Ｗ５によれば、所定の情報が設定されている状況において第２状況終了処理が実行されて第１状況となった後に開始されたゲームにて所定の移行契機が発生した場合には、所定の情報が設定されている状態において開始されたゲームであるため、特定情報が設定されている状態となるようにすることができる。
【３３９３】
特徴Ｗ６．所定の終了契機（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値が「０」となること）が発生したことに基づいて前記所定遊技状態を終了させる所定遊技状態終了処理（ステップＳ６７０２の処理）を実行する手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ６７０２の処理を実行する機能）と、
前記所定遊技状態終了処理が実行されたことに基づいて前記特定情報が設定されている状態とする手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ６７０４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Ｗ１乃至Ｗ５のいずれか１に記載の遊技機。
【３３９４】
特徴Ｗ６によれば、所定遊技状態終了処理が実行されて所定遊技状態が終了し、特定情報が設定されている状態となった後、当該特定情報が設定されている状態において所定遊技状態への移行が発生した場合には、所定遊技状態への移行が発生しても所定移行情報の外部出力が行われないようにすることができる。
【３３９５】
特徴Ｗ７．前記所定遊技状態終了処理が実行されたことに基づいて、所定の状態（ＣＺ状態）に移行させる特定の移行手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ６７０５の処理を実行する機能）を備え、
前記所定の状態において前記所定遊技状態への移行当選が発生した場合には、前記所定遊技状態への移行が実行される構成であり、
前記特定情報が設定されている状態で前記所定の状態が開始された場合には当該特定情報が設定されている状態が当該所定の状態が終了するまで継続される構成であることを特徴とする特徴Ｗ６に記載の遊技機。
【３３９６】
特徴Ｗ７によれば、所定遊技状態終了処理が実行されて所定遊技状態が終了した場合には、特定情報が設定されている状態となるとともに所定の状態となり、当該所定の状態で所定遊技状態への移行当選が発生した場合には、所定遊技状態への移行が実行されるとともに所定移行情報の外部出力が行われないようにすることができる。
【３３９７】
なお、特徴Ｗ１～Ｗ７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【３３９８】
＜特徴Ｘ群＞
特徴Ｘ１．送信対象に設定された特定の情報（第１１の実施形態におけるエラー情報、第１１～第１３の実施形態における外部出力用信号の情報）である特定設定情報（第１１の実施形態において送信されたエラー情報、第１１～第１３の実施形態における外部出力用信号の設定データ）が設定される設定情報記憶手段（第１１の実施形態における前回エラー情報カウンタ９６ｓ、第１１～第１３の実施形態における現状外部信号エリア９６ｍ）と、
前記設定情報記憶手段に記憶されている前記特定設定情報よりも後に送信対象に設定される前記特定の情報である特定設定前情報（第１１の実施形態において送信が予定されているエラー情報、第１１～第１３の実施形態における外部出力用信号の予約データ）が記憶される設定前情報記憶手段（第１１の実施形態における現状エラー情報カウンタ９６ｒ、第１１～第１３の実施形態における予約外部信号エリア９６ｎ）と、
前記設定情報記憶手段に記憶されている前記特定設定情報及び前記設定前情報記憶手段に記憶されている前記特定設定前情報の組合せが所定の組合せ（第１１の実施形態において前回エラー情報カウンタ９６ｓのデータと現状エラー情報カウンタ９６ｒのデータとが相違している状態、第１１～第１３の実施形態において外部出力用信号の設定データと予約データとが相違している状態）であることに基づいて、前記特定設定前情報を送信する特定送信処理（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６１０４、ステップＳ６１０８、ステップＳ６１１６及びステップＳ６１２１の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ６４０３～ステップＳ６４０７の処理、第１２の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７００１、ステップＳ７００２、ステップＳ７００５及びステップＳ７００９の処理、第１３の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７２０４、ステップＳ７２０８、ステップＳ７２１２及びステップＳ７２１５の処理）を実行する特定情報送信手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６１０４、ステップＳ６１０８、ステップＳ６１１６及びステップＳ６１２１の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ６４０３～ステップＳ６４０７の処理を実行する機能、第１２の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７００１、ステップＳ７００２、ステップＳ７００５及びステップＳ７００９の処理を実行する機能、第１３の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７２０４、ステップＳ７２０８、ステップＳ７２１２及びステップＳ７２１５の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定送信処理が実行された場合には当該特定送信処理において送信された前記特定設定前情報が前記特定設定情報として前記設定情報記憶手段に記憶されている状態となることを特徴とする遊技機。
【３３９９】
特徴Ｘ１によれば、設定前情報記憶手段とは別の記憶手段として設定情報記憶手段を備えていることにより、送信対象に設定された特定設定情報が上書きされてしまうことを防止しながら、設定前情報記憶手段に特定設定前情報を記憶させることができる。これにより、既に送信対象に設定された特定設定情報及び特定設定前情報の組合せに対応する処理を実行することが可能となる。
【３４００】
設定情報記憶手段に記憶されている特定設定情報及び設定前情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報の組合せが所定の組合せではない場合には特定送信処理が実行されないようにしながら、設定前情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報が更新されて、設定情報記憶手段に記憶されている特定設定情報及び設定前情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報の組合せが所定の組合せとなった場合に特定送信処理が実行されるようにすることができる。
【３４０１】

特徴Ｘ２．前記設定前情報記憶手段に記憶されている前記特定設定前情報が、前記設定情報記憶手段に記憶されている前記特定設定情報とは異なる前記特定の情報である場合に、前記設定情報記憶手段に記憶されている前記特定設定情報及び前記設定前情報記憶手段に記憶されている前記特定設定前情報の組合せが前記所定の組合せである状態となることを特徴とする特徴Ｘ１に記載の遊技機。

【３４０２】

特徴Ｘ２によれば、特定送信処理が実行された後に設定前情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報が更新された場合に、設定前情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報が、設定情報記憶手段に記憶されている特定設定情報とは異なる特定の情報である状態となり、当該設定情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報を送信する特定送信処理が実行されるようにすることができる。

【３４０３】

特徴Ｘ３．前記特定送信処理において送信される情報には、当該特定送信処理において送信対象となる前記特定設定前情報がいずれの種類の前記特定設定前情報である場合においても、所定識別情報（第１１の実施形態においてエラーコマンドに設定されるエラー対応ヘッダデータ）が含まれていることを特徴とする特徴Ｘ１又はＸ２に記載の遊技機。

【３４０４】

特徴Ｘ３によれば、共通の所定識別情報が設定されており特定設定前情報が相違している情報が送信されるようにすることができる。これにより、当該情報の受信側において、特定設定前情報が設定されている情報を受信したことを把握し易くすることができる。また、特定送信処理により送信される情報に設定される識別情報が特定設定前情報の種類に応じて変動する構成と比較して、当該識別情報を記憶しておくために必要となるデータの記憶容量を低減することができる。

【３４０５】

特徴Ｘ４．前記特定の情報は、所定エラー（第１１の実施形態における「付与上限到達」、「ユニット接続異常」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」又は「ベット異常」というエラー）の発生状況に対応する情報（「０」～「５」のいずれかのエラー情報）であることを特徴とする特徴Ｘ１乃至Ｘ３のいずれか１に記載の遊技機。

【３４０６】

特徴Ｘ４によれば、設定情報記憶手段に記憶されている所定エラーの発生状況に対応する情報、及び設定前情報記憶手段に記憶されている所定エラーの発生状況に対応する情報の組合せが所定の組合せとなったことに基づいて、設定前情報記憶手段に記憶されている所定エラーの発生状況に対応する情報を送信する特定送信処理が実行されるようにすることができる。これにより、所定エラーの発生状況の変化に応じて当該所定エラーの発生状況に対応する情報の送信が行われるようにすることができる。

【３４０７】

特徴Ｘ５．前記特定の情報には、前記所定エラーが発生していない状態に対応する情報（「０」というエラー情報）が含まれていることを特徴とする特徴Ｘ４に記載の遊技機。

【３４０８】

特徴Ｘ５によれば、特定送信処理により送信される情報に基づいて、当該情報の受信側において、所定エラーが発生していない状態であることを把握可能とすることができる。

【３４０９】

特徴Ｘ６．前記所定エラーが発生している状態となった場合にはゲームが開始されない状態（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６２０２の判定処理が繰り返される状態）となることを特徴とする特徴Ｘ４又はＸ５に記載の遊技機。

【３４１０】

特徴Ｘ６によれば、特定送信処理により送信される情報に基づいて、当該情報の受信側において、ゲームが開始されない状態となる所定エラーが発生している状態であることを把握可能とすることができる。

【３４１１】

特徴Ｘ７．前記所定エラーとして、第１所定エラー（「付与上限到達」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」又は「ベット異常」）と、当該第１所定エラーが発生してゲームが開始されない状態となっている状況において発生し得る第２所定エラー（「ユニット接続異常」）と、が存在しており、
前記第１所定エラーが発生している状況において前記第２所定エラーが発生したことに基づいて、当該第２所定エラーに対応する前記特定の情報を前記設定前情報記憶手段に設定する手段を備えていることを特徴とする特徴Ｘ６に記載の遊技機。
【３４１２】
特徴Ｘ７によれば、第１所定エラーが発生してゲームが開始されない状態となった後においても、第２所定エラーが発生した場合には、特定送信処理により送信される情報に基づいて、当該情報の受信側において、第２所定エラーが発生している状態であることを把握可能とすることができる。これにより、特定送信処理により送信される情報の受信側において、第１所定エラー及び第２所定エラーが重複して発生している状態であることを把握可能とすることができる。
【３４１３】
特徴Ｘ８．前記特定送信処理により送信された前記特定設定前情報を受信する特定受信手段（価値数側ＭＰＵ１４２の入力ポート）と、
前記特定受信手段により受信した前記特定設定前情報に対応する情報を遊技機の外部に送信する処理（第１１～第１３の実施形態における価値数側ＭＰＵ１４２のステップＳ５９２２の処理）を実行する手段（第１１～第１３の実施形態における価値数側ＭＰＵ１４２のステップＳ５９２２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Ｘ１又はＸ２に記載の遊技機。
【３４１４】
特徴Ｘ８によれば、上記特徴Ｘ１の構成を備え、設定前情報記憶手段に記憶されている特定の情報が更新されて、設定情報記憶手段に記憶されている特定設定情報及び設定前情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報の組合せが所定の組合せとなった場合には、特定送信処理が実行される構成において、特定送信処理が実行されて特定設定前情報が送信されることにより当該特定設定前情報に対応する情報が遊技機の外部に送信されるようにすることができる。
【３４１５】
特徴Ｘ９．前記設定情報記憶手段に記憶されている前記特定設定情報及び前記設定前情報記憶手段に記憶されている前記特定設定前情報の組合せが前記所定の組合せとなっている状況において、所定の待機期間（第１１～第１３の実施形態において第１間隔設定カウンタ９６ｐに設定される期間、第２間隔設定カウンタ９６ｑに設定される期間、第３間隔設定カウンタ９６ｔに設定される期間）が経過していない場合には当該所定の待機期間が経過するまで前記特定送信処理が実行されない構成であることを特徴とする特徴Ｘ８に記載の遊技機。
【３４１６】
特徴Ｘ９によれば、特定送信処理が所定の待機期間の経過前に行われてしまうことを防止できる。これにより、特定送信処理により送信される情報の受信側において当該特定送信処理により送信される情報を適切に利用することができないタイミングで特定送信処理が実行されてしまう可能性を低減することができる。
【３４１７】
特徴Ｘ１０．前記特定送信処理が実行されたことに基づいて、前記所定の待機期間を設定する待機期間設定手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６１０６及びステップＳ６１１８の処理を実行する機能、第１２の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７００７の処理を実行する機能、第１３の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ７２０６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Ｘ９に記載の遊技機。
【３４１８】

特徴Ｘ１０．特定送信処理が実行されてから当該特定送信処理の次の特定送信処理が実行されるまでの期間として、所定の待機期間を確保することができる。これにより、特定送信処理により送信される情報の受信側において当該特定送信処理により送信される情報を適切に利用することができないタイミングで特定送信処理が実行されてしまう可能性を低減することができる。

【３４１９】

なお、特徴Ｘ１～Ｘ１０の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３４２０】

上記特徴Ｖ群、上記特徴Ｗ群及び上記特徴Ｘ群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【３４２１】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【３４２２】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【３４２３】

ここで、上記例示等のような遊技機においては情報の送信が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３４２４】

＜特徴Ｙ群＞

特徴Ｙ１．プログラム記憶手段（主側ＲＯＭ２２３）における所定アドレス範囲のプログラムを利用して領域内処理（特定制御の処理）を実行する領域内処理実行手段（主側ＭＰＵ２２２における特定制御の処理を実行する機能）と、

前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレスのプログラムを利用して領域外処理（非特定制御の処理）を実行する領域外処理実行手段（主側ＭＰＵ２２２における非特定制御の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記領域内処理には遊技のための所定の処理（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９２０１～ステップＳ９２１０、ステップＳ９２１２～ステップＳ９２２１及びステップＳ９２２３～ステップＳ９２２４の処理）が含まれており、

前記領域外処理には遊技履歴を管理するための特定の処理（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９２１１及びステップＳ９２２２の処理）が含まれており、

本遊技機は、
前記領域内処理において使用対象となり前記領域外処理において使用対象とはならない所定レジスタ群（第１レジスタ群２６５）と、
前記領域外処理において使用対象となり前記領域内処理において使用対象とはならない特定レジスタ群（第２レジスタ群２６６）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【３４２５】
特徴Ｙ１によれば、領域内処理が実行されている状況においては、所定レジスタ群に含まれているレジスタを使用し、特定レジスタ群に含まれているレジスタを使用しない構成とすることにより、領域内処理が実行されている状況において領域外処理に利用されている情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、領域内処理が実行されている状況から領域外処理が実行される状況に移行する場合に当該領域内処理にて使用されていた所定レジスタ群の情報を退避させる処理、及び領域内処理が実行されている状況に復帰する場合に当該退避させた情報を所定レジスタ群に復帰させる処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。領域外処理が実行されている状況においては、特定レジスタ群に含まれているレジスタを使用し、所定レジスタ群に含まれているレジスタを使用しない構成とすることにより、領域外処理が実行されている状況において領域内処理に利用されている情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、領域外処理が実行されている状況から領域内処理が実行される状況に移行する場合に当該領域外処理にて使用されていた特定レジスタ群の情報を退避させる処理、及び領域外処理が実行されている状況に復帰する場合に当該退避させた情報を特定レジスタ群に復帰させる処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。
【３４２６】
特徴Ｙ２．前記所定レジスタ群又は前記特定レジスタ群に含まれているレジスタは、前記プログラム記憶手段に記憶されているプログラムに設定されている所定命令（ＬＤ命令、ＬＤＫ命令、ＩＮ命令、ＯＵＴ命令、ＯＲ命令）において、所定バイト数（２バイト）のアドレスを利用することなく特定されるレジスタであることを特徴とする特徴Ｙ１に記載の遊技機。
【３４２７】
特徴Ｙ２によれば、所定レジスタ群又は特定レジスタ群に含まれているレジスタからの情報の読み出し及び当該レジスタへの情報の書き込みを高速で行うことができるとともに、当該レジスタを使用する命令のバイト数を低減することができる。
【３４２８】
特徴Ｙ３．前記所定レジスタ群には第１レジスタとして所定第１レジスタ（第１８～第２３の実施形態におけるＡレジスタ２７１ａ及びＨＬレジスタ２７４など）が含まれており、
前記特定レジスタ群には前記第１レジスタとして特定第１レジスタ（第１８～第２３の実施形態におけるＡレジスタ３０１ａ及びＨＬレジスタ３０４など）が含まれており、
前記所定レジスタ群が使用対象となっている状況において、前記領域内処理実行手段により前記第１レジスタを対象とする第１命令（ステップＳ８８０３の「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令、ステップＳ８８０４の「ＥＸＸ」という命令）が実行される場合には前記所定第１レジスタが対象となり、
前記特定レジスタ群が使用対象となっている状況において、前記領域外処理実行手段により前記第１レジスタを対象とする前記第１命令（ステップＳ８９０３の「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令、ステップＳ８９０４の「ＥＸＸ」という命令）が実行される場合には前記特定第１レジスタが対象となることを特徴とする特徴Ｙ１又はＹ２に記載の遊技機。
【３４２９】
特徴Ｙ３によれば、予め記憶しておくことが必要となる命令の数を増加させることなく、使用対象となっているレジスタ群に応じて第１命令の対象となるレジスタを変動させる

ことができる。
【３４３０】
特徴Ｙ４．複数の所定記憶領域（主側ＲＡＭ２２４の各アドレスに対応する１バイトエリア）を有する所定記憶手段（主側ＲＡＭ２２４）を備え、
前記領域内処理実行手段及び前記領域外処理実行手段は、転送元の領域に設定されている情報を転送先の領域に転送する所定転送命令（ＬＤＫ命令）を実行する所定転送命令実行手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９００１及びステップＳ９００７の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９９０２、ステップＳ９９０４、ステップＳ９９０６、ステップＳ９９１１、ステップＳ９９１３及びステップＳ９９１５の処理を実行する機能）を備え、
前記所定レジスタ群及び前記特定レジスタ群のいずれかに含まれているレジスタを転送元又は転送先に指定するために前記所定転送命令に設定される情報のビット数は、前記所定記憶領域を転送元又は転送先に指定するために前記所定転送命令に設定される情報のビット数よりも少ないビット数であることを特徴とする特徴Ｙ１乃至Ｙ３のいずれか１に記載の遊技機。
【３４３１】
特徴Ｙ４によれば、所定記憶領域に格納されている情報を読み出すためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量と比較して、所定レジスタ群及び特定レジスタ群のいずれかに含まれているレジスタに格納されている情報を読み出すためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量を低減することができる。また、所定記憶領域に情報を書き込むためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量と比較して、当該レジスタに情報を書き込むためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量を低減することができる。
【３４３２】
特徴Ｙ５．次に実行すべき命令の番地情報が設定される所定プログラムカウンタ（主側ＣＰＵ２５１のプログラムカウンタ２６９）を備え、
前記所定プログラムカウンタは、前記領域内処理実行手段によって前記領域内処理が実行される状況、及び前記領域外処理実行手段によって前記領域外処理が実行される状況のいずれにおいても共通して使用されることを特徴とする特徴Ｙ１乃至Ｙ４のいずれか１に記載の遊技機。
【３４３３】
特徴Ｙ５によれば、上記特徴Ｙ１の構成を備え、領域内処理が実行されている状況においては所定レジスタ群が使用対象となり、領域外処理が実行されている状況においては特定レジスタ群が使用対象となる構成において、プログラムカウンタの数が増加してしまうことを防止できる。
【３４３４】
特徴Ｙ６．前記領域内処理実行手段によって前記領域内処理が実行される状況、及び前記領域外処理実行手段によって前記領域外処理が実行される状況のいずれにおいても使用可能である所定レジスタ（Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８）を備えていることを特徴とする特徴Ｙ１乃至Ｙ４のいずれか１に記載の遊技機。
【３４３５】
特徴Ｙ６によれば、上記特徴Ｙ１の構成を備え、領域内処理が実行されている状況においては所定レジスタ群が使用対象となり、領域外処理が実行されている状況においては特定レジスタ群が使用対象となる構成において、レジスタの数の増加を抑制しながら、領域内処理にて使用可能なレジスタの数及び領域外処理にて使用可能なレジスタの数を増加させることができる。
【３４３６】
特徴Ｙ７．所定割込み契機（第１８～第２３の実施形態では４ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて起動される所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のタイマ割込み処理を実行する

機能、割込み制御回路２５８）を備え、
前記所定レジスタには、発生した割込み契機に対応する割込み処理のプログラムを特定するために利用される情報（上位８ビット）が設定されることを特徴とする特徴Ｙ６に記載の遊技機。
【３４３７】
特徴Ｙ７によれば、領域内処理が実行されている状況において発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するために利用されるレジスタとは別のレジスタとして、領域外処理が実行されている状況において発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するために利用されるレジスタが設けられている構成と比較して、発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するために利用されるレジスタの数の増加を抑制することができる。
【３４３８】
特徴Ｙ８．所定更新契機（主側ＲＯＭ２２３に記憶されている命令を実行するために主側ＣＰＵ２５１にて命令の読み出しが行われること）が発生する度に前記所定レジスタ（Ｒレジスタ２６８）に格納されている情報が更新されることを特徴とする特徴Ｙ６に記載の遊技機。
【３４３９】
特徴Ｙ８によれば、レジスタの数の増加を抑制しながら、所定レジスタに格納されており所定更新契機が発生する度に更新される情報を、領域内処理及び領域外処理の双方において利用可能とすることができる。
【３４４０】
特徴Ｙ９．前記領域内処理が実行されている状況及び前記領域外処理が実行される状況のいずれにおいても前記所定更新契機が発生することを特徴とする特徴Ｙ８に記載の遊技機。
【３４４１】
特徴Ｙ９によれば、領域内処理が実行されている状況及び領域外処理が実行されている状況のいずれかにおいて前記所定レジスタに格納されている情報の更新が行われない状態となる構成と比較して、所定レジスタにて更新されている情報に偏りが生じてしまう可能性を低減することができる。
【３４４２】
特徴Ｙ１０．前記領域内処理実行手段及び前記領域外処理実行手段の少なくとも一方は、前記所定レジスタに格納されている情報を取得し、当該取得した情報を利用して所定抽選処理（普図当否判定処理）を実行する手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９３０７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Ｙ８又はＹ９に記載の遊技機。
【３４４３】
特徴Ｙ１０によれば、領域内処理及び領域外処理の少なくとも一方において、所定抽選処理に使用される情報を取得するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。
【３４４４】
特徴Ｙ１１．前記領域内処理が実行されている状況において所定退避命令（ＰＵＳＨ命令）が実行された場合に当該領域内処理にて使用されている情報の退避先となる所定退避領域（第１８～第２３の実施形態における特定制御用のスタックエリア２８２）と、
前記領域外処理が実行されている状況において前記所定退避命令が実行された場合に当該領域外処理にて使用されている情報の退避先となる特定退避領域（第１８～第２３の実施形態における非特定制御用のスタックエリア２８４）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｙ１乃至Ｙ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【３４４５】
特徴Ｙ１１によれば、上記特徴Ｙ１の構成を備え、領域内処理が実行されている状況においては所定レジスタ群が使用対象となり、領域外処理が実行されている状況においては

特定レジスタ群が使用対象となる構成において、所定レジスタ群及び特定レジスタ群に含まれるレジスタの数を低減することができる。

【３４４６】

特徴Ｙ１２．前記領域内処理が実行されている状況において、前記領域外処理に含まれる特定処理（第２スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理、非特定制御用の初期設定処理及び第２管理用処理）に対応するプログラムを呼び出す所定呼び出し命令（ＣＡＬＬＡ命令）が実行された場合には、当該所定呼び出し命令が実行されたことに基づいて、使用対象のレジスタ群が前記所定レジスタ群から前記特定レジスタ群に切り換えられ、前記特定処理が開始されることを特徴とする特徴Ｙ１乃至Ｙ１１のいずれか１に記載の遊技機。

【３４４７】

特徴Ｙ１２によれば、上記特徴Ｙ１の構成を備え、領域内処理が実行されている状況においては所定レジスタ群が使用対象となり、領域外処理が実行されている状況においては特定レジスタ群が使用対象となる構成において、領域外処理が実行されている状況となったにも関わらず領域内処理に対応する所定レジスタ群が使用対象となっている状況が生じてしまうことを防止できる。

【３４４８】

特徴Ｙ１３．所定割込み契機（第１８～第２３の実施形態では４ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて起動される所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のタイマ割込み処理を実行する機能、割込み制御回路２５８）を備え、

前記領域内処理が実行されている状況において、前記領域外処理に含まれる特定処理（第２スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理、非特定制御用の初期設定処理及び第２管理用処理）に対応するプログラムを呼び出す所定呼び出し命令（ＣＡＬＬＡ命令）が実行された場合には、当該所定呼び出し命令が実行されたことに基づいて、前記所定割込み処理の起動が禁止されている状態となり、前記特定処理が開始されることを特徴とする特徴Ｙ１乃至Ｙ１２のいずれか１に記載の遊技機。

【３４４９】

特徴Ｙ１３によれば、領域外処理の開始後に所定割込み処理が起動されてしまうことを防止できる。これにより、所定割込み処理の開始時に、領域外処理に使用されていた情報を退避させるための処理を不要とすることができる。よって、所定割込み処理を開始するための処理負荷を軽減することができるとともに、所定割込み処理を開始するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【３４５０】

なお、特徴Ｙ１～Ｙ１３の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３４５１】

＜特徴Ｚ群＞

特徴Ｚ１．各種処理の実行に際して利用される所定レジスタ（第１８～第２３の実施形態における第１レジスタ群２６５のＡＦレジスタ２７１、ＢＣレジスタ２７２、ＤＥレジスタ２７３及びＨＬレジスタ２７４など、第２レジスタ群２６６のＡＦレジスタ３０１、ＢＣレジスタ３０２、ＤＥレジスタ３０３及びＨＬレジスタ３０４など）及び特定レジスタ（第１レジスタ群２６５のＶレジスタ２７８、第２レジスタ群２６６のＶレジスタ３０

８、Ｉレジスタ２６７及びＲレジスタ２６８）を備え、
　前記所定レジスタに対応する補助レジスタとして、当該所定レジスタに格納されているデータを退避させるために利用される所定補助レジスタ（第１レジスタ群２６５のＡＦ´レジスタ２９１、ＢＣ´レジスタ２９２、ＤＥ´レジスタ２９３及びＨＬ´レジスタ２９４など、第２レジスタ群２６６のＡＦ´レジスタ３１１、ＢＣ´レジスタ３１２、ＤＥ´レジスタ３１３及びＨＬ´レジスタ３１４など）が設けられており、
　前記特定レジスタに対応する前記補助レジスタは設けられていないことを特徴とする遊技機。
【３４５２】
　特徴Ｚ１によれば、所定レジスタに対応する補助レジスタとして所定補助レジスタが設けられていることにより、当該所定補助レジスタが設けられていない構成と比較して、所定レジスタに格納されているデータの退避先を指定するための構成を簡素化することができる。
【３４５３】
　所定レジスタには補助レジスタとして所定補助レジスタが設けられている構成において、特定レジスタには対応する補助レジスタが設けられていない構成とすることにより、レジスタの数の増加を抑制することができる。
【３４５４】
　特徴Ｚ２．前記所定レジスタ及び前記特定レジスタは、プログラムに設定されている所定命令（ＬＤ命令、ＬＤＫ命令、ＩＮ命令、ＯＵＴ命令、ＯＲ命令）において、所定バイト数（２バイト）のアドレスを利用することなく特定されるレジスタであることを特徴とする特徴Ｚ１に記載の遊技機。
【３４５５】
　特徴Ｚ２によれば、所定レジスタ又は特定レジスタからの情報の読み出しを高速で行うことができるとともに、所定レジスタ又は特定レジスタへの情報の書き込みを高速で行うことができる。また、所定レジスタ又は特定レジスタを使用する命令のバイト数を低減することができる。
【３４５６】
　特徴Ｚ３．前記所定補助レジスタには、前記所定レジスタに格納されている情報以外の情報は書き込まれないことを特徴とする特徴Ｚ１又はＺ２に記載の遊技機。
【３４５７】
　特徴Ｚ３によれば、所定レジスタから所定補助レジスタに退避させていた情報が、所定レジスタに格納されている情報以外の情報によって書き換えられてしまうことを防止できる。これにより、所定レジスタから所定補助レジスタに退避させていた情報が失われてしまう可能性を低減することができる。
【３４５８】
　特徴Ｚ４．前記所定補助レジスタに格納されている情報の読み出し先は前記所定レジスタであることを特徴とする特徴Ｚ１乃至Ｚ３のいずれか１に記載の遊技機。
【３４５９】
　特徴Ｚ４によれば、所定補助レジスタが設けられていない構成と比較して、所定レジスタから退避させた情報を所定レジスタに復帰させるための構成を簡素化することができる。
【３４６０】
　特徴Ｚ５．複数の所定記憶領域（主側ＲＡＭ２２４の各アドレスに対応する１バイトエリア）を有する所定記憶手段（主側ＲＡＭ２２４）を備え、
　転送元の領域に設定されている情報を転送先の領域に転送する所定転送命令（ＬＤ命令、ＬＤＫ命令）を実行する所定転送命令実行手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９００１及びステップＳ９００７の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９９０２、ステップＳ９９０４、ステップＳ９９０６、ステップＳ９９１１、ステップＳ９９１３及びステップＳ９９１５の処理を実行する機能）と

、
を備え、
前記所定レジスタ及び前記特定レジスタのいずれかを転送元又は転送先に指定するために前記所定転送命令に設定される情報のビット数は、前記所定記憶領域を転送元又は転送先に指定するために前記所定転送命令に設定される情報のビット数（２バイト）よりも少ないビット数であることを特徴とする特徴Ｚ１乃至Ｚ４のいずれか１に記載の遊技機。
【３４６１】
特徴Ｚ５によれば、所定記憶領域に格納されている情報を読み出すためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量と比較して、所定レジスタ及び特定レジスタのいずれかに格納されている情報を読み出すためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量を低減することができる。また、所定記憶領域に情報を書き込むためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量と比較して、所定レジスタ及び特定レジスタのいずれかに情報を書き込むためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量を低減することができる。
【３４６２】
特徴Ｚ６．前記特定レジスタとして、所定ビット数（２バイト）の所定アドレス（第１８～第２３の実施形態における監視制御用レジスタ群２５７に含まれているレジスタのアドレス、第１８～第２３の実施形態におけるタイマ割込み処理の開始アドレス）を特定するために利用される所定情報（監視制御用レジスタ群２５７の上位１バイトである「ＡＢＨ」、スタートアドレスポインタの上位１バイトである「０１Ｈ」）が格納される所定のレジスタ（Ｖレジスタ２７８，３０８、Ｉレジスタ２６７）が存在しており、
前記所定のレジスタに格納されている前記所定情報を利用する場合、前記所定アドレスを特定するために必要となる情報のビット数は前記所定ビットよりも少ないビット数であることを特徴とする特徴Ｚ１乃至Ｚ５のいずれか１に記載の遊技機。
【３４６３】
特徴Ｚ６によれば、所定アドレスを特定するために必要となる情報のビット数を低減することができるため、プログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。
【３４６４】
特徴Ｚ７．所定割込み契機（第１８～第２３の実施形態では４ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて起動される所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のタイマ割込み処理を実行する機能、割込み制御回路２５８）を備え、
前記所定情報は、発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するためのプログラムを特定するために利用される情報であることを特徴とする特徴Ｚ６に記載の遊技機。
【３４６５】
特徴Ｚ７によれば、発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するためのプログラムを特定するための構成を簡素化することができる。
【３４６６】
特徴Ｚ８．制御手段（主側ＭＰＵ２２２）の周辺機能を制御するための情報が設定される周辺機能設定レジスタ（設定用レジスタ群２５６、監視制御用レジスタ群２５７）と、
前記周辺機能設定レジスタに設定されている情報に基づいて前記周辺機能の制御を行う周辺機能制御実行手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ８７０２及びステップＳ８７１１の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９２１８～ステップＳ９２２０の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定情報は、前記周辺機能設定レジスタに対応するアドレスを特定するために利用される情報であることを特徴とする特徴Ｚ６に記載の遊技機。
【３４６７】
特徴Ｚ８によれば、周辺機能設定レジスタを指定するためにプログラムに設定される情

報のデータ容量を低減することができる。
【３４６８】
特徴Ｚ９．前記特定レジスタとして、所定更新契機（主側ＲＯＭ２２３に記憶されている命令を実行するために主側ＣＰＵ２５１にて命令の読み出しが行われること）が発生する度に格納されている情報の更新が行われる特定のレジスタ（Ｒレジスタ２６８）が存在していることを特徴とする特徴Ｚ１乃至Ｚ８のいずれか１に記載の遊技機。
【３４６９】
特徴Ｚ９によれば、特定のレジスタに対応する補助レジスタが設けられている構成と比較して、レジスタの数の増加を抑制しながら、所定更新契機が発生する度に更新される情報を利用可能とすることができる。
【３４７０】
特徴Ｚ１０．前記特定のレジスタから取得した情報を使用して所定抽選処理（普図当否判定処理）を実行する手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９３０７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Ｚ９に記載の遊技機。
【３４７１】
特徴Ｚ１０によれば、所定抽選処理に使用される情報を取得するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。
【３４７２】
特徴Ｚ１１．前記所定レジスタに格納されている情報と、当該所定レジスタに対応する前記所定補助レジスタに格納されている情報とを交換させる所定交換命令（「ＥＸ　ＡＦ，ＡＦ´」という命令、「ＥＸＸ」という命令）を実行する手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９２０１、ステップＳ９２０２、ステップＳ９２２３及びステップＳ９２２４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Ｚ１乃至Ｚ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【３４７３】
特徴Ｚ１１によれば、所定交換命令を実行することにより、所定レジスタに格納されている情報及び所定補助レジスタに退避されている情報が失われてしまうことを防止しながら、所定レジスタに格納されている情報を所定補助レジスタに退避させること、及び所定補助レジスタに退避させていた情報を所定レジスタに復帰させることができる。これにより、所定レジスタに格納されている情報を退避させるとともに所定補助レジスタに退避されている情報の復帰させるためにプログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができる。
【３４７４】
特徴Ｚ１２．所定演算（減算）が行われるようにする所定演算命令（減算命令）を実行する手段（第１８の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳＡ４０８の処理を実行する機能、第１９の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ１１０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ２０９の処理を実行する機能）と、
前記所定演算の演算結果に応じて値が変化する演算結果対応領域（Ｆレジスタ２７１ｂに設けられたゼロフラグ及びキャリフラグ）と、
を備え、
前記所定交換命令の実行前後において前記演算結果対応領域の値は変化しないことを特徴とする特徴Ｚ１１に記載の遊技機。
【３４７５】
特徴Ｚ１２によれば、所定演算命令を実行する処理と、当該所定演算命令の演算結果に応じて変化した演算結果対応領域の値を利用する処理との間に、所定交換命令を実行する処理を設定することができる。これにより、所定演算命令を実行する処理の実行後であって所定交換命令を実行する処理の実行前に、当該所定演算命令の演算結果に応じて変化した演算結果対応領域の値を当該演算結果対応領域とは別の記憶領域に保存するための処理、及び当該所定交換命令を実行する処理の実行後に当該保存した値を読み出す処理を不要

とすることができる。よって、プログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができる。このように、プログラム設計の自由度を高めることができる。

【３４７６】

特徴Ｚ１３．所定処理（主側ＭＰＵ２２２のステップＳ８７１４～ステップＳ８７１５の処理）を実行する手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ８７１４～ステップＳ８７１５の処理を実行する機能）と、

前記所定処理が実行されている状況において、所定割込み契機（４ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のタイマ割込み処理を実行する機能、割込み制御回路２５８）と、

前記所定割込み契機が発生したことに基づいて前記所定交換命令を実行する開始交換手段（主側ＭＰＵ２２２におけるステップＳ９２０１～ステップＳ９２０２の処理を実行する機能）と、

前記所定割込み処理を終了して前記所定処理に復帰する場合に前記所定交換命令を実行する手段（主側ＭＰＵ２２２におけるステップＳ９２２３～ステップＳ９２２４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Ｚ１１又はＺ１２に記載の遊技機。

【３４７７】

特徴Ｚ１３によれば、所定割込み処理が実行される期間に亘って、当該所定割込み処理の開始前に所定処理にて使用されていた情報を所定補助レジスタに退避させておくことができる。そして、所定割込み処理を終了して所定処理に復帰する場合に、当該所定補助レジスタに退避させていた情報を所定レジスタに復帰させることができる。

【３４７８】

特徴Ｚ１４．繰り返し実行される所定処理（残余処理）を実行する手段（第１９の実施形態における主側ＭＰＵ２２２の残余処理を実行する機能）と、

所定割込み契機が発生したことに基づいて所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（主側ＭＰＵ２２２におけるタイマ割込み処理を実行する機能）と、

前記所定処理の開始時に前記所定割込み処理の起動が禁止されている状態とする割込み禁止手段（主側ＭＰＵ２２２におけるステップＳＡ８１７の処理を実行する機能）と、

前記所定処理の終了時に前記所定割込み処理の起動が許可されている状態とする割込み許可手段（主側ＭＰＵ２２２における割込み許可処理を実行する機能）と、

前記所定割込み処理が実行されている状況において前記所定交換命令を実行する手段（第１９の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ１０７、ステップＳＢ１１１、ステップＳＢ１１４、ステップＳＢ１１８及びステップＳＢ１２２の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ２０４及びステップＳＢ２１４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Ｚ１１又はＺ１２に記載の遊技機。

【３４７９】

特徴Ｚ１４によれば、所定処理が終了した状態で所定割込み処理が開始され、所定処理の実行途中で所定割込み処理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、所定処理で使用されていた情報を所定割込み処理の実行中に所定補助レジスタに退避させることを不要とすることができる。よって、所定割込み処理において、所定レジスタ及び所定補助レジスタを使用可能とすることができる。

【３４８０】

特徴Ｚ１５．複数の記憶領域（第１８～第２３の実施形態における特定制御用のスタックエリア２８２に含まれている記憶エリア、非特定制御用のスタックエリア２８４に含まれている記憶エリア）を有している所定記憶領域（特定制御用のスタックエリア２８２、非特定制御用のスタックエリア２８４）と、

前記所定記憶領域において情報の書き込み対象となる前記記憶領域を更新する書き込み先更新手段（主側ＭＰＵ２２２のＰＵＳＨ命令を実行する機能）と、

前記所定記憶領域において情報の読み出し対象となる前記記憶領域を更新する読み出し元更新手段（主側ＭＰＵ２２２のＰＯＰ命令を実行する機能）と、
前記所定レジスタに格納されている情報を前記所定記憶領域において前記書き込み対象となっている前記記憶領域に退避させる所定退避手段（第１９の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ１０５、ステップＳＢ１０６及びステップＳＢ１１３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Ｚ１乃至Ｚ１４のいずれか１に記載の遊技機。
【３４８１】
特徴Ｚ１５によれば、所定レジスタから所定補助レジスタに情報が退避された後に当該所定レジスタに格納された情報を所定記憶領域において書き込み対象となっている記憶領域に退避させることができる。これにより、所定補助レジスタに退避させた情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、所定レジスタから所定記憶領域において書き込み対象となっている記憶領域に情報が退避された後に当該所定レジスタに格納された情報を所定補助レジスタに退避させることができる。これにより、所定記憶領域の記憶領域に退避させた情報が書き換えられてしまうことを防止できる。
【３４８２】
特徴Ｚ１６．前記所定退避手段により前記所定レジスタに格納されている情報を前記所定記憶領域において前記書き込み対象となっている前記記憶領域に退避させる処理（第１９の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ１０５の処理）が行われた後に、前記所定レジスタに格納されている情報と前記所定補助レジスタに格納されている情報とを交換する処理（主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ１０７の処理）と、前記記憶領域に退避させていた情報を前記所定レジスタとは異なるレジスタに読み出す処理（主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ１０９の処理）と、を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴Ｚ１５に記載の遊技機。
【３４８３】
特徴Ｚ１６によれば、所定レジスタに格納されていた情報と、所定補助レジスタに格納されていた情報との双方を利用可能な状態とすることができる。
【３４８４】
なお、特徴Ｚ１～Ｚ１６の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【３４８５】
上記特徴Ｙ群及び上記特徴Ｚ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【３４８６】
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内部抽選が行われ、当該内部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。
【３４８７】
パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【３４８８】
ここで、上記例示等のような遊技機においては処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３４８９】
＜特徴ａ群＞
特徴ａ１．各種処理を実行する制御手段（主側ＭＰＵ２２２）と、
リセット実行契機（第１８～第２０，第２３の実施形態では主側電源制御部２５３に供給されている第２動作電力の電圧が２．１Ｖ以上である状況においてリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルであること、第２１，第２２の実施形態では主側電源制御部２５３に供給されている第２動作電力の電圧が２．１Ｖ以上である状況においてリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＬＯＷレベルであること、リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号の立ち下がり又は第２リセット信号の立ち下がりが検出されること）が発生したことに基づいて前記制御手段のリセット（第１８，第１９，第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のリセット、第２０～第２２の実施形態における主側ＭＰＵ２２２の全部リセット）が行われるようにするリセット手段（リセット回路２５４、内部レジスタ初期化回路２５１ａ、供給切替回路２５３ａ、外部レジスタ初期化回路３５５）と、
所定契機（停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間が経過すること、又は停電監視基板２２５において監視されている第２通常動作電力の電圧が第１リセット基準電圧以下となること）が発生したことに基づいて、前記リセット手段に対して所定リセット信号（第１リセット信号）が出力されている状態（第１リセット信号がＬＯＷレベルに立ち下げられている状態）とすることにより前記リセット実行契機が発生するようにする所定リセット信号出力手段（停電監視基板２２５、停電信号制御回路２２５ｃ、第１リセット信号制御回路２２５ｄ、停電信号遅延回路２２５ｅ）と、
特定契機（電圧監視回路３５４において監視されている第２通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧以下となること）が発生したことに基づいて、前記リセット手段に対して特定リセット信号（第２リセット信号）が出力されている状態（第２リセット信号がＬＯＷレベルに立ち下げられている状態）とすることにより前記リセット実行契機が発生するようにする特定リセット信号出力手段（主側電源制御部２５３、電圧監視回路３５４）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【３４９０】
特徴ａ１によれば、所定契機が発生したことに基づいて、特定契機が発生していなくても、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。また、特定契機が発生したことに基づいて、所定契機が発生していなくても、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。これにより、遊技機への動作電力の供給が停止される場合に、制御手段のリセットが行われることなく制御手段が不安定な状態となってしまうことを防止できる。
【３４９１】
特徴ａ２．前記制御手段及び前記特定リセット信号出力手段は所定基板（主制御基板２２１）に設けられており、
前記所定リセット信号出力手段は、前記所定基板とは異なる特定基板（停電監視基板２２５）に設けられていることを特徴とする特徴ａ１に記載の遊技機。
【３４９２】
特徴ａ２によれば、制御手段が設けられている所定基板とは異なる特定基板に設けられている所定リセット信号出力手段からリセット手段に入力される所定リセット信号に基づいて制御手段のリセットが行われる場合と、制御手段と同一の基板に設けられている特定リセット信号出力手段からリセット手段に入力される特定リセット信号に基づいて制御手段のリセットが行われる場合とを生じさせることができる。これにより、所定基板又は特

定基板における回路異常が原因となって制御手段のリセットが行われずに制御手段が不安定な状態となってしまう可能性を低減することができる。

【３４９３】

特徴ａ３．前記制御手段の動作電力を出力する所定電力供給手段（電源・発射制御装置２１８）と、

前記所定電力供給手段から出力される所定電力（第１通常動作電力）を監視する所定電力監視手段（停電監視基板２２５）と、

を備え、

前記所定電力監視手段は、前記所定電力供給手段から当該所定電力監視手段に供給されている前記所定電力を監視し、当該監視結果に基づいて前記所定契機が発生したことを特定する所定契機特定手段（停電監視基板２２５、第１電圧監視回路２２５ａ）を備え、

前記所定契機特定手段により前記所定契機の発生が特定されたことに基づいて、前記所定リセット信号出力手段は前記所定リセット信号が出力されている状態とすることを特徴とする特徴ａ１又はａ２に記載の遊技機。

【３４９４】

特徴ａ３によれば、所定電力供給手段から所定電力監視手段への所定電力の供給状態に基づいて所定契機の発生が特定された場合には、特定契機が発生していなくても、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。

【３４９５】

特徴ａ４．前記所定電力供給手段から出力される特定電力（第２通常動作電力）を監視する特定電力監視手段（電圧監視回路３５４）を備え、

前記特定電力監視手段は、前記所定電力供給手段から当該特定電力監視手段に供給されている前記特定電力を監視し、当該監視結果に基づいて前記特定契機が発生したことを特定する特定契機特定手段（停電監視基板２２５、第２電圧監視回路２２５ｂ）を備え、

前記特定契機特定手段により前記特定契機の発生が特定されたことに基づいて、前記特定リセット信号出力手段は前記特定リセット信号が出力されている状態とすることを特徴とする特徴ａ３に記載の遊技機。

【３４９６】

特徴ａ４によれば、所定電力供給手段から特定電力監視手段への特定電力の供給状態に基づいて特定契機の発生が特定された場合には、所定契機が発生していなくても、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。

【３４９７】

特徴ａ５．前記所定電力供給手段から出力される前記特定電力が前記所定電力監視手段を経由して前記特定電力監視手段へ供給される構成であり、

前記所定電力監視手段は、当該所定電力監視手段に供給されている前記特定電力を監視し、当該監視結果に基づいて前記所定契機が発生したことを特定する手段（停電監視基板２２５、第２電圧監視回路２２５ｂ）を備えていることを特徴とする特徴ａ４に記載の遊技機。

【３４９８】

特徴ａ５によれば、所定電力供給手段から出力される特定電力が所定電力監視手段及び特定電力監視手段において監視される構成とすることができる。また、所定電力監視手段において監視されている特定電力の供給状態の監視結果に基づいて所定契機が発生するようにすることができるとともに、特定電力監視手段において監視されている特定電力の供給状態の監視結果に基づいて特定契機が発生するようにすることができる。これにより、所定電力供給手段からの特定電力の供給状態に基づいて制御手段のリセットが行われる可能性を高めることができる。

【３４９９】

特徴ａ６．前記所定電力供給手段から前記所定電力と、当該所定電力とは異なる前記特定電力とが出力されることを特徴とする特徴ａ５に記載の遊技機。

【３５００】

特徴ａ６によれば、所定電力監視手段に供給されている所定電力の供給状態に基づいて所定契機の発生が特定された場合には、当該所定電力監視手段に供給されている特定電力の供給状態に基づいて所定契機の発生が特定されたか否かとは無関係に、所定リセット信号出力手段によって所定リセット信号が出力されている状態となるようにすることができる。また、所定電力監視手段に供給されている特定電力の供給状態に基づいて所定契機の発生が特定された場合には、当該所定電力監視手段に供給されている所定電力の供給状態に基づいて所定契機の発生が特定されたか否かとは無関係に、所定リセット信号出力手段によって所定リセット信号が出力されている状態となるようにすることができる。これにより、遊技機への動作電力の供給が停止される場合に、制御手段のリセットが行われることなく制御手段が不安定な状態となってしまうことを防止できる。

【３５０１】

特徴ａ７．前記所定電力監視手段は、前記所定電力供給手段から当該所定電力監視手段に供給されている前記所定電力の供給状態を監視し、所定の契機（停電監視基板２２５において監視している第１通常動作電力の最大電圧が検出されない状態が停電基準期間に亘って継続すること）が発生したことに基づいて前記制御手段に所定停電信号（停電信号）を出力する所定の出力手段（停電監視基板２２５、停電信号制御回路２２５ｃ）を備え、

前記制御手段は、前記所定停電信号を受信したことに基づいて停電対応処理（停電時処理）を実行する手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２の停電時処理を実行する機能）を備え、

前記所定の契機が発生してから所定の期間（リセット用遅延期間）が経過したことに基づいて前記所定契機が発生することを特徴とする特徴ａ２乃至ａ６のいずれか１に記載の遊技機。

【３５０２】

特徴ａ７によれば、所定の契機が発生してから制御手段のリセットが行われるまでの間に、制御手段にて停電対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、停電対応処理が実行された状態で、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。

【３５０３】

特徴ａ８．前記所定電力監視手段において監視対象となっている電力として、前記所定電力及び特定電力（第２通常動作電力）が存在しており、

前記所定の契機は前記所定電力の前記所定電力監視手段への供給状態に基づいて発生する構成であり、

前記所定の契機が発生していなくても、前記特定電力の前記所定電力監視手段への供給状態に基づいて前記所定契機が発生することを特徴とする特徴ａ７に記載の遊技機。

【３５０４】

特徴ａ８によれば、上記特徴ａ７の構成を備え、所定電力監視手段において監視されている所定電力の供給状態に基づいて所定の契機が発生する場合には、当該所定の契機が発生してから所定の期間が経過したことに基づいて所定契機が発生する構成において、当該所定電力の供給状態に基づいて所定の契機が発生しない場合においても、所定電力監視手段において監視されている特定電力の供給状態に基づいて所定契機が発生するようにすることができる。これにより、遊技機への動作電力の供給が停止される場合に、所定契機が発生しない事態が生じてしまう可能性を低減することができる。

【３５０５】

特徴ａ９．動作電力の供給が停止される状況において、前記特定契機が発生するタイミングは、前記所定電力監視手段において監視されている前記所定電力の供給状態に基づいて前記所定契機が発生するタイミングよりも後のタイミングであることを特徴とする特徴ａ８に記載の遊技機。

【３５０６】

特徴ａ９によれば、所定出力手段からリセット手段に入力される所定リセット信号の状態に基づいて制御手段のリセットが行われる構成としながら、回路異常が発生して当該所定リセット信号の状態に基づく制御手段のリセットが行われない場合には、特定出力

手段からリセット手段に入力される特定リセット信号の状態に基づいて制御手段のリセットが行われるようにすることができる。

【３５０７】

特徴ａ１０．前記リセット手段には、所定のシステムクロック数分の期間（６システムクロック数分の期間）に亘って当該リセット手段に前記所定リセット信号が入力されている状態となったことに基づいて当該リセット手段において前記所定リセット信号が入力されたことが特定されるようにする所定フィルタ（ノイズフィルタ３５６）が設けられていることを特徴とする特徴ａ１乃至ａ９のいずれか１に記載の遊技機。

【３５０８】

特徴ａ１０によれば、制御手段において、所定リセット信号の状態変化がノイズによるものではないことを確認するための期間を設けることを不要とすることができる。これにより、制御手段のリセットが迅速に行われるようにすることができる。

【３５０９】

特徴ａ１１．動作電力の供給が開始された後に、前記所定リセット信号出力手段からは前記所定リセット信号が出力されており前記特定リセット信号出力手段からは前記特定リセット信号が出力されている状態となる構成であり、

前記制御手段のリセットが行われている状態において、前記リセット手段に前記所定リセット信号及び前記特定リセット信号のいずれもが入力されていない状態（第１８～第２０，第２３の実施形態においてリセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の双方がＨＩレベルとなっている状態）となったことに基づいて、前記制御手段のリセットを解除する手段（リセット実行信号制御回路２５４ａ、リセット制御回路２５４ｂ）を備えていることを特徴とする特徴ａ１乃至ａ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【３５１０】

特徴ａ１１によれば、遊技機への動作電力の供給が開始された後に制御手段のリセットが行われることにより、制御手段の不安定な状態が解消されるようにすることができる。

【３５１１】

リセット手段に所定リセット信号及び特定リセット信号のいずれもが入力されていない状態となるまで制御手段のリセットが解除されない構成とすることにより、制御手段を正常に動作させることが可能な電力供給状態となった後に制御手段のリセット解除後の動作が開始されるようにすることができる。

【３５１２】

なお、特徴ａ１～ａ１１の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３５１３】

上記特徴ａ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【３５１４】

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内部抽選が行われ、当該内部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。

【３５１５】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球

部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【３５１６】

ここで、上記例示等のような遊技機においては制御手段のリセットが好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３５１７】

＜特徴ｂ群＞

特徴ｂ１．各種処理を実行する特定制御手段（第１８～第２３の実施形態における払出側ＭＰＵ２６１）を備えた遊技機において、

前記特定制御手段は、

所定受信手段（第１受信端子３６１、第２受信端子３６２）と、

前記所定受信手段において受信した情報が格納される受信情報記憶手段（払出側受信バッファ３６３）と、

を備え、

本遊技機は、前記所定受信手段に入力される信号の状態変化（ＨＩレベルからＬＯＷレベルへの変化）が制限されている所定制限状態（第１論理回路３７３の第２２入力端子３７３ｂ及び第２論理回路３７４の第３２入力端子３７４ｂに入力されている信号がＬＯＷレベルで固定されている状態）を発生させる所定受信制限手段（受信制限回路３７１、リセット対応出力端子３６８）を備え、

所定状況（払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われてからリセット対応信号立ち上げ処理が実行されるまでの状況）において前記所定受信制御手段は前記所定制限状態となり、前記所定状況とは異なる特定状況（リセット対応信号の立ち上げ処理が実行された後の状況）において前記所定受信制御手段は前記所定制限状態が解除されている所定制限解除状態（第１論理回路３７３の第２２入力端子３７３ｂ及び第２論理回路３７４の第３２入力端子３７４ｂに入力されている信号がＨＩレベルで固定されている状態）となることを特徴とする遊技機。

【３５１８】

特徴ｂ１によれば、特定状況においては、所定受信手段に入力される信号の状態変化が制限されていない状態として、所定受信手段にて受信したデータが受信情報記憶手段に記憶される状態となるようにしながら、所定状況においては所定制限状態となり、所定受信手段におけるデータの受信が制限されている状態となるようにすることができる。これにより、状況に応じて所定受信手段におけるデータの受信制限が調整される構成として、データの受信が好適に行われるようにすることができる。

【３５１９】

特徴ｂ２．前記所定受信制限手段に対して前記所定制限状態とするための所定制限信号（リセット対応出力端子３６８から出力されるＬＯＷレベルの信号）を出力する所定制限信号出力手段（払出側ＭＰＵ２６１、リセット対応出力端子３６８）を備えていることを特徴とする特徴ｂ１に記載の遊技機。

【３５２０】

特徴ｂ２によれば、所定制限信号出力手段における所定制限信号の出力態様に応じて、所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えが行われる構成とすることができる。これにより、所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えを行うための構成が複雑なものとなってしまうことを防止できる。

【３５２１】

特徴ｂ３．前記特定制御手段に前記所定制限信号出力手段が設けられていることを特徴とする特徴ｂ２に記載の遊技機。

【３５２２】

特徴ｂ３によれば、特定制御手段における処理の実行状態に応じて、遅延を生じさせることなく、所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えを行うことが可能となる。

【３５２３】
特徴ｂ４．前記所定受信制限手段は、当該所定受信制限手段に入力されている所定データ信号（主側ＭＰＵ２２２から出力されるデータに対応するデータ信号、接続端子板２５５から出力されるデータに対応するデータ信号）の状態（ＬＯＷレベル又はＨＩレベル）に対応する所定データ対応信号（第２１出力端子３７３ｃ又は第３１出力端子３７４ｃから出力される信号）を前記所定受信手段に対して出力する対応データ出力手段（第１論理回路３７３の第２１出力端子３７３ｃ、第２論理回路３７４の第３１出力端子３７４ｃ）を備え、
前記所定受信制限手段に前記所定制限信号が入力されていない場合には当該所定受信制限手段に入力されている前記所定データ信号の状態変化に応じて前記対応データ出力手段から出力される前記所定データ対応信号の状態が変化する前記所定制限解除状態となる構成であり、
前記所定受信制限手段に前記所定制限信号が入力されている場合には当該所定受信制限手段に入力されている前記所定データ信号の状態が変化しても前記対応データ出力手段から出力される前記所定データ対応信号の状態が変化しない前記所定制限状態となる構成であることを特徴とする特徴ｂ２又はｂ３に記載の遊技機。
【３５２４】
特徴ｂ４によれば、所定受信制限手段に対する所定制限信号の出力態様に応じて、所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えが容易に行われる構成とすることができる。
【３５２５】
特徴ｂ５．前記所定受信制限手段は、当該所定受信制限手段に入力されている前記所定制限信号の状態及び所定データ信号の状態の組合せに対応する所定データ対応信号を前記所定受信手段へ送信する回路であることを特徴とする特徴ｂ２乃至ｂ４のいずれか１に記載の遊技機。
【３５２６】
特徴ｂ５によれば、所定受信制限手段に入力されている所定制限信号の状態に基づいて所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えを行う動作を、ハードウェアの動作とすることができる。これにより、所定受信制限手段の構成が複雑なものとなってしまうことを防止できる。
【３５２７】
特徴ｂ６．特定初期化契機（払出側ＭＰＵ２６１に入力されている払出側リセット信号の立ち下がり、払出側ＭＰＵ２６１における指定エリア外走行の発生）が発生したことに基づいて前記特定制御手段を特定初期化状態（払出側ＭＰＵ２６１のリセットが行われた状態）とする特定初期化（払出側ＭＰＵ２６１のリセット）が行われるようにする特定初期化手段（払出側ＭＰＵ２６１）を備え、
前記特定制御手段の前記特定初期化が行われたことに基づいて前記所定状況となることを特徴とする特徴ｂ１乃至ｂ５のいずれか１に記載の遊技機。
【３５２８】
特徴ｂ６によれば、特定制御手段の特定初期化が行われた後に所定受信手段に入力されている信号の状態変化が発生して、当該信号の状態変化に対応するデータが受信情報記憶手段に記憶されてしまう可能性を低減することができるとともに、特定制御手段において当該信号の状態変化に対応するデータに基づく処理が実行されてしまう可能性を低減することができる。
【３５２９】
特徴ｂ７．前記特定制御手段は、前記特定制御手段の前記特定初期化状態が解除されて前記特定制御手段において処理が実行される状態となった後に、前記所定制限状態を解除する所定制限解除手段（第１８の実施形態における払出側ＭＰＵ２６１のステップＳＡ７０７の処理を実行する機能、第２３の実施形態における払出側ＭＰＵ２６１のステップＳＢ４０８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ｂ６に記載の遊技機

。
【３５３０】
特徴ｂ７によれば、特定制御手段の特定初期化状態が解除されて特定制御手段において処理が実行される状態となった後に所定制限状態が解除されて所定制限解除状態となる。これにより、特定制御手段において処理が実行される状態となった後に所定受信手段にて受信したデータに基づいて特定制御手段における処理が実行されるようにすることができる。
【３５３１】
特徴ｂ８．前記特定制御手段は、
前記特定制御手段の前記特定初期化状態が解除され、前記所定制限解除手段により前記所定制限状態が解除された後に、特定制御処理（第１８～第２３の実施形態における払出側メイン処理）を実行する特定制御処理実行手段（払出側ＭＰＵ２６１における払出側メイン処理を実行する機能）と、
前記特定制御手段の前記特定初期化状態が解除された後において前記所定制限状態が解除される前に、前記受信情報記憶手段に格納されている情報のデータ容量が特定基準データ量（第１８～第２３の実施形態における払出側異常基準データ量）以上となっていることに基づいて、所定異常対応処理（払出側実行停止処理）を実行する手段（第１８の実施形態における払出側ＭＰＵ２６１のステップＳＡ７０９の処理を実行する機能、第２３の実施形態におけるステップＳＢ４１０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ｂ７に記載の遊技機。
【３５３２】
特徴ｂ８によれば、所定制限状態が解除される前に受信情報記憶手段に格納されている情報のデータ容量が特定基準データ量以上となる異常な状態となっている場合には、所定異常対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、当該異常な状態で、特定制御処理が開始されてしまうことを防止できるとともに、当該異常な状態で受信情報記憶手段に記憶されたデータに基づく処理が実行されてしまうことを防止できる。
【３５３３】
特徴ｂ９．前記特定制御手段は、前記所定制限解除手段により前記所定制限状態が解除される前に、所定の監視期間（払出側解除待機期間）を設定する手段（第１８の実施形態における払出側ＭＰＵ２６１のステップＳＡ７０４の処理を実行する機能、第２３の実施形態における払出側ＭＰＵ２６１のステップＳＢ４０５の処理を実行する機能）を備え、
前記所定の監視期間の終了時に前記受信情報記憶手段に格納されている情報のデータ容量が前記特定基準データ量以上となっていることに基づいて前記所定異常対応処理が実行されることを特徴とする特徴ｂ８に記載の遊技機。
【３５３４】
特徴ｂ９によれば、所定の監視期間中に受信情報記憶手段に格納される情報のデータ容量が所定基準量以上となるような異常な状態が発生している場合には、所定異常対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、異常な状態が発生しているにもかかわらず所定異常対応処理が実行されることなく特定制御処理が開始されてしまう可能性を低減することができる。
【３５３５】
特徴ｂ１０．前記特定初期化契機として第１特定初期化契機（第２３の実施形態において払出側ＭＰＵ２６１に入力されている払出側リセット信号の立ち下がりが発生すること）と、第２特定初期化契機（払出側ＭＰＵ２６１において指定エリア外走行が発生すること）と、が存在しており、
前記特定初期化状態として、前記第１特定初期化契機が発生したことに基づいて前記特定初期化が行われた場合に発生する第１特定初期化状態（第２３の実施形態における払出側ＭＰＵ２６１の全部リセットが行われた状態）と、前記第２特定初期化契機が発生したことに基づいて前記特定初期化が行われた場合に発生する第２特定初期化状態（第２３の実施形態における払出側ＭＰＵ２６１の一部リセットが行われた状態）と、が存在してお

り、
前記第１特定初期化契機が発生したことに基づいて前記特定制御手段の前記特定初期化が行われた場合には前記特定制御手段の前記第１特定初期化状態が解除された後において前記所定制限状態が解除される前に、前記所定の監視期間が設定される構成であり、
前記第２特定初期化契機が発生したことに基づいて前記特定制御手段の前記特定初期化が行われた場合には前記特定制御手段の前記第２特定初期化状態が解除された後、前記所定の監視期間が設定されることなく、前記特定制御処理が開始されることを特徴とする特徴ｂ９に記載の遊技機。
【３５３６】
特徴ｂ１０によれば、第１特定初期化契機が発生したことに基づいて特定制御手段の特定初期化が行われた場合には、当該特定制御手段の第１特定初期化状態が解除された後に所定の監視期間が設定されるため、所定の監視期間中に受信情報記憶手段に格納される情報のデータ容量が所定基準量以上となるような異常な状態が発生している場合には、所定異常対応処理が実行されるようにすることができる。
【３５３７】
第２特定初期化契機が発生したことに基づいて特定制御手段の特定初期化が行われた場合には、当該特定制御手段の第２特定初期化状態が解除された後に所定の監視期間が設定されることなく特定制御処理が開始されるため、所定の監視期間が設定される構成と比較して、特定制御手段の特定初期化が行われてから特定制御処理が開始されるまでの時間を短縮することができる。これにより、第２特定初期化契機が発生した後において、迅速に、特定制御処理が実行されている状態に復帰させることができる。
【３５３８】
特徴ｂ１１．所定の制御手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２）を備え、
前記所定受信手段には、所定送信契機（第１８～第２３の実施形態において３００ミリ秒が経過すること）が発生する度に前記所定の制御手段から情報（遊技機情報）が送信されることを特徴とする特徴ｂ８乃至ｂ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【３５３９】
特徴ｂ１１によれば、上記特徴ｂ１の構成を備え、所定制限状態では、所定受信手段に入力される信号の状態変化が制限される構成であるため、所定送信契機が発生する度に所定の制御手段から情報が送信される構成において、所定制限状態が解除されるまでは、所定の制御手段から正常に送信された情報が受信情報記憶手段に記憶されないようにすることができる。これにより、上記特徴ｂ８の構成を備え、特定制御手段の特定初期化が解除された後において所定制限状態が解除される前に受信情報記憶手段に格納されている情報のデータ容量が特定基準データ量以上となっていることに基づいて所定異常対応処理が実行される構成において、所定の制御手段から正常に送信された情報が受信情報記憶手段に記憶されたことが原因となって所定異常対応処理が実行されてしまうことを防止できる。
【３５４０】
特徴ｂ１２．前記特定制御手段が前記所定受信手段において受信する情報には同期用のデータが含まれていることを特徴とする特徴ｂ１乃至ｂ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【３５４１】
特徴ｂ１２によれば、同期用のデータを含む情報を受信する通信態様とすることにより、同期用のクロック信号の信号線を不要とすることができる。また、このように、同期用のデータを含む情報を受信する通信態様において、上記特徴ｂ１の構成を備え、所定状況においては所定制限状態となる構成とすることにより、当該所定状況中に受信情報記憶手段に情報が格納されてしまう可能性を低減することができる。
【３５４２】
なお、特徴ｂ１～ｂ１２の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ

１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。

【３５４３】

上記特徴ｂ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【３５４４】

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内部抽選が行われ、当該内部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。

【３５４５】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【３５４６】

ここで、上記例示等のような遊技機においては情報の受信が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３５４７】

＜特徴ｃ群＞

特徴ｃ１．各種処理を実行する所定制御手段（第２０の実施形態における主側ＭＰＵ２２２）を備えた遊技機において、

前記所定制御手段は、

第１所定リセット契機（リセット回路２５４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルである状態となること）が発生したことに基づいて前記所定制御手段を第１所定リセット状態（主側ＭＰＵ２２２の全部リセットが行われた状態）とする第１所定リセット（主側ＭＰＵ２２２の全部リセット）が行われるようにする第１所定リセット手段（リセット制御回路２５４ｂ、第１リセット実行信号制御回路２５４ｃ、第２リセット実行信号制御回路２５４ｄ、内部レジスタ初期化回路２５１ａ、外部レジスタ初期化回路３５５、供給切替回路２５３ａ）と、

第２所定リセット契機（主側ＭＰＵ２２２において指定エリア外走行が発生すること、主側ＭＰＵ２２２においてウォッチドッグタイマのタイムアウトが発生すること）が発生したことに基づいて前記所定制御手段を第２所定リセット状態（主側ＭＰＵ２２２の一部リセットが行われた状態）とする第２所定リセット（主側ＭＰＵ２２２の一部リセット）が行われるようにする第２所定リセット手段（リセット制御回路２５４ｂ、第２リセット実行信号制御回路２５４ｄ、内部レジスタ初期化回路２５１ａ）と、

所定リセット後処理（主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３０７及びステップＳＢ３０９の処理）を実行する所定リセット後処理実行手段（第２０の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３０７及びステップＳＢ３０９の処理を実行する機能）と、

所定制御処理（主側ＭＰＵ２２２のステップＳ８７０１～ステップＳ８７１３の処理）を実行する所定制御処理実行手段（第１８の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ８７０１～ステップＳ８７１３の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第１所定リセット状態及び前記第２所定リセット状態は、当該状態の解除後に前記所定制御処理が実行されることとなるように設定されている状態（第２０の実施形態にお

いて、主側ＣＰＵ２５１のプログラムカウンタ２６９に「００００Ｈ」が設定されており主側リセット解除処理のステップＳＢ３０８の処理が実行されることによりメイン処理が開始されることとなる状態）であり、
　前記第１所定リセット状態が解除された場合には前記所定リセット後処理が実行された後に前記所定制御処理が開始される構成であり、
　前記第２所定リセット状態が解除された場合には、前記所定リセット後処理が実行されることなく、前記所定制御処理が開始される構成であることを特徴とする遊技機。
【３５４８】
　特徴ｃ１によれば、第１所定リセット契機が発生したことに基づいて所定制御手段が第１所定リセット状態となった場合には、当該第１所定リセット状態が解除された後において所定制御処理が開始される前に、所定リセット後処理が実行される構成である。当該構成において、第２所定リセット契機が発生したことに基づいて所定制御手段が第２所定リセット状態となった場合には、当該第２所定リセット状態が解除された後に、所定リセット後処理が実行されることなく、所定制御処理が開始される。これにより、第２所定リセット契機が発生した後、迅速に所定制御処理が開始されるようにすることができる。よって、所定制御手段における処理の実行が好適に行われるようにすることができる。
【３５４９】
　特徴ｃ２．所定の記憶領域（特定制御用のワークエリア２８１、特定制御用のスタックエリア２８２）を含む所定記憶手段（主側ＲＡＭ２２４）を備え、
　前記所定制御処理実行手段は、前記所定制御処理において、所定の初期化契機（ステップＳ８７０３又はステップＳ８７０４における否定判定、ステップＳ８７０５又はステップＳ８７０６における肯定判定）が発生したことに基づいて前記所定の記憶領域を初期化する所定初期化処理（主側ＭＰＵ２２２におけるステップＳ８７０９～ステップＳ８７１０の処理）を実行する手段（主側ＭＰＵ２２２におけるステップＳ８７０９～ステップＳ８７１０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に記載の遊技機。
【３５５０】
　特徴ｃ２によれば、第１所定リセット契機が発生したことに基づいて所定制御手段が第１所定リセット状態となった場合には、当該第１所定リセット状態が解除された後において、所定の初期化契機が発生したことに基づいて所定の記憶領域が初期化される前に、所定リセット後処理が実行されるようにすることができる。
【３５５１】
　特徴ｃ３．前記所定リセット後処理実行手段は、前記所定リセット後処理において、所定異常状態（主側ＭＰＵ２２２における回路異常、主側受信バッファ３８３に異常基準量以上のデータが格納されている状態）の発生が特定されたことに基づいて、所定異常対応処理（主側ＭＰＵ２２２におけるステップＳＢ３０９の処理）を実行する手段（第２０の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ３０９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又はｃ２に記載の遊技機。
【３５５２】
　特徴ｃ３によれば、所定リセット後処理が実行される場合には、所定異常状態が発生しているにも関わらず当該所定異常状態に対応する所定異常対応処理が実行されることなく所定制御処理が開始されてしまうことを防止できる。また、所定リセット後処理が実行されない場合には、所定異常状態の発生を特定するための処理が実行されないため、迅速に所定制御処理が開始されるようにすることができる。
【３５５３】
　特徴ｃ４．所定受信情報（主側ＭＰＵ２２２が払出側ＭＰＵ２６１から受信したデータ）が格納される所定受信情報記憶手段（主側受信バッファ３８３）を備え、
　前記所定異常状態として、前記所定受信情報記憶手段に記憶されているデータのデータ容量が所定異常基準量以上（第２０の実施形態では２０バイト）である状態（主側受信バッファ３８３に異常基準量以上のデータが格納されている状態）が存在していることを特

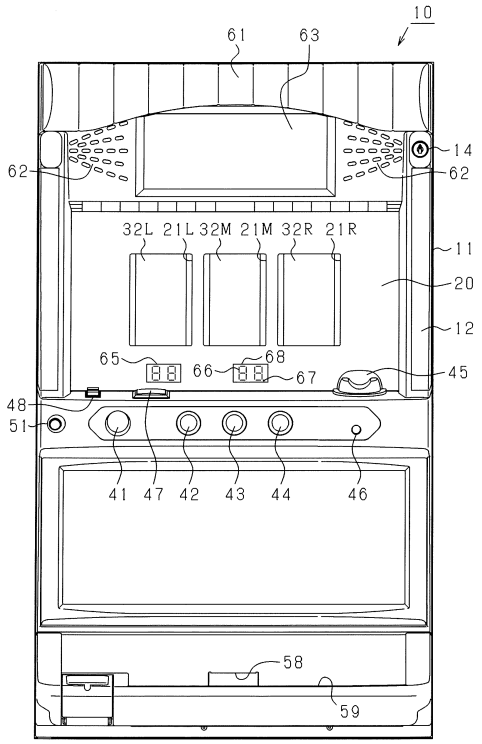
徴とする特徴ｃ３に記載の遊技機。
【３５５４】
特徴ｃ４によれば、所定リセット後処理が実行される場合には、所定受信情報記憶手段に記憶されているデータのデータ容量が所定異常基準量以上である状態となっているにもかかわらず当該状態に対応する所定異常対応処理が実行されることなく所定制御処理が開始されてしまうことを防止できる。これにより、所定受信情報記憶手段に異常な情報が記憶されて当該異常な情報に対応する処理が実行されてしまうことを防止できる。
【３５５５】
特徴ｃ５．前記所定異常対応処理が実行された場合には、前記所定制御処理が実行されない状態（主側ＭＰＵ２２２において実行停止処理が実行された後の状態）となることを特徴とする特徴ｃ３又はｃ４に記載の遊技機。
【３５５６】
特徴ｃ５によれば、所定リセット後処理が実行される場合には、所定異常状態が発生している状態で所定制御処理が実行されてしまうことを防止できる。これにより、所定異常状態において遊技が行われてしまうことを防止できる。
【３５５７】
特徴ｃ６．前記所定制御手段は、所定レジスタ（第１レジスタ群２６５、第２レジスタ群２６６、Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８、プログラムカウンタ２６９）及び特定レジスタ（設定用レジスタ群２５６、監視制御用レジスタ群２５７）を備え、
前記第１所定リセット状態は前記所定レジスタ及び前記特定レジスタが初期化された状態であり、
前記第２所定リセット状態は前記所定レジスタが初期化されており前記特定レジスタが初期化されていない状態であることを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ５のいずれか１に記載の遊技機。
【３５５８】
特徴ｃ６によれば、第１所定リセット契機及び第２所定リセット契機のうち発生する初期化契機の種類に応じて初期化されるレジスタの範囲が変動する構成とすることにより、発生する初期化契機の種類に応じて必要となる範囲でレジスタが初期化されるようにすることができる。
【３５５９】
特徴ｃ７．前記第１所定リセット手段に入力されている所定リセット信号（第１リセット信号）の状態が特定状態（ＨＩレベル）となったこと、又は前記第１所定リセット手段に入力されている前記所定リセット信号の状態が前記特定状態であることに基づいて、前記第１所定リセット契機が発生することを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ６のいずれか１に記載の遊技機。
【３５６０】
特徴ｃ７によれば、第１所定リセット手段に入力されている所定リセット信号の状態に基づいて、所定制御処理の開始前に所定リセット後処理が実行される構成とすることができる。
【３５６１】
特徴ｃ８．前記第１所定リセット手段には、前記所定リセット信号及び特定初期化信号（第２リセット信号）が入力されており、
前記第１所定リセット手段に入力されている前記特定初期化信号が所定状態（ＬＯＷレベル）となったこと、又は前記第１所定リセット手段に入力されている前記特定初期化信号が前記所定状態であることに基づいて、前記所定制御手段の前記第１所定リセットが行われることを特徴とする特徴ｃ７に記載の遊技機。
【３５６２】
特徴ｃ８によれば、上記特徴ｃ７の構成を備え、第１所定リセット手段に入力されている所定リセット信号の状態が特定状態となったこと又は特定状態であることに基づいて所定リセット後処理が実行される状態となる構成において、第１所定リセット手段に入力さ

れている特定初期化信号の状態に基づいて所定制御手段の第１所定リセットが行われるようにすることができる。
【３５６３】
特徴ｃ９．前記第１所定リセット手段に入力されている前記所定リセット信号の状態が変化することなく前記第２所定リセット契機が発生することを特徴とする特徴ｃ７又はｃ８に記載の遊技機。
【３５６４】
特徴ｃ９によれば、上記特徴ｃ７の構成を備え、第１所定リセット手段に入力されている所定リセット信号の状態が特定状態となったこと又は特定状態であることに基づいて所定リセット後処理が実行される構成において、第１所定リセット手段に入力されている所定リセット信号の状態が変化しない状況においては、所定制御処理の実行前に所定リセット後処理が実行されるようにすることができる。
【３５６５】
なお、特徴ｃ１～ｃ９の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９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。
【３５６６】
上記特徴ｃ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【３５６７】
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内部抽選が行われ、当該内部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。
【３５６８】
パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。
【３５６９】
ここで、上記例示等のような遊技機においては処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３５７０】
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。
【３５７１】
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。
【３５７２】
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】
【３５７３】

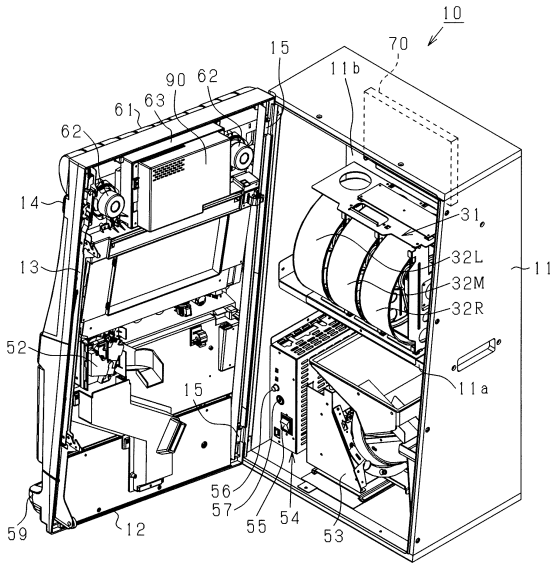
１０…スロットマシン、３１…リールユニット、３２Ｌ…左リール、３２Ｍ…中リール、３２Ｒ…右リール、４２～４４…ストップボタン、５６…リセットボタン、５７…設定キー挿入孔、６３…画像表示装置、６６…兼用表示部、７２…主側ＭＰＵ、７３…主側ＲＯＭ、７４ａ…インデックス値カウンタ、７４ｄ…ＡＴ継続カウンタ、７４ｈ～７４ｍ…達成フラグ、９２…演出側ＭＰＵ、９４…演出側ＲＡＭ、９４ａ…表示対象残数カウンタ、９４ｂ…非表示対象残数カウンタ、９４ｃ…ＡＴ獲得数カウンタ、９４ｐ…表示ゲーム数カウンタ、９６…領域内処理用のワークエリア、９６ｄ…合計獲得数カウンタ、９６ｅ…ＡＴ差枚数カウンタ、９６ｆ…待機カウンタ、９６ｇ…解除ゲーム数カウンタ、９６ｉ…フラグエリア、９６ｋ…終了時状況用エリア、９６ｍ…現状外部信号エリア、９６ｎ…予約外部信号エリア、９６ｐ…第１間隔設定カウンタ、９６ｑ…第２間隔設定カウンタ、９６ｒ…現状エラー情報カウンタ、９６ｓ…エラー情報カウンタ、９６ｔ…第３間隔設定カウンタ、９６ｕ…信号出力回避フラグ、９７…領域内処理用のスタックエリア、９８…領域外処理用のワークエリア、９８ｂ…終了判定カウンタ、９８ｃ…終了フラグ、１３０…カードユニット、１４２…価値数側ＭＰＵ、２１８…電源・発射制御装置、２２１…主制御基板、２２２…主側ＭＰＵ、２２３…主側ＲＯＭ、２２４…主側ＲＡＭ、２２５…停電監視基板、２２５ａ…第１電圧監視回路、２２５ｂ…第２電圧監視回路、２２５ｃ…停電信号制御回路、２２５ｄ…第１リセット信号制御回路、２２５ｅ…停電信号遅延回路、２５１…主側ＣＰＵ、２５１ａ…内部レジスタ初期化回路、２５３…主側電源制御部、２５３ａ…供給切替回路、２５４…リセット回路、２５４ａ…リセット実行信号制御回路、２５４ｂ…リセット制御回路、２５４ｃ…第１リセット実行信号制御回路、２５４ｄ…第２リセット実行信号制御回路、２５５…接続端子板、２５６…設定用レジスタ群、２５７…監視制御用レジスタ群、２５８…割込み制御回路、２６１…払出側ＭＰＵ、２６５…第１レジスタ群、２６６…第２レジスタ群、２６７…Ｉレジスタ、２６８…Ｒレジスタ、２６９…プログラムカウンタ、２７１…ＡＦレジスタ、２７１ａ…Ａレジスタ、２７１ｂ…Ｆレジスタ、２７２…ＢＣレジスタ、２７３…ＤＥレジスタ、２７４…ＨＬレジスタ、２７８…Ｖレジスタ、２８１…特定制御用のワークエリア、２８２…特定制御用のスタックエリア、２８４…非特定制御用のスタックエリア、２９１…ＡＦ´レジスタ、２９２…ＢＣ´レジスタ、２９３…ＤＥ´レジスタ、２９４…ＨＬ´レジスタ、３０１…ＡＦレジスタ、３０１ａ…Ａレジスタ、３０２…ＢＣレジスタ、３０３…ＤＥレジスタ、３０４…ＨＬレジスタ、３０８…Ｖレジスタ、３１１…ＡＦ´レジスタ、３１２…ＢＣ´レジスタ、３１３…ＤＥ´レジスタ、３１４…ＨＬ´レジスタ、３５４…電圧監視回路、３５５…外部レジスタ初期化回路、３５６…ノイズフィルタ、３６１…第１受信端子、３６２…第２受信端子、３６３…払出側受信バッファ、３６８…リセット対応出力端子、３７１…受信制限回路、３７３…第１論理回路、３７３ｂ…第２２入力端子、３７３ｃ…第２１出力端子、３７４…第２論理回路、３７４ｂ…第３２入力端子、３７４ｃ…第３１出力端子、３８３…主側受信バッファ、Ｇ２１…付与数画像、Ｇ２２…獲得数画像、Ｇ２３…消化ゲーム数画像、Ｇ２５…暗転画像、Ｇ２６…ＧＥＴ画像、Ｇ３１…エンディング成立前画像、Ｇ３３…終了前画像、Ｇ４１…基準到達画像、Ｇ８０…演出用キャラクタ画像、Ｇ８１…終了前強調用画像、Ｇ８２…デモ画像、Ｇ８８…色ナビ画像、ＩＶ…インデックス値、ＰＶ…ポイント値、ＳＣ１…第１区間、ＳＣ２…第２区間、ＳＴ１…通常遊技状態、ＳＴ４…ベースＡＴ状態、ＳＴ５…エンディングＡＴ状態、ＳＴ１１…通常遊技状態、ＳＴ１２…ボーナス内部状態、ＳＴ１４…ＡＴ状態、ＴＢ１…非内部用役抽選テーブル、ＴＢ２…内部用役抽選テーブル、ＴＢ３…非内部用役抽選テーブル、ＴＢ４…内部用役抽選テーブル、ＴＢ５…非ボーナス用役抽選テーブル。

【図面】

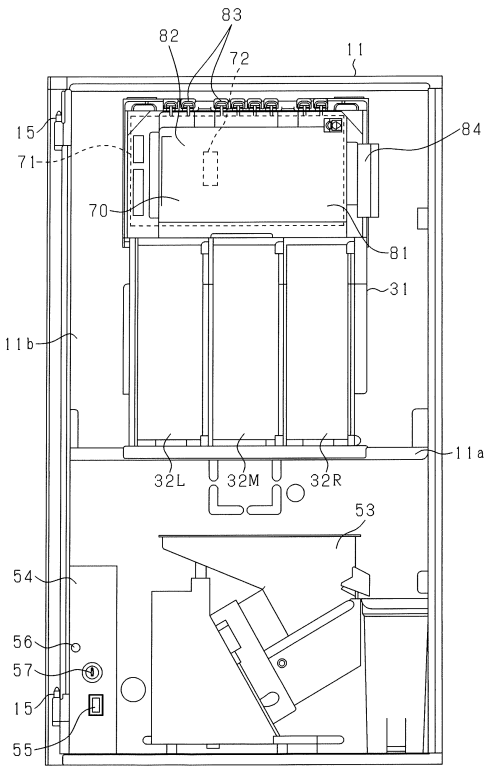
【図１】


10
61
63
14
62
62
32L 21L 32M 21M 32R 21R
11
20
12
65
66
68
67
45
48
51
41 47 42 43 44 46
58
59

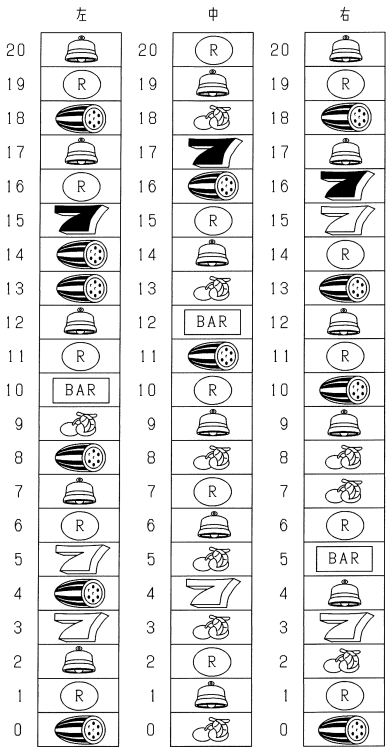
【図２】


10
70
15
11b
90
62
61
63
62
14
13
52
31
32L
32M
32R
11
11a
15
59
12
56
57
55
54
53

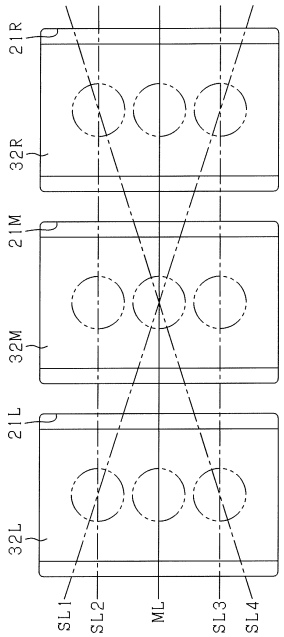
【図３】


83
82
72
11
15
71
84
70
81
31
11b
11a
32L
32M
32R
53
54
56
57
15
55

【図４】


左
中
右
20 R R R
19 R R R
18 R R R
17 R R R
16 R R R
15 R R R
14 R R R
13 R R R
12 BAR BAR BAR
11 R R R
10 BAR R R
9 R R R
8 R R R
7 R R R
6 R R R
5 R R BAR
4 R R R
3 R R R
2 R R R
1 R R R
0 R R R

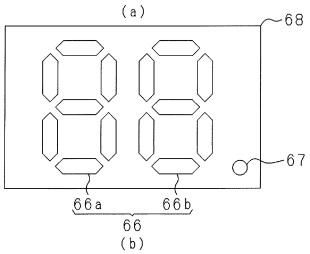
【図５】



【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	ベル	ベル	赤7	1枚	－
第2補填	ベル	赤7	ベル	1枚	－
第3補填	赤7	ベル	ベル	1枚	－
第4補填	ベル	ベル	BAR	1枚	－
第5補填	ベル	BAR	ベル	1枚	－
第6補填	BAR	ベル	ベル	1枚	－
第7補填	ベル	ベル	白7	1枚	－
第8補填	ベル	白7	ベル	1枚	－
第9補填	白7	ベル	ベル	1枚	－
第1ベル	ベル	ベル	ベル	15枚	－
第2ベル	ベル	ベル	リプレイ	15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	－	－	4枚	－
通常リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	－
	赤7	赤7	BAR		－
	リプレイ	赤7	リプレイ		－
	リプレイ	赤7	BAR		－
	スイカ	赤7	ベル		－
第1チャンスリプレイ	リプレイ	チェリー	ベル	再遊技	－
第2チャンスリプレイ	スイカ	ベル	リプレイ	再遊技	－
第1CB	赤7	赤7	白7	－	第1CB状態
第2CB	白7	白7	赤7	－	第2CB状態

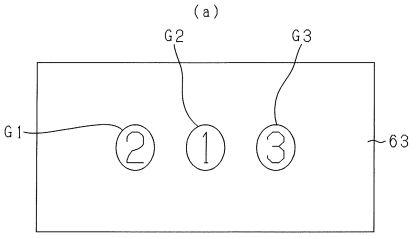
【図７】

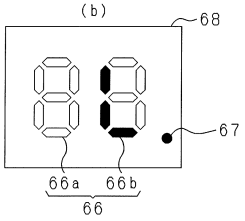


(b)

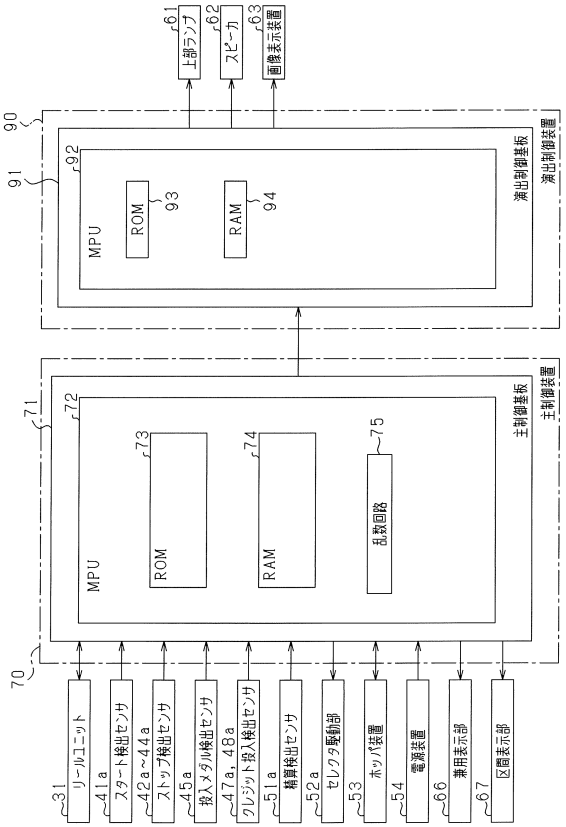
報知内容	表示内容
左→中→右	
左→右→中	
中→左→右	
中→右→左	
右→左→中	
右→中→左	
左が第１停止	
中が第１停止	
右が第１停止	

【図８】





【図９】



【図１０】

73

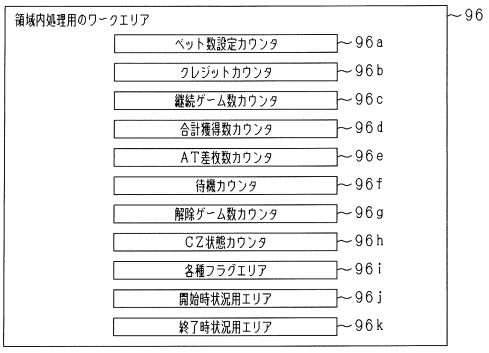
アドレス	内容
X(1)	領域内処理用のプログラム
X(2)	領域内処理用のプログラム
X(3)	領域内処理用のプログラム
・ ・ ・	・ ・ ・
X(k)	領域内処理用のプログラム
X(k+1)	領域内処理用のプログラム
X(k+2)	領域内処理用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	領域内処理用のデータ
X(k+7)	領域内処理用のデータ
X(k+8)	領域内処理用のデータ
・ ・ ・	・ ・ ・
X(m)	領域内処理用のデータ
X(m+1)	領域内処理用のデータ
X(m+2)	領域内処理用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	領域外処理用のプログラム
X(m+7)	領域外処理用のプログラム
X(m+8)	領域外処理用のプログラム
・ ・ ・	・ ・ ・
X(n)	領域外処理用のプログラム
X(n+1)	領域外処理用のプログラム
X(n+2)	領域外処理用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	領域外処理用のデータ
X(n+7)	領域外処理用のデータ
X(n+8)	領域外処理用のデータ
・ ・ ・	・ ・ ・
X(p)	領域外処理用のデータ
X(p+1)	領域外処理用のデータ
X(p+2)	領域外処理用のデータ

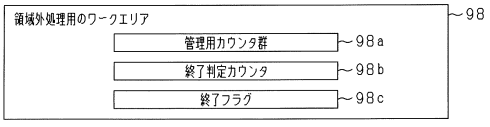
【図１１】

74

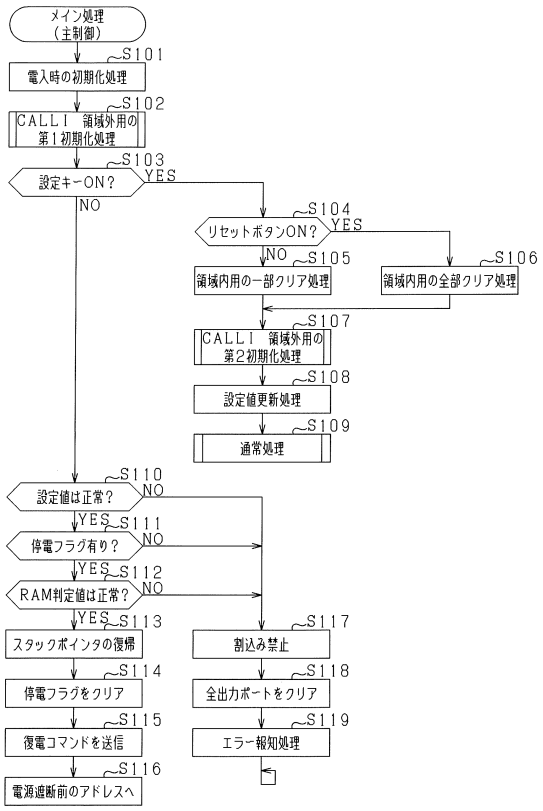
アドレス	内容	
Y(1)	領域内処理用のワークエリア	96
Y(2)	領域内処理用のワークエリア	
Y(3)	領域内処理用のワークエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(r)	領域内処理用のワークエリア	
Y(r+1)	領域内処理用のワークエリア	
Y(r+2)	領域内処理用のワークエリア	
Y(r+3)	未使用	
Y(r+4)	未使用	
Y(r+5)	未使用	
Y(r+6)	領域内処理用のスタックエリア	97
Y(r+7)	領域内処理用のスタックエリア	
Y(r+8)	領域内処理用のスタックエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(s)	領域内処理用のスタックエリア	
Y(s+1)	領域内処理用のスタックエリア	
Y(s+2)	領域内処理用のスタックエリア	
Y(s+3)	未使用	
Y(s+4)	未使用	
Y(s+5)	未使用	
Y(s+6)	領域外処理用のワークエリア	98
Y(s+7)	領域外処理用のワークエリア	
Y(s+8)	領域外処理用のワークエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(t)	領域外処理用のワークエリア	
Y(t+1)	領域外処理用のワークエリア	
Y(t+2)	領域外処理用のワークエリア	
Y(t+3)	未使用	
Y(t+4)	未使用	
Y(t+5)	未使用	
Y(t+6)	領域外処理用のスタックエリア	99
Y(t+7)	領域外処理用のスタックエリア	
Y(t+8)	領域外処理用のスタックエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(u)	領域外処理用のスタックエリア	
Y(u+1)	領域外処理用のスタックエリア	
Y(u+2)	領域外処理用のスタックエリア	

【図１２】

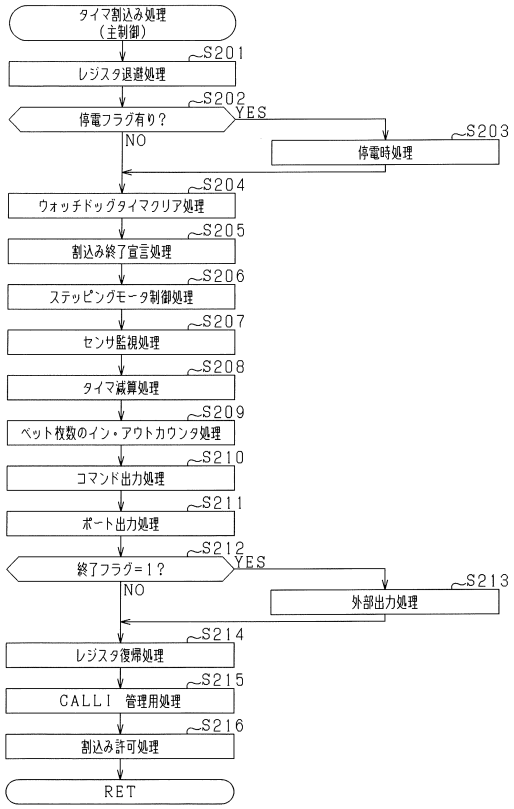




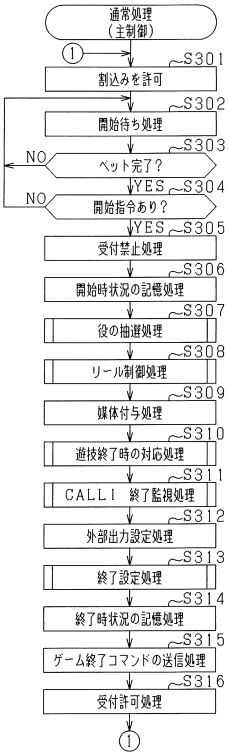
【図１３】



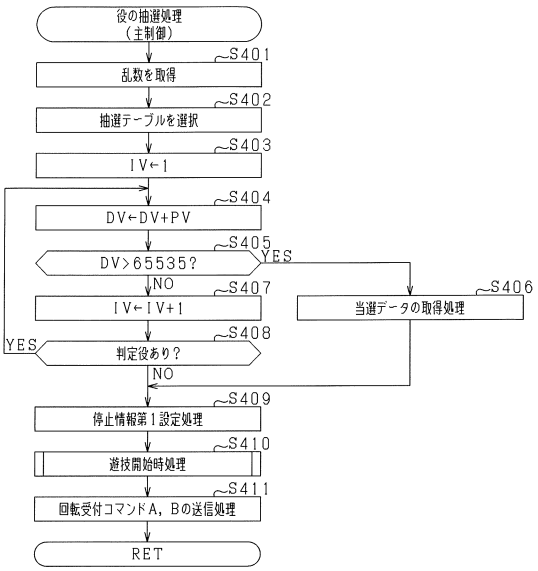
【図１４】



【図１５】



【図１６】



【図１７】

3枚ベット時の役抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	第1ベル、第1補填	3000
2	第1ベル、第4補填	3000
3	第1ベル、第3補填	3000
4	第1ベル、第6補填	3000
5	第1ベル、第2補填	3000
6	第1ベル、第5補填	3000
7	第2ベル、第7補填	3000
8	第2ベル、第9補填	3000
9	第2ベル、第8補填	3000
10	第1ベル	7000
11	第1スイカ	400
12	第2スイカ	450
13	チェリー	155
14	第1チャンスリプレイ	200
15	第2チャンスリプレイ	400
16	通常リプレイ	9000
17	第1CB	20000

【図１８】

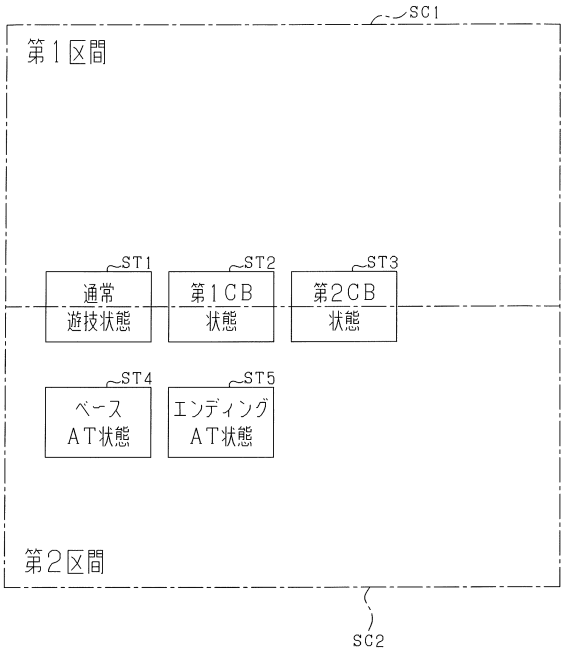
2枚ベット時の役抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	第1ベル、第1補填	900
2	第1ベル、第4補填	900
3	第1ベル、第3補填	900
4	第1ベル、第6補填	900
5	第1ベル、第2補填	900
6	第1ベル、第5補填	900
7	第2ベル、第7補填	900
8	第2ベル、第9補填	900
9	第2ベル、第8補填	900
10	第1ベル	4500
11	第1スイカ	200
12	第2スイカ	250
13	チェリー	100
14	第1チャンスリプレイ	120
15	第2チャンスリプレイ	240
16	通常リプレイ	5500
17	第2CB	30000

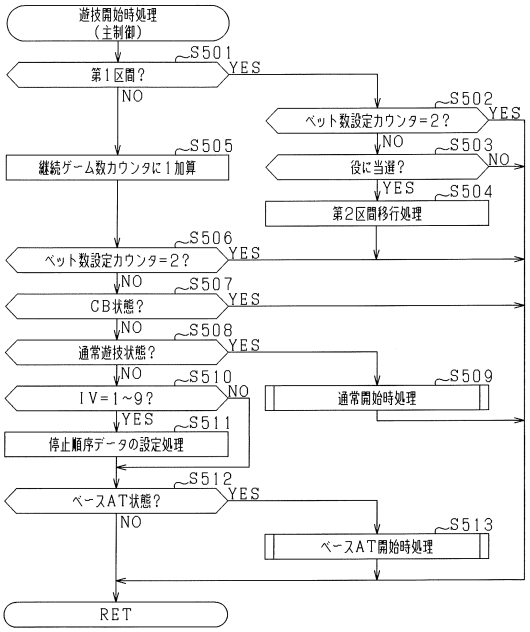
【図１９】

IV	左→中→右	左→右→中	中→左→右	右→左→中	右→中→左
1	第1ベル	第1補填	第1補填	第1補填	第1補填
2	第4補填	第1ベル	第4補填	第4補填	第4補填
3	第3補填	第3補填	第3補填	第3補填	第3補填
4	第6補填	第6補填	第1ベル	第6補填	第6補填
5	第2補填	第2補填	第2補填	第1ベル	第2補填
6	第5補填	第5補填	第5補填	第5補填	第1ベル
7	第2ベル	第7補填	第7補填	第7補填	第7補填
8	第9補填	第9補填	第2ベル	第9補填	第9補填
9	第8補填	第8補填	第8補填	第2ベル	第2ベル
10	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1ベル
11	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
12	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
13	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
14	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ
15	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ
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
17	第1CB(第2CB)	第1CB(第2CB)	第1CB(第2CB)	第1CB(第2CB)	第1CB(第2CB)

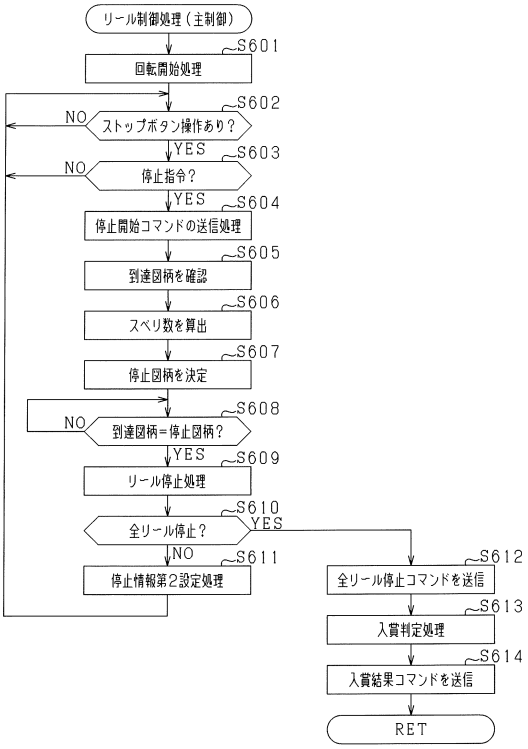
【図２０】



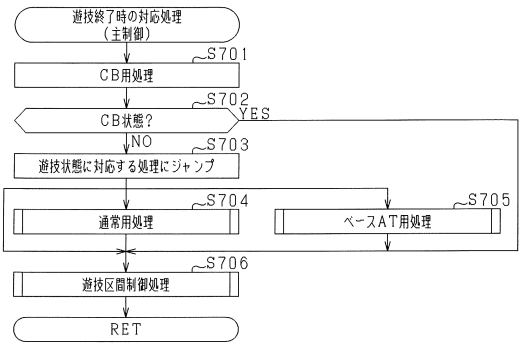
【図２１】



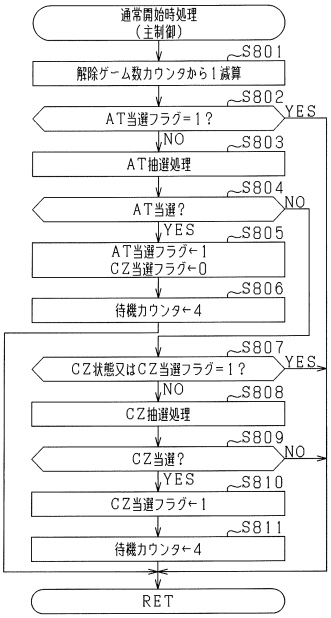
【図２２】



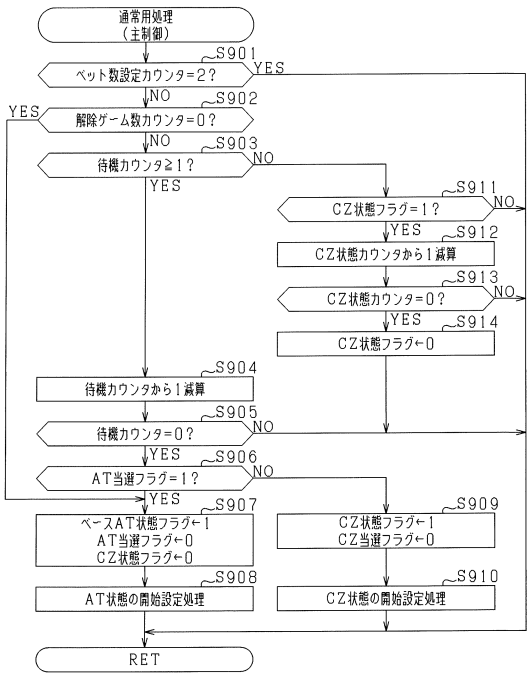
【図２３】



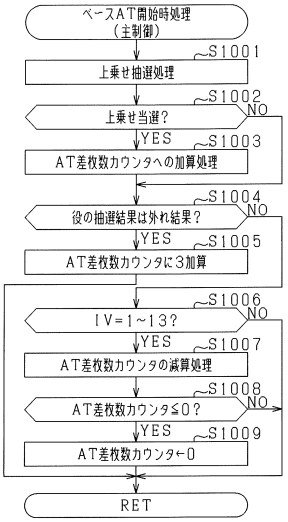
【図２４】



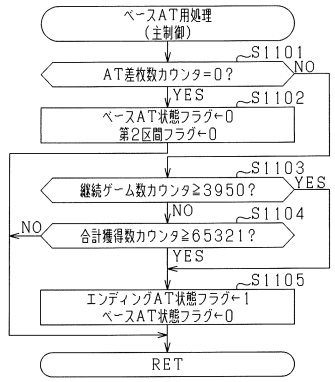
【図２５】



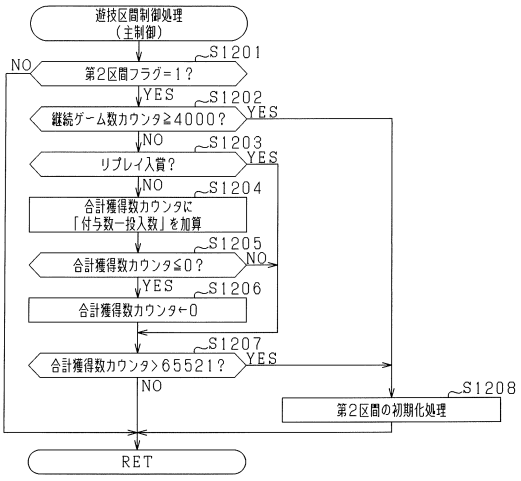
【図２６】



【図２７】

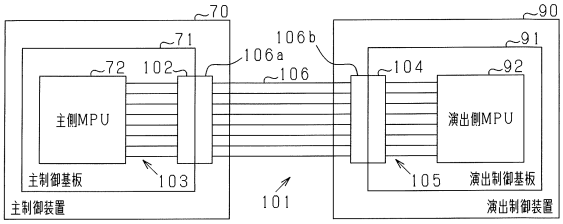


【図２８】



【図２９】

(a)



(b)

コマンドの種類	送信契機
復帰コマンド	電断復帰時
設定変更開始コマンド	設定変更開始時
設定変更終了コマンド	設定変更終了時
ベット設定コマンド	ベット設定時
回転受付コマンドA	ゲーム開始に対応するスタートレバーON時
回転受付コマンドB	ゲーム開始に対応するスタートレバーON時
回転開始コマンド	リール回転開始時
停止可コマンド	リールの正常回転待ち後
第1停止開始コマンド	第1リール停止開始時
第2停止開始コマンド	第2リール停止開始時
第3停止開始コマンド	第3リール停止開始時
全リール停止コマンド	全リール停止時
図柄コマンド	全リールの全ストップボタンOFF時
入賞結果コマンド	入賞判定終了時
ゲーム終了コマンドA	1ゲーム終了時
ゲーム終了コマンドB	1ゲーム終了時
エラー発生コマンド	エラー発生時
エラー解除コマンド	エラー解除時
ドア開閉コマンド	ドア開閉状態変更時

【図３０】

(a) 回転受付コマンドA

1	コマンドヘッダ
2	設定値
3	ベット数
4	抽選結果の種別
5	停止順序
6	今回のゲームの遊技状態
7	次回のゲームの遊技状態
8	今回のゲームの遊技区間
9	次回のゲームの遊技区間

(b) 回転受付コマンドB

1	コマンドヘッダ
2	継続ゲーム数カウンタ
3	合計獲得数カウンタ
4	解除ゲーム数カウンタ
5	待機カウンタ
6	CZ状態カウンタ
7	AT差枚数カウンタ
8	上乗せ付与数
9	終了判定カウンタ

【図３１】

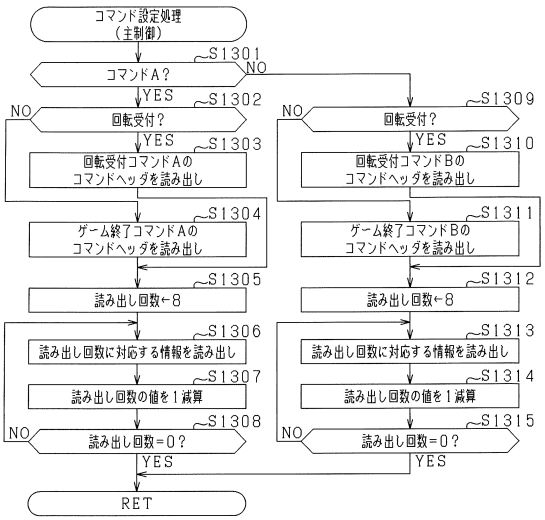
(a) ゲーム終了コマンドA

1	コマンドヘッダ
2	設定値
3	ベット数
4	抽選結果の種別
5	停止順序
6	今回のゲームの遊技状態
7	次回のゲームの遊技状態
8	今回のゲームの遊技区間
9	次回のゲームの遊技区間

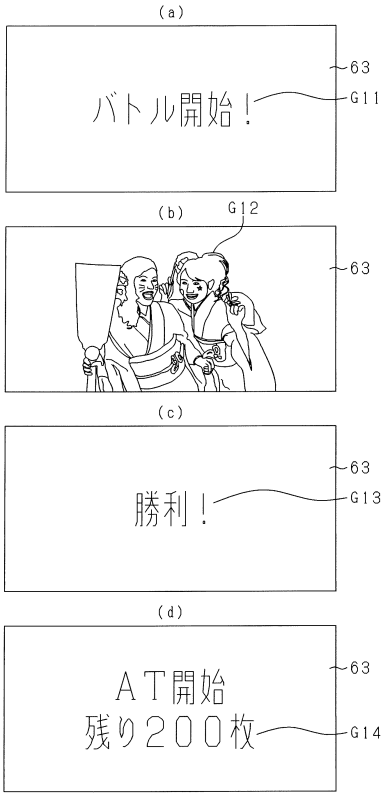
(b) ゲーム終了コマンドB

1	コマンドヘッダ
2	継続ゲーム数カウンタ
3	合計獲得数カウンタ
4	解除ゲーム数カウンタ
5	待機カウンタ
6	CZ状態カウンタ
7	AT差枚数カウンタ
8	上乗せゲーム数
9	終了判定カウンタ

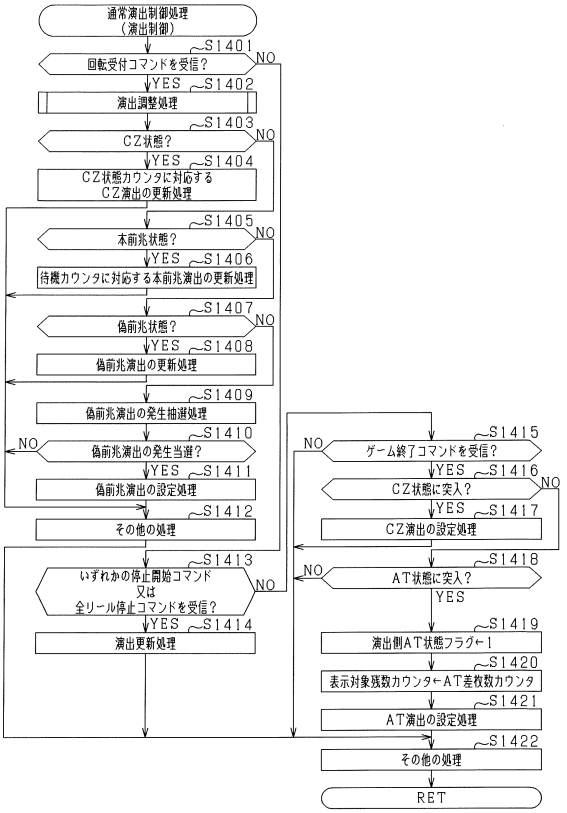
【図３２】



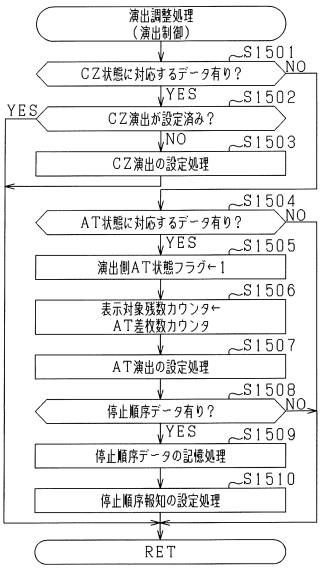
【図３３】



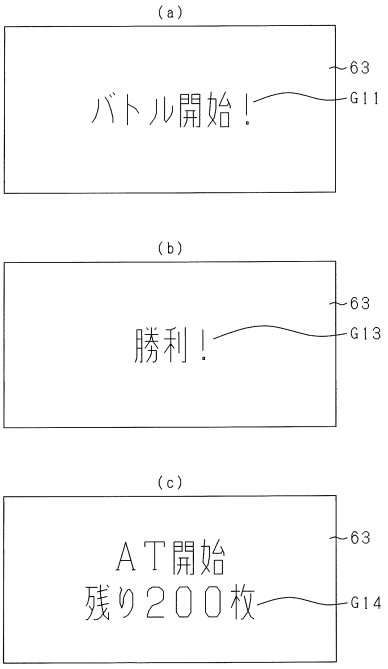
【図３４】



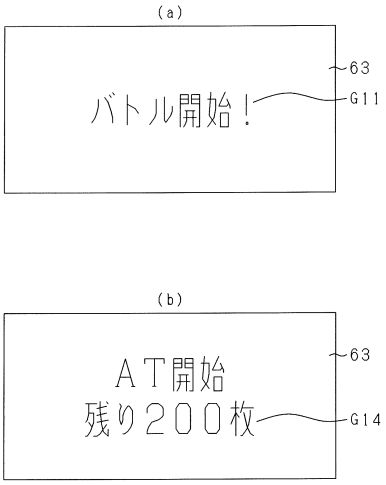
【図３５】



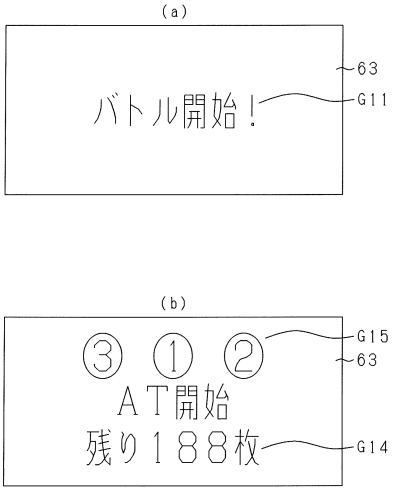
【図３６】



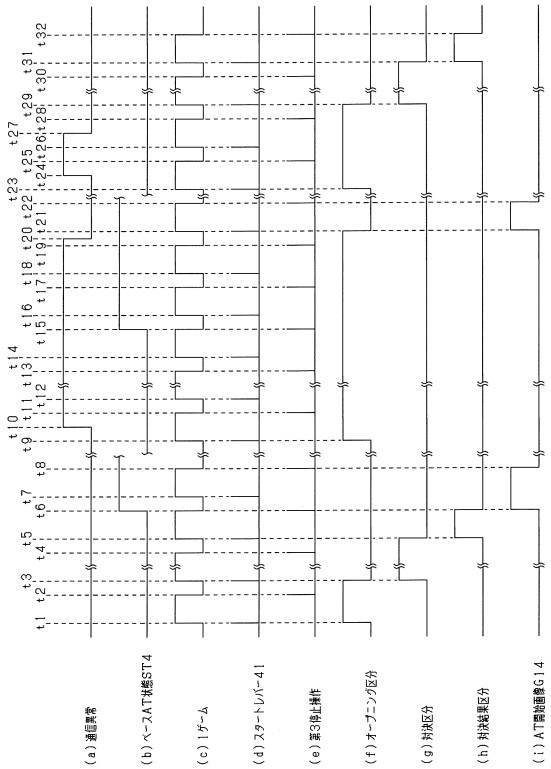
【図３７】



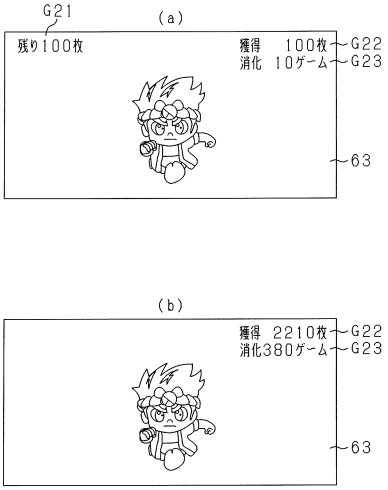
【図３８】



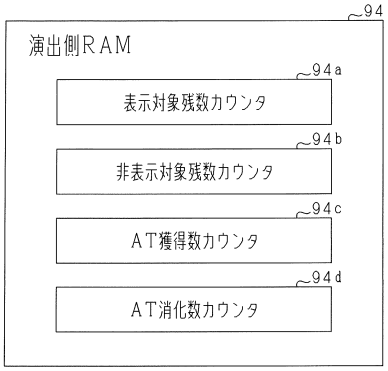
【図３９】



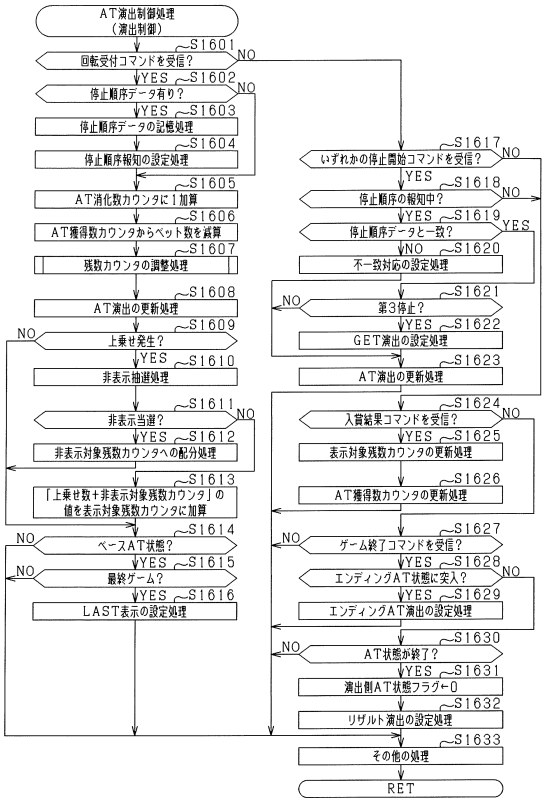
【図４０】



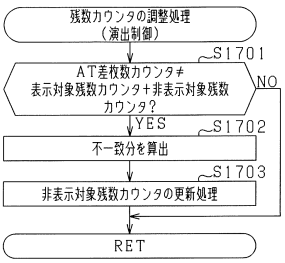
【図４１】



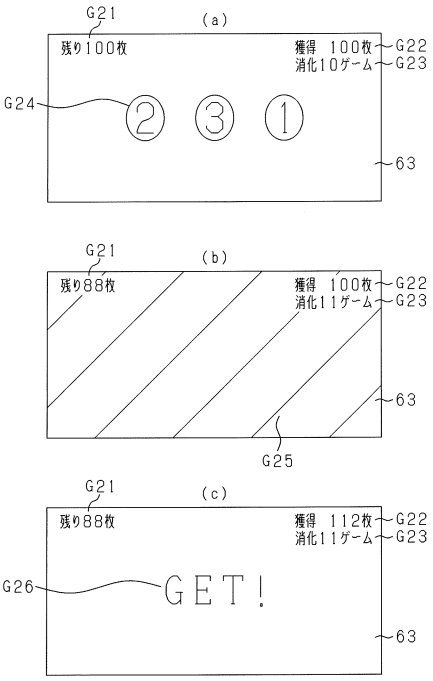
【図４２】



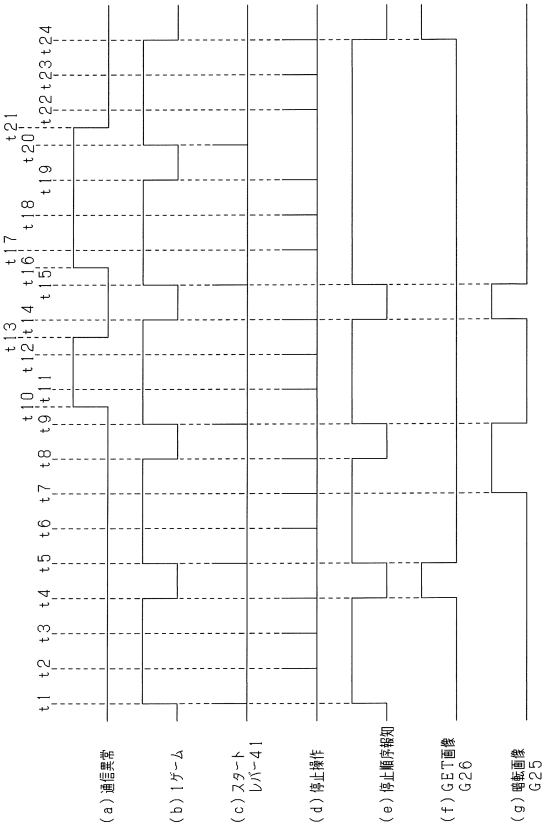
【図４３】



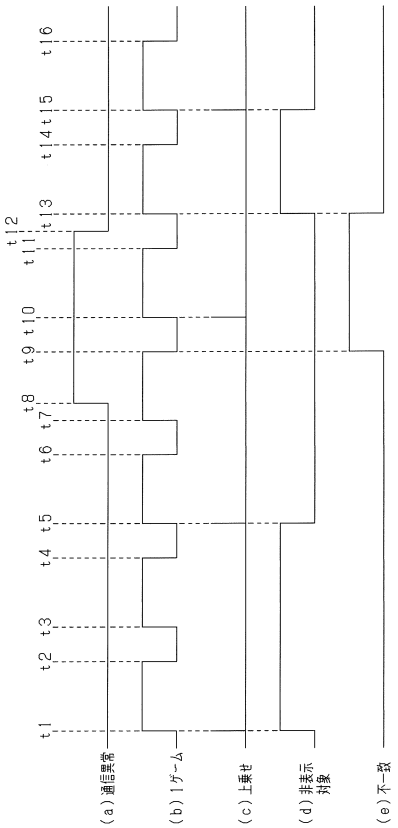
【図４４】



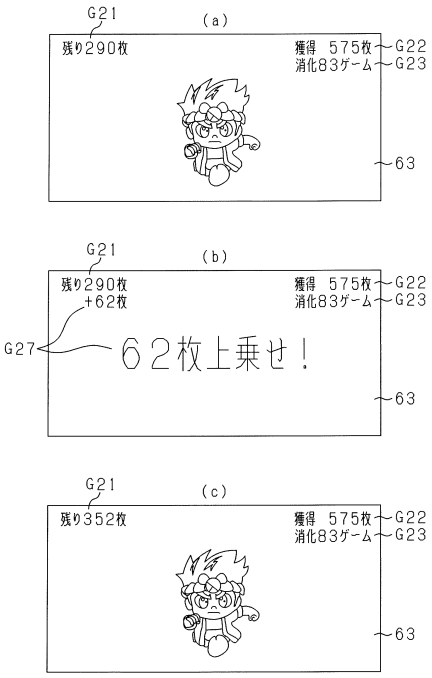
【図４５】



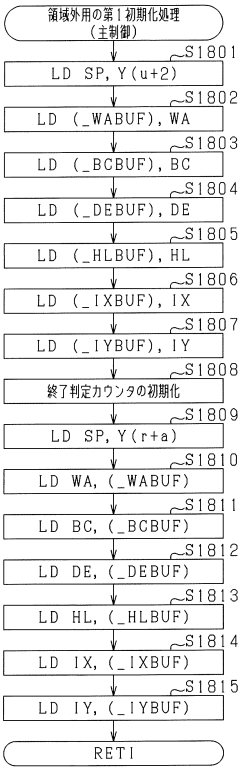
【図４６】



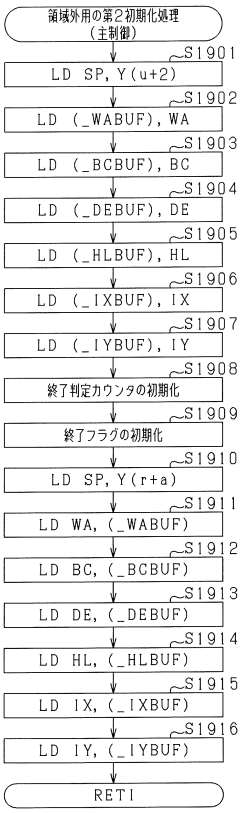
【図４７】



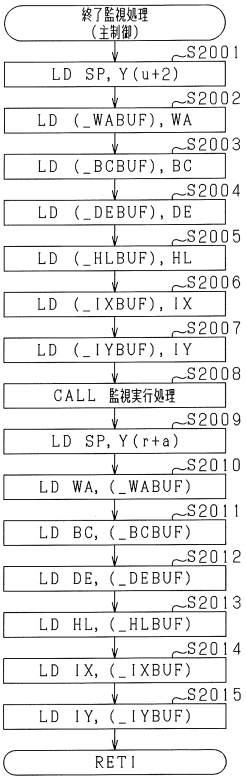
【図４８】



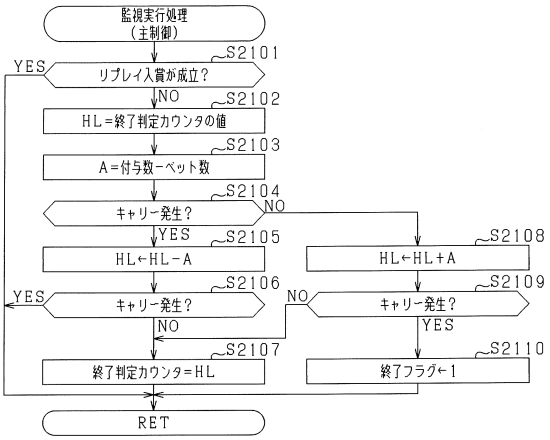
【図４９】



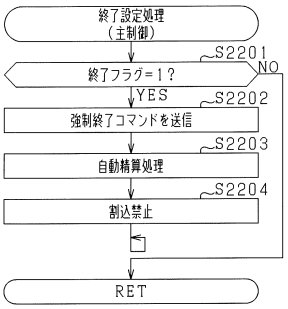
【図５０】



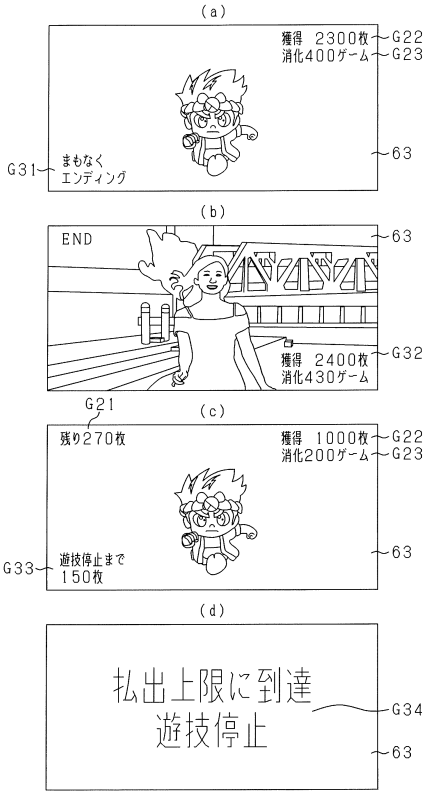
【図５１】



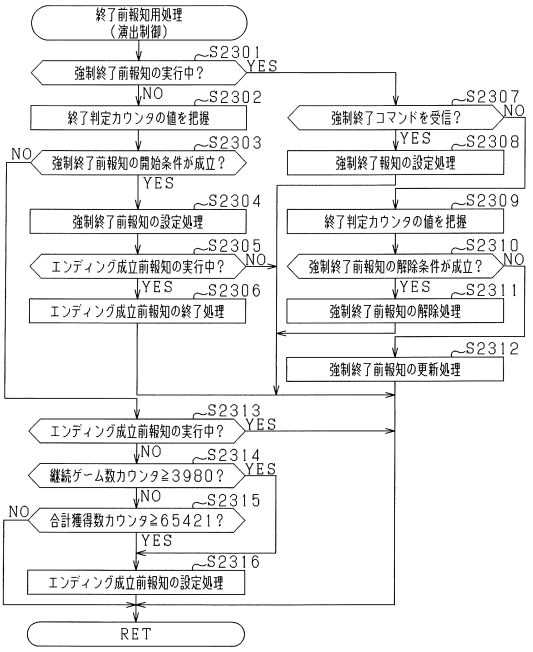
【図５２】



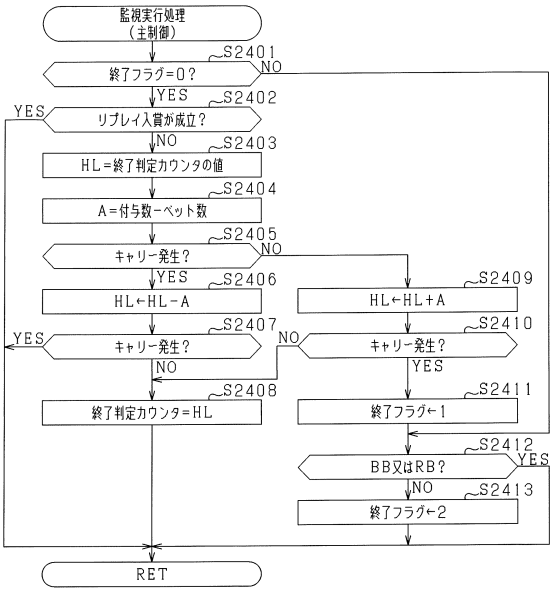
【図５３】



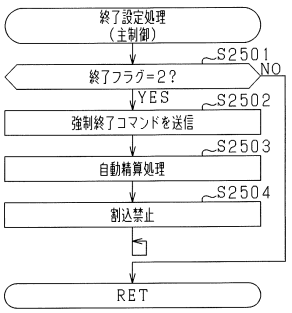
【図５４】



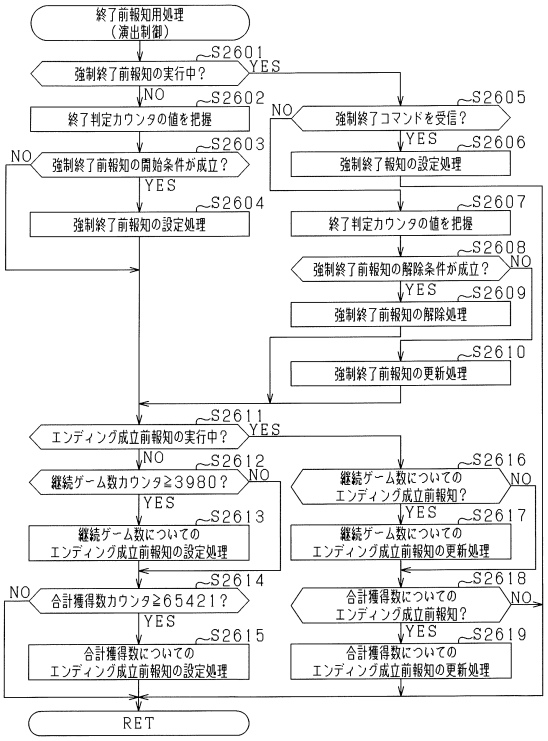
【図５５】



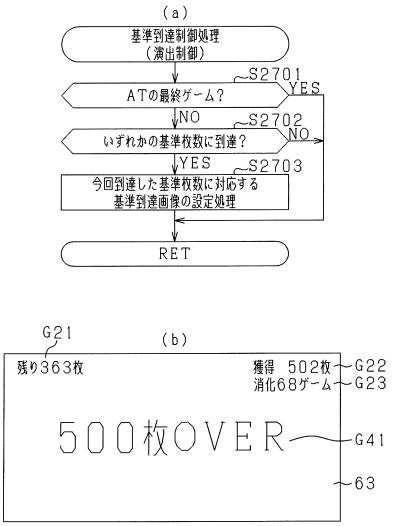
【図５６】



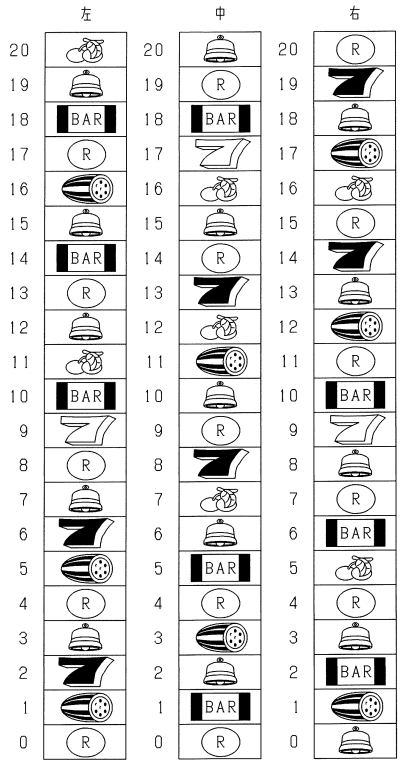
【図５７】



【図５８】



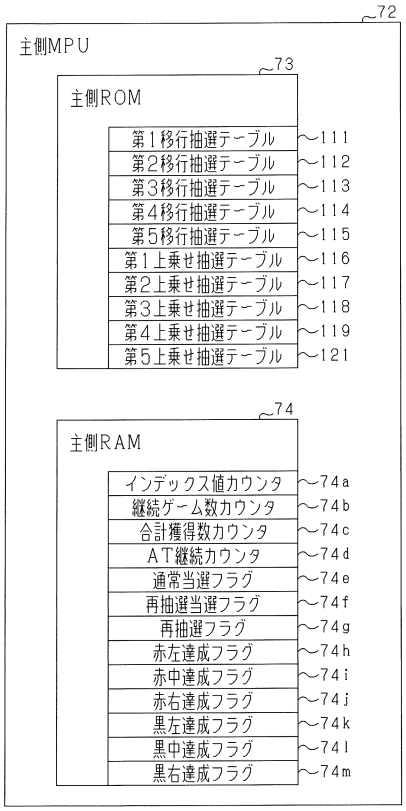
【図５９】



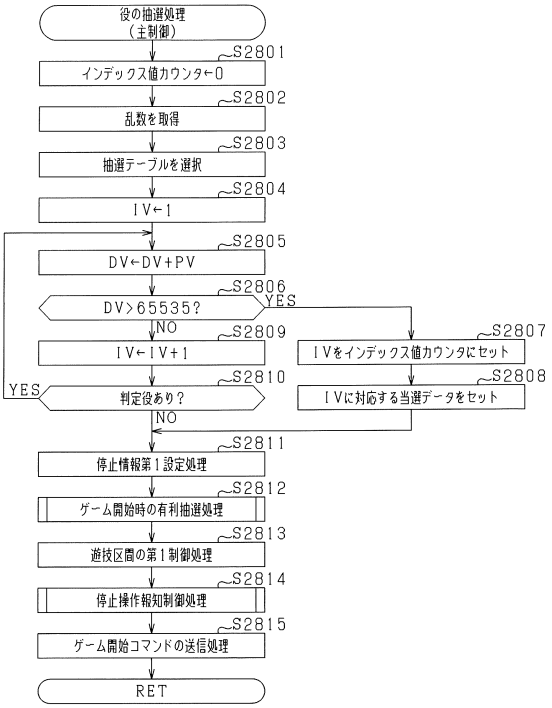
【図６０】

入賞態様	停止図柄 左リール	停止図柄 中リール	停止図柄 右リール	特典	状態移行
第1補填	リプレイ	ベル	ベル	1枚	—
第2補填	ベル	ベル	リプレイ	1枚	—
第3補填	ベル	リプレイ	ベル	1枚	—
第4補填	赤7、黒BAR	ベル	赤7、黒BAR	1枚	—
第5補填	赤7、黒BAR	赤7、黒BAR	リプレイ	1枚	—
第6補填	ベル	赤7、黒BAR	赤7、黒BAR	1枚	—
第7補填	赤7、黒BAR	リプレイ	赤7、黒BAR	1枚	—
第1赤ベル	赤7	ベル	ベル	11枚	—
第2赤ベル	赤7	ベル	リプレイ	13枚	—
第3赤ベル	ベル	赤7	ベル	11枚	—
第4赤ベル	ベル	赤7	リプレイ	13枚	—
第5赤ベル	ベル	ベル	赤7	11枚	—
第6赤ベル	ベル	リプレイ	赤7	13枚	—
第1黒ベル	黒BAR	ベル	ベル	10枚	—
第2黒ベル	黒BAR	ベル	リプレイ	12枚	—
第3黒ベル	ベル	黒BAR	ベル	10枚	—
第4黒ベル	ベル	黒BAR	リプレイ	12枚	—
第5黒ベル	ベル	ベル	黒BAR	10枚	—
第6黒ベル	ベル	リプレイ	黒BAR	12枚	—
通常ベル	ベル	ベル	ベル	15枚	—
チェリー	—	—	—	2枚	—
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5枚	—
通常リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	—
	赤7、黒BAR	黒BAR、チェリー	黒BAR、スイカ		—
	白7、スイカ	リプレイ	ベル		—
	白7、スイカ	ベル	リプレイ		—
第1チャンスリプレイ	リプレイ	リプレイ	ベル	再遊技	—
第2チャンスリプレイ	リプレイ	リプレイ	黒BAR、スイカ	再遊技	—
BB	赤7	赤7	赤7	—	BB状態

【図６１】



【図６２】



【図６３】

（ａ）
非内部役抽選テーブル

TB1

IV	当選役	PV	第1停止	第2停止
1	第1赤ベル、第1補填、第4補填	2250	左	中
2	第1黒ベル、第1補填、第4補填	2250		右
3	第2赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
4	第2黒ベル、第2補填、第5補填	2250		
5	第3赤ベル、第3補填、第6補填	2250	中	左
6	第3黒ベル、第3補填、第6補填	2250		右
7	第4赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
8	第4黒ベル、第2補填、第5補填	2250		
9	第5赤ベル、第2補填、第6補填	2250	右	左
10	第5黒ベル、第2補填、第6補填	2250		中
11	第6赤ベル、第3補填、第7補填	2250		
12	第6黒ベル、第3補填、第7補填	2250		
13	通常ベル	7000	—	—
14	チェリー	0	—	—
15	チェリー、ＢＢ	850	—	—
16	スイカ	155	—	—
17	第1チャンスリプレイ	200	—	—
18	第2チャンスリプレイ	400	—	—
19	通常リプレイ	9000	—	—
20	ＢＢ	500	—	—

（ｂ）
内部用役抽選テーブル

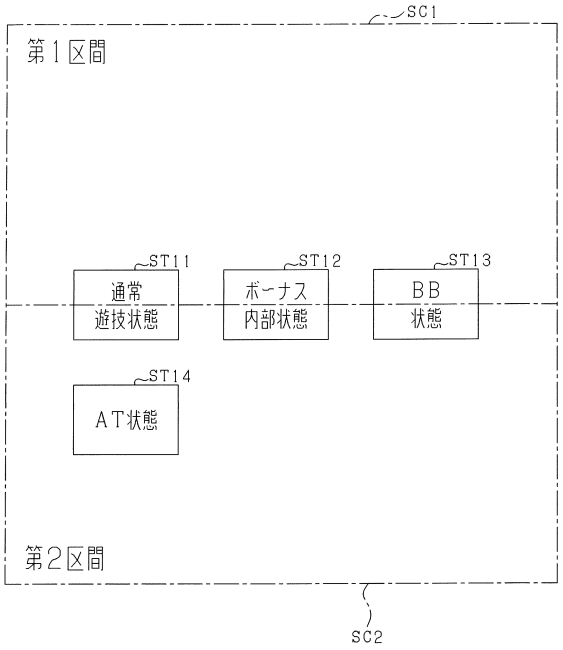
TB2

IV	当選役	PV	第1停止	第2停止
1	第1赤ベル、第1補填、第4補填	2250	左	中
2	第1黒ベル、第1補填、第4補填	2250		右
3	第2赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
4	第2黒ベル、第2補填、第5補填	2250		
5	第3赤ベル、第3補填、第6補填	2250	中	左
6	第3黒ベル、第3補填、第6補填	2250		右
7	第4赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
8	第4黒ベル、第2補填、第5補填	2250		
9	第5赤ベル、第2補填、第6補填	2250	右	左
10	第5黒ベル、第2補填、第6補填	2250		中
11	第6赤ベル、第3補填、第7補填	2250		
12	第6黒ベル、第3補填、第7補填	2250		
13	通常ベル	7000	—	—
14	チェリー	850	—	—
15	チェリー、ＢＢ	0	—	—
16	スイカ	155	—	—
17	第1チャンスリプレイ	200	—	—
18	第2チャンスリプレイ	400	—	—
19	通常リプレイ	9000	—	—

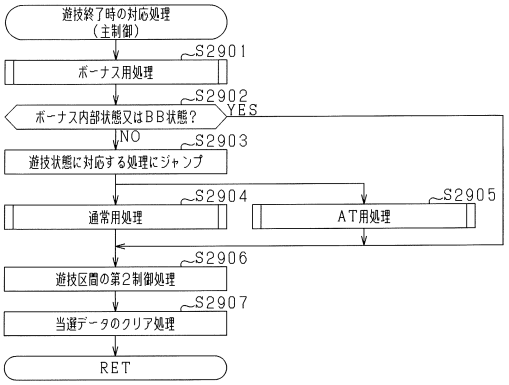
【図６４】

IV		左→中→右	左→左→中	中→左→右	中→左→左	左→右→中	左→中→右
1	共通	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填
2	共通	第1黒ベル	第1補填、第4補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填
3	共通	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填
4	共通	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填
5	共通	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填
6	共通	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填
7	共通	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第6黒ベル	第6黒ベル
8	共通	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	通常ベル	通常ベル
9	共通	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	通常ベル	通常ベル	—	—
10	共通	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	—	—	チェリー	チェリー
11	共通	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	チェリー	チェリー	チェリー、ＢＢ	チェリー、ＢＢ
12	共通	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	チェリー、ＢＢ	チェリー、ＢＢ	—	—
13	共通	通常ベル	通常ベル	—	—	スイカ	スイカ
14	非内部	—	—	スイカ	スイカ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ
15	内部	チェリー	チェリー	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ
16	非内部	チェリー、ＢＢ	チェリー、ＢＢ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
17	内部	—	—	通常リプレイ	通常リプレイ	ＢＢ	ＢＢ
18	非内部	スイカ	スイカ	ＢＢ	ＢＢ	—	—
19	内部	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	—	—		
20	非内部	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ				
	内部	通常リプレイ	通常リプレイ				
		ＢＢ	ＢＢ				
		—	—				

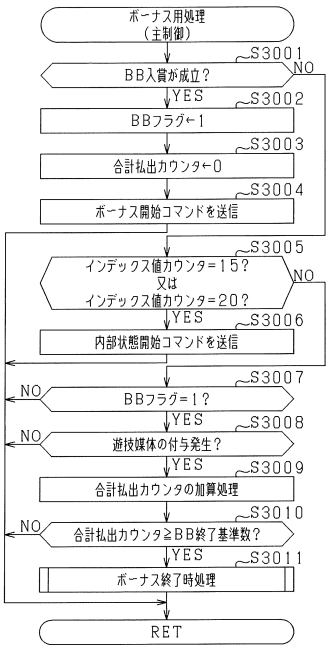
【図６５】



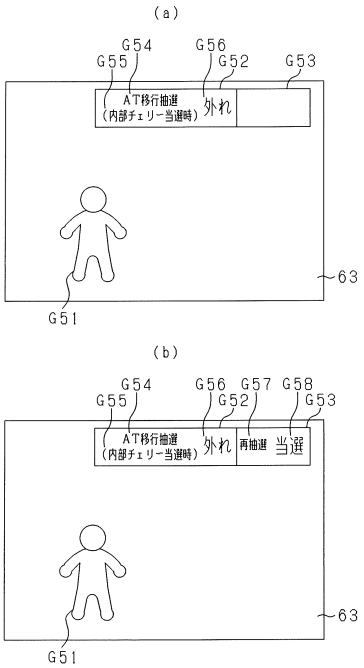
【図６６】



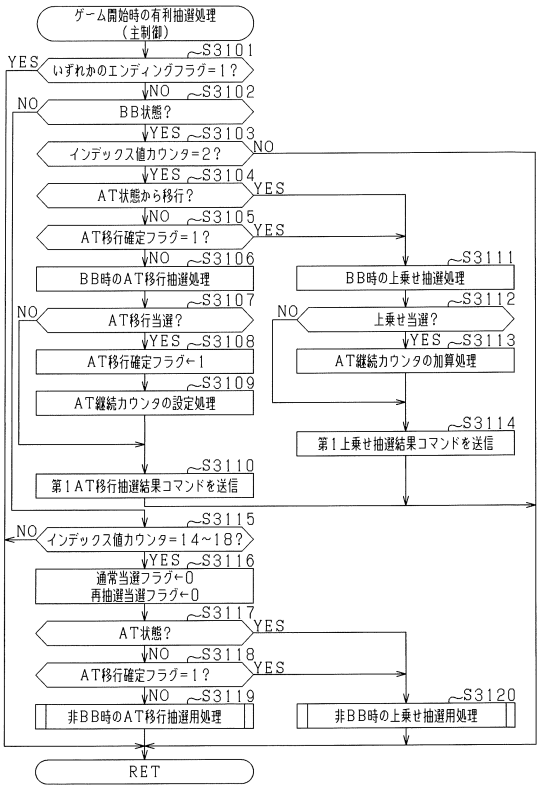
【図６７】



【図６８】



【図６９】

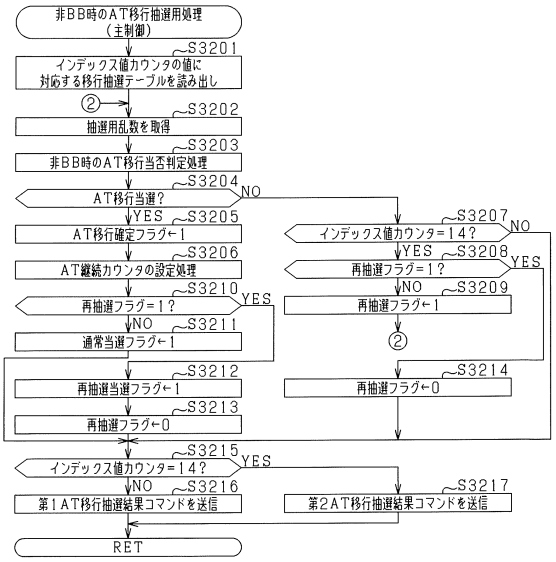


【図７０】

（ａ）

当選した インデックス値IV	各当選確率		総合の 当選確率
	通常抽選	再抽選	
14	約3．1%	約3．1%	約6．2%
15	約3．1%	—	約3．1%
16	25%	—	25%
17	約21．9%	—	約21．9%
18	約9．4%	—	約9．4%

（ｂ）

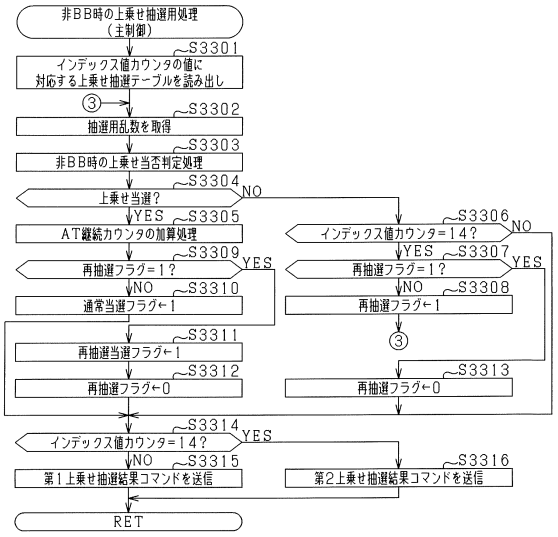


【図７１】

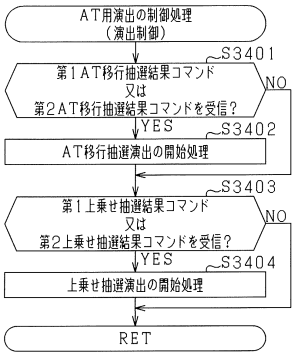
（ａ）

当選した インデックス値IV	各当選確率		総合の 当選確率
	通常抽選	再抽選	
14	約1．6%	約1．6%	約3．1%
15	約1．6%	—	約1．6%
16	12．5%	—	12．5%
17	約10．9%	—	約10．9%
18	約4．7%	—	約4．7%

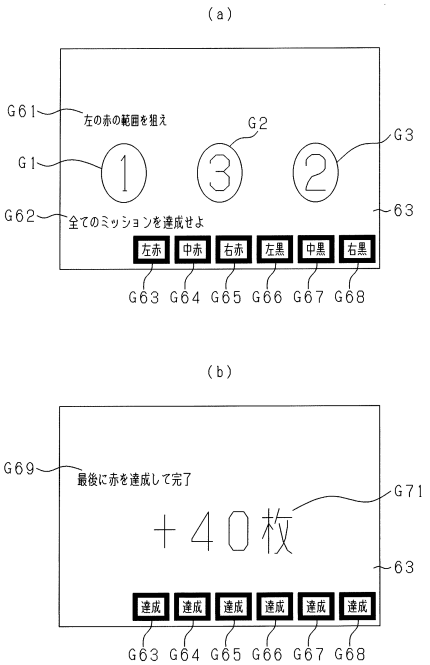
（ｂ）



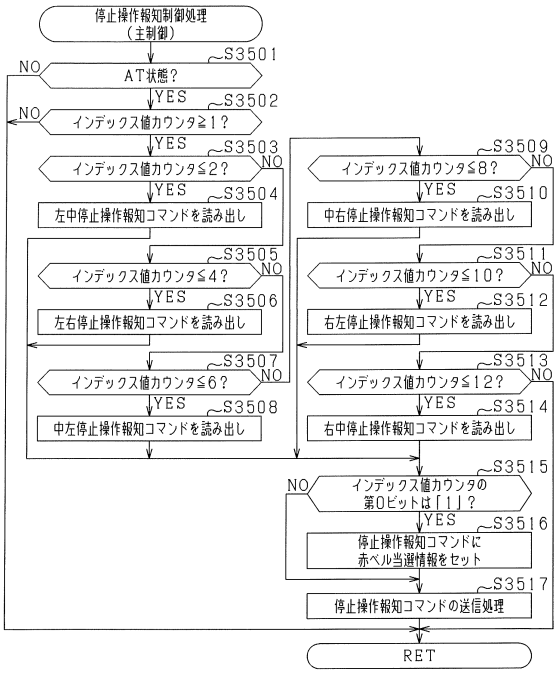
【図７２】



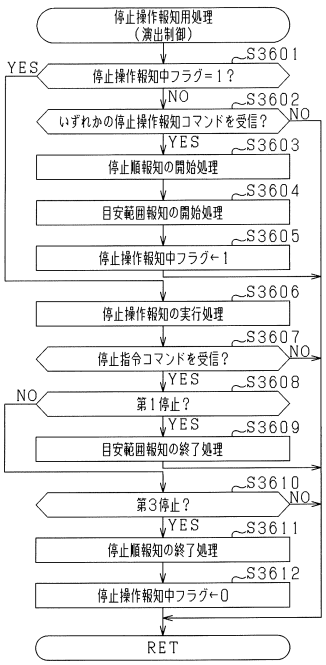
【図７３】



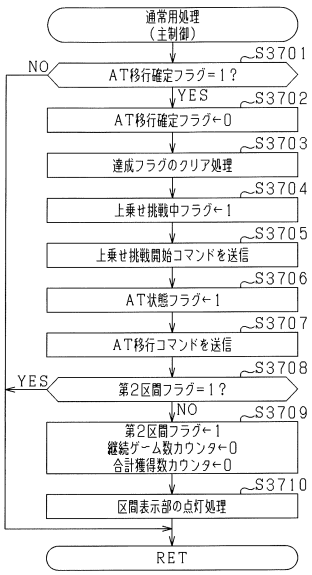
【図７４】



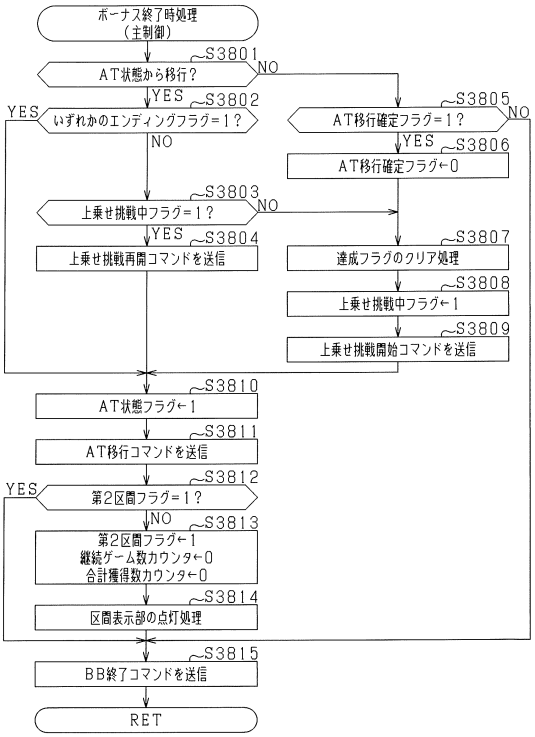
【図７５】



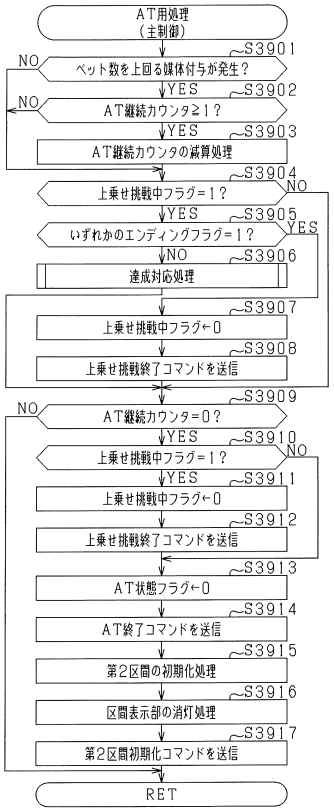
【図７６】



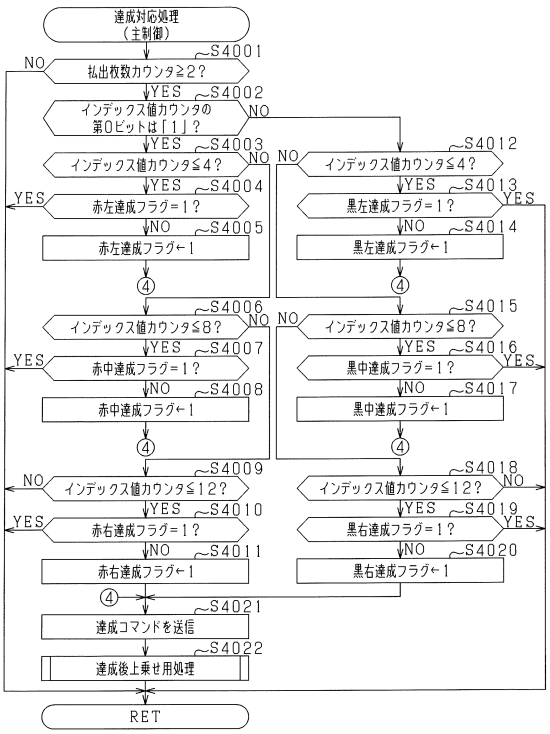
【図７７】



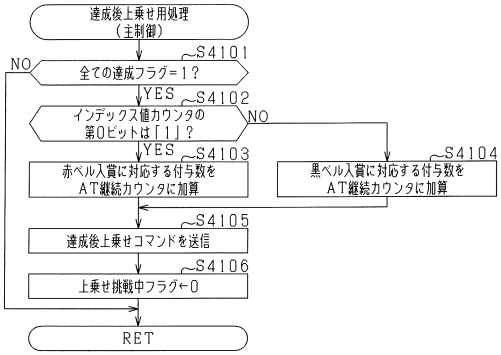
【図７８】



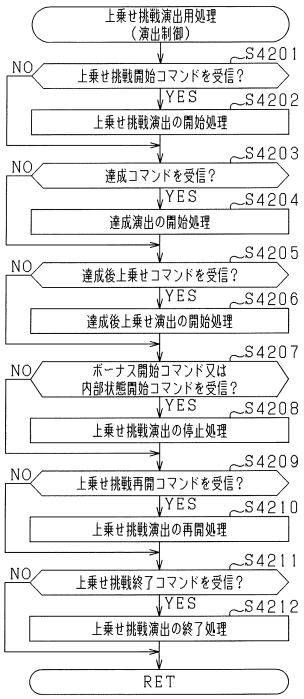
【図７９】



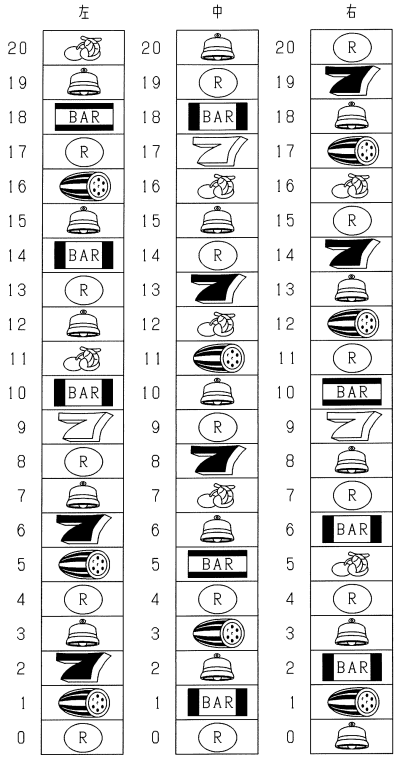
【図８０】



【図８１】



【図８２】



【図８３】

入賞態様	停止図柄 左リール	停止図柄 中リール	停止図柄 右リール	特典	状態移行
第1補填	リプレイ	ベル	ベル	1枚	—
第2補填	ベル	ベル	リプレイ	1枚	—
第3補填	ベル	リプレイ	ベル	1枚	—
第4補填	赤7、黒BAR、青BAR	ベル	赤7、黒BAR、青BAR	1枚	—
第5補填	赤7、黒BAR、青BAR	赤7、黒BAR、青BAR	リプレイ	1枚	—
第6補填	ベル	赤7、黒BAR、青BAR	赤7、黒BAR、青BAR	1枚	—
第7補填	赤7、黒BAR、青BAR	赤7、黒BAR、青BAR	リプレイ	1枚	—
第1赤ベル	赤7	ベル	ベル	11枚	—
第2赤ベル	赤7	ベル	リプレイ	13枚	—
第3赤ベル	ベル	ベル	ベル	11枚	—
第4赤ベル	ベル	赤7	リプレイ	13枚	—
第5赤ベル	ベル	ベル	赤7	11枚	—
第6赤ベル	ベル	リプレイ	赤7	13枚	—
第1黒ベル	黒BAR	ベル	ベル	10枚	—
第1青ベル	青BAR	ベル	リプレイ	12枚	—
第2黒ベル	ベル	黒BAR	リプレイ	10枚	—
第2青ベル	ベル	青BAR	ベル	12枚	—
第3黒ベル	ベル	ベル	リプレイ	10枚	—
第3青ベル	ベル	リプレイ	ベル	12枚	—
通常ベル	ベル	ベル	青BAR	15枚	—
チェリー	チェリー	—	—	2枚	—
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5枚	—
通常リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	—
	赤7、黒BAR、青BAR	黒BAR、青BAR、チェリー	黒BAR、青BAR、スイカ		
	白7、スイカ	リプレイ	ベル		
	白7、スイカ	ベル	リプレイ		
第1チャンスリプレイ	リプレイ	リプレイ	ベル	再遊技	—
第2チャンスリプレイ	リプレイ	リプレイ	黒BAR、青BAR、スイカ	再遊技	—
BB	赤7	赤7	赤7	—	BB状態

【図８４】

（a）
非内部用役抽選テーブル　TB3

IV	当選役	PV	第1停止	第2停止
1	第1赤ベル、第1補填、第4補填	2250	左	中
2	第1黒ベル、第1補填、第4補填	2250		右
3	第2赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
4	第1青ベル、第2補填、第5補填	2250		
5	第3赤ベル、第3補填、第6補填	2250	中	左
6	第2黒ベル、第3補填、第6補填	2250		右
7	第4赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
8	第2青ベル、第2補填、第5補填	2250		
9	第5赤ベル、第2補填、第6補填	2250	右	左
10	第3黒ベル、第2補填、第6補填	2250		中
11	第6赤ベル、第3補填、第7補填	2250		
12	第3青ベル、第3補填、第7補填	2250		
13	通常ベル	7000	—	—
14	チェリー	0	—	—
15	チェリー、BB	850	—	—
16	スイカ	155	—	—
17	第1チャンスリプレイ	200	—	—
18	第2チャンスリプレイ	400	—	—
19	通常リプレイ	9000	—	—
20	BB	500	—	—

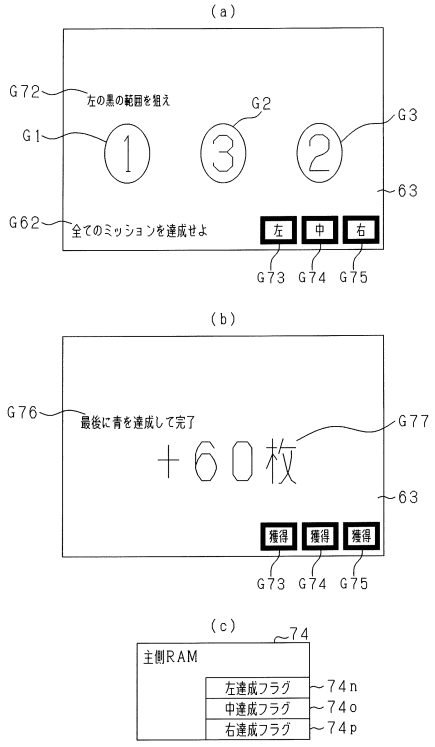
（b）
内部用役抽選テーブル　TB4

IV	当選役	PV	第1停止	第2停止
1	第1赤ベル、第1補填、第4補填	2250	左	中
2	第1黒ベル、第1補填、第4補填	2250		右
3	第2赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
4	第1青ベル、第2補填、第5補填	2250		
5	第3赤ベル、第3補填、第6補填	2250	中	左
6	第2黒ベル、第3補填、第6補填	2250		右
7	第4赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
8	第2青ベル、第2補填、第5補填	2250		
9	第5赤ベル、第2補填、第6補填	2250	右	左
10	第3黒ベル、第2補填、第6補填	2250		中
11	第6赤ベル、第3補填、第7補填	2250		
12	第3青ベル、第3補填、第7補填	2250		
13	通常ベル	7000	—	—
14	チェリー	850	—	—
15	チェリー、BB	0	—	—
16	スイカ	155	—	—
17	第1チャンスリプレイ	200	—	—
18	第2チャンスリプレイ	400	—	—
19	通常リプレイ	9000	—	—

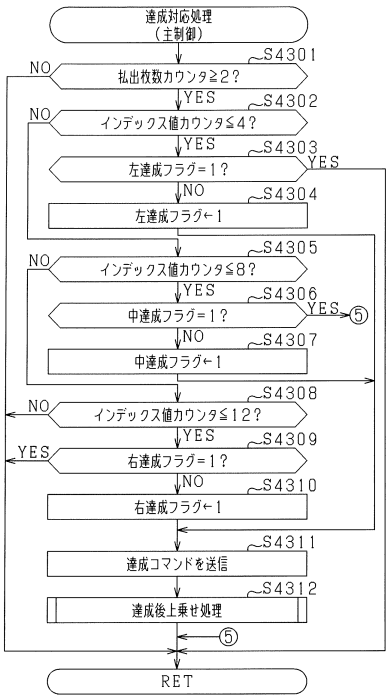
【図８５】

IV		左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
1	共通	第1赤ベル	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填
2	共通	第1黒ベル	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填
3	共通	第2補填、第5補填	第2赤ベル	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填
4	共通	第2補填、第5補填	第1青ベル	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填
5	共通	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3赤ベル	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填
6	共通	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第2黒ベル	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填
7	共通	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第4赤ベル	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填
8	共通	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2青ベル	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填
9	共通	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填
10	共通	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第3黒ベル	第2補填、第6補填
11	共通	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第6赤ベル
12	共通	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3青ベル
13	共通	通常ベル	通常ベル	通常ベル	通常ベル	通常ベル	通常ベル
14	非内部	—	—	—	—	—	—
	内部	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
15	非内部	チェリー、BB	チェリー、BB	チェリー、BB	チェリー、BB	チェリー、BB	チェリー、BB
	内部	—	—	—	—	—	—
16	共通	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
17	共通	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ
18	共通	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ
19	非内部	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
	内部	BB	BB	BB	BB	BB	BB
20	非内部	—	—	—	—	—	—
	内部	—	—	—	—	—	—

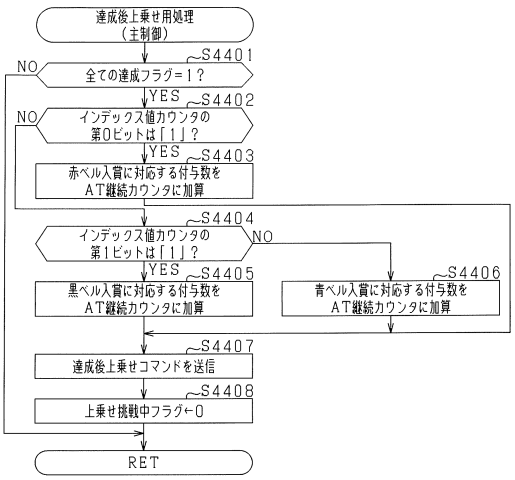
【図８６】



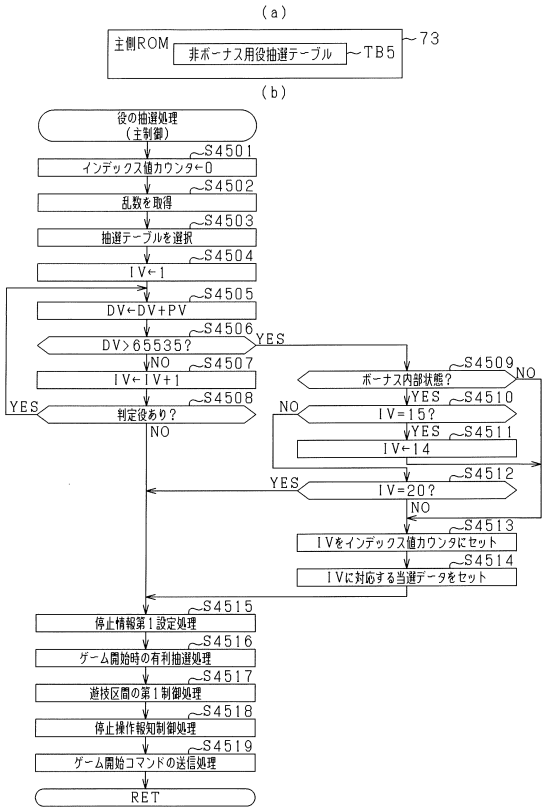
【図８７】



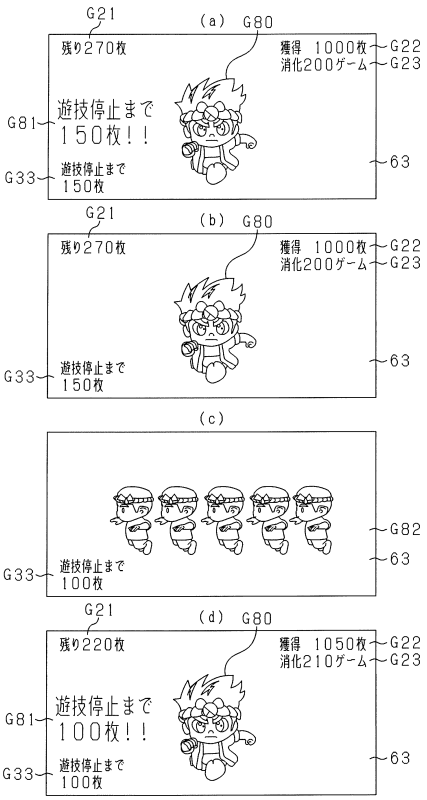
【図８８】



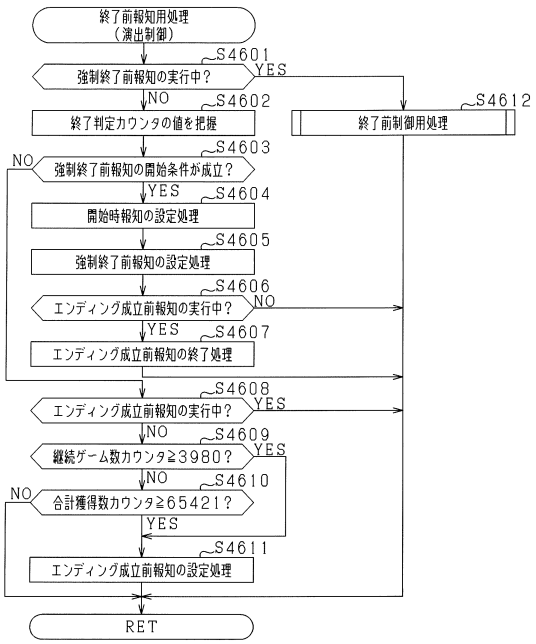
【図８９】



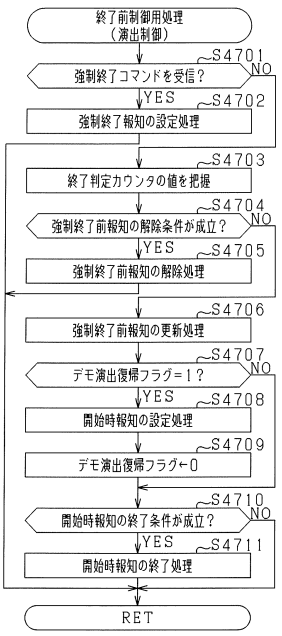
【図９０】



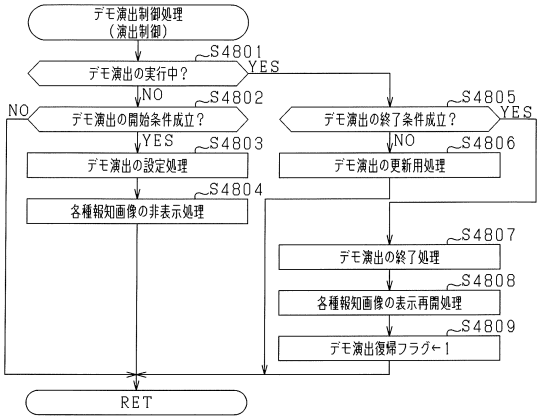
【図９１】



【図９２】



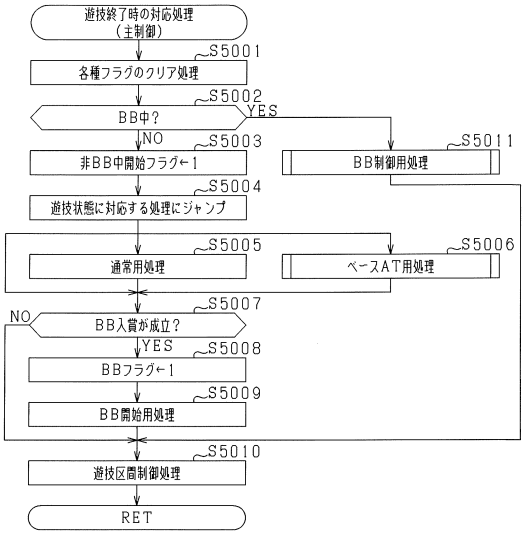
【図９３】



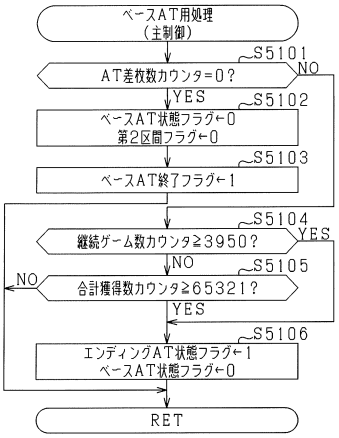
【図９４】



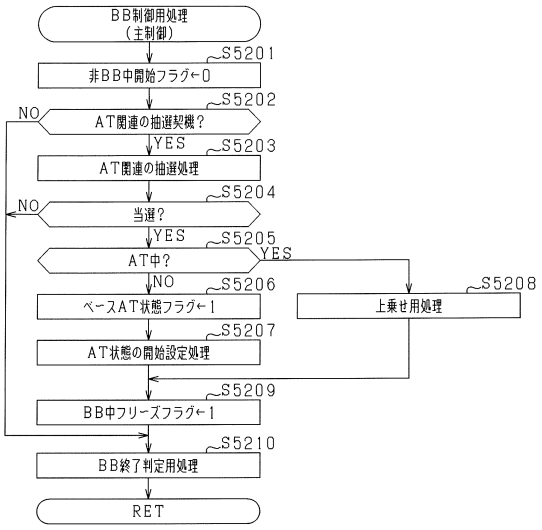
【図９５】



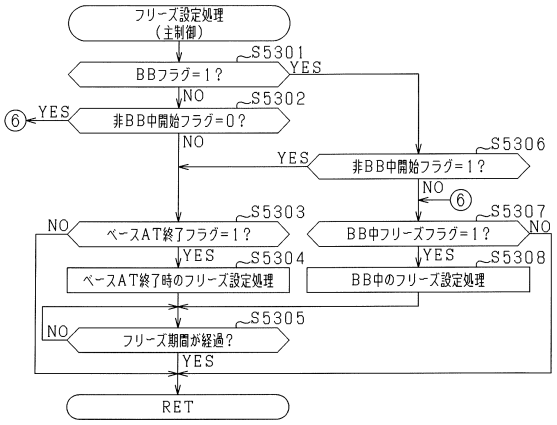
【図９６】



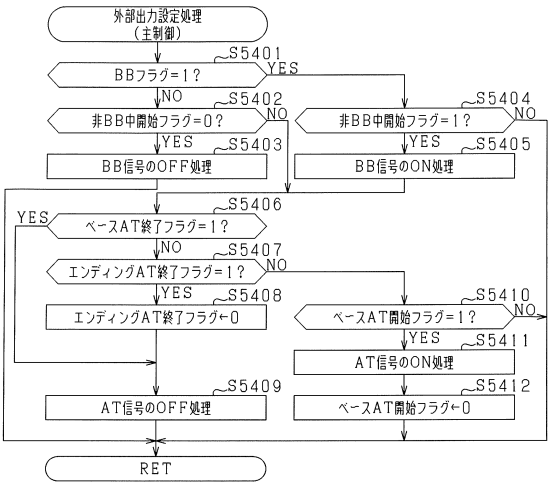
【図９７】



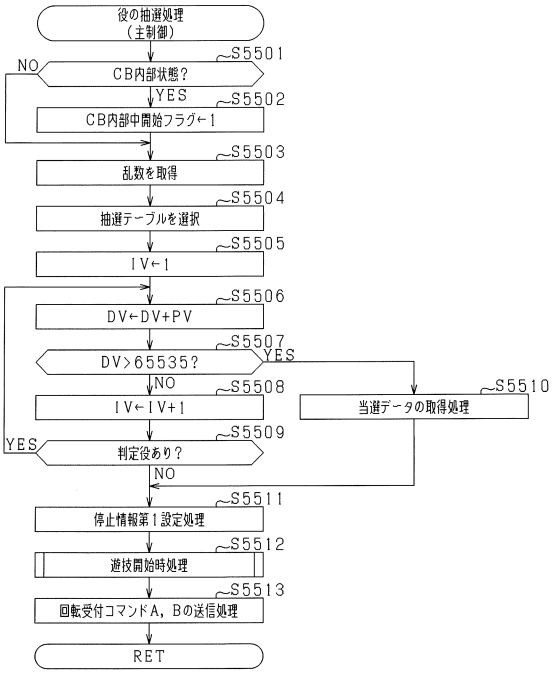
【図９８】



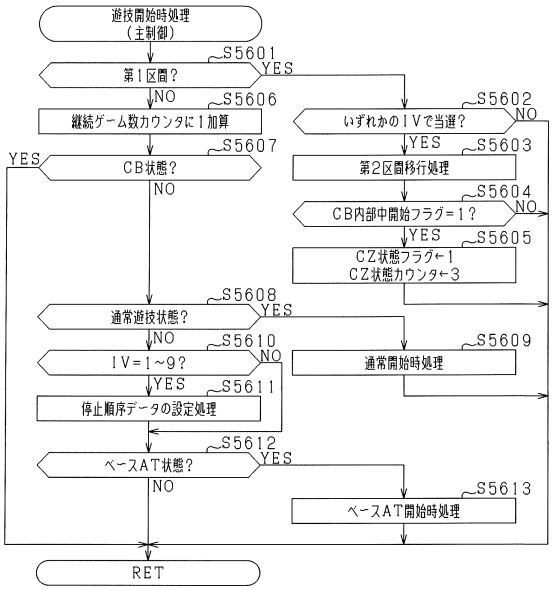
【図９９】



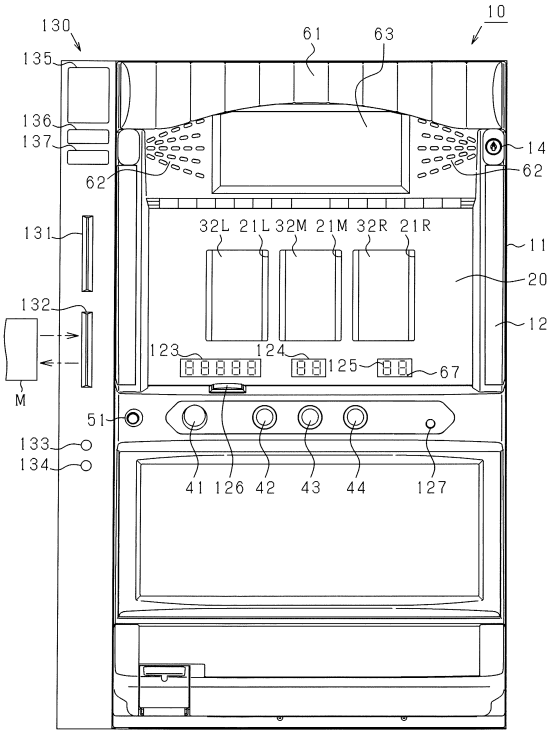
【図１００】



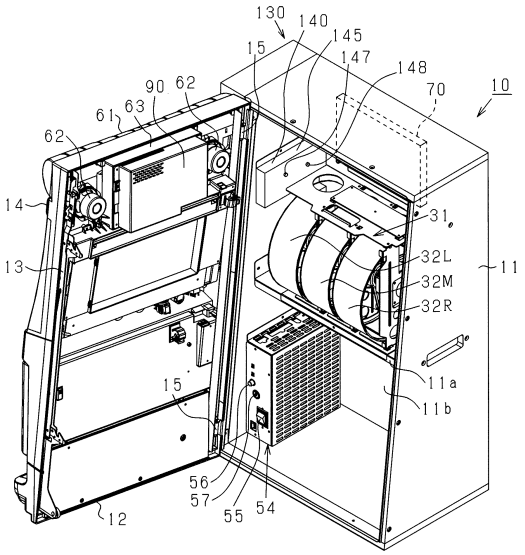
【図１０１】



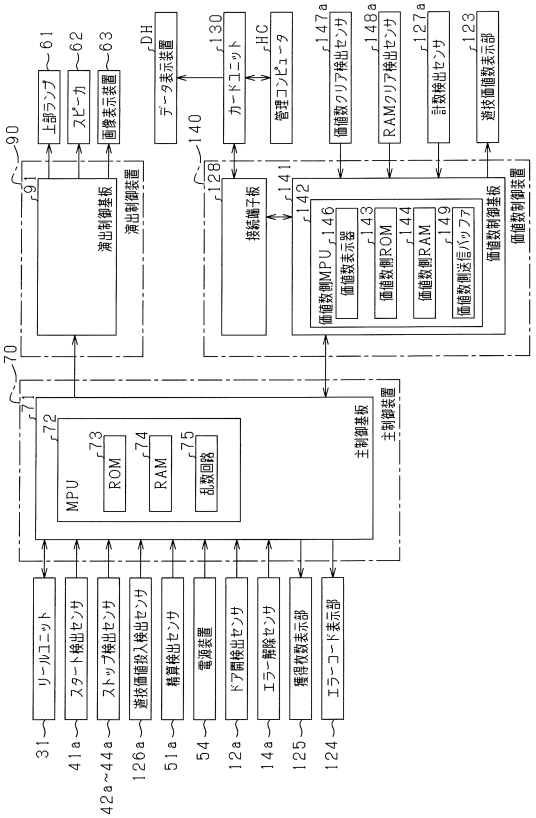
【図１０２】



【図１０３】



【図１０４】



【図１０５】

(a)

電文の種類	電文の送信方向
遊技機情報通知	価値数側MPU142→カードユニット130
計数通知	価値数側MPU142→カードユニット130
貸出通知	カードユニット130→価値数側MPU142
貸出受領結果応答	価値数側MPU142→カードユニット130

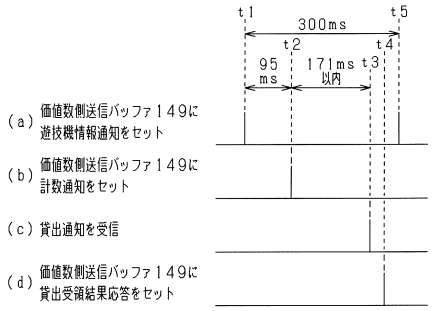
(b)

遊技機情報通知	遊技機種類
	遊技機情報（遊技機性能情報、遊技機設置情報及びホールコン・不正監視情報のいずれか）
	遊技機情報種別

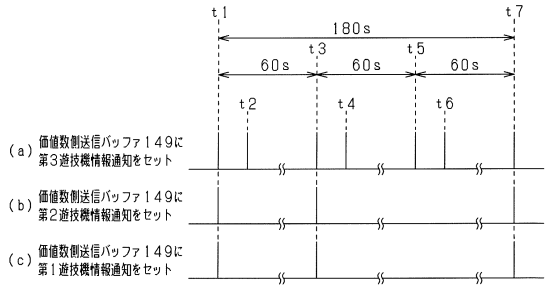
(c)

遊技機性能情報	総投入数
	総払出数
	MY
遊技機設置情報	主制御チップ情報（ID番号、メーカーコード及び製品コード）
	価値数制御チップ情報（ID番号、メーカーコード及び製品コード）
ホールコン・不正監視情報	所有遊技価値数
	遊技価値ベット数
	遊技価値付与数
	外部信号情報
	エラーコード
	不正検知情報

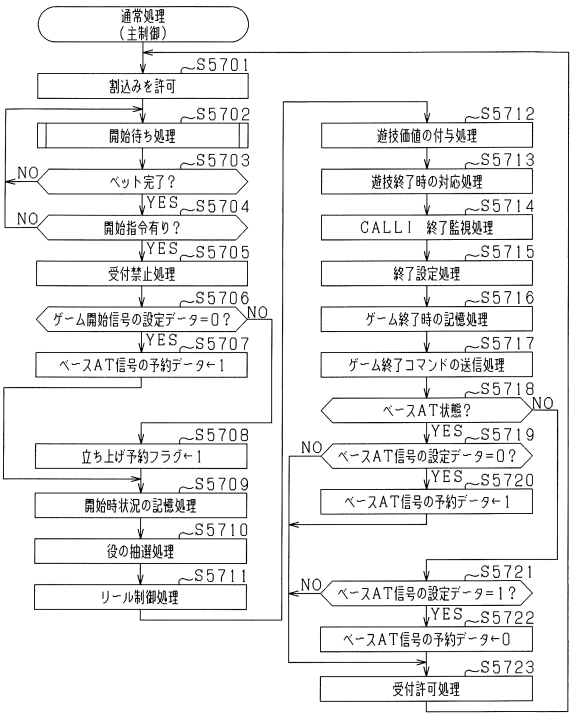
【図１０６】



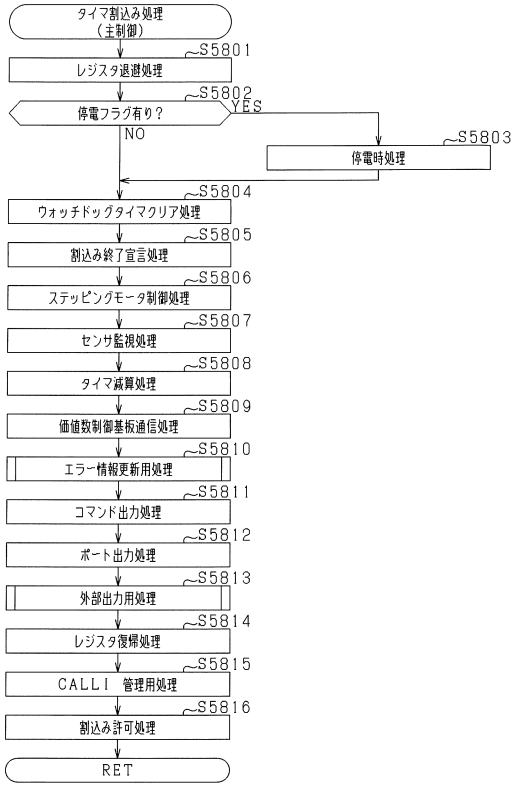
【図１０７】



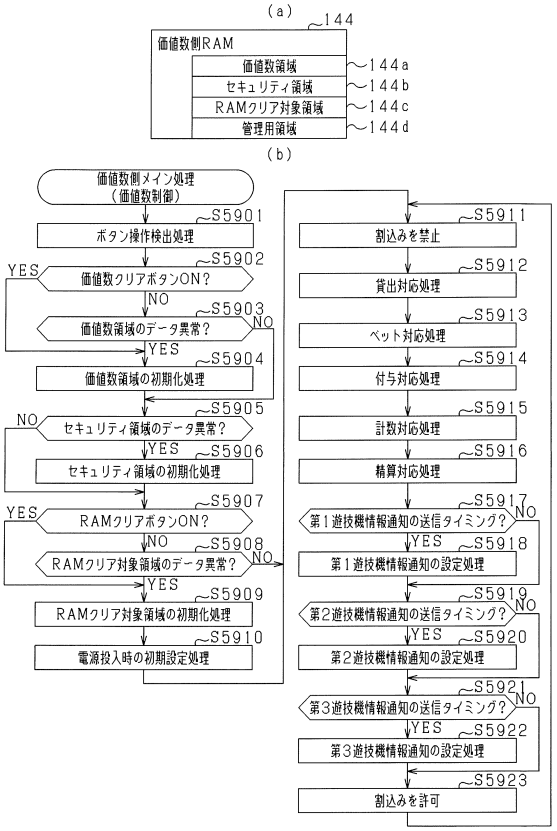
【図１０８】



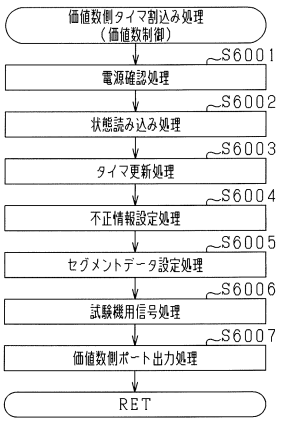
【図１０９】



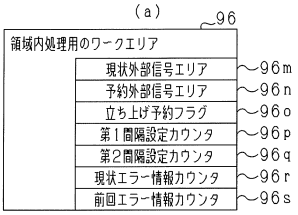
【図１１０】



【図１１１】



【図１１２】



(b)

現状外部信号エリア96m

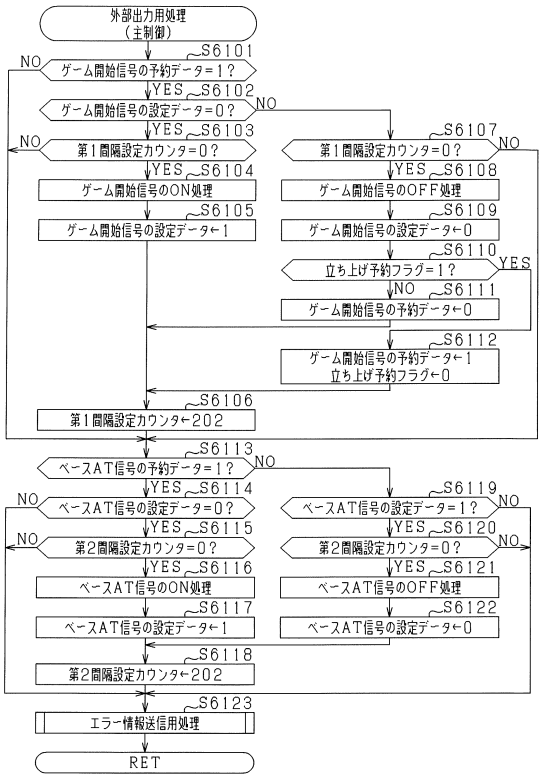
第0ビット	ゲーム開始信号の設定データ
第1ビット	ベースAT信号の設定データ
第2～第7ビット	未使用

(c)

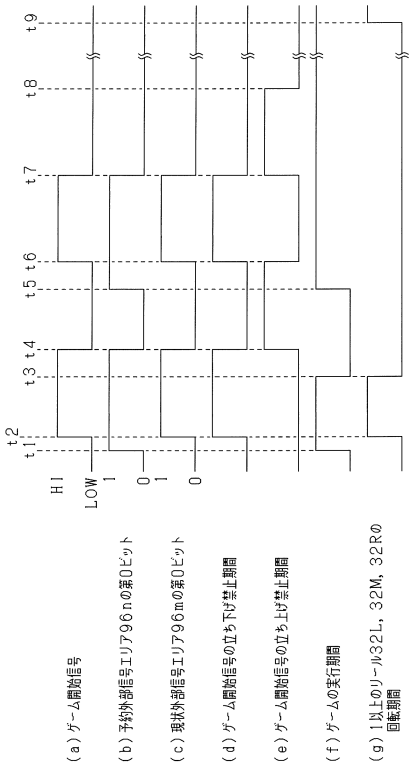
予約外部信号エリア96n

第0ビット	ゲーム開始信号の予約データ
第1ビット	ベースAT信号の予約データ
第2～第7ビット	未使用

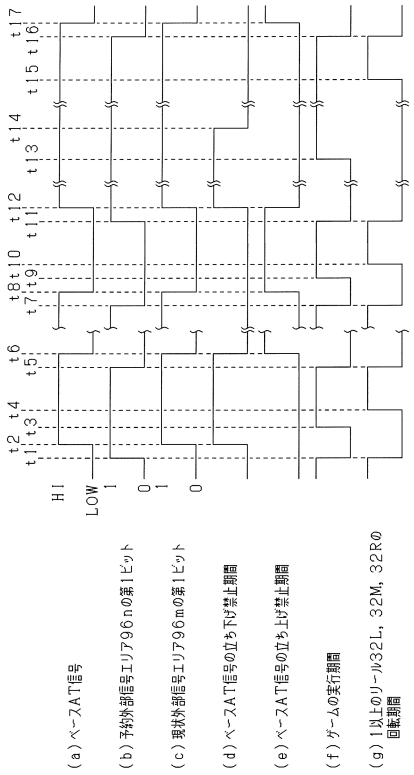
【図１１３】



【図１１４】



【図１１５】

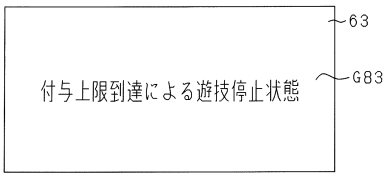


【図１１６】

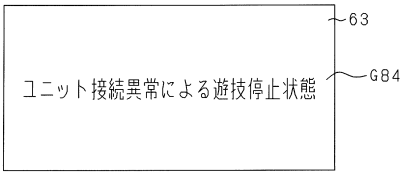
(a)

エラー情報	エラーの内容
「０」	エラー解除状態
「１」	付与上限到達
「２」	ユニット接続異常
「３」	所有遊技価値数満タン
「４」	付与異常
「５」	ベット異常

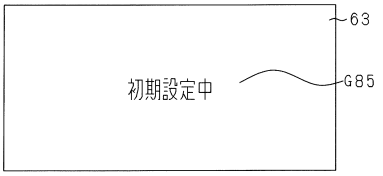
(b)



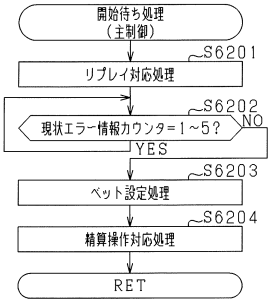
(c)



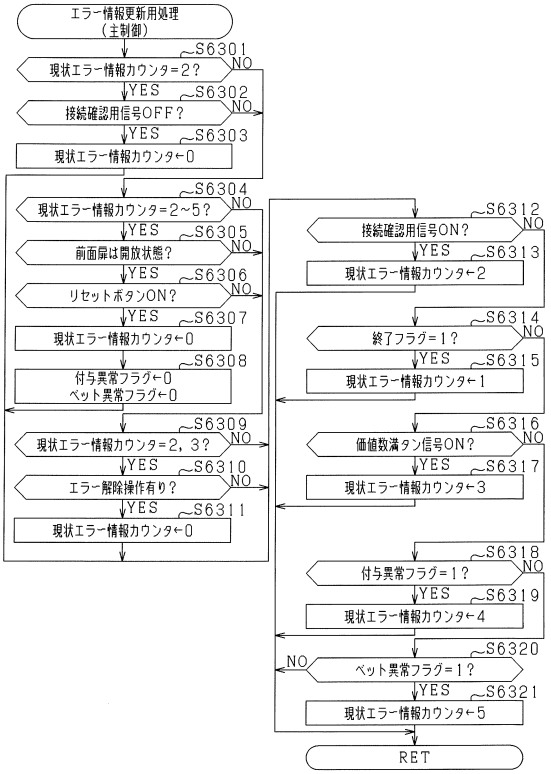
(d)



【図１１７】



【図１１８】



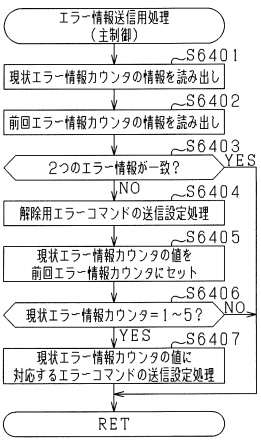
【図１１９】

（a）

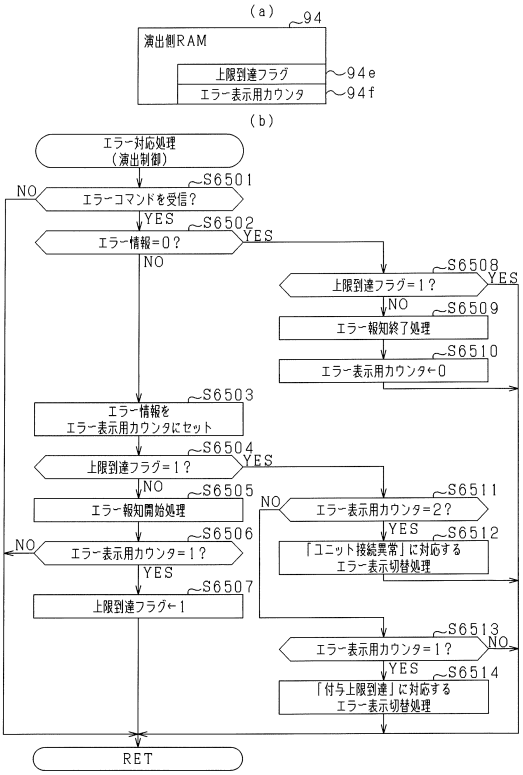
エラーコマンドのデータ構成

ヘッダ部	エラー対応ヘッダデータ
データ部	現状エラー情報カウンタ96rに設定されたエラー情報 又は 「0」というエラー情報
フッタ部	共通フッタデータ

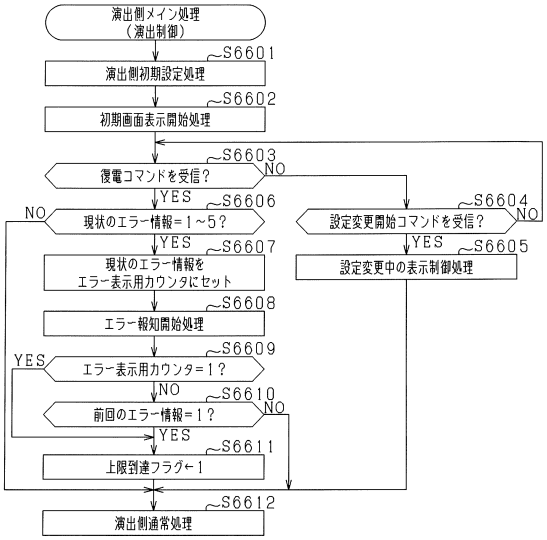
（b）



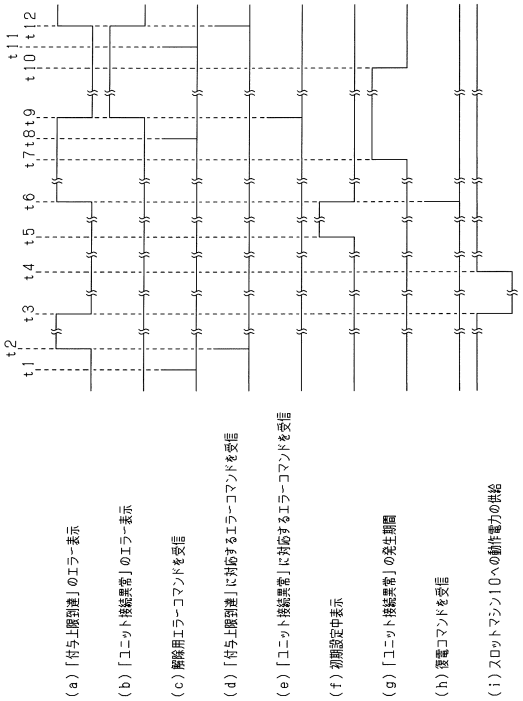
【図１２０】



【図１２１】

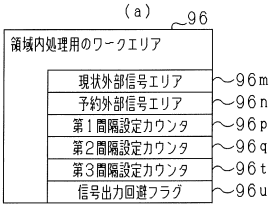


【図１２２】



【図１２３】

（a）



（b）

現状外部信号エリア96m

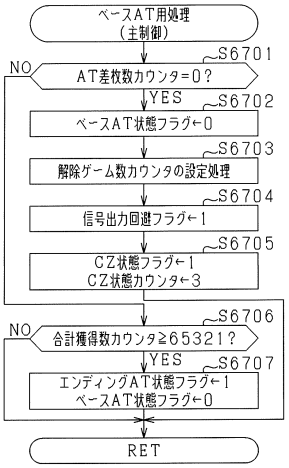
第0ビット	ゲーム開始信号の設定データ
第1ビット	ベースAT信号の設定データ
第2ビット	AT初当たり信号の設定データ
第3～第7ビット	未使用

（c）

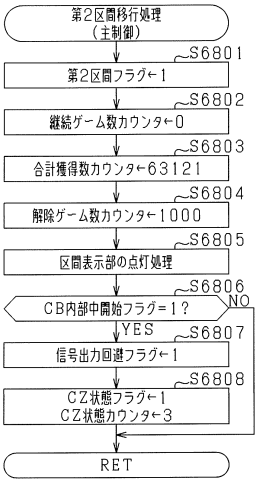
予約外部信号エリア96n

第0ビット	ゲーム開始信号の予約データ
第1ビット	ベースAT信号の予約データ
第2ビット	AT初当たり信号の予約データ
第3～第7ビット	未使用

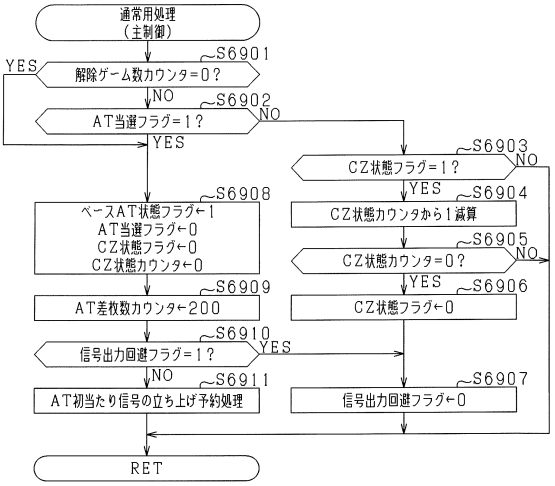
【図１２４】



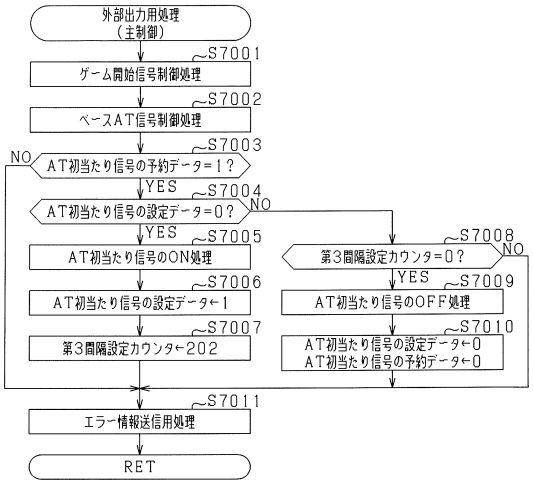
【図１２５】



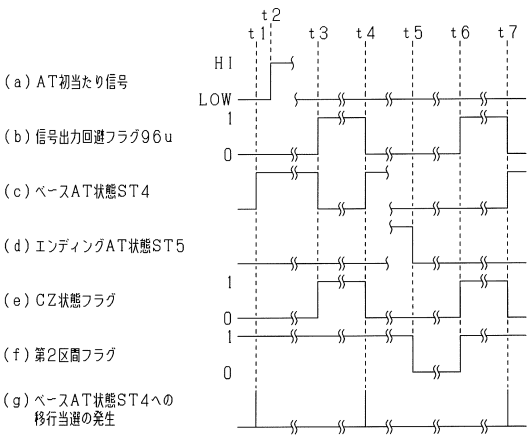
【図１２６】



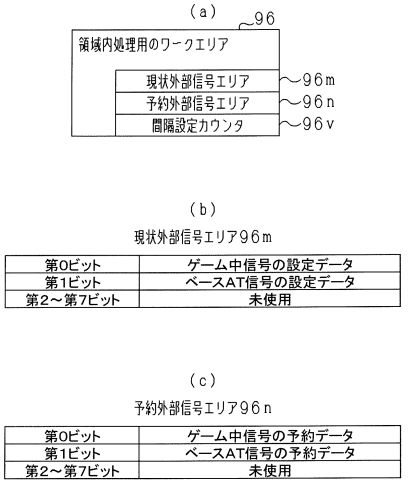
【図１２７】



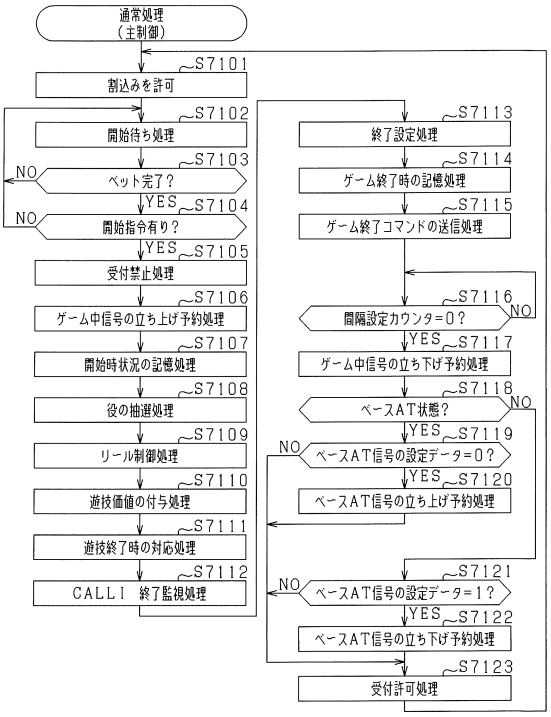
【図１２８】



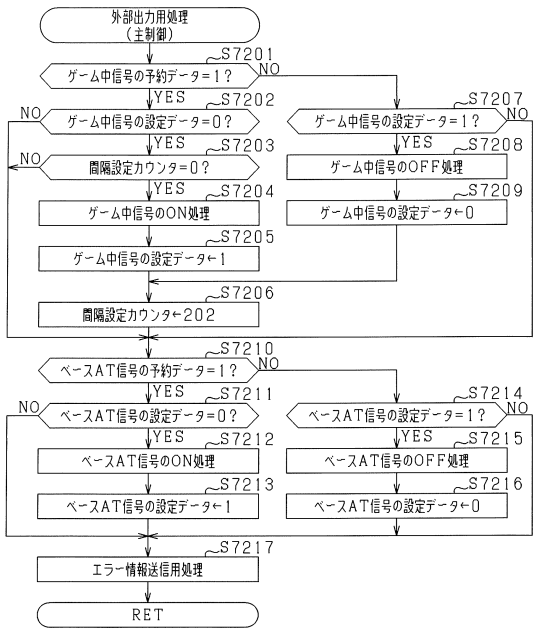
【図１２９】



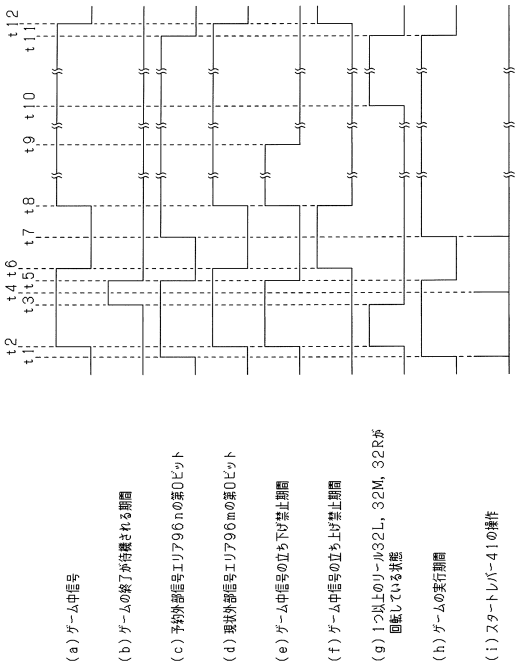
【図１３０】



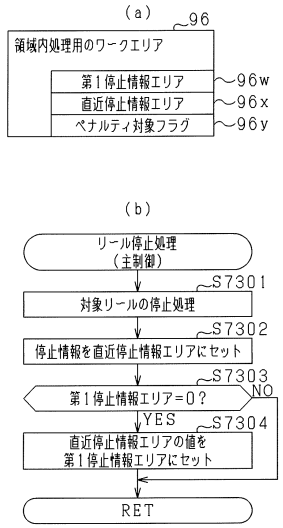
【図１３１】



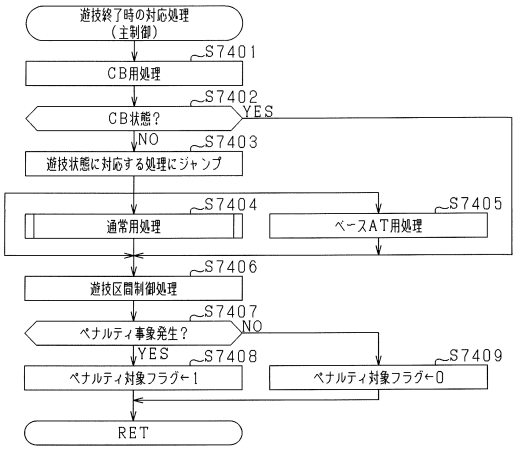
【図１３２】



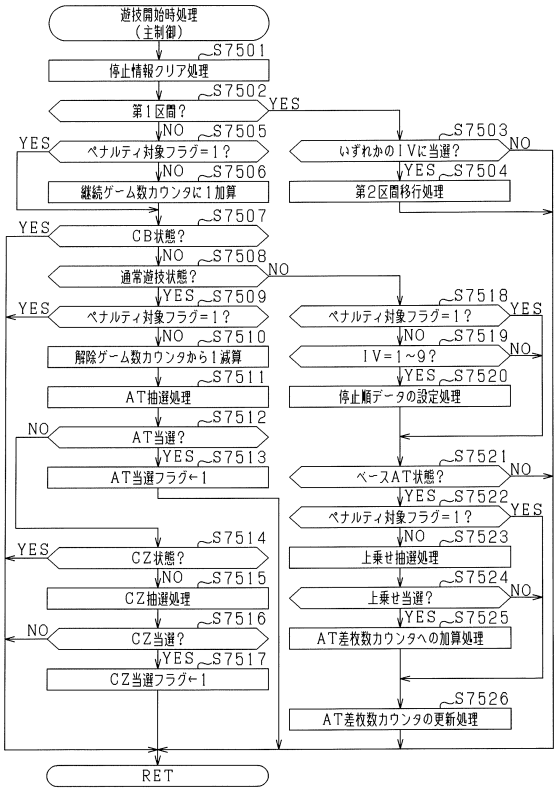
【図１３３】



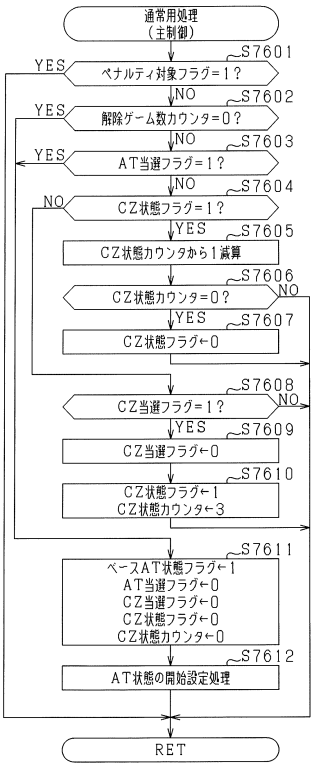
【図１３４】



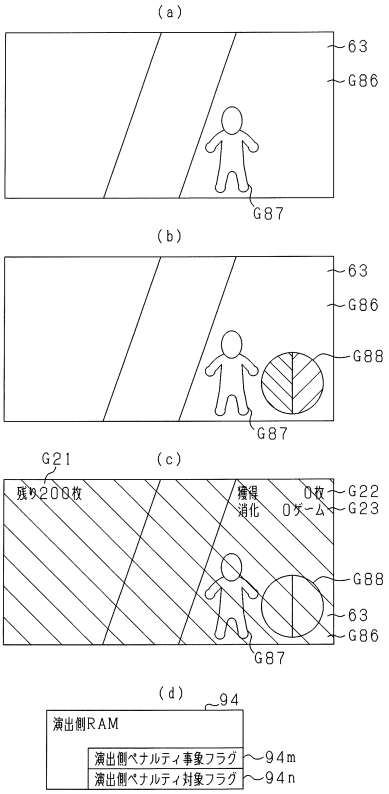
【図１３５】



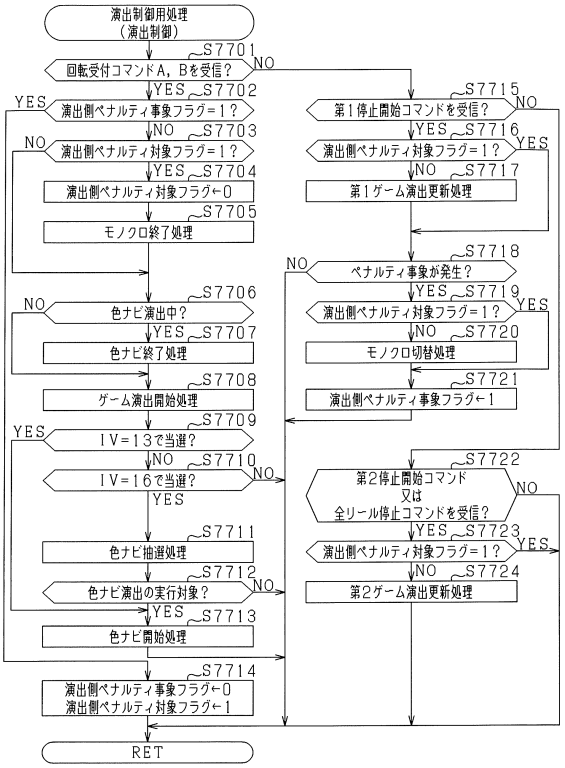
【図１３６】



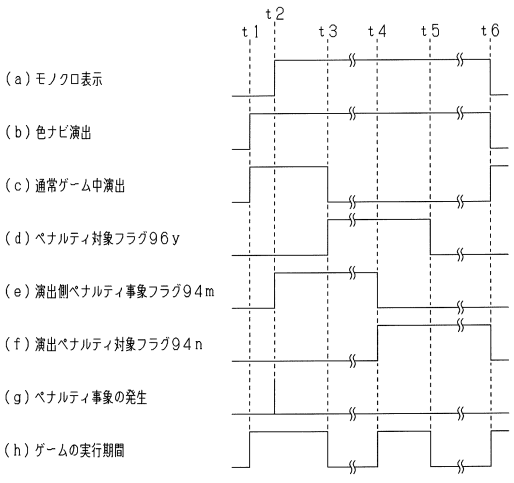
【図１３７】



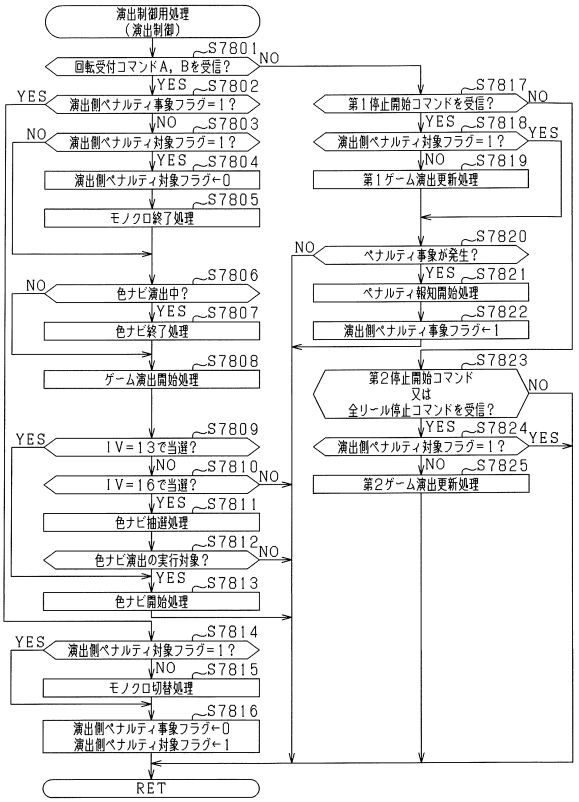
【図１３８】



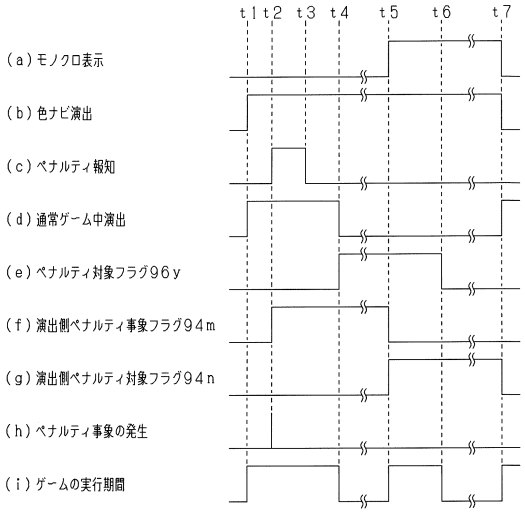
【図１３９】



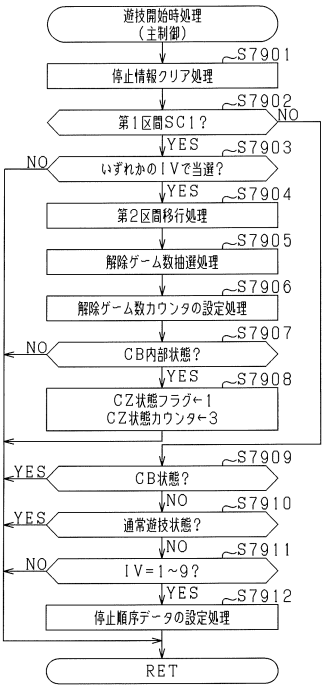
【図１４０】



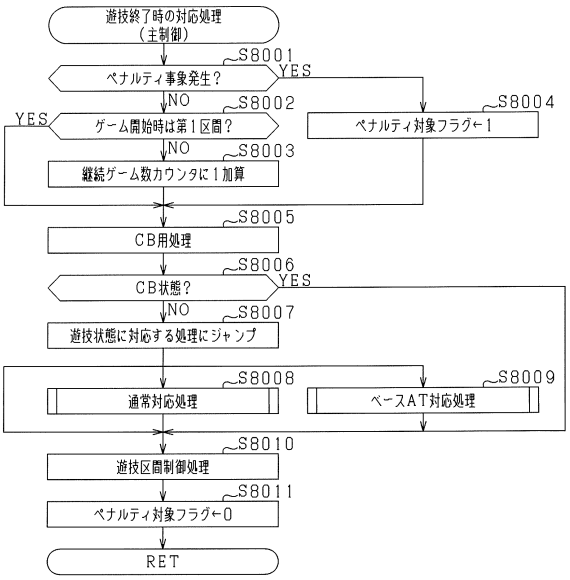
【図１４１】



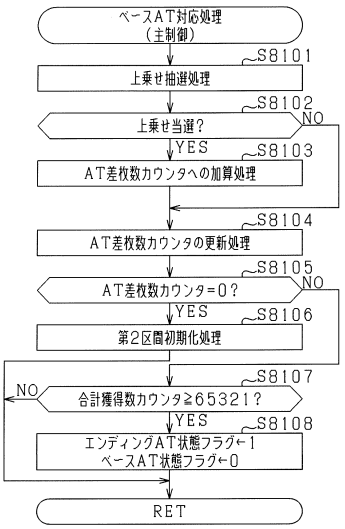
【図１４２】



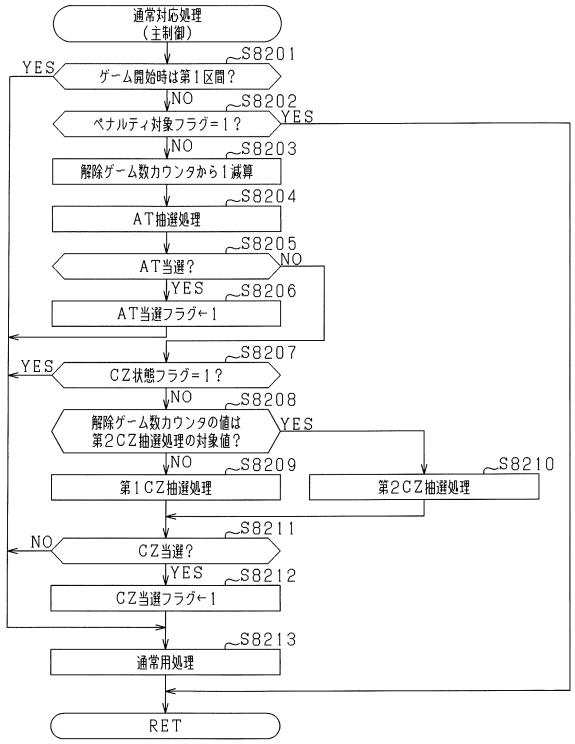
【図１４３】



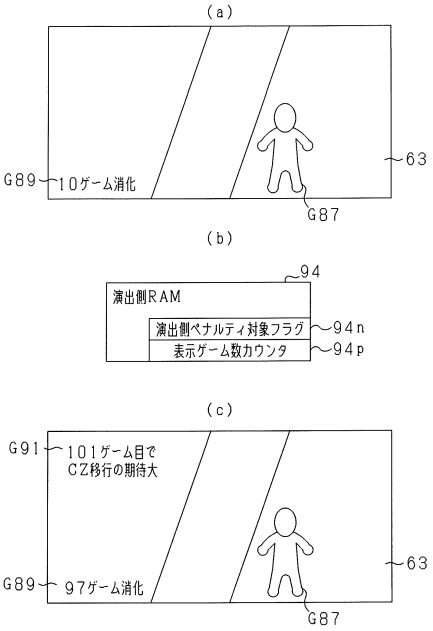
【図１４４】



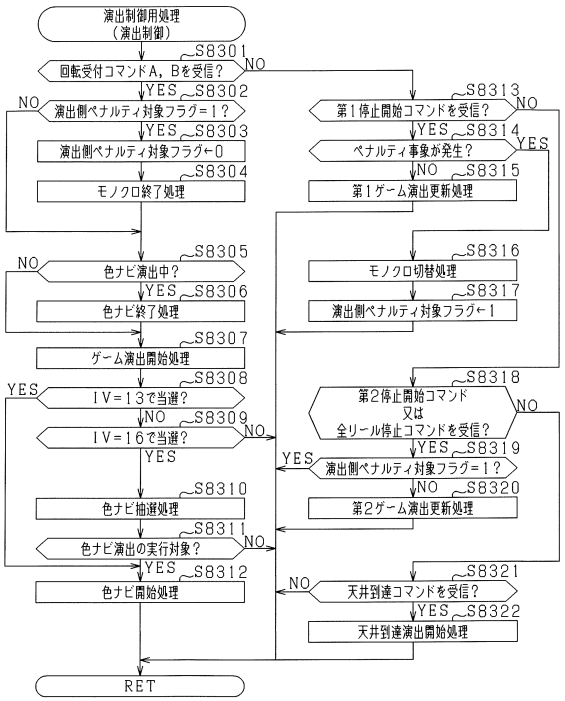
【図１４５】



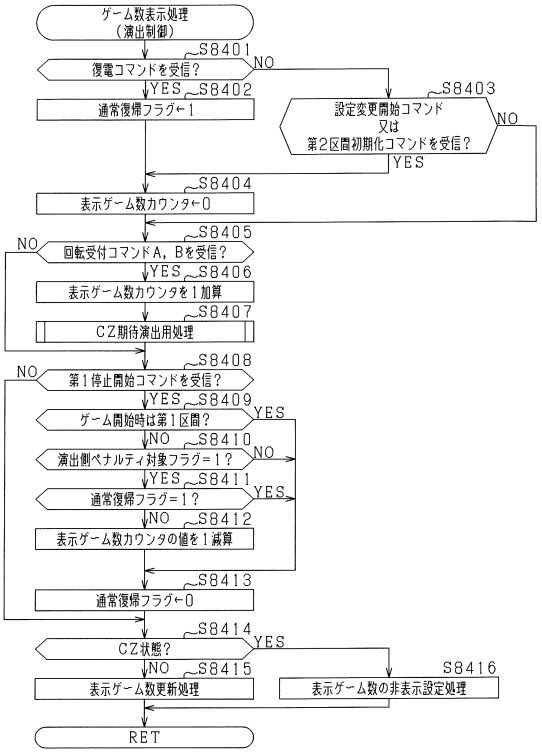
【図１４６】



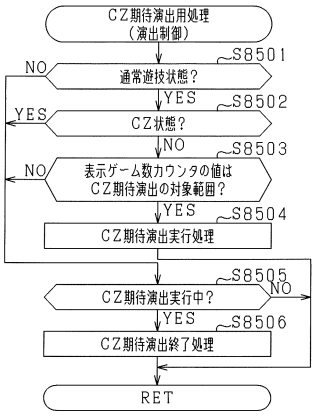
【図１４７】



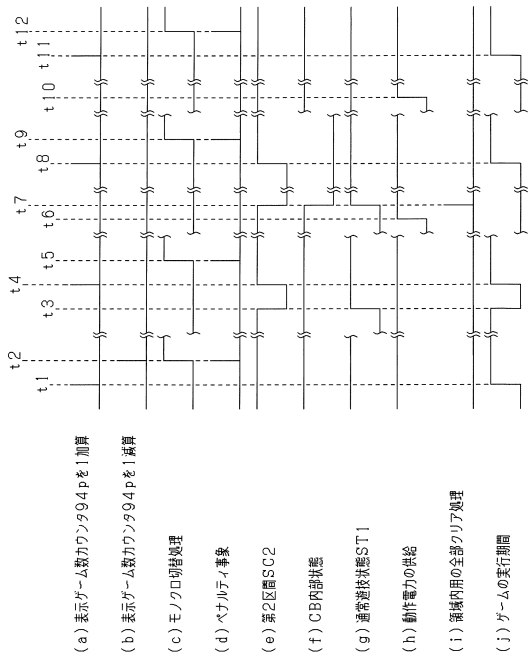
【図１４８】



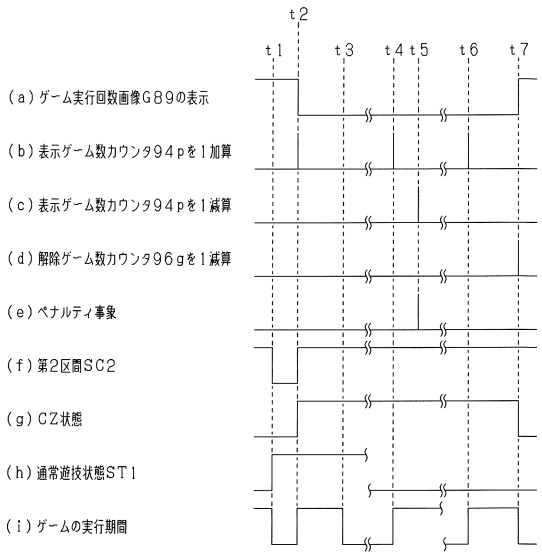
【図１４９】



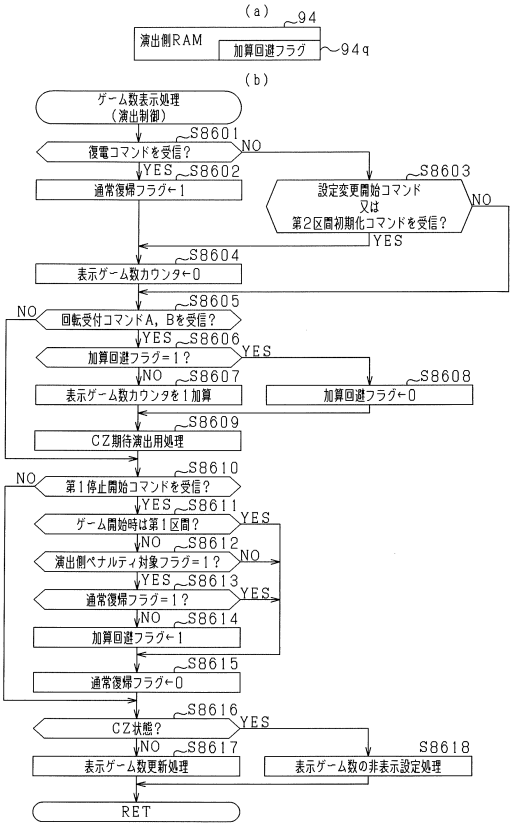
【図１５０】



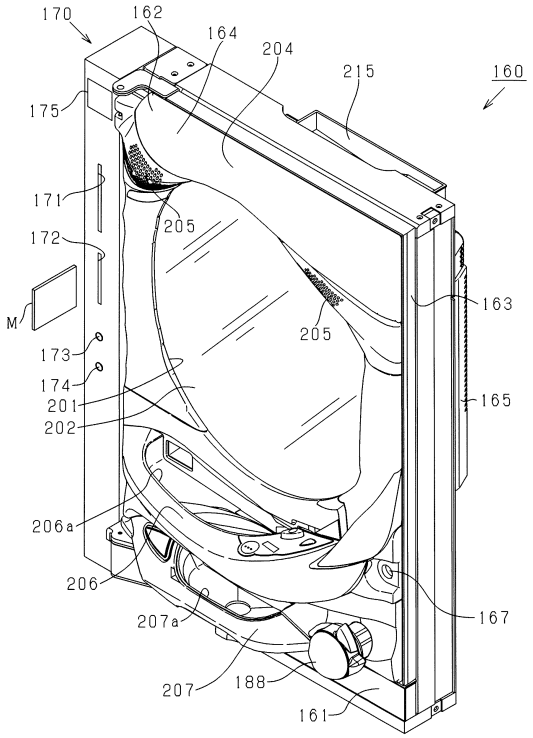
【図１５１】



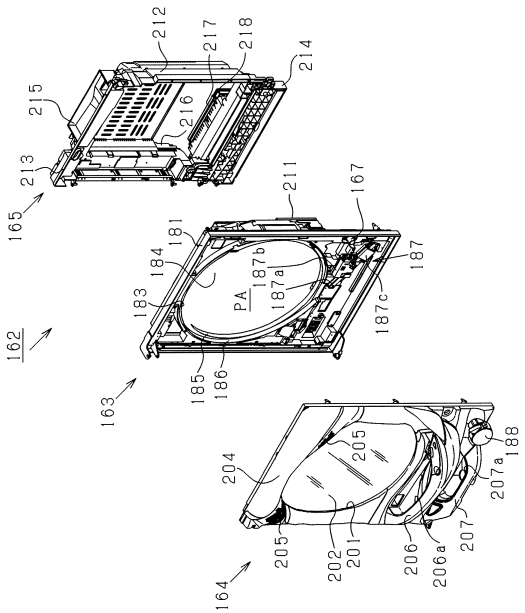
【図１５２】



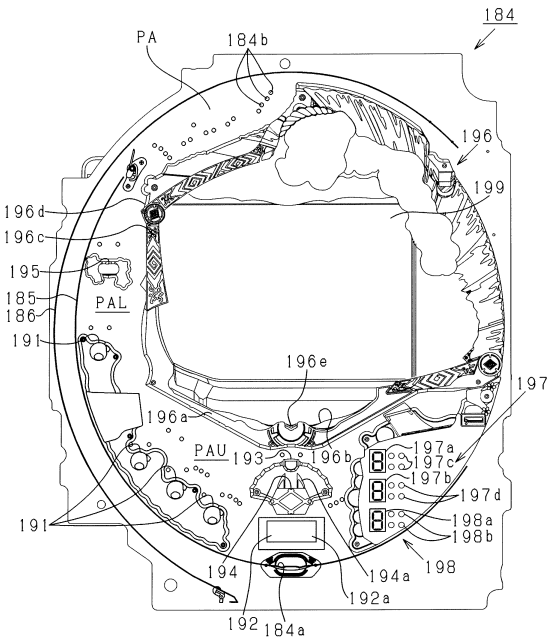
【図１５３】



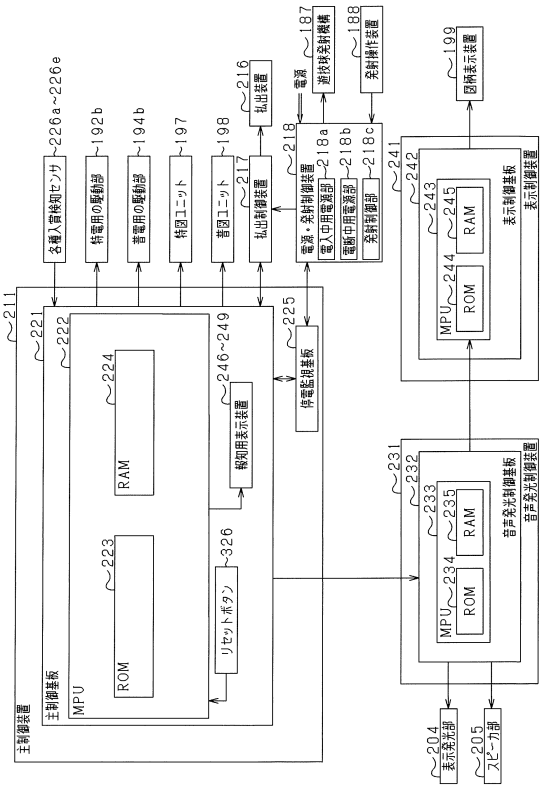
【図１５４】



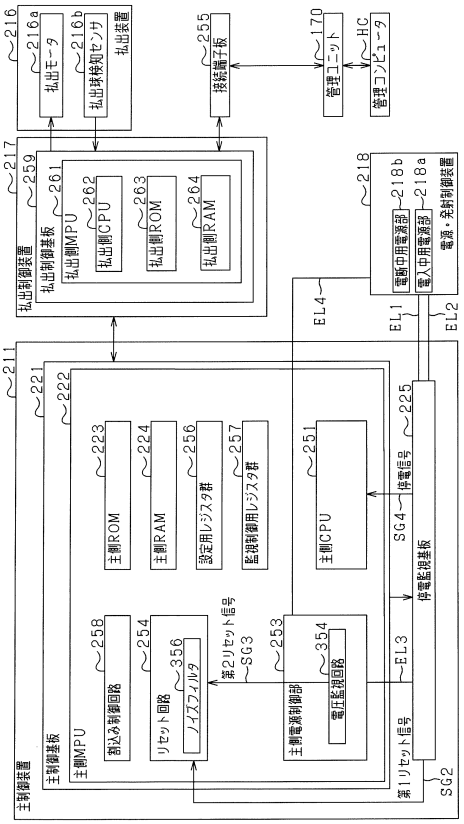
【図１５５】



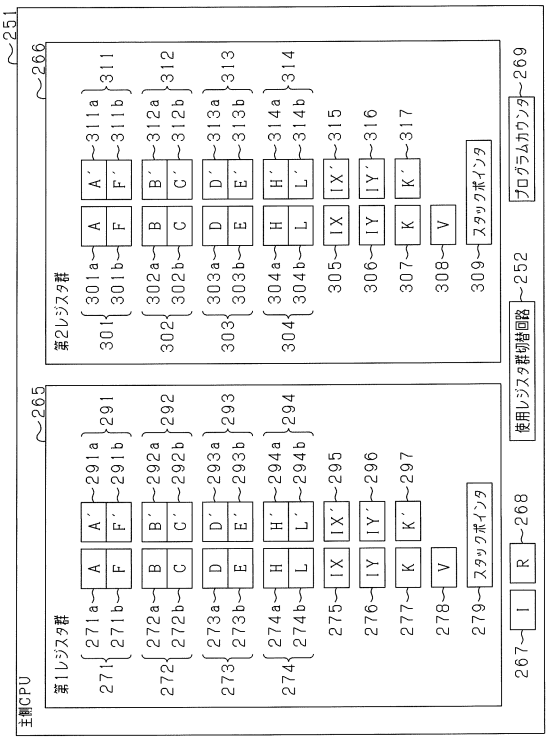
【図１５６】



【図１５７】



【図１５８】



【図１５９】

(a)

0000H～0FFCH	特定制御用のプログラム	主側ROM223
0FFDH～0FFFH	未使用	
1000H～1FFCH	特定制御用のデータ	
1FFDH～1FFFH	未使用	
2000H～2FFCH	非特定制御用のプログラム	
2FFDH～2FFFH	未使用	
3000H～3FFFH	非特定制御用のデータ	
4000H～9FFFH	未使用	—
A000H～A0FFH	特定制御用のワークエリア281 第1アドレス範囲	主側RAM224
A100H～A1FCH	特定制御用のワークエリア281 第2アドレス範囲	
A1FDH～A1FFH	未使用	
A200H～A2FCH	特定制御用のスタックエリア282	
A2FDH～A2FFH	未使用	
A300H～A3FCH	非特定制御用のワークエリア283	
A3FDH～A3FFH	未使用	
A400H～A4FFH	非特定制御用のスタックエリア284	
A500H～A9FFH	未使用	—
AA00H～AAFCH	設定用レジスタ群256	主側CPU251の外部のレジスタ
AAFDH～AAFFH	未使用	
AB00H～ABCFH	監視制御用レジスタ群257	

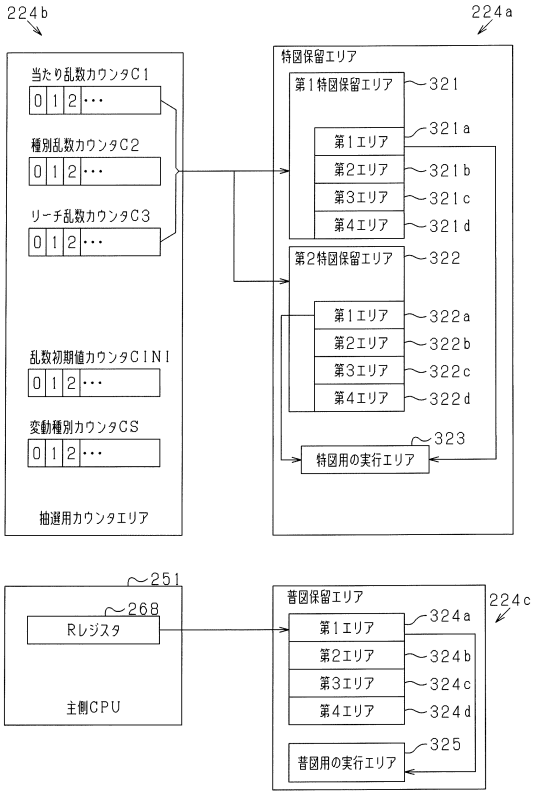
(b)

レジスタ群	インデックスレジスタ	初期値
第1レジスタ群265	IXレジスタ275	1000H
	IYレジスタ276	1100H
	IX´レジスタ295	1200H
	IY´レジスタ296	1300H
第2レジスタ群266	IXレジスタ305	3000H
	IYレジスタ306	3100H
	IX´レジスタ315	3200H
	IY´レジスタ316	3300H

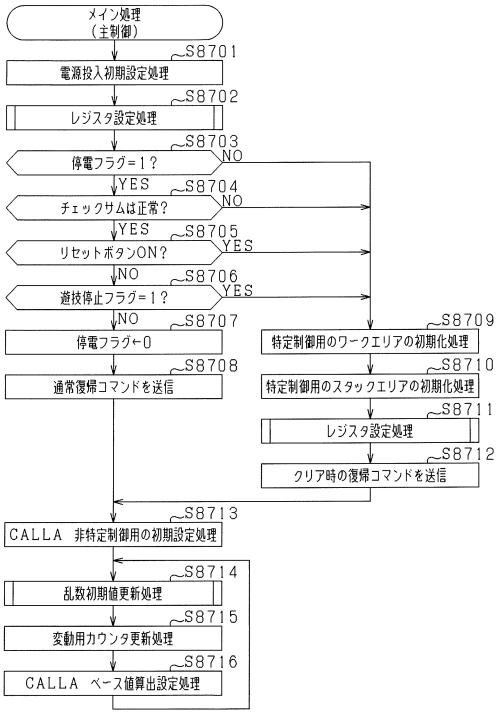
(c)

レジスタ群	レジスタ	初期値	内容
第1レジスタ群265	Kレジスタ277	A0H	特定制御用のワークエリア281の第1アドレス範囲の上位1バイト
	K´レジスタ297	A1H	特定制御用のワークエリア281の第2アドレス範囲の上位1バイト
	Vレジスタ278	AAH	設定用レジスタ群256の上位1バイト
第2レジスタ群266	Kレジスタ307	A3H	非特定制御用のワークエリア283の上位1バイト
	K´レジスタ317	A1H	特定制御用のワークエリア281の第2アドレス範囲の上位1バイト
	Vレジスタ308	ABH	監視制御用レジスタ群257の上位1バイト

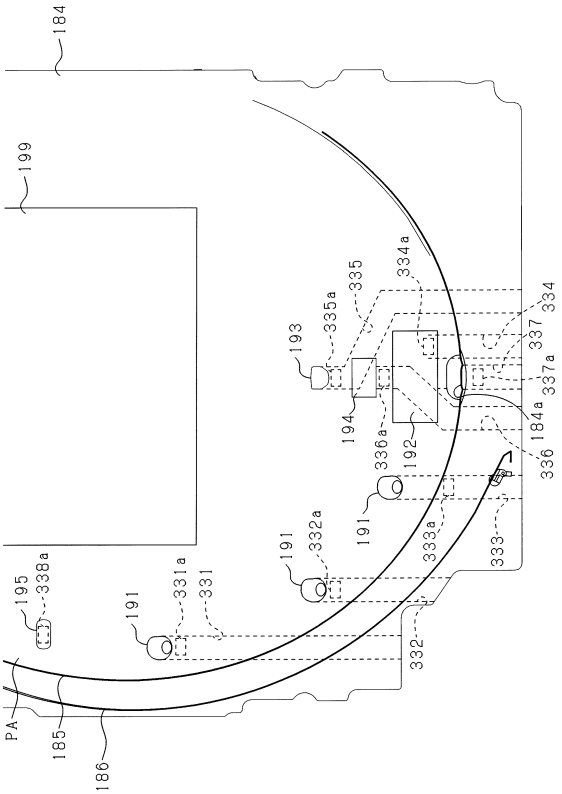
【図１６０】



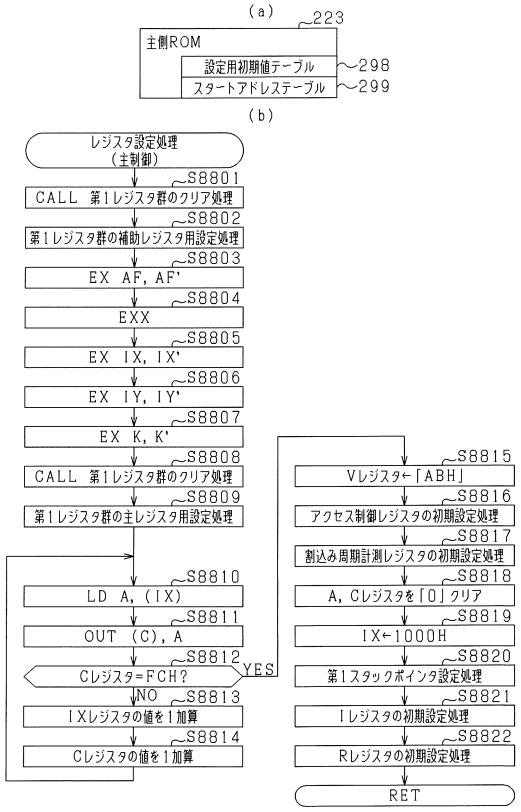
【図１６１】



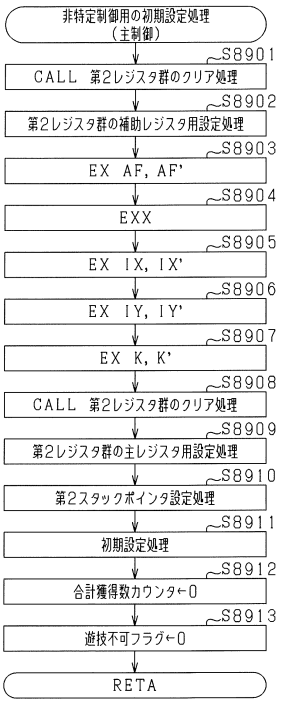
【図１６２】



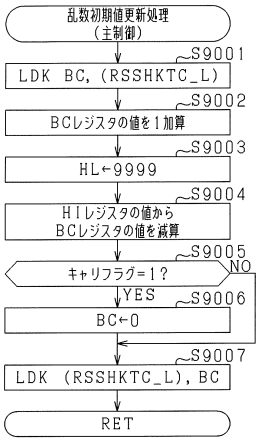
【図１６３】



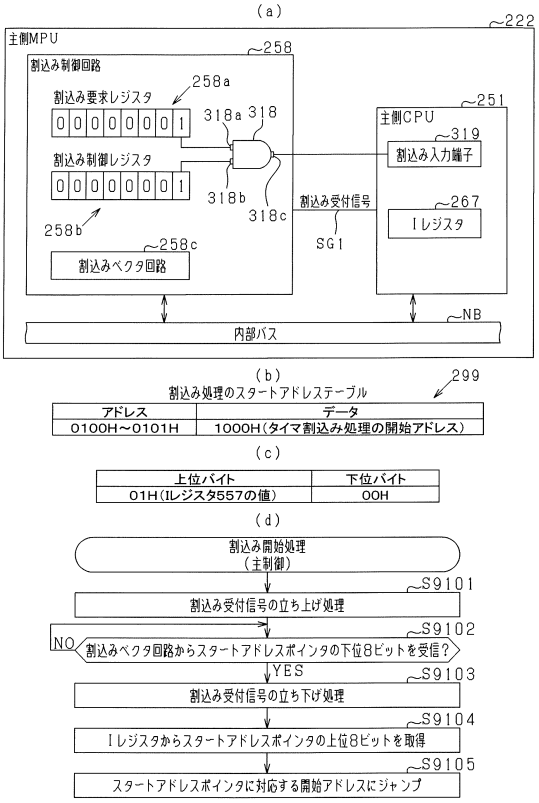
【図１６４】



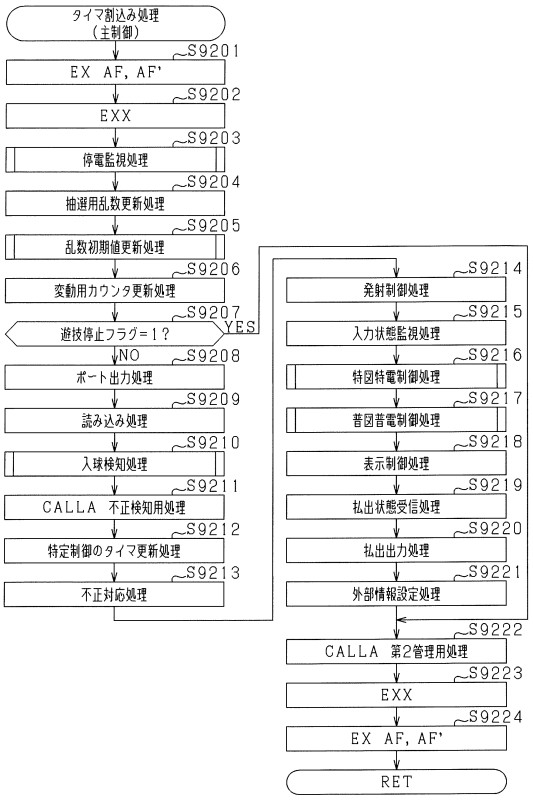
【図１６５】



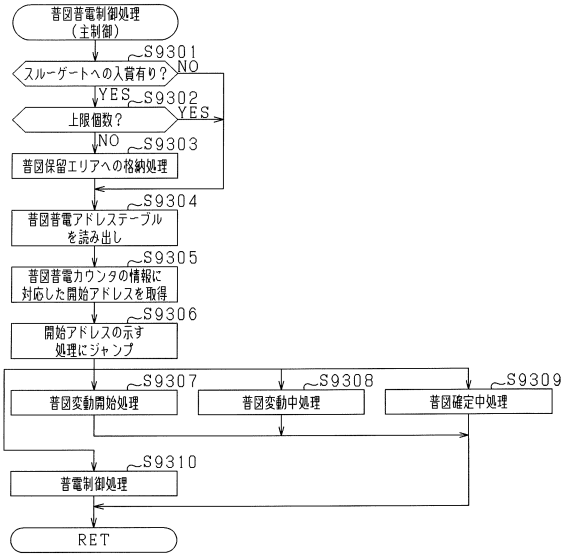
【図１６６】



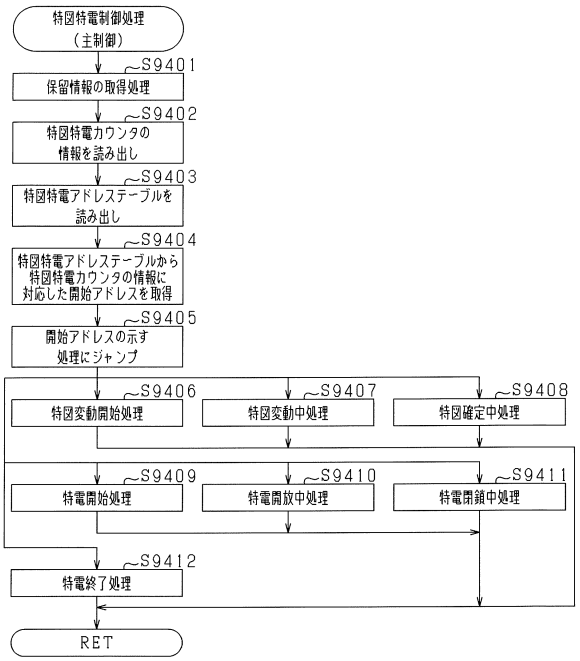
【図１６７】



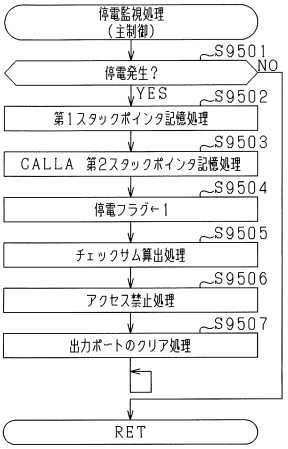
【図１６８】



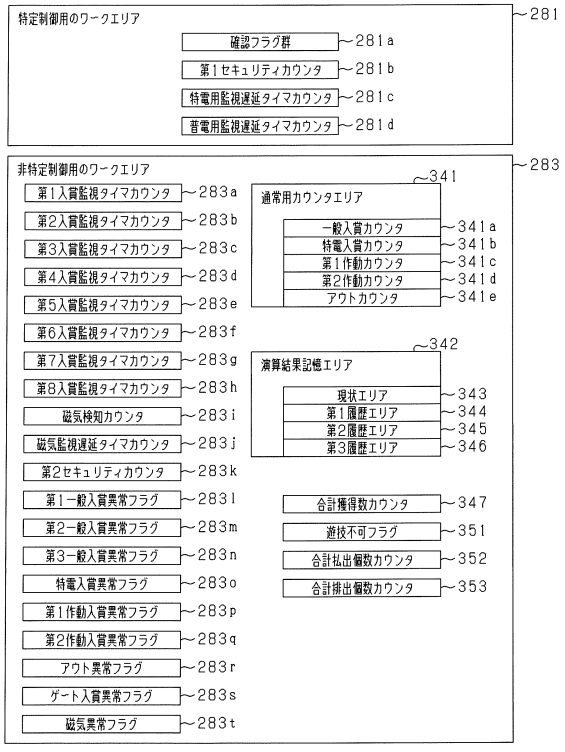
【図１６９】



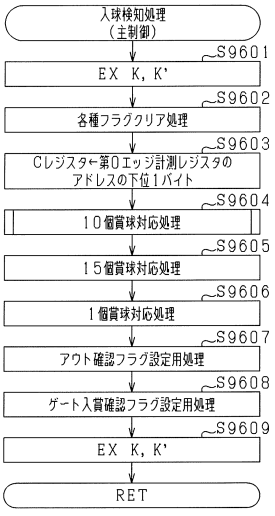
【図１７０】



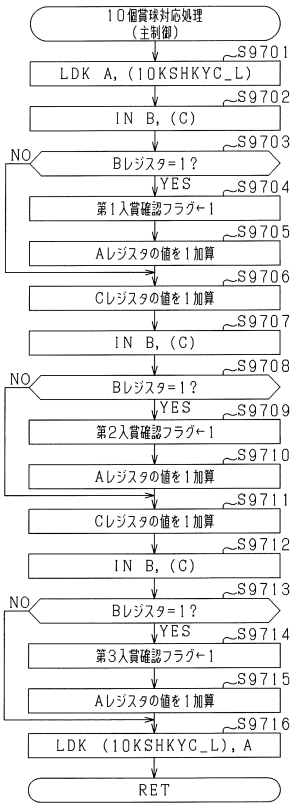
【図１７１】



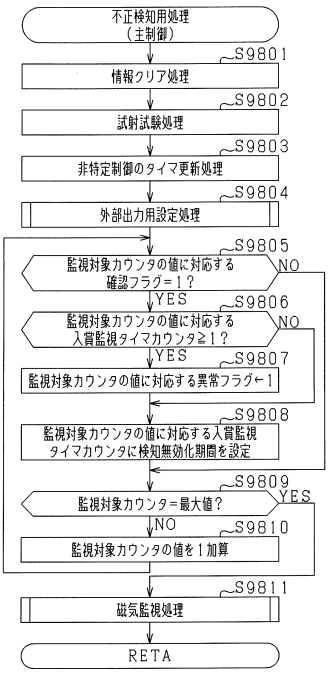
【図１７２】



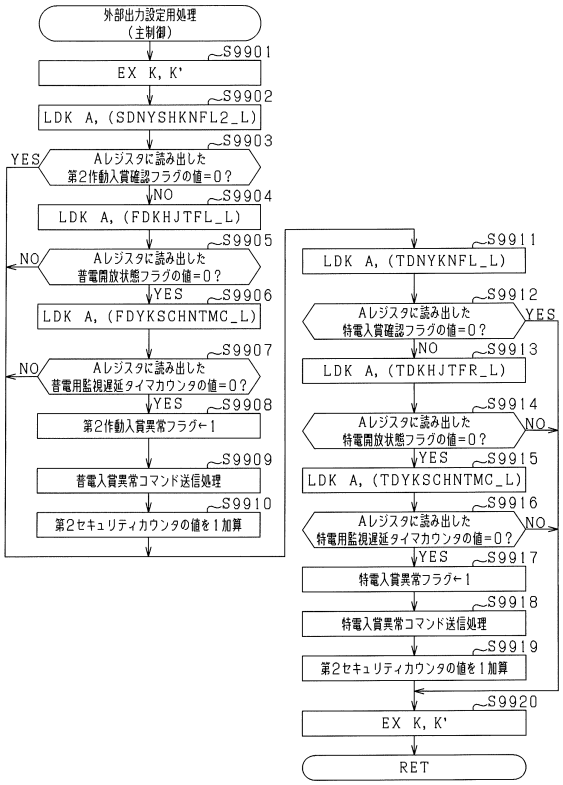
【図１７３】



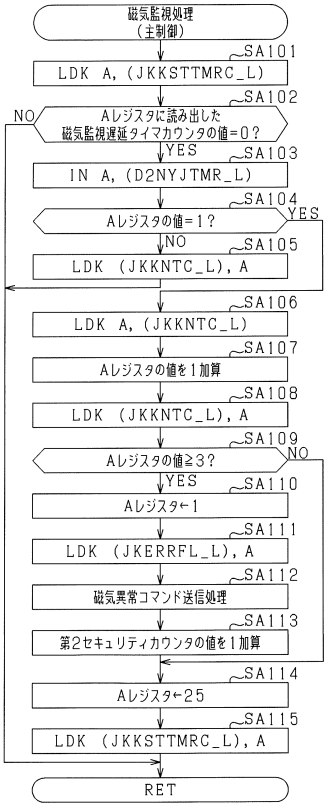
【図１７４】



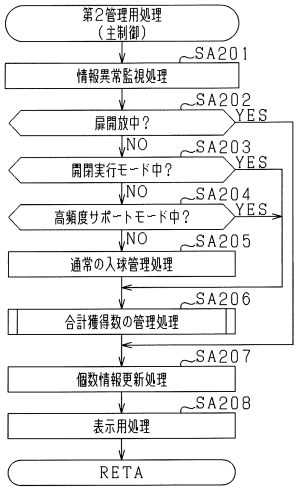
【図１７５】



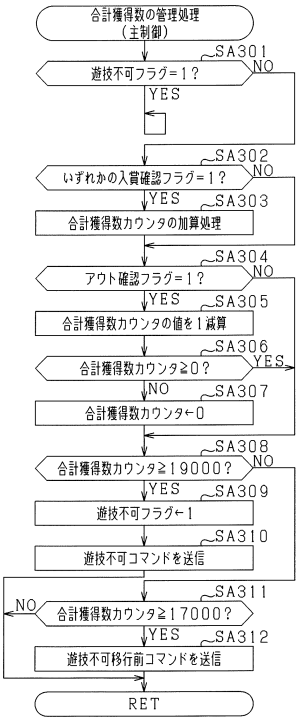
【図１７６】



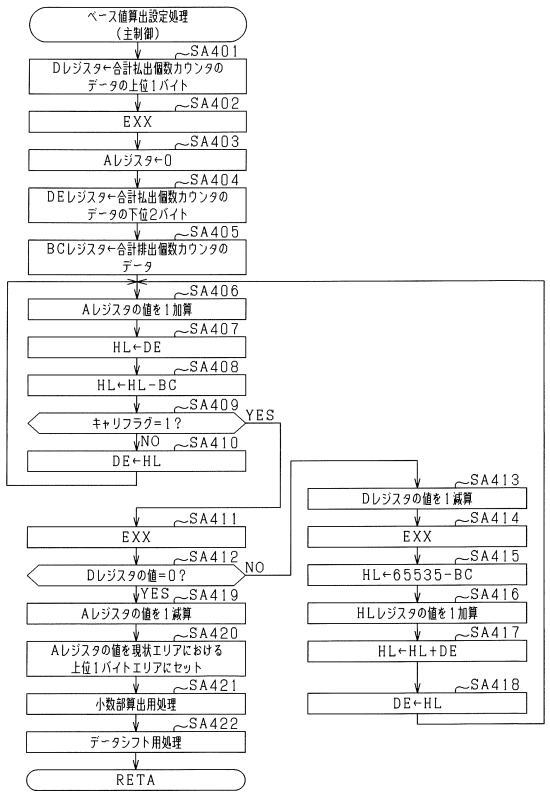
【図１７７】



【図１７８】



【図１７９】



【図１８０】

（ａ）

監視対象の電力

停電監視基板225	第1通常動作電力（最大＋24V）
	第2通常動作電力（最大＋5．0V）
電圧監視回路354	第2通常動作電力（最大＋5．0V）

（ｂ）

主側MPU222の正常動作が保証されている電圧範囲	＋4．0V～＋5．5V
主側電源制御部253に供給される第2通常動作電力及びバックアップ電力の電圧	＋5．0V
主側MPU222の内部回路及び主側CPU251の動作電圧	＋2．1V

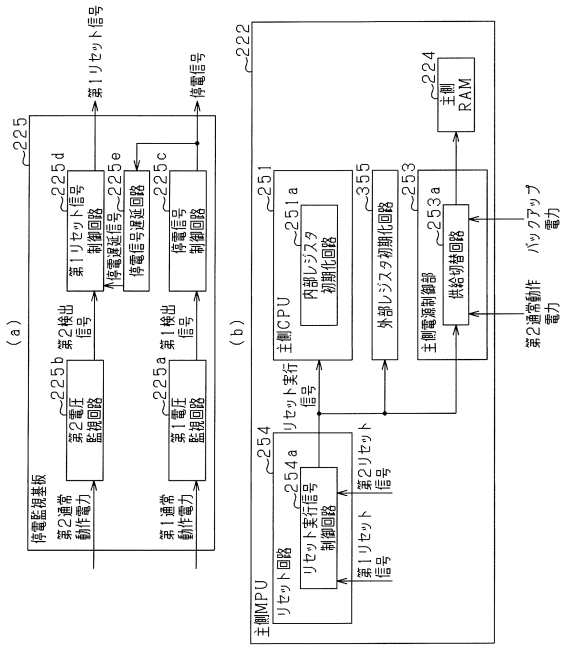
（ｃ）

信号	立ち上げ条件
停電信号	停電監視基板225にて監視している第2通常動作電力の電圧が＋3．6V以上となること。
第1リセット信号	停電監視基板225にて監視している第2通常動作電力の電圧が＋4．4V以上となること。
第2リセット信号	電圧監視回路354にて監視している第2通常動作電力の電圧が＋3．1V以上となること。

（ｄ）

信号	立ち下げ条件
停電信号	停電監視基板225にて監視している第1通常動作電力において、最大電圧が検出されない状態が停電基準期間継続すること。
第1リセット信号	停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間が経過すること。 停電監視基板225にて監視している第2通常動作電力の電圧が＋4．0V以下となること。
第2リセット信号	電圧監視回路354にて監視している第2通常動作電力の電圧が＋2．7V以下となること。

【図１８１】

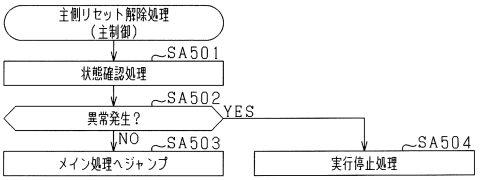


【図１８２】

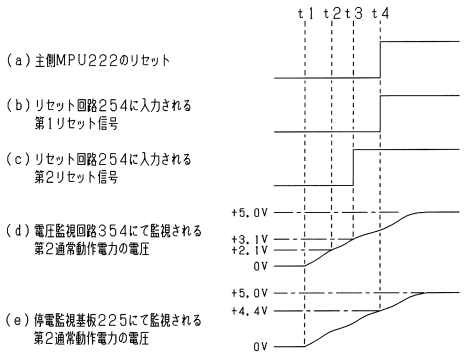
(a)

第1リセット信号	第2リセット信号	供給開始時	供給停止時
LOW	LOW	リセット状態	リセット状態
LOW	HI		
HI	LOW		
HI	HI	動作開始	動作中

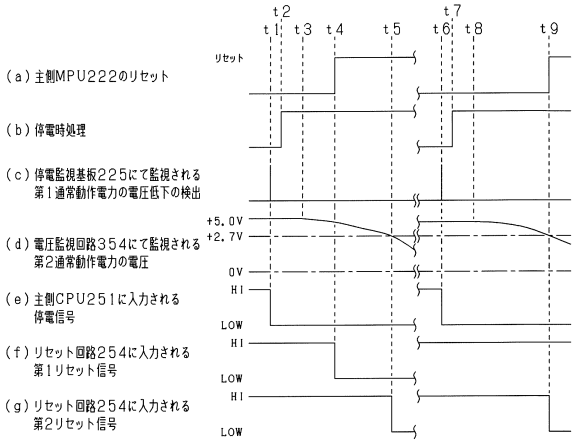
(b)



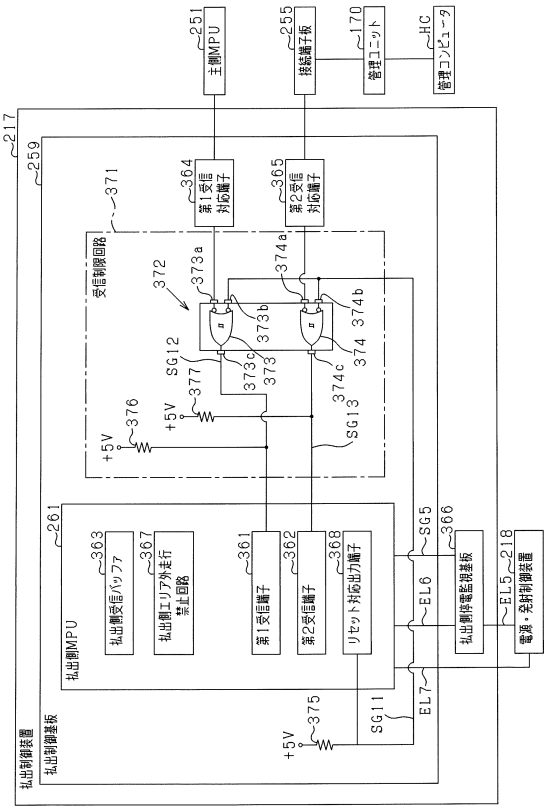
【図１８３】



【図１８４】



【図１８５】

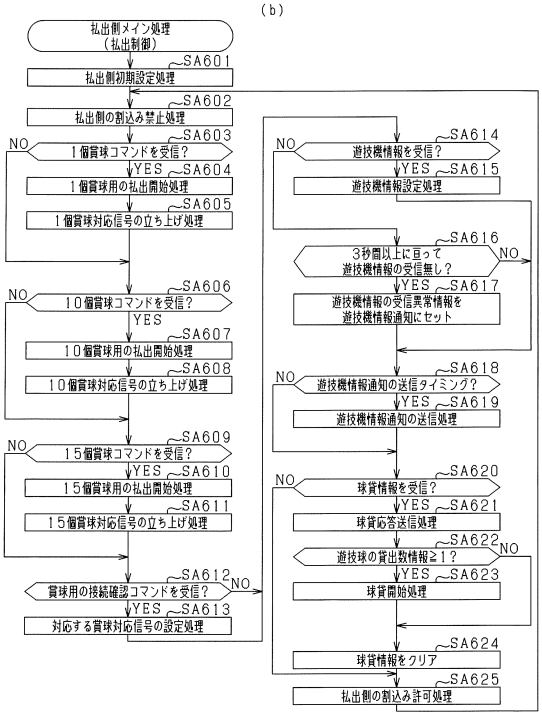


【図１８６】

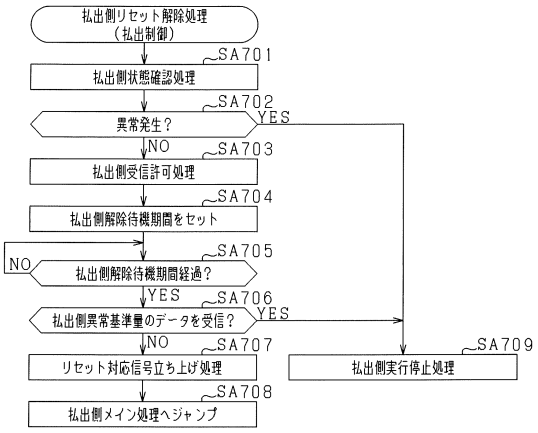
(a)

発信元	主側MPU222	管理ユニット170
受信端子	第1受信端子361	第2受信端子362
受信データ	賞球コマンド	球貸情報
	賞球用の接続確認コマンド	—
	遊技機情報	

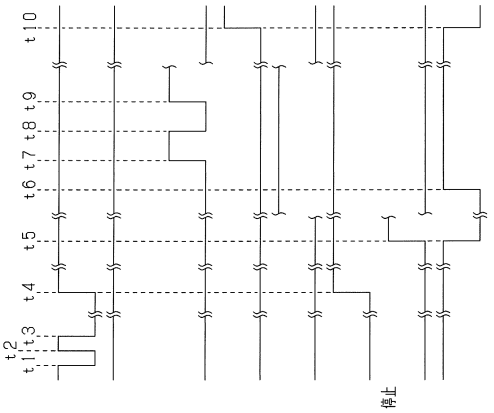
(b)



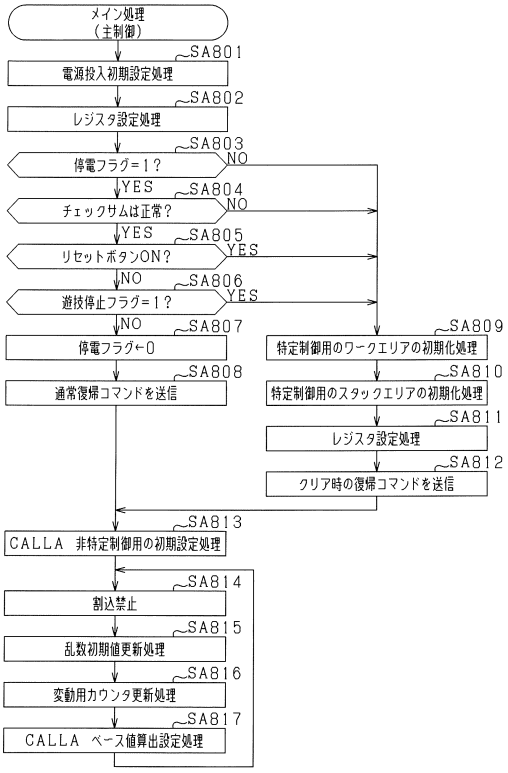
【図１８７】



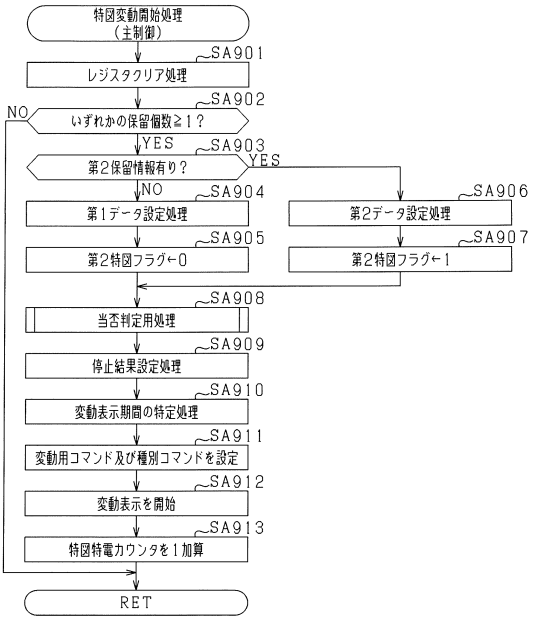
【図１８８】



【図１８９】



【図１９０】



【図１９１】

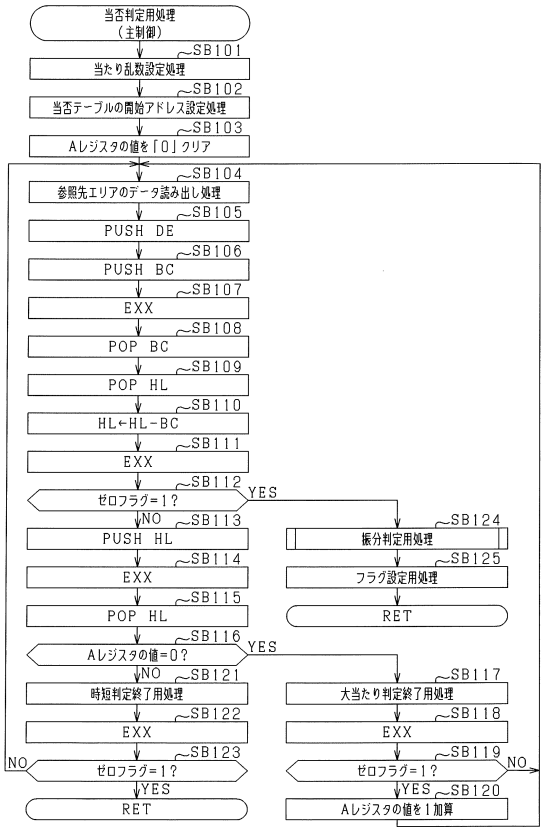
（ａ）
低確第１当否テーブル

アドレス	数値情報	内容
1601H～1602H	0003H	大当たり結果に対応する数値情報（54個）
1603H～1604H	0009H	
・	・	
・	・	
・	・	
166BH～166CH	260AH	
166DH～166EH	FFFEH	大当たり判定終了用データ
166FH～1670H	0001H	時短結果に対応する数値情報（100個）
1671H～1672H	0007H	
・	・	
・	・	
・	・	
1735H～1736H	2701H	
1737H～1738H	FFFFH	時短判定終了用データ

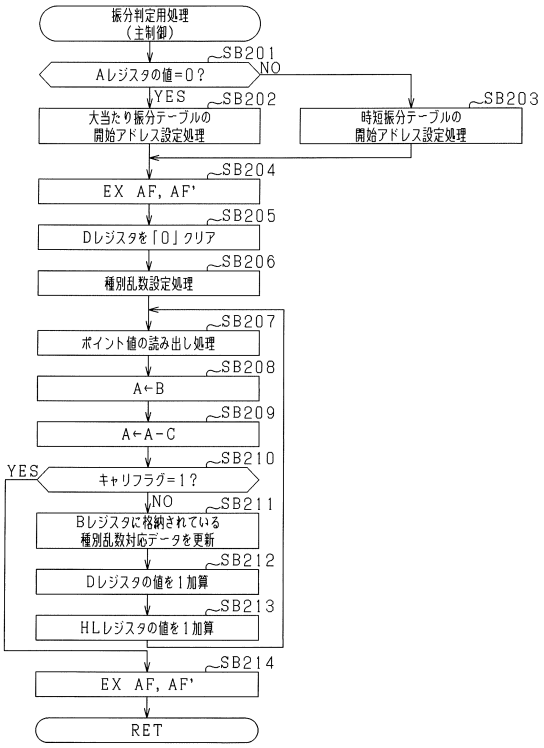
（ｂ）
第１大当たり振分テーブル

アドレス	ポイント値	大当たり結果の種別
1B01H	0FH	5R低確結果
1B02H	08H	5R高確結果
1B03H	07H	10R高確結果

【図１９２】



【図１９３】

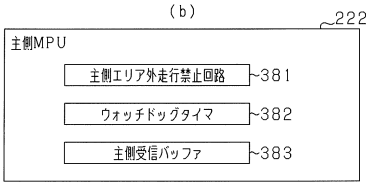


【図１９４】

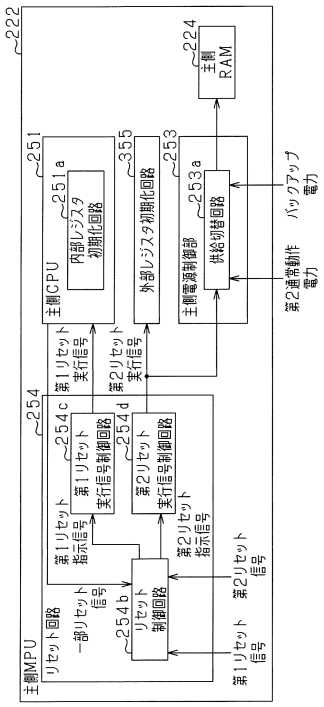
(a)

リセット要因	リセット範囲	リセット解除時の異常対応処理
第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベル	全部	有り
指定エリア外走行	一部	無し
ウォッチドッグタイマ382のタイムアウト	一部	無し

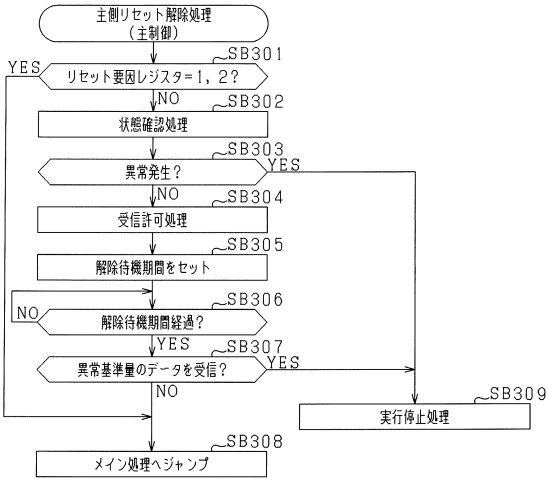
(b)



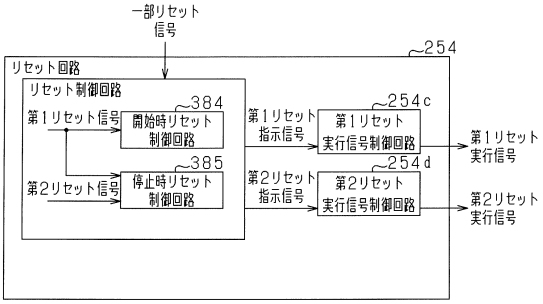
【図１９５】



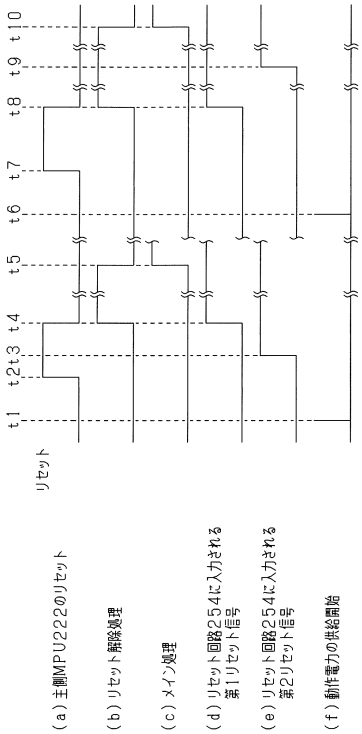
【図１９６】



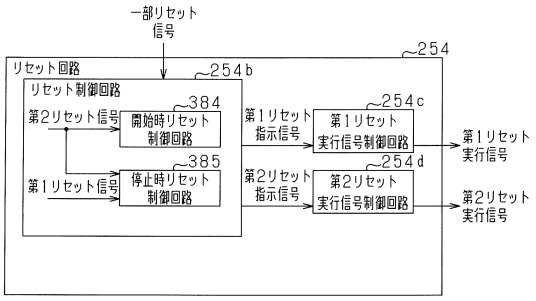
【図１９７】



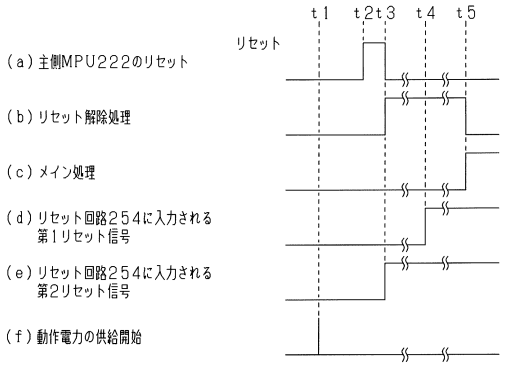
【図１９８】



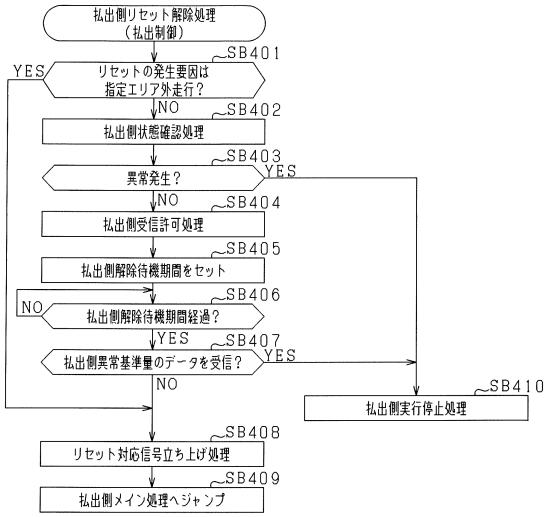
【図１９９】



【図２００】



【図２０１】


払出側リセット解除処理
（払出制御）
SB401
リセットの発生要因は
指定エリア外走行？
YES
NO
SB402
払出側状態確認処理
SB403
異常発生？
YES
NO
SB404
払出側受信許可処理
SB405
払出側解除待機期間をセット
SB406
NO
払出側解除待機期間経過？
YES
SB407
払出側異常基準量のデータを受信？
YES
NO
SB410
払出側実行停止処理
SB408
リセット対応信号立ち上げ処理
SB409
払出側メイン処理へジャンプ