

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-177613
(P2024-177613A)

(43)公開日 令和6年12月20日(2024.12.20)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 6 2 0	2 C 1 8 2
	A 6 3 F 5/04 6 1 1 B	2 C 5 1 8
	A 6 3 F 5/04 6 5 1	

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全738頁)
(21)出願番号	特願2023-95179(P2023-95179)	(71)出願人	000144522			
(22)出願日	令和5年6月9日(2023.6.9)		株式会社三洋物産			
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2			
			1号			
		(74)代理人	100143063			
			弁理士 安藤 悟			
		(72)発明者	岡村 鉉			
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2			
			1号 株式会社三洋物産内			
		(72)発明者	安江 貴弘			
			愛知県名古屋市千種区春岡通7丁目49			
			番地 株式会社ジェイ・ティ内			
		Fターム (参考)	2C182 DA25			
			2C518 AA02 CA03 CA08 DA20			
			EA01			

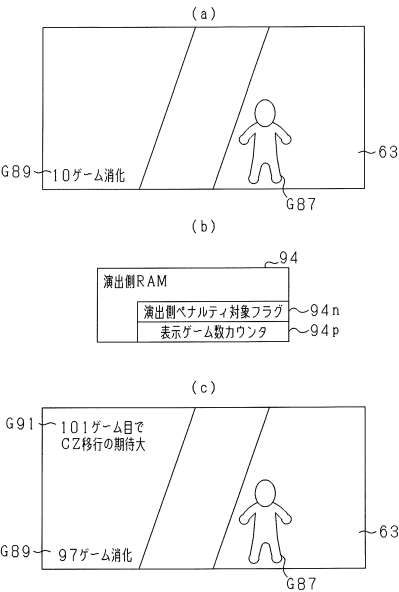
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】演出の実行制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】画像表示装置63に表示する所定ゲーム数情報が記憶される表示ゲーム数カウンタ94pが設けられている。演出側MPUは、ゲームが実行されたことに基づいて、表示ゲーム数カウンタ94pの値を1加算する処理を行い、表示ゲーム数カウンタ94pの値を1減算する処理を行わない態様で、表示ゲーム数カウンタ94pの値を更新する手段を備えている。また、演出側MPUは、第2区間においてゲームが開始され、当該ゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したに基づいて設定されるペナルティ対象ゲームが表示ゲーム数カウンタ94pにおいて1ゲームとカウントされていない状態となるようにする手段を備えている。

【選択図】 図146



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 状況において状況移行条件が成立したことに基づいて第 2 状況に移行させる手段と

、
所定表示手段に表示する所定ゲーム数情報が記憶される所定ゲーム数記憶手段と、
ゲームが実行されたことに基づいて前記所定ゲーム数情報を所定更新態様で更新する所定ゲーム数更新手段と、

遊技者の操作に基づく特定事象が発生したことに基づいて、特定対象ゲームを設定させる対象ゲーム設定手段と、

を備え、

一のゲームが前記特定対象ゲームとして行われる場合には、当該ゲームが前記特定対象ゲームではないゲームとして行われる場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利益な条件で行われることとなる構成であり、

前記第 2 状況においてゲームが開始され、当該ゲームにおいて前記特定事象が発生した場合には、当該特定事象が発生したことに基づいて設定される前記特定対象ゲームが前記所定ゲーム数記憶手段において 1 ゲームとカウントされていない状態となるようにする所定のゲーム数設定手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【0003】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】 特開 2020-044062 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで、上記例示等のような遊技機においては演出の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【0006】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、演出の実行制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決すべく請求項１記載の発明は、第１状況において状況移行条件が成立したことに基づいて第２状況に移行させる手段と、

所定表示手段に表示する所定ゲーム数情報が記憶される所定ゲーム数記憶手段と、

ゲームが実行されたことに基づいて前記所定ゲーム数情報を所定更新態様で更新する所定ゲーム数更新手段と、

遊技者の操作に基づく特定事象が発生したことに基づいて、特定対象ゲームを設定させる対象ゲーム設定手段と、

を備え、

一のゲームが前記特定対象ゲームとして行われる場合には、当該ゲームが前記特定対象ゲームではないゲームとして行われる場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利な条件で行われることとなる構成であり、

前記第２状況においてゲームが開始され、当該ゲームにおいて前記特定事象が発生した場合には、当該特定事象が発生したことに基づいて設定される前記特定対象ゲームが前記所定ゲーム数記憶手段において１ゲームとカウントされていない状態となるようにする所定のゲーム数設定手段を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】第１の実施形態におけるスロットマシンの正面図である。

【図２】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図である。

【図３】筐体の正面図である。

【図４】各リールの図柄配列を示す図である。

【図５】表示窓部から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図である。

【図６】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。

【図７】（ａ）共通表示領域の正面図であり、（ｂ）兼用表示部にて表示される停止順序に対応する情報の内容を説明するための説明図である。

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

【図９】スロットマシンの電氣的構成図である。

【図１０】主側ＲＯＭにおけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。

【図１１】主側ＲＡＭにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。

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

【図１３】主側ＭＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図１４】主側ＭＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図１５】主側ＭＰＵにて実行される通常処理を示すフローチャートである。

【図１６】主側ＭＰＵにて実行される役の抽選処理を示すフローチャートである。

【図１７】３枚ベット時の役抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図１８】２枚ベット時の役抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図１９】リールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。

【図２０】遊技状態及び遊技区間を説明するための説明図である。

【図２１】主側ＭＰＵにて実行される遊技開始時処理を示すフローチャートである。

【図２２】主側ＭＰＵにて実行されるリール制御処理を示すフローチャートである。

【図２３】主側ＭＰＵにて実行される遊技終了時の対応処理を示すフローチャートである。

【図２４】主側ＭＰＵにて実行される通常開始時処理を示すフローチャートである。

【図 25】主側 MPU にて実行される通常用処理を示すフローチャートである。

【図 26】主側 MPU にて実行されるベース A T 開始時処理を示すフローチャートである。

【図 27】主側 MPU にて実行されるベース A T 用処理を示すフローチャートである。

【図 28】主側 MPU にて実行される遊技区間制御処理を示すフローチャートである。

【図 29】(a) 主側 MPU と演出側 MPU との通信に関する電氣的構成を説明するための説明図であり、(b) 主側 MPU から演出側 MPU に送信されるコマンドを説明するための説明図である。

【図 30】(a) 回転受付コマンド A に含まれている情報を説明するための説明図であり、(b) 回転受付コマンド B に含まれている情報を説明するための説明図である。

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

【図 32】主側 MPU にて実行されるコマンド設定処理を示すフローチャートである。

【図 33】(a) ~ (d) A T 状態への移行が待機されている状況で画像表示装置にて実行される表示演出の内容を説明するための説明図である。

【図 34】演出側 MPU にて実行される通常演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 35】演出側 MPU にて実行される演出調整処理を示すフローチャートである。

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

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

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

【図 39】(a) ~ (i) 画像表示装置にて連続表示演出が実行されている状況において一時的に信号経路群の異常が発生する場合における表示演出の進行の様子を示すタイムチャートである。

【図 40】(a) ベース A T 状態における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図であり、(b) エンディング A T 状態における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 41】ベース A T 状態及びエンディング A T 状態において各種画像を表示するための情報を記憶するための演出側 RAM の記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図 42】演出側 MPU にて実行される A T 演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 43】演出側 MPU にて実行される残数カウンタの調整処理を示すフローチャートである。

【図 44】(a) ベース A T 状態においてリールの停止順序が画像表示装置に表示される様子を示す説明図であり、(b) ベース A T 状態においてリールの停止順序が不一致となった場合における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図であり、(c) ベース A T 状態においてリールの停止順序が正解となった場合における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 45】(a) ~ (g) リールの停止順序が報知されている状況において一時的に信号経路群の異常が発生する場合における表示演出の進行の様子を示すタイムチャートである。

【図 46】(a) ~ (e) ベース A T 状態において遊技媒体の残りの付与数が上乗せされ

10

20

30

40

50

ることに合わせて画像表示装置における残り付与数画像に表示されている遊技媒体の残りの付与数が正確な付与数の表示に修正される様子を示すタイムチャートである。

【図４７】（ａ）～（ｃ）画像表示装置にて付与数の上乗せ演出が実行される様子を説明するための説明図である。

【図４８】主側ＭＰＵにて実行される領域外用の第１初期化処理を示すフローチャートである。

【図４９】主側ＭＰＵにて実行される領域外用の第２初期化処理を示すフローチャートである。

【図５０】主側ＭＰＵにて実行される終了監視処理を示すフローチャートである。

【図５１】主側ＭＰＵにて実行される監視実行処理を示すフローチャートである。

【図５２】主側ＭＰＵにて実行される終了設定処理を示すフローチャートである。

【図５３】（ａ）エンディングＡＴ状態においてエンディング条件の成立が近付いていることを報知する画像の内容を説明するための説明図であり、（ｂ）エンディング条件が成立してエンディングＡＴ状態が終了したことを報知する画像の内容を説明するための説明図であり、（ｃ）遊技の強制終了が近付いていることを報知する画像の内容を説明するための説明図であり、（ｄ）遊技が強制終了されたことを報知する画像の内容を説明するための説明図である。

【図５４】演出側ＭＰＵにて実行される終了前報知用処理を示すフローチャートである。

【図５５】第２の実施形態における主側ＭＰＵにて実行される監視実行処理を示すフローチャートである。

【図５６】主側ＭＰＵにて実行される終了設定処理を示すフローチャートである。

【図５７】第３の実施形態における演出側ＭＰＵにて実行される終了前報知用処理を示すフローチャートである。

【図５８】（ａ）第４の実施形態における演出側ＭＰＵにて実行される基準到達制御処理を示すフローチャートであり、（ｂ）基準到達画像の内容を説明するための説明図である。

【図５９】第５の実施形態における各リールの配列を示す図である。

【図６０】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。

【図６１】主側ＭＰＵの構成を説明するための説明図である。

【図６２】主側ＭＰＵにて実行される役の抽選処理を示すフローチャートである。

【図６３】（ａ）非内部用役抽選テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）内部用役抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図６４】リールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。

【図６５】遊技状態及び遊技区間を説明するための説明図である。

【図６６】主側ＭＰＵにて実行される遊技終了時の対応処理を示すフローチャートである。

【図６７】主側ＭＰＵにて実行されるボーナス用処理を示すフローチャートである。

【図６８】（ａ），（ｂ）ＡＴ移行抽選演出の内容を説明するための説明図である。

【図６９】主側ＭＰＵにて実行されるゲーム開始時の有利抽選処理を示すフローチャートである。

【図７０】（ａ）非ＢＢ時のＡＴ移行抽選においてＡＴ移行当選が発生する確率を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵにて実行される非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理を示すフローチャートである。

【図７１】（ａ）非ＢＢ時の上乗せ抽選において上乗せ当選が発生する確率を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵにて実行される非ＢＢ時の上乗せ抽選用処理を示すフローチャートである。

【図７２】演出側ＭＰＵにて実行されるＡＴ用演出の制御処理を示すフローチャートである。

【図７３】（ａ），（ｂ）停止操作報知及び上乗せ挑戦演出が行われる様子を説明するた

10

20

30

40

50

めの説明図である。

【図 7 4】主側 M P U にて実行される停止操作報知制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 5】演出側 M P U にて実行される停止操作報知用処理を示すフローチャートである。

【図 7 6】主側 M P U にて実行される通常用処理を示すフローチャートである。

【図 7 7】主側 M P U にて実行されるボーナス終了時処理を示すフローチャートである。

【図 7 8】主側 M P U にて実行される A T 用処理を示すフローチャートである。

【図 7 9】主側 M P U にて実行される達成対応処理を示すフローチャートである。

【図 8 0】主側 M P U にて実行される達成後上乗せ用処理を示すフローチャートである。

【図 8 1】演出側 M P U にて実行される上乗せ挑戦演出用処理を示すフローチャートである。

【図 8 2】第 6 の実施形態における各リールの配列を示す図である。

【図 8 3】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。

【図 8 4】(a) 非内部用役抽選テーブルを説明するための説明図であり、(b) 内部用役抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図 8 5】リールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。

【図 8 6】(a) , (b) 停止操作報知及び上乗せ挑戦演出が行われる様子を説明するための説明図であり、(c) 主側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 8 7】主側 M P U にて実行される達成対応処理を示すフローチャートである。

【図 8 8】主側 M P U にて実行される達成後上乗せ用処理を示すフローチャートである。

【図 8 9】(a) 第 7 の実施形態における主側 R O M の構成を説明するための説明図であり、(b) 主側 M P U にて実行される役の抽選処理を示すフローチャートである。

【図 9 0】(a) ~ (d) 第 8 の実施形態における画像表示装置における強制終了前報知の表示内容を説明するための説明図である。

【図 9 1】演出側 M P U にて実行される終了前報知用処理を示すフローチャートである。

【図 9 2】演出側 M P U にて実行される終了前制御用処理を示すフローチャートである。

【図 9 3】演出側 M P U にて実行されるデモ演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 9 4】第 9 の実施形態における主側 M P U にて実行される通常処理を示すフローチャートである。

【図 9 5】主側 M P U にて実行される遊技終了時の対応処理を示すフローチャートである。

【図 9 6】主側 M P U にて実行されるベース A T 用処理を示すフローチャートである。

【図 9 7】主側 M P U にて実行される B B 制御用処理を示すフローチャートである。

【図 9 8】主側 M P U にて実行されるフリーズ設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 9】主側 M P U にて実行される外部出力設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】第 1 0 の実施形態における主側 M P U にて実行される役の抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 1】主側 M P U にて実行される遊技開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】第 1 1 の実施形態におけるスロットマシン及びカードユニットの正面図である。

【図 1 0 3】スロットマシンの前面扉を開いた状態を示すスロットマシン及びカードユニットの斜視図である。

【図 1 0 4】スロットマシンの電氣的構成図である。

【図 1 0 5】(a) 価値数側 M P U がカードユニットに送信する電文、及び価値数側 M P U がカードユニットから受信する電文を説明するための説明図であり、(b) 遊技機情報通知のデータ部に設定される情報について説明するための説明図であり、(c) 遊技機性能情報、遊技機設置情報及びホールコン・不正監視情報を説明するための説明図である。

【図 1 0 6】(a) ~ (d) 価値数側 M P U とカードユニットとの間で電文の送受信が行

10

20

30

40

50

われる様子を示すタイムチャートである。

【図 1 0 7】(a) ~ (c) 価値数側送信バッファに 3 種類の遊技機情報通知がセットされる様子を示すタイムチャートである。

【図 1 0 8】主側 MPU にて実行される通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】主側 MPU にて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 0】(a) 価値数側 RAM の構成を説明するための説明図であり、(b) 価値数側 MPU にて実行される価値数側メイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】価値数側 MPU にて実行される価値数側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 2】(a) 領域内処理用のワークエリアの構成を説明するための説明図であり、(b) 現状外部信号エリアの構成を説明するための説明図であり、(c) 予約外部信号エリアの構成を説明するための説明図である。

10

【図 1 1 3】主側 MPU にて実行される外部出力用処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】(a) ~ (g) 主側 MPU から価値数側 MPU へ出力されているゲーム開始信号の状態が変化する様子を示すタイムチャートである。

【図 1 1 5】(a) ~ (g) 主側 MPU から価値数側 MPU へ出力されているベース AT 信号の状態が変化する様子を示すタイムチャートである。

【図 1 1 6】(a) 主側 MPU にて認識されるエラー、及び当該エラーに対応するエラー情報を説明するための説明図であり、(b) 「付与上限到達」に対応するエラー表示を説明するための説明図であり、(c) 「ユニット接続異常」に対応するエラー表示を説明するための説明図であり、(d) 初期画面表示を説明するための説明図である。

20

【図 1 1 7】主側 MPU にて実行される開始待ち処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】主側 MPU にて実行されるエラー情報更新用処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】(a) エラーコマンドのデータ構成を説明するための説明図であり、(b) 主側 MPU にて実行されるエラー情報送信用処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】(a) 演出側 RAM の構成を説明するための説明図であり、(b) 演出側 MPU にて実行されるエラー対応処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 1】演出側 MPU にて実行される演出側メイン処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 2 2】(a) ~ (i) 「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われる様子を示すタイムチャートである。

【図 1 2 3】(a) 第 1 2 の実施形態における領域内処理用のワークエリアの構成を説明するための説明図であり、(b) 現状外部信号エリアの構成を説明するための説明図であり、(c) 予約外部信号エリアの構成を説明するための説明図である。

【図 1 2 4】主側 MPU にて実行されるベース AT 用処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5】主側 MPU にて実行される第 2 区間移行処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 6】主側 MPU にて実行される通常用処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】主側 MPU にて実行される外部出力用処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】(a) ~ (g) AT 初当たり信号の状態が変化する様子を示すタイムチャートである。

40

【図 1 2 9】(a) 第 1 3 の実施形態における領域内処理用のワークエリアの構成を説明するための説明図であり、(b) 現状外部信号エリアの構成を説明するための説明図であり、(c) 予約外部信号エリアの構成を説明するための説明図である。

【図 1 3 0】主側 MPU にて実行される通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】主側 MPU にて実行される外部出力用処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】(a) ~ (i) ゲーム中信号の状態が変化する様子を示すタイムチャートである。

【図 1 3 3】(a) 第 1 4 の実施形態における領域内処理用のワークエリアの構成を説明するための説明図であり、(b) 主側 MPU にて実行されるリール停止処理を示すフロー

50

チャートである。

【図 1 3 4】主側 M P U にて実行される遊技終了時の対応処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5】主側 M P U にて実行される遊技開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 6】主側 M P U にて実行される通常用処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 7】(a) 通常遊技状態において画像表示装置にて実行される演出を説明するための説明図であり、(b) 画像表示装置にて実行される色ナビ演出を説明するための説明図であり、(c) 画像表示装置においてモノクロ表示が行われている状態を説明するための説明図であり、(d) 演出側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 1 3 8】演出側 M P U にて実行される演出制御用処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 9】(a) ~ (h) 画像表示装置にてモノクロ表示が行われる様子を示すタイムチャートである。

【図 1 4 0】第 1 5 の実施形態における演出側 M P U にて実行される演出制御用処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 1】(a) ~ (i) 画像表示装置にてモノクロ表示が行われる様子を示すタイムチャートである。

【図 1 4 2】第 1 6 の実施形態における主側 M P U にて実行される遊技開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 3】主側 M P U にて実行される遊技終了時の対応処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4】主側 M P U にて実行されるベース A T 対応処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5】主側 M P U にて実行される通常対応処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 6】(a) 画像表示装置にて継続ゲーム数表示が行われる様子を説明する説明図であり、(b) 演出側 R A M の構成を説明するための説明図であり、(c) 画像表示装置にて C Z 期待演出が行われる様子を説明する説明図である。

【図 1 4 7】演出側 M P U にて実行される演出制御用処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 8】演出側 M P U にて実行されるゲーム数表示処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】演出側 M P U にて実行される C Z 期待演出用処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 0】(a) ~ (j) 表示ゲーム数カウンタの値が更新される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 5 1】(a) ~ (i) 画像表示装置にてゲーム実行回数画像の表示が行われる様子を示すタイムチャートである。

【図 1 5 2】(a) 第 1 7 の実施形態における演出側 R A M の構成を説明するための説明図であり、(b) 演出側 M P U にて実行されるゲーム数表示処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 3】第 1 8 の実施形態におけるパチンコ機及び管理ユニットの斜視図である。

【図 1 5 4】パチンコ機の主要な構成を分解して示す斜視図である。

【図 1 5 5】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 1 5 6】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1 5 7】主制御装置及び払出制御装置の詳細な構成を説明するための説明図である。

【図 1 5 8】主側 C P U の構成を説明するための説明図である。

【図 1 5 9】(a) 主側 M P U が使用するメモリ領域を説明するための説明図であり、(b) , (c) アドレス指定用のレジスタの初期値を説明するための説明図である。

【図 1 6 0】各種カウンタ及び各種記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図 1 6 1】主側 M P U におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 2】遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図 1 6 3】 (a) 主側 R O M の構成を説明するための説明図であり、(b) 主側 M P U におけるレジスタ設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 4】 主側 M P U における非特定制御用の初期設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 5】 主側 M P U における乱数初期値更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 6】 (a) タイマ割込み処理を開始するために使用される主側 M P U の構成を説明するための説明図であり、(b) 割込み処理のスタートアドレステーブルを説明するための説明図であり、(c) スタートアドレスポインタのデータ構成を説明するための説明図であり、(d) 主側 M P U における割込み開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 7】 主側 M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 8】 主側 M P U における普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 9】 主側 M P U における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 0】 主側 M P U における停電監視処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 1】 特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリア及び非特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 1 7 2】 主側 M P U にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 3】 主側 M P U にて実行される 1 0 個賞球対応処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 4】 主側 M P U における不正検知用処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 5】 主側 M P U にて実行される外部出力用設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 6】 主側 M P U にて実行される磁気監視処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 7】 主側 M P U にて実行される第 2 管理用処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8】 主側 M P U における合計獲得数の管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9】 主側 M P U におけるベース値算出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 0】 (a) 停電監視基板及び電圧監視回路にて監視される電力を説明するための説明図であり、(b) 各種電圧を説明するための説明図であり、(c) 停電信号、第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の立ち上げ条件を説明するための説明図であり、(d) 停電信号、第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の立ち下げ条件を説明するための説明図である。

【図 1 8 1】 (a) 停電監視基板において停電信号及び第 1 リセット信号の制御を行うための構成を説明するための機能ブロック図であり、(b) 主側 M P U のリセットを行うための構成を説明するための機能ブロック図である。

【図 1 8 2】 (a) リセット回路に入力される第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号と主側 M P U の状態との関係を説明するための説明図であり、(b) 主側 M P U における主側リセット解除処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 3】 (a) ~ (e) パチンコ機への動作電力の供給が開始された後に主側 C P U のリセットが行われる様子を示すタイムチャートである。

【図 1 8 4】 (a) ~ (g) リセット回路に入力されているリセット信号が L O W レベルとなったことに基づいて主側 M P U のリセットが行われる様子を示すタイムチャートである。

【図 1 8 5】 払出制御基板の電氣的な構成を説明するための説明図である。

【図 1 8 6】 (a) 非同期シリアル通信にて払出側 M P U が主側 M P U 及び管理ユニットから受信するデータを説明するための説明図であり、(b) 払出側 M P U における払出側メイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 7】 払出側 M P U における払出側リセット解除処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 8】 (a) ~ (h) 払出側 M P U のリセット解除条件が成立した後に払出側 M P U が動作停止状態となる様子、及び払出側解除待機期間中に主側 M P U から送信された遊技機情報の受信が回避される様子を示すタイムチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 8 9】第 1 9 の実施形態における主側 M P U のメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 0】主側 M P U における特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 1】(a) 低確第 1 当否テーブルのデータ構成を説明するための説明図であり、(b) 第 1 大当たり振分テーブルのデータ構成を説明するための説明図である。

【図 1 9 2】主側 M P U にて実行される当否判定用処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 3】主側 M P U にて実行される振分判定用処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 4】(a) 第 2 0 の実施形態における主側 M P U のリセットの内容を説明するための説明図であり、(b) 主側 M P U の構成を説明するための説明図である。

【図 1 9 5】主側 M P U のリセットを行うための構成を示す機能ブロック図である。

【図 1 9 6】主側 M P U にて実行される主側リセット解除処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 7】第 2 1 の実施形態におけるリセット回路から出力される第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号の制御を行うための構成を示す機能ブロック図である。

【図 1 9 8】(a) ~ (f) 主側 M P U への動作電力の供給が開始された後において主側 M P U のリセットが解除される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 9 9】第 2 2 の実施形態におけるリセット回路から出力される第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号の制御を行うための構成を示す機能ブロック図である。

【図 2 0 0】(a) ~ (f) 主側 M P U への動作電力の供給が開始された後において主側 M P U のリセットが解除される様子を示すタイムチャートである。

【図 2 0 1】第 2 3 の実施形態における主側 M P U の払出側リセット解除処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

＜第 1 の実施形態＞

以下、遊技機的一种であるスロットマシン 1 0 に本発明を適用した場合の第 1 の実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はスロットマシン 1 0 の正面図であり、図 2 はスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を開いた状態の斜視図であり、図 3 は筐体 1 1 の正面図である。

【0 0 1 1】

図 2 及び図 3 に示すように、スロットマシン 1 0 は、その外殻を形成する筐体 1 1 を備えている。筐体 1 1 は、複数の木製パネルが固定されることにより、全体として前方に開放された箱状に形成されている。

【0 0 1 2】

筐体 1 1 の前面側には、図 1 及び図 2 に示すように前面扉 1 2 が取り付けられている。前面扉 1 2 は筐体 1 1 の左側部に設けられた軸部 1 5 を回動軸として、筐体 1 1 の内部空間を開閉可能とするように筐体 1 1 に支持されている。なお、前面扉 1 2 は、その裏面に設けられた施錠装置 1 3 によって開放不能に施錠状態とされており、この施錠状態は、キーシリンダ 1 4 への所定のキーによる解錠操作により解除される。

【0 0 1 3】

前面扉 1 2 の中央部上寄りには図 1 に示すように、遊技パネル 2 0 が設けられている。遊技パネル 2 0 には、縦長の 3 つの表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R が横並びとなるように形成されている。表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R は透明又は半透明の材質により形成されており、各表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R を通じてスロットマシン 1 0 の内部が視認可能な状態となっている。

【0 0 1 4】

図 2 及び図 3 に示すように、筐体 1 1 は仕切り板 1 1 a によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 1 1 a の上部にはリールユニット 3 1 が取り付けられている。リールユニット 3 1 は、円筒状にそれぞれ形成された左リール 3 2 L、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R を備えている。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R は、その中心軸線が当該リール

10

20

30

40

50

ル 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が各表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R と 1 対 1 で対応している。したがって、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が正回転すると、各表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R を通じてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【0015】

遊技パネル 2 0 の下方左側には図 1 に示すように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転を開始させるために操作されるスタートレバー 4 1 が設けられている。メダル及び仮想メダルのいずれかである遊技媒体（又は遊技価値）が所定数以上ベットされているときにこのスタートレバー 4 1 が操作されると、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が一斉に回転を始める。

【0016】

スタートレバー 4 1 の右側には、回転している各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を個別に停止させるために操作されるストップボタン 4 2, 4 3, 4 4 が設けられている。各ストップボタン 4 2, 4 3, 4 4 は停止対象となるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応する表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の直下にそれぞれ配置されている。各ストップボタン 4 2, 4 3, 4 4 は、左リール 3 2 L が回転を開始してから所定時間が経過すると停止させることが可能な状態となる。

【0017】

なお、スタートレバー 4 1 の操作に基づき各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が開始され、各ストップボタン 4 2, 4 3, 4 4 の操作に基づき各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転を停止して、遊技媒体の付与及び遊技状態の管理といった各種処理の実行が完了するまでが、1 回のゲーム（遊技回）に相当する。

【0018】

表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の下方右側にはメダルを投入するためのメダル投入口 4 5 が設けられている。メダル投入口 4 5 から投入されたメダルは、図 2 に示すように、前面扉 1 2 の背面に設けられたセクタ 5 2 によって、受付許可時であればホッパ装置 5 3 へ導かれ、受付禁止時であれば前面扉 1 2 の前面下部に設けられたメダル排出口 5 8 からメダル受け皿 5 9 へと導かれる（図 1 参照）。なお、ホッパ装置 5 3 は、後述するメインライン M L 上に遊技媒体の付与に対応する入賞が成立した場合に、貯留タンクに貯留されたメダルを、メダル排出口 5 8 を通じてメダル受け皿 5 9 に払い出す機能を有している。メダル投入口 4 5 の下方には、図 1 に示すように、メダル投入口 4 5 に投入されたメダルがセクタ 5 2 内に詰まった際に押される返却ボタン 4 6 が設けられている。

【0019】

表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の下方左側には、クレジットされた仮想メダルを一度にベット可能な最大分投入するための第 1 クレジット投入ボタン 4 7 と、仮想メダルを一度に 2 枚投入するための第 2 クレジット投入ボタン 4 8 とが設けられている。本スロットマシン 1 0 では一度にベット（すなわち賭け設定）することが可能な遊技媒体（メダル又は仮想メダル）の数が「3」となる状況と「2」となる状況とが存在している。

【0020】

一度にベット可能な数が「3」である状況であって現状のベット数が「0」であるとともに 3 枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第 1 クレジット投入ボタン 4 7 が操作された場合には仮想メダルが 3 枚減少する代わりにベット数が「3」となる。一度にベット可能な数が「3」である状況であって現状のベット数が「1」であるとともに 2 枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第 1 クレジット投入ボタン 4 7 が操作された場合には仮想メダルが 2 枚減少する代わりにベット数が「3」となる。一度にベット可能な数が「3」である状況であって現状のベット数が「2」であるとともに

10

20

30

40

50

1枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第1クレジット投入ボタン47が操作された場合には仮想メダルが1枚減少する代わりにベット数が「3」となる。一度にベット可能な数が「2」である状況であって現状のベット数が「0」であるとともに2枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第1クレジット投入ボタン47が操作された場合には仮想メダルが2枚減少する代わりにベット数が「2」となる。一度にベット可能な数が「2」である状況であって現状のベット数が「1」であるとともに1枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第1クレジット投入ボタン47が操作された場合には仮想メダルが1枚減少する代わりにベット数が「2」となる。

【0021】

なお、貯留記憶されている仮想メダルの枚数が、ベット可能な数に対する現状のベット数の差よりも少ない場合に第1クレジット投入ボタン47が操作された場合には、ベット数がその仮想メダルの枚数分増加するとともに、仮想メダルの枚数が0枚となる。

【0022】

一度にベット可能な数が「3」である状況であって現状のベット数が「0」であるとともに2枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第2クレジット投入ボタン48が操作された場合には仮想メダルが2枚減少する代わりにベット数が「2」となる。一度にベット可能な数が「3」である状況であって現状のベット数が「1」であるとともに1枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第2クレジット投入ボタン48が操作された場合には仮想メダルが1枚減少する代わりにベット数が「2」となる。一度にベット可能な数が「2」である状況であって現状のベット数が「0」であるとともに2枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第2クレジット投入ボタン48が操作された場合には仮想メダルが2枚減少する代わりにベット数が「2」となる。一度にベット可能な数が「2」である状況であって現状のベット数が「1」であるとともに1枚以上の仮想メダルが貯留記憶されている状況において第2クレジット投入ボタン48が操作された場合には仮想メダルが1枚減少する代わりにベット数が「2」となる。

【0023】

なお、貯留記憶されている仮想メダルの枚数が1枚であって現状のベット数が「0」である状況において第2クレジット投入ボタン48が操作された場合には、ベット数が「1」となるとともに、仮想メダルの枚数が0枚となる。

【0024】

第1クレジット投入ボタン47は第2クレジット投入ボタン48よりも遊技者によるボタン操作に際して押圧されることとなる押圧面が広い。これにより、第1クレジット投入ボタン47の操作性が高められている。

【0025】

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

【0026】

筐体11の内部においてホッパ装置53の左方には、図2及び図3に示すように、電源装置54が設けられている。電源装置54には、電源投入時や電源遮断時に操作される電源スイッチ55と、スロットマシン10の各種状態をリセットするためのリセットボタン56と、スロットマシン10の設定値を「1」から「6」の範囲で変更するために、遊技ホールの管理者が保有する設定キーが挿入されて操作される設定キー挿入孔57とが設けられている。

【0027】

次に、各リール32L、32M、32Rに付されている図柄について説明する。

【0028】

図4には、左リール32L、中リール32M及び右リール32Rの図柄配列が示されて

10

20

30

40

50

いる。同図に示すように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R には、それぞれ 2 1 個の図柄が一行に配置されている。また、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応させて番号が「0」～「20」まで付されているが、これら番号は後述する主制御装置 70 が表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R から視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【0029】

図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 20 番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 19 番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 18 番目）、「赤 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 15 番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 10 番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 9 番目）、「白 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 5 番目）の 7 種類がある。そして、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R において各種図柄の数や配置順序は異なっている。

【0030】

図 5 は、表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の正面図である。各表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R は、対応するリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に付された 2 1 個の図柄のうち図柄全体が視認可能となる図柄が 3 個となるように形成されている。このため、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R がすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R を介して視認可能な状態となる。

【0031】

本スロットマシン 10 では、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の図柄が視認可能となる位置を結ぶようにして、1 本のメインライン ML が設定されている。メインライン ML は、左リール 3 2 L の中段図柄、中リール 3 2 M の中段図柄及び右リール 3 2 R の中段図柄を結んだラインである。所定数以上の遊技媒体がベットされた状態で各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が開始され、当該メインライン ML 上に当選役に対応した入賞が成立した場合には、遊技媒体の付与という利益、再遊技という利益及び遊技状態の移行のいずれかが付与される。

【0032】

つまり、本スロットマシン 10 では、入賞が成立し得るラインとして 1 本のメインライン ML のみが設定されている。そして、当該メインライン ML は一直線に延びるラインとして設定されている。したがって、左リール 3 2 L の上段図柄、中リール 3 2 M の中段図柄及び右リール 3 2 R の下段図柄を結んだサブライン SL1 と、左リール 3 2 L の上段図柄、中リール 3 2 M の上段図柄及び右リール 3 2 R の上段図柄を結んだサブライン SL2 と、左リール 3 2 L の下段図柄、中リール 3 2 M の下段図柄及び右リール 3 2 R の下段図柄を結んだサブライン SL3 と、左リール 3 2 L の下段図柄、中リール 3 2 M の中段図柄及び右リール 3 2 R の上段図柄を結んだサブライン SL4 といった 1 直線に延びるライン上に、入賞対象となる図柄の組合せが成立したとしても、入賞は成立しない。

【0033】

以下、図 6 を参照しながら、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明する。図 6 は入賞となる図柄の組合せと入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明するための説明図である。

【0034】

遊技媒体の付与が行われる小役入賞としては、第 1 補填入賞、第 2 補填入賞、第 3 補填入賞、第 4 補填入賞、第 5 補填入賞、第 6 補填入賞、第 7 補填入賞、第 8 補填入賞、第 9 補填入賞、第 1 ベル入賞、第 2 ベル入賞、第 1 スイカ入賞、第 2 スイカ入賞及びチェリー入賞がある。詳細には、メインライン ML において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「ベル」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「赤 7」図柄である場合、第 1 補填入賞となる。メインライン ML において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「赤 7」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「ベル」図柄である場合、第 2 補填入賞となる。メインライン M

Lにおいて左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第3補填入賞となる。メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄である場合、第4補填入賞となる。メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「BAR」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第5補填入賞となる。メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「BAR」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第6補填入賞となる。メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「白7」図柄である場合、第7補填入賞となる。メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「白7」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第8補填入賞となる。メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「白7」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第9補填入賞となる。第1補填入賞～第9補填入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「1」となる。

10

【0035】

メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第1ベル入賞となる。メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第2ベル入賞となる。第1ベル入賞及び第2ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「15」となる。

20

【0036】

メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「スイカ」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「スイカ」図柄である場合、第1スイカ入賞となる。メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「スイカ」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄である場合、第2スイカ入賞となる。第1スイカ入賞及び第2スイカ入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「5」となる。メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「チェリー」図柄となった場合、中リール32Mの停止図柄及び右リール32Rの停止図柄がいずれであったとしてもチェリー入賞となる。チェリー入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数が「4」となる。

30

【0037】

遊技媒体をベットすることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞として、通常リプレイ入賞、第1チャンスリプレイ入賞及び第2チャンスリプレイ入賞がある。詳細には、メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄である場合、メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「BAR」図柄である場合、又はメインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、通常リプレイ入賞となる。メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「チェリー」図柄であり右リール32Rの

40

50

停止図柄が「ベル」図柄である場合、第1チャンスリプレイ入賞となる。メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第2チャンスリプレイ入賞となる。

【0038】

上記いずれかのリプレイ入賞となった場合、遊技媒体のベットを不要としながら次のゲームを行うことが可能となる再遊技の特典が付与される。具体的には、「3」の遊技媒体をベットしたゲームにおいていずれかのリプレイ入賞となった場合、遊技媒体のベットを不要としながら、「3」の遊技媒体がベットされた状態で次のゲームを開始することが可能となる。また、「2」の遊技媒体をベットしたゲームにおいていずれかのリプレイ入賞となった場合、遊技媒体のベットを不要としながら、「2」の遊技媒体がベットされた状態で次のゲームを開始することが可能となる。

10

【0039】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞として、第1CB入賞及び第2CB入賞がある。詳細には、メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「赤7」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「赤7」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「白7」図柄である場合、第1CB入賞となる。メインラインM L上において左リール3 2 Lの停止図柄が「白7」図柄であり中リール3 2 Mの停止図柄が「白7」図柄であり右リール3 2 Rの停止図柄が「赤7」図柄である場合、第2CB入賞となる。第1CB入賞が成立した場合には遊技状態が第1CB状態ST2に移行し、第2CB入賞が成立した場合には遊技状態が第2CB状態ST3に移行する（図20参照）。

20

【0040】

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

【0041】

第1CB状態ST2及び第2CB状態ST3では、非CB状態とは異なるリール制御が行われる。非CB状態では、ストップボタン42～44が操作されてから最大4図柄分まで滑らせることが可能なリール制御が、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rについて行われる。つまり、非CB状態では、ストップボタン42～44が操作されてから規定時間（190ミリ秒）が経過するまでに停止させるリール制御が、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rについて行われる。一方、第1CB状態ST2及び第2CB状態ST3では、中リール3 2 M及び右リール3 2 Rについて上記リール制御、すなわち通常ゲームと同様のリール制御が行われるが、左リール3 2 Lについて上記リール制御が行われない。左リール3 2 Lについては、左ストップボタン42が操作されてから最大1図柄分までしか滑らせないリール制御が行われる。つまり、第1CB状態ST2及び第2CB状態ST3では、左ストップボタン42が操作されてから上記規定時間より短い所定の時間（75 msec）が経過するまでに停止させるリール制御が、左リール3 2 Lについて行われる。

30

40

【0042】

なお、第1CB状態ST2及び第2CB状態ST3において、最大1図柄分までしか滑らせないリール制御は、左リール3 2 Lに限定されるものではなく、最初に操作されたストップボタンに対応したリールについて最大1図柄分までしか滑らせない制御が行われてもよく、予め定められたリールについてのみ最大1図柄分しか滑らせないリール制御が行われてもよい。さらには、2番目に操作されたストップボタン又は最後に操作されたストップボタンに対応したリールについて最大1図柄分までしか滑らせないリール制御が行われるといったように、ある順番目に操作されたストップボタンに対応したリールについて最大1図柄分しか滑らせないリール制御が行われてもよい。

50

【0043】

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

【0044】

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

10

【0045】

次に、各種報知及び各種演出を実行するための装置について説明する。

【0046】

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

20

【0047】

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

30

【0048】

前面扉12の遊技パネル20には、表示窓部21L、21M、21Rの下方の位置に、貯留記憶された仮想メダルを表示するクレジット表示部65と、小役入賞時に付与対象となった遊技媒体数を表示するとともに画像表示装置63においてリール32L、32M、32Rの停止順序が報知される場合にその報知される内容に対応した表示を行い、さらには遊技履歴の管理結果を報知するための表示を行う兼用表示部66と、遊技区間が第2区間であることに対応した表示を行う区間表示部67とが設けられている。クレジット表示部65は7セグメント表示器によって構成されており、各セグメントには緑色などの単色発光タイプのLEDが用いられている。

40

【0049】

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

【0050】

遊技媒体の付与に対応するいずれかの小役入賞（第1～第9補填入賞、第1ベル入賞、第2ベル入賞、第1スイカ入賞、第2スイカ入賞又はチェリー入賞）が成立した場合には、その小役入賞が成立したゲームの終了時にその小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が兼用表示部66にて表示される。具体的には、非CB状態において第1～第9補填入賞の

50

いずれかが成立した場合には左側の 7 セグメント表示器 6 6 a は非表示となるとともに右側の 7 セグメント表示器 6 6 b に「1」が表示されることによって「1」の遊技媒体が付与されたことが報知される。非 C B 状態において第 1 ベル入賞及び第 2 ベル入賞のいずれかが成立した場合には左側の 7 セグメント表示器 6 6 a に「1」が表示されるとともに右側の 7 セグメント表示器 6 6 b に「5」が表示されることによって「1 5」の遊技媒体が付与されたことが報知される。また、非 C B 状態において第 1 スイカ入賞及び第 2 スイカ入賞のいずれかが成立した場合には左側の 7 セグメント表示器 6 6 a は非表示となるとともに右側の 7 セグメント表示器 6 6 b に「5」が表示されることによって「5」の遊技媒体が付与されたことが報知される。また、非 C B 状態においてチェリー入賞が成立した場合には左側の 7 セグメント表示器 6 6 a は非表示となるとともに右側の 7 セグメント表示器 6 6 b に「4」が表示されることによって「4」の遊技媒体が付与されたことが報知される。

10

【0051】

第 1 C B 状態 S T 2 及び第 2 C B 状態 S T 3 においては小役の入賞により付与される遊技媒体の数は「1」となる。したがって、第 1 C B 状態 S T 2 又は第 2 C B 状態 S T 3 において小役の入賞が成立した場合には左側の 7 セグメント表示器 6 6 a は非表示となるとともに右側の 7 セグメント表示器 6 6 b に「1」が表示されることによって「1」の遊技媒体が付与されたことが報知される。

【0052】

一方、いずれかのリプレイ入賞及びいずれかの C B 入賞といった遊技媒体が付与されない入賞が成立したとしても、その入賞に対応する表示が兼用表示部 6 6 にて行われることはなく、この場合には各 7 セグメント表示器 6 6 a , 6 6 b は非表示の状態に維持される。兼用表示部 6 6 における遊技媒体の付与数の表示は、その表示が行われた次のゲームを開始させるために遊技媒体がベットされた場合に終了され、このベットされたタイミングにおいて各 7 セグメント表示器 6 6 a , 6 6 b は非表示の状態となる。

20

【0053】

画像表示装置 6 3 においてリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止順序が報知される場合には、その報知される停止順序に対応する情報が兼用表示部 6 6 にて表示される。図 7 (b) は兼用表示部 6 6 にて表示される停止順序に対応する情報の内容を説明するための説明図である。図 7 (b) に示すように、本スロットマシン 1 0 では画像表示装置 6 3 にて報知されるリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止順序として、第 1 停止が左リール 3 2 L であり第 2 停止が中リール 3 2 M であり第 3 停止が右リール 3 2 R である停止順序と、第 1 停止が左リール 3 2 L であり第 2 停止が右リール 3 2 R であり第 3 停止が中リール 3 2 M である停止順序と、第 1 停止が中リール 3 2 M であり第 2 停止が左リール 3 2 L であり第 3 停止が右リール 3 2 R である停止順序と、第 1 停止が中リール 3 2 M であり第 2 停止が右リール 3 2 R であり第 3 停止が左リール 3 2 L である停止順序と、第 1 停止が右リール 3 2 R であり第 2 停止が左リール 3 2 L であり第 3 停止が中リール 3 2 M である停止順序と、第 1 停止が右リール 3 2 R であり第 2 停止が中リール 3 2 M であり第 3 停止が左リール 3 2 L である停止順序と、第 1 停止が左リール 3 2 L であり残りが任意である停止順序と、第 1 停止が中リール 3 2 M であり残りが任意である停止順序と、第 1 停止が右リール 3 2 R であり残りが任意である停止順序とが存在している。

30

40

【0054】

画像表示装置 6 3 における停止順序の報知は、非 C B 状態において役の抽選処理にて、第 1 ベル当選データを含むとともに第 1 ~ 第 6 補填当選データのいずれかを含む役に当選した場合、又は第 2 ベル当選データを含むとともに第 7 ~ 第 9 補填当選データのいずれかを含む役に当選した場合に実行され得る。具体的には、第 1 ベル当選データを含むとともに第 1 ~ 第 6 補填当選データのいずれかを含む役に当選した場合、上記各停止順序のうち今回の当選役に対応する停止順序でリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止された場合に第 1 ベル入賞が成立し、今回の当選役に対応する停止順序でリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止されなかった場合には第 1 ~ 第 6 補填入賞のいずれかが成立し得る。第 1 ベル入賞

50

が成立した場合には既に説明したとおり「15」の遊技媒体が遊技者に付与され、第1～第6補填入賞のいずれかが成立した場合には既に説明したとおり「1」の遊技媒体が遊技者に付与される。

【0055】

第2ベル当選データを含むとともに第7～第9補填当選データのいずれかを含む役に当選した場合、上記各停止順序のうち今回の当選役に対応する停止順序でリール32L, 32M, 32Rが停止された場合に第2ベル入賞が成立し、今回の当選役に対応する停止順序でリール32L, 32M, 32Rが停止されなかった場合には第7～第9補填入賞のいずれかが成立し得る。第2ベル入賞が成立した場合には既に説明したとおり「15」の遊技媒体が遊技者に付与され、第7～第9補填入賞のいずれかが成立した場合には既に説明したとおり「1」の遊技媒体が遊技者に付与される。

10

【0056】

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

20

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

30

40

【0060】

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

50

せることが可能となる。

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

兼用表示部66は共通表示領域68の中央側に配置されているのに対して、区間表示部67は共通表示領域68の隅角側に配置されている。区間表示部67は、遊技区間が第1区間SC1及び第2区間SC2のうち第2区間SC2であることを報知するための表示部である(図20参照)。第2区間SC2とは、リール32L、32M、32Rの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序が報知されることで1ゲームにおける遊技媒体の獲得期待値(「1ゲームにおける遊技媒体の付与期待数」から「1ゲームにおいてベットされた遊技媒体数」を減算した値)が「0」を上回り得る有利な遊技状態(具体的にはベースAT状態ST4及びエンディングAT状態ST5)が開始され得る区間であって当該有利な遊技状態が継続し得る区間である。一方、第1区間SC1とは、有利な遊技状態が開始されない区間であって有利な遊技状態が継続しない区間である。

【0064】

区間表示部67は、リール32L、32M、32Rの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役又はリール32L、32M、32Rの停止順序に応じて入賞成立の有無が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序が報知されることで遊技媒体の獲得期待値が「0」を上回る有利遊技状態である場合には点灯状態となる。区間表示部67は、点灯状態となった場合、その後に第2区間SC2が終了するまでその点灯状態が維持され、第2区間SC2が終了して第1区間SC1に移行する場合に消灯状態となる。

【0065】

上記のように区間表示部67は第2区間SC2において一旦点灯状態とされると当該第2区間SC2が終了するまではその点灯状態が維持される構成において、共通表示領域68に集約させて設けられる兼用表示部66は、遊技媒体の付与が発生した場合に点灯状態とされ次のゲームの開始に際して消灯状態とされるとともに、リール32L、32M、32Rの停止順序が画像表示装置63にて表示される場合に点灯状態とされそのゲームの終了に際して消灯状態とされる。したがって、区間表示部67を共通表示領域68内に配置することで遊技者に対して目立ち過ぎないようにした構成において、第2区間SC2である状況では共通表示領域68において区間表示部67のみが点灯状態となっている状況を

積極的に生じさせることが可能となり、遊技ホールの管理者にとって区間表示部 6 7 の確認の容易化が図られる。

【0066】

なお、第 2 区間 S C 2 においては区間表示部 6 7 の点灯状態が維持される構成に代えて第 2 区間 S C 2 においては区間表示部 6 7 にて所定の周期で点滅表示が行われる構成としてもよい。また、兼用表示部 6 6 及び区間表示部 6 7 として、液晶表示装置などの他の表示器を用いてもよい。

【0067】

スロットマシン 1 0 には、各種制御装置が設けられている。具体的には、図 3 に示すようにリールユニット 3 1 の上方には主制御装置 7 0 が設けられている。主制御装置 7 0 は筐体 1 1 の背面部を生じさせる背板 1 1 b に取り付けられている。主制御装置 7 0 は主制御基板 7 1 が基板ボックス 8 1 に收容されて構成されている。主制御基板 7 1 の一方の板面である素子搭載面には M P U 7 2 が搭載されている。基板ボックス 8 1 は当該基板ボックス 8 1 の外部から当該基板ボックス 8 1 内に收容された M P U 7 2 を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス 8 1 は無色透明に形成されているが、基板ボックス 8 1 の外部から当該基板ボックス 8 1 内に收容された M P U 7 2 を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。主制御装置 7 0 は基板ボックス 8 1 において主制御基板 7 1 の素子搭載面と対向する対向壁部 8 2 がスロットマシン 1 0 前方を向くようにして筐体 1 1 の背板 1 1 b に搭載されている。したがって、前面扉 1 2 を筐体 1 1 に対してスロットマシン 1 0 前方に開放させて筐体 1 1 の内部空間を露出させることにより、基板ボックス 8 1 の対向壁部 8 2 を目視することが可能となるとともに当該対向壁部 8 2 を通じて M P U 7 2 を目視することが可能となる。

【0068】

基板ボックス 8 1 は複数のケース体を前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体には、これらケース体の分離を阻止するとともにこれらケース体の分離に際してその痕跡を残すための結合部 8 3 が設けられている。結合部 8 3 は、略直方体形状の基板ボックス 8 1 における一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部 8 3 を利用してケース体の分離を阻止している状態において当該一部の結合部 8 3 を破壊してケース体を分離させたとしても、その後別の結合部 8 3 を結合状態とすることでケース体の分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体の分離に際して結合部 8 3 が破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部 8 3 を目視確認することでケース体の分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。また、基板ボックス 8 1 において結合部 8 3 が並設された一辺とは別の一辺にはケース体間の境界を跨ぐようにして封印シール 8 4 が貼り付けられている。封印シール 8 4 はその引き剥がしに際して粘着層がケース体に残る。これにより、ケース体の分離に際して封印シール 8 4 が剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【0069】

スロットマシン 1 0 には図 2 に示すように、主制御装置 7 0 以外にも演出制御装置 9 0 が設けられている。演出制御装置 9 0 は、前面扉 1 2 において画像表示装置 6 3 の後方に重ねて配置されている。演出制御装置 9 0 は、主制御装置 7 0 から受信したコマンドに基づき、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 の制御を実行する。なお、演出制御装置 9 0 は主制御装置 7 0 と同様に基板ボックス内に制御基板が收容されてなる。

【0070】

次に、本スロットマシン 1 0 の電氣的構成について、図 9 のブロック図に基づいて説明する。

【0071】

主制御装置 7 0 の主制御基板 7 1 には既に説明したとおり M P U 7 2 が搭載されている。M P U 7 2 には、当該 M P U 7 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 7 3 と、その R O M 7 3 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 7 4 と、クロック回路が

ら出力されるクロック信号に基づいて乱数を所定の数値範囲内において順次更新する乱数回路75と、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路とが設けられている。また、それ以外にもMPU72には、割込回路、データ入出力回路などが内蔵されている。なお、MPU72に対してROM73及びRAM74が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【0072】

MPU72には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU72の入力側には、リールユニット31、スタートレバー41の操作を検出するスタート検出センサ41a、各ストップボタン42, 43, 44の操作を個別に検出するストップ検出センサ42a, 43a, 44a、メダル投入口45から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ45a、各クレジット投入ボタン47, 48の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ47a, 48a、精算ボタン51の操作を検出する精算検出センサ51a、ホッパ装置53の払出検出センサ、並びに電源装置54に設けられたリセットボタン56の操作を検出するリセット検出センサ及び設定キー挿入孔57に設定キーが挿入されたことを検出する設定キー検出センサ等の各種センサが接続されており、これら各センサからの信号はMPU72に入力される。

【0073】

MPU72の出力側には、リールユニット31、セクタ52に設けられたセクタ駆動部52a、ホッパ装置53の払出モータ、兼用表示部66、区間表示部67及び演出制御装置90等が接続されている。各ゲームにおいてはリールユニット31の各リール32L, 32M, 32Rの回転駆動制御がMPU72により行われる。セクタ52は、メダル投入口45から投入されたメダルを、受付許可時であれば投入メダル検出センサ45aにて検出させた後にホッパ装置53へ導き、受付禁止時であれば投入メダル検出センサ45aにて検出させることなくメダル受け皿59へ排出する機能を有する。セクタ駆動部52aはセクタ52の状態を受付許可状態と受付禁止状態との間で切り換えるための機能を有しており、具体的にはセクタ52に設けられた通路切換片を受付許可用の位置と受付禁止用の位置との間で動作させる。MPU72はセクタ駆動部52aへの駆動信号の出力状態及び停止状態を切り換えることにより、セクタ52の状態を受付許可状態と受付禁止状態との間で切り換える。

【0074】

MPU72は、小役入賞が成立してメダルの払い出しを実行する場合にはホッパ装置53の駆動制御を実行する。また、MPU72は、遊技媒体の付与が発生した場合にはその付与対象となった遊技媒体の数が表示されるように兼用表示部66を表示制御する。また、MPU72は、第2区間SC2である場合において報知開始契機が発生した場合に第2区間SC2であることの報知が行われるように区間表示部67を表示制御する。また、MPU72は、遊技の管理結果に対応する表示が行われるように兼用表示部66を表示制御する。

【0075】

MPU72は、各ゲームの各タイミングで演出制御装置90にコマンドを送信するとともに、画像表示装置63においてリール32L, 32M, 32Rの停止順序を報知させるためのコマンドを演出制御装置90に送信する場合にはその報知させる内容に対応した表示が行われるように兼用表示部66の表示制御を実行する。この場合、画像表示装置63の直接的な表示制御は演出制御装置90により行われるのに対して、兼用表示部66の直接的な表示制御はMPU72により行われる。つまり、相対的に複雑な表示制御の実行対象となる画像表示装置63については演出制御装置90において直接的な表示制御が実行され、相対的に簡素な表示制御の実行対象となる兼用表示部66についてはMPU72において直接的な表示制御が実行される。これにより、MPU72の処理負荷の軽減を図りながら、演出への注目度の向上を重視した表示と、信頼性を重視した表示との両方を行うことが可能となる。

【0076】

M P U 7 2 の入力側には、電源装置 5 4 に設けられた停電監視回路が接続されている（図示略）。電源装置 5 4 には、主制御装置 7 0 をはじめとしてスロットマシン 1 0 の各電子機器に駆動電力を供給する電源部及び停電監視回路が搭載されており、停電監視回路は、外部電源から電源部に印加されている電圧を監視し、当該電圧が基準電圧以下となった場合に M P U 7 2 に停電信号を出力する。M P U 7 2 は、停電信号を受信することにより停電時処理を実行し、復電後において停電前の処理状態への復帰を可能とする。また、電源装置 5 4 には、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況において電断中電力としてバックアップ電力を R A M 7 4 に供給するための電断中電源部が設けられている。これにより、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況であっても、電断中電源部においてバックアップ電力を供給可能な状況（例えば 1 日や 2 日）では R A M 7 4 においてデータが記憶保持される。

10

【 0 0 7 7 】

演出制御装置 9 0 は、各種報知や各種演出の実行を制御するための演出制御基板 9 1 を備えている。演出制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 には、当該 M P U 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 9 3、及びその R O M 9 3 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 9 4 が内蔵されているとともに、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路、割込回路、データ入出力回路及び乱数発回路などが内蔵されている。

20

【 0 0 7 8 】

なお、M P U 9 2 に対して R O M 9 3 及び R A M 9 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。また、R A M 9 4 には、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況において電源装置 5 4 の電断中電源部からバックアップ電力が供給されない。

【 0 0 7 9 】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には、既に説明したとおり主制御装置 7 0 の M P U 7 2 が接続されており、当該 M P U 7 2 から各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 が接続されている。M P U 9 2 は、主制御装置 7 0 の M P U 7 2 から受信したコマンドに基づき、上部ランプ 6 1 の発光制御、スピーカ 6 2 の音出力制御、及び画像表示装置 6 3 の表示制御を実行することで、各種報知や各種演出が行われるようにする。

30

【 0 0 8 0 】

演出制御基板 9 1 には、図示は省略するが、M P U 9 2 の他に、ビデオディスプレイロセッサ（V D P）、キャラクタ R O M、及びビデオ R A M 等が搭載されている。V D P は、画像表示装置 6 3 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。V D P は、ビデオ R A M のデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M から所定のタイミングで読み出して画像表示装置 6 3 に表示させる。キャラクタ R O M は、画像表示装置 6 3 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ R O M には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。ビデオ R A M は、画像表示装置 6 3 に表示させる表示データを記憶するためのメモリである。M P U 9 2 は、主制御装置 7 0 の M P U 7 2 から受信したコマンドに基づき演出の実行内容を決定した場合、その決定した演出の実行内容に従って、各更新タイミングに対応する画像の内容を指示する描画リストを V D P に出力する。V D P は、当該描画リストに従ってキャラクタ R O M から画像データを読み出し、その読み出した画像データを利用してビデオ R A M に表示データを作成する。そして、V D P は、その作成した表示データに対応する画像信号を画像表示装置 6 3 に出力することで、当該画像表示装置 6 3 にその表示データに対応する画像を表示させる。

40

50

【0081】

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

【0082】

＜領域内処理及び領域外処理＞

次に、主側MPU72における各種制御の実行内容について説明する。

【0083】

主側MPU72においてプログラムを利用して実行される各種制御処理は領域内処理と領域外処理とで区別される。具体的には、遊技履歴の管理を行うための処理及び遊技媒体の合計獲得数が遊技の強制終了に対応する数に到達したか否かの監視に関する処理が領域外処理とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて領域外処理以外の処理が領域内処理とされている。詳細には、主側MPU72への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図13）は後述する領域外用の第1初期化処理及び領域外用の第2初期化処理以外の処理はいずれも領域内処理に含まれ、領域外用の第1初期化処理及び領域外用の第2初期化処理は領域外処理に含まれる。また、定期的に割り込んで起動されるタイマ割込み処理（図14）は後述する管理用処理以外の処理はいずれも領域内処理に含まれ、管理用処理は領域外処理に含まれる。また、1ゲームを制御するために実行される通常処理（図15）は後述する終了監視処理以外の処理はいずれも領域内処理に含まれ、終了監視処理は領域外処理に含まれる。

【0084】

図10は主側ROM73におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。主側MPU72にて実行される処理が領域内処理と領域外処理とで区別されていることに対応させて、図10に示すように、主側ROM73においても領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータと、領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【0085】

具体的には、アドレスX(1)～アドレスX(k+2)の範囲内における連続する各アドレスのエリアに領域内処理用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスX(1)～アドレスX(k+2)に連続するアドレスX(k+3)～アドレスX(k+5)はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスX(k+6)～アドレスX(m+2)の範囲内における連続する各アドレスのエリアに領域内処理用のデータが集約して記憶されている。また、アドレスX(k+6)～アドレスX(m+2)に連続するアドレスX(m+3)～アドレスX(m+5)はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスX(m+6)～アドレスX(n+2)の範囲内における連続する各アドレスのエリアに領域外処理用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスX(m+6)～アドレスX(n+2)に連続するアドレスX(n+3)～アドレスX(n+5)はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスX(n+6)～アドレスX(p+2)の範囲内における連続する各アドレスのエリアに領域外処理用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ROM73における物理アドレス及び主側MPU72において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【0086】

上記のように領域内処理用のプログラム及び領域内用のデータと、領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータのみをチェックする場合にはこれら領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェッ

クすればよく、領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータのみをチェックする場合にはこれら領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを領域内処理と領域外処理とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを領域内処理と領域外処理とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【0087】

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

10

【0088】

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

20

【0089】

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

【0090】

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

30

40

【0091】

上記のように領域内処理用のワークエリア96と、領域外処理用のワークエリア98とが区別して設定されていることにより、主側MPU72において領域内処理を実行する場合と領域外処理を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側RAM74の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、領域内処理及び領域外処理のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側RAM74の情報が消去されてしまうと

50

いった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア 96, 98 への情報の書き込み及び各ワークエリア 96, 98 からの情報の読み出しに際しては主側 MPU 72 にてロード命令が行われる。

【0092】

領域内処理用のスタックエリア 97 と、領域外処理用のスタックエリア 99 とが区別して設定されていることにより、主側 MPU 72 において領域内処理を実行する場合と領域外処理を実行する場合とで、主側 MPU 72 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側 RAM 74 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、領域内処理及び領域外処理のうち一方を実行している状況において主側 MPU 72 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア 97, 99 への情報の書き込みの際には主側 MPU 72 にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア 97, 99 からの情報の読み出しの際には主側 MPU 72 にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア 97, 99 からの情報の読み出しの際には当該スタックエリア 97, 99 への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【0093】

ここで、主側 MPU 72 において領域内処理を実行する場合には、主側 MPU 72 は領域内処理用のワークエリア 96 及び領域内処理用のスタックエリア 97 への情報の書き込みが可能であるとともに、領域内処理用のワークエリア 96 及び領域内処理用のスタックエリア 97 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 MPU 72 において領域内処理を実行する場合には、主側 MPU 72 は領域外処理用のワークエリア 98 及び領域外処理用のスタックエリア 99 からの情報の読み出しは可能であるものの、領域外処理用のワークエリア 98 及び領域外処理用のスタックエリア 99 への情報の書き込みは不可である。これにより、領域内処理が実行されている状況において、領域外処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【0094】

また、主側 MPU 72 において領域外処理を実行する場合には、主側 MPU 72 は領域外処理用のワークエリア 98 及び領域外処理用のスタックエリア 99 への情報の書き込みが可能であるとともに、領域外処理用のワークエリア 98 及び領域外処理用のスタックエリア 99 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 MPU 72 において領域外処理を実行する場合には、主側 MPU 72 は領域内処理用のワークエリア 96 及び領域内処理用のスタックエリア 97 からの情報の読み出しは可能であるものの、領域内処理用のワークエリア 96 及び領域内処理用のスタックエリア 97 への情報の書き込みは不可である。これにより、領域外処理が実行されている状況において、領域内処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【0095】

なお、主側 RAM 74 にはスロットマシン 10 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は領域内処理用のワークエリア 96、領域内処理用のスタックエリア 97、領域外処理用のワークエリア 98 及び領域外処理用のスタックエリア 99 の全てに供給される。これにより、これら領域内処理用のワークエリア 96、領域内処理用のスタックエリア 97、領域外処理用のワークエリア 98 及び領域外処理用のスタックエリア 99 に記憶された情報は、スロットマシン 10 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【0096】

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

【0097】

領域内処理用のワークエリア 96 には、ベット数設定カウンタ 96a、クレジットカウンタ 96b、継続ゲーム数カウンタ 96c、合計獲得数カウンタ 96d、AT 差枚数カウ

ンタ 9 6 e、待機カウンタ 9 6 f、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g、C Z 状態カウンタ 9 6 h、各種フラグエリア 9 6 i、開始時状況用エリア 9 6 j 及び終了時状況用エリア 9 6 k が設けられている。ベット数設定カウンタ 9 6 a は、実行対象となるゲームのベット数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。クレジットカウンタ 9 6 b は、貯留記憶されている仮想メダル数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。継続ゲーム数カウンタ 9 6 c は、第 1 区間 S C 1 を間に挟むことなく第 2 区間 S C 2 が継続された場合における当該第 2 区間 S C 2 の開始時からのゲームの実行回数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。合計獲得数カウンタ 9 6 d は、第 1 区間 S C 1 を間に挟むことなく第 2 区間 S C 2 が継続された場合における当該第 2 区間 S C 2 の開始時からの遊技媒体の合計獲得枚数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。A T 差枚数カウンタ 9 6 e は、ベース A T 状態 S T 4 における遊技媒体の残りの付与数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。

10

【 0 0 9 8 】

待機カウンタ 9 6 f は、通常遊技状態 S T 1 においてベース A T 状態 S T 4 又は C Z 状態が開始されるまでの残りのゲーム数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。解除ゲーム数カウンタ 9 6 g は、通常遊技状態 S T 1 においてベース A T 状態 S T 4 が開始されるまでに必要な最大のゲーム数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。C Z 状態カウンタ 9 6 h は、C Z 状態が終了するまでの残りのゲーム数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。各種フラグエリア 9 6 i は、遊技状態を主側 M P U 7 2 にて特定するための複数のフラグが設けられたエリアである。開始時状況用エリア 9 6 j はゲームの開始時において今回のゲームの遊技状態及び遊技区間を記憶するためのエリアである。終了時状況用エリア 9 6 k はゲームの終了時において次のゲームの遊技状態及び遊技区間を記憶するためのエリアである。

20

【 0 0 9 9 】

領域外処理用のワークエリア 9 8 には、管理用カウンタ群 9 8 a、終了判定カウンタ 9 8 b 及び終了フラグ 9 8 c が設けられている。管理用カウンタ群 9 8 a には、遊技履歴を主側 M P U 7 2 にて管理するために利用されるカウンタが複数設けられている。終了判定カウンタ 9 8 b は、遊技が継続されたことに伴って遊技を強制終了させる契機を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。終了フラグ 9 8 c は、遊技を強制終了させてそれ以降の遊技の実行を不可とする状況であることを主側 M P U 7 2 にて特定するためのフラグである。

30

【 0 1 0 0 】

<メイン処理>

次に、主側 M P U 7 2 により実行される処理について説明する。まず、主側 M P U 7 2 への動作電力の供給が開始された場合に当該主側 M P U 7 2 にて実行されるメイン処理について図 1 3 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップ S 1 0 1 ~ ステップ S 1 1 9 の処理のうちステップ S 1 0 2 にて呼び出されて実行される領域外用の第 1 初期化処理及びステップ S 1 0 7 にて呼び出されて実行される領域外用の第 2 初期化処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、領域外用の第 1 初期化処理及び領域外用の第 2 初期化処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

40

【 0 1 0 1 】

メイン処理ではまず電入時の初期化処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。電入時の初期化処理では、タイマ割込み処理による割込みを許可し、さらに主側 M P U 7 2 内のレジスタ群及び I / O 装置等に対する各種の初期設定を行う。

【 0 1 0 2 】

その後、C A L L I 命令により領域外用の第 1 初期化処理を実行する（ステップ S 1 0 2）。領域外用の第 1 初期化処理は領域外処理に含まれる。つまり、メイン処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を実行する状況となる場合に、当該領域外

50

処理がCALL命令により呼び出される。CALL命令により領域外用の第1初期化処理が実行される場合、まず主側MPU72のフラグレジスタの情報が領域内処理用のスタックエリア97に退避される。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を領域外処理である領域外用の第1初期化処理のプログラムが開始される前に退避させることにより、当該領域外用の第1初期化処理のコールや当該領域外用の第1初期化処理の開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を領域内処理用のスタックエリア97に退避させておくことが可能となる。CALL命令により領域外用の第1初期化処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が領域内処理用のスタックエリア97に退避された後、タイマ割込み処理（図14）の割込みが禁止される。これにより、領域外処理である領域外用の第1初期化処理の実行中に、領域内処理であるタイマ割込み処理（図14）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。タイマ割込み処理（図14）の割込みが禁止された後、領域外用の第1初期化処理に対応するプログラムが開始される。領域外用の第1初期化処理の内容については後に説明する。

10

【0103】

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

20

30

【0104】

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

40

【0105】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップS108）。設定値更新処理では、設定キーが挿入されてON操作されていることを条件として現在の設定値を読み込むとともに、クレジット表示部65に現在の設定値を表示する。設定値更新処理が実行される場合には、その前に一部クリア処理（ステップS105）及び全部クリア処理（ステップS106）のいずれかが実行されているため、設定値更新処理の開始に際してクレジット表示部65には設定値が「1」であることに対応する表示が行われる。設定値更新処理では、リセットボタン56が操作される度に設定値を「1」更新するとともに、その更新後の設定値をクレジット表示部65に表示する。なお、設定値が「6」である状況でリセットボタ

50

ン 5 6 が操作された場合には設定値は「1」に更新される。スタートレバー 4 1 が操作された後に設定キーの ON 操作が解除された場合に、その時点で選択されている設定値が今回の設定値更新処理において設定された設定値となり、設定値更新処理を終了する。この場合、クレジット表示部 6 5 における設定値の表示が終了される。その後、通常処理に移行する（ステップ S 1 0 9）。通常処理については後に詳細に説明する。

【0106】

メイン処理において設定キーの ON 操作が行われていない場合（ステップ S 1 0 3：N O）、ステップ S 1 1 0 以降の復電処理を実行する。復電処理とは、スロットマシン 1 0 の状態を電源遮断前の状態に復帰させるための処理である。復電処理では、主側 R A M 7 4 を確認することでスロットマシン 1 0 の設定値が正常か否かを判定する（ステップ S 1 1 0）。具体的には、設定値が「1」～「6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は「7」以上である場合に異常であると判定する。設定値が正常である場合には、停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 1 1）。停電フラグは主側 R A M 7 4 に設けられており、主側 M P U 7 2 への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「1」がセットされている。停電フラグに「1」がセットされている場合には、R A M 判定値が正常であるか否かを確認する（ステップ S 1 1 2）。具体的には、主側 R A M 7 4 のチェックサム値を調べ、その値が正常であるか否かを確認する。

【0107】

ステップ S 1 1 0～ステップ S 1 1 2 の全てにおいて肯定判定をした場合には前回の電断時における停電時処理が正常に実行されたことを意味する。この場合、主側 R A M 7 4 に保存されたスタックポインタの値を主側 M P U 7 2 のスタックポインタに書き込み、主側 R A M 7 4 に退避されたデータを主側 M P U 7 2 のレジスタに復帰させることで、主側 M P U 7 2 のレジスタの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる（ステップ S 1 1 3）。また、主側 R A M 7 4 の停電フラグを「0」クリアする（ステップ S 1 1 4）。その後、復電処理の実行を認識させるための復電コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信した後に（ステップ S 1 1 5）、電源遮断前の番地に戻る（ステップ S 1 1 6）。

【0108】

一方、ステップ S 1 1 0～ステップ S 1 1 2 のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、次のタイマ割込み処理（図 1 4）の実行を禁止し（ステップ S 1 1 7）、主側 M P U 7 2 の全ての出力ポートを「0」クリアすることにより当該出力ポートに接続された全てのアクチュエータを O F F 状態とし（ステップ S 1 1 8）、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行する（ステップ S 1 1 9）。そして、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、領域内用の一部クリア処理（ステップ S 1 0 5）又は領域内用の全部クリア処理（ステップ S 1 0 6）が実行されることにより解除される。

【0109】

<タイマ割込み処理>

次に、主側 M P U 7 2 にて実行されるタイマ割込み処理について、図 1 4 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、タイマ割込み処理は、例えば 1 . 4 9 ミリ秒ごとに起動される。また、タイマ割込み処理におけるステップ S 2 0 1～ステップ S 2 1 6 の処理のうちステップ S 2 1 5 にて呼び出されて実行される管理用処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、管理用処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【0110】

レジスタ退避処理（ステップ S 2 0 1）では、後述する通常処理で使用している主側 M P U 7 2 内の全レジスタの値を領域内処理用のワークエリア 9 6 に退避させる。ステップ S 2 0 2 では停電フラグに「1」がセットされているか否かを確認し、停電フラグに「1」がセットされているときにはステップ S 2 0 3 に進み、停電時処理を実行する。停電フ

ラグは、電源装置 5 4 の停電監視回路からの停電信号が主側 M P U 7 2 に入力された場合にセットされる。停電時処理では、まずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、主側 M P U 7 2 のスタックポインタの値を領域内処理用のワークエリア 9 6 に保存する。その後、主側 M P U 7 2 の出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時に主側 R A M 7 4 のデータが正常であるか否かを判定するための判定値を算出して領域内処理用のワークエリア 9 6 に保存し、それ以後の R A M アクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え無限ループに入る。

10

【 0 1 1 1 】

ステップ S 2 0 2 にて停電フラグに「1」がセットされていない場合には、ステップ S 2 0 4 以降の各種処理を行う。ステップ S 2 0 4 では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップ S 2 0 5 では、主側 M P U 7 2 自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップ S 2 0 6 では、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を回転させるために、これら各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に設けられたステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 2 0 7 では、入力ポートに接続された各種センサの状態を読み込むとともに、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップ S 2 0 8 では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップ S 2 0 9 では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部へ出力するカウンタ処理を行う。ステップ S 2 1 0 では、各種コマンドを演出側 M P U 9 2 へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップ S 2 1 1 では、入出力ポートから I / O 装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。

20

【 0 1 1 3 】

その後、領域外処理用のワークエリア 9 8 に設けられた終了フラグ 9 8 c に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 2 1 2）。終了フラグ 9 8 c に「1」がセットされている場合にはそれに対応する信号がスロットマシン 1 0 から遊技ホールの管理コンピュータに外部出力されるようにするための処理を実行する（ステップ S 2 1 3）。ステップ S 2 1 2 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 1 3 の処理を実行した場合、ステップ S 2 1 4 にて、先のステップ S 2 0 1 にて領域内処理用のワークエリア 9 6 に退避させた各レジスタの値をそれぞれ主側 M P U 7 2 内の対応するレジスタに復帰させる。

30

【 0 1 1 4 】

ステップ S 2 1 5 では、C A L L I 命令により管理用処理を実行する。管理用処理は領域外処理に含まれる。つまり、メイン処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を実行する状況となる場合に、当該領域外処理が C A L L I 命令により呼び出される。C A L L I 命令の内容は既に説明したとおりである。

40

【 0 1 1 5 】

管理用処理では、まずロード命令により、主側 M P U 7 2 のスタックポインタに領域外処理の開始時における固定アドレスを設定する。その後、ロード命令により主側 M P U 7 2 の各種レジスタの情報を領域外処理用のワークエリア 9 8 に退避させる。そして、管理実行処理を実行する。管理実行処理では、全体のゲーム数に対する第 2 区間 S C 2 の総ゲーム数の比率が計算され、その計算結果の比率が兼用表示部 6 6 に表示される。この場合、全体のゲーム数に対する第 2 区間 S C 2 の総ゲーム数の比率の計算が設定値ごとに行われる構成としてもよい。当該構成においては、設定値が変更されたとしても設定値ごとに行われている上記比率の情報が初期化されずに計算が継続される構成としてもよい。管理実行処理を実行した後は、ロード命令により主側 M P U 7 2 のスタックポインタに管理用

50

処理の終了後における領域内処理への復帰時における固定アドレスを設定し、さらにロード命令により領域外処理用のワークエリア 98 に退避させた各種情報を主側 MPU 72 の対応するレジスタに復帰させる。

【0116】

ステップ S 216 では、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。当該ステップ S 216 の処理を実行することで、タイマ割込み処理の 1 実行回を終了する。

【0117】

<通常処理>

次に、主側 MPU 72 にて実行される通常処理について図 15 のフローチャートに基づき説明する。なお、通常処理におけるステップ S 301～ステップ S 316 の処理のうち
10
ステップ S 311 にて呼び出されて実行される終了監視処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、終了監視処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【0118】

まず次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う（ステップ S 301）。その後、開始待ち処理を実行する（ステップ S 302）。開始待ち処理では、前回のゲームにおいていずれかのリプレイ入賞が成立している場合には前回のベット数と同数のベット設定を、主側 RAM 74 に設けられたベット数設定カウンタ 96 a にセットする。ベット数
20
設定カウンタ 96 a は、実行対象となるゲームのベット数を主側 MPU 72 にて特定するためのカウンタである。前回のゲームにおいてリプレイ入賞が成立していない場合には、現状の遊技状態が第 2 CB 状態 ST3 ではないのであれば今回のゲームのベット上限数として「3」をセットし、現状の遊技状態が第 2 CB 状態 ST3 であれば今回のゲームのベット上限数として「2」をセットする。ベット数設定カウンタ 96 a の値が今回のベット上限数ではないことを条件として、貯留記憶されている仮想メダルが 1 枚以上であって有効なベット操作が行われたか否かを判定する。主側 RAM 74 には貯留記憶されている仮想メダルの数を記憶するためのエリアとしてクレジットカウンタ 96 b が設けられている。クレジットカウンタ 96 b の値が 1 以上である場合に有効なベット操作が行われた場合、ベット設定処理を実行する。

【0119】

ベット設定処理では、第 1 クレジット投入ボタン 47 が操作された場合、ベット数設定
30
カウンタ 96 a の値とクレジットカウンタ 96 b の値との和がベット上限数以上であれば、ベット数設定カウンタ 96 a の値をベット上限数に設定するとともに、当該設定に際して利用された仮想メダルの枚数分の値をクレジットカウンタ 96 b から減算し、ベット数設定カウンタ 96 a の値とクレジットカウンタ 96 b の値との和がベット上限数未満であれば、クレジットカウンタ 96 b の値をベット数設定カウンタ 96 a に加算した後にクレジットカウンタ 96 b の値を「0」クリアする。また、ベット数設定処理では、第 2 クレジット投入ボタン 48 が操作された場合、ベット数設定カウンタ 96 a の値とクレジット
40
カウンタ 96 b の値との和が 2 以上であれば、ベット数設定カウンタ 96 a の値を「2」に設定するとともに、当該設定に際して利用された仮想メダルの枚数分の値をクレジットカウンタ 96 b から減算し、ベット数設定カウンタ 96 a の値とクレジットカウンタ 96 b の値との和が 2 未満であれば、クレジットカウンタ 96 b の値をベット数設定カウンタ 96 a に加算した後にクレジットカウンタ 96 b の値を「0」クリアする。

【0120】

開始待ち処理では、メダル投入口 45 にメダルが投入されていることにより投入メダル
50
検出センサ 45 a にて 1 枚のメダルが検出されている場合、主側 RAM 74 のベット数設定カウンタ 96 a の値がベット上限数未満であればベット数設定カウンタ 96 a の値を 1 加算し、ベット数設定カウンタ 96 a の値がベット上限数以上であれば主側 RAM 74 のクレジットカウンタ 96 b の値を 1 加算する。ベット数設定カウンタ 96 a の値がベット上限数以上であってクレジットカウンタ 96 b の値が上限貯留記憶数（具体的には「50

」)以上となった場合、受付禁止処理を実行する。受付禁止処理が実行されることにより、メダル投入口45にメダルが投入されたとしても、当該メダルは投入メダル検出センサ45aにて検出されることなくメダル受け皿59へ排出される。

【0121】

開始待ち処理では精算ボタン51が操作されている場合、精算処理を実行する。精算処理では、リプレイ入賞の成立後ではない場合にはベット数設定カウンタ96aの値とクレジットカウンタ96bの値との和に対応する枚数のメダルがメダル受け皿59に排出されるようにホッパ装置53を駆動制御する。この場合、ベット数設定カウンタ96aが「0」クリアされるとともにクレジットカウンタ96bが「0」クリアされる。一方、リプレイ入賞の成立後である場合にはクレジットカウンタ96bの値に対応する枚数のメダルがメダル受け皿59に排出されるようにホッパ装置53を駆動制御する。この場合、クレジットカウンタ96bが「0」クリアされる。

10

【0122】

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

【0123】

スタートレバー41が操作された場合には(ステップS304: YES)、メインラインMLを有効化させた後に受付禁止処理を実行する(ステップS305)。受付禁止処理が実行されることにより、メダル投入口45にメダルが投入されたとしても、当該メダルは投入メダル検出センサ45aにて検出されることなくメダル受け皿59へ排出される。

20

【0124】

その後、ステップS306にて、今回のゲームにおける遊技状態(通常遊技状態ST1、第1CB状態ST2、第2CB状態ST3、ベースAT状態ST4、エンディングAT状態ST5及びCZ状態のいずれか)及び遊技区間(第1区間SC1及び第2区間SC2のいずれか)を特定可能とする情報を主側RAM74の領域内処理用のワークエリア96における開始時状況用エリア96jに記憶させる。また、ステップS307にて今回のゲームにおける役の抽選を行うための役の抽選処理を実行し、ステップS308にて各リール32L, 32M, 32Rを今回の役の抽選処理の結果に対応した態様で駆動制御するためのリール制御処理を実行する。

30

【0125】

その後、媒体付与処理を実行する(ステップS309)。媒体付与処理では、今回のゲームにおいて小役入賞が成立している場合に、当該小役入賞に対応した数の遊技媒体を遊技者に付与するための処理を実行する。具体的には、仮想メダルを付与する場合には主側RAM74のクレジットカウンタ96bに今回の小役入賞に対応した値を加算し、クレジットカウンタ96bの値が上限貯留記憶数に達している場合にはその上限貯留記憶数を超えた数分のメダルがメダル受け皿59に払い出されるようにホッパ装置53を駆動制御する。また、媒体付与処理では、今回付与対象となった遊技媒体の数に対応する表示が行われるように兼用表示部66を表示制御する。この兼用表示部66における遊技媒体の数に対応する表示は、遊技媒体のベットが新たに行われるまで継続される。

40

【0126】

その後、今回のゲームの結果に対応する遊技状態及び遊技区間の設定を可能とするための遊技終了時の対応処理を実行する(ステップS310)。また、CALL命令により終了監視処理を実行する(ステップS311)。終了監視処理は領域外処理に含まれる。つまり、メイン処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を実行する状況となる場合に、当該領域外処理がCALL命令により呼び出される。CALL命令の内容は既に説明したとおりである。終了監視処理の内容については後に説明する。また、スロットマシン10の状態を遊技ホールの管理コンピュータに出力するための外部出力

50

設定処理を実行する（ステップ S 3 1 2）。

【0 1 2 7】

その後、遊技を強制終了させるか否かを特定するとともに遊技を強制終了させる条件が成立している場合には遊技を強制終了させるための設定を行う終了設定処理を実行する（ステップ S 3 1 3）。終了設定処理の内容については後に説明する。また、今回のゲームの終了時、すなわち次のゲームにおける遊技状態（通常遊技状態 S T 1、第 1 C B 状態 S T 2、第 2 C B 状態 S T 3、ベース A T 状態 S T 4、エンディング A T 状態 S T 5 及び C Z 状態のいずれか）及び遊技区間（第 1 区間 S C 1 及び第 2 区間 S C 2 のいずれか）を特定可能とする情報を主側 R A M 7 4 の領域内処理用のワークエリア 9 6 における終了時状況用エリア 9 6 k に記憶させる。また、1 ゲームが終了したことを演出側 M P U 9 2 に認識させるためのゲーム終了コマンドを送信するための処理を実行する（ステップ S 3 1 5）。その後、受付許可処理を実行する（ステップ S 3 1 6）。受付許可処理が実行されることにより、メダル投入口 4 5 から投入されたメダルは、投入メダル検出センサ 4 5 a にて検出された後にホッパ装置 5 3 にて回収される。

10

【0 1 2 8】

＜役の抽選処理＞

次に、通常処理（図 1 5）のステップ S 3 0 7 にて実行される役の抽選処理について、図 1 6 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、役の抽選処理におけるステップ S 4 0 1 ～ステップ S 4 1 1 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

20

【0 1 2 9】

ステップ S 4 0 1 では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン 1 0 では、スタートレバー 4 1 が操作されるとその時点における乱数を乱数回路 7 5 からラッチする構成となっている。乱数回路 7 5 は「0」～「6 5 5 3 5」の乱数を生成しており、主側 M P U 7 2 は、スタートレバー 4 1 の操作を確認した場合に乱数回路 7 5 においてラッチした値を主側 M P U 7 2 の所定のレジスタに格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー 4 1 が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。乱数回路 7 5 は、スタートレバー 4 1 が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

30

【0 1 3 0】

乱数を取得した後、役の当否判定を行うための抽選テーブルを主側 R O M 7 3 から読み出す（ステップ S 4 0 2）。本スロットマシン 1 0 では、「1」から「6」まで 6 段階の設定値が予め用意されており、設定キー挿入孔 5 7 に設定キーを挿入して O N 操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの設定値に対応する当選確率に基づいて役の抽選処理を実行させるのかを設定することができる。設定値が「n」よりも「n+1」の方が遊技者にとって有利な当選確率となる。具体的には、設定値が「n」よりも「n+1」の方が所定の役の当選確率が高いことにより、設定値が「n」よりも「n+1」の方が遊技者にとって有利となる。また、同一の段階の設定値であっても、ベットされている遊技媒体の数が「2」の場合よりも「3」の場合の方が遊技者にとって有利となる。また、遊技状態として第 1 C B 状態 S T 2 及び第 2 C B 状態 S T 3 が存在している。ステップ S 4 0 2 では、現状の設定値と、現状のベット数と、現状の遊技状態との組合せに対応する抽選テーブルを選択する。

40

【0 1 3 1】

設定値が「3」である場合を例に挙げて、非 C B 状態における抽選テーブルについて説明する。図 1 7 はベット数が「3」である場合に選択される 3 枚ベット時の役抽選テーブルを説明するための説明図であり、図 1 8 はベット数が「2」である場合に選択される 2 枚ベット時の役抽選テーブルを説明するための説明図である。なお、以下の説明では図 1 9 の説明図を適宜参照する。

【0 1 3 2】

50

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

【0133】

具体的には、インデックス値IV=1～6には、第1ベル当選データが設定されているとともに第1～第6補填当選データのいずれかが設定されている。インデックス値IV=1で当選となった場合、図19に示すように、第1停止（最初に停止指令が発生したリール）が左リール32Lであり、第2停止（2番目に停止指令が発生したリール）が中リール32Mであり、第3停止（最後に停止指令が発生したリール）が右リール32Rである場合に、各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第1ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第1補填入賞が成立し得る。インデックス値IV=2で当選となった場合、第1停止が左リール32Lであり、第2停止が右リール32Rであり、第3停止が中リール32Mである場合に、各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第1ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第4補填入賞が成立し得る。インデックス値IV=3で当選となった場合、第1停止が中リール32Mであり、第2停止が左リール32Lであり、第3停止が右リール32Rである場合に、各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第1ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第3補填入賞が成立し得る。インデックス値IV=4で当選となった場合、第1停止が中リール32Mであり、第2停止が右リール32Rであり、第3停止が左リール32Lである場合に、各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第1ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第6補填入賞が成立し得る。インデックス値IV=5で当選となった場合、第1停止が右リール32Rであり、第2停止が左リール32Lであり、第3停止が中リール32Mである場合に、各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第1ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第2補填入賞が成立し得る。インデックス値IV=6で当選となった場合、第1停止が右リール32Rであり、第2停止が中リール32Mであり、第3停止が左リール32Lである場合に、各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第1ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第5補填入賞が成立し得る。

【0134】

本スロットマシン10においては既に説明したとおり非CB状態である場合にはストップボタン42～44が操作されてから最大4図柄分まで滑らせることが可能なリール制御が各リール32L、32M、32Rについて行われる。換言すれば、ストップボタン42～44が操作されてから規定時間（190ミリ秒）が経過するまでに停止させるリール制御が各リール32L、32M、32Rについて行われる。このようなリール制御が行われることにより、当選している役に対応した入賞を成立させ易くすることが可能となるとともに、当選していない役に対応した入賞が成立してしまうことを回避することが可能となる。但し、滑らせることが可能なリール32L、32M、32Rの回転量が上記のように制限されているため、一のリール32L、32M、32Rにおいて、入賞を成立させるための図柄の組合せを構成する構成図柄間に5図柄以上が存在していると、対応するストップボタン42～44の操作タイミングによっては当該構成図柄がメインラインML上に停止しないことが起こり得る（当該事象を所謂「取りこぼし」ともいう）。第1ベル入賞、第2ベル入賞及び各種リプレイ入賞はリール32L、32M、32Rの回転位置に対するストップボタン42～44の停止操作タイミングによっては取りこぼしが発生しない入賞態様であり、第1～第9補填入賞、第1スイカ入賞、第2スイカ入賞、チェリー入賞、第1CB入賞及び第2CB入賞はリール32L、32M、32Rの回転位置に対するストッ

ボタン４２～４４の停止操作タイミングによって取りこぼしが発生し得る入賞態様である。

【０１３５】

インデックス値ⅠⅤ＝７～９には、第２ベル当選データが設定されているとともに第７～第９補填当選データのいずれかが設定されている。インデックス値ⅠⅤ＝７で当選となった場合、図１９に示すように、第１停止が左リール３２Ｌである場合に第２停止対象及び第３停止対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類並びに各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第７補填入賞が成立し得る。インデックス値ⅠⅤ＝８で当選となった場合、第１停止が中リール３２Ｍである場合に第２停止対象及び第３停止対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類並びに各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第９補填入賞が成立し得る。インデックス値ⅠⅤ＝９で当選となった場合、第１停止が右リール３２Ｒである場合に第２停止対象及び第３停止対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類並びに各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第８補填入賞が成立し得る。

10

【０１３６】

インデックス値ⅠⅤ＝１０には、図１７及び図１８に示すように、第１ベル当選データが設定されている。インデックス値ⅠⅤ＝１０で当選となった場合、図１９に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイ

20

【０１３７】

インデックス値ⅠⅤ＝１１には、図１７及び図１８に示すように、第１スイカ当選データのみが設定されている。インデックス値ⅠⅤ＝１１で当選となった場合、図１９に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第１スイカ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングによっては、第１スイカ入賞が成立しない可能性がある。インデックス値ⅠⅤ＝１２には、図１７及び図１８に示すように、第２スイカ当選データのみが設定されている。インデックス値ⅠⅤ＝１２で当選となった場合、図１９に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第２スイカ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングによっ

30

【０１３８】

インデックス値ⅠⅤ＝１３には、図１７及び図１８に示すように、チェリー当選データのみが設定されている。インデックス値ⅠⅤ＝１３で当選となった場合、図１９に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なくチェリー入賞が成立し得る。但し、左リール３２Ｌの回転位置に対する左ストップボタン４２の操作タイミングによっては、チェリー入賞が成立しない可能性がある。

【０１３９】

インデックス値ⅠⅤ＝１４には、図１７及び図１８に示すように、第１チャンスリプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値ⅠⅤ＝１４で当選となった場合、図１９に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第１チャンスリプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ⅠⅤ＝１５には、図１７及び図１８に示すように、第２チャンスリプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値ⅠⅤ＝１５で当選となった場合、図１９に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２チャンスリプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ⅠⅤ＝１６には、図１７及び図１８に示すように、通常リプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値ⅠⅤ＝１６で当選となった場合、図１９に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。

40

50

【0140】

インデックス値 $IV = 17$ には、3枚ベット時の役抽選テーブルであれば図17に示すように第1CB当選データのみが設定されており、2枚ベット時の役抽選テーブルであれば図18に示すように第2CB当選データのみが設定されている。つまり、第1CB当選データは遊技媒体のベット数が「3」である場合にのみ当選役として設定されるデータであって、第1CB入賞は遊技媒体のベット数が「3」である場合にのみ成立し得る。また、第2CB当選データは遊技媒体のベット数が「2」である場合にのみ当選役として設定されるデータであって、第2CB入賞は遊技媒体のベット数が「2」である場合にのみ成立し得る。第1CB当選データが設定された場合、遊技媒体のベット数が「3」であれば、図19に示すように、リール32L, 32M, 32Rの停止順序に関係なく第1CB入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン42～44の操作タイミングによっては第1CB入賞が成立しない可能性がある。第2CB当選データが設定された場合、遊技媒体のベット数が「2」であれば、図19に示すように、リール32L, 32M, 32Rの停止順序に関係なく第2CB入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン42～44の操作タイミングによっては第2CB入賞が成立しない可能性がある。

10

【0141】

ここで、第1CB当選データ及び第2CB当選データ以外の当選データは対応する入賞が成立したか否かに関係なく当選となったゲームにて消去され、当選となったゲームの次以降のゲームには持ち越されない。これに対して、第1CB当選データ及び第2CB当選データは、主側RAM74のクリア処理（第1CB当選データについては領域内用の一部クリア処理（ステップS105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップS106）、第2CB当選データについては領域内用の全部クリア処理（ステップS106））が行われる場合を除き、当選となったゲームの次以降のゲームであっても対応する入賞が成立するまで記憶保持される。この場合に、第1CB当選データ及び第2CB当選データのいずれか一方が持ち越されている状態のゲームにおいては第1CB当選データ及び第2CB当選データに対応するインデックス値 IV は抽選対象から除外される。

20

【0142】

つまり、ベット数が「3」である状況でゲームが行われた結果、第1CB当選データが主側RAM74に設定されるとともに第1CB入賞が成立していないことで当該第1CB当選データが持ち越された状態となった場合には、その後にベット数が「3」である状況でゲームが行われたとしても第1CB当選データに対応するインデックス値 IV は抽選対象から除外され、その後にベット数が「2」である状況でゲームが行われたとしても第2CB当選データに対応するインデックス値 IV は抽選対象から除外される。また、ベット数が「2」である状況でゲームが行われた結果、第2CB当選データが主側RAM74に設定されるとともに第2CB入賞が成立していないことで当該第2CB当選データが持ち越された状態となった場合には、その後にベット数が「3」である状況でゲームが行われたとしても第1CB当選データに対応するインデックス値 IV は抽選対象から除外され、その後にベット数が「2」である状況でゲームが行われたとしても第2CB当選データに対応するインデックス値 IV は抽選対象から除外される。これにより、第1CB当選データ及び第2CB当選データのいずれかが既に記憶保持されているにも関わらず第1CB当選データ及び第2CB当選データのいずれかが新たに記憶されてしまわないようにすることが可能となり、複数のCB当選データが累積して記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

30

40

【0143】

図17の3枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値 $IV = 1$ の際に当選となる確率、インデックス値 $IV = 2$ の際に当選となる確率、インデックス値 $IV = 3$ の際に当選となる確率、インデックス値 $IV = 4$ の際に当選となる確率、インデックス値 $IV = 5$ の際に当選となる確率及びインデックス値 $IV = 6$ の際に当選となる確率は、それぞれ約 $1/21.8$ である。また、インデックス値 $IV = 7$ の際に当選となる確率、インデックス値 $IV = 8$ の際に当選となる確率及びインデックス値 $IV = 9$ の際に当

50

選となる確率は、それぞれ約 $1/21.8$ である。また、インデックス値 $IV=10$ の際に当選となる確率は、約 $1/9.4$ である。また、インデックス値 $IV=11$ の際に当選となる確率は、約 $1/164$ である。また、インデックス値 $IV=12$ の際に当選となる確率は、約 $1/146$ である。また、インデックス値 $IV=13$ の際に当選となる確率は、約 $1/423$ である。また、インデックス値 $IV=14$ の際に当選となる確率は、約 $1/328$ である。また、インデックス値 $IV=15$ の際に当選となる確率は、約 $1/164$ である。また、インデックス値 $IV=16$ の際に当選となる確率は、約 $1/7.3$ である。また、インデックス値 $IV=17$ の際に当選となる確率は、約 $1/3.3$ である。

【0144】

一方、図18の2枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値 $IV=1\sim16$ のそれぞれにおいて当選となる確率が、3枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合よりも低い確率となる。具体的には、2枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値 $IV=1\sim16$ のそれぞれにおいて当選となる確率が、3枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合の確率の $2/3$ 以下の確率となっている。これにより、「2」の遊技媒体がベットされている状況で実行されるゲームよりも、「3」の遊技媒体がベットされている状況で実行されるゲームの方が、遊技媒体の付与を伴う小役入賞及び再遊技が付与されるリプレイ入賞の発生確率を高くすることが可能となる。

【0145】

但し、2枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値 $IV=17$ の際に当選となる確率は約 $1/2.2$ である。これに対して、上記のとおり3枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値 $IV=17$ の際に当選となる確率は約 $1/3.3$ である。これにより、「2」の遊技媒体がベットされている状況で実行されるゲームにおいて第2CB当選データが主側RAM74に記憶される確率を、「3」の遊技媒体がベットされている状況で実行されるゲームにおいて第1CB当選データが主側RAM74に記憶される確率よりも高くすることが可能となる。

【0146】

なお、主側ROM73には、3枚ベット時の役抽選テーブル及び2枚ベット時の役抽選テーブル以外にも第1CB状態ST2及び第2CB状態ST3である場合のそれぞれにおける役の抽選処理(図16)にて参照されるCB用抽選テーブルが記憶されている。CB用抽選テーブルにはインデックス値 IV が1個のみ設定されており、その1個のインデックス値 IV には通常リプレイ当選データが設定されている。当該インデックス値 IV で当選となる確率は $3/10$ であり、当該インデックス値 IV に当選となった場合には左ストップボタン42の操作タイミングが所定のタイミングであればリール32L, 32M, 32Rの停止順序に関係なく通常リプレイ入賞が成立する。左ストップボタン42の操作タイミングが所定のタイミングではない場合には通常リプレイ当選データが記憶されていても通常リプレイ入賞は成立しない。一方、上記インデックス値 IV に当選となったものの左ストップボタン42の操作タイミングが所定のタイミングではない場合、又は上記インデックス値 IV で当選とならなかった場合には第1ベル入賞が成立し得る。

【0147】

ここで、インデックス値 $IV=12$ 及び 15 以外のインデックス値 IV は「1」～「6」の設定値の間で当選確率が同一となっている。これは遊技媒体のベット数が「3」である場合及び「2」である場合のいずれにおいても該当する。これに対して、インデックス値 $IV=12$ 及び 15 の当選確率は「1」～「6」の設定値の間で相違している。具体的には、インデックス値 $IV=12$ で当選となる確率は、「1」の設定値の場合に最も低く、大きい値の設定値ほど当選確率が高く、「6」の設定値の場合が最も高い。また、インデックス値 $IV=15$ で当選となる確率は、「1」の設定値の場合に最も低く、大きい値の設定値ほど当選確率が高く、「6」の設定値の場合が最も高い。これにより、「1」～「6」の設定値の間で有利度に差を設けることが可能となる。

【0148】

役の抽選処理(図16)の説明に戻り、ステップS402にて抽選テーブルを選択した

10

20

30

40

50

後、インデックス値 $I V$ を「1」とした後に（ステップ $S 403$ ）、役の当否を判定する際に用いる判定値 $D V$ を設定する（ステップ $S 404$ ）。かかる判定値設定処理では、現在の判定値 $D V$ に、現在のインデックス値 $I V$ と対応するポイント値 $P V$ を加算して新たな判定値 $D V$ を設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップ $S 401$ にて取得した乱数の値を現在の判定値 $D V$ とし、この乱数の値に現在のインデックス値 $I V$ であるインデックス値 $I V = 1$ と対応するポイント値 $P V$ を加算して新たな判定値 $D V$ とする。

【0149】

その後、インデックス値 $I V$ と対応する役の当否判定を行う（ステップ $S 405$ ）。役の当否判定では判定値 $D V$ が「65535」を超えたか否かを判定する。「65535」を超えた場合には（ステップ $S 405$: YES）、そのときのインデックス値 $I V$ と対応する当選データを主側 RAM 74 にセットするための当選データの取得処理を実行する（ステップ $S 406$ ）。

10

【0150】

判定値 $D V$ が「65535」を超えなかった場合には（ステップ $S 405$: NO）、インデックス値 $I V$ と対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはインデックス値 $I V$ を1加算した後に（ステップ $S 407$ ）、インデックス値 $I V$ と対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する（ステップ $S 408$ ）。具体的には、1加算されたインデックス値 $I V$ が抽選テーブルに設定されたインデックス値 $I V$ の最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップ $S 404$ に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップ $S 404$ では、先の役の当否判定に用いた判定値 $D V$ （すなわち現在の判定値 $D V$ ）に現在のインデックス値 $I V$ と対応するポイント値 $P V$ を加算して新たな判定値 $D V$ とし、ステップ $S 405$ では、当該判定値 $D V$ に基づいて役の当否判定を行う。

20

【0151】

ステップ $S 406$ の処理を実行した場合、又はステップ $S 408$ にて否定判定をした場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。この場合には、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報第1設定処理を行う（ステップ $S 409$ ）。その後、遊技開始時処理を実行する（ステップ $S 410$ ）。遊技開始時処理では詳細は後に説明するが、役の抽選処理の結果を踏まえてゲーム開始時の各種設定を行う。その後、1ゲームが開始されたことを演出側 MPU 92 に認識させるための回転受付コマンド A, B を送信するための処理を実行する（ステップ $S 411$ ）。

30

【0152】

＜遊技状態及び遊技区間＞

ここで、遊技状態及び遊技区間について説明する。図20は本スロットマシン10に存在している遊技状態及び遊技区間を説明するための説明図である。

【0153】

本スロットマシン10では遊技状態として、通常遊技状態 $ST1$ と、第1CB状態 $ST2$ と、第2CB状態 $ST3$ と、ベースAT状態 $ST4$ と、エンディングAT状態 $ST5$ とが存在している。これら遊技状態 $ST1 \sim ST5$ は相互に重複して発生することはない。

【0154】

40

通常遊技状態 $ST1$ は、領域内用の一部クリア処理（ステップ $S 105$ ）又は領域内用の全部クリア処理（ステップ $S 106$ ）が実行されることにより滞在する遊技状態である。また、通常遊技状態 $ST1$ において発生した第1CB状態 $ST2$ 又は第2CB状態 $ST3$ が終了した場合、ベースAT状態 $ST4$ 又はエンディングAT状態 $ST5$ が終了した場合、遊技状態が通常遊技状態 $ST1$ となる。通常遊技状態 $ST1$ は遊技媒体のベット数が「3」である場合及び「2」である場合のいずれであっても1ゲームを実行することが可能である。

【0155】

通常遊技状態 $ST1$ は3枚ベット時及び2枚ベット時のいずれであっても1ゲームにおける遊技媒体の純増期待値（「1ゲームにおける遊技媒体の付与期待数」から「1ゲーム

50

においてベットされた遊技媒体数」を減算した値)が0以下となる。また、通常遊技状態ST1には、第1CB当選データ及び第2CB当選データのいずれもが主側RAM74に記憶されていない非内部状態と、第1CB当選データ及び第2CB当選データのいずれかが主側RAM74に記憶されている内部状態とが存在している。

【0156】

第1CB状態ST2は、第1CB当選データが主側RAM74に記憶されている状況において第1CB入賞が成立した場合に移行する遊技状態である。第1CB状態ST2は遊技媒体のベット数が「3」である場合に1ゲームを実行することが可能である一方、遊技媒体のベット数が「2」である場合には1ゲームを実行することができない。また、第2CB状態ST3は、第2CB当選データが主側RAM74に記憶されている状況において第2CB入賞が成立した場合に移行する遊技状態である。第2CB状態ST3は遊技媒体のベット数が「2」である場合に1ゲームを実行することが可能である一方、ベット上限数が「2」に設定されるため「3」の遊技媒体をベットすることができない。

10

【0157】

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

【0158】

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

20

【0159】

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

30

【0160】

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

【0161】

ベースAT状態ST4及びエンディングAT状態ST5ではインデックス値IV=1~6のいずれかに当選した場合、第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序が報知される。また、ベースAT状態ST4及びエンディングAT状態ST5ではインデックス値IV=7~9のいずれかに当選した場合、第2ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序が報知される。第1ベル入賞又は第2ベル入賞が成立することで「15」の遊技媒体が付与される。これにより、ベースAT状態ST4及びエンディングAT状態ST5の1ゲームにおける遊技媒体の期待付与数を高めることが可能となる。ベースAT状態ST4及びエンディングAT状態ST5である状況において3枚ベット時であれば1ゲームにおける遊技媒体の純増期待値が「0」を上回り、ベースAT状態ST4及びエンディングAT状態ST5である状況において2枚

40

50

ベット時であれば1ゲームにおける遊技媒体の純増期待値が0以下となる。

【0162】

上記のように各種遊技状態ST1～ST5が存在している構成において、これら遊技状態ST1～ST5とは別に遊技区間が設定されている。遊技区間として第1区間SC1と第2区間SC2とが設定されている。つまり、本スロットマシン10では遊技状況を決定付ける要素として、「2」及び「3」の遊技媒体のベット数と、「1」～「6」の設定値と、各種遊技状態ST1～ST5と、第1区間SC1及び第2区間SC2の遊技区間とが存在している。

【0163】

第1区間SC1とは、リール32L, 32M, 32Rの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序が報知されることで1ゲームにおける遊技媒体の純増期待値（「1ゲームにおける遊技媒体の付与期待数」から「1ゲームにおいてベットされた遊技媒体数」を減算した値）が「0」を上回り得る有利な遊技状態（ベースAT状態ST4及びエンディングAT状態ST5）が開始されない区間であって、上記有利な遊技状態が継続しない区間である。領域内用の一部クリア処理（ステップS105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行された場合には通常遊技状態ST1であって第1区間SC1となる。また、第2区間SC2において第2区間SC2の初期化処理が実行された場合にも第1区間SC1となる。

【0164】

第1区間SC1において役の抽選処理（図16）に基づき第2区間SC2への移行契機が発生することで、当該第1区間SC1から第2区間SC2に移行する。この場合、第1区間SC1においてベット数が「3」であるゲームが実行された場合には第2区間SC2への移行契機が発生し得る一方、第1区間SC1においてベット数が「2」であるゲームが実行されたとしても第2区間SC2への移行契機は発生しない。したがって、第1区間SC1において第2区間SC2への移行を期待する遊技者は、ベット数が「2」であるゲームを実行するのではなく、ベット数が「3」であるゲームを実行する必要がある。第2区間SC2は、上記有利な遊技状態が開始され得る区間であって上記有利な遊技状態が継続し得る区間である。第2区間SC2はベースAT状態ST4又はエンディングAT状態ST5が終了して通常遊技状態ST1に移行する場合に終了する。第2区間SC2が終了した場合には第1区間SC1へ移行する。

【0165】

第2区間SC2のエンディング条件として、第1区間SC1への移行が発生することなく第2区間SC2が継続されることで実行された合計ゲーム数が上限ゲーム数（具体的には4000ゲーム）に到達すること、及び第1区間SC1への移行が発生することなく第2区間SC2が継続されることで遊技媒体の合計獲得枚数が上限獲得枚数（具体的には2400枚）に到達することのいずれか一方の条件が成立することというエンディング条件が設定されている。合計獲得枚数とは、「第2区間SC2が継続している状況で実行されたゲームにより付与された遊技媒体の合計数（遊技媒体の付与が発生していない状況では「0」）」から「第2区間SC2が継続されている状況でゲームを実行するために消化された遊技媒体の合計数（ゲームが実行されていない状況では「0」）」を減算した値を所定差枚数とした場合において、当該所定差枚数の増加分の枚数のことである。これらエンディング条件のいずれか一方が成立した場合には、AT差枚数カウンタ96eを利用して計測されている遊技媒体の残りの付与数が1以上であったとしてもそのエンディング条件が成立したゲームにてエンディングAT状態ST5が終了されるとともに第2区間SC2が終了されて第1区間SC1であって通常遊技状態ST1である状況に移行する。これにより、第2区間SC2が過剰に継続してしまわなようにすることが可能となる。

【0166】

通常遊技状態ST1、第1CB状態ST2及び第2CB状態ST3には、第1区間SC1及び第2区間SC2のいずれにおいても滞在し得る。一方、ベースAT状態ST4及び

10

20

30

40

50

エンディング A T 状態 S T 5 には、第 1 区間 S C 1 において滞在することはなく、第 2 区間 S C 2 においてのみ滞在する。

【 0 1 6 7 】

第 2 区間 S C 2 における通常遊技状態 S T 1 においては、各ゲームにおける役の抽選処理（図 1 6）の結果に基づいてベース A T 状態 S T 4 への移行抽選処理が実行され得るが、当該移行抽選処理はベット数が「3」であるゲームにおいては実行される一方、ベット数が「2」であるゲームにおいては実行されない。また、第 2 区間 S C 2 における通常遊技状態 S T 1 においては、1 ゲームが実行される度に主側 R A M 7 4 に設けられた解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が 1 減算され、その 1 減算後における解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が「0」である場合にはベース A T 状態 S T 4 への移行が確定することとなるが、当該解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の減算はベット数が「3」であるゲームにおいては実行される一方、ベット数が「2」であるゲームにおいては実行されない。したがって、第 2 区間 S C 2 における通常遊技状態 S T 1 において、ベット数が「3」であるゲームが実行されるようにした方が、ベット数が「2」であるゲームが実行されるようにするよりも遊技者にとって有利である。

10

【 0 1 6 8 】

第 2 区間 S C 2 における通常遊技状態 S T 1、ベース A T 状態 S T 4 及びエンディング A T 状態 S T 5 においてはベット数が「3」であるゲームが実行されるようにした方が有利である構成であっても、第 2 区間 S C 2 における通常遊技状態 S T 1、ベース A T 状態 S T 4 及びエンディング A T 状態 S T 5 のいずれかにおいてベット数が「2」であるゲームにて付与された遊技媒体の数は第 2 区間 S C 2 における遊技媒体の合計獲得枚数として加算されるとともに、第 2 区間 S C 2 における通常遊技状態 S T 1、ベース A T 状態 S T 4 及びエンディング A T 状態 S T 5 のいずれかにおいて実行されたベット数が「2」であるゲームは第 2 区間 S C 2 が継続されることで実行された合計ゲーム数として加算される。つまり、第 2 区間 S C 2 における通常遊技状態 S T 1、ベース A T 状態 S T 4 及びエンディング A T 状態 S T 5 のいずれかにおいてベット数が「2」であるゲームは遊技者にとって不利となるにも関わらず、当該ゲームが第 2 区間 S C 2 のエンディング条件を成立させる側に寄与することになってしまう。この点からも、第 2 区間 S C 2 における通常遊技状態 S T 1、ベース A T 状態 S T 4 及びエンディング A T 状態 S T 5 のいずれかである場合、ベット数が「3」であるゲームが実行されるようにした方が、ベット数が「2」であるゲームが実行されるようにするよりも遊技者にとって有利である。

20

30

【 0 1 6 9 】

第 2 区間 S C 2 であっても第 1 区間 S C 1 と同様に第 1 C B 入賞が成立し得るとともに第 2 C B 入賞が成立し得る。第 2 区間 S C 2 において第 1 C B 入賞が成立した場合には第 2 区間 S C 2 において第 1 C B 状態 S T 2 となるとともに第 1 C B 状態 S T 2 である場合及び第 1 C B 状態 S T 2 が終了した後も第 2 区間 S C 2 が維持される。また、第 2 区間 S C 2 において第 2 C B 入賞が成立した場合には第 2 区間 S C 2 において第 2 C B 状態 S T 3 となるとともに第 2 C B 状態 S T 3 である場合及び第 2 C B 状態 S T 3 が終了した後も第 2 区間 S C 2 が維持される。第 1 C B 状態 S T 2 及び第 2 C B 状態 S T 3 はいずれも既に説明したとおり、当該遊技状態の開始時に遊技者が所有している遊技媒体の数よりも当該遊技状態の終了時に遊技者が所有している遊技媒体の数を少なくする遊技状態である。つまり、第 1 C B 状態 S T 2 及び第 2 C B 状態 S T 3 は遊技者にとって不利な遊技状態である。その一方、第 2 区間 S C 2 における第 1 C B 状態 S T 2 及び第 2 C B 状態 S T 3 のいずれかにおいて実行されたゲームは第 2 区間 S C 2 が継続されることで実行された合計ゲーム数として加算される。つまり、第 1 C B 状態 S T 2 及び第 2 C B 状態 S T 3 で実行されたゲームは遊技者にとって不利となるにも関わらず、当該ゲームが第 2 区間 S C 2 のエンディング条件を成立させる側に寄与することになってしまう。したがって、第 2 区間 S C 2 において第 1 C B 状態 S T 2 又は第 2 C B 状態 S T 3 が発生した場合には遊技者にとってより不利となる。

40

【 0 1 7 0 】

50

<遊技開始時処理>

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

【0171】

領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iに設けられた第2区間フラグに「1」がセットされておらず第1区間SC1である場合（ステップS501：YES）、領域内処理用のワークエリア96におけるベット数設定カウンタ96aの値が「2」であるか否かを判定することで、今回のゲームのベット数が「2」であるか否かを判定する（ステップS502）。今回のゲームのベット数が「2」である場合（ステップS502：YES）、第2区間SC2に設定するための処理を実行しない。一方、今回のゲームのベット数が「3」である場合（ステップS502：NO）、今回のゲームにおける役の抽選処理（図16）にていずれかのインデックス値IVに当選したことを条件として（ステップS503：YES）、第2区間移行処理を実行する（ステップS504）。第2区間移行処理では、各種フラグエリア96iにおける第2区間フラグに「1」をセットすることで、遊技区間を第1区間SC1から第2区間SC2に移行させる。また、領域内処理用のワークエリア96における継続ゲーム数カウンタ96cを「0」クリアするとともに、合計獲得数カウンタ96dに初期値として「63121」をセットする。

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

各種フラグエリア96iにおける第2区間フラグに「1」がセットされており、第2区間SC2である場合（ステップS501：NO）、継続ゲーム数カウンタ96cの値を1

加算する（ステップS505）。その後、ベット数設定カウンタ96aの値が「2」であるか否かを判定することで今回のゲームのベット数が「2」であるか否かを判定するとともに（ステップS506）、現状の遊技状態が第1CB状態ST2又は第2CB状態ST3であるか否かを判定する（ステップS507）。今回のゲームのベット数が「2」である場合（ステップS506：YES）、又は現状の遊技状態が第1CB状態ST2若しくは第2CB状態ST3である場合（ステップS507：YES）、ステップS508以降の処理を実行することなく、本遊技開始時処理を終了する。

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

<リール制御処理>

次に、通常処理（図15）のステップS308にて実行されるリール制御処理について、図22のフローチャートを参照しながら説明する。なお、リール制御処理におけるステップS601～ステップS614の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【0179】

まず各リール32L, 32M, 32Rの回転を開始させる回転開始処理を行う（ステップS601）。回転開始処理では、前回のゲームでリール32L, 32M, 32Rの回転が開始された時点から予め定められたウェイト時間（例えば4.1秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウェイト時間が経過するまで待機する。ウェイト時間が経過している場合には、次のゲームのためのウェイト時間を再設定するとともに、主側RAM74における領域内処理用のワークエリア96に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットする。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理（図14）におけるステップS206のステップングモータ制御処理にてステップングモータの加速処理が開始され、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始する。その後、各リ

ール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、主側 MPU 7 2 は、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転速度が定速となると各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

【0180】

その後、ストップボタン 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されたか否かを判定する（ステップ S 6 0 2）。いずれのストップボタン 4 2 ~ 4 4 も操作されていない場合には、ストップボタン 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されるまでステップ S 6 0 2 の処理を繰り返し実行する。ストップボタン 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されたと判定した場合には、回転中のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R と対応するストップボタン 4 2 ~ 4 4 が操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する（ステップ S 6 0 3）。停止指令が発生していない場合には、ステップ S 6 0 2 に戻り、ストップボタン 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されるまでステップ S 6 0 2 の処理を繰り返し実行する。停止指令が発生した場合には、停止開始コマンドの送信処理を実行する（ステップ S 6 0 4）。停止開始コマンドとは、いずれのストップボタン 4 2 ~ 4 4 が操作されて今回の停止指令が発生したのかを演出側 MPU 9 2 に認識させるためのコマンドである。停止開始コマンドを送信した場合には回転中のリールを停止させるべくステップ S 6 0 5 ~ ステップ S 6 1 1 に示す停止制御処理を行う。

【0181】

停止制御処理では、ストップボタン 4 2 ~ 4 4 が操作されたタイミングで基点位置（具体的には下段）に到達している到達図柄の図柄番号を確認する（ステップ S 6 0 5）。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。その後、主側 RAM 7 4 に格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のスベリ数を算出する（ステップ S 6 0 6）。

【0182】

本スロットマシン 1 0 では、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を停止させる停止態様として、ストップボタン 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を 1 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との 5 パターンの停止態様が用意されている。そこでステップ S 6 0 6 では、主側 RAM 7 4 における領域内処理用のワークエリア 9 6 に格納されている停止情報に基づいてスベリ数として「0」~「4」のいずれかの値を算出する。

【0183】

その後、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する（ステップ S 6 0 7）。そして、今回停止させるべきリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し（ステップ S 6 0 8）、等しくなった場合にはリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転を停止させるリール停止処理を行う（ステップ S 6 0 9）。その後、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止したか否かを判定する（ステップ S 6 1 0）。全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止していない場合には、停止情報第 2 設定処理を行い（ステップ S 6 1 1）、ステップ S 6 0 2 に戻る。

【0184】

ここで、停止情報とは、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止態様を、役の抽選処理（図 1 6）の結果に対応したものとするための情報であり、当該停止情報を利用することにより、各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 が停止操作された場合に基点位置に到達している到達図柄に対するスベリ数（具体的には「0」~「4」）を算出することが可能となる。当該停止情報としては、各図柄とスベリ数との対応関係を示すスベリ数データが、各抽選結果及び各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に対応させて主側 ROM 7 3 に領域内

処理用のデータとして予め記憶されている。但し、これに限定されることはなく、各抽選結果及び各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に対応するスベリ数データを、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転中などに導出する構成としてもよい。

【0185】

上記停止情報を設定するための処理として、役の抽選処理（図 1 6）のステップ S 4 0 9 にて実行される停止情報第 1 設定処理と、リール制御処理（図 2 2）のステップ S 6 1 1 にて実行される停止情報第 2 設定処理とが存在している。停止情報第 1 設定処理では、役の抽選処理の結果に応じて停止情報を設定する。停止情報第 2 設定処理では、停止情報第 1 設定処理又は前回の停止情報第 2 設定処理にて主側 R A M 7 4 における領域内処理用のワークエリア 9 6 に格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報第 2 設定処理では、セットされている当選データと、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序と、停止しているリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止出目とに基づいて停止情報を変更する。

【0186】

ステップ S 6 1 0 にて全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止していると判定した場合には、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止したことを示す全リール停止コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 6 1 2）。その後、入賞判定処理を実行する（ステップ S 6 1 3）。入賞判定処理では、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R においてメインライン M L 上に停止している図柄の種類を把握する。そして、主側 R A M 7 4 における領域内処理用のワークエリア 9 6 に記憶されている当選データの内容に基づき、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R においてメインライン M L 上に停止表示されている図柄の組合せが役の抽選処理において当選となった役に対応する図柄の組合せであるか否かを判定し、当選となった役に対応する図柄の組合せである場合には当選役の入賞の成立として入賞対応処理を実行する。入賞対応処理では、その入賞が小役入賞であれば媒体付与処理において遊技媒体の付与を可能とするように付与対象となる遊技媒体数の情報を主側 R A M 7 4 における領域内処理用のワークエリア 9 6 にセットする。一方、その入賞がリプレイ入賞であれば、次の開始待ち処理にて再遊技設定処理が実行されるようにするためのフラグ設定処理を実行する。入賞判定処理を実行した後は入賞結果コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 6 1 4）。入賞結果コマンドには、今回の入賞成立の有無を示すデータが含まれているとともに、入賞が成立している場合にはその入賞の種類を示すデータが含まれている。また、入賞結果コマンドには今回のゲームにおける役の抽選処理（図 1 6）の結果に対応するデータが含まれている。

【0187】

<遊技終了時の対応処理>

次に、通常処理（図 1 5）のステップ S 3 1 0 にて実行される遊技終了時の対応処理について、図 2 3 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常処理（図 1 5）におけるステップ S 3 1 0 の処理はリール制御処理（ステップ S 3 0 8）よりも後に実行されるため、遊技終了時の対応処理は 1 ゲームにおいてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が全て停止された後に実行されることとなる。また、遊技終了時の対応処理におけるステップ S 7 0 1 ～ステップ S 7 0 6 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【0188】

まず第 1 C B 状態 S T 2 又は第 2 C B 状態 S T 3 の移行制御と進行制御とを行うための C B 用処理を実行する（ステップ S 7 0 1）。C B 用処理では、今回のゲームにて第 1 C B 入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i に設けられた第 1 C B 状態フラグに「1」をセットし、領域内処理用のワークエリア 9 6 に記憶された第 1 C B 当選データをクリアする。これにより、遊技状態が第 1 C B 状態 S T 2 となる。第 1 C B 状態 S T 2 においては「3」の遊技媒体がベットされている状況においてのみゲームが実行されることとなる。C B 用処理では、今回のゲームにて第 2 C B 入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエ

リア 9 6 i に設けられた第 2 C B 状態フラグに「1」をセットし、領域内処理用のワークエリア 9 6 に記憶された第 2 C B 当選データをクリアする。これにより、遊技状態が第 2 C B 状態 S T 3 となる。第 2 C B 状態 S T 3 においては「2」の遊技媒体がベットされている状況においてのみゲームが実行されることとなる。第 1 C B 状態 S T 2 又は第 2 C B 状態 S T 3 においては、今回のゲームにて第 1 ベル入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられた合計付与カウンタの値を 1 加算する。合計付与カウンタは、第 1 C B 状態 S T 2 又は第 2 C B 状態 S T 3 において付与された遊技媒体の合計数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタであり、第 1 C B 状態 S T 2 又は第 2 C B 状態 S T 3 が開始された場合に「0」クリアされる。1 加算後における合計付与カウンタの値が第 1 C B 状態 S T 2 及び第 2 C B 状態 S T 3 の終了基準数である「30」となった場合、今回の C B 状態 S T 2 , S T 3 に対応する C B 状態フラグを「0」クリアする。

10

【0189】

遊技終了時の対応処理ではステップ S 7 0 1 にて C B 用処理を実行した後は、第 1 C B 状態 S T 2 及び第 2 C B 状態 S T 3 のいずれでもないことを条件として（ステップ S 7 0 2 : N O）、現状の遊技状態に対応する処理にジャンプする（ステップ S 7 0 3）。具体的には、遊技状態が通常遊技状態 S T 1 である場合には通常用処理を実行し（ステップ S 7 0 4）、遊技状態がベース A T 状態 S T 4 である場合にはベース A T 用処理を実行し（ステップ S 7 0 5）、遊技状態がエンディング A T 状態 S T 5 である場合には遊技区間制御処理を実行する（ステップ S 7 0 6）。また、C B 状態 S T 2 , S T 3 であることでステップ S 7 0 2 にて肯定判定をした場合、ステップ S 7 0 4 にて通常用処理を実行した場合、及びステップ S 7 0 5 にてベース A T 用処理を実行した場合にも、その後に遊技区間の制御処理を実行する（ステップ S 7 0 6）。

20

【0190】

＜通常開始時処理＞

次に、遊技開始時処理（図 2 1）のステップ S 5 0 9 にて実行される通常開始時処理について、図 2 4 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常開始時処理におけるステップ S 8 0 1 ～ステップ S 8 1 1 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【0191】

まず解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値を 1 減算する（ステップ S 8 0 1）。これにより、第 2 区間 S C 2 であって通常遊技状態 S T 1 である場合にベット数が「3」のゲームが実行された場合には、残りの天井ゲーム数が 1 減算されることとなる。その後、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i に設けられた A T 当選フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 8 0 2）。A T 当選フラグはベース A T 状態 S T 4 への移行が確定している状況であるか否かを主側 M P U 7 2 にて特定するためのフラグである。A T 当選フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 8 0 2 : Y E S）、ステップ S 8 0 3 以降の処理を実行することなく本通常開始時処理を終了する。

30

【0192】

A T 当選フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 8 0 2 : N O）、A T 抽選処理を実行する（ステップ S 8 0 3）。A T 抽選処理では、主側 R O M 7 3 において領域内処理用のデータとして設けられた A T 抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これら A T 抽選テーブルと乱数情報とを利用してベース A T 状態 S T 4 への移行当選となったか否かを判定する。A T 抽選テーブルには、C Z 状態ではない場合に参照される数値情報群と、C Z 状態である場合に参照される数値情報群とが設定されている。この場合、C Z 状態である場合に参照される数値情報群の方が、C Z 状態ではない場合に参照される数値情報群よりも、ベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。また、C Z 状態である場合に参照される数値情報群及び C Z 状態ではない場合に参照される数値情報群のいずれであっても、役の抽選処理（図 1 6

40

50

）にて当選確率が相対的に低いインデックス値 I V に当選したゲームの方が、役の抽選処理（図 1 6）にて当選確率が相対的に高いインデックス値 I V に当選したゲームよりも、ベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。C Z 状態ではない場合にベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる期待値は約 5 % であり、C Z 状態である場合にベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる期待値は約 5 0 % である。

【 0 1 9 3 】

A T 抽選処理にてベース A T 状態 S T 4 への移行当選となった場合（ステップ S 8 0 4 : Y E S）、各種フラグエリア 9 6 i の A T 当選フラグに「1」をセットするとともに、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i に設けられた C Z 当選フラグを「0」クリアする（ステップ S 8 0 5）。C Z 当選フラグは、C Z 状態への移行が確定している状況であることを主側 M P U 7 2 にて特定するためのフラグである。

10

【 0 1 9 4 】

その後、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられた待機カウンタ 9 6 f に待機ゲーム数に対応する「4」をセットする（ステップ S 8 0 6）。A T 当選フラグに「1」がセットされている状況において待機カウンタ 9 6 f は、ベース A T 状態 S T 4 への移行を発生させるまでの残りのゲーム数を主側 M P U 7 2 にて特定するために利用される。待機カウンタ 9 6 f の値が 1 以上である場合に C B 状態 S T 2, S T 3 ではない遊技状態においてベット数が「3」であるゲームが実行されることで、待機カウンタ 9 6 f の値が 1 減算され、1 減算後における待機カウンタ 9 6 f の値が「0」となった場合にベース A T 状態 S T 4 への移行が発生する。

20

【 0 1 9 5 】

A T 抽選処理にてベース A T 状態 S T 4 への移行当選とならなかった場合（ステップ S 8 0 4 : N O）、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i の C Z 状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで C Z 状態であるか否かを判定するとともに、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i の C Z 当選フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 8 0 7）。C Z 状態である場合又は C Z 当選フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 8 0 7 : Y E S）、そのまま本通常開始時処理を終了する。

【 0 1 9 6 】

C Z 状態ではなく C Z 当選フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 8 0 7 : N O）、C Z 抽選処理を実行する（ステップ S 8 0 8）。C Z 抽選処理では、主側 R O M 7 3 において領域内処理用のデータとして設けられた C Z 抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これら C Z 抽選テーブルと乱数情報とを利用して C Z 状態への移行当選となったか否かを判定する。C Z 抽選テーブルは、役の抽選処理（図 1 6）にて当選確率が相対的に低いインデックス値 I V に当選したゲームの方が、役の抽選処理（図 1 6）にて当選確率が相対的に高いインデックス値 I V に当選したゲームよりも、C Z 状態への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。C Z 状態への移行当選となる期待値は約 1 0 % である。

30

【 0 1 9 7 】

C Z 抽選処理にて C Z 状態への移行当選となった場合（ステップ S 8 0 9 : Y E S）、各種フラグエリア 9 6 i の C Z 当選フラグに「1」をセットする（ステップ S 8 1 0）。その後、領域内処理用のワークエリア 9 6 における待機カウンタ 9 6 f に待機ゲーム数に対応する「4」をセットする（ステップ S 8 1 1）。C Z 当選フラグに「1」がセットされている状況において待機カウンタ 9 6 f は、C Z 状態への移行を発生させるまでの残りのゲーム数を主側 M P U 7 2 にて特定するために利用される。待機カウンタ 9 6 f の値が 1 以上である場合に C B 状態 S T 2, S T 3 ではない遊技状態においてベット数が「3」であるゲームが実行されることで、待機カウンタ 9 6 f の値が 1 減算され、1 減算後における待機カウンタ 9 6 f の値が「0」となった場合に C Z 状態への移行が発生する。

40

【 0 1 9 8 】

50

<通常用処理>

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

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

ステップS906にて否定判定をした場合、ステップS909及びステップS910におけるCZ状態に設定するための処理を実行する。具体的には、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iのCZ状態フラグに「1」をセットし、CZ当選フラグを「0」クリアする（ステップS909）。その後、CZ状態の開始設定処理を実行する（ステップS910）。CZ状態の開始設定処理では、領域内処理用のワークエリア96に設けられたCZ状態カウンタ96hにCZ状態の継続ゲーム数として「10」をセットする。CZ状態カウンタ96hは既に説明したとおり、CZ状態が終了するまで

の残りのゲーム数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。CZ状態フラグに「1」がセットされてCZ状態となることで、通常開始時処理（図24）のステップS803にて実行されるAT抽選処理では、AT抽選テーブルにおいてCZ状態である場合に参照される数値情報群が参照されるため、CZ状態ではない場合よりもベースAT状態ST4への移行当選となる期待度が高くなる。

【0203】

ステップS903にて待機カウンタ96fの値が「0」であると判定した場合、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iのCZ状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、CZ状態であるか否かを判定する（ステップS911）。CZ状態である場合（ステップS911：YES）、CZ状態カウンタ96hの値を1減算し（ステップS912）、その1減算後におけるCZ状態カウンタ96hの値が「0」である場合（ステップS913：YES）、各種フラグエリア96iのCZ状態フラグを「0」クリアすることでCZ状態を終了させる（ステップS914）。CZ状態フラグが「0」クリアされてCZ状態が終了することで、通常開始時処理（図24）のステップS803にて実行されるAT抽選処理では、AT抽選テーブルにおいてCZ状態ではない場合に参照される数値情報群が参照されるため、CZ状態である場合よりもベースAT状態ST4への移行当選となる期待度が低くなる。

【0204】

＜ベースAT開始時処理＞

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

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

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

ため、ベット数が「2」であるゲームにおいて役の抽選処理（図16）の外れ結果となったとしてもAT差枚数カウンタ96eへの加算が行われることはなく、さらに言うと、ベット数が「2」であるゲームにおいては役の抽選処理（図16）の結果や入賞結果に関係なく、AT差枚数カウンタ96eの数値の更新は行われない。

【0208】

役の抽選処理（図16）にていずれかのインデックス値IVに当選した場合（ステップS1004：NO）、その当選となったインデックス値IVが「1」～「13」のいずれかであるか否かを判定する（ステップS1006）。つまり、遊技媒体の付与に対応する当選データが設定されたインデックス値IVに当選したか否かを判定する。ステップS1006にて肯定判定をした場合、そのインデックス値IVの当選データに入賞したか否かに関係なくAT差枚数カウンタ96eの減算処理を実行する（ステップS1007）。 10

【0209】

AT差枚数カウンタ96eの減算処理では、当選となったインデックス値IVに設定されている当選データのうち最大の遊技媒体の付与数となる当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数である「3」を減算した結果を、AT差枚数カウンタ96eから減算する。かかる減算の処理はその当選データが入賞したか否かに関係なく実行される。具体的には、インデックス値IV＝「1」～「10」のいずれかに当選している場合には最大の遊技媒体の付与数となる当選データは第1ベル当選データ又は第2ベル当選データであるため、当該当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数である「15」から「3」を減算した結果である「12」をAT差枚数カウンタ96eから減算する。また、インデックス値IV＝「11」又は「12」に当選している場合には最大の遊技媒体の付与数となる当選データは第1スイカ当選データ又は第2スイカ当選データであるため、当該当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数である「5」から「3」を減算した結果である「2」をAT差枚数カウンタ96eから減算する。また、インデックス値IV＝「13」に当選している場合には最大の遊技媒体の付与数となる当選データはチェリー当選データであるため、当該当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数である「4」から「3」を減算した結果である「1」をAT差枚数カウンタ96eから減算する。つまり、ベースAT状態ST4においては当選となったインデックス値IVに設定されている当選データのうち最大の遊技媒体の付与数となる当選データに対応する入賞が取りこぼしによって成立しなかったとしても、その最大の遊技媒体の付与数となる当選データに対応する入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数である「3」が減算された結果が、AT差枚数カウンタ96eから減算されることになる。 20 30

【0210】

その後、ステップS1007の減算処理によってAT差枚数カウンタ96eの値が「0」以下となったか否かを判定する（ステップS1008）。AT差枚数カウンタ96eの値が「0」以下となっている場合（ステップS1008：YES）、当該AT差枚数カウンタ96eを「0」クリアする（ステップS1009）。 30

【0211】

<ベースAT用処理>

次に、遊技終了時の対応処理（図23）のステップS705にて実行されるベースAT用処理について、図27のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベースAT用処理におけるステップS1101～ステップS1105の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。 40

【0212】

領域内処理用のワークエリア96におけるAT差枚数カウンタ96eの値が「0」である場合（ステップS1101：YES）、ベースAT状態ST4の終了条件が成立したことを意味する。この場合、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iのベースAT状態フラグ及び第2区間フラグを「0」クリアする（ステップS1102）。これにより、第2区間SC2であってベースAT状態ST4である状況が終了して 50

第 1 区間 S C 1 であって通常遊技状態 S T 1 である状況となる。また、第 2 区間 S C 2 が終了する場合に区間表示部 6 7 が点灯状態から消灯状態となる。

【 0 2 1 3 】

なお、これに限定されることはなく、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が「 0 」となることでベース A T 状態 S T 4 が終了したとしても第 2 区間 S C 2 が終了することなく当該第 2 区間 S C 2 が維持される構成としてもよい。この場合、領域内処理用のワークエリア 9 6 における合計獲得数カウンタ 9 6 d にて計測されている合計獲得数が 2 0 0 0 枚以上といったように所定の枚数以上である状況で A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が「 0 」となつてベース A T 状態 S T 4 が終了する場合、又は領域内処理用のワークエリア 9 6 における継続ゲーム数カウンタ 9 6 c にて計測されている継続ゲーム数が 1 0 0 0 ゲーム以上といったように所定のゲーム数以上である状況で A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が「 0 」となつてベース A T 状態 S T 4 が終了する場合には、第 2 区間 S C 2 が終了する構成としてもよい。

10

【 0 2 1 4 】

A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が「 0 」ではない場合（ステップ S 1 1 0 1 : N O ）、領域内処理用のワークエリア 9 6 における継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値がエンディング発生前条件の成立に対応する値である「 3 9 5 0 」以上であるか否かを判定するとともに（ステップ S 1 1 0 3 ）、領域内処理用のワークエリア 9 6 における合計獲得数カウンタ 9 6 d の値がエンディング発生前条件の成立に対応する値である「 6 5 3 2 1 」以上であるか否かを判定する（ステップ S 1 1 0 4 ）。第 2 区間 S C 2 のエンディング条件の成立に対応する継続ゲーム数は「 4 0 0 0 」であるため、エンディング発生前条件の成立に対応する継続ゲーム数である「 3 9 5 0 」はそれよりも少ないゲーム数となっている。また、第 2 区間 S C 2 のエンディング条件の成立に対応する合計獲得数は、エンディング条件の成立に対応する合計獲得数カウンタ 9 6 d の値である「 6 5 5 2 1 」から第 2 区間 S C 2 が開始された場合における合計獲得数カウンタ 9 6 d の初期値である「 6 3 1 2 1 」を減算した「 2 4 0 0 」である。これに対して、エンディング発生前条件の成立に対応する合計獲得数は、エンディング発生前条件の成立に対応する合計獲得数カウンタ 9 6 d の値である「 6 5 3 2 1 」から第 2 区間 S C 2 が開始された場合における合計獲得数カウンタ 9 6 d の初期値である「 6 3 1 2 1 」を減算した「 2 2 0 0 」である。したがって、エンディング発生前条件の成立に対応する合計獲得数は第 2 区間 S C 2 のエンディング条件の成立に対応する合計獲得数よりも少ない数となっている。

20

30

【 0 2 1 5 】

ステップ S 1 1 0 3 及びステップ S 1 1 0 4 のいずれかにて肯定判定をした場合、エンディング発生前条件が成立したことを意味する。この場合、主側 R A M 7 4 の領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i に設けられたエンディング A T 状態フラグに「 1 」をセットするとともに各種フラグエリア 9 6 i のベース A T 状態フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 1 1 0 5 ）。これにより、遊技状態がベース A T 状態 S T 4 からエンディング A T 状態 S T 5 に移行する。

【 0 2 1 6 】

ここで、ベース A T 状態 S T 4 において第 2 区間 S C 2 の継続ゲーム数又は合計獲得数がエンディング発生前条件の成立に対応するものとなった場合には A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値、すなわちベース A T 状態 S T 4 の残りの遊技媒体の付与数に関係なくエンディング A T 状態 S T 5 に移行する。そして、エンディング A T 状態 S T 5 は第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立するまで継続する。これにより、第 2 区間 S C 2 のエンディング発生前条件が成立した場合には確実に第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立するようにすることが可能となる。

40

【 0 2 1 7 】

< 遊技区間制御処理 >

次に、遊技終了時の対応処理（図 2 3 ）のステップ S 7 0 6 にて実行される遊技区間制御処理について、図 2 8 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、遊技区間制御

50

処理におけるステップ S 1 2 0 1～ステップ S 1 2 0 8 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【0 2 1 8】

まず領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i の第 2 区間フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、遊技区間が第 2 区間 S C 2 であるか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 1）。遊技区間が第 1 区間 S C 1 である場合（ステップ S 1 2 0 1：N O）、ステップ S 1 2 0 2 以降の処理を実行することなく本遊技区間制御処理を終了する。遊技区間が第 2 区間 S C 2 である場合（ステップ S 1 2 0 1：Y E S）、領域内処理用のワークエリア 9 6 における継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値が「4 0 0 0」以上であるか否かを判定することで、第 2 区間 S C 2 における継続ゲーム数がエンディング条件の成立に対応するゲーム数となったか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 2）。ステップ S 1 2 0 2 にて肯定判定をした場合、ステップ S 1 2 0 8 にて第 2 区間 S C 2 の初期化処理を実行する。当該初期化処理については後に説明する。

10

【0 2 1 9】

ステップ S 1 2 0 2 にて否定判定をした場合、今回のゲームにおいて、第 1 チャンスリプレイ入賞、第 2 チャンスリプレイ入賞及び通常リプレイ入賞のいずれかのリプレイ入賞が成立したか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 3）。この場合、今回のゲームのベット数が「2」及び「3」のいずれであったとしてもステップ S 1 2 0 3 の判定の対象となるとともに、今回のゲームが通常遊技状態 S T 1、第 1 C B 状態 S T 2、第 2 C B 状態 S T 3、ベース A T 状態 S T 4 及びエンディング A T 状態 S T 5 のいずれの遊技状態であったとしてもステップ S 1 2 0 3 の判定の対象となる。いずれかのリプレイ入賞が成立している場合（ステップ S 1 2 0 3：Y E S）、ステップ S 1 2 0 4～ステップ S 1 2 0 6 の処理を実行することなくステップ S 1 2 0 7 に進む。

20

【0 2 2 0】

いずれのリプレイ入賞も成立していない場合（ステップ S 1 2 0 3：N O）、今回のゲームで遊技者に付与された遊技媒体数から今回のゲームのベット数を減算し、その減算した結果を領域内処理用のワークエリア 9 6 における合計獲得数カウンタ 9 6 d に加算する（ステップ S 1 2 0 4）。この場合、今回のゲームにて遊技者に遊技媒体が付与されていない場合には今回のゲームのベット数である「2」又は「3」を合計獲得数カウンタ 9 6 d の値から減算することとなる。また、今回のゲームで遊技媒体が遊技者に付与されたとしてもその付与された遊技媒体数が今回のゲームのベット数よりも少ない場合、今回のゲームのベット数から今回のゲームで付与された遊技媒体数を減算した結果の値を、合計獲得数カウンタ 9 6 d の値から減算することとなる。一方、今回のゲームで遊技者に付与された遊技媒体数が今回のゲームのベット数よりも多い場合、今回のゲームで付与された遊技媒体数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値を、合計獲得数カウンタ 9 6 d の値に加算することとなる。

30

【0 2 2 1】

その後、合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が 0 以下であるか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 5）。合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が 0 以下である場合（ステップ S 1 2 0 5：Y E S）、合計獲得数カウンタ 9 6 d を「0」クリアする（ステップ S 1 2 0 6）。既に説明した通り第 2 区間 S C 2 に移行した場合には合計獲得数カウンタ 9 6 d には初期値として「6 3 1 2 1」がセットされるため、初期値から遊技者が所有している遊技媒体が 6 3 1 2 1 枚減少するまでは合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が 0 以下となることはない。遊技者が所有している遊技媒体が初期値から 6 3 1 2 1 枚を超えて減少した場合には合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が 0 以下となるが、この場合には合計獲得数カウンタ 9 6 d は「0」クリアされる。したがって、第 2 区間 S C 2 に移行してから遊技者が所有している遊技媒体が 6 3 1 2 1 枚を超えて減少した場合には、その超えた分については合計獲得数カウンタ 9 6 d の計測対象外となる。

40

【0 2 2 2】

ステップ S 1 2 0 3 にて肯定判定をした場合、ステップ S 1 2 0 5 にて否定判定をした

50

場合又はステップ S 1 2 0 6 の処理を実行した場合、合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が「6 5 5 2 1」を超えたか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 7）。つまり、第 2 区間 S C 2 が開始された場合における初期値からの遊技者が所有する遊技媒体の増加分が 2 4 0 0 枚を超えたか否かを判定する。ステップ S 1 2 0 7 にて肯定判定をした場合、ステップ S 1 2 0 2 にて肯定判定をした場合と同様に、ステップ S 1 2 0 8 にて第 2 区間 S C 2 の初期化処理を実行する。当該初期化処理では、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i の第 2 区間フラグ、ベース A T 状態フラグ及びエンディング A T 状態フラグを「0」クリアするとともに領域内処理用のワークエリア 9 6 における A T 差枚数カウンタ 9 6 e を「0」クリアする。これにより、第 1 区間 S C 1 であって通常遊技状態 S T 1 である状況となる。また、第 2 区間 S C 2 が終了する場合に区間表示部 6 7 が点灯状態から消灯状態となる。

10

【0 2 2 3】

＜主側 M P U 7 2 と演出側 M P U 9 2 との通信に関する構成＞

次に、主側 M P U 7 2 と演出側 M P U 9 2 との通信に関する構成について説明する。図 2 9 (a) は主側 M P U 7 2 と演出側 M P U 9 2 との通信に関する電氣的構成を説明するための説明図である。

【0 2 2 4】

主側 M P U 7 2 と演出側 M P U 9 2 とは信号経路群 1 0 1 により電氣的に接続されている。信号経路群 1 0 1 は、主制御基板 7 1 において主側 M P U 7 2 と主側コネクタ 1 0 2 とを電氣的に接続するように設けられた第 1 信号経路群 1 0 3 と、演出制御基板 9 1 において演出側 M P U 9 2 と演出側コネクタ 1 0 4 とを電氣的に接続するように設けられた第 2 信号経路群 1 0 5 と、主側コネクタ 1 0 2 及び演出側コネクタ 1 0 4 のそれぞれに接続させて設けられたコネクタユニット 1 0 6 とを備えている。コネクタユニット 1 0 6 は一端に第 1 コネクタ 1 0 6 a を備えているとともに他端に第 2 コネクタ 1 0 6 b を備えている。第 1 コネクタ 1 0 6 a が主側コネクタ 1 0 2 に対して着脱自在に接続されており、第 2 コネクタ 1 0 6 b が演出側コネクタ 1 0 4 に対して着脱自在に接続されている。第 1 信号経路群 1 0 3、主側コネクタ 1 0 2、コネクタユニット 1 0 6、演出側コネクタ 1 0 4 及び第 2 信号経路群 1 0 5 により形成される信号経路群 1 0 1 は、パラレル通信を可能とするように複数の信号経路を備えている。なお、信号経路群 1 0 1 がパラレル通信である構成に限定されることはなくシリアル通信であってもよい。

20

30

【0 2 2 5】

信号経路群 1 0 1 を利用して主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に複数種類のコマンドが送信されるのに対して、演出側 M P U 9 2 から主側 M P U 7 2 にはコマンドを含めて信号の送信は行われない。つまり、主側 M P U 7 2 と演出側 M P U 9 2 との間の通信は、主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 への一方向通信となっている。

【0 2 2 6】

図 2 9 (b) は主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に送信されるコマンドを説明するための説明図である。

【0 2 2 7】

主側 M P U 7 2 への動作電力の供給が開始されて停電発生前の処理に復帰する場合に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に復帰コマンドが送信される。主側 M P U 7 2 への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図 1 3）にて設定値更新処理（ステップ S 1 0 8）が開始される場合に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に設定変更開始コマンドが送信され、当該設定値更新処理が終了する場合に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に設定変更終了コマンドが送信される。

40

【0 2 2 8】

遊技媒体のベット設定が行われた場合には主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 にベット設定コマンドが送信される。所定数の遊技媒体がベットされている状況においてスタートレバー 4 1 が操作されてゲームが開始された場合には主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に回転受付コマンド A 及び回転受付コマンド B が送信される。ゲームが開始されてリ

50

ール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が開始された場合に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に回転開始コマンドが送信される。リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の加速期間が完了して定速回転となりリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止が可能となった場合に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に停止可コマンドが送信される。

【0229】

全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転している状況においていずれかのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対して停止指令が発生した場合には主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に第 1 停止開始コマンドが送信される。2 個のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転している状況において回転中のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対して停止指令が発生した場合には主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に第 2 停止開始コマンドが送信される。1 個のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転している状況においてそのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対して停止指令が発生した場合には主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に第 3 停止開始コマンドが送信される。これら第 1 ~ 第 3 停止開始コマンドには停止指令の対象となったリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の種類に対応する情報が含まれる。全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転停止が完了した場合には主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に全リール停止コマンドが送信される。最後に回転していたリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応するストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作が終了した場合に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に図柄コマンドが送信される。リール制御処理（図 2 2）において入賞判定処理（ステップ S 6 1 3）が終了した場合に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に入賞結果コマンドが送信される。入賞結果コマンドには今回のゲームにおいて入賞が発生したか否かの情報が含まれるとともに入賞が発生している場合にはその入賞結果の内容の情報が含まれる。1 ゲームの処理が全て終了した場合に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 にゲーム終了コマンド A 及びゲーム終了コマンド B が送信される。

【0230】

スロットマシン 1 0 において所定のエラーが発生した場合に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 にエラー発生コマンドが送信され、当該所定のエラーが解除された場合に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 にエラー解除コマンドが送信される。前面扉 1 2 が閉鎖状態から開放状態となった場合及び開放状態から閉鎖状態となった場合のそれぞれにおいて主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 にドア開閉コマンドが送信される。

【0231】

<回転受付コマンド A, B 及びゲーム終了コマンド A, B>

図 3 0 (a) は回転受付コマンド A に含まれている情報を説明するための説明図であり、図 3 0 (b) は回転受付コマンド B に含まれている情報を説明するための説明図であり、図 3 1 (a) はゲーム終了コマンド A に含まれている情報を説明するための説明図であり、図 3 1 (b) はゲーム終了コマンド B に含まれている情報を説明するための説明図である。

【0232】

回転受付コマンド A には図 3 0 (a) に示すように、回転受付コマンド A であることを演出側 M P U 9 2 にて特定することを可能とするコマンドヘッダの情報と、使用対象として設定されている設定値の情報と、今回のゲームのベット数の情報と、役の抽選処理（図 1 6）の結果に対応する抽選結果の種別の情報と、ベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 においてインデックス値 I V = 1 ~ 9 のいずれかに当選しリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序の報知が行われる場合におけるその停止順序の情報と、今回のゲームの遊技状態（通常遊技状態 S T 1、第 1 C B 状態 S T 2、第 2 C B 状態 S T 3、ベース A T 状態 S T 4、エンディング A T 状態 S T 5 及び C Z 状態のいずれか）の情報と、次回のゲームの遊技状態（通常遊技状態 S T 1、第 1 C B 状態 S T 2、第 2 C B 状態 S T 3、ベース A T 状態 S T 4、エンディング A T 状態 S T 5 及び C Z 状態のいずれか）の情報と、今回のゲームの遊技区間（第 1 区間 S C 1 及び第 2 区間 S C 2 のいずれか）の情報と、次回のゲームの遊技区間（第 1 区間 S C 1 及び第 2 区間 S C 2 のいずれか）の情報とが含まれている。

【0233】

ゲームの開始時であって回転受付コマンドAを設定するタイミングよりも前にその時点における遊技状態及び遊技区間を特定可能とする情報が領域内処理用のワークエリア96における開始時状況用エリア96jに記憶されるとともに、ゲームの終了時であってゲーム終了コマンドAを設定するタイミングよりも前にその時点における遊技状態及び遊技区間を特定可能とする情報が領域内処理用のワークエリア96における終了時状況用エリア96kに記憶される。今回のゲームの遊技状態の情報は上記開始時状況用エリア96jから読み出され、次のゲームの遊技状態の情報は上記終了時状況用エリア96kから読み出されることとなるが、ゲームの開始時点における終了時状況用エリア96kには前回のゲームの終了時における遊技状態及び遊技区間の情報が記憶されている。したがって、回転受付コマンドAにおける今回のゲームの遊技状態の情報と次のゲームの遊技状態の情報とは同一となり、回転受付コマンドAにおける今回のゲームの遊技区間の情報と次のゲームの遊技区間の情報とは同一となる。また、リール32L, 32M, 32Rの停止順序の報知が行われない場合には停止順序の情報には停止順序の報知が行われないことを示す情報が設定される。

10

【0234】

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

20

30

【0235】

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

40

【0236】

回転受付コマンドA又はゲーム終了コマンドAを送信する場合には、まずそれぞれのコマンドに対応するコマンドヘッダの情報を設定する。その後、主側RAM74における

50

領域内処理用のワークエリア 96 において使用対象の設定値が記憶されたエリアから設定値の情報を読み出し、領域内処理用のワークエリア 96 におけるベット数設定カウンタ 96 a からベット数の情報を読み出し、領域内処理用のワークエリア 96 に記憶されている当選となったインデックス値 I V の情報に対応する抽選結果の種別の情報を主側 R O M 7 3 における領域内処理用のデータから読み出し、領域内処理用のワークエリア 96 において停止順序の情報が記憶されたエリアから当該停止順序の情報を読み出し、領域内処理用のワークエリア 96 における開始時状況用エリア 96 j に記憶された遊技状態及び遊技区間の情報を読み出し、領域内処理用のワークエリア 96 における終了時状況用エリア 96 k に記憶された遊技状態及び遊技区間の情報を読み出す。そして、それら読み出した情報を回転受付コマンド A 及びゲーム終了コマンド A のうち設定対象となっているコマンドにそれぞれ設定する。

10

【0237】

回転受付コマンド B には図 30 (b) に示すように、回転受付コマンド B であることを演出側 M P U 9 2 にて特定することを可能とするコマンドヘッダの情報と、領域内処理用のワークエリア 96 における継続ゲーム数カウンタ 96 c の情報と、領域内処理用のワークエリア 96 における合計獲得数カウンタ 96 d の情報と、領域内処理用のワークエリア 96 における解除ゲーム数カウンタ 96 g の情報と、領域内処理用のワークエリア 96 における待機カウンタ 96 f の情報と、領域内処理用のワークエリア 96 における C Z 状態カウンタ 96 h の情報と、領域内処理用のワークエリア 96 における A T 差枚数カウンタ 96 e の情報と、今回のゲームの開始時におけるベース A T 開始時処理 (図 26) の上乗せ抽選処理にて上乗せ当選となった場合にはその上乗せ付与数の情報と、領域外処理用のワークエリア 98 における終了判定カウンタ 98 b の情報とが含まれている。回転受付コマンド B の情報が上記のように設定される構成において、ゲーム終了コマンド B は図 31 (b) に示すように回転受付コマンド B と同様の情報が設定される。但し、コマンドヘッダの情報の内容は、回転受付コマンド B とゲーム終了コマンド B とで相違している。

20

【0238】

回転受付コマンド B 又はゲーム終了コマンド B を送信する場合には、まずそれぞれのコマンドに対応するコマンドヘッダの情報を設定する。その後、主側 R A M 7 4 における領域内処理用のワークエリア 96 における継続ゲーム数カウンタ 96 c、合計獲得数カウンタ 96 d、解除ゲーム数カウンタ 96 g、待機カウンタ 96 f、C Z 状態カウンタ 96 h、A T 差枚数カウンタ 96 e、及び領域内処理用のワークエリア 96 における上乗せ付与数の情報を記憶するエリアのそれぞれから情報を読み出すとともに、領域外処理用のワークエリア 98 における終了判定カウンタ 98 b から情報を読み出す。そして、それら読み出した情報を回転受付コマンド B 及びゲーム終了コマンド B のうち設定対象となっているコマンドにそれぞれ設定する。

30

【0239】

上記のように設定される回転受付コマンド A 及び回転受付コマンド B は役の抽選処理 (図 16) におけるステップ S 4 1 1 にて設定されて主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に送信される。つまり、回転受付コマンド A 及び回転受付コマンド B は各ゲームが開始されて役の抽選処理が実行された場合に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に送信される。また、ゲーム終了コマンド A 及びゲーム終了コマンド B は通常処理 (図 15) におけるステップ S 3 1 5 にて設定されて主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に送信される。つまり、ゲーム終了コマンド A 及びゲーム終了コマンド B は各ゲームが終了される場合に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に送信される。

40

【0240】

<コマンド設定処理>

次に、回転受付コマンド A、回転受付コマンド B、ゲーム終了コマンド A 及びゲーム終了コマンド B を設定するために共通して呼び出されるコマンド設定処理について、図 32 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、コマンド設定処理におけるステップ S 1 3 0 1 ~ ステップ S 1 3 1 5 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデ

50

ータを利用した領域内処理として実行される。

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

その後、所定のレジスタに記憶されている読み出し回数の値を1減算し（ステップS1307）、その1減算後における読み出し回数の値が「0」であるか否かを判定する（ステップS1308）。読み出し回数の値が「0」ではない場合（ステップS1308：NO）、ステップS1306及びステップS1307の処理を実行する。つまり、読み出し回数の値が「0」となるまで、ステップS1306及びステップS1307の処理が繰り返されることになる。読み出し回数の値が「0」である場合（ステップS1308：YES）、本コマンド設定処理を終了する。

【0245】

今回設定対象のコマンドが回転受付コマンドB及びゲーム終了コマンドBのいずれかである場合（ステップS1301：NO）、回転受付コマンドBであれば（ステップS1309：YES）、当該回転受付コマンドBに対応するコマンドヘッダの情報を領域内処理用のデータから読み出し（ステップS1310）、ゲーム終了コマンドBであれば（ステップS1309：NO）、当該ゲーム終了コマンドBに対応するコマンドヘッダの情報を領域内処理用のデータから読み出す（ステップS1311）。ステップS1310又はス

テップ S 1 3 1 1 の処理を実行した場合、主側 M P U 7 2 の所定のレジスタに読み出し回数として「8」をセットする（ステップ S 1 3 1 2）。

【 0 2 4 6 】

その後、所定のレジスタに記憶されている読み出し回数の情報に対応する情報を読み出す（ステップ S 1 3 1 3）。読み出し回数の情報が「8」である場合には、領域内処理用のワークエリア 9 6 における継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の情報を読み出す。読み出し回数が「7」である場合には、領域内処理用のワークエリア 9 6 における合計獲得数カウンタ 9 6 d の情報を読み出す。読み出し回数が「6」である場合には、領域内処理用のワークエリア 9 6 における解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の情報を読み出す。読み出し回数が「5」である場合には、領域内処理用のワークエリア 9 6 における待機カウンタ 9 6 f の情報を読み出す。読み出し回数が「4」である場合には、領域内処理用のワークエリア 9 6 における C Z 状態カウンタ 9 6 h の情報を読み出す。読み出し回数が「3」である場合には、領域内処理用のワークエリア 9 6 における A T 差枚数カウンタ 9 6 e の情報を読み出す。読み出し回数が「2」である場合には、領域内処理用のワークエリア 9 6 における上乗せ付与数の情報を記憶するエリアから情報を読み出す。読み出し回数が「1」である場合には、領域外処理用のワークエリア 9 8 における終了判定カウンタ 9 8 b の情報を読み出す。

10

【 0 2 4 7 】

その後、所定のレジスタに記憶されている読み出し回数の値を 1 減算し（ステップ S 1 3 1 4）、その 1 減算後における読み出し回数の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 5）。読み出し回数の値が「0」ではない場合（ステップ S 1 3 1 5：N O）、ステップ S 1 3 1 3 及びステップ S 1 3 1 4 の処理を実行する。つまり、読み出し回数の値が「0」となるまで、ステップ S 1 3 1 3 及びステップ S 1 3 1 4 の処理が繰り返されることになる。読み出し回数の値が「0」である場合（ステップ S 1 3 1 5：Y E S）、本コマンド設定処理を終了する。

20

【 0 2 4 8 】

役の抽選処理（図 1 6）のステップ S 4 1 1 では、コマンド設定処理が 1 回実行されることにより回転受付コマンド A が設定されるとともにコマンド設定処理がさらに 1 回実行されることにより回転受付コマンド B が設定される。そして、それら設定された回転受付コマンド A 及び回転受付コマンド B が演出側 M P U 9 2 に送信される。また、通常処理（図 1 5）のステップ S 3 1 5 では、コマンド設定処理が 1 回実行されることによりゲーム終了コマンド A が設定されるとともにコマンド設定処理がさらに 1 回実行されることによりゲーム終了コマンド B が設定される。そして、それら設定されたゲーム終了コマンド A 及びゲーム終了コマンド B が演出側 M P U 9 2 に送信される。

30

【 0 2 4 9 】

<連続表示演出>

次に、通常遊技状態 S T 1 においてベース A T 状態 S T 4 への移行が確定している状況であって A T 状態 S T 4 への移行が待機されている状況で画像表示装置 6 3 にて実行される表示演出の内容を説明する。図 3 3（a）～図 3 3（d）はベース A T 状態 S T 4 への移行が待機されている状況で画像表示装置 6 3 にて実行される表示演出の内容を説明するための説明図である。

40

【 0 2 5 0 】

第 2 区間 S C 2 であって通常遊技状態 S T 1 においてベース A T 状態 S T 4 への移行が確定した場合には、領域内処理用のワークエリア 9 6 における待機カウンタ 9 6 f に「4」がセットされ、待機カウンタ 9 6 f に 1 以上の値がセットされている場合には 1 ゲームが実行される度に当該待機カウンタ 9 6 f の値が 1 減算され、1 減算後における待機カウンタ 9 6 f の値が「0」となった場合に通常遊技状態 S T 1 からベース A T 状態 S T 4 への移行が発生する。つまり、ベース A T 状態 S T 4 への移行が確定してから 4 ゲームに亘ってベース A T 状態 S T 4 への移行が待機されることになる。

【 0 2 5 1 】

50

このベース A T 状態 S T 4 への移行が待機されている状況において、ベース A T 状態 S T 4 への移行を遊技者に期待させる連続表示演出が画像表示装置 6 3 にて実行される。また、第 2 区間 S C 2 であって通常遊技状態 S T 1 においてベース A T 状態 S T 4 への移行が確定していない状況においても上記連続表示演出が画像表示装置 6 3 にて実行され得る。つまり、連続表示演出がその後にベース A T 状態 S T 4 への移行が発生する場合及びベース A T 状態 S T 4 への移行が発生しない場合のいずれであっても実行される。ベース A T 状態 S T 4 への移行が発生する場合における連続表示演出では当該連続表示演出の最後にベース A T 状態 S T 4 への移行が発生することを示す移行対応演出が実行され、ベース A T 状態 S T 4 への移行が発生しない場合における連続表示演出では当該連続表示演出の最後にベース A T 状態 S T 4 への移行が発生しないことを示す非移行対応演出が実行される。したがって、遊技者は連続表示演出が発生した場合には、最終的に移行対応演出が発生することを期待しながら当該連続表示演出に注目することになる。

10

【0252】

なお、連続表示演出が実行されている状況においては上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 にて当該連続表示演出に対応する演出が実行される。また、連続表示演出が実行されるゲーム数は 4 ゲームに限定されることはなく、2 ゲーム、3 ゲーム、5 ゲーム又は 6 ゲーム以上であってもよく、ゲーム数が固定されているのではなく、抽選によりゲーム数が決定されることでゲーム数が変動し得る構成としてもよい。

【0253】

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

20

【0254】

4 ゲーム目は対決演出の対決結果区分が実行される。対決結果区分においては図 3 3 (c) に示すように 2 人のキャラクタ画像の対決結果に対応する対決結果画像 G 1 3 が表示される。図 3 3 (c) の対決結果画像 G 1 3 はベース A T 状態 S T 4 への移行が発生する場合における連続表示演出にて表示される勝利対応画像である。ベース A T 状態 S T 4 への移行が発生しない場合における連続表示演出では、対決結果画像 G 1 3 として「残念！」といった敗北対応画像が表示される。ベース A T 状態 S T 4 への移行が発生する場合における連続表示演出では、対決結果区分の後に図 3 3 (d) に示すようにベース A T 状態 S T 4 が開始されることを示す A T 開始画像 G 1 4 が表示される。A T 開始画像 G 1 4 ではベース A T 状態 S T 4 が開始されること及び当該ベース A T 状態 S T 4 における遊技媒体の初期付与数が表示される。

30

【0255】

A T 開始画像 G 1 4 の表示は、ベース A T 状態 S T 4 への移行が待機されている状況の 4 ゲーム目においてゲーム終了コマンド A, B を主側 M P U 7 2 から受信した場合に実行される。つまり、ゲーム終了コマンド A に含まれる今回のゲームの遊技状態の情報が通常遊技状態 S T 1 であり次回のゲームの遊技状態の情報がベース A T 状態 S T 4 である場合に次回のゲームからベース A T 状態 S T 4 が開始されることを演出側 M P U 9 2 にて特定することが可能となり、さらにゲーム終了コマンド B に含まれる A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値から初期付与数を演出側 M P U 9 2 にて特定することが可能である。そして、この場合には演出側 M P U 9 2 は特定した初期付与数が表示された状態で A T 開始画像 G 1 4 が表示されるように画像表示装置 6 3 を表示制御する。なお、ベース A T 状態 S T 4 への移行が発生しない場合における連続表示演出では、対決結果区分の後に通常遊技状態 S T 1 における連続表示演出ではないベース演出が再開される。

40

50

【0256】

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

【0257】

<通常演出制御処理>

次に、演出側MPU92にて実行される通常演出制御処理について、図34のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常演出制御処理は通常遊技状態ST1において比較的短い周期（例えば2ミリ秒）で繰り返し実行される。

【0258】

主側MPU72から回転受付コマンドA、Bを受信している場合（ステップS1401：YES）、演出調整処理を実行する（ステップS1402）。演出調整処理は、主側MPU72の制御による遊技の進行状況と演出側MPU92による演出の実行制御の内容とに不一致が生じている場合に、その不一致を解消するための処理である。演出調整処理の詳細については後に説明する。

【0259】

その後、回転受付コマンドAに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報から今回のゲームがCZ状態であるか否かを判定する（ステップS1403）。今回のゲームがCZ状態である場合（ステップS1403：YES）、回転受付コマンドBに含まれるCZ状態カウンタ96hの情報からCZ状態の残りのゲーム数を把握し、その残りのゲーム数に対応するCZ状態の演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う（ステップS1404）。これにより、画像表示装置63ではCZ状態の残りの継続ゲーム数に対応する表示演出が実行されるとともに、上部ランプ61及びスピーカ62では当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行される。

【0260】

今回のゲームがCZ状態ではない場合（ステップS1403：NO）、今回のゲームが本前兆状態であるか否かを判定する（ステップS1405）。本前兆状態とは、ベースAT状態ST4への移行が確定している状況であって当該ベースAT状態ST4への移行が待機されている状況、及びCZ状態への移行が確定している状況であって当該CZ状態への移行が待機されている状況のいずれかの状態である。本前兆状態はベースAT状態ST4への移行が待機されている状況及びCZ状態への移行が待機されている状況のいずれであっても4ゲームに亘って継続するが、前者の状況と後者の状況とで本前兆状態が継続するゲーム数が相違する構成としてもよい。また、本前兆状態であるか否かの判定は、回転受付コマンドBに含まれる待機カウンタ96fの値が1以上の値であるか否かを判定することにより行われる。

【0261】

本前兆状態である場合（ステップS1405：YES）、回転受付コマンドBに含まれる待機カウンタ96fの値に対応する本前兆演出の更新処理を実行する（ステップS1406）。具体的には、待機カウンタ96fの値が「4」である場合、今回のゲームにて本前兆状態が開始されたことを意味する。この場合、画像表示装置63の表示演出に関しては連続表示演出のうちオープニング区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、図33（a）に示すようなオープニング対応画像G11が画像表示装置63にて表示されることになる。また、上部ランプ61及びスピーカ62にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。待機カウンタ96fの値が「3」である場合、画像表示装置63の表示演出に関しては連続表示演出のうち前半対決区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、図33（b）に示すような前半対決画像G12が画像表示装置63にて表示されるこ

10

20

30

40

50

とになる。また、上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。

【0262】

待機カウンタ 9 6 f の値が「2」である場合、画像表示装置 6 3 の表示演出に関しては連続表示演出のうち後半対決区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、後半対決画像が画像表示装置 6 3 にて表示されることになる。また、上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。待機カウンタ 9 6 f の値が「1」である場合、画像表示装置 6 3 の表示演出に関しては連続表示演出のうち対決結果区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、図 3 3 (d) に示すような対決結果画像 G 1 3 が画像表示装置 6 3 にて表示されることになる。また、上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。

10

【0263】

なお、ベース A T 状態 S T 4 に移行する場合における本前兆状態及び C Z 状態に移行する場合における本前兆状態のいずれであっても同一の態様でステップ S 1 4 0 6 の処理が実行されることで、いずれの本前兆状態であっても同一の態様で連続表示演出が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、ベース A T 状態 S T 4 に移行する場合における本前兆状態と C Z 状態に移行する場合における本前兆状態とでステップ S 1 4 0 6 の処理の実行態様が相違することで、各本前兆状態で連続表示演出の実行態様が相違する構成としてもよい。この場合、ベース A T 状態 S T 4 に移行する場合における本前兆状態と C Z 状態に移行する場合における本前兆状態とで連続表示演出の演出内容が完全に相違する構成としてもよく、各本前兆状態における連続表示演出において同一の演出内容となり得るがベース A T 状態 S T 4 に移行する場合における本前兆状態の方が C Z 状態に移行する場合における本前兆状態よりも期待度の高い演出が実行される構成としてもよい。また、このようにベース A T 状態 S T 4 に移行する場合における本前兆状態と C Z 状態に移行する場合における本前兆状態とで演出内容が相違し得る構成においては、回転受付コマンド A 又は回転受付コマンド B に A T 当選フラグ及び C Z 当選フラグのうち少なくとも一方の情報が設定されるようにする必要がある。

20

【0264】

本前兆状態ではない場合（ステップ S 1 4 0 5 : N O）、偽前兆状態であるか否かを判定する（ステップ S 1 4 0 7）。偽前兆状態とは、ベース A T 状態 S T 4 への移行が確定している状況及び C Z 状態への移行が確定している状況のいずれでもない状況において画像表示装置 6 3 にて連続表示演出が実行される状態である。偽前兆状態である場合（ステップ S 1 4 0 7 : Y E S）、偽前兆演出の更新処理を実行する（ステップ S 1 4 0 8）。偽前兆演出は、詳細は後述するように演出側 M P U 9 2 にて実行された抽選にて発生当選となった場合に実行される。演出側 R A M 9 4 には偽前兆演出用カウンタが設けられており、偽前兆演出の発生抽選処理にて偽前兆演出の発生当選となった場合に偽前兆演出用カウンタに「4」がセットされ、回転受付コマンド A , B を受信する度にすなわち 1 ゲームが実行される度に偽前兆演出用カウンタの値が 1 減算される。なお、偽前兆演出用カウンタの値を 1 減算する処理は偽前兆演出の更新処理が終了した場合に実行される。

30

40

【0265】

偽前兆演出の更新処理では、偽前兆演出用カウンタの値が「4」である場合、画像表示装置 6 3 の表示演出に関しては連続表示演出のうちオープニング区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、図 3 3 (a) に示すようなオープニング対応画像 G 1 1 が画像表示装置 6 3 にて表示されることになる。また、上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。偽前兆演出用カウンタの値が「3」である場合、画像表示装置 6 3 の表示演出に関しては連続表示演出のうち前半対決区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、図 3 3 (b) に示すような前半対決画像 G 1 2 が画像

50

表示装置 6 3 にて表示されることになる。また、上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。

【0266】

偽前兆演出用カウンタの値が「2」である場合、画像表示装置 6 3 の表示演出に関しては連続表示演出のうち後半対決区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、後半対決画像が画像表示装置 6 3 にて表示されることになる。また、上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。偽前兆演出用カウンタの値が「1」である場合、画像表示装置 6 3 の表示演出に関しては連続表示演出のうち対決結果区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、対決結果画像が画像表示装置 6 3 にて表示されることになる。この場合、対決演出において負けたことを示す演出が実行される。また、上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。

10

【0267】

偽前兆状態ではない場合（ステップ S 1 4 0 7：NO）、偽前兆演出の発生抽選処理を実行する（ステップ S 1 4 0 9）。偽前兆演出の発生抽選処理では演出側 ROM 9 3 に設けられた偽前兆演出の抽選テーブルを読み出すとともに演出側 RAM 9 4 にて定期的に更新される抽選カウンタから数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を偽前兆演出の抽選テーブルに対して照合する。偽前兆演出の発生当選となる確率は 10 % に設定されている。偽前兆演出の発生当選となった場合（ステップ S 1 4 1 0：YES）、偽前兆演出の設定処理を実行する（ステップ S 1 4 1 1）。偽前兆演出の設定処理では、偽前兆演出用カウンタに「4」をセットする。これにより、次のゲームから偽前兆演出が開始されることとなる。

20

【0268】

ステップ S 1 4 0 4 の処理を実行した場合、ステップ S 1 4 0 6 の処理を実行した場合、ステップ S 1 4 0 8 の処理を実行した場合、ステップ S 1 4 1 0 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 4 1 1 の処理を実行した場合、回転受付コマンド A、B の受信に対するその他の処理を実行する。当該その他の処理では、ベット数に応じたベットランプの発光制御などを実行する。

30

【0269】

主側 MPU 7 2 からいずれかの停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信した場合（ステップ S 1 4 1 3：YES）、演出更新処理を実行する（ステップ S 1 4 1 4）。演出更新処理では、停止開始コマンド及び全リール停止コマンドのいずれかの受信を契機として演出の実行内容を進行させるための設定を行う。この場合、第 1 停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合には 1 個目のリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R に対して停止指令が発生して当該リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止制御が開始されることに対応させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。また、第 2 停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合には 2 個目のリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R に対して停止指令が発生して当該リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止制御が開始されることに対応させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。また、第 3 停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合には 3 個目のリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R に対して停止指令が発生して当該リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止制御が開始されることに対応させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。また、全リール停止コマンドを受信した場合には全リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止が行われたことに対応させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。

40

【0270】

連続表示演出におけるオープニング区分、前半対決区分、後半対決区分及び対決結果区分はいずれも、第 1 停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合、第 2 停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合、第 3 停止に対応する停止開始コマンドを受信した場

50

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

10

20

30

40

50

【0271】

主側 MPU 72 からゲーム終了コマンド A, B を受信した場合（ステップ S1415: YES）、ゲーム終了コマンド A に含まれている今回のゲームの遊技状態の情報が CZ 状態に対応する情報ではなく且つゲーム終了コマンド A に含まれている次のゲームの遊技状態の情報が CZ 状態に対応する情報であるか否かを判定することで、次のゲームから CZ 状態が開始されるか否かを判定する（ステップ S1416）。つまり、ゲーム終了コマンド A に今回のゲームの遊技状態の情報だけではなく次のゲームの遊技状態の情報が含まれている構成であることにより、演出側 MPU 92 はゲーム終了コマンド A の内容を確認するだけで今回のゲームにて CZ 状態への移行が発生して次のゲームから CZ 状態が開始されることを特定することが可能となる。

【0272】

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

【0273】

次のゲームから CZ 状態が開始される状況ではない場合（ステップ S1416: NO）、ゲーム終了コマンド A に含まれている今回のゲームの遊技状態の情報がベース AT 状態 ST4 に対応する情報ではなく且つゲーム終了コマンド A に含まれている次のゲームの遊技状態の情報がベース AT 状態 ST4 に対応する情報であるか否かを判定することで、次のゲームからベース AT 状態 ST4 が開始されるか否かを判定する（ステップ S1418）。つまり、ゲーム終了コマンド A に今回のゲームの遊技状態の情報だけではなく次のゲームの遊技状態の情報が含まれている構成であることにより、演出側 MPU 92 はゲーム終了コマンド A の内容を確認するだけで今回のゲームにてベース AT 状態 ST4 への移行が発生して次のゲームからベース AT 状態 ST4 が開始されることを特定することが可能となる。

【0274】

次のゲームからベース AT 状態 ST4 が開始されることを特定した場合（ステップ S1418: YES）、演出側 RAM 94 に設けられた演出側 AT 状態フラグに「1」をセットする（ステップ S1419）。演出側 AT 状態フラグは、ベース AT 状態 ST4 であるか否かを演出側 MPU 92 にて特定するためのフラグである。演出側 AT 状態フラグに「1」がセットされていない場合は通常演出制御処理（図 34）が実行され、演出側 AT 状態フラグに「1」がセットされている場合は後述する AT 演出制御処理（図 42）が実行される。

【0275】

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

10

【0276】

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

【0277】

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

20

【0278】

<演出調整処理>

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

30

【0279】

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

40

【0280】

回転受付コマンドAに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報としてCZ状態の情報が設定されていない場合（ステップS1501：NO）、回転受付コマンドAに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報としてベースAT状態ST4の情報が設定されているか否かを判定する（ステップS1504）。演出側MPU92は既に説明したとおり演出側RAM94の演出側AT状態フラグに「1」がセットされていない場合、遊技状態が通常遊技状態ST1であるとして通常演出制御処理（図34）を実行し、当該通常演出制御処理にて演出調整処理（図35）を実行する。この場合に、当該演出調整処理にて、回転受付コ

50

マンド A に含まれる今回のゲームの遊技状態の情報としてベース A T 状態 S T 4 の情報が設定されていると判定した場合（ステップ S 1 5 0 4：Y E S）、実際にはベース A T 状態 S T 4 であるにも関わらず演出側 M P U 9 2 では通常遊技状態 S T 1 に対応する演出の実行制御を行っていたことを意味する。したがって、このような場合にはステップ S 1 5 0 5 ～ステップ S 1 5 1 0 にてベース A T 状態 S T 4 に対応する演出の実行制御を開始する。

【0281】

具体的には、まず演出側 R A M 9 4 の演出側 A T 状態フラグに「1」をセットする（ステップ S 1 5 0 5）。演出側 A T 状態フラグは既に説明したとおり、ベース A T 状態 S T 4 であるか否かを演出側 M P U 9 2 にて特定するためのフラグである。演出側 A T 状態フラグに「1」がセットされていない場合は通常演出制御処理（図 3 4）が実行され、演出側 A T 状態フラグに「1」がセットされている場合は後述する A T 演出制御処理（図 4 2）が実行される。

10

【0282】

その後、演出側 R A M 9 4 の表示対象残数カウンタ 9 4 a（図 4 1 参照）に、回転受付コマンド B に含まれている A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値をセットする（ステップ S 1 5 0 6）。ベース A T 状態 S T 4 においては表示対象残数カウンタ 9 4 a の値に対応する付与数が、ベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立するまでの遊技媒体の残りの付与数として画像表示装置 6 3 にて表示される。ベース A T 状態 S T 4 が開始された場合には初期付与数として「200」が A T 差枚数カウンタ 9 6 e にセットされることとなるが、演出調整処理（図 3 5）のステップ S 1 5 0 6 にて表示対象残数カウンタ 9 4 a に値がセットされる状況というのは実際にはベース A T 状態 S T 4 であるにも関わらず演出側 M P U 9 2 では通常遊技状態 S T 1 に対応する演出の実行制御を行っていた状況である。したがって、ステップ S 1 5 0 6 の処理が実行された状況において既にベース A T 状態 S T 4 における遊技媒体の残りの付与数が初期付与数よりも少なくなっている可能性がある。ステップ S 1 5 0 6 にて A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が表示対象残数カウンタ 9 4 a にセットされることで、ベース A T 状態 S T 4 における現状の遊技媒体の残りの付与数が画像表示装置 6 3 にて表示されることになる。

20

【0283】

その後、A T 演出の設定処理を実行する（ステップ S 1 5 0 7）。A T 演出の設定処理では、ベース A T 状態 S T 4 に対応する演出が実行されるようにするためのデータの設定を行う。これにより、画像表示装置 6 3 にてベース A T 状態 S T 4 に対応する表示演出が開始されるとともに、上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行される。

30

【0284】

その後、回転受付コマンド A に含まれる停止順序の情報に今回のゲームにてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序を報知すべきことを示す情報が設定されているか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 8）。ベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 において役の抽選処理（図 1 6）にてインデックス値 I V = 1 ~ 9 のいずれかに当選した場合には第 1 ベル入賞又は第 2 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が画像表示装置 6 3 及び兼用表示部 6 6 にて報知されることとなるが、当該報知を行うことが主側 M P U 7 2 にて決定された場合にはその停止順序に対応する情報が停止順序の情報として回転受付コマンド A に設定され、当該報知を行うことが主側 M P U 7 2 にて決定されなかった場合には停止順序の報知を行わないことに対応する情報が停止順序の情報として回転受付コマンド A に設定される。回転受付コマンド A にリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序を報知すべきことを示す情報が設定されている場合（ステップ S 1 5 0 8：Y E S）、その停止順序の情報を演出側 R A M 9 4 に記憶させる（ステップ S 1 5 0 9）。その後、その停止順序の情報に対応する報知が画像表示装置 6 3 にて実行されるようにするためのデータの設定を行う（ステップ S 1 5 1 0）。これにより、画像表示装置 6 3 にて第 1 ベル入賞又は第 2 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3

40

50

2 M, 3 2 Rの停止順序の報知が開始される。当該停止順序の報知は主側MPU72からゲーム終了コマンドA, Bを受信するまで継続される。

【0285】

上記のように回転受付コマンドAに今回のゲームの遊技状態の情報が含まれていることにより、実際にはベースAT状態ST4であるにも関わらず演出側MPU92では通常遊技状態ST1に対応する演出の実行制御を行っていた場合に演出側MPU92にてベースAT状態ST4に対応する演出の実行制御を行うことが可能となる。ここで、実際にはベースAT状態ST4であるにも関わらず演出側MPU92では通常遊技状態ST1に対応する演出の実行制御が行われる状況は、主側MPU72と演出側MPU92との間の信号経路群101に異常が生じた場合に発生し得る。

10

【0286】

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

20

【0287】

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

【0288】

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

30

【0289】

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

40

【0290】

図37(a)及び図37(b)はベースAT状態ST4への移行が待機されている状況

50

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

【0291】

図 37 (a) に示すように画像表示装置 63 にてオープニング区分の表示演出が実行されている状況において信号経路群 101 の異常が発生する。この場合、演出側 MPU92 において主側 MPU72 からのコマンドを受信することができないため、画像表示装置 63 におけるオープニング区分の表示演出がその演出内容を進行させることなく維持される。その後、ベース AT 状態 ST4 への移行が待機されている状況における 2 ゲーム目及び 3 ゲーム目において信号経路群 101 の異常が継続されることで、画像表示装置 63 におけるオープニング区分の表示演出がその演出内容を進行させることなく維持される。

10

【0292】

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

20

【0293】

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

【0294】

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

30

【0295】

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

40

50

ける今回のゲームでは役の抽選処理（図 1 6）にてインデックス値 $IV = 1 \sim 9$ のいずれかに当選しているため、演出調整処理（図 3 5）にてステップ S 1 5 1 0 の処理が実行されることで、図 3 8（b）に示すように停止順報知画像 G 1 5 が表示されている。

【0 2 9 6】

次に、画像表示装置 6 3 にて連続表示演出が実行されている状況において一時的に信号経路群 1 0 1 の異常が発生する場合における表示演出の進行の様子について、図 3 9（a）～図 3 9（i）のタイムチャートを参照しながら説明する。図 3 9（a）は信号経路群 1 0 1 の異常が発生している期間を示し、図 3 9（b）はベース A T 状態 S T 4 である期間を示し、図 3 9（c）は 1 ゲームの実行期間を示し、図 3 9（d）はスタートレバー 4 1 が操作されたタイミングを示し、図 3 9（e）はリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の第 3 停止操作が行われたタイミングを示し、図 3 9（f）は連続表示演出におけるオープニング区分が実行されている期間を示し、図 3 9（g）は連続表示演出における前半対決区分又は後半対決区分が実行されている期間を示し、図 3 9（h）は連続表示演出における対決結果区分が実行されている期間を示し、図 3 9（i）は画像表示装置 6 3 にて A T 開始画像 G 1 4 が表示されている期間を示す。

【0 2 9 7】

まずベース A T 状態 S T 4 への移行が待機されている状況で実行されている連続表示演出の途中で信号経路群 1 0 1 の異常が発生しない場合について説明する。

【0 2 9 8】

t 1 のタイミングで図 3 9（d）に示すようにスタートレバー 4 1 が操作されることで図 3 9（c）に示すように新たなゲームが開始される。このゲームの開始時に A T 抽選処理（ステップ S 8 0 3）にて A T 当選となることで、図 3 9（f）に示すように連続表示演出におけるオープニング区分の演出が開始される。その後、t 2 のタイミングで図 3 9（e）に示すように全てのリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の回転が停止されて図 3 9（c）に示すようにゲームが終了する。

【0 2 9 9】

その後、t 3 のタイミングで図 3 9（d）に示すようにスタートレバー 4 1 が操作されることで図 3 9（c）に示すように新たなゲームが開始される。今回のゲームはベース A T 状態 S T 4 への移行が待機された状況における 2 ゲーム目であるため、図 3 9（g）に示すように当該 t 3 のタイミングで連続表示演出における対決区分の演出が開始される。当該対決区分の演出は 2 ゲームに亘って実行される。その後、t 4 のタイミングで図 3 9（e）に示すように全てのリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の回転が停止されて図 3 9（c）に示すようにゲームが終了する。

【0 3 0 0】

その後、t 5 のタイミングで図 3 9（d）に示すようにスタートレバー 4 1 が操作されることで図 3 9（c）に示すように新たなゲームが開始される。今回のゲームはベース A T 状態 S T 4 への移行が待機された状況における 4 ゲーム目であるため、図 3 9（h）に示すように当該 t 5 のタイミングで連続表示演出における対決結果区分の演出が開始される。その後、t 6 のタイミングで図 3 9（e）に示すように全てのリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の回転が停止されて図 3 9（c）に示すようにゲームが終了する。この場合、当該ゲームでベース A T 状態 S T 4 への移行が待機されている状況における 4 ゲーム目が終了するため、当該 t 6 のタイミングで図 3 9（b）に示すようにベース A T 状態 S T 4 が開始される。また、当該ゲームの終了時に主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に送信されるゲーム終了コマンド A には今回のゲームの遊技状態の情報として通常遊技状態 S T 1 の情報が設定されているとともに次回のゲームの遊技状態の情報としてベース A T 状態 S T 4 の情報が設定されている。したがって、図 3 9（i）に示すように当該 t 6 のタイミングで画像表示装置 6 3 にて A T 開始画像 G 1 4 の表示が開始される。

【0 3 0 1】

その後、t 7 のタイミングで図 3 9（d）に示すようにスタートレバー 4 1 が操作されることで図 3 9（c）に示すように新たなゲームが開始される。このゲームはベース A T

状態 S T 4 における 1 ゲーム目となる。

【 0 3 0 2 】

次に、ベース A T 状態 S T 4 への移行が待機されている状況で実行されている連続表示演出の途中で信号経路群 1 0 1 の異常が発生する場合について説明する。

【 0 3 0 3 】

t 9 のタイミングで図 3 9 (d) に示すようにスタートレバー 4 1 が操作されることで図 3 9 (c) に示すように新たなゲームが開始される。このゲームの開始時に A T 抽選処理 (ステップ S 8 0 3) にて A T 当選となることで、図 3 9 (f) に示すように連続表示演出におけるオープニング区分の演出が開始される。

【 0 3 0 4 】

その後、当該ゲームの途中のタイミングである t 1 0 のタイミングで図 3 9 (a) に示すように信号経路群 1 0 1 に異常が発生する。この場合、主側 M P U 7 2 においてコマンドを送信するための処理が実行されたとしても当該コマンドは演出側 M P U 9 2 にて受信されないため、図 3 9 (c) に示すように t 1 1 のタイミングで上記ゲームが終了して t 1 2 のタイミング～ t 1 3 のタイミングで新たなゲームが実行されたとしても、図 3 9 (f) に示すようにオープニング区分の演出が継続される。また、図 3 9 (c) に示すように t 1 4 のタイミング～ t 1 5 のタイミングで、ベース A T 状態 S T 4 への移行が待機されている状況における 4 ゲーム目が実行されたとしてもオープニング区分の演出が継続される。この場合、t 1 5 のタイミングで図 3 9 (b) に示すようにベース A T 状態 S T 4 が開始されている。また、t 1 6 のタイミング～ t 1 7 のタイミング及び t 1 8 のタイミ

10

20

【 0 3 0 5 】

その後、t 2 0 のタイミングで図 3 9 (a) に示すように信号経路群 1 0 1 の異常が解消される。そして、信号経路群 1 0 1 が正常である状況において t 2 1 のタイミングで図 3 9 (d) に示すようにスタートレバー 4 1 が操作されることで図 3 9 (c) に示すように新たなゲームが開始される。この場合、主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に送信される回転受付コマンド A に含まれる今回のゲームの遊技状態の情報がベース A T 状態 S T 4 に対応する情報であるにも関わらず、演出側 R A M 9 4 における演出側 A T 状態フラグに「 1 」がセットされていないことによって通常演出制御処理 (図 3 4) が実行されることで、演出調整処理 (図 3 5) のステップ S 1 5 0 4 にて肯定判定をしてステップ S 1 5 0 5 ～ステップ S 1 5 1 0 のベース A T 状態 S T 4 の演出を開始させるための処理が実行される。よって、当該 t 2 1 のタイミングで図 3 9 (i) に示すように画像表示装置 6 3 にて A T 開始画像 G 1 4 の表示が開始される。

30

【 0 3 0 6 】

上記のとおりベース A T 状態 S T 4 への移行が待機されている状況における連続表示演出の実行途中で信号経路群 1 0 1 の異常が発生してその後に当該信号経路群 1 0 1 の異常が解消された場合には、当該信号経路群 1 0 1 の異常が発生する直前の演出内容から連続表示演出を再開させるのではなく、主側 M P U 7 2 における制御による遊技の進行状況に合わせた演出内容に調整される。これにより、信号経路群 1 0 1 に一時的に異常が発生したとしても当該異常が解消された後は、ベース A T 状態 S T 4 が開始されるまでの残りのゲーム数又はベース A T 状態 S T 4 の進行状況に応じた演出が実行されるようにすることが可能となる。

40

【 0 3 0 7 】

次に、偽前兆状態における連続表示演出の途中で信号経路群 1 0 1 の異常が発生する場合について説明する。

【 0 3 0 8 】

t 2 3 のタイミングで図 3 9 (d) に示すようにスタートレバー 4 1 が操作されることで図 3 9 (c) に示すように新たなゲームが開始される。このゲームにおいて偽前兆状態における連続表示演出が開始されるため、図 3 9 (f) に示すように連続表示演出にお

50

るオープニング区分の演出が開始される。

【0309】

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

【0310】

その後、t27のタイミングで図39(a)に示すように信号経路群101の異常が解消される。そして、信号経路群101が正常である状況においてt28のタイミングでゲームが終了され、t29のタイミングで図39(d)に示すようにスタートレバー41が操作されて図39(c)に示すように新たなゲームが開始される。この場合、偽前兆状態における連続表示演出では演出側MPU92は通常演出制御処理(図34)における偽前兆演出の更新処理(ステップS1408)において演出側RAM94の偽前兆演出用カウンタの値に対応する区分の演出が実行されるようにする。t29のタイミングでは偽前兆演出用カウンタの値は「3」となっており連続表示演出の2ゲーム目に対応しているため、図39(g)に示すように連続表示演出における対決区分の演出が開始される。当該対決区分の演出は2ゲームに亘って実行される。その後、t30のタイミングで図39(e)に示すように全てのリール32L, 32M, 32Rの回転が停止されて図39(c)に示すようにゲームが終了する。

【0311】

その後、t31のタイミングで図39(d)に示すようにスタートレバー41が操作されることで図39(c)に示すように新たなゲームが開始される。この場合、偽前兆演出用カウンタの値は「1」となっており連続表示演出の4ゲーム目に対応しているため、図39(h)に示すように連続表示演出における対決結果区分の演出が開始される。その後、t6のタイミングで図39(e)に示すように全てのリール32L, 32M, 32Rの回転が停止されて図39(c)に示すようにゲームが終了する。今回は偽前兆状態であるためベースAT状態ST4やCZ状態への移行は発生しない。

【0312】

上記のとおり偽前兆状態における連続表示演出の実行途中に信号経路群101の異常が発生してその後に当該信号経路群101の異常が解消された場合には、当該異常が解消されるまでにゲームが消化されていたとしても、当該異常が発生する直前の偽前兆演出用カウンタの値に対応する区分の演出が実行される。これにより、信号経路群101の異常が発生したとしても偽前兆状態における連続表示演出の各区分の演出が実行されるようにすることが可能となる。

【0313】

＜AT状態における演出＞

次に、ベースAT状態ST4及びエンディングAT状態ST5における画像表示装置63の表示内容を説明する。図40(a)はベースAT状態ST4における画像表示装置63の表示内容を説明するための説明図であり、図40(b)はエンディングAT状態ST5における画像表示装置63の表示内容を説明するための説明図である。

【0314】

ベースAT状態ST4においては図40(a)に示すように画像表示装置63に残り付与数画像G21、獲得数画像G22及び消化ゲーム数画像G23が表示される。残り付与数画像G21はベースAT状態ST4の遊技媒体の残りの付与数を報知するための画像である。但し、主側RAM74のAT差枚数カウンタ96eに記憶されている遊技媒体の残りの付与数がそのまま残り付与数画像G21として表示される場合だけではなく、AT差枚数カウンタ96eに記憶されている遊技媒体の残りの付与数よりも少ない枚数が残り付与数画像G21として表示されることもある。獲得数画像G22は現状のベースAT状態

ＳＴ４に移行してから遊技者が獲得した遊技媒体の合計数を報知するための画像である。消化ゲーム数画像Ｇ２３は現状のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから消化された合計ゲーム数を報知するための画像である。

【０３１５】

エンディングＡＴ状態ＳＴ５においては図４０（ｂ）に示すように画像表示装置６３に獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３が表示される一方、残り付与数画像Ｇ２１は表示されない。エンディングＡＴ状態ＳＴ５は既に説明したとおり主側ＲＡＭ７４のＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値に関係なく第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するまで継続するため、遊技媒体の残りの付与数を残り付与数画像Ｇ２１として表示する必要がない。また、獲得数画像Ｇ２２は直前のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから遊技者が獲得した遊技媒体の合計数を報知するための画像である。消化ゲーム数画像Ｇ２３は直前のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから消化された合計ゲーム数を報知するための画像である。

10

【０３１６】

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

【０３１７】

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

20

30

【０３１８】

<ＡＴ演出制御処理>

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

【０３１９】

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

40

50

止順序の情報として回転受付コマンド A に設定される。回転受付コマンド A にリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序を報知すべきことを示す情報が設定されている場合 (ステップ S 1 6 0 2 : Y E S)、その停止順序の情報を演出側 R A M 9 4 に記憶させる (ステップ S 1 6 0 3)。その後、その停止順序の情報に対応する報知が画像表示装置 6 3 にて実行されるようにするためのデータの設定を行う (ステップ S 1 6 0 4)。これにより、画像表示装置 6 3 にて第 1 ベル入賞又は第 2 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序の報知が開始される。当該停止順序の報知は主側 M P U 7 2 からゲーム終了コマンド A, B を受信するまで継続される。

【0320】

図 4 4 (a) はベース A T 状態 S T 4 においてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が画像表示装置 6 3 に表示される様子を示す説明図である。画像表示装置 6 3 に残り付与数画像 G 2 1、獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 が表示されている状況において、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序を報知するための停止順序画像 G 2 4 が表示されている。

【0321】

A T 演出制御処理 (図 4 2) の説明に戻り、ステップ S 1 6 0 2 にて否定判定をした場合又はステップ S 1 6 0 4 の処理を実行した場合、演出側 R A M 9 4 の A T 消化数カウンタ 9 4 d の値を 1 加算する (ステップ S 1 6 0 5)。また、今回受信した回転受付コマンド A から今回のゲームのベット数を読み出し、その読み出したベット数を演出側 R A M 9 4 の A T 獲得数カウンタ 9 4 c の値から減算する (ステップ S 1 6 0 6)。その後、残数カウンタの調整処理を実行する (ステップ S 1 6 0 7)。図 4 3 は残数カウンタの調整処理を示すフローチャートである。

【0322】

今回受信した回転受付コマンド B に含まれている A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値を読み出す。また、演出側 R A M 9 4 の表示対象残数カウンタ 9 4 a の値と非表示対象残数カウンタ 9 4 b の値との和を算出する。そして、その算出した和が A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値と一致しているか否かを判定する (ステップ S 1 7 0 1)。ステップ S 1 7 0 1 にて、上記算出した和が A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値と一致していないと判定した場合 (ステップ S 1 7 0 1 : Y E S)、その不一致分を算出する (ステップ S 1 7 0 2)。具体的には、上記算出した和を A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値から減算する。そして、その減算した結果の値を非表示対象残数カウンタ 9 4 b に加算する (ステップ S 1 7 0 3)。この場合、ステップ S 1 7 0 2 にて算出した値が正の値である場合には非表示対象残数カウンタ 9 4 b の値が増加することで、表示対象残数カウンタ 9 4 a の値と非表示対象残数カウンタ 9 4 b の値との和が A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値と一致することになる。また、ステップ S 1 7 0 2 にて算出した値が負の値である場合には非表示対象残数カウンタ 9 4 b の値が減少することで、表示対象残数カウンタ 9 4 a の値と非表示対象残数カウンタ 9 4 b の値との和が A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値と一致することになる。

【0323】

上記のように残数カウンタの調整処理 (図 4 3) が実行されることにより、主側 M P U 7 2 と演出側 M P U 9 2 との間の信号経路群 1 0 1 に異常が発生することで表示対象残数カウンタ 9 4 a の値と非表示対象残数カウンタ 9 4 b の値との和が A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値と一致しない状況となったとしても、当該和の値と A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値を一致させることが可能となる。

【0324】

A T 演出制御処理 (図 4 2) の説明に戻り、ステップ S 1 6 0 7 の処理を実行した後は、A T 演出の更新処理を実行する (ステップ S 1 6 0 8)。A T 演出の更新処理では、ベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 における演出の内容を新たなゲームの開始に合わせて更新するための処理を実行する。これにより、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 におけるベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 における演出の内容が新たなゲームの開始に合わせて更新される。

【0325】

その後、今回受信した回転受付コマンドBに含まれる上乗せ付与数の情報から、今回のゲームにてベースAT状態ST4における遊技媒体の残りの付与数の上乗せが発生したか否かを判定する（ステップS1609）。残りの付与数の上乗せが発生している場合（ステップS1609：YES）、非表示抽選処理を実行する（ステップS1610）。非表示抽選処理では演出側ROM93に設けられた非表示抽選テーブルを読み出すとともに演出側RAM94にて定期的に更新される抽選カウンタから数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を非表示抽選テーブルに対して照合する。非表示抽選処理にて非表示当選となる確率は40%に設定されている。

【0326】

非表示当選となった場合（ステップS1611：YES）、非表示対象残数カウンタ94bへの配分処理を実行する（ステップS1612）。具体的には、上乗せ対象となった付与数の値を非表示対象残数カウンタ94bに加算する。これにより、今回上乗せ対象となった付与数は画像表示装置63における残り付与数画像G21への表示対象とならずに、非表示対象となる遊技媒体の残りの付与数として演出側RAM94に記憶される。また、非表示当選となった場合には、今回のゲームにてベースAT状態ST4の残りの付与数が上乗せされたことの演出も実行されない。よって、実際にはベースAT状態ST4の残りの付与数の上乗せが発生しているにも関わらず、当該上乗せが発生したことに対応する演出は実行されない。

【0327】

非表示当選とならなかった場合（ステップS1611：NO）、今回上乗せ対象となった付与数と演出側RAM94の非表示対象残数カウンタ94bに記憶されている値との和を、演出側RAM94の表示対象残数カウンタ94aに加算する（ステップS1613）。これにより、今回上乗せが発生したこと及びその上乗せ対象となった付与数だけではなく、非表示対象残数カウンタ94bの値が1以上である場合には当該非表示対象残数カウンタ94bの値も含めて、ベースAT状態ST4における遊技媒体の残りの付与数が上乗せされたことが遊技者に報知される。このように非表示対象残数カウンタ94bの値を含めて上乗せ対象の付与数が報知される構成とすることにより、一度に報知される上乗せの付与数を多くすることが可能となる。また、このように付与数の上乗せが発生する場合には、それに対応する上乗せ演出が上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて実行される。

【0328】

ステップS1609にて否定判定をした場合、ステップS1612の処理を実行した場合又はステップS1613の処理を実行した場合、今回受信した回転受付コマンドAに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報から現状がベースAT状態ST4であるか否かを判定する（ステップS1614）。ベースAT状態ST4である場合（ステップS1614：YES）、今回受信した回転受付コマンドAに含まれる抽選結果の種別の情報及び今回受信した回転受付コマンドBに含まれるAT差枚数カウンタ96eの値から、今回のゲームがベースAT状態ST4の最終ゲームとなり得るか否かを判定する（ステップS1615）。ステップS1615にて肯定判定をした場合、LAST表示の設定処理を実行する（ステップS1616）。LAST表示の設定処理では、今回がベースAT状態ST4の最終ゲームとなることを遊技者に報知するために「LAST」という文字画像が表示されるように画像表示装置63を表示制御する。これにより、遊技者は今回のゲームでベースAT状態ST4が終了することを把握することが可能となる。

【0329】

一方、エンディングAT状態ST5である場合にはステップS1614にて否定判定をすることで、LAST表示の設定処理（ステップS1616）を実行しない。したがって、エンディングAT状態ST5の最終ゲームでは「LAST」という文字画像が画像表示装置63に表示されない。エンディングAT状態ST5は基本的に合計獲得数カウンタ96dの値がエンディング条件の成立に対応する「65521」を超えることにより終了す

10

20

30

40

50

ることとなるが、役の抽選処理（図 1 6）においてインデックス値 $I V = 1 \sim 13$ のいずれかに当選したものの所謂取りこぼしが発生した場合には合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が更新されないため、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が停止するまで最終ゲームとなるか不明となる。したがって、エンディング A T 状態 S T 5 においては「L A S T」という文字画像を画像表示装置 6 3 に表示させないことで、遊技者が混乱してしまわないようにすることが可能となる。

【0330】

A T 演出制御処理では主側 M P U 7 2 からいずれかの停止開始コマンドを受信している場合（ステップ S 1 6 1 7 : Y E S）、今回のゲームにおいてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序の報知を行っているか否かを判定する（ステップ S 1 6 1 8）。リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序の報知を行っている場合（ステップ S 1 6 1 8 : Y E S）、今回受信した停止開始コマンドに含まれるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が、今回のゲームの開始時にステップ S 1 6 0 3 にて演出側 R A M 9 4 に記憶した停止順序データと一致しているか否かを判定する（ステップ S 1 6 1 9）。一致していない場合には（ステップ S 1 6 1 9 : N O）、不一致対応の設定処理を実行する（ステップ S 1 6 2 0）。不一致対応の設定処理では、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が不一致であることに対応する演出が実行されるようにする。具体的には、画像表示装置 6 3 の表示色をそれまでよりも暗くする。これにより、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序を間違えてしまったことを遊技者に認識させることが可能となる。

【0331】

図 4 4 (b) はベース A T 状態 S T 4 においてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が不一致となった場合における画像表示装置 6 3 の表示内容を説明するための説明図である。画像表示装置 6 3 に残り付与数画像 G 2 1、獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 が表示されている状況において、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が不一致となったことに対応する暗転画像 G 2 5 が表示されている。

【0332】

なお、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の第 1 停止の段階でステップ S 1 6 1 9 にてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が不一致と判定された場合には、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の第 2 停止及び第 3 停止ではそのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に関係なくステップ S 1 6 1 9 にてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が不一致であると判定される。また、停止順序が不一致であることに対応する演出は、当該演出が開始されたゲームが終了するまで継続される。

【0333】

一方、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が一致している場合（ステップ S 1 6 1 9 : Y E S）、今回受信した停止開始コマンドが第 3 停止に対応しているか否かを判定する（ステップ S 1 6 2 1）。第 3 停止に対応している場合（ステップ S 1 6 2 1 : Y E S）、G E T 演出の設定処理を実行する（ステップ S 1 6 2 2）。G E T 演出の設定処理では、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が最後まで一致していたことに対応する演出が実行されるようにする。具体的には、画像表示装置 6 3 に「G E T !」という文字画像が表示されるようにする。これにより、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が正解であったことを遊技者に認識させることが可能となる。

【0334】

図 4 4 (c) はベース A T 状態 S T 4 においてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が正解となった場合における画像表示装置 6 3 の表示内容を説明するための説明図である。画像表示装置 6 3 に残り付与数画像 G 2 1、獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 が表示されている状況において、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が正解となったことに対応する G E T 画像 G 2 6 が表示されている。

【0335】

ステップ S 1 6 2 0 の処理を実行した場合、ステップ S 1 6 2 1 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 6 2 2 の処理を実行した場合、A T 演出の更新処理を実行する（ス

テップS 1 6 2 3)。A T演出の更新処理では、停止開始コマンドの受信を契機として演出の実行内容を進行させるための設定を行う。この場合、第1停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合には1個目のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに対して停止指令が発生して当該リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止制御が開始されることに对应させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。また、第2停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合には2個目のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに対して停止指令が発生して当該リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止制御が開始されることに对应させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。また、第3停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合には3個目のリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに対して停止指令が発生して当該リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止制御が開始されることに对应させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。

10

【0 3 3 6】

A T演出制御処理では主側M P U 7 2から入賞結果コマンドを受信している場合（ステップS 1 6 2 4：Y E S）、演出側R A M 9 4における表示対象残数カウンタ9 4 aの更新処理を実行する（ステップS 1 6 2 5）。当該更新処理は、今回のゲームのベット数が「2」である場合には何ら処理を実行することなくそのまま終了し、今回のゲームのベット数が「3」である場合に表示対象残数カウンタ9 4 aの値を更新するための処理を実行する。今回のゲームのベット数が「3」である場合、今回のゲームにおける役の抽選処理（図1 6）にてインデックス値I V = 1 ~ 6, 1 0のいずれかに当選している場合には入賞結果に関係なく第1ベル入賞の成立に対応する「1 5」からベット数である「3」を減算した結果である「1 2」を表示対象残数カウンタ9 4 aの値から減算する。また、インデックス値I V = 7 ~ 9のいずれかに当選している場合には入賞結果に関係なく第2ベル入賞の成立に対応する「1 5」からベット数である「3」を減算した結果である「1 2」を表示対象残数カウンタ9 4 aの値から減算する。また、インデックス値I V = 1 1に当選している場合には入賞結果に関係なく第1スィカ入賞の成立に対応する「5」からベット数である「3」を減算した結果である「2」を表示対象残数カウンタ9 4 aの値から減算する。また、インデックス値I V = 1 2に当選している場合には入賞結果に関係なく第2スィカ入賞の成立に対応する「5」からベット数である「3」を減算した結果である「2」を表示対象残数カウンタ9 4 aの値から減算する。また、インデックス値I V = 1 3に当選している場合には入賞結果に関係なくチェリー入賞の成立に対応する「4」からベット数である「3」を減算した結果である「1」を表示対象残数カウンタ9 4 aの値から減算する。

20

30

【0 3 3 7】

ここで、ベースA T状態S T 4である場合には表示対象残数カウンタ9 4 aの値に対応する残り付与数画像G 2 1が画像表示装置6 3に表示されるのに対して、エンディングA T状態S T 5である場合には表示対象残数カウンタ9 4 aの値に対応する残り付与数画像G 2 1が画像表示装置6 3に表示されない。つまり、エンディングA T状態S T 5においては残り付与数画像G 2 1が画像表示装置6 3に表示されない状況ではあるものの表示対象残数カウンタ9 4 aの更新処理が実行される。これにより、ベースA T状態S T 4及びエンディングA T状態S T 5のいずれであるかに応じて表示対象残数カウンタ9 4 aの更新処理を実行するか否かを切り換える必要がないため、処理負荷を軽減することが可能となる。但し、これに限定されることはなく、エンディングA T状態S T 5においては表示対象残数カウンタ9 4 aの更新処理が実行されない構成としてもよい。

40

【0 3 3 8】

また、ステップS 1 6 2 5では、ベット数である「3」を超える数の遊技媒体が付与されて表示対象残数カウンタ9 4 aの値の上記のような減算が行われた結果、当該表示対象残数カウンタ9 4 aの値が0以下となった場合、非表示対象残数カウンタ9 4 bの値が1以上であるか否かを判定する。そして、非表示対象残数カウンタ9 4 bの値が1以上である場合には当該非表示対象残数カウンタ9 4 bの値を表示対象残数カウンタ9 4 aに加算する。これにより、非表示対象残数カウンタ9 4 bの値が1以上である状況において表示

50

対象残数カウンタ 9 4 a の値が 0 以下となった場合には、非表示対象残数カウンタ 9 4 b の値が残り付与数画像 G 2 1 に反映させることが可能となる。

【0 3 3 9】

その後、演出側 R A M 9 4 における A T 獲得数カウンタ 9 4 c の更新処理を実行する（ステップ S 1 6 2 6）。当該更新処理は、今回のゲームのベット数が「2」である場合には何ら処理を実行することなくそのまま終了し、今回のゲームのベット数が「3」である場合に A T 獲得数カウンタ 9 4 c の値を更新するための処理を実行する。今回のゲームのベット数が「3」である場合、今回のゲームにおいて遊技媒体の付与が発生している場合にはその付与された遊技媒体数を A T 獲得数カウンタ 9 4 c に加算する。つまり、表示対象残数カウンタ 9 4 a の更新処理では、所謂取りこぼしが発生したか否かに関係なく、その当選したインデックス値 I V に設定されている最大の遊技媒体の付与数が遊技者に付与されたものとして表示対象残数カウンタ 9 4 a の減算が行われるのに対して、A T 獲得数カウンタ 9 4 c の更新処理では、実際の入賞結果に対応する遊技媒体数が A T 獲得数カウンタ 9 4 c に加算される。

10

【0 3 4 0】

例えば、インデックス値 I V = 1 ~ 6 のいずれかに当選したゲームにおいてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が一致した場合には、図 4 4 (c) に示すように画像表示装置 6 3 には G E T 画像 G 2 6 が表示されるとともに、残り付与数画像 G 2 1 は遊技媒体の残りの付与数から「1 2」が減算されて「残り 8 8 枚」となり、獲得数画像 G 2 2 は遊技媒体の獲得数に「1 2」が加算されて「獲得 1 1 2 枚」となる。一方、当該ゲームにおいてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序が一致しなかった場合には、図 4 4 (b) に示すように画像表示装置 6 3 には暗転画像 G 2 5 が表示されるとともに、残り付与数画像 G 2 1 は遊技媒体の残りの付与数から「1 2」が減算されて「残り 8 8 枚」となり、獲得数画像 G 2 2 における遊技媒体の獲得数は加算されることなく「獲得 1 0 0 枚」に維持される。

20

【0 3 4 1】

A T 演出制御処理では主側 M P U 7 2 からゲーム終了コマンド A, B を受信している場合（ステップ S 1 6 2 7 : Y E S）、ゲーム終了コマンド A に含まれる今回のゲームの遊技状態の情報がベース A T 状態 S T 4 に対応しているとともにゲーム終了コマンド A に含まれる次のゲームの遊技状態の情報がエンディング A T 状態 S T 5 に対応しているか否かを判定することで、エンディング A T 状態 S T 5 への移行が発生したか否かを判定する（ステップ S 1 6 2 8）。エンディング A T 状態 S T 5 への移行が発生している場合（ステップ S 1 6 2 8 : Y E S）、エンディング A T 演出の設定処理を実行する（ステップ S 1 6 2 9）。エンディング A T 演出の設定処理では、エンディング A T 状態 S T 5 に対応する演出が実行されるようにするためのデータの設定を行う。これにより、画像表示装置 6 3 にてエンディング A T 状態 S T 5 に対応する表示演出が開始されるとともに、上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行される。

30

【0 3 4 2】

エンディング A T 状態 S T 5 への移行が発生していない場合（ステップ S 1 6 2 8 : N O）、今回受信したゲーム終了コマンド A に含まれる今回のゲームの遊技状態の情報がベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 に対応しているとともにゲーム終了コマンド A に含まれる次のゲームの遊技状態の情報が通常遊技状態 S T 1 に対応しているか否かを判定することで、ベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 が終了して通常遊技状態 S T 1 への移行が発生したか否かを判定する（ステップ S 1 6 3 0）。通常遊技状態 S T 1 への移行が発生している場合（ステップ S 1 6 3 0 : Y E S）、演出側 R A M 9 4 の演出側 A T 状態フラグを「0」クリアする（ステップ S 1 6 3 1）。これにより、A T 演出制御処理（図 4 2）が実行される状態から通常演出制御処理（図 3 4）が実行される状態に切り変わる。

40

【0 3 4 3】

50

その後、リザルト演出の設定処理を実行する（ステップ S 1 6 3 2）。リザルト演出の設定処理では、今回の A T 状態（ベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5）において遊技者が獲得した遊技媒体の総数及び今回の A T 状態において消化された総ゲーム数を遊技者に報知するための画像が画像表示装置 6 3 にて表示されるようにする。この場合、遊技者が獲得した遊技媒体の総数として演出側 R A M 9 4 の A T 獲得数カウンタ 9 4 c の値に対応する数が表示され、消化された総ゲーム数として演出側 R A M 9 4 の A T 消化数カウンタ 9 4 d の値に対応する数が表示される。また、エンディング A T 状態 S T 5 におけるリザルト演出の設定処理では、後述するエンディング成立画像 G 3 2 が画像表示装置 6 3 にて表示されるようにする。

【0 3 4 4】

10

A T 演出制御処理では上記各処理以外にも、ステップ S 1 6 3 3 にてその他の処理を実行する。その他の処理では、回転受付コマンド A、B、停止開始コマンド、入賞結果コマンド及びゲーム終了コマンド A、B 以外のコマンドを受信したことに対応する演出又は報知が実行されるようにするための処理を実行する。

【0 3 4 5】

次に、リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が報知されている状況において一時的に信号経路群 1 0 1 の異常が発生する場合における表示演出の進行の様子について図 4 5（a）～図 4 5（g）のタイムチャートを参照しながら説明する。図 4 5（a）は信号経路群 1 0 1 の異常が発生している期間を示し、図 4 5（b）は 1 ゲームの実行期間を示し、図 4 5（c）はスタートレバー 4 1 が操作されたタイミングを示し、図 4 5（d）はリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の回転の停止操作が行われたタイミングを示し、図 4 5（e）はリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が報知されている期間を示し、図 4 5（f）は画像表示装置 6 3 に G E T 画像 G 2 6 が表示されている期間を示し、図 4 5（g）は画像表示装置 6 3 に暗転画像 G 2 5 が表示されている期間を示す。

20

【0 3 4 6】

まずリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が報知されている途中で信号経路群 1 0 1 の異常が発生しない場合であって報知されている停止順序に従ってリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の回転が停止される場合について説明する。

【0 3 4 7】

t 1 のタイミングで図 4 5（c）に示すようにスタートレバー 4 1 が操作されることで図 4 5（b）に示すように新たなゲームが開始される。当該ゲームはベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 において実行される。このゲームにおける役の抽選処理（図 1 6）にてインデックス値 I V = 1 ～ 6 のいずれかに当選することで、図 4 5（e）に示すように当該 t 1 のタイミングでリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序の報知が開始される。その後、t 2 のタイミング、t 3 のタイミング及び t 4 のタイミングのそれぞれで図 4 5（d）に示すようにリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止操作が行われて当該停止操作に対応するリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R に対して停止指令が発生する。この場合、これら停止操作はいずれも報知されている停止順序に従った内容となっている。したがって、t 4 のタイミングで第 3 停止が行われた場合に第 1 ベル入賞が成立する。また、図 4 5（f）に示すように当該 t 4 のタイミングでリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が正解となったことに対応する G E T 画像 G 2 6 が画像表示装置 6 3 にて表示される。この G E T 画像 G 2 6 は次のゲームが開始されるまで継続される。

30

40

【0 3 4 8】

次に、リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の停止順序が報知されている途中で信号経路群 1 0 1 の異常が発生しない場合であって報知されている停止順序とは異なる順序でリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の回転が停止される場合について説明する。

【0 3 4 9】

t 5 のタイミングで図 4 5（c）に示すようにスタートレバー 4 1 が操作されることで図 4 5（b）に示すように新たなゲームが開始される。当該ゲームはベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 において実行される。このゲームにおける役の抽選処

50

理（図 1 6）にてインデックス値 $IV = 1 \sim 6$ のいずれかに当選することで、図 4 5（e）に示すように当該 t_5 のタイミングでリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の停止順序の報知が開始される。その後、 t_6 のタイミング、 t_7 のタイミング及び t_8 のタイミングのそれぞれで図 4 5（d）に示すようにリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の停止操作が行われて当該停止操作に対応するリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R に対して停止指令が発生する。この場合、第 2 停止の対象となるリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R が報知対象となっている停止順序と異なっている。したがって、 t_7 のタイミングで図 4 5（g）に示すようにリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の停止順序が不一致となったことに対応する暗転画像 G 2 5 が画像表示装置 6 3 にて表示される。この暗転画像 G 2 5 は次のゲームが開始されるまで継続される。

10

【0350】

次に、リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の停止順序が報知されている途中で信号経路群 1 0 1 の異常が発生するとともに当該信号経路群 1 0 1 の異常が 1 ゲーム内で解消される場合について説明する。

【0351】

t_9 のタイミングで図 4 5（c）に示すようにスタートレバー 4 1 が操作されることで図 4 5（b）に示すように新たなゲームが開始される。当該ゲームはベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 において実行される。このゲームにおける役の抽選処理（図 1 6）にてインデックス値 $IV = 1 \sim 6$ のいずれかに当選することで、図 4 5（e）に示すように当該 t_9 のタイミングでリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の停止順序の報知

20

【0352】

その後、当該ゲームの途中のタイミングである t_{10} のタイミングで図 4 5（a）に示すように信号経路群 1 0 1 に異常が発生する。この場合、主側 M P U 7 2 においてコマンドを送信するための処理が実行されたとしても当該コマンドは演出側 M P U 9 2 にて受信されないため、 t_{11} のタイミング及び t_{12} のタイミングのそれぞれで図 4 5（d）に示すように停止操作が行われたとしても演出側 M P U 9 2 にて停止開始コマンドが受信されない。

【0353】

その後、第 3 停止が行われるタイミングよりも前のタイミングである t_{13} のタイミングで図 4 5（a）に示すように信号経路群 1 0 1 の異常が解消される。そして、 t_{14} のタイミングで図 4 5（d）に示すように第 3 停止が行われる。この場合、演出側 M P U 9 2 においては第 1 停止に対応する停止開始コマンド及び第 2 停止に対応する停止開始コマンドが受信されていない状況で第 3 停止に対応する停止開始コマンドが受信されるため、リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の停止順序が不一致であると判定される。したがって、 t_{14} のタイミングで図 4 5（g）に示すようにリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の停止順序が不一致となったことに対応する暗転画像 G 2 5 が画像表示装置 6 3 にて表示される。この暗転画像 G 2 5 は次のゲームが開始されるまで継続される。なお、リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の停止順序の報知は第 1 停止に対応する停止開始コマンド及び第 2 停止に対応する停止開始コマンドを受信していない状況であってもゲーム終了コマンド A，B を受信した場合に終了される。

30

40

【0354】

上記構成であることにより、報知されている停止順序に従ってリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の停止操作が行われた場合であっても、信号経路群 1 0 1 の異常によって演出側 M P U 9 2 にてリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の停止順序が不一致であると判定された場合にはリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の停止順序が不一致となったことに対応する暗転画像 G 2 5 が画像表示装置 6 3 にて表示される。これにより、信号経路群 1 0 1 に何等かの異常が発生している可能性があることを遊技者からの情報提供を通じて遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【0355】

50

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

10

【0356】

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

【0357】

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

20

【0358】

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

30

【0359】

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

40

【0360】

その後、今回のゲームにおいて第1停止が行われるタイミングよりも前のタイミングであるt21のタイミングで図45(a)に示すように信号経路群101の異常が解消される。但し、当該t21のタイミングは主側MPU72から回転受付コマンドA, Bが送信

50

されたタイミングよりも後のタイミングであるため、図45(e)に示すようにt15のタイミングで開始された画像表示装置63におけるリール32L, 32M, 32Rの停止順序の報知はそのまま継続される。つまり、今回のゲームにおける第1ベル入賞の成立を可能とする停止順序とは異なる停止順序が画像表示装置63にて報知されていることになる。なお、主側MPU72により直接表示制御される兼用表示部66では、今回のゲームにおける第1ベル入賞の成立を可能とする停止順序に対応する表示が行われる。

【0361】

その後、t22のタイミング、t23のタイミング及びt24のタイミングのそれぞれで図45(d)に示すようにリール32L, 32M, 32Rの停止操作が行われて当該停止操作に対応するリール32L, 32M, 32Rに対して停止指令が発生する。この場合、遊技者は画像表示装置63に前回のゲームの開始時から表示されている停止順序に従ってリール32L, 32M, 32Rの停止操作を行っているため、今回のゲームにおける第1ベル入賞の成立を可能とする停止順序とは異なる停止順序であり、第1ベル入賞は成立しない。しかしながら、この停止順序は演出側RAM94に前回のゲームの開始時に記憶された正解の停止順序と一致している。したがって、演出側MPU92では正解の停止順序でリール32L, 32M, 32Rの停止操作が行われたと特定されるため、図45(f)に示すようにt24のタイミングでリール32L, 32M, 32Rの停止順序が正解となったことに対応するGET画像G26が画像表示装置63にて表示される。このGET画像G26は次のゲームが開始されるまで継続される。

【0362】

上記構成であることにより、信号経路群101の異常によって前回のゲームにおけるリール32L, 32M, 32Rの停止順序の報知が今回のゲームにおいて継続されたことで、今回のゲームにおいて第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序と画像表示装置63にて報知されているリール32L, 32M, 32Rの停止順序とが不一致となった場合であっても、演出側MPU92は画像表示装置63にて報知されているリール32L, 32M, 32Rの停止順序と実際の停止操作の順序とが一致している場合に、リール32L, 32M, 32Rの停止順序が正解となったことに対応するGET画像G26が画像表示装置63にて表示されるようにする。これにより、画像表示装置63にて報知されているリール32L, 32M, 32Rの停止順序に従ってリール32L, 32M, 32Rの停止操作を行ったにも関わらずGET画像G26が画像表示装置63に表示されないという事象が発生しづらくさせることが可能となる。

【0363】

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

【0364】

まず信号経路群101の異常が発生しない場合について説明する。

【0365】

ベースAT状態ST4におけるt1のタイミング～t2のタイミングで図46(b)に示すように1ゲームが実行される。この場合、t1のタイミングで図46(c)に示すように主側MPU72における上乗せ抽選処理(ステップS1001)にて上乗せ当選となる。演出側MPU92では当該上乗せの発生に対する非表示抽選処理(ステップS161

0) にて非表示当選となるため、図 4 6 (d) に示すように上乗せ対象となった付与数が非表示対象残数カウンタ 9 4 b に記憶されて残り付与数画像 G 2 1 に対して反映されない非表示対象とされる。

【0 3 6 6】

その後、図 4 6 (b) に示すように t 3 のタイミング～t 4 のタイミングに渡って新たなゲームが実行される。当該ゲームでは付与数の新たな上乗せは発生しない。その後、t 5 のタイミング～t 6 のタイミングで図 4 6 (b) に示すように 1 ゲームが実行される。この場合、t 5 のタイミングで図 4 6 (c) に示すように主側 M P U 7 2 における上乗せ抽選処理 (ステップ S 1 0 0 1) にて上乗せ当選となる。演出側 M P U 9 2 では当該上乗せの発生に対する非表示抽選処理 (ステップ S 1 6 1 0) にて非表示当選とならないため、上乗せ対象となった付与数は表示対象残数カウンタ 9 4 a に加算される。この場合、t 1 のタイミングで発生した上乗せ分の付与数が非表示対象残数カウンタ 9 4 b に記憶されているため、t 5 のタイミングで上乗せ対象となった付与数に対して非表示対象残数カウンタ 9 4 b に記憶されている値が加算された結果の数が、表示対象残数カウンタ 9 4 a に加算され、当該加算された結果の数の付与数が上乗せされたことを示す演出が実行されるとともに当該加算された結果の数の付与数が残り付与数画像 G 2 1 の残りの付与数に加算される。

【0 3 6 7】

次に、信号経路群 1 0 1 の異常が発生する場合について説明する。

【0 3 6 8】

t 7 のタイミングで図 4 6 (b) に示すように新たなゲームが開始される。そして、当該ゲームの途中のタイミングである t 8 のタイミングで図 4 6 (a) に示すように信号経路群 1 0 1 に異常が発生する。この場合、主側 M P U 7 2 においてコマンドを送信するための処理が実行されたとしても当該コマンドは演出側 M P U 9 2 にて受信されない。その後、t 9 のタイミングで図 4 6 (b) に示すように今回のゲームが終了する。この場合、演出側 M P U 9 2 にて入賞結果コマンドを受信できていないため、当該ゲームで第 1 スイカ入賞が成立しているもののその結果が表示対象残数カウンタ 9 4 a に反映されない。したがって、図 4 6 (e) に示すように当該 t 9 のタイミングで、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値と演出側 M P U 9 2 にて把握されている遊技媒体の残りの付与数との間に不一致が生じる。

【0 3 6 9】

その後、t 1 0 のタイミング～t 1 1 のタイミングで図 4 6 (b) に示すように 1 ゲームが実行される。この場合、t 1 0 のタイミングで図 4 6 (c) に示すように主側 M P U 7 2 における上乗せ抽選処理 (ステップ S 1 0 0 1) にて上乗せ当選となる。しかしながら、図 4 6 (a) に示すように当該 t 1 0 のタイミングにおいても未だ信号経路群 1 0 1 の異常が継続している。したがって、ゲームの開始時における回転受付コマンド A , B が演出側 M P U 9 2 にて受信されないため、上乗せ分の付与数が演出側 R A M 9 4 における表示対象残数カウンタ 9 4 a 及び非表示対象残数カウンタ 9 4 b のいずれにも反映されない。よって、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値と演出側 M P U 9 2 にて把握されている遊技媒体の残りの付与数との間のズレがより大きくなる。

【0 3 7 0】

その後、t 1 0 のタイミング～t 1 1 のタイミングのゲームが終了した後であって新たなゲームが開始される前のタイミングである t 1 2 のタイミングで図 4 6 (a) に示すように信号経路群 1 0 1 の異常が解消される。そして、t 1 3 のタイミング～t 1 4 のタイミングで図 4 6 (b) に示すように 1 ゲームが実行される。この場合、t 1 3 のタイミングで A T 演出制御処理 (図 4 2) におけるステップ S 1 6 0 7 の残数カウンタの調整処理 (図 4 3) が実行され、図 4 6 (d) に示すように、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値と演出側 M P U 9 2 にて把握されている遊技媒体の残りの付与数との不一致分が非表示対象残数カウンタ 9 4 b に記憶される。これにより、図 4 6 (e) に示すように A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値と演出側 M P U 9 2 にて把握されている遊技媒体の残りの付与数との不

10

20

30

40

50

致が解消される。

【0371】

その後、t15のタイミング～t16のタイミングで図46(b)に示すように1ゲームが実行される。この場合、t15のタイミングで図46(c)に示すように主側MPU72における上乗せ抽選処理(ステップS1001)にて上乗せ当選となる。演出側MPU92では当該上乗せの発生に対する非表示抽選処理(ステップS1610)にて非表示当選とならないため、上乗せ対象となった付与数は表示対象残数カウンタ94aに加算される。この場合、t13のタイミングでズレ分の付与数が非表示対象残数カウンタ94bに記憶されているため、t15のタイミングで上乗せ対象となった付与数に対して非表示対象残数カウンタ94bに記憶されている値が加算された結果の数が、表示対象残数カウンタ94aに加算され、当該加算された結果の数の付与数が上乗せされたことを示す演出が実行されるとともに当該加算された結果の数の付与数が残り付与数画像G21の残りの付与数に加算される。

10

【0372】

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

20

【0373】

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

30

【0374】

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

【0375】

<遊技の強制終了>

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

【0376】

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

40

【0377】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側MPU72のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する(ステップS1801)。スタックポインタは、スタックエリア97, 99においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側MPU72にて特定するため

50

のアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新される。また、領域外処理用のスタックエリア 99 を使用する場合、記憶対象となる情報は領域外処理用のスタックエリア 99 における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に領域外処理用のスタックエリア 99 における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップ S 1801 では、領域外処理用のスタックエリア 99 における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。このように最後のアドレスの記憶エリアから最初のアドレスの記憶エリアに向けて情報が記憶されることは、領域内処理用のスタックエリア 97 についても同様である。

10

【0378】

その後、「LD (__WABUF), WA」として、ロード命令により、主側 MPU 72 の WA レジスタの情報を領域外処理用のワークエリア 98 に設定された WA バッファに退避させる (ステップ S 1802)。また、「LD (__BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側 MPU 72 の BC レジスタの情報を領域外処理用のワークエリア 98 に設定された BC バッファに退避させる (ステップ S 1803)。また、「LD (__DEBUF), DE」として、ロード命令により、主側 MPU 72 の DE レジスタの情報を領域外処理用のワークエリア 98 に設定された DE バッファに退避させる (ステップ S 1804)。また、「LD (__HLBUF), HL」として、ロード命令により、主側 MPU 72 の HL レジスタの情報を領域外処理用のワークエリア 98 に設定された HL バッファに退避させる (ステップ S 1805)。また、「LD (__IXBUF), IX」として、ロード命令により、主側 MPU 72 の IX レジスタの情報を領域外処理用のワークエリア 98 に設定された IX バッファに退避させる (ステップ S 1806)。また、「LD (__IYBUF), IY」として、ロード命令により、主側 MPU 72 の IY レジスタの情報を領域外処理用のワークエリア 98 に設定された IY バッファに退避させる (ステップ S 1807)。

20

【0379】

ステップ S 1802 ~ ステップ S 1807 の処理を実行した後は、領域外処理用のワークエリア 98 に設けられた終了判定カウンタ 98b の初期化処理を実行する (ステップ S 1808)。終了判定カウンタ 98b は既に説明したとおり、遊技が継続されたことに伴って遊技を強制終了させる契機を主側 MPU 72 にて特定するためのカウンタである。領域外処理用の第 1 初期化処理 (図 48) は主側 MPU 72 への動作電力の供給が開始されてメイン処理 (図 13) が実行された場合に何ら特別な操作を要することなく確実に実行される。したがって、主側 MPU 72 への動作電力の供給が停止されて主側 MPU 72 への動作電力の供給が再開される度に終了判定カウンタ 98b が初期化される。

30

【0380】

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

40

50

【0381】

その後、「LD SP, Y(r+a)」として、ロード命令により、主側MPU72のスタックポインタに領域外用の第1初期化処理の終了後における領域内処理への復帰時における固定アドレスとしてY(r+a)を設定する(ステップS1809)。その後、「LD WA, (__WABUF)」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア98のWAバッファに退避された情報を主側MPU72のWAレジスタに上書きする(ステップS1810)。また「LD BC, (__BCBUF)」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア98のBCバッファに退避された情報を主側MPU72のBCレジスタに上書きする(ステップS1811)。また「LD DE, (__DEBUF)」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア98のDEバッファに退避された情報を主側MPU72のDEレジスタに上書きする(ステップS1812)。また「LD HL, (__HLBUF)」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア98のHLバッファに退避された情報を主側MPU72のHLレジスタに上書きする(ステップS1813)。また「LD IX, (__IXBUF)」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア98のIXバッファに退避された情報を主側MPU72のIXレジスタに上書きする(ステップS1814)。また「LD IY, (__IYBUF)」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア98のIYバッファに退避された情報を主側MPU72のIYレジスタに上書きする(ステップS1815)。ステップS1810～ステップS1815の処理が実行されることにより、主側MPU72のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、領域外処理が開始される直前における領域内処理に対応する情報に復帰させることが可能となる。

10

20

【0382】

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

30

【0383】

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

【0384】

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

40

【0385】

終了判定カウンタ98bは既に説明したとおり遊技が継続されたことに伴って遊技を強制終了させる契機を主側MPU72にて特定するためのカウンタであり、終了フラグ98cは既に説明したとおり遊技を強制終了させてそれ以降の遊技の実行を不可とする状況であることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。領域外処理用の第2初期化処理(図48)は主側MPU72への動作電力の供給が開始されて起動されるメイン処理(図13)において設定値更新処理(ステップS108)が実行される場合に実行される。したがって、終了フラグ98cに「1」がセットされることで、遊技が強制終了されて

50

それ以降の遊技の実行が不可となる状況となった場合、スロットマシン10への電源を一旦OFFにして再度ONとするとともにその際に設定キー挿入孔57に設定キーを挿入してON操作を行って設定値更新処理（ステップS108）が実行されるようにすることで、遊技の実行が不可となった状況を解除し、遊技の実行が可能となる状況とすることができ。また、終了判定カウンタ98bが初期化された場合、当該終了判定カウンタ98bに初期値として「46535」がセットされる。

【0386】

その後、ステップS1910～ステップS1916の処理を実行する。これらステップS1910～ステップS1916の処理内容は、領域外用の第1初期化処理（図48）におけるステップS1809～ステップS1815と同一である。

10

【0387】

図50は主側MPU72における通常処理（図15）のステップS311にてCALL I命令により呼び出される終了監視処理を示すフローチャートである。なお、終了監視処理におけるステップS2001～ステップS2015の処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【0388】

ステップS2001～ステップS2007では領域外用の第1初期化処理（図48）におけるステップS1801～ステップS1807と同一の処理を実行する。その後、監視実行処理を実行する（ステップS2008）。監視実行処理については後に説明する。その後、ステップS2009～ステップS2015の処理を実行する。これらステップS2009～ステップS2015の処理内容は、領域外用の第1初期化処理（図48）におけるステップS1809～ステップS1815と同一である。

20

【0389】

<監視実行処理>

図51はステップS2008の監視実行処理を示すフローチャートである。なお、監視実行処理におけるステップS2101～ステップS2110の処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【0390】

今回のゲームでいずれかのリプレイ入賞が成立している場合（ステップS2101：YES）、ステップS2102以降の処理を実行することなくそのまま本監視実行処理を終了する。リプレイ入賞が成立した場合、遊技者が所有しているメダルが増減しないためである。

30

【0391】

いずれのリプレイ入賞も成立していない場合（ステップS2101：NO）、主側MPU72のHLレジスタに領域外処理用のワークエリア98における終了判定カウンタ98bの値をセットする（ステップS2102）。その後、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果を主側MPU72のAレジスタにセットする（ステップS2103）。そして、上記減算により最小値から最大値への反転に対応するキャリアが発生したか否かを判定する（ステップS2104）。

【0392】

ステップS2104にて肯定判定をした場合、HLレジスタの値からAレジスタの値の絶対値を減算した結果をHLレジスタにセットする（ステップS2105）。HLレジスタには既に説明したとおり終了判定カウンタ98bの値がセットされている。また、Aレジスタには、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値がセットされている。この場合、ステップS2104にて肯定判定をしているため、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値は負の値となっている。したがって、この負の値の絶対値をHLレジスタの値から減算することにより、今回のゲームにおいて遊技者が所有しているメダルが減少した分を終了判定カウンタ98bに反映させることが可能となる。

40

【0393】

50

その後、ステップ S 2 1 0 5 の減算により H L レジスタにおいて最小値から最大値への反転に対応するキャリーが発生したか否かを判定する（ステップ S 2 1 0 6）。キャリーが発生していない場合（ステップ S 2 1 0 6：N O）、H L レジスタの値を終了判定カウンタ 9 8 b にセットする（ステップ S 2 1 0 7）。これにより、今回のゲームにおける遊技者の所有する遊技媒体の減少分が終了判定カウンタ 9 8 b の値に反映されることになる。一方、キャリーが発生した場合（ステップ S 2 1 0 6：Y E S）、H L レジスタの値を終了判定カウンタ 9 8 b にセットすることなく本監視実行処理を終了する。これにより、終了判定カウンタ 9 8 b の値の最小値を下回るような遊技者が所有する遊技媒体の減少分は、終了判定カウンタ 9 8 b の値に反映されない。

【0394】

10

ステップ S 2 1 0 4 にて否定判定をした場合、H L レジスタの値に A レジスタの値を加算した結果を H L レジスタにセットする（ステップ S 2 1 0 8）。H L レジスタには既に説明したとおり終了判定カウンタ 9 8 b の値がセットされている。また、A レジスタには、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値がセットされている。この場合、ステップ S 2 1 0 4 にて否定判定をしているため、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値は正の値となっている。したがって、この正の値を H L レジスタの値に加算することにより、今回のゲームにおいて遊技者が所有しているメダルが増加した分を終了判定カウンタ 9 8 b に反映させることが可能となる。

【0395】

20

その後、ステップ S 2 1 0 8 の加算により H L レジスタにおいて最大値から最小値への反転に対応するキャリーが発生したか否かを判定する（ステップ S 2 1 0 9）。キャリーが発生していない場合（ステップ S 2 1 0 9：N O）、H L レジスタの値を終了判定カウンタ 9 8 b にセットする（ステップ S 2 1 0 7）。これにより、今回のゲームにおける遊技者の所有する遊技媒体の増加分が終了判定カウンタ 9 8 b の値に反映されることになる。一方、キャリーが発生した場合（ステップ S 2 1 0 9：Y E S）、終了判定カウンタ 9 8 b の初期値から遊技者の所有する遊技媒体が 1 9 0 0 0 枚増加したことを意味する。この場合、領域外処理用のワークエリア 9 8 における終了フラグ 9 8 c に「1」をセットする（ステップ S 2 1 1 0）。

【0396】

30

<終了設定処理>

図 5 2 は通常処理（図 1 5）のステップ S 3 1 3 にて実行される終了設定処理を示すフローチャートである。なお、終了設定処理におけるステップ S 2 2 0 1～ステップ S 2 2 0 3 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【0397】

領域外処理用のワークエリア 9 8 における終了フラグ 9 8 c に「1」がセットされている場合（ステップ S 2 2 0 1：Y E S）、強制終了コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 2 2 0 2）。演出側 M P U 9 2 は強制終了コマンドを受信することにより、遊技が強制終了された状態であることに対応する報知が上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて実行されるようにする。

40

【0398】

その後、自動精算処理を実行する（ステップ S 2 2 0 3）。自動清算処理では、ベット数設定カウンタ 9 6 a に 1 以上の値が記憶されている場合には当該ベット数設定カウンタ 9 6 a の値に対応するメダルが遊技者に払い出されるようにホッパ装置 5 3 を駆動制御する。この場合、1 枚のメダルが払い出される毎にベット数設定カウンタ 9 6 a の値を 1 減算し、ベット数設定カウンタ 9 6 a の値が「0」になるまでメダルの払い出しを継続する。また、クレジットカウンタ 9 6 b に 1 以上の値が記憶されている場合には当該クレジットカウンタ 9 6 b の値に対応するメダルが遊技者に払い出されるようにホッパ装置 5 3 を駆動制御する。この場合、1 枚のメダルが払い出される毎にクレジットカウンタ 9 6 b の

50

値を1減算し、クレジットカウンタ96bの値が「0」になるまでメダルの払い出しを継続する。

【0399】

自動清算処理が完了した後は、タイマ割込み処理（図14）による割込みを禁止した後に（ステップS2204）、無限ループとなる。これにより、遊技を進行させるための処理が実行されないため、遊技が強制終了されることとなる。この遊技が強制終了された状態はスロットマシン10の電源OFF操作を行った後に、設定キー挿入孔57に設定キーを挿入してON操作を行った状態でスロットマシン10の電源ON操作を行い設定値更新処理が実行されるようにする必要がある。電源OFF操作を行った後に電源ON操作を行ったとしても設定値更新処理が実行されない状況においては終了フラグ98cに「1」がセットされた状態が維持されるため、終了設定処理（図52）にて再度、遊技が強制終了されることとなる。

10

【0400】

<エンディング成立時の表示内容>

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

【0401】

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

20

【0402】

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

30

【0403】

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

40

【0404】

<強制終了発生時の表示内容>

次に、遊技が強制終了される場合における画像表示装置63の表示内容について説明す

50

る。図 5 3 (c) は遊技の強制終了が近付いていることを報知する画像の内容を説明するための説明図であり、図 5 3 (d) は遊技が強制終了されたことを報知する画像の内容を説明するための説明図である。

【0405】

領域外処理用のワークエリア 9 8 における終了判定カウンタ 9 8 b の値が「6 5 3 8 5」に達すること、すなわちスロットマシン 1 0 への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ 9 8 b に初期値として「4 6 5 3 5」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が 1 8 8 5 0 枚に達することという条件が成立した場合、図 5 3 (c) に示すように画像表示装置 6 3 には遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知するための終了前画像 G 3 3 として「遊技停止まで 1 5 0 枚」という画像が表示される。また、この終了前画像 G 3 3 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数は、終了判定カウンタ 9 8 b の値に応じて変動する。つまり、終了判定カウンタ 9 8 b の値が増加した場合には終了前画像 G 3 3 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数はそれに依りて減少し、終了判定カウンタ 9 8 b の値が減少した場合には終了前画像 G 3 3 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数はそれに依りて増加する。また、終了判定カウンタ 9 8 b の値が「6 5 2 8 5」以下となった場合、終了前画像 G 3 3 の表示が終了される。つまり、スロットマシン 1 0 への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ 9 8 b に初期値として「4 6 5 3 5」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が 1 8 8 5 0 枚に達した場合に終了前画像 G 3 3 の表示が開始されるのに対して、遊技者が所有している遊技媒体数が 1 8 7 5 0 枚まで減少した場合には終了前画像 G 3 3 の表示が終了する。遊技者は終了前画像 G 3 3 を確認することで、遊技の強制終了が近付いていることを把握することが可能となるとともに、遊技の強制終了発生までの残りの獲得数を把握することが可能となる。

【0406】

その後も遊技が継続されることにより、終了判定カウンタ 9 8 b の値が「6 5 5 3 5」を超えること、すなわちスロットマシン 1 0 への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ 9 8 b に初期値として「4 6 5 3 5」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が 1 9 0 0 0 枚を超えることという条件が成立した場合、遊技が強制終了される。この場合、図 5 3 (d) に示すように、画像表示装置 6 3 には遊技の強制終了が発生したことを遊技者に報知するための強制終了画像 G 3 4 として「払出上限に到達 遊技停止」という画像が表示される。この強制終了画像 G 3 4 はスロットマシン 1 0 の電源が OFF されるまで継続される。また、スロットマシン 1 0 の電源が ON された場合に設定値更新処理が実行されずに終了フラグ 9 8 c に「1」がセットされている状態が維持された場合には強制終了画像 G 3 4 の表示が再開される。これにより、遊技者及び遊技ホールの管理者は遊技の強制終了が発生したことを把握することが可能となる。

【0407】

< 終了前報知用処理 >

図 5 4 は演出側 M P U 9 2 にて実行される終了前報知用処理を示すフローチャートである。なお、終了前報知用処理は遊技状態に関係なく比較的短い周期（例えば 2 ミリ秒）で繰り返し実行される。

【0408】

まず終了前画像 G 3 3 が表示される強制終了前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 0 1）。ステップ S 2 3 0 1 にて否定判定をした場合、主側 M P U 7 2 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる終了判定カウンタ 9 8 b の値を把握する（ステップ S 2 3 0 2）。そして、その把握した終了判定カウンタ 9 8 b の値が強制終了前報知の開始条件である「6 5 3 8 5」以上であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 0 3）。強制終了前報知の開始条件が成立している場合（ステップ S 2 3 0 3：YES）、強制終了前報知の設定処理を実行する（ステップ S 2 3 0 4）。これにより、画像表示装置 6 3 において終了前画像 G 3 3 の表示が開始される。

【0409】

その後、エンディング成立前画像 G 3 1 が表示されるエンディング成立前報知の実行中である場合（ステップ S 2 3 0 5：YES）、当該エンディング成立前報知を終了させる（ステップ S 2 3 0 6）。これにより、画像表示装置 6 3 においてエンディング成立前画像 G 3 1 が表示されている状況において終了前画像 G 3 3 の表示が開始される場合、エンディング成立前画像 G 3 1 の表示が終了されることとなる。よって、エンディング成立前画像 G 3 1 の表示よりも終了前画像 G 3 3 の表示を優先させることが可能となり、遊技の強制終了の発生が近付いていることを遊技者に認識させ易くすることが可能となる。

【0 4 1 0】

強制終了前報知の実行中である場合（ステップ S 2 3 0 1：YES）、主側 MPU 7 2 から強制終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 2 3 0 7）。強制終了コマンドは、終了判定カウンタ 9 8 b の値が「6 5 5 3 5」を超えること、すなわちスロットマシン 1 0 への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ 9 8 b に初期値として「4 6 5 3 5」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が 1 9 0 0 0 枚を超えることという条件が成立した場合に、終了設定処理（図 5 2）のステップ S 2 2 0 2 にて主側 MPU 7 2 から送信される。強制終了コマンドを受信した場合（ステップ S 2 3 0 7 8：YES）、強制終了報知の設定処理を実行する（ステップ S 2 3 0 8）。これにより、画像表示装置 6 3 において強制終了画像 G 3 4 の表示が開始される。

【0 4 1 1】

強制終了コマンドを受信していない場合（ステップ S 2 3 0 7：NO）、主側 MPU 7 2 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる終了判定カウンタ 9 8 b の値を把握する（ステップ S 2 3 0 8）。そして、その把握した終了判定カウンタ 9 8 b の値が強制終了前報知の解除条件である「6 5 2 8 5」以下であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1 0）。この強制終了前報知の解除条件に対応する「6 5 2 8 5」は、既に説明した強制終了前報知の開始条件に対応する「6 5 3 8 5」よりも少ない値である。つまり、終了判定カウンタ 9 8 b の値が最大値である「6 5 5 3 5」を超えた場合に強制終了が発生することとなるが、強制終了前報知の解除条件である値は強制終了前報知の開始条件に対応する値よりも強制終了の発生条件となる値に対して遠い側の値となっている。

【0 4 1 2】

強制終了前報知の解除条件が成立している場合（ステップ S 2 3 1 0：YES）、強制終了前報知の解除処理を実行する（ステップ S 2 3 1 1）。これにより、画像表示装置 6 3 における終了前画像 G 3 3 の表示が終了される。強制終了前報知の解除条件が成立していない場合（ステップ S 2 3 1 0：NO）、強制終了前報知の更新処理を実行する（ステップ S 2 3 1 2）。強制終了前報知の更新処理では、終了前画像 G 3 3 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数を終了判定カウンタ 9 8 b の値に応じて変動させる。つまり、終了判定カウンタ 9 8 b の値が増加した場合には終了前画像 G 3 3 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数をそれに依りて減少させ、終了判定カウンタ 9 8 b の値が減少した場合には終了前画像 G 3 3 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数をそれに依りて増加させる。

【0 4 1 3】

強制終了前報知の実行中ではなく（ステップ S 2 3 0 1：の NO）且つ強制終了前報知の開始条件が成立していない場合（ステップ S 2 3 0 3：NO）、エンディング成立前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1 3）。ステップ S 2 3 1 3 にて否定判定をした場合、主側 MPU 7 2 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値が「3 9 8 0」以上であるか否かを判定するとともに（ステップ S 2 3 1 4）、当該回転受付コマンド B に含まれる合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が「6 5 4 2 1」以上であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1 5）。つまり、今回の第 2 区間 SC 2 が開始されてからのゲームの実行回数が「3 9 8 0」に達したか否かを判定するとともに、今回の第 2 区間 SC 2 が開始されてからの遊技媒体の合計獲得数が 2 3 0 0 枚に達したか否かを判定する。ステップ S 2 3 1 4 及びステップ S 2 3 1 5 のいずれかにて肯定判定をした場合、エンディング成立前報知の設定処理を実行する（ステップ S 2

316)。これにより、画像表示装置63においてエンディング成立前画像G31の表示が開始される。なお、エンディング条件が成立した場合にはAT演出制御処理(図42)におけるリザルト演出の設定処理(ステップS1632)にてエンディング成立画像G32が画像表示装置63に表示されるようにするための処理が実行される。

【0414】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0415】

1ゲームが終了する場合に主側MPU72から演出側MPU92に送信されるゲーム終了コマンドAには次のゲームの遊技状態の情報が含まれている。これにより、演出側MPU92は次のゲームの遊技状態の情報をその前のゲームの終了時において特定することが可能となり、遊技状態に対応する演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。

10

【0416】

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

【0417】

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

20

【0418】

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

【0419】

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

30

【0420】

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

40

【0421】

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

【0422】

50

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

【0423】

終了時状況用エリア 96 k に記憶された情報はゲーム終了コマンド A だけではなく回転受付コマンド A にも設定される。これにより、次回のゲームの遊技状態の情報が一のゲームにおいてそれぞれ異なるタイミングで複数回送信されるようにすることが可能となり、次回のゲームの遊技状態の情報の特定を演出側 MPU 92 にて適切に行うことが可能となる。

10

【0424】

主側 MPU 72 と演出側 MPU 92 とを電氣的に接続する信号経路群 101 に通信異常が発生することで主側 MPU 72 から送信されるコマンドが演出側 MPU 92 にて受信されない状況となり、その後に当該通信異常が解消されて演出側 MPU 92 にて回転受付コマンド A, B が受信された場合、前兆演出（本前兆演出又は偽前兆演出）の演出内容の進行態様が遊技状況に応じて異なるものとなる。これにより、通信異常によって演出側 MPU 92 にてコマンドを受信できない事象が発生したとしても、その後の前兆演出の演出内容の進行態様を遊技状況に応じた適切な態様とすることが可能となる。

【0425】

20

いずれの遊技状況であっても前兆演出が実行されている状況において通信異常により演出側 MPU 92 にてコマンドを受信することができなくなった場合、当該前兆演出の演出内容を新たなコマンドの受信まで進行させない状況を生じさせる。これにより、主側 MPU 72 からコマンドを受信していないにも関わらず前兆演出の演出内容が進行してしまわないようにすることが可能となる。

【0426】

主側 MPU 72 にて進行が制御される本前兆演出が実行されている状況において通信異常により演出側 MPU 92 にてコマンドを受信することができなくなった場合においてその後に回転受付コマンド A, B を演出側 MPU 92 にて受信した場合、本前兆演出の内容がその受信した回転受付コマンド A, B に含まれる待機カウンタ 96 f の値に対応する演出内容とされる。これにより、通信異常が発生したとしても当該通信異常が解消された場合には本前兆演出の演出内容を主側 MPU 72 の制御による遊技の進行内容に対応させることが可能となる。その一方、演出側 MPU 92 にて進行が制御される偽前兆演出が実行されている状況において通信異常により演出側 MPU 92 にてコマンドを受信することができなくなった場合においてその後に回転受付コマンド A, B を演出側 MPU 92 にて受信した場合、偽前兆演出の内容を通信異常が発生しなかった場合に実行されるはずであった内容とされる。これにより、演出側 MPU 92 にて進行が制御される前兆演出については演出内容がスキップされてしまわないようにすることが可能となる。

30

【0427】

主側 MPU 72 は本前兆演出の実行中であることを待機カウンタ 96 f の値で把握する構成において、回転受付コマンド B には当該待機カウンタ 96 f の情報が含まれる。これにより、本前兆演出の途中で通信異常が発生したとしてもその後に演出側 MPU 92 にて回転受付コマンド B を受信することで、演出側 MPU 92 は本前兆演出の演出内容を主側 MPU 72 における本前兆演出の進行状況に対応させることが可能となる。

40

【0428】

演出側 MPU 92 は偽前兆演出の実行中であること及び当該偽前兆演出の進行状況を演出側 RAM 94 に設けられた偽前兆演出用カウンタを利用して把握する。これにより、偽前兆演出の途中で通信異常が発生したとしてもその後に演出側 MPU 92 にてコマンドが正常に受信されるようになることで、通信異常の発生直前の演出内容から連続性を有するように偽前兆演出を進行させることが可能となる。

50

【0429】

演出側MPU92はリール32L, 32M, 32Rの停止順序を報知している状況において、その報知している停止順序に従ってリール32L, 32M, 32Rの回転が停止された場合には、仮にその停止順序がベル入賞（第1ベル入賞又は第2ベル入賞）の成立に対応する停止順序と異なっていたとしても、正解対応報知としてGET画像G26が画像表示装置63に表示されるようにする。信号経路群101の通信異常が原因で演出側MPU92にてゲームの進行状況を把握できなくなることで、インデックス値IV=1~9のいずれかに当選するとともにその当選役に対応するベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序の報知が開始されたゲームが終了した後も当該リール32L, 32M, 32Rの停止順序の報知が継続されてしまうことが想定される。そして、このような状況において次ゲーム以降に信号経路群101の通信異常が解消されて演出側MPU92にてゲームの進行状況を把握できる状況となった場合、既に画像表示装置63にて報知されているリール32L, 32M, 32Rの停止順序でストップボタン42~44が操作されたとしてもベル入賞が成立しないゲームとなっている状況であっても遊技者がその報知されているリール32L, 32M, 32Rの停止順序でストップボタン42~44を操作することが想定される。この場合にはベル入賞が成立しなかったとしてもGET画像G26が表示されるため、遊技者はストップボタン42~44の操作順序が、画像表示装置63にて報知されているリール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応していたことを把握することが可能となり、ベル入賞が成立しなかった原因が自身の操作ミスに起因したものではないことを認識することが可能となる。

10

20

【0430】

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

30

40

【0431】

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

50

なりール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序を把握することが可能となる。

【 0 4 3 2 】

ベース A T 状態 S T 4 においては役の抽選処理にてインデックス値 I V = 1 ~ 9 のいずれかに当選した場合、その当選役に対応するベル入賞が成立した場合及び成立しなかった場合のいずれであっても、ベル入賞の成立に対応する分、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の減算処理が実行される。これにより、ベース A T 状態 S T 4 においてインデックス値 I V = 1 ~ 9 のいずれかに当選した場合には遊技者のストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作順序に関係なく A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値を終了対応情報に相当する「0」に近づく側に更新することが可能となる。

【 0 4 3 3 】

ベース A T 状態 S T 4 においては遊技媒体の残りの付与数に対応する残り付与数画像 G 2 1 が画像表示装置 6 3 に表示される構成において、ベース A T 状態 S T 4 において役の抽選処理にてインデックス値 I V = 1 ~ 9 のいずれかに当選した場合、その当選役に対応するベル入賞が成立した場合及び成立しなかった場合のいずれであっても、ベル入賞の成立に対応する分、残り付与数画像 G 2 1 の表示内容が更新される。これにより、信号経路群 1 0 1 の通信異常が原因で画像表示装置 6 3 にて報知されているリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序でストップボタン 4 2 ~ 4 4 が操作されたにも関わらずベル入賞が成立しなかった場合、ベル入賞が成立していない状況であっても G E T 画像 G 2 6 が実行されるだけではなく残り付与数画像 G 2 1 の内容が更新される。これにより、遊技者はストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作内容が、画像表示装置 6 3 にて報知されているリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に対応していたことを把握することが可能となり、ベル入賞が成立しなかった原因が自身の操作ミスに起因したものではないことを認識することが可能となる。

【 0 4 3 4 】

ベース A T 状態 S T 4 において獲得数画像 G 2 2 が画像表示装置 6 3 にて表示されるため、遊技者はベース A T 状態 S T 4 において獲得した遊技媒体の数を把握することが可能となる。この場合に、役の抽選処理にてインデックス値 I V = 1 ~ 9 のいずれかに当選した場合にはベル入賞が成立した場合には当該ベル入賞の成立に対応する分について獲得数画像 G 2 2 の内容が更新される一方、ベル入賞が成立しなかった場合には当該ベル入賞の成立に対応する分についての獲得数画像 G 2 2 の内容の更新が行われない。これにより、獲得数画像 G 2 2 の内容の正確性を高めることが可能となる。

【 0 4 3 5 】

ベース A T 状態 S T 4 においては当該ベース A T 状態 S T 4 における残りの遊技媒体の付与数に対応する残り付与数画像 G 2 1 が画像表示装置 6 3 にて表示される。これにより、遊技者は当該残り付与数画像 G 2 1 を確認することでベース A T 状態 S T 4 の終了時期を把握することが可能となる。この場合に、演出側 M P U 9 2 は主側 M P U 7 2 から受信した回転受付コマンド B に含まれる A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値の情報を利用して演出側 M P U 9 2 にて把握している遊技媒体の残りの付与数が正確であるか否かを判定し、正確ではないと判定した場合にはその後に残り付与数画像 G 2 1 の表示内容を修正し得る。これにより、残り付与数画像 G 2 1 の内容の正確性を高めることが可能となる。

【 0 4 3 6 】

回転受付コマンド B には A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値の情報が含まれる。これにより、演出側 M P U 9 2 は主側 M P U 7 2 から受信した回転受付コマンド B の情報を利用して残り付与数画像 G 2 1 の表示内容を修正することが可能となる。

【 0 4 3 7 】

演出側 M P U 9 2 は、ゲームの終了時に主側 M P U 7 2 から送信される入賞結果コマンドに含まれる情報を利用して残り付与数画像 G 2 1 の表示内容をゲームの結果に応じて更新し、ゲームの開始時に主側 M P U 7 2 から送信される回転受付コマンド B に含まれる情報を利用して残り付与数画像 G 2 1 の表示内容を修正する。これにより、ベース A T 状態 S T 4 におけるゲームの実行に応じて画像表示装置 6 3 における残り付与数画像 G 2 1 の

内容を更新するタイミングと、当該残り付与数画像 G 2 1 の内容を正確なものとするために表示対象残数カウンタ 9 4 a の値を修正するタイミングとをそれぞれに適したタイミングとすることが可能となる。

【 0 4 3 8 】

演出側 M P U 9 2 は回転受付コマンド B を受信する度に、当該回転受付コマンド B に含まれる A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値と、表示対象残数カウンタ 9 4 a の値及び非表示対象残数カウンタ 9 4 b の値の和とが一致しているか否かを判定することで、表示対象残数カウンタ 9 4 a の値を修正すべきか否かを判定する。そして、修正すべきと判定した場合には不一致分が算出され、その不一致分が非表示対象残数カウンタ 9 4 b に加算され、その後非表示対象残数カウンタ 9 4 b の値が表示対象残数カウンタ 9 4 a に加算される。これにより、演出側 M P U 9 2 にて把握しているベース A T 状態 S T 4 の遊技媒体の残りの付与数を正確な値に修正する頻度を高めることが可能となる。

10

【 0 4 3 9 】

上記不一致分が非表示対象残数カウンタ 9 4 b に加算された場合、その加算された値はベース A T 状態 S T 4 の遊技媒体の残りの付与数が表示対象残数カウンタ 9 4 a に上乗せされる場合に当該表示対象残数カウンタ 9 4 a に一緒に加算される。これにより、残り付与数画像 G 2 1 の内容の修正に際して遊技者に違和感を与えないようにすることが可能となる。

【 0 4 4 0 】

ゲームの実行に伴ってベット数を超える遊技媒体の付与が発生した場合にはその超えた分の値が終了判定カウンタ 9 8 b に加算され、当該終了判定カウンタ 9 8 b の値が当該終了判定カウンタ 9 8 b の最大値を超えて当該最大値から最小値への反転が発生した場合にはその後の遊技の進行が阻止される。これにより、遊技が継続して実行されて遊技者が獲得した遊技媒体数が遊技の進行を阻止すべき遊技媒体数となった場合にはそれ以上の遊技の進行を阻止することが可能となる。この場合に、終了判定カウンタ 9 8 b の値が当該終了判定カウンタ 9 8 b の最大値よりも若干少ない値である「6 5 3 8 5」となったことに基づいて、画像表示装置 6 3 における A T 状態（ベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5）に対応する演出用の画像の一部の領域に終了前画像 G 3 3 が表示される。これにより、終了判定カウンタ 9 8 b の値との関係で遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを、A T 状態に対応する演出に注目している遊技者に認識させることが可能となる。

20

30

【 0 4 4 1 】

画像表示装置 6 3 にて終了前画像 G 3 3 が表示されている状況において終了判定カウンタ 9 8 b の値が終了前画像 G 3 3 の表示の開始契機となる「6 5 3 8 5」よりも少ない値である「6 5 2 8 5」となったことに基づいて、終了前画像 G 3 3 の表示が終了される。これにより、終了判定カウンタ 9 8 b の値との関係で遊技の進行が阻止される可能性が低下した状況においてまで終了前画像 G 3 3 が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、終了前画像 G 3 3 の表示の終了契機となる終了判定カウンタ 9 8 b の値が終了前画像 G 3 3 の表示の開始契機となる終了判定カウンタ 9 8 b の値よりも小さい値として設定されていることにより、終了前画像 G 3 3 の表示の開始と終了とが短時間で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【 0 4 4 2 】

画像表示装置 6 3 にて終了前画像 G 3 3 が表示されている状況において A T 状態が終了したとしてもその後の通常遊技状態 S T 1 において当該終了前画像 G 3 3 の表示が継続される。これにより、終了判定カウンタ 9 8 b の値との関係で遊技の進行が阻止される可能性が高い状況においては、遊技状態に関係なく終了前画像 G 3 3 が表示されるようにすることが可能となる。

【 0 4 4 3 】

第 2 区間 S C 2 のエンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合には画像表示装置 6 3 にてエンディング成立前画像 G 3 1 が表示される。これにより、第 2 区間 S C

50

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

【0444】

終了前画像G33の表示がエンディング成立前画像G31の表示よりも優先されている状況であっても、動作電力の供給が新たに開始されて終了判定カウンタ98bの値が初期化されることにより終了前画像G33の表示が終了された場合にはエンディング成立前画像G31の表示が開始される。これにより、終了前画像G33の表示がエンディング成立前画像G31の表示よりも優先された構成であっても、終了前画像G33が表示されていない場合にはエンディング成立前画像G31の表示を担保することが可能となる。

10

【0445】

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

20

【0446】

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

30

【0447】

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

40

【0448】

ベースAT状態ST4においては当該ベースAT状態ST4の終了を遅らせる上乘せが

50

発生し得るのに対して、エンディング A T 状態 S T 5 においては当該上乗せが発生しない。これにより、ベース A T 状態 S T 4 においては上乗せが発生することを遊技者に期待させることを可能としながら、エンディング A T 状態 S T 5 における処理構成を簡素化させることが可能となる。

【0449】

ベース A T 状態 S T 4 において A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が第 2 区間 S C 2 のエンディング条件の成立を可能とする値となっていない状況であっても、第 2 区間 S C 2 において実行されたゲーム数又は遊技媒体の合計獲得数がエンディング A T 状態 S T 5 への移行条件の成立に対応する値となった場合にはエンディング A T 状態 S T 5 に移行する。そして、エンディング A T 状態 S T 5 は第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立するまで継続する。これにより、遊技者はベース A T 状態 S T 4 において、第 2 区間 S C 2 にて実行されたゲーム数又は遊技媒体の合計獲得数がエンディング A T 状態 S T 5 への移行条件の成立に対応する値となることを期待しながら遊技を行うこととなる。

【0450】

ベース A T 状態 S T 4 においては A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値に対応する情報が残り付与数画像 G 2 1 として報知される。これにより、ベース A T 状態 S T 4 が終了するタイミングを遊技者に把握させることが可能となる。その一方、エンディング A T 状態 S T 5 においてはエンディング条件が成立するまでに必要なゲームの実行に関する情報が報知されない。これにより、エンディング A T 状態 S T 5 が長く継続することを遊技者に期待させることが可能となる。

【0451】

主側 M P U 7 2 にて実行される各種処理が領域内処理と領域外処理とに区別されており、領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合に主側 M P U 7 2 のフラグレジスタに記憶された情報が領域内処理用のスタックエリア 9 7 に退避され、領域外処理を終了した後にその領域内処理用のスタックエリア 9 7 に退避された情報が主側 M P U 7 2 のフラグレジスタに復帰される。これにより、領域内処理を実行している場合にフラグレジスタに記憶された情報が、領域外処理を実行している状況において書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、終了判定カウンタ 9 8 b の値を更新するための所定更新処理は領域外処理に含まれている。これにより、領域内処理に必要なプログラム容量を増加させることなく終了判定カウンタ 9 8 b の値を更新することが可能となる。

【0452】

終了判定カウンタ 9 8 b の値が最大値を超えたことに基づいてその後に遊技の進行を阻止するための処理は領域内処理に含まれている。これにより、遊技の進行に関する処理については領域内処理に集約することが可能となる。

【0453】

動作電力の供給が新たに開始された場合に終了判定カウンタ 9 8 b が初期化されることとなるが当該初期化を行うための処理は領域外処理に含まれている。これにより、終了判定カウンタ 9 8 b の値を更新するための処理を領域外処理に集約することが可能となる。

【0454】

A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値を更新するための処理、継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値を更新するための処理及び合計獲得数カウンタ 9 6 d の値を更新するための処理は、領域内処理に含まれている。これにより、遊技状態の移行に関する処理を領域内処理に集約させることが可能となる。

【0455】

< 第 1 の実施形態の別形態 >

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

【0456】

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

【0457】

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

10

【0458】

(2) 回転受付コマンド A, B のいずれかに今回のゲームの遊技状態の情報が含まれている一方、回転受付コマンド A, B のいずれにも次回のゲームの遊技状態の情報が含まれておらず、ゲーム終了コマンド A, B のいずれかに次回のゲームの遊技状態の情報が含まれている一方、ゲーム終了コマンド A, B のいずれにも今回のゲームの遊技状態の情報が含まれていない構成としてもよい。この場合、演出側 MPU 92 は回転受付コマンド A, B から今回のゲームの遊技状態の情報を把握し、ゲーム終了コマンド A, B から次回のゲームの遊技状態の情報を把握することが可能となる。

【0459】

20

(3) ゲーム終了コマンド A, B が送信されるタイミングは受付許可処理（ステップ S 316）が実行される直前のタイミングである構成に限定されることはなく、遊技終了時の対応処理（ステップ S 310）が実行された後のタイミングであって新たなゲームの実行が可能となるまでのタイミングまでの範囲であれば任意である。例えば、ステップ S 312 の外部出力設定処理が実行された後であってステップ S 313 の終了設定処理が実行される前に、ゲーム終了コマンド A, B が送信される構成としてもよい。

【0460】

(4) 演出側 MPU 92 はゲーム終了コマンド A に含まれる今回のゲームの遊技区間の情報と次回のゲームの遊技区間の情報とから第 2 区間 SC 2 に移行するか否かを判定し、第 2 区間 SC 2 に移行すると判定した場合には第 2 区間 SC 2 に対応する演出が実行されるようにする構成としてもよい。これにより、第 2 区間 SC 2 に移行したことを示すコマンドが主側 MPU 72 から送信されない構成であったとしても、演出側 MPU 92 は第 2 区間 SC 2 に対応する演出が開始されるようにすることが可能となる。

30

【0461】

また、演出側 MPU 92 はゲーム終了コマンド A に含まれる今回のゲームの遊技区間の情報と次回のゲームの遊技区間の情報とから第 1 区間 SC 1 に移行するか否かを判定し、第 1 区間 SC 1 に移行すると判定した場合には第 1 区間 SC 1 に対応する演出が実行されるようにする構成としてもよい。これにより、第 1 区間 SC 1 に移行したことを示すコマンドが主側 MPU 72 から送信されない構成であったとしても、演出側 MPU 92 は第 1 区間 SC 1 に対応する演出が開始されるようにすることが可能となる。

40

【0462】

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

50

る状況において信号経路群 101 の通信異常が発生した場合と第 2 区間 SC2 である状況において信号経路群 101 の通信異常が発生した場合とで当該通信異常が解消された後における演出の扱いが相違する構成としてもよい。

【0463】

(6) 演出側 MPU92 において信号経路群 101 の通信異常が発生したか否かを特定する構成としてもよい。具体的には、1 ゲームが実行される場合、主側 MPU72 はベット設定コマンド→回転受付コマンド A, B→回転開始コマンド→停止可コマンド→第 1 停止開始コマンド→第 2 停止開始コマンド→第 3 停止開始コマンド→全リール停止コマンド→図柄コマンド→入賞結果コマンド→ゲーム終了コマンド A, B といったように各種コマンドを所定の順序で送信する。当該構成において、演出側 MPU92 は主側 MPU72 からコマンドを受信した場合に、そのコマンドが前回受信したコマンドに対して上記所定の順序と一致しているか否かを判定し、一致していないと判定した場合に通信異常が発生したと特定する。これにより、演出側 MPU92 において信号経路群 101 の通信異常が発生したか否かを特定することが可能となる。

10

【0464】

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

20

【0465】

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

30

【0466】

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

40

【0467】

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

50

【0468】

(10) 役の抽選処理(図16)にてインデックス値 $IV=1\sim 9$ のいずれかに当選した場合には当選したインデックス値 IV に対応する停止順序でリール32L, 32M, 32Rの回転が停止された場合にベル入賞が成立する構成としたが、所定のリール32L, 32M, 32Rについて当該所定のリール32L, 32M, 32Rの回転位置に対するストップボタン42~44の操作タイミングが所定のタイミングであった場合にベル入賞が成立する構成としてもよい。この場合、当該ベル入賞の成立を可能とするための報知として、画像表示装置63では上記所定のリール32L, 32M, 32Rに対してストップボタン42~44を操作すべきタイミングを遊技者が特定可能とする報知が実行される。また、当該構成においては画像表示装置63にて報知されている所定のリール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングでストップボタン42~44が操作された場合にGET画像G26が表示され、画像表示装置63にて報知されている所定のリール32L, 32M, 32Rの停止操作タイミングでストップボタン42~44が操作されなかった場合に暗転画像G25が表示される構成としてもよい。

10

【0469】

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

20

【0470】

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

30

【0471】

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

【0472】

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

40

【0473】

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

50

【0474】

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

【0475】

(17) 非表示対象残数カウンタ94bの値が表示対象残数カウンタ94aに加算されるタイミングは、遊技媒体の残りの付与数の上乗せが発生したタイミング及びベット数である「3」を超える数の遊技媒体が付与されて表示対象残数カウンタ94aの値の減算が行われたことで当該表示対象残数カウンタ94aの値が0以下となったタイミングに限定されることはなく、例えば非表示対象残数カウンタ94bの値が1以上である場合には加算抽選処理が実行され当該加算抽選処理にて加算当選となった場合に非表示対象残数カウンタ94bの値が表示対象残数カウンタ94aに加算される構成としてもよい。また、非表示対象残数カウンタ94bの値が1以上である状況において表示対象残数カウンタ94aの値が所定値(例えば「20」)以下となった場合に非表示対象残数カウンタ94bの値が表示対象残数カウンタ94aに加算される構成としてもよい。

【0476】

(18) ベースAT状態ST4において主側MPU72から受信したコマンドに基づいて残り付与数画像G21の表示内容の修正が行われる構成としたが、これに加えて又は代えて、獲得数画像G22の表示内容や消化ゲーム数画像G23の表示内容が修正される構成としてもよい。

【0477】

(19) 演出側MPU92にて把握しているベースAT状態ST4における遊技媒体の残りの付与数(表示対象残数カウンタ94aの値と非表示対象残数カウンタ94bの値との合計)が主側MPU72にて把握しているベースAT状態ST4における遊技媒体の残りの付与数(AT差枚数カウンタ96eの値)と一致しているか否かの判定は、ゲーム開始時に主側MPU72から送信される回転受付コマンドBを利用して行われるのではなく、ゲーム終了時に主側MPU72から送信されるゲーム終了コマンドBを利用して行われる構成としてもよい。

【0478】

(20) 終了判定カウンタ98bの値に応じてAT状態(ベースAT状態ST4及びエンディングAT状態ST5)における演出の演出内容が段階的に変化する構成としてもよい。例えば、AT状態において画像表示装置63に表示される背景色が終了判定カウンタ98bの値に応じて変化する構成としてもよく、AT状態において画像表示装置63に表示されるキャラクタの種類や色が終了判定カウンタ98bの値に応じて変化する構成としてもよい。

【0479】

(21) 終了判定カウンタ98bを利用して実際に成立した入賞に対応する遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の合計数が計測され、その計測結果が強制終了に対応する値となった場合に遊技が強制終了される構成としたが、これに限定されることはなく、当選となったインデックス値IVに設定されている当選データのうち最大の遊技媒体の付与数となる当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の合計数が終了判定カウンタ98bを利用して計測され、その計測結果が強制終了に対応する値となった場合に遊技が強制終了される構成としてもよい。また、実際に成立した入賞に対応する遊技媒体の付与数の合計数が計測され、その計測結果が強制終了に対応する値となった場合に遊技が強制終了される構成として

もよい。

【0480】

(22) 終了前画像 G 3 3 の表示が開始される基準となる終了判定カウンタ 9 8 b の値が A T 状態 (ベース A T 状態 S T 4 及びエンディング A T 状態 S T 5) である場合と通常遊技状態 S T 1 である場合とで相違している構成としてもよい。この場合、通常遊技状態 S T 1 である場合に終了前画像 G 3 3 の表示が開始される基準となる終了判定カウンタ 9 8 b の値の方が A T 状態である場合に終了前画像 G 3 3 の表示が開始される基準となる終了判定カウンタ 9 8 b の値よりも多い構成とすることにより、通常遊技状態 S T 1 においては A T 状態よりも終了前画像 G 3 3 が表示されづらくすることが可能となる。また、当該構成においては A T 状態が終了する場合に終了前画像 G 3 3 が表示されていたとしても、終了判定カウンタ 9 8 b の値が通常遊技状態 S T 1 において終了前画像 G 3 3 の表示が開始される基準となる値未満である場合には通常遊技状態 S T 1 に移行した場合に終了前画像 G 3 3 の表示が終了される構成としてもよい。

10

【0481】

(23) 通常遊技状態 S T 1 であっても終了前画像 G 3 3 が表示される構成としたが、これに代えて、通常遊技状態 S T 1 においては終了前画像 G 3 3 が表示されない構成としてもよい。また、第 1 区間 S C 1 であっても終了前画像 G 3 3 が表示される構成としたが、これに代えて、第 1 区間 S C 1 においては終了前画像 G 3 3 が表示されない構成としてもよい。

【0482】

(24) エンディング A T 状態 S T 5 において終了前画像 G 3 3 が表示されている状況でエンディング条件が成立して第 2 区間 S C 2 が終了した場合であってもその後の第 1 区間 S C 1 において終了前画像 G 3 3 が継続して表示される構成としたが、終了前画像 G 3 3 が表示されている状況でエンディング条件が成立して第 2 区間 S C 2 が終了した場合には終了前画像 G 3 3 の表示も終了される構成としてもよい。

20

【0483】

(25) 動作電力の供給が開始された場合には何等かの操作が行われていなくても終了判定カウンタ 9 8 b の値が初期化される構成としたが、これに限定されることはなく、動作電力の供給が開始されたとしても所定の操作が行われていない場合には終了判定カウンタ 9 8 b の値が初期化されず、動作電力の供給が開始された場合において所定の操作が行われている場合に終了判定カウンタ 9 8 b の値が初期化される構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理者は所定の操作を行うか否かによって動作電力の供給開始時に終了判定カウンタ 9 8 b の値を初期化するか否かを選択することが可能となる。

30

【0484】

(26) 動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されない限り終了フラグ 9 8 c が初期化されない構成としたが、これに限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されないものの所定の操作 (例えばスタートレバー 4 1 の O N 操作やストップボタン 4 2 ~ 4 4 の O N 操作) が行われている場合に終了フラグ 9 8 c が初期化される構成としてもよく、動作電力の供給が開始された場合には何等かの操作が行われていなくても終了フラグ 9 8 c が初期化される構成としてもよい。

40

【0485】

(27) A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値に関係なく、継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値又は合計獲得数カウンタ 9 6 d の値がエンディング A T 状態 S T 5 への移行に対応する値となりステップ S 1 1 0 3 又はステップ S 1 1 0 4 にて肯定判定をした場合にベース A T 状態 S T 4 からエンディング A T 状態 S T 5 に移行する構成としたが、これに限定されることはなく、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値がエンディング条件の成立を可能とする値であって継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値又は合計獲得数カウンタ 9 6 d の値がエンディング A T 状態 S T 5 への移行に対応する値となった場合にベース A T 状態 S T 4 からエンディング A T 状態 S T 5 に移行する構成としてもよい。

【0486】

50

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

【0487】

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

【0488】

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

【0489】

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

【0490】

(32) 第2区間SC2のエンディング条件の成立を特定するための継続ゲーム数カウンタ96c及び合計獲得数カウンタ96dが領域内処理用のワークエリア96に設けられており領域内処理にて継続ゲーム数カウンタ96c及び合計獲得数カウンタ96dの値の

更新が行われる構成としたが、これに代えて、継続ゲーム数カウンタ 96c 及び合計獲得数カウンタ 96d が領域外処理用のワークエリア 98 に設けられており領域外処理にて継続ゲーム数カウンタ 96c 及び合計獲得数カウンタ 96d の値の更新が行われる構成としてもよい。

【0491】

(33) エンディング A T 状態 S T 5 となった場合には第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立するまで当該エンディング A T 状態 S T 5 が継続する構成としたが、エンディング A T 状態 S T 5 となった場合には所定のゲーム数が消化される度、所定数の遊技媒体を遊技者が獲得する度、又は所定数の遊技媒体が払い出される度に継続抽選処理が行われ、当該継続抽選処理にて継続当選となった場合にはエンディング A T 状態 S T 5 が継続する一方、当該継続抽選処理にて継続当選とならなかった場合にはエンディング A T 状態 S T 5 が終了する構成としてもよい。

10

【0492】

(34) 終了判定カウンタ 98b の値との関係で遊技の強制終了の発生条件が成立する前に第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立することを特定できる場合には、終了判定カウンタ 98b の値が終了前画像 G 33 の表示を開始させる値となったとしても当該終了前画像 G 33 の表示が行われない構成としてもよい。

【0493】

(35) ベース A T 状態 S T 4 の最終ゲームにおいて終了判定カウンタ 98b の値による遊技の強制終了の発生条件が成立する場合には、画像表示装置 63 にて「LAST」という文字画像が表示されない構成としてもよい。

20

【0494】

<第 2 の実施形態>

本実施形態では遊技を強制終了させるための処理構成が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0495】

本実施形態では第 1 C B 状態 S T 2 及び第 2 C B 状態 S T 3 の代わりに B B 状態及び R B 状態が設定されている。B B 状態及び R B 状態はいずれもボーナス状態に該当する。ボーナス状態は、ボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の付与期待数が高くなる遊技状態である。具体的には、第 1 ベル入賞の成立を可能とさせる役に他の遊技状態の場合よりも高い確率（例えば約 $1/1.5$ ）で当選するとともに、当該役に当選した場合には各リール 32L, 32M, 32R の停止順序及び各リール 32L, 32M, 32R の回転位置に対するストップボタン 42~44 の停止操作タイミングとは無関係に第 1 ベル入賞が成立することとなる。一方、ボーナス状態において 1 ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数は他の遊技状態と同一となっている。したがって、ボーナス状態においてはボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の純増期待値が高くなる。なお、ボーナス状態において 1 ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数が他の遊技状態よりも少ない構成としてもよく、ボーナス状態においてはボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の純増期待値が高くなるのであればボーナス状態において 1 ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数が他の遊技状態よりも多い構成としてもよい。

30

40

【0496】

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

【0497】

50

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

10

【0498】

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

【0499】

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

20

【0500】

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

30

【0501】

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

40

【0502】

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

50

【0503】

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

10

【0504】

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

20

【0505】

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

【0506】

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

30

【0507】

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

【0508】

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

40

【0509】

50

自動清算処理が完了した後は、タイマ割込み処理（図 1 4）による割込みを禁止した後に（ステップ S 2 5 0 4）、無限ループとなる。これにより、遊技を進行させるための処理が実行されないため、遊技が強制終了されることとなる。この遊技が強制終了された状態はスロットマシン 1 0 の電源 OFF 操作を行った後に、設定キー挿入孔 5 7 に設定キーを挿入して ON 操作を行った状態でスロットマシン 1 0 の電源 ON 操作を行い設定値更新処理が実行されるようにする必要がある。電源 OFF 操作を行った後に電源 ON 操作を行ったとしても設定値更新処理が実行されない状況においては終了フラグ 9 8 c に「1」がセットされた状態が維持されるため、終了設定処理（図 5 6）にて再度、遊技が強制終了されることとなる。

【0510】

10

上記構成によれば、終了判定カウンタ 9 8 b の値が最大値を超えたとしても BB 状態又は RB 状態である場合には遊技が強制終了されることが待機され、実行中の BB 状態又は RB 状態が終了した場合に遊技が強制終了される。これにより、遊技が強制終了される状況となったとしても BB 状態又は RB 状態の利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

【0511】

< 第 3 の実施形態 >

本実施形態では演出側 MPU 9 2 にて実行される終了前報知用処理の処理構成が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

【0512】

図 5 7 は演出側 MPU 9 2 にて実行される本実施形態における終了前報知用処理を示すフローチャートである。

【0513】

まず終了前画像 G 3 3 が表示される強制終了前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップ S 2 6 0 1）。ステップ S 2 6 0 1 にて否定判定をした場合、主側 MPU 7 2 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる終了判定カウンタ 9 8 b の値を把握する（ステップ S 2 6 0 2）。そして、その把握した終了判定カウンタ 9 8 b の値が強制終了前報知の開始条件である「6 5 3 8 5」以上であるか否かを判定する（ステップ S 2 6 0 3）。強制終了前報知の開始条件が成立している場合（ステップ S 2 6 0 3：YES）、強制終了前報知の設定処理を実行する（ステップ S 2 6 0 4）。これにより、画像表示装置 6 3 において終了前画像 G 3 3 の表示が開始される。

30

【0514】

ここで、本実施形態では強制終了前報知が開始されたとしてもエンディング成立前報知を終了させるための処理は実行されない。したがって、エンディング成立前報知としてエンディング成立前画像 G 3 1 が画像表示装置 6 3 に表示されている状況において強制終了前報知が開始された場合、画像表示装置 6 3 にはエンディング成立前画像 G 3 1 及び終了前画像 G 3 3 の両方が表示された状態となる。

【0515】

強制終了前報知の実行中である場合（ステップ S 2 6 0 1：YES）、主側 MPU 7 2 から強制終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 2 6 0 5）。強制終了コマンドは、終了判定カウンタ 9 8 b の値が「6 5 5 3 5」を超えること、すなわちスロットマシン 1 0 への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ 9 8 b に初期値として「4 6 5 3 5」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が 1 9 0 0 0 枚を超えることという条件が成立した場合に、終了設定処理（図 5 2）のステップ S 2 2 0 2 にて主側 MPU 7 2 から送信される。強制終了コマンドを受信した場合（ステップ S 2 6 0 5：YES）、強制終了報知の設定処理を実行する（ステップ S 2 6 0 6）。これにより、画像表示装置 6 3 において強制終了画像 G 3 4 の表示が開始される。

40

【0516】

強制終了コマンドを受信していない場合（ステップ S 2 6 0 5：NO）、主側 MPU 7

50

2 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる終了判定カウンタ 98 b の値を把握する (ステップ S 2607)。そして、その把握した終了判定カウンタ 98 b の値が強制終了前報知の解除条件である「65285」以下であるか否かを判定する (ステップ S 2608)。強制終了前報知の解除条件が成立している場合 (ステップ S 2608: YES)、強制終了前報知の解除処理を実行する (ステップ S 2609)。これにより、画像表示装置 63 における終了前画像 G 33 の表示が終了される。強制終了前報知の解除条件が成立していない場合 (ステップ S 2608: NO)、強制終了前報知の更新処理を実行する (ステップ S 2610)。強制終了前報知の更新処理では、終了前画像 G 33 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数を終了判定カウンタ 98 b の値に応じて変動させる。つまり、終了判定カウンタ 98 b の値が増加した場合には終了前画像 G 33 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数をそれに依りて減少させ、終了判定カウンタ 98 b の値が減少した場合には終了前画像 G 33 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数をそれに依りて増加させる。

10

【0517】

ステップ S 2603 にて否定判定をした場合、ステップ S 2604 の処理を実行した場合、ステップ S 2609 の処理を実行した場合又はステップ S 2610 の処理を実行した場合、エンディング成立前報知の実行中であるか否かを判定する (ステップ S 2611)。ステップ S 2611 にて否定判定をした場合、主側 MPU 72 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる継続ゲーム数カウンタ 96 c の値が「3980」以上であるか否かを判定する (ステップ S 2612)。ステップ S 2612 にて肯定判定をした場合、継続ゲーム数についてのエンディング成立前報知の設定処理を実行する (ステップ S 2613)。これにより、画像表示装置 63 において継続ゲーム数に対応するエンディング成立前画像 G 31 の表示が開始される。継続ゲーム数に対応するエンディング成立前画像 G 31 では継続ゲーム数に対応するエンディング条件が成立するまでに必要な残りのゲーム数が表示される。具体的には、エンディング条件の成立となる「4000」ゲームから、主側 MPU 72 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる継続ゲーム数カウンタ 96 c の値を減算し、その減算結果のゲーム数を継続ゲーム数に対応するエンディング条件が成立するまでに必要な残りのゲーム数としてエンディング成立前画像 G 31 に表示されるようにする。

20

【0518】

ステップ S 2612 にて否定判定をした場合又はステップ S 2613 の処理を実行した場合、主側 MPU 72 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる合計獲得数カウンタ 96 d の値が「65421」以上であるか否かを判定する (ステップ S 2614)。ステップ S 2614 にて肯定判定をした場合、合計獲得数についてのエンディング成立前報知の設定処理を実行する (ステップ S 2615)。これにより、画像表示装置 63 において合計獲得数に対応するエンディング成立前画像 G 31 の表示が開始される。合計獲得数に対応するエンディング成立前画像 G 31 では合計獲得数に対応するエンディング条件が成立するまでに必要な残りの遊技媒体の獲得数が表示される。具体的には、エンディング条件の成立となる「65521」枚から、主側 MPU 72 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる合計獲得数カウンタ 96 d の値を減算し、その減算結果の枚数を合計獲得数に対応するエンディング条件が成立するまでに必要な残りの遊技媒体の獲得数としてエンディング成立前画像 G 31 に表示されるようにする。なお、エンディング条件が成立した場合には A T 演出制御処理 (図 42) におけるリザルト演出の設定処理 (ステップ S 1632) にてエンディング成立画像 G 32 が画像表示装置 63 に表示されるようにするための処理が実行される。

30

40

【0519】

エンディング成立前報知の実行中でありステップ S 2611 にて肯定判定をした場合、継続ゲーム数についてのエンディング成立前報知の実行中であるか否かを判定する (ステップ S 2616)。ステップ S 2616 にて肯定判定をした場合、継続ゲーム数についてのエンディング成立前報知の更新処理を実行する (ステップ S 2617)。継続ゲーム数

50

についてのエンディング成立前報知の更新処理では、エンディング成立前画像 G 3 1 に表示されるエンディング条件が成立するまでに必要な残りのゲーム数を主側 M P U 7 2 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値に応じて変動させる。つまり、継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値が増加した場合にはエンディング成立前画像 G 3 1 に表示されるエンディング条件が成立するまでに必要な残りのゲーム数をそれに依じて減少させる。

【 0 5 2 0 】

ステップ S 2 6 1 6 に否定判定をした場合又はステップ S 2 6 1 7 の処理を実行した場合、合計獲得数についてのエンディング成立前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1 8）。ステップ S 2 6 1 8 にて肯定判定をした場合、合計獲得数についてのエンディング成立前報知の更新処理を実行する（ステップ S 2 6 1 9）。合計獲得数についてのエンディング成立前報知の更新処理では、合計獲得数に対応するエンディング条件が成立するまでに必要な残りの遊技媒体の獲得数を主側 M P U 7 2 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる合計獲得数カウンタ 9 6 d の値に応じて変動させる。つまり、合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が増加した場合にはエンディング成立前画像 G 3 1 に表示されるエンディング条件が成立するまでに必要な残りの遊技媒体の獲得数をそれに依じて減少させ、合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が減少した場合にはエンディング成立前画像 G 3 1 に表示されるエンディング条件が成立するまでに必要な残りの遊技媒体の獲得数をそれに依じて増加させる。

【 0 5 2 1 】

上記構成によれば、遊技の強制終了が近付いていることを示す終了前画像 G 3 3 が画像表示装置 6 3 に表示されている状況であっても第 2 区間 S C 2 のエンディング条件の成立が近付いていることを示すエンディング成立前画像 G 3 1 が画像表示装置 6 3 に表示される。これにより、遊技の強制終了が近付いていることと、第 2 区間 S C 2 のエンディング条件の成立が近付いていることとの両方を同時に報知することが可能となる。

【 0 5 2 2 】

第 2 区間 S C 2 の継続ゲーム数に起因してエンディング成立前画像 G 3 1 が表示された場合には当該エンディング成立前画像 G 3 1 においてエンディング条件が成立するまでに必要な残りのゲーム数が報知される。また、第 2 区間 S C 2 の遊技媒体の合計獲得数に起因してエンディング成立前画像 G 3 1 が表示された場合には当該エンディング成立前画像 G 3 1 においてエンディング条件が成立するまでに必要な残りの遊技媒体の獲得数が報知される。これにより、遊技者はエンディング成立前画像 G 3 1 を確認することにより、第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立する時期を把握することが可能となる。

【 0 5 2 3 】

< 第 4 の実施形態 >

本実施形態では演出側 M P U 9 2 にて基準到達制御処理が実行されることが上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 0 5 2 4 】

図 5 8 (a) は演出側 M P U 9 2 にて実行される基準到達制御処理を示すフローチャートである。なお、基準到達制御処理は、A T 演出制御処理（図 4 2）においてステップ S 1 6 2 6 における A T 獲得数カウンタ 9 4 c の更新処理が実行された後に実行される。

【 0 5 2 5 】

まず今回のゲームが A T 状態（ベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5）の最終ゲームであるか否かを判定する（ステップ S 2 7 0 1）。ステップ S 2 7 0 1 にて否定判定をした場合にはステップ S 2 7 0 2 以降の処理を実行することなく、そのまま本基準到達制御処理を終了する。ステップ S 2 7 0 1 にて肯定判定をした場合、演出側 R A M 9 4 における A T 獲得数カウンタ 9 4 c の値がいずれかの基準枚数に到達しているか否かを判定する（ステップ S 2 7 0 2）。A T 獲得数カウンタ 9 4 c は、直前のベース A T 状態 S T 4 に移行してから遊技者が獲得した遊技媒体の合計数を記憶するためのカウン

タである。また、基準枚数として、500枚、1000枚、1500枚及び2000枚が設定されている。これら基準枚数はAT状態のエンディング条件として設定されている2400枚よりも少ない枚数に設定されているとともに、「500」の倍数として設定されている。

【0526】

ステップS2702にて肯定判定をした場合、今回到達した基準枚数に対応する基準到達画像の設定処理を実行する（ステップS2703）。当該設定処理では、今回到達した基準枚数に対応する基準到達画像が画像表示装置63にて表示されるようにするためのデータ設定を行うとともに、当該基準到達画像の表示に対応する音出力演出が行われるようにスピーカ62の音出力制御を行う。

【0527】

図58（b）は基準到達画像G41の内容を説明するための説明図である。

【0528】

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

【0529】

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

【0530】

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

【0531】

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

【0532】

＜第5の実施形態＞

本実施形態では、各種の抽選処理を実行するための処理構成及び遊技の内容が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0533】

各リール32L，32M，32Rに付されている図柄について説明する。図59は本実施形態における左リール32L、中リール32M及び右リール32Rの図柄配列を示す図である。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、各リール32L，32M，32Rには、それぞれ21個の図柄が一行に配置されている。

【0534】

図59に示すように、図柄としては、「チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの2

10

20

30

40

50

0番目)、「ベル」図柄(例えば、左リール32Lの19番目)、「黒BAR」図柄(例えば、左リール32Lの18番目)、「リプレイ」図柄(例えば、左リール32Lの17番目)、「スイカ」図柄(例えば、左リール32Lの16番目)、「白7」図柄(例えば、左リール32Lの9番目)及び「赤7」図柄(例えば、左リール32Lの6番目)の7種類がある。そして、各リール32L, 32M, 32Rにおいて各種図柄の数や配置順序は異なっている。

【0535】

上記第1の実施形態において図5を参照しながら既に説明したとおり、本スロットマシン10では、各リール32L, 32M, 32Rの図柄が視認可能となる位置を結ぶようにして、1本のメインラインMLが設定されている。メインラインMLは、左リール32L 10
の中段図柄、中リール32Mの中段図柄及び右リール32Rの中段図柄を結んだラインである。所定数以上の遊技媒体がベットされた状態で各リール32L, 32M, 32Rの回転が開始され、当該メインラインML上に当選役に対応した入賞が成立した場合には、遊技媒体の付与という利益、再遊技という利益及び遊技状態の移行のいずれかが付与される。上記第1の実施形態と同様に、入賞が成立し得るラインは1本のメインラインMLのみであり、サブラインSL1~SL4(図5参照)といった1直線に延びるライン上に入賞対象となる図柄の組合せが成立したとしても、入賞は成立しない。

【0536】

以下、図60を参照しながら、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明する。図60は、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明するための説明図である。 20

【0537】

遊技媒体の付与が行われる小役入賞としては、第1補填入賞~第7補填入賞、第1赤ベル入賞~第6赤ベル入賞、第1黒ベル入賞~第6黒ベル入賞、通常ベル入賞、第1チェリー入賞、第2チェリー入賞及びスイカ入賞がある。詳細には、メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第1補填入賞となる。メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第2補填入賞となる。メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第3補填入賞となる。メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄又は「黒BAR」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「赤7」図柄又は「黒BAR」図柄である場合、第4補填入賞となる。メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄又は「黒BAR」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄又は「黒BAR」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第5補填入賞となる。メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄又は「黒BAR」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「赤7」図柄又は「黒BAR」図柄である場合、第6補填入賞となる。メインラインMLにおいて左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄又は「黒BAR」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「赤7」図柄又は「黒BAR」図柄である場合、第7補填入賞となる。第1補填入賞~第7補填入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「1」となる。 30
40

【0538】

メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第1赤ベル入賞となる。メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第2赤ベル入賞となる。メインラインML上にお 50

いて左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「赤 7」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「ベル」図柄である場合、第 3 赤ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「赤 7」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第 4 赤ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「ベル」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「赤 7」図柄である場合、第 5 赤ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「赤 7」図柄である場合、第 6 赤ベル入賞となる。第 1 赤ベル入賞、第 3 赤ベル入賞及び第 5 赤ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「11」となるとともに、第 2 赤ベル入賞、第 4 赤ベル入賞及び第 6 赤ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「13」となる。

10

【0539】

メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「黒 B A R」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「ベル」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「ベル」図柄である場合、第 1 黒ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「黒 B A R」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「ベル」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第 2 黒ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「黒 B A R」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「ベル」図柄である場合、第 3 黒ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「黒 B A R」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第 4 黒ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「ベル」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「黒 B A R」図柄である場合、第 5 黒ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「黒 B A R」図柄である場合、第 6 黒ベル入賞となる。第 1 黒ベル入賞、第 3 黒ベル入賞及び第 5 黒ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「10」となるとともに、第 2 黒ベル入賞、第 4 黒ベル入賞及び第 6 黒ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「12」となる。

20

30

【0540】

メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「ベル」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「ベル」図柄である場合、通常ベル入賞となる。通常ベル入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数が「15」となる。

【0541】

メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「チェリー」図柄となった場合、中リール 3 2 M の停止図柄及び右リール 3 2 R の停止図柄がいずれであったとしてもチェリー入賞となる。チェリー入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数が「2」となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「スイカ」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「スイカ」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「スイカ」図柄である場合、スイカ入賞となる。スイカ入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数が「5」となる。

40

【0542】

遊技媒体をベットすることなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞として、通常リプレイ入賞、第 1 チャンスリプレイ入賞及び第 2 チャンスリプレイ入賞がある。詳細には、メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、メインライン M L 上において左リール 3 2

50

Lの停止図柄が「赤7」図柄若しくは「黒BAR」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「黒BAR」図柄若しくは「チェリー」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「黒BAR」図柄若しくは「スイカ」図柄である場合、メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「白7」図柄若しくは「スイカ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、又はメインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「白7」図柄若しくは「スイカ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、通常リプレイ入賞となる。メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第1チャンスリプレイ入賞となる。メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「黒BAR」図柄又は「スイカ」図柄である場合、第2チャンスリプレイ入賞となる。

10

20

30

40

50

【0543】

上記いずれかのリプレイ入賞となった場合、遊技媒体のベットを不要としながら次ゲームの遊技を行うことが可能となる再遊技の特典が付与される。本実施形態では、全ての遊技状態（図65を参照しながら後述する通常遊技状態ST11、ボーナス内部状態ST12、BB状態ST13及びAT状態ST14）において、ゲームを開始するために必要な遊技媒体の数が「3」に設定されている。「3」の遊技媒体をベットしたゲームにおいていずれかのリプレイ入賞となった場合、遊技媒体のベットを不要としながら、「3」の遊技媒体がベットされた状態で次ゲームの遊技を開始することが可能となる。

【0544】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞として、BB入賞がある。詳細には、メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「赤7」図柄である場合、BB入賞となる。BB入賞が成立した場合には、遊技状態がボーナス状態であるBB状態に移行する。ボーナス状態は、ボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の付与期待数が高くなる遊技状態である。具体的には、通常ベル入賞の成立を可能とさせる役に他の遊技状態の場合よりも高い確率（例えば約1/1.5）で当選するとともに、当該役に当選した場合には各リール32L, 32M, 32Rの停止順序及び各リール32L, 32M, 32Rの回転位置に対するストップボタン42~44の停止操作タイミングとは無関係に通常ベル入賞が成立することとなる。一方、ボーナス状態において1ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数は他の遊技状態と同一となっている。したがって、ボーナス状態においてはボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の純増期待値が高くなる。なお、ボーナス状態において1ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数が他の遊技状態よりも少ない構成としてもよく、ボーナス状態においてはボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の純増期待値が高くなるのであればボーナス状態において1ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数が他の遊技状態よりも多い構成としてもよい。

【0545】

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

【0546】

次に、主側MPU72にて実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図13）のステップS105における領域内用

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

【0547】

次に、主側MPU72にて実行される役の抽選処理（図62）の説明に先立ち、当該役の抽選処理にて利用される主側RAM74の構成について説明する。図61は主側MPU72の構成を説明するための説明図である。

【0548】

図61に示すように、主側RAM74にはインデックス値カウンタ74aが設けられている。後述する役の抽選処理（図62）では、複数のインデックス値IVのそれぞれに当選データが対応付けられている役抽選テーブルが参照される。インデックス値カウンタ74aは、当該役の抽選処理（図62）にて当選となったインデックス値IVを主側MPU72にて把握可能とするカウンタである。インデックス値カウンタ74aは、第0～第7ビットを有する1バイトのカウンタである。役の抽選処理にて「1」～「20」のいずれかのインデックス値IVに当選した場合、インデックス値カウンタ74aには当該「1」～「20」のいずれかの数値情報がセットされる。また、役の抽選処理にていずれのインデックス値IVにも当選しなかった場合、インデックス値カウンタ74aの値は「0」となる。主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aを参照することにより、役の抽選処理にて当選したインデックス値IVの有無及び当選したインデックス値IVを把握することができる。

【0549】

次に、主側MPU72にて実行される役の抽選処理について、図62のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、役の抽選処理は通常処理（図15）のステップS307にて実行される。

【0550】

まず主側RAM74におけるインデックス値カウンタ74aの値を「0」クリアする（ステップS2801）。これにより、インデックス値カウンタ74aにインデックス値IVがセットされていない状態とすることができる。

【0551】

その後、ステップS2802～ステップS2806では、上記第1の実施形態における役の抽選処理（図16）のステップS401～ステップS405と同様の処理を実行する。具体的には、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する（ステップS2802）。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、主側MPU72は、乱数回路75にて生成されている「0」～「65535」の乱数のうちスタートレバー41の操作が確認されたことに基づいて乱数回路75においてラッチした値を主側MPU72の所定のレジスタに格納する。

【0552】

その後、役の当否判定を行うための抽選テーブルを主側ROM73から読み出す（ステップS2803）。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、本スロットマシン10では、「1」から「6」まで6段階の設定値が予め用意されており、設定キー挿入孔57に設定キーを挿入してON操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの設定値に対応する当選確率に基づいて役の抽選処理を実行させるのかを設定することができる。設定値が「n」よりも「n+1」の方が遊技者にとって有利な当選確率となる。具体的には、設定値が「n」よりも「n+1」の方が所定の役の当選確率が高いことにより、設定値が「n」よりも「n+1」の方が遊技者にとって有利となる。ステップS280

10

20

30

40

50

3では、現状の設定値と現状の遊技状態との組合せに対応する抽選テーブルを選択する。主側ROM73には、各設定値に対応させて、非ボーナス状態（すなわちボーナス状態以外の遊技状態）であるとともにBB当選データが主側RAM74に記憶されていない非ボーナス内部状態（すなわちボーナス内部状態以外の遊技状態）である場合に役の抽選処理（図62）にて選択される非内部用役抽選テーブルと、非ボーナス状態であるとともにBB当選データが主側RAM74に記憶されているボーナス内部状態である場合に役の抽選処理にて選択される内部用役抽選テーブルと、ボーナス状態である場合に役の抽選処理にて選択されるボーナス用役抽選テーブルとが記憶されている。

【0553】

設定値が「3」である場合を例に挙げて、非ボーナス状態における抽選テーブルについて説明する。図63（a）は非ボーナス内部状態である場合に役の抽選処理（図62）にて選択される非内部用役抽選テーブルTB1を説明するための説明図であり、図63（b）はボーナス内部状態である場合に役の抽選処理にて選択される内部用役抽選テーブルTB2を説明するための説明図である。なお、以下の説明では図64の説明図を適宜参照する。

10

【0554】

図63（a）及び図63（b）に示すように、非内部用役抽選テーブルTB1及び内部用役抽選テーブルTB2には、上記第1の実施形態における3枚ベット時の役抽選テーブル（図17）及び2枚ベット時の役抽選テーブル（図18）と同様に、インデックス値IVが設定されている。各インデックス値IVには、当選となる当選データ（すなわち役）がそれぞれ対応付けられているとともにポイント値PVが設定されている。ポイント値PVは、対応するインデックス値IVの当選確率を乱数回路75の最大値（「65535」）との関係で定めるものである。

20

【0555】

非内部用役抽選テーブルTB1には「1」～「20」のインデックス値IVが設定されているとともに、内部用役抽選テーブルTB2には「1」～「19」のインデックス値IVが設定されている。また、これらの役抽選テーブルTB1、TB2における「1」～「19」の各インデックス値IVに設定されている当選データの種類の同一となっている。

【0556】

具体的には、インデックス値IV＝1～12には、第1～第6赤ベル当選データ及び第1～第6黒ベル当選データのいずれか1つと、第1～第3補填当選データのいずれか1つと、第4～第7補填当選データのいずれか1つとが設定されている。インデックス値IV＝1で当選となった場合、図64に示すように、第1停止（最初に停止指令が発生したリール）が左リール32Lであり、第2停止（2番目に停止指令が発生したリール）が中リール32Mであり、第3停止（最後に停止指令が発生したリール）が右リール32Rである場合には第1赤ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第1補填入賞又は第4補填入賞が確実に成立する。インデックス値IV＝2で当選となった場合であって、第1停止が左リール32Lであり、第2停止が中リール32Mであり、第3停止が右リール32Rである場合には第1黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第1補填入賞又は第4補填入賞が確実に成立する。インデックス値IV＝3で当選となった場合であって、第1停止が左リール32Lであり、第2停止が右リール32Rであり、第3停止が中リール32Mである場合には第2赤ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第2補填入賞又は第5補填入賞が確実に成立する。インデックス値IV＝4で当選となった場合において、第1停止が左リール32Lであり、第2停止が右リール32Rであり、第3停止が中リール32Mである場合には第2黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第2補填入賞又は第5補填入賞が確実に成立する。

30

40

【0557】

50

インデックス値 $I V = 5$ で当選となった場合において、第 1 停止が中リール 3 2 M であり、第 2 停止が左リール 3 2 L であり、第 3 停止が右リール 3 2 R である場合には第 3 赤ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく第 3 補填入賞又は第 6 補填入賞が確実に成立する。インデックス値 $I V = 6$ で当選となった場合において、第 1 停止が中リール 3 2 M であり、第 2 停止が左リール 3 2 L であり、第 3 停止が右リール 3 2 R である場合には第 3 黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく第 3 補填入賞又は第 6 補填入賞が確実に成立する。インデックス値 $I V = 7$ で当選となった場合において、第 1 停止が中リール 3 2 M であり、第 2 停止が右リール 3 2 R であり、第 3 停止が左リール 3 2 L である場合には第 4 赤ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく第 2 補填入賞又は第 5 補填入賞が確実に成立する。インデックス値 $I V = 8$ で当選となった場合において、第 1 停止が中リール 3 2 M であり、第 2 停止が右リール 3 2 R であり、第 3 停止が左リール 3 2 L である場合には第 4 黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には第 2 補填入賞又は第 5 補填入賞が確実に成立する。

10

20

30

40

50

【0558】

インデックス値 $I V = 9$ で当選となった場合において、第 1 停止が右リール 3 2 R であり、第 2 停止が左リール 3 2 L であり、第 3 停止が中リール 3 2 M である場合には第 5 赤ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく第 2 補填入賞又は第 6 補填入賞が確実に成立する。インデックス値 $I V = 10$ で当選となった場合において、第 1 停止が右リール 3 2 R であり、第 2 停止が左リール 3 2 L であり、第 3 停止が中リール 3 2 M である場合には第 5 黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく第 2 補填入賞又は第 6 補填入賞が確実に成立する。インデックス値 $I V = 11$ で当選となった場合において、第 1 停止が右リール 3 2 R であり、第 2 停止が中リール 3 2 M であり、第 3 停止が左リール 3 2 L である場合には第 6 赤ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく第 3 補填入賞又は第 7 補填入賞が確実に成立する。インデックス値 $I V = 12$ で当選となった場合において、第 1 停止が右リール 3 2 R であり、第 2 停止が中リール 3 2 M であり、第 3 停止が左リール 3 2 L である場合には第 6 黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく第 3 補填入賞又は第 7 補填入賞が確実に成立する。

【0559】

本実施形態では、全ての遊技状態において、ストップボタン 4 2 ~ 4 4 が操作されてから最大 4 図柄分まで滑らせることが可能なリール制御が各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R について行われる。換言すれば、ストップボタン 4 2 ~ 4 4 が操作されてから規定時間（190 ミリ秒）が経過するまでに停止させるリール制御が各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R について行われる。このようなリール制御が行われることにより、当選している役に対応した入賞を成立させ易くすることが可能となるとともに、当選していない役に対応した入賞が成立してしまうことを回避することが可能となる。但し、滑らせることが可能なリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転量が上記のように制限されているため、一のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R において、入賞を成立させるための図柄の組合せを構成する構成図柄間に 5 図柄以上が存在していると、対応するストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングによっては当該構成図柄がメインライン M L 上に停止しないことが起こり得る（当該事象を所謂「取りこぼし」ともいう）。第 1 ~ 第 7 補填入賞、通常ベル入賞及び各種リプレイ入賞は対応する順序でリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止された場合には取りこぼしが発生しない入賞態様であり、第 1 ~ 第 6 赤ベル入賞、第 1 ~ 第 6 黒ベル入賞、チェリー入賞、スイカ入賞及び B B 入賞はリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転位置に対するストップボタン 4 2 ~ 4 4 の停止操作タイミングによっては取りこぼしが発生し得る入賞態様である。

【0560】

インデックス値 $IV = 13$ には、図 63 (a) 及び図 63 (b) に示すように、通常ベル当選データが設定されている。インデックス値 $IV = 13$ で当選となった場合、図 64 に示すように、リール 32L, 32M, 32R の停止順序及び各ストップボタン 42 ~ 44 の操作タイミングに関係なく通常ベル入賞が確実に成立する。

【0561】

図 63 (a) 及び図 63 (b) に示すように、非内部用役抽選テーブル TB1 及び内部用役抽選テーブル TB2 において、インデックス値 $IV = 14$ にはチェリー当選データのみが設定されているとともに、インデックス値 $IV = 15$ にはチェリー当選データ及び BB 当選データが設定されている。但し、非ボーナス内部状態において役の抽選処理 (図 62) が実行された場合には、インデックス値 $IV = 14$ で当選となることはない。また、ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行された場合には、インデックス値 $IV = 15$ で当選となることはない。これにより、既に BB 当選データが主側 RAM 74 に記憶されているボーナス内部状態において、さらに BB 当選データが記憶されてしまうことが防止されている。

10

【0562】

BB 当選データ以外の当選データは対応する入賞が成立したか否かに関係なく当選となったゲームにて消去され、当選となったゲームの次以降のゲームには持ち越されない。これに対して、BB 当選データは、主側 RAM 74 のクリア処理 (既に説明した主側 RAM 74 の一部クリア処理又は主側 RAM 74 の全部クリア処理) が行われる場合を除き、当選となったゲームの次以降のゲームであっても対応する入賞が成立するまで記憶保持される。

20

【0563】

非ボーナス内部状態において実行された役の抽選処理 (図 62) で当選が発生し得るインデックス値 $IV = 1 \sim 13$, $15 \sim 20$ の中でチェリー当選データが設定されているインデックス値 IV は「15」のみであり、当該インデックス値 $IV = 15$ にはチェリー当選データに加えて BB 当選データが設定されている。このため、非ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行されてチェリー当選データが設定されているインデックス値 IV (具体的には「15」) に当選し、当該役の抽選処理が実行されたゲームにおいて BB 入賞が成立しなかった場合には、主側 RAM 74 に BB 当選データが設定されているボーナス内部状態となる。また、非ボーナス内部状態において実行された役の抽選処理にて当選が発生し得るインデックス値 $IV = 1 \sim 13$, $15 \sim 20$ の中で BB 当選データが設定されているインデックス値 IV として「15」以外にも「20」が存在している。非ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行されて BB 当選データが設定されているインデックス値 $IV = 20$ に当選し、当該役の抽選処理が実行されたゲームにおいて BB 入賞が成立しなかった場合にもボーナス内部状態となる。ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行され、インデックス値 $IV = 14$ で当選となった場合、図 64 に示すように、リール 32L, 32M, 32R の停止順序に関係なくチェリー入賞が成立し得る。但し、左ストップボタン 42 の操作タイミングによっては、チェリー入賞が成立しない可能性がある。

30

40

【0564】

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

50

もに、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングによっては、ＢＢ入賞が成立しない可能性がある。

【０５６５】

インデックス値ＩＶ＝１６には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、スイカ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１６で当選となった場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なくスイカ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングによっては、スイカ入賞が成立しない可能性がある。

【０５６６】

インデックス値ＩＶ＝１７には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、第１チャンスリプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１７で当選となった場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第１チャンスリプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ＩＶ＝１８には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、第２チャンスリプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１８で当選となった場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２チャンスリプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ＩＶ＝１９には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、通常リプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１９で当選となった場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。

【０５６７】

インデックス値ＩＶ＝２０は、非ボーナス内部状態において参照される非内部用役抽選テーブルＴＢ１に設定されており、ボーナス内部状態において参照される内部用役抽選テーブルＴＢ２には設定されていない。非内部用役抽選テーブルＴＢ１において、インデックス値ＩＶ＝２０には、図６３（ａ）に示すようにＢＢ当選データのみが設定されている。ＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に設定された場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なくＢＢ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングによってはＢＢ入賞が成立しない可能性がある。

【０５６８】

上記のとおり、ボーナス内部状態において参照される内部用役抽選テーブルＴＢ２には、ＢＢ当選データのみが設定されているインデックス値ＩＶが存在していない。これにより、既にＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されているボーナス内部状態において、ＢＢ当選データが新たに記憶されてしまわないようにすることが可能となり、複数のＢＢ当選データが累積して記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【０５６９】

インデックス値ＩＶ＝２０は、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況のみにおいて当選し得るインデックス値ＩＶである。このため、主側ＭＰＵ７２は、役の抽選処理（図６２）においてインデックス値ＩＶ＝２０に当選していることを特定することにより、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において今回の役の抽選処理が実行されたこと、及び当該役の抽選処理にてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを特定することができる。これにより、主側ＲＡＭ７４にＢＢ当選データが設定されているか否かを判定する処理に加えて当該ＢＢ当選データが今回のゲームにおいて設定されたＢＢ当選データであるか否かを判定する処理が必要となる構成、及び役の抽選処理にてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する処理に加えて当該役の抽選処理が非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において実行されたか否かを判定するための処理が必要となる構成と比較して、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において実行された役の抽選処理にてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する処理を

実行するための処理構成を簡素化することができる。

【0570】

役の抽選処理（図62）では、上記第1の実施形態において既に説明した役の抽選処理（図16）と同様に、インデックス値IVに設定されているPV値が大きい数であるほど当該インデックス値IVにて当選となる確率が高くなる。図63（a）に示すように、非内部用役抽選テーブルTB1において、インデックス値IV=1~12に設定されているPV値は「2250」であり、インデックス値IV=13に設定されているPV値は「7000」であり、インデックス値IV=14に設定されているPV値は「0」であり、インデックス値IV=15に設定されているPV値は「850」であり、インデックス値IV=16に設定されているPV値は「155」であり、インデックス値IV=17に設定されているPV値は「200」であり、インデックス値IV=18に設定されているPV値は「400」であり、インデックス値IV=19に設定されているPV値は「9000」であり、インデックス値IV=20に設定されているPV値は「500」である。

10

【0571】

非内部用役抽選テーブルTB1が選択される場合、インデックス値IV=1の際に当選となる確率~インデックス値IV=12の際に当選となる確率は、それぞれ約1/29.1である。また、インデックス値IV=13の際に当選となる確率は、約1/9.4である。また、インデックス値IV=15の際に当選となる確率は、約1/77.1である。また、インデックス値IV=16の際に当選となる確率は、約1/423である。また、インデックス値IV=17の際に当選となる確率は、約1/328である。また、インデックス値IV=18の際に当選となる確率は、約1/164である。また、インデックス値IV=19の際に当選となる確率は、約1/7.3である。また、インデックス値IV=20の際に当選となる確率は、約1/131である。インデックス値IV=14に設定されているポイント値PVが「0」であるため、非内部用役抽選テーブルTB1が選択された場合に、インデックス値IV=14にて当選となることはない。

20

【0572】

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

30

【0573】

図63（b）に示すように、内部用役抽選テーブルTB2において、インデックス値IV=14に設定されているPV値は「850」とともに、インデックス値IV=15に設定されているPV値は「0」である。内部用役抽選テーブルTB2が選択される場合、インデックス値IV=14の際に当選となる確率は、約1/77.1である。インデックス値IV=15に設定されているポイント値PVが「0」であるため、内部用役抽選テーブルTB2が選択された場合に、インデックス値IV=15にて当選となることはない。

40

【0574】

上記のとおり、非内部用役抽選テーブルTB1が選択された場合に当選が発生し得るインデックス値IV=1~13, 15~20のうちチェリー当選データが設定されているインデックス値IVは「15」のみであるとともに、内部用役抽選テーブルTB2が選択された場合に当選が発生し得るインデックス値IV=1~14, 16~19のうちチェリー当選データが設定されているインデックス値IVは「14」のみである。また、内部用役抽選テーブルTB2が選択された場合にインデックス値IV=14にて当選となる確率（約1/77.1）は、非内部用役抽選テーブルTB1が選択された場合にインデックス値IV=15にて当選となる確率（約1/77.1）と同一の確率である。このため、非内

50

部用役抽選テーブル T B 1 が選択される場合及び内部用役抽選テーブル T B 2 が選択される場合において、チェリー当選データが設定されているインデックス値 I V にて当選となる確率が同一の確率となっている。

【 0 5 7 5 】

次に、ボーナス状態において選択されるボーナス用役抽選テーブルについて説明する。図示は省略するが、ボーナス用役抽選テーブルには「1」及び「2」のインデックス値 I V が設定されている。インデックス値 I V = 1 には、通常ベル当選データのみが設定されている。インデックス値 I V = 1 で当選となった場合、リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止順序及び各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関係なく通常ベル入賞が確実に成立する。インデックス値 I V = 2 には、スイカ当選データのみが設定されている。インデックス値 I V = 2 で当選となった場合、リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止順序に関係なくスイカ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングによっては、スイカ入賞が成立しない可能性がある。

10

【 0 5 7 6 】

ボーナス用役抽選テーブルにおいて、インデックス値 I V = 1 に設定されている P V 値は「4 5 0 0 0」であるとともに、インデックス値 I V = 2 に設定されている P V 値は「1 0 0 0 0」である。ボーナス用役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値 I V = 1 の際に当選となる確率は、約 $1 / 1.5$ である。また、インデックス値 I V = 2 の際に当選となる確率は、約 $1 / 6.6$ である。

【 0 5 7 7 】

20

このように、ボーナス用役抽選テーブルが設定されていることにより、B B 状態においては各ゲームにて基本的に通常ベル入賞が成立して「1 5」の遊技媒体が付与されることとなるが、スイカ入賞が成立することもありスイカ入賞が成立した場合には「5」の遊技媒体が付与される。これに対して、B B 状態は当該 B B 状態が開始されてから付与された遊技媒体の合計数が B B 終了基準数（例えば「3 5 0」）以上となることで終了する。したがって、B B 状態が終了するまでに要するゲーム数は役の抽選処理（図 6 2）の結果、及び取りこぼしの発生の有無により変動することとなる。なお、ボーナス用役抽選テーブルはスロットマシン 1 0 の有利度を変動させる「1」～「6」の設定値の間において共通となっている。

【 0 5 7 8 】

30

上記のとおり、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において役の抽選処理（図 6 2）が実行された場合に当選が発生し得るインデックス値 I V = 1 ~ 1 3 , 1 5 ~ 2 0 のうち B B 当選データが設定されているインデックス値 I V は「1 5」及び「2 0」である。そして、当該「1 5」又は「2 0」のインデックス値 I V は当該状況において役の抽選処理が実行された場合にのみ当選が発生し得るインデックス値 I V である。このため、主側 M P U 7 2 は、役の抽選処理にて当選となったインデックス値 I V が「1 5」又は「2 0」であることに基づいて、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において役の抽選処理が実行されたこと、及び当該役の抽選処理において B B 当選データが設定されているインデックス値 I V に当選したことを把握することができる。

【 0 5 7 9 】

40

役の抽選処理（図 6 2）の説明に戻り、ステップ S 2 8 0 3 にて抽選テーブルを選択した後、インデックス値 I V を「1」とし（ステップ S 2 8 0 4）、役の当否を判定する際に用いる判定値 D V を設定する（ステップ S 2 8 0 5）。かかる判定値設定処理では、現在の判定値 D V に、現在のインデックス値 I V と対応するポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V を設定する。なお、各ゲームにおける初回の判定値設定処理では、ステップ S 2 8 0 2 にて取得した乱数の値を現在の判定値 D V とし、この乱数の値に現在のインデックス値 I V であるインデックス値 I V = 1 と対応するポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V とする。

【 0 5 8 0 】

その後、インデックス値 I V と対応する役の当否判定を行う（ステップ S 2 8 0 6）。

50

役の当否判定では判定値DVが「65535」を超えたか否かを判定する。「65535」を超えた場合には（ステップS2806：YES）、現状におけるインデックス値IVを主側RAM74におけるインデックス値カウンタ74aにセットする（ステップS2807）。これにより、役の抽選処理にて当選となったインデックス値IVを主側MPU72にて把握可能とすることができる。その後、当該インデックス値IVに対応する当選データを主側RAM74にセットする（ステップS2808）。これにより、現状において当選している小役、リプレイ役及びBB役を主側MPU72にて把握可能とすることができる。

【0581】

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

【0582】

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

【0583】

その後、ゲーム開始コマンドの送信処理を実行する（ステップS2815）。当該送信処理では、今回の役の抽選処理（図62）にていずれかの役に当選となっている場合にはその当選となった役に対応する情報と、現状の遊技状態に対応する情報と、ステップS2812及びステップS2813の処理結果に対応する情報とをゲーム開始コマンドに設定し、そのゲーム開始コマンドを演出側MPU92に送信する。ゲーム開始コマンドとは、新たなゲームが開始されたことを演出側MPU92に認識させるためのコマンドであって、主側MPU72にて決定された各種情報を演出側MPU92に認識させるためのコマンドである。演出側MPU92は、ゲーム開始コマンドを受信した場合、今回のゲームにおける各種情報を当該ゲーム開始コマンドから把握し、その把握した各種情報に応じた態様で演出の内容を決定する。そして、その決定した演出の内容に対応するデータテーブルを演出側ROM93から演出側RAM94に読み出し、その読み出したデータテーブルに従って上部ランプ61の発光制御、スピーカ62の音出力制御及び画像表示装置63の表示制御を実行する。

【0584】

次に、遊技状態及び遊技区間について説明する。図65は本スロットマシン10に存在している遊技状態及び遊技区間を説明するための説明図である。

【0585】

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

【0586】

通常遊技状態ST11は、既に説明した主側RAM74の一部クリア処理又は主側RAM74の全部クリア処理が実行されることにより滞在する遊技状態である。また、BB状態ST13が終了してAT状態ST14に移行しない場合、又はAT状態ST14が終了した場合、遊技状態が通常遊技状態ST11となる。

【0587】

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

【0588】

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

【0589】

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

【0590】

上記のように各種遊技状態ST11～ST14が存在している構成において、これら遊技状態ST11～ST14とは別に遊技区間が設定されている。上記第1の実施形態と同様に、遊技区間として第1区間SC1と第2区間SC2とが設定されている。つまり、本スロットマシン10では遊技状況を決定付ける要素として、「1」～「6」の設定値と、各種遊技状態ST11～ST14と、第1区間SC1及び第2区間SC2の遊技区間と、が存在している。

【0591】

第1区間SC1とは、リール32L、32M、32Rの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール32L、32M、32Rの停止順序が報知されることで1ゲームにおける遊技媒体の純増

10

20

30

40

50

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

【0592】

第1区間SC1において役の抽選処理（図62）に基づき第2区間SC2への移行契機が発生することで、当該第1区間SC1から第2区間SC2に移行する。第2区間SC2は、上記有利な遊技状態（具体的にはAT状態ST14）が開始され得る区間であって上記有利な遊技状態が継続し得る区間である。第2区間SC2はAT状態ST14が終了して通常遊技状態ST11に移行する場合に終了する。第2区間SC2が終了した場合には第1区間SC1へ移行する。

【0593】

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

【0594】

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

【0595】

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

【0596】

遊技区間の第1制御処理では、通常遊技状態ST11である場合、主側RAM74における第2区間フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。第2区間フラグは遊技区間が第2区間SC2であるか否かを主側MPU72にて特定するためのフラグであり、第2区間フラグに「1」がセットされている場合が第2区間SC2であり、第2区間フラグの値が「0」である場合が第1区間SC1である。遊技区間の第1制御処理では、通常遊技状態ST11であるとともに第2区間フラグに「1」がセットされていない状態である場合、主側RAM74におけるインデックス値カウンタ74aの値が「1」以上であること、すなわち今回の役の抽選処理（図62）にていずれかの役に当選したことを条件として、第2区間SC2に設定するための処理を実行する。

【0597】

第2区間SC2に設定するための処理では、主側RAM74の第2区間フラグに「1」をセットすることにより第2区間SC2とし、主側RAM74に設けられた継続ゲーム数カウンタ74b（図61参照）及び合計獲得数カウンタ74c（図61参照）のそれぞれを「0」クリアする。継続ゲーム数カウンタ74bは、第1区間SC1を間に挟むことなく第2区間SC2が継続された場合における当該第2区間SC2の開始時からのゲームの実行回数を主側MPU72にて特定するためのカウンタであるとともに、合計獲得数カウンタ74cは、第1区間SC1を間に挟むことなく第2区間SC2が継続された場合における当該第2区間SC2の開始時からの遊技媒体の制限付き合計純増枚数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。その後、区間表示部67の点灯処理を実行する。区間表示部67の点灯処理では、区間表示部67を消灯状態から点灯状態に切り換える。これにより、第2区間SC2であることの報知が区間表示部67にて開始されることとなる。

10

【0598】

次に、主側MPU72にて実行される遊技終了時の対応処理について図66のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、遊技終了時の対応処理は通常処理（図15）のステップS310にて実行される。

【0599】

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

【0600】

ボーナス用処理（図67）では、主側RAM74にBB当選データが設定されている状況において当該BB当選データに対応するBB入賞が成立した場合（ステップS3001：YES）、主側RAM74に設けられたBBフラグに「1」をセットする（ステップS3002）。BBフラグは、BB状態ST13であることを主側MPU72にて把握可能とするフラグである。ステップS3002にてBBフラグに「1」がセットされることによりBB状態ST13であることを主側MPU72にて把握可能となる。

20

【0601】

その後、主側RAM74に設けられた合計払出カウンタを「0」クリアする（ステップS3003）。合計払出カウンタはBB状態ST13において遊技者に付与された遊技媒体の合計数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。主側MPU72は合計払出カウンタの値に基づいてBB状態ST13の終了条件が成立したか否かを特定する。その後、ボーナス状態が開始されることを示すボーナス開始コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS3004）。演出側MPU92はボーナス開始コマンドを受信することにより、BB状態ST13に対応する演出が開始されるようにする。

30

【0602】

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

40

【0603】

50

ステップ S 3 0 0 5 にて否定判定を行った後、主側 R A M 7 4 における B B フラグに「1」がセットされている場合には（ステップ S 3 0 0 7 : Y E S）、今回のゲームにおいて遊技媒体の付与が発生しているか否かを判定する（ステップ S 3 0 0 8）。ステップ S 3 0 0 8 では、主側 R A M 7 4 に設けられた払出枚数カウンタの値が「1」以上の値である場合に肯定判定を行う。払出枚数カウンタは、小役入賞が成立した場合に通常処理（図 1 5）のステップ S 3 0 9 における媒体付与処理にて付与される遊技媒体の数を主側 M P U 7 2 にて把握可能とするカウンタである。払出枚数カウンタには、小役入賞が成立した場合に、リール制御処理（図 2 2）のステップ S 6 1 3 における入賞判定処理にて当該成立した小役入賞に対応する付与数がセットされる。

【0604】

遊技媒体の付与が発生している場合には（ステップ S 3 0 0 8 : Y E S）、主側 R A M 7 4 の合計払出カウンタに今回付与された遊技媒体の数に対応する値を加算する（ステップ S 3 0 0 9）。そして、その加算後における合計払出カウンタの値が B B 終了基準数以上（具体的には「350」以上）となっているか否かを判定する（ステップ S 3 0 1 0）。

【0605】

ステップ S 3 0 1 0 にて肯定判定をした場合には、ボーナス終了時処理を実行する（ステップ S 3 0 1 1）。ボーナス終了時処理では、B B 状態 S T 1 3 を終了させるための処理、及び B B 状態 S T 1 3 の終了後における遊技状態を設定するための処理を実行する。なお、ボーナス終了時処理（ステップ S 3 0 1 1）の詳細については後述する。

【0606】

上記のとおり、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において役の抽選処理（図 6 2）が実行された場合に当選が発生し得るインデックス値 I V = 1 ~ 1 3, 1 5 ~ 2 0 のうち B B 当選データが設定されてるインデックス値 I V は「15」及び「20」である。そして、当該「15」又は「20」のインデックス値 I V は当該状況において役の抽選処理が実行された場合にのみ当選が発生し得るインデックス値 I V である。このため、ボーナス用処理（図 6 7）では、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「15」又は「20」であるか否かを判定する処理を実行することによりボーナス内部状態 S T 1 2 に移行するタイミングであるか否かを判定することができる。これにより、ボーナス内部状態 S T 1 2 に移行するタイミングであるか否かを判定するために、主側 R A M 7 4 に B B 当選データが設定されているか否かを判定する処理に加えて当該 B B 当選データが今回のゲームにおいて設定された B B 当選データであるか否かを判定する処理が必要となる構成、及び役の抽選処理にて B B 当選データが設定されているインデックス値 I V に当選したか否かを判定する処理に加えて当該役の抽選処理が非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において実行されたか否かを判定するための処理が必要となる構成と比較して、ボーナス内部状態 S T 1 2 に移行するタイミングであるか否かを判定するための処理構成を簡素化することができるとともに、ボーナス用処理（図 6 7）の処理構成を簡素化することができる。そして、ボーナス用処理の処理構成を簡素化することにより、当該ボーナス用処理に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【0607】

遊技終了時の対応処理（図 6 6）の説明に戻り、ステップ S 2 9 0 1 にてボーナス用処理（図 6 7）を実行した後は、ボーナス内部状態 S T 1 2 又は B B 状態 S T 1 3 であるか否かを判定する（ステップ S 2 9 0 2）。ステップ S 2 9 0 2 では、主側 R A M 7 4 に B B 当選データが設定されている場合、又は主側 R A M 7 4 における B B フラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

【0608】

ボーナス内部状態 S T 1 2 及び B B 状態 S T 1 3 のいずれでもない場合には（ステップ S 2 9 0 2 : N O）、現状の遊技状態に対応する処理にジャンプする（ステップ S 2 9 0 3）。具体的には、遊技状態が通常遊技状態 S T 1 1 である場合には通常用処理を実行し（ステップ S 2 9 0 4）、遊技状態が A T 状態 S T 1 4 である場合には A T 用処理を実行

10

20

30

40

50

する（ステップ S 2 9 0 5）。通常用処理（ステップ S 2 9 0 4）では、通常遊技状態 S T 1 1 において A T 移行当選が発生している場合に A T 状態 S T 1 4 に移行させるための処理を実行するとともに、第 1 区間 S C 1 である状況において A T 状態 S T 1 4 に移行する場合には第 2 区間 S C 2 を開始するための処理を実行する。また、A T 用処理（ステップ S 2 9 0 5）では、A T 状態 S T 1 4 の進行制御を行うための処理を実行する。なお、通常用処理（ステップ S 2 9 0 4）及び A T 用処理（ステップ S 2 9 0 5）の詳細については後述する。

【0609】

ステップ S 2 9 0 2 にて肯定判定をした場合、ステップ S 2 9 0 4 の処理を実行した場合、又はステップ S 2 9 0 5 の処理を実行した場合には、遊技区間の第 2 制御処理を実行する（ステップ S 2 9 0 6）。遊技区間の第 2 制御処理では、第 2 区間 S C 2 から第 1 区間 S C 1 への移行条件が成立している場合に遊技区間を第 1 区間 S C 1 に移行させるための処理を実行する。また、遊技区間の第 2 制御処理（ステップ S 2 9 0 6）では、第 2 区間 S C 2 から第 1 区間 S C 1 への移行条件が成立していない場合に、エンディング対応処理を実行する。

【0610】

エンディング対応処理では、主側 R A M 7 4 に設けられた第 1 エンディングフラグに「1」がセットされていないことを条件として主側 R A M 7 4 の継続ゲーム数カウンタ 7 4 b の値と、主側 R A M 7 4 に設けられた A T 継続カウンタ 7 4 d の値を A T 状態 S T 1 4 における遊技媒体の獲得期待値で除算した値との和が第 2 区間 S C 2 の上限ゲーム数以上となっているか否かを判定する。A T 継続カウンタ 7 4 d は、A T 状態 S T 1 4 における遊技媒体の残りの付与数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。第 2 区間 S C 2 の上限ゲーム数は 1 5 0 0 ゲームに設定されている。

【0611】

上記和の値が第 2 区間 S C 2 の上限ゲーム数以上となっている場合、主側 R A M 7 4 の第 1 エンディングフラグに「1」をセットする。第 1 エンディングフラグは継続ゲーム数カウンタ 7 4 b を利用して計測されている第 2 区間 S C 2 におけるゲームの実行回数が上限ゲーム数に到達する可能性が高いことを主側 M P U 7 2 にて特定するためのフラグである。第 1 エンディングフラグに「1」がセットされた場合、A T 状態 S T 1 4 において残りの付与数の上乘せが発生しない状態となる。これにより、第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立することとなる状況において、A T 状態 S T 1 4 の残りの付与数の更なる上乘せが発生してしまわないようにすることが可能となる。

【0612】

第 1 エンディングフラグに「1」をセットした場合、第 1 エンディングコマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する。演出側 M P U 9 2 は未だエンディング期間に対応する実行態様による演出を開始していない状況において第 1 エンディングコマンドを受信した場合、その時点の遊技状態が A T 状態 S T 1 4 であれば、当該第 1 エンディングコマンドの受信を契機として、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 における演出の実行態様をエンディング期間に対応する実行態様となるようにする。一方、演出側 M P U 9 2 は未だエンディング期間に対応する実行態様による演出を開始していない状況において第 1 エンディングコマンドを受信した場合であって遊技状態が A T 状態 S T 1 4 ではない場合には A T 状態 S T 1 4 に移行した場合に、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 における演出の実行態様をエンディング期間に対応する実行態様となるようにする。

【0613】

エンディング対応処理では、主側 R A M 7 4 に設けられた第 2 エンディングフラグに「1」がセットされていないことを条件として、主側 R A M 7 4 の合計獲得数カウンタ 7 4 c の値と、主側 R A M 7 4 の A T 継続カウンタ 7 4 d の値との和が第 2 区間 S C 2 の上限純増枚数以上となっているか否かを判定する。第 2 区間 S C 2 の上限純増枚数は 2 4 0 0 枚に設定されている。

10

20

30

40

50

【0614】

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

【0615】

第2エンディングフラグに「1」をセットした場合、第2エンディングコマンドを演出側MPU92に送信する。演出側MPU92は未だエンディング期間に対応する実行態様による演出を開始していない状況において第2エンディングコマンドを受信した場合、その時点の遊技状態がAT状態ST14であれば、当該第2エンディングコマンドの受信を契機として、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63における演出の実行態様をエンディング期間に対応する実行態様となるようにする。一方、演出側MPU92は未だエンディング期間に対応する実行態様による演出を開始していない状況において第2エンディングコマンドを受信した場合であって遊技状態がAT状態ST14ではない場合にはAT状態ST14に移行した場合に、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63における演出の実行態様をエンディング期間に対応する実行態様となるようにする。

【0616】

遊技終了時の対応処理（図66）では、ステップS2906にて遊技区間の第2制御処理を実行した後、当選データのクリア処理を実行する（ステップS2907）。当選データのクリア処理では、主側RAM74に設定されている当選データのうちBB当選データ以外の当選データをクリアする。これにより、BB当選データ以外の当選データは、当選となったゲームの次以降のゲームには持ち越されないようにすることができる。また、BB当選データが設定されたゲームにおいてBB入賞が成立しなかった場合、当該BB当選データは、当選となったゲームの次以降のゲームであってもBB入賞が成立するまで記憶保持されるようにすることができる。

【0617】

次に、通常遊技状態ST11、ボーナス内部状態ST12及びBB状態ST13において実行されるAT移行抽選演出の内容並びにボーナス内部状態ST12、BB状態ST13及びAT状態ST14において実行される上乗せ抽選演出の内容について、ボーナス内部状態ST12においてAT移行抽選演出が実行される場合、及びボーナス内部状態ST12において上乗せ抽選演出が実行される場合を例に挙げて説明する。図68（a）及び図68（b）はAT移行抽選演出の内容を説明するための説明図である。AT移行抽選演出及び上乗せ抽選演出は、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて実行される。

【0618】

ボーナス内部状態ST12においてゲームが開始された場合には、内部状態用演出が実行される。内部状態用演出では、図68（a）及び図68（b）に示すように、画像表示装置63において内部状態用キャラクタ画像G51が表示される表示演出が実行される。当該表示演出の内容は、役の抽選処理（図62）の抽選結果に対応している。また、内部状態用演出では、当該表示演出に対応する音が出力されるようにスピーカ62の音出力制御が実行されるとともに、当該表示演出に対応するタイミングで上部ランプ61が発光するように当該上部ランプ61の発光制御が実行される。

【0619】

AT状態ST14への移行を発生させるか否かを決定するためのAT移行抽選として、通常遊技状態ST11又はボーナス内部状態ST12にて行われる非BB時のAT移行抽

10

20

30

40

50

選と、BB状態ST13にて行われるBB時のAT移行抽選とが存在している。通常遊技状態ST11である状況、又は通常遊技状態ST11から移行したボーナス内部状態ST12において未だAT移行当選が発生していない状況において、役の抽選処理（図62）にてAT移行抽選の契機となるインデックス値IV（具体的には「14」～「18」のいずれか）に当選することにより非BB時のAT移行抽選が実行される。また、通常遊技状態ST11から移行したBB状態ST13において未だAT移行当選が発生していない状況、又は通常遊技状態ST11からボーナス内部状態ST12を経由して移行したBB状態ST13であって未だAT移行当選が発生していない状況、すなわちBB状態ST13であるとともに当該BB状態ST13の終了後にAT状態ST14に移行することが確定していない状況において、役の抽選処理（図62）にてAT移行抽選の契機となるインデックス値IV（具体的には「2」）に当選することによりBB時のAT移行抽選が実行される。そして、非BB時のAT移行抽選又はBB時のAT移行抽選が実行された場合には、AT移行当選の発生の有無とは無関係に、AT移行抽選演出が実行される。

10

【0620】

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

20

【0621】

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

30

【0622】

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

40

【0623】

既に説明したとおり、BB当選データが設定されたゲームにおいてBB入賞が成立した場合にはボーナス内部状態ST12を経由することなくBB状態ST13に移行する構成であり、ボーナス内部状態ST12はBB当選データが設定されたゲームにおいてBB入賞が成立しなかった場合に移行する遊技状態である。また、ボーナス内部状態ST12は、メインラインML上にBB入賞に対応する図柄の組み合わせが停止された場合にBB状態ST13に移行することが確定している状態である。当該ボーナス内部状態ST12のみにおいてAT移行抽選の再抽選が実行され得る構成とすることにより、BB当選データ

50

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

【0624】

ボーナス内部状態ST12においてAT移行抽選が実行された場合には、スタートレバー41の操作に基づいてリール32L、32M、32Rの回転が開始されるタイミングで、図68(a)に示すように、画像表示装置63の上部に通常抽選用枠画像G52が表示されるとともに、当該通常抽選用枠画像G52の右方に再抽選用枠画像G53が表示される。そして、通常抽選用枠画像G52の枠内に「AT移行抽選」という文字画像G54が表示される。また、スピーカ62からAT移行抽選が開始されることを報知する音が出力される。これにより、AT移行抽選が行われることを遊技者に報知することができる。また、ボーナス内部状態ST12において実行された役の抽選処理(図62)にてチェリー当選データが設定されているインデックス値IV=14に当選した場合には、通常抽選用枠画像G52の枠内であって「AT移行抽選」という文字画像G54の下方に「(内部チェリー当選時)」という文字画像G55が表示される。これにより、ボーナス内部状態ST12においてAT移行抽選が行われることを遊技者に報知することができる。

【0625】

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

【0626】

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

【0627】

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

【0628】

当該再抽選にてAT移行当選が発生した場合には、「再抽選」という文字画像G57の表示が開始されてから1秒が経過するタイミングで、図68(b)に示すように、再抽選

用枠画像 G 5 3 の枠内であって「再抽選」という文字画像 G 5 7 の右方に、「当選」という文字画像 G 5 8 が表示される。また、A T 移行当選が発生したことを報知する音がスピーカ 6 2 から出力されるとともに、A T 移行当選が発生したことを報知する態様で上部ランプ 6 1 が発光する。これにより、再抽選にて A T 移行当選が発生したことを報知することができる。当該再抽選にて外れ結果となった場合には、「再抽選」という文字画像 G 5 7 の表示が開始されてから 1 秒が経過するタイミングで、再抽選用枠画像 G 5 3 の枠内であって「再抽選」という文字画像 G 5 7 の右方に、「外れ」という文字画像（図示略）が表示される。

【0629】

A T 移行抽選において通常抽選のみが行われる場合、スタートレバー 4 1 の操作が行われてゲームが開始されるタイミングで A T 移行抽選演出が開始され、当該タイミングから 1 秒後に当該 A T 移行抽選演出が終了する。また、A T 移行抽選において通常抽選及び再抽選が行われる場合、スタートレバー 4 1 の操作が行われてゲームが開始されるタイミングで A T 移行抽選演出が開始され、当該タイミングから 3 秒後に当該 A T 移行抽選演出が終了する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、通常処理（図 1 5）のステップ S 3 0 8 にて実行されるリール制御処理（図 2 2）のステップ S 6 0 1 における回転開始処理では、前回のゲームでリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の回転が開始された時点から予め定められたウェイト時間（具体的には 4.1 秒）が経過するまで待機する。このため、A T 移行抽選演出は、当該 A T 移行演出が開始されたゲームの次のゲームにてリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の回転が開始されるタイミングよりも前のタイミングで終了する。

【0630】

上記のとおり、A T 移行当選の発生の有無とは無関係に、非 B B 時の A T 移行抽選又は B B 時の A T 移行抽選が実行された場合には A T 移行抽選演出が実行されることにより、当該 A T 移行抽選演出が開始された場合に A T 移行当選が発生する可能性があることを報知して、A T 移行当選が発生するかもしれないと遊技者に期待させることができる。通常抽選用枠画像 G 5 2 の枠内に「（内部チェリー当選時）」という文字画像 G 5 5 が表示されることにより、非 B B 時の A T 移行抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合においても当該非 B B 時の A T 移行抽選において A T 移行当選が発生する可能性が残ることを遊技者が把握可能とすることができる。再抽選用枠画像 G 5 3 の枠内に「再抽選」という文字画像 G 5 8 が表示されることにより、再抽選にて A T 移行当選が発生する可能性があることを報知して、A T 移行当選が発生するかもしれないと遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0631】

A T 状態 S T 1 4 である状況又は A T 移行当選が発生している状況において、A T 状態 S T 1 4 における遊技媒体の残りの付与数を増加させる上乗せ当選を発生させるか否かを決定するための上乗せ抽選として、ボーナス内部状態 S T 1 2 又は A T 状態 S T 1 4 において行われる非 B B 時の上乗せ抽選と、B B 状態 S T 1 3 において行われる B B 時の上乗せ抽選とが存在している。ボーナス内部状態 S T 1 2 において既に A T 移行当選が発生している状況、又は A T 状態 S T 1 4 である状況において、役の抽選処理（図 6 2）にて上乗せ抽選の契機となるインデックス値 I V（具体的には「14」～「18」のいずれか）に当選した場合には、主側 R A M 7 4 における第 1 エンディングフラグ及び第 2 エンディングフラグのいずれにも「1」がセットされていないことを条件として非 B B 時の上乗せ抽選が実行される。また、通常遊技状態 S T 1 1 から移行した B B 状態 S T 1 3 において既に A T 移行当選が発生している状況、通常遊技状態 S T 1 1 からボーナス内部状態 S T 1 2 を経由して移行した B B 状態 S T 1 3 において既に A T 移行当選が発生している状況、A T 状態 S T 1 4 から移行した B B 状態 S T 1 3 である状況、又は A T 状態 S T 1 4 からボーナス内部状態 S T 1 2 を経由して移行した B B 状態 S T 1 3 である状況、すなわち B B 状態 S T 1 3 であるとともに既に当該 B B 状態 S T 1 3 の終了後に A T 状態 S T 1 4 に移行することが確定している状況において、役の抽選処理にて上乗せ抽選の契機となる

インデックス値 I V（具体的には「2」）に当選した場合には、主側 R A M 7 4 における第 1 エンディングフラグ及び第 2 エンディングフラグのいずれにも「1」がセットされていないことを条件として B B 時の上乗せ抽選が実行される。そして、非 B B 時の上乗せ抽選又は B B 時の上乗せ抽選が実行された場合には、上乗せ当選の発生の有無とは無関係に、上乗せ抽選演出が実行される。

【0632】

上乗せ抽選には、上述した A T 移行抽選と同様に、通常抽選及び再抽選が存在している。上乗せ抽選における通常抽選は、非 B B 時の上乗せ抽選が行われる場合及び B B 時の上乗せ抽選が行われる場合のいずれにおいても実行される。通常抽選において上乗せ当選となった場合には、A T 状態 S T 1 4 における遊技媒体の残りの付与数が「20」加算される。上乗せ抽選における再抽選は、ボーナス内部状態 S T 1 2 において実行された役の抽選処理（図 6 2）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V（具体的には「14」）に当選し、非 B B 時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合に実行される。当該再抽選にて上乗せ当選となった場合には、通常抽選にて上乗せ当選となった場合と同様に、A T 状態 S T 1 4 における遊技媒体の残りの付与数が「20」加算される。当該再抽選は、通常抽選にて上乗せ当選となった場合には実行されない。

【0633】

上乗せ抽選における再抽選は、B B 状態 S T 1 3 又は A T 状態 S T 1 4 において実行された役の抽選処理（図 6 2）にて上乗せ抽選の契機となるインデックス値 I V に当選し、B B 時の上乗せ抽選における通常抽選又は非 B B 時の上乗せ抽選における通常抽選が行われた場合には実行されない。また、上乗せ抽選における再抽選は、ボーナス内部状態 S T 1 2 において実行された役の抽選処理（図 6 2）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V 以外のインデックス値 I V であって上乗せ抽選の契機となるインデックス値 I V（具体的には「16」～「18」のいずれか）に当選し、非 B B 時の上乗せ抽選における通常抽選が行われた場合には実行されない。

【0634】

このように、ボーナス内部状態 S T 1 2 において実行された役の抽選処理（図 6 2）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V に当選した場合にのみ、上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件として再抽選が実行される。これにより、ボーナス内部状態 S T 1 2 において実行された役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V に当選した場合にのみ上乗せ当選を発生させるための機会が遊技者に最大で 2 回付与されるようにすることができる。

【0635】

ボーナス内部状態 S T 1 2 のみにおいて上乗せ抽選の再抽選が実行され得る構成とすることにより、B B 当選データが設定されたゲームにおいて B B 入賞を成立させることができずにボーナス内部状態 S T 1 2 に滞在することとなった遊技者に再抽選が実行されて得をしたと感じさせることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0636】

図示は省略するが、ボーナス内部状態 S T 1 2 において非 B B 時の上乗せ抽選が実行された場合には、非 B B 時の A T 移行抽選が実行された場合と同様に、画像表示装置 6 3 に通常抽選用枠画像 G 5 2 及び再抽選用枠画像 G 5 3（図 6 8（a）参照）が表示されるとともに、通常抽選用枠画像 G 5 2 の枠内に「上乗せ抽選」という文字画像（図示略）が表示される。また、スピーカ 6 2 から上乗せ抽選が開始されることを報知する音が出力される。これにより、上乗せ抽選が行われることを遊技者に報知することができる。また、ボーナス内部状態 S T 1 2 において実行された役の抽選処理（図 6 2）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V = 1 4 に当選した場合には、通常抽選用枠画像 G 5 2 の枠内であって「上乗せ抽選」という文字画像の下方に「（内部チェリー当選時）」という文字画像 G 5 5（図 6 8（a）参照）が表示される。これにより、ボーナス内部状態 S T 1 2 において上乗せ抽選が行われることを遊技者に報知することができる。

【0637】

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

10

【0638】

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

20

【0639】

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

30

【0640】

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

40

【0641】

上乗せ抽選において通常抽選のみが行われる場合、スタートレバー41の操作が行われてゲームが開始されるタイミングで上乗せ抽選演出が開始され、当該タイミングから1秒後に当該上乗せ抽選演出が終了する。また、上乗せ抽選において通常抽選及び再抽選が行われる場合、スタートレバー41の操作が行われてゲームが開始されるタイミングで上乗せ抽選演出が開始され、当該タイミングから3秒後に当該上乗せ抽選演出が終了する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、通常処理（図15）のステップS308にて実行されるリール制御処理（図22）のステップS601における回転開始処理では、前回のゲームでリール32L、32M、32Rの回転が開始された時点から予め定めら

50

れたウエイト時間（具体的には4.1秒）が経過するまで待機する。このため、上乗せ抽選演出は、当該上乗せ演出が開始されたゲームの次のゲームにてリール32L, 32M, 32Rの回転が開始されるタイミングよりも前のタイミングで終了する。

【0642】

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

【0643】

次に、主側MPU72にて実行されるゲーム開始時の有利抽選処理について図69のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、ゲーム開始時の有利抽選処理は役の抽選処理（図62）のステップS2812にて実行される。

【0644】

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

【0645】

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

【0646】

ステップS3104及びステップS3105にて否定判定を行った場合には、BB時のAT移行抽選処理を実行する（ステップS3106）。BB時のAT移行抽選処理では、まずBB時の移行抽選テーブルを主側ROM73から読み出す。その後、主側RAM74において定期的（具体的には1.49ミリ秒周期）に更新される抽選カウンタから抽選用

10

20

30

40

50

乱数を取得する。抽選カウンタは「0」～「255」の数値範囲において数値が順次更新されるループカウンタとして構成されている。その後、BB時のAT移行当否判定処理を実行する。BB時のAT移行当否判定処理では、取得した抽選用乱数と、読み出したBB時の移行抽選テーブルとを利用して、今回のBB状態ST13の終了後にAT状態ST14に移行させるか否かを抽選により決定する。当該BB時のAT移行当否判定処理では、3/8の確率でAT移行当選となる。

【0647】

BB時のAT移行抽選処理にてAT移行当選となった場合には（ステップS3107：YES）、主側RAM74におけるAT移行確定フラグに「1」をセットする（ステップS3108）。これにより、AT移行当選が発生している状態であることを主側MPU72にて把握可能とすることができる。その後、AT継続カウンタ74dの設定処理を実行する（ステップS3109）。既に説明したとおり、AT継続カウンタ74dは、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。AT継続カウンタ74dの設定処理（ステップS3109）では、AT継続カウンタ74dにAT状態ST14の初期付与数である「200」に対応する情報をセットする。

【0648】

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

づいて実行されるAT移行抽選演出では、通常抽選の結果を報知する演出のみが実行され、再抽選の結果を報知する演出は実行されない。

【0649】

ステップS3104にて肯定判定を行った場合、又はステップS3105にて肯定判定を行った場合には、BB時の上乗せ抽選処理を実行する（ステップS3111）。BB時の上乗せ抽選処理では、まずBB時の上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出す。その後、主側RAM74において定期的（具体的には1.49ミリ秒周期）に更新される抽選カウンタから「0」～「255」のいずれかの抽選用乱数を取得する。その後、BB時の上乗せ当否判定処理を実行する。BB時の上乗せ当否判定処理では、取得した抽選用乱数と、読み出したBB時の上乗せ抽選テーブルとを利用して、上乗せ当選を発生させるか否かを抽選により決定する。当該BB時の上乗せ当否判定処理では、1/4の確率で上乗せ当選となる。

【0650】

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

【0651】

ステップS3112にて否定判定を行った場合、又はステップS3113の処理を行った場合には、第1上乗せ抽選結果コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS3114）。第1上乗せ抽選結果コマンドには、上乗せ当選が発生したことを条件として、BB時の上乗せ抽選における通常抽選にて上乗せ当選が発生したことを示すデータが設定される。演出側MPU92は、第1上乗せ抽選結果コマンドを受信することにより、上乗せ抽選における通常抽選が実行されたことを把握するとともに、当該通常抽選の結果を把

握する。そして、上乗せ抽選演出が実行されるようにする。第1上乗せ抽選結果コマンドを受信したことに基づいて実行される上乗せ抽選演出では、通常抽選の結果を報知する演出のみが実行され、再抽選の結果を報知する演出は実行されない。

【0652】

ステップS3102にて否定判定を行った場合、すなわち通常遊技状態ST11、ボーナス内部状態ST12又はAT状態ST14である場合には、主側RAM74におけるインデックス値カウンタ74aの値が「14」～「18」のいずれかであるか否かを判定し（ステップS3115）、インデックス値カウンタ74aの値が「14」～「18」のいずれかである場合には（ステップS3115：YES）、主側RAM74に設けられた通常当選フラグ74e及び再抽選当選フラグ74f（図61参照）を「0」クリアする（ステップS3116）。通常当選フラグ74eは、非BB時のAT移行抽選における通常抽選にてAT移行当選が発生したこと、又は非BB時の上乗せ抽選における通常抽選にて上乗せ当選が発生したことを主側MPU72にて把握可能とするフラグである。また、再抽選当選フラグ74fは、非BB時のAT移行抽選における再抽選にてAT移行当選が発生したこと、又は非BB時の上乗せ抽選における再抽選にて上乗せ当選が発生したことを主側MPU72にて把握可能とするフラグである。ステップS3116にて通常当選フラグ74e及び再抽選当選フラグ74fが「0」クリアされることにより、通常当選フラグ74e及び再抽選当選フラグ74fに「1」がセットされていない状態において非BB時のAT移行抽選用処理（ステップS3119）又は非BB時の上乗せ抽選用処理（ステップS3120）が開始されるようにすることができる。

【0653】

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

【0654】

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

【0655】

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

【0656】

まず通常抽選におけるAT移行当選の発生確率について説明する。インデックス値IV

＝ 1 4 に当選し、第 1 移行抽選テーブル 1 1 1 を利用して通常抽選が実行される場合には約 3 . 1 % の確率で A T 移行当選が発生し、インデックス値 I V = 1 5 に当選し、第 2 移行抽選テーブル 1 1 2 を利用して通常抽選が実行される場合には約 3 . 1 % の確率で A T 移行当選が発生し、インデックス値 I V = 1 6 に当選し、第 3 移行抽選テーブル 1 1 3 を利用して通常抽選が実行される場合には 2 5 % の確率で A T 移行当選が発生し、インデックス値 I V = 1 7 に当選し、第 4 移行抽選テーブル 1 1 4 を利用して通常抽選が実行される場合には約 2 1 . 9 % の確率で A T 移行当選が発生し、インデックス値 I V = 1 8 に当選し、第 5 移行抽選テーブル 1 1 5 を利用して通常抽選が実行される場合には約 9 . 4 % の確率で A T 移行当選が発生する。

【 0 6 5 7 】

10

非 B B 時の A T 移行抽選における再抽選が実行される場合には、通常抽選が実行される場合と同様に、第 1 移行抽選テーブル 1 1 1 が利用される。そして、当該再抽選にて A T 移行当選が発生する確率は、通常抽選にて A T 移行当選が発生する確率と同一の確率（具体的には約 3 . 1 %）である。通常抽選にて A T 移行当選が発生する場合及び再抽選にて A T 移行当選が発生する場合を考慮すると、インデックス値 I V = 1 4 に当選して非 B B 時の A T 移行抽選が実行された場合に A T 移行当選が発生する確率は約 6 . 2 % である。また、インデックス値 I V = 1 5 ～ 1 8 のいずれかに当選して非 B B 時の A T 移行抽選が実行された場合に A T 移行当選が発生する確率は、既に説明した通常抽選にて A T 移行当選が発生する確率となる。

【 0 6 5 8 】

20

このように、非 B B 時の A T 移行抽選において A T 移行当選が発生する確率はインデックス値 I V = 1 5 で当選した場合に最も低い確率となり、インデックス値 I V = 1 5 で当選した場合→インデックス値 I V = 1 4 で当選した場合→インデックス値 I V = 1 8 で当選した場合→インデックス値 I V = 1 7 で当選した場合→インデックス値 I V = 1 6 で当選した場合の順番で、非 B B 時の A T 移行抽選において A T 移行当選が発生する確率が上昇する。また、既に説明したとおり、通常遊技状態 S T 1 1 において役の抽選処理（図 6 2）が実行された場合にインデックス値 I V = 1 5 に当選する確率～インデックス値 I V = 1 8 に当選する確率のうちインデックス値 I V = 1 5 に当選する確率が最も高い確率であり、通常遊技状態 S T 1 1 において役の抽選処理（図 6 2）が実行された場合に当選が発生する確率は、インデックス値 I V = 1 5 →インデックス値 I V = 1 8 →インデックス値 I V = 1 7 →インデックス値 I V = 1 6 の順番で下降する。さらにまた、ボーナス内部状態 S T 1 2 において役の抽選処理が実行された場合にインデックス値 I V = 1 4 に当選する確率及びインデックス値 I V = 1 6 に当選する確率～インデックス値 I V = 1 8 に当選する確率のうちインデックス値 I V = 1 4 に当選する確率が最も高い確率であり、ボーナス内部状態 S T 1 2 において役の抽選処理が実行された場合に当選が発生する確率は、インデックス値 I V = 1 4 →インデックス値 I V = 1 8 →インデックス値 I V = 1 7 →インデックス値 I V = 1 6 の順番で下降する。また、既に説明したとおり、ボーナス内部状態 S T 1 2 において役の抽選処理が実行された場合にインデックス値 I V = 1 4 にて当選が発生する確率は、通常遊技状態 S T 1 1 において役の抽選処理が実行された場合にインデックス値 I V = 1 5 にて当選が発生する確率と同一の確率に設定されている。

30

40

【 0 6 5 9 】

これにより、インデックス値 I V = 1 4 ～ 1 8 のいずれかに当選して非 B B 時の A T 移行抽選における通常抽選が実行された場合には、役の抽選処理（図 6 2）にて当選したインデックス値 I V が当選確率の低いインデックス値 I V であるほど、当該通常抽選において A T 移行当選が発生し易くなるようにすることができる。

【 0 6 6 0 】

チェリー当選データが設定されている「 1 4 」及び「 1 5 」のインデックス値 I V のうち、インデックス値 I V = 1 4 にて当選が発生した場合には非 B B 時の A T 移行抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件に再抽選が実行される一方、インデックス値 I V = 1 5 にて当選が発生した場合には非 B B 時の A T 移行抽選における通常抽選にて外

50

れ結果となっても再抽選は実行されない。これにより、役の抽選処理（図62）においてインデックス値 $IV=14$ に当選する確率がインデックス値 $IV=15$ に当選する確率と同一の確率に設定されている構成であるとともに、インデックス値 $IV=14$ に当選して非BB時のAT移行抽選が実行される場合に通常抽選にてAT移行当選となる確率として、インデックス値 $IV=15$ に当選して非BB時のAT移行抽選が実行される場合に通常抽選にてAT移行当選となる確率と同一の確率が設定されている構成において、インデックス値 $IV=14$ に当選して非BB時のAT移行抽選が実行される場合に再抽選を含めてAT移行当選となる確率の方が、インデックス値 $IV=15$ に当選して非BB時のAT移行抽選が実行される場合にAT移行当選となる確率よりも高い確率とすることができる。

【0661】

10

ボーナス内部状態ST12における役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 IV （具体的には「14」）に当選して非BB時のAT移行抽選が実行される場合の方が、通常遊技状態ST11において役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 IV （具体的には「15」）に当選して非BB時のAT移行抽選が実行される場合よりも、AT移行当選が発生し易い構成とすることにより、BB当選データが設定されたゲームにおいてBB入賞を成立させることができずにボーナス内部状態ST12に滞在することとなった遊技者に損をしたと感じさせてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0662】

20

次に、主側MPU72にて実行される非BB時のAT移行抽選用処理について図70（b）のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、非BB時のAT移行抽選用処理はゲーム開始時の有利抽選処理（図69）のステップS3119にて実行される。

【0663】

まず主側RAM74におけるインデックス値カウンタ74aの値に対応する移行抽選テーブル111～115を主側ROM73から読み出す（ステップS3201）。ステップS3201では、インデックス値カウンタ74aの値が「14」である場合には第1移行抽選テーブル111を読み出し、インデックス値カウンタ74aの値が「15」である場合には第2移行抽選テーブル112を読み出し、インデックス値カウンタ74aの値が「16」である場合には第3移行抽選テーブル113を読み出し、インデックス値カウンタ74aの値が「17」である場合には第4移行抽選テーブル114を読み出し、インデックス値カウンタ74aの値が「18」である場合には第5移行抽選テーブル115を読み出す。

30

【0664】

その後、主側RAM74において定期的（具体的には1.49ミリ秒周期）に更新される抽選カウンタから「0」～「255」のいずれかの抽選用乱数を取得し（ステップS3202）、非BB時のAT移行当否判定処理を実行する（ステップS3203）。非BB時のAT移行当否判定処理では、ステップS3202にて取得した抽選用乱数と、ステップS3301にて読み出した移行抽選テーブル111～115とを利用して、AT移行当選を発生させるか否かを抽選により決定する。

40

【0665】

役の抽選処理（図62）にてインデックス値 $IV=15\sim18$ のいずれかに当選したゲームでは、ステップS3202及びステップS3203の処理が1回実行されることにより通常抽選が実行される。当該ゲームにおいてステップS3202及びステップS3203の処理が実行される回数は1回のみである。これにより、役の抽選処理にてインデックス値 $IV=15\sim18$ のいずれかに当選したゲームでは、通常抽選のみが実行されるようにすることができる。

【0666】

役の抽選処理にてインデックス値 $IV=14$ に当選したゲームにおいて、最初にステップS3202及びステップS3203の処理が実行されることにより通常抽選が実行され

50

る。そして、当該通常抽選にて外れ結果となった場合には、再びステップ S 3 2 0 2 及びステップ S 3 2 0 3 の処理が実行されることにより再抽選が実行される。一方、当該通常抽選にて A T 移行当選が発生した場合には、当該ゲームにおいてステップ S 3 2 0 2 及びステップ S 3 2 0 3 の処理が再度実行されることはない。これにより、役の抽選処理にてインデックス値 I V = 1 4 に当選したゲームにおいて通常抽選にて外れ結果となることを条件として、再抽選が実行されるようにすることができる。

【0667】

ステップ S 3 2 0 3 における非 B B 時の A T 移行当否判定処理にて A T 移行当選が発生した場合には（ステップ S 3 2 0 4 : Y E S）、主側 R A M 7 4 における A T 移行確定フラグに「1」をセットする（ステップ S 3 2 0 5）。これにより、A T 移行当選が発生している状態であることを主側 M P U 7 2 にて把握可能とすることができる。その後、既に説明したゲーム開始時の有利抽選処理（図 6 9）のステップ S 3 1 0 9 と同様に、A T 継続カウンタ 7 4 d の設定処理を実行する（ステップ S 3 2 0 6）。A T 継続カウンタ 7 4 d の設定処理では、A T 継続カウンタ 7 4 d に A T 状態 S T 1 4 の初期付与数である「200」に対応する情報をセットする。

10

【0668】

ステップ S 3 2 0 3 における非 B B 時の A T 移行当否判定処理にて外れ結果となった場合には（ステップ S 3 2 0 4 : N O）、主側 R A M 7 4 におけるインデックス値カウンタ 7 4 a の値が「14」であるか否かを判定し（ステップ S 3 2 0 7）、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「14」である場合には（ステップ S 3 2 0 7 : Y E S）、主側 R A M 7 4 に設けられた再抽選フラグ 7 4 g（図 6 1 参照）に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 3 2 0 8）。再抽選フラグ 7 4 g は、今回のゲームにおいて既に非 B B 時の A T 移行抽選又は非 B B 時の上乗せ抽選における再抽選が行われた状態であることを主側 M P U 7 2 にて把握可能とするフラグである。再抽選フラグ 7 4 g に「1」がセットされていない場合（ステップ S 3 2 0 8 : N O）、すなわち未だ再抽選が実行されていない場合には、再抽選フラグ 7 4 g に「1」をセットし（ステップ S 3 2 0 9）、ステップ S 3 2 0 2 に進む。そして、主側 R A M 7 4 に第 1 移行抽選テーブル 1 1 1 が読み出されている状態で、再びステップ S 3 2 0 2 及びステップ S 3 2 0 3 の処理を実行する。これにより、役の抽選処理にてインデックス値 I V = 1 4 に当選した場合には、非 B B 時の A T 移行抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件として再抽選が実行されるようにすることができる。

20

30

【0669】

ステップ S 3 2 0 9 にて再抽選フラグ 7 4 g に「1」がセットされることにより、今回のゲームにおいて次にステップ S 3 2 0 8 の判定処理が実行される場合に肯定判定が行われるようにすることができる。これにより、役の抽選処理にてインデックス値 I V = 1 4 に当選し、非 B B 時の A T 移行抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合に実行される再抽選が 1 回のみとなるようにすることができる。

【0670】

ステップ S 3 2 0 6 にて A T 継続カウンタ 7 4 d の設定処理を実行した後、再抽選フラグ 7 4 g に「1」がセットされていない場合（ステップ S 3 2 1 0 : N O）、すなわち通常抽選にて A T 移行当選が発生した場合には、主側 R A M 7 4 における通常当選フラグ 7 4 e に「1」をセットする（ステップ S 3 2 1 1）。これにより、非 B B 時の A T 移行抽選における通常抽選にて A T 移行当選が発生したことを主側 M P U 7 2 にて把握可能とすることができる。

40

【0671】

再抽選フラグ 7 4 g に「1」がセットされている場合（ステップ S 3 2 1 0 : Y E S）、すなわち再抽選にて A T 移行当選が発生した場合には、主側 R A M 7 4 における再抽選当選フラグ 7 4 f に「1」をセットする（ステップ S 3 2 1 2）。これにより、非 B B 時の A T 移行抽選における再抽選にて A T 移行当選が発生したことを主側 M P U 7 2 にて把握可能とすることができる。その後、再抽選フラグ 7 4 g の値を「0」クリアする（ステ

50

ップ S 3 2 1 3)。

【 0 6 7 2 】

ステップ S 3 2 0 7 にて否定判定を行った場合には、ステップ S 3 2 1 5 に進む。これにより、役の抽選処理 (図 6 2) にてインデックス値 $I V = 1 5 \sim 1 8$ のいずれかに当選したゲームでは、非 B B 時の A T 移行抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合に再抽選が実行されないようにすることができる。また、ステップ S 3 2 0 8 にて肯定判定を行った場合には、再抽選フラグ 7 4 g の値を「0」クリアして (ステップ S 3 2 1 4)、ステップ S 3 2 1 5 に進む。これにより、非 B B 時の A T 移行抽選における再抽選にて外れ結果となった場合に、再び再抽選が実行されることが防止されている。

【 0 6 7 3 】

ステップ S 3 2 0 7 にて否定判定を行った場合、ステップ S 3 2 1 1 の処理を実行した場合、ステップ S 3 2 1 3 の処理を実行した場合、又はステップ S 3 2 1 4 の処理を実行した場合には、主側 R A M 7 4 におけるインデックス値カウンタ 7 4 a の値が「14」であるか否かを判定することにより、ボーナス内部状態 S T 1 2 においてチェリー当選データが設定されているインデックス値 $I V$ (具体的には「14」) に当選して非 B B 時の A T 移行抽選が実行されたか否かを判定する (ステップ S 3 2 1 5)。

【 0 6 7 4 】

ステップ S 3 2 1 5 にて否定判定を行った場合には第 1 A T 移行抽選結果コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する (ステップ S 3 2 1 6)。第 1 A T 移行抽選結果コマンドには、通常当選フラグ 7 4 e の値が「1」であることを条件として、非 B B 時の A T 移行抽選における通常抽選にて A T 移行当選が発生したことを示すデータが設定される。演出側 M P U 9 2 は、第 1 A T 移行抽選結果コマンドを受信することにより、A T 移行抽選における通常抽選が実行されたことを把握するとともに、当該通常抽選の結果を把握する。そして、A T 移行抽選演出が実行されるようにする。第 1 A T 移行抽選結果コマンドを受信したに基づいて実行される A T 移行抽選演出では、通常抽選の結果を報知する演出のみが実行され、再抽選の結果を報知する演出は実行されない。

【 0 6 7 5 】

ステップ S 3 2 1 5 にて肯定判定を行った場合には第 2 A T 移行抽選結果コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する (ステップ S 3 2 1 7)。第 2 A T 移行抽選結果コマンドには、通常当選フラグ 7 4 e の値が「1」であることを条件として、非 B B 時の A T 移行抽選における通常抽選にて A T 移行当選が発生したことを示すデータが設定されるとともに、再抽選当選フラグ 7 4 f の値が「1」であることを条件として、非 B B 時の A T 移行抽選における再抽選にて A T 移行当選が発生したことを示すデータが設定される。演出側 M P U 9 2 は、第 2 A T 移行抽選結果コマンドを受信することにより、A T 移行抽選における通常抽選が実行されたことを把握するとともに、当該通常抽選の結果を把握する。また、演出側 M P U 9 2 は、第 2 A T 移行抽選結果コマンドを受信することにより、A T 移行抽選における再抽選が実行されたか否かを把握するとともに、再抽選が実行された場合には当該再抽選の結果を把握する。そして、A T 移行抽選演出が実行されるようにする。第 2 A T 移行抽選結果コマンドを受信したに基づいて実行される A T 移行抽選演出では、通常抽選の結果を報知する演出が実行されるとともに、再抽選が行われた場合には当該再抽選の結果を報知する演出が実行される。

【 0 6 7 6 】

既に説明したとおり、通常遊技状態 S T 1 1 又はボーナス内部状態 S T 1 2 における役の抽選処理 (図 6 2) において当選が発生し得るインデックス値 $I V$ のうちチェリー当選データが設定されているインデックス値 $I V$ は「14」及び「15」である。そして、インデックス値 $I V = 1 4$ は、ボーナス内部状態 S T 1 2 において役の抽選処理 (図 6 2) が実行された場合に当選が発生し得るインデックス値 $I V$ であるとともに、通常遊技状態 S T 1 1 において役の抽選処理が実行された場合には当選が発生しないインデックス値 $I V$ である。このため、チェリー当選データ及び B B 当選データが設定されているインデックス値 $I V$ が存在している構成において、非 B B 時の A T 移行抽選用処理では、インデッ

10

20

30

40

50

クス値カウンタ 74a の値が「14」であるか否かを判定する処理を実行することにより、ボーナス内部状態 ST12 における役の抽選処理（図 62）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 IV に当選したか否かを判定することができる。これにより、チェリー当選データが設定されているか否かを判定する処理に加えて当該チェリー当選データが既にボーナス内部状態 ST12 となっている状況において実行された役の抽選処理にて設定された当選データか否かを判定する処理が必要となる構成と比較して、ボーナス内部状態 ST12 における役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 IV に当選したか否かを判定するための処理構成を簡素化することができる。

【0677】

ボーナス内部状態 ST12 における役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 IV に当選したか否かを判定するための処理構成を簡素化することにより、非 BB 時の AT 移行抽選用処理（図 70（b））の処理構成を簡素化することができる。とともに、当該非 BB 時の AT 移行抽選用処理に対応するプログラムを記憶するために必要となる主側 ROM 73 のデータ容量を低減することができる。

【0678】

次に、非 BB 時の上乗せ抽選用処理（ステップ S3120）の説明に先立ち、当該非 BB 時の上乗せ抽選用処理にて利用される抽選テーブルについて説明する。図 61 に示すように、主側 ROM 73 には第 1～第 5 上乗せ抽選テーブル 116～119、121 が記憶されている。第 1 上乗せ抽選テーブル 116 は役の抽選処理（図 62）にてインデックス値 IV = 14 に当選した場合に読み出される抽選テーブルであり、第 2 上乗せ抽選テーブル 117 はインデックス値 IV = 15 に当選した場合に読み出される抽選テーブルであり、第 3 上乗せ抽選テーブル 118 はインデックス値 IV = 16 に当選した場合に読み出される抽選テーブルであり、第 4 上乗せ抽選テーブル 119 はインデックス値 IV = 17 に当選した場合に読み出される抽選テーブルであり、第 5 上乗せ抽選テーブル 121 はインデックス値 IV = 18 に当選した場合に読み出される抽選テーブルである。

【0679】

図 71（a）は非 BB 時の上乗せ抽選において上乗せ当選が発生する確率を説明するための説明図である。既に説明したとおり、非 BB 時の上乗せ抽選における再抽選は、ボーナス内部状態 ST12 における役の抽選処理（図 62）にてインデックス値 IV = 14 に当選した場合に、非 BB 時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件として実行される。通常遊技状態 ST11 における役の抽選処理（図 62）にてインデックス値 IV = 15～18 のいずれかに当選した場合、又はボーナス内部状態 ST12 における役の抽選処理にてインデックス値 IV = 16～18 のいずれかに当選した場合には、非 BB 時の上乗せ抽選における通常抽選のみが実行される。

【0680】

まず通常抽選における上乗せ当選の発生確率について説明する。インデックス値 IV = 14 に当選し、第 1 上乗せ抽選テーブル 116 を利用して通常抽選が実行される場合には約 1.6% の確率で上乗せ当選が発生し、インデックス値 IV = 15 に当選し、第 2 上乗せ抽選テーブル 117 を利用して通常抽選が実行される場合には約 1.6% の確率で上乗せ当選が発生し、インデックス値 IV = 16 に当選し、第 3 上乗せ抽選テーブル 118 を利用して通常抽選が実行される場合には約 12.5% の確率で上乗せ当選が発生し、インデックス値 IV = 17 に当選し、第 4 上乗せ抽選テーブル 119 を利用して通常抽選が実行される場合には約 10.9% の確率で上乗せ当選が発生し、インデックス値 IV = 18 に当選し、第 5 上乗せ抽選テーブル 121 を利用して通常抽選が実行される場合には約 4.7% の確率で上乗せ当選が発生する。

【0681】

非 BB 時の上乗せ抽選における再抽選が実行される場合には、通常抽選が実行される場合と同様に、第 1 上乗せ抽選テーブル 116 が利用される。そして、当該再抽選にて上乗せ当選が発生する確率は、通常抽選にて上乗せ当選が発生する確率と同一の確率（具体的

10

20

30

40

50

には約 1.6%) である。通常抽選にて上乗せ当選が発生する場合及び再抽選にて上乗せ当選が発生する場合を考慮すると、インデックス値 $IV = 14$ に当選して非 BB 時の上乗せ抽選が実行された場合に上乗せ当選が発生する確率は約 3.1% である。また、インデックス値 $IV = 15 \sim 18$ のいずれかに当選して非 BB 時の上乗せ抽選が実行された場合に上乗せ当選が発生する確率は、既に説明した通常抽選にて上乗せ当選が発生する確率となる。

【0682】

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

【0683】

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

【0684】

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

【0685】

ボーナス内部状態 ST12 における役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 IV (具体的には「14」) に当選して非 BB 時の上乗せ抽選が実行

される場合の方が、A T 状態 S T 1 4 において役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V（具体的には「1 5」）に当選して非 B B 時の上乗せ抽選が実行される場合よりも、上乗せ当選が発生し易い構成とすることにより、B B 当選データが設定されたゲームにおいて B B 入賞を成立させることができずにボーナス内部状態 S T 1 2 に滞在することとなった遊技者に損をしたと感じさせてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0 6 8 6】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される非 B B 時の上乗せ抽選用処理について図 7 1（b）のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、非 B B 時の上乗せ抽選用処理はゲーム開始時の有利抽選処理（図 6 9）のステップ S 3 1 2 0 にて実行される。

10

【0 6 8 7】

まず主側 R A M 7 4 におけるインデックス値カウンタ 7 4 a の値に対応する上乗せ抽選テーブル 1 1 6 ~ 1 1 9, 1 2 1 を主側 R O M 7 3 から読み出す（ステップ S 3 3 0 1）。ステップ S 3 3 0 1 では、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「1 4」である場合には第 1 上乗せ抽選テーブル 1 1 6 を読み出し、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「1 5」である場合には第 2 上乗せ抽選テーブル 1 1 7 を読み出し、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「1 6」である場合には第 3 上乗せ抽選テーブル 1 1 8 を読み出し、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「1 7」である場合には第 4 上乗せ抽選テーブル 1 1 9 を読み出し、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「1 8」である場合には第 5 上乗せ抽選

20

【0 6 8 8】

その後、主側 R A M 7 4 において定期的（具体的には 1. 4 9 ミリ秒周期）に更新される抽選カウンタから「0」~「2 5 5」のいずれかの抽選用乱数を取得し（ステップ S 3 3 0 2）、非 B B 時の上乗せ当否判定処理を実行する（ステップ S 3 3 0 3）。非 B B 時の上乗せ当否判定処理では、ステップ S 3 3 0 2 にて取得した抽選用乱数と、ステップ S 3 3 0 1 にて読み出した上乗せ抽選テーブル 1 1 6 ~ 1 1 9, 1 2 1 とを利用して、上乗せ当選が発生させるか否かを抽選により決定する。

【0 6 8 9】

役の抽選処理（図 6 2）にてインデックス値 I V = 1 5 ~ 1 8 のいずれかに当選したゲームでは、ステップ S 3 3 0 2 及びステップ S 3 3 0 3 の処理が 1 回実行されることにより非 B B 時の上乗せ抽選における通常抽選が実行される。当該ゲームにおいてステップ S 3 3 0 2 及びステップ S 3 3 0 3 の処理が実行される回数は 1 回のみである。これにより、非 B B 時の上乗せ抽選における通常抽選のみが実行されるようにすることができる。

30

【0 6 9 0】

役の抽選処理にてインデックス値 I V = 1 4 に当選したゲームにおいて、最初にステップ S 3 3 0 2 及びステップ S 3 3 0 3 の処理が実行されることにより非 B B 時の上乗せ抽選における通常抽選が実行される。そして、当該通常抽選にて外れ結果となった場合には、再びステップ S 3 3 0 2 及びステップ S 3 3 0 3 の処理が実行されることにより非 B B 時の上乗せ抽選における再抽選が実行される。一方、当該通常抽選にて上乗せ当選が発生した場合には、当該ゲームにおいてステップ S 3 3 0 2 及びステップ S 3 3 0 3 の処理が再度実行されることはない。これにより、役の抽選処理にてインデックス値 I V = 1 4 に当選したゲームでは、非 B B 時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件として、再抽選が実行されるようにすることができる。

40

【0 6 9 1】

ステップ S 3 3 0 3 における非 B B 時の上乗せ当否判定処理にて上乗せ当選が発生した場合には（ステップ S 3 3 0 4 : Y E S）、既に説明したゲーム開始時の有利抽選処理（図 6 9）におけるステップ S 3 1 1 3 と同様に、A T 継続カウンタ 7 4 d の加算処理を実行する（ステップ S 3 3 0 5）。A T 継続カウンタ 7 4 d の加算処理では、A T 継続カウンタ 7 4 d の値に「2 0」を加算する。これにより、B B 状態 S T 1 3 の終了後に移行す

50

る A T 状態 S T 1 4 における遊技媒体の残りの付与数が「20」増加する。

【0692】

ステップ S 3 3 0 3 における非 B B 時の上乗せ当否判定処理にて外れ結果となった場合には（ステップ S 3 3 0 4 : N O）、主側 R A M 7 4 におけるインデックス値カウンタ 7 4 a の値が「14」であるか否かを判定し（ステップ S 3 3 0 6）、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「14」である場合には（ステップ S 3 3 0 6 : Y E S）、主側 R A M 7 4 における再抽選フラグ 7 4 g に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 3 3 0 7）。再抽選フラグ 7 4 g に「1」がセットされていない場合（ステップ S 3 3 0 7 : N O）、すなわち今回のゲームにおいて未だ非 B B 時の上乗せ抽選における再抽選が実行されていない場合には、再抽選フラグ 7 4 g に「1」をセットし（ステップ S 3 3 0 8）、ステップ S 3 3 0 2 に進む。そして、主側 R A M 7 4 に第 1 上乗せ抽選テーブル 1 1 6 が読み出されている状態で、再びステップ S 3 3 0 2 及びステップ S 3 3 0 3 の処理を実行する。これにより、役の抽選処理にてインデックス値 I V = 1 4 に当選し、非 B B 時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合に再抽選が実行されるようにすることができる。

10

【0693】

ステップ S 3 3 0 8 にて再抽選フラグ 7 4 g に「1」がセットされることにより、今回のゲームにおいて次にステップ S 3 3 0 7 の判定処理が実行される場合に肯定判定が行われるようにすることができる。これにより、役の抽選処理（図 6 2）にてインデックス値 I V = 1 4 に当選し、非 B B 時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合に実行される再抽選が 1 回のみとなるようにすることができる。

20

【0694】

ステップ S 3 3 0 5 にて A T 継続カウンタ 7 4 d の加算処理を実行した後、再抽選フラグ 7 4 g に「1」がセットされていない場合（ステップ S 3 3 0 9 : N O）、すなわち通常抽選にて上乗せ当選が発生した場合には、主側 R A M 7 4 における通常当選フラグ 7 4 e に「1」をセットする（ステップ S 3 3 1 0）。これにより、非 B B 時の上乗せ抽選における通常抽選にて上乗せ当選が発生したことを主側 M P U 7 2 にて把握可能とすることができる。

【0695】

再抽選フラグ 7 4 g に「1」がセットされている場合（ステップ S 3 3 0 9 : Y E S）、すなわち再抽選にて上乗せ当選が発生した場合には、主側 R A M 7 4 における再抽選当選フラグ 7 4 f に「1」をセットする（ステップ S 3 3 1 1）。これにより、非 B B 時の上乗せ抽選における再抽選にて上乗せ当選が発生したことを主側 M P U 7 2 にて把握可能とすることができる。その後、再抽選フラグ 7 4 g の値を「0」クリアする（ステップ S 3 3 1 2）。

30

【0696】

ステップ S 3 3 0 6 にて否定判定を行った場合には、ステップ S 3 3 1 4 に進む。これにより、役の抽選処理（図 6 2）にてインデックス値 I V = 1 5 ~ 1 8 のいずれかに当選したゲームでは、非 B B 時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合においても再抽選が実行されないようにすることができる。また、ステップ S 3 3 0 7 にて肯定判定を行った場合には、再抽選フラグ 7 4 g の値を「0」クリアして（ステップ S 3 3 1 3）、ステップ S 3 3 1 4 に進む。これにより、非 B B 時の上乗せ抽選における再抽選にて外れ結果となった場合に、再び再抽選が実行されることが防止されている。

40

【0697】

ステップ S 3 3 0 6 にて否定判定を行った場合、ステップ S 3 3 1 0 の処理を実行した場合、ステップ S 3 3 1 2 の処理を実行した場合、又はステップ S 3 3 1 3 の処理を実行した場合には、主側 R A M 7 4 におけるインデックス値カウンタ 7 4 a の値が「14」であるか否かを判定することにより、ボーナス内部状態 S T 1 2 においてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V（具体的には「14」）に当選して非 B B 時の上乗せ抽選が実行されたか否かを判定する（ステップ S 3 3 1 4）。

50

【0698】

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

10

【0699】

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

20

【0700】

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

30

40

【0701】

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

【0702】

次に、演出側MPU92にて実行されるAT用演出の制御処理について図72に示すフ

50

ローチャートを参照しながら説明する。A T用演出の制御処理は演出側M P U 9 2にて比較的短い周期（例えば4ミリ秒周期）で繰り返し実行される。

【0703】

主側M P U 7 2から第1 A T移行抽選結果コマンド又は第2 A T移行抽選結果コマンドを受信した場合には（ステップS 3 4 0 1：Y E S）、A T移行抽選演出の開始処理を実行する（ステップS 3 4 0 2）。A T移行抽選演出の開始処理では、受信した第1 A T移行抽選結果コマンド又は第2 A T移行抽選結果コマンドに設定されているデータに対応するA T移行抽選演出テーブルを演出側R O M 9 3から読み出す。当該読み出されたA T移行抽選演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ6 1においてA T移行抽選演出に対応する発光演出が行われ、スピーカ6 2においてA T移行抽選演出に対応する音出力演出が行われ、画像表示装置6 3においてA T移行抽選演出に対応する表示演出が行われる。A T移行抽選演出の内容は既に説明したとおりである。

10

【0704】

主側M P U 7 2から第1 上乗せ抽選結果コマンド又は第2 上乗せ抽選結果コマンドを受信した場合には（ステップS 3 4 0 3：Y E S）、上乗せ抽選演出の開始処理を実行する（ステップS 3 4 0 4）。上乗せ抽選演出の開始処理では、受信した第1 上乗せ抽選結果コマンド又は第2 上乗せ抽選結果コマンドに設定されているデータに対応する上乗せ抽選演出テーブルを演出側R O M 9 3から読み出す。当該読み出された上乗せ抽選演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ6 1において上乗せ抽選演出に対応する発光演出が行われ、スピーカ6 2において上乗せ抽選演出に対応する音出力演出が行われ、画像表示装置6 3において上乗せ抽選演出に対応する表示演出が行われる。上乗せ抽選演出の内容は既に説明したとおりである。

20

【0705】

次に、A T状態S T 1 4において実行される報知及び演出の内容について説明する。

【0706】

既に説明したとおり、インデックス値I V = 1 ~ 1 2のそれぞれには、第1 ~ 第6 赤ベル当選データ及び第1 ~ 第6 黒ベル当選データのいずれかと、第1 ~ 第3 補填当選データのいずれかと、第4 ~ 第7 補填当選データのいずれかとの組合せが設定されている。A T状態S T 1 4では、役の抽選処理（図6 2）にて当該インデックス値I V = 1 ~ 1 2のいずれかに当選した場合に、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞を成立させるためのストップボタン4 2 ~ 4 4の操作順序及び操作タイミングを報知する停止操作報知が実行される。

30

【0707】

停止操作報知では、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞を成立させるための停止順報知及び目安範囲報知が実行される。停止順報知では、役の抽選処理（図6 2）にて当選したインデックス値I Vに設定されているいずれかの赤ベル当選データ又はいずれかの黒ベル当選データに対応する赤ベル入賞又は黒ベル入賞を成立させるための停止順序が報知される。目安範囲報知では、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rにおいて、当該赤ベル入賞又は黒ベル入賞を成立させるためにストップボタン4 2 ~ 4 4を操作するタイミングの目安となる範囲が報知される。また、A T状態S T 1 4では、当該A T状態S T 1 4の開始時に与えられる第1 ~ 第6 ミッションを達成して当該A T状態S T 1 4における残りの付与数の上乗せを発生させることに挑戦する上乗せ挑戦演出が実行される。上乗せ挑戦演出の詳細については後述する。

40

【0708】

図7 3（a）及び図7 3（b）は停止操作報知及び上乗せ挑戦演出が行われる様子を説明するための説明図である。まず停止順報知について説明する。停止順報知は画像表示装置6 3にて実行される。停止順報知が実行される場合、図7 3（a）に示すように、画像表示装置6 3にはゲームを終了させるために必要な停止操作の回数と同数の単位表示画像G 1 ~ G 3が表示され、各単位表示画像G 1 ~ G 3においてリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止順序に対応する画像表示が行われる。具体的には左リール3 2 Lに対応する左単

50

位表示画像 G 1 と、中リール 3 2 M に対応する中単位表示画像 G 2 と、右リール 3 2 R に対応する右単位表示画像 G 3 とが表示される。そして、図 7 3 (a) においては第 1 停止が左リール 3 2 L であり第 2 停止が右リール 3 2 R であり第 3 停止が中リール 3 2 M である場合の停止順序が報知される様子を示しているため、左単位表示画像 G 1 には左リール 3 2 L の停止順序に対応する「1」の画像が表示され、中単位表示画像 G 2 には中リール 3 2 M の停止順序に対応する「3」の画像が表示され、右単位表示画像 G 3 には右リール 3 2 R の停止順序に対応する「2」の画像が表示される。遊技者は、停止順報知に基づいて、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞を成立可能とするストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作順序を把握することができる。

【0709】

次に、目安範囲報知について説明する。目安範囲報知はスピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて実行される。既に説明したとおり、各遊技状態 S T 1 1 ~ S T 1 4 では、ストップボタン 4 2 ~ 4 4 が操作されてから最大 4 図柄分まで滑らせることが可能なリール制御が、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R について行われる。また、図 6 3 (a) 及び図 6 3 (b) を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブル T B 1 及び内部用役抽選テーブル T B 2 において、インデックス値 I V = 1 に設定されている赤ベル当選データは第 1 赤ベル当選データであるとともに、インデックス値 I V = 3 に設定されている赤ベル当選データは第 2 赤ベル当選データである。そして、「1」又は「3」のインデックス値 I V に当選した場合には、第 1 赤ベル入賞又は第 2 赤ベル入賞を成立させるために第 1 停止を左リール 3 2 L とする必要がある。また、図 6 0 を参照しながら既に説明したとおり、これら第 1 赤ベル入賞又は第 2 赤ベル入賞を成立させるためには左リール 3 2 L の「赤 7」図柄をメインライン M L 上に停止させる必要がある。そして、左リール 3 2 L の「赤 7」図柄をメインライン M L 上に停止させるためには、左リール 3 2 L における 0 番目 ~ 6 番目及び 1 9 番目 ~ 2 0 番目の範囲である「左の赤の範囲」に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで左ストップボタン 4 2 を操作する必要がある。

【0710】

A T 状態 S T 1 4 において「1」又は「3」のインデックス値 I V に当選し、ゲームが開始される場合に、図 7 3 (a) に示すように「左の赤の範囲を狙え」という文字画像 G 6 1 が画像表示装置 6 3 に表示されるとともに、「左の赤」という音声スピーカ 6 2 から出力される。文字画像 G 6 1 は、第 1 停止に対応する単位表示画像 G 1 の上方に表示される。これにより、「左の赤の範囲」（左リール 3 2 L における 0 番目 ~ 6 番目及び 1 9 番目 ~ 2 0 番目の範囲）に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで左ストップボタン 4 2 を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第 1 赤ベル入賞又は第 2 赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【0711】

図 6 3 (a) 及び図 6 3 (b) を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブル T B 1 及び内部用役抽選テーブル T B 2 において、インデックス値 I V = 5 に設定されている赤ベル当選データは第 3 赤ベル当選データであるとともに、インデックス値 I V = 7 に設定されている赤ベル当選データは第 4 赤ベル当選データである。そして、「5」又は「7」のインデックス値 I V に当選した場合には、第 3 赤ベル入賞又は第 4 赤ベル入賞を成立させるために第 1 停止を中リール 3 2 M とする必要がある。また、図 6 0 を参照しながら既に説明したとおり、これら第 3 赤ベル入賞又は第 4 赤ベル入賞を成立させるためには中リール 3 2 M の「赤 7」図柄をメインライン M L 上に停止させる必要がある。そして、中リール 3 2 M の「赤 7」図柄をメインライン M L 上に停止させるためには、中リール 3 2 M における 4 番目 ~ 1 3 番目の範囲である「中の赤の範囲」に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで中ストップボタン 4 3 を操作する必要がある。

【0712】

図示は省略するが、A T 状態 S T 1 4 において「5」又は「7」のインデックス値 I V

10

20

30

40

50

に当選し、ゲームが開始される場合に、「中の赤の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置 6 3 に表示されるとともに、「中の赤」という音声がスピーカ 6 2 から出力される。当該文字画像は、第 1 停止に対応する単位表示画像 G 2 の上方に表示される。これにより、「中の赤の範囲」（中リール 3 2 M における 4 番目～13 番目の範囲）に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで中ストップボタン 4 3 を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第 3 赤ベル入賞又は第 4 赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【0713】

図 6 3 (a) 及び図 6 3 (b) を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブル T B 1 及び内部用役抽選テーブル T B 2 において、インデックス値 I V = 9 に設定されている赤ベル当選データは第 5 赤ベル当選データであるとともに、インデックス値 I V = 11 に設定されている赤ベル当選データは第 6 赤ベル当選データである。そして、「9」又は「11」のインデックス値 I V に当選した場合には、第 5 赤ベル入賞又は第 6 赤ベル入賞を成立させるために第 1 停止を右リール 3 2 R とする必要がある。また、図 6 0 を参照しながら既に説明したとおり、これら第 5 赤ベル入賞又は第 6 赤ベル入賞を成立させるためには右リール 3 2 R の「赤 7」図柄をメインライン M L 上に停止させる必要がある。そして、右リール 3 2 R の「赤 7」図柄をメインライン M L 上に停止させるためには、右リール 3 2 R における 10 番目～19 番目の範囲である「右の赤の範囲」に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで右ストップボタン 4 4 を操作する必要がある。

【0714】

図示は省略するが、A T 状態 S T 1 4 において「9」又は「11」のインデックス値 I V に当選し、ゲームが開始される場合に、「赤の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置 6 3 に表示されるとともに、「右の赤」という音声がスピーカ 6 2 から出力される。当該文字画像は、第 1 停止に対応する単位表示画像 G 3 の上方に表示される。これにより、「右の赤の範囲」（右リール 3 2 R における 10 番目～19 番目の範囲）に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで右ストップボタン 4 4 を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第 5 赤ベル入賞又は第 6 赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【0715】

図 6 3 (a) 及び図 6 3 (b) を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブル T B 1 及び内部用役抽選テーブル T B 2 において、インデックス値 I V = 2 に設定されている黒ベル当選データは第 1 黒ベル当選データであるとともに、インデックス値 I V = 4 に設定されている黒ベル当選データは第 2 黒ベル当選データである。そして、「2」又は「4」のインデックス値 I V に当選した場合には、第 1 黒ベル入賞又は第 2 黒ベル入賞を成立させるために第 1 停止を左リール 3 2 L とする必要がある。また、図 6 0 を参照しながら既に説明したとおり、これら第 1 黒ベル入賞又は第 2 黒ベル入賞を成立させるためには左リール 3 2 L の「黒 B A R」図柄をメインライン M L 上に停止させる必要がある。そして、左リール 3 2 L の「黒 B A R」図柄をメインライン M L 上に停止させるためには、左リール 3 2 L の 6 番目～18 番目の範囲である「左の黒の範囲」に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで左ストップボタン 4 2 を操作する必要がある。

【0716】

図示は省略するが、A T 状態 S T 1 4 において「2」又は「4」のインデックス値 I V に当選し、ゲームが開始される場合に、「左の黒の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置 6 3 に表示されるとともに、「左の黒」という音声がスピーカ 6 2 から出力される。当該文字画像は、第 1 停止に対応する単位表示画像 G 1 の上方に表示される。これにより、「左の黒の範囲」（左リール 3 2 L の 6 番目～18 番目の範囲）に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで左ストップボタン 4 2 を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第 1 黒ベル入賞又は第 2 黒ベル入賞が成立する可

能性を高めることができる。

【0717】

図63(a)及び図63(b)を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルTB1及び内部用役抽選テーブルTB2において、インデックス値IV=6に設定されている黒ベル当選データは第3黒ベル当選データであるとともに、インデックス値IV=8に設定されている黒ベル当選データは第4黒ベル当選データである。そして、「6」又は「8」のインデックス値IVに当選した場合には、第3黒ベル入賞又は第4黒ベル入賞を成立させるために第1停止を中リール32Mとする必要がある。また、図60を参照しながら既に説明したとおり、これら第3黒ベル入賞又は第4黒ベル入賞を成立させるためには中リール32Mの「黒BAR」図柄をメインラインML上に停止させる必要がある。そして、中リール32Mの「黒BAR」図柄をメインラインML上に停止させるためには、中リール32Mの0番目～5番目及び14番目～18番目の範囲である「中の黒の範囲」に含まれている図柄がメインラインML上に存在しているタイミングで中ストップボタン43を操作する必要がある。

10

【0718】

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

20

【0719】

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

30

【0720】

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

40

【0721】

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

【0722】

AT状態ST14が開始される場合には、第1ミッション～第6ミッションという6つのミッションが与えられる。第1ミッションは「第1停止を左リール32Lとすることに

50

より成立可能となる赤ベル入賞である第1赤ベル入賞又は第2赤ベル入賞を成立させる」という内容であり、第2ミッションは「第1停止を中リール32Mとすることにより成立可能となる赤ベル入賞である第3赤ベル入賞又は第4赤ベル入賞を成立させる」という内容であり、第3ミッションは「第1停止を右リール32Rとすることにより成立可能となる赤ベル入賞である第5赤ベル入賞又は第6赤ベル入賞を成立させる」という内容である。また、第4ミッションは「第1停止を左リール32Lとすることにより成立可能となる黒ベル入賞である第1黒ベル入賞又は第2黒ベル入賞を成立させる」という内容であり、第5ミッションは「第1停止を中リール32Mとすることにより成立可能となる黒ベル入賞である第3黒ベル入賞又は第4黒ベル入賞を成立させる」という内容であり、第6ミッションは「第1停止を右リール32Rとすることにより成立可能となる黒ベル入賞である第5黒ベル入賞又は第6黒ベル入賞を成立させる」という内容である。AT状態ST14では、これら第1～第6ミッションの全てをクリアした場合に、主側RAM74における第1エンディングフラグ及び第2エンディングフラグのいずれにも「1」がセットされていないことを条件として、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数を増加させる達成後上乗せが行われる。

10

【0723】

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

20

【0724】

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

30

【0725】

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

40

【0726】

第4達成状況表示領域G66には第4ミッションの達成状況が表示され、第5達成状況表示領域G67は第5ミッションの達成状況が表示され、第6達成状況表示領域G68は第6ミッションの達成状況が表示される。第4～第6ミッションがクリアされていない状況においては、図73(a)に示すように、第4達成状況表示領域G66に「左黒」という文字が表示されており、第5達成状況表示領域G67に「中黒」という文字が表示されており、第6達成状況表示領域G68に「右黒」という文字が表示されている。第4ミッ

50

ションがクリアされることにより、図 7 3 (b) に示すように第 4 達成状況表示領域 G 6 6 に表示されている文字が「達成」に変わる。また、第 5 ミッションがクリアされることにより第 5 達成状況表示領域 G 6 7 に表示されている文字が「達成」に変わるとともに、第 6 ミッションがクリアされることにより第 6 達成状況表示領域 G 6 8 に表示されている文字が「達成」に変わる。

【0727】

このように、第 1 ～第 6 達成状況表示領域 G 6 3 ～G 6 8 の表示に基づいて第 1 ～第 6 ミッションの達成状況を遊技者が確認可能な構成とすることにより、未だクリアされていないミッションを把握可能とすることができる。また、クリアされたミッションの数が増加するほど全てのミッションがクリアされて達成後上乗せが行われることへの期待感を高めることができる。

10

【0728】

上乗せ挑戦演出では、いずれかのミッションがクリアされた場合、いずれかのミッションがクリアされたことを報知する態様で上部ランプ 6 1 の発光制御が行われるとともに、いずれかのミッションがクリアされたことを報知する音がスピーカ 6 2 から出力されるように音出力制御が行われる。そして、当該クリアされたミッションに対応する達成状況表示領域 G 6 3 ～G 6 8 に「達成」という文字が表示されている状態となる。

【0729】

図 7 3 (b) に示すように、最後に達成されたミッションが第 1 ～第 3 ミッションのいずれかであった場合、画像表示装置 6 3 には、「最後に赤を達成して完了」という文字画像 G 6 9 及び付与数に対応する「+40 枚」という文字画像 G 7 1 の表示が行われる。また、図示は省略するが、最後に達成されたミッションが第 4 ～第 6 ミッションのいずれかであった場合、画像表示装置 6 3 には、「最後に黒を達成して完了」という文字画像及び付与数に対応する「+30 枚」という文字画像の表示が行われる。これにより、遊技者は第 1 ～第 6 ミッションの全てを達成したことによって A T 状態 S T 1 4 における遊技媒体の残りの付与数が増加したことを把握することができる。

20

【0730】

通常遊技状態 S T 1 1 から A T 状態 S T 1 4 に移行する場合、通常遊技状態 S T 1 1 から移行した B B 状態 S T 1 3 が終了して A T 状態 S T 1 4 に移行する場合、又は通常遊技状態 S T 1 1 からボーナス内部状態 S T 1 2 を経由して移行した B B 状態 S T 1 3 が終了して A T 状態 S T 1 4 に移行する場合、上乗せ挑戦演出が開始される。上乗せ挑戦演出は、全てのミッションが達成されて達成後上乗せが行われた場合、未だ達成されていないミッションが存在している状況において主側 R A M 7 4 における第 1 エンディングフラグに「1」がセットされた場合、又は未だ達成されていないミッションが存在している状況において主側 R A M 7 4 における第 2 エンディングフラグに「1」がセットされた場合に終了する。

30

【0731】

主側 R A M 7 4 における第 1 エンディングフラグに「1」がセットされることにより上乗せ挑戦演出が終了される構成とすることにより、継続ゲーム数カウンタ 7 4 b を利用して計測されている第 2 区間 S C 2 におけるゲームの実行回数が上限ゲーム数に到達する可能性が高い状況においては上乗せ挑戦演出が実行されないようにすることができる。また、主側 R A M 7 4 における第 2 エンディングフラグに「1」がセットされることにより上乗せ挑戦演出が終了される構成とすることにより、合計獲得数カウンタ 7 4 c を利用して計測されている遊技媒体の制限付きの合計純増枚数が上限純増枚数に到達する可能性が高い状況においては上乗せ挑戦演出が実行されないようにすることができる。これにより、全てのミッションが達成されたにも関わらず達成後上乗せを行うことができない事態が発生してしまうことを防止できる。

40

【0732】

A T 状態 S T 1 4 であるとともに上乗せ挑戦演出が終了していない状況（未だ達成されていないミッションが存在している状況）において B B 当選データが主側 R A M 7 4 に設

50

定されてボーナス内部状態 S T 1 2 又は B B 状態 S T 1 3 に移行する場合、当該上乗せ挑戦演出は停止される。当該停止された上乗せ挑戦演出は、B B 状態 S T 1 3 が終了して A T 状態 S T 1 4 に復帰する場合に、主側 R A M 7 4 における第 1 エンディングフラグ及び第 2 エンディングフラグのいずれにも「1」がセットされていないことを条件として、当該停止前に達成されていたミッションが達成されている状態で再開される。

【0733】

B B 状態 S T 1 3 が終了して A T 状態 S T 1 4 に復帰する場合に、当該停止前に達成されていたミッションが達成されている状態で上乗せ挑戦演出が再開される構成とすることにより、当該停止前に達成されていたミッションの情報が失われて損をしたと遊技者に感じさせてしまうことが防止されている。また、主側 R A M 7 4 における第 1 エンディングフラグに「1」がセットされている状況で B B 状態 S T 1 3 が終了して A T 状態 S T 1 4 に復帰する場合には上乗せ挑戦演出が実行されない構成とすることにより、継続ゲーム数カウンタ 7 4 b を利用して計測されている第 2 区間 S C 2 におけるゲームの実行回数が上限ゲーム数に到達する可能性が高い状況においては上乗せ挑戦演出が実行されないようにすることができる。さらにまた、主側 R A M 7 4 における第 2 エンディングフラグに「1」がセットされている状況で B B 状態 S T 1 3 が終了して A T 状態 S T 1 4 に復帰する場合には上乗せ挑戦演出が実行されない構成とすることにより、合計獲得数カウンタ 7 4 c を利用して計測されている遊技媒体の制限付きの合計純増枚数が上限純増枚数に到達する可能性が高い状況においては上乗せ挑戦演出が実行されないようにすることができる。

【0734】

A T 状態 S T 1 4 であるとともに既に全てのミッションが達成されて上乗せ挑戦演出が終了している状況において B B 当選データが主側 R A M 7 4 に設定されてボーナス内部状態 S T 1 2 又は B B 状態 S T 1 3 に移行し、B B 状態 S T 1 3 が終了して A T 状態 S T 1 4 に復帰する場合、全てのミッションが達成されていない状態で新たに上乗せ挑戦演出が開始される。これにより、A T 状態 S T 1 4 において、上乗せ挑戦演出が終了されて達成後上乗せを発生させることができない状況が長く継続してしまうことを防止できる。

【0735】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される停止操作報知制御処理について図 7 4 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、停止操作報知制御処理は役の抽選処理（図 6 2）のステップ S 2 8 1 4 にて実行される。

【0736】

まず現状における遊技状態が A T 状態 S T 1 4 であるか否かを判定し（ステップ S 3 5 0 1）、A T 状態 S T 1 4 ではない場合には（ステップ S 3 5 0 1：N O）、ステップ S 3 5 0 2 以降の処理を実行しない。これにより、A T 状態 S T 1 4 以外の遊技状態（すなわち通常遊技状態 S T 1 1、ボーナス内部状態 S T 1 2 及び B B 状態 S T 1 3 のいずれか）では停止操作報知が実行されないようにすることができる。

【0737】

A T 状態 S T 1 4 である場合（ステップ S 3 5 0 1：Y E S）には、主側 R A M 7 4 におけるインデックス値カウンタ 7 4 a の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 0 2）。インデックス値カウンタ 7 4 a の値が 1 以上である場合には（ステップ S 3 5 0 2：Y E S）、当該インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「2」以下であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 0 3）。ステップ S 3 5 0 3 にて肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームにおける役の抽選処理（図 6 2）にて「1」又は「2」のインデックス値 I V に当選した場合には、左中停止操作報知コマンドを主側 R O M 7 3 から読み出す（ステップ S 3 5 0 4）。左中停止操作報知コマンドには、第 1 停止を左リール 3 2 L とし、第 2 停止を中リール 3 2 M とし、第 3 停止を右リール 3 2 R とする停止順報知を演出側 M P U 9 2 に行わせるためのデータが設定されている。

【0738】

ステップ S 3 5 0 3 にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「4」以下であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 0 5）。ステップ S 3 5 0 5 に

10

20

30

40

50

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

【0739】

ステップS3505にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ74aの値が「6」以下であるか否かを判定する（ステップS3507）。ステップS3507にて肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームにおける役の抽選処理（図62）にて「5」又は「6」のインデックス値IVに当選した場合には、中左停止操作報知コマンドを主側ROM73から読み出す（ステップS3508）。中左停止操作報知コマンドには、第1停止を中リール32Mとし、第2停止を左リール32Lとし、第3停止を右リール32Rとする停止順報知を演出側MPU92に行わせるためのデータが設定されている。

【0740】

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

【0741】

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

。

【0742】

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

【0743】

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

合には当該インデックス値カウンタ74aにおける第0ビットに「0」がセットされている状態となる。さらにまた、役の抽選処理（図62）にていずれのインデックス値IVにも当選しなかった場合には、当該インデックス値カウンタ74aの値が「0」となるとともに、当該インデックス値カウンタ74aにおける第0ビットに「0」がセットされている状態となる。ステップS3515では、インデックス値カウンタ74aにおける第0～第7ビットのうち第0ビットの値が「1」である場合にインデックス値カウンタ74aの値が奇数であると判定する。

【0744】

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

【0745】

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

【0746】

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

【0747】

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

いて中左停止操作報知コマンドを読み出すことができる。

【0748】

インデックス値 $IV = 7 \sim 8$ には第1停止を中リール32Mとするとともに第2停止を右リール32Rとすることにより入賞を成立させることが可能となる第4赤ベル当選データ又は第4黒ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ74aの値が「7」～「8」の数値範囲であることに基づいて中右停止操作報知コマンドを読み出すことができる。また、インデックス値 $IV = 9 \sim 10$ には第1停止を右リール32Rとするとともに第2停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となる第5赤ベル当選データ又は第5黒ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ74aの値が「9」～「10」の数値範囲であることに基づいて右左停止操作報知コマンドを読み出すことができる。さらにまた、インデックス値 $IV = 11 \sim 12$ には第1停止を右リール32Rとするとともに第2停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となる第6赤ベル当選データ又は第6黒ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ74aの値が「11」～「12」の数値範囲であることに基づいて右中停止操作報知コマンドを読み出すことができる。これにより、「1」～「12」の数値範囲に含まれている数値情報のそれぞれについて当該数値情報がインデックス値カウンタ74aに設定されているか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われたことに基づいて当該数値情報に対応する停止操作報知コマンドを読み出す構成と比較して、インデックス値カウンタ74aに「1」～「12」の数値範囲に含まれているいずれかの数値情報がインデックス値カウンタ74aに設定されていることに基づいて、当該数値情報に対応する停止操作報知コマンドを読み出すための処理構成を簡素化することができる。

【0749】

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

【0750】

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

【0751】

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

テップ S 3 6 0 2)。

【0752】

いずれかの停止操作報知コマンドを受信している場合には（ステップ S 3 6 0 2：YES）、停止順報知の開始処理を実行する（ステップ S 3 6 0 3）。停止順報知の開始処理では、受信した停止操作報知コマンドに対応する左単位表示画像 G 1、中単位表示画像 G 2 及び右単位表示画像 G 3 の表示が画像表示装置 6 3 にて開始されるようにする。これにより、画像表示装置 6 3 にて停止順報知が開始される。遊技者は、停止順報知に基づいて、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞を成立可能とするストップボタン 4 2 ～ 4 4 の操作順序を把握することができる。

【0753】

その後、目安範囲報知の開始処理を実行する（ステップ S 3 6 0 4）。目安範囲報知の開始処理では、赤ベル当選情報が設定されている左中停止操作報知コマンド又は左右停止操作報知コマンドを受信している場合、左赤用の目安範囲報知テーブルを演出側 ROM 9 3 から演出側 RAM 9 4 に読み出し、当該左赤用の目安範囲報知テーブルに従って、「左の赤の範囲を狙え」という文字画像 G 6 1 の表示が画像表示装置 6 3 にて開始されるようにするとともに、「左の赤」という音声の出力がスピーカ 6 2 にて開始されるようにする。また、赤ベル当選情報が設定されている中左停止操作報知コマンド又は中右停止操作報知コマンドを受信している場合、中赤用の目安範囲報知テーブルを演出側 ROM 9 3 から演出側 RAM 9 4 に読み出し、当該中赤用の目安範囲報知テーブルに従って、「中の赤の範囲を狙え」という文字画像の表示が画像表示装置 6 3 にて開始されるようにするとともに、「中の赤」という音声の出力がスピーカ 6 2 にて開始されるようにする。さらにまた、赤ベル当選情報が設定されている右左停止操作報知コマンド又は右中停止操作報知コマンドを受信している場合、右赤用の目安範囲報知テーブルを演出側 ROM 9 3 から演出側 RAM 9 4 に読み出し、当該右赤用の目安範囲報知テーブルに従って、「右の赤の範囲を狙え」という文字画像の表示が画像表示装置 6 3 にて開始されるようにするとともに、「右の赤」という音声の出力がスピーカ 6 2 にて開始されるようにする。

【0754】

目安範囲報知の開始処理（ステップ S 3 6 0 4）では、黒ベル当選情報が設定されている左中停止操作報知コマンド又は左右停止操作報知コマンドを受信している場合、左黒用の目安範囲報知テーブルを演出側 ROM 9 3 から演出側 RAM 9 4 に読み出し、当該左黒用の目安範囲報知テーブルに従って、「左の黒の範囲を狙え」という文字画像（図示略）の表示が画像表示装置 6 3 にて開始されるようにするとともに、「左の黒」という音声の出力がスピーカ 6 2 にて開始されるようにする。また、黒ベル当選情報が設定されている中左停止操作報知コマンド又は中右停止操作報知コマンドを受信している場合、中黒用の目安範囲報知テーブルを演出側 ROM 9 3 から演出側 RAM 9 4 に読み出し、当該中黒用の目安範囲報知テーブルに従って、「中の黒の範囲を狙え」という文字画像の表示が画像表示装置 6 3 にて開始されるようにするとともに、「中の黒」という音声の出力がスピーカ 6 2 にて開始されるようにする。さらにまた、黒ベル当選情報が設定されている右左停止操作報知コマンド又は右中停止操作報知コマンドを受信している場合、右黒用の目安範囲報知テーブルを演出側 ROM 9 3 から演出側 RAM 9 4 に読み出し、当該右黒用の目安範囲報知テーブルに従って、「右の黒の範囲を狙え」という文字画像の表示が画像表示装置 6 3 にて開始されるようにするとともに、「右の黒」という音声の出力がスピーカ 6 2 にて開始されるようにする。その後、演出側 RAM 9 4 における停止操作報知中フラグに「1」をセットする（ステップ S 3 6 0 5）。これにより、停止操作報知が実行されている状態であることを演出側 MPU 9 2 にて把握可能とすることができる。

【0755】

演出側 RAM 9 4 における停止操作報知中フラグに「1」がセットされている場合には（ステップ S 3 6 0 1：YES）、停止操作報知の実行処理を実行する（ステップ S 3 6 0 6）。停止操作報知の実行処理では、演出側 RAM 9 4 にいずれかの目安範囲報知テーブルが読み出されている場合に、当該目安範囲報知テーブルに従ってスピーカ 6 2 及び画

10

20

30

40

50

像表示装置 6 3 にて目安範囲報知が行われるようにする。

【0756】

その後、主側 MPU 7 2 から停止指令コマンドを受信している場合（ステップ S 3 6 0 7 : Y E S）には、当該停止指令コマンドが第 1 停止に対応する停止指令コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 3 6 0 8）。第 1 停止指令に対応する停止指令コマンドを受信している場合（ステップ S 3 6 0 8 : Y E S）には、目安範囲報知の終了処理を実行する（ステップ S 3 6 0 9）。目安範囲報知の終了処理では、画像表示装置 6 3 において実行されている「左の赤の範囲を狙え」という文字画像 G 6 1、「中の赤の範囲を狙え」という文字画像、「右の赤の範囲を狙え」という文字画像、「左の黒の範囲を狙え」という文字画像、「中の黒の範囲を狙え」という文字画像、又は「右の黒の範囲を狙え」という文字画像の表示が終了されるようにする。これにより、第 2 停止以降のストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作において遊技者が引き続き赤の範囲又は黒の範囲を狙わなければならないと誤解してしまうことを防止することができる。

10

【0757】

主側 MPU 7 2 から受信した停止指令コマンドが第 3 停止に対応する停止指令コマンドである場合には（ステップ S 3 6 1 0 : Y E S）、停止順報知の終了処理を実行する（ステップ S 3 6 1 1）。停止順報知の終了処理では、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて実行されている停止順報知を終了させる。その後、演出側 RAM 9 4 における停止操作報知中フラグを「0」クリアする（ステップ S 3 6 1 2）。これにより、停止操作報知が終了した状態であることを演出側 MPU 9 2 にて把握可能とすることができる。

20

【0758】

次に、主側 MPU 7 2 にて実行される通常用処理（図 7 6）の説明に先立ち、上乗せ挑戦演出を実行するために利用される主側 RAM 7 4 の構成について説明する。図 6 1 に示すように、主側 RAM 7 4 には、赤左達成フラグ 7 4 h、赤中達成フラグ 7 4 i、赤右達成フラグ 7 4 j、黒左達成フラグ 7 4 k、黒中達成フラグ 7 4 l 及び黒右達成フラグ 7 4 m が設けられている。

【0759】

赤左達成フラグ 7 4 h は第 1 ミッションが達成された状態であることを主側 MPU 7 2 にて把握可能とするフラグであり、赤中達成フラグ 7 4 i は第 2 ミッションが達成された状態であることを主側 MPU 7 2 にて把握可能とするフラグであり、赤右達成フラグ 7 4 j は第 3 ミッションが達成された状態であることを主側 MPU 7 2 にて把握可能とするフラグである。また、黒左達成フラグ 7 4 k は第 4 ミッションが達成された状態であることを主側 MPU 7 2 にて把握可能とするフラグであり、黒中達成フラグ 7 4 l は第 5 ミッションが達成された状態であることを主側 MPU 7 2 にて把握可能とするフラグであり、黒右達成フラグ 7 4 m は第 6 ミッションが達成された状態であることを主側 MPU 7 2 にて把握可能とするフラグである。

30

【0760】

次に、主側 MPU 7 2 にて実行される通常用処理について図 7 6 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、通常用処理は遊技終了時の対応処理（図 6 6）におけるステップ S 2 9 0 4 にて実行される。

40

【0761】

主側 RAM 7 4 における A T 移行確定フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 3 7 0 1 : Y E S）、すなわち通常遊技状態 S T 1 1 において A T 移行当選が発生した場合には、A T 移行確定フラグを「0」クリアし（ステップ S 3 7 0 2）、達成フラグクリア処理を実行する（ステップ S 3 7 0 3）。達成フラグクリア処理では、主側 RAM 7 4 における赤左達成フラグ 7 4 h、赤中達成フラグ 7 4 i、赤右達成フラグ 7 4 j、黒左達成フラグ 7 4 k、黒中達成フラグ 7 4 l 及び黒右達成フラグ 7 4 m を「0」クリアする。これにより、通常遊技状態 S T 1 1 から A T 状態 S T 1 4 に移行する場合には全てのミッションが達成されていない状態で新たな上乗せ挑戦演出が開始されるようにすることができる。

50

【0762】

その後、主側RAM74に設けられた上乗せ挑戦中フラグに「1」をセットする（ステップS3704）。上乗せ挑戦中フラグは、上乗せ挑戦演出が実行されており未だ達成されていないミッションが存在している状況であることを主側MPU72にて把握可能とするフラグである。その後、上乗せ挑戦開始コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS3705）。演出側MPU92は、上乗せ挑戦開始コマンドを受信した場合、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63において上乗せ挑戦が開始されるようにする。

【0763】

その後、主側RAM74に設けられたAT状態フラグに「1」をセットする（ステップS3706）。AT状態フラグは、AT状態ST14であることを主側MPU72にて把握可能とするフラグである。その後、AT移行コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS3707）。演出側MPU92は、AT移行コマンドを受信した場合、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63においてAT状態ST14のベース演出が開始されるようにする。

【0764】

その後、主側RAM74における第2区間フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップS3708：NO）、第2区間SC2に設定するための処理（ステップS3709～ステップS3710）を実行する。第2区間SC2に設定するための処理では、まず主側RAM74の第2区間フラグに「1」をセットすることにより第2区間SC2とし、主側RAM74における継続ゲーム数カウンタ74b及び合計獲得数カウンタ74cのそれぞれを「0」クリアする（ステップS3709）。その後、区間表示部67の点灯処理を実行する（ステップS3710）。区間表示部67の点灯処理では、区間表示部67を消灯状態から点灯状態に切り換える。これにより、第2区間SC2であることの報知が区間表示部67にて開始されることとなる。

【0765】

次に、主側MPU72にて実行されるボーナス終了時処理について図77のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、ボーナス終了時処理はボーナス用処理（図67）におけるステップS3011にて実行される。

【0766】

まず今回終了するBB状態ST13の契機となったBB役に当選したタイミングの遊技状態がAT状態ST14であったか否かを判定する（ステップS3801）。ステップS3801にて肯定判定を行った場合には、主側RAM74における第1エンディングフラグ及び第2エンディングフラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップS3802）、いずれのエンディングフラグにも「1」がセットされていない場合には（ステップS3802：NO）、主側RAM74における上乗せ挑戦中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3803）。

【0767】

上乗せ挑戦中フラグに「1」がセットされている場合（ステップS3803：YES）、すなわち今回終了するBB状態ST13が開始される前に実行されていた上乗せ挑戦演出が途中で停止されている状態である場合には、上乗せ挑戦再開コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS3804）。演出側MPU92は、上乗せ挑戦再開コマンドを受信した場合、当該上乗せ挑戦演出が停止された状態から再開されるようにする。

【0768】

ステップS3801にて否定判定を行った場合には、主側RAM74におけるAT移行確定フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3805）。AT移行確定フラグに「1」がセットされている場合（ステップS3805：YES）、すなわちAT移行当選が発生している場合には、AT移行確定フラグを「0」クリアする（ステップS3806）。

【0769】

ステップ S 3 8 0 3 にて否定判定を行った場合、又はステップ S 3 8 0 6 の処理を行った場合には、ステップ S 3 8 0 7 ～ステップ S 3 8 0 9 において、既に説明した通常用処理（図 7 6）におけるステップ S 3 7 0 3 ～ステップ S 3 7 0 5 と同様の処理を実行する。具体的には、まず達成フラグクリア処理を実行することにより、赤左達成フラグ 7 4 h、赤中達成フラグ 7 4 i、赤右達成フラグ 7 4 j、黒左達成フラグ 7 4 k、黒中達成フラグ 7 4 l 及び黒右達成フラグ 7 4 m を「0」クリアする（ステップ S 3 8 0 7）。これにより、通常遊技状態 S T 1 1 である状況、又は A T 状態 S T 1 4 であるとともに全てのミッションが達成されて上乗せ挑戦演出が終了されている状況において、B B 当選データが主側 R A M 7 4 に設定されてボーナス内部状態 S T 1 2 又は B B 状態 S T 1 3 に移行し、B B 状態 S T 1 3 が終了して A T 状態 S T 1 4 に移行する場合に、全てのミッションが達成されていない状態で新たな上乗せ挑戦演出が開始されるようにすることができる。

10

【0770】

その後、主側 R A M 7 4 における上乗せ挑戦中フラグに「1」をセットする（ステップ S 3 8 0 8）。これにより、上乗せ挑戦演出が実行されており未だ達成されていないミッションが存在している状況であることを主側 M P U 7 2 にて把握可能とすることができる。その後、上乗せ挑戦開始コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 3 8 0 9）。演出側 M P U 9 2 は、上乗せ挑戦開始コマンドを受信した場合、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 において上乗せ挑戦が開始されるようにする。

【0771】

ステップ S 3 8 0 2 にて肯定判定を行った場合、ステップ S 3 8 0 4 の処理を行った場合、又はステップ S 3 8 0 9 の処理を行った場合には、ステップ S 3 8 1 0 ～ステップ S 3 8 1 4 において、既に説明した通常用処理（図 7 6）におけるステップ S 3 7 0 6 ～ステップ S 3 7 1 0 と同様の処理を実行する。具体的には、主側 R A M 7 4 の A T 状態フラグに「1」をセットし（ステップ S 3 8 1 0）、A T 移行コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 3 8 1 1）。その後、主側 R A M 7 4 における第 2 区間フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップ S 3 8 1 2：N O）には、主側 R A M 7 4 の第 2 区間フラグに「1」をセットすることにより第 2 区間 S C 2 とし、主側 R A M 7 4 における継続ゲーム数カウンタ 7 4 b 及び合計獲得数カウンタ 7 4 c のそれぞれを「0」クリアする（ステップ S 3 8 1 3）。その後、区間表示部 6 7 の点灯処理を実行することにより、区間表示部 6 7 を消灯状態から点灯状態に切り換える（ステップ S 3 8 1 4）。

20

30

【0772】

ステップ S 3 8 0 5 にて否定判定を行った場合、ステップ S 3 8 1 2 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S 3 8 1 4 の処理を行った場合には、B B 状態 S T 1 3 が終了したことを示す B B 終了コマンドを演出側 M P U 9 2 に送信する（ステップ S 3 8 1 5）。演出側 M P U 9 2 は B B 終了コマンドを受信した場合、B B 状態 S T 1 3 が終了したことを示す演出が上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 にて実行されるようにする。

【0773】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される A T 用処理について図 7 8 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、A T 用処理は遊技終了時の対応処理（図 6 6）におけるステップ S 2 9 0 5 にて実行される。

40

【0774】

まず今回のゲームにおいて小役入賞が成立して、ベット数である「3」を上回る数の遊技媒体の付与が発生したか否かを判定する（ステップ S 3 9 0 1）。ステップ S 3 9 0 1 では、主側 R A M 7 4 における払出枚数カウンタの値が「3」以上である場合に肯定判定を行う。これにより、第 1 ～第 6 赤ベル入賞、第 1 ～第 6 黒ベル入賞、通常ベル入賞及びスイカ入賞のいずれかが成立した場合に肯定判定が行われるようにすることができる。ステップ S 3 9 0 1 にて肯定判定をした場合、主側 R A M 7 4 の A T 継続カウンタ 7 4 d の値が 1 以上であることを条件として（ステップ S 3 9 0 2：Y E S）、A T 継続カウンタ 7 4 d の減算処理を実行する（ステップ S 3 9 0 3）。当該減算処理では、今回のゲーム

50

における遊技媒体の付与数からベット数である「3」を減算し、その減算後の値をAT継続カウンタ74dから減算する。

【0775】

ステップS3901にて否定判定をした場合、ステップS3902にて否定判定をした場合又はステップS3903の処理を実行した場合、主側RAM74における上乗せ挑戦中フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップS3904）、上乗せ挑戦中フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS3904：YES）、主側RAM74における第1エンディングフラグ及び第2エンディングフラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3905）。第1エンディングフラグ及び第2エンディングフラグのいずれにも「1」がセットされていない場合には（ステップS3905：NO）、後述する達成対応処理を実行する（ステップS3906）。 10

【0776】

主側RAM74におけるいずれかのエンディングフラグに「1」がセットされている場合には（ステップS3905：YES）、主側RAM74における上乗せ挑戦中フラグを「0」クリアする（ステップS3907）。これにより、上乗せ挑戦演出が実行されている状況においていずれかのエンディングフラグに「1」がセットされた場合に、当該上乗せ挑戦演出が終了されるようにすることができる。その後、上乗せ挑戦終了コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS3908）。演出側MPU92は、上乗せ挑戦終了コマンドを受信した場合、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63において上乗せ挑戦演出が終了されるようにする。 20

【0777】

ステップS3904にて否定判定を行った場合、ステップS3906の処理を行った場合又はステップS3908の処理を行った場合には、主側RAM74のAT継続カウンタ74dの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS3909）。AT継続カウンタ74dの値が「0」である場合（ステップS3909：YES）、すなわち今回のAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「0」となった場合には、主側RAM74における上乗せ挑戦中フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップS3910）、上乗せ挑戦中フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS3910：YES）、ステップS3911～ステップS3912において、既に説明したステップS3907～ステップS3908と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM74の上乗せ挑戦中フラグを「0」クリアする（ステップS3911）。これにより、上乗せ挑戦演出が実行されている状況においてAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「0」となりAT状態ST14が終了する場合に、当該上乗せ挑戦演出が終了されるようにすることができる。その後、上乗せ挑戦終了コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS3912）。演出側MPU92は、上乗せ挑戦終了コマンドを受信した場合、上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63において上乗せ挑戦演出が終了されるようにする。 30

【0778】

ステップS3910にて否定判定を行った場合、又はステップS3912の処理を行った場合には、主側RAM74におけるAT状態フラグを「0」クリアする（ステップS3913）。これにより、AT状態ST14が終了したことを主側MPU72にて把握可能とすることができる。その後、AT終了コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS3914）。演出側MPU92はAT終了コマンドを受信した場合、AT状態ST14が終了したことを示す演出が実行された後に通常遊技状態ST11に対応する演出が開始されるように上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63を制御する。 40

【0779】

その後、第2区間SC2を終了させるための処理（ステップS3915～ステップS3917）を実行する。具体的には、まず第2区間SC2の初期化処理を実行する（ステップS3915）。第2区間SC2の初期化処理では主側RAM74の第2区間フラグを「0」クリアする。これにより、遊技区間が第1区間SC1となる。その後、区間表示部6 50

7の消灯処理を実行することにより区間表示部67を点灯状態から消灯状態に切り換える(ステップS3916)。これにより、区間表示部67における第2区間SC2であることの報知が終了される。その後、第2区間SC2の初期化が行われたことを示す第2区間初期化コマンドを演出側MPU92に送信する(ステップS3917)。これにより、演出側MPU92は第2区間SC2が終了したことに対応する演出が実行されるようにする。

【0780】

次に、主側MPU72にて実行される達成対応処理について図79のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、達成対応処理(ステップS3906)は、AT用処理(図78)において主側RAM74における第1エンディングフラグ及び第2エンディングフラグのいずれにも「1」がセットされていないこと(ステップS3905: NO)を条件として実行される。

【0781】

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

【0782】

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

【0783】

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

【0784】

主側RAM74におけるインデックス値カウンタ74aの値が「5」以上である場合には（ステップS4003：NO）、インデックス値カウンタ74aの値が「8」以下であるか否かを判定する（ステップS4006）。図63（a）及び図63（b）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルTB1及び内部用役抽選テーブルTB2において、インデックス値IV=5, 7には、第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ（具体的には第3赤ベル当選データ及び第4赤ベル当選データ）のいずれかが設定されている。ステップS4006にて肯定判定を行った場合、すなわち役の抽選処理（図62）にて「5」又は「7」のインデックス値IVに当選し、第3赤ベル入賞又は第4赤ベル入賞が成立した場合には、主側RAM74における赤中達成フラグ74iに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS4007）。赤中達成フラグ74iに「1」がセットされていない場合には（ステップS4007：NO）、赤中達成フラグ74iに「1」をセットする（ステップS4008）。これにより、第2ミッションが達成された状態であることを主側MPU72にて把握可能とすることができる。

10

【0785】

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

20

30

【0786】

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

40

【0787】

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

50

より入賞を成立させることが可能となる黒ベル当選データ（具体的には第3黒ベル当選データ及び第4黒ベル当選データ）のいずれかが設定されている。ステップS4015にて肯定判定を行った場合、すなわち役の抽選処理（図62）にて「6」又は「8」のインデックス値IVに当選し、第3黒ベル入賞又は第4黒ベル入賞が成立した場合には、主側RAM74における黒中達成フラグ74lに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS4016）。黒中達成フラグ74lに「1」がセットされていない場合には（ステップS4016：NO）、黒中達成フラグ74lに「1」をセットする（ステップS4017）。これにより、第5ミッションが達成された状態であることを主側MPU72にて把握可能とすることができる。

【0788】

主側RAM74におけるインデックス値カウンタ74aの値が「9」以上である場合には（ステップS4015：NO）、インデックス値カウンタ74aの値が「12」以下であるか否かを判定する（ステップS4018）。図63（a）及び図63（b）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルTB1及び内部用役抽選テーブルTB2において、インデックス値IV=10, 12には、第1停止を右リール32Rとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル当選データ（具体的には第5黒ベル当選データ及び第6黒ベル当選データ）のいずれかが設定されている。ステップS4018にて肯定判定を行った場合、すなわち役の抽選処理（図62）にて「10」又は「12」のインデックス値IVに当選し、第5黒ベル入賞又は第6黒ベル入賞が成立した場合には、主側RAM74における黒右達成フラグ74mに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS4020）。黒右達成フラグ74mに「1」がセットされていない場合には（ステップS4020：NO）、黒右達成フラグ74mに「1」をセットする（ステップS4021）。これにより、第6ミッションが達成された状態であることを主側MPU72にて把握可能とすることができる。

【0789】

ステップS4005の処理、ステップS4008の処理、ステップS4011の処理、ステップS4014の処理、ステップS4017の処理又はステップS4020の処理を行った場合には、達成コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS4021）。達成コマンドは、達成されたミッションを演出側MPU92にて把握可能とするために送信されるコマンドである。達成コマンドには、今回達成されたミッションの種類を特定可能とする情報（具体的には「1」～「6」のいずれかの数値情報）がセットされる。演出側MPU92は、達成コマンドを受信した場合、今回達成されたミッションを特定し、当該ミッションが達成されたことに対応する演出が上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて実行されるようにする。

【0790】

その後、達成後上乗せ用処理を実行する（ステップS4021）。達成後上乗せ用処理は、インデックス値IV=1～12のいずれかにて当選して第1～第6赤ベル入賞及び第1～第6黒ベル入賞のいずれかが成立し、いずれかの達成フラグに「1」がセットされた場合に実行される。

【0791】

ステップS4004にて肯定判定を行った場合、ステップS4007にて肯定判定を行った場合、ステップS4009にて否定判定を行った場合、ステップS4010にて肯定判定を行った場合、ステップS4013にて肯定判定を行った場合、ステップS4016にて肯定判定を行った場合、ステップS4018にて否定判定を行った場合、又はステップS4019にて肯定判定を行った場合には、そのまま本達成対応処理（図79）を終了する。これにより、達成フラグ74h～74mに「1」をセットする処理が実行されなかった場合には、ステップS4021及びステップS4022の処理が実行されないようにすることができる。

【0792】

図63（a）、図63（b）及び図64を参照しながら既に説明したとおり、非内部用

10

20

30

40

50

役抽選テーブルTB1及び内部用役抽選テーブルTB2において、「1」～「12」のいずれかのインデックス値IVには、第1～第6赤ベル当選データ及び第1～第6黒ベル当選データのいずれか1つと、第1～第3補填当選データのいずれか1つと、第4～第7補填当選データのいずれか1つとが設定されている。そして、図60を参照しながら既に説明したとおり、第1，第3，第5赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「11」に設定されており、第2，第4，第6赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「13」に設定されており、第1，第3，第5黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「10」に設定されており、第2，第4，第6黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「12」に設定されており、第1～第7補填入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「1」に設定されている。このため、達成対応処理（図79）のステップS4001において、主側RAM74における払出カウンタの値が「2」以上であるか否かを判定する処理を実行し、当該処理にて肯定判定が行われたことに基づいて、1回の判定処理で、いずれかの小役入賞が成立していること、インデックス値カウンタ74aの値が「1」以上の値であること、第1～第6赤ベル入賞及び第1～第6黒ベル入賞のいずれかが発生している可能性があること、並びに第1～第7補填入賞が発生していないことを主側MPU72にて特定することができる。これにより、これらのことを特定するために複数の判定処理を必要とする構成と比較して、達成対応処理（図79）の処理構成を簡素化することができる。

10

【0793】

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

20

30

【0794】

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

40

【0795】

インデックス値カウンタ74aに設定され得る「0」～「20」の数値情報のうち黒ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値IV=2, 4, 6, 8, 10, 12には、当該処理の対象となる他のインデックス値IVのいずれとも連番にならないインデックス値IVが含まれている。これに対して、ステップS4002において、インデックス

50

値カウンタ 74 a の値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、否定判定が行われたことに基づいて黒ベル入賞に対応する処理（ステップ S 4012～ステップ S 4020）に進む構成とすることにより、黒ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値 $I V = 2, 4, 6, 8, 10, 12$ のそれぞれについて当該インデックス値 $I V$ がインデックス値カウンタ 74 a に設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、黒ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値 $I V$ がインデックス値カウンタ 74 a に設定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。

【0796】

図 63 (a)、図 63 (b) 及び図 64 を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブル T B 1 及び内部用役抽選テーブル T B 2 において、インデックス値 $I V = 1 \sim 4$ の数値範囲には第 1 停止を左リール 32 L とすることにより入賞を成立させることが可能となる第 1 赤ベル当選データ、第 1 黒ベル当選データ、第 2 赤ベル当選データ及び第 2 黒ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側 M P U 72 は、インデックス値カウンタ 74 a の値が「1」～「4」の数値範囲に含まれていることに基づいて赤左達成フラグ 74 h の設定を行うための処理又は黒左達成フラグ 74 k の設定を行うための処理に進むことができる。また、インデックス値 $I V = 5 \sim 8$ の数値範囲には第 1 停止を中リール 32 M とすることにより入賞を成立させることが可能となる第 3 赤ベル当選データ、第 3 黒ベル当選データ、第 4 赤ベル当選データ及び第 4 黒ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側 M P U 72 は、インデックス値カウンタ 74 a の値が「5」～「8」の数値範囲に含まれていることに基づいて赤中達成フラグ 74 i の設定を行うための処理又は黒中達成フラグ 74 l の設定を行うための処理に進むことができる。さらにまた、インデックス値 $I V = 9 \sim 12$ の数値範囲には第 1 停止を右リール 32 R とすることにより入賞を成立させることが可能となる第 5 赤ベル当選データ、第 5 黒ベル当選データ、第 6 赤ベル当選データ及び第 6 黒ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側 M P U 72 は、インデックス値カウンタ 74 a の値が「9」～「12」の数値範囲に含まれていることに基づいて赤右達成フラグ 74 j の設定を行うための処理又は黒右達成フラグ 74 m の設定を行うための処理に進むことができる。

【0797】

主側 M P U 72 は、インデックス値カウンタ 74 a の値が「1」以上の奇数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ 74 a の値が「4」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には赤左達成フラグ 74 h の設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ 74 a の値が「1」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ 74 a の値が「3」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤左達成フラグ 74 h の設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図 79）の処理構成を簡素化することができる。

【0798】

主側 M P U 72 は、インデックス値カウンタ 74 a の値が「5」以上の奇数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ 74 a の値が「8」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には赤中達成フラグ 74 i の設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ 74 a の値が「5」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ 74 a の値が「7」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤中達成フラグ 74 i の設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図 79）の処理構成を簡素化することができる。

【0799】

主側 M P U 72 は、インデックス値カウンタ 74 a の値が「9」以上の奇数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ 74 a の値が「12」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には赤右達成フラグ 74 j の

設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ 74 a の値が「9」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ 74 a の値が「11」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤右達成フラグ 74 j の設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図 79）の処理構成を簡素化することができる。

【0800】

主側 MPU 72 は、インデックス値カウンタ 74 a の値が「1」以上の偶数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ 74 a の値が「4」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には黒左達成フラグ 74 k の設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ 74 a の値が「2」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ 74 a の値が「4」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて黒左達成フラグ 74 k の設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図 79）の処理構成を簡素化することができる。

【0801】

主側 MPU 72 は、インデックス値カウンタ 74 a の値が「5」以上の偶数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ 74 a の値が「8」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には黒中達成フラグ 74 l の設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ 74 a の値が「6」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ 74 a の値が「8」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて黒中達成フラグ 74 l の設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図 79）の処理構成を簡素化することができる。

【0802】

主側 MPU 72 は、インデックス値カウンタ 74 a の値が「9」以上の偶数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ 74 a の値が「12」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には黒右達成フラグ 74 m の設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ 74 a の値が「10」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ 74 a の値が「12」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて黒右達成フラグ 74 m の設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図 79）の処理構成を簡素化することができる。そして、達成対応処理（図 79）の処理構成を簡素化することにより、当該達成対応処理に対応するプログラムを記憶するために必要となる主側 ROM 73 のデータ容量を低減することができる。

【0803】

次に、主側 MPU 72 にて実行される達成後上乗せ用処理について図 80 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、達成後上乗せ用処理は達成対応処理（図 79）のステップ S 4022 にて実行される。達成後上乗せ処理が実行される状況は、主側 RAM 74 におけるインデックス値カウンタ 74 a の値が「1」～「12」のいずれかであるとともに、今回のゲームにおいて第 1～第 6 赤ベル入賞及び第 1～第 6 黒ベル入賞のいずれかが成立している状況である。

【0804】

達成後上乗せ用処理では、主側 RAM 74 における達成フラグ 74 h～74 m の全てに「1」がセットされている場合（ステップ S 4101：YES）、主側 RAM 74 のインデックス値カウンタ 74 a における第 0 ビットの値が「1」であるか否かを判定することにより当該インデックス値カウンタ 74 a の値が奇数であるか否かを判定する（ステップ S 4102）。既に説明したとおり、インデックス値カウンタ 74 a における第 0 ビットの値が「1」であるか否かを判定することによりインデックス値カウンタ 74 a の値が奇数であるか否かを判定する構成とすることにより、インデックス値カウンタ 74 a に設定

されている数値情報を「2」で除算した場合の剰余を算出し、当該剰余が「1」であるか否かを判定する構成と比較して、インデックス値カウンタ74aの値が奇数であることを特定するために必要となる処理の数を低減することができる。

【0805】

既に説明したとおり、「1」～「12」の数値範囲における奇数のインデックス値IVには第1～第6赤ベル当選データのいずれかがセットされている。ステップS4102にて肯定判定を行った場合には、赤ベル入賞に対応する付与数である「40」を主側RAM74におけるAT継続カウンタ74dに加算する（ステップS4103）。これにより、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「40」増加する。

【0806】

既に説明したとおり、「1」～「12」の数値範囲における偶数のインデックス値IVには第1～第6黒ベル当選データのいずれかがセットされている。ステップS4102にて否定判定を行った場合には、黒ベル入賞に対応する付与数である「30」を主側RAM74におけるAT継続カウンタ74dに加算する（ステップS4104）。これにより、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「30」増加する。

【0807】

このように、いずれかの赤ベル入賞が成立することにより第1～第6ミッションの全てが達成された状態となった場合にはAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「40」加算されるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立することにより第1～第6ミッションの全てが達成された状態となった場合にはAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「30」加算される。第1～第6ミッションのうち最後に達成されるミッションの種類に応じて加算される遊技媒体の付与数が変動する構成とすることにより、当該最後に達成されるミッションの種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0808】

既に説明したとおり、「1」～「12」の数値範囲における奇数のインデックス値IVには赤ベル当選データが設定されているとともに、偶数のインデックス値IVには黒ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ74aの値が奇数であるか否かを判定することにより、赤ベル入賞及び黒ベル入賞のうち今回成立した入賞が赤ベル入賞であるか否かを判定することができる。これにより、今回成立した入賞が赤ベル入賞であるか否かを判定するための処理構成を簡素化することができる。

【0809】

ステップS4103の処理を行った場合又はステップS4104の処理を行った場合には、達成後上乗せコマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS4105）。達成後上乗せコマンドには、ステップS4103又はステップS4104にてAT継続カウンタ74dに加算されたAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数に対応する数値情報が設定される。演出側MPU92は、受信した達成後上乗せコマンドに基づいて、全てのミッションが達成されてAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が増加したこと、及び当該増加分を把握することができる。演出側MPU92は、達成後上乗せコマンドを受信した場合、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が増加したこと、及び当該増加分を報知する演出が上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて実行されるようにするとともに、当該演出の終了後に上乗せ挑戦演出が終了した状態に対応する表示が画像表示装置63において実行されている状態となるようにする。

【0810】

その後、主側RAM74における上乗せ挑戦中フラグを「0」クリアする（ステップS4106）。これにより、全てのミッションが達成されて上乗せ挑戦演出が終了した状態であることを主側MPU72にて把握可能とすることができる。

【0811】

上記のとおり、インデックス値カウンタ74aに設定され得る「0」～「20」の数値情報のうち赤ベル入賞に対応する処理（ステップS4103）の対象となるインデックス

10

20

30

40

50

値 $IV = 1, 3, 5, 7, 9, 11$ には、当該処理の対象となる他のインデックス値 IV のいずれとも連番にならないインデックス値 IV が含まれている。これに対して、ステップ $S4102$ において、インデックス値カウンタ $74a$ の値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル入賞に対応する処理（ステップ $S4103$ ）に進む構成とすることにより、赤ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値 $IV = 1, 3, 5, 7, 9, 11$ のそれぞれについて当該インデックス値 IV がインデックス値カウンタ $74a$ に設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、赤ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値 IV がインデックス値カウンタ $74a$ に設定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。

10

【0812】

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

20

【0813】

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

【0814】

主側 $MPU72$ から上乗せ挑戦開始コマンドを受信した場合には（ステップ $S4201$: YES）、上乗せ挑戦演出の開始処理を実行する（ステップ $S4202$ ）。上乗せ挑戦演出の開始処理では、上乗せ挑戦演出テーブルを演出側 $ROM93$ から演出側 $RAM94$ に読み出す。当該上乗せ挑戦演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 61、スピーカ 62 及び画像表示装置 63 にて上乗せ挑戦演出が開始される。図 73 (a) を参照しながら既に説明したとおり、上乗せ挑戦演出が開始される場合には、「全てのミッションを達成せよ」という文字画像 $G62$ 及び第 1～第 6 達成状況表示領域 $G63 \sim G68$ が画像表示装置 63 に表示される。そして、第 1 達成状況表示領域 $G63$ には「左赤」という文字、第 2 達成状況表示領域 $G64$ には「中赤」という文字、第 3 達成状況表示領域 $G65$ には「右赤」という文字、第 4 達成状況表示領域 $G66$ には「左黒」という文字、第 5 達成状況表示領域 $G67$ には「中黒」という文字、第 6 達成状況表示領域 $G68$ には「右黒」という文字が表示されている状態となる。これらの文字画像 $G62$ 及び達成状況表示領域 $G63 \sim G68$ の表示は、AT 状態 $ST14$ が終了するまで継続される。

30

40

【0815】

主側 $MPU72$ から達成コマンドを受信した場合には（ステップ $S4203$: YES）、達成演出の開始処理を実行する（ステップ $S4204$ ）。達成演出の開始処理では、受信した達成コマンドに含まれる情報から今回達成されたミッションの種類を把握し、その把握したミッションに対応する達成演出テーブルを演出側 $ROM93$ から演出側 $RAM94$ に読み出す。当該達成演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、ミッションが達成されたことを報知する態様で上部ランプ 61 が発光するように発光制御が行われるとともに、ミッションが達成されたことを報知する音がスピーカ 62 から出力さ

50

れるように音出力制御が行われる。また、画像表示装置 6 3 では、今回達成されたミッションに対応する達成状況表示領域 G 6 3 ~ G 6 8 に表示されている文字が「達成」に変更される。これにより、遊技者は既に達成されたミッション及び未だ達成されていないミッションを把握することができる。

【0816】

主側 M P U 7 2 から達成後上乗せコマンドを受信した場合には（ステップ S 4 2 0 5 : Y E S）、達成後上乗せ演出の開始処理を実行する（ステップ S 4 2 0 6）。達成後上乗せ演出の開始処理では、受信した達成後上乗せコマンドに含まれる情報から今回の達成後上乗せ演出において加算対象となる付与数を把握し、その把握した付与数に対応する達成後上乗せ演出テーブルを演出側 R O M 9 3 から演出側 R A M 9 4 に読み出す。当該達成後上乗せ演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ 6 1 において第 1 ~ 第 6 ミッションの全てを達成したことに対応する発光演出が行われ、スピーカ 6 2 において第 1 ~ 第 6 ミッションの全てを達成したことに対応する音出力演出が行われ、画像表示装置 6 3 において第 1 ~ 第 6 ミッションの全てを達成したことに対応する表示演出が行われる。既に説明したとおり、今回達成されたミッションが第 1 ~ 第 3 ミッションのいずれかであった場合、画像表示装置 6 3 には、「最後に赤を達成して完了」という文字画像 G 6 9 及び付与数に対応する文字画像 G 7 1 の表示が行われる。また、今回達成されたミッションが第 4 ~ 第 6 ミッションのいずれかであった場合、画像表示装置 6 3 には、「最後に黒を達成して完了」という文字画像及び付与数に対応する文字画像の表示が行われる。これにより、遊技者は第 1 ~ 第 6 ミッションの全てを達成したことによって A T 状態 S T 1 4 における遊技媒体の残りの付与数が増加したことを把握することができる。

【0817】

主側 M P U 7 2 からボーナス開始コマンド又は内部状態開始コマンドを受信した場合には（ステップ S 4 2 0 7 : Y E S）、上乗せ挑戦演出の停止処理を実行する（ステップ S 4 2 0 8）。上乗せ挑戦演出の停止処理では、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 において上乗せ挑戦演出が実行されていなく状態となるようにする。

【0818】

主側 M P U 7 2 から上乗せ挑戦再開コマンドを受信した場合には（ステップ S 4 2 0 9 : Y E S）、上乗せ挑戦演出の再開処理を実行する（ステップ S 4 2 1 0）。上乗せ挑戦演出の再開処理では、上乗せ挑戦演出の停止処理（ステップ S 4 2 0 8）にて停止された状態から、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 において上乗せ挑戦演出が再開されるようにする。

【0819】

主側 M P U 7 2 から上乗せ挑戦終了コマンドを受信した場合には（ステップ S 4 2 1 1 : Y E S）、上乗せ挑戦演出の終了処理を実行する（ステップ S 4 2 1 2）。上乗せ挑戦演出の終了処理では、上部ランプ 6 1、スピーカ 6 2 及び画像表示装置 6 3 において実行されていた上乗せ挑戦演出が終了されるようにする。

【0820】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0821】

複数のインデックス値 I V（具体的には「1」~「20」）のうち役の抽選処理（図 6 2）にて当選したインデックス値 I V がインデックス値カウンタ 7 4 a に設定される構成であることにより、インデックス値カウンタ 7 4 a に設定されている数値情報に基づいて役の抽選処理（図 6 2）にて当選となったインデックス値 I V を特定可能とすることができる。

【0822】

停止操作報知制御処理（図 7 4）では、インデックス値カウンタ 7 4 a に設定されている数値情報が奇数のインデックス値 I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11 のいずれかであることに基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値 I V に対応したことに対

応する処理（ステップS 3 5 1 6の処理）が実行される。このため、当該奇数のインデックス値I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11のそれぞれについて当該インデックス値I Vがインデックス値カウンタ7 4 aに設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値I Vに対応したことに対応する処理が実行される構成と比較して、当該奇数のインデックス値I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11のいずれかに当選したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、赤ベル当選データが設定されているインデックス値I Vのいずれかに当選したことに基づいてそれに対応する処理（ステップS 3 5 1 6の処理）が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

10

【0 8 2 3】

達成対応処理（図7 9）及び達成後上乘せ処理（図8 0）では、インデックス値カウンタ7 4 aに設定されている数値情報が奇数のインデックス値I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11のいずれかであることに基づいて赤ベル入賞が成立したことに対応する処理（ステップS 4 0 0 3～ステップS 4 0 1 1の処理及びステップS 4 1 0 3の処理）が実行される。このため、当該奇数のインデックス値I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11のそれぞれについて当該インデックス値I Vがインデックス値カウンタ7 4 aに設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル入賞が成立したことに対応する処理が実行される構成と比較して、

20

【0 8 2 4】

達成対応処理（図7 9）及び達成後上乘せ処理（図8 0）では、インデックス値カウンタ7 4 aに設定されている数値情報が偶数のインデックス値I V = 2, 4, 6, 8, 10, 12のいずれかであることに基づいて黒ベル入賞が成立したことに対応する処理（ステップS 4 0 1 2～ステップS 4 0 2 0の処理及びステップS 4 1 0 4の処理）が実行される。このため、当該偶数のインデックス値I V = 2, 4, 6, 8, 10, 12のそれぞれについて当該インデックス値I Vがインデックス値カウンタ7 4 aに設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて黒ベル入賞が成立したことに対応する処理が実行される構成と比較して、

30

【0 8 2 5】

停止操作報知制御処理（図7 4）では、インデックス値カウンタ7 4 aに設定されている数値情報における第0ビットの値が「1」であることに基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11に対応したことに対応する処理（ステップS 3 5 1 6の処理）が実行される。このため、これらのインデックス値I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11のそれぞれについて当該インデックス値I Vがインデックス値カウンタ7 4 aに設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値I Vに対応したことに対応する処理が実行される構成と比較して

40

50

、当該インデックス値 $IV = 1, 3, 5, 7, 9, 11$ のいずれかに当選したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、赤ベル当選データが設定されているインデックス値 IV のいずれかに当選したことに基づいてそれに対応する処理（ステップ $S3516$ の処理）が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【0826】

達成対応処理（図79）及び達成後上乘せ処理（図80）では、インデックス値カウンタ74aに設定されている数値情報における第0ビットの値が「1」であることに基づいて赤ベル入賞が成立したことに対応する処理（ステップ $S4003 \sim$ ステップ $S4011$ の処理及びステップ $S4103$ の処理）が実行される。このため、インデックス値 $IV = 1, 3, 5, 7, 9, 11$ のそれぞれについて当該インデックス値 IV がインデックス値カウンタ74aに設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル入賞が成立したことに対応する処理が実行される構成と比較して、いずれかの赤ベル入賞が成立したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいてそれに対応する処理（ステップ $S4003 \sim$ ステップ $S4011$ の処理及びステップ $S4103$ の処理）が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【0827】

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

【0828】

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

【0829】

主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aに記憶されている数値情報が奇数であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて否定判定を行った場合に黒ベ

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

【0830】

主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aの値が「1」以上の奇数である状況において、当該インデックス値カウンタ74aの値が「4」以下であるか否かを判定する判定処理（ステップS4003の処理）を実行し、当該判定処理にて肯定判定を行った場合に第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞に対応する処理（ステップS4004～ステップS4005の処理）を実行する。

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

【0831】

主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aの値が「1」以上の偶数である状況において、当該インデックス値カウンタ74aの値が「4」以下であるか否かを判定する判定処理（ステップS4012の処理）を実行し、当該判定処理にて肯定判定を行った場合に第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理（ステップS4012～ステップS4014の処理）を実行する。

「1」～「4」の数値範囲に含まれている数値のうち、第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理の対象となる数値の数は2つ以上（具体的には「2」及び「4」の2つ）である。このため、第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理の対象となる数値のそれぞれについて、当該数値がインデックス値カウンタ74aに記憶されているか否かを判定する判定処理を実行する構成と比較して、第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。これにより、当該処理に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【0832】

主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aの値が「5」以上の奇数である状況において、当該インデックス値カウンタ74aの値が「8」以下であるか否かを判定する判定処理（ステップS4006の処理）を実行し、当該判定処理にて肯定判定を行った場合に第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞に対応する処理（ステップS4007～ステップS4008の処理）を実行する。

「5」～「8」の数値範囲に含まれている数値のうち、第1停止を中リール32Mとする

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

10

【0833】

主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aの値が「5」以上の偶数である状況において、当該インデックス値カウンタ74aの値が「8」以下であるか否かを判定する判定処理（ステップS4015の処理）を実行し、当該判定処理にて肯定判定を行った場合に第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となる黒ベル入賞に対応する処理（ステップS4016～ステップS4017の処理）を実行する。

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

20

【0834】

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

30

【0835】

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

40

【0836】

役の抽選処理（図62）において、役抽選テーブルTB1、TB2を利用して役の当否判定処理（ステップS2806の処理）が実行される構成であり、ボーナス内部状態ST12では内部用役抽選テーブルTB2を利用して役の当否判定処理が実行される。これにより、役の抽選処理（図62）の処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、遊技状態に応じた内容の役の抽選処理（図62）が実行されるようにすることができる。当該内部用役抽選テーブルTB2にインデックス値IV=14及びインデックス値IV=15を含む複数のインデックス値IVが設定されていることにより、ボーナス内部状態ST1

50

2にて役の抽選処理（図62）が実行される場合に、インデックス値 $IV=14$ が判定対象となる状況が発生させることができる。当該内部用役抽選テーブルTB2において、インデックス値 $IV=14$ に対応させて設定されているポイント値PVは役の当否判定処理にて当選が発生させ得る数値情報（具体的には「850」）であり、インデックス値 $IV=15$ に対応させて設定されているポイント値PVは役の当否判定処理にて当選が発生させない数値情報（具体的には「0」）であることにより、ボーナス内部状態ST12にて役の抽選処理（図62）が実行される場合に、インデックス値 $IV=14$ が判定対象となっている状況において当選が発生し得る構成とすることができる。インデックス値 $IV=15$ が判定対象となっている状況において当選が発生しない構成とすることができる。

10

【0837】

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

20

【0838】

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

30

【0839】

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

40

【0840】

非ボーナス内部状態では、非内部用役抽選テーブルTB1を参照して役の抽選処理（図62）が実行される。非内部用役抽選テーブルTB1においてチェリー当選データが設定されているインデックス値 IV は「14」及び「15」のみである。当該非内部用役抽選

50

テーブル T B 1 を参照して役の抽選処理が実行される場合には、インデックス値 I V = 1 4 にて当選が発生することではなく、インデックス値 I V = 1 5 にて当選が発生し得る。主側 M P U 7 2 は、インデックス値カウンタ 7 4 a に「1 5」が設定されていることに基いて、非ボーナス内部状態においていずれかのチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V にて当選が発生したことに対応する処理を実行する。これにより、非ボーナス内部状態及びボーナス内部状態 S T 1 2 においてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V が共通しており、チェリー当選データが設定されているインデックス値 I V に当選したか否かを判定する処理に加えて、非ボーナス内部状態において当該インデックス値 I V に当選したか否かを判定する処理を実行する構成と比較して、非ボーナス内部状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V に当選したことに対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。これにより、当該処理に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【0 8 4 1】

＜第 6 の実施形態＞

本実施形態では上乘せ挑戦演出の内容が上記第 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 5 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0 8 4 2】

図 8 2 は本実施形態における左リール 3 2 L、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の図柄配列を示す図である。本実施形態では、上記第 5 の実施形態における 7 種類の図柄に加えて、「青 B A R」図柄が存在している。具体的には、図 8 2 に示すように、図柄として、「チェリー」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 2 0 番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 9 番目）、「青 B A R」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 8 番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 7 番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 6 番目）、「黒 B A R」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 4 番目）、「白 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 9 番目）及び「赤 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 6 番目）の 8 種類がある。そして、各リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R において各種図柄の数や配置順序は異なっている。

【0 8 4 3】

以下、図 8 3 を参照しながら、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明する。図 8 3 は、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明するための説明図である。

【0 8 4 4】

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

【0 8 4 5】

第 1 補填入賞～第 3 補填入賞、第 1 赤ベル入賞～第 6 赤ベル入賞、通常ベル入賞、チェリー入賞及びスイカ入賞のそれぞれを成立させるためにメインライン M L に停止させる必要がある左リール 3 2 L の停止図柄、中リール 3 2 M の停止図柄及び右リール 3 2 R の停止図柄は、上記第 5 の実施形態において既に説明したとおりである。また、これらの小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与対象数は、上記第 5 の実施形態において既に説明したとおりである。

【0 8 4 6】

メインライン M L において左リール 3 2 L の停止図柄が「赤 7」図柄、「黒 B A R」図柄及び「青 B A R」図柄のいずれかであり中リール 3 2 M の停止図柄が「ベル」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「赤 7」図柄、「黒 B A R」図柄及び「青 B A R」図柄のいずれかである場合、第 4 補填入賞となる。メインライン M L において左リール 3 2 L の

停止図柄が「赤 7」図柄、「黒 BAR」図柄及び「青 BAR」図柄のいずれかであり中リール 3 2 M の停止図柄が「赤 7」図柄、「黒 BAR」図柄及び「青 BAR」図柄のいずれかであり右リール 3 2 R の停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第 5 補填入賞となる。メインライン M L において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「赤 7」図柄、「黒 BAR」図柄及び「青 BAR」図柄のいずれかであり右リール 3 2 R の停止図柄が「赤 7」図柄、「黒 BAR」図柄及び「青 BAR」図柄のいずれかである場合、第 6 補填入賞となる。メインライン M L において左リール 3 2 L の停止図柄が「赤 7」図柄、「黒 BAR」図柄及び「青 BAR」図柄のいずれかであり中リール 3 2 M の停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「赤 7」図柄、「黒 BAR」図柄及び「青 BAR」図柄のいずれかである場合、第 7 補填入賞となる。上記第 5 の実施形態と同様に、第 4 補填入賞～第 7 補填入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「1」となる。

10

【0847】

メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「黒 BAR」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「ベル」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「ベル」図柄である場合、上記第 5 の実施形態と同様に、第 1 黒ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「青 BAR」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「ベル」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第 1 青ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「黒 BAR」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「ベル」図柄である場合、第 2 黒ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「青 BAR」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第 2 青ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「ベル」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「黒 BAR」図柄である場合、第 3 黒ベル入賞となる。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「ベル」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「青 BAR」図柄である場合、第 3 青ベル入賞となる。第 1 黒ベル入賞～第 3 黒ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「10」となるとともに、第 1 青ベル入賞～第 3 青ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「12」となる。

20

30

【0848】

遊技媒体をベットすることなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞として、上記第 5 の実施形態と同様に、通常リプレイ入賞、第 1 チャンスリプレイ入賞及び第 2 チャンスリプレイ入賞がある。第 1 チャンスリプレイ入賞を成立させるためにメインライン M L に停止させる必要がある左リール 3 2 L の停止図柄、中リール 3 2 M の停止図柄及び右リール 3 2 R の停止図柄は、上記第 5 の実施形態において既に説明したとおりである。

【0849】

メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「赤 7」図柄、「黒 BAR」図柄若しくは「青 BAR」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「黒 BAR」図柄、「青 BAR」図柄若しくは「チェリー」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「黒 BAR」図柄、「青 BAR」図柄若しくは「スイカ」図柄である場合、メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「白 7」図柄若しくは「スイカ」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「ベル」図柄である場合、又はメインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「白 7」図柄若しくは「スイカ」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「ベル」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、通常リプレイ入賞となる

40

50

。メインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「リプレイ」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「黒 B A R」図柄、「青 B A R」図柄又は「スイカ」図柄である場合、第 2 チャンスリプレイ入賞となる。

【0850】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞として、上記第 5 の実施形態と同様に、B B 入賞がある。B B 入賞を成立させるためにメインライン M L に停止させる必要がある左リール 3 2 L の停止図柄、中リール 3 2 M の停止図柄及び右リール 3 2 R の停止図柄は、上記第 5 の実施形態において既に説明したとおりである。

【0851】

次に、設定値が「3」である場合を例に挙げて、非ボーナス状態における抽選テーブルについて説明する。

【0852】

図 8 4 (a) は非ボーナス状態であるとともに非ボーナス内部状態である場合（すなわち通常遊技状態 S T 1 1 又は A T 状態 S T 1 4 である場合）に役の抽選処理（図 6 2）にて選択される非内部用役抽選テーブル T B 3 を説明するための説明図であり、図 8 4 (b) はボーナス内部状態 S T 1 2 である場合に役の抽選処理（図 6 2）にて選択される内部用役抽選テーブル T B 4 を説明するための説明図である。なお、以下の説明では図 8 5 の説明図を適宜参照する。

【0853】

図 8 4 (a) 及び図 8 4 (b) に示すように、非内部用役抽選テーブル T B 3 及び内部用役抽選テーブル T B 4 には、上記第 5 の実施形態において既に説明した非内部用役抽選テーブル T B 1 及び内部用役抽選テーブル T B 2 と同様に、インデックス値 I V が設定されている。各インデックス値 I V には、当選となる当選データ（すなわち役）がそれぞれ対応付けられているとともにポイント値 P V が設定されている。

【0854】

非内部用役抽選テーブル T B 3 には「1」～「20」のインデックス値 I V が設定されているとともに、内部用役抽選テーブル T B 4 には「1」～「19」のインデックス値 I V が設定されている。また、内部用役抽選テーブル T B 4 におけるインデックス値 I V = 1 ～ 19 のそれぞれに設定されている当選データの種類の、非内部用役抽選テーブル T B 3 におけるインデックス値 I V = 1 ～ 19 のそれぞれに設定されている当選データの種類の同一である。

【0855】

非内部用役抽選テーブル T B 3 のインデックス値 I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 ～ 20 には上記第 5 の実施形態における非内部用役抽選テーブル T B 1 のインデックス値 I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 ～ 20 と同一の当選データ及びポイント値 P V が設定されている。また、インデックス値 I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 ～ 20 のいずれかで当選となった場合における各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び各ストップボタン 4 2 ～ 4 4 の操作タイミングと、成立する又は成立し得る入賞との関係は、上記第 5 の実施形態において既に説明したとおりである。

【0856】

内部用役抽選テーブル T B 4 のインデックス値 I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 ～ 19 には上記第 5 の実施形態における内部用役抽選テーブル T B 2 のインデックス値 I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 ～ 19 と同一の当選データ及びポイント値 P V が設定されている。また、当該インデックス値 I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 ～ 19 のいずれかで当選となった場合における各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び各ストップボタン 4 2 ～ 4 4 の操作タイミングと、成立する又は成立し得る入賞との関係は、上記第 5 の実施形態において既に説明したとおりである。

【0857】

非内部用役抽選テーブル T B 3 及び内部用役抽選テーブル T B 4 において、インデック

10

20

30

40

50

ス値 $IV = 2, 4, 6, 8, 10, 12$ には、第1～第3黒ベル当選データ及び第1～第3青ベル当選データのいずれか1つと、第1～第3補填当選データのいずれか1つと、第4～第7補填当選データのいずれか1つとが設定されている。インデックス値 $IV = 2$ で当選となった場合において、第1停止が左リール32Lであり、第2停止が中リール32Mであり、第3停止が右リール32Rである場合には第1黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第1補填入賞又は第4補填入賞が確実に成立する。インデックス値 $IV = 6$ で当選となった場合において、第1停止が中リール32Mであり、第2停止が左リール32Lであり、第3停止が右リール32Rである場合には第2黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第3補填入賞又は第6補填入賞が確実に成立する。インデックス値 $IV = 10$ で当選となった場合において、第1停止が右リール32Rであり、第2停止が左リール32Lであり、第3停止が中リール32Mである場合には第3黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には第2補填入賞又は第6補填入賞が確実に成立する。

10

【0858】

インデックス値 $IV = 4$ で当選となった場合において、第1停止が左リール32Lであり、第2停止が右リール32Rであり、第3停止が中リール32Mである場合には第1青ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第2補填入賞又は第5補填入賞が確実に成立する。インデックス値 $IV = 8$ で当選となった場合において、第1停止が中リール32Mであり、第2停止が右リール32Rであり、第3停止が左リール32Lである場合には第2青ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第2補填入賞又は第5補填入賞が確実に成立する。インデックス値 $IV = 12$ で当選となった場合において、第1停止が右リール32Rであり、第2停止が中リール32Mであり、第3停止が左リール32Lである場合には第3青ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン42～44の操作タイミングに関係なく第3補填入賞又は第7補填入賞が確実に成立する。

20

【0859】

第1～第7補填入賞、通常ベル入賞及び各種リプレイ入賞は対応する順序でリール32L, 32M, 32Rが停止された場合には取りこぼしが発生しない入賞態様であり、第1～第6赤ベル入賞、第1～第3黒ベル入賞、第1～第3青ベル入賞、チェリー入賞、スイカ入賞及びBB入賞はリール32L, 32M, 32Rの回転位置に対するストップボタン42～44の停止操作タイミングによっては取りこぼしが発生し得る入賞態様である。

30

【0860】

図84(a)及び図84(b)に示すように、非内部用役抽選テーブルTB3及び内部用役抽選テーブルTB4において、インデックス値 $IV = 2, 4, 6, 8, 10, 12$ に設定されているPV値は「2250」である。非内部用役抽選テーブルTB3又は内部用役抽選テーブルTB4が選択される場合、インデックス値 $IV = 2$ の際に当選となる確率、インデックス値 $IV = 4$ の際に当選となる確率、インデックス値 $IV = 6$ の際に当選となる確率、インデックス値 $IV = 8$ の際に当選となる確率、インデックス値 $IV = 10$ の際に当選となる確率及びインデックス値 $IV = 12$ の際に当選となる確率は、それぞれ約 $1/29.1$ である。

40

【0861】

上記第5の実施形態と同様に、非内部用役抽選テーブルTB3が選択された場合に当選が発生し得るインデックス値 $IV = 1 \sim 13, 15 \sim 20$ のうちチェリー当選データが設定されているインデックス値 IV は「15」のみであるとともに、内部用役抽選テーブルTB4が選択された場合に当選が発生し得るインデックス値 $IV = 1 \sim 14, 16 \sim 19$ のうちチェリー当選データが設定されているインデックス値 IV は「14」のみである。また、内部用役抽選テーブルTB4が選択された場合にインデックス値 $IV = 14$ にて当選となる確率(約 $1/77.1$)は、非内部用役抽選テーブルTB3が選択された場合に

50

インデックス値 $IV = 15$ にて当選となる確率（約 $1 / 77.1$ ）と同一の確率である。これにより、非内部用役抽選テーブル $TB3$ が選択される場合及び内部用役抽選テーブル $TB4$ が選択される場合において、チェリー当選データが設定されているインデックス値 IV にて当選となる確率が同一の確率となっている。

【0862】

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

【0863】

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

【0864】

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

【0865】

図86（a）及び図86（b）は停止操作報知及び上乗せ挑戦演出が行われる様子を説明するための説明図である。まず停止順報知について説明する。停止順報知は画像表示装置63にて実行される。停止順報知が実行される場合、図86（a）に示すように、画像表示装置63にはゲームを終了させるために必要な停止操作の回数と同数の単位表示画像 $G1 \sim G3$ が表示され、各単位表示画像 $G1 \sim G3$ においてリール32L、32M、32Rの停止順序に対応する画像表示が行われる。具体的には左リール32Lに対応する左単位表示画像 $G1$ と、中リール32Mに対応する中単位表示画像 $G2$ と、右リール32Rに対応する右単位表示画像 $G3$ とが表示される。そして、図86（a）においては第1停止が左リール32Lであり第2停止が右リール32Rであり第3停止が中リール32Mである場合の停止順序が報知される様子を示しているため、左単位表示画像 $G1$ には左リール32Lの停止順序に対応する「1」の画像が表示され、中単位表示画像 $G2$ には中リール32Mの停止順序に対応する「3」の画像が表示され、右単位表示画像 $G3$ には右リール32Rの停止順序に対応する「2」の画像が表示される。遊技者は、停止順報知に基づいて、いずれかの赤ベル入賞、いずれかの黒ベル入賞又はいずれかの青ベル入賞を成立可能とするストップボタン42～44の操作順序を把握することができる。

【0866】

次に、目安範囲報知について説明する。目安範囲報知はスピーカ62及び画像表示装置63にて実行される。既に説明したとおり、各遊技状態 $ST11 \sim ST14$ では、ストップボタン42～44が操作されてから最大4図柄分まで滑らせることが可能なリール制御が、各リール32L、32M、32Rについて行われる。

【0867】

上記第5の実施形態において図73（a）を参照しながら既に説明したとおり、 AT 状態 $ST14$ において「1」又は「3」のインデックス値 IV に当選し、ゲームが開始され

る場合に、「左の赤の範囲を狙え」という文字画像 G 6 1 が画像表示装置 6 3 に表示されるとともに、「左の赤」という音声スピーカ 6 2 から出力される。文字画像 G 6 1 は、第 1 停止に対応する単位表示画像 G 1 の上方に表示される。これにより、「左の赤の範囲」（左リール 3 2 L における 0 番目～6 番目及び 1 9 番目～2 0 番目の範囲）に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで左ストップボタン 4 2 を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第 1 赤ベル入賞又は第 2 赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【0 8 6 8】

上記第 5 の実施形態において既に説明したとおり、A T 状態 S T 1 4 において「5」又は「7」のインデックス値 I V に当選し、ゲームが開始される場合に、「中の赤の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置 6 3 に表示されるとともに、「中の赤」という音声スピーカ 6 2 から出力される。当該文字画像は、第 1 停止に対応する単位表示画像 G 2 の上方に表示される。これにより、「中の赤の範囲」（中リール 3 2 M における 4 番目～1 3 番目の範囲）に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで中ストップボタン 4 3 を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第 3 赤ベル入賞又は第 4 赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【0 8 6 9】

上記第 5 の実施形態において既に説明したとおり、A T 状態 S T 1 4 において「9」又は「1 1」のインデックス値 I V に当選し、ゲームが開始される場合に、「赤の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置 6 3 に表示されるとともに、「右の赤」という音声スピーカ 6 2 から出力される。当該文字画像は、第 1 停止に対応する単位表示画像 G 3 の上方に表示される。これにより、「右の赤の範囲」（右リール 3 2 R における 1 0 番目～1 9 番目の範囲）に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで右ストップボタン 4 4 を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第 5 赤ベル入賞又は第 6 赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【0 8 7 0】

図 8 4 (a) 及び図 8 4 (b) を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブル T B 3 及び内部用役抽選テーブル T B 4 において、インデックス値 I V = 2 に設定されている黒ベル当選データは第 1 黒ベル当選データである。そして、インデックス値 I V = 2 に当選した場合には、第 1 黒ベル入賞を成立させるために第 1 停止を左リール 3 2 L とする必要がある。また、図 8 5 を参照しながら既に説明したとおり、第 1 黒ベル入賞を成立させるためには左リール 3 2 L の「黒 B A R」図柄をメインライン M L 上に停止させる必要がある。そして、左リール 3 2 L の「黒 B A R」図柄をメインライン M L 上に停止させるためには、左リール 3 2 L の 6 番目～1 4 番目の範囲である「左の黒の範囲」に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで左ストップボタン 4 2 を操作する必要がある。

【0 8 7 1】

図 8 6 (a) に示すように、A T 状態 S T 1 4 においてインデックス値 I V = 2 に当選し、ゲームが開始される場合に、「左の黒の範囲を狙え」という文字画像 G 7 2 が画像表示装置 6 3 に表示されるとともに、「左の黒」という音声スピーカ 6 2 から出力される。当該文字画像 G 7 2 は、第 1 停止に対応する単位表示画像 G 1 の上方に表示される。これにより、「左の黒の範囲」（左リール 3 2 L の 6 番目～1 4 番目の範囲）に含まれている図柄がメインライン M L 上に存在しているタイミングで左ストップボタン 4 2 を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第 1 黒ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【0 8 7 2】

図 8 4 (a) 及び図 8 4 (b) を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブル T B 3 及び内部用役抽選テーブル T B 4 において、インデックス値 I V = 4 に設定されている青ベル当選データは第 1 青ベル当選データである。そして、インデックス値 I V = 4 に当選した場合には、第 1 青ベル入賞を成立させるために第 1 停止を左リール 3 2

Lとする必要がある。また、図85を参照しながら既に説明したとおり、第1青ベル入賞を成立させるためには左リール32Lの「青BAR」図柄をメインラインML上に停止させる必要がある。そして、左リール32Lの「青BAR」図柄をメインラインML上に停止させるためには、左リール32Lの14番目～18番目の範囲である「左の青の範囲」に含まれている図柄がメインラインML上に存在しているタイミングで左ストップボタン42を操作する必要がある。

【0873】

図示は省略するが、AT状態ST14においてインデックス値IV=4に当選し、ゲームが開始される場合に、「左の青の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置63に表示されるとともに、「左の青」という音声がスピーカ62から出力される。当該文字画像は、第1停止に対応する単位表示画像G1の上方に表示される。これにより、「左の青の範囲」（左リール32Lの14番目～18番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインML上に存在しているタイミングで左ストップボタン42を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第1青ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【0874】

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

【0875】

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

【0876】

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

【0877】

図示は省略するが、AT状態ST14においてインデックス値IV=8に当選し、ゲームが開始される場合に、「中の青の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置63に表示されるとともに、「中の青」という音声がスピーカ62から出力される。当該文字画像は、第1停止に対応する単位表示画像G2の上方に表示される。これにより、「中の青の

範囲」(中リール32Mにおける1番目～5番目の範囲)に含まれている図柄がメインラインML上に存在しているタイミングで中ストップボタン43を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第2青ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【0878】

図84(a)及び図84(b)を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルTB3及び内部用役抽選テーブルTB4において、インデックス値IV=10に設定されている黒ベル当選データは第3黒ベル当選データである。そして、インデックス値IV=10に当選した場合には、第3黒ベル入賞を成立させるために第1停止を右リール32Rとする必要がある。また、図85を参照しながら既に説明したとおり、これら第3黒ベル入賞を成立させるためには右リール32Rの「黒BAR」図柄をメインラインML上に停止させる必要がある。そして、右リール32Rの「黒BAR」図柄をメインラインML上に停止させるためには、右リール32Rにおける0番目～6番目及び19番目～20番目の範囲である「右の黒の範囲」に含まれている図柄がメインラインML上に存在しているタイミングで右ストップボタン44を操作する必要がある。

10

【0879】

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

20

【0880】

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

30

【0881】

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

40

【0882】

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

【0883】

AT状態ST14が開始される場合には、第11ミッション～第13ミッションという3つのミッションが与えられる。第11ミッションは「第1停止を左リール32Lとすることにより成立可能となる第1赤ベル入賞、第2赤ベル入賞、第1黒ベル入賞又は第1青ベル入賞を成立させる」という内容であり、第12ミッションは「第1停止を中リール3

50

2 Mとすることにより成立可能となる第3赤ベル入賞、第4赤ベル入賞、第2黒ベル入賞又は第2青ベル入賞を成立させる」という内容であり、第13ミッションは「第1停止を右リール32Rとすることにより成立可能となる第5赤ベル入賞、第6赤ベル入賞、第3黒ベル入賞又は第3青ベル入賞を成立させる」という内容である。AT状態ST14では、これら第11～第13ミッションの全てをクリアした場合に、主側RAM74における第1エンディングフラグ及び第2エンディングフラグのいずれにも「1」がセットされていないことを条件として、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数を増加させる達成後上乘せが行われる。

【0884】

第1～第6赤ベル入賞のいずれかが成立することにより第11～第13ミッションのうち最後のミッションが達成された場合には、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数を「40」増加させる達成後上乘せが行われる。また、第1～第3黒ベル入賞のいずれかが成立することにより第11～第13ミッションのうち最後のミッションが達成された場合にはAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数を「30」増加させる達成後上乘せが行われるとともに、第1～第3青ベル入賞のいずれかが成立することにより第11～第13ミッションのうち最後のミッションが達成された場合にはAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数を「60」増加させる達成後上乘せが行われる。これにより、第11～第13ミッションのうち最後のミッションが達成される場合に成立するベル入賞の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0885】

AT状態ST14が開始される場合には、「全てのミッションを達成せよ」という文字画像G62及び第11達成状況表示領域G73～第13達成状況表示領域G75が画像表示装置63に表示される。これらの文字画像G62及び達成状況表示領域G73～G75の表示は、AT状態ST14が終了するまで継続される。但し、「全てのミッションを達成せよ」という文字画像G62の表示は、AT状態ST14が終了される前に全てのミッションが達成された状態となった場合には、当該状態となったことに基づいて終了される。

【0886】

第11達成状況表示領域G73には第11ミッションの達成状況が表示され、第12達成状況表示領域G74には第12ミッションの達成状況が表示され、第13達成状況表示領域G75には第13ミッションの達成状況が表示される。第11～第13ミッションがクリアされていない状況においては、図86(a)に示すように、第11達成状況表示領域G73に「左」という文字が表示されており、第12達成状況表示領域G74に「中」という文字が表示されており、第13達成状況表示領域G75に「右」という文字が表示されている。第11ミッションがクリアされることにより、図86(b)に示すように第11達成状況表示領域G73に表示されている文字が「達成」に変わる。また、第12ミッションがクリアされることにより第12達成状況表示領域G74に表示されている文字が「達成」に変わるとともに、第13ミッションがクリアされることにより第13達成状況表示領域G75に表示されている文字が「達成」に変わる。

【0887】

このように、第11～第13達成状況表示領域G73～G75の表示に基づいて第11～第13ミッションの達成状況を遊技者が確認可能な構成とすることにより、未だクリアされていないミッションを把握可能とすることができる。また、クリアされたミッションの数が増加するほど全てのミッションがクリアされて達成後上乘せが行われることへの期待感を高めることができる。

【0888】

上乘せ挑戦演出では、いずれかのミッションがクリアされた場合、いずれかのミッションがクリアされたことを報知する態様で上部ランプ61の発光制御が行われるとともに、いずれかのミッションがクリアされたことを報知する音がスピーカ62から出力されるように音出力制御が行われる。そして、当該クリアされたミッションに対応する達成状況表

示領域 G 7 3 ~ G 7 5 に「達成」という文字が表示されている状態となる。

【0889】

図 8 6 (b) に示すように、第 1 ~ 第 3 青ベル入賞のいずれかが成立することにより第 1 1 ~ 第 1 3 ミッションのうち最後のミッションが達成された場合、画像表示装置 6 3 には、「最後に青を達成して完了」という文字画像 G 7 6 及び付与数に対応する文字画像 G 7 7 の表示が行われる。また、図示は省略するが、第 1 ~ 第 6 赤ベル入賞のいずれかが成立することにより第 1 1 ~ 第 1 3 ミッションのうち最後のミッションが達成された場合、画像表示装置 6 3 には、「最後に赤を達成して完了」という文字画像及び付与数に対応する文字画像の表示が行われる。さらにまた、図示は省略するが、第 1 ~ 第 3 黒ベル入賞のいずれかが成立することにより第 1 1 ~ 第 1 3 ミッションのうち最後のミッションが達成された場合、画像表示装置 6 3 には、「最後に黒を達成して完了」という文字画像及び付与数に対応する文字画像の表示が行われる。これにより、遊技者は第 1 1 ~ 第 1 3 ミッションの全てを達成したことによって残りの付与数が増加したことを把握することができる。

10

【0890】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される達成対応処理（図 8 7）の説明に先立ち、当該達成対応処理にて利用される主側 R A M 7 4 の構成について説明する。図 8 6 (c) は主側 R A M 7 4 の構成を説明するための説明図である。図 8 6 (c) に示すように、主側 R A M 7 4 には、左達成フラグ 7 4 n、中達成フラグ 7 4 o 及び右達成フラグ 7 4 p が設けられている。左達成フラグ 7 4 n は第 1 1 ミッションが達成された状態であることを主側 M P U 7 2 にて把握可能とするフラグであり、中達成フラグ 7 4 o は第 1 2 ミッションが達成された状態であることを主側 M P U 7 2 にて把握可能とするフラグであり、右達成フラグ 7 4 p は第 1 3 ミッションが達成された状態であることを主側 M P U 7 2 にて把握可能とするフラグである。

20

【0891】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される達成対応処理について図 8 7 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 5 の実施形態において既に説明したとおり、達成対応処理（ステップ S 3 9 0 6）は、A T 用処理（図 7 8）において主側 R A M 7 4 における第 1 エンディングフラグ及び第 2 エンディングフラグのいずれにも「1」がセットされていないこと（ステップ S 3 9 0 5 : N O）を条件として実行される。

30

【0892】

まず上記第 5 の実施形態における達成対応処理（図 7 9）のステップ S 4 0 0 1 と同様に、主側 R A M 7 4 における払出枚数カウンタの値が「2」以上であるか否かを判定する（ステップ S 4 3 0 1）。払出枚数カウンタの値が「2」以上である場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y E S）、すなわち遊技媒体の付与数が「2」以上に設定されている小役入賞が成立している場合には、主側 R A M 7 4 におけるインデックス値カウンタ 7 4 a の値が「4」以下であるか否かを判定する（ステップ S 4 3 0 2）。

【0893】

ステップ S 4 3 0 2 にて肯定判定を行った場合には、「1」~「4」のいずれかのインデックス値 I V にて当選となったことを意味する。既に説明したとおり、インデックス値 I V = 1 ~ 4 には、第 1 停止を左リール 3 2 L とすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データ（具体的には第 1 赤ベル当選データ、第 2 赤ベル当選データ、第 1 黒ベル当選データ及び第 1 青ベル当選データ）のいずれかが設定されている。

40

【0894】

ステップ S 4 3 0 2 にて肯定判定を行った場合には、主側 R A M 7 4 における左達成フラグ 7 4 n に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 4 3 0 3）。左達成フラグ 7 4 n に「1」がセットされていない場合には（ステップ S 4 3 0 3 : N O）、左達成フラグ 7 4 n に「1」をセットする（ステップ S 4 3 0 4）。これにより、第 1 1 ミッションが達成された状態であることを主側 M P U 7 2 にて把握可能とすることができる。

50

る。

【0895】

ステップS4302にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ74aの値が「8」以下であるか否かを判定する（ステップS4305）。ステップS4305にて肯定判定を行った場合には、「5」～「8」のいずれかのインデックス値IVにて当選となったことを意味する。既に説明したとおり、インデックス値IV=5～8には、第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データ（具体的には第3赤ベル当選データ、第4赤ベル当選データ、第2黒ベル当選データ及び第2青ベル当選データ）のいずれかが設定されている。

10

【0896】

ステップS4305にて肯定判定を行った場合には、主側RAM74における中達成フラグ74oに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS4306）。中達成フラグ74oに「1」がセットされていない場合には（ステップS4306：NO）、中達成フラグ74oに「1」をセットする（ステップS4307）。これにより、第12ミッションが達成された状態であることを主側MPU72にて把握可能とすることができる。

【0897】

ステップS4305にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ74aの値が「12」以下であるか否かを判定する（ステップS4308）。ステップS4308にて肯定判定を行った場合には、「9」～「12」のいずれかのインデックス値IVにて当選となったことを意味する。既に説明したとおり、インデックス値IV=9～12には、第1停止を右リール32Rとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データ（具体的には第5赤ベル当選データ、第6赤ベル当選データ、第3黒ベル当選データ及び第3青ベル当選データ）のいずれかが設定されている。

20

【0898】

ステップS4308にて肯定判定を行った場合には、主側RAM74における右達成フラグ74pに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS4309）。右達成フラグ74pに「1」がセットされていない場合には（ステップS4309：NO）、右達成フラグ74pに「1」をセットする（ステップS4310）。これにより、第13ミッションが達成された状態であることを主側MPU72にて把握可能とすることができる。

30

【0899】

ステップS4304の処理、ステップS4307の処理又はステップS4310の処理を行った場合には、達成コマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS4311）。達成コマンドは、達成されたミッションを演出側MPU92にて把握可能とするために送信されるコマンドである。達成コマンドには、今回達成されたミッションの種類を特定可能とする情報（具体的には「1」～「3」のいずれかの数値情報）がセットされる。演出側MPU92は、達成コマンドを受信した場合、今回達成されたミッションを特定し、当該ミッションが達成されたことに対応する演出が上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて実行されるようにする。

40

【0900】

その後、達成後上乗せ用処理を実行する（ステップS4312）。達成後上乗せ用処理は、インデックス値IV=1～12のいずれかにて当選して第1～第6赤ベル入賞、第1～第3黒ベル入賞及び第1～第3青ベル入賞のいずれかが成立し、いずれかの達成フラグ74n～74pに「1」がセットされた場合に実行される。

【0901】

ステップS4303、ステップS4306又はステップS4309にて肯定判定を行った場合には、そのまま本達成対応処理（図87）を終了する。これにより、達成フラグ7

50

4 n ~ 7 4 p に「1」をセットする処理が実行されなかった場合には、ステップ S 4 3 1 1 及びステップ S 4 3 1 2 の処理が実行されないようにすることができる。

【0902】

図 8 4 (a)、図 8 4 (b) 及び図 8 5 を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブル T B 3 及び内部用役抽選テーブル T B 4 において、「1」~「12」のいずれかのインデックス値 I V には、第 1 ~ 第 6 赤ベル当選データ、第 1 ~ 第 3 黒ベル当選データ及び第 1 ~ 第 3 青ベル当選データのいずれか 1 つと、第 1 ~ 第 3 補填当選データのいずれか 1 つと、第 4 ~ 第 7 補填当選データのいずれか 1 つとが設定されている。そして、図 8 3 を参照しながら既に説明したとおり、第 1, 第 3, 第 5 赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「11」に設定されており、第 2, 第 4, 第 6 赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「13」に設定されており、第 1 ~ 第 3 黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「10」に設定されており、第 1 ~ 第 3 青ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「12」に設定されており、第 1 ~ 第 7 補填入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「1」に設定されている。このため、達成対応処理 (図 8 7) のステップ S 4 3 0 1 において、主側 R A M 7 4 における払出カウンタの値が「2」以上であるか否かを判定する処理を実行し、当該処理にて肯定判定が行われたことに基づいて、1 回の判定処理で、いずれかの小役入賞が成立していること、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「1」以上の値であること、第 1 ~ 第 6 赤ベル入賞、第 1 ~ 第 3 黒ベル入賞及び第 1 ~ 第 3 青ベル入賞のいずれかが発生している可能性があること、並びに第 1 ~ 第 7 補填入賞が発生していないことを主側 M P U 7 2 にて特定することができる。これにより、これらのことを特定するために複数の判定処理を必要とする構成と比較して、達成対応処理 (図 8 7) の処理構成を簡素化することができる。

【0903】

図 8 4 (a)、図 8 4 (b) 及び図 8 5 を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブル T B 3 及び内部用役抽選テーブル T B 4 において、インデックス値 I V = 1 ~ 4 の数値範囲には第 1 停止を左リール 3 2 L とすることにより入賞を成立させることが可能となる第 1 赤ベル当選データ、第 1 黒ベル当選データ、第 2 赤ベル当選データ及び第 1 青ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側 M P U 7 2 は、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「1」~「4」の数値範囲に含まれていることに基づいて左達成フラグ 7 4 n の設定を行うための処理に進むことができる。また、インデックス値 I V = 5 ~ 8 の数値範囲には第 1 停止を中リール 3 2 M とすることにより入賞を成立させることが可能となる第 3 赤ベル当選データ、第 2 黒ベル当選データ、第 4 赤ベル当選データ及び第 2 青ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側 M P U 7 2 は、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「5」~「8」の数値範囲に含まれていることに基づいて中達成フラグ 7 4 o の設定を行うための処理に進むことができる。さらにまた、インデックス値 I V = 9 ~ 12 の数値範囲には第 1 停止を右リール 3 2 R とすることにより入賞を成立させることが可能となる第 5 赤ベル当選データ、第 3 黒ベル当選データ、第 6 赤ベル当選データ及び第 3 青ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側 M P U 7 2 は、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「9」~「12」の数値範囲に含まれていることに基づいて右達成フラグ 7 4 p の設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ 7 4 a に設定されている数値情報に対応する達成フラグ 7 4 n ~ 7 4 p の設定を行うための処理構成を簡素化することができる。

【0904】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される達成後上乗せ用処理について図 8 8 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、達成後上乗せ用処理は達成対応処理 (図 8 7) のステップ S 4 3 1 2 にて実行される。

【0905】

達成後上乗せ用処理では、主側 R A M 7 4 における達成フラグ 7 4 n ~ 7 4 p の全てに「1」がセットされている場合 (ステップ S 4 4 0 1 : Y E S)、主側 R A M 7 4 にお

るインデックス値カウンタ74aの第0ビットの値が「1」であるか否かを判定することによりインデックス値カウンタ74aの値が奇数であるか否かを判定する（ステップS4402）。上記第5の実施形態において既に説明したとおり、インデックス値カウンタ74aにおける第0ビットの値が「1」であるか否かを判定することによりインデックス値カウンタ74aの値が奇数であるか否かを判定する構成とすることにより、インデックス値カウンタ74aに設定されている数値情報を「2」で除算した場合の剰余を算出し、当該剰余が「1」であるか否かを判定する構成と比較して、インデックス値カウンタ74aの値が奇数であることを特定するために必要となる処理の数を低減することができる。

【0906】

既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルTB3及び内部用役抽選テーブルTB4において、「1」～「12」の数値範囲における奇数のインデックス値IVには第1～第6赤ベル当選データのいずれかがセットされている。ステップS4402にて肯定判定を行った場合には、赤ベル入賞に対応する付与数である「40」を主側RAM74におけるAT継続カウンタ74dに加算する（ステップS4403）。これにより、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「40」増加する。

【0907】

既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルTB3及び内部用役抽選テーブルTB4において、「2」（2進数表記で「00000010」）、「6」（2進数表記で「00000110」）又は「10」（2進数表記で「00001010」）のインデックス値IVには第1～第3黒ベル当選データのいずれかがセットされているとともに、「4」（2進数表記で「00000100」）、「8」（2進数表記で「00001000」）又は「12」（2進数表記で「00000100」）のインデックス値IVには第1～第3青ベル当選データのいずれかがセットされている。このため、インデックス値カウンタ74aにおける第0ビットの値が「0」であるとともに第1ビットの値が「1」である場合には、第1～第3黒ベル入賞のいずれかが成立することにより最後のミッションが達成されたことを意味するとともに、インデックス値カウンタ74aにおける第0ビット及び第1ビットの値が「0」である場合には、第1～第3青ベル入賞のいずれかが成立することにより最後のミッションが達成されたことを意味する。

【0908】

主側RAM74におけるインデックス値カウンタ74aの第0ビットの値が「0」である場合には（ステップS4402：NO）、インデックス値カウンタ74aの第1ビットの値が「1」であるか否かを判定する（ステップS4404）。ステップS4404にて肯定判定を行った場合、すなわち第1～第3黒ベル入賞のいずれかが成立することにより最後のミッションが達成された場合には、黒ベル入賞に対応する付与数である「30」を主側RAM74におけるAT継続カウンタ74dに加算する（ステップS4405）。これにより、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「30」増加する。また、ステップS4404にて否定判定を行った場合、すなわち第1～第3青ベル入賞のいずれかが成立することにより最後のミッションが達成された場合には、青ベル入賞に対応する付与数である「60」を主側RAM74におけるAT継続カウンタ74dに加算する（ステップS4406）。これにより、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「60」増加する。

【0909】

このように、いずれかの赤ベル入賞が成立することにより第11～第13ミッションの全てが達成された状態となった場合にはAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「40」加算されるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立することにより第11～第13ミッションの全てが達成された状態となった場合にはAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「30」加算される。また、いずれかの青ベル入賞が成立することにより第11～第13ミッションの全てが達成された状態となった場合にはAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「60」加算される。第11～第13ミッションのうち最後に達成されるミッションの種類に応じて、加算される遊技媒体の付与数が変

10

20

30

40

50

動する構成とすることにより、第11～第13ミッションのうち最後に達成されるミッションの種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0910】

既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルTB3及び内部用役抽選テーブルTB4では、「1」～「12」の数値範囲において、インデックス値カウンタ74aにおける第0ビットの値が「1」となるインデックス値IVにはいずれかの赤ベル当選データが設定されている。また、「1」～「12」の数値範囲において、インデックス値カウンタ74aにおける第0ビットの値が「0」となるとともに第1ビットの値が「1」となるインデックス値IVにはいずれかの黒ベル当選データが設定されている。さらにまた、「1」～「12」の数値範囲において、インデックス値カウンタ74aにおける第0ビット及び第1ビットの値が「0」となるインデックス値IVにはいずれかの青ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ74aにおける第0ビットの値が「1」であるか否かを判定する処理、及びインデックス値カウンタ74aにおける第1ビットの値が「1」であるか否かを判定する処理を行うことにより、赤ベル入賞、黒ベル入賞及び青ベル入賞のうち今回成立したベル入賞の種類を主側MPU72にて特定可能とすることができる。これにより、今回成立したベル入賞の種類を特定するための処理構成を簡素化することができる。

10

【0911】

ステップS4403の処理を行った場合、ステップS4405の処理を行った場合又はステップS4406の処理を行った場合には、達成後上乗せコマンドを演出側MPU92に送信する（ステップS4407）。達成後上乗せコマンドには、ステップS4403、ステップS4405又はステップS4406にてAT継続カウンタ74dに加算されたAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数に対応する数値情報が設定される。演出側MPU92は、受信した達成後上乗せコマンドに基づいて、達成後上乗せ演出を実行する。遊技者は、当該達成後上乗せ演出の内容に基づいて、全てのミッションが達成されてAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が増加したこと、及び当該増加分を把握することができる。演出側MPU92は、達成後上乗せコマンドを受信した場合、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が増加したこと、及び当該増加分を報知する演出が上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63にて実行されるようにする。

20

30

【0912】

その後、主側RAM74における上乗せ挑戦中フラグを「0」クリアする（ステップS4408）。これにより、全てのミッションが達成されて上乗せ挑戦演出が終了した状態であることを主側MPU72にて把握可能とすることができる。

【0913】

上記のとおり、非内部用役抽選テーブルTB3及び内部用役抽選テーブルTB4におけるインデックス値IV=1～12のうちインデックス値IV=1～4の範囲には第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれか1つが設定されており、インデックス値IV=5～8の範囲には第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれか1つが設定されており、インデックス値IV=9～12の範囲には第1停止を右リール32Rとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれか1つが設定されている。このため、第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値IVに当選していることに基づいて左達成フラグ74nに「1」を設定するための処理が実行されるようにするための処理構成、第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値IVに当選していることに基づいて中達成フラ

40

50

グ 7 4 o に「1」を設定するための処理が実行されるようにするための処理構成、並びに第 1 停止を右リール 3 2 R とすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値 I V に当選していることに基づいて右達成フラグ 7 4 p に「1」を設定するための処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。これにより、これらの処理に対応するプログラムを記憶するために必要となる主側 R O M 7 3 のデータ容量を低減することができる。

【0914】

非内部用役抽選テーブル T B 3 及び内部用役抽選テーブル T B 4 におけるインデックス値 I V = 1 ~ 1 2 のうち第 0 ビットが「1」であるインデックス値 I V（具体的には「1」、「3」、「5」、「7」、「9」及び「11」のいずれか）には第 1 ~ 第 6 赤ベル当選データのいずれか 1 つが設定されており、第 0 ビットが「0」であるとともに第 1 ビットが「1」であるインデックス値 I V（具体的には「2」、「6」及び「10」のいずれか）には第 1 ~ 第 3 黒ベル当選データの 1 つが設定されており、第 0 ビットが「0」であるとともに第 1 ビットが「0」であるインデックス値 I V（具体的には「4」、「8」及び「12」のいずれか）には第 1 ~ 第 3 青ベル当選データの 1 つが設定されている。このため、第 1 ~ 第 6 赤ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値 I V に当選していることに基づいて赤ベル入賞に対応する付与数を A T 継続カウンタ 7 4 d に加算する処理が実行されるようにするための処理構成、第 1 ~ 第 3 黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値 I V に当選していることに基づいて黒ベル入賞に対応する付与数を A T 継続カウンタ 7 4 d に加算する処理が実行されるようにするための処理構成、並びに第 1 ~ 第 3 青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値 I V に当選していることに基づいて青ベル入賞に対応する付与数を A T 継続カウンタ 7 4 d に加算する処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。これにより、これらの処理に対応するプログラムを記憶するために必要となる主側 R O M 7 3 のデータ容量を低減することができる。

【0915】

インデックス値カウンタ 7 4 a に設定され得る「0」~「20」の数値情報のうち赤ベル入賞に対応する処理（ステップ S 4 4 0 3）の対象となるインデックス値 I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11 には、当該処理の対象となる他のインデックス値 I V のいずれとも連番にならないインデックス値 I V が含まれている。これに対して、ステップ 8 0 0 2 において、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル入賞に対応する処理に進む構成とすることにより、赤ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値 I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11 のそれぞれについて当該インデックス値 I V がインデックス値カウンタ 7 4 a に設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、赤ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値 I V がインデックス値カウンタ 7 4 a に設定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。

【0916】

インデックス値カウンタ 7 4 a に設定され得る「0」~「20」の数値情報のうち黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する処理（ステップ S 4 4 0 4 ~ ステップ S 4 4 0 6）の対象となるインデックス値 I V = 2, 4, 6, 8, 10, 12 には、当該処理の対象となる他のインデックス値 I V のいずれとも連番にならないインデックス値 I V が含まれている。これに対して、ステップ 8 0 0 2 において、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、否定判定が行われたことに基づいて黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する処理に進む構成とすることにより、黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値 I V = 2, 4, 6, 8, 10, 12 のそれぞれについて当該インデックス値 I V がインデックス値カウンタ 7 4 a に設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値 I V がインデックス値カウンタ 7 4 a に設

定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。

【0917】

＜第7の実施形態＞

本実施形態では役の抽選処理にて当選したインデックス値 IV の設定態様が上記第5の実施形態と相違している。以下、上記第5の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第5の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0918】

設定値が「3」である場合を例に挙げて、非ボーナス状態（具体的には通常遊技状態 $ST11$ 、ボーナス内部状態 $ST12$ 及び AT 状態 $ST14$ のいずれか）における抽選テーブルについて説明する。図89（a）は本実施形態における主側 $ROM73$ の構成を説明するための説明図である。図89（a）に示すように、主側 $ROM73$ には非ボーナス用役抽選テーブル $TB5$ が記憶されている。非ボーナス用役抽選テーブル $TB5$ は、通常遊技状態 $ST11$ 、ボーナス内部状態 $ST12$ 及び AT 状態 $ST14$ において実行される役の抽選処理において選択される。

【0919】

非ボーナス用役抽選テーブル $TB5$ に設定されているインデックス値 IV 、当選データ及びポイント値 PV は、上記第5の実施形態における非内部用役抽選テーブル $TB1$ （図63（a））と同一である。非ボーナス用役抽選テーブル $TB5$ には、「1」～「20」のインデックス値 IV が設定されている。非ボーナス用役抽選テーブル $TB5$ におけるインデックス値 $IV=1\sim 20$ のそれぞれに設定されている当選データの種類の数は、上記第5の実施形態における非内部用役抽選テーブル $TB1$ のインデックス値 $IV=1\sim 20$ のそれぞれに設定されている当選データの種類の数と同一である。また、インデックス値 $IV=1\sim 20$ のいずれかで当選となった場合における各リール $32L$ 、 $32M$ 、 $32R$ の停止順序及び各ストップボタン $42\sim 44$ の操作タイミングと、成立する又は成立し得る入賞との関係は、上記第5の実施形態において既に説明したとおりである。

【0920】

非ボーナス用役抽選テーブル $TB5$ において、インデックス値 $IV=1\sim 12$ に設定されている PV 値は「2250」であり、インデックス値 $IV=13$ に設定されている PV 値は「7000」であり、インデックス値 $IV=14$ に設定されている PV 値は「0」であり、インデックス値 $IV=15$ に設定されている PV 値は「850」であり、インデックス値 $IV=16$ に設定されている PV 値は「155」であり、インデックス値 $IV=17$ に設定されている PV 値は「200」であり、インデックス値 $IV=18$ に設定されている PV 値は「400」であり、インデックス値 $IV=19$ に設定されている PV 値は「9000」であり、インデックス値 $IV=20$ に設定されている PV 値は「500」である。

【0921】

非ボーナス用役抽選テーブル $TB5$ が選択される場合、インデックス値 $IV=1$ の際に当選となる確率～インデックス値 $IV=12$ の際に当選となる確率は、それぞれ約 $1/29.1$ である。また、インデックス値 $IV=13$ の際に当選となる確率は、約 $1/9.4$ である。また、インデックス値 $IV=15$ の際に当選となる確率は、約 $1/77.1$ である。また、インデックス値 $IV=16$ の際に当選となる確率は、約 $1/423$ である。また、インデックス値 $IV=17$ の際に当選となる確率は、約 $1/328$ である。また、インデックス値 $IV=18$ の際に当選となる確率は、約 $1/164$ である。また、インデックス値 $IV=19$ の際に当選となる確率は、約 $1/7.3$ である。また、インデックス値 $IV=20$ の際に当選となる確率は、約 $1/131$ である。インデックス値 $IV=14$ に設定されているポイント値 PV が「0」であるため、非ボーナス用役抽選テーブル $TB5$ を参照して役の抽選処理（図89（b））が実行される場合、インデックス値 $IV=14$ である状況において判定値 DV が最大値である「65535」を超えることはない。

【0922】

次に、主側 $MPU72$ にて実行される役の抽選処理について図89（b）のフローチャ

ートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、役の抽選処理は通常処理（図15）のステップS307にて実行される。

【0923】

ステップS4501～ステップS4506では、上記第5の実施形態における役の抽選処理（図62）のステップS2801～ステップS2806と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側RAM74におけるインデックス値カウンタ74aの値を「0」クリアする（ステップS4501）。これにより、インデックス値カウンタ74aにインデックス値IVがセットされていない状態とすることができる。

【0924】

その後、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する（ステップS4502）。上記第5の実施形態において既に説明したとおり、主側MPU72は、乱数回路75にて生成されている「0」～「65535」の乱数のうちスタートレバー41の操作が確認されたことに基づいて乱数回路75においてラッチした値を主側RAM74に格納する。その後、役の当否判定を行うための抽選テーブルを主側ROM73から読み出す（ステップS4503）。ステップS4503では、現状の設定値と、現状の遊技状態との組合せに対応する抽選テーブルを選択する。

【0925】

その後、インデックス値IVを「1」とした後に（ステップS4504）、役の当否を判定する際に用いる判定値DVを設定する（ステップS4505）。かかる判定値設定処理では、現在の判定値DVに、現在のインデックス値IVと対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVを設定する。なお、各ゲームにおける初回の判定値設定処理では、ステップS4502にて取得した乱数の値を現在の判定値DVとし、この乱数の値に現在のインデックス値IVであるインデックス値IV=1と対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVとする。

【0926】

その後、インデックス値IVと対応する役の当否判定を行う（ステップS4506）。役の当否判定では判定値DVが「65535」を超えたか否かを判定する。ステップS4506にて否定判定を行った場合には、ステップS4507～ステップS4508において上記第5の実施形態における役の抽選処理（図62）のステップS2809～ステップS2810と同様の処理を実行する。具体的には、判定値DVが「65535」を超えなかった場合（ステップS4506：NO）、すなわちインデックス値IVと対応する役に外れた場合にはインデックス値IVを1加算した後に（ステップS4507）、インデックス値IVと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する（ステップS4508）。具体的には、当該1加算されたインデックス値IVが抽選テーブルに設定されたインデックス値IVの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップS4505に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップS4505では、先の役の当否判定に用いた判定値DV（すなわち現在の判定値DV）に現在のインデックス値IVと対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVとし、ステップS4506では、当該判定値DVに基づいて役の当否判定を行う。

【0927】

判定値DVが「65535」を超えた場合には（ステップS4506：YES）、主側RAM74に既に設定されているBB当選データが存在しているか否かを判定することによりボーナス内部状態ST12であるか否かを判定する（ステップS4509）。主側RAM74に既にBB当選データが設定されている場合（ステップS4509：YES）、すなわちボーナス内部状態ST12である場合には、現状におけるインデックス値IVが「15」であるか否かを判定し（ステップS4510）、当該インデックス値IVが「15」である場合には（ステップS4510：YES）、インデックス値IVを「14」に変更する（ステップS4511）。これにより、ボーナス内部状態ST12であるとともにインデックス値IVが「15」である状況において判定値DVの値が最大値を超えた場

10

20

30

40

50

合には、役の抽選処理にてインデックス値 $I V = 14$ に当選するようにすることができる。

【0928】

ステップ $S 4510$ にて否定判定を行った場合には、現状におけるインデックス値 $I V$ が「20」であるか否かを判定する（ステップ $S 4512$ ）。ステップ $S 4509$ にて否定判定を行った場合、ステップ $S 4511$ の処理を行った場合、又はステップ $S 4512$ にて否定判定を行った場合には、上記第5の実施形態における役の抽選処理（図62）のステップ $S 2807$ と同様に、現状におけるインデックス値 $I V$ を主側 $R A M 74$ におけるインデックス値カウンタ $74a$ にセットする（ステップ $S 4513$ ）。これにより、今回の役の抽選処理（図89（b））にて当選となったインデックス値 $I V$ を主側 $M P U 72$ にて把握可能とすることができる。

10

【0929】

その後、現状において主側 $R A M 74$ に読み出されている役抽選テーブルにおいて、現状におけるインデックス値 $I V$ に対応させて設定されている当選データを主側 $R A M 74$ にセットする（ステップ $S 4514$ ）。これにより、現状において当選している小役、リプレイ役及び $B B$ 役を主側 $M P U 72$ にて把握可能とすることができる。

【0930】

既に説明したとおり、非ボーナス用役抽選テーブル $T B 5$ において、インデックス値 $I V = 14$ に対応させて設定されているポイント値 $P V$ は「0」であるとともに、インデックス値 $I V = 14$ に対応させてチェリー当選データが設定されている。このため、非ボーナス用役抽選テーブル $T B 5$ が参照されている場合に、インデックス値 $I V = 14$ である状況において判定値 $D V$ が上限値である「65535」を超えることはないものの、ステップ $S 4509$ ～ステップ $S 4511$ の処理が実行されて現状におけるインデックス値 $I V$ が「15」から「14」に変更された状態でステップ $S 4514$ の処理が実行された場合には、非ボーナス用役抽選テーブル $T B 5$ においてインデックス値 $I V = 14$ に対応させて設定されているチェリー当選データが主側 $R A M 74$ に設定されるようにすることができる。

20

【0931】

ボーナス内部状態 $S T 12$ において実行された役の抽選処理（図89（b））においてインデックス値 $I V$ が「20」である状況において判定値 $D V$ が上限値である「65535」を超えた場合（ステップ $S 4509$ ：YES、ステップ $S 4510$ ：NO、ステップ $S 4512$ ：YES）には、ステップ $S 4513$ 及びステップ $S 4514$ の処理を実行することなく、ステップ $S 4515$ に進む。これにより、非ボーナス状態である通常遊技状態 $S T 11$ 、ボーナス内部状態 $S T 12$ 及び $A T$ 状態 $S T 14$ において実行される役の抽選処理（図89（b））にて参照される抽選テーブルが非ボーナス用役抽選テーブル $T B 5$ で共通化されている構成において、既に主側 $R A M 74$ に設定されている $B B$ 当選データが存在している状況において、 $B B$ 当選データが重複して主側 $R A M 74$ に設定されてしまうことを防止することができる。

30

【0932】

今回の役の抽選処理（図89（b））が非ボーナス内部状態（すなわち通常遊技状態 $S T 11$ 、 $B B$ 状態 $S T 13$ 又は $A T$ 状態 $S T 14$ ）において実行された場合には、ステップ $S 4509$ にて否定判定が行われるため、ステップ $S 4510$ ～ステップ $S 4512$ の処理は実行されない。これにより、インデックス値 $I V = 14$ を、ボーナス内部状態 $S T 12$ において役の抽選処理（図89（b））が実行された場合にインデックス値カウンタ $74a$ に設定され得るインデックス値 $I V$ であって、非ボーナス内部状態において役の抽選処理（図89（b））が実行された場合にインデックス値カウンタ $74a$ に設定されないインデックス値 $I V$ とすることができる。また、インデックス値 $I V = 20$ を、ボーナス内部状態 $S T 12$ 又は $B B$ 状態 $S T 13$ において役の抽選処理（図89（b））が実行された場合にインデックス値カウンタ $74a$ に設定されないインデックス値 $I V$ であって、通常遊技状態 $S T 11$ 又は $A T$ 状態 $S T 14$ において役の抽選処理（図89（b））が

40

50

実行された場合にインデックス値カウンタ 7 4 a に設定され得るインデックス値 I V とすることができる。

【0933】

ステップ S 4 5 0 8 にて否定判定を行った場合、ステップ S 4 5 1 2 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S 4 5 1 4 の処理を行った場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。この場合には、ステップ S 4 5 1 5 ～ステップ S 4 5 1 9 において上記第 5 の実施形態における役の抽選処理（図 6 2）のステップ S 2 8 1 1 ～ステップ S 2 8 1 5 と同様の処理を実行する。具体的には、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報第 1 設定処理を行う（ステップ S 4 5 1 5）。その後、ステップ S 4 5 1 6 にてゲーム開始時の有利抽選処理を実行し、ステップ S 4 5 1 7 にて遊技区間の第 1 制御処理を実行する。その後、ステップ S 4 5 1 8 にて停止操作報知制御処理を実行し、ステップ S 4 5 1 9 にてゲーム開始コマンドの送信処理を実行する。

10

【0934】

上記のとおり、チェリー当選データが設定されているインデックス値 I V として「1 4」及び「1 5」が存在している。また、主側 R O M 7 3 には、非ボーナス状態において実行される役の抽選処理（図 8 9（b））にて参照される抽選テーブルとして、インデックス値 I V = 1 4, 1 5 のうちインデックス値 I V = 1 5 のみに「1」以上のポイント値 P V が設定されている抽選テーブルのみ（具体的には非ボーナス用役抽選テーブル T B 5 のみ）が記憶されている。そして、役の抽選処理（図 8 9（b））が実行され、インデックス値 I V の値が「1 5」である状況において判定値 D V の値が最大値（「6 5 5 3 5」）を超えた場合には、非ボーナス内部状態であることを条件としてインデックス値 I V の値が「1 4」に変更され、インデックス値 I V = 1 4 に当選する。これにより、インデックス値 I V = 1 4, 1 5 のうちインデックス値 I V = 1 4 のみに当選し得る抽選テーブルを主側 R O M 7 3 に記憶しておくことを不要としながら、非ボーナス内部状態において役の抽選処理（図 8 9（b））が実行され、インデックス値 I V の値が「1 5」である状況において判定値 D V の値が最大値（「6 5 5 3 5」）を超えた場合にはインデックス値 I V = 1 5 に当選するとともに、ボーナス内部状態 S T 1 2 において役の抽選処理が実行され、インデックス値 I V の値が「1 5」である状況において判定値 D V の値が最大値（「6 5 5 3 5」）を超えた場合にはインデックス値 I V = 1 4 に当選するようにすることができる。

20

30

【0935】

ボーナス内部状態 S T 1 2 において参照される役の抽選テーブル（具体的には非ボーナス用役抽選テーブル T B 5）が非ボーナス内部状態において参照される役の抽選テーブル（具体的には非ボーナス用役抽選テーブル T B 5）と同一である構成とすることにより、ボーナス内部状態 S T 1 2 において参照される役の抽選テーブルとして非ボーナス内部状態において参照される役の抽選テーブルとは別の役の抽選テーブルが記憶されている構成と比較して、役の抽選テーブルを記憶するために必要となる主側 R O M のデータ容量を低減することができる。

【0936】

主側 R A M 7 4 におけるインデックス値カウンタ 7 4 a の値が「1 4」であることに基づいてボーナス内部状態 S T 1 2 にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V に当選したことを主側 M P U 7 2 が把握する構成であることにより、インデックス値カウンタ 7 4 a に加えて、ボーナス内部状態 S T 1 2 においてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V に当選したことを示す情報が設定されるフラグが主側 R A M 7 4 に設けられている構成と比較して、ボーナス内部状態 S T 1 2 にてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V に当選したことを主側 M P U 7 2 にて把握可能とするために主側 R A M 7 4 において確保する必要がある記憶領域のデータ容量を低減することができる。

40

【0937】

<第 8 の実施形態>

50

本実施形態では強制終了前報知の実行制御の内容が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【０９３８】

図９０（ａ）～図９０（ｄ）は画像表示装置６３における強制終了前報知の表示内容を説明するための説明図である。

【０９３９】

図９０（ａ）、図９０（ｂ）及び図９０（ｄ）に示すように、画像表示装置６３では、遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、第１ＣＢ状態ＳＴ２、第２ＣＢ状態ＳＴ３、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５のいずれか）に対応する演出用キャラクタ画像Ｇ８０の表示が行われる。

10

【０９４０】

本実施形態であっても上記第１の実施形態と同様に終了判定カウンタ９８ｂに初期値が設定されてから遊技者に付与された遊技媒体数が１９０００枚を超えた場合には遊技が強制終了される。また、終了判定カウンタ９８ｂに初期値が設定されてから遊技者に付与された遊技媒体数が１８８５０枚に達した場合には、図９０（ａ）に示すように画像表示装置６３には遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知するための終了前画像Ｇ３３として「遊技停止まで１５０枚」という画像が表示される。また、この終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数は、終了判定カウンタ９８ｂの値に応じて変動する。つまり、終了判定カウンタ９８ｂの値が増加した場合には終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数はそれに依りて減少し、終了判定カウンタ９８ｂの値が減少した場合には終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数はそれに依りて増加する。また、終了判定カウンタ９８ｂの値が「６５２８５」以下となった場合、終了前画像Ｇ３３の表示が終了される。つまり、スロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされてから遊技者に付与された遊技媒体数が１８８５０枚に達した場合に終了前画像Ｇ３３の表示が開始されるのに対して、遊技者に付与された遊技媒体数が１８７５０枚まで減少した場合には終了前画像Ｇ３３の表示が終了する。遊技者は終了前画像Ｇ３３を確認することで、遊技の強制終了が近付いていることを把握することが可能となるとともに、遊技の強制終了発生までの残りの獲得数を把握することが可能となる。

20

30

【０９４１】

なお、ベースＡＴ状態ＳＴ４であるため画像表示装置６３には上記第１の実施形態と同様に、残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３が表示される。残り付与数画像Ｇ２１はベースＡＴ状態ＳＴ４の遊技媒体の残りの付与数を報知するための画像である。獲得数画像Ｇ２２は現状のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから遊技者が獲得した遊技媒体の合計数を報知するための画像である。消化ゲーム数画像Ｇ２３は現状のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから消化された合計ゲーム数を報知するための画像である。

【０９４２】

ここで、本実施形態においては終了判定カウンタ９８ｂの値が「６５３８５」に達すること、すなわちスロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされてから遊技者に付与された遊技媒体数が１８８５０枚に達することで終了前報知が開始される場合、画像表示装置６３には遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知するための画像として終了前画像Ｇ３３以外にも終了前強調用画像Ｇ８１が表示される。終了前強調用画像Ｇ８１には終了前画像Ｇ３３と同様に強制終了発生までの遊技媒体の残りの獲得数を示す画像が表示される。

40

【０９４３】

終了前強調用画像Ｇ８１は終了前画像Ｇ３３よりも大きなサイズであって画像表示装置６３の表示面の中央寄りの位置で表示される。これにより、終了前強調用画像Ｇ８１を終了前画像Ｇ３３よりも目立たせることが可能となる。また、終了前強調用画像Ｇ８１は終

50

了前画像 G 3 3 に重ねることなく別の表示位置に表示される。これにより、終了前強調用画像 G 8 1 と終了前画像 G 3 3 とを個別に遊技者に認識させることが可能となる。また、終了前強調用画像 G 8 1 はベース A T 状態 S T 4 であれば残り付与数画像 G 2 1、獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 に重ねることなく別の表示位置に表示され、エンディング A T 状態 S T 5 であれば獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 に重ねることなく別の表示位置に表示される。これにより、残り付与数画像 G 2 1、獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 の視認性を低下させることなく終了前強調用画像 G 8 1 を表示することが可能となる。

【0944】

図 90 (b) に示すように、終了前強調用画像 G 8 1 は終了判定カウンタ 9 8 b に初期値がセットされてから遊技者に付与された遊技媒体数が 1 8 8 5 0 枚に達したゲームが終了する場合に表示が終了されるのに対して、終了前画像 G 3 3 は当該ゲームが終了した後も表示が継続され、遊技者に付与された遊技媒体数が 1 8 7 5 0 枚まで減少して表示終了条件が成立しない限りは遊技の強制終了が発生するまで継続して表示される。また、終了前画像 G 3 3 の表示が継続されている間はゲームの消化に伴って終了判定カウンタ 9 8 b の値が変更された場合にそれに合わせて強制終了発生までの残りの獲得数の表示は更新されるものの、表示位置、サイズ及び表示色といった表示条件は変更されない。これにより、終了判定カウンタ 9 8 b に初期値がセットされてから遊技者に付与された遊技媒体数が 1 8 8 5 0 枚に達した場合には終了前画像 G 3 3 だけではなく終了前強調用画像 G 8 1 を表示させることによって遊技の強制終了が近付いていることを強調して遊技者に明確に報知するようにしながら、その後のゲームにおいては終了前画像 G 3 3 によって過剰に目立たないようにしながら遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知し続けることが可能となる。

【0945】

終了前画像 G 3 3 は画像表示装置 6 3 において図 90 (c) に示すようにデモ画像 G 8 2 が表示された場合にも表示が継続される。演出用キャラクタ画像 G 8 0 は、デモ画像 G 8 2 が表示された場合に表示が終了され、デモ画像 G 8 2 の表示が終了した場合に表示が再開される。また、残り付与数画像 G 2 1、獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 についてはデモ画像 G 8 2 が表示された場合に表示が終了され、デモ画像 G 8 2 の表示が終了した場合に表示が再開される。但し、これに限定されることはなくデモ画像 G 8 2 が表示されている状況であっても残り付与数画像 G 2 1、獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 の少なくとも一つの画像の表示が継続される構成としてもよい。

【0946】

デモ画像 G 8 2 は、スロットマシン 1 0 において一のゲームが終了してから次のゲームが開始されるまでの期間である非遊技期間がデモ開始基準期間（例えば 1 分）以上となった場合に表示が開始される。なお、1 枚以上のメダルがベットされている場合には非遊技期間がデモ開始基準期間以上となったとしてもデモ画像 G 8 2 の表示が開始されない構成としてもよくデモ画像 G 8 2 の表示が開始される構成としてもよい。また、ベース A T 状態 S T 4 やエンディング A T 状態 S T 5 といったように通常遊技状態 S T 1 ではない遊技状態である場合には非遊技期間がデモ開始基準期間以上となったとしてもデモ画像 G 8 2 の表示が開始されない構成としてもよくデモ画像 G 8 2 の表示が開始される構成としてもよい。

【0947】

デモ画像 G 8 2 の具体的な内容は任意であるが、本スロットマシン 1 0 では演出用キャラクタ画像 G 8 0 とは異なる所定のキャラクタ画像の動画表示が行われる。デモ画像 G 8 2 の表示は新たなゲームが開始された場合に終了する。デモ画像 G 8 2 の表示が終了した場合には、画像表示装置 6 3 においてはデモ画像 G 8 2 の表示が開始される前の表示が再開される。上記のようにデモ画像 G 8 2 の表示が行われている状況であっても終了前画像 G 3 3 の表示が継続されることにより、非遊技期間であっても遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知し続けることが可能となる。また、デモ画像 G 8 2 が表示されて

いる期間であっても終了前画像 G 3 3 の表示位置、サイズ及び表示色といった表示条件は変更されない。これにより、デモ画像 G 8 2 の表示の開始前後で終了前画像 G 3 3 を表示するための処理内容を変更する必要がないため処理負荷を軽減することが可能となる。

【0948】

デモ画像 G 8 2 の表示が終了した場合、終了前画像 G 3 3 の表示が開始される場合と同様に図 9 0 (d) に示すように終了前強調用画像 G 8 1 が表示される。この場合における終了前強調用画像 G 8 1 の表示位置、サイズ及び表示色といった表示条件は終了前画像 G 3 3 の表示が開始される場合に終了前強調用画像 G 8 1 が表示される場合と同様である。但し、終了前強調用画像 G 8 1 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数はその時点における終了判定カウンタ 9 8 b の値に対応したものとなる。また、この終了前強調用画像 G 8 1 における残りの獲得数の内容は、終了前画像 G 3 3 における残りの獲得数の内容と同一となる。デモ画像 G 8 2 の表示が終了した場合に終了前強調用画像 G 8 1 の表示が行われることにより、非遊技期間を終了させてゲームを開始した遊技者に対して遊技の強制終了が近付いていることを明確に報知することが可能となる。

【0949】

終了前強調用画像 G 8 1 の表示はデモ画像 G 8 2 の表示の終了契機となったゲームが終了した場合に終了する。一方、終了前画像 G 3 3 はデモ画像 G 8 2 が表示されていた状況と同様に、デモ画像 G 8 2 の表示の終了契機となったゲームが終了したとしても表示が継続される。また、この場合であっても終了前画像 G 3 3 の表示位置、サイズ及び表示色といった表示条件は変更されない。このように終了前画像 G 3 3 の表示を継続することにより遊技の強制終了が近付いていることの報知を継続して行うようにしながら、終了前強調用画像 G 8 1 の表示を終了することで遊技の強制終了が近付いていることの報知を強調し過ぎないようにすることが可能となる。

【0950】

次に、上記のような終了前画像 G 3 3、終了前強調用画像 G 8 1 及びデモ画像 G 8 2 の表示を可能とするための演出側 MPU 9 2 の処理構成について説明する。図 9 1 は演出側 MPU 9 2 にて実行される終了前報知用処理を示すフローチャートである。なお、終了前報知用処理は遊技状態に関係なく比較的短い周期（例えば 2 ミリ秒）で繰り返し実行される。

【0951】

まず終了前画像 G 3 3 が表示される強制終了前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップ S 4 6 0 1）。ステップ S 4 6 0 1 にて否定判定をした場合、主側 MPU 7 2 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる終了判定カウンタ 9 8 b の値を把握する（ステップ S 4 6 0 2）。そして、その把握した終了判定カウンタ 9 8 b の値が強制終了前報知の開始条件である「6 5 3 8 5」以上であるか否かを判定する（ステップ S 4 6 0 3）。強制終了前報知の開始条件が成立している場合（ステップ S 4 6 0 3：YES）、開始時報知の設定処理を実行する（ステップ S 4 6 0 4）。これにより、画像表示装置 6 3 において終了前強調用画像 G 8 1 の表示が開始される。また、強制終了前報知の設定処理を実行する（ステップ S 4 6 0 5）。これにより、画像表示装置 6 3 において終了前画像 G 3 3 の表示が開始される。

【0952】

その後、エンディング成立前画像 G 3 1（図 5 3（a）参照）が表示されるエンディング成立前報知の実行中である場合（ステップ S 4 6 0 6：YES）、当該エンディング成立前報知を終了させる（ステップ S 4 6 0 7）。これにより、画像表示装置 6 3 においてエンディング成立前画像 G 3 1 が表示されている状況において終了前画像 G 3 3 の表示が開始される場合、エンディング成立前画像 G 3 1 の表示が終了されることとなる。よって、エンディング成立前画像 G 3 1 の表示よりも終了前画像 G 3 3 の表示を優先させることが可能となり、遊技の強制終了の発生が近付いていることを遊技者に認識させ易くすることが可能となる。

【0953】

強制終了前報知の実行中ではなく（ステップ S 4 6 0 1：N O）且つ強制終了前報知の開始条件が成立していない場合（ステップ S 4 6 0 3：N O）、エンディング成立前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップ S 4 6 0 8）。ステップ S 4 6 0 8 にて否定判定をした場合、主側 M P U 7 2 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値が「3 9 8 0」以上であるか否かを判定するとともに（ステップ S 4 6 0 9）、当該回転受付コマンド B に含まれる合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が「6 5 4 2 1」以上であるか否かを判定する（ステップ S 4 6 1 0）。つまり、今回の第 2 区間 S C 2 が開始されてからのゲームの実行回数が「3 9 8 0」に達したか否かを判定するとともに、今回の第 2 区間 S C 2 が開始されてからの遊技媒体の合計獲得数が 2 3 0 0 枚に達したか否かを判定する。ステップ S 4 6 0 9 及びステップ S 4 6 1 0 のいずれかにて肯定判定をした場合、エンディング成立前報知の設定処理を実行する（ステップ S 4 6 1 1）。これにより、画像表示装置 6 3 においてエンディング成立前画像 G 3 1 の表示が開始される。なお、エンディング条件が成立した場合には A T 演出制御処理（図 4 2）におけるリザルト演出の設定処理（ステップ S 1 6 3 2）にてエンディング成立画像 G 3 2 が画像表示装置 6 3 に表示されるようにするための処理が実行される。

10

【0 9 5 4】

強制終了前報知の実行中である場合（ステップ S 4 6 0 1：Y E S）、終了前制御用処理を実行する（ステップ S 4 6 1 2）。図 9 2 は終了前制御用処理を示すフローチャートである。

【0 9 5 5】

20

まず主側 M P U 7 2 から強制終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 4 7 0 1）。強制終了コマンドは、終了判定カウンタ 9 8 b の値が「6 5 5 3 5」を超えることすなわちスロットマシン 1 0 への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ 9 8 b に初期値として「4 6 5 3 5」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が 1 9 0 0 0 枚を超えることという条件が成立した場合に、終了設定処理（図 5 2）のステップ S 2 2 0 2 にて主側 M P U 7 2 から送信される。強制終了コマンドを受信した場合（ステップ S 4 7 0 1：Y E S）、強制終了報知の設定処理を実行する（ステップ S 4 7 0 2）。これにより、画像表示装置 6 3 において強制終了画像 G 3 4 の表示が開始される。

【0 9 5 6】

強制終了コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 7 0 1：N O）、主側 M P U 7 2 から今回受信した回転受付コマンド B に含まれる終了判定カウンタ 9 8 b の値を把握する（ステップ S 4 7 0 3）。そして、その把握した終了判定カウンタ 9 8 b の値が強制終了前報知の解除条件である「6 5 2 8 5」以下であるか否かを判定する（ステップ S 4 7 0 4）。この強制終了前報知の解除条件に対応する「6 5 2 8 5」は、既に説明した強制終了前報知の開始条件に対応する「6 5 3 8 5」よりも少ない値である。つまり、終了判定カウンタ 9 8 b の値が最大値である「6 5 5 3 5」を超えた場合に強制終了が発生することとなるが、強制終了前報知の解除条件である値は強制終了前報知の開始条件に対応する値よりも強制終了の発生条件となる値に対して遠い側の値となっている。強制終了前報知の解除条件が成立している場合（ステップ S 4 7 0 4：Y E S）、強制終了前報知の解除処理を実行する（ステップ S 4 7 0 5）。これにより、画像表示装置 6 3 における終了前画像 G 3 3 の表示が終了される。

30

40

【0 9 5 7】

強制終了前報知の解除条件が成立していない場合（ステップ S 4 7 0 4：N O）、強制終了前報知の更新処理を実行する（ステップ S 4 7 0 6）。強制終了前報知の更新処理では、終了前画像 G 3 3 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数を終了判定カウンタ 9 8 b の値に応じて変動させる。つまり、終了判定カウンタ 9 8 b の値が増加した場合には終了前画像 G 3 3 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数をそれに応じて減少させ、終了判定カウンタ 9 8 b の値が減少した場合には終了前画像 G 3 3 に表示される強制終了発生までの残りの獲得数をそれに応じて増加させる。

【0 9 5 8】

50

その後、演出側 R A M 9 4 に設けられたデモ演出復帰フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 4 7 0 7）。ここで、デモ演出の実行制御を行うために演出側 M P U 9 2 にて実行されるデモ演出制御処理について図 9 3 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、デモ演出制御処理は遊技状態に関係なく比較的短い周期（例えば 2 ミリ秒）で繰り返し実行される。

【0959】

デモ演出の実行中ではない場合（ステップ S 4 8 0 1：N O）、デモ演出の開始条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 4 8 0 2）。具体的には、前回のゲームが終了してから新たなゲームが開始されることなくデモ開始基準期間（例えば 1 分）以上が経過したか否かを判定する。デモ演出の開始条件が成立している場合（ステップ S 4 8 0 2：Y E S）、デモ演出の設定処理を実行する（ステップ S 4 8 0 3）。これにより、演出用キャラクタ画像 G 8 0 の表示が終了され、画像表示装置 6 3 においてデモ画像 G 8 2 の表示が開始される。なお、上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 においてデモ画像 G 8 2 に対応する発光演出及び音演出が実行される構成としてもよい。

【0960】

その後、各種報知画像の非表示処理を実行する（ステップ S 4 8 0 4）。この場合、ベース A T 状態 S T 4 である場合には画像表示装置 6 3 における残り付与数画像 G 2 1、獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 の表示が終了され、エンディング A T 状態 S T 5 である場合には画像表示装置 6 3 における獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 の表示が終了される。但し、終了前画像 G 3 3 が表示されている状況においてデモ画像 G 8 2 の表示が継続されたとしても終了前画像 G 3 3 の表示は継続される。

【0961】

デモ演出の実行中である場合（ステップ S 4 8 0 1：Y E S）、デモ演出の終了条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 4 8 0 5）。具体的には、新たなゲームが開始されたか否かを判定する。デモ演出の終了条件が成立していない場合（ステップ S 4 8 0 5：N O）、デモ演出の更新用処理を実行する（ステップ S 4 8 0 6）。デモ演出の更新用処理では、デモ画像 G 8 2 の表示内容を時間の経過とともに更新するための処理を実行する。デモ画像 G 8 2 の表示内容が更新される場合であっても終了前画像 G 3 3 は表示内容を変更することなく表示が継続される。

【0962】

デモ演出の終了条件が成立している場合（ステップ S 4 8 0 5：Y E S）、デモ演出の終了処理を実行する（ステップ S 4 8 0 7）。これにより、画像表示装置 6 3 におけるデモ画像 G 8 2 の表示が終了され、演出用キャラクタ画像 G 8 0 の表示が再開される。この場合であっても終了前画像 G 3 3 は表示内容を変更することなく表示が継続される。その後、各種報知画像の表示再開処理を実行する（ステップ S 4 8 0 8）。この場合、ベース A T 状態 S T 4 である場合には画像表示装置 6 3 における残り付与数画像 G 2 1、獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 の表示が再開され、エンディング A T 状態 S T 5 である場合には画像表示装置 6 3 における獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 の表示が再開される。その後、演出側 R A M 9 4 に設けられたデモ演出復帰フラグに「1」をセットする（ステップ S 4 8 0 9）。

【0963】

終了前制御用処理（図 9 2）の説明に戻り、演出側 R A M 9 4 のデモ演出復帰フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 4 7 0 7：Y E S）、開始時報知の設定処理を実行する（ステップ S 4 7 0 8）。これにより、画像表示装置 6 3 において終了前強調画像 G 8 1 の表示が開始される。その後、演出側 R A M 9 4 のデモ演出復帰フラグを「0」クリアする（ステップ S 4 7 0 9）。

【0964】

ステップ S 4 7 0 7 にて否定判定をした場合又はステップ S 4 7 0 9 の処理を実行した場合、開始時報知の終了条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 4 7 1 0）。具体的には、終了前強調画像 G 8 1 の表示を継続していることを示すフラグに「1」がセッ

10

20

30

40

50

トされている状況において主側MPU72からゲームが終了したことを示すコマンドを受信したか否かを判定することで、終了前強調用画像G81の表示が開始されたゲームが終了したか否かを判定する。ステップS4710にて肯定判定をした場合、開始時報知の終了処理を実行する（ステップS4711）。これにより、終了前画像G33の表示が開始される場合に一緒に開始された終了前強調用画像G81の表示、又は終了前画像G33の表示が継続されている状況において開始されたデモ画像G82の表示が終了された場合に開始された終了前強調用画像G81の表示が終了されることになる。

【0965】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0966】

画像表示装置63にて終了前画像G33の表示が行われている状況において、非遊技期間がデモ開始基準期間以上となった場合には、終了前画像G33の表示が継続されている状態でデモ画像G82の表示が開始される。これにより、デモ画像G82の表示が開始されることが原因となって終了前画像G33の表示が途切れてしまうことを防止できる。よって、デモ画像G82の表示の開始後も遊技の強制終了が近付いていることを報知し続けることができる。

【0967】

終了判定カウンタ98bに初期値が設定されてから遊技者に付与された遊技媒体数が18850枚に達した状態となった場合に、終了前画像G33の表示に加えて終了前強調用画像G81の表示が行われることにより、遊技の強制終了が近付いている状態となったことを遊技者に強調して報知することができる。

【0968】

デモ演出の終了条件が成立して各種報知画像（ベースAT状態ST4であれば残り付与数画像G21、獲得数画像G22及び消化ゲーム数画像G23）の表示が再開される場合に、終了前画像G33の表示に加えて終了前強調用画像G81の表示が行われることにより、表示が再開される各種報知画像により報知される内容よりも、遊技の強制終了が近付いている状態であることを遊技者に強調して報知することができる。

【0969】

＜第9の実施形態＞

本実施形態では主側MPU72の処理構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0970】

図94は主側MPU72にて実行される本実施形態における通常処理を示すフローチャートである。なお、通常処理におけるステップS4901～ステップS4917の処理のうちステップS4911にて呼び出されて実行される終了監視処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、終了監視処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【0971】

まず次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う（ステップS4901）。その後、開始待ち処理を実行する（ステップS4902）。開始待ち処理の処理内容は上記第1の実施形態における通常処理（図15）のステップS302と同様である。その後、ゲームを開始することが可能な数のベット設定が完了している状況でスタートレバー41が操作されたことを条件として（ステップS4903及びステップS4904：YES）、メインラインMLを有効化させた後に受付禁止処理を実行する（ステップS4905）。受付禁止処理が実行されることにより、メダル投入口45にメダルが投入されたとしても、当該メダルは投入メダル検出センサ45aにて検出されることなくメダル受け皿59へ排出される。

【0972】

その後、ステップ S 4 9 0 6 にて、今回のゲームにおける遊技状態及び遊技区間を特定可能とする情報を主側 R A M 7 4 の領域内処理用のワークエリア 9 6 における開始時状況用エリア 9 6 j に記憶させる。また、ステップ S 4 9 0 7 にて今回のゲームにおける役の抽選を行うための役の抽選処理を実行し、ステップ S 4 9 0 8 にて各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を今回の役の抽選処理の結果に対応した態様で駆動制御するためのリール制御処理を実行し、ステップ S 4 9 0 9 にて媒体付与処理を実行する。

【0973】

本実施形態における役の抽選処理（ステップ S 4 9 0 7）では上記第 1 の実施形態における第 1 C B 役及び第 2 C B 役が設定されておらず、その代わりに上記第 5 の実施形態と同様に B B 役が設定されている。具体的には、3 枚ベット時における役抽選テーブルのインデックス値 I V = 1 7 として B B 役が設定されており、その当選確率は $1 / 200$ となっている。なお、2 枚ベット時における役抽選テーブルには B B 役は設定されていない。役の抽選処理（ステップ S 4 9 0 7）にて B B 役に当選し当該 B B 当選データが主側 R A M 7 4 に記憶されている状況でメインライン M L 上において左リール 3 2 L の停止図柄が「赤 7」図柄であり中リール 3 2 M の停止図柄が「赤 7」図柄であり右リール 3 2 R の停止図柄が「赤 7」図柄である場合、B B 入賞となる。B B 入賞が成立した場合には、遊技状態が B B 状態に移行する。

【0974】

B B 状態は、B B 状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の付与期待数が高くなる遊技状態である。具体的には、通常ベル入賞の成立を可能とさせる役に他の遊技状態の場合よりも高い確率（例えば約 $1 / 1.5$ ）で当選するとともに、当該役に当選した場合には各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序及び各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転位置に対するストップボタン 4 2 ~ 4 4 の停止操作タイミングとは無関係に通常ベル入賞が成立することとなる。一方、B B 状態において 1 ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数は他の遊技状態と同一となっている。したがって、B B 状態においては B B 状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の純増期待値が高くなる。B B 状態は、複数ゲームに亘って継続し、ゲームの実行内容に応じた事象の発生に基づき終了条件が成立した場合に終了する。当該終了条件は任意であるが、本スロットマシン 1 0 では B B 状態が開始されてから付与された遊技媒体の合計数が B B 終了基準数（具体的には「350」）以上となることが終了条件として設定されている。なお、B B 状態において実行されたゲーム数が B B 終了基準ゲーム数となった場合に当該終了条件が成立する構成としてもよい。

【0975】

通常処理（図 9 4）ではステップ S 4 9 0 9 にて媒体付与処理を実行した後は、遊技終了時の対応処理を実行する（ステップ S 4 9 1 0）。遊技終了時の対応処理では今回のゲームの結果に対応する遊技状態及び遊技区間の設定を可能とするための処理を実行する。その後、C A L L I 命令により終了監視処理を実行する（ステップ S 4 9 1 1）。終了監視処理の処理内容は上記第 1 の実施形態における通常処理（図 1 5）のステップ S 3 1 1 と同様である。

【0976】

その後、フリーズ設定処理を実行する（ステップ S 4 9 1 2）。フリーズ設定処理では、遊技者の操作に基づくゲームの進行を所定期間に亘って阻止するためのフリーズ状態を設定するための処理を実行する。フリーズ設定処理の詳細については後に説明する。また、スロットマシン 1 0 の状態を遊技ホールの管理コンピュータに出力するための外部出力設定処理を実行する（ステップ S 4 9 1 3）。外部出力設定処理の詳細については後に説明する。

【0977】

その後、遊技を強制終了させるか否かを特定するとともに遊技を強制終了させる条件が成立している場合には遊技を強制終了させるための設定を行う終了設定処理を実行する（ステップ S 4 9 1 4）。また、終了時状況の記憶処理を実行し（ステップ S 4 9 1 5）、

10

20

30

40

50

ゲーム終了コマンドの送信処理を実行し（ステップ S 4 9 1 6）、受付許可処理を実行する（ステップ S 4 9 1 7）。これらステップ S 4 9 1 4～ステップ S 4 9 1 7の処理内容は上記第 1 の実施形態における通常処理（図 1 5）のステップ S 3 1 3～ステップ S 3 1 6と同様である。

【0978】

次に、通常処理（図 9 4）におけるステップ S 4 9 1 0にて実行される遊技終了時の対応処理について、図 9 5のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常処理（図 9 4）におけるステップ S 4 9 1 0の処理はリール制御処理（ステップ S 4 9 0 8）よりも後に実行されるため、遊技終了時の対応処理は 1 ゲームにおいてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転が全て停止された後に実行されることとなる。また、遊技終了時の対応処理におけるステップ S 5 0 0 1～ステップ S 5 0 1 1の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

10

【0979】

まず各種フラグのクリア処理を実行する（ステップ S 5 0 0 1）。各種フラグのクリア処理では、主側 R A M 7 4における領域内処理用のワークエリア 9 6の各種フラグエリア 9 6 iに設けられた非 B B 中開始フラグ、B B 中フリーズフラグ及びベース A T 終了フラグのそれぞれを「0」クリアする。非 B B 中開始フラグは、1 ゲームが実行された場合において今回のゲームが B B 状態ではない状況で開始されたか否かを主側 M P U 7 2にて特定するためのフラグである。B B 中フリーズフラグは、1 ゲームが実行された場合において今回のゲームが B B 状態におけるフリーズ発生条件が成立したゲームであるか否かを主側 M P U 7 2にて特定するためのフラグである。ベース A T 終了フラグは、1 ゲームが実行された場合において今回のゲームがベース A T 状態 S T 4の終了ゲームであるか否かを主側 M P U 7 2にて特定するためのフラグである。

20

【0980】

その後、主側 R A M 7 4における領域内処理用のワークエリア 9 6の各種フラグエリア 9 6 iに設けられた B B フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、現状の遊技状態が B B 状態であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 0 2）。B B フラグは、現状の遊技状態が B B 状態であるか否かを主側 M P U 7 2にて特定するためのフラグである。B B フラグに「1」がセットされておらず現状の遊技状態が B B 状態ではない場合（ステップ S 5 0 0 2：N O）、主側 R A M 7 4の非 B B 中開始フラグに「1」をセットする（ステップ S 5 0 0 3）。非 B B 中開始フラグに「1」がセットされた状態は、次のゲームが終了する場合に実行される遊技終了時の対応処理（図 9 5）にてステップ S 5 0 0 1の処理が実行されて「0」クリアされることにより解除される。

30

【0981】

その後、現状の遊技状態に対応する処理にジャンプする（ステップ S 5 0 0 4）。具体的には、遊技状態が通常遊技状態 S T 1である場合には通常用処理を実行し（ステップ S 5 0 0 5）、遊技状態がベース A T 状態 S T 4である場合にはベース A T 用処理を実行し（ステップ S 5 0 0 6）、遊技状態がエンディング A T 状態 S T 5である場合にはステップ S 5 0 0 7の処理を実行する。また、ステップ S 5 0 0 5にて通常用処理を実行した場合、及びステップ S 5 0 0 6にてベース A T 用処理を実行した場合にもステップ S 5 0 0 7の処理を実行する。ステップ S 5 0 0 5の通常用処理の処理内容は上記第 1 の実施形態における遊技終了時の対応処理（図 2 3）のステップ S 7 0 4と同様である。但し、本実施形態では通常用処理において解除ゲーム数カウンタ 9 6 gの値が「0」となったことに基づいて A T 状態の開始設定処理が実行される場合、領域内処理用のワークエリア 9 6における A T 差枚数カウンタ 9 6 eに初期付与数として「200」をセットする処理に加えて、領域内処理用のワークエリア 9 6に設けられたベース A T 開始フラグに「1」をセットする。ベース A T 開始フラグは、A T 状態の開始設定処理が行われたことを主側 M P U 7 2にて把握可能とするフラグである。A T 状態の開始設定処理は、通常用処理（図 2 5）のステップ S 9 0 8又は後述する B B 制御用処理（図 9 7）のステップ S 5 2 0 7にて実行される。

40

50

【0982】

図96はステップS5006のベースAT用処理を示すフローチャートである。なお、ベースAT用処理におけるステップS5101～ステップS5106の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【0983】

領域内処理用のワークエリア96におけるAT差枚数カウンタ96eの値が「0」である場合（ステップS5101：YES）、ベースAT状態ST4の終了条件が成立したことを意味する。この場合、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iのベースAT状態フラグ及び第2区間フラグを「0」クリアする（ステップS5102）。これにより、第2区間SC2であってベースAT状態ST4である状況が終了して第1区間SC1であって通常遊技状態ST1である状況となる。また、第2区間SC2が終了する場合に区間表示部67が点灯状態から消灯状態となる。

10

【0984】

なお、これに限定されることはなく、AT差枚数カウンタ96eの値が「0」となることでベースAT状態ST4が終了したとしても第2区間SC2が終了することなく当該第2区間SC2が維持される構成としてもよい。この場合、領域内処理用のワークエリア96における合計獲得数カウンタ96dにて計測されている合計獲得数が2000枚以上といったように所定の枚数以上である状況でAT差枚数カウンタ96eの値が「0」となってベースAT状態ST4が終了する場合、又は領域内処理用のワークエリア96における継続ゲーム数カウンタ96cにて計測されている継続ゲーム数が1000ゲーム以上といったように所定のゲーム数以上である状況でAT差枚数カウンタ96eの値が「0」となってベースAT状態ST4が終了する場合には、第2区間SC2が終了する構成としてもよい。

20

【0985】

その後、主側RAM74のベースAT終了フラグに「1」をセットする（ステップS5103）。ベースAT終了フラグに「1」がセットされることで、今回のゲームにてベースAT状態ST4が終了して通常遊技状態ST1に移行したことを主側MPU72にて特定することが可能となる。ベースAT終了フラグに「1」がセットされた状態は、次のゲームが終了する場合に実行される遊技終了時の対応処理（図95）にてステップS5001の処理が実行されて「0」クリアされることにより解除される。

30

【0986】

ステップS5101にて否定判定をした場合、ステップS5104～ステップS5106の処理を実行する。ステップS5104～ステップS5106の処理内容は上記第1の実施形態におけるベースAT用処理（図27）のステップS1103～ステップS1105の処理内容と同様である。

【0987】

遊技終了時の対応処理（図95）の説明に戻り、ステップS5007では今回のゲームにおいてBB入賞が成立したか否かを判定する。BB入賞が成立している場合（ステップS5007：YES）、主側RAM74のBBフラグに「1」をセットする（ステップS5008）。これにより、遊技状態がBB状態となる。その後、BB開始用処理を実行する（ステップS5009）。BB開始用処理では、主側RAM74における領域内処理用のワークエリア96に設けられたBB中カウンタにBB開始時の初期値として「350」をセットする。BB中カウンタは、主側RAM74において残りのBB終了基準数を計測するためのカウンタである。

40

【0988】

ステップS5007にて否定判定をした場合、又はステップS5009の処理を実行した場合、遊技区間制御処理を実行する（ステップS5010）。主側RAM74のBBフラグに「1」がセットされており現状の遊技状態がBB状態である場合（ステップS5002：YES）、ステップS5011にてBB制御用処理を実行した後に、遊技区間制御処理を実行する（ステップS5010）。遊技区間制御処理の処理内容は上記第1の実施

50

形態における遊技終了時の対応処理（図23）のステップS706と同様である。上記第1の実施形態において図28のフローチャートを参照しながら既に説明したとおり、遊技区間制御処理では、領域内処理用のワークエリア96における継続ゲーム数カウンタ96cの値が「4000」以上となった場合、又は合計獲得数カウンタ96dの値が「65521」を超えた場合、第2区間SC2の初期化処理（ステップS1208）が実行される。本実施形態では、第2区間SC2の初期化処理（ステップS1208）を実行した場合、領域内処理用のワークエリア96に設けられたエンディングAT終了フラグに「1」をセットする。エンディングAT終了フラグは、エンディングAT状態ST5が終了したことを主側MPU72にて把握可能とするフラグである。

【0989】

10

図97は遊技終了時の対応処理（図95）におけるステップS5011にて実行されるBB制御用処理を示すフローチャートである。なお、BB制御用処理におけるステップS5201～ステップS5210の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【0990】

まず主側RAM74の非BB中開始フラグを「0」クリアする（ステップS5201）。既に説明したとおり遊技終了時の対応処理（図95）のステップS5002において主側RAM74のBBフラグに「1」がセットされていないと判定した場合、BB入賞の成立に際して主側RAM74のBBフラグに「1」をセットするための処理であるステップS5008よりも前の処理タイミングであるステップS5003にて非BB中開始フラグに「1」をセットする。つまり、非BB中開始フラグにはBB状態ではない状況で開始されたゲームにおいてはそのゲームにてBB入賞が成立したか否かに関係なく「1」がセットされる。この場合に、BB状態において開始されたゲームにて実行されるBB制御用処理（図97）が開始された場合に主側RAM74の非BB中開始フラグを「0」クリアする。したがって、通常処理（図94）の1処理回においてステップS4910の遊技終了時の対応処理よりも後の処理タイミングとして設定されているフリーズ設定処理（ステップS4912）及び外部出力設定処理（ステップS4913）では、非BB中開始フラグの値が「0」であれば今回のゲームがBB状態において開始されたことを主側MPU72にて特定することが可能となり、非BB中開始フラグの値が「1」であれば今回のゲームがBB状態とは異なる遊技状態において開始されたことを主側MPU72にて特定することが可能となる。

20

30

【0991】

その後、今回のゲームにおいてAT関連の抽選契機が発生したか否かを判定する（ステップS5202）。今回のゲームにおける役の抽選処理（ステップS4907）にてスイカ役又はチェリー役に当選した場合にAT関連の抽選契機が発生したと判定する。AT関連の抽選契機が発生している場合（ステップS5202：YES）、AT関連の抽選処理を実行する（ステップS5203）。AT関連の抽選処理では、今回のゲームにおける役の抽選処理（ステップS4907）にてスイカ役に当選した場合には25%の確率で当選結果となり、今回のゲームにおける役の抽選処理（ステップS4907）にてチェリー役に当選した場合には50%の確率で当選結果となる。

40

【0992】

AT関連の抽選処理にて当選結果となった場合（ステップS5204：YES）、主側RAM74のベースAT状態フラグ又はエンディングAT状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、BB状態が終了した後にベースAT状態ST4又はエンディングAT状態ST5となることが既に決定されているか否かを判定する（ステップS5205）。BB状態が終了した後にベースAT状態ST4又はエンディングAT状態ST5となることが未だ決定されていない場合（ステップS5205：NO）、ベースAT状態フラグに「1」をセットし（ステップS5206）、AT状態の開始設定処理を実行する（ステップS5207）。AT状態の開始設定処理では上記第1の実施形態における通常用処理（図25）のステップS908と同様に、主側RAM74のAT差枚数カウ

50

ンタ 9 6 e に初期付与数として「2 0 0」をセットする。また、A T 状態の開始設定処理（ステップ S 5 2 0 7）では、主側 R A M 7 4 のベース A T 開始フラグに「1」をセットする。これにより、A T 状態の開始設定処理（ステップ S 9 0 8 又はステップ S 5 2 0 7）が行われたことを主側 M P U 7 2 にて特定可能となる。

【0 9 9 3】

B B 状態が終了した後にベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 となることが既に決定されている場合（ステップ S 5 2 0 5：Y E S）、上乗せ用処理を実行する（ステップ S 5 2 0 8）。上乗せ用処理では主側 R A M 7 4 の A T 差枚数カウンタ 9 6 e に上乗せ付与数として「1 0 0」を加算する。これにより、ベース A T 状態 S T 4 における遊技媒体の残りの付与数が増加する。なお、上乗せ用処理では抽選を実行しその抽選にて選択された上乗せ付与数が A T 差枚数カウンタ 9 6 e に加算される構成としてもよい。

10

【0 9 9 4】

ステップ S 5 2 0 7 又はステップ S 5 2 0 8 の処理を実行した場合、主側 R A M 7 4 の B B 中フリーズフラグに「1」をセットする（ステップ S 5 2 0 9）。これにより、今回のゲームが終了する場合に B B 中フリーズ期間（例えば 2 0 秒）に亘って遊技者の操作に基づく遊技の進行が阻止された状態となる。

【0 9 9 5】

ステップ S 5 2 0 2 にて否定判定をした場合、ステップ S 5 2 0 4 にて否定判定をした場合、又はステップ S 5 2 0 9 の処理を実行した場合、B B 終了判定用処理を実行する（ステップ S 5 2 1 0）。B B 終了判定用処理では、今回のゲームにおいて遊技媒体の付与が発生しているか否かを判定する。遊技媒体の付与が発生している場合には、主側 R A M 7 4 の B B 中カウンタから今回付与された遊技媒体の数に対応する値を減算する。そして、その減算後における B B 中カウンタの値が「0」以下となっている場合に主側 R A M 7 4 の B B フラグを「0」クリアすることで B B 状態を終了させる。B B 状態が終了した場合、ベース A T 状態フラグに「1」がセットされている場合にはベース A T 状態 S T 4 に移行し、エンディング A T 状態フラグに「1」がセットされている場合にはエンディング A T 状態 S T 5 に移行し、ベース A T 状態フラグ及びエンディング A T 状態フラグの両方に「1」がセットされていない場合には通常遊技状態 S T 1 に移行する。

20

【0 9 9 6】

次に、通常処理（図 9 4）のステップ S 4 9 1 2 にて実行されるフリーズ設定処理について図 9 8 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、フリーズ設定処理におけるステップ S 5 3 0 1～ステップ S 5 3 0 8 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

30

【0 9 9 7】

主側 R A M 7 4 の B B フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 5 3 0 1：N O）、主側 R A M 7 4 の非 B B 中開始フラグに「0」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 3 0 2）。B B 状態の最終ゲームにおいて実行されるフリーズ設定処理（図 9 8）では、通常処理（図 9 4）の今回の処理回における遊技終了時の対応処理（図 9 5）におけるステップ S 5 0 1 1 の B B 制御用処理（図 9 7）において、主側 R A M 7 4 の非 B B 中開始フラグが「0」クリアされているとともに、主側 R A M 7 4 の B B フラグが「0」クリアされている。つまり、ステップ S 5 3 0 2 では今回のゲームが B B 状態の最終ゲームであるか否かを判定していることになる。

40

【0 9 9 8】

ステップ S 5 3 0 1 及びステップ S 5 3 0 2 の両方にて否定判定をした場合、今回のゲームが B B 状態ではない遊技状態において開始されたことを意味する。この場合、主側 R A M 7 4 のベース A T 終了フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 3 0 3）。ベース A T 終了フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 5 3 0 3：Y E S）、ベース A T 終了時のフリーズ設定処理を実行する（ステップ S 5 3 0 4）。当該フリーズ設定処理では、ベース A T 状態 S T 4 の終了時のフリーズ期間として

50

10秒に対応する数値情報を、主側RAM74における領域内処理用のワークエリア96に設けられたフリーズカウンタにセットする。当該フリーズカウンタにセットされた値は、タイマ割込み処理（図14）のタイマ減算処理（ステップS208）が実行される度に1減算される。

【0999】

その後、主側RAM74のフリーズカウンタの値が1以上であるか否かを判定する（ステップS5305）。フリーズカウンタの値が1以上である場合には、ステップS5305にて否定判定をして、ステップS5305の処理を再度実行する。これにより、ステップS5304にてフリーズカウンタにセットされた値が「0」となるまでフリーズ設定処理（図98）の進行が阻止され、当該フリーズ設定処理（図98）の進行が阻止されることで通常処理（図94）の進行が阻止される。よって、ベースAT状態ST4の終了時のフリーズ期間が経過するまで新たなゲームを開始することが不可となり、遊技者の操作に基づく遊技の進行が阻止された状態となる。

10

【1000】

主側RAM74のBBフラグに「1」がセットされている場合（ステップS5301：YES）、主側RAM74の非BB中開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、今回のゲームでBB入賞が成立したか否かを判定する（ステップS5306）。今回のゲームでBB入賞が成立している場合には遊技終了時の対応処理（図95）のステップS5003にて非BB中開始フラグに「1」がセットされるとともに、ステップS5008にてBBフラグに「1」がセットされるため、BBフラグ及び非BB中開始フラグの両方に「1」がセットされた状態となる。

20

【1001】

主側RAM74のBBフラグ及び非BB中開始フラグの両方に「1」がセットされている場合、すなわち今回のゲームでBB入賞が成立している場合（ステップS5301及びステップS5306：YES）、ベースAT終了フラグに「1」がセットされているのであれば（ステップS5303：YES）、ステップS5304にてベースAT終了時のフリーズ設定処理を実行した後にステップS5305に進む。これにより、既に説明したようにベースAT状態ST4の終了時のフリーズ期間が経過するまで新たなゲームを開始することが不可となり、遊技者の操作に基づく遊技の進行が阻止された状態となる。

【1002】

主側RAM74のBBフラグに「1」がセットされているものの主側RAM74の非BB中開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS5301：YES、ステップS5306：NO）、主側RAM74のBB中フリーズフラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5307）。また、主側RAM74のBBフラグの値が「0」とであるとともに主側RAM74の非BB中開始フラグの値が「1」である場合（ステップS5301：NO、ステップS5302：YES）、今回のゲームがBB状態の最終ゲームであることを意味するため、主側RAM74のBB中フリーズフラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5307）。BB中フリーズフラグに「1」がセットされている場合（ステップS5307：YES）、BB中のフリーズ設定処理を実行する（ステップS5308）。当該フリーズ設定処理では、BB中フリーズ期間として20秒に対応する数値情報を、主側RAM74のフリーズカウンタにセットする。当該フリーズカウンタにセットされた値は、タイマ割込み処理（図14）のタイマ減算処理（ステップS208）が実行される度に1減算される。

30

40

【1003】

その後、主側RAM74のフリーズカウンタの値が1以上であるか否かを判定する（ステップS5305）。フリーズカウンタの値が1以上である場合には、ステップS5305にて否定判定をして、ステップS5305の処理を再度実行する。これにより、ステップS5308にてフリーズカウンタにセットされた値が「0」となるまでフリーズ設定処理（図98）の進行が阻止され、当該フリーズ設定処理（図98）の進行が阻止されることで通常処理（図94）の進行が阻止される。よって、BB中フリーズ期間が経過するま

50

で新たなゲームを開始することが不可となり、遊技者の操作に基づく遊技の進行が阻止された状態となる。

【1004】

上記のとおり、BB状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始された場合には、非BB中開始フラグに「1」がセットされている状態でフリーズ設定処理（図98）が実行されるため、ステップS5302における否定判定又はステップS5306における肯定判定が行われて、ステップS5303～ステップS5305の処理が実行される。これにより、BB状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始された場合には、今回のゲームにおいてBB入賞が成立したか否かとは無関係に、ベースAT終了フラグに「1」がセットされていることを条件としてベースAT状態ST4の終了時のフリーズが発生するようにすることができる。よって、BB状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始され、今回のゲームにおいてベースAT状態ST4が終了したにも関わらず、今回のゲームにおいてBB入賞が成立したことが原因となって今回のゲームの終了時にベースAT状態ST4の終了時のフリーズが発生しないこととなってしまうことを防止できる。

10

【1005】

BB状態において今回のゲームが開始された場合には、非BB中開始フラグの値が「0」である状態でフリーズ設定処理（図98）が実行されるため、ステップS5302における肯定判定又はステップS5306における否定判定が行われて、ステップS5307、ステップS5308及びステップS5305の処理が実行される。これにより、BB状態において今回のゲームが開始された場合には、今回のゲームにおいてBB状態が終了したか否かとは無関係に、BB中フリーズフラグに「1」がセットされていることを条件としてBB中フリーズ期間が設定されるようにすることができる。よって、BB状態において今回のゲームが開始され、今回のゲームにおいてAT関連の抽選処理（ステップS5203）にて当選結果となったにも関わらず、今回のゲームにおいてBB状態が終了したことが原因となって今回のゲームの終了時にBB中フリーズ期間が設定されないこととなってしまうことを防止できる。

20

【1006】

次に、通常処理（図94）のステップS4913にて実行される外部出力設定処理（図99）の説明に先立ち、主側MPU72からスロットマシン10の外部に設けられた遊技ホールの管理コンピュータに外部出力されるBB信号及びAT信号について説明する。

30

【1007】

本スロットマシン10には外部出力端子板（図示略）が設けられている。外部出力端子板には遊技ホールの管理コンピュータにBB信号を送信するためのBB信号用の出力端子、及び遊技ホールの管理コンピュータにAT信号を送信するためのAT信号用の出力端子が設けられている。これらの出力端子は、主側MPU72と電氣的に接続されているとともに、遊技ホールの管理コンピュータと電氣的に接続されている。

【1008】

BB信号は、スロットマシン10においてBB状態が開始される場合にLOWレベルからHIレベルに立ち上げられるとともに、BB状態が終了される場合にHIレベルからLOWレベルに立ち下げられる。AT信号は、BB状態ではない遊技状態において開始されたゲームにてAT状態の開始設定処理（ステップS908）が実行された場合には当該ゲームの終了時にLOWレベルからHIレベルに立ち上げられるとともに、BB状態において開始されたゲームにてAT状態の開始設定処理（ステップS5207）が実行された場合にはBB状態が終了してBB状態ではない遊技状態において開始されたゲームの終了時にLOWレベルからHIレベルに立ち上げられる。また、AT信号は、エンディングAT状態ST5への移行が発生することなくベースAT状態ST4が終了する場合、又はエンディングAT状態ST5が終了する場合にHIレベルからLOWレベルに立ち下げられる。なお、BB信号及びAT信号において、LOWレベルとHIレベルとの関係が逆であってもよい。

40

50

【1009】

次に、通常処理（図94）のステップS4913にて実行される外部出力設定処理について図99のフローチャートを参照しながら説明する。なお、外部出力設定処理におけるステップS5401～ステップS5412の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1010】

ステップS5401～ステップS5402では、上述したフリーズ設定処理（図98）のステップS5301～ステップS5302と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM74のBBフラグに「1」がセットされていない場合（ステップS5401：NO）、主側RAM74の非BB中開始フラグに「0」がセットされているか否かを判定する（ステップS5402）。

10

【1011】

BB状態において今回のゲームが開始され今回のゲームにおいてBB状態が終了した場合（ステップS5401：NO、ステップS5402：YES）、BB信号のOFF処理を実行して（ステップS5403）、本外部出力設定処理を終了する。BB信号のOFF処理（ステップS5403）では、外部端子板を介して遊技ホールの管理コンピュータに出力しているBB信号をHIレベルからLOWレベルに切り換えるための処理を実行する。これにより、スロットマシン10においてBB状態が終了したことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握可能となる。

【1012】

20

主側RAM74のBBフラグに「1」がセットされている場合には（ステップS5401：YES）、上述したフリーズ設定処理（図98）のステップS5306と同様に、主側RAM74の非BB中開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、今回のゲームでBB入賞が成立したか否かを判定する（ステップS5404）。BB状態において今回のゲームが開始され今回のゲームにおいてBB状態が終了しなかった場合には（ステップS5401：YES、ステップS5404：NO）、そのまま本外部出力設定処理を終了する。これにより、BB信号のHIレベルが維持される。

【1013】

主側RAM74のBBフラグ及び非BB中開始フラグの両方に「1」がセットされている場合、すなわちBB状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始され今回のゲームでBB入賞が成立した場合には（ステップS5401及びステップS5404：YES）、BB信号のON処理を実行する（ステップS5405）。BB信号のON処理では、外部端子板を介して遊技ホールの管理コンピュータに出力しているBB信号をLOWレベルからHIレベルに切り換えるための処理を実行する。これにより、スロットマシン10においてBB状態が開始されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握可能となる。

30

【1014】

BB状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始され今回のゲームにおいてBB入賞が成立しなかった場合には（ステップS5401及びステップS5402：NO）、ステップS5406～ステップS5412の処理を実行する。また、BB状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始され今回のゲームにおいてBB入賞が成立した場合には（ステップS5401及びステップS5404：YES）、ステップS5405の処理を行った後にステップS5406～ステップS5412の処理を実行する。このように、BB状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始されたことを条件として、ステップS5406～ステップS5412の処理が実行される。

40

【1015】

ステップS5406では主側RAM74のベースAT終了フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。ベースAT終了フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップS5406：NO）、領域内処理用のワークエリア96に設けられたエンディングAT終了フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5407

50

）。既に説明したとおり、エンディングＡＴ終了フラグには、第２区間ＳＣ２の初期化処理（ステップＳ１２０８）が実行されることにより「１」がセットされる。エンディングＡＴ終了フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ５４０７：ＹＥＳ）、エンディングＡＴ終了フラグを「０」クリアする（ステップＳ５４０８）。

【１０１６】

ステップＳ５４０６にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ５４０８の処理を行った場合には、ＡＴ信号のＯＦＦ処理を実行する（ステップＳ５４０９）。ＡＴ信号のＯＦＦ処理では、外部端子板を介して遊技ホールの管理コンピュータに出力しているＡＴ信号をＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換えるための処理を実行する。これにより、スロットマシン１０においてベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握可能となる。

10

【１０１７】

ベースＡＴ終了フラグ及びエンディングＡＴ終了フラグのいずれにも「１」がセットされていない場合には（ステップＳ５４０６及びステップＳ５４０７：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４のベースＡＴ開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５４１０）。既に説明したとおり、通常用処理（図２５）のステップＳ９０８又はＢＢ制御用処理（図９７）のステップＳ５２０７にてＡＴ状態の開始設定処理が実行されることによりベースＡＴ開始フラグに「１」がセットされる。ベースＡＴ開始フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ５４１０：ＹＥＳ）、ＡＴ信号のＯＮ処理を実行する（ステップＳ５４１１）。ＡＴ信号のＯＮ処理では、外部端子板を介して遊技ホールの管理コンピュータに出力しているＡＴ信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えるための処理を実行する。これにより、スロットマシン１０においてベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握可能となる。

20

【１０１８】

その後、ベースＡＴ開始フラグを「０」クリアする（ステップＳ５４１２）。このように、ベースＡＴ開始フラグは、ＡＴ信号のＯＮ処理（ステップＳ５４１１）が実行された場合に「０」クリアされる。これにより、ベースＡＴ開始フラグに「１」がセットされた場合にはＡＴ信号のＯＮ処理（ステップＳ５４１１）が実行されるようにすることができる。

【１０１９】

ＢＢ状態ではない遊技状態においてゲームが開始され、通常用処理（図２５）のステップＳ９０８にてＡＴ状態の開始設定処理が実行された場合には、当該ゲームにおいてＢＢ入賞が成立したか否かとは無関係に、当該ゲームの終了時にＡＴ信号のＯＮ処理（ステップＳ５４１１）が実行される。また、ＢＢ状態においてゲームが開始され、ＢＢ制御用処理（図９７）のステップＳ５２０７にてＡＴ状態の開始設定処理が実行された場合には、ＢＢ状態が終了してＢＢ状態ではない遊技状態において開始されたゲームの終了時に、ＡＴ信号のＯＮ処理（ステップＳ５４１１）が実行される。

30

【１０２０】

上記のとおり、ＢＢ状態において今回のゲームが開始され、今回のゲームにおいてＢＢ状態が終了した場合には（ステップＳ５４０１：ＮＯ、ステップＳ５４０２：ＹＥＳ）、今回のゲームにおいてベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されたか否かとは無関係に、ＢＢ信号のＯＦＦ処理（ステップＳ５４０３）が実行される。これにより、ＢＢ状態が終了したゲームにおいて、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生したことが原因となって、ＢＢ信号のＯＦＦ処理（ステップＳ５４０３）が実行されないこととなってしまうことを防止できる。

40

【１０２１】

ＢＢ状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始された場合には、非ＢＢ中開始フラグに「１」がセットされている状態で外部出力設定処理（図９９）が実行されるため、ステップＳ５４０２における否定判定又はステップＳ５４０４における肯定判定が行われて、ステップＳ５４０６～ステップＳ５４１２の処理が実行される。これにより、Ｂ

50

B状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始された場合には、今回のゲームにおいてBB入賞が成立したか否かとは無関係に、ベースAT終了フラグ又はエンディングAT終了フラグに「1」がセットされていることを条件としてAT信号のOFF処理（ステップS5409）が実行されるようにすることができる。よって、BB状態とは異なる遊技状態において今回のゲームが開始され、今回のゲームにおいてベースAT状態ST4又はエンディングAT状態ST5が終了したにも関わらず、今回のゲームにおいてBB入賞が成立したことが原因となってAT信号のOFF処理（ステップS5409）が実行されないこととなってしまうことを防止できる。

【1022】

＜第10の実施形態＞

本実施形態では遊技内容が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1023】

本実施形態では、遊技状態として、上記第1の実施形態における第1CB状態ST2及び第2CB状態ST3が設定されておらず、その代わりにCB状態が設定されている。CB状態は上記第1の実施形態における第1CB状態ST2と同様の遊技状態である。本実施形態における通常遊技状態ST1、CB状態、ベースAT状態ST4及びエンディングAT状態ST5では、ベット数が「3」であることを条件としてゲームが実行される。

【1024】

左リール32L、中リール32M及び右リール32Rの図柄配列については、上記第1の実施形態において図4を参照しながら既に説明したとおりである。また、上記第1の実施形態における第1CB入賞及び第2CB入賞が存在しておらず、その代わりにCB入賞が存在している。上記第1の実施形態において第1CB入賞が成立する場合と同様に、メインラインML上において左リール32Lの停止図柄が「赤7」図柄であり中リール32Mの停止図柄が「赤7」図柄であり右リール32Rの停止図柄が「白7」図柄である場合、CB入賞となる。

【1025】

本実施形態における3枚ベット時の役抽選テーブルは、インデックス値IV=17にCB当選データが設定されている点で、上記第1の実施形態における3枚ベット時の役抽選テーブル（図17）と相違している。上記第1の実施形態と同様に、インデックス値IV=17にて当選となる確率は約1/3.3である。

【1026】

CB当選データ以外の当選データは対応する入賞が成立したか否かに関係なく当選となったゲームにて消去され、当選となったゲームの次以降のゲームには持ち越されない。これに対して、CB当選データは、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が行われる場合を除き、当選となったゲームの次以降のゲームであってもCB入賞が成立するまで記憶保持される。本実施形態では、設定キーのON操作が行われている状態でスロットマシン10への動作電力の供給が開始された場合、当該動作電力の供給開始に際してリセットボタン56の押圧操作が行われたか否かとは無関係に、メイン処理（図13）において領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行された後に、ステップS107における領域外用の第2初期化処理、ステップS108における設定値更新処理及びステップS109における通常処理が実行される。

【1027】

上記第1の実施形態と同様に、CB当選データが持ち越されている状態のゲームにおいてはCB当選データに対応するインデックス値IVは抽選対象から除外される。以下、本明細書において、CB当選データが主側RAM74に設定されている状態を「CB内部状態」というとともに、CB当選データが主側RAM74に設定されていない状態を「非CB内部状態」という。

【1028】

10

20

30

40

50

主側 R A M 7 4 に記憶された C B 当選データは、C B 入賞が成立した場合、又は領域内用の全部クリア処理（ステップ S 1 0 6）が行われた場合にクリアされる。一方、第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立したことに基づいて、遊技区間制御処理（図 2 8）のステップ S 1 2 0 8 にて第 2 区間 S C 2 の初期化処理が実行されても主側 R A M 7 4 に記憶された C B 当選データはクリアされない。

【1 0 2 9】

通常遊技状態 S T 1、ベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 においてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止制御が行われる場合には、上記第 1 の実施形態と同様に、スベリ数として「0」～「4」のいずれかの値が設定される。また、図 4 に示すように、左リール 3 2 L において C B 入賞を成立させるための「赤 7」図柄は 1 5 番目の図柄として設けられている。したがって、C B 入賞を成立させるためには、非 C B 内部状態において開始されたゲームにて C B 当選データが設定されているインデックス値 I V で当選となった場合、又は C B 内部状態においてゲームが開始された場合において、左リール 3 2 L のメインライン M L 上に 1 1 番目～1 5 番目のいずれかの図柄が存在しているタイミングで左ストップボタン 4 2 の操作が行われる必要がある。また、遊技者は、左リール 3 2 L のメインライン M L 上に 0 番目～1 0 番目及び 1 6 番目～2 0 番目のいずれかの図柄が存在しているタイミングで左ストップボタン 4 2 の操作を行うことにより、いずれのスベリ数が選択されてもメインライン M L 上に「赤 7」図柄が停止することを回避できるとともに、C B 入賞の成立を回避できる。

【1 0 3 0】

図 4 に示すように、左リール 3 2 L において C B 入賞の成立を回避可能とする範囲（上述した 0 番目～1 0 番目及び 1 6 番目～2 0 番目の範囲）のみに設定されている図柄として、「チェリー」図柄、「B A R」図柄及び「白 7」図柄が存在している。したがって、遊技者は、左リール 3 2 L のメインライン M L 上に「チェリー」図柄、「B A R」図柄又は「白 7」図柄が存在している状態となるタイミングを目安として左ストップボタン 4 2 の操作を行うことにより、いずれのスベリ数が選択されてもメインライン M L 上に「赤 7」図柄が停止してしまうことを回避できる。

【1 0 3 1】

図 4 に示すように、中リール 3 2 M において C B 入賞を成立させるための「赤 7」図柄は 1 7 番目の図柄として設けられている。したがって、C B 入賞を成立させるためには、非 C B 内部状態において開始されたゲームにて C B 当選データが設定されているインデックス値 I V で当選となった場合、又は C B 内部状態においてゲームが開始された場合において、中リール 3 2 M のメインライン M L 上に 1 3 番目～1 7 番目のいずれかの図柄が存在しているタイミングで中ストップボタン 4 3 の操作が行われる必要がある。また、遊技者は、中リール 3 2 M のメインライン M L 上に 0 番目～1 2 番目及び 1 8 番目～2 0 番目のいずれかの図柄が存在しているタイミングで中ストップボタン 4 3 の操作を行うことにより、いずれのスベリ数が選択されてもメインライン M L 上に「赤 7」図柄が停止することを回避できるとともに、C B 入賞の成立を回避できる。

【1 0 3 2】

図 4 に示すように、中リール 3 2 M において C B 入賞の成立を回避可能とする範囲（上述した 0 番目～1 2 番目及び 1 8 番目～2 0 番目の範囲）のみに設定されている図柄として、「B A R」図柄及び「白 7」図柄が存在している。したがって、遊技者は、中リール 3 2 M のメインライン M L 上に「B A R」図柄又は「白 7」図柄が存在している状態となるタイミングで中ストップボタン 4 3 の操作を行うことにより、いずれのスベリ数が選択されてもメインライン M L 上に「赤 7」図柄が停止してしまうことを回避できる。

【1 0 3 3】

図 4 に示すように、右リール 3 2 R において C B 入賞を成立させるための「白 7」図柄は 3 番目の図柄及び 1 5 番目の図柄として設けられている。したがって、C B 入賞を成立させるためには、非 C B 内部状態において開始されたゲームにて C B 当選データが設定されているインデックス値 I V で当選となった場合、又は C B 内部状態においてゲームが開

始された場合において、右リール 3 2 R のメインライン M L 上に 0 番目～3 番目、1 1 番目～1 5 番目及び 2 0 番目のいずれかの図柄が存在しているタイミングで右ストップボタン 4 4 の操作が行われる必要がある。また、遊技者は、右リール 3 2 R のメインライン M L 上に 4 番目～1 0 番目及び 1 6 番目～1 9 番目のいずれかの図柄が存在しているタイミングで右ストップボタン 4 4 の操作を行うことにより、いずれのスベリ数が選択されてもメインライン M L 上に「白 7」図柄が停止することを回避できるとともに、C B 入賞の成立を回避できる。

【1 0 3 4】

図 4 に示すように、右リール 3 2 R において C B 入賞の成立を回避可能とする範囲（上述した 4 番目～1 0 番目及び 1 6 番目～1 9 番目の範囲）のみに設定されている図柄として、「赤 7」図柄及び「B A R」図柄が存在している。したがって、遊技者は、右リール 3 2 R のメインライン M L 上に「赤 7」図柄又は「B A R」図柄が存在している状態となるタイミングを目安として右ストップボタン 4 4 の操作を行うことにより、いずれのスベリ数が選択されてもメインライン M L 上に「白 7」図柄が停止してしまうことを回避できる。

10

【1 0 3 5】

上記第 1 の実施形態と同様に、第 2 区間 S C 2 であるとともにベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 である状態において開始されたゲームにおける役の抽選処理（図 1 0 0）にてインデックス値 I V = 1 ～ 9 のいずれかに当選した場合には、第 1 ベル入賞又は第 2 ベル入賞を成立させるための停止順報知が行われる。遊技者は、停止順報知が行われた場合には当該停止順報知において報知された順序でストップボタン 4 2 ～ 4 4 の操作を行うことにより、第 1 ベル入賞又は第 2 ベル入賞を成立させることができるとともに、C B 入賞の成立を回避することができる。

20

【1 0 3 6】

次に、通常処理（図 1 5）のステップ S 3 0 7 にて実行される役の抽選処理について図 1 0 0 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、役の抽選処理におけるステップ S 5 5 0 1 ～ステップ S 5 5 1 3 の処理は、領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1 0 3 7】

まず領域内処理用のワークエリア 9 6 に C B 当選データが記憶されているか否かを判定することにより C B 内部状態であるか否かを判定する（ステップ S 5 5 0 1）。C B 当選データは、役の抽選処理（図 1 0 0）において C B 当選データが設定されているインデックス値 I V（具体的には「1 7」）に当選した場合に当選データの取得処理（ステップ S 5 5 1 0）にて領域内処理用のワークエリア 9 6 に記憶される。

30

【1 0 3 8】

C B 内部状態である場合には（ステップ S 5 5 0 1：Y E S）、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられた C B 内部中開始フラグに「1」をセットする（ステップ S 5 5 0 2）。C B 内部中開始フラグは、1 ゲームが実行された場合において今回のゲームが C B 内部状態において開始されたか否かを主側 M P U 7 2 にて特定するためのフラグである。C B 内部中開始フラグは、通常処理（図 1 5）においてゲーム終了コマンドの送信処理（ステップ S 3 1 5）が実行された後、受付許可処理（ステップ S 3 1 6）が開始される前に「0」クリアされる。ステップ S 5 5 0 2 にて C B 内部中開始フラグに「1」がセットされることにより、今回のゲームが C B 内部状態において開始されたことを主側 M P U 7 2 にて特定可能となる。

40

【1 0 3 9】

ステップ S 5 5 0 1 にて否定判定を行った場合、又はステップ S 5 5 0 2 の処理を行った場合には、ステップ S 5 5 0 3 ～ステップ S 5 5 1 3 において上記第 1 の実施形態における役の抽選処理（図 1 6）のステップ S 4 0 1 ～ステップ S 4 1 1 と同様の処理を実行する。具体的には、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得し（ステップ S 5 5 0 3）、役の当否判定を行うための抽選テーブルを主側 R O M 7 3 から読み出す（ステップ S 5

50

504)。ステップS5504では、現状の設定値と、現状の遊技状態との組合せに対応する抽選テーブルを選択する。ステップS5505～ステップS5510の処理内容は、上記第1の実施形態において既に説明したとおりである。

【1040】

ステップS5509にて否定判定を行った場合、又はステップS5510の処理を行った場合、すなわち役の当否判定が終了した場合には、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報第1設定処理を行う（ステップS5511）。停止情報第1設定処理の処理内容は上記第1の実施形態における役の抽選処理（図16）のステップS409と同様である。その後、後述する遊技開始時処理を実行する（ステップS5512）。その後、上記第1の実施形態における役の抽選処理（図16）のステップS411と同様に、1ゲームが開始されたことを演出側MPU92に認識させるための回転受付コマンドA、Bを送信するための処理を実行する（ステップS5513）。

10

【1041】

次に、役の抽選処理（図100）のステップS5512にて実行される遊技開始時処理について図101のフローチャートを参照しながら説明する。なお、遊技開始時処理におけるステップS5601～ステップS5613の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1042】

まず第1区間SC1であるか否かを判定する（ステップS5601）。ステップS5601では、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iに設けられた第2区間フラグに「1」がセットされていない場合に肯定判定を行う。第1区間SC1である場合（ステップS5601：YES）、今回のゲームにおける役の抽選処理（図100）にていずれかのインデックス値IVに当選したことを条件として（ステップS5602：YES）、第2区間移行処理を実行する（ステップS5603）。第2区間移行処理では、各種フラグエリア96iの第2区間フラグに「1」をセットすることで、遊技区間を第1区間SC1から第2区間SC2に移行させる。また、領域内処理用のワークエリア96における継続ゲーム数カウンタ96cを「0」クリアするとともに、合計獲得数カウンタ96dに初期値として「63121」をセットする。第2区間移行処理（ステップS5603）ではさらに、主側RAM74の領域内処理用のワークエリア96における解除ゲーム数カウンタ96gに天井ゲーム数として「1000」をセットする。第2区間SC2であって通常遊技状態ST1である状況においてゲームが実行される度に解除ゲーム数カウンタ96gの値が1減算され、その1減算後における解除ゲーム数カウンタ96gの値が「0」となった場合にベースAT状態ST4に移行させるための処理が実行される。なお、CB状態においてゲームが実行された場合には解除ゲーム数カウンタ96gの値は減算されない。また、第2区間移行処理（ステップS5603）では区間表示部67を消灯状態から点灯状態に切り換える。

20

30

【1043】

ステップS5603にて第2区間移行処理を実行した後、主側RAM74のCB内部中開始フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS5604：YES）、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iのCZ状態フラグに「1」をセットするとともに、領域内処理用のワークエリア96におけるCZ状態カウンタ96hに「3」をセットする（ステップS5605）。ステップS5605にてCZ状態フラグに「1」がセットされることによりCZ状態が開始される。また、CZ状態カウンタ96hに「3」がセットされることにより、CZ状態が終了するまでの残りのゲーム数が3ゲームである状態となる。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、CZ状態においてゲームが開始された場合には、CZ状態ではない状態において当該ゲームが開始された場合と比較して、通常開始時処理（図24）のステップS803におけるAT抽選処理において、ベースAT状態ST4への移行当選となる期待値が高くなる。

40

【1044】

このように、一のゲームにおいて第1区間SC1から第2区間SC2に移行した場合、

50

当該ゲームがC B内部状態において開始されたゲームであることを条件として、C Z状態が開始される。当該ゲームが非C B内部状態において開始されたゲームである場合には、第2区間S C 2への移行が発生してもC Z状態は開始されない。これにより、C B内部状態において開始されたゲームにて第2区間S C 2への移行が発生する場合には、非C B内部状態において開始されたゲームにて第2区間S C 2への移行が発生する場合と比較して、遊技者にとって有利な状態（具体的にはC Z状態）となるようにすることができる。

【1045】

メイン処理（図13）のステップS106にて領域内用の全部クリア処理が実行された場合には、主側RAM74にC B当選データが記憶されていない非C B内部状態となるとともに、第1区間S C 1となる。また、遊技開始時処理（図101）では、第1区間S C 1において開始されたゲームにおいていずれかのインデックス値I Vで当選となった場合に、第2区間S C 2への移行が発生する。このため、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）の実行後において、最初に第2区間S C 2への移行が発生するゲームは、非C B内部状態において開始されるゲームとなる。上述したとおり、第2区間S C 2への移行が発生したゲームでは、当該ゲームがC B内部状態において開始されたゲームであることを条件として、C Z状態へ移行する。領域内用の全部クリア処理（ステップS106）の実行後において最初に第2区間S C 2への移行が発生したゲームは、非C B内部状態において開始されたゲームであるため、当該ゲームにおいてC Z状態への移行は発生しない。

10

【1046】

既に説明したとおり、C B当選データが主側RAM74に記憶されていない状態において3枚ベット時の役抽選テーブルを参照して役の抽選処理（図100）が行われる場合にC B当選データが設定されているインデックス値I V（具体的には「17」）に当選する確率は約 $1/3$ である。また、既に説明したとおり、C B入賞の成立を回避しながら遊技を進行させる遊技内容である。したがって、第2区間S C 2のエンディング条件が成立するまでにC B内部状態となり、当該C B内部状態においてC B入賞の成立を回避しながら遊技が行われることにより第2区間S C 2のエンディング条件が成立すると考えられる。このように、基本的にC B内部状態において第2区間S C 2のエンディング条件が成立して第2区間S C 2の初期化処理（ステップS1208）が実行されることとなる。また、第2区間S C 2の初期化処理（ステップS1208）が実行されても主側RAM74に記憶されているC B当選データはクリアされない。したがって、第2区間S C 2の初期化処理が実行された場合には、第1区間S C 1であるとともにC B内部状態である状態となる。そして、当該状態において実行されたゲームにていずれかのインデックス値I Vにて当選となることにより、第2区間S C 2への移行が発生するとともに、C Z状態への移行が発生する。

20

30

【1047】

このように、第2区間S C 2のエンディング条件が成立して第2区間S C 2の初期化処理（ステップS1208）が実行された後において最初に第2区間S C 2への移行が発生する場合には、基本的に当該第2区間S C 2への移行が発生するゲームの開始時にC B内部状態であるため、当該第2区間S C 2に移行するゲームにおいてC Z状態に移行する。

40

【1048】

ステップS5601にて否定判定を行った場合、すなわち各種フラグエリア96iの第2区間フラグに「1」がセットされており第2区間S C 2である場合には、継続ゲーム数カウンタ96cの値を1加算する（ステップS5606）。その後、現状の遊技状態がC B状態である場合には（ステップS5607：YES）、ステップS5608以降の処理を実行することなく、本遊技開始時処理を終了する。一方、現状の遊技状態がC B状態ではない場合には（ステップS5607：NO）、ステップS5608以降の処理を実行する。具体的には、現状の遊技状態が通常遊技状態S T 1である場合（ステップS5608：YES）、上記第1の実施形態における遊技開始時処理（図21）のステップS509と同様に、通常開始時処理を実行する（ステップS5609）。通常開始時処理（ステッ

50

ブ S 5 6 0 9) の内容は上記第 1 の実施形態において既に説明したとおりである。

【 1 0 4 9 】

通常遊技状態 S T 1 ではない場合 (ステップ S 5 6 0 8 : N O)、すなわち現状の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 である場合には、今回のゲームにおける役の抽選処理 (図 1 0 0) にてインデックス値 I V = 1 ~ 9 のいずれかで当選となったことを条件として (ステップ S 5 6 1 0 : Y E S)、停止順序データの設定処理を実行する (ステップ S 5 6 1 1)。停止順序データの設定処理では、役の抽選処理 (図 1 0 0) にてインデックス値 I V = 1 ~ 6 のいずれかに当選している場合には、第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に対応する表示が兼用表示部 6 6 にて行われるようにする。また、役の抽選処理 (図 1 0 0) にてインデックス値 I V = 7 ~ 9 のいずれかに当選している場合には、第 2 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に対応する表示が兼用表示部 6 6 にて行われるようにする。

10

【 1 0 5 0 】

ステップ S 5 6 1 0 にて否定判定をした場合、又はステップ S 5 6 1 1 の処理を実行した場合、現状の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 であるか否かを判定する (ステップ S 5 6 1 2)。現状の遊技状態がエンディング A T 状態 S T 5 である場合には (ステップ S 5 6 1 2 : N O)、そのまま本遊技開始時処理を終了する。また、現状の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 である場合には (ステップ S 5 6 1 2 : Y E S)、上記第 1 の実施形態における遊技開始時処理 (図 2 1) のステップ S 5 1 3 と同様に、ベース A T 開始時処理 (ステップ S 5 6 1 3) を実行した後に本遊技開始時処理を終了する。

20

【 1 0 5 1 】

上記のとおり、主側 R A M 7 4 に C B 内部中開始フラグが設けられていることにより、非 C B 内部状態において今回のゲームが開始された場合には、今回のゲームにおける役の抽選処理 (図 1 0 0) にて C B 当選データが設定されているインデックス値 I V (具体的には「17」) で当選となり、C B 当選データが主側 R A M 7 4 に記憶されている状態で遊技開始時処理 (図 1 0 1) が実行される場合においても、当該遊技開始時処理 (図 1 0 1) において非 C B 内部状態で今回のゲームが開始されたことを主側 M P U 7 2 にて特定可能とすることができる。

【 1 0 5 2 】

主側 R A M 7 4 の C B 内部中開始フラグに「1」がセットされていることを条件として C Z 状態を開始させるための処理 (ステップ S 5 6 0 5 の処理) を実行する構成とすることにより、非 C B 内部状態で今回のゲームが開始された場合には、今回のゲームにおける役の抽選処理 (図 1 0 0) において C B 当選データが設定されているインデックス値 I V (具体的には「17」) で当選となり、C B 当選データが主側 R A M 7 4 に記憶されている状態で遊技開始時処理 (図 1 0 1) が実行される場合においても、C Z 状態を開始させるための処理 (ステップ S 5 6 0 5 の処理) が実行されないようにすることができる。これにより、領域内用の全部クリア処理 (ステップ S 1 0 6) の実行後において最初に第 2 区間 S C 2 への移行が発生するゲームにおいて、役の抽選処理 (図 1 0 0) にて C B 当選データが設定されているインデックス値 I V (具体的には「17」) で当選となり、C B 当選データが主側 R A M 7 4 に記憶されている状態で遊技開始時処理 (図 1 0 1) が実行される場合に、C Z 状態を開始させるための処理 (ステップ S 5 6 0 5 の処理) が実行されてしまうことを防止できる。また、C B 入賞の成立を回避しながら遊技が行われることを前提とすると、領域内用の全部クリア処理 (ステップ S 1 0 6) が実行されて第 1 区間 S C 1 となった後に第 2 区間 S C 2 への移行が発生する場合には C Z 状態が開始されないようにしながら、第 2 区間 S C 2 の初期化処理 (ステップ S 1 2 0 8) が実行されて第 1 区間 S C 1 となった後に第 2 区間 S C 2 への移行が発生する場合には C Z 状態が開始されるようにすることができる。

30

40

【 1 0 5 3 】

< 第 1 1 の実施形態 >

50

本実施形態ではスロットマシン 10 の構成が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1054】

図 102 は本実施形態におけるスロットマシン 10 及び当該スロットマシン 10 に並設されたカードユニット 130 の正面図であり、図 103 はスロットマシン 10 の前面扉 12 を開いた状態の斜視図である。上記第 1 の実施形態と同様に、前面扉 12 は筐体 11 の左側部に設けられた軸部 15 を回動軸として筐体 11 の内部空間を開閉可能とするように筐体 11 に支持されている。前面扉 12 はその裏面に設けられた施錠装置 13 によって開放不能に施錠状態とされている。

【1055】

前面扉 12 の施錠状態はキーシリンダ 14 に対して開錠操作が行われることにより解除される。また、詳細は後述するが、所定のエラー（後述する「ユニット接続異常」というエラー又は「所有遊技価値数満タン」というエラー）が発生している状況においてキーシリンダ 14 に対してエラー解除操作が行われることにより、当該所定のエラーが解除される。キーシリンダ 14 に対する開錠操作とは、キーシリンダ 14 に所定のキーを挿入し、当該所定のキーを図 102 において正面視時計回りに所定の角度（例えば 90 度）まで回転させる操作である。また、キーシリンダ 14 に対するエラー解除操作とは、キーシリンダ 14 に所定のキーを挿入し、当該所定のキーを図 102 において正面視反時計回りに特定の角度（例えば 90 度）まで回転させる操作である。このように、キーシリンダ 14 に対してエラー解除操作が行われる構成であることにより、キーシリンダ 14 とは別の操作部として所定のエラー（「ユニット接続異常」又は「所有遊技価値数満タン」）を解除するために操作されるボタン等の操作部が設けられている構成と比較して、スロットマシン 10 の構成の簡素化が図られている。

【1056】

上記第 1 の実施形態と同様に、筐体 11 の内部において仕切り板 11a の下方左側には、電源装置 54 が設けられており、電源装置 54 には、電源スイッチ 55、リセットボタン 56 及び設定キー挿入孔 57 が設けられている（図 103 参照）。また、図 103 に示すように、筐体 11 の内部において当該筐体 11 の左側板 11c には、遊技者が所有している遊技価値数（以下、本明細書において「所有遊技価値数」ともいう。）が記憶される価値数制御装置 140 が取り付けられている。価値数制御装置 140 に記憶可能な所有遊技価値数の最大値は「16383」に設定されており、所有遊技価値数が最大値を超えた場合には後述する「所有遊技価値数満タン」というエラーが発生する。

【1057】

本実施形態において、遊技価値のベットは、遊技媒体を投入する動作（第 1 の実施形態において遊技媒体をメダル投入口 45 に投入する動作）に代えて、価値数制御装置 140 に記憶されている所有遊技価値数を減少させる方法により行われる。また、遊技価値の付与は、遊技媒体を払い出す動作（第 1 の実施形態において遊技媒体をメダル受け皿 59 に払い出す動作）に代えて、価値数制御装置 140 に記憶されている所有遊技価値数を増加させる方法により行われる。なお、価値数制御装置 140 の詳細については後述する。

【1058】

図 102 に示すように、遊技パネル 20 において表示窓部 21L、21M、21R の下方には、遊技価値数表示部 123 と、エラーコード表示部 124 と、獲得数表示部 125 とが設けられている。また、獲得数表示部 125 の表示領域の隅角側には、区間表示部 67 が設けられている。上記第 1 の実施形態と同様に、区間表示部 67 では、遊技区間が第 1 区間 SC1 及び第 2 区間 SC2 のうち第 2 区間 SC2 であることを報知するための表示が行われる。

【1059】

遊技価値数表示部 123 には 5 個の 7 セグメント表示器が設けられており、遊技価値数表示部 123 では、価値数制御装置 140 に記憶されている所有遊技価値数の表示が行わ

10

20

30

40

50

れる。遊技者は、遊技価値数表示部 1 2 3 の表示に基づいて所有遊技価値数を把握することができる。また、エラーコード表示部 1 2 4 には 2 個の 7 セグメント表示器が設けられており、エラーコード表示部 1 2 4 では、スロットマシン 1 0 で発生しているエラーに対応するエラーコードの表示が行われる。エラーコードは 2 文字（例えば「E y」）の組合せである。

【1 0 6 0】

獲得数表示部 1 2 5 には 2 個の 7 セグメント表示器が設けられており、獲得数表示部 1 2 5 では、遊技価値の付与が発生した場合にはその付与対象となった遊技価値数の表示（付与価値数表示）が行われるとともに、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序を報知する停止順報知が行われる場合にはその停止順序に対応する情報（停止順コード）の表示が行われる。小役入賞が成立したことに基づいて付与される遊技価値数として「1」、「4」、「5」及び「1 5」が設定されており、付与価値数表示ではこれらの遊技価値数に対応する数値の表示が行われる。停止順コードの表示は、獲得数表示部 1 2 5 における 2 個の 7 セグメント表示器のうち的一方（具体的には図 1 0 2 において正面視右側の 7 セグメント表示器）において行われる。停止順コードの表示における表示内容は、上記第 1 の実施形態において図 7（b）を参照しながら既に説明した停止順序に対応する情報の表示内容と同様である。なお、遊技価値数表示部 1 2 3、エラーコード表示部 1 2 4 及び獲得数表示部 1 2 5 が 7 セグメント表示器を備えている構成に代えて、これらの表示部 1 2 3 ~ 1 2 5 が液晶表示器等を備えている構成としてもよい。

【1 0 6 1】

上記第 1 0 の実施形態と同様に、遊技状態として、通常遊技状態 S T 1、C B 状態、ベース A T 状態 S T 4 及びエンディング A T 状態 S T 5 が設定されている。各遊技状態では、遊技価値のベット数が「3」である状態とすることによりゲームを開始可能な状態となる。図 1 0 2 に示すように、表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R において下方左側には、遊技価値のベット数を一度に「3」増加させるために操作される遊技価値投入ボタン 1 2 6 が設けられている。価値数制御装置 1 4 0 に記憶されている所有遊技価値数が 3 以上である状況において遊技価値投入ボタン 1 2 6 の操作が行われたことに基づいて、所有遊技価値数が 3 減算され、遊技価値のベット数が「3」である状態となる。また、所有遊技価値数が「2」である状況において遊技価値投入ボタン 1 2 6 の操作が行われた場合には、所有遊技価値数が 2 減算されて「0」となり、遊技価値のベット数が「2」である状態となる。また、所有遊技価値数が「1」である状況において遊技価値投入ボタン 1 2 6 の操作が行われた場合には、所有遊技価値数が 1 減算されて「0」となり、遊技価値のベット数が「1」である状態となる。なお、遊技価値投入ボタン 1 2 6 に加えて、遊技価値のベット数を 1 増加させるために操作される投入ボタン又は遊技価値のベット数を 2 増加させるために操作される投入ボタンが設けられている構成としてもよい。

【1 0 6 2】

図 1 0 2 に示すように、表示窓部 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の下方右側には、計数ボタン 1 2 7 が設けられている。計数ボタン 1 2 7 は、価値数制御装置 1 4 0 に記憶されている所有遊技価値数の一部又は全部をカードユニット 1 3 0 へ送信するために操作されるボタンである。なお、所有遊技価値数をカードユニット 1 3 0 に送信する構成の詳細については後述する。

【1 0 6 3】

スタートレバー 4 1 の左側には、上記第 1 の実施形態と同様に、精算ボタン 5 1 が設けられている。精算ボタン 5 1 は、ベットされている遊技価値を所有遊技価値数として価値数制御装置 1 4 0 に戻すために操作される。遊技価値のベット数が 1 以上である状況において精算ボタン 5 1 の操作が行われた場合には、ゲームが実行されていない状況であることを条件として、遊技価値のベット数の情報が「0」クリアされるとともに、当該ベットされていた遊技価値数が価値数制御装置 1 4 0 に記憶されている所有遊技価値数に加算される。

【1 0 6 4】

上述したとおり、筐体 11 の内部には価値数制御装置 140 が設けられている。価値数制御装置 140 では、所有遊技価値数を管理するための制御、所有遊技価値数の表示を行うための制御、及びカードユニット 130 と通信を行うための制御が行われる。価値数制御装置 140 は、後述する価値数制御基板 141（図 104 参照）と、当該価値数制御基板 141 を収容する透明樹脂製の価値数側ケース体 145 とを備えている。価値数制御基板 141 には価値数表示器 146（図 104 参照）が設けられている。価値数表示器 146 には 5 個の 7 セグメント表示器が設けられており、価値数表示器 146 では価値数制御装置 140 に記憶されている所有遊技価値数の表示が行われる。価値数表示器 146 は、前面扉 12 が開いている状態において透明な価値数側ケース体 145 を通じて外部から視認可能となる位置に配置されている。

10

【1065】

上述したとおり、遊技価値数表示部 123 及び価値数表示器 146 において、価値数制御装置 140 に記憶されている所有遊技価値の表示が行われる。遊技価値数表示部 123 の表示内容は、前面扉 12 が開放されているか否かとは無関係に、外部から視認可能である。一方、価値数表示器 146 の表示内容は、前面扉 12 が閉鎖されている状態においては外部から視認不可であり、前面扉 12 を開放することにより視認可能となる。遊技者は、遊技価値数表示部 123 の表示に基づいて所有遊技価値数を確認することができる。また、遊技ホールの管理者は、前面扉 12 が閉鎖されている状態においては遊技価値数表示部 123 の表示に基づいて所有遊技価値数を確認できるとともに、前面扉 12 が開放されている状態においては価値数表示器 146 の表示に基づいて所有遊技価値数を確認することができる。

20

【1066】

価値数側ケース体 145 には、価値数制御装置 140 に記憶されている所有遊技価値数の情報を「0」クリアするために操作される価値数クリアボタン 147 と、価値数制御装置 140 において後述する RAM クリア対象領域 144c の初期化处理（価値数側メイン処理（図 110（b））のステップ S5909）を行うために操作される RAM クリアボタン 148 とが設けられている。

【1067】

上記のように構成されたスロットマシン 10 の側方（具体的には左側）には、略直方体状のカードユニット 130 が並設されている。カードユニット 130 には、紙幣が投入されるとともに、カード状の記憶媒体 M が挿入される。カードユニット 130 は、記憶媒体 M に記録された残高情報の読み取り及び書き換えを行う。また、カードユニット 130 は、記憶媒体 M に記憶されている残高情報に基づいて遊技価値の貸し出しを行う。また、カードユニット 130 は、スロットマシン 10 の価値数制御装置 140 に記憶されていた所有遊技価値数の一部又は全部がカードユニット 130 へ送信された場合、当該価値数制御装置 140 から受信した遊技価値数を「計数遊技価値数」として記憶媒体 M に記憶させる。

30

【1068】

カードユニット 130 の前面において上下方向の略中央には紙幣を投入するための紙幣投入口 131 が設けられており、紙幣投入口 131 の下方には記憶媒体 M を挿入するためのカード挿入口 132 が設けられている。また、カード挿入口 132 の下方には遊技価値の貸し出しが行われるようにするために操作される遊技価値貸ボタン 133 と、記憶媒体 M をカード挿入口 132 から排出させるために操作されるカード返却ボタン 134 とが設けられている。紙幣投入口 131 に紙幣が投入された場合、カードユニット 130 は当該投入された紙幣の金額に対応する残高情報を記憶媒体 M に書き込む。

40

【1069】

遊技価値の貸し出しは、スロットマシン 10 及びカードユニット 130 において、遊技価値を貸し出し可能な状態である場合に実行可能となる。ここで、スロットマシン 10 において遊技価値を貸し出し可能な状態とは、スロットマシン 10 においてゲームが実行されていない状態であるという条件と、遊技価値のベット数がゲームを開始可能なベット数

50

に達していない（具体的には遊技価値のベット数が「0」～「2」のいずれかである）という条件と、価値数制御装置140に記憶されている所有遊技価値数が今回の遊技価値の貸し出しによってその最大値（具体的には「16383」）を超えない状態であるという条件と、が満たされている状態である。これら3つの条件が満たされている状態において、遊技価値貸ボタン133の操作が行われることにより、遊技価値の貸し出しが実行される。また、カードユニット130において遊技価値を貸し出し可能な状態とは、貸し出される遊技価値数に対応する金額以上の金額が残高情報として記憶媒体Mに記憶されている状態である。

【1070】

遊技価値の貸し出しが行われる場合、当該貸し出し前の所有遊技価値数に対して貸し出される遊技価値数が加算される態様で価値数制御装置140に記憶されている所有遊技価値数が増加するとともに、貸し出される遊技価値数に対応する金額が残高情報から減算される態様で記憶媒体Mに記憶されている残高情報が更新される。

【1071】

カードユニット130の前面上部には、ユニット側表示部135が設けられている。ユニット側表示部135では、記憶媒体Mがカード挿入口132に挿入されていない状況においてはカード挿入口132への記憶媒体Mの挿入が可能であるか否かを報知する表示が行われるとともに、記憶媒体Mがカード挿入口132に挿入されている状況においては遊技価値貸ボタン133の操作を行うことにより遊技価値の貸し出しを行うことができることを報知する表示が行われる。

【1072】

カードユニット130の前面においてユニット側表示部135と紙幣投入口131との間の位置には、度数表示器136と、計数遊技価値表示器137とが設けられている。度数表示器136は、カードユニット130により読み取られる記憶媒体Mの残高情報を表示する3つの7セグメントLEDにより構成されている。度数表示器136では、例えばカード挿入口132に挿入されている記憶媒体Mに記憶されている残高情報のうち百の位以上の値が表示される。

【1073】

計数遊技価値表示器137では、記憶媒体Mに記憶されている計数遊技価値数の表示が行われる。既に説明したとおり、計数遊技価値数は、計数ボタン127の操作が行われたことに基づいて価値数制御装置140に記憶されていた所有遊技価値数の一部又は全部がスロットマシン10からカードユニット130に送信され記憶媒体Mに記憶されたものである。計数遊技価値表示器137には、計数遊技価値数を表示する5つの7セグメント表示器が設けられている。

【1074】

次に、本スロットマシン10の電氣的構成について図104のブロック図に基づいて説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、主制御装置70の主制御基板71には主側MPU72が搭載されており、主側MPU72には、主側ROM73、主側RAM74、乱数回路75及びクロック回路が設けられている。また、それ以外にも主側MPU72には、割込回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【1075】

上記第1の実施形態と同様に、主側MPU72の入力側には、リールユニット31、スタートレバー41の操作を検出するスタート検出センサ41a、各ストップボタン42、43、44の操作を個別に検出するストップ検出センサ42a、43a、44a、精算ボタン51の操作を検出する精算検出センサ51a、並びに電源装置54に設けられたリセットボタン56の操作を検出するリセット検出センサ及び設定キー挿入孔57に設定キーが挿入されたことを検出する設定キー検出センサ等の各種センサが接続されている。また、図104に示すように、主側MPU72の入力側には、前面扉12の開放状態を検知するためのドア開検出センサ12aと、キーシリンダ14に対するエラー解除操作を検出するエラー解除センサ14aと、遊技価値投入ボタン126の操作を検出する遊技価値投入

10

20

30

40

50

検出センサ１２６aとが接続されている。主側MPU72の入力側に接続されているこれら各センサからの信号は主側MPU72に入力される。

【１０７６】

上記第１の実施形態と同様に、主側MPU72の出力側には、リールユニット３１、区間表示部６７及び演出制御装置９０等が接続されている。また、図１０４に示すように、主側MPU72の出力側には、エラーコード表示部１２４及び獲得数表示部１２５が接続されている。主側MPU72は、エラー（後述する「付与上限到達」、「ユニット接続異常」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」又は「ベット異常」というエラー）が発生している状態となった場合に、当該エラーに対応するエラーコードの表示が行われるようにエラーコード表示部１２４を表示制御する。また、主側MPU72は、遊技価値の付与が発生した場合にはその付与対象となった遊技価値の数が表示されるように獲得数表示部１２５を表示制御するとともに、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知する停止順報知が行われる場合には当該停止順序に対応する停止順コードが表示されるように獲得数表示部１２５を表示制御する。

10

【１０７７】

主側MPU72は、各ゲームの各タイミングで演出制御装置９０にコマンドを送信するとともに、画像表示装置６３においてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知させるためのコマンドを演出制御装置９０に送信する場合にはその報知させる内容に対応した表示が行われるように獲得数表示部１２５の表示制御を実行する。この場合、画像表示装置６３の直接的な表示制御は演出制御装置９０により行われるのに対して、獲得数表示部１２５の直接的な表示制御は主側MPU72により行われる。つまり、相対的に複雑な表示制御の実行対象となる画像表示装置６３については演出制御装置９０において直接的な表示制御が実行され、相対的に簡素な表示制御の実行対象となる獲得数表示部１２５については主側MPU72において直接的な表示制御が実行される。これにより、主側MPU72の処理負荷の軽減を図りながら、演出への注目度の向上を重視した表示と、信頼性を重視した表示との両方を行うことが可能となる。

20

【１０７８】

上記第１の実施形態と同様に、演出制御装置９０は演出制御基板９１を備えており、演出制御基板９１には演出側MPU92が搭載されている。また、演出側MPU92には、演出側ROM93及び演出側RAM94が内蔵されているとともに、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路、割込回路、データ入出力回路及び乱数発回路などが内蔵されている。また、上記第１の実施形態と同様に、演出側MPU92の出力側には、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３が接続されており、演出側MPU92は、主側MPU72から受信したコマンドに基づき、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御、及び画像表示装置６３の表示制御を実行することで、各種報知や各種演出が行われるようにする。

30

【１０７９】

図１０４に示すように、主側MPU72の入力側及び出力側には価値数制御装置１４０が接続されている。価値数制御装置１４０には、価値数制御基板１４１と、接続端子板１２８とが設けられている。接続端子板１２８は、価値数制御基板１４１とカードユニット１３０とを接続するための中継基板である。価値数制御基板１４１には、所有遊技価値数を管理するための制御、所有遊技価値数の表示を行うための制御、及びカードユニット１３０と通信を行うための制御を行う価値数側MPU142が搭載されている。

40

【１０８０】

価値数側MPU142には、当該価値数側MPU142により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した価値数側ROM143、及びその価値数側ROM143内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである価値数側RAM144が内蔵されているとともに、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路及び割込回路などが内蔵されている。なお、価値数側MPU142に対して価値数側ROM143及び価値数側RAM144が１チップ化されていることは

50

必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【1081】

価値数側RAM144には、スロットマシン10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給される。これにより、価値数側RAM144に記憶された情報（所有遊技価値数の情報を含む）は、スロットマシン10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【1082】

価値数側MPU142には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。図104に示すように、価値数側MPU142の入力側及び出力側には主側MPU72が接続されており、価値数側MPU142は主側MPU72から情報を受信することができる。また、主側MPU72に情報を送信することができる。また、価値数側MPU142の入力側及び出力側にはカードユニット130が接続されている。カードユニット130はユニット側基板（図示略）を備えており、ユニット側基板にはカードユニット130の制御を行うユニット側MPU（図示略）が設けられている。価値数制御基板141は、接続端子板128を介してユニット側基板と接続されている。価値数側MPU142はユニット側MPUから情報を受信できるとともに、ユニット側MPUに情報を送信することができる。

10

【1083】

価値数側MPU142の出力側には、遊技価値数表示部123が接続されているとともに、価値数制御基板141に設けられた価値数表示器146が接続されている。価値数側MPU142は、遊技価値数表示部123及び価値数表示器146において、所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数の表示が行われるようにするための制御を行う。

20

【1084】

価値数側MPU142の入力側には、価値数クリアボタン147の操作を検出する価値数クリア検出センサ147aと、RAMクリアボタン148の操作を検出するRAMクリア検出センサ148aと、計数ボタン127の操作を検出する計数検出センサ127aとが接続されている。価値数クリアボタン147の操作が行われている状態で電源装置54に設けられた電源スイッチ55（図103参照）のON操作が行われた場合、価値数側MPU142は価値数制御装置140に記憶されている所有遊技価値数の情報を「0」クリアし、所有遊技価値数を「0」とする。また、RAMクリアボタン148の操作が行われている状態で電源スイッチ55のON操作が行われた場合、価値数側MPU142は価値数側RAM144における対象エリア（後述するRAMクリア対象領域144c）の情報を「0」クリアするとともに当該対象エリアの初期設定を行う。

30

【1085】

価値数制御装置140に記憶されている所有遊技価値数が1以上である状態において計数ボタン127の操作が行われた場合、価値数側MPU142はその操作の継続期間に応じた数の遊技価値をカードユニット130に送信する。具体的には、計数ボタン127の操作期間が500ミリ秒未満である場合には「1」の遊技価値がカードユニット130に送信されるとともに、当該操作期間が500ミリ秒以上である場合には「50」の遊技価値がカードユニット130に送信される。また、計数ボタン127の操作が1秒以上に亘って継続される場合には、当該計数ボタン127の操作が終了されるまでの期間に亘って、「50」の遊技価値をカードユニット130に送信する処理が繰り返し実行される。所有遊技価値数をカードユニット130に送信するために必要となる計数ボタン127の操作期間は、所有遊技価値数が多いほど長くなる。これにより、遊技価値の管理が電磁的方法により行われる構成において、計数ボタン127の操作期間に基づいて獲得した遊技価値数の多さを遊技者に実感させることが可能となる。

40

【1086】

既に説明したとおり、価値数制御装置140に記憶されていた所有遊技価値数の一部又は全部がカードユニット130に送信された場合、当該送信された遊技価値数は計数遊技価値数としてカードユニット130に挿入されている記憶媒体Mに記憶される。カードユ

50

ニット130は、記憶媒体Mに計数遊技価値数を記憶させる場合には、併せて、当該カードユニット130に設定されている1枚当たりの貸出し金額（レート）の識別情報を記憶させる。これにより、遊技ホール内において、異なるレートで遊技価値の貸し出しを行う場合に、レート毎に所有遊技価値数を記憶させることが可能となる。既に記憶媒体Mに、同一レートの計数遊技価値数が記憶されている場合、新たに受信した所有遊技価値数は、当該既に記録されていた計数遊技価値数に加算される。

【1087】

次に、価値数側MPU142とカードユニット130との接続状態を主側MPU72にて確認するための構成について説明する。

【1088】

接続端子板128には、接続確認用回路（図示略）が設けられている。接続確認用回路から価値数制御基板141に第1接続確認信号が出力されるとともに、接続確認用回路からカードユニット130に第2接続確認信号が出力される。また、接続確認用回路には、カードユニット130から接続確認用電圧（具体的には5Vの直流電圧）が入力される。カードユニット130から接続確認用回路に接続確認用電圧が入力されていない状態において第1接続確認信号及び第2接続確認信号はHレベルとなっており、カードユニット130から接続確認用回路に接続確認用電圧が入力されている状態となることによりこれらの接続確認信号がLレベルとなる。

【1089】

カードユニット130への動作電力の供給が開始された後、カードユニット130は、スロットマシン10との通信を開始する準備が整っている状態となったことに基づいて、接続端子板128に設けられた接続確認用回路に対して上述した接続確認用電圧の出力が開始されるようにする。これにより、第1接続確認信号及び第2接続確認信号がHレベルからLレベルに立ち下がる。その後、カードユニット130において接続確認用電圧の出力が行われない状態が発生した場合には、第1接続確認信号及び第2接続確認信号がLレベルからHレベルに立ち上がる。

【1090】

価値数側MPU142は、当該価値数側MPU142に入力されている第1接続確認信号がLレベルであることを特定することにより、価値数側MPU142がカードユニット130と正常に接続されていること、及びカードユニット130がスロットマシン10と通信可能な状態であることを特定することができる。また、カードユニット130は、接続端子板128から受信する第2接続確認信号がLレベルであることを特定することにより、カードユニット130が接続端子板128と正常に接続されていることを特定することができる。

【1091】

主側MPU72の入力側には、価値数側MPU142から出力される接続確認用信号が入力されている。価値数側MPU142は、当該価値数側MPU142に入力されている第1接続確認信号がLレベルからHレベルに立ち上がったことに基づいて、主側MPU72に出力されている接続確認用信号をLレベルからHレベルに立ち上げるとともに、当該価値数側MPU142に入力されている第1接続確認信号がHレベルからLレベルに立ち下がったことに基づいて、主側MPU72に出力されている接続確認用信号をHレベルからLレベルに立ち下げる。主側MPU72は、当該主側MPU72に入力されている接続確認用信号がLレベルであることを特定することにより、価値数側MPU142がカードユニット130と正常に接続されていること、及びカードユニット130がスロットマシン10と通信可能な状態であることを特定することができる。

【1092】

次に、主側MPU72と価値数側MPU142との間で行われる通信の内容について説明する。主側MPU72が価値数側MPU142に送信するデータには、ベット要求コマンド及び付与要求コマンドが含まれている。また、主側MPU72が価値数側MPU14

10

20

30

40

50

2 から受信するデータには、ベット要求応答コマンド及び付与要求応答コマンドが含まれている。

【1093】

ベット要求コマンドには、要求する遊技価値のベット数（以下、本明細書において「ベット要求数」ともいう。）の情報が設定される。価値数側MPU142は、ベット要求コマンドを受信した場合、所有遊技価値数からベット要求数（具体的には「3」）を減算する処理を行い、ベット要求応答コマンドを主側MPU72に送信する。ベット要求応答コマンドにはベットされた遊技価値数（以下、本明細書において「ベット実行数」ともいう。）の情報が設定される。所有遊技価値数が0～2のいずれかである状態でベット要求コマンドが送信された場合には、所有遊技価値数から当該0～2のいずれかを減算する処理が実行されて所有遊技価値数が「0」となるとともに、ベット要求応答コマンドにベット実行数として当該0～2のいずれかが設定される。

【1094】

付与要求コマンドには、要求する遊技価値の付与数（以下、本明細書において「付与要求数」ともいう。）の情報が設定される。価値数側MPU142は、付与要求コマンドを受信した場合、所有遊技価値数に付与要求数（具体的には「1」、「4」、「5」又は「15」）を加算する処理を行い、付与要求応答コマンドを主側MPU72に送信する。付与要求応答コマンドには付与された遊技価値数（以下、本明細書において「付与実行数」ともいう。）の情報が設定される。所有遊技価値数に付与要求数を加算する処理が行われた結果、所有遊技価値数が上限数（具体的には「16383」）を超えた場合には、「所有遊技価値数満タン」というエラーが発生し、当該エラーに対応する情報が付与要求応答コマンドに設定される。

【1095】

＜価値数側MPU142とカードユニット130との通信に関する構成＞

次に、価値数側MPU142とカードユニット130との間で行われるシリアル通信の内容について説明する。図105（a）は価値数側MPU142がカードユニット130にシリアル通信で送信する電文、及び価値数側MPU142がシリアル通信でカードユニット130から受信する電文を説明するための説明図である。図105（a）に示すように、価値数側MPU142からカードユニット130に送信される電文として、遊技機情報通知、計数通知（7バイト）及び貸出受領結果応答（5バイト）が存在しているとともに、価値数側MPU142がカードユニット130から受信する電文として貸出通知（5バイト）が存在している。また、遊技機情報通知として、後述する第1遊技機情報通知（57バイト）、第2遊技機情報通知（46バイト）及び第3遊技機情報通知（21バイト）が存在している。

【1096】

これらの電文には、電文長部、コマンド部、通番部、データ部及びチェックサム部が含まれている。電文長部は、電文の長さをバイト数で示す1バイトの情報である。コマンド部は、電文の種別を示す1バイトの情報である。通番部は、電文の種別毎に設定される通し番号を示す1バイトの情報である。遊技機情報通知が送信された場合には当該遊技機情報通知に設定される通番が更新され、計数通知が送信された場合には当該計数通知に設定される通番が更新され、貸出通知が送信された場合には当該貸出通知に設定される通番が更新され、貸出受領結果応答が送信された場合には当該貸出受領結果応答に設定される通番が更新される。価値数側MPU142又はカードユニット130は、受信した電文に設定されている通番部が連続していない場合に、電文の喪失又は伝送異常が発生したことを特定する。通番部に設定される通番は、同種類の電文（例えば計数通知）が送信される度に1ずつ増加する態様で「0」から「255」まで更新され、「255」という通番が設定された電文が送信された後に「0」に戻る。価値数側MPU142又はカードユニット130は、「255」という通番が設定された電文（例えば計数通知）を受信した後に、「0」という通番が設定された同種類の電文（例えば計数通知）を受信した場合、これらの電文に設定されている通番部が連続していると判定する。

【1097】

データ部は、各電文の詳細な情報である。チェックサム部は、電文に含まれているデータのうちチェックサム部以外のデータを加算することにより算出される1バイトの情報（チェックサム）である。カードユニット130は、受信した電文に含まれているデータのうちチェックサム部以外のデータを加算することにより算出される1バイトの情報と、当該受信した電文に設定されているチェックサムとが一致していない場合に、伝送異常が発生したことを特定する。

【1098】

価値数側MPU142は、カードユニット130に対して300ミリ秒の周期で遊技機情報通知を送信し、遊技機情報通知から95ミリ秒経過後にカードユニット130へ計数通知を送信する。また、価値数側MPU142は、計数通知を送信した後、171ミリ秒以内にカードユニット130から貸出通知を受けた場合には、貸出処理を行い、貸出受領結果応答をカードユニット130へ送信する。

【1099】

図105（b）は遊技機情報通知のデータ部に設定される情報について説明するための説明図である。図105（b）に示すように、遊技機情報通知のデータ部には、遊技機種類情報と、遊技機情報と、遊技機情報種別情報とが設定される。遊技機種類情報は、遊技機の種類を示す情報である。価値数側MPU142からカードユニット130へ送信される遊技機情報通知には、遊技機がスロットマシンであることを示す「1」という遊技機種類情報が設定される。なお、パチンコ機からカードユニット130へ送信される遊技機情報通知には、遊技機がパチンコ機であることを示す「2」という遊技機種類情報が設定される。

【1100】

遊技機情報通知のデータ部に設定される遊技機情報として、遊技機性能情報と、遊技機設置情報と、ホールコン・不正監視情報とが存在している。遊技機情報通知には、これら3種類の遊技機情報のいずれかが設定される。遊技機情報通知のデータ部に設定される遊技機情報種別情報は、今回の遊技機情報通知に設定されている遊技機情報の種別を示す情報である。遊技機情報通知に設定されている遊技機情報が遊技機性能情報である場合には「0」という遊技機情報種別情報が設定され、遊技機情報通知に設定されている遊技機情報が遊技機設置情報である場合には「1」という遊技機情報種別情報が設定され、遊技機情報通知に設定されている遊技機情報がホールコン・不正監視情報である場合には「2」という遊技機情報種別情報が設定される。

【1101】

図105（c）は遊技機性能情報、遊技機設置情報及びホールコン・不正監視情報を説明するための説明図である。遊技機性能情報は、遊技機の出玉性能を示すデータである。図105（c）に示すように、遊技機性能情報には、総ベット数（電源投入から累積した遊技価値のベット数）、総付与数（電源投入から累積した遊技価値の付与数）及びMY（電源投入以降に算出される最大差枚数）の情報が含まれている。

【1102】

遊技機設置情報は、遊技機を特定するために利用される情報である。図105（c）に示すように、遊技機設置情報には、主制御チップ情報及び価値数制御チップ情報が含まれている。主制御チップ情報には、主側MPU72のチップID、メーカーコード及び製品コードが含まれているとともに、価値数制御チップ情報には、価値数側MPU142のチップID、メーカーコード及び製品コードが含まれている。主制御チップ情報は、主側ROM73に記憶されており、所定の周期（具体的には300ミリ秒の周期）で主側MPU72から価値数側MPU142に送信されて、価値数側RAM144に記憶される。また、価値数制御チップ情報は、価値数側ROM143に記憶されており、所定の周期（具体的には300ミリ秒の周期）で価値数側RAM144に読み出される。

【1103】

ホールコン・不正監視情報は、遊技ホールの管理コンピュータHCに出力される情報、

10

20

30

40

50

及び不正を監視するために利用される情報である。ホールコン・不正監視情報には、価値数制御装置 140 に記憶されている所有遊技価値数、遊技価値ベット数（1 ゲームでベットされた遊技価値数）、遊技価値付与数（1 ゲームの終了時に付与された遊技価値数）、外部信号情報、エラーコード（遊技機で発生したエラーに対応するエラーコード）、及び不正検知情報（不正な磁気を検知した情報、不正な振動を検知した情報、前面扉 12 の開放を検知した情報及び設定値の変更を検知した情報）が含まれている。外部信号情報は、主側 MPU 72 から出力されて価値数側 MPU 142 に入力されているゲーム開始信号及び AT 信号の状態を示す情報である。なお、これらの信号の詳細については後述する。また、エラーコード及び不正検知情報は、所定の周期（具体的には 300 ミリ秒の周期）で主側 MPU 72 から価値数側 MPU 142 に送信されて、価値数側 RAM 144 に記憶される。

10

【1104】

価値数側 MPU 142 からカードユニット 130 へ送信される計数通知は、価値数制御装置 140 に記憶されている所有遊技価値数がカードユニット 130 へ送信される場合に使用される。価値数側 RAM 144 には計数カウンタが設けられている。計数カウンタには、計数ボタン 127 の操作態様に応じて価値数側 MPU 142 からカードユニット 130 に送信される遊技価値数がセットされる。計数ボタン 127 の操作が 500 ミリ秒未満の期間に亘って行われた場合には計数カウンタの値が 1 加算される。また、計数ボタン 127 の操作が 500 ミリ秒以上の期間に亘って継続して行われた場合には、500 ミリ秒が経過する度に計数カウンタの値が 50 加算される。計数通知のデータ部には、計数カウンタのデータが設定される。計数通知が送信された場合、所有数カウンタの値から計数カウンタの値が減算されるとともに、計数カウンタの値が「0」クリアされる。

20

【1105】

カードユニット 130 は、価値数側 MPU 142 から計数通知を受信した場合、所定の時間内（具体的には 171 ミリ秒以内）に貸出通知を送信する。カードユニット 130 が価値数側 MPU 142 から計数通知を受信しなかった場合、カードユニット 130 による貸出通知の送信は行われない。貸出通知には「0」～「50」のいずれかの遊技価値数が設定される。遊技価値の貸し出しが行われない場合、貸出通知には「0」という遊技価値数の情報が設定される。また、「50」以上の遊技価値数に対応する残高情報が記憶媒体 M に記憶されている状態で遊技価値貸ボタン 133 の操作が行われたことに基づいて「50」の遊技価値の貸し出しが行われる場合、貸出通知には「50」という遊技価値数の情報が設定される。さらにまた、「1」～「49」のいずれかの遊技価値数に対応する残高情報が記憶媒体 M に記憶されている状態で遊技価値貸ボタン 133 の操作が行われたことに基づいて当該「1」～「49」のいずれかの遊技価値の貸し出しが行われる場合、貸出通知には当該「1」～「49」のいずれかの遊技価値数の情報が設定される。

30

【1106】

価値数側 MPU 142 からカードユニット 130 へ送信される貸出受領結果応答は、価値数側 MPU 142 が貸出通知を受領した結果を応答する電文である。価値数側 MPU 142 が受信した貸出通知に設定されている通番が連続していない場合、又は価値数側 MPU 142 が受信した貸出通知に設定されている遊技価値数を所有遊技価値数に加算した結果が価値数制御装置 140 に記憶可能な所有遊技価値数の最大値（具体的には「16383」）を超える場合、貸出受領結果応答には異常に対応する情報が設定される。

40

【1107】

価値数側 MPU 142 とカードユニット 130 との間の一連の通信は、マスターである価値数側 MPU 142 が遊技機情報通知を送信することにより開始される。スロットマシン 10 及びカードユニット 130 への動作電力の供給が開始され、価値数側 MPU 142 よりも先にカードユニット 130 が起動した場合、カードユニット 130 は価値数側 MPU 142 から遊技機情報通知を受信するまで待機する。また、カードユニット 130 よりも先に価値数側 MPU 142 が起動した場合には、遊技機情報通知→計数通知の順番で 2 つの電文がカードユニット 130 へ送信されるが、貸出通知の送信が行われないため、貸

50

出受領結果応答の送信も行われない。このように、カードユニット130が起動するまでは、遊技機情報通知及び計数通知という2つの電文のみが価値数側MPU142からカードユニット130へ一方的に送信されることとなる。なお、価値数側MPU142において、上述した第1接続確認信号のHILEVELからLOWレベルへの立ち下がりが検出されたに基づいて、価値数側MPU142からカードユニット130への電文の送信が開始される構成としてもよい。

【1108】

遊技機設置情報を含む遊技機情報通知（以下、本明細書において「第1遊技機情報通知」ともいう。）の送信タイミングの発生周期は60秒に設定されており、遊技機性能情報を含む遊技機情報通知（以下、本明細書において「第2遊技機情報通知」ともいう。）の送信タイミングの発生周期は180秒に設定されており、ホールコン・不正監視情報を含む遊技機情報通知（以下、本明細書において「第3遊技機情報通知」ともいう。）の送信タイミングの発生周期は300ミリ秒に設定されている。また、これらの遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には、第1遊技機情報通知の送信が最も優先され、第2遊技機情報通知の送信が2番目に優先され、第3遊技機情報通知の送信が3番目に優先される。

【1109】

次に、価値数側MPU142からカードユニット130に送信される電文が格納される送信バッファについて説明する。

【1110】

図104に示すように、価値数側MPU142には価値数側送信バッファ149が設けられている。価値数側送信バッファ149は、価値数側MPU142からカードユニット130に送信される電文（具体的には、遊技機情報通知、計数通知及び貸出受領結果応答）が格納されるリングバッファである。価値数側送信バッファ149は、第0記憶エリア～第127記憶エリアという合計128個の記憶エリアを備えている。各記憶エリアには1バイトのデータが格納される。価値数側RAM144には、書き込みポインタが設けられている。書き込みポインタは、価値数側送信バッファ149の記憶エリアのうち書き込み先となる記憶エリアを価値数側MPU142にて把握可能とするためのカウンタである。

【1111】

書き込みポインタの値は、当該書き込みポインタの値に対応する記憶エリアに1バイトのデータがセットされる度に更新される。価値数側MPU142からカードユニット130に送信される電文は、1バイトずつ書き込みポインタに対応する記憶エリアにセットされる。書き込みポインタは、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値（具体的には「127」）に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。書き込みポインタの「n」の値（nは0～127のいずれか整数）は書き込み先が第n記憶エリアである状態に対応している。例えば、書き込みポインタの「0」の値は書き込み先が第0記憶エリアである状態に対応しているとともに、書き込みポインタの「2」の値は書き込み先が第2記憶エリアである状態に対応している。

【1112】

価値数側送信バッファ149に未送信の電文が存在していない状況において、価値数側送信バッファ149に電文がセットされた場合、当該電文のカードユニット130への送信が開始される。また、価値数側送信バッファ149に複数の電文がセットされている状態となった場合、当該複数の電文はセットされたタイミングが早いものから順番にカードユニット130に送信される。価値数側送信バッファ149のデータ容量は128バイトであり、価値数側送信バッファ149に第1遊技機情報通知（57バイト）、第2遊技機情報通知（46バイト）及び第3遊技機情報通知（21バイト）を格納可能となっている。

【1113】

既に説明したとおり、第1遊技機情報通知の送信タイミングは60秒の周期で発生し、

10

20

30

40

50

第2遊技情報通知の送信タイミングは180秒の周期で発生し、第3遊技機情報通知の送信タイミングは300ミリ秒の周期で発生する。第1～第3遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には、第1遊技機情報通知→第2遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、3つの遊技機情報通知が価値数側送信バッファ149にセットされる。これにより、当該順番で価値数側MPU142からカードユニット130に3つの遊技機情報通知が送信されることとなる。また、第1、第3遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には、第1遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、2つの遊技機情報通知が価値数側送信バッファ149にセットされる。これにより、当該順番で価値数側MPU142からカードユニット130に2つの遊技機情報通知が送信されることとなる。

【1114】

第1遊技機情報通知（57バイト）の送信に要する時間は約16ミリ秒であり、第2遊技機情報通知（46バイト）の送信に要する時間は約13ミリ秒であり、第3遊技機情報通知（21バイト）の送信に要する時間は約6ミリ秒である。第3遊技機情報通知は、基本的に300ミリ秒の周期で送信されるが、第1、第3遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には第3遊技機情報通知の送信タイミングが約16ミリ秒遅れるとともに、第1～第3遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には第3遊技機情報通知の送信タイミングが約29ミリ秒遅れる。但し、後述する価値数側メイン処理（図110（b））において、第3遊技機情報通知を価値数側送信バッファ149にセットする処理（ステップS5922）は、第1遊技機情報通知の送信の有無及び第2遊技機情報通知の送信の有無とは無関係に、300ミリ秒の周期で行われる。

【1115】

次に、価値数側MPU142とカードユニット130との間で電文の送受信が行われる様子について図106のタイムチャートを参照しながら説明する。図106（a）は価値数側MPU142が価値数側送信バッファ149に遊技機情報通知をセットするタイミングを示し、図106（b）は価値数側MPU142が価値数側送信バッファ149に計数通知をセットするタイミングを示し、図106（c）は価値数側MPU142がカードユニット130から貸出通知を受信するタイミングを示し、図106（d）は価値数側MPU142が価値数側送信バッファ149に貸出受領結果応答をセットするタイミングを示す。

【1116】

図106（a）に示すように価値数側MPU142は、t1のタイミングで第1～第3遊技機情報通知のうち送信対象である遊技機情報通知を価値数側送信バッファ149にセットする。これにより、当該遊技機情報通知が価値数側MPU142からカードユニット130に送信される。

【1117】

その後、価値数側MPU142は、当該t1のタイミングから95ミリ秒が経過したt2のタイミングで価値数側送信バッファ149に計数通知をセットする。これにより、当該計数通知が価値数側MPU142からカードユニット130に送信される。その後、図106（c）に示すようにt2のタイミングから171ミリ秒以内であるt3のタイミングで価値数側MPU142が貸出通知を受信すると、図106（d）に示すようにt4のタイミングで、価値数側MPU142は価値数側送信バッファ149に貸出受領結果応答をセットする。これにより、当該貸出受領結果応答が価値数側MPU142からカードユニット130に送信される。

【1118】

その後、図106（a）に示すように、t1のタイミングから300ミリ秒が経過したt5のタイミングで価値数側MPU142は、第1～第3遊技機情報通知のうち送信対象である遊技機情報通知を価値数側送信バッファ149にセットする。これにより、当該遊技機情報通知が価値数側MPU142からカードユニット130に送信される。

【1119】

次に、価値数側送信バッファ149に3種類の遊技機情報通知がセットされる様子につ

10

20

30

40

50

いて図107のタイムチャートを参照しながら説明する。図107(a)は価値数側MPU142が価値数側送信バッファ149に第3遊技機情報通知をセットするタイミングを示し、図107(b)は価値数側MPU142が価値数側送信バッファ149に第2遊技機情報通知が送信されるタイミングを示し、図107(c)は価値数側MPU142が価値数側送信バッファ149に第1遊技機情報通知をセットするタイミングを示す。

【1120】

図107(a)～図107(c)に示すように第1～第3遊技機情報通知の送信タイミングが重複しているt1のタイミングにおいて、価値数側MPU142は、第1遊技機情報通知→第2遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、第1～第3遊技機情報通知を価値数側送信バッファ149にセットする。これにより、第1遊技機情報通知→第2遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、第1～第3遊技機情報通知がカードユニット130へ送信されることとなる。第1遊技機情報通知の送信は当該t1のタイミングで開始される。また、第2遊技機情報通知の送信は第1遊技機情報通知の送信が終了したタイミング(t1のタイミングから約16ミリ秒後のタイミング)で開始される。さらにまた、第3遊技機情報通知の送信は第2遊技機情報通知の送信が終了したタイミング(t1のタイミングから約29ミリ秒後のタイミング)で開始される。

【1121】

その後、t1のタイミングから300ミリ秒が経過したt2のタイミングで、第3遊技機情報通知の送信タイミングとなる。当該t2のタイミングで、図107(a)に示すように価値数側MPU142は価値数側送信バッファ149に第3遊技機情報通知をセットする。これにより、当該t2のタイミングで、第3遊技機情報通知の送信が開始される。

【1122】

その後、t1のタイミングから60秒が経過したt3のタイミングで、第1遊技機情報通知及び第3遊技機情報通知の送信タイミングが重複している状態となる。図107(a)及び図107(c)に示すように当該t3のタイミングにおいて価値数側MPU142は、第1遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、第1, 第3遊技機情報通知を価値数側送信バッファ149にセットする。これにより、第1遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、第1, 第3遊技機情報通知がカードユニット130へ送信されることとなる。第1遊技機情報通知の送信は当該t3のタイミングで開始される。また、第3遊技機情報通知の送信は第1遊技機情報通知の送信が終了したタイミング(t3のタイミングから約16ミリ秒後のタイミング)で開始される。その後、図107(a)に示すようにt3のタイミングから300ミリ秒が経過したt4のタイミングで、既に説明したt2のタイミングと同様に、価値数側送信バッファ149に第3遊技機情報通知がセットされて、第3遊技機情報通知の送信が開始される。

【1123】

その後、t3のタイミングから60秒が経過したt5のタイミングで、第1遊技機情報通知及び第3遊技機情報通知の送信タイミングが重複している状態となる。当該t5のタイミングでは、既に説明したt3のタイミングと同様に、第1遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、第1, 第3遊技機情報通知が価値数側送信バッファ149にセットされる。これにより、第1遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、第1, 第3遊技機情報通知がカードユニット130へ送信されることとなる。その後、図107(a)に示すようにt5のタイミングから300ミリ秒が経過したt6のタイミングで、既に説明したt2のタイミング及びt4のタイミングと同様に、価値数側送信バッファ149に第3遊技機情報通知がセットされて、第3遊技機情報通知の送信が開始される。

【1124】

その後、t1のタイミングから180秒が経過したt7のタイミングで、第1～第3遊技機情報通知の送信タイミングが重複している状態となる。当該t7のタイミングでは、既に説明したt1のタイミングと同様に、第1遊技機情報通知→第2遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、第1～第3遊技機情報通知が価値数側送信バッファ149にセットされる。これにより、第1遊技機情報通知→第2遊技機情報通知→第3遊技機情報

通知の順番で、第1～第3遊技機情報通知がカードユニット130へ送信されることとなる。

【1125】

＜通常処理＞

次に、主側MPU72にて実行される通常処理について図108のフローチャートに基づいて説明する。なお、通常処理におけるステップS5701～ステップS5723の処理のうちステップS5714にて呼び出されて実行される終了監視処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、終了監視処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

10

【1126】

まず上記第1の実施形態における通常処理（図15）のステップS301と同様に、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う（ステップS5701）。その後、開始待ち処理を実行する（ステップS5702）。開始待ち処理（ステップS5702）では、まずリプレイ対応処理を実行する。リプレイ対応処理では、前回のゲームにおいていずれかのリプレイ入賞が成立している場合には前回のベット数（具体的には「3」）と同数のベット設定を、領域内処理用のワークエリア96に設けられたベット数設定カウンタ96aにセットする。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、ベット数設定カウンタ96aは、実行対象となるゲームのベット数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。開始待ち処理（ステップS5702）では、リプレイ対応処理を実行した後、エラー（具体的には後述する「付与上限到達」、「ユニット接続異常」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」及び「ベット異常」のいずれか）が発生している状態であるか否かを判定する判定処理を行い、エラーが発生している状態である場合には当該状態が解消されるまで当該判定処理を繰り返す。当該判定処理においてエラーが発生していない状態であると判定した場合には、ベット設定処理を実行する。ベット設定処理では、遊技価値投入ボタン126の操作が行われたことに基づいて遊技価値のベット数を設定する処理を行う。開始待ち処理（ステップS5702）では、ベット設定処理を実行した後、精算操作対応処理を実行する。精算操作対応処理では、リプレイ入賞の成立後ではないことを条件として、ベット数設定カウンタ96aの値に対応する遊技価値数が価値数制御装置140に記憶されている所有遊技価値数に加算されるようにするとともに、ベット数設定カウンタ96aを「0」クリアする。なお、開始待ち処理（ステップS5702）の詳細については後述する。

20

30

【1127】

ステップS5702にて開始待ち処理を実行した後は、ステップS5703～ステップS5704において上記第1の実施形態における通常処理（図15）のステップS303～ステップS304と同様の処理を行う。具体的には、ゲームを開始することが可能な数（具体的には「3」）のベット設定が完了したか否かを判定し（ステップS5703）、遊技価値のベット数が「3」未満である場合（ステップS5703：NO）にはステップS5702に戻る。ステップS5703にて肯定判定をした場合にはスタートレバー41が操作されたか否かを判定し（ステップS5704）、スタートレバー41が操作されていない場合には（ステップS5704：NO）、ステップS5702に戻る。

40

【1128】

ステップS5704にてスタートレバー41が操作されたと判定した場合には、メインラインMLを有効化させた後に受付禁止処理を実行する（ステップS5705）。受付禁止処理が実行された後は、後述する受付許可処理（ステップS5723）が実行されるまで、遊技価値投入ボタン126の操作が無効化されている状態となる。遊技価値投入ボタン126の操作が無効化されている状態とは、遊技価値投入ボタン126の操作が行われても当該操作が行われたことに基づく遊技価値のベットが行われない状態である。

【1129】

その後、ステップS5706～ステップS5708においてゲーム開始信号の立ち上げ

50

予約処理を実行する。ゲーム開始信号の立ち上げ予約処理（ステップS5706～ステップS5708）では、主側MPU72から価値数側MPU142へ出力されるゲーム開始信号をLOWレベルからHILEVELに立ち上げるための予約データの設定を行う。なお、ゲーム開始信号の立ち上げ予約処理（ステップS5706～ステップS5708）の詳細については後述する。

【1130】

ゲーム開始信号の立ち上げ予約処理（ステップS5706～ステップS5708）が終了した場合（具体的には、ステップS5707の処理を行った場合、又はステップS5708の処理を行った場合）には、ステップS5709～ステップS5711において、上記第1の実施形態における通常処理（図15）のステップS306～ステップS308と同様の処理を実行する。具体的には、ステップS5709にて開始時状況の記憶処理を実行し、ステップS5710にて役の抽選処理を実行し、ステップS5711にてリール制御処理を実行する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、リール制御処理では、前回のゲームにおいてリール32L、32M、32Rの回転開始時に設定された4.1秒のウェイト時間が経過していない場合、当該ウェイト時間が経過するまでリール32L、32M、32Rの回転開始が待機される。このように、ステップS5704にて肯定判定が行われてゲームが開始された後においても、前回のゲームにおいてリール32L、32M、32Rの回転が開始されたタイミングから4.1秒のウェイト時間が経過していない場合には、当該ウェイト時間が経過するまでリール32L、32M、32Rの回転開始が待機される。

【1131】

その後、遊技価値の付与処理を実行する（ステップS5712）。遊技価値の付与処理では、今回のゲームにおいて小役入賞が成立している場合に、当該成立した小役入賞に対応する付与要求数の情報を含む付与要求コマンドを価値数側MPU142に送信するコマンドとして設定する。付与要求コマンドは、後述するタイマ割込み処理（図109）のステップS5809における価値数制御基板通信処理にて価値数側MPU142へ送信される。価値数側MPU142は、付与要求コマンドを受信した場合、当該付与要求コマンドに設定されている付与要求数を価値数制御装置140に記憶されている所有遊技価値数に加算するとともに、付与要求応答コマンドを主側MPU72に送信する。また、価値数側MPU142は、遊技価値数表示部123及び価値数表示器146の表示内容が当該加算後の所有遊技価値数に更新されるようにする。

【1132】

その後、ステップS5713～ステップS5717では、上記第1の実施形態における通常処理（図15）のステップS310～ステップS311及びステップS313～ステップS315と同様の処理を実行する。具体的には、ステップS5713にて遊技終了時の対応処理を実行し、ステップS5714にて終了監視処理を実行し、ステップS5715にて終了設定処理を実行し、ステップS5716にて終了時状況の記憶処理を実行し、ステップS5717にてゲーム終了コマンドの送信処理を実行する。

【1133】

その後、ステップS5718～ステップS5722において、ベースAT信号予約用処理を実行する。ベースAT信号予約用処理（ステップS5718～ステップS5722）では、ゲームの終了時の遊技状態がベースAT状態ST4であるとともに主側MPU72から価値数側MPU142へ出力されるベースAT信号がLOWレベルであることを条件として、当該ベースAT信号をHILEVELに立ち上げるための予約データの設定を行う。また、ベースAT信号予約用処理（ステップS5718～ステップS5722）では、ゲームの終了時の遊技状態がベースAT状態ST4ではない遊技状態であるとともにベースAT信号がHILEVELであることを条件として、当該ベースAT信号をLOWレベルに立ち上げるための予約データの設定を行う。なお、ベースAT信号予約用処理（ステップS5718～ステップS5722）の詳細については後述する。

【1134】

ベース A T 信号予約用処理（ステップ S 5 7 1 8 ～ステップ S 5 7 2 2）が終了した場合（具体的には、ステップ S 5 7 1 9 にて否定判定を行った場合、ステップ S 5 7 2 0 の処理を行った場合、ステップ S 5 7 2 1 にて否定判定を行った場合、又はステップ S 5 7 2 2 の処理を行った場合）には、受付許可処理を実行する（ステップ S 5 7 2 3）。受付許可処理が実行されることにより、遊技価値投入ボタン 1 2 6 の操作が有効化されている状態となる。但し、いずれかのリプレイ入賞が成立したゲームの終了後である場合、既に遊技価値のベット数が「3」である場合、又は所有遊技価値数が「0」である場合には、遊技価値投入ボタン 1 2 6 の操作が行われても遊技価値のベットは行われぬ。受付許可処理（ステップ S 5 7 2 3）を実行した後は、ステップ S 5 7 0 1 に進む。

【1 1 3 5】

10

＜タイマ割込み処理＞

次に、主側 M P U 7 2 にて実行されるタイマ割込み処理について、図 1 0 9 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割込み処理は、例えば 1 . 4 9 ミリ秒ごとに起動される。また、タイマ割込み処理におけるステップ S 5 8 0 1 ～ステップ S 5 8 1 6 の処理のうちステップ S 5 8 1 5 にて呼び出されて実行される管理用処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、管理用処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【1 1 3 6】

ステップ S 5 8 0 1 ～ステップ S 5 8 0 8 では、上記第 1 の実施形態におけるタイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 0 1 ～ステップ S 2 0 8 と同様の処理を実行する。具体的には、まずレジスタ退避処理を実行する（ステップ S 5 8 0 1）。その後、主側 R A M 7 4 の停電フラグに「1」がセットされている場合には（ステップ S 5 8 0 2 : Y E S）、停電時処理を実行する（ステップ S 5 8 0 3）。

20

【1 1 3 7】

ステップ S 5 8 0 2 にて停電フラグに「1」がセットされていないと判定した場合、又は停電時処理（ステップ S 5 8 0 3）においてコマンドの送信が終了していないと判定した場合には、ステップ S 5 8 0 4 以降の処理を実行する。ステップ S 5 8 0 4 では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を実行し、ステップ S 5 8 0 5 では、主側 M P U 7 2 自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。その後、ステップ S 5 8 0 6 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を回転させるために、これら各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に設けられたステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を実行し、ステップ S 5 8 0 7 では、入力ポートに接続された各種センサの状態を読み込むとともに、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。その後、ステップ S 5 8 0 8 では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。

30

【1 1 3 8】

その後、価値数制御基板通信処理を実行する（ステップ S 5 8 0 9）。価値数制御基板通信処理では、ベット要求コマンドが設定されている場合には当該ベット要求コマンドを価値数側 M P U 1 4 2 へ送信する処理を実行するとともに、付与要求コマンドが設定されている場合には当該付与要求コマンドを価値数側 M P U 1 4 2 へ送信する処理を実行する。また、価値数制御基板通信処理（ステップ S 5 8 0 9）では、価値数側 M P U 1 4 2 からベット要求応答コマンドを受信した場合、ベットされている遊技価値数として、当該受信したベット要求応答コマンドに設定されているベット実行数をセットする。また、価値数制御基板通信処理（ステップ S 5 8 0 9）では、主側 M P U 7 2 が価値数側 M P U 1 4 2 へベット要求コマンドを送信した後、所定の期間内（具体的には 3 0 0 . 9 8 ミリ秒以内）に価値数側 M P U 1 4 2 からベット要求応答コマンドを受信できなかった場合、すなわち「ベット異常」というエラーが発生した場合には、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられたベット異常フラグに「1」をセットする。ベット異常フラグは、「ベット異常」が発生したことを主側 M P U 7 2 にて把握可能とするフラグである。また、価値数制

40

50

御基板通信処理（ステップS5809）では、価値数側MPU142から付与要求応答コマンドを受信した場合、送信した付与要求コマンドに設定した付与要求数と、受信した付与要求応答コマンドに設定されている付与実行数とが一致するか否かを判定する。そして、付与要求数と付与実行数とが一致している場合には、付与実行数に対応する表示データを獲得数表示部125へ出力する表示データとして設定する。この獲得数表示部125における遊技価値の付与数に対応する表示は、遊技価値のベットが新たに行われるまで継続される。また、付与要求数と付与実行数とが一致していない場合、又は主側MPU72が価値数側MPU142に付与要求コマンドを送信した後、所定の期間内（具体的には300.98ミリ秒以内）に価値数側MPU142から付与要求応答コマンドを受信できなかった場合、すなわち「付与異常」というエラーが発生した場合には、領域内処理用のワークエリア96に設けられた付与異常フラグに「1」をセットする。付与異常フラグは、「付与異常」が発生したことを主側MPU72にて把握可能とするフラグである。なお、「ベット異常」及び「付与異常」の詳細については後述する。

10

【1139】

価値数制御基板通信処理（ステップS5809）を実行した後は、領域内処理用のワークエリア96に記憶されているエラー情報を更新するエラー情報更新用処理を実行する（ステップS5810）。なお、エラー情報更新用処理（ステップS5810）の詳細については後述する。その後、ステップS5811～ステップS5812では、上記第1の実施形態におけるタイマ割込み処理（図14）のステップS210～ステップS211と同様の処理を実行する。具体的には、ステップS5811では、各種コマンドを演出側MPU92へ送信するコマンド出力処理を実行し、ステップS5812では、入出力ポートからI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を実行する。ポート出力処理（ステップS5812）では、エラーコード表示部124の表示制御及び獲得数表示部125の表示制御を行う。その後、後述する外部出力用処理を実行する（ステップS5813）。

20

【1140】

その後、ステップS5814～ステップS5816では、上記第1の実施形態におけるタイマ割込み処理（図14）のステップS214～ステップS216と同様の処理を実行する。具体的には、ステップS5814では、先のステップS5801にて領域内処理用のワークエリア96に退避させた各レジスタの値をそれぞれ主側MPU72内の対応するレジスタに復帰させる。その後、ステップS5815では、CALL命令により管理用処理を実行する。その後、ステップS5816では、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。当該ステップS5816の処理を実行することで、タイマ割込み処理の1実行回を終了する。

30

【1141】

次に、価値数側MPU142により実行される処理についての説明に先立ち、価値数側RAM144の構成について説明する。図110（a）は価値数側RAM144の構成を説明するための説明図である。図110（a）に示すように、価値数側RAM144には、価値数領域144aと、セキュリティ領域144bと、RAMクリア対象領域144cと、管理用領域144dとが設けられている。

40

【1142】

価値数領域144aには、所有遊技価値数が記憶される所有数カウンタが設けられている。セキュリティ領域144bには、価値数クリア検出センサ147aのON状態の継続時間を計測するための価値数クリア検出カウンタと、RAMクリア検出センサ148aのON状態の継続時間を計測するためのRAMクリア検出カウンタとが設けられている。

【1143】

RAMクリア対象領域144cには、停電カウンタ、第1接続信号監視カウンタ、計数ボタンカウンタ、計数カウンタ、通番エリア、第1価値数表示データエリア、第2価値数表示データエリア、主制御チップ情報エリア及び価値数制御チップ情報エリアが設けられている。停電カウンタは、価値数側MPU142に入力されている停電信号のON状態の

50

連続検出回数をカウントするためのカウンタである。第1接続監視カウンタは、価値数側MPU142に入力されている第1接続確認信号のHレベル（接続異常に対応する状態）の連続検出回数をカウントするためのカウンタである。計数ボタンカウンタは、計数検出センサ127aのON状態の連続検出回数をカウントするためのカウンタである。既に説明したとおり、計数カウンタには、計数ボタン127の操作態様に応じて価値数側MPU142からカードユニット130に送信される遊技価値数がセットされる。通番エリアでは、価値数側MPU142からカードユニット130へ送信される遊技機情報通知の通番部に設定される通番、計数通知の通番部に設定される通番及び貸出受領結果応答に設定される通番が更新される。第1価値数表示データエリアには、遊技価値数表示部123に送信する表示データが設定される。第2価値数表示データエリアには、価値数表示器146に送信する表示データが設定される。主制御チップ情報エリアには、主側MPU72から受信した主制御チップ情報が設定される。価値数制御チップ情報エリアには、価値数側ROM143に記憶されている価値数制御チップ情報が読み出される。

10

【1144】

管理用領域144dには、遊技価値の総ベット数が設定される総ベット数カウンタと、遊技価値の総付与数が設定される総払出数カウンタと、現状のMY（電源投入以降に算出される最大差枚数）が設定される現状MYカウンタとが設けられている。

【1145】

次に、価値数側MPU142により実行される処理について説明する。まず、価値数側MPU142への動作電力の供給が開始された場合に当該価値数側MPU142にて実行される価値数側メイン処理について図110（b）のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【1146】

まずボタン操作検出処理を実行する（ステップS5901）。ボタン検出処理では、価値数クリア検出センサ147a及びRAMクリア検出センサ148aから価値数側MPU142に入力されている信号の状態を読み込む。その後、価値数クリアボタン147の操作が行われているか否かを判定し（ステップS5902）、価値数クリアボタン147の操作が行われていない場合には（ステップS5902：NO）、価値数領域144aのデータ異常が発生しているか否かを判定する（ステップS5903）。ステップS5903では、価値数領域144aのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムが価値数側MPU152への動作電力の供給停止前に価値数側RAM144に記憶された価値数領域144aのチェックサムと一致しない場合に価値数領域144aのデータ異常が発生したと判定する。

30

【1147】

価値数クリアボタン147の操作が行われた場合（ステップS5902：YES）、又は価値数領域144aのデータ異常が発生した場合（ステップS5903：YES）には、価値数領域144aの初期化処理を実行する（ステップS5904）。当該初期化処理では、価値数領域144aの各エリアを「0」クリアするとともに各エリアの初期設定を行う。

【1148】

ステップS5903にて否定判定を行った場合、又はステップS5904の処理を行った場合には、セキュリティ領域144bのデータ異常が発生しているか否かを判定する（ステップS5905）。ステップS5905では、セキュリティ領域144bのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムが価値数側MPU152への動作電力の供給停止前に価値数側RAM144に記憶されたセキュリティ領域144bのチェックサムと一致しない場合にセキュリティ領域144bのデータ異常が発生したと判定する。セキュリティ領域144bのデータ異常が発生した場合（ステップS5905：YES）には、セキュリティ領域144bの初期化処理を実行する（ステップS5906）。当該初期化処理では、セキュリティ領域144bの各エリアを「0」クリアするとともに各エリアの初期設定を行う。

40

50

【1149】

ステップS5905にて否定判定を行った場合、又はステップS5906の処理を行った場合には、RAMクリアボタン148の操作が行われているか否かを判定し（ステップS5907）、RAMクリアボタン148の操作が行われていない場合には（ステップS5907：NO）、RAMクリア対象領域144cのデータ異常が発生しているか否かを判定する（ステップS5908）。ステップS5908では、RAMクリア対象領域144cのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムが価値数側MPU152への動作電力の供給停止前に価値数側RAM144に記憶されたRAMクリア対象領域144cのチェックサムと一致しない場合にRAMクリア対象領域144cのデータ異常が発生したと判定する。RAMクリアボタン148の操作が行われた場合（ステップS5907：YES）、又はRAMクリア対象領域144cのデータ異常が発生した場合（ステップS5908：YES）には、RAMクリア対象領域144cの初期化処理を実行する（ステップS5909）。当該初期化処理では、RAMクリア対象領域144cの各エリアを「0」クリアするとともに各エリアの初期設定を行う。

10

【1150】

ステップS5908にて否定判定を行った場合、又はステップS5909の処理を行った場合には、電源投入時の初期設定処理を実行する（ステップS5910）。電源投入時の初期設定処理では、管理用領域144dの初期化処理を実行する。このように、価値数側MPU142への動作電力の供給が開始された場合には、遊技ホールの管理者による価値数クリアボタン147の操作の有無及びRAMクリアボタン148の操作の有無とは無関係に、管理用領域144dが初期化される。

20

【1151】

このように、価値数領域144aのデータ異常が発生した場合には価値数領域144aの初期化処理が実行され、セキュリティ領域144bのデータ異常が発生した場合にはセキュリティ領域144bの初期化処理が実行され、RAMクリア対象領域144cのデータ異常が発生した場合にはRAMクリア対象領域144cの初期化処理が実行される構成である。これにより、価値数領域144a、セキュリティ領域144b及びRAMクリア対象領域144cのいずれかにおいてデータ異常が発生した場合にこれらの領域144a～144cの初期化処理が実行される構成と比較して、データ異常の発生に基づいて初期化される範囲を抑えることができるとともに、データ異常の発生に基づいて失われる情報量を抑えることができる。

30

【1152】

価値数側MPU142への動作電力の供給開始時に価値数クリアボタン147の操作が行われたことに基づいて、価値数領域144aの初期化処理が実行される構成であるため、遊技ホールの管理者はセキュリティ領域144b及びRAMクリア対象領域144cのデータを維持しながら、価値数領域144aを初期化することができる。また、価値数側MPU142への動作電力の供給開始時にRAMクリアボタン148の操作が行われたことに基づいて、RAMクリア対象領域144cの初期化処理が実行される構成であるため、遊技ホールの管理者は価値数領域144a及びセキュリティ領域144bのデータを維持しながら、RAMクリア対象領域144cを初期化することができる。

40

【1153】

その後、後述する価値数側タイマ割込み処理（図111）の割込みを禁止し（ステップS5911）、貸出対応処理を実行する（ステップS5912）。貸出対応処理では、カードユニット130から貸出通知を受信した場合、貸し出された遊技価値数を価値数側RAM144の所有数カウンタの値に加算するとともに、貸出受領結果応答をカードユニット130に送信するための処理を実行する。

【1154】

その後、ベット対応処理を実行する（ステップS5913）。ベット対応処理では、主側MPU72からベット要求コマンドを受信した場合、価値数側RAM144の所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数からベット要求数（具体的には「3」）を減算す

50

る処理を行い、ベット実行数の情報を含むベット要求応答コマンドを主側MPU72に送信するために処理を実行する。

【1155】

その後、付与対応処理を実行する（ステップS5914）。付与対応処理では、主側MPU72から付与要求コマンドを受信した場合、価値数側RAM144の所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数に付与要求数（具体的には「1」、「4」、「5」又は「15」）を加算する処理を行い、付与実行数の情報を含む付与要求応答コマンドを主側MPU72に送信するための処理を実行する。但し、所有遊技価値数に付与要求数を加算する処理が行われた結果、所有遊技価値数が上限数（具体的には「16383」）を超えた場合には、「所有遊技価値数満タン」というエラーに対応する情報を含む付与要求応答コマンドを主側MPU72に送信するための処理を実行する。

10

【1156】

その後、計数対応処理を実行する（ステップS5915）。計数対応処理では、計数ボタン127の操作が行われている場合、計数ボタン127の操作態様に応じて価値数側RAM144に設けられた計数カウンタの値を更新する処理を実行する。また、計数対応処理（ステップS5915）では、計数通知の送信タイミングである場合、計数通知をカードユニット130に送信するための処理を実行する。そして、価値数側RAM144の所有数カウンタの値から計数カウンタの値を減算するとともに、計数カウンタの値を「0」クリアする。

【1157】

その後、精算対応処理を実行する（ステップS5916）。精算対応処理では、主側MPU72から精算コマンドを受信した場合、当該受信した精算コマンドに設定されている遊技価値のベット数を価値数側RAM144の所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数から減算する処理を実行し、精算応答コマンドを主側MPU72に送信するための処理を実行する。

20

【1158】

その後、第1遊技機情報通知の送信タイミングである場合には（ステップS5917：YES）、第1遊技機情報通知の設定処理を実行する（ステップS5918）。当該設定処理では、価値数側送信バッファ149に第1遊技機情報通知をセットする。既に説明したとおり、第1遊技機情報通知の送信タイミングは60秒の周期で発生する。ステップS5918にて価値数側送信バッファ149に第1遊技機情報通知がセットされることにより、第1遊技機情報通知のカードユニット130への送信が開始される。

30

【1159】

ステップS5917にて否定判定を行った場合、又はステップS5918の処理を行った場合には、第2遊技機情報通知の送信タイミングであること（ステップS5919：YES）を条件として、第2遊技機情報通知の設定処理を実行する（ステップS5920）。当該設定処理では、価値数側送信バッファ149に第2遊技機情報通知をセットする。既に説明したとおり、第2遊技機情報通知の送信タイミングは180秒の周期で発生する。ステップS5920にて価値数側送信バッファ149に第2遊技機情報通知がセットされることにより、第2遊技機情報通知のカードユニット130への送信が開始される。但し、第2遊技機情報通知よりも先に価値数側送信バッファ149にセットされた電文（具体的には第1遊技機情報通知）が存在している場合には、当該電文の送信が終了したことに基づいて、第2遊技機情報通知の送信が開始される。

40

【1160】

ステップS5919にて否定判定を行った場合、又はステップS5920の処理を行った場合には、第3遊技機情報通知の送信タイミングであること（ステップS5921：YES）を条件として、第3遊技機情報通知の設定処理を実行する（ステップS5922）。当該設定処理では、価値数側送信バッファ149に第3遊技機情報通知をセットする。既に説明したとおり、第3遊技機情報通知の送信タイミングは300ミリ秒の周期で発生する。ステップS5922にて価値数側送信バッファ149に第3遊技機情報通知がセッ

50

トされることにより、第3遊技機情報通知のカードユニット130への送信が開始される。但し、第3遊技機情報通知よりも先に価値数側送信バッファ149にセットされた電文（具体的には第1遊技機情報通知、又は第1遊技機情報通知と第2遊技機情報通知）が存在している場合には、当該電文の送信が終了したことに基づいて、第3遊技機情報通知の送信が開始される。

【1161】

このように、第1～第3遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には、第1遊技機情報通知→第2遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、第1～第3遊技機情報通知が価値数側送信バッファ149にセットされる。これにより、第1遊技機情報通知→第2遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、第1～第3遊技機情報通知がカードユニット130へ送信されるようにすることができる。また、第1、第3遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合には、第1遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、第1、第3遊技機情報通知が価値数側送信バッファ149にセットされる。これにより、第1遊技機情報通知→第3遊技機情報通知の順番で、第1、第3遊技機情報通知がカードユニット130へ送信されるようにすることができる。

10

【1162】

ステップS5921にて否定判定を行った場合、又はステップS5922の処理を行った場合には、後述する価値数側タイマ割込み処理（図111）の割込みを許可した後に（ステップS5923）、ステップS5911に戻り、ステップS5911～ステップS5923の処理を繰り返し実行する。価値数側MPU142は価値数側タイマ割込み処理（図111）を定期的に行う構成であるが、一の価値数側タイマ割込み処理と次の価値数側タイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は価値数側タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップS5911～ステップS5923の処理を繰り返し実行する。

20

【1163】

次に、価値数側MPU142にて実行される価値数側タイマ割込み処理について、図111のフローチャートを参照しながら説明する。なお、価値数側タイマ割込み処理は、例えば1ミリ秒ごとに起動される。

【1164】

まず電源確認処理を実行する（ステップS6001）。電源確認処理では、停電の発生が特定されたか否かを判定し、停電の発生が特定された場合には停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、価値数側RAM144における価値数領域144a、セキュリティ領域144b及びRAMクリア対象領域144cのそれぞれについてチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムを価値数側RAM144に記憶して、無限ループに入る。価値数側RAM144に記憶されたチェックサムは、価値数側MPU142への動作電力の供給が開始された後に、価値数領域144a、セキュリティ領域144b又はRAMクリア対象領域144cにおいて情報異常が発生しているか否かを判定するために利用される。

30

【1165】

電源確認処理（ステップS6001）にて停電の発生が特定されなかった場合には、スイッチ状態読み込み処理を実行する（ステップS6002）。スイッチ状態読み込み処理では、価値数クリア検出センサ147a、RAMクリア検出センサ148a及び計数検出センサ127aから価値数側MPU142に入力されている信号の状態を読み込み、これらの信号の状態の情報を価値数側RAM144に設定する。

40

【1166】

その後、価値数側RAM144に設けられている各種タイマカウンタの値を更新するタイマ更新処理を実行する（ステップS6003）。タイマ更新処理では、第1遊技機情報通知の送信タイミングを価値数側MPU142にて把握可能とするタイマカウンタ、第2遊技機情報通知の送信タイミングを価値数側MPU142にて把握可能とするタイマカウンタ、及び第3遊技機情報通知の送信タイミングを価値数側MPU142にて把握可能と

50

するタイマカウンタの更新を行う。その後、不正情報設定処理を実行する（ステップ S 6 0 0 4）。不正情報設定処理では、主側 M P U 7 2 から価値数側 M P U 1 4 2 に入力されている付与上限信号の状態に対応するデータ、主側 M P U 7 2 から価値数側 M P U 1 4 2 に入力されているドアオープン信号の状態に対応するデータ、及び価値数クリア検出センサ 1 4 7 a の検知信号の状態に対応するデータを価値数側 R A M 1 4 4 にセットする。

【 1 1 6 7 】

その後、セグメントデータ設定処理を実行する（ステップ S 6 0 0 5）。セグメントデータ設定処理では、価値数側 R A M 1 4 4 の所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数の表示が行われるように、遊技価値数表示部 1 2 3 の表示制御を行う。その後、試験機用信号処理を実行する（ステップ S 6 0 0 6）。試験機用信号処理では、型式試験に用いられる試験機用信号の出力処理を行う。その後、価値数側ポート出力処理を実行する（ステップ S 6 0 0 7）。価値数側ポート出力処理では、価値数側 R A M 1 4 4 の所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数の表示が行われるように、価値数表示器 1 4 6 への表示データの出力を行う。

10

【 1 1 6 8 】

＜外部信号の出力が行われるようにするための構成＞

次に、カードユニット 1 3 0 から外部信号の出力が行われるようにするための構成について説明する。カードユニット 1 3 0 から出力される外部信号として、外部ゲーム開始信号及び外部ベース A T 信号が存在している。また、主側 M P U 7 2 から価値数側 M P U 1 4 2 へ出力される外部出力用信号として、外部ゲーム開始信号に対応するゲーム開始信号、及び外部ベース A T 信号に対応するベース A T 信号が存在している。詳細は後述するが、カードユニット 1 3 0 から出力される外部信号の状態は、主側 M P U 7 2 から出力される外部出力用信号の状態に応じて変化する。

20

【 1 1 6 9 】

主側 M P U 7 2 は、ゲームが開始される場合、ゲーム開始信号の L O W レベルから H I レベルへの立ち上げを予約するための処理を実行する。また、主側 M P U 7 2 は、ゲーム開始信号の立ち上げが行われてから 3 0 0 . 9 8 ミリ秒経過後に、ゲーム開始信号を H I レベルから L O W レベルに立ち下げる。また、主側 M P U 7 2 は、ゲーム開始信号の立ち下げを行ってから 3 0 0 . 9 8 ミリ秒が経過するまで当該ゲーム開始信号の立ち上げが行われないようにする。

30

【 1 1 7 0 】

ベース A T 信号の H I レベルはベース A T 状態 S T 4 である状態に対応しているとともに、ベース A T 信号の L O W レベルはベース A T 状態 S T 4 ではない遊技状態である状態に対応している。主側 M P U 7 2 は、ゲーム終了時の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 であるとともにベース A T 信号が L O W レベルである場合、ベース A T 信号の H I レベルへの立ち上げを予約する処理を実行する。また、ゲーム終了時の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 であるとともにベース A T 信号が H I レベルである場合には、当該 H I レベルが維持される。さらにまた、主側 M P U 7 2 は、ゲーム終了時の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 ではない遊技状態であるとともにベース A T 信号が H I レベルである場合、ベース A T 信号の L O W レベルへの立ち下げを予約する処理を実行する。また、ゲーム終了時の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 ではない遊技状態であるとともにベース A T 信号が L O W レベルである場合には、当該 L O W レベルが維持される。

40

【 1 1 7 1 】

既に説明したとおり、第 3 遊技機情報通知の送信タイミングは 3 0 0 ミリ秒の周期で発生する。また、既に説明したとおり、価値数側メイン処理（図 1 1 0 （ b ））では、第 3 遊技機情報通知の送信タイミングであることを条件として、第 3 遊技機情報通知を価値数側送信バッファ 1 4 9 にセットする処理（ステップ S 5 9 2 2）が実行される。第 3 遊技機情報通知には、当該第 3 遊技機情報通知を価値数側送信バッファ 1 4 9 にセットする処理が実行されるタイミングにおいて価値数側 M P U 1 4 2 に入力されているゲーム開始信号の情報（ L O W レベルに対応する「 0 」又は H I レベルに対応する「 1 」のデータ）及

50

びベース A T 信号の情報 (LOW レベルに対応する「0」又は H I レベルに対応する「1」のデータ) が外部信号情報として設定される。このように、第 3 遊技機情報通知の送信タイミングと第 1 遊技機情報通知の送信タイミングとが重複するか否か、及び第 3 遊技機情報通知の送信タイミングと第 2 遊技機情報通知の送信タイミングとが重複するか否かとは無関係に、300 ミリ秒の周期で、外部信号情報を含む第 3 遊技機情報通知を価値数側送信バッファ 149 にセットする処理が実行される構成である。

【1172】

図 104 に示すように、カードユニット 130 の出力側には、スロットマシン 10 の外部に設けられている遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H が接続されている。カードユニット 130 から出力される外部信号 (具体的には、外部ゲーム開始信号及び外部ベース A T 信号) は、遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H に入力される。データ表示装置 D H は、遊技情報を表示する表示画面を備えている。データ表示装置 D H の表示画面では、カードユニット 130 から受信する外部信号に基づいて、スロットマシン 10 の遊技状態に対応する表示が行われる。なお、これらの外部信号が遊技ホールの管理コンピュータ及びデータ表示装置 D H のいずれか一方のみに送信される構成としてもよい。

10

【1173】

カードユニット 130 は、第 3 遊技機情報通知を受信した場合、当該受信した第 3 遊技機情報通知に設定されている外部信号情報のうちゲーム開始信号の情報として LOW レベルに対応する情報 (「0」) が設定されている場合には、外部ゲーム開始信号の状態が LOW レベルとなるようにするとともに、当該ゲーム開始信号の情報として H I レベルに対応する情報 (「1」) が設定されている場合には、外部ゲーム開始信号の状態が H I レベルとなるようにする。遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H は、外部ゲーム開始信号の立ち上がりが検出されたことに基づいて、スロットマシン 10 にてゲームが開始されたことを把握することができる。

20

【1174】

カードユニット 130 は、第 3 遊技機情報通知を受信した場合、当該受信した第 3 遊技機情報通知に設定されている外部信号情報のうちベース A T 信号の情報として LOW レベルに対応する情報 (「0」) が設定されている場合には、外部ベース A T 信号の状態が LOW レベルとなるようにするとともに、当該ベース A T 信号の情報として H I レベルに対応する情報 (「1」) が設定されている場合には、外部ベース A T 信号の状態が H I レベルとなるようにする。遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H は、外部ベース A T 信号の状態に基づいてスロットマシン 10 の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 であるか否かを把握することができる。また、外部ベース A T 信号における立ち上がりの検出回数に基づいて、スロットマシン 10 におけるベース A T 状態 S T 4 への移行の発生回数を把握することができる。

30

【1175】

図 112 (a) は領域内処理用のワークエリア 96 の構成を説明するための説明図である。図 112 (a) に示すように、領域内処理用のワークエリア 96 には、現状外部信号エリア 96 m、予約外部信号エリア 96 n、及び立ち上げ予約フラグ 96 o が設けられている。現状外部信号エリア 96 m は、現状において設定されているゲーム開始信号及びベース A T 信号の情報 (LOW レベルに対応する「0」又は H I レベルに対応する「1」) を主側 M P U 72 にて把握可能とする 1 バイトのエリアであるとともに、予約外部信号エリア 96 n は、設定が予約されているゲーム開始信号及びベース A T 信号の情報 (LOW レベルに対応する「0」又は H I レベルに対応する「1」) を主側 M P U 72 にて把握可能とする 1 バイトのエリアである。また、立ち上げ予約フラグ 96 o は、ゲーム開始信号の立ち下げが待機されている状態において、当該ゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されている状態であることを主側 M P U 72 にて把握可能とするフラグである。立ち上げ予約フラグ 96 o には、一のゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げが待機されている状態において、当該ゲームの次のゲームが開始されてゲーム開始信号の立ち上げ

40

50

が予約される場合に「1」がセットされる。

【1176】

図112(b)は現状外部信号エリア96mの構成を説明するための説明図であり、図112(c)は予約外部信号エリア96nの構成を説明するための説明図である。図112(b)に示すように、現状外部信号エリア96mにおいて、第0ビットにはゲーム開始信号の設定データが設定されるとともに、第1ビットにはAT信号の設定データが設定される。また、現状外部信号エリア96mにおける第2～第7ビットは未使用である。

【1177】

図112(c)に示すように、予約外部信号エリア96nにおいて、第0ビットにはゲーム開始信号の予約データが設定されるとともに、第1ビットにはベースAT信号の予約データが設定される。また、予約外部信号エリア96nにおける第2～第7ビットは未使用である。予約外部信号エリア96nが設けられていることにより、現状外部信号エリア96mに格納されている設定データを維持しながらゲーム開始信号及びベースAT信号の予約データを領域内処理用のワークエリア96に記憶することが可能となる。

【1178】

図112(a)に示すように、領域内処理用のワークエリア96には、第1間隔設定カウンタ96p及び第2間隔設定カウンタ96qが設けられている。第1間隔設定カウンタ96pは、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定されるゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間(300.98ミリ秒)、又はゲーム開始信号の立ち下げ時に設定されるゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間(300.98ミリ秒)が経過したことを主側MPU72にて把握可能とするタイマカウンタである。また、第2間隔設定カウンタ96qは、ベースAT信号の立ち上げ時に設定されるベースAT信号の立ち下げ禁止期間(300.98ミリ秒)、又はベースAT信号の立ち下げ時に設定されるベースAT信号の立ち上げ禁止期間(300.98ミリ秒)が経過したことを主側MPU72にて把握可能とするタイマカウンタである。

【1179】

ゲーム開始信号の立ち上げ又は立ち下げが行われた場合には第1間隔設定カウンタ96pに300.98ミリ秒に対応する数値情報(具体的には「202」)がセットされるとともに、AT信号の立ち上げ又は立ち下げが行われた場合には第2間隔設定カウンタ96qに300.98ミリ秒に対応する数値情報(具体的には「202」)がセットされる。タイマ割込み処理(図109)のステップS5808におけるタイマ減算処理では、第1間隔設定カウンタ96pの値を1減算し、当該1減算後の値が「0」を下回った場合に第1間隔設定カウンタ96pの値を「0」クリアする処理が行われるとともに、第2間隔設定カウンタ96qの値を1減算し、当該1減算後の値が「0」を下回った場合に第2間隔設定カウンタ96qの値を「0」クリアする処理が行われる。

【1180】

次に、通常処理(図108)におけるゲーム開始信号の立ち上げ予約処理(ステップS5706～ステップS5708)及びベースAT信号予約用処理(ステップS5718～ステップS5722)の説明に先立ち、リール32L, 32M, 32Rの回転期間について説明する。

【1181】

リール32L, 32M, 32Rの加速期間は、タイマ割込み処理の割込み周期の140倍である208.6ミリ秒に設定されている。各ゲームでは、リール32L, 32M, 32Rの回転が開始された後、リール32L, 32M, 32Rの加速期間が終了することによりストップボタン42～44の操作が有効な状態となる。リール32L, 32M, 32Rの加速期間中は、ストップボタン42～44の操作が無効化されている状態となり、当該状態において行われたストップボタン42～44の操作に基づいてリール32L, 32M, 32Rの停止制御が行われることはない。

【1182】

リール32L, 32M, 32Rの停止制御は、ストップボタン42～44の操作が行わ

10

20

30

40

50

れてから190ミリ秒以内にリール32L, 32M, 32Rを停止させる停止制御が行われる。通常遊技状態ST1、ベースAT状態ST4又はエンディングAT状態ST5における停止制御ではスベリ数として「0」～「4」のいずれかが選択されるとともに、CB状態における停止制御ではスベリ数として「0」～「1」のいずれかが選択される。リール32L, 32M, 32Rの停止制御に要する時間は、選択されたスベリ数が「0」である場合に最も短い時間（具体的にはタイマ割込み処理の割込み周期の25倍である37.25ミリ秒）となる。

【1183】

一のリール（例えば左リール32L）の停止制御中に他のリール（中リール32M又は右リール32R）の停止操作が行われた場合、当該他のリールの停止操作も有効となり、当該一のリールの停止制御中に当該他のリールの停止制御が開始される。このため、各ストップボタン42～44の操作態様によっては、左リール32Lの停止制御、中リール32Mの停止制御及び右リール32Rの停止制御が並行して実行され得る。但し、タイマ割込み処理（図109）の1処理回において2つ以上のリール32L, 32M, 32Rの停止制御が開始されることはない。

【1184】

リール32L, 32M, 32Rの加速期間の終了直後に3つのストップボタン42～44を略同時に操作する停止操作が行われた場合（例えば最初の停止操作の検出から1.49ミリ秒以内に2回目の停止操作の検出が行われ、当該2回目の停止操作の検出から1.49ミリ秒以内に最後の停止操作の検出が行われた場合）には、リール32L, 32M, 32Rの回転が開始されてから全リール32L, 32M, 32Rの回転が停止されている状態となるまでの期間が300ミリ秒（第3遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期）未満の期間（例えば最短期間である250.32ミリ秒）となり得る。また、リール32L, 32M, 32Rの回転開始時に設定される4.1秒のウェイト時間が経過している状態でゲームが開始される場合には、ゲームが開始された後において最初にタイマ割込み処理（図109）が実行されるタイミングでリール32L, 32M, 32Rの回転が開始される。したがって、ゲームが開始されてから当該ゲームが終了するまでの期間が300ミリ秒未満の期間となり得る。

【1185】

リール32L, 32M, 32Rを停止させるために行われるストップボタン42～44の操作、遊技価値をベットするために行われる遊技価値投入ボタン126の操作、及びゲームを開始させるために行われるスタートレバー41の操作は、人の動作（遊技者の動作）であるため、基本的に一のゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームが開始されるまでの期間は300ミリ秒よりも長い期間となる。但し、一のゲームにおいてリプレイ入賞が成立した場合には当該ゲームが終了した後に遊技価値投入ボタン126の操作を行うことなく次のゲームを開始可能な状態となる。このため、一のゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームが開始されるまでの期間が300ミリ秒未満となることも考えられる。また、例えば、遊技者がスタートレバー41の操作を左手で行うとともにストップボタン42～44の操作を右手で行うような特殊な場合であって、一のゲームにおいてリプレイ入賞が成立して遊技価値投入ボタン126の操作が不要となる場合には、偶発的に一のゲームが開始されてから当該ゲームの次のゲームが開始されるまでの期間が300ミリ秒未満となることも考えられるとともに、一のゲームが終了してから当該一のゲームの次のゲームが終了するまでの期間が300ミリ秒未満となることも考えられる。

【1186】

次に、通常処理（図108）のステップS5706～ステップS5708にて実行されるゲーム開始信号の立ち上げ予約処理について、図108のフローチャートを参照しながら説明する。

【1187】

ゲーム開始信号の立ち上げ予約処理では、現状外部信号エリア96mの第0ビットに格納されているゲーム開始信号の設定データが「0」である場合（ステップS5706：Y

ES)、すなわちゲーム開始信号の立ち下げが行われた後である場合には、予約外部信号エリア96nの第0ビットに「1」をセットすることによりゲーム開始信号の予約データを「1」とする(ステップS5707)。これにより、ゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態となる。また、ゲーム開始信号の立ち上げ予約処理では、現状外部信号エリア96mの第0ビットに格納されているゲーム開始信号の設定データが「1」である場合(ステップS5706:NO)、すなわち未だ前回のゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げが行われていない状態である場合には、立ち上げ予約フラグ96oに「1」をセットする(ステップS5708)。これにより、ゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されている状態となる。

【1188】

次に、通常処理(図108)のステップS5718～ステップS5722にて実行されるベースAT信号予約用処理について、図108のフローチャートを参照しながら説明する。

【1189】

ベースAT信号予約用処理では、先ずベースAT状態ST4であるか否かを判定する(ステップS5718)。ステップS5718では、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iのベースAT状態フラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。ステップS5718にて肯定判定を行った場合には、現状外部信号エリア96mの第1ビットに格納されているベースAT信号の設定データが「0」であるか否かを判定する(ステップS5719)。

【1190】

ゲーム終了時の遊技状態がベースAT状態ST4であるとともにベースAT信号の設定データが「0」である場合(ステップS5718及びステップS5719:YES)、すなわち今回のゲームにおいてベースAT状態ST4への移行が発生した場合には、予約外部信号エリア96nの第1ビットに「1」をセットすることによりベースAT信号の予約データを「1」とする(ステップS5720)。これにより、ベースAT信号の立ち上げが予約されている状態となる。

【1191】

ゲーム終了時の遊技状態がベースAT状態ST4であるとともにベースAT信号の設定データが「1」である場合(ステップS5718:YES、ステップS5719:NO)、すなわちベースAT状態ST4においてゲームが実行されて当該ベースAT状態ST4が終了しなかった場合には、ベースAT信号の状態変更を予約するための処理を実行することなく、ステップS5723に進む。これにより、ベースAT信号のHIレベルが維持されることとなる。

【1192】

ゲーム終了時の遊技状態がベースAT状態ST4ではない遊技状態であるとともにベースAT信号の設定データが「1」である場合(ステップS5718:NO、ステップS5721:YES)、すなわちベースAT状態ST4においてゲームが実行されて通常遊技状態ST1又はエンディングAT状態ST5への移行が発生した場合には、予約外部信号エリア96nの第1ビットに「0」をセットすることによりベースAT信号の予約データを「0」とする(ステップS5722)。これにより、ベースAT信号の立ち下げが予約されている状態となる。

【1193】

ゲーム終了時の遊技状態がベースAT状態ST4ではない遊技状態であるとともにベースAT信号の設定データが「0」である場合(ステップS5718:NO、ステップS5721:NO)、すなわちベースAT状態ST4ではない遊技状態においてゲームが実行されてベースAT状態ST4への移行が発生しなかった場合には、ベースAT信号の状態変更を予約するための処理を実行することなく、ステップS5723に進む。これにより、ベースAT信号のLOWレベルが維持されることとなる。

【1194】

10

20

30

40

50

次に、主側MPU72にて実行される外部出力用処理について図113のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、外部出力用処理はタイマ割込み処理（図109）のステップS5813にて実行される。なお、外部出力用処理におけるステップS6101～ステップS6123の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1195】

予約外部信号エリア96nの第0ビットに格納されているゲーム開始信号の予約データが「1」である場合には（ステップS6101：YES）、現状外部信号エリア96mの第0ビットに格納されているゲーム開始信号の設定データが「0」であるか否かを判定する（ステップS6102）。ゲーム開始信号の予約データが「1」であるとともに設定データが「0」である場合（ステップS6101及びステップS6102：YES）、すなわちゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態である場合には、第1間隔設定カウンタ96pの値が「0」であるか否かを判定し（ステップS6103）、第1間隔設定カウンタ96pの値が「0」である場合（ステップS6103：YES）、すなわちゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（具体的には、後述するステップS6106にて設定される300.98ミリ秒）が経過している場合には、ゲーム開始信号のON処理を実行することにより価値数側MPU142へ出力しているゲーム開始信号をLOWレベルからHIレベルへ立ち上げる（ステップS6104）。

【1196】

その後、ゲーム開始信号の予約データ（「1」）を現状外部信号エリア96mの第0ビットにセットすることによりゲーム開始信号の設定データを「1」に更新する（ステップS6105）。これにより、ゲーム開始信号の設定データに基づいてゲーム開始信号がHIレベルであることを主側MPU72にて把握可能となる。また、ゲーム開始信号の予約データ及び設定データが「1」である状態、すなわちゲーム開始信号の立ち下げが待機されている状態となる。

【1197】

その後、300.98ミリ秒に対応する「202」という数値情報を第1間隔設定カウンタ96pにセットする（ステップS6106）。これにより、第1間隔設定カウンタ96pにおいてゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）の計測が開始される。このように、ゲーム開始信号の立ち上げが行われた場合には、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が設定される。

【1198】

第1間隔設定カウンタ96pの値が「0」ではない場合（ステップS6103：NO）、すなわちゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過していない場合には、ステップS6104～ステップS6106の処理を実行することなくステップS6113に進む。これにより、ゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過していない状況においてゲーム開始信号の立ち上げが行われてしまうことを防止できる。このように、価値数側MPU142へ出力しているゲーム開始信号の立ち下げから立ち上げまでの間に、第3遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（300ミリ秒）以上の間隔が確保されている。

【1199】

ゲームが開始されてから当該ゲームが終了して次のゲームが開始されるまでの期間が300ミリ秒未満となり得る構成であるため、一のゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げが行われてから300ミリ秒が経過する前に当該一のゲームの次のゲームが開始され得る。このように、一のゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げが行われてから300ミリ秒が経過する前に当該一のゲームの次のゲームが開始され得る構成において、ゲーム開始信号の立ち下げ時からの経過時間とは無関係にゲーム開始時にゲーム開始信号の立ち上げが行われる構成とすると、ゲーム開始信号がLOWレベルに立ち下げられた後において第3遊技機情報通知の設定処理（ステップS5922）が実行される前に、ゲーム開始信号がHIレベルに立ち上げられてしまうおそれがある。つまり、ゲーム開始信号のL

10

20

30

40

50

LOWレベルへの立ち下げが行われたにも関わらずゲーム開始信号がLOWレベルとなっている状態に対応する第3遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。そして、ゲーム開始信号がLOWレベルとなっている状態に対応する第3遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ゲームが終了して次のゲームが開始されたにも関わらずカードユニット130から遊技ホールの管理コンピュータHC及びデータ表示装置DHに出力されている外部ゲーム開始信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまう。これに対して、ゲーム開始信号の立ち下げが行われた場合には、当該立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間(300.98ミリ秒)が経過するまで、ゲームが開始されてもゲーム開始信号の立ち上げが待機される構成である。これにより、ゲーム開始信号がLOWレベルである状態の継続期間を300ミリ秒以上の期間として、当該ゲーム開始信号のLOWレベルが維持された状態で、第3遊技機情報通知の設定処理(ステップS5922)が実行されるようにすることができる。よって、ゲームが終了して次のゲームが開始されたにも関わらずカードユニット130から出力されている外部ゲーム開始信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

10

【1200】

ゲーム開始信号の予約データ及び設定データが「1」である場合(ステップS6101: YES、ステップS6102: NO)、すなわちゲーム開始信号の立ち上げが行われた後においてゲーム開始信号の立ち下げが待機されている状態である場合には、第1間隔設定カウンタ96pの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS6107)。そして、第1間隔設定カウンタ96pの値が「0」である場合(ステップS6107: YES)、すなわちゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間(300.98ミリ秒)が経過している場合には、ゲーム開始信号のOFF処理を実行することにより価値数側MPU142へ出力しているゲーム開始信号をHIレベルからLOWレベルへ立ち下げる(ステップS6108)。

20

【1201】

既に説明したとおり、ゲームが開始されてから当該ゲームが終了するまでの期間が300ミリ秒未満の期間となり得る構成である。当該構成において、ゲーム開始信号の立ち上げ時からの経過時間とは無関係にゲーム終了時にゲーム開始信号の立ち下げが行われる構成とすると、ゲーム開始信号がHIレベルに立ち上げられた後において第3遊技機情報通知の設定処理(ステップS5922)が実行される前に、ゲーム開始信号がLOWレベルに立ち下げられてしまうおそれがある。つまり、ゲーム開始信号がHIレベルとなっている状態に対応する第3遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。このように、ゲーム開始信号の立ち上げが行われたにも関わらず当該ゲーム開始信号がHIレベルとなっている状態に対応する第3遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ゲームが実行されたにも関わらずカードユニット130から遊技ホールの管理コンピュータHC及びデータ表示装置DHに出力されている外部ゲーム開始信号の立ち上げが行われないことになってしまう。これに対して、ゲーム開始信号の立ち上げが行われた場合には、当該ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間(300.98ミリ秒)が経過するまでゲーム開始信号の立ち下げが待機される構成である。これにより、ゲーム開始信号がHIレベルである状態の継続期間を300ミリ秒以上の期間として、当該ゲーム開始信号のHIレベルが維持された状態で、第3遊技機情報通知の設定処理(ステップS5922)が実行されるようにすることができる。よって、ゲームが実行されたにも関わらずカードユニット130から出力されている外部ゲーム開始信号の立ち上げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

30

40

【1202】

ゲーム開始信号の立ち上げが行われた後、当該ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間(300.98ミリ秒)が経過したに基づいて、ゲームが終了したか否かとは無関係に、ゲーム開始信号の立ち下げが行われる構成である。これにより、ゲームの実行期間が300.98ミリ秒を超える場合、本構成においてゲーム開始信号の立ち下げが行われるタイミングを、ゲーム終了時にゲーム開始信号の立ち下げが行われる

50

構成においてゲーム開始信号の立ち下げが行われるタイミングよりも前のタイミングとすることができる。そして、ゲーム開始信号の立ち下げが行われるタイミングを早めることにより、ゲーム開始信号の立ち下げ時に設定される立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過するタイミングを早めることができる。これにより、ゲームの実行期間が300.98ミリ秒を超える場合には、当該ゲームの次のゲームの開始時にゲーム開始信号の立ち上げの待機期間が発生してしまう可能性を低減するとともに、ゲーム開始信号の立ち上げの待機期間が発生する場合には当該待機期間を短縮することができる。

【1203】

ステップS6108にてゲーム開始信号のOFF処理を実行した後、現状外部信号エリア96mの第0ビットを「0」クリアすることにより、ゲーム開始信号の設定データを「0」に更新する（ステップS6109）。これにより、ゲーム開始信号の設定データに基づいてゲーム開始信号がLOWレベルであることを主側MPU72にて把握可能となる。

【1204】

その後、立ち上げ予約フラグ96oの値が「0」である場合（ステップS6110：N）、すなわちゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されていない状態である場合には、予約外部信号エリア96nの第0ビットを「0」クリアすることにより、ゲーム開始信号の予約データを「0」に更新する（ステップS6111）。これにより、ゲーム開始信号の予約データ及び設定データが「0」である状態、すなわちゲーム開始信号の立ち上げの予約及び立ち下げの予約が行われていない状態となる。

【1205】

立ち上げ予約フラグ96oに「1」がセットされている場合（ステップS6110：Y）、すなわちゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されている状態である場合には、予約外部信号エリア96nの第0ビットに「1」をセットするとともに、立ち上げ予約フラグ96oを「0」クリアする（ステップS6112）。これにより、ゲーム開始信号の予約データが「1」であるとともに設定データが「0」である状態、すなわちゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態となる。

【1206】

このように、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）中にゲームが終了して当該ゲームの次のゲームが開始され、立ち上げ予約フラグ96oに「1」がセットされていた場合には、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間が経過してゲーム開始信号の立ち下げが行われたことに基づいて、ゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態となる。これにより、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間中にゲームが終了して当該ゲームの次のゲームが開始された場合においても、当該次のゲームが開始されたことに対応してゲーム開始信号の立ち上げが行われるようにすることができる。

【1207】

ステップS6111の処理を行った場合、又はステップS6112の処理を行った場合には、既に説明したステップS6106に進み、300.98ミリ秒に対応する「202」という数値情報を第1間隔設定カウンタ96pにセットする。これにより、第1間隔設定カウンタ96pにおいてゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）の計測が開始される。このように、ゲーム開始信号の立ち下げが行われた場合には、ゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されていたか否かとは無関係に、ゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）が設定される。

【1208】

ステップS6108にてゲーム開始信号のOFF処理が行われた場合には、ゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されていた場合にも立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）が設定される構成であるため、ステップS6112の処理が実行されてゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態となった場合には、ステップS6106にて設定された立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過するまで当該ゲーム開始信号の立ち上げが待機されることとなる。

【1209】

このように、ゲーム開始信号の立ち上げが行われた場合にゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が設定されるタイマカウンタは、ゲーム開始信号の立ち下げが行われた場合にゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）が設定されるタイマカウンタと同一のタイマカウンタ（具体的には第1間隔設定カウンタ96p）である。これにより、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間が設定されるタイマカウンタとは別のタイマカウンタとしてゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間が設定されるタイマカウンタが設けられている構成と比較して、主側RAM74におけるタイマカウンタの数を低減することができる。

【1210】

ゲーム開始信号の立ち上げが行われた場合に設定されるゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間は、ゲーム開始信号の立ち下げが行われた場合に設定されるゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間と同一の長さ（300.98ミリ秒）に設定されている。これにより、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間を設定するための処理を、ゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間を設定するための処理と同一の処理（ステップS6106）として、外部出力用処理（図113）の処理構成の簡素化が図られている。

【1211】

第1間隔設定カウンタ96pの値が「0」ではない場合（ステップS6107：NO）、すなわちゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過していない場合には、ステップS6107～ステップS6112及びステップS6106の処理を実行することなくステップS6113に進む。これにより、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過していない状況においてゲーム開始信号の立ち下げが行われてしまうことを防止できる。このように、価値数側MPU142へ出力しているゲーム開始信号の立ち上げから立ち下げまでの間に、第3遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（300ミリ秒）以上の間隔が確保されている。

【1212】

ステップS6101にて否定判定を行った場合、ステップS6103にて否定判定を行った場合、ステップS6106の処理を行った場合、又はステップS6107にて否定判定を行った場合には、予約外部信号エリア96nの第1ビットに格納されているベースAT信号の予約データが「1」であるか否かを判定し（ステップS6113）、ベースAT信号の予約データが「1」である場合には（ステップS6113：YES）、現状外部信号エリア96mの第1ビットに格納されているベースAT信号の設定データが「0」であるか否かを判定する（ステップS6114）。

【1213】

ベースAT信号の予約データが「1」であるとともに設定データが「0」である場合（ステップS6113及びステップS6114：YES）、すなわちベースAT信号の立ち上げが予約されている状態である場合には、第2間隔設定カウンタ96qの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS6115）。第2間隔設定カウンタ96qの値が「0」である場合（ステップS6115：YES）、すなわちベースAT信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（具体的には、後述するステップS6118にて設定される300.98ミリ秒）が経過している場合には、ベースAT信号のON処理を実行することにより価値数側MPU142へ出力しているベースAT信号をHイレベルへ立ち上げる（ステップS6116）。

【1214】

ベースAT状態ST4の終了条件（AT差枚数カウンタ96eの値が「0」となること）が成立して通常遊技状態ST1となった後において最初に行われたゲームにてベースAT状態ST4への移行当選が発生した場合、又は解除ゲーム数カウンタ96gの値が「0」となった場合には当該ゲームの終了時の遊技状態がベースAT状態ST4となる。このように、一のゲームの終了時にベースAT信号の立ち下げ予約が行われた後、当該ゲー

10

20

30

40

50

ムの次のゲームの終了時にベース A T 信号の立ち上げ予約が行われる場合がある。また、既に説明したとおり、ゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームにおいて全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止されている状態となるまでの期間が 3 0 0 ミリ秒未満となり得る構成である。当該構成において、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止時にベース A T 信号の立ち上げ又は立ち下げが行われる構成とすると、ベース A T 信号が LOW レベルに立ち下げられた後において第 3 遊技機情報通知の設定処理（ステップ S 5 9 2 2）が実行される前に、ベース A T 信号が HI レベルに立ち上げられてしまうおそれがある。つまり、ベース A T 信号の LOW レベルへの立ち下げが行われたにも関わらずベース A T 信号が LOW レベルとなっている状態に対応する第 3 遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。そして、ベース A T 信号が LOW レベルとなっている状態に対応する第 3 遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ベース A T 状態 S T 4 が終了した後に新たにベース A T 状態 S T 4 への移行が発生したにも関わらずカードユニット 1 3 0 から遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H に出力されている外部ベース A T 信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまう。これに対して、ベース A T 信号の立ち下げが行われた場合には、当該ベース A T 信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過するまでは、遊技状態がベース A T 状態 S T 4 である状態でゲームが終了してもベース A T 信号の立ち上げが待機される構成である。これにより、ベース A T 信号が LOW レベルである状態の継続期間を 3 0 0 ミリ秒以上の期間として、当該ベース A T 信号の LOW レベルが維持された状態で、第 3 遊技機情報通知の設定処理（ステップ S 5 9 2 2）が実行されるようにすることができる。よって、ベース A T 状態 S T 4 が終了した後に新たにベース A T 状態 S T 4 への移行が発生したにも関わらずカードユニット 1 3 0 から出力されている外部ベース A T 信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

10

20

30

40

50

【1 2 1 5】

ステップ S 6 1 1 6 にてベース A T 信号の ON 処理を実行した後、ベース A T 信号の予約データ（「1」）を現状外部信号エリア 9 6 m の第 1 ビットにセットすることによりベース A T 信号の設定データを「1」に更新する（ステップ S 6 1 1 7）。これにより、ベース A T 信号の設定データに基づいてベース A T 信号が HI レベルであることを主側 M P U 7 2 にて把握可能となる。また、ベース A T 信号の予約データ及び設定データが「1」である状態、すなわちベース A T 信号の立ち上げの予約及び立ち下げの予約が行われていない状態となる。

【1 2 1 6】

その後、3 0 0 . 9 8 ミリ秒に対応する「2 0 2」という数値情報を第 2 間隔設定カウンタ 9 6 q にセットする（ステップ S 6 1 1 8）。これにより、第 2 間隔設定カウンタ 9 6 q においてベース A T 信号の立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）の計測が開始される。このように、ベース A T 信号の立ち上げが行われた場合には、ベース A T 信号の立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が設定される。

【1 2 1 7】

第 2 間隔設定カウンタ 9 6 q の値が「0」ではない場合（ステップ S 6 1 1 5 : NO）、すなわちベース A T 信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過していない場合には、ステップ S 6 1 1 6 ~ ステップ S 6 1 1 8 の処理を実行することなくステップ S 6 1 2 3 に進む。これにより、ベース A T 信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過していない状況においてベース A T 信号の立ち上げが行われてしまうことを防止できる。このように、価値数側 M P U 1 4 2 へ出力しているベース A T 信号の立ち下げから立ち上げまでの間に、第 3 遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（3 0 0 ミリ秒）以上の間隔が確保されている。

【1 2 1 8】

ベース A T 信号の予約データ及び設定データが「1」である場合（ステップ S 6 1 1 3 : YES、ステップ S 6 1 1 4 : NO）、すなわちベース A T 信号の立ち上げが行われた後においてベース A T 信号の立ち下げが予約されていない状態である場合には、ベース A

T 信号の状態を変更するための処理を実行することなく、ステップ S 6 1 2 3 に進む。これにより、ベース A T 信号の H I レベルが維持される。

【 1 2 1 9 】

ベース A T 信号の予約データが「 0 」であるとともに設定データが「 1 」である場合（ステップ S 6 1 1 3：N O、ステップ S 6 1 1 9：Y E S）、すなわちベース A T 信号の立ち下げが予約されている状態である場合には、第 2 間隔設定カウンタ 9 6 q の値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 6 1 2 0）。第 2 間隔設定カウンタ 9 6 q の値が「 0 」である場合（ステップ S 6 1 2 0：Y E S）、すなわちベース A T 信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過している場合には、ベース A T 信号の O F F 処理を実行することにより価値数側 M P U 1 4 2 へ出力しているベース A T 信号を L O W レベルへ立ち下げる（ステップ S 6 1 2 1）。 10

【 1 2 2 0 】

ベース A T 状態 S T 4 に移行した後において最初に実行されたゲームにてエンディング発生前条件（合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が「 6 5 3 2 1 」以上となるという条件）が成立した場合、当該ゲームの終了時の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 ではない遊技状態（具体的にはエンディング A T 状態 S T 5）となる。このように、一のゲームの終了時にベース A T 信号の立ち上げが行われた後、当該ゲームの次のゲームの終了時にベース A T 信号の立ち下げが行われる場合がある。また、既に説明したとおり、ゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームが終了するまでの期間が 3 0 0 ミリ秒未満となり得る構成である。当該構成において、ゲームの終了時にベース A T 信号の立ち上げ又は立ち下げが行われる構成とすると、ベース A T 信号が H I レベルに立ち上げられた後において第 3 遊技機情報通知の設定処理（ステップ S 5 9 2 2）が実行される前に、ベース A T 信号が L O W レベルに立ち下げられてしまうおそれがある。つまり、ベース A T 信号が H I レベルとなっている状態に対応する第 3 遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。このように、ベース A T 信号の立ち上げが行われたにも関わらず当該ベース A T 信号が H I レベルとなっている状態に対応する第 3 遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ベース A T 状態 S T 4 への移行が発生した後にベース A T 状態 S T 4 ではない遊技状態（エンディング A T 状態 S T 5）となったにも関わらずカードユニット 1 3 0 から遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H に出力されている外部ベース A T 信号の立ち上げが行われないことになってしまう。これに対して、ベース A T 信号の立ち上げが行われた場合には、当該ベース A T 信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過するまでベース A T 信号の立ち下げが行われない構成である。これにより、ベース A T 信号が H I レベルである状態の継続期間を 3 0 0 ミリ秒以上の期間として、当該ベース A T 信号の H I レベルが維持された状態で、第 3 遊技機情報通知の設定処理（ステップ S 5 9 2 2）が実行されるようにすることができる。よって、ベース A T 状態 S T 4 への移行が発生した後にベース A T 状態 S T 4 ではない遊技状態となったにも関わらずカードユニット 1 3 0 から出力されている外部ベース A T 信号の立ち上げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。 20 30

【 1 2 2 1 】

ステップ S 6 1 2 1 にてベース A T 信号の O F F 処理を実行した後、ベース A T 信号の予約データ（「 0 」）を現状外部信号エリア 9 6 m の第 1 ビットにセットすることにより、ベース A T 信号の設定データを「 0 」に更新する（ステップ S 6 1 2 2）。これにより、ベース A T 信号の設定データに基づいてベース A T 信号が L O W レベルであることを主側 M P U 7 2 にて把握可能となる。 40

【 1 2 2 2 】

その後、既に説明したステップ S 6 1 1 8 に進み、3 0 0 . 9 8 ミリ秒に対応する「 2 0 2 」という数値情報を第 2 間隔設定カウンタ 9 6 q にセットする。これにより、第 2 間隔設定カウンタ 9 6 q においてベース A T 信号の立ち上げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）の計測が開始される。このように、ベース A T 信号の立ち下げが行われた場合には、ベース A T 信号の立ち上げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が設定される。 50

【1223】

ベースAT信号の予約データ及び設定データが「0」である場合（ステップS6113及びステップS6119：NO）、すなわちベースAT信号の立ち下げが行われた後においてベースAT信号の立ち上げが予約されていない状態である場合には、ベースAT信号の状態を変更するための処理を実行することなく、ステップS6123に進む。これにより、ベースAT信号のLOWレベルが維持される。

【1224】

このように、ベースAT信号の立ち上げが行われた場合にベースAT信号の立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が設定されるタイマカウンタは、ベースAT信号の立ち下げが行われた場合にベースAT信号の立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）が設定されるタイマカウンタと同一のタイマカウンタ（具体的には第2間隔設定カウンタ96q）である。これにより、ベースAT信号の立ち下げ禁止期間が設定されるタイマカウンタとは別のタイマカウンタとしてベースAT信号の立ち上げ禁止期間が設定されるタイマカウンタが設けられている構成と比較して、主側RAM74におけるタイマカウンタの数を低減することができる。

10

【1225】

ベースAT信号の立ち上げが行われた場合に設定されるベースAT信号の立ち下げ禁止期間は、ベースAT信号の立ち下げが行われた場合に設定されるベースAT信号の立ち上げ禁止期間と同一の長さ（300.98ミリ秒）に設定されている。これにより、ベースAT信号の立ち下げ禁止期間を設定するための処理を、ベースAT信号の立ち上げ禁止期間を設定するための処理と同一の処理（ステップS6118）として、外部出力用処理（図113）の処理構成の簡素化が図られている。

20

【1226】

ステップS6114にて否定判定を行った場合、ステップS6115にて否定判定を行った場合、ステップS6118の処理を行った場合、ステップS6119にて否定判定を行った場合、又はステップS6120にて否定判定を行った場合には、後述するエラー情報送信用処理を実行する（ステップS6123）。

【1227】

次に、主側MPU72から価値数側MPU142へ出力されているゲーム開始信号の状態が変化する様子について図114のタイムチャートを参照しながら説明する。図114（a）は価値数側MPU142へ出力されているゲーム開始信号の状態を示し、図114（b）は予約外部信号エリア96nの第0ビットに格納されているゲーム開始信号の予約データの値を示し、図114（c）は現状外部信号エリア96mの第0ビットに格納されているゲーム開始信号の設定データの値を示し、図114（d）はゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間を示し、図114（e）はゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間を示し、図114（f）はゲームが実行される期間を示し、図114（g）は1つ以上のリール32L，32M，32Rが回転している期間を示す。

30

【1228】

t1のタイミングで、図114（f）に示すようにゲーム（第1ゲーム）が開始されると、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間ではないことを条件として、図114（b）に示すように予約外部信号エリア96nの第0ビットに「1」がセットされることにより、ゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態となる。ちなみに、既に説明したとおり、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間中にゲームが開始された場合には、立ち上げ予約フラグ96oの第0ビットに「1」がセットされることにより、ゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されている状態となる。

40

【1229】

その後、第1ゲーム開始後における最初のタイマ割込み処理（図109）が実行されるt2のタイミングで、前回のリール32L，32M，32Rの回転開始からの経過時間が4.1秒のウェイト時間を超えていることを条件として、図114（g）に示すように全リール32L，32M，32Rの加速期間（具体的には208.6ミリ秒）が開始される

50

。また、当該 t_2 のタイミングで、図 114 (a) に示すようにゲーム開始信号が LOW レベルから HI レベルに立ち上げられるとともに、図 114 (c) に示すように予約外部信号エリア 96 n の第 0 ビットにセットされている「1」というデータが現状外部信号エリア 96 m の第 0 ビットにセットされて、ゲーム開始信号の設定データが更新される。さらにまた、当該 t_2 のタイミングで、第 1 間隔設定カウンタ 96 p に「202」という数値情報がセットされる。これにより、図 114 (d) に示すように、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間 (300.98 ミリ秒) が開始される。

【1230】

その後、 t_3 のタイミングで、図 114 (g) に示すように全リール 32 L, 32 M, 32 R が停止されている状態となるとともに、図 114 (f) に示すように第 1 ゲームが終了する。このように、第 1 ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち上げが行われてから第 1 ゲームが終了するまでの期間が 300.98 ミリ秒未満となった場合には、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間 (300.98 ミリ秒) が経過する前に第 1 ゲームが終了し得る。当該 t_3 のタイミングにおいて、ゲーム開始信号の立ち上げから 300.98 ミリ秒が経過していない場合、ゲーム開始信号の立ち下げは第 1 間隔設定カウンタ 96 p の値が「0」となるまで待機される。

【1231】

その後、 t_2 のタイミングから 300.98 ミリ秒が経過した t_4 のタイミングで、第 1 間隔設定カウンタ 96 p の値が「0」となることにより、図 114 (d) に示すようにゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間が終了する。そして、当該立ち下げ禁止期間が終了したことに基づいて、図 114 (a) に示すようにゲーム開始信号が LOW レベルに立ち下げられる。また、当該 t_4 のタイミングで、第 1 間隔設定カウンタ 96 p に「202」という数値情報がセットされる。これにより、図 114 (e) に示すように、ゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間 (300.98 ミリ秒) が開始される。さらにまた、当該 t_4 のタイミングで、図 114 (c) に示すように現状外部信号エリア 96 m の第 0 ビットが「0」クリアされて、ゲーム開始信号の設定データが更新される。また、立ち上げ予約フラグ 96 o の第 0 ビットの値が「0」であることを条件として、図 114 (b) に示すように予約外部信号エリア 96 n の第 0 ビットが「0」クリアされる。これにより、ゲーム開始信号の設定データ及び予約データが「0」である状態となる。ちなみに、既に説明したとおり、立ち上げ予約フラグ 96 o の第 0 ビットの値が「1」である場合、すなわちゲーム開始信号の立ち下げ後の立ち上げが予約されている状態である場合には、予約外部信号エリア 96 n の第 0 ビットに「1」がセットされて、ゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態となる。

【1232】

その後、ゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間である t_5 のタイミングで、図 114 (f) に示すように第 1 ゲームの次のゲーム (第 2 ゲーム) が開始されると、図 114 (b) に示すように予約外部信号エリア 96 n の第 0 ビットに「1」がセットされる。これにより、ゲーム開始信号を立ち上げが予約されている状態となるが、ゲーム開始信号の立ち上げは第 1 間隔設定カウンタ 96 p の値が「0」となるまで待機される。

【1233】

その後、 t_4 のタイミングから 300.98 ミリ秒が経過した t_6 のタイミングで、第 1 間隔設定カウンタ 96 p の値が「0」となることにより、図 114 (e) に示すようにゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間が終了する。そして、ゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状態においてゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間が終了したことに基づいて、図 114 (a) に示すようにゲーム開始信号が HI レベルへ立ち上げられる。また、当該 t_6 のタイミングで、図 114 (c) に示すように予約外部信号エリア 96 n の第 0 ビットにセットされている「1」というデータが現状外部信号エリア 96 m の第 0 ビットにセットされて、ゲーム開始信号の設定データが更新される。また、当該 t_6 のタイミングで、第 1 間隔設定カウンタ 96 p に「202」という数値情報がセットされる。これにより、図 114 (d) に示すように、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間 (300.98 ミ

リ秒) が開始される。

【1234】

その後、t6のタイミングから300.98ミリ秒が経過したt7のタイミングで、第1間隔設定カウンタ96pの値が「0」となることにより、図114(d)に示すようにゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間が終了する。そして、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間が終了したことに基づいて、図114(a)に示すようにゲーム開始信号がLOWレベルに立ち下げられる。また、当該t7のタイミングで、第1間隔設定カウンタ96pに「202」という数値情報がセットされる。これにより、図114(e)に示すように、ゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間(300.98ミリ秒)が開始される。さらにまた、当該t7のタイミングで、図114(c)に示すように現状外部信号エリア96mの第0ビットが「0」クリアされて、ゲーム開始信号の設定データが更新される。また、立ち上げ予約フラグ96oの第0ビットの値が「0」であることを条件として、図114(b)に示すように予約外部信号エリア96nの第0ビットが「0」クリアされる。これにより、ゲーム開始信号の設定データ及び予約データが「0」である状態となる。

【1235】

その後、t7のタイミングから300.98ミリ秒が経過したt8のタイミングで、第1間隔設定カウンタ96pの値が「0」となることにより、図114(e)に示すようにゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間が終了する。その後、第1ゲームにおいてリール32L, 32M, 32Rの加速期間が開始されたt2のタイミングから4.1秒が経過したt9のタイミングで、図114(g)に示すように第2ゲームにおけるリール32L, 32M, 32Rの加速期間が開始される。

【1236】

このように、第1ゲームにおいてリール32L, 32M, 32Rの加速期間が開始されてから当該第1ゲームの次の第2ゲームにおいてリール32L, 32M, 32Rの加速期間が開始されるまでのウェイト時間として、ゲーム開始信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間(300.98ミリ秒)及びゲーム開始信号の立ち下げ時に設定される立ち上げ禁止期間(300.98ミリ秒)の合計期間(601.96ミリ秒)よりも長い期間(4.1秒)が設定されている。このため、第1ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ前に当該第1ゲームが終了し、第1ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ時に設定される立ち上げ禁止期間が経過する前に第2ゲームが開始される場合、第1ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間(300.98ミリ秒)は、当該第1ゲームの次の第2ゲームにおいてリール32L, 32M, 32Rの加速期間が開始されるタイミング(t9のタイミング)よりも前に終了する。また、図示は省略するが、第1ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ後に当該第1ゲームが終了し、第1ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間中に第2ゲームが開始される場合も同様に、第1ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間(300.98ミリ秒)は、当該第1ゲームの次の第2ゲームにおいてリール32L, 32M, 32Rの加速期間が開始されるタイミングよりも前に終了する。これにより、第1ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間が経過するまで第2ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち上げが待機される場合においても、当該第2ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち上げが行われるタイミングは、当該第2ゲームにおいてリール32L, 32M, 32Rの加速期間が開始されるタイミングよりも前のタイミングとなるようにすることができる。

【1237】

第1ゲームにおいてリール32L, 32M, 32Rの加速期間が開始されてから当該第1ゲームの次の第2ゲームにおいてリール32L, 32M, 32Rの加速期間が開始されるまでのウェイト時間は、第1ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間(300.98ミリ秒)及び立ち上げ禁止期間(300.98ミリ秒)と、第2ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間(300.98ミリ秒)及び立ち上げ禁止期間(300.98ミリ秒)との合計期間(1203.92ミリ秒)よりも長い期間(4.1秒

）である。これにより、第1ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち上げが行われたタイミング（ t_2 のタイミング）から当該第1ゲームの次の第2ゲームが開始されるタイミング（ t_5 のタイミング）までの期間が、ゲーム開始信号の立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）及び立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）の合計期間（601.96ミリ秒）よりも短い期間であり、第2ゲームの開始後にゲーム開始信号の立ち上げが待機されている状態が発生する場合においても、第2ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち下げ時に設定される立ち上げ禁止期間が、第2ゲームにおけるリール32L，32M，32Rの加速期間の開始前に終了するようにすることができる。

【1238】

このように、ゲームの開始時にゲーム開始信号の立ち上げ禁止期間が経過するまで当該ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち上げが待機される事象が2ゲーム以上に亘って連続して発生しない構成とすることにより、ゲームの実行回数が増加するに従ってゲームの開始タイミングから当該ゲームに対応するゲーム開始信号の立ち上げが行われるタイミングまでの待機期間が累積的に延びてしまうことが防止されている。

【1239】

次に、主側MPU72から価値数側MPU142へ出力されているベースAT信号の状態が変化の様子について図115のタイムチャートを参照しながら説明する。図115（a）はベースAT信号の状態を示し、図115（b）は予約外部信号エリア96nの第1ビットに格納されているベースAT信号の予約データの値を示し、図115（c）は現状外部信号エリア96mの第1ビットに格納されているベースAT信号の設定データの値を示し、図115（d）はベースAT信号の立ち下げ禁止期間を示し、図115（e）はベースAT信号の立ち上げ禁止期間を示し、図115（f）はゲームが実行される期間を示し、図115（g）は1つ以上のリール32L，32M，32Rが回転している期間を示す。

【1240】

まず一のゲーム（第1ゲーム）においてベースAT状態ST4への移行が発生し、当該第1ゲームの次のゲーム（第2ゲーム）においてエンディングAT状態ST5への移行が発生する場合におけるベースAT信号の状態変化について説明する。

【1241】

t_1 のタイミングで、図115（g）に示すように全リール32L，32M，32Rが停止されている状態となるとともに、図115（f）に示すようにゲーム（第1ゲーム）が終了する。第1ゲーム終了時の遊技状態がベースAT状態ST4であるとともにベースAT信号がLOWレベルである場合、すなわちベースAT状態ST4への移行が発生したゲームが終了する場合には、ベースAT信号の立ち下げ禁止期間ではないことを条件として、当該 t_1 のタイミングで図115（b）に示すように予約外部信号エリア96nの第1ビットに「1」がセットされる。これにより、ベースAT信号の予約データが「1」であるとともに設定データが「0」である状態、すなわちベースAT信号の立ち上げが予約されている状態となる。

【1242】

その後、ベースAT信号予約用処理（ステップS5718～ステップS5722）の実行後における最初のタイマ割り込み処理（図109）が実行される t_2 のタイミングで、図115（a）に示すようにベースAT信号がHIレベルに立ち上げられるとともに、第2間隔設定カウンタ96qに「202」という数値情報がセットされることにより、図115（d）に示すように、ベースAT信号の立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が開始される。また、当該 t_2 のタイミングで、図115（c）に示すようにベースAT信号の予約データ（「1」）が現状外部信号エリア96mの第1ビットにセットされて、ベースAT信号の設定データが「1」に更新される。

【1243】

その後、ベースAT信号の立ち下げ禁止期間である t_3 のタイミングで、図115（f）に示すように第1ゲームの次のゲーム（第2ゲーム）が開始される。その後、第2ゲー

ム開始後における最初のタイマ割込み処理（図109）が実行される t_4 のタイミングで、前回のリール32L, 32M, 32Rの回転開始からの経過時間が4.1秒のウェイト時間を超えていることを条件として、図115（g）に示すように全リール32L, 32M, 32Rの加速期間（具体的には208.6ミリ秒）が開始される。

【1244】

その後、ベースAT信号の立ち下げ禁止期間である t_5 のタイミングで、図115（g）に示すように全リール32L, 32M, 32Rが停止されている状態となるとともに、図115（f）に示すように第2ゲームが終了する。また、遊技終了時の遊技状態がベースAT状態ST4ではない遊技状態（具体的にはエンディングAT状態ST5）であった場合には、当該 t_5 のタイミングで、図115（b）に示すように、予約外部信号エリア96nの第1ビットに「0」がセットされる。これにより、ベースAT信号の予約データが「0」であるとともに設定データが「1」である状態、すなわちベースAT信号の立ち下げが予約されている状態となる。

10

【1245】

その後、 t_2 のタイミングから300.98ミリ秒が経過した t_6 のタイミングで、第2間隔設定カウンタ96qの値が「0」となることにより、図115（d）に示すようにベースAT信号の立ち下げ禁止期間終了する。そして、当該立ち下げ禁止期間が終了したことに基づいて、図115（a）に示すようにベースAT信号がLOWレベルに立ち下げられるとともに、第2間隔設定カウンタ96qに「202」という数値情報がセットされることにより、図115（e）に示すように、ベースAT信号の立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）が開始される。また、当該 t_6 のタイミングで、図115（c）に示すようにベースAT信号の予約データ（「0」）が現状外部信号エリア96mの第1ビットにセットされて、ベースAT信号の設定データ「0」に更新される。これにより、ベースAT信号の設定データ及び予約データが「0」である状態となる。

20

【1246】

このように、ベースAT信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）中にゲームが終了し、当該ゲームの終了時の遊技状態がベースAT状態ST4ではない遊技状態（エンディングAT状態ST5）である場合、ベースAT信号の立ち下げ禁止期間が経過するまでベースAT信号の立ち下げが待機されている状態となる。これにより、ベースAT信号がHIレベルに立ち上げられている状態の継続期間を300ミリ秒以上の期間として、当該ベースAT信号のHIレベルに対応する情報が設定されている第3遊技機情報通知の送信が行われるようにすることができる。

30

【1247】

次に、一のゲーム（第1ゲーム）においてベースAT状態ST4の終了条件が成立して通常遊技状態ST1となり、当該第1ゲームの次のゲーム（第2ゲーム）においてベースAT状態ST4への移行当選が発生したこと、又は解除ゲーム数カウンタ96gの値が「0」となったことに基づいてベースAT状態ST4に移行し、当該第2ゲームの次のゲーム（第3ゲーム）においてエンディング発生前条件が成立してエンディングAT状態ST5に移行する場合におけるベースAT信号の状態変化について説明する。

【1248】

40

t_7 のタイミングで、図115（g）に示すように全リール32L, 32M, 32Rが停止されている状態となるとともに、図115（f）に示すようにゲーム（第1ゲーム）が終了する。第1ゲーム終了時の遊技状態が通常遊技状態ST1であるとともにベースAT信号がHIレベルである場合、すなわちベースAT状態ST4から通常遊技状態ST1への移行が発生したゲームが終了する場合には、ベースAT信号の立ち上げ禁止期間ではないことを条件として、当該 t_7 のタイミングで図115（b）に示すように予約外部信号エリア96nの第1ビットに「0」がセットされる。これにより、ベースAT信号の予約データが「0」であるとともに設定データが「1」である状態、すなわちベースAT信号の立ち下げが予約されている状態となる。

【1249】

50

その後、ベースAT信号予約用処理（ステップS5718～ステップS5722）の実行後における最初のタイマ割込み処理（図109）が実行される t_8 のタイミングで、図115（a）に示すようにベースAT信号がLOWレベルに立ち下げられるとともに、第2間隔設定カウンタ96qに「202」という数値情報がセットされることにより、図115（e）に示すように、ベースAT信号の立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）が開始される。また、当該 t_8 のタイミングで、図115（c）に示すようにベースAT信号の予約データ（「0」）が現状外部信号エリア96mの第1ビットにセットされて、ベースAT信号の設定データが「0」に更新される。

【1250】

その後、ベースAT信号の立ち上げ禁止期間である t_9 のタイミングで、図115（f）に示すように第1ゲームの次のゲーム（第2ゲーム）が開始される。その後、第2ゲーム開始後における最初のタイマ割込み処理（図109）が実行される t_{10} のタイミングで、前回のリール32L，32M，32Rの回転開始からの経過時間が4.1秒のウェイト時間を超えていることを条件として、図115（g）に示すように全リール32L，32M，32Rの加速期間（具体的には208.6ミリ秒）が開始される。

【1251】

その後、ベースAT信号の立ち下げ禁止期間である t_{11} のタイミングで、図115（g）に示すように全リール32L，32M，32Rが停止されている状態となるとともに、図115（f）に示すように第2ゲームが終了する。また、遊技終了時の遊技状態がベースAT状態ST4であった場合には、当該 t_{11} のタイミングで、図115（b）に示すように、予約外部信号エリア96nの第1ビットに「1」がセットされる。これにより、ベースAT信号の予約データが「1」であるとともに設定データが「0」である状態、すなわちベースAT信号の立ち上げが予約されている状態となる。

【1252】

その後、 t_8 のタイミングから300.98ミリ秒が経過した t_{12} のタイミングで、第2間隔設定カウンタ96qの値が「0」となることにより、図115（e）に示すようにベースAT信号の立ち上げ禁止期間終了する。そして、当該立ち上げ禁止期間が終了したことに基づいて、図115（a）に示すようにベースAT信号がHIレベルに立ち上げられるとともに、第2間隔設定カウンタ96qに「202」という数値情報がセットされることにより、図115（e）に示すように、ベースAT信号の立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が開始される。また、当該 t_{12} のタイミングで、図115（c）に示すようにベースAT信号の予約データ（「1」）が現状外部信号エリア96mの第1ビットにセットされて、ベースAT信号の設定データ「1」に更新される。これにより、ベースAT信号の設定データ及び予約データが「1」である状態となる。

【1253】

このように、ベースAT信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）中にゲームが終了し、当該ゲームの終了時の遊技状態がベースAT状態ST4である場合、ベースAT信号の立ち上げ禁止期間が経過するまでベースAT信号の立ち上げが待機されている状態となる。これにより、ベースAT信号がLOWレベルに立ち下げられている状態の継続期間を300ミリ秒以上の期間として、当該ベースAT信号のLOWレベルに対応する情報が設定されている第3遊技機情報通知の送信が行われるようにすることができる。

【1254】

その後、 t_{13} のタイミングで、図115（f）に示すように第2ゲームの次のゲーム（第3ゲーム）が開始される。第2ゲームにおいてリール32L，32M，32Rの回転が開始されたタイミング（ t_{10} のタイミング）から4.1秒のウェイト時間が経過していない場合には、図115（g）に示すようにリール32L，32M，32Rの回転開始が待機されている状態となる。その後、 t_{14} のタイミングで、図115（d）に示すように、第2間隔設定カウンタ96qの値が「0」となりベースAT信号の立ち下げ禁止期間終了する。

【1255】

その後、t10のタイミングから4.1秒が経過したt15のタイミングで、図115(g)に示すようにリール32L, 32M, 32Rの回転が開始される。その後、t16のタイミングで、図115(g)に示すように全リール32L, 32M, 32Rが停止されている状態となり、図115(f)に示すように第3ゲームが終了する。第3ゲームの終了時の遊技状態がベースAT状態ST4ではない遊技状態(エンディングAT状態ST5)である場合には、当該t16のタイミングで、図115(b)に示すように予約外部信号エリア96nの第0ビットに「0」をセットする。これにより、ベースAT信号の予約データが「0」であるとともに設定データが「1」である状態、すなわちベースAT信号の立ち下げが予定されている状態となる。

10

【1256】

その後、t17のタイミングで、全リール32L, 32M, 32Rが停止している状態となった後において最初にタイマ割込み処理(図109)が実行されると、図115(a)に示すようにベースAT信号がLOWレベルへ立ち下げられるとともに、図115(e)に示すようにベースAT信号の立ち上げ禁止期間がセットされる。また、ベースAT信号の予約データ(「0」)が現状外部信号エリア96mの第1ビットにセットされて、ベースAT信号の設定データが「0」に更新される。

【1257】

このように、一のゲーム(具体的には第2ゲーム)におけるリール32L, 32M, 32Rの回転開始時に設定されたウエイト時間(4.1秒)が経過していない場合には、当該ウエイト時間が経過するまで、当該ゲームの次のゲーム(具体的には第3ゲーム)におけるリール32L, 32M, 32Rの回転開始が待機されている状態となる。また、リール32L, 32M, 32Rの回転が開始されてから全リール32L, 32M, 32Rが停止されている状態となるまでの最短期間(272.67ミリ秒)は、300.98ミリ秒の半分よりも長い期間である。このように、第1ゲームが終了する場合に設定されるベースAT信号の立ち上げ禁止期間中に第3ゲームが終了することはない構成である。これにより、ベースAT信号の立ち上げの予約と立ち下げの予約が重複して設定されている状態が発生してしまうことが防止されている。

20

【1258】

上記のとおり、主側MPU72は、ゲーム開始信号の立ち上げが予約されている状況において、ゲーム開始信号の立ち下げが行われたタイミングから300.98ミリ秒が経過したことを条件として、ゲーム開始信号を立ち上げる。これにより、ゲーム開始信号の立ち下げが行われてから立ち上げが行われるまでの期間が300ミリ秒未満となってしまう可能性を低減することができる。よって、ゲーム開始信号の立ち下げが行われてから立ち上げが行われるまでの期間に、一度も第3遊技機情報通知の設定処理(ステップS5922)が実行されないこととなってしまう可能性を低減することができる。

30

【1259】

主側MPU72は、ゲーム開始信号の立ち上げが行われたタイミングから300.98ミリ秒が経過したことを条件として、ゲーム開始信号を立ち下げる。これにより、ゲーム開始信号の立ち上げが行われてから立ち下げが行われるまでの期間が300ミリ秒未満となってしまう可能性を低減することができる。よって、ゲーム開始信号の立ち上げが行われてから立ち下げが行われるまでの期間に、一度も第3遊技機情報通知の設定処理(ステップS5922)が実行されないこととなってしまう可能性を低減することができる。

40

【1260】

ベースAT状態ST4への移行が発生したゲームが終了する場合、主側MPU72は、ベースAT信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間(300.98ミリ秒)が経過していることを条件として、ベースAT信号を立ち上げる。これにより、ベースAT信号の立ち下げが行われてから立ち上げが行われるまでの期間が300ミリ秒未満となってしまう可能性を低減することができる。よって、ベースAT信号の立ち下げが行われてから立ち上げが行われるまでの期間に、一度も第3遊技機情報通知の設定処理(ステップS

50

５９２２）が実行されないこととなってしまう可能性を低減することができる。

【１２６１】

ベースＡＴ状態ＳＴ４から通常遊技状態ＳＴ１又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５への移行が発生したゲームが終了する場合、主側ＭＰＵ７２は、ベースＡＴ信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）が経過していることを条件として、ベースＡＴ信号を立ち下げる。これにより、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われてから立ち下げが行われるまでの期間が３００ミリ秒未満となってしまう可能性を低減することができる。よって、ベースＡＴ信号の立ち上げが行われてから立ち下げが行われるまでの期間に、一度も第３遊技機情報通知の設定処理（ステップＳ５９２２）が実行されないこととなってしまう可能性を低減することができる。

10

【１２６２】

＜エラー表示を行うための構成＞

次に、画像表示装置６３においてエラー表示を行うための構成について説明する。図１１２（ａ）に示すように、領域内処理用のワークエリア９６には、現状エラー情報カウンタ９６ｒと、前回エラー情報カウンタ９６ｓとが設けられている。現状エラー情報カウンタ９６ｒは、スロットマシン１０におけるエラーの発生状況に対応するエラー情報が設定されるカウンタである。現状エラー情報カウンタ９６ｒに設定されているエラー情報が変更された場合、主側ＭＰＵ７２は当該変更後のエラー情報が設定されたエラーコマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信したエラーコマンドに設定されているエラー情報に対応するエラー表示が行われるように画像表示装置６３の表示制御を行う。前回エラー情報カウンタ９６ｓは、演出側ＭＰＵ９２に送信したエラーコマンドに設定されたエラー情報を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするカウンタである。

20

【１２６３】

図１１６（ａ）は主側ＭＰＵ７２にて認識されるエラー、及び当該エラーに対応するエラー情報を説明するための説明図である。図１１６（ａ）に示すように、主側ＭＰＵ７２にて認識されるエラーとして、「１」というエラー情報が設定された「付与上限到達」と、「２」というエラー情報が設定された「ユニット接続異常」と、「３」というエラー情報が設定された「所有遊技価値数満タン」と、「４」というエラー情報が設定された「付与異常」と、「５」というエラー情報が設定された「ベット異常」とが存在している。また、「０」というエラー情報は、これら５種類のエラーが発生していない「エラー解除状態」に対応している。

30

【１２６４】

「付与上限到達」は、ＭＹ（電源投入以降に算出される最大差枚数）が「１９０００」に達した場合に発生するエラーである。「ユニット接続異常」は、価値数側ＭＰＵ１４２が接続端子板１２８から受信する第１接続確認信号のＨＩレベルが連続して所定の回数（具体的には２回）に亘って検出された場合に発生するエラーである。価値数側ＭＰＵ１４２は、「ユニット接続異常」が発生した場合、主側ＭＰＵ７２へ出力している接続確認用信号をＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換える。主側ＭＰＵ７２は、価値数側ＭＰＵ１４２から主側ＭＰＵ７２に入力されている接続確認用信号がＬＯＷレベルであることに基

40

【１２６５】

「所有遊技価値数満タン」は、価値数側ＲＡＭ１４４に記憶されている所有遊技価値数が最大値である「１６３６８」を超えた場合に発生するエラーである。主側ＭＰＵ７２は、価値数側ＭＰＵ１４２から主側ＭＰＵ７２に入力されている価値数満タン信号がＬＯＷレベルであることに基

50

【1266】

「付与異常」は、主側MPU72が価値数側MPU142に付与要求コマンドを送信した後、価値数側MPU142から当該付与要求コマンドに設定した付与要求数とは異なる付与実行数が設定された付与要求応答コマンドを受信した場合、又は、主側MPU72が価値数側MPU142に付与要求コマンドを送信した後、所定の期間内（具体的には300.98ミリ秒以内）に価値数側MPU142から付与要求応答コマンドを受信できなかった場合に発生するエラーである。「ベット異常」は、主側MPU72が価値数側MPU142へベット要求コマンドを送信した後、当該ベット要求コマンドに設定したベット要求数とは異なるベット実行数が設定されたベット要求応答コマンドを価値数側MPU142から受信した場合、又は、主側MPU72が価値数側MPU142へベット要求コマンドを送信した後、所定の期間内（具体的には300.98ミリ秒以内）に価値数側MPU142からベット要求応答コマンドを受信できなかった場合に発生するエラーである。

10

【1267】

「1」～「5」のエラー情報に対応するエラーのうち少なくとも1つのエラーが発生している状況となった場合には、ゲームを新たに開始することができない遊技停止状態となる。遊技停止状態は、「1」～「5」のエラー情報に対応するエラーが発生していない状態となることにより解除される。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理（図13）では、設定キーによるON操作が行われた状態でスロットマシン10への動作電力の供給が開始された場合、当該動作電力の供給開始に際してリセットボタン56が押圧操作されていないのであれば領域内用の一部クリア処理（ステップS105）が実行されるとともに、当該動作電力の供給開始に際してリセットボタン56が押圧操作されているのであれば、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行される。メイン処理（図13）において領域内用の一部クリア処理（ステップS105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行された場合、現状エラー情報カウンタ96rの値及び前回エラー情報カウンタ96sの値が「0」クリアされる。但し、「ユニット接続異常」が解消されていない場合には、ステップS105又はステップS106のクリア処理が実行された後に実行されるエラー情報更新用処理（図118）において当該「ユニット接続異常」に対応するエラー情報（「2」）が現状エラー情報カウンタ96rに設定されることとなる。

20

【1268】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、設定キーのON操作が行われている状態で当該動作電力の供給が開始された場合、メイン処理（図13）において領域内用の一部クリア処理（ステップS105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行され、領域外用の第2初期化处理（ステップS107）が実行された後に設定値更新処理（ステップS108）が実行される。「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」又は「ベット異常」というエラーは、スロットマシン10への動作電力の供給が停止された後に、設定キーのON操作が行われている状態で当該動作電力の供給が開始され、メイン処理（図13）において領域内用の一部クリア処理（ステップS105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行されることにより解除される。また、「付与上限到達」というエラーは、スロットマシン10への動作電力の供給が停止された後に、設定キーのON操作が行われている状態で当該動作電力の供給が開始され、メイン処理（図13）において領域外用の第2初期化处理（ステップS107）が実行されることにより解除される。

30

40

【1269】

このように、「付与上限到達」を解除するためには領域外用の第2初期化处理（ステップS107）を実行する必要がある、「付与上限到達」が発生した後においてスロットマシン10への動作電力の供給が停止されるまでに「付与上限到達」が解除されることはない。

【1270】

「ユニット接続異常」又は「所有遊技価値数満タン」というエラーは、キーシリンダ1

50

4 に対するエラー解除操作が行われてエラー解除センサ 14 a から主側 M P U 7 2 に入力されている検知信号が H I レベルとなった場合、又は、前面扉 1 2 が開放されている状況においてリセットボタン 5 6 の操作が行われてリセット検出センサから主側 M P U 7 2 に入力されている検知信号が H I レベルとなった場合に解除される。既に説明したとおり、主側 M P U 7 2 の入力側にはドア開検出センサ 1 2 a からの検知信号が入力されており、主側 M P U 7 2 は当該検知信号が L O W レベルとなったことに基づいて前面扉 1 2 が開放されている状態であることを特定する。また、「ユニット接続異常」というエラーは、価値数側 M P U 1 4 2 から主側 M P U 7 2 に入力されている接続確認用信号が L O W レベルとなった場合にも解除される。

【1 2 7 1】

「付与異常」又は「ベット異常」というエラーは、前面扉 1 2 が開放されている状況においてリセットボタン 5 6 の操作が行われてリセット検出センサから主側 M P U 7 2 に入力されている検知信号が H I レベルとなった場合に解除される。

【1 2 7 2】

図 1 1 6 (b) は「付与上限到達」に対応するエラー表示を説明するための説明図であり、図 1 1 6 (c) は「ユニット接続異常」に対応するエラー表示を説明するための説明図である。「付与上限到達」に対応するエラー表示では、図 1 1 6 (b) に示すように、画像表示装置 6 3 の画面全体に第 1 エラー報知画像 G 8 3 が表示される。第 1 エラー報知画像 G 8 3 は、画面の中央に「付与上限到達による遊技停止状態」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。また、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示では、図 1 1 6 (c) に示すように、画像表示装置 6 3 の画面全体に第 2 エラー報知画像 G 8 4 が表示される。第 2 エラー報知画像 G 8 4 は、画面の中央に「ユニット接続異常による遊技停止状態」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。

【1 2 7 3】

図示は省略するが、「所有遊技価値数満タン」に対応するエラー表示では、画像表示装置 6 3 の画面全体に第 3 エラー報知画像が表示される。第 3 エラー報知画像は、画面の中央に「所有遊技価値数満タンによる遊技停止状態」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。また、「付与異常」に対応するエラー表示では、画像表示装置 6 3 の画面全体に第 4 エラー報知画像（図示略）が表示される。第 4 エラー報知画像は、画面の中央に「付与異常による遊技停止状態」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。さらにまた、「ベット異常」に対応するエラー表示では、画像表示装置 6 3 の画面全体に第 5 エラー報知画像（図示略）が表示される。第 5 エラー報知画像は、画面の中央に「ベット異常による遊技停止状態」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。

【1 2 7 4】

エラー表示は、当該エラー表示に対応するエラー報知画像が画像表示装置 6 3 の画面において最も手前側（遊技者に最も近い側）に配置される態様で実行される。エラー報知画像の透過度は「0」（透過性無し）に設定されている。したがって、いずれかのエラー表示が行われている状態では、画像表示装置 6 3 においてエラー報知画像よりも画面奥側（遊技者から遠ざかる側）に配置されている各ゲームに対応するゲーム中演出画像、及び当該ゲーム中演出画像よりも画面奥側に配置されている遊技状態に対応する背景画像は画像表示装置 6 3 に表示されていない状態となる。

【1 2 7 5】

画像表示装置 6 3 では一のエラーに対応するエラー表示が行われる。複数のエラーが発生している状況においても、2 以上のエラー表示が並行して実行されることはない。まず「付与上限到達」が発生していない状況におけるエラー表示の切り替えについて説明する

。「付与上限到達」が発生していない状況において一のエラー表示から他のエラー表示に切り替えられる場合、一のエラー表示が終了した後に、他のエラー表示が開始される。例えば、「所有遊技価値数満タン」が発生して当該「所有遊技価値数満タン」に対応するエラー表示が画像表示装置 63 において実行されている状況において、「ユニット接続異常」が発生した場合、すなわち「所有遊技価値数満タン」及び「ユニット接続異常」が発生している状況となった場合、画像表示装置 63 では「所有遊技価値数満タン」に対応するエラー表示が終了された後に、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が開始される。その後、「所有遊技価値数満タン」及び「ユニット接続異常」のうち「ユニット接続異常」のみが解消されて「所有遊技価値数満タン」が残った場合、画像表示装置 63 では「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が終了された後に、「所有遊技価値数満タン」に対応するエラー表示が開始される。このように、「付与上限到達」が発生していない状況において一のエラー表示から他のエラー表示に切り替えられる場合、一のエラー表示が終了してから他のエラー表示が開始されるまでの間に、いずれのエラー表示も行われてない状態が発生する。いずれのエラー表示も行われてない状態では、遊技状態に対応する背景画像が画像表示装置 63 に表示されるとともに、ゲームの実行中である場合には当該ゲームに対応するゲーム中演出の表示が画像表示装置 63 において行われている状態となる。

10

【1276】

次に、「付与上限到達」に対応するエラー表示から「ユニット接続異常」に対応するエラー表示への切り替え、及び「ユニット接続異常」に対応するエラー表示から「付与上限到達」に対応するエラー表示への切り替えについて説明する。

20

【1277】

既に説明したとおり、「付与上限到達」、「ユニット接続異常」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」及び「ベット異常」のいずれかが発生している状況となった場合には、当該状態が解消されるまで新たなゲームの開始が禁止されている状態となる。このため、「ユニット接続異常」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」及び「ベット異常」のうち、「付与上限到達」が発生している状況において発生し得るエラーは「ユニット接続異常」のみである。「付与上限到達」が発生している状況において「ユニット接続異常」が発生した場合には、「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」が発生している状況となり、当該状況において「ユニット接続異常」が解消された場合には「付与上限到達」が発生している状況となる。

30

【1278】

「付与上限到達」が発生している状況において「ユニット接続異常」が発生した場合には、画像表示装置 63 において「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状態において、画像表示装置 63 の画面において最も手前側に表示されるエラー報知画像が「付与上限到達」に対応する第 1 エラー報知画像 G 83 から「ユニット接続異常」に対応する第 2 エラー報知画像 G 84 に切り替えられることにより「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が開始される。また、「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」が発生している状況において「ユニット接続異常」が解消された場合には、画像表示装置 63 において「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状態において、画像表示装置 63 の画面において最も手前側に表示されるエラー報知画像が第 2 エラー報知画像 G 84 から第 1 エラー報知画像 G 83 に切り替えられることにより「付与上限到達」に対応するエラー表示が開始される。これにより、「付与上限到達」に対応するエラー表示から「ユニット接続異常」に対応するエラー表示に切り替わる場合にいずれのエラー表示も行われていない状態、すなわち画像表示装置 63 の画面において最も手前側にいずれのエラー報知画像も表示されておらずゲーム中演出画像又は遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態が生じないようにすることができるとともに、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示から「付与上限到達」に対応するエラー表示に切り替わる場合に当該いずれのエラー表示も行われていない状態が生じないようにすることができる。

40

【1279】

50

スロットマシン 10 への動作電力の供給が開始された場合には、画像表示装置 63 において初期画面表示が開始される。図 116 (d) は初期画面表示を説明するための説明図である。初期画面表示では、図 116 (d) に示すように、画像表示装置 63 の画面全体に初期画面画像 G85 が表示される。初期画面画像 G85 は、画面の中央に「初期設定中」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。

【1280】

上記第 1 の実施形態と同様に、設定キーによる ON 操作が行われた状態で電源 ON が行われた場合、主側 MPU 72 は設定値更新処理（ステップ S108）が開始されるタイミングで設定変更開始コマンドを演出側 MPU 92 に送信する。設定キーによる ON 操作が行われた状態で電源 ON が行われた場合には、電源遮断前にエラー表示が行われていたか否かとは無関係に、演出側 MPU 92 が主側 MPU 72 から設定変更開始コマンドを受信したことに基づいて、初期画面表示が終了されるとともに通常遊技状態 ST1 に対応する背景画像の表示が開始される。

10

【1281】

上記第 1 の実施形態と同様に、設定キーによる ON 操作が行われることなく電源 ON が行われた場合、主側 MPU 72 は電源遮断前の番地に戻る前に復電コマンドを演出側 MPU 92 に送信する。詳細は後述するが、復電コマンドには電源遮断前に発生していたエラーに対応するエラー情報（「1」～「5」のいずれか）が設定されている。いずれのエラー表示も行われていない状態でスロットマシン 10 への動作電力の供給が停止され、設定キーによる ON 操作が行われることなく電源 ON が行われた場合には、演出側 MPU 92 が主側 MPU 72 から復電コマンドを受信したことに基づいて、初期画面表示が終了されるとともに電源遮断前の遊技状態に対応する背景画像の表示が開始される。

20

【1282】

「1」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラー表示が行われている状態でスロットマシン 10 への動作電力の供給が停止され、設定キーによる ON 操作が行われることなく電源 ON が行われた場合、すなわち電源遮断前の番地に戻る場合には、演出側 MPU 92 が主側 MPU 72 から復電コマンドを受信したことに基づいて、初期画面表示が終了されるとともに当該復電コマンドに設定されているエラー情報に対応するエラー表示が開始される。この場合、画像表示装置 63 の表示内容は、電源遮断前の遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態を生じさせることなく、初期画面表示からエラー表示に切り替わる。

30

【1283】

「付与上限到達」は、領域内用の一部クリア処理（ステップ S105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップ S106）が行われるまで解消されない構成である。当該構成において、「付与上限到達」に対応するエラー表示が開始された後に、領域内用の一部クリア処理（ステップ S105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップ S106）が行われていないにも関わらず画像表示装置 63 においていずれのエラー表示も行われていない状態が発生すると、「付与上限到達」が一時的に解除された状態が生じたように遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうおそれがある。これに対して、「付与上限到達」が発生している状態となった場合には当該状態が解消されるまで、初期画面表示が行われる場合又は「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われる場合を除いて、画像表示装置 63 において「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われる。これにより、「付与上限到達」が解消されていないことを報知し続けることができるとともに、「付与上限到達」が一時的に解除された状態が生じたように誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

40

【1284】

次に、主側 MPU 72 にて実行される開始待ち処理について図 117 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、開始待ち処理は通常処理（図 108）のステップ S5702 にて実行される。なお、開始待ち処理におけるステップ S6201～

50

ステップ S 6 2 0 4 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【 1 2 8 5 】

まずリプレイ対応処理を実行する（ステップ S 6 2 0 1）。リプレイ対応処理では、前回のゲームにおいていずれかのリプレイ入賞が成立している場合には前回のベット数（具体的には「3」）と同数のベット設定を、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられたベット数設定カウンタ 9 6 a にセットする。

【 1 2 8 6 】

その後、現状エラー情報カウンタ 9 6 r の値が「1」～「5」のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S 6 2 0 2）。現状エラー情報カウンタ 9 6 r に設定されているエラー情報が「1」～「5」のいずれかである場合、すなわち「1」～「5」のエラー情報に対応するエラーが1つ以上発生している状況である場合には（ステップ S 6 2 0 2：YES）、ステップ S 6 2 0 2 にて否定判定が行われるまでステップ S 6 2 0 2 の判定処理を繰り返す。これにより、「1」～「5」のエラー情報に対応するエラーが1つ以上発生している状況となった場合には、「1」～「5」のエラー情報に対応するエラーが発生していない状況となるまで通常処理（図 1 0 8）のステップ S 5 7 0 3 以降の処理が実行されない状態、すなわちゲームを新たに開始することができない遊技停止状態となる。

【 1 2 8 7 】

ステップ S 6 2 0 2 にて否定判定を行った場合には、ベット設定処理を実行する（ステップ S 6 2 0 3）。ベット設定処理では、遊技価値投入ボタン 1 2 6 の操作が行われたことに基づいて遊技価値のベット数を設定する処理を行う。その後、精算操作対応処理を実行する（ステップ S 6 2 0 4）。精算操作対応処理では、リプレイ入賞の成立後ではないことを条件として、ベット数設定カウンタ 9 6 a の値（現状における遊技価値のベット数の情報）を含む精算コマンドを価値数側 M P U 1 4 2 に送信する。価値数側 M P U 1 4 2 は、精算コマンドを受信した場合、当該受信した精算コマンドに設定されている遊技価値のベット数を価値数側 R A M 1 4 4 の所有数カウンタに記憶されている所有遊技価値数から減算する処理を実行し、精算応答コマンドを主側 M P U 7 2 に送信するための処理を実行する。また、精算操作対応処理（ステップ S 6 2 0 4）では、価値数側 M P U 1 4 2 から精算応答コマンドを受信した場合、ベット数設定カウンタ 9 6 a を「0」クリアする。

【 1 2 8 8 】

既に説明したとおり、タイマ割込み処理（図 1 0 9）のステップ S 5 8 0 9 にて実行される価値数制御基板通信処理では、「ベット異常」が発生したことに基づいて領域内処理用のワークエリア 9 6 におけるベット異常フラグに「1」をセットする処理が実行されるとともに、「付与異常」が発生したことに基づいて領域内処理用のワークエリア 9 6 における付与異常フラグに「1」をセットする処理が実行される。

【 1 2 8 9 】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行されるエラー情報更新用処理について図 1 1 8 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、エラー情報更新用処理はタイマ割込み処理（図 1 0 9）のステップ S 5 8 1 0 にて実行される。なお、エラー情報更新用処理におけるステップ S 6 3 0 1～ステップ S 6 3 2 1 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【 1 2 9 0 】

ステップ S 6 3 0 1～ステップ S 6 3 1 1 では、「1」～「5」のエラー情報に対応するエラーの解除条件が成立したことに基づいて当該エラーを解除するための処理を実行する。具体的には、現状エラー情報カウンタ 9 6 r に設定されているエラー情報が「2」である場合（ステップ S 6 3 0 1：YES）、価値数側 M P U 1 4 2 から主側 M P U 7 2 に入力されている接続確認用信号が LOW レベルであるか否かを判定する（ステップ S 6 3 0 2）。接続確認用信号が LOW レベルである場合（ステップ S 6 3 0 2：YES）、すなわち価値数側 M P U 1 4 2 とカードユニット 1 3 0 との通信が正常に行われる状態である場合には、現状エラー情報カウンタ 9 6 r の値を「0」クリアする（ステップ S 6 3 0

10

20

30

40

50

3)。このように、「ユニット接続異常」が発生した後に、「ユニット接続異常」が解消された場合には、エラー解除状態に対応する「0」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ96rにセットされる。

【1291】

ステップS6301にて否定判定を行った場合、又はステップS6302にて否定判定を行った場合には、現状エラー情報カウンタ96rに設定されているエラー情報が「2」～「5」のいずれかであるか否かを判定する（ステップS6304）。現状エラー情報カウンタ96rの値が「2」～「5」のいずれかである場合には（ステップS6304：YES）、前面扉12が開放状態であるか否かを判定し（ステップS6305）、前面扉12が開放状態である場合には（ステップS6305：YES）、リセットボタン56の操作が行われたか否かを判定する（ステップS6306）。ステップS6306にて肯定判定を行った場合には、現状エラー情報カウンタ96rの値を「0」クリアする（ステップS6307）。このように、「2」～「5」のエラー情報に対応するエラーが発生している状況において、前面扉12が開放されてリセットボタン56の操作が行われた場合には、エラー解除状態に対応する「0」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ96rにセットされる。

10

【1292】

その後、領域内処理用のワークエリア96における付与異常フラグ及びベット異常フラグを「0」クリアする（ステップS6308）。このように、前面扉12が開放されてリセットボタン56の操作が行われた場合には、「付与異常」及び「ベット異常」が発生していない状態となる。

20

【1293】

ステップS6304にて否定判定を行った場合、ステップS6305にて否定判定を行った場合、又はステップS6306にて否定判定を行った場合には、現状エラー情報カウンタ96rに設定されているエラー情報が「2」又は「3」であるか否かを判定し（ステップS6309）、現状エラー情報カウンタ96rの値が「2」又は「3」である場合には（ステップS6309：YES）、キーシリンダ14に対してエラー解除操作が行われたか否かを判定する（ステップS6310）。ステップS6310では、エラー解除センサ14aから主側MPU72に入力されている検知信号がHIレベルとなっている場合に肯定判定を行う。ステップS6310にて肯定判定を行った場合には、現状エラー情報カウンタ96rの値を「0」クリアする（ステップS6311）。このように、「2」又は「3」のエラー情報に対応するエラーが発生している状況において、キーシリンダ14に対してエラー解除操作が行われた場合には、エラー解除状態に対応する「0」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ96rにセットされる。

30

【1294】

ステップS6303の処理を行った場合、ステップS6308の処理を行った場合、ステップS6309にて否定判定を行った場合、ステップS6310にて否定判定を行った場合、又はステップS6311の処理を行った場合には、ステップS6312～ステップS6321において、発生したエラーに対応するエラー情報を設定するための処理を実行する。具体的には、価値数側MPU142から主側MPU72に入力されている接続確認用信号がHIレベルである場合（ステップS6312：YES）、「ユニット接続異常」に対応する「2」というエラー情報を現状エラー情報カウンタ96rにセットする（ステップS6313）。

40

【1295】

ステップS6312にて否定判定を行った場合には、領域外処理用のワークエリア98に設けられた終了フラグ98c（図12）に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS6314）。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、終了フラグ98cは、遊技を強制終了させてそれ以降の遊技の実行を不可とする状況であることを主側MPU72にて特定するためのフラグである。終了フラグ98cには、終了判定カウンタ98bの初期値から所有遊技価値数が「19000」増加した場合、すなわち「付与上

50

限到達」が発生した場合に「1」がセットされる。また、終了フラグ98cは、メイン処理（図13）のステップS107における領域外用の第2初期化処理が実行されることにより「0」クリアされる。終了フラグ98cに「1」がセットされている場合（ステップS6314：YES）、すなわち「付与上限到達」が発生している場合には、当該「付与上限到達」に対応する「1」というエラー情報を現状エラー情報カウンタ96rにセットする（ステップS6315）。

【1296】

ステップS6314にて否定判定を行った場合には、価値数側MPU142から主側MPU72に入力されている価値数満タン信号がHIレベルであるか否かを判定し（ステップS6316）、価値数満タン信号がHIレベルである場合（ステップS6316：YES）、すなわち「所有遊技価値数満タン」が発生している場合には、当該「所有遊技価値数満タン」に対応する「3」というエラー情報を現状エラー情報カウンタ96rにセットする（ステップS6317）。

【1297】

ステップS6316にて否定判定を行った場合には、領域内処理用のワークエリア96における付与異常フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、（ステップS6318）、付与異常フラグに「1」がセットされている場合（ステップS6318：YES）、すなわち「付与異常」が発生している場合には、当該「付与異常」に対応する「4」というエラー情報を現状エラー情報カウンタ96rにセットする（ステップS6319）。

【1298】

ステップS6318にて否定判定を行った場合には、領域内処理用のワークエリア96におけるベット異常フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、（ステップS6320）、ベット異常フラグに「1」がセットされている場合（ステップS6320：YES）、すなわち「ベット異常」が発生している場合には、当該「ベット異常」に対応する「5」というエラー情報を現状エラー情報カウンタ96rにセットする（ステップS6321）。

【1299】

ステップS6313の処理を行った場合には、ステップS6314以降の処理を実行することなく本エラー情報更新用処理（図118）を終了する。これにより、「ユニット接続異常」が発生している場合には、「1」、「3」～「5」のエラー情報に対応するエラーの有無とは無関係に、当該「ユニット接続異常」に対応する「2」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ96rにセットされている状態となる。よって、「付与上限到達」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」及び「ベット異常」のうち少なくとも1つのエラーが発生している状況において「ユニット接続異常」が発生した場合には、当該「ユニット接続異常」に対応する「2」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ96rにセットされている状態となるようにすることができる。また、「ユニット接続異常」が解除された場合には、ステップS6312にて否定判定が行われてステップS6314以降の処理が実行される。これにより、「1」、「3」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラーが発生している状況において「ユニット接続異常」が発生した後、当該「ユニット接続異常」が解消され、当該「1」、「3」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラーが継続している場合には、当該「1」、「3」～「5」のいずれかのエラー情報が現状エラー情報カウンタ96rにセットされている状態となるようにすることができる。

【1300】

ステップS6315の処理を行った場合には、ステップS6316以降の処理を実行することなく本エラー情報更新用処理（図118）を終了する。これにより、「ユニット接続異常」が発生していない状態であるとともに、「付与上限到達」が発生している状態である場合には、「3」～「5」のエラー情報に対応するエラーの有無とは無関係に、当該「付与上限到達」に対応する「1」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ96rに

セットされている状態となる。

【1301】

ステップS6317の処理を行った場合には、ステップS6318以降の処理を実行することなく本エラー情報更新用処理（図118）を終了する。これにより、「ユニット接続異常」及び「付与上限到達」が発生していない状態であるとともに、「所有遊技価値数満タン」が発生している状態である場合には、「4」又は「5」のエラー情報に対応するエラーの有無とは無関係に、当該「所有遊技価値数満タン」に対応する「3」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ96rにセットされている状態となる。

【1302】

ステップS6319の処理を行った場合には、ステップS6320以降の処理を実行することなく本エラー情報更新用処理（図118）を終了する。これにより、「ユニット接続異常」、「付与上限到達」及び「所有遊技価値数満タン」が発生していない状態であるとともに、「付与異常」が発生している状態である場合には、「5」のエラー情報に対応するエラーの有無とは無関係に、当該「付与異常」に対応する「4」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ96rにセットされている状態となる。

【1303】

ステップS6321の処理は、ステップS6312、ステップS6314、ステップS6316及びステップS6318にて否定判定が行われた後、ステップS6320にて肯定判定が行われた場合に実行される。これにより、「1」～「4」のエラー情報に対応するエラーが発生していない状態であるとともに、「ベット異常」が発生している状態である場合に、当該「ベット異常」に対応する「5」というエラー情報が現状エラー情報カウンタ96rにセットされている状態となる。

【1304】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理（図13）では、設定キーによるON操作が行われた状態で電源ONが行われており当該電源ONに際してリセットボタン56が押圧操作されていない場合には領域内用の一部クリア処理（ステップS105）が実行される。また、設定キーによるON操作が行われた状態で電源ONが行われており当該電源ONに際してリセットボタン56が押圧操作されている場合には領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行される。既に説明したとおり、領域内用の一部クリア処理（ステップS105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップS106）では、現状エラー情報カウンタ96rの値及び前回エラー情報カウンタ96sの値が「0」クリアされる。このように、領域内用の一部クリア処理（ステップS105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行された場合には、電源遮断前にエラーの発生状況とは無関係に、現状エラー情報カウンタ96rの値と前回エラー情報カウンタ96sの値とが一致している状態となる。但し、電源遮断前に前回エラー情報カウンタ96sの値が「ユニット接続異常」に対応する「2」であり電源復帰後も当該「ユニット接続異常」が解消されていない場合には、領域内用の一部クリア処理（ステップS105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行されて現状エラー情報カウンタ96rの値が「0」クリアされた後に、エラー情報更新用処理（図118）において現状エラー情報カウンタ96rに「2」がセットされるため、現状エラー情報カウンタ96rの値が「2」であるとともに前回エラー情報カウンタ96sの値が「0」である状態、すなわち現状エラー情報カウンタ96rの値と前回エラー情報カウンタ96sの値とが一致していない状態となる。

【1305】

次に、既に説明した外部出力用処理（図113）のステップS6123にて実行されるエラー情報送信用処理の説明に先立ち、主側MPU72から演出側MPU92に送信されるエラーコマンドのデータ構成について説明する。図119（a）はエラーコマンドのデータ構成を説明するための説明図である。

【1306】

主側MPU72から演出側MPU92に送信されるコマンドには、ヘッダ部と、データ

部と、フッタ部とが含まれている。図 1 1 9 (a) に示すように、エラーコマンドのヘッダ部には、演出側 M P U 9 2 にてエラーコマンドであることを把握可能とするエラー対応ヘッダデータが設定される。また、エラーコマンドのフッタ部には、主側 M P U 7 2 から演出側 M P U 9 2 に送信される各種コマンドに共通して設定される共通フッタデータが設定される。

【1 3 0 7】

現状エラー情報カウンタ 9 6 r の値に対応するエラーコマンドを送信する場合、エラーコマンドのデータ部には、現状エラー情報カウンタ 9 6 r に設定されているエラー情報（具体的には「0」～「5」のいずれか）が設定される。また、エラー表示の終了又はエラー表示の変更が行われるようにするためのエラーコマンド（以下、本明細書において「解除用エラーコマンド」ともいう。）のデータ部には、「0」というエラー情報が設定される。解除用エラーコマンドは、データ部に「0」というエラー情報が設定されたエラーコマンドである。演出側 M P U 9 2 は、主側 M P U 7 2 から受信したエラーコマンドのデータ部に設定されているエラー情報に基づいて、エラー表示の実行の有無、実行するエラー表示の種類及びエラー表示の終了の有無を決定する。

【1 3 0 8】

次に、外部出力用処理（図 1 1 3）のステップ S 6 1 2 3 にて実行されるエラー情報送信用処理について図 1 1 9 (b) のフローチャートを参照しながら説明する。なお、エラー情報送信用処理におけるステップ S 6 4 0 1 ～ステップ S 6 4 0 7 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1 3 0 9】

現状エラー情報カウンタ 9 6 r に設定されているエラー情報を読み出し（ステップ S 6 4 0 1）、前回エラー情報カウンタ 9 6 s に設定されているエラー情報を読み出す（ステップ S 6 4 0 2）。その後、ステップ S 6 4 0 1 にて現状エラー情報カウンタ 9 6 r から読み出したエラー情報と、ステップ S 6 4 0 2 にて前回エラー情報カウンタ 9 6 s から読み出したエラー情報とが一致するか否かを判定する（ステップ S 6 4 0 3）。これら 2 つのエラー情報が一致する場合（ステップ S 6 4 0 3：Y E S）、すなわちエラー情報送信用処理（図 1 1 9 (b)）の前回の処理回が終了してから今回の処理回が開始されるまでの間に現状エラー情報カウンタ 9 6 r のデータが変更されていない場合には、ステップ S 6 4 0 4 以降の処理を実行することなく、そのまま本エラー情報送信用処理（図 1 1 9 (b)）を終了する。

【1 3 1 0】

現状エラー情報カウンタ 9 6 r から読み出したエラー情報と前回エラー情報カウンタ 9 6 s から読み出したエラー情報とが一致しない場合（ステップ S 6 4 0 3：N O）、すなわちエラー情報送信用処理（図 1 1 9 (b)）の前回の処理回が終了してから今回の処理回が開始されるまでの間に現状エラー情報カウンタ 9 6 r のデータが変更されている場合には、解除用エラーコマンドの送信設定処理を実行する（ステップ S 6 4 0 4）。解除用エラーコマンドの送信設定処理では、データ部に「0」というエラー情報が設定されたエラーコマンド、すなわち解除用エラーコマンドが演出側 M P U 9 2 に送信されるようにする。

【1 3 1 1】

その後、ステップ S 6 4 0 1 にて現状エラー情報カウンタ 9 6 r から読み出したエラー情報を、前回エラー情報カウンタ 9 6 s にセットして、現状エラー情報カウンタ 9 6 r 及び前回エラー情報カウンタ 9 6 s に同一のエラー情報がセットされている状態とする（ステップ S 6 4 0 5）。これにより、エラー情報送信用処理（図 1 1 9 (b)）の次の処理回において、ステップ S 6 4 0 3 にて、現状エラー情報カウンタ 9 6 r の値と前回エラー情報カウンタ 9 6 s の値とを比較することにより現状エラー情報カウンタ 9 6 r に設定されているエラー情報が変更されたか否かを把握可能となる。

【1 3 1 2】

その後、ステップ S 6 4 0 1 にて現状エラー情報カウンタ 9 6 r から読み出したエラー

10

20

30

40

50

情報が「1」～「5」のいずれかである場合には（ステップS6406：YES）、現状エラー情報カウンタ96rの値に対応するエラーコマンドの送信設定処理を実行する（ステップS6407）。当該送信設定処理では、ステップS6401にて現状エラー情報カウンタ96rから読み出したエラー情報（「1」～「5」のいずれか）を含むエラーコマンドが演出側MPU92に送信されるようにする。

【1313】

このように、エラー情報送信用処理（図119（b））の前の処理回が終了してから今回の処理回が開始されるまでの間に現状エラー情報カウンタ96rのデータが変更されており当該現状エラー情報カウンタ96rに設定されているエラー情報が「0」である場合、すなわち発生していたエラーが解消された場合には、ステップS6404にて解除用エラーコマンドの送信設定処理が実行される。当該場合には、演出側MPU92は主側MPU72から1つの解除用エラーコマンドを受信することとなる。また、エラー情報送信用処理（図119（b））の前の処理回が終了してから今回の処理回が開始されるまでの間に現状エラー情報カウンタ96rのデータが変更されていない場合には、ステップS6403にて肯定判定が行われてステップS6404以降の処理が実行されないため、演出側MPU92は主側MPU72からエラーコマンドを受信しない。

【1314】

エラー情報送信用処理（図119（b））の前の処理回が終了してから今回の処理回が開始されるまでの間に現状エラー情報カウンタ96rのデータが変更されており当該現状エラー情報カウンタ96rに設定されているエラー情報が「1」～「5」のいずれかである場合には、ステップS6404にて解除用エラーコマンドの送信設定処理が実行された後に、ステップS6407にて現状エラー情報カウンタ96rの値に対応するエラーコマンドの送信設定処理が実行される。当該場合には、演出側MPU92は主側MPU72から「0」が設定されたエラーコマンド（解除用エラーコマンド）→「1」～「5」のいずれかのエラー情報が設定されたエラーコマンドという順番で、2つのエラーコマンドを受信することとなる。

【1315】

ステップS6407にて送信されるエラーコマンドに設定されるエラー情報（「1」～「5」のいずれか）は、ステップS6405にて前回エラー情報カウンタ96sにセットされている。これにより、演出側MPU92に送信したエラーコマンドに設定したエラー情報（「1」～「5」のいずれか）を主側MPU72にて把握可能となっている。

【1316】

既に説明したとおり、領域内用の一部クリア処理（ステップS105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行された場合には、現状エラー情報カウンタ96r及び前回エラー情報カウンタ96sの値が「0」である状態、すなわち現状エラー情報カウンタ96rの値と前回エラー情報カウンタ96sの値とが一致している状態となるため、ステップS6403にて肯定判定が行われ、エラーコマンドが送信されることなく本エラー情報送信用処理（図119（b））が終了する。

【1317】

スロットマシン10への動作電力の供給開始時に領域内用の一部クリア処理（ステップS105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行されなかった場合、現状エラー情報カウンタ96r及び前回エラー情報カウンタ96sの値が維持され、現状エラー情報カウンタ96rの値と前回エラー情報カウンタ96sの値とが一致している状態となるため、ステップS6403にて肯定判定が行われる。そして、エラーコマンドが送信されることなく、本エラー情報送信用処理（図119（b））が終了する。

【1318】

このように、「1」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラーが発生している状況及びエラーが発生していない状況のいずれにおいても、主側MPU72は、「1」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラーコマンドを送信する場合には当該エラーコマンドの送信前に解除用エラーコマンドを送信する。これにより、「1」～「5」のい

10

20

30

40

50

いずれかのエラー情報を含むエラーコマンド→解除用エラーコマンドの順番でエラーコマンド及び解除用エラーコマンドを送信する前に、いずれかのエラーが発生している状況であるか否かを判定する処理を不要とすることができる。よって、エラーコマンド及び解除用エラーコマンドを送信するための処理構成が簡素化されている。

【1319】

次に、演出側MPU92にて実行されるエラー対応処理（図120（b））の説明に先立ち、当該エラー対応処理にて使用される演出側RAM94の構成について説明する。図120（a）は演出側RAM94の構成を説明するための説明図である。

【1320】

図120（a）に示すように、演出側RAM94には、上限到達フラグ94e及びエラー表示用カウンタ94fが設けられている。上限到達フラグ94eは、「付与上限到達」に対応する「1」というエラー情報が設定されているエラーコマンド、又は当該「1」というエラー情報が設定されている復電コマンドを受信したことを演出側MPU92にて把握可能とするフラグである。また、エラー表示用カウンタ94fには、演出側MPU92が主側MPU72から受信したエラーコマンド又は復電コマンドに設定されているエラー情報がセットされる。上記第1の実施形態と同様に、演出側RAM94には、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況において電源装置54の電断中電源部からバックアップ電力が供給されない。このため、スロットマシン10への動作電力の供給が停止された場合、演出側RAM94のデータは失われる。

【1321】

次に、演出側MPU92にて実行されるエラー対応処理について図120（b）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、エラー対応処理は、後述する演出側メイン処理（図121）のステップS6612における演出側通常処理が実行されている状況において比較的短い周期（例えば2ミリ秒）で繰り返し実行される。

【1322】

主側MPU72からエラーコマンドを受信した場合には（ステップS6501：YES）、当該受信したエラーコマンドに設定されているエラー情報が「0」であるか否かを判定する（ステップS6502）。受信したエラーコマンドに設定されていたエラー情報が「1」～「5」のいずれかである場合には（ステップS6502：NO）、当該「1」～「5」のいずれかのエラー情報をエラー表示用カウンタ94fにセットする（ステップS6503）。これにより、主側MPU72から受信したエラーコマンドに設定されていた「1」～「5」のいずれかのエラー情報を演出側MPU92にて把握可能となる。その後、上限到達フラグ94eに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS6504）。

【1323】

上限到達フラグ94eに「1」がセットされていない場合には（ステップS6504：NO）、エラー報知開始処理を実行する（ステップS6505）。エラー報知開始処理では、エラー表示用カウンタ94fにセットされているエラー情報に対応するエラー表示が開始されるように画像表示装置63の表示制御を行う。このように、上限到達フラグ94eに「1」がセットされていない状況において「1」～「5」のいずれかのエラー情報が設定されているエラーコマンドを受信した場合、画像表示装置63において当該エラー情報に対応するエラー表示が開始される。当該エラー表示では、既に説明した第1エラー報知画像G83、第2エラー報知画像G84及び第3～第5エラー報知画像のうちエラー表示用カウンタ94fの値に対応するエラー報知画像が画像表示装置63の画面全体に表示されている状態となるとともに、遊技状態に対応する背景画像及びゲーム中演出画像が画像表示装置63に表示されていない状態となる。

【1324】

その後、エラー表示用カウンタ94fの値が「1」である場合（ステップS6506：YES）、すなわち今回受信したエラーコマンドが「付与上限到達」に対応するエラーコマンドである場合には、上限到達フラグ94eに「1」をセットする（ステップS650

7)。既に説明したとおり、「付与上限到達」が発生している状態において「ユニット接続異常」が発生した場合には「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」が発生している状態となる。この場合には、主側MPU72から「2」というエラー情報が設定されているエラーコマンドを受信することにより、ステップS6503においてエラー表示用カウンタ94fの値が「1」から「2」に更新される。ステップS6507にて上限到達フラグ94eに「1」をセットすることにより、「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信してエラー表示用カウンタ94fの値が「2」に書き換えられた場合においても、上限到達フラグ94eに「1」がセットされていることに基づいて、「付与上限到達」が発生している状態であることを演出側MPU92にて把握可能となる。

【1325】

ステップS6502にて肯定判定を行った場合、すなわち今回受信したエラーコマンドが解除用エラーコマンドであった場合には、上限到達フラグ94eに「1」がセットされていないことを条件として（ステップS6508：NO）、エラー報知終了処理を実行する（ステップS6509）。エラー報知終了処理では、「2」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラー表示が終了して遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態となるように画像表示装置63の表示制御を行う。その後、エラー表示用カウンタ94fの値を「0」クリアする（ステップS6510）。これにより、「1」～「5」のエラー情報に対応するエラー表示が行われていない状態であることを演出側MPU92にて把握可能となる。

【1326】

上限到達フラグ94eに「1」がセットされている場合には（ステップS6508：YES）、ステップS6509及びステップS6510の処理を実行することなく、本エラー対応処理を終了する。このように、「付与上限到達」が発生して上限到達フラグ94eに「1」がセットされている状態となった場合には、演出側MPU92が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップS6509）が実行されない状態となる。

【1327】

既に説明したとおり、「付与上限到達」が発生している状況において「ユニット接続異常」が発生した場合には、「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドの送信前に解除用エラーコマンドが送信される構成である。また、既に説明したとおり、「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」が発生している状況において「ユニット接続異常」が解消された場合には、「付与上限到達」に対応するエラーコマンドの送信前に解除用エラーコマンドが送信される構成である。これらの構成において、「付与上限到達」が発生した後においても演出側MPU92が解除用エラーコマンドを受信したことに基づいてエラー報知終了処理（ステップS6509）が実行される構成とすると、画像表示装置63において実行されるエラー表示が「付与上限到達」から「ユニット接続異常」に変更される場合、及び画像表示装置63において実行されるエラー表示が「ユニット接続異常」から「付与上限到達」に変更される場合に、いずれのエラー表示も行われている状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）を発生させてしまうこととなる。また、演出側MPU92において解除用エラーコマンドの次に受信する予定の「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドの受信に失敗した場合、又は演出側MPU92において解除用エラーコマンドの次に受信する予定の「付与上限到達」に対応するエラーコマンドの受信に失敗した場合には、「付与上限到達」が解消されていないにも関わらず、いずれのエラー表示も行われている状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）が長時間（具体的には演出側MPU92が次に「1」～「5」のいずれかのエラー情報が設定されているエラーコマンドを受信するまでの期間）に亘って継続されてしまうこととなる。

【1328】

これに対して、上限到達フラグ94eに「1」がセットされている状態となった場合には演出側MPU92が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップS6509）が実行されない状態となる構成とすることにより、「付与上限到達」が発生

10

20

30

40

50

した場合には、少なくともスロットマシン10への動作電力の供給が停止されるまで、画像表示装置63において「付与上限到達」に対応するエラー表示又は「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われるとともに、いずれのエラー表示も行われていない状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）が発生しないようにすることができる。これにより、「付与上限到達」が解消されていないにも関わらず、いずれのエラー表示も行われていない状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）が発生したことに基づいて、「付与上限到達」が一時的に解除された状態が生じたように遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【1329】

ステップS6504にて肯定判定を行った場合には、エラー表示用カウンタ94fの値が「2」であるか否かを判定し（ステップS6511）、エラー表示用カウンタ94fの値が「2」である場合（ステップS6511：YES）、すなわち上限到達フラグ94eに「1」がセットされている状況において「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信した場合には、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示切替処理を実行する（ステップS6512）。当該エラー表示切替処理では、画像表示装置63の画面において最も手前側に「ユニット接続異常」に対応する第2エラー報知画像G84が配置され、画像表示装置63において「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が開始されるようにする。

【1330】

既に説明したとおり、上限到達フラグ94eに「1」がセットされている場合には、演出側MPU92が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップS6509）が実行されない状態となる。このため、「付与上限到達」が発生した後に「ユニット接続異常」が発生した場合には、「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状況において演出側MPU92が「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信することとなる。上限到達フラグ94eに「1」がセットされている状態であるとともに「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状況において「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信して「ユニット接続異常」に対応するエラー表示切替処理（ステップS6512）が実行された場合には、画像表示装置63の画面において最も手前側に配置されるエラー報知画像が「付与上限到達」に対応する第1エラー報知画像G83から「ユニット接続異常」に対応する第2エラー報知画像G84に切り替わり、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）を生じさせることなく、画像表示装置63の表示内容を「付与上限到達」に対応するエラー表示から「ユニット接続異常」に対応するエラー表示に切り替わるようにすることができる。

【1331】

既に説明したとおり、上限到達フラグ94eに「1」がセットされている場合には、演出側MPU92が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップS6509）が実行されない状態となる。このため、「付与上限到達」が発生した後に価値数側MPU142とカードユニット130との接続状態が不安定な状態となり、一度発生した「ユニット接続異常」が解消された後に再度「ユニット接続異常」が発生した場合であって、当該一度発生した「ユニット接続異常」の解消時に主側MPU72から送信された「付与上限到達」に対応するエラーコマンドの受信に演出側MPU92が失敗していた場合には、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状況において演出側MPU92が「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信することとなる。「付与上限到達」が発生した後に、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状況において演出側MPU92が「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信して「ユニット接続異常」に対応するエラー表示切替処理（ステップS6512）が実行された場合、画像表示装置63の画面において最も手前側に配置されるエラー報知画像が「ユニット接続異常」に対応する第2エラー報知画像G84である状態が維持され、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されて

10

20

30

40

50

いる状態)を生じさせることなく、画像表示装置63の表示内容が「ユニット接続異常」に対応するエラー表示である状態が継続されるようにすることができる。

【1332】

エラー表示用カウンタ94fの値が「1」である場合(ステップS6511:NO、ステップS6513:YES)、すなわち上限到達フラグ94eに「1」がセットされている状況において「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信した場合には、「付与上限到達」に対応するエラー表示切替処理を実行する(ステップS6514)。当該エラー表示切替処理では、画像表示装置63の画面において最も手前側に「付与上限到達」に対応する第1エラー報知画像G83が配置され、画像表示装置63において「付与上限到達」に対応するエラー表示が開始されるようにする。

10

【1333】

既に説明したとおり、上限到達フラグ94eに「1」がセットされている場合には、演出側MPU92が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理(ステップS6509)が実行されない状態となる。このため、「付与上限到達」が発生した後に一度発生した「ユニット接続異常」が解消された場合には、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状況において演出側MPU92が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信することとなる。上限到達フラグ94eに「1」がセットされている状態であるとともに「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状況において「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信して「付与上限到達」に対応するエラー表示切替処理(ステップS6514)が実行された場合には、画像表示装置63の画面において最も手前側に配置されるエラー報知画像が「ユニット接続異常」に対応する第2エラー報知画像G84から「付与上限到達」に対応する第1エラー報知画像G83に切り替わり、いずれのエラー表示も実行されていない状態(遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態)を生じさせることなく、画像表示装置63の表示内容を「ユニット接続異常」に対応するエラー表示から「付与上限到達」に対応するエラー表示に切り替わるようにすることができる。

20

【1334】

このように、「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状況において「ユニット接続異常」が発生して画像表示装置63における表示内容が「付与上限到達」に対応するエラー表示から「ユニット接続異常」に対応するエラー表示に切り替えられた後、「ユニット接続異常」が解消されて「付与上限到達」のみが発生している状態に戻った場合には、「ユニット接続異常」が発生する前と同様に、画像表示装置63において「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状態となる。

30

【1335】

既に説明したとおり、上限到達フラグ94eに「1」がセットされている場合には、演出側MPU92が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理(ステップS6509)が実行されない状態となる。このため、「付与上限到達」が発生した後に一度発生した「ユニット接続異常」が解消された場合であって、当該「ユニット接続異常」の発生時に主側MPU72から送信された「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドの受信に演出側MPU92が失敗していた場合には、「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状況において演出側MPU92が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信することとなる。「付与上限到達」が発生した後に、「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状況において演出側MPU92が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信して「付与上限到達」に対応するエラー表示切替処理(ステップS6514)が実行された場合、画像表示装置63の画面において最も手前側に配置されるエラー報知画像が「付与上限到達」に対応する第1エラー報知画像G83である状態が維持され、いずれのエラー表示も実行されていない状態(遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態)を生じさせることなく、画像表示装置63の表示内容が「付与上限到達」に対応するエラー表示である状態が継続されるようにすることができる。

40

【1336】

50

エラー表示用カウンタ 94f の値が「3」～「5」のいずれかである場合には（ステップ S6511 及びステップ S6513：NO）、そのまま本エラー対応処理（図 120（b））を終了する。既に説明したとおり、「2」～「5」のエラー情報に対応するエラーのうち「付与上限到達」が発生した後に発生し得るエラーは「ユニット接続異常」のみである。上限到達フラグ 94e に「1」がセットされている状態において「3」～「5」のいずれかのエラー情報が設定されているエラーコマンドを演出側 MPU92 が受信しても、画像表示装置 63 における表示内容（「付与上限到達」又は「ユニット接続異常」に対応するエラー表示）は変更されない。これにより、「付与上限到達」が発生している状況において、画像表示装置 63 にて「付与上限到達」に対応するエラー表示、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示及び初期画面表示のいずれもが実行されていない状態が発生し、「付与上限到達」が一時的に解除された状態が生じたように遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

10

【1337】

上記のとおり、上限到達フラグ 94e に「1」がセットされている場合には、演出側 MPU92 が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップ S6509）が実行されない状態となる。これにより、「付与上限到達」が発生した後に「ユニット接続異常」が発生した場合に、画像表示装置 63 における表示内容が「付与上限到達」に対応するエラー表示から「ユニット接続異常」に対応するエラー表示に切り替わるまで、「付与上限到達」に対応するエラー表示が途切れてしまうことが防止されている。また、「付与上限到達」が発生した後に一度発生した「ユニット接続異常」が解消されて「付与上限到達」のみが発生している状態に戻る場合に、画像表示装置 63 における表示内容が「ユニット接続異常」に対応するエラー表示から「付与上限到達」に対応するエラー表示に切り替わるまで、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が途切れてしまうことが防止されている。

20

【1338】

次に、演出側 MPU92 にて実行される演出側メイン処理（図 121）において、演出側 MPU92 が主側 MPU72 から受信するコマンドについて説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、設定キーの ON 操作が行われた状態で電源 ON が行われた場合、主側 MPU72 にて設定値更新処理（ステップ S108）が実行されることとなるとともに、設定キーの ON 操作が行われることなく電源 ON が行われた場合、主側 MPU72 は電源遮断前の番地に戻るることとなる。また、上記第 1 の実施形態と同様に、主側 MPU72 にて設定値更新処理（ステップ S108）が実行される場合、演出側 MPU92 は当該設定値更新処理の開始時に主側 MPU72 から設定変更開始コマンドを受信するとともに、当該設定値更新処理の終了時に設定変更終了コマンドを受信する。また、主側 MPU72 が電源遮断前の番地に戻る場合、演出側 MPU92 は主側 MPU72 から復電コマンドを受信する。このように、スロットマシン 10 への動作電力の供給が開始された後に、演出側 MPU92 が主側 MPU72 から最初に受信するコマンドは、復電コマンド又は設定変更開始コマンドである。

30

【1339】

復電コマンドには、領域内処理用のワークエリア 96 における現状エラー情報カウンタ 96r のデータ及び前回エラー情報カウンタ 96s のデータが設定されている。演出側 MPU92 は、復電コマンドに設定されている情報に基づいて、電源遮断前におけるエラーの発生状況を把握することができる。

40

【1340】

次に、演出側 MPU92 への動作電力の供給が開始された場合に演出側 MPU92 にて実行される演出側メイン処理について図 121 のフローチャートを参照しながら説明する。

【1341】

まず演出側初期設定処理を実行する（ステップ S6601）。演出側初期設定処理では、演出側 MPU92 に内蔵されているレジスタの「0」クリア及び初期設定を行う。その

50

後、初期画面表示開始処理を実行する（ステップ S 6 6 0 2）。初期画面表示開始処理では、上述した初期画面表示が開始されるように画像表示装置 6 3 の表示制御を行う。

【1 3 4 2】

その後、主側 M P U 7 2 から復電コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ S 6 6 0 3）、復電コマンドを受信していない場合には（ステップ S 6 6 0 3：N O）、主側 M P U 7 2 から設定変更開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 6 6 0 4）。ステップ S 6 6 0 4 にて否定判定を行った場合には、ステップ S 6 6 0 3 に戻り、主側 M P U 7 2 から復電コマンド又は設定変更開始コマンドを受信するまで、ステップ S 6 6 0 3 ～ステップ S 6 6 0 4 の処理を繰り返す。

【1 3 4 3】

主側 M P U 7 2 から設定変更開始コマンドを受信した場合には（ステップ S 6 6 0 4：Y E S）、設定変更中の表示制御処理を実行する（ステップ S 6 6 0 5）。設定変更中の表示制御処理では、まず初期画面表示が終了するとともに設定変更中表示が開始されるように画像表示装置 6 3 の表示制御を実行する。設定変更中表示では、画像表示装置 6 3 の画面全体に設定変更中報知画像（図示略）が表示される。設定変更中報知画像は、画面の中央に「設定変更中」という黒の文字画像が設定されているとともに当該文字画像以外の画面全体に青一色が設定されている画像である。設定変更中表示は、演出側 M P U 9 2 が主側 M P U 7 2 から設定変更終了コマンドを受信するまで継続される。設定変更中の表示制御処理（ステップ S 6 6 0 5）では、設定変更終了コマンドを受信した場合、設定変更中表示が終了するとともに通常遊技状態 S T 1 に対応する背景画像の表示が開始されるように画像表示装置 6 3 の表示制御を実行して、当該設定変更中の表示制御処理（ステップ S 6 6 0 5）を終了する。

【1 3 4 4】

このように、設定キーの O N 操作が行われた状態で電源 O N が行われた場合、演出側 M P U 9 2 が設定変更開始コマンドを受信するまで画像表示装置 6 3 にて初期画面表示が実行される。そして、演出側 M P U 9 2 が設定変更開始コマンドを受信したことに基づいて画像表示装置 6 3 における表示内容が初期画面表示から設定変更中表示に切り替えられるとともに、演出側 M P U 9 2 が設定変更終了コマンドを受信したことに基づいて画像表示装置 6 3 における表示内容が設定変更中表示から遊技状態に対応する背景画像の表示に切り替えられる。

【1 3 4 5】

主側 M P U 7 2 から復電コマンドを受信した場合には（ステップ S 6 6 0 3：Y E S）、当該復電コマンドに設定されている情報のうち現状エラー情報カウンタ 9 6 r のデータに基づいて、現状エラー情報カウンタ 9 6 r に設定されているエラー情報の値が「1」～「5」のいずれかであるか否かを判定し（ステップ S 6 6 0 6）、現状エラー情報カウンタ 9 6 r に設定されているエラー情報の値が「1」～「5」のいずれかである場合には（ステップ S 6 6 0 6：Y E S）、当該エラー情報を演出側 R A M 9 4 のエラー表示用カウンタ 9 4 f にセットする（ステップ S 6 6 0 7）。これにより、主側 M P U 7 2 から受信した復電コマンドに設定されていた「1」～「5」のいずれかのエラー情報を演出側 M P U 9 2 にて把握可能となる。

【1 3 4 6】

その後、既に説明したエラー対応処理（図 1 2 0（b））のステップ S 6 5 0 5 と同様に、エラー報知開始処理を実行する（ステップ S 6 6 0 8）。エラー報知開始処理では、エラー表示用カウンタ 9 4 f にセットされているエラー情報に対応するエラー表示が開始されるように画像表示装置 6 3 の表示制御を行う。

【1 3 4 7】

このように、「1」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラー表示が行われている状況においてスロットマシン 1 0 への動作電力の供給が停止された後に、設定キーの O N 操作が行われることなく当該動作電力の供給が開始された場合、演出側 M P U 9 2 が復電コマンドを受信するまで画像表示装置 6 3 にて初期画面表示が実行される。そして、

10

20

30

40

50

演出側MPU92が復電コマンドを受信したことに基づいて、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像が表示されている状態）を生じさせることなく、画像表示装置63における表示内容が初期画面表示から電源遮断前に発生していたエラーに対応するエラー表示に切り替えられる。これにより、「付与上限到達」が発生している状況において、画像表示装置63にて「付与上限到達」に対応するエラー表示、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示及び初期画面表示のいずれもが実行されていない状態が発生し、「付与上限到達」が一時的に解除された状態が生じたように遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【1348】

既に説明したとおり、スロットマシン10への動作電力の供給開始後に主側MPU72が電源遮断前の番地に戻る場合には、領域内用の一部クリア処理（ステップS105）又は領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行されないため、現状エラー情報カウンタ96rの値及び前回エラー情報カウンタ96sの値が維持され、解除用エラーコマンドの送信が行われない。これにより、主側MPU72が電源遮断前の番地に戻った後も、電源遮断前に発生していたエラーが解消されるまで、当該エラーに対応するエラー表示が継続されるようにすることができる。

【1349】

その後、エラー表示用カウンタ94fの値が「1」であるか否かを判定し（ステップS6609）、エラー表示用カウンタ94fの値が「1」ではない場合には（ステップS6609：NO）、復電コマンドに設定されている前回エラー情報カウンタ96sの値が「1」であるか否かを判定する（ステップS6610）。「付与上限到達」が発生している状態でスロットマシン10への動作電力の供給が停止された後、設定キーのON操作が行われることなく電源ONが行われた場合にはステップS6609にて肯定判定が行われることとなる。また、「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」が発生している状態でスロットマシン10への動作電力の供給が停止された後、設定キーのON操作が行われることなく電源ONが行われた場合にはステップS6610にて肯定判定が行われることとなる。このように、電源遮断前に発生していた「付与上限到達」が解消されていない場合には、ステップS6609又はステップS6610にて肯定判定が行われることとなる。

【1350】

ステップS6609にて肯定判定を行った場合、又はステップS6610にて肯定判定を行った場合には、上限到達フラグ94eに「1」をセットする（ステップS6611）。これにより、「付与上限到達」が発生している状態であることを演出側MPU92にて把握可能となる。

【1351】

ステップS6605の処理を行った場合、ステップS6606にて否定判定を行った場合、ステップS6610にて否定判定を行った場合、又はステップS6611の処理を行った場合には、演出側通常処理を実行する（ステップS6612）。演出側通常処理では、演出側RAM94に設けられた演出用乱数カウンタの値を更新する処理を実行する。演出用乱数カウンタは、ゲームの開始時に当該ゲームに対応するゲーム中演出の内容を決定するための抽選処理が行われる場合に利用される。また、既に説明したとおり、演出側通常処理が実行されている状況において比較的短い周期（例えば2ミリ秒）で、エラー対応処理（図120（b））が繰り返し実行される。

【1352】

次に、「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われる様子について図122のタイムチャートを参照しながら説明する。図122（a）は画像表示装置63にて「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状態を示し、図122（b）は画像表示装置63にて「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状態を示し、図122（c）は演出側MPU92が解除用エラーコマンドを受信するタイミングを示し、図122（d）は演出側MPU92が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信するタイミングを示し、図122（e）は演出側MPU92が「ユニット接続異常」に対応す

るエラーコマンドを受信するタイミングを示し、図 1 2 2 (f) は画像表示装置 6 3 において初期設定中表示が行われている状態を示し、図 1 2 2 (g) は「ユニット接続異常」が発生している期間を示し、図 1 2 2 (h) は演出側 M P U 9 2 が主側 M P U 7 2 から復電コマンドを受信するタイミングを示し、図 1 2 2 (i) はスロットマシン 1 0 への動作電力の供給が行われる期間を示す。

【 1 3 5 3 】

まず「付与上限到達」に対応するエラー表示が終了される様子について説明する。

【 1 3 5 4 】

t 1 のタイミングで、図 1 2 2 (c) に示すように演出側 M P U 9 2 が解除用エラーコマンドを受信する。その後、t 2 のタイミングで、図 1 2 2 (d) に示すように演出側 M P U 9 2 が「付与上限到達」に対応するエラーコマンド（「1」というエラー情報が設定されたエラーコマンド）を受信すると、図 1 2 2 (a) に示すように「付与上限到達」に対応するエラー表示が画像表示装置 6 3 にて開始される。その後、t 3 のタイミングで、図 1 2 2 (i) に示すようにスロットマシン 1 0 への動作電力の供給が停止されると、画像表示装置 6 3 において表示が行われない状態となるため、図 1 2 2 (a) に示すように「付与上限到達」に対応するエラー表示が実行されていない状態となる。

【 1 3 5 5 】

その後、t 4 のタイミングで、設定キーの O N 操作が行われることなく、図 1 2 2 (i) に示すようにスロットマシン 1 0 への動作電力の供給が再開される。その後、t 5 のタイミングで、図 1 2 2 (h) に示すように画像表示装置 6 3 において初期画面表示が開始される。その後、t 6 のタイミングで、図 1 2 2 (h) に示すように演出側 M P U 9 2 が復電コマンドを受信すると、図 1 2 2 (a) 及び図 1 2 2 (f) に示すように、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態）を生じさせることなく、画像表示装置 6 3 における表示内容が初期画面表示から「付与上限到達」に対応するエラー表示に切り替えられる。

【 1 3 5 6 】

次に、「付与上限到達」が発生している状況において「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が開始される様子、及び当該「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が終了される様子について説明する。

【 1 3 5 7 】

図 1 2 2 (a) に示すように t 7 のタイミングにおいて、画像表示装置 6 3 では「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている。また、当該 t 7 のタイミングにおいて上限到達フラグ 9 4 e に「1」がセットされている状態である。当該 t 7 のタイミングで、接続端子板 1 2 8 から価値数側 M P U 1 4 2 に入力されている第 1 接続確認信号が H I レベルとなっていることに基づいて価値数側 M P U 1 4 2 にて「ユニット接続異常」の発生が特定されるとともに、価値数側 M P U 1 4 2 から主側 M P U 7 2 に入力されている接続確認用信号が L O W レベルから H I レベルに立ち上げられる。そして、主側 M P U 7 2 は、現状エラー情報カウンタ 9 6 r に「2」というエラー情報をセットする。これにより、現状エラー情報カウンタ 9 6 r の値が「1」から「2」に変更される。

【 1 3 5 8 】

その後、t 8 のタイミングで、図 1 2 2 (c) に示すように演出側 M P U 9 2 が解除用エラーコマンドを受信する。上限到達フラグ 9 4 e に「1」がセットされている状態であるため、エラー報知終了処理（ステップ S 6 5 0 9）は実行されない。このため、図 1 2 2 (a) に示すように当該「付与上限到達」に対応するエラー表示が継続される。このように、上限到達フラグ 9 4 e に「1」がセットされている状態において受信した解除用エラーコマンドは無効とされる。

【 1 3 5 9 】

その後、t 9 のタイミングで、図 1 2 2 (e) に示すように演出側 M P U 9 2 が「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信すると、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われる状態）を生じさせることな

10

20

30

40

50

く、図 1 2 2 (a) 及び図 1 2 2 (b) に示すように、画像表示装置 6 3 における表示が「付与上限到達」に対応するエラー表示から「ユニット接続異常」に対応するエラー表示に切り替えられる。

【1 3 6 0】

その後、t 1 0 のタイミングで、図 1 2 2 (g) に示すように、接続端子板 1 2 8 から価値数側 M P U 1 4 2 に入力されている第 1 接続確認信号が L O W レベルとなっていることに基づいて価値数側 M P U 1 4 2 にて「ユニット接続異常」の解除が特定されるとともに、価値数側 M P U 1 4 2 から主側 M P U 7 2 に入力されている接続確認用信号が H I レベルから L O W レベルに立ち下げられる。主側 M P U 7 2 において実行されるエラー情報更新用処理（図 1 1 8）では、価値数側 M P U 1 4 2 から主側 M P U 7 2 に入力されている接続確認用信号が L O W レベルであることに基づいて現状エラー情報カウンタ 9 6 r の値が「0」クリアされた後に、領域外処理用のワークエリア 9 8 の終了フラグ 9 8 c に「1」がセットされていることに基づいて現状エラー情報カウンタ 9 6 r に「1」がセットされる。これにより、現状エラー情報カウンタ 9 6 r の値が「2」から「1」に変更される。

10

【1 3 6 1】

その後、t 1 1 のタイミングで、図 1 2 2 (c) に示すように演出側 M P U 9 2 が解除用エラーコマンドを受信する。上限到達フラグ 9 4 e に「1」がセットされている状態であるため、エラー報知終了処理（ステップ S 6 5 0 9）は実行されない。このため、図 1 2 2 (b) に示すように当該「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が継続される。このように、上限到達フラグ 9 4 e に「1」がセットされている状態において受信した解除用エラーコマンドは無効とされる。

20

【1 3 6 2】

その後、t 1 2 のタイミングで、図 1 2 2 (d) に示すように演出側 M P U 9 2 が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信すると、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われる状態）を生じさせることなく、図 1 2 2 (a) 及び図 1 2 2 (b) に示すように、画像表示装置 6 3 における表示が「ユニット接続異常」に対応するエラー表示から「付与上限到達」に対応するエラー表示に切り替えられる。

【1 3 6 3】

上記のとおり、演出側 M P U 9 2 が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信することにより上限到達フラグ 9 4 e に「1」がセットされる。そして、上限到達フラグ 9 4 e に「1」がセットされている状態となることにより、演出側 M P U 9 2 が解除用エラーコマンドを受信してもエラー報知終了処理（ステップ S 6 5 0 9）が実行されない状態となる。これにより、「付与上限到達」が発生した後に「ユニット接続異常」が発生し、主側 M P U 7 2 が解除用エラーコマンド→「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドの順番で 2 つのエラーコマンドを送信した場合に、演出側 M P U 9 2 が当該解除用エラーコマンドを受信したことに基づいていずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態）が発生してしまうことを防止できる。また、演出側 M P U 9 2 において当該「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドの受信に失敗した場合には、「付与上限到達」に対応するエラー表示が継続されている状態とすることができる。よって、「付与上限到達」が解消していないにもかかわらず、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態）が発生してしまうことを防止できる。さらにまた、「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」発生している状態となった後に「ユニット接続異常」が解消され、主側 M P U 7 2 が解除用エラーコマンド→「付与上限到達」に対応するエラーコマンドの順番で 2 つのエラーコマンドを送信した場合に、演出側 M P U 9 2 が解除用エラーコマンドを受信したことに基づいていずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態）が発生してしまうことを防止できる。また、演出側 M P U 9 2 において当該「付与上限到達」に対応するエラーコマンドの受信に失敗し

30

40

50

た場合には、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が継続されている状態とすることができ。よって、「付与上限到達」が解消していないにも関わらず、いずれのエラー表示も実行されていない状態（遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態）が発生してしまうことを防止できる。

【1364】

＜第11の実施形態の別形態＞

（1）上記第11の実施形態において、基本的には複数のエラー表示が画像表示装置63において重複して実行されることはない構成において、「付与上限到達」及び「ユニット接続異常」が発生している状態となった場合には、「付与上限到達」に対応するエラー表示及び「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が画像表示装置63において重複して実行されている状態となる構成としてもよい。具体的には、「付与上限到達」に対応するエラー表示では画像表示装置63の画面上側領域に「付与上限到達による遊技停止状態」という文字画像が表示されるとともに、「ユニット接続異常」に対応するエラー表示では画像表示装置63の画面下側領域に「ユニット接続異常による遊技停止状態」という文字画像が表示される。

【1365】

演出側MPU92は、上限到達フラグ94eに「1」がセットされている状態において「ユニット接続異常」に対応するエラーコマンドを受信した場合、画像表示装置63の画面上側領域における「付与上限到達による遊技停止状態」という文字画像の表示を維持しながら画面下側領域において「ユニット接続異常による遊技停止状態」という文字画像の表示が開始されるようにする。また、演出側MPU92は、上限到達フラグ94eに「1」がセットされており「付与上限到達」に対応するエラー表示及び「ユニット接続異常」に対応するエラー表示が行われている状況において「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信した場合、画像表示装置63の画面上側領域における「付与上限到達による遊技停止状態」という文字画像の表示を維持しながら画面下側領域における「ユニット接続異常による遊技停止状態」という文字画像の表示が終了されるようにする。これにより、「付与上限到達」に対応するエラー表示が行われている状況において、「ユニット接続異常」が発生したこと又は当該発生した「ユニット接続異常」が解消されたことが原因となって、いずれのエラー表示も実行されていない状態が生じてしまうことを防止できる。よって、遊技者及び遊技ホールの管理者に「付与上限到達」が一時的に解消されている状態となったという誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【1366】

（2）上記第11の実施形態において、演出側RAM94には、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況において電源装置54の電断中電源部からバックアップ電力が供給される構成としてもよい。具体的には、スロットマシン10への動作電力の供給が開始されてから演出側MPU92が復電コマンド又は設定変更開始コマンドを受信するまで、画像表示装置63において初期画面表示が行われる。演出側MPU92は、設定変更開始コマンドを受信した場合、エラー表示用カウンタ94fの値とは無関係に、画像表示装置63の表示が初期画面表示から設定変更中表示に切り替わるように画像表示装置63の表示制御を行うとともに、上限到達フラグ94e及びエラー表示用カウンタ94fを「0」クリアする。また、演出側MPU92は、設定変更終了コマンドを受信した場合、画像表示装置63の表示が設定変更中表示から通常遊技状態ST1に対応する背景画像の表示に切り替わるように画像表示装置63の表示制御を行う。演出側MPU92は、エラー表示用カウンタ94fの値が「0」である状態で復電コマンドを受信した場合、初期画面表示が終了して電源遮断前の遊技状態に対応する背景画像の表示が開始されるように画像表示装置63の表示制御を行う。また、演出側MPU92は、エラー表示用カウンタ94fの値が「1」～「5」のいずれかである状態で復電コマンドを受信した場合、遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態を生じさせることなく、画像表示装置63の表示が初期画面表示からエラー表示用カウンタ94fの値に対応するエラー表示に切り替わるように画像表示装置63の表示制御を行う。これにより、電源遮断前に発生した

「付与上限到達」が解消されていないにも関わらず遊技状態に対応する背景画像の表示が行われている状態が発生してしまうことを防止できる。

【1367】

＜第12の実施形態＞

本実施形態では主側MPU72から価値数側MPU142へ出力される外部出力用信号の種類が上記第11の実施形態と相違している。以下、上記第11の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第11の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1368】

上記第1の実施形態と同様に、ベースAT状態ST4への移行が発生した場合には、領域内処理用のワークエリア96におけるAT差枚数カウンタ96eに初期付与数として「200」がセットされる。また、ベースAT状態ST4において、領域内処理用のワークエリア96におけるAT差枚数カウンタ96eの値が「0」となることによりベースAT状態ST4の終了条件が成立して、通常遊技状態ST1となる。AT差枚数カウンタ96eは、ベースAT状態ST4における遊技価値の残りの付与数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。ベースAT状態ST4の終了条件が成立しても第2区間SC2は終了されない。ベースAT状態ST4の終了条件が成立したことに基づいてベースAT状態ST4が終了される場合にはCZ状態が開始される。

【1369】

上記第1の実施形態と同様に、第2区間SC2において、領域内処理用のワークエリア96における合計獲得数カウンタ96dの値が「65521」以上となること、すなわち第2区間SC2の開始時からの遊技価値の合計獲得数が「2400」以上となることにより第2区間SC2のエンディング条件が成立して、第1区間SC1となるとともに通常遊技状態ST1となる。合計獲得数カウンタ96dは、第1区間SC1を間に挟むことなく第2区間SC2が継続された場合における当該第2区間SC2の開始時からの遊技価値の合計獲得数を主側MPU72にて特定するためのカウンタである。第2区間SC2のエンディング条件が成立したことに基づいて第2区間SC2が終了された後に実行されたゲームにおいていずれかのインデックス値IVで当選となった場合には、第2区間SC2に移行するとともにCZ状態が開始される。

【1370】

カードユニット130から遊技ホールの管理コンピュータHC及びデータ表示装置DHへ送信される外部信号として、上記第11の実施形態における外部ゲーム開始信号及び外部ベースAT信号に加えて、外部AT初当たり信号が存在している。なお、これらの外部信号が遊技ホールの管理コンピュータHC及びデータ表示装置DHのいずれか一方のみに送信される構成としてもよい。

【1371】

上記第11の実施形態と同様に、主側MPU72から価値数側MPU142へ出力される外部出力用信号として、外部ゲーム開始信号に対応するゲーム開始信号、及び外部ベースAT信号に対応するベースAT信号が存在している。また、本実施形態では、主側MPU72から価値数側MPU142へ出力される外部出力用信号として、外部AT初当たり信号に対応するAT初当たり信号が存在している。主側MPU72は、ベースAT状態ST4の終了条件が成立したことに基づいてベースAT状態ST4が終了される場合に設定されるCZ状態、及び第2区間SC2のエンディング条件が成立したことに基づいて第2区間SC2が終了された後において第1区間SC1から第2区間SC2に移行する場合に設定されるCZ状態のいずれでもない遊技状態において、ベースAT状態ST4に移行する場合、AT初当たり信号をLOWレベルからHIレベルに立ち上げるとともに、AT初当たり信号の立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）を設定する。また、主側MPU72は、AT初当たり信号の立ち上げ時に設定した立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過したことに基づいてAT初当たり信号をHIレベルからLOWレベルに立ち下げる。

【1372】

上記第11の実施形態において既に説明したとおり、第3遊技機情報通知の送信タイミングは300ミリ秒の周期で発生する。価値数側MPU142は、第3遊技機情報通知の送信タイミングとなった場合、当該送信タイミングにおいて価値数側MPU142に入力されているゲーム開始信号、ベースAT信号及びAT初当たり信号の情報（LOWレベルに対応する「0」又はHIレベルに対応する「1」のデータ）を外部信号情報として第3遊技機情報通知に設定するとともに、当該第3遊技機情報通知を価値数側送信バッファ149にセットする。

【1373】

カードユニット130から出力される外部信号（具体的には、外部ゲーム開始信号、外部ベースAT信号及び外部AT初当たり信号）は、遊技ホールの管理コンピュータHC及びデータ表示装置DHに入力される。カードユニット130は、第3遊技機情報通知を受信した場合、当該受信した第3遊技機情報通知に設定されている外部信号情報のうちAT初当たり信号の情報としてAT初当たり信号のLOWレベルに対応する情報（「0」）が設定されている場合には、カードユニット130から遊技ホールの管理コンピュータHC及びデータ表示装置DHに出力されている外部AT初当たり信号の状態がLOWレベルとなるようにするとともに、当該AT初当たり信号の情報としてAT初当たり信号のHIレベルに対応する情報（「1」）が設定されている場合には、当該外部AT初当たり信号の状態がHIレベルとなるようにする。遊技ホールの管理コンピュータHC及びデータ表示装置DHは、外部AT初当たり信号の立ち上がりが検出されたことに基づいて、スロットマシン10にてベースAT状態ST4への初当たりが発生したことを把握することができる。

【1374】

データ表示装置DHは、当該データ表示装置DHに入力されている外部ベースAT信号の立ち上がりの発生回数をカウントすることにより、ベースAT状態ST4への移行の発生回数を把握する。また、データ表示装置DHは、当該データ表示装置DHに入力されている外部AT初当たり信号の立ち上がりの発生回数をカウントする。

【1375】

データ表示装置DHの表示画面には、AT初当たり回数及びAT移行の連続発生回数が表示される。AT初当たり回数は、データ表示装置DHに入力されている外部AT初当たり信号の立ち上がりの検出回数である。AT移行の連続発生回数は、外部AT初当たり信号の立ち上がりを間に挟むことなく発生したベースAT状態ST4への移行の発生回数である。データ表示装置DHにおいて外部AT初当たり信号の立ち上がりが検出された場合、当該立ち上がり検出時におけるAT移行の連続発生回数とは無関係に、AT移行の連続発生回数は「1」となる。その後、外部AT初当たり信号の立ち上がりを間に挟むことなく、ベースAT状態ST4への移行が発生する度にAT移行の連続発生回数が1加算されて更新される。

【1376】

遊技者及び遊技ホールの管理者は、データ表示装置DHの表示画面に表示されるAT初当たり回数に基づいて、ベースAT状態ST4の終了条件が成立したことに基づいてベースAT状態ST4が終了される場合に設定されるCZ状態、及び第2区間SC2のエンディング条件が成立したことに基づいて第2区間SC2が終了された後において第1区間SC1から第2区間SC2に移行する場合に設定されるCZ状態のいずれでもない遊技状態において発生するベースAT状態ST4への移行（以下、第12の実施形態において「AT初当たり」という。）の発生回数を把握することができる。また、遊技者及び遊技ホールの管理者は、データ表示装置DHの表示画面に表示されるAT移行の連続発生回数に基づいて、AT初当たりを間に挟むことなく発生したベースAT状態ST4への移行の発生回数を把握することができる。なお、データ表示装置DHにおける表示内容は任意であり、データ表示装置DHにおいてAT初当たり回数の表示及びAT移行の連続発生回数の表示のいずれか一方のみが行われる構成としてもよい。また、AT初当たり回数の表示及び

A T 移行の連続発生回数の表示の全部又は一部が遊技ホールの管理コンピュータ H C にて実行される構成としてもよい。

【1377】

図123(a)は領域内処理用のワークエリア96の構成を説明するための説明図である。上記第11の実施形態において既に説明したとおり、領域内処理用のワークエリア96には、現状外部信号エリア96m、予約外部信号エリア96n、立ち上げ予約フラグ96o、第1間隔設定カウンタ96p及び第2間隔設定カウンタ96qが設けられている。また、図123(a)に示すように、領域内処理用のワークエリア96には、第3間隔設定カウンタ96tが設けられている。第3間隔設定カウンタ96tは、A T 初当たり信号の立ち上げから300.98ミリ秒が経過したことを主側M P U 7 2にて把握可能とするタイマカウンタである。第3間隔設定カウンタ96tの値の更新は、第1間隔設定カウンタ96p及び第2間隔設定カウンタ96qの値の更新と同様に、タイマ割込み処理(図109)のタイマ減算処理(ステップS5808)にて行われる。タイマ減算処理(ステップS5808)では、第3間隔設定カウンタ96tの値を1減算し、当該1減算後の値が「0」を下回った場合に当該第3間隔設定カウンタ96tの値を「0」クリアする処理が行われる。

10

【1378】

図123(b)は現状外部信号エリア96mの構成を説明するための説明図であり、図123(c)は予約外部信号エリア96nの構成を説明するための説明図である。上記第11の実施形態と同様に、現状外部信号エリア96mにおいて、第0ビットにはゲーム開始信号の設定データが設定されるとともに、第1ビットにはベースA T 信号の設定データが設定される。また、図123(b)に示すように、現状外部信号エリア96mにおいて、第2ビットにはA T 初当たり信号の設定データが設定される。現状外部信号エリア96mにおける第3～第7ビットは未使用である。

20

【1379】

上記第11の実施形態と同様に、予約外部信号エリア96nにおいて、第0ビットにはゲーム開始信号の予約データが設定されるとともに、第1ビットにはベースA T 信号の予約データが設定される。また、図123(c)に示すように、予約外部信号エリア96nにおいて、第2ビットにはA T 初当たり信号の予約データが設定される。予約外部信号エリア96nにおける第3～第7ビットは未使用である。予約外部信号エリア96nが設けられていることにより、現状外部信号エリア96mに格納されている設定データを維持しながら外部信号の予約データを領域内処理用のワークエリア96に記憶することが可能となる。上記第11の実施形態と同様に、「1」という設定データ及び予約データは外部出力用信号のH I レベルに対応しているとともに、「0」という設定データ及び予約データは外部出力用信号のL O W レベルに対応している。

30

【1380】

既に説明したとおり、主側M P U 7 2は、ベースA T 状態S T 4の終了条件が成立したことに基づいてベースA T 状態S T 4が終了される場合に設定されるC Z 状態、及び第2区間S C 2のエンディング条件が成立したことに基づいて第2区間S C 2が終了された後において第1区間S C 1から第2区間S C 2に移行する場合に設定されるC Z 状態のいずれでもない遊技状態において、ベースA T 状態S T 4に移行する場合、A T 初当たり信号をL O W レベルからH I レベルに立ち上げるとともに、A T 初当たり信号の立ち下げ禁止期間(300.98ミリ秒)を設定する。また、既に説明したとおり、ベースA T 状態S T 4への移行が発生した場合には、領域内処理用のワークエリア96におけるA T 差枚数カウンタ96eに初期付与数として「200」がセットされる。A T 差枚数カウンタ96eの値が「0」となりベースA T 状態S T 4が終了するタイミングは、A T 初当たり信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間(300.98ミリ秒)の経過後である。また、A T 差枚数カウンタ96eの値が「0」となる前にエンディング発生前条件(合計獲得数カウンタ96dの値が「65321」以上となるという条件)が成立してエンディングA T 状態S T 5に移行する場合、当該エンディングA T 状態S T 5が終了するタイミン

40

50

グは、A T 初当たり信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）の経過後である。このように、ベースA T 状態S T 4への移行が発生した後において遊技状態が通常遊技状態S T 1に戻るタイミングは、A T 初当たり信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）の経過後となる。したがって、A T 初当たり信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（具体的には300.98ミリ秒）の経過前に遊技状態が通常遊技状態S T 1に戻りさらにベースA T 状態S T 4への移行が発生することはない。このため、A T 初当たり信号の2つの立ち上げ予約が重複して設定されている状態が発生することはない。

【1381】

図123（a）に示すように、領域内処理用のワークエリア96には、信号出力回避フラグ96uが設けられている。信号出力回避フラグ96uは、ベースA T 状態S T 4への移行が発生した場合において、A T 初当たり信号の立ち上げを回避すべき状況であることを主側M P U 72にて把握可能とするフラグである。信号出力回避フラグ96uには、ベースA T 状態S T 4の終了条件が成立したことに基づいてベースA T 状態S T 4が終了される場合に設定されるC Z 状態の開始時、又は第2区間S C 2のエンディング条件が成立したことに基づいて第2区間S C 2が終了された後において第1区間S C 1から第2区間S C 2に移行する場合に設定されるC Z 状態の開始時に、「1」がセットされる。信号出力回避フラグ96uの値は、ベースA T 状態S T 4への移行当選が発生することなくこれらのC Z 状態が終了する場合に「0」クリアされる。また、信号出力回避フラグ96uの値は、これらのC Z 状態中にベースA T 状態S T 4への移行が発生してA T 初当たり信号の立ち上げが回避された場合に「0」クリアされる。

【1382】

次に、主側M P U 72にて実行されるベースA T 用処理について図124のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、ベースA T 用処理は遊技終了時の対応処理（図23）におけるステップS 705にて実行される。なお、ベースA T 用処理におけるステップS 6701～ステップS 6707の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1383】

領域内処理用のワークエリア96におけるA T 差枚数カウンタ96eの値が「0」である場合（ステップS 6701：Y E S）、すなわちベースA T 状態S T 4の終了条件が成立した場合には、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iのベースA T 状態フラグを「0」クリアする（ステップS 6702）。これにより、第2区間S C 2であってベースA T 状態S T 4である状況が終了して第2区間S C 2であって通常遊技状態S T 1である状況となる。その後、解除ゲーム数カウンタ96gの設定処理を実行する（ステップS 6703）。当該設定処理では、特定制御用のワークエリア96における解除ゲーム数カウンタ96gに天井ゲーム数として「1000」をセットする。

【1384】

その後、領域内処理用のワークエリア96における信号出力回避フラグ96uに「1」をセットする（ステップS 6704）。その後、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iのC Z 状態フラグに「1」をセットするとともに、領域内処理用のワークエリア96におけるC Z 状態カウンタ96hに「3」をセットする（ステップS 6705）。ステップS 6705にてC Z 状態フラグに「1」がセットされることによりC Z 状態が開始される。また、C Z 状態カウンタ96hに「3」がセットされることにより、C Z 状態が終了するまでの残りのゲーム数が3ゲームである状態となる。このように、ベースA T 状態S T 4の終了条件が成立したことに基づいてベースA T 状態S T 4が終了されるとともにC Z 状態が開始される場合には、信号出力回避フラグ96uに「1」がセットされる。

【1385】

A T 差枚数カウンタ96eの値が「0」ではない場合には（ステップS 6701：N O

）、ステップ S 6 7 0 6 及びステップ S 6 7 0 7 において上記第 1 の実施形態におけるベース A T 用処理（図 2 7）のステップ S 1 1 0 4 及びステップ S 1 1 0 5 と同様の処理を実行する。具体的には、領域内処理用のワークエリア 9 6 における合計獲得数カウンタ 9 6 d の値がエンディング発生前条件の成立に対応する値である「6 5 3 2 1」以上であるか否かを判定する（ステップ S 6 7 0 6）。ステップ S 6 7 0 6 にて肯定判定を行った場合には、エンディング発生前条件が成立したことを意味する。この場合、主側 R A M 7 4 の領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i に設けられたエンディング A T 状態フラグに「1」をセットするとともに各種フラグエリア 9 6 i のベース A T 状態フラグを「0」クリアする（ステップ S 6 7 0 7）。これにより、遊技状態がベース A T 状態 S T 4 からエンディング A T 状態 S T 5 に移行する。

10

【1 3 8 6】

ベース A T 状態 S T 4 において第 2 区間 S C 2 の合計獲得数がエンディング発生前条件の成立に対応するものとなった場合には A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値、すなわちベース A T 状態 S T 4 の残りの遊技媒体の付与数に関係なくエンディング A T 状態 S T 5 に移行する。そして、エンディング A T 状態 S T 5 は第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立するまで継続する。これにより、第 2 区間 S C 2 のエンディング発生前条件が成立した場合には確実に第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立するようにすることが可能となる。

【1 3 8 7】

次に、主側 M P U 7 2 にて第 2 区間移行処理（図 1 2 5）が実行される場合について説明する。上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、役の抽選処理（図 1 0 0）のステップ S 5 5 1 2 にて遊技開始時処理が実行される。遊技開始時処理では、上記第 1 0 の実施形態における遊技開始時処理（図 1 0 1）のステップ S 5 6 0 1 ～ステップ S 5 6 0 3 及びステップ S 5 6 0 6 ～ステップ S 5 6 1 3 と同様の処理が実行される。上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、遊技開始時処理では、第 1 区間 S C 1 において開始されたゲームにて役の抽選処理（図 1 0 0）が実行され、当該役の抽選処理にていずれかのインデックス値 I V に当選した場合に、ステップ S 5 6 0 3 にて第 2 区間移行処理が実行される。

20

【1 3 8 8】

次に、第 2 区間移行処理（図 1 2 5）の説明に先立ち、当該第 2 区間移行処理（図 1 2 5）にて使用される領域内処理用のワークエリア 9 6 の構成について説明する。上記第 1 0 の実施形態と同様に、領域内処理用のワークエリア 9 6 には C B 内部中開始フラグが設けられている。上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、C B 内部中開始フラグは、1 ゲームが実行された場合において今回のゲームが C B 内部状態において開始されたか否かを主側 M P U 7 2 にて特定するためのフラグである。

30

【1 3 8 9】

上記第 1 1 の実施形態において既に説明したとおり、通常処理（図 1 0 8）のステップ S 5 7 1 0 にて役の抽選処理が実行される。役の抽選処理では、上記第 1 0 の実施形態における役の抽選処理（図 1 0 0）のステップ S 5 5 0 1 ～ステップ S 5 5 1 3 と同様の処理が実行される。上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、役の抽選処理では、C B 内部状態であること（ステップ S 5 5 0 1：Y E S）を条件として、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられた C B 内部中開始フラグに「1」をセットする処理（ステップ S 5 5 0 2）が行われる。C B 内部中開始フラグは、通常処理（図 1 0 8）においてベース A T 信号予約用処理（ステップ S 5 7 1 8 ～ステップ S 5 7 2 2）が実行された後、受付許可処理（ステップ S 5 7 2 3）が開始される前に「0」クリアされる。ステップ S 5 5 0 2 にて C B 内部中開始フラグに「1」がセットされることにより、今回のゲームが C B 内部状態において開始されたことを主側 M P U 7 2 にて特定可能となる。

40

【1 3 9 0】

次に、遊技開始時処理（図 1 0 1）のステップ S 5 6 0 3 にて実行される第 2 区間移行処理について図 1 2 5 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第 2 区間移行処

50

理におけるステップ S 6 8 0 1 ~ ステップ S 6 8 0 8 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1 3 9 1】

まず各種フラグエリア 9 6 i の第 2 区間フラグに「1」をセットすることで、遊技区間を第 1 区間 S C 1 から第 2 区間 S C 2 に移行させる（ステップ S 6 8 0 1）。その後、領域内処理用のワークエリア 9 6 における継続ゲーム数カウンタ 9 6 c を「0」クリアし（ステップ S 6 8 0 2）、合計獲得数カウンタ 9 6 d に初期値として「6 3 1 2 1」をセットする（ステップ S 6 8 0 3）。

【1 3 9 2】

その後、領域内処理用のワークエリア 9 6 における解除ゲーム数カウンタ 9 6 g に天井ゲーム数として「1 0 0 0」をセットする（ステップ S 6 8 0 4）。第 2 区間 S C 2 であって通常遊技状態 S T 1 である状況においてゲームが実行される度に解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が 1 減算され、その 1 減算後における解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が「0」となった場合にベース A T 状態 S T 4 に移行させるための処理が実行される。なお、C B 状態においてゲームが実行された場合には解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値は減算されない。その後、区間表示部 6 7 の点灯処理を実行することにより、区間表示部 6 7 を消灯状態から点灯状態に切り換える（ステップ S 6 8 0 5）。

【1 3 9 3】

その後、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられた C B 内部中開始フラグに「1」がセットされている場合には（ステップ S 6 8 0 6 : Y E S）、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられた信号出力回避フラグ 9 6 u に「1」をセットする（ステップ S 6 8 0 7）。その後、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i の C Z 状態フラグに「1」をセットするとともに、領域内処理用のワークエリア 9 6 における C Z 状態カウンタ 9 6 h に「3」をセットする（ステップ S 6 8 0 8）。ステップ S 6 8 0 8 にて C Z 状態フラグに「1」がセットされることにより C Z 状態が開始される。また、C Z 状態カウンタ 9 6 h に「3」がセットされることにより、C Z 状態が終了するまでの残りのゲーム数が 3 ゲームである状態となる。

【1 3 9 4】

このように、C B 内部状態において開始されたゲームにおいて第 2 区間 S C 2 への移行が発生した場合には信号出力回避フラグ 9 6 u に「1」がセットされている状態となるとともに C Z 状態が開始される。一方、C B 内部状態ではない状態において開始されたゲームにおいて第 2 区間 S C 2 への移行が発生した場合には、C Z 状態が開始されることなく、信号出力回避フラグ 9 6 u の値が「0」である状態となる。

【1 3 9 5】

上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、C B 当選データが主側 R A M 7 4 に記憶されていない状態において 3 枚ベット時の役抽選テーブルを参照して役の抽選処理が行われる場合に C B 当選データが設定されているインデックス値 I V（具体的には「1 7」）に当選する確率は約 $1/3$ 、3 であるとともに、C B 入賞の成立を回避しながらゲームが行われる遊技内容である。したがって、エンディング条件が成立してエンディング A T 状態 S T 5 が終了し、当該エンディング A T 状態 S T 5 の終了後における最初のゲームが実行される場合、当該最初のゲームの開始時の遊技状態は基本的に C B 内部状態となる。そして、当該 C B 内部状態において開始されたゲームにおいて第 2 区間 S C 2 への移行が発生した場合には信号出力回避フラグ 9 6 u に「1」がセットされている状態となるとともに C Z 状態が開始される。

【1 3 9 6】

領域内用の全部クリア処理（ステップ S 1 0 6）が実行されることにより C B 当選データがクリアされるため、領域内用の全部クリア処理（ステップ S 1 0 6）が実行された後において最初のゲームが実行される場合、当該最初のゲームの開始時の遊技状態は非 C B 内部状態となる。そして、当該非 C B 内部状態において開始されたゲームにおいて第 2 区間 S C 2 への移行が発生した場合には、C Z 状態が開始されることなく、信号出力回避フ

10

20

30

40

50

ラグ 9 6 u の値が「0」である状態となる。

【1 3 9 7】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される通常開始時処理について説明する。上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、通常開始時処理は遊技開始時処理（図 1 0 1）のステップ S 5 6 0 9 にて実行される。

【1 3 9 8】

通常開始時処理では、まず解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値を 1 減算する。これにより、第 2 区間 S C 2 であるとともに通常遊技状態 S T 1 である状態においてゲームが実行された場合には、残りの天井ゲーム数が 1 減算されることとなる。その後、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i に設けられた A T 当選フラグに「1」がセットされていない場合、すなわちベース A T 状態 S T 4 への移行が確定している状況ではない場合には、A T 抽選処理を実行する。A T 抽選処理では、主側 R O M 7 3 において領域内処理用のデータとして設けられた A T 抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これら A T 抽選テーブルと乱数情報とを利用してベース A T 状態 S T 4 への移行当選となったか否かを判定する。

【1 3 9 9】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、A T 抽選テーブルには、C Z 状態ではない場合に参照される数値情報群と、C Z 状態である場合に参照される数値情報群とが設定されている。この場合、C Z 状態である場合に参照される数値情報群の方が、C Z 状態ではない場合に参照される数値情報群よりも、ベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。また、C Z 状態である場合に参照される数値情報群及び C Z 状態ではない場合に参照される数値情報群のいずれであっても、役の抽選処理（図 1 0 0）にて当選確率が相対的に低いインデックス値 I V に当選したゲームの方が、役の抽選処理（図 1 0 0）にて当選確率が相対的に高いインデックス値 I V に当選したゲームよりも、ベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。C Z 状態ではない場合にベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる期待値は約 5 % であり、C Z 状態である場合にベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる期待値は約 5 0 % である。A T 抽選処理にてベース A T 状態 S T 4 への移行当選となった場合には、各種フラグエリア 9 6 i の A T 当選フラグに「1」をセットする。これにより、ベース A T 状態 S T 4 への移行が確定している状況であることを主側 M P U 7 2 にて把握可能となる。

【1 4 0 0】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される通常用処理について図 1 2 6 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、通常用処理は遊技終了時の対応処理（図 2 3）のステップ S 7 0 4 にて実行される。なお、通常用処理におけるステップ S 6 9 0 1 ～ステップ S 6 9 1 1 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1 4 0 1】

まず領域内処理用のワークエリア 9 6 における解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が「0」であるか否かを判定することで、第 2 区間 S C 2 であって通常遊技状態 S T 1 である状況において天井ゲーム数のゲームが消化されたか否かを判定する（ステップ S 6 9 0 1）。解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が「0」ではない場合には（ステップ S 6 9 0 1：N O）、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i の A T 当選フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S 6 9 0 2）、A T 当選フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップ S 6 9 0 2：N O）、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i の C Z 状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、C Z 状態であるか否かを判定する（ステップ S 6 9 0 3）。

【1 4 0 2】

C Z 状態である場合には（ステップ S 6 9 0 3 : Y E S）、C Z 状態カウンタ 9 6 h の値を 1 減算し（ステップ S 6 9 0 4）、その 1 減算後における C Z 状態カウンタ 9 6 h の値が「0」である場合には（ステップ S 6 9 0 5 : Y E S）、各種フラグエリア 9 6 i の C Z 状態フラグを「0」クリアすることで C Z 状態を終了させる（ステップ S 6 9 0 6）。C Z 状態フラグが「0」クリアされて C Z 状態が終了することで、上述した通常開始時処理（ステップ S 5 6 0 9）にて実行される A T 抽選処理では、A T 抽選テーブルにおいて C Z 状態ではない場合に参照される数値情報群が参照されるため、C Z 状態である場合よりもベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる期待度が低くなる。

【1 4 0 3】

その後、信号出力回避フラグ 9 6 u を「0」クリアする（ステップ S 6 9 0 7）。これにより、ベース A T 状態 S T 4 に移行する場合に A T 初当たり信号の立ち上げを回避すべき状況が終了したことを主側 M P U 7 2 にて把握可能となる。このように、ベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生することなく C Z 状態が終了した場合、信号出力回避フラグ 9 6 u の値は「0」クリアされる。これにより、ベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立したことに基づいてベース A T 状態 S T 4 が終了されて C Z 状態が開始された後、ベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生することなく当該 C Z 状態が終了した場合には、当該 C Z 状態の終了後に発生したベース A T 状態 S T 4 への移行時に A T 初当たり信号の立ち上げが行われる状態となるようにすることができる。また、エンディング A T 状態 S T 5 が終了して第 1 区間 S C 1 となり、第 2 区間 S C 2 への移行が発生して C Z 状態となった後、ベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生することなく当該 C Z 状態が終了した場合には、当該 C Z 状態の終了後に発生したベース A T 状態 S T 4 への移行時に A T 初当たり信号の立ち上げが行われる状態となるようにすることができる。

【1 4 0 4】

天井ゲーム数が消化されて解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が「0」となった場合（ステップ S 6 9 0 1 : Y E S）、又はベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生した場合（ステップ S 6 9 0 2 : Y E S）には、ベース A T 状態 S T 4 に設定するための処理（ステップ S 6 9 0 8 及びステップ S 6 9 0 9）を実行する。具体的には、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i のベース A T 状態フラグに「1」をセットし、A T 当選フラグ、C Z 状態フラグ及び C Z 状態カウンタ 9 6 h を「0」クリアする（ステップ S 6 9 0 8）。

【1 4 0 5】

このように、C Z 状態において、ベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生した場合には、当該 C Z 状態の開始時に C Z 状態カウンタ 9 6 h に設定された 3 ゲームが消化されていなくても、C Z 状態が終了してベース A T 状態 S T 4 に移行する。また、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が「0」となった場合にもベース A T 状態 S T 4 に移行する。

【1 4 0 6】

その後、領域内処理用のワークエリア 9 6 における A T 差枚数カウンタ 9 6 e に初期付与数として「2 0 0」をセットする（ステップ S 6 9 0 9）。その後、信号出力回避フラグ 9 6 u に「1」がセットされていない場合には（ステップ S 6 9 1 0 : N O）、A T 初当たり信号の立ち上げ予約処理を実行する（ステップ S 6 9 1 1）。当該立ち上げ予約処理では、予約外部信号エリア 9 6 n の第 2 ビットに「1」をセットする。これにより、A T 初当たり信号の立ち上げが予約されている状態となる。一方、信号出力回避フラグ 9 6 u に「1」がセットされている場合には（ステップ S 6 9 1 0 : Y E S）、A T 初当たり信号の立ち上げ予約処理（ステップ S 6 9 1 1）を実行することなく、既に説明したステップ S 6 9 0 7 に進み、信号出力回避フラグ 9 6 u を「0」クリアして、本通常用処理（図 1 2 6）を終了する。

【1 4 0 7】

このように、信号出力回避フラグ 9 6 u に「1」がセットされていない状況においてベース A T 状態 S T 4 に移行する場合には予約外部信号エリア 9 6 n の第 2 ビットに「1」がセットされている状態となる。また、信号出力回避フラグ 9 6 u に「1」がセットされ

ている状況において、A T 抽選処理にてベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生したことに基づいてベース A T 状態 S T 4 に移行する場合には、予約外部信号エリア 9 6 n の第 2 ビットに「1」がセットされていない状態となる。これにより、ベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立したことに基づいてベース A T 状態 S T 4 が終了される場合に設定される C Z 状態、及び第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立したことに基づいて第 2 区間 S C 2 が終了された後において第 1 区間 S C 1 から第 2 区間 S C 2 に移行する場合に設定される C Z 状態のいずれでもない遊技状態において、ベース A T 状態 S T 4 に移行する場合には、A T 初当たり信号の立ち上げが予約されている状態となるようにすることができる。また、ベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立したことに基づいてベース A T 状態 S T 4 が終了される場合に設定される C Z 状態、又は第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立したことに基づいて第 2 区間 S C 2 が終了された後において第 1 区間 S C 1 から第 2 区間 S C 2 に移行する場合に設定される C Z 状態において、ベース A T 状態 S T 4 に移行する場合には、A T 初当たり信号の立ち上げが予約されていない状態となるようにすることができる。

10

【1408】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g は、通常遊技状態 S T 1 においてベース A T 状態 S T 4 が開始されるまでに必要な最大のゲーム数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。解除ゲーム数カウンタ 9 6 g には、第 1 区間 S C 1 から第 2 区間 S C 2 に移行した場合、又はベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立し、第 2 区間 S C 2 が継続されている状態で通常遊技状態 S T 1 となる場合に、「1000」がセットされる。したがって、信号出力回避フラグ 9 6 u に「1」がセットされている状態で、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が「0」となったことに基づいてベース A T 状態 S T 4 への移行が発生することはない。

20

【1409】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される外部出力用処理について図 1 2 7 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 1 の実施形態において既に説明したとおり、外部出力用処理はタイマ割込み処理（図 1 0 9）のステップ S 5 8 1 3 にて実行される。なお、外部出力用処理におけるステップ S 7 0 0 1 ～ステップ S 7 0 1 1 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1410】

30

まずゲーム開始信号制御処理を実行する（ステップ S 7 0 0 1）。ゲーム開始信号制御処理では、上記第 1 1 の実施形態における外部出力用処理（図 1 1 3）のステップ S 6 1 0 1 ～ステップ S 6 1 1 2 と同様の処理を実行する。その後、ベース A T 信号制御処理を実行する（ステップ S 7 0 0 2）。ベース A T 信号制御処理では、上記第 1 1 の実施形態における外部出力用処理（図 1 1 3）のステップ S 6 1 1 3 ～ステップ S 6 1 2 2 と同様の処理を実行する。ゲーム開始信号制御処理（ステップ S 7 0 0 1）の内容及びベース A T 信号制御処理（ステップ S 7 0 0 2）の内容は、上記第 1 1 の実施形態において既に説明したとおりである。

【1411】

その後、予約外部信号エリア 9 6 n の第 2 ビットに格納されている A T 初当たり信号の予約データが「1」である場合には（ステップ S 7 0 0 3：YES）、現状外部信号エリア 9 6 m の第 2 ビットに格納されている A T 初当たり信号の設定データが「0」であるかを判定する（ステップ S 7 0 0 4）。

40

【1412】

A T 初当たり信号の予約データが「1」であるとともに設定データが「0」である場合（ステップ S 7 0 0 3 及びステップ S 7 0 0 4：YES）、すなわち A T 初当たり信号の立ち上げが予約されている状態である場合には、A T 初当たり信号の ON 処理を実行することにより価値数側 M P U 1 4 2 へ出力している A T 初当たり信号を LOW レベルから HIGH レベルへ立ち上げる（ステップ S 7 0 0 5）。

【1413】

50

その後、A T 初当たり信号の予約データ（「1」）を現状外部信号エリア 9 6 m の第 2 ビットにセットすることにより A T 初当たり信号の設定データを更新する（ステップ S 7 0 0 6）。これにより、A T 初当たり信号の設定データに基づいて A T 初当たり信号が H I レベルであることを主側 M P U 7 2 にて把握可能となる。その後、3 0 0 . 9 8 ミリ秒に対応する「2 0 2」という数値情報を第 3 間隔設定カウンタ 9 6 t にセットする（ステップ S 7 0 0 7）。これにより、第 3 間隔設定カウンタ 9 6 t において A T 初当たり信号の立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）の計測が開始される。

【1 4 1 4】

A T 初当たり信号の予約データ及び設定データが「1」である場合（ステップ S 7 0 0 3：Y E S、ステップ S 7 0 0 4：N O）、すなわち A T 初当たり信号の立ち上げが行われた後の状態である場合には、第 3 間隔設定カウンタ 9 6 t の値が「0」であるか否かを判定し（ステップ S 7 0 0 8）、第 3 間隔設定カウンタ 9 6 t の値が「0」である場合（ステップ S 7 0 0 8：Y E S）、すなわち A T 初当たり信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過している場合には、A T 初当たり信号の O F F 処理を実行することにより価値数側 M P U 1 4 2 へ出力している A T 初当たり信号を H I レベルから L O W レベルへ立ち下げる（ステップ S 7 0 0 9）。

【1 4 1 5】

A T 初当たり信号が H I レベルに立ち上げられてから 3 0 0 ミリ秒（第 3 遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期）が経過する前に A T 初当たり信号が L O W レベルに立ち下げられる構成とすると、A T 初当たり信号が H I レベルに立ち上げられた後において第 3 遊技機情報通知の設定処理（ステップ S 5 9 2 2）が実行される前に、A T 初当たり信号が L O W レベルに立ち下げられてしまうおそれがある。つまり、A T 初当たり信号が H I レベルとなっている状態に対応する第 3 遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。このように、A T 初当たり信号の立ち上げが行われたにも関わらず当該 A T 初当たり信号が H I レベルとなっている状態に対応する第 3 遊技機情報通知の送信が行われない場合には、A T 初当たりが発生したにも関わらずカードユニット 1 3 0 から遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H に出力されている外部 A T 初当たり信号の立ち上げが行われないことになってしまう。これに対して、A T 初当たり信号の立ち上げが行われた場合には、当該 A T 初当たり信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過するまで A T 初当たり信号の立ち下げが待機される構成である。これにより、A T 初当たり信号が H I レベルである状態の継続期間を 3 0 0 ミリ秒以上の期間として、当該 A T 初当たり信号の H I レベルが維持された状態で、第 3 遊技機情報通知の設定処理（ステップ S 5 9 2 2）が実行されるようにすることができる。よって、A T 初当たりが発生したにも関わらずカードユニット 1 3 0 から出力されている外部 A T 初当たり信号の立ち上げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

【1 4 1 6】

ステップ S 7 0 0 9 にて A T 初当たり信号の O F F 処理を行った後、現状外部信号エリア 9 6 m の第 2 ビット及び予約外部信号エリア 9 6 n の第 2 ビットを「0」クリアにセットすることにより A T 初当たり信号の設定データ及び予約データを「0」クリアする（ステップ S 7 0 1 0）。A T 初当たり信号の設定データの値を「0」とすることにより、A T 初当たり信号が L O W レベルであることを主側 M P U 7 2 にて把握可能となる。また、A T 初当たり信号の設定データ及び予約データが「0」である状態となることにより、A T 初当たり信号の立ち上げ予約及び立ち下げ予約が行われていない状態となる。

【1 4 1 7】

第 3 間隔設定カウンタ 9 6 t の値が「0」ではない場合（ステップ S 7 0 0 8：N O）、すなわち A T 初当たり信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過していない場合には、ステップ S 7 0 0 9 ～ステップ S 7 0 1 0 の処理を実行することなくステップ S 7 0 1 1 に進む。これにより、A T 初当たり信号の立ち上げが行われてから 3 0 0 . 9 8 ミリ秒が経過していない状況において A T 初当たり信号の立ち下げが行われてしまうことを防止できる。このように、価値数側 M P U 1 4 2 へ出力し

ている A T 初当たり信号の立ち上げから立ち下げまでの間に、第 3 遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（300 ミリ秒）以上の間隔が確保されている。

【1418】

ステップ S 7 0 0 3 にて否定判定を行った場合、ステップ S 7 0 0 7 の処理を行った場合、ステップ S 7 0 0 8 にて否定判定を行った場合、又はステップ S 7 0 1 0 の処理を行った場合には、上記第 1 1 の実施形態における外部出力用処理（図 1 1 3）のステップ S 6 1 2 3 と同様に、エラー情報送信用処理を実行する（ステップ S 7 0 1 1）。エラー情報送信用処理の内容は、上記第 1 1 の実施形態において既に説明したとおりである。

【1419】

次に、A T 初当たり信号の状態が変化する様子について図 1 2 8 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 2 8（a）は A T 初当たり信号の状態を示し、図 1 2 8（b）は信号出力回避フラグ 9 6 u の状態を示し、図 1 2 8（c）はベース A T 状態 S T 4 である期間を示し、図 1 2 8（d）はエンディング A T 状態 S T 5 である期間を示し、図 1 2 8（e）は各種フラグエリア 9 6 i における C Z 状態フラグの状態を示し、図 1 2 8（f）は各種フラグエリア 9 6 i の第 2 区間フラグの状態を示し、図 1 2 8（g）はベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生するタイミングを示す。

【1420】

まず A T 初当たり信号の立ち上げが行われる様子について説明する。

【1421】

第 2 区間 S C 2 であるとともに通常遊技状態 S T 1 であり、C Z 状態ではなく信号出力回避フラグ 9 6 u に「1」がセットされていない状態においてゲームが開始され、t 1 のタイミングで、図 1 2 8（g）に示すように A T 抽選処理にてベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生すると、図 1 2 8（c）に示すようにベース A T 状態 S T 4 に移行する。信号出力回避フラグ 9 6 u に「1」がセットされていないため、当該 t 1 のタイミングで A T 初当たり信号の立ち上げ予約処理（ステップ S 6 9 1 1）が実行され、A T 初当たり信号の立ち上げが予約されている状態となる。その後、t 2 のタイミングで、外部出力用処理（図 1 2 7）が実行されると、図 1 2 8（a）に示すように主側 M P U 7 2 から価値数側 M P U 1 4 2 へ出力されている A T 初当たり信号が L O W レベルから H I レベルに立ち上げられる。

【1422】

次に、ベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立したことに基づいてベース A T 状態 S T 4 が終了される場合に設定される C Z 状態中にベース A T 状態 S T 4 への移行が発生し、A T 初当たり信号の立ち上げが回避される様子について説明する。

【1423】

ベース A T 状態 S T 4 である t 3 のタイミングで、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が「0」となりベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立している状態となると、図 1 2 8（c）に示すようにベース A T 状態 S T 4 が終了して通常遊技状態 S T 1 となるとともに、図 1 2 8（e）に示すように C Z 状態フラグに「1」がセットされて C Z 状態となる。図 1 2 8（f）に示すように、ベース A T 状態 S T 4 が終了しても第 2 区間 S C 2 は継続される。また、当該 t 3 のタイミングで、図 1 2 8（b）に示すように信号出力回避フラグ 9 6 u に「1」がセットされる。

【1424】

その後、当該 C Z 状態である t 4 のタイミングで、図 1 2 8（g）に示すように A T 抽選処理にてベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生すると、図 1 2 8（c）に示すようにベース A T 状態 S T 4 に移行する。図 1 2 8（b）に示すように信号出力回避フラグ 9 6 u に「1」がセットされているため、当該 t 4 のタイミングにおいて、A T 初当たり信号の立ち上げ予約処理（ステップ S 6 9 1 1）は実行されない。これにより、A T 初当たり信号の立ち上げが回避されるようにすることができる。よって、A T 初当たり信号の H I レベルに対応する情報（「1」）を含む第 3 遊技機情報通知が価値数側 M P U 1 4 2 からカードユニット 1 3 0 へ送信されないようにすることができる。図 1 2 8（b）に示す

ように信号出力回避フラグ 96 u は、当該 t 4 のタイミングで「0」クリアされる。

【1425】

次に、第2区間 S C 2 のエンディング条件が成立したことに基づいて第2区間 S C 2 が終了された後において第1区間 S C 1 から第2区間 S C 2 に移行する場合に設定される C Z 状態中にベース A T 状態 S T 4 への移行が発生し、A T 初当たり信号の立ち上げが回避される様子について説明する。既に説明したとおり、第2区間 S C 2 のエンディング条件が成立すると、遊技区間制御処理（図28）において第2区間 S C 2 の初期化処理（ステップ S 1208）が実行される。

【1426】

t 5 のタイミングで、第2区間 S C 2 の初期化処理（ステップ S 1208）が実行されると、図128（d）に示すようにエンディング A T 状態 S T 5 が終了して通常遊技状態 S T 1 となるとともに、図128（f）に示すように第2区間フラグが「0」クリアされて第1区間 S C 1 となる。既に説明したとおり、第2区間 S C 2 の初期化処理（ステップ S 1208）が実行されても、C B 内部状態は維持される。その後、第1区間 S C 1 であるとともに通常遊技状態 S T 1 である状態となった後においてゲームが実行され、いずれかのインデックス値 I V で当選となると、図128（e）及び図128（f）に示すように t 6 のタイミングで、第2区間フラグに「1」がセットされて第2区間 S C 2 に移行するとともに、C Z 状態フラグに「1」がセットされる。当該ゲームは C B 内部状態において開始されたゲームであるため、当該 t 6 のタイミングで図128（b）に示すように信号出力回避フラグ 96 u に「1」がセットされる。

【1427】

その後、第2区間 S C 2 であるとともに C Z 状態である t 7 のタイミングで、図128（g）に示すように A T 抽選処理にてベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生すると、図128（c）に示すようにベース A T 状態 S T 4 に移行する。図128（b）に示すように信号出力回避フラグ 96 u に「1」がセットされているため、A T 初当たり信号の立ち上げ予約処理（ステップ S 6911）は実行されない。これにより、A T 初当たり信号の立ち上げが回避されるようにすることができる。よって、A T 初当たり信号の H I レベルに対応する情報（「1」）を含む第3遊技機情報通知が価値数側 M P U 142 からカードユニット 130 へ送信されないようにすることができる。図128（b）に示すように信号出力回避フラグ 96 u は、当該 t 7 のタイミングで「0」クリアされる。

【1428】

上記のとおり、ベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立したことに基づいてベース A T 状態 S T 4 が終了される場合に設定される C Z 状態、又は第2区間 S C 2 のエンディング条件が成立したことに基づいて第2区間 S C 2 が終了された後において第1区間 S C 1 から第2区間 S C 2 に移行する場合に設定される C Z 状態において、ベース A T 状態 S T 4 に移行する場合には、主側 M P U 72 から価値数側 M P U 142 へ出力されている A T 初当たり信号の立ち上げが回避される。これにより、第2区間 S C 2 のエンディング条件が成立したことに基づいて第2区間 S C 2 が終了された後において第1区間 S C 1 から第2区間 S C 2 に移行する場合に設定される C Z 状態においてベース A T 状態 S T 4 に移行する場合における A T 初当たり信号の挙動を、ベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立したことに基づいてベース A T 状態 S T 4 が終了される場合に設定される C Z 状態においてベース A T 状態 S T 4 に移行する場合における A T 初当たり信号の挙動と同一の挙動とすることができる。よって、データ表示装置 D H における A T 初当たり信号の状態に対応する表示内容（具体的には外部 A T 初当たり信号の履歴表示）に基づいて、第2区間 S C 2 の終了の有無を遊技者に把握されてしまわないようにすることができる。

【1429】

第2区間 S C 2 のエンディング条件が成立したことに基づいて第2区間 S C 2 が終了された後において第1区間 S C 1 から第2区間 S C 2 に移行する場合に設定される C Z 状態においてベース A T 状態 S T 4 に移行した場合に、A T 初当たり信号の立ち上げが行われる構成とすると、データ表示装置 D H において外部 A T 初当たり信号の立ち上がりが検出

されたことに基づいて、当該データ表示装置 D H の表示画面に表示されている A T 移行の連続発生回数が「1」となってしまうため、A T 移行の連続発生回数のカウントが途切れてしまう。これに対して、第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立したことに基づいて第 2 区間 S C 2 が終了された後において第 1 区間 S C 1 から第 2 区間 S C 2 に移行する場合に設定される C Z 状態においてベース A T 状態 S T 4 に移行した場合には、A T 初当たり信号の立ち上げが回避される構成である。これにより、データ表示装置 D H の表示画面に表示されている A T 移行の連続発生回数が 1 加算されて更新されるようにすることができる。よって、第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立した場合に A T 移行の連続発生回数のカウントが途切れてしまうことを防止できるとともに、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【1430】

<第13の実施形態>

本実施形態では主側 M P U 7 2 から価値数側 M P U 1 4 2 に出力されている外部出力用信号の状態を変化させるための処理構成が上記第 11 の実施形態と相違している。以下、上記第 11 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 11 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1431】

カードユニット 1 3 0 から遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H へ送信される外部信号として、上記第 11 の実施形態と同様に、外部ベース A T 信号が存在している。また、本実施形態では、カードユニット 1 3 0 から遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H へ送信される外部信号として、外部ゲーム中信号が存在している。なお、これらの外部信号が遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H のいずれか一方のみに送信される構成としてもよい。

20

【1432】

主側 M P U 7 2 から価値数側 M P U 1 4 2 に出力される外部出力用信号として、外部ゲーム中信号に対応するゲーム中信号、及び外部ベース A T 信号に対応するベース A T 信号が存在している。ゲーム中信号の H I レベルはゲームが実行されている状態に対応しているとともに、ゲーム中信号の L O W レベルはゲームが実行されていない状態に対応している。また、ベース A T 信号の H I レベルは遊技状態がベース A T 状態 S T 4 である状態に対応しているとともに、ベース A T 信号の L O W レベルは遊技状態がベース A T 状態 S T 4 ではない状態に対応している。

30

【1433】

上記第 11 の実施形態において既に説明したとおり、価値数側 M P U 1 4 2 は、第 1 ~ 第 3 遊技機情報通知をカードユニット 1 3 0 へ送信する。第 3 遊技機情報通知の送信タイミングは、300 ミリ秒の周期で発生する。価値数側 M P U 1 4 2 は、第 3 遊技機情報通知の送信タイミングとなった場合、当該送信タイミングにおいて価値数側 M P U 1 4 2 に入力されているゲーム中信号及びベース A T 信号の情報（L O W レベルに対応する「0」又は H I レベルに対応する「1」のデータ）を外部信号情報として第 3 遊技機情報通知に設定するとともに、当該第 3 遊技機情報通知を価値数側送信バッファ 1 4 9 にセットする。価値数側送信バッファ 1 4 9 にセットされた第 1 ~ 第 3 遊技機情報通知は、価値数側送信バッファ 1 4 9 にセットされた順番で、カードユニット 1 3 0 へ送信される。

40

【1434】

カードユニット 1 3 0 から出力される外部信号（具体的には、外部ゲーム中信号及び外部ベース A T 信号）は、遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H に入力される。カードユニット 1 3 0 は、第 3 遊技機情報通知を受信した場合、当該受信した第 3 遊技機情報通知に設定されている外部信号情報のうちゲーム中信号の情報として、L O W レベルに対応する情報（「0」）が設定されている場合には外部ゲーム中信号の状態が L O W レベルとなるようにするとともに、H I レベルに対応する情報（「1」）が設定されている場合には外部ゲーム中信号の状態が H I レベルとなるようにする。遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H は、外部ゲーム中信号の立ち上がりが検

50

出されたこと又はゲーム中信号の立ち下がりが検出されたことに基づいて、スロットマシン１０にて１ゲームが実行されたことを把握することができる。

【１４３５】

カードユニット１３０は、受信した第３遊技機情報通知に設定されている外部信号情報のうちベースＡＴ信号の情報として、ＬＯＷレベルに対応する情報（「０」）が設定されている場合には外部ベースＡＴ信号の状態がＬＯＷレベルとなるようにするとともに、ＨＩレベルに対応する情報（「１」）が設定されている場合には外部ベースＡＴ信号の状態がＨＩレベルとなるようにする。遊技ホールの管理コンピュータＨＣ及びデータ表示装置ＤＨは、外部ベースＡＴ信号の状態に基づいてスロットマシン１０の遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４であるか否かを把握することができる。また、外部ベースＡＴ信号における立ち上がりの検出回数に基づいて、スロットマシン１０におけるベースＡＴ状態ＳＴ４への移行の発生回数を把握することができる。

10

【１４３６】

図１２９（ａ）は領域内処理用のワークエリア９６の構成を説明するための説明図である。上記第１１の実施形態と同様に、領域内処理用のワークエリア９６には、現状外部信号エリア９６ｍ及び予約外部信号エリア９６ｎが設けられている。また、図１２９（ａ）に示すように、領域内処理用のワークエリア９６には、間隔設定カウンタ９６ｖが設けられている。本実施形態における現状外部信号エリア９６ｍは、現状において設定されているゲーム中信号及びベースＡＴ信号の情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」）を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする１バイトのエリアである。また、予約外部信号エリア９６ｎは、設定が予約されているゲーム中信号及びベースＡＴ信号の情報（ＬＯＷレベルに対応する「０」又はＨＩレベルに対応する「１」）を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする１バイトのエリアである。

20

【１４３７】

詳細は後述するが、タイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８１３における外部出力用処理（図１３１）では、ゲーム中信号のＨＩレベルへの立ち上げを行った場合にゲーム中信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）を設定するとともに、ゲーム中信号のＬＯＷレベルへの立ち下げを行った場合にゲーム中信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）を設定する。ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間及び立ち上げ禁止期間が重複している状態が発生することはない。間隔設定カウンタ９６ｖには、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）に対応する数値情報（「２０２」）が設定されるとともに、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間（３００．９８ミリ秒）に対応する数値情報（「２０２」）が設定される。

30

【１４３８】

間隔設定カウンタ９６ｖの更新は、タイマ割込み処理（図１０９）のステップＳ５８０８におけるタイマ減算処理にて行われる。タイマ減算処理（ステップＳ５８０８）では、間隔設定カウンタ９６ｖの値を１減算し、当該１減算後の値が「０」を下回った場合に間隔設定カウンタ９６ｖの値を「０」クリアする。

【１４３９】

ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間を計測するための間隔設定カウンタ９６ｖを利用して、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間を計測する構成である。これにより、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間を計測するためのタイマカウンタとしてゲーム中信号の立ち下げ禁止期間を計測するためのタイマカウンタ（間隔設定カウンタ９６ｖ）とは異なるタイマカウンタが設けられている構成と比較して、領域内処理用のワークエリア９６におけるタイマカウンタの数が低減されている。

40

【１４４０】

図１２９（ｂ）は現状外部信号エリア９６ｍの構成を説明するための説明図であり、図１２９（ｃ）は予約外部信号エリア９６ｎの構成を説明するための説明図である。図１２９（ｂ）に示すように、現状外部信号エリア９６ｍにおいて、第０ビットにはゲーム中信号の設定データが設定されるとともに、第１ビットにはベースＡＴ信号の設定データが設

50

定される。現状外部信号エリア 9 6 mにおける第 2～第 7 ビットは未使用である。

【 1 4 4 1 】

図 1 2 9 (c) に示すように、予約外部信号エリア 9 6 nにおいて、第 0 ビットにはゲーム中信号の予約データが設定されるとともに、第 1 ビットにはベース A T 信号の予約データが設定される。予約外部信号エリア 9 6 nにおける第 2～第 7 ビットは未使用である。予約外部信号エリア 9 6 nが設けられていることにより、現状外部信号エリア 9 6 mに格納されている設定データを維持しながら外部出力用信号の予約データを領域内処理用のワークエリア 9 6 に記憶することが可能となる。「 1 」という設定データ及び予約データは外部出力用信号の H I レベルに対応しているとともに、「 0 」という設定データ及び予約データは外部出力用信号の L O W レベルに対応している。

10

【 1 4 4 2 】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される通常処理について図 1 3 0 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常処理におけるステップ S 7 1 0 1～ステップ S 7 1 2 3 の処理のうちステップ S 7 1 1 2 にて呼び出されて実行される終了監視処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、終了監視処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【 1 4 4 3 】

ステップ S 7 1 0 1～ステップ S 7 1 0 5 において、上記第 1 1 の実施形態における通常処理 (図 1 0 8) のステップ S 5 7 0 1～ステップ S 5 7 0 5 と同様の処理を実行する。具体的には、まず次のタイマ割込みを許可する (ステップ S 7 1 0 1) 。その後、開始待ち処理を実行する (ステップ S 7 1 0 2) 。開始待ち処理の内容は上記第 1 1 の実施形態において既に説明したとおりである。その後、ゲームを開始することが可能な数 (具体的には「 3 」) のベット設定が完了したか否かを判定し (ステップ S 7 1 0 3) 、遊技価値のベット数が「 3 」未満である場合 (ステップ S 7 1 0 3 : N O) にはステップ S 7 1 0 2 に戻る。

20

【 1 4 4 4 】

ステップ S 7 1 0 3 にて肯定判定をした場合にはスタートレバー 4 1 が操作されたか否かを判定する (ステップ S 7 1 0 4) 。ステップ S 7 1 0 4 では、後述する受付許可処理 (ステップ S 7 1 2 3) が実行された後に実行されたセンサ監視処理 (タイマ割込み処理 (図 1 0 9) のステップ S 5 8 0 7) にてスタート検出センサ 4 1 a から主側 M P U 7 2 に入力されている検知信号の H I レベル (スタートレバー 4 1 の操作が行われている状態に対応する信号レベル) が検出されている場合に肯定判定を行う。このように、ステップ S 7 1 2 3 にて受付許可処理が実行されてからステップ S 7 1 0 4 にて肯定判定が行われるまでに、タイマ割込み処理 (図 1 0 9) が少なくとも 1 回は実行される構成である。スタートレバー 4 1 が操作されていない場合には (ステップ S 7 1 0 4 : N O) 、ステップ S 7 1 0 2 に戻る。なお、受付許可処理 (ステップ S 7 1 2 3) が実行された後に実行されたセンサ監視処理 (ステップ S 5 8 0 7) にてスタート検出センサ 4 1 a から主側 M P U 7 2 に入力されている検知信号の H I レベルが 2 回以上連続して検出されている場合にステップ S 7 1 0 4 にて肯定判定を行う構成としてもよい。

30

40

【 1 4 4 5 】

ステップ S 7 1 0 4 にてスタートレバー 4 1 が操作されたと判定した場合には、メインライン M L を有効化させた後に受付禁止処理を実行する (ステップ S 7 1 0 5) 。受付禁止処理が実行されることにより、遊技価値投入ボタン 1 2 6 の操作が無効化されている状態となる。上記第 1 1 の実施形態において既に説明したとおり、遊技価値投入ボタン 1 2 6 の操作が無効化されている状態とは、遊技価値投入ボタン 1 2 6 の操作が行われても当該操作が行われたことに基づく遊技価値のベットが行われない状態である。その後、ゲーム中信号の立ち上げ予約処理を実行する (ステップ S 7 1 0 6) 。当該立ち上げ予約処理では、予約外部信号エリア 9 6 n の第 0 ビットに「 1 」をセットする。

【 1 4 4 6 】

50

後述するステップ S 7 1 1 7 にてゲーム中信号の立ち下げ予約処理が実行された後、タイマ割込み処理（図 1 0 9）のステップ S 5 8 1 3 にて後述する外部出力用処理（図 1 3 1）が実行されることにより、ゲーム中信号の立ち下げが行われるとともに、現状外部信号エリア 9 6 m の第 0 ビットに格納されているゲーム中信号の設定データ及び予約外部信号エリア 9 6 n の第 0 ビットに格納されているゲーム中信号の予約データが「0」である状態となる。また、上述したとおり、ステップ S 7 1 2 3 にて受付許可処理が実行されてからステップ S 7 1 0 4 にて肯定判定が行われるまでに、タイマ割込み処理（図 1 0 9）が少なくとも 1 回は実行される。したがって、ゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップ S 7 1 0 6）は、ゲーム中信号の設定データ及び予約データが「0」である状況において実行される。ゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップ S 7 1 0 6）が実行されることにより、ゲーム中信号の設定データが「0」であるとともに予約データが「1」である状態、すなわちゲーム中信号の立ち上げが予約されている状態となる。後述する外部出力用処理（図 1 3 1）では、ゲーム中信号の立ち上げが予約されている状態において、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過していることを条件として、ゲーム中信号の立ち上げが行われる。

10

【1 4 4 7】

ステップ S 7 1 0 6 にてゲーム中信号の立ち上げ予約処理を実行した後、ステップ S 7 1 0 7 ~ ステップ S 7 1 1 5 において、上記第 1 1 の実施形態における通常処理（図 1 0 8）のステップ S 5 7 0 9 ~ ステップ S 5 7 1 7 と同様の処理を実行する。具体的には、ステップ S 7 1 0 7 にて開始時状況の記憶処理を実行し、ステップ S 7 1 0 8 にて役の抽選処理を実行し、ステップ S 7 1 0 9 にてリール制御処理を実行する。上記第 1 1 の実施形態において既に説明したとおり、リール制御処理では、前回のゲームにおいてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転開始時に設定された 4 . 1 秒のウェイト時間が経過していない場合、当該ウェイト時間が経過するまでリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転開始が待機される。このように、ステップ S 7 1 0 4 にて肯定判定が行われてゲームが開始された後においても、前回のゲームにおいてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が開始されたタイミングから 4 . 1 秒のウェイト時間が経過していない場合には、当該ウェイト時間が経過するまでリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転開始が待機される。

20

【1 4 4 8】

その後、ステップ S 7 1 1 0 にて遊技価値の付与処理を実行し、ステップ S 7 1 1 1 にて遊技終了時の対応処理を実行し、ステップ S 7 1 1 2 にて終了監視処理を実行し、ステップ S 7 1 1 3 にて終了設定処理を実行し、ステップ S 7 1 1 4 にてゲーム終了時の記憶処理を実行し、ステップ S 7 1 1 5 にてゲーム終了コマンドの送信処理を実行する。

30

【1 4 4 9】

ステップ S 7 1 1 5 にてゲーム終了コマンドの送信処理を実行した後、間隔設定カウンタ 9 6 v の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 7 1 1 6）。ステップ S 7 1 1 6 では、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過して間隔設定カウンタ 9 6 v の値が「0」となっている場合に肯定判定が行われる。

【1 4 5 0】

既に説明したとおり、間隔設定カウンタ 9 6 v では、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）の計測、及びゲーム中信号の立ち下げ時に設定される立ち上げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）の計測が行われる。一のゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過した後に当該ゲームの次のゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップ S 7 1 0 6）が実行された場合には、タイマ割込み処理（図 1 0 9）のステップ S 5 8 1 3 における外部出力用処理（図 1 3 1）において、ゲーム中信号の立ち上げが行われるとともに間隔設定カウンタ 9 6 v に立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）に対応する数値情報（「2 0 2」）がセットされる。このため、当該ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が経過している場合に、ステップ S 7 1 1 6 にて肯定判定が行われることとなる

40

50

。

【 1 4 5 1 】

上記第 1 1 の実施形態と同様に、一のゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームが開始されるまでの期間が 3 0 0 ミリ秒未満となり得る構成である。一のゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）中に当該ゲームの次のゲームが開始された場合には、間隔設定カウンタ 9 6 v においてゲーム中信号の立ち上げ禁止期間の計測が行われている状態でゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップ S 7 1 0 6）が実行されることとなる。当該場合には、タイマ割込み処理（図 1 0 9）のステップ S 5 8 1 3 における外部出力用処理（図 1 3 1）において、間隔設定カウンタ 9 6 v の値が「0」となりゲーム中信号の立ち上げ禁止期間が経過したタイミングで、ゲーム中信号の立ち上げが行われるとともに間隔設定カウンタ 9 6 v に立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）に対応する数値情報（「2 0 2」）がセットされる。既に説明したとおり、間隔設定カウンタ 9 6 v の更新は、タイマ割込み処理（図 1 0 9）のステップ S 5 8 0 8 におけるタイマ減算処理にて行われる。また、タイマ割込み処理（図 1 0 9）において、外部出力用処理（ステップ S 5 8 1 3）はタイマ減算処理（ステップ S 5 8 0 8）よりも後に実行される。このため、一のゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ禁止期間中に当該ゲームの次のゲームが開始された場合においても、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間が経過したに基づいてステップ S 7 1 1 6 にて肯定判定が行われることはなく、ステップ S 7 1 1 6 にて肯定判定が行われるのはゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が経過した場合である。

【 1 4 5 2 】

このように、各ゲームでは、当該ゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過している場合に、ステップ S 7 1 1 6 にて肯定判定が行われることとなる。間隔設定カウンタ 9 6 v の値が「0」ではない場合（ステップ S 7 1 1 6 : NO）、すなわちゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間が経過していない場合には、間隔設定カウンタ 9 6 v の値が「0」となるまでステップ S 7 1 1 6 の判定処理を繰り返す。これにより、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が経過するまでステップ S 7 1 1 8 以降の処理が実行されない状態となり、ゲームの終了が待機されている状態となる。このように、ゲーム中信号の立ち上げが行われてからゲームが終了するまでの期間として、少なくとも 3 0 0 . 9 8 ミリ秒の期間が確保されている。当該 3 0 0 . 9 8 ミリ秒は、第 3 遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（3 0 0 ミリ秒）よりも長い期間である。

【 1 4 5 3 】

ステップ S 7 1 1 6 にて肯定判定を行った場合には、ゲーム中信号の立ち下げ予約処理を実行する（ステップ S 7 1 1 7）。当該立ち下げ予約処理では、予約外部信号エリア 9 6 n の第 0 ビットに「0」をセットする。これにより、ゲーム中信号の予約データが「0」となる。後述する外部出力用処理（図 1 3 1）では、ゲーム中信号の立ち上げが行われた場合、現状外部信号エリア 9 6 m の第 0 ビットに格納されているゲーム中信号の設定データ、及び予約外部信号エリア 9 6 n の第 0 ビットに格納されているゲーム中信号の予約データが「1」である状態となる。当該状態において、ゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップ S 7 1 1 7）が実行されることにより、ゲーム中信号の設定データが「1」とあるとともに予約データが「0」である状態、すなわちゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態となる。上述したとおり、ゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップ S 7 1 1 7）は、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（3 0 0 . 9 8 ミリ秒）が経過している状態となりステップ S 7 1 1 6 にて肯定判定が行われた場合に実行される。ゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップ S 7 1 1 7）が実行されてゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態となった場合には、外部出力用処理（図 1 3 1）が実行されることによりゲーム中信号の立ち下げが行われることとなる。

【 1 4 5 4 】

上記第 1 1 の実施形態と同様に、ゲームが開始されてから全リール 3 2 L , 3 2 M , 3

2 Rが停止されている状態となるまでの期間が300ミリ秒（第3遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期）未満となり得る構成である。また、既に説明したとおり、ゲームが開始されたことに基づいてゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップS7106）が実行されてゲーム中信号の立ち上げが予約されている状態となり、後述する外部出力用処理（図131）では、ゲーム中信号の立ち上げが予約されている状態において、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間が経過していることを条件として、ゲーム中信号の立ち上げが行われる。したがって、ゲーム中信号の立ち上げが行われてから300ミリ秒が経過する前に全リール32L, 32M, 32Rが停止している状態となりステップS7116の判定処理が実行される状態となり得る構成である。これに対して、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過するまではステップS7116にて肯定判定が行われない構成とすることにより、ゲーム中信号の立ち上げが行われてから300.98ミリ秒が経過する前にゲームが終了してしまうことが防止されているとともに、ゲーム中信号の立ち上げが行われてから300.98ミリ秒が経過する前にゲーム中信号の立ち下げ予約が行われてしまうことが防止されている。

10

【1455】

ステップS7117にてゲーム中信号の立ち下げ予約処理を実行した後は、ベースAT信号予約用処理（ステップS7118～ステップS7122）を実行する。ベースAT信号予約用処理では、まずベースAT状態ST4であるか否かを判定する（ステップS7118）。ステップS7118では、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iのベースAT状態フラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

20

【1456】

ベースAT状態ST4であるとともに現状外部信号エリア96mの第1ビットに格納されているベースAT信号の設定データが「0」である場合（ステップS7118及びステップS7119：YES）、すなわち今回のゲームにおいてベースAT状態ST4への移行が発生した場合には、ベースAT信号の立ち上げ予約処理を実行する（ステップS7120）。当該立ち上げ予約処理では、予約外部信号エリア96nの第1ビットに「1」をセットする。これにより、ベースAT信号の設定データが「0」であるとともに予約データが「1」である状態、すなわちベースAT信号の立ち上げが予約されている状態となる。当該状態において、後述する外部出力用処理（図131）が実行されることにより、ベースAT信号の立ち上げが行われることとなる。

30

【1457】

ベースAT状態ST4であるとともにベースAT信号の設定データが「1」である場合（ステップS7118：YES、ステップS7119：NO）、すなわちベースAT状態ST4においてゲームが実行されてベースAT状態ST4が終了しなかった場合には、ベースAT信号の状態変更を予約するための処理を実行することなく、ステップS7123に進む。これにより、ベースAT信号のHIレベルが維持されるようにすることができる。

【1458】

ベースAT状態ST4ではない遊技状態であるとともにベースAT信号の設定データが「1」である場合（ステップS7118：NO、ステップS7121：YES）、すなわち今回のゲームにおいてベースAT状態ST4が終了した場合には、ベースAT信号の立ち下げ予約処理を実行する（ステップS7122）。当該立ち下げ予約処理では、予約外部信号エリア96nの第1ビットに「0」をセットする。これにより、ベースAT信号の設定データが「1」であるとともに予約データが「0」である状態、すなわちベースAT信号の立ち下げが予約されている状態となる。当該状態において、後述する外部出力用処理（図131）が実行されることにより、ベースAT信号の立ち下げが行われることとなる。

40

【1459】

ベースAT状態ST4ではない遊技状態であるとともにベースAT信号の設定データが

50

「0」である場合（ステップS7118：NO、ステップS7121：NO）、すなわちベースAT状態ST4ではない遊技状態においてゲームが実行されてベースAT状態ST4への移行が発生しなかった場合には、ベースAT信号の状態変更を予約するための処理を実行することなく、ステップS7123に進む。これにより、ベースAT信号のLOWレベルが維持されるようにすることができる。

【1460】

ステップS7119にて否定判定を行った場合、ステップS7120の処理を行った場合、ステップS7121にて否定判定を行った場合、又はステップS7122の処理を行った場合には、上記第11の実施形態における通常処理（図108）のステップS5723と同様に、受付許可処理を実行する（ステップS7123）。受付許可処理が実行されることにより、遊技価値投入ボタン126の操作が有効化されている状態となる。但し、いずれかのリプレイ入賞が成立したゲームの終了後である場合、既に遊技価値のベット数が「3」である場合、又は所有遊技価値数が「0」である場合には、遊技価値投入ボタン126の操作が行われても遊技価値のベットは行われない。受付許可処理（ステップS7123）を実行した後は、ステップS7101に進む。

【1461】

一のゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げが予約されている状況において、当該ゲームの次のゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップS7106）が実行され得る構成とすると、ゲーム中信号の立ち下げ予約の情報及び立ち上げ予約の情報の両方を同時に記憶することが必要となってしまう。これに対して、ゲームが終了して当該ゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げが行われた後に、当該ゲームの次のゲームを開始可能な状態とする構成である。これにより、一のゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げ予約と、当該ゲームの次のゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ予約とが重複して設定されている状態が生じてしまうことを防止できる。よって、ゲーム中信号の立ち上げ予約の情報及び立ち下げ予約の情報を記憶するために必要となる主側RAM74の構成を簡素化することができる。また、ゲーム中信号の立ち上げ予約の情報又は立ち下げ予約の情報が設定されていることに基づいて、ゲーム中信号の状態を変化させるための処理構成を簡素化することができる。

【1462】

間隔設定カウンタ96vを利用して、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過するまでゲームの終了が待機されるようにする構成である。また、ゲームが終了する場合に、当該ゲームの終了時の遊技状態に基づいてベースAT信号予約用処理（ステップS7118～ステップS7122）が実行される。これにより、間隔設定カウンタ96vとは異なるタイマカウンタを設けることなく、一のゲームの終了時にベースAT信号予約用処理（ステップS7118～ステップS7122）が実行されてから当該ゲームの次のゲームの終了時にベースAT信号予約用処理（ステップS7118～ステップS7122）が実行されるまでの期間として、少なくとも300.98ミリ秒の期間を確保することができる。当該300.98ミリ秒は、第3遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（300ミリ秒）よりも長い期間である。

【1463】

次に、主側MPU72にて実行される外部出力用処理について図131のフローチャートを参照しながら説明する。上記第11の実施形態において既に説明したとおり、外部出力用処理はタイマ割込み処理（図109）のステップS5813にて実行される。なお、外部出力用処理におけるステップS7201～ステップS7217の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1464】

予約外部信号エリア96nの第0ビットに格納されているゲーム中信号の予約データが「1」であるとともに現状外部信号エリア96mの第0ビットに格納されているゲーム中信号の設定データが「0」である場合（ステップS7201及びステップS7202：YES）、すなわちゲーム中信号の立ち上げが予約されている状態である場合には、間隔設

10

20

30

40

50

定カウンタ 96 v の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 7 2 0 3）。間隔設定カウンタ 96 v の値が「0」である場合（ステップ S 7 2 0 3：Y E S）、すなわちゲーム中信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過している場合には、ゲーム中信号の O N 処理を実行することにより価値数側 M P U 1 4 2 へ出力しているゲーム中信号を L O W レベルから H I レベルへ立ち上げる（ステップ S 7 2 0 4）。

【1465】

既に説明したとおり、ゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームが開始されるまでの期間が300ミリ秒未満となり得る構成である。当該構成において、ゲームが開始されたことに基づいてゲーム中信号の立ち上げが行われる構成とすると、ゲーム中信号が L O W レベルに立ち下げられた後において第3遊技機情報通知の設定処理（ステップ S 5 9 2 2）が実行される前に、ゲーム中信号が H I レベルに立ち上げられてしまうおそれがある。つまり、ゲーム中信号の L O W レベルへの立ち下げが行われたにも関わらずゲーム中信号が L O W レベルとなっている状態に対応する第3遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。そして、ゲーム中信号が L O W レベルとなっている状態に対応する第3遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ゲームが終了して次のゲームが開始されたにも関わらずカードユニット130から遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H に出力されている外部ゲーム中信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまう。これに対して、ゲーム中信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）の経過後にゲーム中信号の立ち上げが行われる構成である。これにより、ゲーム中信号が L O W レベルである状態の継続期間を300ミリ秒以上の期間として、当該ゲーム中信号の L O W レベルが維持された状態で、第3遊技機情報通知の設定処理（ステップ S 5 9 2 2）が実行されるようにすることができる。よって、ゲームが終了して次のゲームが開始されたにも関わらずカードユニット130から出力されている外部ゲーム中信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

【1466】

ステップ S 7 2 0 4 にてゲーム中信号の O N 処理を行った後、ゲーム中信号の予約データ（「1」）を現状外部信号エリア 96 m の第0ビットにセットすることによりゲーム中信号の設定データを「1」に更新する（ステップ S 7 2 0 5）。これにより、ゲーム中信号の状態が H I レベルであることを主側 M P U 7 2 にて把握可能となる。また、外部出力用処理（図131）の次の処理回ではステップ S 7 2 0 2 にて否定判定が行われることとなる。その後、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）に対応する「202」という数値情報を間隔設定カウンタ 96 v にセットする（ステップ S 7 2 0 6）。これにより、間隔設定カウンタ 96 v において当該立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）の計測が開始される。

【1467】

このように、外部出力用処理（図131）では、ゲーム中信号の立ち上げが予約されている場合、ゲーム中信号の立ち下げ時に設定された立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過していることを条件として、ゲーム中信号の立ち上げが行われるとともに立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が設定される。

【1468】

ゲーム中信号の予約データ及び設定データが「1」である場合（ステップ S 7 2 0 1：Y E S、ステップ S 7 2 0 2：N O）、すなわちゲーム中信号の立ち上げが行われた後においてゲーム中信号の立ち下げ予約が行われていない状態である場合には、ゲーム中信号の状態を変更するための処理を実行することなく、ステップ S 7 2 1 0 に進む。これにより、ゲーム中信号の H I レベルが維持される。

【1469】

ゲーム中信号の予約データが「0」であるとともに設定データが「1」である場合（ステップ S 7 2 0 1：N O、ステップ S 7 2 0 7：Y E S）、すなわちゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態である場合には、ゲーム中信号の O F F 処理を実行することに

より価値数側MPU142へ出力しているゲーム中信号をHIレベルからLOWレベルへ立ち下げる（ステップS7208）。

【1470】

その後、ゲーム中信号の予約データ（「0」）を現状外部信号エリア96mの第0ビットにセットすることによりゲーム中信号の設定データを「0」に更新する（ステップS7209）。これにより、ゲーム中信号の状態がLOWレベルであることを主側MPU72にて把握可能となる。また、外部出力用処理（図131）の次の処理回ではステップS7207にて否定判定が行われることとなる。その後、上述したステップS7206に進み、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）に対応する「202」という数値情報を間隔設定カウンタ96vにセットする。これにより、間隔設定カウンタ96vにおいて当該立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）の計測が開始される。

10

【1471】

このように、外部出力用処理（図131）では、ゲーム中信号の立ち下げが予約されている場合、ゲーム中信号の立ち下げが行われるとともに立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）が設定される。既に説明したとおり、ゲームが開始されてから全リール32L, 32M, 32Rが停止されている状態となるまでの期間が300ミリ秒未満となり得る構成である。当該構成において、全リール32L, 32M, 32Rが停止されている状態となったことに基づいてゲーム中信号の立ち下げが行われる構成とすると、ゲーム中信号がHIレベルに立ち上げられた後において第3遊技機情報通知の設定処理（ステップS5922）が実行される前に、ゲーム中信号がLOWレベルに立ち下げられてしまうおそれがある。つまり、ゲーム中信号がHIレベルとなっている状態に対応する第3遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。このように、ゲーム中信号の立ち上げが行われたにも関わらず当該ゲーム中信号がHIレベルとなっている状態に対応する第3遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ゲームが実行されたにも関わらずカードユニット130から遊技ホールの管理コンピュータHC及びデータ表示装置DHに出力されている外部ゲーム中信号の立ち上げが行われないことになってしまう。これに対して、既に説明したとおり、通常処理（図130）では、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定された立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）の経過後にゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップS7122）が実行される構成であるため、ゲーム中信号がHIレベルに立ち上げられてからLOWレベルに立ち下げられるまでの期間として少なくとも300.98ミリ秒の期間が確保されている。これにより、ゲーム中信号がHIレベルである状態の継続期間を300ミリ秒以上の期間として、当該ゲーム中信号のHIレベルが維持された状態で、第3遊技機情報通知の設定処理（ステップS5922）が実行されるようにすることができる。よって、ゲームが実行されたにも関わらずカードユニット130から出力されている外部ゲーム中信号の立ち上げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

20

30

【1472】

ゲーム中信号の立ち下げ時に設定される立ち上げ禁止期間は、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間と同一の長さ（300.98ミリ秒）である。これにより、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間を設定するための処理を、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間を設定するための処理と同一の処理（ステップS7206）とすることができる。よって、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間を設定するための処理としてゲーム中信号の立ち下げ禁止期間を設定するための処理とは異なる処理が設定されている構成と比較して、外部出力用処理（図131）の処理構成が簡素化されている。

40

【1473】

既に説明したとおり、通常処理（図130）では、ゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップS7117）が実行されてゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態となった後に、受付許可処理（ステップS7123）が実行される。また、既に説明したとおり、一のゲームの終了時に受付許可処理（ステップS7123）が実行されてから次のゲームの開始時にステップS7104にてスタートレバー41の操作が検出されたと判定されるまでに、少なくとも1回は外部出力用処理（図131）が実行される。そして、ゲーム

50

中信号の立ち下げが予約されている状態で外部出力用処理（図131）が実行されることにより、ゲーム中信号の立ち下げが行われるとともに、ゲーム中信号の設定データが「0」に更新される。これにより、各ゲームにおいて、ゲーム中信号がLOWレベルに立ち下げられている状態であるとともにゲーム中信号の予約データ及び設定データが「0」である状態で、ゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップS7106）が実行されるようにすることができる。

【1474】

ゲーム中信号の予約データ及び設定データが「0」である場合（ステップS7201：NO、ステップS7207：NO）、すなわちゲーム中信号の立ち下げが行われた後においてゲーム中信号の立ち上げ予約が行われていない状態である場合には、ゲーム中信号の状態を変更するための処理を実行することなく、ステップS7210に進む。これにより、ゲーム中信号のLOWレベルが維持される。

10

【1475】

ステップS7202にて否定判定を行った場合、ステップS7203にて否定判定を行った場合、ステップS7206の処理を行った場合、又はステップS7207にて否定判定を行った場合には、ベースAT信号制御処理（ステップS7210～ステップS7216）を実行する。ベースAT信号制御処理では、予約外部信号エリア96nの第1ビットに格納されているベースAT信号の予約データが「1」であるとともに現状外部信号エリア96mの第1ビットに格納されているベースAT信号の設定データが「0」である場合（ステップS7210及びステップS7211：YES）、すなわちベースAT信号の立ち上げが予約されている状態である場合には、ベースAT信号のON処理を実行することにより価値数側MPU142へ出力しているベースAT信号をLOWレベルからHIレベルへ立ち上げる（ステップS7212）。その後、ベースAT信号の予約データ（「1」）を現状外部信号エリア96mの第1ビットにセットすることによりベースAT信号の設定データを更新する（ステップS7213）。これにより、ベースAT信号の状態がHIレベルであることを主側MPU72にて把握可能となる。また、外部出力用処理（図131）の次の処理回ではステップS7211にて否定判定が行われることとなる。このように、外部出力用処理（図131）では、ベースAT信号の立ち上げが予約されている場合、ベースAT信号の立ち上げが行われる。

20

【1476】

ベースAT信号の予約データ及び設定データが「1」である場合（ステップS7210：YES、ステップS7211：NO）、すなわちベースAT信号の立ち上げが行われた後においてベースAT信号の立ち下げ予約が行われていない状態である場合には、ベースAT信号の状態を変更するための処理を実行することなく、ステップS7217に進む。これにより、ベースAT信号のHIレベルが維持される。

30

【1477】

ベースAT信号の予約データが「0」であるとともに設定データが「1」である場合（ステップS7210：NO、ステップS7214：YES）、すなわちベースAT信号の立ち下げが予約されている状態である場合には、ベースAT信号のOFF処理を実行することにより価値数側MPU142へ出力しているベースAT信号をHIレベルからLOWレベルへ立ち下げる（ステップS7215）。その後、ベースAT信号の予約データ（「0」）を現状外部信号エリア96mの第1ビットにセットすることによりベースAT信号の設定データを「0」に更新する（ステップS7216）。これにより、ベースAT信号の状態がLOWレベルであることを主側MPU72にて把握可能となる。また、外部出力用処理（図131）の次の処理回ではステップS7207にて否定判定が行われることとなる。このように、外部出力用処理（図131）では、ベースAT信号の立ち下げが予約されている場合、ベースAT信号の立ち下げが行われる。

40

【1478】

ベースAT信号の予約データ及び設定データが「0」である場合（ステップS7210：NO、ステップS7214：NO）、すなわちベースAT信号の立ち下げが行われた後

50

においてベース A T 信号の立ち上げ予約が行われていない状態である場合には、ベース A T 信号の状態を変化させる処理を実行することなく、ステップ S 7 2 1 7 に進む。これにより、ベース A T 信号の L O W レベルが維持される。

【 1 4 7 9 】

上記第 1 1 の実施形態において既に説明したとおり、ベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立して通常遊技状態 S T 1 となった後において最初に行われたゲームにてベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生した場合、又は解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が「 0 」となった場合には当該ゲームの終了時の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 となる。このように、一のゲームの終了時にベース A T 信号の立ち下げが行われた後、当該ゲームの次のゲームの終了時にベース A T 信号の立ち上げが行われる場合がある。また、既に説明したとおり、ゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームにおいて全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止されている状態となるまでの期間が 3 0 0 ミリ秒未満となり得る構成である。当該構成において、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止時にベース A T 信号の立ち上げ又は立ち下げが行われる構成とすると、ベース A T 信号が L O W レベルに立ち下げられた後において第 3 遊技機情報通知の設定処理（ステップ S 5 9 2 2）が実行される前に、ベース A T 信号が H I レベルに立ち上げられてしまうおそれがある。つまり、ベース A T 信号の L O W レベルへの立ち下げが行われたにも関わらずベース A T 信号が L O W レベルとなっている状態に対応する第 3 遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。そして、ベース A T 信号が L O W レベルとなっている状態に対応する第 3 遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ベース A T 状態 S T 4 が終了した後に新たにベース A T 状態 S T 4 への移行が発生したにも関わらずカードユニット 1 3 0 から遊技ホールの管理コンピュータ H C 及びデータ表示装置 D H に出力されている外部ベース A T 信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまう。これに対して、既に説明したとおり、通常処理（図 1 3 0）において、一のゲームの終了時にベース A T 信号予約用処理（ステップ S 7 1 1 8 ～ステップ S 7 1 2 2）が実行されてから当該ゲームの次のゲームの終了時にベース A T 信号予約用処理（ステップ S 7 1 1 8 ～ステップ S 7 1 2 2）が実行されるまでの期間として、少なくとも 3 0 0 . 9 8 ミリ秒の期間が確保されている。これにより、ベース A T 信号が L O W レベルである状態の継続期間を 3 0 0 ミリ秒以上の期間として、当該ベース A T 信号の L O W レベルが維持された状態で、第 3 遊技機情報通知の設定処理（ステップ S 5 9 2 2）が実行されるようにすることができる。よって、ベース A T 状態 S T 4 が終了した後に新たにベース A T 状態 S T 4 への移行が発生したにも関わらずカードユニット 1 3 0 から出力されている外部ベース A T 信号の立ち下げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

【 1 4 8 0 】

上記第 1 1 の実施形態において既に説明したとおり、ベース A T 状態 S T 4 に移行した後において最初に行われたゲームにてエンディング発生前条件が成立した場合、当該ゲームの終了時の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 ではない遊技状態（エンディング A T 状態 S T 5）となる。このように、一のゲームの終了時にベース A T 信号の立ち上げが行われた後、当該ゲームの次のゲームの終了時にベース A T 信号の立ち下げが行われる場合がある。また、既に説明したとおり、ゲームが終了してから当該ゲームの次のゲームにおいて全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止されている状態となるまでの期間が 3 0 0 ミリ秒未満となり得る構成である。当該構成において、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止時にベース A T 信号の立ち上げ又は立ち下げが行われる構成とすると、ベース A T 信号が H I レベルに立ち上げられた後において第 3 遊技機情報通知の設定処理（ステップ S 5 9 2 2）が実行される前に、ベース A T 信号が L O W レベルに立ち下げられてしまうおそれがある。つまり、ベース A T 信号が H I レベルとなっている状態に対応する第 3 遊技機情報通知の送信が行われないおそれがある。このように、ベース A T 信号の立ち上げが行われたにも関わらず当該ベース A T 信号が H I レベルとなっている状態に対応する第 3 遊技機情報通知の送信が行われない場合には、ベース A T 状態 S T 4 への移行が発生した後にベース A T 状態 S T 4 ではない遊技状態（エンディング A T 状態 S T 5）となったにも

関わらずカードユニット130から遊技ホールの管理コンピュータHC及びデータ表示装置DHに出力されている外部ベースAT信号の立ち上げが行われないことになってしまう。これに対して、既に説明したとおり、通常処理（図130）において、一のゲームの終了時にベースAT信号予約用処理（ステップS7118～ステップS7122）が実行されてから当該ゲームの次のゲームの終了時にベースAT信号予約用処理（ステップS7118～ステップS7122）が実行されるまでの期間として、少なくとも300.98ミリ秒の期間が確保されている。これにより、ベースAT信号がHIレベルである状態の継続期間を300ミリ秒以上の期間として、当該ベースAT信号のHIレベルが維持された状態で、第3遊技機情報通知の設定処理（ステップS5922）が実行されるようにすることができる。よって、ベースAT状態ST4への移行が発生した後にベースAT状態ST4ではない遊技状態となったにも関わらずカードユニット130から出力されている外部ベースAT信号の立ち上げが行われない場合が発生してしまうことを防止できる。

10

【1481】

ステップS7211にて否定判定を行った場合、ステップS7213の処理を行った場合、ステップS7214にて否定判定を行った場合、又はステップS7216の処理を行った場合には、上記第11の実施形態における外部出力用処理（図113）のステップS6123と同様に、エラー情報送信用処理を実行する（ステップS7217）。エラー情報送信用処理の内容は上記第11の実施形態において既に説明したとおりである。

【1482】

次に、ゲーム中信号の状態が変化する様子について図132のタイムチャートを参照しながら説明する。図132（a）はゲーム中信号の状態を示し、図132（b）は間隔設定カウンタ96vの値が「0」となるまでゲームの終了が待機される期間を示し、図132（c）は予約外部信号エリア96nの第0ビットに格納されているゲーム中信号の予約データの値を示し、図132（d）は現状外部信号エリア96mの第0ビットに格納されているゲーム中信号の設定データの値を示し、図132（e）はゲーム中信号の立ち下げ禁止期間を示し、図132（f）はゲーム中信号の立ち上げ禁止期間を示し、図132（g）は1つ以上のリール32L，32M，32Rが回転している状態を示し、図132（h）はゲームが実行されている期間を示し、図132（i）はゲームを開始されるためにスタートレバー41の操作が行われるタイミングを示す。

20

【1483】

遊技価値のベット数が「3」である状況において、t1のタイミングで、図132（i）に示すようにスタートレバー41の操作が行われると、図132（h）に示すようにゲームが開始される。当該t1のタイミングで、図132（c）に示すようにゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップS7106）が実行されて予約外部信号エリア96nの第0ビットに格納されているゲーム中信号の予約データが「1」となる。

30

【1484】

その後、ゲーム開始後における最初のタイマ割込み処理（図109）が実行されるt2のタイミングで、図132（g）に示すように3つのリール32L，32M，32Rの回転が開始される。また、当該t2のタイミングで、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間が経過していることを条件として、図132（a）に示すようにゲーム中信号がLOWレベルからHIレベルに立ち上げられるとともに、図132（e）に示すようにゲーム中信号の立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）に対応する数値情報（「202」）が間隔設定カウンタ96vにセットされる。また、図132（d）に示すように現状外部信号エリア96mの第0ビットに格納されているゲーム中信号の設定データが「1」に更新される。

40

【1485】

その後、t3のタイミングで、図132（g）に示すように全てのリール32L，32M，32Rの回転が停止している状態となる。当該t3のタイミングにおいて、図132（e）に示すようにゲーム中信号の立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過していない場合には、図132（b）に示すように、通常処理（図130）におけるステップS7116の判定処理が繰り返し実行されてゲームの終了が待機されている状態となる。

50

その後、ゲームの終了が待機されている状態である t 4 のタイミングで、図 1 3 2 (i) に示すようにスタートレバー 4 1 の操作が行われても、当該操作に基づいて次のゲームが開始されることはなく、当該操作は無効となる。

【 1 4 8 6 】

その後、ゲーム中信号の立ち上げが行われた t 2 のタイミングから 3 0 0 . 9 8 ミリ秒が経過した t 5 のタイミングで、図 1 3 2 (e) に示すように間隔設定カウンタ 9 6 v の値が「 0 」となりゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が終了すると、図 1 3 2 (b) に示すように通常処理 (図 1 3 0) のステップ S 7 1 1 6 にて肯定判定が行われてゲームの終了が待機されている状態が終了する。また、当該 t 5 のタイミングで、図 1 3 2 (d) に示すようにゲーム中信号の立ち下げ予約処理 (ステップ S 7 1 2 2) が実行されて、ゲーム中信号の予約データが「 0 」となる。これにより、ゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態となる。また、当該 t 5 のタイミングで、図 1 3 2 (h) に示すようにゲームが終了する。これにより、次のゲームを開始するためのベット設定が可能な状態となる。

【 1 4 8 7 】

その後、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間 (3 0 0 . 9 8 ミリ秒) が経過した後において最初のタイマ割込み処理 (図 1 0 9) が実行される t 6 のタイミングで、図 1 3 2 (a) に示すようにゲーム中信号が L O W レベルに立ち下げられるとともに、図 1 3 2 (f) に示すようにゲーム中信号の立ち上げ禁止期間 (3 0 0 . 9 8 ミリ秒) が設定される。また、当該 t 6 のタイミングで、図 1 3 2 (d) に示すようにゲーム中信号の設定データが「 0 」に更新される。

【 1 4 8 8 】

その後、遊技価値のベット数が「 3 」となっている状態において、 t 7 のタイミングで、図 1 3 2 (i) に示すようにスタートレバー 4 1 の操作が行われると、図 1 3 2 (h) に示すようにゲームが開始される。また、当該 t 7 のタイミングで、図 1 3 2 (c) に示すようにゲーム中信号の立ち上げ予約処理 (ステップ S 7 1 0 6) が実行されてゲーム中信号の予約データが「 1 」となる。これにより、ゲーム中信号の立ち上げが予約されている状態となる。但し、ゲーム中信号の立ち上げ禁止期間が経過するまで、ゲーム中信号の立ち上げは実行されない。当該 t 7 のタイミングにおいて、前回のゲームにおいてリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転が開始されたタイミング (t 2 のタイミング) から 4 . 1 ミリ秒が経過していない場合、図 1 3 2 (g) に示すようにリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転開始が待機されている状態となる。

【 1 4 8 9 】

その後、 t 8 のタイミングで、図 1 3 2 (f) に示すようにゲーム中信号の立ち上げ禁止期間が経過すると、図 1 3 2 (a) に示すようにゲーム中信号が H I レベルに立ち上げられるとともに、図 1 3 2 (e) に示すようにゲーム中信号の立ち下げ禁止期間 (3 0 0 . 9 8 ミリ秒) に対応する数値情報 (「 2 0 2 」) が間隔設定カウンタ 9 6 v にセットされる。また、当該 t 8 のタイミングで、図 1 3 2 (d) に示すようにゲーム中信号の設定データが「 1 」となる。

【 1 4 9 0 】

その後、 t 9 のタイミングで、図 1 3 2 (e) に示すようにゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が経過する。その後、 t 2 のタイミングから 4 . 1 ミリ秒が経過した t 1 0 のタイミングで、図 1 3 2 (g) に示すように 3 つのリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転が開始される。その後、 t 1 1 のタイミングで、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止されている状態となる。また、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が経過して間隔設定カウンタ 9 6 v の値が「 0 」となっているため、当該 t 1 1 のタイミングにおいて、図 1 3 2 (h) に示すようにゲームが終了する。また、当該 t 1 1 のタイミングで、図 1 3 2 (c) に示すようにゲーム中信号の立ち下げ予約処理 (ステップ S 7 1 1 7) が実行されてゲーム中信号の予約データが「 0 」となる。これにより、ゲーム中信号の立ち下げが予約されている状態となる。

【 1 4 9 1 】

その後、ゲームが終了した後において最初のタイマ割込み処理（図109）が実行される。t12のタイミングで、図132（a）に示すようにゲーム中信号がLOWレベルに立ち下げられるとともに、図132（f）に示すようにゲーム中信号の立ち上げ禁止期間（300.98ミリ秒）に対応する数値情報（「202」）が間隔設定カウンタ96vにセットされる。また、当該t12のタイミングで、ゲーム中信号の設定データが「1」に更新される。

【1492】

上記のとおり、リール32L、32M、32Rの加速開始前に、前回のリール32L、32M、32Rの加速開始時に設定されたウェイト時間（4.1秒）が経過するまで待機する時間が発生するか否かとは無関係に、ゲーム中信号の立ち上げ時に設定される立ち下げ禁止期間（300.98ミリ秒）が経過するまでゲームの終了が待機される。また、ゲーム中信号の立ち下げ禁止期間が経過した状態となりゲームが終了する場合に、ゲーム中信号の立ち下げ予約処理（ステップS7117）が実行される。さらにまた、一のゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げ予約処理が実行されてから当該ゲームの次のゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ予約処理（ステップS7106）が実行されるまでの間に、ゲーム中信号の立ち下げが行われる。これにより、一のゲームにおいてリール32L、32M、32Rの加速開始前にウェイト時間（4.1秒）が経過するまで待機する時間が発生しない場合においても、当該ゲームに対応するゲーム中信号の立ち下げが行われた後に当該ゲームの次のゲームに対応するゲーム中信号の立ち上げ予約処理が実行されるようにすることができる。よって、ゲーム中信号の立ち下げ予約と立ち上げ予約が重複して設定されている状態が生じないようにすることができる。

【1493】

<第14の実施形態>

本実施形態では演出内容が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1494】

上記第11の実施形態と同様に、遊技状態として、通常遊技状態ST1、CB状態、ベースAT状態ST4及びエンディングAT状態ST5が設定されている。各遊技状態では、遊技媒体のベット数が「3」である状態とすることによりゲームを開始可能な状態となる。

【1495】

主側MPU72にて実行されるリール停止処理（図133（b））の説明に先立ち、当該リール停止処理にて使用される領域内処理用のワークエリア96の構成について説明する。図133（a）は領域内処理用のワークエリア96の構成を説明するための説明図である。図133（a）に示すように、領域内処理用のワークエリア96には、第1停止情報エリア96w及び直近停止情報エリア96xが設けられている。第1停止情報エリア96wには、一のゲームにおいて左リール32L、中リール32M及び右リール32Rのうち最初に停止されたリールに対応する情報（第1停止情報）が設定される。左リール32Lが最初に停止された場合には第1停止情報エリア96wに「1」がセットされ、中リール32Mが最初に停止された場合には第1停止情報エリア96wに「2」がセットされ、右リール32Rが最初に停止された場合には第1停止情報エリア96wに「3」がセットされる。

【1496】

直近停止情報エリア96xには、第1停止が行われた場合には3つのリール32L、32M、32Rのうち当該第1停止で停止されたリールに対応する情報（第1停止情報）が設定され、第2停止が行われた場合には3つのリール32L、32M、32Rのうち当該第2停止で停止されたリールに対応する情報（第2停止情報）が設定され、第3停止が行われた場合には3つのリール32L、32M、32Rのうち当該第3停止で停止されたリールに対応する情報（第3停止情報）が設定される。

【1497】

各ゲームにおいて、全リール32L, 32M, 32Rが停止されている状態となった場合、第1停止情報エリア96wには第1停止情報が設定されているとともに、直近停止情報エリア96xには第3停止情報が設定されている状態となる。主側MPU72は、第1停止情報エリア96wに設定されている第1停止情報及び直近停止情報エリア96xに設定されている第3停止情報の組合せに基づいて、当該ゲームにおけるリール32L, 32M, 32Rの停止順序を把握する。これにより、第1停止情報が設定されるエリアと、第2停止情報が設定されるエリアと、第3停止情報が設定されるエリアとが設けられている構成と比較して、リール32L, 32M, 32Rの停止順序を把握するために必要となる主側RAM74のデータ容量を低減することができる。

10

【1498】

次に、主側MPU72にて実行されるリール停止処理について図133(b)のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、リール停止処理は、今回停止させるべきリール32L, 32M, 32Rの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなった場合に、リール制御処理(図22)のステップS609にて実行される。なお、リール停止処理におけるステップS7301～ステップS7304の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1499】

まず対象リールの停止処理を実行する(ステップS7301)。当該停止処理では、今回停止させるべきリール32L, 32M, 32Rを停止させるための処理を実行する。その後、当該停止させたリール32L, 32M, 32Rに対応する停止情報を直近停止情報エリア96xにセットする(ステップS7302)。ステップS7302では、左リール32Lを停止させた場合には直近停止情報エリア96xに「1」をセットし、中リール32Mを停止させた場合には直近停止情報エリア96xに「2」をセットし、右リール32Rを停止させた場合には直近停止情報エリア96xに「3」をセットする。これにより、今回のリール32L, 32M, 32Rの停止が第1停止である場合には第1停止情報が直近停止情報エリア96xにセットされている状態となり、今回のリール32L, 32M, 32Rの停止が第2停止である場合には第2停止情報が直近停止情報エリア96xにセットされている状態となり、今回のリール32L, 32M, 32Rの停止が第3停止である場合には第3停止情報が直近停止情報エリア96xにセットされている状態となる。

20

30

【1500】

その後、第1停止情報エリア96wの値が「0」であるか否かを判定することにより、今回のリール32L, 32M, 32Rの停止が第1停止であるか否かを判定する(ステップS7303)。ステップS7303では、第1停止情報エリア96wの値が「0」である場合、すなわち第1停止情報エリア96wに第1停止情報(「1」～「3」のいずれか)がセットされていない場合に第1停止であると判定する。第1停止である場合には(ステップS7303: YES)、直近停止情報エリア96xの値を第1停止情報エリア96wにセットする(ステップS7304)。これにより、第1停止情報を主側MPU72にて把握可能となる。

40

【1501】

今回のリール32L, 32M, 32Rの停止が第1停止である場合には、第1停止情報エリア96w及び直近停止情報エリア96xに第1停止情報がセットされている状態となる。当該状態において、主側MPU72は第1停止情報エリア96w又は直近停止情報エリア96xにセットされている情報に基づいて最初に停止されたリール32L, 32M, 32Rを把握することができる。また、今回のリール32L, 32M, 32Rの停止が第2停止である場合には、第1停止情報エリア96wに第1停止情報がセットされているとともに、直近停止情報エリア96xに第2停止情報がセットされている状態となる。当該状態において、主側MPU72は第1停止情報エリア96wにセットされている情報に基づいて最初に停止されたリール32L, 32M, 32Rを把握することができるとともに

50

、直近停止情報エリア 9 6 x にセットされている情報に基づいて 2 番目に停止されたリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を把握することができる。さらにまた、今回のリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止が第 3 停止である場合には、第 1 停止情報エリア 9 6 w に第 1 停止情報がセットされているとともに、直近停止情報エリア 9 6 x に第 3 停止情報がセットされている状態となる。当該状態において、主側 M P U 7 2 は第 1 停止情報エリア 9 6 w にセットされている情報と、直近停止情報エリア 9 6 x にセットされている情報との組合せに基づいて、3 つのリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止順序を把握することができる。

【 1 5 0 2 】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される遊技終了時の対応処理（図 1 3 4）の説明に先立ち、当該遊技終了時の対応処理（図 1 3 4）で使用される領域内処理用のワークエリア 9 6 の構成について説明する。

10

【 1 5 0 3 】

上記第 1 の実施形態において図 1 2 を参照しながら既に説明したとおり、領域内処理用のワークエリア 9 6 には、開始時状況用エリア 9 6 j が設けられている。上記第 1 の実施形態と同様に、通常処理（図 1 5）のステップ S 3 0 6 における開始時状況の記憶処理において、開始時状況用エリア 9 6 j には、今回のゲームにおける遊技状態（通常遊技状態 S T 1、C B 状態、ベース A T 状態 S T 4、エンディング A T 状態 S T 5 及び C Z 状態のいずれか）及び遊技区間（第 1 区間 S C 1 及び第 2 区間 S C 2 のいずれか）を特定可能とする情報が設定される。主側 M P U 7 2 は、開始時状況用エリア 9 6 j を参照することにより今回のゲームの開始時における遊技状態及び遊技区間を把握することができる。

20

【 1 5 0 4 】

ペナルティ事象として、通常遊技状態 S T 1 で開始されたゲームにおいて中リール 3 2 M 又は右リール 3 2 R を第 1 停止とするストップボタン 4 3 , 4 4 の操作が行われるという事象が設定されている。一のゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる。ペナルティ対象ゲームは 1 ゲームである。詳細は後述するが、ペナルティ対象ゲームとして実行されるゲームは、当該ゲームがペナルティ対象ゲームではないゲームとして実行される場合と比較して、遊技者にとって不利なゲームとなる。

【 1 5 0 5 】

上述したとおり、ペナルティ事象は通常遊技状態 S T 1 において発生する。また、ペナルティ事象が発生したゲームはペナルティ対象ゲームとはならず、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる。このため、通常遊技状態 S T 1 において開始されたゲームにて、ペナルティ事象が発生するとともに C B 状態又はベース A T 状態 S T 4 への移行が発生した場合には、C B 状態又はベース A T 状態 S T 4 において開始されるゲームがペナルティ対象ゲームとなる。ペナルティ対象ゲームとなり得るゲームは、通常遊技状態 S T 1、C B 状態又はベース A T 状態 S T 4 において開始されるゲームである。

30

【 1 5 0 6 】

図 1 3 3 (a) に示すように、領域内処理用のワークエリア 9 6 にはペナルティ対象フラグ 9 6 y が設けられている。ペナルティ対象フラグ 9 6 y は、ペナルティ対象ゲームであることを主側 M P U 7 2 にて把握可能とするフラグである。

40

【 1 5 0 7 】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される遊技終了時の対応処理について図 1 3 4 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、遊技終了時の対応処理は通常処理（図 1 0 8）のステップ S 5 7 1 3 にて実行される。なお、遊技終了時の対応処理におけるステップ S 7 4 0 1 ~ ステップ S 7 4 0 9 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【 1 5 0 8 】

ステップ S 7 4 0 1 ~ ステップ S 7 4 0 6 において、上記第 1 の実施形態における遊技

50

終了時の対応処理（図23）のステップS701～ステップS706と同様の処理を実行する。具体的には、まずCB状態の移行制御と進行制御とを行うためのCB用処理を実行する（ステップS7401）。CB用処理では、今回のゲームにてCB入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iに設けられたCB状態フラグに「1」をセットし、領域内処理用のワークエリア96に記憶されたCB当選データをクリアする。これにより、遊技状態がCB状態となる。CB状態においては、今回のゲームにて第1ベル入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア96に設けられた合計付与カウンタの値を1加算する。合計付与カウンタは、CB状態において付与された遊技媒体の合計数を主側MPU72にて特定するためのカウンタであり、CB状態が開始された場合に「0」クリアされる。1加算後における合計付与カウンタの値がCB状態の終了基準数である「30」となった場合、今回のCB状態に対応するCB状態フラグを「0」クリアする。

10

【1509】

遊技終了時の対応処理ではステップS7401にてCB用処理を実行した後は、CB状態ではないことを条件として（ステップS7402：NO）、現状の遊技状態に対応する処理にジャンプする（ステップS7403）。具体的には、遊技状態が通常遊技状態ST1である場合には通常用処理を実行し（ステップS7404）、遊技状態がベースAT状態ST4である場合にはベースAT用処理を実行し（ステップS7405）、遊技状態がエンディングAT状態ST5である場合には遊技区間制御処理を実行する（ステップS7406）。また、CB状態であることでステップS7402にて肯定判定をした場合、ステップS7404にて通常用処理を実行した場合、及びステップS7405にてベースAT用処理を実行した場合にも、その後に遊技区間制御処理を実行する（ステップS7406）。

20

【1510】

その後、今回のゲームにおいてペナルティ事象が発生したか否かを判定する（ステップS7407）。ステップS7407では、領域内処理用のワークエリア96の開始時状況用エリア96jを参照して把握される今回のゲームの開始時における遊技状態が通常遊技状態ST1であるとともに、第1停止情報エリア96wの値が「1」ではない場合、すなわち通常遊技状態ST1で開始されたゲームにおいて中リール32M又は右リール32Rを第1停止とするストップボタン43、44の操作が行われた場合に肯定判定を行う。

30

【1511】

ステップS7407にて肯定判定を行った場合には、ペナルティ対象フラグ96yに「1」をセットする（ステップS7408）。これにより、ペナルティ事象が発生したことを主側MPU72にて把握可能となるとともに、次のゲームをペナルティ対象ゲームとすることが可能となる。また、ステップS7407にて否定判定を行った場合には、ペナルティ対象フラグ96yを「0」クリアする（ステップS7409）。これにより、ペナルティ事象が発生しなかったことを主側MPU72にて把握可能となるとともに、次のゲームがペナルティ対象ゲームとならないようにすることが可能となる。

【1512】

このように、今回のゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、ペナルティ対象フラグ96yに「1」がセットされて、今回のゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる。ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合にもペナルティ対象フラグ96yに「1」がセットされて、当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる。また、今回のゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合には、今回のゲームがペナルティ対象ゲームであるか否かとは無関係に、今回のゲームの次のゲームはペナルティ対象ゲームではないゲームとなる。

40

【1513】

次に、主側MPU72にて実行される遊技開始時処理について図135のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、遊技開始時処理は役の抽選処理（図16）のステップS410にて実行される。なお、遊技開始時

50

処理におけるステップ S 7 5 0 1～ステップ S 7 5 2 6 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1 5 1 4】

まず停止情報クリア処理を実行する（ステップ S 7 5 0 1）。停止情報クリア処理では、第 1 停止情報エリア 9 6 w 及び直近停止情報エリア 9 6 x を「0」クリアする。これにより、各ゲームにおいてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転が開始されるタイミングよりも前のタイミングで第 1 停止情報エリア 9 6 w 及び直近停止情報エリア 9 6 x の値が「0」クリアされている状態とすることができる。

【1 5 1 5】

その後、第 1 区間 S C 1 であるか否かを判定する（ステップ S 7 5 0 2）。ステップ S 7 5 0 2 では、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i に設けられた第 2 区間フラグに「1」がセットされていない場合に肯定判定を行う。ステップ S 7 5 0 2 にて肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームが第 1 区間 S C 1 において開始されたゲームである場合には、役の抽選処理（図 1 6）においていずれかのインデックス値 I V で当選となったことを条件として（ステップ S 7 5 0 3 : Y E S）、第 2 区間移行処理を実行する（ステップ S 7 5 0 4）。

【1 5 1 6】

第 2 区間移行処理（ステップ S 7 5 0 4）では、各種フラグエリア 9 6 i の第 2 区間フラグに「1」をセットすることで、遊技区間を第 1 区間 S C 1 から第 2 区間 S C 2 に移行させる。また、領域内処理用のワークエリア 9 6 における継続ゲーム数カウンタ 9 6 c を「0」クリアするとともに、合計獲得数カウンタ 9 6 d に初期値として「6 3 1 2 1」をセットする。第 2 区間移行処理（ステップ S 7 5 0 4）ではさらに、主側 R A M 7 4 の領域内処理用のワークエリア 9 6 における解除ゲーム数カウンタ 9 6 g に天井ゲーム数として「1 0 0 0」をセットする。第 2 区間 S C 2 であって通常遊技状態 S T 1 である状況においてゲームが実行される場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームではないことを条件として、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が 1 減算され、その 1 減算後における解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が「0」となった場合にベース A T 状態 S T 4 に移行させるための処理が実行される。また、第 2 区間移行処理（ステップ S 7 5 0 4）では区間表示部 6 7 を消灯状態から点灯状態に切り換える。

【1 5 1 7】

第 2 区間 S C 2 である場合には（ステップ S 7 5 0 2 : N O）、ペナルティ対象フラグ 9 6 y に「1」がセットされていないことを条件として（ステップ S 7 5 0 5 : N O）、継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値を 1 加算する（ステップ S 7 5 0 6）。このように、継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値は、第 2 区間 S C 2 においてペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される度に 1 加算される。これにより、ペナルティ対象ゲームは継続ゲーム数カウンタ 9 6 c において 1 ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【1 5 1 8】

ステップ S 7 5 0 5 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S 7 5 0 6 の処理を行った場合には、C B 状態であるか否かを判定し（ステップ S 7 5 0 7）、C B 状態とは異なる遊技状態である場合には（ステップ S 7 5 0 7 : N O）、通常遊技状態 S T 1 であるか否かを判定する（ステップ S 7 5 0 8）。通常遊技状態 S T 1 である場合には（ステップ S 7 5 0 8 : Y E S）、ペナルティ対象フラグ 9 6 y に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S 7 5 0 9）、ペナルティ対象フラグ 9 6 y に「1」がセットされている場合には（ステップ S 7 5 0 9 : Y E S）、そのまま本遊技開始時処理（図 1 3 5）を終了する。一方、ペナルティ対象フラグ 9 6 y に「1」がセットされていない場合には（ステップ S 7 5 0 9 : N O）、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値を 1 減算する（ステップ S 7 5 1 0）。

【1 5 1 9】

このように、第 2 区間 S C 2 であるとともに通常遊技状態 S T 1 である状態においてゲームが実行された場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームではないことを条件とし

て、残りの天井ゲーム数が1減算される。これにより、ペナルティ対象ゲームは解除ゲーム数カウンタ96gにおいて1ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【1520】

その後、AT抽選処理を実行する（ステップS7511）。AT抽選処理では、主側ROM73において領域内処理用のデータとして設けられたAT抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア96に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これらAT抽選テーブルと乱数情報とを利用してベースAT状態ST4への移行当選となったか否かを判定する。AT抽選テーブルには、CZ状態ではない状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となっていない場合に参照される非CZ第1数値情報群と、CZ状態ではない状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となった場合に参照される非CZ第2数値情報群と、CZ状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となっていない場合に参照されるCZ第1数値情報群と、CZ状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となった場合に参照されるCZ第2数値情報群とが設定されている。

10

【1521】

いずれの数値情報群であっても、役の抽選処理（図16）にて当選確率が相対的に低いインデックス値IVに当選したゲームの方が、役の抽選処理（図16）にて当選確率が相対的に高いインデックス値IVに当選したゲームよりも、ベースAT状態ST4への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。非CZ第1数値情報群が参照される場合にベースAT状態ST4への移行当選となる期待値は約5%であり、非CZ第2数値情報群が参照される場合にベースAT状態ST4への移行当選となる期待値は約20%であり、CZ第1数値情報群が参照される場合にベースAT状態ST4への移行当選となる期待値は約30%であり、非CZ第2数値情報群が参照される場合にベースAT状態ST4への移行当選となる期待値は約50%である。

20

【1522】

このように、CZ状態である場合に参照される数値情報群（CZ第1数値情報群及びCZ第2数値情報群）の方が、CZ状態ではない場合に参照される数値情報群（非CZ第1数値情報群及び非CZ第2数値情報群）よりも、ベースAT状態ST4への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。これにより、通常遊技状態ST1において、CZ状態では、CZ状態ではない状態と比較して、ベースAT状態ST4への移行が発生することへの遊技者の期待感が高められている。

30

【1523】

CZ状態において、チェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となった場合に参照される数値情報群の方が、チェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となっていない場合に参照される数値情報群よりも、ベースAT状態ST4への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。さらにまた、CZ状態ではない状態において、チェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となった場合に参照される数値情報群の方が、チェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となっていない場合に参照される数値情報群よりも、ベースAT状態ST4への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。これにより、通常遊技状態ST1において、チェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となることを遊技者に期待させることができる。

40

【1524】

AT抽選処理（ステップS7511）にてベースAT状態ST4への移行当選となった場合（ステップS7512：YES）、各種フラグエリア96iのAT当選フラグに「1」をセットする（ステップS7513）。これにより、ベースAT状態ST4への移行当選が発生したことを主側MPU72にて把握可能となる。

【1525】

AT抽選処理（ステップS7511）にてベースAT状態ST4への移行当選とならな

50

かった場合（ステップ S 7 5 1 2：N O）、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i の C Z 状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで C Z 状態であるか否かを判定する（ステップ S 7 5 1 4）。C Z 状態ではない場合には（ステップ S 7 5 1 4：N O）、上記第 1 の実施形態における通常開始時処理（図 2 4）のステップ S 8 0 8 と同様に、C Z 抽選処理を実行する（ステップ S 7 5 1 5）。C Z 抽選処理の内容は上記第 1 の実施形態において既に説明したとおりである。C Z 抽選処理（ステップ S 7 5 1 5）にて C Z 状態への移行当選となった場合には（ステップ S 7 5 1 6：Y E S）、各種フラグエリア 9 6 i の C Z 当選フラグに「1」をセットする（ステップ S 7 5 1 7）。これにより、C Z 状態への移行当選が発生したことを主側 M P U 7 2 にて把握可能となる。

10

【1 5 2 6】

ステップ S 7 5 0 8 にて否定判定を行った場合、すなわちベース A T 状態 S T 4 又はエンディング A T 状態 S T 5 である場合には、ペナルティ対象フラグ 9 6 y に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 5 1 8）。ベース A T 状態 S T 4 において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームである場合とは、通常遊技状態 S T 1 において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生するとともにベース A T 状態 S T 4 への移行が発生し、当該移行後の最初のゲームが今回のゲームである場合である。ちなみに、エンディング A T 状態 S T 5 において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなることはない。

20

【1 5 2 7】

ペナルティ対象ゲームではない場合には（ステップ S 7 5 1 8：N O）、今回のゲームにおける役の抽選処理（図 1 6）にてインデックス値 I V = 1 ~ 9 のいずれかに当選していることを条件として（ステップ S 7 5 1 9：Y E S）、停止順序データの設定処理を実行する（ステップ S 7 5 2 0）。停止順序データの設定処理では、役の抽選処理（図 1 6）にてインデックス値 I V = 1 ~ 6 のいずれかに当選している場合には、第 1 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に対応する表示が獲得数表示部 1 2 5 にて行われるようにする。また、役の抽選処理（図 1 6）にてインデックス値 I V = 7 ~ 9 のいずれかに当選している場合には、第 2 ベル入賞の成立を可能とするリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止順序に対応する表示が獲得数表示部 1 2 5 にて行われるようにする。

30

【1 5 2 8】

ステップ S 7 5 1 8 にて肯定判定を行った場合、ステップ S 7 5 1 9 にて否定判定を行った場合、又はステップ S 7 5 2 0 の処理を行った場合には、現状の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 であるか否かを判定する（ステップ S 7 5 2 1）。現状の遊技状態がエンディング A T 状態 S T 5 である場合には（ステップ S 7 5 2 1：N O）、そのまま本遊技開始時処理（図 1 3 5）を終了する。

【1 5 2 9】

現状の遊技状態がベース A T 状態 S T 4 である場合には（ステップ S 7 5 2 1：Y E S）、ペナルティ対象フラグ 9 6 y に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S 7 5 2 2）、ペナルティ対象ゲームではない場合には（ステップ S 7 5 2 2：N O）、上記第 1 の実施形態におけるベース A T 開始時処理（図 2 6）のステップ S 1 0 0 1 と同様に上乗せ抽選処理を実行する（ステップ S 7 5 2 3）。上乗せ抽選処理の内容は上記第 1 の実施形態において既に説明したとおりである。上乗せ抽選処理（ステップ S 7 5 2 3）にて上乗せ当選となった場合（ステップ S 7 5 2 4：Y E S）、上乗せ抽選処理にて選択された遊技媒体数を領域内処理用のワークエリア 9 6 における A T 差枚数カウンタ 9 6 e に加算する（ステップ S 7 5 2 5）。上乗せ当選となった場合に付与対象となる遊技媒体数は「2 0」、「5 0」、「8 0」、「1 0 0」及び「2 0 0」のいずれかとなっている。

40

【1 5 3 0】

ステップ S 7 5 2 2 にて肯定判定を行った場合、ステップ S 7 5 2 4 にて否定判定を行

50

った場合、又はステップ S 7 5 2 5 の処理を行った場合には、領域内処理用のワークエリア 9 6 における A T 差枚数カウンタ 9 6 e の更新処理を実行する（ステップ S 7 5 2 6）。A T 差枚数カウンタ 9 6 e の更新処理では、今回のゲームにおける役の抽選処理（図 1 6）の結果が外れ結果である場合、A T 差枚数カウンタ 9 6 e に「3」を加算する。役の抽選処理（図 1 6）の結果が外れ結果となった場合、遊技者が所有する遊技媒体がベット数分（具体的には「3」）減少したことを意味するため、その分をベース A T 状態 S T 4 の残りの遊技媒体の付与数に加算するために A T 差枚数カウンタ 9 6 e に「3」を加算する。また、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の更新処理（ステップ S 7 5 2 6）では、役の抽選処理（図 1 6）にて「1」～「13」のいずれかのインデックス値 I V で当選となった場合、すなわち遊技媒体の付与に対応する当選データが設定されたインデックス値 I V に当選した場合、そのインデックス値 I V の当選データに入賞したか否かに関係なく、上記第 1 の実施形態におけるベース A T 開始時処理（図 2 6）のステップ S 1 0 0 7 と同様に、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の減算処理を実行する。A T 差枚数カウンタ 9 6 e の減算処理の内容は上記第 1 の実施形態において既に説明したとおりである。当該 A T 差枚数カウンタ 9 6 e の減算処理によって A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が「0」以下となった場合、当該 A T 差枚数カウンタ 9 6 e を「0」クリアする。

10

【1531】

上記のとおり、第 2 区間 S C 2 においてゲームが開始された場合においても、当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値が 1 加算されない。また、ベース A T 状態 S T 4 であるとともに、今回のゲームにおける役の抽選処理（図 1 6）にてインデックス値 I V = 1 ～ 9 のいずれかに当選した場合においても、今回のゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、停止順報知が実行されない。また、第 2 区間 S C 2 であるとともに通常遊技状態 S T 1 である状態においてゲームが実行された場合においても、当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、残りの天井ゲーム数が 1 減算されない。また、通常遊技状態 S T 1 である場合においても、今回のゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、A T 抽選処理（ステップ S 7 5 1 1）及び C Z 抽選処理（ステップ S 7 5 1 5）が実行されない。既に説明したとおり、ペナルティ事象が発生したゲームにおいてベース A T 状態 S T 4 に移行した場合、当該ベース A T 状態 S T 4 において最初に行われるゲームがペナルティ対象ゲームとなる。ベース A T 状態 S T 4 においてゲームが開始された場合においても、当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合、上乘せ抽選処理（ステップ S 7 5 2 3）は実行されない。

20

30

【1532】

このように、一のゲームがペナルティ対象ゲームとして実行される場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームではないゲームとして実行される場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利な条件で実行されることとなる。これにより、遊技者がペナルティ事象を発生させる態様でストップボタン 4 2 ～ 4 4 の操作を行う可能性を低減することができる。

【1533】

次に、主側 M P U 7 2 にて実行される通常用処理について図 1 3 6 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、通常用処理は遊技終了時の対応処理（図 1 3 4）のステップ S 7 4 0 4 にて実行される。なお、通常用処理におけるステップ S 7 6 0 1 ～ ステップ S 7 6 1 0 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

40

【1534】

ペナルティ対象フラグ 9 6 y に「1」がセットされていない場合には（ステップ S 7 6 0 1：NO）、領域内処理用のワークエリア 9 6 における解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が「0」であるか否かを判定することで、第 2 区間 S C 2 であって通常遊技状態 S T 1 である状況において天井ゲーム数のゲームが消化されたか否かを判定する（ステップ S 7 6 0 2）。ちなみに、ペナルティ対象ゲームでは解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値を 1 減算する処理が実行されないため、ペナルティ対象ゲームにおいて解除ゲーム数カウンタ 9

50

6 g の値が「0」となることはない。解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が「0」である場合（ステップ S 7 6 0 2：YES）、第 2 区間 S C 2 であって通常遊技状態 S T 1 である状況において天井ゲーム数のゲームが消化されたことを意味するため、ベース A T 状態 S T 4 に設定するための処理（ステップ S 7 6 1 1 及びステップ S 7 6 1 2）を実行する。かかる処理については後に説明する。

【1 5 3 5】

解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が「0」ではない場合には（ステップ S 7 6 0 2：NO）、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i の A T 当選フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S 7 6 0 3）、A T 当選フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップ S 7 6 0 3：NO）、各種フラグエリア 9 6 i の C Z 状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、C Z 状態であるか否かを判定する（ステップ S 7 6 0 4）。

10

【1 5 3 6】

C Z 状態である場合（ステップ S 7 6 0 4：YES）、C Z 状態カウンタ 9 6 h の値を 1 減算し（ステップ S 7 6 0 5）、その 1 減算後における C Z 状態カウンタ 9 6 h の値が「0」である場合（ステップ S 7 6 0 6：YES）、各種フラグエリア 9 6 i の C Z 状態フラグを「0」クリアすることで C Z 状態を終了させる（ステップ S 7 6 0 7）。C Z 状態フラグが「0」クリアされて C Z 状態が終了することで、遊技開始時処理（図 1 3 5）のステップ S 7 5 1 1 にて実行される A T 抽選処理では、C Z 状態である場合よりもベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる期待度が低くなる。

20

【1 5 3 7】

C Z 状態ではない場合（ステップ S 7 6 0 4：NO）、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i の C Z 当選フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S 7 6 0 8）、C Z 当選フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 7 6 0 8：YES）、すなわち今回のゲームにおいて C Z 当選が発生した場合には、C Z 当選フラグを「0」クリアし（ステップ S 7 6 0 9）、各種フラグエリア 9 6 i の C Z 状態フラグに「1」をセットするとともに、領域内処理用のワークエリア 9 6 における C Z 状態カウンタ 9 6 h に「3」をセットする（ステップ S 7 6 1 0）。C Z 状態フラグに「1」がセットされることにより C Z 状態が開始される。また、C Z 状態カウンタ 9 6 h に「3」がセットされることにより、C Z 状態における残りのゲーム数が「3」となる。

30

【1 5 3 8】

ステップ S 7 6 0 2 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S 7 6 0 3 にて肯定判定を行った場合には、ベース A T 状態 S T 4 に設定するための処理（ステップ S 7 6 1 1 及びステップ S 7 6 1 2）を実行する。具体的には、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i のベース A T 状態フラグに「1」をセットし、A T 当選フラグ、C Z 当選フラグ、C Z 状態フラグ及び C Z 状態カウンタ 9 6 h を「0」クリアする（ステップ S 7 6 1 1）。C Z 状態フラグが「0」クリアされることにより、C Z 状態であった場合には当該 C Z 状態が終了する。その後、A T 状態の開始設定処理を実行する（ステップ S 7 6 1 2）。A T 状態の開始設定処理では、領域内処理用のワークエリア 9 6 における A T 差枚数カウンタ 9 6 e に初期付与数として「2 0 0」をセットする。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、A T 差枚数カウンタ 9 6 e は、ベース A T 状態 S T 4 における遊技媒体の残りの付与数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタである。

40

【1 5 3 9】

このように、第 2 区間 S C 2 であって通常遊技状態 S T 1 である状況において天井ゲーム数のゲームが消化された場合、又はベース A T 状態 S T 4 への当選が発生した場合には、ベース A T 状態 S T 4 に移行する。

【1 5 4 0】

ペナルティ対象ゲームである場合には（ステップ S 7 6 0 1：YES）、ステップ S 7

50

602～ステップS7612の処理を実行することなく本通常用処理（図136）を終了する。CZ状態においてゲームが実行されても当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、CZ状態カウンタ96hの値を1減算する処理は実行されない。これにより、CZ状態カウンタ96hにおいてペナルティ対象ゲームは1ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【1541】

既に説明したとおり、CZ状態においてゲームが開始される場合には、CZ状態ではない状態において当該ゲームが開始される場合と比較して、AT抽選処理（ステップS7511）において、ベースAT状態ST4への移行当選となる期待値が高くなるという遊技者にとっての利点がある。しかし、既に説明したとおり、CZ状態において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合には、AT抽選処理（ステップS7511）が実行されないため、CZ状態であることの利点を遊技者は享受できない。ペナルティ対象ゲームがCZ状態カウンタ96hにおいて1ゲームとしてカウントされる構成とすると、遊技者が誤ってペナルティ事象を発生させてしまった場合に、CZ状態である状況下におけるAT抽選処理（ステップS7511）の実行機会が減少してしまう。これに対して、ペナルティ対象ゲームは、CZ状態カウンタ96hにおいて1ゲームとしてカウントされない構成である。これにより、CZ状態中にペナルティ対象ゲームが実行されたことが原因となって、AT抽選処理（ステップS7511）の実行機会が減少してしまわないようにすることができる。

【1542】

次に、演出側MPU92にて実行される演出制御用処理（図138）の説明に先立ち、画像表示装置63にて実行される演出について説明する。図137（a）は通常遊技状態ST1において画像表示装置63にて実行される演出を説明するための説明図である。画像表示装置63には、遊技状態に対応する背景画像が表示される。具体的には、図137（a）に示すように、通常遊技状態ST1において画像表示装置63には通常対応背景画像G86が表示される。また、図示は省略するが、CB状態において画像表示装置63にはCB対応背景画像が表示され、ベースAT状態ST4において画像表示装置63にはベースAT対応背景画像が表示され、エンディングAT状態ST5において画像表示装置63にはエンディングAT対応背景画像が表示される。

【1543】

画像表示装置63では、ペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される場合、背景画像よりも画面手前側（遊技者に近い側）で、当該ゲームの開始時の遊技状態に対応するゲーム中演出が実行される。具体的には、図137（a）に示すように、通常遊技状態ST1においてペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される場合、通常対応キャラクタ画像G87の表示を含む通常ゲーム中演出が画像表示装置63、上部ランプ61及びスピーカ62にて実行される。また、図示は省略するが、CB状態においてペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される場合、CB対応キャラクタ画像の表示を含むCBゲーム中演出が画像表示装置63、上部ランプ61及びスピーカ62にて実行され、ベースAT状態ST4においてペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される場合、ベースAT対応キャラクタ画像の表示を含むベースATゲーム中演出が画像表示装置63、上部ランプ61及びスピーカ62にて実行され、エンディングAT状態ST5においてペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される場合、エンディングAT対応キャラクタ画像の表示を含むエンディングATゲーム中演出が画像表示装置63、上部ランプ61及びスピーカ62にて実行される。

【1544】

ゲーム中演出は、演出側MPU92が回転受付コマンドA、Bを受信したことに基づいて開始される。また、ゲーム中演出における表示内容は、演出側MPU92が第1停止開始コマンド、第2停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信したことに基づいて更新される。

【1545】

第2区間SC2であるとともに通常遊技状態ST1である状態で開始されたゲームにてチェリー当選データが設定されているインデックス値IV=13で当選となった場合、画像表示装置63では色ナビ演出が実行される。また、第2区間SC2であるとともに通常遊技状態ST1である状態で開始されたゲームにて通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値IV=16で当選となり、後述する色ナビ抽選処理にて色ナビ演出の実行対象となった場合、画像表示装置63では色ナビ演出が実行される。

【1546】

図137(b)は画像表示装置63にて実行される色ナビ演出を説明するための説明図である。図137(b)に示すように、色ナビ演出では、画像表示装置63の画面右下部に、左半分が青色であるとともに右半分が赤色である色ナビ画像G88が表示される。色ナビ画像G88の青色はリール32L, 32M, 32Rに付された「リプレイ」図柄に使用されている色であるとともに、色ナビ画像G88の赤色はリール32L, 32M, 32Rに付された「チェリー」図柄に使用されている色である。また、既に説明したとおり、CZ状態ではない状態において実行されるAT抽選処理、及びCZ状態において実行されるAT抽選処理のいずれにおいても、チェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となった場合に参照される数値情報群の方が、チェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となっていない場合に参照される数値情報群よりも、ベースAT状態ST4への移行当選となる確率が高くなるように設定されている。色ナビ画像G88を表示することにより、チェリー当選データが設定されているインデックス値IV又は通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値IVで当選となったことを遊技者に示し、今回のゲームでチェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となったかもしれないと期待させることができる。

【1547】

第1停止の操作として中ストップボタン43又は右ストップボタン44の操作が行われてペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミングで、画像表示装置63における表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。本実施形態及び後述する第15～第17の実施形態において、画像表示装置63におけるモノクロ表示とは、画像表示装置63の画面に黒色の濃淡及び明暗のみが存在し、黒色以外の色が存在しない表示態様である。画像表示装置63の表示態様がカラー表示である場合、画像表示装置63に表示される画像には、白色及び黒色以外にも様々な色が含まれている。具体的には、Rの値(0～255のいずれか)、Gの値(0～255のいずれか)及びBの値(0～255のいずれか)の組合せ(RGB値)に基づいて指定可能な色であり、例えば赤色、青色、黄色及び緑色などが含まれている。また、既に説明したとおり、色ナビ画像G88の左半分は青色であるとともに右半分は赤色である。

【1548】

図137(c)は画像表示装置63においてモノクロ表示が行われている状態を説明するための説明図である。図137(c)に示すように、モノクロ表示では、画像表示装置63における表示面全体の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。画像表示装置63の表示態様がモノクロ表示に切り替えられることにより、画像表示装置63に表示されている背景画像(通常対応背景画像G86)、ゲーム中画像及び色ナビ画像G88のカラー表示状態における色が人の目では識別できない状態となる。これにより、色ナビ画像G88が表示されていても、遊技者が当該色ナビ画像G88の色に基づいて「チェリー」図柄及び「リプレイ」図柄を想起しない状態とすることができる。また、画像表示装置63の表示態様がモノクロ表示となっていることに基づいて、遊技者及び遊技ホールの管理者がペナルティ事象が発生したことを把握し易くすることができる。

【1549】

ペナルティ対象ゲームが開始されても当該ペナルティ対象ゲームに対応するゲーム中演出を開始するための処理は実行されない。このため、ペナルティ対象ゲームが実行されている状況において、画像表示装置63では、当該ペナルティ対象ゲームの開始前に表示されていた画像(具体的には背景画像、ゲーム中画像及び色ナビ画像G88)のモノクロ表

示が行われている状態となる。

【1550】

モノクロ表示は、ペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるまで継続される。ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合、モノクロ表示は当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームの開始時に終了する。また、ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームもペナルティ対象ゲームとなるため、モノクロ表示は次にペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるまで継続される。モノクロ表示が終了した場合、画像表示装置63の表示態様はカラー表示に戻る。遊技者及び遊技ホールの管理者は、画像表示装置63の表示態様がモノクロ表示からカラー表示に切り替えられたことに基づいて、ペナルティ対象ゲームが終了してペナルティ対象ゲームではないゲームが実行されている状態となったことを把握することができる。

10

【1551】

ペナルティ事象が発生したゲームにおいてベースAT状態ST4に移行した場合には、当該ベースAT状態ST4における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなり、画像表示装置63にてモノクロ表示が行われている状態で当該ペナルティ対象ゲームが実行される。また、上記第1の実施形態と同様に、ベースAT状態ST4において画像表示装置63には、ベースAT状態ST4における遊技媒体の残りの付与数を報知するための残り付与数画像G21と、現状のベースAT状態ST4に移行してから遊技者が獲得した遊技媒体の合計数を報知するための獲得数画像G22と、現状のベースAT状態ST4に移行してから消化された合計ゲーム数を報知するための消化ゲーム数画像G23とが表示される。画像表示装置63の表示態様がカラー表示である状態において、これらの画像G21～G23は青色の文字で表示されている。画像表示装置63の表示態様がモノクロ表示である場合には画像表示装置63の表示面全体がモノクロ表示の対象となるため、画像表示装置63の表示面においてこれらの画像G21～G23及びこれらの画像G21～G23が表示されている領域もモノクロ表示の対象となる。

20

【1552】

このように、画像表示装置63の表示態様がモノクロ表示である場合には、当該表示態様がカラー表示である場合と比較して、これらの画像G21～G23を視認しづらい状態となる。但し、画像表示装置63の表示態様がモノクロ表示である場合においても、遊技者及び遊技ホールの管理者はこれらの画像G21～G23の内容を確認可能である。

30

【1553】

次に、演出制御用処理（図138）にて使用される演出側RAM94の構成について説明する。図137（d）は演出側RAM94の構成を説明するための説明図である。図137（d）に示すように、演出側RAM94には、演出側ペナルティ事象フラグ94m及び演出側ペナルティ対象フラグ94nが設けられている。演出側ペナルティ事象フラグ94mは、ペナルティ事象が発生したゲームであることを演出側MPU92にて把握可能とするフラグであるとともに、演出側ペナルティ対象フラグ94nはペナルティ対象ゲームであることを演出側MPU92にて把握可能とするフラグである。

【1554】

次に、演出側MPU92にて実行される演出制御用処理について図138のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御用処理は各遊技状態において比較的短い周期（例えば2ミリ秒）で繰り返し実行される。

40

【1555】

主側MPU72から回転受付コマンドA、Bを受信した場合には（ステップS7701：YES）、演出側ペナルティ事象フラグ94mに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS7702）。演出側ペナルティ事象フラグ94mに「1」がセットされていない場合（ステップS7702：NO）、すなわち前回のゲームにおいてペナルティ事象が発生しておらず今回のゲームがペナルティ対象ゲームではない場合には、演出側ペナルティ対象フラグ94nに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS

50

7703)。演出側ペナルティ対象フラグ94nに「1」がセットされている場合（ステップS7703：YES）、すなわち前回のゲームがペナルティ対象ゲームであった場合には、演出側ペナルティ対象フラグ94nを「0」クリアする（ステップS7704）。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームではないことを演出側MPU92にて把握可能となる。

【1556】

その後、モノクロ終了処理を実行する（ステップS7705）。モノクロ終了処理では、モノクロ表示からカラー表示への切り替えが行われるように画像表示装置63の表示制御を行う。このように、ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合には、当該ペナルティゲームの次のゲームにおいて回転受付コマンドA、Bを受信したことに基づいてモノクロ表示が終了される。これにより、ペナルティ対象ゲームが終了してペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるタイミングでモノクロ表示を終了させることができる。遊技者は、ゲームの開始時にモノクロ表示が終了したことに基づいて今回のゲームがペナルティ対象ゲームではないことを把握することができる。

【1557】

ステップS7703にて否定判定を行った場合、又はステップS7705の処理を行った場合には、色ナビ演出中であるか否かを判定し（ステップS7706）、色ナビ演出中である場合には（ステップS7706：YES）、色ナビ終了処理を実行する（ステップS7707）。色ナビ終了処理では、色ナビ画像G88の表示が終了するように画像表示装置63の表示制御を行う。ペナルティ対象ゲームでは、色ナビ終了処理（ステップS7707）は実行されない。したがって、ペナルティ対象ゲームの開始前に色ナビ演出が実行されていた場合、当該ペナルティ対象ゲーム中も色ナビ画像G88が表示されている状態となる。但し、既に説明したとおり、ペナルティ対象ゲームにおいて画像表示装置63の表示態様はモノクロ表示である。これにより、ペナルティ対象ゲームの開始後も色ナビ画像G88の表示が継続される構成において、当該色ナビ画像G88の色に基づいてチェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となったかもしれないと遊技者に期待させてしまうことを防止できる。

【1558】

ステップS7706にて否定判定を行った場合、又はステップS7707の処理を行った場合には、ゲーム演出開始処理を実行する（ステップS7708）。ゲーム演出開始処理では、遊技状態に対応する背景画像が表示されるとともに、遊技状態に対応するゲーム中演出が開始されるように画像表示装置63の表示制御を行う。また、ゲーム演出開始処理（ステップS7708）では、ゲーム中演出に対応する音出力が行われるようにスピーカ62の音出力制御を行うとともに、ゲーム中演出に対応する態様で上部ランプ61が発光するように上部ランプ61の発光制御を行う。ゲーム演出開始処理（ステップS7708）は、今回のゲームがペナルティ対象ゲームである場合には実行されない。これにより、ペナルティ対象ゲームに対応する演出を実行するための演出データを演出側ROM93に記憶しておくことを不要として、演出側ROM93のデータ容量を低減することができる。

【1559】

ゲーム演出開始処理（ステップS7708）が実行されることにより、前回のゲームにおいて実行されていたゲーム中演出の表示内容から、今回のゲームにおけるゲーム中演出の表示内容に切り替わる。ペナルティ対象ゲームでは、ゲーム演出開始処理（ステップS7708）は実行されない。したがって、ペナルティ対象ゲームの開始前に実行されていたゲーム中演出の表示内容が更新されずに表示され続けることとなる。

【1560】

その後、主側MPU72から受信した回転受付コマンドAに設定されている情報に基づいて、チェリー当選データが設定されているインデックス値IV=13で当選となったか否かを判定し（ステップS7709）、インデックス値IV=13で当選となっていない場合には（ステップS7709：NO）、通常リプレイ当選データが設定されているイン

10

20

30

40

50

デックス値 $IV = 16$ で当選となったか否かを判定する（ステップ $S7710$ ）。インデックス値 $IV = 16$ で当選となった場合には（ステップ $S7710$: YES）、色ナビ抽選処理を実行する（ステップ $S7711$ ）。

【1561】

色ナビ抽選処理（ステップ $S7711$ ）では、演出側 ROM 93 に記憶されている色ナビ抽選テーブルを読み出すとともに、演出側 RAM 94 にて更新されている乱数カウンタから抽選用乱数（「0」～「255」のいずれかの数値情報）を読み出す。そして、当該読み出した色ナビ抽選テーブルを参照して、当該読み出した抽選用乱数が色ナビ演出の実行対象となる数値情報であるか否かを判定する。色ナビ抽選テーブルには、色ナビ演出の実行対象となる数値情報として 64 個の数値情報が設定されており、色ナビ抽選処理（ステップ $S7711$ ）では $1/4$ の確率で今回のゲームが色ナビ演出の実行対象であると判定される。

10

【1562】

チェリー当選データが設定されているインデックス値 $IV = 13$ で当選となった場合（ステップ $S7709$: YES）、又は色ナビ抽選処理にて色ナビ演出の実行対象であると判定された場合には（ステップ $S7712$: YES）、色ナビ開始処理を実行する（ステップ $S7713$ ）。色ナビ開始処理では、色ナビ画像 G 88 の表示が開始されるように画像表示装置 63 の表示制御を行う。

【1563】

ステップ $S7702$ にて肯定判定を行った場合には、演出側ペナルティ事象フラグ 94 m を「0」クリアするとともに、演出側ペナルティ対象フラグ 94 n に「1」をセットする（ステップ $S7714$ ）。演出側ペナルティ対象フラグ 94 n に「1」がセットされることにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームであることを演出側 MPU 92 にて把握可能となる。

20

【1564】

ステップ $S7701$ にて否定判定を行った場合には、主側 MPU 72 から第 1 停止開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ $S7715$ ）、第 1 停止開始コマンドを受信した場合には（ステップ $S7715$: YES）、演出側ペナルティ対象フラグ 94 n に「1」がセットされていないことを条件として（ステップ $S7716$: NO）、第 1 ゲーム演出更新処理を実行する（ステップ $S7717$ ）。第 1 ゲーム演出更新処理では、第 1 停止開始コマンドを受信したことに基づいて、ゲーム中演出における表示内容の更新が行われるように画像表示装置 63 の表示制御を行う。また、第 1 ゲーム演出更新処理（ステップ $S7717$ ）では、ゲーム中演出の進行に応じて上部ランプ 61 の発光及びスピーカ 62 からの音出力が行われるように上部ランプ 61 の発光制御及びスピーカ 62 の音出力制御が行われるようにする。

30

【1565】

ステップ $S7716$ にて肯定判定を行った場合、又はステップ $S7717$ の処理を行った場合には、ペナルティ事象が発生したか否かを判定する（ステップ $S7718$ ）。ステップ $S7718$ では、通常遊技状態 ST 1 において第 1 停止開始コマンドを受信した場合において、当該第 1 停止が中リール 32 M 又は右リール 32 R である場合に肯定判定を行う。既に説明したとおり、ペナルティ事象は、通常遊技状態 ST 1 で開始されたゲームにおいて中リール 32 M 又は右リール 32 R を第 1 停止とするストップボタン 43, 44 の操作が行われた場合に発生する。また、演出側 MPU 92 においてペナルティ事象が発生したか否かを判定する処理が実行されるタイミングは、ゲーム開始時の遊技状態（通常遊技状態 ST 1、CB 状態、ベース AT 状態 ST 4 又はエンディング AT 状態 ST 5）が変化するタイミング（ゲーム終了時）よりも前のタイミングである。これにより、ゲーム終了時に演出側 MPU 92 においてペナルティ事象が発生したか否かを判定する処理が実行される構成と比較して、演出側 MPU 92 においてペナルティ事象が発生したか否かを判定するための処理構成が簡素化されている。

40

【1566】

50

ステップ S 7 7 1 8 にて肯定判定を行った場合には、演出側ペナルティ対象フラグ 9 4 n に「1」がセットされていない状態であること（ステップ S 7 7 1 9：NO）、すなわち画像表示装置 6 3 の表示態様がカラー表示であることを条件として、モノクロ切替処理を実行する（ステップ S 7 7 2 0）。モノクロ切替処理では、カラー表示からモノクロ表示への切り替えが行われるように画像表示装置 6 3 の表示制御を行う。これにより、色ナビ演出が実行されている場合には、色ナビ画像 G 8 8 の色を識別できない状態とすることができる。ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、既に行われているモノクロ表示が継続される。

【1 5 6 7】

このように、ペナルティ対象ゲームではないゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミングで画像表示装置 6 3 がモノクロ表示に切り替えられる。これにより、ペナルティ対象ゲームが開始される前に、ペナルティ事象が発生したことを遊技者が把握可能とすることができる。

【1 5 6 8】

既に説明したとおり、主側 MPU 7 2 では、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 が停止した後にペナルティ事象が発生したか否かを判定する構成である。当該構成において、演出側 MPU 9 2 では、最初のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止時にペナルティ事象が発生したか否かを判定する。これにより、第 1 停止の終了時に画像表示装置 6 3 の表示をモノクロ表示に切り替えることができる。

【1 5 6 9】

ステップ S 7 7 1 9 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S 7 7 2 0 の処理を行った場合には、演出側ペナルティ事象フラグ 9 4 m に「1」をセットする（ステップ S 7 7 2 1）。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームであるか否かとは無関係に、今回のゲームにおいてペナルティ事象が発生したことを演出側 MPU 9 2 にて把握可能となる。

【1 5 7 0】

ステップ S 7 7 1 5 にて否定判定を行った場合には、主側 MPU 7 2 から第 2 停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 7 7 2 2）。ステップ S 7 7 2 2 にて肯定判定を行った場合には、演出側ペナルティ対象フラグ 9 4 n に「1」がセットされていないことを条件として（ステップ S 7 7 2 3：NO）、第 2 ゲーム演出更新処理を実行する（ステップ S 7 7 2 4）。第 2 ゲーム演出更新処理では、第 2 停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信したことに基づいて、ゲーム中演出における表示内容の更新が行われるように画像表示装置 6 3 の表示制御を行う。また、第 2 ゲーム演出更新処理（ステップ S 7 7 2 4）では、ゲーム中演出の進行に応じて上部ランプ 6 1 の発光及びスピーカ 6 2 からの音出力が行われるように上部ランプ 6 1 の発光制御及びスピーカ 6 2 の音出力制御が行われるようにする。

【1 5 7 1】

このように、ペナルティ対象ゲームにおいて、第 1 ゲーム演出更新処理（ステップ S 7 7 1 7）及び第 2 ゲーム演出更新処理（ステップ S 7 7 2 4）は実行されない。ペナルティ対象ゲームではモノクロ表示中の画像表示装置 6 3 において、ペナルティ対象ゲームの開始前に表示されていたゲーム中演出の表示内容が継続して表示される。一方、ペナルティ対象ゲームではないゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合、当該ゲームでは第 1 ゲーム演出更新処理（ステップ S 7 7 1 7）及び第 2 ゲーム演出更新処理（ステップ S 7 7 2 4）が実行される。当該ゲームではモノクロ表示が開始された後も当該ゲームが終了するまでモノクロ表示中の画像表示装置 6 3 においてゲーム中演出における表示内容の更新が行われる。これにより、モノクロ表示中の画像表示装置 6 3 の表示内容に基づいて、ペナルティ対象ゲームであるか否かを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握し易いようにすることができる。

【1 5 7 2】

次に、画像表示装置 6 3 にてモノクロ表示が行われる様子について図 1 3 9 のタイムチ

10

20

30

40

50

ャートを参照しながら説明する。図139(a)は画像表示装置63にてモノクロ表示が行われる期間を示し、図139(b)は画像表示装置63にて色ナビ演出が行われる期間を示し、図139(c)は画像表示装置63にて通常ゲーム中演出が行われる期間を示し、図139(d)は主側RAM74におけるペナルティ対象フラグ96yの状態を示し、図139(e)は演出側ペナルティ事象フラグ94mの状態を示し、図139(f)は演出側ペナルティ対象フラグ94nの状態を示し、図139(g)はペナルティ事象が発生するタイミングを示し、図139(h)はゲームの実行期間を示す。

【1573】

通常遊技状態ST1であるt1のタイミングで、図139(h)に示すようにペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されると、図139(c)に示すように通常ゲーム中演出が開始される。また、チェリー当選データが設定されているインデックス値IV=13で当選となった場合、又は通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値IV=16で当選となり色ナビ抽選処理にて色ナビ演出の実行対象となった場合には、当該t1のタイミングで、図139(b)に示すように画像表示装置63において色ナビ画像G88の表示が開始される。

【1574】

その後、t2のタイミングで、中リール32M又は右リール32Rが最初に停止され、図139(g)に示すようにペナルティ事象が発生すると、図139(a)に示すように画像表示装置63の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。また、当該t2のタイミングで、図139(e)に示すように演出側ペナルティ事象フラグ94mに「1」がセットされる。その後、t3のタイミングで、図139(d)に示すように主側RAM74のペナルティ対象フラグ96yに「1」がセットされるとともに、図139(h)に示すようにゲームが終了する。また、当該t3のタイミングで、図139(c)に示すように通常ゲーム中演出の更新が終了する。但し、通常ゲーム中演出の表示は、更新されることなく、ペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるt6のタイミングまで継続される。

【1575】

その後、t4のタイミングで、図139(h)に示すようにペナルティ事象が発生したゲームの次のゲーム(ペナルティ対象ゲーム)が開始されると、図139(e)及び図139(f)に示すように、演出側ペナルティ事象フラグ94mの値が「0」クリアされるとともに、演出側ペナルティ対象フラグ94nに「1」がセットされる。図139(c)に示すように、ペナルティ対象ゲームが開始されても当該ペナルティ対象ゲームに対応する通常ゲーム中演出は開始されない。モノクロ表示中の画像表示装置63において、ペナルティ対象ゲームの開始前に表示されていた通常対応背景画像G86の表示、通常ゲーム中演出における表示、及び色ナビ画像G88の表示が継続される。

【1576】

その後、t5のタイミングで、図139(h)に示すようにペナルティ対象ゲームが終了する。また、当該t5のタイミングで、図139(d)に示すようにペナルティ対象フラグ96yが「0」クリアされるとともに、図139(h)に示すようにペナルティ対象ゲームが終了する。既に説明したとおり、ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合、当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームはペナルティ対象ゲームではないゲームとなる。

【1577】

その後、t6のタイミングで、図139(h)に示すようにペナルティ対象ゲームの次のゲームが開始されると、図139(a)に示すように画像表示装置63においてモノクロ表示が終了してカラー表示に戻る。また、当該t6のタイミングで、図139(b)に示すように色ナビ画像G88の表示が終了するとともに、図139(c)に示すようにペナルティ対象ゲームの次のゲームにおける通常ゲーム中演出が開始される。また、図139(f)に示すように演出側ペナルティ対象フラグ94nが「0」クリアされる。

【1578】

10

20

30

40

50

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1579】

遊技者の操作に基づくペナルティ事象が発生したことに基いて、当該ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームに設定される。これにより、ペナルティ事象が発生させないように遊技者がストップボタン42～44の操作を行う可能性を高めることができる。また、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームは、当該ゲームの開始時からペナルティ対象ゲームとして実行されるようにすることができる。

【1580】

主側MPU72では全リール32L, 32M, 32Rの停止後にペナルティ事象が発生したか否かを判定する処理が実行される構成において、演出側MPU92では主側MPU72から第1停止開始コマンドを受信したタイミングでペナルティ事象が発生したか否かを判定する構成である。これにより、ペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミングで画像表示装置63の表示をカラー表示からモノクロ表示に切り替えることができる。

【1581】

モノクロ表示は、ペナルティ対象ゲームが終了してペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるまで継続される。これにより、ペナルティ事象が発生したことに対応する状態であることを、画像表示装置63の表示態様に基づいて遊技者及び遊技ホールの管理者が容易に把握可能とすることができる。

【1582】

ペナルティ対象ゲームが開始されても当該ゲームに対応する演出が実行されない構成である。これにより、ペナルティ対象ゲームに対応する演出を実行するための演出用データを演出側ROM93に記憶しておく構成と比較して、演出側ROM93のデータ容量を低減することができる。

【1583】

画像表示装置63の表示態様がモノクロ表示である場合、画像表示装置63に色ナビ画像G88が表示されていても当該色ナビ画像G88の色を遊技者が識別できない状態となる。これにより、ペナルティ対象ゲームでは当該ペナルティ対象ゲームに対応するゲーム中演出が開始されず当該ペナルティ対象ゲームの開始前に行われていた色ナビ画像G88の表示が継続される構成において、当該色ナビ画像G88の表示が継続されていることに基づいてチェリー当選データが設定されているインデックス値IVで当選となったかもしれないという期待感を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。

【1584】

<第15の実施形態>

本実施形態ではペナルティ事象が発生したことに対応するための演出側MPU92における処理構成が上記第14の実施形態と相違している。以下、上記第14の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第14の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1585】

上記第14の実施形態において既に説明したとおり、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる。本実施形態では、ペナルティ対象ゲームではないゲームが終了してペナルティ対象ゲームが開始される場合、当該ペナルティ対象ゲームの開始時に画像表示装置63の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。

【1586】

図140は本実施形態における演出側MPU92にて実行される演出制御用処理を示すフローチャートである。なお、演出制御用処理は各遊技状態において比較的短い周期（例えば2ミリ秒）で繰り返し実行される。

【1587】

ステップS7801～ステップS7813では、上記第14の実施形態における演出制

10

20

30

40

50

御用処理（図138）のステップS7701～ステップS7713と同様の処理を実行する。具体的には、主側MPU72から回転受付コマンドA，Bを受信し（ステップS7801：YES）、演出側ペナルティ事象フラグ94mに「1」がセットされていない場合（ステップS7802：NO）、すなわち前回のゲームにおいてペナルティ事象が発生しておらず今回のゲームがペナルティ対象ゲームではない場合には、演出側ペナルティ対象フラグ94nに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS7803）。演出側ペナルティ対象フラグ94nに「1」がセットされている場合（ステップS7803：YES）、すなわち前回のゲームがペナルティ対象ゲームであった場合には、演出側ペナルティ対象フラグ94nを「0」クリアする（ステップS7804）。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームではないことを演出側MPU92にて把握可能となる。

10

【1588】

その後、モノクロ終了処理を実行する（ステップS7805）。モノクロ終了処理では、モノクロ表示からカラー表示への切り替えが行われるように画像表示装置63の表示制御を行う。このように、ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合には、当該ペナルティゲームの次のゲームにおいて回転受付コマンドA，Bを受信したことに基づいてモノクロ表示が終了される。

【1589】

ステップS7803にて否定判定を行った場合、又はステップS7805の処理を行った場合には、色ナビ演出中であるか否かを判定し（ステップS7806）、色ナビ演出中である場合には（ステップS7806：YES）、色ナビ終了処理を実行する（ステップS7807）。色ナビ終了処理では、色ナビ画像G88の表示が終了するように画像表示装置63の表示制御を行う。ステップS7806にて否定判定を行った場合、又はステップS7807の処理を行った場合には、ゲーム演出開始処理を実行する（ステップS7808）。ゲーム演出開始処理の内容は、上記第14の実施形態において既に説明したとおりである。

20

【1590】

その後、主側MPU72から受信した回転受付コマンドAに設定されている情報に基づいて、チェリー当選データが設定されているインデックス値IV=13で当選となったか否かを判定し（ステップS7809）、インデックス値IV=13で当選となっていない場合には（ステップS7809：NO）、通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値IV=16で当選となったか否かを判定する（ステップS7810）。インデックス値IV=16で当選となった場合には（ステップS7810：YES）、色ナビ抽選処理を実行する（ステップS7811）。色ナビ抽選処理の内容は、上記第14の実施形態において既に説明したとおりである。チェリー当選データが設定されているインデックス値IV=13で当選となった場合（ステップS7809：YES）、又は色ナビ抽選処理にて色ナビ演出の実行対象であると判定された場合には（ステップS7812：YES）、色ナビ開始処理を実行する（ステップS7813）。色ナビ開始処理では、色ナビ画像G88の表示が開始されるように画像表示装置63の表示制御を行う。

30

【1591】

演出側ペナルティ事象フラグ94mに「1」がセットされている場合（ステップS7802：YES）、すなわち前回のゲームにおいてペナルティ事象が発生しており今回のゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、演出側ペナルティ対象フラグ94nに「1」がセットされていない状態であること（ステップS7814：NO）、すなわち画像表示装置63の表示態様がカラー表示であることを条件として、モノクロ切替処理を実行する（ステップS7815）。モノクロ切替処理では、上記第14の実施形態における演出制御用処理（図138）のモノクロ切替処理（ステップS7720）と同様に、カラー表示からモノクロ表示への切り替えが行われるように画像表示装置63の表示制御を行う。これにより、色ナビ演出が実行されている場合には、色ナビ画像G88の色を識別できない状態とすることができる。

40

50

【1592】

このように、ペナルティ対象ゲームではないゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ゲームの次のゲーム（ペナルティ対象ゲーム）において演出側MPU92が回転受付コマンドA，Bを受信したに基づいて画像表示装置63の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。遊技者及び遊技ホールの管理者は、画像表示装置63においてモノクロ表示が開始されたに基づいて、ペナルティ対象ゲームが開始されたことを把握することができる。

【1593】

演出側ペナルティ対象フラグ94nに「1」がセットされている場合（ステップS7814：YES）、すなわち前回のゲームがペナルティ対象ゲームであり、当該ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生したために今回のゲームもペナルティ対象ゲームとなっている場合には、モノクロ切替処理（ステップS7815）を実行することなく、ステップS7816に進む。これにより、画像表示装置63におけるモノクロ表示が継続される。

【1594】

ステップS7814にて肯定判定を行った場合、又はステップS7815の処理を行った場合には、演出側ペナルティ事象フラグ94mを「0」クリアするとともに、演出側ペナルティ対象フラグ94nに「1」をセットする（ステップS7816）。演出側ペナルティ対象フラグ94nに「1」がセットされることにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームであることを演出側MPU92にて把握可能となる。

【1595】

主側MPU72から回転受付コマンドA，Bを受信していない場合には（ステップS801：NO）、ステップS7817～ステップS7819において上記第14の実施形態における演出制御用処理（図138）のステップS7715～ステップS7717と同様の処理を実行する。具体的には、主側MPU72から第1停止開始コマンドを受信した場合（ステップS7817：YES）、演出側ペナルティ対象フラグ94nに「1」がセットされていないことを条件として（ステップS7818：NO）、第1ゲーム演出更新処理を実行する（ステップS7819）。第1ゲーム演出更新処理の内容は上記第14の実施形態において既に説明したとおりである。

【1596】

ステップS7818にて肯定判定を行った場合、又はステップS7819の処理を行った場合には、ペナルティ事象が発生したか否かを判定する（ステップS7820）。ステップS7820では、通常遊技状態ST1において第1停止開始コマンドを受信した場合において、当該第1停止が中リール32M又は右リール32Rである場合に肯定判定を行う。ステップS7820にて肯定判定を行った場合には、ペナルティ報知開始処理を実行する（ステップS7821）。ペナルティ報知の開始処理では、「左から押してね」という音声の出力が行われるようにスピーカ62の音出力制御を行うとともに、ペナルティ事象が発生したことを報知する態様で上部ランプ61が発光するように上部ランプ61の発光制御を行う。これにより、左リール32Lを最初に停止させるように遊技者に促すことができる。

【1597】

このように、ペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミングで「左から押してね」という音声出力される。これにより、ペナルティ対象ゲームが開始される前に、ペナルティ事象が発生したことを遊技者が把握可能とすることができる。上記第14の実施形態において既に説明したとおり、主側MPU72では、全リール32L，32M，32Rの停止時にペナルティ事象が発生したか否かを判定する構成である。当該構成において、演出側MPU92では、最初のリール32L，32M，32Rの停止時にペナルティ事象が発生したか否かを判定する。これにより、ペナルティ事象が発生したタイミングである第1停止の終了時にペナルティ報知を行うことができる。

【1598】

ステップ S 7 8 2 1 にてペナルティ報知開始処理を実行した後は、演出側ペナルティ事象フラグ 9 4 m に「1」をセットする（ステップ S 7 8 2 2）。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームであるか否かとは無関係に、今回のゲームにおいてペナルティ事象が発生したことを演出側 M P U 9 2 にて把握可能となる。

【1 5 9 9】

ステップ S 7 8 1 7 にて否定判定を行った場合には、ステップ S 7 8 2 3 ～ステップ S 7 8 2 5 において、上記第 1 4 の実施形態における演出制御用処理（図 1 3 8）のステップ S 7 7 2 2 ～ステップ S 7 7 2 4 と同様の処理を実行する。具体的には、主側 M P U 7 2 から第 2 停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信した場合（ステップ S 7 8 2 2 : Y E S）、演出側ペナルティ対象フラグ 9 4 n に「1」がセットされていないことを条件として（ステップ S 7 8 2 4 : N O）、第 2 ゲーム演出更新処理を実行する（ステップ S 7 8 2 5）。第 2 ゲーム演出更新処理の内容は上記第 1 4 の実施形態において既に説明したとおりである。

10

【1 6 0 0】

次に、画像表示装置 6 3 にてモノクロ表示が行われる様子について図 1 4 1 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 4 1 (a) は画像表示装置 6 3 にてモノクロ表示が行われる期間を示し、図 1 4 1 (b) は画像表示装置 6 3 にて色ナビ演出が行われる期間を示し、図 1 4 1 (c) は上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 にてペナルティ報知が実行される期間を示し、図 1 4 1 (d) は画像表示装置 6 3 にて通常ゲーム中演出が行われる期間を示し、図 1 4 1 (e) は主側 R A M 7 4 におけるペナルティ対象フラグ 9 6 y の状態を示し、図 1 4 1 (f) は演出側ペナルティ事象フラグ 9 4 m の状態を示し、図 1 4 1 (g) は演出側ペナルティ対象フラグ 9 4 n の状態を示し、図 1 4 1 (h) はペナルティ事象が発生するタイミングを示し、図 1 4 1 (i) はゲームの実行期間を示す。

20

【1 6 0 1】

通常遊技状態 S T 1 である t 1 のタイミングで、図 1 4 1 (i) に示すようにペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されると、図 1 4 1 (d) に示すように通常ゲーム中演出が開始される。また、チェリー当選データが設定されているインデックス値 I V = 1 3 で当選となった場合、又は通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値 I V = 1 6 で当選となり色ナビ抽選処理にて色ナビ演出の実行対象となった場合には、当該 t 1 のタイミングで、図 1 4 1 (b) に示すように画像表示装置 6 3 において色ナビ画像 G 8 8 の表示が開始される。

30

【1 6 0 2】

その後、t 2 のタイミングで、中リール 3 2 M 又は右リール 3 2 R が最初に停止され、図 1 4 1 (h) に示すようにペナルティ事象が発生すると、図 1 4 1 (f) に示すように演出側ペナルティ事象フラグ 9 4 m に「1」がセットされる。また、当該 t 2 のタイミングから t 3 のタイミングまでの期間に亘って、図 1 4 1 (c) に示すように上部ランプ 6 1 及びスピーカ 6 2 にてペナルティ報知が行われる。

【1 6 0 3】

その後、t 4 のタイミングで、図 1 4 1 (e) に示すように主側 R A M 7 4 のペナルティ対象フラグ 9 6 y に「1」がセットされるとともに、図 1 4 1 (i) に示すようにゲームが終了する。また、当該 t 4 のタイミングで、図 1 4 1 (d) に示すように通常ゲーム中演出の更新が終了する。但し、通常ゲーム中演出の表示は、更新されることなく、ペナルティ対象ゲームではないゲームが開始される t 7 のタイミングまで継続される。

40

【1 6 0 4】

その後、t 5 のタイミングで、図 1 4 1 (i) に示すようにペナルティ事象が発生したゲームの次のゲーム（ペナルティ対象ゲーム）が開始されると、図 1 4 1 (a) に示すように画像表示装置 6 3 の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。また、当該 t 5 のタイミングで、図 1 4 1 (f) 及び図 1 4 1 (g) に示すように、演出側ペナルティ事象フラグ 9 4 m の値が「0」クリアされるとともに、演出側ペナルティ対象フラグ 9 4 n に「1」がセットされる。図 1 4 1 (d) に示すように、ペナルティ対象ゲー

50

ムが開始されても当該ペナルティ対象ゲームに対応する通常ゲーム中演出は開始されない。モノクロ表示中の画像表示装置 63 において、ペナルティ対象ゲームの開始前に表示されていた通常対応背景画像 G 86 の表示、通常ゲーム中演出における表示、及び色ナビ画像 G 88 の表示が継続される。

【1605】

その後、t6 のタイミングで、図 141 (e) に示すようにペナルティ対象フラグ 96 y が「0」クリアされるとともに、図 141 (i) に示すようにペナルティ対象ゲームが終了する。上記第 14 の実施形態において既に説明したとおり、ペナルティ対象ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合、当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームはペナルティ対象ゲームではないゲームとなる。

10

【1606】

その後、t7 のタイミングで、図 141 (i) に示すようにペナルティ対象ゲームの次のゲームが開始されると、図 141 (a) に示すように画像表示装置 63 においてモノクロ表示が終了してカラー表示に戻る。また、当該 t7 のタイミングで、図 141 (b) に示すように色ナビ画像 G 88 の表示が終了するとともに、図 141 (d) に示すようにペナルティ対象ゲームの次のゲームにおける通常ゲーム中演出が開始される。また、図 141 (g) に示すように演出側ペナルティ対象フラグ 94 n が「0」クリアされる。

【1607】

上記のとおり、ペナルティ対象ゲームの開始時に画像表示装置 63 の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。これにより、ペナルティ対象ゲームが開始されたことを、画像表示装置 63 の表示態様に基づいて遊技者及び遊技ホールの管理者が容易に把握可能とすることができる。

20

【1608】

主側 MPU 72 では全リール 32 L, 32 M, 32 R の停止後にペナルティ事象が発生したか否かを判定する処理が実行される構成において、演出側 MPU 92 では主側 MPU 72 から第 1 停止開始コマンドを受信したタイミングでペナルティ事象が発生したか否かを判定する構成である。これにより、ペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミングでペナルティ報知を実行することができる。ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲーム（ペナルティ対象ゲーム）の開始時に画像表示装置 63 の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる構成において、ペナルティ事象が発生したタイミングでペナルティ報知を行うことにより、遊技者による中ストップボタン 43 又は右ストップボタン 44 の操作によってペナルティ事象が発生したことを遊技者が把握し易いようにすることができる。

30

【1609】

モノクロ表示は、ペナルティ対象ゲームが終了してペナルティ対象ゲームではないゲームが開始されるまで継続される。これにより、ペナルティ事象が発生したことに対応する状態であることを、画像表示装置 63 の表示態様に基づいて遊技者及び遊技ホールの管理者が容易に把握可能とすることができる。

【1610】

<第 16 の実施形態>

40

本実施形態ではペナルティ対象ゲームを設定するための処理構成が上記第 14 の実施形態と相違している。以下、上記第 14 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 14 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1611】

上記第 14 の実施形態と同様に、ペナルティ事象として、通常遊技状態 S T 1 で開始されたゲームにおいて中リール 32 M 又は右リール 32 R を第 1 停止とするストップボタン 43, 44 の操作が行われるという事象が設定されている。一のゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなる。ペナルティ対象ゲームは 1 ゲームである。このように、ペナルティ事象は通常遊技状態 S T 1 において発生する。また、ペナルティ事象が発生したゲームがペナルティ対象ゲームとなる。このた

50

め、ペナルティ対象ゲームとなり得るゲームは、通常遊技状態 S T 1 において開始されたゲームである。

【1612】

上記第14の実施形態と同様に、第2区間 S C 2 においてゲームが開始された場合においても、当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値が1加算されない。また、第2区間 S C 2 であるとともに通常遊技状態 S T 1 である状態においてゲームが実行された場合においても、当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値（残りの天井ゲーム数）が1減算されない。また、通常遊技状態 S T 1 である場合においても、今回のゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、後述する A T 抽選処理（ステップ S 8 2 0 4）、第1 C Z 抽選処理（ステップ S 8 2 0 9）及び第2 C Z 抽選処理（ステップ S 8 2 1 0）が実行されない。

10

【1613】

このように、一のゲームがペナルティ対象ゲームとして実行される場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームではないゲームとして実行される場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利な条件で実行されることとなる。これにより、遊技者がペナルティ事象を発生させる態様でストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作を行う可能性を低減することができる。

【1614】

上記第14の実施形態と同様に、遊技状態として、通常遊技状態 S T 1、C B 状態、ベース A T 状態 S T 4 及びエンディング A T 状態 S T 5 が設定されている。各遊技状態では、遊技媒体のベット数が「3」である状態とすることによりゲームを開始可能な状態となる。

20

【1615】

非 C B 内部状態において実行される役の抽選処理（図 1 6）にて参照される非 C B 内部用役抽選テーブルには、上記第1の実施形態における3枚ベット時の役抽選テーブル（図 1 7）と同様に、「1」~「17」のインデックス値 I V が設定されている。また、非 C B 内部用役抽選テーブルにおいて、インデックス値 I V = 1 ~ 1 6 に設定されている当選データは、上記第1の実施形態における3枚ベット時の役抽選テーブル（図 1 7）においてインデックス値 I V = 1 ~ 1 6 に設定されている当選データと同一である。非 C B 内部用抽選テーブルにおいて、インデックス値 I V = 1 7 には C B 当選データが設定されており、インデックス値 I V = 1 7 に対応するポイント値 P V として「2 0 9 3 1」がセットされている。非 C B 内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理（図 1 6）が実行される場合、いずれかのインデックス値 I V にて当選となる。

30

【1616】

C B 内部状態において実行される役の抽選処理（図 1 6）にて参照される C B 内部用役抽選テーブルには、「1」~「16」のインデックス値 I V が設定されている。また、C B 内部用役抽選テーブルにおいて、インデックス値 I V = 1 ~ 1 6 に設定されている当選データは、上記第1の実施形態における3枚ベット時の役抽選テーブル（図 1 7）においてインデックス値 I V = 1 ~ 1 6 に設定されている当選データと同一である。C B 内部用抽選テーブルにおいて、インデックス値 I V = 1 6 に対応するポイント値 P V として「2 9 9 3 1」がセットされている。C B 内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理（図 1 6）が実行される場合、いずれかのインデックス値 I V にて当選となる。

40

【1617】

このように、非 C B 内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理（図 1 6）が実行される場合、及び C B 内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理（図 1 6）が実行される場合のいずれにおいても、いずれかのインデックス値 I V で当選となる。

【1618】

上記第10の実施形態と同様に、設定キーの O N 操作が行われている状態でスロットマシン 1 0 への動作電力の供給が開始された場合、当該動作電力の供給開始に際してリセッ

50

トボタン56の押圧操作が行われたか否かとは無関係に、メイン処理（図13）において領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行された後に、ステップS107における領域外用の第2初期化处理、ステップS108における設定値更新処理及びステップS109における通常処理が実行される。

【1619】

主側MPU72にて実行される遊技開始時処理について図142のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、遊技開始時処理は役の抽選処理（図16）のステップS410にて実行される。なお、遊技開始時処理におけるステップS7901～ステップS7912の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

10

【1620】

まず停止情報クリア処理を実行する（ステップS7901）。停止情報クリア処理では、第1停止情報エリア96w及び直近停止情報エリア96xを「0」クリアする。これにより、各ゲームにおいてリール32L、32M、32Rの回転が開始されるタイミングよりも前のタイミングで第1停止情報エリア96w及び直近停止情報エリア96xの値が「0」クリアされている状態とすることができる。その後、第1区間SC1であるか否かを判定する（ステップS7902）。ステップS7902では、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iに設けられた第2区間フラグに「1」がセットされていない場合に肯定判定を行う。

【1621】

ステップS7902にて肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームが第1区間SC1において開始されたゲームである場合には、役の抽選処理（図16）においていずれかのインデックス値IVで当選となったことを条件として（ステップS7903：YES）、第2区間移行処理を実行する（ステップS7904）。第2区間移行処理では、各種フラグエリア96iの第2区間フラグに「1」をセットすることで、遊技区間を第1区間SC1から第2区間SC2に移行させる。また、領域内処理用のワークエリア96における継続ゲーム数カウンタ96cを「0」クリアするとともに、合計獲得数カウンタ96dに初期値として「63121」をセットする。さらにまた、第2区間移行処理（ステップS7904）では区間表示部67を消灯状態から点灯状態に切り換える。

20

【1622】

既に説明したとおり、非CB内部用役抽選テーブルのポイント値PVは、役の抽選処理（図16）においてインデックス値IV=1～17のいずれにも当選しない場合が発生しないように設定されているとともに、内部用役抽選テーブルのポイント値PVは、役の抽選処理（図16）においてインデックス値IV=1～16のいずれにも当選しない場合が発生しないように設定されている。したがって、第1区間SC1において開始されたゲームでは、役の抽選処理（図16）にていずれかのインデックス値IVで当選となり（ステップS7903：YES）、第2区間移行処理（ステップS7904）が実行されて第2区間SC2に移行する。

30

【1623】

その後、解除ゲーム数抽選処理を実行する（ステップS7905）。解除ゲーム数抽選処理では、主側ROM73において領域内処理用のデータとして設けられた解除ゲーム数抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア96に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これら解除ゲーム数抽選テーブルと乱数情報とを利用して解除ゲーム数カウンタ96gに設定する天井ゲーム数を特定する。解除ゲーム数抽選処理（ステップS7905）では、5/8の確率で天井ゲーム数として「1000」が選択され、1/4の確率で天井ゲーム数として「800」が選択され、1/8の確率で天井ゲーム数として「600」が選択される。その後、解除ゲーム数カウンタ96gの設定処理を実行する（ステップS7906）。当該設定処理では、解除ゲーム数抽選処理（ステップS7905）にて特定された天井ゲーム数を解除ゲーム数カウンタ96gにセットする。

40

50

【1624】

その後、CB内部状態であるか否かを判定する（ステップS7907）。領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行された場合、主側RAM74にCB当選データが設定されていない状態、すなわち非CB内部状態となる。したがって、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行された後に第2区間SC2に移行する場合には、ステップS7907にて否定判定が行われる。一方、第2区間SC2の初期化処理（ステップS1208又はステップS8106）が実行されてもCB当選データは消去されない。従って、CB内部状態である状況において、ベースAT状態ST4の終了条件が成立したこと、又は第2区間SC2のエンディング条件が成立したことに基づいて第2区間SC2の初期化処理（ステップS1208又はステップS8106）が実行された後に第2区間SC2に移行する場合には、ステップS7907にて肯定判定が行われる。このように、第2区間SC2の初期化処理（ステップS1208又はステップS8106）が実行された後に第2区間SC2に移行する場合には、基本的に、ステップS7907にて肯定判定が行われる。

10

【1625】

CB内部状態である場合には（ステップS7907：YES）、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iのCZ状態フラグに「1」をセットするとともに、領域内処理用のワークエリア96におけるCZ状態カウンタ96hに「3」をセットする（ステップS7908）。ステップS7908にてCZ状態フラグに「1」がセットされることによりCZ状態が開始される。また、CZ状態カウンタ96hに「3」がセットされることにより、CZ状態が終了するまでの残りのゲーム数が3ゲームである状態となる。このように、第2区間SC2の初期化処理（ステップS1208又はステップS8106）が実行された後に第2区間SC2に移行する場合には、基本的に、CZ状態となる。

20

【1626】

ステップS7902にて否定判定を行った場合、すなわち今回のゲームが第2区間SC2において開始されたゲームである場合には、CB状態であるか否かを判定し（ステップS7909）、CB状態とは異なる遊技状態である場合（ステップS7909：NO）、通常遊技状態ST1であるか否かを判定する（ステップS7910）。ステップS7910にて否定判定を行った場合、すなわちベースAT状態ST4又はエンディングAT状態ST5である場合には、今回のゲームにおける役の抽選処理（図16）にてインデックス値IV=1~9のいずれかに当選していることを条件として（ステップS7911：YES）、停止順序データの設定処理を実行する（ステップS7912）。停止順序データの設定処理では、役の抽選処理（図16）にてインデックス値IV=1~6のいずれかに当選している場合には、第1ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応する表示が獲得数表示部125にて行われるようにする。また、役の抽選処理（図16）にてインデックス値IV=7~9のいずれかに当選している場合には、第2ベル入賞の成立を可能とするリール32L, 32M, 32Rの停止順序に対応する表示が獲得数表示部125にて行われるようにする。

30

【1627】

次に、主側MPU72にて実行される遊技終了時の対応処理（図143）の説明に先立ち、当該遊技終了時の対応処理にて使用される領域内処理用のワークエリア96の構成について説明する。上記第1の実施形態において図12を参照しながら既に説明したとおり、領域内処理用のワークエリア96には、開始時状況用エリア96jが設けられている。上記第1の実施形態と同様に、通常処理（図15）のステップS306における開始時状況の記憶処理において、開始時状況用エリア96jには、今回のゲームにおける遊技状態（通常遊技状態ST1、CB状態、ベースAT状態ST4、エンディングAT状態ST5及びCZ状態のいずれか）及び遊技区間（第1区間SC1及び第2区間SC2のいずれか）を特定可能とする情報が設定される。主側MPU72は、開始時状況用エリア96jを参照することにより今回のゲームの開始時における遊技状態及び遊技区間を把握すること

40

50

ができる。

【1628】

次に、主側MPU72にて実行される遊技終了時の対応処理について図143のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、遊技終了時の対応処理は通常処理（図15）のステップS310にて実行される。なお、遊技終了時の対応処理におけるステップS8001～ステップS8011の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1629】

まず今回のゲームにおいてペナルティ事象が発生したか否かを判定する（ステップS8001）。ステップS8001では、通常遊技状態ST1であるとともに第1停止情報エリア96wの値が「1」ではない場合、すなわち通常遊技状態ST1で開始されたゲームにおいて中リール32M又は右リール32Rを第1停止とするストップボタン43、44の操作が行われた場合に肯定判定を行う。

【1630】

ペナルティ事象が発生していない場合には（ステップS8001：NO）、主側RAM74の領域内処理用のワークエリア96における開始時状況用エリア96jを参照して第1区間SC1で開始されたゲームであるか否かを判定する（ステップS8002）。ステップS8002にて否定判定を行った場合、すなわち今回のゲームが第2区間SC2において開始されたゲームである場合には、継続ゲーム数カウンタ96cの値を1加算する（ステップS8003）。一方、今回のゲームが第1区間SC1において開始されたゲームである場合には（ステップS8002：YES）、ステップS8003の処理を実行することなく、ステップS8005に進む。

【1631】

このように、継続ゲーム数カウンタ96cの値は、第2区間SC2においてゲームが開始され、ペナルティ事象が発生することなく当該ゲームが終了する場合に1加算される。これにより、ペナルティ対象ゲームは継続ゲーム数カウンタ96cにおいて1ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【1632】

ペナルティ事象が発生した場合には（ステップS8001：YES）、ペナルティ対象フラグ96yに「1」をセットする（ステップS8004）。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームであることを主側MPU72にて把握可能となる。このように、一のゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなる。

【1633】

上記のとおり、第2区間SC2においてゲームが開始され、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとならなかった場合には、当該ゲームの終了時に継続ゲーム数カウンタ96cの値が1加算される。第1区間SC1においてゲームが開始された場合、当該ゲームが実行されたことに基づいて継続ゲーム数カウンタ96cの値に「1」が加算されることはない。また、第2区間SC2においてゲームが開始され、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合、当該ゲームが実行されたことに基づいて継続ゲーム数カウンタ96cの値に「1」が加算されることはない。

【1634】

ステップS8002にて肯定判定を行った場合、ステップS8003の処理を行った場合、又はステップS8004の処理を行った場合には、CB状態の移行制御と進行制御とを行うためのCB用処理を実行する（ステップS8005）。CB用処理では、今回のゲームにてCB入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア96における各種フラグエリア96iに設けられたCB状態フラグに「1」をセットし、領域内処理用のワークエリア96に記憶されたCB当選データをクリアする。これにより、遊技状態がCB状態となる。CB状態においては、今回のゲームにて第1ベル入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア96に設けられた合計付与カウンタの値を1加算する。合計付

与カウンタは、C B 状態において付与された遊技媒体の合計数を主側 M P U 7 2 にて特定するためのカウンタであり、C B 状態が開始された場合に「0」クリアされる。1 加算後における合計付与カウンタの値が C B 状態の終了基準数である「30」となった場合、今回の C B 状態に対応する C B 状態フラグを「0」クリアする。

【1635】

ステップ S 8 0 0 5 にて C B 用処理を実行した後は、C B 状態ではないことを条件として（ステップ S 8 0 0 6：N O）、現状の遊技状態に対応する処理にジャンプする（ステップ S 8 0 0 7）。具体的には、遊技状態が通常遊技状態 S T 1 である場合には後述する通常用処理を実行し（ステップ S 8 0 0 8）、遊技状態がベース A T 状態 S T 4 である場合には後述するベース A T 用処理を実行し（ステップ S 8 0 0 9）、遊技状態がエンディング A T 状態 S T 5 である場合には遊技区間制御処理を実行する（ステップ S 8 0 1 0）。また、C B 状態であることでステップ S 8 0 0 6 にて肯定判定をした場合、ステップ S 8 0 0 8 にて通常用処理を実行した場合、及びステップ S 8 0 0 9 にてベース A T 用処理を実行した場合にも、その後に遊技区間制御処理を実行する（ステップ S 8 0 1 0）。

10

【1636】

ステップ S 8 0 1 0 にて遊技区間制御処理を実行した後、ペナルティ対象フラグ 9 6 y を「0」クリアする（ステップ S 8 0 1 1）。このように、ペナルティ対象フラグ 9 6 y の値はゲームの終了時に「0」クリアされる。これにより、ペナルティ対象ゲームが終了したことを主側 M P U 7 2 にて把握可能となる。

【1637】

20

次に、遊技終了時の対応処理（図 1 4 3）のステップ S 8 0 0 9 にて実行されるベース A T 対応処理について図 1 4 4 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース A T 対応処理におけるステップ S 8 1 0 1～ステップ S 8 1 0 8 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【1638】

まず上記第 1 の実施形態におけるベース A T 開始時処理（図 2 6）のステップ S 1 0 0 1 と同様に、上乗せ抽選処理を実行する（ステップ S 8 1 0 1）。上乗せ抽選処理の内容は上記第 1 の実施形態において既に説明したとおりである。上乗せ抽選処理にて上乗せ当選となった場合には（ステップ S 8 1 0 2：Y E S）、上乗せ抽選処理にて選択された遊技媒体数を領域内処理用のワークエリア 9 6 における A T 差枚数カウンタ 9 6 e に加算する（ステップ S 8 1 0 3）。上乗せ当選となった場合に付与対象となる遊技媒体数は「20」、「50」、「80」、「100」及び「200」のいずれかとなっている。

30

【1639】

ステップ S 8 1 0 2 にて否定判定を行った場合、又はステップ S 8 1 0 3 の処理を行った場合には、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の更新処理を実行する（ステップ S 8 1 0 4）。A T 差枚数カウンタ 9 6 e の更新処理では、上記第 1 の実施形態におけるベース A T 開始時処理（図 2 6）のステップ S 1 0 0 4～ステップ S 1 0 0 9 と同様の処理を実行する。具体的には、役の抽選処理（図 1 6）の結果が外れ結果である場合、A T 差枚数カウンタ 9 6 e にベット数である「3」を加算する。また、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の更新処理（ステップ S 8 1 0 4）では、遊技媒体の付与に対応する当選データが設定されたインデックス値 I V で当選となった場合、そのインデックス値 I V の当選データに入賞したか否かに関係なく A T 差枚数カウンタ 9 6 e の減算処理を実行する。A T 差枚数カウンタ 9 6 e の減算処理では、当選となったインデックス値 I V に設定されている当選データのうち最大の遊技媒体の付与数となる当選データが入賞した場合における遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数である「3」を減算した結果を、A T 差枚数カウンタ 9 6 e から減算する。かかる減算の処理はその当選データが入賞したか否かに関係なく実行される。A T 差枚数カウンタ 9 6 e の更新処理（ステップ S 8 1 0 4）では、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の減算処理によって A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が「0」以下となっている場合、当該 A T 差枚数カウンタ 9 6 e を「0」クリアする。

40

【1640】

50

ステップ S 8 1 0 4 にて A T 差枚数カウンタ 9 6 e の更新処理を実行した後、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が「0」である場合（ステップ S 8 1 0 5：Y E S）、すなわちベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立した場合には、第 2 区間 S C 2 の初期化処理を実行する（ステップ S 8 1 0 6）。また、上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立した場合には、遊技区間制御処理（図 2 8）のステップ S 1 2 0 8 にて第 2 区間 S C 2 の初期化処理が実行される。第 2 区間 S C 2 の初期化処理（ステップ S 8 1 0 6 又はステップ S 1 2 0 8）では、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i の第 2 区間フラグ、ベース A T 状態フラグ及びエンディング A T 状態フラグを「0」クリアするとともに領域内処理用のワークエリア 9 6 における A T 差枚数カウンタ 9 6 e を「0」クリアする。これにより、第 1 区間 S C 1 であって通常遊技状態 S T 1 である状況となる。また、第 2 区間 S C 2 の初期化処理（ステップ S 8 1 0 6 又はステップ S 1 2 0 8）では、演出側 M P U 9 2 に第 2 区間初期化コマンドを送信する。演出側 M P U 9 2 は、第 2 区間初期化コマンドを受信した場合、ベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立したこと、又は第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立したことを把握するとともに、後述する表示ゲーム数カウンタ 9 4 p を「0」クリアする。また、第 2 区間 S C 2 が終了する場合に区間表示部 6 7 が点灯状態から消灯状態となる。

10

【1 6 4 1】

A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が「0」ではない場合（ステップ S 8 1 0 5：N O）、領域内処理用のワークエリア 9 6 における合計獲得数カウンタ 9 6 d の値がエンディング発生前条件の成立に対応する値である「6 5 3 2 1」以上であるか否かを判定し（ステップ S 8 1 0 7）、合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が「6 5 3 2 1」以上である場合（ステップ S 8 1 0 7：Y E S）、すなわちエンディング発生前条件が成立した場合には、各種フラグエリア 9 6 i に設けられたエンディング A T 状態フラグに「1」をセットするとともに各種フラグエリア 9 6 i のベース A T 状態フラグを「0」クリアする（ステップ S 8 1 0 8）。これにより、遊技状態がベース A T 状態 S T 4 からエンディング A T 状態 S T 5 に移行する。

20

【1 6 4 2】

次に、遊技終了時の対応処理（図 1 4 3）のステップ S 8 0 0 8 にて実行される通常対応処理について図 1 4 5 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常対応処理におけるステップ S 8 2 0 1～ステップ S 8 2 1 3 の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

30

【1 6 4 3】

まず領域内処理用のワークエリア 9 6 の開始時状況用エリア 9 6 j を参照して今回のゲームの開始時における遊技区間が第 1 区間 S C 1 であったか否かを判定する（ステップ S 8 2 0 1）。今回のゲームの開始時における遊技区間が第 2 区間 S C 2 であった場合には（ステップ S 8 2 0 1：N O）、ペナルティ対象フラグ 9 6 y に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 8 2 0 2）。ステップ S 8 2 0 2 にて否定判定を行った場合、すなわち今回のゲームが第 2 区間 S C 2 において開始されたゲームであるとともに今回のゲームがペナルティ対象ゲームとならなかった場合には、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値を 1 減算する（ステップ S 8 2 0 3）。

40

【1 6 4 4】

このように、第 2 区間 S C 2 であるとともに通常遊技状態 S T 1 である状態においてゲームが開始され、当該ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合には、残りの天井ゲーム数が 1 減算されることとなる。これにより、ペナルティ対象ゲームは解除ゲーム数カウンタ 9 6 g において 1 ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【1 6 4 5】

その後、上記第 1 4 の実施形態における通常開始時処理（図 1 3 5）のステップ S 7 5 1 1 と同様に、A T 抽選処理を実行する（ステップ S 8 2 0 4）。A T 抽選処理の内容は上記第 1 4 の実施形態において既に説明したとおりである。A T 抽選処理（ステップ S 7

50

5 1 1) では、C Z 状態ではない状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V で当選となっていない場合にベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる期待値は約 5 % であり、C Z 状態ではない状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V で当選となった場合にベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる期待値は約 2 0 % であり、C Z 状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V で当選となっていない場合にベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる期待値は約 3 0 % であり、C Z 状態においてチェリー当選データが設定されているインデックス値 I V で当選となった場合にベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる期待値は約 5 0 % である。

【1 6 4 6】

A T 抽選処理 (ステップ S 8 2 0 4) にてベース A T 状態 S T 4 への移行当選となった場合には (ステップ S 8 2 0 5 : Y E S)、領域内処理用のワークエリア 9 6 における各種フラグエリア 9 6 i の A T 当選フラグに「1」をセットする (ステップ S 8 2 0 6)。これにより、ベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生したことを主側 M P U 7 2 にて把握可能となる。

【1 6 4 7】

ステップ S 8 2 0 5 にて否定判定を行った場合には、各種フラグエリア 9 6 i の C Z 状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定し (ステップ S 8 2 0 7)、C Z 状態フラグに「1」がセットされていない場合には (ステップ S 8 2 0 7 : N O)、継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値が第 2 C Z 抽選処理の対象値 (具体的には「5 0 0」、「7 0 0」及び「9 0 0」のいずれか) であるか否かを判定する (ステップ S 8 2 0 8)。

【1 6 4 8】

既に説明したとおり、第 2 区間 S C 2 に移行する場合、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g に天井ゲーム数として「6 0 0」、「8 0 0」及び「1 0 0 0」のいずれかがセットされる。また、既に説明したとおり、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値は、第 2 区間 S C 2 であるとともに通常遊技状態 S T 1 である状態においてゲームが開始され、当該ゲームにおいてペナルティ事象が発生しなかった場合に 1 減算される。したがって、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g に天井ゲーム数として「1 0 0 0」がセットされた後に、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が第 2 C Z 抽選処理の対象値となる場合とは、第 2 区間 S C 2 であるとともに通常遊技状態 S T 1 である状態となった後において、当該状態が継続されている状態におけるゲームの実行回数が「1 0 0」、「3 0 0」及び「5 0 0」のいずれかとなった場合である。また、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g に天井ゲーム数として「8 0 0」がセットされた後に、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が第 2 C Z 抽選処理の対象値となる場合とは、第 2 区間 S C 2 であるとともに通常遊技状態 S T 1 である状態となった後において、当該状態が継続されている状態におけるゲームの実行回数が「1 0 0」及び「3 0 0」のいずれかとなった場合である。また、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g に天井ゲーム数として「6 0 0」がセットされた後に、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が第 2 C Z 抽選処理の対象値となる場合とは、第 2 区間 S C 2 であるとともに通常遊技状態 S T 1 である状態となった後において、当該状態が継続されている状態におけるゲームの実行回数が「1 0 0」となった場合である。

【1 6 4 9】

継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値が第 2 C Z 抽選処理の対象値ではない場合には (ステップ S 8 2 0 8 : N O)、第 1 C Z 抽選処理を実行する (ステップ S 8 2 0 9)。また、継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値が第 2 C Z 抽選処理の対象値である場合には (ステップ S 8 2 0 8 : Y E S)、第 2 C Z 抽選処理を実行する (ステップ S 8 2 1 0)。

【1 6 5 0】

第 1 C Z 抽選処理 (ステップ S 8 2 0 9) では、主側 R O M 7 3 において領域内処理用のデータとして設けられた第 1 C Z 抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これら第 1 C Z 抽選テーブルと乱数情報とを利用して C Z 状態への移行当選とな

10

20

30

40

50

ったか否かを判定する。第1 C Z 抽選テーブルは、C Z 状態への移行当選となる確率が $1/20$ となるように設定されている。また、第2 C Z 抽選処理（ステップ S 8 2 1 0）では、主側 R O M 7 3 において領域内処理用のデータとして設けられた第2 C Z 抽選テーブルを読み出すとともに、領域内処理用のワークエリア 9 6 に設けられ定期的に更新される抽選カウンタからその時点の乱数情報を読み出し、これら第2 C Z 抽選テーブルと乱数情報とを利用して C Z 状態への移行当選となったか否かを判定する。第2 C Z 抽選テーブルは、C Z 状態への移行当選となる確率が $1/2$ となるように設定されている。

【1 6 5 1】

このように、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値が第2 C Z 抽選処理の対象値となるゲームにおいて実行される第2 C Z 抽選処理（ステップ S 8 2 1 0）では、継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値が当該対象値となるゲームではないゲームにおいて実行される第1 C Z 抽選処理（ステップ S 8 2 0 9）と比較して、高い確率で C Z 状態への移行当選が発生する。これにより、通常遊技状態 S T 1 であるとともに C Z 状態ではない状態において継続ゲーム数カウンタ 9 6 c の値が第2 C Z 抽選処理の対象値となるゲームが行われる場合に、C Z 状態への移行当選が発生するのではないかと遊技者に期待させることができる。

10

【1 6 5 2】

ステップ S 8 2 0 9 にて第1 C Z 抽選処理を行った場合、又はステップ S 8 2 1 0 にて第2 C Z 抽選処理を行った場合には、これらの C Z 抽選処理にて C Z 状態への移行当選となったか否かを判定し（ステップ S 8 2 1 1）、C Z 状態への移行当選となった場合には（ステップ S 8 2 1 1：Y E S）、各種フラグエリア 9 6 i の C Z 当選フラグに「1」をセットする（ステップ S 8 2 1 2）。これにより、C Z 状態への移行当選が発生したことを主側 M P U 7 2 にて把握可能となる。

20

【1 6 5 3】

ステップ S 8 2 0 1 にて肯定判定を行った場合、ステップ S 8 2 0 6 の処理を行った場合、ステップ S 8 2 0 7 にて肯定判定を行った場合、ステップ S 8 2 1 1 にて否定判定を行った場合、又はステップ S 8 2 1 2 の処理を行った場合には、上記第1 4 の実施形態における遊技終了時の対応処理（図 1 3 4）のステップ S 7 4 0 4 と同様に、通常用処理を実行する（ステップ S 8 2 1 3）。通常用処理の内容は、上記第1 4 の実施形態において図 1 3 6 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【1 6 5 4】

30

上記第1 4 の実施形態において図 1 3 6 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおり、ペナルティ対象ゲームである場合には（ステップ S 7 6 0 1：Y E S）、ステップ S 7 6 0 2 ～ステップ S 7 6 1 2 の処理を実行することなく通常用処理（図 1 3 6）を終了する。C Z 状態においてゲームが実行されても当該ゲームがペナルティ対象ゲームである場合には、C Z 状態カウンタ 9 6 h の値を1減算する処理は実行されない。これにより、C Z 状態カウンタ 9 6 h においてペナルティ対象ゲームは1ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【1 6 5 5】

既に説明したとおり、C Z 状態においてゲームが開始される場合には、C Z 状態ではない状態において当該ゲームが開始される場合と比較して、A T 抽選処理（ステップ S 8 2 0 4）において、ベース A T 状態 S T 4 への移行当選となる期待値が高くなるという遊技者にとっての利点がある。しかし、既に説明したとおり、C Z 状態において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合、A T 抽選処理（ステップ S 8 2 0 4）が実行されないため、C Z 状態であることの利点を遊技者は享受できない。ペナルティ対象ゲームが C Z 状態カウンタ 9 6 h において1ゲームとしてカウントされる構成とすると、遊技者が誤ってペナルティ事象を発生させてしまった場合に、C Z 状態である状況下における A T 抽選処理（ステップ S 8 2 0 4）の実行機会が減少してしまう。これに対して、ペナルティ対象ゲームは、C Z 状態カウンタ 9 6 h において1ゲームとしてカウントされない構成である。これにより、C Z 状態においてペナルティ対象ゲームが実行されたことが原因となって、C Z 状態である状況下における A T 抽選処理（ステップ S 8 2 0 4）の実行

40

50

機会が減少してしまわないようにすることができる。

【1656】

今回のゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合には（ステップS8202：YES）、ステップS8203以降の処理を実行することなく本通常対応処理（図145）を終了する。これにより、ペナルティ対象ゲームにおいて、解除ゲーム数カウンタ96gの値を1減算する処理（ステップS8203）、AT抽選処理（ステップS8204）、第1CZ抽選処理（ステップS8209）及び第2CZ抽選処理（ステップS8210）が実行されないようにすることができる。

【1657】

ペナルティ対象ゲームにおいて解除ゲーム数カウンタ96gの値を1減算する処理（ステップS8203）が実行される構成とすると、解除ゲーム数カウンタ96gの値が第2CZ抽選処理の対象値となるゲーム（解除ゲーム数カウンタ96gの値が「501」、「701」及び「901」のいずれかである状態で開始されたゲーム）がペナルティ対象ゲームとなった場合、第2CZ抽選処理（ステップS8210）の実行機会が1回分失われてしまう。これに対して、ペナルティ対象ゲームにおいては解除ゲーム数カウンタ96gの値を1減算する処理（ステップS8203）が実行されない構成である。これにより、遊技者が誤ってペナルティ事象を発生させてしまったことが原因となって、第2CZ抽選処理（ステップS8210）の実行機会が1回分失われてしまうことが防止されている。

【1658】

次に、画像表示装置63において行われる継続ゲーム数表示及びCZ期待演出について説明する。図146（a）は画像表示装置63にて継続ゲーム数表示が行われる様子を説明する説明図である。

【1659】

図146（a）に示すように、画像表示装置63の下部左側には、スロットマシン10への動作電力の供給開始時からのゲームの実行回数、又は第2区間SC2の初期化処理（ステップS1208又はステップS8106）の実行後におけるゲームの実行回数を示すゲーム実行回数画像G89が表示される。既に説明したとおり、第2区間SC2のエンディング条件が成立した場合には遊技区間制御処理（図28）のステップS1208にて第2区間SC2の初期化処理が実行されるとともに、ベースAT状態ST4の終了条件が成立した場合にはベースAT用処理（図144）のステップS8106にて第2区間SC2の初期化処理が実行される。スロットマシン10への動作電力の供給開始時からのゲームの実行回数が10回である場合、又は第2区間SC2の初期化処理（ステップS1208又はステップS8106）の実行後におけるゲームの実行回数が10回である場合には基本的に、図146（a）に示すように、「10ゲーム消化」という文言のゲーム実行回数画像G89が表示される。

【1660】

図146（b）は演出側RAM94の構成を説明するための説明図である。上記第14の実施形態と同様に、演出側RAM94には、演出側ペナルティ対象フラグ94nが設けられている。また、図146（b）に示すように、演出側RAM94には、表示ゲーム数カウンタ94pが設けられている。表示ゲーム数カウンタ94pは、ゲーム実行回数画像G89にて表示されるゲーム実行回数を演出側MPU92にて把握可能とするカウンタである。ゲーム実行回数画像G89は、CZ状態ではないことを条件として画像表示装置63の下部左側に表示される。

【1661】

スロットマシン10への動作電力の供給が開始された場合には、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行されたか否かとは関係なく、表示ゲーム数カウンタ94pの値が「0」クリアされる。表示ゲーム数カウンタ94pの値は、ゲームが開始される度に1加算される。ゲームが開始されて表示ゲーム数カウンタ94pの値が1加算された後に、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合には、ペナルティ事象が発生したタイミング（中リール32M又は右リール32Rが最初に停止されたタイミング）で、表

示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値が 1 減算される場合と、表示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値が 1 減算されない場合とが存在している。

【1 6 6 2】

まず第 1 区間 S C 1 において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生する場合について説明する。既に説明したとおり、第 1 区間 S C 1 において開始されたゲームでは、役の抽選処理（図 1 6）にていずれかのインデックス値 I V で当選となり（ステップ S 7 9 0 3：Y E S）、第 2 区間移行処理（ステップ S 7 9 0 4）が実行されて第 2 区間 S C 2 に移行する。第 1 区間 S C 1 において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生した場合には、当該ゲームの開始時に C B 内部状態であったか否かとは無関係に、当該ゲームにてペナルティ事象が発生したことに基づいてゲーム実行回数画像 G 8 9 で示されるゲーム実行回数が 1 減算されることはない。当該場合には、表示ゲーム数カウンタ 9 4 p において今回のペナルティ対象ゲームが 1 ゲームとしてカウントされることとなる。このように、領域内用の全部クリア処理（ステップ S 1 0 6）又は第 2 区間 S C 2 の初期化処理（ステップ S 1 2 0 8 又はステップ S 8 1 0 6）が実行されて第 1 区間 S C 1 であるとともに通常遊技状態 S T 1 である状態となった後、当該状態においてゲームが開始された場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ 9 4 p において 1 ゲームとしてカウントされる。

10

【1 6 6 3】

次に、第 2 区間 S C 2 において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生する場合について説明する。第 2 区間 S C 2 において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生し、当該ゲームがスロットマシン 1 0 への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合には、ペナルティ事象が発生したタイミングでゲーム実行回数画像 G 8 9 で示されるゲーム実行回数が 1 減算される。当該場合には、表示ゲーム数カウンタ 9 4 p において今回のペナルティ対象ゲームが 1 ゲームとしてカウントされないこととなる。一方、第 2 区間 S C 2 において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生し、当該ゲームがスロットマシン 1 0 への動作電力の供給開始後における最初のゲームである場合には、当該ゲームにてペナルティ事象が発生したことに基づいてゲーム実行回数画像 G 8 9 で示されるゲーム実行回数が 1 減算されることはない。当該場合には、表示ゲーム数カウンタ 9 4 p において今回のペナルティ対象ゲームが 1 ゲームとしてカウントされることとなる。

20

【1 6 6 4】

このように、スロットマシン 1 0 への動作電力の供給開始後における最初のゲームは、当該動作電力の供給開始時に領域内用の全部クリア処理（ステップ S 1 0 6）が実行されたか否かとは無関係に、さらに当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、表示ゲーム数カウンタ 9 4 p において 1 ゲームとしてカウントされる。これにより、スロットマシン 1 0 への動作電力の供給開始後におけるゲーム実行回数画像 G 8 9 で示されるゲーム実行回数に基づいて、領域内用の全部クリア処理（ステップ S 1 0 6）が実行されたか否かが遊技者に把握されてしまうことを防止できる。よって、遊技ホールの営業開始後における最初のゲームにおいて敢えてペナルティ事象を発生させてゲーム実行回数画像 G 8 9 を確認することにより設定値更新処理（ステップ S 1 0 8）の実行の有無を把握する行為を防止できる。

30

40

【1 6 6 5】

既に説明したとおり、第 2 区間 S C 2 に移行する場合、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g に天井ゲーム数として「6 0 0」、「8 0 0」及び「1 0 0 0」のいずれかがセットされる。以下、本明細書において、解除ゲーム数カウンタ 9 6 g に設定された天井ゲーム数（「6 0 0」、「8 0 0」又は「1 0 0 0」）と、現状における解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値との差を、「解除ゲーム数カウンタ 9 6 g の値に基づく消化ゲーム数」という。解除ゲーム数カウンタ 9 6 g では、第 1 区間 S C 1 において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームが 1 ゲームとしてカウントされない構成である。一方、表示ゲーム数カウンタ 9 4 p では、第 1 区間 S C 1 において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームが 1 ゲームとしてカ

50

ウントされる構成である。したがって、第1区間SC1において開始されたゲームの実行により、表示ゲーム数カウンタ94pの値は、解除ゲーム数カウンタ96gの値に基づく消化ゲーム数よりも「1」大きい値となる。

【1666】

第1区間SC1において開始されたゲームにおいて、役の抽選処理（図16）にていずれのインデックス値IVでも当選とならない場合が存在している構成、すなわち第1区間SC1において実行されるゲームの回数が2以上の固定されていない回数となる構成とすると、第1区間SC1において実行されるゲームの回数の増加に伴って、表示ゲーム数カウンタ94pの値と、解除ゲーム数カウンタ96gの値に基づく消化ゲーム数との差が増加してしまうこととなる。これに対して、第1区間SC1において開始されたゲームでは、役の抽選処理（図16）にていずれかのインデックス値IVで当選となり（ステップS7903：YES）、第2区間移行処理（ステップS7904）が実行されて第2区間SC2に移行する構成、すなわち第1区間SC1において実行されるゲームの回数が「1」という固定されている回数となる構成である。これにより、第1区間SC1において開始されるゲームの実行が原因となって生じる表示ゲーム数カウンタ94pの値と、解除ゲーム数カウンタ96gの値に基づく消化ゲーム数との差を「1」という固定されている回数とすることができる。

【1667】

解除ゲーム数カウンタ96g及び表示ゲーム数カウンタ94pでは、第2区間SC2において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームではないゲームがペナルティ対象ゲームとはならなかった場合、当該ゲームが1ゲームとしてカウントされる。また、解除ゲーム数カウンタ96g及び表示ゲーム数カウンタ94pでは、第2区間SC2において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームではないゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合、当該ゲームが1ゲームとしてカウントされない。このように、第2区間SC2において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームではないゲームのカウントの有無は、主側RAM74における解除ゲーム数カウンタ96g及び演出側RAM94における表示ゲーム数カウンタ94pにおいて共通している。

【1668】

設定キーのON操作が行われていない状態でスロットマシン10への動作電力の供給が開始され、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行されることなく、電源遮断前の番地に戻る通常復帰が行われた場合、電源遮断前の解除ゲーム数カウンタ96gの値が維持される一方、表示ゲーム数カウンタ94pの値は「0」クリアされる。したがって、当該通常復帰が行われた場合には、第2区間SC2の初期化处理（ステップS1208）が実行されるまで、表示ゲーム数カウンタ94pの値と、解除ゲーム数カウンタ96gの値に基づく消化ゲーム数との差が「2」以上の値となっている状態となり得る。

【1669】

設定キーのON操作が行われていない状態でスロットマシン10への動作電力の供給が開始され、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行されることなく、電源遮断前の番地に戻る場合、動作電力の供給開始後における最初のゲームが第2区間SC2において開始されたゲームとなる場合がある。解除ゲーム数カウンタ96gでは、第2区間SC2において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームであるゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合、当該ゲームが1ゲームとしてカウントされない。一方、表示ゲーム数カウンタ94pでは、第2区間SC2において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームではないゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合、当該ゲームが1ゲームとしてカウントされる。したがって、第2区間SC2において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームであるゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合には、表示ゲーム数カウンタ94pの値と、解除ゲーム数カウンタ96gの値に基づく消化ゲーム数との差が1ゲーム分広がることとなる。

【1670】

解除ゲーム数カウンタ96g及び表示ゲーム数カウンタ94pでは、第2区間SC2において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームであるゲームがペナルティ対象ゲームとはならなかった場合、当該ゲームが1ゲームとしてカウントされる。このように、第2区間SC2において開始されたゲームであって動作電力の供給開始後における最初のゲームであるゲームがペナルティ対象ゲームとはならなかった場合における当該ゲームのカウントの有無は、主側RAM74における解除ゲーム数カウンタ96g及び演出側RAM94における表示ゲーム数カウンタ94pにおいて共通している。

【1671】

領域内用の全部クリア処理（ステップS106）又は第2区間の初期化处理（ステップS1208又はステップS8106）が実行された後、動作電力の供給停止を挟んでいない場合、表示ゲーム数カウンタ94pの値と、解除ゲーム数カウンタ96gの値に基づく消化ゲーム数との差が「2」以上の値とはならない構成である。これにより、ゲーム実行回数画像G89に基づいて遊技者が把握するゲーム実行回数と、解除ゲーム数カウンタ96gの値に基づく消化ゲーム数との差が「2」以上の値となることを防止し、遊技者に違和感を生じさせてしまう可能性を低減できる。

【1672】

通常対応処理（図145）において既に説明したとおり、解除ゲーム数カウンタ96gの値が第2CZ抽選処理の対象値（「500」、「700」及び「900」のいずれか）である場合に実行される第2CZ抽選処理（ステップS8210）におけるCZ状態への移行当選の発生確率（具体的には1/2）は、解除ゲーム数カウンタ96gの値が第2CZ抽選処理の対象値ではない場合に実行される第1CZ抽選処理（ステップS8209）におけるCZ状態への移行当選の発生確率（具体的には1/20）の10倍に設定されている。

【1673】

図146（c）は画像表示装置63にてCZ期待演出が行われる様子を説明する説明図である。図146（c）に示すように、画像表示装置63では、第2区間SC2であるとともに通常遊技状態ST1でありCZ状態ではない状態においてゲームが開始され、当該ゲームが開始されたことに基づいて1加算されて更新された表示ゲーム数カウンタ94pの値がCZ期待演出の第1対象範囲（「97」～「101」）、第2対象範囲（「197」～「201」）及び第3対象範囲（「297」～「301」）のいずれかである場合にCZ期待画像G91の表示が行われる。表示ゲーム数カウンタ94pの値がCZ期待演出の第1対象範囲（「97」～「101」）である場合、図146（c）に示すように、CZ期待画像G91の文言は「101ゲーム目でCZ移行の期待大」という内容となる。これにより、ゲーム実行回数画像G89で示されるゲーム実行回数が「101」となるゲームにおいてCZ状態への移行当選が発生することを遊技者に期待させることができる。また、図示は省略するが、表示ゲーム数カウンタ94pの値がCZ期待演出の第2対象範囲（「197」～「201」）である場合、CZ期待画像G91の文言は「201ゲーム目でCZ移行の期待大」という内容となる。これにより、ゲーム実行回数画像G89で示されるゲーム実行回数が「201」となるゲームにおいてCZ状態への移行当選が発生することを遊技者に期待させることができる。また、図示は省略するが、表示ゲーム数カウンタ94pの値がCZ期待演出の第3対象範囲（「297」～「301」）である場合、CZ期待画像G91の文言は「301ゲーム目でCZ移行の期待大」という内容となる。これにより、ゲーム実行回数画像G89で示されるゲーム実行回数が「301」となるゲームにおいてCZ状態への移行当選が発生することを遊技者に期待させることができる。

【1674】

CZ期待画像G91は、対象となるゲームにおいてCZ状態への移行当選が発生する可能性が高いことを示唆する画像であり、対象となるゲームにおいてCZ状態への移行当選が発生することを報知する画像ではない。これにより、実際には第1CZ抽選処理（ステ

10

20

30

40

50

ップS 8 2 0 9) が実行されるゲームを対象としてC Z 期待画像G 9 1 が表示された場合においても遊技者に違和感を与えてしまうことが防止されている。

【1 6 7 5】

次に、演出側M P U 9 2 にて実行される演出制御用処理について図1 4 7 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御用処理は各遊技状態において比較的短い周期(例えば2 ミリ秒)で繰り返し実行される。

【1 6 7 6】

主側M P U 7 2 から回転受付コマンドA, Bを受信した場合には(ステップS 8 3 0 1 : Y E S)、演出側ペナルティ対象フラグ9 4 nに「1」がセットされているか否かを判定し(ステップS 8 3 0 2)、演出側ペナルティ対象フラグ9 4 nに「1」がセットされている場合(ステップS 8 3 0 2 : Y E S)、すなわち前回のゲームがペナルティ対象ゲームであった場合には、演出側ペナルティ対象フラグ9 4 nを「0」クリアする(ステップS 8 3 0 3)。その後、モノクロ終了処理を実行する(ステップS 8 3 0 4)。モノクロ終了処理では、モノクロ表示からカラー表示への切り替えが行われるように画像表示装置6 3の表示制御を行う。このように、ペナルティ対象ゲームが行われた場合には、当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームにおいて、演出側M P U 9 2 が回転受付コマンドA, Bを受信したことに基づいてモノクロ表示が終了される。

【1 6 7 7】

ステップS 8 3 0 2 にて否定判定を行った場合、又はステップS 8 3 0 4 の処理を行った場合には、ステップS 8 3 0 5 ~ステップS 8 3 1 2 において上記第1 4の実施形態における演出制御用処理(図1 3 8)のステップS 7 7 0 6 ~ステップS 7 7 1 3と同様の処理を実行する。具体的には、色ナビ演出中である場合には(ステップS 8 3 0 5 : Y E S)、色ナビ終了処理を実行する(ステップS 8 3 0 6)。色ナビ終了処理では、色ナビ画像G 8 8の表示が終了するように画像表示装置6 3の表示制御を行う。このように、色ナビ演出は、当該色ナビ演出が実行されたゲームの次のゲームにおいて、演出側M P U 9 2 が回転受付コマンドA, Bを受信したことに基づいて終了される。

【1 6 7 8】

ステップS 8 3 0 5 にて否定判定を行った場合、又はステップS 8 3 0 6 の処理を行った場合には、ゲーム演出開始処理を実行する(ステップS 8 3 0 7)。ゲーム演出開始処理では、遊技状態に対応する背景画像が表示されるとともに、遊技状態に対応するゲーム中演出が開始されるように画像表示装置6 3の表示制御を行う。遊技状態に対応する背景画像及び遊技状態に対応するゲーム中演出の内容は、上記第1 4の実施形態において既に説明したとおりである。また、ゲーム演出開始処理(ステップS 8 3 0 7)では、ゲーム中演出に対応する音出力が行われるようにスピーカ6 2の音出力制御を行うとともに、ゲーム中演出に対応する態様で上部ランプ6 1が発光するように上部ランプ6 1の発光制御を行う。ゲーム演出開始処理(ステップS 8 3 0 7)は、演出側M P U 9 2 が第1 停止開始コマンドを受信するタイミングよりも前のタイミングにおいて実行されるため、ペナルティ対象ゲームとなるゲームにおいても、ゲーム演出開始処理(ステップS 8 3 0 7)が実行される。

【1 6 7 9】

その後、主側M P U 7 2 から受信した回転受付コマンドAに設定されている情報に基づいて、チェリー当選データが設定されているインデックス値I V = 1 3で当選となったか否かを判定し(ステップS 8 3 0 8)、インデックス値I V = 1 3で当選となっていない場合には(ステップS 8 3 0 8 : N O)、通常リプレイ当選データが設定されているインデックス値I V = 1 6で当選となったか否かを判定する(ステップS 8 3 0 9)。インデックス値I V = 1 6で当選となった場合には(ステップS 8 3 0 9 : Y E S)、上記第1 4の実施形態における演出制御用処理(図1 3 8)のステップS 7 7 1 1と同様に、色ナビ抽選処理を実行する(ステップS 8 3 1 0)。色ナビ抽選処理の内容は、上記第1 4の実施形態において既に説明したとおりである。色ナビ抽選処理(ステップS 8 3 1 0)では、1 / 4の確率で今回のゲームが色ナビ演出の実行対象であると判定される。

【1680】

チェリー当選データが設定されているインデックス値 $IV = 13$ で当選となった場合（ステップ $S8308$: YES）、又は色ナビ抽選処理にて色ナビ演出の実行対象であると判定された場合には（ステップ $S8311$: YES）、色ナビ開始処理を実行する（ステップ $S8312$ ）。色ナビ開始処理では、色ナビ画像 $G88$ の表示が開始されるように画像表示装置 63 の表示制御を行う。

【1681】

ステップ $S8301$ にて否定判定を行った場合には、主側 MPU 72 から第1停止開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ $S8313$ ）、第1停止開始コマンドを受信した場合には（ステップ $S8313$: YES）、ペナルティ事象が発生したか否かを判定する（ステップ $S8314$ ）。ステップ $S8314$ では、通常遊技状態 $ST1$ において第1停止開始コマンドを受信した場合において、当該第1停止が中リール $32M$ 又は右リール $32R$ である場合に肯定判定を行う。既に説明したとおり、ペナルティ事象は、通常遊技状態 $ST1$ で開始されたゲームにおいて中リール $32M$ 又は右リール $32R$ を第1停止とするストップボタン 43 、 44 の操作が行われた場合に発生する。また、演出側 MPU 92 においてペナルティ事象が発生したか否かを判定する処理が実行されるタイミングは、ゲーム開始時の遊技状態（通常遊技状態 $ST1$ 、CB状態、ベースAT状態 $ST4$ 又はエンディングAT状態 $ST5$ ）が変化するタイミング（ゲーム終了時）よりも前のタイミングである。これにより、ゲーム終了時に演出側 MPU 92 においてペナルティ事象が発生したか否かを判定する処理が実行される構成と比較して、演出側 MPU 92 においてペナルティ事象が発生したか否かを判定するための処理構成が簡素化されている。

【1682】

ペナルティ事象が発生していない場合（ステップ $S8314$: NO）、すなわち今回のゲームがペナルティ対象ゲームとならなかった場合には、第1ゲーム演出更新処理を実行する（ステップ $S8315$ ）。第1ゲーム演出更新処理では、第1停止開始コマンドを受信したことに基づいて、ゲーム中演出における表示内容の更新が行われるように画像表示装置 63 の表示制御を行う。また、第1ゲーム演出更新処理（ステップ $S8315$ ）では、ゲーム中演出の進行に応じて上部ランプ 61 の発光及びスピーカ 62 からの音出力が行われるように上部ランプ 61 の発光制御及びスピーカ 62 の音出力制御が行われるようにする。

【1683】

ペナルティ事象が発生した場合（ステップ $S8314$: YES）、すなわち今回のゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合には、モノクロ切替処理を実行する（ステップ $S8316$ ）。モノクロ切替処理では、カラー表示からモノクロ表示への切り替えが行われるように画像表示装置 63 の表示制御を行う。これにより、色ナビ演出が実行されている場合には、色ナビ画像 $G88$ の色を識別できない状態とすることができる。このように、ペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミングでモノクロ表示が開始される。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームとなったことを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握可能とすることができる。

【1684】

既に説明したとおり、主側 MPU 72 では、全リール $32L$ 、 $32M$ 、 $32R$ が停止した後にペナルティ事象が発生したか否かを判定する構成である。当該構成において、演出側 MPU 92 では、最初のリール $32L$ 、 $32M$ 、 $32R$ の停止時にペナルティ事象が発生したか否かを判定する。これにより、第1停止の終了時に画像表示装置 63 の表示をモノクロ表示に切り替えることができる。

【1685】

その後、演出側ペナルティ対象フラグ $94n$ に「1」をセットする（ステップ $S8317$ ）。これにより、今回のゲームがペナルティ対象ゲームとなったことを演出側 MPU 92 にて把握可能となる。

【1686】

ステップS 8 3 1 3にて否定判定を行った場合には、主側MPU 7 2から第2停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS 8 3 1 8）。ステップS 8 3 1 8にて肯定判定を行った場合には、演出側ペナルティ対象フラグ9 4 nに「1」がセットされていないことを条件として（ステップS 8 3 1 9：NO）、第2ゲーム演出更新処理を実行する（ステップS 8 3 2 0）。第2ゲーム演出更新処理では、第2停止開始コマンド又は全リール停止コマンドを受信したことに基づいて、ゲーム中演出における表示内容の更新が行われるように画像表示装置6 3の表示制御を行う。また、第2ゲーム演出更新処理（ステップS 8 3 2 0）では、ゲーム中演出の進行に応じて上部ランプ6 1の発光及びスピーカ6 2からの音出力が行われるように上部ランプ6 1の発光制御及びスピーカ6 2の音出力制御が行われるようにする。

10

【1 6 8 7】

このように、ペナルティ対象ゲームにおいて、第1ゲーム演出更新処理（ステップS 8 3 1 5）及び第2ゲーム演出更新処理（ステップS 8 3 2 0）は実行されない。ペナルティ対象ゲームとなったゲームでは、1つ目のリール3 2 M、3 2 Rの停止時に画像表示装置6 3がモノクロ表示に切り替えられるとともに、画像表示装置6 3においてゲーム中演出の更新が行われない状態となる。これにより、画像表示装置6 3の表示内容に基づいて、ペナルティ対象ゲームであることを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握し易いようにすることができる。

【1 6 8 8】

ステップS 8 3 1 8にて否定判定を行った場合、主側MPU 7 2から天井到達コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS 8 3 1 9）。主側MPU 7 2は、解除ゲーム数カウンタ9 6 gの値が「0」となったことに基づいて通常遊技状態ST 1からベースAT状態ST 4へ移行する場合、天井到達コマンドを演出側MPU 9 2に送信する。天井到達コマンドを受信している場合には（ステップS 8 3 1 9：YES）、天井到達演出開始処理を実行する（ステップS 8 3 2 0）。天井到達演出開始処理では、第2区間SC 2であるとともに通常遊技状態ST 1である状態となった後、当該状態が継続されている状況におけるゲームの実行回数が天井ゲーム数（「6 0 0」、「8 0 0」及び「1 0 0 0」のいずれか）に到達したことに基づいてベースAT状態ST 4への移行が発生したことを報知する天井到達演出が開始されるように、上部ランプ6 1の発光制御、スピーカ6 2の音出力制御、及び画像表示装置6 3の表示制御を実行する。

20

30

【1 6 8 9】

既に説明したとおり、領域内用の全部クリア処理（ステップS 1 0 6）又は第2区間の初期化処理（ステップS 1 2 0 8又はステップS 8 1 0 6）が実行された後、動作電力の供給停止を挟んでいない場合、表示ゲーム数カウンタ9 4 pの値と、解除ゲーム数カウンタ9 6 gの値に基づく消化ゲーム数との差が「2」以上の値とはならない構成である。これにより、天井到達演出が開始されるゲームにおいて画像表示装置6 3に表示されていたゲーム実行回数画像G 8 9に基づいて遊技者が把握するゲーム実行回数が、天井ゲーム数（「6 0 0」、「8 0 0」及び「1 0 0 0」のいずれか）から「2」以上離れている回数となって遊技者に違和感を生じさせてしまう可能性が低減されている。

【1 6 9 0】

40

次に、演出側MPU 9 2にて実行されるゲーム数表示処理（図1 4 8）の説明に先立ち、スロットマシン1 0への動作電力の供給が開始された後において、演出側MPU 9 2が主側MPU 7 2から受信するコマンドについて説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、設定キーのON操作が行われた状態で電源ONが行われた場合、主側MPU 7 2にて設定値更新処理（ステップS 1 0 8）が実行されることとなるとともに、設定キーのON操作が行われることなく電源ONが行われた場合、主側MPU 7 2は電源遮断前の番地に戻るものとなる。また、上記第1の実施形態と同様に、主側MPU 7 2にて設定値更新処理（ステップS 1 0 8）が実行される場合、演出側MPU 9 2は当該設定値更新処理の開始時に主側MPU 7 2から設定変更開始コマンドを受信するとともに、当該設定値更新処理の終了時に設定変更終了コマンドを受信する。また、主側MPU 7 2が

50

電源遮断前の番地に戻る場合、演出側MPU92は主側MPU72から復電コマンドを受信する。このように、スロットマシン10への動作電力の供給が開始された後に、演出側MPU92が主側MPU72から最初に受信するコマンドは、復電コマンド又は設定変更開始コマンドである。

【1691】

次に、演出側MPU92にて実行されるゲーム数表示処理について図148のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ゲーム数表示処理は、各遊技状態において比較的短い周期（例えば2ミリ秒）で繰り返し実行される。演出制御用処理（図147）及びゲーム数表示処理（図148）は2ミリ秒の周期で実行される。2ミリ秒の周期で発生する演出制御用処理（図147）及びゲーム数表示処理（図148）の各処理回において、ゲーム数表示処理（図148）は、演出制御用処理（図147）が実行された後に実行される。

10

【1692】

主側MPU72から復電コマンドを受信した場合には（ステップS8401：YES）、演出側RAM94に設けられた通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップS8402）。通常復帰フラグは、スロットマシン10への動作電力の供給開始時に、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行されない通常復帰が行われたことを演出側MPU92にて把握可能とするフラグである。ステップS8401にて否定判定を行った場合には、主側MPU72から設定変更開始コマンド又は第2区間初期化コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS8403）。第2区間初期化コマンドは、第2区間SC2の初期化処理（ステップS1208）が実行された場合に、主側MPU72から演出側MPU92に送信される。

20

【1693】

ステップS8402の処理を行った場合、又はステップS8403にて肯定判定を行った場合には、表示ゲーム数カウンタ94pを「0」クリアする（ステップS8404）。このように、スロットマシン10への動作電力の供給が開始された場合には、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行されるか否かとは無関係に、表示ゲーム数カウンタ94pの値が「0」クリアされる。また、第2区間SC2の初期化処理（ステップS1208又はステップS8106）が実行された場合にも、表示ゲーム数カウンタ94pの値が「0」クリアされる。

30

【1694】

ステップS8403にて否定判定を行った場合、又はステップS8404の処理を行った場合には、主側MPU72から回転受付コマンドA、Bを受信したか否かを判定し（ステップS8405）、回転受付コマンドA、Bを受信した場合には（ステップS8405：YES）、表示ゲーム数カウンタ94pの値を1加算する（ステップS8406）。このように、ゲームが実行される場合、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームの開始時に表示ゲーム数カウンタ94pの値が1加算される。

【1695】

その後、後述するCZ期待演出用処理を実行する（ステップS8407）。ステップS8405にて否定判定を行った場合、又はステップS8407の処理を行った場合には、主側MPU72から第1停止開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップS8408）、第1停止開始コマンドを受信している場合には（ステップS8408：YES）、今回のゲームが第1区間SC1において開始されたゲームであるか否かを判定する（ステップS8409）。

40

【1696】

今回のゲームが第2区間SC2において開始されたゲームである場合には（ステップS8409：NO）、演出側ペナルティ対象フラグ94nに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8410）。上述したとおり、2ミリ秒の周期で発生する各処理回において、ゲーム数表示処理（図148）は演出制御用処理（図147）の後に実行される。また、演出制御用処理（図147）では第1停止開始コマンドを受信してペナル

50

ティ事象が発生したと判定された場合、演出側ペナルティ対象フラグ 94 n に「1」がセットされる。このため、ペナルティ事象が発生しなかったゲームでは、ゲーム数表示処理（図 148）の各処理回においてステップ S 8410 にて否定判定が行われる。一方、ペナルティ事象が発生したゲームでは、第 1 停止開始コマンドを受信した後において最初に行われるゲーム数表示処理（図 148）の処理回においてステップ S 8410 にて肯定判定が行われる。

【1697】

ステップ S 8410 にて肯定判定を行った場合には、演出側 RAM 94 における通常復帰フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S 8411）、通常復帰フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップ S 8411：NO）、表示ゲーム数カウンタ 94 p の値を 1 減算する（ステップ S 8412）。このように、第 2 区間 SC2 において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり、当該ゲームがスロットマシン 10 への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合、表示ゲーム数カウンタ 94 p の値が 1 減算される。これにより、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ 94 p において 1 ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【1698】

第 1 区間 SC1 においてゲームが開始された場合には、ステップ S 8409 にて肯定判定が行われて、ステップ S 8410～ステップ S 8412 の処理を実行することなく、ステップ S 8413 に進むため、表示ゲーム数カウンタ 94 p の値を 1 減算する処理（ステップ S 8412）は実行されない。これにより、第 1 区間 SC1 においてゲームが開始された場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ 94 p において 1 ゲームとしてカウントされるようにすることができる。

【1699】

演出側ペナルティ対象フラグ 94 n に「1」がセットされていても通常復帰フラグに「1」がセットされている場合には、表示ゲーム数カウンタ 94 p の値を 1 減算する処理（ステップ S 8412）を実行することなく、ステップ S 8413 に進む。これにより、スロットマシン 10 への動作電力の供給開始後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなった場合には、当該ゲームが第 2 区間 SC2 において開始されたゲームである場合においても、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ 94 p において 1 ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【1700】

ペナルティ事象が発生したことに基づいてゲーム実行回数画像 G 89 で示されるゲーム実行回数が 1 減算されるタイミングは、ペナルティ事象が発生したことに基づいてモノクロ切替処理（ステップ S 8316）が実行されるタイミングと同一のタイミング（具体的には演出側 MPU 92 が第 1 停止開始コマンドを受信したタイミング）である。これにより、画像表示装置 63 において目立たない態様でゲーム実行回数画像 G 89 で示されるゲーム実行回数が 1 減算されるようにすることができる。

【1701】

ステップ S 8409 にて肯定判定を行った場合、ステップ S 8410 にて否定判定を行った場合、ステップ S 8411 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S 8412 の処理を行った場合には、通常復帰フラグを「0」クリアする（ステップ S 8413）。このように、通常復帰が行われて通常復帰フラグに「1」がセットされた場合、通常復帰後における最初のゲームにおいて演出側 MPU 92 が第 1 停止開始コマンドを受信したことに基づいて、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなったか否かとは無関係に、通常復帰フラグの値は「0」クリアされる。

【1702】

ステップ S 8408 にて否定判定を行った場合、又はステップ S 8413 の処理を行った場合には、CZ 状態であるか否かを判定し（ステップ S 8414）、CZ 状態ではない場合には（ステップ S 8414：NO）、表示ゲーム数更新処理を実行する（ステップ S

10

20

30

40

50

8 4 1 5)。表示ゲーム数更新処理では、表示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値に対応するゲーム実行回数画像 G 8 9 が表示されるように画像表示装置 6 3 の表示制御を行う。このように、C Z 状態ではない状態である場合には、表示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値に対応するゲーム実行回数画像 G 8 9 が画像表示装置 6 3 に表示される。

【1 7 0 3】

C Z 状態である場合には（ステップ S 8 4 1 4：Y E S）、表示ゲーム数の非表示設定処理を実行する（ステップ S 8 4 1 6）。表示ゲーム数の非表示設定処理では、画像表示装置 6 3 においてゲーム実行回数画像 G 8 9 の表示が行われている場合には当該表示が終了されるようにするとともに、画像表示装置 6 3 においてゲーム実行回数画像 G 8 9 の表示が行われていない状態である場合には当該状態が継続されるようにする。このように、C Z 状態である場合には、画像表示装置 6 3 にゲーム実行回数画像 G 8 9 が表示されていない状態となる。

【1 7 0 4】

既に説明したとおり、第 2 区間 S C 2 の初期化処理（ステップ S 1 2 0 8 又はステップ S 8 1 0 6）が実行されて第 1 区間 S C 1 となった場合には、当該第 1 区間 S C 1 における最初のゲームにて第 2 区間 S C 2 に移行するとともに C Z 状態に移行する。また、当該 C Z 状態の残りゲーム数として領域内処理用のワークエリア 9 6 の C Z 状態カウンタ 9 6 h に「3」がセットされる。また、C Z 状態において開始されるゲームは第 2 区間 S C 2 において開始されるゲームである。また、既に説明したとおり、第 2 区間において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり当該ゲームがスロットマシン 1 0 への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合、当該ゲームは表示ゲーム数カウンタ 9 4 p において 1 ゲームとしてカウントされない。したがって、C Z 状態において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり当該ゲームがスロットマシン 1 0 への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合、当該ゲームは表示ゲーム数カウンタ 9 4 p において 1 ゲームとしてカウントされない。

【1 7 0 5】

第 2 区間 S C 2 の初期化処理（ステップ S 1 2 0 8 又はステップ S 8 1 0 6）が実行されて第 1 区間 S C 1 となった後における最初のゲームにて第 2 区間 S C 2 に移行するとともに C Z 状態に移行した後、ベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生することなく、また動作電力の供給停止を挟むことなく当該 C Z 状態が終了する場合には、当該 C Z 状態におけるペナルティ対象ゲームの実行回数とは無関係に、当該 C Z 状態が終了するタイミングで、ゲームの実行回数が「4」であることを示すゲーム実行回数画像 G 8 9 が表示される。

【1 7 0 6】

C Z 状態に移行した場合、遊技者は当該 C Z 状態における残りの継続ゲーム数に関心を持つため、C Z 状態ではない状態と比較して、ゲーム実行回数画像 G 8 9 の値に対する関心が高まると考えられる。C Z 状態においてペナルティ対象ゲームが実行されてゲーム実行回数画像 G 8 9 の値が増加する構成とすると、C Z 状態の残りの継続ゲーム数がペナルティ対象ゲームの実行回数分増加したかのように遊技者に誤解を生じさせてしまうおそれがある。また、遊技者がゲーム実行回数画像 G 8 9 の値に注目している状況において、ペナルティ事象が発生したことに基づいてゲーム実行回数画像 G 8 9 の値を 1 減少させる構成とすると、ゲーム実行回数画像 G 8 9 の値が 1 減少したことに遊技者が気付いてしまうおそれがある。これに対して、C Z 状態においてペナルティ事象が発生した場合には表示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値を 1 減算する処理（ステップ S 8 4 1 1）が実行される構成であるとともに、C Z 状態中はゲーム実行回数画像 G 8 9 を表示しない構成である。これにより、ゲーム実行回数画像 G 8 9 の値が 1 減少したことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。

【1 7 0 7】

次に、演出側 M P U 9 2 にて実行される C Z 期待演出用処理について図 1 4 9 のフローチャートを参照しながら説明する。C Z 期待演出用処理は、ゲーム数表示処理（図 1 4 8

）において演出側MPU92が回転受付コマンドA，Bを受信した場合に、ステップS8407にて実行される。

【1708】

まず主側MPU72から受信した回転受付コマンドAに設定されている情報に基づいて今回のゲームの開始時における遊技状態が通常遊技状態ST1であるか否かを判定し（ステップS8501）、通常遊技状態ST1である場合には（ステップS8501：YES）、主側MPU72から受信した回転受付コマンドBに設定されている情報に基づいて今回のゲームの開始時にCZ状態であるか否かを判定する（ステップS8502）。

【1709】

ステップS8502にて否定判定を行った場合には、表示ゲーム数カウンタ94pの値がCZ期待演出の第1対象範囲（「97」～「101」）、第2対象範囲（「197」～「201」）及び第3対象範囲（「297」～「301」）のいずれかであるか否かを判定する（ステップS8503）。ステップS8503にて肯定判定を行った場合には、CZ期待演出実行処理を実行する（ステップS8504）。CZ期待演出実行処理では、CZ期待画像G91が表示されるように画像表示装置63の表示制御を行う。既に説明したとおり、表示ゲーム数カウンタ94pの値がCZ期待演出の第1対象範囲（「97」～「101」）である場合、CZ期待画像G91の文言は「101ゲーム目でCZ移行の期待大」という内容となる。また、表示ゲーム数カウンタ94pの値がCZ期待演出の第2対象範囲（「197」～「201」）である場合にはCZ期待画像G91の文言は「201ゲーム目でCZ移行の期待大」という内容となるとともに、表示ゲーム数カウンタ94pの値がCZ期待演出の第3対象範囲（「297」～「301」）である場合にはCZ期待画像G91の文言は「301ゲーム目でCZ移行の期待大」という内容となる。

【1710】

ステップS8501にて否定判定を行った場合、ステップS8502にて肯定判定を行った場合、又はステップS8503にて否定判定を行った場合には、CZ期待演出を実行している状態であることを条件として（ステップS8505：YES）、CZ期待演出終了処理を実行する（ステップS8506）。CZ期待演出終了処理では、CZ期待画像G91の表示が終了されるように画像表示装置63の表示制御を行う。

【1711】

次に、表示ゲーム数カウンタ94pの値が更新される様子について図150のタイムチャートを参照しながら説明する。図150（a）は演出側RAM94における表示ゲーム数カウンタ94pの値が1加算されるタイミングを示し、図150（b）は表示ゲーム数カウンタ94pの値が1減算されるタイミングを示し、図150（c）はモノクロ切替処理（ステップS8316）が実行されるタイミングを示し、図150（d）はペナルティ事象が発生するタイミングを示し、図150（e）は第2区間SC2である期間を示し、図150（f）はCB内部状態である期間を示し、図150（g）は通常遊技状態ST1である期間を示し、図150（h）はスロットマシン10への動作電力の供給が行われている期間を示し、図150（i）は領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行されるタイミングを示し、図150（j）はゲームが実行される期間を示す。

【1712】

まず第2区間SC2において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり当該ゲームがスロットマシン10への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合における表示ゲーム数カウンタ94pの更新態様について説明する。

【1713】

t1のタイミングで、図150（j）に示すようにゲームが開始されると、図150（a）に示すように表示ゲーム数カウンタ94pの値が1加算される。その後、t2のタイミングで、図150（d）に示すようにペナルティ事象が発生すると、図150（c）に示すようにモノクロ切替処理が実行されて画像表示装置63がモノクロ表示に切り替えられるとともに、図150（b）に示すように表示ゲーム数カウンタ94pの値が1減算される。これにより、目立たない態様でゲーム実行回数画像G89で示されるゲーム実行回

10

20

30

40

50

数が1減算されるようにすることができる。

【1714】

次に、第2区間SC2の初期化处理（ステップS1208又はステップS8106）の実行後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる場合における表示ゲーム数カウンタ94pの更新態様について説明する。

【1715】

ゲームが終了するt3のタイミングで、図150（e）に示すように第2区間SC2が終了して第1区間SC1となるとともに、図150（g）に示すように通常遊技状態ST1となる。図150（f）に示すように、第2区間SC2の初期化处理（ステップS1208）が実行されてもCB内部状態は維持される。その後、t4のタイミングで、第2区間SC2の初期化处理（ステップS1208又はステップS8106）の実行後における最初のゲームが開始されると、いずれかのインデックス値IVで当選となったことに基づいて、図150（e）に示すように第2区間SC2に移行する。また、当該t4のタイミングで、図150（a）に示すように表示ゲーム数カウンタ94pの値が1加算される。

10

【1716】

その後、t5のタイミングで、図150（d）に示すようにペナルティ事象が発生すると、図150（c）に示すようにモノクロ切替処理が実行されて画像表示装置63がモノクロ表示に切り替えられる。今回のゲームは第1区間SC1において開始されたゲームであるため、図150（b）に示すように表示ゲーム数カウンタ94pの値は1減算されない。このように、第2区間SC2の初期化处理（ステップS1208又はステップS8106）の実行後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる場合、当該ペナルティ対象ゲームは表示ゲーム数カウンタ94pにおいて1ゲームとしてカウントされることとなる。

20

【1717】

次に、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）の実行後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる場合における表示ゲーム数カウンタ94pの更新態様について説明する。

【1718】

t6のタイミングで、図150（h）に示すようにスロットマシン10への動作電力の供給が開始される。その後、t7のタイミングで、図150（i）に示すように領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行され、図150（e）に示すように第2区間SC2が終了して第1区間SC1となる。また、当該t7のタイミングで、図150（f）及び図150（g）に示すようにCB内部状態が終了して非CB内部状態となる。また、当該t7のタイミングで、表示ゲーム数カウンタ94pの値が「0」クリアされる。

30

【1719】

その後、t8のタイミングで、図150（j）に示すように領域内用の全部クリア処理（ステップS106）の実行後における最初のゲームが開始されると、図150（a）に示すように表示ゲーム数カウンタ94pの値が1加算されるとともに、図150（e）に示すように第2区間SC2に移行する。

40

【1720】

その後、t9のタイミングで、図150（d）に示すようにペナルティ事象が発生すると、図150（c）に示すようにモノクロ切替処理が実行されて画像表示装置63がモノクロ表示に切り替えられる。今回のゲームは第1区間SC1において開始されたゲームであるため、図150（b）に示すように表示ゲーム数カウンタ94pの値は1減算されない。このように、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）の実行後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる場合、当該ペナルティ対象ゲームは表示ゲーム数カウンタ94pにおいて1ゲームとしてカウントされることとなる。

【1721】

次に、スロットマシン10への動作電力の供給開始時に通常復帰が行われ、当該通常復

50

帰後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる場合における表示ゲーム数カウンタ 94 p の更新態様について説明する。

【1722】

t10のタイミングで、図150(h)に示すようにスロットマシン10への動作電力の供給が開始されて通常復帰が行われる。当該t10のタイミングでは、図150(e)に示すように第2区間SC2が継続され、図150(f)に示すようにCB内部状態が継続され、図150(g)に示すように通常遊技状態ST1が維持される。その後、t11のタイミングで、通常復帰後における最初のゲームが開始されると、図150(a)に示すように表示ゲーム数カウンタ 94 p の値が1加算される。

【1723】

その後、t12のタイミングで、図150(d)に示すようにペナルティ事象が発生すると、図150(c)に示すようにモノクロ切替処理が実行されて画像表示装置63がモノクロ表示に切り替えられる。今回のゲームは通常復帰後における最初のゲームであるため、図150(b)に示すように表示ゲーム数カウンタ 94 p の値の1減算は行われない。このように、通常復帰の実行後における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる場合、当該ペナルティ対象ゲームは表示ゲーム数カウンタ 94 p において1ゲームとしてカウントされることとなる。

【1724】

次に、画像表示装置63にてゲーム実行回数画像G89の表示が行われる様子について図151のタイムチャートを参照しながら説明する。図151(a)は画像表示装置63にてゲーム実行回数画像G89の表示が行われる期間を示し、図151(b)は演出側RAM94における表示ゲーム数カウンタ 94 p の値が1加算されるタイミングを示し、図151(c)は表示ゲーム数カウンタ 94 p の値が1減算されるタイミングを示し、図151(d)は主側RAM74における解除ゲーム数カウンタ 96 g の値が1減算されるタイミングを示し、図151(e)はペナルティ事象が発生するタイミングを示し、図151(f)は第2区間SC2である期間を示し、図151(g)はCZ状態である期間を示し、図151(h)は通常遊技状態ST1である期間を示し、図151(i)はゲームが実行される期間を示す。

【1725】

t1のタイミングで、図151(i)に示すようにゲームが終了して第2区間SC2の初期化処理(ステップS1208又はステップS8106)が実行されると、図151(f)に示すように第2区間SC2が終了して第1区間SC1となるとともに、図151(h)に示すように通常遊技状態ST1となる。

【1726】

その後、t2のタイミングで、図151(i)に示すように第2区間SC2の初期化処理(ステップS1208又はステップS8106)の実行後における最初のゲームが開始されると、いずれかのインデックス値IVと当選となったことに基づいて、図151(f)に示すように第2区間SC2となる。また、当該t2のタイミングで、図151(g)に示すようにCZ状態となる。さらにまた、当該t2のタイミングで、図151(b)に示すように表示ゲーム数カウンタ 94 p の値が1加算されて「1」となる。また、当該t2のタイミングで、図151(a)に示すようにゲーム実行回数画像G89の表示が終了して、画像表示装置63にゲーム実行回数画像G89が表示されていない状態となる。

【1727】

その後、t3のタイミングで、図151(i)に示すようにゲームが終了する。当該ゲームは、第1区間SC1において開始されたゲームであるため、当該ゲームが終了しても、図151(d)に示すように解除ゲーム数カウンタ 96 g の値は1減算されない。これにより、表示ゲーム数カウンタ 94 p の値が、解除ゲーム数カウンタ 96 g の値に基づく消化ゲーム数よりも「1」大きい状態となる。

【1728】

その後、CZ状態であるt4のタイミングで、図151(i)に示すようにゲームが開

10

20

30

40

50

始されると、図 151 (b) に示すように表示ゲーム数カウンタ 94 p の値が 1 加算されて「2」となる。その後、t 5 のタイミングで、図 151 (e) に示すようにペナルティ事象が発生すると、図 151 (c) に示すように表示ゲーム数カウンタ 94 p の値が 1 減算される。これにより、ペナルティ対象ゲームが表示ゲーム数カウンタ 94 p において 1 ゲームとカウントされないこととなる。

【1729】

その後、t 6 のタイミングで、図 151 (i) に示すように C Z 状態における最後のゲームが開始されると、図 151 (b) に示すように表示ゲーム数カウンタ 94 p の値が 1 加算されて「4」となる。その後、t 7 のタイミングで、図 151 (i) に示すようにゲームが終了すると、図 151 (d) に示すように解除ゲーム数カウンタ 96 g の値が 1 減算される。また、当該 t 7 のタイミングで、図 151 (g) に示すように C Z 状態が終了すると、図 151 (a) に示すように画像表示装置 63 にてゲーム実行回数画像 G 89 の表示が開始される。当該ゲーム実行回数画像 G 89 で表示されるゲームの実行回数は「4」である。

【1730】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1731】

演出側 M P U 92 が回転受付コマンド A, B を受信したに基づいて表示ゲーム数カウンタ 94 p の値が 1 加算される構成において、第 2 区間 S C 2 において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり当該ゲームがスロットマシン 10 への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合には、当該ゲームにおいて演出側 M P U 92 が第 1 停止開始コマンドを受信したタイミングで表示ゲーム数カウンタ 94 p の値を 1 減算する処理（ステップ S 8412）が実行される。これにより、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ 94 p において 1 ゲームとカウントされていない状態とすることができる。

【1732】

第 1 区間 S C 1 においてゲームが開始された場合、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームは表示ゲーム数カウンタ 94 p において 1 ゲームとしてカウントされる。これにより、第 1 区間 S C 1 において開始されたゲームにてペナルティ事象が発生する場合と、当該ゲームにてペナルティ事象が発生しない場合とにおいて、表示ゲーム数カウンタ 94 p の更新態様に変化が生じないようにすることができる。

【1733】

ペナルティ事象が発生したゲームがペナルティ対象ゲームとして設定される。これにより、ペナルティ事象が発生したことと、ペナルティ対象ゲームが設定されたこととの対応関係を遊技者にとって直感的に分かり易いものとすることができる。また、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームは、ペナルティ対象ゲームではないゲームとして実行される。これにより、遊技者が故意ではなくペナルティ事象を発生させてしまった場合に、当該ペナルティ事象が発生したことによる影響が複数ゲームに亘って長く継続してしまうことを防止できる。

【1734】

通常遊技状態 S T 1 において、A T 抽選処理（ステップ S 8204）が実行されるタイミングは、1 つ目のリール 32 L, 32 M, 32 R が停止するタイミングよりも後のタイミングであり、ペナルティ事象が発生した場合には A T 抽選処理が実行されない構成である。これにより、A T 抽選処理にてベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生した後にペナルティ事象が発生したことに基づいて当該ベース A T 状態 S T 4 への移行当選を無効とする処理が必要となる構成と比較して、ベース A T 状態 S T 4 への移行当選に対応する処理の処理構成を簡素化することができる。

【1735】

＜第 17 の実施形態＞

本実施形態では画像表示装置 63 に表示されるゲーム実行回数を更新するための処理構成が上記第 16 の実施形態と相違している。以下、上記第 16 の実施形態と相違する構成

について説明する。なお、上記第 16 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1736】

図 152 (a) は本実施形態における演出側 RAM 94 の構成を説明するための説明図である。図 152 (a) に示すように、演出側 RAM 94 には、加算回避フラグ 94 q が設けられている。加算回避フラグ 94 q は、ゲームの開始時に表示ゲーム数カウンタ 94 p の値を 1 加算する処理（後述するステップ S 8607）を回避すべきことを演出側 MPU 92 にて把握可能とするフラグである。

【1737】

上記第 16 の実施形態において既に説明したとおり、一のゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなる。本実施形態では、ペナルティ対象ゲームを表示ゲーム数カウンタ 94 p において 1 ゲームとカウントしない場合、当該ペナルティ対象ゲームでは表示ゲーム数カウンタ 94 p の値を 1 加算する処理（ステップ S 8607）が実行され、加算回避フラグ 94 q に「1」がセットされる。そして、当該ペナルティ対象ゲームの次のゲームの開始時に、加算回避フラグ 94 q に「1」がセットされていることに基づいて、表示ゲーム数カウンタ 94 p の値を 1 加算する処理が回避される。これにより、当該ペナルティ対象ゲームが表示ゲーム数カウンタ 94 p において 1 ゲームとカウントされないこととなる。

【1738】

次に、演出側 MPU 92 にて実行されるゲーム数表示処理について図 152 (b) のフローチャートを参照しながら説明する。ゲーム数表示処理は、各遊技状態において比較的短い周期（例えば 2 ミリ秒）で繰り返し実行される。上記第 16 の実施形態と同様に、2 ミリ秒の周期で発生する演出制御用処理（図 147）及びゲーム数表示処理（図 152 (b)）の各処理回において、ゲーム数表示処理（図 152 (b)）は、演出制御用処理（図 147）が実行された後に実行される。

【1739】

ステップ S 8601～ステップ S 8604 において、上記第 16 の実施形態におけるゲーム数表示処理（図 148）のステップ S 8401～ステップ S 8404 と同様の処理を実行する。具体的には、主側 MPU 72 から復電コマンドを受信した場合には（ステップ S 8601：YES）、演出側 RAM 94 に設けられた通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップ S 8602）。これにより、スロットマシン 10 への動作電力の供給開始時に、領域内用の全部クリア処理（ステップ S 106）が実行されない通常復帰が行われたことを演出側 MPU 92 にて把握可能となる。ステップ S 8601 にて否定判定を行った場合には、主側 MPU 72 から設定変更開始コマンド又は第 2 区間初期化コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 8603）。

【1740】

ステップ S 8602 の処理を行った場合、又はステップ S 8603 にて肯定判定を行った場合には、表示ゲーム数カウンタ 94 p を「0」クリアする（ステップ S 8604）。このように、スロットマシン 10 への動作電力の供給が開始された場合には、領域内用の全部クリア処理（ステップ S 106）が実行されるか否かとは無関係に、表示ゲーム数カウンタ 94 p の値が「0」クリアされる。また、第 2 区間 SC 2 の初期化処理（ステップ S 1208 又はステップ S 8106）が実行された場合にも、表示ゲーム数カウンタ 94 p の値が「0」クリアされる。

【1741】

ステップ S 8603 にて否定判定を行った場合、又はステップ S 8604 の処理を行った場合には、主側 MPU 72 から回転受付コマンド A, B を受信したか否かを判定し（ステップ S 8605）、回転受付コマンド A, B を受信した場合には（ステップ S 8605：YES）、加算回避フラグ 94 q に「1」がセットされていないことを条件として（ステップ S 8606：NO）、表示ゲーム数カウンタ 94 p の値を 1 加算する（ステップ S 8607）。このように、ゲームが実行される場合には、加算回避フラグ 94 q に「1」

がセットされていないことを条件として、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームの開始時に表示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値が 1 加算される。

【 1 7 4 2 】

加算回避フラグ 9 4 q に「1」がセットされている場合には（ステップ S 8 6 0 6 : Y E S）、表示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値を 1 加算する処理（ステップ S 8 6 0 7）を実行することなく、加算回避フラグ 9 4 q を「0」クリアする（ステップ S 8 6 0 8）。これにより、ペナルティ対象ゲームの次のゲームにおいて、表示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値を 1 加算する処理（ステップ S 8 6 0 7）が実行されないようにして、表示ゲーム数カウンタ 9 4 p においてペナルティ対象ゲームが 1 ゲームとしてカウントされていない状態とすることができる。

10

【 1 7 4 3 】

ステップ S 8 6 0 7 の処理を行った場合、又はステップ S 8 6 0 8 の処理を行った場合には、上記第 1 6 の実施形態におけるゲーム数表示処理（図 1 4 8）のステップ S 8 4 0 7 と同様に、C Z 期待演出用処理を実行する（ステップ S 8 6 0 9）。C Z 期待演出用処理の内容は、上記第 1 6 の実施形態において図 1 4 9 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【 1 7 4 4 】

ステップ S 8 6 0 5 にて否定判定を行った場合、又はステップ S 8 6 0 9 の処理を行った場合には、主側 M P U 7 2 から第 1 停止開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ S 8 6 1 0）、第 1 停止開始コマンドを受信している場合には（ステップ S 8 6 1 0 : Y E S）、今回のゲームが第 1 区間 S C 1 において開始されたゲームであるか否かを判定する（ステップ S 8 6 1 1）。今回のゲームが第 2 区間 S C 2 において開始されたゲームである場合には（ステップ S 8 6 1 1 : N O）、演出側ペナルティ対象フラグ 9 4 n に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 8 6 1 2）。上述したとおり、2 ミリ秒の周期で発生する各処理回において、ゲーム数表示処理（図 1 5 2（b））は演出制御用処理（図 1 4 7）の後に実行される。また、演出制御用処理（図 1 4 7）では第 1 停止開始コマンドを受信してペナルティ事象が発生したと判定された場合、演出側ペナルティ対象フラグ 9 4 n に「1」がセットされる。このため、ペナルティ事象が発生しなかったゲームでは、ゲーム数表示処理（図 1 5 2（b））の各処理回においてステップ S 8 6 1 2 にて否定判定が行われる。一方、ペナルティ事象が発生したゲームでは、第 1 停止開始コマンドを受信した後において最初に行われるゲーム数表示処理（図 1 5 2（b））の処理回においてステップ S 8 6 1 2 にて肯定判定が行われる。

20

30

【 1 7 4 5 】

ステップ S 8 6 1 2 にて肯定判定を行った場合には、演出側 R A M 9 4 における通常復帰フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S 8 6 1 3）、通常復帰フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップ S 8 6 1 3 : N O）、加算回避フラグ 9 4 q に「1」をセットする（ステップ S 8 6 1 4）。これにより、今回のペナルティ対象ゲームの次に実行されるゲームの開始時に表示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値を 1 加算する処理（ステップ S 8 6 0 7）が回避されることとなり、今回のペナルティ対象ゲームが表示ゲーム数カウンタ 9 4 p において 1 ゲームとカウントされないようにすることができる。

40

【 1 7 4 6 】

ペナルティ対象ゲームの次のゲームの開始時に表示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値を 1 加算する処理（ステップ S 8 6 0 7）を回避することにより表示ゲーム数カウンタ 9 4 p においてペナルティ対象ゲームが 1 ゲームとしてカウントされていない状態とする構成である。これにより、画像表示装置 6 3 において目立たない態様で、ゲーム実行回数画像 G 8 9 においてペナルティ対象ゲームが 1 ゲームとしてカウントされていない状態とすることができる。

【 1 7 4 7 】

50

第2区間SC2において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり、当該ゲームがスロットマシン10への動作電力の供給開始後における最初のゲームではない場合、加算回避フラグ94qに「1」がセットされる。これにより、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ94pにおいて1ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【1748】

ゲーム開始時の遊技区間が第1区間である場合には（ステップS8611：NO）、ステップS8612～ステップS8614の処理を実行することなく、ステップS8615に進む。このように、第1区間SC1においてゲームが開始された場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、加算回避フラグ94qに「1」はセットされない。これにより、第1区間SC1においてゲームが開始された場合には、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ94pにおいて1ゲームとしてカウントされるようにすることができる。

【1749】

通常復帰フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS8613：YES）、ステップS8614の処理を実行することなく、ステップS8615に進む。このように、通常復帰が行われた後における最初のゲームが実行される場合、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、加算回避フラグ94qに「1」はセットされない。これにより、通常復帰後における最初のゲームが実行される場合、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなるか否かとは無関係に、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ94pにおいて1ゲームとしてカウントされるようにすることができる。

【1750】

ステップS8611にて肯定判定を行った場合、ステップS8612にて否定判定を行った場合、ステップS8613にて肯定判定を行った場合、又はステップS8614の処理を行った場合には、通常復帰フラグを「0」クリアする（ステップS8615）。このように、通常復帰が行われて通常復帰フラグに「1」がセットされた場合、通常復帰後における最初のゲームにおいて演出側MPU92が第1停止開始コマンドを受信したことに基づいて、当該ゲームがペナルティ対象ゲームとなったか否かとは無関係に、通常復帰フラグの値は「0」クリアされる。

【1751】

ステップS8610にて否定判定を行った場合、又はステップS8615の処理を行った場合には、ステップS8616～ステップS8618において、上記第16の実施形態におけるゲーム数表示処理（図148）のステップS8414～ステップS8416と同様の処理を実行する。具体的には、CZ状態ではない場合には（ステップS8616：NO）、表示ゲーム数更新処理を実行する（ステップS8617）。表示ゲーム数更新処理では、表示ゲーム数カウンタ94pの値に対応するゲーム実行回数画像G89が表示されるように画像表示装置63の表示制御を行う。このように、CZ状態ではない状態である場合には、表示ゲーム数カウンタ94pの値に対応するゲーム実行回数画像G89が画像表示装置63に表示される。

【1752】

CZ状態である場合には（ステップS8616：YES）、表示ゲーム数の非表示設定処理を実行する（ステップS8618）。表示ゲーム数の非表示設定処理では、画像表示装置63においてゲーム実行回数画像G89の表示が行われている場合には当該表示が終了されるようにするとともに、画像表示装置63においてゲーム実行回数画像G89の表示が行われていない状態である場合には当該状態が継続されるようにする。このように、CZ状態である場合には、画像表示装置63にゲーム実行回数画像G89が表示されていない状態となる。

【1753】

既に説明したとおり、第2区間SC2の初期化処理（ステップS1208又はステップS8106）が実行されて第1区間SC1となった場合には、当該第1区間SC1における最初のゲームにて第2区間SC2に移行するとともにCZ状態に移行し、当該CZ状態

において3ゲームが実行される。また、既に説明したとおり、C Z状態においてペナルティ対象ゲームが実行された場合、当該ペナルティ対象ゲームは表示ゲーム数カウンタ94pにおいて1ゲームとカウントされない。したがって、第2区間SC2の初期化处理(ステップS1208又はステップS8106)が実行されて第1区間SC1となった後における最初のゲームにて第2区間SC2に移行するとともにC Z状態に移行した後、動作電力の供給停止を挟むことなく、またベースAT状態ST4への移行当選が発生することなく当該C Z状態が終了する場合には、当該C Z状態におけるペナルティ対象ゲームの実行回数とは無関係に、当該C Z状態が終了するタイミングで、ゲームの実行回数が「4」であることを示すゲーム実行回数画像G89が表示される。

【1754】

10

上記のとおり、演出側MPU92が回転受付コマンドA, Bを受信したことに基づいて表示ゲーム数カウンタ94pの値が1加算される構成において、第2区間SC2において開始されたゲームがペナルティ対象ゲームとなり当該ゲームが通常復帰後における最初のゲームではない場合には、当該ゲームの次のゲームにおいて演出側MPU92が回転受付コマンドA, Bを受信した場合に、表示ゲーム数カウンタ94pの値を1加算する処理(ステップS8607)の実行が回避される。これにより、当該ゲームが表示ゲーム数カウンタ94pにおいて1ゲームとカウントされていない状態とすることができる。

【1755】

＜第18の実施形態＞

以下、遊技機的一种であるパチンコ遊技機(以下、「パチンコ機」という)の一実施形態を、図面に基づいて説明する。図153はパチンコ機160及びパチンコ機160の側に設けられている管理ユニット170の斜視図であり、図154はパチンコ機160の主要な構成を分解して示す斜視図である。なお、図154では便宜上、遊技領域内の構成を省略している。

20

【1756】

パチンコ機160は、図153に示すように、当該パチンコ機160の外殻を形成する外枠161と、この外枠161に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体162とを有する。外枠161は木製の板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機160は、外枠161を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。

30

【1757】

遊技機本体162は、図154に示すように、内枠163と、その内枠163の前方に配置される前扉枠164と、内枠163の後方に配置される裏パックユニット165とを備えている。遊技機本体162のうち内枠163が外枠161に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠163が前方へ回動可能とされている。

【1758】

内枠163には、前扉枠164が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠163には、裏パックユニット165が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

40

【1759】

なお、遊技機本体162には、その回動先端部に施錠装置が設けられており、遊技機本体162を外枠161に対して開放不能に施錠状態とする機能を有するとともに、前扉枠164を内枠163に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機160前面にて露出させて設けられたシリンダ錠167に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

【1760】

次に、遊技機本体162の前面側の構成について説明する。

【1761】

50

内枠 163 は、外形が外枠 161 とほぼ同一形状をなす樹脂ベース 181 を主体に構成されている。樹脂ベース 181 の中央部には略楕円形状の窓孔 183 が形成されている。樹脂ベース 181 には遊技盤 184 が着脱可能に取り付けられている。遊技盤 184 は合板よりなり、遊技盤 184 の前面に形成された遊技領域 PA が樹脂ベース 181 の窓孔 183 を通じて内枠 163 の前面側に露出した状態となっている。

【1762】

遊技盤 184 の構成を図 155 に基づいて説明する。図 155 は遊技盤 184 の正面図である。

【1763】

遊技盤 184 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 185 と外レール部 186 とが取り付けられており、これら内レール部 185 と外レール部 186 とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。樹脂ベース 181 において窓孔 183 の下方に取り付けられた遊技球発射機構 187 (図 154 参照) から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域 PA の上部に案内されるようになっている。

【1764】

ちなみに、遊技球発射機構 187 は、誘導レールに向けて延びる発射レール 187a と、後述する上皿 206a に貯留されている遊技球を発射レール 187a 上に供給する球送り装置 187b と、発射レール 187a 上に供給された遊技球を誘導レールに向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイド 187c と、を備えている。前扉枠 164 に設けられた発射操作装置 (又は発射ハンドル) 188 が回動操作されることによりソレノイド 187c が駆動制御され、遊技球が発射される。

【1765】

遊技盤 184 には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 191、特電入賞装置 192、第 1 作動口 193、第 2 作動口 194、スルーゲート 195、可変表示ユニット 196、特図ユニット 197 及び普図ユニット 198 等がそれぞれ設けられている。

【1766】

スルーゲート 195 への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口 191、特電入賞装置 192、第 1 作動口 193 及び第 2 作動口 194 への入球が発生すると、所定個数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第 1 作動口 193 への入球が発生した場合又は第 2 作動口 194 への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口 191 への入球が発生した場合には 10 個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置 192 への入球が発生した場合には 15 個の賞球の払い出しが実行される。

【1767】

その他に、遊技盤 184 の最下部にはアウト口 184a が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口 184a を通って遊技領域 PA から排出される。また、遊技盤 184 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘 184b が植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【1768】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域 PA から排出される態様だけではなく、開口部を通過した後に遊技領域 PA から排出されることなく遊技領域 PA の流下を継続する態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口 184a への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 191、特電入賞装置 192、第 1 作動口 193、第 2 作動口 194 及びスルーゲート 195 への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【1769】

第 1 作動口 193 及び第 2 作動口 194 は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤 184 に設置されている。第 1 作動口 193 及び第 2 作動口 194 は共に上向きに開放されている。また、第 1 作動口 193 が上方となるようにして両作動口 193, 194 は鉛

10

20

30

40

50

直方向に並んでいる。

【1770】

可変表示ユニット196における図柄表示装置199の下方の部分である下枠部196aには、第1作動口193の上方において横方向に延在するようにしてステージ部196bが設けられており、可変表示ユニット196における図柄表示装置199の左方の部分である左枠部196cには可変表示ユニット196の左方の領域を流下する遊技球をステージ部196bに誘導することを可能とするワープ通路の入口部196dが形成されている。そして、ステージ部196bの横方向の中央部分は第1作動口193の鉛直上方に存在しており、当該中央部分にはステージ部196bの下方へと遊技球を自重により導出するための導出部196eが形成されている。この場合、ステージ部196bに導出された遊技球であって導出部196e以外の領域からステージ部196bの下方へと導出される遊技球は第1作動口193に入球しづらいが、導出部196eからステージ部196bの下方へと導出される遊技球は第1作動口193に高い確率で入球する。

10

【1771】

第1作動口193には、上向きに開放されており、第1作動口193への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第1作動口193への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第1作動口193は、遊技領域PAを当該第1作動口193に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。

【1772】

第2作動口194には、左右一対の可動片よりなるガイド片としての普電役物194aが設けられている。普電役物194aの閉鎖状態では遊技球が第2作動口194に入賞できず、普電役物194aが開放状態となることで第2作動口194への入賞が可能となる。

20

【1773】

第2作動口194よりも遊技球の流下方向の上流側に、スルーゲート195が設けられている。スルーゲート195は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート195に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域PAを流下する。これにより、スルーゲート195に入賞した遊技球が第2作動口194へ入賞することが可能となっている。

【1774】

スルーゲート195への入賞に基づき第2作動口194の普電役物194aが閉鎖状態から開放状態に切り換えられる。具体的には、スルーゲート195への入賞をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域PAにおいて遊技球が通過しない領域である右下の隅部に設けられた普図ユニット198の普図表示部198aにて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部198aの変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、普電役物194aが所定の態様で開放状態となる。なお、普図表示部198aは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されている。

30

【1775】

普図ユニット198において、普図表示部198aに隣接した位置には、普図保留表示部198bが設けられている。遊技球がスルーゲート195に入賞した個数は最大4個まで保留され、普図保留表示部198bの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

40

【1776】

第1作動口193又は第2作動口194への入賞をトリガとして当否判定処理が行われる。そして、当該当否判定処理の結果は特図ユニット197及び可変表示ユニット196の図柄表示装置199における表示演出を通じて明示される。

【1777】

特図ユニット197には第1特図表示部197aと第2特図表示部197bとが設けら

50

れている。第1特図表示部197aでは、第1作動口193への入賞をトリガとして当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果として後述する大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第1特図表示部197aの停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第1特図表示部197aにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第1特図表示部197aにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、第2特図表示部197bでは、第2作動口194への入賞をトリガとして当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果として後述する大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第2特図表示部197bの停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第2特図表示部197bにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第2特図表示部197bにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。なお、第1特図表示部197a及び第2特図表示部197bは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されている。

10

【1778】

特図ユニット197において、第1特図表示部197a及び第2特図表示部197bに隣接した位置には、第1特図保留表示部197c及び第2特図保留表示部197dが設けられている。遊技球が第1作動口193に入賞した個数は最大4個まで保留され、第1特図保留表示部197cの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、遊技球が第2作動口194に入賞した個数は最大4個まで保留され、第2特図保留表示部197dの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

20

【1779】

図柄表示装置199は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されている。図柄表示装置199では、第1作動口193への入賞に基づき第1特図表示部197aにて絵柄の変動表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示が行われるとともに、第2作動口194への入賞に基づき第2特図表示部197bにて絵柄の変動表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示が行われる。なお、図柄表示装置199では、第1作動口193又は第2作動口194への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり結果となった後に移行する後述の開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

30

【1780】

いずれかの作動口193, 194への入賞に基づいて、いずれかの特図表示部197a, 197b及び図柄表示装置199にて表示が開始され、当否判定処理の結果に対応する停止結果を表示して終了されて後述する主制御装置211における特図確定中処理の実行が完了するまでが遊技回の1回に相当する。

【1781】

本パチンコ機160では、作動口193, 194への入賞に基づき当否判定処理が実行され、当否判定処理の結果が大当たり結果となることにより開閉実行モードへ移行する。開閉実行モードでは、特電入賞装置192の開閉制御が実行され、開放状態となっている特電入賞装置192への入賞が発生することで遊技球の払い出しが実行される。具体的には、開閉実行モードでは予め定められた回数のラウンド遊技が実行される。ラウンド遊技とは、予め定められた開放継続期間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置192に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。ラウンド遊技の上限回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類に応じて相違している。

40

【1782】

当否判定処理の当否抽選モードとして、開閉実行モードへの移行が発生する大当たり結果となる確率が相対的に高低となるように高確率モードと低確率モードとが存在している。また、本パチンコ機160では、第2作動口194の普電役物194aが開放状態となる態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サ

50

ポートモードには、遊技領域 P A に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、普電役物 1 9 4 a が単位時間当たりには開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。当否抽選モード及びサポートモードの組合せの種類に応じて開閉実行モードではない状況における遊技状態が相違することとなる。当該遊技状態としては、低確率モードであって低頻度サポートモードである通常遊技状態と、高確率モードであって高頻度サポートモードである高確率状態と、低確率モードであって高頻度サポートモードである時短状態とが設定されている。高確率状態及び時短状態では通常遊技状態よりも 1 回の遊技回が消化されるのに要する期間の平均期間が短くなる。

【1 7 8 3】

第 1 作動口 1 9 3 及び第 2 作動口 1 9 4 は共に、遊技領域 P A において可変表示ユニット 1 9 6 の下方の領域である下側領域 P A U に設置されている。また、第 1 作動口 1 9 3 及び第 2 作動口 1 9 4 は、第 1 作動口 1 9 3 が上方及び第 2 作動口 1 9 4 が下方となるようにして縦方向に並設された状態で作動口装置としてユニット化されている。また、第 2 作動口 1 9 4 の普電役物 1 9 4 a はスルーゲート 1 9 5 への入賞を契機として開放状態に制御され得るが、当該スルーゲート 1 9 5 は遊技領域 P A において可変表示ユニット 1 9 6 の左方の領域である左側領域 P A L に配置されている。そして、左側領域 P A L を流下する遊技球は下側領域 P A U に誘導されるとともに、下側領域 P A U に誘導された遊技球は第 1 作動口 1 9 3 及び第 2 作動口 1 9 4 が設けられた領域に誘導され得る。したがって、第 1 作動口 1 9 3 への入賞を狙って発射操作を行った場合、第 1 作動口 1 9 3 への入賞が発生し得るだけでなく第 2 作動口 1 9 4 への入賞が発生し得ることとなり、第 2 作動口 1 9 4 への入賞を狙って発射操作を行った場合、第 2 作動口 1 9 4 への入賞が発生し得るだけでなく第 1 作動口 1 9 3 への入賞が発生し得る。

【1 7 8 4】

遊技状態が通常遊技状態である場合には上記のとおりサポートモードが低頻度サポートモードとなるため、第 2 作動口 1 9 4 への入賞が発生しづらくなり、第 2 作動口 1 9 4 よりも第 1 作動口 1 9 3 への入賞が発生し易くなる。したがって、通常遊技状態では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 1 9 7 a となり、偶発的に第 2 作動口 1 9 4 への入賞が発生した場合には第 2 特図表示部 1 9 7 b が遊技回の実行対象となる。

【1 7 8 5】

一方、遊技状態が高確率状態又は時短状態である場合には上記のとおりサポートモードが高頻度サポートモードとなるため、第 2 作動口 1 9 4 への入賞が発生し易くなる。この場合、第 1 作動口 1 9 3 よりも第 2 作動口 1 9 4 への入賞が発生し易くなる。但し、既に説明したとおり第 2 作動口 1 9 4 への入賞を狙って発射操作を行った場合には第 1 作動口 1 9 3 への入賞が発生し得るとともに、ステージ部 1 9 6 b の導出部 1 9 6 e に誘導された遊技球は高い確率で第 1 作動口 1 9 3 に入賞することとなるため、高頻度サポートモードであっても低頻度サポートモードと同様の頻度で第 1 作動口 1 9 3 への入賞が発生することとなる。

【1 7 8 6】

遊技回の実行対象となっている特図表示部 1 9 7 a , 1 9 7 b のパターンに対応する態様で、図柄表示装置 1 9 9 にて遊技回用の演出が実行される。遊技回が実行される場合、図柄表示装置 1 9 9 の表示面の大部分を利用して図柄の変動表示が行われる。

【1 7 8 7】

第 1 作動口 1 9 3 への入賞を契機として取得された保留情報（以下、第 1 保留情報ともいう）は第 1 特図表示部 1 9 7 a における遊技回の実行契機となり、第 2 作動口 1 9 4 への入賞を契機として取得された保留情報（以下、第 2 保留情報ともいう）は第 2 特図表示部 1 9 7 b における遊技回の実行契機となる。保留情報とは、主制御装置 2 1 1 における当否判定処理の実行契機となる情報であって遊技回の実行契機となる情報である。第 1 保留情報は最大で 4 個保留記憶され、第 2 保留情報も最大で 4 個保留記憶される。

【1 7 8 8】

遊技盤 184 の説明に戻り（図 155 参照）、当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、既に説明したとおり開閉実行モードに移行する。開閉実行モードでは特電入賞装置 192 の開閉制御が実行される。特電入賞装置 192 は、遊技盤 184 の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉 192 a を備えている。開閉扉 192 a は、閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉 192 a は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。また、開閉実行モードにおいては、当該開閉実行モードに対応した表示演出が図柄表示装置 199 にて実行される。

10

【1789】

上記構成の遊技盤 184 が樹脂ベース 181 に取り付けられてなる内枠 163 の前面側全体を覆うようにして前扉枠 164 が設けられている。前扉枠 164 には、図 153 に示すように、遊技領域 PA のほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部 201 が形成されている。窓部 201 は、略楕円形状をなし、窓パネル 202 が嵌め込まれている。窓パネル 202 は、ガラスによって無色透明に形成されている。

【1790】

窓部 201 の上方には表示発光部 204 が設けられている。また、遊技状態に応じた効果音などが出力される左右一対のスピーカ部 205 が設けられている。また、窓部 201 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 206 と下側膨出部 207 とが上下に並設されている。上側膨出部 206 内側には上方に開口した上皿 206 a が設けられており、下側膨出部 207 内側には同じく上方に開口した下皿 207 a が設けられている。上皿 206 a は、後述する払出装置 216（図 156 参照）より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構 187 側へ導くための機能を有する。また、下皿 207 a は、上皿 206 a 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

20

【1791】

次に、遊技機本体 162 の背面側の構成について説明する。

【1792】

図 154 に示すように、内枠 163（具体的には、遊技盤 184）の背面には、遊技の主たる制御を司る主制御装置 211 が搭載されている。主制御装置 211 は主制御基板 221（図 156 参照）が基板ボックスに収容されてなる。

30

【1793】

主制御装置 211 を含めて内枠 163 の背面側を覆うようにして裏パックユニット 165 が設置されている。裏パックユニット 165 は、透明性を有する合成樹脂により形成された裏パック 212 を備えており、当該裏パック 212 に対して、払出機構部 213 及び制御装置集合ユニット 214 が取り付けられている。

【1794】

払出機構部 213 は、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 215 と、当該タンク 215 に貯留された遊技球を払い出すための払出装置 216 とを備えている。払出装置 216 より払い出された遊技球は、当該払出装置 216 の下流側に設けられた払出通路を通じて、上皿 206 a 又は下皿 207 a に排出される。なお、払出機構部 213 には、例えば交流 24 ボルトの主電源が供給されるとともに、電源の ON 操作及び OFF 操作を行うための電源スイッチを有する裏パック基板が搭載されている。

40

【1795】

制御装置集合ユニット 214 は、払出装置 216 を制御する機能を有する払出制御装置 217 と、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力されるとともに遊技者による発射操作装置 188 の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる電源・発射制御装置 218 とを備えている。これら払出制御装置 217 と電源・発射制御装置 218 とは、払出制御装置 217 がパチンコ機 160 後方となるように前後に重ねて配置されている。

50

【1796】

図153に示すように、管理ユニット170は、パチンコ機160の外枠161の側方に設けられている。管理ユニット170の前面において上下方向の略中央には現金として紙幣が投入される現金投入口171が設けられており、現金投入口171の下方には記憶媒体Mの挿入及び排出が行われる媒体挿入排出口172が設けられている。また、媒体挿入排出口172の下方には遊技球の貸し出しを受けるために操作される球貸ボタン173と、記憶媒体Mを媒体挿入排出口172から排出させるために操作される媒体返却ボタン174とが設けられている。現金投入口171に紙幣が投入された場合、管理ユニット170は当該投入された紙幣の金額に対応する残金情報を記憶媒体Mに書き込む。管理ユニット170の前面上部には、残金表示部175が設けられている。残金表示部175は、管理ユニット170により読み取られる記憶媒体Mの残金情報を表示する3つの7セグメントLEDにより構成されている。残金表示部175では、例えば媒体挿入排出口172に挿入されている記憶媒体Mに記憶されている残金情報のうち百の位以上の値が表示される。

10

【1797】

遊技者は、媒体挿入排出口172に記憶媒体Mを挿入するとともに、球貸ボタン173を適宜手動操作することにより記憶媒体Mに記憶されている残金情報の一部又は全部に対応する数の遊技球の貸し出しを受けることができる。記憶媒体Mには、上述した残金情報の他に、遊技者に貸し出された遊技球数の情報及び遊技者が所有している遊技球数の情報等が記録される。

20

【1798】

＜パチンコ機160の電氣的構成＞

図156は、パチンコ機160の電氣的構成を示すブロック図である。

【1799】

主制御装置211は、遊技の主たる制御を司る主制御基板221を具備している。主制御基板221には、MPU222が搭載されている。MPU222には、当該MPU222により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM223と、そのROM223内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM224とが内蔵されている。なお、MPU222に対してROM223及びRAM224が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置211以外の制御装置のMPUについても同様である。以下、本明細書において主制御装置211のMPU222、ROM223及びRAM224を主側MPU222、主側ROM223及び主側RAM224という。

30

【1800】

主側MPU222には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主側MPU222の入力側には、主制御装置211に設けられた停電監視基板225が接続されているとともに、払出制御装置217が接続されている。停電監視基板225には、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置218が接続されており、主側MPU222には停電監視基板225を介して電力が供給される。

40

【1801】

主側MPU222の入力側には、各種入賞検知センサ226a～226eといった各種センサが接続されている。各種入賞検知センサ226a～226eには、一般入賞口191に設けられた検知センサ226a、特電入賞装置192に設けられた検知センサ226b、第1作動口193に設けられた検知センサ226c、第2作動口194に設けられた検知センサ226d及びスルーゲート195に設けられた検知センサ226eが含まれる。これら各種入賞検知センサ226a～226eの検知結果に基づいて、主側MPU222において各入賞対応入球部への入賞判定が行われる。また、主側MPU222では第1作動口193又は第2作動口194への入賞に基づいて各種抽選が実行される。

【1802】

50

主側MPU222の出力側には、停電監視基板225、払出制御装置217及び音声発光制御装置231が接続されている。払出制御装置217には、例えば、上記入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。音声発光制御装置231には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【1803】

主側MPU222の出力側には、特電入賞装置192の開閉扉192aを開閉動作させる特電用の駆動部192b、第2作動口194の普電役物194aを開閉動作させる普電用の駆動部194b、特図ユニット197及び普図ユニット198が接続されている。ちなみに、特図ユニット197には、第1特図表示部197a、第2特図表示部197b、第1特図保留表示部197c及び第2特図保留表示部197dが設けられているが、これらの全てが主側MPU222の出力側に接続されている。同様に、普図ユニット198には、普図表示部198a及び普図保留表示部198bが設けられているが、これらの全てが主側MPU222の出力側に接続されている。主制御基板221には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて主側MPU222は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【1804】

つまり、開閉実行モードにおいては特電入賞装置192が開閉されるように、主側MPU222において特電用の駆動部192bの駆動制御が実行される。また、普電役物194aの電役開放当選となった場合には普電役物194aが開閉されるように、主側MPU222において普電用の駆動部194bの駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、主側MPU222において特図ユニット197の表示制御が実行される。また、普電役物194aが開放状態となる普電開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、主側MPU222において普図ユニット198の表示制御が実行される。

【1805】

停電監視基板225は、主制御基板221と電源・発射制御装置218とを中継する基板である。また、詳細は後述するが、停電監視基板225では当該停電監視基板225に供給される電力における電圧の監視が行われる。払出制御装置217は、主側MPU222から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装216により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【1806】

電源・発射制御装置218は、例えば、遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御装置211や払出制御装置217等に対して各々に必要な動作電力を生成し、その生成した動作電力を供給する。

【1807】

当該動作電力を供給するための構成について具体的には、電源・発射制御装置218には、電入中用電源部218aと電断中用電源部218bとが設けられている。電入中用電源部218aは、例えば、遊技ホール等における商用電源に接続されており、商用電源から外部電力が供給されている状況において動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する機能を有する。電断中用電源部218bは、コンデンサからなり、パチンコ機160の電源がON状態の場合（外部電源からの電力供給が行われている場合）に電入中用電源部218aから供給される電力により充電される。また、パチンコ機160の電源がOFF状態の場合や商用電源における停電発生時といった電源遮断状態（外部電源からの電力供給が遮断されている場合）では、電断中用電源部218bから放電され主側RAM224及び後述する払出制御装置217のRAM（払出側RAM264（図157））に対してバックアップ電力が供給される。よって、電源遮断状態であっても、電断中用電源部218bからバックアップ電力が供給されている間は主側RAM224及び払出側RAM264に記憶された情報が消去されることなく記憶保持される。

【1808】

ここで、主制御装置 211 の主側 RAM 224 には現状の遊技状態及び遊技の進行内容の情報が一時的に記憶されるとともに、払出側 RAM 264 には未払出の賞球個数の情報が一時記憶される。この場合に、これらの RAM（主側 RAM 224 及び払出側 RAM 264）に上記のように電断中用電源部 218b からバックアップ電力が供給されることにより、電入中用電源部 218a からの電力供給がない状況であっても、現状の遊技状態、遊技の進行内容及び未払出の賞球情報を所定期間に亘って記憶保持することが可能となる。その一方、音声発光制御装置 231 及び表示制御装置 241 には、電断中用電源部 218b からバックアップ電力は供給されない。したがって、音声発光制御装置 231 の RAM 235 及び表示制御装置 241 の RAM 245 に記憶された情報は、バックアップされることはなく、電入中用電源部 218a からの電力供給が停止された場合には破壊又は消去される。

10

【1809】

電断中用電源部 218b の容量は比較的大きく確保されており、電源遮断前に主側 RAM 224 及び払出側 RAM 264 に記憶されていた情報は所定の期間内（例えば、1日や2日）保持される。電断中用電源部 218b は、コンデンサに限定されることはなく、バッテリーや非充電式電池などであってもよい。なお、主制御装置 211 及び払出制御装置 217 に電力を供給する構成の詳細については後述する。

【1810】

電源・発射制御装置 218 には、各種電源部 218a, 218b の他に、発射制御部 218c が設けられている。発射制御部 218c には、発射操作装置 188 が電氣的に接続されている。発射制御部 218c は、予め定められた遊技球の発射条件が成立している場合に主側 MPU 222 に所定の信号形態（具体的には HI レベル）の条件成立信号を送信する。主側 MPU 222 では、HI レベルの条件成立信号を受信している状況であって、遊技球の発射を許可できる状況であれば、発射制御部 218c に HI レベルの発射許可信号（発射許可に対応した信号）を継続して送信する。

20

【1811】

発射制御部 218c は、遊技球発射機構 187 が電氣的に接続されており、主側 MPU 222 から HI レベルの発射許可信号を受信している場合、遊技球発射機構 187 を定期的に駆動制御する。この場合、遊技球発射機構 187 に継続して遊技球が供給されている状況であれば、特定発射周期（具体的には 0.6 秒）に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に発射される。また、この発射に際しては発射操作装置 188 に設けられた可変抵抗器から受信した信号に基づき発射強度が調整されるため、操作ハンドルの回動操作量に応じた強度で遊技球が発射される。

30

【1812】

上記構成の主制御装置 211 において主制御基板 221 には、第 1～第 4 報知用表示装置 246～249 が設けられている。第 1～第 4 報知用表示装置 246～249 は主制御基板 221 の素子搭載面に設けられている。第 1～第 4 報知用表示装置 246～249 はいずれも、LED による表示用セグメントが 8 個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく液晶表示装置であってもよく、有機 EL ディスプレイであってもよい。

40

【1813】

上述したとおり、主制御基板 221 は基板ボックスに収容されている。第 1～第 4 報知用表示装置 246～249 はいずれもその表示面が主制御基板 221 の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、当該基板ボックスの対向壁部により覆われている。この場合に、基板ボックスが透明に形成されていることにより、基板ボックスの外部から当該基板ボックス内に収容された第 1～第 4 報知用表示装置 246～249 の表示面を目視することが可能となる。また、主制御装置 211 は基板ボックスにおいて主制御基板 221 の素子搭載面と対向する対向壁部がパチンコ機 160 後方を向くようにして樹脂ベース 181 の背面に搭載されているため、遊技機本体 162 を外枠 161 に対してパチンコ機 160 前方に開放させて樹脂ベース 181 の背面をパチンコ機 160 前方に

50

露出させた場合には、対向壁部を通じて第 1～第 4 報知用表示装置 2 4 6～2 4 9 の表示面を目視することが可能となる。詳細は後述するが、第 1～第 4 報知用表示装置 2 4 6～2 4 9 においては遊技履歴の管理結果の表示が行われる。

【1 8 1 4】

音声発光制御装置 2 3 1 は、MPU 2 3 3 が搭載された音声発光制御基板 2 3 2 を備えている。MPU 2 3 3 には、当該音光側 MPU 2 3 3 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 2 3 4 と、その ROM 2 3 4 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 2 3 5 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。MPU 2 3 3 では、主制御装置 2 1 1 から受信したコマンドに基づき、表示発光部 2 0 4 及びスピーカ部 2 0 5 を駆動制御するとともに、表示制御装置 2 4 1 にコマンドを送信する。

10

【1 8 1 5】

表示制御装置 2 4 1 は、MPU 2 4 3 が搭載された表示制御基板 2 4 2 を備えている。MPU 2 4 3 には、当該 MPU 2 4 3 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 2 4 4 と、その ROM 2 4 4 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 2 4 5 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。MPU 2 4 3 では、音声発光制御装置 2 3 1 から受信したコマンドに基づき、図柄表示装置 1 9 9 の制御を実施する。以下、本明細書において、音声発光制御装置 2 3 1 の MPU 2 3 3、ROM 2 3 4 及び RAM 2 3 5 を音光側 MPU 2 3 3、音光側 ROM 2 3 4 及び音光側 RAM 2 3 5 といい、表示制御装置 2 4 1 の MPU 2 4 3、ROM 2 4 4 及び RAM 2 4 5 を表示側 MPU 2 4 3、表示側 ROM 2 4 4 及び表示側 RAM 2 4 5 という。

20

【1 8 1 6】

図 1 5 7 は主制御装置 2 1 1 及び払出制御装置 2 1 7 の詳細な構成を説明するための説明図である。

【1 8 1 7】

図 1 5 7 に示すように、主側 MPU 2 2 2 の入力側及び出力側の両方には、払出制御装置 2 1 7 が接続されている。主側 MPU 2 2 2 は、払出制御装置 2 1 7 にデータを送信可能であるとともに払出制御装置 2 1 7 からデータを受信可能である。払出制御装置 2 1 7 は、遊技球の使用、遊技球の付与及び管理ユニット 1 7 0 との通信に関する制御を司る払出制御基板 2 5 9 を備えており、払出制御基板 2 5 9 には払出側 MPU 2 6 1 が搭載されている。払出側 MPU 2 6 1 には、払出側 CPU 2 6 2、払出側 ROM 2 6 3 及び払出側 RAM 2 6 4 が内蔵されている。

30

【1 8 1 8】

払出側 CPU 2 6 2 は各種命令を実行する中央演算処理装置である。払出側 ROM 2 6 3 は、NOR 型フラッシュメモリや NAND 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）を、読み出し専用として利用するように構成されている。当該払出側 ROM 2 6 3 は、払出側 MPU 2 6 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。払出側 RAM 2 6 4 は、SRAM や DRAM などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）を読み書き両用として利用するように構成されており、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側 ROM 2 6 3 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。当該払出側 RAM 2 6 4 は、払出側 ROM 2 6 3 内に記憶されている制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶する。また、払出側 MPU 2 6 1 には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが設けられている。

40

【1 8 1 9】

払出側 MPU 2 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。払出側 MPU 2 6 1 の入力側及び出力側の両方には、払出装置 2 1 6 が接続されている。当該払出装置 2 1 6 には、タンク 2 1 5（図 1 5 3 参照）から払出装置 2 1 6 に供給されてい

50

る遊技球をそれよりも下流側へ流下しないように通過を阻止する状態と、当該遊技球を下流側へ送り出す状態とに切り換える回転体などの球止め部材を駆動する払出モータ216aが設けられているとともに、上記下流側へと送り出される遊技球を個別に検知する払出検知センサ216bが設けられている。払出側MPU261の出力側には払出モータ216aが電気配線を介して電氣的に接続されているとともに、払出側MPU261の入力側には払出検知センサ216bが電気配線を介して電氣的に接続されている。払出側MPU261では、払出制御基板259に設けられたドライバ回路を通じて払出モータ216aに駆動信号を供給することで遊技球の払出を実行させるとともに、払出検知センサ216bの検知結果に基づいて払出が完了した遊技球の個数を把握する。

【1820】

10

図157に示すように、払出側MPU261の入力側及び出力側の両方には、接続端子板255を介して管理ユニット170が接続されている。払出制御装置217は、管理ユニット170にデータを送信可能であるとともに、管理ユニット170からデータを受信可能である。管理ユニット170は遊技ホールの管理コンピュータHCと接続されている。管理ユニット170は、管理コンピュータHCにデータを送信可能であるとともに、管理ユニット170からデータを受信可能である。

【1821】

管理ユニット170では、現金投入口171から投入された紙幣を識別する処理、その情報をパチンコ機160に出力する処理、媒体挿入排出口172に挿入された記憶媒体Mを識別する処理、その情報をパチンコ機160に出力する処理、パチンコ機160からの遊技球の数の情報の書き込み指示に対して当該情報を記憶媒体Mに書き込む処理、媒体返却ボタン174の操作が行われたことに基づいて記憶媒体Mを媒体挿入排出口172から排出する処理、払出制御装置217から受信した後述する遊技機情報を管理コンピュータHCに送信する処理などを実行する。なお、主制御装置211と払出制御装置217との間で送受信されるデータの内容、及び払出制御装置217と管理ユニット170との間で送受信されるデータの内容の詳細については後述する。

20

【1822】

次に、主側MPU222の構成について詳細に説明する。図157に示すように、主側MPU222には、各種命令を実行する中央演算処理装置である主側CPU251が設けられている。上述した主側ROM223及び主側RAM224は、主側MPU222において主側CPU251の外部に設けられている。主側MPU222では、主側ROM223に格納されているプログラムに設定されている命令が主側CPU251にて実行されることにより各種処理が実行される。主側RAM224には、当該プログラムの実行に際して各種のデータ等が一時的に記憶される。

30

【1823】

主側MPU222において、主側CPU251の外部には、主側電源制御部253、主側MPU222をリセット状態とするためのリセット回路254、設定用レジスタ群256、監視制御用レジスタ群257、割込み制御回路258、図示しないタイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。また、上記第1の実施形態と同様に、主側MPU222には入力ポート及び出力ポートのそれぞれが設けられている。

40

【1824】

設定用レジスタ群256には、入力ポートを使用するための設定が行われるレジスタと、割込み処理（後述するタイマ割込み処理（図167））を実行するための設定が行われるレジスタとが設けられている。また、監視制御用レジスタ群257には、入力ポートの監視及び制御を行うためのレジスタと、出力ポートの制御を行うためのレジスタと、主側RAM224の制御を行うためのレジスタと、割込み処理を実行するための制御に使用されるレジスタとが設けられている。なお、設定用レジスタ群256に設けられているレジスタ及び監視制御用レジスタ群257に設けられているレジスタの詳細については後述する。

50

【1825】

主側MPU222には内部バスNB（図166（a）参照）が設けられており、主側CPU251は内部バスNBによってリセット回路254、設定用レジスタ群256、監視制御用レジスタ群257、割込み制御回路258、タイマ回路、データ入出力回路及び乱数発生器としての各種カウンタ回路と接続されている。また、詳細は後述するが、主側電源制御部253はリセット回路254と接続されている。

【1826】

主側MPU222の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では4msc周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。また、主側MPU222においてプログラムを利用して実行される各種制御は、特定制御と非特定制御とで区別される。具体的には、遊技履歴の管理、不正の監視、合計獲得数の管理及び非特定制御に使用されるレジスタ群（後述する第2レジスタ群266）の初期化に関する制御が非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされている。詳細には、メイン処理による制御は、後述する非特定制御用の初期設定処理及びベース値算出設定処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれ、非特定制御用の初期設定処理及びベース値算出設定処理は非特定制御に含まれる。また、タイマ割込み処理による制御は、後述する第2スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理及び第2管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれ、第2スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理及び第2管理用処理は非特定制御に含まれる。

【1827】

図158は主側CPU251の構成を説明するための説明図であり、図159（a）は主側MPU222が使用するメモリ領域を説明するための説明図である。主側MPU222にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図158に示すように、主側CPU251の内部には、特定制御の処理を実行するために利用される第1レジスタ群265と、非特定制御の処理を実行するために利用される第2レジスタ群266とが設けられている。また、主側MPU222にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図159（a）に示すように、主側ROM223において、特定制御用のデータ及び特定制御用のプログラムと、非特定制御用のデータ及び非特定制御用のプログラムとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されているとともに、主側RAM224において、特定制御用のワークエリア281のアドレス範囲と、特定制御用のスタックエリア282のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア283のアドレス範囲と、非特定制御用のスタックエリア284のアドレス範囲とが明確に区別されている。主側ROM223、主側RAM224、設定用レジスタ群256及び監視制御用レジスタ群257において各アドレスには1バイトのエリア（以下、1バイトエリアともいう。）が設定されている。

【1828】

図158に示すように、主側CPU251には、第1レジスタ群265及び第2レジスタ群266のうち使用対象となるレジスタ群を切り替える使用レジスタ群切替回路252が設けられている。後述する主側MPU222のリセットが行われた場合、使用レジスタ群切替回路252では第1レジスタ群265が使用対象として選択されている状態となる。使用レジスタ群切替回路252において使用対象として選択されているレジスタ群は、非特定制御の処理を呼び出すために使用されるCALLA命令が実行されることにより第1レジスタ群265から第2レジスタ群266に切り替えられるとともに、非特定制御の処理を終了させるために使用されるRETA命令が実行されることにより第2レジスタ群266から第1レジスタ群265に切り替えられる。このように、使用レジスタ群切替回路252において、第1レジスタ群265及び第2レジスタ群266のうち一方のみが使用対象として選択されている状態となる構成であり、第1レジスタ群265及び第2レジスタ群266の両方が使用対象として選択されている状態は発生しない構成である。なお、CALLA命令及びRETA命令の詳細については後述する。

【1829】

図158に示すように、第1レジスタ群265には、汎用レジスタとして、Aレジスタ271a、Fレジスタ271b、Bレジスタ272a、Cレジスタ272b、Dレジスタ273a、Eレジスタ273b、Hレジスタ274a及びLレジスタ274bが設けられている。これら8個の汎用レジスタのそれぞれは1バイトのレジスタである。これらの汎用レジスタは、対応する2つのレジスタを組み合わせることにより2バイトのペアレジスタとして使用することもできる。具体的には、Aレジスタ271a及びFレジスタ271bを組み合わせるとAFレジスタ271として使用可能であり、Bレジスタ272a及びCレジスタ272bを組み合わせるとBCレジスタ272として使用可能であり、Dレジスタ273a及びEレジスタ273bを組み合わせるとDEレジスタ273として使用可能であり、Hレジスタ274a及びLレジスタ274bを組み合わせるとHLレジスタ274として使用可能である。

10

【1830】

第1レジスタ群265には、上述した8個の汎用レジスタ（主レジスタ）のそれぞれに対応する1バイトの補助レジスタが設けられている。Aレジスタ271aの補助レジスタとしてA'レジスタ291aが設けられており、Fレジスタ271bの補助レジスタとしてF'レジスタ291bが設けられており、Bレジスタ272aの補助レジスタとしてB'レジスタ292aが設けられており、Cレジスタ272bの補助レジスタとしてC'レジスタ292bが設けられており、Dレジスタ273aの補助レジスタとしてD'レジスタ293aが設けられており、Eレジスタ273bの補助レジスタとしてE'レジスタ293bが設けられており、Hレジスタ274aの補助レジスタとしてH'レジスタ294aが設けられており、Lレジスタ274bの補助レジスタとしてL'レジスタ294bが設けられている。なお、AFレジスタ271に対応するA'レジスタ291a及びF'レジスタ291bのペアを「AF'レジスタ291」と表記する。同様に、B'レジスタ292a及びC'レジスタ292bのペアを「BC'レジスタ292」と表記し、D'レジスタ293a及びE'レジスタ293bのペアを「DE'レジスタ293」と表記し、H'レジスタ294a及びL'レジスタ294bのペアを「HL'レジスタ294」と表記する。

20

【1831】

第1レジスタ群265には、アドレス指定用のレジスタとして、IXレジスタ275、IYレジスタ276、Kレジスタ277及びVレジスタ278が設けられている。IXレジスタ275及びIYレジスタ276のそれぞれは2バイトのレジスタである。また、第1レジスタ群265には、当該IXレジスタ275及びIYレジスタ276（主レジスタ）のそれぞれに対応する2バイトの補助レジスタが設けられている。具体的には、IXレジスタ275の補助レジスタとしてIX'レジスタ295が設けられているとともに、IYレジスタ276の補助レジスタとしてIY'レジスタ296が設けられている。

30

【1832】

Kレジスタ277及びVレジスタ278のそれぞれは1バイトのレジスタである。また、第1レジスタ群265には、Kレジスタ277（主レジスタ）に対応する補助レジスタとして1バイトのK'レジスタ297が設けられている。また、第1レジスタ群265には、2バイトのスタックポインタ279が設けられている。Vレジスタ278及びスタックポインタ279に対応する補助レジスタは設けられていない。

40

【1833】

第2レジスタ群266には、汎用レジスタとして、Aレジスタ301a、Fレジスタ301b、Bレジスタ302a、Cレジスタ302b、Dレジスタ303a、Eレジスタ303b、Hレジスタ304a及びLレジスタ304bが設けられている。これら8個の汎用レジスタのそれぞれは1バイトのレジスタである。これらの汎用レジスタは、対応する2つのレジスタを組み合わせることにより2バイトのペアレジスタとして使用することもできる。具体的には、Aレジスタ301a及びFレジスタ301bを組み合わせるとAFレジスタ301として使用可能であり、Bレジスタ302a及びCレジスタ302bを組み

50

合わせてBCレジスタ302として使用可能であり、Dレジスタ303a及びEレジスタ303bを組み合わせてDEレジスタ303として使用可能であり、Hレジスタ304a及びLレジスタ304bを組み合わせてHLレジスタ304として使用可能である。

【1834】

第2レジスタ群266には、上述した8個の汎用レジスタのそれぞれに対応する1バイトの補助レジスタが設けられている。Aレジスタ301aの補助レジスタとしてA'レジスタ311aが設けられており、Fレジスタ301bの補助レジスタとしてF'レジスタ311bが設けられており、Bレジスタ302aの補助レジスタとしてB'レジスタ312aが設けられており、Cレジスタ302bの補助レジスタとしてC'レジスタ312bが設けられており、Dレジスタ303aの補助レジスタとしてD'レジスタ313aが設けられており、Eレジスタ303bの補助レジスタとしてE'レジスタ313bが設けられており、Hレジスタ304aの補助レジスタとしてH'レジスタ314aが設けられており、Lレジスタ304bの補助レジスタとしてL'レジスタ314bが設けられている。なお、AFレジスタ301に対応するA'レジスタ311a及びF'レジスタ311bのペアを「AF'レジスタ311」と表記する。同様に、B'レジスタ312a及びC'レジスタ312bのペアを「BC'レジスタ312」と表記し、D'レジスタ313a及びE'レジスタ313bのペアを「DE'レジスタ313」と表記し、H'レジスタ314a及びL'レジスタ314bのペアを「HL'レジスタ314」と表記する。

10

【1835】

第2レジスタ群266には、アドレス指定用のレジスタとして、IXレジスタ305、IYレジスタ306、Kレジスタ307及びVレジスタ308が設けられている。IXレジスタ305及びIYレジスタ306のそれぞれは2バイトのレジスタである。また、第2レジスタ群266には、IXレジスタ305及びIYレジスタ306（主レジスタ）のそれぞれに対応する2バイトの補助レジスタが設けられている。具体的には、IXレジスタ305の補助レジスタとしてIX'レジスタ315が設けられているとともに、IYレジスタ306の補助レジスタとしてIY'レジスタ316が設けられている。

20

【1836】

Kレジスタ307は1バイトのレジスタである。第2レジスタ群266には、Kレジスタ307（主レジスタ）に対応する補助レジスタとして1バイトのK'レジスタ317が設けられている。また、第2レジスタ群266には、2バイトのスタックポインタ309が設けられている。Vレジスタ308及びスタックポインタ309に対応する補助レジスタは設けられていない。

30

【1837】

Aレジスタ271a，301aは、演算に利用される情報、主側ROM223から読み出した情報、主側RAM224から読み出した情報、主側RAM224にセットする情報、入力ポートから取得した情報及び出力ポートから出力する情報を一時的に記憶しておくために利用される。また、Aレジスタ271a，301aは、8ビットの演算結果データの格納先となる。具体的には、8ビットの数値情報に8ビットの数値情報を加算する加算命令が実行されることにより演算結果データ（加算後の数値情報）がAレジスタ271a，301aに格納されている状態となる。また、8ビットの数値情報から8ビットの数値情報を減算する減算命令が実行されることにより演算結果データ（減算後の数値情報）がAレジスタ271a，301aに格納されている状態となる。

40

【1838】

Fレジスタ271b，301bはフラグレジスタである。Fレジスタ271b，301bには、キャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどが設けられており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってFレジスタ271b，301bの情報は変化する。但し、Fレジスタ271b，301bの情報は、後述する交換命令（EX命令又はEXX命令）の実行前後において変化しない。AFレジスタ271，301に対応する補助レジスタ（AF'レジスタ291，311）が設けられていることにより、主側RAM224を使用することなく、演算結果の

50

データ（Aレジスタ271a，301aのデータ）及びその演算結果に対応するフラグレジスタのデータ（Fレジスタ271b，301bのデータ）を退避させることができる。これにより、当該演算結果のデータ及びその演算結果に対応するフラグレジスタのデータが失われてしまうことを防止しながら、次の演算を実行可能な状態とすることができる。

【1839】

Bレジスタ272a，302a、Cレジスタ272b，302b、Dレジスタ273a，303a、Eレジスタ273b，303b、Hレジスタ274a，304a及びLレジスタ274b，304bは、演算に利用される情報、主側ROM223から読み出した情報、主側RAM224から読み出した情報、主側RAM224にセットする情報、及び転送命令（例えばLD命令又は後述するLDK命令）における転送元エリアを指定するためのアドレス情報、転送命令（例えばLD命令又は後述するLDK命令）における転送先エリアを指定するためのアドレス情報などの各種情報を一時的に記憶しておくために利用される。また、HLレジスタ274，304は、上述した各種情報の格納先となる他に、16ビットの演算結果データの格納先となる。具体的には、16ビットの数値情報に16ビットの数値情報を加算する加算命令が実行されることにより演算結果データ（加算後の数値情報）がHLレジスタ274，304に格納されている状態となる。また、16ビットの数値情報から16ビットの数値情報を減算する減算命令が実行されることにより演算結果データ（減算後の数値情報）がHLレジスタ274，304に格納されている状態となる。BCレジスタ272，302、DEレジスタ273，303及びHLレジスタ274，304に対応する補助レジスタ（BC'レジスタ292，312、DE'レジスタ293，313及びHL'レジスタ294，314）が設けられていることにより、情報を記憶させるレジスタが不足している状況において、主側RAM224を使用することなく、BCレジスタ272，302、DEレジスタ273，303及びHLレジスタ274，304のデータを補助レジスタに退避させることができる。これにより、当該BCレジスタ272，302、DEレジスタ273，303及びHLレジスタ274，304に新たに情報を記憶可能な状態とすることができる。

【1840】

IXレジスタ275，305及びIYレジスタ276，306は、主側ROM223又は主側RAM224におけるエリアのアドレス指定に利用される。IXレジスタ275，305は、当該IXレジスタ275，305に設定した基準アドレス（例えば、後述する特定用第1，第3基準アドレス、又は後述する非特定用第1，第3基準アドレス）に所定の数値（具体的には、転送命令であるLD命令、対象エリアの値を1加算するための加算命令又は対象エリアの値を1減算するための減算命令においてエリアを指定するために設定される1バイトの数値情報）を加算して得られるアドレスを指定するために利用されるとともに、IYレジスタ276，306は、当該IYレジスタ276，306に設定した基準アドレス（例えば、後述する特定用第2，第4基準アドレス、又は後述する非特定用第2，第4基準アドレス）に所定の数値（具体的には、上述したLD命令、加算命令又は減算命令においてエリアを指定するために設定される1バイトの数値情報）を加算して得られるアドレスを指定するために利用される。

【1841】

IXレジスタ275，305を利用してLD命令、加算命令又は減算命令でエリア（LD命令では転送元エリア又は転送先エリア、加算命令又は減算命令では対象エリア）のアドレス指定を行う場合、当該アドレス指定を行うためにこれらの命令に設定される情報は、当該エリアのアドレス（2バイト）とIXレジスタ275，305に設定されている基準アドレスとの差分を指定する1バイトの情報である。このため、IXレジスタ275，305を利用してLD命令、加算命令又は減算命令で当該エリアのアドレス指定を行う場合には、IXレジスタ275，305を利用することなく当該エリアのアドレス（2バイト）をこれらの命令に設定することによりアドレス指定を行う場合と比較して、当該エリアのアドレス指定を行うためにこれらの命令に設定される情報のデータ容量を1バイト分低減することができる。ここまで、IXレジスタ275，305を利用してLD命令、加

算命令又は減算命令でエリアのアドレス指定を行う場合の効果について説明したが、IYレジスタ276, 306を利用してLD命令、加算命令又は減算命令でエリア（LD命令では転送元エリア又は転送先エリア、加算命令又は減算命令では対象エリア）のアドレス指定を行う場合についても同様の効果が得られる。

【1842】

IXレジスタ275, 305に対応する補助レジスタ（IX'レジスタ295, 315）が設けられていることにより、2種類の基準アドレス（例えば、後述する特定用第1, 第3基準アドレス、又は後述する非特定用第1, 第3基準アドレス）の間で使用する基準アドレスの切り替えを行うことが可能となっている。また、IYレジスタ276, 306に対応する補助レジスタ（IY'レジスタ296, 316）が設けられていることにより、2種類の基準アドレス（例えば、後述する特定用第2, 第4基準アドレス、又は後述する非特定用第2, 第4基準アドレス）の間で使用する基準アドレスの切り替えを行うことが可能となっている。

【1843】

Kレジスタ277, 307は、主側ROM223又は主側RAM224における対象エリアのアドレス指定に利用される。Kレジスタ277, 307は、当該Kレジスタ277, 307に設定した上位1バイトの基準アドレス情報（例えば、後述する特定用上位第1基準アドレス情報、特定用上位第2基準アドレス情報又は非特定用上位基準アドレス情報）に所定の下位1バイトのアドレス情報（具体的には、転送元エリア又は転送先エリアを指定するためにLDK命令に設定される1バイトの数値情報）を組み合わせ得られるアドレスを指定するために利用される。Kレジスタ277, 307を利用するLDK命令で対象エリア（転送元エリア又は転送先エリア）のアドレス指定を行う場合、当該アドレス指定を行うためにこれらの命令に設定される情報は、対象エリアのアドレス（2バイト）の下位1バイトの情報である。このため、Kレジスタ277, 307を利用するLDK命令で対象エリアのアドレス指定を行う場合には、Kレジスタ277, 307を利用することなく対象エリアのアドレス（2バイト）をLD命令に設定することにより対象エリアのアドレス指定を行う場合と比較して、対象エリアのアドレス指定を行うために転送命令に設定される情報のデータ容量を1バイト分低減することができる。また、Kレジスタ277, 307に対応する補助レジスタ（K'レジスタ297, 317）が設けられていることにより、2種類の上位基準アドレス情報（例えば、後述する特定用上位第1基準アドレス情報、特定用上位第2基準アドレス情報及び非特定用上位基準アドレス情報のうち2つの基準アドレス情報）の間で使用する上位基準アドレス情報の切り替えを行うことが可能となっている。

【1844】

既に説明したとおり、主側MPU222において主側CPU251の内部には第1レジスタ群265及び第2レジスタ群266が設けられているとともに、主側MPU222において主側CPU251の外部には設定用レジスタ群256及び監視制御用レジスタ群257が設けられている。また、図158に示すように、主側MPU222において主側CPU251の内部には、後述するIレジスタ267、Rレジスタ268及びプログラムカウンタ269が設けられている。主側CPU251の内部に設けられているレジスタ（具体的には、第1レジスタ群265に含まれているレジスタ、第2レジスタ群266に含まれているレジスタ、Iレジスタ267、Rレジスタ268及びプログラムカウンタ269）は、プログラムにおいてレジスタ名で情報の読み出し及び書き込みが可能であり、当該レジスタを特定するためのアドレス指定は不要である。これにより、当該レジスタからの情報の読み出し及び当該レジスタへの情報の書き込みを高速で行うことができるとともに、当該レジスタを使用する命令のバイト数を低減することができる。

【1845】

主側CPU251の外部に設けられているレジスタ（具体的には設定用レジスタ群256に含まれているレジスタ、及び監視制御用レジスタ群257に含まれているレジスタ）のそれぞれには、2バイトのアドレスが設定されている。当該レジスタからの情報の読み

出しにはIN命令又は転送命令（例えばLD命令）を使用可能であるとともに、当該レジスタへの情報の書き込みにはOUT命令又は転送命令（例えばLD命令）を使用可能である。

【1846】

Vレジスタ278, 308に格納されるデータは、設定用レジスタ群256又は監視制御用レジスタ群257における対象レジスタのアドレス指定に利用される。Vレジスタ278, 308を利用したアドレス指定では、当該Vレジスタ278, 308に設定した上位1バイトの基準アドレス情報（例えば、後述するレジスタ用上位第1基準アドレス情報又はレジスタ用上位第2基準アドレス）に所定の下位1バイトのアドレス情報（IN命令又はOUT命令に設定される1バイトの数値情報）を組み合わせ得られるアドレスに対応するレジスタが指定される。LD命令を使用して主側CPU251の外部に設けられているレジスタから情報を読み出す場合、当該LD命令には当該レジスタに対応する2バイトのアドレスを設定する必要がある。これに対して、IN命令を使用して当該レジスタから情報を読み出す場合には、Vレジスタ278, 308に格納されているデータが当該レジスタのアドレス指定における上位1バイトのアドレス情報となるため、当該IN命令には当該レジスタに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトが設定される。このように、IN命令を利用することにより、LD命令を利用する場合と比較して、当該レジスタから情報を読み出すためにプログラムに設定される命令のバイト数を1バイト分低減することができる。また、LD命令を使用して主側CPU251の外部に設けられているレジスタに情報を書き込む場合、当該LD命令には当該レジスタに対応する2バイトのアドレスを設定する必要がある。これに対して、OUT命令を使用して当該レジスタに情報を書き込む場合には、Vレジスタ278, 308に格納されているデータが当該レジスタのアドレス指定における上位1バイトのアドレス情報となるため、当該OUT命令には当該レジスタに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトが設定される。このように、OUT命令を利用することにより、LD命令を利用する場合と比較して、当該レジスタに情報を書き込むためにプログラムに設定される命令のバイト数を1バイト分低減することができる。

【1847】

補助レジスタ（例えばAF'レジスタ291）のデータ容量は、当該補助レジスタに対応する主レジスタ（例えばAFレジスタ271）のデータ容量と同一である。主側CPU251は、主レジスタに格納されているデータと、当該主レジスタに対応する補助レジスタに格納されているデータとを交換する交換命令（具体的にはEX命令又はEXX命令）を実行可能である。交換命令が実行されて主レジスタに格納されているデータと補助レジスタに格納されているデータとが交換される場合、交換前の主レジスタのデータが補助レジスタに書き込まれている状態となるとともに、交換前の補助レジスタのデータが主レジスタに書き込まれている状態となる。交換命令を実行して主レジスタのデータと補助レジスタのデータとを交換することにより、主レジスタに格納されているデータを補助レジスタに退避させることができるとともに、当該補助レジスタに退避させていたデータを主レジスタに復帰させることができる。

【1848】

交換前の主レジスタのデータ及び交換前の補助レジスタのデータは、交換命令が実行されることにより格納先が変更されるものの、交換命令が実行されることにより当該データが失われることはない。これにより、交換前の主レジスタのデータ及び交換前の補助レジスタのデータを交換命令の実行前に主側RAM224などに退避させておく処理を不要とすることができる。ちなみに、LD命令及びLDK命令などの転送命令が実行されて転送元エリアに格納されているデータが転送先エリアに転送される場合、転送命令実行前の転送元エリアのデータが維持された状態で、当該転送命令実行前の転送元エリアのデータが転送先エリアに書き込まれる。転送命令の実行により当該転送命令実行前の転送先エリアのデータは失われるため、当該データが必要な場合には転送命令実行前の転送先エリアのデータを予め主側RAM224などに退避させておく必要がある。

【1849】

主側CPU251は、第1レジスタ群265が使用対象となっている状況において、「EX AF, AF'」という交換命令を実行することにより第1レジスタ群265におけるAFレジスタ271のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはAF'レジスタ291のデータ）とを交換可能である。また、主側CPU251は、第2レジスタ群266が使用対象となっている状況において、「EX AF, AF'」という交換命令を実行することにより第2レジスタ群266におけるAFレジスタ301のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはAF'レジスタ311のデータ）とを交換可能である。このように、AFレジスタ271, 301のデータと補助レジスタのデータとを交換する交換命令が存在していることにより、演算結果（8ビット）が格納されるAレジスタ271a, 301aのデータと、演算命令などの実行結果によって情報が変化するFレジスタ271b, 301bのデータとを一命令で補助レジスタ（具体的にはAF'レジスタ291, 311）に退避させることができるとともに、Aレジスタ271a, 301a及びFレジスタ271b, 301bを利用して新たな演算を実行可能な状態とすることができる。また、AFレジスタ271, 301のデータと補助レジスタのデータとを一命令で交換することにより、Aレジスタ271a, 301aのデータ及びFレジスタ271b, 301bのデータのうちの一方のデータのみが補助レジスタのデータと交換された結果、Fレジスタ271b, 301bのデータがAレジスタ271a, 301aのデータに対応していない状態となってしまうことが防止されている。上述したとおり、Fレジスタ271b, 301bのデータは交換命令の実行前後において変化しない。これにより、Fレジスタ271b, 301bのデータを変化させることなく当該Fレジスタ271b, 301bのデータを補助レジスタに退避させること、及び当該退避させたデータをFレジスタ271b, 301bに復帰させることができる。

10

20

【1850】

主側CPU251は、第1レジスタ群265が使用対象となっている状況において、「EXX」という交換命令を実行することにより第1レジスタ群265におけるBCレジスタ272、DEレジスタ273及びHLレジスタ274のデータと、補助レジスタのデータ（具体的にはBC'レジスタ292、DE'レジスタ293及びHL'レジスタ294のデータ）とを一命令で交換することができる。また、主側CPU251は、第2レジスタ群266が使用対象となっている状況において、「EXX」という交換命令を実行することにより第2レジスタ群266におけるBCレジスタ302、DEレジスタ303及びHLレジスタ304のデータと、補助レジスタのデータ（具体的にはBC'レジスタ312、DE'レジスタ313及びHL'レジスタ314のデータ）とを一命令で交換することができる。このように、BCレジスタ272, 302、DEレジスタ273, 303及びHLレジスタ274, 304のデータと補助レジスタのデータとを交換する交換命令が存在していることにより、データを格納するためのレジスタが不足する状況においてEXX命令を実行することにより、BCレジスタ272, 302、DEレジスタ273, 303及びHLレジスタ274, 304のデータを補助レジスタに退避させることができるとともに、交換後のBCレジスタ272, 302、DEレジスタ273, 303及びHLレジスタ274, 304に新たなデータを格納可能な状態とすることができる。また、EXX命令を実行することにより、補助レジスタに退避させたデータ（具体的にはBC'レジスタ292, 312、DE'レジスタ293, 313及びHL'レジスタ294, 314のデータ）を一命令でBCレジスタ272, 302、DEレジスタ273, 303及びHLレジスタ274, 304に復帰させることが可能となる。

30

40

【1851】

BCレジスタ272, 302、DEレジスタ273, 303及びHLレジスタ274, 304のデータと、補助レジスタのデータとを交換するために、BCレジスタ272, 302のデータとBC'レジスタ292のデータとを交換する命令、DEレジスタ273, 303のデータとDE'レジスタ293のデータとを交換する命令、及びHLレジスタ274, 304のデータとHL'レジスタ294のデータとを交換する命令という合計3個

50

の命令が必要となる構成と比較して、BCレジスタ272, 302、DEレジスタ273, 303及びHLレジスタ274, 304のデータと、補助レジスタのデータとを一命令で交換可能であることにより、データを格納するためのレジスタが不足する状況において新たにデータを格納可能なレジスタを確保するためにプログラムに設定することが必要となる交換命令の数が低減されている。

【1852】

主側CPU251は、第1レジスタ群265が使用対象となっている状況において、「EX IX, IX'」という交換命令を実行することにより第1レジスタ群265におけるIXレジスタ275のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはIX'レジスタ295のデータ）とを交換可能である。また、主側CPU251は、第2レジスタ群266が使用対象となっている状況において、「EX IX, IX'」という交換命令を実行することにより第2レジスタ群266におけるIXレジスタ305のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはIX'レジスタ315のデータ）とを交換可能である。このように、IXレジスタ275, 305のデータとIX'レジスタ295, 315のデータとを交換する交換命令が存在していることにより、IXレジスタ275, 305に格納した基準アドレスとは異なる基準アドレスをIX'レジスタ295, 315に格納し、交換命令によりIXレジスタ275, 305に格納されている基準アドレスと、IX'レジスタ295, 315に格納されている基準アドレスとを交換することにより、これら2種類の基準アドレスのうち使用対象となる基準アドレスを切り替えることが可能となる。

【1853】

主側CPU251は、第1レジスタ群265が使用対象となっている状況において、「EX IY, IY'」という交換命令を実行することにより第1レジスタ群265におけるIYレジスタ276のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはIY'レジスタ296のデータ）とを交換可能である。また、主側CPU251は、第2レジスタ群266が使用対象となっている状況において、「EX IY, IY'」という交換命令を実行することにより第2レジスタ群266におけるIYレジスタ306のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはIY'レジスタ316のデータ）とを交換可能である。このように、IYレジスタ276, 306のデータとIY'レジスタ296, 316のデータとを交換する交換命令が存在していることにより、IYレジスタ276, 306に格納した基準アドレスとは異なる基準アドレスをIY'レジスタ296, 316に格納し、交換命令によりIYレジスタ276, 306に格納されている基準アドレスと、IY'レジスタ296, 316に格納されている基準アドレスとを交換することにより、これら2種類の基準アドレスのうち使用対象となる基準アドレスを切り替えることが可能となる。

【1854】

主側CPU251は、第1レジスタ群265が使用対象となっている状況において、「EX K, K'」という交換命令を実行することにより第1レジスタ群265におけるKレジスタ277のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはK'レジスタ297のデータ）とを交換可能である。また、主側CPU251は、第2レジスタ群266が使用対象となっている状況において、「EX K, K'」という交換命令を実行することにより第2レジスタ群266におけるKレジスタ307のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはK'レジスタ317のデータ）とを交換可能である。このように、Kレジスタ277, 307のデータとK'レジスタ297, 317のデータとを交換する交換命令が存在していることにより、Kレジスタ277, 307に格納した基準アドレスとは異なる基準アドレスをK'レジスタ297, 317に格納し、交換命令によりKレジスタ277, 307に格納されている基準アドレスと、K'レジスタ297, 317に格納されている基準アドレスとを交換することにより、これら2種類の基準アドレスのうち使用対象となる基準アドレスを切り替えることが可能となる。

【1855】

「EX IX, IX'」という命令を実行することにより、IYレジスタ276, 306に設定されている基準アドレス及びKレジスタ277, 307に設定されている上位基

準アドレス情報を変化させることなく、IXレジスタ275, 305に設定されている基準アドレスのデータとIX'レジスタ295, 315に設定されている基準アドレスのデータとを交換することができる。また、「EX IY, IY'」という命令を実行することにより、IXレジスタ275, 305に設定されている基準アドレス及びKレジスタ277, 307に設定されている上位基準アドレス情報を変化させることなく、IYレジスタ276, 306に設定されている基準アドレスのデータとIY'レジスタ296, 316に設定されている基準アドレスのデータとを交換することができる。また、「EX K, K'」という命令を実行することにより、IXレジスタ275, 305に設定されている基準アドレス及びIYレジスタ276, 306に設定されている基準アドレスを変化させることなく、Kレジスタ277, 307に設定されている上位基準アドレス情報とK'レジスタ297, 317に設定されている上位基準アドレス情報とを交換することができる。

10

【1856】

上述した「EX AF, AF'」という交換命令は1バイト命令である。これにより、プログラムに設定される命令のバイト数の増加を抑制しながら、AFレジスタ271のデータと補助レジスタのデータとを交換することが可能となっている。また、「EX X」という交換命令は1バイト命令である。これにより、プログラムに設定される命令のバイト数の増加を抑制しながら、BCレジスタ272、DEレジスタ273及びHLレジスタ274のデータと補助レジスタのデータとを交換することが可能となっている。さらにまた、「EX IX, IX'」という交換命令、「EX IY, IY'」という交換命令及び「EX K, K'」という交換命令のそれぞれは1バイト命令である。これにより、プログラムに設定される命令のバイト数の増加を抑制しながら、IXレジスタ275, 305のデータと補助レジスタのデータとを交換すること、IYレジスタ276, 306のデータと補助レジスタのデータとを交換すること、及びKレジスタ277, 307のデータと補助レジスタのデータとを交換することが可能となっている。

20

【1857】

既に説明したとおり、主側CPU251には、第1レジスタ群265及び第2レジスタ群266のうちいずれか一方のレジスタ群を使用対象に設定する使用レジスタ群切替回路252が設けられている。第1レジスタ群265又は第2レジスタ群266に含まれているレジスタを使用する命令が実行される場合、当該命令により使用されるレジスタは、第1レジスタ群265及び第2レジスタ群266のうち使用レジスタ群切替回路252により使用対象として選択されているレジスタ群に含まれているレジスタとなる。このように、使用レジスタ群切替回路252において使用対象として選択されているレジスタ群と、実行される命令で指定されるレジスタの種類との組合せに基づいて使用されるレジスタが特定される。プログラムに設定される命令（例えばEX命令）には、使用するレジスタの種類を指定する情報（例えば「AF」及び「AF'」）が設定されるとともに使用対象のレジスタ群（具体的には第1レジスタ群265又は第2レジスタ群266）を指定する情報が設定されない構成である。これにより、第1レジスタ群265に含まれているレジスタを対象とする処理を実行するためにプログラムに設定される命令を、第2レジスタ群266に含まれているレジスタを対象とする同様の処理を実行するためにプログラムに設定される命令と同一の命令（例えば「EX AF, AF'」）とすることができる。よって、第1レジスタ群265に含まれているレジスタを対象とする処理を実行するためにプログラムに設定される命令と、第2レジスタ群266に含まれているレジスタを対象とする同様の処理を実行するためにプログラムに設定される命令とが相違している構成と比較して、必要となる命令の数が低減されている。

30

40

【1858】

特定制御の処理が実行される状況においては、第1レジスタ群265が使用対象であり第2レジスタ群266が使用対象ではない状態となる。また、非特定制御の処理が実行される状況においては、第2レジスタ群266が使用対象であり第1レジスタ群265が使用対象ではない状態となる。これにより、特定制御の処理が実行されることにより非特定

50

制御の処理にて使用される第2レジスタ群266の各レジスタに格納されている情報が書き換えられてしまうことが防止されているとともに、非特定制御の処理が実行されることにより特定制御の処理にて使用される第1レジスタ群265の各レジスタに格納されている情報が書き換えられてしまうことが防止されている。

【1859】

図159(a)に示すように、「0000H」～「3FFFFH」のアドレス範囲は主側ROM223に割り当てられており、「4000H」～「9FFFFH」のアドレス範囲は未使用であり、「A000H」～「A4FFFH」のアドレス範囲は主側RAM224に割り当てられており、「A500H」～「A9FFFH」のアドレス範囲は未使用であり、「AA00H」～「AAFFCH」のアドレス範囲は設定用レジスタ群256に割り当てられており、「AAFDH」～「AAFFH」のアドレス範囲は未使用であり、「AB00H」～「ABCFH」のアドレス範囲は監視制御用レジスタ群257に割り当てられている。なお、第18～第23の実施形態において、数値の後に付された「H」は当該数値が16進数で表記されていることを示す記号である。

【1860】

上述したとおり、主側ROM223において、特定制御用のデータ及び特定制御用のプログラムと、非特定制御用のデータ及び非特定制御用のプログラムとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。具体的には、「0000H」～「0FFCH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、当該アドレス範囲に連続する「0FFDH」～「0FFFFH」のアドレス範囲はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けて「1000H」～「1FFCH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。また、当該アドレス範囲に連続する「1FFDH」～「1FFFFH」のアドレス範囲はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けて「2000H」～「2FFCH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、当該アドレス範囲に連続する「2FFDH」～「2FFFFH」のアドレス範囲はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けて「3000H」～「3FFFFH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ROM223における物理アドレス及び主側MPU222において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【1861】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【1862】

上述したとおり、主側RAM224において、特定制御用のワークエリア281のアドレス範囲と、特定制御用のスタックエリア282のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア283のアドレス範囲と、非特定制御用のスタックエリア284のアドレス範囲とが明確に区別されている。具体的には、「A000H」～「A1FFCH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア281として設定されている。当該アドレス範囲のうち上位1バイトが「A0H」で共通している「A000H」～「A0FFH」のアドレス範囲が特定制御用のワークエリア281の第1アドレス範囲であるとともに、上位1バイトが「A1H」で共通している「A100H」～「A1FFCH」のアドレス範囲が特定制御用のワークエリア281の第2アドレス範囲である。

【1863】

「A000H」～「A1FCH」のアドレス範囲に連続する「A1FDH」～「A1FFH」は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けて「A200H」～「A2FCH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア282として設定されている。また、「A200H」～「A2FCH」のアドレス範囲に連続する「A2FDH」～「A2FFH」のアドレス範囲は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けて「A300H」～「A3FCH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア283として設定されている。また、「A300H」～「A3FCH」のアドレス範囲に連続する「A3FDH」～「A3FFH」のアドレス範囲は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けて「A400H」～「A4FFH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア284として設定されている。なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側RAM224における物理アドレス及び主側MPU222において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

10

【1864】

上記のように特定制御用のワークエリア281と、非特定制御用のワークエリア283とが区別して設定されていることにより、主側MPU222において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側RAM224の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側RAM224の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。

20

【1865】

特定制御用のスタックエリア282と、非特定制御用のスタックエリア284とが区別して設定されていることにより、主側MPU222において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側MPU222のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側RAM224の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況において主側MPU222のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア282，284への情報の書き込みに際しては主側MPU222にてプッシュ命令（後述するPUSH命令）が行われ、各スタックエリア282，284からの情報の読み出しに際しては主側MPU222にてポップ命令（後述するPOP命令）が行われる。また、各スタックエリア282，284からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア282，284への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

30

【1866】

ここで、主側MPU222において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側MPU222は特定制御用のワークエリア281及び特定制御用のスタックエリア282への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア281及び特定制御用のスタックエリア282からの情報の読み出しが可能である。一方、主側MPU222において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側MPU222は非特定制御用のワークエリア283及び非特定制御用のスタックエリア284からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア283及び非特定制御用のスタックエリア284への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

40

【1867】

また、主側MPU222において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側MPU222は非特定制御用のワークエリア283及び非特定制御用のスタックエリア284への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア283及び

50

非特定制御用のスタックエリア２８４からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＭＰＵ２２２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＭＰＵ２２２は特定制御用のワークエリア２８１及び特定制御用のスタックエリア２８２からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア２８１及び特定制御用のスタックエリア２８２への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【１８６８】

主側ＲＡＭ２２４にはパチンコ機１６０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア２８１、特定制御用のスタックエリア２８２、非特定制御用のワークエリア２８３及び非特定制御用のスタックエリア２８４の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア２８１、特定制御用のスタックエリア２８２、非特定制御用のワークエリア２８３及び非特定制御用のスタックエリア２８４に記憶された情報は、パチンコ機１６０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。一方、電源遮断状態において、設定用レジスタ群２５６、監視制御用レジスタ群２５７、第１レジスタ群２６５、第２レジスタ群２６６、Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８及びプログラムカウンタ２６９には、バックアップ電力は供給されない。パチンコ機１６０への動作電力の供給が開始された場合、設定用レジスタ群２５６、監視制御用レジスタ群２５７、第１レジスタ群２６５、第２レジスタ群２６６、Ｉレジスタ２６７、Ｒレジスタ２６８及びプログラムカウンタ２６９の初期設定が行われる。当該初期設定の内容については後述する。

【１８６９】

第１レジスタ群２６５のスタックポインタ２７９は、特定制御用のスタックエリア２８２においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側ＣＰＵ２５１にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタ２７９の情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタ２７９の情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新される。特定制御用のスタックエリア２８２が使用される場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア２８２における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア２８２における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。なお、記憶対象となる情報が特定制御用のスタックエリア２８２における最初のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア２８２における最後のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される構成としてもよい。

【１８７０】

特定制御用のスタックエリア２８２に対応させて設けられているスタックポインタは第１レジスタ群２６５のスタックポインタ２７９のみであり、当該第１レジスタ群２６５においてスタックポインタ２７９に対応する補助レジスタは設けられていない。特定制御用のスタックエリア２８２という一のスタックエリアに対して複数のスタックポインタ（具体的には、スタックポインタ２７９及び当該スタックポインタ２７９に対応する補助レジスタ）が設けられている構成とすると、当該複数のスタックポインタの間で特定制御用のスタックエリア２８２において書き込み対象となる記憶エリアの更新を調整するための処理が必要となり、特定制御用のスタックエリア２８２を利用するための処理構成が複雑化してしまう。これに対して、特定制御用のスタックエリア２８２に対応させて設けられているスタックポインタが第１レジスタ群２６５のスタックポインタ２７９のみであることにより、特定制御用のスタックエリア２８２を利用するための処理構成の簡素化が図られている。

【１８７１】

第２レジスタ群２６６のスタックポインタ３０９は、非特定制御用のスタックエリア２

84においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側CPU251にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタ309の情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタ309の情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新される。非特定制御用のスタックエリア284が使用される場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア284における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア284における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。なお、記憶対象となる情報が非特定制御用のスタックエリア284における最初のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア284における最後のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される構成としてもよい。

10

【1872】

非特定制御用のスタックエリア284に対応させて設けられているスタックポインタは第2レジスタ群266のスタックポインタ309のみであり、当該第2レジスタ群266においてスタックポインタ309に対応する補助レジスタは設けられていない。非特定制御用のスタックエリア284という一のスタックエリアに対して複数のスタックポインタ（具体的には、スタックポインタ309及び当該スタックポインタ309に対応する補助レジスタ）が設けられている構成とすると、当該複数のスタックポインタの間で非特定制御用のスタックエリア284において書き込み対象となる記憶エリアの更新を調整するための処理が必要となり、非特定制御用のスタックエリア284を利用するための処理構成が複雑化してしまう。これに対して、非特定制御用のスタックエリア284に対応させて設けられているスタックポインタが第2レジスタ群266のスタックポインタ309のみであることにより、非特定制御用のスタックエリア284を利用するための処理構成の簡素化が図られている。

20

【1873】

上記のとおり、特定制御の処理にて使用される特定制御用のスタックエリア282に対応するスタックポインタ279が第1レジスタ群265に設けられているとともに、非特定制御の処理にて使用される非特定制御用のスタックエリア284に対応するスタックポインタ309が第2レジスタ群266に設けられている。これにより、特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御の処理が実行される状況に移行する場合には、使用対象のレジスタ群が第1レジスタ群265から第2レジスタ群266に切り替えられることにより、追加で使用対象のスタックポインタ279、309を切り替えるための処理を実行することを不要としながら、当該非特定制御の処理にて使用される非特定制御用のスタックエリア284に対応する第2レジスタ群266のスタックポインタ309が使用対象となるようにすることができる。また、非特定制御の処理が実行されている状況から特定制御の処理が実行される状況に移行する場合には、使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群266から第1レジスタ群265に切り替えられることにより、追加で使用対象のスタックポインタ279、309を切り替えるための処理を実行することを不要としながら、当該特定制御の処理にて使用される特定制御用のスタックエリア282に対応する第1レジスタ群265のスタックポインタ279が使用対象となるようにすることができる。さらにまた、使用対象となっているスタックエリア282、284と、使用対象となっているスタックポインタ279、309との対応関係にずれが生じてしまうことを防止できる。

30

40

【1874】

図159(b)はIXレジスタ275、305、IX'レジスタ295、315、IYレジスタ276、306及びIY'レジスタ296、316の初期値を説明するための説明図である。図159(b)に示すように、第1レジスタ群265において、IXレジスタ275には初期値として「1000H」（特定用第1基準アドレス）が設定され、IYレジスタ276には初期値として「1100H」（特定用第2基準アドレス）が設定され

50

、IXレジスタ295には初期値として「1200H」（特定用第3基準アドレス）が設定され、IYレジスタ296には初期値として「1300H」（特定用第4基準アドレス）が設定される。

【1875】

特定用第1基準アドレス（「1000H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「1000H」～「10FFH」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、特定用第2基準アドレス（「1100H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「1100H」～「11FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。また、特定用第3基準アドレス（「1200H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「1200H」～「12FFH」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、特定用第4基準アドレス（「1300H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「1300H」～「13FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。

【1876】

特定制御の処理において、特定用第1基準アドレス（「1000H」）を利用してアドレス指定を行う状況から特定用第3基準アドレス（「1200H」）を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX IX, IX'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、IXレジスタ275に格納されていた特定用第1基準アドレスの情報をIX'レジスタ295に退避させることができるとともに、IX'レジスタ295に格納されていた特定用第3基準アドレスの情報をIXレジスタ275に読み出すことができる。そして、IXレジスタ275に特定用第3基準アドレスの情報が格納されている状態となることにより、特定用第3基準アドレスを利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、特定用第3基準アドレスを利用してアドレス指定を行う状況から特定用第1基準アドレスを利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX IX, IX'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、IXレジスタ275に格納されていた特定用第3基準アドレスの情報をIX'レジスタ295に退避させることができるとともに、IX'レジスタ295に格納されていた特定用第1基準アドレスの情報をIXレジスタ275に読み出すことができる。そして、IXレジスタ275に特定用第1基準アドレスの情報が格納されている状態となることにより、特定用第1基準アドレスを利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。このように、交換命令によりIXレジスタ275において使用可能な基準アドレスの切り替えを行う構成であることにより、切り替え前に使用対象となっていた基準アドレスを退避させる命令と、切り替え後に使用対象となる基準アドレスをIXレジスタ275に設定する命令とを実行する構成と比較して、切り替え後の基準アドレスを利用してアドレス指定を行うことが可能な状況とするためにプログラムに設定される命令の数、及びプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。ここまで、第1レジスタ群265のIXレジスタ275及びIX'レジスタ295を利用して使用可能な特定用第1基準アドレスと特定用第3基準アドレスとの切り替えを行う構成の効果について説明したが、第1レジスタ群265のIYレジスタ276及びIY'レジスタ296を利用して使用可能な特定用第2基準アドレスと特定用第4基準アドレスとの切り替えを行う構成についても同様の効果を奏する。

【1877】

このように、IXレジスタ275又はIYレジスタ276に格納されている基準アドレスを利用してアドレス指定を行うことにより、主側ROM223において特定制御用のデータが設定されているアドレス範囲（「1000H」～「1FFCH」）の一部である「1000H」～「13FFH」のアドレス範囲に含まれているアドレスを指定するために命令に設定される情報のデータ容量を低減することが可能となる。

【1878】

図159（b）に示すように、第2レジスタ群266において、IXレジスタ305に

は初期値として「3000H」（非特定用第1基準アドレス）が設定され、IYレジスタ306には初期値として「3100H」（非特定用第2基準アドレス）が設定され、IX'レジスタ315には初期値として「3200H」（非特定用第3基準アドレス）が設定され、IY'レジスタ316には初期値として「3300H」（非特定用第4基準アドレス）が設定される。

【1879】

非特定用第1基準アドレス（「3000H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「3000H」～「30FFH」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、非特定用第2基準アドレス（「3100H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「3100H」～「31FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。また、非特定用第3基準アドレス（「3200H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「3200H」～「32FFH」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、非特定用第4基準アドレス（「3300H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「3300H」～「33FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。

10

【1880】

非特定制御の処理において、非特定用第1基準アドレス（「3000H」）を利用してアドレス指定を行う状況から非特定用第3基準アドレス（「3200H」）を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX IX, IX'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、IXレジスタ305に格納されていた非特定用第1基準アドレスの情報をIX'レジスタ315に退避させることができるとともに、IX'レジスタ315に格納されていた非特定用第3基準アドレスの情報をIXレジスタ305に読み出すことができる。そして、IXレジスタ305に非特定用第3基準アドレスの情報が格納されている状態となることにより、非特定用第3基準アドレスを利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、非特定用第3基準アドレスを利用してアドレス指定を行う状況から非特定用第1基準アドレスを利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX IX, IX'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、IXレジスタ305に格納されていた非特定用第3基準アドレスの情報をIX'レジスタ315に退避させることができるとともに、IX'レジスタ315に格納されていた非特定用第1基準アドレスの情報をIXレジスタ305に読み出すことができる。そして、IXレジスタ305に非特定用第1基準アドレスの情報が格納されている状態となることにより、非特定用第1基準アドレスを利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。このように、交換命令によりIXレジスタ305において使用可能な基準アドレスの切り替えを行う構成であることにより、切り替え前に使用対象となっていた基準アドレスを退避させる命令と、切り替え後に使用対象となる基準アドレスをIXレジスタ305に設定する命令とを実行する構成と比較して、切り替え後の基準アドレスを利用してアドレス指定を行うことが可能な状況とするためにプログラムに設定される命令の数、及びプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。ここまで、第2レジスタ群266のIXレジスタ305及びIX'レジスタ315を利用して使用可能な非特定用第1基準アドレスと非特定用第3基準アドレスとの切り替えを行う構成の効果について説明したが、第2レジスタ群266のIYレジスタ306及びIY'レジスタ316を利用して使用可能な非特定用第2基準アドレスと非特定用第4基準アドレスとの切り替えを行う構成についても同様の効果を奏する。

20

30

40

【1881】

このように、IXレジスタ305又はIYレジスタ306に格納されている基準アドレスを利用してアドレス指定を行うことにより、主側ROM223において非特定制御用のデータが設定されているアドレス範囲（「3000H」～「3FFCH」）の一部である「3000H」～「33FFH」のアドレス範囲に含まれているアドレスを指定するために命令に設定される情報のデータ容量を低減することが可能となる。

50

【1882】

ちなみに、主側MPU222は、IXレジスタ275，305又はIYレジスタ276，306の値を初期値から変更することにより、当該IXレジスタ275，305又はIYレジスタ276，306を利用して指定可能なアドレス範囲を変更することができる。

【1883】

図159(c)はKレジスタ277，307、K'レジスタ297，317及びVレジスタ278，308の初期値を説明するための説明図である。図159(c)に示すように、主側MPU222への動作電力の供給が開始されて第1レジスタ群265の初期設定が行われた場合、第1レジスタ群265において、Kレジスタ277には特定制御用のワークエリア281における第1アドレス範囲の上位1バイトである「A0H」（特定用上位第1基準アドレス情報）が設定されている状態となるとともに、K'レジスタ297には特定制御用のワークエリア281における第2アドレス範囲の上位1バイトである「A1H」（特定用上位第2基準アドレス情報）が設定されている状態となる。

10

【1884】

特定用上位第1基準アドレス情報（「A0H」）を利用する場合には下位1バイトの情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「A000H」～「A0FFH」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、特定用上位第2基準アドレス情報（「A1H」）を利用する場合には下位1バイトの情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「A100H」～「A1FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。

【1885】

特定制御の処理において、特定用上位第1基準アドレス情報（「A0H」）を利用してアドレス指定を行う状況から特定用上位第2基準アドレス情報（「A1H」）を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX K，K'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、Kレジスタ277に格納されていた特定用上位第1基準アドレス情報をK'レジスタ297に退避させることができるとともに、K'レジスタ297に格納されていた特定用上位第2基準アドレス情報をKレジスタ277に読み出すことができる。そして、Kレジスタ277に特定用上位第2基準アドレス情報が格納されている状態となることにより、特定用上位第2基準アドレス情報を利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、特定用上位第2基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行う状況から特定用上位第1基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX K，K'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、Kレジスタ277に格納されていた特定用上位第2基準アドレス情報をK'レジスタ297に退避させることができるとともに、K'レジスタ297に格納されていた特定用上位第1基準アドレス情報をKレジスタ277に読み出すことができる。そして、Kレジスタ277に特定用上位第1基準アドレス情報が格納されている状態となることにより、特定用上位第1基準アドレス情報を利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。このように、交換命令によりKレジスタ277において使用可能な基準アドレス情報の切り替えを行う構成であることにより、切り替え前に使用対象となっていた基準アドレス情報を退避させる命令と、切り替え後に使用対象となる基準アドレス情報をKレジスタ277に設定する命令とを実行する構成と比較して、切り替え後の基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行うことが可能な状況とするためにプログラムに設定される命令の数、及びプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

20

30

40

【1886】

図159(c)に示すように、主側MPU222への動作電力の供給が開始されて第2レジスタ群266の初期設定が行われた場合、第2レジスタ群266において、Kレジスタ307には非特定制御用のワークエリア283の上位1バイトである「A3H」（非特定用上位基準アドレス情報）が設定されている状態となるとともに、K'レジスタ317には特定制御用のワークエリア281における第2アドレス範囲の上位1バイトである「A1H」（特定用上位第2基準アドレス情報）が設定されている状態となる。非特定用上位基準アドレス情報（「A3H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H

50

」～「FFH」)を命令に設定することにより「A300H」～「A3FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。また、既に説明したとおり、特定用上位第2基準アドレス情報(「A1H」)を利用する場合には下位1バイトの情報(「00H」～「FFH」)を命令に設定することにより「A100H」～「A1FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。

【1887】

非特定制御の処理において、非特定用上位基準アドレス情報(「A3H」)を利用してアドレス指定を行う状況から特定用上位第2基準アドレス情報(「A1H」)を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX K, K'」という交換命令(1バイト命令)を実行することにより、Kレジスタ307に格納されていた非特定用上位基準アドレス情報をK'レジスタ317に退避させることができるとともに、K'レジスタ317に格納されていた特定用上位第2基準アドレス情報をKレジスタ307に読み出すことができる。そして、Kレジスタ307に特定用上位第2基準アドレス情報が格納されている状態となることにより、特定用上位第2基準アドレス情報を利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、特定用上位第2基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行う状況から非特定用上位基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX K, K'」という交換命令(1バイト命令)を実行することにより、Kレジスタ307に格納されていた特定用上位第2基準アドレス情報をK'レジスタ317に退避させることができるとともに、K'レジスタ317に格納されていた非特定用上位基準アドレス情報をKレジスタ307に読み出すことができる。そして、Kレジスタ307に非特定用上位基準アドレス情報が格納されている状態となることにより、非特定用上位基準アドレス情報を利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。このように、交換命令によりKレジスタ307において使用可能な基準アドレス情報の切り替えを行う構成であることにより、切り替え前に使用対象となっていた基準アドレス情報を退避させる命令と、切り替え後に使用対象となる基準アドレス情報をKレジスタ307に設定する命令とを実行する構成と比較して、切り替え後の基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行うことが可能な状況とするためにプログラムに設定される命令の数、及びプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【1888】

非特定制御用のワークエリア283が設定されているアドレス範囲(「A300H」～「A3FCH」)の上位1バイトは「A3H」のみである。また、既に説明したとおり、非特定制御の処理では、特定制御用のワークエリア281の情報を書き換えることはできないが、特定制御用のワークエリア281の情報を読み出すことはできる。非特定制御の処理にて使用される第2レジスタ群266のK'レジスタ317に初期値として特定用上位第2基準アドレス情報(「A1H」)をセットすることにより、非特定制御の処理において特定制御用のワークエリア281における第2アドレス範囲のエリアから情報を読み出す場合に、LDK命令を利用し易くすることができる。

【1889】

既に説明したとおり、「AA00H」～「AAFCH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアには設定用レジスタ群256に含まれているレジスタが設定されているとともに、「AB00H」～「ABCFH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアには監視制御用レジスタ群257に含まれているレジスタが設定されている。また、既に説明したとおり、Vレジスタ278は、設定用レジスタ群256又は監視制御用レジスタ群257に含まれているレジスタにデータを設定するための命令(具体的にはOUT命令)において当該データの設定先となるレジスタのアドレス指定に使用されるとともに、設定用レジスタ群256又は監視制御用レジスタ群257に含まれているレジスタからデータを読み出すための命令(具体的にはIN命令)において当該データの読み出し元となるレジスタのアドレス指定に使用される。

【1890】

特定制御の処理では、設定用レジスタ群256にデータを設定する処理、監視制御用レ

10

20

30

40

50

レジスタ群 257 にデータを設定する処理、及び監視制御用レジスタ群 257 からデータを読み出す処理が実行される。特定制御の処理においてアクセスする設定用レジスタ群 256 のアドレス範囲の上位 1 バイトは「AAH」（レジスタ用上位第 1 基準アドレス情報）であるとともに、監視制御用レジスタ群 257 のアドレス範囲の上位 1 バイトは「ABH」（レジスタ用上位第 2 基準アドレス情報）である。設定用レジスタ群 256 にデータを設定する処理は、パチンコ機 160 への動作電力の供給が開始されたことに基づいて行われる初期設定のみににおいて実行される処理（後述するステップ S8702 又はステップ S8711 におけるレジスタ設定処理）である。当該初期設定において設定用レジスタ群 256 に設定されたデータは、当該初期設定後に変更されないようにする必要がある。このため、当該初期設定後に第 1 レジスタ群 265 の V レジスタ 278 に設定される上位 1 バイトのアドレス情報は「ABH」で固定されており、特定制御の処理において当該「ABH」という上位 1 バイトのアドレス情報を退避させる必要性は生じない。このため、第 1 レジスタ群 265 において V レジスタ 278 に対応する補助レジスタは設けられていない。

10

【1891】

非特定制御の処理では、監視制御用レジスタ群 257 にデータを設定する処理、及び監視制御用レジスタ群 257 からデータを読み出す処理が実行される。非特定制御の処理においてアクセスする監視制御用レジスタ群 257 のアドレス範囲の上位 1 バイトは「ABH」である。第 2 レジスタ群 266 の V レジスタ 308 に設定される上位 1 バイトのアドレス情報は「ABH」で固定されており、非特定制御の処理において当該「ABH」という上位 1 バイトのアドレス情報を退避させる必要性は生じない。このため、第 2 レジスタ群 266 において V レジスタ 308 に対応する補助レジスタは設けられていない。

20

【1892】

図 159（c）に示すように、第 1 レジスタ群 265 の V レジスタ 278 には初期値として、設定用レジスタ群 256 の上位 1 バイトである「AAH」（レジスタ用上位第 1 基準アドレス情報）が設定される。これにより、特定制御の処理において、V レジスタ 278 を利用することで、設定用レジスタ群 256 に含まれているレジスタのアドレス指定を行うために命令（具体的には OUT 命令）に設定される情報のデータ容量を低減することができる。また、第 2 レジスタ群 266 の V レジスタ 308 には初期値として、監視制御用レジスタ群 257 の上位 1 バイトである「ABH」（レジスタ用上位第 2 基準アドレス情報）が設定される。これにより、非特定制御の処理において、V レジスタ 308 を利用することで、監視制御用レジスタ群 257 に含まれているレジスタのアドレス指定を行うために命令（具体的には IN 命令又は OUT 命令）に設定される情報のデータ容量を低減することができる。

30

【1893】

上述したとおり、主側 CPU 251 には、I レジスタ 267、R レジスタ 268 及びプログラムカウンタ 269（図 158）が設けられている。I レジスタ 267 は、割込み要因の発生時に当該割込み要因に対応する割込み処理（具体的にはタイマ割込み処理）のプログラムの開始アドレスを特定するために利用されるレジスタである。I レジスタ 267 には、割込み要因が発生したことに基づいて起動される割込み処理に対応するプログラムの開始アドレスを特定するために利用される 8 ビットのデータが格納される。I レジスタ 267 は主側 CPU 251 に対して 1 つ設けられている。なお、発生した割込み要因に対応する割込み処理のプログラムの開始アドレスを特定するための構成の詳細については後述する。

40

【1894】

R レジスタ 268 には 8 ビットの数値情報が格納される。R レジスタ 268 の値は、主側 ROM 223 に記憶されている命令を実行するために主側 CPU 251 にて命令の読み出しが行われる度に 1 加算される状態で更新される。R レジスタ 268 の最大値は「255」であり、R レジスタ 268 に最大値が格納されている状態で当該 R レジスタ 268 の更新が行われた場合、R レジスタ 268 の値は「0」となる。本実施形態では、スルーゲ

50

ート195への入賞が発生したことに基づいて普図側の保留情報が取得される場合、Rレジスタ268にて更新されている数値情報が普図当否判定処理に利用される乱数として普図保留エリア224cに格納される。そして、当該Rレジスタ268から取得された数値情報を利用して普図当否判定処理が実行される。プログラムカウンタ269には、次に実行すべき命令が格納されているプログラムの番地情報が格納される。

【1895】

Rレジスタ268は、主側CPU251に対して1つ設けられている。主側CPU251は、特定制御の処理が実行されている状況、及び非特定制御の処理が実行されている状況のいずれにおいても、Rレジスタ268の値を取得して使用することができる。本実施形態において、Rレジスタ268にて更新される数値情報は、抽選用の乱数値として取得され、普図当否判定処理に利用される。Rレジスタ268では、主側CPU251において特定制御の処理に対応する命令が実行されている状況、及び主側CPU251において非特定制御の処理に対応する命令が実行されている状況のいずれにおいても、Rレジスタ268に格納されている数値情報の更新が行われる。主側CPU251において特定制御の処理に対応する命令が実行されている状況、及び主側CPU251において非特定制御の処理に対応する命令が実行されている状況のうちいずれか一方の状況のみにおいてRレジスタ268に格納されている数値情報の更新が行われる構成とすると、これら2つの状況のうち他方の状況においてはRレジスタ268の値が更新されない状態となり、Rレジスタ268の値を抽選用の乱数として使用する場合に当該乱数に偏りが発生し易くなってしまふ。これに対して、主側CPU251にて実行されている処理が特定制御の処理及び非特定制御の処理のいずれであるかとは無関係に、Rレジスタ268の値が更新される構成であることにより、Rレジスタ268の値を抽選用の乱数として使用する場合に当該乱数に偏りが発生し易くなってしまふことが防止されている。

【1896】

プログラムに設定されている命令の実行部は1つである。特定制御の処理と非特定制御の処理とが並行して行われることはない。特定制御の処理が実行されている状況において非特定制御の処理が実行されることはなく、非特定制御の処理が実行されている状況において特定制御の処理が実行されることはない構成である。このような構成において、特定制御の処理で使用されるプログラムカウンタとは別のプログラムカウンタとして非特定制御の処理で使用されるプログラムカウンタが設けられている構成とすると、特定制御の処理では特定制御から非特定制御へ切り替えることしかできず、切り替えられたタイミングにおいて非特定制御用のプログラムカウンタに格納されている番地から非特定制御の処理が開始されることとなる。これに対して、特定制御の処理と非特定制御の処理とで共通のプログラムカウンタ269を使用する構成であることにより、特定制御の処理において非特定制御の処理を読み出す場合に、当該非特定制御において最初に行われる処理を指定することが可能となっている。

【1897】

上述したとおり、主側CPU251に設けられているIレジスタ267、Rレジスタ268及びプログラムカウンタ269の数は1つであり、これらのレジスタ267～269は、特定制御の処理が実行される場合及び非特定制御の処理が実行される場合のいずれにおいても共通して使用される。これにより、特定制御の処理において利用されるIレジスタ267、Rレジスタ268又はプログラムカウンタ269とは別のレジスタとして非特定制御の処理において利用されるIレジスタ、Rレジスタ又はプログラムカウンタが設けられている構成と比較して、主側CPU251の構成が簡素化されている。

【1898】

<主側MPU222にて各種抽選を行うための電氣的構成>

次に、主側MPU222にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図160を用いて説明する。

【1899】

主側MPU222は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示

部 1 9 7 a , 1 9 7 b の表示の設定、及び図柄表示装置 1 9 9 の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 1 6 0 に示すように、当たり発生抽選に使用する当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり結果種別及び時短結果種別を判定する際に使用する種別乱数カウンタ C 2 と、図柄表示装置 1 9 9 が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図表示部 1 9 7 a , 1 9 7 b 及び図柄表示装置 1 9 9 における変動表示期間を決定する変動種別カウンタ C S とを用いることとしている。なお、上記各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S は、主側 R A M 2 2 4 の各種カウンタエリア 2 2 4 b に設けられている。詳細は後述するが、第 2 作動口 1 9 4 の普電役物 1 9 4 a を普電開放状態とするか否かの抽選には、主側 C P U 2 5 1 に設けられた後述する R レジスタ 2 6 8 から取得した数値情報が使用される。これにより、第 2 作動口 1 9 4 の普電役物 1 9 4 a を普電開放状態とするか否かの抽選に使用されるタイマカウンタが主側 R A M 2 2 4 に設けられている構成と比較して、主側 R A M 2 2 4 におけるタイマカウンタの数が低減されている。

10

【 1 9 0 0 】

各種カウンタエリア 2 2 4 b に設けられた各カウンタ（具体的には、当たり乱数カウンタ C 1 、種別乱数カウンタ C 2 、リーチ乱数カウンタ C 3 、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S ）は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタ C 1 、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に対応した情報は、第 1 作動口 1 9 3 又は第 2 作動口 1 9 4 への入賞が発生した場合に、主側 R A M 2 2 4 に設けられた特図保留エリア 2 2 4 a に格納される。特図保留エリア 2 2 4 a は、第 1 特図保留エリア 3 2 1 と、第 2 特図保留エリア 3 2 2 と、特図用の実行エリア 3 2 3 とを備えている。

20

【 1 9 0 1 】

第 1 特図保留エリア 3 2 1 は第 1 エリア 3 2 1 a 、第 2 エリア 3 2 1 b 、第 3 エリア 3 2 1 c 及び第 4 エリア 3 2 1 d を備えており、第 1 作動口 1 9 3 への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタ C 1 、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報第 1 保留情報として、いずれかのエリア 3 2 1 a ~ 3 2 1 d に格納される。この場合、第 1 エリア 3 2 1 a ~ 第 4 エリア 3 2 1 d には、第 1 作動口 1 9 3 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 3 2 1 a → 第 2 エリア 3 2 1 b → 第 3 エリア 3 2 1 c → 第 4 エリア 3 2 1 d の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリア 3 2 1 a ~ 3 2 1 d が設けられていることにより、第 1 作動口 1 9 3 への遊技球の入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。

30

【 1 9 0 2 】

第 2 特図保留エリア 3 2 2 は第 1 エリア 3 2 2 a 、第 2 エリア 3 2 2 b 、第 3 エリア 3 2 2 c 及び第 4 エリア 3 2 2 d を備えており、第 2 作動口 1 9 4 への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタ C 1 、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報が第 2 保留情報として、いずれかのエリア 3 2 2 a ~ 3 2 2 d に格納される。この場合、第 1 エリア 3 2 2 a ~ 第 4 エリア 3 2 2 d には、第 2 作動口 1 9 4 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 3 2 2 a → 第 2 エリア 3 2 2 b → 第 3 エリア 3 2 2 c → 第 4 エリア 3 2 2 d の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリア 3 2 2 a ~ 3 2 2 d が設けられていることにより、第 2 作動口 1 9 4 への遊技球の入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。

40

【 1 9 0 3 】

特図用の実行エリア 3 2 3 は、いずれかの特図表示部 1 9 7 a , 1 9 7 b にて変動表示を開始する際に、当否判定や振分判定などを行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第 1 特図表示部 1 9 7 a の変動表示を開始する際には第 1 特図保留エリア 3 2 1 の第 1 エリア 3 2 1 a に格納された保留情報が特図用の実行エリア 3 2 3 に移動される。一方、第 2 特図表示部 1 9 7 b の変動表示を開始する際には第 2 特図保留エリア

50

3 2 2 の第 1 エリア 3 2 2 a に格納された保留情報が特図用の実行エリア 3 2 3 に移動される。

【1 9 0 4】

R レジスタ 2 6 8 (図 1 5 8) に対応した情報は、スルーゲート 1 9 5 への入賞が発生した場合に、普図保留エリア 2 2 4 c に格納される。普図保留エリア 2 2 4 c は、第 1 エリア 3 2 4 a、第 2 エリア 3 2 4 b、第 3 エリア 3 2 4 c 及び第 4 エリア 3 2 4 d を備えており、スルーゲート 1 9 5 への入賞履歴に合わせて、R レジスタ 2 6 8 から取得された数値情報が普図側の保留情報として、いずれかのエリア 3 2 4 a ~ 3 2 4 d に格納される。この場合、第 1 エリア 3 2 4 a ~ 第 4 エリア 3 2 4 d には、スルーゲート 1 9 5 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 3 2 4 a → 第 2 エリア 3 2 4 b → 第 3 エリア 3 2 4 c → 第 4 エリア 3 2 4 d の順に数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリア 3 2 4 a ~ 3 2 4 d が設けられていることにより、スルーゲート 1 9 5 への遊技球の入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。

10

【1 9 0 5】

普図保留エリア 2 2 4 c には、普図用の実行エリア 3 2 5 が設けられている。普図用の実行エリア 3 2 5 は普図表示部 1 9 8 a にて変動表示を開始する際に普図当否判定処理を行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、普図表示部 1 9 8 a の変動表示を開始する際には、普図保留エリア 2 2 4 c の第 1 エリア 3 2 4 a に格納された保留情報が普図用の実行エリア 3 2 5 に移動される。

20

【1 9 0 6】

まず、R レジスタ 2 6 8 について説明する。R レジスタ 2 6 8 は、「0」~「2 5 5」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。R レジスタ 2 6 8 の値は、スルーゲート 1 9 5 に遊技球が入賞したタイミングで普図保留エリア 2 2 4 c に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された R レジスタ 2 6 8 の値によって普電役物 1 9 4 a を開放状態に制御するか否かを決定するための普図当否判定処理が行われる。

30

【1 9 0 7】

本パチンコ機 1 6 0 では既に説明したとおり、普電役物 1 9 4 a によるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。サポートモードには、遊技領域 P A に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に第 2 作動口 1 9 4 の普電役物 1 9 4 a が単位時間あたりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。また、高頻度サポートモードとして第 1 高頻度サポートモードと第 2 高頻度サポートモードとが設定されている。

40

【1 9 0 8】

普電役物 1 9 4 a が開放状態となる普電開放状態とするか否かを抽選により決定するための普図当否判定処理が実行される場合における判定モードとして、電役開放当選となる確率が相対的に高低となるように普図側の高確率モードと普図側の低確率モードとが存在している。普図側の低確率モードでは 1 回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が 1 / 2 であるのに対して、普図側の高確率モードでは 1 回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が 4 / 5 である。

【1 9 0 9】

普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部 1 9 8 a において絵柄の変動表示が開始されることとなる。この場合に、普図表示部 1 9 8 a において絵柄の変動表示が実行される変動表示回の継続期間である普図の変動期間として、当該期間が相対的に長短となるように長期間と短期間とが存在している。長期間は 1 0 秒であるのに対して、短期間は 1 秒である。

【1 9 1 0】

普図表示部 1 9 8 a の変動表示回が終了する場合に当該普図表示部 1 9 8 a には当該変動表示回の実行の契機となった普図当否判定処理の判定結果に対応する停止結果が表示さ

50

れる。この場合に、普図当否判定処理の判定結果が外れ結果であった場合には普図表示部 198a に外れ結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行は発生しない。普図保留エリア 224c に普図側の保留情報が記憶されている場合には、当該普図側の保留情報に対して新たに普図当否判定処理が実行されて普図表示部 198a にて新たな変動表示回が開始される。一方、普図当否判定処理の判定結果が電役開放当選に対応する結果であった場合には普図表示部 198a に当選結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行が発生する。

【1911】

普電開放状態の実行モードとして、普電役物 194a への遊技球の入球期待度が相対的に高低となるように高期待度モードと低期待度モードとが存在している。低期待度モードでは普電役物 194a の短開放が 1 回発生する。短開放の継続期間は 0.7 秒となっている。既に説明したとおり遊技球の発射周期は 0.6 秒であるため、普電役物 194a の短開放が 1 回発生した場合には第 2 作動口 194 への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は 1 個程度である。なお、普電開放状態は第 2 作動口 194 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 10 個となった場合にも終了するが、短開放が 1 回発生した場合には上記のとおり第 2 作動口 194 への遊技球の入球が発生したとしても 1 個程度であるため第 2 作動口 194 に普電側の上限個数の遊技球が入球することはない。

【1912】

高期待度モードでは普電役物 194a の長開放が 3 回発生する。長開放の継続期間は 2 秒となっている。既に説明したとおり遊技球の発射周期は 0.6 秒であるため、普電役物 194a の長開放が 1 回発生した場合には第 2 作動口 194 に 3 個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では第 2 作動口 194 が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間（具体的には 1 秒）を挟んで長開放が 3 回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には 9 個程度の遊技球が入球し得る。なお、上記のとおり普電開放状態は第 2 作動口 194 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 10 個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第 2 作動口 194 に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

【1913】

上記のように普図当否判定処理の判定モード、普図表示部 198a における普図の変動期間及び普電開放状態の実行モードが設定されている構成において、低頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間となり、普電開放状態の実行モードは短開放 1 回が発生する低期待度モードとなる。また、第 1 高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放 3 回が発生する高期待度モードとなる。また、第 2 高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放 3 回が発生する高期待度モードとなる。したがって、スルーゲート 195 への入賞が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合、単位時間当たりで第 2 作動口 194 の普電役物 194a が開放状態となっている割合の期待度は、第 1 高頻度サポートモードが最も高く、第 2 高頻度サポートモードが次に高く、低頻度サポートモードが最も低い。また、低頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが低期待度モードとなるため、低頻度サポートモードである場合には第 2 作動口 194 への遊技球の入球がほとんど発生しないのに対して、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが高期待度モードとなるため、第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモードである場合には第 2 作動口 194 への遊技球の入球が第 2 特図保留エリア 322 における第 2 保留情報の上限個数以上発生することが期待できる。

【1914】

なお、第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとで単位時間当たりで第2作動口194の普電役物194aが開放状態となっている割合の期待度を相違させるための構成は上記のものに限定されることはなく、例えば普図の変動期間として第1高頻度サポートモードでは短期間が選択されるのに対して第2高頻度サポートモードでは短期間と長期間との間である中期間が選択される構成としてもよく、普電開放状態の実行モードとして第1高頻度サポートモードでは長開放が3回発生するのに対して第2高頻度サポートモードでは長開放が2回発生する構成としてもよい。また、第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとで普図当否判定処理の判定モードが普図側の高確率モードで同一であるものの普図の変動期間又は普電開放状態の実行モードの内容によって第1高頻度サポートモードの方が第2高頻度サポートモードよりも単位時間当たりで第2作動口194の普電役物194aが開放状態となっている割合の期待度が高くなる構成としてもよい。

10

【1915】

次に、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSについて詳細に説明する。

【1916】

まず当たり乱数カウンタC1について説明する。当たり乱数カウンタC1は、0～9999の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～9999）。当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口193に入賞したタイミングで第1特図保留エリア321に格納され、遊技球が第2作動口194に入賞したタイミングで第2特図保留エリア322に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタC1の数値情報を利用して当否判定処理が行われる。

20

【1917】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側ROM223に当否テーブルとして記憶されている。本パチンコ機160では当否判定処理の当否抽選モードとして大当たり結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している。低確率モードにおいて当否判定処理にて参照される当否テーブルとして、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される低確率時の第1当否テーブルと、第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される低確率時の第2当否テーブルとが設けられている。また、高確率モードにおいて当否判定処理にて参照される当否テーブルとして高確率時の当否テーブルが設けられている。

30

【1918】

当否判定処理の結果として、大当たり結果と、時短結果と、外れ結果とが存在している。大当たり結果は、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機となり得る当否結果である。時短結果は、開閉実行モードへの移行契機となることなくさらに当否抽選モードの移行契機とならないものの、サポートモードの移行契機となり得る当否結果である。外れ結果は、開閉実行モードの移行契機とならずに、さらに当否抽選モード及びサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

40

【1919】

具体的には、低確率時の第1当否テーブルには、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9846個が設定されている。このように、低確率モードにおいては時短結果となる確率は大当たり結果となる確率よりも高くなっている。

【1920】

また、低確率時の第2当否テーブルには、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1

50

の数値情報の数として54個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9826個が設定されている。つまり、低確率時の第1当否テーブルと低確率時の第2当否テーブルとで大当たり結果の確率は同一となっている。これに対して、当否判定処理にて時短結果が選択される確率は低確率時の第2当否テーブルの方が低確率の第1当否テーブルよりも高くなっている。したがって、当否抽選モードが低確率モードである場合には第2保留情報に対して当否判定処理が実行された場合の方が、第1保留情報に対して当否判定処理が実行された場合よりも、時短結果が選択される確率が高くなる。

【1921】

高確率時の当否テーブルには、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9360個が設定されている。高確率時の当否テーブルは高確率モードである場合には第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合のいずれであっても参照される。これにより、高確率モードにおいて第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び高確率モードにおいて第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合のそれぞれに対応させて当否テーブルを設ける構成に比べて、当否テーブルを記憶するために必要な主側ROM223の記憶容量を抑えることが可能となる。

【1922】

大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/185$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/18.5$ である。このように、大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して10倍となる。一方、時短結果となる確率は、低確率時の第1当否テーブル及び高確率時の当否テーブルにおいては $1/100$ となり、低確率時の第2当否テーブルにおいては約 $1/83$ となる。

【1923】

上記のとおり、開閉実行モードは単位時間当たりにおける遊技者の持ち球の増加量が最も多くなる期間であり、当該開閉実行モードの移行契機となる大当たり結果の確率が設定値に応じて変動することにより、設定値に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1924】

種別乱数カウンタC2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。種別乱数カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口193に入賞したタイミングで第1特図保留エリア321に格納され、遊技球が第2作動口194に入賞したタイミングで第2特図保留エリア322に格納される。

【1925】

本パチンコ機160では、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数、開閉実行モード終了後の当否抽選モード及び開閉実行モード終了後のサポートモードという3つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。第1保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合における大当たり用の振分判定処理にて参照される大当たり振分テーブルとして第1特図用の大当たり振分テーブルが設けられている。また、第2保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合における大当たり用の振分判定処理にて参照される大当たり振分テーブルとして第2特図用の大当たり振分テーブルが設けられている。

【1926】

第1特図用の大当たり振分テーブル及び第2特図用の大当たり振分テーブルには、大当たり結果の種類として、5R低確結果と、5R高確結果と、10R高確結果とが設定されている。5R低確結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて大当たり結果となり大当たり用の振分判定処理にて選択されることで発生する。5R低確結果は、開閉実行モード

10

20

30

40

50

におけるラウンド遊技の実行回数が5回となり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードとなり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この場合の低確率モードは少なくとも次回の開閉実行モードが発生するまで継続する。また、第1高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【1927】

5R高確結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて大当たり結果となり大当たり用の振分判定処理にて選択されることで発生する。5R高確結果は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が5回となり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードとなり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この場合の高確率モード及び第1高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合には当否抽選モードは低確率モードとなり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

10

【1928】

10R高確結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて大当たり結果となり大当たり用の振分判定処理にて選択されることで発生する。10R高確結果は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が10回となり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードとなり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この場合の高確率モード及び第1高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合には当否抽選モードは低確率モードとなり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

20

【1929】

大当たり結果が複数種類設定されているだけでなく、時短結果も複数種類設定されている。そして、当否判定処理にて時短結果が選択された場合には、大当たり結果の種類を抽選により決定するために利用された種別乱数カウンタC2を利用して時短結果の種類が抽選により決定される。第1保留情報に対する当否判定処理にて時短結果が選択された場合における時短用の振分判定処理にて参照される時短振分テーブルとして第1特図用の時短振分テーブルが設けられている。また、第2保留情報に対する当否判定処理にて時短結果が選択された場合における時短用の振分判定処理にて参照される時短振分テーブルとして第2特図用の時短振分テーブルが設けられている。各時短振分テーブルには、時短結果の種類として、第1時短結果と第2時短結果とが設定されている。

30

【1930】

第1時短結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて時短結果となり時短用の振分判定処理にて選択されることで発生する。第1時短結果は、開閉実行モードの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第2高頻度サポートモードとする時短結果である。この場合の第2高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

40

【1931】

第2時短結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて時短結果となり時短用の振分判定処理にて選択されることで発生する。第2時短結果は、開閉実行モードの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第2高頻度サポートモードとする時短結果である。この場合の第2高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく150回の遊技回が消化された場合に終了する。150回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。つまり、第2時短結果の方が第1時短結果よりも第2高頻度サポートモードが継続する遊技回の実行回数が多い。したがって、第2時短結果の方が第1時短結果よりも遊技者にと

50

って有利である。

【1932】

次に、リーチ乱数カウンタC3について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回ではリーチ乱数カウンタC3の値に関係なく実行される。また、時短結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ表示は実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ROM223に記憶されたリーチ用テーブルを参照してリーチ乱数カウンタC3がリーチ表示の発生に対応している場合にリーチ表示が実行される。

【1933】

次に、変動種別カウンタCSについて説明する。変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図表示部197a、197bにおける変動表示期間と、図柄表示装置199における図柄の変動表示期間とを主側MPU222において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは繰り返し更新され、特図表示部197a、197bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置199による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。

【1934】

＜主側MPU222にて実行される各種処理について＞

次に、主側MPU222にて遊技を進行させるために実行される各処理を説明する。かかる主側MPU222の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では4msc周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【1935】

＜メイン処理＞

次に、主側MPU222にて実行されるメイン処理について図161のフローチャートを参照しながら説明する。パチンコ機160への動作電力の供給が開始された後、後述する主側MPU222のリセットが行われることによりタイマ割込み処理（図167）の実行が禁止されている状態となる。メイン処理はタイマ割込み処理（図167）の実行が禁止されている状態で開始される。なお、メイン処理におけるステップS8701～ステップS8716の処理のうちステップS8713にて呼び出されて実行される非特定制御用の初期設定処理及びステップS8716にて呼び出されて実行されるベース値算出設定処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行され、非特定制御用の初期設定処理及びベース値算出設定処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【1936】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップS8701）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には1.2秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置199の動作開始及び初期設定が完了することとなるとともに、払出制御装置217の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、レジスタ設定処理を実行する（ステップS8702）。レジスタ設定処理では、第1レジスタ群265、Iレジスタ267、Rレジスタ268、設定用レジスタ群256及び監視制御用レジスタ群257の初期設定を行う。なお、レジスタ設定処理（ステップS8702）の詳細については後述する。

【1937】

その後、特定制御用のワークエリア281に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8703）。後述するタイマ割込み処理（図167）の停電監視処理（ステップS9203）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切

10

20

30

40

50

に行われたか否かを主側MPU222にて特定するためのフラグである。

【1938】

停電フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS8703：YES）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップS8704）。具体的には、まず特定制御用のワークエリア281及び特定制御用のスタックエリア282についてチェックサムを算出する。その後、主側MPU222への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア281に保存された特定制御用のワークエリア281及び特定制御用のスタックエリア282についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

10

【1939】

チェックサムが正常である場合には（ステップS8704：YES）、主制御基板221に設けられたリセットボタン326（図156参照）が押圧操作されているか否かを判定する（ステップS8705）。リセットボタン326が押圧操作されている状態においてパチンコ機160の電源ON操作が行われて主側MPU222への動作電力の供給が開始された場合には、ステップS8705にて肯定判定が行われる。

【1940】

リセットボタン326が押圧操作されていない場合（ステップS8705：NO）、特定制御用のワークエリア281に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8706）。遊技停止フラグは、後述するタイマ割込み処理（図167）のステップS9213における不正対応処理において磁気異常の発生が特定された場合、又はステップS9220における払出出力処理において賞球コマンドに基づいて遊技球の払い出しが行われるようにするための通信経路に異常が発生していることが特定された場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップS8706：NO）、停電フラグを「0」クリアし（ステップS8707）、通常復帰コマンドを音光側MPU233に送信する（ステップS8708）。音光側MPU233は通常復帰コマンドを受信することにより、主側MPU222において動作電力の供給開始時の処理（ステップS8701～ステップS8713）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップS8701～ステップS8713）にて後述するRAMクリア処理（ステップS8709～ステップS8710）が実行されていないことを特定する。

20

30

【1941】

停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS8703：NO）、チェックサムが一致しない場合（ステップS8704：NO）、リセットボタン326の押圧操作が行われている場合（ステップS8705：YES）、又は遊技停止フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS8706：YES）、ステップS8709～ステップS8710にてRAMクリア処理を実行する。RAMクリア処理では、まず特定制御用のワークエリア281の初期化処理を実行する（ステップS8709）。特定制御用のワークエリア281の初期化処理では、特定制御用のワークエリア281を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機160への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状態となるとともに開閉実行モードが実行されていない状態となる。さらにまた、普図表示部198aの変動表示が行われていない状態であって普電役物194aが閉鎖状態である状態となる。また、特定制御用のワークエリア281に設けられた特図保留エリア224a及び普図保留エリア224cも「0」クリアされるため、第1特図表示部197a用の保留情報及び第2特図表示部197b用の保留情報が消去されるとともに普図表示部198a用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア281の初期化処理（ステップS8709）では特定制御用のワークエリア

40

50

281に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア281の初期化処理（ステップS8709）では特定制御用のワークエリア281に設けられた第1スタックポインタエリアの初期設定を行う。第1スタックポインタエリアは、電源遮断前の第1レジスタ群265におけるスタックポインタ279のデータを記憶しておくためのエリアである。第1スタックポインタエリアの初期設定では、特定制御用のスタックエリア282における最後のアドレスを第1スタックポインタエリアにセットする。これにより、特定制御用のスタックエリア282において記憶対象となる情報の記憶先が当該特定制御用のスタックエリア282における最後のアドレスの記憶エリアとなる。

【1942】

その後、特定制御用のスタックエリア282の初期化処理を実行する（ステップS8710）。特定制御用のスタックエリア282の初期化処理では、特定制御用のスタックエリア282を「0」クリアする。その後、ステップS8702と同様に、後述するレジスタ設定処理を実行する（ステップS8711）。このように、RAMクリア処理（ステップS8709～ステップS8710）が実行された場合には、第1レジスタ群265、Iレジスタ267、Rレジスタ268、設定用レジスタ群256及び監視制御用レジスタ群257の初期設定が行われる。これにより、電源遮断前に停電時処理が正常に実行されなかった場合、チェックサムが一致しなかった場合、又は磁気異常が検知されて遊技停止フラグに「1」がセットされていた場合においても、主側MPU222の誤作動が発生する可能性を低減することができる。

【1943】

RAMクリア処理（ステップS8709～ステップS8710）では、非特定制御用のワークエリア283及び非特定制御用のスタックエリア284については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。これにより、役比を算出するための情報が消去されてしまわないようにすることができる。また、停電フラグに「1」がセットされており（ステップS8703：YES）、チェックサムが正常であり（ステップS8704：YES）、リセットボタン326の押圧操作が行われておらず（ステップS8705：NO）、遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップS8706：NO）、RAMクリア処理（ステップS8709～ステップS8710）は実行されないため、主側MPU222への動作電力の供給が停止される前の状態から遊技を再開することができる。

【1944】

ステップS8711にてレジスタ設定処理を実行した後は、クリア時の復帰コマンドを音光側MPU233に送信する（ステップS8712）。音光側MPU233はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側MPU222において動作電力の供給開始時の処理（ステップS8701～ステップS8713）が終了したことを特定するとともに今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップS8701～ステップS8713）にてRAMクリア処理（ステップS8709～ステップS8710）が実行されたことを特定する。

【1945】

ステップS8708の処理を実行した場合、又はステップS8712の処理を実行した場合には、CALLA命令により非特定制御の処理である非特定制御用の初期設定処理を実行する（ステップS8713）。詳細は後述するが、CALLA命令により非特定制御用の初期設定処理が開始される場合にはタイマ割込み処理（図167）の実行が禁止されている状態が維持される。また、非特定制御用の初期設定処理を終了する場合には後述するRETA命令が実行されることによりタイマ割込み処理（図167）の実行が許可されている状態となる。なお、非特定制御用の初期設定処理（ステップS8713）については後に詳細に説明する。

【1946】

その後、特定制御用のワークエリア281に設けられた乱数初期値カウンタCINIの

10

20

30

40

50

更新を行う乱数初期値更新処理を実行し（ステップ S 8 7 1 4）、特定制御用のワークエリア 2 8 1 に設けられた変動種別カウンタ C S の更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する（ステップ S 8 7 1 5）。なお、乱数初期値更新処理（ステップ S 8 7 1 4）及び変動用カウンタ更新処理（ステップ S 8 7 1 5）の詳細については後述する。その後、C A L L A 命令により非特定制御の処理であるベース値算出設定処理を実行する（ステップ S 8 7 1 6）。詳細は後述するが、C A L L A 命令によりベース値算出設定処理が開始される場合にはタイマ割込み処理（図 1 6 7）の実行が禁止されている状態となる。また、ベース値算出設定処理を終了する場合には後述する R E T A 命令が実行されることによりタイマ割込み処理（図 1 6 7）の実行が許可されている状態となる。なお、ベース値算出設定処理については後に詳細に説明する。ステップ S 8 7 1 6 の処理を行った後はステップ S 8 7 1 4 に戻り、ステップ S 8 7 1 4 ～ステップ S 8 7 1 6 の処理を繰り返す。

10

【1 9 4 7】

主側 M P U 2 2 2 はタイマ割込み処理（図 1 6 7）を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間はタイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S 8 7 1 4 ～ステップ S 8 7 1 6 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。

【1 9 4 8】

＜入賞に関する構成＞

次に、入賞に関する構成について説明する。図 1 6 2 は、遊技領域 P A を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

20

【1 9 4 9】

一般入賞口 1 9 1、特電入賞装置 1 9 2、第 1 作動口 1 9 3、第 2 作動口 1 9 4 及びアウト口 1 8 4 a のいずれかに入球した遊技球は遊技領域 P A から排出される。換言すれば、遊技球発射機構 1 8 7 から発射されて遊技領域 P A に流入した遊技球は一般入賞口 1 9 1、特電入賞装置 1 9 2、第 1 作動口 1 9 3、第 2 作動口 1 9 4 及びアウト口 1 8 4 a のいずれかに入球することにより遊技領域 P A から排出されることとなる。一般入賞口 1 9 1、特電入賞装置 1 9 2、第 1 作動口 1 9 3、第 2 作動口 1 9 4 及びアウト口 1 8 4 a のいずれかに入球した遊技球は遊技盤 1 8 4 の背面側に導かれる。

【1 9 5 0】

遊技盤 1 8 4 の背面には、一般入賞口 1 9 1、特電入賞装置 1 9 2、第 1 作動口 1 9 3、第 2 作動口 1 9 4 及びアウト口 1 8 4 a のそれぞれに対応させて排出通路部 3 3 1 ～ 3 3 7 が形成されている。排出通路部 3 3 1 ～ 3 3 7 に流入した遊技球はその流入した排出通路部 3 3 1 ～ 3 3 7 を流下することにより、遊技盤 1 8 4 の背面側において遊技盤 1 8 4 の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機 1 6 0 が設置された島設備の球循環装置に排出される。

30

【1 9 5 1】

各排出通路部 3 3 1 ～ 3 3 7 には遊技球を検知するための各種検知センサ 3 3 1 a ～ 3 3 7 a が設けられている。これら排出通路部 3 3 1 ～ 3 3 7 及び検知センサ 3 3 1 a ～ 3 3 7 a について以下に説明する。一般入賞口 1 9 1 は 3 個設けられているため、それら 3 個のそれぞれに対応させて排出通路部 3 3 1 ～ 3 3 3 が存在している。これらのうち最も左の一般入賞口 1 9 1 に対応する第 1 排出通路部 3 3 1 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 入賞口検知センサ 3 3 1 a が設けられており、その右隣りの一般入賞口 1 9 1 に対応する第 2 排出通路部 3 3 2 の途中位置に検知範囲が存在するように第 2 入賞口検知センサ 3 3 2 a が設けられており、最も右の一般入賞口 1 9 1 に対応する第 3 排出通路部 3 3 3 の途中位置に検知範囲が存在するように第 3 入賞口検知センサ 3 3 3 a が設けられている。

40

【1 9 5 2】

特電入賞装置 1 9 2 に対応させて第 4 排出通路部 3 3 4 が存在している。第 4 排出通路

50

部 3 3 4 の途中位置に検知範囲が存在するようにして特電検知センサ 3 3 4 a が設けられており、特電入賞装置 1 9 2 に入球した遊技球は第 4 排出通路部 3 3 4 を通過する途中で特電検知センサ 3 3 4 a にて検知される。第 1 作動口 1 9 3 に対応させて第 5 排出通路部 3 3 5 が存在している。第 5 排出通路部 3 3 5 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 作動口検知センサ 3 3 5 a が設けられており、第 1 作動口 1 9 3 に入球した遊技球は第 5 排出通路部 3 3 5 を通過する途中で第 1 作動口検知センサ 3 3 5 a にて検知される。第 2 作動口 1 9 4 に対応させて第 6 排出通路部 3 3 6 が存在している。第 6 排出通路部 3 3 6 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 作動口検知センサ 3 3 6 a が設けられており、第 2 作動口 1 9 4 に入球した遊技球は第 6 排出通路部 3 3 6 を通過する途中で第 2 作動口検知センサ 3 3 6 a にて検知される。アウト口 1 8 4 a に対応させて第 7 排出通路部 3 3 7 が存在している。第 7 排出通路部 3 3 7 の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ 3 3 7 a が設けられており、アウト口 1 8 4 a に入球した遊技球は第 7 排出通路部 3 3 7 を通過する途中でアウト口検知センサ 3 3 7 a にて検知される。

10

【 1 9 5 3 】

各種検知センサ 3 3 1 a ～ 3 3 7 a のうちいずれか 1 個の検知センサ 3 3 1 a ～ 3 3 7 a にて検知対象となった遊技球は他の検知センサ 3 3 1 a ～ 3 3 7 a の検知対象となることはない。また、スルーゲート 1 9 5 に対してもゲート検知センサ 3 3 8 a が設けられており、遊技領域 P A を流下する途中でスルーゲート 1 9 5 を通過する遊技球はゲート検知センサ 3 3 8 a にて検知される。

20

【 1 9 5 4 】

各種検知センサ 3 3 1 a ～ 3 3 8 a としては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ 3 3 1 a ～ 3 3 8 a は主側 M P U 2 2 2 と電氣的に接続されており、各種検知センサ 3 3 1 a ～ 3 3 8 a の検知結果は主側 M P U 2 2 2 に出力される。具体的には、各種検知センサ 3 3 1 a ～ 3 3 8 a は、遊技球を検知していない状況では L O W レベル信号を出力し、遊技球を検知している状況では H I レベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなく H I 及び L O W の関係が逆であってもよい。

【 1 9 5 5 】

次に、メイン処理（図 1 6 1）のステップ S 8 7 0 2 及びステップ S 8 7 1 1 にて実行されるレジスタ設定処理（図 1 6 3（b））の説明に先立ち、設定用レジスタ群 2 5 6 及び監視制御用レジスタ群 2 5 7 に設けられているレジスタについて説明するとともに、レジスタ設定処理（図 1 6 3（b））において設定用レジスタ群 2 5 6 及び監視制御用レジスタ群 2 5 7 の各レジスタに設定されるデータについて説明する。

30

【 1 9 5 6 】

まず入力ポートに関連するレジスタについて説明する。主側 M P U 2 2 2 の入力ポートには、第 0 入力端子～第 8 入力端子という合計 9 個の入力端子が設けられている。また、既に説明したとおり、遊技盤 1 8 4 の背面には、第 1 入賞口検知センサ 3 3 1 a、第 2 入賞口検知センサ 3 3 2 a、第 3 入賞口検知センサ 3 3 3 a、特電検知センサ 3 3 4 a、第 1 作動口検知センサ 3 3 5 a、第 2 作動口検知センサ 3 3 6 a、アウト口検知センサ 3 3 7 a 及びゲート検知センサ 3 3 8 a が設けられている。一般入賞口 1 9 1 に入球した遊技球は第 1 入賞口検知センサ 3 3 1 a、第 2 入賞口検知センサ 3 3 2 a 及び第 3 入賞口検知センサ 3 3 3 a のいずれかにて検知される。また、特電入賞装置 1 9 2 に入球した遊技球は特電検知センサ 3 3 4 a にて検知され、第 1 作動口 1 9 3 に入球した遊技球は第 1 作動口検知センサ 3 3 5 a にて検知され、第 2 作動口 1 9 4 に入球した遊技球は第 2 作動口検知センサ 3 3 6 a にて検知され、アウト口 1 8 4 a に入球した遊技球はアウト口検知センサ 3 3 7 a にて検知され、スルーゲート 1 9 5 を通過する遊技球はゲート検知センサ 3 3 8 a にて検知される。また、遊技盤 1 8 4 の背面に図示しない磁気検知センサが設けられている。

40

【 1 9 5 7 】

50

第0入力端子には第1入賞口検知センサ331aからの検知信号が入力され、第1入力端子には第2入賞口検知センサ332aからの検知信号が入力され、第2入力端子には第3入賞口検知センサ333aからの検知信号が入力され、第3入力端子には特電検知センサ334aからの検知信号が入力され、第4入力端子には第1作動口検知センサ335aからの検知信号が入力され、第5入力端子には第2作動口検知センサ336aからの検知信号が入力され、第6入力端子にはアウト口検知センサ337aからの検知信号が入力され、第7入力端子にはゲート検知センサ338aからの検知信号が入力される。また、第8入力端子には磁気検知センサからの検知信号が入力される。

【1958】

監視制御用レジスタ群257には、第1入力状態モニタレジスタ及び第2入力状態モニタレジスタが設けられている。第1入力状態モニタレジスタの第nビット（nは「0」～「7」のいずれか）は第n入力端子に対応している。また、第2入力状態モニタレジスタの第0ビットは第8入力端子に対応しているとともに、第1～第7ビットは未使用である。第1入力状態モニタレジスタの第nビットには、当該第nビットに対応する第n入力端子における入力信号の状態に対応する情報（入力信号のLOWレベルに対応する「0」又はHIレベルに対応する「1」）が設定される。また、第2入力状態モニタレジスタの第0ビットには、当該第0ビットに対応する第8入力端子における入力信号の状態に対応する情報（入力信号のLOWレベルに対応する「0」又はHIレベルに対応する「1」）が設定される。パチンコ機160への動作電力の供給が開始されて主側MPU222のリセットが行われることにより、第1入力状態モニタレジスタ及び第2入力状態モニタレジスタは「0」クリアされる。レジスタ設定処理（図163（b））において、第1入力状態モニタレジスタ及び第2入力状態モニタレジスタの設定は行われない。

【1959】

監視制御用レジスタ群257には、第0エッジ計測レジスタ～第7エッジ計測レジスタという合計8個のエッジ計測レジスタが設けられている。第nエッジ計測レジスタ（nは「0」～「7」のいずれか）は第n入力端子と1対1に対応している。第nエッジ計測レジスタでは、当該第nエッジ計測レジスタに対応する第n入力端子に入力されている信号について、後述する入力端子制御レジスタにて検出対象に設定されたエッジの組合せ（具体的には入力信号の立ち上がり→立ち下がり）の検出回数がカウントされる。レジスタ設定処理（図163（b））において、第0～第7エッジ計測レジスタは「0」クリアされる。

【1960】

設定用レジスタ群256には、第0入力端子制御レジスタ～第7入力端子制御レジスタという合計8個の入力端子制御レジスタと、第0エッジ計測最大値レジスタ～第7エッジ計測最大値レジスタという合計8個のエッジ計測最大値レジスタとが設けられている。第n入力端子制御レジスタ（nは「0」～「7」のいずれか）は第n入力端子と1対1に対応しているとともに、第nエッジ計測最大値レジスタ（nは「0」～「7」のいずれか）は第n入力端子と1対1に対応している。

【1961】

第0～第7入力端子制御レジスタは、当該第0～第7入力端子において検出対象とするエッジの組合せの種類を指定する情報が設定されるレジスタである。第n入力端子制御レジスタ（nは「0」～「7」のいずれか）の第0～第1ビットには、第n入力端子において、入力信号の立ち上がり→立ち下がりを検出対象のエッジの組合せに設定するための情報（「1」）又は入力信号の立ち下がり→立ち上りを検出対象のエッジの組合せに設定するための情報（「2」）が設定される。第n入力端子制御レジスタの第2～第7ビットは未使用である。レジスタ設定処理（図163（b））において、第0～第7入力制御レジスタには「1」という情報が設定される。これにより、第n入力端子に入力されている信号の立ち上がりを検出された後に当該信号の立ち下がりを検出されたことに基づいて、当該第n入力端子に対応する第nエッジ計測カウンタの値が1加算される動作が行われる状態となる。当該動作は、主側MPU222において主側CPU251の外部に設けられ

た内蔵回路による動作であり、主側CPU251において主側ROM223に記憶されているプログラムに設定されている命令を実行する動作とは異なる動作である。

【1962】

このように、レジスタ設定処理（図163（b））において、第0～第7入力制御レジスタに「1」が設定されることにより、入球部（いずれかの一般入賞口191、特電入賞装置192、第1作動口193、第2作動口194、アウト口184a又はスルーゲート195）を遊技球が通過したことに基づいて、当該入球部に対応するエッジ計測カウンタ（第0～第7エッジ計測レジスタのいずれか）の値が1加算されるようにすることができる。

【1963】

第nエッジ計測最大値レジスタ（nは「0」～「7」のいずれか）は、第nエッジ計測レジスタの最大値（「1」～「255」のいずれか）が設定されるレジスタである。既に説明したとおり、第n入力端子において検出対象に設定されているエッジの組合せ（具体的には入力信号の立ち上がり→立ち下がり）の組合せが検出されたことに基づいて、当該第n端子に対応する第nエッジ計測レジスタの値が1加算される。第nエッジ計測レジスタの値は、当該第nエッジ計測レジスタのデータの読み出し（主側CPU251の動作）が行われた場合に、主側MPU222において主側CPU251の外部に設けられた内蔵回路によって「0」クリアされる。また、第0～第7エッジ計測レジスタのデータの読み出しは、後述する入球検知処理（図172）にて行われる。入球検知処理（図172）は4ミリ秒の周期で実行されるタイマ割込み処理（図167）において実行される処理である。入球検知処理（図172）においてエッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われてから、当該入球検知処理（図172）の次の処理回にて当該エッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われるまでに、各入球部に対応する検知センサ331a～338aにて検知される遊技球の数は「0」又は「1」である。レジスタ設定処理（図163（b））において、第nエッジ計測最大値レジスタ（nは「0」～「7」のいずれか）には、第nエッジ計測レジスタの最大値として「1」がセットされる。これにより、第nエッジ計測レジスタの値が最大値（「1」）である状況において検出対象に設定されている入力信号のエッジの組合せ（入力信号の立ち上がり→立ち下がり）が検出された場合、第nエッジ計測レジスタの値に「1」が加算されることはなく、第nエッジ計測レジスタの値（「1」）が維持される状態となる。よって、ノイズが原因となって4ミリ秒の間に第nエッジ計測レジスタの値が2以上の値となってしまうことを防止できる。

【1964】

次に、出力ポートに関連するレジスタについて説明する。主側MPU222の出力ポートには、第0出力端子～第12出力端子という合計13個の出力端子が設けられている。また、監視制御用レジスタ群257には、第1出力データレジスタ、第2出力データレジスタ及び出力先選択レジスタが設けられている。第1出力データレジスタの第0～第7ビットには第0～第7出力端子から出力される信号の状態に対応する情報（LOWレベルに対応する「0」又はHIGHレベルに対応する「1」）が設定されるとともに、第2出力データレジスタの第0～第1ビットには第8～第9出力端子から出力される信号の状態に対応する情報（LOWレベルに対応する「0」又はHIGHレベルに対応する「1」）が設定される。また、出力先選択レジスタの第0～第2ビットには第10～第12出力端子から出力される信号の状態に対応する情報（LOWレベルに対応する「0」又はHIGHレベルに対応する「1」）が設定される。第2出力データレジスタの第2～第7ビット及び出力先選択レジスタの第3～第7ビットは未使用である。

【1965】

第1出力データレジスタの第0～第7ビットには、第1特図表示部197a、第2特図表示部197b、第1特図保留表示部197c、第2特図保留表示部197d、普図表示部198a又は普図保留表示部198bへ出力する表示データが設定される。また、出力先選択レジスタの第0～第2ビットには、第0～第7出力端子から出力される表示データの出力先を第1特図表示部197aとするための「1」という情報、当該出力先を第2特

10

20

30

40

50

図表示部 197b とするための「2」という情報、当該出力先を第1特図保留表示部 197c とするための「3」という情報、当該出力先を第2特図保留表示部 197d とするための「4」という情報、当該出力先を普図表示部 198a とするための「5」という情報及び当該出力先を普図保留表示部 198b とするための「6」という情報のいずれかが設定される。また、第2出力データレジスタにおいて、第0ビットには特電用の駆動部 192b へ出力する情報が設定されるとともに、第1ビットには普電用の駆動部 194b へ出力する情報が設定される。

【1966】

パチンコ機 160 への動作電力の供給が開始されて主側 MPU 222 のリセットが行われた場合、第1出力データレジスタ、第2出力データレジスタ及び出力先選択レジスタは「0」クリアされている状態となる。これにより、第1特図表示部 197a、第2特図表示部 197b、第1特図保留表示部 197c、第2特図保留表示部 197d、普図表示部 198a 及び普図保留表示部 198b が非表示状態となる。また、特電入賞装置 192 が閉鎖状態となるとともに、第2作動口 194 の普電役物 194a が閉鎖状態となる。レジスタ設定処理（図 163（b））において、第1出力データレジスタ、第2出力データレジスタ及び出力先選択レジスタの設定は行われない。

【1967】

次に、主側 RAM 224 に関連するレジスタについて説明する。監視制御用レジスタ群 257 には、アクセス制御レジスタが設けられている。アクセス制御レジスタは、主側 RAM 224 へのアクセスを許可又は禁止するためのレジスタである。アクセス制御レジスタの第0ビットの値が「0」である状態は主側 RAM 224 へのアクセスが禁止されている状態に対応しているとともに、アクセス制御レジスタの第0ビットの値が「1」である状態は主側 RAM 224 へのアクセスが許可されている状態に対応している。アクセス制御レジスタの第1～第7ビットは未使用である。主側 RAM 224 へのアクセスが禁止されている状態とは、主側 RAM 224 からの情報の読み出し及び主側 RAM 224 への情報の書き込みが禁止されている状態であるとともに、主側 RAM 224 へのアクセスが許可されている状態とは、主側 RAM 224 からの情報の読み出し及び主側 RAM 224 への情報の書き込みが許可されている状態である。主側 RAM 224 へのアクセスが禁止されている状態とすることにより、主側 RAM 224 への異常アクセス又はノイズが原因となって主側 RAM 224 のデータが破壊されてしまうことを防止できる。

【1968】

パチンコ機 160 への動作電力の供給が開始されて主側 MPU 222 のリセットが行われた場合、アクセス制御レジスタにおける第0ビットの値が「0」である状態、すなわち主側 RAM 224 へのアクセスが禁止されている状態となる。レジスタ設定処理（図 163（b））において、アクセス制御レジスタの第0ビットに「1」がセットされる。これにより、主側 RAM 224 へのアクセスが許可される。

【1969】

次に、割込み処理に関連するレジスタについて説明する。本実施形態では、主側 MPU 222 にて実行される割込み処理として、タイマ割込み処理（図 167）が存在している。監視制御用レジスタ群 257 には、割込み周期計測レジスタ及び割込み要求レジスタ 258a（図 166（a）参照）が設けられている。割込み周期計測レジスタは、4ミリ秒の周期でタイマ割込み処理（図 167）の割込み要求を発生させるために使用される。割込み周期計測レジスタは「255」から「0」まで記憶されている数値情報が減算されて更新される。割込み周期計測レジスタの値が「0」となることによりタイムアウトが発生する。当該タイムアウトが発生した後、割込み周期計測レジスタの値は「255」に戻るとともに、「255」から「0」までの減算式の更新が再開される。割込み周期計測レジスタにおける数値情報の更新周期は、当該割込み周期計測レジスタにおけるタイムアウトが4ミリ秒で発生するように、後述する更新周期設定レジスタに設定される。割込み周期計測レジスタの値は、主側 CPU 251 において主側 ROM 223 に記憶されている命令を実行する動作とは無関係に更新される。レジスタ設定処理（図 163（b））では、更

新周期設定レジスタの設定が行われた後に、割込み周期計測レジスタに「255」という初期値が設定される。そして、割込み周期計測レジスタに当該初期値が設定されることにより、割込み周期計測レジスタにおいてタイマ割込み処理（図167）の割込み要求を発生させるための更新（減算式の更新）が開始される。

【1970】

割込み要求レジスタ258aは、発生した割込み要求に対応する情報が設定されるレジスタである。本実施形態では、割込み要求として、タイマ割込み処理（図167）の割込み要求が存在している。割込み周期計測レジスタにタイマ割込み処理（図167）の割込み周期（4ミリ秒）に対応する数値情報が設定された後に当該4ミリ秒が経過した場合、割込み周期計測レジスタの値が「0」となりタイムアウトが発生する。割込み制御回路258は当該タイムアウトが発生したに基づいて割込み要求レジスタ258aの第0ビットに「1」をセットする。これにより、タイマ割込み処理（図167）の割込み要求が発生している状態となる。割込み要求レジスタ258aの第1～第7ビットは未使用である。パチンコ機160への動作電力の供給が開始されて主側MPU222のリセットが行われた場合、割込み周期計測レジスタ及び割込み要求レジスタ258aは「0」クリアされる。レジスタ設定処理（図163（b））では、割込み周期計測レジスタに初期値データ（「255」）がセットされる。これにより、割込み周期計測レジスタにおける数値情報の更新が開始される。なお、割込み要求レジスタ258aの詳細については後述する。

【1971】

主側MPU222では、プログラムに設定されている一の命令を実行した後において当該命令の次の命令を主側ROM223から読み出す前に、割込み要求の発生を認識するための割込み認識が行われる。当該割込み認識では、割込み処理（具体的にはタイマ割込み処理（図167））の実行が許可されている状態（後述する割込み制御レジスタ258bの第0ビットの値が「0」である状態）であるとともに、割込み要求レジスタ258aの第0ビットに「1」がセットされている状態、すなわちタイマ割込み処理（図167）の割込み要求が発生している状態である場合に、タイマ割込み処理が起動される。割込み要求レジスタ258aにおける第0ビットの値は、主側CPU251において当該割込み要求に対応する割込み処理（タイマ割込み処理（図167））が受け付けられた場合に「0」クリアされる。なお、タイマ割込み処理（図167）に対応するプログラムの開始アドレスにジャンプするための構成については後述する。

【1972】

設定用レジスタ群256には、更新周期設定レジスタ及び割込み制御レジスタ258b（図166（a）参照）が設けられている。更新周期設定レジスタには、割込み周期計測レジスタにおける数値情報の更新周期を指定する情報が設定される。レジスタ設定処理（図163（b））では、4ミリ秒の周期で割込み周期計測レジスタのタイムアウトを発生させるための更新周期に対応する情報が更新周期設定レジスタにセットされる。

【1973】

割込み制御レジスタ258bの第0ビットには、タイマ割込み処理（図167）の実行を許可する情報（「1」）又は禁止する情報（「0」）が設定される。パチンコ機160への動作電力の供給が開始されて主側MPU222のリセットが行われた場合、割込み制御レジスタ258bの第0ビットの値が「0」である状態、すなわちタイマ割込み処理（図167）の実行が禁止されている状態となる。レジスタ設定処理（図163（b））では、割込み制御レジスタ258bの第0ビットに「0」がセットされている状態が維持される。タイマ割込み処理（図167）の実行は、メイン処理（図161）のステップS8713にてCALLA命令により呼び出される非特定制御用の初期設定処理の終了時にRETA命令が実行されて、割込み制御レジスタ258bの第0ビットに「1」がセットされることにより許可される。なお、割込み制御レジスタ258bの第0ビットに「1」がセットされている場合にはタイマ割込み処理（図167）の実行が禁止されている状態となるとともに、割込み制御レジスタ258bの第0ビットの値が「0」である場合にはタイマ割込み処理（図167）の実行が許可されている状態となる構成としてもよい。割込

み制御レジスタ 258b の詳細については後述する。

【1974】

次に、主側 MPU 222 にて実行されるレジスタ設定処理（図 163（b））にて使用される主側 ROM 223 の構成について説明する。図 163（a）は主側 ROM 223 の構成を説明するための説明図である。図 163（a）に示すように、主側 ROM 223 には、設定用レジスタ群 256 に含まれているレジスタに初期値を設定するために使用される設定用初期値テーブル 298 が設けられている。設定用初期値テーブル 298 には、設定用レジスタ群 256 に含まれているレジスタのアドレスに対応する順番（「AA00H」→「AA01H」→…→「AAFCH」の順番）で、当該レジスタの初期値データが設定されている。レジスタ設定処理（図 163（b））において、設定用初期値テーブル 298 に設定されている初期値データを設定用レジスタ群 256 において対応するレジスタにセットする処理が実行されることにより、設定用レジスタ群 256 に含まれているレジスタの初期設定が行われる。

10

【1975】

次に、主側 MPU 222 にて実行されるレジスタ設定処理について図 163（b）のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、レジスタ設定処理は、メイン処理（図 161）のステップ S8702 及びステップ S8711 にて実行される。なお、レジスタ設定処理におけるステップ S8801～ステップ S8822 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1976】

ステップ S8801～ステップ S8807 において、第 1 レジスタ群 265 にて補助レジスタ（A' レジスタ 291a、F' レジスタ 291b、B' レジスタ 292a、C' レジスタ 292b、D' レジスタ 293a、E' レジスタ 293b、H' レジスタ 294a、L' レジスタ 294b、IX' レジスタ 295、IY' レジスタ 296 及び K' レジスタ 297）の「0」クリア及び初期設定が行われた状態とするための処理を実行する。具体的には、まず CALL 命令により第 1 レジスタ群 265 のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出して第 1 レジスタ群 265 のクリア処理を実行する（ステップ S8801）。第 1 レジスタ群 265 のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムは、後述するステップ S8808 においても呼び出される。

20

【1977】

第 1 レジスタ群 265 のクリア処理（ステップ S8801）では、A レジスタ 271a、F レジスタ 271b、B レジスタ 272a、C レジスタ 272b、D レジスタ 273a、E レジスタ 273b、H レジスタ 274a、L レジスタ 274b、IX レジスタ 275、IY レジスタ 276、K レジスタ 277、V レジスタ 278 及びスタックポインタ 279 を「0」クリアする処理を実行する。

30

【1978】

その後、第 1 レジスタ群 265 の補助レジスタ用設定処理を実行する（ステップ S8802）。第 1 レジスタ群 265 の補助レジスタ用設定処理では、IX レジスタ 275 に「1200H」という特定用第 3 基準アドレスを設定し、IY レジスタ 276 に「1300H」という特定用第 4 基準アドレスを設定し、K レジスタ 277 に「A1H」という特定用上位第 2 基準アドレス情報を設定する。

40

【1979】

その後、「EX AF, AF'」という命令を実行して AF レジスタ 271 のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップ S8803）、「EX X」という命令を実行して BC レジスタ 272、DE レジスタ 273 及び HL レジスタ 274 のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップ S8804）、「EX IX, IX'」という命令を実行して IX レジスタ 275 のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップ S8805）、「EX IY, IY'」という命令を実行して IY レジスタ 276 のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップ S8806）、「EX K, K'」という命令を実行して K レジスタ 277 のデータと補助レジスタのデータとを交換する（ステッ

50

ブ S 8 8 0 7)。これにより、第 1 レジスタ群 2 6 5 における補助レジスタの「0」クリア及び初期設定が行われた状態となる。

【1 9 8 0】

その後、上述したステップ S 8 8 0 1 と同様に、CALL 命令により第 1 レジスタ群 2 6 5 のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出して第 1 レジスタ群 2 6 5 のクリア処理を実行する (ステップ S 8 8 0 8)。第 1 レジスタ群 2 6 5 のクリア処理では、A レジスタ 2 7 1 a、F レジスタ 2 7 1 b、B レジスタ 2 7 2 a、C レジスタ 2 7 2 b、D レジスタ 2 7 3 a、E レジスタ 2 7 3 b、H レジスタ 2 7 4 a、L レジスタ 2 7 4 b、IX レジスタ 2 7 5、IY レジスタ 2 7 6、K レジスタ 2 7 7、V レジスタ 2 7 8 及びスタックポインタ 2 7 9 を「0」クリアする。

10

【1 9 8 1】

ステップ S 8 8 0 1 において実行される第 1 レジスタ群 2 6 5 のクリア処理は、第 1 レジスタ群 2 6 5 の補助レジスタに対応する処理であるとともに、ステップ S 8 8 0 8 において実行される第 1 レジスタ群 2 6 5 のクリア処理は、第 1 レジスタ群 2 6 5 の主レジスタに対応する処理である。第 1 レジスタ群 2 6 5 において補助レジスタが設けられていない V レジスタ 2 7 8 及びスタックポインタ 2 7 9 の「0」クリアがステップ S 8 8 0 1 及びステップ S 8 8 0 8 において重複して実行されることとなるが、ステップ S 8 8 0 1 及びステップ S 8 8 0 8 において同一のサブルーチンのプログラム (第 1 レジスタ群 2 6 5 のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラム) を呼び出す構成であることにより、補助レジスタ用のクリア処理を実行するためのプログラムとは別のプログラムとして主レジスタ用のクリア処理を実行するためのプログラムが設けられている構成と比較して、第 1 レジスタ群 2 6 5 の主レジスタ及び補助レジスタを「0」クリアするために主側 ROM 2 2 3 に設定されるプログラムのデータ容量が低減されている。

20

【1 9 8 2】

その後、第 1 レジスタ群 2 6 5 の主レジスタ用設定処理を実行する (ステップ S 8 8 0 9)。第 1 レジスタ群 2 6 5 の主レジスタ用設定処理では、IX レジスタ 2 7 5 に「1 0 0 0 H」という特定用第 1 基準アドレスを設定し、IY レジスタ 2 7 6 に「1 1 0 0 H」という特定用第 2 基準アドレスを設定し、K レジスタ 2 7 7 に「A 0 H」という特定用上位第 1 基準アドレス情報を設定し、V レジスタ 2 7 8 に「A A H」というレジスタ用上位第 1 基準アドレス情報を設定する。これにより、第 1 レジスタ群 2 6 5 における主レジスタ (A レジスタ 2 7 1 a、F レジスタ 2 7 1 b、B レジスタ 2 7 2 a、C レジスタ 2 7 2 b、D レジスタ 2 7 3 a、E レジスタ 2 7 3 b、H レジスタ 2 7 4 a、L レジスタ 2 7 4 b、IX レジスタ 2 7 5、IY レジスタ 2 7 6 及び K レジスタ 2 7 7) の「0」クリア及び初期設定が行われた状態となる。

30

【1 9 8 3】

その後、ステップ S 8 8 1 0 ~ ステップ S 8 8 1 4 において、主側 ROM 2 2 3 に記憶されている設定用初期値テーブル 2 9 8 を使用して設定用レジスタ群 2 5 6 に含まれているレジスタに初期値データを設定する設定用レジスタ群 2 5 6 の初期設定処理を実行する。設定用初期値テーブル 2 9 8 の開始アドレスは「1 0 0 0 H」であり、第 1 レジスタ群 2 6 5 の主レジスタ用設定処理 (ステップ S 8 8 0 9) が実行されることにより IX レジスタ 2 7 5 に当該開始アドレスが設定されている状態、すなわち設定用初期値テーブル 2 9 8 において開始アドレスに対応するエリアが参照先エリアに設定されている状態となっている。また、設定用レジスタ群 2 5 6 における先頭レジスタに対応するアドレスの下位 1 バイトは「0 0 H」であり、第 1 レジスタ群 2 6 5 のクリア処理 (ステップ S 8 8 0 8) が実行されることにより C レジスタ 2 7 2 b に当該下位 1 バイトが設定されている状態となっている。さらにまた、第 1 レジスタ群 2 6 5 の主レジスタ用設定処理 (ステップ S 8 8 0 9) が実行されることにより、設定用レジスタ群 2 5 6 に含まれているレジスタに対応するアドレスの上位 1 バイトであるレジスタ用上位第 1 基準アドレス情報 (「A A H」) が V レジスタ 2 7 8 にセットされている状態となっている。

40

【1 9 8 4】

50

設定用レジスタ群 256 の初期設定処理では、まず「LD A, (IX)」という命令を実行する（ステップ S8810）。「LD A, (IX)」は、IX レジスタ 275 に格納されている基準アドレスに対応するエリアのデータを A レジスタ 271 a に転送する転送命令である。「LD A, (IX)」という命令が実行されることにより、設定用初期値テーブル 298 において参照先エリアとなっているエリアに設定されている初期値データが A レジスタ 271 a に読み出される。

【1985】

その後、「OUT (C), A」という命令を実行する（ステップ S8811）。「OUT (C), A」は、設定用レジスタ群 256 又は監視制御用レジスタ群 257 において、V レジスタ 278 に格納されている上位 1 バイトと C レジスタ 272 b に格納されている下位 1 バイトとを組み合わせ得られるアドレスに対応するレジスタに、A レジスタ 271 a のデータをセットする命令である。ステップ S8811 の処理は V レジスタ 278 に「ABH」が設定されている状態で実行される処理であるため、ステップ S8811 にて「OUT (C), A」という命令が実行されることにより、設定用レジスタ群 256 において C レジスタ 272 b の値に対応するアドレスを有するレジスタに、ステップ S8810 にて A レジスタ 271 a に読み出された初期値データがセットされる。

【1986】

その後、設定用レジスタ群 256 の最終エリアに対応するアドレスの下位 1 バイト（「FCH」）が C レジスタ 272 b に設定されている状態であるか否かを判定する（ステップ S8812）。C レジスタ 272 b の値が「FCH」ではない場合（ステップ S8812: NO）、すなわち設定用レジスタ群 256 に含まれているレジスタの初期設定が終了していない場合には、IX レジスタ 275 の値を 1 加算することにより設定用レジスタ群 256 の設定用初期値テーブル 298 における参照先を更新し（ステップ S8813）、C レジスタ 272 b の値を 1 加算することにより設定用レジスタ群 256 における設定先のレジスタを更新する（ステップ S8814）。

【1987】

その後、ステップ S8810 の処理に戻り、ステップ S8812 にて肯定判定が行われるまで、ステップ S8810～ステップ S8814 の処理を繰り返し実行する。これにより、設定用初期値テーブル 298 に設定されている初期値データが設定用レジスタ群 256 の各レジスタにセットされている状態となる。

【1988】

ステップ S8812 にて肯定判定を行った場合、すなわち設定用レジスタ群 256 の初期設定が終了した場合には、監視制御用レジスタ群 257 が設けられているアドレス範囲の上位 1 バイトである「ABH」というレジスタ用第 2 基準アドレス情報を V レジスタ 278 にセットする（ステップ S8815）。既に説明したとおり、IN 命令では、V レジスタ 278 に設定されている上位 1 バイトのアドレス情報と、当該 IN 命令に設定される下位 1 バイトのアドレス情報とを組み合わせることにより得られるアドレス（2 バイト）により情報の読み出し元となるレジスタのアドレス指定が行われるとともに、OUT 命令では、V レジスタ 278 に設定されている上位 1 バイトのアドレス情報と、当該 OUT 命令に設定される下位 1 バイトのアドレス情報とを組み合わせることにより得られるアドレス（2 バイト）により情報の読み出し先となるレジスタのアドレス指定が行われる。ステップ S8815 にて V レジスタ 278 に「ABH」がセットされることにより、IN 命令又は OUT 命令において監視制御用レジスタ群 257 に含まれているレジスタのアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、ステップ S8815 にて V レジスタ 278 に「ABH」がセットされることにより、V レジスタ 278 のデータを書き換えなければ IN 命令又は OUT 命令において設定用レジスタ群 256 に含まれているレジスタのアドレス指定を行うことができない状態となる。これにより、設定用レジスタ群 256 の初期設定処理（ステップ S8810～ステップ S8814）が実行された後に、設定用レジスタ群 256 に含まれているレジスタのデータが変更されてしまう可能性を低減することができる。

10

20

30

40

50

【1989】

その後、監視制御用レジスタ群257におけるアクセス制御レジスタの初期設定処理を実行する（ステップS8816）。アクセス制御レジスタの初期設定処理では、Cレジスタ272bにアクセス制御レジスタに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトをセットするとともに、Aレジスタ271aにアクセス制御レジスタに設定するための初期値データ（「01H」）をセットする。そして、上述したステップS8811と同様に、「OUT（C），A」という命令を実行する。これにより、当該命令の実行前にAレジスタ271aにセットした初期値データ（「01H」）が、ステップS8815にてVレジスタ278に設定したデータ（「ABH」）と当該命令の実行前にCレジスタ272bに設定したデータとを組み合わせ得られるアドレスに対応するレジスタ（アクセス制御レジスタ）にセットされる。既に説明したとおり、アクセス制御レジスタに「1」がセットされることにより主側RAM224へのアクセスが許可されている状態となる。

10

【1990】

その後、監視制御用レジスタ群257における割込み周期計測レジスタの初期設定処理を実行する（ステップS8817）。割込み周期計測レジスタの初期設定処理では、Cレジスタ272bに割込み周期計測レジスタに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトをセットするとともに、Aレジスタ271aに割込み周期計測レジスタに設定するための初期値データ（「FFH」）をセットする。そして、上述したステップS8811と同様に、「OUT（C），A」という命令を実行する。これにより、当該命令の実行前にAレジスタ271aにセットした初期値データ（「FFH」）が、ステップS8815にてVレジスタ278に設定したデータ（「ABH」）と当該命令の実行前にCレジスタ272bに設定したデータとを組み合わせ得られるアドレスに対応するレジスタ（割込み周期計測レジスタ）にセットされる。既に説明したとおり、割込み周期計測レジスタに初期値データ（「255」）がセットされることにより割込み周期計測レジスタにおける数値情報の更新が開始される。

20

【1991】

このように、Vレジスタ278に「ABH」が設定されている状態において、OUT命令を利用して監視制御用レジスタ群257に設けられたレジスタに初期値データをセットする構成であることにより、当該レジスタのアドレス指定のためにCレジスタ272bにセットする情報を当該レジスタに対応するアドレスの下位1バイトとすることができる。これにより、監視制御用レジスタ群257に設けられたレジスタのアドレス指定を行うためにHLレジスタ274に当該レジスタのアドレス（2バイト）をセットする構成と比較して、当該レジスタに初期値データをセットするためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

30

【1992】

その後、Aレジスタ271a及びCレジスタ272bの値を「0」クリアし（ステップS8818）、IXレジスタ275に「1000H」という特定用第1基準アドレスをセットする（ステップS8819）。その後、第1スタックポインタ設定処理を実行する（ステップS8820）。第1スタックポインタ設定処理では、特定制御用のワークエリア281に設けられた第1スタックポインタエリアのデータを第1レジスタ群265のスタックポインタ279にセットする。既に説明したとおり、第1スタックポインタエリアは、電源遮断前の第1レジスタ群265におけるスタックポインタ279のデータを記憶しておくためのエリアである。後述するタイマ割込み処理（図167）の停電監視処理（ステップS9203）にて停電時処理が実行された場合に第1レジスタ群265におけるスタックポインタ279のデータが第1スタックポインタエリアに記憶される。このように、第1スタックポインタ設定処理（ステップS8820）は、アクセス制御レジスタの初期設定処理（ステップS8816）が実行されて主側RAM224へのアクセスが許可されている状態となった後に実行される。

40

【1993】

メイン処理（図161）のステップS8702にてレジスタ設定処理（図163（b）

50

）が実行される場合、第1スタックポインタ設定処理（ステップS8820）が実行されることにより電源遮断前に第1スタックポインタエリアに記憶されたデータを第1レジスタ群265のスタックポインタ279に復帰させることができる。また、既に説明したとおり、メイン処理（図161）のステップS8709にて特定制御用のワークエリア281の初期化処理が実行された場合、第1スタックポインタエリアには特定制御用のスタックエリア282の最終エリアに対応するアドレスが設定されている状態となる。したがって、メイン処理（図161）のステップS8711にてレジスタ設定処理（図163（b））が実行される場合、第1スタックポインタ設定処理（ステップS8820）が実行されることにより特定制御用のスタックエリア282の最終エリアに対応するアドレスを第1レジスタ群265のスタックポインタ279にセットすることができる。

10

【1994】

ステップS8820にて第1スタックポインタ設定処理を実行した後は、Iレジスタ267の初期設定処理を実行する（ステップS8821）。Iレジスタ267の初期設定処理では、Iレジスタ267を「0」クリアした後、タイマ割込み処理（図167）に対応するプログラムの開始アドレス（具体的には「1000H」）を特定するための割込み制御回路258により出力されるスタートアドレスポインタ（「0100H」）の上位1バイトである「01H」という上位アドレス情報をIレジスタ267にセットする。これにより、タイマ割込み処理（図167）の実行が許可されている状況において、タイマ割込み処理（図167）の割込み要求が発生していることに基づいて、タイマ割込み処理（図167）が開始されるようにすることができる。なお、タイマ割込み処理（図167）に対応するプログラムの開始アドレスにジャンプするための構成は後述する。

20

【1995】

既に説明したとおり、メイン処理（図161）では、タイマ割込み処理（図167）の実行が禁止されている状態でステップS8701～ステップS8712の処理が実行された後、ステップS8713にて呼び出された非特定制御用の初期設定処理の終了時にRETA命令が実行されることによりタイマ割込み処理（図167）の実行が許可される。非特定制御用の初期設定処理（ステップS8713）が実行されるタイミングよりも前のタイミングにて、Iレジスタ267の初期設定処理（ステップS8821）が実行される構成であることにより、Iレジスタ267に「01H」が設定されていない状態でタイマ割込み処理（図167）の開始条件が成立してしまうことが防止されている。

30

【1996】

ステップS8821にてIレジスタ267の初期設定処理を実行した後は、Rレジスタ268の初期設定処理を実行して（ステップS8822）、本レジスタ設定処理（図163（b））を終了する。Rレジスタ268の初期設定処理（ステップS8822）では、Rレジスタ268を「0」クリアするとともに、Rレジスタ268における数値情報の更新が実行される状態となるようにする。

【1997】

次に、メイン処理（図161）のステップS8713の処理について説明する。ステップS8713では既に説明したとおりCALLA命令により非特定制御用の初期設定処理を実行する。非特定制御用の初期設定処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、メイン処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理である非特定制御用の初期設定処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御用の初期設定処理がCALLA命令を利用して呼び出される。このように、CALLA命令は、特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理（非特定制御用の初期設定処理、後述する第2スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理又は第2管理用処理）を実行する状況となる場合において、当該非特定制御の処理を呼び出すために使用される命令である。

40

【1998】

CALLA命令により非特定制御の処理（ステップS8713では非特定制御用の初期設定処理）が実行される場合には、タイマ割込み処理（図167）の割込みが禁止される

50

。これにより、非特定制御の処理の実行中に、特定制御の処理であるタイマ割込み処理が割り込んで開始されてしまわないようにすることが可能となる。メイン処理（図161）のステップS8713では、タイマ割込み処理の実行が禁止されている状態でCALLA命令により非特定制御用の初期設定処理が呼び出され、当該タイマ割込み処理の実行が禁止されている状態において非特定制御用の初期設定処理が実行される。

【1999】

CALLA命令により非特定制御の処理（ステップS8713では非特定制御用の初期設定処理）が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止された後、使用レジスタ群切替回路252において第1レジスタ群265が使用対象となっている状態から第2レジスタ群266が使用対象となっている状態に切り替えられる。これにより、非特定制御の処理である第2レジスタ群266の初期設定処理では第2レジスタ群266が使用され、第1レジスタ群265に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【2000】

このように、CALLA命令により非特定制御の処理（非特定制御用の初期設定処理、後述する第2スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理又は第2管理用処理）を実行する構成とすることにより、一の命令（「CALLA」）により、タイマ割込み処理の実行が禁止されるとともに、使用対象が第1レジスタ群265から第2レジスタ群266に切り替えられる。そして、非特定制御の処理に対応するプログラムを開始させることができる。このため、タイマ割込み処理の実行を禁止するための命令と、使用対象を第1レジスタ群265から第2レジスタ群266に切り替えるための命令と、非特定制御の処理のプログラムを開始するための命令とを個別に設ける場合と比較して、非特定制御の処理を実行するためにプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、プログラムを記憶しておくために主側ROM223において必要となるデータ容量を低減することができる。

【2001】

図164はメイン処理（図161）のステップS8713にて実行される非特定制御用の初期設定処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用の初期設定処理におけるステップS8901～ステップS8913の処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【2002】

非特定制御用の初期設定処理では、まず第2レジスタ群266の初期設定処理（ステップS8901～ステップS8910）を実行する。また、第2レジスタ群266の初期設定処理では、ステップS8901～ステップS8907において、第2レジスタ群266にて補助レジスタ（A'レジスタ311a、F'レジスタ311b、B'レジスタ312a、C'レジスタ312b、D'レジスタ313a、E'レジスタ313b、H'レジスタ314a、L'レジスタ314b、IX'レジスタ315、IY'レジスタ316及びK'レジスタ317）の「0」クリア及び初期設定が行われた状態とするための処理を実行する。具体的には、まずCALL命令により第2レジスタ群266のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出して第2レジスタ群266のクリア処理を実行する（ステップS8901）。第2レジスタ群266のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムは、後述するステップS8908においても呼び出される。

【2003】

第2レジスタ群266の初期設定処理（ステップS8901）では、Aレジスタ301a、Fレジスタ301b、Bレジスタ302a、Cレジスタ302b、Dレジスタ303a、Eレジスタ303b、Hレジスタ304a、Lレジスタ304b、IXレジスタ305、IYレジスタ306、Kレジスタ307、Vレジスタ308及びスタックポインタ279を「0」クリアする処理を実行する。

【2004】

その後、第2レジスタ群266の補助レジスタ用設定処理を実行する（ステップS89

10

20

30

40

50

02)。第2レジスタ群266の補助レジスタ用設定処理では、IXレジスタ305に「3200H」という非特定用第3基準アドレスを設定し、IYレジスタ306に「3300H」という非特定用第4基準アドレスを設定し、Kレジスタ307に「A1H」という特定用上位第2基準アドレス情報を設定する。

【2005】

その後、「EX AF, AF'」という命令を実行してAFレジスタ301のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップS8903）、「EXX」という命令を実行してBCレジスタ302、DEレジスタ303及びHLレジスタ304のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップS8904）、「EX IX, IX'」という命令を実行してIXレジスタ305のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップS8905）、「EX IY, IY'」という命令を実行してIYレジスタ306のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップS8906）、「EX K, K'」という命令を実行してKレジスタ307のデータと補助レジスタのデータとを交換する（ステップS8907）。これにより、第2レジスタ群266における補助レジスタの「0」クリア及び初期設定が行われた状態となる。

10

【2006】

その後、上述したステップS8901と同様に、CALL命令により第2レジスタ群266のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出して第2レジスタ群266のクリア処理を実行する（ステップS8908）。第2レジスタ群266のクリア処理では、Aレジスタ301a、Fレジスタ301b、Bレジスタ302a、Cレジスタ302b、Dレジスタ303a、Eレジスタ303b、Hレジスタ304a、Lレジスタ304b、IXレジスタ305、IYレジスタ306、Kレジスタ307、Vレジスタ308及びスタックポインタ279を「0」クリアする。

20

【2007】

ステップS8901において実行される第2レジスタ群266のクリア処理は、第2レジスタ群266の補助レジスタに対応する処理であるとともに、ステップS8908において実行される第2レジスタ群266のクリア処理は、第2レジスタ群266の主レジスタに対応する処理である。第2レジスタ群266において補助レジスタが設けられていないVレジスタ308及びスタックポインタ279の「0」クリアがステップS8901及びステップS8908において重複して実行されることとなるが、ステップS8901及びステップS8908において同一のサブルーチンのプログラム（第2レジスタ群266のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラム）を呼び出す構成であることにより、補助レジスタ用のクリア処理を実行するためのプログラムとは別のプログラムとして主レジスタ用のクリア処理を実行するためのプログラムが設けられている構成と比較して、第2レジスタ群266の主レジスタ及び補助レジスタを「0」クリアするために主側ROM223に設定されるプログラムのデータ容量が低減されている。

30

【2008】

その後、第2レジスタ群266の主レジスタ用設定処理を実行する（ステップS8909）。第2レジスタ群266の主レジスタ用設定処理では、IXレジスタ305に「3000H」という非特定用第1基準アドレスを設定し、IYレジスタ306に「3100H」という非特定用第2基準アドレスを設定し、Kレジスタ307に「A3H」という非特定用上位基準アドレス情報を設定し、Vレジスタ308に「ABH」というレジスタ用上位第2基準アドレス情報を設定する。これにより、第2レジスタ群266における主レジスタ（Aレジスタ301a、Fレジスタ301b、Bレジスタ302a、Cレジスタ302b、Dレジスタ303a、Eレジスタ303b、Hレジスタ304a、Lレジスタ304b、IXレジスタ305、IYレジスタ306、Kレジスタ307及びVレジスタ308）の「0」クリア及び初期設定が行われた状態となる。

40

【2009】

その後、第2スタックポインタ設定処理を実行する（ステップS8910）。第2スタックポインタ設定処理では、非特定制御用のワークエリア283に設けられた第2スタック

50

クポインタエリアのデータを第2レジスタ群266のスタックポインタ309にセットする。第2スタックポインタエリアは、電源遮断前の第2レジスタ群266におけるスタックポインタ309のデータを記憶しておくためのエリアである。後述するタイマ割込み処理（図167）の停電監視処理（ステップS9203）にて停電時処理が実行された場合に第2レジスタ群266におけるスタックポインタ309のデータが第2スタックポインタエリアに記憶される。第2スタックポインタ設定処理（ステップS8910）は、上述したレジスタ設定処理（図163（b））においてアクセス制御レジスタの初期設定処理（ステップS8816）が実行されて主側RAM224へのアクセスが許可されている状態となった後に実行される。

【2010】

第2レジスタ群266の初期設定処理（ステップS8901～ステップS8910）を実行した後は、第1管理用処理（ステップS8911～ステップS8913）を実行する。なお、第1管理用処理の処理内容については後述する。その後、「RETA」という命令により非特定制御用の初期設定処理（図164）を終了させる。RETA命令により非特定制御用の初期設定処理（図164）が終了される場合には、使用レジスタ群切替回路252において使用対象となっているレジスタ群が第2レジスタ群266から第1レジスタ群265に切り替えられ、タイマ割込み処理（図167）の実行が許可された後に、非特定制御用の初期設定処理（図164）が終了される。使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群266から第1レジスタ群265に切り替えられることにより、特定制御の処理では第1レジスタ群265が使用され、第2レジスタ群266に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【2011】

このように、RETA命令により非特定制御の処理（非特定制御用の初期設定処理、後述する第2スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理又は第2管理用処理）を終了させる構成とすることにより、一の命令（「RETA」）により、使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群266から第1レジスタ群265に切り替えられるとともに、タイマ割込み処理の実行が許可される。そして、非特定制御の処理に対応するプログラムを終了させることができる。このため、使用対象のレジスタ群を第2レジスタ群266から第1レジスタ群265に切り替えるための命令と、タイマ割込み処理の実行を許可するための命令と、非特定制御の処理のプログラムを終了させるための命令とを個別に設ける場合と比較して、非特定制御の処理を終了させるためにプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、プログラムを記憶しておくために主側ROM223において必要となるデータ容量を低減することができる。

【2012】

既に説明したとおり、メイン処理（図161）のステップS8702及びステップS8711におけるレジスタ設定処理にて第1レジスタ群265、Iレジスタ267、Rレジスタ268、設定用レジスタ群256及び監視制御用レジスタ群257の初期設定が行われる構成である。また、既に説明したとおり、非特定制御の処理の終了時にRETA命令が実行されることによりタイマ割込み処理（図167）の実行が許可される構成である。ステップS8702のレジスタ設定処理において第2レジスタ群266の初期設定処理を実行する構成とすると、当該初期設定処理の終了時にRETA命令を実行する必要があるため、ステップS8704にてチェックサムが正常であるか否かを判定するタイミングよりも前のタイミングでタイマ割込み処理（図167）の実行が許可されてしまう。そして、タイマ割込み処理（図167）が実行されて特定制御用のワークエリア281及び特定制御用のスタックエリア282に格納されているデータが変更された後にステップS8704の判定処理が行われる場合には、パチンコ機160への動作電力の供給開始時においてはチェックサムが正常であったにも関わらずステップS8704にてチェックサムが正常ではないと判定されてしまうおそれがある。これに対して、メイン処理（図161）では、ステップS8704の判定処理が実行された後に非特定制御の処理（具体的には非特定制御用の初期設定処理）が実行される構成である。これにより、パチンコ機160への

10

20

30

40

50

動作電力の供給開始時においてはチェックサムが正常であったにも関わらずステップ S 8 7 0 4 にてチェックサムが正常ではないと判定されてしまうことを防止できる。

【2013】

次に、メイン処理（図 1 6 1）のステップ S 8 7 1 4 にて実行される乱数初期値更新処理について図 1 6 5 のフローチャートを参照しながら説明する。K レジスタ 2 7 7 に特定制御用のワークエリア 2 8 1 における第 1 アドレス範囲の上位 1 バイトである「A 0 H」（特定用上位第 1 基準アドレス情報）が格納されている状態で乱数初期値更新処理が開始される。なお、乱数初期値更新処理におけるステップ S 9 0 0 1 ～ステップ S 9 0 0 7 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2014】

まず「LDK BC, (RSSHKTC_L)」という命令を実行する（ステップ S 9 0 0 1）。「LDK」は LDK 命令であり、「BC」は転送先として BC レジスタ 2 7 2 を指定する内容である。また、「RSSHKTC_L」は、2 バイトのカウンタである乱数初期値カウンタ CINI の下位 1 バイトに対応するアドレス（2 バイト）の下位 1 バイトである。当該アドレスは、特定制御用のワークエリア 2 8 1 の第 1 アドレス範囲に含まれている。「LDK BC, (RSSHKTC_L)」という命令が実行されることにより、乱数初期値カウンタ CINI に格納されている 2 バイトの数値情報が BC レジスタ 2 7 2 に転送される。

【2015】

LD 命令（具体的には「LD BC, (RSSHKTC)」）を利用して乱数初期値カウンタ CINI の値を BC レジスタ 2 7 2 に読み出す場合、LD 命令には乱数初期値カウンタ CINI の下位 1 バイトに対応するアドレス（2 バイト）を設定する必要がある。これに対して、LDK 命令を利用して乱数初期値カウンタ CINI の値を BC レジスタ 2 7 2 に読み出す場合、K レジスタ 2 7 7 に格納されているデータ（「A 0 H」）が転送元の上位 1 バイトとして利用されるため、LDK 命令には当該アドレスの下位 1 バイトのみが設定される。このように、LDK 命令を利用して乱数初期値カウンタ CINI の値を BC レジスタ 2 7 2 に読み出す構成であることにより、LD 命令を利用する構成と比較して、プログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【2016】

その後、BC レジスタ 2 7 2 の値を 1 加算する（ステップ S 9 0 0 2）。これにより、ステップ S 9 0 0 1 にて乱数初期値カウンタ CINI から読み出した値に「1」が加算された値が BC レジスタ 2 7 2 に格納されている状態となる。その後、HL レジスタ 2 7 4 に乱数初期値カウンタ CINI の最大値である「9 9 9 9」に対応する数値情報（具体的には「2 7 0 F H」）をセットする（ステップ S 9 0 0 3）。

【2017】

その後、HL レジスタ 2 7 4 の値（「9 9 9 9」）から BC レジスタ 2 7 2 の値（「乱数初期値カウンタ CINI から読み出した値 + 1」）を減算する演算を行う（ステップ S 9 0 0 4）。当該演算結果は HL レジスタ 2 7 4 に格納される。BC レジスタ 2 7 2 の値が乱数初期値カウンタ CINI の最大値を超えている場合には、ステップ S 9 0 0 4 の減算において桁借りが発生するため、F レジスタ 2 7 1 b のキャリフラグに「1」がセットされている状態となる。また、BC レジスタ 2 7 2 の値が乱数初期値カウンタ CINI の最大値を超えていない場合には、ステップ S 9 0 0 4 の減算において桁借りは発生しないため、キャリフラグに「1」がセットされていない状態となる。

【2018】

その後、F レジスタ 2 7 1 b のキャリフラグに「1」がセットされている場合には（ステップ S 9 0 0 5：YES）、BC レジスタ 2 7 2 の値を「0」クリアする（ステップ S 9 0 0 6）。このように、乱数初期値カウンタ CINI から読み出した値に「1」を加算した値が最大値を超えた場合には BC レジスタ 2 7 2 に「0」がセットされている状態となる。

【2019】

ステップS9005にて否定判定を行った場合、又はステップS9006の処理を行った場合には、「LDK (RSSHKTC__L), BC」という命令を実行する(ステップS9007)。「LDK」はLDK命令であり、「RSSHKTC__L」は乱数初期値カウンタCINIの下位1バイトに対応するエリアを指定するアドレス(2バイト)の下位1バイトであり、「BC」は転送元としてBCレジスタ272を指定する内容である。「LDK (RSSHKTC__L), BC」という命令が実行されることにより、BCレジスタ272に格納されているデータが乱数初期値カウンタCINIに転送される。

【2020】

このように、乱数初期値更新処理(図165)において、乱数初期値カウンタCINIの値は、当該乱数初期値カウンタCINIの値に1加算した値が最大値を超えなかった場合には当該1加算した値に更新されるとともに、当該1加算した値が最大値を超えた場合には「0」に更新される。

【2021】

LD命令(具体的には「LD (RSSHKTC), BC」)を利用してBCレジスタ272のデータを乱数初期値カウンタCINIにセットする場合、LD命令には乱数初期値カウンタCINIの下位1バイトに対応するアドレス(2バイト)を設定する必要がある。これに対して、LDK命令を利用してBCレジスタ272のデータを乱数初期値カウンタCINIにセットする場合、Kレジスタ277に格納されているデータ(「A0H」)が転送先を指定するアドレスの上位1バイトとして利用されるため、LDK命令には当該アドレスの下位1バイトのみが設定される。このように、LDK命令を利用してBCレジスタ272のデータを乱数初期値カウンタCINIにセットする構成であることにより、LD命令を利用する構成と比較して、プログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【2022】

既に説明したとおり、メイン処理(図161)では、ステップS8714にて乱数初期値更新処理(図165)が実行された後に、ステップS8715にて変動用カウンタ更新処理が実行される。変動用カウンタ更新処理(ステップS8715)では、特定制御用のワークエリア281に設けられた変動種別カウンタCSのデータを第1レジスタ群265のCレジスタ272bに読み出し、Cレジスタ272bの値を1加算する。その後、当該1加算後のCレジスタ272bの値が最大値である「198」を超えているか否かを判定し、Cレジスタ272bの値が最大値を超えていない場合には当該Cレジスタ272bの値を変動種別カウンタCSにセットする。また、Cレジスタ272bの値が最大値を超えている場合には当該Cレジスタ272bを「0」クリアした後に、当該Cレジスタ272bの値(「0」)を変動種別カウンタCSにセットする。これにより、変動用カウンタ更新処理(ステップS8715)において、変動種別カウンタCSの値が1加算され、当該1加算後の値が最大値を超えた場合には「0」クリアされる態様で、変動種別カウンタCSの更新が行われるようにすることができる。

【2023】

上記のとおり、メイン処理(図161)のステップS8714における乱数初期値更新処理(ステップS8714)では、乱数初期値カウンタCINIのデータをBCレジスタ272に読み出す処理、及び更新後のデータを乱数初期値カウンタCINIにセットする処理において、LDK命令が実行される。同様に、メイン処理(図161)のステップS8715における変動用カウンタ更新処理(ステップS8715)では、変動種別カウンタCSのデータをCレジスタ272bに読み出す処理、及び更新後のデータを変動種別カウンタCSにセットする処理において、LDK命令が実行される。乱数初期値更新処理(ステップS8714)及び変動用カウンタ更新処理(ステップS8715)における4個のLDK命令に代えてLD命令が設定されている構成と比較して、残余処理を実行するためのプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【2024】

次に、タイマ割込み処理(図167)が開始される状況において当該タイマ割込み処理

に対応するプログラムの開始アドレスにジャンプするための構成について説明する。図 1 6 6 (a) はタイマ割込み処理を開始するために使用される主側 M P U 2 2 2 の構成を説明するための説明図である。

【2025】

既に説明したとおり、主側 M P U 2 2 2 には、割込み制御回路 2 5 8 が設けられている。図 1 6 6 (a) に示すように、割込み制御回路 2 5 8 には、上述した割込み要求レジスタ 2 5 8 a、上述した割込み制御レジスタ 2 5 8 b 及び割込みベクタ回路 2 5 8 c が設けられている。既に説明したとおり、割込み要求レジスタ 2 5 8 a 及び割込み制御レジスタ 2 5 8 b は監視制御用レジスタ群 2 5 7 に含まれている。また、既に説明したとおり、監視制御用レジスタ群 2 5 7 に含まれている割込み周期計測レジスタにおいてタイムアウトが発生した場合、割込み要求レジスタ 2 5 8 a の第 0 ビットに「1」がセットされて、タイマ割込み処理 (図 1 6 7) の割込み要求が発生している状態となる。タイマ割込み処理 (図 1 6 7) の割込み要求は、監視制御用レジスタ群 2 5 7 における割込み周期計測レジスタの設定が行われた後、又は前回のタイマ割込み処理 (図 1 6 7) が開始された後において、割込み周期である 4 ミリ秒が経過した場合に発生する。

10

【2026】

既に説明したとおり、監視制御用レジスタ群 2 5 7 に設けられた割込み周期計測レジスタにおけるタイムアウトは 4 ミリ秒の周期で発生する。また、既に説明したとおり、割込み制御レジスタ 2 5 8 b の第 0 ビットの値が「0」である状態はタイマ割込み処理 (図 1 6 7) の実行が禁止されている状態に対応しているとともに、割込み制御レジスタ 2 5 8 b の第 0 ビットの値が「1」である状態はタイマ割込み処理 (図 1 6 7) の実行が許可されている状態に対応している。

20

【2027】

割込みベクタ回路 2 5 8 c は、タイマ割込み処理 (図 1 6 7) のスタートアドレスポインタにおける下位 8 ビットのデータが記憶されている不揮発性の記憶回路である。割込みベクタ回路 2 5 8 c は、1 ビットの情報を記憶する記憶素子を 8 個備えており、当該 8 個の記憶素子にスタートアドレスポインタにおける下位 8 ビットのデータが記憶されている。

【2028】

主側 C P U 2 5 1 の入力側及び出力側は、主側 M P U 2 2 2 に設けられた内部バス N B に接続されている。主側 C P U 2 5 1 は、内部バス N B に 8 ビットのデータを出力することができるとともに、内部バス N B から 8 ビットのデータを取得することができる。また、割込み制御回路 2 5 8 の入力側及び出力側は内部バス N B に接続されている。割込み制御回路 2 5 8 は、内部バス N B に 8 ビットのデータを出力することができるとともに、内部バス N B から 8 ビットのデータを取得することができる。

30

【2029】

図 1 6 6 (a) に示すように、割込み制御回路 2 5 8 には、タイマ割込み要求回路 3 1 8 が設けられている。タイマ割込み要求回路 3 1 8 は、2 つの入力端子 3 1 8 a、3 1 8 b 及び 1 つの出力端子 3 1 8 c を有する A N D 回路である。タイマ割込み要求回路 3 1 8 における一方の入力端子 3 1 8 a には割込み要求レジスタ 2 5 8 a の第 0 ビットの値に対応するレベルの信号が入力されるとともに、他方の入力端子 3 1 8 b には割込み制御レジスタ 2 5 8 b の第 0 ビットの値に対応するレベルの信号が入力される。また、タイマ割込み要求回路 3 1 8 の出力端子 3 1 8 c からは割込み要求信号が出力される。割込み要求信号は、タイマ割込み要求回路 3 1 8 の 2 つの入力端子 3 1 8 a、3 1 8 b に入力されている信号のレベルの組合せに対応するレベルの信号である。

40

【2030】

割込み要求レジスタ 2 5 8 a の第 0 ビットの値及び割込み制御レジスタ 2 5 8 b の第 0 ビットの値の少なくとも一方が「0」である場合、タイマ割込み要求回路 3 1 8 の出力端子 3 1 8 c から主側 C P U 2 5 1 に出力される割込み要求信号は L O W レベルとなる。また、割込み要求レジスタ 2 5 8 a の第 0 ビットの値及び割込み制御レジスタ 2 5 8 b の第

50

0ビットの値が「1」である場合、タイマ割込み要求回路318の出力端子318cから主側CPU251に出力される割込み要求信号がHレベルとなる。このように、割込み要求信号は、タイマ割込み処理（図167）の実行が許可されている状態であるとともに、当該タイマ割込み処理の割込み要求が発生している状態である場合にHレベルとなる。

【2031】

主側CPU251には、タイマ割込み要求回路318の出力端子318cから出力される割込み要求信号が入力される割込み入力端子319が設けられている。既に説明したとおり、主側MPU222では、プログラムに設定されている一の命令を実行した後において当該命令の次の命令を主側ROM223から読み出す前に、割込み要求の発生を認識するための割込み認識が行われる。当該割込み認識では、割込み入力端子319に入力されているタイマ割込み要求信号がHレベルであることに基づいて、タイマ割込み処理（図167）の実行が許可されている状態で当該タイマ割込み処理の割込み要求が発生している状態であることを把握する。主側MPU222は、割込み認識において、タイマ割込み処理の実行が許可されている状態で割込み要求が発生している状態であることを把握した場合、特定制御用のスタックエリア282において第1レジスタ群265のスタックポインタ279の値に対応するエリアにプログラムカウンタ269のデータを保存するとともにスタックポインタ279の値を次のエリアに対応する値に更新する。これにより、タイマ割込み処理（図167）の終了後における戻り番地が特定制御用のスタックエリア282に記憶されている状態となる。その後、主側MPU222は、タイマ割込み処理（図167）を開始するために、後述する割込み開始処理（図166（d））を実行する。

【2032】

図166（a）に示すように、主側MPU222には、主側CPU251の出力側と割込み制御回路258の入力側とを接続する第1信号線SG1が設けられている。第1信号線SG1は、主側CPU251から割込み制御回路258に割込み受付信号を送信するために使用される。主側MPU222は、タイマ割込み処理の割込み要求を受け付けてタイマ割込み処理を開始する場合、割込み受付信号をLOWレベルからHレベルに立ち上げる。割込み制御回路258は、割込み受付信号の立ち上がりを検出した場合、割込みベクタ回路258cに記憶されているタイマ割込み処理（図167）のスタートアドレスポインタにおける下位8ビットが内部バスNBに出力されるようにする。主側MPU222は、内部バスNBからスタートアドレスポインタの下位8ビットを受信した場合、割込み受付信号をLOWレベルに立ち下げる。割込み制御回路258は、割込み受付信号の立ち下がりを検出した場合、スタートアドレスポインタの下位8ビットの出力が停止されるようにするとともに、割込み要求レジスタ258aの第0ビットを「0」クリアする。これにより、タイマ割込み処理（図167）の割込み要求が発生していない状態となるとともに、主側CPU251の割込み入力端子319に入力されている割込み要求信号がLOWレベルに立ち下がる。

【2033】

図166（b）は主側ROM223に設けられている割込み処理のスタートアドレステーブル299を説明するための説明図であり、図166（c）はスタートアドレスポインタのデータ構成を説明するための説明図である。図166（b）に示すように、主側ROM223において「0100H」～「0101H」のアドレス範囲には、割込み処理のスタートアドレステーブル299が設けられている。スタートアドレステーブル299には、タイマ割込み処理（図167）に対応するプログラムの開始アドレス（「1000H」）が設定されている。

【2034】

図166（c）に示すように、スタートアドレスポインタ（2バイト）は、レジスタ267に格納されている8ビットのデータ（スタートアドレスポインタの上位8ビット）、及び内部バスNBを介して割込みベクタ回路258cから受信する8ビットのデータ（スタートアドレスポインタの上位8ビット）を組み合わせることにより特定される。そし

て、割込み処理のスタートアドレステーブル 299 において、当該スタートアドレスポインタにて特定されるエリア（「0100H」というアドレスに対応するエリア）及び当該エリアの次のエリア（「0100H」の次の「0101H」というアドレスに対応するエリア）に設定されている開始アドレス（「1000H」）が主側 CPU 251 のプログラムカウンタ 269 に設定されることにより、4 ミリ秒が経過したという割込み要因に対応するタイマ割込み処理（図 167）が開始される。

【2035】

次に、主側 MPU 222 にて実行される割込み開始処理について図 166（d）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、割込み開始処理におけるステップ S9101～ステップ S9105 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

10

【2036】

まず割込み受付信号の立ち上げ処理を実行する（ステップ S9101）。当該立ち上げ処理では、主側 CPU 251 から割込み制御回路 258 に出力されている割込み受付信号を LOW レベルから HI レベルに立ち上げる。その後、割込みベクタ回路 258c から内部バス NB に出力されるスタートアドレスポインタにおける下位 8 ビットのデータを主側 CPU 251 が受信したか否かを判定する（ステップ S9102）。ステップ S9102 の判定処理は、ステップ S9102 にて肯定判定が行われるまで繰り返される。

【2037】

スタートアドレスポインタにおける下位 8 ビットのデータを主側 CPU 251 が受信した場合には（ステップ S9102：YES）、割込み受付信号の立ち下げ処理を実行する（ステップ S9103）。当該立ち下げ処理では、割込み受付信号を HI レベルから LOW レベルに立ち下げる。その後、レジスタ 267 に格納されているスタートアドレスポインタにおける上位 8 ビットのデータを取得する（ステップ S9104）。

20

【2038】

その後、ステップ S9104 にて取得した上位 1 バイトのデータ及びステップ S9102 にて取得した下位 1 バイトのデータに基づいてスタートアドレスポインタ（2 バイト）を特定し、主側 ROM 223 に記憶されている割込み処理のスタートアドレステーブル 299 において、当該特定したスタートアドレスポインタに対応するエリアに記憶されているタイマ割込み処理（図 167）の開始アドレスにジャンプする。これにより、タイマ割込み処理（図 167）が開始される。

30

【2039】

割込みベクタ回路 258c から内部バス NB に出力されるデータのみを使用してスタートアドレスポインタ（2 バイト）を特定する構成とすると、割込みベクタ回路 258c から内部バス NB に出力されるデータを 16 ビットとする必要が生じてしまうととも、1 ビットの情報を記憶する記憶素子を割込みベクタ回路 258c に 16 個設ける必要が生じてしまう。これに対して、レジスタ 267 に格納されているデータを使用してタイマ割込み処理のスタートアドレスポインタにおける上位 8 ビットを特定する構成である。これにより、割込みベクタ回路 258c から出力されるデータをスタートアドレスポインタにおける下位 8 ビットとすることができるとともに、割込みベクタ回路 258c に設けられる記憶素子の数を 8 個とすることができるとともに、割込みベクタ回路 258c の構成が簡素化されている。

40

【2040】

本パチンコ機 160 において、設定されている割込み処理はタイマ割込み処理のみであり、レジスタ 267 に格納されているデータを使用して特定する割込み処理のスタートアドレスポインタは 1 種類であるとともに、レジスタ 267 に格納すべきスタートアドレスポインタの上位 1 バイトは 1 種類である。このため、主側 CPU 251 は、レジスタ 267 の補助レジスタを備えていない構成である。

【2041】

非特定制御の処理が実行されている状況においてはタイマ割込み処理（図 167）の実

50

行が禁止されている状態となるため、タイマ割込み処理（図 1 6 7）は特定制御の処理が実行されている状況において起動される。また、レジスタ 2 6 7 に設定される上位 8 ビットのデータは「0 1 H」のみであり、当該データを一時的に退避させる必要がないため、主側 CPU 2 5 1 に第 1 レジスタ群 2 6 5 及び第 2 レジスタ群 2 6 6 が設けられている構成において、主側 CPU 2 5 1 に対してレジスタ 2 6 7 が 1 つ設けられている構成となっている。

【2 0 4 2】

既に説明したとおり、主側 CPU 2 5 1 において、レジスタ 2 6 7 は、第 1 レジスタ群 2 6 5 及び第 2 レジスタ群 2 6 6 のいずれにも含まれていない。主側 MPU 2 2 2 は、主側 MPU 2 2 2 において特定制御に対応する処理が実行されている状況、及び主側 MPU 2 2 2 において非特定制御に対応する処理が実行されている状況のいずれにおいても、レジスタ 2 6 7 にデータを設定することができるとともに、レジスタ 2 6 7 に設定されているデータを読み出すことができる。主側 CPU 2 5 1 に対してレジスタ 2 6 7 が 1 個設けられている構成であることにより、第 1 レジスタ群 2 6 5 及び第 2 レジスタ群 2 6 6 のそれぞれにレジスタが設けられている構成と比較して、主側 CPU 2 5 1 におけるレジスタの数が低減されている。

【2 0 4 3】

既に説明したとおり、ベース値算出設定処理（ステップ S 8 7 1 6）の実行中におけるタイマ割込み処理（図 1 6 7）の実行は禁止されている。このため、ベース値算出設定処理（ステップ S 8 7 1 6）の途中で第 2 レジスタ群 2 6 6 の AF レジスタ 3 0 1、BC レジスタ 3 0 2、DE レジスタ 3 0 3 及び HL レジスタ 3 0 4 に格納されるデータをタイマ割込み処理（図 1 6 7）の実行中に補助レジスタ（AF' レジスタ 3 1 1、BC' レジスタ 3 1 2、DE' レジスタ 3 1 3 及び HL' レジスタ 3 1 4）に記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、タイマ割込み処理（図 1 6 7）の開始時に第 2 レジスタ群 2 6 6 における AF レジスタ 3 0 1、BC レジスタ 3 0 2、DE レジスタ 3 0 3 及び HL レジスタ 3 0 4 のデータを補助レジスタに退避させる処理を不要とすることができる。また、タイマ割込み処理にて実行される非特定制御の処理（後述する不正検知用処理及び第 2 管理用処理）において、第 2 レジスタ群 2 6 6 の AF レジスタ 3 0 1、BC レジスタ 3 0 2、DE レジスタ 3 0 3 及び HL レジスタ 3 0 4 に加えてこれらの主レジスタに対応する補助レジスタ（AF' レジスタ 3 1 1、BC' レジスタ 3 1 2、DE' レジスタ 3 1 3 及び HL' レジスタ 3 1 4）を使用可能とすることができる。

【2 0 4 4】

既に説明したとおり、メイン処理（図 1 6 1）の残余処理では、CALLA 命令によりベース値算出設定処理が開始されるタイミングでタイマ割込み処理（図 1 6 7）の実行が禁止されている状態となるとともに、RETA 命令により当該ベース値算出設定処理が終了されるタイミングでタイマ割込み処理（図 1 6 7）の実行が許可されている状態となる。そして、タイマ割込み処理（図 1 6 7）の実行が許可されている状態でステップ S 8 7 1 4～ステップ S 8 7 1 5 の処理が実行される。このように、ステップ S 8 7 1 4 の乱数初期値更新処理又はステップ S 8 7 1 5 の変動用カウンタ更新処理が実行されている状況においてタイマ割込み処理（図 1 6 7）が開始され得る構成である。これにより、タイマ割込み処理（図 1 6 7）の実行が禁止されている状態でステップ S 8 7 1 4～ステップ S 8 7 1 6 の処理が実行される構成と比較して、タイマ割込み処理（図 1 6 7）の割込み要求が発生してから当該割込み要求が受け付けられてタイマ割込み処理（図 1 6 7）が開始されるまでの最長期間が短縮されている。

【2 0 4 5】

次に、主側 MPU 2 2 2 にて実行されるタイマ割込み処理について図 1 6 7 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、タイマ割込み処理におけるステップ S 9 2 0 1～

ステップS 9 2 2 4の処理のうちステップS 9 2 0 3における停電監視処理における一部の処理（後述する第2スタックポインタ記憶処理）、ステップS 9 2 1 1にて呼び出されて実行される不正検知用処理及びステップS 9 2 2 2にて呼び出されて実行される第2管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行され、第2スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理及び第2管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【2046】

まず「EX AF, AF'」という命令を実行する（ステップS 9 2 0 1）。当該命令が実行されることにより、AFレジスタ271のデータと補助レジスタのデータ（AF'レジスタ291のデータ）とが交換される。これにより、メイン処理（図161）のステップS 8 7 1 4～ステップS 8 7 1 5にて使用されていたAFレジスタ271のデータをAF'レジスタ291に退避させて、タイマ割込み処理の実行中に当該データが書き換えられてしまうことを防止できる。また、前回のタイマ割込み処理（図167）において後述するステップS 9 2 2 4にてAF'レジスタ291に退避させたデータをAFレジスタ271に復帰させることができる。

【2047】

その後、「EXX」という命令を実行する（ステップS 9 2 0 2）。当該命令が実行されることにより、BCレジスタ272、DEレジスタ273及びHLレジスタ274に格納されているデータと補助レジスタのデータ（BC'レジスタ292、DE'レジスタ293及びHL'レジスタ294に格納されているデータ）とが交換される。これにより、メイン処理（図161）のステップS 8 7 1 4～ステップS 8 7 1 5にて使用されていたBCレジスタ272、DEレジスタ273及びHLレジスタ274のデータをBC'レジスタ292、DE'レジスタ293及びHL'レジスタ294に退避させて、タイマ割込み処理の実行中に当該データが書き換えられてしまうことを防止できる。また、前回のタイマ割込み処理（図167）において後述するステップS 9 2 2 3にてBC'レジスタ292、DE'レジスタ293及びHL'レジスタ294に退避させたデータをBCレジスタ272、DEレジスタ273及びHLレジスタ274に復帰させることができる。

【2048】

その後、停電監視処理を実行する（ステップS 9 2 0 3）。停電監視処理では、停電監視基板225から主側CPU251に入力されている停電信号のHIレベルからLOWレベルへの立ち下がりを検出しているか否かを監視し、当該停電信号の立ち下がりを検出した場合、すなわち停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。なお、停電監視処理の詳細については後述する。

【2049】

停電監視処理（ステップS 9 2 0 3）にて停電の発生が特定されなかった場合には、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップS 9 2 0 4）。抽選用乱数更新処理では、特定制御用のワークエリア281における当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ1加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。

【2050】

既に説明したとおり、普図当否判定処理に利用される乱数はRレジスタ268から取得される。抽選用乱数更新処理（ステップS 9 2 0 4）には、普図当否判定処理に利用される乱数を更新するための処理は含まれていない。これにより、乱数を更新するためにプログラムに設定される命令の数を低減することができる。

【2051】

その後、メイン処理（図161）のステップS 8 7 1 4と同様に、乱数初期値更新処理を実行する（ステップS 9 2 0 5）。乱数初期更新処理の内容は、図165のフローチャ

ートを参照しながら既に説明したとおりである。その後、メイン処理（図 1 6 1）のステップ S 8 7 1 5 と同様に、変動用カウンタ更新処理を実行する（ステップ S 9 2 0 6）。変動用カウンタ更新処理の内容は、メイン処理（図 1 6 1）のステップ S 8 7 1 5 にて既に説明したとおりである。

【 2 0 5 2 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 8 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 2 0 7）。遊技停止フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 9 2 0 7：YES）、ステップ S 9 2 0 8～ステップ S 9 2 2 1 の処理を実行することなくステップ S 9 2 2 2 における遊技履歴の管理を行うための処理に進む。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況においては、タイマ割込み処理にて停電監視、乱数更新及び遊技履歴の管理を実行するようにしながら、ステップ S 9 2 0 8～ステップ S 9 2 2 1 における遊技を進行させるための処理は実行されないようにすることが可能となる。

10

【 2 0 5 3 】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 9 2 0 7：NO）、ステップ S 9 2 0 8～ステップ S 9 2 2 1 における遊技を進行させるための処理を実行する。具体的には、まずポート出力処理を実行する（ステップ S 9 2 0 8）。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部 1 9 2 b, 1 9 4 b に行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置 1 9 2 を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部 1 9 2 b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第 2 作動口 1 9 4 の普電役物 1 9 4 a を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部 1 9 4 b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

20

【 2 0 5 4 】

その後、読み込み処理を実行する（ステップ S 9 2 0 9）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、後述する入球検知処理を実行する（ステップ S 9 2 1 0）。その後、CALL A 命令により非特定制御の処理である不正検知用処理を実行する（ステップ S 9 2 1 1）。なお、不正検知用処理については後に詳細に説明する。

30

【 2 0 5 5 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 8 1 に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するための特定制御のタイマ更新処理を実行する（ステップ S 9 2 1 2）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【 2 0 5 6 】

その後、入球検知における異常又は磁気検知における異常の発生に対応するための不正対応処理を実行する（ステップ S 9 2 1 3）。不正対応処理では、磁気異常の発生が特定された場合、遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、磁気異常の発生が特定された場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。また、不正対応処理（ステップ S 9 2 1 3）では、特定制御用のワークエリア 2 8 1 に設けられた第 1 セキュリティカウンタ 2 8 1 b の値、及び非特定制御用のワークエリア 2 8 3 に設けられた第 2 セキュリティカウンタ 2 8 3 k の値に基づいて、遊技ホールの管理コンピュータ H C にパルス状のセキュリティ信号を送信するための制御を行う。具体的には、第 2 セキュリティカウンタ 2 8 3 k の値が、不正対応処理（ステップ S 9 2 1 3）の前の処理回から増加している場合、その増加分を第 1 セキュリティカウンタ 2 8 1 b の値に加算する。その後、第 1 セキュリティカウンタ 2 8 1 b の値が 1 以上である場合には、主側 M P U 2

40

50

22から遊技ホールの管理コンピュータHCにパルス状のセキュリティ信号を送信するための制御を実行する。また、不正対応処理（ステップS9213）では、パルス状のセキュリティ信号の送信を開始した場合、第1セキュリティカウンタ281bの値を1減算する。これにより、第1セキュリティカウンタ281b又は第2セキュリティカウンタ283kの値を1加算する処理が実行された回数分のパルス状のセキュリティ信号が遊技ホールの管理コンピュータHCに送信されるようにすることができる。なお、パルス状のセキュリティ信号が主側MPU222から管理ユニット170に送信され、当該管理ユニット170におけるパルス状のセキュリティ信号の受信回数の情報が管理ユニット170から遊技ホールの管理コンピュータHCに送信される構成としてもよい。また、第1セキュリティカウンタ281b及び第2セキュリティカウンタ283kの詳細については後述する。

10

【2057】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップS9214）。発射操作装置188に対して発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期となるように0.6秒に1個の遊技球が発射される。その後、入力状態監視処理として、ステップS9209の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、遊技機本体162及び前扉枠164の開放確認を行う（ステップS9215）。

【2058】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する（ステップS9216）。その後、普図表示部198aの表示制御及び普電開放状態の実行制御を行うための普図普電制御処理を実行する（ステップS9217）。特図特電制御処理（ステップS9216）及び普図普電制御処理（ステップS9217）については後述する。

20

【2059】

その後、表示制御処理を実行する（ステップS9218）。表示制御処理では、直前のステップS9216及びステップS9217の処理結果に基づいて、第1保留情報の増減個数を第1特図保留表示部197cに反映させるための出力情報の設定、第2保留情報の増減個数を第2特図保留表示部197dに反映させるための出力情報の設定、及び普図側の保留情報の増減個数を普図保留表示部198bに反映させるための出力情報の設定を行う。また、表示制御処理（ステップS9218）では、直前のステップS9216及びステップS9217の処理結果に基づいて、第1特図表示部197a及び第2特図表示部197bの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部198aの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

30

【2060】

その後、払出制御装置217から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップS9219）。その後、払出出力処理を実行する（ステップS9220）。払出出力処理では、賞球コマンドを出力対象として設定するための処理を実行する。また、払出出力処理（ステップS9220）では、後述する遊技機情報の出力タイミングとなったことに基づいて遊技機情報を出力対象として設定するための処理を実行する。さらにまた、払出出力処理（ステップS9220）では、主側MPU222と払出側MPU261との通信経路の異常に対応する処理を実行する。なお、払出出力処理（ステップS9220）の詳細については後述する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップS9221）。

40

【2061】

ステップS9207にて肯定判定をした場合、又はステップS9221の処理を実行した場合、CALLA命令により非特定制御の処理である第2管理用処理を実行する（ステップS9222）。第2管理用処理については後に詳細に説明する。

【2062】

50

その後、既に説明したステップ S 9 2 0 2 と同様に、「E X X」という命令を実行する（ステップ S 9 2 2 3）。当該命令が実行されることにより、B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 に格納されているデータと、補助レジスタのデータ（B C ' レジスタ 2 9 2、D E ' レジスタ 2 9 3 及び H L ' レジスタ 2 9 4 に格納されているデータ）とが交換される。これにより、ステップ S 9 2 0 2 にて B C ' レジスタ 2 9 2、D E ' レジスタ 2 9 3 及び H L ' レジスタ 2 9 4 に退避させたデータを B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 に復帰させることができる。また、B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 のデータを補助レジスタに退避させて、次のタイマ割込み処理（図 1 6 7）のステップ S 9 2 0 2 にて読み出し可能とすることができる。

10

【2 0 6 3】

その後、既に説明したステップ S 9 2 0 1 と同様に、「E X A F，A F '」という命令を実行して（ステップ S 9 2 2 4）、本タイマ割込み処理（図 1 6 7）を終了する。「E X A F，A F '」という命令を実行することにより、A F レジスタ 2 7 1 のデータと補助レジスタのデータ（A F ' レジスタ 2 9 1 のデータ）とが交換される。これにより、ステップ S 9 2 0 1 にて A F ' レジスタ 2 9 1 に退避させたデータを A F レジスタ 2 7 1 に復帰させることができる。また、A F レジスタ 2 7 1 のデータを補助レジスタに退避させて、次のタイマ割込み処理（図 1 6 7）のステップ S 9 2 0 1 にて読み出し可能とすることができる。

20

【2 0 6 4】

ステップ S 9 2 2 3 及びステップ S 9 2 2 4 の処理を実行することにより、タイマ割込み処理（図 1 6 7）が開始される前に実行されていたメイン処理（図 1 6 1）のステップ S 8 7 1 4 又はステップ S 8 7 1 5 の処理にて使用されていたデータが A F レジスタ 2 7 1、B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 に復帰している状態で、当該ステップ S 8 7 1 4 又はステップ S 8 7 1 5 の処理が再開されるようにすることができる。

【2 0 6 5】

上記のとおり、ポート出力処理（ステップ S 9 2 0 8）及び表示制御処理（ステップ S 9 2 1 8）では、出力ポートから出力される情報の設定が行われる。既に説明したとおり、出力ポートから出力される情報が設定されるレジスタは監視制御用レジスタ群 2 5 7 に設けられており、監視制御用レジスタ群 2 5 7 に含まれているレジスタにデータを設定する場合には、第 1 レジスタ群 2 6 5 の V レジスタ 2 7 8 にレジスタ用上位第 2 アドレス情報（「A B H」）が設定されている状態において、当該レジスタに対応するアドレスの下位 1 バイトの情報を設定した O U T 命令を実行する。これにより、当該レジスタに対応するアドレス（2 バイト）を設定した L D 命令を実行する構成と比較して、当該レジスタに情報を設定するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

30

【2 0 6 6】

読み込み処理（ステップ S 9 2 0 9）及び払出状態受信処理（ステップ S 9 2 1 9）では、入力ポートに入力される情報の読み出しが行われる。既に説明したとおり、入力ポートに入力される情報が設定されるレジスタは監視制御用レジスタ群 2 5 7 に設けられており、監視制御用レジスタ群 2 5 7 に含まれているレジスタからデータを読み出す場合には、第 1 レジスタ群 2 6 5 の V レジスタ 2 7 8 にレジスタ用上位第 2 アドレス情報（「A B H」）が設定されている状態において、当該レジスタに対応するアドレスの下位 1 バイトの情報を設定した I N 命令を実行する。これにより、当該レジスタに対応するアドレス（2 バイト）を設定した L D 命令を実行する構成と比較して、当該レジスタに情報を設定するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

40

【2 0 6 7】

< 普図普電制御処理 >

次に、タイマ割込み処理（図 1 6 7）のステップ S 9 2 1 7 にて実行される普図普電制

50

御処理について、図 168 のフローチャートを参照しながら説明する。

【2068】

スルーゲート 195 への入賞が発生している場合（ステップ S9301：YES）、普図保留エリア 224c の第 1 エリア 324a～第 4 エリア 324d に記憶されている普図側の保留情報の数が上限個数である 4 個未満であることを条件として（ステップ S9302：NO）、普図保留エリア 224c への格納処理を実行する（ステップ S9303）。当該格納処理では、R レジスタ 268 の数値情報を普図側の保留情報として、普図保留エリア 224c の第 1 エリア 324a～第 4 エリア 324d における普図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、普図側の保留情報を取得した場合には、普図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて普図保留表示部 198b の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

10

【2069】

ステップ S9301 にて否定判定をした場合、ステップ S9302 にて肯定判定をした場合又はステップ S9303 の処理を実行した場合、主側 ROM 223 に記憶されている普図普電アドレステーブルを読み出す（ステップ S9304）。普図普電アドレステーブルには、普図普電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。普図普電カウンタは、普図普電制御処理にて実行すべき処理内容を主側 MPU 222 にて特定するためのカウンタである。

【2070】

普図普電カウンタは「0」～「3」の値を取り得るものであり「0」～「3」の各値は各処理（ステップ S9307～ステップ S9310）に対応している。具体的には、普図普電カウンタの値が「0」である場合には普図表示部 198a における変動表示回を開始させるための処理である普図変動開始処理（ステップ S9307）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「1」である場合には普図表示部 198a における変動表示回を進行させるための処理である普図変動中処理（ステップ S9308）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「2」である場合には普図表示部 198a における変動表示回を終了させるための処理である普図確定中処理（ステップ S9309）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「3」である場合には第 2 作動口 194 における普電役物 194a の普電開放状態を制御するための処理である普電制御処理（ステップ S9310）が実行対象となる。

20

30

【2071】

普図普電制御処理では、普図普電アドレステーブルを読み出した後は（ステップ S9304）、普図普電カウンタの情報に対応した開始アドレスを普図普電アドレステーブルから取得し（ステップ S9305）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップ S9306）。以下、ステップ S9307～ステップ S9310 の各処理について個別に説明する。

【2072】

まずステップ S9307 の普図変動開始処理について説明する。

【2073】

普図変動開始処理では、普図側の保留情報が普図保留エリア 224c に記憶されていることを条件として、データ設定処理を実行する。データ設定処理では、普図保留エリア 224c の第 1 エリア 324a に格納されたデータを普図用の実行エリア 325 に移動する。その後、普図保留エリア 224c の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1～第 4 エリア 324a～324d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第 2 エリア 324b→第 1 エリア 324a、第 3 エリア 324c→第 2 エリア 324b、第 4 エリア 324d→第 3 エリア 324c といった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第 4 エリア 324d を「0」クリアする。また、データ設定処理では、普図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて普図保留表示部 198b の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

40

50

【2074】

その後、現状が開閉実行モードではない場合には主側RAM224に設けられた第1高頻度フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。第1高頻度フラグは、サポートモードが第1高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU222にて特定するためのフラグであり、第1高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第1高頻度フラグに「1」がセットされ、当該第1高頻度サポートモードが終了する場合に第1高頻度フラグが「0」クリアされる。

【2075】

開閉実行モードである場合、主側ROM223から主側RAM224に普図側の低確率テーブルを読み出す。また、開閉実行モードではないものの第1高頻度フラグに「1」がセットされていない場合、つまりサポートモードが低頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、主側ROM223から主側RAM224に普図側の低確率テーブルを読み出す。一方、開閉実行モードではなくさらに第1高頻度フラグに「1」がセットされている場合、つまりサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合、主側ROM223から主側RAM224に普図側の高確率テーブルを読み出す。普図側の低確率テーブル及び普図側の高確率テーブルのそれぞれには電役開放当選となるレジスタ268の値が設定されている。この場合、普図側の高確率テーブルの方が普図側の低確率テーブルよりも電役開放当選となるレジスタ268の値の数が多く設定されている。これにより、普図側の高確率テーブルが参照される場合の方が普図側の低確率テーブルが参照される場合よりも電役開放当選となる確率が高くなる。つまり、後述する普図当否判定処理の判定モードとして電役開放当選となる確率が相対的に高低となるように普図側の高確率モードと普図側の低確率モードとが存在している。普図側の低確率テーブルは電役開放当選となる確率が $1/2$ となるように設定されており、普図側の高確率テーブルは電役開放当選となる確率が $4/5$ となるように設定されているが、普図側の高確率モードの方が普図側の低確率モードよりも電役開放当選となる確率が高いのであればこれら電役開放当選となる確率は任意である。

【2076】

普図側の低確率テーブルを読み出した場合、又は普図側の高確率テーブルを読み出した場合には、普図当否判定処理を実行する。普図当否判定処理では当該読み出したテーブルに対して、今回の普図当否判定処理の実行対象となっている普図側の保留情報（レジスタ268から取得した数値情報）を照合する。普図当否判定処理の結果が電役開放当選である場合、普図当選結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、普図表示部198aにおける今回の変動表示回において最終的に停止表示させる普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM223から主側RAM224に読み出す。一方、普図当否判定処理の結果が電役開放当選ではない場合、普図外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、普図表示部198aに今回の表示継続回において最終的に停止表示させる普図外れ結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM223から主側RAM224に読み出す。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報とは異なっている。

【2077】

普図当選結果用の停止結果設定処理又は普図外れ結果用の停止結果設定処理を実行した場合、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し、開閉実行モードではない場合には主側RAM224に設けられた第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する。第1高頻度フラグは既に説明したとおり、サポートモードが第1高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU222にて特定するためのフラグであり、第1高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第1高頻度フラグに「1」がセットされ、当該第1高頻度サポートモードが終了する場合に第1高頻度フラグが「0」クリアされる。第2高頻度フラグは、サポートモードが第2高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU222にて特定するためのフラグであり、第2高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第2高頻度フラグに「1」がセットされ、当該第2

高頻度サポートモードが終了する場合に第2高頻度フラグが「0」クリアされる。

【2078】

開閉実行モードである場合、今回の普図表示部198aにおける変動表示回の継続期間として長期間である10秒に対応する情報を、主側RAM224に設けられた普図側タイマカウンタに設定する。また、第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグの両方に「1」がセットされていない場合、つまりサポートモードが低頻度サポートモードである場合、今回の普図表示部198aにおける変動表示回の継続期間として長期間である10秒に対応する情報を、主側RAM224に設けられた普図側タイマカウンタに設定する。普図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図167）のステップS9212における特定制御のタイマ更新処理にて実行される。これにより、開閉実行モードである場合又はサポートモードが低頻度サポートモードである場合には普図表示部198aにおける変動表示回が相対的に長い継続期間である長期間に亘って行われる。

10

【2079】

開閉実行モードではなくさらに第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合、つまりサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、今回の普図表示部198aにおける変動表示回の継続期間として短期間である1秒に対応する情報を、主側RAM224の普図側タイマカウンタに設定する。これにより、サポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合には普図表示部198aにおける変動表示回が相対的に短い継続期間である短期間に亘って行われる。

20

【2080】

その後、普図表示部198aにおける絵柄の変動表示を開始させる。普図表示部198aにて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側MPU222に参照されるテーブルとして、普図用の変動表示テーブルが主側ROM223に予め記憶されている。普図表示部198aにおいて絵柄の変動表示が実行される場合には、普図当否判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。普図表示部198aにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、普図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における1周分の制御データが設定されている。したがって、普図表示部198aにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、確定表示を行う直前まで普図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。その後、普図普電カウンタの値を1加算する。これにより、普図普電カウンタの値は普図変動中処理（ステップS9308）に対応する「1」となる。

30

【2081】

次に、普図普電制御処理（図168）におけるステップS9308の普図変動中処理について説明する。

【2082】

普図変動中処理では、普図表示部198aにおける絵柄の変動表示中であって確定表示前のタイミングであるか否かを判定する。具体的には、今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が残り0.4秒となっている場合に確定表示前のタイミングであると判定する。確定表示前であれば、普図表示部198aにおける絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。また、確定表示させるタイミングとなった場合には、普図表示部198aにおける絵柄の表示態様を今回の普図当否判定処理の結果に対応した停止態様とする。そして、普図普電カウンタの値を1加算することで、当該カウンタの値を普図確定中処理に対応したものに更新する。

40

【2083】

次に、普図普電制御処理（図168）におけるステップS9309の普図確定中処理について説明する。

【2084】

今回の変動表示回の確定表示期間（具体的には0.4秒）が経過している場合には、今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選であるか否かを判定する

50

。電役開放当選ではない場合、普図普電カウンタの値を「0」クリアした後に、本普図確定中処理を終了する。これにより、普図普電カウンタの値が普図変動開始処理に対応したものとなる。一方、電役開放当選である場合、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し、開閉実行モードではない場合には主側RAM224の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する。開閉実行モードである場合、短開放用設定処理を実行する。また、開閉実行モードではないものの第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグの両方に「1」がセットされていない場合、つまりサポートモードが低頻度サポートモードである場合、短開放用設定処理を実行する。

【2085】

短開放用設定処理では、主側RAM224に設けられた普電開放カウンタに「1」をセットするとともに、主側RAM224に設けられた普電入賞カウンタに「10」をセットする。また、主側RAM224の普図側タイマカウンタに普電側の短開放の継続期間である0.7秒に対応する情報をセットする。普電開放カウンタは今回の普電開放状態において第2作動口194の普電役物194aを開放状態とする回数を主側MPU222にて特定するためのカウンタである。普電入賞カウンタは今回の普電開放状態において第2作動口194への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個に到達したか否かを主側MPU222にて特定するためのカウンタである。

【2086】

短開放用設定処理が実行されることにより、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは低期待度モードとなる。つまり、低期待度モードの普電開放状態では、普電役物194aの短開放が1回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物194aの短開放が1回発生した場合には第2作動口194への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は1個程度である。

【2087】

開閉実行モードではなくさらに第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合、つまりサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、長開放用設定処理を実行する。長開放用設定処理では、主側RAM224の普電開放カウンタに「3」をセットするとともに、主側RAM224の普電入賞カウンタに「10」をセットする。また、主側RAM224の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である2秒に対応する情報をセットする。長開放用設定処理が実行されることにより、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは高期待度モードとなる。つまり、高期待度モードの普電開放状態では、普電役物194aの長開放が3回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物194aの長開放が1回発生した場合には第2作動口194に3個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では第2作動口194が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間を挟んで長開放が3回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には9個程度の遊技球が入球し得る。なお、普電開放状態は第2作動口194への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口194に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

【2088】

短開放用設定処理又は長開放用設定処理を実行した場合、普電用の駆動部194bへの駆動信号の出力を開始することで第2作動口194の普電役物194aを開放状態とする。その後、普図普電カウンタの値を1加算することで、当該カウンタの値を普電制御処理に対応したものに更新する。

【2089】

次に、普図普電制御処理（図167）におけるステップS9310の普電制御処理について説明する。

【2090】

普電制御処理では、第2作動口194への入賞が発生している場合にその入賞個数に対応する値を主側RAM224の普電入賞カウンタの値から減算する。そして、普電入賞カウンタの値が「0」である場合には主側RAM224の普電開放カウンタの値を「0」クリアし、さらに普電用の駆動部194bへの駆動信号の出力を停止することで第2作動口194を閉鎖状態とする。そして、普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップS9307）となる。

【2091】

第2作動口194への入賞が発生していない場合又は普電入賞カウンタの値が「0」ではない場合、主側RAM224の普図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。普図側タイマカウンタの値が「0」である場合には、普電用の駆動部194bへの駆動信号の出力を停止することで第2作動口194を閉鎖状態とする。そして、主側RAM224の普電開放カウンタの値を1減算し、1減算後における普電開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。1減算後における普電開放カウンタの値が1以上である場合、普電側のインターバル期間（具体的には1秒）に亘って第2作動口194を閉鎖状態に維持した後に、普電用の駆動部194bへの駆動信号の出力を再度行うことで第2作動口194を開放状態とする。また、主側RAM224の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である2秒に対応する情報をセットする。これにより、第2作動口194が再度開放状態となるとともに、当該開放状態の継続期間として普電側の長開放の継続期間である2秒が設定される。1減算後における普電開放カウンタの値が「0」である場合には普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップS9307）となる。

【2092】

<特図特電制御処理>

次に、タイマ割込み処理（図167）のステップS9216にて実行される特図特電制御処理について、図169のフローチャートを参照しながら説明する。

【2093】

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップS9401）。保留情報の取得処理では、第1作動口193への入賞が発生しており、さらに第1特図保留エリア321に記憶されている第1保留情報の数が上限記憶数未満である場合、第1保留情報取得処理を実行する。第1保留情報取得処理では、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1特図保留エリア321の記憶エリアのうち、保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。また、保留情報の取得処理（ステップS9401）では、第2作動口194への入賞が発生しており、さらに第2特図保留エリア322に記憶されている第2保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として、第2保留情報取得処理を実行する。第2保留情報取得処理では、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第2特図保留エリア322の記憶エリアのうち保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【2094】

ステップS9401にて保留情報の取得処理を実行した後は、主側RAM224に設けられた特図特電カウンタの数値情報を読み出すとともに（ステップS9402）、主側ROM223に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップS9403）。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップS9404）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップS9405）。

【2095】

特図特電カウンタは、特図特電制御処理におけるステップS9406～ステップS9412の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側MPU222にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応さ

せて、ステップ S 9 4 0 6 ～ステップ S 9 4 1 2 の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップ S 9 4 0 6 の特図変動開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「1」である場合にはステップ S 9 4 0 7 の特図変動中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「2」である場合にはステップ S 9 4 0 8 の特図確定中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「3」である場合にはステップ S 9 4 0 9 の特電開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「4」である場合にはステップ S 9 4 1 0 の特電開放中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「5」である場合にはステップ S 9 4 1 1 の特電閉鎖中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「6」である場合にはステップ S 9 4 1 2 の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップ S 9 4 0 6 ～ステップ S 9 4 1 2 の各処理について個別に説明する。

10

【2096】

まずステップ S 9 4 0 6 の特図変動開始処理について説明する。なお、特図変動開始処理は既に遊技回が実行されている状況及び開閉実行モードが実行されている状況においては実行されない。

【2097】

特図変動開始処理では、第2特図保留エリア322に第2保留情報が格納されておらず第1特図保留エリア321に第1保留情報が格納されている場合、第1データ設定処理を実行する。第1データ設定処理では、第1特図保留エリア321の第1エリア321aに格納されたデータを特図用の実行エリア323に移動させる。その後、第1特図保留エリア321の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア321a～321dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第2エリア321b→第1エリア321a、第3エリア321c→第2エリア321b、第4エリア321d→第3エリア321cといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第4エリア321dを「0」クリアする。その後、主側RAM224の第1特図保留カウンタの値を1減算する。これにより、特図ユニット197における第1特図保留表示部197cの表示内容が、第1保留情報が1個減少した内容に変更される。

20

【2098】

一方、第2特図保留エリア322に第2保留情報が格納されている場合には、当該第2保留情報よりも先に取得された第1保留情報が第1特図保留エリア321に記憶されていたとしても、第2データ設定処理を実行する。第2データ設定処理では、第2特図保留エリア322の第1エリア322aに格納されたデータを特図用の実行エリア323に移動させる。その後、第2特図保留エリア322の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア322a～322dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第2エリア322b→第1エリア322a、第3エリア322c→第2エリア322b、第4エリア322d→第3エリア322cといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第4エリア322dを「0」クリアする。その後、主側RAM224の第2特図保留カウンタの値を1減算する。これにより、特図ユニット197における第2特図保留表示部197dの表示内容が、第2保留情報が1個減少した内容に変更される。

30

40

【2099】

上記のように第2保留情報が記憶されている場合には当該第2保留情報よりも先に取得された第1保留情報が記憶されていたとしても第2保留情報が特図用の実行エリア323へのシフト対象となる。これにより、第1保留情報よりも第2保留情報の方が、遊技回の開始対象として優先して消化されることとなる。

【2100】

第1データ設定処理又は第2データ設定処理を実行した場合、当否判定処理を実行する。当否判定処理では、当否抽選モードが低確率モードであって遊技回の開始対象が第1保留情報であれば低確率時の第1当否テーブルを主側ROM223から主側RAM224に

50

読み出し、当否抽選モードが低確率モードであって遊技回の開始対象が第2保留情報であれば低確率時の第2当否テーブルを主側ROM223から主側RAM224に読み出し、当否抽選モードが高確率モードであれば遊技回の開始対象が第1保留情報及び第2保留情報のいずれであっても高確率時の当否テーブルを主側ROM223から主側RAM224に読み出す。当否テーブルを読み出した後は、特図用の実行エリア323に格納された保留情報から、当否判定用の情報すなわち当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が、上記読み出した当否テーブルのうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、大当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。また、大当たり結果として設定されている数値情報と一致していない場合には、上記当否判定用の情報が、上記読み出した当否テーブルのうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、時短結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

10

【2101】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合、大当たり用の振分判定処理を実行する。大当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1保留情報であれば第1特図用の大当たり振分テーブルを主側ROM223から主側RAM224に読み出し、遊技回の開始対象が第2保留情報であれば第2特図用の大当たり振分テーブルを主側ROM223から主側RAM224に読み出す。大当たり振分テーブルを読み出した後は、特図用の実行エリア323に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記大当たり振分テーブルを参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の当当たり結果に対応しているのかを特定する。

20

【2102】

大当たり用の振分判定処理を実行した後は、当該大当たり用の振分判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側RAM224のフラグに「1」をセットする。その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部197a、197bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM223に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM224に記憶する。

【2103】

当否判定処理の結果が大当たり結果ではなく時短結果である場合、時短用の振分判定処理を実行する。時短用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1保留情報であれば第1特図用の時短振分テーブルを主側ROM223から主側RAM224に読み出し、遊技回の開始対象が第2保留情報であれば第2特図用の時短振分テーブルを主側ROM223から主側RAM224に読み出す。時短振分テーブルを読み出した後は、特図用の実行エリア323に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記時短振分テーブルを参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の時短結果に対応しているのかを特定する。

30

【2104】

時短用の振分判定処理を実行した後は、当該時短用の振分判定処理にて特定した時短結果の種類に対応する主側RAM224のフラグに「1」をセットする。その後、時短結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部197a、197bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM223に予め記憶されている時短結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM224に記憶する。

40

【2105】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び時短結果のいずれでもない場合、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第1特図表示部197a又は第2特図表示部197bに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ROM223に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した

50

情報を主側 R A M 2 2 4 に記憶する。

【 2 1 0 6 】

大当たり結果用の停止結果設定処理、時短結果用の停止結果設定処理又は外れ結果用の停止結果設定処理を実行した場合、変動表示期間の特定処理を実行する。変動表示期間の特定処理では、特図表示部 1 9 7 a , 1 9 7 b における絵柄の変動表示期間として、抽選モード、サポートモード及び遊技結果に対応する期間を特定する。

【 2 1 0 7 】

その後、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側 M P U 2 3 3 に送信する。変動用コマンドには、変動表示期間の特定処理にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第 1 特図表示部 1 9 7 a 及び第 2 特図表示部 1 9 7 b のうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の遊技結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が時短結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、時短結果に対応している場合にはいずれの種類の時短結果であるかを示す情報が含まれる。

【 2 1 0 8 】

その後、第 1 特図表示部 1 9 7 a 及び第 2 特図表示部 1 9 7 b のうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる。そして、特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップ S 9 4 0 7）に対応する「1」となる。

【 2 1 0 9 】

なお、音光側 M P U 2 3 3 は変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合、それらコマンドに対応した遊技回用演出の実行内容を決定するための処理を実行する。そして、その処理結果に対応するテーブルに従って表示発光部 2 0 4 の発光制御及びスピーカ部 2 0 5 の音出力制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って表示発光部 2 0 4 における発光演出、及びスピーカ部 2 0 5 における音出力演出が実行される。また、音光側 M P U 2 3 3 は今回決定した遊技回用演出の実行内容に対応するコマンドを表示側 M P U 2 4 3 に送信する。表示側 M P U 2 4 3 は当該コマンドを受信することにより、そのコマンドに対応するテーブルに従って図柄表示装置 1 9 9 の表示制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って図柄表示装置 1 9 9 における表示演出が実行される。

【 2 1 1 0 】

次に、特図特電制御処理（図 1 6 9）のステップ S 9 4 0 7 にて実行される特図変動中処理について説明する。

【 2 1 1 1 】

特図側タイマカウンタの値が 1 以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 1 9 7 a , 1 9 7 b の表示内容の更新タイミングである場合、当該特図表示部 1 9 7 a , 1 9 7 b の表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、制御対象の特図表示部 1 9 7 a , 1 9 7 b における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

【 2 1 1 2 】

一方、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち変動表示期間が経過している場合、最終停止コマンドを音光側 M P U 2 3 3 に送信する。その後、遊技回の開始時に主側 R A M 2 2 4 に記憶された特図表示部 1 9 7 a , 1 9 7 b の絵柄の停止態様の情報を読み出す。これにより、制御対象の特図表示部 1 9 7 a , 1 9 7 b において今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には 0 . 5 s e c）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、特図特電カウンタの値を 1

10

20

30

40

50

加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップ S 9 4 0 8）に対応する「2」となる。

【2 1 1 3】

なお、音光側 M P U 2 3 3 は最終停止コマンドを受信した場合、それに対応したコマンドを表示側 M P U 2 4 3 に送信する。表示側 M P U 2 4 3 は当該コマンドを受信した場合、今回の遊技回の停止結果に対応する図柄の組合せを最終停止期間に亘って図柄表示装置 1 9 9 にて確定表示させる。

【2 1 1 4】

次に、特図特電制御処理（図 1 6 9）のステップ S 9 4 0 8 にて実行される特図確定中処理について説明する。

【2 1 1 5】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合、オープニング期間に対応する情報（具体的には 5 秒）を特図側タイマカウンタにセットし、オープニングコマンドを音光側 M P U 2 3 3 に送信する。音光側 M P U 2 3 3 はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置 1 9 9、表示発光部 2 0 4 及びスピーカ部 2 0 5 にて行われるようにする。その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップ S 9 4 0 9）に対応する「3」となる。また、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合、特図特電カウンタを「0」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S 9 4 0 6）に対応する「0」となる。

【2 1 1 6】

次に、特図特電制御処理（図 1 6 9）のステップ S 9 4 0 9 にて実行される特電開始処理について説明する。

【2 1 1 7】

特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、今回の遊技結果が 5 R 低確結果又は 5 R 高確結果であれば主側 R A M 2 2 4 に設けられたラウンドカウンタに「5」をセットし、今回の遊技結果が 1 0 R 高確結果であれば主側 R A M 2 2 4 のラウンドカウンタに「10」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側 M P U 2 2 2 にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には 2 9 秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側 R A M 2 2 4 に設けられた入賞カウンタに「10」をセットする。入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側 M P U 2 2 2 にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部 1 9 2 b への駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置 1 9 2 を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S 9 4 1 0）に対応する「4」となる。

【2 1 1 8】

次に、特図特電制御処理（図 1 6 9）のステップ S 9 4 1 0 にて実行される特電開放中処理について説明する。

【2 1 1 9】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち開放継続期間が経過している場合、主側 R A M 2 2 4 のラウンドカウンタの値を 1 減算するとともに特電用の駆動部 1 9 2 b への駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置 1 9 2 を閉鎖状態とする。また、特電入賞装置 1 9 2 への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を 1 減算し、1 減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合には主側 R A M 2 2 4 のラウンドカウンタの値を 1 減算するとともに特電用の駆動部 1 9 2 b への駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置 1 9 2 を閉鎖状態とする。また、ラウンドカウンタの値を 1 減算した場合、その 1 減算後のラウンドカウンタの値が 1 以上

10

20

30

40

50

であれば、インターバル期間の情報（具体的には3秒）を特図側タイマカウンタにセットした後に、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップS9411）に対応する「5」となる。一方、1減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側MPU233に送信した後に、特図特電カウンタの値を2加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップS9412）に対応する「6」となる。なお、音光側MPU233はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置199、表示発光部204及びスピーカ部205にて行われるようにする。

【2120】

10

次に、特図特電制御処理（図169）のステップS9411にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

【2121】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM224の入賞カウンタに「10」をセットする。また、特電用の駆動部192bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置192を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を1減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS9410）に対応する「4」となる。

20

【2122】

次に、特図特電制御処理（図169）のステップS9412にて実行される特電終了処理について説明する。

【2123】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5R高確結果又は10R高確結果である場合には、主側RAM224の高確率フラグに「1」をセットする。高確率フラグは既に説明したとおり当否抽選モードが高確率モードであるか否かを主側MPU222にて特定するためのフラグである。高確率フラグに「1」がセットされることで当否抽選モードが高確率モードとなる。

30

【2124】

その後、主側RAM224の第1高頻度フラグに「1」をセットするとともに主側RAM224の第2高頻度フラグを「0」クリアする。第1高頻度フラグは既に説明したとおりサポートモードが第1高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU222にて特定するためのフラグであり、第2高頻度フラグは既に説明したとおりサポートモードが第2高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU222にて特定するためのフラグである。第1高頻度フラグに「1」がセットされ第2高頻度フラグが「0」クリアされることでサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる。その後、特図特電カウンタを「0」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS9406）に対応する「0」となる。

40

【2125】

一方、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5R低確結果である場合には、主側RAM224の高確率フラグを「0」クリアする。高確率フラグが「0」クリアされることで当否抽選モードが低確率モードとなる。その後、主側RAM224の第1高頻度フラグに「1」をセットするとともに主側RAM224の第2高頻度フラグを「0」クリアする。第1高頻度フラグに「1」がセットされ第2高頻度フラグが「0」クリアされることでサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる。その後、特図特電カウンタを「0」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS9406）に対応する「0」となる。

【2126】

50

次に、主側MPU222にて実行される停電監視処理について図170のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、停電監視処理はタイマ割込み処理（図167）のステップS9203にて実行される。なお、停電監視処理におけるステップS9501～ステップS9507の処理のうちステップS9503にて呼び出されて実行される第2スタックポインタ記憶処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行され、第2スタックポインタ記憶処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【2127】

まず停電が発生したか否かを判定する（ステップS9501）。ステップS9501では、停電監視基板225から主側CPU251に入力されている停電信号のHイレベルからLOWレベルへの立ち下がりが検出された場合に肯定判定を行う。なお、停電信号の詳細については後述する。

【2128】

停電の発生が特定された場合には（ステップS9501：YES）、第1スタックポインタ記憶処理を実行する（ステップS9502）。第1スタックポインタ記憶処理では、第1レジスタ群265におけるスタックポインタ279のデータを特定制御用のワークエリア281における第1スタックポインタエリアにセットする。これにより、電源遮断前に第1スタックポインタエリアにセットしたデータを、パチンコ機160への動作電力の供給開始後に第1レジスタ群265のスタックポインタ279に復帰させることが可能となる。

【2129】

その後、CALLA命令により非特定制御の処理である第2スタックポインタ記憶処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出し、第2スタックポインタ記憶処理を実行する（ステップS9503）。CALLA命令により第2スタックポインタ記憶処理が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止される。これにより、非特定制御の処理である第2スタックポインタ記憶処理の実行中に、特定制御の処理であるタイマ割込み処理が割り込んで開始されてしまわないようにすることができる。その後、使用レジスタ群切替回路252において第1レジスタ群265が使用対象となっている状態から第2レジスタ群266が使用対象となっている状態に切り替えられる。これにより、非特定制御の処理である第2スタックポインタ記憶処理では第2レジスタ群266が使用され、第1レジスタ群265に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【2130】

第2スタックポインタ記憶処理（ステップS9503）では、第2レジスタ群266におけるスタックポインタ309のデータを非特定制御用のワークエリア283における第2スタックポインタエリアにセットする。これにより、電源遮断前に第2スタックポインタエリアにセットしたデータを、パチンコ機160への動作電力の供給開始後に第2レジスタ群266のスタックポインタ309に復帰させることが可能となる。その後、「RETA」という命令により第2スタックポインタ記憶処理（ステップS9503）を終了させる。RETA命令により第2スタックポインタ記憶処理が終了される場合には、使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群266から第1レジスタ群265に切り替えられ、タイマ割込み処理（図167）の実行が許可された後に、第2スタックポインタ記憶処理が終了される。使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群266から第1レジスタ群265に切り替えられることにより、特定制御の処理では第1レジスタ群265が使用され、第2レジスタ群266に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【2131】

ステップS9503にて第2スタックポインタ記憶処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア281の停電フラグに「1」をセットし（ステップS9504）、チェックサムの算出処理を実行する（ステップS9505）。チェックサムの算出処理では、特定

10

20

30

40

50

制御用のワークエリア 281 及び特定制御用のスタックエリア 282 についてチェックサムを算出するとともに、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 281 に記憶する。なお、特定制御用のワークエリア 281 において、特定制御用のワークエリア 281 についてのチェックサム及び特定制御用のスタックエリア 282 についてのチェックサムが記憶されるエリアは、チェックサムの算出対象となるエリアから除外されている。これにより、チェックサムが記憶されたことが原因となって特定制御用のワークエリア 281 についてのチェックサムの値が変化してしまうことを防止できる。

【2132】

その後、アクセス禁止処理を実行する（ステップ S9506）。アクセス禁止処理では、監視制御用レジスタ群 257 のアクセス制御レジスタに「0」をセットすることにより当該アクセス制御レジスタを「0」クリアする。これにより、主側 RAM 224 へのアクセスが禁止されている状態とすることができるとともに、主側 RAM 224 への異常アクセス又はノイズが原因となって主側 RAM 224 のデータが破壊されてしまうことを防止できる。その後、出力ポートのクリア処理を実行する（ステップ S9507）。出力ポートのクリア処理では、監視制御用レジスタ群 257 の第 1 出力データレジスタ及び第 2 出力データレジスタに「0」をセットすることにより、当該第 1 出力データレジスタ及び第 2 出力データレジスタを「0」クリアする。そして、監視制御用レジスタ群 257 における出力先選択レジスタの値を「1」から「6」まで順次更新することにより第 1 特図表示部 197a、第 2 特図表示部 197b、第 1 特図保留表示部 197c、第 2 特図保留表示部 197d、普図表示部 198a 及び普図保留表示部 198b へ出力されている表示データを「0」クリアした後に、出力先選択レジスタを「0」クリアする。出力ポートのクリア処理（ステップ S9507）が実行されることにより、主側 MPU 222 の全ての出力ポートがクリアされている状態となる。その後、主側 MPU 222 への動作電力の供給が停止されるまで処理の進行を待機する。

【2133】

このように、アクセス禁止処理（ステップ S9506）及び出力ポートのクリア処理（ステップ S9507）では、監視制御用レジスタ群 257 に含まれているレジスタの設定が行われる。既に説明したとおり、第 1 レジスタ群 265 の V レジスタ 278 にレジスタ用上位第 2 アドレス情報（「ABH」）が設定されている状態において、当該レジスタに対応するアドレスの下位 1 バイトの情報を設定した OUT 命令を実行する。これにより、当該レジスタに対応するアドレス（2 バイト）を設定した LD 命令を実行する構成と比較して、当該レジスタに情報を設定するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【2134】

次に、タイマ割込み処理（図 167）のステップ S9210 にて実行される入球検知処理（図 172）の説明に先立ち、入賞に関する構成について説明する。

【2135】

既に説明したとおり、監視制御用レジスタ群 257 には、第 0～第 7 エッジ計測レジスタが設けられている。また、既に説明したとおり、第 0 エッジ計測レジスタの値は第 1 入賞口検知センサ 331a において 1 個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第 1 エッジ計測レジスタの値は第 2 入賞口検知センサ 332a において 1 個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第 2 エッジ計測レジスタの値は第 3 入賞口検知センサ 333a において 1 個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第 3 エッジ計測レジスタの値は特電検知センサ 334a において 1 個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第 4 エッジ計測レジスタの値は第 1 作動口検知センサ 335a において 1 個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第 5 エッジ計測レジスタの値は第 2 作動口検知センサ 336a において 1 個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第 6 エッジ計測レジスタの値はアウト口検知センサ 337a において 1 個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第 7 エッジ計測レジスタの値はゲート検知センサ 338a において 1 個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となる。

【2136】

第0～第7エッジ計測レジスタは、「AB50H」～「AB57H」という連続するアドレス範囲に設けられている。当該アドレス範囲の上位1バイトは、Vレジスタ278に格納されている「ABH」で共通している。入球検知処理（図172）では、まず第0エッジ計測レジスタに対応するアドレスの下位1バイト（具体的には「50H」）をCレジスタ272bにセットする。これにより、Vレジスタ278のデータ（「ABH」）とCレジスタ272bのデータ（「50H」）とを組み合わせ得られるアドレス（「AB50H」）により第0エッジ計測レジスタのアドレス指定を可能な状態となる。その後、Cレジスタ272bの値を1加算して更新する処理を行う度に、第1エッジ計測レジスタ→第2エッジ計測レジスタ→…→第7エッジ計測レジスタの順番で、Vレジスタ278のデータとCレジスタ272bのデータとを組み合わせ得られるアドレスにより指定されるレジスタが更新される。

10

【2137】

図171は特定制御用のワークエリア281に設けられた各種記憶エリア及び非特定制御用のワークエリア283に設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。

【2138】

図171に示すように、特定制御用のワークエリア281には確認フラグ群281aが設けられている。確認フラグ群281aには第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグが設けられている。第1入賞確認フラグは第1入賞口検知センサ331aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU222にて特定するためのフラグであり、第2入賞確認フラグは第2入賞口検知センサ332aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU222にて特定するためのフラグであり、第3入賞確認フラグは第3入賞口検知センサ333aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU222にて特定するためのフラグであり、特電入賞フラグは特電入賞装置192に1個の遊技球が入球したことを主側MPU222にて特定するためのフラグであり、第1作動入賞確認フラグは第1作動口193に1個の遊技球が入球したことを主側MPU222にて特定するためのフラグであり、第2作動入賞確認フラグは第2作動口194に1個の遊技球が入球したことを主側MPU222にて特定するためのフラグであり、アウト確認フラグはアウト口検知センサ337aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU222にて特定するためのフラグであり、ゲート入賞確認フラグはスルーゲート195に1個の遊技球が入球したことを主側MPU222にて特定するためのフラグである。

20

30

【2139】

次に、主側MPU222にて実行される入球検知処理について図172のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、入球検知処理はタイマ割込み処理（図167）のステップS9210にて実行される。なお、入球検知処理におけるステップS9601～ステップS9609の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2140】

まず「EX K, K'」という命令を実行する（ステップS9601）。当該命令が実行されることにより、Kレジスタ277のデータ（「A0H」）と、K'レジスタ297のデータ（「A1H」）とが交換される。これにより、Kレジスタ277に特定制御用のワークエリア281における第2アドレス範囲の上位1バイトである「A1H」がセットされている状態となる。このように、Kレジスタ277に「A1H」をセットするための命令として「EX K, K'」という1バイトの交換命令が設定されている構成であることにより、Kレジスタ277に「A1H」という情報を設定するための転送命令（具体的には「LD K, A1H」という2バイトのLD命令）が設定されている構成と比較して、Kレジスタ277に「A1H」をセットするためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

40

50

【2141】

その後、各種フラグクリア処理を実行する（ステップS9602）。各種フラグクリア処理では、特定制御用のワークエリア281の確認フラグ群281aに設けられた第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「0」クリアする。

【2142】

その後、監視制御用レジスタ群257の第0エッジ計測レジスタに対応するアドレス（「AB50H」）の下位1バイト（「50H」）をCレジスタ272bにセットする（ステップS9603）。これにより、Vレジスタ278のデータとCレジスタ272bのデータとを組み合わせ得られるアドレスにより第0エッジ計測レジスタのアドレス指定を可能な状態となる。

【2143】

その後、賞球個数が10個に設定されている入球部（具体的には、第1入賞口検知センサ331aに対応する一般入賞口191、第2入賞口検知センサ332aに対応する一般入賞口191、又は第3入賞口検知センサ333aに対応する一般入賞口191）への入球に対応する処理を行う10個賞球対応処理を実行する（ステップS9604）。図173は10個賞球対応処理を示すフローチャートである。なお、10個賞球対応処理におけるステップS9701～ステップS9716の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2144】

まず「LDK A, (10KSHKYC__L)」という命令を実行する（ステップS9701）。「10KSHKYC__L」は、特定制御用のワークエリア281に設けられた10個賞球用カウンタに対応する2バイトのアドレスの下位1バイトである。当該アドレスは特定制御用のワークエリア281の第2アドレス範囲に含まれている。10個賞球用カウンタは10個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU222にて特定するためのカウンタである。「LDK A, (10KSHKYC__L)」という命令では、Kレジスタ277に格納されている「A1H」という特定用上位第2基準アドレス情報と「10KSHKYC__L」とを組み合わせることにより得られるアドレスで、転送元エリアとして10個賞球用カウンタが特定される。「LDK A, (10KSHKYC__L)」という命令が実行されることにより、10個賞球用カウンタのデータがAレジスタ271aに読み出される。

【2145】

このように、10個賞球用カウンタのデータをAレジスタ271aに読み出すための命令として10個賞球用カウンタに対応するアドレスの下位1バイトを含む「LDK A, (10KSHKYC__L)」という命令（2バイト）が設定されている構成であることにより、10個賞球用カウンタに対応するアドレス（2バイト）を含む「LD A, (10KSHKYC)」という命令（3バイト）が設定されている構成と比較して、10個賞球用カウンタのデータをAレジスタ271aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。

【2146】

その後、「IN B, (C)」という命令を実行する（ステップS9702）。「IN B, (C)」という命令は、後述するステップS9707及びステップS9712においても実行される。「IN」はVレジスタ278, 308のデータを利用してアドレス指定を行う入力命令である。また、「B」は情報の読み出し先をBレジスタ272aとする内容であるとともに、「(C)」はCレジスタ272bのデータを情報の読み出し元となるレジスタのアドレス指定の下位1バイトとして利用する内容である。「IN B, (C)」という命令では、Vレジスタ278に格納されているデータ（「ABH」というレジスタ用上位第2基準アドレス情報）と、Cレジスタ272bに格納されているデータ（「50H」）とを組み合わせることにより得られるアドレス（「AB50H」）により情報の

読み出し元として第0エッジ計測レジスタが特定される。「IN B, (C)」という命令が実行されることにより、第0計測レジスタのデータ(8ビット)がBレジスタ272aに読み出される。

【2147】

このように、Vレジスタ278のデータを利用するIN命令により第0エッジ計測レジスタのデータを読み出す構成であることにより、LD命令により第0エッジ計測レジスタのデータを読み出す構成(具体的には「LD HL, AB50H」という命令でHLレジスタ274に「AB50H」を設定するとともに「LD B, (HL)」という命令で第0エッジ計測レジスタのデータをBレジスタ272aに読み出す構成)と比較して、第0エッジ計測レジスタのデータをBレジスタ272aに読み出すためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

10

【2148】

その後、ステップS9702にてBレジスタ272aに読み出した第0エッジ計測レジスタの値が「1」である場合(ステップS9703: YES)、すなわち第1入賞口検知センサ331aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合には、特定制御用のワークエリア281における第1入賞確認フラグに「1」をセットする(ステップS9704)。

【2149】

その後、Aレジスタ271aの値を1加算する(ステップS9705)。ステップS9701にて既に説明したとおり、Aレジスタ271aには、10個賞球用カウンタから読み出したデータが格納されている。このように、10個賞球用カウンタの値は、Aレジスタ271aに読み出された後、第1入賞口検知センサ331aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。

20

【2150】

ステップS9703にて否定判定を行った場合、又はステップS9705の処理を行った場合には、Cレジスタ272bの値を1加算する(ステップS9706)。これにより、監視制御用レジスタ群257の第1エッジ計測レジスタに対応するアドレスの下位1バイト(「51H」)がCレジスタ272bにセットされている状態となる。

【2151】

その後、上述したステップS9702と同様に、「IN B, (C)」という命令を実行する(ステップS9707)。「IN B, (C)」という命令では、Vレジスタ278に格納されているデータ(「ABH」)と、Cレジスタ272bに格納されているデータ(「51H」)とを組み合わせることにより得られるアドレス(「AB51H」)により情報の読み出し元として第1エッジ計測レジスタが特定される。「IN B, (C)」という命令が実行されることにより、第1計測レジスタのデータ(8ビット)がBレジスタ272aに読み出される。

30

【2152】

その後、ステップS9707にてBレジスタ272aに読み出した第1エッジ計測レジスタの値が「1」である場合(ステップS9708: YES)、すなわち第2入賞口検知センサ332aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合には、特定制御用のワークエリア281における第2入賞確認フラグに「1」をセットする(ステップS9709)。

40

【2153】

その後、Aレジスタ271aの値を1加算する(ステップS9710)。既に説明したとおり、Aレジスタ271aには、10個賞球用カウンタから読み出したデータが格納されている。このように、10個賞球用カウンタの値は、Aレジスタ271aに読み出された後、第2入賞口検知センサ332aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。

【2154】

ステップS9708にて否定判定を行った場合、又はステップS9710の処理を行っ

50

た場合には、Cレジスタ272bの値を1加算する（ステップS9711）。これにより、監視制御用レジスタ群257における第2エッジ計測レジスタに対応するアドレスの低位1バイト（「52H」）がCレジスタ272bにセットされている状態となる。

【2155】

その後、上述したステップS9702及びステップS9707と同様に、「IN B, (C)」という命令を実行する（ステップS9712）。「IN B, (C)」という命令では、Vレジスタ278に格納されているデータ（「ABH」）と、Cレジスタ272bに格納されているデータ（「52H」）とを組み合わせることにより得られるアドレス（「AB52H」）により情報の読み出し元として第2エッジ計測レジスタが特定される。「IN B, (C)」という命令が実行されることにより、第2計測レジスタのデータ（8ビット）がBレジスタ272aに読み出される。

10

【2156】

その後、ステップS9712にてBレジスタ272aに読み出した第1エッジ計測レジスタの値が「1」である場合（ステップS9713：YES）、すなわち第3入賞口検知センサ333aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合には、特定制御用のワークエリア281における第3入賞確認フラグに「1」をセットする（ステップS9714）。

【2157】

その後、Aレジスタ271aの値を1加算する（ステップS9715）。既に説明したとおり、Aレジスタ271aには、10個賞球用カウンタから読み出したデータが格納されている。このように、10個賞球用カウンタの値は、Aレジスタ271aに読み出された後、第3入賞口検知センサ333aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。

20

【2158】

ステップS9713にて否定判定を行った場合、又はステップS9715の処理を行った場合には、「LDK (10KSHKYC__L), A」という命令を実行する（ステップS9716）。「LDK (10KSHKYC__L), A」という命令が実行されることにより、Aレジスタ271aのデータ（10個賞球用カウンタからAレジスタ271aに読み出された後に更新されたデータ又は更新されなかったデータ）が特定制御用のワークエリア281に設けられた10個賞球用カウンタにセットされる。既に説明したとおり、10個賞球用カウンタの値は、Aレジスタ271aに読み出された後、第1入賞口検知センサ331aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算され、第2入賞口検知センサ332aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算され、第3入賞口検知センサ333aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。したがって、ステップS9713の処理が実行されることにより、第1～第3入賞口検知センサ331a～333aにおける遊技球の検知結果に基づいて10個賞球用カウンタの値を更新することができる。

30

【2159】

このように、Aレジスタ271aのデータを10個賞球用カウンタにセットするための命令として「LDK (10KSHKYC__L), A」という2バイトのLDK命令が設定されている構成であることにより、「LD (10KSHKYC), A」という3バイトのLD命令が設定されている構成と比較して、Aレジスタ271aのデータを10個賞球用カウンタにセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。

40

【2160】

入球検知処理（図172）の説明に戻り、ステップS9604にて10個賞球対応処理を実行した後は、賞球個数が15個に設定されている入球部（具体的には、特電入賞装置192）への入球に対応する処理を行う15個賞球用処理を実行する（ステップS9605）。15個賞球対応処理では、まず「LDK A, (15KSHKYC__L)」という命令を実行する。「15KSHKYC__L」は、特定制御用のワークエリア281に設け

50

られた15個賞球用カウンタに対応する2バイトのアドレスの下位1バイトである。当該アドレスは特定制御用のワークエリア281の第2アドレス範囲に含まれている。15個賞球用カウンタは15個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU222にて特定するためのカウンタである。「LDK A, (15KSHKYC__L)」という命令が実行されることにより、15個賞球用カウンタのデータがAレジスタ271aに読み出される。その後、監視制御用レジスタ群257の第3エッジ計測レジスタの値が「1」である場合、すなわち特電検知センサ334aにおいて1個の遊技球の通過が検出されている場合には、特電入賞確認フラグに「1」をセットし、Aレジスタ271aの値を1加算する。このように、15個賞球用カウンタの値は、Aレジスタ271aに読み出された後、特電検知センサ334aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。

10

【2161】

15個賞球対応処理（ステップS9605）では、第3エッジ計測レジスタの値が「0」であると判定した場合、又はAレジスタ271aの値を1加算する処理を行った場合には、「LDK (15KSHKYC__L), A」という命令を実行する。「LDK (15KSHKYC__L), A」という命令が実行されることにより、Aレジスタ271aのデータ（15個賞球用カウンタからAレジスタ271aに読み出された後に更新されたデータ又は更新されなかったデータ）が特定制御用のワークエリア281の15個賞球用カウンタにセットされる。これにより、特電入賞装置192における遊技球の検知結果に基づいて15個賞球用カウンタの値を更新することができる。

20

【2162】

このように、15個賞球用カウンタのデータをAレジスタ271aに読み出すための命令として「LDK A, (15KSHKYC__L)」という2バイトのLDK命令が設定されている構成であることにより、「LD A, (15KSHKYC)」という3バイトのLD命令が設定されている構成と比較して、15個賞球用カウンタのデータをAレジスタ271aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。また、Aレジスタ271aのデータを15個賞球用カウンタにセットするための命令として「LDK (15KSHKYC__L), A」という2バイトのLDK命令が設定されている構成であることにより、「LD (15KSHKYC), A」という3バイトのLD命令が設定されている構成と比較して、Aレジスタ271aのデータを15個賞球用カウンタにセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。

30

【2163】

入球検知対応処理（図172）では、ステップS9605にて15個賞球対応処理を実行した後、賞球個数が1個に設定されている入球部（具体的には、第1作動口193及び第2作動口194）への入球に対応する処理を行う1個賞球用処理を実行する（ステップS9606）。1個賞球用処理では、まず「LDK A, (1KSHKYC__L)」という命令を実行する。「1KSHKYC__L」は、特定制御用のワークエリア281に設けられた1個賞球用カウンタに対応する2バイトのアドレスの下位1バイトである。当該アドレスは特定制御用のワークエリア281の第2アドレス範囲に含まれている。1個賞球用カウンタは1個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU222にて特定するためのカウンタである。「LDK A, (1KSHKYC__L)」という命令が実行されることにより、1個賞球用カウンタのデータがAレジスタ271aに読み出される。その後、監視制御用レジスタ群257における第4エッジ計測レジスタの値が「1」である場合、すなわち第1作動口検知センサ335aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合には、第1作動入賞確認フラグに「1」をセットし、Aレジスタ271aの値を1加算する。このように、1個賞球用カウンタの値は、Aレジスタ271aに読み出された後、第1作動口検知センサ335aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。

40

【2164】

50

1 個賞球対応処理（ステップ S 9 6 0 6）では、第 4 エッジ計測レジスタの値が「0」であると判定した場合、又は A レジスタ 2 7 1 a の値を 1 加算する処理を行った場合には、監視制御用レジスタ群 2 5 7 における第 5 エッジ計測レジスタの値が「1」であるか否かを判定し、第 5 エッジ計測レジスタの値が「1」である場合、すなわち第 2 作動口検知センサ 3 3 6 a において 1 個の遊技球の通過が検出された場合には、第 2 作動入賞確認フラグに「1」をセットし、A レジスタ 2 7 1 a の値を 1 加算する。このように、1 個賞球用カウンタの値は、A レジスタ 2 7 1 a に読み出された後、第 2 作動口検知センサ 3 3 6 a において 1 個の遊技球の通過が検出されたことを条件として 1 加算される。

【2 1 6 5】

1 個賞球対応処理（ステップ S 9 6 0 6）では、第 5 エッジ計測レジスタの値が「0」であると判定した場合、又は第 2 作動口 1 9 4 への入球が発生したことに基づいて A レジスタ 2 7 1 a の値を 1 加算する処理を行った場合には、「LDK (1 K S H K Y C __ L), A」という命令を実行する。「LDK (1 K S H K Y C __ L), A」という命令が実行されることにより、A レジスタ 2 7 1 a のデータ（1 個賞球用カウンタから A レジスタ 2 7 1 a に読み出された後に更新されたデータ又は更新されなかったデータ）が特定制御用のワークエリア 2 8 1 の 1 個賞球用カウンタにセットされる。これにより、第 1 作動口 1 9 3 及び第 2 作動口 1 9 4 における遊技球の検知結果に基づいて 1 個賞球用カウンタの値を更新することができる。

【2 1 6 6】

このように、1 個賞球用カウンタのデータを A レジスタ 2 7 1 a に読み出すための命令として「LDK A, (1 K S H K Y C __ L)」という 2 バイトの LDK 命令が設定されている構成であることにより、「LD A, (1 K S H K Y C)」という 3 バイトの LD 命令が設定されている構成と比較して、1 個賞球用カウンタのデータを A レジスタ 2 7 1 a に読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。また、A レジスタ 2 7 1 a のデータを 1 個賞球用カウンタにセットするための命令として「LDK (1 K S H K Y C __ L), A」という 2 バイトの LDK 命令が設定されている構成であることにより、「LD (1 K S H K Y C), A」という 3 バイトの LD 命令が設定されている構成と比較して、A レジスタ 2 7 1 a のデータを 1 個賞球用カウンタにセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。

【2 1 6 7】

入球検知対応処理（図 1 7 2）では、ステップ S 9 6 0 6 にて 1 個賞球対応処理を実行した後、アウト確認フラグ設定用処理を実行する（ステップ S 9 6 0 7）。アウト確認フラグ設定用処理では、監視制御用レジスタ群 2 5 7 における第 6 エッジ計測レジスタの値が「1」であること、すなわちアウト口検知センサ 3 3 7 a において 1 個の遊技球の通過が検出されたことを条件として、アウト確認フラグに「1」をセットする。その後、ゲート入賞確認フラグ設定用処理を実行する（ステップ S 9 6 0 8）。ゲート入賞確認フラグ設定用処理では、監視制御用レジスタ群 2 5 7 における第 7 エッジ計測レジスタの値が「1」であること、すなわちゲート検知センサ 3 3 8 a において 1 個の遊技球の通過が検出されたことを条件として、ゲート入賞確認フラグに「1」をセットする。

【2 1 6 8】

その後、既に説明したステップ S 9 6 0 1 と同様に、「EX K, K'」という命令を実行する（ステップ S 9 6 0 9）。当該命令が実行されることにより、K レジスタ 2 7 7 のデータ（「A 1 H」）と、K' レジスタ 2 9 7 のデータ（「A 0 H」）とが交換される。これにより、K レジスタ 2 7 7 に「A 0 H」がセットされている状態、すなわち LDK 命令により特定制御用のワークエリア 2 8 1 における第 1 アドレス範囲の上位 1 バイトを利用可能な状態となる。このように、K レジスタ 2 7 7 に「A 0 H」をセットするための命令として「EX K, K'」という 1 バイトの交換命令が設定されている構成であることにより、K レジスタ 2 7 7 に「A 0 H」という情報を設定するための転送命令（具体的には、「LD K, A 0 H」という 2 バイトの LD 命令）が設定されている構成と比較して、K レジスタ 2 7 7 に「A 0 H」をセットするためにプログラムに設定される命令のデ

10

20

30

40

50

ータ容量が低減されている。

【2169】

上記のとおり、2バイトのアドレスを設定するLD命令に代えて当該2バイトのアドレスの下位1バイトを設定するLDK命令を使用することにより、転送命令のバイト数を1バイト分低減することができる。また、Kレジスタ277に格納されている上位基準アドレス情報を「A0H」から「A1H」に切り替える命令、及びKレジスタ277に格納されている上位基準アドレス情報を「A1H」から「A0H」に切り替える命令のそれぞれは1バイトの命令である。入球検知処理（図172）では、Kレジスタ277に格納されている上位基準アドレス情報を交換し、当該交換後の上位基準アドレス情報を利用する態様で3個以上（具体的には6個）のLDK命令を実行した後に、上位基準アドレス情報を戻す構成である。これにより、上位基準アドレス情報を交換することなく3個以上のLD命令を実行する構成と比較して、入球検知処理（図172）に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

10

【2170】

次に、タイマ割込み処理（図167）のステップS9211における不正検知用処理の説明に先立ち、当該不正検知用処理に使用される特定制御用のワークエリア281の構成及び非特定制御用のワークエリア283の構成について説明する。既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア281には確認フラグ群281aが設けられている。また、図171に示すように、特定制御用のワークエリア281には、第1セキュリティカウンタ281b、特電用監視遅延タイマカウンタ281c及び普電用監視遅延タイマカウンタ281dが設けられている。また、非特定制御用のワークエリア283には、第1～第8入賞監視タイマカウンタ283a～283h、磁気検知カウンタ283i、磁気監視遅延タイマカウンタ283j、第2セキュリティカウンタ283k、第1～第3一般入賞異常フラグ283l～283n、特電入賞異常フラグ283o、第1作動入賞異常フラグ283p、第2作動入賞異常フラグ283q、アウト異常フラグ283r、ゲート入賞異常フラグ283s及び磁気異常フラグ283tが設けられている。

20

【2171】

特定制御用のワークエリア281における第1セキュリティカウンタ281b及び非特定制御用のワークエリア283における第2セキュリティカウンタ283kはいずれも、主側MPU222から遊技ホールの管理コンピュータHCにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU222にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU222にて特定するために利用されるカウンタである。パルス状のセキュリティ信号を外部出力する契機となる事象としては、主側RAM224のクリア処理の実行、入賞異常の検知、及び磁気異常の検知などが挙げられる。

30

【2172】

特定制御用のワークエリア281の特電用監視遅延タイマカウンタ281cは、特電入賞装置192に設けられた特電検知センサ334aにおける遊技球の検知を、開放状態である特電入賞装置192が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側MPU222にて特定するために利用されるカウンタである。特定制御用のワークエリア281の普電用監視遅延タイマカウンタ281dは、第2作動口194に設けられた第2作動口検知センサ336aにおける遊技球の検知を、開放状態である第2作動口194が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側MPU222にて特定するために利用されるカウンタである。

40

【2173】

非特定制御用のワークエリア283の第1～第3入賞監視タイマカウンタ283a～283cは3個設けられた一般入賞口191に1対1で対応している。第1～第3入賞監視タイマカウンタ283a～283cは、対応する一般入賞口191に設けられた入賞口検知センサ331a～333aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU222にて特定するために利用されるカウンタである。

50

【2174】

非特定制御用のワークエリア283の第4入賞監視タイマカウンタ283dは、特電入賞装置192の特電検知センサ334aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU222にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア283の第5入賞監視タイマカウンタ283eは、第1作動口193に設けられた第1作動口検知センサ335aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU222にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア283の第6入賞監視タイマカウンタ283fは、第2作動口194の第2作動口検知センサ336aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU222にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア283の第7入賞監視タイマカウンタ283gは、アウト口184aに設けられたアウト口検知センサ337aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU222にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア283の第8入賞監視タイマカウンタ283hは、スルーゲート195に設けられたゲート検知センサ338aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU222にて特定するために利用されるカウンタである。

10

【2175】

3個の一般入賞口191、特電入賞装置192、第1作動口193、第2作動口194、スルーゲート195及びアウト口184aへの遊技球の入球が正常であるか否かを監視するための処理は非特定制御に含まれる。この場合に、3個の一般入賞口191、特電入賞装置192、第1作動口193、第2作動口194、スルーゲート195及びアウト口184aへの遊技球の入球が正常であるか否かの監視を行うために設けられた各種タイマカウンタ281c、281d、283a~283hのうち特電用監視遅延タイマカウンタ281c及び普電用監視遅延タイマカウンタ281dは特定制御用のワークエリア281に設けられているのに対して、第1~第8入賞監視タイマカウンタ283a~283hは非特定制御用のワークエリア283に設けられている。

20

【2176】

非特定制御用のワークエリア283の第1~第3一般入賞異常フラグ283l~283nは3個の一般入賞口191に1対1で対応させて設けられており、第1~第3入賞監視タイマカウンタ283a~283cを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第1~第3一般入賞異常フラグ283l~283nのうち対応するフラグに「1」がセットされる。非特定制御用のワークエリア283の特電入賞異常フラグ283oは特電入賞装置192に対応させて設けられており、特電用監視遅延タイマカウンタ281c又は第4入賞監視タイマカウンタ283dを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて特電入賞異常フラグ283oに「1」がセットされる。

30

【2177】

非特定制御用のワークエリア283の第1作動入賞異常フラグ283pは第1作動口193に対応させて設けられており、第5入賞監視タイマカウンタ283eを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第1作動入賞異常フラグ283pに「1」がセットされる。非特定制御用のワークエリア283の第2作動入賞異常フラグ283qは第2作動口194に対応させて設けられており、普電用監視遅延タイマカウンタ281d又は第6入賞監視タイマカウンタ283fを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第2作動入賞異常フラグ283qに「1」がセットされる。

40

【2178】

非特定制御用のワークエリア283のアウト異常フラグ283rはアウト口184aに

50

対応させて設けられており、第7入賞監視タイマカウンタ283gを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にてアウト異常フラグ283rに「1」がセットされる。特定制御用のワークエリア283のゲート入賞異常フラグ283sはスルーゲート195に対応させて設けられており、第8入賞監視タイマカウンタ283hを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にてゲート入賞異常フラグ283sに「1」がセットされる。

【2179】

非特定制御用のワークエリア283の磁気検知カウンタ283iは、磁気異常の発生を特定した回数を主側MPU222にて特定するためのカウンタである。上述したとおり、遊技盤184の背面に図示しない磁気検知センサが設けられている。磁気検知センサの検知結果は主側MPU222に入力される。磁気検知センサは、磁気を検知していない場合にはLOWレベルの磁気検知信号を主側MPU222に出力し、磁気を検知した場合にHIGHレベルの磁気検知信号を主側MPU222に出力する。非特定制御用のワークエリア283の磁気監視遅延タイマカウンタ283jは、磁気異常の監視を行わない期間を主側MPU222にて特定するためのカウンタである。非特定制御用のワークエリア283の磁気異常フラグ283tには、磁気監視遅延タイマカウンタ283jにおいて磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況で磁気検知カウンタ283iにて計測している磁気異常の発生回数が異常基準回数（具体的には「3」）となったことが非特定制御の処理にて特定された場合に当該非特定制御の処理にて「1」がセットされる。

【2180】

次に、タイマ割込み処理（図167）のステップS9211の処理について説明する。ステップS9211では既に説明したとおりCALLA命令により不正検知用処理を実行する。不正検知用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、タイマ割込み処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がCALLA命令を利用して呼び出される。

【2181】

CALLA命令により不正検知用処理が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止される。これにより、非特定制御の処理である不正検知用処理の実行中に、特定制御の処理であるタイマ割込み処理が割り込んで開始されてしまわないようにすることが可能となる。その後、使用レジスタ群切替回路252において第1レジスタ群265が使用対象となっている状態から第2レジスタ群266が使用対象となっている状態に切り替えられる。これにより、非特定制御の処理である不正検知用処理では第2レジスタ群266が使用され、第1レジスタ群265に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【2182】

図174は主側MPU222にて実行される不正検知用処理を示すフローチャートである。なお、不正検知用処理におけるステップS9801～ステップS9811の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【2183】

不正検知用処理では、まず情報クリア処理を実行する（ステップS9801）。情報クリア処理では、非特定制御用のワークエリア283の各記憶エリアのうち、第1一般入賞異常フラグ283l、第2一般入賞異常フラグ283m、第3一般入賞異常フラグ283n、特電入賞異常フラグ283o、第1作動入賞異常フラグ283p、第2作動入賞異常フラグ283q、アウト異常フラグ283r、ゲート入賞異常フラグ283s及び磁気異常フラグ283tの「0」クリアを行うための処理を実行する。

【2184】

その後、試射試験処理を実行する（ステップS9802）。試射試験処理では、試射試験情報を生成し、その生成した試射試験情報を非特定制御用のワークエリア283に格納

する。その後、非特定制御のタイマ更新処理を実行する（ステップS 9 8 0 3）。非特定制御のタイマ更新処理では、非特定制御用のワークエリア2 8 3に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新する。当該タイマカウンタには、第1～第8入賞監視タイマカウンタ2 8 3 a～2 8 3 h及び磁気監視遅延タイマカウンタ2 8 3 jが含まれる。これらタイマカウンタ2 8 3 a～2 8 3 h，2 1 3 jはいずれもステップS 9 8 0 3の処理が実行される度に1減算され、既に「0」の状況で1減算されたことでFレジスタ3 0 1 bに設けられたキャリフラグに「1」がセットされたタイマカウンタは「0」クリアされる。

【2 1 8 5】

その後、外部出力用設定処理を実行する（ステップS 9 8 0 4）。図1 7 5は外部出力用設定処理を示すフローチャートである。なお、外部出力設定用処理におけるステップS 9 9 0 1～ステップS 9 9 2 0の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【2 1 8 6】

まず「EX K，K'」という命令を実行する（ステップS 9 9 0 1）。当該命令が実行されることにより、Kレジスタ3 0 7のデータ（「A 3 H」）と、K'レジスタ3 1 7のデータ（「A 1 H」）とが交換される。これにより、Kレジスタ3 0 7に特定制御用のワークエリア2 8 1における第2アドレス範囲の上位1バイトである「A 1 H」がセットされている状態となる。

【2 1 8 7】

このように、「EX K，K'」という1バイトの交換命令を実行することにより特定制御用のワークエリア2 8 1における第2アドレス範囲の上位1バイト（具体的には「A 1 H」）をKレジスタ3 0 7にセットする構成である。これにより、Kレジスタ3 0 7に「A 1 H」をセットするための転送命令（具体的には「LD K，A 1 H」という2バイトのLD命令）を実行することにより当該上位1バイト（「A 1 H」）をKレジスタ3 0 7にセットする構成と比較して、当該上位1バイトをKレジスタ3 0 7にセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【2 1 8 8】

その後、「LDK A，（SDNYSHKNFL 2__L）」という命令を実行する（ステップS 9 9 0 2）。「LDK」はLDK命令であり、「A」は転送先としてAレジスタ3 0 1 aを指定する内容である。また、「SDNYSHKNFL 2__L」は、特定制御用のワークエリア2 8 1の確認フラグ群2 8 1 aに含まれている第2作動入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。第2作動入賞確認フラグは当該1バイトエリアの最下位ビット（第0ビット）に設けられており、当該1バイトエリアにおいて第1～第7ビットは未使用である。また、当該1バイトエリアのアドレスは、特定制御用のワークエリア2 8 1の第2アドレス範囲に含まれている。「LDK A，（SDNYSHKNFL 2__L）」という命令が実行されることにより、第2作動入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアのデータがAレジスタ3 0 1 aにセットされる。

【2 1 8 9】

LD命令（具体的には「LD A，（SDNYSHKNFL 2__L）」）を利用して第2作動入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアのデータをAレジスタ3 0 1 aに読み出す場合、LD命令には当該1バイトエリアに対応するアドレス（2バイト）を設定する必要がある。これに対して、LDK命令を利用して第2作動入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアのデータをAレジスタ3 0 1 aに読み出す場合、Kレジスタ3 0 7に格納されているデータ（「A 1 H」）が転送元の上位1バイトとして利用されるため、LDK命令には当該アドレスの下位1バイトのみが設定される。このように、2バイトのLDK命令を利用して第2作動入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアのデータをAレジスタ3 0 1 aに読み出す構成であることにより、3バイトのLD命令を利用する構成と比較して、プログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【2190】

その後、ステップS9902にてAレジスタ301aに読み出した第2作動入賞確認フラグの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS9903）。ステップS9903では、まず「OR A, A」という命令を実行する。なお、「OR A, A」という命令は、後述するステップS9905、ステップS9907、ステップS9912、ステップS9914及びステップS9916における判定処理においても実行される。「OR A, A」という命令が実行されることにより、Aレジスタ301aの値とAレジスタ301aの値との論理和がAレジスタ301aに格納される。Aレジスタ301aの値が「0」である場合にはFレジスタ301bに設けられたゼロフラグに「1」がセットされるとともに、Aレジスタ301aの値が1以上である場合には当該ゼロフラグの値が「0」となる。ステップS9903では、「OR A, A」という命令を実行した後、ゼロフラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

10

【2191】

ステップS9902にてAレジスタ301aに読み出した第2作動入賞確認フラグの値が「1」であった場合には（ステップS9903：NO）、「LDK A, (FDKHJ TFL__L)」という命令を実行する（ステップS9904）。「FDKHJ TFL__L」は、特定制御用のワークエリア281において普電開放状態フラグが設けられている1バイトエリアのアドレス（2バイト）の下位1バイトである。普電開放状態フラグは、当該1バイトエリアの最下位ビット（第0ビット）に設けられており、当該1バイトエリアにおいて第1～第7ビットは未使用である。また、当該1バイトエリアのアドレスは、特定制御用のワークエリア281の第2アドレス範囲に含まれている。「LDK A, (FDKHJ TFL__L)」という命令が実行されることにより、当該1バイトエリアのデータがAレジスタ301aにセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して普電開放状態フラグが設けられている1バイトエリアのデータをAレジスタ301aに読み出す構成であることにより、当該1バイトエリアのアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD A, (FDKHJ TFL)」）を利用する構成と比較して、当該1バイトエリアのデータをAレジスタ301aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

20

【2192】

その後、ステップS9904にてAレジスタ301aに読み出した普電開放状態フラグの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS9905）。ステップS9905では、まず上述した「OR A, A」という命令を実行する。これにより、Aレジスタ301aの値が「0」である場合にはFレジスタ301bに設けられたゼロフラグに「1」がセットされるとともに、Aレジスタ301aの値が1以上である場合には当該ゼロフラグの値が「0」となる。ステップS9905では、「OR A, A」という命令を実行した後、ゼロフラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

30

【2193】

ステップS9904にてAレジスタ301aに読み出した普電開放状態フラグの値が「0」である場合には（ステップS9905：YES）、「LDK A, (FDYK SCHNTMC__L)」という命令を実行する（ステップS9906）。「FDYK SCHNTMC__L」は、特定制御用のワークエリア281に設けられた普電用監視遅延タイマカウンタ281dに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。当該アドレスは、特定制御用のワークエリア281の第2アドレス範囲に含まれている。「LDK A, (FDYK SCHNTMC__L)」という命令が実行されることにより、普電用監視遅延タイマカウンタ281dのデータがAレジスタ301aにセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して普電用監視遅延タイマカウンタ281dのデータをAレジスタ301aに読み出す構成であることにより、普電用監視遅延タイマカウンタ281dのアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LDK A, (FDYK SCHNTMC)」）を利用する構成と比較して、当該普電用監視遅延タイマカウンタ281dのデータをAレジスタ301aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令

40

50

のデータ容量を低減することができる。

【2194】

その後、ステップS9906にてAレジスタ301aに読み出した普電用監視遅延タイマカウンタ281dの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS9907）。ステップS9907では、まず上述した「OR A, A」という命令を実行する。これにより、Aレジスタ301aの値が「0」である場合にはFレジスタ301bに設けられたゼロフラグに「1」がセットされるとともに、Aレジスタ301aの値が1以上である場合には当該ゼロフラグの値が「0」となる。ステップS9907では、「OR A, A」という命令を実行した後、ゼロフラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。ステップS9906にてAレジスタ301aに読み出した普電用監視遅延タイマカウンタ281dの値が「0」である場合には（ステップS9907：YES）、非特定制御用のワークエリア283における第2作動入賞異常フラグ283qに「1」をセットする（ステップS9908）。

10

【2195】

その後、普電入賞異常コマンド送信処理を実行する（ステップS9909）。普電入賞異常コマンド送信処理では、普電入賞異常コマンドが音光側MPU233に送信されるようにする。音光側MPU233は普電入賞異常コマンドを受信することにより、表示発光部204、スピーカ部205及び図柄表示装置199にて第2作動口194への入賞に関して異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。その後、非特定制御用のワークエリア283における第2セキュリティカウンタ283kの値を1加算する（ステップS9910）。

20

【2196】

ステップS9903にて肯定判定を行った場合、ステップS9905にて否定判定を行った場合、ステップS9907にて否定判定を行った場合、又はステップS9910の処理を行った場合には、「LDK A, (TDNYKNFL__L)」という命令を実行する（ステップS9911）。「TDNYKNFL__L」は、特定制御用のワークエリア281において特電入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアのアドレス（2バイト）の下位1バイトである。特電入賞確認フラグは当該1バイトエリアの最下位ビット（第0ビット）に設けられており、当該1バイトエリアの第1～第7ビットは未使用である。また、当該1バイトエリアのアドレスは、特定制御用のワークエリア281の第2アドレス範囲に含まれている。「LDK A, (TDNYKNFL__L)」という命令が実行されることにより、当該1バイトエリアのデータがAレジスタ301aにセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して特電入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアのデータをAレジスタ301aに読み出す構成であることにより、当該1バイトエリアに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD A, (TDNYKNFL)」）を利用する構成と比較して、当該1バイトエリアのデータをAレジスタ301aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

30

【2197】

その後、ステップS9911にてAレジスタ301aに読み出した特電入賞確認フラグの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS9912）。ステップS9912では、まず上述した「OR A, A」という命令を実行する。これにより、Aレジスタ301aの値が「0」である場合にはFレジスタ301bに設けられたゼロフラグに「1」がセットされるとともに、Aレジスタ301aの値が1以上である場合には当該ゼロフラグの値が「0」となる。ステップS9912では、「OR A, A」という命令を実行した後、ゼロフラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

40

【2198】

ステップS9911にてAレジスタ301aに読み出した特電入賞確認フラグの値が「1」であった場合には（ステップS9912：NO）、「LDK A, (TDKHJTFR__L)」という命令を実行する（ステップS9913）。「TDKHJTFR__L」は

50

、特定制御用のワークエリア281において特電開放状態フラグが設けられている1バイトエリアに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。特電開放状態フラグは当該1バイトエリアの最下位ビット（第0ビット）に設けられており、当該1バイトエリアの第1～第7ビットは未使用である。また、当該1バイトエリアのアドレスは、特定制御用のワークエリア281の第2アドレス範囲に含まれている。「LDK A, (TDKHJTFRL)」という命令が実行されることにより、当該1バイトエリアのデータがAレジスタ301aにセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して特電開放状態フラグが設けられている1バイトエリアのデータをAレジスタ301aに読み出す構成であることにより、当該1バイトエリアに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD A, (TDKHJTFRL)」）を利用する構成と比較して、当該1バイトエリアのデータをAレジスタ301aに読み出すために設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

10

【2199】

その後、ステップS9913にてAレジスタ301aに読み出した特電開放状態フラグの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS9914）。ステップS9914では、まず上述した「OR A, A」という命令を実行する。これにより、Aレジスタ301aの値が「0」である場合にはFレジスタ301bに設けられたゼロフラグに「1」がセットされるとともに、Aレジスタ301aの値が1以上である場合には当該ゼロフラグの値が「0」となる。ステップS9914では、「OR A, A」という命令を実行した後、ゼロフラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

20

【2200】

ステップS9913にてAレジスタ301aに読み出した特電開放状態フラグの値が「0」である場合には（ステップS9914：YES）、「LDK A, (TDYKSCHNTMCL)」という命令を実行する（ステップS9915）。「TDYKSCHNTMCL」は、特定制御用のワークエリア281に設けられた特電用監視遅延タイマカウンタ281cのアドレス（2バイト）の下位1バイトである。当該アドレスは特定制御用のワークエリア281における第2アドレス範囲に含まれている。「LDK A, (TDYKSCHNTMCL)」という命令が実行されることにより、特電用監視遅延タイマカウンタ281cのデータがAレジスタ301aにセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して特電用監視遅延タイマカウンタ281cのデータをAレジスタ301aに読み出す構成であることにより、特電用監視遅延タイマカウンタ281cに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD A, (TDYKSCHNTMCL)」）を利用する構成と比較して、当該特電用監視遅延タイマカウンタ281cのデータをAレジスタ301aに読み出すために設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

30

【2201】

その後、ステップS9915にてAレジスタ301aに読み出した特電用監視遅延タイマカウンタ281cの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS9916）。ステップS9916では、まず上述した「OR A, A」という命令を実行する。これにより、Aレジスタ301aの値が「0」である場合にはFレジスタ301bに設けられたゼロフラグに「1」がセットされるとともに、Aレジスタ301aの値が1以上である場合には当該ゼロフラグの値が「0」となる。ステップS9916では、「OR A, A」という命令を実行した後、ゼロフラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。ステップS9914にてAレジスタ301aに読み出した特電用監視遅延タイマカウンタ281cの値が「0」である場合には（ステップS9916：YES）、非特定制御用のワークエリア283における特電入賞異常フラグ283oに「1」をセットする（ステップS9917）。

40

【2202】

その後、特電入賞異常コマンド送信処理を実行する（ステップS9918）。特電入賞異常コマンド送信処理では、特電入賞異常コマンドが音光側MPU233に送信されるよ

50

うにする。音光側MPU233は特電入賞異常コマンドを受信することにより、表示発光部204、スピーカ部205及び図柄表示装置199にて特電入賞装置192への入賞に関して異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。その後、非特定制御用のワークエリア283における第2セキュリティカウンタ283kの値を1加算する（ステップS9919）。

【2203】

ステップS9912にて肯定判定を行った場合、ステップS9914にて否定判定を行った場合、ステップS9916にて否定判定を行った場合、又はステップS9919の処理を行った場合には、「EX K, K'」という命令を実行する（ステップS9920）。当該命令が実行されることにより、Kレジスタ307のデータ（「A1H」）と、K'レジスタ317のデータ（「A3H」）とが交換される。これにより、「A1H」をK'レジスタ317に退避させることができる。また、「A3H」をKレジスタ307に読み出し、LDK命令においてKレジスタ307に格納されている非特定制御用のワークエリア283の上位1バイト（具体的には「A3H」）を利用可能とすることができる。

【2204】

このように、「EX K, K'」という1バイトの交換命令を実行することにより非特定制御用のワークエリア283の上位1バイト（具体的には「A3H」）をKレジスタ307にセットする構成である。これにより、Kレジスタ307に「A3H」をセットするための転送命令（具体的には「LD K, A2H」という2バイトのLD命令）を実行することにより「A3H」をKレジスタ307にセットする構成と比較して、「A3H」をKレジスタ307にセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【2205】

上記のとおり、2バイトのアドレスを設定するLD命令に代えて当該2バイトのアドレスの下位1バイトを設定するLDK命令を使用することにより、転送命令のバイト数を1バイト分低減することができる。また、Kレジスタ307に格納されている上位基準アドレス情報を「A3H」から「A1H」に切り替える命令、及びKレジスタ277に格納されている上位基準アドレス情報を「A1H」から「A3H」に切り替える命令のそれぞれは1バイトの命令である。外部出力設定用処理（図175）では、Kレジスタ307に格納されている上位基準アドレス情報を交換し、当該交換後の上位基準アドレス情報（「A1H」）を利用する態様で3個以上（具体的には6個）のLDK命令を実行した後に、上位基準アドレス情報を「A3H」に戻す構成である。これにより、上位基準アドレス情報を交換することなく3個以上のLD命令を実行する構成と比較して、外部出力設定用処理（図175）に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【2206】

不正検知用処理（図174）の説明に戻り、ステップS9804にて外部出力用設定処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア281における確認フラグ群281aの第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグのうち、非特定制御用のワークエリア283に設けられた監視対象カウンタの値に対応する確認フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9805）。

【2207】

監視対象カウンタは、ステップS9806～ステップS9808の監視処理の対象となる確認フラグの種類を主側MPU222にて特定するためのカウンタである。不正検知用処理（図174）が開始されたタイミングにおいては監視対象カウンタの値は「0」となっている。ステップS9806～ステップS9808の監視処理の対象となる確認フラグの種類は、監視対象カウンタの値が「0」である場合が第1入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「1」である場合が第2入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「2」である場合が第3入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「3」であ

る場合が特電入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「4」である場合が第1作動入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「5」である場合が第2作動入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「6」である場合がアウト確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「7」である場合がゲート入賞確認フラグである。

【2208】

監視対象カウンタの現状の値に対応する確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS9805：YES）、非特定制御用のワークエリア283における入賞監視タイマカウンタ283a～283hのうち非特定制御用のワークエリア283における監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ283a～283hの値が1以上であるか否かを判定する（ステップS9806）。監視対象カウンタの値が「0」である場合には第1入賞監視タイマカウンタ283aが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「1」である場合には第2入賞監視タイマカウンタ283bが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「2」である場合には第3入賞監視タイマカウンタ283cが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「3」である場合には第4入賞監視タイマカウンタ283dが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「4」である場合には第5入賞監視タイマカウンタ283eが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「5」である場合には第6入賞監視タイマカウンタ283fが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「6」である場合には第7入賞監視タイマカウンタ283gが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「7」である場合には第8入賞監視タイマカウンタ283hが確認対象となる。

【2209】

監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ283a～283hの値が1以上である場合（ステップS9806：YES）、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ331a～338aの検知結果が1個の遊技球の検知結果となってから検知無効期間（例えば0.1秒）が経過する前に当該検知センサ331a～338aの検知結果が新たな遊技球の検知結果となったことを意味する。このような状況が発生する場合としては、例えば当該検知センサ331a～338aの検知範囲において遊技球のチャタリングが発生したことで、1個の遊技球の通過に対して当該検知センサ331a～338aの検知結果が複数個の遊技球の通過に対応する検知結果となる場合が挙げられる。検知無効期間は、チャタリングが発生することなく遊技球の正常な通過が行われた場合には遊技球の新たな検知が発生しない期間として設定されている。

【2210】

ステップS9806にて肯定判定をした場合、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ331a～338aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生したことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア283における第1一般入賞異常フラグ283l、第2一般入賞異常フラグ283m、第3一般入賞異常フラグ283n、特電入賞異常フラグ283o、第1作動入賞異常フラグ283p、第2作動入賞異常フラグ283q、アウト異常フラグ283r及びゲート入賞異常フラグ283sのうち、監視対象カウンタの値に対応する異常フラグ213l～213sに「1」をセットする（ステップS9807）。監視対象カウンタの値が「0」である場合には第1一般入賞異常フラグ283lに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「1」である場合には第2一般入賞異常フラグ283mに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「2」である場合には第3一般入賞異常フラグ283nに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「3」である場合には特電入賞異常フラグ283oに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「4」である場合には第1作動入賞異常フラグ283pに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「5」である場合には第2作動入賞異常フラグ283qに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「6」である場合にはアウト異常フラグ283rに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「7」である場合にはゲート入賞異常フラグ283sに「1」をセットする。これにより、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ331a～338aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生した場合には、対応する異常フラグ213l～213sに「1」がセットされる。

【2211】

ステップS9806にて否定判定をした場合、又はステップS9807の処理を実行した場合、監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ283a～283hに検知無効期間をセットする（ステップS9808）。これにより、監視対象カウンタに対応する検知センサ331a～338aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生した場合及び検知無効期間が経過した後に遊技球の検知が発生した場合のいずれであっても、監視対象カウンタに対応する入賞監視タイマカウンタ283a～283hに検知無効期間がセットされる。

【2212】

その後、監視対象カウンタの値が最大値である「7」であるか否かを判定する（ステップS9809）。監視対象カウンタの値が最大値未満である場合（ステップS9809：NO）、監視対象カウンタの値を1加算した後に（ステップS9810）、ステップS9805に戻る。これにより、次の順番の監視対象の検知センサ331a～338aについてステップS9805～ステップS9809の監視処理が実行される。このように、ステップS9805～ステップS9810の処理が実行されることにより、検知センサ331a～338aのそれぞれに対して検知無効期間内における遊技球の検知が発生していないか否かが特定される。

【2213】

監視対象カウンタの値が最大値である場合には（ステップS9809：YES）、磁気監視処理を実行する（ステップS9811）。図176は磁気監視処理を示すフローチャートである。磁気監視処理（図176）は、第2レジスタ群266のKレジスタ307に非特定制御用のワークエリア283の上位1バイト（具体的には「A3H」）が設定されている状態において開始される。なお、磁気監視処理におけるステップSA101～ステップSA115の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【2214】

まず「LDK A, (JKKSTTMRC__L)」という命令を実行する（ステップSA101）。「JKKSTTMRC__L」は、非特定制御用のワークエリア283に設けられた磁気監視遅延タイマカウンタ283jに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。「LDK A, (JKKSTTMRC__L)」という命令が実行されることにより、磁気監視遅延タイマカウンタ283jのデータがAレジスタ301aにセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して磁気監視遅延タイマカウンタ283jのデータをAレジスタ301aに読み出す構成であることにより、磁気監視遅延タイマカウンタ283jに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD A, (JKKSTTMRC)」）を利用する構成と比較して、磁気監視遅延タイマカウンタ283jのデータをAレジスタ301aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を1バイト分低減することができる。

【2215】

その後、ステップSA101にてAレジスタ301aに読み出した磁気監視遅延タイマカウンタ283jの値が「0」であるか否かを判定し（ステップSA102）、当該磁気監視遅延タイマカウンタ283jの値が1以上である場合（ステップSA102：NO）、すなわち磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われている状況である場合には、ステップSA103以降の処理を実行することなく、本磁気監視処理（図176）を終了する。

【2216】

ステップSA101にてAレジスタ301aに読み出した磁気監視遅延タイマカウンタ283jの値が「0」である場合（ステップSA102：YES）、すなわち磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況である場合には、「IN A, (D2NYJTMRC__L)」という命令を実行する（ステップSA103）。既に説明したとおり、「IN」はVレジスタ278, 308のデータを利用してアドレス指定を行う入力命令

10

20

30

40

50

である。また、「D2NYJTMR__L」は、監視制御用レジスタ群257に設けられている第2入力状態モニタレジスタに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。既に説明したとおり、第2入力状態モニタレジスタの第0ビットには磁気検知センサからの検知信号の状態に対応する情報（Hイレベルに対応する「1」又はLOWレベルに対応する「0」）が設定される。また、既に説明したとおり、第2入力状態モニタレジスタの第1～第7ビットは未使用である。さらにまた、第2レジスタ群266のVレジスタ308には監視制御用レジスタ群257に含まれているレジスタに対応するアドレスの上位1バイトである「ABH」が設定されている。「IN A, (D2NYJTMR__L)」という命令では、Vレジスタ308のデータ（「ABH」）と、「D2NYJTMR__L」とを組み合わせるにより得られるアドレスにより情報の読み出し元として第2入力状態モニタレジスタが特定される。ステップSA103にて「IN A, (D2NYJTMR__L)」という命令が実行されることにより、第2入力状態モニタレジスタのデータ（8ビット）がAレジスタ301aに読み出される。磁気検知センサの検知信号がHイレベルである場合にはAレジスタ301aの値が「1」となるとともに、磁気検知センサの検知信号がLOWレベルである場合にはAレジスタ301aの値が「0」となる。

10

【2217】

このように、Vレジスタ308のデータを利用するIN命令により第2入力状態モニタレジスタのデータをAレジスタ301aに読み出す構成であることにより、LD命令により第2入力状態モニタレジスタのデータを読み出す構成（具体的には「LD HL, AB50H」という命令でHLレジスタ274に「AB50H」を設定するとともに「LD B, (HL)」という命令で第2入力状態モニタレジスタのデータをAレジスタ301aに読み出す構成）と比較して、第2入力状態モニタレジスタのデータをAレジスタ301aに読み出すためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

20

【2218】

その後、Aレジスタ301aの値が「0」である場合には（ステップSA104：NO）、「LDK (JKKNTC__L), A」という命令を実行して（ステップSA105）、本磁気監視処理（図176）を終了する。「JKKNTC__L」は、非特定制御用のワークエリア283の磁気検知カウンタ283iに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。また、転送元であるAレジスタ301aの値は「0」である。ステップSA105にて「LDK (JKKNTC__L), A」という命令が実行されることにより、磁気検知カウンタ283iの値が「0」クリアされる。これにより、磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況において、磁気検知センサの検知信号がLOWレベルであること、すなわち磁気異常が検知されていない状態であることが確認された場合には、磁気検知カウンタ283iの値が「0」クリアされるようにすることができる。

30

【2219】

このように、2バイトのLDK命令を利用して磁気検知カウンタ283iの値を「0」クリアする構成であることにより、磁気検知カウンタ283iに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD (JKKNTC), A」）を利用する構成と比較して、磁気検知カウンタ283iの値を「0」クリアするために設定される転送命令のデータ容量を1バイト分低減することができる。

40

【2220】

ステップSA104にてAレジスタ301aの値が「1」とであると判定した場合、すなわち磁気検知センサの検知信号がHイレベルである場合には、「LDK A, (JKKNTC__L)」という命令を実行する（ステップSA106）。上述したとおり、「JKKNTC__L」は磁気検知カウンタ283iに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。「LDK A, (JKKNTC__L)」という命令が実行されることにより、磁気検知カウンタ283iのデータがAレジスタ301aにセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して磁気検知カウンタ283iのデータをAレジスタ301aに読み出す構成であることにより、磁気検知カウンタ283iに対応するアドレス（2

50

バイト)を含む3バイトのLD命令(具体的には「LD A, (JKKNTC)」)を利用する構成と比較して、磁気検知カウンタ283iのデータをAレジスタ301aに読み出すために設定される転送命令のデータ容量を1バイト分低減することができる。

【2221】

その後、磁気検知カウンタ283iからAレジスタ301aに読み出した値を1加算し(ステップSA107)、「LDK (JKKNTC__L), A」という命令を実行する(ステップSA108)。当該命令が実行されることにより、当該1加算後のAレジスタ301aの値が磁気検知カウンタ283iにセットされて、磁気検知カウンタ283iの値が当該1加算された値に更新される。このように、2バイトのLDK命令を利用してAレジスタ301aのデータを磁気検知カウンタ283iにセットする構成であることにより、磁気検知カウンタ283iに対応するアドレス(2バイト)を含む3バイトのLD命令(具体的には「LDK (JKKNTC__L), A」)を利用する構成と比較して、Aレジスタ301aのデータを磁気検知カウンタ283iにセットするために設定される転送命令のデータ容量を1バイト分低減することができる。

【2222】

その後、Aレジスタ301aの値が「3」以上である場合(ステップSA109:YES)、すなわち更新後の磁気検知カウンタ283iの値が異常基準回数以上である場合には、Aレジスタ301aに「1」をセットし(ステップSA110)、「LDK (JKERRFL__L), A」という命令を実行する(ステップSA111)。「JKERRFL__L」は、非特定制御用のワークエリア283において磁気異常フラグ283tが設けられている1バイトエリアに対応するアドレス(2バイト)の下位1バイトである。また、転送元のAレジスタ301aにはステップSA110にて「1」がセットされている。ステップSA111にて「LDK (JKERRFL__L), A」という命令が実行されることにより、磁気異常フラグ283tに「1」がセットされる。これにより、磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況において、磁気検知センサの検知信号がHIレベルであること、すなわち磁気異常が検知されている状態であることが3回以上連続して確認された場合には、磁気異常フラグ283tに「1」がセットされるようにすることができる。

【2223】

このように、2バイトのLDK命令を利用して磁気異常フラグ283tに「1」をセットする構成であることにより、磁気異常フラグ283tが設けられている1バイトエリアに対応するアドレス(2バイト)を含む3バイトのLD命令(具体的には「LD (JKERRFL), A」)を利用する構成と比較して、磁気異常フラグ283tに「1」をセットするために設定される転送命令のデータ容量を1バイト分低減することができる。

【2224】

その後、磁気異常コマンド送信処理を実行する(ステップSA112)。磁気異常コマンド送信処理では、磁気異常コマンドが音光側MPU233に送信されるようにする。音光側MPU233は磁気異常コマンドを受信することにより、表示発光部204、スピーカ部205及び図柄表示装置199にて磁気異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。その後、第2セキュリティカウンタ283kの値を1加算する(ステップSA113)。

【2225】

ステップSA109にて否定判定を行った場合、又はステップSA113の処理を行った場合には、磁気監視遅延期間(具体的には0.1秒)に対応する数値情報(「25」)をAレジスタ301aにセットし(ステップSA114)、「LDK (JKKSTTMRC__L), A」という命令を実行して(ステップSA115)、本磁気監視処理(図176)を終了する。上述したとおり、「JKKSTTMRC__L」は、磁気監視遅延タイマカウンタ283jに対応するアドレス(2バイト)の下位1バイトである。また、転送元のAレジスタ301aにはステップSA114にて「25」がセットされている。ステップSA115にて「LDK (JKKSTTMRC__L), A」という命令が実行され

ることにより、磁気監視遅延タイマカウンタ283jに磁気監視遅延期間（0.1秒）に対応する数値情報（「25」）がセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して磁気監視遅延期間を磁気監視遅延タイマカウンタ283jにセットする構成であることにより、磁気監視遅延タイマカウンタ283jに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD（JKKSTTMRC），A」）を利用する構成と比較して、磁気監視遅延期間を磁気監視遅延タイマカウンタ283jにセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を1バイト分低減することができる。

【2226】

上記のとおり、2バイトのアドレスを設定するLD命令（3バイト）に代えて当該2バイトのアドレスの下位1バイトを設定するLDK命令（2バイト）を使用することにより、転送命令のバイト数を1バイト分低減することができる。磁気監視処理（図176）では、Kレジスタ307に格納されている「A3H」という非特定用上位基準アドレス情報を利用する態様でLDK命令（具体的には6個のLDK命令）を実行する構成である。これにより、磁気監視処理（図176）に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【2227】

不正検知用処理（図174）の説明に戻り、ステップS9811にて磁気監視処理を実行した後は、「RETA」という命令により不正検知用処理を終了させる。RETA命令により不正検知用処理が終了される場合には、使用レジスタ群切替回路252において使用対象となっているレジスタ群が第2レジスタ群266から第1レジスタ群265に切り替えられ、タイマ割込み処理（図167）の実行が許可された後に、不正検知用処理が終了される。使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群266から第1レジスタ群265に切り替えられることにより、特定制御の処理では第1レジスタ群265が使用され、第2レジスタ群266に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【2228】

次に、非特定制御用の初期設定処理（図164）のステップS8911～ステップS8913にて実行される第1管理用処理についての説明に先立ち、当該第1管理用処理において利用される非特定制御用のワークエリア283の構成について説明する。

【2229】

図171に示すように、非特定制御用のワークエリア283には合計獲得数カウンタ347が設けられている。合計獲得数カウンタ347は、所定の終了契機が発生するまでにおける所定差球数を計測するためのカウンタである。所定差球数とは、所定の終了契機が発生するまでにおける遊技球の合計賞球個数（一般入賞口191、特電入賞装置192、第1作動口193又は第2作動口194への遊技球の入球により遊技者に払い出された遊技球の合計個数）から所定の終了契機が発生するまでにおける遊技領域PAへの遊技球の合計供給個数（アウト口184a、一般入賞口191、特電入賞装置192、第1作動口193及び第2作動口194のいずれかに入球して遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数）を減算した値を差球数とした場合において、所定の終了契機までにおける差球数の最小値を特定基準値として、所定の終了契機までにおける当該特定基準値からの上記差球数の増加分の個数のことである。本実施形態において、所定の終了契機は、合計獲得数カウンタ347にて計測されている所定差球数が終了基準個数である19000個以上となった場合に発生する。所定の終了契機が発生した場合には、遊技を行うことができない遊技不可状態となる。主側MPU222への動作電力の供給が開始された場合、合計獲得数カウンタ347の値は「0」クリアされる。また、合計獲得数カウンタ347の値が負の値になった場合にも合計獲得数カウンタ347の値は「0」クリアされる。合計獲得数カウンタ347を利用して所定差球数を計測するための処理、及び合計獲得数カウンタ347の値を「0」クリアする処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用した非特定制御の処理にて実行される。

10

20

30

40

50

【2230】

図171に示すように、非特定制御用のワークエリア283には遊技不可フラグ351が設けられている。遊技不可フラグ351は、遊技不可状態であることを主側MPU222にて把握可能とするフラグである。遊技不可フラグ351には、上述した所定の終了契機が発生したことに基づいて「1」がセットされる。

【2231】

次に、非特定制御用の初期設定処理のステップS8911～ステップS8913にて実行される第1管理用処理について図164のフローチャートを参照しながら説明する。

【2232】

第1管理用処理では、まず初期設定処理を実行する（ステップS8911）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア283の各記憶エリアのうち、既に説明した第1～第8入賞監視タイマカウンタ283a～283h、磁気検知カウンタ283i、磁気監視遅延タイマカウンタ283j、第2セキュリティカウンタ283k、第1～第3一般入賞異常フラグ283l～283n、特電入賞異常フラグ283o、第1作動入賞異常フラグ283p、第2作動入賞異常フラグ283q、アウト異常フラグ283r、ゲート入賞異常フラグ283s及び磁気異常フラグ283tの初期設定を行うための処理を実行する。

10

【2233】

その後、非特定制御用のワークエリア283に設けられた合計獲得数カウンタ347の値を「0」クリアする（ステップS8912）。これにより、所定差球数が初期値である0個となる。その後、非特定制御用のワークエリア283に設けられた遊技不可フラグ351を「0」クリアする（ステップS8913）。

20

【2234】

このように、動作電力の供給が開始された場合には、RAMクリア処理（ステップS8709～ステップS8710）が実行されるか否かとは無関係に、合計獲得数カウンタ347及び遊技不可フラグ351が「0」クリアされる。したがって、遊技不可フラグ351に「1」がセットされて遊技を行うことができない状態となった場合には、パチンコ機160への動作電力の供給を停止した後に当該動作電力の供給を再開させることにより当該状態を解消することができる。また、遊技ホールにおいて、営業終了後にパチンコ機160への動作電力の供給を停止し、営業開始前に当該動作電力の供給を開始させる運用が行われる場合には、合計獲得数カウンタ347及び遊技不可フラグ351の値が「0」クリアされている状態で遊技ホールの営業が開始されるようにすることができる。

30

【2235】

次に、タイマ割込み処理（図167）のステップS9222にて実行される第2管理用処理の説明に先立ち、遊技履歴の管理に関する構成について説明する。

【2236】

図171に示すように、非特定制御用のワークエリア283には、通常用カウンタエリア341が設けられている。また、通常用カウンタエリア341には、一般入賞カウンタ341a、特電入賞カウンタ341b、第1作動カウンタ341c、第2作動カウンタ341d及びアウトカウンタ341eが設けられている。一般入賞カウンタ341aは所定の計測開始契機からの一般入賞口191への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ341bは所定の計測開始契機からの特電入賞装置192への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第1作動カウンタ341cは所定の計測開始契機からの第1作動口193への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第2作動カウンタ341dは所定の計測開始契機からの第2作動口194への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。アウトカウンタ341eは所定の計測開始契機からのアウト口184aへの遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。通常用カウンタエリア341の各カウンタ341a～341eは、前扉枠164が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、対象となる入球部184a、191～194に入球した遊技球の個数を計

40

50

測するために利用される。

【2237】

非特定制御用のワークエリア283には、演算結果記憶エリア342が設けられている。演算結果記憶エリア342は、通常用カウンタエリア341を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報を記憶するためのエリアである。演算結果記憶エリア342に記憶された遊技履歴の管理結果の情報は、遊技履歴の管理結果の情報が新たに算出されることで当該新たに算出された情報が上書きされるまで記憶保持される。演算結果記憶エリア342には、主側MPU222により算出されるベース値の情報が記憶される。上記第4の実施形態において既に説明したとおり、ベース値とは、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。

10

【2238】

大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口191に1個の遊技球が入球した場合には一般入賞カウンタ341aの値が1加算され、特電入賞装置192に1個の遊技球が入球した場合には特電入賞カウンタ341bの値が1加算され、第1作動口193に1個の遊技球が入球した場合には第1作動カウンタ341cの値が1加算され、第2作動口194に1個の遊技球が入球した場合には第2作動カウンタ341dの値が1加算され、アウト口184aに1個の遊技球が入球した場合にはアウトカウンタ341eの値が1加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア341の各種カウンタ341a～341eの値をK11～K15とした場合にベース値は以下のものとなる。

20

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K11 \times$ 「一般入賞口191への入賞に対する賞球個数」 $+ K12 \times$ 「特電入賞装置192への入賞に対する賞球個数」 $+ K13 \times$ 「第1作動口193への入賞に対する賞球個数」 $+ K14 \times$ 「第2作動口194への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K11 + K12 + K13 + K14 + K15$ ）の割合。

【2239】

図171に示すように、非特定制御用のワークエリア283には、合計払出個数カウンタ352及び合計排出個数カウンタ353が設けられている。合計払出個数カウンタ352は3バイトのカウンタである。合計払出個数カウンタ352には、遊技球の合計払出個数のデータ（ $K11 \times$ 「一般入賞口191への入賞に対する賞球個数」 $+ K12 \times$ 「特電入賞装置192への入賞に対する賞球個数」 $+ K13 \times$ 「第1作動口193への入賞に対する賞球個数」 $+ K14 \times$ 「第2作動口194への入賞に対する賞球個数」）が格納される。また、合計排出個数カウンタ353は2バイトのカウンタである。合計排出個数カウンタ353には、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数のデータ（ $K11 + K12 + K13 + K14 + K15$ ）が格納される。合計払出個数カウンタ352の値及び合計排出個数カウンタ353の値は、後述する第2管理用処理（図177）のステップSA207における個数情報更新処理にて更新される。また、メイン処理（図161）のステップS8716におけるベース値算出設定処理（図179）では、当該合計払出個数カウンタ352の値及び合計排出個数カウンタ353の値を使用してベース値を算出する処理が実行される。

30

40

【2240】

非特定制御用のワークエリア283には管理開始フラグが設けられている。管理開始フラグは、パチンコ機160の製造後に初めて当該パチンコ機160への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア283が管理開始フラグを含めて「0」クリアされて初期化された場合にも管理開始フラグの値は「0」となる。管理開始フラグが「0」の値である状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PA

50

から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数（具体的には 300 個）となることで管理開始フラグに「1」がセットされる。また、管理開始フラグに「1」がセットされる場合に、通常用カウンタエリア 341 の各種カウンタ 341 a ～ 341 e の値が「0」クリアされて新たな算出期間が開始される。

【2241】

通常用カウンタエリア 341 の各種カウンタ 341 a ～ 341 e の値は、非特定制御用のワークエリア 283 に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数（300 個）となることで「0」クリアされるとともに、管理開始フラグに「1」がセットされている状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には 60000 個）となることで「0」クリアされる。

【2242】

図 171 に示すように、演算結果記憶エリア 342 には上記ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア 343 と、第 1 履歴エリア 344 と、第 2 履歴エリア 345 と、第 3 履歴エリア 346 とが設けられている。現状エリア 343 には直近のベース値が格納されることとなる。また、第 1 履歴エリア 344 には 1 回前の算出期間における最終的なベース値が格納され、第 2 履歴エリア 345 には 2 回前の算出期間における最終的なベース値が格納され、第 3 履歴エリア 346 には 3 回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。本実施形態において、ベース値のデータには、当該ベース値における整数部分のデータである 1 バイトの整数部演算結果データと、当該ベース値における小数点以下の部分のデータである 1 バイトの小数部演算結果データとが含まれている。現状エリア 343 及び第 1 ～ 第 3 履歴エリア 344 ～ 346 のそれぞれは 2 バイトのエリアであり、これら各種エリア 343 ～ 346 の上位 1 バイトには整数部演算結果データが格納されるとともに、これら各種エリア 343 ～ 346 の下位 1 バイトには小数部演算結果データが格納される。

【2243】

現状エリア 343、第 1 履歴エリア 344、第 2 履歴エリア 345 及び第 3 履歴エリア 346 に格納されたベース値は、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 246 ～ 249 にて順次報知される。具体的には、表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過する度に、現状エリア 343 → 第 1 履歴エリア 344 → 第 2 履歴エリア 345 → 第 3 履歴エリア 346 という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

【2244】

次に、タイマ割込み処理（図 167）のステップ S9222 の処理について説明する。ステップ S9222 では既に説明したとおり C A L L A 命令により第 2 管理用処理を実行する。第 2 管理用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、タイマ割込み処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理が C A L L A 命令を利用して呼び出される。

【2245】

C A L L A 命令により第 2 管理用処理が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止され、使用レジスタ群切替回路 252 において第 1 レジスタ群 265 が使用対象となっている状態から第 2 レジスタ群 266 が使用対象となっている状態に切り替えられた後に、第 2 管理用処理に対応するプログラムが開始される。使用対象のレジスタ群が第 1 レジスタ群 265 から第 2 レジスタ群 266 に切り替えられることにより、非特定制御の処理である第 2 管理用処理では第 2 レジスタ群 266 が使用され、第 1 レジスタ群 265 に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【2246】

図177は主側MPU222にて実行される第2管理用処理を示すフローチャートである。なお、第2管理用処理におけるステップSA201～ステップSA208の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【2247】

まず情報異常監視処理を実行する（ステップSA201）。情報異常監視処理では、非特定制御用のワークエリア283の監視処理を実行する。当該監視処理では、非特定制御用のプログラムにおいて実行している処理の処理位置を示すポインタの値が正常な数値範囲を超えた値となっているか否かを判定し、正常な数値範囲を超えた場合には異常有りと特定する。また、非特定制御用のワークエリア283における通常用カウンタエリア341に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する。例えば通常用カウンタエリア341においてアウトカウンタ341eの値が「0」であるにも関わらず一般入賞カウンタ341aの値が1000以上となっている場合には異常有りと特定する。非特定制御用のワークエリア283の監視処理にて異常有りと特定した場合、当該非特定制御用のワークエリア283に対してクリア処理が実行される。これにより、情報異常に対処することが可能となる。

【2248】

その後、前扉枠164が開放状態ではなく（ステップSA202：NO）、開閉実行モードではなく（ステップSA203：NO）、さらに高頻度サポートモードではない場合（ステップSA204：NO）、通常の入球管理処理（ステップSA205）を実行する。通常の入球管理処理では、特定制御用のワークエリア281における確認フラグ群281aの第1入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア283の通常用カウンタエリア341における一般入賞カウンタ341aの値を1加算する。また、特定制御用のワークエリア281における確認フラグ群281aの第2入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア283の通常用カウンタエリア341における一般入賞カウンタ341aの値を1加算する。また、特定制御用のワークエリア281における確認フラグ群281aの第3入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア283の通常用カウンタエリア341における一般入賞カウンタ341aの値を1加算する。

【2249】

通常の入球管理処理（ステップSA205）では、特定制御用のワークエリア281における確認フラグ群281aの特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア283の通常用カウンタエリア341における特電入賞カウンタ341bの値を1加算する。確認フラグ群281aの第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア283の通常用カウンタエリア341における第1作動カウンタ341cの値を1加算する。確認フラグ群281aの第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア283の通常用カウンタエリア341における第2作動カウンタ341dの値を1加算する。確認フラグ群281aのアウト確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア283の通常用カウンタエリア341におけるアウトカウンタ341eの値を1加算する。

【2250】

ステップSA203にて肯定判定を行った場合、ステップSA204にて肯定判定を行った場合、又はステップSA205の処理を行った場合には、合計獲得数の管理処理を実行する（ステップSA206）。合計獲得数の管理処理については後に詳細に説明する。

【2251】

ステップSA202にて肯定判定を行った場合、又はステップSA206の処理を行った場合には、個数情報更新処理を実行する（ステップSA207）。個数情報更新処理では、一般入賞カウンタ341a、特電入賞カウンタ341b、第1作動カウンタ341c及び第2作動カウンタ341dの値（K11～K14）を使用して遊技球の合計払出個数

10

20

30

40

50

のデータを導出し、当該導出した合計払出個数のデータを合計払出個数カウンタ 3 5 2 にセットすることにより合計払出個数カウンタ 3 5 2 のデータを更新する。また、個数情報更新処理（ステップ S A 2 0 7）では、一般入賞カウンタ 3 4 1 a、特電入賞カウンタ 3 4 1 b、第 1 作動カウンタ 3 4 1 c、第 2 作動カウンタ 3 4 1 d 及びアウトカウンタ 3 4 1 e の値（K 1 1 ～ K 1 5）を使用して遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数のデータを導出し、当該導出した合計個数のデータを合計排出個数カウンタ 3 5 3 にセットすることにより合計排出個数カウンタ 3 5 3 のデータを更新する。

【 2 2 5 2 】

その後、表示用処理を実行する（ステップ S A 2 0 8）。表示用処理では、現状エリア 3 4 3、第 1 履歴エリア 3 4 4、第 2 履歴エリア 3 4 5 及び第 3 履歴エリア 3 4 6 に格納されたベース値が、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 4 6 ～ 2 4 9 にて順次報知されるようにするための処理を実行する。既に説明したとおり、表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過する度に、現状エリア 3 4 3 → 第 1 履歴エリア 3 4 4 → 第 2 履歴エリア 3 4 5 → 第 3 履歴エリア 3 4 6 という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

10

【 2 2 5 3 】

その後、「R E T A」という命令により第 2 管理用処理を終了させる。R E T A 命令により第 2 管理用処理が終了される場合には、使用レジスタ群切替回路 2 5 2 において使用対象となっているレジスタ群が第 2 レジスタ群 2 6 6 から第 1 レジスタ群 2 6 5 に切り替えられ、タイマ割込み処理（図 1 6 7）の実行が許可された後に、第 2 管理用処理が終了される。使用対象のレジスタ群が第 2 レジスタ群 2 6 6 から第 1 レジスタ群 2 6 5 に切り替えられることにより、特定制御の処理では第 1 レジスタ群 2 6 5 が使用され、第 2 レジスタ群 2 6 6 に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

20

【 2 2 5 4 】

次に、第 2 管理用処理（図 1 7 7）のステップ S A 2 0 6 にて実行される合計獲得数の管理処理について図 1 7 8 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、合計獲得数の管理処理におけるステップ S A 3 0 1 ～ ステップ S A 3 1 2 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【 2 2 5 5 】

まず非特定制御用のワークエリア 2 8 3 の遊技不可フラグ 3 5 1 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S A 3 0 1）。遊技不可フラグ 3 5 1 に「1」をセットする処理は、非特定制御用のワークエリア 2 8 3 における合計獲得数カウンタ 3 4 7 の値が終了基準個数（具体的には 1 9 0 0 0 個）以上となったことに基づいて、後述するステップ S A 3 0 9 にて実行される。遊技不可フラグ 3 5 1 に「1」がセットされている場合には（ステップ S A 3 0 1：Y E S）、無限ループに入る。このように、遊技不可フラグ 3 5 1 に「1」がセットされた場合には、その後タイマ割込み処理（図 1 6 7）のステップ S 9 2 0 1 ～ ステップ S 9 2 2 1 の処理が実行され、コマンド送信等が行われた後に遊技を行うことができない状態となる。

40

【 2 2 5 6 】

遊技不可フラグ 3 5 1 に「1」がセットされていない場合には（ステップ S A 3 0 1：N O）、特定制御用のワークエリア 2 8 1 における確認フラグ群 2 8 1 a の第 1 入賞確認フラグ、第 2 入賞確認フラグ、第 3 入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第 1 作動入賞確認フラグ及び第 2 作動入賞確認フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S A 3 0 2）。

【 2 2 5 7 】

ステップ S A 3 0 2 にて肯定判定をした場合、合計獲得数カウンタ 3 4 7 の加算処理を実行する（ステップ S A 3 0 3）。合計獲得数カウンタ 3 4 7 の加算処理では、第 1 入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には一般入賞口 1 9 1 に 1 個の遊技球が入球

50

した場合における賞球個数である10個から、当該賞球の契機として一般入賞口191に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「9」を合計獲得数カウンタ347に加算する。また、第2入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には一般入賞口191に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である10個から、当該賞球の契機として一般入賞口191に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「9」を合計獲得数カウンタ347に加算する。また、第3入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には一般入賞口191に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である10個から、当該賞球の契機として一般入賞口191に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「9」を合計獲得数カウンタ347に加算する。また、特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には特電入賞装置192に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である15個から、当該賞球の契機として特電入賞装置192に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「14」を合計獲得数カウンタ347に加算する。本実施形態では、第1作動口193又は第2作動口194に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数は1個である。第1作動口193又は第2作動口194に1個の遊技球が入球したことに對して払い出される遊技球の個数は1個となり増減0個となるため、第1作動入賞確認フラグ又は第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされていたとしても合計獲得数カウンタ347の値の更新は行わない。

10

【2258】

ステップSA302にて否定判定をした場合、又はステップSA303の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア281における確認フラグ群281aのアウト確認フラグに「1」がセットされているかを判定する(ステップSA304)。アウト確認フラグに「1」がセットされている場合、アウト口184aへの遊技球の入球が発生してアウト口検知センサ337aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。アウト確認フラグに「1」がセットされている場合(ステップSA304: YES)、合計獲得数カウンタ347の値を1減算する(ステップSA305)。そして、その1減算後における合計獲得数カウンタ347の値が「0」を下回った場合には(ステップSA306: NO)、合計獲得数カウンタ347の値を「0」クリアする(ステップSA307)。これにより、合計獲得数カウンタ347の値の減算後において当該値が「0」を下回った場合には当該合計獲得数カウンタ347の値は「0」クリアされて「0」に維持されることになる。

20

30

【2259】

ステップSA304にて否定判定をした場合、ステップSA306にて肯定判定をした場合、又はステップSA307の処理を実行した場合には、合計獲得数カウンタ347にて計測されている所定差球数が終了基準個数である19000個以上となったかを判定する(ステップSA308)。所定差球数が終了基準個数以上となっている場合(ステップSA308: YES)、非特定制御用のワークエリア283における遊技不可フラグ351に「1」をセットする(ステップSA309)。これにより、現状において実行されているタイマ割込み処理(図167)が終了した後、次のタイマ割込み処理(図167)が起動され、合計獲得数の管理処理(図178)のステップSA301にて肯定判定が行われることにより、無限ループとなり、遊技が行われない状態となる。

40

【2260】

その後、遊技が行われない状態となることを示す遊技不可コマンドを音光側MPU233に送信する(ステップSA310)。音光側MPU233は遊技不可コマンドを受信した場合、遊技が行われない状態であることを示す報知が実行されるように図柄表示装置199、表示発光部204及びスピーカ部205を制御する。

【2261】

ステップSA308にて否定判定をした場合、合計獲得数カウンタ347にて計測されている所定差球数が終了基準個数である19000個よりも少ない報知基準個数である17000個以上となったかを判定する(ステップSA311)。所定差球数が報知基準個数以上となっている場合(ステップSA311: YES)、所定差球数が終了基準個

50

数に到達する可能性があることを示す遊技不可移行前コマンドを音光側 MPU 233 に送信する（ステップ SA 312）。音光側 MPU 233 は遊技不可移行前コマンドを受信した場合、所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す遊技不可移行前報知が実行されるように図柄表示装置 199、表示発光部 204 及びスピーカ部 205 を制御する。

【2262】

このように、所定差球数を管理する処理、及び当該所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技が行われない状態とするための処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。これにより、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのデータ容量が増加してしまうことを抑制しながら、所定差球数を管理する処理、及び当該所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技が行われない状態とするための処理を実行可能とすることができる。

【2263】

次に、メイン処理（図 161）のステップ S 8716 にて実行される命令について説明する。ステップ S 8716 では既に説明したとおり CALL A 命令によりベース値算出設定処理を実行する。ベース値算出設定処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、メイン処理（図 161）の残余処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理が CALL A 命令を利用して呼び出される。

【2264】

CALL A 命令によりベース値算出設定処理が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止され、使用レジスタ群切替回路 252 において第 1 レジスタ群 265 が使用対象となっている状態から第 2 レジスタ群 266 が使用対象となっている状態に切り替えられた後に、ベース値算出設定処理に対応するプログラムが開始される。使用対象のレジスタ群が第 1 レジスタ群 265 から第 2 レジスタ群 266 に切り替えられることにより、非特定制御の処理であるベース値算出設定処理では第 2 レジスタ群 266 が使用され、第 1 レジスタ群 265 に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【2265】

既に説明したとおり、第 2 管理用処理（図 177）のステップ SA 207 における個数情報更新処理において、非特定制御用のワークエリア 283 における合計払出個数カウンタ 352 及び合計排出個数カウンタ 353 の値が更新される。メイン処理（図 161）のステップ S 8716 におけるベース値算出設定処理（図 179）では、当該合計払出個数カウンタ 352 の値及び合計排出個数カウンタ 353 の値を使用してベース値を算出する処理が実行される。また、既に説明したとおり、ベース値のデータには、当該ベース値における整数部分のデータである 1 バイトの整数部演算結果データと、当該ベース値における小数点以下の部分のデータである 1 バイトの小数部演算結果データとが含まれており、現状エリア 343 及び第 1～第 3 履歴エリア 344～346 の上位 1 バイトには整数部演算結果データが格納されるとともに、下位 1 バイトには小数部演算結果データが格納される。

【2266】

図 179 はメイン処理（図 161）のステップ S 8716 にて実行されるベース値算出設定処理を示すフローチャートである。なお、ベース値算出設定処理におけるステップ SA 401～ステップ SA 422 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【2267】

ステップ SA 401～ステップ SA 420 において、合計払出個数カウンタ 352 の値を合計排出個数カウンタ 353 の値で割る演算を行った場合の商を導出し、当該導出した商のデータ（1 バイト）をベース値の整数部演算結果データとして現状エリア 343 の上位 1 バイトエリアにセットするための処理を実行する。合計払出個数カウンタ 352 の値

を合計排出個数カウンタ353の値で割る演算を行った場合の商は、合計払出個数カウンタ352の値から合計排出個数カウンタ353の値を減算する演算を行った回数をAレジスタ301aにてカウントすることにより導出する。

【2268】

具体的には、まず非特定制御用のワークエリア283における合計払出個数カウンタ352の上位1バイトのデータをDレジスタ303aに読み出す（ステップSA401）。以下、本実施形態において、ステップSA401にて合計払出個数カウンタ352からDレジスタ303aに読み出されたデータ、又はステップSA401にて合計払出個数カウンタ352からDレジスタ303aに読み出された後に更新されたデータを合計払出個数カウンタ352の上位1バイト対応データという。

10

【2269】

その後、「EXX」という命令を実行する（ステップSA402）。既に説明したとおり、第2レジスタ群266が使用対象となっている状況において「EXX」は、BCレジスタ302、DEレジスタ303及びHLレジスタ304に格納されているデータと、BC'レジスタ312、DE'レジスタ313及びHL'レジスタ314に格納されているデータとを交換させる交換命令である。「EXX」という命令が実行されることにより、Dレジスタ303aのデータ（合計払出個数カウンタ352の上位1バイト対応データ）をD'レジスタ313aに退避させることができる。

【2270】

その後、Aレジスタ301aの値を「0」クリアする（ステップSA403）。上述したとおり、Aレジスタ301aは、合計払出個数カウンタ352の値から合計排出個数カウンタ353の値を減算する演算を行った回数をカウントして整数部除算結果データを導出するために使用される。ステップSA403にてAレジスタ301aの値が「0」クリアされることにより、Aレジスタ301aに「0」という整数部除算結果データが格納されている状態となる。

20

【2271】

その後、合計払出個数カウンタ352の下位2バイトのデータをDEレジスタ303に読み出す（ステップSA404）。以下、本実施形態において、ステップSA404にて合計払出個数カウンタ352からDEレジスタ303に読み出されたデータ、又はステップSA404にて合計払出個数カウンタ352からDEレジスタ303に読み出された後に更新されたデータを合計払出個数カウンタ352の下位2バイト対応データという。その後、合計排出個数カウンタ353の値をBCレジスタ302に読み出す（ステップSA405）。

30

【2272】

このように、合計払出個数カウンタ352の上位1バイト対応データがD'レジスタ313aに格納されており、合計払出個数カウンタ352の下位2バイト対応データがDEレジスタ303に格納されており、合計排出個数カウンタ353のデータがBCレジスタ302に格納されており、Aレジスタ301aに格納されている整数部除算結果データの値が「0」である状態で、ステップSA406の処理に進む。

【2273】

ステップSA406では、Aレジスタ301aの値を1加算する。これにより、Aレジスタ301aに格納されている整数部除算結果データの値が1加算される。このように、Aレジスタ301aの値は、合計払出個数カウンタ352の下位2バイト対応データから合計排出個数カウンタ353の値を減算する処理（ステップSA408）の実行前に1加算される。そして、当該減算処理（ステップSA408）の結果が負の値となった場合には後述するステップSA419にてAレジスタ301aの値が1減算されることにより、Aレジスタ301aの値が1加算前の値（ステップSA406の処理の実行前の値）に戻される。これにより、演算結果が負の値となった場合におけるステップSA408の処理はカウントの対象から除外される態様で、Aレジスタ301aにおいて、合計払出個数カウンタ352の下位2バイト対応データから合計排出個数カウンタ353の値を減算する

40

50

処理（ステップ S A 4 0 8）の実行回数がカウントされる。

【 2 2 7 4 】

その後、D E レジスタ 3 0 3 のデータ（合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データ）を H L レジスタ 3 0 4 に転送する（ステップ S A 4 0 7）。D E レジスタ 3 0 3 のデータは転送後も維持される。その後、H L レジスタ 3 0 4 の値（合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データ）から B C レジスタ 3 0 2 の値（合計排出個数カウンタ 3 5 3 の値）を減算する演算を実行する（ステップ S A 4 0 8）。当該演算の結果は H L レジスタ 3 0 4 に格納される。これにより、合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データから合計排出個数カウンタ 3 5 3 の値を減算する演算の演算結果が H L レジスタ 3 0 4 に格納されている状態となる。また、今回の演算前における合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データの値が合計排出個数カウンタ 3 5 3 の値以上の値であった場合には今回の演算において桁借りが発生しないため、F レジスタ 3 0 1 b におけるキャリフラグの値が「0」となるとともに、今回の演算前における合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データの値が合計排出個数カウンタ 3 5 3 の値未満の値であった場合には今回の演算において桁借りが発生するため、当該キャリフラグに「1」がセットされている状態となる。

10

【 2 2 7 5 】

キャリフラグの値が「0」である場合（ステップ S A 4 0 9 : N O）、すなわち今回の演算の結果が正の値である場合には、H L レジスタ 3 0 4 のデータを D E レジスタ 3 0 3 にセットする（ステップ S A 4 1 0）。これにより、D E レジスタ 3 0 3 に格納されている合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データが今回のステップ S A 4 0 8 における演算後の値に更新される。

20

【 2 2 7 6 】

その後、ステップ S A 4 0 6 に戻り、ステップ S A 4 0 9 にて肯定判定が行われるまで、ステップ S A 4 0 6 ~ ステップ S A 4 1 0 の処理を繰り返す。これにより、合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データの値が合計排出個数カウンタ 3 5 3 の値未満の値となるまで、合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データの値から合計排出個数カウンタ 3 5 3 の値を減算する処理（ステップ S A 4 0 8）が行われるようにすることができるとともに、合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データの値から合計排出個数カウンタ 3 5 3 の値を減算する処理（ステップ S A 4 0 8）の実行回数が A レジスタ 3 0 1 a においてカウントされるようにすることができる。

30

【 2 2 7 7 】

ステップ S A 4 0 9 にて肯定判定を行った場合には、「E X X」という命令を実行する（ステップ S A 4 1 1）。「E X X」という命令が実行されることにより、B C レジスタ 3 0 2、D E レジスタ 3 0 3 及び H L レジスタ 3 0 4 に格納されているデータと、B C ' レジスタ 3 1 2、D E ' レジスタ 3 1 3 及び H L ' レジスタ 3 1 4 に格納されているデータとが交換される。これにより、B C レジスタ 3 0 2 のデータ（合計排出個数カウンタ 3 5 3 のデータ）、D E レジスタ 3 0 3 のデータ（演算結果が負の値となった今回のステップ S A 4 0 8 における演算後のデータに更新される前の合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データ）及び H L レジスタ 3 0 4 のデータ（ステップ S A 4 0 8 の演算結果のデータ）を対応する補助レジスタに退避させることができるとともに、D ' レジスタ 3 1 3 a に退避させていたデータ（合計払出個数カウンタ 3 5 2 の上位 1 バイト対応データ）を D レジスタ 3 0 3 a に復帰させることができる。

40

【 2 2 7 8 】

その後、D レジスタ 3 0 3 a の値が 1 以上である場合（ステップ S A 4 1 2 : N O）、すなわち合計払出個数カウンタ 3 5 2 の上位 1 バイト対応データの値が 1 以上であり当該上位 1 バイト対応データから合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データに桁借りを行うことが可能である場合には、ステップ S A 4 1 3 ~ ステップ S A 4 1 8 において桁借りに対応する処理を実行する。具体的には、まず D レジスタ 3 0 3 a の値を 1 減算する（ステップ S A 4 1 3）。これにより、D レジスタ 3 0 3 a に格納されている合計払

50

出個数カウンタ352の上位1バイト対応データの値が桁借り発生後の値に更新される。その後、「E X X」という命令を実行する（ステップS A 4 1 4）。「E X X」という命令が実行されることにより、B Cレジスタ302、D Eレジスタ303及びH Lレジスタ304に格納されているデータと、B C'レジスタ312、D E'レジスタ313及びH L'レジスタ314に格納されているデータとが交換される。これにより、Dレジスタ303aに格納されていた合計払出個数カウンタ352の上位1バイト対応データをD'レジスタ313aに退避させることができるとともに、B C'レジスタ312に退避させていたデータ（合計排出個数カウンタ353のデータ）、D E'レジスタ313に退避させていたデータ（演算結果が負の値となったステップS A 4 0 8の演算後のデータに更新される前の合計払出個数カウンタ352の下位2バイト対応データ）及びH L'レジスタ314に退避させていたデータ（ステップS A 4 0 8の演算結果のデータ）をB Cレジスタ302、D Eレジスタ303及びH Lレジスタ304に復帰させることができる。

10

【2279】

その後、ステップS A 4 1 5～ステップS A 4 1 7において、（「D Eレジスタ303に格納されているステップS A 4 0 8の処理の実行前における合計払出個数カウンタ352の下位2バイト対応データ」＋「桁借りで増加した値（65536）」－「B Cレジスタ302に格納されている合計排出個数カウンタ353の値」）を算出する処理を行う。但し、演算に使用するB Cレジスタ302、D Eレジスタ303及びH Lレジスタ304のデータ容量が2バイトであるため、ステップS A 4 1 5にて（「桁借りで増加した値よりも1小さい値（65535）」－「B Cレジスタ302に格納されている合計排出個数カウンタ353のデータ」）を算出する処理を行い、ステップS A 4 1 6にてステップS A 4 1 5の演算結果に「1」を加算する処理を行い、ステップS A 4 1 7にてステップS A 4 1 6の演算結果に「D Eレジスタ303に格納されているステップS A 4 0 8の処理の実行前における下位2バイト対応データ」を加算する処理を行う。

20

【2280】

ステップS A 4 1 5では、2バイトの数値情報の最大値である「65535」（「F F F F H」）からB Cレジスタ302の値（合計排出個数カウンタ353の値）を減算する演算を実行する。当該演算の結果はH Lレジスタ304に格納される。その後、H Lレジスタ304の値を1加算する（ステップS A 4 1 6）。その後、H Lレジスタ304の値にD Eレジスタ303の値を加算する演算を行う（ステップS A 4 1 7）。当該演算の結果はH Lレジスタ304に格納される。これにより、上述した（「D Eレジスタ303に格納されているステップS A 4 0 8の処理の実行前における下位2バイト対応データ」＋「桁借りで増加した値（65536）」－「B Cレジスタ302に格納されている合計排出個数カウンタ353の値」）という演算の結果がH Lレジスタ304に格納されている状態となる。その後、H Lレジスタ304のデータをD Eレジスタ303に転送する（ステップS A 4 1 8）。これにより、合計払出個数カウンタ352の上位1バイト対応データから下位2バイト対応データへの桁借り後における合計払出個数カウンタ352の下位2バイト対応データの値から合計排出個数カウンタ353の値を減算する演算の演算結果がD Eレジスタ303に格納されている状態となり、D Eレジスタ303に格納されている合計払出個数カウンタ352の下位2バイト対応データが更新される。

30

40

【2281】

その後、ステップS A 4 0 6に戻り、ステップS A 4 1 2にて肯定判定が行われるまで、ステップS A 4 0 6～ステップS A 4 1 8の処理を繰り返す。これにより、合計払出個数カウンタ352の上位1バイト対応データの値が「0」となり当該上位1バイト対応データから下位2バイト対応データへの桁借りを発生させることができない状態となるまで、合計払出個数カウンタ352の下位2バイト対応データの値から合計排出個数カウンタ353の値を減算する処理（ステップS A 4 0 8）が行われるようにすることができる。とともに、当該減算処理（ステップS A 4 0 8）の実行回数がAレジスタ301aにおいてカウントされるようにすることができる。

【2282】

50

ステップ S A 4 1 2 にて肯定判定を行った場合には、A レジスタ 3 0 1 a の値を 1 減算する（ステップ S A 4 1 9）。これにより、A レジスタ 3 0 1 a に格納されている整数部演算結果データの値を、ステップ S A 4 0 6 にて「1」が加算される前の値に戻し、合計払出個数カウンタ 3 5 2 の上位 1 バイト対応データから下位 2 バイト対応データへの桁借りを発生させることができない状態であるとともに合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データの値が合計排出個数カウンタ 3 5 3 の値未満の値である状態において実行されたステップ S A 4 0 8 の演算が A レジスタ 3 0 1 a においてカウントされていない状態、すなわち A レジスタ 3 0 1 a に整数部演算結果データが格納されている状態となる。その後、A レジスタ 3 0 1 a の値（整数部演算結果データ）を現状エリア 3 4 3 の上位 1 バイトエリアにセットする（ステップ S A 4 2 0）。

10

【 2 2 8 3 】

その後、小数部算出用処理を実行する（ステップ S A 4 2 1）。小数部算出用処理では、まず「E X X」という命令を実行することにより、ステップ S A 4 1 1 にて B C ' レジスタ 3 1 2 に退避させたデータ（合計排出個数カウンタ 3 5 3 のデータ）、D E ' レジスタ 3 1 3 に退避させたデータ（合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データ）及び H L ' レジスタ 3 1 4 に退避させたデータ（ステップ S A 4 0 8 の演算結果のデータ）を B C レジスタ 3 0 2、D E レジスタ 3 0 3 及び H L レジスタ 3 0 4 に復帰させる。小数部算出用処理（ステップ S A 4 2 1）では、当該「E X X」という命令により B C レジスタ 3 0 2 に復帰させた合計排出個数カウンタ 3 5 3 のデータ、及び D E レジスタ 3 0 3 に復帰させた合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データを使用して、ベース値の小数部演算結果データを導出し、当該導出した小数部演算結果データを現状エリア 3 4 3 の下位 1 バイトエリアにセットする。これにより、現状エリア 3 4 3 に直近のベース値の情報（具体的には整数部演算結果データ及び小数部演算結果データ）が格納されている状態となる。

20

【 2 2 8 4 】

ステップ S A 4 2 1 にて小数部算出用処理を実行した後は、データシフト用処理を実行する（ステップ S A 4 2 2）。データシフト用処理では、合計排出個数カウンタ 3 5 3 の値がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）以上となっている場合、データシフト用処理を実行した後に各種カウンタのクリア処理を実行する。データシフト用処理では、演算結果記憶エリア 3 4 2 における現状エリア 3 4 3、第 1 履歴エリア 3 4 4、第 2 履歴エリア 3 4 5 及び第 3 履歴エリア 3 4 6 に記憶された情報を、第 2 履歴エリア 3 4 5 → 第 3 履歴エリア 3 4 6、第 1 履歴エリア 3 4 4 → 第 2 履歴エリア 3 4 5、現状エリア 3 4 3 → 第 1 履歴エリア 3 4 4 の順序でシフトする。これにより、2 回前の算出期間における最終的なベース値が 3 回前の算出期間における最終的なベース値として第 3 履歴エリア 3 4 6 に記憶され、1 回前の算出期間における最終的なベース値が 2 回前の算出期間における最終的なベース値として第 2 履歴エリア 3 4 5 に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が 1 回前の算出期間における最終的なベース値として第 1 履歴エリア 3 4 4 に記憶される。また、各種カウンタのクリア処理では、通常用カウンタエリア 3 4 1 の各カウンタ 3 4 1 a ~ 3 4 1 e を全て「0」クリアする。

30

【 2 2 8 5 】

その後、「R E T A」という命令を実行することにより本ベース値算出設定処理（図 1 7 9）を終了する。R E T A 命令によりベース値算出設定処理が終了される場合には、使用レジスタ群切替回路 2 5 2 において使用対象となっているレジスタ群が第 2 レジスタ群 2 6 6 から第 1 レジスタ群 2 6 5 に切り替えられ、タイマ割込み処理（図 1 6 7）の実行が許可された後に、ベース値算出設定処理が終了される。使用対象のレジスタ群が第 2 レジスタ群 2 6 6 から第 1 レジスタ群 2 6 5 に切り替えられることにより、特定制御の処理では第 1 レジスタ群 2 6 5 が使用され、第 2 レジスタ群 2 6 6 に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

40

【 2 2 8 6 】

既に説明したとおり、第 2 レジスタ群 2 6 6 において、I X レジスタ 3 0 5 は非特定用

50

第1基準アドレス(「3000H」)を格納するために使用されており、IYレジスタ306は非特定用第2基準アドレス(「3100H」)を格納するために使用されており、Kレジスタ307は非特定用上位基準アドレス情報(「A3H」)を格納するために使用されており、Vレジスタ308はレジスタ用上位第2基準アドレス情報(「ABH」)を格納するために使用されている。また、スタックポインタ309は非特定制御用のスタックエリア284においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側CPU251にて特定するためのアドレスの情報を格納するために使用されている。また、既に説明したとおり、第2レジスタ群266には、アドレス指定に使用されるこれらのレジスタ(IXレジスタ305、IYレジスタ306、Kレジスタ307及びVレジスタ308)及びスタックポインタ309以外に、主レジスタとして、Aレジスタ301a、Fレジスタ301b、Bレジスタ302a、Cレジスタ302b、Dレジスタ303a、Eレジスタ303b、Hレジスタ304a及びLレジスタ304bが存在している。上述したとおり、ベース値算出設定処理(図179)において、Aレジスタ301aは整数部除算結果データを格納するために使用されており、BCレジスタ302は合計排出個数カウンタ353のデータを格納するために使用されており、DEレジスタ303は合計払出個数カウンタ352の下位2バイト対応データを格納するために使用されており、HLレジスタ304はステップSA408の演算を行うために使用されている。また、フラグレジスタであるFレジスタ301bもステップSA408の演算において使用されている。このように、ベース値算出設定処理(図179)では、第2レジスタ群266におけるAFレジスタ301、BCレジスタ302、DEレジスタ303及びHLレジスタ304が全て使用されている状況が発生する。

10

20

【2287】

Aレジスタ301、BCレジスタ302、DEレジスタ303及びHLレジスタ304にデータが格納されている状況において合計払出個数カウンタ352の上位1バイト対応データを格納可能なレジスタが第2レジスタ群266に設けられていない構成とすると、合計払出個数カウンタ352の上位1バイト対応データを第2レジスタ群266に読み出す場合、当該読み出し先となるレジスタ(Aレジスタ301a、Bレジスタ302a、Cレジスタ302b、Dレジスタ303a、Eレジスタ303b、Hレジスタ304a及びLレジスタ304bのいずれか)に格納されているデータを主側RAM224に退避させるための処理が必要となってしまう。これに対して、第2レジスタ群266には、Dレジスタ303aに対応する補助レジスタ(D'レジスタ313a)が設けられており、当該補助レジスタに合計払出個数カウンタ352の上位1バイト対応データを格納することが可能な構成である。これにより、整数部除算結果データ、合計排出個数カウンタ353のデータ、合計払出個数カウンタ352の下位2バイト対応データ及びステップSA408の演算結果データに加えて、合計払出個数カウンタ352の上位1バイト対応データが第2レジスタ群266に格納されている状態とすることができる。よって、合計払出個数カウンタ352の上位1バイトデータを第2レジスタ群266に読み出す場合に、Aレジスタ301a、Bレジスタ302a、Cレジスタ302b、Dレジスタ303a、Eレジスタ303b、Hレジスタ304a及びLレジスタ304bのいずれかに格納されているデータを主側RAM224に退避させるための処理を不要とすることができる。

30

40

【2288】

第2レジスタ群266には、DEレジスタ303の補助レジスタ(DE'レジスタ313)が設けられている。また、EXX命令が実行されることにより、BCレジスタ302、DEレジスタ303及びHLレジスタ304に格納されているデータと、これらの主レジスタの補助レジスタに格納されているデータとが交換される構成であるため、EXX命令を使用して、DEレジスタ303に格納されているデータと、補助レジスタ(DE'レジスタ313)に格納されているデータとを交換することができる。これにより、合計払出個数カウンタ352の下位2バイト対応データがDEレジスタ303に格納されているとともに合計払出個数カウンタ352の上位1バイト対応データがD'レジスタ313aに格納されている状態とした後、当該上位1バイト対応データ及び当該下位2バイト対応

50

データのうち D E レジスタ 3 0 3 に格納されるデータを E X X 命令により切り替える構成とすることができる。

【 2 2 8 9 】

D E レジスタ 3 0 3 に対応する補助レジスタが設けられていない構成とすると、A F レジスタ 3 0 1、B C レジスタ 3 0 2、D E レジスタ 3 0 3 及び H L レジスタ 3 0 4 が全て使用されている状況であるとともに合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データが D E レジスタ 3 0 3 に格納されている状況において、合計払出個数カウンタ 3 5 2 の上位 1 バイト対応データを D レジスタ 3 0 3 a に読み出す場合、合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データを主側 R A M 2 2 4 に退避させるための命令（具体的には 4 バイトの L D 命令）、及び合計払出個数カウンタ 3 5 2 の上位 1 バイト対応データを D レジスタ 3 0 3 a に読み出すための命令（3 バイトの L D 命令）が必要となってしまう。これに対して、D レジスタ 3 0 3 a に対応する補助レジスタが設けられている構成であるとともに、D レジスタ 3 0 3 a に格納されているデータと補助レジスタ（D ' レジスタ 3 1 3 a）に格納されているデータとを交換命令（1 バイトの E X X 命令）により交換可能な構成である。これにより、合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データが D E レジスタ 3 0 3 に格納されている状態であるとともに合計払出個数カウンタ 3 5 2 の上位 1 バイト対応データが D ' レジスタ 3 1 3 a に格納されている状態とした後に、当該上位 1 バイト対応データ及び当該下位 2 バイト対応データのうち必要となるデータが当該下位 2 バイト対応データから当該上位 1 バイト対応データに切り替わるタイミングで、E X X 命令を実行することにより当該下位 2 バイト対応データを D E ' レジスタ 3 1 3 に退避させることができるとともに、当該上位 1 バイト対応データを D レジスタ 3 0 3 a に読み出して使用可能とすることができる。よって、D E ' レジスタ 3 1 3 を利用することなく、必要となるデータが合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データから合計払出個数カウンタ 3 5 2 の上位 1 バイト対応データに切り替わるタイミングにおいて、当該下位 2 バイト対応データを主側 R A M 2 2 4 に退避させる命令、及び当該上位 1 バイト対応データを D レジスタ 3 0 3 a に読み出す命令を実行する構成と比較して、当該上位 1 バイト対応データを D レジスタ 3 0 3 a に読み出して使用可能とするために、プログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができる。

【 2 2 9 0 】

合計払出個数カウンタ 3 5 2 の上位 1 バイト対応データが D レジスタ 3 0 3 a に格納されている状態であるとともに合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データが D E ' レジスタ 3 1 3 に格納されている状態となった後に、当該上位 1 バイト対応データ及び当該下位 2 バイト対応データのうち必要となるデータが当該上位 1 バイト対応データから当該下位 2 バイト対応データに切り替わるタイミングで、交換命令（1 バイトの E X X 命令）を実行することにより、当該上位 1 バイト対応データを D ' レジスタ 3 1 3 a に退避させることができるとともに、当該下位 2 バイト対応データを D E レジスタ 3 0 3 に読み出して使用可能とすることができる。これにより、D E ' レジスタ 3 1 3 を利用することなく、必要となるデータが合計払出個数カウンタ 3 5 2 の上位 1 バイト対応データから合計払出個数カウンタ 3 5 2 の下位 2 バイト対応データに切り替わるタイミングにおいて、当該上位 1 バイト対応データを主側 R A M 2 2 4 に退避させる命令（3 バイトの L D 命令）、及び当該下位 2 バイト対応データを D E レジスタ 3 0 3 に読み出す命令（4 バイトの L D 命令）を実行する構成と比較して、当該下位 2 対応データを D E レジスタ 3 0 3 に読み出して使用可能とするために、プログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができる。

【 2 2 9 1 】

非特定制御用のワークエリア 2 8 3 における管理開始フラグに「1」がセットされているか否かとは無関係に、ステップ S A 4 0 1 ~ ステップ S A 4 1 8 の処理が実行される。これにより、管理開始フラグの値が「0」である場合及び管理開始フラグの値が「1」である場合のいずれにおいてもベース値が算出されて現状エリア 3 4 3 に格納されるようにすることができる。

10

20

30

40

50

【2292】

＜主側MPU222のリセットを行うための構成＞

次に、主側MPU222のリセットを行うための構成について説明する。既に説明したとおり、主側MPU222の入力側及び出力側には、停電監視基板225が接続されている（図157参照）。停電監視基板225には、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置218が接続されており、主側MPU222には停電監視基板225を介して電力が供給される。また、既に説明したとおり、主側MPU222には主側電源制御部253が設けられている。

【2293】

電源・発射制御装置218は、外部の交流24V電源より供給される電力を取り込み、+24Vの直流安定化電源、+5.0Vの直流電源である通常動作電源及び+5.0Vの直流電源であるバックアップ電源を含む各種電源を生成し、主制御装置211及び払出制御装置217等に対して各々に必要な電力を供給する。以下、本実施形態及び後述する第19～第23の実施形態において、+24Vの直流安定化電源から供給される電力を第1通常動作電力というとともに、+5.0Vの通常動作電源から供給される電力を第2通常動作電力という。また、+5.0Vのバックアップ電源から供給される電力をバックアップ電力という。

【2294】

図157に示すように、電源・発射制御装置218から停電監視基板225に動作電力を供給するための電気配線として、+24Vの第1通常動作電力を供給するための第1電気配線EL1と、+5.0Vの第2通常動作電力を供給するための第2電気配線EL2とが設けられている。また、停電監視基板225から主側MPU222の主側電源制御部253に+5.0Vの第2通常動作電力を供給するための第3電気配線EL3が設けられている。さらにまた、電源・発射制御装置218から主側電源制御部253に+5.0Vのバックアップ電力を供給するための第4電気配線EL4が設けられている。主側電源制御部253には、当該主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧を監視する電圧監視回路354が設けられている。

【2295】

既に説明したとおり、電源・発射制御装置218には、電入中用電源部218a及び電断中用電源部218bが設けられている。電入中用電源部218aは、外部の交流24V電源から電源・発射制御装置218に電力が供給されている状況において、停電監視基板225への第1通常動作電力及び第2通常動作電力の供給が行われるようにするとともに、電圧監視回路354への第2通常動作電力の供給が行われるようにする。また、電断中用電源部218bは、外部の交流24V電源から電源・発射制御装置218に電力が供給されている状況において、電入中用電源部218aから供給される電力によりコンデンサの充電が行われるようにする。また、電断中用電源部218bは、外部の交流24V電源からの電源・発射制御装置218への電力供給が停止された状況において、当該コンデンサから主側電源制御部253へのバックアップ電力の供給が行われるようにする。

【2296】

外部の交流24V電源からの電源・発射制御装置218への電力供給が停止された場合には、まず停電監視基板225へ供給されている第1通常動作電力の最大電圧（+24V）が停電監視基板225において検出されない状態となり、その後に停電監視基板225及び電圧監視回路354へ供給されている第2通常動作電力の電圧の+5.0Vからの低下が始まる。

【2297】

図180（a）は停電監視基板225及び電圧監視回路354にて監視される電力を説明するための説明図であり、図180（b）は各種電圧を説明するための説明図である。図180（a）に示すように、停電監視基板225では、当該停電監視基板225に供給されている第1通常動作電力の電圧及び第2通常動作電力の電圧が監視される。また、電圧監視回路354では、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧

が監視される。

【2298】

図180(b)に示すように、第2通常動作電力について、主側MPU222の正常動作が保証されている電圧範囲は+4.0~+5.5Vであり、電源・発射制御装置218から停電監視基板225を介して主側電源制御部253に供給される第2通常動作電力及びバックアップ電力の電圧は+5.0Vである。また、主側CPU251の動作電圧、及び主側MPU222に設けられた各種回路の動作電圧は+2.1Vである。

【2299】

主側CPU251、及び主側MPU222において主側CPU251の外部に設けられた各種回路は、供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である場合に動作可能である。主側MPU222において使用される各種信号のHレベルは、ノイズの影響で誤作動が発生しないように、+5.0Vに設定されている。主側電源制御部253に供給される第2通常動作電力の電圧が+5.0Vから降下すると、主側MPU222において使用されている各種信号のHレベルに対応する電圧も降下することとなる。主側電源制御部253に供給される第2通常動作電力の電圧が+4.0V~+5.5Vの範囲である場合、主側MPU222において使用される各種信号はノイズの影響を受けにくい状態となる。一方、主側電源制御部253に供給される第2通常動作電力の電圧が+4.0V未満である場合には、当該第2通常動作電力の電圧が+4.0V以上である場合と比較して、主側MPU222において使用される各種信号がノイズの影響を受けてHレベルからLOWレベルに立ち下がる事象が発生し易い状態となってしまう。

【2300】

停電監視基板225では、当該停電監視基板225にて監視されている第2通常動作電力の電圧が+4.4V以上となったことに基づいて第2通常動作電力の電圧の立ち上がりを検出されたことが特定されるとともに、当該停電監視基板225にて監視されている第2通常動作電力の電圧が+4.0V以下となったことに基づいて第2通常動作電力の電圧の立ち下がりが検出されたことが特定される。また、電圧監視回路354では、当該電圧監視回路354にて監視されている第2通常動作電力の電圧が+3.1V以上となったことに基づいて第2通常動作電力の電圧の立ち上がりを検出されたことが特定されるとともに、当該電圧監視回路354にて監視されている第2通常動作電力の電圧が+2.7V以下となったことに基づいて第2通常動作電力の電圧の立ち下がりが検出されたことが特定される。

【2301】

図157に示すように、主制御装置211には、停電監視基板225からリセット回路254に第1リセット信号を出力するための第2信号線SG2と、電圧監視回路354からリセット回路254に第2リセット信号を出力するための第3信号線SG3と、停電監視基板225から主側CPU251に停電信号を出力するための第4信号線SG4とが設けられている。主側CPU251では、停電監視基板225から出力されて主側CPU251に入力される停電信号のHレベルからLOWレベルへの立ち下がりが検出されたことに基づいて、タイマ割込み処理(図167)の停電監視処理(ステップS9203)にて停電時処理が実行される。なお、停電信号におけるLOWレベルとHレベルとの関係が逆であってもよい。

【2302】

リセット回路254には、停電監視基板225から第1リセット信号が入力されるとともに、電圧監視回路354から第2リセット信号が入力される。主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状況において、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベルである場合、リセット回路254の動作により主側MPU222のリセットが行われている状態となる。したがって、リセット回路254に入力されている第1リセット信号が立ち下がった場合には第2リセット信号がHレベルであっても主側MPU222のリセットが行われるとともに、リセット回路254に入力されている第2リセット

信号が立ち下がった場合には第1リセット信号がH Iレベルであっても主側M P U 2 2 2のリセットが行われる。なお、第1リセット信号におけるL O WレベルとH Iレベルとの関係が逆であってもよく、第2リセット信号におけるL O WレベルとH Iレベルとの関係が逆であってもよい。

【2303】

図157に示すように、主側M P U 2 2 2においてリセット回路254の入力側には、ノイズによる一時的な第1リセット信号の立ち下がりが検出されてしまうことを防止するノイズフィルタ356が設けられている。具体的には、リセット回路254に入力されている第1リセット信号の電圧がL O Wレベルである状態が内部システムクロック（具体的には16MHz）の6クロック分以上の期間（具体的には約0.4マイクロ秒）に亘って

10

継続された場合に、リセット回路254では当該リセット回路254に入力されている第1リセット信号がL O Wレベルであることが特定される。

【2304】

図180(c)は停電信号、第1リセット信号及び第2リセット信号の立ち上げ条件を説明するための説明図であり、図180(d)は停電信号、第1リセット信号及び第2リセット信号の立ち下げ条件を説明するための説明図である。図180(c)に示すように、パチンコ機160への動作電力の供給が開始された後、停電監視基板225は、監視している第2通常動作電力（最大+5.0V）の電圧が+3.6V以上となったことに基づいて停電信号をL O WレベルからH Iレベルに立ち上げるとともに、監視している第2通常動作電力の電圧が+4.4V以上となったことに基づいて第1リセット信号をL O WレベルからH Iレベルに立ち上げる。また、電圧監視回路354は、監視している第2通常動作電力の電圧が+3.1V以上となったことに基づいて、第2リセット信号をL O WレベルからH Iレベルに立ち上げる。

20

【2305】

図180(d)に示すように、停電監視基板225は、監視している第1通常動作電力において最大電圧（+24V）が検出されない状態が停電基準期間（例えば4ミリ秒）に亘って継続した場合、主側C P U 2 5 1に対して出力している停電信号をH IレベルからL O Wレベルに立ち下げる。停電信号の立ち下げに停電基準期間が設定されていることにより、停電監視基板225においてノイズに起因した停電信号の立ち下げが行われてしまう可能性が低減されている。

30

【2306】

停電監視基板225は、停電信号を立ち下げた場合、当該停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間（具体的には6ミリ秒）が経過したことに基づいて、リセット回路254に対して出力している第1リセット信号をH IレベルからL O Wレベルに立ち下げる。また、停電監視基板225は、監視している第2通常動作電力の電圧が第1リセット基準電圧以下（具体的には+4.0V以下）となった場合、停電信号の立ち下げの有無とは無関係に、第1リセット信号をH IレベルからL O Wレベルに立ち下げる。

【2307】

電圧監視回路354は、電源・発射制御装置218から主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力（+5.0Vの直流電源）の電圧を監視し、当該第2通常動作電力の電圧が第2リセット基準電圧以下（具体的には+2.7V以下）である状態となったことに基づいて第2リセット信号をH IレベルからL O Wレベルに立ち下げる。

40

【2308】

電圧監視回路354における第2通常動作電力の立ち下がり検出電圧（+2.7V）は、主側C P U 2 5 1の動作電圧（+2.1V）よりも高い値に設定されている。これにより、電圧監視回路354にて第2通常動作電力の立ち下がりが検出されて第2リセット信号が立ち下げられたことに基づいて主側M P U 2 2 2のリセットが行われる状況において、主側C P U 2 5 1に供給されている第2通常動作電力の電圧が主側C P U 2 5 1の動作電圧を下回ってしまうことが防止されている。よって、第2リセット信号が立ち下げられたことに基づいて主側M P U 2 2 2のリセットが行われる場合においても、当該リセット

50

を正常に行うことが可能となっている。

【2309】

図181(a)は停電監視基板225において停電信号及び第1リセット信号の制御を行うための構成を説明するための機能ブロック図である。図181(a)に示すように、停電監視基板225には、第1電圧監視回路225a、第2電圧監視回路225b、停電信号制御回路225c、第1リセット信号制御回路225d及び停電信号遅延回路225eが設けられている。第1電圧監視回路225aでは第1通常動作電力の電圧が監視されているとともに、第2電圧監視回路225bでは第2通常動作電力の電圧が監視されている。

【2310】

第1電圧監視回路225aは、監視している第1通常動作電力の最大電圧(+24V)が検出されない状態が停電基準期間(4ミリ秒)に亘って継続した場合、停電信号制御回路225cに出力している第1検出信号をH IレベルからL O Wレベルに立ち下げる。停電信号制御回路225cに入力されている第1検出信号がL O Wレベルに立ち下げられた場合、停電信号制御回路225cから主側C P U 2 5 1へ出力されている停電信号がH IレベルからL O Wレベルに立ち下げられる。

【2311】

停電信号は停電信号遅延回路225eにも入力されている。停電信号遅延回路225eに入力されている停電信号がL O Wレベルに立ち下がった後、当該停電信号の立ち下がり
のタイミングからリセット用遅延期間(6ミリ秒)が経過した場合、停電信号遅延回路2
2 5 eから第1リセット信号制御回路225dに出力されている停電遅延信号がH Iレ
ベルからL O Wレベルに立ち下げられる。また、第2電圧監視回路225bは、監視してい
る第2通常動作電力の電圧が+4.0V以下となった場合、第1リセット信号制御回路2
2 5 dに出力している第2検出信号をH IレベルからL O Wレベルに立ち下げる。

【2312】

第1リセット信号制御回路225dに入力されている停電遅延信号及び第2検出信号の
少なくとも一方がL O Wレベルに立ち下がっている状態となった場合、第1リセット信号
制御回路225dからリセット回路254に出力されている第1リセット信号がH Iレ
ベルからL O Wレベルに立ち下げられる。

【2313】

図181(b)は主側M P U 2 2 2のリセットを行うための構成を説明するための機能
ブロック図である。図181(b)に示すように、リセット回路254にはリセット実行
信号制御回路254aが設けられているとともに、主側C P U 2 5 1には内部レジスタ初
期化回路251aが設けられている。また、主側電源制御部253には供給切替回路25
3 aが設けられている。さらにまた、主側M P U 2 2 2において、主側C P U 2 5 1の外
部には、外部レジスタ初期化回路355が設けられている。

【2314】

まず主側M P U 2 2 2のリセットが行われる場合について説明する。主側電源制御部2
5 3に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態において、リ
セット実行信号制御回路254aに入力されている第1リセット信号及び第2リセット信
号の少なくとも一方がL O Wレベルである場合、リセット実行信号制御回路254aから
主側C P U 2 5 1、外部レジスタ初期化回路355、及び主側電源制御部253の供給切
替回路253aに出力されているリセット実行信号がL O Wレベルに設定されている状態
となる。このように、リセット実行信号制御回路254aから出力されているリセット実
行信号がL O Wレベルに設定されている状態となることにより、主側M P U 2 2 2のリセ
ットが行われている状態となる。

【2315】

主側C P U 2 5 1に入力されているリセット実行信号がL O Wレベルである場合、内部
レジスタ初期化回路251aの動作により、主側C P U 2 5 1の内部に設けられているレ
ジスタが初期化されている状態となる。また、外部レジスタ初期化回路355に入力され

10

20

30

40

50

ているリセット実行信号がLOWレベルである場合、主側MPU222において主側CPU251の外部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。

【2316】

既に説明したとおり、主側電源制御部253には、第2通常動作電力及びバックアップ電力が供給されている。供給切替回路253aに入力されているリセット実行信号がLOWレベルである場合、主側RAM224に供給される電力が第2通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられている状態となる。

【2317】

次に、主側MPU222のリセットが解除される場合について説明する。主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態において、リセット実行信号制御回路254aに入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHレベルである場合、リセット実行信号制御回路254aから主側CPU251、外部レジスタ初期化回路355及び供給切替回路253aに出力されているリセット実行信号がHレベルに設定されている状態となる。これにより、主側MPU222のリセットが解除されている状態となる。供給切替回路253aに入力されているリセット実行信号がHレベルである場合、主側RAM224に供給される電力がバックアップ電力から第2通常動作電力に切り替えられている状態となる。

【2318】

図182(a)はリセット回路254に入力される第1リセット信号及び第2リセット信号と主側MPU222の状態との関係を示すための説明図である。図182(a)に示すように、パチンコ機160への動作電力の供給が開始された後、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態において、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベルである場合、主側MPU222のリセットが行われている状態となる。そして、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHレベルとなることにより、主側MPU222のリセットが解除される。

【2319】

主側MPU222のリセットが行われている状態とは、主側RAM224に供給される電力が第2通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられており、主側MPU222に設けられている各レジスタ（主側CPU251の内部のレジスタ及び主側CPU251の外部のレジスタ）が初期化されており、主側MPU222に設けられている各回路が初期化されており、主側MPU222の入力ポート及び出力ポートがクリアされており、主側MPU222において処理が実行されていない状態である。主側MPU222のリセットが解除された場合には、主側MPU222において、後述する主側リセット解除処理が実行された後に、既に説明したメイン処理（図161）が開始される。

【2320】

リセット回路254に入力されている第1リセット信号がHレベルに立ち上がるタイミング、及びリセット回路254に入力されている第2リセット信号がHレベルに立ち上がるタイミングは、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上となるタイミングよりも後のタイミングである。これにより、主側MPU222のリセットが行われている状態となった後に、主側MPU222のリセットが解除されるようにすることができる。リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号が同時にHレベルに立ち上がる場合においても、主側MPU222のリセットが行われている状態において、主側MPU222のリセットが解除されることとなる。

【2321】

パチンコ機160への動作電力の供給が停止される場合、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がHレベルからLOWレベルに立ち下がることにより主側MPU222のリセットが行われている状態となる。リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号が同時に

LOWレベルに立ち下げられた場合にも、主側MPU222のリセットが行われている状態となる。主側MPU222のリセットが行われている状態となることにより、主側MPU222において処理が実行されない状態、すなわち主側MPU222の動作が停止されている状態となる。

【2322】

次に、主側MPU222にて実行されるリセット解除処理について図182(b)のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、主側リセット解除処理は、主側MPU222のリセットが解除された場合に実行される。なお、主側リセット解除処理におけるステップSA501～ステップSA504の処理は特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

10

【2323】

まず状態確認処理を実行する(ステップSA501)。状態確認処理では、主側ROM223に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び主側MPU222に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理を行う。状態確認処理(ステップSA501)において異常の発生が特定されなかった場合には(ステップSA502:NO)、メイン処理の開始アドレスにジャンプする(ステップSA503)。これにより、主側MPU222においてメイン処理(図161)が開始される。

【2324】

状態確認処理にて異常の発生が検出された場合には(ステップSA502:YES)、実行停止処理を実行する(ステップSA503)。実行停止処理では、主側MPU222において処理が実行されていない状態とするための処理を実行する。これにより、主側MPU222のリセット解除時に異常が検出された場合には、当該異常が発生している状態が解消されることなくメイン処理(図161)が実行されてしまうことを防止できる。

20

【2325】

このように、主側MPU222のリセットが解除された場合、主側MPU222において主側リセット解除処理(図182(b))が実行され、状態確認処理(ステップSA501)にて異常が確認されないことを条件として、メイン処理(図161)が開始される。

【2326】

次に、パチンコ機160への動作電力の供給が開始された後に主側MPU222のリセットが行われる様子について図183のタイムチャートを参照しながら説明する。図183(a)は主側MPU222のリセットが行われている状態を示し、図183(b)はリセット回路254に入力される第1リセット信号の状態を示し、図183(c)はリセット回路254に入力される第2リセット信号の状態を示し、図183(d)は電圧監視回路354において監視している第2通常動作電力の電圧を示し、図183(e)は停電監視基板225において監視している第2通常動作電力の電圧を示す。

30

【2327】

t1のタイミングで、パチンコ機160への動作電力の供給が開始されると、図183(d)に示すように電圧監視回路354にて監視している第2通常動作電力の電圧が上昇し始めるとともに、図183(e)に示すように停電監視基板225にて監視している第2通常動作電力の電圧が上昇し始める。その後、t2のタイミングで、図183(d)に示すように電圧監視回路354にて監視している第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態となる。図183(b)及び図183(c)に示すように、当該t2のタイミングにおいて、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号はLOWレベルである。当該t2のタイミングで、図183(a)に示すように主側MPU222のリセットが行われている状態となる。

40

【2328】

主側MPU222のリセットでは、主側MPU222の初期化動作が行われることにより、主側MPU222に設けられている各レジスタ(主側CPU251の内部のレジスタ

50

及び主側CPU251の外部のレジスタ)が初期化されるとともに、主側MPU222に設けられている各回路が初期化される。また、主側MPU222の入力ポート及び出力ポートがクリアされる。これにより、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が上昇していく状況において、主側MPU222の出力側に接続されている周辺機器(具体的には第1特図表示部197a、第2特図表示部197b、第1特図保留表示部197c、第2特図保留表示部197d、普図表示部198a、普図保留表示部198b、特電入賞装置192及び第2作動口194の普電役物194a)の誤作動が発生してしまう可能性を低減することができる。

【2329】

その後、t3のタイミングで、図183(d)に示すように、電圧監視回路354にて監視されている第2通常動作電力の電圧が立ち上がり検出電圧(+3.1V)以上である状態となる。主側電源制御部253は、当該状態となったことに基づいて、第2リセット信号をLOWレベルからHレベルに立ち上げる。これにより、図183(c)に示すように、リセット回路254に入力されている第2リセット信号がLOWレベルからHレベルに立ち上がる。当該t3のタイミングでは、図183(b)に示すようにリセット回路254に入力されている第1リセット信号がLOWレベルであるため、図183(a)に示すように主側MPU222のリセットは解除されない。

【2330】

その後、t4のタイミングで、図183(e)に示すように、停電監視基板225にて監視している第2通常動作電力の電圧が+4.4V以上である状態となる。停電監視基板225は当該状態となったことに基づいて、第1リセット信号をLOWレベルからHレベルに立ち上げる。これにより、当該t4のタイミングで、図183(b)及び図183(c)に示すように、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHレベルに立ち上がっている状態となる。そして、当該t4のタイミングで、主側MPU222のリセットが解除される。これにより、主側RAM224に供給される電力がバックアップ電力から第2通常動作電力に切り換えられる。既に説明したとおり、主側MPU222のリセットが解除されることにより、主側MPU222にて主側リセット解除処理(図182(b))が開始され、状態確認処理(ステップSA501)にて異常が確認されないことを条件として、メイン処理(図161)が開始される。

【2331】

主側MPU222への動作電力の供給が開始される場合、停電監視基板225からリセット回路254に入力されている第1リセット信号がHレベルになっているという条件、及び電圧監視回路354からリセット回路254に入力されている第2リセット信号がHレベルになっているという条件の双方が満たされている状態となることを条件として主側MPU222のリセットが解除される構成である。また、既に説明したとおり、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状況において、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベルとなっている状態となったことに基づいて、主側MPU222のリセットが行われる構成である。これらの構成において、停電監視基板225が第1リセット信号の立ち上げを行う電圧(+4.4V)は当該第1リセット信号の立ち下げを行う電圧(+4.0V)よりも高い電圧に設定されているとともに、電圧監視回路354が第2リセット信号の立ち上げを行う電圧(+3.1V)は当該第2リセット信号の立ち下げを行う電圧(+2.7V)よりも高い電圧に設定されている。これにより、主側MPU222のリセットが解除された直後に主側MPU222のリセットが発生してしまう可能性が低減されている。

【2332】

停電監視基板225では、監視している第2通常動作電力の電圧が+4.4V以上となったことに基づいて、当該第2通常動作電力の立ち上がりを検出されたことを特定するとともに、第1リセット信号をLOWレベルからHレベルに立ち上げる。これにより、停電監視基板225で監視されている第2通常動作電力が主側MPU222の動作保証電圧

10

20

30

40

50

(+4.0V)以上となっている状態において主側MPU222にてメイン処理(図161)が開始されるようにすることができる。また、電圧監視回路354にて監視されている第2通常動作電力の電圧が+3.1V以上となるまでメイン処理(図161)が開始されない構成とすることにより、電圧監視回路354に供給されている第2通常動作電力が主側CPU251の動作電圧(+2.1V)を下回っている状態において主側CPU251の動作が開始されてしまうことを防止できる。

【2333】

次に、リセット回路254に入力されている第1リセット信号又は第2リセット信号の状態がLOWレベルとなったことに基づいて主側MPU222のリセットが行われる様子について図184のタイムチャートを参照しながら説明する。図184(a)は主側MPU222のリセットが行われている状態を示し、図184(b)は主側MPU222にて停電時処理が実行される期間を示し、図184(c)は停電監視基板225にて監視している第1通常動作電力の電圧低下が検出されるタイミングを示し、図184(d)は電圧監視回路354にて監視している第2通常動作電力の電圧を示し、図184(e)は主側CPU251に入力される停電信号の状態を示し、図184(f)はリセット回路254に入力される第1リセット信号の状態を示し、図184(g)はリセット回路254に入力される第2リセット信号の状態を示す。

10

【2334】

まずリセット回路254に入力されている第1リセット信号がLOWレベルとなったことに基づいて主側MPU222のリセットが行われる様子について説明する。

20

【2335】

t1のタイミングにおいて、図184(f)及び図184(g)に示すように、リセット回路254には、HIレベルの第1リセット信号及びHIレベルの第2リセット信号が入力されている。当該t1のタイミングで、図184(c)に示すように停電監視基板225にて監視している第1通常動作電力の電圧において最大電圧(+24V)が検出されていない状態が停電基準期間(4ミリ秒)に達した場合、すなわち停電監視基板225にて監視している第1通常動作電力の電圧低下が検出された場合には、図184(e)に示すように、主側CPU251に入力されている停電信号がHIレベルからLOWレベルに立ち下げられる。

【2336】

その後、t2のタイミングで、図184(b)に示すように主側MPU222にて停電時処理が開始される。その後、t3のタイミングで、図184(d)に示すように停電監視基板225にて監視している第2通常動作電力の電圧が+5.0Vから低下し始める。その後、t1のタイミングからリセット用遅延期間(6ミリ秒)が経過したt4のタイミングで、停電監視基板225は第1リセット信号をHIレベルからLOWレベルに切り換える。これにより、図184(f)に示すようにリセット回路254に入力されている第1リセット信号の立ち下がりが発生し、図184(a)に示すように主側MPU222のリセットが行われている状態となる。

30

【2337】

その後、図184(d)に示すように電圧監視回路354にて監視している第2通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧(具体的には+2.7V)以下となるt5のタイミングで、電圧監視回路354は第2リセット信号をHIレベルからLOWレベルに立ち下げる。これにより、図184(g)に示すようにリセット回路254に入力されている第2リセット信号がHIレベルからLOWレベルに立ち下がる。

40

【2338】

このように、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号のうち、第1リセット信号がLOWレベルとなった場合には、第2リセット信号がHIレベルに維持されている状況においても、主側MPU222のリセットが行われる。停電監視基板225による第1リセット信号の立ち下げ動作が行われるタイミング(t4のタイミング)は、電圧監視回路354による第2リセット信号の立ち下げ動作が行われる

50

タイミング（ t_5 のタイミング）よりも前のタイミングである。このため、回路異常が発生しない場合には、リセット回路254に入力されている第1リセット信号の立ち下がり検出されたことに基づいて主側MPU222のリセットが行われるようにすることができる。

【2339】

次に、リセット回路254に入力されている第2リセット信号がLOWレベルとなったことに基づいて主側MPU222のリセットが行われる様子について説明する。

【2340】

t_6 のタイミングにおいて、図184（f）及び図184（g）に示すように、リセット回路254には、HIレベルの第1リセット信号及びHIレベルの第2リセット信号が入力されている。当該 t_6 のタイミングで、図184（c）に示すように停電監視基板225にて監視している第1通常動作電力の電圧において最大電圧（+24V）が検出されていない状態が停電基準期間に達した場合、すなわち停電監視基板225にて監視している第1通常動作電力の電圧低下が検出された場合には、図184（e）に示すように、主側CPU251に入力されている停電信号がHIレベルからLOWレベルに立ち下げられる。

【2341】

その後、 t_7 のタイミングで、図184（b）に示すように主側MPU222にて停電時処理が実行される。その後、 t_8 のタイミングで、図184（d）に示すように電圧監視回路354にて監視している第2通常動作電力の電圧が低下し始める。その後、 t_6 のタイミングからリセット用遅延期間（6ミリ秒）が経過したタイミングで、停電監視基板225は第1リセット信号をHIレベルからLOWレベルに切り換える。しかし、回路異常が発生した場合には、停電監視基板225にて第1リセット信号を立ち下げる動作が行われてからリセット回路254に入力されている第1リセット信号の立ち下がりが発生するまでに遅延期間が発生してしまう。

【2342】

その後、図184（d）に示すように電圧監視回路354にて監視している第2通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧（具体的には+2.7V）以下となる t_9 のタイミングで、電圧監視回路354は第2リセット信号をHIレベルからLOWレベルに立ち下げる。これにより、図184（g）に示すようにリセット回路254に入力されている第2リセット信号がLOWレベルとなり、図184（a）に示すように主側MPU222のリセットが行われている状態となる。

【2343】

このように、停電監視基板225において第1リセット信号を立ち下げる動作が行われた後に回路異常が発生した場合には、リセット回路254に入力される第1リセット信号の立ち下がりが遅延することがある。これに対して、電圧監視回路354にて第2リセット信号の立ち下げが行われる構成とすることにより、リセット回路254に入力されている第1リセット信号の立ち下がり遅延が発生した場合においても、リセット回路254に入力されている第2リセット信号の立ち下がりに基づいて主側MPU222のリセットを発生させることができる。

【2344】

上記のとおり、停電監視基板225において第1リセット信号を立ち下げる動作が行われるタイミング（ t_6 のタイミングからリセット用遅延期間が経過したタイミング）は、当該停電監視基板225において監視している第1通常動作電力の電圧低下による場合及び監視している第2通常動作電力の電圧低下による場合のいずれにおいても、電圧監視回路354において第2リセット信号を立ち下げる動作が行われるタイミング（ t_9 のタイミング）よりも前のタイミングである。但し、リセット回路254に入力されている第1リセット信号の立ち下がり遅延する回路異常が発生した場合には、リセット回路254において、第1リセット信号の立ち下がり検出されるタイミングよりも、第2リセット信号の立ち下がり検出されるタイミング（ t_9 のタイミング）の方が前のタイミングと

10

20

30

40

50

なる。

【2345】

リセット回路254において、第1リセット信号がLOWレベルとなったことに基づいて主側MPU222のリセットが行われる場合、及び第2リセット信号がLOWレベルとなったことに基づいて主側MPU222のリセットが行われる場合のいずれにおいても、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が主側CPU251の動作電圧(+2.1V)を下回らない状態で主側MPU222のリセットが行われる。これにより、上述した回路異常の発生の有無とは無関係に、主側CPU251の動作を正常に停止させることができる。

【2346】

パチンコ機160への動作電力の供給が停止される場合、停電監視基板225では、まず監視している第1通常動作電力において最大電圧(+24V)が停電基準期間に亘って検出されていない状態となり、停電信号の立ち下げが行われる。当該状態となるタイミングから、監視している第2通常動作電力の電圧が第1リセット基準電圧(+4.0V)以下となるタイミングまでに、所定のタイムラグ(例えば10ミリ秒)が存在している。停電監視基板225において停電信号を立ち下げる動作が行われた後、回路異常等が発生しない場合には、当該所定のタイムラグが経過しないうちに主側MPU222にて停電時処理が実行される。これにより、回路異常等が発生しない場合には、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力が主側MPU222の動作保証電圧(+4.0V)以上である状態で主側MPU222にて停電時処理が実行されるようにすることができる。

【2347】

停電監視基板225において、停電信号の立ち下げが行われてから第1リセット信号の立ち下げが行われるまでのリセット用遅延期間は、上述した所定のタイムラグよりも短い期間に設定されている。これにより、回路異常が発生しない場合、停電監視基板225では、監視している第2通常動作電力が主側MPU222の動作保証電圧(+4.0V)を下回る前に第1リセット信号の立ち下げが行われるようにすることができる。

【2348】

既に説明したとおり、停電時処理では、主側MPU222の出力ポートから出力されるデータが設定されるレジスタ(監視制御用レジスタ群257の第1出力データレジスタ、第2出力データレジスタ及び出力先選択レジスタ)を「0」クリアする処理が実行される。また、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベルとなったことに基づいて行われる主側MPU222のリセットにおいては、主側MPU222の初期化動作が行われて主側MPU222の出力ポートがクリアされる。これにより、停電時処理及び主側MPU222のリセットのいずれか一方が実行されることなく主側MPU222の動作が停止してしまう場合においても、主側MPU222の出力側に接続されている周辺機器の誤作動が発生してしまう可能性が低減されている。

【2349】

<払出制御装置217の構成>

次に、払出制御装置217の構成について説明する。図157を参照しながら既に説明したとおり、払出制御装置217は払出制御基板259を備えており、払出制御基板259には払出側MPU261が搭載されている。払出側MPU261には払出側CPU262が設けられており、払出側MPU261において払出側CPU262の外部には払出側ROM263及び払出側RAM264が設けられている。払出側MPU261には払出側内部バス(図示略)が設けられており、払出側CPU262は当該払出側内部バスを介して払出側ROM263及び払出側RAM264と接続されている。払出側ROM263には払出側MPU261にて実行される処理に対応するプログラムが記憶されており、払出側CPU262において当該プログラムに設定されている命令が読み出されて実行されることにより払出側MPU261における処理が実行される。

【2350】

図 1 8 5 は払出制御基板 2 5 9 の電氣的な構成を説明するための説明図である。図 1 8 5 に示すように、払出側 M P U 2 6 1 には、非同期シリアル通信に用いられる第 1 受信端子 3 6 1 及び第 2 受信端子 3 6 2 が設けられているとともに、これらの受信端子 3 6 1 , 3 6 2 にて受信したデータが格納される払出側受信バッファ 3 6 3 が設けられている。また、払出制御基板 2 5 9 には、第 1 受信端子 3 6 1 に対応する第 1 受信対応端子 3 6 4 と、第 2 受信端子 3 6 2 に対応する第 2 受信対応端子 3 6 5 とが設けられている。

【 2 3 5 1 】

以下、本実施形態及び後述する第 1 9 ~ 第 2 3 の実施形態において、非同期シリアル通信とは、同期用のクロック信号を使用することなく、送受信されるデータに設定されるスタートビット及びストップビットを利用して同期をとる通信方法のことをいう。なお、非同期シリアル通信において、送受信されるデータに設定されるスタートビット及びストップビットのうちいずれか一方のみを利用して同期をとる構成としてもよい。

【 2 3 5 2 】

第 1 受信端子 3 6 1 は、第 1 受信対応端子 3 6 4 を介して主側 M P U 2 2 2 と接続されており、主側 M P U 2 2 2 から各種情報を受信する。また、第 2 受信端子 3 6 2 は、第 2 受信対応端子 3 6 5 及び接続端子板 2 5 5 を介して管理ユニット 1 7 0 と接続されており、管理ユニット 1 7 0 から後述する球貸情報を受信する。払出側受信バッファ 3 6 3 は最大で 2 4 バイトのデータを格納可能である。

【 2 3 5 3 】

図 1 8 6 (a) は非同期シリアル通信にて、払出側 M P U 2 6 1 が主側 M P U 2 2 2 から受信するデータ、及び払出側 M P U 2 6 1 が管理ユニット 1 7 0 から受信するデータを説明するための説明図である。図 1 8 6 (a) に示すように、払出側 M P U 2 6 1 は第 1 受信端子 3 6 1 において主側 M P U 2 2 2 から 1 個賞球コマンド、1 0 個賞球コマンド、1 5 個賞球コマンド、1 個賞球用の接続確認コマンド、1 0 個賞球用の接続確認コマンド、1 5 個賞球用の接続確認コマンド及び遊技機情報を受信する。

【 2 3 5 4 】

既に説明したとおり、主側 M P U 2 2 2 にて実行されるタイマ割込み処理（図 1 6 7）では、ステップ S 9 2 2 0 において払出出力処理が実行される。払出出力処理では、1 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合には払出側 M P U 2 6 1 に 1 個賞球コマンドを出力し、1 0 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合には払出側 M P U 2 6 1 に 1 0 個賞球コマンドを出力し、1 5 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合には払出側 M P U 2 6 1 に 1 5 個賞球コマンドを出力する。

【 2 3 5 5 】

払出側 M P U 2 6 1 から主側 M P U 2 2 2 へ出力される信号として、1 個賞球対応信号、1 0 個賞球対応信号及び 1 5 個賞球対応信号が設けられている。払出側 M P U 2 6 1 は、主側 M P U 2 2 2 から n 個賞球コマンド（n は「1」、「1 0」及び「1 5」のいずれか）を受信した場合には n 個賞球対応信号が L O W レベルから H I レベルに立ち上がり、当該 H I レベルが 4 ミリ秒に亘って継続された後に L O W レベルに立ち下がるようにする。

【 2 3 5 6 】

主側 M P U 2 2 2 にて実行される払出出力処理（ステップ S 9 2 2 0）では、n 個賞球コマンドを送信した後において、所定の期間内（具体的には 8 ミリ秒以内）に n 個賞球対応信号の立ち上がりが検出されない場合、n 個賞球用の接続確認コマンドを払出側 M P U 2 6 1 に送信する。払出側 M P U 2 6 1 は、n 個賞球用の接続確認コマンドを受信した場合には n 個賞球対応信号が L O W レベルから H I レベルに立ち上がり、当該 H I レベルが 4 ミリ秒に亘って継続された後に L O W レベルに立ち下がるようにする。

【 2 3 5 7 】

払出出力処理（ステップ S 9 2 2 0）では、n 個賞球用の接続確認コマンドを送信した後において、所定の期間内（具体的には 8 ミリ秒以内）に n 個賞球対応信号の立ち上がりが検出された場合、n 個賞球コマンドを送信する。これにより、払出側 M P U 2 6 1 にて

10

20

30

40

50

n 個賞球コマンドの受信に失敗した後に、主側 MPU 222 と払出側 MPU 261 との通信を正常に実行可能な状態であることが確認された場合、n 個賞球コマンドが再送されるようにすることができる。また、払出出力処理（ステップ S 9220）では、n 個賞球用の接続確認コマンドを送信した後において、所定の期間内（具体的には 8 ミリ秒以内）に n 個賞球対応信号の立ち上がりが検出されなかった場合、特定制御用のワークエリア 281 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットするとともに、異常報知コマンドを音光側 MPU 233 に送信する。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、n 個賞球コマンドに基づいて n 個の遊技球の払い出しが行われるようにするための通信経路に異常が発生している状況において遊技が継続されてしまうことを防止できる。異常報知コマンドには、n 個賞球コマンドに基づいて n 個の遊技球の払い出しが行われるようにするための通信経路に異常が発生したことを示す情報が設定される。音光側 MPU 233 は、異常報知コマンドを受信した場合、当該異常報知コマンドに設定されている情報に対応する異常報知が行われるように、図柄表示装置 199 の表示制御、表示発光部 204 の発光制御及びスピーカ部 205 の音出力制御を実行する。

10

【2358】

払出出力処理（ステップ S 9220）では、遊技機情報の送信タイミングである場合、払出側 MPU 261 に遊技機情報を送信する。遊技機情報の送信タイミングは所定の周期（例えば 300 ミリ秒の周期）で発生する。遊技機情報には、遊技機設置情報及び遊技機性能情報が含まれている。遊技機設置情報は主側 ROM 223 に記憶されている。遊技機設置情報には、遊技機の種類を示す情報（パチンコ機 160 がスロットマシンではなくパチンコ機であることを示す情報）と、主側 MPU 222 に付されている固有のチップ ID を示す情報とが含まれている。また、遊技機性能情報には、既に説明した現状エリア 343 に格納されているベース値の情報が含まれている。

20

【2359】

払出側 MPU 261 は、主側 MPU 222 から受信した遊技機情報を払出側 RAM 264 に格納する。また、払出側 MPU 261 は、遊技機情報通知の送信タイミングである場合、管理ユニット 170 に遊技機情報通知を送信する。遊技機情報通知の送信タイミングは所定の周期（例えば 300 ミリ秒の周期）で発生する。管理ユニット 170 に送信された遊技機情報通知は、管理ユニット 170 から管理コンピュータ HC（図 185）に送信される。このように、遊技機情報通知は、払出側 MPU 261 から管理ユニット 170 を介して遊技ホールの管理コンピュータ HC（図 185）に送信される。これにより、管理コンピュータ HC においてパチンコ機 160 に対する不正基板の使用の有無を把握することが可能となるとともに、管理コンピュータ HC においてパチンコ機 160 の現状におけるベース値を把握することが可能となる。

30

【2360】

図 186（a）に示すように、払出側 MPU 261 は第 2 受信端子 362 にて、管理ユニット 170 から球貸情報を受信する。球貸情報は球貸ボタン 173（図 153）の操作が行われたことを示す情報である。球貸情報には、遊技球の貸出数情報が設定されている。払出側 MPU 261 は、球貸情報を受信した場合、球貸応答情報を管理ユニット 170 に送信する。管理ユニット 170 は、球貸情報を送信してから所定の期間（具体的には 150 ミリ秒）が経過しても球貸応答情報を受信しない場合、遊技球の貸出数情報として「0」がセットされている接続確認用の球貸情報を払出側 MPU 261 に送信する。払出側 MPU 261 は、当該接続確認用の球貸情報を受信した場合にも管理ユニット 170 に球貸応答情報を送信する。

40

【2361】

払出側 MPU 261 は、接続確認用の球貸情報を送信してから所定の期間（150 ミリ秒）が経過するまでに球貸応答情報を受信した場合、もう一度球貸ボタン 173 の操作が行われたことに対応する球貸情報（遊技球の貸出数情報として 1 以上の数値情報がセットされている球貸情報）を払出側 MPU 261 に送信する。これにより、払出側 MPU 261 にて球貸情報の受信に失敗した後に、管理ユニット 170 と払出側 MPU 261 との通

50

信を正常に実行可能な状態であることが確認された場合、当該球貸情報が再送されるようにすることができる。払出側MPU261は、接続確認用の球貸情報を送信してから所定の期間（150ミリ秒）が経過しても球貸応答情報を受信しない場合、通信エラー情報を遊技ホールの管理コンピュータHCに送信する。これにより、遊技ホールの管理コンピュータHCにおいて、管理ユニット170と払出側MPU261との通信経路に異常が発生している状態であることを特定可能とすることができる。

【2362】

1個賞球コマンド、10個賞球コマンド、15個賞球コマンド、1個賞球用の接続確認コマンド、10個賞球用の接続確認コマンド、15個賞球用の接続確認コマンド、遊技機情報、及び球貸情報のそれぞれには、1ビットのスタートビットと、1ビットのストップビットと、複数ビットのデータビットとが含まれている。スタートビット及びストップビットは同期をとるために利用される。1個賞球コマンド、10個賞球コマンド、15個賞球コマンド、1個賞球用の接続確認コマンド、10個賞球用の接続確認コマンド及び15個賞球用の接続確認コマンドのそれぞれに含まれているデータビットは8ビットであり、球貸情報に含まれているデータビットは16ビットであり、遊技機情報に含まれているデータビットは56ビットである。

【2363】

第1受信端子361又は第2受信端子362では、スタートビットが検出されたことに基づいてデータの受信が開始され、受信したデータが払出側受信バッファ363に格納される。非同期シリアル通信における送信側（具体的には主側MPU222又は管理ユニット170）は、受信側（具体的には払出側MPU261）において受信した情報の読み込みが行われたか否かとは無関係に、情報の送信を行う。非同期シリアル通信は、送信側が受信側に対して情報を送信するデータ用信号線を利用して行われる。送信側が受信側に対してクロック信号を送信するためのクロック用信号線は設けられていない。これにより、クロック用信号線を必要とする通信方法（例えば同期式シリアル通信）を利用する構成と比較して、通信を行うために必要となる信号線の数が低減されている。

【2364】

次に、払出側MPU261にて実行される払出側メイン処理について図186（b）のフローチャートを参照しながら説明する。払出側MPU261は、後述する払出側リセット解除処理（図187）のステップSA708にて払出側メイン処理の開始アドレスにジャンプする処理が実行された場合に実行される。

【2365】

まず払出側初期設定処理を実行する（ステップSA601）。払出側初期設定処理では、払出側MPU261に設けられているレジスタの初期設定を行う。その後、払出側の割込み禁止処理を実行する（ステップSA602）。これにより、払出側タイマ割込み処理の起動が禁止されている状態となる。払出側メイン処理（図186（b））では、払出側タイマ割込み処理の起動が禁止されている状態で、ステップSA603～ステップSA624の処理が実行された後、ステップSA625にて払出側タイマ割込み処理の起動が許可される。払出側タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば4ミリ秒の周期）で繰り返し実行される。

【2366】

ステップSA602にて払出側の割込み禁止処理を実行した後、主側MPU222から受信する1個賞球コマンドが払出側受信バッファ363に格納されている場合には（ステップSA603：YES）、1個賞球用の払出開始処理を実行する（ステップSA604）。1個賞球用の払出開始処理では、1個の遊技球の払い出しが開始されるように払出装置216の制御を行うとともに、払出側受信バッファ363から1個賞球用コマンドを消去する。その後、1個賞球対応信号の立ち上げ処理を実行する（ステップSA605）。当該立ち上げ処理では、主側MPU222へ出力している1個賞球対応信号をHイレベルに立ち上げる。払出側タイマ割込み処理では、1個賞球対応信号がHイレベルに立ち上げられてから4ミリ秒が経過したことに基づいて、当該1個賞球対応信号をLOWレベルに

立ち下げる処理が実行される。

【2367】

ステップSA603にて否定判定を行った場合、又はステップSA605の処理を行った場合には、主側MPU222から受信する10個賞球コマンドが払出側受信バッファ363に格納されているか否かを判定する(ステップSA606)。10個賞球コマンドが格納されている場合には(ステップSA606: YES)、10個賞球用の払出開始処理を実行する(ステップSA607)。10個賞球用の払出開始処理では、10個の遊技球の払い出しが開始されるように払出装置216の制御を行うとともに、払出側受信バッファ363から10個賞球用コマンドを消去する。その後、10個賞球対応信号の立ち上げ処理を実行する(ステップSA608)。当該立ち上げ処理では、主側MPU222へ出力している10個賞球対応信号をHIレベルに立ち上げる。払出側タイマ割込み処理では、10個賞球対応信号がHIレベルに立ち上げられてから4ミリ秒が経過したことに基

10

【2368】

ステップSA606にて否定判定を行った場合、又はステップSA608の処理を行った場合には、主側MPU222から受信する15個賞球コマンドが払出側受信バッファ363に格納されているか否かを判定する(ステップSA609)。15個賞球コマンドが格納されている場合には(ステップSA609: YES)、15個賞球用の払出開始処理を実行する(ステップSA610)。15個賞球用の払出開始処理では、15個の遊技球の払い出しが開始されるように払出装置216の制御を行うとともに、払出側受信バッファ363から15個賞球用コマンドを消去する。その後、15個賞球対応信号の立ち上げ処理を実行する(ステップSA611)。当該立ち上げ処理では、主側MPU222へ出力している15個賞球対応信号をHIレベルに立ち上げる。払出側タイマ割込み処理では、15個賞球対応信号がHIレベルに立ち上げられてから4ミリ秒が経過したことに基

20

【2369】

ステップSA609にて否定判定を行った場合、又はステップSA612の処理を行った場合には、主側MPU222から受信する1個賞球用の接続確認コマンド、10個賞球用の接続確認コマンド及び15個賞球用の接続確認コマンドのいずれかが払出側受信バッファ363に格納されているか否かを判定する(ステップSA612)。いずれかの接続確認コマンドが払出側受信バッファ363に格納されている場合には(ステップSA612: YES)、賞球対応信号の設定処理を実行する(ステップSA613)。当該設定処理では、n個賞球用の接続確認コマンド(nは「1」、「10」及び「15」のいずれか)を受信した場合、主側MPU222へ出力しているn個賞球対応信号をHIレベルに立ち上げるとともに、払出側受信バッファ363からn個賞球用の接続確認コマンドを消去する。払出側タイマ割込み処理では、n個賞球対応信号がHIレベルに立ち上げられてから4ミリ秒が経過したことに基

30

【2370】

ステップSA612にて否定判定を行った場合、又はステップSA613の処理を行った場合には、主側MPU222から受信する遊技機情報が払出側受信バッファ363に格納されているか否かを判定し(ステップSA614)、遊技機情報が払出側受信バッファ363に格納されている場合には(ステップSA614: YES)、遊技機情報設定処理を実行する(ステップSA615)。遊技機情報設定処理では、遊技機情報を払出側RAM264に格納するとともに、払出側受信バッファ363に格納されている遊技機情報を消去する。

40

【2371】

遊技機情報が払出側受信バッファ363に格納されていない場合には(ステップSA614: NO)、主側MPU222から遊技機情報を受信しない状態が3秒以上に亘って継続されているか否かを判定する(ステップSA616)。ステップSA616にて肯定判

50

定を行った場合には、遊技機情報の受信異常情報を管理ユニット 170 に送信する遊技機情報通知に設定する（ステップ S A 6 1 7）。

【2372】

ステップ S A 6 1 5 の処理を行った場合、ステップ S A 6 1 6 にて否定判定を行った場合、又はステップ S A 6 1 7 の処理を行った場合には、遊技機情報通知の送信タイミングであるか否かを判定する（ステップ S A 6 1 8）。既に説明したとおり、遊技機情報通知の送信タイミングは 300 ミリ秒の周期で発生する。遊技機情報通知の送信タイミングである場合には（ステップ S A 6 1 8：YES）、遊技機情報通知の送信処理を実行する（ステップ S A 6 1 9）。当該送信処理では、払出側 R A M 2 6 4 に格納されている遊技機情報を含む遊技機情報通知を管理ユニット 170 に送信する。

10

【2373】

ステップ S A 6 1 8 にて否定判定を行った場合、又はステップ S A 6 1 9 の処理を行った場合には、管理ユニット 170 から受信する球貸情報が払出側受信バッファ 363 に格納されているか否かを判定し（ステップ S A 6 2 0）、球貸情報が払出側受信バッファ 363 に格納されている場合には（ステップ S A 6 2 0：YES）、球貸応答処理を実行する（ステップ S A 6 2 1）。球貸応答処理では、球貸応答情報を管理ユニット 170 に送信する。その後、受信した球貸情報に設定されている遊技球の貸出数情報が 1 以上である場合には（ステップ S A 6 2 2：YES）、球貸開始処理を実行する（ステップ S A 6 2 3）。球貸開始処理では、球貸情報に設定されている数の遊技球の貸し出しが開始されるように払出装置 216 の制御を行う。ステップ S A 6 2 2 にて否定判定を行った場合、又はステップ S A 6 2 3 の処理を行った場合には、払出側受信バッファ 363 に格納されている球貸情報を消去する（ステップ S A 6 2 4）。

20

【2374】

ステップ S A 6 2 0 にて否定判定を行った場合、又はステップ S A 6 2 4 の処理を行った場合には、払出側の割込み許可処理を実行する（ステップ S A 6 2 5）。これにより、払出側タイマ割込み処理の起動が許可されている状態となる。その後、ステップ S A 6 0 2 に進み、ステップ S A 6 0 2 ～ステップ S A 6 2 5 の処理を繰り返す。

【2375】

このように、主側 M P U 2 2 2 又は管理ユニット 170 から受信するデータが払出側受信バッファ 363 に格納されている状態となった場合、払出側 M P U 2 6 1 は当該データに対応する処理を実行した後に、当該データを払出側受信バッファ 363 から消去する。これにより、払出側受信バッファ 363 に格納されているデータのデータ容量が後述する払出異常基準量（20 バイト）に達しないようになっている。

30

【2376】

次に、払出側 M P U 2 6 1 のリセットを発生させるための構成について説明する。

【2377】

図 185 に示すように、払出制御装置 217 には、払出側停電監視基板 366 が設けられている。払出側停電監視基板 366 は、払出制御基板 259 と電源・発射制御装置 218 とを中継する。電源・発射制御装置 218 から払出側停電監視基板 366 に +5.0 V の第 2 通常動作電力を供給するための第 5 電気配線 E L 5 が設けられているとともに、払出側停電監視基板 366 から払出制御装置 217 に当該第 2 通常動作電力を供給するための第 6 電気配線 E L 6 が設けられている。第 2 通常動作電力は、外部の交流 24 V 電源から電源・発射制御装置 218 への電力供給が行われている状況において、電源・発射制御装置 218 から払出側停電監視基板 366 を介して払出制御装置 217 に供給される。また、電源・発射制御装置 218 から払出制御装置 217 に +5.0 V のバックアップ電力を供給するための第 7 電気配線 E L 7 が設けられている。バックアップ電力は、外部の交流 24 V 電源から電源・発射制御装置 218 への電力供給が停止された状況において、電源・発射制御装置 218 から払出制御装置 217 に供給される。

40

【2378】

払出制御装置 217 には、払出側停電監視基板 366 から払出側 M P U 2 6 1 に払出側

50

リセット信号を出力するための第5信号線SG5が設けられている。払出側停電監視基板366は払出側MPU261の入力側に接続されており、払出側MPU261には払出側停電監視基板366から出力される払出側リセット信号が入力される。払出側停電監視基板366は、電源・発射制御装置218から供給される第2通常動作電力(+5.0V)の電圧を監視し、第2通常動作電力の電圧が払出側リセット用立ち下がり検出電圧(具体的には+4.0V)以下となった場合に払出側リセット信号をHILEVELからLOWレベルに立ち下げる。払出側MPU261では、当該払出側MPU261に入力されている払出側リセット信号の立ち下がりが検出された場合に、払出側MPU261のリセットが行われる。

【2379】

図185に示すように、払出側MPU261には、払出側エリア外走行禁止回路367が設けられている。払出側エリア外走行禁止回路367は、払出側MPU261のプログラムカウンタにて実行対象となっているプログラムのアドレス(番地)が払出側ROM263において設計段階で指定されているアドレス範囲(払出側MPU261にて実行される処理に対応するプログラムが設定されているアドレス範囲)以外のアドレスとなっている状態、すなわち払出側MPU261において指定エリア外走行が発生している状態となったことに基づいて、払出側MPU261のリセットが行われるようにするための回路である。

【2380】

このように、払出側MPU261のリセット要因として、払出側MPU261に入力されている払出側リセット信号の立ち下がりが検出されるというリセット要因に加えて、払出側MPU261において指定エリア外走行が発生するというリセット要因が存在している。

【2381】

払出側MPU261において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側MPU261のリセットが行われた場合、払出側MPU261のプログラムカウンタが初期化されることにより指定エリア外走行が発生している状態が解消される。また、当該場合には、払出側MPU261に入力されている払出側リセット信号の電圧はHILEVELで維持される。したがって、払出側MPU261のリセットが行われることによりリセット要因が存在していない状態となり、リセット要因が発生していない状態となるというリセットの解除条件が満たされている状態となる。

【2382】

払出側リセット信号の立ち下がりが検出されたことに基づいて払出側MPU261のリセットが行われた場合、払出側受信バッファ363に格納されているデータは消去される。これにより、当該場合には、払出側リセット信号の立ち下がりが検出される前に主側MPU222又は管理ユニット170から受信して払出側受信バッファ363に格納されていたデータに対応する処理がリセット解除後に実行されないようにすることができる。

【2383】

払出側MPU261において指定エリア外走行が発生している状態となったことに基づいて払出側MPU261のリセットが行われた場合、払出側受信バッファ363に格納されているデータは維持される。これにより、当該場合には、払出側MPU261において指定エリア外走行が発生する前に主側MPU222又は管理ユニット170から受信して払出側受信バッファ363に格納されていたデータに対応する処理がリセット解除後に実行されるようにすることができる。

【2384】

次に、払出側MPU261のリセットが解除される場合に払出側MPU261にて実行される払出側リセット解除処理について図187のフローチャートを参照しながら説明する。払出側MPU261のリセットが行われることにより、第1受信端子361又は第2受信端子362に入力されている信号の立ち上がり又は立ち下がりが発生しても払出側受信バッファ363にデータが格納されない状態、すなわち第1受信端子361及び第2受

10

20

30

40

50

信端子 3 6 2 におけるデータ受信が禁止されている状態となる。払出側リセット解除処理は、第 1 受信端子 3 6 1 及び第 2 受信端子 3 6 2 におけるデータ受信が禁止されている状態で開始される。

【 2 3 8 5 】

まず払出状態確認処理を実行する（ステップ S A 7 0 1）。払出状態確認処理では、払出側 R O M 2 6 3 に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び払出側 M P U 2 6 1 に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理を行う。

【 2 3 8 6 】

払出状態確認処理（ステップ S A 7 0 1）において異常の発生が特定されなかった場合には（ステップ S A 7 0 2 : N O）、払出受信許可処理を実行することにより、第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 において、スタートビットが検出されてからストップビットが検出されるまでに受信したデータが払出側受信バッファ 3 6 3 に格納される状態、すなわち第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 においてデータを受信可能な状態とする（ステップ S A 7 0 3）。但し、払出制御基板 2 5 9 には後述する受信制限回路 3 7 1 が設けられているため、ステップ S A 7 0 7 にてリセット対応信号の立ち上げ処理が実行されるまで、主側 M P U 2 2 2 又は管理ユニット 1 7 0 から受信するデータが払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されることはない。

【 2 3 8 7 】

第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 の周辺において回路異常が発生しており、第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 に入力されている信号の立ち上がり及び立ち下がりが繰り返される状態となっている場合には、ステップ S A 7 0 3 の処理が実行されて第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 においてデータを受信可能な状態となることにより、払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されているデータのデータ容量が増加することとなる。なお、第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 の周辺で発生する回路異常の詳細については後述する。

【 2 3 8 8 】

その後、払出側 M P U 2 6 1 に設けられたタイマ回路（図示略）に払出側解除待機期間（具体的には 1 秒間）をセットし（ステップ S A 7 0 4）、当該払出側解除待機期間が経過したか否かを判定する（ステップ S A 7 0 5）。払出側解除待機期間が経過していない場合には（ステップ S A 7 0 5 : N O）、払出側解除待機期間が経過するまでステップ S A 7 0 5 の判定処理を繰り返す。

【 2 3 8 9 】

払出側解除待機期間が経過した場合には（ステップ S A 7 0 5 : Y E S）、払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されている情報のデータのデータ容量が払出側異常基準量（具体的には 2 0 バイト）以上であるか否かを判定する（ステップ S A 7 0 6）。第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 の周辺において回路異常が発生している場合には、払出側解除待機期間（1 秒間）中に払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されているデータのデータ容量が増加し、当該データ容量が払出側異常基準量以上となる場合がある。この場合には、ステップ S A 7 0 6 にて肯定判定が行われる。

【 2 3 9 0 】

既に説明したとおり、払出側 M P U 2 6 1 において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側 M P U 2 6 1 のリセットが行われた場合には、指定エリア外走行が発生する前に受信したデータが払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されている状態で、払出側リセット解除処理（図 1 8 7）が実行されることとなる。また、既に説明したとおり、払出側メイン処理（図 1 8 6（b））が実行されている状況において、払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量（2 0 バイト）に達することはない。さらにまた、既に説明したとおり、ステップ S A 7 0 3 の処理が実行されて第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 においてデータを受信可能な状態となった後も、ステップ S A 7 0 7 にてリセット対応信号の立ち上げ処理が実行されるまでは、主側 M P

U 2 2 2 又は管理ユニット 1 7 0 から受信するデータが払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されることはない。これにより、第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 の周辺において回路異常が発生していないにも関わらずステップ S A 7 0 6 にて払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量（具体的には 2 0 バイト）以上であると判定されてしまうことが防止されている。

【 2 3 9 1 】

払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量未満である場合には（ステップ S A 7 0 6 : N O）、リセット対応信号立ち上げ処理を実行することにより、払出側 M P U 2 6 1 に設けられたリセット対応出力端子 3 6 8（図 1 8 5）から出力されているリセット対応信号を L O W レベルから H I レベルに立ち上げる（ステップ S A 7 0 7）。これにより、第 1 受信端子 3 6 1 において主側 M P U 2 2 2 から出力される情報を受信可能な状態となるとともに、第 2 受信端子 3 6 2 において管理ユニット 1 7 0 から出力される情報を受信可能な状態となる。なお、リセット対応出力端子 3 6 8 及びリセット対応信号の詳細については後述する。

10

【 2 3 9 2 】

その後、払出側メイン処理の開始アドレスへジャンプする（ステップ S A 7 0 8）。これにより、払出側メイン処理（図 1 8 6（b））が開始される。払出側メイン処理の内容は図 1 8 6（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【 2 3 9 3 】

払出側状態確認処理にて異常の発生が検出された場合（ステップ S A 7 0 2 : Y E S）、又は払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量以上となっている場合（ステップ S A 7 0 6 : Y E S）には、払出側実行停止処理を実行する（ステップ S A 7 0 9）。払出側実行停止処理では、払出側 M P U 2 6 1 の動作を停止させるための処理を実行する。これにより、払出側 M P U 2 6 1 のリセット解除時に異常状態が検出された場合には、当該異常状態が解消されることなく払出側メイン処理が実行されてしまうことを防止できる。

20

【 2 3 9 4 】

第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 の周辺において回路異常が発生しており、第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 に入力されている信号の立ち上がり及び立ち下がりが繰り返されている場合には、主側 M P U 2 2 2 及び管理ユニット 1 7 0 から出力されていないデータが払出側受信バッファ 3 6 3 に書き込まれている状態となってしまう。これに対して、ステップ S A 7 0 6 の判定処理が実行されるまでに払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量以上となった場合には、払出側実行停止処理（ステップ S A 7 0 9）が実行され、払出側 M P U 2 6 1 のリセット解除条件が成立しても払出側メイン処理が実行されない構成である。これにより、回路異常が原因となって払出側受信バッファ 3 6 3 に異常なデータが格納されている異常状態が発生した場合に当該異常状態が解消されていない状態で払出側メイン処理が開始されてしまうことを防止できる。よって、異常な数の遊技球が払い出されてしまうこと、異常な数の遊技球が貸し出されてしまうこと、及び管理ユニット 1 7 0 に異常な遊技機情報が送信されてしまうことを防止できる。

30

40

【 2 3 9 5 】

払出側解除待機期間（1 秒）が設けられていることにより、第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 の周辺において回路異常が発生している場合にステップ S A 7 0 6 にて肯定判定が行われる可能性が高められている。これにより、第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 の周辺において回路異常が発生している状態で、払出側メイン処理（図 1 8 6（b））が開始されてしまう可能性が低減されている。

【 2 3 9 6 】

次に、払出側解除待機期間中に、主側 M P U 2 2 2 又は管理ユニット 1 7 0 から送信されたデータが払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されてしまうことを防止するための構成について説明する。既に説明したとおり、払出側解除待機期間は、払出側受信許可処理（ス

50

テップ S A 7 0 3) が実行されて第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 においてデータを受信可能な状態となった後に設定される 1 秒の期間である。

【 2 3 9 7 】

パチンコ機 1 6 0 への動作電力の供給が開始された後に払出側リセット解除処理 (図 1 8 7) が実行される場合、主側 M P U 2 2 2 又は管理ユニット 1 7 0 から受信するデータが払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されたことが原因となって、ステップ S A 7 0 6 にて払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上となっていると判定されてしまうことはない。

【 2 3 9 8 】

既に説明したとおり、非同期シリアル通信における送信側 (具体的には主側 M P U 2 2 2 又は管理ユニット 1 7 0) は、受信側 (具体的には払出側 M P U 2 6 1) において受信した情報の読み込みが行われたか否かとは無関係に、情報の送信を行う。したがって、払出側 M P U 2 6 1 において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側 M P U 2 6 1 のリセットが行われた後に払出側リセット解除処理 (図 1 8 7) が実行される場合、主側 M P U 2 2 2 又は管理ユニット 1 7 0 から払出側 M P U 2 6 1 に非同期シリアル通信でデータが送信されてしまう可能性がある。例えば、主側 M P U 2 2 2 から 3 0 0 ミリ秒の周期で送信される遊技機情報 (5 8 ビット) の 3 回分のデータが払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されると、払出側受信バッファ 3 6 3 にデータが格納されていない状態で払出側リセット解除処理 (図 1 8 7) が開始されていた場合においても、払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上となってしまう。そして、払出側解除待機期間の終了時に払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上となった場合には、払出側メイン処理 (図 1 8 6 (b)) が実行されることなく、払出側実行停止処理 (ステップ S A 7 0 9) が実行されてしまうこととなる。これに対して、本実施形態では、払出側解除待機期間中に主側 M P U 2 2 2 又は管理ユニット 1 7 0 から送信されるデータが払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されてしまうことを防止するための受信制限回路 3 7 1 (図 1 8 5) が払出制御基板 2 5 9 に設けられている。

【 2 3 9 9 】

図 1 8 5 に示すように、払出側 M P U 2 6 1 にはリセット対応信号を出力するためのリセット対応出力端子 3 6 8 が設けられている。リセット対応出力端子 3 6 8 から出力されるリセット対応信号は、払出側 M P U 2 6 1 のリセットが行われることにより L O W レベルとなる。当該リセット対応信号の L O W レベルは、払出側リセット解除処理 (図 1 8 7) のステップ S A 7 0 7 にてリセット対応信号立ち上げ処理が実行されてリセット対応信号が H I レベルに立ち上げられるまで維持される。また、当該リセット対応信号の H I レベルは、リセット対応信号立ち上げ処理 (ステップ S A 7 0 7) が実行された後、払出側 M P U 2 6 1 のリセットが行われるまで維持される。

【 2 4 0 0 】

受信制限回路 3 7 1 は、払出制御基板 2 5 9 に搭載された論理 I C 3 7 2 を備えている。論理 I C 3 7 2 は、第 1 論理回路 3 7 3 及び第 2 論理回路 3 7 4 を内蔵する電子部品である。第 1 論理回路 3 7 3 及び第 2 論理回路 3 7 4 は、N A N D 回路の等価回路である。第 1 論理回路 3 7 3 は第 2 1 入力端子 3 7 3 a、第 2 2 入力端子 3 7 3 b 及び第 2 1 出力端子 3 7 3 c を備えているとともに、第 2 論理回路 3 7 4 は第 3 1 入力端子 3 7 4 a、第 3 2 入力端子 3 7 4 b 及び第 3 1 出力端子 3 7 4 c を備えている。論理回路 3 7 3、3 7 4 は、2 つの入力端子 3 7 3 a、3 7 3 b、3 7 4 a、3 7 4 b の双方に H I レベルの信号 (「1」に対応する信号) が入力された場合には出力端子 3 7 3 c、3 7 4 c から L O W レベルの信号 (「0」に対応する信号) を出力するとともに、当該 2 つの入力端子 3 7 3 a、3 7 3 b、3 7 4 a、3 7 4 b のうち少なくとも一方に L O W レベルの信号が入力された場合には出力端子 3 7 3 c、3 7 4 c から H I レベルの信号を出力する。なお、第 1 論理回路 3 7 3 及び第 2 論理回路 3 7 4 が N A N D 回路である構成としてもよい。

【 2 4 0 1 】

論理回路 373, 374 は、当該論理回路 373, 374 の入力端子 373a, 373b, 374a, 374b に LOW レベルの信号が入力されていると認識している状況において当該入力端子 373a, 373b, 374a, 374b に入力されている信号の電圧が第 1 基準電圧（具体的には +1.8V）を超えた場合に当該入力端子 373a, 373b, 374a, 374b に入力されている信号が HI レベルに変化したことを認識する。また、論理回路 373, 374 は、入力端子 373a, 373b, 374a, 374b に HI レベルの信号が入力されていると認識している状況において当該入力端子 373a, 373b, 374a, 374b に入力されている信号の電圧が第 2 基準電圧（具体的には +0.9V）を下回った場合に当該入力端子 373a, 373b, 374a, 374b に入力されている信号が LOW レベルに変化したことを認識する。第 1 基準電圧が第 2 基準電圧よりも高い電圧に設定されていることにより、論理回路 373, 374 の入力端子 373a, 373b, 374a, 374b に HI レベルの信号が入力されている状況において、ノイズの影響を受けて論理回路 373, 374 が入力端子 373a, 373b, 374a, 374b に LOW レベルの信号が入力されていると誤認してしまう可能性が低減されている。また、第 2 基準電圧が第 1 基準電圧よりも低い電圧に設定されていることにより、論理回路 373, 374 の入力端子 373a, 373b, 374a, 374b に LOW レベルの信号が入力されている状況において、ノイズの影響を受けて論理回路 373, 374 が入力端子 373a, 373b, 374a, 374b に HI レベルの信号が入力されていると誤認してしまう可能性が低減されている。

10

【2402】

20

図 185 に示すように、第 1 論理回路 373 の第 21 入力端子 373a は第 1 受信対応端子 364 と電氣的に接続されているとともに、第 22 入力端子 373b はリセット対応出力端子 368 と電氣的に接続されている。また、第 1 論理回路 373 の第 21 出力端子 373c は払出側 MPU 261 の第 1 受信端子 361 と電氣的に接続されている。

【2403】

上述したとおり、リセット対応出力端子 368 から出力されるリセット対応信号は、リセット対応信号立ち上げ処理（ステップ SA707）が実行された後は HI レベルとなる。このため、払出側 MPU 261 のリセットが行われていない状態では、第 1 受信対応端子 364 から第 1 論理回路 373 に入力される信号の状態に応じて第 1 論理回路 373 から第 1 受信端子 361 に出力される信号の状態が変化することができる。具体的には、第 1 受信対応端子 364 から第 1 論理回路 373 に入力される信号が HI レベルとなることにより第 1 論理回路 373 から第 1 受信端子 361 に出力される信号が LOW レベルとなるとともに、第 1 受信対応端子 364 から第 1 論理回路 373 に入力される信号が LOW レベルとなるとともに、第 1 受信対応端子 364 から第 1 論理回路 373 に入力される信号が HI レベルとなる。

30

【2404】

このように、リセット対応出力端子 368 から第 1 論理回路 373 に入力される信号が HI レベルで固定されている場合、第 1 受信対応端子 364 から第 1 論理回路 373 に入力される信号の状態を反転させた状態の信号が第 1 論理回路 373 から第 1 受信端子 361 に出力される。

40

【2405】

上述したとおり、払出側解除待機期間においてリセット対応信号は LOW レベルとなっている。したがって、払出側解除待機期間中は、第 1 受信対応端子 364 から第 1 論理回路 373 に入力される信号の状態とは無関係に、第 1 論理回路 373 から第 1 受信端子 361 に出力される信号が LOW レベルで固定されるようにすることができる。これにより、払出側解除待機期間中に第 1 受信端子 361 に入力される信号のレベルが変化してしまうことを防止できる。

【2406】

図 185 に示すように、第 2 論理回路 374 の第 31 入力端子 374a は第 2 受信対応端子 365 と電氣的に接続されているとともに、第 32 入力端子 374b はリセット対応

50

出力端子 3 6 8 と電氣的に接続されている。また、第 2 論理回路 3 7 4 の第 3 1 出力端子 3 7 4 c は払出側 M P U 2 6 1 の第 2 受信端子 3 6 2 と電氣的に接続されている。

【 2 4 0 7 】

上述したとおり、リセット対応出力端子 3 6 8 から出力されるリセット対応信号は、リセット対応信号立ち上げ処理（ステップ S A 7 0 7）が実行された後は H I レベルとなる。このため、払出側 M P U 2 6 1 のリセットが行われていない状態では、第 2 受信対応端子 3 6 5 から第 2 論理回路 3 7 4 に入力される信号の状態に応じて第 2 論理回路 3 7 4 から第 2 受信端子 3 6 2 に出力される信号の状態が変化するようにすることができる。具体的には、第 2 受信対応端子 3 6 5 から第 2 論理回路 3 7 4 に入力される信号が H I レベルとなることにより第 2 論理回路 3 7 4 から第 2 受信端子 3 6 2 に出力される信号が L O W レベルとなるとともに、第 2 受信対応端子 3 6 5 から第 2 論理回路 3 7 4 に入力される信号が L O W レベルとなることにより第 2 論理回路 3 7 4 から第 2 受信端子 3 6 2 に出力される信号が H I レベルとなる。

10

【 2 4 0 8 】

このように、リセット対応出力端子 3 6 8 から第 2 論理回路 3 7 4 に入力される信号が H I レベルで固定されている場合、第 2 受信対応端子 3 6 5 から第 2 論理回路 3 7 4 に入力される信号の状態を反転させた状態の信号が第 2 論理回路 3 7 4 から第 2 受信端子 3 6 2 に出力される。

【 2 4 0 9 】

上述したとおり、払出側解除待機期間においてリセット対応信号は L O W レベルとなっている。したがって、払出側解除待機期間中は、第 2 受信対応端子 3 6 5 から第 2 論理回路 3 7 4 に入力される信号の状態とは無関係に、第 2 論理回路 3 7 4 から第 2 受信端子 3 6 2 に出力される信号が L O W レベルで固定されるようにすることができる。これにより、払出側解除待機期間中に第 2 受信端子 3 6 2 に入力される信号のレベルが変化してしまうことを防止できる。

20

【 2 4 1 0 】

図 1 8 5 に示すように、払出制御基板 2 5 9 には、リセット対応出力端子 3 6 8 と、第 1 論理回路 3 7 3 の第 2 2 入力端子 3 7 3 b 及び第 2 論理回路 3 7 4 の第 3 2 入力端子 3 7 4 b とを接続する払出側第 1 信号配線 S G 1 1 が設けられており、当該払出側第 1 信号配線 S G 1 1 は第 1 電気抵抗 3 7 5 を介して + 5 . 0 V にプルアップされている。このため、リセット対応出力端子 3 6 8 から出力される信号のレベルが H I レベルである場合、当該リセット対応出力端子 3 6 8 と接続されている第 1 論理回路 3 7 3 の第 2 2 入力端子 3 7 3 b 及び第 2 論理回路 3 7 4 の第 3 2 入力端子 3 7 4 b に入力される信号の電圧は + 5 . 0 V（H I レベル）となる。ちなみに、リセット対応出力端子 3 6 8 から出力される信号のレベルが L O W レベルである場合、当該リセット対応出力端子 3 6 8 と接続されている第 1 論理回路 3 7 3 の第 2 2 入力端子 3 7 3 b 及び第 2 論理回路 3 7 4 の第 3 2 入力端子 3 7 4 b に入力される信号のレベルは L O W レベル（+ 0 . 4 V 以下）となる。

30

【 2 4 1 1 】

払出制御基板 2 5 9 には、第 1 論理回路 3 7 3 の第 2 1 出力端子 3 7 3 c と第 1 受信端子 3 6 1 とを接続する払出側第 2 信号配線 S G 1 2 が設けられているとともに、第 2 論理回路 3 7 4 の第 3 1 出力端子 3 7 4 c と第 2 受信端子 3 6 2 とを接続する払出側第 3 信号配線 S G 1 3 が設けられている。払出側第 2 信号配線 S G 1 2 は第 2 電気抵抗 3 7 6 を介して + 5 . 0 V にプルアップされているため、第 1 論理回路 3 7 3 の第 2 1 出力端子 3 7 3 c から出力される信号が H I レベルの場合には第 1 受信端子 3 6 1 に入力される信号の電圧が + 5 . 0 V（H I レベル）となる。ちなみに、第 1 論理回路 3 7 3 の第 2 1 出力端子 3 7 3 c から出力される信号が L O W レベルの場合には第 1 受信端子 3 6 1 に入力される信号が L O W レベル（+ 0 . 4 V 以下）となる。また、払出側第 3 信号配線 S G 1 3 は第 3 電気抵抗 3 7 7 を介して + 5 . 0 V にプルアップされているため、第 2 論理回路 3 7 4 の第 3 1 出力端子 3 7 4 c から出力される信号が H I レベルの場合には第 2 受信端子 3 6 2 に入力される信号の電圧が + 5 . 0 V（H I レベル）となる。ちなみに、第 2 論理回

40

50

路 3 7 4 の第 3 1 出力端子 3 7 4 c から出力される信号が LOW レベルの場合には第 2 受信端子 3 6 2 に入力される信号のレベルが LOW レベル (+ 0 . 4 V 以下) となる。

【 2 4 1 2 】

次に、第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 の周辺で回路異常が発生している状態について説明する。第 1 論理回路 3 7 3 の第 2 1 出力端子 3 7 3 c に接触不良が発生している場合には、第 1 論理回路 3 7 3 の入力端子 3 7 3 a , 3 7 3 b に入力されている信号の状態が変化しなくても、当該第 2 1 出力端子 3 7 3 c から第 1 受信端子 3 6 1 に入力される信号の立ち上がり及び立ち下がりが発生してしまうおそれがある。また、第 2 論理回路 3 7 4 の第 3 1 出力端子 3 7 4 c に接触不良が発生している場合には、第 2 論理回路 3 7 4 の入力端子 3 7 4 a , 3 7 4 b に入力されている信号の状態が変化しなくても、当該第 3 1 出力端子 3 7 4 c から第 2 受信端子 3 6 2 に入力される信号の立ち上がり及び立ち下がりが発生してしまうおそれがある。

10

【 2 4 1 3 】

このように、第 1 受信端子 3 6 1 又は第 2 受信端子 3 6 2 の周辺で回路異常が発生している場合には、主側 M P U 2 2 2 又は管理ユニット 1 7 0 から送信されていないデータが払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されてしまうおそれがある。これに対して、払出側リセット解除処理 (図 1 8 7) では、払出側解除待機期間の終了時に払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されて格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上となっている場合、払出側実行停止処理 (ステップ S A 7 0 9) が実行される構成である。これにより、主側 M P U 2 2 2 又は管理ユニット 1 7 0 から送信されていないデータに基づいて、異常な数の遊技球が払い出されてしまうこと、異常な数の遊技球が貸し出されてしまうこと、及び管理ユニット 1 7 0 に異常な遊技機情報が送信されてしまうことが防止されている。

20

【 2 4 1 4 】

払出側解除待機期間中に主側 M P U 2 2 2 から送信された n 個賞球コマンド (n は「 1」、「 1 0」及び「 1 5」のいずれか) が払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されなかった場合、主側 M P U 2 2 2 において n 個賞球対応信号の立ち上がりが検出されないこととなる。この場合には、払出側解除待機期間の終了後に主側 M P U 2 2 2 から n 個賞球用の接続確認コマンドが送信されるとともに、当該 n 個賞球用の接続確認コマンドが払出側受信バッファ 3 6 3 に格納される。そして、払出側 M P U 2 6 1 が n 個賞球対応信号の立ち上げを行うことにより、主側 M P U 2 2 2 から n 個賞球コマンドが再送されるようにすることができる。これにより、払出解除待機期間中に n 個賞球コマンドを受信できなかったことが原因となって、 n 個賞球コマンドに基づく遊技球の払い出しが行われない事態となってしまうことが防止されている。

30

【 2 4 1 5 】

払出側解除待機期間中に管理ユニット 1 7 0 から送信された球貸情報が払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されなかった場合、管理ユニット 1 7 0 において球貸応答情報が受信されないこととなる。この場合には、払出側解除待機期間の終了後に管理ユニット 1 7 0 から接続確認用の球貸情報が送信されるとともに、当該接続確認用の球貸情報が払出側受信バッファ 3 6 3 に格納される。そして、払出側 M P U 2 6 1 が球貸応答情報を管理ユニット 1 7 0 に送信することにより、管理ユニット 1 7 0 から遊技球の貸出数情報として 1 以上の数値情報が設定されている球貸情報が再送されるようにすることができる。これにより、払出解除待機期間中に球貸情報を受信できなかったことが原因となって、球貸ボタン 1 7 3 の操作に基づく遊技球の貸し出しが行われない事態となってしまうことが防止されている。

40

【 2 4 1 6 】

払出側解除待機期間中に主側 M P U 2 2 2 から送信された遊技機情報が払出側受信バッファ 3 6 3 に格納されなかった場合においても、払出側メイン処理 (図 1 8 6 (b)) が実行されている状況において、主側 M P U 2 2 2 から遊技機情報を受信しない状態が 3 秒以上継続している状態とならなければ、遊技機情報の受信異常情報が遊技機情報通知に設

50

定されることはない。これにより、払出側解除待機期間中に遊技機情報を受信できなかったことが原因となって、遊技機情報の受信異常情報が遊技機情報通知に設定されてしまうことが防止されている。

【2417】

次に、払出側MPU261のリセット解除条件が成立した後に払出側MPU261が動作停止状態となる様子、及び払出側解除待機期間中に主側MPU222から送信された遊技機情報の受信が回避される様子について図188のタイムチャートを参照しながら説明する。図188(a)は第1受信端子361に入力される信号の状態を示し、図188(b)は第1論理回路373から第1受信端子361に出力される信号の状態を示し、図188(c)は第1受信対応端子364から第1論理回路373に入力される信号の状態を示し、図188(d)はリセット対応出力端子368から第1論理回路373に入力される信号の状態を示し、図188(e)は主側MPU222から遊技機情報が送信される期間を示し、図188(f)は払出側受信バッファ363に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量(20バイト)以上となっている状態を示し、図188(g)は払出側MPU261のリセット解除条件が成立した後に払出側MPU261が動作停止状態となる期間を示し、図188(h)は払出側解除待機期間を示す。

10

【2418】

まず払出側MPU261のリセット解除条件が成立した後に払出側MPU261が動作停止状態となる様子について説明する。

【2419】

既に説明したとおり、第1受信端子361の周辺で回路異常が発生している場合には、第1受信回路に入力されている信号の立ち上がり及び立ち下がりが発生し得る。払出側MPU261のリセットが行われた後、払出側解除待機期間中であるt1のタイミングからt4のタイミングに亘って、図188(a)に示すように第1受信端子361に入力される信号の立ち下がり及び立ち上がりが複数回に亘って繰り返されると、t4のタイミングで、図188(f)に示すように払出側受信バッファ363に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上(20バイト以上)となる。その後、t5のタイミングで、図188(h)に示すように払出側解除待機期間が経過すると、図188(g)に示すように払出側MPU261の動作が停止されている状態となる。これにより、払出側受信バッファ363に異常なデータが書き込まれた状態で払出側メイン処理が開始されてしまうことを防止できる。

20

30

【2420】

次に、払出側MPU261において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側MPU261のリセットが行われた後、払出側解除待機期間中に主側MPU222から送信された遊技機情報の受信が回避される様子について説明する。

【2421】

払出側受信許可処理(ステップSA703)が実行された後、t6のタイミングで、図188(h)に示すように払出側解除待機期間(1秒間)が設定される。図188(d)に示すようにリセット対応出力端子368から第1論理回路373に入力されるリセット対応信号はLOWレベルで固定されている。

40

【2422】

その後、図188(c)に示すように、第1受信対応端子364から第1論理回路373に入力される信号がt7のタイミングでLOWレベルからHIレベルに立ち上がり、t8のタイミングでLOWレベルに立ち下がり、t9のタイミングでHIレベルに立ち上がるが、リセット対応出力端子368から第1論理回路373に入力される信号がLOWレベルであるため、図188(b)に示すように第1論理回路373から第1受信端子361に出力される信号のレベルはHIレベルで固定されている状態となる。

【2423】

その後、t10のタイミングで、図188(h)に示すように払出側解除待機期間が終了すると、図188(d)に示すようにリセット対応出力端子368から第1論理回路3

50

73に入力されるリセット対応信号がLOWレベルからHIレベルに立ち上がる。これにより、主側MPU222から出力される遊技機情報を第1受信端子361にて受信可能な状態となる。

【2424】

このように、受信制限回路371が設けられていることにより、払出側解除待機期間中に主側MPU222から遊技機情報が送信された場合、当該遊技機情報が払出側受信バッファ363に格納されてしまうことを防止できる。これにより、回路異常が発生していないにも関わらず、払出側MPU261のリセット解除条件が成立した後に払出側MPU261の動作が停止されてしまうことを防止できる。

【2425】

上記のとおり、主側MPU222から払出側MPU261に対して300ミリ秒周期で遊技機情報（58ビット）が送信される構成であるため、払出側MPU261において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側MPU261のリセットが行われた場合には、払出側解除待機期間（1秒間）中に払出側受信バッファ363に格納される情報が払出側異常基準量（20バイト）以上になってしまうおそれがある。これに対して、払出制御基板259に受信制限回路371が設けられており、払出側解除待機期間中に主側MPU222又は管理ユニット170から受信する情報が払出側受信バッファ363に格納されてしまうことが防止されている。これにより、回路異常が発生していないにも関わらず払出側MPU261のリセット解除条件が成立した後に払出側MPU261の動作が停止されてしまう可能性を低減することができる。

【2426】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2427】

主側MPU222には、特定制御の処理では使用対象となり非特定制御の処理では使用対象とはならない第1レジスタ群265と、非特定制御の処理では使用対象となり特定制御の処理では使用対象とはならない第2レジスタ群266とが設けられている。特定制御の処理が実行されている状況においては、第1レジスタ群265に含まれているレジスタを使用し、第2レジスタ群266に含まれているレジスタを使用しない構成とすることにより、特定制御の処理が実行されている状況において非特定制御の処理に利用されている情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御の処理が実行される状況に移行する場合に当該特定制御の処理にて使用されていた第1レジスタ群265のデータを退避させる処理、及び特定制御の処理が実行されている状況に復帰する場合に当該退避させたデータを第1レジスタ群265に復帰させる処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。非特定制御の処理が実行されている状況においては、第2レジスタ群266に含まれているレジスタを使用し、第1レジスタ群265に含まれているレジスタを使用しない構成とすることにより、非特定制御の処理が実行されている状況において特定制御の処理に利用されている情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、非特定制御の処理が実行されている状況から特定制御の処理が実行される状況に移行する場合に当該非特定制御の処理にて使用されていた第2レジスタ群266のデータを退避させる処理、及び非特定制御の処理が実行されている状況に復帰する場合に当該退避させたデータを第2レジスタ群266に復帰させる処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。

【2428】

Iレジスタ267には発生した割込み要因に対応する割込み処理（具体的にはタイマ割込み処理）に対応するプログラムの開始アドレスを特定するために利用される上位8ビットのデータ（「01H」）が設定される。主側CPU251に第1レジスタ群265及び第2レジスタ群266が設けられている構成において、特定制御の処理が実行される状況及び非特定制御の処理が実行される状況のいずれにおいてもIレジスタ267のデータを利用して発生した割込み要因に対応する割込み処理に対応するプログラムの開始アドレスが特定される構成であり、Iレジスタ267は主側CPU251に対して1つ設けられて

10

20

30

40

50

いる。これにより、発生した割込み要因に対応する割込み処理を実行するために利用されるレジスタの数の増加を抑制することができる。

【2429】

Iレジスタ267に格納されているデータを利用して、発生した割込み要因に対応する割込み処理（具体的にはタイマ割込み処理）のプログラムの開始アドレスを特定する構成であることにより、発生した割込み要因に対応する割込み処理を開始するための構成が簡素化されている。

【2430】

Rレジスタ268の値は主側ROM223に記憶されている命令を実行するために主側CPU251にて命令の読み出しが行われる度に1加算される態様で更新される。特定制御の処理である普図当否判定処理では、Rレジスタ268から取得した数値情報を乱数値として利用し、当該乱数値が電役開放当選に対応しているか否かを判定する。これにより、特定制御の処理において、普図当否判定処理に使用する乱数値を更新するための処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。

【2431】

主側CPU251に第1レジスタ群265及び第2レジスタ群266が設けられている構成において、特定制御の処理が実行される状況及び非特定制御の処理が実行される状況のいずれにおいてもRレジスタ268のデータを使用可能であり、Rレジスタ268は主側CPU251に対して1つ設けられている。これにより、レジスタの数の増加を抑制しながら、主側ROM223に記憶されている命令を実行するために主側CPU251にて命令の読み出しが行われる度に1加算される態様で更新される情報を、特定制御の処理及び非特定制御の処理の双方において利用可能とすることができる。

【2432】

主側MPU222の第1レジスタ群265には、Bレジスタ272aが設けられているとともに、Bレジスタ272aに対応する補助レジスタとして、Bレジスタ272aのデータを退避させること、及び退避させたデータをBレジスタ272aに復帰させることに利用されるB'レジスタ292aが設けられている。B'レジスタ292aに書き込むことが可能なデータはBレジスタ272aに格納されているデータに限定されており、B'レジスタ292aに格納されているデータの読み出し先はBレジスタ272aに限定されている。これにより、Bレジスタ272a以外のレジスタに格納されているデータがB'レジスタ292aに書き込まれてしまうこと、及びB'レジスタ292aのデータがBレジスタ272a以外に読み出されてしまうことを防止できる。また、主側MPU222には、Vレジスタ278、308、Iレジスタ267及びRレジスタ268が設けられており、これらVレジスタ278、308、Iレジスタ267及びRレジスタ268に対応する補助レジスタは設けられていない。これにより、レジスタの数の増加が抑制されている。

【2433】

交換命令（具体的には「EX AF, AF'」、「EX X」、「EX IX, IX'」、「EX IY, IY'」又は「EX K, K'」という命令）の実行前後においてFレジスタ271b、301bに設けられたゼロフラグ及びキャリフラグの状態は変化しない構成である。このため、演算命令を実行する処理と、当該演算命令の演算結果に応じて変化したゼロフラグ又はキャリフラグの状態を利用する処理との間に、交換命令を実行する処理を設定することができる。これにより、演算命令を実行する処理の実行後であって交換命令を実行する処理の実行前に、当該演算命令の演算結果に応じて変化したゼロフラグ又はキャリフラグの状態情報を当該ゼロフラグ又はキャリフラグとは別の記憶領域に保存するための処理、及び当該交換命令を実行する処理の実行後に当該保存した状態情報を読み出す処理を不要とすることができる。よって、プログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減できるとともに、プログラム設計の自由度を高めることができる。

【2434】

停電監視基板 225 は所定契機（停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間が経過すること、又は停電監視基板 225 において監視されている第 2 通常動作電力の電圧が第 1 リセット基準電圧（+4.0V）以下となること）が発生したことに基づいてリセット回路 254 に対して出力している第 1 リセット信号を H I レベルから L O W レベルに立ち下げ、主側電源制御部 253 は特定契機（電圧監視回路 354 において監視されている第 2 通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧以下となること）が発生したことに基づいてリセット回路 254 に対して出力している第 2 リセット信号を H I レベルから L O W レベルに立ち下げる。所定契機が発生したことに基づいて第 1 リセット信号が立ち下げられる構成であることにより、特定契機が発生していなくても、主側 M P U 222 のリセットが行われるようにすることができる。また、特定契機が発生したことに基づいて第 2 リセット信号が立ち下げられる構成であることにより、所定契機が発生していなくても、主側 M P U 222 のリセットが行われるようにすることができる。これにより、パチンコ機 160 への動作電力の供給が停止される場合に、主側 M P U 222 のリセットが行われることなく主側 M P U 222 の入出力ポートが不安定な状態となってしまうことを防止できる。

【2435】

10

パチンコ機 160 への動作電力の供給が停止される場合、特定契機（電圧監視回路 354 において監視されている第 2 通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧以下となること）が発生するタイミングは、停電監視基板 225 において監視されている第 2 通常動作電力の電圧に基づいて所定契機（停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間が経過すること、又は停電監視基板 225 において監視されている第 2 通常動作電力の電圧が第 1 リセット基準電圧（+4.0V）以下となること）が発生するタイミングよりも後のタイミングである。これにより、停電監視基板 225 からリセット回路 254 に入力されている第 1 リセット信号の立ち下がりに基づいて主側 M P U 222 のリセットが行われる構成としながら、回路異常が発生して当該第 1 リセット信号の立ち下がりに基づく主側 M P U 222 のリセットが行われない場合には、主側電源制御部 253 からリセット回路 254 に入力されている第 2 リセット信号の立ち下がりに基づいて主側 M P U 222 のリセットが行われるようにすることができる。

20

【2436】

リセット回路 254 には、停電監視基板 225 から当該リセット回路 254 に入力されている第 1 リセット信号の電圧が 6 システムクロック数分の期間（具体的には約 0.4 マイクロ秒）に亘って L O W レベルとなった場合にリセット回路 254 において第 1 リセット信号の立ち下がり認識されるようにするノイズフィルタ 356 が設けられている。これにより、主側 M P U 222 において、第 1 リセット信号の H I レベルから L O W レベルへの変化がノイズによるものではないことを確認するための期間を設けることを不要として、主側 M P U 222 のリセットが迅速に行われるようにすることができる。

30

【2437】

払出制御基板 259 に設けられた払出側 M P U 261 は、第 1 受信端子 361 と、当該第 1 受信端子 361 において受信したデータが格納される払出側受信バッファ 363 と、リセット対応出力端子 368 とを備えている。また、払出制御基板 259 には受信制限回路 371 が設けられており、受信制限回路 371 には、第 1 論理回路 373 が内蔵されている論理 I C 372 が含まれている。第 1 論理回路 373 の第 21 入力端子 373 a は主側 M P U 222 と接続されており、第 22 入力端子 373 b はリセット対応出力端子 368 と接続されている。また、第 1 論理回路 373 の第 21 出力端子 373 c は第 1 受信端子 361 と接続されている。第 1 論理回路 373 は、2つの入力端子 373 a, 373 b の少なくとも一方に L O W レベルの信号が入力されている場合には第 21 出力端子 373 c から H I レベルの信号を出力するとともに、2つの入力端子 373 a, 373 b の双方に H I レベルの信号が入力されている場合には第 21 出力端子 373 c から L O W レベルの信号を出力する。払出側解除待機期間においてはリセット対応出力端子 368 から出力されている信号が L O W レベルとなり、払出側解除待機期間が終了して払出側メイン処理が行われている状況においてはリセット対応出力端子 368 から出力されている信号が H

40

50

Ｉレベルとなる構成である。当該構成であることにより、払出側メイン処理が行われている状況においては、第１論理回路３７３の第２２入力端子３７３ｂにＨＩレベルの信号が入力されている状態となるため、第２１入力端子３７３ａに入力される信号の状態に応じて第２１出力端子３７３ｃから出力される信号の状態が変動するようにすることができる。これにより、払出側メイン処理が行われている状況において主側ＭＰＵ２２２から受信したデータが払出側受信バッファ３６３に格納されるようにすることができる。また、払出側解除待機期間においては、第１論理回路３７３の第２２入力端子３７３ｂにＬＯＷレベルの信号が入力されている状態となるため、第２１入力端子３７３ａに入力される信号の状態が変化しても第２１出力端子３７３ｃから出力される信号の状態が変化しないようにすることができる。これにより、払出側解除待機期間において払出側受信バッファ３６３にデータが書き込まれてしまう可能性を低減することができる。

10

【２４３８】

払出側ＭＰＵ２６１は第１受信端子３６１において、同期用のクロック信号を利用することなく、主側ＭＰＵ２２２からデータを受信する。このように、払出側解除待機期間（１秒）が設定されている状況において受信して払出側受信バッファ３６３に格納されるデータが多くなり得る構成において、受信制限回路３７１が設けられていることにより、当該払出側解除待機期間中に払出側受信バッファ３６３にデータが書き込まれてしまう可能性を低減することができる。

【２４３９】

第１受信端子３６１には、３００ミリ秒が経過する度に主側ＭＰＵ２２２から遊技機情報が送信される構成である。このように、払出側解除待機期間（１秒）が設定されている状況において主側ＭＰＵ２２２から遊技機情報を受信する可能性が高い構成において、受信制限回路３７１が設けられていることにより、当該払出側解除待機期間中に払出側受信バッファ３６３に遊技機情報が格納されてしまう可能性を低減することができる。

20

【２４４０】

<第１９の実施形態>

本実施形態では特定制御の処理の内容が上記第１８の実施形態と相違している。以下、上記第１８の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１８の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【２４４１】

図１８９は本実施形態における主側ＭＰＵ２２２のメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８１７の処理のうちステップＳＡ８１３にて呼び出されて実行される非特定制御用の初期設定処理及びステップＳＡ８１７にて呼び出されて実行されるベース値算出設定処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行され、非特定制御用の初期設定処理及びベース値算出設定処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【２４４２】

ステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８１３において、上記第１８の実施形態におけるメイン処理（図１６１）のステップＳ８７０１～ステップＳ８７１３と同様の処理を実行する。ステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８１３の処理内容は上記第１８の実施形態において既に説明したとおりである。ステップＳＡ８１３において非特定制御の処理である非特定制御用の初期設定処理が実行される。非特定制御用の初期設定処理（ステップＳＡ８１３）が終了する場合にはＲＥＴＡ命令が実行されることによりタイマ割込み処理の実行が許可されている状態となる。

40

【２４４３】

その後、タイマ割込み処理の実行を禁止する（ステップＳＡ８１４）。その後、ステップＳＡ８１５～ステップＳＡ８１７において、上記第１８の実施形態におけるメイン処理（図１６１）のステップＳ８７１４～ステップＳ８７１６と同様の処理を実行する。具体的には、ステップＳＡ８１５にて乱数初期値更新処理を実行し、ステップＳＡ８１６にて

50

変動用カウンタ更新処理を実行し、ステップ S A 8 1 7 にて C A L L A 命令により非特定制御の処理であるベース値算出設定処理に対応するプログラムを呼び出してベース値算出設定処理を実行する。乱数初期値更新処理（ステップ S A 8 1 5）、変動用カウンタ更新処理（ステップ S A 8 1 6）及びベース値算出設定処理（ステップ S A 8 1 7）の処理内容は上記第 1 8 の実施形態において既に説明したとおりである。ベース値算出設定処理（ステップ S A 8 1 7）が終了した場合には、ステップ S A 8 1 4 に戻り、ステップ S A 8 1 4 ～ステップ S A 8 1 7 の処理を繰り返す。

【 2 4 4 4 】

このように、メイン処理（図 1 8 9）では、ステップ S A 8 0 1 ～ステップ S A 8 1 3 の処理が実行された後に、ステップ S A 8 1 4 ～ステップ S A 8 1 7 の処理を繰り返す残余処理が実行される。残余処理では、ステップ S A 8 1 4 にてタイマ割込み処理の実行が禁止される。そして、タイマ割込み処理の実行が禁止されている状態で、ステップ S A 8 1 5 ～ステップ S A 8 1 7 の処理が実行され、ステップ S A 8 1 7 にて呼び出されたベース値算出設定処理が終了する場合に R E T A 命令が実行されることによりタイマ割込み処理の実行が許可されている状態となる。

【 2 4 4 5 】

タイマ割込み処理は、ステップ S A 8 1 7 の処理が終了してタイマ割込み処理の実行が許可されている状態となった後において、ステップ S A 8 1 4 にてタイマ割込み処理の実行が禁止されるまでの間に、タイマ割込み処理の割込み要求が発生していることを条件として実行される。タイマ割込み処理の実行が禁止されている状態でステップ S A 8 1 5 ～ステップ S A 8 1 7 の処理が実行される構成であることにより、ステップ S A 8 1 5 ～ステップ S A 8 1 7 の処理の実行中にタイマ割込み処理が開始されてしまうことが防止されている。

【 2 4 4 6 】

次に、主側 M P U 2 2 2 にて実行されるタイマ割込み処理について説明する。本実施形態におけるタイマ割込み処理では、上記第 1 8 の実施形態におけるタイマ割込み処理（図 1 6 7）のステップ S 9 2 0 3 ～ステップ S 9 2 2 2 と同一の処理が実行される。タイマ割込み処理（図 1 6 7）の開始時に残余処理にて使用されていた A F レジスタ 2 7 1、B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 のデータを対応する補助レジスタ（具体的には A F ' レジスタ 2 9 1、B C ' レジスタ 2 9 2、D E ' レジスタ 2 9 3 及び H L ' レジスタ 2 9 4）に退避させるための処理（ステップ S 9 2 0 1 ～ステップ S 9 2 0 2）、及びタイマ割込み処理の終了時に、当該退避させていたデータを A F レジスタ 2 7 1、B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 に復帰させるための処理（ステップ S 9 2 2 3 ～ステップ S 9 2 2 4）は実行されない。

【 2 4 4 7 】

上述したとおり、残余処理において、ステップ S A 8 1 5 ～ステップ S A 8 1 7 の処理の実行中にタイマ割込み処理が起動されることはない。乱数初期値更新処理（ステップ S A 8 1 5）又は変動用カウンタ更新処理（ステップ S A 8 1 6）の実行中におけるタイマ割込み処理の実行が防止されているため、当該乱数初期値更新処理（ステップ S A 8 1 5）又は変動用カウンタ更新処理（ステップ S A 8 1 6）の途中で A F レジスタ 2 7 1、B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 に格納されるデータをタイマ割込み処理の実行中に補助レジスタ（A F ' レジスタ 2 9 1、B C ' レジスタ 2 9 2、D E ' レジスタ 2 9 3 及び H L ' レジスタ 2 9 4）に記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、乱数初期値更新処理（ステップ S A 8 1 5）又は変動用カウンタ更新処理（ステップ S A 8 1 6）の途中で A F レジスタ 2 7 1、B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 に格納されるデータをタイマ割込み処理の開始時に補助レジスタ（A F ' レジスタ 2 9 1、B C ' レジスタ 2 9 2、D E ' レジスタ 2 9 3 及び H L ' レジスタ 2 9 4）に退避させる処理を不要とすることができるとともに、タイマ割込み処理の終了時に当該補助レジスタに退避させていたデータを A F レジスタ 2 7 1、B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 に復帰させる処

理を不要とすることができる。また、タイマ割込み処理において、第1レジスタ群265のAFレジスタ271、BCレジスタ272、DEレジスタ273及びHLレジスタ274に加えてこれらの主レジスタに対応する補助レジスタ（AF'レジスタ291、BC'レジスタ292、DE'レジスタ293及びHL'レジスタ294）を使用可能とすることができる。

【2448】

上記第18の実施形態と同様に、ベース値算出設定処理（ステップSA817）の実行中におけるタイマ割込み処理の実行は防止されている。このため、当該ベース値算出設定処理（ステップSA817）の途中でAFレジスタ301、BCレジスタ302、DEレジスタ303及びHLレジスタ304に格納されるデータをタイマ割込み処理の実行中に補助レジスタ（AF'レジスタ311、BC'レジスタ312、DE'レジスタ313及びHL'レジスタ314）に記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、タイマ割込み処理の開始時にAFレジスタ301、BCレジスタ302、DEレジスタ303及びHLレジスタ304のデータを補助レジスタに退避させる処理を不要とすることができるとともに、タイマ割込み処理の終了時に当該補助レジスタに退避させていたデータをAFレジスタ301、BCレジスタ302、DEレジスタ303及びHLレジスタ304に復帰させる処理を不要とすることができる。また、タイマ割込み処理にて実行される非特定制御の処理（ステップS9211の不正検知用処理、ステップS9222の第2管理用処理、及びステップS9503の第2スタックポインタ記憶処理）において、第2レジスタ群266のAFレジスタ301、BCレジスタ302、DEレジスタ303及びHLレジスタ304に加えてこれらの主レジスタに対応する補助レジスタ（AF'レジスタ311、BC'レジスタ312、DE'レジスタ313及びHL'レジスタ314）を使用可能とすることができる。

【2449】

次に、主側MPU222にて実行される特図変動開始処理について図190のフローチャートを参照しながら説明する。上記第18の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割込み処理（図167）のステップS9216にて特図特電制御処理が実行されるとともに、特図特電制御処理（図169）のステップS9406にて特図変動開始処理が実行される。なお、特図変動開始処理におけるステップSA901～ステップSA913の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2450】

まずレジスタクリア処理を実行する（ステップSA901）。レジスタクリア処理では、BCレジスタ272、DEレジスタ273及びHLレジスタ274を「0」クリアする処理を実行した後に、AFレジスタ271を「0」クリアする処理を実行する。その後、「EXX」という命令を実行することによりBCレジスタ272、DEレジスタ273及びHLレジスタ274のデータと、BC'レジスタ292、DE'レジスタ293及びHL'レジスタ294のデータとを交換し、「EX AF, AF'」という命令を実行することによりAFレジスタ271のデータと、AF'レジスタ291のデータとを交換する。その後、BCレジスタ272、DEレジスタ273及びHLレジスタ274を「0」クリアする処理を実行した後に、AFレジスタ271を「0」クリアする処理を実行する。これにより、第1レジスタ群265におけるAFレジスタ271、BCレジスタ272、DEレジスタ273及びHLレジスタ274と、これらの主レジスタに対応する補助レジスタに対して「0」クリアの処理が実行された状態とすることができる。

【2451】

その後、特定制御用のワークエリア281に設けられた第2特図保留エリア322に第2保留情報が格納されておらず第1特図保留エリア321に第1保留情報が格納されている場合（ステップSA902：YES、ステップSA903：NO）、第1データ設定処理を実行する（ステップSA904）。第1データ設定処理では、第1特図保留エリア321の第1エリア321aに格納されたデータを特図用の実行エリア323に移動させる。その後、第1特図保留エリア321の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処

理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア321a～321dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第2エリア321b→第1エリア321a、第3エリア321c→第2エリア321b、第4エリア321d→第3エリア321cといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第4エリア321dを「0」クリアする。その後、主側RAM224の第1特図保留カウンタの値を1減算する。これにより、特図ユニット197における第1特図保留表示部197cの表示内容が、第1保留情報が1個減少した内容に変更される。

【2452】

その後、特定制御用のワークエリア281に設けられた第2特図フラグを「0」クリアする（ステップSA905）。第2特図フラグは、遊技回の実行対象が第2特図表示部197bであることを主側MPU222にて把握可能とするフラグである。第2特図フラグに「1」がセットされている状態は遊技回の実行対象が第2特図表示部197bである状態に対応しているとともに、第2特図フラグの値が「0」である状態は遊技回の実行対象が第1特図表示部197aである状態に対応している。ステップSA905にて第2特図フラグの値が「0」クリアされることにより、遊技回の実行対象が第1特図表示部197aであることを主側MPU222にて把握可能となる。

【2453】

第2特図保留エリア322に第2保留情報が格納されている場合には（ステップSA903：YES）、第2データ設定処理を実行する（ステップSA906）。第2データ設定処理では、第2特図保留エリア322の第1エリア322aに格納されたデータを特図用の実行エリア323に移動させる。その後、第2特図保留エリア322の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア322a～322dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第2エリア322b→第1エリア322a、第3エリア322c→第2エリア322b、第4エリア322d→第3エリア322cといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第4エリア322dを「0」クリアする。その後、主側RAM224の第2特図保留カウンタの値を1減算する。これにより、特図ユニット197における第2特図保留表示部197dの表示内容が、第2保留情報が1個減少した内容に変更される。

【2454】

その後、特定制御用のワークエリア281における第2特図フラグに「1」をセットする（ステップSA907）。これにより、遊技回の実行対象が第2特図表示部197bであることを主側MPU222にて把握可能となる。

【2455】

ステップSA905の処理を実行した場合、又はステップSA907の処理を実行した場合には、当否判定用処理を実行する（ステップSA908）。当否判定用処理では、大当たり結果に当選したか否かを特定するとともに、大当たり結果に当選していない場合には時短結果に当選したか否かを特定する。なお、当否判定用処理（ステップSA908）の詳細については後述する。

【2456】

その後、停止結果設定処理を実行する（ステップSA909）。停止結果設定処理では、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合には大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。また、今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合には時短結果用の停止結果設定処理を実行する。また、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。

【2457】

大当たり結果用の停止結果設定処理では、今回の遊技回の開始対象である特図表示部197a、197bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM223に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM224に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図

表示部 1 9 7 a 又は第 2 特図表示部 1 9 7 b に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されている。大当たり結果用の停止結果設定処理では、ステップ S A 9 0 8 にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側 R A M 2 2 4 に記憶する。なお、各大当たり結果に 1 対 1 で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタ C 2 の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【 2 4 5 8 】

時短結果用の停止結果設定処理では、今回の遊技回の開始対象である特図表示部 1 9 7 a , 1 9 7 b に最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 2 2 3 に予め記憶されている時短結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 2 2 4 に記憶する。この時短結果用の停止結果テーブルには、第 1 特図表示部 1 9 7 a 又は第 2 特図表示部 1 9 7 b に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、時短結果の種類毎に相違させて設定されている。時短結果用の停止結果設定処理では、ステップ S A 9 0 8 にて特定した時短結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側 R A M 2 2 4 に記憶する。なお、各時短結果に 1 対 1 で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の時短結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている時短結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタ C 2 の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。時短結果用の停止結果設定処理にて選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【 2 4 5 9 】

外れ結果用の停止結果設定処理では、今回の遊技回において第 1 特図表示部 1 9 7 a 又は第 2 特図表示部 1 9 7 b に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側 R O M 2 2 3 に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 2 2 4 に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び時短結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっており、さらに第 1 特図表示部 1 9 7 a 及び第 2 特図表示部 1 9 7 b において共通の 1 種類となっている。

【 2 4 6 0 】

ステップ S A 9 0 9 にて停止結果設定処理を実行した後は、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップ S A 9 1 0）。変動表示期間の特定処理の内容は上記第 1 8 の実施形態において既に説明したとおりである。その後、ステップ S A 9 1 1 にて、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側 M P U 2 3 3 に送信する。上記第 1 8 の実施形態において既に説明したとおり、変動用コマンドには、変動表示期間の特定処理にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第 1 特図表示部 1 9 7 a 及び第 2 特図表示部 1 9 7 b のうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の大当たり結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が時短結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、時短結果に対応している場合にはいずれの種類の時短結果であるかを示す情報が含まれる。

【 2 4 6 1 】

その後、ステップ S A 9 1 2 にて、第 1 特図表示部 1 9 7 a 及び第 2 特図表示部 1 9 7 b のうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる。その後、ステップ S A 9 1 3 にて、特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップ S 9 4 0 7）に対応する「1」となる。

【2462】

次に、特図変動開始処理（図190）のステップSA908にて実行される当否判定用処理（図192）の説明に先立ち、当該当否判定用処理にて使用される当否テーブルについて説明する。

【2463】

主側ROM223には、低確第1当否テーブル、低確第2当否テーブル及び高確当否テーブルが記憶されている。低確第1当否テーブルは低確率モードであるとともに遊技回の実行対象が第1特図表示部197aである場合に選択される当否テーブルであり、低確第2当否テーブルは低確率モードであるとともに遊技回の実行対象が第2特図表示部197bである場合に選択される当否テーブルであり、高確当否テーブルは高確率モードである場合に選択される当否テーブルである。低確第1当否テーブルには、大当たり結果に対応する数値情報が54個設定されているとともに、時短結果に対応する数値情報が100個設定されている。また、低確第2当否テーブルには、大当たり結果に対応する数値情報が54個設定されているとともに、時短結果に対応する数値情報が120個設定されている。さらにまた、高確当否テーブルには、大当たり結果に対応する数値情報が540個設定されているとともに、時短結果に対応する数値情報が100個設定されている。

10

【2464】

当否判定用処理（図192）では、遊技回の実行対象となる第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報（具体的には「0」～「9999」のいずれか）と、読み出した当否テーブルに設定されている数値情報とを照合し、大当たり結果に当選したか否かを特定するとともに、大当たり結果に当選していない場合には時短結果に当選したか否かを特定する。

20

【2465】

当否テーブルが記憶されている主側ROM223には1バイトのエリア（1バイトエリア）が複数設けられており、各1バイトエリアには当該1バイトエリアを特定可能とする2バイトのアドレスが設定されている。当否テーブルのデータ構成について、低確第1当否テーブルを例に挙げて説明する。図191（a）は低確第1当否テーブルのデータ構成を説明するための説明図である。図191（a）に示すように、「1601H」～「166CH」のアドレス範囲には、大当たり結果に対応する2バイトの数値情報が54個設定されているとともに、当該アドレス範囲に続く「166DH」～「166EH」のアドレス範囲には、大当たり判定終了用データ（具体的には「FFFEH」）が設定されている。当否テーブルは、2個の1バイトエリアに対して大当たり結果に対応する数値情報（2バイト）が1つ設定されているデータ構成であるとともに、2個の1バイトエリアに対して大当たり判定終了用データ（2バイト）が設定されているデータ構成である。低確第1当否テーブル、低確第2当否テーブル及び高確当否テーブルには、「FFFEH」という共通の大当たり判定終了用データが設定されている。

30

【2466】

当否判定用処理（図192）では、当否テーブルに設定されている大当たり結果に対応する数値情報を開始アドレス側（「1601H」～「1602H」側）から順番に読み出す。そして、当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報と、当否テーブルから読み出した大当たり結果に対応する数値情報とを照合し、これら2つの数値情報が一致した場合に大当たり結果が発生したことを特定する。また、当否テーブルから読み出したデータが大当たり判定終了用データである場合に、判定対象となる大当たり結果に対応する数値情報が存在しない状態となり、大当たり結果が発生しなかったことを特定する。

40

【2467】

図191（a）に示すように、低確第1当否テーブルにおいて「166DH」～「166EH」のアドレス範囲に続く「166FH」～「1736H」のアドレス範囲には、時短結果に対応する2バイトの数値情報が100個設定されているとともに、当該アドレス範囲に続く「1737H」～「1738H」のアドレス範囲には、時短判定終了用データ（具体的には「FFFFH」）が設定されている。当否テーブルは、2個の1バイトエリ

50

アに対して時短結果に対応する数値情報（２バイト）が１つ設定されているデータ構成であるとともに、２個の１バイトエリアに対して時短判定終了用データ（２バイト）が設定されているデータ構成である。低確第１当否テーブル、低確第２当否テーブル及び高確当否テーブルには、「ＦＦＦＦＨ」という共通の時短判定終了用データが設定されている。

【２４６８】

当否判定用処理（図１９２）では、大当たり結果が発生しなかった場合、当否テーブルに設定されている時短結果に対応する数値情報を開始アドレス側（「１６６ＦＨ」～「１６７０Ｈ」側）から順番に読み出す。そして、当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報と、当否テーブルから読み出した時短結果に対応する数値情報とを照合し、これら２つの数値情報が一致した場合に時短結果が発生したことを特定する。また、当否テーブルから読み出したデータが時短判定終了用データである場合に、判定対象となる時短結果に対応する数値情報が存在しない状態となり、時短結果が発生しなかったことを特定する。

10

【２４６９】

次に、特図変動開始処理（図１９０）のステップＳＡ９０８にて実行される当否判定用処理について図１９２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、当否判定用処理におけるステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２５の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【２４７０】

まず当たり乱数設定処理を実行する（ステップＳＢ１０１）。当たり乱数設定処理では、遊技回の実行対象となっている第１保留情報又は第２保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタＣ１から取得された数値情報をＢＣレジスタ２７２にセットする。

20

【２４７１】

その後、当否テーブルの開始アドレス設定処理を実行する（ステップＳＢ１０２）。当否テーブルの開始アドレス設定処理では、主側ＲＯＭ２２３に記憶されている低確第１当否テーブル、低確第２当否テーブル及び高確当否テーブルのうち当否抽選モード及び遊技回の実行対象となる特図表示部１９７ａ，１９７ｂに対応する当否テーブルの開始アドレスをＨＬレジスタ２７４にセットするための処理を実行する。具体的には、特定制御用のワークエリア２８１における高確率フラグに「１」がセットされている場合には、高確当否テーブルの開始アドレスをＨＬレジスタ２７４にセットする。また、高確率フラグの値が「０」であるとともに特定制御用のワークエリア２８１における第２特図フラグの値が「０」である場合には、低確第１当否テーブルの開始アドレスをＨＬレジスタ２７４にセットする。また、高確率フラグの値が「０」であるとともに第２特図フラグに「１」がセットされている場合には、低確第２当否テーブルの開始アドレスをＨＬレジスタ２７４にセットする。これにより、今回の当否判定用処理（図１９２）にて使用する当否テーブルが選択された状態となるとともに、当該選択された当否テーブルにおける参照先エリアのアドレス（具体的には当該選択された当否テーブルの開始アドレス）がＨＬレジスタ２７４にセットされている状態となる。

30

【２４７２】

その後、ステップＳＢ１０３～ステップＳＢ１２３では、当たり乱数カウンタＣ１から取得した数値情報と、ステップＳＢ１０２にて選択した当否テーブルに設定されている大当たり結果に対応する数値情報又は時短結果に対応する数値情報とを照合し、大当たり結果又は時短結果の発生が特定されたことに基づいて振分判定用処理（ステップＳＢ１２４）に進むための処理を実行する。

40

【２４７３】

ステップＳＢ１０３では、Ａレジスタ２７１ａの値を「０」クリアする。ステップＳＢ１０３～ステップＳＢ１２３において、Ａレジスタ２７１ａには判定対象に対応する情報が設定される。Ａレジスタ２７１ａの値が「０」である状態は判定対象が大当たり結果である状態に対応しているとともに、Ａレジスタ２７１ａの値が「１」である状態は判定対象が時短結果である状態に対応している。Ａレジスタ２７１ａの値が「０」である状態に

50

において実行されるステップ S B 1 0 4 ~ ステップ S B 1 2 0 の処理では、ステップ S B 1 0 2 にて選択した当否テーブルに設定されている数値情報に対応する大当たり結果の当否判定が行われる。また、A レジスタ 2 7 1 a の値が「1」である状態において実行されるステップ S B 1 0 4 ~ ステップ S B 1 2 0 の処理では、ステップ S B 1 0 2 にて選択した当否テーブルに設定されている数値情報に対応する時短結果の当否判定が行われる。ステップ S B 1 0 3 にて A レジスタ 2 7 1 a が「0」クリアされることにより、判定対象が大当たり結果であることを主側 M P U 2 2 2 にて把握可能となる。

【2 4 7 4】

その後、参照先エリアのデータ読み出し処理を実行する（ステップ S B 1 0 4）。参照先エリアのデータ読み出し処理は、ステップ S B 1 0 2 にて選択した当否テーブル（高確当否テーブル、第 1 低確当否テーブル又は第 2 低確当否テーブル）における参照先エリアのアドレスが H L レジスタ 2 7 4 に格納されている状態で実行される。参照先エリアのデータ読み出し処理（ステップ S B 1 0 4）では、H L レジスタ 2 7 4 に格納されているアドレス及び当該アドレスに続く次のアドレスに対応するエリアのデータを D E レジスタ 2 7 3 に読み出す。これにより、ステップ S B 1 0 2 にて選択した当否テーブルに設定されている大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報（2 バイト）が D E レジスタ 2 7 3 にセットされている状態となる。また、参照先エリアのデータ読み出し処理（ステップ S B 1 0 4）では、当該大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報の D E レジスタ 2 7 3 への読み出しを行った後に、H L レジスタ 2 7 4 の値を 2 加算することにより、今回の当否テーブルにおける参照先エリアを更新する。

【2 4 7 5】

その後、「P U S H D E」という命令を実行する（ステップ S B 1 0 5）。当該命令が実行されることにより、D E レジスタ 2 7 3 のデータ（具体的にはステップ S B 1 0 4 にて D E レジスタ 2 7 3 にセットされた大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報）が特定制御用のスタックエリア 2 8 2 において書き込み対象となっているエリアに書き込まれるとともに、当該書き込み対象となっているエリアが更新される。これにより、後述するステップ S B 1 0 7 にて「E X X」という命令が実行された後に、ステップ S B 1 0 4 にて D E レジスタ 2 7 3 にセットされた大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報を特定制御用のスタックエリア 2 8 2 から読み出し可能とすることができる。ステップ S B 1 0 5 にて P U S H 命令が実行されても D E レジスタ 2 7 3 のデータは維持される。

【2 4 7 6】

その後、「P U S H B C」という命令を実行する（ステップ S B 1 0 6）。既に説明したとおり、ステップ S B 1 0 1 にて当たり乱数設定処理が実行されたことにより、B C レジスタ 2 7 2 には当たり乱数カウンタ C 1 から取得された数値情報がセットされている。ステップ S B 1 0 6 にて「P U S H B C」という命令が実行されることにより、B C レジスタ 2 7 2 のデータ（当たり乱数カウンタ C 1 から取得した数値情報）が特定制御用のスタックエリア 2 8 2 において書き込み対象となっているエリアに書き込まれるとともに、当該書き込み対象となっているエリアが更新される。これにより、後述するステップ S B 1 0 7 にて「E X X」という命令が実行された後に、当たり乱数カウンタ C 1 から取得した数値情報を特定制御用のスタックエリア 2 8 2 から読み出し可能とすることができる。ステップ S B 1 0 6 にて P U S H 命令が実行されても B C レジスタ 2 7 2 のデータは維持される。

【2 4 7 7】

その後、「E X X」という命令を実行する（ステップ S B 1 0 7）。当該命令が実行されることにより、B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 に格納されているデータと、補助レジスタ（B C ' レジスタ 2 9 2、D E ' レジスタ 2 9 3 及び H L ' レジスタ 2 9 4）に格納されているデータとが交換される。これにより、B C レジスタ 2 7 2 に格納されていた当たり乱数カウンタ C 1 から取得した数値情報を B C ' レジスタ 2 9 2 に退避させることができるとともに、H L レジスタ 2 7 4 に格納されていた当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレスを H L ' レジスタ 2 9 4 に退避させるこ

とができる。後述するステップS B 1 1 0では、H Lレジスタ2 7 4を使用して減算処理を実行する。当該減算処理（ステップS B 1 1 0）の実行前に「E X X」という命令を実行することにより、当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報及び当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレスの情報が失われないようにしながら、ステップS B 1 1 0にてH Lレジスタ2 7 4を使用可能とすることができる。ステップS B 1 0 7にて退避させたデータは、ステップS B 1 1 1にて「E X X」という命令を実行することによりB Cレジスタ2 7 2、D Eレジスタ2 7 3及びH Lレジスタ2 7 4に復帰させる。

【2 4 7 8】

その後、「P O P B C」という命令を実行する（ステップS B 1 0 8）。当該命令が実行されることにより、ステップS B 1 0 6にてB Cレジスタ2 7 2から特定制御用のスタックエリア2 8 2に退避させたデータ（具体的には当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報）をB Cレジスタ2 7 2に復帰させることができる。その後、「P O P H L」という命令を実行する（ステップS B 1 0 9）。当該命令が実行されることにより、ステップS B 1 0 5にてD Eレジスタ2 7 3から特定制御用のスタックエリア2 8 2に退避させたデータ（具体的には大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報）をH Lレジスタ2 7 4に読み出すことができる。

【2 4 7 9】

その後、ステップS B 1 1 0～ステップS B 1 1 2では、H Lレジスタ2 7 4の値（大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報）からB Cレジスタ2 7 2の値（当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報）を減算する演算を実行し、当該演算の結果が「0」となった場合、すなわちH Lレジスタ2 7 4に格納されている大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報と、B Cレジスタ2 7 2に格納されている当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報とが一致した場合に当該大当たり結果又は時短結果への当選が発生したことを特定する処理を実行する。具体的には、まずH Lレジスタ2 7 4の値（大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報）からB Cレジスタ2 7 2の値（当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報）を減算する演算を実行する（ステップS B 1 1 0）。当該演算結果はH Lレジスタ2 7 4に格納される。ステップS B 1 1 0の演算結果が「0」となった場合にはFレジスタ2 7 1 bのゼロフラグに「1」がセットされている状態となるとともに、ステップS B 1 1 0の演算結果が「0」以外であった場合にはFレジスタ2 7 1 bのゼロフラグの値が「0」である状態となる。

【2 4 8 0】

その後、「E X X」という命令を実行する（ステップS B 1 1 1）。当該命令が実行されることにより、B Cレジスタ2 7 2、D Eレジスタ2 7 3及びH Lレジスタ2 7 4に格納されているデータと、補助レジスタのデータとが交換される。これにより、ステップS B 1 0 7にてB Cレジスタ2 9 2に退避させたデータ（当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報）をB Cレジスタ2 7 2に復帰させることができるとともに、H Lレジスタ2 9 4に退避させたデータ（当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレス）をH Lレジスタ2 7 4に復帰させることができる。ステップS B 1 1 1にて「E X X」という命令が実行されても、Fレジスタ2 7 1 bにおけるゼロフラグの値は変化しない。

【2 4 8 1】

その後、Fレジスタ2 7 1 bにおけるゼロフラグの値が「1」であるか否かを判定する（ステップS B 1 1 2）。E X X命令が実行されてもゼロフラグの値が変化しない構成であることにより、ステップS B 1 1 1にてE X X命令を実行した後に、ステップS B 1 1 0の演算結果においてゼロフラグに「1」がセットされたか否かを判定することが可能となっている。ステップS B 1 1 2の判定処理の前にE X X命令（ステップS B 1 1 1）を実行する構成であることにより、ステップS B 1 1 2の判定処理において肯定判定が行われた後及び否定判定が行われた後にそれぞれE X X命令を実行する構成と比較して、当否判定用処理（図1 9 2）の処理構成が簡素化されている。

【2 4 8 2】

ゼロフラグの値が「0」である場合（ステップS B 1 1 2：N O）、すなわちステップ

10

20

30

40

50

S B 1 1 0における演算結果が「0」以外の値であり判定対象となっている大当たり結果又は時短結果への当選が発生しなかった場合には、「P U S H H L」という命令を実行する（ステップS B 1 1 3）。当該命令が実行されることにより、H Lレジスタ2 7 4のデータ（当否テーブルにおける参照先エリアに対応するアドレス）が特定制御用のスタックエリア2 8 2において書き込み対象となっているエリアに書き込まれるとともに、当該書き込み対象となっているエリアが更新される。これにより、後述するステップS B 1 1 4にて「E X X」という命令が実行された後に、当否テーブルにおける参照先エリアに対応するアドレスの情報を特定制御用のスタックエリア2 8 2から読み出し可能とすることができる。ステップS B 1 1 3にてP U S H命令が実行されてもH Lレジスタ2 7 4のデータは維持される。

10

【2 4 8 3】

その後、「E X X」という命令を実行する（ステップS B 1 1 4）。当該命令が実行されることにより、B Cレジスタ2 7 2、D Eレジスタ2 7 3及びH Lレジスタ2 7 4に格納されているデータと、補助レジスタのデータとが交換される。これにより、B Cレジスタ2 7 2に格納されていた当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報をB C'レジスタ2 9 2に退避させることができるとともに、H Lレジスタ2 7 4に格納されていた当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレスをH L'レジスタ2 9 4に退避させることができる。後述するステップS B 1 1 7又はステップS B 1 2 1では、H Lレジスタ2 7 4を使用して減算処理を実行する。当該減算処理（ステップS B 1 1 7又はステップS B 1 2 1）の実行前に「E X X」という命令を実行することにより、当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報及び当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレスの情報が失われないようにしながら、ステップS B 1 1 7又はステップS B 1 2 1にてH Lレジスタ2 7 4を使用可能とすることができる。ステップS B 1 1 4にて退避させたデータは、ステップS B 1 1 8又はステップS B 1 2 2にて「E X X」という命令を実行することによりB Cレジスタ2 7 2、D Eレジスタ2 7 3及びH Lレジスタ2 7 4に復帰させる。

20

【2 4 8 4】

その後、「P O P H L」という命令を実行する（ステップS B 1 1 5）。当該命令が実行されることにより、ステップS B 1 1 3にて特定制御用のスタックエリア2 8 2に退避させたデータ（当否テーブルにおける参照先エリアに対応するアドレス）をH Lレジスタ2 7 4に復帰させることができる。

30

【2 4 8 5】

その後、Aレジスタ2 7 1 aの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS B 1 1 6）。Aレジスタ2 7 1 aの値が「0」である場合（ステップS B 1 1 6：Y E S）、すなわち現状における判定対象が大当たり結果である場合には、大当たり判定終了用処理を実行する（ステップS B 1 1 7）。大当たり判定終了用処理では、当否テーブルにおける参照先エリア及び当該参照先エリアの次のエリアに設定されている数値情報をH Lレジスタ2 7 4に読み出す処理を実行した後に、H Lレジスタ2 7 4の値から大当たり判定終了用データ（具体的には「F F F E H」）を減算する減算命令を実行する。当該減算命令による演算結果はH Lレジスタ2 7 4に格納される。当該減算命令の実行前におけるH Lレジスタ2 7 4のデータが大当たり判定終了用データであった場合には、演算結果が「0」となるため、当該減算命令が実行されることによりFレジスタ2 7 1 bに設けられたゼロフラグの値が「1」となる。また、当該減算命令の実行前におけるH Lレジスタ2 7 4のデータが大当たり判定終了用データではなかった場合には、演算結果が「0」にはならないため、当該減算命令が実行されることにより当該ゼロフラグの値が「0」となる。

40

【2 4 8 6】

その後、「E X X」という命令を実行する（ステップS B 1 1 8）。当該命令が実行されることにより、B Cレジスタ2 7 2、D Eレジスタ2 7 3及びH Lレジスタ2 7 4に格納されているデータと、補助レジスタに格納されているデータとが交換される。これにより、ステップS B 1 1 4においてB C'レジスタ2 9 2に退避させたデータ（当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報）をB Cレジスタ2 7 2に復帰させることができると

50

ともに、HLレジスタ294に退避させたデータ（当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレス）をHLレジスタ274に復帰させることができる。ステップSB118にて「EXX」という命令が実行されてもFレジスタ271bにおけるゼロフラグの値は変化しない。

【2487】

その後、Fレジスタ271bにおけるゼロフラグの値が「1」であるか否かを判定する（ステップSB119）。EXX命令が実行されてもゼロフラグの値が変化しない構成であることにより、ステップSB118にてEXX命令を実行した後に、ステップSB117の演算結果においてゼロフラグに「1」がセットされたか否かを判定することが可能となっている。ステップSB119の判定処理の前にEXX命令（ステップSB118）を実行する構成であることにより、ステップSB119の判定処理において肯定判定が行われた後及び否定判定が行われた後にそれぞれEXX命令を実行する構成と比較して、当否判定用処理（図192）の処理構成が簡素化されている。

10

【2488】

ゼロフラグの値が「0」である場合（ステップSB119：NO）、すなわち今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない大当たり結果に対応する数値情報が存在している場合には、Aレジスタ271aの値を変更することなくAレジスタ271aの値が「0」である状態でステップSB104に戻る。そして、大当たり結果の発生が特定されてステップSB112で肯定判定が行われるか、今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない大当たり結果に対応する数値情報が存在しない状態となりステップSB119にて肯定判定が行われるまで、ステップSB104～ステップSB120の処理を繰り返す。

20

【2489】

Fレジスタ271bのゼロフラグに「1」がセットされている場合（ステップSB119：YES）、すなわちステップSB102にて選択された当否テーブルに設定されている大当たり結果に対応する全ての数値情報についての当否判定が終了して大当たり判定終了用データ（「FFFEH」）が設定されているエリアが参照先エリアとなっている場合には、Aレジスタ271aの値（「0」）を1加算する（ステップSB120）。これにより、Aレジスタ271aの値が「1」となり、時短結果に対応する数値情報の当否判定が行われている状態であることを主側MPU222にて把握可能となる。その後、Aレジスタ271aの値が「1」である状態でステップSB104に戻る。そして、時短結果の発生が特定されてステップSB112で肯定判定が行われるか、今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない時短結果に対応する数値情報が存在しない状態となりステップSB116にて否定判定が行われるまで、ステップSB104～ステップSB120の処理を繰り返す。

30

【2490】

ステップSB116にて否定判定を行った場合、すなわち判定対象となっていた時短結果に対応する数値情報が当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報と一致しなかった場合には、時短判定終了用処理を実行する（ステップSB121）。時短判定終了用処理では、今回の当否テーブルにおける参照先エリア及び当該参照先エリアの次のエリアに設定されている数値情報をHLレジスタ274に読み出す処理を実行した後に、HLレジスタ274の値から時短判定終了用データ（具体的には「FFFFH」）を減算する減算命令を実行する。当該減算命令による演算結果はHLレジスタ274に格納される。当該減算命令の実行前におけるHLレジスタ274のデータが時短判定終了用データであった場合には、演算結果が「0」となるため、当該減算命令が実行されることによりFレジスタ271bに設けられたゼロフラグの値が「1」となる。また、当該減算命令の実行前におけるHLレジスタ274のデータが時短判定終了用データではなかった場合には、演算結果が「0」にはならないため、当該減算命令が実行されることにより当該ゼロフラグの値が「0」となる。

40

【2491】

50

その後、「E X X」という命令を実行する（ステップ S B 1 2 2）。当該命令が実行されることにより、B Cレジスタ 2 7 2、D Eレジスタ 2 7 3及びH Lレジスタ 2 7 4に格納されているデータと、補助レジスタに格納されているデータとが交換される。これにより、ステップ S B 1 1 4においてB C'レジスタ 2 9 2に退避させたデータ（当たり乱数カウンタ C 1から取得した数値情報）をB Cレジスタ 2 7 2に復帰させることができるとともに、H L'レジスタ 2 9 4に退避させたデータ（当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレス）をH Lレジスタ 2 7 4に復帰させることができる。ステップ S B 1 2 2にて「E X X」という命令が実行されてもFレジスタ 2 7 1 bにおけるゼロフラグの値は変化しない。

【2 4 9 2】

その後、Fレジスタ 2 7 1 bにおけるゼロフラグの値が「0」である場合（ステップ S B 1 2 3：N O）、すなわち今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない時短結果に対応する数値情報が存在している場合には、ステップ S B 1 0 4に戻る。そして、時短結果の発生が特定されてステップ S B 1 1 2にて肯定判定が行われるか、今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない時短結果に対応する数値情報が存在しない状態（すなわち遊技結果が外れ結果となる状態）となりステップ S B 1 2 3にて肯定判定が行われるまで、ステップ S B 1 0 4～ステップ S B 1 2 3の処理を繰り返す。

【2 4 9 3】

Fレジスタ 2 7 1 bのゼロフラグに「1」がセットされている場合（ステップ S B 1 2 3：Y E S）、すなわちステップ S B 1 0 2にて選択された当否テーブルに設定されている時短結果に対応する全ての数値情報についての当否判定が終了して時短判定終了用データ（「F F F F H」）が設定されているエリアが参照先エリアとなっており、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となる場合には、そのまま本当否判定用処理（図 1 9 2）を終了する。既に説明したとおり、特図変動開始処理（図 1 9 0）のステップ S A 9 0 8にて当否判定用処理を実行した後は、ステップ S A 9 0 9にて停止結果設定処理が実行される。

【2 4 9 4】

ステップ S B 1 1 2にて肯定判定を行った場合、すなわち大当たり結果又は時短結果の発生が特定された場合には、振分判定用処理を実行する（ステップ S B 1 2 4）。振分判定用処理では、主側 R O M 2 2 3に記憶されている第 1 大当たり振分テーブル、第 2 大当たり振分テーブル、第 1 時短振分テーブル及び第 2 時短振分テーブルのうち当否判定用処理の結果及び遊技回の実行対象となる特図表示部 1 9 7 a, 1 9 7 bに対応する振分テーブルを読み出す。具体的には、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であり実行対象が第 1 保留情報である場合には第 1 大当たり振分テーブルを読み出すとともに、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であり実行対象が第 2 保留情報である場合には第 2 大当たり振分テーブルを読み出す。また、今回の遊技回の遊技結果が時短結果であり実行対象が第 1 保留情報である場合には第 1 時短振分テーブルを読み出すとともに、今回の遊技回の遊技結果が時短結果であり実行対象が第 2 保留情報である場合には第 2 時短振分テーブルを読み出す。

【2 4 9 5】

大当たり振分テーブルには、大当たり結果に対応するポイント値（1 バイトの数値情報）が複数設定されている。ポイント値は、大当たり振分テーブルに設定されている複数の大当たり結果のいずれに当選したかを特定するために利用される。具体的には、第 1 大当たり振分テーブルには、5 R 低確結果に対応するポイント値と、5 R 高確結果に対応するポイント値と、1 0 R 高確結果に対応するポイント値とが設定されている。また、第 2 大当たり振分テーブルには、5 R 低確結果に対応するポイント値と、1 0 R 高確結果に対応するポイント値とが設定されている。

【2 4 9 6】

時短振分テーブルには、時短結果に対応するポイント値（1 バイトの数値情報）が複数設定されている。ポイント値は、時短振分テーブルに設定されている複数の時短結果のいずれに当選したかを特定するために利用される。具体的には、第 1 時短振分テーブルには

10

20

30

40

50

、第1時短結果に対応するポイント値と、第2時短結果に対応するポイント値とが設定されている。また、第2時短振分テーブルには、第1時短結果に対応するポイント値と、第2時短結果に対応するポイント値とが設定されている。

【2497】

振分テーブルのデータ構成について、第1大当たり振分テーブルを例に挙げて説明する。図191(b)は第1大当たり振分テーブルのデータ構成を説明するための説明図である。図191(b)に示すように、第1大当たり振分テーブルは、主側ROM223において「1B01H」～「1B03H」のアドレス範囲に設定されている。「1B01H」のアドレスに対応する1バイトのエリアには5R低確結果に対応する「0FH」というポイント値（「15」）が設定されており、当該アドレスに続く「1B02H」のアドレスに対応する1バイトのエリアには5R高確結果に対応する「08H」というポイント値（「8」）が設定されており、当該アドレスに続く「1B03H」のアドレスに対応する1バイトのエリアには10R高確結果に対応する「07H」というポイント値（「7」）が設定されている。

【2498】

振分判定用処理（ステップSB124）では、振分テーブルに設定されているポイント値を開始アドレス側（第1大当たり振分テーブルの場合には「1B01H」側）から順番に読み出す。そして、種別乱数カウンタC2から取得した数値情報から、当該読み出したポイント値を順次減算していき、当該減算後の値が負の値となるポイント値に対応する結果（大当たり振分テーブルでは大当たり結果、時短振分テーブルでは時短結果）に当選したことを特定する。振分テーブルに設定されているポイント値の合計は「30」に設定されている。したがって、大当たり振分テーブルを参照して振分用判定処理が実行される場合、大当たり結果は当該大当たり振分テーブルに設定されているいずれかの大当たり結果に振り分けられる。また、時短振分テーブルを参照して振分用判定処理が実行される場合、時短結果は当該時短振分テーブルに設定されているいずれかの時短結果に振り分けられる。

【2499】

第18の実施形態において既に説明したとおり、第1レジスタ群265において、IXレジスタ275は特定用第1基準アドレス（「1000H」）を格納するために使用されており、IYレジスタ276は特定用第2基準アドレス（「1100H」）を格納するために使用されており、Kレジスタ277は特定用上位第1基準アドレス情報（「A0H」）を格納するために使用されており、Vレジスタ278はレジスタ用上位第2基準アドレス情報（「ABH」）を格納するために使用されている。また、スタックポインタ279は特定制御用のスタックエリア282においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側CPU251にて特定するためのアドレスの情報を格納するために使用されている。また、既に説明したとおり、第1レジスタ群265には、アドレス指定に使用されるこれらのレジスタ（IXレジスタ275、IYレジスタ276、Kレジスタ277及びVレジスタ278）及びスタックポインタ279以外に、主レジスタとして、Aレジスタ271a、Fレジスタ271b、Bレジスタ272a、Cレジスタ272b、Dレジスタ273a、Eレジスタ273b、Hレジスタ274a及びLレジスタ274bが存在している。

【2500】

既に説明したとおり、当否判定用処理（図192）において、Aレジスタ271aは判定対象に対応する情報を格納するために使用され、BCレジスタ272は当たり乱数カウンタC1から取得された数値情報を格納するために使用され、DEレジスタ273は大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報を格納するために使用される。また、フラグレジスタであるFレジスタ271bは、ステップSB110、ステップSB117及びステップSB121の演算処理において使用される。したがって、当否テーブルにおける参照先エリアのアドレスを第1レジスタ群265の主レジスタに格納しようとする、HLレジスタ274に格納することとなる。

10

20

30

40

50

【2501】

当否判定用処理（図192）では、ステップSB110、ステップSB117及びステップSB121において、16ビットの数値情報から16ビットの数値情報を減算する演算が実行される。また、16ビットの数値情報から16ビットの数値情報を減算する演算において、HLレジスタ274は、被減数（引かれる数）を格納するために使用されるとともに、当該減算の演算結果データを格納するために使用される。したがって、ステップSB110、ステップSB117又はステップSB121の演算処理の実行前にHLレジスタ274のデータ（当否テーブルにおける参照先エリアのアドレス）を退避させる必要がある。第1レジスタ群265にはHLレジスタ274の補助レジスタ（HL'レジスタ294）が設けられている。これにより、ステップSB110、ステップSB117又はステップSB121の演算処理の実行前に交換命令（1バイトのEXX命令）でHLレジスタ274のデータ（当否テーブルにおける参照先エリアのアドレス）をHL'レジスタ294に退避させることが可能となっているとともに、当該HL'レジスタ294に退避させていたデータを、ステップSB110、ステップSB117又はステップSB121の演算処理の実行後に交換命令（1バイトのEXX命令）でHLレジスタ274に復帰させることが可能となっている。

10

【2502】

次に、当否判定用処理（図192）のステップSB124における振分判定用処理について図193のフローチャートを参照しながら説明する。なお、振分判定用処理におけるステップSB201～ステップSB214の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【2503】

Aレジスタ271aの値が「0」である場合（ステップSB201：YES）、すなわち今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合には、大当たり振分テーブルの開始アドレス設定処理を実行する（ステップSB202）。大当たり振分テーブルの開始アドレス設定処理では、特定制御用のワークエリア281における第2特図フラグの値が「0」である場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であり、遊技回の実行対象が第1保留情報である場合には、第1大当たり振分テーブルの開始アドレスをHLレジスタ274にセットする。また、大当たり振分テーブルの開始アドレス設定処理（ステップSB202）では、特定制御用のワークエリア281における第2特図フラグに「1」がセットされている場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であり、遊技回の実行対象が第2保留情報である場合には、第2大当たり振分テーブルの開始アドレスをHLレジスタ274にセットする。これにより、今回の大当たり振分テーブルが選択された状態となるとともに、当該選択された大当たり振分テーブルにおける参照先エリアのアドレス（具体的には当該選択された大当たり振分テーブルの開始アドレス）がHLレジスタ274にセットされている状態となる。

30

【2504】

Aレジスタ271aの値が「1」である場合（ステップSB201：NO）、すなわち今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合には、時短振分テーブルの開始アドレス設定処理を実行する（ステップSB203）。時短振分テーブルの開始アドレス設定処理では、特定制御用のワークエリア281における第2特図フラグの値が「0」である場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が時短結果であり、遊技回の実行対象が第1保留情報である場合には、第1時短振分テーブルの開始アドレスをHLレジスタ274にセットする。また、時短振分テーブルの開始アドレス設定処理（ステップSB203）では、特定制御用のワークエリア281における第2特図フラグに「1」がセットされている場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が時短結果であり、遊技回の実行対象が第2保留情報である場合には、第2時短振分テーブルの開始アドレスをHLレジスタ274にセットする。これにより、今回の時短振分テーブルが選択された状態となるとともに、当該選択された時短振分テーブルにおける参照先エリアのアドレス（具体的には当該選択された時短振分テーブルの開始アドレス）がHLレジスタ274にセットされている状態となる。

40

50

【2505】

ステップSB202の処理を行った場合、又はステップSB203の処理を行った場合には、「EX AF, AF'」という命令を実行する（ステップSB204）。当該命令が実行されることにより、AFレジスタ271のデータと、AF'レジスタ291のデータとが交換される。これにより、Aレジスタ271aに格納されていた大当たり結果に対応する情報（「0」）又は時短結果に対応する情報（「1」）をA'レジスタ291aに退避させることができる。また、既に説明したとおり、特図変動開始処理（図190）のステップSA901にてAF'レジスタ291の値が「0」クリアされているため、ステップSB204にて「EX AF, AF'」という命令が実行されることによりAFレジスタ271の「0」クリアが行われた状態となる。後述するステップSB209では、Aレジスタ271aを使用して減算処理を実行する。当該減算処理（ステップSB209）の実行前に「EX AF, AF'」という命令を実行することにより、大当たり結果に対応する情報（「0」）又は時短結果に対応する情報（「1」）が失われないようにしながら、ステップSB209にてAレジスタ271aを使用可能とすることができる。ステップSB204にて退避させたデータは、後述するステップSB214にて「EX AF, AF'」という命令を実行することによりAFレジスタ271に復帰させる。

10

【2506】

その後、Dレジスタ273aの値を「0」クリアする（ステップSB205）。本振分判定用処理（図193）においてDレジスタ273aは、大当たり結果又は時短結果の種別に対応する数値情報を設定するために利用される。具体的には、第1大当たり振分テーブルが読み出されている場合、Dレジスタ273aにおける「0」の値は5R低確結果に対応しており、「1」の値は5R高確結果に対応しており、「2」の値は10R高確結果に対応している。また、第2大当たり振分テーブルが読み出されている場合、Dレジスタ273aにおける「0」の値は5R低確結果に対応しており、「1」の値は10R高確結果に対応している。さらにまた、第1時短振分テーブル又は第2時短振分テーブルが読み出されている場合、Dレジスタ273aにおける「0」の値は第1時短結果に対応しており、「1」の値は第2時短結果に対応している。

20

【2507】

その後、種別乱数設定処理を実行する（ステップSB206）。種別乱数設定処理では、遊技回の実行対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタC2から取得された数値情報をBレジスタ272aにセットする。振分判定用処理（図193）においてBレジスタ272aは、遊技回の実行対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタC2から取得された数値情報、又は当該数値情報から振分テーブルに設定されているポイント値を減算する演算が行われて更新された数値情報（以下、本実施形態において「種別乱数対応データ」ともいう。）を格納するために利用される。

30

【2508】

その後、ポイント値の読み出し処理を実行する（ステップSB207）。ポイント値の読み出し処理では、HLレジスタ274に格納されているアドレスに対応するエリア（ステップSB202にて選択された大当たり振分テーブル又はステップSB203にて選択された時短振分テーブルの参照先エリア）のデータ（ポイント値）をCレジスタ272bに読み出す。その後、Bレジスタ272aのデータ（種別乱数対応データ）をAレジスタ271aに転送する（ステップSB208）。転送後もBレジスタ272aのデータは維持される。

40

【2509】

その後、Aレジスタ271aの値（種別乱数対応データ）からCレジスタ272bの値（振分テーブルから取得したポイント値）を減算する演算を実行する（ステップSB209）。当該演算結果はAレジスタ271aに格納される。演算実行前の種別乱数対応データが今回の振分テーブルから取得したポイント値以上の値である場合には、ステップSB209の演算において桁借りが発生しないため、Fレジスタ271bに設けられたキャリ

50

フラグの値が「0」となる。また、演算実行前の種別乱数対応データが今回の振分テーブルから読み出したポイント値よりも小さい値である場合には、ステップSB209の演算において桁借りが発生するため、当該キャリフラグに「1」がセットされる。

【2510】

その後、Fレジスタ271bのキャリフラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB210）。キャリフラグに「1」がセットされていない場合（ステップSB210：NO）、すなわち未だ当選した大当たり結果又は時短結果の種別が特定されていない場合には、Aレジスタ271aのデータ（ステップSB209の演算結果のデータ）をBレジスタ272aにセットする（ステップSB211）。これにより、Bレジスタ272aに格納されている種別乱数対応データがステップSB209における演算の実行後の値に更新される。

10

【2511】

その後、Dレジスタ273aの値を1加算する（ステップSB212）。これにより、大当たり結果又は時短結果の種別に対応する数値情報が更新される。その後、HLレジスタ274の値を1加算する（ステップSB213）。既に説明したとおり、HLレジスタ274には、今回の振分テーブルにおける参照先エリアのデータが設定されている。HLレジスタ274の値が1加算されることにより、振分テーブルにおける参照先エリアが更新されるとともに、読み出し対象となるポイント値が更新される。その後、ステップSB207に戻り、今回当選した大当たり結果又は時短結果の種別が特定されてステップSB210にて肯定判定が行われるまで、ステップSB207～ステップSB213の処理を繰り返す。

20

【2512】

キャリフラグに「1」がセットされている場合（ステップSB210：YES）、すなわちステップSB209の演算が負の値となり、当該演算において減算したポイント値に対応する大当たり結果又は時短結果に当選したことが特定された場合には、「EX AF, AF'」という命令を実行して（ステップSB214）、本振分判定用処理（図193）を終了する。ステップSB214にて「EX AF, AF'」という命令が実行されることにより、AFレジスタ271のデータと、AF'レジスタ291のデータとが交換される。これにより、ステップSB204にてA'レジスタ291aに退避させたデータ（大当たり結果に対応する「0」という情報又は時短結果に対応する「1」という情報）をAレジスタ271aに復帰させることができる。

30

【2513】

当否判定用処理（図192）の説明に戻り、ステップSB124にて振分判定用処理を実行した後は、フラグ設定処理を実行する（ステップSB125）。フラグ設定処理（ステップSB125）は、Aレジスタ271aに大当たり結果に対応する情報（「0」）又は時短結果に対応する情報（「1」）がセットされているとともに、Dレジスタ273aに大当たり結果又は時短結果の種別に対応する情報がセットされている状態で実行される。フラグ設定処理（ステップSB125）では、Aレジスタ271aの値、Dレジスタ273aの値及び特定制御用のワークエリア281における第2特図フラグの値に基づいて今回の遊技回の遊技結果（具体的には5R低確結果、5R高確結果、10R高確結果、第1時短結果又は第2時短結果）を特定し、当該遊技結果に対応するフラグに「1」をセットするための処理を実行する。

40

【2514】

ステップSB125にてフラグ設定処理を実行した後は、本当否判定用処理（図192）を終了する。既に説明したとおり、特図変動開始処理（図190）のステップSA908にて当否判定用処理を実行した後は、ステップSA909にて停止結果設定処理が実行される。

【2515】

上記のとおり、メイン処理（図189）の残余処理において、ステップSA814にてタイマ割込み処理の実行が禁止されている状態となり、当該状態でステップSA815～

50

ステップ S A 8 1 7 の処理が実行される構成である。これにより、ステップ S A 8 1 5 ～ステップ S A 8 1 6 の処理の実行中にタイマ割込み処理が起動されてしまうことを防止できるとともに、ステップ S A 8 1 5 ～ステップ S A 8 1 6 の処理において使用されていた第 1 レジスタ群 2 6 5 の A F レジスタ 2 7 1、B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 のデータをタイマ割込み処理の実行中に補助レジスタにて記憶しておくことを不要とすることができる。よって、タイマ割込み処理において、第 1 レジスタ群 2 6 5 における A F レジスタ 2 7 1、B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 に加えて、これらの主レジスタに対応する補助レジスタ（A F ' レジスタ 2 9 1、B C ' レジスタ 2 9 2、D E ' レジスタ 2 9 3 及び H L ' レジスタ 2 9 4）を使用可能とすることができる。

10

【 2 5 1 6 】

タイマ割込み処理が実行されている状況にて、第 1 レジスタ群 2 6 5 における A F レジスタ 2 7 1 のデータと補助レジスタ（A F ' レジスタ 2 9 1）のデータとを交換する交換命令が実行されるとともに、第 1 レジスタ群 2 6 5 における B C レジスタ 2 7 2、D E レジスタ 2 7 3 及び H L レジスタ 2 7 4 と補助レジスタ（B C ' レジスタ 2 9 2、D E ' レジスタ 2 9 3 及び H L ' レジスタ 2 9 4）のデータとを交換する交換命令が実行される。これにより、タイマ割込み処理が実行されている状況において、これらの交換命令が実行されない構成と比較して、タイマ割込み処理において演算に使用するデータを一時的に記憶させておくレジスタの数を多く確保することができる。

20

【 2 5 1 7 】

< 第 2 0 の実施形態 >

本実施形態では主側 M P U 2 2 2 のリセットを解除するための構成が上記第 1 8 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 8 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 1 8 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 2 5 1 8 】

図 1 9 4（a）は本実施形態における主側 M P U 2 2 2 のリセットの内容を説明するための説明図である。主側 M P U 2 2 2 のリセットとして、全部リセット及び一部リセットが存在している。主側 M P U 2 2 2 の全部リセットでは、主側 C P U 2 5 1 の内部に設けられた第 1 レジスタ群 2 6 5、第 2 レジスタ群 2 6 6、I レジスタ 2 6 7、R レジスタ 2 6 8 及びプログラムカウンタ 2 6 9 が初期化されるとともに、主側 C P U 2 5 1 の外部に設けられた設定用レジスタ群 2 5 6 及び監視制御用レジスタ群 2 5 7 が初期化される。図 1 9 4（a）に示すように、主側 M P U 2 2 2 の全部リセットは、リセット回路 2 5 4 に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の少なくとも一方が L O W レベルである場合に実行される。なお、第 1 リセット信号における L O W レベルと H I レベルとの関係が逆であってもよく、第 2 リセット信号における L O W レベルと H I レベルとの関係が逆であってもよい。

30

【 2 5 1 9 】

主側 M P U 2 2 2 の一部リセットでは、主側 C P U 2 5 1 の内部に設けられた第 1 レジスタ群 2 6 5、第 2 レジスタ群 2 6 6、I レジスタ 2 6 7、R レジスタ 2 6 8 及びプログラムカウンタ 2 6 9 が初期化される。主側 M P U 2 2 2 の一部リセットにおいて、主側 C P U 2 5 1 の外部に設けられた設定用レジスタ群 2 5 6 及び監視制御用レジスタ群 2 5 7 は初期化されない。図 1 9 4（a）に示すように、主側 M P U 2 2 2 の一部リセットは、主側 M P U 2 2 2 において後述する指定エリア外走行が発生している状態となった場合、又は後述するウォッチドッグタイマ 3 8 2 のタイムアウトが発生した場合に実行される。

40

【 2 5 2 0 】

図 1 9 4（b）は主側 M P U 2 2 2 の構成を説明するための説明図である。図 1 9 4（b）に示すように、主側 M P U 2 2 2 には、主側エリア外走行禁止回路 3 8 1、ウォッチドッグタイマ 3 8 2 及び主側受信バッファ 3 8 3 が設けられている。

【 2 5 2 1 】

主側 R O M 2 2 3 には主側 M P U 2 2 2 にて実行される処理に対応するプログラムが記

50

憶されており、主側CPU251において当該プログラムに設定されている命令が読み出されて実行されることにより主側MPU222における処理が実行される。主側エリア外走行禁止回路381は、主側CPU251のプログラムカウンタ269にて実行対象となっているプログラムのアドレス（番地）が主側ROM223において設計段階で指定されているアドレス範囲（主側MPU222にて実行される処理に対応するプログラムが設定されているアドレス範囲）以外のアドレスとなっている状態、すなわち主側MPU222において指定エリア外走行が発生している状態となったことに基づいて、主側MPU222の一部リセットが行われるようにするための回路である。

【2522】

ウォッチドッグタイマ382は、主側MPU222が正常に動作していることを監視するためのタイマ回路である。ウォッチドッグタイマ382では、ウォッチドッグタイマ382に設定された監視期間（具体的には16ミリ秒）の計測が行われる。ウォッチドッグタイマ382に設定された監視期間が経過してタイムアウトが発生した場合、主側MPU222の一部リセットが行われる。ウォッチドッグタイマ382における監視期間の計測は、メイン処理（図161）において、動作電力の供給開始時の処理（ステップS8701～ステップS8713）が終了した後に開始される。

【2523】

主側MPU222は、遊技停止フラグの状態及び遊技不可フラグ351の状態とは関係なく、タイマ割込み処理（図167）において、ウォッチドッグタイマ382に16ミリ秒の監視期間を設定する処理を実行する。これにより、タイマ割込み処理（図167）が4ミリ秒の周期で実行されている状態において、ウォッチドッグタイマ382のタイムアウトが発生してしまうことが防止されている。ウォッチドッグタイマ382のタイムアウトは、タイマ割込み処理（図167）が実行されない状態が16ミリ秒間に亘って継続された場合に発生する。

【2524】

主側受信バッファ383には、払出側MPU261から受信した賞球応答コマンドが格納される。賞球応答コマンドには、主側MPU222から受信した賞球コマンドに基づいて払い出された遊技球の数が設定されている。主側MPU222は、賞球コマンドに設定した遊技球の払い出し要求数と、払出側MPU261から受信した遊技球の払い出し実行数とを照合して、遊技球の払い出しが正常に行われたか否かを判定する。

【2525】

次に、主側MPU222のリセットを行うための構成について図195に示す機能ブロック図を参照しながら説明する。上記第18の実施形態において既に説明したとおり、主側CPU251には内部レジスタ初期化回路251aが設けられているとともに、主側電源制御部253には供給切替回路253aが設けられている。また、主側MPU222において主側CPU251の外部には、外部レジスタ初期化回路355が設けられている。また、図195に示すように、リセット回路254には、リセット制御回路254b、第1リセット実行信号制御回路254c及び第2リセット実行信号制御回路254dが設けられている。

【2526】

図195に示すように、リセット制御回路254bには、停電監視基板225から出力される第1リセット信号、電圧監視回路354から出力される第2リセット信号、及び主側CPU251から出力される一部リセット信号が入力されている。主側MPU222において指定エリア外走行又はウォッチドッグタイマ382のタイムアウトが発生した場合、主側MPU222は主側CPU251から出力されている一部リセット信号をLOWレベルからHIレベルに立ち上げる。一部リセット信号は、主側MPU222の一部リセットが行われた場合にLOWレベルに立ち下がる。

【2527】

主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態において、リセット制御回路254bに入力されている第1リセット信号及び第2

10

20

30

40

50

リセット信号の少なくとも一方がLOWレベルである場合には、一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路254bから第1リセット実行信号制御回路254cに出力されている第1リセット指示信号がHイレベルに設定されている状態となるとともに、リセット制御回路254bから第2リセット実行信号制御回路254dに出力されている第2リセット指示信号がHイレベルに設定されている状態となる。

【2528】

第1リセット実行信号制御回路254cに入力されている第1リセット指示信号がHイレベルである場合には、第1リセット実行信号制御回路254cから主側CPU251に出力されている第1リセット実行信号がLOWレベルに設定されている状態となる。また、第2リセット実行信号制御回路254dに入力されている第2リセット指示信号がHイレベルである場合には、第2リセット実行信号制御回路254dから外部レジスタ初期化回路355及び主側電源制御部253の供給切替回路253aに出力されている第2リセット実行信号がLOWレベルに設定されている状態となる。これにより、主側MPU222の全部リセットが行われている状態となる。

10

【2529】

主側CPU251に入力されている第1リセット実行信号がLOWレベルである場合、内部レジスタ初期化回路251aの動作により、主側CPU251の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、外部レジスタ初期化回路355に入力されている第2リセット実行信号がLOWレベルである場合、主側MPU222において主側CPU251の外部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、供給切替回路253aに入力されている第2リセット実行信号がLOWレベルである場合、主側RAM224に供給される電力が第2通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられている状態となる。

20

【2530】

主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態において、リセット実行信号制御回路254aに入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHイレベルであるとともに、一部リセット信号がLOWレベルである場合、第1リセット実行信号制御回路254cから出力されている第1リセット実行信号及び第2リセット実行信号制御回路254dから出力されている第2リセット実行信号がHイレベルに設定されている状態となる。これにより、主側MPU222のリセットが解除されている状態となる。

30

【2531】

主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態において、リセット実行信号制御回路254aに入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHイレベルであるとともに、一部リセット信号がHイレベルである場合、第1リセット実行信号制御回路254cから出力されている第1リセット実行信号がLOWレベルに設定されている状態であるとともに、第2リセット実行信号制御回路254dから出力されている第2リセット実行信号がHイレベルに設定されている状態となる。これにより、主側MPU222の一部リセットが行われている状態となる。既に説明したとおり、内部レジスタ初期化回路251aに入力されている第1リセット実行信号がLOWレベルである場合、主側CPU251の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。

40

【2532】

監視制御用レジスタ群257には、主側MPU222における一部リセットの発生要因に対応する情報が設定されるリセット要因レジスタが設けられている。主側MPU222において指定エリア外走行が発生したことに基づいて主側MPU222の一部リセットが行われる場合にはリセット要因レジスタに「1」がセットされるとともに、ウォッチドッグタイマ382のタイムアウトが発生したことに基づいて主側MPU222の一部リセットが行われる場合にはリセット要因レジスタに「2」がセットされる。

【2533】

50

主側MPU222では、主側MPU222の全部リセット又は一部リセットが行われた後、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHレベルとなったことに基づいて、主側リセット解除処理が実行される。主側MPU222において指定エリア外走行が発生したことに基づいて主側MPU222の一部リセットが行われた場合にはリセット要因レジスタに「1」がセットされている状態で主側リセット解除処理が実行されるとともに、ウォッチドッグタイマ382のタイムアウトが発生したことに基づいて主側MPU222の一部リセットが行われた場合にはリセット要因レジスタに「2」がセットされている状態で主側リセット解除処理が実行される。また、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベルであることに基づいて主側MPU222の全部クリア処理が行われた場合には、リセット要因レジスタの値が「0」である状態で主側リセット解除処理が実行される。

10

【2534】

図196は主側リセット解除処理を示すフローチャートである。なお、主側リセット解除処理におけるステップSB301～ステップSB309の処理は特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2535】

まず監視制御用レジスタ群257におけるリセット要因レジスタの値が「1」又は「2」であるか否かを判定する（ステップSB301）。リセット要因レジスタの値が「0」である場合（ステップSB301：NO）、すなわち主側MPU222の全部リセットが行われた場合には、状態確認処理を実行する（ステップSB302）。状態確認処理では、主側ROM223に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び主側MPU222に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理を行う。

20

【2536】

状態確認処理（ステップSB302）において異常の発生が特定されなかった場合には（ステップSB303：NO）、受信許可処理を実行することにより、払出側MPU261から受信したデータが主側受信バッファ383に格納される状態とする（ステップSB304）。

【2537】

その後、主側MPU222に設けられたタイマ回路（図示略）に主側MPU222におけるリセットの解除待機期間（具体的には1秒間）をセットし（ステップSB305）、当該解除待機期間が経過したか否かを判定する（ステップSB306）。解除待機期間が経過していない場合には（ステップSB306：NO）、解除待機期間が経過するまでステップSB306の判定処理を繰り返す。解除待機期間が経過した場合には（ステップSB306：YES）、主側受信バッファ383に格納されている情報のデータ容量が異常基準量（具体的には20バイト）以上であるか否かを判定する（ステップSB307）。

30

【2538】

ステップSB301にて肯定判定を行った場合、又はステップSB307にて否定判定を行った場合には、メイン処理の開始アドレスにジャンプする（ステップSB308）。これにより、主側MPU222においてメイン処理（図161）が開始される。

40

【2539】

状態確認処理にて異常の発生が検出された場合（ステップSB303：YES）、又は主側受信バッファ383に格納されている情報のデータ容量が異常基準量以上となっている場合（ステップSB307：YES）には、実行停止処理を実行する（ステップSB309）。実行停止処理では、主側MPU222の動作を停止させるための処理を実行する。これにより、主側MPU222のリセット解除時に異常が検出された場合には、当該異常が発生している状態が解消されることなくメイン処理（図161）が実行されてしまうことを防止できる。

【2540】

50

上記のとおり、主側MPU222の全部リセットが行われた後に主側リセット解除処理が実行される場合にはステップSB301にて肯定判定が行われてステップSB302以降の処理が実行される。そして、状態確認処理にて異常の発生が検出されないこと、及び主側受信バッファ383に格納されている情報のデータ容量が異常基準量以上となっていないこと（ステップSB303及びステップSB307：NO）を条件として、メイン処理（図161）が開始される。これにより、主側MPU222の全部リセットが行われた後において主側MPU222における異常状態が検出された場合（ステップSB303又はステップSB307：YES）には、当該異常状態が解消されていない状態でメイン処理（図161）が開始されてしまうことを防止できる。

【2541】

主側MPU222の一部リセットが行われた後に主側リセット解除処理が実行される場合にはステップSB302～ステップSB307及びステップSB309の処理を実行することなくメイン処理（図161）が開始される。これにより、主側MPU222の一部リセットが行われてからメイン処理（図161）が開始されるまでの期間を短縮することができる。また、主側MPU222において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマ382のタイムアウトが発生したことに基づいて主側MPU222の一部リセットが行われた後において、メイン処理（図161）が開始されるまでに、払出側MPU261から送信されたデータを受信したことが原因となって主側MPU222の動作が停止されてしまうことを防止できる。

【2542】

主側MPU222の全部リセットが行われた後に主側MPU222のリセットが解除される場合とは、パチンコ機160への動作電力の供給が開始された場合である。当該場合において主側リセット解除処理が実行される状況とは、パチンコ機160への動作電力の供給が開始されて音光側MPU233及び払出側MPU261において処理の実行が開始される前の状況であるとともに、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が上昇している状況である。当該状況において実行される主側リセット解除処理（図196）では、ステップSB301にて否定判定が行われてステップSB302～ステップSB309の処理が実行される。これにより、異常が発生している状態でメイン処理（図161）が開始されてしまうことを防止できる。

【2543】

主側MPU222の一部リセットが行われた後に主側MPU222のリセットが解除される場合とは、主側MPU222において指定エリア外走行が発生した場合、又はウォッチドッグタイマ382のタイムアウトが発生した場合である。これらの場合において主側リセット解除処理が実行される状況とは、音光側MPU233及び払出側MPU261において処理が実行されている状況であるとともに、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が安定している状況である。当該状況において実行される主側リセット解除処理（図196）では、ステップSB301にて肯定判定が行われて、ステップSB302～ステップSB307及びステップSB309の処理が実行されることなく、メイン処理（図161）が開始される。これにより、リセット要因が解消された後、主側MPU222においてメイン処理（図161）及びタイマ割込み処理（図167）が実行されている状態に迅速に復帰させることができる。よって、主側MPU222において払出側MPU261から送信されるデータの受信に失敗してしまう可能性を低減することができる。

【2544】

<第21の実施形態>

本実施形態では第1リセット信号及び第2リセット信号のうち第1リセット信号がHIレベルとなったことを契機として主側MPU222のリセットを解除するための処理が開始される点が上記第18の実施形態と相違している。以下、上記第18の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第18の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2545】

主側MPU222への動作電力の供給が開始された後、停電監視基板225からリセット回路254に入力されている第1リセット信号がHレベルとなったことに基づいて主側MPU222のリセットを解除するための主側リセット解除処理が開始される。主側リセット解除処理の内容は、上記第20の実施形態において図196を参照しながら既に説明したとおりである。

【2546】

主側MPU222のリセット解除条件には、主側電源制御部253からリセット回路254に入力されている第2リセット信号の状態は含まれていない。また、主側MPU222への動作電力の供給が停止される場合には、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方のLOWレベルへの立ち下がりが発生したことに基づいて、主側MPU222のリセットが行われる。なお、第1リセット信号におけるLOWレベルとHレベルとの関係が逆であってもよく、第2リセット信号におけるLOWレベルとHレベルとの関係が逆であってもよい。

10

【2547】

次に、リセット回路254から出力される第1リセット実行信号及び第2リセット実行信号の制御を行うための構成について図197の機能ブロック図を参照しながら説明する。

【2548】

上記第20の実施形態において既に説明したとおり、リセット回路254には、リセット制御回路254b、第1リセット実行信号制御回路254c及び第2リセット実行信号制御回路254dが設けられている。また、図197に示すように、リセット制御回路254bには、開始時リセット制御回路384及び停止時リセット制御回路385が設けられている。

20

【2549】

上記第20の実施形態において既に説明したとおり、リセット制御回路254bには、停電監視基板225から出力される第1リセット信号、電圧監視回路354から出力される第2リセット信号、及び主側CPU251から出力される一部リセット信号が入力されている。図197に示すように、第1リセット信号は開始時リセット制御回路384及び停止時リセット制御回路385に入力されている。また、第2リセット信号は、停止時リセット制御回路385に入力されており、開始時リセット制御回路384には入力されていない。

30

【2550】

上記第20の実施形態において既に説明したとおり、主側MPU222において指定エリア外走行又はウォッチドッグタイマ382のタイムアウトが発生した場合、主側MPU222は主側CPU251から出力されている一部リセット信号をLOWレベルからHレベルに立ち上げる。一部リセット信号は、主側MPU222の一部リセットが行われた場合にLOWレベルに立ち下がる。

【2551】

まず主側MPU222の全部リセットが行われる場合について説明する。

40

【2552】

主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態において、リセット制御回路254bに入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がLOWレベルである場合には、一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路254bから第1リセット実行信号制御回路254cに出力されている第1リセット指示信号、及びリセット制御回路254bから第2リセット実行信号制御回路254dに出力されている第2リセット指示信号がHレベルに設定されている状態となる。また、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態において、停止時リセット制御回路385に入力されている第1リセット信号の立ち下がりが検出された場合には、第2リセット信号及び一部リセット信号

50

の状態とは無関係に、リセット制御回路 254b から第 1 リセット実行信号制御回路 254c に出力されている第 1 リセット指示信号、及びリセット制御回路 254b から第 2 リセット実行信号制御回路 254d に出力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルに設定されている状態となる。さらにまた、主側電源制御部 253 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が +2.1V 以上である状態において、停止時リセット制御回路 385 に入力されている第 2 リセット信号の立ち下がりが検出された場合には、第 1 リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路 254b から第 1 リセット実行信号制御回路 254c に出力されている第 1 リセット指示信号、及びリセット制御回路 254b から第 2 リセット実行信号制御回路 254d に出力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルに設定されている状態となる。

10

【2553】

第 1 リセット実行信号制御回路 254c に入力されている第 1 リセット指示信号が H I レベルである場合には、第 1 リセット実行信号制御回路 254c から主側 CPU 251 に出力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となる。また、第 2 リセット実行信号制御回路 254d に入力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルである場合には、第 2 リセット実行信号制御回路 254d から外部レジスタ初期化回路 355 及び主側電源制御部 253 の供給切替回路 253a に出力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となる。このように、第 1 リセット実行信号制御回路 254c から出力されている第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号制御回路 254d から出力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となることにより、主側 MPU 222 の全部リセットが行われている状態となる。

20

【2554】

主側 CPU 251 に入力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルである場合には、内部レジスタ初期化回路 251a の動作により、主側 CPU 251 の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、外部レジスタ初期化回路 355 に入力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルである場合、主側 MPU 222 において主側 CPU 251 の外部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、供給切替回路 253a に入力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルである場合、主側 RAM 224 に供給される電力が第 2 通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられている状態となる。

30

【2555】

次に、主側 MPU 222 のリセットが解除される場合について説明する。主側電源制御部 253 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が +2.1V 以上である状態において、開始時リセット制御回路 384 に入力されている第 1 リセット信号の立ち上がりが検出された場合には、リセット制御回路 254b に入力されている第 2 リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、第 1 リセット実行信号制御回路 254c から出力されている第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号制御回路 254d から出力されている第 2 リセット実行信号を H I レベルに設定する動作が行われる。このように、第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号が H I レベルに設定されている状態となることにより、主側 MPU 222 のリセットが解除されている状態となる。供給切替回路 253a に入力されている第 2 リセット実行信号が H I レベルである場合、主側 RAM 224 に供給される電力がバックアップ電力から第 2 通常動作電力に切り替えられている状態となる。

40

【2556】

次に、主側 MPU 222 の一部リセットが行われる場合について説明する。主側電源制御部 253 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が +2.1V 以上である状態において、リセット制御回路 254b に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の双方が H I レベルであるとともに、一部リセット信号が H I レベルである場合、第 1 リセット実行信号制御回路 254c から出力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベ

50

ルに設定されている状態であるとともに、第2リセット実行信号制御回路254dから出力されている第2リセット実行信号がHレベルに設定されている状態となる。このように、第1リセット実行信号がLレベルに設定されているとともに第2リセット実行信号がHレベルに設定されている状態となることにより、主側MPU222の一部リセットが行われている状態となる。既に説明したとおり、内部レジスタ初期化回路251aに入力されている第1リセット実行信号がLレベルである場合、主側CPU251の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。

【2557】

次に、主側MPU222への動作電力の供給が開始された後、主側MPU222のリセットが解除される様子について図198のタイムチャートを参照しながら説明する。図198(a)は主側MPU222のリセットが行われている状態を示し、図198(b)は主側MPU222にて主側リセット解除処理が実行される期間を示し、図198(c)は主側MPU222にてメイン処理が実行される期間を示し、図198(d)はリセット回路254に入力されている第1リセット信号の状態を示し、図198(e)はリセット回路254に入力されている第2リセット信号の状態を示し、図198(f)は主側MPU222への動作電力の供給が開始されるタイミングを示す。

10

【2558】

まずリセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号のうち第2リセット信号が先に立ち上がる場合について説明する。

【2559】

20

t1のタイミングで、図198(f)に示すように主側MPU222への動作電力の供給が開始されると、停電監視基板225において監視されている第1通常動作電力の電圧及び第2通常動作電力の電圧が上昇し始めるとともに、主側電源制御部253の電圧監視回路354において監視されている第2通常動作電力の電圧が上昇し始める。その後、t2のタイミングで、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が主側CPU251の動作電圧(+2.1V)以上の電圧となると、図198(a)に示すように主側MPU222のリセットが行われる。

【2560】

その後、t3のタイミングで、電圧監視回路354にて監視している第2通常動作電力の電圧が+3.1V(電圧監視回路354における立ち上がり検出電圧)以上の電圧となると、主側電源制御部253において第2リセット信号をLレベルからHレベルに立ち上げる動作が行われる。そして、当該t3のタイミングで、図198(e)に示すようにリセット回路254に入力されている第2リセット信号が立ち上がる。

30

【2561】

その後、t4のタイミングで、停電監視基板225にて監視している第2通常動作電力の電圧が+4.0V(停電監視基板225における立ち上がり検出電圧)以上の電圧となると、停電監視基板225において第1リセット信号をLレベルからHレベルに立ち上げる動作が行われる。そして、当該t4のタイミングで、図198(d)に示すようにリセット回路254に入力されている第1リセット信号が立ち上がる。これにより、図198(a)に示すように主側MPU222のリセットが解除される。また、当該t4のタイミングで、図198(b)に示すように主側MPU222にて主側リセット解除処理(図196)が開始される。その後、t5のタイミングで、図198(b)に示すように主側リセット解除処理(図196)が終了すると、図198(c)に示すように主側MPU222にてメイン処理(図161)が開始される。

40

【2562】

このように、リセット回路254において、当該リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号のうち第2リセット信号が先にHレベルとなった場合には、その後に第1リセット信号がHレベルとなり、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHレベルとなっている状態で主側リセット解除処理(図196)が開始される。

50

【2563】

次に、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号のうち第1リセット信号が先に立ち上がる場合について説明する。

【2564】

t6のタイミングで、図198(f)に示すように主側MPU222への動作電力の供給が開始されると、停電監視基板225において監視されている第1通常動作電力の電圧及び第2通常動作電力の電圧が上昇し始めるとともに、主側電源制御部253の電圧監視回路354にて監視されている第2通常動作電力の電圧が上昇し始める。その後、t7のタイミングで、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が主側CPU251の動作電圧(+2.1V)以上の電圧となると、図198(a)に示すように主側MPU222のリセットが行われる。

10

【2565】

その後、t8のタイミングで、停電監視基板225にて監視している第2通常動作電力の電圧が+4.0V(停電監視基板225における立ち上がり検出電圧)以上の電圧となると、図198(d)に示すようにリセット回路254に入力されている第1リセット信号がLOWレベルからHIGHレベルに立ち上がる。これにより、図198(a)に示すように主側MPU222のリセットが解除される。また、当該t8のタイミングで、図198(b)に示すように主側MPU222にて主側リセット解除処理(図196)が開始される。

【2566】

20

その後、t9のタイミングで、図198(e)に示すようにリセット回路254に入力されている第2リセット信号がLOWレベルからHIGHレベルに立ち上がる。これにより、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHIGHレベルである状態となる。その後、t10のタイミングで、図198(b)に示すように主側リセット解除処理(図196)が終了すると、図198(c)に示すように主側MPU222にてメイン処理が開始される。

【2567】

上記のとおり、リセット回路254において第2リセット信号の立ち上がりの検出が遅れた場合においても、主側リセット解除処理(図196)が終了するまでにリセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHIGHレベルとなる。これにより、リセット回路254において第2リセット信号の立ち上がりの検出が遅れた場合においても、パチンコ機160への動作電力の供給が開始されてから主側MPU222にてメイン処理(図161)が開始されるまでの期間が延びてしまうことを防止できる。

30

【2568】

<第22の実施形態>

本実施形態では第1リセット信号及び第2リセット信号のうち第2リセット信号がHIGHレベルとなったことを契機として主側MPU222のリセットを解除するための処理が開始される点が上記第18の実施形態と相違している。以下、上記第18の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第18の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【2569】

主側MPU222への動作電力の供給が開始された後、主側電源制御部253からリセット回路254に入力されている第2リセット信号がHIGHレベルとなったことに基づいて主側MPU222のリセットを解除するための主側リセット解除処理が開始される。主側リセット解除処理の内容は、上記第20の実施形態において図196のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【2570】

主側MPU222のリセット解除条件には、停電監視基板225からリセット回路254に入力されている第1リセット信号の状態は含まれていない。一方、主側MPU222

50

への動作電力の供給が停止される場合、リセット回路 254 に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の少なくとも一方の LOW レベルへの立ち下がりが発生したことに基づいて、主側 MPU 222 のリセットが行われる。なお、第 1 リセット信号における LOW レベルと HI レベルとの関係が逆であってもよく、第 2 リセット信号における LOW レベルと HI レベルとの関係が逆であってもよい。

【2571】

次に、リセット回路 254 から出力される第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号の制御を行うための構成について図 199 の機能ブロック図を参照しながら説明する。

【2572】

上記第 20 の実施形態において既に説明したとおり、リセット回路 254 には、リセット制御回路 254b、第 1 リセット実行信号制御回路 254c 及び第 2 リセット実行信号制御回路 254d が設けられている。また、図 199 に示すように、リセット制御回路 254b には、開始時リセット制御回路 384 及び停止時リセット制御回路 385 が設けられている。

【2573】

上記第 20 の実施形態において既に説明したとおり、リセット制御回路 254b には、停電監視基板 225 から出力される第 1 リセット信号、電圧監視回路 354 から出力される第 2 リセット信号、及び主側 CPU 251 から出力される一部リセット信号が入力されている。図 199 に示すように、第 1 リセット信号は、停止時リセット制御回路 385 に入力されており、開始時リセット制御回路 384 には入力されていない。また、第 2 リセット信号は開始時リセット制御回路 384 及び停止時リセット制御回路 385 に入力されている。

【2574】

上記第 20 の実施形態において既に説明したとおり、主側 MPU 222 において指定エリア外走行又はウォッチドッグタイマ 382 のタイムアウトが発生した場合、主側 MPU 222 は主側 CPU 251 から出力されている一部リセット信号を LOW レベルから HI レベルに立ち上げる。一部リセット信号は、主側 MPU 222 の一部リセットが行われた場合に LOW レベルに立ち下がる。

【2575】

まず主側 MPU 222 の全部リセットが行われる場合について説明する。

【2576】

主側電源制御部 253 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が +2.1V 以上である状態において、リセット制御回路 254b に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の双方が LOW レベルである場合には、一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路 254b から第 1 リセット実行信号制御回路 254c に出力されている第 1 リセット指示信号が HI レベルに設定されている状態となるとともに、リセット制御回路 254b から第 2 リセット実行信号制御回路 254d に出力されている第 2 リセット指示信号が HI レベルに設定されている状態となる。また、主側電源制御部 253 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が +2.1V 以上である状態において、停止時リセット制御回路 385 に入力されている第 1 リセット信号の立ち下がり検出された場合には、第 2 リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路 254b から第 1 リセット実行信号制御回路 254c に出力されている第 1 リセット指示信号が HI レベルに設定されている状態となるとともに、リセット制御回路 254b から第 2 リセット実行信号制御回路 254d に出力されている第 2 リセット指示信号が HI レベルに設定されている状態となる。さらにまた、主側電源制御部 253 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が +2.1V 以上である状態において、停止時リセット制御回路 385 に入力されている第 2 リセット信号の立ち下がり検出された場合には、第 1 リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路 254b から第 1 リセット実行信号制御回路 254c に出力されている第 1 リセット指示信号が HI レベルに

10

20

30

40

50

設定されている状態となるとともに、リセット制御回路 254b から第 2 リセット実行信号制御回路 254d に出力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルに設定されている状態となる。

【2577】

第 1 リセット実行信号制御回路 254c に入力されている第 1 リセット指示信号が H I レベルである場合には、第 1 リセット実行信号制御回路 254c から主側 C P U 251 の内部レジスタ初期化回路 251a に出力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となる。また、第 2 リセット実行信号制御回路 254d に入力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルである場合には、第 2 リセット実行信号制御回路 254d から外部レジスタ初期化回路 355 及び主側電源制御部 253 の供給切替回路 253a に出力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となる。このように、第 1 リセット実行信号制御回路 254c から出力されている第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号制御回路 254d から出力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となることにより、主側 M P U 222 の全部リセットが行われている状態となる。

10

【2578】

主側 C P U 251 に入力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルである場合には、内部レジスタ初期化回路 251a の動作により、主側 C P U 251 の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、外部レジスタ初期化回路 355 に入力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルである場合、主側 M P U 222 において主側 C P U 251 の外部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、供給切替回路 253a に入力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルである場合、主側 R A M 224 に供給される電力が第 2 通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられている状態となる。

20

【2579】

次に、主側 M P U 222 のリセットが解除される場合について説明する。主側電源制御部 253 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、開始時リセット制御回路 384 に入力されている第 2 リセット信号の立ち上がりが検出された場合には、リセット制御回路 254b に入力されている第 1 リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、第 1 リセット実行信号制御回路 254c から出力されている第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号制御回路 254d から出力されている第 2 リセット実行信号を H I レベルに設定する動作が行われる。このように、第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号が H I レベルに設定されている状態となることにより、主側 M P U 222 のリセットが解除されている状態となる。供給切替回路 253a に入力されている第 2 リセット実行信号が H I レベルである場合、主側 R A M 224 に供給される電力がバックアップ電力から第 2 通常動作電力に切り替えられている状態となる。

30

【2580】

次に、主側 M P U 222 の一部リセットが行われる場合について説明する。主側電源制御部 253 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、リセット制御回路 254b に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の双方が H I レベルであるとともに、一部リセット信号が H I レベルである場合、第 1 リセット実行信号制御回路 254c から出力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態であるとともに、第 2 リセット実行信号制御回路 254d から出力されている第 2 リセット実行信号が H I レベルに設定されている状態となる。このように、第 1 リセット実行信号が L O W レベルに設定されているとともに第 2 リセット実行信号が H I レベルに設定されている状態となることにより、主側 M P U 222 の一部リセットが行われている状態となる。既に説明したとおり、内部レジスタ初期化回路 251a に入力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルである場合、主側 C P U 251 の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。

40

50

【2581】

次に、主側MPU222への動作電力の供給が開始された後、主側MPU222のリセットが解除される様子について図200のタイムチャートを参照しながら説明する。図200(a)は主側MPU222のリセットが行われている状態を示し、図200(b)は主側MPU222にて主側リセット解除処理(図196)が実行される期間を示し、図200(c)は主側MPU222にてメイン処理が実行される期間を示し、図200(d)はリセット回路254に入力されている第1リセット信号の状態を示し、図200(e)はリセット回路254に入力されている第2リセット信号の状態を示し、図200(f)は主側MPU222への動作電力の供給が開始されるタイミングを示す。

【2582】

t1のタイミングで、図200(f)に示すように主側MPU222への動作電力の供給が開始されると、停電監視基板225において監視されている第1通常動作電力の電圧及び第2通常動作電力の電圧が上昇し始めるとともに、主側電源制御部253の電圧監視回路354にて監視されている第2通常動作電力の電圧が上昇し始める。その後、t2のタイミングで、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力の電圧が主側CPU251の動作電圧(+2.1V)以上の電圧となると、図200(a)に示すように主側MPU222のリセットが行われる。

【2583】

その後、t3のタイミングで、電圧監視回路354にて監視している第2通常動作電力の電圧が+3.1V(電圧監視回路354における立ち上がり検出電圧)以上の電圧となると、主側電源制御部253において第2リセット信号をLOWレベルからHイレベルに立ち上げる動作が行われる。そして、当該t3のタイミングで、図200(e)に示すようにリセット回路254に入力されている第2リセット信号がHイレベルに立ち上がる。これにより、図200(a)に示すように主側MPU222のリセットが解除される。また、当該t3のタイミングで、図200(b)に示すように主側MPU222にて主側リセット解除処理(図196)が開始される。

【2584】

その後、t4のタイミングで、停電監視基板225にて監視している第1通常動作電力の電圧が+4.0V(停電監視基板225における立ち上がり検出電圧)以上の電圧となると、停電監視基板225において第1リセット信号をLOWレベルからHイレベルに立ち上げる動作が行われる。そして、当該t4のタイミングで、図200(d)に示すようにリセット回路254に入力されている第1リセット信号がHイレベルに立ち上がる。これにより、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHイレベルである状態となる。その後、t5のタイミングで、図200(b)に示すように主側リセット解除処理(図194)が終了すると、図200(c)に示すように主側MPU222にてメイン処理が開始される。

【2585】

このように、パチンコ機160への動作電力の供給が開始された後、リセット回路254に入力されている第2リセット信号がHイレベルとなったことに基づいて、第1リセット信号がHイレベルに立ち上がっていない場合においても、主側リセット解除処理(図196)が開始される構成とすることにより、パチンコ機160への動作電力の供給が開始されてから主側MPU222にてメイン処理が開始されるまでの期間の短縮を図ることができる。

【2586】

<第23の実施形態>

本実施形態では払出側MPU261にて実行される払出側リセット解除処理の内容が上記第18の実施形態と相違している。以下、上記第18の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第18の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2587】

払出側MPU261は、払出側CPU262の内部にレジスタを備えているとともに、払出側CPU262の外部にレジスタを備えている。払出側CPU262の内部に設けられているレジスタは、払出側MPU261における処理の実行に際して必要となるデータが一時的に格納されるレジスタである。また、払出側CPU262の外部に設けられているレジスタは、払出側MPU261の入力ポート及び出力ポート等の周辺機能を使用するためのデータ設定が行われるレジスタである。

【2588】

払出側MPU261のリセットとして、払出側MPU261の全部リセットと、払出側MPU261の一部リセットと、が存在している。また、上記第18の実施形態において既に説明したとおり、払出側MPU261のリセットの発生要因として、払出側リセット信号のLOWレベルが検出されるという要因と、払出側MPU261において指定エリア外走行が検出されるという要因とが存在している。リセットの発生要因が払出側リセット信号のLOWレベルの検出である場合には払出側MPU261の全部リセットが行われるとともに、リセットの発生要因が指定エリア外走行である場合には払出側MPU261の一部リセットが行われる。払出側MPU261の全部リセットが行われた場合には、払出側MPU261において、払出側CPU262の内部に設けられたレジスタ及び払出側CPU262の外部に設けられたレジスタが初期化される。また、払出側MPU261の一部リセットが行われた場合には、払出側MPU261において、払出側CPU262の内部に設けられたレジスタの初期化が行われる一方、払出側CPU262の外部に設けられたレジスタの初期化は行われない。

【2589】

図201は本実施形態における払出側MPU261にて実行される払出側リセット解除処理を示すフローチャートである。上記第18の実施形態において既に説明したとおり、払出側リセット解除処理は払出側MPU261のリセットが解除される場合に実行される。また、払出側リセット解除処理は第1受信端子361及び第2受信端子362におけるデータ受信が禁止されている状態で開始される。

【2590】

まず今回のリセットの発生要因が払出側MPU261における指定エリア外走行の検出であったか否かを判定する（ステップSB401）。既に説明したとおり、払出側MPU261のリセットの発生要因として、払出側リセット信号のLOWレベルが検出されるという要因と、払出側MPU261において指定エリア外走行が検出されるという要因とが存在している。今回のリセットの発生要因が払出側MPU261における指定エリア外走行の検出であった場合には、ステップSB402～ステップSB407及びステップSB410の処理を実行することなくステップSB408に進む。

【2591】

今回のリセットの発生要因が払出側リセット信号のLOWレベルが検出されるという要因であった場合には（ステップSB401：NO）、ステップSB402～ステップSB407において上記第18の実施形態における払出側リセット解除処理（図187）のステップSA701～ステップSA706と同様の処理を実行する。具体的には、まず払出側状態確認処理を実行する（ステップSB402）。払出側状態確認処理では、払出側ROM263に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び払出側MPU261に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理が行われる。

【2592】

払出側状態確認処理（ステップSB402）において異常の発生が特定されなかった場合には（ステップSB403：NO）、払出側受信許可処理を実行することにより、第1受信端子361又は第2受信端子362において受信したデータが払出側受信バッファ363に格納される状態とする（ステップSB404）。

【2593】

その後、払出側MPU261に設けられたタイマ回路（図示略）に払出側解除待機期間

(具体的には1秒間)をセットし(ステップSB405)、当該払出側解除待機期間が経過したか否かを判定する(ステップSB406)。払出側解除待機期間が経過していない場合には(ステップSB406:NO)、払出側解除待機期間が経過するまでステップSB406の判定処理を繰り返す。払出側解除待機期間が経過した場合には(ステップSB406:YES)、払出側受信バッファ363に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量(具体的には20バイト)以上であるか否かを判定する(ステップSB407)。

【2594】

ステップSB401において今回のリセットの発生要因が払出側MPU261における指定エリア外走行の検出であったと判定した場合(ステップSB401:YES)、又は払出側受信バッファ363に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量未満である場合には(ステップSB407:YES)、ステップSB408～ステップSB409において上記第18の実施形態における払出側リセット解除処理(図187)のステップSA707～ステップSA708と同様の処理を実行する。具体的には、リセット対応信号立ち上げ処理を実行することにより、リセット対応出力端子368から出力されているリセット対応信号をLOWレベルからHIGHレベルに立ち上げる(ステップSB408)。これにより、第1受信端子361において主側MPU222から出力される情報を受信可能な状態となるとともに、第2受信端子362において管理ユニット170から出力される情報を受信可能な状態となる。その後、払出側メイン処理の開始アドレスへジャンプする(ステップSB409)。これにより、払出側メイン処理が開始される。払出側メイン処理の内容は、上記第18の実施形態において既に説明したとおりである。

【2595】

払出側状態確認処理にて異常の発生が検出された場合(ステップSB403:YES)、又は払出側受信バッファ363に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量以上となっている場合(ステップSB407:YES)には、上記第18の実施形態における払出側リセット解除処理(図187)のステップSA709と同様に、払出側実行停止処理を実行する(ステップSB410)。払出側実行停止処理では、払出側MPU261の動作を停止させるための処理を実行する。これにより、払出側MPU261のリセット解除時に異常が検出された場合には、当該異常が発生している状態が解消されることなく払出側メイン処理が実行されてしまうことを防止できる。

【2596】

上記のとおり、払出側リセット信号の立ち下がりがリセット要因であった場合には払出側解除待機期間が設定されている状況が発生する一方、払出側MPU261における指定エリア外走行がリセット要因であった場合には払出側解除待機期間が設定されている状況が発生しない。これにより、払出側リセット信号の立ち下がりが発生したことに基づいて払出側MPU261のリセットが行われた場合には、払出側受信バッファ363に格納された情報のデータ容量が払出側異常基準量以上となったことに基づいて払出側MPU261の動作を停止させる構成としながら、払出側MPU261における指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側MPU261のリセットが行われた場合には、払出側メイン処理が開始されるまでに第1受信端子361又は第2受信端子362において主側MPU222又は管理ユニット170から出力されたデータを受信したことが原因となって払出側MPU261の動作が停止されてしまうことを防止できる。

【2597】

<他の実施形態>

なお、上述した各実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記各実施形態の構成に対して個別に適用してもよく、組み合わせで適用してもよい。また、上記各実施形態の構成を相互に組み合わせで適用してもよく、上記各実施形態の構成を相互に組み合わせた構成に対して以下の別形態の構成を個別に又は組み合わせで適用してもよい。

【2598】

(1) 演出側RAM94にバックアップ電力が供給されない構成としたが、これに代えて、演出側RAM94にバックアップ電力が供給される構成としてもよい。この場合、演出側RAM94の全体にバックアップ電力が供給される構成としてもよい。これにより、動作電力の供給が停止されたとしても演出側RAM94に記憶されている情報の全てが記憶保持されることになる。また、演出側RAM94に設けられたバックアップ領域にのみバックアップ電力が供給される構成としてもよい。バックアップ領域には表示対象残数カウンタ94a、非表示対象残数カウンタ94b、AT獲得数カウンタ94c及びAT消化数カウンタ94dが含まれる一方、それ以外の演出を実行するための情報が記憶される記憶エリアが含まれない構成とすることで、バックアップに必要な電力量を抑えた構成において各種カウンタ94a～94dの値は記憶保持されるようにすることが可能となる。また、上記のように演出側RAM94にバックアップ電力が供給される構成においては、主側RAM74の一部クリア処理（ステップS105）又は全部クリア処理（ステップS106）が実行された場合にはそれに対応するコマンドが演出側MPU92に送信され、当該コマンドに対応する初期化処理が演出側RAM94に対して行われる構成とすることが好ましい。

10

【2599】

(2) 第2区間SC2のエンディング条件が基本的に合計獲得数カウンタ96dの値に応じて成立する構成においては、継続ゲーム数カウンタ96cの値によりエンディング条件が成立した場合には異常の発生と判定されて異常報知などの異常対応処理が実行される構成としてもよい。

20

【2600】

(3) 上記第5～第7の実施形態において、インデックス値カウンタ74aに設定されている数値情報を「3」で除算した場合の剰余に基づいて成立した色ベル入賞の種類が特定される構成としてもよい。具体的には、色ベル入賞として、第1～第3赤ベル入賞、第1～第3黒ベル入賞及び第1～第3青ベル入賞が存在している。非ボーナス状態において実行される役の抽選処理にて参照される役の抽選テーブルにおいて、インデックス値IV=1には第1赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=2には第1黒ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=3には第1青ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=4には第2赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=5には第2黒ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=6には第2青ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=7には第3赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=8には第3黒ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=9には第3青ベル当選データが設定されている。

30

【2601】

赤ベル当選データが設定されているインデックス値IV=1, 4, 7はいずれも「3」で除算した場合の剰余が「1」となる数値情報であり、黒ベル当選データが設定されているインデックス値IV=2, 5, 8はいずれも「3」で除算した場合の剰余が「2」となる数値情報であり、青ベル当選データが設定されているインデックス値IV=3, 6, 9はいずれも「3」で除算した場合の剰余が「0」となる数値情報である。いずれかの色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「15」である。また、当該「15」という付与数は色ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数としては設定されていない。主側RAM74には、AT状態ST14において、いずれかの赤ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側MPU72にて把握可能とする赤達成フラグと、いずれかの黒ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側MPU72にて把握可能とする黒達成フラグと、いずれかの青ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側MPU72にて把握可能とする青達成フラグとが設けられている。

40

【2602】

主側MPU72における達成対応処理（図79参照）では、主側RAM74における払

50

出枚数カウンタの値が「15」である場合、インデックス値カウンタ74aの値を「3」で除算した場合における剰余を算出し、当該算出された剰余が「1」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「1」である場合には赤達成フラグに「1」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、当該算出された剰余が「1」ではない場合には、当該算出された剰余が「2」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「2」である場合には黒達成フラグに「1」をセットするための処理を実行する。さらにまた、当該算出された剰余が「2」ではない場合、すなわち当該算出された剰余が「0」である場合には青達成フラグに「1」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの青ベル入賞が成立したことに基づいて青達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

10

【2603】

(4) 上記(3)の構成において、AT状態ST14における役の抽選処理にていずれかの色ベル当選データが設定されているインデックス値IVに当選した場合に、当該インデックス値IVが含まれる数値範囲の種類に基づいて対応する色ベル入賞を成立させるために最初に停止させるべきリール32L, 32M, 32Rの種類が特定される構成としてもよい。具体的には、第1赤ベル当選データ、第1黒ベル当選データ及び第1青ベル当選データは、第1停止を左リール32Lとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データであり、第2赤ベル当選データ、第2黒ベル当選データ及び第2青ベル当選データは、第1停止を中リール32Mとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データであり、第3赤ベル当選データ、第3黒ベル当選データ及び第3青ベル当選データは、第1停止を右リール32Rとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データである。第1停止を左リール32Lとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値IVは「1」～「3」の数値範囲に含まれており、第1停止を中リール32Mとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値IVは「4」～「6」の数値範囲に含まれており、第1停止を右リール32Rとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値IVは「7」～「9」の数値範囲に含まれている。

20

30

【2604】

主側MPU72における停止操作報知制御処理(図74参照)では、AT状態ST14であるとともにインデックス値カウンタ74aの値が「1」以上である場合、インデックス値カウンタ74aの値が「3」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第1停止を左リール32Lとする報知が行われるようにするための左停止操作報知コマンドを主側ROM73から読み出す。また、インデックス値カウンタ74aの値が「3」以下ではない場合にはインデックス値カウンタ74aの値が「6」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第1停止を中リール32Mとする報知が行われるようにするための中停止操作報知コマンドを主側ROM73から読み出す。さらにまた、インデックス値カウンタ74aの値が「6」以下ではない場合にはインデックス値カウンタ74aの値が「9」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第1停止を右リール32Rとする報知が行われるようにするための右停止操作報知コマンドを主側ROM73から読み出す。これにより、第1赤ベル当選データ、第1黒ベル当選データ及び第1青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値IVに当選したことに基づいて左停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、第2赤ベル当選データ、第2黒ベル当選データ及び第2青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値IVに当選したことに基づいて中停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、並びに第3赤ベル当選データ、第3黒ベル当選データ及び第3青

40

50

ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値 I V に当選したことに基づいて右停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2605】

(5) 上記第5～第7の実施形態において、インデックス値カウンタ74aに設定されている数値情報を「4」で除算した場合の剰余に基づいて成立した色ベル入賞の種類が特定される構成としてもよい。具体的には、色ベル入賞として、第1～第3赤ベル入賞、第1～第3黄ベル入賞、第1～第3黒ベル入賞及び第1～第3青ベル入賞が存在している。非ボーナス状態において実行される役の抽選処理にて参照される役の抽選テーブルにおいて、インデックス値 I V = 1 には第1赤ベル当選データが設定されており、インデックス値 I V = 2 には第1黄ベル当選データが設定されており、インデックス値 I V = 3 には第1黒ベル当選データが設定されており、インデックス値 I V = 4 には第1青ベル当選データが設定されており、インデックス値 I V = 5 には第2赤ベル当選データが設定されており、インデックス値 I V = 6 には第2黄ベル当選データが設定されており、インデックス値 I V = 7 には第2黒ベル当選データが設定されており、インデックス値 I V = 8 には第2青ベル当選データが設定されており、インデックス値 I V = 9 には第3赤ベル当選データが設定されており、インデックス値 I V = 10 には第3黄ベル当選データが設定されており、インデックス値 I V = 11 には第3黒ベル当選データが設定されており、インデックス値 I V = 12 には第3青ベル当選データが設定されている。

【2606】

赤ベル当選データが設定されているインデックス値 I V = 1, 5, 9 はいずれも「4」で除算した場合の剰余が「1」となる数値情報であり、黄ベル当選データが設定されているインデックス値 I V = 2, 6, 10 はいずれも「4」で除算した場合の剰余が「2」となる数値情報であり、黒ベル当選データが設定されているインデックス値 I V = 3, 7, 11 はいずれも「4」で除算した場合の剰余が「3」となる数値情報であり、青ベル当選データが設定されているインデックス値 I V = 4, 8, 12 はいずれも「4」で除算した場合の剰余が「0」となる数値情報である。いずれかの色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「15」である。また、当該「15」という付与数は色ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数としては設定されていない。主側RAM74には、AT状態ST14において、いずれかの赤ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側MPU72にて把握可能とする赤達成フラグと、いずれかの黄ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側MPU72にて把握可能とする黄達成フラグと、いずれかの黒ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側MPU72にて把握可能とする黒達成フラグと、いずれかの青ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側MPU72にて把握可能とする青達成フラグとが設けられている。

【2607】

主側MPU72における達成対応処理(図79参照)では、主側RAM74における払出枚数カウンタの値が「15」である場合、インデックス値カウンタ74aの値を「4」で除算した場合における剰余を算出し、当該算出された剰余が「1」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「1」である場合には赤達成フラグに「1」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、当該算出された剰余が「1」ではない場合には、当該算出された剰余が「2」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「2」である場合には黄達成フラグに「1」をセットするための処理を実行する。さらにまた、当該算出された剰余が「2」ではない場合には、当該算出された剰余が「3」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「3」である場合には黒達成フラグに「1」をセットするための処理を実行する。また、当該算出された剰余が「3」ではない場合、すなわち当該算出された剰余が「0」である場合には青達成フラグに「1」をセットするための処理

を実行する。これにより、いずれかの黄ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理、黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの青ベル入賞が成立したことに基づいて青達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2608】

(6) 上記(5)の構成において、インデックス値カウンタ74aにおける下位2ビット(第0ビット及び第1ビット)の値に基づいて成立した色ベル入賞の種類が特定される構成としてもよい。具体的には、赤ベル当選データが設定されているインデックス値IV=1, 5, 9はいずれもインデックス値カウンタ74aにおける下位2ビットが「01」となる数値情報であり、黄ベル当選データが設定されているインデックス値IV=2, 6, 10はいずれもインデックス値カウンタ74aにおける下位2ビットが「10」となる数値情報であり、黒ベル当選データが設定されているインデックス値IV=3, 7, 11はいずれもインデックス値カウンタ74aにおける下位2ビットが「11」となる数値情報であり、青ベル当選データが設定されているインデックス値IV=4, 8, 12はいずれもインデックス値カウンタ74aにおける下位2ビットが「00」となる数値情報である。

【2609】

主側MPU72における達成対応処理(図79参照)では、主側RAM74における払出枚数カウンタの値が「15」である場合、インデックス値カウンタ74aにおける第1ビットの値が「1」であるか否かを判定し、第1ビットの値が「1」である場合には第0ビットの値が「1」であるか否かを判定する。そして、第0ビットの値が「1」である場合には黒達成フラグに「1」をセットするための処理を実行するとともに、第0ビットの値が「0」である場合には黄達成フラグに「1」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの黄ベル入賞が成立したことに基づいて黄達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、インデックス値カウンタ74aにおける第1ビットの値が「1」ではない場合、第0ビットの値が「1」であるか否かを判定する。そして、第0ビットの値が「1」である場合には赤達成フラグに「1」をセットするための処理を実行するとともに、第0ビットの値が「0」である場合には青達成フラグに「1」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの青ベル入賞が成立したことに基づいて青達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2610】

(7) 上記(5)又は上記(6)の構成において、AT状態ST14における役の抽選処理にていずれかの色ベル当選データが設定されているインデックス値IVに当選した場合に、当該インデックス値IVが含まれる数値範囲の種類に基づいて対応する色ベル入賞を成立させるために最初に停止させるべきリール32L, 32M, 32Rの種類が特定される構成としてもよい。具体的には、第1赤ベル当選データ、第1黄ベル当選データ、第1黒ベル当選データ及び第1青ベル当選データは、第1停止を左リール32Lとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データであり、第2赤ベル当選データ、第2黄ベル当選データ、第2黒ベル当選データ及び第2青ベル当選データは、第1停止を中リール32Mとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データであり、第3赤ベル当選データ、第3黄ベル当選データ、第3黒ベル当選データ及び第3青ベル当選データは、第1停止を右リール32Rとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データである。第1停止を左リール32Lとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値IVは「1」～「4」の数値範囲に含まれており、第1停

止を中リール 3 2 M とすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる
当選データが設定されているインデックス値 I V は「5」～「8」の数値範囲に含まれて
おり、第 1 停止を右リール 3 2 R とすることにより対応する色ベル入賞を成立させること
が可能となる当選データが設定されているインデックス値 I V は「9」～「12」の数値
範囲に含まれている。

【2611】

主側 M P U 7 2 における停止操作報知制御処理（図 7 4 参照）では、A T 状態 S T 1 4
であるとともにインデックス値カウンタ 7 4 a の値が「1」以上である場合、インデック
ス値カウンタ 7 4 a の値が「4」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合に
は、第 1 停止を左リール 3 2 L とする報知が行われるようにするための左停止操作報知コ
マンドを主側 R O M 7 3 から読み出す。また、インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「4」
以下ではない場合にはインデックス値カウンタ 7 4 a の値が「8」以下であるか否かを
判定し、肯定判定が行われた場合には、第 1 停止を中リール 3 2 M とする報知が行われ
るようにするための中停止操作報知コマンドを主側 R O M 7 3 から読み出す。さらにまた、
インデックス値カウンタ 7 4 a の値が「8」以下ではない場合にはインデックス値カウン
タ 7 4 a の値が「12」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第 1
停止を右リール 3 2 R とする報知が行われるようにするための右停止操作報知コマンドを
主側 R O M 7 3 から読み出す。これにより、第 1 赤ベル当選データ、第 1 黄ベル当選デ
ータ、第 1 黒ベル当選データ及び第 1 青ベル当選データのいずれかが設定されているイン
デックス値 I V に当選したことに基づいて左停止操作報知コマンドが読み出されるようにす
るための処理、第 2 赤ベル当選データ、第 2 黄ベル当選データ、第 2 黒ベル当選データ及
び第 2 青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値 I V に当選したこと
に基づいて中停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、並びに第 3 赤
ベル当選データ、第 3 黄ベル当選データ、第 3 黒ベル当選データ及び第 3 青ベル当選デ
ータのいずれかが設定されているインデックス値 I V に当選したことに基づいて右停止操
作報知コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる
。

【2612】

（8）上記第 5 ～第 7 の実施形態において、主側 R A M 7 4 の払出枚数カウンタの値を
「3」で除算した場合における剰余に基づいて上乗せ抽選の対象に設定されている色ベル
入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲ
ームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞と
して、第 1 ～第 3 赤ベル入賞及び第 1 ～第 3 黒ベル入賞が存在している。第 1 赤ベル入賞
が成立した場合における遊技媒体の付与数は「5」であり、第 2 赤ベル入賞が成立した場
合における遊技媒体の付与数は「8」であり、第 3 赤ベル入賞が成立した場合における遊
技媒体の付与数は「11」である。また、第 1 黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒
体の付与数は「14」であり、第 2 黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数
は「17」であり、第 3 黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「20」
である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚
数カウンタに設定される数値情報はいずれも「3」で除算した場合における剰余が「2」
となる数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として
遊技媒体の付与数が「1」であるチェリー入賞と、遊技媒体の付与数が「3」であるスイ
カ入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立したことに基
づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報を「3」で除算した場合における剰余は、
「1」又は「0」であり、「2」ではない。主側 M P U 7 2 は、払出枚数カウンタの値を
「3」で除算した場合における剰余が「2」であることを特定することにより第 1 ～第 3
赤ベル入賞及び第 1 ～第 3 黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより
、第 1 ～第 3 赤ベル入賞及び第 1 ～第 3 黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定す
るための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2613】

A T 状態 S T 1 4 では、第 1 ～ 第 3 赤ベル入賞及び第 1 ～ 第 3 黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、A T 状態 S T 1 4 における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。いずれかの赤ベル入賞が成立した場合には上乗せ当選の発生確率が 1 0 % に設定されている第 1 上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合には上乗せ当選の発生確率が 2 0 % に設定されている第 2 上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。いずれかの赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「5」、「8」及び「11」）はいずれも「12」未満の数値情報であるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「14」、「17」及び「20」）はいずれも「12」以上の数値情報である。

10

【2614】

主側 M P U 7 2 における A T 用処理（図 7 8 参照）では、払出枚数カウンタの値を「3」で除算した場合における剰余を算出し、当該剰余が「2」であるか否かを判定する。当該剰余が「2」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第 1 ～ 第 3 赤ベル入賞及び第 1 ～ 第 3 黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタの値が「12」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第 1 上乗せ抽選テーブルを主側 R O M 7 3 から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第 2 上乗せ抽選テーブルを主側 R O M 7 3 から読み出す。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて第 1 上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて第 2 上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタの値を「3」で除算した場合における剰余が「2」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第 1 ～ 第 3 赤ベル入賞及び第 1 ～ 第 3 黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

20

【2615】

（9）上記第 5 ～ 第 7 の実施形態において、主側 R A M 7 4 の払出枚数カウンタにおける第 1 ビットの値に基づいて上乗せ抽選の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第 1 ～ 第 3 赤ベル入賞及び第 1 ～ 第 3 黒ベル入賞が存在している。第 1 赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「3」であり、第 2 赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「7」であり、第 3 赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「11」である。また、第 1 黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「15」であり、第 2 黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「19」であり、第 3 黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「23」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報はいずれも第 1 ビットの値が「1」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として遊技媒体の付与数が「4」であるチェリー入賞と、遊技媒体の付与数が「5」であるスイカ入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報の第 1 ビットは「0」であり、「1」ではない。主側 M P U 7 2 は、払出枚数カウンタにおける第 1 ビットの値が「1」であることを特定することにより第 1 ～ 第 3 赤ベル入賞及び第 1 ～ 第 3 黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第 1 ～ 第 3 赤ベル入賞及び第 1 ～ 第 3 黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

30

40

【2616】

A T 状態 S T 1 4 では、第 1 ～ 第 3 赤ベル入賞及び第 1 ～ 第 3 黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、A T 状態 S T 1 4 における残りの付与数を増加させるか否かを

50

決定するための上乗せ抽選処理が実行される。いずれかの赤ベル入賞が成立した場合には上乗せ当選の発生確率が10%に設定されている第1上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合には上乗せ当選の発生確率が20%に設定されている第2上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。いずれかの赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「3」、「7」及び「11」）はいずれも「12」未満の数値情報であるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「15」、「19」及び「23」）はいずれも「12」以上の数値情報である。

【2617】

主側MPU72におけるAT用処理（図78参照）では、払出枚数カウンタにおける第1ビットの値が「1」であるか否かを判定し、当該第1ビットの値が「1」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第1～第3赤ベル入賞及び第1～第3黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタの値が「12」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第1上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第2上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出す。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて第1上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて第2上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第1ビットの値が「1」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第1～第3赤ベル入賞及び第1～第3黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2618】

（10）上記第5～第7の実施形態において、AT状態ST14中に獲得した上乗せポイントの合計が上限値（具体的には「100」）に達した場合にAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「30」加算される上乗せが行われる構成であって、主側RAM74に設けられた獲得ポイントカウンタにおける第0ビットの値に基づいて発生した色ベル入賞が特定される構成としてもよい。獲得ポイントカウンタは、今回のゲームにおいて獲得した上乗せポイントを主側MPU72にて把握可能とするカウンタである。色ベル入賞として、第1～第6赤ベル入賞及び第1～第6黒ベル入賞が存在している。AT状態ST14において、第1～第6赤ベル入賞のいずれかが成立した場合には赤ベル用上乗せポイント抽選が行われるとともに、第1～第6黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には黒ベル用上乗せポイント抽選が行われる。主側RAM74における獲得ポイントカウンタには、いずれかの上乗せポイント抽選にて当選となった上乗せポイントが設定される。赤ベル用上乗せポイント抽選では「2」、「6」、「10」及び「14」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選するとともに、黒ベル用上乗せポイント抽選では「3」、「7」、「11」及び「15」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選する。赤ベル用上乗せポイント抽選にて当選し得る上乗せポイントはいずれも第0ビットの値が「0」である偶数であるとともに、黒ベル用上乗せポイント抽選にて当選し得る上乗せポイントはいずれも第0ビットの値が「1」である奇数である。

【2619】

上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63において上乗せポイントを獲得したことを報知する演出として、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第1数値範囲（「1」～「7」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第1獲得演出と、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第2数値範囲（「8」～「15」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第2獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第1数値範囲（「1」～「7」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第1獲得演出と、い

いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第2数値範囲（「8」～「15」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第2獲得演出とが存在している。

【2620】

主側MPU72は、赤ベル用上乗せポイント抽選又は黒ベル用上乗せポイント抽選が実行されていていずれかの上乗せポイントが選択され、当該選択された上乗せポイントが主側RAM74の獲得ポイントカウンタにセットされている状態となった後、獲得ポイントカウンタの値が「8」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第1獲得演出コマンドを主側ROM73から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第2獲得演出コマンドを主側ROM73から読み出す。これにより、付与される上乗せポイントとして相対的に小さい第1数値範囲（「1」～「7」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第1獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理、及び付与される上乗せポイントとして相対的に大きい第2数値範囲（「8」～「15」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第2獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

10

【2621】

その後、獲得ポイントカウンタにおける第0ビットの値が「1」であるか否かを判定し、第0ビットの値が「1」である場合には読み出されている第1獲得演出コマンド又は第2獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報を設定する。演出側MPU92は、主側MPU72から受信した第1獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されている場合には黒ベル用の第1獲得演出が実行されるようにするとともに、主側MPU72から受信した第1獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されていない場合には赤ベル用の第1獲得演出が実行されるようにする。また、演出側MPU92は、主側MPU72から受信した第2獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されている場合には黒ベル用の第2獲得演出が実行されるようにするとともに、主側MPU72から受信した第2獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されていない場合には赤ベル用の第2獲得演出が実行されるようにする。このように、獲得ポイントカウンタにおける第0ビットの値が「1」であることに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われる構成とすることにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

20

30

【2622】

（11）上記（10）の構成において、獲得ポイントカウンタの値を「5」で除算した場合における剰余に基づいて発生した色ベル入賞が特定される構成としてもよい。AT状態ST14において、第1～第6赤ベル入賞のいずれかが成立した場合に行われる赤ベル用上乗せポイント抽選では、「3」、「7」、「9」、「12」及び「19」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選する。また、AT状態ST14において、第1～第6黒ベル入賞のいずれかが成立した場合に行われる黒ベル用上乗せポイント抽選では、「5」、「10」、「15」及び「20」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選する。黒ベル用上乗せポイント抽選にて選択され得る上乗せポイントはいずれも「5」で除算した場合における剰余が「0」となる数値情報である。また、赤ベル用上乗せポイント抽選にて選択され得る上乗せポイントはいずれも「5」で除算した場合における剰余が「0」以外の値（具体的には「2」、「3」及び「4」のいずれか）となる数値情報である。

40

【2623】

上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63において上乗せポイントを獲得したことを報知する演出として、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第1数値範囲（「1」～「11」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第1獲得演出と、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第2数値範囲（「12」～「20」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第2獲得演出と、いずれかの黒ベ

50

ル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第1数値範囲（「1」～「11」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第1獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第2数値範囲（「12」～「20」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第2獲得演出とが存在している。

【2624】

主側MPU72は、赤ベル用上乗せポイント抽選又は黒ベル用上乗せポイント抽選が実行されていずれかの上乗せポイントが選択され、当該選択された上乗せポイントが主側RAM74の獲得ポイントカウンタにセットされている状態となった後、獲得ポイントカウンタの値が「12」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第1獲得演出コマンドを主側ROM73から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第2獲得演出コマンドを主側ROM73から読み出す。これにより、付与される上乗せポイントとして相対的に小さい第1数値範囲（「1」～「11」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第1獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理、及び付与される上乗せポイントとして相対的に大きい第2数値範囲（「12」～「20」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第2獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2625】

その後、獲得ポイントカウンタの値が「5」で除算した場合における剰余を算出し、当該剰余が「0」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には読み出されている第1獲得演出コマンド又は第2獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報を設定する。このように、獲得ポイントカウンタの値を「5」で除算した場合における剰余が「0」であることに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われる構成とすることにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2626】

（12）上記第5～第7の実施形態において、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに対応する赤ベル入賞演出及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに対応する黒ベル入賞演出が実行される構成としてもよい。主側RAM74における払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第1～第3赤ベル入賞及び第1～第3黒ベル入賞が存在している。第1赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「3」であり、第2赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「7」であり、第3赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「11」である。また、第1黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「15」であり、第2黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「19」であり、第3黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「23」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報はいずれも第1ビットの値が「1」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として遊技媒体の付与数が「4」であるチェリー入賞と、遊技媒体の付与数が「5」であるスイカ入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報の第1ビットは「0」であり、「1」ではない。主側MPU72は、払出枚数カウンタにおける第1ビットの値が「1」であることを特定することにより第1～第3赤ベル入賞及び第1～第3黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第1～第3赤ベル入賞及び第1～第3黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも「12」未満の数値情報であるとともに、黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも「12」以上の数値情報である。

【2627】

リール制御処理（図22）のステップS613における入賞判定処理が実行された後、主側MPU72は、払出枚数カウンタにおける第1ビットの値が「1」であるか否かを判定する。当該第1ビットの値が「1」である場合、すなわち第1～第3赤ベル入賞及び第1～第3黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタの値が「12」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には赤ベル入賞コマンドを演出側MPU92に送信するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には黒ベル入賞コマンドを演出側MPU92に送信する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤ベル入賞コマンドが送信されるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒ベル入賞コマンドが送信されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。演出側MPU92は、主側MPU72から赤ベル入賞コマンドを受信した場合、赤ベル入賞が成立したことを遊技者が把握可能とする態様で、上部ランプ61の発光制御、スピーカ62の音出力制御及び画像表示装置63の表示制御を実行することにより赤ベル演出が実行されるようにする。また、主側MPU72から黒ベル入賞コマンドを受信した場合、黒ベル入賞が成立したことを遊技者が把握可能とする態様で、上部ランプ61の発光制御、スピーカ62の音出力制御及び画像表示装置63の表示制御を実行することにより黒ベル演出が実行されるようにする。このように、払出枚数カウンタにおける第1ビットの値が「1」であることに基づいて赤ベル入賞コマンド又は黒ベル入賞コマンドを送信するための処理が実行される構成とすることにより、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて赤ベル入賞コマンド又は黒ベル入賞コマンドの送信が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

10

20

【2628】

（13）上記第5～第7の実施形態において、インデックス値カウンタ74aにおける第3ビットの値に基づいていずれか1つの色ベル当選データが設定されているインデックス値IVに当選したことが特定される構成としてもよい。具体的には、色ベル当選データとして、第1～第4赤ベル当選データ及び第1～第4黒ベル当選データが存在している。非ボーナス状態において実行される役の抽選処理にて参照される役抽選テーブルにおいて、インデックス値IV=8には第1赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=9には第2赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=10には第3赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=11には第4赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=12には第1黒ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=13には第2黒ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=14には第3黒ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=15には第4黒ベル当選データが設定されている。インデックス値カウンタ74aには「0」～「20」のいずれかの数値情報が設定される。色ベル当選データが設定されているインデックス値IV=8～15はいずれも第3ビットの値が「1」である数値情報である。また、インデックス値カウンタ74aに設定される数値情報のうち「8」～「15」以外の数値情報はいずれも第3ビットの値が「0」である数値情報である。このため、主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aの値が「1」であることに基づいて色ベル当選データが設定されているインデックス値IVに当選したことを特定することができる。また、赤ベル当選データが設定されているインデックス値IV=8～11はいずれも第2ビットの値が「0」である数値情報であるとともに、黒ベル当選データが設定されているインデックス値IV=12～15はいずれも第2ビットの値が「1」である数値情報である。

30

40

【2629】

主側RAM74には、AT状態ST14において、いずれかの赤ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側MPU72にて把握可能とする赤達成フラグと、いずれかの黒ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側MPU72にて把握可能とする黒達成フラグとが設けられている。主側MPU72にて実行される

50

達成対応処理（図 79 参照）では、主側 RAM 74 における払出枚数カウンタの値が「2」以上である場合、インデックス値カウンタ 74 a における第 3 ビットの値が「1」であるか否かを判定する。当該第 3 ビットの値が「1」である場合、すなわちいずれかの色ベル入賞が成立している場合には、インデックス値カウンタ 74 a における第 2 ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には主側 RAM 74 における赤達成フラグに「1」をセットするとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には主側 RAM 74 における黒達成フラグに「1」をセットする。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「1」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、インデックス値カウンタ 74 a における第 3 ビットの値が「1」であることに基づいていずれかの達成フラグに「1」をセットするための処理が実行される構成とすることにより、いずれかの色ベル当選データが設定されているインデックス値 IV に当選したことに基づいて当該当選したインデックス値 IV に対応する達成フラグに「1」をセットするための処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

10

【2630】

主側 MPU 72 にて実行される達成後上乗せ用処理（図 80 参照）では、主側 RAM 74 における赤達成フラグ及び黒達成フラグの双方に「1」がセットされている場合、インデックス値カウンタ 74 a における第 2 ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には赤ベル入賞に対応する「30」という付与数を AT 継続カウンタ 74 d に加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には黒ベル入賞に対応する「40」という付与数を AT 継続カウンタ 74 d に加算する。これにより、最後に赤達成フラグに「1」がセットされることにより赤達成フラグ及び黒達成フラグの双方に「1」がセットされている状態となったことに基づいて赤ベル入賞に対応する付与数が加算されるようにするための処理、及び最後に黒達成フラグに「1」がセットされることにより赤達成フラグ及び黒達成フラグの双方に「1」がセットされている状態となったことに基づいて黒ベル入賞に対応する付与数が加算されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

20

【2631】

（14）上記（13）の構成において、インデックス値カウンタ 74 a における第 1 ビットの値に基づいて色ベル入賞を成立させるために最初に停止させるべきリール 32 L, 32 M, 32 R の種類が特定される構成としてもよい。具体的には、第 1, 第 2 赤ベル当選データ及び第 1, 第 2 黒ベル当選データは、第 1 停止を左リール 32 L とすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データである。当該第 1, 第 2 赤ベル当選データ及び第 1, 第 2 黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値 IV = 8, 9, 12, 13 はいずれも第 1 ビットの値が「0」である数値情報である。また、第 3, 第 4 赤ベル当選データ及び第 3, 第 4 黒ベル当選データは、第 1 停止を中リール 32 M とすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データである。当該第 3, 第 4 赤ベル当選データ及び第 3, 第 4 黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値 IV = 10, 11, 14, 15 はいずれも第 1 ビットの値が「1」である数値情報である。

30

40

【2632】

主側 MPU 72 における停止操作報知制御処理（図 74 参照）では、AT 状態 ST 14 である場合、インデックス値カウンタ 74 a における第 3 ビットの値が「1」であるか否かを判定する。第 3 ビットの値が「1」である場合、すなわちいずれかの色ベル当選データが設定されているインデックス値 IV（具体的にはインデックス値 IV = 8 ~ 15 のいずれか）に当選している場合には、インデックス値カウンタ 74 a における第 1 ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第 1 停止を左リール 32 L とする停止順報知を演出側 MPU 92 に行わせ

50

るための左停止操作報知コマンドを主側ROM73から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第1停止を中リール32Mとする停止順報知を演出側MPU92に行わせるための中停止操作報知コマンドを主側ROM73から読み出す。これにより、AT状態ST14において第1,第2赤ベル当選データ及び第1,第2黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値IVに当選したことに基づいて左停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、並びにAT状態ST14において第3,第4赤ベル当選データ及び第3,第4黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値IVに当選したことに基づいて中停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2633】

停止操作報知制御処理(図74参照)では、左停止操作報知コマンド又は中停止操作報知コマンドを読み出した後、インデックス値カウンタ74aにおける第2ビットの値が「0」であることを条件として当該読み出されている停止操作報知コマンドに赤ベル当選情報をセットする。インデックス値カウンタ74aにおける第2ビットの値が「1」である場合には当該読み出されている停止操作報知コマンドに黒ベル当選情報がセットされている状態が維持される。これにより、第1～第4赤ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値IVに当選したことに基づいて停止操作報知コマンドに赤ベル当選情報が設定されている状態となるようにするための処理、及び第1～第4黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値IVに当選したことに基づいて停止操作報知コマンドに黒ベル当選情報が設定されている状態となるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2634】

(15)上記(14)の構成において、インデックス値カウンタ74aにおける第0ビットの値に基づいて目安範囲報知の有無が特定される構成としてもよい。具体的には、第1～第4赤ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値IV=8～11のうち奇数のインデックス値IV=9,11のみが目安範囲報知の実行対象に設定されている。また、第1～第4黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値IV=12～15のうち奇数のインデックス値IV=13,15のみが目安範囲報知の実行対象に設定されている。偶数のインデックス値IV=8,10,12,14に当選した場合には目安範囲報知は実行されない。主側MPU72における停止操作報知制御処理(図74参照)では、上述した左停止操作報知コマンド又は中停止操作報知コマンドを読み出した後、インデックス値カウンタ74aにおける第0ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には目安範囲報知対象情報を当該読み出されている停止操作報知コマンドにセットする。一方、当該判定所定にて否定判定が行われた場合には目安範囲報知対象情報の設定は行われない。演出側MPU92は、主側MPU72から受信したいずれかの停止操作報知コマンドに目安範囲報知対象情報が設定されていることを条件として目安範囲報知が実行されるようにする。このように、インデックス値カウンタ74aにおける第0ビットの値が「1」であることに基づいて目安範囲報知対象情報の設定が行われる構成とすることにより、第2,第4赤ベル当選データ及び第2,第4黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値IVに当選したことに基づいて目安範囲報知対象情報の設定が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2635】

(16)上記第5～第7の実施形態において、インデックス値カウンタ74aにおける第3ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象となるインデックス値IVに当選したことが特定される構成としてもよい。具体的には、AT状態ST14において実行される役の抽選処理にて参照される役抽選テーブルにおいて、インデックス値IV=8には第1スイカリプレイ当選データが設定されており、インデックス値IV=9には第2スイカリプレイ当選データが設定されており、インデックス値IV=10には第3スイカリプレイ当選データが設定されており、インデックス値IV=11には第4スイカリプレイ当選デ

10

20

30

40

50

タが設定されている。また、インデックス値 $IV = 12$ には第1ベルリプレイ当選データが設定されており、インデックス値 $IV = 13$ には第2ベルリプレイ当選データが設定されており、インデックス値 $IV = 14$ には第3ベルリプレイ当選データが設定されており、インデックス値 $IV = 15$ には第4ベルリプレイ当選データが設定されている。インデックス値カウンタ74aには「0」～「20」のいずれかの数値情報が設定される。インデックス値カウンタ74aに設定される数値情報のうち第3ビットの値が「1」である数値情報は「8」～「15」である。AT状態ST14では、役の抽選処理にて第1～第4スイカリプレイ当選データ及び第1～第4ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値 $IV = 8 \sim 15$ に当選したに基づいて、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。上乗せ抽選処理の対象となるインデックス値 $IV = 8 \sim 15$ はいずれも第3ビットの値が「1」である数値情報である。また、インデックス値カウンタ74aに設定されるインデックス値 IV のうちインデックス値 $IV = 8 \sim 15$ 以外のインデックス値 IV はいずれも第3ビットの値が「0」である数値情報である。

10

20

30

40

50

【2636】

第1, 第2スイカリプレイ当選データ及び第1, 第2ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値 IV に当選した場合には上乗せ当選の発生確率が10%に設定されている第1上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第3, 第4スイカリプレイ当選データ及び第3, 第4ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値 IV に当選した場合には上乗せ当選の発生確率が20%に設定されている第2上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第1, 第2スイカリプレイ当選データ及び第1, 第2ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値 $IV = 8, 9, 12, 13$ はいずれも第1ビットの値が「0」である数値情報であるとともに、第3, 第4スイカリプレイ当選データ及び第3, 第4ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値 $IV = 10, 11, 14, 15$ はいずれも第1ビットの値が「1」である数値情報である。

【2637】

主側MPU72におけるゲーム開始時の有利抽選処理(図69参照)では、AT状態ST14である場合、インデックス値カウンタ74aにおける第3ビットの値が「1」であるか否かを判定する。当該第3ビットの値が「1」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第1～第4スイカリプレイ当選データ及び第1～第4ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値 IV に当選した場合には、インデックス値カウンタ74aにおける第1ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第1上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第2上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出す。これにより、第1, 第2スイカリプレイ当選データ及び第1, 第2ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値 IV に当選したに基づいて第1上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、並びに第3, 第4スイカリプレイ当選データ及び第3, 第4ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値 IV に当選したに基づいて第2上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、インデックス値カウンタ74aにおける第3ビットの値が「1」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、役の抽選処理にて第1～第4スイカリプレイ当選データ及び第1～第4ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値 IV に当選したに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2638】

(17) 上記(16)の構成において、上乗せ当選が発生した場合に上乗せされるAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が、インデックス値カウンタ74aにおける第2ビットの値に基づいて特定される構成としてもよい。具体的には、役の抽選処理に

ていずれかのスイカリプレイ当選データが設定されているインデックス値 I V に当選し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合には A T 状態 S T 1 4 における遊技媒体の残りの付与数が「30」上乗せされるとともに、役の抽選処理にていずれかのベルリプレイ当選データが設定されているインデックス値 I V に当選し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合には A T 状態 S T 1 4 における遊技媒体の残りの付与数が「60」上乗せされる。スイカリプレイ当選データが設定されているインデックス値 I V = 8 ~ 1 1 はいずれも第 2 ビットの値が「0」である数値情報であるとともに、ベルリプレイ当選データが設定されているインデックス値 I V = 1 2 ~ 1 5 はいずれも第 2 ビットの値が「1」である数値情報である。

【2639】

主側 M P U 7 2 は、上述した第 1 上乗せ抽選テーブル又は第 2 上乗せ抽選テーブルを参照して実行される上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合、インデックス値カウンタ 7 4 a における第 2 ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には A T 継続カウンタ 7 4 d に「30」を加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には A T 継続カウンタ 7 4 d に「60」を加算する。これにより、いずれかのスイカリプレイ当選データが設定されているインデックス値 I V に当選して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいて A T 状態 S T 1 4 における遊技媒体の残りの付与数が「30」上乗せされるようにするための処理、及びいずれかのベルリプレイ当選データが設定されているインデックス値 I V に当選して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいて A T 状態 S T 1 4 における遊技媒体の残りの付与数が「60」上乗せされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2640】

(18) 上記 (17) の構成において、未だ再抽選が実行されていない状況において上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合に、インデックス値カウンタ 7 4 a における第 0 ビットの値に基づいて再抽選の有無が特定される構成としてもよい。具体的には、第 2, 第 4 スイカリプレイ当選データ及び第 2, 第 4 ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値 I V に当選して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選が実行される一方、第 1, 第 3 スイカリプレイ当選データ及び第 1, 第 3 ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値 I V に当選して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選は実行されない。再抽選では、既に主側 R A M 7 4 に読み出されている第 1 上乗せ抽選テーブル又は第 2 上乗せ抽選テーブルを利用して、再度上乗せ抽選処理が実行される。再抽選の対象となるインデックス値 I V = 9, 1 1, 1 3, 1 5 はいずれも第 0 ビットの値が「1」である奇数の数値情報であるとともに、再抽選の対象とはならないインデックス値 I V = 8, 1 0, 1 2, 1 4 はいずれも第 0 ビットの値が「0」である偶数の数値情報である。主側 M P U 7 2 は、上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合、未だ再抽選が実行されていないことを条件として、インデックス値カウンタ 7 4 a における第 0 ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には再抽選が実行されるようにするとともに、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には再抽選が実行されないようにする。これにより、第 2, 第 4 スイカリプレイ当選データ及び第 2, 第 4 ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値 I V に当選して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となったことに基づいて再抽選が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2641】

(19) 上記第 5 ~ 第 7 の実施形態において、主側 R A M 7 4 の払出枚数カウンタにおける第 3 ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第 1 ~ 第 4 赤ベル入賞及び第 1 ~ 第 4 黒ベル入賞が存在している。第 1 赤ベル入賞が成立した

10

20

30

40

50

場合における遊技媒体の付与数は「8」であり、第2赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「9」であり、第3赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「10」であり、第4赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「11」である。また、第1黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「12」であり、第2黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「13」であり、第3黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「14」であり、第4黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「15」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される「8」～「15」の数値情報はいずれも第3ビットの値が「1」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「7」以下に設定されている。このため、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも第3ビットの値が「0」である数値情報である。主側MPU72は、払出枚数カウンタにおける第3ビットの値が「1」であることを特定することにより第1～第4赤ベル入賞及び第1～第4黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第1～第4赤ベル入賞及び第1～第4黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

10

【2642】

AT状態ST14では、第1～第4赤ベル入賞及び第1～第4黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、AT状態ST14における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。第1，第2赤ベル入賞及び第1，第2黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が10%に設定されている第1上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第3，第4赤ベル入賞及び第3，第4黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が20%に設定されている第2上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第1，第2赤ベル入賞及び第1，第2黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「8」、「9」、「12」及び「13」）はいずれも第1ビットの値が「0」である数値情報であるとともに、第3，第4赤ベル入賞及び第3，第4黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「10」、「11」、「14」及び「15」）はいずれも第1ビットの値が「1」である数値情報である。

20

30

【2643】

主側MPU72におけるAT用処理（図78参照）では、払出枚数カウンタにおける第3ビットの値が「1」であるか否かを判定する。当該第3ビットの値が「1」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第1～第4赤ベル入賞及び第1～第4黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタにおける第1ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第1上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第2上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出す。これにより、第1，第2赤ベル入賞及び第1，第2黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第1上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、並びに第3，第4赤ベル入賞及び第3，第4黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第2上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第3ビットの値が「1」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第1～第4赤ベル入賞及び第1～第4黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

40

【2644】

（20）上記（19）の構成において、上乗せ当選が発生した場合に上乗せされるAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が、払出枚数カウンタにおける第2ビットの値に基づいて特定される構成としてもよい。具体的には、第1～第4赤ベル入賞のい

50

れかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはA T状態S T 1 4における遊技媒体の残りの付与数が「3 0」上乗せされるとともに、第1～第4黒ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはA T状態S T 1 4における遊技媒体の残りの付与数が「6 0」上乗せされる。第1～第4赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「8」～「1 1」）はいずれも第2ビットの値が「0」である数値情報であるとともに、第1～第4黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「1 2」～「1 5」）はいずれも第2ビットの値が「1」である数値情報である。

【2 6 4 5】

主側M P U 7 2は、上述した第1上乗せ抽選テーブル又は第2上乗せ抽選テーブルを参照して実行される上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合、払出枚数カウンタにおける第2ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合にはA T継続カウンタ7 4 dに「3 0」を加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合にはA T継続カウンタ7 4 dに「6 0」を加算する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてA T状態S T 1 4における遊技媒体の残りの付与数が「3 0」上乗せされるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてA T状態S T 1 4における遊技媒体の残りの付与数が「6 0」上乗せされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2 6 4 6】

（2 1）上記（2 0）の構成において、払出枚数カウンタにおける第0ビットの値に基づいて再抽選の有無が特定される構成としてもよい。具体的には、第2，第4赤ベル入賞及び第2，第4黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選が実行される一方、第1，第3赤ベル入賞及び第1，第3黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選は実行されない。再抽選では、既に主側R A M 7 4に読み出されている第1上乗せ抽選テーブル又は第2上乗せ抽選テーブルを利用して、再度上乗せ抽選処理が実行される。再抽選の対象となる色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（具体的には「9」、「1 1」、「1 3」及び「1 5」）はいずれも第0ビットの値が「1」である奇数の数値情報であるとともに、再抽選の対象とはならない色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（具体的には「8」、「1 0」、「1 2」及び「1 4」）はいずれも第0ビットの値が「0」である偶数の数値情報である。主側M P U 7 2は、上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合、未だ再抽選が実行されていないことを条件として、払出枚数カウンタにおける第0ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には再抽選が実行されるようにするとともに、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には再抽選が実行されないようにする。これにより、第2，第4赤ベル入賞及び第2，第4黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となったことに基づいて再抽選が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2 6 4 7】

（2 2）上記第5～第7の実施形態において、主側R A M 7 4の払出枚数カウンタにおける第2ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第1～第4赤ベル入賞及び第1～第4黒ベル入賞が存在している。第1赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「4」であり、第2赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「5」であり、第3赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「6」であり、第4赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「7」である。また、第1黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「1 2」であ

り、第2黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「13」であり、第3黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「14」であり、第4黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「15」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報（「4」～「7」及び「12」～「15」）はいずれも第2ビットの値が「1」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として、遊技媒体の付与数が「1」であるチェリー入賞と、付与数が「2」であるスイカ入賞と、付与数が「9」である第1通常ベル入賞と、付与数が「10」である第2通常ベル入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも第2ビットの値が「0」である数値情報である。主側MPU72は、払出枚数カウンタにおける第2ビットの値が「1」であることを特定することにより第1～第4赤ベル入賞及び第1～第4黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第1～第4赤ベル入賞及び第1～第4黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

10

【2648】

AT状態ST14では、第1～第4赤ベル入賞及び第1～第4黒ベル入賞のいずれかが成立したに基づいて、AT状態ST14における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。第1、第2赤ベル入賞及び第1、第2黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が10%に設定されている第1上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第3、第4赤ベル入賞及び第3、第4黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が20%に設定されている第2上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第1、第2赤ベル入賞及び第1、第2黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「4」、「5」、「12」及び「13」）はいずれも第1ビットの値が「0」である数値情報であるとともに、第3、第4赤ベル入賞及び第3、第4黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「6」、「7」、「14」及び「15」）はいずれも第1ビットの値が「1」である数値情報である。

20

【2649】

主側MPU72におけるAT用処理（図78参照）では、払出枚数カウンタにおける第2ビットの値が「1」であるか否かを判定する。当該第2ビットの値が「1」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第1～第4赤ベル入賞及び第1～第4黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタにおける第1ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第1上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第2上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出す。これにより、第1、第2赤ベル入賞及び第1、第2黒ベル入賞のいずれかが成立したに基づいて第1上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、並びに第3、第4赤ベル入賞及び第3、第4黒ベル入賞のいずれかが成立したに基づいて第2上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第2ビットの値が「1」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第1～第4赤ベル入賞及び第1～第4黒ベル入賞のいずれかが成立したに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

30

40

【2650】

（23）上記（22）の構成において、払出枚数カウンタにおける第3ビットの値に基づいて上乗せ当選が発生した場合に上乗せされるAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が特定される構成としてもよい。具体的には、第1～第4赤ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「30」上乗せされるとともに、第1～第4黒ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはAT状態ST14に

50

おける遊技媒体の残りの付与数が「60」上乗せされる。第1～第4赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「4」～「7」）はいずれも、「0」～「7」の数値範囲に含まれている数値情報であるため、第3ビットの値が「0」である数値情報である。また、第1～第4黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「12」～「15」）はいずれも、「8」～「15」の数値範囲に含まれている数値情報であるため、第3ビットの値が「1」である数値情報である。

【2651】

主側MPU72は、上述した第1上乗せ抽選テーブル又は第2上乗せ抽選テーブルを参照して実行される上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合、払出枚数カウンタにおける第3ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合にはAT継続カウンタ74dに「30」を加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合にはAT継続カウンタ74dに「60」を加算する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「30」上乗せされるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「60」上乗せされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2652】

(24) 上記(23)の構成において、払出枚数カウンタにおける第0ビットの値に基づいて再抽選の有無が特定される構成としてもよい。具体的には、第2、第4赤ベル入賞及び第2、第4黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選が実行される一方、第1、第3赤ベル入賞及び第1、第3黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選は実行されない。再抽選では、既に主側RAM74に読み出されている第1上乗せ抽選テーブル又は第2上乗せ抽選テーブルを利用して、再度上乗せ抽選処理が実行される。再抽選の対象となる色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（具体的には「5」、「7」、「13」及び「15」）はいずれも第0ビットの値が「1」である奇数の数値情報であるとともに、再抽選の対象とはならない色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（具体的には「4」、「6」、「12」及び「14」）はいずれも第0ビットの値が「0」である偶数の数値情報である。主側MPU72は、上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合、未だ再抽選が実行されていないことを条件として、払出枚数カウンタにおける第0ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には再抽選が実行されるようにするとともに、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には再抽選が実行されないようにする。これにより、第2、第4赤ベル入賞及び第2、第4黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となったことに基づいて再抽選が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2653】

(25) 上記第5～第7の実施形態において、主側RAM74の払出枚数カウンタにおける第0ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第1～第2赤ベル入賞及び第1～第2黒ベル入賞が存在している。第1赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「5」であり、第2赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「7」であり、第1黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「13」であり、第2黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「15」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報（「5」、「7」、「13」及び「15」）はいずれも第0ビットの値が「1」である奇数の数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及

び黒ベル入賞以外の小役入賞として、遊技媒体の付与数が「2」であるチェリー入賞と、付与数が「4」であるスイカ入賞と、付与数が「8」である第1通常ベル入賞と、付与数が「10」である第2通常ベル入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも第0ビットの値が「0」である偶数の数値情報である。主側MPU72は、払出枚数カウンタにおける第0ビットの値が「1」であることを特定することにより第1～第2赤ベル入賞及び第1～第2黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第1～第2赤ベル入賞及び第1～第2黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2654】

AT状態ST14では、第1～第2赤ベル入賞及び第1～第2黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、AT状態ST14における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。第1赤ベル入賞及び第1黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が10%に設定されている第1上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第2赤ベル入賞及び第2黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が20%に設定されている第2上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第1赤ベル入賞及び第1黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「5」及び「13」）はいずれも第1ビットの値が「0」である数値情報であるとともに、第2赤ベル入賞及び第2黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「7」及び「15」）はいずれも第1ビットの値が「1」である数値情報である。

【2655】

主側MPU72におけるAT用処理（図78参照）では、払出枚数カウンタにおける第0ビットの値が「1」であるか否かを判定する。当該第0ビットの値が「1」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第1～第2赤ベル入賞及び第1～第2黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタにおける第1ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第1上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第2上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出す。これにより、第1赤ベル入賞及び第1黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第1上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、並びに第2赤ベル入賞及び第2黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第2上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第0ビットの値が「1」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第1～第2赤ベル入賞及び第1～第2黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2656】

（26）上記（25）の構成において、払出枚数カウンタにおける第3ビットの値に基づいて上乗せ当選が発生した場合に上乗せされるAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が特定される構成としてもよい。具体的には、第1～第2赤ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「30」上乗せされるとともに、第1～第2黒ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「60」上乗せされる。第1～第2赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「5」及び「7」）はいずれも、「0」～「7」の数値範囲に含まれている数値情報であるため、第3ビットの値が「0」である数値情報である。また、第1～第2黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「13」及び「15」）はいずれも、「8」～「15」の数値範囲に含まれている数値情報であるため、第3ビットの値が「1」である数値情報である。

【2657】

主側MPU72は、上述した第1上乘せ抽選テーブル又は第2上乘せ抽選テーブルを参照して実行される上乘せ抽選処理にて上乘せ当選が発生した場合、払出枚数カウンタにおける第3ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合にはAT継続カウンタ74dに「30」を加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合にはAT継続カウンタ74dに「60」を加算する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立して実行された上乘せ抽選処理にて上乘せ当選が発生したことに基づいてAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「30」上乘せされるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立して実行された上乘せ抽選処理にて上乘せ当選が発生したことに基づいてAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「60」上乘せされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

10

【2658】

(27) 上記第5～第7の実施形態において、主側RAM74の払出枚数カウンタにおける第2ビットの値に基づいて上乘せ抽選処理の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第1～第3赤ベル入賞、第1～第3黒ベル入賞及び第1～第3青ベル入賞が存在している。第1赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「4」であり、第2赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「5」であり、第3赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「6」である。また、第1黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「12」であり、第2黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「13」であり、第3黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「14」である。さらにまた、第1青ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「20」であり、第2青ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「21」であり、第3青ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「22」である。これらの赤ベル入賞、黒ベル入賞及び青ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報（「4」～「6」、「12」～「14」及び「20」～「22」）はいずれも第2ビットの値が「1」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞、黒ベル入賞及び青ベル入賞以外の小役入賞として、遊技媒体の付与数が「1」であるチェリー入賞と、付与数が「2」であるスイカ入賞とが存在している。赤ベル入賞、黒ベル入賞及び青ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも第2ビットの値が「0」である数値情報である。主側MPU72は、払出枚数カウンタにおける第2ビットの値が「1」であることを特定することにより第1～第3赤ベル入賞、第1～第3黒ベル入賞及び第1～第3青ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第1～第3赤ベル入賞、第1～第3黒ベル入賞及び第1～第3青ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

20

30

【2659】

AT状態ST14では、第1～第3赤ベル入賞、第1～第3黒ベル入賞及び第1～第3青ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、AT状態ST14における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乘せ抽選処理が実行される。第1～第3赤ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乘せ当選の発生確率が10%に設定されている第1上乘せ抽選テーブルを参照して上乘せ抽選処理が実行される。また、第1～第3黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乘せ当選の発生確率が20%に設定されている第2上乘せ抽選テーブルを参照して上乘せ抽選処理が実行されるとともに、第1～第3青ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乘せ当選の発生確率が30%に設定されている第3上乘せ抽選テーブルを参照して上乘せ抽選処理が実行される。第1～第3赤ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「4」～「6」）はいずれも第3ビット及び第4ビットの値が「0」である数値情報である。また、第1～第3黒ベル入賞のいずれか

40

50

が成立した場合における遊技媒体の付与数（「12」～「14」）はいずれも第3ビットの値が「1」であるとともに第4ビットの値が「0」である数値情報である。さらにまた、第1～第3青ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「20」～「22」）はいずれも第3ビットの値が「0」であるとともに第4ビットの値が「1」である数値情報である。

【2660】

主側MPU72におけるAT用処理（図78参照）では、払出枚数カウンタにおける第2ビットの値が「1」であるか否かを判定する。当該第2ビットの値が「1」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第1～第3赤ベル入賞、第1～第3黒ベル入賞及び第1～第3青ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタにおける第4ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第3上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出す。これにより、第1～第3青ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第3上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には、払出枚数カウンタにおける第3ビットの値が「1」であるか否かを判定し、否定判定が行われた場合（第3ビットの値が「0」である場合）には第1上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出すとともに、肯定判定が行われた場合（第3ビットの値が「1」である場合）には第2上乗せ抽選テーブルを主側ROM73から読み出す。これにより、第1～第3赤ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第1上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、及び第1～第3黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第2上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第2ビットの値が「1」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第1～第3赤ベル入賞、第1～第3黒ベル入賞及び第1～第3青ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2661】

（28）上記第5～第7の実施形態において、AT状態ST14中に獲得した上乗せポイントの合計が上限値（具体的には「100」）に達した場合にAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が「30」加算される上乗せが行われる構成であって、主側RAM74に設けられた獲得ポイントカウンタにおける第0ビットの値に基づいて発生した色ベル入賞が特定される構成としてもよい。獲得ポイントカウンタは、今回のゲームにおいて獲得した上乗せポイントを主側MPU72にて把握可能とするカウンタである。色ベル入賞として、第1～第6赤ベル入賞及び第1～第6黒ベル入賞が存在している。AT状態ST14において、第1～第6赤ベル入賞のいずれかが成立した場合には赤ベル用上乗せポイント抽選が行われるとともに、第1～第6黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には黒ベル用上乗せポイント抽選が行われる。主側RAM74における獲得ポイントカウンタには、いずれかの上乗せポイント抽選にて当選となった上乗せポイントが設定される。赤ベル用上乗せポイント抽選では「2」、「4」、「10」及び「12」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選するとともに、黒ベル用上乗せポイント抽選では「1」、「3」、「9」及び「11」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選する。赤ベル用上乗せポイント抽選にて当選し得る上乗せポイントはいずれも第0ビットの値が「0」となる偶数であるとともに、黒ベル用上乗せポイント抽選にて当選し得る上乗せポイントはいずれも第0ビットの値が「1」となる奇数である。

【2662】

上部ランプ61、スピーカ62及び画像表示装置63において上乗せポイントを獲得したことを報知する演出として、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第1数値範囲（「1」～「4」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第1獲得演出と、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第2数値範囲（「9」～「12」の数値範囲）に含まれている上

乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第2獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第1数値範囲（「1」～「4」の数値範囲）に含まれている上乘せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第1獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第2数値範囲（「9」～「12」の数値範囲）に含まれている上乘せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第2獲得演出とが存在している。

【2663】

主側MPU72は、赤ベル用上乗せポイント抽選又は黒ベル用上乗せポイント抽選が行われていずれかの上乘せポイントが選択され、当該選択された上乘せポイントが主側RAM74の獲得ポイントカウンタにセットされている状態となった後、獲得ポイントカウンタにおける第3ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第1獲得演出コマンドを主側ROM73から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第2獲得演出コマンドを主側ROM73から読み出す。これにより、付与される上乘せポイントとして相対的に小さい第1数値範囲（「1」～「4」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第1獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理、及び付与される上乘せポイントとして相対的に大きい第2数値範囲（「9」～「12」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第2獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2664】

その後、獲得ポイントカウンタにおける第0ビットの値が「1」であるか否かを判定し、第0ビットの値が「1」である場合には読み出されている第1獲得演出コマンド又は第2獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報を設定する。演出側MPU92は、主側MPU72から受信した第1獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されている場合には黒ベル用の第1獲得演出が実行されるようにするとともに、主側MPU72から受信した第1獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されていない場合には赤ベル用の第1獲得演出が実行されるようにする。また、演出側MPU92は、主側MPU72から受信した第2獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されている場合には黒ベル用の第2獲得演出が実行されるようにするとともに、主側MPU72から受信した第2獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されていない場合には赤ベル用の第2獲得演出が実行されるようにする。このように、獲得ポイントカウンタにおける第0ビットの値が「1」であることに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われる構成とすることにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2665】

（29）上記第5～第7の実施形態において、インデックス値カウンタ74aの値が奇数であるか否かを判定するためにインデックス値カウンタ74aにおける第0ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行する構成としたが、これに限定されることはなく、インデックス値カウンタ74aの値が奇数であるか否かを判定するためにインデックス値カウンタ74aの値を「2」で除算する演算を実行し、当該演算における剰余が「1」となったか否かを判定する判定処理を実行する構成としてもよい。

【2666】

（30）上記第5，第7の実施形態において、主側RAM74において「1」がセットされている達成フラグ74h～74mの組み合わせが所定の組み合わせとなったことに基づいてAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が上乘せされる上乘せ処理が実行される構成としてもよい。具体的には、赤左達成フラグ74h及び黒左達成フラグ74kに「1」がセットされている状態となったことに基づいて付与数を「10」とする左達成時の上乘せ処理が実行され、赤中達成フラグ74i及び黒中達成フラグ74lに「1」がセットされている状態となったことに基づいて付与数を「15」とする中達成時の上乘せ処理が実行され、赤右達成フラグ74j及び黒右達成フラグ74mに「1」がセットさ

れている状態となったことに基づいて付与数を「20」とする右達成時の上乗せ処理が実行される。これにより、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞が発生した場合に、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が上乗せされるのではないかと遊技者に期待させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2667】

(31) 上記第5, 第7の実施形態において、主側RAM74において「1」がセットされている達成フラグ74h~74mの数に応じてAT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数が上乗せされる上乗せ処理が実行される構成としてもよい。具体的には、6種類の達成フラグ74h~74mのうち「1」がセットされているフラグの数が「1」となったことに基づいて付与数を「5」とする上乗せ処理が実行され、「1」がセットされているフラグの数が「2」となったことに基づいて付与数を「10」とする上乗せ処理が実行され、「1」がセットされているフラグの数が「3」となったことに基づいて付与数を「15」とする上乗せ処理が実行され、「1」がセットされているフラグの数が「4」となったことに基づいて付与数を「20」とする上乗せ処理が実行され、「1」がセットされているフラグの数が「5」となったことに基づいて付与数を「25」とする上乗せ処理が実行され、「1」がセットされているフラグの数が「6」となったことに基づいて付与数を「50」とする上乗せ処理が実行される。これにより、ミッションを達成する度に上乗せ処理における付与数が増加することを期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【2668】

(32) 上記第5~第7の実施形態ではインデックス値カウンタ74aの値に基づいて成立したベル入賞が特定される構成としたが、これに限定されることはなく、主側RAM74における払出枚数カウンタの値に基づいて成立したベル入賞が特定される構成としてもよい。具体的には、第1赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「7」であり、第1黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「8」であり、第2赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「9」であり、第2黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「10」であり、第3赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「11」であり、第3黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「12」であり、第4赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「13」であり、第4黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「14」であり、第5赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「15」であり、第5黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「16」であり、第6赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「17」であり、第6黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「18」である。また、これらのベル入賞以外の小役入賞が成立した場合の付与数は「5」以下である。第1~第2赤ベル入賞及び第1~第2黒ベル入賞は第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となる小役入賞であり、第3~第4赤ベル入賞及び第3~第4黒ベル入賞は第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となる小役入賞であり、第5~第6赤ベル入賞及び第5~第6黒ベル入賞は第1停止を右リール32Rとすることにより入賞を成立させることが可能となる小役入賞である。

20

30

【2669】

第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞又は黒ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が「7」~「10」のいずれかとなり、第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞又は黒ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が「11」~「14」のいずれかとなり、第1停止を右リール32Rとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞又は黒ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が「15」~「18」のいずれかとなる。また、いずれかの赤ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が奇数となるため、当該払出枚数カウンタにおける第0ビットの値が「1」となるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が偶数となるため、当該払出枚数カウンタにおける第0ビットの値が「0」となる。

40

【2670】

50

主側MPU72における達成対応処理（図79参照）では、払出枚数カウンタの値が「7」以上であるか否かを判定し、肯定判定を行った場合には払出枚数カウンタの値が「10」以下であるか否かを判定する第1判定処理を実行する。第1判定処理にて肯定判定を行った場合には払出枚数カウンタにおける第0ビットの値が「1」であるか否かを判定し、当該第0ビットの値が「1」である場合には赤左達成フラグ74hに「1」をセットするための処理を実行するとともに、当該第0ビットの値が「0」である場合には黒左達成フラグ74kに「1」をセットするための処理を実行する。また、第1判定処理にて否定判定を行った場合には払出枚数カウンタの値が「14」以下であるか否かを判定する第2判定処理を実行する。第2判定処理にて肯定判定を行った場合には払出枚数カウンタにおける第0ビットの値が「1」であるか否かを判定し、当該第0ビットの値が「1」である場合には赤中達成フラグ74iに「1」をセットするための処理を実行するとともに、当該第0ビットの値が「0」である場合には黒中達成フラグ74lに「1」をセットするための処理を実行する。さらにまた、第2判定処理にて否定判定を行った場合には払出枚数カウンタの値が「18」以下であるか否かを判定する第3判定処理を実行する。第3判定処理にて肯定判定を行った場合には払出枚数カウンタにおける第0ビットの値が「1」であるか否かを判定し、当該第0ビットの値が「1」である場合には赤右達成フラグ74jに「1」をセットするための処理を実行するとともに、当該第0ビットの値が「0」である場合には黒右達成フラグ74mに「1」をセットするための処理を実行する。これにより、これらの達成フラグ74h～74mに「1」をセットするための処理の処理構成を簡素化することができる。

10

20

【2671】

（33）上記第5～第7の実施形態において、取得された抽選用乱数における所定ビットの値及び当該抽選用乱数が含まれる数値範囲に基づいて、AT移行当選の発生の有無、AT状態ST14に移行した後に各ストップボタン42～44の操作タイミングが報知される操作タイミング報知の有無、及び当該操作タイミング報知が行われることを事前に予告する報知予告演出の有無を決定するAT移行抽選処理が実行される構成としてもよい。AT移行抽選処理では、主側RAM74において定期的（具体的には1.49ミリ秒周期）に更新される抽選カウンタから「0」～「255」のいずれかの抽選用乱数を取得する。主側MPU72は、取得された抽選用乱数の第0～第7ビットのうち第0ビットの値が「1」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理において肯定判定を行った場合にAT移行当選が発生したことを特定する。AT移行当選の発生が特定された場合、主側MPU72は、当該抽選用乱数が「192」以上であるか否かを判定する第1判定処理を実行し、当該第1判定処理にて肯定判定を行った場合には主側RAM74における操作タイミング報知フラグに「1」をセットする。これにより、AT状態ST14に移行した後に操作タイミング報知が実行されるようにすることができる。操作タイミング報知では、色ベル当選データ（いずれかの赤ベル当選データ、いずれかの黒ベル当選データ又はいずれかの青ベル当選データ）が設定されているインデックス値IVに当選した場合、当該色ベル当選データに対応する色ベル入賞を成立させるためにストップボタン42～44の操作を行うべき状況であることを条件として、画像表示装置63に左操作画像、中操作画像又は右操作画像が表示される。遊技者は、これらの操作画像が表示されるタイミングで対応するストップボタン42～44の操作を行うことにより色ベル入賞を成立させることができる。AT移行抽選処理では、上記第1判定処理にて肯定判定を行った場合、当該抽選用乱数が「224」以上であるか否かを判定する第2判定処理を実行し、当該第2判定処理にて肯定判定を行った場合には操作タイミング報知予告コマンドを演出側MPU92に送信する。演出側MPU92は、操作タイミング報知予告コマンドを受信した場合、AT状態ST14に移行した後に操作タイミング報知が実行されることを予告する演出が実行されるように、上部ランプ61の発光制御、スピーカ62の音出力制御及び画像表示装置63の表示制御が実行されるようにする。これにより、AT移行抽選処理の処理構成が複雑化してしまうことを抑制しながら、「0」～「255」の数値範囲においてAT移行当選となるとともに操作タイミング報知の対象外となる数値情報、AT移行当選とな

30

40

50

り操作タイミング報知の対象となり操作タイミング報知予告演出の対象外となる数値情報、及びAT移行当選となり操作タイミング報知の対象となり操作タイミング報知予告演出の対象となる数値情報のそれぞれが連番とならないように分散されている態様でAT移行抽選処理が実行されるようにすることができる。よって、当該AT移行抽選処理の結果に偏りが生じてしまう可能性を低減することができる。

【2672】

(34) 上記第5～第7の実施形態ではインデックス値カウンタ74aにおける第0ビットの値に基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値IVのいずれかに当選したか否かを判定する構成としたが、これに限定されることはなく、当該第0ビット以外の値に基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値IVに当選したか否かを判定する構成としてもよい。具体的には、インデックス値IV=0に第1赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=1に第2赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=2に第1黒ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=3に第2黒ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=4に第3赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=5に第4赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=6に第3黒ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=7に第4黒ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=8に第5赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=9に第6赤ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=10に第5黒ベル当選データが設定されており、インデックス値IV=11に第6黒ベル当選データが設定されている。

【2673】

インデックス値IV=0～3に設定されている赤ベル当選データ又は黒ベル当選データは第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データである。このため、主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aの値が「0」～「3」の範囲に含まれていることに基づいて第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データに当選したことに対応する処理を実行することができる。インデックス値IV=4～7に設定されている赤ベル当選データ又は黒ベル当選データは第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データである。このため、主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aの値が「4」～「7」の範囲に含まれていることに基づいて第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データに当選したことに対応する処理を実行することができる。インデックス値IV=8～11に設定されている赤ベル当選データ又は黒ベル当選データは第1停止を右リール32Rとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データである。このため、主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aの値が「8」～「11」の範囲に含まれていることに基づいて第1停止を右リール32Rとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データに当選したことに対応する処理を実行することができる。

【2674】

赤ベル当選データが設定されているインデックス値IV=0, 1, 4, 5, 8, 9は当該インデックス値IVが有する第0～第7ビットのうち第1ビットの値が「0」となる数値情報であるとともに、黒ベル当選データが設定されているインデックス値IV=2, 3, 6, 7, 10, 11は当該インデックス値IVが有する第0～第7ビットのうち第1ビットの値が「1」となる数値情報である。このため、主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aにおける第1ビットの値が「0」であることに基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値IVに当選したことに対応する処理を実行できるとともに、インデックス値カウンタ74aにおける第1ビットの値が「1」であることに基づいて黒ベル当選データが設定されているインデックス値IVに当選したことに対応する処理を実行することができる。これにより、これらの処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【2675】

(35) 上記第5～第7の実施形態において、当選を発生させないポイント値PVが設定されているAT移行抽選テーブルを利用してAT移行抽選が行われる構成としてもよい。具体的には、主側ROM73には、通常遊技状態ST11にて参照される第1AT移行抽選テーブルと、ボーナス内部状態ST12にて参照される第2AT移行抽選テーブルとが記憶されている。これらのAT移行抽選テーブルには、役抽選テーブルTB1、TB2と同様に、インデックス値IV及びポイント値PVが設定されている。主側MPU72は、いずれかのAT移行抽選テーブルを読み出し、役の抽選処理(図62)におけるステップS2801～ステップS2806及びステップS2809及びステップS2810と同様の処理を実行することによりAT移行抽選処理を実行する。

【2676】

これらのAT移行抽選テーブルにおいて、インデックス値IV=1には遊技媒体の初期付与数が「40」である第1AT移行当選が設定されており、インデックス値IV=2には遊技媒体の初期付与数が「50」である第2AT移行当選が設定されており、「3」及び「4」のインデックス値IVには遊技媒体の初期付与数が「100」である第3AT移行当選が設定されている。また、インデックス値IV=4には特別演出情報が設定されている。AT移行当選に対応する演出として、AT状態ST14への移行時に設定される遊技媒体の初期付与数が画像表示装置63に表示される通常演出と、当該初期付与数が画像表示装置63に表示されるとともにスピーカ62からAT移行当選の報知音が出力される特別演出とが存在している。特別演出情報が設定されているインデックス値IV=4に当選した場合には特別演出が実行され、それ以外の場合には通常演出が実行される。

【2677】

これらのAT移行抽選テーブルにおいて、インデックス値IV=1, 2には、「5000」というポイント値PVが設定されている。第1AT移行抽選テーブルのインデックス値IV=3及び第2AT移行抽選テーブルのインデックス値IV=4には、「1000」というポイント値PVが設定されている。これにより、通常遊技状態ST11及びボーナス内部状態ST12において、第3AT移行当選の発生確率を同一の確率とすることができ、第1AT移行抽選テーブルのインデックス値IV=4及び第2AT移行抽選テーブルのインデックス値IV=3には、「0」というポイント値PVが設定されている。これにより、通常遊技状態ST11では特別演出情報が設定されているインデックス値IV=4への当選が発生しない構成とすることができるとともに、ボーナス内部状態ST12では特別演出情報が設定されていないインデックス値IV=3への当選が発生しない構成とすることができる。

【2678】

AT移行抽選処理において、いずれかのAT移行当選が発生した場合、主側MPU72は、当選したインデックス値IVが設定されているAT移行当選コマンドを演出側MPU92に送信する。演出側MPU92は、受信したAT移行当選コマンドに設定されているインデックス値IVが「3」であることに基づいて通常遊技状態ST11において第3AT移行当選が発生したことを特定し、当該特定したAT移行当選に対応する通常演出が実行されるようにする。また、演出側MPU92は、受信したAT移行当選コマンドに設定されているインデックス値IVが「4」であることに基づいてボーナス内部状態ST12において第3AT移行当選が発生したことを特定し、当該特定したAT移行当選に対応する特別演出が実行されるようにする。このように、AT移行当選コマンドに設定されているインデックス値IVに基づいて第3AT移行当選が発生した状況に対応する演出が実行される構成とすることにより、AT移行当選コマンドに発生したAT移行当選の種類を示す情報と、当該AT移行当選が発生した状況(遊技状態)を示す情報と、を設定する必要がある構成と比較して、第3AT移行当選が発生した状況に対応する演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2679】

(36) 上記(35)の構成において、通常遊技状態ST11及びボーナス内部状態ST12において利用される共通のAT移行抽選テーブルとして上述した第2AT移行抽選

10

20

30

40

50

在している。特別演出情報が設定されているインデックス値 $IV = 6$ に当選した場合には特別演出が実行され、それ以外の場合には通常演出が実行される。

【2687】

これらの解除ゲーム数抽選テーブルにおいて、インデックス値 $IV = 1 \sim 4$ には、「16300」というポイント値 PV が設定されている。第1解除ゲーム数抽選テーブルのインデックス値 $IV = 5$ 及び第2解除ゲーム数抽選テーブルのインデックス値 $IV = 6$ には、「336」というポイント値 PV が設定されている。これにより、第1ベット状況及び第2ベット状況において、最小の解除ゲーム数の当選確率を同一の確率とすることができる。第1解除ゲーム数抽選テーブルのインデックス値 $IV = 6$ 及び第2解除ゲーム数抽選テーブルのインデックス値 $IV = 5$ には、「0」というポイント値 PV が設定されている。これにより、第1ベット状況では特別演出情報が設定されているインデックス値 $IV = 6$ への当選が発生しない構成とするとともに、第2ベット状況では特別演出情報が設定されていないインデックス値 $IV = 5$ への当選が発生しない構成とすることができる。

10

【2688】

解除ゲーム数抽選処理が実行された場合、主側MPU72は、当選したインデックス値 IV が設定されている解除ゲーム数コマンドを演出側MPU92に送信する。演出側MPU92は、受信した解除ゲーム数コマンドに設定されているインデックス値 IV が「5」であることに基づいて第1ベット状況において最小の解除ゲーム数に当選したことを特定し、当該特定した解除ゲーム数に対応する通常演出が実行されるようにする。また、演出側MPU92は、受信した解除ゲーム数コマンドに設定されているインデックス値 IV が「6」であることに基づいて第2ベット状況において最小の解除ゲーム数の当選が発生したことを特定し、当該特定した解除ゲーム数に対応する特別演出が実行されるようにする。このように、解除ゲーム数コマンドに設定されているインデックス値 IV に基づいて最小の解除ゲーム数の当選が発生した状況に対応する演出が実行される構成とすることにより、解除ゲーム数コマンドに当選した解除ゲーム数を示す情報と、当該解除ゲーム数抽選が実行された状況を示す情報（第1ベット状況又は第2ベット状況を示す情報）と、を設定する必要がある構成と比較して、最小の解除ゲーム数の当選が発生した状況に対応する演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

20

【2689】

(40) 上記(39)の構成において、第1ベット状況及び第2ベット状況において利用される共通の解除ゲーム数抽選テーブルとして上述した第2解除ゲーム数抽選テーブルが主側ROM73に記憶されている構成としてもよい。これにより、主側ROM73に第1解除ゲーム数抽選テーブルを記憶することを不要として、解除ゲーム数抽選テーブルを記憶するために必要となる主側ROM73のデータ容量を低減することができる。主側MPU72は、解除ゲーム数抽選処理においてインデックス値 $IV = 6$ に当選した場合、第1ベット状況であるか否かを判定し、第1ベット状況である場合には解除ゲーム数コマンドに設定されるインデックス値 IV を「6」から「5」に変更する。これにより、第1ベット状況において解除ゲーム数コマンドにインデックス値 $IV = 5$ が設定され得る構成とするとともに、解除ゲーム数コマンドにインデックス値 $IV = 6$ が設定されない構成とすることができる。また、第2ベット状況において解除ゲーム数コマンドにインデックス値 $IV = 6$ が設定され得る構成とするとともに、解除ゲーム数コマンドにインデックス値 $IV = 5$ が設定されない構成とすることができる。

30

40

【2690】

(41) 上記第5、第6の実施形態において、遊技媒体のベット数に応じて役の抽選処理にて当選し得るインデックス値 IV が変動する構成としてもよい。具体的には、主側ROM73には、通常遊技状態ST11又はAT状態ST14において参照される役抽選テーブルとして、遊技媒体のベット数が「3」である場合に参照される3枚ベット時の非内部用役抽選テーブルと、遊技媒体のベット数が「2」である場合に参照される2枚ベット時の非内部用役抽選テーブルと、が記憶されている。これらの非内部用役抽選テーブルに

50

おけるインデックス値 $IV = 17$ には第1チャンスリプレイ当選データが設定されているとともに、インデックス値 $IV = 18$ には第2チャンスリプレイ当選データが設定されている。3枚ベット時の非内部用役抽選テーブルにおいて、インデックス値 $IV = 17$ に設定されているポイント値 PV は「600」であるとともに、インデックス値 $IV = 18$ に設定されているポイント値 PV は「0」である。また、2枚ベット時の非内部用役抽選テーブルにおいて、インデックス値 $IV = 17$ に設定されているポイント値 PV は「0」であるとともに、インデックス値 $IV = 18$ に設定されているポイント値 PV は「600」である。これにより、3枚ベット時の非内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理が実行される場合、第1チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値 IV （具体的には「17」）に当選し得るとともに、第2チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値 IV （具体的には「18」）に当選しない構成とすることができる。また、2枚ベット時の非内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理が実行される場合、第2チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値 IV （具体的には「18」）に当選し得るとともに、第1チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値 IV （具体的には「17」）に当選しない構成とすることができる。

10

【2691】

主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aの値が「17」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われたことに基づいて、遊技媒体のベット数が「3」であるゲームにおいて第1チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値 IV に当選したことに対応する第1チャンスリプレイ演出を実行するための処理を実行する。これにより、主側RAM74に第1チャンスリプレイ当選データが設定されていることを特定するための判定処理に加えて当該第1チャンスリプレイ当選データが設定されたゲームにおける遊技媒体のベット数が「3」であったことを特定するための判定処理が必要となる構成と比較して、遊技媒体のベット数が「3」であるゲームにおいて第1チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値 IV に当選したことに基づいて第1チャンスリプレイ演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、主側MPU72は、インデックス値カウンタ74aの値が「18」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われたことに基づいて、遊技媒体のベット数が「2」であるゲームにおいて第2チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値 IV に当選したことに対応する第2チャンスリプレイ演出を実行するための処理を実行する。これにより、主側RAM74に第2チャンスリプレイ当選データが設定されていることを特定するための判定処理に加えて当該第2チャンスリプレイ当選データが設定されたゲームにおける遊技媒体のベット数が「2」であったことを特定するための判定処理が必要となる構成と比較して、遊技媒体のベット数が「2」であるゲームにおいて第2チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値 IV に当選したことに基づいて第2チャンスリプレイ演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

20

30

【2692】

(42) 上記第5～第7の実施形態において、遊技媒体のベット数が「3」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合にはチェリー入賞演出が実行される一方、遊技媒体のベット数が「2」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合には当該チェリー入賞が成立したことに対応する演出が実行されない構成としてもよい。具体的には、ベット数が「3」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合には主側RAM74における払出枚数カウンタに「18」がセットされるとともに、ベット数が「2」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合には主側RAM74における払出枚数カウンタに「4」がセットされる。当該「18」という数値情報はベット数が「3」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合にのみ払出枚数カウンタにセットされる数値情報であるとともに、当該「4」という数値情報はベット数が「2」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合にのみ払出枚数カウンタにセットされる数値情報である。また、当該「18」という付与数は、小役入賞が成立したことに基づいて設定される付与数の中

40

50

で最大の付与数である。主側MPU72は、払出枚数カウンタの値が「18」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われることを条件として、演出側MPU92にチェリー入賞コマンドを送信する。演出側MPU92は、チェリー入賞コマンドを受信した場合、付与数が最大（具体的には「18」）であるチェリー入賞が成立したことに対応するチェリー入賞演出が実行されるように、上部ランプ61の発光制御、スピーカ62の音出力制御及び画像表示装置63の表示制御を行う。払出枚数カウンタの値が「18」であるか否かを判定するための判定処理を実行し、肯定判定が行われた場合にチェリー入賞コマンドを送信する構成であることにより、チェリー入賞が成立したか否かを判定する判定処理に加えて当該チェリー入賞の契機となったチェリー当選データが設定されたゲームはベット数が「3」であるゲームであったか否かを判定する判定処理が必要となる構成と比較して、ベット数が「3」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、ベット数が「3」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立したに基づいてチェリー入賞演出が実行されるにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶しておくために必要となる主側ROM73のデータ容量を低減することができる。

10

【2693】

(43) 上記第5～第7の実施形態において、ボーナス内部状態ST12にて実行されたゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合にはチェリー入賞演出が実行される一方、通常遊技状態ST11又はAT状態ST14にて実行されたゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合には当該チェリー入賞が成立したことに対応する演出が実行されない構成としてもよい。具体的には、ボーナス内部状態ST12において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立した場合には主側RAM74における払出枚数カウンタに「18」がセットされるとともに、通常遊技状態ST11又はAT状態ST14において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立した場合には主側RAM74における払出枚数カウンタに「4」がセットされる。当該「18」という数値情報はボーナス内部状態ST12において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立した場合にのみ払出枚数カウンタにセットされる数値情報であるとともに、当該「4」という数値情報は通常遊技状態ST11又はAT状態ST14において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立した場合にのみ払出枚数カウンタにセットされる数値情報である。また、当該「18」という付与数は、小役入賞が成立したに基づいて設定される付与数の中で最大の付与数である。主側MPU72は、払出枚数カウンタの値が「18」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われることを条件として、演出側MPU92にチェリー入賞コマンドを送信する。演出側MPU92は、チェリー入賞コマンドを受信した場合、付与数が最大（具体的には「18」）であるチェリー入賞が成立したことに対応するチェリー入賞演出が実行されるように、上部ランプ61の発光制御、スピーカ62の音出力制御及び画像表示装置63の表示制御を行う。払出枚数カウンタの値が「18」であるか否かを判定するための判定処理を実行し、肯定判定が行われた場合にチェリー入賞コマンドを送信する構成であることにより、チェリー入賞が成立したか否かを判定する判定処理に加えて当該チェリー入賞の契機となったチェリー当選データが設定されたゲームはボーナス内部状態ST12にて実行されたゲームであったか否かを判定する判定処理が必要となる構成と比較して、ボーナス内部状態ST12において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、ボーナス内部状態ST12において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立したに基づいてチェリー入賞演出が実行されるにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶しておくために必要となる主側ROM73のデータ容量を低減することができる。

20

30

40

【2694】

(44) 上記第5～第7の実施形態において、インデックス値カウンタ74aの値に基づいてベット数が「3」である状況においてチェリー当選データが設定されているインデ

50

ックス値ⅠⅤに当選したことを特定する構成としてもよい。具体的には、ベット数が「3」である状況においてゲームが実行される場合に参照される3枚ベット時の役抽選テーブルと、ベット数が「2」である状況においてゲームが実行される場合に参照される2枚ベット時の役抽選テーブルと、が主側ROM73に記憶されている。これらの役抽選テーブルにおいて、「14」及び「15」のインデックス値ⅠⅤにはチェリー当選データが設定されている。3枚ベット時の役抽選テーブルではインデックス値ⅠⅤ=14に対応させてポイント値PⅤ=850が設定されているとともに、インデックス値ⅠⅤ=12に対応させてポイント値PⅤ=0が設定されている。また、2枚ベット時の役抽選テーブルではインデックス値ⅠⅤ=14に対応させてポイント値PⅤ=0が設定されているとともに、インデックス値ⅠⅤ=15に対応させてポイント値PⅤ=850が設定されている。このため、3枚ベット時の役抽選テーブルが参照される場合にはインデックス値ⅠⅤ=14が当選を発生させ得るインデックス値ⅠⅤとなるとともに、インデックス値ⅠⅤ=15が当選を発生させないインデックス値ⅠⅤとなる。また、2枚ベット時の役抽選テーブルが参照される場合にはインデックス値ⅠⅤ=14が当選を発生させないインデックス値ⅠⅤとなるとともに、インデックス値ⅠⅤ=15が当選を発生させ得るインデックス値ⅠⅤとなる。主側MPU72は、AT移行抽選における通常抽選において外れ結果となった場合、インデックス値カウンタ74aの値が「14」であるか否かを判定する判定処理を行い、当該判定処理にて肯定判定が行われることを条件として再抽選が実行されるようにする。また、主側MPU72は、上乘せ抽選における通常抽選において外れ結果となった場合、インデックス値カウンタ74aの値が「14」であるか否かを判定する判定処理を行い、当該判定処理にて肯定判定が行われることを条件として再抽選が実行されるようにする。

10

20

30

40

50

【2695】

このように、インデックス値カウンタ74aの値が「14」であることを特定することによりベット数が「3」であるゲームにおいてチェリー当選データが設定されているインデックス値ⅠⅤに当選したことを特定することができる。これにより、チェリー当選データが設定されているインデックス値ⅠⅤに当選したか否かを判定する処理に加えて当該インデックス値ⅠⅤの当選がベット数「3」のゲームにおいて発生したか否かを判定する処理が必要となる構成と比較して、ベット数が「3」であるゲームにおいてチェリー当選データが設定されているインデックス値ⅠⅤに当選したことを条件として再抽選が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【2696】

(45) 上記第5～第7の実施形態において、役の抽選処理にて当否判定処理の対象となるインデックス値ⅠⅤの更新が「1」から昇順で行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該インデックス値ⅠⅤの更新が降順で行われる構成としてもよい。具体的には、役の抽選処理では、まずインデックス値ⅠⅤとして「20」がセットされる。その後、当否判定処理の対象となる当選データが更新される度にインデックス値ⅠⅤを1減算する処理が実行される。これにより、役の抽選処理にて当否判定処理の対象となるインデックス値ⅠⅤの更新が「20」から降順で行われる構成とすることができる。そして、当該構成においても、ボーナス内部状態ST12においてチェリー当選データに当選した場合にインデックス値カウンタ74aに設定されるインデックス値ⅠⅤと、通常遊技状態ST11又はAT状態ST14においてチェリー当選データに当選した場合にインデックス値カウンタ74aに設定されるインデックス値ⅠⅤとが相違している構成とすることにより、インデックス値カウンタ74aの値に基づいて、ボーナス内部状態ST12においてチェリー当選データに当選したか否かを特定可能とすることができる。

【2697】

(46) 上記第5～第7の実施形態では、役の抽選処理においてBB当選データ及びチェリー当選データが設定されているインデックス値ⅠⅤに当選した場合にはBB入賞の成立よりもチェリー入賞の成立の方が優先される構成としたが、これに限定されることはなく、チェリー入賞の成立よりもBB入賞の成立の方が優先される構成としてもよい。具体的には、非ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行され、インデックス値ⅠⅤ=1

5で当選となった場合、リール32L, 32M, 32Rの停止順序に関係なくチェリー入賞又はBB入賞が成立し得る。チェリー入賞を成立させることが可能な状況（具体的には、全てのリール32L, 32M, 32Rが回転している状況、中リール32MのメインラインML上に「赤7」図柄が停止されており左リール32L及び右リール32Rが回転している状況、右リール32RのメインラインML上に「赤7」図柄が停止されており左リール32L及び中リール32Mが回転している状況、並びに中リール32M及び右リール32RのメインラインML上に「赤7」図柄が停止されており左リール32Lが回転している状況のいずれか）においてメインラインML上に左リール32Lの「赤7」図柄を停止させることが可能なタイミングで左ストップボタン42の操作が行われた場合には、メインラインML上に左リール32Lの「チェリー」図柄を停止させることが可能であつてもメインラインML上に「赤7」図柄が停止するように左リール32Lの停止制御が実行される。これにより、インデックス値IV=15で当選した場合には、チェリー入賞の成立よりもBB入賞の成立の方が優先されるようにすることができる。なお、中リール32M及び右リール32Rにおける少なくとも一方のメインラインML上に「赤7」図柄以外の図柄が停止されている状況においてメインラインML上に左リール32Lの「チェリー」図柄を停止させることが可能なタイミングで左ストップボタン42の操作が行われた場合には、メインラインML上に左リール32Lの「赤7」図柄を停止させることが可能であつてもメインラインML上に「チェリー」図柄が停止するように左リール32Lの停止制御が実行される。また、各ストップボタン42~44の操作タイミングによっては、BB入賞が成立しない可能性があるとともに、左ストップボタン42の操作タイミングによっては、チェリー入賞が成立しない可能性がある。

10

20

【2698】

(47) 上記第5~第7の実施形態において、赤の範囲、黒の範囲及び青の範囲を容易に識別可能とする情報が各リール32L, 32M, 32Rに設定されている構成としてもよい。具体的には、上記第5, 第7の実施形態において、「左の赤の範囲」に含まれているとともに「左の黒の範囲」に含まれていない図柄、「中の赤の範囲」に含まれているとともに「中の黒の範囲」に含まれていない図柄、及び「右の赤の範囲」に含まれているとともに「右の黒の範囲」に含まれていない図柄の周囲に赤色の領域が設けられている。また、「左の黒の範囲」に含まれているとともに「左の赤の範囲」に含まれていない図柄、「中の黒の範囲」に含まれているとともに「中の赤の範囲」に含まれていない図柄、及び「右の黒の範囲」に含まれているとともに「右の赤の範囲」に含まれていない図柄の周囲に黒色の領域が設けられている。さらにまた、「左の赤の範囲」及び「左の黒の範囲」に含まれている図柄、「中の赤の範囲」及び「中の黒の範囲」に含まれている図柄、並びに「右の赤の範囲」及び「右の黒の範囲」に含まれている図柄の周囲に紫色の領域が設けられている。これにより、各リール32L, 32M, 32Rにおける赤の範囲及び黒の範囲を遊技者が容易に視認可能とすることができる。上記第6の実施形態において、「左の赤の範囲」に含まれている図柄、「中の赤の範囲」に含まれている図柄、及び「右の赤の範囲」に含まれている図柄の背景の一部に赤色の領域が設けられている。また、「左の黒の範囲」に含まれている図柄、「中の黒の範囲」に含まれている図柄、及び「右の黒の範囲」に含まれている図柄の背景の一部に黒色の領域が設けられている。さらにまた、「左の青の範囲」に含まれている図柄、「中の青の範囲」に含まれている図柄、及び「右の青の範囲」に含まれている図柄の背景の一部に青色の領域が設けられている。これにより、各リール32L, 32M, 32Rにおける赤の範囲、黒の範囲及び青の範囲を遊技者が容易に視認可能とすることができる。

30

40

【2699】

(48) 上記第10, 第16, 第17の実施形態において、上記第1の実施形態と同様に、当該動作電力の供給開始に際してリセットボタン56が押圧操作されていないのであれば領域内用の一部クリア処理（ステップS105）が実行されるとともに、当該動作電力の供給開始に際してリセットボタン56が押圧操作されているのであれば、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）が実行される構成としてもよい。

50

【2700】

(49) 上記第8の実施形態では遊技の強制終了が近付いていることを強調して遊技者に報知するために終了前強調用画像G81が表示される構成としたが、これに限定されることはなく、遊技の強制終了までの残りの払出枚数を報知する音声（例えば「遊技停止まであと100枚」という音声）がスピーカ62から出力される構成としてもよい。具体的には、終了前画像G33の表示が開始される場合、及びデモ画像G82の表示が終了される場合に、画像表示装置63における終了前画像G33の表示に加えて、遊技の強制終了までの残りの払出枚数を報知する音声出力される。これにより、遊技の強制終了が近付いていることを強調して遊技者に報知することができる。

【2701】

(50) 上記第8の実施形態において、終了前強調用画像G81の表示が所定時間（例えば1分間）に亘って行われたことに基づいて当該終了前強調用画像G81の表示が終了される構成としてもよい。また、終了前強調用画像G81の表示が開始された後において最初のゲームが開始されたことに基づいて当該終了前強調用画像G81の表示が終了される構成としてもよい。

【2702】

(51) 上記第8の実施形態において、画像表示装置63にてエンディングAT状態ST5に対応する背景画像及び終了前画像G33の表示が行われている状況において、ペナルティ事象が発生したことに基づいて、当該エンディングAT状態ST5に対応する背景画像に代えてペナルティ対象ゲームに対応する背景画像が表示される構成としてもよい。背景画像は、終了前画像G33の表示が継続されている状態で、エンディングAT状態ST5に対応する背景画像からペナルティゲームに対応する背景画像に切り替えられる。これにより、ペナルティ事象が発生したことが原因となって終了前画像G33の表示が途切れてしまうことを防止できる。終了前画像G33の表示内容は、背景画像が切り替えられても変化しない。

【2703】

(52) 上記第8の実施形態において、CZ状態においてベースAT状態ST4への移行当選が発生した場合には、CZ状態が終了してベースAT状態ST4に移行するまでの残りのゲーム数を示す表示が画像表示装置63にて実行される構成としてもよい。具体的には、CZ状態の開始時にCZ状態カウンタに「5」がセットされる。CZ状態においてベースAT状態ST4への移行当選が発生した場合、CZ状態の残りゲーム数が4ゲームである場合には「ベースAT状態への移行まであと4ゲーム」という事前報知文字画像が画像表示装置63に表示される。事前報知文字画像で示される残りゲーム数は、CZ状態の残りゲーム数が1減少する度に更新される。これにより、CZ状態が終了してベースAT状態ST4への移行が発生するタイミングが近付いていることを遊技者に報知することができる。また、CZ状態の残りゲーム数が1ゲームとなった場合には、「ベースAT状態への移行まであと1ゲーム」という事前報知文字画像に加えて、同一内容（「ベースAT状態への移行まであと1ゲーム」）であるとともに事前報知文字画像よりも寸法が大きい強調用事前報知文字画像が画像表示装置63に表示される。強調用事前報知文字画像は、事前報知文字画像の表示が継続されている状態で、事前報知文字画像よりも画像表示装置63の画面中央側に表示される。これにより、強調用事前報知文字画像を事前報知文字画像よりも目立つ態様で表示することができる。また、強調用事前報知文字画像の表示開始が原因となって事前報知文字画像の表示が途切れてしまうことを防止できる。

【2704】

(53) 上記第8の実施形態において、一のゲームにおいてペナルティ事象が発生した場合には当該ゲームが終了した後において3ゲームが終了した後にペナルティ対象ゲームが実行される構成であり、ペナルティ事象が発生した場合にはペナルティ対象ゲームが開始されるまでの残りのゲーム数を示す表示が画像表示装置63にて実行される構成としてもよい。具体的には、ペナルティ事象が発生した場合には、「ペナルティ対象ゲームまであと3ゲーム」という事前報知文字画像が画像表示装置63に表示される。事前報知文字

10

20

30

40

50

画像で示される残りゲーム数は、ゲームが実行される度に更新される。これにより、ペナルティ対象ゲームの開始タイミングが近付いていることを遊技者に報知することができる。また、ペナルティ対象ゲームの開始までの残りゲーム数が1ゲームとなった場合には、「ペナルティ対象ゲームまであと1ゲーム」という事前報知文字画像に加えて、同一内容（「ペナルティ対象ゲームまであと1ゲーム」）であるとともに事前報知文字画像よりも寸法が大きい強調用事前報知文字画像が画像表示装置63に表示される。強調用事前報知文字画像は、事前報知文字画像の表示が継続されている状態で、事前報知文字画像よりも画像表示装置63の画面中央側に表示される。これにより、強調用事前報知文字画像を事前報知文字画像よりも目立つ態様で表示することができる。また、強調用事前報知文字画像の表示開始が原因となって事前報知文字画像の表示が途切れてしまうことを防止できる。

10

【2705】

(54) 上記第8の実施形態において、所定の期間に亘って新たなゲームが開始されていない状況において、所定の時間となったことに基づいて所定の期間に亘ってデモ演出が行われる構成としてもよい。具体的には、演出制御基板91にはリアルタイムクロックが設けられている。演出側MPU92は、主側MPU72から回転受付コマンドA、Bを受信しない状態が10分間以上に亘って継続されている状況において、リアルタイムクロックを参照して所定の時間（例えば午前10時、午前11時、…、午後9時及び午後10時）となったことを特定した場合、5分間に亘って画像表示装置63にてデモ画像G82の表示が行われるデモ演出を実行する。デモ演出は、当該デモ演出の開始から5分が経過した場合、又は演出側MPU92が回転受付コマンドA、Bを受信したことに基づいて終了される。これにより、遊技ホールにおいて同一機種のスロットマシン10が隣接させて複数配置されている場合に、当該複数のスロットマシン10において略同時にデモ演出が開始されるようにして、遊技者の関心を集め易くすることができる。

20

【2706】

(55) 上記第8～第10の実施形態では、非遊技期間がデモ開始基準期間（例えば1分）以上となった場合に演出用の表示（ベースAT状態ST4における残り付与数画像G21、獲得数画像G22、消化ゲーム数画像G23及び演出用のキャラクタ画像の表示）に代えてデモ画像G82の表示が開始される構成としたが、これに限定されることはなく、当該演出用の表示よりもデモ画像G82が目立つ態様で演出用の表示及びデモ画像G82の表示が行われる構成としてもよい。具体的には、画像表示装置63における画面の左下領域（例えば画面の1/4の面積）において演出用の縮小表示（ベースAT状態ST4における残り付与数画像G21、獲得数画像G22、消化ゲーム数画像G23及び演出用のキャラクタ画像の縮小表示）が行われ、画面のそれ以外の領域（例えば画面の3/4の面積）でデモ画像G82の表示が行われる。これにより、演出用の表示よりもデモ画像G82が目立つ態様で演出用の表示及びデモ画像G82の表示が行われている状態とすることができる。

30

【2707】

(56) 上記第8～第10の実施形態において、デモ画像G82の表示に代えて、画像表示装置63の画面が暗転する待機状態表示が行われる構成としてもよい。具体的には、非遊技期間がデモ開始基準期間以上となった場合、画像表示装置63において演出用の表示（ベースAT状態ST4における残り付与数画像G21、獲得数画像G22、消化ゲーム数画像G23及び演出用キャラクタ画像G80の表示）が行われている状態で、待機状態表示が開始される。待機状態表示では、画像表示装置63の画面において、終了前画像G33及び終了前強調用画像G81の表示領域以外の領域が暗くなり、演出用の表示が行われていることよりも待機状態表示が行われていることの方が目立つ状態となる。待機状態表示中においても、終了前画像G33及び終了前強調用画像G81の表示領域の明るさは変更されない。これにより、終了前画像G33及び終了前強調用画像G81への注目度を高めることができる。

40

【2708】

50

(57) 上記第8～第10の実施形態において、画像表示装置63では遊技状態に対応する背景画像の表示及び各ゲームに対応するゲーム中演出画像（例えば遊技状態に対応するキャラクタ画像）の表示が行われる構成であるとともに、非遊技期間がデモ開始基準期間（例えば1分）以上となった場合には当該背景画像及びゲーム中演出画像の表示に代えてデモ画像G82の表示が開始される構成としてもよい。

【2709】

(58) 上記第8～第10の実施形態において、画像表示装置63では遊技状態に対応する背景画像の表示及び各ゲームに対応するゲーム中演出画像（例えば遊技状態に対応するキャラクタ画像）の表示が行われる構成であるとともに、非遊技期間がデモ開始基準期間（例えば1分）以上となった場合には当該背景画像及びゲーム中演出画像の表示よりもデモ画像G82が目立つ態様で、背景画像、ゲーム中演出画像及びデモ画像G82の表示が行われる構成としてもよい。具体的には、画像表示装置63における画面の左下領域（例えば画面の1/4の面積）において背景画像及びゲーム中演出画像の縮小表示が行われ、画面のそれ以外の領域（例えば画面の3/4の面積）でデモ画像G82の表示が行われる。これにより、背景画像及びゲーム中演出画像の表示よりもデモ画像G82が目立つ態様で背景画像、ゲーム中演出画像及びデモ画像G82の表示が行われている状態とすることができる。

【2710】

(59) 上記第8～第10の実施形態において、終了前画像G33の表示が行われている状況において、非遊技期間がデモ開始基準期間以上となったことに基づいてデモ画像G82の表示が開始される場合に終了前画像G33の表示サイズが小さくなる（具体的には8割の寸法に縮小される）とともに、デモ画像G82の表示が終了する場合に終了前画像G33の表示サイズが大きくなる（具体的には縮小前の元の寸法に戻る）構成としてもよい。また、終了前画像G33の表示が行われている状況において、非遊技期間がデモ開始基準期間以上となったことに基づいてデモ画像G82の表示が開始される場合に画像表示装置63における終了前画像G33の表示位置が変更される（具体的には画面左下から画面右上に変更される）とともに、デモ画像G82の表示が終了する場合に画像表示装置63における終了前画像G33の表示位置が変更される（具体的には画面右上から画面左下に戻る）構成としてもよい。

【2711】

(60) 上記第8～第10の実施形態において、終了前画像G33の表示が行われている状況において、非遊技期間がデモ開始基準期間以上となったことに基づいてデモ画像G82の表示が開始された後において所定の期間（具体的には0.5秒）の経過後に終了前強調用画像G81の表示が開始される構成としてもよい。また、終了前画像G33及びデモ画像G82の表示が行われている状況において、デモ画像G82の表示が終了された後において所定の期間（具体的には0.5秒）の経過後に終了前強調用画像G81の表示が開始される構成としてもよい。

【2712】

(61) 上記第8～第10の実施形態において、終了前画像G33及びデモ画像G82の表示が行われている状況において、演出側MPU92にて終了前画像G33の表示内容を更新するための処理及びデモ画像G82の表示内容を更新するための処理が実行される構成としてもよい。

【2713】

(62) 上記第8～第10の実施形態において、終了前画像G33及びデモ画像G82の表示が行われている状況において、デモ画像G82の表示が終了する場合には、当該デモ画像G82の表示と同時に終了前画像G33の表示も終了され、所定の期間（具体的には0.5秒）の経過後に終了前画像G33の表示が再開される構成としてもよい。

【2714】

(63) 上記第10の実施形態において、CB内部状態である場合、又は非CB内部状態において開始されたゲームにてCB当選データが設定されているインデックス値IVで

10

20

30

40

50

当選となった場合には、C B入賞の成立を回避可能とするための左ストップボタン42の操作タイミングの目安となる図柄を報知する目安図柄報知が行われる構成としてもよい。具体的には、C B内部状態において開始されたゲーム、又は非C B内部状態において開始されたゲームであってC B当選データが設定されているインデックス値I Vで当選となったゲームでは、演出側M P U 9 2が回転受付コマンドA, Bを受信したタイミングで、「チェリー」図柄を狙うように報知するC B入賞回避報知が実行される。C B入賞回避報知では、画像表示装置63に「チェリーを狙え」という文字画像が表示される。遊技者は、左リール32LのメインラインM L上に「チェリー」図柄が存在しているタイミングでストップボタン42の操作を行うことにより左リール32LのメインラインM L上に「赤7」図柄が停止しないようにすることができる。そして、左リール32LのメインラインM L上に「赤7」図柄が停止しないようにすることにより、C B入賞が成立しないようにすることができる。このように、C B入賞回避報知が行われる構成とすることにより、C B入賞が成立してしまう可能性を低減することができる。

10

【2715】

(64) 上記第11の実施形態において、「1」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラーが発生している状況において「1」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラーコマンドが送信される場合には当該エラーコマンドの送信前に解除用エラーコマンドが送信される構成であるとともに、エラーが発生していない状況において「1」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラーコマンドが送信される場合には当該エラーコマンドの送信前に解除用エラーコマンドが送信されない構成としてもよい。

20

【2716】

(65) 上記第11の実施形態において、現状エラー情報カウンタ96rに設定されているエラー情報、及び前回エラー情報カウンタ96sに設定されているエラー情報の組合せに基づいてエラー情報の送信が行われる構成に加えて又は代えて、現状状態情報カウンタに設定されている状態情報、及び前回状態情報カウンタに設定されている状態情報の組合せに基づいて状態情報の送信が行われる構成としてもよい。状態情報としては、通常遊技状態S T 1に対応する「1」という情報、C B状態に対応する「2」という情報、ベースA T状態S T 4に対応する「3」という情報、及びエンディングA T状態S T 5に対応する「4」という情報が存在している。

【2717】

30

(66) 上記第11の実施形態において、現状エラー情報カウンタ96rに設定されているエラー情報、及び前回エラー情報カウンタ96sに設定されているエラー情報の組合せに基づいてエラー情報の送信が行われる構成に加えて又は代えて、現状検知情報カウンタに設定されている検知情報、及び前回検知情報カウンタに設定されている検知情報の組合せに基づいて検知情報の送信が行われる構成としてもよい。検知情報としては、不正な磁気を検知されている状態に対応する「1」という情報、不正な電波が検知されている状態に対応する「2」という情報、及び異常な振動が検知されている状態に対応する「3」という情報が存在している。

【2718】

(67) 上記第11の実施形態において、ゲーム開始信号の送信に代えて不正検知信号の送信が行われる構成としてもよい。不正検知信号の立ち上げ時には当該不正検知信号の立ち下げ禁止期間(300.98ミリ秒)が設定される。これにより、不正検知信号の立ち上げが行われた後において、第3遊技機情報通知の送信タイミングが発生することなく当該不正検知信号の立ち下げが行われてしまうことを防止できる。また、不正検知信号の立ち下げ時には当該不正検知信号の立ち上げ禁止期間(300.98ミリ秒)が設定される。これにより、不正検知信号の立ち下げが行われた後において、第3遊技機情報通知の送信タイミングが発生することなく当該不正検知信号の立ち上げが行われてしまうことを防止できる。

40

【2719】

(68) 上記第11～第13の実施形態において第1間隔設定カウンタ96p、第2間

50

隔設定カウンタ 96 q、第3間隔設定カウンタ 96 t 及び間隔設定カウンタ 96 v に設定される数値情報は 300.98 ミリ秒に対応する数値情報（「202」）に限定されることはなく、第3遊技機情報通知の送信タイミングの発生周期（300 ミリ秒）以上であればよい。具体的には、第1間隔設定カウンタ 96 p、第2間隔設定カウンタ 96 q、第3間隔設定カウンタ 96 t 又は間隔設定カウンタ 96 v に 312.9 ミリ秒に対応する数値情報（「210」）が設定される構成としてもよく、601.96 ミリ秒に対応する数値情報（「404」）が設定される構成としてもよい。

【2720】

（69）第11～第13の実施形態において、主側 MPU 72 から価値数側 MPU 142 への信号出力が行われる構成に代えて、主側 MPU 72 から価値数側 MPU 142 への信号情報のデータ送信が行われる構成としてもよい。具体的には、主側 MPU 72 ではゲーム開始信号の立ち上げに代えてゲーム開始信号の立ち上げコマンドの送信が行われるとともに、ゲーム開始信号の立ち下げに代えてゲーム開始信号の立ち下げコマンドの送信が行われる。また、主側 MPU 72 ではベース AT 信号、AT 初当たり信号又はゲーム中信号の立ち上げに代えてこれらの信号の立ち上げコマンドの送信が行われるとともに、これらの信号の立ち下げに代えてこれらの信号の立ち下げコマンドの送信が行われる。

【2721】

（70）上記第11～第12の実施形態において、ゲーム開始信号の立ち上げが行われた場合に第1間隔設定カウンタ 96 p に設定される時間が、ゲーム開始信号の立ち下げが行われた場合に第1間隔設定カウンタ 96 p に設定される時間（具体的には 300 ミリ秒）よりも長い時間（具体的には 600 ミリ秒）である構成としてもよい。また、ゲーム開始信号の立ち上げが行われた場合に第1間隔設定カウンタ 96 p に設定される時間が、ゲーム開始信号の立ち下げが行われた場合に第1間隔設定カウンタ 96 p に設定される時間（具体的には 600 ミリ秒）よりも短い時間（具体的には 300 ミリ秒）である構成としてもよい。さらにまた、ベース AT 信号の立ち上げが行われた場合に第2間隔設定カウンタ 96 q に設定される時間が、ベース AT 信号の立ち下げが行われた場合に第2間隔設定カウンタ 96 q に設定される時間（具体的には 300 ミリ秒）よりも長い時間（具体的には 600 ミリ秒）である構成としてもよい。また、ベース AT 信号の立ち上げが行われた場合に第2間隔設定カウンタ 96 q に設定される時間が、ベース AT 信号の立ち下げが行われた場合に第2間隔設定カウンタ 96 q に設定される時間（具体的には 600 ミリ秒）よりも短い時間（具体的には 300 ミリ秒）である構成としてもよい。

【2722】

（71）上記第11の実施形態では、「付与上限到達」のエラー表示が行われている状況においてスロットマシン 10 への動作電力の供給が停止された後に通常復帰が行われた場合には演出側 MPU 92 が「付与上限到達」に対応するエラー情報（「1」）を含む復電コマンドを受信したことに基づいて画像表示装置 63 にて「付与上限到達」に対応するエラー表示が再開される構成としたが、これに限定されることはなく、通常復帰後に主側 MPU 72 が「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを送信する構成であり、演出側 MPU 92 が当該「付与上限到達」に対応するエラーコマンドを受信したことに基づいて画像表示装置 63 にて「付与上限到達」に対応するエラー表示が再開される構成としてもよい。

【2723】

（72）上記第12の実施形態において、第2区間 SC 2 の初期化処理にて区間表示部 67 を消灯状態に切り替えない構成としてもよい。具体的には、エンディング条件が成立してエンディング AT 状態 ST 5 が終了する場合には、遊技区間制御処理（図 28）のステップ S1208 にて第2区間 SC 2 の初期化処理が実行される。第2区間 SC 2 の初期化処理では、領域内処理用のワークエリア 96 における各種フラグエリア 96 i の第2区間フラグ、ベース AT 状態フラグ及びエンディング AT 状態フラグを「0」クリアするとともに領域内処理用のワークエリア 96 における AT 差枚数カウンタ 96 e を「0」クリアする。これにより、第1区間 SC 1 であって通常遊技状態 ST 1 である状況となる。第

10

20

30

40

50

2 区間 S C 2 の初期化処理の実行後に開始されたゲームにおいていずれかのインデックス値 I V で当選となることにより、第 2 区間 S C 2 に移行する。区間表示部 6 7 の点灯状態は、第 2 区間 S C 2 の初期化処理が実行されてから第 2 区間 S C 2 に移行するまで継続されるとともに、第 2 区間 S C 2 に移行した後も継続される。これにより、区間表示部 6 7 の表示に基づいて第 2 区間 S C 2 の初期化処理が実行されたことを遊技者に把握されてしまうことを防止できる。よって、ベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立したタイミングにおいて合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が「6 5 3 2 1」以上であったことに基づいて第 2 区間 S C 2 の初期化処理が実行される場合、及びエンディング条件が成立したことに基づいて第 2 区間 S C 2 の初期化処理が実行される場合に、第 2 区間 S C 2 が継続していると遊技者に期待させることができる。

10

【2 7 2 4】

(7 3) 上記第 1 2 の実施形態において、通常用処理 (図 1 2 6) にて C Z 抽選処理が実行される構成としてもよい。具体的には、C Z 抽選処理にて C Z 当選となったことに基づいて C Z 状態となり、当該 C Z 状態中にベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生してベース A T 状態 S T 4 へ移行する場合に A T 初当たり信号の立ち上げが行われる。これにより、A T 初当たり信号の挙動に基づいて、C Z 抽選処理にて C Z 当選となったことに基づいて C Z 状態となり当該 C Z 状態中にベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生した場合と、ベース A T 状態 S T 4 の終了後又はエンディング A T 状態 S T 5 の終了後に C Z 状態となり当該 C Z 状態中にベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生した場合と、を遊技者及び遊技ホールの管理者が識別可能とすることができる。

20

【2 7 2 5】

(7 4) 上記第 1 2 の実施形態において、ベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立したタイミングにおいて、エンディング発生前条件が成立している場合には、エンディング A T 状態 S T 5 への移行が発生する構成としてもよい。具体的には、ベース A T 用処理 (図 1 2 4) にて、A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が「0」である場合、すなわちベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立した場合には、合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が「6 5 3 2 1」以上であるか否かを判定し、合計獲得数カウンタ 9 6 d の値が「6 5 3 2 1」以上である場合、すなわちエンディング発生前条件が成立している場合には、ベース A T 状態 S T 4 からエンディング A T 状態 S T 5 への移行を発生させる。これにより、第 2 区間 S C 2 のエンディング発生前条件が成立した場合には、同時にベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立した場合においても、確実に第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立するようにすることが可能となる。

30

【2 7 2 6】

(7 5) 上記第 1 2 の実施形態において、エンディング条件が成立して第 1 区間 S C 1 となった後に第 2 区間 S C 2 への移行が発生したことに基づいて設定される C Z 状態 (エンディング条件成立後の C Z 状態) においてベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生したことに基づいてベース A T 状態 S T 4 に移行した場合には、当該エンディング条件成立後の C Z 状態ではない状態においてベース A T 状態 S T 4 に移行した場合よりも、当該ベース A T 状態 S T 4 の終了後に再度ベース A T 状態 S T 4 に移行し易い状態となる構成としてもよい。具体的には、当該エンディング条件成立後の C Z 状態においてベース A T 状態 S T 4 への移行が発生した場合、特定制御用のワークエリア 9 6 に設けられたエンディング経由フラグに「1」がセットされる。一方、当該エンディング条件成立後の C Z 状態ではない状態においてベース A T 状態 S T 4 への移行が発生した場合、エンディング経由フラグの値は「0」となる。A T 差枚数カウンタ 9 6 e の値が「0」となった場合には、ベース A T 状態 S T 4 が終了するとともに C Z 状態が開始される。C Z 状態において実行される A T 抽選処理における A T 当選の発生確率は、エンディング経由フラグの値が「1」である場合には、エンディング経由フラグの値が「0」である場合と比較して高い確率となる。これにより、エンディング条件成立後の C Z 状態ではない状態から移行したベース A T 状態 S T 4 の終了時に設定された C Z 状態中にベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生して再度ベース A T 状態 S T 4 に移行する可能性と比較して、エンディング条件成

40

50

立後のC Z状態から移行したベースA T状態S T 4の終了時に設定されたC Z状態中にベースA T状態S T 4への移行当選が発生して再度ベースA T状態S T 4に移行する可能性が高くなるようにすることができる。

【2727】

なお、エンディング経由フラグの値に応じてA T当選の発生確率を変動させる構成に代えて、C Z状態の開始時に、エンディング経由フラグの値が「0」である場合にはC Z状態カウンタ96hに「3」がセットされるとともに、エンディング経由フラグの値が「1」である場合にはC Z状態カウンタ96hに「10」がセットされる構成としてもよい。当該構成においても、エンディング条件成立後のC Z状態ではない状態から移行したベースA T状態S T 4の終了時に設定されたC Z状態中にベースA T状態S T 4への移行当選が発生して再度ベースA T状態S T 4に移行する可能性と比較して、エンディング条件成立後のC Z状態から移行したベースA T状態S T 4の終了時に設定されたC Z状態中にベースA T状態S T 4への移行当選が発生して再度ベースA T状態S T 4に移行する可能性が高くなるようにすることができる。

【2728】

(76) 上記第12の実施形態において、第2区間S C 2のエンディング条件成立時の遊技状態がベースA T状態S T 4又はエンディングA T状態S T 5であったことを条件として、当該第2区間S C 2終了後において第2区間S C 2への移行時に設定されるC Z状態中にベースA T状態S T 4への移行当選が発生した場合にA T初当たり信号の立ち上げが回避される構成としてもよい。具体的には、第2区間S C 2において合計獲得数カウンタ96dの値が「65321」以上となり第2区間S C 2のエンディング条件が成立した場合には、第2区間S C 2の初期化处理(ステップS1208)が実行される。第2区間S C 2の初期化处理では、第2区間S C 2のエンディング条件成立時の遊技状態がベースA T状態S T 4又はエンディングA T状態S T 5であることを条件として、信号出力回避フラグ96uに「1」がセットされる。第2区間S C 2のエンディング条件成立時の遊技状態がベースA T状態S T 4又はエンディングA T状態S T 5ではない場合、信号出力回避フラグ96uの値は「0」となる。第2区間S C 2終了後において第2区間S C 2への移行時に設定されるC Z状態中にベースA T状態S T 4への移行当選が発生した場合、信号出力回避フラグ96uの値が「0」であればA T初当たり信号の立ち上げが行われるとともに、信号出力回避フラグ96uの値が「1」であればA T初当たり信号の立ち上げが回避される。これにより、ベースA T状態S T 4又はエンディングA T状態S T 5ではない遊技状態において第2区間S C 2のエンディング条件が成立し、当該第2区間S C 2終了後において第2区間S C 2への移行時に設定されるC Z状態中にベースA T状態S T 4への移行当選が発生した場合にはA T初当たり信号の立ち上げが行われるようにしながら、ベースA T状態S T 4又はエンディングA T状態S T 5において第2区間S C 2のエンディング条件が成立し、当該第2区間S C 2終了後において第2区間S C 2への移行時に設定されるC Z状態中にベースA T状態S T 4への移行当選が発生した場合にはA T初当たり信号の立ち上げが回避されるようにすることができる。

【2729】

(77) 上記第12の実施形態において、信号出力回避フラグ96uに「1」がセットされている状況において、A T抽選処理にてベースA T状態S T 4への移行当選が発生したことに基づいてベースA T状態S T 4に移行する場合にはA T初当たり信号の立ち上げが回避される一方、解除ゲーム数カウンタ96gの値が「0」となったことに基づいてベースA T状態S T 4に移行する場合にはA T初当たり信号の立ち上げが行われる構成としてもよい。これにより、解除ゲーム数カウンタ96gの値が「0」となったことに基づいてベースA T状態S T 4に移行する場合には、信号出力回避フラグ96uの値とは無関係に、A T初当たり信号の挙動がA T初当たりが発生した場合の挙動と同様の挙動(具体的にはA T初当たり信号の立ち上がりが発生する挙動)となるようにすることができる。

【2730】

(78) 上記第11～第13の実施形態において、第1～第3遊技機情報通知のいずれ

にも外部信号情報が設定される構成としてもよい。既に説明したとおり、第1～第3遊技機情報通知には、第11の実施形態において外部信号情報としてゲーム開始信号の情報及びベースAT信号の情報が設定され、第12の実施形態において外部信号情報としてゲーム開始信号の情報、ベースAT信号の情報及びAT初当たり信号の情報が設定され、第13の実施形態において外部信号情報としてゲーム中信号の情報及びベースAT信号の情報が設定される。また、第1～第3遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合、当該タイミングでは第1遊技機情報通知のみが価値数側送信バッファ149にセットされるとともに、第2、第3遊技機情報通知の送信タイミングが重複した場合、当該タイミングでは第2遊技機情報通知のみが価値数側送信バッファ149にセットされる。本構成では、価値数側MPU142からカードユニット130に遊技機情報通知が送信される場合には、当該遊技機情報通知の種類とは無関係に、これらの外部信号情報が送信される。これにより、価値数側MPU142からカードユニット130に、300ミリ秒の周期で、外部信号情報が送信されるようにすることができる。

10

【2731】

(79) 上記第11～第13の実施形態において、「所有遊技価値数満タン」というエラーは、価値数側MPU142から主側MPU72に入力されている価値数満タン信号がLOWレベルとなった場合にも解除される構成としてもよい。

【2732】

(80) 上記第11～第13の実施形態では主制御基板71に加えて価値数制御基板151が設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、主制御基板71の機能及び価値数制御基板141の機能が主制御基板71に集約されており、価値数制御基板141を不具備である構成としてもよい。当該構成において主側MPU72は、300ミリ秒の周期でカードユニット130へ遊技機情報通知を送信する。

20

【2733】

(81) 上記第11～第13の実施形態において、計数ボタン127が所定の期間（例えば1秒）以上に亘って継続して操作されていることが検出されたことに基づいて、価値数側MPU142にて価値数側RAM144に記憶されている所有遊技価値数の全てをカードユニット130へ送信する処理が行われる構成としてもよい。

【2734】

(82) 上記第11～第13の実施形態において、記憶媒体Mに計数遊技価値数情報が記憶されている状況において遊技価値貸ボタン133の操作が行われたことに基づいて、当該記憶されている計数遊技価値数の一部又は全部が価値数側RAM144に記憶されている所有遊技価値数に加算される構成としてもよい。

30

【2735】

(83) 上記第11～第13の実施形態では所有遊技価値数が価値数側RAM144に記憶される構成としたが、これに限定されることはなく、スロットマシン10が遊技価値数表示部123を有する価値数表示装置を備えており、当該価値数表示装置に所有遊技価値数が記憶される構成としてもよい。具体的には、価値数表示装置では所有遊技価値数の表示が行われる。価値数側MPU142では、価値数表示装置に記憶されている所有遊技価値数を管理するための制御及び当該所有遊技価値数を価値数表示装置及び価値数表示器146に表示させるための制御が行われる。

40

【2736】

(84) 上記第11～第17の実施形態において、区間表示部67が設けられていない構成としてもよい。これにより、区間表示部67の状態に基づいて第2区間SC2の終了タイミングが遊技者に把握されてしまわないようにすることができる。また、ベースAT状態ST4の終了条件が成立したタイミングにおいて合計獲得数カウンタ96dの値が「65321」以上であったことに基づいて第2区間SC2の初期化処理が実行される場合、及びエンディング条件が成立したことに基づいて第2区間SC2の初期化処理が実行される場合に、第2区間SC2が継続していると遊技者に期待させることができる。

【2737】

50

(85) 上記第1～第17の実施形態において、停電の発生が特定された場合に停電時処理において領域外処理用のワークエリア98の終了フラグ98cを「0」クリアする処理が実行される構成してもよい。また、リアルタイムクロックを利用し、所定の時間帯（例えば朝8時～10時の時間帯）にスロットマシン10への動作電力の供給が開始されたことを条件として終了フラグ98cを「0」クリアする処理が実行される構成としてもよく、所定の時間帯（例えば夜9時～11時の時間帯）にスロットマシン10への動作電力の供給が停止されることを条件として終了フラグ98cを「0」クリアする処理が実行される構成としてもよい。また、スロットマシン10への動作電力の供給開始時に所定操作（例えば設定キーのON操作）が行われることを条件として終了フラグ98cを「0」クリアする処理が実行される構成としてもよく、所定操作（例えば設定キーのON操作）が行われている状態においてスロットマシン10への動作電力の供給が停止されることを条件として終了フラグ98cを「0」クリアする処理が実行される構成としてもよい。また、スロットマシン10への動作電力の供給開始時に所定操作（例えば左ストップボタン42の操作）が行われなかった場合には終了フラグ98cを「0」クリアする処理が実行されるとともに、スロットマシン10への動作電力の供給開始時に所定操作（例えば左ストップボタン42の操作）が行われた場合には終了フラグ98cを「0」クリアする処理が実行されない構成としてもよい。また、リアルタイムクロックを利用し、スロットマシン10への動作電力の供給が開始された場合に、当該動作電力の供給が停止されていた期間（電断期間）が所定の長さ以上の期間（例えば1時間以上の期間）であったことを条件として終了フラグ98cを「0」クリアする処理が実行される構成としてもよい。

10

20

【2738】

(86) 上記第1～第10の実施形態において、第2区間SC2における継続ゲーム数がエンディング条件の成立に対応するゲーム数となるという条件、及び第2区間SC2が開始された場合における初期値からの遊技者が所有する遊技媒体の増加分がエンディング条件の成立に対応する増加分となるという条件のいずれかが成立したことに基づいて第2区間SC2の初期化处理（ステップS1208）が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、第2区間SC2が開始された場合における初期値からの遊技者が所有する遊技媒体の増加分がエンディング条件の成立に対応する増加分となるという条件が成立したことに基づいて第2区間SC2の初期化处理（ステップS1208）が実行され、第2区間SC2における継続ゲーム数に基づいて第2区間SC2の初期化处理（ステップS1208）が実行されることはない構成としてもよい。

30

【2739】

(87) 上記第11～第17の実施形態において、第2区間SC2における継続ゲーム数がエンディング条件の成立に対応するゲーム数となるという条件、及び第2区間SC2が開始された場合における初期値からの遊技者が所有する遊技媒体の増加分がエンディング条件の成立に対応する増加分となるという条件のいずれかが成立したことに基づいて第2区間SC2の初期化处理（ステップS1208）が実行される構成としてもよい。

【2740】

(88) 上記第11～第17の実施形態では、価値数制御装置140に記憶されている所有遊技価値数が「2」又は「1」である状況において遊技価値投入ボタン126の操作が行われた場合に、所有遊技価値数が「2」又は「1」減算されて「0」となり、遊技価値のベット数が「2」又は「1」となる構成としたが、これに限定されることはなく、価値数制御装置140に記憶されている所有遊技価値数が「3」未満である状況において遊技価値投入ボタン126の操作が行われた場合には、遊技価値のベットが行われない構成としてもよい。

40

【2741】

(89) 上記第13の実施形態において、全てのリール32L, 32M, 32Rが停止されている状態となったことに基づいてゲーム中信号の立ち下げ予約処理が実行される構成としてもよく、2つ目のリール32L, 32M, 32Rが停止されている状態となったことに基づいてゲーム中信号の立ち下げ予約処理が実行される構成としてもよい。

50

【 2 7 4 2 】

(9 0) 上記第 1 3 の実施形態において、間隔設定カウンタ 9 6 v の値が「 0 」となるまで 3 つ目のリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止が待機される構成としてもよく、 2 つ目のリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止が待機される構成としてもよい。

【 2 7 4 3 】

(9 1) 上記第 1 4 ~ 第 1 7 の実施形態において、モノクロ切替処理が実行された場合にカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる範囲が画像表示装置 6 3 の表示面における一部の範囲である構成としてもよい。具体的には、画像表示装置 6 3 の表示面には、遊技状態に対応する背景画像の表示及び各ゲームに対応するゲーム中演出の表示が行われる第 1 表示範囲と、残り付与数画像 G 2 1、獲得数画像 G 2 2 及び消化ゲーム数画像 G 2 3 等の各種数値データの表示が行われる第 2 表示範囲とが設定されている。ペナルティ事象が発生したことに基づいて実行されるモノクロ切替処理では、第 1 表示範囲の表示態様がカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる。これにより、第 1 表示範囲の表示態様がモノクロ表示となったことに基づいてペナルティ事象が発生したことを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握し易くすることができる。一方、第 2 表示範囲においてカラー表示が行われている状態が維持される。これにより、第 1 表示範囲においてモノクロ表示が行われている状況においても、第 2 表示範囲に表示される各種数値データの表示態様は変化しないようにすることができる。

10

【 2 7 4 4 】

(9 2) 上記第 1 4 ~ 第 1 7 の実施形態において、モノクロ切替処理が実行された場合にカラー表示からモノクロ表示に切り替えられる範囲が遊技状態に対応する背景画像、及び各ゲームに対応するゲーム中演出において表示されるゲーム中演出画像のいずれか一方である構成としてもよい。当該構成においても、背景画像又はゲーム中演出画像の表示態様がモノクロ表示となったことに基づいてペナルティ事象が発生したことを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握し易くすることができる。

20

【 2 7 4 5 】

(9 3) 上記第 1 4 ~ 第 1 7 の実施形態では、通常遊技状態 S T 1 において第 1 停止を中リール 3 2 M 又は右リール 3 2 R とするストップボタン 4 3 , 4 4 の操作が行われたことに基づいてペナルティ事象が発生する構成としたが、これに限定されることはなく、通常遊技状態 S T 1 において左リール 3 2 L → 右リール 3 2 R → 中リール 3 2 M の順番でストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作が行われたことに基づいてペナルティ事象が発生する構成としてもよい。また、各遊技状態において、停止順報知が行われるゲーム以外のゲームにおいて、左リール 3 2 L → 中リール 3 2 M → 右リール 3 2 R の順番以外の順番でストップボタン 4 2 ~ 4 4 の操作が行われたことに基づいてペナルティ事象が発生する構成としてもよい。

30

【 2 7 4 6 】

(9 4) 上記第 1 4 の実施形態では色ナビ演出中にペナルティ事象が発生したことに基づいて画像表示装置 6 3 の表示態様がモノクロ表示に切り替えられる構成としたが、これに限定されることはなく、色ナビ演出中にペナルティ事象が発生した場合には色ナビ演出が終了される構成としてもよい。

40

【 2 7 4 7 】

(9 5) 上記第 1 4 ~ 第 1 5 の実施形態では、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としたが、これに限定されることはなく、ペナルティ事象が発生したゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としてもよく、ペナルティ事象が発生したゲーム及び当該ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としてもよい。

【 2 7 4 8 】

(9 6) 上記第 1 6 ~ 第 1 7 の実施形態では、ペナルティ事象が発生したゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としたが、これに限定されることはなく、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としてもよく、ペナルティ

50

ィ事象が発生したゲーム及び当該ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としてもよい。

【2749】

(97) 上記第14～第17の実施形態において、ペナルティ事象が発生したことに基づいて2ゲーム以上（例えば3ゲーム又は5ゲーム）のペナルティ対象ゲームが設定される構成としてもよい。

【2750】

(98) 上記第16の実施形態では、ペナルティ事象が発生してモノクロ切替処理が実行されるタイミングで表示ゲーム数カウンタ94pの値を1減算する処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、モノクロ切替処理が実行された後において、演出側MPU92が第2停止開始コマンドを受信したタイミング、演出側MPU92が第3停止開始コマンドを受信したタイミング、当該モノクロ切替処理が実行されたゲームが終了したタイミング、又は当該モノクロ切替処理が実行されたゲームの次のゲームが開始されるタイミングで表示ゲーム数カウンタ94pの値を1減算する処理が実行される構成としてもよい。

【2751】

(99) 上記第14，第15の実施形態では、ペナルティ事象が発生したゲームにおいてベースAT状態ST4に移行した場合、ベースAT状態ST4における最初のゲームがペナルティ対象ゲームとなる構成としたが、これに限定されることはなく、ベースAT状態ST4において開始されるゲームはペナルティ対象ゲームとはならない構成としてもよい。具体的には、ベースAT状態ST4においてゲームが開始される場合には、主側MPU72において、ペナルティ対象フラグ96yの値を「0」クリアする処理が実行される。これにより、ベースAT状態ST4で開始されるゲームがペナルティ対象ゲームとならないようにすることができる。

【2752】

(100) 上記第14，第15の実施形態において、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームからの複数ゲーム（例えばペナルティ事象が発生したゲームの終了後に行われる3ゲーム）がペナルティ対象ゲームとなる構成としてもよい。

【2753】

(101) 上記第14，第15の実施形態において、通常遊技状態ST1においてチェリー入賞が成立したことに基づいて、当該チェリー入賞が成立したゲームの次のゲームがCZ状態において実行されるゲームとなる構成としてもよい。

【2754】

(102) 上記第16，第17の実施形態において、ペナルティ事象が発生したゲームを含む複数ゲーム（例えばペナルティ事象が発生したゲーム及び当該ゲームの終了後に行われる2ゲーム）がペナルティ対象ゲームとなる構成としてもよい。

【2755】

(103) 上記第16，第17の実施形態において、通常遊技状態ST1においてチェリー入賞が成立したことに基づいて、当該チェリー入賞が成立したゲームがCZ状態において実行されるゲームとなる構成としてもよい。

【2756】

(104) 上記第16，17の実施形態において、領域内用の全部クリア処理（ステップS106）又は第2区間SC2の初期化処理が実行された後に実行されたゲーム数の表示に加えて又は代えて、通常遊技状態ST1において天井ゲーム数（具体的には1000ゲーム）が消化されたことに基づいてベースAT状態ST4への移行を発生させるために必要となる残りゲーム数（天井到達までの残りゲーム数）の表示が画像表示装置63にて行われる構成としてもよい。天井到達までの残りゲーム数の表示は、通常遊技状態ST1であることを条件として行われる。なお、天井到達までの残りゲーム数の表示が、通常遊技状態ST1であるとともに天井到達までの残りゲーム数が所定基準数以下（例えば300ゲーム以下）であることを条件として行われる構成としてもよい。

【2757】

(105) 上記第16の実施形態において、CZ状態の残りゲーム数表示が画像表示装置63において行われる構成としてもよい。画像表示装置63においてCZ状態の残りゲーム数は、ゲームが開始されたことに基づいて1減算される。また、画像表示装置63においてCZ状態の残りゲーム数は、ペナルティ事象が発生した場合には、当該ペナルティ事象が発生したタイミングで1加算される。これにより、画像表示装置63におけるCZ状態の残りゲーム数表示において、ペナルティ対象ゲームが1ゲームとしてカウントされていない状態となるようにすることができる。

【2758】

(106) 上記第16の実施形態において、CZ状態の残りゲーム数表示が画像表示装置63において行われる構成としてもよい。画像表示装置63においてCZ状態の残りゲーム数は、ゲームが開始されたことに基づいて1減算される。また、ペナルティ事象が発生したゲームの次のゲームでは、当該ゲームが開始されても画像表示装置63においてCZ状態の残りゲーム数が1減算されない。これにより、画像表示装置63におけるCZ状態の残りゲーム数表示において、ペナルティ対象ゲームが1ゲームとしてカウントされていない状態となるようにすることができる。

【2759】

(107) 上記第14～第17の実施形態において、モノクロ切替処理に代えて又は加えて、ペナルティ対象ゲームが終了するまでスピーカ62から音が出力されなくなる無音状態とするための処理が演出側MPU92にて実行される構成としてもよく、ペナルティ対象ゲームが終了するまでペナルティ事象発生の影響を受けていない状態と比較してスピーカ62から出力される音が全て1オクターブ下がる低音状態とするための処理が演出側MPU92にて実行される構成としてもよい。

【2760】

(108) 上記第14～第17の実施形態において、モノクロ切替処理に代えて又は加えて、ペナルティ対象ゲームが終了するまで上部ランプ61がペナルティ対応態様（例えば3秒の1回の周期で発光する態様）で点滅状態となるようにするための処理が演出側MPU92にて実行される構成としてもよく、ペナルティ対象ゲームが終了するまで上部ランプ61がペナルティ対応の色（例えば赤色）で点灯状態となるようにするための処理が演出側MPU92にて実行される構成としてもよい。

【2761】

(109) 上記第14～第17の実施形態において、ペナルティ事象が発生したことに基づいて、画像表示装置63における画面の表示態様が黒のモノクロ表示に切り替えられる構成に代えて、当該画面が青のモノクロ表示に切り替えられる構成としてもよく、白黒の2色表示に切り替えられる構成としてもよく、当該画面の輝度（画面の明るさ）、コントラスト比（画面において最も明るい部分と最も暗い部分との輝度の差）又は彩度（色の鮮やかさ）が変更されて色ナビ演出の内容を見分けられない表示態様又は見分けづらい表示態様に切り替えられる構成としてもよい。ここで、青のモノクロ表示とは、青色の濃淡や明暗が存在し、青以外の色が存在しない表示態様である。また、白黒の2色表示とは、白色と黒色の2色のみが存在し、黒色の濃淡や明暗が存在しない表示態様である。

【2762】

(110) 上記第11～第17の実施形態において、リール32L、32M、32Rの回転が開始されてから全リール32L、32M、32Rの回転が停止されている状態となるまでの期間が300ミリ秒以上の期間となる構成としてもよい。具体的には、リール32L、32M、32Rの加速期間は、タイマ割込み処理の割込み周期の202倍である300.98ミリ秒に設定されている。また、上記第11の実施形態において既に説明したとおり、各ゲームでは、リール32L、32M、32Rの加速期間が終了した後にリール32L、32M、32Rの停止操作が有効となる。このように、リール32L、32M、32Rの回転が開始されてからストップボタン42～44の操作が有効となるまでの期間として、300ミリ秒以上の期間が設定されている構成とすることにより、リール32L

10

20

30

40

50

、 3 2 M、3 2 Rの回転が開始されてから全リール 3 2 L、3 2 M、3 2 Rの回転が停止されている状態となるまでの期間を 3 0 0 ミリ秒以上の期間とすることができる。

【 2 7 6 3 】

(1 1 1) 上記第 1 1 ～第 1 7 の実施形態において、2つ以上のリール 3 2 L、3 2 M、3 2 Rの停止制御が並行して行われない構成としてもよい。一のリール（例えば左リール 3 2 L）の停止制御中に他のリール（中リール 3 2 M又は右リール 3 2 R）の停止操作が行われた場合、当該一のリールの停止制御が終了した後に当該他のリールの停止制御が開始される。

【 2 7 6 4 】

(1 1 2) 上記各実施形態において、C B 内部状態で第 2 区間 S C 2 への移行が発生した場合には、遊技状態がベース A T 状態 S T 4 に移行する構成としてもよい。具体的には、第 1 区間 S C 1 におけるゲームは、領域内用の全部クリア処理（ステップ S 1 0 6）が実行された場合、又は第 2 区間 S C 2 の初期化処理（ステップ S 1 2 0 8）が実行された場合に実行される。第 1 区間 S C 1 におけるゲームでは、役の抽選処理においていずれかのインデックス値 I V で当選となったことに基づいて、遊技区間が第 2 区間 S C 2 に移行する。また、第 1 区間 S C 1 において開始されたゲームにおける役の抽選処理にていずれかのインデックス値 I V で当選となって第 2 区間 S C 2 へ移行した場合には、当該ゲームが C B 内部状態において開始されたゲームであることを条件として、遊技状態が通常遊技状態 S T 1 からエンディング条件成立後のベース A T 状態 S T 4 に移行する。

10

【 2 7 6 5 】

第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立した場合には、第 2 区間 S C 2 の初期化処理（ステップ S 1 2 0 8）が実行されることにより、第 1 区間 S C 1 となるとともに通常遊技状態 S T 1 となる。第 2 区間 S C 2 の初期化処理（ステップ S 1 2 0 8）が実行されても、C B 当選データは消去されない。このため、第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立して通常遊技状態 S T 1 となった場合には、基本的に C B 内部状態でゲームが実行される。そして、当該 C B 内部状態において開始されたゲームにおける役の抽選処理にていずれかのインデックス値 I V で当選となることにより、第 2 区間 S C 2 へ移行するとともに、エンディング条件成立後のベース A T 状態 S T 4 へ移行する。

20

【 2 7 6 6 】

領域内用の全部クリア処理（ステップ S 1 0 6）が実行された場合には、C B 当選データが消去されて非 C B 内部状態となる。このため、領域内用の全部クリア処理（ステップ S 1 0 6）が実行されて通常遊技状態 S T 1 となった場合には、非 C B 内部状態でゲームが実行される。そして、当該非 C B 内部状態において開始されたゲームにおける役の抽選処理にていずれかのインデックス値 I V で当選となった場合には、第 2 区間 S C 2 へ移行する。当該場合には、ベース A T 状態 S T 4 への移行が発生することなく、通常遊技状態 S T 1 が維持される。また、ベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立した場合には、第 2 区間 S C 2 が継続されている状態で通常遊技状態 S T 1 となる。

30

【 2 7 6 7 】

このように、エンディング条件が成立したに基づいて移行した通常遊技状態 S T 1 のみにおいて、エンディング成立後のベース A T 状態 S T 4 への移行が発生し得る構成とすることにより、第 2 区間 S C 2 のエンディング条件が成立して第 1 区間 S C 1 であるとともに通常遊技状態 S T 1 である状態となった後も、エンディング条件が成立していない場合の通常遊技状態 S T 1 と比較して、遊技者にとって有利な状態となるようにすることができる。これにより、エンディング条件が成立してエンディング A T 状態 S T 5 が終了しても遊技者が落胆してしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 2 7 6 8 】

(1 1 3) 上記 (1 1 2) の構成において、エンディング条件成立後のベース A T 状態 S T 4 においてベース A T 状態 S T 4 の終了条件が成立した場合には、通常のベース A T 状態 S T 4（エンディング条件が成立したことを条件とせず A T 抽選処理においてベース A T 状態 S T 4 への移行当選が発生したに基づいて移行したベース A T 状態 S T 4

50

）においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合と比較して、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時に設定されるＣＺ状態からベースＡＴ状態ＳＴ４へ移行する可能性が高くなる構成としてもよい。具体的には、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立してエンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４が終了する場合には、高確ＣＺ状態が設定されるとともに、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立して通常のベースＡＴ状態ＳＴ４が終了する場合には、通常ＣＺ状態が設定される。高確ＣＺ状態及び通常ＣＺ状態の継続ゲーム数は「３」である。通常ＣＺ状態で実行されるＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率（例えば１５％）は、ＣＺ状態ではない遊技状態で実行されるＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率（例えば５％）よりも高い確率である。また、高確ＣＺ状態で実行されるＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率（例えば２５％）は、通常ＣＺ状態で実行されるＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率よりも高い確率である。これにより、エンディング条件が成立した場合には、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４が終了した後も、エンディング条件が成立する前の状態と比較して、遊技者にとって有利な状態となるようにすることができる。これにより、第２区間ＳＣ２のエンディング条件を成立させることへの遊技者の関心を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、高確ＣＺ状態の継続ゲーム数として通常ＣＺ状態の継続ゲーム数（「３」）よりも多いゲーム数が付与されることにより高確ＣＺ状態からベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が発生し易い状態となる構成としてもよい。

10

20

【２７６９】

（１１４）上記（１１２）の構成において、ベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が終了したことに基づいて設定されるＣＺ状態として、通常ＣＺ状態、第１高確ＣＺ状態及び第２高確ＣＺ状態が存在しており、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には第１高確ＣＺ状態又は第２高確ＣＺ状態が設定される構成としてもよい。通常のベースＡＴ状態ＳＴ４（エンディング条件が成立したことを条件とせずＡＴ抽選処理においてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生したことに基づいて移行したベースＡＴ状態ＳＴ４）においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、 $1/2$ の％確率で通常ＣＺ状態が設定され、 $1/4$ の確率で第１高確ＣＺ状態が設定され、 $1/4$ の確率で第２高確ＣＺ状態が設定される。各ＣＺ状態の継続ゲーム数は「３」である。通常ＣＺ状態で実行されるＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率（例えば１５％）は、ＣＺ状態ではない遊技状態で実行されるＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率（例えば５％）よりも高い確率である。また、ＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選が発生する確率は、第１高確ＣＺ状態では通常ＣＺ状態よりも高くなるとともに、第２高確ＣＺ状態では第１高確ＣＺ状態よりも高くなる。このように、エンディング条件が成立した場合には、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４が終了した後も、エンディング条件が成立する前の状態と比較して、遊技者にとって有利な状態となるようにすることができる。これにより、第２区間ＳＣ２のエンディング条件を成立させることへの遊技者の関心を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【２７７０】

（１１５）上記（１１４）の構成において、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、通常のベースＡＴ状態ＳＴ４においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合と比較して、第１高確ＣＺ状態又は第２高確ＣＺ状態が設定され易くなる構成としてもよい。具体的には、通常のベースＡＴ状態ＳＴ４においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、 $3/4$ の確率で通常ＣＺ状態が設定され、 $1/8$ の確率で第１高確ＣＺ状態が設定され、 $1/8$ の確率で第２高確ＣＺ状態が設定される。また、エンディング条件成立後のベースＡＴ状態ＳＴ４においてベースＡＴ状態ＳＴ４の終了条件が成立した場合には、 $1/4$ の確率で通常ＣＺ状態が設定され、 $1/2$ の確率で第１高確ＣＺ状態が設定され、 $1/4$ の確率で第２高確ＣＺ状態が設定される。これにより、エンディング条件が成立した場合

50

には、エンディング条件成立後のベースAT状態ST4が終了した後も、エンディング条件が成立する前の状態と比較して、遊技者にとって有利な状態となるようにすることができる。よって、第2区間SC2のエンディング条件を成立させることへの遊技者の関心を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2771】

(116) 上記各実施形態において、スタートレバー41の操作が行われてゲームが開始されたことに基づいて4.1秒のウェイト時間が設定され、当該4.1秒のウェイト時間が経過するまで当該ゲームの次のゲームの開始が待機される構成としてもよい。

【2772】

(117) 上記各実施形態において、役の抽選処理が開始されたことに基づいて4.1秒のウェイト時間が設定され、当該4.1秒のウェイト時間が経過するまで当該ゲームの次のゲームにおいて役の抽選処理の実行が待機される構成としてもよい。

【2773】

(118) 上記第18～第23の実施形態において、主側MPU222にて主側MPU222のリセットが行われている状態するための処理（主側リセット処理）が実行される構成としてもよい。具体的には、主側リセット処理では、まず主側RAM224に供給される電力を第2通常動作電力からバックアップ電力に切り換える処理を行う。その後、主側MPU222の初期化動作が行われるようにする処理を行う。その後、主側MPU222において処理が実行されない状態として、主側MPU222の動作を停止する。

【2774】

(119) 上記第18～第23の実施形態において、主側RAM224に供給される電力を通常第2動作電力からバックアップ電力の切り換えるための動作、主側MPU222の初期化動作、及び主側MPU222を動作停止状態とするための動作の一部を実行するための処理が主側MPU222において実行される構成としてもよい。

【2775】

(120) 上記第18～第23の実施形態では、Rレジスタ268から取得した数値情報を乱数として使用して普図当否判定処理を実行する構成としたが、これに限定されることはなく、Rレジスタ268がDRAMのリフレッシュタイミングを特定するために利用される構成としてもよい。具体的には、主側RAM224又は主側MPU222のレジスタとして、定期的にはリフレッシュが必要なDRAMが使用されている。Rレジスタ268の値は、主側ROM223に記憶されている命令を実行するために主側CPU251にて命令の読み出しが行われる度に1加算される態様で更新される。Rレジスタ268の最大値は「255」であり、Rレジスタ268に最大値が格納されている状態で当該Rレジスタ268の更新が行われた場合、Rレジスタ268の値は「0」となる。本構成では、Rレジスタ268の値が「0」となったことを契機としてDRAMのリフレッシュが行われる。これにより、DRAMに書き込まれている情報の記憶保持を適切に行うことができる。

【2776】

(121) 上記第18～第23の実施形態において、Rレジスタ268にて更新されている数値情報を利用して、複数の演出内容の中から実行対象となる演出内容を決定する抽選が行われる構成としてもよい。具体的には、第1作動口193又は第2作動口194への入賞が発生したことに基づいて保留情報が取得される場合に当たり期待演出を実行する。当該当たり期待演出として、大当たり結果となる可能性が高いことを報知する第1当たり期待演出と、大当たり結果となる可能性が低いことを報知する第2当たり期待演出とが存在している。主側MPU222では、これら2つの当たり期待演出のうち実行対象となる当たり期待演出を特定するための当たり期待演出抽選処理が実行される。当たり期待演出抽選処理では、作動口193、194への入賞が発生したことに基づいてRレジスタ268から数値情報が取得される。また、当該入賞の発生に基づいて取得された保留情報が当たり結果に対応している場合には第1当たり期待演出の当選確率が相対的に高く設定されている第1演出抽選テーブルが読み出されるとともに、当該入賞の発生に基づいて取

10

20

30

40

50

得された保留情報が当たり結果に対応していない場合には第1当たり期待演出の当選確率が相対的に低く設定されている第2演出抽選テーブルが読み出される。そして、Rレジスタ268から取得された数値情報を読み出された演出抽選テーブルに設定されている情報と照合することにより、実行対象となる当たり期待演出が特定される。これにより、当たり期待演出抽選処理に使用される乱数を更新するためのエリアが主側RAM224に設けられている構成と比較して、当たり期待演出抽選処理を実行するための構成を簡素化することができる。なお、当たり期待演出抽選処理が特定制御の処理において実行される構成としてもよく、非特定制御の処理において実行される構成としてもよい。

【2777】

(122) 上記第19の実施形態では、パチンコ機160において実行される当否判定用処理において、汎用レジスタのデータと、当該汎用レジスタに対応する補助レジスタのデータとを交換する交換命令（具体的には「EXX」という命令、「EX AF, AF'」という命令）が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、スロットマシンにおいて当選役の抽選を行うための役抽選処理において、当該交換命令が実行される構成としてもよい。これにより、RAMにおいて役抽選処理を実行するために必要となる記憶エリアのデータ容量を低減することが可能となる。

【2778】

(123) 上記第18～第23の実施形態では、「EX AF, AF'」という命令が実行されることによりAFレジスタ271というペアレジスタのデータと、当該ペアレジスタに対応する補助レジスタのデータとが交換される構成としたが、これに限定されることはなく、レジスタ単位でデータの交換が可能な構成としてもよい。具体的には、「EX A, A'」という命令が実行されることによりAレジスタ271aのデータとA'レジスタ291aのデータとが交換されるとともに、「EX F, F'」という命令が実行されることによりFレジスタ271bのデータとF'レジスタ291bのデータとが交換される構成としてもよい。

【2779】

(124) 上記第18～第23の実施形態では、「EXX」という命令が実行されることにより複数の汎用レジスタのデータと、当該汎用レジスタに対応する補助レジスタのデータとが交換される構成としたが、これに限定されることはなく、ペアレジスタ単位でデータの交換が可能な構成としてもよく、レジスタ単位でデータの交換が可能な構成としてもよい。具体的には、「EX BC, BC'」という命令が実行されることにより、BCレジスタ272のデータとBC'レジスタ292のデータとが交換される構成としてもよい。DEレジスタ273及びHLレジスタ274についても同様である。また、「EX B, B'」という命令が実行されることにより、Bレジスタ272aのデータとB'レジスタ292aのデータとが交換される構成としてもよい。Cレジスタ272b、Dレジスタ273a、Eレジスタ273b、Hレジスタ274a及びLレジスタ274bについても同様である。

【2780】

(125) 上記第18～第23の実施形態において、第1レジスタ群265に含まれているレジスタを対象とする命令と、第2レジスタ群266に含まれているレジスタを対象とする命令とが相違している構成としてもよい。

【2781】

(126) 上記第18～第23の実施形態において、Vレジスタ278に設定用レジスタ群256又は監視制御用レジスタ群257に含まれているレジスタに対応するアドレスの上位1バイト（「AAH」又は「ABH」）が設定される構成に代えて、上位4ビット（例えば「AH」）が設定される構成としてもよく、上位12ビット（例えば「AA0H」）が設定される構成としてもよい。

【2782】

(127) 上記第18～第23の実施形態において、非特定制御の処理が実行される状況においてもタイマ割込み処理が起動され得る構成であり、非特定制御の処理が実行され

10

20

30

40

50

ている状況においてタイマ割込み処理が起動される場合においてもレジスタ267に格納されている上位1バイトのデータを利用してスタートアドレスポインタ（2バイト）が出力される構成としてもよい。

【2783】

（128）上記第18～第23の実施形態において、割込み周期計測レジスタにおけるタイムアウトの発生以外の割込み要因として、主側CPU251の入力端子に入力されている割込み信号の立ち上がり又は立ち下がりが検出されたことに基づいて発生する割込み要因が設けられている構成としてもよい。

【2784】

（129）上記第18～第23の実施形態において、主側MPU222にて、発生した割込み要因に対応する割込み処理のプログラムの開始アドレスを特定する処理が実行される構成であって、主側MPU222がレジスタ267に格納されているデータを利用して割込み要因に対応する割込み処理のプログラムの開始アドレスを特定する構成としてもよい。

【2785】

（130）上記第18～第23の実施形態において、割込みベクタ回路258cが揮発性の記憶回路である構成としてもよい。具体的には、割込みベクタ回路258cは、1ビットの情報を記憶するフリップフロップを8個備えている。主側ROM223にはタイマ割込み処理（図167）のスタートアドレスポインタにおける下位8ビットのデータが記憶されている。当該下位8ビットのデータは、メイン処理（図161）においてタイマ割込み処理の実行が許可されるタイミングよりも前のタイミングで、割込みベクタ回路258cに設定される。これにより、タイマ割込み処理（図167）が開始される場合、割込みベクタ回路258cからタイマ割込み処理（図167）のスタートアドレスポインタにおける下位8ビットのデータを主側MPU222が取得可能となる。

【2786】

（131）上記第18～第23の実施形態では、タイマ割込み要求回路318がAND回路である構成としたが、これに限定されることはなく、タイマ割込み要求回路318が他の論路回路（例えばAND回路の等価回路）である構成としてもよい。また、タイマ割込み要求回路318に代えてCPUを有する制御装置が設けられている構成としてもよい。当該制御装置は、割込み要求レジスタ258aにおける第0ビット及び割込み制御レジスタ258bにおける第0ビットの少なくとも一方が「0」の場合には割込み入力端子319に対して出力している割込み要求信号をLOWレベルとするとともに、割込み要求レジスタ258aにおける第0ビット及び割込み制御レジスタ258bにおける第0ビットの双方が「1」の場合には割込み入力端子319に対して出力している割込み要求信号をHIGHレベルとする。当該構成においても、割込み要求レジスタ258aにおける第0ビット及び割込み制御レジスタ258bにおける第0ビットの値に基づいて割込み要求信号の制御を行うことができる。

【2787】

（132）上記第18～第23の実施形態において、割込み開始処理（図166（d））にて割込み受付信号の立ち上げ処理（ステップS9101）を実行した後、所定時間（例えば50マイクロ秒）の経過後に内部バスNBに出力されている8ビットのデータを主側MPU222が取得する処理構成としてもよい。割込み受付信号の立ち上げ処理が実行された場合、当該所定時間以内に割込みベクタ回路258cから内部バスNBに対してタイマ割込み処理（図167）のスタートアドレスポインタにおける下位8ビットのデータが出力されている状態となる。これにより、割込み受付信号の立ち上げ処理から所定時間の経過後に主側MPU222が内部バスNBから取得するデータがタイマ割込み処理（図167）のスタートアドレスポインタにおける下位8ビットのデータとなるようにすることができる。

【2788】

（133）上記第18～第23の実施形態において、命令の読み出しが行われる度にR

10

20

30

40

50

レジスタ 268 に格納されている数値情報の更新が行われる構成に代えて、命令が実行される度に R レジスタ 268 に格納されている数値情報の更新が行われる構成としてもよく、所定の命令（例えば演算命令又は転送命令）の読み出しが行われる度に R レジスタ 268 に格納されている数値情報の更新が行われる構成としてもよく、所定の命令（例えば演算命令又は転送命令）が実行される度に R レジスタ 268 に格納されている数値情報の更新が行われる構成としてもよい。

【2789】

（134）上記第18～第23の実施形態において、非特定制御の処理において、R レジスタ 268 から取得した数値情報を抽選用乱数として使用して抽選処理が行われる構成としてもよい。

【2790】

（135）上記第18～第23の実施形態において、R レジスタ 268 から取得した数値情報を抽選用乱数として使用して大当たり結果の当否判定処理及び時短結果の当否判定処理が行われる構成としてもよく、大当たり結果の振分判定処理及び時短結果の振分判定処理が行われる構成としてもよい。

【2791】

（136）上記第18～第23の実施形態において、第1レジスタ群265において補助レジスタ（例えば A F ' レジスタ 291）が設けられている主レジスタ（例えば A F レジスタ 271）のデータを特定制御用のスタックエリア 282 に退避させる命令（例えば転送命令）が実行される構成としてもよく、第2レジスタ群266において補助レジスタ（例えば A F ' レジスタ 311）が設けられている主レジスタ（例えば A F レジスタ 301）のデータを非特定制御用のスタックエリア 284 に退避させる命令（例えば転送命令）が実行される構成としてもよい。

【2792】

（137）上記第18～第23の実施形態において、非特定制御の処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出すための命令として、使用対象のレジスタ群 265, 266 の切り替えが行われないコール命令が存在している構成としてもよい。

【2793】

（138）上記第18～第23の実施形態において、非特定制御の処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出すための命令として、タイマ割込み処理の実行の禁止設定が行われないコール命令が存在している構成としてもよい。

【2794】

（139）上記第18～第23の実施形態において、B C レジスタ 272 のデータ、D E レジスタ 273 のデータ及び H L レジスタ 274 のデータのいずれかを B C ' レジスタ 292 に退避可能である構成としてもよく、B C レジスタ 272 のデータ、D E レジスタ 273 のデータ及び H L レジスタ 274 のデータのいずれかを D E ' レジスタ 293 に退避可能である構成としてもよく、B C レジスタ 272 のデータ、D E レジスタ 273 のデータ及び H L レジスタ 274 のデータのいずれかを H L ' レジスタ 294 に退避可能である構成としてもよい。

【2795】

（140）上記第18～第23の実施形態において、B C ' レジスタ 292 のデータを B C レジスタ 272、D E レジスタ 273 及び H L レジスタ 274 のいずれかに読み出し可能である構成としてもよく、D E ' レジスタ 293 のデータを B C レジスタ 272、D E レジスタ 273 及び H L レジスタ 274 のいずれかに読み出し可能である構成としてもよく、H L ' レジスタ 294 のデータを B C レジスタ 272、D E レジスタ 273 及び H L レジスタ 274 のいずれかに読み出し可能である構成としてもよい。

【2796】

（141）上記第18～第23の実施形態において、主レジスタ（第1レジスタ群265における A レジスタ 271 a、F レジスタ 271 b、B レジスタ 272 a、C レジスタ 272 b、D レジスタ 273 a、E レジスタ 273 b、H レジスタ 274 a、L レジスタ

10

20

30

40

50

274b、IXレジスタ275、IYレジスタ276又はKレジスタ277、第2レジスタ群266におけるAレジスタ301a、Fレジスタ301b、Bレジスタ302a、Cレジスタ302b、Dレジスタ303a、Eレジスタ303b、Hレジスタ304a、Lレジスタ304b、IXレジスタ305、IYレジスタ306又はKレジスタ307)のデータを当該主レジスタに対応する補助レジスタに退避させる退避命令が存在している構成としてもよく、補助レジスタのデータを当該補助レジスタに対応する主レジスタに復帰させる復帰命令が存在している構成としてもよい。

【2797】

(142) 上記第18～第23の実施形態において、特定制御の処理が実行されている状況において、IXレジスタ275のデータ及びIYレジスタ276のデータと、補助レジスタのデータとを一命令で交換する交換命令であるとともに、非特定制御の処理が実行されている状況において、IXレジスタ305のデータ及びIYレジスタ306のデータと、補助レジスタのデータとを一命令で交換する交換命令である命令が存在している構成としてもよい。

10

【2798】

(143) 上記第18～第23の実施形態において、Vレジスタ278に格納されている上位1バイトのデータを利用して主側ROM223又は主側RAM224におけるエリアのアドレス指定が行われる構成としてもよい。

【2799】

(144) 上記第18～第23の実施形態において、第1レジスタ群265に対して1つのフラグレジスタが設けられているとともに第2レジスタ群266に対して1つのフラグレジスタが設けられている構成としてもよく、主側CPU251に対して1つのフラグレジスタが設けられている構成としてもよい。

20

【2800】

(145) 上記第18～第23の実施形態において、交換命令(具体的には「EX AF, AF'」、「EX X」、「EX IX, IX'」、「EX IY, IY'」又は「EX K, K'」)の実行によりフラグレジスタのデータが変化する構成としてもよい。具体的には、「EX AF, AF'」、「EX IX, IX'」、「EX IY, IY'」又は「EX K, K'」という交換命令により補助レジスタから主レジスタに読み出されたデータの値が「0」である場合にFレジスタ271b, 301bのゼロフラグに「1」がセットされている状態となる。また、「EX X」という交換命令により補助レジスタから主レジスタに読み出された全てのデータの値が「0」である場合にFレジスタ271b, 301bのゼロフラグに「1」がセットされている状態となる。なお、「EX X」という交換命令により補助レジスタから主レジスタに読み出されたデータの少なくとも一部の値が「0」である場合にFレジスタ271b, 301bのゼロフラグに「1」がセットされている状態となる構成としてもよい。

30

【2801】

(146) 上記第18～第23の実施形態において、使用レジスタ群切替回路252に代えて、主側CPU251に使用レジスタ群フラグが設けられている構成としてもよい。使用レジスタ群フラグは、第1レジスタ群265及び第2レジスタ群266のうち使用対象となるレジスタ群を特定するための情報が設定される1ビットの記憶領域である。使用レジスタ群フラグの値が「0」である状態は、第1レジスタ群265が使用対象であり第2レジスタ群266が使用対象ではない状態に対応しているとともに、使用レジスタ群フラグの値が「1」である状態は、第2レジスタ群266が使用対象であり第1レジスタ群265が使用対象ではない状態に対応している。主側CPU251への動作電力の供給が開始された場合には、使用レジスタ群フラグの値が「0」である状態、すなわち第1レジスタ群265が使用対象である状態となる。CALLA命令が実行されることにより、使用レジスタ群フラグに「1」がセットされて、使用対象のレジスタ群が第1レジスタ群265から第2レジスタ群266に切り替えられる。また、RETA命令が実行されることにより、使用レジスタ群フラグが「0」クリアされて、使用対象のレジスタ群が第2レジ

40

50

スタ群 266 から第 1 レジスタ群 265 に切り替えられる。このように、使用レジスタ群フラグの状態に基づいて、第 1 レジスタ群 265 及び第 2 レジスタ群 266 のうち使用対象となるレジスタ群が特定される構成とすることにより、第 1 レジスタ群 265 及び第 2 レジスタ群 266 のうち一方のみが使用対象として選択されている状態となるようにすることができるとともに、第 1 レジスタ群 265 及び第 2 レジスタ群 266 の両方が使用対象として選択されている状態が発生しないようにすることができる。

【2802】

(147) 上記第 18～第 23 の実施形態では、主側 CPU 251 に第 1 レジスタ群 265 及び第 2 レジスタ群 266 という 2 つのレジスタ群が設けられている構成としてが、これに限定されることはなく、主側 CPU 251 に設けられているレジスタ群が 3 つ以上である構成としてもよく、主側 CPU 251 に設けられているレジスタ群が 1 つである構成としてもよい。

10

【2803】

(148) 上記第 18～第 23 の実施形態では、AF レジスタ 271, 301、BC レジスタ 272, 302、DE レジスタ 273, 303、HL レジスタ 274, 304、IX レジスタ 275, 305、IY レジスタ 276, 306 及び K レジスタ 277, 307 のそれぞれには対応する補助レジスタが設けられているとともに、V レジスタ 278, 308、スタックポインタ 279, 309、I レジスタ 267 及び R レジスタ 268 には対応する補助レジスタが設けられていない構成としたが、これに限定されることはなく、これら全てのレジスタ (AF レジスタ 271, 301、BC レジスタ 272, 302、DE レジスタ 273, 303、HL レジスタ 274, 304、IX レジスタ 275, 305、IY レジスタ 276, 306、K レジスタ 277, 307、V レジスタ 278, 308、スタックポインタ 279, 309、I レジスタ 267 及び R レジスタ 268) のそれぞれについて、対応する補助レジスタが設けられている構成としてもよい。これにより、プログラム設計上の自由度を高めることが可能となる。

20

【2804】

(149) 上記第 18～第 23 の実施形態では、AF レジスタ 271, 301、BC レジスタ 272, 302、DE レジスタ 273, 303、HL レジスタ 274, 304、IX レジスタ 275, 305、IY レジスタ 276, 306 及び K レジスタ 277, 307 のそれぞれについて、対応する補助レジスタが設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、第 1 レジスタ群 265 及び第 2 レジスタ群 266 には補助レジスタ (AF' レジスタ 291, 311、BC' レジスタ 292, 312、DE' レジスタ 293, 313、HL' レジスタ 294, 314、IX' レジスタ 295, 315、IY' レジスタ 296, 316 及び K' レジスタ 297, 317) が設けられていない構成としてもよい。これにより、第 1 レジスタ群 265 及び第 2 レジスタ群 266 の構成を簡素化することが可能となる。

30

【2805】

(150) 上記第 18～第 23 の実施形態において、第 1 レジスタ群 265 には補助レジスタ (AF' レジスタ 291、BC' レジスタ 292、DE' レジスタ 293、HL' レジスタ 294、IX' レジスタ 295、IY' レジスタ 296 及び K' レジスタ 297) が設けられている一方、第 2 レジスタ群 266 には補助レジスタ (AF' レジスタ 311、BC' レジスタ 312、DE' レジスタ 313、HL' レジスタ 314、IX' レジスタ 315、IY' レジスタ 316 及び K' レジスタ 317) が設けられていない構成としてもよく、第 1 レジスタ群 265 には補助レジスタ (AF' レジスタ 291、BC' レジスタ 292、DE' レジスタ 293、HL' レジスタ 294、IX' レジスタ 295、IY' レジスタ 296 及び K' レジスタ 297) が設けられていない一方、第 2 レジスタ群 266 には補助レジスタ (AF' レジスタ 311、BC' レジスタ 312、DE' レジスタ 313、HL' レジスタ 314、IX' レジスタ 315、IY' レジスタ 316 及び K' レジスタ 317) が設けられている構成としてもよい。

40

【2806】

50

(151) 上記第18～第23の実施形態において、AFレジスタ271, 301、BCレジスタ272, 302、DEレジスタ273, 303、HLレジスタ274, 304のそれぞれには対応する補助レジスタが設けられている一方、IXレジスタ275, 305、IYレジスタ276, 306及びKレジスタ277, 307には対応する補助レジスタが設けられていない構成としてもよく、AFレジスタ271, 301、BCレジスタ272, 302、DEレジスタ273, 303、HLレジスタ274, 304のそれぞれには対応する補助レジスタが設けられていない一方、IXレジスタ275, 305、IYレジスタ276, 306及びKレジスタ277, 307には対応する補助レジスタが設けられている構成としてもよい。

【2807】

10

(152) 上記第18～第23の実施形態において、第0～第7エッジ計測レジスタにおける検出対象としてエッジの組合せが設定される構成としたが、これに限定されることはなく、検出対象としてエッジの種類が設定される構成としてもよい。具体的には、検出対象に設定可能なエッジとして、入力信号の立ち下がりというエッジと、入力信号の立ち上がりというエッジとが存在している。初期設定では、入力信号の立ち上がりというエッジに対応する情報が設定される。これにより、入力信号が立ち上がったことに基づいてエッジ計測カウンタの値が1加算されるようにすることができる。よって、第0～第7入力ポートにおいて、対応する入球部への遊技球の入球が発生したことに基づいてエッジ計測カウンタの値が1加算されるようにすることができる。

【2808】

20

(153) 上記第18～第23の実施形態において、第0～第7エッジ計測最大値レジスタに2以上の値が設定されるとともに、第0～第7エッジ計測レジスタの値に基づいて対応する入球部を通過した遊技球の数が主側MPU222にて把握される構成としてもよい。具体的には、初期設定では、第0～第7エッジ計測最大値レジスタに、対応するエッジ計測レジスタの最大値として「3」がセットされる。タイマ割込み処理における一の処理回(第1処理回)では第0～第2入力ポートに対応する第0～第2エッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われ、当該第1処理回の次の処理回(第2処理回)では第3～第5入力ポートに対応する第3～第5エッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われ、当該第2処理回の次の処理回(第3処理回)では第6～第8入力ポートに対応する第6～第8エッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われる。このように、タイマ割込み処理において、各エッジ計測レジスタが3処理回に1回の割合でデータの読み出し対象となる構成とすることにより、タイマ割込み処理における一の処理回においてデータの読み出し対象となるエッジ計測レジスタの数を低減して、主側MPU222の処理負荷を軽減することができる。

30

【2809】

(154) 上記第18～第23の実施形態において、第0～第8入力端子のそれぞれに、当該入力端子に入力される入力信号のノイズを除去するためのノイズフィルタ機能が設けられている構成としてもよい。設定用レジスタ群256には、第0入力端子制御レジスタ～第8入力端子制御レジスタという合計9個の入力端子制御レジスタが設けられている。第m入力端子制御レジスタ(mは「0」～「8」のいずれか)は第m入力端子と1対1で対応している。第0～第7入力端子制御レジスタは、当該第0～第7入力端子制御レジスタに対応する第0～第7入力端子におけるノイズフィルタのサンプリング間隔及び当該第0～第7入力端子において検出対象とするエッジの組合せの種類を指定する情報が設定されるレジスタである。また、第8入力端子制御レジスタは、当該第8入力端子制御レジスタに対応する第8入力端子におけるノイズフィルタのサンプリング間隔を指定する情報が設定されるレジスタである。第m入力端子制御レジスタ(mは「0」～「8」のいずれか)の第0～第3ビットには、第m入力端子におけるノイズフィルタのサンプリング間隔を約0.25ミリ秒に設定する情報(「1」)、当該サンプリング間隔を約0.5ミリ秒に設定する情報(「2」)、当該サンプリング間隔を約1ミリ秒に設定する情報(「3」)、及び当該サンプリング間隔を約2ミリ秒に設定する情報(「4」)のいずれかが設定

40

50

される。レジスタ設定処理（図 1 6 3（b））では、第 0～第 8 入力端子制御レジスタの第 0～第 3 ビットに「2」という情報が設定される。これにより、第 0～第 8 入力端子のそれぞれにおいて、約 0.5 ミリ秒周期で入力信号のサンプリングが行われることとなる。当該入力信号のサンプリングを行う動作は、主側 M P U 2 2 2 において主側 C P U 2 5 1 の外部に設けられた内蔵回路による動作であり、主側 C P U 2 5 1 において主側 R O M 2 2 3 に記憶されているプログラムに設定されている命令を実行する動作とは異なる動作である。ノイズフィルタ通過後の入力信号の状態が L O W レベルである状況において、約 0.5 ミリ秒周期で行われるサンプリングにて連続して H I レベルが 2 回検出された場合、当該ノイズフィルタ通過後の入力信号が H I レベルに立ち上がる。また、ノイズフィルタ通過後の入力信号の状態が H I レベルである状況において、約 0.5 ミリ秒周期で行われるサンプリングにて連続して L O W レベルが 2 回検出された場合、当該ノイズフィルタ通過後の入力信号が L O W レベルに立ち下がる。これにより、ノイズが原因となって第 0～第 8 入力端子に入力されている入力信号の立ち上がり又は立ち下がりが誤検出されてしまう可能性を低減することができる。

10

【2 8 1 0】

（1 5 5）上記第 1 8～第 2 3 の実施形態において、設定用レジスタ群 2 5 6 及び監視制御用レジスタ群 2 5 7 に抽選用乱数を使用するためのレジスタが設けられている構成としてもよい。具体的には、監視制御用レジスタ群 2 5 7 には、抽選用乱数の更新が行われる乱数値更新レジスタが設けられている。また、設定用レジスタ群 2 5 6 には、乱数値更新レジスタにて更新される抽選用乱数の最大値が設定される乱数最大値設定レジスタと、乱数値更新レジスタにおける抽選用乱数の更新周期が設定される乱数周期設定レジスタとが設けられている。初期設定では、乱数最大値設定レジスタに最大値として「2 3 8」がセットされるとともに、乱数値更新レジスタに約 1 ミリ秒という更新周期が設定される。これにより、乱数値更新レジスタにおいて、「0」～「2 3 8」の数値範囲の抽選用乱数が約 1 ミリ秒の周期で更新されるようにすることができる。

20

【2 8 1 1】

（1 5 6）上記第 1 8～第 2 3 の実施形態において、メイン処理（図 1 6 1）のステップ S 8 7 0 1～ステップ S 8 7 1 3 における動作電力の供給開始時の処理が終了した後に、メイン処理（図 1 6 1）において設定用レジスタ群 2 5 6 に含まれているレジスタに設定されているデータを変更する処理が実行される構成としてもよい。具体的には、主側 M P U 2 2 2 において主側 C P U 2 5 1 の外部には乱数回路が設けられている。また、設定用レジスタ群 2 5 6 には、乱数最大値設定レジスタ、乱数更新周期設定レジスタ及び乱数更新態様設定レジスタが設けられている。乱数最大値設定レジスタは、乱数回路にて更新される乱数値の最大値を設定するためのレジスタであり、乱数更新周期設定レジスタは、乱数回路における乱数値の更新周期を設定するためのレジスタであり、乱数更新態様設定レジスタは、乱数回路における乱数値の更新態様（具体的には乱数回路における乱数値の更新が 1 周した後に所定期間の経過を待たずに次の 1 周を開始する更新態様、又は乱数回路における乱数値の更新が 1 周した後に所定期間の経過を待ってから次の 1 周を開始する更新態様）を設定するためのレジスタである。動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 8 7 0 1～ステップ S 8 7 1 3）が実行された後に、設定用レジスタ群 2 5 6 における乱数最大値設定レジスタ、乱数更新周期設定レジスタ又は乱数更新態様設定レジスタに設定されているデータを更新する処理が実行される構成とすることにより、乱数回路において更新されている乱数値を利用して実行される抽選処理において抽選結果に偏りが生じてしまう可能性を低減することができる。

30

40

【2 8 1 2】

（1 5 7）上記第 1 8～第 2 3 の実施形態において、第 2 通常動作電力及びバックアップ電力のうち電圧の高い方の電力が主側 R A M 2 2 4 に供給される構成としてもよい。具体的には、主側電源制御部 2 5 3 には、第 2 通常動作電力及びバックアップ電力が供給されている。第 2 通常動作電力の最大電圧は + 5.0 V に設定されているとともに、バックアップ電力の最大電圧は + 4.4 V に設定されている。主側電源制御部 2 5 3 に供給され

50

ている第2通常動作電力及びバックアップ電力のうち第2通常動作電力の電圧の方がバックアップ電力の電圧よりも高い場合、主側RAM224に第2通常動作電力が供給されている状態となる。また、主側電源制御部253に供給されている第2通常動作電力及びバックアップ電力のうちバックアップ電力の電圧の方が第2通常動作電力の電圧よりも高い場合、主側RAM224にバックアップ電力が供給されている状態となる。これにより、パチンコ機160への動作電力の供給が停止される状況において、第2通常動作電力の電圧が低下してバックアップ電力の電圧未満となった場合には主側MPU222のリセットが行われなくても主側RAM224に供給される電力がバックアップ電力に切り替わる構成とすることができる。

【2813】

10

(158) 上記第18～第23の実施形態において、リセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベルであることに基づいて主側MPU222のリセットが行われる構成としてもよい。

【2814】

(159) 上記第18～第23の実施形態において、リセット回路254に入力されている第1リセット信号のHIレベルからLOWレベルへの立ち下がり及びリセット回路254に入力されている第2リセット信号のHIレベルからLOWレベルへの立ち下がりの双方が検出されたことに基づいて主側MPU222のリセットが行われる構成としてもよい。

【2815】

20

(160) 上記第18～第23の実施形態では、停電監視基板225において停電信号を立ち下げが行われてからリセット用遅延期間が発生した場合、又は停電監視基板225において監視している第2通常動作電力の電圧が第1リセット基準電圧（具体的には4.0V）以下となった場合に停電監視基板225が第1リセット信号を立ち下げる構成としたが、これに限定されることはなく、停電監視基板225において監視している第1通常動作電力の最大電圧の未検出期間が第1基準期間（例えば6ミリ秒）以上となったことに基づいて停電監視基板225が停電信号を立ち下げるとともに、停電監視基板225において監視している第1通常動作電力の最大電圧の未検出期間が第2基準期間（例えば12ミリ秒）以上となったこと、又は停電監視基板225において監視している第2通常動作電力の電圧が第1リセット基準電圧（具体的には4.0V）以下となったことに基づいて停電監視基板225が第1リセット信号を立ち下げる構成としてもよい。本構成においても、停電監視基板225において監視している第1通常動作電力の最大電圧の未検出期間が第1基準期間以上となったことに基づいて停電信号の立ち下げが行われてから、停電監視基板225において監視している第1通常動作電力の最大電圧の未検出期間が第2基準期間以上となったことに基づいて第1リセット信号の立ち下げが行われるまでの間に、主側MPU222にて停電時処理を実行することができる。

30

【2816】

(161) 上記第18～第23の実施形態において、停電監視基板225において監視している第2通常動作電力の電圧が4.0V（主側MPU222の動作保証電圧）以下となったことに基づいて停電監視基板225にて第1リセット信号を立ち下げる動作が行われる構成としたが、これに限定されることはなく、停電監視基板225において監視している第2通常動作電力の電圧が3.6V（主側MPU222の動作保証電圧よりも低い電圧）以下となったことに基づいて停電監視基板225にて第1リセット信号を立ち下げる動作が行われる構成としてもよい。具体的には、パチンコ機160への動作電力の供給が停止される状況において第2通常動作電力の電圧が低下する場合、停電監視基板225では監視している第2通常動作電力の電圧が3.6V以下となったことに基づいて第1リセット信号を立ち下げる動作が行われるとともに、電圧監視回路354では当該電圧が2.7V以下となったことに基づいて第2リセット信号を立ち下げる動作が行われる。このため、基本的には、リセット回路254において、第2リセット信号の立ち下がりが検出されるタイミングよりも、第1リセット信号の立ち下がりが検出されるタイミングの方が前

40

50

のタイミングとなる。リセット回路 254 に入力されている第 1 リセット信号の立ち下がりが遅延する回路異常が発生した場合には、主側電源制御部 253 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が主側 CPU 251 の動作電圧 (+2.1V) を下回る前に、電圧監視回路 354 において第 2 リセット信号を立ち下げる動作が行われる。これにより、当該回路異常が発生した場合においても、主側電源制御部 253 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が主側 CPU 251 の動作電圧 (+2.1V) を下回る前に、主側 MPU 222 のリセットを行うことができる。

【2817】

(162) 上記第 18～第 23 の実施形態において、受信端子 361, 362 が汎用端子である構成としてもよい。具体的には、受信端子 361, 362 は、非同期シリアル通信の受信端子として利用可能であるとともに、入力ポートの端子として利用可能であり、非同期シリアル通信の受信端子として使用されるように設定されている。

10

【2818】

(163) 上記第 18～第 23 の実施形態において、第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号が入力されるリセット回路 254 が設けられている構成に代えて、第 1 リセット信号が入力されるリセット回路 (第 1 リセット回路) とは別の回路として第 2 リセット信号が入力されるリセット回路 (第 2 リセット回路) が設けられている構成としてもよい。

【2819】

(164) 上記第 18～第 23 の実施形態において、電圧監視回路 354 が主制御基板 221 及び停電監視基板 225 とは異なる基板に設けられている構成としてもよい。

20

【2820】

(165) 上記第 18～第 23 の実施形態において、電源・発射制御装置 218 から停電監視基板 225 を経由することなく主側電源制御部 253 に第 2 通常動作電力が供給される構成としてもよい。

【2821】

(166) 上記第 18～第 23 の実施形態において、停電監視基板 225 にて第 1 通常動作電力及び第 2 通常動作電力の電圧が監視されるとともに当該電圧に基づいて停電信号の制御及び第 1 リセット信号の制御が行われる構成に代えて、停電監視基板 225 にて第 1 通常動作電力及び第 2 通常動作電力の電力量が監視されるとともに当該電力量に基づいて停電信号の制御及び第 1 リセット信号の制御が行われる構成としてもよく、停電監視基板 225 にて第 1 通常動作電力及び第 2 通常動作電力の電流が監視されるとともに当該電流に基づいて停電信号の制御及び第 1 リセット信号の制御が行われる構成としてもよい。

30

【2822】

(167) 上記第 18～第 23 の実施形態において、電圧監視回路 354 にて第 2 通常動作電力の電圧が監視されるとともに当該電圧に基づいて第 2 リセット信号の制御が行われる構成に代えて、電圧監視回路 354 にて第 2 通常動作電力の電力量が監視されるとともに当該電力量に基づいて第 2 リセット信号の制御が行われる構成としてもよく、電圧監視回路 354 にて第 2 通常動作電力の電流が監視されるとともに当該電流に基づいて第 2 リセット信号の制御が行われる構成としてもよい。

【2823】

40

(168) 上記第 18～第 23 の実施形態において、2つの入力端子 373a, 373b, 374a, 374b に入力されている信号の状態の組合せに対応する状態の信号出力を行う論理回路 373, 374 を有する論理 IC 372 に代えて、2つの入力端子に入力されている信号の状態の組合せに対応する状態の信号出力を行う CPU を有する信号調整装置が設けられている構成としてもよい。具体的には、主側 MPU 222 から出力されるデータ (例えば遊技機情報のデータ) は信号調整装置を介して第 1 受信端子 361 に入力される。また、信号調整装置には、払出側 MPU 261 のリセット対応出力端子 368 から出力されるリセット対応信号が入力されている。信号調整装置の CPU は、リセット対応出力端子 368 から出力されている信号が HI レベルに立ち上げられている状態となるまで、第 1 受信端子 361 へ出力しているデータ信号の状態を変化させない受信制限対応

50

状態となる。これにより、払出側MPU261のリセットが行われた後において、リセット対応信号立ち上げ処理が実行されるまでの期間に亘って、主側MPU222からデータが出力されても当該データに対応するデータが払出側受信バッファ363に格納されない状態とすることができる。

【2824】

管理ユニット170から出力されるデータ（例えば球貸情報）は信号調整装置を介して第2受信端子362に inputs される。また、上述したとおり、信号調整装置には、払出側MPU261のリセット対応出力端子368から出力されるリセット対応信号が入力されている。信号調整装置のCPUは、リセット対応出力端子368から出力されている信号がHイレベルに立ち上げられている状態となるまで、第2受信端子362へ出力しているデータ信号の状態を変化させない受信制限対応状態となる。これにより、払出側MPU261のリセットが行われた後において、リセット対応信号立ち上げ処理が実行されるまでの期間に亘って、管理ユニット170からデータが出力されても当該データに対応するデータが払出側受信バッファ363に格納されない状態とすることができる。

【2825】

(169) 上記第18～第23の実施形態において、第1受信端子361において受信したデータが格納される受信バッファとは異なる受信バッファとして第2受信端子362において受信したデータが格納される受信バッファが設けられている構成としてもよい。

【2826】

(170) 上記第18～第23の実施形態において、上記第1の実施形態と同様に単位時間当たりの有利度を定める設定値（「設定1」～「設定6」）が設けられており、メイン処理（図161）における動作電力の供給開始時の処理（ステップS8701～ステップS8713）に、設定値の更新を行うための処理が含まれている構成としてもよい。

【2827】

(171) 上記第20～第22の実施形態では、主側リセット解除処理（図196）においてリセット要因レジスタの値が「0」であること（ステップSB301：NO）を条件としてステップSB302～ステップSB307及びステップSB309の処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、リセット要因レジスタの値とは無関係にステップSB302以降の処理が実行される構成としてもよい。これにより、主側MPU222の全部リセットが行われた後に主側リセット解除処理（図196）が実行される場合、及び主側MPU222の一部リセットが行われた後に主側リセット解除処理（図196）が実行される場合のいずれにおいてもステップSB302に進み、ステップSB302以降の処理（ステップSB302～ステップSB309の処理）が実行されるようにすることができる。よって、主側MPU222の全部リセットが行われた場合、及び主側MPU222の一部リセットが行われた場合後に主側リセット解除処理（図196）が実行される場合のいずれにおいても、異常が発生している状態でメイン処理（図161）が開始されてしまうことを防止できる。

【2828】

(172) 上記第20～第22の実施形態において、主側リセット解除処理（図196）ではリセットボタン326が押圧操作されている状態においてパチンコ機160の電源ON操作が行われて主側MPU222への動作電力の供給が開始されたことを条件としてステップSB302に進み、ステップSB302以降の処理（ステップSB302～ステップSB309の処理）が実行される構成としてもよい。具体的には、主側リセット解除処理（図196）では、まずリセットボタン326が押圧操作されているか否かを判定する。そして、リセットボタン326が押圧操作されている場合にはステップSB302に進み、ステップSB302以降の処理を実行する。これにより、RAMクリア処理（ステップS8709～ステップS8710）が行われる場合には、主側MPU222のリセットの種類とは無関係に、ステップSB302以降の処理が実行される構成とすることができる。一方、リセットボタン326が押圧操作されていない場合には、ステップSB302～ステップSB307及びステップSB309の処理を実行することなく、メイン処理

の開始アドレスにジャンプする。これにより、遊技ホールの管理者がRAMクリア処理（ステップS8709～ステップS8710）を実行させるための操作を行わない場合には、メイン処理が迅速に開始されるようにすることができる。

【2829】

（173）上記第21～第22の実施形態において、主側リセット解除処理（図196）のステップSB303又はステップSB307にて肯定判定が行われた場合に、実行停止処理（ステップSB309）に加えて異常発生報知用のランプ制御が行われる構成としてもよい。異常発生報知用のランプ制御では、パチンコ機160の前面に設けられた異常発生報知用のランプを点灯させるための処理が実行される。

【2830】

（174）上記第21～第22の実施形態において、主側リセット解除処理（図196）のステップSB303又はステップSB307にて肯定判定が行われた場合に、メイン処理（図161）が実行されるが、遊技が実行されない状態（遊技停止フラグに「1」がセットされている状態）となり、音光側MPU233に異常発生報知用コマンドを送信する処理が実行される構成としてもよい。音光側MPU233は、異常発生報知用コマンドを受信した場合、主側MPU222にて異常が発生したことを報知する異常発生報知が行われるように図柄表示装置199、表示発光部204及びスピーカ部205を制御する。

【2831】

（175）上記第21～第22の実施形態において、主側リセット解除処理（図196）にて、異常基準量以上のデータが主側受信バッファ383に格納されていることに基づいて異常の発生が特定される構成に代えて、主側受信バッファ383に格納されているデータが存在している場合には、主側受信バッファ383に格納されているデータのデータ容量とは無関係に異常の発生が特定される構成としてもよい。

【2832】

（176）上記第18～第23の実施形態において、メイン処理（図161）が実行される前に、主側リセット解除処理（図196）において、レジスタ設定処理（図163（b））が実行される構成としてもよい。これにより、第1レジスタ群265、第2レジスタ群266、設定用レジスタ群256及び監視制御用レジスタ群257の「0」クリア及び初期設定が行われた状態でメイン処理（図161）が開始されるようにすることができる。

【2833】

（177）上記第18～第23の実施形態において、停電監視処理（図170）の出力ポートクリア処理では、主側MPU222における出力ポートの一部がクリアされる構成としてもよく、停電監視処理（図170）の出力ポートクリア処理では、監視制御用レジスタ群257における第1出力データレジスタ、第2出力データレジスタ及び出力先選択レジスタの「0」クリアが行われる構成としてもよい。これらの構成において、主側MPU222のリセットが行われることにより、主側MPU222における全ての出力ポートが「0」クリアされる。

【2834】

（178）上記第18～第23の実施形態において、停電監視処理（図170）の出力ポートクリア処理では、主側MPU222における出力ポートを「0」クリアする処理に加えて、主側MPU222における入力ポートを「0」クリアする処理が実行される構成としてもよい。

【2835】

（179）上記第18～第23の実施形態において、メイン処理（図161）のステップS8709～ステップS8710におけるRAMクリア処理にて、特定制御用のワークエリア281の「0」クリア及び初期設定に加えて、非特定制御用のワークエリア283の「0」クリア及び初期設定が行われる構成としてもよい。具体的には、RAMクリア処理では、まず特定制御用の初期化処理を実行する。特定制御用の初期化処理では、特定制御用のワークエリア281の「0」クリア及び初期設定を行う。その後、特定制御用のス

10

20

30

40

50

タックエリア 282 の「0」クリア及び初期設定を行う。その後、第 1 レジスタ群 265 の「0」クリア及び初期設定を行う。その後、CALLA 命令により非特定制御用の初期化処理を実行する。非特定制御用の初期化処理では、まず非特定制御用のワークエリア 283 の「0」クリア及び初期設定を行う。これにより、RAM クリア処理が実行された場合には、役比を算出するための情報が消去されるようにすることができる。その後、非特定制御用のスタックエリア 284 の「0」クリア及び初期設定を行う。その後、第 2 レジスタ群 266 の「0」クリア及び初期設定を行う。その後、RETA 命令により特定制御の処理に復帰する。なお、RAM クリア処理において、非特定制御用の初期化処理が行われた後に、特定制御用の初期化処理が行われる構成としてもよい。

【2836】

(180) 上記第 18～第 23 の実施形態では、タイマ割込み処理の起動が禁止されている状態で非特定制御の処理が実行され、非特定制御の処理が実行されている状況においてはタイマ割込み処理が起動されない構成としたが、これに限定されることはなく、非特定制御の処理が実行されている状況においてもタイマ割込み処理が起動され得る構成としてもよい。具体的には、主側 MPU 222 は、非特定制御の処理において、タイマ割込み処理の起動を許可する割込み許可設定を行うことにより、非特定制御の処理が実行されている状況においてタイマ割込み処理が起動されるようにすることができる。また、主側 MPU 222 は、非特定制御の処理が実行されている状況において割込み許可設定を行った後に、タイマ割込み処理の起動を禁止する割込み禁止設定を行うことによりタイマ割込み処理の起動が禁止されている状態とすることができる。

【2837】

(181) 上記第 18～第 23 の実施形態では、遊技球の貸し出しを受けるために操作される球貸ボタン 173 と、遊技球の貸し出しを受けるために操作される球貸ボタン 173 と、記憶媒体 M を媒体挿入排出口 172 から排出させるために操作される媒体返却ボタン 174 と媒体挿入排出口 172 に挿入されている記憶媒体 M に記憶されている残金情報の表示が行われる残金表示部 175 とが管理ユニット 170 に設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、これらの球貸ボタン 173、媒体返却ボタン 174 及び残金表示部 175 がパチンコ機 160 に設けられている構成としてもよい。具体的には、球貸ボタン 173、媒体返却ボタン 174 及び残金表示部 175 は、パチンコ機 160 の上側膨出部 206 (図 153) の上側平面において上皿 206a (図 153) の右側に設けられている。

【2838】

(182) 上記第 18～第 23 の実施形態において、合計獲得数カウンタ 347 にて計測されている所定差球数が終了基準個数以上 (具体的には 19000 個以上) となったことに基づいて遊技不可状態となる構成に代えて、パチンコ機 160 への動作電力の供給開始後における合計払出数が終了基準数以上 (具体的には 19000 個以上) となったことに基づいて遊技不可状態となる構成としてもよい。具体的には、非特定制御用のワークエリア 283 には、合計払出数カウンタが設けられている。合計払出数カウンタの値は、パチンコ機 160 への動作電力の供給が開始された場合に「0」クリアされる。第 2 管理用処理 (図 177) では、遊技球の払い出しが行われた場合、当該遊技球の払出数を合計払出数カウンタの値に加算する処理が実行されるとともに、当該加算後の合計払出数カウンタの値が終了基準数以上 (具体的には 19000 個以上) となったことに基づいて遊技不可フラグ 351 に「1」をセットする処理が実行される。パチンコ機 160 への動作電力の供給開始後における合計払出数が終了基準数以上となったことに基づいて遊技不可状態とするための処理が非特定制御用の処理として実行される構成であることにより、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのデータ容量が増加してしまうことを抑制しながら、当該合計払出数が終了基準数以上となったことに基づいて遊技不可状態となる構成とすることができる。

【2839】

(183) 上記第 18～第 23 の実施形態では、遊技不可フラグ 351 に「1」がセッ

トされた場合、タイマ割込み処理（図 1 6 7）において非特定制御の処理が実行されている状況で無限ループとなる構成としたが、これに限定されることはなく、メイン処理（図 1 6 1）の残余処理において非特定制御の処理が実行されている状況で無限ループとなる構成としてもよく、メイン処理（図 1 6 1）の残余処理において特定制御の処理が実行されている状況で無限ループとなる構成としてもよく、タイマ割込み処理（図 1 6 7）において特定制御の処理が実行されている状況で無限ループとなる構成としてもよい。

【 2 8 4 0 】

（ 1 8 4 ） 上記第 1 8 ～ 第 2 3 の実施形態において、遊技球の上皿 2 0 6 a 又は下皿 2 0 7 a への払い出しが行われる構成に代えて、遊技球の払出数情報が記録される構成としてもよい。具体的には、払出数情報は、管理ユニット 1 7 0 に挿入されている記憶媒体 M に記憶される。賞球数が設定されている入球部への入球が発生した場合、当該賞球数が記憶媒体 M に記憶されている払出数情報の値に加算される。これにより、上皿 2 0 6 a 又は下皿 2 0 7 a に払い出された遊技球を計測するための構成を不要として、パチンコ機 1 6 0 の構成を簡素化することができる。また、遊技球はパチンコ機 1 6 0 に封入されており、パチンコ機 1 6 0 の内部で循環する。管理ユニット 1 7 0 に設けられた球貸ボタン 1 7 3 の操作が行われたことに基づいて、遊技球発射機構 1 8 7 から発射可能な遊技球の貸し出しが行われる。入球部に入球した遊技球は、遊技盤 1 8 4 の背面から遊技球発射機構 1 8 7 に誘導される。これにより、不正に持ち込まれた遊技球が使用されてしまう可能性を低減することができる。本構成においても、非特定制御用のワークエリア 2 8 3 に設けられた合計獲得数カウンタ 3 4 7 にて計測されている所定差球数が終了基準個数である 1 9 0 0 0 個以上となった場合、遊技を行うことができない遊技不可状態となる。所定差球数を管理する処理、及び当該所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技が行われない状態とするための処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。これにより、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのデータ容量が増加してしまうことを抑制しながら、所定差球数を管理する処理、及び当該所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技が行われない状態とするための処理を実行可能とすることができる。

【 2 8 4 1 】

（ 1 8 5 ） 上記第 2 0 ～ 第 2 2 の実施形態では、主側リセット解除処理（図 1 9 1 （ c ））において、解除待機期間の終了時に主側受信バッファ 3 8 3 に格納されているデータのデータ容量が異常基準量以上となっていることを条件として実行停止処理（ステップ S B 3 0 9 ）が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、主側リセット解除処理（図 1 9 1 （ c ））においてステップ S B 3 0 4 ～ステップ S B 3 0 7 の処理が実行されない構成としてもよい。具体的には、主側リセット解除処理では、まず監視制御用レジスタ群 2 5 7 におけるリセット要因レジスタの値が「 1 」又は「 2 」であるか否かを判定する。リセット要因レジスタの値が「 0 」である場合、すなわち主側 M P U 2 2 2 の全部リセットが行われた場合には、状態確認処理を実行する。状態確認処理では、主側 R O M 2 2 3 に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び主側 M P U 2 2 2 に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理を行う。状態確認処理において異常の発生が特定されなかった場合には、メイン処理（図 1 6 1 ）の開始アドレスにジャンプする。これにより、主側 M P U 2 2 2 においてメイン処理が開始される。一方、状態確認処理にて異常の発生が検出された場合には、メイン処理（図 1 6 1 ）の開始アドレスにジャンプすることなく、実行停止処理を実行する。実行停止処理では、主側 M P U 2 2 2 の動作を停止させるための処理を実行する。これにより、主側 M P U 2 2 2 のリセット解除時に異常が検出された場合には、当該異常が発生している状態が解消されることなくメイン処理（図 1 6 1 ）が実行されてしまうことを防止できる。また、リセット要因レジスタの値が「 1 」又は「 2 」である場合、すなわち主側 M P U 2 2 2 において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマ 3 8 2 のタイムアウトが発生したことに基づいて主側 M P U 2 2 2 の一部リセットが行われた場合には、状態確認処理を実行することなく、メイン処理（図 1 6 1 ）の開始アド

レスにジャンプする。これにより、主側MPU222においてメイン処理が開始される。

【2842】

このように、主側MPU222の全部リセットが行われた場合には、状態確認処理が実行され、当該状態確認処理において異常が検出されないことを条件としてメイン処理が開始される構成とすることにより、異常が発生している状態でメイン処理が開始されてしまうことを防止できる。また、主側MPU222において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマ382のタイムアウトが発生したことに基づいて主側MPU222の一部リセットが行われた場合には、状態確認処理が実行されることなくメイン処理が開始される構成とすることにより、一部リセットが行われた後において迅速にメイン処理が開始されるようにすることができる。

10

【2843】

(186) 上記第20～第22の実施形態において、遊技球がパチンコ機160の内部に封入されており、パチンコ機160の内部において遊技球を循環させて使用する構成としてもよい。具体的には、遊技球の払い出しに代えて、記憶媒体Mに記憶されている付与数情報の値が加算される。主側MPU222は、払出側MPU261に賞球コマンドを送信した後、払出側MPU261から非同期シリアル通信で、賞球応答コマンドを受信する。このように、主側MPU222が払出側MPU261から非同期シリアル通信で受信するデータが存在している構成である。当該構成において、主側MPU222において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマのタイムアウトが発生したことに基づいて主側MPU222の一部リセットが行われた場合には、主側リセット解除処理(図196)のステップSB301にて肯定判定が行われて、ステップSB302～ステップSB307及びステップSB309の処理が実行されることなく、メイン処理(図161)が開始される構成とすることにより、主側MPU222の一部リセットが行われた後、迅速に、メイン処理(図161)及びタイマ割込み処理(図167)が実行される状態となるようにすることができる。これにより、主側MPU222において払出側MPU261から送信されたデータの受信に失敗してしまう可能性を低減することができる。

20

【2844】

(187) 上記第20～第22の実施形態の構成をスロットマシンに適用してもよい。具体的には、遊技媒体の付与対象の役への入賞が成立した場合、記憶媒体Mに記憶されている付与数情報の値が加算される。スロットマシンの主側MPUは、価値数側MPUに媒体付与コマンドを送信した後、価値数側MPUから非同期シリアル通信で、媒体付与応答コマンドを受信する。このように、主側MPUが価値数側MPUから非同期シリアル通信で受信するデータが存在している構成である。当該構成において、主側MPUにおいて指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマのタイムアウトが発生したことに基づいて主側MPUの一部リセットが行われた場合には、主側リセット解除処理(図196)のステップSB301にて肯定判定が行われて、ステップSB302～ステップSB307及びステップSB309の処理が実行されることなく、メイン処理が開始される構成とすることにより、主側MPUの一部リセットが行われた後、迅速に、メイン処理及びタイマ割込み処理が実行される状態となるようにすることができる。これにより、主側MPUにおいて価値数側MPUから送信されたデータの受信に失敗してしまう可能性を低減することができる。

30

40

【2845】

(188) 上記第20の実施形態において、音光側MPU233及び払出側MPU261において処理の実行が開始される前の状況において、主側MPU222の全部リセットが行われる構成としたが、これに限定されることはなく、音光側MPU233及び払出側MPU261の少なくとも一方において初期設定を行うための処理が実行されている状況において、主側MPU222の全部リセットが行われる構成としてもよい。

【2846】

(189) 上記第18～第23の実施形態において、払出側MPU261の外部からリセット対応信号が供給される構成としてもよい。具体的には、払出側停電監視基板366

50

から第1論理回路373の第22入力端子373b及び第2論理回路374の第32入力端子374bにリセット対応信号が出力されている。払出側停電監視基板366は、パチンコ機160への動作電力の供給が開始された後、所定の期間（例えば払出側リセット信号の立ち上げが行われてから1秒が経過するまでの期間）に亘ってリセット対応信号がLOWレベルになるようにするとともに、当該所定の期間の経過後にリセット対応信号をHIGHレベルに立ち上げる。これにより、パチンコ機160への動作電力の供給が開始された後、所定の期間に亘って、主側MPU222又は管理ユニット170からデータが出力されても当該データに対応するデータが払出側受信バッファ363に格納されない状態とすることができる。

【2847】

10

(190) 上記第18～第23の実施形態において、払出側MPU261のリセットが行われた場合には払出側受信バッファ363のデータがクリアされ、払出側リセット解除処理（図187）のステップSA706又は払出側リセット解除処理（図201）のステップSB407において払出側受信バッファ363に1バイト以上のデータが格納されている場合には、払出側メイン処理にジャンプすることなく、払出側実行停止処理が実行される構成としてもよい。これにより、払出側受信バッファ363に異常なデータが格納されている異常状態が発生した場合に当該異常状態が解消されていない状態で払出側メイン処理が開始されてしまうことを防止できる。

【2848】

20

(191) 上記第20～第22の実施形態において、主側MPU222のリセットが行われた場合には主側受信バッファ383のデータがクリアされ、主側リセット解除処理（図196）のステップSB307において主側受信バッファ383に1バイト以上のデータが格納されている場合には、メイン処理にジャンプすることなく、実行停止処理が実行される構成としてもよい。これにより、主側受信バッファ383に異常なデータが格納されている異常状態が発生した場合に当該異常状態が解消されていない状態でメイン処理が開始されてしまうことを防止できる。

【2849】

(192) 上記第18～第23の実施形態において、払出側MPU261の第1受信端子361と主側MPU222との間に受信制限回路371が設けられている構成に加えて又は代えて、音光側MPU233に設けられた音光側受信端子と主側MPU222との間に受信制限回路が設けられている構成としてもよい。具体的には、音声発光制御基板232には音光側受信バッファが設けられている。音光側受信バッファには、音光側受信端子にて受信したデータが格納される。音光側MPU233は、音光側リセット対応出力端子を備えている。音光側リセット対応出力端子からは音光側リセット対応信号が出力される。音光側MPU233のリセットが行われた場合、音光側MPU233のリセットが解除された後において音光側リセット対応信号の立ち上げ処理が実行されるまで、音光側リセット対応出力端子から出力される音光側リセット信号はLOWレベルとなる。音光側受信端子と主側MPU222との間に受信制限回路が設けられている構成であることにより、音光側MPU233のリセットが解除された後において音光側リセット対応信号の立ち上げ処理が実行されるまでの間に亘って、主側MPU222から正常に送信されたデータが音光側受信バッファに格納されたことが原因となって音光側MPU233の動作が停止している状態となってしまうことを防止できる。

30

40

【2850】

(193) 上記第18～第23の実施形態において払出制御基板259に設けられている第1受信端子361、払出側受信バッファ363、第1受信対応端子364、第2受信対応端子365、リセット対応出力端子368及び受信制限回路371と同様の構成が主制御基板221に設けられている構成としてもよい。具体的には、上記第20の実施形態と同様に、主制御基板221において主側MPU222には主側受信バッファ383が設けられている。また、主側MPU222には、主側第1受信端子及び主側リセット対応出力端子が設けられている。さらにまた、主制御基板221には、主側第1受信対応端子及

50

び主側受信制限回路が設けられている。主側第1受信端子は、受信制限回路及び主側第1受信対応端子を介して払出側MPU261と電氣的に接続されている。主側受信バッファ383には、主側第1受信端子に入力されている信号の状態変化に対応する情報が格納される。主側受信バッファ383に格納される情報は、非同期シリアル通信で払出側MPU261から送信される賞球応答という電文である。主側受信制限回路には、主側第1受信対応端子を介して払出側MPU261から受信するデータ信号、及び主側リセット対応出力端子から出力される主側リセット対応信号が入力される。また、主側受信制限回路に入力されている2つの信号の少なくとも一方がLOWレベルである場合には当該主側受信制限回路から主側第1受信端子に対して出力されている信号がLOWレベルとなるとともに、主側受信制限回路に入力されている2つの信号の双方がHIレベルである場合には当該主側受信制限回路から主側第1受信端子に対して出力されている信号がHIレベルとなる。主側リセット解除処理（図196）では、ステップSB301にて肯定判定を行った場合、又はステップSB307にて否定判定を行った場合に、主側リセット対応信号をLOWレベルからHIレベルに立ち上げる主側リセット対応信号立ち上げ処理を実行し、当該主側リセット対応信号立ち上げ処理の実行後にステップSB308にてメイン処理を開始する。これにより、主側MPU222の一部リセット又は主側MPU222の全部リセットが行われた後において主側リセット対応信号立ち上げ処理が実行されるまでの期間に亘って、払出側MPU261からデータが出力されても当該データに対応するデータが主側受信バッファ383に格納されない状態とすることができる。

10

20

30

40

50

【2851】

（194）上記第18～第23の実施形態において、主制御装置211から出力されるコマンドに基づいて、音声発光制御装置231により表示制御装置241が制御される構成に代えて、主制御装置211から出力されるコマンドに基づいて、表示制御装置241が音声発光制御装置231を制御する構成としてもよい。また、音声発光制御装置231と表示制御装置241とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置が一の制御装置として設けられた構成としてもよく、それら両制御装置のうち一方の機能が主制御装置211に集約されていてもよく、それら両制御装置の両機能が主制御装置211に集約されていてもよい。また、主制御装置211から音声発光制御装置231に出力されるコマンドの構成や、音声発光制御装置231から表示制御装置241に出力されるコマンドの構成も任意である。

【2852】

（195）上記第18～第23の実施形態において、遊技回用の演出が実行される装置は、図柄表示装置199に限定されることなく、可動式に設けられた装飾部材が動作することで遊技回用の演出が実行される構成としてもよく、所定の発光部を点灯させることで遊技回用の演出が実行される構成としてもよく、上記各態様の全部又は一部の組合せによって遊技回用の演出が実行される構成としてもよい。

【2853】

（196）上記第18～第23の実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【2854】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【2855】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作

されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【2856】

(197) 有効ラインがメインラインMLの1本のみである構成に限定されることはなく、有効ラインが2本、3本又は4本以上である構成としてもよい。この場合、ベットされた遊技媒体の数が多いほど有効ラインの数が多くなる構成としてもよく、ベットされた遊技媒体の数とは無関係に最大数の有効ラインが設定される構成としてもよい。

【2857】

(198) 主側MPU72から演出側MPU92に送信される情報の種類は上記各実施形態におけるものに限定されることはなく、例えば遊技媒体の付与に対応する入賞が成立した場合、その入賞により付与される遊技媒体の数の情報が主側MPU72から演出側MPU92に送信される構成としてもよい。この場合、入賞により付与される遊技媒体の数の情報を画像表示装置63などにおいて報知することが可能となる。また、全てのリール32L, 32M, 32Rが停止していない状況であっても一部のリール32L, 32M, 32Rの回転が停止される場合又は停止された場合に、それに対応する情報が主側MPU72から演出側MPU92に送信される構成としてもよい。この場合、リール32L, 32M, 32Rの回転状況に対応する演出を画像表示装置63などにおいて行うことが可能となる。

【2858】

(199) 上記各実施形態では、小役入賞が成立した場合にメダルを払い出す特典を付与する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、小役入賞が成立した場合にメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

【2859】

(200) 本発明を所謂Bタイプのスロットマシンに適用してもよく、またCタイプ、AタイプとCタイプの複合タイプ、BタイプとCタイプの複合タイプ、さらにはRTゲーム、CTゲーム又はARTゲームを備えたタイプなど、どのようなスロットマシンにこの発明を適用してもよい。また、遊技者に有利なボーナス状態が存在している構成としてもよい。

【2860】

(201) 各リール32L, 32M, 32Rの図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報としての機能を有するものであればよい。

【2861】

(202) 上記第1～第17の実施形態では、スロットマシン10について具体化した例を示したが、遊技媒体として遊技球を利用して遊技が行われるパチンコ機に対して適用してもよく、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。

【2862】

(203) 上記第1～第23の実施形態の特徴的な構成を任意の組合せで相互に適用してもよい。例えば上記第1の実施形態の特徴的な構成と、上記第2の実施形態の特徴的な構成と、上記第4の実施形態の特徴的な構成と、上記第5の実施形態の特徴的な構成と、上記第8の実施形態の特徴的な構成と、上記第9の実施形態の特徴的な構成と、上記第10の実施形態の特徴的な構成と、上記第11の実施形態の特徴的な構成と、上記第12の実施形態の特徴的な構成と、上記第13の実施形態の特徴的な構成と、上記第14の実施形態の特徴的な構成と、上記第16の実施形態の特徴的な構成と、上記第18の実施形態の特徴的な構成と、上記第20の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第3

10

20

30

40

50

の実施形態の特徴的な構成と、上記第4の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよい。また、上記第1～第23の実施形態の特徴的な構成を所定の組合せで適用した構成に対して、上記別形態の構成を任意の組合せで適用してもよい。

【2863】

＜上記実施形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては理解の容易のため上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【2864】

＜特徴A群＞

特徴A1．ゲームの進行を制御する主制御手段（主側MPU72）と、

当該主制御手段が送信した送信情報に基づき、演出の実行を制御する演出制御手段（演出側MPU92）と、
を備え、

前記主制御手段は、所定のゲームにおいて当該所定のゲームに対して次のゲームにおける遊技状態を前記演出制御手段にて特定可能とする所定情報（次のゲームの遊技状態の情報）を含む所定送信情報（ゲーム終了コマンドA）を送信する所定送信手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS315、ステップS1304及びステップS1305～ステップS1308の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【2865】

特徴A1によれば、所定のゲームにおいて当該所定のゲームに対して次のゲームにおける遊技状態を特定可能とする所定情報を含む所定送信情報が主制御手段から演出制御手段に送信される。これにより、次のゲームにおける遊技状態を演出制御手段にて前のゲームにおいて特定することが可能となり、遊技状態に対応する演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。

【2866】

特徴A2．前記所定送信手段は、前記遊技状態の移行が発生する場合及び前記遊技状態の移行が発生しない場合のいずれであっても前記所定送信情報を送信することを特徴とする特徴A1に記載の遊技機。

【2867】

特徴A2によれば、遊技状態の移行が発生する場合及び遊技状態の移行が発生しない場合のいずれであっても所定送信情報が送信されるため、遊技状態の移行の有無に応じて所定送信情報を送信する必要があるか否かを判定する必要があるが生じない。よって、所定送信情報を送信するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【2868】

特徴A3．前記所定送信手段は、各ゲームにおいて前記所定送信情報を送信することを特徴とする特徴A1又はA2に記載の遊技機。

【2869】

特徴A3によれば、所定送信情報は各ゲームにおいて送信されるため、送信対象となるゲームであるか否かを判定する必要があるが生じない。よって、所定送信情報を送信するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【2870】

特徴A4．前記所定送信手段は、各ゲームにおいて発生する予め定められた送信契機（1ゲームが終了する場合）となった場合に前記所定送信情報を送信することを特徴とする特徴A1乃至A3のいずれか1に記載の遊技機。

【2871】

特徴A4によれば、各ゲームにおいて発生する予め定められた送信契機となった場合に所定送信情報が送信されるため、1ゲームの範囲内において所定送信情報が送信されるタ

10

20

30

40

50

イミングを固定することが可能となる。

【2872】

特徴A5．前記所定送信手段は、各ゲームが終了する場合に発生する予め定めた送信契機となった場合に前記所定送信情報を送信することを特徴とする特徴A1乃至A4のいずれか1に記載の遊技機。

【2873】

特徴A5によれば、各ゲームが終了する場合に発生する予め定められた送信契機となった場合に所定送信情報が送信されるため、演出制御手段は各ゲームが終了する場合に次のゲームにおける遊技状態を特定することが可能となる。

【2874】

特徴A6．前記所定送信情報又は当該所定送信情報が送信される場合に送信される送信情報に、前記所定のゲームにおける遊技状態を前記演出制御手段にて特定可能とする特定情報（今回のゲームの遊技状態の情報）が含まれていることを特徴とする特徴A1乃至A5のいずれか1に記載の遊技機。

【2875】

特徴A6によれば、所定送信情報又は当該所定送信情報が送信される場合に送信される送信情報には所定のゲームにおける遊技状態を特定可能とする情報が含まれるため、演出制御手段は所定のゲームの遊技状態と当該所定のゲームに対して次のゲームの遊技状態とを同時期に特定することが可能となる。これにより、所定のゲームを基準として遊技状態の変化が発生するか否かを演出制御手段にて特定することが可能となり、その特定結果に対応する演出が実行されるようにすることが可能となる。

【2876】

特徴A7．前記演出制御手段は、前記特定情報に対応する遊技状態が第1遊技状態であり、前記所定情報に対応する遊技状態が第2遊技状態である場合、当該第2遊技状態に対応する演出が実行されるようにする手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1419～ステップS1421の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴A6に記載の遊技機。

【2877】

特徴A7によれば、所定送信情報又は当該所定送信情報が送信される場合に送信される送信情報に含まれる特定情報に対応する遊技状態が第1遊技状態であり、所定送信情報に含まれる所定情報に対応する遊技状態が第2遊技状態である場合、所定のゲームを境として第1遊技状態から第2遊技状態への移行が発生したことが演出制御手段にて特定され、第2遊技状態に対応する演出が実行されるようにするための制御が実行される。これにより、演出制御手段にて第2遊技状態への移行が発生したことに対応する演出の実行制御が好適に行うことが可能となる。

【2878】

特徴A8．前記演出制御手段は、前記第2遊技状態に対応する演出が実行されていない状況において遊技状態が前記第2遊技状態であることに対応する情報が前記主制御手段から送信された場合、前記第2遊技状態に対応する演出が実行されるようにする手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1505～ステップS1507の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴A7に記載の遊技機。

【2879】

特徴A8によれば、第2遊技状態に対応する演出が実行されていない状況において所定のゲームの遊技状態が第2遊技状態であることに対応する情報を受信した場合、演出制御手段は第2遊技状態に対応する演出が実行されるようにする。これにより、通信異常などによって第1遊技状態から第2遊技状態への移行が発生したことをそのゲームで演出制御手段が特定できなかったとしても、その後通信異常が解消した場合に第2遊技状態であることを演出制御手段にて特定し当該第2遊技状態に対応する演出が実行されるようにすることが可能となる。

【2880】

10

20

30

40

50

特徴 A 9 . 次のゲームの遊技状態に対応する状態情報（次回のゲームの遊技状態の情報）を記憶することが可能な状態情報記憶領域（終了時状況用エリア 9 6 k）を備え、

前記所定送信情報には前記状態情報記憶領域に記憶された前記状態情報が含まれることを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 8 8 1 】

特徴 A 9 によれば、次のゲームの遊技状態に対応する状態情報を記憶することが可能な状態情報記憶領域から状態情報を読み出して、その状態情報を設定した所定送信情報を送信する構成であるため、所定送信情報を送信するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 2 8 8 2 】

特徴 A 1 0 . 前記状態情報記憶領域に記憶された前記状態情報を含む特定送信情報（回転受付コマンド A）を、一のゲームにおいて前記所定送信情報とは別のタイミングで送信する特定送信手段（第 1 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 4 1 1、ステップ S 1 3 0 3 及びステップ S 1 3 0 5 ～ステップ S 1 3 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 A 9 に記載の遊技機。

【 2 8 8 3 】

特徴 A 1 0 によれば、次のゲームの遊技状態に対応する状態情報を含む送信情報が一のゲームにおいてそれぞれ異なるタイミングで複数回送信される。これにより、次のゲームの遊技状態の特定を演出制御手段にて適切に行うことが可能となる。

【 2 8 8 4 】

なお、特徴 A 1 ～ A 1 0 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 0、特徴 B 1 ～ B 8、特徴 C 1 ～ C 6、特徴 D 1 ～ D 7、特徴 E 1 ～ E 8、特徴 F 1 ～ F 8、特徴 G 1 ～ G 7、特徴 H 1 ～ H 6、特徴 I 1 ～ I 1 4、特徴 J 1 ～ J 9、特徴 K 1 ～ K 1 4、特徴 L 1 ～ L 1 1、特徴 M 1 ～ M 1 4、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 1 0、特徴 P 1 ～ P 1 3、特徴 Q 1 ～ Q 1 1、特徴 R 1 ～ R 1 3、特徴 S 1 ～ S 1 4、特徴 T 1 ～ T 1 1、特徴 U 1 ～ U 9、特徴 V 1 ～ V 5、特徴 W 1 ～ W 7、特徴 X 1 ～ X 1 0、特徴 Y 1 ～ Y 1 3、特徴 Z 1 ～ Z 1 6、特徴 a 1 ～ a 1 1、特徴 b 1 ～ b 1 2、特徴 c 1 ～ c 9 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 2 8 8 5 】

< 特徴 B 群 >

特徴 B 1 . ゲームの進行を制御する主制御手段（主側 M P U 7 2）と、

当該主制御手段が送信した送信情報に基づき、演出の実行を制御する演出制御手段（演出側 M P U 9 2）と、
を備え、

前記主制御手段は、送信契機が発生したことに基づいて送信情報（回転受付コマンド A、B）を前記演出制御手段に送信する対応送信手段（第 1 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 4 1 1 及びステップ S 1 3 0 1 ～ステップ S 1 3 1 5 の処理を実行する機能）を備え、

前記演出制御手段は、

所定演出（本前兆演出及び偽前兆演出）を開始する手段（第 1 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 1 4 0 6 及びステップ S 1 4 1 1 の処理を実行する機能）と、

前記送信情報を受信したことに基づいて、前記所定演出の演出内容を進行させる演出進行手段（第 1 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 1 4 0 6 及びステップ S 1 4 0 8 の処理を実行する機能）と、
を備え、

当該演出進行手段は、所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合における前記所定演出の演出内容の進行態様を遊技状況（本前兆演出が実行されている状況と偽前兆演出が実行されている状況）に応じて異ならせることを特徴とする遊

10

20

30

40

50

技機。

【2886】

特徴B1によれば、送信契機が発生したことに基づいて主制御手段から演出制御手段に送信情報が送信され、演出制御手段は所定演出の開始後において送信情報を受信したことに基づいて所定演出の演出内容を進行させる。これにより、ゲームの進行状況に応じて所定演出の演出内容を進行させることが可能となる。この場合に、例えば通信経路の異常などが原因で、所定の送信契機の発生に対応する送信情報が演出制御手段にて受信されないことが想定される。このような事象が発生した場合には、その後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合における所定演出の演出内容の進行態様が遊技状況に応じて異なるものとなる。よって、所定の送信契機の発生に対応する送信情報が演出制御手段にて受信されない事象が発生したとしても、その後の所定演出の演出内容の進行態様を遊技状況に応じた適切な態様とすることが可能となる。

10

【2887】

特徴B2．前記演出進行手段は、第1遊技状況（本前兆演出が実行されている状況）及び第2遊技状況（偽前兆演出が実行されている状況）のいずれであっても、前記所定の送信契機に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合、前記所定演出の演出内容を新たな前記送信情報の受信まで進行させない状況を生じさせることが可能であることを特徴とする特徴B1に記載の遊技機。

【2888】

特徴B2によれば、第1遊技状況及び第2遊技状況のいずれであっても所定の送信契機に対応する送信情報が演出制御手段にて受信されなかった場合には所定演出の演出内容が新たな送信情報の受信まで進行されない。これにより、主制御手段から送信情報を受信していないにも関わらず所定演出の演出内容が進行してしまわないようにすることが可能となる。

20

【2889】

特徴B3．前記演出進行手段は、

第1遊技状況（本前兆演出が実行されている状況）において所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合、前記所定演出の演出内容のうち実行対象としない演出内容を生じさせる第1状況対応手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1406及びステップS1501～ステップS1510の処理を実行する機能）と、

30

第2遊技状況（偽前兆演出が実行されている状況）において所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合、前記所定演出の演出内容のうち実行対象としない演出内容を生じさせない第2状況対応手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1408の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴B1又はB2に記載の遊技機。

【2890】

特徴B3によれば、第1遊技状況においては所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容のうち実行対象としない演出内容を生じさせる一方、第2遊技状況において所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容のうち実行対象としない演出内容を生じさせない。これにより、所定の送信契機の発生に対応する送信情報を受信しなかったことに対して所定演出の演出内容をスキップさせる遊技状況とスキップさせない遊技状況とを生じさせることが可能となり、遊技状況に応じた態様で所定演出の演出内容を進行させることが可能となる。

40

【2891】

特徴B4．前記演出進行手段は、

50

第1遊技状況（本前兆演出が実行されている状況）において所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合、前記所定演出の演出内容をその受信した送信情報の送信契機に対応する演出内容とする第1状況対応手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1406及びステップS1501～ステップS1510の処理を実行する機能）と、

第2遊技状況（偽前兆演出が実行されている状況）において所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合、前記所定演出の演出内容を前記所定の送信契機に対応する前記送信情報を受信していた場合と同様の演出内容とする第2状況対応手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1408の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴B1又はB2に記載の遊技機。

【2892】

特徴B4によれば、第1遊技状況において所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容をその受信した送信情報の送信契機に対応する演出内容とする一方、第2遊技状況において所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容を所定の送信契機に対応する送信情報を受信していた場合と同様の演出内容とする。これにより、第1遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容を主制御手段の制御によるゲームの進行状況に合わせた演出内容とすることが可能となる。また、第2遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容をスキップすることなく進行させることが可能となる。

【2893】

特徴B5．前記第1遊技状況は前記主制御手段にて進行が制御される状況であり、

前記第2遊技状況は前記演出制御手段にて進行が制御される状況であることを特徴とする特徴B4に記載の遊技機。

【2894】

特徴B5によれば、第1遊技状況は主制御手段にて進行が制御される状況である一方、第2遊技状況は演出制御手段にて進行が制御される状況であるため、主制御手段及び演出制御手段のそれぞれが進行制御の主体となる状況を生じさせることが可能となる。この場合に、上記特徴B4の構成を備えていることにより、主制御手段にて進行が制御されることとなる第1遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容を主制御手段の制御によるゲームの進行状況に合わせた演出内容とすることが可能となる。また、演出制御手段にて進行が制御される第2遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容をスキップすることなく進行させることが可能となる。

【2895】

特徴B6．前記対応送信手段は、前記第1遊技状況の進行状況に対応する情報（待機カウンタ96fの情報）を含むようにして前記送信情報を送信することを特徴とする特徴A5に記載の遊技機。

【2896】

特徴B6によれば、第1遊技状況の進行状況に対応する情報を含むようにして送信情報が主制御手段から演出制御手段に送信されるため、第1遊技状況において仮に所定の送信

10

20

30

40

50

契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後送信情報を受信した場合に当該送信情報に含まれる情報を利用することにより、所定演出の演出内容を主制御手段の制御によるゲームの進行状況に合わせた演出内容とすることが可能となる。

【2897】

特徴B7．前記演出制御手段は、

前記第2遊技状況の進行状況に対応する情報を記憶することが可能な状況対応記憶手段（演出側RAM94の偽前兆演出用カウンタ）と、

前記送信情報を受信したに基づいて前記状況対応記憶手段に記憶された情報を更新する手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1408の処理を実行する機能）と、

10

を備え、

前記演出進行手段は、前記所定演出の演出内容を前記状況対応記憶手段に記憶されている情報に対応する演出内容とすることを特徴とする特徴B5又はB6に記載の遊技機。

【2898】

特徴B7によれば、演出制御手段に設けられた状況対応記憶手段の情報が送信情報を受信したに基づいて更新され、所定演出の演出内容はその状況対応記憶手段に記憶されている情報に対応する演出内容とされる。これにより、演出制御手段により進行が制御される第2遊技状況であっても主制御手段による制御によるゲームの進行状況に対応させることが可能となる。この場合に、第2遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後送信情報を受信した場合に状況対応記憶手段の情報が更新されて所定演出の演出内容はその状況対応記憶手段に記憶されている情報に対応する演出内容とされるため、所定演出の演出内容をスキップすることなく進行させることが可能となる。

20

【2899】

特徴B8．前記第1遊技状況は複数ゲームに亘って継続した後に特典（ベースAT状態ST4又はCZ状態）が付与される状況であり、

前記第2遊技状況は複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与されない状況であることを特徴とする特徴B3乃至B7のいずれか1に記載の遊技機。

【2900】

特徴B8によれば、複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与される第1遊技状況においては所定の送信契機の発生に対応する送信情報を受信しなかったことに対して所定演出の演出内容をスキップさせることが可能となり、複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与されない第2遊技状況においては所定の送信契機の発生に対応する送信情報を受信しなかったことに対して所定演出の演出内容をスキップさせないようにすることが可能となる。

30

【2901】

なお、特徴B1～B8の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

40

【2902】

上記特徴A群及び上記特徴B群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【2903】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技

50

機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【2904】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状態でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【2905】

ここで、上記例示等のような遊技機においては演出の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2906】

<特徴C群>

特徴C1. 絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リールユニット31）と、

前記絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン42～44）と、

役の抽選処理を実行する抽選手段（第1の実施形態における主側MPU72の役の抽選処理（図16）を実行する機能）と、

前記役の抽選処理にて所定役（インデックス値IV=1～9）に当選した場合において正解対応の停止操作態様（リール32L, 32M, 32Rの停止順序）で前記停止操作手段が操作された場合に所定入賞（第1ベル入賞又は第2ベル入賞）が成立するように前記絵柄表示手段における前記絵柄の変動表示を制御する変動表示制御手段（第1の実施形態における主側MPU72のリール制御処理（図22）を実行する機能）と、

前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合において前記正解対応の停止操作態様を特定可能とする停止対応送信情報（回転受付コマンドA）を送信する送信手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS411及びステップS1301～ステップS1308の処理を実行する機能）と、

前記停止対応送信情報を受信したことに基づいて、当該停止対応送信情報に対応する前記正解対応の停止操作態様が所定報知手段（画像表示装置63）にて報知されるようにする操作報知制御手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1510及びステップS1604の処理を実行する機能）と、

前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様で前記停止操作手段が操作されたことに基づいて、正解対応報知（GET画像G26の表示）が実行されるようにする正解対応制御手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1622の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記正解対応制御手段は、所定のゲームにおいて前記役の抽選処理にて当選した前記所定役に対応する前記正解対応の停止操作態様と、前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様とが異なっている状態で、前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様で前記停止操作手段が操作されたことに基づいて前記正解対応報知が実行されるようにすることを特徴とする遊技機。

【2907】

特徴C1によれば、役の抽選処理にて所定役に当選した場合において正解対応の停止操作態様が所定報知手段にて報知された場合に、遊技者が当該正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することにより所定入賞を成立させることが可能となる。また、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作された場合には

10

20

30

40

50

正解対応報知が実行されるため、正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することができたことを遊技者が認識することが可能となる。

【2908】

この場合に、例えば通信経路の異常などが原因で報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できなくなることで、所定役に当選するとともに正解対応の停止操作態様の所定報知手段における報知が開始されたゲームが終了した後も当該正解対応の停止操作態様の所定報知手段における報知が継続されてしまうことが想定される。そして、このような状況において次ゲーム以降に通信経路の異常が解消されて報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できる状況となった場合、既に所定報知手段にて報知している正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されたとしても所定入賞が成立しないゲームとなっている状況であって遊技者がその報知されている正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することが想定される。この場合には所定入賞が成立しなかったとしても正解対応報知が実行されるため、遊技者は停止操作手段の操作内容が、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様に対応していたことを把握することが可能となり、所定入賞が成立しなかった原因が自身の操作ミスに起因したものではないことを認識することが可能となる。

10

【2909】

特徴C2．前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様で前記停止操作手段が操作されなかったことに基づいて、不正解対応報知（暗転画像G25の表示）が実行されるようにする不正解対応制御手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1620の処理を実行する機能）を備え、

20

当該不正解対応制御手段は、所定のゲームにおいて前記役の抽選処理にて当選した前記所定役に対応する前記正解対応の停止操作態様と、前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様とが異なっている状況で、当該所定のゲームにおいて前記役の抽選処理にて当選した前記所定役に対応する前記正解対応の停止操作態様で前記停止操作手段が操作されたことに基づいて前記不正解対応報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴C1に記載の遊技機。

【2910】

特徴C2によれば、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されなかった場合には不正解対応報知が実行されるため、正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することができなかったことを遊技者が認識することが可能となる。この場合に、例えば通信経路の異常などが原因で報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できなくなることで、所定役に当選するとともに正解対応の停止操作態様の所定報知手段における報知が開始されたゲームが終了した後も当該正解対応の停止操作態様の所定報知手段における報知が継続されてしまうことが想定される。そして、このような状況において次ゲーム以降に通信経路の異常が解消されて報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できる状況となった場合、そのゲームにて所定役に新たに当選するとともにその所定役に対応する正解対応の停止操作態様が既に所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様とは異なるものとなることが想定される。この状況において遊技者が偶然、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様ではなく、当該ゲームにて新たに当選した所定役に対応する正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することで所定入賞が成立したとしても、当該正解対応の停止操作態様は所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様ではないため不正解対応報知が実行される。これにより、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様とは異なる停止操作態様で停止操作手段を操作したものの所定入賞が成立したことを遊技者に認識させることが可能となる。

30

40

【2911】

特徴C3．前記送信手段を有する主制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合において前記正解対応の停止操作態様に対応する報知が前記所定報知手段とは異なる報知手段（兼用表示部66）にて報知されるようにする手段（第1の実施形態にお

50

ける主側MPU72のステップS511の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴C1又はC2に記載の遊技機。

【2912】

特徴C3によれば、役の抽選処理にて当選となった所定役に対応する正解対応の停止操作態様に対応する報知が、所定報知手段とは異なる報知手段であって送信手段を有する主制御手段により制御される報知手段にて行われる。これにより、例えば通信経路の異常などが原因で報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できなくなることで所定報知手段にて間違った正解対応の停止操作態様が報知されている状況であっても、主制御手段により制御される報知手段を確認することで正確な正解対応の停止操作態様を把握することが可能となる。

10

【2913】

特徴C4．有利遊技状態（ベースAT状態ST4）において前記所定報知手段にて前記正解対応の停止操作態様が報知される構成であり、

前記所定入賞が成立した場合に遊技者に遊技価値が付与される構成であり、

本遊技機は、

前記有利遊技状態において遊技者に遊技価値が付与され得る状況となった場合に継続情報記憶手段（AT差枚数カウンタ96e）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「0」）に近付ける側に更新する情報更新手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1007の処理を実行する機能）と、

前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基いて前記有利遊技状態を終了させる手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1102の処理を実行する機能）と、

20

を備え、

前記情報更新手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合、前記所定入賞が成立した場合及び前記所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、当該所定入賞の成立に対応する分、前記継続情報を前記終了対応情報に近付ける側に更新することを特徴とする特徴C1乃至C3のいずれか1に記載の遊技機。

【2914】

特徴C4によれば、有利遊技状態において遊技価値の付与に対応する入賞が成立することで継続情報が終了対応情報に近づく側に更新され、当該継続情報が終了対応情報となった場合に有利遊技状態が終了する。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合には正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されて所定入賞が成立した場合及び正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されずに所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、所定入賞の成立に対応する分、継続情報が終了対応情報に近づく側に更新される。これにより、所定役に当選した場合には遊技者の停止操作手段の操作態様に関係なく継続情報を終了対応情報に近づく側に更新することが可能となる。

30

【2915】

特徴C5．前記有利遊技状態において前記継続情報に対応する継続情報報知（残り付与数画像G21の表示）が行われるようにする継続情報報知制御手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1421、ステップS1607、ステップS1613及びステップS1625の処理を実行する機能）を備え、

40

当該継続情報報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合、前記所定入賞が成立した場合及び前記所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、当該所定入賞の成立に対応する分、前記継続情報報知の内容を更新することを特徴とする特徴C4に記載の遊技機。

【2916】

特徴C5によれば、有利遊技状態においては継続情報に対応する継続情報報知が行われるため、遊技者は当該継続情報報知を確認することで有利遊技状態の終了時期を把握することが可能となる。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合には正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されて所定入賞が成立した場合及び正解対応の停止操

50

作態様で停止操作手段が操作されずに所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、所定入賞の成立に対応する分、継続情報が終了対応情報に近づく側に更新されるのに合わせて、継続情報報知の内容も更新される。これにより、正確な継続情報を遊技者に報知することが可能となる。また、例えば通信経路の異常などが原因で所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されたにも関わらず所定入賞が成立しなかった場合、所定入賞が成立していない状況であっても正解対応報知が実行されるだけではなく継続情報報知の内容が更新される。これにより、遊技者は停止操作手段の操作内容が、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様に対応していたことを把握することが可能となり、所定入賞が成立しなかった原因が自身の操作ミスに起因したものではないことを認識することが可能となる。

10

【2917】

特徴C6．有利遊技状態（ベースAT状態ST4）において前記所定報知手段にて前記正解対応の停止操作態様が報知される構成であり、

前記所定入賞が成立した場合に遊技者に遊技価値が付与される構成であり、

本遊技機は、前記有利遊技状態において遊技者が獲得した遊技価値の数に対応する獲得対応情報報知（獲得数画像G22の表示）が実行されるようにする獲得報知制御手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1606及びステップS1625の処理を実行する機能）を備え、

当該獲得報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合、前記所定入賞が成立した場合には当該所定入賞の成立に対応する分について前記獲得対応情報報知の内容を更新する一方、前記所定入賞が成立しなかった場合には当該所定入賞の成立に対応する分についての前記獲得対応情報報知の内容の更新を行わないことを特徴とする特徴C1乃至C5のいずれか1に記載の遊技機。

20

【2918】

特徴C6によれば、有利遊技状態において獲得対応情報報知が実行されるため、遊技者は有利遊技状態において獲得した遊技価値の数を把握することが可能となる。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合、所定入賞が成立した場合には当該所定入賞の成立に対応する分について獲得対応情報報知の内容が更新される一方、所定入賞が成立しなかった場合には当該所定入賞の成立に対応する分についての獲得対応情報報知の内容の更新が行われない。これにより、獲得対応情報報知の正確性を高めることが可能となる。

30

【2919】

なお、特徴C1～C6の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

40

【2920】

<特徴D群>

特徴D1．ゲームの進行を制御する主制御手段（主側MPU72）と、

当該主制御手段が送信した送信情報に基づき、演出の実行を制御する演出制御手段（演出側MPU92）と、
を備え、

前記主制御手段は、所定遊技状態（ベースAT状態ST4）におけるゲームの所定の実行結果に対応する結果対応情報（役の抽選処理の結果の情報）を含む対応送信情報（入賞結果コマンド）を送信する対応送信手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS614の処理を実行する機能）を備え、

50

前記演出制御手段は、

前記対応送信情報に含まれる前記結果対応情報を利用して、前記所定遊技状態において実行された複数のゲームの前記所定の実行結果に対応する所定結果情報を所定記憶手段（表示対象残数カウンタ 94 a）に記憶させる記憶実行手段（第 1 の実施形態における演出側 MPU 92 のステップ S 1625 の処理を実行する機能）と、

前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報に対応する所定結果報知（残り付与数画像 G 21）が実行されるように所定報知手段（画像表示装置 63）を制御する所定制御手段（演出側 MPU 92）と、

前記対応送信情報とは異なる契機送信情報（回転受付コマンド B）を受信したことに基
づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して前記所定記憶手段に記憶されている
前記所定結果情報を修正することを可能とする修正手段（第 1 の実施形態における演出側
MPU 92 のステップ S 1701～ステップ S 1703、ステップ S 1613 及びステッ
プ S 1625 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【2921】

特徴 D 1 によれば、所定遊技状態におけるゲームの所定の実行結果に対応する結果対応
情報を含む対応送信情報が主制御手段から演出制御手段に送信され、演出制御手段では当
該対応送信情報に含まれる結果対応情報を利用して所定遊技状態において実行された複数
のゲームの所定の実行結果に対応する所定結果情報が所定記憶手段に記憶されるとともに
その所定記憶手段に記憶されている所定結果情報に対応する所定結果報知が所定報知手段
にて実行されるようにするための制御が実行される。これにより、所定遊技状態において
実行された複数のゲームの所定の実行結果に対応する所定結果情報の内容を遊技者は把握
することが可能となる。この場合に、演出制御手段は契機送信情報を受信したことに基
づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結
果情報を修正することが可能である。これにより、所定報知手段において実行される所定
結果報知の内容の正確性を高めることが可能となる。

【2922】

特徴 D 2 . 前記主制御手段は、

前記所定遊技状態において前記ゲームの実行に伴って継続情報記憶手段（AT 差枚数カ
ウンタ 96 e）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応
情報（「0」）に近付ける側に更新する情報更新手段（第 1 の実施形態における主側 MP
U 72 のステップ S 1007 の処理を実行する機能）と、

前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったこと
に基づいて前記有利遊技状態を終了させる手段（第 1 の実施形態における主側 MPU 72
のステップ S 1102 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記結果対応情報は、前記ゲームの実行に関する情報であり、

前記所定結果情報は、前記継続情報に対応している情報であることを特徴とする特徴 D
1 に記載の遊技機。

【2923】

特徴 D 2 によれば、所定遊技状態において遊技価値が付与され得る状況となることで継
続情報が終了対応情報に近づく側に更新され、当該継続情報が終了対応情報となった場合
に所定遊技状態が終了する。また、当該継続情報に対応する所定結果報知が所定報知手段
にて実行されるようにするための制御が実行されるため、遊技者は当該所定結果報知を確
認することで所定遊技状態の終了時期を把握することが可能となる。この場合に、演出制
御手段は契機送信情報を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用
して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正することが可能である。これに
より、所定報知手段において実行される所定結果報知の内容の正確性を高めることが可能
となる。

【2924】

特徴 D 3 . 前記主制御手段は、

前記所定遊技状態におけるゲームの実行結果に応じて、前記所定遊技状態において実行された複数のゲームの前記所定の実行結果に対応する情報であって主側記憶手段（AT差枚数カウンタ 96 e）に記憶されている情報である主側所定結果情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を更新する手段（第 1 の実施形態における主側 MPU 7 2 のステップ S 1 0 3 ～ステップ S 1 0 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記主側記憶手段に記憶されている前記主側所定結果情報を含む前記契機送信情報を前記対応送信情報とは別に送信する契機送信手段（第 1 の実施形態における主側 MPU 7 2 のステップ S 4 1 1 及びステップ S 1 3 0 1 ～ステップ S 1 3 0 8 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 D 1 又は D 2 に記載の遊技機。

【2925】

特徴 D 3 によれば、所定遊技状態において実行された複数のゲームの所定の実行結果に対応する主側所定結果情報が主制御手段にて把握されるとともに、その把握されている主側所定結果情報を含む契機送信情報が主制御手段から送信される。そして、演出制御手段は当該契機送信情報を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正することが可能である。これにより、演出制御手段の所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を、主制御手段の主側記憶手段に記憶されている主側所定結果情報に対応させることが可能となり、所定報知手段において実行される所定結果報知の内容の正確性を高めることが可能となる。

【2926】

特徴 D 4 . 前記対応送信手段は、ゲームにおいて遊技者の操作に基づき所定送信契機（全てのリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転停止）が発生した場合に前記対応送信情報を送信し、

前記契機送信手段は、ゲームにおいて遊技者の操作に基づき特定送信契機（ゲームの開始）が発生した場合に前記契機送信情報を送信することを特徴とする特徴 D 3 に記載の遊技機。

【2927】

特徴 D 4 によれば、ゲームにおいて遊技者の操作に基づき所定送信契機が発生した場合に対応送信情報が送信され、ゲームにおいて遊技者の操作に基づき特定送信契機が発生した場合に契機送信情報が送信される。これにより、所定遊技状態におけるゲームの実行に応じて所定報知手段における所定結果報知の内容を更新するタイミングと、当該所定結果報知の内容を正確なものとするために所定結果情報を修正するタイミングとをそれぞれに適したタイミングとすることが可能となる。

【2928】

特徴 D 5 . 前記修正手段は、

前記契機送信情報を受信する度に当該契機送信情報に含まれる情報を利用して前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報を修正すべきか否かを特定する修正特定手段（第 1 の実施形態における演出側 MPU 9 2 のステップ S 1 7 0 1 の処理を実行する機能）と、

当該修正特定手段により前記所定結果情報を修正すべきことが特定された場合に、前記契機送信情報に含まれる情報を利用して前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報を修正することを可能とする修正実行手段（第 1 の実施形態における演出側 MPU 9 2 のステップ S 1 6 1 3、ステップ S 1 6 2 5、ステップ S 1 7 0 2 及びステップ S 1 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 D 1 乃至 D 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2929】

特徴 D 5 によれば、演出制御手段は契機送信情報を受信する度に当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正すべきか否かが特定され、所定結果情報を修正すべきことが特定された場合に当該契機送信情報に含まれ

10

20

30

40

50

る情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正することが可能とされる。これにより、所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正する頻度を高めることが可能となる。

【2930】

特徴D6．前記修正手段は、

前記契機送信情報を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報に対して修正すべき情報である修正対象情報を特定し、その特定した修正対象情報を特定記憶手段（非表示対象残数カウンタ94b）に記憶させる手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1703の処理を実行する機能）と、

修正契機が発生したことに基づいて、前記特定記憶手段に記憶されている前記修正対象情報を利用して、前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報を修正する手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1613及びステップS1625の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴D1乃至D5のいずれか1に記載の遊技機。

【2931】

特徴D6によれば、受信した契機送信情報に含まれる情報を利用して所定結果情報に対して修正すべき情報である修正対象情報が特定記憶手段に記憶され、修正契機が発生したことに基づいて特定記憶手段に記憶されている修正対象情報を利用して所定結果情報が修正される。これにより、適切なタイミングで所定結果情報を修正することが可能となる。

【2932】

特徴D7．前記主制御手段は、

前記所定遊技状態において前記ゲームの実行に伴って継続情報記憶手段（AT差枚数カウンタ96e）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「0」）に近付ける側に更新する情報更新手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1007の処理を実行する機能）と、

前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記有利遊技状態を終了させる手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1102の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記結果対応情報は、前記ゲームの実行に関する情報であり、

前記所定結果情報は、前記継続情報に対応している情報であり、

前記修正契機は、前記情報更新手段により前記継続情報が前記終了対応情報から遠ざける側に更新される処理が実行されること（遊技媒体の残りの付与数が上乗せされる契機）であることを特徴とする特徴D6に記載の遊技機。

【2933】

特徴D7によれば、特定記憶手段に修正対象情報が記憶されている場合、継続情報の上乗せが発生する場合に当該修正対象情報を利用して所定結果情報が修正される。これにより、所定結果情報の修正に際して遊技者に違和感を与えないようにすることが可能となる。

【2934】

なお、特徴D1～D7の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【2935】

<特徴E群>

特徴E1. 有利移行条件（ステップS906にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて有利遊技状態（ベースAT状態ST4、エンディングAT状態ST5）に移行させる有利移行手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS907及びステップS908の処理を実行する機能）と、

前記有利遊技状態に対応する有利対応演出（残り付与数画像G21、獲得数画像G22及び消化ゲーム数画像G23を含めたAT状態用の演出）が実行されるようにする演出制御手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1420及びステップS1421の処理を実行する機能）と、

ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ98b）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「65535」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS2107及びステップS2108の処理を実行する機能）と、

前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止する進行阻止手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS2110及びステップS2201～ステップS2204の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記演出制御手段は、前記終了契機情報に対応する内容で前記有利対応演出が実行されるようにすることを特徴とする遊技機。

【2936】

特徴E1によれば、有利遊技状態において当該有利遊技状態に対応する有利対応演出が実行されることにより、演出を通じて有利遊技状態であることを遊技者に認識させることが可能となる。また、ゲームの実行に伴って終了契機情報が終了発生情報に近づくように更新され、当該終了契機情報が終了発生情報となった場合にはその後の遊技の進行が阻止されるため、遊技が継続して実行されて遊技の進行を阻止させるべき状況となった場合にはそれ以上の遊技の進行を阻止することが可能となる。この場合に、終了契機情報に対応する内容で有利対応演出が実行される。これにより、有利遊技状態において終了契機情報が終了発生情報に近付いた場合には遊技の進行が阻止されてしまう可能性があることを遊技者に認識させることが可能となり、有利遊技状態において遊技の進行が突然阻止されてしまい遊技者が混乱してしまうといった不都合の発生を阻止することが可能となる。

【2937】

特徴E2. 前記演出制御手段は、前記終了契機情報が前記終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報（「65385」）となったことに基づいて、前記有利対応演出の一部として終了前報知（終了前画像G33の表示）が実行されるようにする終了前報知制御手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS2604の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E1に記載の遊技機。

【2938】

特徴E2によれば、終了契機情報が終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報となったことに基づいて有利対応演出の一部として終了前報知が実行されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを、有利対応演出に注目している遊技者に認識させることが可能となる。

【2939】

特徴E3. 前記終了前報知制御手段は、前記終了前報知が実行されている状況において前記終了契機情報が前記報知契機情報よりも前記終了発生情報に対して遠い側の情報である報知解除情報（「65285」）となったことに基づいて、当該終了前報知を終了させる（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS2609の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴E2に記載の遊技機。

【2940】

特徴 E 3 によれば、終了前報知が実行されている状況において終了契機情報が報知解除情報となった場合には当該終了前報知が終了されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達する可能性が低下した状況においてまで終了前報知が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、報知解除情報が報知契機情報よりも終了発生情報に対して遠い側の情報として設定されていることにより、終了前報知の開始と解除とが短時間で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

【2941】

特徴 E 4 . 前記終了前報知制御手段は、前記終了前報知が実行されている状況において前記有利遊技状態が終了した場合、当該有利遊技状態が終了した後の遊技状態（通常遊技状態 S T 1）において当該終了前報知を継続させることを特徴とする特徴 E 2 又は E 3 に記載の遊技機。

10

【2942】

特徴 E 4 によれば、終了前報知が実行されている状況において有利遊技状態が終了したとしても有利遊技状態が終了した後の遊技状態において当該終了前報知が継続される。これにより、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いている場合には、遊技状態に関係なく終了前報知が実行されるようにすることが可能となる。

【2943】

特徴 E 5 . 前記有利遊技状態において所定エンディング条件（ステップ S 1 2 0 7 にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて当該有利遊技状態を終了させる手段（第 1 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 1 2 0 8 の処理を実行する機能）を備え、

20

前記演出制御手段は、前記有利遊技状態において前記所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合にエンディング前報知（エンディング成立前画像 G 3 1 の表示）が実行されるようにするエンディング前報知制御手段（第 1 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 2 3 1 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記終了前報知の実行は前記エンディング前報知の実行よりも優先されることを特徴とする特徴 E 2 乃至 E 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2944】

特徴 E 5 によれば、所定エンディング条件が成立したことに基づいて有利遊技状態が終了されるため、有利遊技状態が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。また、有利遊技状態において所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合にはエンディング前報知が実行されるため、所定エンディング条件の成立が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。この場合に、終了前報知の実行はエンディング前報知の実行よりも優先される。これにより、所定エンディング条件の成立が近付いていることよりも、遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを、重点的に報知することが可能となる。

30

【2945】

特徴 E 6 . 前記エンディング前報知制御手段は、前記終了前報知の実行が優先されることで前記所定状況であっても前記エンディング前報知が実行されていない状況において前記終了前報知を終了させる事象が発生した場合、その後に前記所定状況において前記エンディング前報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴 E 5 に記載の遊技機。

40

【2946】

特徴 E 6 によれば、終了前報知の実行が優先されていることで所定状況であってもエンディング前報知が実行されていない状況において終了前報知が終了された場合、その後に所定状況においてエンディング前報知が実行される。これにより、終了前報知の実行がエンディング前報知の実行よりも優先された構成であっても、終了前報知が実行されていない場合にはエンディング前報知の実行を担保することが可能となる。

【2947】

特徴 E 7 . 第 1 状況（第 1 区間 S C 1）において状況移行条件（ステップ S 5 0 3 にて

50

肯定判定をすること)が成立したことに基づいて第2状況(第2区間SC2)に移行させる手段(第1の実施形態における主側MPU72のステップS504の処理を実行する機能)と、

前記第2状況において前記所定エンディング条件(ステップS1207にて肯定判定をすること)が成立したことに基づいて当該第2状況を終了させる状況終了手段(第1の実施形態における主側MPU72のステップS1208の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記有利移行手段は、前記第2状況において有利移行条件が成立したことに基づいて前記有利遊技状態に移行させることを特徴とする特徴E5又はE6に記載の遊技機。

【2948】

特徴E7によれば、第2状況の範囲内で有利遊技状態が実行されるようにすることが可能となるため、遊技者は有利遊技状態だけではなく第2状況にも注目しながら遊技を行うこととなる。

【2949】

特徴E8.動作電力の供給が開始されたことに基づいて前記終了契機記憶手段の前記終了契機情報を初期化する手段(第1の実施形態における主側MPU72のステップS808の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴E1乃至E7のいずれか1に記載の遊技機。

【2950】

特徴E8によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて終了契機情報が初期化されるため、終了契機情報を初期化させるための作業性を向上させることが可能となる。

【2951】

なお、特徴E1～E8の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【2952】

上記特徴C群、上記特徴D群及び上記特徴E群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【2953】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【2954】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【2955】

ここで、上記例示等のような遊技機においては報知の実行制御が好適に行われる必要が

10

20

30

40

50

あり、この点について未だ改良の余地がある。

【2956】

<特徴F群>

特徴F1．第1状況（第1区間SC1）において状況移行条件（ステップS503にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて第2状況（第2区間SC2）に移行させる手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS504の処理を実行する機能）と、

前記第2状況において所定エンディング条件（ステップS1207にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて当該第2状況を終了させる状況終了手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1208の処理を実行する機能）と、

前記第2状況において有利移行条件（ステップS906にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて、第1有利遊技状態（ベースAT状態ST4）に移行させる手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS907及びステップS908の処理を実行する機能）と、

前記第1有利遊技状態においてゲームの実行に伴って継続情報記憶手段（AT差枚数カウンタ96e）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「0」）に近付ける側に更新する情報更新手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1007の処理を実行する機能）と、

前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記第1有利遊技状態を終了させる手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1102の処理を実行する機能）と、

前記第1有利遊技状態において複数のゲームが実行された結果、所定移行条件（ステップS1103又はステップS1104にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて、第2有利遊技状態（エンディングAT状態ST5）に移行させる手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1105の処理を実行する機能）と、

前記継続情報は前記第2有利遊技状態の終了契機に影響を与えることはなく、前記所定エンディング条件が成立した場合に前記第2有利遊技状態を終了させる手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1208の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【2957】

特徴F1によれば、第2状況において有利移行条件が成立したことに基づいて第1有利遊技状態に移行するため、遊技者は第1状況であれば状況移行条件が成立して第2状況に移行することを期待するとともに第2状況においては有利移行条件が成立して第1有利遊技状態に移行することを期待する。また、第1有利遊技状態においては継続情報が終了対応情報となったことに基づいて当該第1有利遊技状態が終了するため、遊技者は終了対応情報から遠い継続情報であることを期待する。また、第2状況において所定エンディング条件が成立したことに基づいて第2状況が終了するため、第2状況が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第1有利遊技状態において複数のゲームが実行された結果、所定移行条件が成立したことに基づいて第2有利遊技状態に移行する。そして、継続情報は第2有利遊技状態の終了契機に影響を与えることはなく、第2状況の所定エンディング条件が成立した場合に第2有利遊技状態が終了する。これにより、第1有利遊技状態が継続して所定移行条件が成立した場合には第2状況の所定エンディング条件が成立するまで遊技者に有利な遊技状態が継続することとなり、第1有利遊技状態において所定移行条件が成立することを遊技者に期待させることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2958】

特徴F2．前記情報更新手段は、役の抽選処理にて所定役（インデックス値IV＝1～13）に当選した場合、当該所定役に対応する所定入賞が成立した場合及び当該所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、前記継続情報を前記終了対応情報に近付ける側に更新することを特徴とする特徴F1に記載の遊技機。

【 2 9 5 9 】

特徴 F 2 によれば、第 1 有利遊技状態において遊技価値の付与に対応する入賞が成立することで継続情報が終了対応情報に近づく側に更新され、当該継続情報が終了対応情報となった場合に第 1 有利遊技状態が終了する。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合には所定入賞が成立した場合及び所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、継続情報が終了対応情報に近づく側に更新される。これにより、第 1 有利遊技状態において所定役に当選した場合には所定入賞が成立したか否かに関係なく継続情報を終了対応情報に近づく側に更新することが可能となり、遊技者の操作内容によって所定入賞を敢えて成立させないことで第 1 有利遊技状態の終了を遅らせようとしてもそれを不可とすることが可能となる。

10

【 2 9 6 0 】

特徴 F 3 . 前記第 2 状況において遊技者に遊技価値が付与された場合にエンディング対応記憶手段（合計獲得数カウンタ 9 6 d）に記憶されている所定エンディング対象情報をエンディング成立情報（「6 5 5 2 1」）に近付ける側に更新するエンディング側更新手段（第 1 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 1 2 0 4 ～ステップ S 1 2 0 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定エンディング条件は、前記エンディング対応記憶手段に記憶されている前記所定エンディング対象情報が前記エンディング成立情報となったことに基づいて成立し、

前記エンディング側更新手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合、当該所定役に対応する前記所定入賞が成立した場合に前記所定エンディング対象情報を前記エンディング成立情報に近付ける側に更新する一方、当該所定役に対応する前記所定入賞が成立しなかった場合には前記所定エンディング対象情報を前記エンディング成立情報に近付ける側に更新しないことを特徴とする特徴 F 2 に記載の遊技機。

20

【 2 9 6 1 】

特徴 F 3 によれば、第 2 状況において遊技価値の付与に対応する入賞が成立することで所定エンディング対象情報がエンディング成立情報に近づく側に更新され、当該所定エンディング対象情報がエンディング成立情報となった場合に第 2 状況及び第 2 有利遊技状態が終了する。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合には所定入賞が成立した場合に所定エンディング対象情報がエンディング成立情報に近づく側に更新される一方、所定入賞が成立しなかった場合には所定エンディング対象情報がエンディング成立情報に近づく側に更新されない。これにより、遊技者に所定の遊技価値が付与されていない状況で第 2 状況及び第 2 有利遊技状態が終了してしまわないようにすることが可能となる。

30

【 2 9 6 2 】

特徴 F 4 . 前記第 1 有利遊技状態の最終ゲームとなり得るゲームにおいて最終ゲームであることを遊技者に認識可能とさせる所定最終報知（L A S T 表示）が行われるようにし、前記第 2 有利遊技状態の最終ゲームとなり得るゲームにおいて前記所定最終報知が行われないようにする手段（第 1 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 1 6 1 4 ～ステップ S 1 6 1 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 F 3 に記載の遊技機。

【 2 9 6 3 】

特徴 F 4 によれば、第 1 有利遊技状態の最終ゲームにおいては当該最終ゲームであることを遊技者に認識可能とさせる所定最終報知が行われ、第 2 有利遊技状態の最終ゲームにおいては当該所定最終報知が行われない。第 1 有利遊技状態においては最終ゲームとなり得るゲームにて役の抽選処理にて所定役に当選した場合には所定入賞の成立の有無に関係なく当該ゲームで第 1 有利遊技状態が終了するため、当該ゲームにて所定最終報知を実行することで、第 1 有利遊技状態の最終ゲームであることを遊技者に明確に認識させることが可能となる。その一方、第 2 有利遊技状態においては最終ゲームとなり得るゲームにて役の抽選処理にて所定役に当選したとしても所定入賞が成立しないと当該ゲームで第 2 有利遊技状態が終了しないため、当該ゲームにて所定最終報知を実行しないようにすることで、所定最終報知が実行されたにも関わらず第 2 有利遊技状態が終了しないことで遊技者

40

50

が混乱してしまうという不都合が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【2964】

特徴F5．前記第1有利遊技状態において上乗せ契機が発生したことに基づいて前記継続情報を前記終了対応情報から遠ざける側に更新させるための上乗せ処理（ステップS1003）を実行する手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1003の処理を実行する機能）を備え、

前記第2有利遊技状態においては前記上乗せ処理が実行されないことを特徴とする特徴F1乃至F4のいずれか1に記載の遊技機。

【2965】

特徴F5によれば、第1有利遊技状態においては上乗せ契機が発生したことに基づいて継続情報を終了対応情報から遠ざける側に更新させるための上乗せ処理が実行されるため、第1有利遊技状態において遊技者は上乗せ契機が発生することを期待しながら遊技を行うこととなる。その一方、第2有利遊技状態においては当該上乗せ処理が実行されないため、第2有利遊技状態における処理構成を簡素化させることが可能となる。

【2966】

特徴F6．前記所定移行条件は、前記第1有利遊技状態における前記継続情報が前記所定エンディング条件の成立を可能とする情報となっていない状況であっても成立する条件であることを特徴とする特徴F1乃至F5のいずれか1に記載の遊技機。

【2967】

特徴F6によれば、第1有利遊技状態における継続情報が第2状況の所定エンディング条件の成立を可能とする情報となっていない状況であっても、所定移行条件が成立して第2有利遊技状態に移行する。そして、第2有利遊技状態は第2状況の所定エンディング条件が成立するまで継続する。これにより、遊技者は第1有利遊技状態において所定移行条件が成立することを期待しながら遊技を行うこととなる。

【2968】

特徴F7．前記第2状況において遊技者に遊技価値が付与された場合にエンディング対応記憶手段（合計獲得数カウンタ96d）に記憶されている所定エンディング対象情報をエンディング成立情報（「65521」）に近付ける側に更新するエンディング側更新手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1204～ステップS1206の処理を実行する機能）を備え、

前記所定エンディング条件は、前記エンディング対応記憶手段に記憶されている前記所定エンディング対象情報が前記エンディング成立情報となったことに基づいて成立し、

前記所定移行条件は、前記エンディング対応記憶手段に記憶されている前記所定エンディング対象情報が前記エンディング成立情報よりも遊技者に付与された遊技価値が少ない情報に対応する成立前情報（「65321」）となったことに基づいて成立することを特徴とする特徴F1乃至F6のいずれか1に記載の遊技機。

【2969】

特徴F7によれば、第1有利遊技状態において遊技が行われることで所定エンディング対象情報がエンディング成立情報よりも遊技者に付与された遊技価値が少ない情報に対応する成立前情報となったことに基づいて所定移行条件が成立して第2有利遊技状態となる。そして、第2有利遊技状態は所定エンディング対象情報がエンディング成立情報となるまで継続する。これにより、遊技者は第1有利遊技状態において所定エンディング対象情報が成立前情報に到達することを期待しながら遊技を行うこととなる。

【2970】

特徴F8．前記第1有利遊技状態において前記継続情報に対応する情報が報知されるようにする手段（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS1613及びステップS1625の処理を実行する機能）を備え、

前記第2有利遊技状態において前記所定エンディング条件が成立するまでに必要なゲームの実行に関する情報が報知されない構成であることを特徴とする特徴F1乃至F7のいずれか1に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【2971】

特徴F8によれば、第1有利遊技状態においては継続情報に対応する情報が報知されるため、第1有利遊技状態が終了するタイミングを遊技者に把握させることが可能となる。その一方、第2有利遊技状態においては所定エンディング条件が成立するまでに必要なゲームの実行に関する情報が報知されないため、第2有利遊技状態が長く継続することを遊技者に期待させることが可能となる。

【2972】

なお、特徴F1～F8の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【2973】

上記特徴F群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【2974】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【2975】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【2976】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2977】

<特徴G群>

特徴G1. 遊技を進行させるための所定進行処理（ステップS302～ステップS310）を含む各種処理を実行し、処理の実行に際して所定の内部記憶手段（レジスタ）に情報を一時的に記憶させ得る制御手段（主側MPU72）を備え、

前記制御手段は、

プログラム記憶手段（主側ROM73）における所定アドレス範囲の記憶領域（アドレスX（1）～アドレスX（k+2）の記憶エリア）に記憶されているプログラム（領域内処理用のプログラム）を利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段（第1の実施形態における主側MPU72の領域内処理を実行する機能）と、

前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域（アドレスX（m+6）～アドレスX（n+2）の記憶エリア）に記憶されているプログラム（領域外処理用のプログラム）を利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段（第1の実施形態における主側MPU72の領域外処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記所定の内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段（領域内処理用のスタックエリア 97、領域外処理用のワークエリア 98）に退避させる退避実行手段（第 1 の実施形態における主側 MPU 72 のステップ S 102、ステップ S 107 及びおステップ S 311 の CALLI 命令を実行する機能、ステップ S 1801～ステップ S 1807 の処理を実行する機能、ステップ S 1901～ステップ S 1907 の処理を実行する機能、並びにステップ S 2001～ステップ S 2007 の処理を実行する機能）と、

前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記所定の内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第 1 の実施形態における主側 MPU 72 の RETI 命令を実行する機能、ステップ S 1809～ステップ S 1815 の処理を実行する機能、ステップ S 1910～ステップ S 1916 の処理を実行する機能、並びにステップ S 2009～ステップ S 2015 の処理を実行する機能）と、

ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ 98b）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「65535」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新するための所定更新処理を実行する所定更新手段（第 1 の実施形態における主側 MPU 72 のステップ S 2107 及びステップ S 2108 の処理を実行する機能）と、

前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止するための進行阻止処理を実行する進行阻止手段（第 1 の実施形態における主側 MPU 72 のステップ S 2110 及びステップ S 2201～ステップ S 2204 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定更新処理は前記領域外処理に含まれていることを特徴とする遊技機。

【2978】

特徴 G 1 によれば、制御手段にて実行される各種処理が領域内処理と領域外処理とに区別されており、領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合又は開始した後に制御手段における所定の内部記憶手段に記憶された情報が退避記憶手段に退避され、領域外処理を終了する場合又は終了した後にその退避記憶手段に退避された情報が所定の内部記憶手段に復帰される。これにより、領域内処理を実行している場合に所定の内部記憶手段に記憶された情報が、領域外処理を実行している状況において書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、ゲームの実行に伴って終了契機情報が終了発生情報に近づくように更新され、当該終了契機情報が終了発生情報となった場合にはその後の遊技の進行が阻止されるため、遊技が継続して実行されて遊技の進行を阻止させるべき状況となった場合にはそれ以上の遊技の進行を阻止することが可能となる。この場合に、終了契機情報を更新するための所定更新処理は領域外処理に含まれている。これにより、領域内処理に必要なプログラム容量を増加させることなく所定更新処理を実行することが可能となる。

【2979】

特徴 G 2 . 前記進行阻止処理は前記領域内処理に含まれていることを特徴とする特徴 G 1 に記載の遊技機。

【2980】

特徴 G 2 によれば、終了契機情報が終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止するための進行阻止処理は領域外処理ではなく領域内処理に含まれている。これにより、遊技の進行に関する処理については領域内処理に集約することが可能となる。

【2981】

特徴 G 3 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて前記終了契機記憶手段の前記終了契機情報を初期化するための所定初期化処理を実行する手段（第 1 の実施形態における主側 MPU 72 のステップ S 808 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 G 1 又は G 2 に記載の遊技機。

【2982】

特徴G3によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて終了契機情報が初期化されるため、終了契機情報を初期化させるための作業性を向上させることが可能となる。

【2983】

特徴G4．前記初期化処理は前記領域外処理に含まれていることを特徴とする特徴G3に記載の遊技機。

【2984】

特徴G4によれば、終了契機情報を更新するための所定更新処理が領域外処理に含まれている構成において、終了契機情報を初期化するための初期化処理も領域外処理に含まれている。これにより、終了契機情報の内容を変更するための処理を領域外処理に集約することが可能となる。

10

【2985】

特徴G5．前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となった場合に進行阻止記憶手段（終了フラグ98c）に進行阻止情報（「1」）を記憶させる手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS2110の処理を実行する機能）を備え、

前記進行阻止手段は、前記進行阻止記憶手段に前記進行阻止情報が記憶されている場合にその後の遊技の進行を阻止するものであり、

前記所定初期化処理では前記進行阻止記憶手段に前記進行阻止情報が記憶された状態が解除されないことを特徴とする特徴G3又はG4に記載の遊技機。

20

【2986】

特徴G5によれば、終了契機情報が終了発生情報となった場合に進行阻止記憶手段に進行阻止情報が記憶され、進行阻止記憶手段に進行阻止情報が記憶されている場合にその後の遊技の進行が阻止されるため、遊技の進行を阻止すべき状況であるか否かの特定を行い易くなる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に実行される所定初期化処理では進行阻止記憶手段に進行阻止情報が記憶された状態が解除されない。これにより、動作電力の供給を新たに開始させるだけでは遊技の進行が阻止された状態が解除されないようにすることが可能となる。

【2987】

特徴G6．動作電力の供給が開始された場合に特定操作（設定キー挿入孔57に対する設定キーのON操作）が行われていることに基づいて、特定操作対応処理（ステップS108）を実行する手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS108の処理を実行する機能）を備え、

前記特定操作対応処理が実行される場合に前記進行阻止記憶手段に前記進行阻止情報が記憶された状態が解除される（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1909の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴G5に記載の遊技機。

30

【2988】

特徴G6によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定操作が行われていることに基づいて特定操作対応処理が実行される構成において、特定操作対応処理が実行される場合に進行阻止記憶手段に進行阻止情報が記憶された状態が解除される。これにより、動作電力の供給を新たに開始させるだけでは遊技の進行が阻止された状態が解除されないようにしながら、動作電力の供給が開始された場合に特定操作が行われていることに基づいて特定操作対応処理が実行される場合には遊技の進行が阻止された状態が解除されるようにすることが可能となる。

40

【2989】

特徴G7．前記有利遊技状態においてゲームの実行に伴って継続情報記憶手段（AT差枚数カウンタ96e）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「0」）に近付ける側に更新するための特定更新処理を実行する情報更新手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1007の処理を実行する機能）と、

50

前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記第1有利遊技状態を終了させる手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1102の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定更新処理は前記領域内処理に含まれていることを特徴とする特徴G1乃至G6のいずれか1に記載の遊技機。

【2990】

特徴G7によれば、有利遊技状態においては継続情報が終了対応情報となったことに基づいて当該有利遊技状態が終了するため、遊技者は終了対応情報から遠い継続情報であることを期待する。この場合に、継続情報を終了対応情報に近付ける側に更新するための特定更新処理は領域内処理に含まれている。これにより、遊技状態の移行に関する処理を領域内処理に集約することが可能となる。

10

【2991】

なお、特徴G1～G7の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【2992】

上記特徴G群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【2993】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

30

【2994】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【2995】

ここで、上記例示等のような遊技機においてはプログラムを利用した処理の実行が好適に行われるようにする必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

40

【2996】

<特徴H群>

特徴H1. 有利遊技状態（ベースAT状態ST4、エンディングAT状態ST5）においてゲームが実行されることにより遊技者に付与された遊技価値に応じて変動し得る価値対応情報を記憶する価値対応記憶手段（第4の実施形態におけるAT獲得数カウンタ94c）と、

前記価値対応情報が所定の基準遊技価値に対応する基準対応情報（基準枚数の情報）となったことに基づいて基準対応報知（基準到達画像G41）が実行されるようにする基準対応報知制御手段（第4の実施形態における演出側MPU92のステップS2703の処

50

理を実行する機能)と、
を備え、

当該基準対応報知制御手段は、前記有利遊技状態の最終ゲームにおいて前記価値対応情報が前記基準対応情報となったとしても前記基準対応報知が実行されないようにする報知規制手段(第4の実施形態における演出側MPU92のステップS2701の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

【2997】

特徴H1によれば、有利遊技状態においてゲームが実行されることにより遊技者に付与された遊技価値に応じて変動し得る価値対応情報が記憶され、その記憶された価値対応情報が所定の基準遊技価値に対応する基準対応情報となったことに基づいて基準対応報知が実行されることにより、所定の基準遊技価値が付与されたことを遊技者に把握させることが可能となる。この場合に、有利遊技状態の最終ゲームにおいて価値対応情報が基準対応情報となったとしても基準対応報知が実行されない。これにより、有利遊技状態の最終ゲームであるにも関わらず基準対応報知を確認した遊技者が有利遊技状態は継続すると誤認してしまわないようにすることが可能となる。

10

【2998】

特徴H2. 前記基準対応報知制御手段は、前記価値対応情報が前記基準対応情報となったゲームにおいて前記基準対応報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴H1に記載の遊技機。

【2999】

特徴H2によれば、価値対応情報が基準対応情報となったゲームにおいて基準対応報知が実行されるため、価値対応情報が基準対応情報となったのがいずれのゲームであるのかを遊技者に認識させ易くすることが可能となる。

20

【3000】

特徴H3. ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段(終了判定カウンタ98b)に記憶されている終了契機情報を終了発生情報(「65535」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること)に近付ける側に更新する所定更新手段(第1の実施形態における主側MPU72のステップS2107及びステップS2108の処理を実行する機能)と、

前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止する進行阻止手段(第1の実施形態における主側MPU72のステップS2110及びステップS2201～ステップS2204の処理を実行する機能)と、
を備え、

30

前記進行阻止手段は、前記終了契機情報が前記終了発生情報となった場合、前記有利遊技状態の最終ゲームであってもその後の遊技の進行を阻止することを特徴とする特徴H1又はH2に記載の遊技機。

【3001】

特徴H3によれば、ゲームの実行に伴って終了契機情報が終了発生情報に近づくように更新され、当該終了契機情報が終了発生情報となった場合にはその後の遊技の進行が阻止されるため、遊技が継続して実行されて遊技の進行を阻止させるべき状況となった場合にはそれ以上の遊技の進行を阻止することが可能となる。この場合に、終了契機情報が終了発生情報となった場合には有利遊技状態の最終ゲームであってもその後の遊技の進行が阻止される。これにより、有利遊技状態の最終ゲームであるか否かに関係なく、終了契機情報が終了発生情報となった場合には遊技の進行を阻止することが可能となる。

40

【3002】

特徴H4. 前記終了契機情報が前記終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報(「65385」)となったことに基づいて、終了前報知(終了前画像G33の表示)が実行されるようにする終了前報知制御手段(第1の実施形態における演出側MPU92のステップS2604の処理を実行する機能)を備え、

当該終了前報知制御手段は、前記終了契機情報が前記報知契機情報となった場合、前記

50

有利遊技状態の最終ゲームであっても前記終了前報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴H3に記載の遊技機。

【3003】

特徴H4によれば、終了契機情報が終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報となったことに基づいて終了前報知が実行されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。この場合に、終了契機情報が報知契機情報となった場合には有利遊技状態の最終ゲームであっても終了前報知が実行される。これにより、有利遊技状態の最終ゲームであるか否かに関係なく、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。

10

【3004】

特徴H5．前記終了前報知制御手段は、前記終了前報知が実行されている状況において前記終了契機情報が前記報知契機情報よりも前記終了発生情報に対して遠い側の情報である報知解除情報（「65285」）となったことに基づいて、当該終了前報知を終了させる（第1の実施形態における演出側MPU92のステップS2609の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴H4に記載の遊技機。

【3005】

特徴H5によれば、終了前報知が実行されている状況において終了契機情報が報知解除情報となった場合には当該終了前報知が終了されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達する可能性が低下した状況においてまで終了前報知が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、報知解除情報が報知契機情報よりも終了発生情報に対して遠い側の情報として設定されていることにより、終了前報知の開始と解除とが短時間で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【3006】

特徴H6．前記終了前報知制御手段は、前記終了前報知が実行されている状況において前記有利遊技状態が終了した場合、当該有利遊技状態が終了した後の遊技状態（通常遊技状態ST1）において当該終了前報知を継続させることを特徴とする特徴H4又はH5に記載の遊技機。

【3007】

特徴H6によれば、終了前報知が実行されている状況において有利遊技状態が終了したとしても有利遊技状態が終了した後の遊技状態において当該終了前報知が継続される。これにより、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いている場合には、遊技状態に関係なく終了前報知が実行されるようにすることが可能となる。

30

【3008】

なお、特徴H1～H6の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

40

【3009】

上記特徴H群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【3010】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして

50

、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【3011】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

10

【3012】

ここで、上記例示等のような遊技機においては報知の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3013】

<特徴I群>

特徴I1．複数の数値情報（第5～第7の実施形態において「0」～「20」）のいずれかが設定される数値情報記憶手段（インデックス値カウンタ74a）と、

複数の所定対象事象（第5～第7の実施形態における役の抽選処理にて「1」～「12」の数値範囲に含まれているいずれかの奇数のインデックス値IVに当選すること、「1」～「12」の数値範囲に含まれているいずれかの偶数のインデックス値IVに当選すること）のいずれかが発生したことに基づいて、当該発生した前記所定対象事象に1対1で対応する所定対象数値情報（「1」～「12」のいずれかのインデックス値IV）を前記数値情報記憶手段に設定する数値情報設定手段（第5，第6の実施形態における主側MPU72のステップS2806～ステップS2807の処理を実行する機能、第7の実施形態における主側MPU72のステップS4506及びステップS4509～ステップS4513の処理を実行する機能）と、
を備え、

20

前記所定対象数値情報はいずれも所定の等差数列（第5～第7の実施形態では各項が奇数であり公差が「2」である等差数列、各項が偶数であり公差が「2」である等差数列）に含まれている数値情報（「1」、「3」、「5」、「7」、「9」及び「11」のいずれかの数値情報、「2」、「4」、「6」、「8」、「10」及び「12」のいずれかの数値情報）であり、

30

本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて、いずれかの前記所定対象事象が発生したことに対応する所定対象事象対応処理（第5の実施形態における主側MPU72のステップS3516の処理、主側MPU72のステップS4003～ステップS4011の処理、ステップS4012～ステップS4020の処理、ステップS4103の処理、ステップS4104の処理、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4403の処理、ステップS4404～ステップS4406の処理）を実行する所定対象事象対応手段（第5の実施形態における主側MPU72のステップS3516の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS4003～ステップS4020の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS4103及びステップS4104の処理を実行する機能、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4403～ステップS4406の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【3014】

特徴I1によれば、複数の所定対象事象のうち発生した所定対象事象に1対1で対応する所定対象数値情報が数値情報記憶手段に設定される構成であることにより、数値情報記憶手段に設定されている所定対象数値情報に基づいて発生した所定対象事象の種類を特定可能とすることができる。

【3015】

50

複数の所定対象事象が存在している構成において、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される。このため、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化するとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

10

【3016】

特徴I2．前記所定の等差数列に含まれている数値情報はいずれも、奇数及び偶数のいずれか一方である特定の数値情報（第5～第7の実施形態において奇数及び偶数のいずれか一方）であり、

前記所定対象事象対応手段は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報がいずれかの前記特定の数値情報であることに基づいて前記所定対象事象対応処理を実行する特定の対応手段（第5の実施形態における主側MPU72のステップS3516の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS4003～ステップS4020の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS4103及びステップS4104の処理を実行する機能、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4403～ステップS4406の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴I1に記載の遊技機。

20

【3017】

特徴I2によれば、所定の等差数列に含まれている数値情報がいずれも奇数である構成では、数値情報記憶手段に設定されている数値情報がいずれかの奇数であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、所定対象事象以外の事象が発生したことに基づいていずれかの偶数の数値情報を数値情報記憶手段に設定可能な構成としながら、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、所定の等差数列に含まれている数値情報がいずれも偶数である構成では、数値情報記憶手段に設定されている数値情報がいずれかの偶数であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、所定対象事象以外の事象が発生したことに基づいていずれかの奇数の数値情報を数値情報記憶手段に設定可能な構成としながら、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

30

【3018】

特徴I3．前記特定の数値情報はいずれも当該特定の数値情報が有する複数のビット（第0～第7ビット）における最下位のビット（第0ビット）の値が所定の値（「1」という値、「0」という値）である数値情報であり、

前記特定の対応手段は、

前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報を利用して所定判定処理（第5の実施形態における主側MPU72のステップS3515の処理、主側MPU72のステップS4002の処理、主側MPU72のステップS4102の処理、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4402の処理）を実行する所定判定手段（第5の実施形態における主側MPU72のステップS3515の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS4002の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS4102の処理を実行する機能、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4402の処理を実行する機能）と、

40

前記所定判定処理において、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記最下位のビットの値が前記所定の値であることに対応する判定結果（肯定判定が行われるという判定結果、否定判定が行われるという判定結果）となったことに基づいて前記

50

所定対象事象対応処理を実行する手段（第5の実施形態における主側MPU72のステップS3516の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS4003～ステップS4011の処理及びステップS4012～ステップS4020の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS4103の処理及びステップS4104の処理を実行する機能、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4403の処理及びステップS4404～ステップS4406の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴I2に記載の遊技機。

【3019】

特徴I3によれば、所定判定処理において、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における最下位のビットの値が所定の値であることに対応する判定結果となったことに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、所定判定処理として数値情報記憶手段に設定されている数値情報を「2」で除算した場合の剰余が「1」であるか否かを判定する判定処理又は当該剰余が「0」であるか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が奇数であること又は数値情報記憶手段に設定されている数値情報が偶数であることを特定するために必要となる処理の数を低減することができる。これにより、数値情報記憶手段に設定されている数値情報がいずれかの特定の数値情報であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化できるとともに、これらの処理のいずれかに対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【3020】

特徴I4．前記所定対象事象を含む複数の対象事象（役の抽選処理にてインデックス値IV=1～20のいずれかに当選すること）のいずれかが発生したことに基づいて、当該発生した前記対象事象に1対1で対応する数値情報（当選したインデックス値IV）が前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される構成であり、

前記対象事象として複数の第1対象事象（第5～第7の実施形態において第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値IV=1～4に当選すること、第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値IV=5～8に当選すること、第1停止を右リール32Rとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値IV=9～12に当選すること）が存在しており、

前記複数の第1対象事象のいずれかが発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも第1数値範囲（「1」～「4」の数値範囲、「5」～「8」の数値範囲、「9」～「12」の数値範囲）に含まれている数値情報であり、

本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記第1数値範囲に含まれていることに基づいて、いずれかの前記第1対象事象が発生したことに対応する第1対象事象対応処理（第5の実施形態における主側MPU72のステップS4004、ステップS4005、ステップS4007、ステップS4008、ステップS4010、ステップS4011、ステップS4013、ステップS4014、ステップS4016、ステップS4017、ステップS4019及びステップS4020の処理、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4303、ステップS4304、ステップS4306、ステップS4307、ステップS4309及びステップS4310の処理）を実行する第1対象事象対応手段（第5の実施形態における主側MPU72のステップS4004、ステップS4005、ステップS4007、ステップS4008、ステップS4010、ステップS4011、ステップS4013、ステップS4014、ステップS4016、ステップS4017、ステップS4019及びステップS4020の処理を実行する機能、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4303、ステップS4304、ステップS4306、ステップS4307、ステップS4309及びステップS4310

の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴Ⅰ１乃至Ⅰ３のいずれか１に記載の遊技機。

【３０２１】

特徴Ⅰ４によれば、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、複数存在している第１対象事象のそれぞれについて当該第１対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにて肯定判定が行われたことに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの第１対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの第１対象事象が発生したこ

10

【３０２２】

特徴Ⅰ５．前記第１数値範囲には、複数存在している前記所定対象数値情報の一部である複数の前記所定対象数値情報（例えば第１数値範囲が「１」～「４」であって所定対象数値情報が奇数である場合において「１」及び「３」）が含まれていることを特徴とする特徴Ⅰ４に記載の遊技機。

【３０２３】

特徴Ⅰ５によれば、上記特徴Ⅰ１の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成であって、上記特徴Ⅰ４の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成において、第１数値範囲には、複数存在している所定対象数値情報の一部である複数の所定対象数値情報が含まれている。これにより、所定対象事象であると同時に第１対象事象でもある複数の所定対象事象のいずれかが発生したことに基

20

【３０２４】

特徴Ⅰ６．前記第１数値範囲には、前記所定対象数値情報ではない数値情報（例えば第１数値範囲が「１」～「４」であって所定対象数値情報が奇数である場合において「２」及び「４」）が含まれていることを特徴とする特徴Ⅰ５に記載の遊技機。

30

【３０２５】

特徴Ⅰ６によれば、上記特徴Ⅰ５の構成を備え、所定対象事象であると同時に第１対象事象でもある所定対象事象が複数存在している構成において、所定対象事象ではない第１対象事象も存在しており、これらの第１対象事象が発生したことに基づいて数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも第１数値範囲に含まれている数値情報である。また、上記特徴Ⅰ４の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成である。これにより、第１対象事象として所定対象事象である対象事象及び所定対象事象ではない対象事象の双方が存在している構成においても、いずれかの第１対象事象が発生したことに基

40

【３０２６】

特徴Ⅰ７．複数存在している前記第１対象事象の中には、特定第１対象事象（左→中→右の順番で停止することにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ⅠⅤ＝１～２に当選すること、左→右→中の順番で停止することにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ⅠⅤ＝３～４に当選すること等）が複数含まれており、

50

いずれかの前記特定第1対象事象が発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも前記第1数値範囲に含まれている特定第1数値範囲（「1」～「4」の数値範囲に含まれている「1」～「2」の数値範囲、「1」～「4」の数値範囲に含まれている「3」～「4」の数値範囲等）に含まれている数値情報であり、

本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記特定第1数値範囲に含まれていることに基づいて、前記第1対象事象対応処理とは異なる処理として、いずれかの前記特定第1対象事象が発生したことに対応する特定第1対応処理（主側MPU72のステップS3504、ステップS3506、ステップS3508、ステップS3510、ステップS3512及びステップS3514の処理）を実行する特定第1対応手段（主側MPU72のステップS3504、ステップS3506、ステップS3508、ステップS3510、ステップS3512及びステップS3514の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴I4乃至I6のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3027】

特徴I7によれば、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が特定第1数値範囲に含まれていることに基づいて特定第1対応処理が実行される構成とすることにより、特定第1数値範囲に含まれている複数の数値情報のそれぞれについて当該数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて特定第1対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの特定第1対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの特定第1対象事象が発生したことに基づいて特定第1対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

20

【3028】

上記特徴I4の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第1数値範囲に含まれていることに基づいて第1対象事象対応処理が実行される構成において、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が特定第1数値範囲に含まれていることに基づいて特定第1対応処理が実行される。これにより、いずれかの特定第1対象事象が発生したことに基づいて第1対象事象対応処理が実行されるようにする処理、及びいずれかの特定第1対象事象が発生したことに基づいて特定第1対応処理が実行されるようにする処理の処理構成を簡素化することができる。

30

【3029】

特徴I8．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール32L，32M，32R）と、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン42～44）と、を備え、

前記第1対象事象が発生した後に、当該発生した前記第1対象事象に対応する第1当選役（第5，第7の実施形態におけるインデックス値IV＝1～4では第1赤ベル入賞、第2赤ベル入賞、第1黒ベル入賞及び第2黒ベル入賞のいずれか、インデックス値IV＝5～8では第3赤ベル入賞、第4赤ベル入賞、第3黒ベル入賞及び第4黒ベル入賞のいずれか、インデックス値IV＝9～12では第5赤ベル入賞、第6赤ベル入賞、第5黒ベル入賞及び第6黒ベル入賞のいずれか、第6の実施形態におけるインデックス値IV＝1～4では第1赤ベル入賞、第2赤ベル入賞、第1黒ベル入賞及び第1青ベル入賞のいずれか、インデックス値IV＝5～8では第3赤ベル入賞、第4赤ベル入賞、第2黒ベル入賞及び第2青ベル入賞のいずれか、インデックス値IV＝9～12では第5赤ベル入賞、第6赤ベル入賞、第3黒ベル入賞及び第3青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該第1当選役の入賞が成立する構成であり、

40

前記複数の第1対象事象はいずれも当該第1対象事象に対応する前記第1当選役の入賞を成立させるために前記停止操作手段を所定操作態様（第1停止を左リール32Lとする

50

操作態様、第1停止を中リール32Mとする操作態様、第1停止を右リール32Rとする操作態様)で操作する必要がある前記対象事象であることを特徴とする特徴I4乃至I7のいずれか1に記載の遊技機。

【3030】

特徴I8によれば、複数の第1対象事象はいずれも当該第1対象事象に対応する第1当選役の入賞を成立させるために停止操作手段を所定操作態様で操作する必要がある対象事象である。また、上記特徴I4の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第1数値範囲に含まれていることに基づいて第1対象事象対応処理が実行される構成である。これにより、対応する第1当選役の入賞を成立させるために停止操作手段を所定操作態様で操作する必要があるいずれかの第1対象事象が発生したことに基づいて第1対象事象対応処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。

10

【3031】

特徴I9. 前記複数の所定対象事象には複数の第1所定対象事象(第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値IV=1, 3に当選すること、第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値IV=5, 7に当選すること、第1停止を右リール32Rとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値IV=9, 11に当選すること等)が含まれており、

前記複数の第1所定対象事象のいずれかが発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される前記所定対象数値情報はいずれも第1所定数値範囲(「1」～「4」の数値範囲、「5」～「8」の数値範囲、「9」～「12」の数値範囲)に含まれている数値情報であり、

20

前記所定対象事象対応手段は、

前記所定対象事象対応処理として、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報を利用して第1所定判定処理(第5の実施形態における主側MPU72のステップS4003、ステップS4006、ステップS4009、ステップS4012、ステップS4015及びステップS4018の処理)を実行する第1所定判定手段(第5の実施形態における主側MPU72のステップS4003、ステップS4006、ステップS4009、ステップS4012、ステップS4015及びステップS4018の処理を実行する機能)と、

30

前記第1所定判定処理において、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記第1所定数値範囲に含まれていることに対応する第1所定判定結果(肯定判定が行われる判定結果)となったことに基づいて、いずれかの前記第1所定対象事象が発生したことに対応する第1所定対象事象対応処理(第5の実施形態における主側MPU72のステップS4004、ステップS4005、ステップS4007、ステップS4008、ステップS4010、ステップS4011、ステップS4013、ステップS4014、ステップS4016、ステップS4017、ステップS4019及びステップS4020の処理)を実行する第1所定対象事象対応手段(第5の実施形態における主側MPU72のステップS4004、ステップS4005、ステップS4007、ステップS4008、ステップS4010、ステップS4011、ステップS4013、ステップS4014、ステップS4016、ステップS4017、ステップS4019及びステップS4020の処理を実行する機能)と、

40

を備えていることを特徴とする特徴I1乃至I8のいずれか1に記載の遊技機。

【3032】

特徴I9によれば、第1所定判定処理において第1所定判定結果となったことに基づいて第1所定対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、複数存在している第1所定対象事象のそれぞれについて当該第1所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて第1所定対象事象対応処理が実行される

50

構成と比較して、いずれかの第1所定対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの第1所定対象事象が発生したことに基づいて第1所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【3033】

特徴I10．複数の判定対象情報（当選データ）が設定されている判定用情報群（第5の実施形態における非内部用役抽選テーブルTB1及び内部用役抽選テーブルTB2、第6の実施形態における非内部用役抽選テーブルTB3及び内部用役抽選テーブルTB4、第7の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルTB5）が記憶されている特定記憶手段（主側ROM73）と、

10

前記判定用情報群に設定されている前記複数の判定対象情報のうち判定実行対象（現状におけるインデックス値IVに対応する当選データ）である一の前記判定対象情報に当選したか否かを判定する所定当否判定処理（第5、第6の実施形態における主側MPU72のステップS2806の処理、第7の実施形態における主側MPU72のステップS4506の処理）を実行する所定当否判定手段（第5、第6の実施形態における主側MPU72のステップS2806の処理を実行する機能、第7の実施形態における主側MPU72のステップS4506の処理を実行する機能）と、

前記所定当否判定処理において前記判定実行対象となっている前記判定対象情報に当選しない結果となったことに基づいて、前記判定用情報群において前記判定実行対象となる前記判定対象情報を更新する対象更新手段（第5、第6の実施形態における主側MPU72のステップS2809の処理を実行する機能、第7の実施形態における主側MPU72のステップS4507の処理を実行する機能）と、
を備え、

20

前記所定対象事象は、前記所定当否判定処理において当該所定対象事象に対応する前記判定対象情報である所定の判定対象情報（インデックス値IV＝1，3，5，7，9，11のいずれか、インデックス値IV＝2，4，6，8，10，12のいずれか）に当選することにより発生することを特徴とする特徴I1乃至I9のいずれか1に記載の遊技機。

【3034】

特徴I10によれば、所定当否判定処理においていずれかの所定対象事象に対応する所定の判定対象情報に当選したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。これにより、所定当否判定処理の結果に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。

30

【3035】

特徴I11．前記所定当否判定処理にて当選した前記判定対象情報に1対1で対応する数値情報（インデックス値IV）が前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される構成であり、

前記判定用情報群には、複数の前記所定の判定対象情報が、前記所定の等差数列における公差（等差数列において連続する2つの項の差）に対応する所定の間隔（第5～第7の実施形態では奇数のインデックス値IVとその次の奇数のインデックス値IVとの間に1つの偶数のインデックス値IVが存在している間隔、偶数のインデックス値IVとその次の偶数のインデックス値IVとの間に1つの奇数のインデックス値IVが存在している間隔）で配置されていることを特徴とする特徴I10に記載の遊技機。

40

【3036】

特徴I11によれば、所定当否判定処理にて当選した判定対象情報に対応する数値情報を数値情報記憶手段に設定するための処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、所定当否判定処理においていずれかの所定の判定対象情報に当選したことに基づいて数値情報記憶手段に設定される数値情報が所定の等差数列に含まれる所定対象数値情報となるようにすることができる。

【3037】

特徴I12．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール32L，32M，32R）と、

50

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、
を備え、

前記所定対象事象が発生した後に、当該発生した前記所定対象事象に対応する所定当選役（第５，第７の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第６黒ベル入賞のいずれか、第６の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該所定当選役の入賞が成立する構成であり、

前記所定対象事象対応手段は、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が行われている状況において前記停止操作手段の操作が行われた後に、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて、前記所定対象事象対応処理として、いずれかの前記所定当選役の入賞が成立したことに対応する所定入賞成立対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）を実行する所定入賞成立対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３～ステップＳ４４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ１１のいずれか１に記載の遊技機。

【３０３８】

特徴Ｉ１２によれば、絵柄の変動表示が行われている状況において停止操作手段の操作が行われた後に、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定入賞成立対応処理が実行される構成とすることにより、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定入賞成立対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定当選役の入賞が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの所定当選役の入賞が成立したことに基づいて所定入賞成立対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【３０３９】

特徴Ｉ１３．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、
を備え、

前記所定対象事象が発生した後に、当該発生した前記所定対象事象に対応する所定当選役（第５，第７の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第６黒ベル入賞のいずれか、第６の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該所定当選役の入賞が成立する構成であり、

前記所定対象事象対応手段は、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止されるタイミングよりも前のタイミングで、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて、前記所定対象事象対応処理として、いずれかの前記所定対象事象が発生したことに対応する所定発生対応処理（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理）を実行する所定発生対応手段（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ１２のいずれか１に記載の遊技機。

【3040】

特徴I13によれば、絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止されるタイミングよりも前のタイミングで、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定発生対応処理が実行される構成とすることにより、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定発生対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定発生対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【3041】

特徴I14．前記所定対象事象対応処理は、前記所定対象事象が発生したことに対応する情報（第5の実施形態において停止操作報知コマンドに設定される赤ベル当選情報、いずれかの達成フラグ74h～74mに設定される「1」という情報、AT継続カウンタ74dの値に赤ベル入賞又は黒ベル入賞に対応する付与数が加算された値、第6の実施形態においてAT継続カウンタ74dの値に赤ベル入賞、黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する付与数が加算された値）を設定する処理（第5の実施形態における主側MPU72のステップS3516の処理、主側MPU72のステップS4003～ステップS4011の処理、ステップS4012～ステップS4020の処理、ステップS4103の処理、ステップS4104の処理、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4403の処理、ステップS4404～ステップS4406の処理）であることを特徴とする特徴I1乃至I13のいずれか1に記載の遊技機。

【3042】

特徴I14によれば、上記特徴I1の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成であるため、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象が発生したことに対応する情報が設定されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【3043】

なお、特徴I1～I14の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3044】

<特徴J群>

特徴J1．複数の数値情報（第5～第7の実施形態において「0」～「20」）のいずれかが設定される数値情報記憶手段（インデックス値カウンタ74a）と、

複数の所定対象事象（第5～第7の実施形態における役の抽選処理にて「1」～「12」の数値範囲に含まれているいずれかの奇数のインデックス値IVに当選すること、「1」～「12」の数値範囲に含まれているいずれかの偶数のインデックス値IVに当選すること）のいずれかが発生したことに基づいて、当該発生した前記所定対象事象に1対1で対応する所定対象数値情報（「1」～「12」のいずれかのインデックス値IV）を前記数値情報記憶手段に設定する数値情報設定手段（第5，第6の実施形態における主側MPU72のステップS2806～ステップS2807の処理を実行する機能、第7の実施形態における主側MPU72のステップS4506及びステップS4509～ステップS4513の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定対象数値情報はいずれも当該所定対象数値情報が有する複数のビット（第 0 ～ 第 7 ビット）における所定ビット（第 0 ビット）の値が所定の値（「1」という値、「0」という値）である数値情報（「1」～「12」の数値範囲における奇数のインデックス値 I V、「1」～「12」の数値範囲における偶数のインデックス値 I V）であり、

本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記所定ビットの値が前記所定の値であることに基づいて、いずれかの前記所定対象事象が発生したことに対応する所定対象事象対応処理（第 5 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 3 5 1 6 の処理、主側 M P U 7 2 のステップ S 4 0 0 3 ～ステップ S 4 0 1 1 の処理、ステップ S 4 0 1 2 ～ステップ S 4 0 2 0 の処理、ステップ S 4 1 0 3 の処理、ステップ S 4 1 0 4 の処理、第 6 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 4 4 0 3 の処理、ステップ S 4 4 0 4 ～ステップ S 4 4 0 6 の処理）を実行する所定対象事象対応手段（第 5 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 3 5 1 6 の処理を実行する機能、主側 M P U 7 2 のステップ S 4 0 0 3 ～ステップ S 4 0 2 0 の処理を実行する機能、主側 M P U 7 2 のステップ S 4 1 0 3 及びステップ S 4 1 0 4 の処理を実行する機能、第 6 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 4 4 0 3 ～ステップ S 4 4 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【3045】

特徴 J 1 によれば、複数の所定対象事象のうち発生した所定対象事象に 1 対 1 に対応する所定対象数値情報が数値情報記憶手段に設定される構成であることにより、数値情報記憶手段に設定されている所定対象数値情報に基づいて発生した所定対象事象の種類を特定可能とすることができる。

20

【3046】

複数の所定対象事象が存在している構成において、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される。このため、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

30

【3047】

特徴 J 2 . 前記所定ビットは、前記所定対象数値情報が有する前記複数のビットにおける最下位のビット（第 5 ～ 第 7 の実施形態では第 0 ビット）であることを特徴とする特徴 J 1 に記載の遊技機。

【3048】

特徴 J 2 によれば、所定の値が「1」である構成では、所定対象事象以外の事象が発生したことに基づいて数値情報記憶手段に当該事象に対応する数値情報として偶数が設定される構成とすることを可能としながら、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が奇数であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。また、所定の値が「0」である構成では、所定対象事象以外の事象が発生したことに基づいて数値情報記憶手段に当該事象に対応する数値情報として奇数が設定される構成とすることを可能としながら、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が偶数であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。これらの構成のいずれかであることにより、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

40

【3049】

特徴 J 3 . 複数存在している前記所定対象事象の中には、所定の対象事象（第 6 の実施

50

形態における役の抽選処理にて黒ベル当選データが設定されているインデックス値 $IV = 2, 6, 10$ のいずれかに当選すること、青ベル当選データが設定されているインデックス値 $IV = 4, 8, 12$ のいずれかに当選すること）が複数含まれており、

いずれかの前記所定の対象事象が発生したことに基づいて、当該発生した前記所定の対象事象に対応する前記所定対象数値情報として前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも、当該所定対象数値情報が有する前記複数のビットのうち前記所定ビットの値が前記所定の値であって、当該所定ビットとは異なる特定ビット（第6の実施形態において第1ビット）の値が特定の値（「1」という値、「0」という値）である数値情報（「2」、「6」及び「10」のいずれか、「4」、「8」及び「12」のいずれか）であり、

10

前記所定対象事象対応手段は、

前記所定対象事象対応処理として、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記特定ビットの値についての特定ビット判定処理（主側MPU72のステップS4404の処理）を実行する手段（第6の実施形態における主側MPU72のステップS4404の処理を実行する機能）と、

前記特定ビット判定処理において、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記特定ビットの値が前記特定の値であるという判定結果となったことに基づいて、いずれかの前記所定の対象事象が発生したことに対応する所定の対象事象対応処理（主側MPU72のステップS4405の処理、主側MPU72のステップS4406の処理）を実行する手段（第6の実施形態における主側MPU72のステップS4405及びステップS4406の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴J1又はJ2に記載の遊技機。

20

【3050】

特徴J3によれば、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であるとともに特定ビットの値が特定の値であることに基づいて、所定の対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。このため、複数存在している所定の対象事象のそれぞれについて当該所定の対象事象に対応する所定対象数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定の対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定の対象事象が発生したことに基づいて所定の対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

30

【3051】

特徴J4．前記所定対象事象を含む複数の対象事象（役の抽選処理にてインデックス値 $IV = 1 \sim 20$ のいずれかに当選すること）のいずれかが発生したことに基づいて、当該発生した前記対象事象に1対1で対応する数値情報（当選したインデックス値 IV ）が前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される構成であり、

前記対象事象として複数の第1対象事象（第5～第7の実施形態において第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値 $IV = 1 \sim 4$ に当選すること、第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値 $IV = 5 \sim 8$ に当選すること、第1停止を右リール32Rとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値 $IV = 9 \sim 12$ に当選すること）が存在しており、

40

前記複数の第1対象事象のいずれかが発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも第1数値範囲（「1」～「4」の数値範囲、「5」～「8」の数値範囲、「9」～「12」の数値範囲）に含まれている数値情報であり、

本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記第1数値範囲に含

50

まれていることに基づいて、いずれかの前記第1対象事象が発生したことに対応する第1対象事象対応処理（第5の実施形態における主側MPU72のステップS4004、ステップS4005、ステップS4007、ステップS4008、ステップS4010、ステップS4011、ステップS4013、ステップS4014、ステップS4016、ステップS4017、ステップS4019及びステップS4020の処理、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4303、ステップS4304、ステップS4306、ステップS4307、ステップS4309及びステップS4310の処理）を実行する第1対象事象対応手段（第5の実施形態における主側MPU72のステップS4004、ステップS4005、ステップS4007、ステップS4008、ステップS4010、ステップS4011、ステップS4013、ステップS4014、ステップS4016、ステップS4017、ステップS4019及びステップS4020の処理を実行する機能、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4303、ステップS4304、ステップS4306、ステップS4307、ステップS4309及びステップS4310の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴J1乃至J3のいずれか1に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【3052】

特徴J4によれば、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第1数値範囲に含まれていることに基づいて第1対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、複数存在している第1対象事象のそれぞれについて当該第1対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにて肯定判定が行われたことに基づいて第1対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの第1対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの第1対象事象が発生したことに基づいて第1対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【3053】

特徴J5．前記複数の前記所定対象事象には複数の第1所定対象事象（第1停止を左リール32Lとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値IV=1, 3に当選すること、第1停止を中リール32Mとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値IV=5, 7に当選すること、第1停止を右リール32Rとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値IV=9, 11に当選すること等）が含まれており、

いずれかの前記第1所定対象事象が発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される前記所定対象数値情報はいずれも第1所定数値範囲（「1」～「4」の数値範囲、「5」～「8」の数値範囲、「9」～「12」の数値範囲）に含まれている数値情報であり、

前記所定対象事象対応手段は、

前記所定対象事象対応処理として、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報を利用して第1所定判定処理（第5の実施形態における主側MPU72のステップS4003、ステップS4006、ステップS4009、ステップS4012、ステップS4015及びステップS4018の処理）を実行する第1所定判定手段（第5の実施形態における主側MPU72のステップS4003、ステップS4006、ステップS4009、ステップS4012、ステップS4015及びステップS4018の処理を実行する機能）と、

前記第1所定判定処理において、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記第1所定数値範囲に含まれていることに対応する第1所定判定結果（肯定判定が行われる判定結果）となったことに基づいて、いずれかの前記第1所定対象事象が発生したことに対応する第1所定対象事象対応処理（第5の実施形態における主側MPU72のステップS4004、ステップS4005、ステップS4007、ステップS4008、ステッ

ブ S 4 0 1 0、ステップ S 4 0 1 1、ステップ S 4 0 1 3、ステップ S 4 0 1 4、ステップ S 4 0 1 6、ステップ S 4 0 1 7、ステップ S 4 0 1 9 及びステップ S 4 0 2 0 の処理) を実行する第 1 所定対象事象対応手段 (第 5 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 4 0 0 4、ステップ S 4 0 0 5、ステップ S 4 0 0 7、ステップ S 4 0 0 8、ステップ S 4 0 1 0、ステップ S 4 0 1 1、ステップ S 4 0 1 3、ステップ S 4 0 1 4、ステップ S 4 0 1 6、ステップ S 4 0 1 7、ステップ S 4 0 1 9 及びステップ S 4 0 2 0 の処理を実行する機能) と、

を備えていることを特徴とする特徴 J 1 乃至 J 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 0 5 4 】

特徴 J 5 によれば、第 1 所定判定処理において第 1 所定判定結果となったことに基づいて第 1 所定対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、複数存在している第 1 所定対象事象のそれぞれについて当該第 1 所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて第 1 所定対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの第 1 所定対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの第 1 所定対象事象が発生したことに基づいて第 1 所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【 3 0 5 5 】

特徴 J 6 . 複数の判定対象情報 (当選データ) が設定されている判定用情報群 (第 5 の実施形態における非内部用役抽選テーブル T B 1 及び内部用役抽選テーブル T B 2、第 6 の実施形態における非内部用役抽選テーブル T B 3 及び内部用役抽選テーブル T B 4、第 7 の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブル T B 5) が記憶されている特定記憶手段 (主側 R O M 7 3) と、

前記判定用情報群に設定されている前記複数の判定対象情報のうち判定実行対象 (現状におけるインデックス値 I V に対応する当選データ) である一の前記判定対象情報に当選したか否かを判定する所定当否判定処理 (第 5、第 6 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 2 8 0 6 の処理、第 7 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 4 5 0 6 の処理) を実行する所定当否判定手段 (第 5、第 6 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 2 8 0 6 の処理を実行する機能、第 7 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 4 5 0 6 の処理を実行する機能) と、

前記所定当否判定処理において前記判定実行対象となっている前記判定対象情報に当選しない結果となったことに基づいて、前記判定用情報群において前記判定実行対象となる前記判定対象情報を更新する対象更新手段 (第 5、第 6 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 2 8 0 9 の処理を実行する機能、第 7 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 4 5 0 7 の処理を実行する機能) と、
を備え、

前記所定対象事象は、前記所定当否判定処理において当該所定対象事象に対応する前記判定対象情報である所定の判定対象情報 (インデックス値 I V = 1, 3, 5, 7, 9, 11 のいずれか、インデックス値 I V = 2, 4, 6, 8, 10, 12 のいずれか) に当選することにより発生することを特徴とする特徴 J 1 乃至 J 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 0 5 6 】

特徴 J 6 によれば、所定当否判定処理においていずれかの所定対象事象に対応する所定の判定対象情報に当選したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。これにより、所定当否判定処理の結果に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【 3 0 5 7 】

特徴 J 7 . 絵柄を変動表示する絵柄表示手段 (リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R) と、

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段 (ストップボタン 4 2 ~ 4 4) と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記所定対象事象が発生した後に、当該発生した前記所定対象事象に対応する所定当選役（第5、第7の実施形態では第1～第6赤ベル入賞のいずれか、第1～第6黒ベル入賞のいずれか、第6の実施形態では第1～第6赤ベル入賞のいずれか、第1～第3黒ベル入賞及び第1～第3青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該所定当選役の入賞が成立する構成であり、

前記所定対象事象対応手段は、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が行われている状況において前記停止操作手段の操作が行われた後に、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記所定ビットの値が前記所定の値であることに基づいて、前記所定対象事象対応処理として、いずれかの前記所定当選役の入賞が成立したことに
10
対応する所定入賞成立対応処理（第5の実施形態における主側MPU72のステップS4003～ステップS4011の処理、ステップS4012～ステップS4020の処理、ステップS4103の処理、ステップS4104の処理、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4403の処理、ステップS4404～ステップS4406の処理）を実行する所定入賞成立対応手段（第5の実施形態における主側MPU72のステップS4003～ステップS4020の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS4103及びステップS4104の処理を実行する機能、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4403～ステップS4406の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴J1乃至J6のいずれか1に記載の遊技機。

【3058】

特徴J7によれば、絵柄の変動表示が行われている状況において停止操作手段の操作が行われた後に、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であることに基づいて所定入賞成立対応処理が実行される構成とすることにより、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定入賞成立対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定当選役の入賞が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの所定当選役の入賞が成立したことに
20
基づいて所定入賞成立対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【3059】

特徴J8．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール32L、32M、32R）と、

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン42～44）と、

を備え、

前記所定対象事象が発生した後に、当該発生した前記所定対象事象に対応する所定当選役（第5、第7の実施形態では第1～第6赤ベル入賞のいずれか、第1～第6黒ベル入賞のいずれか、第6の実施形態では第1～第6赤ベル入賞のいずれか、第1～第3黒ベル入賞及び第1～第3青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該所定当選役の入賞が成立する構成であり、
40

前記所定対象事象対応手段は、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止されるタイミングよりも前のタイミングで、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記所定ビットの値が前記所定の値であることに基づいて、前記所定対象事象対応処理として、いずれかの前記所定対象事象が発生したことに
50
対応する所定発生対応処理（第5～第7の実施形態における主側MPU72のステップS3516の処理）を実行する所定発生対応手段（第5～第7の実施形態における主側MPU72のステップS3516の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴J1乃至J7のいずれか1に記載の遊技機。

【3060】

特徴J8によれば、絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止されるタイミングより

も前のタイミングで、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であることに基づいて所定発生対応処理が実行される構成とすることにより、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定発生対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定発生対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【3061】

特徴J9．前記所定対象事象対応処理は、前記所定対象事象が発生したことに対応する情報（第5の実施形態において停止操作報知コマンドに設定される赤ベル当選情報、いずれかの達成フラグ74h～74mに設定される「1」という情報、AT継続カウンタ74dの値に赤ベル入賞又は黒ベル入賞に対応する付与数が加算された値、第6の実施形態においてAT継続カウンタ74dの値に赤ベル入賞、黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する付与数が加算された値）を設定する処理（第5の実施形態における主側MPU72のステップS3516の処理、主側MPU72のステップS4003～ステップS4011の処理、ステップS4012～ステップS4020の処理、ステップS4103の処理、ステップS4104の処理、第6の実施形態における主側MPU72のステップS4403の処理、ステップS4404～ステップS4406の処理）であることを特徴とする特徴J1乃至J8のいずれか1に記載の遊技機。

【3062】

特徴J9によれば、上記特徴J1の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成であるため、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象が発生したことに対応する情報が設定されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【3063】

なお、特徴J1～J9の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3064】

上記特徴I群及び上記特徴J群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3065】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【3066】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リール

10

20

30

40

50

の回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【3067】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の実行制御を行うために必要な記憶容量を抑える必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3068】

＜特徴K群＞

特徴K1．複数の判定対象情報（インデックス値IV）と、当該判定対象情報に対応する当否判定用情報（ポイント値PV）と、が設定されている判定用情報群（第5の実施形態における非内部用役抽選テーブルTB1及び内部用役抽選テーブルTB2、第6の実施形態における非内部用役抽選テーブルTB3及び内部用役抽選テーブルTB4、第7の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルTB5）が記憶されている特定記憶手段（主側ROM73）と、

10

前記判定用情報群に設定されている前記複数の判定対象情報のうち判定実行対象（現状におけるインデックス値IV）である一の前記判定対象情報に対応する前記当否判定用情報を利用して当該判定対象情報に当選したか否かを判定する所定当否判定処理（主側MPU72におけるステップS2806の処理、主側MPU72におけるステップS4506の処理）を実行する所定当否判定手段（第5、第6の実施形態における主側MPU72のステップS2806の処理を実行する機能、第7の実施形態における主側MPU72のステップS4506の処理を実行する機能）と、

20

前記所定当否判定処理において前記判定実行対象となっている前記判定対象情報に当選しない結果となったことに基づいて、前記判定用情報群において前記判定実行対象となる前記判定対象情報を更新する対象更新手段（第5、第6の実施形態における主側MPU72のステップS2809の処理を実行する機能、第7の実施形態における主側MPU72のステップS4507の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定記憶手段には、所定の状況（第5～第7の実施形態におけるボーナス内部状態ST12、第7の実施形態における通常遊技状態ST11又はAT状態ST14）において前記所定当否判定処理に利用される前記判定用情報群として、所定判定対象情報（第5～第7の実施形態においてインデックス値IV=14、第7の実施形態においてインデックス値IV=15）と、当該所定判定対象情報とは異なる特定判定対象情報（第5～第7の実施形態においてインデックス値IV=15、第7の実施形態においてインデックス値IV=14）と、を含む複数の前記判定対象情報が設定されている所定判定用情報群（第5の実施形態における内部用役抽選テーブルTB2、第6の実施形態における内部用役抽選テーブルTB4、第7の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルTB5）が記憶されており、

30

前記所定判定用情報群において、前記所定判定対象情報に対応させて設定されている前記当否判定用情報は前記所定当否判定処理にて当選を発生させ得る情報（「0」よりも大きい「850」というポイント値PV）であり、前記特定判定対象情報に対応させて設定されている前記当否判定用情報は前記所定当否判定処理にて当選を発生させない情報（「0」というポイント値PV）であることを特徴とする遊技機。

40

【3069】

特徴K1によれば、判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される構成であり、所定の状況では所定判定用情報群を利用して所定判定処理が実行される。これにより、所定当否判定処理を実行するための処理の処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、状況に応じた内容の所定当否判定処理が実行されるようにすることができる。当該所定判定用情報群に所定判定対象情報及び特定判定対象情報を含む複数の判定対象情報が設定されていることにより、所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合に、所定判定対象情報が判定実行対象となる状況を発生させることができるとともに、特定判定対象情報が判定実行対象となる状況を発生させることができる。当該所定判定用情報群におい

50

て、所定判定対象情報に対応させて設定されている当否判定用情報は所定当否判定処理にて当選を発生させ得る情報であり、特定判定対象情報に対応させて設定されている当否判定用情報は所定当否判定処理にて当選を発生させない情報であることにより、所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合に、所定判定対象情報が判定実行対象となっている状況において当選が発生し得る構成とすることができるとともに、特定判定対象情報が判定実行対象となっている状況において当選が発生しない構成とすることができ。

【3070】

所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報が判定実行対象となっている状況において当選が発生しない構成において、当該所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合に利用される所定判定用情報群には当該特定判定対象情報が設定されている。これにより、所定当否判定処理が実行される状況に応じて、当該所定当否判定処理において所定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数、及び特定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できる。よって、当否判定が好適に行われるようにすることが可能となる。

10

【3071】

特徴K2．前記所定判定対象情報及び前記特定判定対象情報はいずれも、前記所定の状況とは異なる特定の状況（第5～第7の実施形態における通常遊技状態ST11又はAT状態ST14、第7の実施形態におけるボーナス内部状態ST12）にて実行される前記所定当否判定処理に利用される前記判定用情報群に設定されていることを特徴とする特徴K1に記載の遊技機。

20

【3072】

特徴K2によれば、上記特徴K1の構成を備え、所定判定対象情報及び特定判定対象情報が所定の状況において実行される所定当否判定処理に利用される所定判定用情報群に設定されている構成において、当該所定判定対象情報及び特定判定対象情報が特定の状況において実行される所定当否判定処理に利用される判定用情報群にも設定されている構成とすることにより、所定の状況にて実行される所定当否判定処理及び特定の状況にて実行される所定当否判定処理の双方において、所定判定対象情報及び特定判定対象情報が判定実行対象となり得る構成とすることができ。これにより、上記特徴K1の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理では所定判定対象情報に当選し得る構成であって特定判定対象情報に当選しない構成においても、所定の状況にて実行される所定当否判定処理及び特定の状況にて実行される所定当否判定処理において、所定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できるとともに、特定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できる。

30

【3073】

特徴K3．前記所定判定用情報群には、前記所定判定対象情報に対応する当選対象情報である所定の当選対象情報（所定判定対象情報がインデックス値IV=14である場合にはチェリー当選データ、所定判定対象情報がインデックス値IV=15である場合にはチェリー当選データ及びBB当選データ）と、前記特定判定対象情報に対応する前記当選対象情報であって前記所定の当選対象情報とは異なる特定の当選対象情報（特定判定対象情報がインデックス値IV=15である場合にはチェリー当選データ及びBB当選データ、特定判定対象情報がインデックス値IV=14である場合にはチェリー当選データ）と、が設定されており、

40

前記所定の当選対象情報及び前記特定の当選対象情報には共通の所定当選対象情報（チェリー当選データ）が含まれていることを特徴とする特徴K1又はK2に記載の遊技機。

【3074】

特徴K3によれば、所定当選対象情報を含む当選対象情報が設定されている判定対象情報として、所定の当選対象情報が設定されている所定判定対象情報と、特定の当選対象情報が設定されている特定判定対象情報とが存在している構成において、上記特徴K1の構

50

成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理では、所定判定対象情報への当選が発生し得る構成であって、特定判定対象情報への当選が発生しない構成である。これにより、所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合に、所定当選対象情報を含む所定の当選対象情報及び当該所定当選対象情報を含む特定の当選対象情報のうち、所定の当選対象情報が設定されている所定判定対象情報への当選が発生し得るようにすることができる。とともに、特定の当選対象情報が設定されている特定判定対象情報への当選が発生しないようにすることができる。

【3075】

特徴K4．いずれかの前記判定対象情報が設定される当選情報記憶手段（インデックス値カウンタ74a）と、

いずれかの前記判定対象情報への当選が確定した状態（第5，第6の実施形態では主側MPU72におけるステップS2806にて肯定判定が行われた状態、第7の実施形態では主側MPU72におけるステップS4506にて肯定判定が行われた後にステップS4509～ステップS4512の処理が実行された状態）となったことに基づいて、当該当選が確定した前記判定対象情報を前記当選情報記憶手段に設定する当選情報設定手段（第5，第6の実施形態における主側MPU72のステップS2807の処理を実行する機能、第7の実施形態における主側MPU72のステップS4513の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴K1乃至K3のいずれか1に記載の遊技機。

【3076】

特徴K4によれば、当選情報記憶手段を参照することにより当選が確定した判定対象情報を特定可能とすることができる。これにより、当選が確定した判定対象情報を特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【3077】

特徴K5．前記所定の状況において前記所定当否判定処理が実行される場合には、前記所定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であり、

前記所定の状況とは異なる特定の状況（第5～第7の実施形態における通常遊技状態ST11又はAT状態ST14、第7の実施形態におけるボーナス内部状態ST12）において前記所定当否判定処理が実行される場合には、前記所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成であり、

本遊技機は、前記当選情報記憶手段に前記所定判定対象情報が設定されていることに基づいて、前記所定の状況において前記所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに対応する所定対応処理（所定判定対象情報がインデックス値IV=14である場合には、主側MPU72のステップS3208～ステップS3209及びステップS3217の処理、主側MPU72のステップS3307～ステップS3308及びステップS3316の処理、所定判定対象情報がインデックス値IV=15である場合には、主側MPU72におけるステップS3006の処理）を実行する所定対応処理実行手段（第5～第7の実施形態における主側MPU72のステップS3006の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS3208～ステップS3209及びステップS3217の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS3307～ステップS3308及びステップS3316の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴K4に記載の遊技機。

【3078】

特徴K5によれば、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であって、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成である。このため、当選情報記憶手段に所定判定対象情報が設定されていることに基づいて所定対応処理を実行する場合に、所定判定対象情報への当選が確定した状態が所定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理を不要とすることができる。これにより、所定判定対象情報への当選が確定した状態となったか否かを判定するための判定処

10

20

30

40

50

理に加えて当該状態が所定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理が必要となる構成を比較して、所定の状況において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。よって、所定の状況において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて所定対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化できるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【3079】

特徴K6．前記特定の状況において前記所定当否判定処理が実行される場合には、前記特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であり、

前記所定の状況において前記所定当否判定処理が実行される場合には、前記特定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成であり、

本遊技機は、前記当選情報記憶手段に前記特定判定対象情報が設定されていることに基づいて前記特定の状況において前記特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに対応する特定対応処理（特定判定対象情報がインデックス値IV＝15である場合には、主側MPU72におけるステップS3006の処理、特定判定対象情報がインデックス値IV＝14である場合には主側MPU72のステップS3208～ステップS3209及びステップS3217の処理、主側MPU72のステップS3307～ステップS3308及びステップS3316の処理）を実行する特定対応処理実行手段（第5～第7の実施形態における主側MPU72のステップS3006の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS3208～ステップS3209及びステップS3217の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS3307～ステップS3308及びステップS3316の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴K4又はK5に記載の遊技機。

【3080】

特徴K6によれば、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であって、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成である。このため、当選情報記憶手段に特定判定対象情報が設定されていることに基づいて特定対応処理を実行する場合に、特定判定対象情報への当選が確定した状態が特定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理を不要とすることができる。これにより、特定判定対象情報への当選が確定した状態となったか否かを判定するための判定処理に加えて当該状態が特定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理が必要となる構成を比較して、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。よって、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて特定対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化できるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【3081】

特徴K7．前記所定当否判定処理においていずれかの前記判定対象情報に当選した場合（第5，第6の実施形態において主側MPU72のステップS2806にて肯定判定が行われた場合）には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となり、当該当選が確定した前記判定対象情報が前記当選情報設定手段により前記当選情報記憶手段に設定されることを特徴とする特徴K4乃至K6のいずれか1に記載の遊技機。

【3082】

特徴K7によれば、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選し、当該判定対象情報への当選が確定した状態となった場合に、当該状態が発生した状況を特定するための判定処理を不要としながら、当該当選が確定した判定対象情報が当選情報記憶手

段に設定されるようにすることができる。これにより、いずれかの判定対象情報への当選が確定したことに基づいて当該判定対象情報が当選情報記憶手段に設定されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。特に、所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選し、当該所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて当該所定判定対象情報が当選情報記憶手段に設定されるようにするための処理、及び所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選し、当該特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて当該特定判定対象情報が当選情報記憶手段に設定されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【3083】

特徴K8．前記特定記憶手段には、前記特定の状況において実行される前記所定当否判定処理にて利用される前記判定用情報群であって前記所定判定用情報群とは異なる前記判定用情報群として、前記所定判定対象情報及び前記特定判定対象情報を含む複数の前記判定対象情報が設定されている特定判定用情報群（第5の実施形態における非内部用役抽選テーブルTB1、第6の実施形態における非内部用役抽選テーブルTB3）が記憶されており、

10

前記特定判定用情報群において、前記特定判定対象情報に対応させて設定されている前記当否判定用情報は前記所定当否判定処理にて当選を発生させ得る情報（「0」よりも大きい「850」というポイント値PV）であり、前記所定判定対象情報に対応させて設定されている前記当否判定用情報は前記所定当否判定処理にて当選を発生させない情報（「0」というポイント値PV）であることを特徴とする特徴K7に記載の遊技機。

20

【3084】

特徴K8によれば、上記特徴K7の構成を備え、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選した場合には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となる構成において、特定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選し得るとともに、当該特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選しない。これにより、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合に、特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成とすることができるとともに、所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成とすることができる。

【3085】

特定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選し得る構成であって、当該特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選しない構成において、当該特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報及び特定判定対象情報のいずれもが判定実行対象となり得る構成とすることができる。また、上記特徴K1の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理及び特定の状況にて実行される所定当否判定処理の双方において、所定判定対象情報及び特定判定対象情報は判定実行対象となる構成である。これにより、特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選しない構成であるとともに、上記特徴K1の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選しない構成においても、所定の状況にて実行される所定当否判定処理及び特定の状況にて実行される所定当否判定処理において、所定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できるとともに、特定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できる。

30

40

【3086】

特徴K9．前記対象更新手段は、前記所定判定用情報群又は前記特定判定用情報群を利用して実行される前記所定の当否判定処理において、前記判定実行対象となっている前記判定対象情報に当選しない結果となる度に、前記判定実行対象となっている前記判定対象情報を特定するための数値情報を所定の順番（第5、第6の実施形態において「1」から「20」まで「1」ずつ増加していく昇順）で更新することにより前記判定実行対象を更

50

新する手段（第 5，第 6 の実施形態における主側 MPU 72 のステップ S 2809 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 K 8 に記載の遊技機。

【3087】

特徴 K 9 によれば、数値情報を所定の順番で更新することにより所定当否判定処理において判定実行対象となっている判定対象情報を更新することができるため、所定当否判定処理において判定実行対象となっている判定対象情報を更新するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【3088】

所定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される場合及び特定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される場合のいずれにおいても、所定当否判定処理にて当選が発生するまでに判定実行対象となった判定対象情報の数に対応する情報が当選情報記憶手段に設定されるようにすることができる。これらの場合の双方において、所定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数、及び特定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動しない構成とすることにより、所定判定対象情報に当選した場合に当選情報記憶手段に記憶される情報が所定判定対象情報となるようにするための処理構成を簡素化することができる。とともに、特定判定対象情報に当選した場合に数値情報記憶手段に記憶される情報が特定判定対象情報となるようにするための処理構成を簡素化することができる。

【3089】

特徴 K 10 . 前記所定判定用情報群には、前記所定判定対象情報に対応する当選対象情報である所定の当選対象情報（所定判定対象情報がインデックス値 $IV = 14$ である場合にはチェリー当選データ、所定判定対象情報がインデックス値 $IV = 15$ である場合にはチェリー当選データ及び BB 当選データ）と、前記特定判定対象情報に対応する前記当選対象情報であって前記所定の当選対象情報とは異なる特定の当選対象情報（特定判定対象情報がインデックス値 $IV = 15$ である場合にはチェリー当選データ及び BB 当選データ、特定判定対象情報がインデックス値 $IV = 14$ である場合にはチェリー当選データ）と、が設定されており、

前記所定の当選対象情報及び前記特定の当選対象情報には共通の所定当選対象情報（チェリー当選データ）が含まれており、

前記特定判定用情報群が利用される場合に前記所定当否判定処理において前記特定判定対象情報に当選する確率は、前記所定判定用情報群が利用される場合に前記所定当否判定処理において前記所定判定対象情報に当選する確率と同一の確率に設定されていることを特徴とする特徴 K 8 又は K 9 に記載の遊技機。

【3090】

特徴 K 10 によれば、上記特徴 K 7 の構成を備え、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選した場合には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となる構成であって、上記特徴 K 1 の構成を備え、所定判定用情報群が利用される場合には所定当否判定処理にて所定判定対象情報に当選し得るとともに特定判定対象情報に当選しない構成であって、上記特徴 K 8 の構成を備え、特定判定用情報群が利用される場合には所定当否判定処理にて特定判定対象情報に当選し得るとともに所定判定対象情報に当選しない構成において、特定判定用情報群が利用される場合に所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選する確率は、所定判定用情報群が利用される場合に所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選する確率と同一の確率である。これにより、特定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される場合に所定当選対象情報を含む特定の当選対象情報が設定されている特定判定対象情報への当選が確定した状態となる確率と、所定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される場合に所定当選対象情報を含む所定の当選対象情報が設定されている所定判定対象情報への当選が確定した状態となる確率と、を同一の確率とすることができる。

【3091】

特徴 K 11 . 前記当選情報記憶手段に前記所定判定対象情報が設定されていることに基

づいて、前記所定の状況において前記所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに対応する所定対応処理（第5の実施形態における主側MPU72のステップS3208～ステップS3209及びステップS3217の処理、主側MPU72のステップS3307～ステップS3308及びステップS3316の処理）を実行する所定対応処理実行手段（第5の実施形態における主側MPU72のステップS3208～ステップS3209及びステップS3217の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS3307～ステップS3308及びステップS3316の処理を実行する機能）を備え、

前記所定対応処理は、遊技者に所定特典（AT移行当選、AT状態ST14における遊技媒体の残りの付与数の増加）が付与され易くなるようにするための処理（第5～第7の実施形態における主側MPU72のステップS3208～ステップS3209の処理、主側MPU72のステップS3307～ステップS3308の処理）であることを特徴とする特徴K8乃至K10のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3092】

特徴K11によれば、上記特徴K7の構成を備え、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選した場合には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となる構成であって、上記特徴K1の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選し得る構成であって、上記特徴K8の構成を備え、特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選しない構成であるため、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には所定判定対象情報への当選が確定した状態となり得るとともに、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成である。これにより、当選情報記憶手段に所定判定対象情報が設定されていることに基づいて所定対応処理を実行する場合に、所定判定対象情報への当選が確定した状態が所定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理を不要とすることができる。よって、所定判定対象情報への当選が確定した状態となったか否かを判定するための判定処理に加えて当該状態が所定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理が必要となる構成を比較して、所定の状況において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。そして、所定の状況において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて所定対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

20

30

【3093】

当選情報記憶手段に設定されている情報が所定判定対象情報であることに基づいて所定対応処理が実行される構成であるため、所定の状況にて実行された所定当否判定処理において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて、遊技者に所定特典が付与され易くなるようにすることができる。これにより、所定の状況において所定判定対象情報に当選している状態となったことの有利度を高めることができる。

【3094】

特徴K12．前記当選情報記憶手段に前記特定判定対象情報が設定されていることに基づいて前記特定の状況において前記特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに対応する特定対応処理（主側MPU72におけるステップS3006の処理）を実行する特定対応処理実行手段（第5～第7の実施形態における主側MPU72のステップS3006の処理を実行する機能）を備え、

40

前記特定対応処理は、前記特定の状況が終了されて前記所定の状況に移行することに対応する処理（主側MPU72におけるステップS3006の処理）であることを特徴とする特徴K8乃至K11のいずれか1に記載の遊技機。

【3095】

特徴K12によれば、上記特徴K7の構成を備え、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選した場合には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当

50

該判定対象情報への当選が確定した状態となる構成であって、上記特徴 K 1 の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選しない構成であって、上記特徴 K 8 の構成を備え、特定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選し得る構成であるため、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成であるとともに、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成である。これにより、当選情報記憶手段に特定判定対象情報が設定されていることに基づいて特定対応処理を実行する場合に、特定判定対象情報への当選が確定した状態が特定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理を不要とすることができる。よって、特定判定対象情報への当選が確定した状態となったか否かを判定するための判定処理に加えて当該状態が特定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理が必要となる構成を比較して、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。そして、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて特定対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化できるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

10

【3096】

特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であるため、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて特定の状況が終了されて所定の状況に移行することに対応する処理が実行されるようにすることができる。また、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成であることにより、既に所定の状況である状態において特定の状況が終了されて所定の状況に移行することに対応する処理が実行されてしまうことを防止できる。

20

【3097】

特徴 K 1 3 . 前記所定の状況及び前記特定の状況のいずれにおいても、前記所定判定用情報群（第 7 の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブル T B 5）を利用して前記所定当否判定処理が実行されることを特徴とする特徴 K 4 乃至 K 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【3098】

特徴 K 1 3 によれば、所定の状況において所定当否判定処理に利用される判定用情報群と、特定の状況において所定当否判定処理に利用される判定用情報群とが異なっている構成と比較して、判定用情報群を記憶しておくために必要となる特定記憶手段のデータ容量を低減することができる。

【3099】

特徴 K 1 4 . 前記当選情報設定手段は、前記特定の状況であって、前記所定判定対象情報が前記判定実行対象となっている状況において、前記所定当否判定処理にて当選と判定されたことに基づいて、当該所定当否判定処理にて当選した前記判定対象情報が確定する前に、当選した前記判定対象情報として特定されている前記判定対象情報を、前記所定判定対象情報から前記特定判定対象情報に変更することにより前記特定判定対象情報に当選している状態を発生させる手段（第 7 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 4 5 0 9 ～ステップ S 4 5 1 1 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 K 1 3 に記載の遊技機。

40

【3100】

特徴 K 1 4 によれば、特定の状況であって、所定判定対象情報が判定実行対象となっている状況において、所定当否判定処理にて当選と判定された場合には、当該所定判定対象情報に代えて特定判定対象情報に当選している状態とすることができる。これにより、特徴 K 1 3 の構成を備え、所定の状況及び特定の状況のいずれにおいても所定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される構成において、特定の状況では、特定判定対象

50

情報への当選が確定した状態となり得るとともに、所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成とすることができる。

【3101】

上記特徴K13の構成を備え、所定の状況及び特定の状況のいずれにおいても所定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される構成である。これにより、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合に所定判定対象情報への当選が確定した状態となる確率と、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合に特定判定対象情報への当選が確定した状態となる確率と、を同一の確率とすることができる。

【3102】

なお、特徴K1～K14の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3103】

上記特徴K群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3104】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【3105】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【3106】

ここで、上記例示等のような遊技機においては当否判定が好適に行われるようにする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3107】

<特徴L群>

特徴L1．所定表示手段（画像表示装置63）と、

前記所定表示手段において所定の表示（ベースAT状態ST4における残り付与数画像G21、獲得数画像G22、消化ゲーム数画像G23及び演出用キャラクタ画像G80の表示）が行われるようにする所定の表示制御手段（第8の実施形態における演出側MPU92のステップS4807及びステップS4808の処理を実行する機能）と、

所定状態（遊技の強制終了が発生している状態）の前段階である前段階状態（終了判定カウンタ98bに初期値が設定されてから遊技者に付与された遊技媒体数が18850枚に達した状態）において前記所定状態が近付いていることを報知する事前報知用表示（終了前画像G33の表示）が前記所定表示手段において行われるようにする所定表示制御手段（第8の実施形態における演出側MPU92のステップS4605の処理を実行する機能）と、

前記所定の表示が行われている状況において所定の開始契機（非遊技期間がデモ開始基準期間以上となること）が発生したことに基づいて、前記所定表示手段において前記所定の表示に代えて、又は前記所定の表示よりも目立つ態様で特定表示（デモ画像 G 8 2 の表示）が行われるようにする特定表示制御手段（演出側 MPU 9 2 におけるステップ S 4 8 0 2 ～ステップ S 4 8 0 3 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記事前報知用表示が行われている状況において前記所定の開始契機が発生したことに基づいて、前記事前報知用表示が継続されている状態で前記特定表示が開始されることを特徴とする遊技機。

【3108】

10

特徴 L 1 によれば、事前報知用表示が行われている状況において所定の開始契機が発生して特定表示が開始される場合においても、事前報知用表示が行われていない状況が生じてしまうことを防止できる。これにより、前段階状態においては特定表示中でも事前報知用表示が途切れてしまうことを防止して、所定状態が近付いていることを報知し続けることができる。

【3109】

特徴 L 2 . 前記事前報知用表示が行われている状況において前記所定の開始契機が発生したことに基づいて前記特定表示が開始される場合、当該特定表示の開始の前後において前記事前報知用表示の内容は変更されないことを特徴とする特徴 L 1 に記載の遊技機。

【3110】

20

特徴 L 2 によれば、前段階状態が終了していないことを遊技者に分かり易く表示することができる。また、事前報知用表示の内容を変更するための処理を不要として、特定表示開始時における処理負荷の増大を抑制することができる。

【3111】

特徴 L 3 . 前記特定表示の内容を更新するための処理を実行する手段（第 8 の実施形態における演出側 MPU 9 2 のステップ S 4 8 0 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記事前報知用表示及び前記特定表示が実行されている状況においては、前記特定表示の内容を更新するための処理が実行され、前記事前報知用表示の内容を更新するための処理は実行されないことを特徴とする特徴 L 2 に記載の遊技機。

【3112】

30

特徴 L 3 によれば、前段階状態が終了していないことを遊技者に分かり易く表示することができる。また、事前報知用表示の内容を変更するための処理を不要として、特定表示中における処理負荷の増大を抑制することができる。

【3113】

特徴 L 4 . 所定の終了契機（新たなゲームが開始されること）が発生したことに基づいて、前記特定表示が終了されるようにする特定表示終了制御手段（第 8 の実施形態における演出側 MPU 9 2 のステップ S 4 8 0 7 の処理を実行する機能）を備え、

前記事前報知用表示及び前記特定表示が実行されている状況において、前記所定の終了契機が発生したことに基づいて前記特定表示が終了される場合、当該事前報知用表示は継続されることを特徴とする特徴 L 1 乃至 L 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3114】

40

特徴 L 4 によれば、事前報知用表示及び特定表示が実行されている状況において特定表示が終了される場合においても、事前報知用表示が行われていない状況が生じてしまうことを防止できる。これにより、前段階状態においては特定表示の終了時に事前報知用表示が途切れてしまうことを防止して、所定状態となる可能性があることを報知し続けることができる。

【3115】

特徴 L 5 . 前記事前報知用表示及び前記特定表示が行われている状況において前記所定の終了契機が発生したことに基づいて前記特定表示が終了される場合、当該特定表示の終了の前後において前記事前報知用表示の内容は変更されないことを特徴とする特徴 L 4 に

50

記載の遊技機。

【3116】

特徴L5によれば、前段階状態が終了していないことを遊技者に分かり易く表示することができる。また、事前報知用表示の内容を変更するための処理を不要として、特定表示終了時における処理負荷の増大を抑制することができる。

【3117】

特徴L6．前記特定表示は、ゲームが行われていない状況において前記所定の開始契機が発生したことに基づいて開始される所定待機画面（デモ画像G82）の表示であることを特徴とする特徴L1乃至L5のいずれか1に記載の遊技機。

【3118】

特徴L6によれば、ゲームが行われていない状況であるとともに所定待機画面の表示が行われている状況においても、事前報知用表示が行われていない状況が生じてしまうことを防止できる。これにより、ゲームが行われていない状況においても、所定状態が近付いていることを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握可能とすることができる。

【3119】

特徴L7．前記所定状態は、新たにゲームを開始することができない状態（遊技の強制終了が発生している状態）であることを特徴とする特徴L1乃至L6のいずれか1に記載の遊技機。

【3120】

特徴L7によれば、新たにゲームを開始することができない状態が近付いていることを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握可能な状態が途切れないようにすることができる。

【3121】

特徴L8．ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ98b）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「65535」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS2107及びステップS2108の処理を実行する機能）と、

前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいて前記所定状態とする手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS2110及びステップS2201～ステップS2204の処理を実行する機能）と

、
を備え、

前記事前報知用表示の内容は、前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報に対応する内容であることを特徴とする特徴L7に記載の遊技機。

【3122】

特徴L8によれば、上記特徴L7の構成を備え、所定状態となることにより新たにゲームを開始することができない状態となる構成において、終了契機情報に対応する内容で事前報知用表示が行われることにより、事前報知用表示に基づいて、ゲームを新たに開始することができない状態に近づいていく様子を遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者の予期しないタイミングでゲームを新たに開始することができない状態が発生し、遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

【3123】

特徴L9．前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報（「65385」）となったことに基づいて前記前段階状態となることを特徴とする特徴L8に記載の遊技機。

【3124】

特徴L9によれば、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が報知契機情報に到達している状態となるまでは事前報知用表示が行われない構成とすることにより、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が報知契機情報に到達する前から事前報知用表示が行われる構成と比較して、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が報知契機情報に到達して事前報知用表示が開始された場合に、所定状態が近付いているという

10

20

30

40

50

ことを遊技者に印象付けることができる。

【3125】

特徴L10．前記所定表示制御手段は、前記事前報知用表示が実行されている状況において前記終了契機情報が前記報知契機情報よりも前記終了発生情報に対して遠い側の情報である報知解除情報（「65285」）となったことに基づいて、当該事前報知用表示を終了させる（第8の実施形態における演出側MPU92のステップS4705の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴L9に記載の遊技機。

【3126】

特徴L10によれば、事前報知用表示が行われている状況において終了契機情報が報知解除情報となった場合には当該事前報知用表示が終了されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達する可能性が低下した状況においてまで事前報知用表示が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、報知解除情報が報知契機情報よりも終了発生情報に対して遠い側の情報として設定されていることにより、所定表示手段において事前報知用表示の開始と終了とが短時間で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【3127】

特徴L11．有利移行条件（ステップS906にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて有利遊技状態（ベースAT状態ST4、エンディングAT状態ST5）に移行させる有利移行手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS907及びステップS908の処理を実行する機能）と、

20

前記有利遊技状態において所定エンディング条件（ステップS1207にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて当該有利遊技状態を終了させる手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1208の処理を実行する機能）と、

前記有利遊技状態において前記所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合に前記所定表示手段においてエンディング前表示（エンディング成立前画像G31の表示）が実行されるようにするエンディング前表示制御手段（第8の実施形態における演出側MPU92のステップS4611の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記事前報知用表示の実行は前記エンディング前表示の実行よりも優先されることを特徴とする特徴L9又はL10に記載の遊技機。

30

【3128】

特徴L11によれば、所定エンディング条件が成立したことに基づいて有利遊技状態が終了されるため、有利遊技状態が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。また、有利遊技状態において所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合にはエンディング前表示が実行されるため、所定エンディング条件の成立が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。この場合に、事前報知用表示の実行はエンディング前表示の実行よりも優先される。これにより、所定エンディング条件の成立が近付いていることよりも、所定状態が近付いていることを、重点的に報知することが可能となる。

【3129】

なお、特徴L1～L11の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

40

【3130】

50

<特徴 M 群>

特徴 M 1 . 所定表示手段（画像表示装置 6 3）と、

所定状態（遊技の強制終了が発生している状態）の前段階である前段階状態（終了判定カウンタ 9 8 b に初期値が設定されてから遊技者に付与された遊技媒体数が 1 8 8 5 0 枚に達した状態）において前記所定状態が近付いていることを報知する事前報知用表示（終了前画像 G 3 3 の表示）が前記所定表示手段において行われるようにする所定表示制御手段（第 8 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 4 6 0 5 の処理を実行する機能）と、

所定契機（非遊技期間がデモ開始基準期間以上となること、デモ演出の終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、前記事前報知用表示に加えて、前記所定状態が近付いていることに関する所定事前報知（終了前強調用画像 G 8 1 の表示）が実行されるようにする所定事前報知制御手段（第 8 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 4 6 0 3 ～ステップ S 4 6 0 4 の処理を実行する機能、演出側 M P U 9 2 におけるステップ S 4 7 0 7 ～ステップ S 4 7 0 8 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【3 1 3 1】

特徴 M 1 によれば、所定契機が発生したことに基づいて事前報知用表示に加えて所定事前報知が実行されることにより、所定状態となる可能性があることが強調して報知されている状態とすることができる。これにより、所定状態となる可能性があることを遊技者が知らないまま所定状態となってしまうことを防止できる。

20

【3 1 3 2】

特徴 M 2 . 前記所定表示手段において所定の表示（ベース A T 状態 S T 4 における残り付与数画像 G 2 1、獲得数画像 G 2 2、消化ゲーム数画像 G 2 3 及び演出用キャラクタ画像 G 8 0 の表示）が行われるようにする所定の表示制御手段（第 8 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 4 8 0 7 及びステップ S 4 8 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記所定の表示が行われている状況において所定の開始契機（非遊技期間がデモ開始基準期間以上となること）が発生したことに基づいて、前記所定表示手段において前記所定の表示に代えて、又は前記所定の表示よりも目立つ態様で特定表示（デモ画像 G 8 2 の表示）が行われるようにする特定表示制御手段（演出側 M P U 9 2 におけるステップ S 4 8 0 2 ～ステップ S 4 8 0 3 の処理を実行する機能）と、
を備え、

30

前記事前報知用表示が行われている状況において前記所定の開始契機が発生したことに基づいて前記特定表示が開始される場合には、前記事前報知用表示が継続されている状態で当該特定表示が開始されることを特徴とする特徴 M 1 に記載の遊技機。

【3 1 3 3】

特徴 M 2 によれば、事前報知用表示が行われている状況において所定の開始契機が発生して特定表示が開始される場合においても、事前報知用表示が行われていない状況が生じないように防止できる。これにより、前段階状態においては特定表示の開始時及び特定表示中も事前報知用表示が途切れてしまうことを防止して、所定状態となる可能性があることを報知し続けることができる。

40

【3 1 3 4】

特徴 M 3 . 前記所定表示手段において所定の表示（ベース A T 状態 S T 4 における残り付与数画像 G 2 1、獲得数画像 G 2 2、消化ゲーム数画像 G 2 3 及び演出用キャラクタ画像 G 8 0 の表示）が行われるようにする所定の表示制御手段（第 8 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 4 8 0 7 及びステップ S 4 8 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記所定の表示が行われている状況において所定の開始契機（非遊技期間がデモ開始基準期間以上となること）が発生したことに基づいて、前記所定表示手段において前記所定の表示に代えて、又は前記所定の表示よりも目立つ態様で特定表示（デモ画像 G 8 2 の表

50

示)が行われるようにする特定表示制御手段(演出側MPU92におけるステップS4802～ステップS4803の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記事前報知用表示が行われている状況において前記所定の開始契機が発生することにより前記所定契機が発生する構成であることを特徴とする特徴M1又はM2に記載の遊技機。

【3135】

特徴M3によれば、所定の表示が行われている状況において所定の開始契機が発生したことに基づいて所定の表示に代えて又は所定の表示よりも目立つ態様で特定表示が行われる構成において、事前報知用表示が行われている状況において所定の開始契機が発生した場合には、特定表示の開始時に当該事前報知用表示に加えて所定事前報知が実行されるようにすることができる。所定の表示が行われている状態から、当該所定の表示に代えて又は当該所定の表示よりも目立つ態様で特定表示が行われている状態に切り換わる状況において、事前報知用表示に加えて所定事前報知が実行されるようにすることにより、所定状態となる可能性があることを報知する表示の存在感が薄れてしまうことを防止できるとともに、所定状態となる可能性があることを強調して報知することができる。

【3136】

特徴M4. 前記所定表示手段において所定の表示(ベースAT状態ST4における残り付与数画像G21、獲得数画像G22、消化ゲーム数画像G23及び演出用キャラクタ画像G80の表示)が行われるようにする所定の表示制御手段(第8の実施形態における演出側MPU92のステップS4807及びステップS4808の処理を実行する機能)と、

前記所定の表示が行われている状況において所定の開始契機(非遊技期間がデモ開始基準期間以上となること)が発生したことに基づいて、前記所定表示手段において前記所定の表示に代えて、又は前記所定の表示よりも目立つ態様で特定表示(デモ画像G82の表示)が行われるようにする特定表示制御手段(演出側MPU92におけるステップS4802～ステップS4803の処理を実行する機能)と、

所定の終了契機(新たなゲームが開始されること)が発生したことに基づいて、前記特定表示が終了されるようにする特定表示終了制御手段(第8の実施形態における演出側MPU92のステップS4807の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記事前報知用表示が行われている状況において前記所定の終了契機が発生することにより前記所定契機が発生する構成であることを特徴とする特徴M1乃至M3のいずれか1に記載の遊技機。

【3137】

特徴M4によれば、所定の終了契機が発生したことに基づいて特定表示が終了される構成において、事前報知用表示が行われている状況において所定の終了契機が発生した場合には、特定表示の終了時に当該事前報知用表示に加えて所定事前報知が実行されるようにすることができる。特定表示が終了される状況において、事前報知用表示に加えて所定事前報知が実行されるようにすることにより、所定状態となる可能性があることを報知する表示の存在感が薄れてしまうことを防止できるとともに、所定状態となる可能性があることを強調して報知することができる。

【3138】

特徴M5. 前記特定表示は、ゲームが行われていない状況において前記所定の開始契機が発生したことに基づいて開始される所定待機画面(デモ画像G82)の表示であることを特徴とする特徴M2乃至M4のいずれか1に記載の遊技機。

【3139】

特徴M5によれば、ゲームが行われていない状況において所定の開始契機が発生した場合には所定待機画面の表示が行われることにより、ゲームが行われていない状況であることを遊技者及び遊技ホールの管理者が確認し易い状態とすることができる。

【3140】

特徴M6．前記事前報知用表示において前記所定表示手段の所定位置（下部左側）に表示される表示内容が、前記所定事前報知において前記所定表示手段の特定位置（中央左側）に表示されることを特徴とする特徴M1乃至M5のいずれか1に記載の遊技機。

【3141】

特徴M6によれば、遊技者の注意を惹き易い態様で、事前報知用表示において所定表示手段に表示される表示内容が表示されるようにすることができる。また、事前報知用表示を行うために記憶しておく画像データとは別に、所定事前報知を行うための画像データを記憶しておくことを不要とすることができる。

【3142】

特徴M7．前記所定表示手段において前記所定事前報知が行われる領域は、前記所定表示手段において前記事前報知用表示が行われる領域よりも広い領域であることを特徴とする特徴M1乃至M6のいずれか1に記載の遊技機。

【3143】

特徴M7によれば、所定表示手段において所定事前報知が行われる領域として、事前報知用表示が行われる領域と同一の広さの領域又は事前報知用表示が行われる領域よりも狭い領域が設定されている構成と比較して、所定表示手段において事前報知用表示に加えて所定事前報知が行われる場合に、所定状態となる可能性があることを強調して報知することの効果を高めることができる。

【3144】

特徴M8．前記所定事前報知制御手段は、特定契機（終了前強調用画像G81の表示が行われている状況でゲームが終了すること）が発生したことに基づいて前記所定事前報知を終了させる手段（演出側MPU92におけるステップS4710～ステップS4711の処理を実行する機能）を備え、

前記事前報知用表示及び前記所定事前報知が行われている状況において前記特定契機が発生した場合には、前記所定事前報知が終了して前記事前報知用表示が継続されることを特徴とする特徴M1乃至M7のいずれか1に記載の遊技機。

【3145】

特徴M8によれば、事前報知用表示及び所定事前報知が行われている状況において、所定状態となる可能性があることが強調して表示されるようにすることができる。また、所定事前報知が終了した後も事前報知用表示が継続されることにより、前段階状態において所定状態となる可能性があることの報知が途切れてしまうことを防止できる。

【3146】

特徴M9．前記所定表示制御手段は、前記前段階状態となったことに基づいて前記事前報知用表示が開始されるようにする手段（第8の実施形態における演出側MPU92のステップS4605の処理を実行する機能）を備え、

前記所定事前報知制御手段は、前記前段階状態となったことに基づいて前記所定事前報知が開始されるようにする手段（第8の実施形態における演出側MPU92のステップS4603～ステップS4604の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴M1乃至M8のいずれか1に記載の遊技機。

【3147】

特徴M9によれば、事前報知用表示の開始時に、事前報知用表示に加えて所定事前報知が行われる構成とすることにより、事前報知用表示及び所定事前報知のうち事前報知用表示のみが行われる構成と比較して、前段階状態となったことを遊技者に強く意識させることができる。

【3148】

特徴M10．前記所定状態は、新たにゲームを開始することができない状態（遊技の強制終了が発生している状態）であることを特徴とする特徴M1乃至M9のいずれか1に記載の遊技機。

【3149】

特徴 M 1 0 によれば、所定契機が発生したことに基づいて事前報知用表示に加えて所定事前報知が実行されることにより、新たにゲームを開始することができない状態となる可能性があることが強調して報知されている状態とすることができる。これにより、新たにゲームを開始することができない状態となる可能性があることを遊技者が知らないまま新たにゲームを開始することができない状態となってしまうことを防止できる。

【 3 1 5 0 】

特徴 M 1 1 . ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ 9 8 b）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「 6 5 5 3 5」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第 1 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 2 1 0 7 及びステップ S 2 1 0 8 の処理を実行する機能）と

10

、
前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいて前記所定状態とする手段（第 1 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 2 1 1 0 及びステップ S 2 2 0 1 ～ステップ S 2 2 0 4 の処理を実行する機能）と
、
を備え、

前記事前報知用表示の内容は、前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報に対応する内容であることを特徴とする特徴 M 1 0 に記載の遊技機。

【 3 1 5 1 】

特徴 M 1 1 によれば、上記特徴 M 1 0 の構成を備え、所定状態となることにより新たにゲームを開始することができない状態となる構成において、終了契機情報に対応する内容で事前報知用表示が行われることにより、事前報知用表示に基づいて、ゲームを新たに開始することができない状態に近づいていく様子を遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者の予期しないタイミングでゲームを新たに開始することができない状態が発生し、遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

20

【 3 1 5 2 】

特徴 M 1 2 . 前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報（「 6 5 3 8 5」）となったことに基づいて前記前段階状態となることを特徴とする特徴 M 1 1 に記載の遊技機。

【 3 1 5 3 】

特徴 M 1 2 によれば、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が報知契機情報に到達している状態となるまでは事前報知用表示が行われない構成とすることにより、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が報知契機情報に到達する前から事前報知用表示が行われる構成と比較して、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が報知契機情報に到達して事前報知用表示が開始された場合に、所定状態が近付いているということを遊技者に印象付けることができる。

30

【 3 1 5 4 】

特徴 M 1 3 . 前記所定表示制御手段は、前記事前報知用表示が実行されている状況において前記終了契機情報が前記報知契機情報よりも前記終了発生情報に対して遠い側の情報である報知解除情報（「 6 5 2 8 5」）となったことに基づいて、当該事前報知用表示を終了させる（第 1 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 4 7 0 5 の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴 M 1 2 に記載の遊技機。

40

【 3 1 5 5 】

特徴 M 1 3 によれば、事前報知用表示が行われている状況において終了契機情報が報知解除情報となった場合には当該事前報知用表示が終了されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達する可能性が低下した状況においてまで事前報知用表示が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、報知解除情報が報知契機情報よりも終了発生情報に対して遠い側の情報として設定されていることにより、所定表示手段において事前報知用表示の開始と終了とが短時間で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

50

【3156】

特徴M14．有利移行条件（ステップS906にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて有利遊技状態（ベースAT状態ST4、エンディングAT状態ST5）に移行させる有利移行手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS907及びステップS908の処理を実行する機能）と、

前記有利遊技状態において所定エンディング条件（ステップS1207にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて当該有利遊技状態を終了させる手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS1208の処理を実行する機能）と、

前記有利遊技状態において前記所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合に前記所定表示手段においてエンディング前表示（エンディング成立前画像G31の表示）が実行されるようにするエンディング前表示制御手段（第8の実施形態における演出側MPU92のステップS4611の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記事前報知用表示の実行は前記エンディング前表示の実行よりも優先されることを特徴とする特徴M12又はM13に記載の遊技機。

【3157】

特徴M14によれば、所定エンディング条件が成立したことに基づいて有利遊技状態が終了されるため、有利遊技状態が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。また、有利遊技状態において所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合にはエンディング前表示が実行されるため、所定エンディング条件の成立が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。この場合に、事前報知用表示の実行はエンディング前表示の実行よりも優先される。これにより、所定エンディング条件の成立が近付いていることよりも、所定状態が近付いていることを、重点的に報知することが可能となる。

【3158】

なお、特徴M1～M14の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3159】

上記特徴L群及び上記特徴M群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【3160】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【3161】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

10

20

30

40

50

【3162】

ここで、上記例示等のような遊技機においては報知の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3163】

<特徴N群>

特徴N1．第1所定処理（第9の実施形態におけるステップS5005～ステップS5009の処理、第10の実施形態におけるステップS5503～ステップS5510の処理）を実行する第1所定処理実行手段（第9の実施形態における主側MPU72のステップS5005～ステップS5009の処理を実行する機能、第10の実施形態における主側MPU72のステップS5503～ステップS5510の処理を実行する機能）と、

一のゲームにおいて前記第1所定処理の実行前に、当該第1所定処理の実行前の遊技状態（第9の実施形態においてBB状態であるか否か、第10の実施形態においてCB内部状態であるか否か）に対応する状態情報を状態情報記憶手段（第9の実施形態では領域内処理用のワークエリア96の各種フラグエリア96iにおける非BB中開始フラグ、第10の実施形態では領域内処理用のワークエリア96におけるCB内部中開始フラグ）に記憶させる状態情報記憶手段（第9の実施形態における主側MPU72のステップS5002～ステップS5003の処理を実行する機能、第10の実施形態における主側MPU72のステップS5501～ステップS5502の処理を実行する機能）と、

一のゲームにおいて前記第1所定処理の実行後に、第2所定処理（第9の実施形態におけるフリーズ設定処理、外部出力設定処理、第10の実施形態における遊技開始時処理）を実行する第2所定処理実行手段（第9の実施形態における主側MPU72のフリーズ設定処理を実行する機能、主側MPU72の外部出力設定処理を実行する機能、第10の実施形態における主側MPU72の遊技開始時処理を実行する機能）と、
を備え、

前記状態情報記憶手段に記憶されている前記状態情報に応じて、前記第2所定処理が実行されることを特徴とする遊技機。

【3164】

特徴N1によれば、ゲームが開始されてから当該ゲームにおいて第2所定処理が実行されるまでの間に遊技状態の内容が変化するか否かとは関係なく、当該ゲームにおいて第1所定処理の実行前に状態情報記憶手段に記憶された状態情報に応じて第2所定処理が実行されるようにすることができる。これにより、処理が好適に行われるようにすることができる。

【3165】

特徴N2．前記第1所定処理が実行されることにより遊技状態が、当該第1所定処理の実行前に前記状態情報記憶手段に記憶された前記状態情報に対応する遊技状態とは異なる遊技状態に変更され得る構成であることを特徴とする特徴N1に記載の遊技機。

【3166】

特徴N2によれば、一のゲームにおいて、第1所定処理が実行されることにより遊技状態の内容が変更されるか否かとは関係なく、当該ゲームにおいて第1所定処理の実行前に状態情報記憶手段に記憶された状態情報に応じて第2所定処理が実行されるようにすることが可能となる。これにより、第1所定処理が実行されて遊技状態が変更されたことが原因となって、第2所定処理の内容が変更されてしまうことを防止できる。

【3167】

特徴N3．前記第2所定処理実行手段は、前記第2所定処理として、前記状態情報記憶手段に記憶されている前記状態情報に対応する態様で所定待機状態（ベースAT状態終了時のフリーズ状態、BB中のフリーズ状態）を発生させる所定待機状態設定処理（主側MPU72のステップS5301～ステップS5308の処理）を実行する所定待機状態設定処理実行手段（第9の実施形態における主側MPU72のステップS5301～ステップS5308の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴N2に記載の遊技機。

【 3 1 6 8 】

特徴 N 3 によれば、上記特徴 N 2 の構成を備え、第 1 所定処理が実行されることにより遊技状態が当該第 1 所定処理の実行前に状態情報記憶手段に記憶された状態情報に対応する遊技状態とは異なる遊技状態に変更され得る構成において、第 2 所定処理では、状態情報に対応する態様で所定待機状態を発生させる処理が実行される。これにより、第 1 所定処理が実行されて遊技状態が変化した後第 2 所定処理が実行される場合においても、第 2 所定処理において発生する所定待機状態は、第 1 所定処理の実行前に状態情報記憶手段に記憶された状態情報に対応する態様で設定されるようにすることができる。よって、第 1 所定処理が実行されて遊技状態が変化したことが原因となって、当該第 1 所定処理の実行前の遊技状態に対応する所定待機状態の設定が行われないこととなってしまうことを防止できる。

10

【 3 1 6 9 】

特徴 N 4 . 前記第 1 所定処理において所定遊技状態（ベース A T 状態 S T 4）が終了するか否かを判定する終了判定（第 9 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 5 1 0 1 の判定処理）が行われる構成であり、

前記終了判定にて前記所定遊技状態が終了すると判定された場合に、前記所定待機状態設定処理実行手段により前記所定待機状態設定処理が実行されることを特徴とする特徴 N 3 に記載の遊技機。

【 3 1 7 0 】

特徴 N 4 によれば、第 1 所定処理が実行されて遊技状態が変化したことが原因となって、所定遊技状態が終了する場合に設定される所定待機状態の態様が変化してしまうことを防止できる。

20

【 3 1 7 1 】

特徴 N 5 . 遊技状態の内容に対応する所定情報（第 9 の実施形態における A T 信号）を送信する所定送信手段（主側 M P U 7 2 のステップ S 5 4 0 9 及びステップ S 5 4 1 1 の処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 所定処理において所定遊技状態（ベース A T 状態 S T 4）が終了するか否かを判定する終了判定（第 9 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 5 1 0 1 の判定処理）が行われる構成であり、

前記第 2 所定処理において、前記状態情報記憶手段に記憶されている前記状態情報及び前記終了判定の結果に対応する前記所定情報の送信が行われることを特徴とする特徴 N 2 に記載の遊技機。

30

【 3 1 7 2 】

特徴 N 5 によれば、上記特徴 N 2 の構成を備え、第 1 所定処理が実行されることにより遊技状態が当該第 1 所定処理の実行前に状態情報記憶手段に記憶された状態情報に対応する遊技状態とは異なる遊技状態に変更され得る構成において、第 1 所定処理の実行前の遊技状態及び第 2 所定処理が実行されるタイミングにおける遊技状態の組合せに対応する態様で、所定情報の送信が行われるようにすることができる。

【 3 1 7 3 】

特徴 N 6 . 前記第 1 所定処理において、役の抽選を行う役抽選処理（第 1 0 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 5 5 0 3 ～ステップ S 5 5 1 0 の処理）が実行される構成であり、

前記第 2 所定処理において、前記状態情報記憶手段に記憶されている前記状態情報に応じて特定の状態（C Z 状態）の設定を行うか否かが決定されることを特徴とする特徴 N 1 又は N 2 に記載の遊技機。

40

【 3 1 7 4 】

特徴 N 6 によれば、役抽選処理が実行された後に、当該役抽選処理の実行前の遊技状態に応じて特定の状態の設定が行われるようにすることができる。これにより、役抽選処理の結果が原因となって、当該役抽選処理の実行前の遊技状態に応じて行われる特定の状態の設定が行われないようになってしまうことを防止できる。

50

【3175】

なお、特徴N1～N6の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【3176】

上記特徴N群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【3177】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【3178】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

20

【3179】

ここで、上記例示等のような遊技機においては処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3180】

30

<特徴O群>

特徴O1. 所定情報（第11の実施形態におけるゲーム開始信号、ベースAT信号）を送信可能である所定制御手段（主側MPU72）と、

前記所定制御手段から前記所定情報を受信可能である特定制御手段（価値数側MPU142）と、
を備え、

前記特定制御手段は、前記所定制御手段から受信した前記所定情報の内容を、所定の出力契機（300ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて外部（カードユニット130）に送信する外部送信手段（価値数側MPU142におけるステップS5921～ステップS5922の処理を実行する機能）を備え、

40

前記所定制御手段は、

前記所定情報の内容を第1内容（ゲーム開始信号のLOWレベル又はHIレベル、ベースAT信号のLOWレベル又はHIレベル）から第2内容（ゲーム開始信号のHIレベル又はLOWレベル、ベースAT信号のHIレベル又はLOWレベル）に変更するための所定変更処理（ゲーム開始信号のON処理又はゲーム開始信号のOFF処理、ベースAT信号のON処理又はベースAT信号のOFF処理）を実行する所定変更処理実行手段（主側MPU72におけるステップS6104又はステップS6108の処理を実行する機能、主側MPU72におけるステップS6116又はステップS6121の処理を実行する機能）と、

前記所定変更処理が実行されたことに基づいて、所定時間（300.98ミリ秒）を設

50

定する所定時間設定手段（第 11 の実施形態における主側 MPU 72 のステップ S 6106 及びステップ S 6118 の処理を実行する機能）と、

前記所定情報の内容を前記第 2 内容から前記第 1 内容に変更するための特定変更処理（ゲーム開始信号の OFF 処理又はゲーム開始信号の ON 処理、ベース AT 信号の OFF 処理又はベース AT 信号の ON 処理）を実行する特定変更処理実行手段（主側 MPU 72 におけるステップ S 6108 又はステップ S 6104 の処理を実行する機能、主側 MPU 72 におけるステップ S 6121 又はステップ S 6116 の処理を実行する機能）と、

前記所定変更処理の実行後に前記特定変更処理が実行される場合には、前記所定時間が経過するまで、当該特定変更処理が実行されないようにする手段（主側 MPU 72 のステップ S 6103 又はステップ S 6107 の処理を実行する機能、主側 MPU 72 のステップ S 6115 又はステップ S 6120 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【3181】

特徴 O1 によれば、所定情報の内容を第 1 内容から第 2 内容に変更するための所定変更処理が行われた後において、当該所定情報の第 2 内容の外部への送信が行われる前に、所定情報の内容を第 2 内容から第 1 内容に変更するための特定変更処理が行われてしまう可能性を低減することができる。これにより、所定情報の内容を第 1 内容から第 2 内容に変更するための所定変更処理が行われたにも関わらず特定制御手段において当該第 2 内容の外部への送信が行われないこととなる可能性を低減することができる。

【3182】

20

特徴 O2．前記所定時間は、前記所定の出力契機の発生周期以上の長さに設定されていることを特徴とする特徴 O1 に記載の遊技機。

【3183】

特徴 O2 によれば、所定情報の内容を第 1 内容から第 2 内容に変更するための所定変更処理が行われた後において、当該所定情報の第 2 内容の外部への送信が行われた後に、所定情報の内容を第 2 内容から第 1 内容に変更するための特定変更処理が行われるようにすることができる。

【3184】

特徴 O3．前記所定制御手段は、

前記特定変更処理が実行されたことに基づいて、特定時間（300.98 ミリ秒）を設定する特定時間設定手段（第 11 の実施形態における主側 MPU 72 のステップ S 6118 又はステップ S 6106 の処理を実行する機能）と、

30

前記特定変更処理の実行後に前記所定変更処理が実行される場合には、前記特定時間が経過するまで、前記所定変更処理が実行されないようにする手段（主側 MPU 72 のステップ S 6107 又はステップ S 6103 の処理を実行する機能、主側 MPU 72 のステップ S 6120 又はステップ S 6115 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 O1 又は O2 に記載の遊技機。

【3185】

特徴 O3 によれば、所定情報の内容を第 2 内容から第 1 内容に変更するための特定変更処理が行われた後において、当該所定情報の第 1 内容の外部への送信が行われる前に、所定情報の内容を第 1 内容から第 2 内容に変更するための所定変更処理が行われてしまう可能性を低減することができる。これにより、特定変更処理が行われたにも関わらず特定制御手段において当該第 1 内容の外部への送信が行われないこととなる可能性を低減することができる。

40

【3186】

特徴 O4．前記所定変更処理が実行された後において前記所定時間が経過したことに基づいて、前記特定変更処理実行手段により前記特定変更処理が実行されるようにする手段（第 11 の実施形態における主側 MPU 72 のステップ S 6107 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 O3 に記載の遊技機。

【3187】

50

特徴〇４によれば、上記特徴〇１の構成を備え、所定変更処理が実行されてから特定変更処理が実行されるまでの期間として所定時間を確保する構成であり、上記特徴〇３の構成を備え、当該特定変更処理が実行されてから所定変更処理が実行されるまでの期間として特定時間を確保する構成において、所定変更処理が実行されてから特定変更処理実行後の特定時間が経過するまでの期間を最も短い期間とすることができる。これにより、所定変更処理が実行されてから特定変更処理実行後の特定時間が経過するまでの間に、次の所定変更処理を実行する契機が発生する可能性を低減することができる。

【３１８８】

特徴〇５．一のゲームにおいて１回発生し得る所定実行契機（上記第１１の実施形態においてゲームが開始されること、ゲームが終了すること）が発生したことに基づいて前記所定変更処理実行手段により前記所定変更処理が実行される構成であり、

10

連続するゲームのそれぞれにおいて前記所定実行契機が１回ずつ発生し得ることを特徴とする特徴〇４に記載の遊技機。

【３１８９】

特徴〇５によれば、連続するゲームのそれぞれにおいて所定実行契機が１回ずつ発生し得る構成において、前記特徴〇４の構成を備え、所定変更処理が実行された後において所定時間が経過したことに基づいて特定変更処理が実行される構成であることにより、一のゲームにおいて所定実行契機が発生したことに基づいて所定変更処理が実行されてから特定変更処理実行後の特定時間が経過するまでの間に、当該一のゲームの次のゲームにおいて所定実行契機が発生する可能性を低減することができる。

20

【３１９０】

特徴〇６．各ゲームにおいて所定の契機（第１１の実施形態ではリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始）が発生する構成であり、

一のゲームにおいて前記所定の契機が発生してから所定待機期間（４．１秒のウェイト時間）が経過するまで、当該ゲームの次のゲームにおける前記所定の契機の発生が待機されるようにする手段（第１１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５７１１の処理を実行する機能）を備え、

前記所定待機期間は、前記所定時間及び前記特定時間の合計時間（第１１の実施形態では６０１．９６ミリ秒）の２倍以上の長さに設定されていることを特徴とする特徴〇５に記載の遊技機。

30

【３１９１】

特徴〇６によれば、上記特徴〇１の構成を備え、所定変更処理が実行されてから特定変更処理が実行されるまでの期間として所定時間を確保する構成であり、上記特徴〇３の構成を備え、当該特定変更処理が実行されてから所定変更処理が実行されるまでの期間として特定時間を確保する構成において、所定待機期間が所定時間及び特定時間の合計時間の２倍以上の長さに設定されていることにより、所定実行契機が発生したことに基づいて所定変更処理が実行されてから特定変更処理実行後の特定時間が経過するまでの間に当該所定実行契機の次の所定実行契機が発生する事象が３ゲーム以上連続して発生しないようにすることができる。これにより、所定実行契機が発生してから当該所定実行契機が発生したことに基づいて所定変更処理が実行されるまでの期間が累積的に増加してしまうことを防止できる。

40

【３１９２】

特徴〇７．前記特定時間は、前記所定時間と同一の長さであることを特徴とする特徴〇３乃至〇６のいずれか１に記載の遊技機。

【３１９３】

特徴〇７によれば、所定変更処理が行われた後に特定変更処理を実行可能となるまでの期間と、特手変更処理が行われた後に所定変更処理を実行可能となるまでの期間と、を同一の長さとすることができる。これにより、所定情報を受信する特定制御手段において、所定情報の内容が第１内容から第２内容へ変更され得る期間、及び所定情報の内容が第２内容から第１内容へ変更され得る期間の特定を容易化することができる。

50

【3194】

特徴〇８．前記所定時間が設定される時間記憶手段（第１間隔設定カウンタ９６ｐ、第２間隔設定カウンタ９６ｑ）を備え、

前記特定時間も当該時間記憶手段に設定されることを特徴とする特徴〇３乃至〇７のいずれか１に記載の遊技機。

【3195】

特徴〇８によれば、所定時間を設定するための記憶手段とは別の記憶手段として特定時間を設定するための記憶手段が設けられている構成と比較して、所定時間及び特定時間を設定するために必要となる記憶手段のデータ容量を低減することができる。

【3196】

特徴〇９．ゲームが開始されたことに基づいて、前記所定変更処理実行手段により前記所定変更処理が実行される構成であることを特徴とする特徴〇１乃至〇８のいずれか１に記載の遊技機。

【3197】

特徴〇９によれば、外部送信手段により送信される所定情報の内容に基づいて、遊技機の外部において当該遊技機でゲームが開始されたことを把握可能とすることができる。

【3198】

特徴〇１０．ゲーム終了時の遊技状態が所定遊技状態（第１１の実施形態におけるベースＡＴ状態ＳＴ４）であることに基づいて前記所定変更処理実行手段により前記所定変更処理が実行され、ゲーム終了時の遊技状態が前記所定遊技状態とは異なる遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、ＣＢ状態又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５）である場合には前記所定変更処理は実行されないことを特徴とする特徴〇１乃至〇８のいずれか１に記載の遊技機。

【3199】

特徴〇１０によれば、外部送信手段により送信される所定情報の内容に基づいて、遊技機の外部において当該遊技機におけるゲーム終了時の遊技状態が所定遊技状態であったか否かを把握可能とすることができる。

【3200】

なお、特徴〇１～〇１０の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４、特徴Ｌ１～Ｌ１１、特徴Ｍ１～Ｍ１４、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ１３、特徴Ｑ１～Ｑ１１、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１４、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ９、特徴Ｖ１～Ｖ５、特徴Ｗ１～Ｗ７、特徴Ｘ１～Ｘ１０、特徴Ｙ１～Ｙ１３、特徴Ｚ１～Ｚ１６、特徴ａ１～ａ１１、特徴ｂ１～ｂ１２、特徴ｃ１～ｃ９のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3201】

上記特徴〇群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【3202】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【3203】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リール

10

20

30

40

50

の回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【3204】

ここで、上記例示等のような遊技機においては情報の送信が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3205】

＜特徴P群＞

特徴P1．遊技者の操作に基づく特定事象（ペナルティ事象）が発生したことに基づいて、特定対象ゲーム（ペナルティ対象ゲーム）を発生させる対象ゲーム設定手段（第14、第15の実施形態における主側MPU72のステップS7407～ステップS7408の処理を実行する機能）を備え、

一のゲームが前記特定対象ゲームとして行われる場合には、当該ゲームが前記特定対象ゲームではないゲームとして行われる場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利な条件で行われることとなる構成であり、

前記特定事象が発生したゲームは前記特定対象ゲームではないゲームとなり、当該特定事象が発生したゲームの次以降のゲームが前記特定対象ゲームとして行われることを特徴とする遊技機。

【3206】

特徴P1によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には特定対象ゲームが発生してしまうため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。

【3207】

特定事象が発生したゲームは特定対象ゲームとなることなく実行されるとともに、特定事象が発生したゲームの次以降のゲームが特定対象ゲームとして実行されるようにすることができる。これにより、特定事象が発生したゲームの次以降のゲームは、当該ゲームの開始時から特定対象ゲームとして実行されるようにすることができる。

【3208】

特徴P2．前記特定事象が発生したことに基づいて設定される前記特定対象ゲームは1ゲームであり、

前記特定事象が発生したゲームの次のゲームが前記特定対象ゲームとして行われることを特徴とする特徴P1に記載の遊技機。

【3209】

特徴P2によれば、特定事象が発生したことに基づいて設定される特定対象ゲームが1ゲームのみであることにより、遊技者が誤って特定事象を発生させてしまった場合に当該特定事象の発生の影響が複数ゲームに及ばないようにすることができる。また、特定事象が発生したゲームの次のゲームを特定対象ゲームとすることにより、特定事象の発生に基づいて特定対象ゲームが設定されたことを遊技者が把握し易くすることができる。

【3210】

特徴P3．前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、所定の抽選契機（通常遊技状態ST1においてゲームが開始されること）が発生したことに基づいて、所定遊技状態（ベースAT状態ST4）に移行させるか否か決定するための所定移行抽選処理（AT抽選処理）を実行する所定移行抽選実行手段（主側MPU72のステップS7511の処理を実行する機能）を備え、

前記特定対象ゲームでは、前記所定の抽選契機が発生しても前記所定移行抽選処理は実行されないことを特徴とする特徴P1又はP2に記載の遊技機。

【3211】

特徴P3によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には、所定移行抽選処理の機会が失われることとなるため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。

【3212】

10

20

30

40

50

特徴 P 4 . 遊技を進行させるための処理を実行する所定制御手段（主側 M P U 7 2）と
、
演出が行われるようにするための処理を実行する特定制御手段（演出側 M P U 9 2）と
、
を備え、

前記特定制御手段は、前記特定事象が発生し得るタイミング（主側 M P U 7 2 から第 1 停止開始コマンドを受信するタイミング）において前記特定事象が発生したか否かを判定する特定判定実行手段（第 1 4 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 7 7 1 8 の処理を実行する機能、第 1 5 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 7 8 2 0 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定制御手段は、前記特定事象が発生し得るタイミングよりも後のタイミング（全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転が停止するタイミング）において前記特定事象が発生したか否かを判定する所定判定実行手段（第 1 4 , 第 1 5 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 7 4 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 P 1 乃至 P 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 1 3 】

特徴 P 4 によれば、ゲームが終了するタイミングよりも前のタイミングにおいて所定判定実行手段にて当該ゲームにおいて特定事象が発生したか否かを判定する構成とすることにより、特定事象が発生したゲームの次のゲームを特定対象ゲームとして実行することが可能となる。当該構成において、特定事象が発生し得るタイミングにおいて特定判定実行手段にて特定事象が発生したか否かを判定することにより、特定事象が発生した場合には当該特定事象が発生したタイミングにて特定事象が発生したことに対応する演出を実行可能とすることができる。

【 3 2 1 4 】

特徴 P 5 . 前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、当該ゲームに対応する所定演出（遊技状態に対応するゲーム中演出）が実行されるようにする演出制御手段（演出側 M P U 9 2 におけるステップ S 7 7 0 8 、ステップ S 7 7 1 7 及びステップ S 7 7 2 4 の処理を実行する機能）を備え、

前記特定対象ゲームでは、当該特定対象ゲームに対応する前記所定演出は実行されないことを特徴とする特徴 P 1 乃至 P 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 1 5 】

特徴 P 5 によれば、所定演出が行われないことに基づいて、特定対象ゲームであることを遊技者が把握し易くすることができる。また、特定対象ゲームに対応する所定演出が実行される構成と比較して、所定演出を実行するために記憶しておく演出用のデータのデータ容量を低減することができる。

【 3 2 1 6 】

特徴 P 6 . 所定表示手段（画像表示装置 6 3）を備え、

前記演出制御手段は、前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、前記所定演出として、当該ゲームに対応する所定演出対応表示（遊技状態に対応するゲーム中演出）を行う手段（演出側 M P U 9 2 におけるステップ S 7 7 0 8 、ステップ S 7 7 1 7 及びステップ S 7 7 2 4 の処理を実行する機能）を備え、

前記特定対象ゲームでは、前記所定表示手段に表示される前記所定演出対応表示が、当該特定対象ゲームの直前のゲームに対応する前記所定演出対応表示から更新されないことを特徴とする特徴 P 5 に記載の遊技機。

【 3 2 1 7 】

特徴 P 6 によれば、特定対象ゲームに対応する所定演出対応表示を実行するためのデータを記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、所定演出対応表示を実行するために記憶しておく必要があるデータのデータ容量を低減することができる。

【 3 2 1 8 】

特徴 P 7 . 前記特定対象ゲームにおける前記所定表示手段の表示は、実行されているゲ

10

20

30

40

50

ームが前記特定対象ゲームであることに対応する表示（モノクロ表示）となることを特徴とする特徴 P 6 に記載の遊技機。

【3 2 1 9】

特徴 P 7 によれば、前記特徴 P 6 の構成を備え、特定対象ゲームでは所定表示手段に表示される所定演出対応表示が当該特定対象ゲームの直前のゲームに対応する所定演出対応表示から更新されない構成において、所定表示手段の表示に基づいて、実行されているゲームが特定対象ゲームであることを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握可能とすることができる。

【3 2 2 0】

特徴 P 8 . 前記特定事象が発生したことに基づいて、当該特定事象が発生したことに
10 対応する特定事象対応演出（モノクロ表示切替）が実行されるようにする特定事象対応演出制御手段（第 1 4 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 7 7 2 0 の処理を実行する機能、第 1 5 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 7 8 1 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 P 1 乃至 P 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3 2 2 1】

特徴 P 8 によれば、特定事象対応演出が実行されたことに基づいて、特定事象が発生したことを遊技者が把握可能とすることができる。

【3 2 2 2】

特徴 P 9 . 前記特定事象が発生したことに基づいて、当該特定事象が発生したタイミン
20 グで、前記特定事象対応演出が開始されることを特徴とする特徴 P 8 に記載の遊技機。

【3 2 2 3】

特徴 P 9 によれば、特定事象対応演出が開始されたことに基づいて、当該特定事象対応演出が開始されたタイミングで、特定事象が発生したことを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握可能とすることができる。

【3 2 2 4】

特徴 P 1 0 . 前記特定事象が発生したことに基づいて、当該特定事象が発生したゲームの次のゲームにおいて、前記特定事象対応演出が開始されることを特徴とする特徴 P 8 に記載の遊技機。

【3 2 2 5】

特徴 P 1 0 によれば、特定事象対応演出が実行されていることに基づいて、特定対象ゲームが実行されていることを遊技者及び遊技ホールの管理者が把握可能とすることができる。

【3 2 2 6】

特徴 P 1 1 . 所定表示手段（画像表示装置 6 3）を備え、

前記特定事象対応演出は、前記所定表示手段において表示される色を変更されている色変更状態とする演出（第 1 4 , 第 1 5 の実施形態におけるモノクロ表示）であることを特徴とする特徴 P 8 乃至 P 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3 2 2 7】

特徴 P 1 1 によれば、特定事象対応演出を実行するための画像データを記憶しておくことを不要としながら、所定表示手段において表示される色を変更することにより特定事象対応演出が実行されている状態とすることができる。これにより、演出を実行するために記憶しておく画像データのデータ容量を低減することができる。

【3 2 2 8】

特徴 P 1 2 . 所定役（チェリー）に当選した可能性があることを示唆する色を含む所定示唆画像（色ナビ画像 G 8 8）を前記所定表示手段に表示する色報知演出（色ナビ演出）が実行されるようにする色報知演出制御手段（第 1 4 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 7 7 0 9 ~ ステップ S 7 7 1 3 の処理を実行する機能、第 1 5 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 7 8 0 9 ~ ステップ S 7 8 1 3 の処理を実行する機能）を備え、

10

20

30

40

50

前記所定表示手段に表示されている前記所定示唆画像の色に基づいて前記所定役を遊技者が想起できなくなる態様又は想起しづらくなる態様で、前記色変更状態が発生することを特徴とする特徴 P 1 1 に記載の遊技機。

【3 2 2 9】

特徴 P 1 2 によれば、色報知演出が実行されるゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて、所定表示手段に表示されている所定示唆画像を見ても所定役を想起できない状態又は想起しづらい状態となるようにすることができる。これにより、特定対象ゲームが実行されている状況において所定示唆画像の表示に基づいて所定役に当選したかもしれないと遊技者に感じさせてしまう可能性を低減することができる。

【3 2 3 0】

特徴 P 1 3 . 前記色変更状態は、前記特定対象ゲームが終了するまで継続されることを特徴とする特徴 P 1 1 又は P 1 2 に記載の遊技機。

【3 2 3 1】

特徴 P 1 3 によれば、遊技者及び遊技ホールの管理者は、特定対象ゲームが終了するまで、所定表示手段における表示態様に基づいて、特定事象が発生したことによる影響が及んでいる状態であることを把握することができる。

【3 2 3 2】

なお、特徴 P 1 ～ P 1 3 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 0、特徴 B 1 ～ B 8、特徴 C 1 ～ C 6、特徴 D 1 ～ D 7、特徴 E 1 ～ E 8、特徴 F 1 ～ F 8、特徴 G 1 ～ G 7、特徴 H 1 ～ H 6、特徴 I 1 ～ I 1 4、特徴 J 1 ～ J 9、特徴 K 1 ～ K 1 4、特徴 L 1 ～ L 1 1、特徴 M 1 ～ M 1 4、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 1 0、特徴 P 1 ～ P 1 3、特徴 Q 1 ～ Q 1 1、特徴 R 1 ～ R 1 3、特徴 S 1 ～ S 1 4、特徴 T 1 ～ T 1 1、特徴 U 1 ～ U 9、特徴 V 1 ～ V 5、特徴 W 1 ～ W 7、特徴 X 1 ～ X 1 0、特徴 Y 1 ～ Y 1 3、特徴 Z 1 ～ Z 1 6、特徴 a 1 ～ a 1 1、特徴 b 1 ～ b 1 2、特徴 c 1 ～ c 9 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3 2 3 3】

<特徴 Q 群>

特徴 Q 1 . 遊技者の操作に基づく特定事象（ペナルティ事象）が発生したことに基づいて、特定対象ゲーム（ペナルティ対象ゲーム）を発生させる対象ゲーム設定手段（第 1 4 , 第 1 5 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 7 4 0 7 ～ステップ S 7 4 0 8 の処理を実行する機能、第 1 6 , 第 1 7 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 8 0 0 1 及びステップ S 8 0 0 4 の処理を実行する機能）を備え、

一のゲームが前記特定対象ゲームとして行われる場合には、当該ゲームが前記特定対象ゲームではないゲームとして行われる場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利な条件で行われることとなる構成であり、

前記特定事象が発生した後において、前記特定対象ゲームの実行中は演出の実行態様が特定事象対応態様（モノクロ表示が行われる態様、新たなゲーム中演出が実行されない態様）となることを特徴とする遊技機。

【3 2 3 4】

特徴 Q 1 によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には特定対象ゲームが発生してしまうため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。

【3 2 3 5】

演出の実行態様が特定事象対応態様となっていることに基づいて、特定事象が発生して当該特定事象発生の影響を受けている状態であることを遊技者及び遊技ホールの管理者に容易に把握させることができる。

【3 2 3 6】

特徴 Q 2 . 演出が実行される所定表示手段（画像表示装置 6 3）を備え、

演出の実行態様が前記特定事象対応態様となることにより、前記所定表示手段における

10

20

30

40

50

色の表示態様が、前記特定事象対応態様ではない場合とは異なる表示態様となることを特徴とする特徴Q 1に記載の遊技機。

【3 2 3 7】

特徴Q 2によれば、特定事象対応態様の演出を実行するための画像データを記憶しておくことを不要としながら、所定表示手段における色の表示態様に基づいて、特定事象が発生して当該特定事象発生の影響を受けている状態であることを遊技者及び遊技ホールの管理者に容易に把握させることができる。

【3 2 3 8】

特徴Q 3．所定役（チェリー）に当選した可能性があることを示唆する色を含む所定示唆画像（色ナビ画像G 8 8）を前記所定表示手段に表示する色報知演出（色ナビ演出）が実行されるようにする色報知演出制御手段（第1 4の実施形態における演出側M P U 9 2のステップS 7 7 0 9～ステップS 7 7 1 3の処理を実行する機能、第1 5の実施形態における演出側M P U 9 2のステップS 7 8 0 9～ステップS 7 8 1 3の処理を実行する機能）を備え、

演出の実行態様が前記特定事象対応態様となることにより前記所定表示手段における色の表示態様が、前記所定表示手段に表示されている前記所定示唆画像の色に基づいて前記所定役を遊技者が想起できなくなる態様又は想起しづらくなる態様となることを特徴とする特徴Q 2に記載の遊技機。

【3 2 3 9】

特徴Q 3によれば、特定事象が発生した後において特定対象ゲームの実行中は、所定表示手段に表示されている所定示唆画像を見ても所定役を想起できない状態又は想起しづらい状態となるようにすることができる。これにより、特定事象が発生した後において特定対象ゲームの実行中に、所定示唆画像の表示に基づいて所定役に当選したかもしれないと遊技者に感じさせてしまう可能性を低減することができる。

【3 2 4 0】

特徴Q 4．前記特定事象が発生したに基づいて、当該特定事象が発生したタイミングで、演出の実行態様を前記特定事象対応態様に変更する手段（第1 4の実施形態における演出側M P U 9 2のステップS 7 7 1 8～ステップS 7 7 2 0の処理を実行する機能、第1 6の実施形態における演出側M P U 9 2のステップS 8 3 1 4及びステップS 8 3 1 6の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Q 1乃至Q 3のいずれか1

【3 2 4 1】

特徴Q 4によれば、特定事象が発生したタイミングで演出の実行態様を前記特定事象対応態様に変更される構成とすることにより、特定事象が発生したと、演出の実行態様が特定事象対応態様に変更されたこととの対応関係を遊技者にとって分かり易いものとするることができる。

【3 2 4 2】

特徴Q 5．演出の実行態様が前記特定事象対応態様となっている状態は、前記特定対象ゲームが終了するまで継続されることを特徴とする特徴Q 1乃至Q 4のいずれか1に記載の遊技機。

【3 2 4 3】

特徴Q 5によれば、遊技者及び遊技ホールの管理者は、特定対象ゲームが終了するまで、演出の実行態様が特定事象対応態様となっていることに基づいて、特定事象が発生したことによる影響が及んでいる状態であることを把握することができる。

【3 2 4 4】

特徴Q 6．前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、当該ゲームに対応する所定演出（遊技状態に対応するゲーム中演出）が実行されるようにする演出制御手段（第1 4の実施形態における演出側M P U 9 2のステップS 7 7 0 8、ステップS 7 7 1 7及びステップS 7 7 2 4の処理を実行する機能）を備え、

前記特定対象ゲームでは、当該特定対象ゲームに対応する前記所定演出は実行されない

ことを特徴とする特徴 Q 1 乃至 Q 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3 2 4 5】

特徴 Q 6 によれば、所定演出が行われないことに基づいて、特定対象ゲームであることを遊技者が把握し易くすることができる。また、特定対象ゲームに対応する所定演出が実行される構成と比較して、所定演出を実行するために記憶しておく演出用のデータのデータ容量を低減することができる。

【3 2 4 6】

特徴 Q 7 . 演出が行われる所定表示手段（画像表示装置 6 3）を備え、

前記演出制御手段は、前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、前記所定演出として、当該ゲームに対応する所定演出対応表示（遊技状態に対応するゲーム中演出）を行う手段（第 1 4 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 7 7 0 8、ステップ S 7 7 1 7 及びステップ S 7 7 2 4 の処理を実行する機能）を備え、

前記特定対象ゲームでは、前記所定表示手段に表示される前記所定演出対応表示が、当該特定対象ゲームの直前のゲームに対応する前記所定演出対応表示から更新されないことを特徴とする特徴 Q 6 に記載の遊技機。

【3 2 4 7】

特徴 Q 7 によれば、特定対象ゲームに対応する所定演出対応表示を実行するためのデータを記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、所定演出対応表示を実行するために記憶しておく必要があるデータのデータ容量を低減することができる。

【3 2 4 8】

特徴 Q 8 . 前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、所定の抽選契機（通常遊技状態 S T 1 においてゲームが開始されること）が発生したことに基づいて、所定遊技状態（ベース A T 状態 S T 4）に移行させるか否か決定するための所定移行抽選処理（A T 抽選処理）を実行する所定移行抽選実行手段（第 1 4 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 7 5 1 1 の処理を実行する機能）を備え、

前記特定対象ゲームでは、前記所定の抽選契機が発生しても前記所定移行抽選処理は実行されないことを特徴とする特徴 Q 1 乃至 Q 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3 2 4 9】

特徴 Q 8 によれば、特定事象が発生させる操作を行った場合には、所定移行抽選処理の機会が失われることとなるため、特定事象が発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。

【3 2 5 0】

特徴 Q 9 . 前記特定事象が発生したゲームは前記特定対象ゲームではないゲームとなり、当該特定事象が発生したゲームの次以降のゲームが前記特定対象ゲームとして行われることを特徴とする特徴 Q 1 乃至 Q 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3 2 5 1】

特徴 Q 9 によれば、特定事象が発生したゲームは特定対象ゲームとなることなく実行されるときともに、特定事象が発生したゲームの次以降のゲームが特定対象ゲームとして実行されるようにすることができる。これにより、特定事象が発生したゲームの次以降のゲームは、当該ゲームの開始時から特定対象ゲームとして実行されるようにすることができる。

【3 2 5 2】

特徴 Q 1 0 . 前記特定事象が発生したことに基づいて設定される前記特定対象ゲームは 1 ゲームであり、

前記特定事象が発生したゲームの次のゲームが前記特定対象ゲームとして行われることを特徴とする特徴 Q 9 に記載の遊技機。

【3 2 5 3】

特徴 Q 1 0 によれば、特定事象が発生したことに基づいて設定される特定対象ゲームが 1 ゲームのみであることにより、遊技者が誤って特定事象が発生させてしまった場合に当該特定事象の発生の影響が複数ゲームに及ばないようにすることができる。また、特定事

10

20

30

40

50

象が発生したゲームの次のゲームを特定対象ゲームとすることにより、特定事象の発生に基づいて特定対象ゲームが設定されたことを遊技者が把握し易くすることができる。

【3254】

特徴Q11．遊技を進行させるための処理を実行する所定制御手段（主側MPU72）と、

演出が行われるようにするための処理を実行する特定制御手段（演出側MPU92）と、

を備え、

前記特定制御手段は、前記特定事象が発生し得るタイミング（主側MPU72から第1停止開始コマンドを受信するタイミング）において前記特定事象が発生したか否かを判定する特定判定実行手段（第14の実施形態における演出側MPU92のステップS7718の処理を実行する機能、第15の実施形態における演出側MPU92のステップS7820の処理を実行する機能）を備え、

前記所定制御手段は、前記特定事象が発生し得るタイミングよりも後のタイミング（全リール32L，32M，32Rの回転が停止するタイミング）において前記特定事象が発生したか否かを判定する所定判定実行手段（第14，第15の実施形態における主側MPU72のステップS7407の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Q1乃至Q10のいずれか1に記載の遊技機。

【3255】

特徴Q11によれば、ゲームが終了するタイミングよりも前のタイミングにおいて所定判定実行手段にて当該ゲームにおいて特定事象が発生したか否かを判定する構成とすることにより、特定事象が発生したゲームの次のゲームを特定対象ゲームとして実行することが可能となる。当該構成において、特定事象が発生し得るタイミングにおいて特定判定実行手段にて特定事象が発生したか否かを判定することにより、特定事象が発生した場合には当該特定事象が発生したタイミングにて特定事象が発生したことに対応する演出を実行可能とすることができる。

【3256】

なお、特徴Q1～Q11の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3257】

上記特徴P群及び上記特徴Q群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【3258】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【3259】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リール

10

20

30

40

50

の回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【3260】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技内容を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3261】

<特徴R群>

特徴R1. 第1状況(第1区間SC1)において状況移行条件(いずれかのインデックス値IVで当選となること)が成立したに基づいて第2状況(第2区間SC2)に移行させる手段(第16, 第17の実施形態における主側MPU72のステップS7902～ステップS7904の処理を実行する機能)と、

所定表示手段(画像表示装置63)に表示する所定ゲーム数情報(第16, 第17の実施形態における表示ゲーム数カウンタ94pの値)が記憶される所定ゲーム数記憶手段(表示ゲーム数カウンタ94p)と、

ゲームが実行されたに基づいて前記所定ゲーム数情報を所定更新態様(表示ゲーム数カウンタ94pの値を1加算する処理を行い、表示ゲーム数カウンタ94pの値を1減算する処理を行わない態様)で更新する所定ゲーム数更新手段(第16の実施形態における演出側MPU92のステップS8405～ステップS8406の処理を実行する機能、第17の実施形態における演出側MPU92のステップS8605～ステップS8607の処理を実行する機能)と、

遊技者の操作に基づく特定事象(ペナルティ事象)が発生したに基づいて、特定対象ゲーム(ペナルティ対象ゲーム)を設定させる対象ゲーム設定手段(第16, 第17の実施形態における主側MPU72のステップS8001及びステップS8004の処理を実行する機能)と、

を備え、

一のゲームが前記特定対象ゲームとして行われる場合には、当該ゲームが前記特定対象ゲームではないゲームとして行われる場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利な条件で行われることとなる構成であり、

前記第1状況においてゲームが開始され、当該ゲームにおいて前記特定事象が発生したに基づいて前記特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが実行されたに基づいて前記所定ゲーム数更新手段により前記所定更新態様で前記所定ゲーム数情報が更新されることを特徴とする遊技機。

【3262】

特徴R1によれば、特定事象が発生させる操作を行った場合には特定対象ゲームが発生してしまうため、特定事象が発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。

【3263】

第1状況において開始されたゲームにて特定事象が発生する場合と、当該特定事象が発生しない場合とにおいて、所定ゲーム数情報の更新態様に変化が生じないようにすることができる。

【3264】

特徴R2. 前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、所定の抽選契機(通常遊技状態ST1においてゲームが開始されること)が発生したに基づいて、所定遊技状態(ベースAT状態ST4)に移行させるか否か決定するための所定移行抽選処理(AT抽選処理)を実行する所定移行抽選実行手段(第16, 第17の実施形態における主側MPU72のステップS8204の処理を実行する機能)を備え、

前記特定対象ゲームでは、前記所定の抽選契機が発生しても前記所定移行抽選処理は実行されないことを特徴とする特徴R1に記載の遊技機。

【3265】

特徴R2によれば、特定事象が発生させる操作を行った場合には、所定移行抽選の機会

10

20

30

40

50

が失われることとなるため、特定事象が発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。

【3266】

特徴R3．一のゲームにおいて前記特定事象が発生したことに基づいて、当該ゲームが前記特定対象ゲームに設定されることを特徴とする特徴R1又はR2に記載の遊技機。

【3267】

特徴R3によれば、特定事象が発生したものと、当該特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定されたこととの対応関係を遊技者にとって分かり易いものとすることができる。

【3268】

特徴R4．特定の移行契機（第1CZ抽選処理又は第2CZ抽選処理においてCZ状態への移行当選となること、第1区間SC1であるとともにCB内部状態である状態において開始されたゲームにていずれかのインデックス値IVで当選となること）が発生したことに基づいて特定の状態（CZ状態）を発生させる特定の状態設定手段（第16，第17の実施形態における主側MPU72のステップS8207～ステップS8212の処理を実行する機能）を備え、

前記特定の状態では、前記所定表示手段において、前記所定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記所定ゲーム数情報に対応する表示が行われないことを特徴とする特徴R1乃至R3のいずれか1に記載の遊技機。

【3269】

特徴R4によれば、特定の状態においては、所定ゲーム数情報に対応する表示が遊技者の目に入ってしまうことを防止することにより、特定の状態において実行される演出内容に遊技者の関心を集中させることができる。

【3270】

特徴R5．前記第2状況の終了条件が満たされたことに基づいて前記第2状況を終了させて前記第1状況とする第2状況初期化处理（第2区間SC2の初期化处理）を実行する第2状況初期化处理実行手段（主側MPU72のステップS1208の処理を実行する機能）と、

所定移行契機（CB当選データが設定されているインデックス値IVで当選となること）が発生したことに基づいて、所定状況（非CB内部状態）から特定状況（CB内部状態）に移行させる特定状況設定手段（主側MPU72のステップS406の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定状況において前記第2状況初期化处理が実行されても当該特定状況は維持される構成であり、

前記特定状況であり前記第1状況である状況においてゲームが実行されることにより前記特定の移行契機が発生することを特徴とする特徴R4に記載の遊技機。

【3271】

特徴R5によれば、第2状況の終了条件が満たされたことに基づいて第2状況初期化处理が実行された後の状態は、当該第2状況初期化处理が実行されていない状態と比較して、特定の状態が設定され易い状態となるようにすることができる。これにより、第2状況の終了条件が満たされて第2状況が終了した後も、第2状況初期化处理が実行されていない状態と比較して、遊技者にとって有利な状態となるようにすることができる。

【3272】

特徴R6．前記特定の状態において開始されたゲームにて、前記特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合、当該特定対象ゲームが実行されても、当該特定対象ゲームは前記所定ゲーム数記憶手段において1ゲームとカウントされないことを特徴とする特徴R4又はR5に記載の遊技機。

【3273】

特徴R6によれば、所定ゲーム数情報に対応する表示が行われない特定の状態において

10

20

30

40

50

、特定対象ゲームが1回又は複数回行われた場合においても、当該特定の状態が終了した後に行われる所定ゲーム数情報に対応する表示の内容が変化してしまうことを防止できる。

【3274】

特徴R7．動作電力の供給開始時に所定事象（設定キーのON操作）が発生したことに基づいて所定初期化处理（領域内用の全部クリア処理）を実行する所定初期化处理実行手段（主側MPU72のステップS106の処理を実行する機能）を備え、

動作電力の供給開始時に前記所定事象が発生しなかった場合には前記所定初期化处理が実行されない構成であり、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記所定初期化处理が実行された場合及び前記所定初期化处理が実行されなかった場合のいずれにおいても、前記所定ゲーム数記憶手段に前記所定ゲーム数情報の初期値（第16，17の実施形態では「0」）が設定されている状態とするゲーム数情報初期化手段（第16，第17の実施形態における演出側MPU92のステップS8401～ステップS8404の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴R1乃至R6のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3275】

特徴R7によれば、動作電力の供給開始時、所定初期化处理が実行された場合及び所定初期化处理が実行されなかった場合のいずれにおいても、所定ゲーム数記憶手段に初期値が設定されている状態となるようにすることができる。これにより、所定表示手段において行われる所定ゲーム数情報に対応する表示に基づいて、所定初期化处理の有無が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。

20

【3276】

特徴R8．動作電力の供給開始時に所定事象（設定キーのON操作及びリセットボタン56の押圧操作）が発生したことに基づいて、所定初期化处理（領域内用の全部クリア処理）を実行する所定初期化处理実行手段（主側MPU72のステップS106の処理を実行する機能）を備え、

前記所定初期化处理が実行されることにより前記第1状況となる構成であることを特徴とする特徴R1乃至R7のいずれか1に記載の遊技機。

【3277】

特徴R8によれば、上記特徴R1の構成を備え、第1状況においてゲームが開始され、当該ゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが実行されたことに基づいて所定更新態様で所定ゲーム数情報が更新される構成であるため、所定初期化处理の実行後に開始されたゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において1ゲームとしてカウントされるようにすることができる。

30

【3278】

特徴R9．動作電力の供給が開始されて前記所定初期化处理が実行されなかったことに基づいて所定復帰情報（演出側RAM94の通常復帰フラグに設定される「1」という情報）を設定する手段（第16の実施形態における演出側MPU92のステップS8401～ステップS8402の処理を実行する機能、第17の実施形態における演出側MPU92のステップS8601～ステップS8602の処理を実行する機能）を備え、

40

前記第2状況において開始されたゲームにおいて前記特定事象が発生したことに基づいて前記特定対象ゲームが設定された場合には、前記所定復帰情報が設定されていることに基づいて当該特定対象ゲームが前記所定ゲーム数記憶手段において1ゲームとしてカウントされることを特徴とする特徴R8に記載の遊技機。

【3279】

特徴R9によれば、所定初期化处理が実行されない態様で動作電力の供給が開始されて第2状況が維持され、当該動作電力の供給開始後に開始されたゲームにおいて特定事象が発生して特定対象ゲームが設定された場合に、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手

50

段において1ゲームとしてカウントされるようにすることができる。

【3280】

上記特徴R8の構成を備え、動作電力の供給が開始されて所定初期化処理の実行後に開始されたゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において1ゲームとしてカウントされる構成であるため、動作電力の供給開始後に行われる所定ゲーム数情報に対応する表示に基づいて、所定初期化処理の実行の有無が遊技者に把握されてしまう可能性を低減することができる。

【3281】

特徴R10．前記第2状況において開始されたゲームにおいて前記特定事象が発生して前記特定対象ゲームが設定された場合には、前記所定復帰情報が設定されていないことに基づいて、当該特定対象ゲームが実行されても当該特定対象ゲームは前記所定ゲーム数記憶手段において1ゲームとしてカウントされないことを特徴とする特徴R9に記載の遊技機。

10

【3282】

特徴R10によれば、所定復帰情報が設定されていない状況であり第2状況である状況において開始されたゲームにおいて特定事象が発生して特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが実行されても当該特定対象ゲームは所定ゲーム数記憶手段において1ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【3283】

特徴R11．前記所定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記所定ゲーム数情報に基づいて、特定特典（CZ状態への移行）の発生を期待させる特定期待演出（CZ期待演出）が実行されるようにする特定期待演出制御手段（第16，第17の実施形態における演出側MPU92のステップS8501～ステップS8506の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴R1乃至R10のいずれか1に記載の遊技機。

20

【3284】

特徴R11によれば、所定表示手段にて行われる所定ゲーム数情報に対応する表示への遊技者の注目度を高めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3285】

特徴R12．前記所定ゲーム数記憶手段とは異なる特定ゲーム数記憶手段（解除ゲーム数カウンタ96g）と、

30

ゲームが実行されたことに基づいて、前記特定ゲーム数記憶手段に記憶されている特定ゲーム数情報（解除ゲーム数カウンタ96gの値）を更新する特定ゲーム数更新手段（第16，第17の実施形態における主側MPU72のステップS8203の処理を実行する機能）と、

前記特定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記特定ゲーム数情報に基づいて前記特定特典の発生の有無を決定する特定特典抽選処理（第1CZ抽選処理、第2CZ抽選処理）を実行する手段（第16の実施形態における主側MPU72のステップS8207～ステップS8212の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴R11に記載の遊技機。

40

【3286】

特徴R12によれば、所定ゲーム数記憶手段に記憶されている所定ゲーム数情報に対応する表示が所定表示手段において行われる構成において、当該所定ゲーム数記憶手段とは異なる特定ゲーム数記憶手段に記憶されている特定ゲーム数情報に基づいて特定特典抽選が実行される構成とすることにより、特定特典抽選の結果を予測しづらいものとして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3287】

特徴R13．前記第1状況において開始されたゲームは前記所定ゲーム数記憶手段において1ゲームとしてカウントされないことを特徴とする特徴R12に記載の遊技機。

【3288】

50

特徴 R 1 3 によれば、特定ゲーム数記憶手段では、第 2 状況において実行された特定対象ゲームではないゲームの実行回数がカウントされる構成とすることができる。当該構成において、上記特徴 R 1 の構成を備え、第 1 状況においてゲームが開始され、当該ゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合、当該特定対象ゲームは、所定ゲーム数記憶手段においては 1 ゲームとしてカウントされる構成である。これにより、第 1 状況においてゲームが開始された場合には、特定ゲーム数記憶手段の値に基づいて把握されるゲームの実行回数と、所定ゲーム数記憶手段の値に基づいて把握されるゲームの実行回数とに 1 ゲーム分の差が生じる構成としながら、第 1 状況において開始されたゲームにて特定事象が発生する場合と、当該特定事象が発生しない場合とにおいて、所定ゲーム数情報の更新態様に変化が生じないようにすることができる。

10

【3289】

なお、特徴 R 1 ～ R 1 3 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 0、特徴 B 1 ～ B 8、特徴 C 1 ～ C 6、特徴 D 1 ～ D 7、特徴 E 1 ～ E 8、特徴 F 1 ～ F 8、特徴 G 1 ～ G 7、特徴 H 1 ～ H 6、特徴 I 1 ～ I 1 4、特徴 J 1 ～ J 9、特徴 K 1 ～ K 1 4、特徴 L 1 ～ L 1 1、特徴 M 1 ～ M 1 4、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 1 0、特徴 P 1 ～ P 1 3、特徴 Q 1 ～ Q 1 1、特徴 R 1 ～ R 1 3、特徴 S 1 ～ S 1 4、特徴 T 1 ～ T 1 1、特徴 U 1 ～ U 9、特徴 V 1 ～ V 5、特徴 W 1 ～ W 7、特徴 X 1 ～ X 1 0、特徴 Y 1 ～ Y 1 3、特徴 Z 1 ～ Z 1 6、特徴 a 1 ～ a 1 1、特徴 b 1 ～ b 1 2、特徴 c 1 ～ c 9 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【3290】

<特徴 S 群>

特徴 S 1. 第 1 状況（第 1 区間 S C 1）において状況移行条件（いずれかのインデックス値 I V で当選となること）が成立したことに基づいて第 2 状況（第 2 区間 S C 2）に移行させる手段（第 1 6、第 1 7 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 7 9 0 2 ～ステップ S 7 9 0 4 の処理を実行する機能）と、

所定表示手段（画像表示装置 6 3）に表示する所定ゲーム数情報（第 1 6、第 1 7 の実施形態における表示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値）が記憶される所定ゲーム数記憶手段（表示ゲーム数カウンタ 9 4 p）と、

ゲームが実行されたことに基づいて前記所定ゲーム数情報を所定更新態様（表示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値を 1 加算する処理を行い、表示ゲーム数カウンタ 9 4 p の値を 1 減算する処理を行わない態様）で更新する所定ゲーム数更新手段（第 1 6 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 8 4 0 5 ～ステップ S 8 4 0 6 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 8 6 0 5 ～ステップ S 8 6 0 7）と、

30

遊技者の操作に基づく特定事象（ペナルティ事象）が発生したことに基づいて、特定対象ゲーム（ペナルティ対象ゲーム）を設定させる対象ゲーム設定手段（第 1 6、第 1 7 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 8 0 0 1 及びステップ S 8 0 0 4 の処理を実行する機能）と、

を備え、

40

一のゲームが前記特定対象ゲームとして行われる場合には、当該ゲームが前記特定対象ゲームではないゲームとして行われる場合と比較して、当該ゲームが遊技者にとって不利な条件で行われることとなる構成であり、

前記第 2 状況においてゲームが開始され、当該ゲームにおいて前記特定事象が発生した場合には、当該特定事象が発生したことに基づいて設定される前記特定対象ゲームが前記所定ゲーム数情報において 1 ゲームとカウントされていない状態となるようにする所定のゲーム数設定手段（第 1 6 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 8 4 0 8 ～ステップ S 8 4 1 2 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 8 6 0 5、ステップ S 8 6 0 6、ステップ S 8 6 0 8 及びステップ S 8 6 1 0 ～ステップ S 8 6 1 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

50

【3291】

特徴S1によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には特定対象ゲームが発生してしまうため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。

【3292】

ゲームが実行されたことに基づいて所定ゲーム数情報が所定更新態様で更新される構成としながら、第2状況において開始されたゲームにおいて特定事象が発生して特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数情報において1ゲームとしてカウントされないようにすることができる。

【3293】

特徴S2．前記特定対象ゲームではないゲームにおいて、所定の抽選契機（通常遊技状態ST1においてゲームが開始されること）が発生したことに基づいて、所定遊技状態（ベースAT状態ST4）に移行させるか否か決定するための所定移行抽選処理（AT抽選処理）を実行する所定移行抽選実行手段（第16，第17の実施形態における主側MPU72のステップS8204の処理を実行する機能）を備え、

前記特定対象ゲームでは、前記所定の抽選契機が発生しても前記所定移行抽選処理は実行されないことを特徴とする特徴S1に記載の遊技機。

【3294】

特徴S2によれば、特定事象を発生させる操作を行った場合には、所定移行抽選処理の機会が失われることとなるため、特定事象を発生させないように遊技者が操作を行う可能性を高めることができる。

【3295】

特徴S3．一のゲームにおいて前記特定事象が発生したことに基づいて、当該ゲームが前記特定対象ゲームに設定されることを特徴とする特徴S1又はS2に記載の遊技機。

【3296】

特徴S3によれば、特定事象が発生したことと、当該特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定されたこととの対応関係を遊技者にとって分かり易いものとすることができる。

【3297】

特徴S4．前記所定のゲーム数設定手段は、前記第2状況において開始されたゲームにおいて前記特定事象が発生したことに基づいて前記特定対象ゲームが設定された場合、当該特定対象ゲームが開始されたことに基づいて前記所定ゲーム数更新手段により前記所定更新態様で前記所定ゲーム数情報が更新された後、当該特定対象ゲームが終了するまでの所定のタイミング（第1停止が行われてモノクロ切替処理が実行されるタイミング）で、当該所定ゲーム数情報を当該特定対象ゲームが開始される前の前記所定ゲーム数情報に戻す所定ゲーム数修正処理（ステップS8412の処理）を実行する所定ゲーム数修正手段（第16の実施形態における演出側MPU92のステップS8412の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴S1乃至S3のいずれか1に記載の遊技機。

【3298】

特徴S4によれば、第2状況において開始されたゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合には、特定対象ゲームが開始されたことに基づいて所定更新態様で所定ゲーム数情報が更新された後に、所定ゲーム数修正処理が実行されるため、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において1ゲームとしてカウントされていない状態とすることができる。

【3299】

特徴S5．前記特定事象が発生したことに基づいて、前記所定表示手段における表示態様を第1表示態様（カラー表示）から第2表示態様（モノクロ表示）に切り替える表示切替手段（第16の実施形態における演出側MPU92のステップS8316の処理を実行する機能）を備え、

前記所定のタイミングは、前記第2表示態様の開始時から前記第2表示態様の終了時ま

10

20

30

40

50

での期間に設定されていることを特徴とする特徴 S 4 に記載の遊技機。

【3300】

特徴 S 5 によれば、所定表示手段における表示態様が第 1 表示態様から第 2 表示態様に切り替わっていることに遊技者の注意を向けて、所定表示手段において行われている所定ゲーム数情報に対応する表示を目立たない態様で修正することができる。これにより、遊技者に違和感を与えてしまう可能性を低減することができる。

【3301】

特徴 S 6 . 前記所定のタイミングは、前記所定表示手段における表示の切り替えタイミングであることを特徴とする特徴 S 5 に記載の遊技機。

【3302】

特徴 S 6 によれば、所定表示手段において表示の切り替えが行われたことに遊技者の注意を向けて、所定表示手段において行われている所定ゲーム数情報に対応する表示を目立たない態様で修正することができる。これにより、遊技者に違和感を与えてしまう可能性を低減することができる。

【3303】

特徴 S 7 . 特定の移行契機（第 1 C Z 抽選処理又は第 2 C Z 抽選処理において C Z 状態への移行当選となること、第 1 区間 S C 1 であるとともに C B 内部状態である状態において開始されたゲームにていずれかのインデックス値 I V で当選となること）が発生したことに基づいて特定の状態（C Z 状態）を発生させる特定の状態設定手段（第 16 , 第 17 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 8 2 0 7 ~ ステップ S 8 2 1 2 の処理を実行する機能）を備え、

前記特定の状態では、前記所定表示手段において、前記所定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記所定ゲーム数情報に対応する表示が行われないことを特徴とする特徴 S 1 乃至 S 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3304】

特徴 S 7 によれば、特定の状態においては、所定ゲーム数情報に対応する表示が遊技者の目に入ってしまうことを防止することにより、特定の状態において実行される演出内容に遊技者の関心を集中させることができる。

【3305】

特徴 S 8 . 前記特定の状態において開始されたゲームにて前記特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合、当該特定対象ゲームが開始されたことに基づいて前記所定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記所定ゲーム数情報が前記所定更新態様で更新された後に、当該特定対象ゲームが前記所定ゲーム数記憶手段において 1 ゲームとしてカウントされていない状態となることを特徴とする特徴 S 7 に記載の遊技機。

【3306】

特徴 S 8 によれば、所定ゲーム数情報に対応する表示が行われない特定の状態において、特定対象ゲームが 1 回又は複数回行われた場合においても、当該特定の状態が終了した後に行われる所定ゲーム数情報に対応する表示の内容が変化してしまうことを防止できる。

【3307】

特徴 S 9 . 動作電力の供給開始時に所定事象（設定キーの ON 操作）が発生したことに基づいて所定初期化処理（領域内用の全部クリア処理）を実行する所定初期化処理実行手段（主側 M P U 7 2 のステップ S 1 0 6 の処理を実行する機能）を備え、

動作電力の供給開始時に前記所定事象が発生しなかった場合には前記所定初期化処理が実行されない構成であり、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記所定初期化処理が実行された場合及び前記所定初期化処理が実行されなかった場合のいずれにおいても、前記所定ゲーム数記憶手段に前記所定ゲーム数情報の初期値（第 16 , 17 の実施形態では「0」）が設定されている状態とするゲーム数情報初期化手段（第 16 , 第 17 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 8 4 0 1 ~ ステップ S 8 4 0 4 の処理を実行する機能）を備えて

10

20

30

40

50

いることを特徴とする特徴 S 1 乃至 S 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 0 8 】

特徴 S 9 によれば、動作電力の供給開始時、所定初期化処理が実行された場合及び所定初期化処理が実行されなかった場合のいずれにおいても、所定ゲーム数記憶手段に初期値が設定されている状態となるようにすることができる。これにより、所定表示手段において行われる所定ゲーム数情報に対応する表示に基づいて、所定初期化処理の有無が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。

【 3 3 0 9 】

特徴 S 1 0 . 動作電力の供給開始時に所定事象（設定キーの ON 操作及びリセットボタン 5 6 の押圧操作）が発生したことに基づいて、所定初期化処理（領域内用の全部クリア処理）を実行する所定初期化処理実行手段（主側 M P U 7 2 のステップ S 1 0 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定初期化処理が実行されることにより前記第 1 状況となる構成であり、

前記第 1 状況において開始されたゲームにて前記特定事象が発生したことに基づいて前記特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが開始されたことに基づいて前記所定ゲーム数情報が前記所定更新態様で更新され、当該特定対象ゲームが前記所定ゲーム数記憶手段において 1 ゲームとしてカウントされている状態となることを特徴とする特徴 S 1 乃至 S 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 1 0 】

特徴 S 1 0 によれば、所定初期化処理の実行後に開始されたゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが実行されたことに基づいて所定更新態様で所定ゲーム数情報が更新され、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において 1 ゲームとしてカウントされるようにすることができる。

【 3 3 1 1 】

特徴 S 1 1 . 動作電力の供給が開始されて前記所定初期化処理が実行されなかったことに基づいて所定復帰情報（演出側 R A M 9 4 の通常復帰フラグに設定される「 1 」という情報）を設定する手段（第 1 6 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 8 4 0 1 ~ ステップ S 8 4 0 2 の処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 状況において開始されたゲームにおいて前記特定事象が発生したことに基づいて前記特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが開始されたことに基づいて前記所定ゲーム数情報が前記所定更新態様で更新された後、前記所定復帰情報が設定されていることに基づいて、当該特定対象ゲームが前記所定ゲーム数記憶手段において 1 ゲームとしてカウントされていない状態とするための処理（第 1 6 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 8 4 1 2 の処理）の実行が回避されることを特徴とする特徴 S 1 0 に記載の遊技機。

【 3 3 1 2 】

特徴 S 1 1 によれば、所定初期化処理が実行されない態様で動作電力の供給が開始されて第 2 状況が維持され、当該動作電力の供給開始後に開始されたゲームにおいて特定事象が発生して特定対象ゲームが設定された場合に、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において 1 ゲームとしてカウントされるようにすることができる。

【 3 3 1 3 】

上記特徴 S 1 0 の構成を備え、動作電力の供給が開始されて所定初期化処理の実行後に開始されたゲームにおいて特定事象が発生したことに基づいて特定対象ゲームが設定された場合には、当該特定対象ゲームが所定ゲーム数記憶手段において 1 ゲームとしてカウントされる構成であるため、動作電力の供給開始後に行われる所定ゲーム数情報に対応する表示に基づいて、所定初期化処理の実行の有無が遊技者に把握されてしまう可能性を低減することができる。

【 3 3 1 4 】

特徴 S 1 2 . 前記所定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記所定ゲーム数情報に基づ

いて、特定特典（C Z 状態への移行）の発生を期待させる特定期待演出（C Z 期待演出）が実行されるようにする特定期待演出制御手段（第 16，第 17 の実施形態における演出側 MPU 92 のステップ S 8501～ステップ S 8506 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 S 1 乃至 S 11 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3315】

特徴 S 12 によれば、所定表示手段にて行われる所定ゲーム数情報に対応する表示への遊技者の注目度を高めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3316】

特徴 S 13．前記所定ゲーム数記憶手段とは異なる特定ゲーム数記憶手段（解除ゲーム数カウンタ 96 g）と、

ゲームが実行されたことに基づいて、前記特定ゲーム数記憶手段に記憶されている特定ゲーム数情報（解除ゲーム数カウンタ 96 g の値）を更新する特定ゲーム数更新手段（第 16，第 17 の実施形態における主側 MPU 72 のステップ S 8203 の処理を実行する機能）と、

前記特定ゲーム数記憶手段に記憶されている前記特定ゲーム数情報に基づいて前記特定特典の発生の有無を決定する特定特典抽選処理（第 1 C Z 抽選処理、第 2 C Z 抽選処理）を実行する手段（第 16 の実施形態における主側 MPU 72 のステップ S 8207～ステップ S 8212 処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 S 12 に記載の遊技機。

【3317】

特徴 S 13 によれば、所定ゲーム数記憶手段に記憶されている所定ゲーム数情報に対応する表示が所定表示手段において行われる構成において、当該所定ゲーム数記憶手段とは異なる特定ゲーム数記憶手段に記憶されている特定ゲーム数情報に基づいて特定特典抽選が実行される構成とすることにより、特定特典抽選の結果を予測しづらいものとして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3318】

特徴 S 14．前記第 1 状況において開始されたゲームは前記所定ゲーム数記憶手段において 1 ゲームとしてカウントされないことを特徴とする特徴 S 13 に記載の遊技機。

【3319】

特徴 S 14 によれば、特定ゲーム数記憶手段では、第 2 状況において実行された特定対象ゲームではないゲームの実行回数がカウントされる構成とすることができる。また、上記特徴 S 12 の構成を備え、特定ゲーム数記憶手段に記憶されている特定ゲーム数情報に基づいて特定特典の発生の有無を決定する特定特典抽選処理が実行される構成であるため、第 2 状況において実行された特定対象ゲームではないゲームの実行回数に基づいて、特定特典の発生の有無を決定する特定特典抽選処理が実行されるようにすることができる。

【3320】

なお、特徴 S 1～S 14 の構成に対して、特徴 A 1～A 10、特徴 B 1～B 8、特徴 C 1～C 6、特徴 D 1～D 7、特徴 E 1～E 8、特徴 F 1～F 8、特徴 G 1～G 7、特徴 H 1～H 6、特徴 I 1～I 14、特徴 J 1～J 9、特徴 K 1～K 14、特徴 L 1～L 11、特徴 M 1～M 14、特徴 N 1～N 6、特徴 O 1～O 10、特徴 P 1～P 13、特徴 Q 1～Q 11、特徴 R 1～R 13、特徴 S 1～S 14、特徴 T 1～T 11、特徴 U 1～U 9、特徴 V 1～V 5、特徴 W 1～W 7、特徴 X 1～X 10、特徴 Y 1～Y 13、特徴 Z 1～Z 16、特徴 a 1～a 11、特徴 b 1～b 12、特徴 c 1～c 9 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3321】

上記特徴 R 群及び上記特徴 S 群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【3322】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球

10

20

30

40

50

発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【3323】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役

10

【3324】

ここで、上記例示等のような遊技機においては演出の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3325】

<特徴T群>

特徴T1．複数の報知対象状態（第11の実施形態における「1」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラー）が存在しており、

所定表示手段（画像表示装置63）と、

前記所定表示手段の表示制御を実行する所定表示制御実行手段（演出側MPU92）と

20

、発生した前記報知対象状態に対応する状態発生情報（エラー情報）を送信する発生情報送信手段（第11の実施形態における主側MPU72のステップS6407の処理を実行する機能）と、

前記報知対象状態が解消されたことを示す状態解消情報（解除用エラーコマンド）を送信する解消情報送信手段（第11の実施形態における主側MPU72のステップS6404の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定表示制御実行手段は、

前記発生情報送信手段から受信した前記状態発生情報に対応する状態発生表示（画像表示装置63におけるエラー表示）が行われるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段（第11の実施形態における演出側MPU92のステップS6505の処理を実行する機能）と、

30

前記解消情報送信手段から前記状態解消情報を受信したことに基づいて、前記所定表示手段において実行されている前記状態発生表示が終了されるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段（第11の実施形態における演出側MPU92のステップS6509の処理を実行する機能）と、

を備え、

いずれかの前記報知対象状態が発生している状況において、前記状態発生情報が送信される場合には当該状態発生情報よりも先に前記状態解消情報が送信されることを特徴とする遊技機。

40

【3326】

特徴T1によれば、いずれかの報知対象状態が発生している状況において、状態発生情報が送信される場合には当該状態発生情報よりも先に状態解消情報が送信される構成であるため、所定表示制御実行手段が状態解消情報を受信したことに基づいて所定表示手段において実行されている一の情報発生表示が終了した後に、所定表示制御実行手段が状態発生情報を受信したことに基づいて所定表示手段において当該状態発生情報に対応する状態発生表示が開始されるようにすることができる。

【3327】

特徴T2．前記発生情報送信手段により送信された前記状態発生情報が設定される所定

50

状態発生情報記憶手段（第 11 の実施形態における前回エラー情報カウンタ 96s）と、
前記発生情報送信手段により前記状態発生情報が送信された後に発生していることが特定された前記報知対象状態に対応する前記状態発生情報が設定される特定状態発生情報記憶手段（現状エラー情報カウンタ 96r）と、
を備え、

前記所定状態発生情報記憶手段及び前記特定状態発生情報記憶手段に記憶されている前記状態発生情報が相違していることに基づいて、前記状態解消情報の送信が行われた後に、前記特定状態発生情報記憶手段に記憶されている前記状態発生情報の送信が行われることを特徴とする特徴 T1 に記載の遊技機。

【3328】

特徴 T2 によれば、発生情報送信手段により状態発生情報が送信された後、新たな状態発生情報が特定状態発生情報記憶手段に設定されるまでは、所定状態発生情報記憶手段及び特定状態発生情報記憶手段に記憶されている状態発生情報が一致している状態となるため、状態解消情報の送信及び状態発生情報の送信が行われなくすることができる。また、発生情報送信手段により状態発生情報が送信された後、新たな状態発生情報が特定状態発生情報記憶手段に設定された場合には、所定状態発生情報記憶手段及び特定状態発生情報記憶手段に記憶されている状態発生情報が相違している状態となるため、状態解消情報の送信が行われた後に状態発生情報の送信が行われるようにすることができる。

【3329】

特徴 T3．前記報知対象状態として、所定報知対象状態（「付与上限到達」というエラー）及び特定報知対象状態（「ユニット接続異常」というエラー）が存在しており、
前記所定表示制御実行手段は、

前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したに基づいて前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生表示である所定状態発生表示（「付与上限到達」に対応するエラー表示）が実行されるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段（第 11 の実施形態における演出側 MPU92 のステップ S6505 及びステップ S6514 の処理を実行する機能）と、

前記特定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したに基づいて前記特定報知対象状態に対応する前記状態発生表示である特定状態発生表示（「ユニット接続異常」というエラー）が実行されるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段（第 11 の実施形態における演出側 MPU92 のステップ S6508 及びステップ S6512 の処理を実行する機能）と、

前記所定報知対象状態が発生している状況において前記特定報知対象状態が発生した場合に、前記所定状態発生表示及び前記特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態を生じさせることなく、前記所定状態発生表示が実行されている状況において前記特定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したに基づいて、前記特定状態発生表示が行われるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段（演出側 MPU92 のステップ S6512 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 T1 又は T2 に記載の遊技機。

【3330】

特徴 T3 によれば、所定報知対象状態が発生している状況において特定報知対象状態が発生し特定状態発生表示が開始される場合に、所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態が生じないようにすることができる。これにより、所定報知対象状態が解消されていないに関わらず、所定報知対象状態が一時的に解消されている状態が生じたと遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【3331】

特徴 T4．前記報知対象状態として所定報知対象状態（「付与上限到達」というエラー）が存在しており、

前記所定表示制御実行手段は、前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生表示であ

10

20

30

40

50

る所定状態発生表示（「付与上限到達」のエラー表示）が行われている状況において前記状態解消情報を受信しても当該所定状態発生表示が終了されないようにする手段（第11の実施形態における演出側MPU92のステップS6502及びステップS6508の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴T1乃至T3のいずれか1に記載の遊技機。

【3332】

特徴T4によれば、所定状態発生表示が行われている状況においては、所定表示制御実行手段が状態解消情報を受信した場合においても、所定状態発生表示が途切れてしまうことを防止できる。これにより、所定状態発生表示が行われている状況においては、他の報知対象状態の発生に影響されることなく、所定状態発生表示が途切れることなく継続されるようにすることができる。

【3333】

特徴T5．前記報知対象状態として、特定報知対象状態（「ユニット接続異常」というエラー）が存在しており、

前記所定表示制御実行手段は、前記所定状態発生表示が行われている状況において前記状態解消情報を受信した後、前記特定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したことに基づいて、前記状態発生表示として前記所定状態発生表示に代えて前記特定報知対象状態に対応する特定状態発生表示（「ユニット接続異常」のエラー表示）が前記所定表示手段において実行されるようにする手段（第11の実施形態における演出側MPU92のステップS6504、ステップS6511及びステップS6512の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴T4に記載の遊技機。

【3334】

特徴T5によれば、所定報知対象状態が発生している状況から、所定報知対象状態及び特定報知対象状態が発生している状況となった場合には、所定表示手段において所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態を生じさせることなく、所定状態発生表示が実行されている状態から特定状態発生表示が実行されている状態への切り替えが行われるようにすることができる。所定報知対象状態が発生している状況において所定表示手段において所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態が生じてしまうことを防止することにより、所定報知対象状態が一時的に解消されたと遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【3335】

特徴T6．前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態が発生している状況において、前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態のうち前記特定報知対象状態が解消されて前記所定報知対象状態のみが発生している状況となった場合、前記所定表示制御実行手段に対して、前記状態解消情報が送信された後に前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生情報が送信される構成であり、

前記所定表示制御実行手段は、前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態が発生しており前記特定状態発生表示が行われている状況において前記状態解消情報を受信した後、前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したことに基づいて、前記状態発生表示として前記特定状態発生表示に代えて前記所定状態発生表示が前記所定表示手段において実行されるようにする手段（演出側MPU92のステップS6504、ステップS6511、ステップS6513及びステップS6514の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴T5に記載の遊技機。

【3336】

特徴T6によれば、所定報知対象状態及び特定報知対象状態のうち特定報知対象状態のみが解消された場合には、特定状態発生表示が実行されている状態から所定状態発生表示が実行されている状態への切り替えが行われるようにすることができる。これにより、所定報知対象状態及び特定報知対象状態のうち特定報知対象状態のみが解消された場合に、所定報知対象状態が解消されていない状態であることを遊技者及び遊技ホールの管理者に

10

20

30

40

50

報知することができる。

【3337】

特徴T7．前記所定表示制御実行手段は、前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態が発生しており前記特定状態発生表示が行われている状況において前記状態解消情報を受信しても前記特定状態発生表示が終了されないようにする手段（演出側MPU92のステップS6502及びステップS6508の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴T6に記載の遊技機。

【3338】

特徴T7によれば、特定状態発生表示が行われている状況において所定表示制御実行手段が状態解消情報を受信しても、所定表示制御実行手段が所定状態発生情報を受信するまで、特定状態発生表示が継続されるようにすることができる。これにより、所定報知対象状態及び特定報知対象状態が発生している状況において当該所定報知対象状態及び特定報知対象状態のうち特定報知対象状態のみが解消された場合に、所定表示手段において所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態が生じてしまうことを防止できる。そして、所定報知対象状態が発生している状況において所定表示手段において所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態が生じてしまうことを防止することにより、所定報知対象状態が一時的に解消されたと遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【3339】

特徴T8．前記所定報知対象状態が発生した場合、当該所定報知対象状態が発生している状態は、動作電力の供給が停止されるまで継続されることを特徴とする特徴T3乃至T7のいずれか1に記載の遊技機。

【3340】

特徴T8によれば、所定表示手段において所定状態発生表示を行うことにより、動作電力の供給が停止されるまで継続される所定報知対象状態が発生している状態であることを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【3341】

特徴T9．前記所定報知対象状態が発生した場合には、当該所定報知対象状態が発生している状態が解消されるまで、ゲームを開始することができない状態となることを特徴とする特徴T3乃至T8のいずれか1に記載の遊技機。

【3342】

特徴T9によれば、所定表示手段において所定状態発生表示を行うことにより、所定報知対象状態が発生してゲームを開始することができない状態となっていることを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【3343】

特徴T10．ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ98b）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「65535」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第1の実施形態における主側MPU72のステップS2107及びステップS2108の処理を実行する機能）を備え、

前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいて前記所定報知対象状態が発生することを特徴とする特徴T3乃至T9のいずれか1に記載の遊技機。

【3344】

特徴T10によれば、所定表示手段において所定状態発生表示が行われていることに基づいて、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が終了発生情報となったことを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【3345】

特徴T11．前記報知対象状態が発生している状況及び前記報知対象状態が発生していない状況のいずれにおいても、前記状態発生情報が送信される場合には当該状態発生情報

10

20

30

40

50

よりも先に前記状態解消情報が送信されることを特徴とする特徴 T 1 乃至 T 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 4 6 】

特徴 T 1 1 によれば、状態解消情報→状態発生情報の順番で状態解消情報及び状態発生情報を送信する前に、報知対象状態が発生している状況であるか否かを判定する処理を不要とすることができる。これにより、状態解消情報及び状態発生情報を送信するための処理構成を簡素化することができる。

【 3 3 4 7 】

なお、特徴 T 1 ～ T 1 1 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 0、特徴 B 1 ～ B 8、特徴 C 1 ～ C 6、特徴 D 1 ～ D 7、特徴 E 1 ～ E 8、特徴 F 1 ～ F 8、特徴 G 1 ～ G 7、特徴 H 1 ～ H 6、特徴 I 1 ～ I 1 4、特徴 J 1 ～ J 9、特徴 K 1 ～ K 1 4、特徴 L 1 ～ L 1 1、特徴 M 1 ～ M 1 4、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 1 0、特徴 P 1 ～ P 1 3、特徴 Q 1 ～ Q 1 1、特徴 R 1 ～ R 1 3、特徴 S 1 ～ S 1 4、特徴 T 1 ～ T 1 1、特徴 U 1 ～ U 9、特徴 V 1 ～ V 5、特徴 W 1 ～ W 7、特徴 X 1 ～ X 1 0、特徴 Y 1 ～ Y 1 3、特徴 Z 1 ～ Z 1 6、特徴 a 1 ～ a 1 1、特徴 b 1 ～ b 1 2、特徴 c 1 ～ c 9 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 3 3 4 8 】

＜特徴 U 群＞

特徴 U 1. 所定表示手段（画像表示装置 6 3）と、

発生した報知対象状態（第 1 1 の実施形態における「1」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラー）に対応する状態発生表示（「1」～「5」のいずれかのエラー情報に対応するエラー表示）が行われるように前記所定表示手段の表示制御を実行する所定表示制御実行手段（第 1 1 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 6 5 0 5、ステップ S 6 5 1 2 及びステップ S 6 5 1 4 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記報知対象状態として所定報知対象状態（「付与上限到達」に対応するエラー）及び特定報知対象状態（「ユニット接続異常」に対応するエラー）が存在しており、

前記所定表示制御実行手段は、前記所定報知対象状態が発生している状況において前記特定報知対象状態が発生したことに基づいて、前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生表示である所定状態発生表示（「付与上限到達」に対応するエラー表示）及び前記特定報知対象状態に対応する前記状態発生表示である特定状態発生表示（「ユニット接続異常」に対応するエラー表示）のいずれもが実行されていない状態を生じさせることなく、前記所定表示手段において実行されている前記状態発生表示が前記所定状態発生表示から前記特定状態発生表示に切り替えられるようにする所定表示切替手段（演出側 M P U 9 2 のステップ S 6 5 1 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 3 3 4 9 】

特徴 U 1 によれば、特定状態発生表示が所定状態発生表示よりも優先して実行されるようにすることができる。これにより、特定報知対象状態が発生した場合には、所定報知対象状態が発生している状態においても、特定報知対象事象が発生したことを優先して遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【 3 3 5 0 】

所定表示手段において実行されている状態発生表示を所定状態発生表示から特定状態発生表示に切り替える場合に、所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されていない状態を生じさせない構成である。これにより、所定報知対象状態が解消されていないにも関わらず、所定報知対象状態が一時的に解消されたと遊技者及び遊技ホールの管理者に誤解を生じさせてしまうことを防止できる。

【 3 3 5 1 】

特徴 U 2. 発生した前記報知対象状態に対応する状態発生情報（エラー情報）を送信する発生情報送信手段（第 1 1 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 6 4 0 7 の

処理を実行する機能)を備え、

前記所定状態発生表示が行われている状況において、前記所定表示制御実行手段が前記特定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したことに基づいて、前記所定表示手段において実行されている前記状態発生表示が前記所定状態発生表示から前記特定状態発生表示に切り替えられることを特徴とする特徴U1に記載の遊技機。

【3352】

特徴U2によれば、所定報知対象状態が発生している状況において特定報知対象状態が発生した場合には、所定表示制御実行手段が特定報知対象状態に対応する状態発生情報を受信したタイミングで、所定表示手段において実行されている状態発生表示が所定状態発生表示から特定状態発生表示に切り替えられる構成とすることができる。

10

【3353】

特徴U3．前記報知対象状態が解消されたことを示す状態解消情報(解除用エラーコマンド)を送信する解消情報送信手段(第11の実施形態における主側MPU72のステップS6404の処理を実行する機能)を備え、

前記所定表示制御実行手段は、

前記状態解消情報を受信したことに基づいて、前記所定表示手段において実行されている前記状態発生表示が終了されるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段(第11の実施形態における演出側MPU92のステップS6509の処理を実行する機能)と、

前記所定状態発生表示が行われている状況において前記状態解消情報を受信しても当該所定状態発生表示が終了されないようにする手段(第11の実施形態における演出側MPU92のステップS6508の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする特徴U2に記載の遊技機。

20

【3354】

特徴U3によれば、所定状態発生表示が行われている場合には、所定表示制御実行手段が特定報知対象事象に対応する状態発生情報を受信するまで、所定表示制御実行手段が状態解消情報を受信しても当該所定状態発生表示が終了されないようにすることができる。これにより、所定報知対象事象が発生している状況において特定報知対象事象が発生した場合に、所定表示手段において特定状態発生表示が開始される前に所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されてない状態が発生してしまうことを防止できる。

30

【3355】

特徴U4．前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態が発生している状況において、前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態のうち前記特定報知対象状態が終了して前記所定報知対象状態のみが発生している状態となった場合には、前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生情報が前記所定表示制御実行手段に送信される構成であり、

前記特定状態発生表示が行われている状況において、前記所定表示制御実行手段が前記所定報知対象状態に対応する前記状態発生情報を受信したことに基づいて、前記所定表示手段において実行されている前記状態発生表示が前記特定状態発生表示から前記所定状態発生表示に切り替えられることを特徴とする特徴U2又はU3に記載の遊技機。

【3356】

特徴U4によれば、所定報知対象状態及び特定報知対象状態が発生している状況において、所定報知対象状態及び特定報知対象状態のうち特定報知対象状態のみが解消された場合には、所定表示制御実行手段が所定報知対象状態に対応する状態発生情報を受信したタイミングで、所定表示手段において実行されている状態発生表示が特定状態発生表示から所定状態発生表示に切り替えられる構成とすることができる。これにより、所定報知対象状態が解消されていない状態であることを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

40

【3357】

特徴U5．前記報知対象状態が解消されたことを示す状態解消情報(解除用エラーコマンド)を送信する解消情報送信手段(第11の実施形態における主側MPU72のステッ

50

ブ S 6 4 0 4 の処理を実行する機能)を備え、

前記所定表示制御実行手段は、

前記状態解消情報を受信したことに基づいて、前記所定表示手段において実行されている前記状態発生表示が終了されるように前記所定表示手段の表示制御を実行する手段(第 1 1 の実施形態における演出側 M P U 9 2 のステップ S 6 5 0 9 の処理を実行する機能)と、

前記所定報知対象状態及び前記特定報知対象状態が発生しており前記特定状態発生表示が行われている状況において前記状態解消情報を受信しても当該特定状態発生表示が終了されないようにする手段(演出側 M P U 9 2 のステップ S 6 5 0 8 の処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする特徴 U 4 に記載の遊技機。

【3 3 5 8】

特徴 U 5 によれば、所定報知対象状態及び特定報知対象状態が発生しており特定状態発生表示が行われている場合には、所定表示制御実行手段が所定報知対象事象に対応する状態発生情報を受信するまで、所定表示制御実行手段が状態解消情報を受信しても当該特定状態発生表示が終了されないようにすることができる。これにより、所定報知対象状態及び特定報知対象状態が発生している状況において当該所定報知対象状態及び特定報知対象状態のうち特定報知対象状態のみが解消された場合に、所定表示手段において所定状態発生表示が開始される前に所定状態発生表示及び特定状態発生表示のいずれもが実行されない状態が発生してしまうことを防止できる。

【3 3 5 9】

特徴 U 6 . 発生した前記報知対象状態に対応する状態発生情報(エラー情報)を送信する発生情報送信手段(第 1 1 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 6 4 0 7 の処理を実行する機能)と、

前記発生情報送信手段により送信された前記状態発生情報が設定される所定状態発生情報記憶手段(第 1 1 の実施形態における前回エラー情報カウンタ 9 6 s)と、

前記発生情報送信手段により前記状態発生情報が送信された後に発生していることが特定された前記報知対象状態に対応する前記状態発生情報が設定される特定状態発生情報記憶手段(現状エラー情報カウンタ 9 6 r)と、

前記報知対象状態が解消されたことを示す状態解消情報(解除用エラーコマンド)を送信する解消情報送信手段(第 1 1 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 6 4 0 4 の処理を実行する機能)と、

を備え、
前記所定状態発生情報記憶手段及び前記特定状態発生情報記憶手段に記憶されている前記状態発生情報が相違していることに基づいて、前記状態解消情報の送信が行われた後に、前記特定状態発生情報記憶手段に記憶されている前記状態発生情報の送信が行われることを特徴とする特徴 U 1 乃至 U 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3 3 6 0】

特徴 U 6 によれば、発生情報送信手段により状態発生情報が送信された後、新たな状態発生情報が特定状態発生情報記憶手段に設定されるまでは、所定状態発生情報記憶手段及び特定状態発生情報記憶手段に記憶されている状態発生情報が一致している状態となるため、状態解消情報の送信及び状態発生情報の送信が行われないようにすることができる。また、発生情報送信手段により状態発生情報が送信された後、新たな状態発生情報が特定状態発生情報記憶手段に設定された場合には、所定状態発生情報記憶手段及び特定状態発生情報記憶手段に記憶されている状態発生情報が相違している状態となるため、状態解消情報の送信が行われた後に状態発生情報の送信が行われるようにすることができる。

【3 3 6 1】

特徴 U 7 . 前記所定報知対象状態が発生した場合、当該所定報知対象状態が発生している状態は、動作電力の供給が停止されるまで継続されることを特徴とする特徴 U 1 乃至 U 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 6 2 】

特徴 U 7 によれば、所定表示手段において所定状態発生表示を行うことにより、動作電力の供給が停止されるまで継続される所定報知対象状態が発生している状態であることを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【 3 3 6 3 】

特徴 U 8 . 前記所定報知対象状態が発生した場合には、当該所定報知対象状態が発生している状態が解消されるまで、ゲームを開始することができない状態となることを特徴とする特徴 U 1 乃至 U 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 6 4 】

特徴 U 8 によれば、所定表示手段において所定状態発生表示を行うことにより、所定報知対象状態が発生してゲームを開始することができない状態となっていることを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【 3 3 6 5 】

特徴 U 9 . ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ 9 8 b）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「 6 5 5 3 5」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第 1 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 2 1 0 7 及びステップ S 2 1 0 8 の処理を実行する機能）を備え、

前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいて前記所定報知対象状態が発生することを特徴とする特徴 U 1 乃至 U 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 6 6 】

特徴 U 9 によれば、所定表示手段において所定状態発生表示が行われていることに基づいて、終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報が終了発生情報となったことを遊技者及び遊技ホールの管理者に報知することができる。

【 3 3 6 7 】

なお、特徴 U 1 ~ U 9 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 0、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 6、特徴 D 1 ~ D 7、特徴 E 1 ~ E 8、特徴 F 1 ~ F 8、特徴 G 1 ~ G 7、特徴 H 1 ~ H 6、特徴 I 1 ~ I 1 4、特徴 J 1 ~ J 9、特徴 K 1 ~ K 1 4、特徴 L 1 ~ L 1 1、特徴 M 1 ~ M 1 4、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 0、特徴 P 1 ~ P 1 3、特徴 Q 1 ~ Q 1 1、特徴 R 1 ~ R 1 3、特徴 S 1 ~ S 1 4、特徴 T 1 ~ T 1 1、特徴 U 1 ~ U 9、特徴 V 1 ~ V 5、特徴 W 1 ~ W 7、特徴 X 1 ~ X 1 0、特徴 Y 1 ~ Y 1 3、特徴 Z 1 ~ Z 1 6、特徴 a 1 ~ a 1 1、特徴 b 1 ~ b 1 2、特徴 c 1 ~ c 9 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 3 3 6 8 】

上記特徴 T 群及び上記特徴 U 群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【 3 3 6 9 】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【 3 3 7 0 】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役

10

20

30

40

50

に対応した特典が遊技者に付与される。

【3371】

ここで、上記例示等のような遊技機においては報知の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3372】

＜特徴V群＞

特徴V1．特定情報（第13の実施形態におけるゲーム中信号）を送信可能である所定制御手段（主側MPU72）と、

前記所定制御手段から前記特定情報を受信可能である特定制御手段（価値数側MPU142）と、
を備え、

前記特定制御手段は、前記所定制御手段から受信した前記特定情報の内容を、所定の出力契機（300ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて外部（カードユニット130）に送信する外部送信手段（第11の実施形態における価値数側MPU142のステップS5921～ステップS5922の処理を実行する機能）を備え、

前記所定制御手段は、

ゲームが開始されたことに基づいて、前記特定情報の内容を所定内容（ゲーム中信号のLOWレベル）から特定内容（ゲーム中信号のHIレベル）に変更するための所定の変更処理（ゲーム中信号のON処理）を実行する所定の変更手段（第13の実施形態における主側MPU72のステップS7204の処理を実行する機能）と、

前記所定の変更処理が実行されたことに基づいて特定期間（300.98ミリ秒）を設定する開始時期間設定手段（主側MPU72のステップS7206の処理を実行する機能）と、

前記開始時期間設定手段により設定された前記特定期間が経過するまで当該特定期間の設定が行われたゲームが終了されないようにする終了待機手段（主側MPU72のステップS7116の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【3373】

特徴V1によれば、ゲームが開始されたことに基づいて所定の変更処理が行われた後において、当該ゲームの次のゲームの開始時に所定の変更処理が行われるまでの期間として、特定期間を確保することができる。これにより、ゲームが開始されたことに基づいて、特定情報の内容を所定内容から特定内容に変更するための所定の変更処理が行われた後において、当該特定情報の特定内容の外部への送信が行われる前に、当該ゲームの次のゲームの開始時に特定情報の内容を所定内容から特定内容に変更するための所定の変更処理が行われてしまう可能性を低減することができる。よって、ゲームの開始時に所定の変更処理が実行された回数よりも、特定情報の特定内容の外部への送信が行われる回数が少なくなってしまう可能性を低減することができる。

【3374】

特徴V2．前記所定制御手段は、ゲームが開始されてから当該ゲームの次のゲームが開始されるまでに発生する特定の変更契機（ゲームが終了すること）が発生したことに基づいて、前記特定情報の内容を前記特定内容から前記所定内容に変更するための特定の変更処理（ゲーム中信号のOFF処理）を実行する特定の変更処理実行手段（第13の実施形態における主側MPU72のステップS7116～ステップS7117の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS7201、ステップS7207及びステップS7208の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴V1に記載の遊技機。

【3375】

特徴V2によれば、ゲームが開始されたことに基づいて所定の変更処理が行われた後において当該ゲームの次のゲームが開始されるまでに特定の変更処理が実行されることにより、特定情報の内容が所定内容となっている状態で各ゲームが開始されるようにすることができる。

【 3 3 7 6 】

特徴 V 3 . 前記特定の変更契機は、ゲームが終了する場合に発生することを特徴とする特徴 V 2 に記載の遊技機。

【 3 3 7 7 】

特徴 V 3 によれば、上記特徴 V 1 の構成を備え、開始時期間設定手段により設定された特定期間が経過するまでゲームが終了されない構成において、当該ゲームが終了する場合に発生する特定の変更契機が発生したことに基づいて特定の変更処理が実行される構成とすることにより、特定期間が経過した後に特定の変更処理が実行されるようにすることができる。これにより、一のゲームにおいて特定情報の内容を特定内容から所定内容に変更するための特定の変更処理が行われた後において、当該特定情報の所定内容の外部への送信が行われる前に、特定情報の内容を所定内容から特定内容に変更するための所定の変更処理が行われてしまうことを防止できる。

10

【 3 3 7 8 】

特徴 V 4 . 各ゲームにおいて所定の契機（第 1 3 の実施形態ではリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転開始）が発生する構成であり、

一のゲームにおいて前記所定の契機が発生してから所定待機期間（ 4 . 1 秒のウェイト時間）が経過するまで、当該ゲームの次のゲームにおける前記所定の契機の発生が待機されるようにする手段（主側 M P U 7 2 のステップ S 5 7 1 1 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定待機期間は前記特定期間よりも長い期間であることを特徴とする特徴 V 1 乃至 V 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 3 3 7 9 】

特徴 V 4 によれば、ゲームが開始されたことに基づいて所定の変更処理が行われた後において、特定情報の特定内容の外部への送信が行われる前に、当該ゲームの次のゲームの開始時に所定の変更処理が行われてしまう可能性を低減することができる。

【 3 3 8 0 】

特徴 V 5 . 前記特定期間は、前記所定の出力契機が発生する周期以上の長さに設定されていることを特徴とする特徴 V 1 乃至 V 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 8 1 】

特徴 V 5 によれば、ゲームが開始されたことに基づいて所定の変更処理が行われた後において、特定情報の特定内容の外部への送信が行われる前に、当該ゲームの次のゲームの開始時に所定の変更処理が行われてしまうことを防止できる。

30

【 3 3 8 2 】

なお、特徴 V 1 ~ V 5 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 0、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 6、特徴 D 1 ~ D 7、特徴 E 1 ~ E 8、特徴 F 1 ~ F 8、特徴 G 1 ~ G 7、特徴 H 1 ~ H 6、特徴 I 1 ~ I 1 4、特徴 J 1 ~ J 9、特徴 K 1 ~ K 1 4、特徴 L 1 ~ L 1 1、特徴 M 1 ~ M 1 4、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 0、特徴 P 1 ~ P 1 3、特徴 Q 1 ~ Q 1 1、特徴 R 1 ~ R 1 3、特徴 S 1 ~ S 1 4、特徴 T 1 ~ T 1 1、特徴 U 1 ~ U 9、特徴 V 1 ~ V 5、特徴 W 1 ~ W 7、特徴 X 1 ~ X 1 0、特徴 Y 1 ~ Y 1 3、特徴 Z 1 ~ Z 1 6、特徴 a 1 ~ a 1 1、特徴 b 1 ~ b 1 2、特徴 c 1 ~ c 9 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

40

【 3 3 8 3 】

< 特徴 W 群 >

特徴 W 1 . 所定の移行契機（第 1 区間 S C 1 において実行されたゲームにていずれかのインデックス値 I V で当選となること）が発生したことに基づいて第 1 状況（第 1 区間 S C 1）から第 2 状況（第 2 区間 S C 2）への移行を発生させる第 2 状況設定手段（第 1 2 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 6 8 0 1 の処理を実行する機能）と、

所定の情報（ C B 当選データ）が設定されている状態（ C B 内部状態）において開始されたゲームにて前記所定の移行契機が発生したことに基づいて、特定情報（信号出力回避

50

フラグ 9 6 u に設定される「1」という情報）が設定されている状態とする特定情報設定手段（主側 M P U 7 2 のステップ S 6 8 0 7 の処理を実行する機能）と、

前記特定情報が設定されていない状態において所定遊技状態（ベース A T 状態 S T 4）への移行が発生したことに基づいて所定移行情報（A T 初当たり信号の H I レベルに対応する第 3 遊技機情報通知）の外部出力が行われるようにするための移行情報出力用処理（ステップ S 6 9 1 1 の処理）を実行する移行情報出力用処理実行手段（主側 M P U 7 2 のステップ S 6 9 1 1 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定情報が設定されている状態において前記所定遊技状態への移行が発生した場合には前記移行情報出力用処理は実行されないことを特徴とする遊技機。

10

【 3 3 8 4 】

特徴 W 1 によれば、所定の情報が設定されている状態において開始されたゲームにて所定の移行契機が発生したことに基づいて特定情報が設定されている状態となった後、当該特定情報が設定されている状態において所定遊技状態への移行が発生した場合には、所定遊技状態への移行が発生しても所定移行情報の外部出力が行われなくすることができる。

【 3 3 8 5 】

特徴 W 2 . 動作電力の供給開始時に所定事象（設定キーの O N 操作及びリセットボタン 5 6 の押圧操作）が発生したことに基づいて、所定初期化処理（領域内用の全部クリア処理）を実行する所定初期化処理実行手段（主側 M P U 7 2 のステップ S 1 0 6 の処理を実行する機能）を備え、

20

前記所定初期化処理が実行されることにより前記所定の情報及び前記特定情報が設定されていない状態となる構成であり、

前記所定の情報が設定されていない状態において開始されたゲームにて前記所定の移行契機が発生した場合には前記特定情報が設定されないことを特徴する特徴 W 1 に記載の遊技機。

【 3 3 8 6 】

特徴 W 2 によれば、所定初期化処理が実行されて所定の情報が設定されていない状態となった後、当該状態において開始されたゲームにて所定の移行契機が発生し、特定情報が設定されていない状態において所定遊技状態への移行が発生した場合には、所定遊技状態への移行が発生したことに基づいて所定移行情報の外部出力が行われるようにすることができる。

30

【 3 3 8 7 】

特徴 W 3 . 前記第 1 状況において所定移行契機（第 1 区間 S C 1 において開始されたゲームにていずれかのインデックス値 I V で当選となること）が発生したことに基づいて、所定の状態（C Z 状態）に移行させる所定の移行手段（第 1 2 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 6 8 0 8 の処理を実行する機能）を備え、

前記特定情報が設定されている状態で前記所定の状態が開始された場合には当該特定情報が設定されている状態が当該所定の状態が終了するまで継続される構成であり、

前記特定情報が設定されていない状態で前記所定の状態が開始された場合には当該特定情報が設定されていない状態が当該所定の状態が終了するまで継続される構成であることを特徴とする特徴 W 1 又は W 2 に記載の遊技機。

40

【 3 3 8 8 】

特徴 W 3 によれば、特定状態が設定されていない状態で前記所定の状態が開始され、当該所定の状態で所定遊技状態への移行当選が発生した場合には、所定遊技状態への移行が実行されるとともに所定移行情報の外部出力が行われるようにすることができる。また、特定状態が設定されている状態で前記所定の状態が開始され、当該所定の状態で所定遊技状態への移行当選が発生した場合には、所定遊技状態への移行が実行されるとともに所定移行情報の外部出力が行われなくすることができる。

【 3 3 8 9 】

50

特徴W 4 . 前記所定の状態の終了時に前記所定遊技状態への移行が実行されない場合には前記特定情報が設定されていない状態となることを特徴とする特徴W 3 に記載の遊技機。

【3390】

特徴W 4 によれば、特定状態が設定されている状態で前記所定の状態が開始され、当該所定の状態で所定遊技状態への移行当選が発生しなかった場合には当該所定の状態の終了時に特定情報が設定されていない状態となる。これにより、当該所定の状態の終了後に所定遊技状態への移行が実行される場合には、所定移行情報の外部出力が行われるようにすることができる。

【3391】

特徴W 5 . 前記第2状況の終了契機が発生したことに基づいて、前記第2状況を終了させて前記第1状況とする第2状況終了処理（第2区間の初期化处理）を実行する第2状況終了処理実行手段（主側MPU72のステップS1208の処理を実行する機能）を備え、

前記所定の情報が設定されている状況において前記第2状況終了処理が実行されても当該所定の情報が設定されている状況が継続されることを特徴とする特徴W 1 乃至W 4 のいずれか1に記載の遊技機。

【3392】

特徴W 5 によれば、所定の情報が設定されている状況において第2状況終了処理が実行されて第1状況となった後に開始されたゲームにて所定の移行契機が発生した場合には、所定の情報が設定されている状況において開始されたゲームであるため、特定情報が設定されている状態となるようにすることができる。

【3393】

特徴W 6 . 所定の終了契機（AT差枚数カウンタ96eの値が「0」となること）が発生したことに基づいて前記所定遊技状態を終了させる所定遊技状態終了処理（ステップS6702の処理）を実行する手段（主側MPU72のステップS6702の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態終了処理が実行されたことに基づいて前記特定情報が設定されている状態とする手段（主側MPU72のステップS6704の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴W 1 乃至W 5 のいずれか1に記載の遊技機。

【3394】

特徴W 6 によれば、所定遊技状態終了処理が実行されて所定遊技状態が終了し、特定情報が設定されている状態となった後、当該特定情報が設定されている状況において所定遊技状態への移行が発生した場合には、所定遊技状態への移行が発生しても所定移行情報の外部出力が行われないようにすることができる。

【3395】

特徴W 7 . 前記所定遊技状態終了処理が実行されたことに基づいて、所定の状態（CZ状態）に移行させる特定の移行手段（主側MPU72のステップS6705の処理を実行する機能）を備え、

前記所定の状態において前記所定遊技状態への移行当選が発生した場合には、前記所定遊技状態への移行が実行される構成であり、

前記特定情報が設定されている状態で前記所定の状態が開始された場合には当該特定情報が設定されている状態が当該所定の状態が終了するまで継続される構成であることを特徴とする特徴W 6 に記載の遊技機。

【3396】

特徴W 7 によれば、所定遊技状態終了処理が実行されて所定遊技状態が終了した場合には、特定情報が設定されている状態となるとともに所定の状態となり、当該所定の状態で所定遊技状態への移行当選が発生した場合には、所定遊技状態への移行が実行されるとともに所定移行情報の外部出力が行われないようにすることができる。

【3397】

なお、特徴W1～W7の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3398】

<特徴X群>

特徴X1. 送信対象に設定された特定の情報（第11の実施形態におけるエラー情報、第11～第13の実施形態における外部出力用信号の情報）である特定設定情報（第11の実施形態において送信されたエラー情報、第11～第13の実施形態における外部出力用信号の設定データ）が設定される設定情報記憶手段（第11の実施形態における前回エラー情報カウンタ96s、第11～第13の実施形態における現状外部信号エリア96m）と、

前記設定情報記憶手段に記憶されている前記特定設定情報よりも後に送信対象に設定される前記特定の情報である特定設定前情報（第11の実施形態において送信が予定されているエラー情報、第11～第13の実施形態における外部出力用信号の予約データ）が記憶される設定前情報記憶手段（第11の実施形態における現状エラー情報カウンタ96r、第11～第13の実施形態における予約外部信号エリア96n）と、

前記設定情報記憶手段に記憶されている前記特定設定情報及び前記設定前情報記憶手段に記憶されている前記特定設定前情報の組合せが所定の組合せ（第11の実施形態において前回エラー情報カウンタ96sのデータと現状エラー情報カウンタ96rのデータとが相違している状態、第11～第13の実施形態において外部出力用信号の設定データと予約データとが相違している状態）であることに基づいて、前記特定設定前情報を送信する特定送信処理（第11の実施形態における主側MPU72のステップS6104、ステップS6108、ステップS6116及びステップS6121の処理、主側MPU72のステップS6403～ステップS6407の処理、第12の実施形態における主側MPU72のステップS7001、ステップS7002、ステップS7005及びステップS7009の処理、第13の実施形態における主側MPU72のステップS7204、ステップS7208、ステップS7212及びステップS7215の処理）を実行する特定情報送信手段（第11の実施形態における主側MPU72のステップS6104、ステップS6108、ステップS6116及びステップS6121の処理を実行する機能、主側MPU72のステップS6403～ステップS6407の処理を実行する機能、第12の実施形態における主側MPU72のステップS7001、ステップS7002、ステップS7005及びステップS7009の処理を実行する機能、第13の実施形態における主側MPU72のステップS7204、ステップS7208、ステップS7212及びステップS7215の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定送信処理が実行された場合には当該特定送信処理において送信された前記特定設定前情報が前記特定設定情報として前記設定情報記憶手段に記憶されている状態となることを特徴とする遊技機。

【3399】

特徴X1によれば、設定前情報記憶手段とは別の記憶手段として設定情報記憶手段を備えていることにより、送信対象に設定された特定設定情報が上書きされてしまうことを防止しながら、設定前情報記憶手段に特定設定前情報を記憶させることができる。これにより、既に送信対象に設定された特定設定情報及び特定設定前情報の組合せに対応する処理を実行することが可能となる。

10

20

30

40

50

【 3 4 0 0 】

設定情報記憶手段に記憶されている特定設定情報及び設定前情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報の組合せが所定の組合せではない場合には特定送信処理が実行されないようにしながら、設定前情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報が更新されて、設定情報記憶手段に記憶されている特定設定情報及び設定前情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報の組合せが所定の組合せとなった場合に特定送信処理が実行されるようにすることができる。

【 3 4 0 1 】

特徴 X 2 . 前記設定前情報記憶手段に記憶されている前記特定設定前情報が、前記設定情報記憶手段に記憶されている前記特定設定情報とは異なる前記特定の情報である場合に、前記設定情報記憶手段に記憶されている前記特定設定情報及び前記設定前情報記憶手段に記憶されている前記特定設定前情報の組合せが前記所定の組合せである状態となることを特徴とする特徴 X 1 に記載の遊技機。

10

【 3 4 0 2 】

特徴 X 2 によれば、特定送信処理が実行された後に設定前情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報が更新された場合に、設定前情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報が、設定情報記憶手段に記憶されている特定設定情報とは異なる特定の情報である状態となり、当該設定情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報を送信する特定送信処理が実行されるようにすることができる。

【 3 4 0 3 】

特徴 X 3 . 前記特定送信処理において送信される情報には、当該特定送信処理において送信対象となる前記特定設定前情報がいずれの種類の前記特定設定前情報である場合においても、所定識別情報（第 1 1 の実施形態においてエラーコマンドに設定されるエラー対応ヘッダデータ）が含まれていることを特徴とする特徴 X 1 又は X 2 に記載の遊技機。

20

【 3 4 0 4 】

特徴 X 3 によれば、共通の所定識別情報が設定されており特定設定前情報が相違している情報が送信されるようにすることができる。これにより、当該情報の受信側において、特定設定前情報が設定されている情報を受信したことを把握し易くすることができる。また、特定送信処理により送信される情報に設定される識別情報が特定設定前情報の種類に応じて変動する構成と比較して、当該識別情報を記憶しておくために必要となるデータの記憶容量を低減することができる。

30

【 3 4 0 5 】

特徴 X 4 . 前記特定の情報は、所定エラー（第 1 1 の実施形態における「付与上限到達」、「ユニット接続異常」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」又は「ベット異常」というエラー）の発生状況に対応する情報（「0」～「5」のいずれかのエラー情報）であることを特徴とする特徴 X 1 乃至 X 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 4 0 6 】

特徴 X 4 によれば、設定情報記憶手段に記憶されている所定エラーの発生状況に対応する情報、及び設定前情報記憶手段に記憶されている所定エラーの発生状況に対応する情報の組合せが所定の組合せとなったことに基づいて、設定前情報記憶手段に記憶されている所定エラーの発生状況に対応する情報を送信する特定送信処理が実行されるようにすることができる。これにより、所定エラーの発生状況の変化に応じて当該所定エラーの発生状況に対応する情報の送信が行われるようにすることができる。

40

【 3 4 0 7 】

特徴 X 5 . 前記特定の情報には、前記所定エラーが発生していない状態に対応する情報（「0」というエラー情報）が含まれていることを特徴とする特徴 X 4 に記載の遊技機。

【 3 4 0 8 】

特徴 X 5 によれば、特定送信処理により送信される情報に基づいて、当該情報の受信側において、所定エラーが発生していない状態であることを把握可能とすることができる。

【 3 4 0 9 】

50

特徴 X 6 . 前記所定エラーが発生している状態となった場合にはゲームが開始されない状態（第 1 1 の実施形態における主側 M P U 7 2 のステップ S 6 2 0 2 の判定処理が繰り返される状態）となることを特徴とする特徴 X 4 又は X 5 に記載の遊技機。

【 3 4 1 0 】

特徴 X 6 によれば、特定送信処理により送信される情報に基づいて、当該情報の受信側において、ゲームが開始されない状態となる所定エラーが発生している状態であることを把握可能とすることができる。

【 3 4 1 1 】

特徴 X 7 . 前記所定エラーとして、第 1 所定エラー（「付与上限到達」、「所有遊技価値数満タン」、「付与異常」又は「ベット異常」）と、当該第 1 所定エラーが発生してゲームが開始されない状態となっている状況において発生し得る第 2 所定エラー（「ユニット接続異常」）と、が存在しており、

前記第 1 所定エラーが発生している状況において前記第 2 所定エラーが発生したことに基づいて、当該第 2 所定エラーに対応する前記特定の情報を前記設定前情報記憶手段に設定する手段を備えていることを特徴とする特徴 X 6 に記載の遊技機。

【 3 4 1 2 】

特徴 X 7 によれば、第 1 所定エラーが発生してゲームが開始されない状態となった後においても、第 2 所定エラーが発生した場合には、特定送信処理により送信される情報に基づいて、当該情報の受信側において、第 2 所定エラーが発生している状態であることを把握可能とすることができる。これにより、特定送信処理により送信される情報の受信側において、第 1 所定エラー及び第 2 所定エラーが重複して発生している状態であることを把握可能とすることができる。

【 3 4 1 3 】

特徴 X 8 . 前記特定送信処理により送信された前記特定設定前情報を受信する特定受信手段（価値数側 M P U 1 4 2 の入力ポート）と、

前記特定受信手段により受信した前記特定設定前情報に対応する情報を遊技機の外部に送信する処理（第 1 1 ～第 1 3 の実施形態における価値数側 M P U 1 4 2 のステップ S 5 9 2 2 の処理）を実行する手段（第 1 1 ～第 1 3 の実施形態における価値数側 M P U 1 4 2 のステップ S 5 9 2 2 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 X 1 又は X 2 に記載の遊技機。

【 3 4 1 4 】

特徴 X 8 によれば、上記特徴 X 1 の構成を備え、設定前情報記憶手段に記憶されている特定の情報が更新されて、設定情報記憶手段に記憶されている特定設定情報及び設定前情報記憶手段に記憶されている特定設定前情報の組合せが所定の組合せとなった場合には、特定送信処理が実行される構成において、特定送信処理が実行されて特定設定前情報が送信されることにより当該特定設定前情報に対応する情報が遊技機の外部に送信されるようにすることができる。

【 3 4 1 5 】

特徴 X 9 . 前記設定情報記憶手段に記憶されている前記特定設定情報及び前記設定前情報記憶手段に記憶されている前記特定設定前情報の組合せが前記所定の組合せとなっている状況において、所定の待機期間（第 1 1 ～第 1 3 の実施形態において第 1 間隔設定カウンタ 9 6 p に設定される期間、第 2 間隔設定カウンタ 9 6 q に設定される期間、第 3 間隔設定カウンタ 9 6 t に設定される期間）が経過していない場合には当該所定の待機期間が経過するまで前記特定送信処理が実行されない構成であることを特徴とする特徴 X 8 に記載の遊技機。

【 3 4 1 6 】

特徴 X 9 によれば、特定送信処理が所定の待機期間の経過前に行われてしまうことを防止できる。これにより、特定送信処理により送信される情報の受信側において当該特定送信処理により送信される情報を適切に利用することができないタイミングで特定送信処理が実行されてしまう可能性を低減することができる。

【3417】

特徴X10．前記特定送信処理が実行されたことに基づいて、前記所定の待機期間を設定する待機期間設定手段（第11の実施形態における主側MPU72のステップS6106及びステップS6118の処理を実行する機能、第12の実施形態における主側MPU72のステップS7007の処理を実行する機能、第13の実施形態における主側MPU72のステップS7206の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴X9に記載の遊技機。

【3418】

特徴X10．特定送信処理が実行されてから当該特定送信処理の次の特定送信処理が実行されるまでの期間として、所定の待機期間を確保することができる。これにより、特定送信処理により送信される情報の受信側において当該特定送信処理により送信される情報を適切に利用することができないタイミングで特定送信処理が実行されてしまう可能性を低減することができる。

【3419】

なお、特徴X1～X10の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3420】

上記特徴V群、上記特徴W群及び上記特徴X群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【3421】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。

【3422】

スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【3423】

ここで、上記例示等のような遊技機においては情報の送信が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3424】

<特徴Y群>

特徴Y1．プログラム記憶手段（主側ROM223）における所定アドレス範囲のプログラムを利用して領域内処理（特定制御の処理）を実行する領域内処理実行手段（主側MPU222における特定制御の処理を実行する機能）と、

前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレスのプログラムを利用して領域外処理（非特定制御の処理）を実行する領域外処理実行手段（主側MPU

10

20

30

40

50

２２２における非特定制御の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記領域内処理には遊技のための所定の処理（第１８～第２３の実施形態における主側
ＭＰＵ２２２のステップＳ９２０１～ステップＳ９２１０、ステップＳ９２１２～ステッ
プＳ９２２１及びステップＳ９２２３～ステップＳ９２２４の処理）が含まれており、

前記領域外処理には遊技履歴を管理するための特定の処理（第１８～第２３の実施形態
における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９２１１及びステップＳ９２２２の処理）が含ま
れており、

本遊技機は、

前記領域内処理において使用対象となり前記領域外処理において使用対象とはならない
所定レジスタ群（第１レジスタ群２６５）と、

前記領域外処理において使用対象となり前記領域内処理において使用対象とはならない
特定レジスタ群（第２レジスタ群２６６）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【３４２５】

特徴Ｙ１によれば、領域内処理が実行されている状況においては、所定レジスタ群に含
まれているレジスタを使用し、特定レジスタ群に含まれているレジスタを使用しない構成
とすることにより、領域内処理が実行されている状況において領域外処理に利用されてい
る情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、領域内処理が実行されている状
況から領域外処理が実行される状況に移行する場合に当該領域内処理にて使用されていた
所定レジスタ群の情報を退避させる処理、及び領域内処理が実行されている状況に復帰す
る場合に当該退避させた情報を所定レジスタ群に復帰させる処理を不要として、プログラ
ムのデータ容量を低減することができる。領域外処理が実行されている状況においては、
特定レジスタ群に含まれているレジスタを使用し、所定レジスタ群に含まれているレジス
タを使用しない構成とすることにより、領域外処理が実行されている状況において領域内
処理に利用されている情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、領域外処理
が実行されている状況から領域内処理が実行される状況に移行する場合に当該領域外処理
にて使用されていた特定レジスタ群の情報を退避させる処理、及び領域外処理が実行され
ている状況に復帰する場合に当該退避させた情報を特定レジスタ群に復帰させる処理を不
要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。

【３４２６】

特徴Ｙ２．前記所定レジスタ群又は前記特定レジスタ群に含まれているレジスタは、前
記プログラム記憶手段に記憶されているプログラムに設定されている所定命令（ＬＤ命令
、ＬＤＫ命令、ＩＮ命令、ＯＵＴ命令、ＯＲ命令）において、所定バイト数（２バイト）
のアドレスを利用することなく特定されるレジスタであることを特徴とする特徴Ｙ１に記
載の遊技機。

【３４２７】

特徴Ｙ２によれば、所定レジスタ群又は特定レジスタ群に含まれているレジスタからの
情報の読み出し及び当該レジスタへの情報の書き込みを高速で行うことができるとともに
、当該レジスタを使用する命令のバイト数を低減することができる。

【３４２８】

特徴Ｙ３．前記所定レジスタ群には第１レジスタとして所定第１レジスタ（第１８～第
２３の実施形態におけるＡレジスタ２７１ａ及びＨＬレジスタ２７４など）が含まれてお
り、

前記特定レジスタ群には前記第１レジスタとして特定第１レジスタ（第１８～第２３の
実施形態におけるＡレジスタ３０１ａ及びＨＬレジスタ３０４など）が含まれており、

前記所定レジスタ群が使用対象となっている状況において、前記領域内処理実行手段に
より前記第１レジスタを対象とする第１命令（ステップＳ８８０３の「ＥＸＡＦ，ＡＦ
′」という命令、ステップＳ８８０４の「ＥＸＸ」という命令）が実行される場合には前
記所定第１レジスタが対象となり、

10

20

30

40

50

前記特定レジスタ群が使用対象となっている状況において、前記領域外処理実行手段により前記第1レジスタを対象とする前記第1命令（ステップS8903の「EX AF, AF'」という命令、ステップS8904の「EXX」という命令）が実行される場合には前記特定第1レジスタが対象となることを特徴とする特徴Y1又はY2に記載の遊技機。

【3429】

特徴Y3によれば、予め記憶しておくことが必要となる命令の数を増加させることなく、使用対象となっているレジスタ群に応じて第1命令の対象となるレジスタを変動させることができる。

【3430】

特徴Y4．複数の所定記憶領域（主側RAM224の各アドレスに対応する1バイトエリア）を有する所定記憶手段（主側RAM224）を備え、

前記領域内処理実行手段及び前記領域外処理実行手段は、転送元の領域に設定されている情報を転送先の領域に転送する所定転送命令（LDK命令）を実行する所定転送命令実行手段（第18～第23の実施形態における主側MPU222のステップS9001及びステップS9007の処理を実行する機能、主側MPU222のステップS9902、ステップS9904、ステップS9906、ステップS9911、ステップS9913及びステップS9915の処理を実行する機能）を備え、

前記所定レジスタ群及び前記特定レジスタ群のいずれかに含まれているレジスタを転送元又は転送先に指定するために前記所定転送命令に設定される情報のビット数は、前記所定記憶領域を転送元又は転送先に指定するために前記所定転送命令に設定される情報のビット数よりも少ないビット数であることを特徴とする特徴Y1乃至Y3のいずれか1に記載の遊技機。

【3431】

特徴Y4によれば、所定記憶領域に格納されている情報を読み出すためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量と比較して、所定レジスタ群及び特定レジスタ群のいずれかに含まれているレジスタに格納されている情報を読み出すためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量を低減することができる。また、所定記憶領域に情報を書き込むためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量と比較して、当該レジスタに情報を書き込むためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量を低減することができる。

【3432】

特徴Y5．次に実行すべき命令の番地情報が設定される所定プログラムカウンタ（主側CPU251のプログラムカウンタ269）を備え、

前記所定プログラムカウンタは、前記領域内処理実行手段によって前記領域内処理が実行される状況、及び前記領域外処理実行手段によって前記領域外処理が実行される状況のいずれにおいても共通して使用されることを特徴とする特徴Y1乃至Y4のいずれか1に記載の遊技機。

【3433】

特徴Y5によれば、上記特徴Y1の構成を備え、領域内処理が実行されている状況においては所定レジスタ群が使用対象となり、領域外処理が実行されている状況においては特定レジスタ群が使用対象となる構成において、プログラムカウンタの数が増加してしまうことを防止できる。

【3434】

特徴Y6．前記領域内処理実行手段によって前記領域内処理が実行される状況、及び前記領域外処理実行手段によって前記領域外処理が実行される状況のいずれにおいても使用可能である所定レジスタ（Iレジスタ267、Rレジスタ268）を備えていることを特徴とする特徴Y1乃至Y4のいずれか1に記載の遊技機。

【3435】

特徴Y6によれば、上記特徴Y1の構成を備え、領域内処理が実行されている状況にお

10

20

30

40

50

いては所定レジスタ群が使用対象となり、領域外処理が実行されている状況においては特定レジスタ群が使用対象となる構成において、レジスタの数の増加を抑制しながら、領域内処理にて使用可能なレジスタの数及び領域外処理にて使用可能なレジスタの数を増加させることができる。

【3436】

特徴Y7．所定割込み契機（第18～第23の実施形態では4ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて起動される所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（第18～第23の実施形態における主側MPU222のタイマ割込み処理を実行する機能、割込み制御回路258）を備え、

前記所定レジスタには、発生した割込み契機に対応する割込み処理のプログラムを特定するために利用される情報（上位8ビット）が設定されることを特徴とする特徴Y6に記載の遊技機。

【3437】

特徴Y7によれば、領域内処理が実行されている状況において発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するために利用されるレジスタとは別のレジスタとして、領域外処理が実行されている状況において発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するために利用されるレジスタが設けられている構成と比較して、発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するために利用されるレジスタの数の増加を抑制することができる。

【3438】

特徴Y8．所定更新契機（主側ROM223に記憶されている命令を実行するために主側CPU251にて命令の読み出しが行われること）が発生する度に前記所定レジスタ（Rレジスタ268）に格納されている情報が更新されることを特徴とする特徴Y6に記載の遊技機。

【3439】

特徴Y8によれば、レジスタの数の増加を抑制しながら、所定レジスタに格納されており所定更新契機が発生する度に更新される情報を、領域内処理及び領域外処理の双方において利用可能とすることができる。

【3440】

特徴Y9．前記領域内処理が実行されている状況及び前記領域外処理が実行される状況のいずれにおいても前記所定更新契機が発生することを特徴とする特徴Y8に記載の遊技機。

【3441】

特徴Y9によれば、領域内処理が実行されている状況及び領域外処理が実行されている状況のいずれかにおいて前記所定レジスタに格納されている情報の更新が行われない状態となる構成と比較して、所定レジスタにて更新されている情報に偏りが生じてしまう可能性を低減することができる。

【3442】

特徴Y10．前記領域内処理実行手段及び前記領域外処理実行手段の少なくとも一方は、前記所定レジスタに格納されている情報を取得し、当該取得した情報を利用して所定抽選処理（普図当否判定処理）を実行する手段（第18～第23の実施形態における主側MPU222のステップS9307の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Y8又はY9に記載の遊技機。

【3443】

特徴Y10によれば、領域内処理及び領域外処理の少なくとも一方において、所定抽選処理に使用される情報を取得するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【3444】

特徴Y11．前記領域内処理が実行されている状況において所定退避命令（PUSH命令）が実行された場合に当該領域内処理にて使用されている情報の退避先となる所定退避

10

20

30

40

50

領域（第 18～第 23 の実施形態における特定制御用のスタックエリア 282）と、

前記領域外処理が実行されている状況において前記所定退避命令が実行された場合に当該領域外処理にて使用されている情報の退避先となる特定退避領域（第 18～第 23 の実施形態における非特定制御用のスタックエリア 284）と、
を備えていることを特徴とする特徴 Y1 乃至 Y10 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3445】

特徴 Y11 によれば、上記特徴 Y1 の構成を備え、領域内処理が実行されている状況においては所定レジスタ群が使用対象となり、領域外処理が実行されている状況においては特定レジスタ群が使用対象となる構成において、所定レジスタ群及び特定レジスタ群に含まれるレジスタの数を低減することができる。

【3446】

特徴 Y12．前記領域内処理が実行されている状況において、前記領域外処理に含まれる特定処理（第 2 スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理、非特定制御用の初期設定処理及び第 2 管理用処理）に対応するプログラムを呼び出す所定呼び出し命令（CALLA 命令）が実行された場合には、当該所定呼び出し命令が実行されたことに基づいて、使用対象のレジスタ群が前記所定レジスタ群から前記特定レジスタ群に切り換えられ、前記特定処理が開始されることを特徴とする特徴 Y1 乃至 Y11 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3447】

特徴 Y12 によれば、上記特徴 Y1 の構成を備え、領域内処理が実行されている状況においては所定レジスタ群が使用対象となり、領域外処理が実行されている状況においては特定レジスタ群が使用対象となる構成において、領域外処理が実行されている状況となったにも関わらず領域内処理に対応する所定レジスタ群が使用対象となっている状況が生じてしまうことを防止できる。

【3448】

特徴 Y13．所定割込み契機（第 18～第 23 の実施形態では 4 ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて起動される所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（第 18～第 23 の実施形態における主側 MPU 222 のタイマ割込み処理を実行する機能、割込み制御回路 258）を備え、

前記領域内処理が実行されている状況において、前記領域外処理に含まれる特定処理（第 2 スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理、非特定制御用の初期設定処理及び第 2 管理用処理）に対応するプログラムを呼び出す所定呼び出し命令（CALLA 命令）が実行された場合には、当該所定呼び出し命令が実行されたことに基づいて、前記所定割込み処理の起動が禁止されている状態となり、前記特定処理が開始されることを特徴とする特徴 Y1 乃至 Y12 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3449】

特徴 Y13 によれば、領域外処理の開始後に所定割込み処理が起動されてしまうことを防止できる。これにより、所定割込み処理の開始時に、領域外処理に使用されていた情報を退避させるための処理を不要とすることができる。よって、所定割込み処理を開始するための処理負荷を軽減することができるとともに、所定割込み処理を開始するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【3450】

なお、特徴 Y1～Y13 の構成に対して、特徴 A1～A10、特徴 B1～B8、特徴 C1～C6、特徴 D1～D7、特徴 E1～E8、特徴 F1～F8、特徴 G1～G7、特徴 H1～H6、特徴 I1～I14、特徴 J1～J9、特徴 K1～K14、特徴 L1～L11、特徴 M1～M14、特徴 N1～N6、特徴 O1～O10、特徴 P1～P13、特徴 Q1～Q11、特徴 R1～R13、特徴 S1～S14、特徴 T1～T11、特徴 U1～U9、特徴 V1～V5、特徴 W1～W7、特徴 X1～X10、特徴 Y1～Y13、特徴 Z1～Z16、特徴 a1～a11、特徴 b1～b12、特徴 c1～c9 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏する

10

20

30

40

50

ことが可能となる。

【3451】

＜特徴Z群＞

特徴Z1．各種処理の実行に際して利用される所定レジスタ（第18～第23の実施形態における第1レジスタ群265のAFレジスタ271、BCレジスタ272、DEレジスタ273及びHLレジスタ274など、第2レジスタ群266のAFレジスタ301、BCレジスタ302、DEレジスタ303及びHLレジスタ304など）及び特定レジスタ（第1レジスタ群265のVレジスタ278、第2レジスタ群266のVレジスタ308、Iレジスタ267及びRレジスタ268）を備え、

前記所定レジスタに対応する補助レジスタとして、当該所定レジスタに格納されているデータを退避させるために利用される所定補助レジスタ（第1レジスタ群265のAF'レジスタ291、BC'レジスタ292、DE'レジスタ293及びHL'レジスタ294など、第2レジスタ群266のAF'レジスタ311、BC'レジスタ312、DE'レジスタ313及びHL'レジスタ314など）が設けられており、

前記特定レジスタに対応する前記補助レジスタは設けられていないことを特徴とする遊技機。

10

【3452】

特徴Z1によれば、所定レジスタに対応する補助レジスタとして所定補助レジスタが設けられていることにより、当該所定補助レジスタが設けられていない構成と比較して、所定レジスタに格納されているデータの退避先を指定するための構成を簡素化することができる。

20

【3453】

所定レジスタには補助レジスタとして所定補助レジスタが設けられている構成において、特定レジスタには対応する補助レジスタが設けられていない構成とすることにより、レジスタの数の増加を抑制することができる。

【3454】

特徴Z2．前記所定レジスタ及び前記特定レジスタは、プログラムに設定されている所定命令（LD命令、LDK命令、IN命令、OUT命令、OR命令）において、所定バイト数（2バイト）のアドレスを利用することなく特定されるレジスタであることを特徴とする特徴Z1に記載の遊技機。

30

【3455】

特徴Z2によれば、所定レジスタ又は特定レジスタからの情報の読み出しを高速で行うことができるとともに、所定レジスタ又は特定レジスタへの情報の書き込みを高速で行うことができる。また、所定レジスタ又は特定レジスタを使用する命令のバイト数を低減することができる。

【3456】

特徴Z3．前記所定補助レジスタには、前記所定レジスタに格納されている情報以外の情報は書き込まれないことを特徴とする特徴Z1又はZ2に記載の遊技機。

【3457】

特徴Z3によれば、所定レジスタから所定補助レジスタに退避させていた情報が、所定レジスタに格納されている情報以外の情報によって書き換えられてしまうことを防止できる。これにより、所定レジスタから所定補助レジスタに退避させていた情報が失われてしまう可能性を低減することができる。

40

【3458】

特徴Z4．前記所定補助レジスタに格納されている情報の読み出し先は前記所定レジスタであることを特徴とする特徴Z1乃至Z3のいずれか1に記載の遊技機。

【3459】

特徴Z4によれば、所定補助レジスタが設けられていない構成と比較して、所定レジスタから退避させた情報を所定レジスタに復帰させるための構成を簡素化することができる。

50

【3460】

特徴Z5．複数の所定記憶領域（主側RAM224の各アドレスに対応する1バイトエリア）を有する所定記憶手段（主側RAM224）を備え、

転送元の領域に設定されている情報を転送先の領域に転送する所定転送命令（LD命令、LDK命令）を実行する所定転送命令実行手段（第18～第23の実施形態における主側MPU222のステップS9001及びステップS9007の処理を実行する機能、主側MPU222のステップS9902、ステップS9904、ステップS9906、ステップS9911、ステップS9913及びステップS9915の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定レジスタ及び前記特定レジスタのいずれかを転送元又は転送先に指定するために前記所定転送命令に設定される情報のビット数は、前記所定記憶領域を転送元又は転送先に指定するために前記所定転送命令に設定される情報のビット数（2バイト）よりも少ないビット数であることを特徴とする特徴Z1乃至Z4のいずれか1に記載の遊技機。

【3461】

特徴Z5によれば、所定記憶領域に格納されている情報を読み出すためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量と比較して、所定レジスタ及び特定レジスタのいずれかに格納されている情報を読み出すためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量を低減することができる。また、所定記憶領域に情報を書き込むためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量と比較して、所定レジスタ及び特定レジスタのいずれかに情報を書き込むためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量を低減することができる。

【3462】

特徴Z6．前記特定レジスタとして、所定ビット数（2バイト）の所定アドレス（第18～第23の実施形態における監視制御用レジスタ群257に含まれているレジスタのアドレス、第18～第23の実施形態におけるタイマ割込み処理の開始アドレス）を特定するために利用される所定情報（監視制御用レジスタ群257の上位1バイトである「ABH」、スタートアドレスポインタの上位1バイトである「01H」）が格納される所定のレジスタ（Vレジスタ278、308、Iレジスタ267）が存在しており、

前記所定のレジスタに格納されている前記所定情報を利用する場合、前記所定アドレスを特定するために必要となる情報のビット数は前記所定ビットよりも少ないビット数であることを特徴とする特徴Z1乃至Z5のいずれか1に記載の遊技機。

【3463】

特徴Z6によれば、所定アドレスを特定するために必要となる情報のビット数を低減することができるため、プログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【3464】

特徴Z7．所定割込み契機（第18～第23の実施形態では4ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて起動される所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（第18～第23の実施形態における主側MPU222のタイマ割込み処理を実行する機能、割込み制御回路258）を備え、

前記所定情報は、発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するためのプログラムを特定するために利用される情報であることを特徴とする特徴Z6に記載の遊技機。

【3465】

特徴Z7によれば、発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するためのプログラムを特定するための構成を簡素化することができる。

【3466】

特徴Z8．制御手段（主側MPU222）の周辺機能を制御するための情報が設定される周辺機能設定レジスタ（設定用レジスタ群256、監視制御用レジスタ群257）と、

前記周辺機能設定レジスタに設定されている情報に基づいて前記周辺機能の制御を行う

10

20

30

40

50

周辺機能制御実行手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ８７０２及びステップＳ８７１１の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９２１８～ステップＳ９２２０の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定情報は、前記周辺機能設定レジスタに対応するアドレスを特定するために利用される情報であることを特徴とする特徴Ｚ６に記載の遊技機。

【３４６７】

特徴Ｚ８によれば、周辺機能設定レジスタを指定するためにプログラムに設定される情報のデータ容量を低減することができる。

【３４６８】

特徴Ｚ９．前記特定レジスタとして、所定更新契機（主側ＲＯＭ２２３に記憶されている命令を実行するために主側ＣＰＵ２５１にて命令の読み出しが行われること）が発生する度に格納されている情報の更新が行われる特定のレジスタ（Ｒレジスタ２６８）が存在していることを特徴とする特徴Ｚ１乃至Ｚ８のいずれか１に記載の遊技機。

【３４６９】

特徴Ｚ９によれば、特定のレジスタに対応する補助レジスタが設けられている構成と比較して、レジスタの数の増加を抑制しながら、所定更新契機が発生する度に更新される情報を利用可能とすることができる。

【３４７０】

特徴Ｚ１０．前記特定のレジスタから取得した情報を使用して所定抽選処理（普図当否判定処理）を実行する手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９３０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｚ９に記載の遊技機。

【３４７１】

特徴Ｚ１０によれば、所定抽選処理に使用される情報を取得するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【３４７２】

特徴Ｚ１１．前記所定レジスタに格納されている情報と、当該所定レジスタに対応する前記所定補助レジスタに格納されている情報とを交換させる所定交換命令（「ＥＸ ＡＦ，ＡＦ'」という命令、「ＥＸＸ」という命令）を実行する手段（第１８～第２３の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳ９２０１、ステップＳ９２０２、ステップＳ９２２３及びステップＳ９２２４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｚ１乃至Ｚ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【３４７３】

特徴Ｚ１１によれば、所定交換命令を実行することにより、所定レジスタに格納されている情報及び所定補助レジスタに退避されている情報が失われてしまうことを防止しながら、所定レジスタに格納されている情報を所定補助レジスタに退避させること、及び所定補助レジスタに退避させていた情報を所定レジスタに復帰させることができる。これにより、所定レジスタに格納されている情報を退避させるとともに所定補助レジスタに退避されている情報の復帰させるためにプログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができる。

【３４７４】

特徴Ｚ１２．所定演算（減算）が行われるようにする所定演算命令（減算命令）を実行する手段（第１８の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳＡ４０８の処理を実行する機能、第１９の実施形態における主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ１１０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ２２２のステップＳＢ２０９の処理を実行する機能）と、

前記所定演算の演算結果に応じて値が変化する演算結果対応領域（Ｆレジスタ２７１ｂに設けられたゼロフラグ及びキャリフラグ）と、
を備え、

前記所定交換命令の実行前後において前記演算結果対応領域の値は変化しないことを特

10

20

30

40

50

徴とする特徴 Z 1 1 に記載の遊技機。

【 3 4 7 5 】

特徴 Z 1 2 によれば、所定演算命令を実行する処理と、当該所定演算命令の演算結果に応じて変化した演算結果対応領域の値を利用する処理との間に、所定交換命令を実行する処理を設定することができる。これにより、所定演算命令を実行する処理の実行後であって所定交換命令を実行する処理の実行前に、当該所定演算命令の演算結果に応じて変化した演算結果対応領域の値を当該演算結果対応領域とは別の記憶領域に保存するための処理、及び当該所定交換命令を実行する処理の実行後に当該保存した値を読み出す処理を不要とすることができる。よって、プログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができる。このように、プログラム設計の自由度を高めることができる。

10

【 3 4 7 6 】

特徴 Z 1 3 . 所定処理（主側 M P U 2 2 2 のステップ S 8 7 1 4 ～ステップ S 8 7 1 5 の処理）を実行する手段（第 1 8 ～第 2 3 の実施形態における主側 M P U 2 2 2 のステップ S 8 7 1 4 ～ステップ S 8 7 1 5 の処理を実行する機能）と、

前記所定処理が実行されている状況において、所定割込み契機（4 ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（第 1 8 ～第 2 3 の実施形態における主側 M P U 2 2 2 のタイマ割込み処理を実行する機能、割込み制御回路 2 5 8 ）と、

前記所定割込み契機が発生したことに基づいて前記所定交換命令を実行する開始交換手段（主側 M P U 2 2 2 におけるステップ S 9 2 0 1 ～ステップ S 9 2 0 2 の処理を実行する機能）と、

20

前記所定割込み処理を終了して前記所定処理に復帰する場合に前記所定交換命令を実行する手段（主側 M P U 2 2 2 におけるステップ S 9 2 2 3 ～ステップ S 9 2 2 4 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 Z 1 1 又は Z 1 2 に記載の遊技機。

【 3 4 7 7 】

特徴 Z 1 3 によれば、所定割込み処理が実行される期間に亘って、当該所定割込み処理の開始前に所定処理にて使用されていた情報を所定補助レジスタに退避させておくことができる。そして、所定割込み処理を終了して所定処理に復帰する場合に、当該所定補助レジスタに退避させていた情報を所定レジスタに復帰させることができる。

30

【 3 4 7 8 】

特徴 Z 1 4 . 繰り返し実行される所定処理（残余処理）を実行する手段（第 1 9 の実施形態における主側 M P U 2 2 2 の残余処理を実行する機能）と、

所定割込み契機が発生したことに基づいて所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（主側 M P U 2 2 2 におけるタイマ割込み処理を実行する機能）と、

前記所定処理の開始時に前記所定割込み処理の起動が禁止されている状態とする割込み禁止手段（主側 M P U 2 2 2 におけるステップ S A 8 1 7 の処理を実行する機能）と、

前記所定処理の終了時に前記所定割込み処理の起動が許可されている状態とする割込み許可手段（主側 M P U 2 2 2 における割込み許可処理を実行する機能）と、

前記所定割込み処理が実行されている状況において前記所定交換命令を実行する手段（第 1 9 の実施形態における主側 M P U 2 2 2 のステップ S B 1 0 7、ステップ S B 1 1 1、ステップ S B 1 1 4、ステップ S B 1 1 8 及びステップ S B 1 2 2 の処理を実行する機能、主側 M P U 2 2 2 のステップ S B 2 0 4 及びステップ S B 2 1 4 の処理を実行する機能）と、

40

を備えていることを特徴とする特徴 Z 1 1 又は Z 1 2 に記載の遊技機。

【 3 4 7 9 】

特徴 Z 1 4 によれば、所定処理が終了した状態で所定割込み処理が開始され、所定処理の実行途中で所定割込み処理が開始されてしまうことを防止することができる。これにより、所定処理で使用されていた情報を所定割込み処理の実行中に所定補助レジスタに退避させることを不要とすることができる。よって、所定割込み処理において、所定レジスタ

50

及び所定補助レジスタを使用可能とすることができる。

【3480】

特徴Z15．複数の記憶領域（第18～第23の実施形態における特定制御用のスタックエリア282に含まれている記憶エリア、非特定制御用のスタックエリア284に含まれている記憶エリア）を有している所定記憶領域（特定制御用のスタックエリア282、非特定制御用のスタックエリア284）と、

前記所定記憶領域において情報の書き込み対象となる前記記憶領域を更新する書き込み先更新手段（主側MPU222のPUSH命令を実行する機能）と、

前記所定記憶領域において情報の読み出し対象となる前記記憶領域を更新する読み出し元更新手段（主側MPU222のPOP命令を実行する機能）と、

前記所定レジスタに格納されている情報を前記所定記憶領域において前記書き込み対象となっている前記記憶領域に退避させる所定退避手段（第19の実施形態における主側MPU222のステップSB105、ステップSB106及びステップSB113の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Z1乃至Z14のいずれか1に記載の遊技機。

【3481】

特徴Z15によれば、所定レジスタから所定補助レジスタに情報が退避された後に当該所定レジスタに格納された情報を所定記憶領域において書き込み対象となっている記憶領域に退避させることができる。これにより、所定補助レジスタに退避させた情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、所定レジスタから所定記憶領域において書き込み対象となっている記憶領域に情報が退避された後に当該所定レジスタに格納された情報を所定補助レジスタに退避させることができる。これにより、所定記憶領域の記憶領域に退避させた情報が書き換えられてしまうことを防止できる。

【3482】

特徴Z16．前記所定退避手段により前記所定レジスタに格納されている情報を前記所定記憶領域において前記書き込み対象となっている前記記憶領域に退避させる処理（第19の実施形態における主側MPU222のステップSB105の処理）が行われた後に、前記所定レジスタに格納されている情報と前記所定補助レジスタに格納されている情報とを交換する処理（主側MPU222のステップSB107の処理）と、前記記憶領域に退避させていた情報を前記所定レジスタとは異なるレジスタに読み出す処理（主側MPU222のステップSB109の処理）と、を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴Z15に記載の遊技機。

【3483】

特徴Z16によれば、所定レジスタに格納されていた情報と、所定補助レジスタに格納されていた情報との双方を利用可能な状態とすることができる。

【3484】

なお、特徴Z1～Z16の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3485】

上記特徴Y群及び上記特徴Z群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3486】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機

10

20

30

40

50

では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【3487】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【3488】

ここで、上記例示等のような遊技機においては処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3489】

<特徴a群>

特徴a1．各種処理を実行する制御手段（主側MPU222）と、

リセット実行契機（第18～第20，第23の実施形態では主側電源制御部253に供給されている第2動作電力の電圧が2.1V以上である状況においてリセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベルであること、第21，第22の実施形態では主側電源制御部253に供給されている第2動作電力の電圧が2.1V以上である状況においてリセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がLOWレベルであること、リセット回路254に入力されている第1リセット信号の立ち下がり又は第2リセット信号の立ち下がりが検出されること）が発生したことに基づいて前記制御手段のリセット（第18，第19，第23の実施形態における主側MPU222のリセット、第20～第22の実施形態における主側MPU222の全部リセット）が行われるようにするリセット手段（リセット回路254、内部レジスタ初期化回路251a、供給切替回路253a、外部レジスタ初期化回路355）と、

所定契機（停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間が経過すること、又は停電監視基板225において監視されている第2通常動作電力の電圧が第1リセット基準電圧以下となること）が発生したことに基づいて、前記リセット手段に対して所定リセット信号（第1リセット信号）が出力されている状態（第1リセット信号がLOWレベルに立ち下げられている状態）とすることにより前記リセット実行契機が発生するようにする所定リセット信号出力手段（停電監視基板225、停電信号制御回路225c、第1リセット信号制御回路225d、停電信号遅延回路225e）と、

特定契機（電圧監視回路354において監視されている第2通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧以下となること）が発生したことに基づいて、前記リセット手段に対して特定リセット信号（第2リセット信号）が出力されている状態（第2リセット信号がLOWレベルに立ち下げられている状態）とすることにより前記リセット実行契機が発生するようにする特定リセット信号出力手段（主側電源制御部253、電圧監視回路354）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【3490】

特徴a1によれば、所定契機が発生したことに基づいて、特定契機が発生していなくても、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。また、特定契機が発生したことに基づいて、所定契機が発生していなくても、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。これにより、遊技機への動作電力の供給が停止される場合に、制御手段のリセットが行われることなく制御手段が不安定な状態となってしまうことを防止できる。

【3491】

特徴a2．前記制御手段及び前記特定リセット信号出力手段は所定基板（主制御基板221）に設けられており、

前記所定リセット信号出力手段は、前記所定基板とは異なる特定基板（停電監視基板 225）に設けられていることを特徴とする特徴 a 1 に記載の遊技機。

【3492】

特徴 a 2 によれば、制御手段が設けられている所定基板とは異なる特定基板に設けられている所定リセット信号出力手段からリセット手段に入力される所定リセット信号に基づいて制御手段のリセットが行われる場合と、制御手段と同一の基板に設けられている特定リセット信号出力手段からリセット手段に入力される特定リセット信号に基づいて制御手段のリセットが行われる場合とを生じさせることができる。これにより、所定基板又は特定基板における回路異常が原因となって制御手段のリセットが行われずに制御手段が不安定な状態となってしまう可能性を低減することができる。

10

【3493】

特徴 a 3 . 前記制御手段の動作電力を出力する所定電力供給手段（電源・発射制御装置 218）と、

前記所定電力供給手段から出力される所定電力（第 1 通常動作電力）を監視する所定電力監視手段（停電監視基板 225）と、
を備え、

前記所定電力監視手段は、前記所定電力供給手段から当該所定電力監視手段に供給されている前記所定電力を監視し、当該監視結果に基づいて前記所定契機が発生したことを特定する所定契機特定手段（停電監視基板 225、第 1 電圧監視回路 225 a）を備え、

前記所定契機特定手段により前記所定契機が発生が特定されたことに基づいて、前記所定リセット信号出力手段は前記所定リセット信号が出力されている状態とすることを特徴とする特徴 a 1 又は a 2 に記載の遊技機。

20

【3494】

特徴 a 3 によれば、所定電力供給手段から所定電力監視手段への所定電力の供給状態に基づいて所定契機が発生が特定された場合には、特定契機が発生していなくても、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。

【3495】

特徴 a 4 . 前記所定電力供給手段から出力される特定電力（第 2 通常動作電力）を監視する特定電力監視手段（電圧監視回路 354）を備え、

前記特定電力監視手段は、前記所定電力供給手段から当該特定電力監視手段に供給されている前記特定電力を監視し、当該監視結果に基づいて前記特定契機が発生したことを特定する特定契機特定手段（停電監視基板 225、第 2 電圧監視回路 225 b）を備え、

前記特定契機特定手段により前記特定契機が発生が特定されたことに基づいて、前記特定リセット信号出力手段は前記特定リセット信号が出力されている状態とすることを特徴とする特徴 a 3 に記載の遊技機。

30

【3496】

特徴 a 4 によれば、所定電力供給手段から特定電力監視手段への特定電力の供給状態に基づいて特定契機が発生が特定された場合には、所定契機が発生していなくても、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。

【3497】

特徴 a 5 . 前記所定電力供給手段から出力される前記特定電力が前記所定電力監視手段を経由して前記特定電力監視手段へ供給される構成であり、

前記所定電力監視手段は、当該所定電力監視手段に供給されている前記特定電力を監視し、当該監視結果に基づいて前記所定契機が発生したことを特定する手段（停電監視基板 225、第 2 電圧監視回路 225 b）を備えていることを特徴とする特徴 a 4 に記載の遊技機。

40

【3498】

特徴 a 5 によれば、所定電力供給手段から出力される特定電力が所定電力監視手段及び特定電力監視手段において監視される構成とすることができる。また、所定電力監視手段において監視されている特定電力の供給状態の監視結果に基づいて所定契機が発生するよ

50

うにすることができるとともに、特定電力監視手段において監視されている特定電力の供給状態の監視結果に基づいて特定契機が発生するようにすることができる。これにより、所定電力供給手段からの特定電力の供給状態に基づいて制御手段のリセットが行われる可能性を高めることができる。

【3499】

特徴 a 6 . 前記所定電力供給手段から前記所定電力と、当該所定電力とは異なる前記特定電力とが出力されることを特徴とする特徴 a 5 に記載の遊技機。

【3500】

特徴 a 6 によれば、所定電力監視手段に供給されている所定電力の供給状態に基づいて所定契機の発生が特定された場合には、当該所定電力監視手段に供給されている特定電力の供給状態に基づいて所定契機の発生が特定されたか否かとは無関係に、所定リセット信号出力手段によって所定リセット信号が出力されている状態となるようにすることができる。また、所定電力監視手段に供給されている特定電力の供給状態に基づいて所定契機の発生が特定された場合には、当該所定電力監視手段に供給されている所定電力の供給状態に基づいて所定契機の発生が特定されたか否かとは無関係に、所定リセット信号出力手段によって所定リセット信号が出力されている状態となるようにすることができる。これにより、遊技機への動作電力の供給が停止される場合に、制御手段のリセットが行われることなく制御手段が不安定な状態となってしまうことを防止できる。

【3501】

特徴 a 7 . 前記所定電力監視手段は、前記所定電力供給手段から当該所定電力監視手段に供給されている前記所定電力の供給状態を監視し、所定の契機（停電監視基板 225 において監視している第 1 通常動作電力の最大電圧が検出されない状態が停電基準期間に亘って継続すること）が発生したことに基づいて前記制御手段に所定停電信号（停電信号）を出力する所定の出力手段（停電監視基板 225、停電信号制御回路 225c）を備え、

前記制御手段は、前記所定停電信号を受信したことに基づいて停電対応処理（停電時処理）を実行する手段（第 18 ～ 第 23 の実施形態における主側 MPU 222 の停電時処理を実行する機能）を備え、

前記所定の契機が発生してから所定の期間（リセット用遅延期間）が経過したことに基づいて前記所定契機が発生することを特徴とする特徴 a 2 乃至 a 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3502】

特徴 a 7 によれば、所定の契機が発生してから制御手段のリセットが行われるまでの間に、制御手段にて停電対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、停電対応処理が実行された状態で、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。

【3503】

特徴 a 8 . 前記所定電力監視手段において監視対象となっている電力として、前記所定電力及び特定電力（第 2 通常動作電力）が存在しており、

前記所定の契機は前記所定電力の前記所定電力監視手段への供給状態に基づいて発生する構成であり、

前記所定の契機が発生していなくても、前記特定電力の前記所定電力監視手段への供給状態に基づいて前記所定契機が発生することを特徴とする特徴 a 7 に記載の遊技機。

【3504】

特徴 a 8 によれば、上記特徴 a 7 の構成を備え、所定電力監視手段において監視されている所定電力の供給状態に基づいて所定の契機が発生する場合には、当該所定の契機が発生してから所定の期間が経過したことに基づいて所定契機が発生する構成において、当該所定電力の供給状態に基づいて所定の契機が発生しない場合においても、所定電力監視手段において監視されている特定電力の供給状態に基づいて所定契機が発生するようにすることができる。これにより、遊技機への動作電力の供給が停止される場合に、所定契機が発生しない事態が生じてしまう可能性を低減することができる。

【3505】

特徴 a 9 . 動作電力の供給が停止される状況において、前記特定契機が発生するタイミングは、前記所定電力監視手段において監視されている前記所定電力の供給状態に基づいて前記所定契機が発生するタイミングよりも後のタイミングであることを特徴とする特徴 a 8 に記載の遊技機。

【3506】

特徴 a 9 によれば、所定出力手段からリセット手段に入力される所定リセット信号の状態に基づいて制御手段のリセットが行われる構成としながら、回路異常が発生して当該所定リセット信号の状態に基づく制御手段のリセットが行われない場合には、特定出力手段からリセット手段に入力される特定リセット信号の状態に基づいて制御手段のリセットが行われるようにすることができる。

10

【3507】

特徴 a 10 . 前記リセット手段には、所定のシステムクロック数分の期間（6 システムクロック数分の期間）に亘って当該リセット手段に前記所定リセット信号が入力されている状態となったことに基づいて当該リセット手段において前記所定リセット信号が入力されたことが特定されるようにする所定フィルタ（ノイズフィルタ356）が設けられていることを特徴とする特徴 a 1 乃至 a 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3508】

特徴 a 10 によれば、制御手段において、所定リセット信号の状態変化がノイズによるものではないことを確認するための期間を設けることを不要とすることができる。これにより、制御手段のリセットが迅速に行われるようにすることができる。

20

【3509】

特徴 a 11 . 動作電力の供給が開始された後に、前記所定リセット信号出力手段からは前記所定リセット信号が出力されており前記特定リセット信号出力手段からは前記特定リセット信号が出力されている状態となる構成であり、

前記制御手段のリセットが行われている状態において、前記リセット手段に前記所定リセット信号及び前記特定リセット信号のいずれもが入力されていない状態（第18～第20、第23の実施形態においてリセット回路254に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHレベルとなっている状態）となったことに基づいて、前記制御手段のリセットを解除する手段（リセット実行信号制御回路254a、リセット制御回路254b）を備えていることを特徴とする特徴 a 1 乃至 a 10 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【3510】

特徴 a 11 によれば、遊技機への動作電力の供給が開始された後に制御手段のリセットが行われることにより、制御手段の不安定な状態が解消されるようにすることができる。

【3511】

リセット手段に所定リセット信号及び特定リセット信号のいずれもが入力されていない状態となるまで制御手段のリセットが解除されない構成とすることにより、制御手段を正常に動作させることが可能な電力供給状態となった後に制御手段のリセット解除後の動作が開始されるようにすることができる。

【3512】

なお、特徴 a 1 ～ a 11 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 10、特徴 B 1 ～ B 8、特徴 C 1 ～ C 6、特徴 D 1 ～ D 7、特徴 E 1 ～ E 8、特徴 F 1 ～ F 8、特徴 G 1 ～ G 7、特徴 H 1 ～ H 6、特徴 I 1 ～ I 14、特徴 J 1 ～ J 9、特徴 K 1 ～ K 14、特徴 L 1 ～ L 11、特徴 M 1 ～ M 14、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 10、特徴 P 1 ～ P 13、特徴 Q 1 ～ Q 11、特徴 R 1 ～ R 13、特徴 S 1 ～ S 14、特徴 T 1 ～ T 11、特徴 U 1 ～ U 9、特徴 V 1 ～ V 5、特徴 W 1 ～ W 7、特徴 X 1 ～ X 10、特徴 Y 1 ～ Y 13、特徴 Z 1 ～ Z 16、特徴 a 1 ～ a 11、特徴 b 1 ～ b 12、特徴 c 1 ～ c 9 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

40

【3513】

50

上記特徴 a 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3514】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【3515】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

10

【3516】

ここで、上記例示等のような遊技機においては制御手段のリセットが好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3517】

<特徴 b 群>

特徴 b 1. 各種処理を実行する特定制御手段（第 18～第 23 の実施形態における払出側 MPU 261）を備えた遊技機において、

前記特定制御手段は、

所定受信手段（第 1 受信端子 361、第 2 受信端子 362）と、

20

前記所定受信手段において受信した情報が格納される受信情報記憶手段（払出側受信バッファ 363）と、
を備え、

本遊技機は、前記所定受信手段に入力される信号の状態変化（H I レベルから L O W レベルへの変化）が制限されている所定制限状態（第 1 論理回路 373 の第 22 入力端子 373 b 及び第 2 論理回路 374 の第 32 入力端子 374 b に入力されている信号が L O W レベルで固定されている状態）を発生させる所定受信制限手段（受信制限回路 371、リセット対応出力端子 368）を備え、

所定状況（払出側 MPU 261 のリセットが行われてからリセット対応信号立ち上げ処理が実行されるまでの状況）において前記所定受信制御手段は前記所定制限状態となり、前記所定状況とは異なる特定状況（リセット対応信号の立ち上げ処理が実行された後の状況）において前記所定受信制御手段は前記所定制限状態が解除されている所定制限解除状態（第 1 論理回路 373 の第 22 入力端子 373 b 及び第 2 論理回路 374 の第 32 入力端子 374 b に入力されている信号が H I レベルで固定されている状態）となることを特徴とする遊技機。

30

【3518】

特徴 b 1 によれば、特定状況においては、所定受信手段に入力される信号の状態変化が制限されていない状態として、所定受信手段にて受信したデータが受信情報記憶手段に記憶される状態となるようにしながら、所定状況においては所定制限状態となり、所定受信手段におけるデータの受信が制限されている状態となるようにすることができる。これにより、状況に応じて所定受信手段におけるデータの受信制限が調整される構成として、データの受信が好適に行われるようにすることができる。

40

【3519】

特徴 b 2. 前記所定受信制限手段に対して前記所定制限状態とするための所定制限信号（リセット対応出力端子 368 から出力される L O W レベルの信号）を出力する所定制限信号出力手段（払出側 MPU 261、リセット対応出力端子 368）を備えていることを特徴とする特徴 b 1 に記載の遊技機。

【3520】

特徴 b 2 によれば、所定制限信号出力手段における所定制限信号の出力態様に応じて、所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えが行われる構成とすることができる。

50

これにより、所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えを行うための構成が複雑なものになってしまうことを防止できる。

【3521】

特徴b3．前記特定制御手段に前記所定制限信号出力手段が設けられていることを特徴とする特徴b2に記載の遊技機。

【3522】

特徴b3によれば、特定制御手段における処理の実行状態に応じて、遅延を生じさせることなく、所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えを行うことが可能となる。

【3523】

特徴b4．前記所定受信制限手段は、当該所定受信制限手段に入力されている所定データ信号（主側MPU222から出力されるデータに対応するデータ信号、接続端子板255から出力されるデータに対応するデータ信号）の状態（LOWレベル又はHイレベル）に対応する所定データ対応信号（第21出力端子373c又は第31出力端子374cから出力される信号）を前記所定受信手段に対して出力する対応データ出力手段（第1論理回路373の第21出力端子373c、第2論理回路374の第31出力端子374c）を備え、

前記所定受信制限手段に前記所定制限信号が入力されていない場合には当該所定受信制限手段に入力されている前記所定データ信号の状態変化に応じて前記対応データ出力手段から出力される前記所定データ対応信号の状態が変化する前記所定制限解除状態となる構成であり、

前記所定受信制限手段に前記所定制限信号が入力されている場合には当該所定受信制限手段に入力されている前記所定データ信号の状態が変化しても前記対応データ出力手段から出力される前記所定データ対応信号の状態が変化しない前記所定制限状態となる構成であることを特徴とする特徴b2又はb3に記載の遊技機。

【3524】

特徴b4によれば、所定受信制限手段に対する所定制限信号の出力態様に応じて、所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えが容易に行われる構成とすることができる。

【3525】

特徴b5．前記所定受信制限手段は、当該所定受信制限手段に入力されている前記所定制限信号の状態及び所定データ信号の状態の組合せに対応する所定データ対応信号を前記所定受信手段へ送信する回路であることを特徴とする特徴b2乃至b4のいずれか1に記載の遊技機。

【3526】

特徴b5によれば、所定受信制限手段に入力されている所定制限信号の状態に基づいて所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えを行う動作を、ハードウェアの動作とすることができる。これにより、所定受信制限手段の構成が複雑なものになってしまうことを防止できる。

【3527】

特徴b6．特定初期化契機（払出側MPU261に入力されている払出側リセット信号の立ち下がり、払出側MPU261における指定エリア外走行の発生）が発生したことに基づいて前記特定制御手段を特定初期化状態（払出側MPU261のリセットが行われた状態）とする特定初期化（払出側MPU261のリセット）が行われるようにする特定初期化手段（払出側MPU261）を備え、

前記特定制御手段の前記特定初期化が行われたことに基づいて前記所定状況となることを特徴とする特徴b1乃至b5のいずれか1に記載の遊技機。

【3528】

特徴b6によれば、特定制御手段の特定初期化が行われた後に所定受信手段に入力されている信号の状態変化が発生して、当該信号の状態変化に対応するデータが受信情報記憶手段に記憶されてしまう可能性を低減することができるとともに、特定制御手段において

10

20

30

40

50

当該信号の状態変化に対応するデータに基づく処理が実行されてしまう可能性を低減することができる。

【3529】

特徴b7．前記特定制御手段は、前記特定制御手段の前記特定初期化状態が解除されて前記特定制御手段において処理が実行される状態となった後に、前記所定制限状態を解除する所定制限解除手段（第18の実施形態における払出側MPU261のステップSA707の処理を実行する機能、第23の実施形態における払出側MPU261のステップSB408の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b6に記載の遊技機。

【3530】

特徴b7によれば、特定制御手段の特定初期化状態が解除されて特定制御手段において処理が実行される状態となった後に所定制限状態が解除されて所定制限解除状態となる。これにより、特定制御手段において処理が実行される状態となった後に所定受信手段にて受信したデータに基づいて特定制御手段における処理が実行されるようにすることができる。

【3531】

特徴b8．前記特定制御手段は、

前記特定制御手段の前記特定初期化状態が解除され、前記所定制限解除手段により前記所定制限状態が解除された後に、特定制御処理（第18～第23の実施形態における払出側メイン処理）を実行する特定制御処理実行手段（払出側MPU261における払出側メイン処理を実行する機能）と、

前記特定制御手段の前記特定初期化状態が解除された後において前記所定制限状態が解除される前に、前記受信情報記憶手段に格納されている情報のデータのデータ容量が特定基準データ量（第18～第23の実施形態における払出側異常基準データ量）以上となっていることに基づいて、所定異常対応処理（払出側実行停止処理）を実行する手段（第18の実施形態における払出側MPU261のステップSA709の処理を実行する機能、第23の実施形態におけるステップSB410の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴b7に記載の遊技機。

【3532】

特徴b8によれば、所定制限状態が解除される前に受信情報記憶手段に格納されている情報のデータのデータ容量が特定基準データ量以上となる異常な状態となっている場合には、所定異常対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、当該異常な状態で、特定制御処理が開始されてしまうことを防止できるとともに、当該異常な状態で受信情報記憶手段に記憶されたデータに基づく処理が実行されてしまうことを防止できる。

【3533】

特徴b9．前記特定制御手段は、前記所定制限解除手段により前記所定制限状態が解除される前に、所定の監視期間（払出側解除待機期間）を設定する手段（第18の実施形態における払出側MPU261のステップSA704の処理を実行する機能、第23の実施形態における払出側MPU261のステップSB405の処理を実行する機能）を備え、

前記所定の監視期間の終了時に前記受信情報記憶手段に格納されている情報のデータのデータ容量が前記特定基準データ量以上となっていることに基づいて前記所定異常対応処理が実行されることを特徴とする特徴b8に記載の遊技機。

【3534】

特徴b9によれば、所定の監視期間中に受信情報記憶手段に格納される情報のデータのデータ容量が所定基準量以上となるような異常な状態が発生している場合には、所定異常対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、異常な状態が発生しているにもかかわらず所定異常対応処理が実行されることなく特定制御処理が開始されてしまう可能性を低減することができる。

【3535】

特徴b10．前記特定初期化契機として第1特定初期化契機（第23の実施形態におい

10

20

30

40

50

て払出側MPU261に入力されている払出側リセット信号の立ち下がりが発生すること）と、第2特定初期化契機（払出側MPU261において指定エリア外走行が発生すること）と、が存在しており、

前記特定初期化状態として、前記第1特定初期化契機が発生したことに基づいて前記特定初期化が行われた場合に発生する第1特定初期化状態（第23の実施形態における払出側MPU261の全部リセットが行われた状態）と、前記第2特定初期化契機が発生したことに基づいて前記特定初期化が行われた場合に発生する第2特定初期化状態（第23の実施形態における払出側MPU261の一部リセットが行われた状態）と、が存在しており、

前記第1特定初期化契機が発生したことに基づいて前記特定制御手段の前記特定初期化が行われた場合には前記特定制御手段の前記第1特定初期化状態が解除された後において前記所定制限状態が解除される前に、前記所定の監視期間が設定される構成であり、

前記第2特定初期化契機が発生したことに基づいて前記特定制御手段の前記特定初期化が行われた場合には前記特定制御手段の前記第2特定初期化状態が解除された後、前記所定の監視期間が設定されることなく、前記特定制御処理が開始されることを特徴とする特徴b9に記載の遊技機。

【3536】

特徴b10によれば、第1特定初期化契機が発生したことに基づいて特定制御手段の特定初期化が行われた場合には、当該特定制御手段の第1特定初期化状態が解除された後に所定の監視期間が設定されるため、所定の監視期間中に受信情報記憶手段に格納される情報のデータ容量が所定基準量以上となるような異常な状態が発生している場合には、所定異常対応処理が実行されるようにすることができる。

【3537】

第2特定初期化契機が発生したことに基づいて特定制御手段の特定初期化が行われた場合には、当該特定制御手段の第2特定初期化状態が解除された後に所定の監視期間が設定されることなく特定制御処理が開始されるため、所定の監視期間が設定される構成と比較して、特定制御手段の特定初期化が行われてから特定制御処理が開始されるまでの時間を短縮することができる。これにより、第2特定初期化契機が発生した後において、迅速に、特定制御処理が実行されている状態に復帰させることができる。

【3538】

特徴b11．所定の制御手段（第18～第23の実施形態における主側MPU222）を備え、

前記所定受信手段には、所定送信契機（第18～第23の実施形態において300ミリ秒が経過すること）が発生する度に前記所定の制御手段から情報（遊技機情報）が送信されることを特徴とする特徴b8乃至b10のいずれか1に記載の遊技機。

【3539】

特徴b11によれば、上記特徴b1の構成を備え、所定制限状態では、所定受信手段に入力される信号の状態変化が制限される構成であるため、所定送信契機が発生する度に所定の制御手段から情報が送信される構成において、所定制限状態が解除されるまでは、所定の制御手段から正常に送信された情報が受信情報記憶手段に記憶されないようにすることができる。これにより、上記特徴b8の構成を備え、特定制御手段の特定初期化が解除された後において所定制限状態が解除される前に受信情報記憶手段に格納されている情報のデータ容量が特定基準データ量以上となっていることに基づいて所定異常対応処理が実行される構成において、所定の制御手段から正常に送信された情報が受信情報記憶手段に記憶されたことが原因となって所定異常対応処理が実行されてしまうことを防止できる。

【3540】

特徴b12．前記特定制御手段が前記所定受信手段において受信する情報には同期用のデータが含まれていることを特徴とする特徴b1乃至b11のいずれか1に記載の遊技機。

【3541】

特徴 b 1 2 によれば、同期用のデータを含む情報を受信する通信態様とすることにより、同期用のクロック信号の信号線を不要とすることができる。また、このように、同期用のデータを含む情報を受信する通信態様において、上記特徴 b 1 の構成を備え、所定状況においては所定制限状態となる構成とすることにより、当該所定状況中に受信情報記憶手段に情報が格納されてしまう可能性を低減することができる。

【3 5 4 2】

なお、特徴 b 1 ~ b 1 2 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 0、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 6、特徴 D 1 ~ D 7、特徴 E 1 ~ E 8、特徴 F 1 ~ F 8、特徴 G 1 ~ G 7、特徴 H 1 ~ H 6、特徴 I 1 ~ I 1 4、特徴 J 1 ~ J 9、特徴 K 1 ~ K 1 4、特徴 L 1 ~ L 1 1、特徴 M 1 ~ M 1 4、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 0、特徴 P 1 ~ P 1 3、特徴 Q 1 ~ Q 1 1、特徴 R 1 ~ R 1 3、特徴 S 1 ~ S 1 4、特徴 T 1 ~ T 1 1、特徴 U 1 ~ U 9、特徴 V 1 ~ V 5、特徴 W 1 ~ W 7、特徴 X 1 ~ X 1 0、特徴 Y 1 ~ Y 1 3、特徴 Z 1 ~ Z 1 6、特徴 a 1 ~ a 1 1、特徴 b 1 ~ b 1 2、特徴 c 1 ~ c 9 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3 5 4 3】

上記特徴 b 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3 5 4 4】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【3 5 4 5】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【3 5 4 6】

ここで、上記例示等のような遊技機においては情報の受信が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3 5 4 7】

<特徴 c 群>

特徴 c 1、各種処理を実行する所定制御手段（第 20 の実施形態における主側 M P U 2 2 2）を備えた遊技機において、

前記所定制御手段は、

第 1 所定リセット契機（リセット回路 2 5 4 に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の少なくとも一方が L O W レベルである状態となること）が発生したことに基づいて前記所定制御手段を第 1 所定リセット状態（主側 M P U 2 2 2 の全部リセットが行われた状態）とする第 1 所定リセット（主側 M P U 2 2 2 の全部リセット）が行われるようにする第 1 所定リセット手段（リセット制御回路 2 5 4 b、第 1 リセット実行信号制御回路 2 5 4 c、第 2 リセット実行信号制御回路 2 5 4 d、内部レジスタ初期化回路 2 5 1 a、外部レジスタ初期化回路 3 5 5、供給切替回路 2 5 3 a）と、

第 2 所定リセット契機（主側 M P U 2 2 2 において指定エリア外走行が発生すること、主側 M P U 2 2 2 においてウォッチドッグタイマのタイムアウトが発生すること）が発生したことに基づいて前記所定制御手段を第 2 所定リセット状態（主側 M P U 2 2 2 の一部リセットが行われた状態）とする第 2 所定リセット（主側 M P U 2 2 2 の一部リセット）が行われるようにする第 2 所定リセット手段（リセット制御回路 2 5 4 b、第 2 リセット実行信号制御回路 2 5 4 d、内部レジスタ初期化回路 2 5 1 a）と、

所定リセット後処理（主側 M P U 2 2 2 のステップ S B 3 0 2 ~ ステップ S B 3 0 7 及びステップ S B 3 0 9 の処理）を実行する所定リセット後処理実行手段（第 20 の実施形

態における主側MPU222のステップSB302～ステップSB307及びステップSB309の処理を実行する機能)と、

所定制御処理(主側MPU222のステップS8701～ステップS8713の処理)を実行する所定制御処理実行手段(第18の実施形態における主側MPU222のステップS8701～ステップS8713の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記第1所定制御リセット状態及び前記第2所定制御リセット状態は、当該状態の解除後に前記所定制御処理が実行されることとなるように設定されている状態(第20の実施形態において、主側CPU251のプログラムカウンタ269に「0000H」が設定されており主側リセット解除処理のステップSB308の処理が実行されることによりメイン処理が開始されることとなる状態)であり、

前記第1所定制御リセット状態が解除された場合には前記所定制御リセット後処理が実行された後に前記所定制御処理が開始される構成であり、

前記第2所定制御リセット状態が解除された場合には、前記所定制御リセット後処理が実行されることなく、前記所定制御処理が開始される構成であることを特徴とする遊技機。

【3548】

特徴c1によれば、第1所定制御リセット契機が発生したことに基づいて所定制御手段が第1所定制御リセット状態となった場合には、当該第1所定制御リセット状態が解除された後ににおいて所定制御処理が開始される前に、所定制御リセット後処理が実行される構成である。当該構成において、第2所定制御リセット契機が発生したことに基づいて所定制御手段が第2所定制御リセット状態となった場合には、当該第2所定制御リセット状態が解除された後に、所定制御リセット後処理が実行されることなく、所定制御処理が開始される。これにより、第2所定制御リセット契機が発生した後、迅速に所定制御処理が開始されるようにすることができる。よって、所定制御手段における処理の実行が好適に行われるようにすることができる。

【3549】

特徴c2. 所定の記憶領域(特定制御用のワークエリア281、特定制御用のスタックエリア282)を含む所定制御記憶手段(主側RAM224)を備え、

前記所定制御処理実行手段は、前記所定制御処理において、所定の初期化契機(ステップS8703又はステップS8704における否定判定、ステップS8705又はステップS8706における肯定判定)が発生したことに基づいて前記所定の記憶領域を初期化する所定制御初期化処理(主側MPU222におけるステップS8709～ステップS8710の処理)を実行する手段(主側MPU222におけるステップS8709～ステップS8710の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴c1に記載の遊技機。

【3550】

特徴c2によれば、第1所定制御リセット契機が発生したことに基づいて所定制御手段が第1所定制御リセット状態となった場合には、当該第1所定制御リセット状態が解除された後ににおいて、所定の初期化契機が発生したことに基づいて所定の記憶領域が初期化される前に、所定制御リセット後処理が実行されるようにすることができる。

【3551】

特徴c3. 前記所定制御リセット後処理実行手段は、前記所定制御リセット後処理において、所定異常状態(主側MPU222における回路異常、主側受信バッファ383に異常基準量以上のデータが格納されている状態)の発生が特定されたことに基づいて、所定異常対応処理(主側MPU222におけるステップSB309の処理)を実行する手段(第20の実施形態における主側MPU222のステップSB309の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴c1又はc2に記載の遊技機。

【3552】

特徴c3によれば、所定制御リセット後処理が実行される場合には、所定異常状態が発生しているにも関わらず当該所定異常状態に対応する所定異常対応処理が実行されることなく所定制御処理が開始されてしまうことを防止できる。また、所定制御リセット後処理が実行さ

10

20

30

40

50

れない場合には、所定異常状態の発生を特定するための処理が実行されないため、迅速に所定制御処理が開始されるようにすることができる。

【3553】

特徴c4．所定受信情報（主側MPU222が払出側MPU261から受信したデータ）が格納される所定受信情報記憶手段（主側受信バッファ383）を備え、

前記所定異常状態として、前記所定受信情報記憶手段に記憶されているデータのデータ容量が所定異常基準量以上（第20の実施形態では20バイト）である状態（主側受信バッファ383に異常基準量以上のデータが格納されている状態）が存在していることを特徴とする特徴c3に記載の遊技機。

【3554】

特徴c4によれば、所定リセット後処理が実行される場合には、所定受信情報記憶手段に記憶されているデータのデータ容量が所定異常基準量以上である状態となっているにもかかわらず当該状態に対応する所定異常対応処理が実行されることなく所定制御処理が開始されてしまうことを防止できる。これにより、所定受信情報記憶手段に異常な情報が記憶されて当該異常な情報に対応する処理が実行されてしまうことを防止できる。

【3555】

特徴c5．前記所定異常対応処理が実行された場合には、前記所定制御処理が実行されない状態（主側MPU222において実行停止処理が実行された後の状態）となることを特徴とする特徴c3又はc4に記載の遊技機。

【3556】

特徴c5によれば、所定リセット後処理が実行される場合には、所定異常状態が発生している状態で所定制御処理が実行されてしまうことを防止できる。これにより、所定異常状態において遊技が行われてしまうことを防止できる。

【3557】

特徴c6．前記所定制御手段は、所定レジスタ（第1レジスタ群265、第2レジスタ群266、Iレジスタ267、Rレジスタ268、プログラムカウンタ269）及び特定レジスタ（設定用レジスタ群256、監視制御用レジスタ群257）を備え、

前記第1所定リセット状態は前記所定レジスタ及び前記特定レジスタが初期化された状態であり、

前記第2所定リセット状態は前記所定レジスタが初期化されており前記特定レジスタが初期化されていない状態であることを特徴とする特徴c1乃至c5のいずれか1に記載の遊技機。

【3558】

特徴c6によれば、第1所定リセット契機及び第2所定リセット契機のうち発生する初期化契機の種類に応じて初期化されるレジスタの範囲が変動する構成とすることにより、発生する初期化契機の種類に応じて必要となる範囲でレジスタが初期化されるようにすることができる。

【3559】

特徴c7．前記第1所定リセット手段に入力されている所定リセット信号（第1リセット信号）の状態が特定状態（Hレベル）となったこと、又は前記第1所定リセット手段に入力されている前記所定リセット信号の状態が前記特定状態であることに基づいて、前記第1所定リセット契機が発生することを特徴とする特徴c1乃至c6のいずれか1に記載の遊技機。

【3560】

特徴c7によれば、第1所定リセット手段に入力されている所定リセット信号の状態に基づいて、所定制御処理の開始前に所定リセット後処理が実行される構成とすることができる。

【3561】

特徴c8．前記第1所定リセット手段には、前記所定リセット信号及び特定初期化信号（第2リセット信号）が入力されており、

前記第1所定リセット手段に入力されている前記特定初期化信号が所定状態（LOWレベル）となったこと、又は前記第1所定リセット手段に入力されている前記特定初期化信号が前記所定状態であることに基づいて、前記所定制御手段の前記第1所定リセットが行われることを特徴とする特徴c7に記載の遊技機。

【3562】

特徴c8によれば、上記特徴c7の構成を備え、第1所定リセット手段に入力されている所定リセット信号の状態が特定状態となったこと又は特定状態であることに基づいて所定リセット後処理が実行される状態となる構成において、第1所定リセット手段に入力されている特定初期化信号の状態に基づいて所定制御手段の第1所定リセットが行われるようにすることができる。

10

【3563】

特徴c9．前記第1所定リセット手段に入力されている前記所定リセット信号の状態が変化することなく前記第2所定リセット契機が発生することを特徴とする特徴c7又はc8に記載の遊技機。

【3564】

特徴c9によれば、上記特徴c7の構成を備え、第1所定リセット手段に入力されている所定リセット信号の状態が特定状態となったこと又は特定状態であることに基づいて所定リセット後処理が実行される構成において、第1所定リセット手段に入力されている所定リセット信号の状態が変化しない状況においては、所定制御処理の実行前に所定リセット後処理が実行されるようにすることができる。

20

【3565】

なお、特徴c1～c9の構成に対して、特徴A1～A10、特徴B1～B8、特徴C1～C6、特徴D1～D7、特徴E1～E8、特徴F1～F8、特徴G1～G7、特徴H1～H6、特徴I1～I14、特徴J1～J9、特徴K1～K14、特徴L1～L11、特徴M1～M14、特徴N1～N6、特徴O1～O10、特徴P1～P13、特徴Q1～Q11、特徴R1～R13、特徴S1～S14、特徴T1～T11、特徴U1～U9、特徴V1～V5、特徴W1～W7、特徴X1～X10、特徴Y1～Y13、特徴Z1～Z16、特徴a1～a11、特徴b1～b12、特徴c1～c9のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

【3566】

上記特徴c群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3567】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【3568】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

40

【3569】

ここで、上記例示等のような遊技機においては処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3570】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【3571】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、

50

遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【３５７２】

スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【符号の説明】

【３５７３】

１０…スロットマシン、３１…リールユニット、３２Ｌ…左リール、３２Ｍ…中リール、３２Ｒ…右リール、４２～４４…ストップボタン、５６…リセットボタン、５７…設定キー挿入孔、６３…画像表示装置、６６…兼用表示部、７２…主側ＭＰＵ、７３…主側ＲＯＭ、７４ａ…インデックス値カウンタ、７４ｄ…ＡＴ継続カウンタ、７４ｈ～７４ｍ…達成フラグ、９２…演出側ＭＰＵ、９４…演出側ＲＡＭ、９４ａ…表示対象残数カウンタ、９４ｂ…非表示対象残数カウンタ、９４ｃ…ＡＴ獲得数カウンタ、９４ｐ…表示ゲーム数カウンタ、９６…領域内処理用のワークエリア、９６ｄ…合計獲得数カウンタ、９６ｅ…ＡＴ差枚数カウンタ、９６ｆ…待機カウンタ、９６ｇ…解除ゲーム数カウンタ、９６ｉ…フラグエリア、９６ｋ…終了時状況用エリア、９６ｍ…現状外部信号エリア、９６ｎ…予約外部信号エリア、９６ｐ…第１間隔設定カウンタ、９６ｑ…第２間隔設定カウンタ、９６ｒ…現状エラー情報カウンタ、９６ｓ…エラー情報カウンタ、９６ｔ…第３間隔設定カウンタ、９６ｕ…信号出力回避フラグ、９７…領域内処理用のスタックエリア、９８…領域外処理用のワークエリア、９８ｂ…終了判定カウンタ、９８ｃ…終了フラグ、１３０…カードユニット、１４２…価値数側ＭＰＵ、２１８…電源・発射制御装置、２２１…主制御基板、２２２…主側ＭＰＵ、２２３…主側ＲＯＭ、２２４…主側ＲＡＭ、２２５…停電監視基板、２２５ａ…第１電圧監視回路、２２５ｂ…第２電圧監視回路、２２５ｃ…停電信号制御回路、２２５ｄ…第１リセット信号制御回路、２２５ｅ…停電信号遅延回路、２５１…主側ＣＰＵ、２５１ａ…内部レジスタ初期化回路、２５３…主側電源制御部、２５３ａ…供給切替回路、２５４…リセット回路、２５４ａ…リセット実行信号制御回路、２５４ｂ…リセット制御回路、２５４ｃ…第１リセット実行信号制御回路、２５４ｄ…第２リセット実行信号制御回路、２５５…接続端子板、２５６…設定用レジスタ群、２５７…監視制御用レジスタ群、２５８…割込み制御回路、２６１…払出側ＭＰＵ、２６５…第１レジスタ群、２６６…第２レジスタ群、２６７…Ｉレジスタ、２６８…Ｒレジスタ、２６９…プログラムカウンタ、２７１…ＡＦレジスタ、２７１ａ…Ａレジスタ、２７１ｂ…Ｆレジスタ、２７２…ＢＣレジスタ、２７３…ＤＥレジスタ、２７４…ＨＬレジスタ、２７８…Ｖレジスタ、２８１…特定制御用のワークエリア、２８２…特定制御用のスタックエリア、２８４…非特定制御用のスタックエリア、２９１…ＡＦ’レジスタ、２９２…ＢＣ’レジスタ、２９３…ＤＥ’レジスタ、２９４…ＨＬ’レジスタ、３０１…ＡＦレジスタ、３０１ａ…Ａレジスタ、３０２…ＢＣレジスタ、３０３…ＤＥレジスタ、３０４…ＨＬレジスタ、３０８…Ｖレジスタ、３１１…ＡＦ’レジスタ、３１２…ＢＣ’レジスタ、３１３…ＤＥ’レジスタ、３１４…ＨＬ’レジスタ、３５４…電圧監視回路、３５５…外部レジスタ初期化回路、３５６…ノイズフィルタ、３６１…第１受信端子、３６２…第２受信端子、３６３…払出側受信バッファ、３６８…リセット対応出力端子、３７１…受信制限回路、３７３…第１論理回路、３７３ｂ…第２２入力端子、３７３ｃ…第２１出力端子、３７４…第２論理回路、３７４ｂ…第３２入力端子、３７４ｃ…第３１出力端子、３８３…主側受信バッファ、Ｇ２１…付与数画像、Ｇ２２…獲得数画像、Ｇ２３…消化ゲーム数画像、Ｇ２５…暗転画像、Ｇ２６…ＧＥＴ画像、Ｇ３１…エンディング成立前画像、Ｇ３３…終了前画像、Ｇ４１…基準到達画像、Ｇ８０…演出用キャラクタ画像、Ｇ８１…終了前強調画像、Ｇ８２…デモ画像、Ｇ８８…色ナビ画像、ＩＶ…インデックス値、ＰＶ…ポイント値、ＳＣ１…第１区間、ＳＣ２…第２区間、ＳＴ１…通常遊技状態、ＳＴ４…ベースＡＴ状態、ＳＴ５…エンディングＡＴ状態、ＳＴ１１…通常遊技状態、ＳＴ１２…ボーナス内部状態、ＳＴ１４…ＡＴ状態、ＴＢ１…非内部用役抽選テーブル、ＴＢ２…

10

20

30

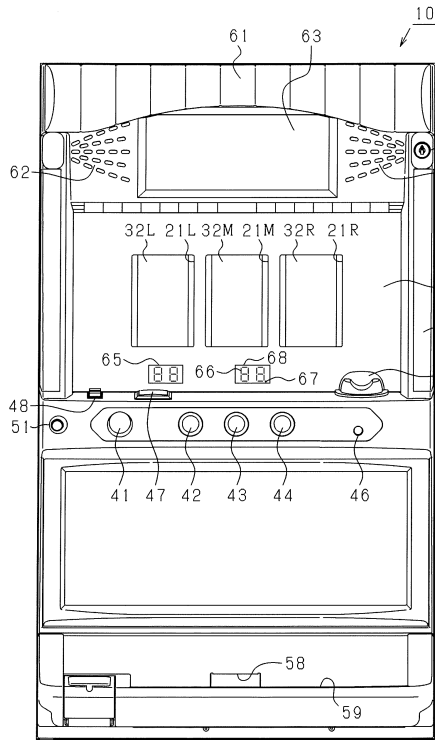
40

50

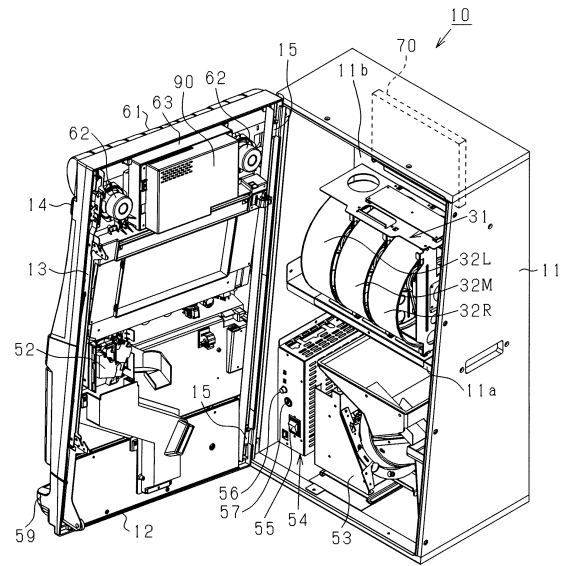
内部用役抽選テーブル、T B 3 … 非内部用役抽選テーブル、T B 4 … 内部用役抽選テーブル、T B 5 … 非ボーナス用役抽選テーブル。

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

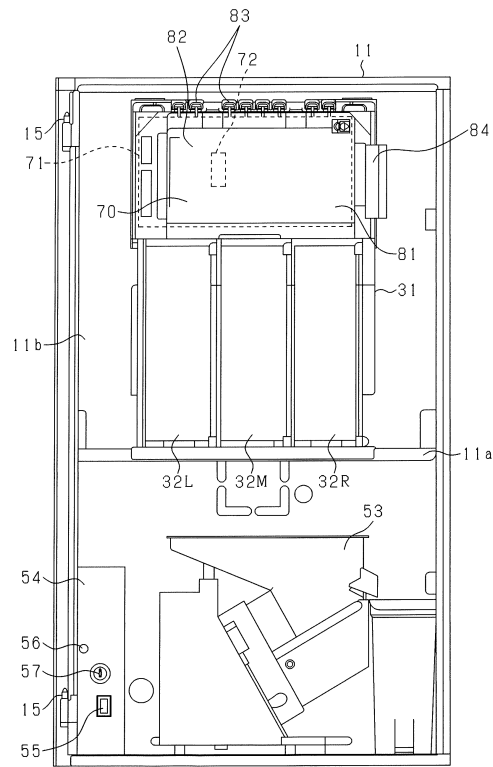
20

30

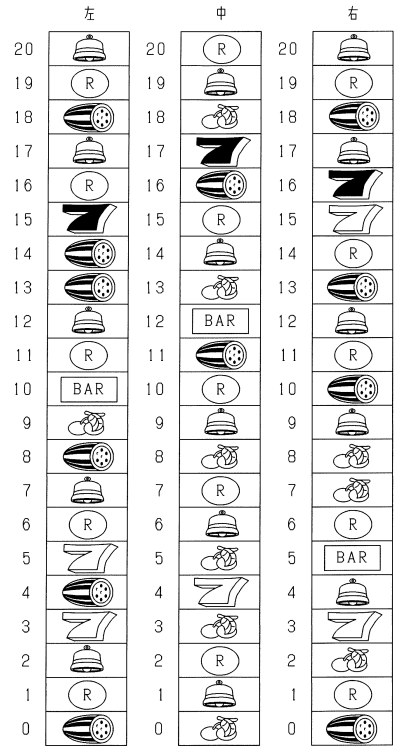
40

50

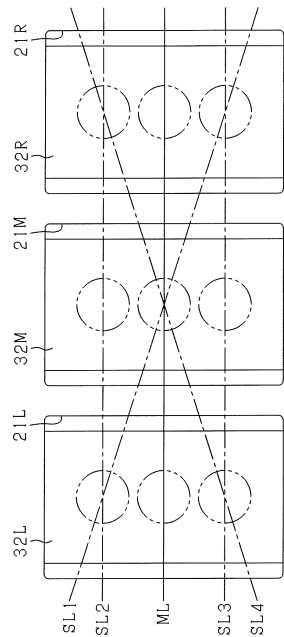
【図 3】



【図 4】



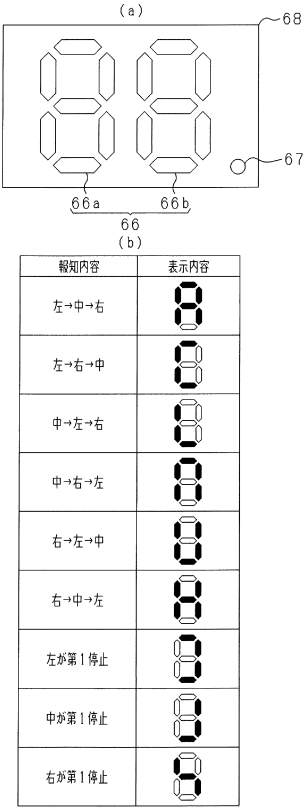
【図 5】



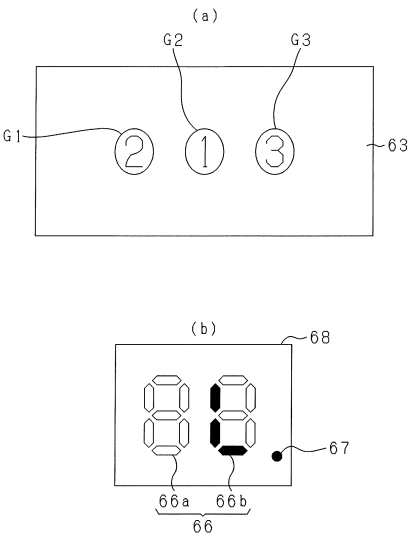
【図 6】

入賞態様	停止図柄			特典	状態移行
	左リール	中リール	右リール		
第1種当	ベル	ベル	赤7	1枚	—
第2種当	ベル	赤7	ベル	1枚	—
第3種当	赤7	ベル	ベル	1枚	—
第4種当	ベル	ベル	BAR	1枚	—
第5種当	ベル	BAR	ベル	1枚	—
第6種当	BAR	ベル	ベル	1枚	—
第7種当	ベル	ベル	白7	1枚	—
第8種当	ベル	白7	ベル	1枚	—
第9種当	白7	ベル	ベル	1枚	—
第10種当	ベル	ベル	ベル	15枚	—
第11種当	ベル	ベル	リプレイ	5枚	—
第12種当	スイカ	スイカ	スイカ	5枚	—
第13種当	スイカ	スイカ	BAR	5枚	—
チェリー	チェリー	—	—	4枚	—
通常リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	—	—
	赤7	赤7	BAR	—	—
	リプレイ	赤7	リプレイ	—	—
	リプレイ	赤7	BAR	—	—
第1チャンスリプレイ	リプレイ	チェリー	ベル	—	—
第2チャンスリプレイ	スイカ	ベル	リプレイ	—	—
第1CB	赤7	赤7	白7	—	第1CB状態
第2CB	白7	白7	赤7	—	第2CB状態

【図 7】



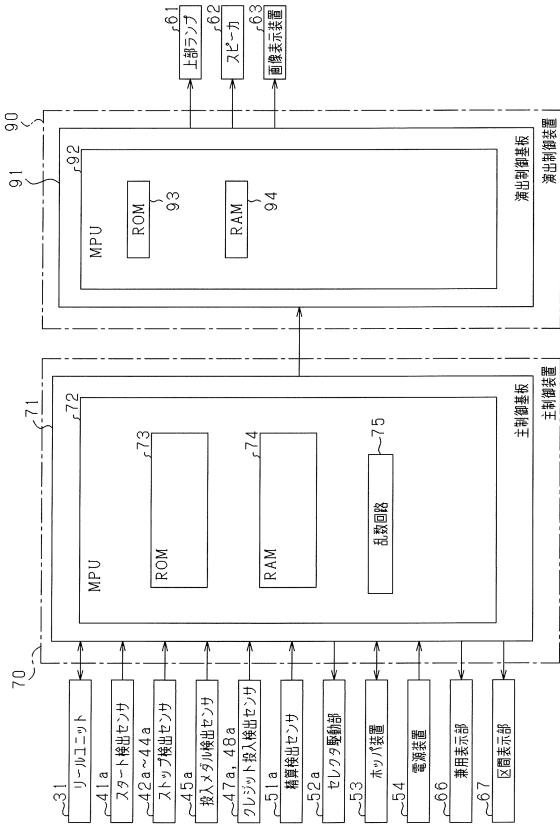
【図 8】



10

20

【図 9】



【図 10】

アドレス	内容
X(1)	領域内処理用のプログラム
X(k+1)	領域内処理用のプログラム
X(k+2)	領域内処理用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	領域内処理用のデータ
X(k+7)	領域内処理用のデータ
X(k+8)	領域内処理用のデータ
X(m)	領域内処理用のデータ
X(m+1)	領域内処理用のデータ
X(m+2)	領域内処理用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	領域外処理用のプログラム
X(m+7)	領域外処理用のプログラム
X(m+8)	領域外処理用のプログラム
X(n)	領域外処理用のプログラム
X(n+1)	領域外処理用のプログラム
X(n+2)	領域外処理用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	領域外処理用のデータ
X(n+7)	領域外処理用のデータ
X(n+8)	領域外処理用のデータ
X(p)	領域外処理用のデータ
X(p+1)	領域外処理用のデータ
X(p+2)	領域外処理用のデータ

30

40

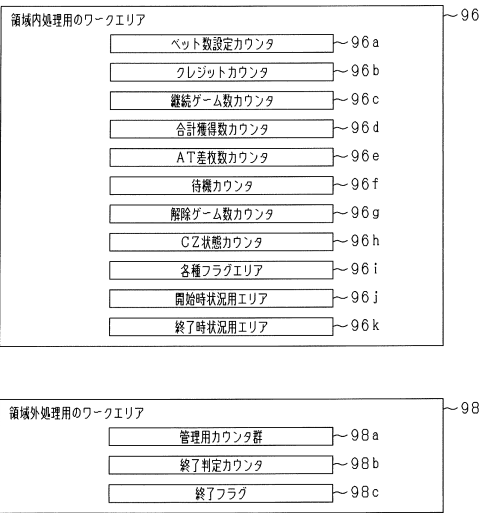
50

【図 1 1】

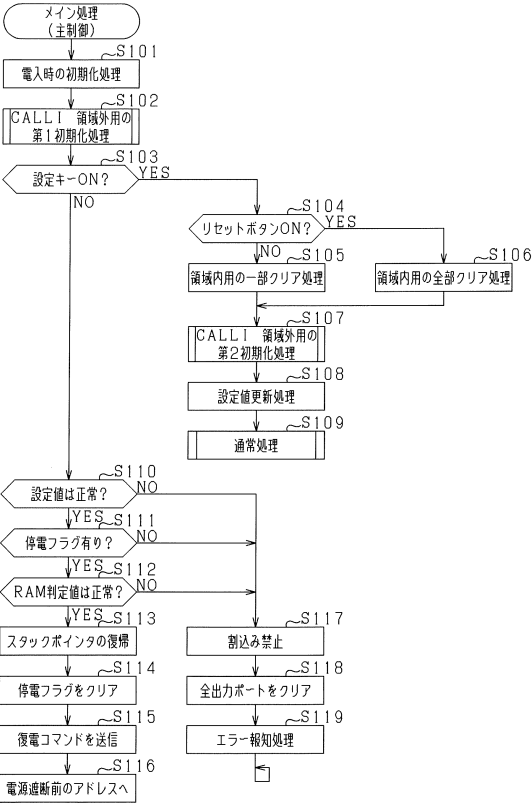
74

アドレス	内容
Y(1)	領域内処理用のワークエリア
Y(2)	領域内処理用のワークエリア
Y(3)	領域内処理用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	領域内処理用のワークエリア
Y(r+1)	領域内処理用のワークエリア
Y(r+2)	領域内処理用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	領域内処理用のスタックエリア
Y(r+7)	領域内処理用のスタックエリア
Y(r+8)	領域内処理用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	領域内処理用のスタックエリア
Y(s+1)	領域内処理用のスタックエリア
Y(s+2)	領域内処理用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	領域外処理用のワークエリア
Y(s+7)	領域外処理用のワークエリア
Y(s+8)	領域外処理用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	領域外処理用のワークエリア
Y(t+1)	領域外処理用のワークエリア
Y(t+2)	領域外処理用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	領域外処理用のスタックエリア
Y(t+7)	領域外処理用のスタックエリア
Y(t+8)	領域外処理用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	領域外処理用のスタックエリア
Y(u+1)	領域外処理用のスタックエリア
Y(u+2)	領域外処理用のスタックエリア

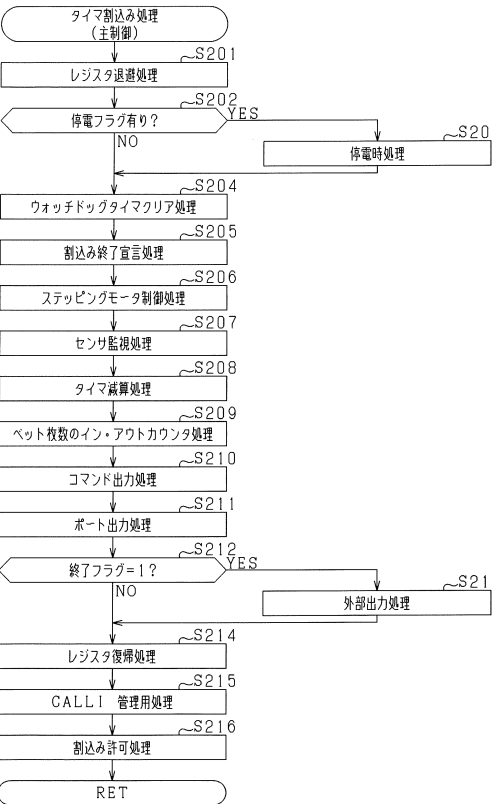
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



10

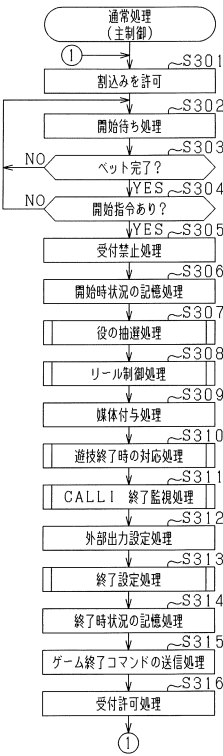
20

30

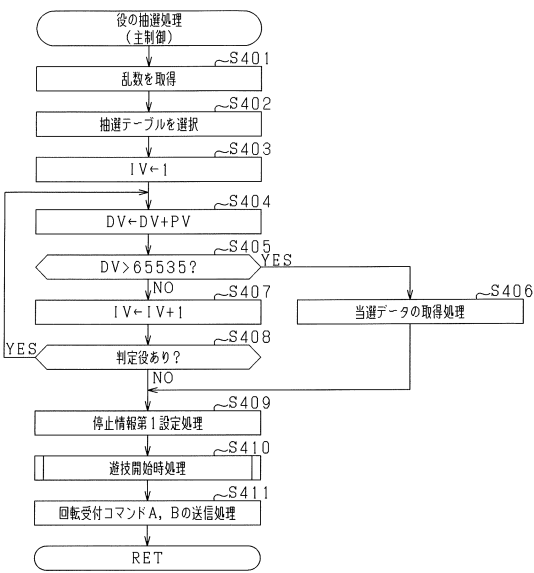
40

50

【図 1 5】



【図 1 6】



【図 1 7】

3枚ベット時の役抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	第1ベル、第1補填	3000
2	第1ベル、第4補填	3000
3	第1ベル、第3補填	3000
4	第1ベル、第6補填	3000
5	第1ベル、第2補填	3000
6	第1ベル、第5補填	3000
7	第2ベル、第7補填	3000
8	第2ベル、第9補填	3000
9	第2ベル、第8補填	3000
10	第1ベル	7000
11	第1スイカ	400
12	第2スイカ	450
13	チェリー	155
14	第1チャンスリプレイ	200
15	第2チャンスリプレイ	400
16	通常リプレイ	9000
17	第1CB	20000

【図 1 8】

2枚ベット時の役抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	第1ベル、第1補填	900
2	第1ベル、第4補填	900
3	第1ベル、第3補填	900
4	第1ベル、第6補填	900
5	第1ベル、第2補填	900
6	第1ベル、第5補填	900
7	第2ベル、第7補填	900
8	第2ベル、第9補填	900
9	第2ベル、第8補填	900
10	第1ベル	4500
11	第1スイカ	200
12	第2スイカ	250
13	チェリー	100
14	第1チャンスリプレイ	120
15	第2チャンスリプレイ	240
16	通常リプレイ	5500
17	第2CB	30000

10

20

30

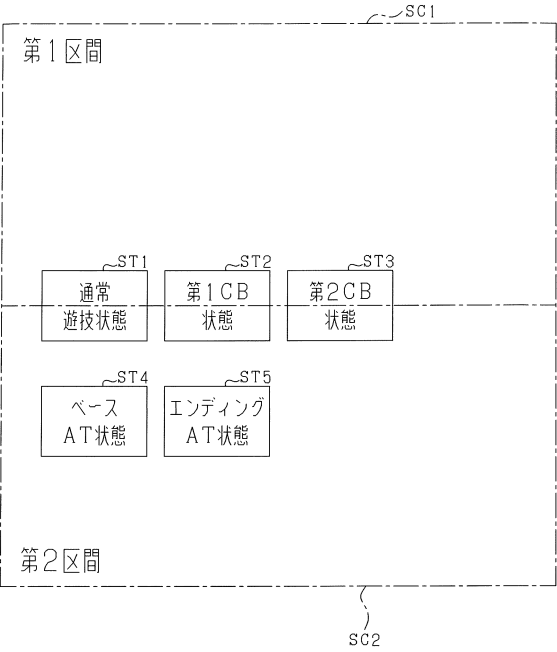
40

50

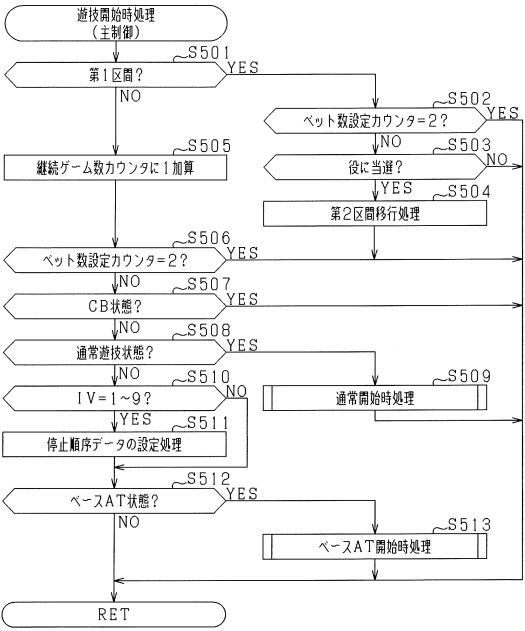
【図 19】

IV	左→中→右	左→右→中	中→右→左	右→左→中	右→中→左
1	第1補項	第1補項	第1補項	第1補項	第1補項
2	第4補項	第4補項	第4補項	第4補項	第4補項
3	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1ベル
4	第3補項	第3補項	第3補項	第3補項	第3補項
5	第2補項	第2補項	第2補項	第2補項	第2補項
6	第5補項	第5補項	第5補項	第5補項	第5補項
7	第2ベル	第2ベル	第2ベル	第2ベル	第2ベル
8	第8補項	第8補項	第8補項	第8補項	第8補項
9	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1ベル
10	第1スライカ	第1スライカ	第1スライカ	第1スライカ	第1スライカ
11	第2スライカ	第2スライカ	第2スライカ	第2スライカ	第2スライカ
12	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
13	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ
14	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ
15	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
16	第1CB(第2CB)	第1CB(第2CB)	第1CB(第2CB)	第1CB(第2CB)	第1CB(第2CB)
17	第10B(第20B)	第10B(第20B)	第10B(第20B)	第10B(第20B)	第10B(第20B)

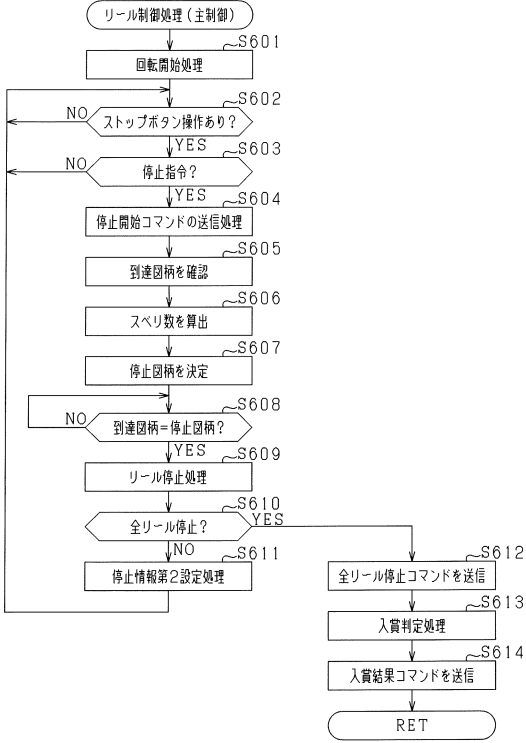
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

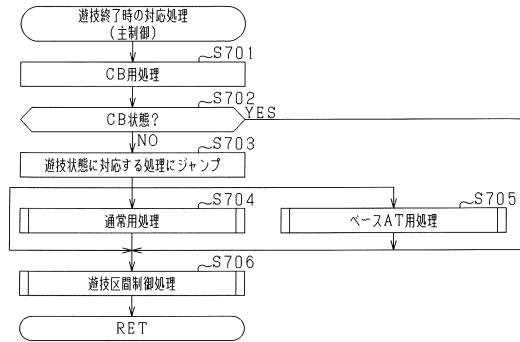
20

30

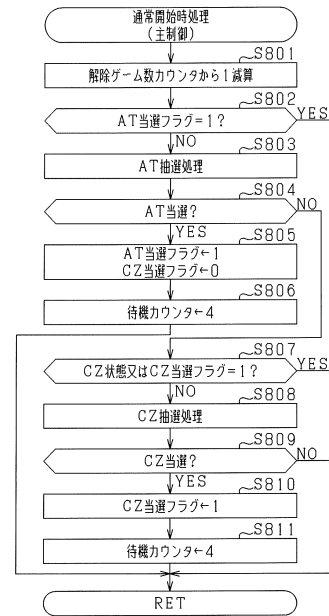
40

50

【図 2 3】



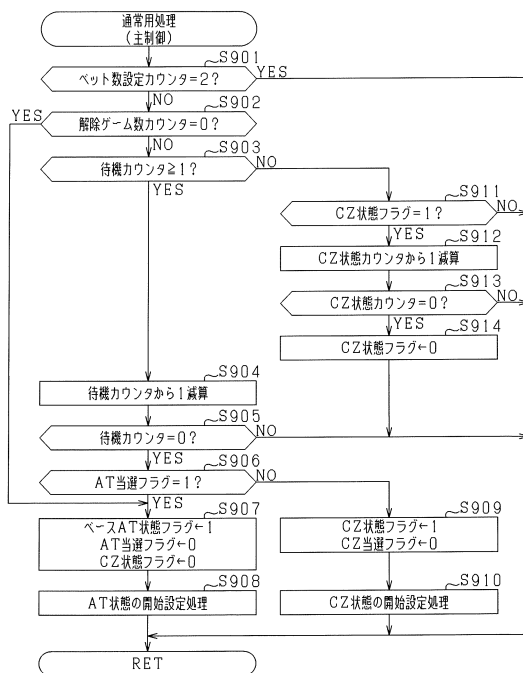
【図 2 4】



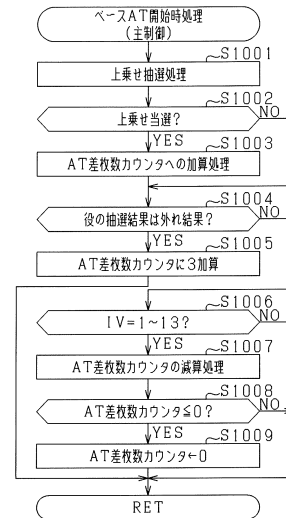
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

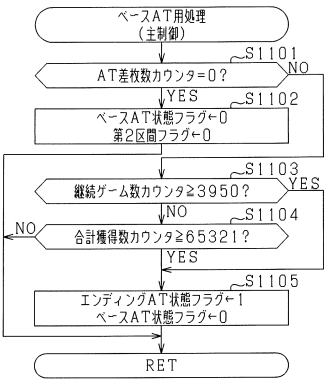


30

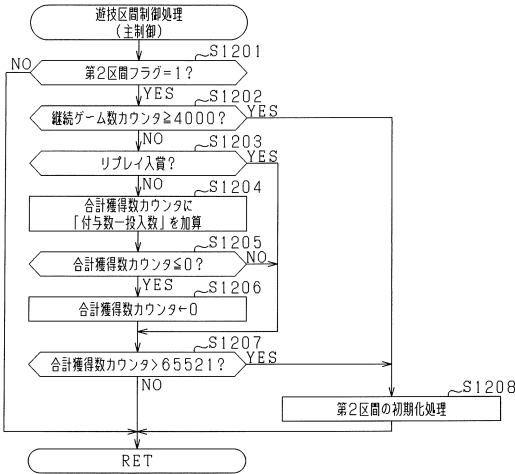
40

50

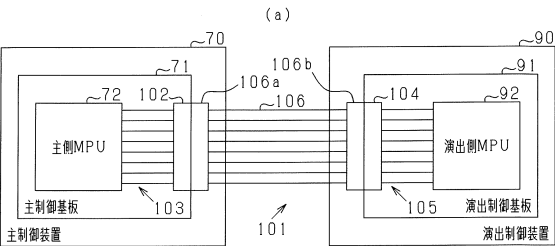
【図 2 7】



【図 2 8】



【図 2 9】



【図 3 0】

(b)

コマンドの種類	送信契機
復帰コマンド	電断復帰時
設定変更開始コマンド	設定変更開始時
設定変更終了コマンド	設定変更終了時
ベット設定コマンド	ベット設定時
回転受付コマンドA	ゲーム開始に対応するスタートレバーON時
回転受付コマンドB	ゲーム開始に対応するスタートレバーON時
回転開始コマンド	リール回転開始時
停止可コマンド	リールの正常回転待ち後
第1停止開始コマンド	第1リール停止開始時
第2停止開始コマンド	第2リール停止開始時
第3停止開始コマンド	第3リール停止開始時
全リール停止コマンド	全リール停止時
図柄コマンド	全リールの全ストップボタンOFF時
入賞結果コマンド	入賞判定終了時
ゲーム終了コマンドA	1ゲーム終了時
ゲーム終了コマンドB	1ゲーム終了時
エラー発生コマンド	エラー発生時
エラー解除コマンド	エラー解除時
ドア開閉コマンド	ドア開閉状態変更時

(a) 回転受付コマンドA

1	コマンドヘッダ
2	設定値
3	ベット数
4	抽選結果の種類
5	停止順序
6	今回のゲームの遊技状態
7	次のゲームの遊技状態
8	今回のゲームの遊技区間
9	次のゲームの遊技区間

(b) 回転受付コマンドB

1	コマンドヘッダ
2	継続ゲーム数カウンタ
3	合計獲得数カウンタ
4	解除ゲーム数カウンタ
5	待機カウンタ
6	CZ状態カウンタ
7	AT差枚数カウンタ
8	上乗せ付与数
9	終了判定カウンタ

10

20

30

40

50

【図 3 1】

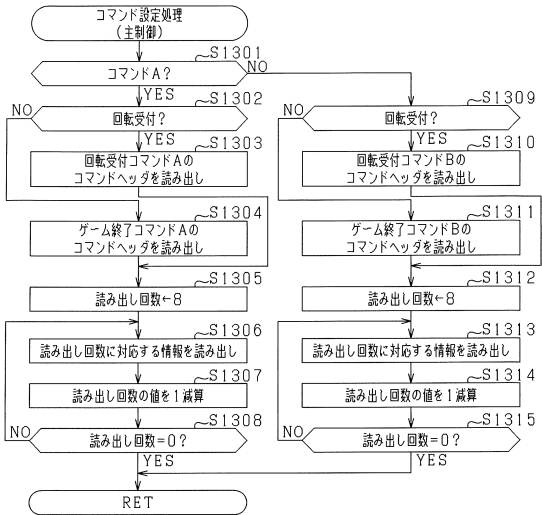
(a) ゲーム終了コマンドA

1	コマンドヘッダ
2	設定値
3	ベット数
4	抽選結果の種別
5	停止順序
6	今回のゲームの遊技状態
7	次のゲームの遊技状態
8	今回のゲームの遊技区画
9	次のゲームの遊技区画

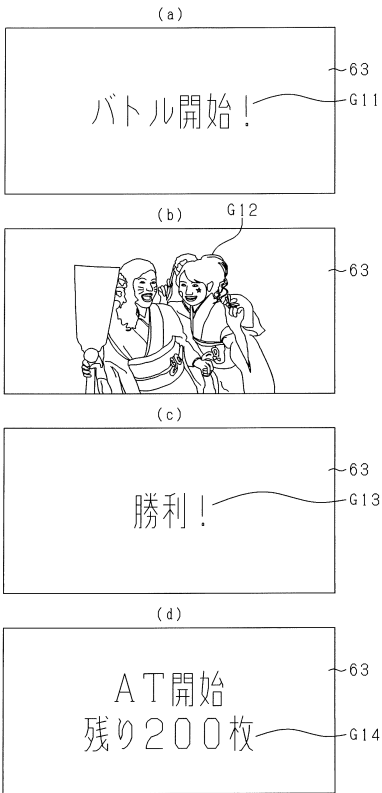
(b) ゲーム終了コマンドB

1	コマンドヘッダ
2	継続ゲーム数カウンタ
3	合計獲得数カウンタ
4	解除ゲーム数カウンタ
5	待機カウンタ
6	CZ状態カウンタ
7	AT差枚数カウンタ
8	上乗せゲーム数
9	終了判定カウンタ

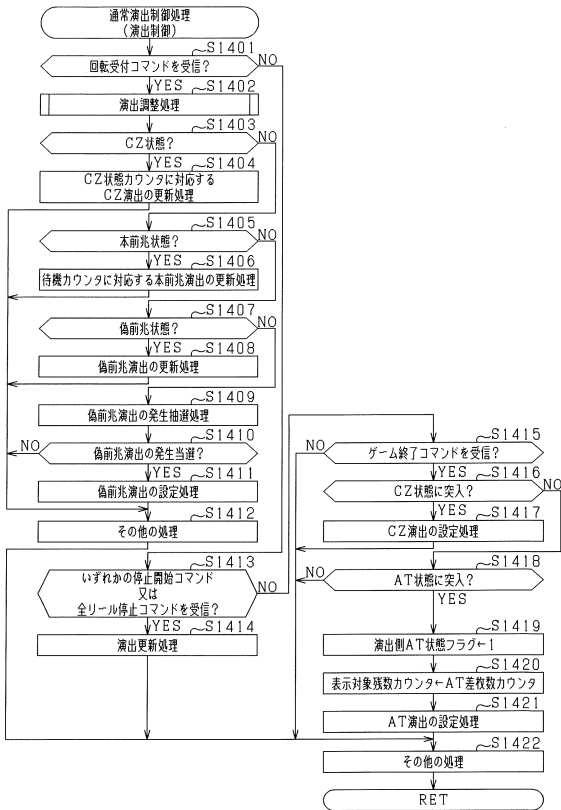
【図 3 2】



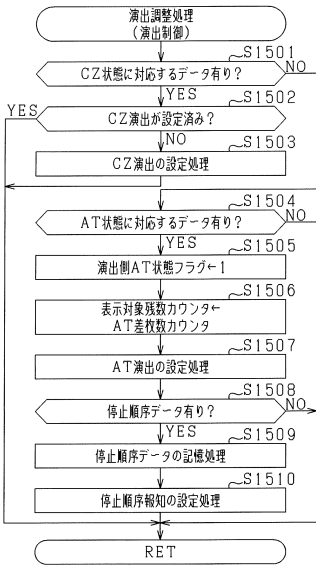
【図 3 3】



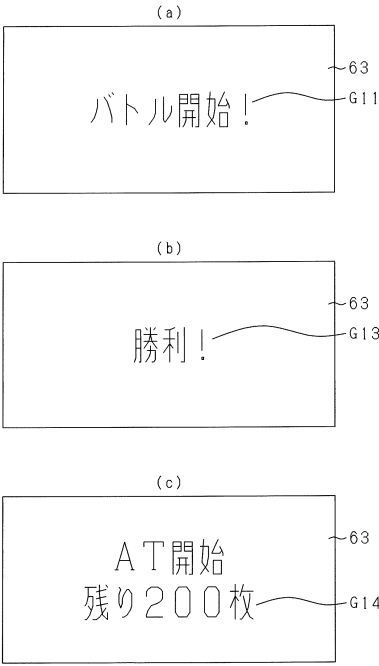
【図 3 4】



【図 3 5】



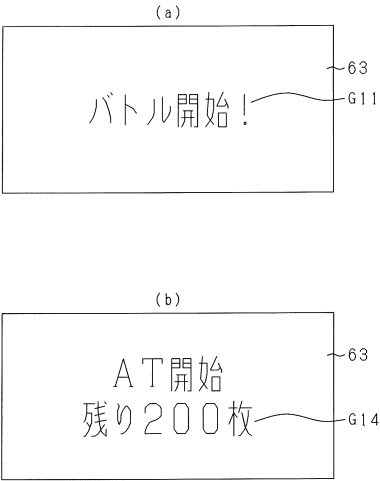
【図 3 6】



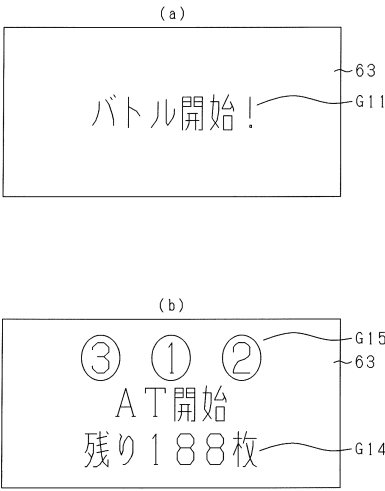
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

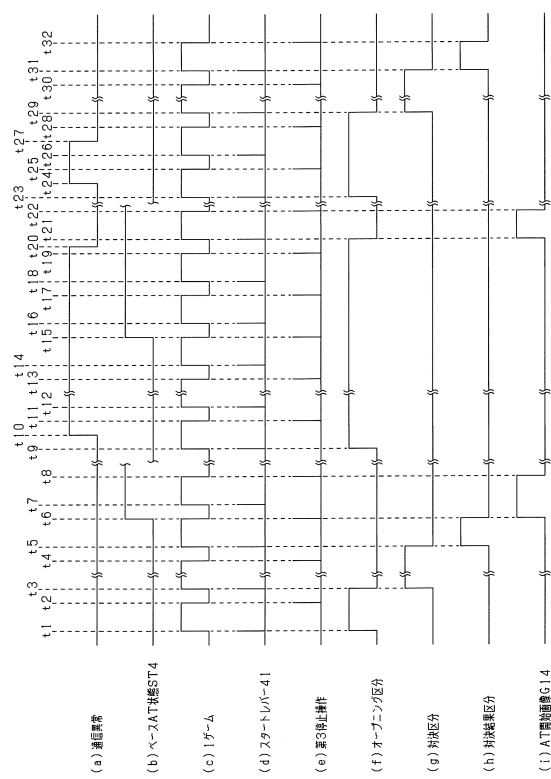


30

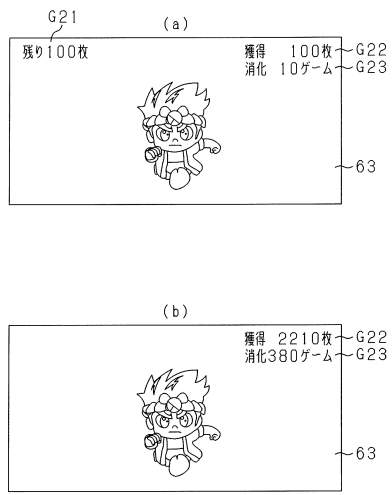
40

50

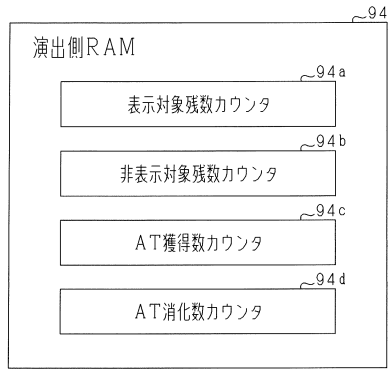
【図 39】



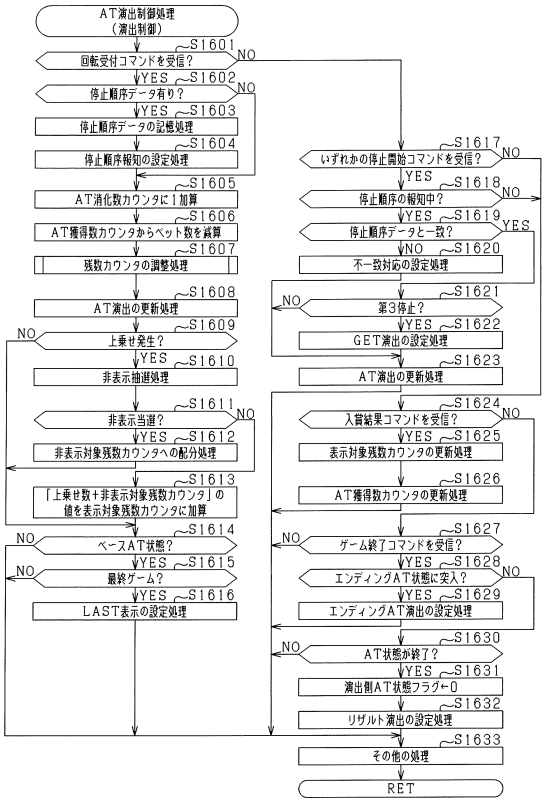
【図 40】



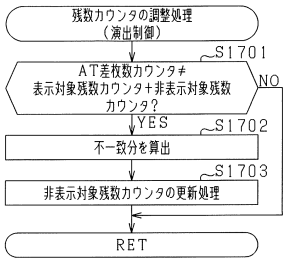
【図 41】



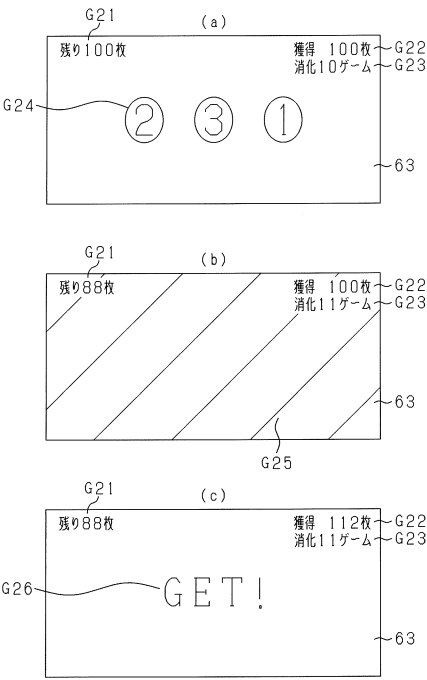
【図 42】



【図 4 3】



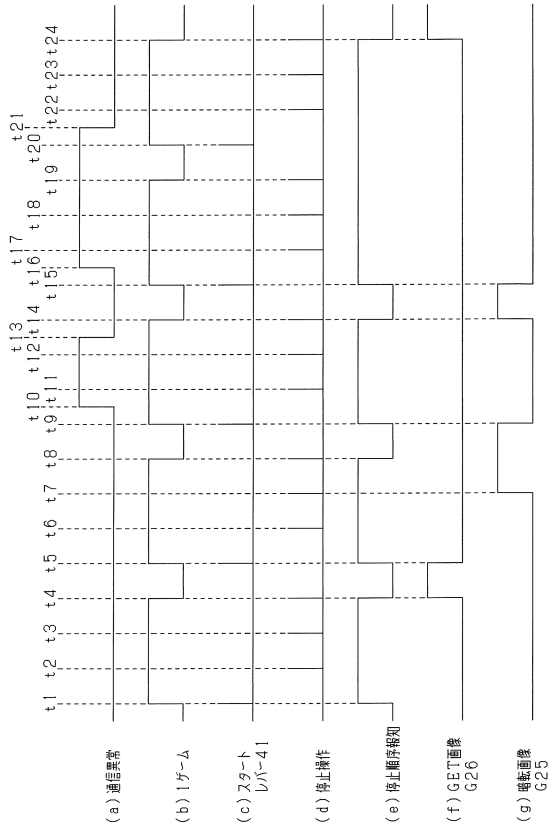
【図 4 4】



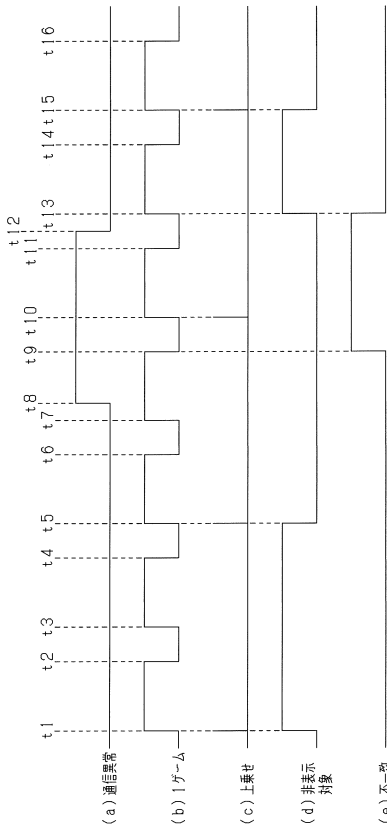
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

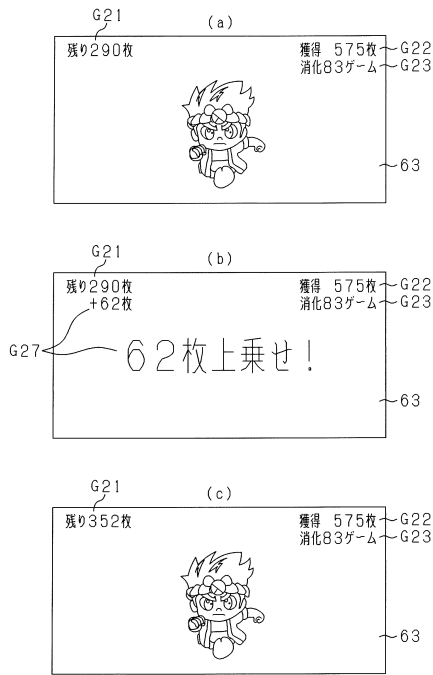


30

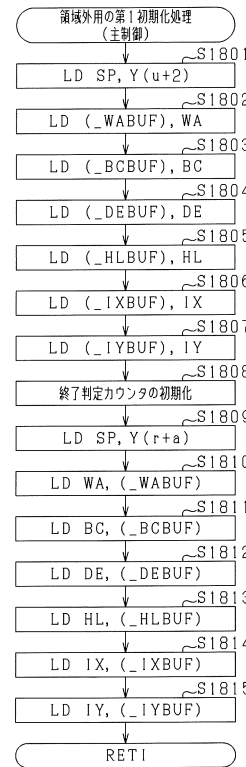
40

50

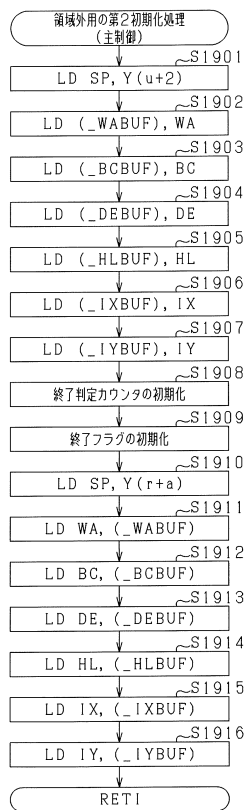
【図 47】



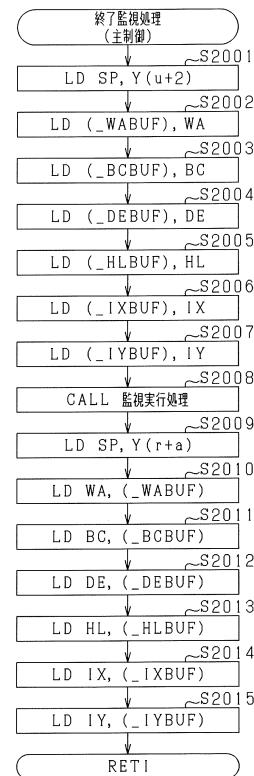
【図 48】



【図 49】



【図 50】



10

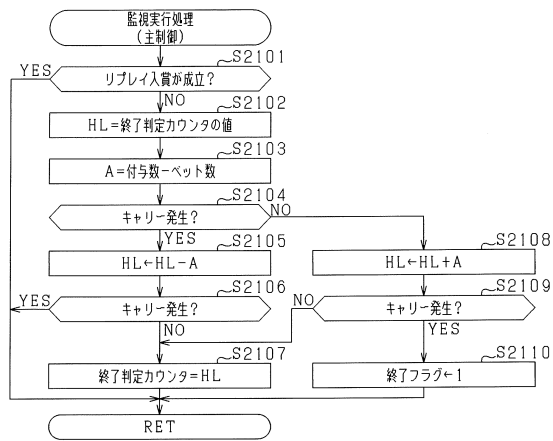
20

30

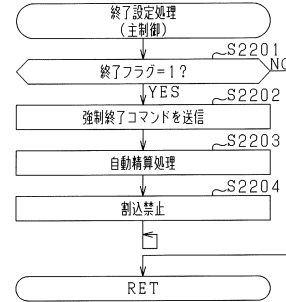
40

50

【図 5 1】



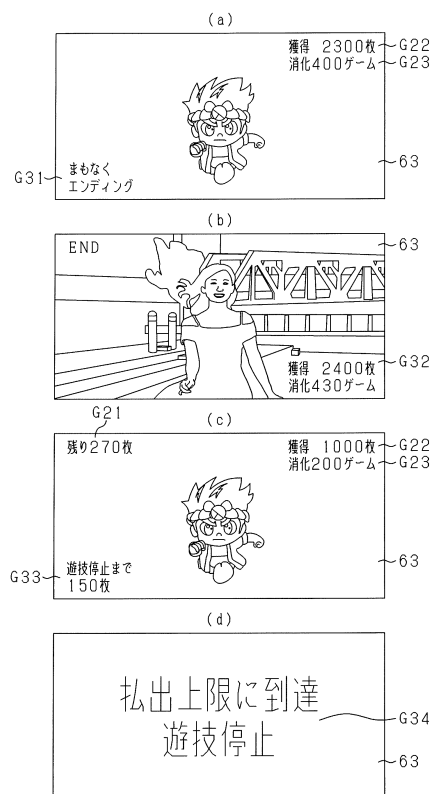
【図 5 2】



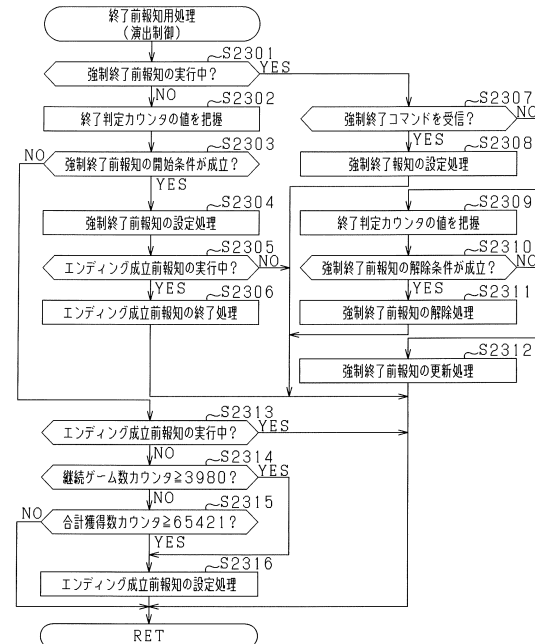
10

20

【図 5 3】



【図 5 4】

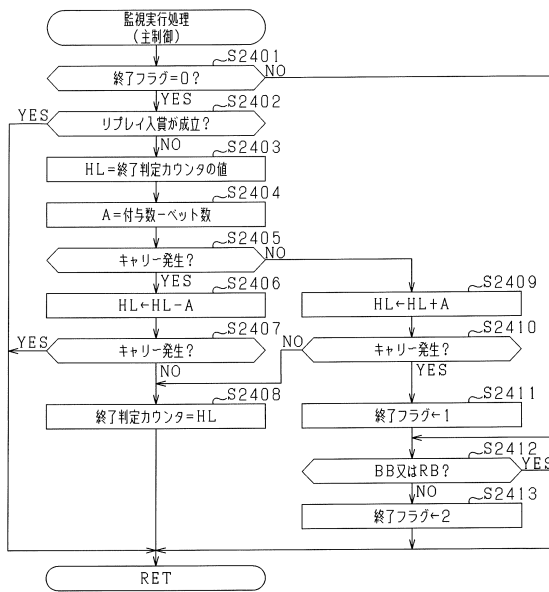


30

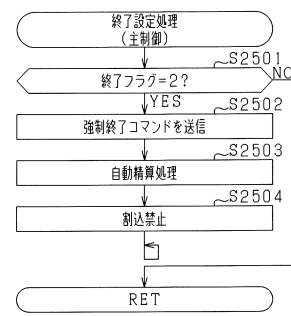
40

50

【図 55】



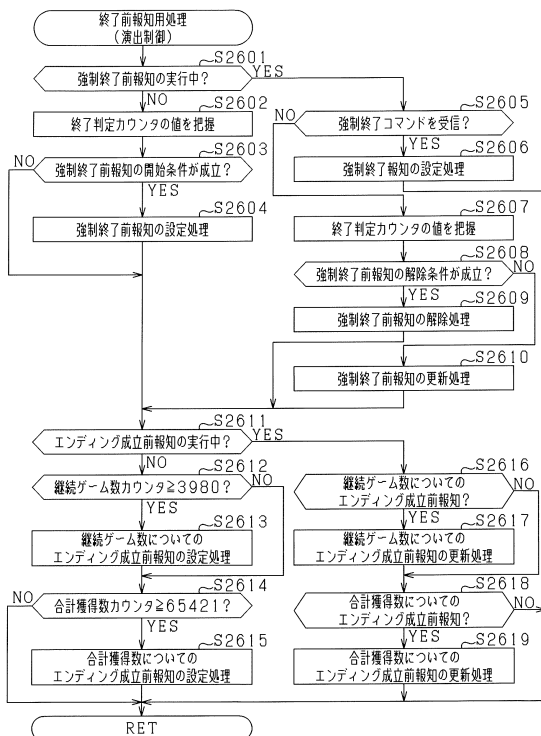
【図 56】



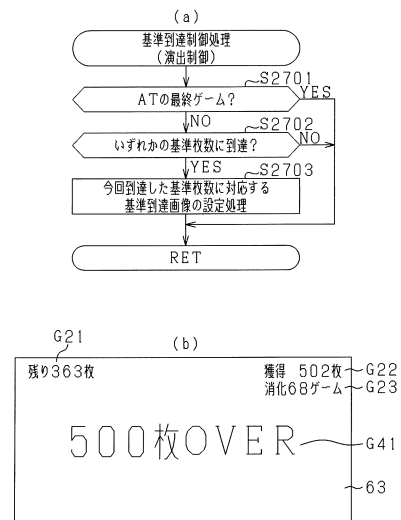
10

20

【図 57】



【図 58】



30

40

50

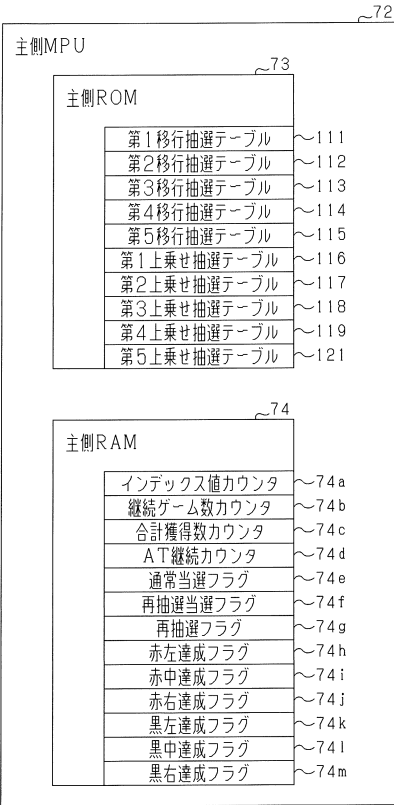
【図 5 9】

	左	中	右
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			
0			

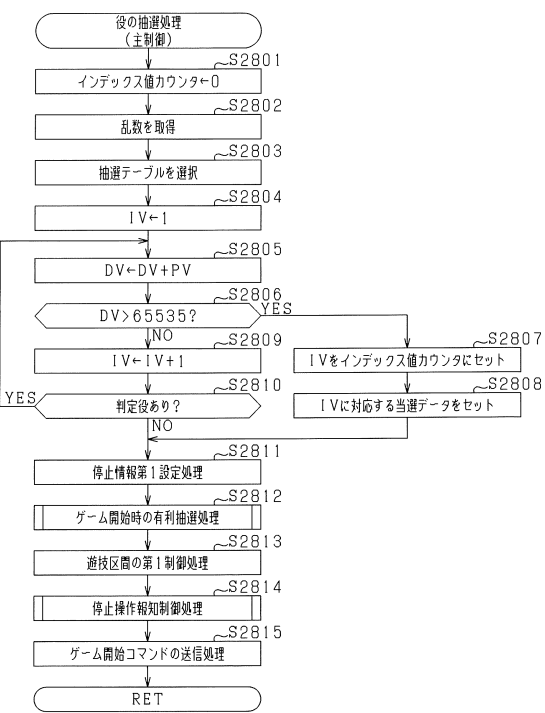
【図 6 0】

入賞態様	停止図柄	特典	状態移行
第1相境	左リール リプレイ	右リール ベル	1枚
第2相境	リプレイ	リプレイ	1枚
第3相境	ベル	リプレイ	1枚
第4相境	赤7、黒BAR	赤7、黒BAR	1枚
第5相境	赤7、黒BAR	リプレイ	1枚
第6相境	赤7、黒BAR	赤7、黒BAR	1枚
第7相境	赤7、黒BAR	赤7、黒BAR	1枚
第1赤ベル	赤7	リプレイ	11枚
第2赤ベル	赤7	リプレイ	11枚
第3赤ベル	赤7	リプレイ	11枚
第4赤ベル	赤7	リプレイ	11枚
第5赤ベル	赤7	赤7	11枚
第6赤ベル	赤7	赤7	11枚
第1黒ベル	黒BAR	リプレイ	10枚
第2黒ベル	黒BAR	リプレイ	10枚
第3黒ベル	黒BAR	リプレイ	10枚
第4黒ベル	黒BAR	リプレイ	10枚
第5黒ベル	黒BAR	リプレイ	10枚
第6黒ベル	黒BAR	黒BAR	10枚
第7黒ベル	黒BAR	黒BAR	10枚
通常ベル	ベル	リプレイ	12枚
チェリー	チェリー	ベル	15枚
スイカ	スイカ	スイカ	2枚
通常リプレイ	リプレイ	リプレイ	5枚
第1チャンスリプレイ	赤7、黒BAR	黒BAR、スイカ	再遊技
第2チャンスリプレイ	白7、スイカ	リプレイ	再遊技
第3チャンスリプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技
第4チャンスリプレイ	リプレイ	黒BAR、スイカ	再遊技
第5チャンスリプレイ	赤7	赤7	再遊技
BB状態	赤7	赤7	BB状態

【図 6 1】



【図 6 2】



10

20

30

40

50

【圖 6 3】

(a)

非内留用役抽選テーブル

T B1

IV	当選役	PV	第1停止	第2停止
1	第1赤ベル、第1横埦、第4横埦	2250	左	中
2	第1黒ベル、第1横埦、第4横埦	2250		
3	第2赤ベル、第2横埦、第5横埦	2250		右
4	第2黒ベル、第2横埦、第5横埦	2250		
5	第3赤ベル、第3横埦、第6横埦	2250	中	左
6	第3黒ベル、第3横埦、第6横埦	2250		
7	第4赤ベル、第2横埦、第6横埦	2250		右
8	第4黒ベル、第2横埦、第6横埦	2250		
9	第5赤ベル、第2横埦、第6横埦	2250	右	左
10	第5黒ベル、第2横埦、第6横埦	2250		
11	第6赤ベル、第3横埦、第7横埦	2250		中
12	第6黒ベル、第3横埦、第7横埦	2250		
13	通常ベル	7000	—	—
14	チェリー	0	—	—
15	チェリー、BB	850	—	—
16	スィカ	155	—	—
17	第1チャンスリプレイ	200	—	—
18	第2チャンスリプレイ	400	—	—
19	通常リプレイ	9000	—	—
20	BB	500	—	—

(b)

内部用設備選テーブル

T B2

IV	当選役	PV	第1停止	第2停止
1	第1赤ベル、第1補填、第4補填	2250		中
2	第1黒ベル、第1補填、第4補填	2250	左	
3	第2赤ベル、第2補填、第5補填	2250		右
4	第2黒ベル、第2補填、第5補填	2250		
5	第3赤ベル、第3補填、第6補填	2250		左
6	第3黒ベル、第3補填、第6補填	2250	中	
7	第4赤ベル、第2補填、第5補填	2250		右
8	第4黒ベル、第2補填、第5補填	2250		
9	第5赤ベル、第2補填、第6補填	2250		左
10	第5黒ベル、第2補填、第6補填	2250		
11	第6赤ベル、第3補填、第7補填	2250	右	中
12	第6黒ベル、第3補填、第7補填	2250		
13	通常ベル	7000	—	—
14	チェリ	850	—	—
15	チェリ、BB	0	—	—
16	スイカ	155	—	—
17	第1チャンスリプレイ	200	—	—
18	第2チャンスリプレイ	400	—	—
19	通常リプレイ	9000	—	—

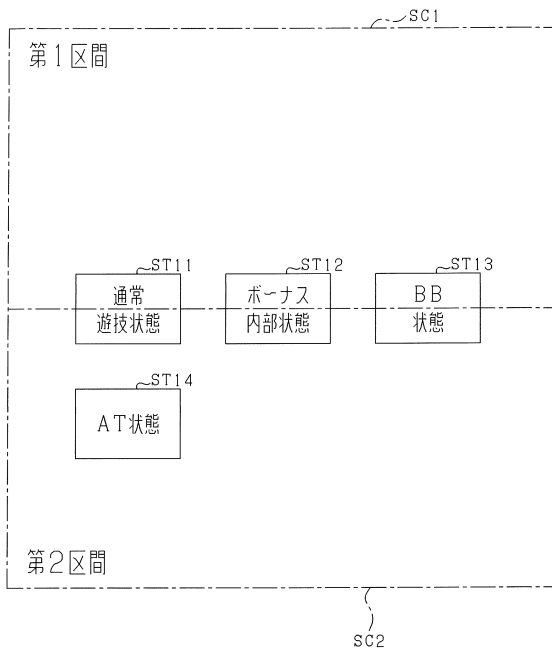
【圖 6 4】

[illegible]

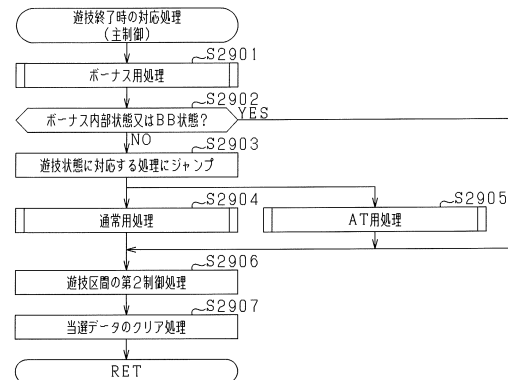
10

20

【図 6 5】



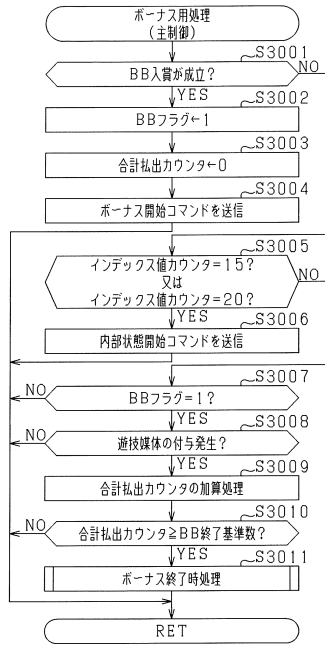
【圖 6 6】



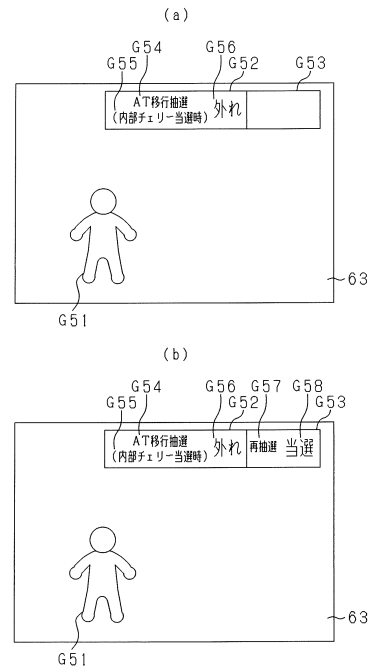
30

40

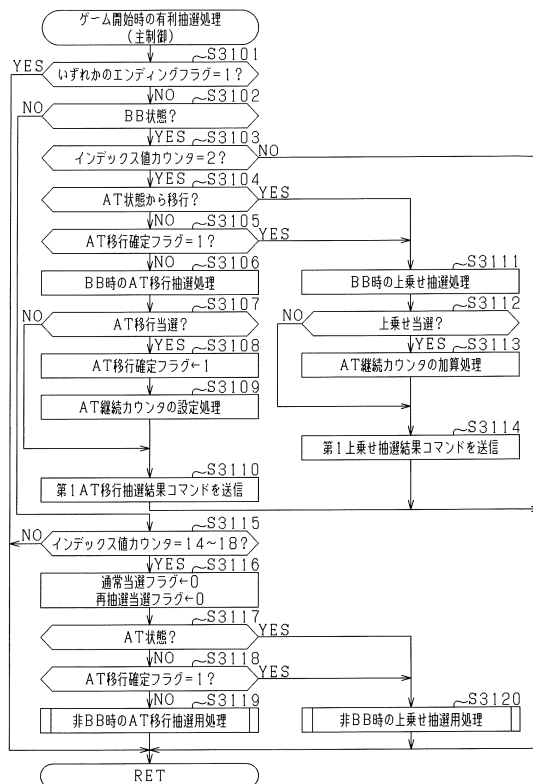
【図 67】



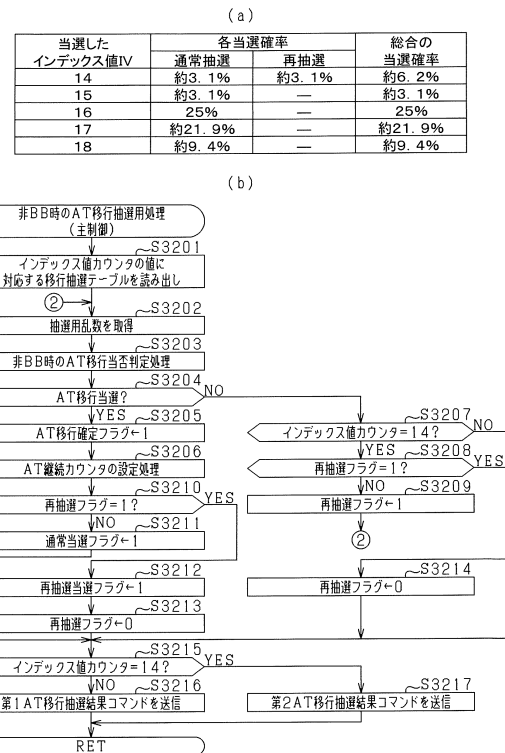
【図 68】



【図 69】



【図 70】



10

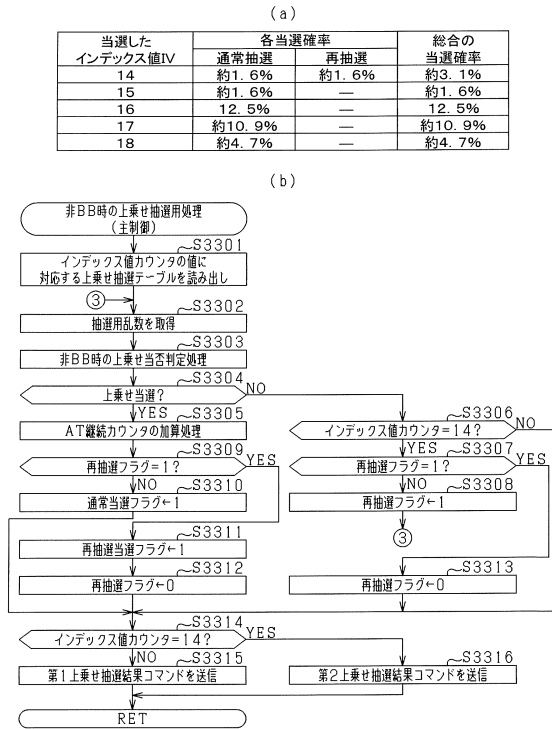
20

30

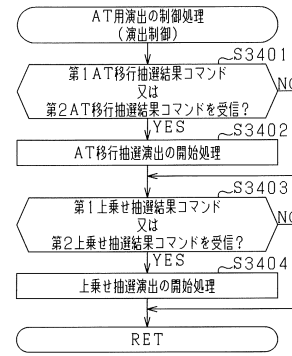
40

50

【図 7 1】



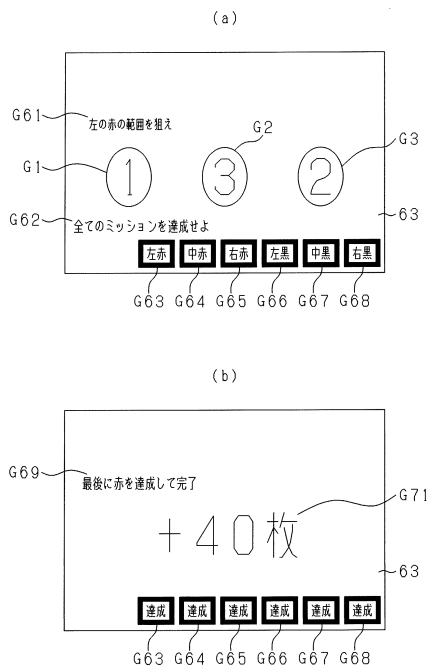
【図 7 2】



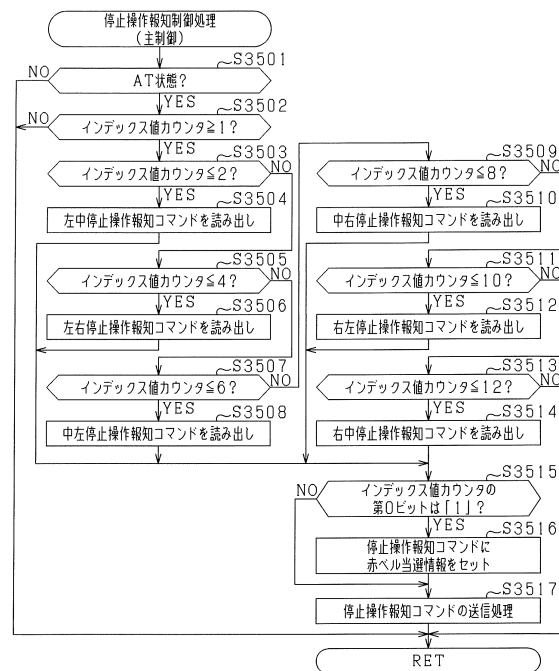
10

20

【図 7 3】



【図 7 4】

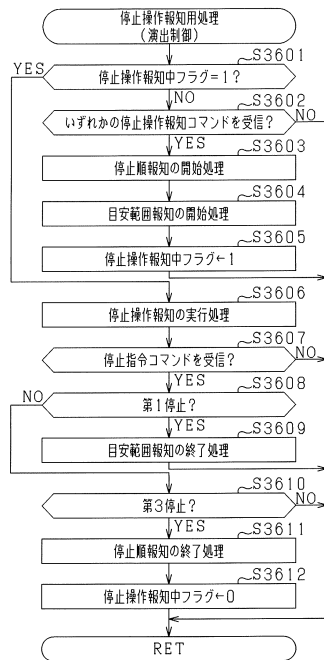


30

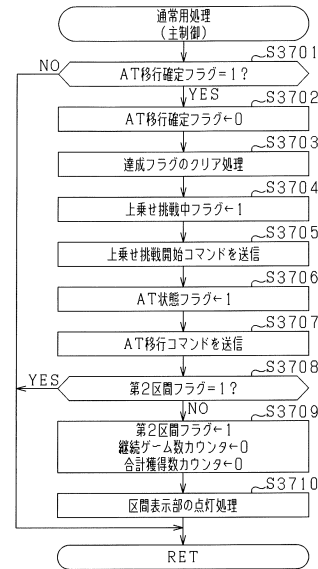
40

50

【図 75】



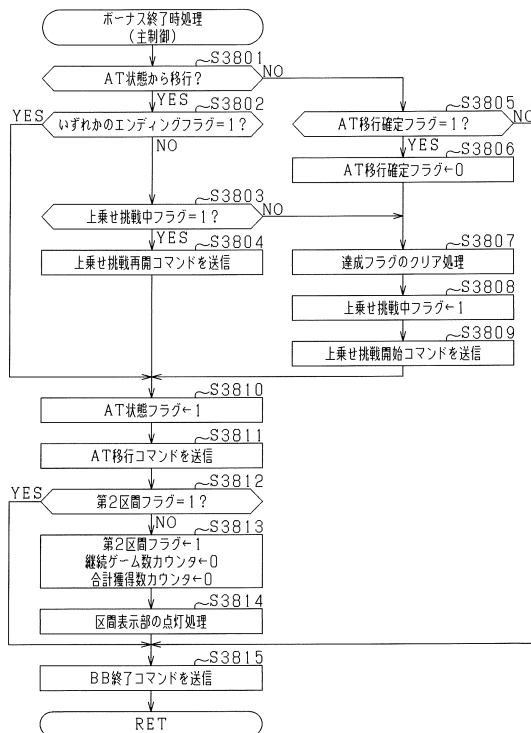
【図 76】



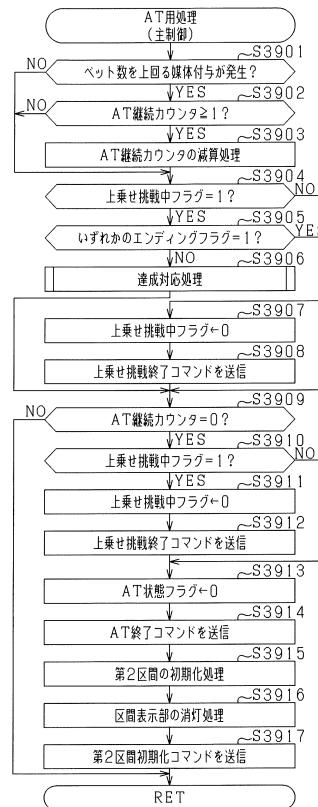
10

20

【図 77】



【図 78】

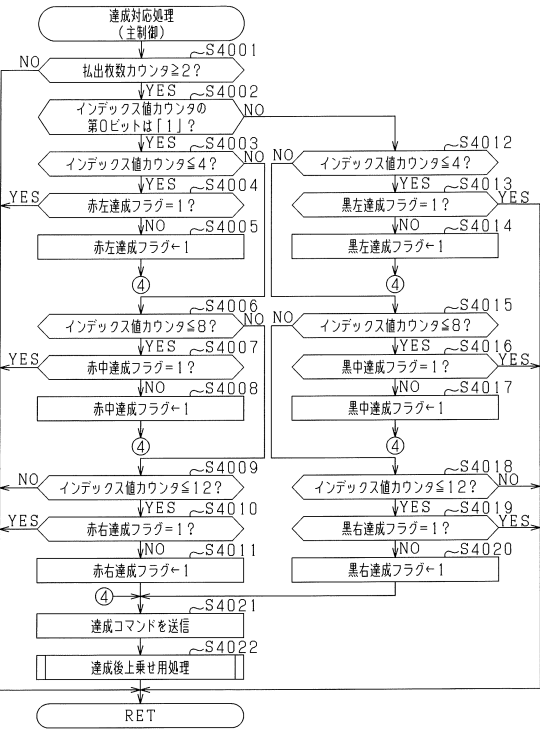


30

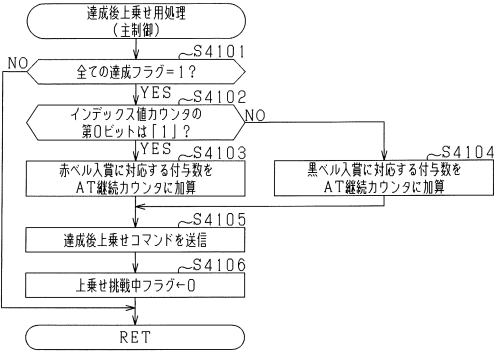
40

50

【図 79】



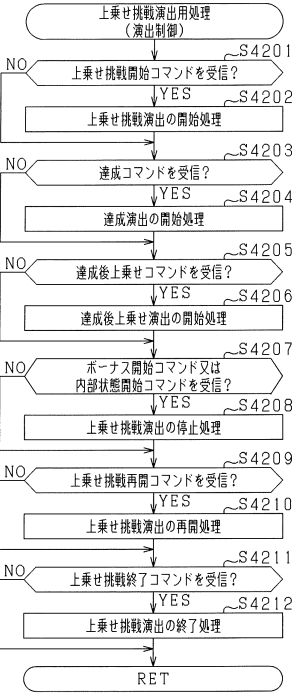
【図 80】



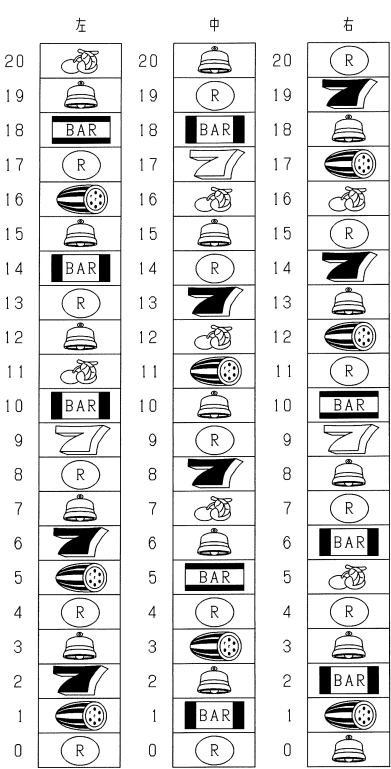
10

20

【図 81】



【図 82】



30

40

50

【圖 8 3】

入賞形態	停止国柄		特典	状態移行
第1組戻	左リール	右リール	1枚	—
第2組戻	リプレイ	リプレイ	1枚	—
第3組戻	ベル	ベル	1枚	—
第4組戻	赤7、黒BAR、青BAR	リプレイ	1枚	—
第5組戻	赤7、黒BAR、青BAR	赤7、黒BAR、青BAR	1枚	—
第6組戻	ベル	赤7、黒BAR、青BAR	1枚	—
第7組戻	赤7、黒BAR、青BAR	リプレイ	1枚	—
第1赤ベル	赤7	ベル	11枚	—
第2赤ベル	赤7	ベル	13枚	—
第3赤ベル	ベル	赤7	11枚	—
第4赤ベル	ベル	赤7	13枚	—
第5赤ベル	ベル	ベル	11枚	—
第6赤ベル	ベル	リプレイ	13枚	—
第1黒ベル	黒BAR	ベル	10枚	—
第1青ベル	青BAR	ベル	12枚	—
第2黒ベル	ベル	黒BAR	10枚	—
第2青ベル	ベル	青BAR	12枚	—
第3黒ベル	ベル	ベル	10枚	—
第3青ベル	ベル	リプレイ	12枚	—
通常ベル	ベル	リプレイ	15枚	—
チェリー	チェリー	—	2枚	—
スィカ	スィカ	スィカ	—	—
通常リプレイ	リプレイ	リプレイ	5枚	—
	赤7、黒BAR、青BAR	黒BAR、青BAR、チェリー	リプレイ	—
	白7、スィカ	リプレイ	黒BAR、青BAR、スィカ	—
第1チャンスリプレイ	白7、スィカ	ベル	再遊技	—
	リプレイ	リプレイ	ベル	—
	リプレイ	リプレイ	黒BAR、青BAR、スィカ	—
第2チャンスリプレイ	赤7	赤7	再遊技	—
BR	—	—	再遊技	—
RR	—	—	再遊技	—

【圖 8 4】

(a)
非内用役抽選テーブル

TB3

IV	当選役	PV	第1停止	第2停止
1	第1赤ベル、第1補填、第4補填	2250	左	中
2	第1黒ベル、第1補填、第4補填	2250		
3	第2赤ベル、第2補填、第5補填	2250		右
4	第1青ベル、第2補填、第5補填	2250		
5	第3赤ベル、第3補填、第6補填	2250	中	左
6	第2黒ベル、第3補填、第5補填	2250		
7	第4赤ベル、第2補填、第5補填	2250		右
8	第2青ベル、第2補填、第5補填	2250		
9	第5赤ベル、第2補填、第6補填	2250	右	左
10	第3黒ベル、第2補填、第6補填	2250		
11	第6赤ベル、第3補填、第7補填	2250		中
12	第3青ベル、第3補填、第7補填	2250		
13	通常ベル	7000	—	—
14	チェリー	0	—	—
15	チェリー、BB	850	—	—
16	スィカ	155	—	—
17	第1チャンスリプレイ	200	—	—
18	第2チャンスリプレイ	400	—	—
19	通常リプレイ	9000	—	—
20	BB	500	—	—

(b)

内部使用設備選定テーブル

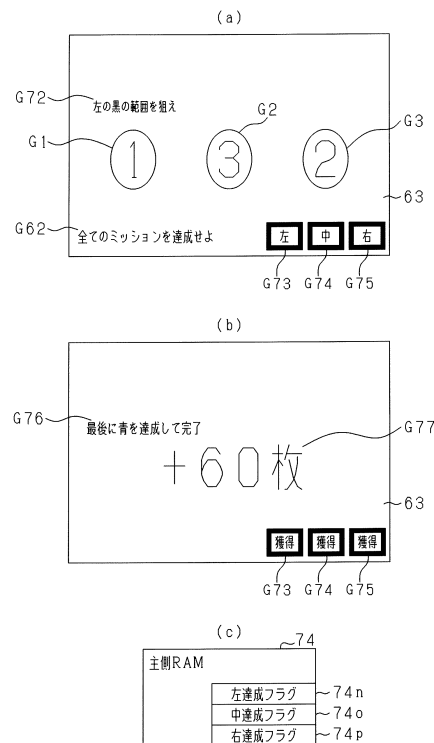
TB4

IV	当選役	PV	第1停止	第2停止
1	第1赤ベル、第1補填、第4補填	2250	左	中
2	第1黒ベル、第1補填、第4補填	2250		
3	第2赤ベル、第2補填、第5補填	2250		右
4	第1青ベル、第2補填、第5補填	2250	中	左
5	第3赤ベル、第3補填、第6補填	2250		
6	第2黒ベル、第3補填、第6補填	2250		右
7	第4赤ベル、第2補填、第5補填	2250	右	中
8	第2青ベル、第2補填、第5補填	2250		
9	第5赤ベル、第2補填、第6補填	2250		
10	第3黒ベル、第2補填、第6補填	2250		
11	第6赤ベル、第3補填、第7補填	2250		
12	第3青ベル、第3補填、第7補填	2250		
13	通常ベル	7000	—	—
14	チェリー	850	—	—
15	チェリー、BB	0	—	—
16	スイカ	155	—	—
17	第1チャンスリプレイ	200	—	—
18	第2チャンスリプレイ	400	—	—
19	通常リプレイ	9000	—	—

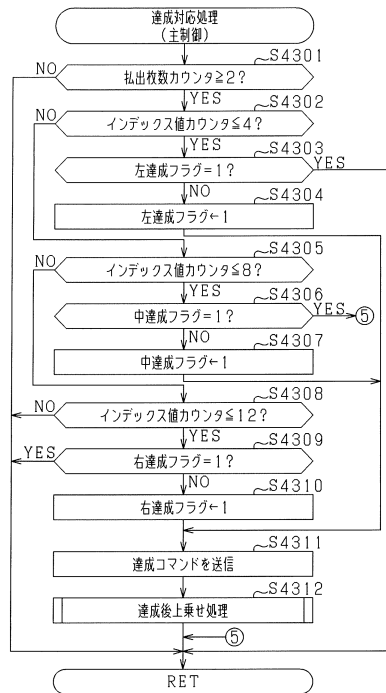
【図 8 5】

[illegible]

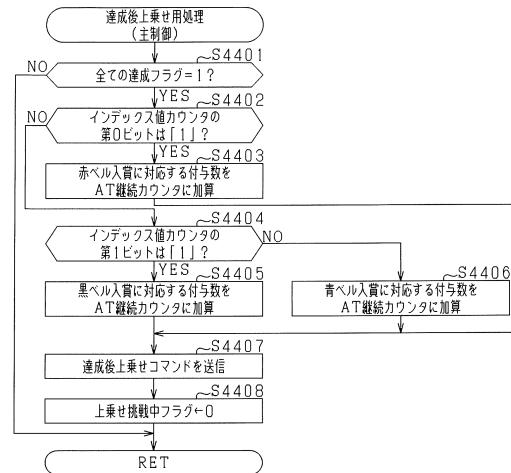
【圖 8 6】



【図 87】



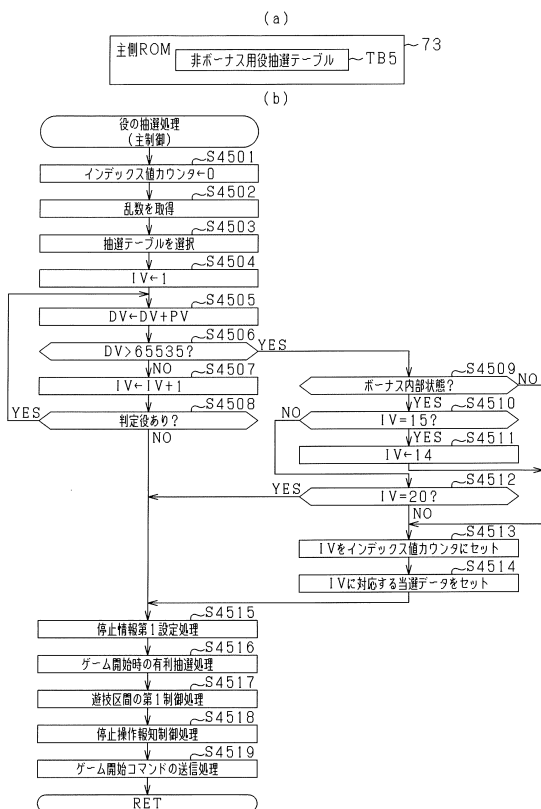
【図 88】



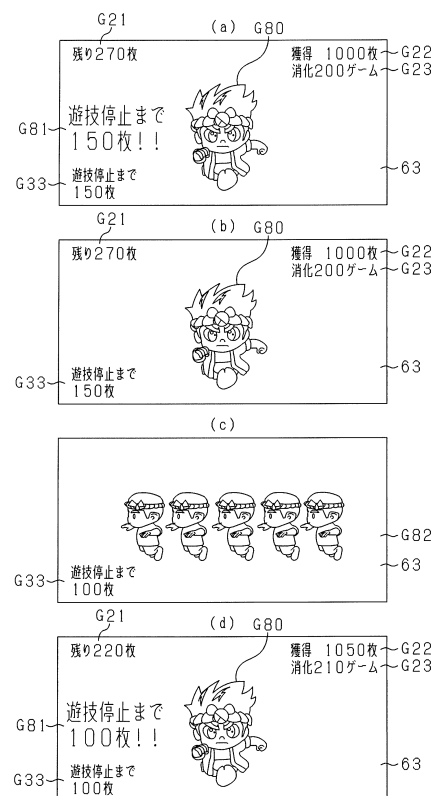
10

20

【図 89】



【図 90】

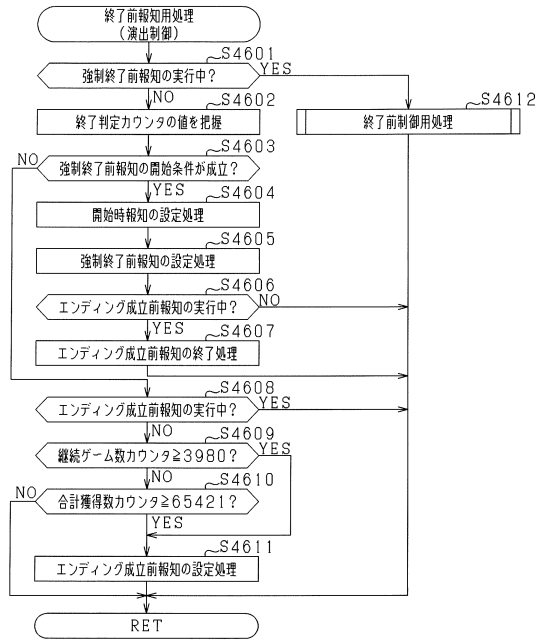


30

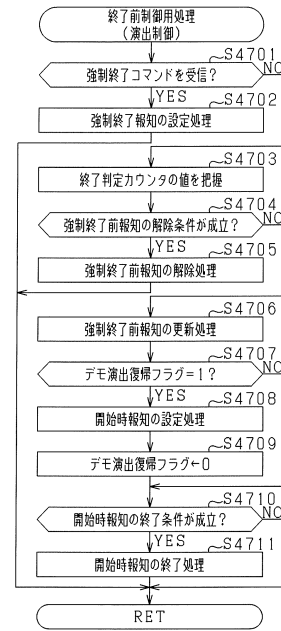
40

50

【図 9 1】



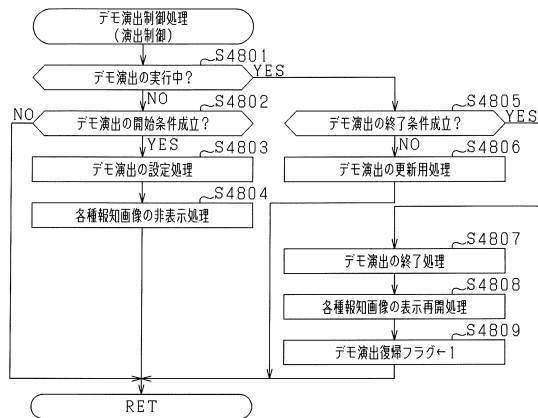
【図 9 2】



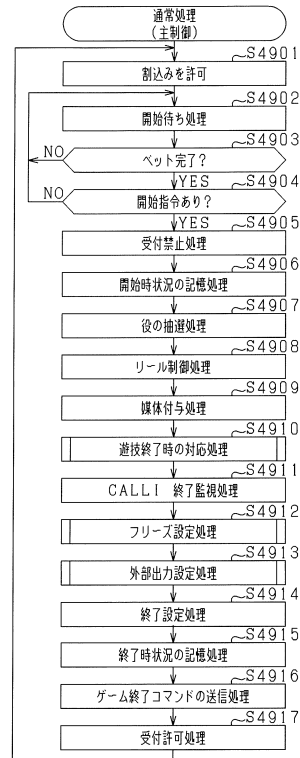
10

20

【図 9 3】



【図 9 4】

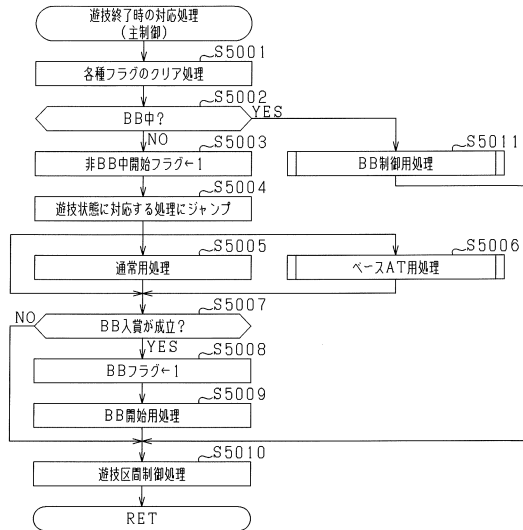


30

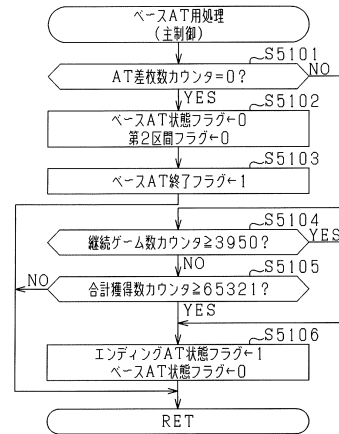
40

50

【図 95】



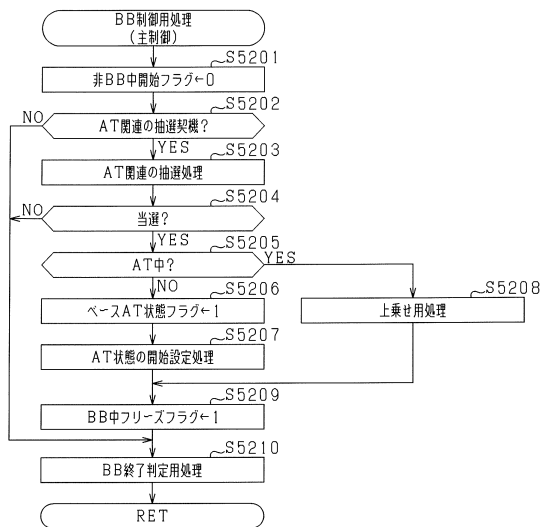
【図 96】



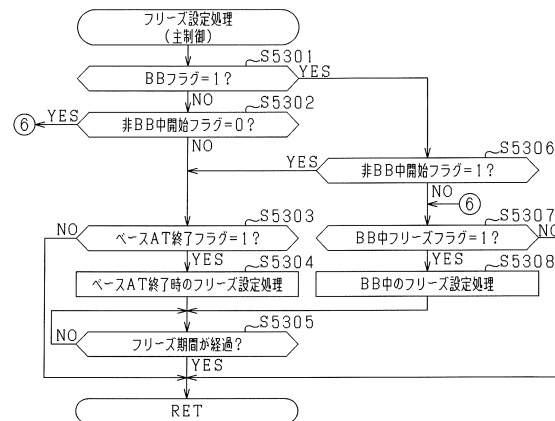
10

20

【図 97】



【図 98】

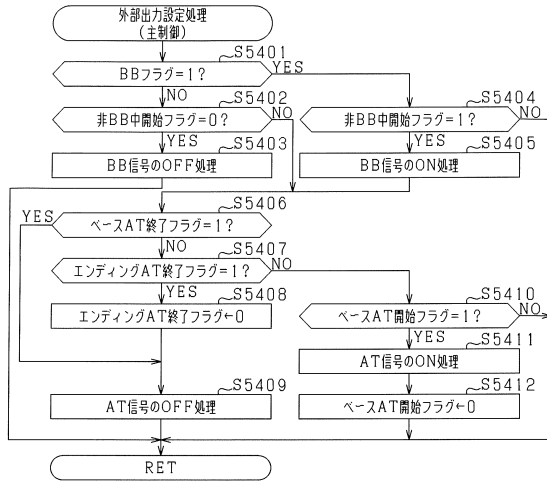


30

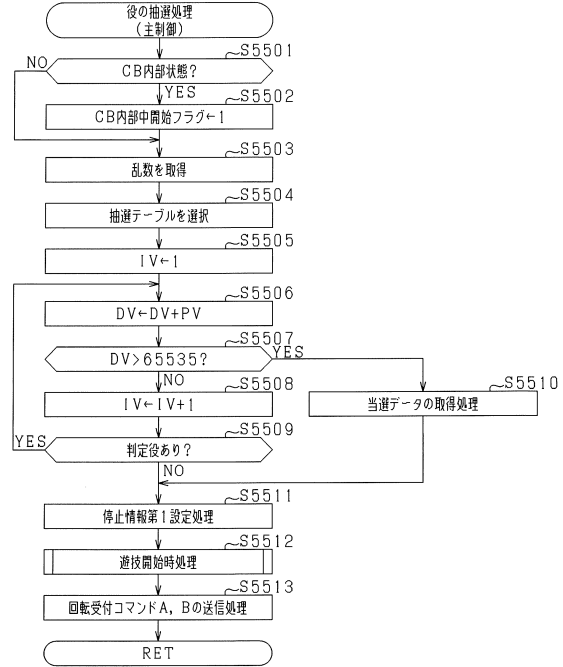
40

50

【図 99】



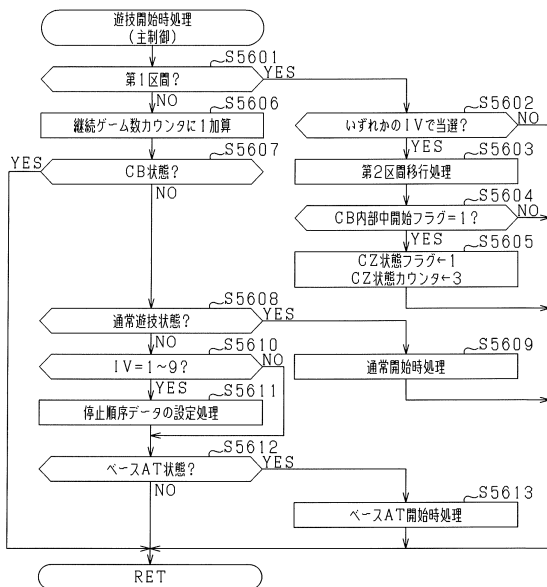
【図 100】



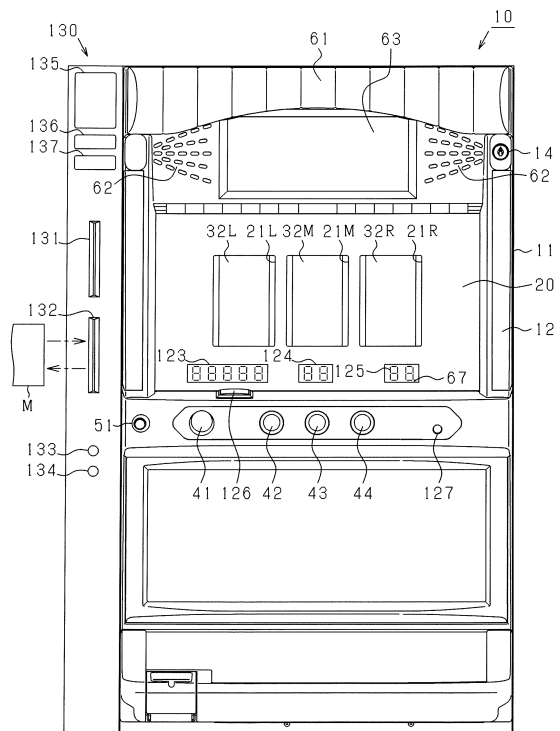
10

20

【図 101】



【図 102】

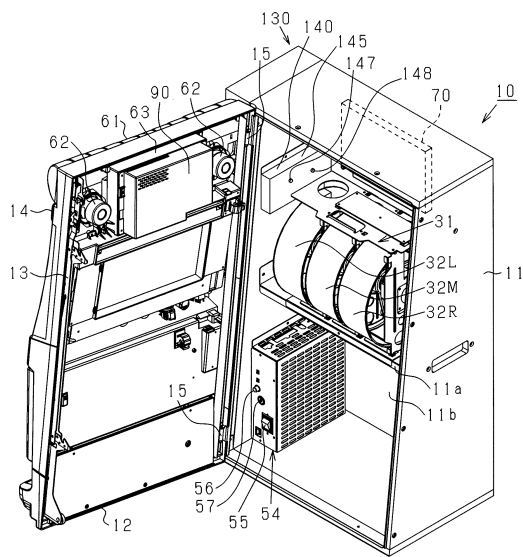


30

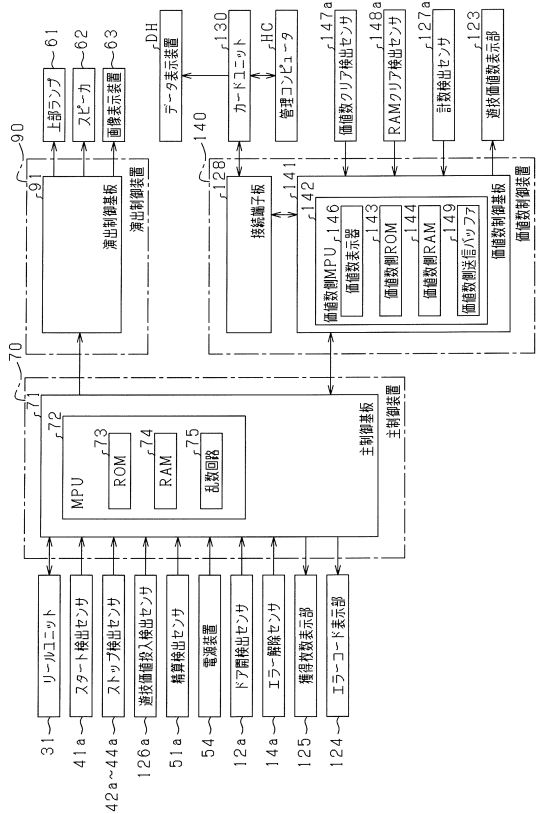
40

50

【図 1 0 3】



【図 1 0 4】



【図 1 0 5】

(a)

電文の種類	電文の送信方向
遊技機情報通知	価値数側MPU142→カードユニット130
計数通知	価値数側MPU142→カードユニット130
貸出通知	カードユニット130→価値数側MPU142
貸出受領結果応答	価値数側MPU142→カードユニット130

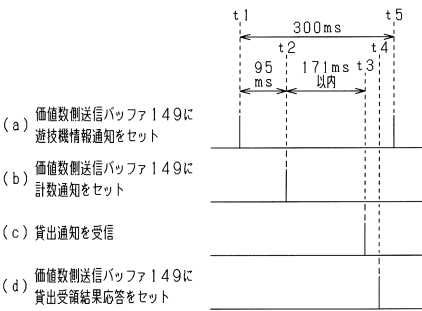
(b)

遊技機情報通知	遊技機種類 遊技機情報(遊技機性能情報、遊技機設置情報及びホールコン・不正監視情報のいずれか) 遊技機情報種別
---------	---

(c)

遊技機性能情報	経投入数 経払出数 MY
遊技機設置情報	主制御チップ情報(ID番号、メーカーコード及び製品コード) 価値数制御チップ情報(ID番号、メーカーコード及び製品コード)
ホールコン・不正監視情報	所有遊技価値数 遊技価値ベット数 遊技価値付与数 外部信号情報 エラーコード 不正検知情報

【図 1 0 6】



10

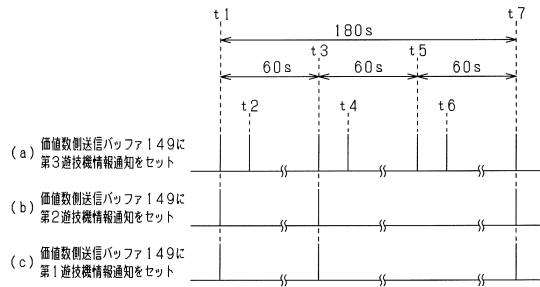
20

30

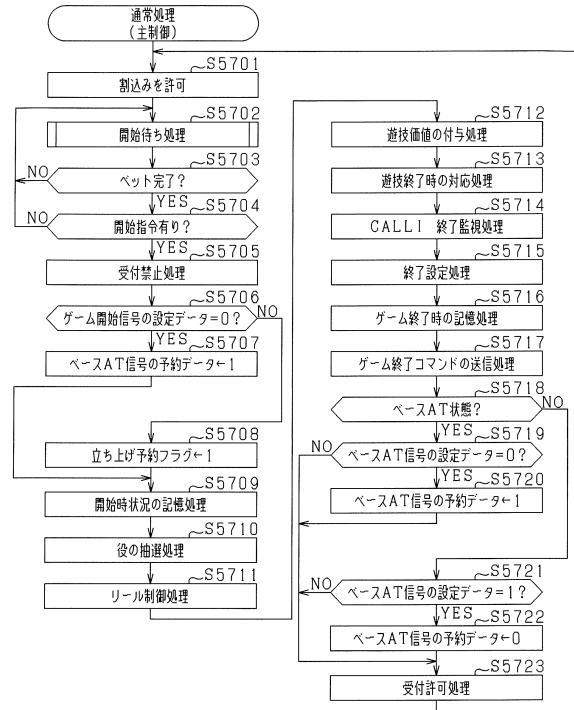
40

50

【図 107】



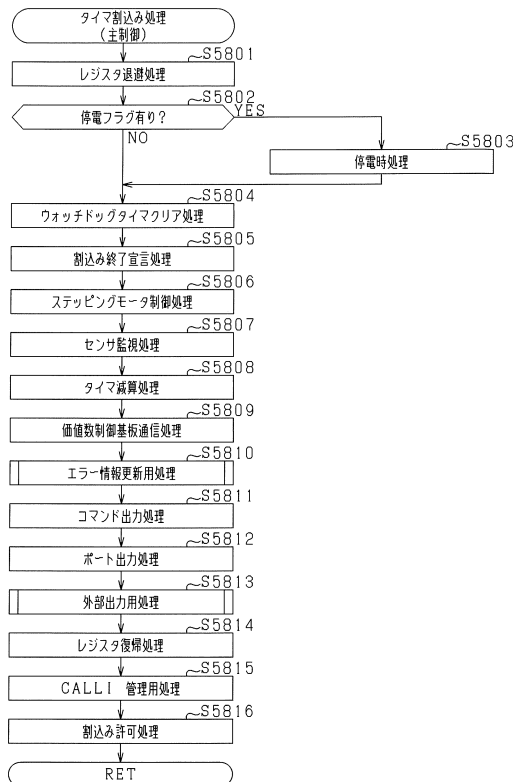
【図 108】



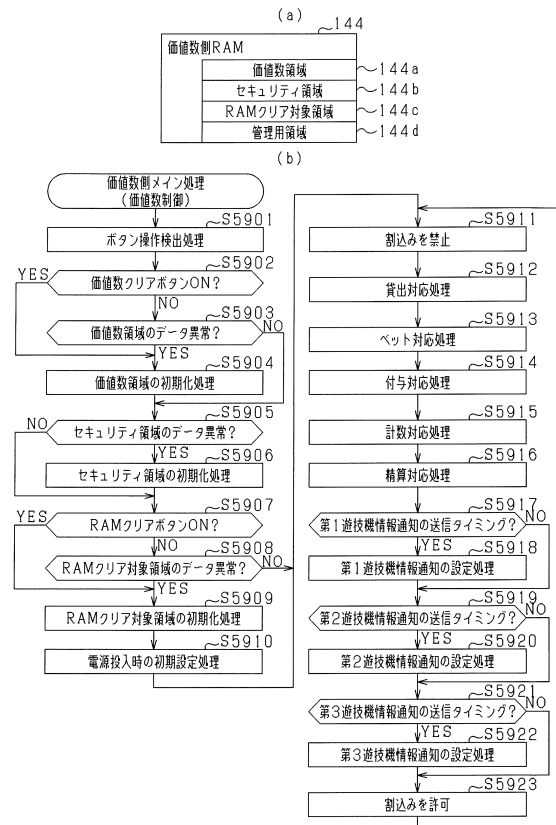
10

20

【図 109】



【図 110】

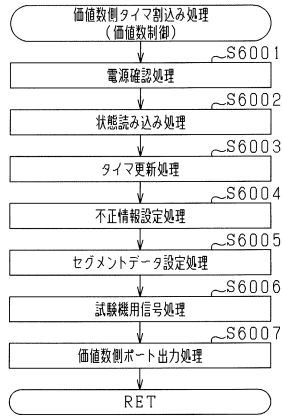


30

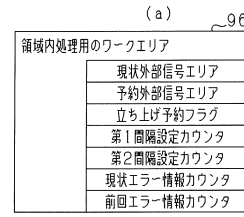
40

50

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



(b)

現状外部信号エリア96m

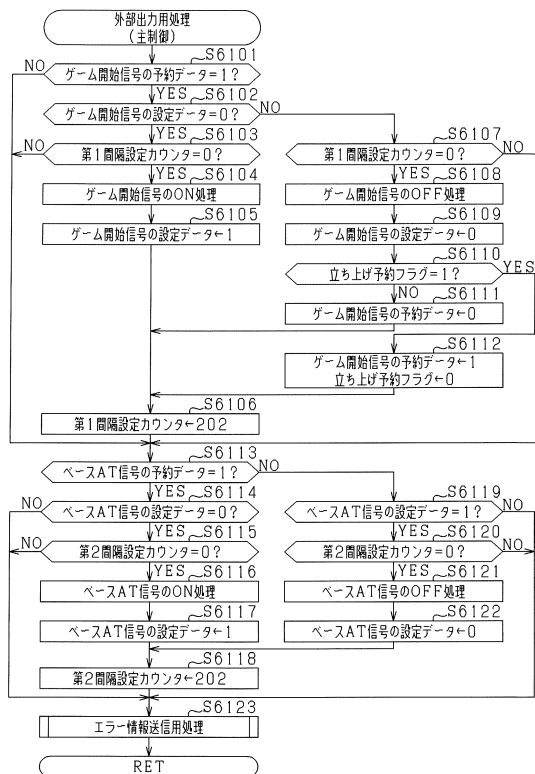
第0ビット	ゲーム開始信号の設定データ
第1ビット	ベースAT信号の設定データ
第2～第7ビット	未使用

(c)

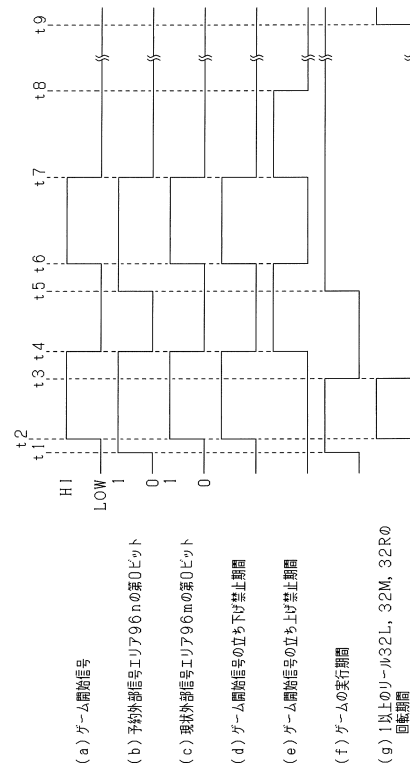
予約外部信号エリア96n

第0ビット	ゲーム開始信号の予約データ
第1ビット	ベースAT信号の予約データ
第2～第7ビット	未使用

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



10

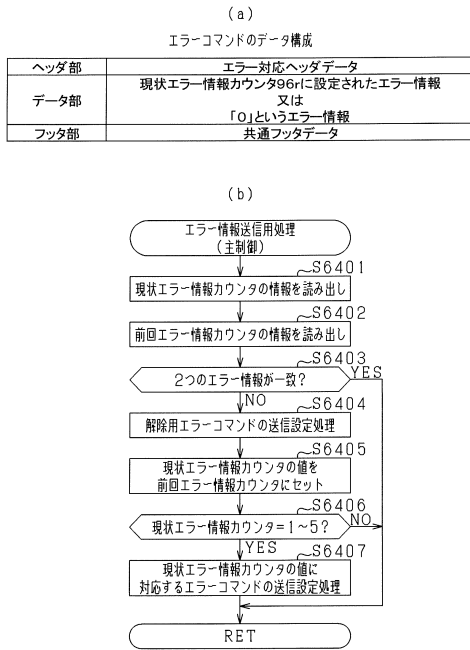
20

30

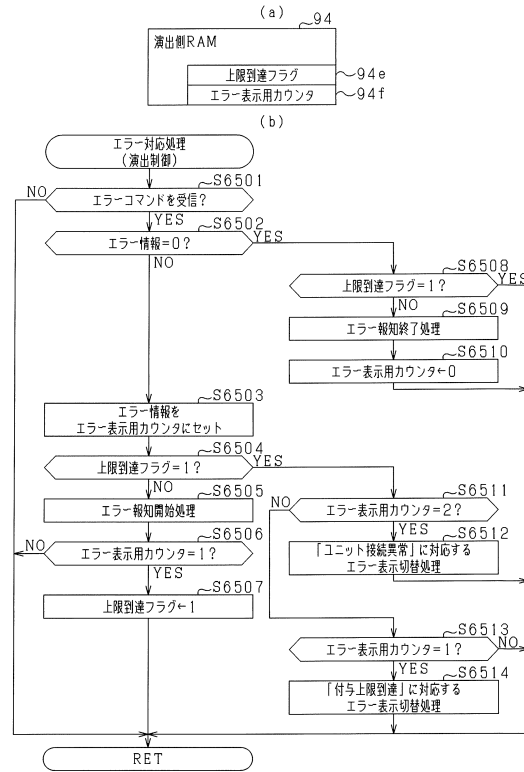
40

50

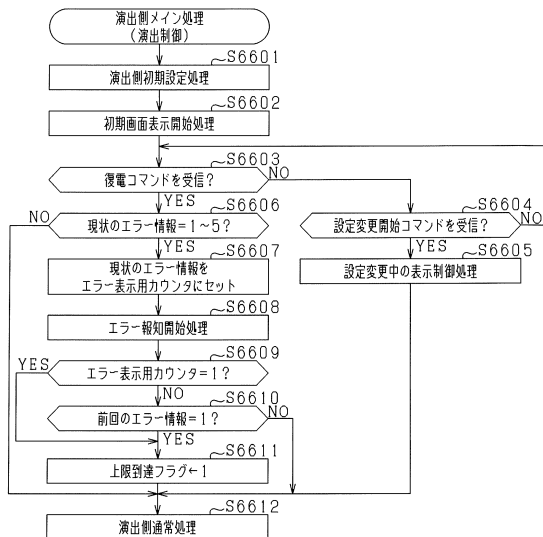
【図 1 1 9】



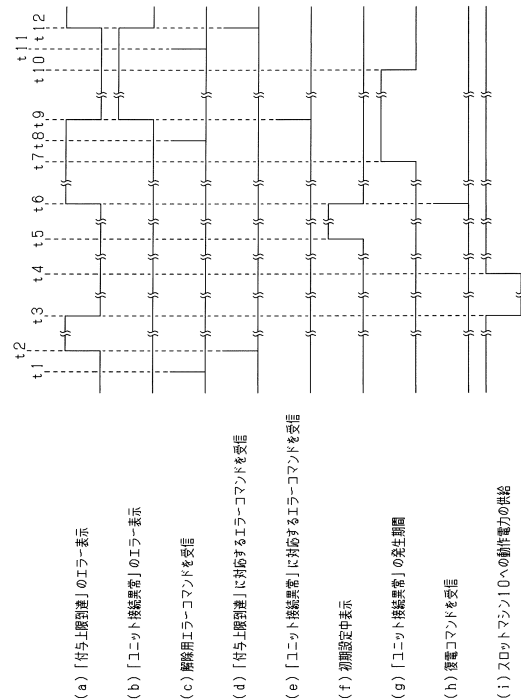
【図 1 2 0】



【図 1 2 1】



【図 1 2 2】



10

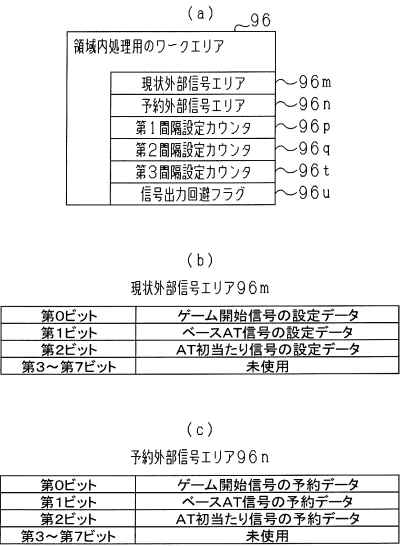
20

30

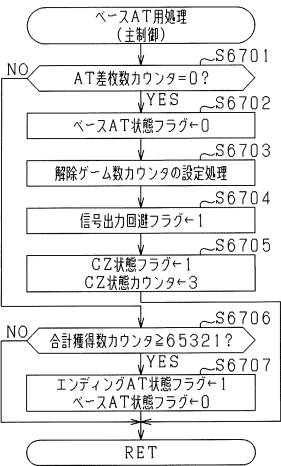
40

50

【図 1 2 3】



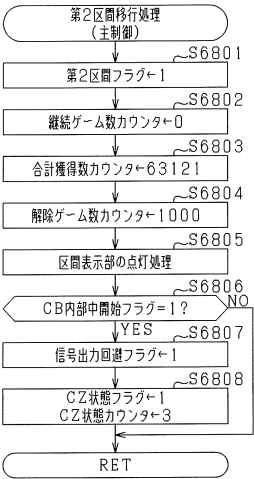
【図 1 2 4】



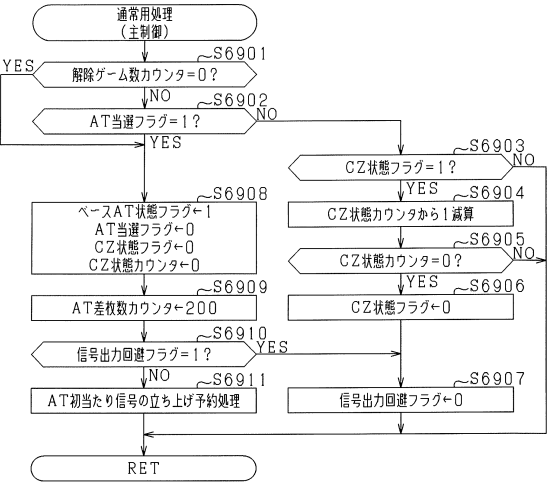
10

20

【図 1 2 5】



【図 1 2 6】

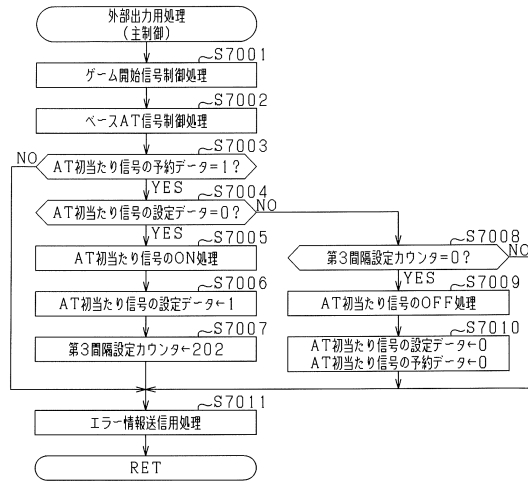


30

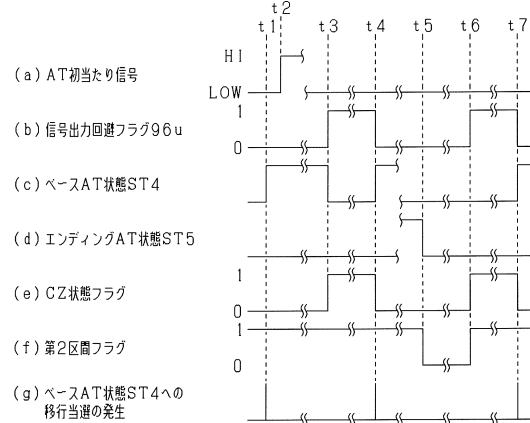
40

50

【図 1 2 7】



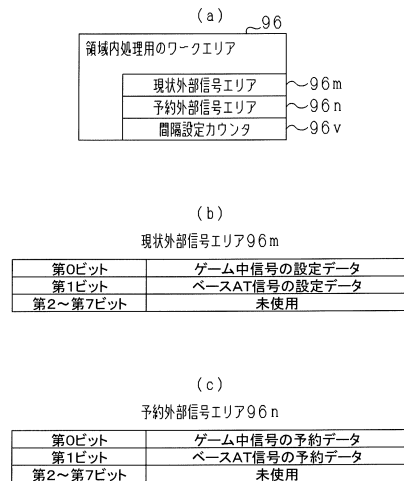
【図 1 2 8】



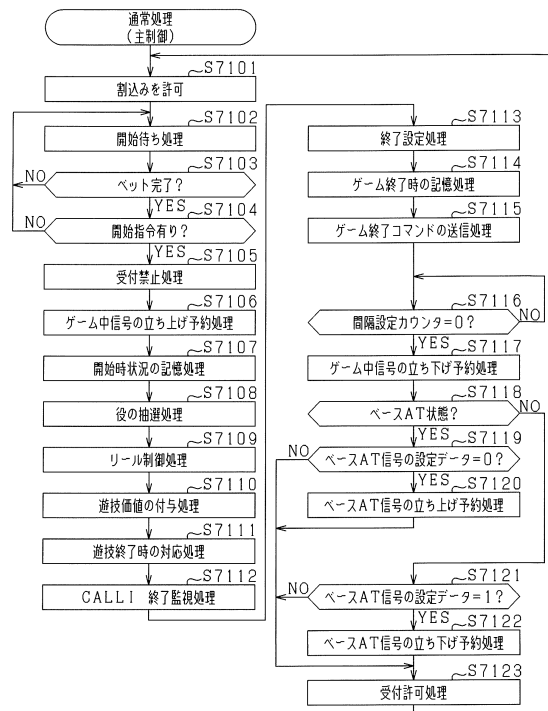
10

20

【図 1 2 9】



【図 1 3 0】

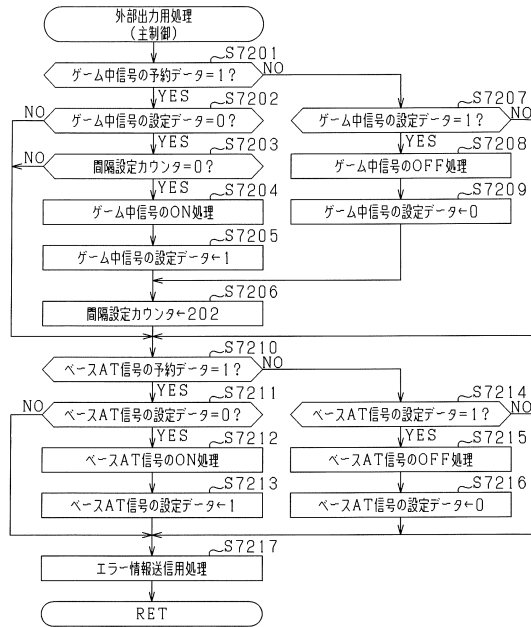


30

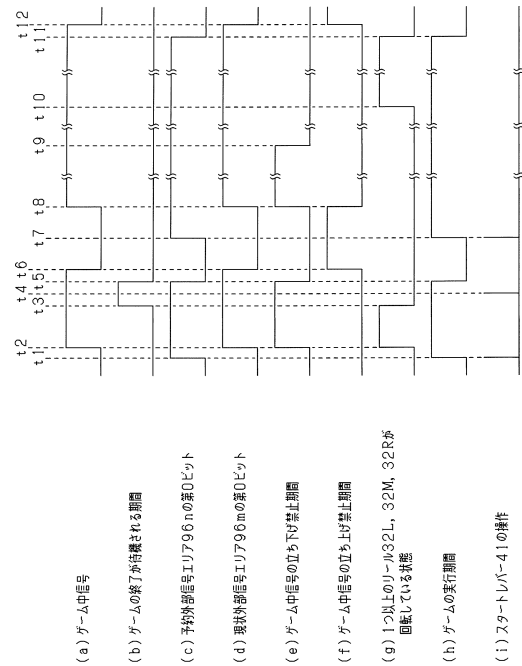
40

50

【図 1 3 1】



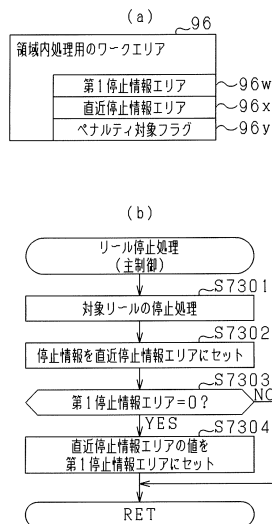
【図 1 3 2】



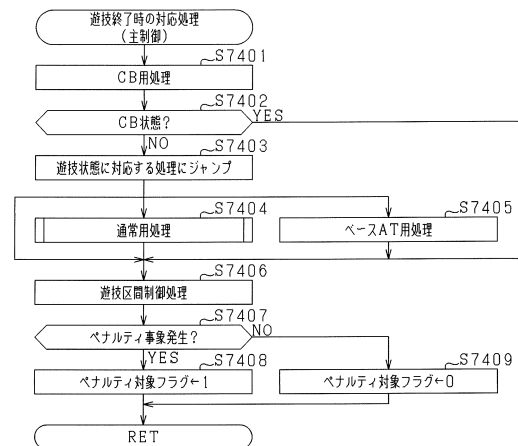
10

20

【図 1 3 3】



【図 1 3 4】

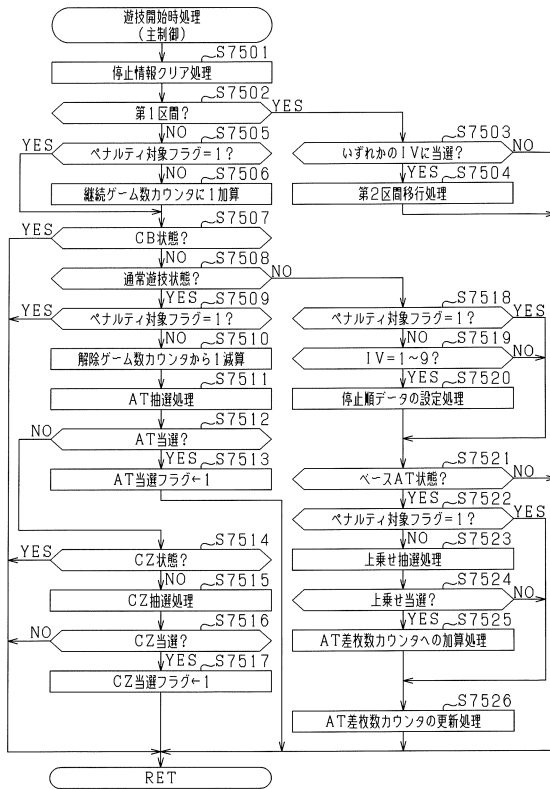


30

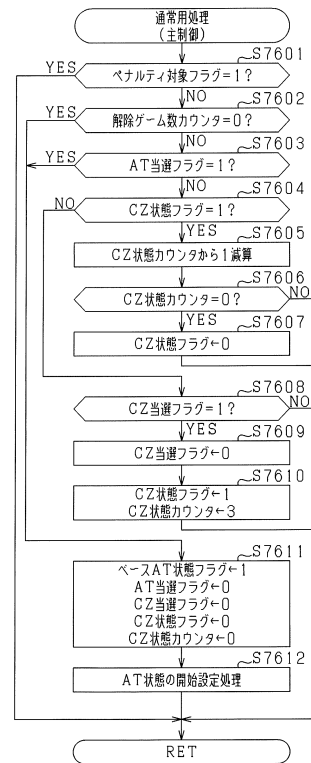
40

50

【図 135】



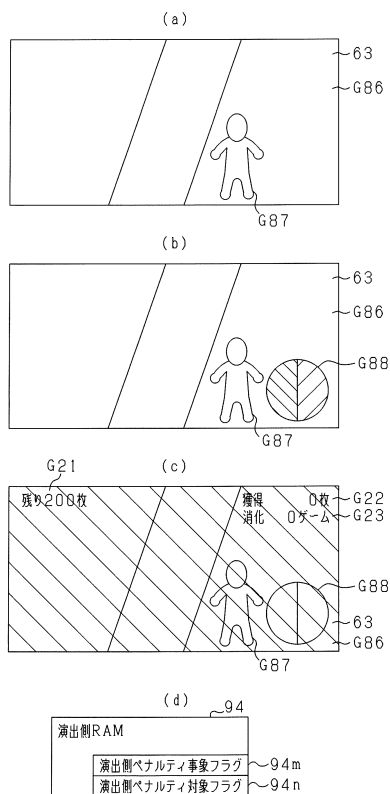
【図 136】



10

20

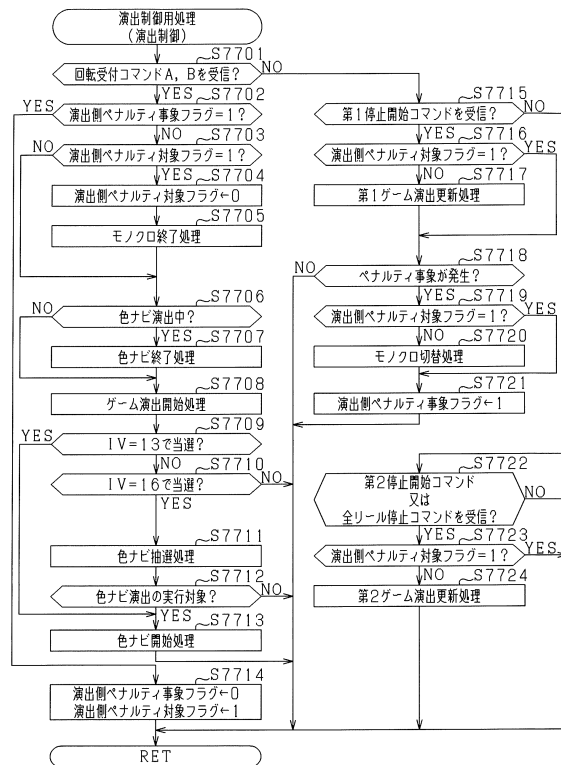
【図 137】



30

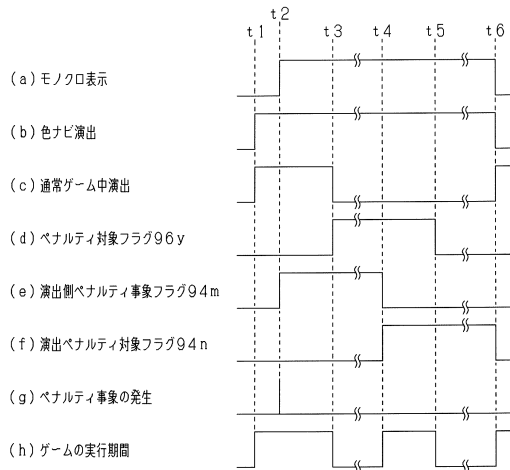
40

【図 138】

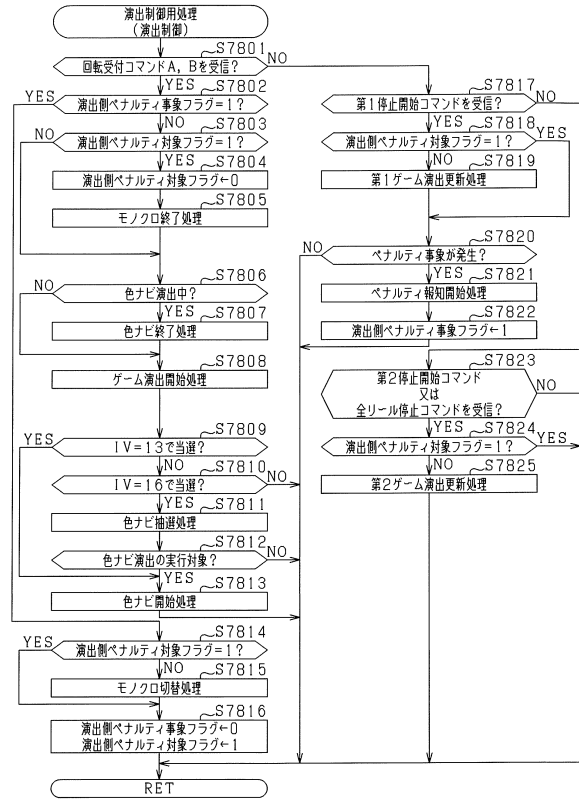


50

【図 1 3 9】



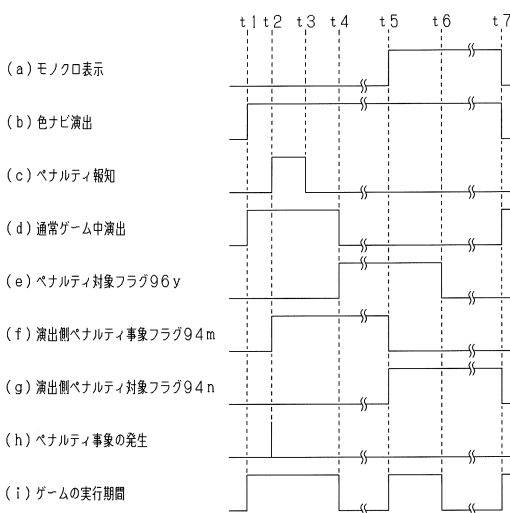
【図 1 4 0】



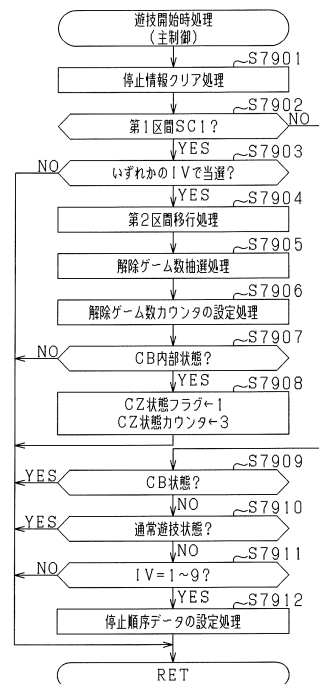
10

20

【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

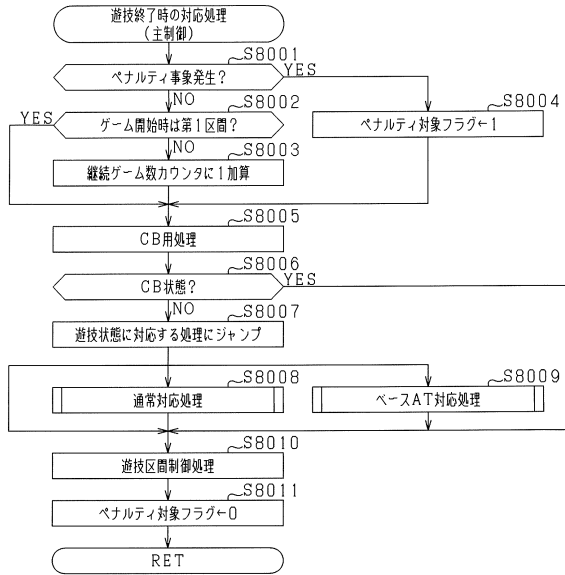


30

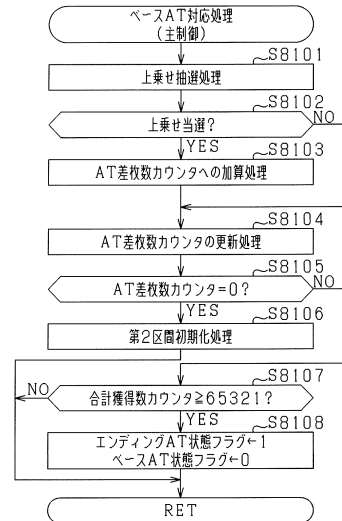
40

50

【図 1 4 3】



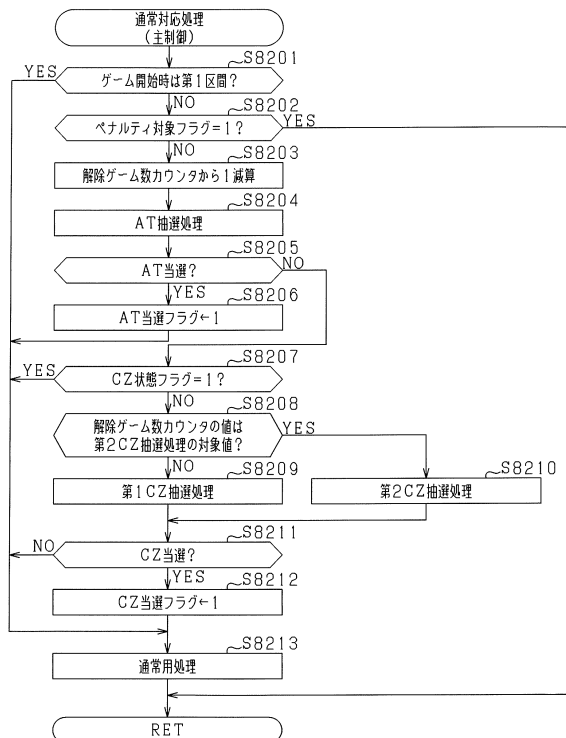
【図 1 4 4】



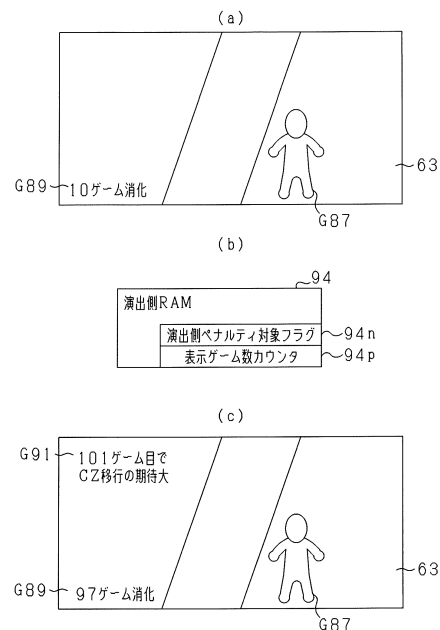
10

20

【図 1 4 5】



【図 1 4 6】

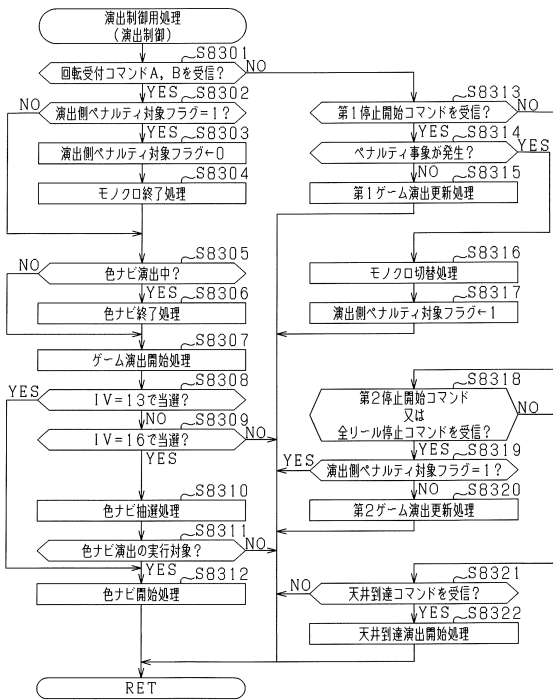


30

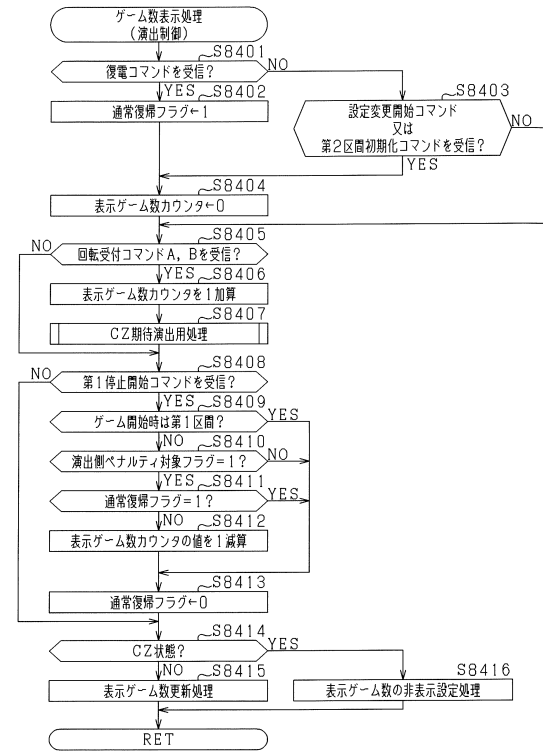
40

50

【図 1 4 7】



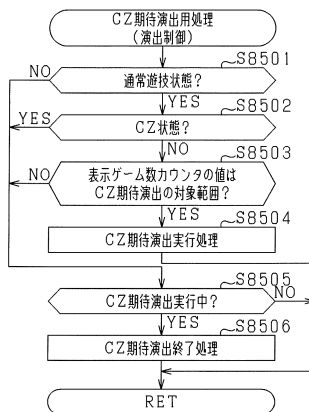
【図 1 4 8】



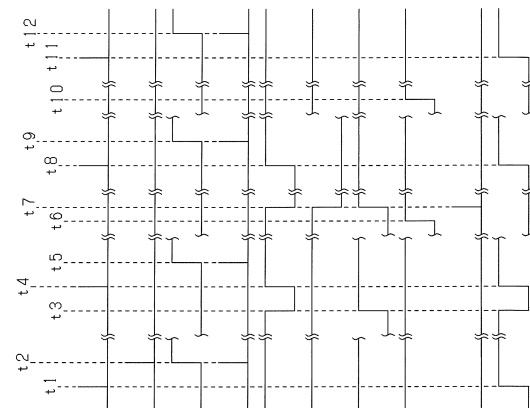
10

20

【図 1 4 9】



【図 1 5 0】



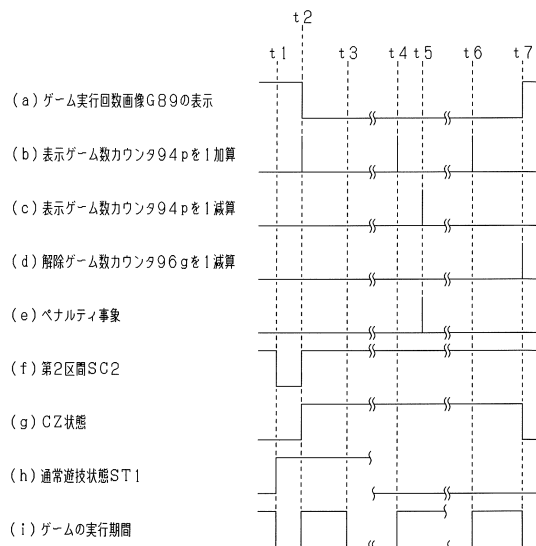
30

40

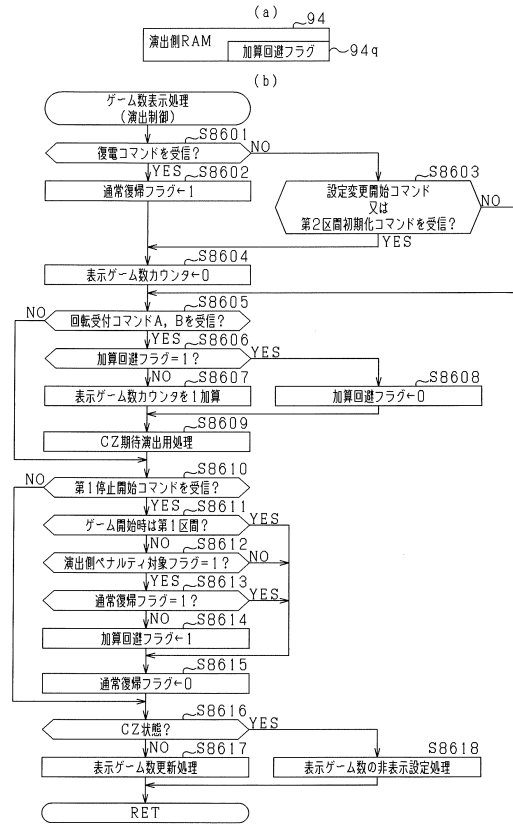
- (a) 表示ゲーム数カウンタ94pを1加算
- (b) 表示ゲーム数カウンタ94pを1減算
- (c) モノクロ切替処理
- (d) ペナルティ事象
- (e) 第2区画SC2
- (f) CB内部状態
- (g) 通常遊技状態ST1
- (h) 動作電力の供給
- (i) 領域利用の全部クリア処理
- (j) ゲームの実行期間

50

【図 151】



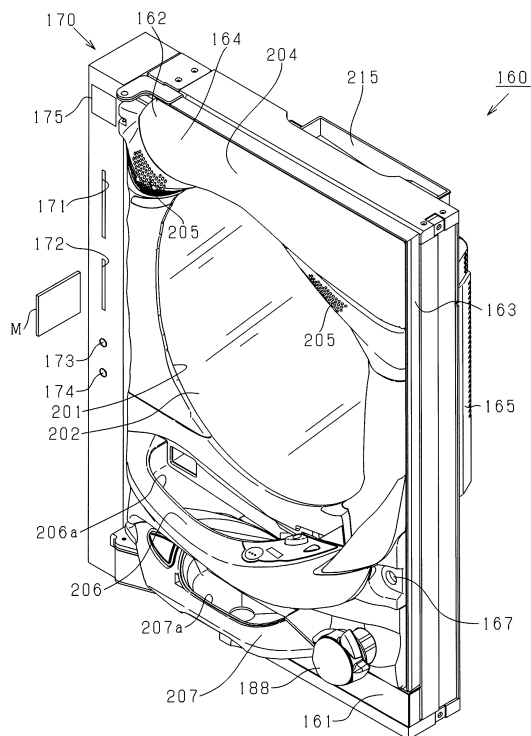
【図 152】



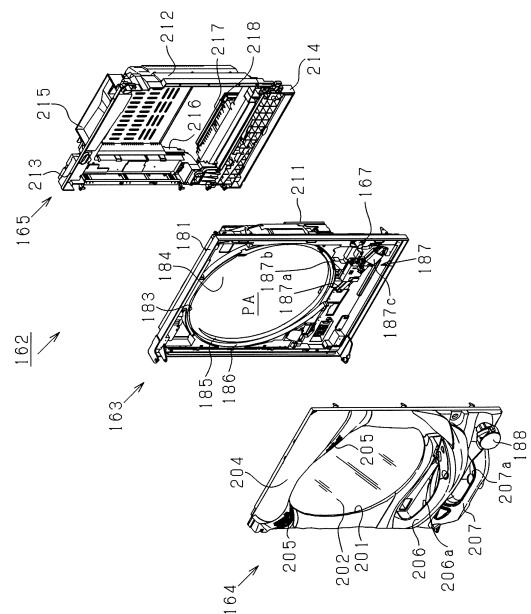
10

20

【図 153】



【図 154】

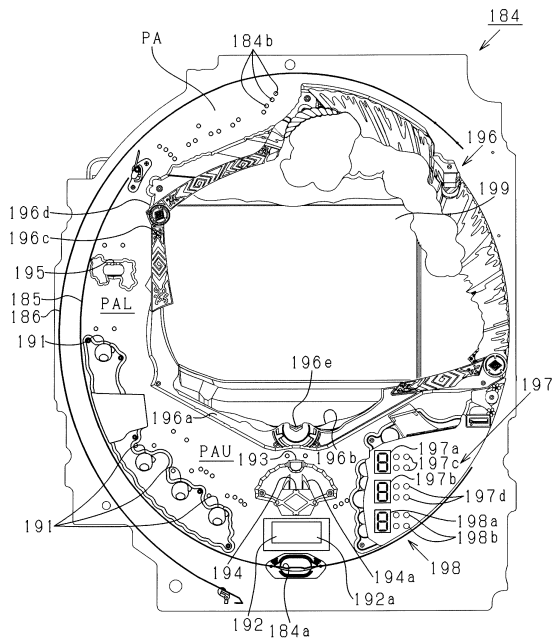


30

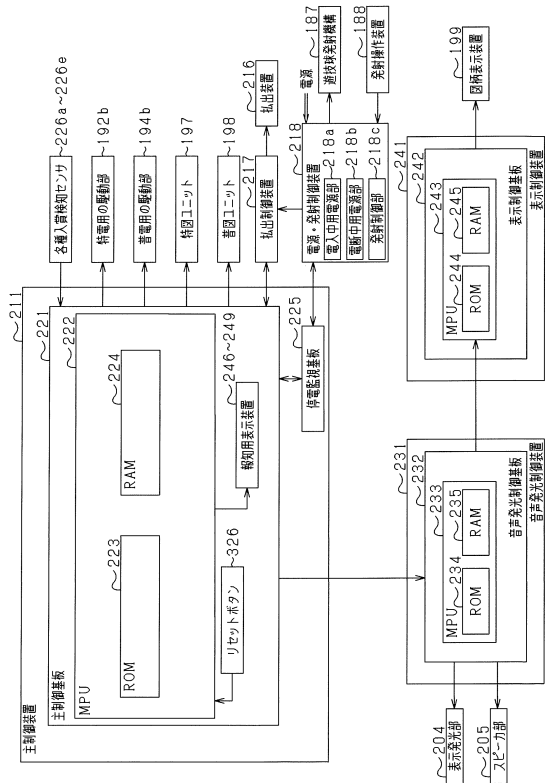
40

50

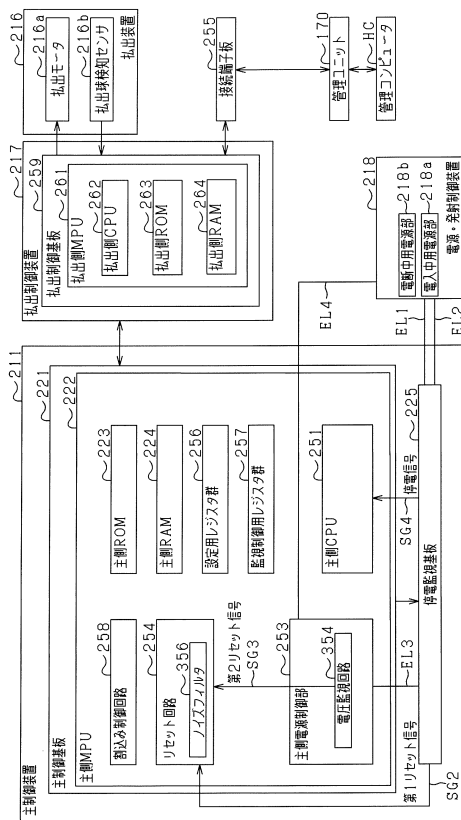
【図 155】



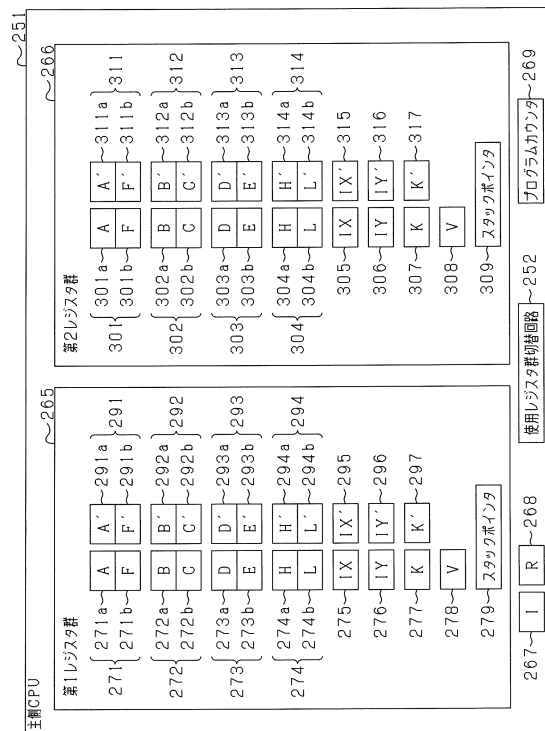
【圖 156】



【図 157】



【図 158】



【図 159】



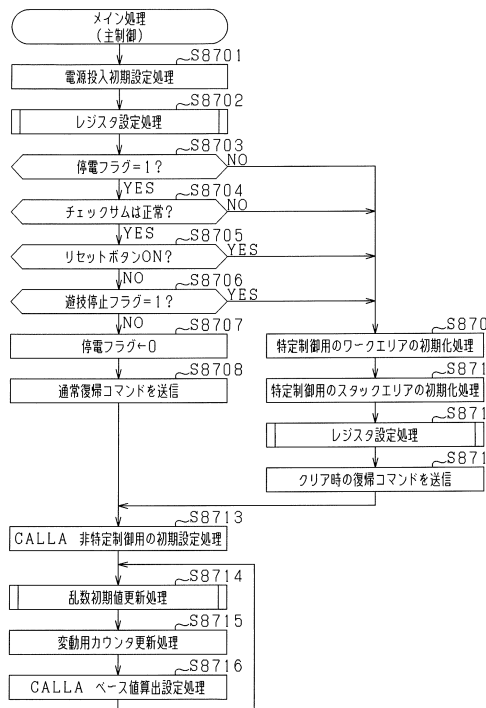
(b)

レジスタ群	インデックスレジスタ	初期値
第1レジスタ群265	IXレジスタ275	1000H
	IYレジスタ276	1100H
	IX'レジスタ295	1200H
	IY'レジスタ296	1300H
第2レジスタ群266	IXレジスタ305	3000H
	IYレジスタ306	3100H
	IX'レジスタ315	3200H
	IY'レジスタ316	3300H

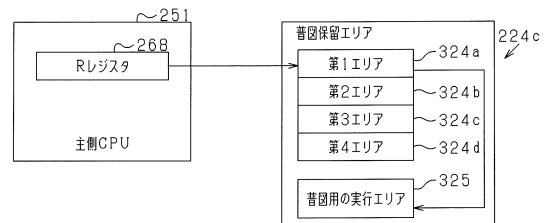
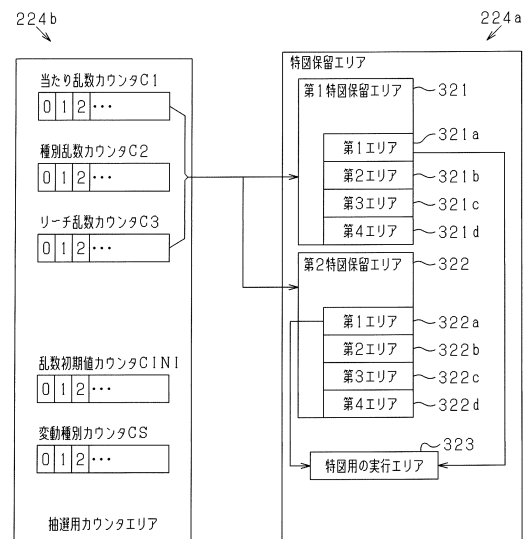
(c)

レジスタ群	レジスタ	初期値	内容
第1レジスタ群265	Kレジスタ277	A0H	特定制御用のワークエリア281の第1アドレス範囲の上位1バイト
	Kレジスタ297	A1H	特定制御用のワークエリア281の第2アドレス範囲の上位1バイト
	Vレジスタ278	AAH	設定用レジスタ群256の上位1バイト
第2レジスタ群266	Kレジスタ307	A3H	非特定制御用のワークエリア283の上位1バイト
	Kレジスタ317	A1H	特定制御用のワークエリア281の第2アドレス範囲の上位1バイト
	Vレジスタ308	ABH	監視制御用レジスタ群257の上位1バイト

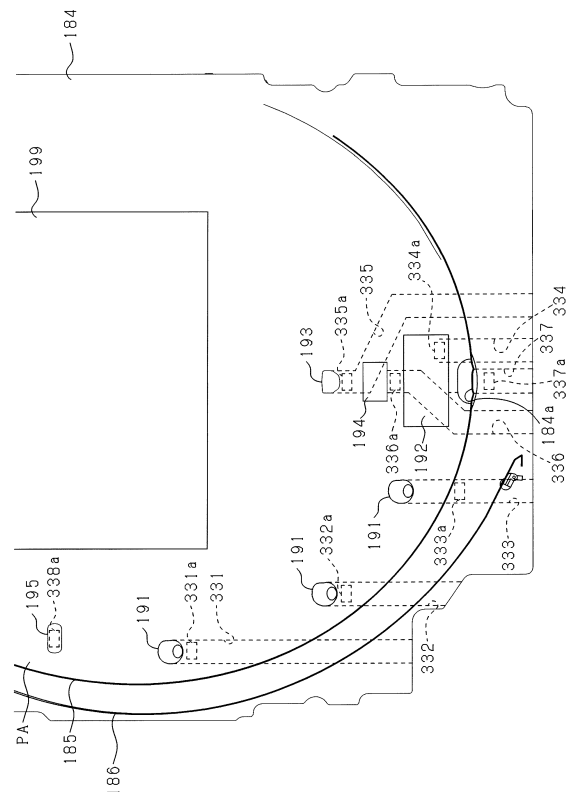
【図 161】



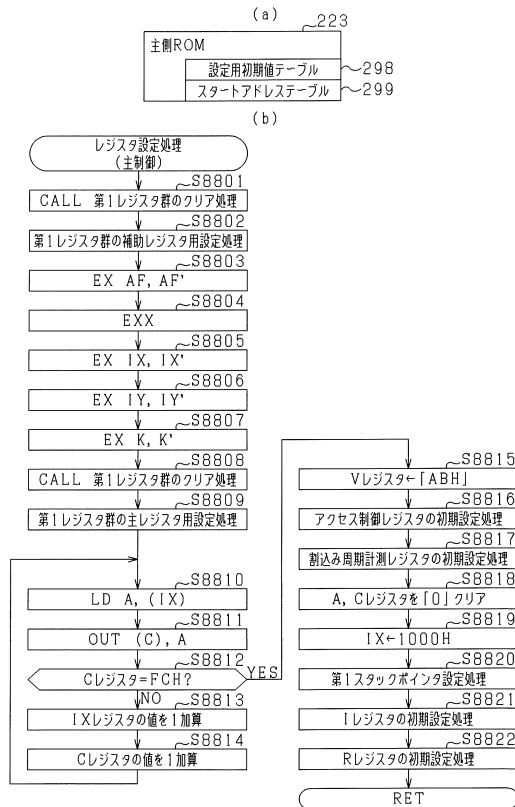
【図 160】



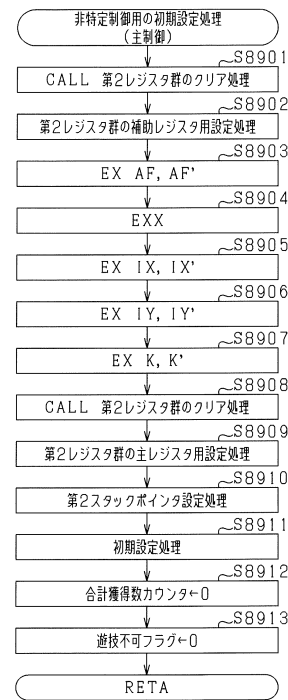
【圖 1 6 2】



【図 1 6 3】



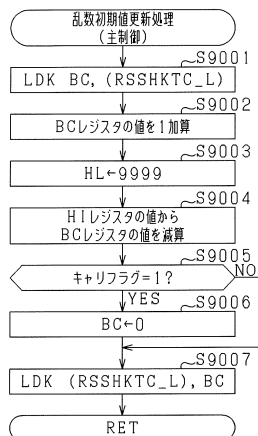
【図 1 6 4】



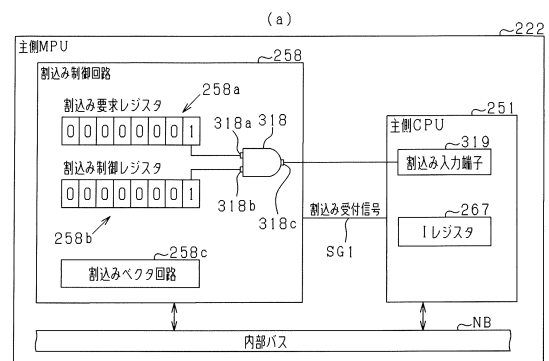
10

20

【図 1 6 5】



【図 1 6 6】



30

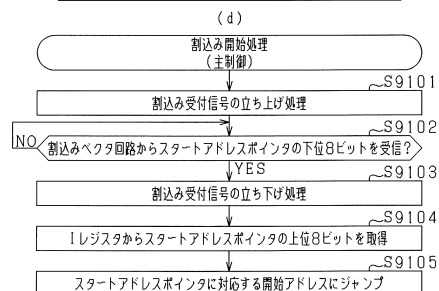
(b)

割り込み処理のスタートアドレステーブル 299

アドレス	データ
0100H~0101H	1000H(タイマ割り込み処理の開始アドレス)

(c)

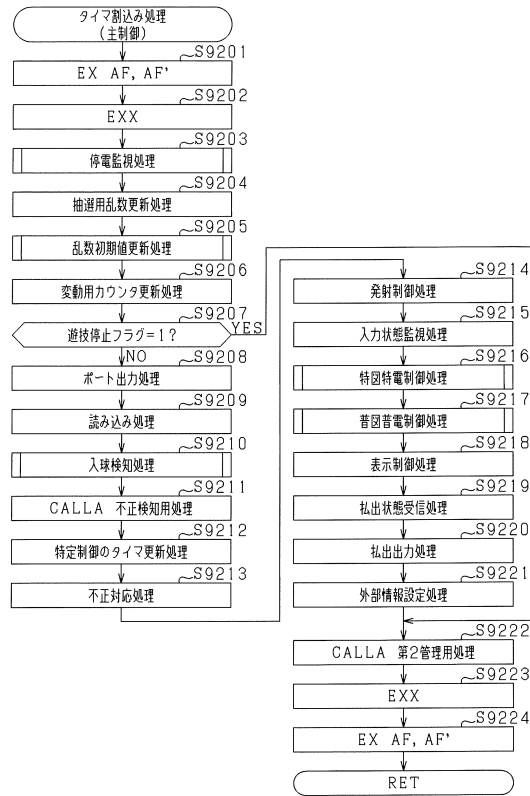
上位バイト	下位バイト
01H(レジスタ557の値)	00H



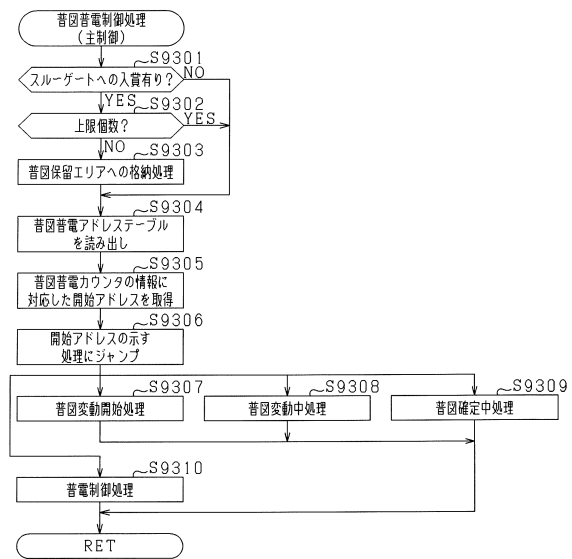
40

50

【図 167】



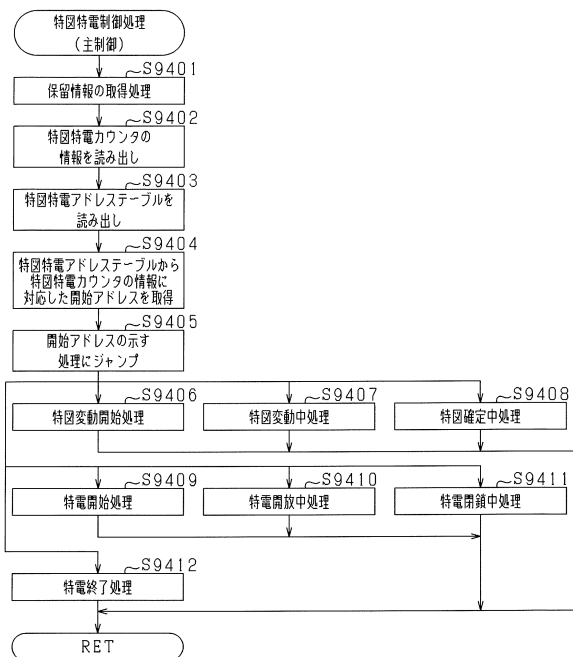
【図 168】



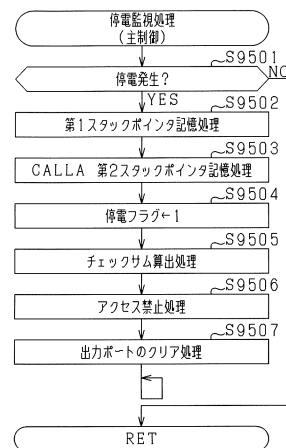
10

20

【図 169】



【図 170】

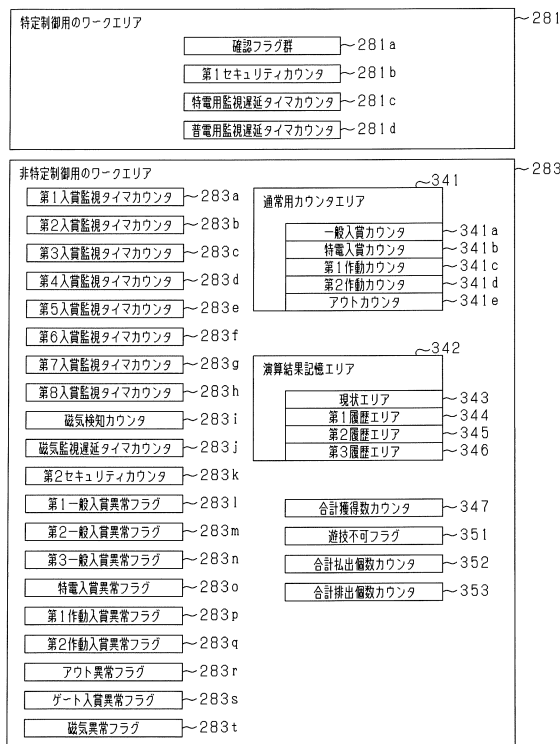


30

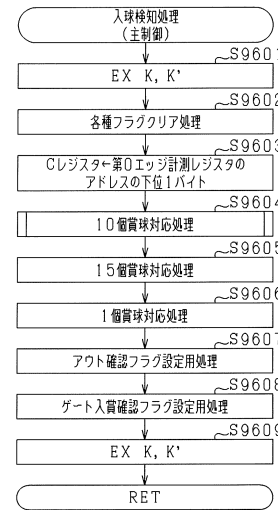
40

50

【図 171】



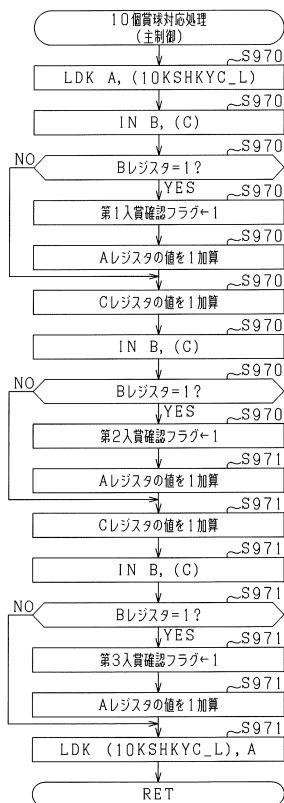
【図 172】



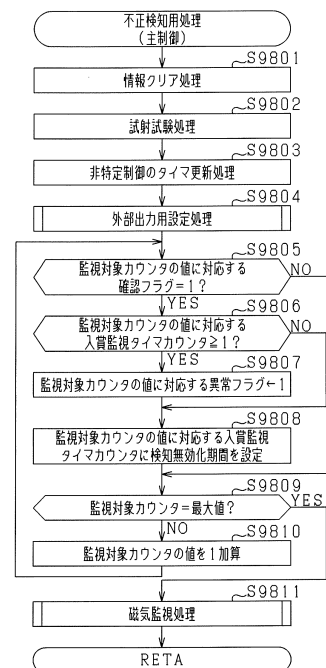
10

20

【図 173】



【図 174】

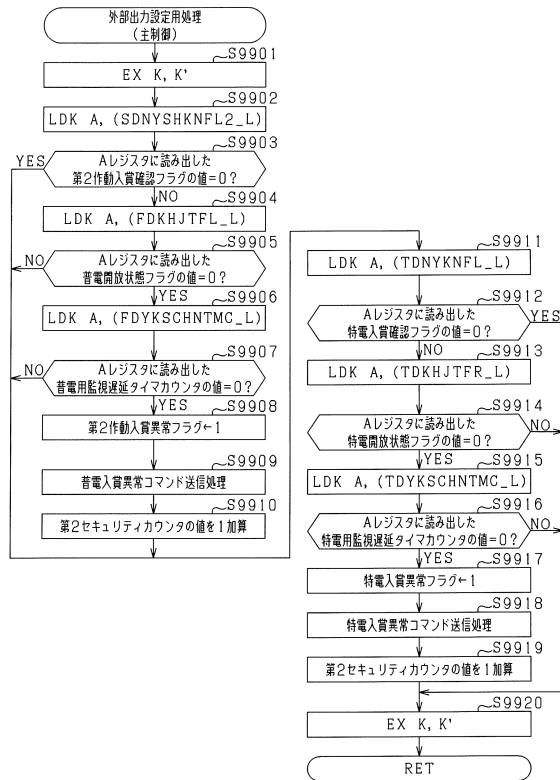


30

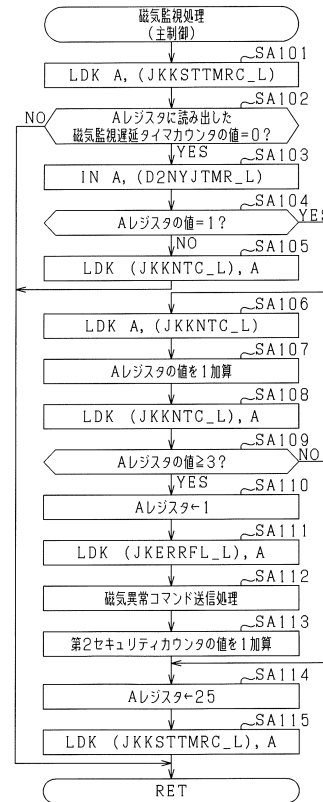
40

50

【図 175】



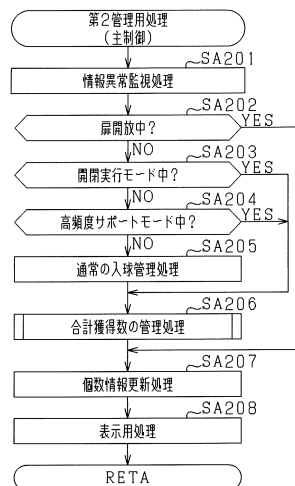
【図 176】



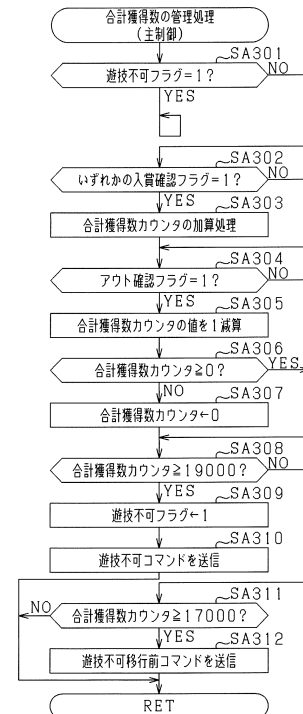
10

20

【図 177】



【図 178】

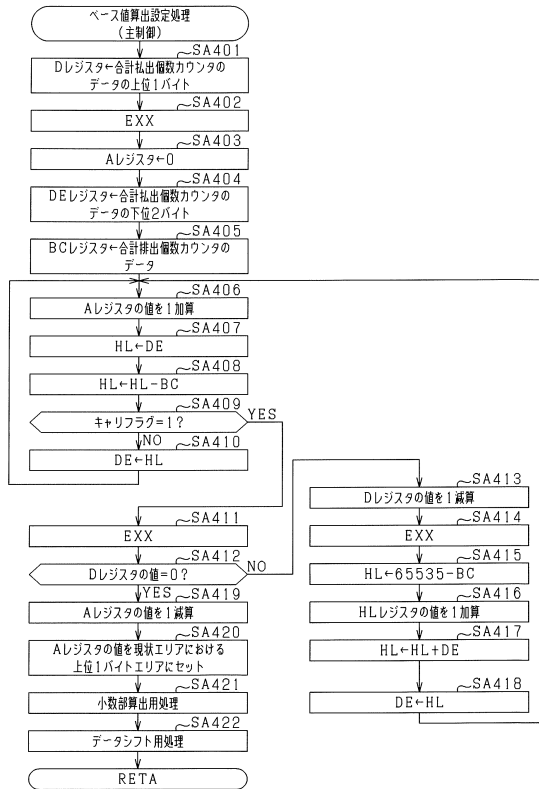


30

40

50

【圖 179】



【圖 180】

(a)
監視対象の電力

停電監視基板225	第1通常動作電力(最大+24V)
	第2通常動作電力(最大+5.0V)
電圧監視回路354	第2通常動作電力(最大+5.0V)

(b)

主側MPU222の正常動作が保証されている電圧範囲	+4. 0V～+5. 5V
主側電源制御部253に供給される第2通常動作電力及びバックアップ電力の電圧	+5. 0V
主側MPU222の内部回路及び主側CPU251の動作電圧	+2. 1V

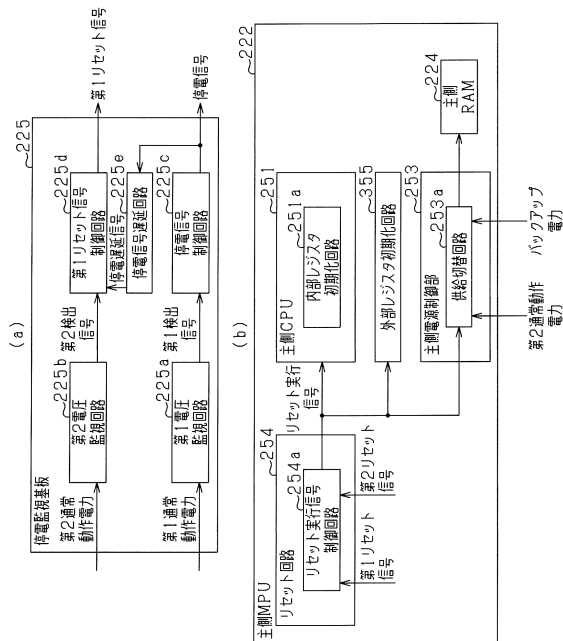
(c)

信号	立ち上げ条件
停電信号	停電監視基板225にて監視している第2通常動作電力の電圧が+3.6V以上となること。
第1リセット信号	停電監視基板225にて監視している第2通常動作電力の電圧が+4.4V以上となること。
第2リセット信号	電圧監視回路354にて監視している第2通常動作電力の電圧が+3.1V以上となること。

(d)

信号	立ち上り条件
停電信号	停電監視基板225にて監視している第1通常動作電力において、 最大電圧が検出されない状態で停電監視期間継続すること。 停電信号の立ち下りかきと電力復帰延期期間が経過すること。
第1リセット信号	停電監視基板225にて監視している第2通常動作電力の電圧が +4.0V以下となること。
第2リセット信号	電圧監視回路354にて監視している第2通常動作電力の電圧が +2.7V以下となること。

【図 181】

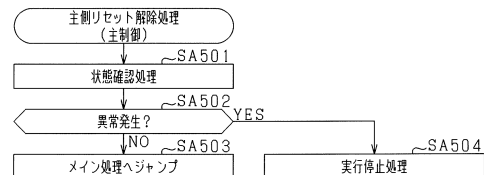


【圖 182】

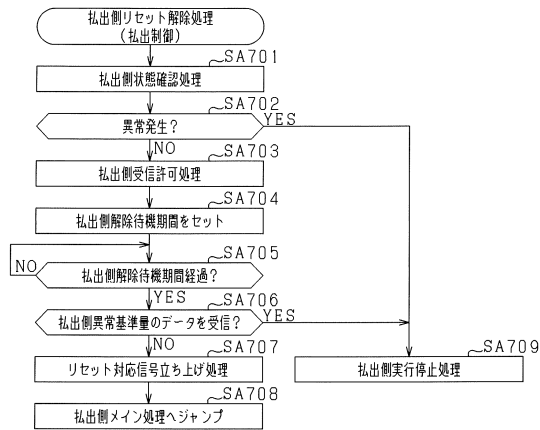
(a)

第1リセット信号	第2リセット信号	供給開始時	供給停止時
LOW	LOW	リセット状態	リセット状態
LOW	HI		
HI	LOW		
HI	HI	動作開始	動作中

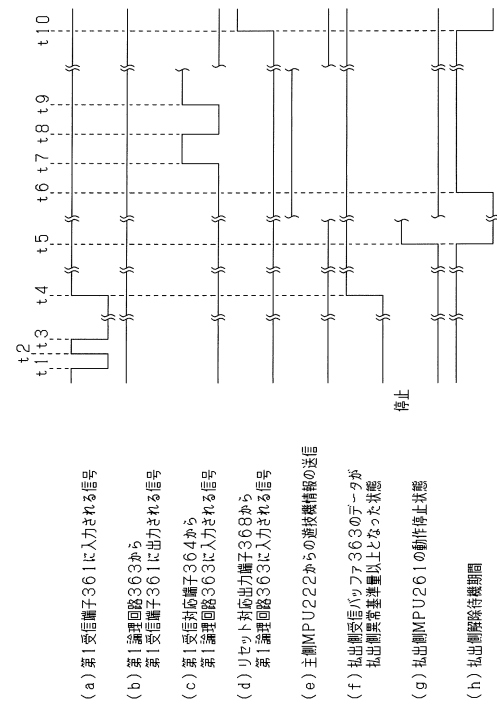
(b)



【図 187】



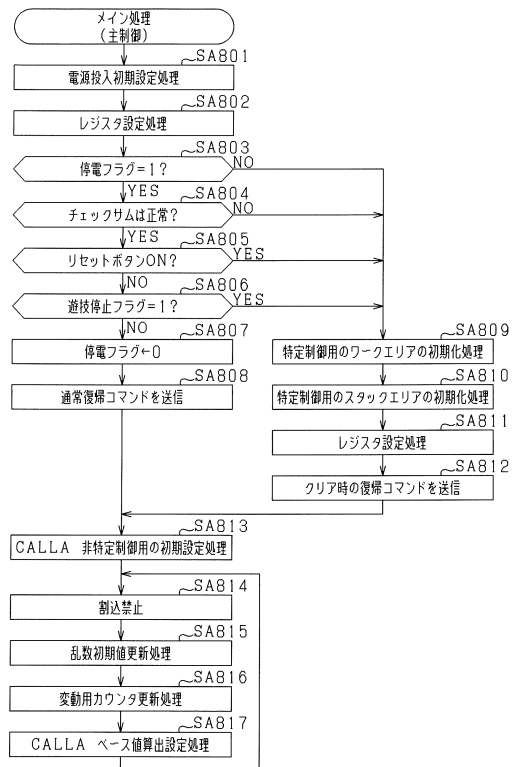
【図 188】



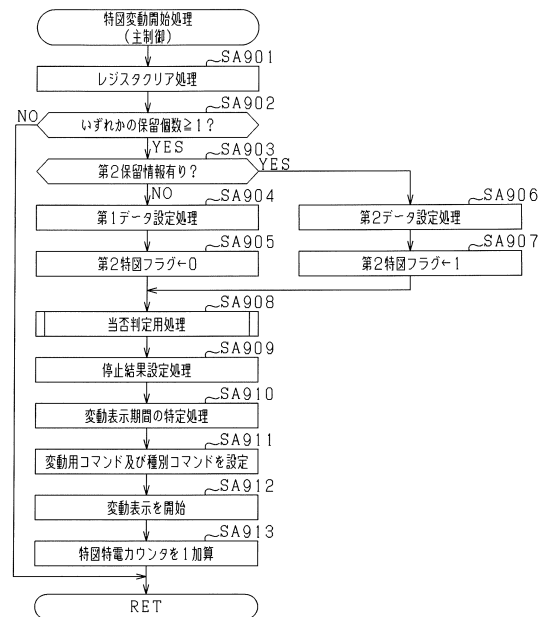
10

20

【図 189】



【図 190】



30

40

50

【図 1 9 1】

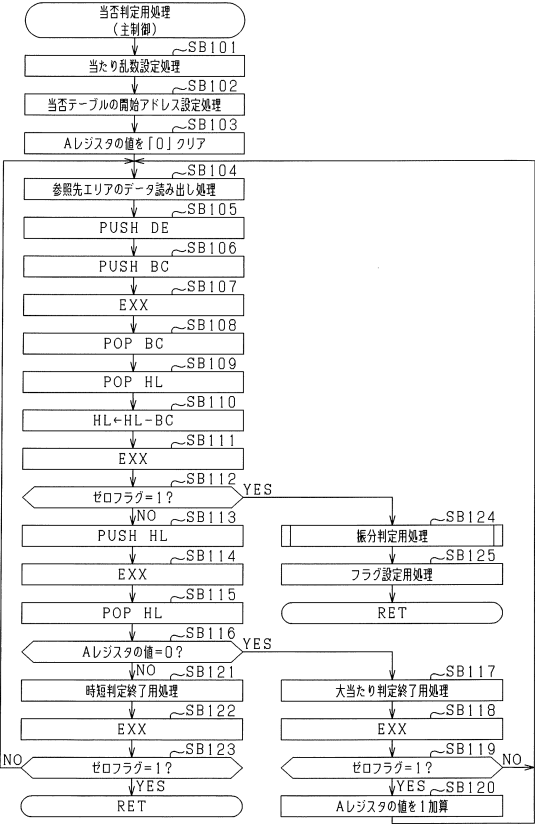
(a)
低確第1当否テーブル

アドレス	数値情報	内容
1601H~1602H	0003H	大当たり結果に対応する 数値情報(54個)
1603H~1604H	0009H	
⋮	⋮	
166BH~166CH	260AH	
166DH~166EH	FFFEH	大当たり判定終了用データ
166FH~1670H	0001H	
1671H~1672H	0007H	
⋮	⋮	
1735H~1736H	2701H	時短結果に対応する 数値情報(100個)
1737H~1738H	FFFFH	

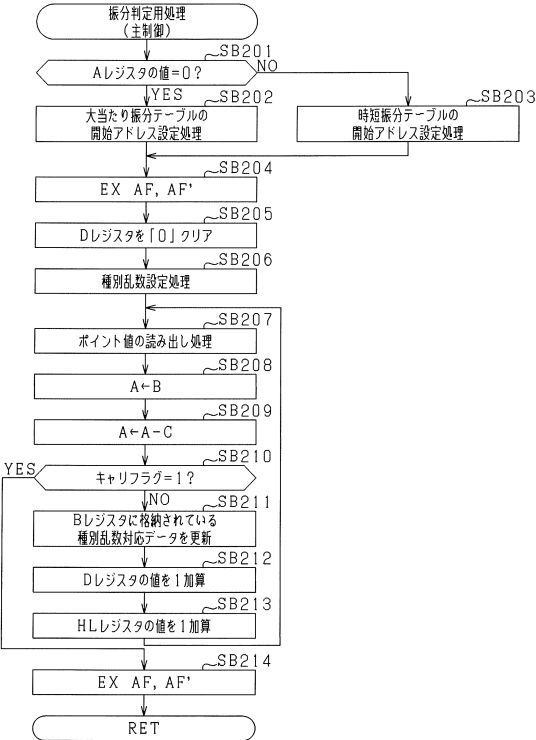
(b)
第1大当たり振分テーブル

アドレス	ポイント値	大当たり結果の種類
1B01H	0FH	5R低確結果
1B02H	08H	5R高確結果
1B03H	07H	10R高確結果

【図 1 9 2】



【図 1 9 3】



【図 1 9 4】

(a)

リセット要因	リセット範囲	リセット解除時の異常対応処理
第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベル	全部	有り
指定エリア外走行	一部	無し
ウォッチドッグタイマ382のタイムアウト	一部	無し

(b)

主側MPU

主側エリア外走行禁止回路 ~381

ウォッチドッグタイマ ~382

主側受信バッファ ~383

10

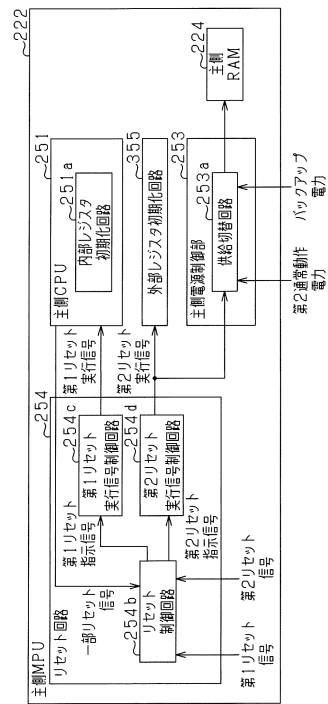
20

30

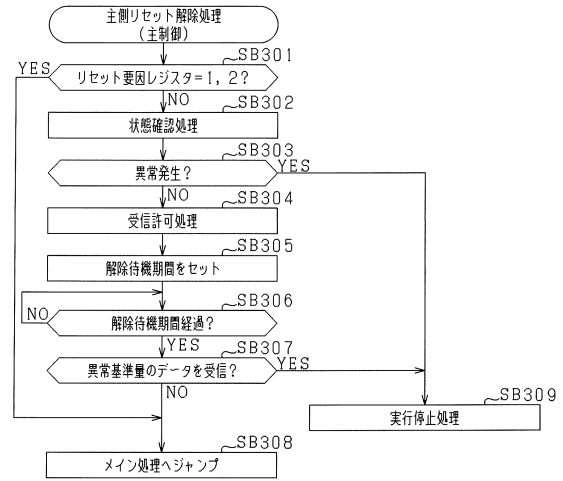
40

50

【図 195】



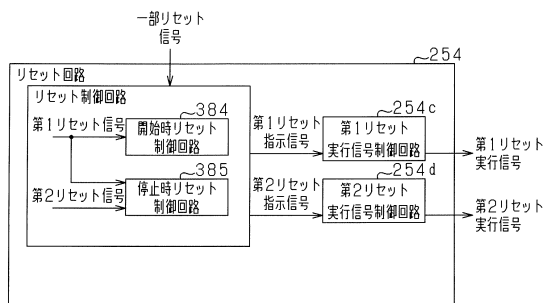
【図 196】



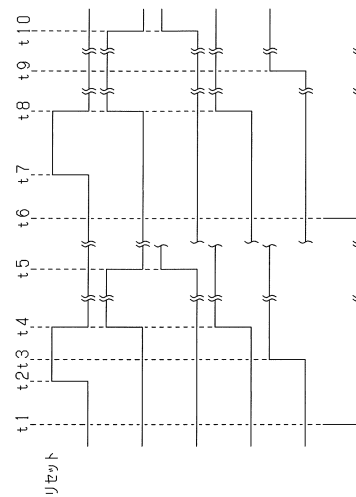
10

20

【図 197】



【図 198】



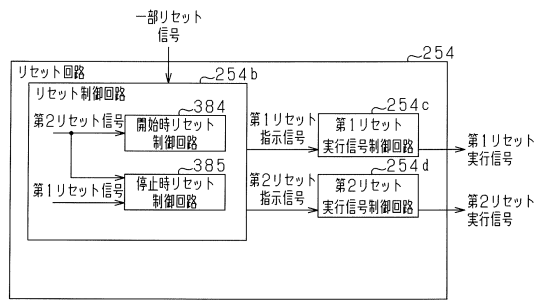
30

40

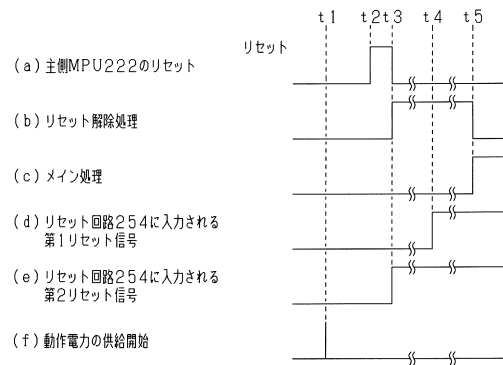
- (a) 主側MPU222のリセット
- (b) リセット解除処理
- (c) メイン処理
- (d) リセット回路254dに入力される第1リセット信号
- (e) リセット回路254dに入力される第2リセット信号
- (f) 動作電力の供給開始

50

【図 199】



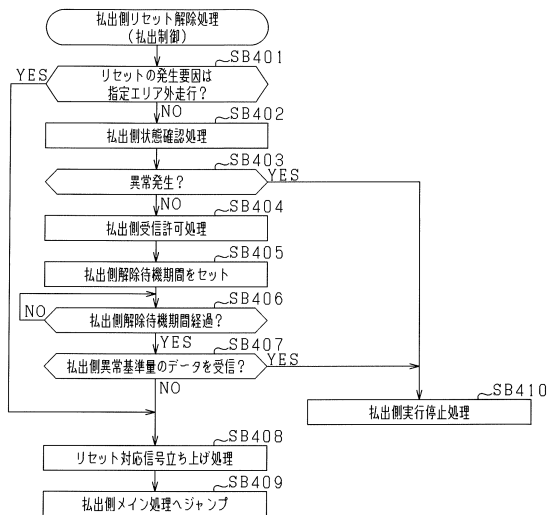
【図 200】



10

20

【図 201】



30

40

50