(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-2422
(P2024-2422A)
(43)公開日　令和6年1月11日(2024.1.11)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	5/04	６５１	２Ｃ１８２
		Ａ６３Ｆ	5/04	６１１Ｚ	２Ｃ５１８

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全291頁）

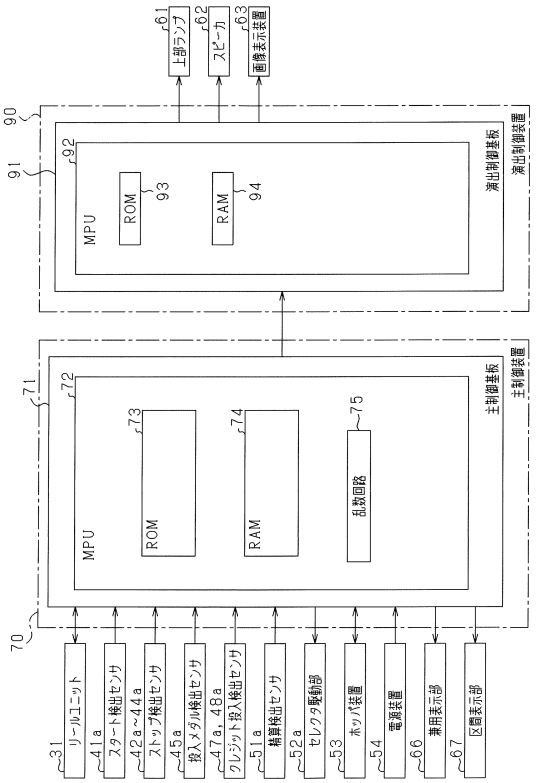
(21)出願番号　特願2022-101581(P2022-101581)
(22)出願日　令和4年6月24日(2022.6.24)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100143063
弁理士　安藤 悟
(72)発明者　岡村 鉉
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社三洋物産内

Ｆターム（参考）　2C182　CE26
2C518　AA06 AD08 CA03 EA01 EB03

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】報知の実行制御が好適に行われるようにすることが可能な遊技機を提供する。
【解決手段】主側ＭＰＵ７２における処理は領域内処理と領域外処理とに大別されている。また、各ゲームにおける遊技者への遊技媒体の付与数からベット数を減算した結果の合計数が、主側ＲＡＭ７４の領域外処理用のワークエリアに設けられた終了判定カウンタを利用して計測される。そして、終了判定カウンタへの加算が行われた結果、当該終了判定カウンタにおいて最大値から最小値への反転が発生した場合、それ以降の遊技の進行が阻止される。また、終了判定カウンタの値が「６５３８５」となった場合、遊技の進行阻止の発生が近付いていることを遊技者に報知するための終了前画像Ｇ３３の表示が画像表示装置６３において開始される。終了判定カウンタを更新するための処理は、領域外処理に含まれている。
【選択図】　図９



【特許請求の範囲】
【請求項１】
有利移行条件が成立したことに基づいて有利遊技状態に移行させる有利移行手段と、
前記有利遊技状態に対応する有利対応演出が実行されるようにする演出制御手段と、
ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報を終了発生情報に近付ける側に更新する所定更新手段と、
前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止する進行阻止手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、前記終了契機情報に対応する内容で前記有利対応演出が実行されるようにすることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。
【０００３】
スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０２０－０４４０６２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
ここで、上記例示等のような遊技機においては報知の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【０００６】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、報知の実行制御が好適に行われるようにすることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記課題を解決すべく請求項１記載の発明は、有利移行条件が成立したことに基づいて有利遊技状態に移行させる有利移行手段と、
前記有利遊技状態に対応する有利対応演出が実行されるようにする演出制御手段と、
ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段に記憶されている終了契機情報を終了発生情報に近付ける側に更新する所定更新手段と、
前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となった

ことに基づいてその後の遊技の進行を阻止する進行阻止手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、前記終了契機情報に対応する内容で前記有利対応演出が実行されるようにすることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、報知の実行制御が好適に行われるようにすることが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１の実施形態におけるスロットマシンの正面図である。
【図２】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図である。
【図３】筐体の正面図である。
【図４】各リールの図柄配列を示す図である。
【図５】表示窓部から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図である。
【図６】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。
【図７】（ａ）共通表示領域の正面図であり、（ｂ）兼用表示部にて表示される停止順序に対応する情報の内容を説明するための説明図である。
【図８】（ａ），（ｂ）画像表示装置における停止順序の報知内容と兼用表示部における停止順序の表示内容との関係を説明するための説明図である。
【図９】スロットマシンの電気的構成図である。
【図１０】主側ＲＯＭにおけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
【図１１】主側ＲＡＭにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図１２】領域内処理用のワークエリアに設けられた各種記憶エリア及び領域外処理用のワークエリアに設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。
【図１３】主側ＭＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１４】主側ＭＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５】主側ＭＰＵにて実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図１６】主側ＭＰＵにて実行される役の抽選処理を示すフローチャートである。
【図１７】３枚ベット時の役抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図１８】２枚ベット時の役抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図１９】リールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。
【図２０】遊技状態及び遊技区間を説明するための説明図である。
【図２１】主側ＭＰＵにて実行される遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図２２】主側ＭＰＵにて実行されるリール制御処理を示すフローチャートである。
【図２３】主側ＭＰＵにて実行される遊技終了時の対応処理を示すフローチャートである。
【図２４】主側ＭＰＵにて実行される通常開始時処理を示すフローチャートである。
【図２５】主側ＭＰＵにて実行される通常用処理を示すフローチャートである。
【図２６】主側ＭＰＵにて実行されるベースＡＴ開始時処理を示すフローチャートである。
【図２７】主側ＭＰＵにて実行されるベースＡＴ用処理を示すフローチャートである。
【図２８】主側ＭＰＵにて実行される遊技区間制御処理を示すフローチャートである。
【図２９】（ａ）主側ＭＰＵと演出側ＭＰＵとの通信に関する電気的構成を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵから演出側ＭＰＵに送信されるコマンドを説明するための説明図である。
【図３０】（ａ）回転受付コマンドＡに含まれている情報を説明するための説明図であり、（ｂ）回転受付コマンドＢに含まれている情報を説明するための説明図である。
【図３１】（ａ）ゲーム終了コマンドＡに含まれている情報を説明するための説明図であ

り、（ｂ）ゲーム終了コマンドＢに含まれている情報を説明するための説明図である。
【図３２】主側ＭＰＵにて実行されるコマンド設定処理を示すフローチャートである。
【図３３】（ａ）～（ｄ）ＡＴ状態への移行が待機されている状況で画像表示装置にて実行される表示演出の内容を説明するための説明図である。
【図３４】演出側ＭＰＵにて実行される通常演出制御処理を示すフローチャートである。
【図３５】演出側ＭＰＵにて実行される演出調整処理を示すフローチャートである。
【図３６】（ａ）～（ｃ）ベースＡＴ状態への移行が待機されている状況における連続表示演出のオープニング区分が開始された後に信号経路群の異常が生じ、対決結果区分が開始される場合に当該信号経路群の異常が解消される場合における連続表示演出の実行内容を説明するための説明図である。
【図３７】（ａ），（ｂ）ベースＡＴ状態への移行が待機されている状況における連続表示演出のオープニング区分が開始された後に信号経路群の異常が生じ、当該待機されている状況における最後のゲームの終了直前に当該信号経路群の異常が解消される場合における連続表示演出の実行内容を説明するための説明図である。
【図３８】（ａ），（ｂ）ベースＡＴ状態への移行が待機されている状況における連続表示演出のオープニング区分が開始された後に信号経路群の異常が生じ、主側ＭＰＵにて当該待機されている状況の制御が終了してベースＡＴ状態の制御が開始されたゲームよりも後のゲームにおいて当該信号経路群の異常が解消される場合における連続表示演出の実行内容を説明するための説明図である。
【図３９】（ａ）～（ｉ）画像表示装置にて連続表示演出が実行されている状況において一時的に信号経路群の異常が発生する場合における表示演出の進行の様子を示すタイムチャートである。
【図４０】（ａ）ベースＡＴ状態における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図であり、（ｂ）エンディングＡＴ状態における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図４１】ベースＡＴ状態及びエンディングＡＴ状態において各種画像を表示するための情報を記憶するための演出側ＲＡＭの記憶エリアの内容を説明するための説明図である。
【図４２】演出側ＭＰＵにて実行されるＡＴ演出制御処理を示すフローチャートである。
【図４３】演出側ＭＰＵにて実行される残数カウンタの調整処理を示すフローチャートである。
【図４４】（ａ）ベースＡＴ状態においてリールの停止順序が画像表示装置に表示される様子を示す説明図であり、（ｂ）ベースＡＴ状態においてリールの停止順序が不一致となった場合における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図であり、（ｃ）ベースＡＴ状態においてリールの停止順序が正解となった場合における画像表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図４５】（ａ）～（ｇ）リールの停止順序が報知されている状況において一時的に信号経路群の異常が発生する場合における表示演出の進行の様子を示すタイムチャートである。
【図４６】（ａ）～（ｅ）ベースＡＴ状態において遊技媒体の残りの付与数が上乗せされることに合わせて画像表示装置における残り付与数画像に表示されている遊技媒体の残りの付与数が正確な付与数の表示に修正される様子を示すタイムチャートである。
【図４７】（ａ）～（ｃ）画像表示装置にて付与数の上乗せ演出が実行される様子を説明するための説明図である。
【図４８】主側ＭＰＵにて実行される領域外用の第１初期化処理を示すフローチャートである。
【図４９】主側ＭＰＵにて実行される領域外用の第２初期化処理を示すフローチャートである。
【図５０】主側ＭＰＵにて実行される終了監視処理を示すフローチャートである。
【図５１】主側ＭＰＵにて実行される監視実行処理を示すフローチャートである。
【図５２】主側ＭＰＵにて実行される終了設定処理を示すフローチャートである。

【図５３】（ａ）エンディングＡＴ状態においてエンディング条件の成立が近付いていることを報知する画像の内容を説明するための説明図であり、（ｂ）エンディング条件が成立してエンディングＡＴ状態が終了したことを報知する画像の内容を説明するための説明図であり、（ｃ）遊技の強制終了が近付いていることを報知する画像の内容を説明するための説明図であり、（ｄ）遊技が強制終了されたことを報知する画像の内容を説明するための説明図である。
【図５４】演出側ＭＰＵにて実行される終了前報知用処理を示すフローチャートである。
【図５５】第２の実施形態における主側ＭＰＵにて実行される監視実行処理を示すフローチャートである。
【図５６】主側ＭＰＵにて実行される終了設定処理を示すフローチャートである。
【図５７】第３の実施形態における演出側ＭＰＵにて実行される終了前報知用処理を示すフローチャートである。
【図５８】（ａ）第４の実施形態における演出側ＭＰＵにて実行される基準到達制御処理を示すフローチャートであり、（ｂ）基準到達画像の内容を説明するための説明図である。
【図５９】第５の実施形態における各リールの配列を示す図である。
【図６０】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。
【図６１】主側ＭＰＵの構成を説明するための説明図である。
【図６２】主側ＭＰＵにて実行される役の抽選処理を示すフローチャートである。
【図６３】（ａ）非内部用役抽選テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）内部用役抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図６４】リールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。
【図６５】遊技状態及び遊技区間を説明するための説明図である。
【図６６】主側ＭＰＵにて実行される遊技終了時の対応処理を示すフローチャートである。
【図６７】主側ＭＰＵにて実行されるボーナス用処理を示すフローチャートである。
【図６８】（ａ），（ｂ）ＡＴ移行抽選演出の内容を説明するための説明図である。
【図６９】主側ＭＰＵにて実行されるゲーム開始時の有利抽選処理を示すフローチャートである。
【図７０】（ａ）非ＢＢ時のＡＴ移行抽選においてＡＴ移行当選が発生する確率を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵにて実行される非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理を示すフローチャートである。
【図７１】（ａ）非ＢＢ時の上乗せ抽選において上乗せ当選が発生する確率を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵにて実行される非ＢＢ時の上乗せ抽選用処理を示すフローチャートである。
【図７２】演出側ＭＰＵにて実行されるＡＴ用演出の制御処理を示すフローチャートである。
【図７３】（ａ），（ｂ）停止操作報知及び上乗せ挑戦演出が行われる様子を説明するための説明図である。
【図７４】主側ＭＰＵにて実行される停止操作報知制御処理を示すフローチャートである。
【図７５】演出側ＭＰＵにて実行される停止操作報知用処理を示すフローチャートである。
【図７６】主側ＭＰＵにて実行される通常用処理を示すフローチャートである。
【図７７】主側ＭＰＵにて実行されるボーナス終了時処理を示すフローチャートである。
【図７８】主側ＭＰＵにて実行されるＡＴ用処理を示すフローチャートである。
【図７９】主側ＭＰＵにて実行される達成対応処理を示すフローチャートである。
【図８０】主側ＭＰＵにて実行される達成後上乗せ用処理を示すフローチャートである。
【図８１】演出側ＭＰＵにて実行される上乗せ挑戦演出用処理を示すフローチャートであ

る。
【図８２】第６の実施形態における各リールの配列を示す図である。
【図８３】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。
【図８４】（ａ）非内部用役抽選テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）内部用役抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図８５】リールの停止順序と成立する入賞態様との関係を説明するための説明図である。
【図８６】（ａ），（ｂ）停止操作報知及び上乗せ挑戦演出が行われる様子を説明するための説明図であり、（ｃ）主側ＲＡＭの構成を説明するための説明図である。
【図８７】主側ＭＰＵにて実行される達成対応処理を示すフローチャートである。
【図８８】主側ＭＰＵにて実行される達成後上乗せ用処理を示すフローチャートである。
【図８９】（ａ）第７の実施形態における主側ＲＯＭの構成を説明するための説明図であり、（ｂ）主側ＭＰＵにて実行される役の抽選処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
＜第１の実施形態＞
以下、遊技機の一種であるスロットマシン１０に本発明を適用した場合の第１の実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はスロットマシン１０の正面図であり、図２はスロットマシン１０の前面扉１２を開いた状態の斜視図であり、図３は筐体１１の正面図である。
【００１１】
図２及び図３に示すように、スロットマシン１０は、その外殻を形成する筐体１１を備えている。筐体１１は、複数の木製パネルが固定されることにより、全体として前方に開放された箱状に形成されている。
【００１２】
筐体１１の前面側には、図１及び図２に示すように前面扉１２が取り付けられている。前面扉１２は筐体１１の左側部に設けられた軸部１５を回動軸として、筐体１１の内部空間を開閉可能とするように筐体１１に支持されている。なお、前面扉１２は、その裏面に設けられた施錠装置１３によって開放不能に施錠状態とされており、この施錠状態は、キーシリンダ１４への所定のキーによる解錠操作により解除される。
【００１３】
前面扉１２の中央部上寄りには図１に示すように、遊技パネル２０が設けられている。遊技パネル２０には、縦長の３つの表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒが横並びとなるように形成されている。表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒは透明又は半透明の材質により形成されており、各表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒを通じてスロットマシン１０の内部が視認可能な状態となっている。
【００１４】
図２及び図３に示すように、筐体１１は仕切り板１１ａによりその内部が上下２分割されており、仕切り板１１ａの上部にはリールユニット３１が取り付けられている。リールユニット３１は、円筒状にそれぞれ形成された左リール３２Ｌ、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒを備えている。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒは、その中心軸線が当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが各表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒと１対１で対応している。したがって、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの表面の一部はそれぞれ対応する表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒを通じて視認可能な状態となっている。また、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが正回転すると、各表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒを通じてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。
【００１５】

遊技パネル２０の下方左側には図１に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させるために操作されるスタートレバー４１が設けられている。メダル及び仮想メダルのいずれかである遊技媒体（又は遊技価値）が所定数以上ベットされているときにこのスタートレバー４１が操作されると、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが一斉に回転を始める。

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの下方右側にはメダルを投入するためのメダル投入口４５が設けられている。メダル投入口４５から投入されたメダルは、図２に示すように、前面扉１２の背面に設けられたセレクタ５２によって、受付許可時であればホッパ装置５３へ導かれ、受付禁止時であれば前面扉１２の前面下部に設けられたメダル排出口５８からメダル受け皿５９へと導かれる（図１参照）。なお、ホッパ装置５３は、後述するメインラインＭＬ上に遊技媒体の付与に対応する入賞が成立した場合に、貯留タンクに貯留されたメダルを、メダル排出口５８を通じてメダル受け皿５９に払い出す機能を有している。メダル投入口４５の下方には、図１に示すように、メダル投入口４５に投入されたメダルがセレクタ５２内に詰まった際に押される返却ボタン４６が設けられている。

【００１９】

表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの下方左側には、クレジットされた仮想メダルを一度にベット可能な最大分投入するための第１クレジット投入ボタン４７と、仮想メダルを一度に２枚投入するための第２クレジット投入ボタン４８とが設けられている。本スロットマシン１０では一度にベット（すなわち賭け設定）することが可能な遊技媒体（メダル又は仮想メダル）の数が「３」となる状況と「２」となる状況とが存在している。

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

次に、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付されている図柄について説明する。

【００２８】

図４には、左リール３２Ｌ、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒには、それぞれ２１個の図柄が一列に配置されている。また、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応させて番号が「０」～「２０」まで付されているが、これら番号は後述する主制御装置７０が表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒから視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【００２９】

図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの２０番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの

１８番目）、「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１５番目）、「ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１０番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの９番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの５番目）の７種類がある。そして、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて各種図柄の数や配置順序は異なっている。

【００３０】

図５は、表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの正面図である。各表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒは、対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付された２１個の図柄のうち図柄全体が視認可能となる図柄が３個となるように形成されている。このため、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒがすべて停止している状態では、３×３＝９個の図柄が表示窓部２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒを介して視認可能な状態となる。

【００３１】

本スロットマシン１０では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄が視認可能となる位置を結ぶようにして、１本のメインラインＭＬが設定されている。メインラインＭＬは、左リール３２Ｌの中段図柄、中リール３２Ｍの中段図柄及び右リール３２Ｒの中段図柄を結んだラインである。所定数以上の遊技媒体がベットされた状態で各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始され、当該メインラインＭＬ上に当選役に対応した入賞が成立した場合には、遊技媒体の付与という利益、再遊技という利益及び遊技状態の移行のいずれかが付与される。

【００３２】

つまり、本スロットマシン１０では、入賞が成立し得るラインとして１本のメインラインＭＬのみが設定されている。そして、当該メインラインＭＬは一直線に延びるラインとして設定されている。したがって、左リール３２Ｌの上段図柄、中リール３２Ｍの中段図柄及び右リール３２Ｒの下段図柄を結んだサブラインＳＬ１と、左リール３２Ｌの上段図柄、中リール３２Ｍの上段図柄及び右リール３２Ｒの上段図柄を結んだサブラインＳＬ２と、左リール３２Ｌの下段図柄、中リール３２Ｍの下段図柄及び右リール３２Ｒの下段図柄を結んだサブラインＳＬ３と、左リール３２Ｌの下段図柄、中リール３２Ｍの中段図柄及び右リール３２Ｒの上段図柄を結んだサブラインＳＬ４といった１直線に延びるライン上に、入賞対象となる図柄の組合せが成立したとしても、入賞は成立しない。

【００３３】

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

【００３４】

遊技媒体の付与が行われる小役入賞としては、第１補填入賞、第２補填入賞、第３補填入賞、第４補填入賞、第５補填入賞、第６補填入賞、第７補填入賞、第８補填入賞、第９補填入賞、第１ベル入賞、第２ベル入賞、第１スイカ入賞、第２スイカ入賞及びチェリー入賞がある。詳細には、メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「赤７」図柄である場合、第１補填入賞となる。メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「赤７」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第２補填入賞となる。メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第３補填入賞となる。メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ＢＡＲ」図柄である場合、第４補填入賞となる。メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ＢＡＲ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第５補填入賞となる。メインラインＭＬにおいて左リール３２Ｌの停止図柄が「ＢＡＲ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第６補填入賞となる。

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

が可能となる。また、「２」の遊技媒体をベットしたゲームにおいていずれかのリプレイ入賞となった場合、遊技媒体のベットを不要としながら、「２」の遊技媒体がベットされた状態で次回のゲームを開始することが可能となる。

【００３９】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞として、第１ＣＢ入賞及び第２ＣＢ入賞がある。詳細には、メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「赤７」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「白７」図柄である場合、第１ＣＢ入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「白７」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「白７」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「赤７」図柄である場合、第２ＣＢ入賞となる。第１ＣＢ入賞が成立した場合には遊技状態が第１ＣＢ状態ＳＴ２に移行し、第２ＣＢ入賞が成立した場合には遊技状態が第２ＣＢ状態ＳＴ３に移行する（図２０参照）。

【００４０】

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

【００４１】

第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３では、非ＣＢ状態とは異なるリール制御が行われる。非ＣＢ状態では、ストップボタン４２～４４が操作されてから最大４図柄分まで滑らせることが可能なリール制御が、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒについて行われる。つまり、非ＣＢ状態では、ストップボタン４２～４４が操作されてから規定時間（１９０ミリ秒）が経過するまでに停止させるリール制御が、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒについて行われる。一方、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３では、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒについて上記リール制御、すなわち通常ゲームと同様のリール制御が行われるが、左リール３２Ｌについて上記リール制御が行われない。左リール３２Ｌについては、左ストップボタン４２が操作されてから最大１図柄分までしか滑らせないリール制御が行われる。つまり、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３では、左ストップボタン４２が操作されてから上記規定時間より短い所定の時間（７５ｍｓｅｃ）が経過するまでに停止させるリール制御が、左リール３２Ｌについて行われる。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

技状態の終了時に遊技者が所有している遊技媒体の数を少なくする遊技状態である。

【００４５】

次に、各種報知及び各種演出を実行するための装置について説明する。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

遊技媒体の付与に対応するいずれかの小役入賞（第１～第９補填入賞、第１ベル入賞、第２ベル入賞、第１スイカ入賞、第２スイカ入賞又はチェリー入賞）が成立した場合には、その小役入賞が成立したゲームの終了時にその小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が兼用表示部６６にて表示される。具体的には、非ＣＢ状態において第１～第９補填入賞のいずれかが成立した場合には左側の７セグメント表示器６６ａは非表示となるとともに右側の７セグメント表示器６６ｂに「１」が表示されることによって「１」の遊技媒体が付与されたことが報知される。非ＣＢ状態において第１ベル入賞及び第２ベル入賞のいずれかが成立した場合には左側の７セグメント表示器６６ａに「１」が表示されるとともに右側の７セグメント表示器６６ｂに「５」が表示されることによって「１５」の遊技媒体が付与されたことが報知される。また、非ＣＢ状態において第１スイカ入賞及び第２スイカ入賞のいずれかが成立した場合には左側の７セグメント表示器６６ａは非表示となるとともに右側の７セグメント表示器６６ｂに「５」が表示されることによって「５」の遊技媒体が付与されたことが報知される。また、非ＣＢ状態においてチェリー入賞が成立した場

合には左側の７セグメント表示器６６ａは非表示となるとともに右側の７セグメント表示器６６ｂに「４」が表示されることによって「４」の遊技媒体が付与されたことが報知される。

【００５１】

第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３においては小役の入賞により付与される遊技媒体の数は「１」となる。したがって、第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ状態ＳＴ３において小役の入賞が成立した場合には左側の７セグメント表示器６６ａは非表示となるとともに右側の７セグメント表示器６６ｂに「１」が表示されることによって「１」の遊技媒体が付与されたことが報知される。

【００５２】

一方、いずれかのリプレイ入賞及びいずれかのＣＢ入賞といった遊技媒体が付与されない入賞が成立したとしても、その入賞に対応する表示が兼用表示部６６にて行われることはなく、この場合には各７セグメント表示器６６ａ，６６ｂは非表示の状態に維持される。兼用表示部６６における遊技媒体の付与数の表示は、その表示が行われた次回のゲームを開始させるために遊技媒体がベットされた場合に終了され、このベットされたタイミングにおいて各７セグメント表示器６６ａ，６６ｂは非表示の状態となる。

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】
リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知される場合、兼用表示部６６におけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示及び画像表示装置６３におけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示は役の抽選処理が行われた後であってリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作が有効化される前に開始される。この場合、兼用表示部６６におけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示の方が、画像表示装置６３におけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示よりも先に開始されるが、これら表示が同時又は略同時に開始される構成としてもよく、表示開始順序が逆であってもよい。また、兼用表示部６６及び画像表示装置６３におけるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する表示は、当該表示の実行対象となったゲームにおいて全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対して停止指令が発生した場合に終了される。

【００６３】
兼用表示部６６は共通表示領域６８の中央側に配置されているのに対して、区間表示部６７は共通表示領域６８の隅角側に配置されている。区間表示部６７は、遊技区間が第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のうち第２区間ＳＣ２であることを報知するための表示部である（図２０参照）。第２区間ＳＣ２とは、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されることで１ゲームにおける遊技媒体の獲得期待値（「１ゲームにおける遊技媒体の付与期待数」から「１ゲームにおいてベットされた遊技媒体数」を減算した値）が「０」を上回り得る有利な遊技状態（具体的にはベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５）が開始され得る区間であって当該有利な遊技状態が継続し得る区間である。一方、第１区間ＳＣ１とは、有利な遊技状態が開始されない区間であって有利な遊技状態が継続しない区間である。

【００６４】
区間表示部６７は、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役又はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に応じて入賞成立の有無が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されることで遊技媒体の獲得期待値が「０」を上回る有利遊技状態である場合には点灯状態となる。区間表示部６７は、点灯状態となった場合、その後に第２区間ＳＣ２が終了するまでその点灯状態が維持され、第２区間ＳＣ２が終了して第１区間ＳＣ１に移行する場合に消灯状態となる。

【００６５】
上記のように区間表示部６７は第２区間ＳＣ２において一旦点灯状態とされると当該第２区間ＳＣ２が終了するまではその点灯状態が維持される構成において、共通表示領域６８に集約させて設けられる兼用表示部６６は、遊技媒体の付与が発生した場合に点灯状態とされ次のゲームの開始に際して消灯状態とされるとともに、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が画像表示装置６３にて表示される場合に点灯状態とされそのゲームの終了に際して消灯状態とされる。したがって、区間表示部６７を共通表示領域６８内に配置することで遊技者に対して目立ち過ぎないようにした構成において、第２区間ＳＣ２である状況では共通表示領域６８において区間表示部６７のみが点灯状態となっている状況を積極的に生じさせることが可能となり、遊技ホールの管理者にとって区間表示部６７の確認の容易化が図られる。

【００６６】
なお、第２区間ＳＣ２においては区間表示部６７の点灯状態が維持される構成に代えて第２区間ＳＣ２においては区間表示部６７にて所定の周期で点滅表示が行われる構成としてもよい。また、兼用表示部６６及び区間表示部６７として、液晶表示装置などの他の表示器を用いてもよい。

【００６７】
スロットマシン１０には、各種制御装置が設けられている。具体的には、図３に示すよ

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

【００６８】

基板ボックス８１は複数のケース体を前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体には、これらケース体の分離を阻止するとともにこれらケース体の分離に際してその痕跡を残すための結合部８３が設けられている。結合部８３は、略直方体形状の基板ボックス８１における一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部８３を利用してケース体の分離を阻止している状態において当該一部の結合部８３を破壊してケース体を分離させたとしても、その後に別の結合部８３を結合状態とすることでケース体の分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体の分離に際して結合部８３が破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部８３を目視確認することでケース体の分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。また、基板ボックス８１において結合部８３が並設された一辺とは別の一辺にはケース体間の境界を跨ぐようにして封印シール８４が貼り付けられている。封印シール８４はその引き剥がしに際して粘着層がケース体に残る。これにより、ケース体の分離に際して封印シール８４が剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【００６９】

スロットマシン１０には図２に示すように、主制御装置７０以外にも演出制御装置９０が設けられている。演出制御装置９０は、前面扉１２において画像表示装置６３の後方に重ねて配置されている。演出制御装置９０は、主制御装置７０から受信したコマンドに基づき、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３の制御を実行する。なお、演出制御装置９０は主制御装置７０と同様に基板ボックス内に制御基板が収容されてなる。

【００７０】

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

【００７１】

主制御装置７０の主制御基板７１には既に説明したとおりＭＰＵ７２が搭載されている。ＭＰＵ７２には、当該ＭＰＵ７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ７３と、そのＲＯＭ７３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ７４と、クロック回路から出力されるクロック信号に基づいて乱数を所定の数値範囲内において順次更新する乱数回路７５と、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路とが設けられている。また、それ以外にもＭＰＵ７２には、割込回路、データ入出力回路などが内蔵されている。なお、ＭＰＵ７２に対してＲＯＭ７３及びＲＡＭ７４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【００７２】

ＭＰＵ７２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ７２の入力側には、リールユニット３１、スタートレバー４１の操作を検出するスタート検出センサ４１ａ、各ストップボタン４２，４３，４４の操作を個別に検出するストップ検出セ

ンサ４２ａ，４３ａ，４４ａ、メダル投入口４５から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ４５ａ、各クレジット投入ボタン４７，４８の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ４７ａ，４８ａ、精算ボタン５１の操作を検出する精算検出センサ５１ａ、ホッパ装置５３の払出検出センサ、並びに電源装置５４に設けられたリセットボタン５６の操作を検出するリセット検出センサ及び設定キー挿入孔５７に設定キーが挿入されたことを検出する設定キー検出センサ等の各種センサが接続されており、これら各センサからの信号はＭＰＵ７２に入力される。

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

ＭＰＵ７２の入力側には、電源装置５４に設けられた停電監視回路が接続されている（図示略）。電源装置５４には、主制御装置７０をはじめとしてスロットマシン１０の各電子機器に駆動電力を供給する電源部及び停電監視回路が搭載されており、停電監視回路は、外部電源から電源部に印加されている電圧を監視し、当該電圧が基準電圧以下となった場合にＭＰＵ７２に停電信号を出力する。ＭＰＵ７２は、停電信号を受信することにより停電時処理を実行し、復電後において停電前の処理状態への復帰を可能とする。また、電源装置５４には、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況において電断中電力としてバックアップ電力をＲＡＭ７４に供給するための電断中電源部が設けられている。これにより、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況であっても、電断中

電源部においてバックアップ電力を供給可能な状況（例えば１日や２日）ではＲＡＭ７４においてデータが記憶保持される。

【００７７】

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

【００７８】

なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。また、ＲＡＭ９４には、外部電源からの動作電力の供給が遮断されている状況において電源装置５４の電断中電源部からバックアップ電力が供給されない。

【００７９】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、既に説明したとおり主制御装置７０のＭＰＵ７２が接続されており、当該ＭＰＵ７２から各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３が接続されている。ＭＰＵ９２は、主制御装置７０のＭＰＵ７２から受信したコマンドに基づき、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御、及び画像表示装置６３の表示制御を実行することで、各種報知や各種演出が行われるようにする。

【００８０】

演出制御基板９１には、図示は省略するが、ＭＰＵ９２の他に、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）、キャラクタＲＯＭ、及びビデオＲＡＭ等が搭載されている。ＶＤＰは、画像表示装置６３に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰは、ビデオＲＡＭのデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭに記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭから所定のタイミングで読み出して画像表示装置６３に表示させる。キャラクタＲＯＭは、画像表示装置６３に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭには、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。ビデオＲＡＭは、画像表示装置６３に表示させる表示データを記憶するためのメモリである。ＭＰＵ９２は、主制御装置７０のＭＰＵ７２から受信したコマンドに基づき演出の実行内容を決定した場合、その決定した演出の実行内容に従って、各更新タイミングに対応する画像の内容を指示する描画リストをＶＤＰに出力する。ＶＤＰは、当該描画リストに従ってキャラクタＲＯＭから画像データを読み出し、その読み出した画像データを利用してビデオＲＡＭに表示データを作成する。そして、ＶＤＰは、その作成した表示データに対応する画像信号を画像表示装置６３に出力することで、当該画像表示装置６３にその表示データに対応する画像を表示させる。

【００８１】

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

【００８２】

＜領域内処理及び領域外処理＞

次に、主側ＭＰＵ７２における各種制御の実行内容について説明する。

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

上記のように領域内処理用のプログラム及び領域内用のデータと、領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータのみをチェックする場合にはこれら領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータのみをチェックする場合にはこれら領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを領域内処理と領域外処理とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを領域内処理と領域外処理とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【００８７】

領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータが記憶されたエリアのアドレ

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

領域内処理用のスタックエリア９７と、領域外処理用のスタックエリア９９とが区別して設定されていることにより、主側ＭＰＵ７２において領域内処理を実行する場合と領域外処理を実行する場合とで、主側ＭＰＵ７２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側ＲＡＭ７４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、領域内処理及び領域外処理のうち一方を実行し

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

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

からの遊技媒体の合計獲得枚数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅは、ベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の残りの付与数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

＜メイン処理＞

次に、主側ＭＰＵ７２により実行される処理について説明する。まず、主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が開始された場合に当該主側ＭＰＵ７２にて実行されるメイン処理について図１３のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップＳ１０１～ステップＳ１１９の処理のうちステップＳ１０２にて呼び出されて実行される領域外用の第１初期化処理及びステップＳ１０７にて呼び出されて実行される領域外用の第２初期化処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、領域外用の第１初期化処理及び領域外用の第２初期化処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【０１０１】

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

【０１０２】

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

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ１０８）。設定値更新処理では、設定キーが挿入されてＯＮ操作されていることを条件として現在の設定値を読み込むとともに、クレジット表示部６５に現在の設定値を表示する。設定値更新処理が実行される場合には、その前に一部クリア処理（ステップＳ１０５）及び全部クリア処理（ステップＳ１０６）のいずれかが実行されているため、設定値更新処理の開始に際してクレジット表示部６５には設定値が「１」であることに対応する表示が行われる。設定値更新処理では、リセットボタン５６が操作される度に設定値を「１」更新するとともに、その更新後の設定値をクレジット表示部６５に表示する。なお、設定値が「６」である状況でリセットボタン５６が操作された場合には設定値は「１」に更新される。スタートレバー４１が操作された後に設定キーのＯＮ操作が解除された場合に、その時点で選択されている設定値が今回の設定値更新処理において設定された設定値となり、設定値更新処理を終了する。この場合、クレジット表示部６５における設定値の表示が終了される。その後、通常処理に移行する（ステップＳ１０９）。通常処理については後に詳細に説明する。

【０１０６】

メイン処理において設定キーのＯＮ操作が行われていない場合（ステップＳ１０３：ＮＯ）、ステップＳ１１０以降の復電処理を実行する。復電処理とは、スロットマシン１０の状態を電源遮断前の状態に復帰させるための処理である。復電処理では、主側ＲＡＭ７

４を確認することでスロットマシン１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ１１０）。具体的には、設定値が「１」～「６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は「７」以上である場合に異常であると判定する。設定値が正常である場合には、停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ１１１）。停電フラグは主側ＲＡＭ７４に設けられており、主側ＭＰＵ７２への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「１」がセットされている。停電フラグに「１」がセットされている場合には、ＲＡＭ判定値が正常であるか否かを確認する（ステップＳ１１２）。具体的には、主側ＲＡＭ７４のチェックサム値を調べ、その値が正常であるか否かを確認する。

【０１０７】

ステップＳ１１０～ステップＳ１１２の全てにおいて肯定判定をした場合には前回の電断時における停電時処理が正常に実行されたことを意味する。この場合、主側ＲＡＭ７４に保存されたスタックポインタの値を主側ＭＰＵ７２のスタックポインタに書き込み、主側ＲＡＭ７４に退避されたデータを主側ＭＰＵ７２のレジスタに復帰させることで、主側ＭＰＵ７２のレジスタの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる（ステップＳ１１３）。また、主側ＲＡＭ７４の停電フラグを「０」クリアする（ステップＳ１１４）。その後、復電処理の実行を認識させるための復電コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信した後に（ステップＳ１１５）、電源遮断前の番地に戻る（ステップＳ１１６）。

【０１０８】

一方、ステップＳ１１０～ステップＳ１１２のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、次回のタイマ割込み処理（図１４）の実行を禁止し（ステップＳ１１７）、主側ＭＰＵ７２の全ての出力ポートを「０」クリアすることにより当該出力ポートに接続された全てのアクチュエータをＯＦＦ状態とし（ステップＳ１１８）、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行する（ステップＳ１１９）。そして、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、領域内用の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は領域内用の全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行されることにより解除される。

【０１０９】

＜タイマ割込み処理＞

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるタイマ割込み処理について、図１４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、タイマ割込み処理は、例えば１．４９ミリ秒ごとに起動される。また、タイマ割込み処理におけるステップＳ２０１～ステップＳ２１６の処理のうちステップＳ２１５にて呼び出されて実行される管理用処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、管理用処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【０１１０】

レジスタ退避処理（ステップＳ２０１）では、後述する通常処理で使用している主側ＭＰＵ７２内の全レジスタの値を領域内処理用のワークエリア９６に退避させる。ステップＳ２０２では停電フラグに「１」がセットされているか否かを確認し、停電フラグに「１」がセットされているときにはステップＳ２０３に進み、停電時処理を実行する。停電フラグは、電源装置５４の停電監視回路からの停電信号が主側ＭＰＵ７２に入力された場合にセットされる。停電時処理では、まずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、主側ＭＰＵ７２のスタックポインタの値を領域内処理用のワークエリア９６に保存する。その後、主側ＭＰＵ７２の出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時に主側ＲＡＭ７４のデータが正常であるか否かを判定するための判定値を算出して領域内処理用のワークエリア９６に保存し、それ以後のＲＡＭアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備

え無限ループに入る。
【０１１１】
ステップＳ２０２にて停電フラグに「１」がセットされていない場合には、ステップＳ２０４以降の各種処理を行う。ステップＳ２０４では、誤動作の発生を監視するためのウオッチドッグタイマの値を初期化するウオッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップＳ２０５では、主側ＭＰＵ７２自身に対して次回のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップＳ２０６では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転させるために、これら各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに設けられたステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。
【０１１２】
ステップＳ２０７では、入力ポートに接続された各種センサの状態を読み込むとともに、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップＳ２０８では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップＳ２０９では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部へ出力するカウンタ処理を行う。ステップＳ２１０では、各種コマンドを演出側ＭＰＵ９２へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップＳ２１１では、入出力ポートからＩ／Ｏ装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。
【０１１３】
その後、領域外処理用のワークエリア９８に設けられた終了フラグ９８ｃに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２１２）。終了フラグ９８ｃに「１」がセットされている場合にはそれに対応する信号がスロットマシン１０から遊技ホールの管理コンピュータに外部出力されるようにするための処理を実行する（ステップＳ２１３）。ステップＳ２１２にて否定判定をした場合、又はステップＳ２１３の処理を実行した場合、ステップＳ２１４にて、先のステップＳ２０１にて領域内処理用のワークエリア９６に退避させた各レジスタの値をそれぞれ主側ＭＰＵ７２内の対応するレジスタに復帰させる。
【０１１４】
ステップＳ２１５では、ＣＡＬＬＩ命令により管理用処理を実行する。管理用処理は領域外処理に含まれる。つまり、メイン処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を実行する状況となる場合に、当該領域外処理がＣＡＬＬＩ命令により呼び出される。ＣＡＬＬＩ命令の内容は既に説明したとおりである。
【０１１５】
管理用処理では、まずロード命令により、主側ＭＰＵ７２のスタックポインタに領域外処理の開始時における固定アドレスを設定する。その後、ロード命令により主側ＭＰＵ７２の各種レジスタの情報を領域外処理用のワークエリア９８に退避させる。そして、管理実行処理を実行する。管理実行処理では、全体のゲーム数に対する第２区間ＳＣ２の総ゲーム数の比率が計算され、その計算結果の比率が兼用表示部６６に表示される。この場合、全体のゲーム数に対する第２区間ＳＣ２の総ゲーム数の比率の計算が設定値ごとに行われる構成としてもよい。当該構成においては、設定値が変更されたとしても設定値ごとに行われている上記比率の情報が初期化されずに計算が継続される構成としてもよい。管理実行処理を実行した後は、ロード命令により主側ＭＰＵ７２のスタックポインタに管理用処理の終了後における領域内処理への復帰時における固定アドレスを設定し、さらにロード命令により領域外処理用のワークエリア９８に退避させた各種情報を主側ＭＰＵ７２の対応するレジスタに復帰させる。
【０１１６】
ステップＳ２１６では、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。当該ステップＳ２１６の処理を実行することで、タイマ割込み処理の１実行回を終了する。
【０１１７】
＜通常処理＞
次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される通常処理について図１５のフローチャートに基づ

き説明する。なお、通常処理におけるステップＳ３０１～ステップＳ３１６の処理のうちステップＳ３１１にて呼び出されて実行される終了監視処理以外の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行され、終了監視処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。

【０１１８】

まず次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う（ステップＳ３０１）。その後、開始待ち処理を実行する（ステップＳ３０２）。開始待ち処理では、前回のゲームにおいていずれかのリプレイ入賞が成立している場合には前回のベット数と同数のベット設定を、主側ＲＡＭ７４に設けられたベット数設定カウンタ９６ａにセットする。ベット数設定カウンタ９６ａは、実行対象となるゲームのベット数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。前回のゲームにおいてリプレイ入賞が成立していない場合には、現状の遊技状態が第２ＣＢ状態ＳＴ３ではないのであれば今回のゲームのベット上限数として「３」をセットし、現状の遊技状態が第２ＣＢ状態ＳＴ３であれば今回のゲームのベット上限数として「２」をセットする。ベット数設定カウンタ９６ａの値が今回のベット上限数ではないことを条件として、貯留記憶されている仮想メダルが１枚以上であって有効なベット操作が行われたか否かを判定する。主側ＲＡＭ７４には貯留記憶されている仮想メダルの数を記憶するためのエリアとしてクレジットカウンタ９６ｂが設けられている。クレジットカウンタ９６ｂの値が１以上である場合に有効なベット操作が行われた場合、ベット設定処理を実行する。

【０１１９】

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

【０１２０】

開始待ち処理では、メダル投入口４５にメダルが投入されていることにより投入メダル検出センサ４５ａにて１枚のメダルが検出されている場合、主側ＲＡＭ７４のベット数設定カウンタ９６ａの値がベット上限数未満であればベット数設定カウンタ９６ａの値を１加算し、ベット数設定カウンタ９６ａの値がベット上限数以上であれば主側ＲＡＭ７４のクレジットカウンタ９６ｂの値を１加算する。ベット数設定カウンタ９６ａの値がベット上限数以上であってクレジットカウンタ９６ｂの値が上限貯留記憶数（具体的には「５０」）以上となった場合、受付禁止処理を実行する。受付禁止処理が実行されることにより、メダル投入口４５にメダルが投入されたとしても、当該メダルは投入メダル検出センサ４５ａにて検出されることなくメダル受け皿５９へ排出される。

【０１２１】

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

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

その後、今回のゲームの結果に対応する遊技状態及び遊技区間の設定を可能とするための遊技終了時の対応処理を実行する（ステップＳ３１０）。また、ＣＡＬＬＩ命令により終了監視処理を実行する（ステップＳ３１１）。終了監視処理は領域外処理に含まれる。つまり、メイン処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を実行する状況となる場合に、当該領域外処理がＣＡＬＬＩ命令により呼び出される。ＣＡＬＬＩ命令の内容は既に説明したとおりである。終了監視処理の内容については後に説明する。また、スロットマシン１０の状態を遊技ホールの管理コンピュータに出力するための外部出力設定処理を実行する（ステップＳ３１２）。

【０１２７】

その後、遊技を強制終了させるか否かを特定するとともに遊技を強制終了させる条件が成立している場合には遊技を強制終了させるための設定を行う終了設定処理を実行する（ステップＳ３１３）。終了設定処理の内容については後に説明する。また、今回のゲームの終了時、すなわち次回のゲームにおける遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１、第１ＣＢ状態ＳＴ２、第２ＣＢ状態ＳＴ３、ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５及びＣＺ状態のいずれか）及び遊技区間（第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のいずれか）を特定可能とする情報を主側ＲＡＭ７４の領域内処理用のワークエリア９６における終了時

状況用エリア９６ｋに記憶させる。また、１ゲームが終了したことを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのゲーム終了コマンドを送信するための処理を実行する（ステップＳ３１５）。その後、受付許可処理を実行する（ステップＳ３１６）。受付許可処理が実行されることにより、メダル投入口４５から投入されたメダルは、投入メダル検出センサ４５ａにて検出された後にホッパ装置５３にて回収される。

【０１２８】

＜役の抽選処理＞

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

【０１２９】

ステップＳ４０１では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン１０では、スタートレバー４１が操作されるとその時点における乱数を乱数回路７５からラッチする構成となっている。乱数回路７５は「０」～「６５５３５」の乱数を生成しており、主側ＭＰＵ７２は、スタートレバー４１の操作を確認した場合に乱数回路７５においてラッチした値を主側ＭＰＵ７２の所定のレジスタに格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー４１が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。乱数回路７５は、スタートレバー４１が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

【０１３０】

乱数を取得した後、役の当否判定を行うための抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ４０２）。本スロットマシン１０では、「１」から「６」まで６段階の設定値が予め用意されており、設定キー挿入孔５７に設定キーを挿入してＯＮ操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの設定値に対応する当選確率に基づいて役の抽選処理を実行させるのかを設定することができる。設定値が「ｎ」よりも「ｎ＋１」の方が遊技者にとって有利な当選確率となる。具体的には、設定値が「ｎ」よりも「ｎ＋１」の方が所定の役の当選確率が高いことにより、設定値が「ｎ」よりも「ｎ＋１」の方が遊技者にとって有利となる。また、同一の段階の設定値であっても、ベットされている遊技媒体の数が「２」の場合よりも「３」の場合の方が遊技者にとって有利となる。また、遊技状態として第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３が存在している。ステップＳ４０２では、現状の設定値と、現状のベット数と、現状の遊技状態との組合せに対応する抽選テーブルを選択する。

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

３２Ｍである場合に第２停止対象及び第３停止対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類並びに各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第９補填入賞が成立し得る。インデックス値ＩＶ＝９で当選となった場合、第１停止が右リール３２Ｒである場合に第２停止対象及び第３停止対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類並びに各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２ベル入賞が確実に成立し、それ以外の場合には第８補填入賞が成立し得る。

【０１３６】

インデックス値ＩＶ＝１０には、図１７及び図１８に示すように、第１ベル当選データが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１０で当選となった場合、図１９に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第１ベル入賞が確実に成立する。

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

、図１９に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第１ＣＢ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングよっては第１ＣＢ入賞が成立しない可能性がある。第２ＣＢ当選データが設定された場合、遊技媒体のベット数が「２」であれば、図１９に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なく第２ＣＢ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングよっては第２ＣＢ入賞が成立しない可能性がある。

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

図１７の３枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値ＩＶ＝１の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝２の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝３の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝４の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝５の際に当選となる確率及びインデックス値ＩＶ＝６の際に当選となる確率は、それぞれ約１／２１．８である。また、インデックス値ＩＶ＝７の際に当選となる確率、インデックス値ＩＶ＝８の際に当選となる確率及びインデックス値ＩＶ＝９の際に当選となる確率は、それぞれ約１／２１．８である。また、インデックス値ＩＶ＝１０の際に当選となる確率は、約１／９．４である。また、インデックス値ＩＶ＝１１の際に当選となる確率は、約１／１６４である。また、インデックス値ＩＶ＝１２の際に当選となる確率は、約１／１４６である。また、インデックス値ＩＶ＝１３の際に当選となる確率は、約１／４２３である。また、インデックス値ＩＶ＝１４の際に当選となる確率は、約１／３２８である。また、インデックス値ＩＶ＝１５の際に当選となる確率は、約１／１６４である。また、インデックス値ＩＶ＝１６の際に当選となる確率は、約１／７．３である。また、インデックス値ＩＶ＝１７の際に当選となる確率は、約１／３．３である。

【０１４４】

一方、図１８の２枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値ＩＶ＝１～１６のそれぞれにおいて当選となる確率が、３枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合よりも低い確率となる。具体的には、２枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合、インデックス値ＩＶ＝１～１６のそれぞれにおいて当選となる確率が、３枚ベット時の役抽選テーブルが選択される場合の確率の２／３以下の確率となっている。これにより、「２」の遊技媒体がベットされている状況で実行されるゲームよりも、「３」の遊技媒体がベットされている状況で実行されるゲームの方が、遊技媒体の付与を伴う小役入賞及び再遊技が付与されるリプレイ入賞の発生確率を高くすることが可能となる。

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

役の抽選処理（図１６）の説明に戻り、ステップＳ４０２にて抽選テーブルを選択した後、インデックス値ＩＶを「１」とした後に（ステップＳ４０３）、役の当否を判定する際に用いる判定値ＤＶを設定する（ステップＳ４０４）。かかる判定値設定処理では、現在の判定値ＤＶに、現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップＳ４０１にて取得した乱数の値を現在の判定値ＤＶとし、この乱数の値に現在のインデックス値ＩＶであるインデックス値ＩＶ＝１と対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとする。

【０１４９】

その後、インデックス値ＩＶと対応する役の当否判定を行う（ステップＳ４０５）。役の当否判定では判定値ＤＶが「６５５３５」を超えたか否かを判定する。「６５５３５」

を超えた場合には（ステップＳ４０５：ＹＥＳ）、そのときのインデックス値ＩＶと対応する当選データを主側ＲＡＭ７４にセットするための当選データの取得処理を実行する（ステップＳ４０６）。

【０１５０】

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

【０１５１】

ステップＳ４０６の処理を実行した場合、又はステップＳ４０８にて否定判定をした場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。この場合には、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報第１設定処理を行う（ステップＳ４０９）。その後、遊技開始時処理を実行する（ステップＳ４１０）。遊技開始時処理では詳細は後に説明するが、役の抽選処理の結果を踏まえてゲーム開始時の各種設定を行う。その後、１ゲームが開始されたことを演出側ＭＰＵ９２に認識させるための回転受付コマンドＡ，Ｂを送信するための処理を実行する（ステップＳ４１１）。

【０１５２】

＜遊技状態及び遊技区間＞

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

通常遊技状態ＳＴ１、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３には、第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２のいずれにおいても滞在し得る。一方、ベースＡＴ状態ＳＴ４及びエンディングＡＴ状態ＳＴ５には、第１区間ＳＣ１において滞在することはなく、第２区間ＳＣ２においてのみ滞在する。

【０１６７】

第２区間ＳＣ２における通常遊技状態ＳＴ１においては、各ゲームにおける役の抽選処理（図１６）の結果に基づいてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行抽選処理が実行され得るが、当該移行抽選処理はベット数が「３」であるゲームにおいては実行される一方、ベット数が「２」であるゲームにおいては実行されない。また、第２区間ＳＣ２における通常遊技状態ＳＴ１においては、１ゲームが実行される度に主側ＲＡＭ７４に設けられた解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値が１減算され、その１減算後における解除ゲーム数カウンタ９

６ｇの値が「０」である場合にはベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定することとなるが、当該解除ゲーム数カウンタ９６ｇの減算はベット数が「３」であるゲームにおいては実行される一方、ベット数が「２」であるゲームにおいては実行されない。したがって、第２区間ＳＣ２における通常遊技状態ＳＴ１において、ベット数が「３」であるゲームが実行されるようにした方が、ベット数が「２」であるゲームが実行されるようにするよりも遊技者にとって有利である。

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

＜遊技開始時処理＞

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

【０１７１】

領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられた第２区間フラグに「１」がセットされておらず第１区間ＳＣ１である場合（ステップＳ５０１：ＹＥＳ）、領域内処理用のワークエリア９６におけるベット数設定カウンタ９６ａの値が

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

今回のゲームのベット数が「３」であって現状の遊技状態が第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第

２ＣＢ状態ＳＴ３のいずれでもない場合（ステップＳ５０６及びステップＳ５０７：ＮＯ）、ステップＳ５０８以降の処理を実行する。ステップＳ５０８では現状の遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１であるか否かを判定する。通常遊技状態ＳＴ１である場合（ステップＳ５０８：ＹＥＳ）、通常開始時処理を実行する（ステップＳ５０９）。通常開始時処理の詳細については後に説明する。

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

＜リール制御処理＞

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

【０１７９】

まず各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させる回転開始処理を行う（ステップＳ６０１）。回転開始処理では、前回のゲームでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始された時点から予め定められたウエイト時間（例えば４．１秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過している場合には、次回のゲームのためのウエイト時間を再設定するとともに、主側ＲＡＭ７４における領域内処理用のワークエリア９６に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットする。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理（図１４）におけるステップＳ２０６のステッピングモータ制御処理にてステッピングモータの加速処理が開始され、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始する。その後、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、主側ＭＰＵ７２は、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転速度が定速となると各ストップボタン４２～４４の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

【０１８０】

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

リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒと対応するストップボタン４２～４４が操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する（ステップＳ６０３）。停止指令が発生していない場合には、ステップＳ６０２に戻り、ストップボタン４２～４４のいずれかが操作されるまでステップＳ６０２の処理を繰り返し実行する。停止指令が発生した場合には、停止開始コマンドの送信処理を実行する（ステップＳ６０４）。停止開始コマンドとは、いずれのストップボタン４２～４４が操作されて今回の停止指令が発生したのかを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。停止開始コマンドを送信した場合には回転中のリールを停止させるべくステップＳ６０５～ステップＳ６１１に示す停止制御処理を行う。

【０１８１】

停止制御処理では、ストップボタン４２～４４が操作されたタイミングで基点位置（具体的には下段）に到達している到達図柄の図柄番号を確認する（ステップＳ６０５）。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。その後、主側ＲＡＭ７４に格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒのスベリ数を算出する（ステップＳ６０６）。

【０１８２】

本スロットマシン１０では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させる停止態様として、ストップボタン４２～４４が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを１図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、２図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、３図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、４図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との５パターンの停止態様が用意されている。そこでステップＳ６０６では、主側ＲＡＭ７４における領域内処理用のワークエリア９６に格納されている停止情報に基づいてスベリ数として「０」～「４」のいずれかの値を算出する。

【０１８３】

その後、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する（ステップＳ６０７）。そして、今回停止させるべきリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し（ステップＳ６０８）、等しくなった場合にはリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を停止させるリール停止処理を行う（ステップＳ６０９）。その後、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止したか否かを判定する（ステップＳ６１０）。全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止していない場合には、停止情報第２設定処理を行い（ステップＳ６１１）、ステップＳ６０２に戻る。

【０１８４】

ここで、停止情報とは、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止態様を、役の抽選処理（図１６）の結果に対応したものとするための情報であり、当該停止情報を利用することにより、各ストップボタン４２～４４が停止操作された場合に基点位置に到達している到達図柄に対するスベリ数（具体的には「０」～「４」）を算出することが可能となる。当該停止情報としては、各図柄とスベリ数との対応関係を示すスベリ数データが、各抽選結果及び各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応させて主側ＲＯＭ７３に領域内処理用のデータとして予め記憶されている。但し、これに限定されることはなく、各抽選結果及び各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応するスベリ数データを、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転中などに導出する構成としてもよい。

【０１８５】

上記停止情報を設定するための処理として、役の抽選処理（図１６）のステップＳ４０９にて実行される停止情報第１設定処理と、リール制御処理（図２２）のステップＳ６１１にて実行される停止情報第２設定処理とが存在している。停止情報第１設定処理では、役の抽選処理の結果に応じて停止情報を設定する。停止情報第２設定処理では、停止情報第１設定処理又は前回の停止情報第２設定処理にて主側ＲＡＭ７４における領域内処理用

のワークエリア９６に格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報第２設定処理では、セットされている当選データと、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序と、停止しているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止出目とに基づいて停止情報を変更する。

【０１８６】

ステップＳ６１０にて全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止していると判定した場合には、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止したことを示す全リール停止コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ６１２）。その後、入賞判定処理を実行する（ステップＳ６１３）。入賞判定処理では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいてメインライン ＭＬ上に停止している図柄の種類を把握する。そして、主側ＲＡＭ７４における領域内処理用のワークエリア９６に記憶されている当選データの内容に基づき、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいてメインライン ＭＬ上に停止表示されている図柄の組合せが役の抽選処理において当選となった役に対応する図柄の組合せであるか否かを判定し、当選となった役に対応する図柄の組合せである場合には当選役の入賞の成立として入賞対応処理を実行する。入賞対応処理では、その入賞が小役入賞であれば媒体付与処理において遊技媒体の付与を可能とするように付与対象となる遊技媒体数の情報を主側ＲＡＭ７４における領域内処理用のワークエリア９６にセットする。一方、その入賞がリプレイ入賞であれば、次回の開始待ち処理にて再遊技設定処理が実行されるようにするためのフラグ設定処理を実行する。入賞判定処理を実行した後は入賞結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ６１４）。入賞結果コマンドには、今回の入賞成立の有無を示すデータが含まれているとともに、入賞が成立している場合にはその入賞の種類を示すデータが含まれている。また、入賞結果コマンドには今回のゲームにおける役の抽選処理（図１６）の結果に対応するデータが含まれている。

【０１８７】

＜遊技終了時の対応処理＞

次に、通常処理（図１５）のステップＳ３１０にて実行される遊技終了時の対応処理について、図２３のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常処理（図１５）におけるステップＳ３１０の処理はリール制御処理（ステップＳ３０８）よりも後に実行されるため、遊技終了時の対応処理は１ゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が全て停止された後に実行されることとなる。また、遊技終了時の対応処理におけるステップＳ７０１～ステップＳ７０６の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０１８８】

まず第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ状態ＳＴ３の移行制御と進行制御とを行うためのＣＢ用処理を実行する（ステップＳ７０１）。ＣＢ用処理では、今回のゲームにて第１ＣＢ入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられた第１ＣＢ状態フラグに「１」をセットし、領域内処理用のワークエリア９６に記憶された第１ＣＢ当選データをクリアする。これにより、遊技状態が第１ＣＢ状態ＳＴ２となる。第１ＣＢ状態ＳＴ２においては「３」の遊技媒体がベットされている状況においてのみゲームが実行されることとなる。ＣＢ用処理では、今回のゲームにて第２ＣＢ入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられた第２ＣＢ状態フラグに「１」をセットし、領域内処理用のワークエリア９６に記憶された第２ＣＢ当選データをクリアする。これにより、遊技状態が第２ＣＢ状態ＳＴ３となる。第２ＣＢ状態ＳＴ３においては「２」の遊技媒体がベットされている状況においてのみゲームが実行されることとなる。第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ状態ＳＴ３においては、今回のゲームにて第１ベル入賞が成立している場合、領域内処理用のワークエリア９６に設けられた合計付与カウンタの値を１加算する。合計付与カウンタは、第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ状態ＳＴ３において付与された遊技媒体の合計数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタであり、第１ＣＢ状態ＳＴ２又は第２ＣＢ状態ＳＴ３が開始された場合に「０」クリアされる。１加算後における合計付与カウンタ

の値が第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３の終了基準数である「３０」となった場合、今回のＣＢ状態ＳＴ２，ＳＴ３に対応するＣＢ状態フラグを「０」クリアする。

【０１８９】

遊技終了時の対応処理ではステップＳ７０１にてＣＢ用処理を実行した後は、第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３のいずれでもないことを条件として（ステップＳ７０２：ＮＯ）、現状の遊技状態に対応する処理にジャンプする（ステップＳ７０３）。具体的には、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１である場合には通常用処理を実行し（ステップＳ７０４）、遊技状態がベースＡＴ状態ＳＴ４である場合にはベースＡＴ用処理を実行し（ステップＳ７０５）、遊技状態がエンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合には遊技区間制御処理を実行する（ステップＳ７０６）。また、ＣＢ状態ＳＴ２，ＳＴ３であることでステップＳ７０２にて肯定判定をした場合、ステップＳ７０４にて通常用処理を実行した場合、及びステップＳ７０５にてベースＡＴ用処理を実行した場合にも、その後に遊技区間の制御処理を実行する（ステップＳ７０６）。

【０１９０】

＜通常開始時処理＞

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

【０１９１】

まず解除ゲーム数カウンタ９６ｇの値を１減算する（ステップＳ８０１）。これにより、第２区間ＳＣ２であって通常遊技状態ＳＴ１である場合にベット数が「３」のゲームが実行された場合には、残りの天井ゲーム数が１減算されることとなる。その後、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられたＡＴ当選フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８０２）。ＡＴ当選フラグはベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が確定している状況であるか否かを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。ＡＴ当選フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ８０３以降の処理を実行することなく本通常開始時処理を終了する。

【０１９２】

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

【０１９３】

ＡＴ抽選処理にてベースＡＴ状態ＳＴ４への移行当選となった場合（ステップＳ８０４：ＹＥＳ）、各種フラグエリア９６ｉのＡＴ当選フラグに「１」をセットするとともに、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉに設けられたＣＺ当選

フラグを「０」クリアする（ステップＳ８０５）。ＣＺ当選フラグは、ＣＺ状態への移行が確定している状況であることを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグである。

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

＜通常用処理＞

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

【０１９９】

まずベット数設定カウンタ９６ａの値が「２」であるか否かを判定することで今回のゲームのベット数が「２」であるか否かを判定する（ステップＳ９０１）。今回のゲームのベット数が「２」である場合（ステップＳ９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ９０２以降の処

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

ステップＳ９０３にて待機カウンタ９６ｆの値が「０」であると判定した場合、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉのＣＺ状態フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、ＣＺ状態であるか否かを判定する（ステップ

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

【０２０４】

＜ベースＡＴ開始時処理＞

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

役の抽選処理（図１６）にていずれかのインデックス値ＩＶに当選した場合（ステップＳ１００４：ＮＯ）、その当選となったインデックス値ＩＶが「１」～「１３」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ１００６）。つまり、遊技媒体の付与に対応する当選データが設定されたインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する。ステップＳ１

００６にて肯定判定をした場合、そのインデックス値ＩＶの当選データに入賞したか否かに関係なくＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの減算処理を実行する（ステップＳ１００７）。

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

＜ベースＡＴ用処理＞

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

＜遊技区間制御処理＞

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

【０２１８】

まず領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉの第２区間フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、遊技区間が第２区間ＳＣ２であるか否かを判定する（ステップＳ１２０１）。遊技区間が第１区間ＳＣ１である場合（ステップＳ１２０１：ＮＯ）、ステップＳ１２０２以降の処理を実行することなく本遊技区間制御処理を終了する。遊技区間が第２区間ＳＣ２である場合（ステップＳ１２０１：ＹＥＳ）、領域内処理用のワークエリア９６における継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値が「

４０００」以上であるか否かを判定することで、第２区間ＳＣ２における継続ゲーム数がエンディング条件の成立に対応するゲーム数となったか否かを判定する（ステップＳ１２０２）。ステップＳ１２０２にて肯定判定をした場合、ステップＳ１２０８にて第２区間ＳＣ２の初期化処理を実行する。当該初期化処理については後に説明する。

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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

【０２２２】

ステップＳ１２０３にて肯定判定をした場合、ステップＳ１２０５にて否定判定をした場合又はステップＳ１２０６の処理を実行した場合、合計獲得数カウンタ９６ｄの値が「６５５２１」を超えたか否かを判定する（ステップＳ１２０７）。つまり、第２区間ＳＣ２が開始された場合における初期値からの遊技者が所有する遊技媒体の増加分が２４００枚を超えたか否かを判定する。ステップＳ１２０７にて肯定判定をした場合、ステップＳ１２０２にて肯定判定をした場合と同様に、ステップＳ１２０８にて第２区間ＳＣ２の初期化処理を実行する。当該初期化処理では、領域内処理用のワークエリア９６における各種フラグエリア９６ｉの第２区間フラグ、ベースＡＴ状態フラグ及びエンディングＡＴ状態フラグを「０」クリアするとともに領域内処理用のワークエリア９６におけるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅを「０」クリアする。これにより、第１区間ＳＣ１であって通常遊技状

態ＳＴ１である状況となる。また、第２区間ＳＣ２が終了する場合に区間表示部６７が点灯状態から消灯状態となる。

【０２２３】

＜主側ＭＰＵ７２と演出側ＭＰＵ９２との通信に関する構成＞

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

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

【０２３０】

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

【０２３１】

＜回転受付コマンドＡ，Ｂ及びゲーム終了コマンドＡ，Ｂ＞

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

を回転受付コマンドＡ及びゲーム終了コマンドＡのうち設定対象となっているコマンドにそれぞれ設定する。

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

＜コマンド設定処理＞

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

＜連続表示演出＞

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

＜通常演出制御処理＞

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

待機カウンタ９６ｆの値が「２」である場合、画像表示装置６３の表示演出に関しては連続表示演出のうち後半対決区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、後半対決画像が画像表示装置６３にて表示されることになる。また、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。待機カウンタ９６ｆの値が「１」である場合、画像表示装置６３の表示演出に関しては連続表示演出のうち対決結果区分が実行されるように

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

偽前兆演出用カウンタの値が「２」である場合、画像表示装置６３の表示演出に関しては連続表示演出のうち後半対決区分が実行されるようにするためのデータ設定を行う。これにより、後半対決画像が画像表示装置６３にて表示されることになる。また、上部ランプ６１及びスピーカ６２にて当該表示演出に対応する発光演出及び音出力演出が実行されるようにするためのデータ設定を行う。偽前兆演出用カウンタの値が「１」である場合、

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

ドを受信した場合に後半対決区分の表示演出の実行内容がそれに合わせて進行され、第２停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合に後半対決区分の表示演出の実行内容がそれに合わせて進行され、第３停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合に後半対決区分の表示演出の実行内容がそれに合わせて進行され、全リール停止コマンドを受信した場合に後半対決区分の表示演出の実行内容がそれに合わせて進行される。

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

タ９６ｅの値はこの初期付与数の「２００」である。したがって、ステップＳ１４２０では表示対象残数カウンタ９４ａに「２００」がセットされ、画像表示装置６３では遊技媒体の残りの付与数として２００枚が表示される。

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

＜演出調整処理＞

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

具体的には、まず演出側ＲＡＭ９４の演出側ＡＴ状態フラグに「１」をセットする（ステップＳ１５０５）。演出側ＡＴ状態フラグは既に説明したとおり、ベースＡＴ状態ＳＴ

４であるか否かを演出側ＭＰＵ９２にて特定するためのフラグである。演出側ＡＴ状態フラグに「１」がセットされていない場合は通常演出制御処理（図３４）が実行され、演出側ＡＴ状態フラグに「１」がセットされている場合は後述するＡＴ演出制御処理（図４２）が実行される。

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

経路群１０１に異常が生じた場合に発生し得る。
【０２８６】
例えば、主制御基板７１の主側コネクタ１０２とコネクタユニット１０６の第１コネクタ１０６ａとの接続が不十分であり一時的にその接続が外れてしまう場合や、演出制御基板９１の演出側コネクタ１０４とコネクタユニット１０６の第２コネクタ１０６ｂとの接続が不十分であり一時的にその接続が外れてしまう場合に、信号経路群１０１に異常が生じて主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２へのコマンドの送信が適切に行われないことで、実際にはベースＡＴ状態ＳＴ４であるにも関わらず演出側ＭＰＵ９２では通常遊技状態ＳＴ１に対応する演出の実行制御が行われる状況が発生する。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における連続表示演出の実行中に上記のような信号経路群１０１の異常が生じて主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２へのコマンドの送信が適切に行われないことが起こり得る。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況だけではなく、ＣＺ状態への移行が待機されている状況における連続表示演出の実行中に上記のような信号経路群１０１の異常が生じて主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２へのコマンドの送信が適切に行われないことが起こり得る。
【０２８７】
図３６（ａ）～図３６（ｃ）はベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における連続表示演出のオープニング区分が開始された後に上記のような信号経路群１０１の異常が生じ、対決結果区分が開始される場合に当該信号経路群１０１の異常が解消される場合における連続表示演出の実行内容を説明するための説明図である。
【０２８８】
図３６（ａ）に示すように画像表示装置６３にてオープニング区分の表示演出が実行されている状況において信号経路群１０１の異常が発生する。この場合、演出側ＭＰＵ９２において主側ＭＰＵ７２からのコマンドを受信することができないため、画像表示装置６３におけるオープニング区分の表示演出がその演出内容を進行させることなく維持される。その後、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における２ゲーム目及び３ゲーム目において信号経路群１０１の異常が継続されることで、画像表示装置６３におけるオープニング区分の表示演出がその演出内容を進行させることなく維持される。
【０２８９】
その後、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における４ゲーム目の開始直前に信号経路群１０１の異常が解消される。この場合、通常演出制御処理（図３４）におけるステップＳ１４０６では既に説明したとおり回転受付コマンドＢに含まれている待機カウンタ９６ｆの値に対応する演出内容の連続表示演出が実行されるようにするための処理が実行されるため、画像表示装置６３では図３６（ａ）に示すようにオープニング区分の表示演出が実行されている状況から前半対決区分及び後半対決区分の表示演出を飛ばして図３６（ｂ）に示すように対決結果区分の表示演出が実行されることになる。そして、今回のゲームにおけるゲーム終了コマンドＡ，Ｂを受信した場合に図３６（ｃ）に示すようにベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されることを示すＡＴ開始画像Ｇ１４が表示されることになる。
【０２９０】
図３７（ａ）及び図３７（ｂ）はベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における連続表示演出のオープニング区分が開始された後に上記のような信号経路群１０１の異常が生じ、当該待機されている状況における最後のゲームの終了直前に当該信号経路群１０１の異常が解消される場合における連続表示演出の実行内容を説明するための説明図である。
【０２９１】
図３７（ａ）に示すように画像表示装置６３にてオープニング区分の表示演出が実行されている状況において信号経路群１０１の異常が発生する。この場合、演出側ＭＰＵ９２において主側ＭＰＵ７２からのコマンドを受信することができないため、画像表示装置６３におけるオープニング区分の表示演出がその演出内容を進行させることなく維持される

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】

次に、画像表示装置６３にて連続表示演出が実行されている状況において一時的に信号経路群１０１の異常が発生する場合における表示演出の進行の様子について、図３９（ａ）～図３９（ｉ）のタイムチャートを参照しながら説明する。図３９（ａ）は信号経路群１０１の異常が発生している期間を示し、図３９（ｂ）はベースＡＴ状態ＳＴ４である期間を示し、図３９（ｃ）は１ゲームの実行期間を示し、図３９（ｄ）はスタートレバー４

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】
その後、当該ゲームの途中のタイミングであるｔ１０のタイミングで図３９（ａ）に示すように信号経路群１０１に異常が発生する。この場合、主側ＭＰＵ７２においてコマンドを送信するための処理が実行されたとしても当該コマンドは演出側ＭＰＵ９２にて受信されないため、図３９（ｃ）に示すようにｔ１１のタイミングで上記ゲームが終了してｔ１２のタイミング～ｔ１３のタイミングで新たなゲームが実行されたとしても、図３９（ｆ）に示すようにオープニング区分の演出が継続される。また、図３９（ｃ）に示すようにｔ１４のタイミング～ｔ１５のタイミングで、ベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における４ゲーム目が実行されたとしてもオープニング区分の演出が継続される。この場合、ｔ１５のタイミングで図３９（ｂ）に示すようにベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されている。また、ｔ１６のタイミング～ｔ１７のタイミング及びｔ１８のタイミング～ｔ１９のタイミングのそれぞれでベースＡＴ状態ＳＴ４においてゲームが実行されたとしてもオープニング区分の演出が継続される。
【０３０５】
その後、ｔ２０のタイミングで図３９（ａ）に示すように信号経路群１０１の異常が解消される。そして、信号経路群１０１が正常である状況においてｔ２１のタイミングで図３９（ｄ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図３９（ｃ）に示すように新たなゲームが開始される。この場合、主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される回転受付コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報がベースＡＴ状態ＳＴ４に対応する情報であるにも関わらず、演出側ＲＡＭ９４における演出側ＡＴ状態フラグに「１」がセットされていないことによって通常演出制御処理（図３４）が実行されることで、演出調整処理（図３５）のステップＳ１５０４にて肯定判定をしてステップＳ１５０５～ステップＳ１５１０のベースＡＴ状態ＳＴ４の演出を開始させるための処理が実行される。よって、当該ｔ２１のタイミングで図３９（ｉ）に示すように画像表示装置６３にてＡＴ開始画像Ｇ１４の表示が開始される。
【０３０６】
上記のとおりベースＡＴ状態ＳＴ４への移行が待機されている状況における連続表示演出の実行途中に信号経路群１０１の異常が発生してその後に当該信号経路群１０１の異常が解消された場合には、当該信号経路群１０１の異常が発生する直前の演出内容から連続表示演出を再開させるのではなく、主側ＭＰＵ７２における制御による遊技の進行状況に合わせた演出内容に調整される。これにより、信号経路群１０１に一時的に異常が発生したとしても当該異常が解消された後は、ベースＡＴ状態ＳＴ４が開始されるまでの残りのゲーム数又はベースＡＴ状態ＳＴ４の進行状況に応じた演出が実行されるようにすることが可能となる。
【０３０７】
次に、偽前兆状態における連続表示演出の途中で信号経路群１０１の異常が発生する場合について説明する。
【０３０８】
ｔ２３のタイミングで図３９（ｄ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図３９（ｃ）に示すように新たなゲームが開始される。このゲームにおいて偽前兆状態における連続表示演出が開始されるため、図３９（ｆ）に示すように連続表示演出におけるオープニング区分の演出が開始される。
【０３０９】
その後、当該ゲームの途中のタイミングであるｔ２４のタイミングで図３９（ａ）に示すように信号経路群１０１に異常が発生する。この場合、主側ＭＰＵ７２においてコマンドを送信するための処理が実行されたとしても当該コマンドは演出側ＭＰＵ９２にて受信されないため、図３９（ｃ）に示すようにｔ２５のタイミングで上記ゲームが終了してｔ２６のタイミングで新たなゲームが開始されたとしても、図３９（ｆ）に示すようにオープニング区分の演出が継続される。
【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

＜ＡＴ状態における演出＞

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

【０３１４】

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

【０３１５】

エンディングＡＴ状態ＳＴ５においては図４０（ｂ）に示すように画像表示装置６３に獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３が表示される一方、残り付与数画像Ｇ２１は表示されない。エンディングＡＴ状態ＳＴ５は既に説明したとおり主側ＲＡＭ７４のＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値に関係なく第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するまで継続するため、遊技媒体の残りの付与数を残り付与数画像Ｇ２１として表示する必要が

ない。また、獲得数画像Ｇ２２は直前のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから遊技者が獲得した遊技媒体の合計数を報知するための画像である。消化ゲーム数画像Ｇ２３は直前のベースＡＴ状態ＳＴ４に移行してから消化された合計ゲーム数を報知するための画像である。

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

＜ＡＴ演出制御処理＞

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

【０３１９】

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

【０３２０】

図４４（ａ）はベースＡＴ状態ＳＴ４においてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が画像表示装置６３に表示される様子を示す説明図である。画像表示装置６３に残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３が表示されている状況において、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を報知するための停止順序画像Ｇ２４が表示されている。

【０３２１】

ＡＴ演出制御処理（図４２）の説明に戻り、ステップＳ１６０２にて否定判定をした場合又はステップＳ１６０４の処理を実行した場合、演出側ＲＡＭ９４のＡＴ消化数カウンタ９４ｄの値を１加算する（ステップＳ１６０５）。また、今回受信した回転受付コマンドＡから今回のゲームのベット数を読み出し、その読み出したベット数を演出側ＲＡＭ９４のＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの値から減算する（ステップＳ１６０６）。その後、残数カウンタの調整処理を実行する（ステップＳ１６０７）。図４３は残数カウンタの調整処理を示すフローチャートである。

【０３２２】

今回受信した回転受付コマンドＢに含まれているＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値を読み出す。また、演出側ＲＡＭ９４の表示対象残数カウンタ９４ａの値と非表示対象残数カウンタ９４ｂの値との和を算出する。そして、その算出した和がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と一致しているか否かを判定する（ステップＳ１７０１）。ステップＳ１７０１にて、上記算出した和がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と一致していないと判定した場合（ステップＳ１７０１：ＹＥＳ）、その不一致分を算出する（ステップＳ１７０２）。具体的には、上記算出した和をＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値から減算する。そして、その減算した結果の値を非表示対象残数カウンタ９４ｂに加算する（ステップＳ１７０３）。この場合、ステップＳ１７０２にて算出した値が正の値である場合には非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が増加することで、表示対象残数カウンタ９４ａの値と非表示対象残数カウンタ９４ｂの値との和がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と一致することになる。また、ステップＳ１７０２にて算出した値が負の値である場合には非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が減少することで、表示対象残数カウンタ９４ａの値と非表示対象残数カウンタ９４ｂの値との和がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と一致することになる。

【０３２３】

上記のように残数カウンタの調整処理（図４３）が実行されることにより、主側ＭＰＵ７２と演出側ＭＰＵ９２との間の信号経路群１０１に異常が発生することで表示対象残数カウンタ９４ａの値と非表示対象残数カウンタ９４ｂの値との和がＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と一致しない状況となったとしても、当該和の値とＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値を一致させることが可能となる。

【０３２４】

ＡＴ演出制御処理（図４２）の説明に戻り、ステップＳ１６０７の処理を実行した後は、ＡＴ演出の更新処理を実行する（ステップＳ１６０８）。ＡＴ演出の更新処理では、ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５における演出の内容を新たなゲームの開始に合わせて更新するための処理を実行する。これにより、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３におけるベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５における演出の内容が新たなゲームの開始に合わせて更新される。

【０３２５】

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

【０３２６】
非表示当選となった場合（ステップＳ１６１１：ＹＥＳ）、非表示対象残数カウンタ９４ｂへの配分処理を実行する（ステップＳ１６１２）。具体的には、上乗せ対象となった付与数の値を非表示対象残数カウンタ９４ｂに加算する。これにより、今回上乗せ対象となった付与数は画像表示装置６３における残り付与数画像Ｇ２１への表示対象とならずに、非表示対象となる遊技媒体の残りの付与数として演出側ＲＡＭ９４に記憶される。また、非表示当選となった場合には、今回のゲームにてベースＡＴ状態ＳＴ４の残りの付与数が上乗せされたことの演出も実行されない。よって、実際にはベースＡＴ状態ＳＴ４の残りの付与数の上乗せが発生しているにも関わらず、当該上乗せが発生したことに対応する演出は実行されない。

【０３２７】
非表示当選とならなかった場合（ステップＳ１６１１：ＮＯ）、今回上乗せ対象となった付与数と演出側ＲＡＭ９４の非表示対象残数カウンタ９４ｂに記憶されている値との和を、演出側ＲＡＭ９４の表示対象残数カウンタ９４ａに加算する（ステップＳ１６１３）。これにより、今回上乗せが発生したこと及びその上乗せ対象となった付与数だけではなく、非表示対象残数カウンタ９４ｂの値が１以上である場合には当該非表示対象残数カウンタ９４ｂの値も含めて、ベースＡＴ状態ＳＴ４における遊技媒体の残りの付与数が上乗せされたことが遊技者に報知される。このように非表示対象残数カウンタ９４ｂの値を含めて上乗せ対象の付与数が報知される構成とすることにより、一度に報知される上乗せの付与数を多くすることが可能となる。また、このように付与数の上乗せが発生する場合には、それに対応する上乗せ演出が上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行される。

【０３２８】
ステップＳ１６０９にて否定判定をした場合、ステップＳ１６１２の処理を実行した場合又はステップＳ１６１３の処理を実行した場合、今回受信した回転受付コマンドＡに含まれる今回のゲームの遊技状態の情報から現状がベースＡＴ状態ＳＴ４であるか否かを判定する（ステップＳ１６１４）。ベースＡＴ状態ＳＴ４である場合（ステップＳ１６１４：ＹＥＳ）、今回受信した回転受付コマンドＡに含まれる抽選結果の種別の情報及び今回受信した回転受付コマンドＢに含まれるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値から、今回のゲームがベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームとなり得るか否かを判定する（ステップＳ１６１５）。ステップＳ１６１５にて肯定判定をした場合、ＬＡＳＴ表示の設定処理を実行する（ステップＳ１６１６）。ＬＡＳＴ表示の設定処理では、今回がベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームとなることを遊技者に報知するために「ＬＡＳＴ」という文字画像が表示されるように画像表示装置６３を表示制御する。これにより、遊技者は今回のゲームでベースＡＴ状態ＳＴ４が終了することを把握することが可能となる。

【０３２９】
一方、エンディングＡＴ状態ＳＴ５である場合にはステップＳ１６１４にて否定判定をすることで、ＬＡＳＴ表示の設定処理（ステップＳ１６１６）を実行しない。したがって、エンディングＡＴ状態ＳＴ５の最終ゲームでは「ＬＡＳＴ」という文字画像が画像表示装置６３に表示されない。エンディングＡＴ状態ＳＴ５は基本的に合計獲得数カウンタ９６ｄの値がエンディング条件の成立に対応する「６５５２１」を超えることにより終了することとなるが、役の抽選処理（図１６）においてインデックス値ＩＶ＝１～１３のいずれかに当選したものの所謂取りこぼしが発生した場合には合計獲得数カウンタ９６ｄの値が更新されないため、全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止するまで最終ゲームとなるか不明となる。したがって、エンディングＡＴ状態ＳＴ５においては「ＬＡＳＴ」という文字画像を画像表示装置６３に表示させないことで、遊技者が混乱してしまわないようにすることが可能となる。

【０３３０】
ＡＴ演出制御処理では主側ＭＰＵ７２からいずれかの停止開始コマンドを受信している場合（ステップＳ１６１７：ＹＥＳ）、今回のゲームにおいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３

２Ｒの停止順序の報知を行っているか否かを判定する（ステップＳ１６１８）。リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知を行っている場合（ステップＳ１６１８：ＹＥＳ）、今回受信した停止開始コマンドに含まれるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が、今回のゲームの開始時にステップＳ１６０３にて演出側ＲＡＭ９４に記憶した停止順序データと一致しているか否かを判定する（ステップＳ１６１９）。一致していない場合には（ステップＳ１６１９：ＮＯ）、不一致対応の設定処理を実行する（ステップＳ１６２０）。不一致対応の設定処理では、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致であることに対応する演出が実行されるようにする。具体的には、画像表示装置６３の表示色をそれまでよりも暗くする。これにより、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序を間違えてしまったことを遊技者に認識させることが可能となる。

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

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

【０３３４】

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

【０３３５】

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

指令が発生して当該リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が開始されることに対応させて演出の実行内容が進行されるようにするための設定を行う。

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

その後、演出側ＲＡＭ９４におけるＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの更新処理を実行する（ステップＳ１６２６）。当該更新処理は、今回のゲームのベット数が「２」である場合には何ら処理を実行することなくそのまま終了し、今回のゲームのベット数が「３」である場合にＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの値を更新するための処理を実行する。今回のゲームのベット数が「３」である場合、今回のゲームにおいて遊技媒体の付与が発生している場合にはその付与された遊技媒体数をＡＴ獲得数カウンタ９４ｃに加算する。つまり、表示対

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

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

続される。
【０３５０】
次に、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されている途中で信号経路群１０１の異常が発生するとともに当該信号経路群１０１の異常が１ゲーム内で解消される場合について説明する。
【０３５１】
ｔ９のタイミングで図４５（ｃ）に示すようにスタートレバー４１が操作されることで図４５（ｂ）に示すように新たなゲームが開始される。当該ゲームはベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５において実行される。このゲームにおける役の抽選処理（図１６）にてインデックス値ＩＶ＝１～６のいずれかに当選することで、図４５（ｅ）に示すように当該ｔ９のタイミングでリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知が開始される。
【０３５２】
その後、当該ゲームの途中のタイミングであるｔ１０のタイミングで図４５（ａ）に示すように信号経路群１０１に異常が発生する。この場合、主側ＭＰＵ７２においてコマンドを送信するための処理が実行されたとしても当該コマンドは演出側ＭＰＵ９２にて受信されないため、ｔ１１のタイミング及びｔ１２のタイミングのそれぞれで図４５（ｄ）に示すように停止操作が行われたとしても演出側ＭＰＵ９２にて停止開始コマンドが受信されない。
【０３５３】
その後、第３停止が行われるタイミングよりも前のタイミングであるｔ１３のタイミングで図４５（ａ）に示すように信号経路群１０１の異常が解消される。そして、ｔ１４のタイミングで図４５（ｄ）に示すように第３停止が行われる。この場合、演出側ＭＰＵ９２においては第１停止に対応する停止開始コマンド及び第２停止に対応する停止開始コマンドが受信されていない状況で第３停止に対応する停止開始コマンドが受信されるため、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致であると判定される。したがって、ｔ１４のタイミングで図４５（ｇ）に示すようにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致となったことに対応する暗転画像Ｇ２５が画像表示装置６３にて表示される。この暗転画像Ｇ２５は次のゲームが開始されるまで継続される。なお、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序の報知は第１停止に対応する停止開始コマンド及び第２停止に対応する停止開始コマンドを受信していない状況であってもゲーム終了コマンドＡ，Ｂを受信した場合に終了される。
【０３５４】
上記構成であることにより、報知されている停止順序に従ってリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作が行われた場合であっても、信号経路群１０１の異常によって演出側ＭＰＵ９２にてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致であると判定された場合にはリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が不一致となったことに対応する暗転画像Ｇ２５が画像表示装置６３にて表示される。これにより、信号経路群１０１に何等かの異常が発生している可能性があることを遊技者からの情報提供を通じて遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。
【０３５５】
なお、上記構成に限定されることはなく第１停止に対応する停止開始コマンド及び第２停止に対応する停止開始コマンドが受信されていない状況で第３停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合であっても、当該第３停止に対応する停止開始コマンドに含まれている停止指令対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類が演出側ＲＡＭ９４に記憶されている停止順序のデータと一致している場合には、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が正解となったことに対応するＧＥＴ画像Ｇ２６が画像表示装置６３にて表示される構成としてもよい。また、第１停止に対応する停止開始コマンドが受信されていない状況で第２停止に対応する停止開始コマンドを受信した場合であっても、当該第２停止に対応する停止開始コマンドに含まれている停止指令対象のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

その後、ｔ２２のタイミング、ｔ２３のタイミング及びｔ２４のタイミングのそれぞれで図４５（ｄ）に示すようにリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作が行われて当該停

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

【０３６２】

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

【０３６３】

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

【０３６４】

まず信号経路群１０１の異常が発生しない場合について説明する。

【０３６５】

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

【０３６６】

その後、図４６（ｂ）に示すようにｔ３のタイミング～ｔ４のタイミングに渡って新たなゲームが実行される。当該ゲームでは付与数の新たな上乗せは発生しない。その後、ｔ５のタイミング～ｔ６のタイミングで図４６（ｂ）に示すように１ゲームが実行される。この場合、ｔ５のタイミングで図４６（ｃ）に示すように主側ＭＰＵ７２における上乗せ抽選処理（ステップＳ１００１）にて上乗せ当選となる。演出側ＭＰＵ９２では当該上乗

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

【０３６７】

次に、信号経路群１０１の異常が発生する場合について説明する。

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

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

【０３７１】

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

対象残数カウンタ９４ｂに記憶されている値が加算された結果の数が、表示対象残数カウンタ９４ａに加算され、当該加算された結果の数の付与数が上乗せされたことを示す演出が実行されるとともに当該加算された結果の数の付与数が残り付与数画像Ｇ２１の残りの付与数に加算される。

【０３７２】

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

【０３７３】

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

【０３７４】

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

【０３７５】

＜遊技の強制終了＞

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

【０３７６】

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

【０３７７】

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

リアから最初のアドレスの記憶エリアに向けて情報が記憶されることは、領域内処理用のスタックエリア９７についても同様である。

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

その後、「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋ａ）」として、ロード命令により、主側ＭＰＵ７２のスタックポインタに領域外用の第１初期化処理の終了後における領域内処理への復帰時における固定アドレスとしてＹ（ｒ＋ａ）を設定する（ステップＳ１８０９）。その後、「ＬＤ　ＷＡ，（＿ＷＡＢＵＦ）」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア９８のＷＡバッファに退避された情報を主側ＭＰＵ７２のＷＡレジスタに上書きする（ステップＳ１８１０）。また「ＬＤ　ＢＣ，（＿ＢＣＢＵＦ）」として、ロード命令により、領域外処理用のワークエリア９８のＢＣバッファに退避された情報を主側ＭＰＵ７２のＢＣレジスタに上書きする（ステップＳ１８１１）。また「ＬＤ　ＤＥ，（＿ＤＥＢＵ

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

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

その後、ステップＳ１９１０～ステップＳ１９１６の処理を実行する。これらステップＳ１９１０～ステップＳ１９１６の処理内容は、領域外用の第１初期化処理（図４８）に

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

【０３９４】
ステップＳ２１０４にて否定判定をした場合、ＨＬレジスタの値にＡレジスタの値を加算した結果をＨＬレジスタにセットする（ステップＳ２１０８）。ＨＬレジスタには既に説明したとおり終了判定カウンタ９８ｂの値がセットされている。また、Ａレジスタには、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値がセットされている。この場合、ステップＳ２１０４にて否定判定をしているため、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値は正の値となっている。したがって、この正の値をＨＬレジスタの値に加算することにより、今回のゲームにおいて遊技者が所有しているメダルが増加した分を終了判定カウンタ９８ｂに反映させることが可能となる。

【０３９５】
その後、ステップＳ２１０８の加算によりＨＬレジスタにおいて最大値から最小値への反転に対応するキャリーが発生したか否かを判定する（ステップＳ２１０９）。キャリーが発生していない場合（ステップＳ２１０９：ＮＯ）、ＨＬレジスタの値を終了判定カウンタ９８ｂにセットする（ステップＳ２１０７）。これにより、今回のゲームにおける遊技者の所有する遊技媒体の増加分が終了判定カウンタ９８ｂの値に反映されることになる。一方、キャリーが発生した場合（ステップＳ２１０９：ＹＥＳ）、終了判定カウンタ９８ｂの初期値から遊技者の所有する遊技媒体が１９０００枚増加したことを意味する。この場合、領域外処理用のワークエリア９８における終了フラグ９８ｃに「１」をセットする（ステップＳ２１１０）。

【０３９６】
＜終了設定処理＞
図５２は通常処理（図１５）のステップＳ３１３にて実行される終了設定処理を示すフローチャートである。なお、終了設定処理におけるステップＳ２２０１～ステップＳ２２０３の処理は領域内処理用のプログラム及び領域内処理用のデータを利用した領域内処理として実行される。

【０３９７】
領域外処理用のワークエリア９８における終了フラグ９８ｃに「１」がセットされている場合（ステップＳ２２０１：ＹＥＳ）、強制終了コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ２２０２）。演出側ＭＰＵ９２は強制終了コマンドを受信することにより、遊技が強制終了された状態であることに対応する報知が上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行されるようにする。

【０３９８】
その後、自動精算処理を実行する（ステップＳ２２０３）。自動清算処理では、ベット数設定カウンタ９６ａに１以上の値が記憶されている場合には当該ベット数設定カウンタ９６ａの値に対応するメダルが遊技者に払い出されるようにホッパ装置５３を駆動制御する。この場合、１枚のメダルが払い出される毎にベット数設定カウンタ９６ａの値を１減算し、ベット数設定カウンタ９６ａの値が「０」になるまでメダルの払い出しを継続する。また、クレジットカウンタ９６ｂに１以上の値が記憶されている場合には当該クレジットカウンタ９６ｂの値に対応するメダルが遊技者に払い出されるようにホッパ装置５３を駆動制御する。この場合、１枚のメダルが払い出される毎にクレジットカウンタ９６ｂの値を１減算し、クレジットカウンタ９６ｂの値が「０」になるまでメダルの払い出しを継続する。

【０３９９】
自動清算処理が完了した後は、タイマ割込み処理（図１４）による割込みを禁止した後に（ステップＳ２２０４）、無限ループとなる。これにより、遊技を進行させるための処理が実行されないため、遊技が強制終了されることとなる。この遊技が強制終了された状態はスロットマシン１０の電源ＯＦＦ操作を行った後に、設定キー挿入孔５７に設定キーを挿入してＯＮ操作を行った状態でスロットマシン１０の電源ＯＮ操作を行い設定値更新処理が実行されるようにする必要がある。電源ＯＦＦ操作を行った後に電源ＯＮ操作を行

ったとしても設定値更新処理が実行されない状況においては終了フラグ９８ｃに「１」がセットされた状態が維持されるため、終了設定処理（図５２）にて再度、遊技が強制終了されることとなる。

【０４００】

＜エンディング成立時の表示内容＞

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

【０４０１】

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

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

＜強制終了発生時の表示内容＞

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

【０４０５】

領域外処理用のワークエリア９８における終了判定カウンタ９８ｂの値が「６５３８５」に達すること、すなわちスロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が１８８５０枚に達することという条件が成立した場合、図５３（ｃ）に示すように画像表示装置６３には遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知するため

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

【０４０６】

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

【０４０７】

＜終了前報知用処理＞

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

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

強制終了前報知の実行中である場合（ステップＳ２３０１：ＹＥＳ）、主側ＭＰＵ７２

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０４１５】

１ゲームが終了する場合に主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信されるゲーム終了コマンドＡには次回のゲームの遊技状態の情報が含まれている。これにより、演出側Ｍ

ＰＵ９２は次回のゲームの遊技状態の情報をその前のゲームの終了時において特定することが可能となり、遊技状態に対応する演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

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

【０４２３】

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

次回のゲームの遊技状態の情報の特定を演出側ＭＰＵ９２にて適切に行うことが可能となる。

【０４２４】

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

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

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

【０４２８】

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

【０４２９】

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

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

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】
ベースＡＴ状態ＳＴ４においては遊技媒体の残りの付与数に対応する残り付与数画像Ｇ２１が画像表示装置６３に表示される構成において、ベースＡＴ状態ＳＴ４において役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選した場合、その当選役に対応するベル入賞が成立した場合及び成立しなかった場合のいずれであっても、ベル入賞の成立に対応する分、残り付与数画像Ｇ２１の表示内容が更新される。これにより、信号経路群１０１の通信異常が原因で画像表示装置６３にて報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序でストップボタン４２～４４が操作されたにも関わらずベル入賞が成立しなかった場合、ベル入賞が成立していない状況であってもＧＥＴ画像Ｇ２６が実行されるだけではなく残り付与数画像Ｇ２１の内容が更新される。これにより、遊技者はストップボタン４２～４４の操作内容が、画像表示装置６３にて報知されているリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応していたことを把握することが可能となり、ベル入賞が成立しなかった原因が自身の操作ミスに起因したものではないことを認識することが可能となる。

【０４３４】
ベースＡＴ状態ＳＴ４において獲得数画像Ｇ２２が画像表示装置６３にて表示されるため、遊技者はベースＡＴ状態ＳＴ４において獲得した遊技媒体の数を把握することが可能となる。この場合に、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１～９のいずれかに当選した場合にはベル入賞が成立した場合には当該ベル入賞の成立に対応する分について獲得数画像Ｇ２２の内容が更新される一方、ベル入賞が成立しなかった場合には当該ベル入賞の成立に対応する分についての獲得数画像Ｇ２２の内容の更新が行われない。これにより、獲得数画像Ｇ２２の内容の正確性を高めることが可能となる。

【０４３５】
ベースＡＴ状態ＳＴ４においては当該ベースＡＴ状態ＳＴ４における残りの遊技媒体の付与数に対応する残り付与数画像Ｇ２１が画像表示装置６３にて表示される。これにより、遊技者は当該残り付与数画像Ｇ２１を確認することでベースＡＴ状態ＳＴ４の終了時期を把握することが可能となる。この場合に、演出側ＭＰＵ９２は主側ＭＰＵ７２から受信した回転受付コマンドＢに含まれるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値の情報を利用して演出側ＭＰＵ９２にて把握している遊技媒体の残りの付与数が正確であるか否かを判定し、正確ではないと判定した場合にはその後に残り付与数画像Ｇ２１の表示内容を修正し得る。これにより、残り付与数画像Ｇ２１の内容の正確性を高めることが可能となる。

【０４３６】
回転受付コマンドＢにはＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値の情報が含まれる。これにより、演出側ＭＰＵ９２は主側ＭＰＵ７２から受信した回転受付コマンドＢの情報を利用して残り付与数画像Ｇ２１の表示内容を修正することが可能となる。

【０４３７】
演出側ＭＰＵ９２は、ゲームの終了時に主側ＭＰＵ７２から送信される入賞結果コマンドに含まれる情報を利用して残り付与数画像Ｇ２１の表示内容をゲームの結果に応じて更新し、ゲームの開始時に主側ＭＰＵ７２から送信される回転受付コマンドＢに含まれる情報を利用して残り付与数画像Ｇ２１の表示内容を修正する。これにより、ベースＡＴ状態ＳＴ４におけるゲームの実行に応じて画像表示装置６３における残り付与数画像Ｇ２１の内容を更新するタイミングと、当該残り付与数画像Ｇ２１の内容を正確なものとするために表示対象残数カウンタ９４ａの値を修正するタイミングとをそれぞれに適したタイミングとすることが可能となる。

【０４３８】
演出側ＭＰＵ９２は回転受付コマンドＢを受信する度に、当該回転受付コマンドＢに含まれるＡＴ差枚数カウンタ９６ｅの値と、表示対象残数カウンタ９４ａの値及び非表示対象残数カウンタ９４ｂの値の和とが一致しているか否かを判定することで、表示対象残数カウンタ９４ａの値を修正すべきか否かを判定する。そして、修正すべきと判定した場合には不一致分が算出され、その不一致分が非表示対象残数カウンタ９４ｂに加算され、そ

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

【０４３９】

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

【０４４０】

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

【０４４１】

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

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

終了前画像Ｇ３３の表示がエンディング成立前画像Ｇ３１の表示よりも優先されている状況であっても、動作電力の供給が新たに開始されて終了判定カウンタ９８ｂの値が初期化されることにより終了前画像Ｇ３３の表示が終了された場合にはエンディング成立前画

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

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

【０４４８】

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

【０４４９】

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

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

【０４５０】

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

【０４５１】

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

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

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

【０４５５】

＜第１の実施形態の別形態＞

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

【０４５６】

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

【０４５７】

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

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

【０４５８】

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

【０４５９】

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

【０４６０】

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

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

た、当該構成においては画像表示装置６３にて報知されている所定のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作タイミングでストップボタン４２～４４が操作された場合にＧＥＴ画像Ｇ２６が表示され、画像表示装置６３にて報知されている所定のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止操作タイミングでストップボタン４２～４４が操作されなかった場合に暗転画像Ｇ２５が表示される構成としてもよい。

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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

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

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

【０４８１】

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

【０４８２】

（２４）エンディングＡＴ状態ＳＴ４において終了前画像Ｇ３３が表示されている状況でエンディング条件が成立して第２区間ＳＣ２が終了した場合であってもその後の第１区間ＳＣ１において終了前画像Ｇ３３が継続して表示される構成としたが、終了前画像Ｇ３３が表示されている状況でエンディング条件が成立して第２区間ＳＣ２が終了した場合には終了前画像Ｇ３３の表示も終了される構成としてもよい。

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

（２９）ベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームでは画像表示装置６３にて「ＬＡＳＴ」と

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

（３３）エンディングＡＴ状態ＳＴ５となった場合には第２区間ＳＣ２のエンディング条件が成立するまで当該エンディングＡＴ状態ＳＴ５が継続する構成としたが、エンディングＡＴ状態ＳＴ５となった場合には所定のゲーム数が消化される度、所定数の遊技媒体を遊技者が獲得する度、又は所定数の遊技媒体が払い出される度に継続抽選処理が行われ

、当該継続抽選処理にて継続当選となった場合にはエンディングＡＴ状態ＳＴ５が継続する一方、当該継続抽選処理にて継続当選とならなかった場合にはエンディングＡＴ状態ＳＴ５が終了する構成としてもよい。

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

＜第２の実施形態＞

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

【０４９５】

本実施形態では第１ＣＢ状態ＳＴ２及び第２ＣＢ状態ＳＴ３の代わりにＢＢ状態及びＲＢ状態が設定されている。ＢＢ状態及びＲＢ状態はいずれもボーナス状態に該当する。ボーナス状態は、ボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の付与期待数が高くなる遊技状態である。具体的には、第１ベル入賞の成立を可能とさせる役に他の遊技状態の場合よりも高い確率（例えば約１／１．５）で当選するとともに、当該役に当選した場合には各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転位置に対するストップボタン４２～４４の停止操作タイミングとは無関係に第１ベル入賞が成立することとなる。一方、ボーナス状態において１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数は他の遊技状態と同一となっている。したがって、ボーナス状態においてはボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の純増期待値が高くなる。なお、ボーナス状態において１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数が他の遊技状態よりも少ない構成としてもよく、ボーナス状態においてはボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の純増期待値が高くなるのであればボーナス状態において１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数が他の遊技状態よりも多い構成としてもよい。

【０４９６】

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

【０４９７】

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

ることが可能となる。
【０４９８】
図５５は主側ＭＰＵ７２にて実行される本実施形態における監視実行処理を示すフローチャートである。なお、監視実行処理におけるステップＳ２４０１～ステップＳ２４１３の処理は領域外処理用のプログラム及び領域外処理用のデータを利用した領域外処理として実行される。
【０４９９】
まず領域外処理用のワークエリア９８における終了フラグ９８ｃの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２４０１）。本実施形態では終了フラグ９８ｃは「０」及び「１」の２つの値ではなく、「０」、「１」及び「２」の３つの値を取る。終了フラグ９８ｃの値が「０」である場合（ステップＳ２４０１：ＹＥＳ）、今回のゲームでいずれかのリプレイ入賞が成立したか否かを判定する（ステップＳ２４０２）。今回のゲームでいずれかのリプレイ入賞が成立している場合（ステップＳ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２４０３以降の処理を実行することなくそのまま本監視実行処理を終了する。
【０５００】
いずれのリプレイ入賞も成立していない場合（ステップＳ２４０２：ＮＯ）、主側ＭＰＵ７２のＨＬレジスタに領域外処理用のワークエリア９８における終了判定カウンタ９８ｂの値をセットする（ステップＳ４０３）。その後、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果を主側ＭＰＵ７２のＡレジスタにセットする（ステップＳ２４０４）。その後、上記減算により最小値から最大値への反転に対応するキャリーが発生したか否かを判定する（ステップＳ２４０５）。
【０５０１】
ステップＳ２４０５にて肯定判定をした場合、ＨＬレジスタの値からＡレジスタの値の絶対値を減算した結果をＨＬレジスタにセットする（ステップＳ２４０６）。ＨＬレジスタには既に説明したとおり終了判定カウンタ９８ｂの値がセットされる。また、Ａレジスタには、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値がセットされる。この場合、ステップＳ２４０５にて肯定判定をしているため、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値は負の値となっている。したがって、この負の値の絶対値をＨＬレジスタの値から減算することにより、今回のゲームにおいて遊技者が所有しているメダルが減少した分を終了判定カウンタ９８ｂに反映させることが可能となる。
【０５０２】
その後、ステップＳ２４０６の減算によりＨＬレジスタにおいて最小値から最大値への反転に対応するキャリーが発生したか否かを判定する（ステップＳ２４０７）。キャリーが発生していない場合（ステップＳ２４０７：ＮＯ）、ＨＬレジスタの値を終了判定カウンタ９８ｂにセットする（ステップＳ２４０８）。これにより、今回のゲームにおける遊技者の所有する遊技媒体の減少分が終了判定カウンタ９８ｂの値に反映されることになる。一方、キャリーが発生した場合（ステップＳ２４０７：ＹＥＳ）、ＨＬレジスタの値を終了判定カウンタ９８ｂにセットすることなく本監視実行処理を終了する。これにより、終了判定カウンタ９８ｂの値の最小値を下回るような遊技者が所有する遊技媒体の減少分は、終了判定カウンタ９８ｂの値に反映されない。
【０５０３】
ステップＳ２４０５にて否定判定をした場合、ＨＬレジスタの値にＡレジスタの値を加算した結果をＨＬレジスタにセットする（ステップＳ２４０９）。ＨＬレジスタには既に説明したとおり終了判定カウンタ９８ｂの値がセットされる。また、Ａレジスタには、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値がセットされる。この場合、ステップＳ２４０５にて否定判定をしているため、今回のゲームの遊技媒体の付与数から今回のゲームのベット数を減算した結果の値は正の値となっている。したがって、この正の値をＨＬレジスタの値に加算することにより、今回のゲームにおいて遊技者が所有しているメダルが増加した分を終了判定カウンタ９８ｂに反映させること

が可能となる。

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

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

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】
上記構成によれば、終了判定カウンタ９８ｂの値が最大値を超えたとしてもＢＢ状態又はＲＢ状態である場合には遊技が強制終了されることが待機され、実行中のＢＢ状態又はＲＢ状態が終了した場合に遊技が強制終了される。これにより、遊技が強制終了される状況となったとしてもＢＢ状態又はＲＢ状態の利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。
【０５１１】
＜第３の実施形態＞
本実施形態では演出側ＭＰＵ９２にて実行される終了前報知用処理の処理構成が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【０５１２】
図５７は演出側ＭＰＵ９２にて実行される本実施形態における終了前報知用処理を示すフローチャートである。
【０５１３】
まず終了前画像Ｇ３３が表示される強制終了前報知の実行中であるか否かを判定する（ステップＳ２６０１）。ステップＳ２６０１にて否定判定をした場合、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる終了判定カウンタ９８ｂの値を把握する（ステップＳ２６０２）。そして、その把握した終了判定カウンタ９８ｂの値が強制終了前報知の開始条件である「６５３８５」以上であるか否かを判定する（ステップＳ２６０３）。強制終了前報知の開始条件が成立している場合（ステップＳ２６０３：ＹＥＳ）、強制終了前報知の設定処理を実行する（ステップＳ２６０４）。これにより、画像表示装置６３において終了前画像Ｇ３３の表示が開始される。
【０５１４】
ここで、本実施形態では強制終了前報知が開始されたとしてもエンディング成立前報知を終了させるための処理は実行されない。したがって、エンディング成立前報知としてエンディング成立前画像Ｇ３１が画像表示装置６３に表示されている状況において強制終了前報知が開始された場合、画像表示装置６３にはエンディング成立前画像Ｇ３１及び終了前画像Ｇ３３の両方が表示された状態となる。
【０５１５】
強制終了前報知の実行中である場合（ステップＳ２６０１：ＹＥＳ）、主側ＭＰＵ７２から強制終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２６０５）。強制終了コマンドは、終了判定カウンタ９８ｂの値が「６５５３５」を超えること、すなわちスロットマシン１０への動作電力の供給が開始されて終了判定カウンタ９８ｂに初期値として「４６５３５」がセットされてから遊技者が所有している遊技媒体数が１９０００枚を超えることという条件が成立した場合に、終了設定処理（図５２）のステップＳ２２０２にて主側ＭＰＵ７２から送信される。強制終了コマンドを受信した場合（ステップＳ２６０５：ＹＥＳ）、強制終了報知の設定処理を実行する（ステップＳ２６０６）。これにより、画像表示装置６３において強制終了画像Ｇ３４の表示が開始される。
【０５１６】
強制終了コマンドを受信していない場合（ステップＳ２６０５：ＮＯ）、主側ＭＰＵ７２から今回受信した回転受付コマンドＢに含まれる終了判定カウンタ９８ｂの値を把握する（ステップＳ２６０７）。そして、その把握した終了判定カウンタ９８ｂの値が強制終了前報知の解除条件である「６５２８５」以下であるか否かを判定する（ステップＳ２６０８）。強制終了前報知の解除条件が成立している場合（ステップＳ２６０８：ＹＥＳ）、強制終了前報知の解除処理を実行する（ステップＳ２６０９）。これにより、画像表示装置６３における終了前画像Ｇ３３の表示が終了される。強制終了前報知の解除条件が成立していない場合（ステップＳ２６０８：ＮＯ）、強制終了前報知の更新処理を実行する（ステップＳ２６１０）。強制終了前報知の更新処理では、終了前画像Ｇ３３に表示される強制終了発生までの残りの獲得数を終了判定カウンタ９８ｂの値に応じて変動させる。

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

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

ステップＳ２６１６に否定判定をした場合又はステップＳ２６１７の処理を実行した場合、合計獲得数についてのエンディング成立前報知の実行中であるか否かを判定する（ス

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

【０５２１】

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

【０５２２】

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

【０５２３】

＜第４の実施形態＞

本実施形態では演出側ＭＰＵ９２にて基準到達制御処理が実行されることが上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【０５２４】

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

【０５２５】

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

【０５２６】

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

にスピーカ６２の音出力制御を行う。
【０５２７】
図５８（ｂ）は基準到達画像Ｇ４１の内容を説明するための説明図である。
【０５２８】
図５８（ｂ）に示すように、画像表示装置６３には基準到達画像Ｇ４１として「５００枚ＯＶＥＲ」という画像が表示される。この基準到達画像Ｇ４１は５００枚の基準枚数に到達した場合に表示される画像であり、１０００枚の基準枚数に到達した場合には「１０００枚ＯＶＥＲ」が表示され、１５００枚の基準枚数に到達した場合には「１５００枚ＯＶＥＲ」が表示され、２０００枚の基準枚数に到達した場合には「２０００枚ＯＶＥＲ」が表示される。
【０５２９】
ここで、ＡＴ状態の最終ゲームではＡＴ獲得数カウンタ９４ｃの値がいずれかの基準枚数に到達したとしても基準到達画像Ｇ４１は表示されない。これにより、ＡＴ状態の最終ゲームではリザルト演出として今回のＡＴ状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４又はエンディングＡＴ状態ＳＴ５）において遊技者が獲得した遊技媒体の総数及び今回のＡＴ状態において消化された総ゲーム数を遊技者に報知するための画像が画像表示装置６３にて表示されるにも関わらず、それに重複するようにして基準到達画像Ｇ４１が表示されてしまわないようにすることが可能となる。
【０５３０】
その一方、遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に報知するための終了前画像Ｇ３３はＡＴ状態の最終ゲームであっても表示される。これにより、ＡＴ状態の最終ゲームであっても遊技の強制終了が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。
【０５３１】
なお、ベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームでは画像表示装置６３における基準到達画像Ｇ４１の表示を行わないのに対して、エンディングＡＴ状態ＳＴ５の最終ゲームでは画像表示装置６３における基準到達画像Ｇ４１の表示を行う構成としてもよい。また、ベースＡＴ状態ＳＴ４の最終ゲームでは画像表示装置６３における基準到達画像Ｇ４１の表示を行うのに対して、エンディングＡＴ状態ＳＴ５の最終ゲームでは画像表示装置６３における基準到達画像Ｇ４１の表示を行わない構成としてもよい。
【０５３２】
＜第５の実施形態＞
本実施形態では、各種の抽選処理を実行するための処理構成及び遊技の内容が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【０５３３】
各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付されている図柄について説明する。図５９は本実施形態における左リール３２Ｌ、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの図柄配列を示す図である。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒには、それぞれ２１個の図柄が一列に配置されている。
【０５３４】
図５９に示すように、図柄としては、「チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの２０番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）、「黒ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１８番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１７番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１６番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの９番目）及び「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの６番目）の７種類がある。そして、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて各種図柄の数や配置順序は異なっている。
【０５３５】
上記第１の実施形態において図５を参照しながら既に説明したとおり、本スロットマシン１０では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄が視認可能となる位置を結ぶように

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

【０５３６】

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

【０５３７】

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

【０５３８】

メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第１赤ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第２赤ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「赤７」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第３赤ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「赤７」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第４赤ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「赤７」図柄である場合、第５赤ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「赤７」図柄である場合、第６赤ベル入

賞となる。第１赤ベル入賞、第３赤ベル入賞及び第５赤ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「１１」となるとともに、第２赤ベル入賞、第４赤ベル入賞及び第６赤ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「１３」となる。

【０５３９】

メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第１黒ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第２黒ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第３黒ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第４黒ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄である場合、第５黒ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄である場合、第６黒ベル入賞となる。第１黒ベル入賞、第３黒ベル入賞及び第５黒ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「１０」となるとともに、第２黒ベル入賞、第４黒ベル入賞及び第６黒ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「１２」となる。

【０５４０】

メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、通常ベル入賞となる。通常ベル入賞となった場合、遊技媒体の付与対象数が「１５」となる。

【０５４１】

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

【０５４２】

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

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

【０５４３】

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

【０５４４】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞として、ＢＢ入賞がある。詳細には、メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「赤７」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「赤７」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「赤７」図柄である場合、ＢＢ入賞となる。ＢＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がボーナス状態であるＢＢ状態に移行する。ボーナス状態は、ボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の付与期待数が高くなる遊技状態である。具体的には、通常ベル入賞の成立を可能とさせる役に他の遊技状態の場合よりも高い確率（例えば約１／１．５）で当選するとともに、当該役に当選した場合には各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転位置に対するストップボタン４２～４４の停止操作タイミングとは無関係に通常ベル入賞が成立することとなる。一方、ボーナス状態において１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数は他の遊技状態と同一となっている。したがって、ボーナス状態においてはボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の純増期待値が高くなる。なお、ボーナス状態において１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数が他の遊技状態よりも少ない構成としてもよく、ボーナス状態においてはボーナス状態以外の遊技状態よりも単位ゲーム数あたりの遊技媒体の純増期待値が高くなるのであればボーナス状態において１ゲームを開始させるために必要な遊技媒体数が他の遊技状態よりも多い構成としてもよい。

【０５４５】

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

【０５４６】

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

【０５４７】

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

【０５４８】

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

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

その後、役の当否判定を行うための抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ２８０３）。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、本スロットマシン１０では、「１」から「６」まで６段階の設定値が予め用意されており、設定キー挿入孔５７に設定キーを挿入してＯＮ操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの設定値に対応する当選確率に基づいて役の抽選処理を実行させるのかを設定することができる。設定値が「ｎ」よりも「ｎ＋１」の方が遊技者にとって有利な当選確率となる。具体的には、設定値が「ｎ」よりも「ｎ＋１」の方が所定の役の当選確率が高いことにより、設定値が「ｎ」よりも「ｎ＋１」の方が遊技者にとって有利となる。ステップＳ２８０３では、現状の設定値と現状の遊技状態との組合せに対応する抽選テーブルを選択する。主側ＲＯＭ７３には、各設定値に対応させて、非ボーナス状態（すなわちボーナス状態以外の遊技状態）であるとともにＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されていない非ボーナス内部状態（すなわちボーナス内部状態以外の遊技状態）である場合に役の抽選処理（図６２）にて選択される非内部用役抽選テーブルと、非ボーナス状態であるとともにＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されているボーナス内部状態である場合に役の抽選処理にて選択される内部用役抽選テーブルと、ボーナス状態である場合に役の抽選処理にて選択されるボーナス用役抽選テーブルとが記憶されている。

【０５５３】

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

【０５５４】

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

【０５５５】

非内部用役抽選テーブルＴＢ１には「１」～「２０」のインデックス値ＩＶが設定されているとともに、内部用役抽選テーブルＴＢ２には「１」～「１９」のインデックス値ＩＶが設定されている。また、これらの役抽選テーブルＴＢ１，ＴＢ２における「１」～「１９」の各インデックス値ＩＶに設定されている当選データの種類は同一となっている。

【０５５６】

具体的には、インデックス値ＩＶ＝１～１２には、第１～第６赤ベル当選データ及び第１～第６黒ベル当選データのいずれか１つと、第１～第３補填当選データのいずれか１つと、第４～第７補填当選データのいずれか１つとが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１で当選となった場合、図６４に示すように、第１停止（最初に停止指令が発生したリール）が左リール３２Ｌであり、第２停止（２番目に停止指令が発生したリール）が中リール３２Ｍであり、第３停止（最後に停止指令が発生したリール）が右リール３２Ｒである場合には第１赤ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第１補填入賞又は第４補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝２で当選となった場合であって、第１停止が左リール３２Ｌであり、第２停止が中リール３２Ｍであり、第３停止が右リール３２Ｒである場合には第１黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第１補填入賞又は第４補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝３で当選となった場合であって、第１停止が左リール３２Ｌであり、第２停止が右リール３２Ｒであり、第３停止が中リール３２Ｍである場合には第２赤ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２補填入賞又は第５補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝４で当選となった場合において、第１停止が左リール３２Ｌであり、第２停止が右リール３２Ｒであり、第３停止が中リール３２Ｍである場合には第２黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２補填入賞又は第５補填入賞が確実に成立する。

【０５５７】

インデックス値ＩＶ＝５で当選となった場合において、第１停止が中リール３２Ｍであり、第２停止が左リール３２Ｌであり、第３停止が右リール３２Ｒである場合には第３赤ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第３補填入賞又は第６補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝６で当選となった場合において、第１停止が中リール３２Ｍであり、第２停止が左リール３２Ｌであり、第３停止が右リール３２Ｒである場合には第３黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第３補填入賞又は第６補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝７で当選となった場合において、第１停止が中リール３２Ｍであり、第２停止が右リール３２Ｒであ

り、第３停止が左リール３２Ｌである場合には第４赤ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２補填入賞又は第５補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝８で当選となった場合において、第１停止が中リール３２Ｍであり、第２停止が右リール３２Ｒであり、第３停止が左リール３２Ｌである場合には第４黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には第２補填入賞又は第５補填入賞が確実に成立する。

【０５５８】

インデックス値ＩＶ＝９で当選となった場合において、第１停止が右リール３２Ｒであり、第２停止が左リール３２Ｌであり、第３停止が中リール３２Ｍである場合には第５赤ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２補填入賞又は第６補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝１０で当選となった場合において、第１停止が右リール３２Ｒであり、第２停止が左リール３２Ｌであり、第３停止が中リール３２Ｍである場合には第５黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２補填入賞又は第６補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝１１で当選となった場合において、第１停止が右リール３２Ｒであり、第２停止が中リール３２Ｍであり、第３停止が左リール３２Ｌである場合には第６赤ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第３補填入賞又は第７補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝１２で当選となった場合において、第１停止が右リール３２Ｒであり、第２停止が中リール３２Ｍであり、第３停止が左リール３２Ｌである場合には第６黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第３補填入賞又は第７補填入賞が確実に成立する。

【０５５９】

本実施形態では、全ての遊技状態において、ストップボタン４２～４４が操作されてから最大４図柄分まで滑らせることが可能なリール制御が各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒについて行われる。換言すれば、ストップボタン４２～４４が操作されてから規定時間（１９０ミリ秒）が経過するまでに停止させるリール制御が各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒについて行われる。このようなリール制御が行われることにより、当選している役に対応した入賞を成立させ易くすることが可能となるとともに、当選していない役に対応した入賞が成立してしまうことを回避することが可能となる。但し、滑らせることが可能なリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転量が上記のように制限されているため、一のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて、入賞を成立させるための図柄の組合せを構成する構成図柄間に５図柄以上が存在していると、対応するストップボタン４２～４４の操作タイミングによっては当該構成図柄がメインラインＭＬ上に停止しないことが起こり得る（当該事象を所謂「取りこぼし」ともいう）。第１～第７補填入賞、通常ベル入賞及び各種リプレイ入賞は対応する順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止された場合には取りこぼしが発生しない入賞態様であり、第１～第６赤ベル入賞、第１～第６黒ベル入賞、チェリー入賞、スイカ入賞及びＢＢ入賞はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転位置に対するストップボタン４２～４４の停止操作タイミングによっては取りこぼしが発生し得る入賞態様である。

【０５６０】

インデックス値ＩＶ＝１３には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、通常ベル当選データが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１３で当選となった場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく通常ベル入賞が確実に成立する。

【０５６１】

図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝１４にはチェリー当選データのみが設定されているとともに、インデックス値ＩＶ＝１５にはチェリー当選データ及びＢ

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

【０５６２】

ＢＢ当選データ以外の当選データは対応する入賞が成立したか否かに関係なく当選となったゲームにて消去され、当選となったゲームの次以降のゲームには持ち越されない。これに対して、ＢＢ当選データは、主側ＲＡＭ７４のクリア処理（既に説明した主側ＲＡＭ７４の一部クリア処理又は主側ＲＡＭ７４の全部クリア処理）が行われる場合を除き、当選となったゲームの次以降のゲームであっても対応する入賞が成立するまで記憶保持される。

【０５６３】

非ボーナス内部状態において実行された役の抽選処理（図６２）で当選が発生し得るインデックス値ＩＶ＝１～１３，１５～２０の中でチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１５」のみであり、当該インデックス値ＩＶ＝１５にはチェリー当選データに加えてＢＢ当選データが設定されている。このため、非ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行されてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１５」）に当選し、当該役の抽選処理が実行されたゲームにおいてＢＢ入賞が成立しなかった場合には、主側ＲＡＭ７４にＢＢ当選データが設定されているボーナス内部状態となる。また、非ボーナス内部状態において実行された役の抽選処理にて当選が発生し得るインデックス値ＩＶ＝１～１３，１５～２０の中でＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶとして「１５」以外にも「２０」が存在している。非ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行されてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝２０に当選し、当該役の抽選処理が実行されたゲームにおいてＢＢ入賞が成立しなかった場合にもボーナス内部状態となる。ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行され、インデックス値ＩＶ＝１４で当選となった場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なくチェリー入賞が成立し得る。但し、左ストップボタン４２の操作タイミングによっては、チェリー入賞が成立しない可能性がある。

【０５６４】

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

【０５６５】

インデックス値ＩＶ＝１６には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、スイカ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１６で当選となった場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なくスイカ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングによっては、スイカ入賞が成立しない可能性がある。

【０５６６】

インデックス値ＩＶ＝１７には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、第１チャンスリプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１７で当選となった場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第１チャンスリプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ＩＶ＝１８には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、第２チャンスリプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１８で当選となった場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２チャンスリプレイ入賞が確実に成立する。また、インデックス値ＩＶ＝１９には、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）に示すように、通常リプレイ当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１９で当選となった場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく通常リプレイ入賞が確実に成立する。

【０５６７】

インデックス値ＩＶ＝２０は、非ボーナス内部状態において参照される非内部用役抽選テーブルＴＢ１に設定されており、ボーナス内部状態において参照される内部用役抽選テーブルＴＢ２には設定されていない。非内部用役抽選テーブルＴＢ１において、インデックス値ＩＶ＝２０には、図６３（ａ）に示すようにＢＢ当選データのみが設定されている。ＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に設定された場合、図６４に示すように、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なくＢＢ入賞が成立し得る。但し、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングよってはＢＢ入賞が成立しない可能性がある。

【０５６８】

上記のとおり、ボーナス内部状態において参照される内部用役抽選テーブルＴＢ２には、ＢＢ当選データのみが設定されているインデックス値ＩＶが存在していない。これにより、既にＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に記憶されているボーナス内部状態において、ＢＢ当選データが新たに記憶されてしまわないようにすることが可能となり、複数のＢＢ当選データが累積して記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【０５６９】

インデックス値ＩＶ＝２０は、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況のみにおいて当選し得るインデックス値ＩＶである。このため、主側ＭＰＵ７２は、役の抽選処理（図６２）においてインデックス値ＩＶ＝２０に当選していることを特定することにより、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において今回の役の抽選処理が実行されたこと、及び当該役の抽選処理にてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを特定することができる。これにより、主側ＲＡＭ７４にＢＢ当選データが設定されているか否かを判定する処理に加えて当該ＢＢ当選データが今回のゲームにおいて設定されたＢＢ当選データであるか否かを判定する処理が必要となる構成、及び役の抽選処理にてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する処理に加えて当該役の抽選処理が非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において実行されたか否かを判定するための処理が必要となる構成と比較して、非ボーナス状態且つ非ボーナス内部状態である状況において実行された役の抽選処理にてＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【０５７０】

役の抽選処理（図６２）では、上記第１の実施形態において既に説明した役の抽選処理（図１６）と同様に、インデックス値ＩＶに設定されているＰＶ値が大きい数であるほど当該インデックス値ＩＶにて当選となる確率が高くなる。図６３（ａ）に示すように、非内部用役抽選テーブルＴＢ１において、インデックス値ＩＶ＝１～１２に設定されているＰＶ値は「２２５０」であり、インデックス値ＩＶ＝１３に設定されているＰＶ値は「７０００」であり、インデックス値ＩＶ＝１４に設定されているＰＶ値は「０」であり、インデックス値ＩＶ＝１５に設定されているＰＶ値は「８５０」であり、インデックス値Ｉ

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

【０５７１】

非内部用役抽選テーブルＴＢ１が選択される場合、インデックス値ＩＶ＝１の際に当選となる確率～インデックス値ＩＶ＝１２の際に当選となる確率は、それぞれ約１／２９．１である。また、インデックス値ＩＶ＝１３の際に当選となる確率は、約１／９．４である。また、インデックス値ＩＶ＝１５の際に当選となる確率は、約１／７７．１である。また、インデックス値ＩＶ＝１６の際に当選となる確率は、約１／４２３である。また、インデックス値ＩＶ＝１７の際に当選となる確率は、約１／３２８である。また、インデックス値ＩＶ＝１８の際に当選となる確率は、約１／１６４である。また、インデックス値ＩＶ＝１９の際に当選となる確率は、約１／７．３である。また、インデックス値ＩＶ＝２０の際に当選となる確率は、約１／１３１である。インデックス値ＩＶ＝１４に設定されているポイント値ＰＶが「０」であるため、非内部用役抽選テーブルＴＢ１が選択された場合に、インデックス値ＩＶ＝１４にて当選となることはない。

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

次に、ボーナス状態において選択されるボーナス用役抽選テーブルについて説明する。図示は省略するが、ボーナス用役抽選テーブルには「１」及び「２」のインデックス値ＩＶが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１には、通常ベル当選データのみが設定されている。インデックス値ＩＶ＝１で当選となった場合、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく通常ベル入賞が確

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

【０５７６】

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

【０５７７】

このように、ボーナス用役抽選テーブルが設定されていることにより、ＢＢ状態においては各ゲームにて基本的に通常ベル入賞が成立して「１５」の遊技媒体が付与されることとなるが、スイカ入賞が成立することもありスイカ入賞が成立した場合には「５」の遊技媒体が付与される。これに対して、ＢＢ状態は当該ＢＢ状態が開始されてから付与された遊技媒体の合計数がＢＢ終了基準数（例えば「３５０」）以上となることで終了する。したがって、ＢＢ状態が終了するまでに要するゲーム数は役の抽選処理（図６２）の結果、及び取りこぼしの発生の有無により変動することとなる。なお、ボーナス用役抽選テーブルはスロットマシン１０の有利度を変動させる「１」～「６」の設定値の間において共通となっている。

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

その後、インデックス値ＩＶと対応する役の当否判定を行う（ステップＳ２８０６）。役の当否判定では判定値ＤＶが「６５５３５」を超えたか否かを判定する。「６５５３５」を超えた場合には（ステップＳ２８０６：ＹＥＳ）、現状におけるインデックス値ＩＶを主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａにセットする（ステップＳ２８０７）。これにより、役の抽選処理にて当選となったインデックス値ＩＶを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。その後、当該インデックス値ＩＶに対応する当選データを主側ＲＡＭ７４にセットする（ステップＳ２８０８）。これにより、現状において当選している小役、リプレイ役及びＢＢ役を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

その後、ゲーム開始コマンドの送信処理を実行する（ステップＳ２８１５）。当該送信処理では、今回の役の抽選処理（図６２）にていずれかの役に当選となっている場合にはその当選となった役に対応する情報と、現状の遊技状態に対応する情報と、ステップＳ２８１２及びステップＳ２８１３の処理結果に対応する情報とをゲーム開始コマンドに設定し、そのゲーム開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。ゲーム開始コマンドとは、新たなゲームが開始されたことを演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドであって、主側ＭＰＵ７２にて決定された各種情報を演出側ＭＰＵ９２に認識させるためのコマンドである。演出側ＭＰＵ９２は、ゲーム開始コマンドを受信した場合、今回のゲームにおける各種情報を当該ゲーム開始コマンドから把握し、その把握した各種情報に応じた態様で演出の内容を決定する。そして、その決定した演出の内容に対応するデータテーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出し、その読み出したデータテーブルに従って上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御及び画像表示装置６３の表示制御を実行する。

【０５８４】

次に、遊技状態及び遊技区間について説明する。図６５は本スロットマシン１０に存在している遊技状態及び遊技区間を説明するための説明図である。

【０５８５】

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

【０５８６】

通常遊技状態ＳＴ１１は、既に説明した主側ＲＡＭ７４の一部クリア処理又は主側ＲＡＭ７４の全部クリア処理が実行されることにより滞在する遊技状態である。また、ＢＢ状態ＳＴ１３が終了してＡＴ状態ＳＴ１４に移行しない場合、又はＡＴ状態ＳＴ１４が終了

した場合、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１１となる。

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

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

【０５９０】

上記のように各種遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１４が存在している構成において、これら遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１４とは別に遊技区間が設定されている。上記第１の実施形態と同様に、遊技区間として第１区間ＳＣ１と第２区間ＳＣ２とが設定されている。つまり、本スロットマシン１０では遊技状況を決定付ける要素として、「１」～「６」の設定値と、各種遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１４と、第１区間ＳＣ１及び第２区間ＳＣ２の遊技区間と、が存在している。

【０５９１】

第１区間ＳＣ１とは、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に応じて成立対象となる入賞が異なる役に当選した場合に遊技者にとって有利な入賞の成立を可能とするリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序が報知されることで１ゲームにおける遊技媒体の純増期待値（「１ゲームにおける遊技媒体の付与期待数」から「１ゲームにおいてベットされた遊技媒体数」を減算した値）が「０」を上回り得る有利な遊技状態（ＡＴ状態ＳＴ１４）が開始されない区間であって、上記有利な遊技状態が継続しない区間である。既に説明した主側ＲＡＭ７４の一部クリア処理又は主側ＲＡＭ７４の全部クリア処理が実行された場合には通常遊技状態ＳＴ１１であって第１区間ＳＣ１となる。また、第２区間ＳＣ２において第２区間ＳＣ２の初期化処理が実行された場合にも第１区間ＳＣ１となる。

【０５９２】

第１区間ＳＣ１において役の抽選処理（図６２）に基づき第２区間ＳＣ２への移行契機が発生することで、当該第１区間ＳＣ１から第２区間ＳＣ２に移行する。第２区間ＳＣ２

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】

遊技区間の第１制御処理では、通常遊技状態ＳＴ１１である場合、主側ＲＡＭ７４における第２区間フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。第２区間フラグは遊技区間が第２区間ＳＣ２であるか否かを主側ＭＰＵ７２にて特定するためのフラグであり、第２区間フラグに「１」がセットされている場合が第２区間ＳＣ２であり、第２区間フラグの値が「０」である場合が第１区間ＳＣ１である。遊技区間の第１制御処理では、通常遊技状態ＳＴ１１であるとともに第２区間フラグに「１」がセットされていない状態である場合、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上であること、すなわち今回の役の抽選処理（図６２）にていずれかの役に当選したことを条件として、第２区間ＳＣ２に設定するための処理を実行する。

【０５９７】

第２区間ＳＣ２に設定するための処理では、主側ＲＡＭ７４の第２区間フラグに「１」をセットすることにより第２区間ＳＣ２とし、主側ＲＡＭ７４に設けられた継続ゲーム数カウンタ７４ｂ（図６１参照）及び合計獲得数カウンタ７４ｃ（図６１参照）のそれぞれを「０」クリアする。継続ゲーム数カウンタ７４ｂは、第１区間ＳＣ１を間に挟むことなく第２区間ＳＣ２が継続された場合における当該第２区間ＳＣ２の開始時からのゲームの実行回数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタであるとともに、合計獲得数カウンタ７４ｃは、第１区間ＳＣ１を間に挟むことなく第２区間ＳＣ２が継続された場合における当該第２区間ＳＣ２の開始時からの遊技媒体の制限付き合計純増枚数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。その後、区間表示部６７の点灯処理を実行する。

区間表示部６７の点灯処理では、区間表示部６７を消灯状態から点灯状態に切り換える。これにより、第２区間ＳＣ２であることの報知が区間表示部６７にて開始されることとなる。

【０５９８】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される遊技終了時の対応処理について図６６のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、遊技終了時の対応処理は通常処理（図１５）のステップＳ３１０にて実行される。

【０５９９】

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

【０６００】

ボーナス用処理（図６７）では、主側ＲＡＭ７４にＢＢ当選データが設定されている状況において当該ＢＢ当選データに対応するＢＢ入賞が成立した場合（ステップＳ３００１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４に設けられたＢＢフラグに「１」をセットする（ステップＳ３００２）。ＢＢフラグは、ＢＢ状態ＳＴ１３であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。ステップＳ３００２にてＢＢフラグに「１」がセットされることによりＢＢ状態ＳＴ１３であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能となる。

【０６０１】

その後、主側ＲＡＭ７４に設けられた合計払出カウンタを「０」クリアする（ステップＳ３００３）。合計払出カウンタはＢＢ状態ＳＴ１３において遊技者に付与された遊技媒体の合計数を主側ＭＰＵ７２にて特定するためのカウンタである。主側ＭＰＵ７２は合計払出カウンタの値に基づいてＢＢ状態ＳＴ１３の終了条件が成立したか否かを特定する。その後、ボーナス状態が開始されることを示すボーナス開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３００４）。演出側ＭＰＵ９２はボーナス開始コマンドを受信することにより、ＢＢ状態ＳＴ１３に対応する演出が開始されるようにする。

【０６０２】

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

【０６０３】

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

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

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

【０６１０】

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

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

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

【０６１４】

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

【０６１５】
第２エンディングフラグに「１」をセットした場合、第２エンディングコマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は未だエンディング期間に対応する実行態様による演出を開始していない状況において第２エンディングコマンドを受信した場合、その時点の遊技状態がＡＴ状態ＳＴ１４であれば、当該第２エンディングコマンドの受信を契機として、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３における演出の実行態様をエンディング期間に対応する実行態様となるようにする。一方、演出側ＭＰＵ９２は未だエンディング期間に対応する実行態様による演出を開始していない状況において第２エンディングコマンドを受信した場合であって遊技状態がＡＴ状態ＳＴ１４ではない場合にはＡＴ状態ＳＴ１４に移行した場合に、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３における演出の実行態様をエンディング期間に対応する実行態様となるようにする。

【０６１６】
遊技終了時の対応処理（図６６）では、ステップＳ２９０６にて遊技区間の第２制御処理を実行した後、当選データのクリア処理を実行する（ステップＳ２９０７）。当選データのクリア処理では、主側ＲＡＭ７４に設定されている当選データのうちＢＢ当選データ以外の当選データをクリアする。これにより、ＢＢ当選データ以外の当選データは、当選となったゲームの次以降のゲームには持ち越されないようにすることができる。また、ＢＢ当選データが設定されたゲームにおいてＢＢ入賞が成立しなかった場合、当該ＢＢ当選データは、当選となったゲームの次以降のゲームであってもＢＢ入賞が成立するまで記憶保持されるようにすることができる。

【０６１７】
次に、通常遊技状態ＳＴ１１、ボーナス内部状態ＳＴ１２及びＢＢ状態ＳＴ１３において実行されるＡＴ移行抽選演出の内容並びにボーナス内部状態ＳＴ１２、ＢＢ状態ＳＴ１３及びＡＴ状態ＳＴ１４において実行される上乗せ抽選演出の内容について、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてＡＴ移行抽選演出が実行される場合、及びボーナス内部状態ＳＴ１２において上乗せ抽選演出が実行される場合を例に挙げて説明する。図６８（ａ）及び図６８（ｂ）はＡＴ移行抽選演出の内容を説明するための説明図である。ＡＴ移行抽選演出及び上乗せ抽選演出は、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行される。

【０６１８】
ボーナス内部状態ＳＴ１２においてゲームが開始された場合には、内部状態用演出が実行される。内部状態用演出では、図６８（ａ）及び図６８（ｂ）に示すように、画像表示装置６３において内部状態用キャラクタ画像Ｇ５１が表示される表示演出が実行される。当該表示演出の内容は、役の抽選処理（図６２）の抽選結果に対応している。また、内部状態用演出では、当該表示演出に対応する音が出力されるようにスピーカ６２の音出力制御が実行されるとともに、当該表示演出に対応するタイミングで上部ランプ６１が発光するように当該上部ランプ６１の発光制御が実行される。

【０６１９】
ＡＴ状態ＳＴ１４への移行を発生させるか否かを決定するためのＡＴ移行抽選として、通常遊技状態ＳＴ１１又はボーナス内部状態ＳＴ１２にて行われる非ＢＢ時のＡＴ移行抽選と、ＢＢ状態ＳＴ１３にて行われるＢＢ時のＡＴ移行抽選とが存在している。通常遊技状態ＳＴ１１である状況、又は通常遊技状態ＳＴ１１から移行したボーナス内部状態ＳＴ１２において未だＡＴ移行当選が発生していない状況において、役の抽選処理（図６２）にてＡＴ移行抽選の契機となるインデックス値ＩＶ（具体的には「１４」～「１８」のいずれか）に当選することにより非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される。また、通常遊技状態ＳＴ１１から移行したＢＢ状態ＳＴ１３において未だＡＴ移行当選が発生していない状況、又は通常遊技状態ＳＴ１１からボーナス内部状態ＳＴ１２を経由して移行したＢＢ状態ＳＴ１３であって未だＡＴ移行当選が発生していない状況、すなわちＢＢ状態ＳＴ１３であるとともに当該ＢＢ状態ＳＴ１３の終了後にＡＴ状態ＳＴ１４に移行することが確定

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

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

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

【０６２３】

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

【０６２４】

ボーナス内部状態ＳＴ１２においてＡＴ移行抽選が実行された場合には、スタートレバー４１の操作に基づいてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されるタイミングで、図６８（ａ）に示すように、画像表示装置６３の上部に通常抽選用枠画像Ｇ５２が表示されるとともに、当該通常抽選用枠画像Ｇ５２の右方に再抽選用枠画像Ｇ５３が表示される。そして、通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内に「ＡＴ移行抽選」という文字画像Ｇ５４が

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

【０６２５】

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

【０６２６】

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

【０６２７】

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

【０６２８】

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

【０６２９】

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

【０６３０】

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

【０６３１】

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

【０６３２】

上乗せ抽選には、上述したＡＴ移行抽選と同様に、通常抽選及び再抽選が存在している。上乗せ抽選における通常抽選は、非ＢＢ時の上乗せ抽選が行われる場合及びＢＢ時の上乗せ抽選が行われる場合のいずれにおいても実行される。通常抽選において上乗せ当選と

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

【０６３３】

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

【０６３４】

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

【０６３５】

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

【０６３６】

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

【０６３７】

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

する音がスピーカ６２から出力されるとともに、上乗せ当選が発生したことを報知する態様で上部ランプ６１が発光する。これにより、上乗せ当選が発生したことを報知することができる。

【０６３８】

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

【０６３９】

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

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

上乗せ当選の発生の有無とは無関係に、非ＢＢ時の上乗せ抽選又はＢＢ時の上乗せ抽選が実行された場合には上乗せ抽選演出が実行されることにより、当該上乗せ抽選演出が開始された場合に上乗せ当選が発生する可能性があることを報知して、上乗せ当選が発生するかもしれないと遊技者に期待させることができる。通常抽選用枠画像Ｇ５２の枠内に「（内部チェリー当選時）」という文字画像Ｇ５５が表示されることにより、非ＢＢ時の上

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

【０６４３】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるゲーム開始時の有利抽選処理について図６９のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、ゲーム開始時の有利抽選処理は役の抽選処理（図６２）のステップＳ２８１２にて実行される。

【０６４４】

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

【０６４５】

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

【０６４６】

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

【０６４７】

ＢＢ時のＡＴ移行抽選処理にてＡＴ移行当選となった場合には（ステップＳ３１０７：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ移行確定フラグに「１」をセットする（ステップ

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

【０６４８】

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

【０６４９】

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

【０６５０】

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

【０６５１】

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

【０６５２】

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

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

【０６５３】

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

【０６５４】

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

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】
非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における再抽選が実行される場合には、通常抽選が実行される場合と同様に、第１移行抽選テーブル１１１が利用される。そして、当該再抽選にてＡＴ移行当選が発生する確率は、通常抽選にてＡＴ移行当選が発生する確率と同一の確率（具体的には約３．１％）である。通常抽選にてＡＴ移行当選が発生する場合及び再抽選にてＡＴ移行当選が発生する場合を考慮すると、インデックス値ＩＶ＝１４に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行された場合にＡＴ移行当選が発生する確率は約６．２％である。また、インデックス値ＩＶ＝１５～１８のいずれかに当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行された場合にＡＴ移行当選が発生する確率は、既に説明した通常抽選にてＡＴ移行当選が発生する確率となる。

【０６５８】
このように、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選においてＡＴ移行当選が発生する確率はインデックス値ＩＶ＝１５で当選した場合に最も低い確率となり、インデックス値ＩＶ＝１５で当選した場合→インデックス値ＩＶ＝１４で当選した場合→インデックス値ＩＶ＝１８で当選した場合→インデックス値ＩＶ＝１７で当選した場合→インデックス値ＩＶ＝１６で当選した場合の順番で、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選においてＡＴ移行当選が発生する確率が上昇する。また、既に説明したとおり、通常遊技状態ＳＴ１１において役の抽選処理（図６２）が実行された場合にインデックス値ＩＶ＝１５に当選する確率～インデックス値ＩＶ＝１８に当選する確率のうちインデックス値ＩＶ＝１５に当選する確率が最も高い確率であり、通常遊技状態ＳＴ１１において役の抽選処理（図６２）が実行された場合に当選が発生する確率は、インデックス値ＩＶ＝１５→インデックス値ＩＶ＝１８→インデックス値ＩＶ＝１７→インデックス値ＩＶ＝１６の順番で下降する。さらにまた、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理が実行された場合にインデックス値ＩＶ＝１４に当選する確率及びインデックス値ＩＶ＝１６に当選する確率～インデックス値ＩＶ＝１８に当選する確率のうちインデックス値ＩＶ＝１４に当選する確率が最も高い確率であり、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理が実行された場合に当選が発生する確率は、インデックス値ＩＶ＝１４→インデックス値ＩＶ＝１８→インデックス値ＩＶ＝１７→インデックス値ＩＶ＝１６の順番で下降する。また、既に説明したとおり、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理が実行された場合にインデックス値ＩＶ＝１４にて当選が発生する確率は、通常遊技状態ＳＴ１１において役の抽選処理が実行された場合にインデックス値ＩＶ＝１５にて当選が発生する確率と同一の確率に設定されている。

【０６５９】
これにより、インデックス値ＩＶ＝１４～１８のいずれかに当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選が実行された場合には、役の抽選処理（図６２）にて当選したインデックス値ＩＶが当選確率の低いインデックス値ＩＶであるほど、当該通常抽選においてＡＴ移行当選が発生し易くなるようにすることができる。

【０６６０】
チェリー当選データが設定されている「１４」及び「１５」のインデックス値ＩＶのうち、インデックス値ＩＶ＝１４にて当選が発生した場合には非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にて外れ結果となることを条件に再抽選が実行される一方、インデックス値ＩＶ＝１５にて当選が発生した場合には非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にて外れ結果となっても再抽選は実行されない。これにより、役の抽選処理（図６２）においてインデックス値ＩＶ＝１４に当選する確率がインデックス値ＩＶ＝１５に当選する確率と同一の確率に設定されている構成であるとともに、インデックス値ＩＶ＝１４に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される場合に通常抽選にてＡＴ移行当選となる確率として、インデックス値ＩＶ＝１５に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される場合に通常抽選にてＡＴ移行当選となる確率と同一の確率が設定されている構成において、インデックス値ＩＶ＝１４に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される場合に再抽選を含めてＡＴ移行当選となる確率の方が、インデックス値ＩＶ＝１５に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される場合にＡＴ移行当選となる確率よりも高い確率とすることができる。

【０６６１】
ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１４」）に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される場合の方が、通常遊技状態ＳＴ１１において役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１５」）に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行される場合よりも、ＡＴ移行当選が発生し易い構成とすることにより、ＢＢ当選データが設定されたゲームにおいてＢＢ入賞を成立させることができずにボーナス内部状態ＳＴ１２に滞在することとなった遊技者に損をしたと感じさせてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【０６６２】
次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理について図７０（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理はゲーム開始時の有利抽選処理（図６９）のステップＳ３１１９にて実行される。

【０６６３】
まず主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値に対応する移行抽選テーブル１１１～１１５を主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ３２０１）。ステップＳ３２０１では、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」である場合には第１移行抽選テーブル１１１を読み出し、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１５」である場合には第２移行抽選テーブル１１２を読み出し、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１６」である場合には第３移行抽選テーブル１１３を読み出し、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１７」である場合には第４移行抽選テーブル１１４を読み出し、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１８」である場合には第５移行抽選テーブル１１５を読み出す。

【０６６４】
その後、主側ＲＡＭ７４において定期的（具体的には１．４９ミリ秒周期）に更新される抽選カウンタから「０」～「２５５」のいずれかの抽選用乱数を取得し（ステップＳ３２０２）、非ＢＢ時のＡＴ移行当否判定処理を実行する（ステップＳ３２０３）。非ＢＢ時のＡＴ移行当否判定処理では、ステップＳ３２０２にて取得した抽選用乱数と、ステップＳ３３０１にて読み出した移行抽選テーブル１１１～１１５とを利用して、ＡＴ移行当選を発生させるか否かを抽選により決定する。

【０６６５】
役の抽選処理（図６２）にてインデックス値ＩＶ＝１５～１８のいずれかに当選したゲームでは、ステップＳ３２０２及びステップＳ３２０３の処理が１回実行されることにより通常抽選が実行される。当該ゲームにおいてステップＳ３２０２及びステップＳ３２０３の処理が実行される回数は１回のみである。これにより、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１５～１８のいずれかに当選したゲームでは、通常抽選のみが実行されるようにすることができる。

【０６６６】
役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選したゲームにおいて、最初にステップＳ３２０２及びステップＳ３２０３の処理が実行されることにより通常抽選が実行される。そして、当該通常抽選にて外れ結果となった場合には、再びステップＳ３２０２及びステップＳ３２０３の処理が実行されることにより再抽選が実行される。一方、当該通常抽選にてＡＴ移行当選が発生した場合には、当該ゲームにおいてステップＳ３２０２及びステップＳ３２０３の処理が再度実行されることはない。これにより、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選したゲームにおいて通常抽選にて外れ結果となることを条件として、再抽選が実行されるようにすることができる。

【０６６７】
ステップＳ３２０３における非ＢＢ時のＡＴ移行当否判定処理にてＡＴ移行当選が発生した場合には（ステップＳ３２０４：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ移行確定フ

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

【０６６８】

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

【０６６９】

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

【０６７０】

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

【０６７１】

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

【０６７２】

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

【０６７３】
ステップＳ３２０７にて否定判定を行った場合、ステップＳ３２１１の処理を実行した場合、ステップＳ３２１３の処理を実行した場合、又はステップＳ３２１４の処理を実行した場合には、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であるか否かを判定することにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１４」）に当選して非ＢＢ時のＡＴ移行抽選が実行されたか否かを判定する（ステップＳ３２１５）。
【０６７４】
ステップＳ３２１５にて否定判定を行った場合には第１ＡＴ移行抽選結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３２１６）。第１ＡＴ移行抽選結果コマンドには、通常当選フラグ７４ｅの値が「１」であることを条件として、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にてＡＴ移行当選が発生したことを示すデータが設定される。演出側ＭＰＵ９２は、第１ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信することにより、ＡＴ移行抽選における通常抽選が実行されたことを把握するとともに、当該通常抽選の結果を把握する。そして、ＡＴ移行抽選演出が実行されるようにする。第１ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信したことに基づいて実行されるＡＴ移行抽選演出では、通常抽選の結果を報知する演出のみが実行され、再抽選の結果を報知する演出は実行されない。
【０６７５】
ステップＳ３２１５にて肯定判定を行った場合には第２ＡＴ移行抽選結果コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３２１７）。第２ＡＴ移行抽選結果コマンドには、通常当選フラグ７４ｅの値が「１」であることを条件として、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における通常抽選にてＡＴ移行当選が発生したことを示すデータが設定されるとともに、再抽選当選フラグ７４ｆの値が「１」であることを条件として、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選における再抽選にてＡＴ移行当選が発生したことを示すデータが設定される。演出側ＭＰＵ９２は、第２ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信することにより、ＡＴ移行抽選における通常抽選が実行されたことを把握するとともに、当該通常抽選の結果を把握する。また、演出側ＭＰＵ９２は、第２ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信することにより、ＡＴ移行抽選における再抽選が実行されたか否かを把握するとともに、再抽選が実行された場合には当該再抽選の結果を把握する。そして、ＡＴ移行抽選演出が実行されるようにする。第２ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信したことに基づいて実行されるＡＴ移行抽選演出では、通常抽選の結果を報知する演出が実行されるとともに、再抽選が行われた場合には当該再抽選の結果を報知する演出が実行される。
【０６７６】
既に説明したとおり、通常遊技状態ＳＴ１１又はボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理（図６２）において当選が発生し得るインデックス値ＩＶのうちチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１４」及び「１５」である。そして、インデックス値ＩＶ＝１４は、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理（図６２）が実行された場合に当選が発生し得るインデックス値ＩＶであるとともに、通常遊技状態ＳＴ１１において役の抽選処理が実行された場合には当選が発生しないインデックス値ＩＶである。このため、チェリー当選データ及びＢＢ当選データが設定されているインデックス値ＩＶが存在している構成において、非ＢＢ時のＡＴ移行抽選用処理では、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であるか否かを判定する処理を実行することにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理（図６２）にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定することができる。これにより、チェリー当選データが設定されているか否かを判定する処理に加えて当該チェリー当選データが既にボーナス内部状態ＳＴ１２となっている状況において実行された役の抽選処理にて設定された当選データか否かを判定する処理が必要となる構成と比較して、ボーナス内部状態ＳＴ１２における役の抽選処理にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定するための処理構成を簡素化することができる。

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

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

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】

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

【０６８６】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される非ＢＢ時の上乗せ抽選用処理について図７１（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、非ＢＢ時の上乗せ抽

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

【０６８７】

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

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

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

【０６９１】

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

【０６９２】

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

選が実行されていない場合には、再抽選フラグ７４ｇに「１」をセットし（ステップＳ３３０８）、ステップＳ３３０２に進む。そして、主側ＲＡＭ７４に第１上乗せ抽選テーブル１１６が読み出されている状態で、再びステップＳ３３０２及びステップＳ３３０３の処理を実行する。これにより、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選し、非ＢＢ時の上乗せ抽選における通常抽選にて外れ結果となった場合に再抽選が実行されるようにすることができる。

【０６９３】

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

【０６９４】

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

【０６９５】

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

【０６９６】

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

【０６９７】

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

【０６９８】

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

の結果を報知する演出は実行されない。

【０６９９】

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

【０７００】

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

【０７０１】

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

【０７０２】

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

【０７０３】

主側ＭＰＵ７２から第１ＡＴ移行抽選結果コマンド又は第２ＡＴ移行抽選結果コマンドを受信した場合には（ステップＳ３４０１：ＹＥＳ）、ＡＴ移行抽選演出の開始処理を実行する（ステップＳ３４０２）。ＡＴ移行抽選演出の開始処理では、受信した第１ＡＴ移行抽選結果コマンド又は第２ＡＴ移行抽選結果コマンドに設定されているデータに対応するＡＴ移行抽選演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。当該読み出されたＡＴ移行抽選演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ６１にお

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

【０７０４】

主側ＭＰＵ７２から第１上乗せ抽選結果コマンド又は第２上乗せ抽選結果コマンドを受信した場合には（ステップＳ３４０３：ＹＥＳ）、上乗せ抽選演出の開始処理を実行する（ステップＳ３４０４）。上乗せ抽選演出の開始処理では、受信した第１上乗せ抽選結果コマンド又は第２上乗せ抽選結果コマンドに設定されているデータに対応する上乗せ抽選演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から読み出す。当該読み出された上乗せ抽選演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ６１において上乗せ抽選演出に対応する発光演出が行われ、スピーカ６２において上乗せ抽選演出に対応する音出力演出が行われ、画像表示装置６３において上乗せ抽選演出に対応する表示演出が行われる。上乗せ抽選演出の内容は既に説明したとおりである。

【０７０５】

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

【０７０６】

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

【０７０７】

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

【０７０８】

図７３（ａ）及び図７３（ｂ）は停止操作報知及び上乗せ挑戦演出が行われる様子を説明するための説明図である。まず停止順報知について説明する。停止順報知は画像表示装置６３にて実行される。停止順報知が実行される場合、図７３（ａ）に示すように、画像表示装置６３にはゲームを終了させるために必要な停止操作の回数と同数の単位表示画像Ｇ１～Ｇ３が表示され、各単位表示画像Ｇ１～Ｇ３においてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する画像表示が行われる。具体的には左リール３２Ｌに対応する左単位表示画像Ｇ１と、中リール３２Ｍに対応する中単位表示画像Ｇ２と、右リール３２Ｒに対応する右単位表示画像Ｇ３とが表示される。そして、図７３（ａ）においては第１停止が左リール３２Ｌであり第２停止が右リール３２Ｒであり第３停止が中リール３２Ｍである場合の停止順序が報知される様子を示しているため、左単位表示画像Ｇ１には左リール３２Ｌの停止順序に対応する「１」の画像が表示され、中単位表示画像Ｇ２には中リール３２Ｍの停止順序に対応する「３」の画像が表示され、右単位表示画像Ｇ３には右リール３２Ｒの停止順序に対応する「２」の画像が表示される。遊技者は、停止順報知に基づいて、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞を成立可能とするストップボタン４２～４４の操作順序を把握することができる。

【０７０９】
次に、目安範囲報知について説明する。目安範囲報知はスピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行される。既に説明したとおり、各遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１４では、ストップボタン４２～４４が操作されてから最大４図柄分まで滑らせることが可能なリール制御が、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒについて行われる。また、図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝１に設定されている赤ベル当選データは第１赤ベル当選データであるとともに、インデックス値ＩＶ＝３に設定されている赤ベル当選データは第２赤ベル当選データである。そして、「１」又は「３」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、第１赤ベル入賞又は第２赤ベル入賞を成立させるために第１停止を左リール３２Ｌとする必要がある。また、図６０を参照しながら既に説明したとおり、これら第１赤ベル入賞又は第２赤ベル入賞を成立させるためには左リール３２Ｌの「赤７」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、左リール３２Ｌの「赤７」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、左リール３２Ｌにおける０番目～６番目及び１９番目～２０番目の範囲である「左の赤の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで左ストップボタン４２を操作する必要がある。

【０７１０】
ＡＴ状態ＳＴ１４において「１」又は「３」のインデックス値ＩＶに当選し、ゲームが開始される場合に、図７３（ａ）に示すように「左の赤の範囲を狙え」という文字画像Ｇ６１が画像表示装置６３に表示されるとともに、「左の赤」という音声がスピーカ６２から出力される。文字画像Ｇ６１は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ１の上方に表示される。これにより、「左の赤の範囲」（左リール３２Ｌにおける０番目～６番目及び１９番目～２０番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで左ストップボタン４２を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第１赤ベル入賞又は第２赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０７１１】
図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝５に設定されている赤ベル当選データは第３赤ベル当選データであるとともに、インデックス値ＩＶ＝７に設定されている赤ベル当選データは第４赤ベル当選データである。そして、「５」又は「７」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、第３赤ベル入賞又は第４赤ベル入賞を成立させるために第１停止を中リール３２Ｍとする必要がある。また、図６０を参照しながら既に説明したとおり、これら第３赤ベル入賞又は第４赤ベル入賞を成立させるためには中リール３２Ｍの「赤７」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、中リール３２Ｍの「赤７」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、中リール３２Ｍにおける４番目～１３番目の範囲である「中の赤の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで中ストップボタン４３を操作する必要がある。

【０７１２】
図示は省略するが、ＡＴ状態ＳＴ１４において「５」又は「７」のインデックス値ＩＶに当選し、ゲームが開始される場合に、「中の赤の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表示されるとともに、「中の赤」という音声がスピーカ６２から出力される。当該文字画像は、第１停止に対応する単位表示画像Ｇ２の上方に表示される。これにより、「中の赤の範囲」（中リール３２Ｍにおける４番目～１３番目の範囲）に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで中ストップボタン４３を操作するように遊技者に促すことができるとともに、第３赤ベル入賞又は第４赤ベル入賞が成立する可能性を高めることができる。

【０７１３】
図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テ

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

【０７１４】

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

【０７１５】

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

【０７１６】

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

【０７１７】

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

ためには中リール３２Ｍの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させる必要がある。そして、中リール３２Ｍの「黒ＢＡＲ」図柄をメインラインＭＬ上に停止させるためには、中リール３２Ｍの０番目～５番目及び１４番目～１８番目の範囲である「中の黒の範囲」に含まれている図柄がメインラインＭＬ上に存在しているタイミングで中ストップボタン４３を操作する必要がある。

【０７１８】

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

【０７１９】

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

【０７２０】

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

【０７２１】

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

【０７２２】

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

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

【０７２３】

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

【０７２４】

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

【０７２５】

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

【０７２６】

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

【０７２７】

このように、第１～第６達成状況表示領域Ｇ６３～Ｇ６８の表示に基づいて第１～第６ミッションの達成状況を遊技者が確認可能な構成とすることにより、未だクリアされていないミッションを把握可能とすることができる。また、クリアされたミッションの数が増

加するほど全てのミッションがクリアされて達成後上乗せが行われることへの期待感を高めることができる。

【０７２８】

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

【０７２９】

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

【０７３０】

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

【０７３１】

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

【０７３２】

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

【０７３３】

ＢＢ状態ＳＴ１３が終了してＡＴ状態ＳＴ１４に復帰する場合に、当該停止前に達成されていたミッションが達成されている状態で上乗せ挑戦演出が再開される構成とすることにより、当該停止前に達成されていたミッションの情報が失われて損をしたと遊技者に感

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

【０７３４】

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

【０７３５】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される停止操作報知制御処理について図７４のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、停止操作報知制御処理は役の抽選処理（図６２）のステップＳ２８１４にて実行される。

【０７３６】

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

【０７３７】

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

【０７３８】

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

【０７３９】

ステップＳ３５０５にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ７４ａの値が「６」以下であるか否かを判定する（ステップＳ３５０７）。ステップＳ３５０７にて肯定判定を行った場合、すなわち今回のゲームにおける役の抽選処理（図６２）にて「

５」又は「６」のインデックス値ＩＶに当選した場合には、中左停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ３５０８）。中左停止操作報知コマンドには、第１停止を中リール３２Ｍとし、第２停止を左リール３２Ｌとし、第３停止を右リール３２Ｒとする停止順報知を演出側ＭＰＵ９２に行わせるためのデータが設定されている。

【０７４０】

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

【０７４１】

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

【０７４２】

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

【０７４３】

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

【０７４４】

インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報を「２」で除算した場合の剰

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

【０７４５】

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

【０７４６】

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

【０７４７】

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

【０７４８】

インデックス値ＩＶ＝７～８には第１停止を中リール３２Ｍとするとともに第２停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる第４赤ベル当選データ又は第４黒ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ７４ａの値が「７」～「８」の数値範囲であることに基づいて中右停止操作報知コマンドを読み出すことができる。また、インデックス値ＩＶ＝９～１０には第１停止を右リール３２Ｒとするとともに第２停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる第５赤ベル当選データ又は第５黒ベル当選データが設定されている。このため、

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

【０７４９】

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

【０７５０】

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

【０７５１】

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

【０７５２】

いずれかの停止操作報知コマンドを受信している場合には（ステップＳ３６０２：ＹＥＳ）、停止順報知の開始処理を実行する（ステップＳ３６０３）。停止順報知の開始処理では、受信した停止操作報知コマンドに対応する左単位表示画像Ｇ１、中単位表示画像Ｇ２及び右単位表示画像Ｇ３の表示が画像表示装置６３にて開始されるようにする。これにより、画像表示装置６３にて停止順報知が開始される。遊技者は、停止順報知に基づいて、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞を成立可能とするストップボタン４２～４４の操作順序を把握することができる。

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

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

【０７５７】

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

【０７５８】

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

【０７５９】

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

【０７６０】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される通常用処理について図７６のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、通常用処理は遊技終了時の対応処理（図６６）におけるステップＳ２９０４にて実行される。

【０７６１】

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

【０７６２】

その後、主側ＲＡＭ７４に設けられた上乗せ挑戦中フラグに「１」をセットする（ステップＳ３７０４）。上乗せ挑戦中フラグは、上乗せ挑戦演出が実行されており未だ達成されていないミッションが存在している状況であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。その後、上乗せ挑戦開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３７０５）。演出側ＭＰＵ９２は、上乗せ挑戦開始コマンドを受信した場合、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において上乗せ挑戦が開始されるようにする。

【０７６３】

その後、主側ＲＡＭ７４に設けられたＡＴ状態フラグに「１」をセットする（ステップＳ３７０６）。ＡＴ状態フラグは、ＡＴ状態ＳＴ１４であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。その後、ＡＴ移行コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３７０７）。演出側ＭＰＵ９２は、ＡＴ移行コマンド受信した場合、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３においてＡＴ状態ＳＴ１４のベース演出が開始されるようにする。

【０７６４】

その後、主側ＲＡＭ７４における第２区間フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ３７０８：ＮＯ）、第２区間ＳＣ２に設定するための処理（ステップＳ３７０９～ステップＳ３７１０）を実行する。第２区間ＳＣ２に設定するための処理では、まず主側ＲＡＭ７４の第２区間フラグに「１」をセットすることにより第２区間ＳＣ２とし、主側ＲＡＭ７４における継続ゲーム数カウンタ７４ｂ及び合計獲得数カウンタ７４ｃのそれぞれを「０」クリアする（ステップＳ３７０９）。その後、区間表示部６７の点灯処理を実行する（ステップＳ３７１０）。区間表示部６７の点灯処理では、区間表示部６７を消灯状態から点灯状態に切り換える。これにより、第２区間ＳＣ２であることの報知が区間表示部６７にて開始されることとなる。

【０７６５】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるボーナス終了時処理について図７７のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、ボーナス終了時処理はボーナス用処理（図６７）におけるステップＳ３０１１にて実行される。

【０７６６】

まず今回終了するＢＢ状態ＳＴ１３の契機となったＢＢ役に当選したタイミングの遊技状態がＡＴ状態ＳＴ１４であったか否かを判定する（ステップＳ３８０１）。ステップＳ３８０１にて肯定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディングフラグのいずれかに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ３８０２）、いずれのエンディングフラグにも「１」がセットされていない場合には（ステップＳ３８０２：ＮＯ）、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３８０３）。

【０７６７】

上乗せ挑戦中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３８０３：ＹＥＳ）、すなわち今回終了するＢＢ状態ＳＴ１３が開始される前に実行されていた上乗せ挑戦演出が途中で停止されている状態である場合には、上乗せ挑戦再開コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３８０４）。演出側ＭＰＵ９２は、上乗せ挑戦再開コマンドを受信した場合、当該上乗せ挑戦演出が停止された状態から再開されるようにする。

【０７６８】

ステップＳ３８０１にて否定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ移行確定フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３８０５）。ＡＴ移行確定フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３８０５：ＹＥＳ）、すなわちＡＴ移行当選が発生している場合には、ＡＴ移行確定フラグを「０」クリアする（ステップＳ３８０６）。

【０７６９】

ステップＳ３８０３にて否定判定を行った場合、又はステップＳ３８０６の処理を行った場合には、ステップＳ３８０７～ステップＳ３８０９において、既に説明した通常用処理（図７６）におけるステップＳ３７０３～ステップＳ３７０５と同様の処理を実行する。具体的には、まず達成フラグクリア処理を実行することにより、赤左達成フラグ７４ｈ、赤中達成フラグ７４ｉ、赤右達成フラグ７４ｊ、黒左達成フラグ７４ｋ、黒中達成フラグ７４ｌ及び黒右達成フラグ７４ｍを「０」クリアする（ステップＳ３８０７）。これにより、通常遊技状態ＳＴ１１である状況、又はＡＴ状態ＳＴ１４であるとともに全てのミッションが達成されて上乗せ挑戦演出が終了されている状況において、ＢＢ当選データが主側ＲＡＭ７４に設定されてボーナス内部状態ＳＴ１２又はＢＢ状態ＳＴ１３に移行し、

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

【０７７０】

その後、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグに「１」をセットする（ステップＳ３８０８）。これにより、上乗せ挑戦演出が実行されており未だ達成されていないミッションが存在している状況であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。その後、上乗せ挑戦開始コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３８０９）。演出側ＭＰＵ９２は、上乗せ挑戦開始コマンドを受信した場合、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において上乗せ挑戦が開始されるようにする。

【０７７１】

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

【０７７２】

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

【０７７３】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行されるＡＴ用処理について図７８のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、ＡＴ用処理は遊技終了時の対応処理（図６６）におけるステップＳ２９０５にて実行される。

【０７７４】

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

【０７７５】

ステップＳ３９０１にて否定判定をした場合、ステップＳ３９０２にて否定判定をした場合又はステップＳ３９０３の処理を実行した場合、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ３９０４）、上乗せ挑戦中フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ３９０４：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディングフラグのいずれかに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３９０５）。第１エンディングフ

ラグ及び第２エンディングフラグのいずれにも「１」がセットされていない場合には（ステップＳ３９０５：ＮＯ）、後述する達成対応処理を実行する（ステップＳ３９０６）。

【０７７６】

主側ＲＡＭ７４におけるいずれかのエンディングフラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ３９０５：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグを「０」クリアする（ステップＳ３９０７）。これにより、上乗せ挑戦演出が実行されている状況においていずれかのエンディングフラグに「１」がセットされた場合に、当該上乗せ挑戦演出が終了されるようにすることができる。その後、上乗せ挑戦終了コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３９０８）。演出側ＭＰＵ９２は、上乗せ挑戦終了コマンドを受信した場合、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において上乗せ挑戦演出が終了されるようにする。

【０７７７】

ステップＳ３９０４にて否定判定を行った場合、ステップＳ３９０６の処理を行った場合又はステップＳ３９０８の処理を行った場合には、主側ＲＡＭ７４のＡＴ継続カウンタ７４ｄの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ３９０９）。ＡＴ継続カウンタ７４ｄの値が「０」である場合（ステップＳ３９０９：ＹＥＳ）、すなわち今回のＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「０」となった場合には、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグに「１」がセットされているか否かを判定し（ステップＳ３９１０）、上乗せ挑戦中フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳ３９１０：ＹＥＳ）、ステップＳ３９１１～ステップＳ３９１２において、既に説明したステップＳ３９０７～ステップＳ３９０８と同様の処理を実行する。具体的には、主側ＲＡＭ７４の上乗せ挑戦中フラグを「０」クリアする（ステップＳ３９１１）。これにより、上乗せ挑戦演出が実行されている状況においてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「０」となりＡＴ状態ＳＴ１４が終了する場合に、当該上乗せ挑戦演出が終了されるようにすることができる。その後、上乗せ挑戦終了コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ３９１２）。演出側ＭＰＵ９２は、上乗せ挑戦終了コマンドを受信した場合、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において上乗せ挑戦演出が終了されるようにする。

【０７７８】

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

【０７７９】

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

【０７８０】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される達成対応処理について図７９のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、達成対応処理（ステップＳ３９０６）は、

ＡＴ用処理（図７８）において主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディングフラグのいずれにも「１」がセットされていないこと（ステップＳ３９０５：ＮＯ）を条件として実行される。

【０７８１】

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

【０７８２】

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

【０７８３】

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

【０７８４】

主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「５」以上である場合には（ステップＳ４００３：ＮＯ）、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４００６）。図６３（ａ）及び図６３（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝５，７には、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ（具体的には第３赤ベル当選データ及び第４赤ベル当選データ）のいずれかが設定されている。ステップＳ４００６にて肯定判定を行った場合、すなわち役の抽選処理（図６２）にて「５」又は「７」のインデ

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

【０７８５】

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

【０７８６】

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

【０７８７】

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

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

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

【０７９３】

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

【０７９４】

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

【０７９５】

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

【０７９６】

図６３（ａ）、図６３（ｂ）及び図６４を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２において、インデックス値ＩＶ＝１～４の数値範囲には第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる第１赤ベル当選データ、第１黒ベル当選データ、第２赤ベル当選データ及び第２黒ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」～「４」の数値範囲に含まれていることに基づいて赤左達成フラグ７４ｈの設定を行うための処理又は黒左達成フラグ７４ｋの設定を行うための処理に進むことができる。また、インデックス値ＩＶ＝５～８の数値範囲には第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる第３赤ベル当選データ、第３黒ベル当選データ、第４赤ベル当選データ及び第４黒ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」～「８」の数値範囲に含まれていることに基づいて赤中達成フラグ７４ｉの設定を行うための処理又は黒中達成フラグ７４ｌの設定を行うための処理に進むことができる。さらにまた、インデックス値ＩＶ＝９～１２の数値範囲には第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる第５赤ベル当選データ、第５黒ベル当選データ、第６赤ベル当選データ及び第６黒ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「９」～「１２」の数値範囲に含まれていることに基づいて赤右達成フラグ７４ｊの設定を行うための処理又は黒右達成フラグ７４ｍの設定を行うための処理に進むことができる。

【０７９７】

主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上の奇数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には赤左達成フラグ７４ｈの設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ７４ａの値が「３」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤左達成フラグ７４ｈの設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図７９）の処理構成を簡素化することができる。

【０７９８】

主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」以上の奇数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には赤中達成フラグ７４ｉの設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ７４ａの値が「７」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤中達成フラグ７４ｉの設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図７９）の処理構成を簡素化することができる。

【０７９９】

主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「９」以上の奇数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１２」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には赤右達成フラグ７４ｊの設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ７４ａの値が「９」であるか否かを判定する処理及びインデックス値カウンタ７４ａの値が「１１」であるか否かを判定する処理を含み、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて赤右達成フラグ７４ｊの設定を行うための処理に進む構成と比較して、達成対応処理（図７９）の処理構成を簡素化することができる。

【０８００】

主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上の偶数であることが特定されている状況において、インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われた場合には黒左達成フラグ７４ｋの設

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

【０８０１】

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

【０８０２】

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

【０８０３】

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

【０８０４】

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

【０８０５】

既に説明したとおり、「１」～「１２」の数値範囲における奇数のインデックス値ＩＶには第１～第６赤ベル当選データのいずれかがセットされている。ステップＳ４１０２にて肯定判定を行った場合には、赤ベル入賞に対応する付与数である「４０」を主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する（ステップＳ４１０３）。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「４０」増加する。

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

判定処理の数を低減することができる。
【０８１２】
インデックス値カウンタ７４ａに設定され得る「０」～「２０」の数値情報のうち黒ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４１０４）の対象となるインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２には、当該処理の対象となる他のインデックス値ＩＶのいずれとも連番にならないインデックス値ＩＶが含まれている。これに対して、ステップＳ４１０２において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、否定判定が行われたことに基づいて黒ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４１０４）に進む構成とすることにより、黒ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、黒ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。
【０８１３】
次に、演出側ＭＰＵ９２にて実行される上乗せ挑戦演出用処理について図８１に示すフローチャートを参照しながら説明する。上乗せ挑戦演出用処理は演出側ＭＰＵ９２にて比較的短い周期（例えば４ミリ秒周期）で繰り返し実行される。
【０８１４】
主側ＭＰＵ７２から上乗せ挑戦開始コマンドを受信した場合には（ステップＳ４２０１：ＹＥＳ）、上乗せ挑戦演出の開始処理を実行する（ステップＳ４２０２）。上乗せ挑戦演出の開始処理では、上乗せ挑戦演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出す。当該上乗せ挑戦演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて上乗せ挑戦演出が開始される。図７３（ａ）を参照しながら既に説明したとおり、上乗せ挑戦演出が開始される場合には、「全てのミッションを達成せよ」という文字画像Ｇ６２及び第１～第６達成状況表示領域Ｇ６３～Ｇ６８が画像表示装置６３に表示される。そして、第１達成状況表示領域Ｇ６３には「左赤」という文字、第２達成状況表示領域Ｇ６４には「中赤」という文字、第３達成状況表示領域Ｇ６５には「右赤」という文字、第４達成状況表示領域Ｇ６６には「左黒」という文字、第５達成状況表示領域Ｇ６７には「中黒」という文字、第６達成状況表示領域Ｇ６８には「右黒」という文字が表示されている状態となる。これらの文字画像Ｇ６２及び達成状況表示領域Ｇ６３～Ｇ６８の表示は、ＡＴ状態ＳＴ１４が終了するまで継続される。
【０８１５】
主側ＭＰＵ７２から達成コマンドを受信した場合には（ステップＳ４２０３：ＹＥＳ）、達成演出の開始処理を実行する（ステップＳ４２０４）。達成演出の開始処理では、受信した達成コマンドに含まれる情報から今回達成されたミッションの種類を把握し、その把握したミッションに対応する達成演出テーブルを演出側ＲＯＭ９３から演出側ＲＡＭ９４に読み出す。当該達成演出テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、ミッションが達成されたことを報知する態様で上部ランプ６１が発光するように発光制御が行われるとともに、ミッションが達成されたことを報知する音がスピーカ６２から出力されるように音出力制御が行われる。また、画像表示装置６３では、今回達成されたミッションに対応する達成状況表示領域Ｇ６３～Ｇ６８に表示されている文字が「達成」に変更される。これにより、遊技者は既に達成されたミッション及び未だ達成されていないミッションを把握することができる。
【０８１６】
主側ＭＰＵ７２から達成後上乗せコマンドを受信した場合には（ステップＳ４２０５：ＹＥＳ）、達成後上乗せ演出の開始処理を実行する（ステップＳ４２０６）。達成後上乗せ演出の開始処理では、受信した達成後上乗せコマンドに含まれる情報から今回の達成後上乗せ演出において加算対象となる付与数を把握し、その把握した付与数に対応する達成

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

【０８１７】

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

【０８１８】

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

【０８１９】

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

【０８２０】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０８２１】

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

【０８２２】

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

処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【０８２３】

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

【０８２４】

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

【０８２５】

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

【０８２６】

達成対応処理（図７９）及び達成後上乗せ処理（図８０）では、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報における第０ビットの値が「１」であることに基づい

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

【０８２７】

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

【０８２８】

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

【０８２９】

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

【０８３０】

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

【０８３１】

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

【０８３２】

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

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

【０８３３】

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

【０８３４】

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

【０８３５】

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

【０８３６】

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

ＩＶ＝１５が判定対象となっている状況において当選が発生しない構成とすることができる。

【０８３７】

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

【０８３８】

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

【０８３９】

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

【０８４０】

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

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

【０８４１】

＜第６の実施形態＞

本実施形態では上乗せ挑戦演出の内容が上記第５の実施形態と相違している。以下、上記第５の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第５の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【０８４２】

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

【０８４３】

以下、図８３を参照しながら、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明する。図８３は、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典との対応関係を説明するための説明図である。

【０８４４】

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

【０８４５】

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

【０８４６】

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

柄、「黒ＢＡＲ」図柄及び「青ＢＡＲ」図柄のいずれかである場合、第７補填入賞となる。上記第５の実施形態と同様に、第４補填入賞～第７補填入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「１」となる。

【０８４７】

メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、上記第５の実施形態と同様に、第１黒ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「青ＢＡＲ」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第１青ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「ベル」図柄である場合、第２黒ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「青ＢＡＲ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「リプレイ」図柄である場合、第２青ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「ベル」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「黒ＢＡＲ」図柄である場合、第３黒ベル入賞となる。メインラインＭＬ上において左リール３２Ｌの停止図柄が「ベル」図柄であり中リール３２Ｍの停止図柄が「リプレイ」図柄であり右リール３２Ｒの停止図柄が「青ＢＡＲ」図柄である場合、第３青ベル入賞となる。第１黒ベル入賞～第３黒ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「１０」となるとともに、第１青ベル入賞～第３青ベル入賞のいずれかとなった場合、遊技媒体の付与対象数が「１２」となる。

【０８４８】

遊技媒体をベットすることなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞として、上記第５の実施形態と同様に、通常リプレイ入賞、第１チャンスリプレイ入賞及び第２チャンスリプレイ入賞がある。第１チャンスリプレイ入賞を成立させるためにメインラインＭＬに停止させる必要がある左リール３２Ｌの停止図柄、中リール３２Ｍの停止図柄及び右リール３２Ｒの停止図柄は、上記第５の実施形態において既に説明したとおりである。

【０８４９】

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

【０８５０】

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

【０８５１】
次に、設定値が「３」である場合を例に挙げて、非ボーナス状態における抽選テーブルについて説明する。
【０８５２】
図８４（ａ）は非ボーナス状態であるとともに非ボーナス内部状態である場合（すなわち通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４である場合）に役の抽選処理（図６２）にて選択される非内部用役抽選テーブルＴＢ３を説明するための説明図であり、図８４（ｂ）はボーナス内部状態ＳＴ１２である場合に役の抽選処理（図６２）にて選択される内部用役抽選テーブルＴＢ４を説明するための説明図である。なお、以下の説明では図８５の説明図を適宜参照する。
【０８５３】
図８４（ａ）及び図８４（ｂ）に示すように、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４には、上記第５の実施形態において既に説明した非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２と同様に、インデックス値ＩＶが設定されている。各インデックス値ＩＶには、当選となる当選データ（すなわち役）がそれぞれ対応付けられているとともにポイント値ＰＶが設定されている。
【０８５４】
非内部用役抽選テーブルＴＢ３には「１」～「２０」のインデックス値ＩＶが設定されているとともに、内部用役抽選テーブルＴＢ４には「１」～「１９」のインデックス値ＩＶが設定されている。また、内部用役抽選テーブルＴＢ４におけるインデックス値ＩＶ＝１～１９のそれぞれに設定されている当選データの種類は、非内部用役抽選テーブルＴＢ３におけるインデックス値ＩＶ＝１～１９のそれぞれに設定されている当選データの種類と同一である。
【０８５５】
非内部用役抽選テーブルＴＢ３のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１，１３～２０には上記第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１，１３～２０と同一の当選データ及びポイント値ＰＶが設定されている。また、インデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１，１３～２０のいずれかで当選となった場合における各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングと、成立する又は成立し得る入賞との関係は、上記第５の実施形態において既に説明したとおりである。
【０８５６】
内部用役抽選テーブルＴＢ４のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１，１３～１９には上記第５の実施形態における内部用役抽選テーブルＴＢ２のインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１，１３～１９と同一の当選データ及びポイント値ＰＶが設定されている。また、当該インデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１，１３～１９のいずれかで当選となった場合における各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングと、成立する又は成立し得る入賞との関係は、上記第５の実施形態において既に説明したとおりである。
【０８５７】
非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、インデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２には、第１～第３黒ベル当選データ及び第１～第３青ベル当選データのいずれか１つと、第１～第３補填当選データのいずれか１つと、第４～第７補填当選データのいずれか１つとが設定されている。インデックス値ＩＶ＝２で当選となった場合において、第１停止が左リール３２Ｌであり、第２停止が中リール３２Ｍであり、第３停止が右リール３２Ｒである場合には第１黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第１補填入賞又は第４補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝６で当選となった場合において、第１停止が中リール３２Ｍであり、第２停止が左リール３２Ｌであり、第３停止が右リール３２Ｒである場合には第２黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場

合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第３補填入賞又は第６補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝１０で当選となった場合において、第１停止が右リール３２Ｒであり、第２停止が左リール３２Ｌであり、第３停止が中リール３２Ｍである場合には第３黒ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には第２補填入賞又は第６補填入賞が確実に成立する。

【０８５８】

インデックス値ＩＶ＝４で当選となった場合において、第１停止が左リール３２Ｌであり、第２停止が右リール３２Ｒであり、第３停止が中リール３２Ｍである場合には第１青ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２補填入賞又は第５補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝８で当選となった場合において、第１停止が中リール３２Ｍであり、第２停止が右リール３２Ｒであり、第３停止が左リール３２Ｌである場合には第２青ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第２補填入賞又は第５補填入賞が確実に成立する。インデックス値ＩＶ＝１２で当選となった場合において、第１停止が右リール３２Ｒであり、第２停止が中リール３２Ｍであり、第３停止が左リール３２Ｌである場合には第３青ベル入賞が成立し得るとともに、それ以外の場合には各ストップボタン４２～４４の操作タイミングに関係なく第３補填入賞又は第７補填入賞が確実に成立する。

【０８５９】

第１～第７補填入賞、通常ベル入賞及び各種リプレイ入賞は対応する順序でリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止された場合には取りこぼしが発生しない入賞態様であり、第１～第６赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞、第１～第３青ベル入賞、チェリー入賞、スイカ入賞及びＢＢ入賞はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転位置に対するストップボタン４２～４４の停止操作タイミングによっては取りこぼしが発生し得る入賞態様である。

【０８６０】

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

【０８６１】

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

【０８６２】

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

【０８６３】

既に説明したとおり、インデックス値ＩＶ＝１～１２のそれぞれには、第１～第６赤ベル当選データ、第１～第３黒ベル当選データ及び第１～第３青ベル当選データのいずれか

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

【０８６４】

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

【０８６５】

図８６（ａ）及び図８６（ｂ）は停止操作報知及び上乗せ挑戦演出が行われる様子を説明するための説明図である。まず停止順報知について説明する。停止順報知は画像表示装置６３にて実行される。停止順報知が実行される場合、図８６（ａ）に示すように、画像表示装置６３にはゲームを終了させるために必要な停止操作の回数と同数の単位表示画像Ｇ１～Ｇ３が表示され、各単位表示画像Ｇ１～Ｇ３においてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に対応する画像表示が行われる。具体的には左リール３２Ｌに対応する左単位表示画像Ｇ１と、中リール３２Ｍに対応する中単位表示画像Ｇ２と、右リール３２Ｒに対応する右単位表示画像Ｇ３とが表示される。そして、図８６（ａ）においては第１停止が左リール３２Ｌであり第２停止が右リール３２Ｒであり第３停止が中リール３２Ｍである場合の停止順序が報知される様子を示しているため、左単位表示画像Ｇ１には左リール３２Ｌの停止順序に対応する「１」の画像が表示され、中単位表示画像Ｇ２には中リール３２Ｍの停止順序に対応する「３」の画像が表示され、右単位表示画像Ｇ３には右リール３２Ｒの停止順序に対応する「２」の画像が表示される。遊技者は、停止順報知に基づいて、いずれかの赤ベル入賞、いずれかの黒ベル入賞又はいずれかの青ベル入賞を成立可能とするストップボタン４２～４４の操作順序を把握することができる。

【０８６６】

次に、目安範囲報知について説明する。目安範囲報知はスピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行される。既に説明したとおり、各遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１４では、ストップボタン４２～４４が操作されてから最大４図柄分まで滑らせることが可能なリール制御が、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒについて行われる。

【０８６７】

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

【０８６８】

上記第５の実施形態において既に説明したとおり、ＡＴ状態ＳＴ１４において「５」又

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

【０８６９】

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

【０８７０】

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

【０８７１】

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

【０８７２】

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

【０８７３】

図示は省略するが、ＡＴ状態ＳＴ１４においてインデックス値ＩＶ＝４に当選し、ゲームが開始される場合に、「左の青の範囲を狙え」という文字画像が画像表示装置６３に表

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

【０８７４】

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

【０８７５】

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

【０８７６】

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

【０８７７】

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

【０８７８】

図８４（ａ）及び図８４（ｂ）を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、インデックス値ＩＶ＝１０に設定されている黒ベル当選データは第３黒ベル当選データである。そして、インデックス値ＩＶ＝１０に当選した場合には、第３黒ベル入賞を成立させるために第１停止を右リール３２Ｒとする必要がある。また、図８５を参照しながら既に説明したとおり、これら第３

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

【０８７９】

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

【０８８０】

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

【０８８１】

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

【０８８２】

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

【０８８３】

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

【０８８４】

第１～第６赤ベル入賞のいずれかが成立することにより第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成された場合には、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を「４０」増加させる達成後上乗せが行われる。また、第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立することにより第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成された場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を「３０」増加させる達成後上乗せが行われるとともに、第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立することにより第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成された場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を「６０」増加させる達成後上乗せが行われる。これにより、第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成される場合に成立するベル入賞の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【０８８５】

ＡＴ状態ＳＴ１４が開始される場合には、「全てのミッションを達成せよ」という文字画像Ｇ６２及び第１１達成状況表示領域Ｇ７３～第１３達成状況表示領域Ｇ７５が画像表示装置６３に表示される。これらの文字画像Ｇ６２及び達成状況表示領域Ｇ７３～Ｇ７５の表示は、ＡＴ状態ＳＴ１４が終了するまで継続される。但し、「全てのミッションを達成せよ」という文字画像Ｇ６２の表示は、ＡＴ状態ＳＴ１４が終了される前に全てのミッションが達成された状態となった場合には、当該状態となったことに基づいて終了される。

【０８８６】

第１１達成状況表示領域Ｇ７３には第１１ミッションの達成状況が表示され、第１２達成状況表示領域Ｇ７４には第１２ミッションの達成状況が表示され、第１３達成状況表示領域Ｇ７５には第１３ミッションの達成状況が表示される。第１１～第１３ミッションがクリアされていない状況においては、図８６（ａ）に示すように、第１１達成状況表示領域Ｇ７３に「左」という文字が表示されており、第１２達成状況表示領域Ｇ７４に「中」という文字が表示されており、第１３達成状況表示領域Ｇ７５に「右」という文字が表示されている。第１１ミッションがクリアされることにより、図８６（ｂ）に示すように第１１達成状況表示領域Ｇ７３に表示されている文字が「達成」に変わる。また、第１２ミッションがクリアされることにより第１２達成状況表示領域Ｇ７４に表示されている文字が「達成」に変わるとともに、第１３ミッションがクリアされることにより第１３達成状況表示領域Ｇ７５に表示されている文字が「達成」に変わる。

【０８８７】

このように、第１１～第１３達成状況表示領域Ｇ７３～Ｇ７５の表示に基づいて第１１～第１３ミッションの達成状況を遊技者が確認可能な構成とすることにより、未だクリアされていないミッションを把握可能とすることができる。また、クリアされたミッションの数が増加するほど全てのミッションがクリアされて達成後上乗せが行われることへの期待感を高めることができる。

【０８８８】

上乗せ挑戦演出では、いずれかのミッションがクリアされた場合、いずれかのミッションがクリアされたことを報知する態様で上部ランプ６１の発光制御が行われるとともに、いずれかのミッションがクリアされたことを報知する音がスピーカ６２から出力されるように音出力制御が行われる。そして、当該クリアされたミッションに対応する達成状況表示領域Ｇ７３～Ｇ７５に「達成」という文字が表示されている状態となる。

【０８８９】

図８６（ｂ）に示すように、第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立することにより第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成された場合、画像表示装置６３には、「最後に青を達成して完了」という文字画像Ｇ７６及び付与数に対応する文字画像Ｇ７７の表示が行われる。また、図示は省略するが、第１～第６赤ベル入賞のいずれかが成立することにより第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成された場合、画像表示装置６３には、「最後に赤を達成して完了」という文字画像及び付与数に対応する文字画像の表示が行われる。さらにまた、図示は省略するが、第１～第３黒ベル入賞の

いずれかが成立することにより第１１～第１３ミッションのうち最後のミッションが達成された場合、画像表示装置６３には、「最後に黒を達成して完了」という文字画像及び付与数に対応する文字画像の表示が行われる。これにより、遊技者は第１１～第１３ミッションの全てを達成したことによって残りの付与数が増加したことを把握することができる。

【０８９０】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される達成対応処理（図８７）の説明に先立ち、当該達成対応処理にて利用される主側ＲＡＭ７４の構成について説明する。図８６（ｃ）は主側ＲＡＭ７４の構成を説明するための説明図である。図８６（ｃ）に示すように、主側ＲＡＭ７４には、左達成フラグ７４ｎ、中達成フラグ７４ｏ及び右達成フラグ７４ｐが設けられている。左達成フラグ７４ｎは第１１ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、中達成フラグ７４ｏは第１２ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグであり、右達成フラグ７４ｐは第１３ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするフラグである。

【０８９１】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される達成対応処理について図８７のフローチャートを参照しながら説明する。上記第５の実施形態において既に説明したとおり、達成対応処理（ステップＳ３９０６）は、ＡＴ用処理（図７８）において主側ＲＡＭ７４における第１エンディングフラグ及び第２エンディングフラグのいずれにも「１」がセットされていないこと（ステップＳ３９０５：ＮＯ）を条件として実行される。

【０８９２】

まず上記第５の実施形態における達成対応処理（図７９）のステップＳ４００１と同様に、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値が「２」以上であるか否かを判定する（ステップＳ４３０１）。払出枚数カウンタの値が「２」以上である場合（ステップＳ４３０１：ＹＥＳ）、すなわち遊技媒体の付与数が「２」以上に設定されている小役入賞が成立している場合には、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４３０２）。

【０８９３】

ステップＳ４３０２にて肯定判定を行った場合には、「１」～「４」のいずれかのインデックス値ＩＶにて当選となったことを意味する。既に説明したとおり、インデックス値ＩＶ＝１～４には、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データ（具体的には第１赤ベル当選データ、第２赤ベル当選データ、第１黒ベル当選データ及び第１青ベル当選データ）のいずれかが設定されている。

【０８９４】

ステップＳ４３０２にて肯定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４における左達成フラグ７４ｎに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４３０３）。左達成フラグ７４ｎに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ４３０３：ＮＯ）、左達成フラグ７４ｎに「１」をセットする（ステップＳ４３０４）。これにより、第１１ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０８９５】

ステップＳ４３０２にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４３０５）。ステップＳ４３０５にて肯定判定を行った場合には、「５」～「８」のいずれかのインデックス値ＩＶにて当選となったことを意味する。既に説明したとおり、インデックス値ＩＶ＝５～８には、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データ（具体的には第３赤ベル当選データ、第４赤ベル当選データ、第２黒ベル当選データ及び第２青ベル当選データ）のいずれかが設定

されている。
【０８９６】
ステップＳ４３０５にて肯定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４における中達成フラグ７４ｏに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４３０６）。中達成フラグ７４ｏに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ４３０６：ＮＯ）、中達成フラグ７４ｏに「１」をセットする（ステップＳ４３０７）。これにより、第１２ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。
【０８９７】
ステップＳ４３０５にて否定判定を行った場合には、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１２」以下であるか否かを判定する（ステップＳ４３０８）。ステップＳ４３０８にて肯定判定を行った場合には、「９」～「１２」のいずれかのインデックス値ＩＶにて当選となったことを意味する。既に説明したとおり、インデックス値ＩＶ＝９～１２には、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データ（具体的には第５赤ベル当選データ、第６赤ベル当選データ、第３黒ベル当選データ及び第３青ベル当選データ）のいずれかが設定されている。
【０８９８】
ステップＳ４３０８にて肯定判定を行った場合には、主側ＲＡＭ７４における右達成フラグ７４ｐに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４３０９）。右達成フラグ７４ｐに「１」がセットされていない場合には（ステップＳ４３０９：ＮＯ）、右達成フラグ７４ｐに「１」をセットする（ステップＳ４３１０）。これにより、第１３ミッションが達成された状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。
【０８９９】
ステップＳ４３０４の処理、ステップＳ４３０７の処理又はステップＳ４３１０の処理を行った場合には、達成コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ４３１１）。達成コマンドは、達成されたミッションを演出側ＭＰＵ９２にて把握可能とするために送信されるコマンドである。達成コマンドには、今回達成されたミッショの種類を特定可能とする情報（具体的には「１」～「３」のいずれかの数値情報）がセットされる。演出側ＭＰＵ９２は、達成コマンドを受信した場合、今回達成されたミッションを特定し、当該ミッションが達成されたことに対応する演出が上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行されるようにする。
【０９００】
その後、達成後上乗せ用処理を実行する（ステップＳ４３１２）。達成後上乗せ用処理は、インデックス値ＩＶ＝１～１２のいずれかにて当選して第１～第６赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立し、いずれかの達成フラグ７４ｎ～７４ｐに「１」がセットされた場合に実行される。
【０９０１】
ステップＳ４３０３、ステップＳ４３０６又はステップＳ４３０９にて肯定判定を行った場合には、そのまま本達成対応処理（図８７）を終了する。これにより、達成フラグ７４ｎ～７４ｐに「１」をセットする処理が実行されなかった場合には、ステップＳ４３１１及びステップＳ４３１２の処理が実行されないようにすることができる。
【０９０２】
図８４（ａ）、図８４（ｂ）及び図８５を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、「１」～「１２」のいずれかのインデックス値ＩＶには、第１～第６赤ベル当選データ、第１～第３黒ベル当選データ及び第１～第３青ベル当選データのいずれか１つと、第１～第３補填当選データのいずれか１つと、第４～第７補填当選データのいずれか１つとが設定されている。そして、図８３を参照しながら既に説明したとおり、第１，第３，第５赤ベル入賞が成立した場

合における遊技媒体の付与数は「１１」に設定されており、第２，第４，第６赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１３」に設定されており、第１～第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１０」に設定されており、第１～第３青ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１２」に設定されており、第１～第７補填入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１」に設定されている。このため、達成対応処理（図８７）のステップＳ４３０１において、主側ＲＡＭ７４における払出カウンタの値が「２」以上であるか否かを判定する処理を実行し、当該処理にて肯定判定が行われたことに基づいて、１回の判定処理で、いずれかの小役入賞が成立していること、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上の値であること、第１～第６赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが発生している可能性があること、並びに第１～第７補填入賞が発生していないことを主側ＭＰＵ７２にて特定することができる。これにより、これらのことを特定するために複数の判定処理を必要とする構成と比較して、達成対応処理（図８７）の処理構成を簡素化することができる。

【０９０３】

図８４（ａ）、図８４（ｂ）及び図８５を参照しながら既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、インデックス値ＩＶ＝１～４の数値範囲には第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる第１赤ベル当選データ、第１黒ベル当選データ、第２赤ベル当選データ及び第１青ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」～「４」の数値範囲に含まれていることに基づいて左達成フラグ７４ｎの設定を行うための処理に進むことができる。また、インデックス値ＩＶ＝５～８の数値範囲には第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる第３赤ベル当選データ、第２黒ベル当選データ、第４赤ベル当選データ及び第２青ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「５」～「８」の数値範囲に含まれていることに基づいて中達成フラグ７４ｏの設定を行うための処理に進むことができる。さらにまた、インデックス値ＩＶ＝９～１２の数値範囲には第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる第５赤ベル当選データ、第３黒ベル当選データ、第６赤ベル当選データ及び第３青ベル当選データのいずれかが設定されている。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「９」～「１２」の数値範囲に含まれていることに基づいて右達成フラグ７４ｐの設定を行うための処理に進むことができる。これにより、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報に対応する達成フラグ７４ｎ～７４ｐの設定を行うための処理構成を簡素化することができる。

【０９０４】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される達成後上乗せ用処理について図８８のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、達成後上乗せ用処理は達成対応処理（図８７）のステップＳ４３１２にて実行される。

【０９０５】

達成後上乗せ用処理では、主側ＲＡＭ７４における達成フラグ７４ｎ～７４ｐの全てに「１」がセットされている場合（ステップＳ４４０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの第０ビットの値が「１」であるか否かを判定することによりインデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する（ステップＳ４４０２）。上記第５の実施形態において既に説明したとおり、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定することによりインデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する構成とすることにより、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報を「２」で除算した場合の剰余を算出し、当該剰余が「１」であるか否かを判定する構成と比較して、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であることを特定するために必要となる処理の数を低減することができる。

【０９０６】

既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、「１」～「１２」の数値範囲における奇数のインデックス値ＩＶには第１～第６赤ベル当選データのいずれかがセットされている。ステップＳ４４０２にて肯定判定を行った場合には、赤ベル入賞に対応する付与数である「４０」を主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する（ステップＳ４４０３）。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「４０」増加する。

【０９０７】

既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４において、「２」（２進数表記で「００００００１０」）、「６」（２進数表記で「００００００１１０」）又は「１０」（２進数表記で「０００００１０１０」）のインデックス値ＩＶには第１～第３黒ベル当選データのいずれかがセットされているとともに、「４」（２進数表記で「０００００１００」）、「８」（２進数表記で「００００１０００」）又は「１２」（２進数表記で「０００００１００」）のインデックス値ＩＶには第１～第３青ベル当選データのいずれかがセットされている。このため、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「０」であるとともに第１ビットの値が「１」である場合には、第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立することにより最後のミッションが達成されたことを意味するとともに、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビット及び第１ビットの値が「０」である場合には、第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立することにより最後のミッションが達成されたことを意味する。

【０９０８】

主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの第０ビットの値が「０」である場合には（ステップＳ４４０２：ＮＯ）、インデックス値カウンタ７４ａの第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する（ステップＳ４４０４）。ステップＳ４４０４にて肯定判定を行った場合、すなわち第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立することにより最後のミッションが達成された場合には、黒ベル入賞に対応する付与数である「３０」を主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する（ステップＳ４４０５）。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」増加する。また、ステップＳ４４０４にて否定判定を行った場合、すなわち第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立することにより最後のミッションが達成された場合には、青ベル入賞に対応する付与数である「６０」を主側ＲＡＭ７４におけるＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する（ステップＳ４４０６）。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」増加する。

【０９０９】

このように、いずれかの赤ベル入賞が成立することにより第１１～第１３ミッションの全てが達成された状態となった場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「４０」加算されるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立することにより第１１～第１３ミッションの全てが達成された状態となった場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」加算される。また、いずれかの青ベル入賞が成立することにより第１１～第１３ミッションの全てが達成された状態となった場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」加算される。第１１～第１３ミッションのうち最後に達成されるミッションの種類に応じて、加算される遊技媒体の付与数が変動する構成とすることにより、第１１～第１３ミッションのうち最後に達成されるミッションの種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０９１０】

既に説明したとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４では、「１」～「１２」の数値範囲において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」となるインデックス値ＩＶにはいずれかの赤ベル当選データが設定されている。また、「１」～「１２」の数値範囲において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「０」となるとともに第１ビットの値が「１」となるインデックス値ＩＶにはいずれかの黒ベル当選データが設定されている。さらにまた、「１」～

「１２」の数値範囲において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビット及び第１ビットの値が「０」となるインデックス値ＩＶにはいずれかの青ベル当選データが設定されている。このため、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する処理、及びインデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する処理を行うことにより、赤ベル入賞、黒ベル入賞及び青ベル入賞のうち今回成立したベル入賞の種類を主側ＭＰＵ７２にて特定可能とすることができる。これにより、今回成立したベル入賞の種類を特定するための処理構成を簡素化することができる。

【０９１１】

ステップＳ４４０３の処理を行った場合、ステップＳ４４０５の処理を行った場合又はステップＳ４４０６の処理を行った場合には、達成後上乗せコマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する（ステップＳ４４０７）。達成後上乗せコマンドには、ステップＳ４４０３、ステップＳ４４０５又はステップＳ４４０６にてＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算されたＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数に対応する数値情報が設定される。演出側ＭＰＵ９２は、受信した達成後上乗せコマンドに基づいて、達成後上乗せ演出を実行する。遊技者は、当該達成後上乗せ演出の内容に基づいて、全てのミッションが達成されてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が増加したこと、及び当該増加分を把握することができる。演出側ＭＰＵ９２は、達成後上乗せコマンドを受信した場合、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が増加したこと、及び当該増加分を報知する演出が上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３にて実行されるようにする。

【０９１２】

その後、主側ＲＡＭ７４における上乗せ挑戦中フラグを「０」クリアする（ステップＳ４４０８）。これにより、全てのミッションが達成されて上乗せ挑戦演出が終了した状態であることを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０９１３】

上記のとおり、非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４におけるインデックス値ＩＶ＝１～１２のうちインデックス値ＩＶ＝１～４の範囲には第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれか１つが設定されており、インデックス値ＩＶ＝５～８の範囲には第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれか１つが設定されており、インデックス値ＩＶ＝９～１２の範囲には第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれか１つが設定されている。このため、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選していることに基づいて左達成フラグ７４ｎに「１」を設定するための処理が実行されるようにするための処理構成、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選していることに基づいて中達成フラグ７４ｏに「１」を設定するための処理が実行されるようにするための処理構成、並びに第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データ、黒ベル当選データ及び青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選していることに基づいて右達成フラグ７４ｐに「１」を設定するための処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。これにより、これらの処理に対応するプログラムを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。

【０９１４】

非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４におけるインデックス

値ＩＶ＝１～１２のうち第０ビットが「１」であるインデックス値ＩＶ（具体的には「１」、「３」、「５」、「７」、「９」及び「１１」のいずれか）には第１～第６赤ベル当選データのいずれか１つが設定されており、第０ビットが「０」であるとともに第１ビットが「１」であるインデックス値ＩＶ（具体的には「２」、「６」及び「１０」のいずれか）には第１～第３黒ベル当選データの１つが設定されており、第０ビットが「０」であるとともに第１ビットが「０」であるインデックス値ＩＶ（具体的には「４」、「８」及び「１２」のいずれか）には第１～第３青ベル当選データの１つが設定されている。このため、第１～第６赤ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選していることに基づいて赤ベル入賞に対応する付与数をＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する処理が実行されるようにするための処理構成、第１～第３黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選していることに基づいて黒ベル入賞に対応する付与数をＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する処理が実行されるようにするための処理構成、並びに第１～第３青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選していることに基づいて青ベル入賞に対応する付与数をＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。これにより、これらの処理に対応するプログラムを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。

【０９１５】

インデックス値カウンタ７４ａに設定され得る「０」～「２０」の数値情報のうち赤ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４４０３）の対象となるインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１には、当該処理の対象となる他のインデックス値ＩＶのいずれとも連番にならないインデックス値ＩＶが含まれている。これに対して、ステップ８００２において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、肯定判定が行われたことに基づいて赤ベル入賞に対応する処理に進む構成とすることにより、赤ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、赤ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。

【０９１６】

インデックス値カウンタ７４ａに設定され得る「０」～「２０」の数値情報のうち黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する処理（ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６）の対象となるインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２には、当該処理の対象となる他のインデックス値ＩＶのいずれとも連番にならないインデックス値ＩＶが含まれている。これに対して、ステップ８００２において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定する処理を実行し、否定判定が行われたことに基づいて黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する処理に進む構成とすることにより、黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２のそれぞれについて当該インデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されているか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する処理の対象となるいずれかのインデックス値ＩＶがインデックス値カウンタ７４ａに設定されていることを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。

【０９１７】

＜第７の実施形態＞

本実施形態では役の抽選処理にて当選したインデックス値ＩＶの設定態様が上記第５の実施形態と相違している。以下、上記第５の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第５の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【０９１８】

設定値が「３」である場合を例に挙げて、非ボーナス状態（具体的には通常遊技状態ＳＴ１１、ボーナス内部状態ＳＴ１２及びＡＴ状態ＳＴ１４のいずれか）における抽選テー

ブルについて説明する。図８９（ａ）は本実施形態における主側ＲＯＭ７３の構成を説明するための説明図である。図８９（ａ）に示すように、主側ＲＯＭ７３には非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５が記憶されている。非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５は、通常遊技状態ＳＴ１１、ボーナス内部状態ＳＴ１２及びＡＴ状態ＳＴ１４において実行される役の抽選処理において選択される。

【０９１９】

非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５に設定されているインデックス値ＩＶ、当選データ及びポイント値ＰＶは、上記第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１（図６３（ａ））と同一である。非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５には、「１」～「２０」のインデックス値ＩＶが設定されている。非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５におけるインデックス値ＩＶ＝１～２０のそれぞれに設定されている当選データの種類は、上記第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１のインデックス値ＩＶ＝１～２０のそれぞれに設定されている当選データの種類と同一である。また、インデックス値ＩＶ＝１～２０のいずれかで当選となった場合における各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序及び各ストップボタン４２～４４の操作タイミングと、成立する又は成立し得る入賞との関係は、上記第５の実施形態において既に説明したとおりである。

【０９２０】

非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５において、インデックス値ＩＶ＝１～１２に設定されているＰＶ値は「２２５０」であり、インデックス値ＩＶ＝１３に設定されているＰＶ値は「７０００」であり、インデックス値ＩＶ＝１４に設定されているＰＶ値は「０」であり、インデックス値ＩＶ＝１５に設定されているＰＶ値は「８５０」であり、インデックス値ＩＶ＝１６に設定されているＰＶ値は「１５５」であり、インデックス値ＩＶ＝１７に設定されているＰＶ値は「２００」であり、インデックス値ＩＶ＝１８に設定されているＰＶ値は「４００」であり、インデックス値ＩＶ＝１９に設定されているＰＶ値は「９０００」であり、インデックス値ＩＶ＝２０に設定されているＰＶ値は「５００」である。

【０９２１】

非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５が選択される場合、インデックス値ＩＶ＝１の際に当選となる確率～インデックス値ＩＶ＝１２の際に当選となる確率は、それぞれ約１／２９．１である。また、インデックス値ＩＶ＝１３の際に当選となる確率は、約１／９．４である。また、インデックス値ＩＶ＝１５の際に当選となる確率は、約１／７７．１である。また、インデックス値ＩＶ＝１６の際に当選となる確率は、約１／４２３である。また、インデックス値ＩＶ＝１７の際に当選となる確率は、約１／３２８である。また、インデックス値ＩＶ＝１８の際に当選となる確率は、約１／１６４である。また、インデックス値ＩＶ＝１９の際に当選となる確率は、約１／７．３である。また、インデックス値ＩＶ＝２０の際に当選となる確率は、約１／１３１である。インデックス値ＩＶ＝１４に設定されているポイント値ＰＶが「０」であるため、非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５を参照して役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行される場合、インデックス値ＩＶ＝１４である状況において判定値ＤＶが最大値である「６５５３５」を超えることはない。

【０９２２】

次に、主側ＭＰＵ７２にて実行される役の抽選処理について図８９（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、役の抽選処理は通常処理（図１５）のステップＳ３０７にて実行される。

【０９２３】

ステップＳ４５０１～ステップＳ４５０６では、上記第５の実施形態における役の抽選処理（図６２）のステップＳ２８０１～ステップＳ２８０６と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値を「０」クリアする（ステップＳ４５０１）。これにより、インデックス値カウンタ７４ａにインデックス値ＩＶがセットされていない状態とすることができる。

【０９２４】

その後、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する（ステップＳ４５０２）。上記第５の実施形態において既に説明したとおり、主側ＭＰＵ７２は、乱数回路７５にて生成されている「０」～「６５５３５」の乱数のうちスタートレバー４１の操作が確認されたことに基づいて乱数回路７５においてラッチした値を主側ＲＡＭ７４に格納する。その後、役の当否判定を行うための抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す（ステップＳ４５０３）。ステップＳ４５０３では、現状の設定値と、現状の遊技状態との組合せに対応する抽選テーブルを選択する。

【０９２５】

その後、インデックス値ＩＶを「１」とした後に（ステップＳ４５０４）、役の当否を判定する際に用いる判定値ＤＶを設定する（ステップＳ４５０５）。かかる判定値設定処理では、現在の判定値ＤＶに、現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶを設定する。なお、各ゲームにおける初回の判定値設定処理では、ステップＳ４５０２にて取得した乱数の値を現在の判定値ＤＶとし、この乱数の値に現在のインデックス値ＩＶであるインデックス値ＩＶ＝１と対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとする。

【０９２６】

その後、インデックス値ＩＶと対応する役の当否判定を行う（ステップＳ４５０６）。役の当否判定では判定値ＤＶが「６５５３５」を超えたか否かを判定する。ステップＳ４５０６にて否定判定を行った場合には、ステップＳ４５０７～ステップＳ４５０８において上記第５の実施形態における役の抽選処理（図６２）のステップＳ２８０９～ステップＳ２８１０と同様の処理を実行する。具体的には、判定値ＤＶが「６５５３５」を超えなかった場合（ステップＳ４５０６：ＮＯ）、すなわちインデックス値ＩＶと対応する役に外れた場合にはインデックス値ＩＶを１加算した後に（ステップＳ４５０７）、インデックス値ＩＶと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する（ステップＳ４５０８）。具体的には、当該１加算されたインデックス値ＩＶが抽選テーブルに設定されたインデックス値ＩＶの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップＳ４５０５に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップＳ４５０５では、先の役の当否判定に用いた判定値ＤＶ（すなわち現在の判定値ＤＶ）に現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとし、ステップＳ４５０６では、当該判定値ＤＶに基づいて役の当否判定を行う。

【０９２７】

判定値ＤＶが「６５５３５」を超えた場合には（ステップＳ４５０６：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ７４に既に設定されているＢＢ当選データが存在しているか否かを判定することによりボーナス内部状態ＳＴ１２であるか否かを判定する（ステップＳ４５０９）。主側ＲＡＭ７４に既にＢＢ当選データが設定されている場合（ステップＳ４５０９：ＹＥＳ）、すなわちボーナス内部状態ＳＴ１２である場合には、現状におけるインデックス値ＩＶが「１５」であるか否かを判定し（ステップＳ４５１０）、当該インデックス値ＩＶが「１５」である場合には（ステップＳ４５１０：ＹＥＳ）、インデックス値ＩＶを「１４」に変更する（ステップＳ４５１１）。これにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２であるとともにインデックス値ＩＶが「１５」である状況において判定値ＤＶの値が最大値を超えた場合には、役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１４に当選するようにすることができる。

【０９２８】

ステップＳ４５１０にて否定判定を行った場合には、現状におけるインデックス値ＩＶが「２０」であるか否かを判定する（ステップＳ４５１２）。ステップＳ４５０９にて否定判定を行った場合、ステップＳ４５１１の処理を行った場合、又はステップＳ４５１２にて否定判定を行った場合には、上記第５の実施形態における役の抽選処理（図６２）のステップＳ２８０７と同様に、現状におけるインデックス値ＩＶを主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａにセットする（ステップＳ４５１３）。これにより、今

回の役の抽選処理（図８９（ｂ））にて当選となったインデックス値ＩＶを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０９２９】

その後、現状において主側ＲＡＭ７４に読み出されている役抽選テーブルにおいて、現状におけるインデックス値ＩＶに対応させて設定されている当選データを主側ＲＡＭ７４にセットする（ステップＳ４５１４）。これにより、現状において当選している小役、リプレイ役及びＢＢ役を主側ＭＰＵ７２にて把握可能とすることができる。

【０９３０】

既に説明したとおり、非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５において、インデックス値ＩＶ＝１４に対応させて設定されているポイント値ＰＶは「０」であるとともに、インデックス値ＩＶ＝１４に対応させてチェリー当選データが設定されている。このため、非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５が参照されている場合に、インデックス値ＩＶ＝１４である状況において判定値ＤＶが上限値である「６５５３５」を超えることはないものの、ステップＳ４５０９～ステップＳ４５１１の処理が実行されて現状におけるインデックス値ＩＶが「１５」から「１４」に変更された状態でステップＳ４５１４の処理が実行された場合には、非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５においてインデックス値ＩＶ＝１４に対応させて設定されているチェリー当選データが主側ＲＡＭ７４に設定されるようにすることができる。

【０９３１】

ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行された役の抽選処理（図８９（ｂ））においてインデックス値ＩＶが「２０」である状況において判定値ＤＶが上限値である「６５５３５」を超えた場合（ステップＳ４５０９：ＹＥＳ、ステップＳ４５１０：ＮＯ、ステップＳ４５１２：ＹＥＳ）には、ステップＳ４５１３及びステップＳ４５１４の処理を実行することなく、ステップＳ４５１５に進む。これにより、非ボーナス状態である通常遊技状態ＳＴ１１、ボーナス内部状態ＳＴ１２及びＡＴ状態ＳＴ１４において実行される役の抽選処理（図８９（ｂ））にて参照される抽選テーブルが非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５で共通化されている構成において、既に主側ＲＡＭ７４に設定されているＢＢ当選データが存在している状況において、ＢＢ当選データが重複して主側ＲＡＭ７４に設定されてしまうことを防止することができる。

【０９３２】

今回の役の抽選処理（図８９（ｂ））が非ボーナス内部状態（すなわち通常遊技状態ＳＴ１１、ＢＢ状態ＳＴ１３又はＡＴ状態ＳＴ１４）において実行された場合には、ステップＳ４５０９にて否定判定が行われるため、ステップＳ４５１０～ステップＳ４５１２の処理は実行されない。これにより、インデックス値ＩＶ＝１４を、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行された場合にインデックス値カウンタ７４ａに設定され得るインデックス値ＩＶであって、非ボーナス内部状態において役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行された場合にインデックス値カウンタ７４ａに設定されないインデックス値ＩＶとすることができる。また、インデックス値ＩＶ＝２０を、ボーナス内部状態ＳＴ１２又はＢＢ状態ＳＴ１３において役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行された場合にインデックス値カウンタ７４ａに設定されないインデックス値ＩＶであって、通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４において役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行された場合にインデックス値カウンタ７４ａに設定され得るインデックス値ＩＶとすることができる。

【０９３３】

ステップＳ４５０８にて否定判定を行った場合、ステップＳ４５１２にて肯定判定を行った場合、又はステップＳ４５１４の処理を行った場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。この場合には、ステップＳ４５１５～ステップＳ４５１９において上記第５の実施形態における役の抽選処理（図６２）のステップＳ２８１１～ステップＳ２８１５と同様の処理を実行する。具体的には、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報第１設定処理を行う（ステップＳ４５１５）。その後、ステップＳ４５１６にてゲーム

開始時の有利抽選処理を実行し、ステップＳ４５１７にて遊技区間の第１制御処理を実行する。その後、ステップＳ４５１８にて停止操作報知制御処理を実行し、ステップＳ４５１９にてゲーム開始コマンドの送信処理を実行する。

【０９３４】

上記のとおり、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶとして「１４」及び「１５」が存在している。また、主側ＲＯＭ７３には、非ボーナス状態において実行される役の抽選処理（図８９（ｂ））にて参照される抽選テーブルとして、インデックス値ＩＶ＝１４，１５のうちインデックス値ＩＶ＝１５のみに「１」以上のポイント値ＰＶが設定されている抽選テーブルのみ（具体的には非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５のみ）が記憶されている。そして、役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行され、インデックス値ＩＶの値が「１５」である状況において判定値ＤＶの値が最大値（「６５５３５」）を超えた場合には、非ボーナス内部状態であることを条件としてインデックス値ＩＶの値が「１４」に変更され、インデックス値ＩＶ＝１４に当選する。これにより、インデックス値ＩＶ＝１４，１５のうちインデックス値ＩＶ＝１４のみに当選し得る抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３に記憶しておくことを不要としながら、非ボーナス内部状態において役の抽選処理（図８９（ｂ））が実行され、インデックス値ＩＶの値が「１５」である状況において判定値ＤＶの値が最大値（「６５５３５」）を超えた場合にはインデックス値ＩＶ＝１５に当選するとともに、ボーナス内部状態ＳＴ１２において役の抽選処理が実行され、インデックス値ＩＶの値が「１５」である状況において判定値ＤＶの値が最大値（「６５５３５」）を超えた場合にはインデックス値ＩＶ＝１４に当選するようにすることができる。

【０９３５】

ボーナス内部状態ＳＴ１２において参照される役の抽選テーブル（具体的には非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）が非ボーナス内部状態において参照される役の抽選テーブル（具体的には非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）と同一である構成とすることにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２において参照される役の抽選テーブルとして非ボーナス内部状態において参照される役の抽選テーブルとは別の役の抽選テーブルが記憶されている構成と比較して、役の抽選テーブルを記憶するために必要となる主側ＲＯＭのデータ容量を低減することができる。

【０９３６】

主側ＲＡＭ７４におけるインデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であることに基づいてボーナス内部状態ＳＴ１２にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを主側ＭＰＵ７２が把握する構成であることにより、インデックス値カウンタ７４ａに加えて、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを示す情報が設定されるフラグが主側ＲＡＭ７４に設けられている構成と比較して、ボーナス内部状態ＳＴ１２にてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするために主側ＲＡＭ７４において確保する必要がある記憶領域のデータ容量を低減することができる。

【０９３７】

＜他の実施形態＞

なお、上述した各実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記各実施形態の構成に対して個別に適用してもよく、組み合わせて適用してもよい。また、上記各実施形態の構成を相互に組み合わせて適用してもよく、上記各実施形態の構成を相互に組み合わせた構成に対して以下の別形態の構成を個別に又は組み合わせて適用してもよい。

【０９３８】

（１）演出側ＲＡＭ９４にバックアップ電力が供給されない構成としたが、これに代えて、演出側ＲＡＭ９４にバックアップ電力が供給される構成としてもよい。この場合、演

出側ＲＡＭ９４の全体にバックアップ電力が供給される構成としてもよい。これにより、動作電力の供給が停止されたとしても演出側ＲＡＭ９４に記憶されている情報の全てが記憶保持されることになる。また、演出側ＲＡＭ９４に設けられたバックアップ領域にのみバックアップ電力が供給される構成としてもよい。バックアップ領域には表示対象残数カウンタ９４ａ、非表示対象残数カウンタ９４ｂ、ＡＴ獲得数カウンタ９４ｃ及びＡＴ消化数カウンタ９４ｄが含まれる一方、それ以外の演出を実行するための情報が記憶される記憶エリアが含まれない構成とすることで、バックアップに必要な電力量を抑えた構成において各種カウンタ９４ａ～９４ｄの値は記憶保持されるようにすることが可能となる。また、上記のように演出側ＲＡＭ９４にバックアップ電力が供給される構成においては、主側ＲＡＭ７４の一部クリア処理（ステップＳ１０５）又は全部クリア処理（ステップＳ１０６）が実行された場合にはそれに対応するコマンドが演出側ＭＰＵ９２に送信され、当該コマンドに対応する初期化処理が演出側ＲＡＭ９４に対して行われる構成とすることが好ましい。

【０９３９】

（２）第２区間ＳＣ２のエンディング条件が基本的に合計獲得数カウンタ９６ｄの値に応じて成立する構成においては、継続ゲーム数カウンタ９６ｃの値によりエンディング条件が成立した場合には異常の発生と判定されて異常報知などの異常対応処理が実行される構成としてもよい。

【０９４０】

（３）上記第５～第７の実施形態において、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報を「３」で除算した場合の剰余に基づいて成立した色ベル入賞の種類が特定される構成としてもよい。具体的には、色ベル入賞として、第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞が存在している。非ボーナス状態において実行される役の抽選処理にて参照される役の抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１には第１赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝２には第１黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝３には第１青ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝４には第２赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝５には第２黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝６には第２青ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝７には第３赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝８には第３黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝９には第３青ベル当選データが設定されている。

【０９４１】

赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１，４，７はいずれも「３」で除算した場合の剰余が「１」となる数値情報であり、黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝２，５，８はいずれも「３」で除算した場合の剰余が「２」となる数値情報であり、青ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝３，６，９はいずれも「３」で除算した場合の剰余が「０」となる数値情報である。いずれかの色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」である。また、当該「１５」という付与数は色ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数としては設定されていない。主側ＲＡＭ７４には、ＡＴ状態ＳＴ１４において、いずれかの赤ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする赤達成フラグと、いずれかの黒ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする黒達成フラグと、いずれかの青ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする青達成フラグとが設けられている。

【０９４２】

主側ＭＰＵ７２における達成対応処理（図７９参照）では、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値が「１５」である場合、インデックス値カウンタ７４ａの値を「３」で除算した場合における剰余を算出し、当該算出された剰余が「１」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「１」である場合には赤達成フラグに「１」をセッ

トするための処理を実行する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、当該算出された剰余が「１」ではない場合には、当該算出された剰余が「２」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「２」である場合には黒達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。さらにまた、当該算出された剰余が「２」ではない場合、すなわち当該算出された剰余が「０」である場合には青達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの青ベル入賞が成立したことに基づいて青達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９４３】

（４）上記（３）の構成において、ＡＴ状態ＳＴ１４における役の抽選処理にていずれかの色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合に、当該インデックス値ＩＶが含まれる数値範囲の種類に基づいて対応する色ベル入賞を成立させるために最初に停止させるべきリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類が特定される構成としてもよい。具体的には、第１赤ベル当選データ、第１黒ベル当選データ及び第１青ベル当選データは、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データであり、第２赤ベル当選データ、第２黒ベル当選データ及び第２青ベル当選データは、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データであり、第３赤ベル当選データ、第３黒ベル当選データ及び第３青ベル当選データは、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データである。第１停止を左リール３２Ｌとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１」～「３」の数値範囲に含まれており、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「４」～「６」の数値範囲に含まれており、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「７」～「９」の数値範囲に含まれている。

【０９４４】

主側ＭＰＵ７２における停止操作報知制御処理（図７４参照）では、ＡＴ状態ＳＴ１４であるとともにインデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上である場合、インデックス値カウンタ７４ａの値が「３」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第１停止を左リール３２Ｌとする報知が行われるようにするための左停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。また、インデックス値カウンタ７４ａの値が「３」以下ではない場合にはインデックス値カウンタ７４ａの値が「６」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第１停止を中リール３２Ｍとする報知が行われるようにするための中停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。さらにまた、インデックス値カウンタ７４ａの値が「６」以下ではない場合にはインデックス値カウンタ７４ａの値が「９」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第１停止を右リール３２Ｒとする報知が行われるようにするための右停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１赤ベル当選データ、第１黒ベル当選データ及び第１青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて左停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、第２赤ベル当選データ、第２黒ベル当選データ及び第２青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて中停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、並びに第３赤ベル当選データ、第３黒ベル当選データ及び第３青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて右停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９４５】
（５）上記第５～第７の実施形態において、インデックス値カウンタ７４ａに設定されている数値情報を「４」で除算した場合の剰余に基づいて成立した色ベル入賞の種類が特定される構成としてもよい。具体的には、色ベル入賞として、第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黄ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞が存在している。非ボーナス状態において実行される役の抽選処理にて参照される役の抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１には第１赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝２には第１黄ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝３には第１黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝４には第１青ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝５には第２赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝６には第２黄ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝７には第２黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝８には第２青ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝９には第３赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１０には第３黄ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１１には第３黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１２には第３青ベル当選データが設定されている。
【０９４６】
赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１，５，９はいずれも「４」で除算した場合の剰余が「１」となる数値情報であり、黄ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝２，６，１０はいずれも「４」で除算した場合の剰余が「２」となる数値情報であり、黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝３，７，１１はいずれも「４」で除算した場合の剰余が「３」となる数値情報であり、青ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝４，８，１２はいずれも「４」で除算した場合の剰余が「０」となる数値情報である。いずれかの色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」である。また、当該「１５」という付与数は色ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数としては設定されていない。主側ＲＡＭ７４には、ＡＴ状態ＳＴ１４において、いずれかの赤ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする赤達成フラグと、いずれかの黄ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする黄達成フラグと、いずれかの黒ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする黒達成フラグと、いずれかの青ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする青達成フラグとが設けられている。
【０９４７】
主側ＭＰＵ７２における達成対応処理（図７９参照）では、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値が「１５」である場合、インデックス値カウンタ７４ａの値を「４」で除算した場合における剰余を算出し、当該算出された剰余が「１」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「１」である場合には赤達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、当該算出された剰余が「１」ではない場合には、当該算出された剰余が「２」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「２」である場合には黄達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。さらにまた、当該算出された剰余が「２」ではない場合には、当該算出された剰余が「３」であるか否かを判定する。そして、当該算出された剰余が「３」である場合には黒達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。また、当該算出された剰余が「３」ではない場合、すなわち当該算出された剰余が「０」である場合には青達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの黄ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理、黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの青ベル入賞が

成立したことに基づいて青達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９４８】

（６）上記（５）の構成において、インデックス値カウンタ７４ａにおける下位２ビット（第０ビット及び第１ビット）の値に基づいて成立した色ベル入賞の種類が特定される構成としてもよい。具体的には、赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１，５，９はいずれもインデックス値カウンタ７４ａにおける下位２ビットが「０１」となる数値情報であり、黄ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝２，６，１０はいずれもインデックス値カウンタ７４ａにおける下位２ビットが「１０」となる数値情報であり、黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝３，７，１１はいずれもインデックス値カウンタ７４ａにおける下位２ビットが「１１」となる数値情報であり、青ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝４，８，１２はいずれもインデックス値カウンタ７４ａにおける下位２ビットが「００」となる数値情報である。

【０９４９】

主側ＭＰＵ７２における達成対応処理（図７９参照）では、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値が「１５」である場合、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定し、第１ビットの値が「１」である場合には第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する。そして、第０ビットの値が「１」である場合には黒達成フラグに「１」をセットするための処理を実行するとともに、第０ビットの値が「０」である場合には黄達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの黄ベル入賞が成立したことに基づいて黄達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「１」ではない場合、第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する。そして、第０ビットの値が「１」である場合には赤達成フラグに「１」をセットするための処理を実行するとともに、第０ビットの値が「０」である場合には青達成フラグに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの青ベル入賞が成立したことに基づいて青達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９５０】

（７）上記（５）又は上記（６）の構成において、ＡＴ状態ＳＴ１４における役の抽選処理にていずれかの色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合に、当該インデックス値ＩＶが含まれる数値範囲の種類に基づいて対応する色ベル入賞を成立させるために最初に停止させるべきリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類が特定される構成としてもよい。具体的には、第１赤ベル当選データ、第１黄ベル当選データ、第１黒ベル当選データ及び第１青ベル当選データは、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データであり、第２赤ベル当選データ、第２黄ベル当選データ、第２黒ベル当選データ及び第２青ベル当選データは、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データであり、第３赤ベル当選データ、第３黄ベル当選データ、第３黒ベル当選データ及び第３青ベル当選データは、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データである。第１停止を左リール３２Ｌとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「１」～「４」の数値範囲に含まれており、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「５」～「８」の数値範囲に含まれており、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより対応する色ベル入賞を成立させること

が可能となる当選データが設定されているインデックス値ＩＶは「９」～「１２」の数値範囲に含まれている。

【０９５１】

主側ＭＰＵ７２における停止操作報知制御処理（図７４参照）では、ＡＴ状態ＳＴ１４であるとともにインデックス値カウンタ７４ａの値が「１」以上である場合、インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第１停止を左リール３２Ｌとする報知が行われるようにするための左停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。また、インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」以下ではない場合にはインデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第１停止を中リール３２Ｍとする報知が行われるようにするための中停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。さらにまた、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」以下ではない場合にはインデックス値カウンタ７４ａの値が「１２」以下であるか否かを判定し、肯定判定が行われた場合には、第１停止を右リール３２Ｒとする報知が行われるようにするための右停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１赤ベル当選データ、第１黄ベル当選データ、第１黒ベル当選データ及び第１青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて左停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、第２赤ベル当選データ、第２黄ベル当選データ、第２黒ベル当選データ及び第２青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて中停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、並びに第３赤ベル当選データ、第３黄ベル当選データ、第３黒ベル当選データ及び第３青ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて右停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９５２】

（８）上記第５～第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４の払出枚数カウンタの値を「３」で除算した場合における剰余に基づいて上乗せ抽選の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「５」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「８」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１１」である。また、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１４」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１７」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「２０」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報はいずれも「３」で除算した場合における剰余が「２」となる数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として遊技媒体の付与数が「１」であるチェリー入賞と、遊技媒体の付与数が「３」であるスイカ入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報を「３」で除算した場合における剰余は、「１」又は「０」であり、「２」ではない。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタの値を「３」で除算した場合における剰余が「２」であることを特定することにより第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９５３】

ＡＴ状態ＳＴ１４では、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。いずれかの赤ベル入賞が成立した場合には

上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。いずれかの赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「５」、「８」及び「１１」）はいずれも「１２」未満の数値情報であるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「１４」、「１７」及び「２０」）はいずれも「１２」以上の数値情報である。

【０９５４】

主側ＭＰＵ７２におけるＡＴ用処理（図７８参照）では、払出枚数カウンタの値を「３」で除算した場合における剰余を算出し、当該剰余が「２」であるか否かを判定する。当該剰余が「２」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタの値が「１２」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタの値を「３」で除算した場合における剰余が「２」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９５５】

（９）上記第５～第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４の払出枚数カウンタにおける第１ビットの値に基づいて上乗せ抽選の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「３」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「７」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１１」である。また、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１９」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「２３」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として遊技媒体の付与数が「４」であるチェリー入賞と、遊技媒体の付与数が「５」であるスイカ入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報の第１ビットは「０」であり、「１」ではない。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であることを特定することにより第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９５６】

ＡＴ状態ＳＴ１４では、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。いずれかの赤ベル入賞が成立した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合には上乗せ当選

の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。いずれかの赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「３」、「７」及び「１１」）はいずれも「１２」未満の数値情報であるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「１５」、「１９」及び「２３」）はいずれも「１２」以上の数値情報である。

【０９５７】

主側ＭＰＵ７２におけるＡＴ用処理（図７８参照）では、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定し、当該第１ビットの値が「１」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタの値が「１２」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９５８】

（１０）上記第５～第７の実施形態において、ＡＴ状態ＳＴ１４中に獲得した上乗せポイントの合計が上限値（具体的には「１００」）に達した場合にＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」加算される上乗せが行われる構成であって、主側ＲＡＭ７４に設けられた獲得ポイントカウンタにおける第０ビットの値に基づいて発生した色ベル入賞が特定される構成としてもよい。獲得ポイントカウンタは、今回のゲームにおいて獲得した上乗せポイントを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするカウンタである。色ベル入賞として、第１～第６赤ベル入賞及び第１～第６黒ベル入賞が存在している。ＡＴ状態ＳＴ１４において、第１～第６赤ベル入賞のいずれかが成立した場合には赤ベル用上乗せポイント抽選が行われるとともに、第１～第６黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には黒ベル用上乗せポイント抽選が行われる。主側ＲＡＭ７４における獲得ポイントカウンタには、いずれかの上乗せポイント抽選にて当選となった上乗せポイントが設定される。赤ベル用上乗せポイント抽選では「２」、「６」、「１０」及び「１４」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選するとともに、黒ベル用上乗せポイント抽選では「３」、「７」、「１１」及び「１５」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選する。赤ベル用上乗せポイント抽選にて当選し得る上乗せポイントはいずれも第０ビットの値が「０」である偶数であるとともに、黒ベル用上乗せポイント抽選にて当選し得る上乗せポイントはいずれも第０ビットの値が「１」である奇数である。

【０９５９】

上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において上乗せポイントを獲得したことを報知する演出として、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「７」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第１獲得演出と、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第２数値範囲（「８」～「１５」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第２獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「７」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第１獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第２数値範囲（「８」～「１５」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第２獲得演出とが存在している。

【０９６０】
主側ＭＰＵ７２は、赤ベル用上乗せポイント抽選又は黒ベル用上乗せポイント抽選が実行されていずれかの上乗せポイントが選択され、当該選択された上乗せポイントが主側ＲＡＭ７４の獲得ポイントカウンタにセットされている状態となった後、獲得ポイントカウンタの値が「８」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１獲得演出コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２獲得演出コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、付与される上乗せポイントとして相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「７」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第１獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理、及び付与される上乗せポイントとして相対的に大きい第２数値範囲（「８」～「１５」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第２獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９６１】
その後、獲得ポイントカウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定し、第０ビットの値が「１」である場合には読み出されている第１獲得演出コマンド又は第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報を設定する。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信した第１獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されている場合には黒ベル用の第１獲得演出が実行されるようにするとともに、主側ＭＰＵ７２から受信した第１獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されていない場合には赤ベル用の第１獲得演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信した第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されている場合には黒ベル用の第２獲得演出が実行されるようにするとともに、主側ＭＰＵ７２から受信した第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されていない場合には赤ベル用の第２獲得演出が実行されるようにする。このように、獲得ポイントカウンタにおける第０ビットの値が「１」であることに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われる構成とすることにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９６２】
（１１）上記（１０）の構成において、獲得ポイントカウンタの値を「５」で除算した場合における剰余に基づいて発生した色ベル入賞が特定される構成としてもよい。ＡＴ状態ＳＴ１４において、第１～第６赤ベル入賞のいずれかが成立した場合に行われる赤ベル用上乗せポイント抽選では、「３」、「７」、「９」、「１２」及び「１９」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選する。また、ＡＴ状態ＳＴ１４において、第１～第６黒ベル入賞のいずれかが成立した場合に行われる黒ベル用上乗せポイント抽選では、「５」、「１０」、「１５」及び「２０」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選する。黒ベル用上乗せポイント抽選にて選択され得る上乗せポイントはいずれも「５」で除算した場合における剰余が「０」となる数値情報である。また、赤ベル用上乗せポイント抽選にて選択され得る上乗せポイントはいずれも「５」で除算した場合における剰余が「０」以外の値（具体的には「２」、「３」及び「４」のいずれか）となる数値情報である。

【０９６３】
上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において上乗せポイントを獲得したことを報知する演出として、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「１１」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第１獲得演出と、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第２数値範囲（「１２」～「２０」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第２獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「１１」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第１獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第２数値範囲（「１

２」～「２０」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第２獲得演出とが存在している。

【０９６４】

主側ＭＰＵ７２は、赤ベル用上乗せポイント抽選又は黒ベル用上乗せポイント抽選が実行されていずれかの上乗せポイントが選択され、当該選択された上乗せポイントが主側ＲＡＭ７４の獲得ポイントカウンタにセットされている状態となった後、獲得ポイントカウンタの値が「１２」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１獲得演出コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２獲得演出コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、付与される上乗せポイントとして相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「１１」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第１獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理、及び付与される上乗せポイントとして相対的に大きい第２数値範囲（「１２」～「２０」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第２獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９６５】

その後、獲得ポイントカウンタの値が「５」で除算した場合における剰余を算出し、当該剰余が「０」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には読み出されている第１獲得演出コマンド又は第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報を設定する。このように、獲得ポイントカウンタの値を「５」で除算した場合における剰余が「０」であることに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われる構成とすることにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９６６】

（１２）上記第５～第７の実施形態において、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに対応する赤ベル入賞演出及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに対応する黒ベル入賞演出が実行される構成としてもよい。主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「３」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「７」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１１」である。また、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１９」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「２３」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として遊技媒体の付与数が「４」であるチェリー入賞と、遊技媒体の付与数が「５」であるスイカ入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報の第１ビットは「０」であり、「１」ではない。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であることを特定することにより第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも「１２」未満の数値情報であるとともに、黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも「１２」以上の数値情報である。

【０９６７】

リール制御処理（図２２）のステップＳ６１３における入賞判定処理が実行された後、主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判

定する。当該第１ビットの値が「１」である場合、すなわち第１～第３赤ベル入賞及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタの値が「１２」以上であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には赤ベル入賞コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には黒ベル入賞コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤ベル入賞コマンドが送信されるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒ベル入賞コマンドが送信されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から赤ベル入賞コマンドを受信した場合、赤ベル入賞が成立したことを遊技者が把握可能とする態様で、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御及び画像表示装置６３の表示制御を実行することにより赤ベル演出が実行されるようにする。また、主側ＭＰＵ７２から黒ベル入賞コマンドを受信した場合、黒ベル入賞が成立したことを遊技者が把握可能とする態様で、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御及び画像表示装置６３の表示制御を実行することにより黒ベル演出が実行されるようにする。このように、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であることに基づいて赤ベル入賞コマンド又は黒ベル入賞コマンドを送信するための処理が実行される構成とすることにより、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて赤ベル入賞コマンド又は黒ベル入賞コマンドの送信が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９６８】

（１３）上記第５～第７の実施形態において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値に基づいていずれか１つの色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことが特定される構成としてもよい。具体的には、色ベル当選データとして、第１～第４赤ベル当選データ及び第１～第４黒ベル当選データが存在している。非ボーナス状態において実行される役の抽選処理にて参照される役抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝８には第１赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝９には第２赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１０には第３赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１１には第４赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１２には第１黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１３には第２黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１４には第３黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１５には第４黒ベル当選データが設定されている。インデックス値カウンタ７４ａには「０」～「２０」のいずれかの数値情報が設定される。色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝８～１５はいずれも第３ビットの値が「１」である数値情報である。また、インデックス値カウンタ７４ａに設定される数値情報のうち「８」～「１５」以外の数値情報はいずれも第３ビットの値が「０」である数値情報である。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１」であることに基づいて色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを特定することができる。また、赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝８～１１はいずれも第２ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１２～１５はいずれも第２ビットの値が「１」である数値情報である。

【０９６９】

主側ＲＡＭ７４には、ＡＴ状態ＳＴ１４において、いずれかの赤ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする赤達成フラグと、いずれかの黒ベル入賞を成立させるというミッションが達成されたことを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とする黒達成フラグとが設けられている。主側ＭＰＵ７２にて実行される達成対応処理（図７９参照）では、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値が「２」以上である場合、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第３ビットの値が「１」である場合、すなわちいずれかの色ベ

ル入賞が成立している場合には、インデックス値カウンタ７４ａにおける第２ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には主側ＲＡＭ７４における赤達成フラグに「１」をセットするとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には主側ＲＡＭ７４における黒達成フラグに「１」をセットする。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて赤達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒達成フラグに「１」がセットされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値が「１」であることに基づいていずれかの達成フラグに「１」をセットするための処理が実行される構成とすることにより、いずれかの色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて当該当選したインデックス値ＩＶに対応する達成フラグに「１」をセットするための処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９７０】

主側ＭＰＵ７２にて実行される達成後上乗せ用処理（図８０参照）では、主側ＲＡＭ７４における赤達成フラグ及び黒達成フラグの双方に「１」がセットされている場合、インデックス値カウンタ７４ａにおける第２ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には赤ベル入賞に対応する「３０」という付与数をＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には黒ベル入賞に対応する「４０」という付与数をＡＴ継続カウンタ７４ｄに加算する。これにより、最後に赤達成フラグに「１」がセットされることにより赤達成フラグ及び黒達成フラグの双方に「１」がセットされている状態となったことに基づいて赤ベル入賞に対応する付与数が加算されるようにするための処理、及び最後に黒達成フラグに「１」がセットされることにより赤達成フラグ及び黒達成フラグの双方に「１」がセットされている状態となったことに基づいて黒ベル入賞に対応する付与数が加算されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９７１】

（１４）上記（１３）の構成において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値に基づいて色ベル入賞を成立させるために最初に停止させるべきリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの種類が特定される構成としてもよい。具体的には、第１，第２赤ベル当選データ及び第１，第２黒ベル当選データは、第１停止を左リール３２Ｌとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データである。当該第１，第２赤ベル当選データ及び第１，第２黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝８，９，１２，１３はいずれも第１ビットの値が「０」である数値情報である。また、第３，第４赤ベル当選データ及び第３，第４黒ベル当選データは、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより対応する色ベル入賞を成立させることが可能となる当選データである。当該第３，第４赤ベル当選データ及び第３，第４黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝１０，１１，１４，１５はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。

【０９７２】

主側ＭＰＵ７２における停止操作報知制御処理（図７４参照）では、ＡＴ状態ＳＴ１４である場合、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する。第３ビットの値が「１」である場合、すなわちいずれかの色ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的にはインデックス値ＩＶ＝８～１５のいずれか）に当選している場合には、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１停止を左リール３２Ｌとする停止順報知を演出側ＭＰＵ９２に行わせるための左停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第１停止を中リール３２Ｍとする停止順報知を演出側ＭＰＵ９２に行わせるための中停止操作報知コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これ

により、ＡＴ状態ＳＴ１４において第１，第２赤ベル当選データ及び第１，第２黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて左停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理、並びにＡＴ状態ＳＴ１４において第３，第４赤ベル当選データ及び第３，第４黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて中停止操作報知コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９７３】

停止操作報知制御処理（図７４参照）では、左停止操作報知コマンド又は中停止操作報知コマンドを読み出した後、インデックス値カウンタ７４ａにおける第２ビットの値が「０」であることを条件として当該読み出されている停止操作報知コマンドに赤ベル当選情報をセットする。インデックス値カウンタ７４ａにおける第２ビットの値が「１」である場合には当該読み出されている停止操作報知コマンドに黒ベル当選情報がセットされている状態が維持される。これにより、第１～第４赤ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて停止操作報知コマンドに赤ベル当選情報が設定されている状態となるようにするための処理、及び第１～第４黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて停止操作報知コマンドに黒ベル当選情報が設定されている状態となるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９７４】

（１５）上記（１４）の構成において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値に基づいて目安範囲報知の有無が特定される構成としてもよい。具体的には、第１～第４赤ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝８～１１のうち奇数のインデックス値ＩＶ＝９，１１のみが目安範囲報知の実行対象に設定されている。また、第１～第４黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝１２～１５のうち奇数のインデックス値ＩＶ＝１３，１５のみが目安範囲報知の実行対象に設定されている。偶数のインデックス値ＩＶ＝８，１０，１２，１４に当選した場合には目安範囲報知は実行されない。主側ＭＰＵ７２における停止操作報知制御処理（図７４参照）では、上述した左停止操作報知コマンド又は中停止操作報知コマンドを読み出した後、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には目安範囲報知対象情報を当該読み出されている停止操作報知コマンドにセットする。一方、当該判定所定にて否定判定が行われた場合には目安範囲報知対象情報の設定は行われない。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信したいずれかの停止操作報知コマンドに目安範囲報知対象情報が設定されていることを条件として目安範囲報知が実行されるようにする。このように、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であることに基づいて目安範囲報知対象情報の設定が行われる構成とすることにより、第２，第４赤ベル当選データ及び第２，第４黒ベル当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて目安範囲報知対象情報の設定が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９７５】

（１６）上記第５～第７の実施形態において、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象となるインデックス値ＩＶに当選したことが特定される構成としてもよい。具体的には、ＡＴ状態ＳＴ１４において実行される役の抽選処理にて参照される役抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝８には第１スイカリプレイ当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝９には第２スイカリプレイ当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１０には第３スイカリプレイ当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１１には第４スイカリプレイ当選データが設定されている。また、インデックス値ＩＶ＝１２には第１ベルリプレイ当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１３には第２ベルリプレイ当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１４には第３ベルリプレイ当選データが設定されており

、インデックス値ＩＶ＝１５には第４ベルリプレイ当選データが設定されている。インデックス値カウンタ７４ａには「０」～「２０」のいずれかの数値情報が設定される。インデックス値カウンタ７４ａに設定される数値情報のうち第３ビットの値が「１」である数値情報は「８」～「１５」である。ＡＴ状態ＳＴ１４では、役の抽選処理にて第１～第４スイカリプレイ当選データ及び第１～第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝８～１５に当選したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。上乗せ抽選処理の対象となるインデックス値ＩＶ＝８～１５はいずれも第３ビットの値が「１」である数値情報である。また、インデックス値カウンタ７４ａに設定されるインデックス値ＩＶのうちインデックス値ＩＶ＝８～１５以外のインデックス値ＩＶはいずれも第３ビットの値が「０」である数値情報である。

【０９７６】

第１，第２スイカリプレイ当選データ及び第１，第２ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第３，第４スイカリプレイ当選データ及び第３，第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第１，第２スイカリプレイ当選データ及び第１，第２ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝８，９，１２，１３はいずれも第１ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、第３，第４スイカリプレイ当選データ及び第３，第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶ＝１０，１１，１４，１５はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。

【０９７７】

主側ＭＰＵ７２におけるゲーム開始時の有利抽選処理（図６９参照）では、ＡＴ状態ＳＴ１４である場合、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第３ビットの値が「１」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第４スイカリプレイ当選データ及び第１～第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合には、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１，第２スイカリプレイ当選データ及び第１，第２ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、並びに第３，第４スイカリプレイ当選データ及び第３，第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、インデックス値カウンタ７４ａにおける第３ビットの値が「１」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、役の抽選処理にて第１～第４スイカリプレイ当選データ及び第１～第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９７８】

（１７）上記（１６）の構成において、上乗せ当選が発生した場合に上乗せされるＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が、インデックス値カウンタ７４ａにおける第２ビットの値に基づいて特定される構成としてもよい。具体的には、役の抽選処理にていずれかのスイカリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるとともに、役の抽選処理にていずれかのベルリプレ

イ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされる。スイカリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝８～１１はいずれも第２ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、ベルリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１２～１５はいずれも第２ビットの値が「１」である数値情報である。

【０９７９】

主側ＭＰＵ７２は、上述した第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを参照して実行される上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合、インデックス値カウンタ７４ａにおける第２ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「３０」を加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「６０」を加算する。これにより、いずれかのスイカリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるようにするための処理、及びいずれかのベルリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９８０】

（１８）上記（１７）の構成において、未だ再抽選が実行されていない状況において上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合に、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値に基づいて再抽選の有無が特定される構成としてもよい。具体的には、第２，第４スイカリプレイ当選データ及び第２，第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選が実行される一方、第１，第３スイカリプレイ当選データ及び第１，第３ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選は実行されない。再抽選では、既に主側ＲＡＭ７４に読み出されている第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを利用して、再度上乗せ抽選処理が実行される。再抽選の対象となるインデックス値ＩＶ＝９，１１，１３，１５はいずれも第０ビットの値が「１」である奇数の数値情報であるとともに、再抽選の対象とはならないインデックス値ＩＶ＝８，１０，１２，１４はいずれも第０ビットの値が「０」である偶数の数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合、未だ再抽選が実行されていないことを条件として、インデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には再抽選が実行されるようにするとともに、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には再抽選が実行されないようにする。これにより、第２，第４スイカリプレイ当選データ及び第２，第４ベルリプレイ当選データのいずれかが設定されているインデックス値ＩＶに当選して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となったことに基づいて再抽選が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９８１】

（１９）上記第５～第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４の払出枚数カウンタにおける第３ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「８」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「９」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１０」であり、第４赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１

１」である。また、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１２」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１３」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１４」であり、第４黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される「８」～「１５」の数値情報はいずれも第３ビットの値が「１」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「７」以下に設定されている。このため、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも第３ビットの値が「０」である数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値が「１」であることを特定することにより第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９８２】

ＡＴ状態ＳＴ１４では、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。第１，第２赤ベル入賞及び第１，第２黒ベル入賞のいずれか成立した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第３，第４赤ベル入賞及び第３，第４黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第１，第２赤ベル入賞及び第１，第２黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「８」、「９」、「１２」及び「１３」）はいずれも第１ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、第３，第４赤ベル入賞及び第３，第４黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「１０」、「１１」、「１４」及び「１５」）はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。

【０９８３】

主側ＭＰＵ７２におけるＡＴ用処理（図７８参照）では、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第３ビットの値が「１」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１，第２赤ベル入賞及び第１，第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、並びに第３，第４赤ベル入賞及び第３，第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値が「１」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９８４】

（２０）上記（１９）の構成において、上乗せ当選が発生した場合に上乗せされるＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値に基づいて特定される構成としてもよい。具体的には、第１～第４赤ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるとともに、第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４

における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされる。第１～第４赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「８」～「１１」）はいずれも第２ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、第１～第４黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「１２」～「１５」）はいずれも第２ビットの値が「１」である数値情報である。

【０９８５】

主側ＭＰＵ７２は、上述した第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを参照して実行される上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「３０」を加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「６０」を加算する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９８６】

（２１）上記（２０）の構成において、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値に基づいて再抽選の有無が特定される構成としてもよい。具体的には、第２，第４赤ベル入賞及び第２，第４黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選が実行される一方、第１，第３赤ベル入賞及び第１，第３黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選は実行されない。再抽選では、既に主側ＲＡＭ７４に読み出されている第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを利用して、再度上乗せ抽選処理が実行される。再抽選の対象となる色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（具体的には「９」、「１１」、「１３」及び「１５」）はいずれも第０ビットの値が「１」である奇数の数値情報であるとともに、再抽選の対象とはならない色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（具体的には「８」、「１０」、「１２」及び「１４」）はいずれも第０ビットの値が「０」である偶数の数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合、未だ再抽選が実行されていないことを条件として、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には再抽選が実行されるようにするとともに、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には再抽選が実行されないようにする。これにより、第２，第４赤ベル入賞及び第２，第４黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となったことに基づいて再抽選が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９８７】

（２２）上記第５～第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４の払出枚数カウンタにおける第２ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「４」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「５」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「６」であり、第４赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「７」である。また、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１２」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１３」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１４」であり、第４黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベ

ル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報（「４」～「７」及び「１２」～「１５」）はいずれも第２ビットの値が「１」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として、遊技媒体の付与数が「１」であるチェリー入賞と、付与数が「２」であるスイカ入賞と、付与数が「９」である第１通常ベル入賞と、付与数が「１０」である第２通常ベル入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも第２ビットの値が「０」である数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であることを特定することにより第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９８８】

ＡＴ状態ＳＴ１４では、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。第１，第２赤ベル入賞及び第１，第２黒ベル入賞のいずれか成立した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第３，第４赤ベル入賞及び第３，第４黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第１，第２赤ベル入賞及び第１，第２黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「４」、「５」、「１２」及び「１３」）はいずれも第１ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、第３，第４赤ベル入賞及び第３，第４黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「６」、「７」、「１４」及び「１５」）はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。

【０９８９】

主側ＭＰＵ７２におけるＡＴ用処理（図７８参照）では、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第２ビットの値が「１」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１，第２赤ベル入賞及び第１，第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、並びに第３，第４赤ベル入賞及び第３，第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第１～第４赤ベル入賞及び第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９９０】

（２３）上記（２２）の構成において、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値に基づいて上乗せ当選が発生した場合に上乗せされるＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が特定される構成としてもよい。具体的には、第１～第４赤ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるとともに、第１～第４黒ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされる。第１～第４赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「４」～「７」）はいずれも、「０」～「７」の数値範囲に含まれている数値情報であるため、第３ビットの値が「０」である数値情報である

。また、第１～第４黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「１２」～「１５」）はいずれも、「８」～「１５」の数値範囲に含まれている数値情報であるため、第３ビットの値が「１」である数値情報である。

【０９９１】

主側ＭＰＵ７２は、上述した第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを参照して実行される上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「３０」を加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「６０」を加算する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９９２】

（２４）上記（２３）の構成において、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値に基づいて再抽選の有無が特定される構成としてもよい。具体的には、第２，第４赤ベル入賞及び第２，第４黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選が実行される一方、第１，第３赤ベル入賞及び第１，第３黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合には再抽選は実行されない。再抽選では、既に主側ＲＡＭ７４に読み出されている第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを利用して、再度上乗せ抽選処理が実行される。再抽選の対象となる色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（具体的には「５」、「７」、「１３」及び「１５」）はいずれも第０ビットの値が「１」である奇数の数値情報であるとともに、再抽選の対象とはならない色ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（具体的には「４」、「６」、「１２」及び「１４」）はいずれも第０ビットの値が「０」である偶数の数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、上乗せ抽選処理にて外れ結果となった場合、未だ再抽選が実行されていないことを条件として、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には再抽選が実行されるようにするとともに、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には再抽選が実行されないようにする。これにより、第２，第４赤ベル入賞及び第２，第４黒ベル入賞のいずれかが成立して実行された上乗せ抽選処理にて外れ結果となったことに基づいて再抽選が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９９３】

（２５）上記第５～第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４の払出枚数カウンタにおける第０ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「５」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「７」であり、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１３」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１５」である。これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報（「５」、「７」、「１３」及び「１５」）はいずれも第０ビットの値が「１」である奇数の数値情報である。また、これらの赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の小役入賞として、遊技媒体の付与数が「２」であるチェリー入賞と、付与数が「４」であるスイカ入賞と、付与数が「８」である第１通常ベル入賞と、付与数が「１０」である第２通常ベル入賞とが存在している。赤ベル入賞及び黒ベル入賞以外の

小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも第０ビットの値が「０」である偶数の数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であることを特定することにより第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９９４】

ＡＴ状態ＳＴ１４では、第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。第１赤ベル入賞及び第１黒ベル入賞のいずれか成立した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第２赤ベル入賞及び第２黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第１赤ベル入賞及び第１黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「５」及び「１３」）はいずれも第１ビットの値が「０」である数値情報であるとともに、第２赤ベル入賞及び第２黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「７」及び「１５」）はいずれも第１ビットの値が「１」である数値情報である。

【０９９５】

主側ＭＰＵ７２におけるＡＴ用処理（図７８参照）では、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第０ビットの値が「１」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタにおける第１ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１赤ベル入賞及び第１黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、並びに第２赤ベル入賞及び第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９９６】

（２６）上記（２５）の構成において、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値に基づいて上乗せ当選が発生した場合に上乗せされるＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が特定される構成としてもよい。具体的には、第１～第２赤ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるとともに、第１～第２黒ベル入賞のいずれかが成立し、上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合にはＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされる。第１～第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「５」及び「７」）はいずれも、「０」～「７」の数値範囲に含まれている数値情報であるため、第３ビットの値が「０」である数値情報である。また、第１～第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数（「１３」及び「１５」）はいずれも、「８」～「１５」の数値範囲に含まれている数値情報であるため、第３ビットの値が「１」である数値情報である。

【０９９７】

主側ＭＰＵ７２は、上述した第１上乗せ抽選テーブル又は第２上乗せ抽選テーブルを参照して実行される上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生した場合、払出枚数カウンタにお

ける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。当該判定処理にて否定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「３０」を加算するとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合にはＡＴ継続カウンタ７４ｄに「６０」を加算する。これにより、いずれかの赤ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」上乗せされるようにするための処理、及びいずれかの黒ベル入賞が成立して実行された上乗せ抽選処理にて上乗せ当選が発生したことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「６０」上乗せされるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９９８】

（２７）上記第５～第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４の払出枚数カウンタにおける第２ビットの値に基づいて上乗せ抽選処理の対象に設定されている色ベル入賞の成立が特定される構成としてもよい。具体的には、払出枚数カウンタには今回のゲームにおいて成立した小役入賞に対応する遊技媒体の付与数が設定される。色ベル入賞として、第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞が存在している。第１赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「４」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「５」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「６」である。また、第１黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１２」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１３」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「１４」である。さらにまた、第１青ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「２０」であり、第２青ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「２１」であり、第３青ベル入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数は「２２」である。これらの赤ベル入賞、黒ベル入賞及び青ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて払出枚数カウンタに設定される数値情報（「４」～「６」、「１２」～「１４」及び「２０」～「２２」）はいずれも第２ビットの値が「１」である数値情報である。また、これらの赤ベル入賞、黒ベル入賞及び青ベル入賞以外の小役入賞として、遊技媒体の付与数が「１」であるチェリー入賞と、付与数が「２」であるスイカ入賞とが存在している。赤ベル入賞、黒ベル入賞及び青ベル入賞以外の小役入賞が成立した場合における遊技媒体の付与数はいずれも第２ビットの値が「０」である数値情報である。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であることを特定することにより第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立したことを特定する。これにより、第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立したことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【０９９９】

ＡＴ状態ＳＴ１４では、第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて、ＡＴ状態ＳＴ１４における残りの付与数を増加させるか否かを決定するための上乗せ抽選処理が実行される。第１～第３赤ベル入賞のいずれか成立した場合には上乗せ当選の発生確率が１０％に設定されている第１上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。また、第１～第３黒ベル入賞のいずれか成立した場合には上乗せ当選の発生確率が２０％に設定されている第２上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行されるとともに、第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立した場合には上乗せ当選の発生確率が３０％に設定されている第３上乗せ抽選テーブルを参照して上乗せ抽選処理が実行される。第１～第３赤ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「４」～「６」）はいずれも第３ビット及び第４ビットの値が「０」である数値情報である。また、第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「１２」～「１４」）はいずれも第３ビットの値が「１」であるとともに第４ビットの値が「０」である数値情報である。さらにまた、第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立した場合における遊技媒体の付与数（「２０」

～「２２」）はいずれも第３ビットの値が「０」であるとともに第４ビットの値が「１」である数値情報である。

【１０００】

主側ＭＰＵ７２におけるＡＴ用処理（図７８参照）では、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であるか否かを判定する。当該第２ビットの値が「１」である場合、すなわち上乗せ抽選処理の対象となる第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立した場合には、払出枚数カウンタにおける第４ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第３上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第３上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には、払出枚数カウンタにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定し、否定判定が行われた場合（第３ビットの値が「０」である場合）には第１上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、肯定判定が行われた場合（第３ビットの値が「１」である場合）には第２上乗せ抽選テーブルを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、第１～第３赤ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第１上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理、及び第１～第３黒ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて第２上乗せ抽選テーブルが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。このように、払出枚数カウンタにおける第２ビットの値が「１」であることに基づいて上乗せ抽選処理が実行される構成であることにより、第１～第３赤ベル入賞、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれかが成立したことに基づいて上乗せ抽選処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１００１】

（２８）上記第５～第７の実施形態において、ＡＴ状態ＳＴ１４中に獲得した上乗せポイントの合計が上限値（具体的には「１００」）に達した場合にＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「３０」加算される上乗せが行われる構成であって、主側ＲＡＭ７４に設けられた獲得ポイントカウンタにおける第０ビットの値に基づいて発生した色ベル入賞が特定される構成としてもよい。獲得ポイントカウンタは、今回のゲームにおいて獲得した上乗せポイントを主側ＭＰＵ７２にて把握可能とするカウンタである。色ベル入賞として、第１～第６赤ベル入賞及び第１～第６黒ベル入賞が存在している。ＡＴ状態ＳＴ１４において、第１～第６赤ベル入賞のいずれかが成立した場合には赤ベル用上乗せポイント抽選が行われるとともに、第１～第６黒ベル入賞のいずれかが成立した場合には黒ベル用上乗せポイント抽選が行われる。主側ＲＡＭ７４における獲得ポイントカウンタには、いずれかの上乗せポイント抽選にて当選となった上乗せポイントが設定される。赤ベル用上乗せポイント抽選では「２」、「４」、「１０」及び「１２」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選するとともに、黒ベル用上乗せポイント抽選では「１」、「３」、「９」及び「１１」のいずれかの上乗せポイントに確実に当選する。赤ベル用上乗せポイント抽選にて当選し得る上乗せポイントはいずれも第０ビットの値が「０」となる偶数であるとともに、黒ベル用上乗せポイント抽選にて当選し得る上乗せポイントはいずれも第０ビットの値が「１」となる奇数である。

【１００２】

上部ランプ６１、スピーカ６２及び画像表示装置６３において上乗せポイントを獲得したことを報知する演出として、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「４」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第１獲得演出と、いずれかの赤ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第２数値範囲（「９」～「１２」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する赤ベル用の第２獲得演出と、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「４」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第１獲得演出と、い

ずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて相対的に大きい第２数値範囲（「９」～「１２」の数値範囲）に含まれている上乗せポイントを獲得したことを報知する黒ベル用の第２獲得演出とが存在している。

【１００３】

主側ＭＰＵ７２は、赤ベル用上乗せポイント抽選又は黒ベル用上乗せポイント抽選が実行されていずれかの上乗せポイントが選択され、当該選択された上乗せポイントが主側ＲＡＭ７４の獲得ポイントカウンタにセットされている状態となった後、獲得ポイントカウンタにおける第３ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定が行われた場合には第１獲得演出コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出すとともに、当該判定処理にて肯定判定が行われた場合には第２獲得演出コマンドを主側ＲＯＭ７３から読み出す。これにより、付与される上乗せポイントとして相対的に小さい第１数値範囲（「１」～「４」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第１獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理、及び付与される上乗せポイントとして相対的に大きい第２数値範囲（「９」～「１２」）に含まれている数値情報が選択されたことに基づいて第２獲得演出コマンドが読み出されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１００４】

その後、獲得ポイントカウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定し、第０ビットの値が「１」である場合には読み出されている第１獲得演出コマンド又は第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報を設定する。演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信した第１獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されている場合には黒ベル用の第１獲得演出が実行されるようにするとともに、主側ＭＰＵ７２から受信した第１獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されていない場合には赤ベル用の第１獲得演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、主側ＭＰＵ７２から受信した第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されている場合には黒ベル用の第２獲得演出が実行されるようにするとともに、主側ＭＰＵ７２から受信した第２獲得演出コマンドに黒ベル入賞情報が設定されていない場合には赤ベル用の第２獲得演出が実行されるようにする。このように、獲得ポイントカウンタにおける第０ビットの値が「１」であることに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われる構成とすることにより、いずれかの黒ベル入賞が成立したことに基づいて黒ベル入賞情報の設定が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１００５】

（２９）上記第５～第７の実施形態において、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定するためにインデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行する構成としたが、これに限定されることはなく、インデックス値カウンタ７４ａの値が奇数であるか否かを判定するためにインデックス値カウンタ７４ａの値を「２」で除算する演算を実行し、当該演算における剰余が「１」となったか否かを判定する判定処理を実行する構成としてもよい。

【１００６】

（３０）上記第５，第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４において「１」がセットされている達成フラグ７４ｈ～７４ｍの組み合わせが所定の組み合わせとなったことに基づいてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が上乗せされる上乗せ処理が実行される構成としてもよい。具体的には、赤左達成フラグ７４ｈ及び黒左達成フラグ７４ｋに「１」がセットされている状態となったことに基づいて付与数を「１０」とする左達成時の上乗せ処理が実行され、赤中達成フラグ７４ｉ及び黒中達成フラグ７４ｌに「１」がセットされている状態となったことに基づいて付与数を「１５」とする中達成時の上乗せ処理が実行され、赤右達成フラグ７４ｊ及び黒右達成フラグ７４ｍに「１」がセットされている状態となったことに基づいて付与数を「２０」とする右達成時の上乗せ処理が実行される。これにより、いずれかの赤ベル入賞又はいずれかの黒ベル入賞が発生した場合に、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が上乗せされるのではないかと遊

技者に期待させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【１００７】

（３１）上記第５，第７の実施形態において、主側ＲＡＭ７４において「１」がセットされている達成フラグ７４ｈ～７４ｍの数に応じてＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が上乗せされる上乗せ処理が実行される構成としてもよい。具体的には、６種類の達成フラグ７４ｈ～７４ｍのうち「１」がセットされているフラグの数が「１」となったことに基づいて付与数を「５」とする上乗せ処理が実行され、「１」がセットされているフラグの数が「２」となったことに基づいて付与数を「１０」とする上乗せ処理が実行され、「１」がセットされているフラグの数が「３」となったことに基づいて付与数を「１５」とする上乗せ処理が実行され、「１」がセットされているフラグの数が「４」となったことに基づいて付与数を「２０」とする上乗せ処理が実行され、「１」がセットされているフラグの数が「５」となったことに基づいて付与数を「２５」とする上乗せ処理が実行され、「１」がセットされているフラグの数が「６」となったことに基づいて付与数を「５０」とする上乗せ処理が実行される。これにより、ミッションを達成する度に上乗せ処理における付与数が増加することを期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【１００８】

（３２）上記第５～第７の実施形態ではインデックス値カウンタ７４ａの値に基づいて成立したベル入賞が特定される構成としたが、これに限定されることはなく、主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタの値に基づいて成立したベル入賞が特定される構成としてもよい。具体的には、第１赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「７」であり、第１黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「８」であり、第２赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「９」であり、第２黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「１０」であり、第３赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「１１」であり、第３黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「１２」であり、第４赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「１３」であり、第４黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「１４」であり、第５赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「１５」であり、第５黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「１６」であり、第６赤ベル入賞が成立した場合の付与数は「１７」であり、第６黒ベル入賞が成立した場合の付与数は「１８」である。また、これらのベル入賞以外の小役入賞が成立した場合の付与数は「５」以下である。第１～第２赤ベル入賞及び第１～第２黒ベル入賞は第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる小役入賞であり、第３～第４赤ベル入賞及び第３～第４黒ベル入賞は第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる小役入賞であり、第５～第６赤ベル入賞及び第５～第６黒ベル入賞は第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる小役入賞である。

【１００９】

第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞又は黒ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が「７」～「１０」のいずれかとなり、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞又は黒ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が「１１」～「１４」のいずれかとなり、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル入賞又は黒ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が「１５」～「１８」のいずれかとなる。また、いずれかの赤ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が奇数となるため、当該払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」となるとともに、いずれかの黒ベル入賞が成立した場合には払出枚数カウンタの値が偶数となるため、当該払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「０」となる。

【１０１０】

主側ＭＰＵ７２における達成対応処理（図７９参照）では、払出枚数カウンタの値が「７」以上であるか否かを判定し、肯定判定を行った場合には払出枚数カウンタの値が「１０」以下であるか否かを判定する第１判定処理を実行する。第１判定処理にて肯定判定を

行った場合には払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定し、当該第０ビットの値が「１」である場合には赤左達成フラグ７４ｈに「１」をセットするための処理を実行するとともに、当該第０ビットの値が「０」である場合には黒左達成フラグ７４ｋに「１」をセットするための処理を実行する。また、第１判定処理にて否定判定を行った場合には払出枚数カウンタの値が「１４」以下であるか否かを判定する第２判定処理を実行する。第２判定処理にて肯定判定を行った場合には払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定し、当該第０ビットの値が「１」である場合には赤中達成フラグ７４ｉに「１」をセットするための処理を実行するとともに、当該第０ビットの値が「０」である場合には黒中達成フラグ７４ｌに「１」をセットするための処理を実行する。さらにまた、第２判定処理にて否定判定を行った場合には払出枚数カウンタの値が「１８」以下であるか否かを判定する第３判定処理を実行する。第３判定処理にて肯定判定を行った場合には払出枚数カウンタにおける第０ビットの値が「１」であるか否かを判定し、当該第０ビットの値が「１」である場合には赤右達成フラグ７４ｊに「１」をセットするための処理を実行するとともに、当該第０ビットの値が「０」である場合には黒右達成フラグ７４ｍに「１」をセットするための処理を実行する。これにより、これらの達成フラグ７４ｈ～７４ｍに「１」をセットするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１０１１】

（３３）上記第５～第７の実施形態において、取得された抽選用乱数における所定ビットの値及び当該抽選用乱数が含まれる数値範囲に基づいて、ＡＴ移行当選の発生の有無、ＡＴ状態ＳＴ１４に移行した後に各ストップボタン４２～４４の操作タイミングが報知される操作タイミング報知の有無、及び当該操作タイミング報知が行われることを事前に予告する報知予告演出の有無を決定するＡＴ移行抽選処理が実行される構成としてもよい。ＡＴ移行抽選処理では、主側ＲＡＭ７４において定期的（具体的には１．４９ミリ秒周期）に更新される抽選カウンタから「０」～「２５５」のいずれかの抽選用乱数を取得する。主側ＭＰＵ７２は、取得された抽選用乱数の第０～第７ビットのうち第０ビットの値が「１」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理において肯定判定を行った場合にＡＴ移行当選が発生したことを特定する。ＡＴ移行当選の発生が特定された場合、主側ＭＰＵ７２は、当該抽選用乱数が「１９２」以上であるか否かを判定する第１判定処理を実行し、当該第１判定処理にて肯定判定を行った場合には主側ＲＡＭ７４における操作タイミング報知フラグに「１」をセットする。これにより、ＡＴ状態ＳＴ１４に移行した後に操作タイミング報知が実行されるようにすることができる。操作タイミング報知では、色ベル当選データ（いずれかの赤ベル当選データ、いずれかの黒ベル当選データ又はいずれかの青ベル当選データ）が設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合、当該色ベル当選データに対応する色ベル入賞を成立させるためにストップボタン４２～４４の操作を行うべき状況であることを条件として、画像表示装置６３に左操作画像、中操作画像又は右操作画像が表示される。遊技者は、これらの操作画像が表示されるタイミングで対応するストップボタン４２～４４の操作を行うことにより色ベル入賞を成立させることができる。ＡＴ移行抽選処理では、上記第１判定処理にて肯定判定を行った場合、当該抽選用乱数が「２２４」以上であるか否かを判定する第２判定処理を実行し、当該第２判定処理にて肯定判定を行った場合には操作タイミング報知予告コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は、操作タイミング報知予告コマンドを受信した場合、ＡＴ状態ＳＴ１４に移行した後に操作タイミング報知が実行されることを予告する演出が実行されるように、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御及び画像表示装置６３の表示制御が実行されるようにする。これにより、ＡＴ移行抽選処理の処理構成が複雑化してしまうことを抑制しながら、「０」～「２５５」の数値範囲においてＡＴ移行当選となるとともに操作タイミング報知の対象外となる数値情報、ＡＴ移行当選となり操作タイミング報知の対象となり操作タイミング報知予告演出の対象外となる数値情報、及びＡＴ移行当選となり操作タイミング報知の対象となり操作タイミング報知予告演出の対象となる数値情報のそれぞれが連番とならないように分散されている態様でＡＴ移行

抽選処理が実行されるようにすることができる。よって、当該ＡＴ移行抽選処理の結果に偏りが生じてしまう可能性を低減することができる。

【１０１２】

（３４）上記第５～第７の実施形態ではインデックス値カウンタ７４ａにおける第０ビットの値に基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶのいずれかに当選したか否かを判定する構成としたが、これに限定されることはなく、当該第０ビット以外の値に基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する構成としてもよい。具体的には、インデックス値ＩＶ＝０に第１赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１に第２赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝２に第１黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝３に第２黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝４に第３赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝５に第４赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝６に第３黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝７に第４黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝８に第５赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝９に第６赤ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１０に第５黒ベル当選データが設定されており、インデックス値ＩＶ＝１１に第６黒ベル当選データが設定されている。

【１０１３】

インデックス値ＩＶ＝０～３に設定されている赤ベル当選データ又は黒ベル当選データは第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データである。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「０」～「３」の範囲に含まれていることに基づいて第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データに当選したことに対応する処理を実行することができる。インデックス値ＩＶ＝４～７に設定されている赤ベル当選データ又は黒ベル当選データは第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データである。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「４」～「７」の範囲に含まれていることに基づいて第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データに当選したことに対応する処理を実行することができる。インデックス値ＩＶ＝８～１１に設定されている赤ベル当選データ又は黒ベル当選データは第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データである。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「８」～「１１」の範囲に含まれていることに基づいて第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となるベル当選データに当選したことに対応する処理を実行することができる。

【１０１４】

赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝０，１，４，５，８，９は当該インデックス値ＩＶが有する第０～第７ビットのうち第１ビットの値が「０」となる数値情報であるとともに、黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝２，３，６，７，１０，１１は当該インデックス値ＩＶが有する第０～第７ビットのうち第１ビットの値が「１」となる数値情報である。このため、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「０」であることに基づいて赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する処理を実行することができるとともに、インデックス値カウンタ７４ａにおける第１ビットの値が「１」であることに基づいて黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する処理を実行することができる。これにより、これらの処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【１０１５】

（３５）上記第５～第７の実施形態において、当選を発生させないポイント値ＰＶが設定されているＡＴ移行抽選テーブルを利用してＡＴ移行抽選が行われる構成としてもよい。具体的には、主側ＲＯＭ７３には、通常遊技状態ＳＴ１１にて参照される第１ＡＴ移行

抽選テーブルと、ボーナス内部状態ＳＴ１２にて参照される第２ＡＴ移行抽選テーブルとが記憶されている。これらのＡＴ移行抽選テーブルには、役抽選テーブルＴＢ１，ＴＢ２と同様に、インデックス値ＩＶ及びポイント値ＰＶが設定されている。主側ＭＰＵ７２は、いずれかのＡＴ移行抽選テーブルを読み出し、役の抽選処理（図６２）におけるステップＳ２８０１～ステップＳ２８０６及びステップＳ２８０９及びステップＳ２８１０と同様の処理を実行することによりＡＴ移行抽選処理を実行する。

【１０１６】

これらのＡＴ移行抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１には遊技媒体の初期付与数が「４０」である第１ＡＴ移行当選が設定されており、インデックス値ＩＶ＝２には遊技媒体の初期付与数が「５０」である第２ＡＴ移行当選が設定されており、「３」及び「４」のインデックス値ＩＶには遊技媒体の初期付与数が「１００」である第３ＡＴ移行当選が設定されている。また、インデックス値ＩＶ＝４には特別演出情報が設定されている。ＡＴ移行当選に対応する演出として、ＡＴ状態ＳＴ１４への移行時に設定される遊技媒体の初期付与数が画像表示装置６３に表示される通常演出と、当該初期付与数が画像表示装置６３に表示されるとともにスピーカ６２からＡＴ移行当選の報知音が出力される特別演出とが存在している。特別演出情報が設定されているインデックス値ＩＶ＝４に当選した場合には特別演出が実行され、それ以外の場合には通常演出が実行される。

【１０１７】

これらのＡＴ移行抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１，２には、「５０００」というポイント値ＰＶが設定されている。第１ＡＴ移行抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝３及び第２ＡＴ移行抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝４には、「１０００」というポイント値ＰＶが設定されている。これにより、通常遊技状態ＳＴ１１及びボーナス内部状態ＳＴ１２において、第３ＡＴ移行当選の発生確率を同一の確率とすることができる。第１ＡＴ移行抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝４及び第２ＡＴ移行抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝３には、「０」というポイント値ＰＶが設定されている。これにより、通常遊技状態ＳＴ１１では特別演出情報が設定されているインデックス値ＩＶ＝４への当選が発生しない構成とすることができるとともに、ボーナス内部状態ＳＴ１２では特別演出情報が設定されていないインデックス値ＩＶ＝３への当選が発生しない構成とすることができる。

【１０１８】

ＡＴ移行抽選処理において、いずれかのＡＴ移行当選が発生した場合、主側ＭＰＵ７２は、当選したインデックス値ＩＶが設定されているＡＴ移行当選コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は、受信したＡＴ移行当選コマンドに設定されているインデックス値ＩＶが「３」であることに基づいて通常遊技状態ＳＴ１１において第３ＡＴ移行当選が発生したことを特定し、当該特定したＡＴ移行当選に対応する通常演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、受信したＡＴ移行当選コマンドに設定されているインデックス値ＩＶが「４」であることに基づいてボーナス内部状態ＳＴ１２において第３ＡＴ移行当選が発生したことを特定し、当該特定したＡＴ移行当選に対応する特別演出が実行されるようにする。このように、ＡＴ移行当選コマンドに設定されているインデックス値ＩＶに基づいて第３ＡＴ移行当選が発生した状況に対応する演出が実行される構成とすることにより、ＡＴ移行当選コマンドに発生したＡＴ移行当選の種類を示す情報と、当該ＡＴ移行当選が発生した状況（遊技状態）を示す情報と、を設定する必要がある構成と比較して、第３ＡＴ移行当選が発生した状況に対応する演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１０１９】

（３６）上記（３５）の構成において、通常遊技状態ＳＴ１１及びボーナス内部状態ＳＴ１２において利用される共通のＡＴ移行抽選テーブルとして上述した第２ＡＴ移行抽選テーブルが主側ＲＯＭ７３に記憶されている構成としてもよい。これにより、主側ＲＯＭ７３に第１ＡＴ移行抽選テーブルを記憶することを不要として、ＡＴ移行抽選テーブルを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。主側Ｍ

ＰＵ７２は、ＡＴ移行抽選処理においてインデックス値ＩＶ＝４に当選した場合、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１１であるか否かを判定し、通常遊技状態ＳＴ１１である場合にはＡＴ移行当選コマンドに設定されるインデックス値ＩＶを「４」から「３」に変更する。これにより、通常遊技状態ＳＴ１１においてＡＴ移行当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝３が設定され得る構成とすることができるとともに、ＡＴ移行当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝４が設定されない構成とすることができる。また、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてＡＴ移行当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝４が設定され得る構成とすることができるとともに、ＡＴ移行当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝３が設定されない構成とすることができる。

【１０２０】

（３７）上記第５～第７の実施形態において、当選を発生させないポイント値ＰＶが設定されている上乗せ抽選テーブルを利用して上乗せ抽選が行われる構成としてもよい。具体的には、上乗せ抽選はＡＴ状態ＳＴ１４において実行される。主側ＲＯＭ７３には、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「１５」以上である第１状況にて参照される第１上乗せ抽選テーブルと、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数が「１５」未満である第２状況にて参照される第２上乗せ抽選テーブルとが記憶されている。これらの上乗せ抽選テーブルには、役抽選テーブルＴＢ１，ＴＢ２と同様に、インデックス値ＩＶ及びポイント値ＰＶが設定されている。主側ＭＰＵ７２は、いずれかの上乗せ抽選テーブルを読み出し、役の抽選処理（図６２）におけるステップＳ２８０１～ステップＳ２８０６及びステップＳ２８０９及びステップＳ２８１０と同様の処理を実行することにより上乗せ抽選処理を実行する。

【１０２１】

これらの上乗せ抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１には遊技媒体の付与数が「１０」増加する第１上乗せ当選が設定されており、インデックス値ＩＶ＝２には遊技媒体の付与数が「１５」増加する第２上乗せ当選が設定されており、インデックス値ＩＶ＝３には遊技媒体の付与数が「２０」増加する第３上乗せ当選が設定されており、インデックス値ＩＶ＝４には遊技媒体の付与数が「２５」増加する第４上乗せ当選が設定されており、「５」及び「６」のインデックス値ＩＶには遊技媒体の付与数が「５０」増加する第５上乗せ当選が設定されている。また、インデックス値ＩＶ＝６には特別演出情報が設定されている。上乗せ当選に対応する演出として、上乗せされる付与数が画像表示装置６３に表示される通常演出と、当該上乗せされる付与数が画像表示装置６３に表示されるとともにスピーカ６２から上乗せ当選の報知音が出力される特別演出とが存在している。特別演出情報が設定されているインデックス値ＩＶ＝６に当選した場合には特別演出が実行され、それ以外の場合には通常演出が実行される。

【１０２２】

これらの上乗せ抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１～４には、「２５００」というポイント値ＰＶが設定されている。第１上乗せ抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝５及び第２上乗せ抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝６には、「１０００」というポイント値ＰＶが設定されている。これにより、第１状況及び第２状況において、第５上乗せ当選の発生確率を同一の確率とすることができる。第１上乗せ抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝６及び第２上乗せ抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝５には、「０」というポイント値ＰＶが設定されている。これにより、第１状況では特別演出情報が設定されているインデックス値ＩＶ＝６への当選が発生しない構成とすることができるとともに、第２状況では特別演出情報が設定されていないインデックス値ＩＶ＝５への当選が発生しない構成とすることができる。

【１０２３】

上乗せ抽選処理において、いずれかの上乗せ当選が発生した場合、主側ＭＰＵ７２は、当選したインデックス値ＩＶが設定されている上乗せ当選コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は、受信した上乗せ当選コマンドに設定されているインデックス値ＩＶが「５」であることに基づいて第１状況において第５上乗せ当選が発生したこ

とを特定し、当該特定した上乗せ当選に対応する通常演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、受信した上乗せ当選コマンドに設定されているインデックス値ＩＶが「６」であることに基づいて第２状況において第５上乗せ当選が発生したことを特定し、当該特定した上乗せ当選に対応する特別演出が実行されるようにする。このように、上乗せ当選コマンドに設定されているインデックス値ＩＶに基づいて第５上乗せ当選が発生した状況に対応する演出が実行される構成とすることにより、上乗せ当選コマンドに発生した上乗せ当選の種類を示す情報と、当該上乗せ当選が発生した状況を示す情報（第１状況又は第２状況を示す情報）と、を設定する必要がある構成と比較して、第５上乗せ当選が発生した状況に対応する演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１０２４】

（３８）上記（３７）の構成において、第１状況及び第２状況において利用される共通の上乗せ抽選テーブルとして上述した第２上乗せ抽選テーブルが主側ＲＯＭ７３に記憶されている構成としてもよい。これにより、主側ＲＯＭ７３に第１上乗せ抽選テーブルを記憶することを不要として、上乗せ抽選テーブルを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。主側ＭＰＵ７２は、上乗せ抽選処理においてインデックス値ＩＶ＝６に当選した場合、第１状況であるか否かを判定し、第１状況である場合には上乗せ当選コマンドに設定されるインデックス値ＩＶを「６」から「５」に変更する。これにより、第１状況において上乗せ当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝５が設定され得る構成とすることができるとともに、上乗せ当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝６が設定されない構成とすることができる。また、第２状況において上乗せ当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝６が設定され得る構成とすることができるとともに、上乗せ当選コマンドにインデックス値ＩＶ＝５が設定されない構成とすることができる。

【１０２５】

（３９）上記第５～第７の実施形態において、当選を発生させないポイント値ＰＶが設定されている解除ゲーム数抽選テーブルを利用して解除ゲーム数抽選が行われる構成としてもよい。具体的には、遊技媒体のベット数が「２」であるゲームと、遊技媒体のベット数が「３」であるゲームとが実行される構成であり、解除ゲーム数抽選は遊技媒体のベット数が「２」である第１ベット状況又は遊技媒体のベット数が「３」である第３ベット状況において実行される。主側ＲＯＭ７３には、第１ベット状況にて参照される第１解除ゲーム数抽選テーブルと、第２ベット状況にて参照される第２解除ゲーム数抽選テーブルとが記憶されている。これらの解除ゲーム数抽選テーブルには、役抽選テーブルＴＢ１，ＴＢ２と同様に、インデックス値ＩＶ及びポイント値ＰＶが設定されている。主側ＭＰＵ７２は、いずれかの解除ゲーム数抽選テーブルを読み出し、役の抽選処理（図６２）におけるステップＳ２８０１～ステップＳ２８０６及びステップＳ２８０９及びステップＳ２８１０と同様の処理を実行することにより解除ゲーム数抽選処理を実行する。

【１０２６】

これらの解除ゲーム数抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１には「１２００」という解除ゲーム数が設定されており、インデックス値ＩＶ＝２には「１１００」という解除ゲーム数が設定されており、インデックス値ＩＶ＝３には「１０００」という解除ゲーム数が設定されており、インデックス値ＩＶ＝４には「９００」という解除ゲーム数が設定されており、「５」及び「６」のインデックス値ＩＶには「６００」という最小の解除ゲーム数が設定されている。また、インデックス値ＩＶ＝６には特別演出情報が設定されている。解除ゲーム数の設定に対応する演出として、設定される解除ゲーム数の大小を示唆する示唆画像が画像表示装置６３に表示される通常演出と、当該設定される解除ゲーム数の大小を示唆する示唆画像が画像表示装置６３に表示されるとともにスピーカ６２から最小の解除ゲーム数が設定されたことを報知する報知音が出力される特別演出とが存在している。特別演出情報が設定されているインデックス値ＩＶ＝６に当選した場合には特別演出が実行され、それ以外の場合には通常演出が実行される。

【１０２７】

これらの解除ゲーム数抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１～４には、「１６３００」というポイント値ＰＶが設定されている。第１解除ゲーム数抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝５及び第２解除ゲーム数抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝６には、「３３６」というポイント値ＰＶが設定されている。これにより、第１ベット状況及び第２ベット状況において、最小の解除ゲーム数の当選確率を同一の確率とすることができる。第１解除ゲーム数抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝６及び第２解除ゲーム数抽選テーブルのインデックス値ＩＶ＝５には、「０」というポイント値ＰＶが設定されている。これにより、第１ベット状況では特別演出情報が設定されているインデックス値ＩＶ＝６への当選が発生しない構成とすることができるとともに、第２ベット状況では特別演出情報が設定されていないインデックス値ＩＶ＝５への当選が発生しない構成とすることができる。

【１０２８】

解除ゲーム数抽選処理が実行された場合、主側ＭＰＵ７２は、当選したインデックス値ＩＶが設定されている解除ゲーム数コマンドを演出側ＭＰＵ９２に送信する。演出側ＭＰＵ９２は、受信した解除ゲーム数コマンドに設定されているインデックス値ＩＶが「５」であることに基づいて第１ベット状況において最小の解除ゲーム数に当選したことを特定し、当該特定した解除ゲーム数に対応する通常演出が実行されるようにする。また、演出側ＭＰＵ９２は、受信した解除ゲーム数コマンドに設定されているインデックス値ＩＶが「６」であることに基づいて第２ベット状況において最小の解除ゲーム数の当選が発生したことを特定し、当該特定した解除ゲーム数に対応する特別演出が実行されるようにする。このように、解除ゲーム数コマンドに設定されているインデックス値ＩＶに基づいて最小の解除ゲーム数の当選が発生した状況に対応する演出が実行される構成とすることにより、解除ゲーム数コマンドに当選した解除ゲーム数を示す情報と、当該解除ゲーム数抽選が実行された状況を示す情報（第１ベット状況又は第２ベット状況を示す情報）と、を設定する必要がある構成と比較して、最小の解除ゲーム数の当選が発生した状況に対応する演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１０２９】

（４０）上記（３９）の構成において、第１ベット状況及び第２ベット状況において利用される共通の解除ゲーム数抽選テーブルとして上述した第２解除ゲーム数抽選テーブルが主側ＲＯＭ７３に記憶されている構成としてもよい。これにより、主側ＲＯＭ７３に第１解除ゲーム数抽選テーブルを記憶することを不要として、解除ゲーム数抽選テーブルを記憶するために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。主側ＭＰＵ７２は、解除ゲーム数抽選処理においてインデックス値ＩＶ＝６に当選した場合、第１ベット状況であるか否かを判定し、第１ベット状況である場合には解除ゲーム数コマンドに設定されるインデックス値ＩＶを「６」から「５」に変更する。これにより、第１ベット状況において解除ゲーム数コマンドにインデックス値ＩＶ＝５が設定され得る構成とすることができるとともに、解除ゲーム数コマンドにインデックス値ＩＶ＝６が設定されない構成とすることができる。また、第２ベット状況において解除ゲーム数コマンドにインデックス値ＩＶ＝６が設定され得る構成とすることができるとともに、解除ゲーム数コマンドにインデックス値ＩＶ＝５が設定されない構成とすることができる。

【１０３０】

（４１）上記第５，第６の実施形態において、遊技媒体のベット数に応じて役の抽選処理にて当選し得るインデックス値ＩＶが変動する構成としてもよい。具体的には、主側ＲＯＭ７３には、通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４において参照される役抽選テーブルとして、遊技媒体のベット数が「３」である場合に参照される３枚ベット時の非内部用役抽選テーブルと、遊技媒体のベット数が「２」である場合に参照される２枚ベット時の非内部用役抽選テーブルと、が記憶されている。これらの非内部用役抽選テーブルにおけるインデックス値ＩＶ＝１７には第１チャンスリプレイ当選データが設定されているとともに、インデックス値ＩＶ＝１８には第２チャンスリプレイ当選データが設定されている。３枚ベット時の非内部用役抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１７に設

定されているポイント値ＰＶは「６００」であるとともに、インデックス値ＩＶ＝１８に設定されているポイント値ＰＶは「０」である。また、２枚ベット時の非内部用役抽選テーブルにおいて、インデックス値ＩＶ＝１７に設定されているポイント値ＰＶは「０」であるとともに、インデックス値ＩＶ＝１８に設定されているポイント値ＰＶは「６００」である。これにより、３枚ベット時の非内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理が実行される場合、第１チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１７」）に当選し得るとともに、第２チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１８」）に当選しない構成とすることができる。また、２枚ベット時の非内部用役抽選テーブルを参照して役の抽選処理が実行される場合、第２チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１８」）に当選し得るとともに、第１チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶ（具体的には「１７」）に当選しない構成とすることができる。

【１０３１】

主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１７」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われたことに基づいて、遊技媒体のベット数が「３」であるゲームにおいて第１チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する第１チャンスリプレイ演出を実行するための処理を実行する。これにより、主側ＲＡＭ７４に第１チャンスリプレイ当選データが設定されていることを特定するための判定処理に加えて当該第１チャンスリプレイ当選データが設定されたゲームにおける遊技媒体のベット数が「３」であったことを特定するための判定処理が必要となる構成と比較して、遊技媒体のベット数が「３」であるゲームにおいて第１チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて第１チャンスリプレイ演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、主側ＭＰＵ７２は、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１８」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われたことに基づいて、遊技媒体のベット数が「２」であるゲームにおいて第２チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに対応する第２チャンスリプレイ演出を実行するための処理を実行する。これにより、主側ＲＡＭ７４に第２チャンスリプレイ当選データが設定されていることを特定するための判定処理に加えて当該第２チャンスリプレイ当選データが設定されたゲームにおける遊技媒体のベット数が「２」であったことを特定するための判定処理が必要となる構成と比較して、遊技媒体のベット数が「２」であるゲームにおいて第２チャンスリプレイ当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことに基づいて第２チャンスリプレイ演出が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１０３２】

（４２）上記第５～第７の実施形態において、遊技媒体のベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合にはチェリー入賞演出が実行される一方、遊技媒体のベット数が「２」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合には当該チェリー入賞が成立したことに対応する演出が実行されない構成としてもよい。具体的には、ベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合には主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタに「１８」がセットされるとともに、ベット数が「２」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合には主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタに「４」がセットされる。当該「１８」という数値情報はベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合にのみ払出枚数カウンタにセットされる数値情報であるとともに、当該「４」という数値情報はベット数が「２」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合にのみ払出枚数カウンタにセットされる数値情報である。また、当該「１８」という付与数は、小役入賞が成立したことに基づいて設定される付与数の中で最大の付与数である。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタの値が「１８」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われることを条件として、演出側ＭＰＵ９２にチェリー入賞コマンドを送信する。演出側ＭＰＵ９２は、チェリー

入賞コマンドを受信した場合、付与数が最大（具体的には「１８」）であるチェリー入賞が成立したことに対応するチェリー入賞演出が実行されるように、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御及び画像表示装置６３の表示制御を行う。払出枚数カウンタの値が「１８」であるか否かを判定するための判定処理を実行し、肯定判定が行われた場合にチェリー入賞コマンドを送信する構成であることにより、チェリー入賞が成立したか否かを判定する判定処理に加えて当該チェリー入賞の契機となったチェリー当選データが設定されたゲームはベット数が「３」であるゲームであったか否かを判定する判定処理が必要となる構成と比較して、ベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、ベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー入賞が成立したことに基づいてチェリー入賞演出が実行されるにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶しておくために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。

【１０３３】

（４３）上記第５～第７の実施形態において、ボーナス内部状態ＳＴ１２にて実行されたゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合にはチェリー入賞演出が実行される一方、通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４にて実行されたゲームにおいてチェリー入賞が成立した場合には当該チェリー入賞が成立したことに対応する演出が実行されない構成としてもよい。具体的には、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立した場合には主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタに「１８」がセットされるとともに、通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立した場合には主側ＲＡＭ７４における払出枚数カウンタに「４」がセットされる。当該「１８」という数値情報はボーナス内部状態ＳＴ１２において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立した場合にのみ払出枚数カウンタにセットされる数値情報であるとともに、当該「４」という数値情報は通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立した場合にのみ払出枚数カウンタにセットされる数値情報である。また、当該「１８」という付与数は、小役入賞が成立したことに基づいて設定される付与数の中で最大の付与数である。主側ＭＰＵ７２は、払出枚数カウンタの値が「１８」であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定が行われることを条件として、演出側ＭＰＵ９２にチェリー入賞コマンドを送信する。演出側ＭＰＵ９２は、チェリー入賞コマンドを受信した場合、付与数が最大（具体的には「１８」）であるチェリー入賞が成立したことに対応するチェリー入賞演出が実行されるように、上部ランプ６１の発光制御、スピーカ６２の音出力制御及び画像表示装置６３の表示制御を行う。払出枚数カウンタの値が「１８」であるか否かを判定するための判定処理を実行し、肯定判定が行われた場合にチェリー入賞コマンドを送信する構成であることにより、チェリー入賞が成立したか否かを判定する判定処理に加えて当該チェリー入賞の契機となったチェリー当選データが設定されたゲームはボーナス内部状態ＳＴ１２にて実行されたゲームであったか否かを判定する判定処理が必要となる構成と比較して、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、ボーナス内部状態ＳＴ１２において実行されたゲームにてチェリー入賞が成立したことに基づいてチェリー入賞演出が実行されるにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶しておくために必要となる主側ＲＯＭ７３のデータ容量を低減することができる。

【１０３４】

（４４）上記第５～第７の実施形態において、インデックス値カウンタ７４ａの値に基づいてベット数が「３」である状況においてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを特定する構成としてもよい。具体的には、ベット数が「３」である状況においてゲームが実行される場合に参照される３枚ベット時の役抽選テーブルと、ベット数が「２」である状況においてゲームが実行される場合に参照される２枚ベ

ット時の役抽選テーブルと、が主側ＲＯＭ７３に記憶されている。これらの役抽選テーブルにおいて、「１４」及び「１５」のインデックス値ＩＶにはチェリー当選データが設定されている。３枚ベット時の役抽選テーブルではインデックス値ＩＶ＝１４に対応させてポイント値ＰＶ＝８５０が設定されているとともに、インデックス値ＩＶ＝１２に対応させてポイント値ＰＶ＝０が設定されている。また、２枚ベット時の役抽選テーブルではインデックス値ＩＶ＝１４に対応させてポイント値ＰＶ＝０が設定されているとともに、インデックス値ＩＶ＝１５に対応させてポイント値ＰＶ＝８５０が設定されている。このため、３枚ベット時の役抽選テーブルが参照される場合にはインデックス値ＩＶ＝１４が当選を発生させ得るインデックス値ＩＶとなるとともに、インデックス値ＩＶ＝１５が当選を発生させないインデックス値ＩＶとなる。また、２枚ベット時の役抽選テーブルが参照される場合にはインデックス値ＩＶ＝１４が当選を発生させないインデックス値ＩＶとなるとともに、インデックス値ＩＶ＝１５が当選を発生させ得るインデックス値ＩＶとなる。主側ＭＰＵ７２は、ＡＴ移行抽選における通常抽選において外れ結果となった場合、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であるか否かを判定する判定処理を行い、当該判定処理にて肯定判定が行われることを条件として再抽選が実行されるようにする。また、主側ＭＰＵ７２は、上乗せ抽選における通常抽選において外れ結果となった場合、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であるか否かを判定する判定処理を行い、当該判定処理にて肯定判定が行われることを条件として再抽選が実行されるようにする。

【１０３５】

このように、インデックス値カウンタ７４ａの値が「１４」であることを特定することによりベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを特定することができる。これにより、チェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したか否かを判定する処理に加えて当該インデックス値ＩＶの当選がベット数「３」のゲームにおいて発生したか否かを判定する処理が必要となる構成と比較して、ベット数が「３」であるゲームにおいてチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選したことを条件として再抽選が行われるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１０３６】

（４５）上記第５～第７の実施形態において、役の抽選処理にて当否判定処理の対象となるインデックス値ＩＶの更新が「１」から昇順で行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該インデックス値ＩＶの更新が降順で行われる構成としてもよい。具体的には、役の抽選処理では、まずインデックス値ＩＶとして「２０」がセットされる。その後、当否判定処理の対象となる当選データが更新される度にインデックス値ＩＶを１減算する処理が実行される。これにより、役の抽選処理にて当否判定処理の対象となるインデックス値ＩＶの更新が「２０」から降順で行われる構成とすることができる。そして、当該構成においても、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データに当選した場合にインデックス値カウンタ７４ａに設定されるインデックス値ＩＶと、通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４においてチェリー当選データに当選した場合にインデックス値カウンタ７４ａに設定されるインデックス値ＩＶとが相違している構成とすることにより、インデックス値カウンタ７４ａの値に基づいて、ボーナス内部状態ＳＴ１２においてチェリー当選データに当選したか否かを特定可能とすることができる。

【１０３７】

（４６）上記第５～第７の実施形態では、役の抽選処理においてＢＢ当選データ及びチェリー当選データが設定されているインデックス値ＩＶに当選した場合にはＢＢ入賞の成立よりもチェリー入賞の成立の方が優先される構成としたが、これに限定されることはなく、チェリー入賞の成立よりもＢＢ入賞の成立の方が優先される構成としてもよい。具体的には、非ボーナス内部状態において役の抽選処理が実行され、インデックス値ＩＶ＝１５で当選となった場合、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序に関係なくチェリー入賞又はＢＢ入賞が成立し得る。チェリー入賞を成立させることが可能な状況（具体的には、全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している状況、中リール３２Ｍのメインラ

インＭＬ上に「赤７」図柄が停止されており左リール３２Ｌ及び右リール３２Ｒが回転している状況、右リール３２ＲのメインラインＭＬ上に「赤７」図柄が停止されており左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍが回転している状況、並びに中リール３２Ｍ及び右リール３２ＲのメインラインＭＬ上に「赤７」図柄が停止されており左リール３２Ｌが回転している状況のいずれか）においてメインラインＭＬ上に左リール３２Ｌの「赤７」図柄を停止させることが可能なタイミングで左ストップボタン４２の操作が行われた場合には、メインラインＭＬ上に左リール３２Ｌの「チェリー」図柄を停止させることが可能であってもメインラインＭＬ上に「赤７」図柄が停止するように左リール３２Ｌの停止制御が実行される。これにより、インデックス値ＩＶ＝１５で当選した場合には、チェリー入賞の成立よりもＢＢ入賞の成立の方が優先されるようにすることができる。なお、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒにおける少なくとも一方のメインラインＭＬ上に「赤７」図柄以外の図柄が停止されている状況においてメインラインＭＬ上に左リール３２Ｌの「チェリー」図柄を停止させることが可能なタイミングで左ストップボタン４２の操作が行われた場合には、メインラインＭＬ上に左リール３２Ｌの「赤７」図柄を停止させることが可能であってもメインラインＭＬ上に「チェリー」図柄が停止するように左リール３２Ｌの停止制御が実行される。また、各ストップボタン４２～４４の操作タイミングによっては、ＢＢ入賞が成立しない可能性があるとともに、左ストップボタン４２の操作タイミングによっては、チェリー入賞が成立しない可能性がある。

【１０３８】

（４７）上記第５～第７の実施形態において、赤の範囲、黒の範囲及び青の範囲を容易に識別可能とする情報が各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに設定されている構成としてもよい。具体的には、上記第５，第７の実施形態において、「左の赤の範囲」に含まれているとともに「左の黒の範囲」に含まれていない図柄、「中の赤の範囲」に含まれているとともに「中の黒の範囲」に含まれていない図柄、及び「右の赤の範囲」に含まれているとともに「右の黒の範囲」に含まれていない図柄の周囲に赤色の領域が設けられている。また、「左の黒の範囲」に含まれているとともに「左の赤の範囲」に含まれていない図柄、「中の黒の範囲」に含まれているとともに「中の赤の範囲」に含まれていない図柄、及び「右の黒の範囲」に含まれているとともに「右の赤の範囲」に含まれていない図柄の周囲に黒色の領域が設けられている。さらにまた、「左の赤の範囲」及び「左の黒の範囲」に含まれている図柄、「中の赤の範囲」及び「中の黒の範囲」に含まれている図柄、並びに「右の赤の範囲」及び「右の黒の範囲」に含まれている図柄の周囲に紫色の領域が設けられている。これにより、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおける赤の範囲及び黒の範囲を遊技者が容易に視認可能とすることができる。上記第６の実施形態において、「左の赤の範囲」に含まれている図柄、「中の赤の範囲」に含まれている図柄、及び「右の赤の範囲」に含まれている図柄の背景の一部に赤色の領域が設けられている。また、「左の黒の範囲」に含まれている図柄、「中の黒の範囲」に含まれている図柄、及び「右の黒の範囲」に含まれている図柄の背景の一部に黒色の領域が設けられている。さらにまた、「左の青の範囲」に含まれている図柄、「中の青の範囲」に含まれている図柄、及び「右の青の範囲」に含まれている図柄の背景の一部に青色の領域が設けられている。これにより、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおける赤の範囲、黒の範囲及び青の範囲を遊技者が容易に視認可能とすることができる。

【１０３９】

（４８）有効ラインがメインラインＭＬの１本のみである構成に限定されることはなく、有効ラインが２本、３本又は４本以上である構成としてもよい。この場合、ベットされた遊技媒体の数が多いほど有効ラインの数が多くなる構成としてもよく、ベットされた遊技媒体の数とは無関係に最大数の有効ラインが設定される構成としてもよい。

【１０４０】

（４９）主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される情報の種類は上記各実施形態におけるものに限定されることはなく、例えば遊技媒体の付与に対応する入賞が成立した場合、その入賞により付与される遊技媒体の数の情報が主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰ

Ｕ９２に送信される構成としてもよい。この場合、入賞により付与される遊技媒体の数の情報を画像表示装置６３などにおいて報知することが可能となる。また、全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止していない状況であっても一部のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が停止される場合又は停止された場合に、それに対応する情報が主側ＭＰＵ７２から演出側ＭＰＵ９２に送信される構成としてもよい。この場合、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転状況に対応する演出を画像表示装置６３などにおいて行うことが可能となる。

【１０４１】

（５０）上記各実施形態では、小役入賞が成立した場合にメダルを払い出す特典を付与する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、小役入賞が成立した場合にメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

【１０４２】

（５１）本発明を所謂Ｂタイプのスロットマシンに適用してもよく、またＣタイプ、ＡタイプとＣタイプの複合タイプ、ＢタイプとＣタイプの複合タイプ、さらにはＲＴゲーム、ＣＴゲーム又はＡＲＴゲームを備えたタイプなど、どのようなスロットマシンにこの発明を適用してもよい。また、遊技者に有利なボーナス状態が存在している構成としてもよい。

【１０４３】

（５２）各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報としての機能を有するものであればよい。

【１０４４】

（５３）上記各実施形態では、スロットマシン１０について具体化した例を示したが、遊技媒体として遊技球を利用して遊技が行われるパチンコ機に対して適用してもよく、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。

【１０４５】

（５４）上記第１～第７の実施形態の特徴的な構成を任意の組合せで相互に適用してもよい。例えば上記第１の実施形態の特徴的な構成と、上記第２の実施形態の特徴的な構成と、上記第４の実施形態の特徴的な構成と、上記第５の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第３の実施形態の特徴的な構成と、上記第４の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよい。また、上記第１～第７の実施形態の特徴的な構成を所定の組合せで適用した構成に対して、上記別形態の構成を任意の組合せで適用してもよい。

【１０４６】

＜上記実施形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては理解の容易のため上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【１０４７】

＜特徴Ａ群＞

特徴Ａ１．ゲームの進行を制御する主制御手段（主側ＭＰＵ７２）と、

当該主制御手段が送信した送信情報に基づき、演出の実行を制御する演出制御手段（演出側ＭＰＵ９２）と、

を備え、

前記主制御手段は、所定のゲームにおいて当該所定のゲームに対して次のゲームにおけ

る遊技状態を前記演出制御手段にて特定可能とする所定情報（次回のゲームの遊技状態の情報）を含む所定送信情報（ゲーム終了コマンドＡ）を送信する所定送信手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３１５、ステップＳ１３０４及びステップＳ１３０５～ステップＳ１３０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０４８】

特徴Ａ１によれば、所定のゲームにおいて当該所定のゲームに対して次のゲームにおける遊技状態を特定可能とする所定情報を含む所定送信情報が主制御手段から演出制御手段に送信される。これにより、次のゲームにおける遊技状態を演出制御手段にて前のゲームにおいて特定することが可能となり、遊技状態に対応する演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。

【１０４９】

特徴Ａ２．前記所定送信手段は、前記遊技状態の移行が発生する場合及び前記遊技状態の移行が発生しない場合のいずれであっても前記所定送信情報を送信することを特徴とする特徴Ａ１に記載の遊技機。

【１０５０】

特徴Ａ２によれば、遊技状態の移行が発生する場合及び遊技状態の移行が発生しない場合のいずれであっても所定送信情報が送信されるため、遊技状態の移行の有無に応じて所定送信情報を送信する必要があるか否かを判定する必要が生じない。よって、所定送信情報を送信するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【１０５１】

特徴Ａ３．前記所定送信手段は、各ゲームにおいて前記所定送信情報を送信することを特徴とする特徴Ａ１又はＡ２に記載の遊技機。

【１０５２】

特徴Ａ３によれば、所定送信情報は各ゲームにおいて送信されるため、送信対象となるゲームであるか否かを判定する必要が生じない。よって、所定送信情報を送信するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【１０５３】

特徴Ａ４．前記所定送信手段は、各ゲームにおいて発生する予め定められた送信契機（１ゲームが終了する場合）となった場合に前記所定送信情報を送信することを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１０５４】

特徴Ａ４によれば、各ゲームにおいて発生する予め定められた送信契機となった場合に所定送信情報が送信されるため、１ゲームの範囲内において所定送信情報が送信されるタイミングを固定することが可能となる。

【１０５５】

特徴Ａ５．前記所定送信手段は、各ゲームが終了する場合に発生する予め定めた送信契機となった場合に前記所定送信情報を送信することを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１０５６】

特徴Ａ５によれば、各ゲームが終了する場合に発生する予め定められた送信契機となった場合に所定送信情報が送信されるため、演出制御手段は各ゲームが終了する場合に次のゲームにおける遊技状態を特定することが可能となる。

【１０５７】

特徴Ａ６．前記所定送信情報又は当該所定送信情報が送信される場合に送信される送信情報に、前記所定のゲームにおける遊技状態を前記演出制御手段にて特定可能とする特定情報（今回のゲームの遊技状態の情報）が含まれていることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１０５８】

特徴Ａ６によれば、所定送信情報又は当該所定送信情報が送信される場合に送信される

送信情報には所定のゲームにおける遊技状態を特定可能とする情報が含まれるため、演出制御手段は所定のゲームの遊技状態と当該所定のゲームに対して次のゲームの遊技状態とを同時期に特定することが可能となる。これにより、所定のゲームを基準として遊技状態の変化が発生するか否かを演出制御手段にて特定することが可能となり、その特定結果に対応する演出が実行されるようにすることが可能となる。

【１０５９】

特徴Ａ７．前記演出制御手段は、前記特定情報に対応する遊技状態が第１遊技状態であり、前記所定情報に対応する遊技状態が第２遊技状態である場合、当該第２遊技状態に対応する演出が実行されるようにする手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４１９～ステップＳ１４２１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ａ６に記載の遊技機。

【１０６０】

特徴Ａ７によれば、所定送信情報又は当該所定送信情報が送信される場合に送信される送信情報に含まれる特定情報に対応する遊技状態が第１遊技状態であり、所定送信情報に含まれる所定情報に対応する遊技状態が第２遊技状態である場合、所定のゲームを境として第１遊技状態から第２遊技状態への移行が発生したことが演出制御手段にて特定され、第２遊技状態に対応する演出が実行されるようにするための制御が実行される。これにより、演出制御手段にて第２遊技状態への移行が発生したことに対応する演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。

【１０６１】

特徴Ａ８．前記演出制御手段は、前記第２遊技状態に対応する演出が実行されていない状況において遊技状態が前記第２遊技状態であることに対応する情報が前記主制御手段から送信された場合、前記第２遊技状態に対応する演出が実行されるようにする手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１５０５～ステップＳ１５０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ａ７に記載の遊技機。

【１０６２】

特徴Ａ８によれば、第２遊技状態に対応する演出が実行されていない状況において所定のゲームの遊技状態が第２遊技状態であることに対応する情報を受信した場合、演出制御手段は第２遊技状態に対応する演出が実行されるようにする。これにより、通信異常などによって第１遊技状態から第２遊技状態への移行が発生したことをそのゲームで演出制御手段が特定できなかったとしても、その後に通信異常が解消した場合に第２遊技状態であることを演出制御手段にて特定し当該第２遊技状態に対応する演出が実行されるようにすることが可能となる。

【１０６３】

特徴Ａ９．次のゲームの遊技状態に対応する状態情報（次回のゲームの遊技状態の情報）を記憶することが可能な状態情報記憶領域（終了時状況用エリア９６ｋ）を備え、

前記所定送信情報には前記状態情報記憶領域に記憶された前記状態情報が含まれることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１０６４】

特徴Ａ９によれば、次のゲームの遊技状態に対応する状態情報を記憶することが可能な状態情報記憶領域から状態情報を読み出して、その状態情報を設定した所定送信情報を送信する構成であるため、所定送信情報を送信するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【１０６５】

特徴Ａ１０．前記状態情報記憶領域に記憶された前記状態情報を含む特定送信情報（回転受付コマンドＡ）を、一のゲームにおいて前記所定送信情報とは別のタイミングで送信する特定送信手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１１、ステップＳ１３０３及びステップＳ１３０５～ステップＳ１３０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ａ９に記載の遊技機。

【１０６６】

特徴Ａ１０によれば、次のゲームの遊技状態に対応する状態情報を含む送信情報が一のゲームにおいてそれぞれ異なるタイミングで複数回送信される。これにより、次のゲームの遊技状態の特定を演出制御手段にて適切に行うことが可能となる。

【１０６７】

なお、特徴Ａ１～Ａ１０の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１０６８】

＜特徴Ｂ群＞

特徴Ｂ１．ゲームの進行を制御する主制御手段（主側ＭＰＵ７２）と、

当該主制御手段が送信した送信情報に基づき、演出の実行を制御する演出制御手段（演出側ＭＰＵ９２）と、

を備え、

前記主制御手段は、送信契機が発生したことに基づいて送信情報（回転受付コマンドＡ，Ｂ）を前記演出制御手段に送信する対応送信手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１１及びステップＳ１３０１～ステップＳ１３１５の処理を実行する機能）を備え、

前記演出制御手段は、

所定演出（本前兆演出及び偽前兆演出）を開始する手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０６及びステップＳ１４１１の処理を実行する機能）と、

前記送信情報を受信したことに基づいて、前記所定演出の演出内容を進行させる演出進行手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０６及びステップＳ１４０８の処理を実行する機能）と、

を備え、

当該演出進行手段は、所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合における前記所定演出の演出内容の進行態様を遊技状況（本前兆演出が実行されている状況と偽前兆演出が実行されている状況）に応じて異ならせることを特徴とする遊技機。

【１０６９】

特徴Ｂ１によれば、送信契機が発生したことに基づいて主制御手段から演出制御手段に送信情報が送信され、演出制御手段は所定演出の開始後において送信情報を受信したことに基づいて所定演出の演出内容を進行させる。これにより、ゲームの進行状況に応じて所定演出の演出内容を進行させることが可能となる。この場合に、例えば通信経路の異常などが原因で、所定の送信契機の発生に対応する送信情報が演出制御手段にて受信されないことが想定される。このような事象が発生した場合には、その後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合における所定演出の演出内容の進行態様が遊技状況に応じて異なるものとなる。よって、所定の送信契機の発生に対応する送信情報が演出制御手段にて受信されない事象が発生したとしても、その後の所定演出の演出内容の進行態様を遊技状況に応じた適切な態様とすることが可能となる。

【１０７０】

特徴Ｂ２．前記演出進行手段は、第１遊技状況（本前兆演出が実行されている状況）及び第２遊技状況（偽前兆演出が実行されている状況）のいずれであっても、前記所定の送信契機に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合、前記所定演出の演出内容を新たな前記送信情報の受信まで進行させない状況を生じさせることが可能であることを特徴とする特徴Ｂ１に記載の遊技機。

【１０７１】

特徴Ｂ２によれば、第１遊技状況及び第２遊技状況のいずれであっても所定の送信契機

に対応する送信情報が演出制御手段にて受信されなかった場合には所定演出の演出内容が新たな送信情報の受信まで進行されない。これにより、主制御手段から送信情報を受信していないにも関わらず所定演出の演出内容が進行してしまわないようにすることが可能となる。

【１０７２】

特徴Ｂ３．前記演出進行手段は、

第１遊技状況（本前兆演出が実行されている状況）において所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合、前記所定演出の演出内容のうち実行対象としない演出内容を生じさせる第１状況対応手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０６及びステップＳ１５０１～ステップＳ１５１０の処理を実行する機能）と、

第２遊技状況（偽前兆演出が実行されている状況）において所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合、前記所定演出の演出内容のうち実行対象としない演出内容を生じさせない第２状況対応手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０８の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ｂ１又はＢ２に記載の遊技機。

【１０７３】

特徴Ｂ３によれば、第１遊技状況においては所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容のうち実行対象としない演出内容を生じさせる一方、第２遊技状況において所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容のうち実行対象としない演出内容を生じさせない。これにより、所定の送信契機の発生に対応する送信情報を受信しなかったことに対して所定演出の演出内容をスキップさせる遊技状況とスキップさせない遊技状況とを生じさせることが可能となり、遊技状況に応じた態様で所定演出の演出内容を進行させることが可能となる。

【１０７４】

特徴Ｂ４．前記演出進行手段は、

第１遊技状況（本前兆演出が実行されている状況）において所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合、前記所定演出の演出内容をその受信した送信情報の送信契機に対応する演出内容とする第１状況対応手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０６及びステップＳ１５０１～ステップＳ１５１０の処理を実行する機能）と、

第２遊技状況（偽前兆演出が実行されている状況）において所定の送信契機の発生に対応する前記送信情報を前記演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する前記送信情報を受信した場合、前記所定演出の演出内容を前記所定の送信契機に対応する前記送信情報を受信していた場合と同様の演出内容とする第２状況対応手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０８の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ｂ１又はＢ２に記載の遊技機。

【１０７５】

特徴Ｂ４によれば、第１遊技状況において所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容をその受信した送信情報の送信契機に対応する演出内容とする一方、第２遊技状況において所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しなかった場合においてその後の送信契機の発生に対応する送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容を所定の送信契機に対応する送信情報を受信していた場

合と同様の演出内容とする。これにより、第１遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容を主制御手段の制御によるゲームの進行状況に合わせた演出内容とすることが可能となる。また、第２遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容をスキップすることなく進行させることが可能となる。

【１０７６】

特徴Ｂ５．前記第１遊技状況は前記主制御手段にて進行が制御される状況であり、

前記第２遊技状況は前記演出制御手段にて進行が制御される状況であることを特徴とする特徴Ｂ４に記載の遊技機。

【１０７７】

特徴Ｂ５によれば、第１遊技状況は主制御手段にて進行が制御される状況である一方、第２遊技状況は演出制御手段にて進行が制御される状況であるため、主制御手段及び演出制御手段のそれぞれが進行制御の主体となる状況を生じさせることが可能となる。この場合に、上記特徴Ｂ４の構成を備えていることにより、主制御手段にて進行が制御されることとなる第１遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容を主制御手段の制御によるゲームの進行状況に合わせた演出内容とすることが可能となる。また、演出制御手段にて進行が制御される第２遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に所定演出の演出内容をスキップすることなく進行させることが可能となる。

【１０７８】

特徴Ｂ６．前記対応送信手段は、前記第１遊技状況の進行状況に対応する情報（待機カウンタ９６ｆの情報）を含むようにして前記送信情報を送信することを特徴とする特徴Ｂ５に記載の遊技機。

【１０７９】

特徴Ｂ６によれば、第１遊技状況の進行状況に対応する情報を含むようにして送信情報が主制御手段から演出制御手段に送信されるため、第１遊技状況において仮に所定の送信契機の発生に対応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に当該送信情報に含まれる情報を利用することにより、所定演出の演出内容を主制御手段の制御によるゲームの進行状況に合わせた演出内容とすることが可能となる。

【１０８０】

特徴Ｂ７．前記演出制御手段は、

前記第２遊技状況の進行状況に対応する情報を記憶することが可能な状況対応記憶手段（演出側ＲＡＭ９４の偽前兆演出用カウンタ）と、

前記送信情報を受信したことに基づいて前記状況対応記憶手段に記憶された情報を更新する手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４０８の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記演出進行手段は、前記所定演出の演出内容を前記状況対応記憶手段に記憶されている情報に対応する演出内容とすることを特徴とする特徴Ｂ５又はＢ６に記載の遊技機。

【１０８１】

特徴Ｂ７によれば、演出制御手段に設けられた状況対応記憶手段の情報が送信情報を受信したことに基づいて更新され、所定演出の演出内容はその状況対応記憶手段に記憶されている情報に対応する演出内容とされる。これにより、演出制御手段により進行が制御される第２遊技状況であっても主制御手段による制御によるゲームの進行状況に対応させることが可能となる。この場合に、第２遊技状況においては仮に所定の送信契機の発生に対

応する送信情報を演出制御手段が受信しない状況が発生したとしても、その後に送信情報を受信した場合に状況対応記憶手段の情報が更新されて所定演出の演出内容はその状況対応記憶手段に記憶されている情報に対応する演出内容とされるため、所定演出の演出内容をスキップすることなく進行させることが可能となる。

【１０８２】

特徴Ｂ８．前記第１遊技状況は複数ゲームに亘って継続した後に特典（ベースＡＴ状態ＳＴ４又はＣＺ状態）が付与される状況であり、

前記第２遊技状況は複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与れない状況であることを特徴とする特徴Ｂ３乃至Ｂ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１０８３】

特徴Ｂ８によれば、複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与される第１遊技状況においては所定の送信契機の発生に対応する送信情報を受信しなかったことに対して所定演出の演出内容をスキップさせることが可能となり、複数ゲームに亘って継続した後に特典が付与されない第２遊技状況においては所定の送信契機の発生に対応する送信情報を受信しなかったことに対して所定演出の演出内容をスキップさせないようにすることが可能となる。

【１０８４】

なお、特徴Ｂ１～Ｂ８の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１０８５】

上記特徴Ａ群及び上記特徴Ｂ群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【１０８６】

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

【１０８７】

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

【１０８８】

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

【１０８９】

＜特徴Ｃ群＞

特徴Ｃ１．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リールユニット３１）と、

前記絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、

役の抽選処理を実行する抽選手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２の役の抽選処理（図１６）を実行する機能）と、

前記役の抽選処理にて所定役（インデックス値ＩＶ＝１～９）に当選した場合において正解対応の停止操作態様（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止順序）で前記停止操作手

段が操作された場合に所定入賞（第１ベル入賞又は第２ベル入賞）が成立するように前記絵柄表示手段における前記絵柄の変動表示を制御する変動表示制御手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のリール制御処理（図２２）を実行する機能）と、
前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合において前記正解対応の停止操作態様を特定可能とする停止対応送信情報（回転受付コマンドＡ）を送信する送信手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１１及びステップＳ１３０１～ステップＳ１３０８の処理を実行する機能）と、
前記停止対応送信情報を受信したことに基づいて、当該停止対応送信情報に対応する前記正解対応の停止操作態様が所定報知手段（画像表示装置６３）にて報知されるようにする操作報知制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１５１０及びステップＳ１６０４の処理を実行する機能）と、
前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様で前記停止操作手段が操作されたことに基づいて、正解対応報知（ＧＥＴ画像Ｇ２６の表示）が実行されるようにする正解対応制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６２２の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記正解対応制御手段は、所定のゲームにおいて前記役の抽選処理にて当選した前記所定役に対応する前記正解対応の停止操作態様と、前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様とが異なっている状況で、前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様で前記停止操作手段が操作されたことに基づいて前記正解対応報知が実行されるようにすることを特徴とする遊技機。
【１０９０】
特徴Ｃ１によれば、役の抽選処理にて所定役に当選した場合において正解対応の停止操作態様が所定報知手段にて報知された場合に、遊技者が当該正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することにより所定入賞を成立させることが可能となる。また、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作された場合には正解対応報知が実行されるため、正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することができたことを遊技者が認識することが可能となる。
【１０９１】
この場合に、例えば通信経路の異常などが原因で報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できなくなることで、所定役に当選するとともに正解対応の停止操作態様の所定報知手段における報知が開始されたゲームが終了した後も当該正解対応の停止操作態様の所定報知手段における報知が継続されてしまうことが想定される。そして、このような状況において次ゲーム以降に通信経路の異常が解消されて報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できる状況となった場合、既に所定報知手段にて報知している正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されたとしても所定入賞が成立しないゲームとなっている状況であっても遊技者がその報知されている正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することが想定される。この場合には所定入賞が成立しなかったとしても正解対応報知が実行されるため、遊技者は停止操作手段の操作内容が、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様に対応していたことを把握することが可能となり、所定入賞が成立しなかった原因が自身の操作ミスに起因したものではないことを認識することが可能となる。
【１０９２】
特徴Ｃ２．前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様で前記停止操作手段が操作されなかったことに基づいて、不正解対応報知（暗転画像Ｇ２５の表示）が実行されるようにする不正解対応制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６２０の処理を実行する機能）を備え、
当該不正解対応制御手段は、所定のゲームにおいて前記役の抽選処理にて当選した前記所定役に対応する前記正解対応の停止操作態様と、前記所定報知手段にて報知されている前記正解対応の停止操作態様とが異なっている状況で、当該所定のゲームにおいて前記役

の抽選処理にて当選した前記所定役に対応する前記正解対応の停止操作態様で前記停止操作手段が操作されたことに基づいて前記不正解対応報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴Ｃ１に記載の遊技機。

【１０９３】

特徴Ｃ２によれば、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されなかった場合には不正解対応報知が実行されるため、正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することができなかったことを遊技者が認識することが可能となる。この場合に、例えば通信経路の異常などが原因で報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できなくなることで、所定役に当選するとともに正解対応の停止操作態様の所定報知手段における報知が開始されたゲームが終了した後も当該正解対応の停止操作態様の所定報知手段における報知が継続されてしまうことが想定される。そして、このような状況において次ゲーム以降に通信経路の異常が解消されて報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できる状況となった場合、そのゲームにて所定役に新たに当選するとともにその所定役に対応する正解対応の停止操作態様が既に所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様とは異なるものとなることが想定される。この状況において遊技者が偶然、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様ではなく、当該ゲームにて新たに当選した所定役に対応する正解対応の停止操作態様で停止操作手段を操作することで所定入賞が成立したとしても、当該正解対応の停止操作態様は所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様ではないため不正解対応報知が実行される。これにより、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様とは異なる停止操作態様で停止操作手段を操作したものの所定入賞が成立したことを遊技者に認識させることが可能となる。

【１０９４】

特徴Ｃ３．前記送信手段を有する主制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合において前記正解対応の停止操作態様に対応する報知が前記所定報知手段とは異なる報知手段（兼用表示部６６）にて報知されるようにする手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５１１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｃ１又はＣ２に記載の遊技機。

【１０９５】

特徴Ｃ３によれば、役の抽選処理にて当選となった所定役に対応する正解対応の停止操作態様に対応する報知が、所定報知手段とは異なる報知手段であって送信手段を有する主制御手段により制御される報知手段にて行われる。これにより、例えば通信経路の異常などが原因で報知制御手段にてゲームの進行状況を把握できなくなることで所定報知手段にて間違った正解対応の停止操作態様が報知されている状況であっても、主制御手段により制御される報知手段を確認することで正確な正解対応の停止操作態様を把握することが可能となる。

【１０９６】

特徴Ｃ４．有利遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）において前記所定報知手段にて前記正解対応の停止操作態様が報知される構成であり、

前記所定入賞が成立した場合に遊技者に遊技価値が付与される構成であり、

本遊技機は、

前記有利遊技状態において遊技者に遊技価値が付与され得る状況となった場合に継続情報記憶手段（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「０」）に近付ける側に更新する情報更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１００７の処理を実行する機能）と、

前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１１０２の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報更新手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合、前記所定入賞

が成立した場合及び前記所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、当該所定入賞の成立に対応する分、前記継続情報を前記終了対応情報に近付ける側に更新することを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１０９７】

特徴Ｃ４によれば、有利遊技状態において遊技価値の付与に対応する入賞が成立することで継続情報が終了対応情報に近付く側に更新され、当該継続情報が終了対応情報となった場合に有利遊技状態が終了する。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合には正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されて所定入賞が成立した場合及び正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されずに所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、所定入賞の成立に対応する分、継続情報が終了対応情報に近付く側に更新される。これにより、所定役に当選した場合には遊技者の停止操作手段の操作態様に関係なく継続情報を終了対応情報に近付く側に更新することが可能となる。

【１０９８】

特徴Ｃ５．前記有利遊技状態において前記継続情報に対応する継続情報報知（残り付与数画像Ｇ２１の表示）が行われるようにする継続情報報知制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４２１、ステップＳ１６０７、ステップＳ１６１３及びステップＳ１６２５の処理を実行する機能）を備え、

当該継続情報報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合、前記所定入賞が成立した場合及び前記所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、当該所定入賞の成立に対応する分、前記継続情報報知の内容を更新することを特徴とする特徴Ｃ４に記載の遊技機。

【１０９９】

特徴Ｃ５によれば、有利遊技状態においては継続情報に対応する継続情報報知が行われるため、遊技者は当該継続情報報知を確認することで有利遊技状態の終了時期を把握することが可能となる。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合には正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されて所定入賞が成立した場合及び正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されずに所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、所定入賞の成立に対応する分、継続情報が終了対応情報に近付く側に更新されるのに合わせて、継続情報報知の内容も更新される。これにより、正確な継続情報を遊技者に報知することが可能となる。また、例えば通信経路の異常などが原因で所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様で停止操作手段が操作されたにも関わらず所定入賞が成立しなかった場合、所定入賞が成立していない状況であっても正解対応報知が実行されるだけではなく継続情報報知の内容が更新される。これにより、遊技者は停止操作手段の操作内容が、所定報知手段にて報知されている正解対応の停止操作態様に対応していたことを把握することが可能となり、所定入賞が成立しなかった原因が自身の操作ミスに起因したものではないことを認識することが可能となる。

【１１００】

特徴Ｃ６．有利遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）において前記所定報知手段にて前記正解対応の停止操作態様が報知される構成であり、

前記所定入賞が成立した場合に遊技者に遊技価値が付与される構成であり、

本遊技機は、前記有利遊技状態において遊技者が獲得した遊技価値の数に対応する獲得対応情報報知（獲得数画像Ｇ２２の表示）が実行されるようにする獲得報知制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６０６及びステップＳ１６２５の処理を実行する機能）を備え、

当該獲得報知制御手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合、前記所定入賞が成立した場合には当該所定入賞の成立に対応する分について前記獲得対応情報報知の内容を更新する一方、前記所定入賞が成立しなかった場合には当該所定入賞の成立に対応する分についての前記獲得対応情報報知の内容の更新を行わないことを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１０１】

特徴Ｃ６によれば、有利遊技状態において獲得対応情報報知が実行されるため、遊技者は有利遊技状態において獲得した遊技価値の数を把握することが可能となる。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合、所定入賞が成立した場合には当該所定入賞の成立に対応する分について獲得対応情報報知の内容が更新される一方、所定入賞が成立しなかった場合には当該所定入賞の成立に対応する分についての獲得対応情報報知の内容の更新が行われない。これにより、獲得対応情報報知の正確性を高めることが可能となる。

【１１０２】

なお、特徴Ｃ１～Ｃ６の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１０３】

＜特徴Ｄ群＞

特徴Ｄ１．ゲームの進行を制御する主制御手段（主側ＭＰＵ７２）と、

当該主制御手段が送信した送信情報に基づき、演出の実行を制御する演出制御手段（演出側ＭＰＵ９２）と、

を備え、

前記主制御手段は、所定遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）におけるゲームの所定の実行結果に対応する結果対応情報（役の抽選処理の結果の情報）を含む対応送信情報（入賞結果コマンド）を送信する対応送信手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ６１４の処理を実行する機能）を備え、

前記演出制御手段は、

前記対応送信情報に含まれる前記結果対応情報を利用して、前記所定遊技状態において実行された複数のゲームの前記所定の実行結果に対応する所定結果情報を所定記憶手段（表示対象残数カウンタ９４ａ）に記憶させる記憶実行手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６２５の処理を実行する機能）と、

前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報に対応する所定結果報知（残り付与数画像Ｇ２１）が実行されるように所定報知手段（画像表示装置６３）を制御する所定制御手段（演出側ＭＰＵ９２）と、

前記対応送信情報とは異なる契機送信情報（回転受付コマンドＢ）を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報を修正することを可能とする修正手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１７０１～ステップＳ１７０３、ステップＳ１６１３及びステップＳ１６２５の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１０４】

特徴Ｄ１によれば、所定遊技状態におけるゲームの所定の実行結果に対応する結果対応情報を含む対応送信情報が主制御手段から演出制御手段に送信され、演出制御手段では当該対応送信情報に含まれる結果対応情報を利用して所定遊技状態において実行された複数のゲームの所定の実行結果に対応する所定結果情報が所定記憶手段に記憶されるとともにその所定記憶手段に記憶されている所定結果情報に対応する所定結果報知が所定報知手段にて実行されるようにするための制御が実行される。これにより、所定遊技状態において実行された複数のゲームの所定の実行結果に対応する所定結果情報の内容を遊技者は把握することが可能となる。この場合に、演出制御手段は契機送信情報を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正することが可能である。これにより、所定報知手段において実行される所定結果報知の内容の正確性を高めることが可能となる。

【１１０５】

特徴Ｄ２．前記主制御手段は、

前記所定遊技状態において前記ゲームの実行に伴って継続情報記憶手段（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「０」）に近付ける側に更新する情報更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１００７の処理を実行する機能）と、
前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記所定遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１１０２の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記結果対応情報は、前記ゲームの実行に関する情報であり、
前記所定結果情報は、前記継続情報に対応している情報であることを特徴とする特徴Ｄ１に記載の遊技機。
【１１０６】
特徴Ｄ２によれば、所定遊技状態において遊技価値が付与され得る状況となることで継続情報が終了対応情報に近付く側に更新され、当該継続情報が終了対応情報となった場合に所定遊技状態が終了する。また、当該継続情報に対応する所定結果報知が所定報知手段にて実行されるようにするための制御が実行されるため、遊技者は当該所定結果報知を確認することで所定遊技状態の終了時期を把握することが可能となる。この場合に、演出制御手段は契機送信情報を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正することが可能である。これにより、所定報知手段において実行される所定結果報知の内容の正確性を高めることが可能となる。
【１１０７】
特徴Ｄ３．前記主制御手段は、
前記所定遊技状態におけるゲームの実行結果に応じて、前記所定遊技状態において実行された複数のゲームの前記所定の実行結果に対応する情報であって主側記憶手段（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ）に記憶されている情報である主側所定結果情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を更新する手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１０３～ステップＳ１００９の処理を実行する機能）と、
前記主側記憶手段に記憶されている前記主側所定結果情報を含む前記契機送信情報を前記対応送信情報とは別に送信する契機送信手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１１及びステップＳ１３０１～ステップＳ１３０８の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｄ１又はＤ２に記載の遊技機。
【１１０８】
特徴Ｄ３によれば、所定遊技状態において実行された複数のゲームの所定の実行結果に対応する主側所定結果情報が主制御手段にて把握されるとともに、その把握されている主側所定結果情報を含む契機送信情報が主制御手段から送信される。そして、演出制御手段は当該契機送信情報を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正することが可能である。これにより、演出制御手段の所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を、主制御手段の主側記憶手段に記憶されている主側所定結果情報に対応させることが可能となり、所定報知手段において実行される所定結果報知の内容の正確性を高めることが可能となる。
【１１０９】
特徴Ｄ４．前記対応送信手段は、ゲームにおいて遊技者の操作に基づき所定送信契機（全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転停止）が発生した場合に前記対応送信情報を送信し、
前記契機送信手段は、ゲームにおいて遊技者の操作に基づき特定送信契機（ゲームの開始）が発生した場合に前記契機送信情報を送信することを特徴とする特徴Ｄ３に記載の遊技機。
【１１１０】

特徴Ｄ４によれば、ゲームにおいて遊技者の操作に基づき所定送信契機が発生した場合に対応送信情報が送信され、ゲームにおいて遊技者の操作に基づき特定送信契機が発生した場合に契機送信情報が送信される。これにより、所定遊技状態におけるゲームの実行に応じて所定報知手段における所定結果報知の内容を更新するタイミングと、当該所定結果報知の内容を正確なものとするために所定結果情報を修正するタイミングとをそれぞれに適したタイミングとすることが可能となる。

【１１１１】

特徴Ｄ５．前記修正手段は、

前記契機送信情報を受信する度に当該契機送信情報に含まれる情報を利用して前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報を修正すべきか否かを特定する修正特定手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１７０１の処理を実行する機能）と、

当該修正特定手段により前記所定結果情報を修正すべきことが特定された場合に、前記契機送信情報に含まれる情報を利用して前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報を修正することを可能とする修正実行手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６１３、ステップＳ１６２５、ステップＳ１７０２及びステップＳ１７０３の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１１１２】

特徴Ｄ５によれば、演出制御手段は契機送信情報を受信する度に当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正すべきか否かが特定され、所定結果情報を修正すべきことが特定された場合に当該契機送信情報に含まれる情報を利用して所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正することが可能とされる。これにより、所定記憶手段に記憶されている所定結果情報を修正する頻度を高めることが可能となる。

【１１１３】

特徴Ｄ６．前記修正手段は、

前記契機送信情報を受信したことに基づいて、当該契機送信情報に含まれる情報を利用して前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報に対して修正すべき情報である修正対象情報を特定し、その特定した修正対象情報を特定記憶手段（非表示対象残数カウンタ９４ｂ）に記憶させる手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１７０３の処理を実行する機能）と、

修正契機が発生したことに基づいて、前記特定記憶手段に記憶されている前記修正対象情報を利用して、前記所定記憶手段に記憶されている前記所定結果情報を修正する手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６１３及びステップＳ１６２５の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１１４】

特徴Ｄ６によれば、受信した契機送信情報に含まれる情報を利用して所定結果情報に対して修正すべき情報である修正対象情報が特定記憶手段に記憶され、修正契機が発生したことに基づいて特定記憶手段に記憶されている修正対象情報を利用して所定結果情報が修正される。これにより、適切なタイミングで所定結果情報を修正することが可能となる。

【１１１５】

特徴Ｄ７．前記主制御手段は、

前記所定遊技状態において前記ゲームの実行に伴って継続情報記憶手段（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「０」）に近付ける側に更新する情報更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１００７の処理を実行する機能）と、

前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記所定遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２

のステップＳ１１０２の処理を実行する機能）と、
を備え、
　前記結果対応情報は、前記ゲームの実行に関する情報であり、
　前記所定結果情報は、前記継続情報に対応している情報であり、
　前記修正契機は、前記情報更新手段により前記継続情報が前記終了対応情報から遠ざける側に更新される処理が実行されること（遊技媒体の残りの付与数が上乗せされる契機）であることを特徴とする特徴Ｄ６に記載の遊技機。
【１１１６】
　特徴Ｄ７によれば、特定記憶手段に修正対象情報が記憶されている場合、継続情報の上乗せが発生する場合に当該修正対象情報を利用して所定結果情報が修正される。これにより、所定結果情報の修正に際して遊技者に違和感を与えないようにすることが可能となる。
【１１１７】
　なお、特徴Ｄ１～Ｄ７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１１８】
　＜特徴Ｅ群＞
　特徴Ｅ１．有利移行条件（ステップＳ９０６にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて有利遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５）に移行させる有利移行手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ９０７及びステップＳ９０８の処理を実行する機能）と、
　前記有利遊技状態に対応する有利対応演出（残り付与数画像Ｇ２１、獲得数画像Ｇ２２及び消化ゲーム数画像Ｇ２３を含めたＡＴ状態用の演出）が実行されるようにする演出制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１４２０及びステップＳ１４２１の処理を実行する機能）と、
　ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ９８ｂ）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「６５５３５」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８の処理を実行する機能）と、
　前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止する進行阻止手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１１０及びステップＳ２２０１～ステップＳ２２０４の処理を実行する機能）と、
を備え、
　前記演出制御手段は、前記終了契機情報に対応する内容で前記有利対応演出が実行されるようにすることを特徴とする遊技機。
【１１１９】
　特徴Ｅ１によれば、有利遊技状態において当該有利遊技状態に対応する有利対応演出が実行されることにより、演出を通じて有利遊技状態であることを遊技者に認識させることが可能となる。また、ゲームの実行に伴って終了契機情報が終了発生情報に近付くように更新され、当該終了契機情報が終了発生情報となった場合にはその後の遊技の進行が阻止されるため、遊技が継続して実行されて遊技の進行を阻止させるべき状況となった場合にはそれ以上の遊技の進行を阻止することが可能となる。この場合に、終了契機情報に対応する内容で有利対応演出が実行される。これにより、有利遊技状態において終了契機情報が終了発生情報に近付いた場合には遊技の進行が阻止されてしまう可能性があることを遊技者に認識させることが可能となり、有利遊技状態において遊技の進行が突然阻止されてしまい遊技者が混乱してしまうといった不都合の発生を阻止することが可能となる。

【１１２０】
特徴Ｅ２．前記演出制御手段は、前記終了契機情報が前記終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報（「６５３８５」）となったことに基づいて、前記有利対応演出の一部として終了前報知（終了前画像Ｇ３３の表示）が実行されるようにする終了前報知制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２６０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ１に記載の遊技機。
【１１２１】
特徴Ｅ２によれば、終了契機情報が終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報となったことに基づいて有利対応演出の一部として終了前報知が実行されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを、有利対応演出に注目している遊技者に認識させることが可能となる。
【１１２２】
特徴Ｅ３．前記終了前報知制御手段は、前記終了前報知が実行されている状況において前記終了契機情報が前記報知契機情報よりも前記終了発生情報に対して遠い側の情報である報知解除情報（「６５２８５」）となったことに基づいて、当該終了前報知を終了させる（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２６０９の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴Ｅ２に記載の遊技機。
【１１２３】
特徴Ｅ３によれば、終了前報知が実行されている状況において終了契機情報が報知解除情報となった場合には当該終了前報知が終了されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達する可能性が低下した状況においてまで終了前報知が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、報知解除情報が報知契機情報よりも終了発生情報に対して遠い側の情報として設定されていることにより、終了前報知の開始と解除とが短時間で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１２４】
特徴Ｅ４．前記終了前報知制御手段は、前記終了前報知が実行されている状況において前記有利遊技状態が終了した場合、当該有利遊技状態が終了した後の遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１）において当該終了前報知を継続させることを特徴とする特徴Ｅ２又はＥ３に記載の遊技機。
【１１２５】
特徴Ｅ４によれば、終了前報知が実行されている状況において有利遊技状態が終了したとしても有利遊技状態が終了した後の遊技状態において当該終了前報知が継続される。これにより、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いている場合には、遊技状態に関係なく終了前報知が実行されるようにすることが可能となる。
【１１２６】
特徴Ｅ５．前記有利遊技状態において所定エンディング条件（ステップＳ１２０７にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて当該有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０８の処理を実行する機能）を備え、
前記演出制御手段は、前記有利遊技状態において前記所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合にエンディング前報知（エンディング成立前画像Ｇ３１の表示）が実行されるようにするエンディング前報知制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２３１６の処理を実行する機能）を備え、
前記終了前報知の実行は前記エンディング前報知の実行よりも優先される（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２３０３～ステップＳ２３０６の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴Ｅ２乃至Ｅ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１２７】
特徴Ｅ５によれば、所定エンディング条件が成立したことに基づいて有利遊技状態が終了されるため、有利遊技状態が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。

また、有利遊技状態において所定エンディング条件の成立が近付いた所定状況となった場合にはエンディング前報知が実行されるため、所定エンディング条件の成立が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。この場合に、終了前報知の実行はエンディング前報知の実行よりも優先される。これにより、所定エンディング条件の成立が近付いていることよりも、遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを、重点的に報知することが可能となる。

【１１２８】

特徴Ｅ６．前記エンディング前報知制御手段は、前記終了前報知の実行が優先されていることで前記所定状況であっても前記エンディング前報知が実行されていない状況において前記終了前報知を終了させる事象が発生した場合、その後に前記所定状況において前記エンディング前報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴Ｅ５に記載の遊技機。

【１１２９】

特徴Ｅ６によれば、終了前報知の実行が優先されていることで所定状況であってもエンディング前報知が実行されていない状況において終了前報知が終了された場合、その後に所定状況においてエンディング前報知が実行される。これにより、終了前報知の実行がエンディング前報知の実行よりも優先された構成であっても、終了前報知が実行されていない場合にはエンディング前報知の実行を担保することが可能となる。

【１１３０】

特徴Ｅ７．第１状況（第１区間ＳＣ１）において状況移行条件（ステップＳ５０３にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて第２状況（第２区間ＳＣ２）に移行させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記第２状況において前記所定エンディング条件（ステップＳ１２０７にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて当該第２状況を終了させる状況終了手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０８の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記有利移行手段は、前記第２状況において有利移行条件が成立したことに基づいて前記有利遊技状態に移行させることを特徴とする特徴Ｅ５又はＥ６に記載の遊技機。

【１１３１】

特徴Ｅ７によれば、第２状況の範囲内で有利遊技状態が実行されるようにすることが可能となるため、遊技者は有利遊技状態だけではなく第２状況にも注目しながら遊技を行うこととなる。

【１１３２】

特徴Ｅ８．動作電力の供給が開始されたことに基づいて前記終了契機記憶手段の前記終了契機情報を初期化する手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１１３３】

特徴Ｅ８によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて終了契機情報が初期化されるため、終了契機情報を初期化させるための作業性を向上させることが可能となる。

【１１３４】

なお、特徴Ｅ１～Ｅ８の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１３５】

上記特徴Ｃ群、上記特徴Ｄ群及び上記特徴Ｅ群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【１１３６】

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

【１１３７】

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

【１１３８】

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

【１１３９】

＜特徴Ｆ群＞

特徴Ｆ１．第１状況（第１区間ＳＣ１）において状況移行条件（ステップＳ５０３にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて第２状況（第２区間ＳＣ２）に移行させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記第２状況において所定エンディング条件（ステップＳ１２０７にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて当該第２状況を終了させる状況終了手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０８の処理を実行する機能）と、

前記第２状況において有利移行条件（ステップＳ９０６にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて、第１有利遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４）に移行させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ９０７及びステップＳ９０８の処理を実行する機能）と、

前記第１有利遊技状態においてゲームの実行に伴って継続情報記憶手段（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「０」）に近付ける側に更新する情報更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１００７の処理を実行する機能）と、

前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記第１有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１１０２の処理を実行する機能）と、

前記第１有利遊技状態において複数のゲームが実行された結果、所定移行条件（ステップＳ１１０３又はステップＳ１１０４にて肯定判定をすること）が成立したことに基づいて、第２有利遊技状態（エンディングＡＴ状態ＳＴ５）に移行させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１１０５の処理を実行する機能）と、

前記継続情報は前記第２有利遊技状態の終了契機に影響を与えることはなく、前記所定エンディング条件が成立した場合に前記第２有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０８の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１４０】

特徴Ｆ１によれば、第２状況において有利移行条件が成立したことに基づいて第１有利遊技状態に移行するため、遊技者は第１状況であれば状況移行条件が成立して第２状況に移行することを期待するとともに第２状況においては有利移行条件が成立して第１有利遊技状態に移行することを期待する。また、第１有利遊技状態においては継続情報が終了対応情報となったことに基づいて当該第１有利遊技状態が終了するため、遊技者は終了対応

情報から遠い継続情報であることを期待する。また、第２状況において所定エンディング条件が成立したことに基づいて第２状況が終了するため、第２状況が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１有利遊技状態において複数のゲームが実行された結果、所定移行条件が成立したことに基づいて第２有利遊技状態に遊技状態が移行する。そして、継続情報は第２有利遊技状態の終了契機に影響を与えることはなく、第２状況の所定エンディング条件が成立した場合に第２有利遊技状態が終了する。これにより、第１有利遊技状態が継続して所定移行条件が成立した場合には第２状況の所定エンディング条件が成立するまで遊技者に有利な遊技状態が継続することとなり、第１有利遊技状態において所定移行条件が成立することを遊技者に期待させることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【１１４１】

特徴Ｆ２．前記情報更新手段は、役の抽選処理にて所定役（インデックス値ＩＶ＝１～１３）に当選した場合、当該所定役に対応する所定入賞が成立した場合及び当該所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、前記継続情報を前記終了対応情報に近付ける側に更新することを特徴とする特徴Ｆ１に記載の遊技機。

【１１４２】

特徴Ｆ２によれば、第１有利遊技状態において遊技価値の付与に対応する入賞が成立することで継続情報が終了対応情報に近付く側に更新され、当該継続情報が終了対応情報となった場合に第１有利遊技状態が終了する。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合には所定入賞が成立した場合及び所定入賞が成立しなかった場合のいずれであっても、継続情報が終了対応情報に近付く側に更新される。これにより、第１有利遊技状態において所定役に当選した場合には所定入賞が成立したか否かに関係なく継続情報を終了対応情報に近付く側に更新することが可能となり、遊技者の操作内容によって所定入賞を敢えて成立させないことで第１有利遊技状態の終了を遅らせようとしてもそれを不可とすることが可能となる。

【１１４３】

特徴Ｆ３．前記第２状況において遊技者に遊技価値が付与された場合にエンディング対応記憶手段（合計獲得数カウンタ９６ｄ）に記憶されている所定エンディング対象情報をエンディング成立情報（「６５５２１」）に近付ける側に更新するエンディング側更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０４～ステップＳ１２０６の処理を実行する機能）を備え、

前記所定エンディング条件は、前記エンディング対応記憶手段に記憶されている前記所定エンディング対象情報が前記エンディング成立情報となったことに基づいて成立し、

前記エンディング側更新手段は、前記役の抽選処理にて前記所定役に当選した場合、当該所定役に対応する前記所定入賞が成立した場合に前記所定エンディング対象情報を前記エンディング成立情報に近付ける側に更新する一方、当該所定役に対応する前記所定入賞が成立しなかった場合には前記所定エンディング対象情報を前記エンディング成立情報に近付ける側に更新しないことを特徴とする特徴Ｆ２に記載の遊技機。

【１１４４】

特徴Ｆ３によれば、第２状況において遊技価値の付与に対応する入賞が成立することで所定エンディング対象情報がエンディング成立情報に近付く側に更新され、当該所定エンディング対象情報がエンディング成立情報となった場合に第２状況及び第２有利遊技状態が終了する。この場合に、役の抽選処理にて所定役に当選した場合には所定入賞が成立した場合に所定エンディング対象情報がエンディング成立情報に近付く側に更新される一方、所定入賞が成立しなかった場合には所定エンディング対象情報がエンディング成立情報に近付く側に更新されない。これにより、遊技者に所定の遊技価値が付与されていない状況で第２状況及び第２有利遊技状態が終了してしまわないようにすることが可能となる。

【１１４５】

特徴Ｆ４．前記第１有利遊技状態の最終ゲームとなり得るゲームにおいて最終ゲームであることを遊技者に認識可能とさせる所定最終報知（ＬＡＳＴ表示）が行われるようにし

、前記第２有利遊技状態の最終ゲームとなり得るゲームにおいて前記所定最終報知が行われないようにする手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６１４～ステップＳ１６１６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｆ３に記載の遊技機。

【１１４６】

特徴Ｆ４によれば、第１有利遊技状態の最終ゲームにおいては当該最終ゲームであることを遊技者に認識可能とさせる所定最終報知が行われ、第２有利遊技状態の最終ゲームにおいては当該所定最終報知が行われない。第１有利遊技状態においては最終ゲームとなり得るゲームにて役の抽選処理にて所定役に当選した場合には所定入賞の成立の有無に関係なく当該ゲームで第１有利遊技状態が終了するため、当該ゲームにて所定最終報知を実行することで、第１有利遊技状態の最終ゲームであることを遊技者に明確に認識させることが可能となる。その一方、第２有利遊技状態においては最終ゲームとなり得るゲームにて役の抽選処理にて所定役に当選したとしても所定入賞が成立しないと当該ゲームで第２有利遊技状態が終了しないため、当該ゲームにて所定最終報知を実行しないようにすることで、所定最終報知が実行されたにも関わらず第２有利遊技状態が終了しないことで遊技者が混乱してしまうという不都合が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【１１４７】

特徴Ｆ５．前記第１有利遊技状態において上乗せ契機が発生したことに基づいて前記継続情報を前記終了対応情報から遠ざける側に更新させるための上乗せ処理（ステップＳ１００３）を実行する手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１００３の処理を実行する機能）を備え、

前記第２有利遊技状態においては前記上乗せ処理が実行されないことを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１１４８】

特徴Ｆ５によれば、第１有利遊技状態においては上乗せ契機が発生したことに基づいて継続情報を終了対応情報から遠ざける側に更新させるための上乗せ処理が実行されるため、第１有利遊技状態において遊技者は上乗せ契機が発生することを期待しながら遊技を行うこととなる。その一方、第２有利遊技状態においては当該上乗せ処理が実行されないため、第２有利遊技状態における処理構成を簡素化させることが可能となる。

【１１４９】

特徴Ｆ６．前記所定移行条件は、前記第１有利遊技状態における前記継続情報が前記所定エンディング条件の成立を可能とする情報となっていない状況であっても成立する条件であることを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１５０】

特徴Ｆ６によれば、第１有利遊技状態における継続情報が第２状況の所定エンディング条件の成立を可能とする情報となっていない状況であっても、所定移行条件が成立して第２有利遊技状態に移行する。そして、第２有利遊技状態は第２状況の所定エンディング条件が成立するまで継続する。これにより、遊技者は第１有利遊技状態において所定移行条件が成立することを期待しながら遊技を行うこととなる。

【１１５１】

特徴Ｆ７．前記第２状況において遊技者に遊技価値が付与された場合にエンディング対応記憶手段（合計獲得数カウンタ９６ｄ）に記憶されている所定エンディング対象情報をエンディング成立情報（「６５５２１」）に近付ける側に更新するエンディング側更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１２０４～ステップＳ１２０６の処理を実行する機能）を備え、

前記所定エンディング条件は、前記エンディング対応記憶手段に記憶されている前記所定エンディング対象情報が前記エンディング成立情報となったことに基づいて成立し、

前記所定移行条件は、前記エンディング対応記憶手段に記憶されている前記所定エンディング対象情報が前記エンディング成立情報よりも遊技者に付与された遊技価値が少ない情報に対応する成立前情報（「６５３２１」）となったことに基づいて成立することを特

徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１１５２】
特徴Ｆ７によれば、第１有利遊技状態において遊技が行われることで所定エンディング対象情報がエンディング成立情報よりも遊技者に付与された遊技価値が少ない情報に対応する成立前情報となったことに基づいて所定移行条件が成立して第２有利遊技状態となる。そして、第２有利遊技状態は所定エンディング対象情報がエンディング成立情報となるまで継続する。これにより、遊技者は第１有利遊技状態において所定エンディング対象情報が成立前情報に到達することを期待しながら遊技を行うこととなる。
【１１５３】
特徴Ｆ８．前記第１有利遊技状態において前記継続情報に対応する情報が報知されるようにする手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ１６１３及びステップＳ１６２５の処理を実行する機能）を備え、
前記第２有利遊技状態において前記所定エンディング条件が成立するまでに必要なゲームの実行に関する情報が報知されない構成であることを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１１５４】
特徴Ｆ８によれば、第１有利遊技状態においては継続情報に対応する情報が報知されるため、第１有利遊技状態が終了するタイミングを遊技者に把握させることが可能となる。その一方、第２有利遊技状態においては所定エンディング条件が成立するまでに必要なゲームの実行に関する情報が報知されないため、第２有利遊技状態が長く継続することを遊技者に期待させることが可能となる。
【１１５５】
なお、特徴Ｆ１～Ｆ８の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１５６】
上記特徴Ｆ群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。
【１１５７】
遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技球を貯留する貯留部を備えており、当該貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば抽選処理が実行されたり、例えば遊技者が使用可能な遊技球の数を増加させるための処理が実行される。
【１１５８】
スロットマシンでは、メダルなどの遊技価値がベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１１５９】
ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１１６０】
＜特徴Ｇ群＞
特徴Ｇ１．遊技を進行させるための所定進行処理（ステップＳ３０２～ステップＳ３１０）を含む各種処理を実行し、処理の実行に際して所定の内部記憶手段（レジスタ）に情

報を一時的に記憶させ得る制御手段（主側ＭＰＵ７２）を備え、
前記制御手段は、
プログラム記憶手段（主側ＲＯＭ７３）における所定アドレス範囲の記憶領域（アドレスＸ（１）～アドレスＸ（ｋ＋２）の記憶エリア）に記憶されているプログラム（領域内処理用のプログラム）を利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２の領域内処理を実行する機能）と、
前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域（アドレスＸ（ｍ＋６）～アドレスＸ（ｎ＋２）の記憶エリア）に記憶されているプログラム（領域外処理用のプログラム）を利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２の領域外処理を実行する機能）と、
前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記所定の内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段（領域内処理用のスタックエリア９７、領域外処理用のワークエリア９８）に退避させる退避実行手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１０２、ステップＳ１０７及びおステップＳ３１１のＣＡＬＬＩ命令を実行する機能、ステップＳ１８０１～ステップＳ１８０７の処理を実行する機能、ステップＳ１９０１～ステップＳ１９０７の処理を実行する機能、並びにステップＳ２００１～ステップＳ２００７の処理を実行する機能）と、
前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記所定の内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のＲＥＴＩ命令を実行する機能、ステップＳ１８０９～ステップＳ１８１５の処理を実行する機能、ステップＳ１９１０～ステップＳ１９１６の処理を実行する機能、並びにステップＳ２００９～ステップＳ２０１５の処理を実行する機能）と、
ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ９８ｂ）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「６５５３５」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新するための所定更新処理を実行する所定更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８の処理を実行する機能）と、
前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止するための進行阻止処理を実行する進行阻止手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１１０及びステップＳ２２０１～ステップＳ２２０４の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定更新処理は前記領域外処理に含まれていることを特徴とする遊技機。
【１１６１】
特徴Ｇ１によれば、制御手段にて実行される各種処理が領域内処理と領域外処理とに区別されており、領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合又は開始した後に制御手段における所定の内部記憶手段に記憶された情報が退避記憶手段に退避され、領域外処理を終了する場合又は終了した後にその退避記憶手段に退避された情報が所定の内部記憶手段に復帰される。これにより、領域内処理を実行している場合に所定の内部記憶手段に記憶された情報が、領域外処理を実行している状況において書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、ゲームの実行に伴って終了契機情報が終了発生情報に近付くように更新され、当該終了契機情報が終了発生情報となった場合にはその後の遊技の進行が阻止されるため、遊技が継続して実行されて遊技の進行を阻止させるべき状況となった場合にはそれ以上の遊技の進行を阻止することが可能となる。この場合に、終了契機情報を更新するための所定更新処理は領域外処理に含まれている。これにより、領域内処理に必要なプログラム容量を増加させることなく所定更新処理を実行することが可能となる。
【１１６２】
特徴Ｇ２．前記進行阻止処理は前記領域内処理に含まれていることを特徴とする特徴Ｇ

１に記載の遊技機。
【１１６３】
特徴Ｇ２によれば、終了契機情報が終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止するための進行阻止処理は領域外処理ではなく領域内処理に含まれている。これにより、遊技の進行に関する処理については領域内処理に集約することが可能となる。
【１１６４】
特徴Ｇ３．動作電力の供給が開始されたことに基づいて前記終了契機記憶手段の前記終了契機情報を初期化するための所定初期化処理を実行する手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ８０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｇ１又はＧ２に記載の遊技機。
【１１６５】
特徴Ｇ３によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて終了契機情報が初期化されるため、終了契機情報を初期化させるための作業性を向上させることが可能となる。
【１１６６】
特徴Ｇ４．前記初期化処理は前記領域外処理に含まれていることを特徴とする特徴Ｇ３に記載の遊技機。
【１１６７】
特徴Ｇ４によれば、終了契機情報を更新するための所定更新処理が領域外処理に含まれている構成において、終了契機情報を初期化するための初期化処理も領域外処理に含まれている。これにより、終了契機情報の内容を変更するための処理を領域外処理に集約することが可能となる。
【１１６８】
特徴Ｇ５．前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となった場合に進行阻止記憶手段（終了フラグ９８ｃ）に進行阻止情報（「１」）を記憶させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１１０の処理を実行する機能）を備え、
前記進行阻止手段は、前記進行阻止記憶手段に前記進行阻止情報が記憶されている場合にその後の遊技の進行を阻止するものであり、
前記所定初期化処理では前記進行阻止記憶手段に前記進行阻止情報が記憶された状態が解除されないことを特徴とする特徴Ｇ３又はＧ４に記載の遊技機。
【１１６９】
特徴Ｇ５によれば、終了契機情報が終了発生情報となった場合に進行阻止記憶手段に進行阻止情報が記憶され、進行阻止記憶手段に進行阻止情報が記憶されている場合にその後の遊技の進行が阻止されるため、遊技の進行を阻止すべき状況であるか否かの特定を行い易くなる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に実行される所定初期化処理では進行阻止記憶手段に進行阻止情報が記憶された状態が解除されない。これにより、動作電力の供給を新たに開始させるだけでは遊技の進行が阻止された状態が解除されないようにすることが可能となる。
【１１７０】
特徴Ｇ６．動作電力の供給が開始された場合に特定操作（設定キー挿入孔５７に対する設定キーのＯＮ操作）が行われていることに基づいて、特定操作対応処理（ステップＳ１０８）を実行する手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１０８の処理を実行する機能）を備え、
前記特定操作対応処理が実行される場合に前記進行阻止記憶手段に前記進行阻止情報が記憶された状態が解除される（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１９０９の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴Ｇ５に記載の遊技機。
【１１７１】
特徴Ｇ６によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定操作が行われていることに基づいて特定操作対応処理が実行される構成において、特定操作対応処理が実行される場

合に進行阻止記憶手段に進行阻止情報が記憶された状態が解除される。これにより、動作電力の供給を新たに開始させるだけでは遊技の進行が阻止された状態が解除されないようにしながら、動作電力の供給が開始された場合に特定操作が行われていることに基づいて特定操作対応処理が実行される場合には遊技の進行が阻止された状態が解除されるようにすることが可能となる。

【１１７２】

特徴Ｇ７．有利遊技状態においてゲームの実行に伴って継続情報記憶手段（ＡＴ差枚数カウンタ９６ｅ）に記憶されている継続情報（遊技媒体の残りの付与数の情報）を終了対応情報（「０」）に近付ける側に更新するための特定更新処理を実行する情報更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１００７の処理を実行する機能）と、

前記継続情報記憶手段に記憶されている前記継続情報が前記終了対応情報となったことに基づいて前記有利遊技状態を終了させる手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ１１０２の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定更新処理は前記領域内処理に含まれていることを特徴とする特徴Ｇ１乃至Ｇ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１１７３】

特徴Ｇ７によれば、有利遊技状態においては継続情報が終了対応情報となったことに基づいて当該有利遊技状態が終了するため、遊技者は終了対応情報から遠い継続情報であることを期待する。この場合に、継続情報を終了対応情報に近付ける側に更新するための特定更新処理は領域内処理に含まれている。これにより、遊技状態の移行に関する処理を領域内処理に集約することが可能となる。

【１１７４】

なお、特徴Ｇ１～Ｇ７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１７５】

上記特徴Ｇ群の発明は、以下の課題を解決することが可能である。

【１１７６】

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

【１１７７】

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

【１１７８】

ここで、上記例示等のような遊技機においてはプログラムを利用した処理の実行が好適に行われるようにする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１７９】

＜特徴Ｈ群＞

特徴Ｈ１．有利遊技状態（ベースＡＴ状態ＳＴ４、エンディングＡＴ状態ＳＴ５）においてゲームが実行されることにより遊技者に付与された遊技価値に応じて変動し得る価値対応情報を記憶する価値対応記憶手段（第４の実施形態におけるＡＴ獲得数カウンタ９４ｃ）と、
前記価値対応情報が所定の基準遊技価値に対応する基準対応情報（基準枚数の情報）となったことに基づいて基準対応報知（基準到達画像Ｇ４１）が実行されるようにする基準対応報知制御手段（第４の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２７０３の処理を実行する機能）と、
を備え、
当該基準対応報知制御手段は、前記有利遊技状態の最終ゲームにおいて前記価値対応情報が前記基準対応情報となったとしても前記基準対応報知が実行されないようにする報知規制手段（第４の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２７０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１８０】
特徴Ｈ１によれば、有利遊技状態においてゲームが実行されることにより遊技者に付与された遊技価値に応じて変動し得る価値対応情報が記憶され、その記憶された価値対応情報が所定の基準遊技価値に対応する基準対応情報となったことに基づいて基準対応報知が実行されることにより、所定の基準遊技価値が付与されたことを遊技者に把握させることが可能となる。この場合に、有利遊技状態の最終ゲームにおいて価値対応情報が基準対応情報となったとしても基準対応報知が実行されない。これにより、有利遊技状態の最終ゲームであるにも関わらず基準対応報知を確認した遊技者が有利遊技状態は継続すると誤認してしまわないようにすることが可能となる。
【１１８１】
特徴Ｈ２．前記基準対応報知制御手段は、前記価値対応情報が前記基準対応情報となったゲームにおいて前記基準対応報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴Ｈ１に記載の遊技機。
【１１８２】
特徴Ｈ２によれば、価値対応情報が基準対応情報となったゲームにおいて基準対応報知が実行されるため、価値対応情報が基準対応情報となったのがいずれのゲームであるのかを遊技者に認識させ易くすることが可能となる。
【１１８３】
特徴Ｈ３．ゲームの実行に伴って終了契機記憶手段（終了判定カウンタ９８ｂ）に記憶されている終了契機情報を終了発生情報（「６５５３５」を超えて最大値から最小値への反転が発生すること）に近付ける側に更新する所定更新手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８の処理を実行する機能）と、
前記終了契機記憶手段に記憶されている前記終了契機情報が前記終了発生情報となったことに基づいてその後の遊技の進行を阻止する進行阻止手段（第１の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２１１０及びステップＳ２２０１～ステップＳ２２０４の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記進行阻止手段は、前記終了契機情報が前記終了発生情報となった場合、前記有利遊技状態の最終ゲームであってもその後の遊技の進行を阻止することを特徴とする特徴Ｈ１又はＨ２に記載の遊技機。
【１１８４】
特徴Ｈ３によれば、ゲームの実行に伴って終了契機情報が終了発生情報に近付くように更新され、当該終了契機情報が終了発生情報となった場合にはその後の遊技の進行が阻止されるため、遊技が継続して実行されて遊技の進行を阻止させるべき状況となった場合にはそれ以上の遊技の進行を阻止することが可能となる。この場合に、終了契機情報が終了発生情報となった場合には有利遊技状態の最終ゲームであってもその後の遊技の進行が阻止される。これにより、有利遊技状態の最終ゲームであるか否かに関係なく、終了契機情

報が終了発生情報となった場合には遊技の進行を阻止することが可能となる。
【１１８５】
特徴Ｈ４．前記終了契機情報が前記終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報（「６５３８５」）となったことに基づいて、終了前報知（終了前画像Ｇ３３の表示）が実行されるようにする終了前報知制御手段（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２６０４の処理を実行する機能）を備え、
当該終了前報知制御手段は、前記終了契機情報が前記報知契機情報となった場合、前記有利遊技状態の最終ゲームであっても前記終了前報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴Ｈ３に記載の遊技機。
【１１８６】
特徴Ｈ４によれば、終了契機情報が終了発生情報に到達する前に到達することとなる報知契機情報となったことに基づいて終了前報知が実行されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。この場合に、終了契機情報が報知契機情報となった場合には有利遊技状態の最終ゲームであっても終了前報知が実行される。これにより、有利遊技状態の最終ゲームであるか否かに関係なく、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いていることを遊技者に認識させることが可能となる。
【１１８７】
特徴Ｈ５．前記終了前報知制御手段は、前記終了前報知が実行されている状況において前記終了契機情報が前記報知契機情報よりも前記終了発生情報に対して遠い側の情報である報知解除情報（「６５２８５」）となったことに基づいて、当該終了前報知を終了させる（第１の実施形態における演出側ＭＰＵ９２のステップＳ２６０９の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴Ｈ４に記載の遊技機。
【１１８８】
特徴Ｈ５によれば、終了前報知が実行されている状況において終了契機情報が報知解除情報となった場合には当該終了前報知が終了されるため、終了契機情報が終了発生情報に到達する可能性が低下した状況においてまで終了前報知が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、報知解除情報が報知契機情報よりも終了発生情報に対して遠い側の情報として設定されていることにより、終了前報知の開始と解除とが短時間で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１８９】
特徴Ｈ６．前記終了前報知制御手段は、前記終了前報知が実行されている状況において前記有利遊技状態が終了した場合、当該有利遊技状態が終了した後の遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１）において当該終了前報知を継続させることを特徴とする特徴Ｈ４又はＨ５に記載の遊技機。
【１１９０】
特徴Ｈ６によれば、終了前報知が実行されている状況において有利遊技状態が終了したとしても有利遊技状態が終了した後の遊技状態において当該終了前報知が継続される。これにより、終了契機情報が終了発生情報に到達することで遊技の進行が阻止される状況が近付いている場合には、遊技状態に関係なく終了前報知が実行されるようにすることが可能となる。
【１１９１】
なお、特徴Ｈ１～Ｈ６の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１９２】
上記特徴Ｈ群の各発明は、以下の課題を解決することが可能である。
【１１９３】

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

【１１９４】

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

【１１９５】

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

【１１９６】

＜特徴Ｉ群＞

特徴Ｉ１．複数の数値情報（第５～第７の実施形態において「０」～「２０」）のいずれかが設定される数値情報記憶手段（インデックス値カウンタ７４ａ）と、

複数の所定対象事象（第５～第７の実施形態における役の抽選処理にて「１」～「１２」の数値範囲に含まれているいずれかの奇数のインデックス値ＩＶに当選すること、「１」～「１２」の数値範囲に含まれているいずれかの偶数のインデックス値ＩＶに当選すること）のいずれかが発生したことに基づいて、当該発生した前記所定対象事象に１対１で対応する所定対象数値情報（「１」～「１２」のいずれかのインデックス値ＩＶ）を前記数値情報記憶手段に設定する数値情報設定手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６～ステップＳ２８０７の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６及びステップＳ４５０９～ステップＳ４５１３の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定対象数値情報はいずれも所定の等差数列（第５～第７の実施形態では各項が奇数であり公差が「２」である等差数列、各項が偶数であり公差が「２」である等差数列）に含まれている数値情報（「１」、「３」、「５」、「７」、「９」及び「１１」のいずれかの数値情報、「２」、「４」、「６」、「８」、「１０」及び「１２」のいずれかの数値情報）であり、

本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて、いずれかの前記所定対象事象が発生したことに対応する所定対象事象対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）を実行する所定対象事象対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３～ステップＳ４４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１９７】

特徴Ｉ１によれば、複数の所定対象事象のうち発生した所定対象事象に１対１で対応する所定対象数値情報が数値情報記憶手段に設定される構成であることにより、数値情報記

憶手段に設定されている所定対象数値情報に基づいて発生した所定対象事象の種類を特定可能とすることができる。

【１１９８】

複数の所定対象事象が存在している構成において、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される。このため、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【１１９９】

特徴Ｉ２．前記所定の等差数列に含まれている数値情報はいずれも、奇数及び偶数のいずれか一方である特定の数値情報（第５～第７の実施形態において奇数及び偶数のいずれか一方）であり、

前記所定対象事象対応手段は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報がいずれかの前記特定の数値情報であることに基づいて前記所定対象事象対応処理を実行する特定の対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３～ステップＳ４４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｉ１に記載の遊技機。

【１２００】

特徴Ｉ２によれば、所定の等差数列に含まれている数値情報がいずれも奇数である構成では、数値情報記憶手段に設定されている数値情報がいずれかの奇数であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、所定対象事象以外の事象が発生したことに基づいていずれかの偶数の数値情報を数値情報記憶手段に設定可能な構成としながら、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。また、所定の等差数列に含まれている数値情報がいずれも偶数である構成では、数値情報記憶手段に設定されている数値情報がいずれかの偶数であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、所定対象事象以外の事象が発生したことに基づいていずれかの奇数の数値情報を数値情報記憶手段に設定可能な構成としながら、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２０１】

特徴Ｉ３．前記特定の数値情報はいずれも当該特定の数値情報が有する複数のビット（第０～第７ビット）における最下位のビット（第０ビット）の値が所定の値（「１」という値、「０」という値）である数値情報であり、

前記特定の対応手段は、

前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報を利用して所定判定処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１５の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００２の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０２の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０２の処理）を実行する所定判定手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１５の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００２の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０２の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０２の処理を実行する機能）と、

前記所定判定処理において、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記最下位のビットの値が前記所定の値であることに対応する判定結果（肯定判定が行われるという判定結果、否定判定が行われるという判定結果）となったことに基づいて前記所定対象事象対応処理を実行する手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理及びステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３の処理及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理及びステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｉ２に記載の遊技機。

【１２０２】

特徴Ｉ３によれば、所定判定処理において、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における最下位のビットの値が所定の値であることに対応する判定結果となったことに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、所定判定処理として数値情報記憶手段に設定されている数値情報を「２」で除算した場合の剰余が「１」であるか否かを判定する判定処理又は当該剰余が「０」であるか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が奇数であること又は数値情報記憶手段に設定されている数値情報が偶数であることを特定するために必要となる処理の数を低減することができる。これにより、数値情報記憶手段に設定されている数値情報がいずれかの特定の数値情報であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、これらの処理のいずれかに対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【１２０３】

特徴Ｉ４．前記所定対象事象を含む複数の対象事象（役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１～２０のいずれかに当選すること）のいずれかが発生したことに基づいて、当該発生した前記対象事象に１対１で対応する数値情報（当選したインデックス値ＩＶ）が前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される構成であり、

前記対象事象として複数の第１対象事象（第５～第７の実施形態において第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１～４に当選すること、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝５～８に当選すること、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝９～１２に当選すること）が存在しており、

前記複数の第１対象事象のいずれかが発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも第１数値範囲（「１」～「４」の数値範囲、「５」～「８」の数値範囲、「９」～「１２」の数値範囲）に含まれている数値情報であり、

本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記第１数値範囲に含まれていることに基づいて、いずれかの前記第１対象事象が発生したことに対応する第１対象事象対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４３０３、ステップＳ４３０４、ステップＳ４３０６、ステップＳ４３０７、ステップＳ４３０９及びステップＳ４３１０の処理）を実行する第１対象事象対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、

ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４３０３、ステップＳ４３０４、ステップＳ４３０６、ステップＳ４３０７、ステップＳ４３０９及びステップＳ４３１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２０４】

特徴Ｉ４によれば、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、複数存在している第１対象事象のそれぞれについて当該第１対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにて肯定判定が行われたことに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの第１対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの第１対象事象が発生したことに基づいて第１対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２０５】

特徴Ｉ５．前記第１数値範囲には、複数存在している前記所定対象数値情報の一部である複数の前記所定対象数値情報（例えば第１数値範囲が「１」～「４」であって所定対象数値情報が奇数である場合において「１」及び「３」）が含まれていることを特徴とする特徴Ｉ４に記載の遊技機。

【１２０６】

特徴Ｉ５によれば、上記特徴Ｉ１の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成であって、上記特徴Ｉ４の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成において、第１数値範囲には、複数存在している所定対象数値情報の一部である複数の所定対象数値情報が含まれている。これにより、所定対象事象であると同時に第１対象事象でもある複数の所定対象事象のいずれかが発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理、及び所定対象事象であると同時に第１対象事象でもある複数の所定対象事象のいずれかが発生したことに基づいて第１対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２０７】

特徴Ｉ６．前記第１数値範囲には、前記所定対象数値情報ではない数値情報（例えば第１数値範囲が「１」～「４」であって所定対象数値情報が奇数である場合において「２」及び「４」）が含まれていることを特徴とする特徴Ｉ５に記載の遊技機。

【１２０８】

特徴Ｉ６によれば、上記特徴Ｉ５の構成を備え、所定対象事象であると同時に第１対象事象でもある所定対象事象が複数存在している構成において、所定対象事象ではない第１対象事象も存在しており、これらの第１対象事象が発生したことに基づいて数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも第１数値範囲に含まれている数値情報である。また、上記特徴Ｉ４の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成である。これにより、第１対象事象として所定対象事象である対象事象及び所定対象事象ではない対象事象の双方が存在している構成においても、いずれかの第１対象事象が発生したことに基づいて第１対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２０９】

特徴Ｉ７．複数存在している前記第１対象事象の中には、特定第１対象事象（左→中→右の順番で停止することにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選デ

ータが設定されているインデックス値ＩＶ＝１～２に当選すること、左→右→中の順番で停止することにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝３～４に当選すること等）が複数含まれており、
　いずれかの前記特定第１対象事象が発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも前記第１数値範囲に包含されている特定第１数値範囲（「１」～「４」の数値範囲に包含されている「１」～「２」の数値範囲、「１」～「４」の数値範囲に包含されている「３」～「４」の数値範囲等）に含まれている数値情報であり、
　本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記特定第１数値範囲に含まれていることに基づいて、前記第１対象事象対応処理とは異なる処理として、いずれかの前記特定第１対象事象が発生したことに対応する特定第１対応処理（主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５０４、ステップＳ３５０６、ステップＳ３５０８、ステップＳ３５１０、ステップＳ３５１２及びステップＳ３５１４の処理）を実行する特定第１対応手段（主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５０４、ステップＳ３５０６、ステップＳ３５０８、ステップＳ３５１０、ステップＳ３５１２及びステップＳ３５１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｉ４乃至Ｉ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１０】
　特徴Ｉ７によれば、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が特定第１数値範囲に含まれていることに基づいて特定第１対応処理が実行される構成とすることにより、特定第１数値範囲に含まれている複数の数値情報のそれぞれについて当該数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて特定第１対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの特定第１対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの特定第１対象事象が発生したことに基づいて特定第１対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【１２１１】
　上記特徴Ｉ４の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成において、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が特定第１数値範囲に含まれていることに基づいて特定第１対応処理が実行される。これにより、いずれかの特定第１対象事象が発生したことに基づいて第１対象事象対応処理が実行されるようにする処理、及びいずれかの特定第１対象事象が発生したことに基づいて特定第１対応処理が実行されるようにする処理の処理構成を簡素化することができる。
【１２１２】
　特徴Ｉ８．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
　前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、
を備え、
　前記第１対象事象が発生した後に、当該発生した前記第１対象事象に対応する第１当選役（第５，第７の実施形態におけるインデックス値ＩＶ＝１～４では第１赤ベル入賞、第２赤ベル入賞、第１黒ベル入賞及び第２黒ベル入賞のいずれか、インデックス値ＩＶ＝５～８では第３赤ベル入賞、第４赤ベル入賞、第３黒ベル入賞及び第４黒ベル入賞のいずれか、インデックス値ＩＶ＝９～１２では第５赤ベル入賞、第６赤ベル入賞、第５黒ベル入賞及び第６黒ベル入賞のいずれか、第６の実施形態におけるインデックス値ＩＶ＝１～４では第１赤ベル入賞、第２赤ベル入賞、第１黒ベル入賞及び第１青ベル入賞のいずれか、インデックス値ＩＶ＝５～８では第３赤ベル入賞、第４赤ベル入賞、第２黒ベル入賞及び第２青ベル入賞のいずれか、インデックス値ＩＶ＝９～１２では第５赤ベル入賞、第６赤ベル入賞、第３黒ベル入賞及び第３青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該第１当選役の入賞が成立す

る構成であり、
前記複数の第１対象事象はいずれも当該第１対象事象に対応する前記第１当選役の入賞を成立させるために前記停止操作手段を所定操作態様（第１停止を左リール３２Ｌとする操作態様、第１停止を中リール３２Ｍとする操作態様、第１停止を右リール３２Ｒとする操作態様）で操作する必要がある前記対象事象であることを特徴とする特徴Ｉ４乃至Ｉ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１３】
特徴Ｉ８によれば、複数の第１対象事象はいずれも当該第１対象事象に対応する第１当選役の入賞を成立させるために停止操作手段を所定操作態様で操作する必要がある対象事象である。また、上記特徴Ｉ４の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成である。これにより、対応する第１当選役の入賞を成立させるために停止操作手段を所定操作態様で操作する必要があるいずれかの第１対象事象が発生したことに基づいて第１対象事象対応処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。
【１２１４】
特徴Ｉ９．前記複数の所定対象事象には複数の第１所定対象事象（第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１，３に当選すること、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝５，７に当選すること、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝９，１１に当選すること等）が含まれており、
前記複数の第１所定対象事象のいずれかが発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される前記所定対象数値情報はいずれも第１所定数値範囲（「１」～「４」の数値範囲、「５」～「８」の数値範囲、「９」～「１２」の数値範囲）に含まれている数値情報であり、
前記所定対象事象対応手段は、
前記所定対象事象対応処理として、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報を利用して第１所定判定処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３、ステップＳ４００６、ステップＳ４００９、ステップＳ４０１２、ステップＳ４０１５及びステップＳ４０１８の処理）を実行する第１所定判定手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３、ステップＳ４００６、ステップＳ４００９、ステップＳ４０１２、ステップＳ４０１５及びステップＳ４０１８の処理を実行する機能）と、
前記第１所定判定処理において、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記第１所定数値範囲に含まれていることに対応する第１所定判定結果（肯定判定が行われる判定結果）となったことに基づいて、いずれかの前記第１所定対象事象が発生したことに対応する第１所定対象事象対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理）を実行する第１所定対象事象対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１５】
特徴Ｉ９によれば、第１所定判定処理において第１所定判定結果となったことに基づいて第１所定対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、複数存在している第１

所定対象事象のそれぞれについて当該第１所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて第１所定対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの第１所定対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの第１所定対象事象が発生したことに基づいて第１所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２１６】

特徴Ｉ１０．複数の判定対象情報（当選データ）が設定されている判定用情報群（第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２、第６の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４、第７の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）が記憶されている特定記憶手段（主側ＲＯＭ７３）と、

前記判定用情報群に設定されている前記複数の判定対象情報のうち判定実行対象（現状におけるインデックス値ＩＶに対応する当選データ）である一の前記判定対象情報に当選したか否かを判定する所定当否判定処理（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６の処理、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６の処理）を実行する所定当否判定手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６の処理を実行する機能）と、

前記所定当否判定処理において前記判定実行対象となっている前記判定対象情報に当選しない結果となったことに基づいて、前記判定用情報群において前記判定実行対象となる前記判定対象情報を更新する対象更新手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０９の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０７の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定対象事象は、前記所定当否判定処理において当該所定対象事象に対応する前記判定対象情報である所定の判定対象情報（インデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のいずれか、インデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２のいずれか）に当選することにより発生することを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ９のいずれか１に記載の遊技機。

【１２１７】

特徴Ｉ１０によれば、所定当否判定処理においていずれかの所定対象事象に対応する所定の判定対象情報に当選したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。これにより、所定当否判定処理の結果に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【１２１８】

特徴Ｉ１１．前記所定当否判定処理にて当選した前記判定対象情報に１対１で対応する数値情報（インデックス値ＩＶ）が前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される構成であり、

前記判定用情報群には、複数の前記所定の判定対象情報が、前記所定の等差数列における公差（等差数列において連続する２つの項の差）に対応する所定の間隔（第５～第７の実施形態では奇数のインデックス値ＩＶとその次の奇数のインデックス値ＩＶとの間に１つの偶数のインデックス値ＩＶが存在している間隔、偶数のインデックス値ＩＶとその次の偶数のインデックス値ＩＶとの間に１つの奇数のインデックス値ＩＶが存在している間隔）で配置されていることを特徴とする特徴Ｉ１０に記載の遊技機。

【１２１９】

特徴Ｉ１１によれば、所定当否判定処理にて当選した判定対象情報に対応する数値情報を数値情報記憶手段に設定するための処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、所定当否判定処理においていずれかの所定の判定対象情報に当選したことに基づいて数値情報記憶手段に設定される数値情報が所定の等差数列に含まれる所定対象数値情報となる

ようにすることができる。
【１２２０】
特徴Ｉ１２．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、
を備え、
前記所定対象事象が発生した後に、当該発生した前記所定対象事象に対応する所定当選役（第５，第７の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第６黒ベル入賞のいずれか、第６の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該所定当選役の入賞が成立する構成であり、
前記所定対象事象対応手段は、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が行われている状況において前記停止操作手段の操作が行われた後に、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて、前記所定対象事象対応処理として、いずれかの前記所定当選役の入賞が成立したことに対応する所定入賞成立対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）を実行する所定入賞成立対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３～ステップＳ４４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２１】
特徴Ｉ１２によれば、絵柄の変動表示が行われている状況において停止操作手段の操作が行われた後に、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定入賞成立対応処理が実行される構成とすることにより、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定入賞成立対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定当選役の入賞が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの所定当選役の入賞が成立したことに基づいて所定入賞成立対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【１２２２】
特徴Ｉ１３．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、
を備え、
前記所定対象事象が発生した後に、当該発生した前記所定対象事象に対応する所定当選役（第５，第７の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第６黒ベル入賞のいずれか、第６の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該所定当選役の入賞が成立する構成であり、
前記所定対象事象対応手段は、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止されるタイミングよりも前のタイミングで、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて、前記所定対象事象対応処理として、いずれかの前記所定対象事象が発生したことに対応する所定発生対応処理（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理

）を実行する所定発生対応手段（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ１２のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２３】

特徴Ｉ１３によれば、絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止されるタイミングよりも前のタイミングで、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定発生対応処理が実行される構成とすることにより、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定発生対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定発生対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２２４】

特徴Ｉ１４．前記所定対象事象対応処理は、前記所定対象事象が発生したことに対応する情報（第５の実施形態において停止操作報知コマンドに設定される赤ベル当選情報、いずれかの達成フラグ７４ｈ～７４ｍに設定される「１」という情報、ＡＴ継続カウンタ７４ｄの値に赤ベル入賞又は黒ベル入賞に対応する付与数が加算された値、第６の実施形態においてＡＴ継続カウンタ７４ｄの値に赤ベル入賞、黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する付与数が加算された値）を設定する処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）であることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ１３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２５】

特徴Ｉ１４によれば、上記特徴Ｉ１の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が所定の等差数列に含まれている数値情報のいずれかであることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成であるため、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象が発生したことに対応する情報が設定されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２２６】

なお、特徴Ｉ１～Ｉ１４の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２２７】

＜特徴Ｊ群＞

特徴Ｊ１．複数の数値情報（第５～第７の実施形態において「０」～「２０」）のいずれかが設定される数値情報記憶手段（インデックス値カウンタ７４ａ）と、

複数の所定対象事象（第５～第７の実施形態における役の抽選処理にて「１」～「１２」の数値範囲に含まれているいずれかの奇数のインデックス値ＩＶに当選すること、「１」～「１２」の数値範囲に含まれているいずれかの偶数のインデックス値ＩＶに当選すること）のいずれかが発生したことに基づいて、当該発生した前記所定対象事象に１対１で対応する所定対象数値情報（「１」～「１２」のいずれかのインデックス値ＩＶ）を前記数値情報記憶手段に設定する数値情報設定手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６～ステップＳ２８０７の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６及びステップＳ４５０９～ステップＳ４５１３の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定対象数値情報はいずれも当該所定対象数値情報が有する複数のビット（第０～第７ビット）における所定ビット（第０ビット）の値が所定の値（「１」という値、「０」という値）である数値情報（「１」～「１２」の数値範囲における奇数のインデックス値ＩＶ、「１」～「１２」の数値範囲における偶数のインデックス値ＩＶ）であり、

本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記所定ビットの値が前記所定の値であることに基づいて、いずれかの前記所定対象事象が発生したことに対応する所定対象事象対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）を実行する所定対象事象対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３～ステップＳ４４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２２８】

特徴Ｊ１によれば、複数の所定対象事象のうち発生した所定対象事象に１対１で対応する所定対象数値情報が数値情報記憶手段に設定される構成であることにより、数値情報記憶手段に設定されている所定対象数値情報に基づいて発生した所定対象事象の種類を特定可能とすることができる。

【１２２９】

複数の所定対象事象が存在している構成において、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される。このため、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【１２３０】

特徴Ｊ２．前記所定ビットは、前記所定対象数値情報が有する前記複数のビットにおける最下位のビット（第５～第７の実施形態では第０ビット）であることを特徴とする特徴Ｊ１に記載の遊技機。

【１２３１】

特徴Ｊ２によれば、所定の値が「１」である構成では、所定対象事象以外の事象が発生したことに基づいて数値情報記憶手段に当該事象に対応する数値情報として偶数が設定される構成とすることを可能としながら、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が奇数であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。また、所定の値が「０」である構成では、所定対象事象以外の事象が発生したことに基づいて数値情報記憶手段に当該事象に対応する数値情報として奇数が設定される構成とすることを可能としながら、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が偶数であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。これらの構成のいずれかであることにより、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２３２】

特徴Ｊ３．複数存在している前記所定対象事象の中には、所定の対象事象（第６の実施形態における役の抽選処理にて黒ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝

２，６，１０のいずれかに当選すること、青ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝４，８，１２のいずれかに当選すること）が複数含まれており、
　いずれかの前記所定の対象事象が発生したことに基づいて、当該発生した前記所定の対象事象に対応する前記所定対象数値情報として前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも、当該所定対象数値情報が有する前記複数のビットのうち前記所定ビットの値が前記所定の値であって、当該所定ビットとは異なる特定ビット（第６の実施形態において第１ビット）の値が特定の値（「１」という値、「０」という値）である数値情報（「２」、「６」及び「１０」のいずれか、「４」、「８」及び「１２」のいずれか）であり、
　前記所定対象事象対応手段は、
　前記所定対象事象対応処理として、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記特定ビットの値についての特定ビット判定処理（主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０４の処理）を実行する手段（第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０４の処理を実行する機能）と、
　前記特定ビット判定処理において、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記特定ビットの値が前記特定の値であるという判定結果となったことに基づいて、いずれかの前記所定の対象事象が発生したことに対応する所定の対象事象対応処理（主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０５の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０６の処理）を実行する手段（第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０５及びステップＳ４４０６の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｊ１又はＪ２に記載の遊技機。
【１２３３】
　特徴Ｊ３によれば、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であるとともに特定ビットの値が特定の値であることに基づいて、所定の対象事象対応処理が実行されるようにすることができる。このため、複数存在している所定の対象事象のそれぞれについて当該所定の対象事象に対応する所定対象数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定の対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定の対象事象が発生したことに基づいて所定の対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。
【１２３４】
　特徴Ｊ４．前記所定対象事象を含む複数の対象事象（役の抽選処理にてインデックス値ＩＶ＝１～２０のいずれかに当選すること）のいずれかが発生したことに基づいて、当該発生した前記対象事象に１対１で対応する数値情報（当選したインデックス値ＩＶ）が前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される構成であり、
　前記対象事象として複数の第１対象事象（第５～第７の実施形態において第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１～４に当選すること、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝５～８に当選すること、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となるいずれかのベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝９～１２に当選すること）が存在しており、
　前記複数の第１対象事象のいずれかが発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される数値情報はいずれも第１数値範囲（「１」～「４」の数値範囲、「５」～「８」の数値範囲、「９」～「１２」の数値範囲）に含まれている数値情報であり、
　本遊技機は、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記第１数値範囲に含まれていることに基づいて、いずれかの前記第１対象事象が発生したことに対応する第１

対象事象対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４３０３、ステップＳ４３０４、ステップＳ４３０６、ステップＳ４３０７、ステップＳ４３０９及びステップＳ４３１０の処理）を実行する第１対象事象対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４３０３、ステップＳ４３０４、ステップＳ４３０６、ステップＳ４３０７、ステップＳ４３０９及びステップＳ４３１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｊ１乃至Ｊ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３５】

特徴Ｊ４によれば、数値情報記憶手段に設定されている数値情報が第１数値範囲に含まれていることに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、複数存在している第１対象事象のそれぞれについて当該第１対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにて肯定判定が行われたことに基づいて第１対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの第１対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの第１対象事象が発生したことに基づいて第１対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２３６】

特徴Ｊ５．前記複数の前記所定対象事象には複数の第１所定対象事象（第１停止を左リール３２Ｌとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝１，３に当選すること、第１停止を中リール３２Ｍとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝５，７に当選すること、第１停止を右リール３２Ｒとすることにより入賞を成立させることが可能となる赤ベル当選データが設定されているインデックス値ＩＶ＝９，１１に当選すること等）が含まれており、

いずれかの前記第１所定対象事象が発生したことに基づいて前記数値情報設定手段により前記数値情報記憶手段に設定される前記所定対象数値情報はいずれも第１所定数値範囲（「１」～「４」の数値範囲、「５」～「８」の数値範囲、「９」～「１２」の数値範囲）に含まれている数値情報であり、

前記所定対象事象対応手段は、

前記所定対象事象対応処理として、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報を利用して第１所定判定処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３、ステップＳ４００６、ステップＳ４００９、ステップＳ４０１２、ステップＳ４０１５及びステップＳ４０１８の処理）を実行する第１所定判定手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３、ステップＳ４００６、ステップＳ４００９、ステップＳ４０１２、ステップＳ４０１５及びステップＳ４０１８の処理を実行する機能）と、

前記第１所定判定処理において、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報が前記第１所定数値範囲に含まれていることに対応する第１所定判定結果（肯定判定が行われる判定結果）となったことに基づいて、いずれかの前記第１所定対象事象が発生したことに対応する第１所定対象事象対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステッ

プＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理）を実行する第１所定対象事象対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００４、ステップＳ４００５、ステップＳ４００７、ステップＳ４００８、ステップＳ４０１０、ステップＳ４０１１、ステップＳ４０１３、ステップＳ４０１４、ステップＳ４０１６、ステップＳ４０１７、ステップＳ４０１９及びステップＳ４０２０の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｊ１乃至Ｊ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３７】
特徴Ｊ５によれば、第１所定判定処理において第１所定判定結果となったことに基づいて第１所定対象事象対応処理が実行される構成とすることにより、複数存在している第１所定対象事象のそれぞれについて当該第１所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて第１所定対象事象対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの第１所定対象事象が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの第１所定対象事象が発生したことに基づいて第１所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。
【１２３８】
特徴Ｊ６．複数の判定対象情報（当選データ）が設定されている判定用情報群（第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２、第６の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４、第７の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）が記憶されている特定記憶手段（主側ＲＯＭ７３）と、
前記判定用情報群に設定されている前記複数の判定対象情報のうち判定実行対象（現状におけるインデックス値ＩＶに対応する当選データ）である一の前記判定対象情報に当選したか否かを判定する所定当否判定処理（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６の処理、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６の処理）を実行する所定当否判定手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６の処理を実行する機能）と、
前記所定当否判定処理において前記判定実行対象となっている前記判定対象情報に当選しない結果となったことに基づいて、前記判定用情報群において前記判定実行対象となる前記判定対象情報を更新する対象更新手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０９の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０７の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定対象事象は、前記所定当否判定処理において当該所定対象事象に対応する前記判定対象情報である所定の判定対象情報（インデックス値ＩＶ＝１，３，５，７，９，１１のいずれか、インデックス値ＩＶ＝２，４，６，８，１０，１２のいずれか）に当選することにより発生することを特徴とする特徴Ｊ１乃至Ｊ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３９】
特徴Ｊ６によれば、所定当否判定処理においていずれかの所定対象事象に対応する所定の判定対象情報に当選したことに基づいて所定対象事象対応処理が実行されるようにするための処理構成を簡素化することができる。これにより、所定当否判定処理の結果に対応する処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。
【１２４０】
特徴Ｊ７．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、
を備え、

前記所定対象事象が発生した後に、当該発生した前記所定対象事象に対応する所定当選役（第５，第７の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第６黒ベル入賞のいずれか、第６の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該所定当選役の入賞が成立する構成であり、

前記所定対象事象対応手段は、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が行われている状況において前記停止操作手段の操作が行われた後に、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記所定ビットの値が前記所定の値であることに基づいて、前記所定対象事象対応処理として、いずれかの前記所定当選役の入賞が成立したことに対応する所定入賞成立対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）を実行する所定入賞成立対応手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０２０の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４１０３及びステップＳ４１０４の処理を実行する機能、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３～ステップＳ４４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｊ１乃至Ｊ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４１】

特徴Ｊ７によれば、絵柄の変動表示が行われている状況において停止操作手段の操作が行われた後に、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であることに基づいて所定入賞成立対応処理が実行される構成とすることにより、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定入賞成立対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定当選役の入賞が発生したことを特定するために必要となる判定処理の数を低減することができる。これにより、いずれかの所定当選役の入賞が成立したことに基づいて所定入賞成立対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２４２】

特徴Ｊ８．絵柄を変動表示する絵柄表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップボタン４２～４４）と、

を備え、

前記所定対象事象が発生した後に、当該発生した前記所定対象事象に対応する所定当選役（第５，第７の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第６黒ベル入賞のいずれか、第６の実施形態では第１～第６赤ベル入賞のいずれか、第１～第３黒ベル入賞及び第１～第３青ベル入賞のいずれか）に対応する停止態様で前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止することにより当該所定当選役の入賞が成立する構成であり、

前記所定対象事象対応手段は、前記絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止されるタイミングよりも前のタイミングで、前記数値情報記憶手段に設定されている数値情報における前記所定ビットの値が前記所定の値であることに基づいて、前記所定対象事象対応処理として、いずれかの前記所定対象事象が発生したことに対応する所定発生対応処理（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理）を実行する所定発生対応手段（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｊ１乃至Ｊ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４３】

特徴Ｊ８によれば、絵柄表示手段における絵柄の変動表示が停止されるタイミングよりも前のタイミングで、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの

値が所定の値であることに基づいて所定発生対応処理が実行される構成とすることにより、複数の所定対象事象のそれぞれについて当該所定対象事象に対応する数値情報が数値情報記憶手段に設定されているか否かを判定する判定処理が実行され、これらの判定処理のいずれかにおいて肯定判定が行われたことに基づいて所定発生対応処理が実行される構成と比較して、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定発生対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２４４】

特徴Ｊ９．前記所定対象事象対応処理は、前記所定対象事象が発生したことに対応する情報（第５の実施形態において停止操作報知コマンドに設定される赤ベル当選情報、いずれかの達成フラグ７４ｈ～７４ｍに設定される「１」という情報、ＡＴ継続カウンタ７４ｄの値に赤ベル入賞又は黒ベル入賞に対応する付与数が加算された値、第６の実施形態においてＡＴ継続カウンタ７４ｄの値に赤ベル入賞、黒ベル入賞又は青ベル入賞に対応する付与数が加算された値）を設定する処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３５１６の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ４００３～ステップＳ４０１１の処理、ステップＳ４０１２～ステップＳ４０２０の処理、ステップＳ４１０３の処理、ステップＳ４１０４の処理、第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４４０３の処理、ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６の処理）であることを特徴とする特徴Ｊ１乃至Ｊ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４５】

特徴Ｊ９によれば、上記特徴Ｊ１の構成を備え、数値情報記憶手段に設定されている数値情報における所定ビットの値が所定の値であることに基づいて所定対象事象対応処理が実行される構成であるため、いずれかの所定対象事象が発生したことに基づいて所定対象事象が発生したことに対応する情報が設定されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２４６】

なお、特徴Ｊ１～Ｊ９の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２４７】

上記特徴Ｉ群及び上記特徴Ｊ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２４８】

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

【１２４９】

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

【１２５０】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の実行制御を行うために必要な記憶容量を抑える必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２５１】
＜特徴Ｋ群＞
特徴Ｋ１．複数の判定対象情報（インデックス値ＩＶ）と、当該判定対象情報に対応する当否判定用情報（ポイント値ＰＶ）と、が設定されている判定用情報群（第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１及び内部用役抽選テーブルＴＢ２、第６の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ３及び内部用役抽選テーブルＴＢ４、第７の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）が記憶されている特定記憶手段（主側ＲＯＭ７３）と、
前記判定用情報群に設定されている前記複数の判定対象情報のうち判定実行対象（現状におけるインデックス値ＩＶ）である一の前記判定対象情報に対応する前記当否判定用情報を利用して当該判定対象情報に当選したか否かを判定する所定当否判定処理（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ２８０６の処理、主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ４５０６の処理）を実行する所定当否判定手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０６の処理を実行する機能）と、
前記所定当否判定処理において前記判定実行対象となっている前記判定対象情報に当選しない結果となったことに基づいて、前記判定用情報群において前記判定実行対象となる前記判定対象情報を更新する対象更新手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０９の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０７の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定記憶手段には、所定の状況（第５～第７の実施形態におけるボーナス内部状態ＳＴ１２、第７の実施形態における通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４）において前記所定当否判定処理に利用される前記判定用情報群として、所定判定対象情報（第５～第７の実施形態においてインデックス値ＩＶ＝１４、第７の実施形態においてインデックス値ＩＶ＝１５）と、当該所定判定対象情報とは異なる特定判定対象情報（第５～第７の実施形態においてインデックス値ＩＶ＝１５、第７の実施形態においてインデックス値ＩＶ＝１４）と、を含む複数の前記判定対象情報が設定されている所定判定用情報群（第５の実施形態における内部用役抽選テーブルＴＢ２、第６の実施形態における内部用役抽選テーブルＴＢ４、第７の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）が記憶されており、
前記所定判定用情報群において、前記所定判定対象情報に対応させて設定されている前記当否判定用情報は前記所定当否判定処理にて当選を発生させ得る情報（「０」よりも大きい「８５０」というポイント値ＰＶ）であり、前記特定判定対象情報に対応させて設定されている前記当否判定用情報は前記所定当否判定処理にて当選を発生させない情報（「０」というポイント値ＰＶ）であることを特徴とする遊技機。
【１２５２】
特徴Ｋ１によれば、判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される構成であり、所定の状況では所定判定用情報群を利用して所定判定処理が実行される。これにより、所定当否判定処理を実行するための処理の処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、状況に応じた内容の所定当否判定処理が実行されるようにすることができる。当該所定判定用情報群に所定判定対象情報及び特定判定対象情報を含む複数の判定対象情報が設定されていることにより、所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合に、所定判定対象情報が判定実行対象となる状況を発生させることができるとともに、特定判定対象情報が判定実行対象となる状況を発生させることができる。当該所定判定用情報群において、所定判定対象情報に対応させて設定されている当否判定用情報は所定当否判定処理にて当選を発生させ得る情報であり、特定判定対象情報に対応させて設定されている当否判定用情報は所定当否判定処理にて当選を発生させない情報であることにより、所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合に、所定判定対象情報が判定実行対象となっている状況において当選が発生し得る構成とすることができるとともに、特定判定対象情報が

判定実行対象となっている状況において当選が発生しない構成とすることができる。

【１２５３】

所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報が判定実行対象となっている状況において当選が発生しない構成において、当該所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合に利用される所定判定用情報群には当該特定判定対象情報が設定されている。これにより、所定当否判定処理が実行される状況に応じて、当該所定当否判定処理において所定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数、及び特定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できる。よって、当否判定が好適に行われるようにすることが可能となる。

【１２５４】

特徴Ｋ２．前記所定判定対象情報及び前記特定判定対象情報はいずれも、前記所定の状況とは異なる特定の状況（第５～第７の実施形態における通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４、第７の実施形態におけるボーナス内部状態ＳＴ１２）にて実行される前記所定当否判定処理に利用される前記判定用情報群に設定されていることを特徴とする特徴Ｋ１に記載の遊技機。

【１２５５】

特徴Ｋ２によれば、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定判定対象情報及び特定判定対象情報が所定の状況において実行される所定当否判定処理に利用される所定判定用情報群に設定されている構成において、当該所定判定対象情報及び特定判定対象情報が特定の状況において実行される所定当否判定処理に利用される判定用情報群にも設定されている構成とすることにより、所定の状況にて実行される所定当否判定処理及び特定の状況にて実行される所定当否判定処理の双方において、所定判定対象情報及び特定判定対象情報が判定実行対象となり得る構成とすることができる。これにより、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理では所定判定対象情報に当選し得る構成であって特定判定対象情報に当選しない構成においても、所定の状況にて実行される所定当否判定処理及び特定の状況にて実行される所定当否判定処理において、所定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できるとともに、特定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できる。

【１２５６】

特徴Ｋ３．前記所定判定用情報群には、前記所定判定対象情報に対応する当選対象情報である所定の当選対象情報（所定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１４である場合にはチェリー当選データ、所定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１５である場合にはチェリー当選データ及びＢＢ当選データ）と、前記特定判定対象情報に対応する前記当選対象情報であって前記所定の当選対象情報とは異なる特定の当選対象情報（特定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１５である場合にはチェリー当選データ及びＢＢ当選データ、特定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１４である場合にはチェリー当選データ）と、が設定されており、

前記所定の当選対象情報及び前記特定の当選対象情報には共通の所定当選対象情報（チェリー当選データ）が含まれていることを特徴とする特徴Ｋ１又はＫ２に記載の遊技機。

【１２５７】

特徴Ｋ３によれば、所定当選対象情報を含む当選対象情報が設定されている判定対象情報として、所定の当選対象情報が設定されている所定判定対象情報と、特定の当選対象情報が設定されている特定判定対象情報とが存在している構成において、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理では、所定判定対象情報への当選が発生し得る構成であって、特定判定対象情報への当選が発生しない構成である。これにより、所定の状況にて所定当否判定処理が実行される場合に、所定当選対象情報を含む所定の当選対象情報及び当該所定当選対象情報を含む特定の当選対象情報のうち、所定の当選対象情報が設定されている所定判定対象情報への当選が発生し得るようにすることがで

きるとともに、特定の当選対象情報が設定されている特定判定対象情報への当選が発生しないようにすることができる。

【１２５８】

特徴Ｋ４．いずれかの前記判定対象情報が設定される当選情報記憶手段（インデックス値カウンタ７４ａ）と、

いずれかの前記判定対象情報への当選が確定した状態（第５，第６の実施形態では主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ２８０６にて肯定判定が行われた状態、第７の実施形態では主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ４５０６にて肯定判定が行われた後にステップＳ４５０９～ステップＳ４５１２の処理が実行された状態）となったことに基づいて、当該当選が確定した前記判定対象情報を前記当選情報記憶手段に設定する当選情報設定手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０７の処理を実行する機能、第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５１３の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ｋ１乃至Ｋ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５９】

特徴Ｋ４によれば、当選情報記憶手段を参照することにより当選が確定した判定対象情報を特定可能とすることができる。これにより、当選が確定した判定対象情報を特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２６０】

特徴Ｋ５．前記所定の状況において前記所定当否判定処理が実行される場合には、前記所定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であり、

前記所定の状況とは異なる特定の状況（第５～第７の実施形態における通常遊技状態ＳＴ１１又はＡＴ状態ＳＴ１４、第７の実施形態におけるボーナス内部状態ＳＴ１２）において前記所定当否判定処理が実行される場合には、前記所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成であり、

本遊技機は、前記当選情報記憶手段に前記所定判定対象情報が設定されていることに基づいて、前記所定の状況において前記所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに対応する所定対応処理（所定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１４である場合には、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９及びステップＳ３２１７の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８及びステップＳ３３１６の処理、所定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１５である場合には、主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ３００６の処理）を実行する所定対応処理実行手段（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３００６の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９及びステップＳ３２１７の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８及びステップＳ３３１６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｋ４に記載の遊技機。

【１２６１】

特徴Ｋ５によれば、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であって、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成である。このため、当選情報記憶手段に所定判定対象情報が設定されていることに基づいて所定対応処理を実行する場合に、所定判定対象情報への当選が確定した状態が所定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理を不要とすることができる。これにより、所定判定対象情報への当選が確定した状態となったか否かを判定するための判定処理に加えて当該状態が所定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理が必要となる構成を比較して、所定の状況において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。よって、所定の状況において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて所定対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに

、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【１２６２】

特徴Ｋ６．前記特定の状況において前記所定当否判定処理が実行される場合には、前記特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であり、

前記所定の状況において前記所定当否判定処理が実行される場合には、前記特定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成であり、

本遊技機は、前記当選情報記憶手段に前記特定判定対象情報が設定されていることに基づいて前記特定の状況において前記特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに対応する特定対応処理（特定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１５である場合には、主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ３００６の処理、特定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１４である場合には主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９及びステップＳ３２１７の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８及びステップＳ３３１６の処理）を実行する特定対応処理実行手段（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３００６の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９及びステップＳ３２１７の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８及びステップＳ３３１６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｋ４又はＫ５に記載の遊技機。

【１２６３】

特徴Ｋ６によれば、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であって、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成である。このため、当選情報記憶手段に特定判定対象情報が設定されていることに基づいて特定対応処理を実行する場合に、特定判定対象情報への当選が確定した状態が特定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理を不要とすることができる。これにより、特定判定対象情報への当選が確定した状態となったか否かを判定するための判定処理に加えて当該状態が特定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理が必要となる構成を比較して、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。よって、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて特定対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【１２６４】

特徴Ｋ７．前記所定当否判定処理においていずれかの前記判定対象情報に当選した場合（第５，第６の実施形態において主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０６にて肯定判定が行われた場合）には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となり、当該当選が確定した前記判定対象情報が前記当選情報設定手段により前記当選情報記憶手段に設定されることを特徴とする特徴Ｋ４乃至Ｋ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６５】

特徴Ｋ７によれば、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選し、当該判定対象情報への当選が確定した状態となった場合に、当該状態が発生した状況を特定するための判定処理を不要としながら、当該当選が確定した判定対象情報が当選情報記憶手段に設定されるようにすることができる。これにより、いずれかの判定対象情報への当選が確定したことに基づいて当該判定対象情報が当選情報記憶手段に設定されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。特に、所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選し、当該所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて当該所定判定対象情報が当選情報記憶手段に設定されるようにするための処理、及

び所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選し、当該特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて当該特定判定対象情報が当選情報記憶手段に設定されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２６６】

特徴Ｋ８．前記特定記憶手段には、前記特定の状況において実行される前記所定当否判定処理にて利用される前記判定用情報群であって前記所定判定用情報群とは異なる前記判定用情報群として、前記所定判定対象情報及び前記特定判定対象情報を含む複数の前記判定対象情報が設定されている特定判定用情報群（第５の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ１、第６の実施形態における非内部用役抽選テーブルＴＢ３）が記憶されており、

前記特定判定用情報群において、前記特定判定対象情報に対応させて設定されている前記当否判定用情報は前記所定当否判定処理にて当選を発生させ得る情報（「０」よりも大きい「８５０」というポイント値ＰＶ）であり、前記所定判定対象情報に対応させて設定されている前記当否判定用情報は前記所定当否判定処理にて当選を発生させない情報（「０」というポイント値ＰＶ）であることを特徴とする特徴Ｋ７に記載の遊技機。

【１２６７】

特徴Ｋ８によれば、上記特徴Ｋ７の構成を備え、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選した場合には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となる構成において、特定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選し得るとともに、当該特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選しない。これにより、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合に、特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成とすることができるとともに、所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成とすることができる。

【１２６８】

特定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選し得る構成であって、当該特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選しない構成において、当該特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報及び特定判定対象情報のいずれもが判定実行対象となり得る構成とすることができる。また、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理及び特定の状況にて実行される所定当否判定処理の双方において、所定判定対象情報及び特定判定対象情報は判定実行対象となる構成である。これにより、特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選しない構成であるとともに、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選しない構成においても、所定の状況にて実行される所定当否判定処理及び特定の状況にて実行される所定当否判定処理において、所定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できるとともに、特定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動してしまうことを防止できる。

【１２６９】

特徴Ｋ９．前記対象更新手段は、前記所定判定用情報群又は前記特定判定用情報群を利用して実行される前記所定の当否判定処理において、前記判定実行対象となっている前記判定対象情報に当選しない結果となる度に、前記判定実行対象となっている前記判定対象情報を特定するための数値情報を所定の順番（第５，第６の実施形態において「１」から「２０」まで「１」ずつ増加していく昇順）で更新することにより前記判定実行対象を更新する手段（第５，第６の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ２８０９の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｋ８に記載の遊技機。

【１２７０】

特徴Ｋ９によれば、数値情報を所定の順番で更新することにより所定当否判定処理において判定実行対象となっている判定対象情報を更新することができるため、所定当否判定

処理において判定実行対象となっている判定対象情報を更新するための処理の処理構成を簡素化することができる。

【１２７１】

所定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される場合及び特定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される場合のいずれにおいても、所定当否判定処理にて当選が発生するまでに判定実行対象となった判定対象情報の数に対応する情報が当選情報記憶手段に設定されるようにすることができる。これらの場合の双方において、所定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数、及び特定判定対象情報が判定実行対象となるまでに判定実行対象となる判定対象情報の数が変動しない構成とすることにより、所定判定対象情報に当選した場合に当選情報記憶手段に記憶される情報が所定判定対象情報となるようにするための処理構成を簡素化することができるとともに、特定判定対象情報に当選した場合に数値情報記憶手段に記憶される情報が特定判定対象情報となるようにするための処理構成を簡素化することができる。

【１２７２】

特徴Ｋ１０．前記所定判定用情報群には、前記所定判定対象情報に対応する当選対象情報である所定の当選対象情報（所定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１４である場合にはチェリー当選データ、所定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１５である場合にはチェリー当選データ及びＢＢ当選データ）と、前記特定判定対象情報に対応する前記当選対象情報であって前記所定の当選対象情報とは異なる特定の当選対象情報（特定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１５である場合にはチェリー当選データ及びＢＢ当選データ、特定判定対象情報がインデックス値ＩＶ＝１４である場合にはチェリー当選データ）と、が設定されており、

前記所定の当選対象情報及び前記特定の当選対象情報には共通の所定当選対象情報（チェリー当選データ）が含まれており、

前記特定判定用情報群が利用される場合に前記所定当否判定処理において前記特定判定対象情報に当選する確率は、前記所定判定用情報群が利用される場合に前記所定当否判定処理において前記所定判定対象情報に当選する確率と同一の確率に設定されていることを特徴とする特徴Ｋ８又はＫ９に記載の遊技機。

【１２７３】

特徴Ｋ１０によれば、上記特徴Ｋ７の構成を備え、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選した場合には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となる構成であって、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定判定用情報群が利用される場合には所定当否判定処理にて所定判定対象情報に当選し得るとともに特定判定対象情報に当選しない構成であって、上記特徴Ｋ８の構成を備え、特定判定用情報群が利用される場合には所定当否判定処理にて特定判定対象情報に当選し得るとともに所定判定対象情報に当選しない構成において、特定判定用情報群が利用される場合に所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選する確率は、所定判定用情報群が利用される場合に所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選する確率と同一の確率である。これにより、特定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される場合に所定当選対象情報を含む特定の当選対象情報が設定されている特定判定対象情報への当選が確定した状態となる確率と、所定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される場合に所定当選対象情報を含む所定の当選対象情報が設定されている所定判定対象情報への当選が確定した状態となる確率と、を同一の確率とすることができる。

【１２７４】

特徴Ｋ１１．前記当選情報記憶手段に前記所定判定対象情報が設定されていることに基づいて、前記所定の状況において前記所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに対応する所定対応処理（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９及びステップＳ３２１７の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８及びステップＳ３３１６の処理）を実行する所定対応処理実行手段（第５の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３

２０９及びステップＳ３２１７の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８及びステップＳ３３１６の処理を実行する機能）を備え、
前記所定対応処理は、遊技者に所定特典（ＡＴ移行当選、ＡＴ状態ＳＴ１４における遊技媒体の残りの付与数の増加）が付与され易くなるようにするための処理（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３２０８～ステップＳ３２０９の処理、主側ＭＰＵ７２のステップＳ３３０７～ステップＳ３３０８の処理）であることを特徴とする特徴Ｋ８乃至Ｋ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【１２７５】
特徴Ｋ１１によれば、上記特徴Ｋ７の構成を備え、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選した場合には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となる構成であって、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選し得る構成であって、上記特徴Ｋ８の構成を備え、特定の状況にて実行される所定当否判定処理において所定判定対象情報に当選しない構成であるため、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には所定判定対象情報への当選が確定した状態となり得るとともに、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成である。これにより、当選情報記憶手段に所定判定対象情報が設定されていることに基づいて所定対応処理を実行する場合に、所定判定対象情報への当選が確定した状態が所定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理を不要とすることができる。よって、所定判定対象情報への当選が確定した状態となったか否かを判定するための判定処理に加えて当該状態が所定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理が必要となる構成を比較して、所定の状況において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。そして、所定の状況において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて所定対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。
【１２７６】
当選情報記憶手段に設定されている情報が所定判定対象情報であることに基づいて所定対応処理が実行される構成であるため、所定の状況にて実行された所定当否判定処理において所定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて、遊技者に所定特典が付与され易くなるようにすることができる。これにより、所定の状況において所定判定対象情報に当選している状態となったことの有利度を高めることができる。
【１２７７】
特徴Ｋ１２．前記当選情報記憶手段に前記特定判定対象情報が設定されていることに基づいて前記特定の状況において前記特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに対応する特定対応処理（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ３００６の処理）を実行する特定対応処理実行手段（第５～第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ３００６の処理を実行する機能）を備え、
前記特定対応処理は、前記特定の状況が終了されて前記所定の状況に移行することに対応する処理（主側ＭＰＵ７２におけるステップＳ３００６の処理）であることを特徴とする特徴Ｋ８乃至Ｋ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【１２７８】
特徴Ｋ１２によれば、上記特徴Ｋ７の構成を備え、所定当否判定処理においていずれかの判定対象情報に当選した場合には、当該判定対象情報に当選した状況とは無関係に、当該判定対象情報への当選が確定した状態となる構成であって、上記特徴Ｋ１の構成を備え、所定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選しない構成であって、上記特徴Ｋ８の構成を備え、特定の状況にて実行される所定当否判定処理において特定判定対象情報に当選し得る構成であるため、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成で

あるとともに、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成である。これにより、当選情報記憶手段に特定判定対象情報が設定されていることに基づいて特定対応処理を実行する場合に、特定判定対象情報への当選が確定した状態が特定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理を不要とすることができる。よって、特定判定対象情報への当選が確定した状態となったか否かを判定するための判定処理に加えて当該状態が特定の状況において発生したか否かを判定するための判定処理が必要となる構成を比較して、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことを特定するための処理の処理構成を簡素化することができる。そして、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて特定対応処理が実行されるようにするための処理の処理構成を簡素化することができるとともに、当該処理に対応するプログラムを記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【１２７９】

特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得る構成であるため、特定の状況において特定判定対象情報への当選が確定した状態となったことに基づいて特定の状況が終了されて所定の状況に移行することに対応する処理が実行されるようにすることができる。また、所定の状況において所定当否判定処理が実行される場合には特定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成であることにより、既に所定の状況である状態において特定の状況が終了されて所定の状況に移行することに対応する処理が実行されてしまうことを防止できる。

【１２８０】

特徴Ｋ１３．前記所定の状況及び前記特定の状況のいずれにおいても、前記所定判定用情報群（第７の実施形態における非ボーナス用役抽選テーブルＴＢ５）を利用して前記所定当否判定処理が実行されることを特徴とする特徴Ｋ４乃至Ｋ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２８１】

特徴Ｋ１３によれば、所定の状況において所定当否判定処理に利用される判定用情報群と、特定の状況において所定当否判定処理に利用される判定用情報群とが異なっている構成と比較して、判定用情報群を記憶しておくために必要となる特定記憶手段のデータ容量を低減することができる。

【１２８２】

特徴Ｋ１４．前記当選情報設定手段は、前記特定の状況であって、前記所定判定対象情報が前記判定実行対象となっている状況において、前記所定当否判定処理にて当選と判定されたことに基づいて、当該所定当否判定処理にて当選した前記判定対象情報が確定する前に、当選した前記判定対象情報として特定されている前記判定対象情報を、前記所定判定対象情報から前記特定判定対象情報に変更することにより前記特定判定対象情報に当選している状態を発生させる手段（第７の実施形態における主側ＭＰＵ７２のステップＳ４５０９～ステップＳ４５１１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｋ１３に記載の遊技機。

【１２８３】

特徴Ｋ１４によれば、特定の状況であって、所定判定対象情報が判定実行対象となっている状況において、所定当否判定処理にて当選と判定された場合には、当該所定判定対象情報に代えて特定判定対象情報に当選している状態とすることができる。これにより、特徴Ｋ１３の構成を備え、所定の状況及び特定の状況のいずれにおいても所定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される構成において、特定の状況では、特定判定対象情報への当選が確定した状態となり得るとともに、所定判定対象情報への当選が確定した状態とはならない構成とすることができる。

【１２８４】

上記特徴Ｋ１３の構成を備え、所定の状況及び特定の状況のいずれにおいても所定判定用情報群を利用して所定当否判定処理が実行される構成である。これにより、所定の状況

において所定当否判定処理が実行される場合に所定判定対象情報への当選が確定した状態となる確率と、特定の状況において所定当否判定処理が実行される場合に特定判定対象情報への当選が確定した状態となる確率と、を同一の確率とすることができる。

【１２８５】

なお、特徴Ｋ１～Ｋ１４の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１０、特徴Ｂ１～Ｂ８、特徴Ｃ１～Ｃ６、特徴Ｄ１～Ｄ７、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ６、特徴Ｉ１～Ｉ１４、特徴Ｊ１～Ｊ９、特徴Ｋ１～Ｋ１４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２８６】

上記特徴Ｋ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２８７】

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

【１２８８】

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

【１２８９】

ここで、上記例示等のような遊技機においては当否判定が好適に行われるようにする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２９０】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【１２９１】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【１２９２】

スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【符号の説明】

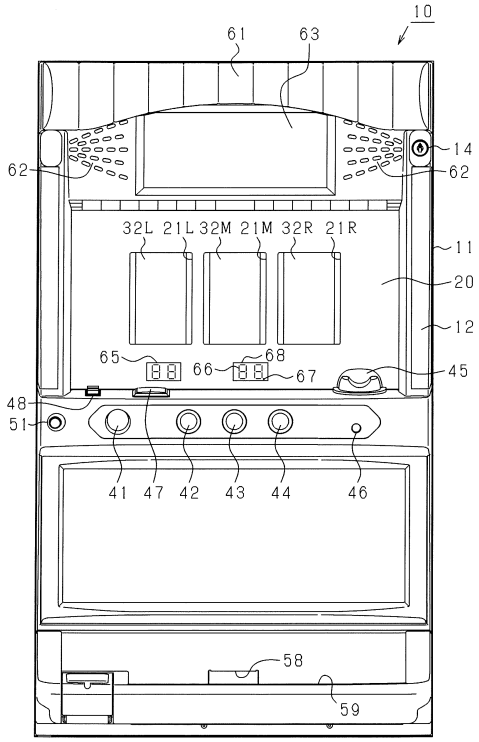
【１２９３】

１０…スロットマシン、３１…リールユニット、３２Ｌ…左リール、３２Ｍ…中リール、３２Ｒ…右リール、４１…スタートレバー、４２～４４…ストップボタン、６３…画像表示装置、６６…兼用表示部、７２…主側ＭＰＵ、７３…主側ＲＯＭ、７４…主側ＲＡＭ、７４ａ…インデックス値カウンタ、７４ｄ…ＡＴ継続カウンタ、７４ｈ～７４ｍ…達成フラグ、９２…演出側ＭＰＵ、９４…演出側ＲＡＭ、９４ａ…表示対象残数カウンタ、９４ｂ…非表示対象残数カウンタ、９６ｄ…合計獲得数カウンタ、９６ｅ…ＡＴ差枚数カウンタ、９６ｆ…待機カウンタ、９６ｋ…終了時状況用エリア、９７…領域内処理用のスタックエリア、９８…領域外処理用のワークエリア、９８ｂ…終了判定カウンタ、９８ｃ…終了フラグ、Ｇ２１…残り付与数画像、Ｇ２２…獲得数画像、Ｇ２３…消化ゲーム数画像

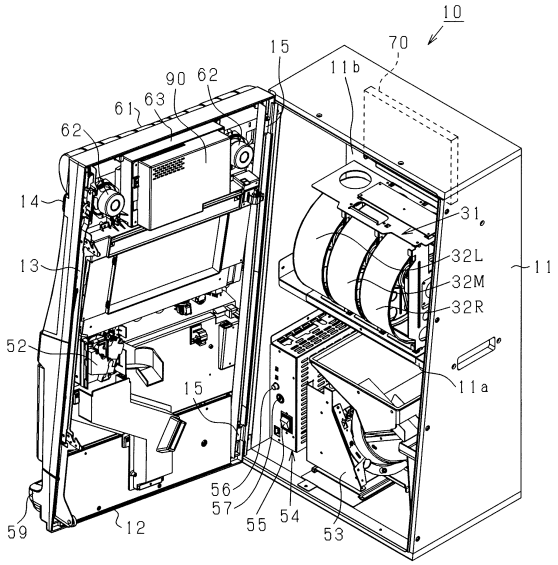
、Ｇ２５…暗転画像、Ｇ２６…ＧＥＴ画像、Ｇ３１…エンディング成立前画像、Ｇ３３…終了前画像、Ｇ４１…基準到達画像、ＩＶ…インデックス値、ＰＶ…ポイント値、ＳＴ１１…通常遊技状態、ＳＴ１２…ボーナス内部状態、ＳＴ１４…ＡＴ状態、ＴＢ１…非内部用役抽選テーブル、ＴＢ２…内部用役抽選テーブル、ＴＢ３…非内部用役抽選テーブル、ＴＢ４…内部用役抽選テーブル、ＴＢ５…非ボーナス用役抽選テーブル。

【図面】

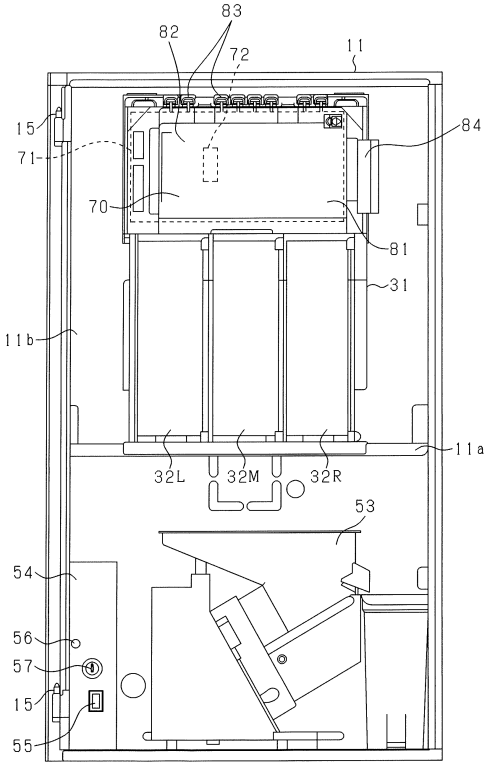
【図１】



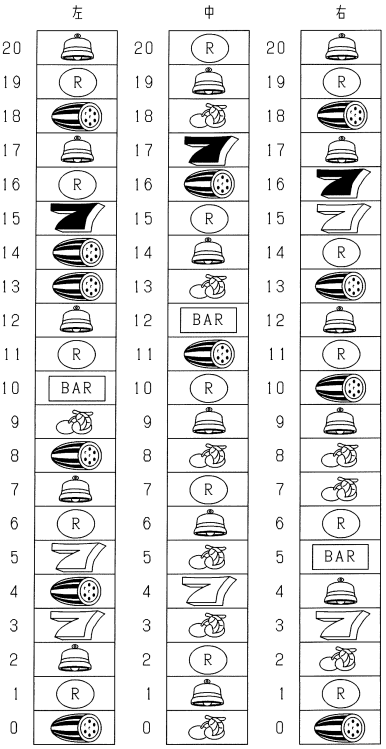
【図２】



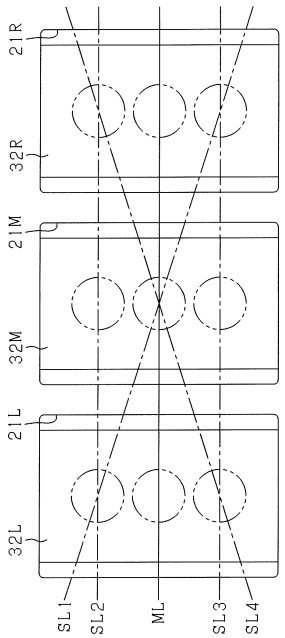
【図３】



【図４】



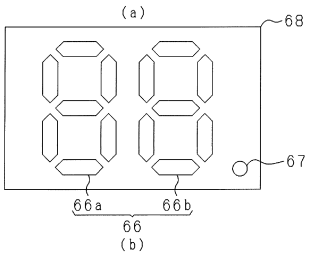
【図５】



【図６】

入賞態様	停止図柄			特典	状態移行
	左リール	中リール	右リール		
第1補填	ベル	ベル	赤7	1枚	－
第2補填	ベル	赤7	ベル	1枚	－
第3補填	赤7	ベル	ベル	1枚	－
第4補填	ベル	ベル	BAR	1枚	－
第5補填	ベル	BAR	ベル	1枚	－
第6補填	BAR	ベル	ベル	1枚	－
第7補填	ベル	ベル	白7	1枚	－
第8補填	ベル	白7	ベル	1枚	－
第9補填	白7	ベル	ベル	1枚	－
第1ベル	ベル	ベル	ベル	15枚	－
第2ベル	ベル	ベル	リプレイ	15枚	－
第1スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5枚	－
第2スイカ	スイカ	スイカ	BAR	5枚	－
チェリー	チェリー	－	－	4枚	－
通常リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	－
	赤7	赤7	BAR		－
	リプレイ	赤7	リプレイ		－
	リプレイ	赤7	BAR		－
	スイカ	赤7	ベル		－
第1チャンスリプレイ	リプレイ	チェリー	ベル	再遊技	－
第2チャンスリプレイ	スイカ	ベル	リプレイ	再遊技	－
第1CB	赤7	赤7	白7	－	第1CB状態
第2CB	白7	白7	赤7	－	第2CB状態

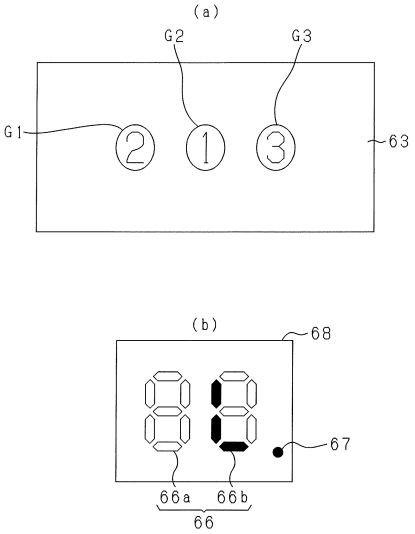
【図７】



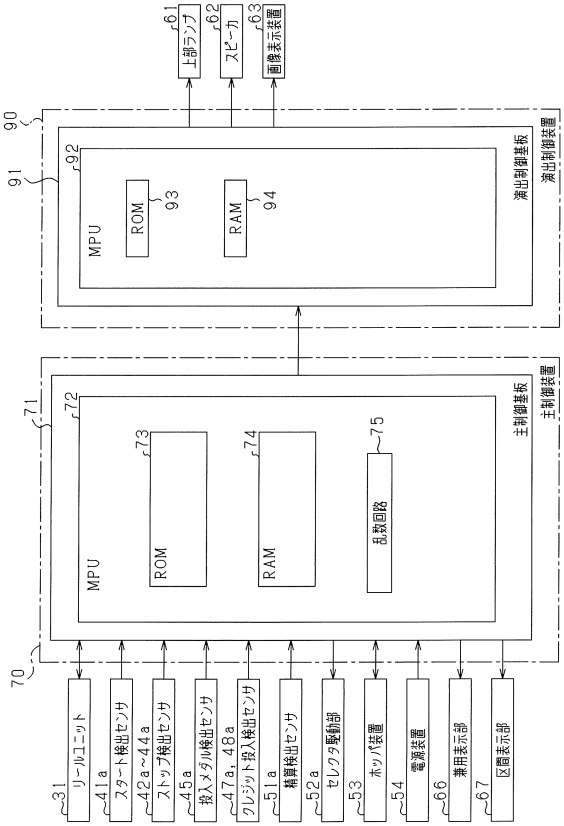
(b)

報知内容	表示内容
左→中→右	
左→右→中	
中→左→右	
中→右→左	
右→左→中	
右→中→左	
左が第１停止	
中が第１停止	
右が第１停止	

【図８】



【図９】

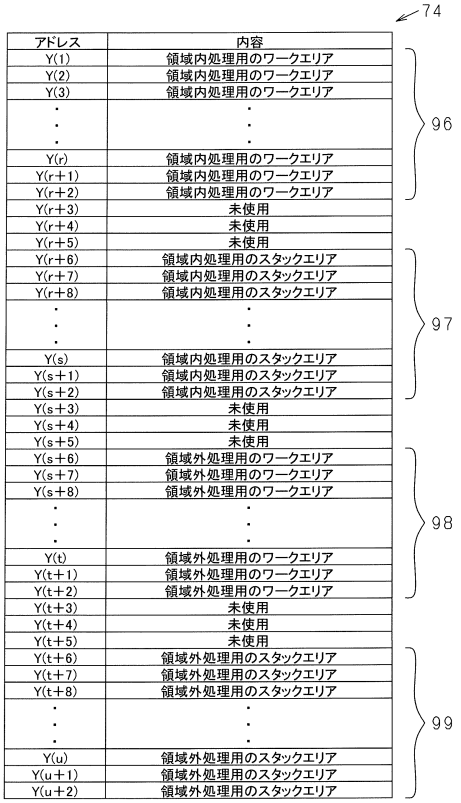


【図１０】

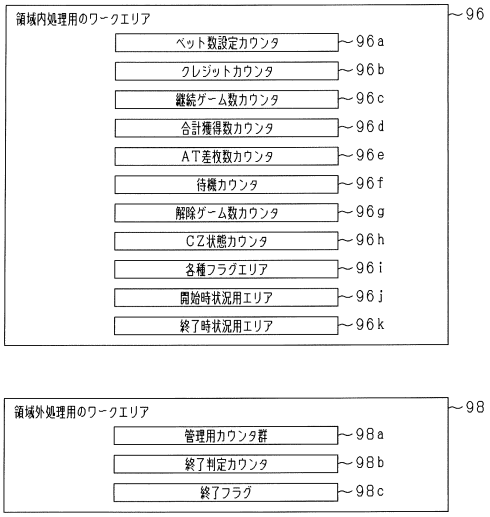
73

アドレス	内容
X(1)	領域内処理用のプログラム
X(2)	領域内処理用のプログラム
X(3)	領域内処理用のプログラム
・ ・ ・	・ ・ ・
X(k)	領域内処理用のプログラム
X(k＋1)	領域内処理用のプログラム
X(k＋2)	領域内処理用のプログラム
X(k＋3)	未使用
X(k＋4)	未使用
X(k＋5)	未使用
X(k＋6)	領域内処理用のデータ
X(k＋7)	領域内処理用のデータ
X(k＋8)	領域内処理用のデータ
・ ・ ・	・ ・ ・
X(m)	領域内処理用のデータ
X(m＋1)	領域内処理用のデータ
X(m＋2)	領域内処理用のデータ
X(m＋3)	未使用
X(m＋4)	未使用
X(m＋5)	未使用
X(m＋6)	領域外処理用のプログラム
X(m＋7)	領域外処理用のプログラム
X(m＋8)	領域外処理用のプログラム
・ ・ ・	・ ・ ・
X(n)	領域外処理用のプログラム
X(n＋1)	領域外処理用のプログラム
X(n＋2)	領域外処理用のプログラム
X(n＋3)	未使用
X(n＋4)	未使用
X(n＋5)	未使用
X(n＋6)	領域外処理用のデータ
X(n＋7)	領域外処理用のデータ
X(n＋8)	領域外処理用のデータ
・ ・ ・	・ ・ ・
X(p)	領域外処理用のデータ
X(p＋1)	領域外処理用のデータ
X(p＋2)	領域外処理用のデータ

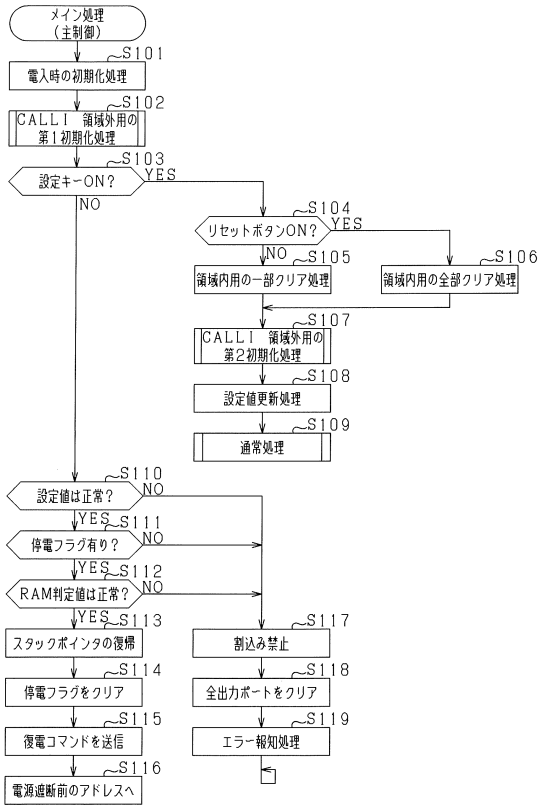
【図１１】



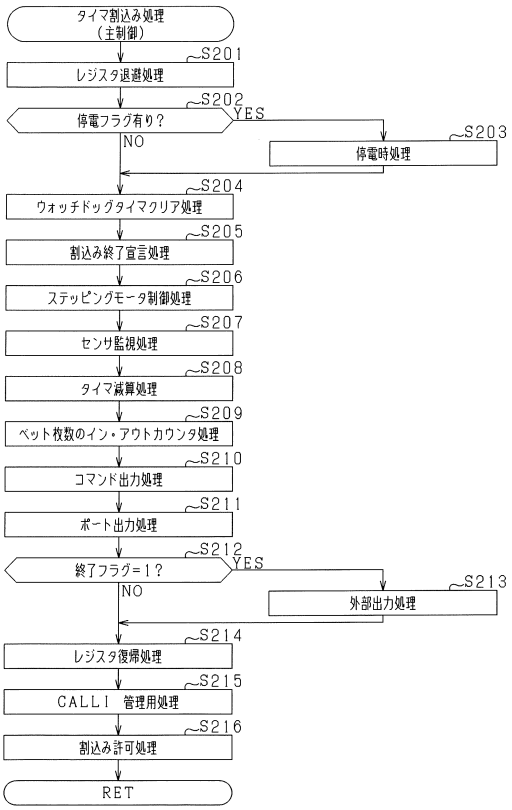
【図１２】



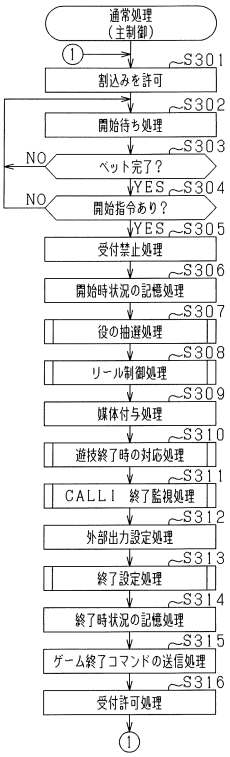
【図１３】



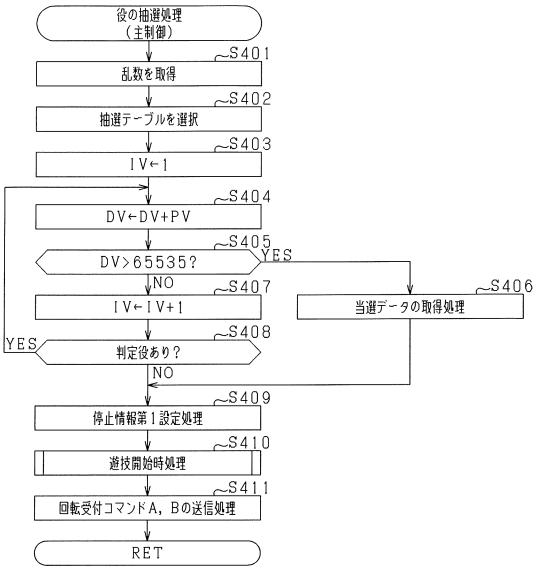
【図１４】



【図１５】



【図１６】



【図１７】

3枚ベット時の役抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	第1ベル、第1補填	3000
2	第1ベル、第4補填	3000
3	第1ベル、第3補填	3000
4	第1ベル、第6補填	3000
5	第1ベル、第2補填	3000
6	第1ベル、第5補填	3000
7	第2ベル、第7補填	3000
8	第2ベル、第9補填	3000
9	第2ベル、第8補填	3000
10	第1ベル	7000
11	第1スイカ	400
12	第2スイカ	450
13	チェリー	155
14	第1チャンスリプレイ	200
15	第2チャンスリプレイ	400
16	通常リプレイ	9000
17	第1CB	20000

【図１８】

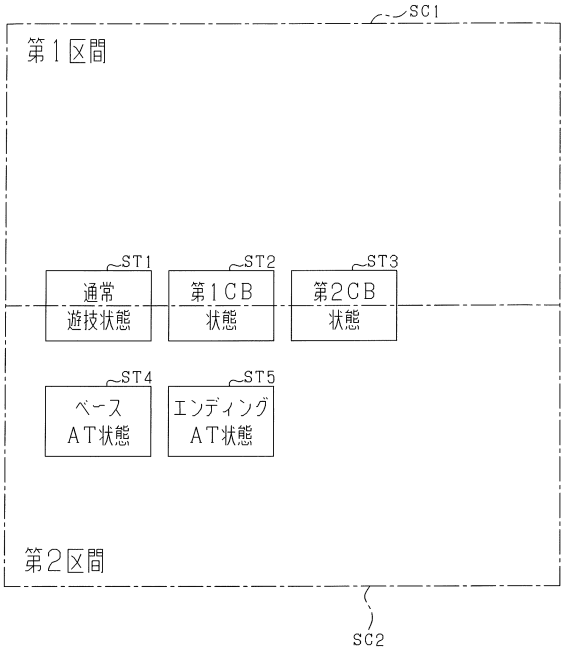
2枚ベット時の役抽選テーブル

IV	当選役	PV
1	第1ベル、第1補填	900
2	第1ベル、第4補填	900
3	第1ベル、第3補填	900
4	第1ベル、第6補填	900
5	第1ベル、第2補填	900
6	第1ベル、第5補填	900
7	第2ベル、第7補填	900
8	第2ベル、第9補填	900
9	第2ベル、第8補填	900
10	第1ベル	4500
11	第1スイカ	200
12	第2スイカ	250
13	チェリー	100
14	第1チャンスリプレイ	120
15	第2チャンスリプレイ	240
16	通常リプレイ	5500
17	第2CB	30000

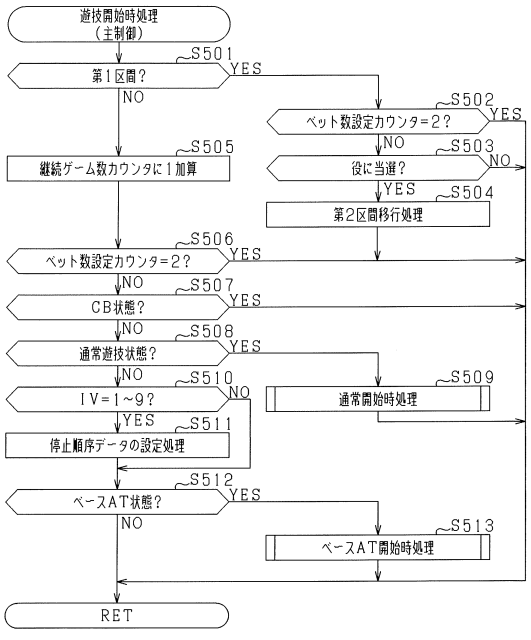
【図１９】

IV	左→中→右	左→右→中	中→右→左	中→左→右	右→左→中	右→中→左
1	第1ベル	第1補填	第1補填	第1補填	第1補填	第1補填
2	第4補填	第1ベル	第4補填	第4補填	第4補填	第4補填
3	第3補填	第3補填	第3補填	第1ベル	第3補填	第3補填
4	第6補填	第6補填	第6補填	第6補填	第6補填	第6補填
5	第2補填	第2補填	第2補填	第2補填	第1ベル	第2補填
6	第5補填	第5補填	第5補填	第5補填	第5補填	第1ベル
7	第2ベル	第2ベル	第7補填	第7補填	第7補填	第7補填
8	第9補填	第9補填	第2ベル	第8補填	第9補填	第9補填
9	第8補填	第8補填	第8補填	第1ベル	第2ベル	第2ベル
10	第1ベル	第1ベル	第1ベル	第1スイカ	第1ベル	第1ベル
11	第1スイカ	第1スイカ	第1スイカ	第2スイカ	第1スイカ	第1スイカ
12	第2スイカ	第2スイカ	第2スイカ	チェリー	第2スイカ	第2スイカ
13	チェリー	チェリー	チェリー	第1チャンスリプレイ	チェリー	チェリー
14	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ
15	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	通常リプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ
16	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	第1CB(第2CB)	通常リプレイ	通常リプレイ
17	第1CB(第2CB)	第1CB(第2CB)	第1CB(第2CB)		第1CB(第2CB)	第1CB(第2CB)

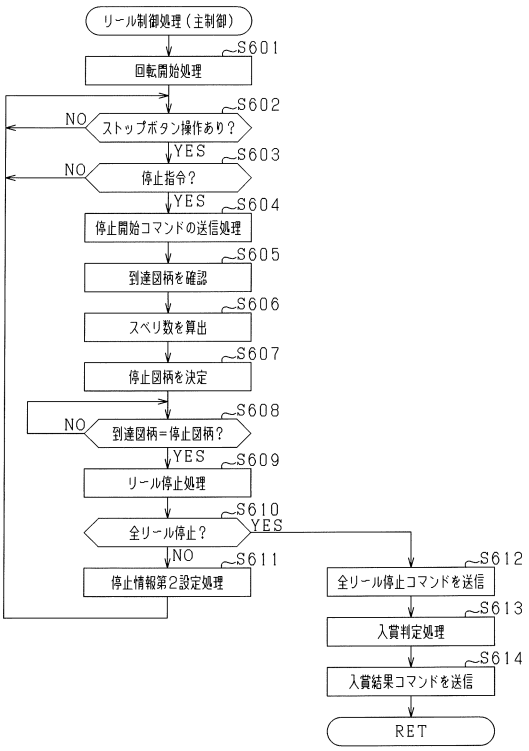
【図２０】



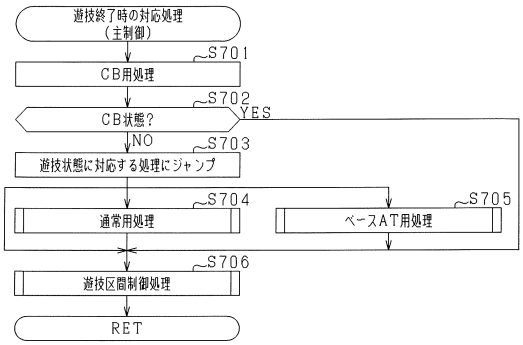
【図２１】



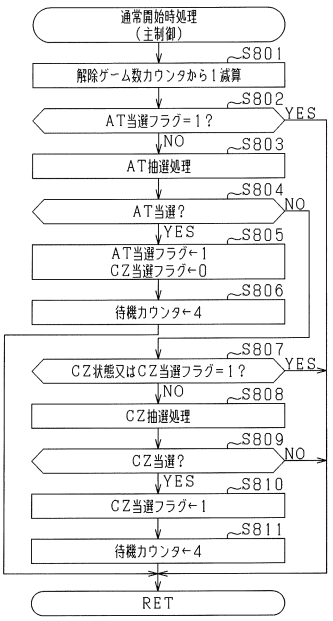
【図２２】



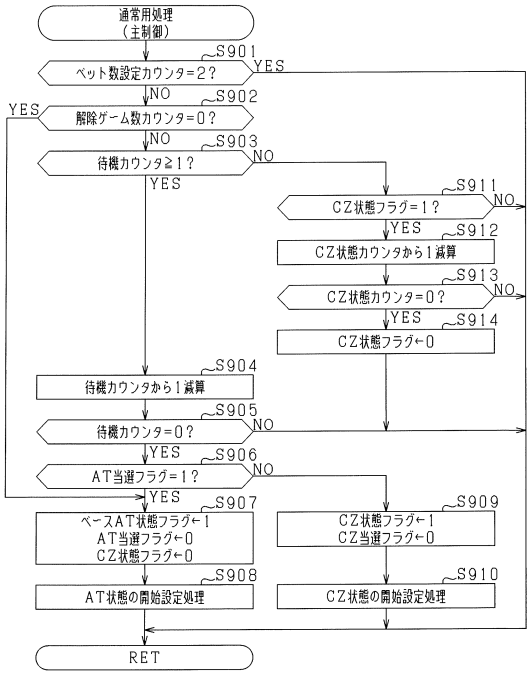
【図２３】



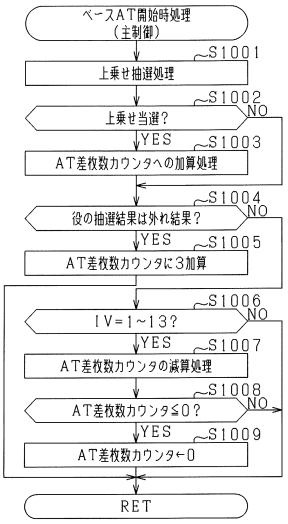
【図２４】



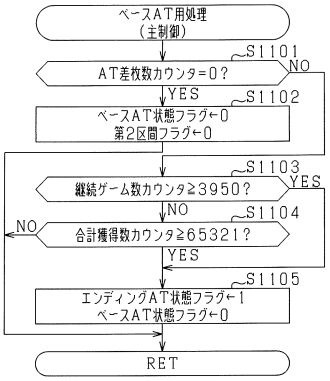
【図２５】



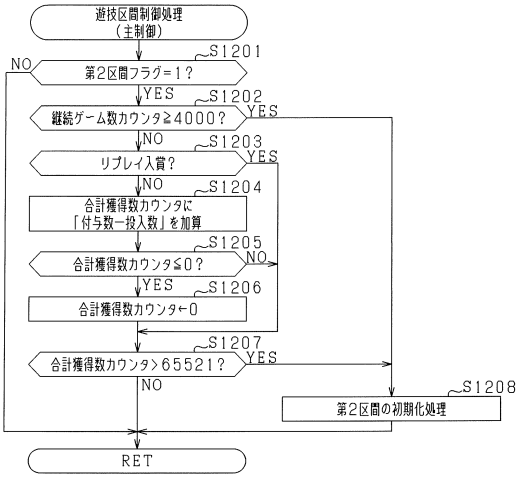
【図２６】



【図２７】

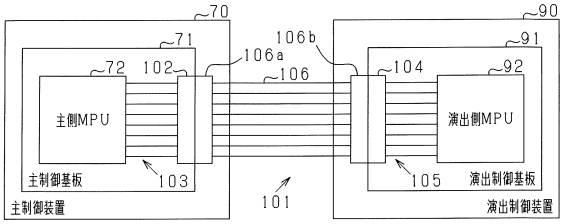


【図２８】



【図２９】

（a）



（b）

コマンドの種類	送信契機
復帰コマンド	電断復帰時
設定変更開始コマンド	設定変更開始時
設定変更終了コマンド	設定変更終了時
ベット設定コマンド	ベット設定時
回転受付コマンドA	ゲーム開始に対応するスタートレバーON時
回転受付コマンドB	ゲーム開始に対応するスタートレバーON時
回転開始コマンド	リール回転開始時
停止可コマンド	リールの正常回転待ち後
第1停止開始コマンド	第1リール停止開始時
第2停止開始コマンド	第2リール停止開始時
第3停止開始コマンド	第3リール停止開始時
全リール停止コマンド	全リール停止時
図柄コマンド	全リールの全ストップボタンOFF時
入賞結果コマンド	入賞判定終了時
ゲーム終了コマンドA	1ゲーム終了時
ゲーム終了コマンドB	1ゲーム終了時
エラー発生コマンド	エラー発生時
エラー解除コマンド	エラー解除時
ドア開閉コマンド	ドア開閉状態変更時

【図３０】

（a）回転受付コマンドA

1	コマンドヘッダ
2	設定値
3	ベット数
4	抽選結果の種別
5	停止順序
6	今回のゲームの遊技状態
7	次回のゲームの遊技状態
8	今回のゲームの遊技区間
9	次回のゲームの遊技区間

（b）回転受付コマンドB

1	コマンドヘッダ
2	継続ゲーム数カウンタ
3	合計獲得数カウンタ
4	解除ゲーム数カウンタ
5	待機カウンタ
6	CZ状態カウンタ
7	AT差枚数カウンタ
8	上乗せ付与数
9	終了判定カウンタ

【図３１】

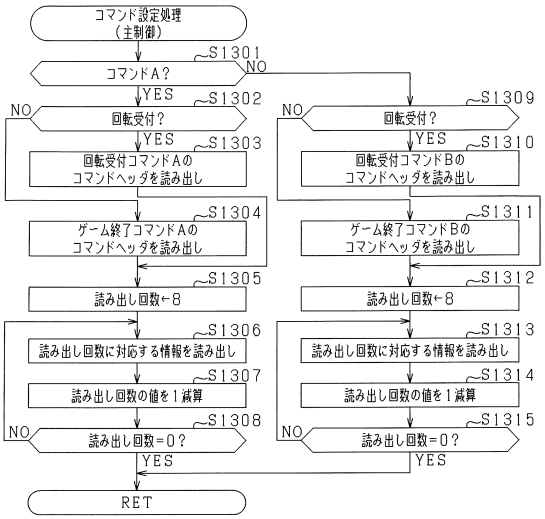
(a)ゲーム終了コマンドA

1	コマンドヘッダ
2	設定値
3	ベット数
4	抽選結果の種別
5	停止順序
6	今回のゲームの遊技状態
7	次回のゲームの遊技状態
8	今回のゲームの遊技区間
9	次回のゲームの遊技区間

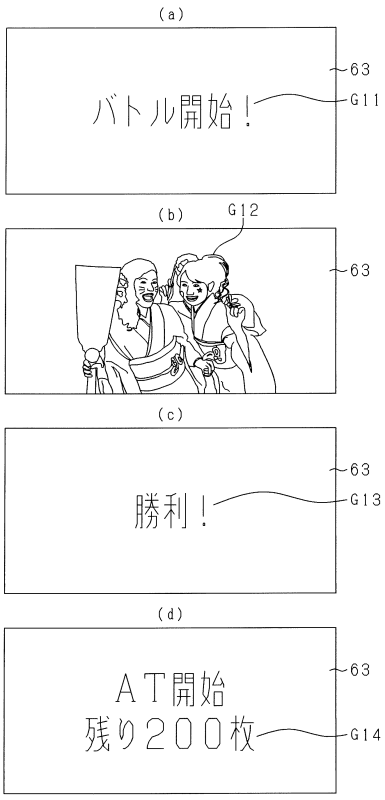
(b)ゲーム終了コマンドB

1	コマンドヘッダ
2	継続ゲーム数カウンタ
3	合計獲得数カウンタ
4	解除ゲーム数カウンタ
5	待機カウンタ
6	CZ状態カウンタ
7	AT差枚数カウンタ
8	上乗せゲーム数
9	終了判定カウンタ

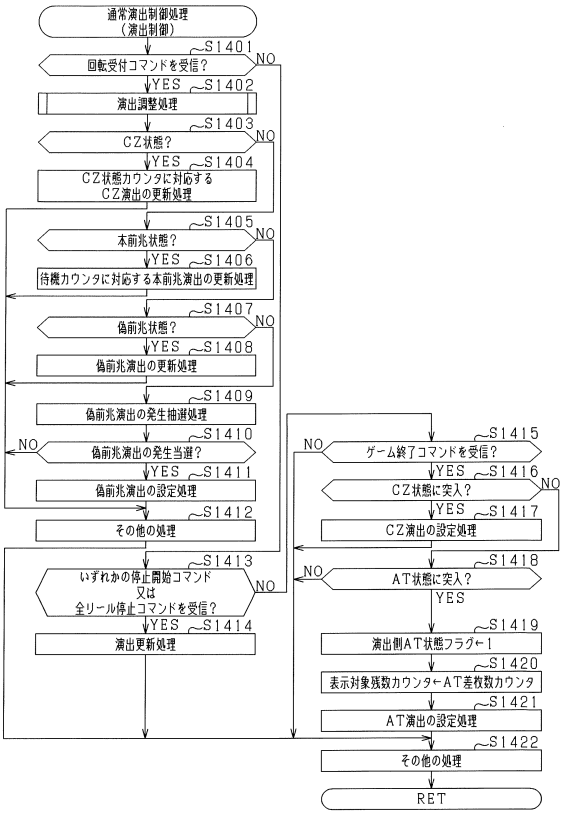
【図３２】



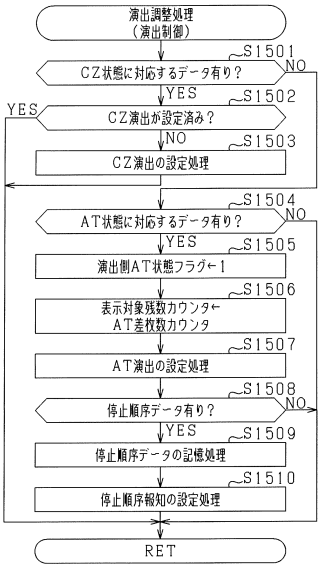
【図３３】



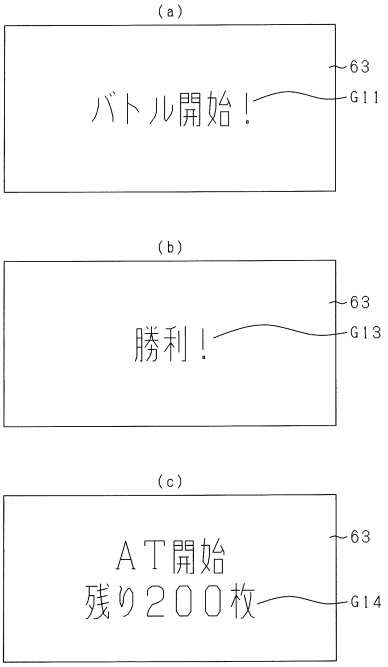
【図３４】



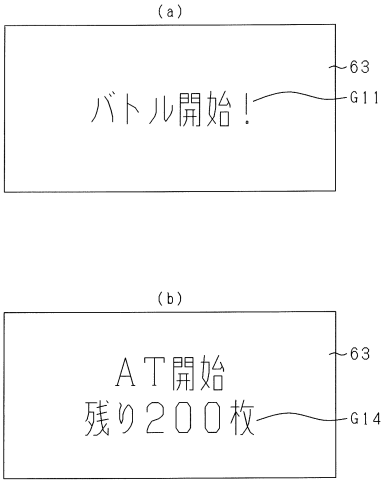
【図３５】



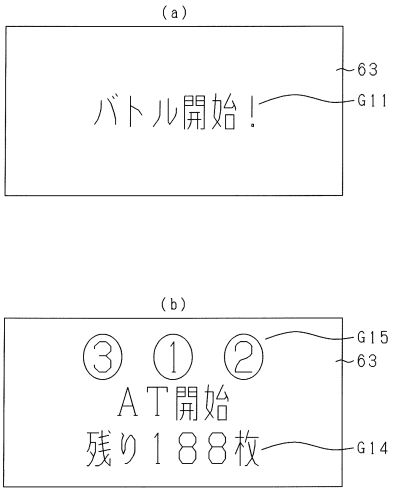
【図３６】



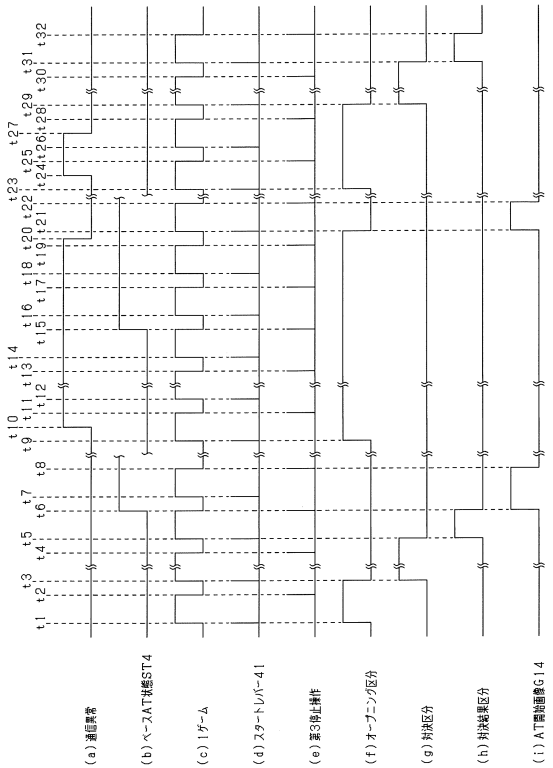
【図３７】



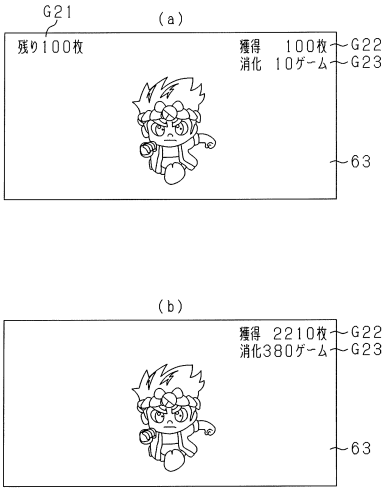
【図３８】



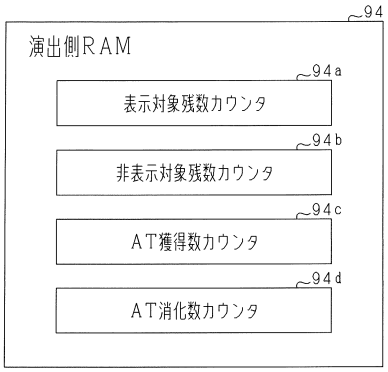
【図３９】



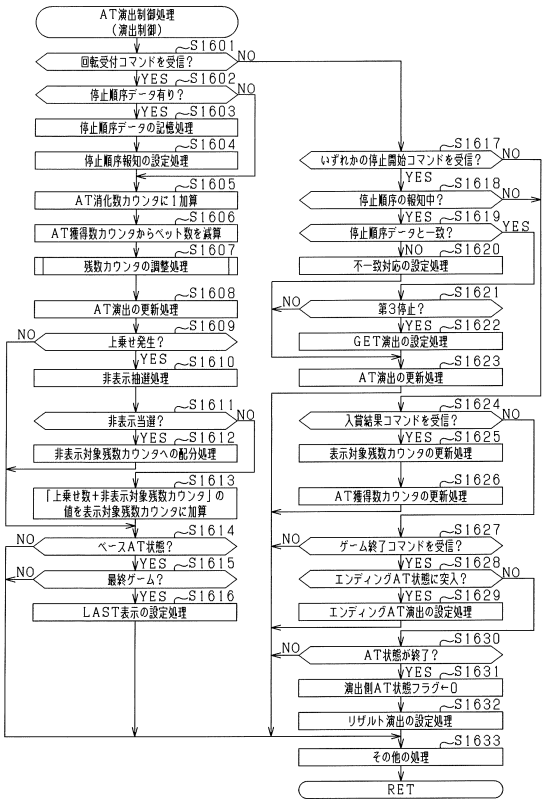
【図４０】



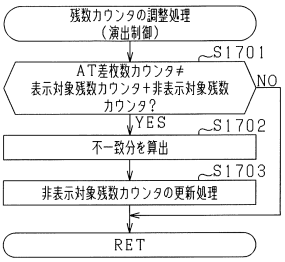
【図４１】



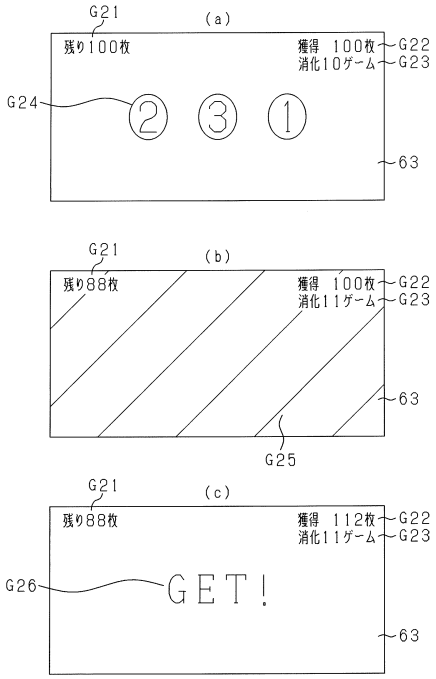
【図４２】



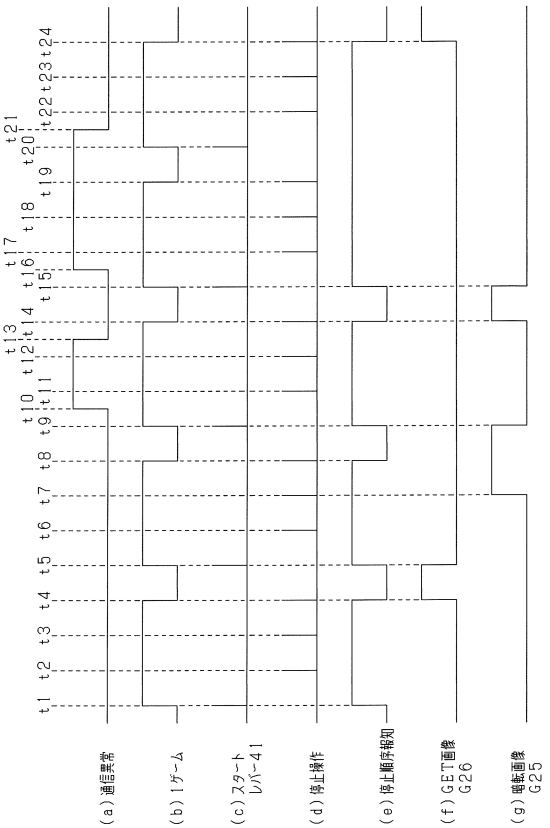
【図４３】



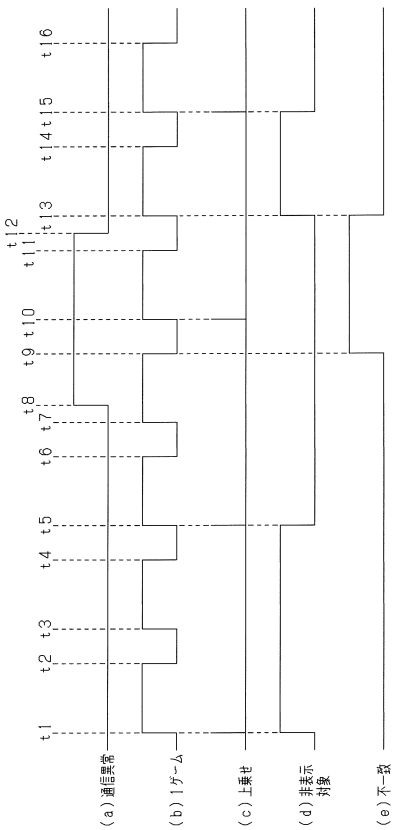
【図４４】



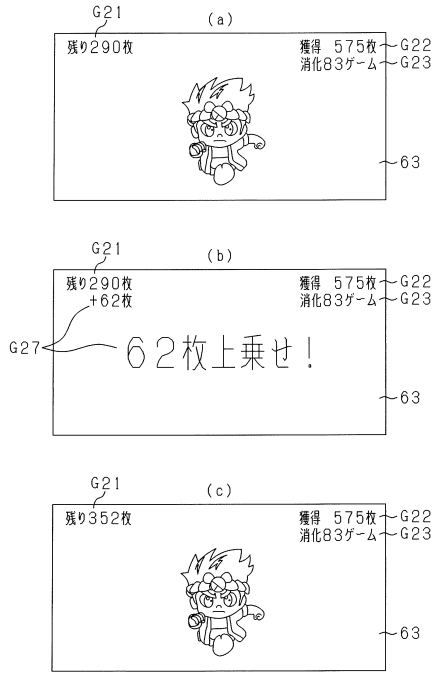
【図４５】



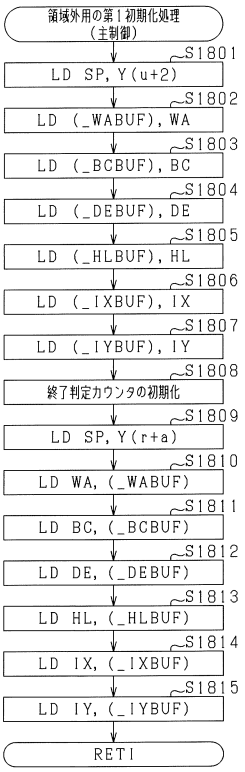
【図４６】



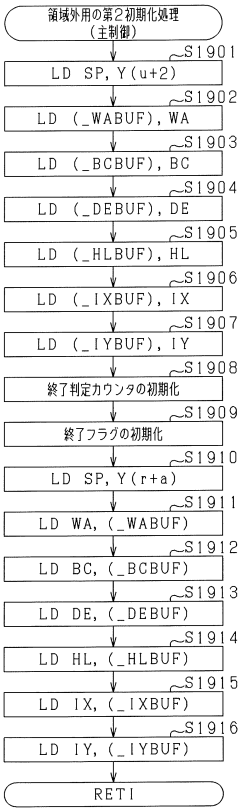
【図４７】



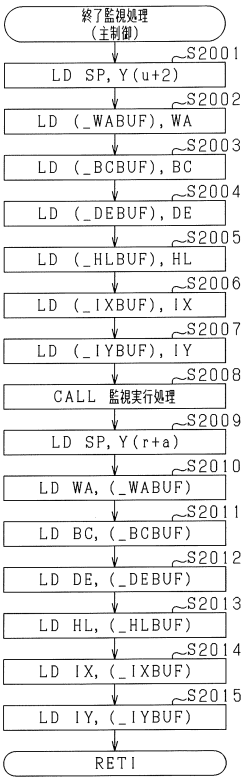
【図４８】



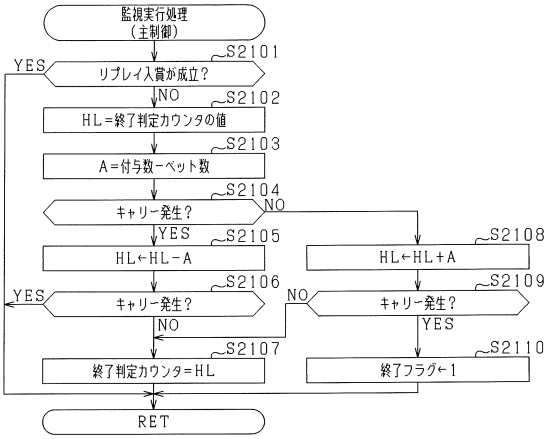
【図４９】



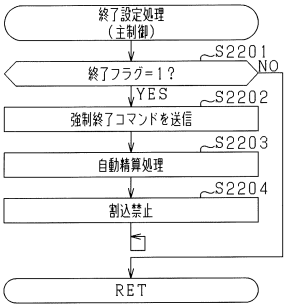
【図５０】



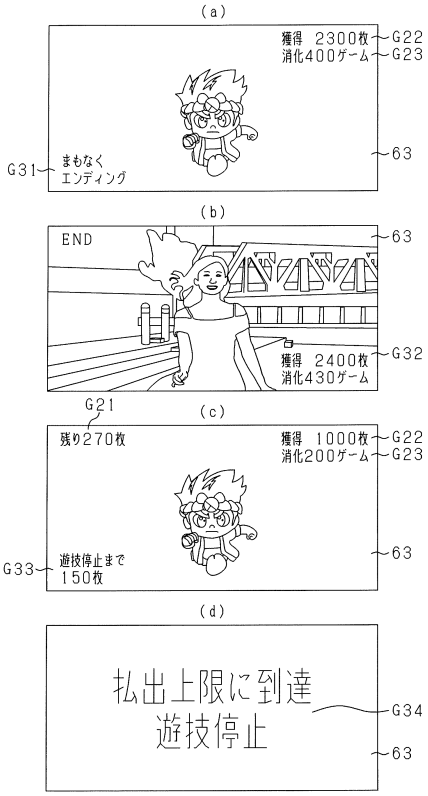
【図５１】



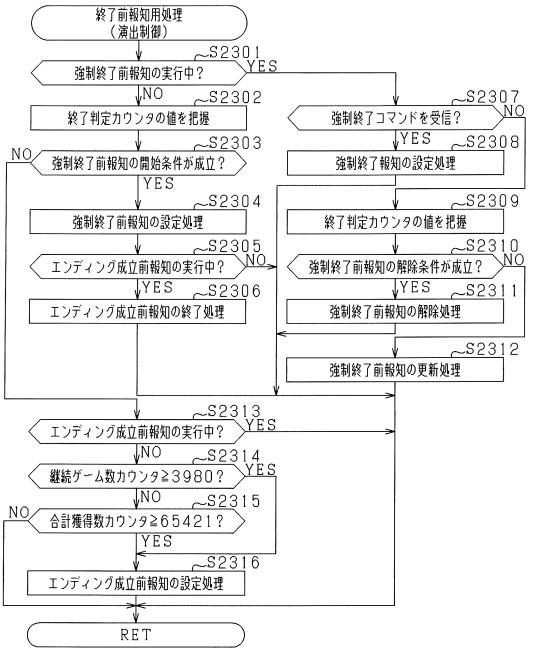
【図５２】



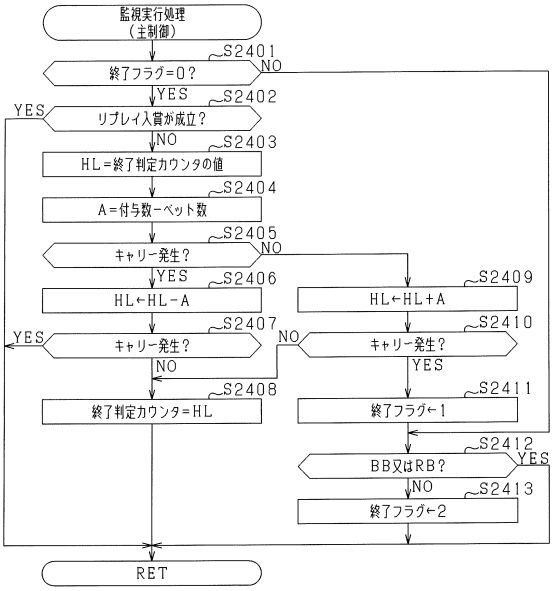
【図５３】



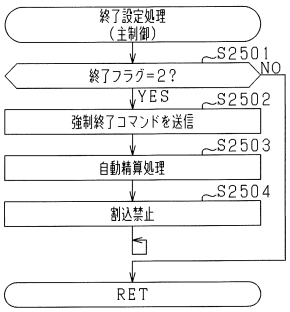
【図５４】



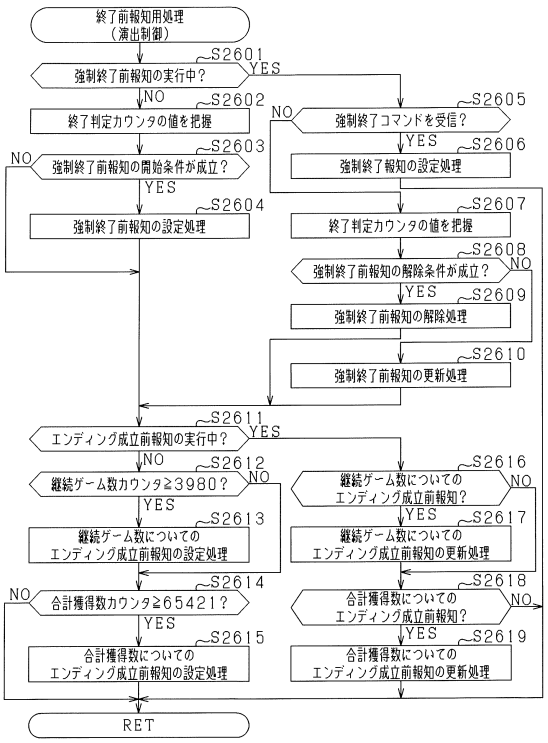
【図５５】



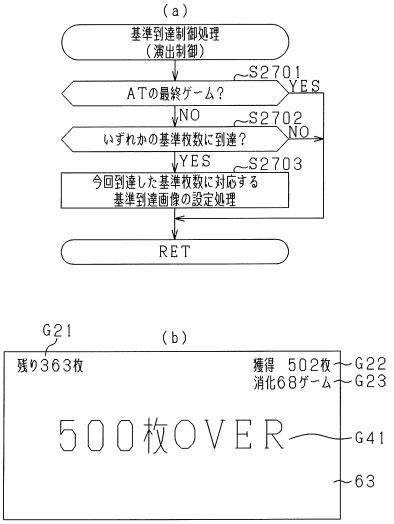
【図５６】



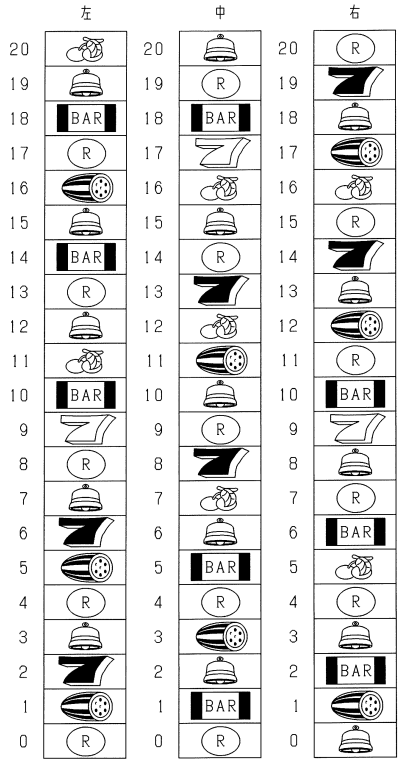
【図５７】



【図５８】



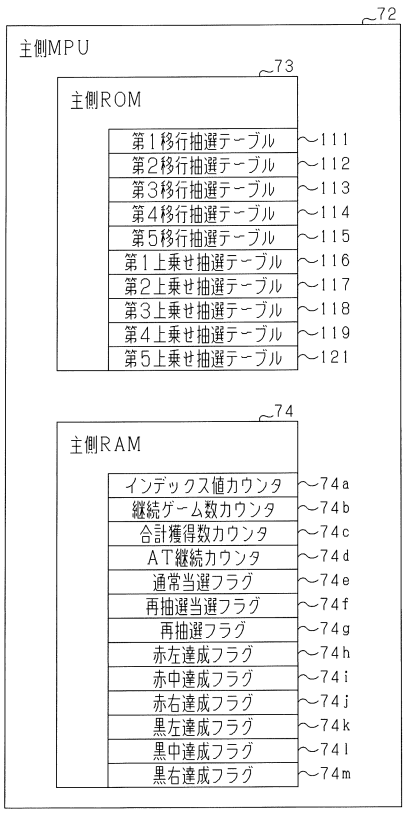
【図５９】



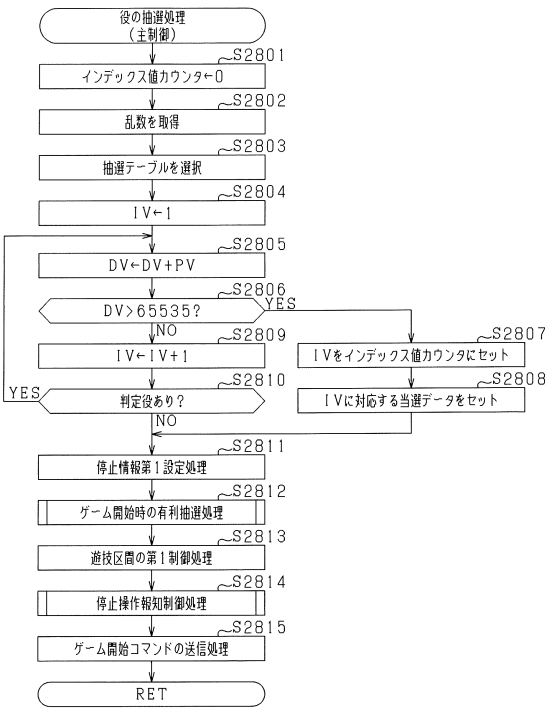
【図６０】

入賞態様	停止図柄 左リール	停止図柄 中リール	停止図柄 右リール	特典	状態移行
第1補填	リプレイ	ベル	ベル	1枚	—
第2補填	ベル	ベル	リプレイ	1枚	—
第3補填	ベル	リプレイ	ベル	1枚	—
第4補填	赤7、黒BAR	ベル	赤7、黒BAR	1枚	—
第5補填	赤7、黒BAR	赤7、黒BAR	リプレイ	1枚	—
第6補填	ベル	赤7、黒BAR	赤7、黒BAR	1枚	—
第7補填	赤7、黒BAR	リプレイ	赤7、黒BAR	1枚	—
第1赤ベル	赤7	ベル	ベル	11枚	—
第2赤ベル	赤7	ベル	リプレイ	13枚	—
第3赤ベル	ベル	赤7	ベル	11枚	—
第4赤ベル	ベル	赤7	リプレイ	13枚	—
第5赤ベル	ベル	ベル	赤7	11枚	—
第6赤ベル	ベル	リプレイ	赤7	13枚	—
第1黒ベル	黒BAR	ベル	ベル	10枚	—
第2黒ベル	黒BAR	ベル	リプレイ	12枚	—
第3黒ベル	ベル	黒BAR	ベル	10枚	—
第4黒ベル	ベル	黒BAR	リプレイ	12枚	—
第5黒ベル	ベル	ベル	黒BAR	10枚	—
第6黒ベル	ベル	リプレイ	黒BAR	12枚	—
通常ベル	ベル	ベル	黒BAR	15枚	—
チェリー	チェリー	—	—	2枚	—
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5枚	—
通常リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	—
	赤7、黒BAR	黒BAR、チェリー	黒BAR、スイカ		—
	白7、スイカ	リプレイ	ベル		—
	白7、スイカ	ベル	リプレイ		—
第1チャンスリプレイ	リプレイ	リプレイ	ベル	再遊技	—
第2チャンスリプレイ	リプレイ	リプレイ	黒BAR、スイカ	再遊技	—
BB	赤7	赤7	赤7	—	BB状態

【図６１】



【図６２】



【図６３】

（ａ）
非内部用役抽選テーブル

TB1

IV	当選役	PV	第1停止	第2停止
1	第1赤ベル、第1補填、第4補填	2250	左	中
2	第1黒ベル、第1補填、第4補填	2250		右
3	第2赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
4	第2黒ベル、第2補填、第5補填	2250		
5	第3赤ベル、第3補填、第6補填	2250	中	左
6	第3黒ベル、第3補填、第6補填	2250		右
7	第4赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
8	第4黒ベル、第2補填、第5補填	2250		
9	第5赤ベル、第2補填、第6補填	2250	右	左
10	第5黒ベル、第2補填、第6補填	2250		中
11	第6赤ベル、第3補填、第7補填	2250		
12	第6黒ベル、第3補填、第7補填	2250		
13	通常ベル	7000	—	—
14	チェリー	0	—	—
15	チェリー、BB	850	—	—
16	スイカ	155	—	—
17	第1チャンスリプレイ	200	—	—
18	第2チャンスリプレイ	400	—	—
19	通常リプレイ	9000	—	—
20	BB	500	—	—

（ｂ）
内部用役抽選テーブル

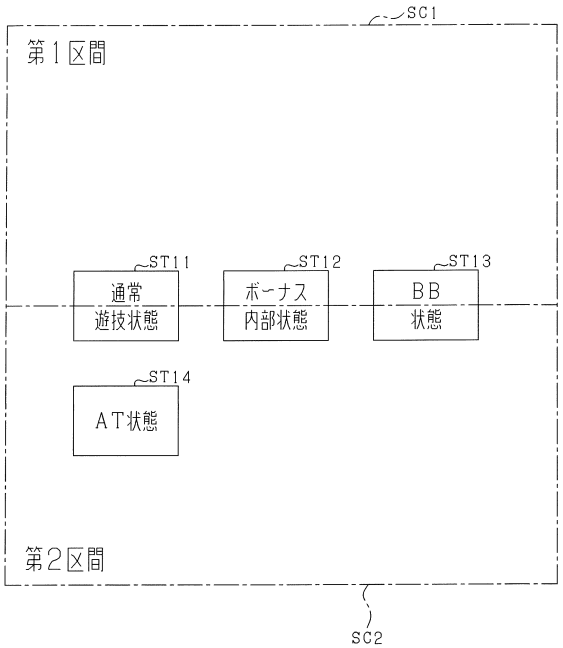
TB2

IV	当選役	PV	第1停止	第2停止
1	第1赤ベル、第1補填、第4補填	2250	左	中
2	第1黒ベル、第1補填、第4補填	2250		右
3	第2赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
4	第2黒ベル、第2補填、第5補填	2250		
5	第3赤ベル、第3補填、第6補填	2250	中	左
6	第3黒ベル、第3補填、第6補填	2250		右
7	第4赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
8	第4黒ベル、第2補填、第5補填	2250		
9	第5赤ベル、第2補填、第6補填	2250	右	左
10	第5黒ベル、第2補填、第6補填	2250		中
11	第6赤ベル、第3補填、第7補填	2250		
12	第6黒ベル、第3補填、第7補填	2250		
13	通常ベル	7000	—	—
14	チェリー	850	—	—
15	チェリー、BB	0	—	—
16	スイカ	155	—	—
17	第1チャンスリプレイ	200	—	—
18	第2チャンスリプレイ	400	—	—
19	通常リプレイ	9000	—	—

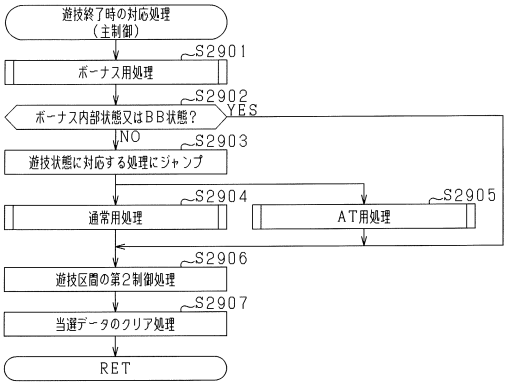
【図６４】

IV		左→中→左	左→右→中	中→右→左	中→左→右	左→右→中	左→中→右
1	共通	第1赤ベル	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填
2	共通	第1黒ベル	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填
3	共通	第2赤ベル、第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填
4	共通	第2黒ベル、第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填
5	共通	第3赤ベル、第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填
6	共通	第3黒ベル、第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填
7	共通	第4赤ベル、第2補填、第5補填	第4赤ベル	第4黒ベル	第4黒ベル	第4赤ベル	第4赤ベル
8	共通	第4黒ベル、第2補填、第5補填	第4黒ベル	第4赤ベル	第4赤ベル	第4黒ベル	第4黒ベル
9	共通	第2補填、第5補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填
10	共通	第2補填、第6補填、第5補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填
11	共通	第3補填、第7補填、第6補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填
12	共通	第3補填、第7補填、第6補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填
13	共通	通常ベル	通常ベル	通常ベル	通常ベル	通常ベル	通常ベル
14	非内部	—	—	—	—	—	—
15	内部 非内部	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
	内部	チェリー、BB	チェリー、BB	チェリー、BB	チェリー、BB	チェリー、BB	チェリー、BB
16	非通	—	—	—	—	—	—
17	共通	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
18	共通	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ
19	共通	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ
20	非内部	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
	内部	BB	BB	BB	BB	BB	BB

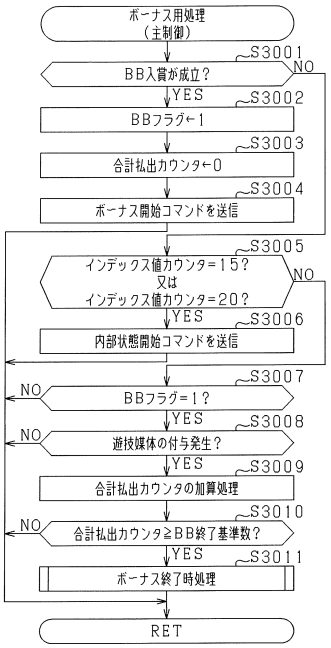
【図６５】



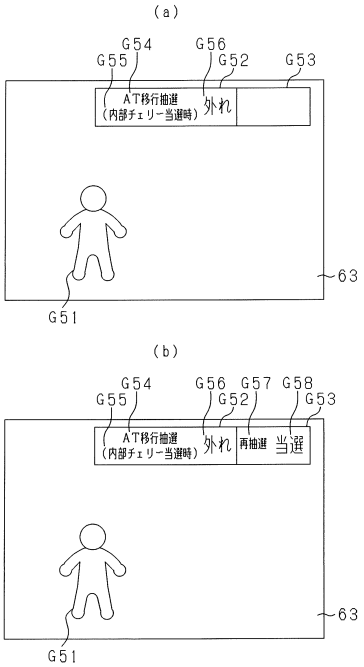
【図６６】



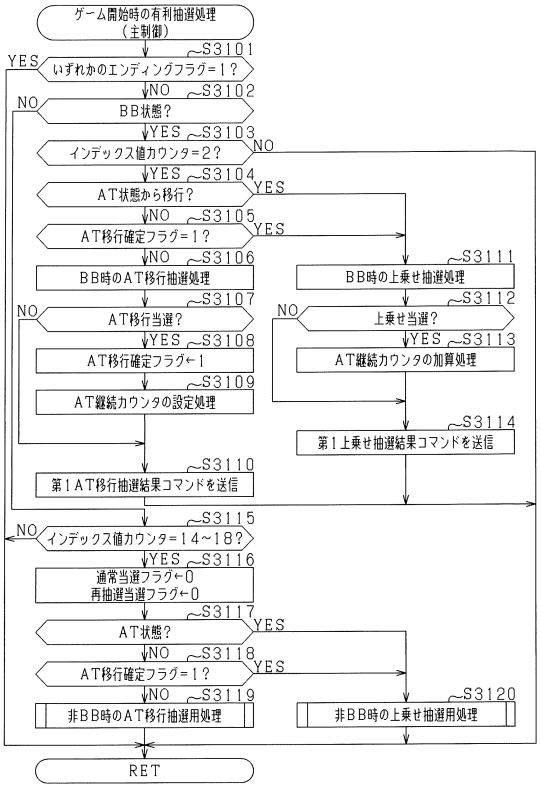
【図６７】



【図６８】



【図６９】

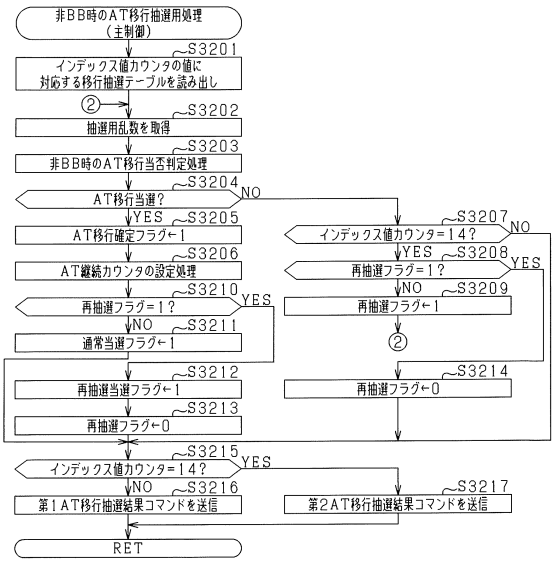


【図７０】

(a)

当選したインデックス値IV	各当選確率		総合の当選確率
	通常抽選	再抽選	
14	約3．1%	約3．1%	約6．2%
15	約3．1%	—	約3．1%
16	25%	—	25%
17	約21．9%	—	約21．9%
18	約9．4%	—	約9．4%

(b)

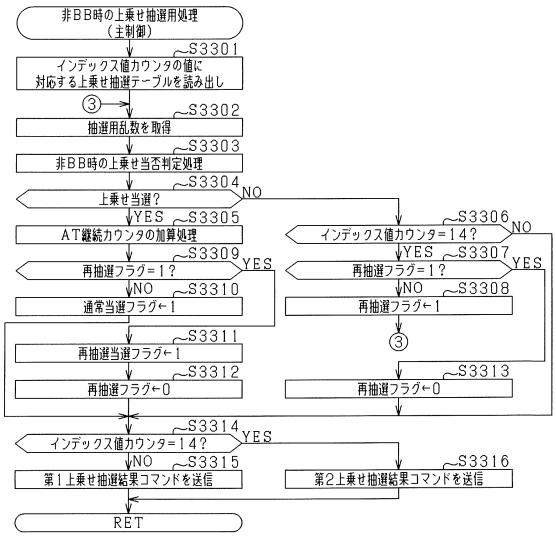


【図７１】

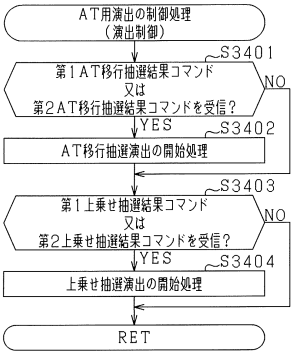
(a)

当選した インデックス値IV	各当選確率		総合の 当選確率
	通常抽選	再抽選	
14	約1．6%	約1．6%	約3．1%
15	約1．6%	—	約1．6%
16	12．5%	—	12．5%
17	約10．9%	—	約10．9%
18	約4．7%	—	約4．7%

(b)

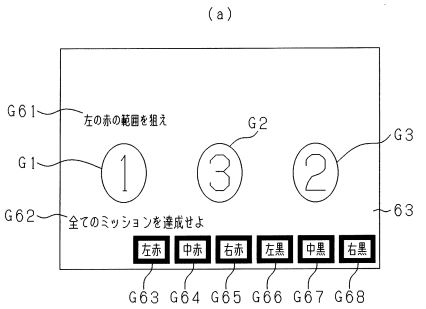


【図７２】

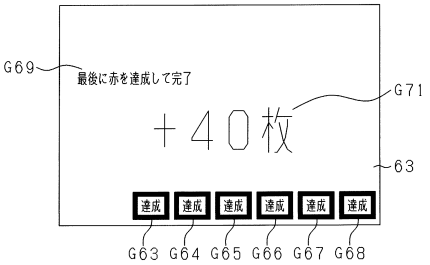


【図７３】

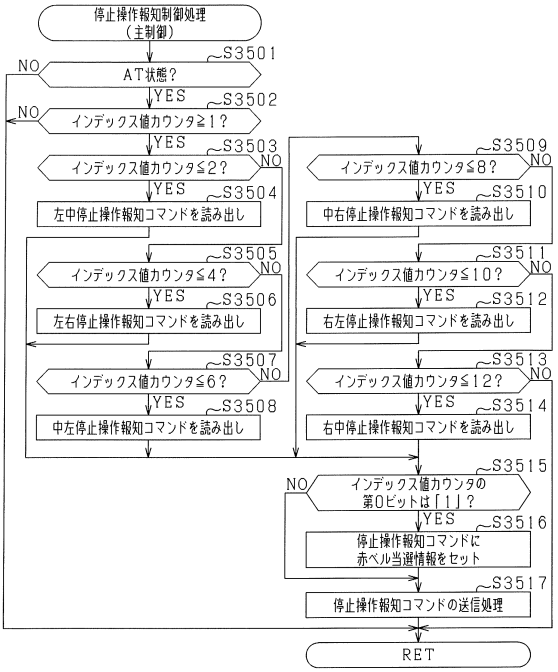
(a)



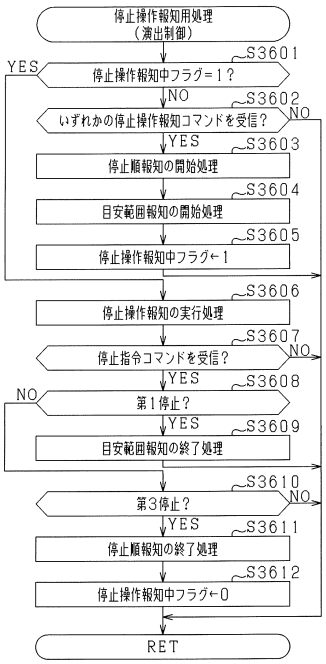
(b)



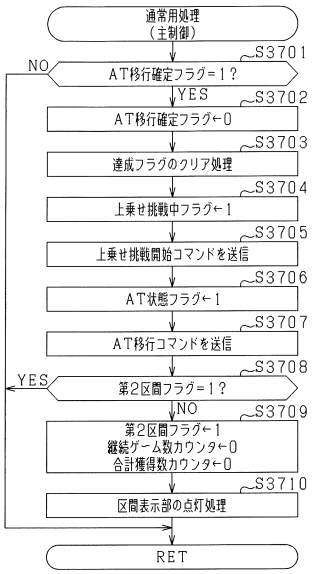
【図７４】



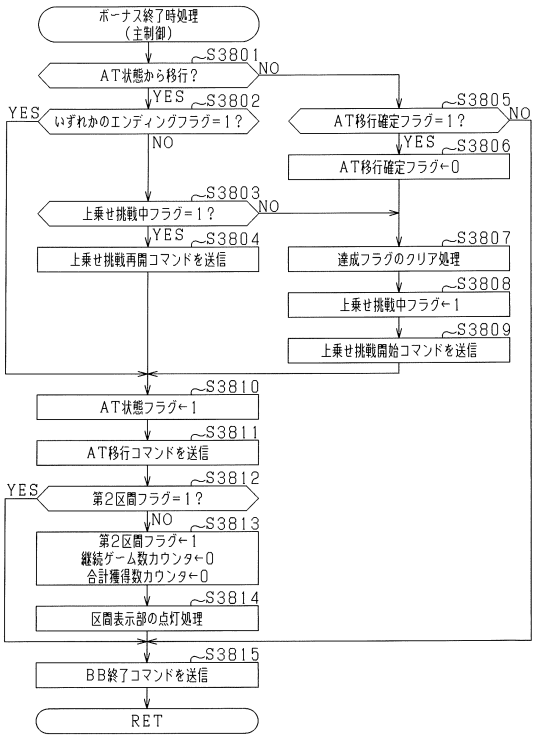
【図７５】



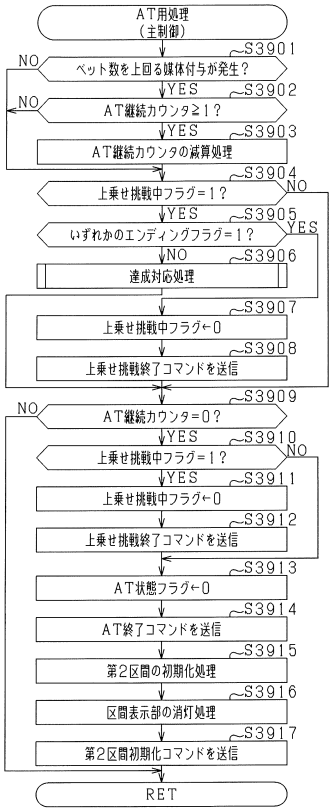
【図７６】



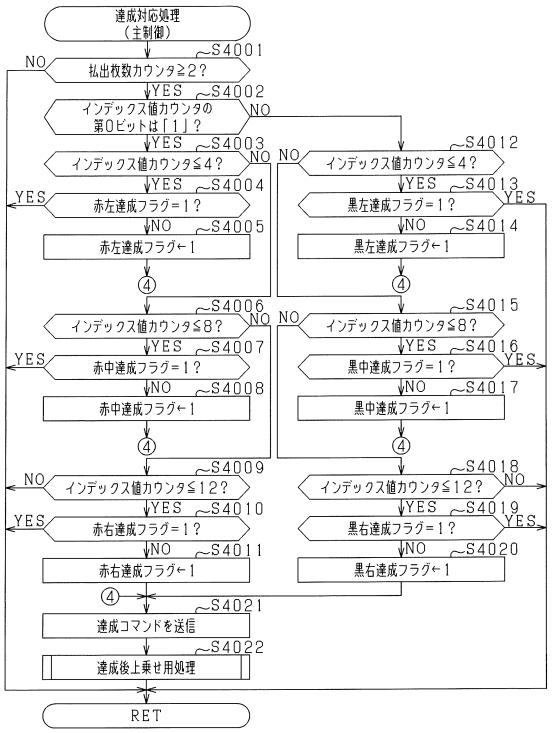
【図７７】



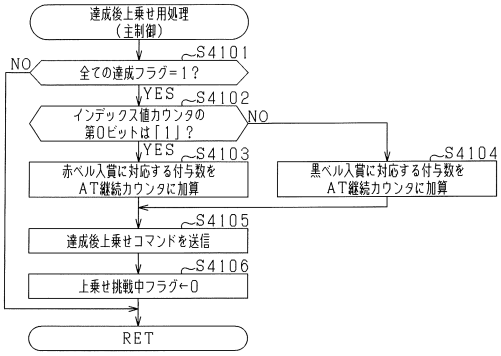
【図７８】



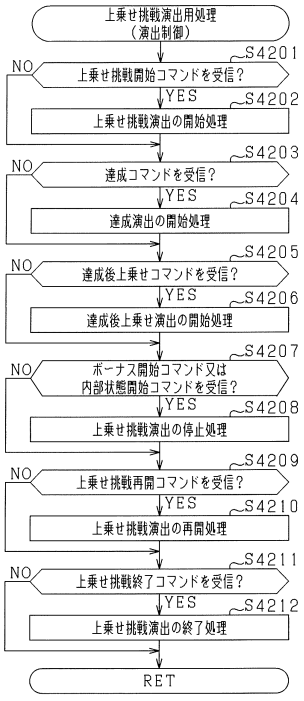
【図７９】



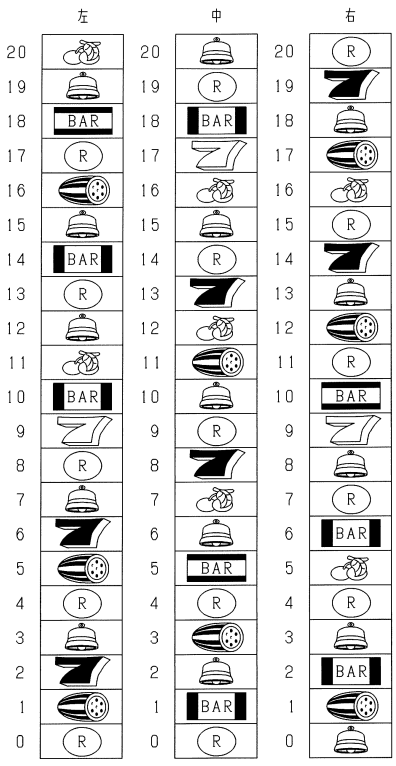
【図８０】



【図８１】



【図８２】



【図８３】

入賞態様	停止図柄 左リール	停止図柄 中リール	停止図柄 右リール	特典	状態移行
第1補填	リプレイ	ベル	ベル	1枚	—
第2補填	ベル	ベル	リプレイ	1枚	—
第3補填	ベル	リプレイ	ベル	1枚	—
第4補填	赤7、黒BAR、青BAR	ベル	赤7、黒BAR、青BAR	1枚	—
第5補填	赤7、黒BAR、青BAR	赤7、黒BAR、青BAR	リプレイ	1枚	—
第6補填	ベル	赤7、黒BAR、青BAR	赤7、黒BAR、青BAR	1枚	—
第7補填	赤7、黒BAR、青BAR	リプレイ	赤7、黒BAR、青BAR	1枚	—
第1赤ベル	ベル	ベル	ベル	11枚	—
第2赤ベル	赤7	赤7	リプレイ	13枚	—
第3赤ベル	ベル	ベル	ベル	11枚	—
第4赤ベル	ベル	赤7	リプレイ	13枚	—
第5赤ベル	ベル	ベル	赤7	11枚	—
第6赤ベル	ベル	リプレイ	赤7	13枚	—
第1黒ベル	黒BAR	ベル	ベル	10枚	—
第1青ベル	青BAR	黒BAR	リプレイ	12枚	—
第2黒ベル	ベル	青BAR	ベル	10枚	—
第3黒ベル	ベル	ベル	黒BAR	10枚	—
第3青ベル	ベル	リプレイ	青BAR	12枚	—
通常ベル	ベル	ベル	ベル	15枚	—
チェリー	チェリー	—	—	2枚	—
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5枚	—
通常リプレイ	リプレイ	黒BAR、青BAR、チェリー	黒BAR、青BAR、スイカ	再遊技	—
	白7、スイカ	リプレイ	ベル		—
	白7、スイカ	ベル	リプレイ		—
第1チャンスリプレイ	リプレイ	リプレイ	ベル	再遊技	—
第2チャンスリプレイ	リプレイ	リプレイ	黒BAR、青BAR、スイカ	再遊技	—
BB	赤7	赤7	赤7	—	BB状態

【図８４】

(a)
非内部用役抽選テーブル

TB3

IV	当選役	PV	第1停止	第2停止
1	第1赤ベル、第1補填、第4補填	2250	左	中
2	第1黒ベル、第1補填、第4補填	2250		右
3	第2赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
4	第1青ベル、第2補填、第5補填	2250		
5	第3赤ベル、第3補填、第6補填	2250	中	左
6	第2黒ベル、第3補填、第6補填	2250		
7	第4赤ベル、第2補填、第5補填	2250		右
8	第2青ベル、第2補填、第5補填	2250		
9	第5赤ベル、第2補填、第6補填	2250	右	左
10	第3黒ベル、第2補填、第6補填	2250		
11	第6赤ベル、第3補填、第7補填	2250		中
12	第3青ベル、第3補填、第7補填	2250		
13	通常ベル	7000	—	—
14	チェリー	0	—	—
15	チェリー、BB	850	—	—
16	スイカ	155	—	—
17	第1チャンスリプレイ	200	—	—
18	第2チャンスリプレイ	400	—	—
19	通常リプレイ	9000	—	—
20	BB	500	—	—

(b)
内部用役抽選テーブル

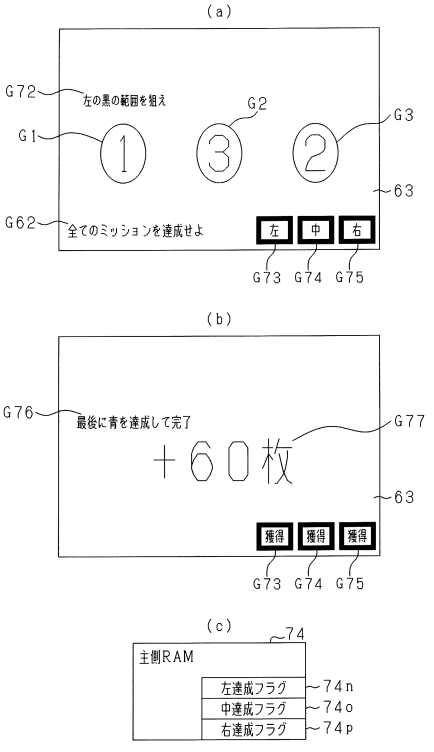
TB4

IV	当選役	PV	第1停止	第2停止
1	第1赤ベル、第1補填、第4補填	2250	左	中
2	第1黒ベル、第1補填、第4補填	2250		右
3	第2赤ベル、第2補填、第5補填	2250		
4	第1青ベル、第2補填、第5補填	2250		
5	第3赤ベル、第3補填、第6補填	2250	中	左
6	第2黒ベル、第3補填、第6補填	2250		
7	第4赤ベル、第2補填、第5補填	2250		右
8	第2青ベル、第2補填、第5補填	2250		
9	第5赤ベル、第2補填、第6補填	2250	右	左
10	第3黒ベル、第2補填、第6補填	2250		
11	第6赤ベル、第3補填、第7補填	2250		中
12	第3青ベル、第3補填、第7補填	2250		
13	通常ベル	7000	—	—
14	チェリー	850	—	—
15	チェリー、BB	0	—	—
16	スイカ	155	—	—
17	第1チャンスリプレイ	200	—	—
18	第2チャンスリプレイ	400	—	—
19	通常リプレイ	9000	—	—

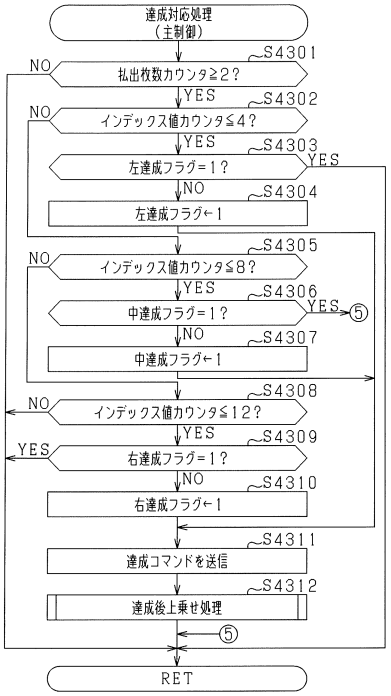
【図８５】

IV		左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
1	共通	第1赤ベル	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填
2	共通	第1黒ベル	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填	第1補填、第4補填
3	共通	第2補填、第5補填	第2赤ベル	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填
4	共通	第2補填、第5補填	第1青ベル	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填
5	共通	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3赤ベル	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填
6	共通	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第2黒ベル	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填	第3補填、第6補填
7	共通	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第4赤ベル	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填
8	共通	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填	第2青ベル	第2補填、第5補填	第2補填、第5補填
9	共通	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第5赤ベル	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填
10	共通	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填	第3黒ベル	第2補填、第6補填	第2補填、第6補填
11	共通	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第6赤ベル	第3補填、第7補填	第5赤ベル
12	共通	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3補填、第7補填	第3青ベル	第3補填、第7補填	第3青ベル
13	共通	通常ベル	通常ベル	通常ベル	通常ベル	通常ベル	通常ベル
14	非内部	—	—	—	—	—	—
15	内部	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
	非内部	チェリー、BB	チェリー、BB	チェリー、BB	チェリー、BB	チェリー、BB	チェリー、BB
	内部	—	—	—	—	—	—
16	共通	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
17	共通	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ	第1チャンスリプレイ
18	共通	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ	第2チャンスリプレイ
19	共通	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
	非内部	BB	BB	BB	BB	BB	BB
20	内部	—	—	—	—	—	—

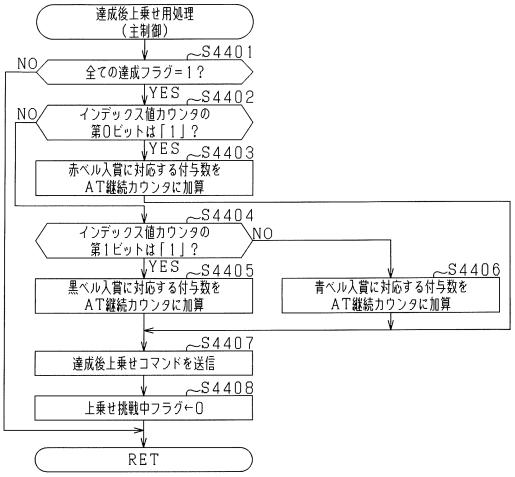
【図８６】



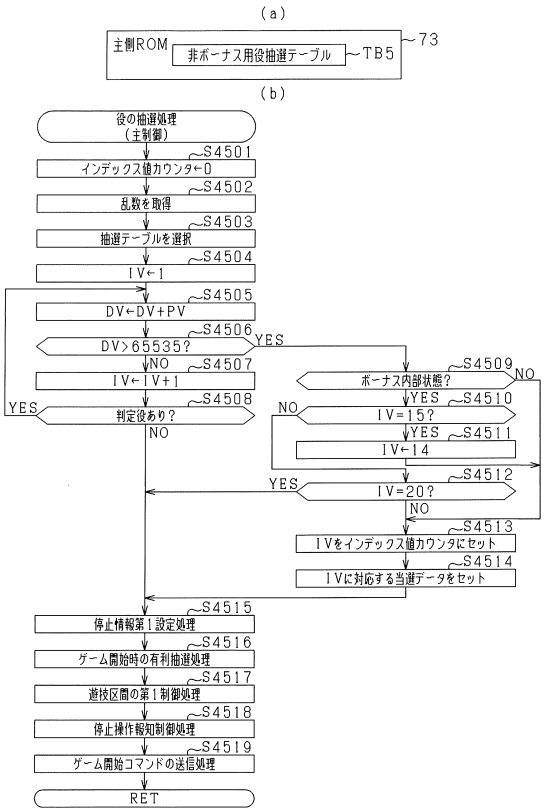
【図８７】


達成対応処理
（主制御）
S4301
払出枚数カウンタ≧2？
NO
YES
S4302
インデックス値カウンタ≦4？
NO
YES
S4303
左達成フラグ＝1？
YES
NO
S4304
左達成フラグ←1
S4305
インデックス値カウンタ≦8？
NO
YES
S4306
中達成フラグ＝1？
YES
⑤
NO
S4307
中達成フラグ←1
S4308
インデックス値カウンタ≦12？
NO
YES
S4309
右達成フラグ＝1？
YES
NO
S4310
右達成フラグ←1
S4311
達成コマンドを送信
S4312
達成後上乗せ処理
⑤
RET

【図８８】


達成後上乗せ用処理
（主制御）
S4401
全ての達成フラグ＝1？
NO
YES
S4402
インデックス値カウンタの
第0ビットは「1」？
NO
YES
S4403
赤ベル入賞に対応する付与数を
AT継続カウンタに加算
S4404
インデックス値カウンタの
第1ビットは「1」？
NO
YES
S4405
黒ベル入賞に対応する付与数を
AT継続カウンタに加算
S4406
青ベル入賞に対応する付与数を
AT継続カウンタに加算
S4407
達成後上乗せコマンドを送信
S4408
上乗せ挑戦中フラグ←0
RET

【図８９】


(a)
主側ROM
非ボーナス用役抽選テーブル
TB5
73
(b)
役の抽選処理
（主制御）
S4501
インデックス値カウンタ←0
S4502
乱数を取得
S4503
抽選テーブルを選択
S4504
IV←1
S4505
DV←DV+PV
S4506
DV＞65535？
YES
NO
S4507
IV←IV+1
S4508
判定役あり？
YES
NO
S4509
ボーナス内部状態？
NO
YES
S4510
IV＝15？
NO
YES
S4511
IV←14
S4512
IV＝20？
YES
NO
S4513
IVをインデックス値カウンタにセット
S4514
IVに対応する当選データをセット
S4515
停止情報第1設定処理
S4516
ゲーム開始時の有利抽選処理
S4517
遊技区間の第1制御処理
S4518
停止操作報知制御処理
S4519
ゲーム開始コマンドの送信処理
RET